

<メンバー>

研究者： 教授 鈴木宣也
 准教授 赤羽亨

研究補助員 市野昌宏、池田泰教、八嶋有司、田中翔吾

履修学生： 荏原洋夢、日比野光紘、五十川泰規、大野正俊、鈴木毬甫

<活動の概要>

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んでいる。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た。共同研究を柱とするリアルプロジェクト、プロトタイプ手法とデザインプロセスに関する基礎研究、プログラミング教育に関する研究を実施した。

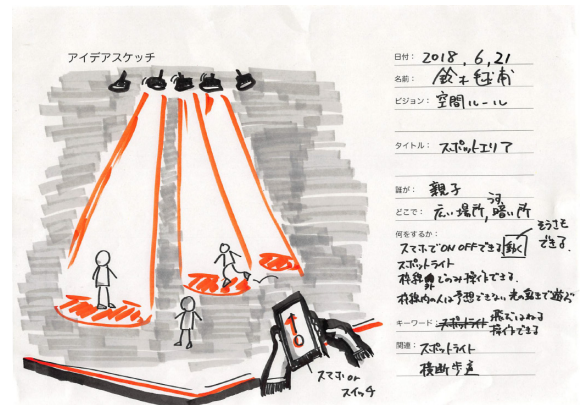
愛知県児童総合センターと名古屋芸術大学、愛知淑徳大学、静岡理工科大学との共同で「メディア実験室」を実施。プロトタイプを制作し研究成果を展示発表した。

<活動内容>

共同研究「メディア実験室」

「メディア実験室」は、メディアを利用した単なる遊びを作るのではなく、五感を駆使した身体で感じることでできる遊びを通じて、子どもたちの中に何かを残すような取り組みを目指している。ここで言うメディアとは主にコンピュータが内在した装置を用いることをさしている。ゲームのような、何かをクリアしたりすることを目指すのではなく、自分から何かに気付いたり、自分から何かを生み出したり、いっしょに協調したりするような、遊びが本来持っている能動的な仕組みを持たせること、また、子どもたちがそれらと接した時に、それをどのように感じ、考え、何を残すのか、それに対して我々はテクノロジーにどのような工夫を施す必要があるのかを、考える取り組みである。

本プロジェクトの1年生3人（五十川泰規、大野正俊、鈴木毬甫）が遊びをプロトタイプし、子どもたちへ体験してもらうことを試みた。プロジェクトは6月中旬から始まるため、リサーチやアイデアスケッチなどを駆使しながら、およそ3ヶ月間の短期間にアイデアを出してから、プロトタイプ制作までをこなした。複数のアイデアから要素を抽出し、ラフなプロトタイプを作ることから始め、最終的に二つのプロトタイプへ絞った。



特に学生がこだわったことは、「気づき」と「身体性」のふたつのキーワードである。訪れる子どもは3歳から8歳程度の児童が多く、道具を渡して使い方を教えるのではなく、まずそれが何であり、どのように動作するのかからはじまり、徐々に自分の身体をどう動かすのか考えることへつながり、それが自己表現へと形を作ることとなり、更には他者とのつながりへ発展させるということへ向かえばと考え制作した。



プロトタイプ1「うごフロア！」

人と人とを線で結ぶ床プロジェクションによる装置である。上からのプロジェクションにより、床面に人と人を線で結ぶ仕組みになっている。まず子どもたちが会場に入ると、自分自身の足元に色のついた円があらわれる。子どもが歩くとその円が自分についてくることがわかる。子どもは自分の足元に円がついてくるところから逃げようとしたり、別の色の円に乗り換えようとしたりする。そのうち、他の子どもの円と自分の円の間に線が結ばれていることに気づく。線の結び方は、距離や密度によって変わり、子どもの位置に応じて動的に変化する。一度に20人程の人が同時に体験できる。子どもだけではなく、大人も含め体験することができ、歩いたり、走ったり、踊ったりしながら楽しんでた。1時間以上も遊び続ける子どもも多数おり、遊び続ける中で、遊び方も変化していくだけではなく、人と人との関係から、線をどのようにつなげていくかを考える様子も見れた。二人、あるいは三人で同時に線を引いたり、動かしたりして遊ぶ協調行為も自然と発生したケースもあった。

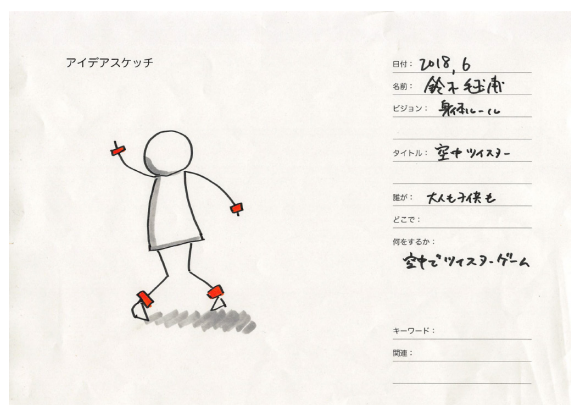
プロトタイプ2「うごリング！」

手や足などにつけて遊ぶ音の鳴る装置である。手につけた場合、手の上げ下げや、捻り方によって角度を変えると音色が変わる。鳴らない角度もあり、手をどのように動かすと音がなるのか、あるいは演奏することができるのかを探しながら遊ぶ装置である。そうして遊ぶ様子は、他の人から見るとまるで現代舞踏のようなパフォーマンスをする格好となり、体験する子どもも、その子どもを見る周りの子どもや大人も楽しむことができる。実際にバレエダンサーの手足に「うごリング」を着けて踊って音を奏でてもらった。会場の子どもも大人もそのダンスと音色に、初めはびっくりしていたものの、だんだん引き寄せられていく子どももあり、不思議な経験を提供することになった。実際に子どもたちは、つけるのを嫌がる子もいますが、つけるところを工夫し出したり、寝転んだり、逆立ちしたりする子も現れ、遊び方を工夫しながら編み出していた。

会期：2018/09/22～2018/09/30

会場：愛知県児童総合センター

入場者数：4日間延べ4,700人



○「あしたをプロトタイピングする」展

会場：名古屋大学教養教育院プロジェクトギャラリー「clas」

会期：2019/01/08～2019/01/16

本プロジェクトの活動から生まれたプロトタイプを通じて、情報技術とデザインの関係性に気づきを与える展示をおこなった。人とメディアの間に生じるインタラクションを持った、見るだけではわからない作品に「触れて」「楽しむ」ことから、なぜそれを作るのかに至るまで鑑賞し、さらに「見て」「考える」ことをプラスした展示をおこなった。

出展作品：

DIEGESIS DESIGN -CASE OF LEFTHANDEDNESS (荻原洋夢)

* as Code (日比野光紘)

うごリング (鈴木穂甫)

終電がなくなるとき (大野正俊)

不安定を生むツール (鈴木穂甫)

石徹白の種子貯蔵庫 (五十川泰規)



○ワークショップ

根尾小学校総合学習授業

実施日時：2019/02/14

内容：うごリングを用いた遊び創造ワークショップ



○学会論文展示発表

情報処理学会インタラクション2019 (2019年3月6日～8日)

題目：うごリング：遊ぶとパフォーマンスしてしまう玩具

鈴木 穂甫, 鈴木 宣也, 赤羽 亨