

<活動の概要>

科研や共同研究などの外部連携を中心に本年度活動した。

科研「ヴィジュアルリテラシー普及にむけた基準策定とツールの開発」を3ヶ年実施する中の2年目において、ヴィジュアルリテラシーへ向けたツール開発と調査、それらに関する研究会を実施した。

共同研究として株式会社大広と「広告クリエイターによるものづくりプロトタイピング」を実施した。

子どもに向けたヴィジュアルリテラシー&プログラミング思考実践として、大垣市や根尾小学校、愛知県児童総合センターなどと連携した、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「ゴムの森」「からだdeバンド」「サウンドボックス」などのワークショップを実施した。

プロジェクト実習では「根尾コ・クリエーション」「移動体芸術プロジェクト」に参加し活動した。

社会活動として、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」、名古屋芸術大学「インターメディア表現」の講義を実施した。また、大学間連携として「クリスタル広場ビジョン7大学連携企画LED. 実行委員会 (Leading Educational group for Display research)」を実施した。

<学内活動>

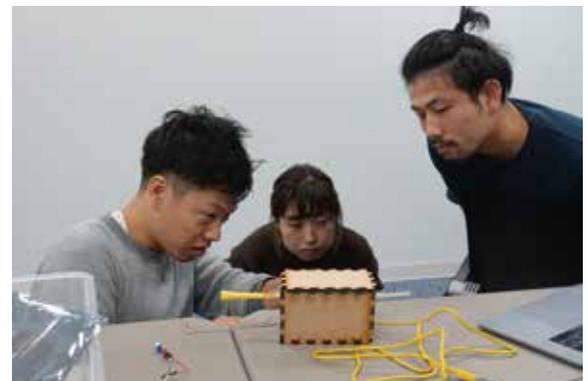
1 共同研究：株式会社大広共同研究「広告クリエイターによるものづくりプロトタイピング」

ネット時代となり、広告業界も過渡期を迎えている。クライアントの要望に合わせて広告を作りうるだけでは生き残れない。マーケティング力にもものづくり力を掛け合わせることで、これまでにないものあるいは広告を作る可能性に見出す大手広告会社も現れている。本研究では、ものづくりの得意なイアマスとの協働を通して、広告クリエイターたちがプロダクトデザインの発想を身につけ、広告業界におけるものづくりの可能性を自ら見出していくことを目指す。イアマスはコンセプトやビジョンの創造の得意な広告クリエイターとの協働作業から広告的な手法を学ぶ。設定したテーマに基づきアイデアスケッチを実施し、それらのアイデアを元にプロトタイプを創出するというプロセスを実施した。

複数のアイデアの中からプロトタイプを3つのグループに分かれ、3点のプロトタイプに取り組んだ。プロトタイプは、シャボン玉を使った玩具楽器、働き方に対するお知らせツール、実店舗に向けた実世界広告ツールのプロトタイプを制作した。

実施期間：2019/7/1～2020/03/31

メンバー：鈴木宣也、金山智子、鈴木毬甫、桑畑幸千生、幅田悠斗、星安澄、守下誠



2 科研：「ヴィジュアルリテラシー普及にむけた基準策定とツールの開発」

ヴィジュアルリテラシー教育をひろく社会に普及することを目指して、調査をおこない、ツールを開発し、基準を策定することである。今日、インターネットや SNS といった電子メディアを通して、多様かつ大量な視覚情報が絶え間なく私たちに送られてくる。その読解と活用は日常生活において一層重要性を増している。欧米における普及に比して、日本では、市民の理解は遅れている。本研究グループがこれまで進めてきた、大学におけるヴィジュアルリテラシー教育に関する成果をふまえ、企業、地域、中等教育へと展開する。国内外の事例を文献と訪問によって調査し、実践方法を議論し、ツールを開発する。そして、ヴィジュアルリテラシー普及のための基準を策定する。

学会発表「日本デザイン学会第 66 回春季研究発表大会」

題目：企業に向けたヴィジュアルリテラシーを用いた WS の検討

著者：鈴木宣也、金山智子

日時：2019/06/28～2019/06/30

会場：名古屋市立大学

3 子どもに向けたヴィジュアルリテラシー&プログラミング思考実践研究

プログラミング教育が 2020 年に小中学校に導入されようとしている。プログラミング教育は、論理的な思考や問題解決力の獲得や、情報通信に関するエンジニアの不足に対応するなど期待されるところではある。一方で、言語的なプログラミングの習得を小学生からする必要があるのかは疑問が残る。それは「物事を学ぶには適切な年齢がある」という点である。これについて何ら議論も研究結果も出ておらず、子どもを被験者とした実験とも捉えられる状況だ。「Screen Scholed」には、教育現場におけるテクノロジーの使用が子どもに与える影響をまとめている。その中で、集中力、社交性、批判的思考、問題解決といった子どもの能力が著しく下がっているとの指摘がある。メディアを再考しながら子どもへ向けたワークショップについて検討した。

3.1 あそびの実験室

ワークショップギャザリング・ミニ「あそびの実験室」は小さなワークショップのあつまりである。ここでは、2019 年 8 月 24 日あいちワークショップギャザリング 2019 に出展する学生・院生が企画したワークショップやあそびを「実験する」場所を設けた。実験だから、失敗も成功もあり。もっとおもしろくなる、もっとたのしくなるを探す。今回の発見をふまえて、今夏のワークショップギャザリングで再チャレンジする。

出展作品：

・からだ de バンド ・actionCanvas ・火星まで届け(仮)

日時：2019/06/15

会場：愛知県児童総合センター



3.2 あいちワークショップ・ギャザリング

あいちワークショップギャザリングは、「こどもとアートとものづくり」をテーマに、東海地方の大学教員や大学生・大学院生、児童館や社会教育設のスタッフ、企業人やアーティストなど様々な立場のメンバーが、2014年8月に椋山女学園大学に集まって、ワークショップ・デイを開催したことを機に、毎年夏に開催している。造形あそび、電子工作、電子紙工作、プログラミング、アートワークショップ、映像ワークショップ、光や音を使ったインタラクティブなあそび、映像上映など、色々なあそびのプログラム、ワークショップが開催された。



出展作品：

- ・からだ de バンド
- ・actionCanvas
- ・火星まで届け(仮)

日時：2019/08/24

会場：椋山女学園大学

3.3 イアマスこどもだいがく

イアマスこどもだいがくは、芸術や科学といった領域を超えることで新しい「もの」や「こと」を創造する本学の教育を元に、小学生を対象としたワークショップを行うイベントである。いわゆる図画工作や科学実験といった枠組みを超えた思想や発想の育成を目指し、大垣市と本学が連携して取り組む。3年目となった今年のこどもだいがくは、8月に4回の講座を実施した。



出展作品：

- ・とくめいおえかき ～見えない人といっしょに絵をかこう～
- ・モノトーク2 ～ぐるぐるづくえでいっしょに作ろう！～
- ・ゴムの森
- ・からだ de バンド

日時：2019/08/22-2019/08/28

メンバー：金山智子、鈴木宣也、コココ(野呂祐人・工藤恵美)、山田聡、星安澄、渥美智也、伏田昌弘・守下誠



3.4 メディア実験室

「unlearn」という言葉がある。既成の知識を得るのではなく、学ぶのとは逆の方向を志向して、そこから離れてみることを意味する。小学校にあった理科実験室には、好奇心が旺盛で、怖いもの見たさの子どもには、密やかな魅力に満ちていた。そこは手際よくまとめられてはいるけれど味気ない教科書を使った学びとは違って、一人一人が何かを発見できそうな、今にして思えば「unlearn」な場所であった。この「メディア実験室」も、コンピュータが並ぶ、すまし顔の空間ではなく、まだまだ得体のしれないメディアなるものを実験してみようというお部屋である。



2年目をむかえた「メディア実験室」では、愛知県児童総合センターと3+1大学の研究室が集い、「あそび」にひそむ魅力を、子どもたちの力を借りながら求めてみよう、というこれまでにない取り組みである。

日時：2019/09/07-2019/09/16

会場：愛知県児童総合センター

参加大学：

- ・名古屋芸術大学
- ・情報科学芸術大学院大学
- ・愛知淑徳大学
- ・静岡理工科大学

出展作品：

- ・からだ de バンド
- ・actionCanvas
- ・火星まで届け (仮)

3.5 根尾小学校総合学習授業

自然な遊びの中でプログラミング的思考を学ぶことを目的として、根尾小学校にてワークショップを2回実施した。

1回目は、「からだ de バンド」を行なった。こどもたちは振ると音がなるバンド型のデバイスを身につけ、テーマに合わせてからだを動かすことで音楽を奏でる。低学年クラスでは「感情」、高学年クラスでは「数字」をテーマに設け、からだの動かし方とともにプログラミング的思考にも触れた。

2回目は、「サウンドボックス 音を捕まえる」を行なった。生活の中に隠れている音を探し出し「サウンドボックス」を用いて音を捕まえるワークショップである。根尾小学校で過ごす中で生まれる、普段は気にすることのない生活音に耳を傾けその音を用いて表現することで、子どもたちが新たなモノの見方と創造力を身につけることを目指した。

実施日時：2019/06/17、2019/12/2

場所：根尾小学校

メンバー：星安澄、鈴木宣也、金山智子、吉田茂樹、赤迫瑠奈、亀田茂、平塚弥生



4 学外プロジェクト：「クリスタル広場ビジョン7大学連携企画 LED. 実行委員会 (Leading Educational group for Display research)」

名古屋の中心として新しくなったクリスタル広場は、LED 柱によるディスプレイ空間として生まれ変わった。これまでの平面大型 LED ディスプレイとは異なり、柱4面をディスプレイとした立体感のあるオブジェと表示装置を組み合わせた新しい映像装置が設置された。4本の柱により映像空間が作られ、公共の場において新たな映像空間体験のできる貴重な場でもある。そのような新しい映像空間の可能性を念頭に、愛知・岐阜の映像メディアを専門とする7つの大学が集まり大学間連携し、それぞれの学生がこのLED柱を使った思い思いの表現へ取り組み、41作品が集まった。実験的だが新たな表現媒体へ学生が触れる良い機会であるとともに、クリスタル広場を訪れた方々へ新たな体験を提供する。



日時：2019/11/29-2019/12/13

場所：クリスタル広場ビジョン

参加大学：

- ・愛知県立芸術大学
- ・愛知淑徳大学
- ・情報科学芸術大学院大学
- ・椋山女学園大学
- ・名古屋学芸大学
- ・名古屋芸術大学
- ・名古屋造形大学

<学外活動>

1 名古屋工業大学大学院「技術戦略特論」

日時：2019/04/1-2019/05/31

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。

2 九州大学「メディアアート表現ワークショップ」

日時：2019/10/31

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 名古屋芸術大学「インターメディア表現」

日時：2019/11/1-2020/01/31

内容：デジタル表現では、サウンドが、グラフィクスなど他の表現媒体とともに使われ、文学や映画、パフォーマンスなど、多岐にわたった表現に用いられており、それらを複合的に使うことで表現が拡張されてきた。媒体を横断するインターメディアの多様な表現をテーマに、コミュニケーションの可能性について、制作を通して理解する。

<社会活動>

1 大学基準協会評価委員

2 県職員研修「行政アイデアスケッチ」

日時：2019/08/20

3 大垣市長杯全国プログラミングコンテスト審査委員

日時：2020/02/02

4 NPO 法人うめの森ヴァルドルフ子ども園 理事

5 ネコ市ネコ座実行委員会

6 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