

<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：ソニー株式会社共同研究」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。また、「移動体芸術プロジェクト」に参加し、養老アート・ピクニックに従事した。

個人の活動として、ヴィジュアルシンキングストラテジーの調査とそれに関するヴィジュアルリテラシー研究会を実施・参加した。またプログラミング教育を想定した論理的思考を体験するための「つみきでえいご」のワークショップを実施した。

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、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「技術戦略特論」の講義を実施した。

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布座実行委員会に属し、イベント等を実施した。さらに NPO 法人うめの森ヴァルドルフ子ども園の理事として情報デザイン等に関して活動した。

<学内活動>

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

あしたをプロトタイピングするプロジェクトは、現状の社会課題を抽出し、未来を見据えたプロトタイプの実現と、それによる未来像の創出、そしてプロトタイプの現実化を念頭に活動するプロジェクトです。プロトタイプとは、情報通信技術を用いてユーザエクスペリエンスを考慮し体験可能な実稼働する「モノ」だけではなく、教育的ワークショップや社会基盤システムなどへ向けた試行的な取り組みとしての「コト」もプロトタイプとして考えている。

このプロジェクトではひとりで作るだけではなく、学生同士や教員、あるいは企業との共同研究も含め共創することを体験し、プロジェクトを自分たちで推進するための方法論の獲得も目指し活動した。

2 共同研究：ソニー株式会社共同研究「衣食住：ネットワーキングプロジェクト」

今年度はソニー株式会社との共同研究「衣食住ネットワーキングプロジェクト」を通じて、これまでの手法とは異なる新たな方法の模索として研究を実施した。地域性を考慮した衣食住の問題を考察し、課題やテーマも含め発見していくところから始めている。そこから抽出した課題やテーマに対して、ネットワーキングによって解決していくことを目的とする。今回は、



都市とは異なる地域性の中から新たなデザインフィールドを探索するとともに、そのフィールドワーク手法も新規に編み出しながら実践し、ソニーのメンバーも含め、一緒になってテーマを掘り起こしていった。地域性の中から「観光地」をテーマとして据え、ツアー的な観光や、ナビゲーションなどの便利で役に立つといった視点とは違う、体感を基本とする自分で見、聞いて、触れて、感じて、考えて、探索していく楽しさを見出すため方法に対してアイデアを複数立案し、その中から2つを取り上げ、「旅のお供」となるプロトタイプを制作した。プロトタイプの使用シーンとしてビデオプロトタイプを制作し上映するとともに、実際に体験できる形のプロトタイプも制作し展示した。

3 学内プロジェクト：移動体芸術プロジェクト

「移動体芸術」は、自転車やドローンなどの「移動」する道具装置と、それを利用する人々の様相を対象とするアート・プロジェクトである。「移動する」ことの意味を考えることを通して、新しい表現の可能性を探求する。主な活動としては、昨年度に引き続き岐阜県の養老公園におけるイベント「養老アート・ピクニック」の企画と運営を行い、出展する作品の制作を行った。このイベントは、野外や仮設テントなどを発表場所として、不特定多数の来場者を対象として行われるため、屋内環境とは異なる意識をもって制作にあたる必要がある。さらに、短期間のイベントに留まらず、恒常的な活動の場を運営することも視野に入れて、今後3年間の活動を計画して実施していく。

4 展示発表 WS 「つみきでえいご」

2020年までに英語は初等教育の3年生から学習準備活動が始まる。一方で、早期化への疑問 や教員への負担などの問題が問われている。そこで、教育ではなく自然な遊びの中で英語 を学ぶことを目的として提案するのが「つみきでえいご」である。単語一つ一つを積み木 とした5つのアルファベットの文字から、3文字を選択し単語を作る。積み木を並べて手と 頭を使いながら学習することができる。さらに、正解した時には発音とイラストが現れる ため、耳と目を用いて覚えることができる。

メンバー：富塚裕美、鍋谷美華、竹内環、田中翔吾、宮野有史、鈴木宣也

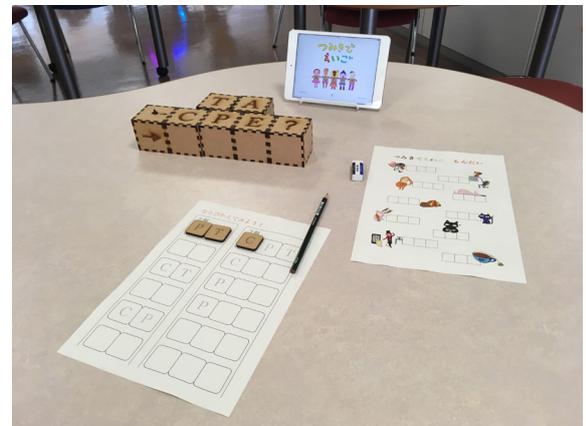
展示：あいちワークショップギャザリング 2017

会場：椋山女学園大学

会期：2017/08/19

5 ヴィジュアルリテラシー研究会・ワークショップ

大学においてヴィジュアルリテラシ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シーが、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。研究結果をまとめた「ヴィジュアルリテラシースタディーズ」を出版した。

出版：「ヴィジュアルリテラシー スタディーズ」 中部日本教育文化会

ワークショップ「学びの杜・学術コース」

主催：名古屋大学大学院教育発達科学研究科附属 高大接続研究センター

タイトル：視覚文化探究講座「絵で考えよう」

日時：2017/08/22

会場：名古屋大学

6 出版：「アイデアスケッチーアイデアを<醸成>するためのワークショップ実践ガイド」

IAMAS の教員 4 名が執筆した書籍。10 年間以上培われた視覚的ブレインストーミング手法アイデアスケッチのノウハウを、誰もが実践できるようわかりやすく解説した。アイデアスケッチはジェームス先生がガングプロジェクト時にはじめた手法で、さまざまなプロジェクトで活用されるなかで熟成してきた。アイデアスケッチによるアイデアの視覚化は誰でも簡単に理解しやすいだけでなく、多様な分野の教員と学生が様々な研究課題にプロジェクトベースで共創していくため、分野間のコミュニケーションを円滑にし、共有していくためにも効果的に機能する。そのようなノウハウを IAMAS 内の研究教育に活かしていたが、学外からの要望もあり出版した。



<学外活動>

1 名古屋工業大学大学院「技術戦略特論」

日時：2017/05/11-2018/06/01

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。

2 九州大学「メディアアート表現ワークショップ」

日時：2017/11/02

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。

<社会活動>

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

メディア技術やインタラクティブ技術が浸透する現代社会で、作品を通じた情報交換・発信だけでなく、その背景、ねらい、関係する技術・科学などについて論じ、整理・記録することによる情報交換・発信が、その発展に寄与する。

2 日本バーチャルリアリティ学会 論文誌査読委員

3 ネコ市ネコ座実行委員会

ネコ市ネコ座とは、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。「ネコ市ネコ座神戸」開催 たくさん猫をテーマにしたイベントがありますが、ネコ市ネコ座は、参加することが猫助けにつながる、とっても新しい仕組みの猫祭り。参加する人、出店する人、開催する人が三位一体となって、楽しみながら猫助けができちゃう、みんなが同じ「猫助け」をキーワードにひとつになれるイベントを開催した。

日時：2017/12/16-12/17

会場：デザイン・クリエイティブセンター神戸

4 NPO 法人うめの森ヴァルドルフ子ども園 理事

子どもたちにとって本当に必要なことは何かを考え、温かく見守り、子どもの本質を守り育てる教育の場となるよう、ルドルフ・シュタイナーの人間観に基づく教育理念を柱とした幼児のための教育と社会に向けた活動をおこなっている。ヴィジュアルシンキングの活用と情報デザインなどを中心に活動した。