

<活動の概要>

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月まで延長実施し、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。続いて4月から新たに科研「描画支援技術に対応したヴィジュアル・リテラシーの再定義と教育プログラムの開発」をはじめ、調査と研究会を実施した。

萌芽プロジェクトとして「デザインリサーチ方法論への批判的アプローチ」を3月まで実施し、デザイン方法論に取り組むデザインコンサルタントや実践企業、あるいはアカデミックな専門家に対してインタビュー調査をした。続いて4月から「Collaborative Design Research Project」をはじめ、学外との協働を実施した。また、文具メーカーとの共同研究を実施した。

大学間連携として7大学連携企画LED. 実行委員会を実施した。社会活動として、非常勤講師として、名古屋工業大学にて「技術戦略特論」の講義、名古屋芸術大学にて「インターメディア表現」の演習を実施した。

---

<学内活動>

1 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。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。1年延期して実施し、2022年度第3回研究会を2023年3月4日に開催し、研究報告をまとめた。

2 科研「描画支援技術に対応したヴィジュアル・リテラシーの再定義と教育プログラムの開発」

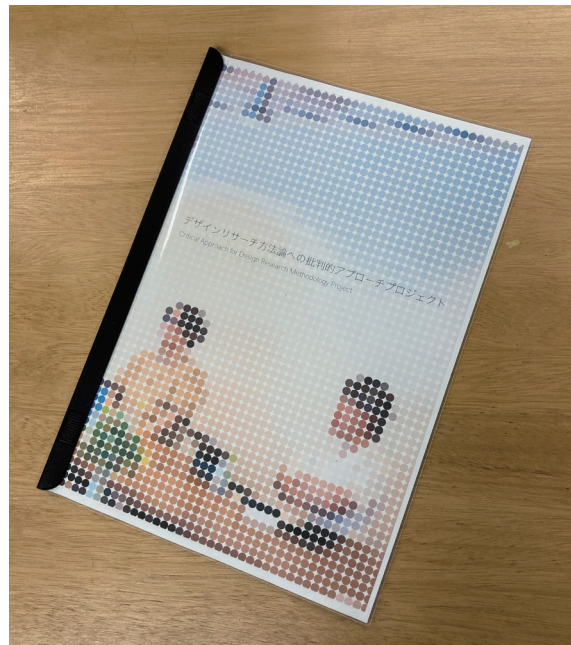
近年進化の著しい描画支援技術に対応するためにヴィジュアル・リテラシーを再定義することと、再定義に対応した教育プログラムを試作・評価する。従来は基礎的な知識を習得したのちに表現を作り出すという一定のプロセスであったが、描画支援技術（生成AI）の急速な進化は基礎的なプロセスを飛ばして、一気に表現を作り出すことを可能にした。この新しい表現方法について、既存のヴィジュアル・リテラシー研究は対応ができていない。そこで、本研究グループがこれまで進めてきたヴィジュアル・リテラシー研究を描画支援技術に対応した形に拡張する。ヴィジュアル・リテラシーを再定義し、具体的な教育プログラムを施策し実証する。2023年4月開始し、研究会と講演会を実施した。

### 3「デザインリサーチ方法論への批判的アプローチ」萌芽プロジェクト

デザイン思考など、社会の問題を発見し、物やシステム開発を通じてそれらを解決しようとするデザイン方法論について、2004年頃から導入される事例が増えてきているものの、実効する人やその経験則、対象としたフレーム自体の設定、あるいは提案した解決方法自体の影響も含め、方法論自体に関する検証の時期に来ている。消費を前提とした社会に閉塞感を感じ、サステナビリティへ移行しつつある状況下において、その背景にある社会性や人々の価値観の変化も踏まえ、新たな問いのあり方を模索する必要があると考える。これまでの原因と結果に基づいた近代的デザイン方法を乗り越えるためにも、現況を調査するところからはじめ、それらを分析する中で、次に続く足掛かりを検討したい。

そこで、デザイン方法論を取り入れて活動しているデザインコンサルタントや実践企業、あるいはアカデミックな専門家に対してインタビューを実施し、実例やその後の追跡も含め調査した。その結果、レポートを作成した。

研究代表：鈴木宣也 研究分担：赤羽亨



### 4「Collaborative Design Research Project」

デザイン思考などのデザイン方法論について、実効する人やその経験則、対象としたフレーム自体の設定、あるいは提案した解決方法自体の影響も含め、方法論自体に関する検証の時期に来ている。社会性や人々の価値観の変化も踏まえ、新たな問いのあり方やデザインプロセスが関わる影響やその範囲についてを検討する必要がある。デザインは課題解決に対する一つのツールではなく、デザインが関わるプロセスの中で、課題との関係性を再検討しなければならない。これまでの原因と結果に基づいた近代的デザイン方法を乗り越えるためにも、全体性やその影響なども含め試行し、デザインする人とデザインする対象との関係を考え、社会とデザインが影響する範囲を検討したい。

そこで本プロジェクトでは、地域や企業と対話を進め、デザインの役割について調査していく。互いが交差するプロトタイピングや共同研究へ向けた前段階の対話も含め、フレームの設定やビジョンの共有やプロセスの理解も含め、それぞれの関わりについて調査する。デザインと実際の対象間をブリッジさせ、その上に立ったことで得られる新しい視点を通して、今後のデザインについて検討する。

研究代表：鈴木宣也 研究分担：赤羽亨



#### 1 大垣市共同研究「イアマスこどもだいがく」

#### 2 リサーチトリップ「飛騨家具ーパラメトリックデザイン」

#### 3 共同研究「岐阜外国人支援」

#### 5 文具メーカー共同研究

文具メーカーとの共同研究を実施している。現在研究中であり公開できないため、終了後あらためて報告する。

研究代表：鈴木宣也 研究分担：赤羽亨

6 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。2023 年 1 月の上映に向けて、大学間連携を実施した。また 2024 年へ向け準備した。



日時：2023/01/12-2023/02/03

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
- ・椛山女学園大学
- ・名古屋学芸大学
- ・名古屋芸術大学
- ・名古屋造形大学

## 7 その他

7.1 共著論文：「The traditional philosophy of violins to design individual character - Why traditional violins have fascinated people for more than five centuries -」

Hitoshi ASADA, Masahiro INOUE and Nobuya SUZUKI

Japan Society of Affective Engineering, The 9th International Symposium on Affective Science and Engineering, March 08, 2023.

---

## < 学外活動 >

1 非常勤講師：名古屋工業大学大学院「技術戦略特論」

日時：2023/04/1-2023/05/31

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 非常勤講師：名古屋芸術大学「インターメディア表現」

日時：2023/11/1-2023/01/31

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 ソフトピアジャパン理事
- 2 岐阜県国民文化祭企画委員会委員 (2022 年度)
- 3 岐阜県国民文化祭実行委員会委員 (2023 年度～)
- 4 ぎふメディアコスモス運営委員
- 5 岐阜県 IoT コンソーシアム理事 (2022 年度)
- 6 岐阜県 DX コンソーシアム理事 (2023 年度～)
- 7 ネットワーク大学コンソーシアム岐阜運営協議会委員
- 8 大学基準協会大学認証評価分科会委員 (2022 年度)