

平成26年度 研究報告書（個人研究）

教授 鈴木宣也

1. 活動の概要

プロジェクトを中心に本年度活動した。「あしたをプロトタイピングするプロジェクト」をプロジェクト代表として1年間通じて実施し、学生の研究指導とともに「共同研究：株式会社豊田中央研究所共同研究」を実施。プロトタイプを制作し研究成果を学会や展示など学外に発表した。

個人の活動として、科研費「大学におけるヴィジュアルリテラー教育の実践とその基礎理論構築」の研究実施、それに関連しヴィジュアルシンキングストラテジーの調査を実施した。

授業に関し、サービスデザイン思考に関する調査を実施し「情報社会特論C」の講義の中で紹介した。また非常勤講師として、名古屋大学にて「芸術と人間精神」、九州大学にて「メディアアート表現ワークショップ」、名古屋工業大学にて「プロトタイピング&デザインプロジェクト」の講義を実施しました。

社会活動として、日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究会の委員を務めた。また猫と人との共生を目指す啓蒙活動として 和市和座実行委員会に属し、イベントを実施した。

2. 学内外で携わったプロジェクトなど共同活動の報告とそこでの役割

2.1. 学内プロジェクト：あしたをプロトタイピングするプロジェクト

実社会の課題を抽出し、今後の社会に向けたプロトタイプの実現を通じて、未来像の創出を目的とします。自分たちのデザインプロセスをも研究テーマとしながら、実際に企業との共同研究に取り組みます。体験することを重視したプロトタイプを実現し、社会への新たな提案を狙い活動している。

2.2. 共同研究：株式会社豊田中央研究所共同研究

株式会社豊田中央研究所（豊田中研）と「電磁場変動センサを利用したアプリケーションの提案」をテーマとして共同研究を実施した。豊田中研はトヨタグループの研究機関であり、自動車をはじめ幅広い分野に向けた研究開発を実施している。このプロジェクトでは豊田中研で開発された技術を対象として、ユーザエクスペリエンスを考慮したアプリケーションの提案とプロトタイプの実現を通して技術の応用可能性を探求した。（この研究報告については株式会社豊田中央研究所共同研究の研究報告書を参照ください）

2.3. 科研費：大学におけるヴィジュアルリテラー教育の実践とその基礎理論の構築

大学においてヴィジュアルリテラー教育を実践することと、同時にその為の基礎理論を構築することである。今日、私たちは視覚を通して多くの情報を取り入れ、日常生活は、インターネットをはじめとするメディア環境から大きな影響を受けている。イメージや映像を受けとめて、正確に理解し、また視覚的な情報を作り出す力、つまりヴィジュアルリテラーが、現代の情報社会を生きていく上で重要となっている。しかし日本におい

て体系的な視覚教育は、ほとんどされていない。そこで本研究を多様な専門性をもつ情報学の研究者が集い発展させる。

2.4. 展覧会「触楽展」

あしたをプロトタイピングするプロジェクトが主催し、アートフルタウン大垣2014の企画として展示を開催した。見るだけではわからない「触れて」「楽しむ」3点の作品を展示した。スイッチがたくさん並んでいたり、壁が動いたり、皆で走って発電する作品展示。

会場：iamasOS

会期：2014/10/23-2014/10/26

作品：Hello Wall, おスイッチ!, ちび電カメラ

2.5. 論文ポスター発表「ビジュアル言語によるデザイナーに向けたプログラミング支援」

プログラミングの苦手なデザイナーに向け、プログラムの構造理解やプロセスを理解する方法を探る。デザイナーや学生を対象に実施した調査から、変数や条件分岐、繰り返しなど、プログラムの基礎理解に着目した。カード形式のプログラミング言語を作成し、プログラミングを学習するワークショップを構成した。ビジュアルなカードと実際のプログラムを連携させ、コンピュータ上にコード化しながら実行する仕組みの構築を目指す。

学会：ヴィジュアルリテラシー国際シンポジウム「デザイン行為がリテラシーをつなぐ」

会場：名古屋大学

会期：2014/07/21

論文：カンパーニャロハスホセマリア, 小林孝浩, 平林真実, 鈴木宣也：ビジュアル言語によるデザイナーに向けたプログラミング支援, ヴィジュアルリテラシー国際シンポジウム, pp.26, 2014.

2.6. 論文展示発表「スイッチを活用した玩具による発展的な遊びのインタラクション」

スイッチに対し「つい押してみたいくなる」という感情を持つものは多い。我々は「スイッチを押せば何かが起こる」事を経験的に会得している。しかし実際に何が起こるかはスイッチを押してみなければ分からないのであり、それを知りたいと思うのは誰しもちうる根源的な欲求であると考えられる。本研究「おスイッチ!」は、「つい押してみたいくなる」という感情を起点に、スイッチ自体が動くことの意外性を楽しむことに始まり、接続方法を思考して遊ぶといった発展的な遊びへと展開できる作品である。

学会：情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会2014

会場：明治大学

会期：2015/09/12-2015/09/14

論文：市野昌宏, 金原佑樹, 二宮諒, 赤羽亨, 鈴木宣也：おスイッチ!：スイッチを活用した玩具による発展的な遊びのインタラクション, 情報処理学会, エンタテインメントコンピューティング2014, B48, 2014.

2.7. 展示発表「プログラミング学習支援のための ビジュアル言語デバイスの開発」

プログラミングの苦手なデザイナーに向け、プログラミングの理解を支援する方法を探る研究である。変数と条件文の2つのプログラムの基本要素の理解を目標とした。まず最初にデザイナーとデザイナーを志す学生に調査を実施した。調査から、プログラミングの要素を実際のブロックに置き換えたデバイスを開発し用いることとした。ブロックを並べ接続すると、ビジュアルな物理的要素と実際のプログラミング言語の間の関係をディスプレイ上に表示することができる。

学会：情報処理学会インタラクション2015

会場：日本科学未来館

会期：2015/03/05-03/07

論文：カンパーニャロハスホセマリア，小林孝浩，平林真実，鈴木宣也：プログラミング学習支援のためのビジュアル言語デバイスの開発，情報処理学会，インタラクション2015，B60，2015.

※インタラクティブ発表賞入賞

2.8. 展示発表「HELLO WALL: 生き物らしい動きをする壁と人とのインタラクションに関する基礎的研究」

人の動きに呼応して動く壁HELLO WALLの体験を通して、人が人工物の動きに対して抱いてしまう生き物らしさの性質を探る。まず、人工物に生き物らしい動きをさせるための制作プロセスとして、「オズの魔法使い」と呼ばれるプロトタイピング手法を紹介する。そして、実際に「オズの魔法使い」を用いてHELLO WALLを制作する。さらに、体験可能な展示形式で展示し、体験者にユーザ調査を実施することで質的分析を行う。

学会：情報処理学会インタラクション2015

会場：日本科学未来館

会期：2015/03/05-03/07

論文：大澤悟，市野昌宏，櫻井亮大，島影圭佑，竹内環，玉田雄一，富塚裕美，蛭澤法子，小玉亮，赤羽 亨，鈴木 宣也：Hello Wall：生き物らしい動きをする壁と人とのインタラクションに関する基礎的研究，情報処理学会，インタラクション2015，C59，2015.

3. 学外での教育活動

3.1. 名古屋大学全学教養科目「芸術と人間精神」

日時：2014/04/01-09/30

内容：20世紀のアーティストや作品を取り上げ、前半は歴史的芸術の流れを、後半はメディアアートを含む芸術に関する多様なトピックを紹介し、芸術の理解とその方法を講義。

3.2. 九州大学「メディアアート表現ワークショップ」

日時：2014/04/01-09/30

内容：メディアアート表現の1節を担当。アイデアを創出するための方法論に関するワークショップを実施。実際にグループを作りアイデアを抽出して発表まで行う。

3.3. 名古屋工業大学大学院おもひ領域「プロトタイピング&デザインプロジェクト」

日時：2014/07/01-2015/03/31

内容：建築・デザイン学科と情報工学研究科のコラボレーションによりプロトタイプを作成するプロジェクト。互いの理解を深め、デザイン思考のプロセスを実施し制作を体験。

4. 社会活動

4.1. 日本バーチャルリアリティ学会 アート&エンタテインメント研究会 委員

4.2. 和市和座実行委員会

和市和座とは、猫と人間との共生をめざし、幸せな猫たちを増やすための啓蒙活動。猫好きによる、猫のための、猫フェスを企画運営する。

4.2.1. 元気ハツラツ市「和市和座」開催

大垣駅前通りで行われる「元気ハツラツ市」にて猫好きによる、猫のためのフェスティバル「和市和座」を開催した。イベントを通して、猫との幸せな暮らしの提案や、猫たちの幸せな生活を守る方法を、みなさんと一緒に考える活動。Internet Cat Video Festivalの映像上映とワークショップを実施した。

4.2.2. Gifu Internet Cat Video Festival 開催

Internet Cat Video Festivalは、米国の現代美術館ウォーカー・アート・センター（WAC）で2012年秋に初めて開催され、1万人以上の人々が参加、全米メディアでも大きな話題となった。和市和座はWACと上映契約を結び、日本で初めてInternet Cat Video Festivalを開催した。Internet Cat Video Festivalは「単に猫好きのお祭りではなく」、世界中で「コミュニティ形成に関わる試み」として広がっている「社会に関わるアート」として活動している。子どもから年配の方々まで愉しめる猫動画をお祭りとしてみんなで一緒に愉しみ、「猫と人間の共生」について一緒に考え行動するコミュニティづくりの機会を提供した。また日本版猫ビデオも作成し、日本オリジナル映像も上映した。

日時：2014/09/20

会場：岐阜駅前広場

4.2.3. 京都「ネコ市ネコ座」開催

和市和座京都さくら猫祭りfeat HAPPY MUSIC FESTA 番外編ニャーを開催。さくら猫という、猫の殺処分ゼロにするためのキーワードを、知らない人に知ってもらうイベント。ライブや杉本彩さんによるトークショー、IAMASはさくら猫ディスコドロ잉パーティーを実施。京都から、行政と民間が手と手を取り合って、猫と人が共生できる社会の啓

蒙活動をおこなった。

日時：2015/03/29

会場：京都新風館