

IAMAS Ubiquitous Interaction Research Group  
AXIS Gallery

宇田道信  
(ウダデンシ)

宮崎光  
(AXIS 取締役)

関口敦  
(IAMAS 学長)

Advanced M  
cho, Ogaki,  
4-75-6600  
ac.jp

ワークショップ

9 すすか

(10:00) (FPGA-C

10 田川

(18:20:00) (takra

11 四方

(18:30-19:30) (キュレータ

Ubiquitous Interaction Res  
AXIS Gallery 20

産学リエゾン共同研究センター研究員



宇田道

(ウダデンシ)



宮崎光

(AXIS 取締役



関口敦

(IAMAS 学

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

523-0014 岐阜県大垣市領家町 3-95

Tel. 0584-75-6600

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)



Institute of Advanced M

3-95 Ryoke-cho, Ogaki,

Tel. +81-584-75-6600

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)





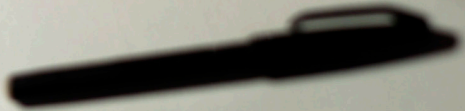
# ごあいさつ

## Introduction

2008年より私たちは、インタラクションデザイン、プロトタイピング、ユビキタスコンピューティングに関する一連の展覧会を開催してまいりました。3年目となる今年のタイトルは「Tipping Point (転換点)」です。Malcolm Gladwellは著書「ティッピング・ポイント」の中で、小さな変化は転換点を越えた時、一気に大きな変化になると述べています。細分化されたデザインにかわってインタラクションデザインが注目され、パーソナルファブリケーションが21世紀型のものづくりとして注目され、また、メディアアートに特化した学校として開学したIAMASが変動しようとしているように、さまざまところで転換点を迎えています。本展覧会では、私たちの活動を紹介するとともに、みなさまとこうしたトピックについてディスカッションしたいと考えています。

Since 2008, we have held a series of exhibitions on interaction design, prototyping and ubiquitous computing. This our third year, we've entitled the exhibition "Tipping Point". As Malcolm Gladwell described in his book "The Tipping Point", a tipping point is the event in which a previously rare phenomenon becomes dramatically more common. Many aspects of the world around us are at their respective tipping points: Interaction design has started to garner attention, personal fabrication is catching on as a novel manufacturing method, and IAMAS—originally started as a school dedicated to media arts—is also changing its direction. In this exhibition, we would like to show our current activities and engage in productive dialogues about these issues.

Idea Sketch Workshop



# アドバンストデザインプロジェクト

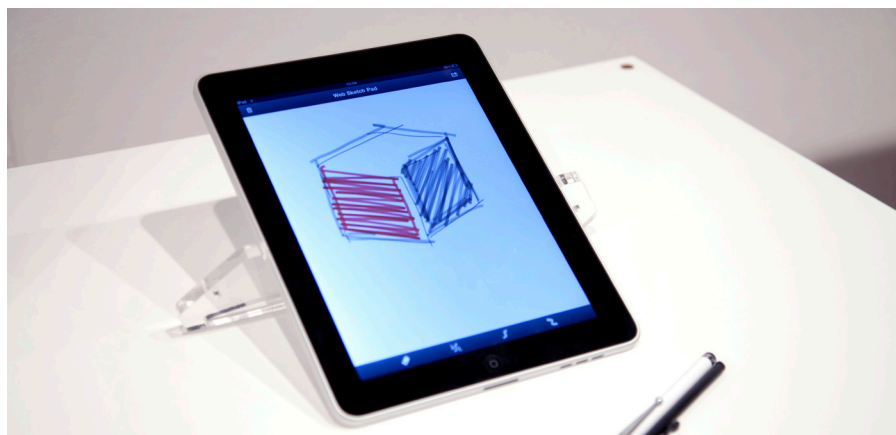
## Advanced Design Project

『アドバンストデザインプロジェクト』は、未来を見据えた様々なアイデアを具現化し、それによって人とメディアの間のインタラクションについて考察することを目的としています。また、具現化した“アドバンストデザイン”を社会と結びつけていく様々な可能性についても、外部企業との共同研究を通して具体的に検討しています。2010年度は、日本写真印刷株式会社と株式会社タカラトミー2社と共同研究を行いました。

それと同時に、新しいスケッチシステムの開発や、デザインプロセスの記録システムの開発を、外部の教育機関等と共同で行っています。ここで得られた研究成果は、研究成果を発表する展覧会・展示会やシンポジウム等を通して積極的に公開する予定です。これによって、我々の研究の成果を広く一般に公開するだけでなく、インタラクションデザインに関するコミュニティ形成も同時に行っていきたいと考えています。

This project's goal is to examine the interaction between people and media by carrying out advanced design work that embodies futuristic ideas. At the same time, we are collaborating with outside researchers and enterprises to look into how to connect these advanced designs with society. This past academic year we conducted joint research with NISSHA Printing and TOMY.

We are also researching and developing new sketching systems and design process archiving systems in tandem with other educational institutions. We plan on actively spreading our ideas by publicly presenting our research results at exhibitions, symposiums and other events. In this way we hope to share our results not just with the general public, but also with others in the interaction design community.



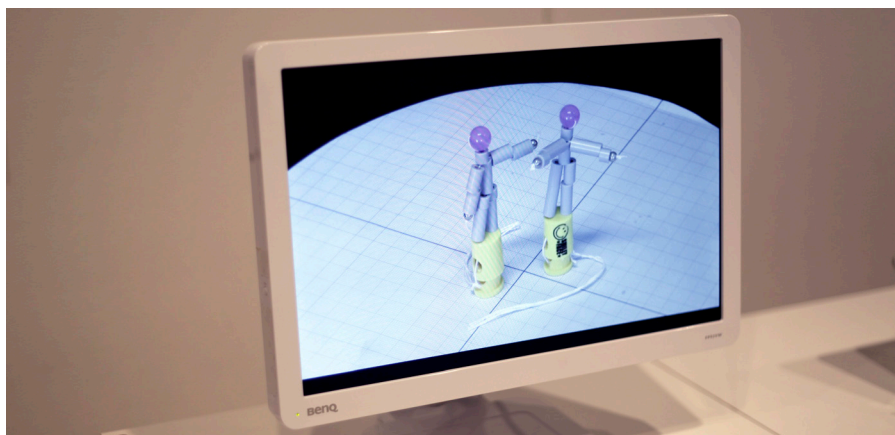
## アドバンスト・スケッチング

蛭田直、金箱淳一、原田克彦、佐竹裕行、高尾俊介、土田哲也、赤羽亨

**Advanced Sketching** Sunao Hiruta, Junichi Kanebako, Katsuhiko Harada, Hiroyuki Satake, Shunsuke Takao, Tetsuya Dota, Kyo Akabane

Advanced Sketchingは、ガングプロジェクトにおいて、James Gibson准教授によってデザインされたスケッチワークショップを、Webサービスのシステムに発展させたものです。このサービスは、タッチスクリーン・デバイス用のスケッチアプリとスケッチを共有するWebサイトの2つの機能から構成されています。スケッチアプリはスケッチアイデアをWeb上にアップする機能を持ち、iPadなどのデバイスでスケッチを直接描きネットワーク上ですぐに共有することができます。これにより時間や場所に制限されていたスケッチワークショップを遠隔地や自由な時間に行うことが可能になります。スケッチワークショップで描かれたアイデアスケッチは、アイデアの数やスケッチシートの枚数を気にすることなく、ネットワーク上に集約されてワークショップを行ったメンバー同士で共有したり関係者に公開することができます。

*Advanced Sketching* is a web service based on the sketch workshop designed by Associate Professor James Gibson for the Gangu Project. This service is composed of a sketching application for touch-screen devices and a website where users can upload and share their creations. By switching from paper-based methods to digital drawings, users can directly sketch on to devices such as the iPad and immediately upload their work to the web. Users are also able to collect sketches en masse and organize them into a database. This will allow the users in different place to have a sketching workshop at any time. The web site enables to share the sketches with other workshop's attendants and could also lay open for other people.



## プロセスアーカイビング

赤羽亨、高尾俊介、原田克彦、蛭田直、金箱淳一、佐竹裕行、土田哲也

**Process Archiving** Kyo Akabane, Shunsuke Takao, Katsuhiko Harada, Sunao Hiruta, Junichi Kanebako, Hiroyuki Satake, Tetsuya Dota

Process Archivingはデザインプロセスにおいて、従来軽視されてきた制作履歴の可視化を行うものです。ソフトウェア開発の分野で利用されるバージョン管理システムの概念を、実世界のプロトタイプングのプロセスに援用し、アイデアと完成した制作物の間を埋めるデジタルアーカイブを作成します。

今回は、その一環として、回転台を使用したビデオ撮影を行う環境を設置し、制作物の特徴を把握可能な形で録画するためのアプリケーションを開発しました。

制作エリアに記録用のスペースを設けることによって、プロトタイプングの工程に記録を時差なく組み込むことが出来ます。映像はフルハイビジョンで撮影しているため、フレームから視認性の高い静止画の切り出しが可能で、利用者はプロトタイプの制作ごとに、撮影スペースに制作物を設置し、アプリケーションを起動するだけで、制作物のアーカイブを行うことが出来ます。

*Process archiving* is a system that allows the user to view a record of what they have created throughout the design process. We took the concept of a “version history” from programmers and applied it to the prototyping process, allowing designers to track a project’s evolution all the way from initial idea to finalized form. As part of this system, we created an application that utilizes a rotating stand to take a 360 degree video recording of the user’s creation. This enables users to see all the unique characteristics of each iteration of a project day by day. The shooting system is set in the user’s work space and its interface is well-designed so that it is easy to shoot each step of the progress day by day.





# 日本写真印刷株式会社共同プロジェクト

## NISSHA Collaborative Project

日本写真印刷株式会社（NISSHA）とIAMASは2010年4月より「新しい触感とセンシングについての研究」をテーマに共同研究を行っています。NISSHAの得意とする加飾印刷やタッチパネルと、IAMASが得意とするフィジカルなインタラクションデザインを組み合わせ、新しい可能性を探求しています。iPhoneやiPadなど、スマートフォンやタブレット型情報端末をきっかけに広く普及することとなったタッチパネルですが、現時点ではまだその可能性の表面を「引っ掻いて」いるに過ぎません。PCなどの画面に触れて操作するという行為は直接的で直感的だといわれる反面、触感上はただのガラスパネルなのです。この問題について、触感の視点からアプローチを試みました。本展では、半年間の研究成果を実働するプロトタイプとして展示します。

### NISSHA Printing. Co.,Ltd

江本 佳隆、丸山 潤、細川 知宏、相坂 常朝、久保元 亮樹、竹澤 慶太、柴山 史明、竹中 寛

Since April 2010, Nissha Printing Co.,Ltd and IAMAS have been working on a research topic involving new tactual impressions and sensing. By combining Nissha's expertise in industrial materials, input devices and printing, and IAMAS's expertise in physical interaction design, we are exploring new possibilities. Although touch panels have become quite common with the advent of smart phones and tablet devices such as the iPhone/iPad, we are just scratching the surface of what is possible. Operating devices via touch is said to be very intuitive, but from a tactual standpoint, the touch panels are nothing more than glass plates. In this exhibition, we display the working prototypes that our first six months of research have yielded.

### NISSHA Printing. Co.,Ltd

Yoshitaka Emoto, Jun Maruyama, Tomohiro Hosokawa, Tsunetomo Aisaka, Ryoki Kubomoto, Keita Takezawa, Fumiaki Shibayama, Hiroshi Takenaka



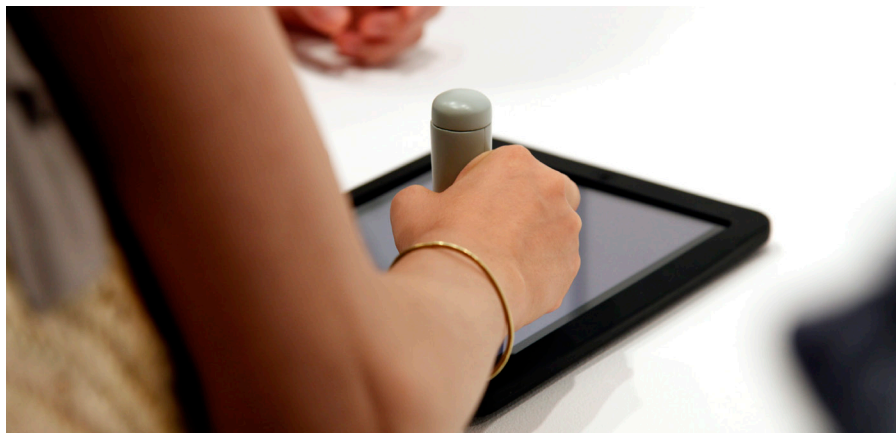
## めぐり

プロトタイプ制作:井澤謙介、丸山潤、相坂常朝、久保元亮樹、小林茂

**mekuri Prototyping:** Kensuke Izawa, Jun Maruyama, Tsunetomo Aisaka, Ryoki Kubomoto, Shigeru Kobayashi

長い間ビジネスとして成功しなかった電子書籍は、AmazonのKindle、AppleのiPadなどにより、一気に普及に向けてのめどが立ってきました。しかしながら、画面の中に表示された本を読むというインタラクションをどう実現するかについては、依然として試行錯誤が続いています。本研究では、タッチパネルに付加して新しい操作子を提案します。フリップセンサは、紙の本をめくるのに近い感覚で電子書籍をブラウズできる操作子です。フォースセンサは、紙の本の端を触ってページをめくるのに近い感覚での操作を実現する操作子です。いずれも、紙の本と人とのインタラクションを再現するのが目的ではなく、紙の本と人との関係から抽出した要素を新たに電子書籍ならではのインタラクションとして提案するものです。(特許出願中)

For a long time, electronic books haven't succeeded commercially, but due to the influence of devices such as Amazon's Kindle and Apple's iPad, electronic books have quickly become common. However, there are still interaction design problems with reading books on electronic devices. We propose two additional, new interfaces for touch panel devices. The first one is the flip sensor, which allows the user to turn pages naturally, in a similar fashion to paper books. The second one is the force sensor, which enables the user to intuitively turn pages by pressing a side of a touch panel. We don't want to imitate the interactions of humans and paper books, but are using those as a base to explore the possibilities of natural interactions unique to electronic books.



## みとめ

プロトタイプ制作:山本雄平、山川 K. 尚子、江本佳隆、丸山潤、細川知宏、小林茂  
**mitome Prototyping: Yuhei Yamamoto, Hisako K. Yamakawa, Yoshitaka Emoto, Jun Maruyama, Tomohiro Hosokawa, Shigeru Kobayashi**

日本の社会において、書類上の認証システムとして印鑑は依然として重要な役割を果たしています。印鑑による認証をさまざまな個人認証技術で置き換えようという試みは多数なされて来ましたが、まだ広く普及するに至ってはおりません。本研究では、タブレット型情報端末が広く普及した時を想定し、画面と印鑑、及びそれを押す人との自然なインタラクションを、シンプルな技術で実現しました。この技術を用いることで、通常のタッチパネルをそのまま利用して個人認証を行えます。将来的には、単にIDによって個人認証を行うだけでなく、印鑑を押す角度などもあわせてセンシングすることにより、それを押す人の意思も含めて画面上に反映させる、などの発展が期待できます。(特許出願中)

In Japanese society, official seals still play an important role in document authentication. Though many alternatives have been proposed to replace seals with various personal identification technologies, none of them have become widely adopted. We employed a simple technology and developed new electronic seals for tablet devices in hopes of designing natural interactions between the screen, the seal and the user. This technology can be used with just an ordinary touch panel and no additional equipment. In the near future, this system can be expanded to do not only authenticate documents but also utilize advanced sensing technologies to reflect the manner in which the electronic seal was pressed to the screen.



# 株式会社タカラトミー共同プロジェクト

## TAKARA TOMY Collaborative Project

私たちは、2009年度より、「インタラクティブな電子玩具」をテーマとして、株式会社タカラトミーとの共同研究を行っています。2005年より5年間にわたり行われたガングプロジェクトにおいて、私たちは様々な玩具のプロトタイプを制作してきました。その過程において、提案だけにとどまらない、実際に稼働し体験できるものを制作することを重視するデザインプロセスや、それを支えるプロトタイピングメソッドを確立しました。そこで得た研究成果を製品開発へ応用し、実際の製品デザインを実践することを目的として、この共同研究を行っています。

2010年度の共同研究では、IAMAS教員・研究員と学生のチームと、タカラトミー開発本部のチームが協力してあたり、私たちが持つプロトタイプを活用したデザインプロセスと、タカラトミーが持つ、商品開発のノウハウやマーケティングからのアプローチの両者を融合させながら、新しい電子玩具のデザイン・研究開発を行っています。

Since 2009, IAMAS and TOMY Company, Ltd. have been running a collaborative project focusing on developing “Interactive electronic toys”.

In the Gangu project, which lasted from 2005 to 2009, we developed new electronic toy concepts and prototypes. Through the project, we developed a new design process focusing on making working prototypes, which the user can touch and experience, and improved our prototyping environment. In this collaborative project, we are trying to apply the design process developed in the Gangu project to commercial toy development. We are also attempting to merge that design process with the TOMY Company's product development method and marketing strategy for new electronic toys.



## 居合い (サムライドミノ)

遠藤孝則、赤羽亨、山川 K. 尚子、須木康之、西郷憲一郎(サウンドデザイン)

**lai (sword drawing)** Tkanori Endo, Kyo Akabane, Hisako K. Yamakawa, Yasuyuki Suki, Kenichiro Saigo(sound design)

サムライドミノは、2009年度の株式会社タカラトミーとの共同研究で「無線ネットワーク」をテーマに開発された電子玩具です。刀型のデバイスを使用して、複数のオブジェクトを制御することができます。デバイスには加速度センサと無線通信チップが内蔵され、振り方の角度やタイミングを感知して、各オブジェクトに信号を送ります。信号を受け取ったオブジェクトは、その内容を判断して自信の挙動を決定し物理的に動作します。

『居合い』は、このサムライドミノを発展させてリメイクしたシリーズの一つで、刀でバッサリ斬る居合いの爽快感をモチーフとしたプロトタイプです。ユーザーが刀を振り下ろした後、少し時間が開けてから離れた場所にある竹が落ちるため、時代劇の演出として使われる独特の余韻を楽しむことができます。

*Samurai Domino* is a concept toy, focusing on the use of a wireless network, developed in 2009 as part of a collaborative project with the TOMY Company. By swinging a sword-like device, the user can control a number of objects.

*lai* is a part of the *Samurai Domino* series, further developed from the original *Samurai Domino*. With this prototype, the user can feel a peculiar exhilaration in the swordplay of samurai when they slash down the bamboo-like device into two pieces with one stroke. The prototype has been designed with an intentional time lag between the swinging action and bamboo's movement so the user can enjoy the same dramatic impact and special resonance typically found in Japanese period dramas.



## ぱぱごと

須木康之、西郷憲一郎（サウンドデザイン）

**Papa-goto** Yasuyuki Suki, Kenichiro Saigo(sound design)

『ぱぱごと』は、ままごと遊びをモチーフにした玩具プロトタイプです。空中で包丁を動かすジェスチャーをすることによって、直接触れることなくトマト、ニンジンを切り分けることができます。

無線モジュール、人工筋肉アクチュエータ、モータ、それらをコントロールするためのマイコンによって、ユーザーのジェスチャーと、トマト、ニンジンのコミカルな動きの連動を実現しています。

*Papa-goto is a concept toy in the motif of a playhouse. By moving the kitchen-knife-like device up and down, the user can cut the tomato and carrot objects into pieces without touching them.*

*The toy consists of wireless communication modules, an artificial muscle actuator, motors, and a microprocessor unit for coordinating them and for linking the user's gesture with the comical movements of the objects.*





## くねくね (アイデアディベロップメント)

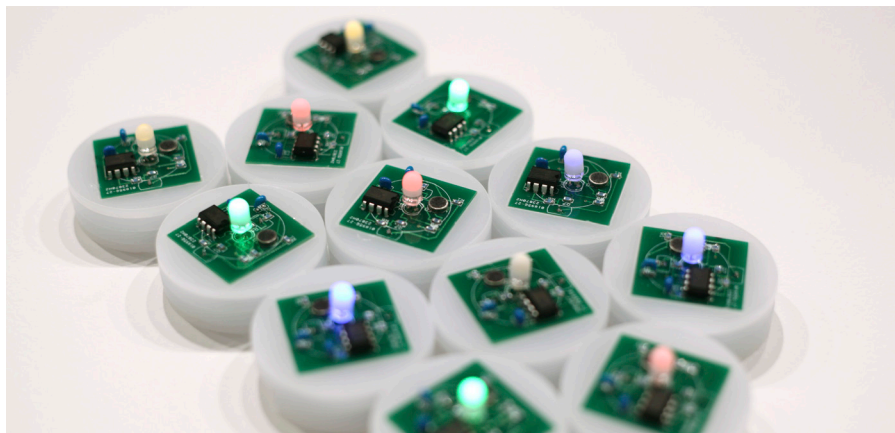
赤羽亨、山川 K. 尚子、遠藤孝則

**Kune-kune** Kyo Akabane, Hisako K. Yamakawa, Takanori Endo

『くねくね』は有機的な動きを、シンプルな機構によって実現することを目指して作られたアイデア試作です。板バネ、ワイヤー、モータを連携させて、独特の動きを実現しています。ハイテクノロジーばかりを追求する方向性とは逆に、既に一般化している“ローテク”を再度見直し再構成することによって、これまでになかった体験をもたらしています。

静止と動作を間欠的に行うことによって、3次元オブジェクトによるストップモーション・アニメーションの様な動きを楽しむこともできます。

*Kune-kune* is an experimental toy prototype aimed at recreating an organic movement with a simple mechanism. The combination of plate springs, metal wires and motors ingenerates the organic movement, which gives the user a strange sensation. To make this prototype, we didn't take the normal design approach of pursuing high technology and high functionality, but rather we carefully reconsidered the functionality of low-tech objects. With intermittent, start-and-stop movement, the prototype gives an optical effect similar to stop-motion-animation of three-dimensional objects.



## オトライト (アイデアディベロップメント)

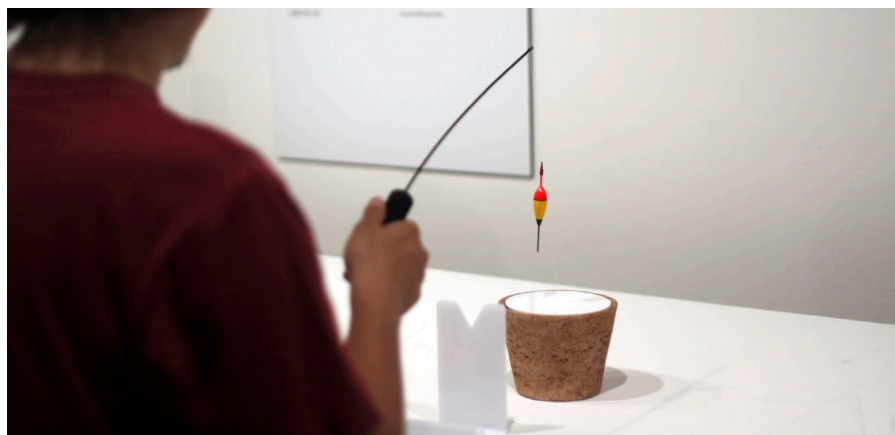
遠藤孝則、赤羽亨

**Soundlight** Takanori Endo, Kyo Akabane

『オトライト』は、音を光に変換するというシンプルな機能を持ったものです。

玩具としての最終プロトタイプには程遠いものですが、更なる開発のためのインスピレーションを得るために試作されました。ひとつひとつの機能は単純でも、たくさん集めれば違った楽しみ方が生み出すことができるという発想を出発点としています。高機能＝高価格になりがちな電子玩具ですが、機能を制限して低価格にした上で、それらを組み合わせて遊ぶことができれば、多様な遊び方ができる電子玩具を低価格で製品化できる可能性を見据えています。

*Soundlight* is an experimental toy that has a simple function in which it translates sound into LED light. As this prototype is very first one, the quality may be quite far from the final toy concept, but we believe that this experimentation is an important key to finding inspiration to develop the concept further. The starting point of this toy concept is that we could have various ways to play by combining a lot of things, even if each thing has only a simple function. Normally, electronic toys have rather high functionality and also end up more expensive than other toys. We have been looking at the possibility of combining various cheap electronic toys to provide several ways of playing.



## 秘密の釣り堀 (アイデアディベロップメント)

遠藤孝則、山川 K. 尚子、赤羽亨

**Secret fishing hole** Takanori Endo, Hisako K. Yamakawa, Kyo Akabane

『秘密の釣り堀』は、視覚的、聴覚的な要素を意図的に制限して触覚に焦点を当てたアイデア試作です。電氣的にコントロールされたアクチュエータで糸に掛かるテンションをコントロールし、竿を持つ手を通して伝わってくる振動によって、その先にいる仮想の魚の存在を感じることができます。現在当たり前になっている、ビジュアル表現や効果音などを取り除くことにより、実際の釣りの醍醐味である竿から伝わる仮想の魚の存在をよりストレートに感じることができます。

*Secret Fishing Hole* is an experimental toy prototype focused on haptic interaction without using audiovisual information. The electronically controlled actuator controls the tension of the fishing line and the haptic feedback from the servo in the fishing rod gives the user the feeling that a virtual fish got a nibble on the hook. Although there are no visual effects and sound effects in the interaction, the user can directly feel the existence of the virtual fish from the fishing rod, which is the best part of actual fishing.



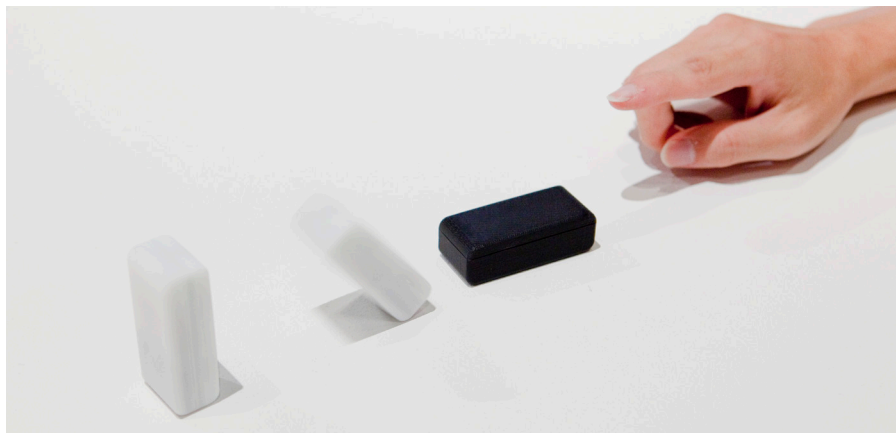
# ユビキタスウェアプロジェクト

## Ubiquitous Ware Project

IAMASでは研究プロジェクトの期間を3年間を区切りとして設けています。昨年度「ユビキタスとコンテンツ研究プロジェクト」は3年目にあたり、ユビキタスコンピューティングとコンテンツを結びつけたプロトタイプ案の提案をおこないました。本年度はそれを引き継ぎ、名前を新たに研究を進めています。

コンピュータが周りに偏在することを「ユビキタス」と言います。「ユビキタスウェア」とは、このような機器をネットワークで結び、身体に接する「物」としてのハードウェアだけではなく、インタラクションデザインを含めた「事」を含むソフトウェア、この2つの「ウェア」とそれを取り巻くサービスにより結びつけ実現するものを「ユビキタスウェア」と呼んでいます。このプロジェクトではユーザと環境を含めた物事の新たな関係を築くことを目指し活動しています。

At IAMAS, research projects are conducted for a three-year period. Last year, the research project “Ubicomp + Content Project” reached its third year. This project proposes prototypes for linking content to ubiquitous computing. This year we are continuing this research under a new name. The term “ubiquitous” is used to describe the phenomenon of computers pervading our surroundings. “Ubiquitous Ware” is a network connecting these devices, acting not only as physical hardware, simply an “object” one comes in contact with, but also as software that is designed to take the “idea” of interaction into account. We take these two “wares” and combine them to form “Ubiquitous Ware”. This project aims to create a prototype that fosters a new relationship between users and the environment.



## エスパードミノ

須木康之

**Esper Domino** Yasuyuki Suki

ブロック同士が無線通信することで、物理的な接触が無いのにも関わらず連鎖して倒れていくブロックです。それぞれのブロックは倒れる順番を設定することができ、前のブロックから信号を受けると倒れ、次のブロックが倒れるように信号を出します。ブロックを並べて、どこかのブロックを倒すとドミノ倒しがはじまります。

*Esper Domino* are blocks that communicate with each other wirelessly and fall down in a chain-like fashion, despite no physical contact. Users can pre-set the order in which each of the blocks fall. When a block receives a signal from the previous block in the sequence, it falls over and sends a signal to the next block. Any block in the chain can be pushed over to start the domino effect.



## ブックメーター

杉山弦、水野渚、鹿島田知也

**Book Meter** Yuzuru Sugiyama, Nagisa Mizuno, Tomoya Kashimada

読書という行為を蓄積し、本の内容から得られる知識だけでなく、本に関係する行為の中に含まれる情報から「知」を抽出する読書サポートツールです。今回は従来の印刷された書籍を対象とし、葉にセンサを取り付け、ページをめくる間の時間などを計測することができます。読書時間から得られたデータから、読者が本とどのように過ごしたか、何を感じたかなどの、「本」との新しい関係を構築することをコンセプトに制作しました。

This is a support tool that analyzes cumulative reading behavior and helps extract knowledge from the entire reading experience, rather than just from the content of the book. This tool is intended for use with traditional printed books; a sensor is attached to the bookmark, and can measure the time between turning pages. Time data obtained from reading books sheds light on how much time is spent reading and what readers felt. The concept was created to build a new relationship with books.



## フィジカルディマー

金スルギ、坂本隆成、白井大地、水無瀬翔、吉本和樹

**Physical Dimmer** Seulgi Kim, Ryusei Sakamoto, Daichi Shirai, Sho Minase, Kazuki Yoshimoto

部屋の照明を身体の動きなどで直感的に操作することを目指したプロトタイプです。有機ELやLEDが普及し照明などに使われるようになると天井全体の平面が照明になることが想定され、これまでとは違う操作が求められると考えています。そこで光量と行動の対応関係に注目し、このデバイスを持って照明の真下に移動し照明を操作すると、真上の照明を中心に調光を可能にするプロトタイプを制作しました。

This prototype aims to develop intuitive room lighting controls using body movement. It is hypothesized that once organic ELs and LEDs gain more use in room lighting, the entire ceiling surface will become part of the lighting. At this point, we think a new method of operation will be desired. Focusing on the relationship between light intensity and body actions, users will be able to utilize this device to dim the lighting directly above them through movement.





## ハンターギャザラー・カラリスト

team\_hgc: 竹本香織、山本雄平、小林茂、近藤悦子、馬場智子

**Hunter-Gatherer Colorist** team\_hgc: Kaori Takemoto, Yuhei Yamamoto, Shigeru Kobayashi, Etsuko Kondo, Satoko Umaba

身の回りにある魅力的な「色」をすばやく採集することのできる持ち歩けるデザインツールです。収集した色は家に帰ったときにネットワーク上にアップロードし、自分専用のカラーパレットを作成することができます。採集した日時や場所も記録されるので、色に名前を付けたり、メモを付けたりすることができます。データを他のユーザと共有することもでき、比較や引用ができます。

This is a portable design tool that can quickly collect attractive colors in your surroundings. Upon returning home, you can upload the collected colors to a network and create your own personalized color palette. It also keeps track of the date and location of each color acquisition. Users may also name the colors and attach notes. You can also share data with other users and download their content.



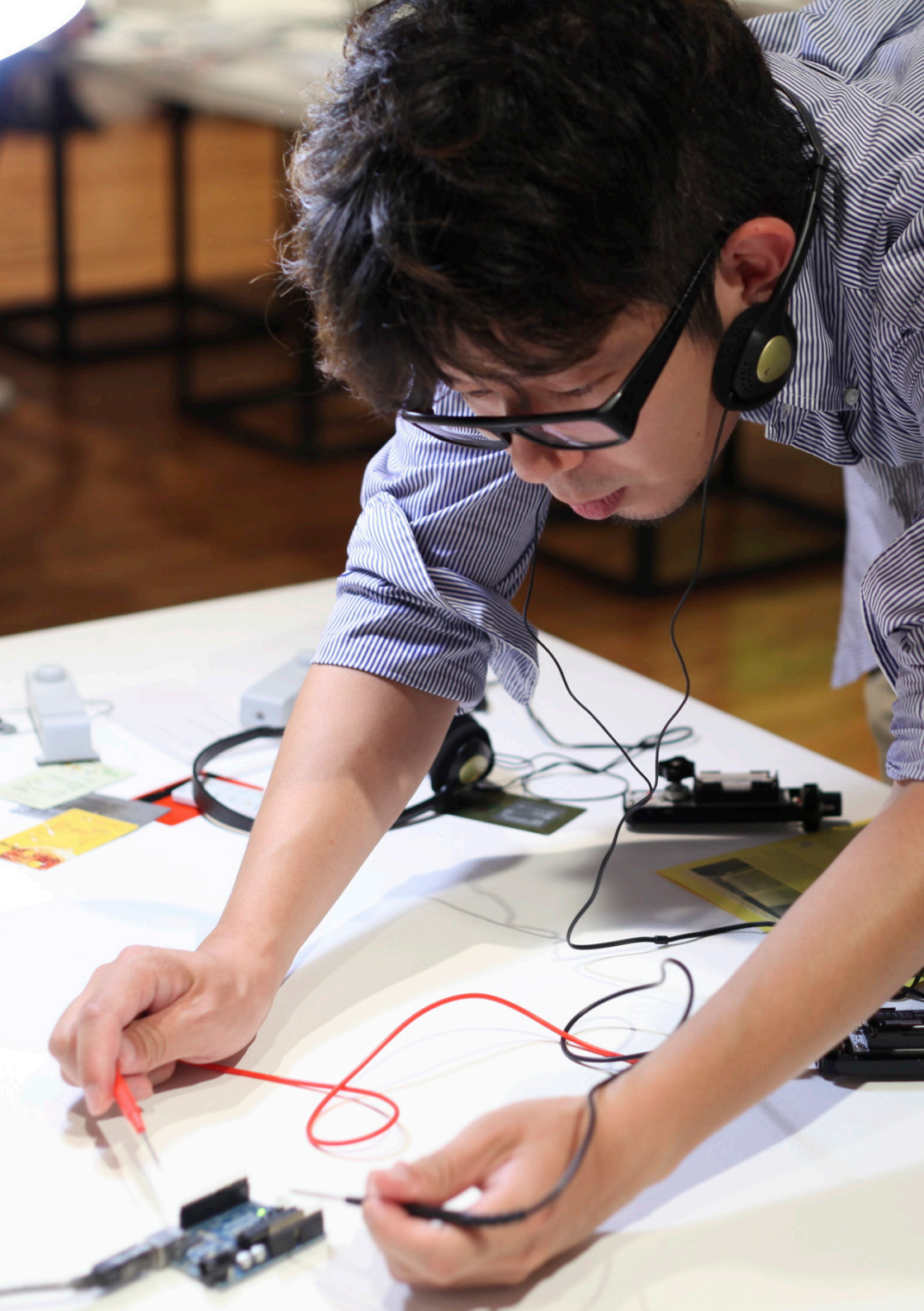
## inClip

鹿島田知也

inClip Tomoya Kashimada

センサを組み込んだ洗濯バサミの形をした無線デバイスです。カラータグの色を識別し、情報とタグとの関連付けができます。物理的な形を持ったカラータグを、棚に並べたり、箱に入れたり、天井に吊るしたりなど、意図したところに配置して整理することができます。またウェブのブックマークやサウンドファイルなどのPC内の情報もカラータグで操作できます。

The clothespins are actually wireless devices that have sensors embedded in them. It can identify the color of the “color tag,” and associate certain information with it. Whether lined up on a shelf, put in a box, or hung from the ceiling, color tags can be arranged within a room to suit the user’s needs. Users can also manipulate web bookmarks, sound files, and other such data in their computer using the color tags.





## テクノフォンシリーズ

菅野創、山本雄平

**Tchonophone series** So Kanno, Yuhei Yamamoto

私たちはたくさんのテクノロジーに囲まれて生活しています。身の回りの電化製品は光や電磁波や電波を発生しています。この普段は耳で聴くことのできない、テクノロジーの声を聞く道具がテクノフォンシリーズです。

We live among a lot of technology. This technology emits light, electromagnetic waves or electric waves. *Technophone series* is a set of tools that can catch these kinds of waves as sound and allows the user to hear the normally inaudible voice of technology.



## form.

北村 譲

**form.** Yutaka Kitamura

パーソナルコンピューターやネットワークの普及と高度な工作機器の低価格化が進み、今までは個人で制作する事が難しかったものをつくる環境が整いはじめています。現在のマス・プロダクツで行っている大量生産、大量流通、大量消費とは少しかたちを変えた「パーソナルファブリケーション」という考え方に基づき、近い将来プロダクトもデータで買える時代が来るのでは？との考えの元、コンセプト商品を作り試行錯誤しています。

The spread of personal computers and networks, combined with advanced equipment becoming more affordable, is making it possible for individuals to manufacture things that until now would have been difficult to do themselves. Different from current methods of mass production, mass distribution and mass consumption, this unique approach is based on the idea of “Personal Fabrication”. I think in the near future we will reach an age of buying products in data form instead of physical form. We have been experimenting through trial and error with conceptual products.

# 今後に向けて

## Toward for the next step

転換点を迎え、来年度からIAMASも大きく変わり始めます。5つのスタジオから3つのスタジオに再編し、私たちはその中で「スタジオ1：インタラクション・メディア研究領域」として活動を始めます。これまでメディアアートで培った表現力をインタラクションデザインなどへ応用し、リサーチやアイデアから実稼働するプロトタイプを素早く作り試すプロトタイピングメソッドを軸に、企業との共同研究もより活発に行っていく予定です。また、社会との関わりでは、ひとつのハブとして関連するさまざまな分野を結びつけ、新たな創造を生み出す分野横断の拠点として活動していきたいと考えています。

IAMAS has reached a turning point, and will change dramatically next year, restructuring from five studios down to three. We will start working as a part of “Studio 1: Interaction Media Research”. We will adopt our expressive talents, cultivated through media arts, to new areas such as interaction design. Utilizing a unique prototyping method that enables students to quickly create working prototypes from research topics and ideas, we will work actively on joint research with various industries. On a societal level, we would like to be a hub that enables communication between related areas, and hope to work as a cross-disciplinary base for producing new creations.

IAMAS ユビキタスインタラクション研究領域

**Tipping Point**

9月9日 (木) – 12日 (日) 11:00 – 19:00

AXIS Gallery

共催: 日本写真印刷株式会社

協賛: 株式会社タカラトミー、丸紅情報システムズ株式会社

**IAMAS**

情報科学芸術大学院大学

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95

Tel. 0584-75-6600

**IAMAS Ubiquitous Interaction Research Group**

**Tipping Point**

September 9th -12th 11:00 – 19:00

AXIS Gallery

Cosponsor: Nissha Printing Co., Ltd.

Sponsor: TOMY COMPANY,LTD. , Marubeni Information Systems Co., Ltd.

**IAMAS**

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

International Academy of Media Arts and Sciences

3-95 Ryoke-cho, Ogaki City, Gifu 503-0014

Tel. +81-584-75-6600

[www.iamas.ac.jp/project/ui/](http://www.iamas.ac.jp/project/ui/)

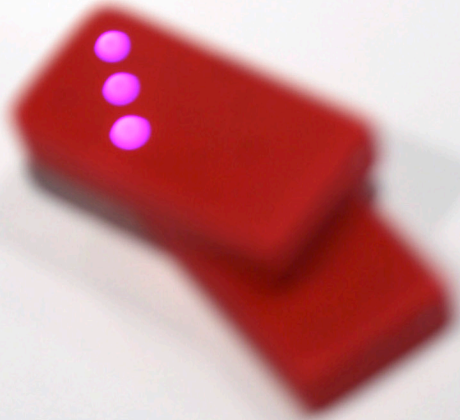
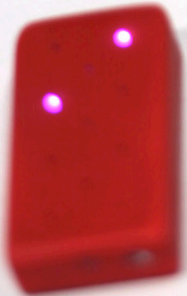
[ui-info@iamas.ac.jp](mailto:ui-info@iamas.ac.jp)



**IAMAS**

情報科学芸術大学院大学

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー





9月9日(木) ~ 12日(日)

11:00 ~ 19:00

September 9th - 12th

11:00 - 19:00

Gallery

106-0032 東京都港区六本木5-17-1 4F

〒 106-0032 Chiyoda-ku, Tokyo 106-0032

Tel: 03-5561-0000

Web: www.aaa.com

トー

9 /  
(1800)

9 /  
(1800)

9 /  
(1800)

9月9日(木)

11:00 ~ 19:00

September 9th

11:00 - 19:00

11:00 ~ 19:00

September 9th

11:00 - 19:00

11:00 ~ 19:00

September 9th

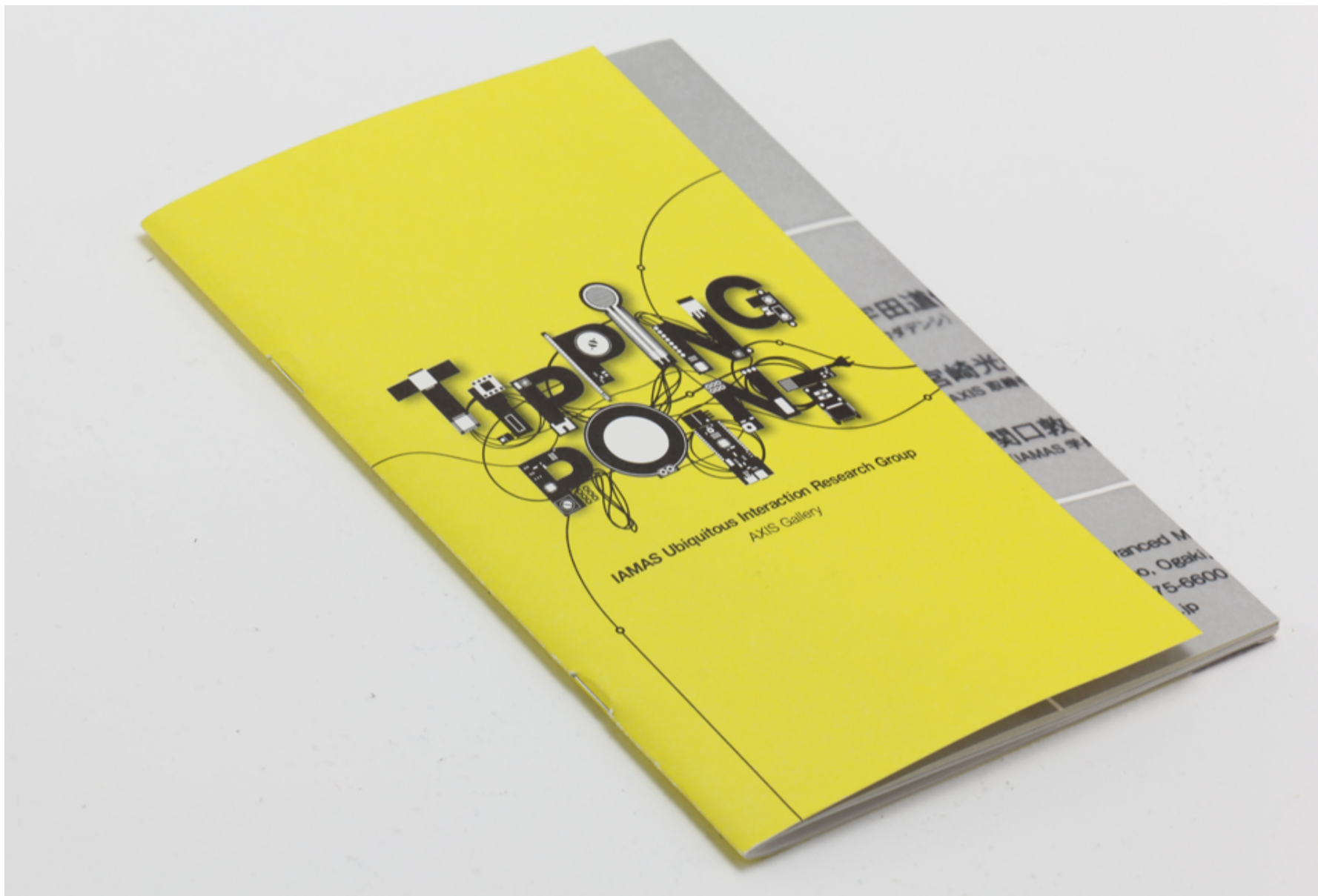
トー

9月9日  
Sept 9

Gallery  
100-1000  
No. 2-11  
Tel. 0000  
Fax. 0000



 情報科学芸術大学院大学  
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー



2009年にAXISギャラリーで開催されたユビキタスインタラクティブ研究領域「TIPPING POINT」展の記録をまとめた冊子です。それぞれのプロジェクトや共同研究の成果物を紹介しています。DVDには成果物の実演デモが収録されています。

This is a book that collects together all the records of "TIPPING POINT", a Ubiquitous Interaction Research Group exhibition held at the AXIS Gallery in 2009. This book introduces the various projects and joint research products. Recorded on the DVD are live demonstrations of those products.

形態 中綴じ製本  
 サイズ 147mm×210mm  
 コンテンツ ごあいさつ、アドバンストデザインプロジェクト、日本写真印刷株式会社共同プロジェクト、株式会社タカラトミー共同プロジェクト、ユビキタスウェアプロジェクト、今後に向けて  
 付録 DVD

Form Saddle Stitch Binding  
 Size 147mm×210mm  
 Contents Introduction, Advanced Design Project, NISSHA Co-Project, TAKARA-TOMY Co-Project, Ubiquitous Ware Project, Looking to the future  
 Appendix DVD

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。  
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

## 使用方法 | How to use

### PCで閲覧 | Via PC

#### ①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合  
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合  
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

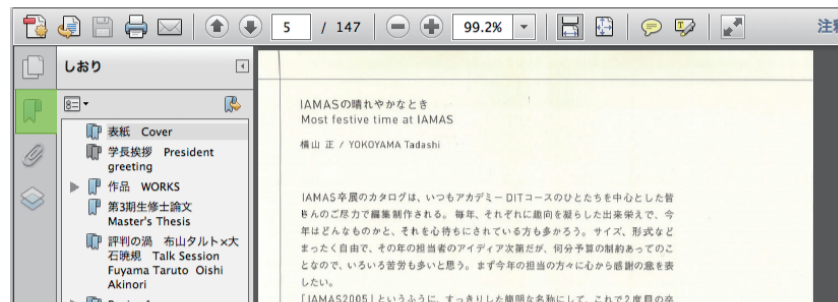
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合  
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合  
検索窓に入力してください。

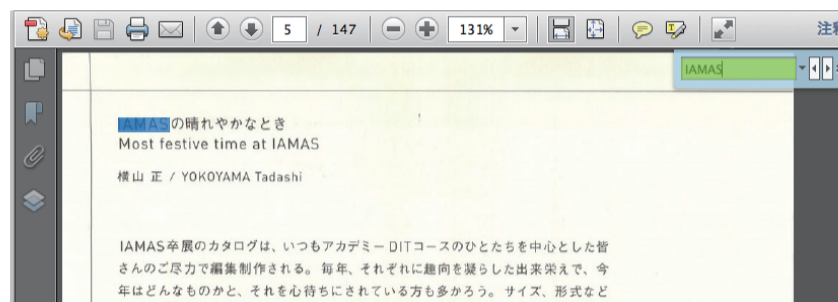
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



### iPadで閲覧 | Via iPad

- ※iBooksでのご利用を推奨しています。
- ※Use via iBooks is recommended.

#### ①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



### Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

# IAMAS BOOKS

TIPPING POINT IAMAS Ubiquitous Interaction Research Group

発行日 Issue	2012年1月再編 January, 2012
編集 Editor	鈴木光 SUZUKI Hikaru
撮影 Photography	萩原健一 HAGIHARA Kenichi
制作協力 Special Thanks	河村陽介 KAWAMURA Yosuke
監修 Supervisor	前田真二郎 瀬川晃 MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira
発行 Publisher	IAMAS 情報科学芸術大学院大学 IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS  
503-0014  
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki  
Gifu 503-0014, Japan

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)  
Copyright IAMAS 2012