

・令和5年度春学期 修士研究中間発表会

日時：7月26日 (水) 13:00 16:00

会場：3 10 1教室(3号館1階)

発表方法：口頭発表M2生：10分（発表7分、質疑応答3分），M1生：5分（発表4分、質疑応答1分）

- 13:00 専攻長挨拶・事務連絡
- 13:05 22GD01 WANG ZICHONG (オウ シチュウ)
データを可視化して人を導くデザインの研究～災害等の非常時誘導に着目して～
- 13:15 22GD03 ZHAO YU (チョウウ)
マルチメディアを用いた動的表示における観光案内標識に関する研究
- 13:25 22GD04 ZHANG YILONG (チョウ ゲイロウ)
日本の伝統文化～枯山水の美しさの研究と作品制作
- 13:35 22GD05 GAO CHANG (コウチョウ)
賃貸住宅における多様な生活に合わせた家具の研究と制作
- 13:45 22GD06 ZHOU HAOTIAN (シュウ コウテン)
色覚多様性に応じたゲームに関する研究～少数派色覚プレイヤーの実態調査とユニバーサルモット実装に向けた提案～
- 13:55 22GD07 CHEN LU (チンロ)
中日における妖怪の古典表現を研究し、現代の感覚を用いて図鑑を制作する
- 14:05 22GD08 DING MINGYU (テイ メイウ)
「無意識をデザインする」という概念に基づいたキッチン用品の研究と制作
- 14:15 22GD09 YU ZHIBIN (ユチヒン)
「自分の状態」を特定の他者に伝えるインスタレーションについての研究～身体性を体現する立体物の演出をテキストに基づいて行う～
- 14:25 22GD51 HU NAN (コナン)
七宝で、二十四節気の物語
- 14:30 22GD52 DAI JIAQIAN (タイ カセイ)
製品における絵画風設計の応用～八大古都～
- 14:35 休憩
- 14:45 23GD03 HU ZHIYUAN (コシェン)
メディアアートにおけるサウンドスケープの可視化研究
- 14:50 23GD10 CHEN RUNDONG (チン ジュントウ)
ゲームキャラクターデザインに関する研究
- 14:55 23GD04 HUANG WENXUAN (コウ ブンセン)
古詩を平面表現として視覚化する研究

- 15 : 00 23GD05 SHENG QING (セイ ジョウ)
 印鑑における感情表現の研究
- 15 : 05 23GD06 SUN QIHENG (スン ケイコウ)
 五感をデザインするための研究～中国茶のブランディングデザイン～
- 15 : 10 23GD08 CHU TIANYI (チュ テンイ)
 インスタレーションによる臨場感を向上する研究と制作
- 15 : 15 23GD09 CHEN YIJIN (チェン イジン)
 脱構築主義に基づくイラスト制作
- 15 : 20 23GD14 LYUBAOKUN (リュ ホウコン)
 外国人親光用タクシーのデザイン
- 15 : 25 23GD02 HU YUANZE (フ エンタク)
 色調整可能なエレクトロクロミックデバイスの研究と応用
- 15 : 30 23GD11 CHENG YONGJIE (チェン エイケツ)
 プロダクト開発における画像生成AI活用方法の研究
- 15 : 35 23GD01 川越 涼
 盲導犬AI
- 15 : 40 23GD0 高田陽進
 AIプロダクション～AIプロデューサーによる動画作成サポート～
- 15 : 45 23GD13 平井孝幸
 人を感化させるメンタルデザイン手法のAGI化の研究～人と関わるために規範意識の醸成を狙う次世代メディアの構築を目指して～
- 15 : 50 23GD12 長尾亜怜
 罪と罰AI
- 15 : 55 23GD15 渡邊寛介
 特定のキャラクター性を活用した寄り添いの研究
- 16 : 00 終了

*発表者は、会場に12 : 30に集合し、会場での発表機材の準備を事前に完了してください。

発表資料を35部用意し、会場入り口付近のテーブルに学籍番号順に並べてください。

*1年生の発表については、領域・指導教員ごとに決めました。

1. 研究背景・目的

本研究は、深澤直人の提唱する「無意識をデザインする」という概念に基づいて、新たなキッチン用品をデザイン提案するというものである。

「無意識をデザインする」とはデザイナーが日常生活における人々の無意識の行動を察知して考察し、それを目に見えるデザインに変換する能力のことである。深澤の代表的な作品には壁掛け式CDプレーヤー、BINCAN チップバケツ、JIINC. 製「毎日おいしい調理器具セット」などがあり、これらのモノはいずれも複雑な装飾はなく、単色でモノ同士が調和し、ユーザーに違和感を感じさせない。深澤のミニマルスタイルは、製品のデザインに冗贅がなく、すべてのパーツに存在理由があり、単に見た目のためだけでなく、合理性と実用性のために存在するものである。

この深澤の提唱する「無意識をデザインする」という考え方の理解を深めると共に、既製品の調査、分析をおこない、それに基づいて使いやすく魅力的なキッチン用品を提案したい。

2. 研究方法

(1) 先行調査・研究

- ・キッチン用品の既存品を調査する
- ・日本デザイン学会デザイン学研究による脇屋・山崎(2012)の研究を選考に、4つのグループに分類する。
- ・各グループのプロトタイプを調査する。
- ・キッチン用品の選定

(2) ユーザー分析

- ・キッチン用品を使用する際の人の行為を調査する
- ・各グループのプロトタイプについて、ユーザーの行為を分析する

(3) アイデアの考察と検討

(4) プロトタイプの制作

3. 研究内容

既存品を「人の行為を促す」という視点で、調査分析を行う。脇屋、山崎の論文を参考に4つのグループ項目を決定した。

(1) 生態学的なことを楽しい魅力に応用

図1は、サラダなどを作る時に使用する木製ナイフである。木製ナイフは、金属の刀に比べて固くないが、野菜や

果物専用にすることで、安全かつ快適に使用することができる。

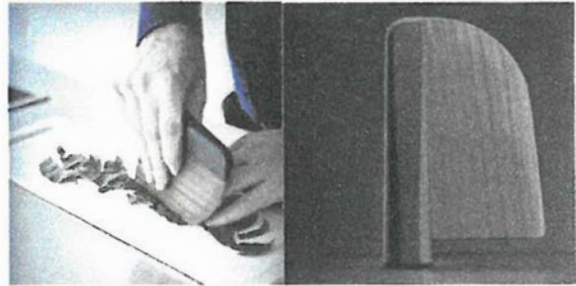


図1

(2) 経験を他の製品に利用する魅力

人間が成長していく中で得ていく経験を他のプロダクトに利用することである。図2のレンガを収納するテーブルウェアは花の形でデザインしている。多くの人は花を見ると、自然に花びらを一枚ずつ取ることを連想する。そして、人は無意識の行為で製品の機能を理解し、行動することができる。

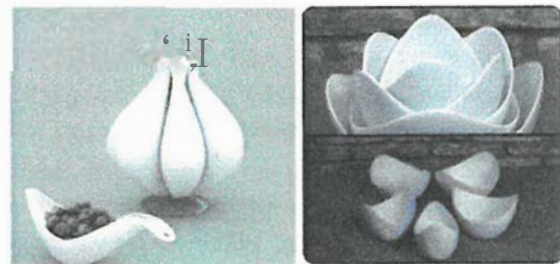


図2

図3

(3) 欄賤集めて、意州生の魅力

一般的なベジタブルカッターは単一の機能を持っているだけだが、このベジタブルカッターは、様々な種類の替え刃があるため、千切りやスライスなど様々な切り方ができ、とても賢いである。



図4

(4) 人の行為を誘導する魅力

多くの人にとって、キッチン用品の整理・収納は、いつも大変な作業である。さらに、日本ではキッチンのワークトップが非常に限られているため、本研究では製品のサイズと収納に焦点を当て、より機動性のある製品を提案する。



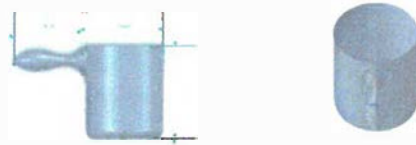
図 5



図 6

(5) アイデアの考察

先行事例調査を踏まえ、一人暮らしの食生活を豊かにするためのキッチンツールを制作することとした。キッチンで調理し、テーブルで食事をとるところまでの動作を検討する。一人暮らしの学生にヒヤリングをした結果、調理した鍋から器に移し替えることなく、直接食べる人が多いことがわかった。このことから、鍋やフライパンで調理したものを、そのまま器に移し替えることなく、器として活用できるというアイデアをデザインすることにした。お皿やお碗として食卓にのせても、違和感なく美しいデザインを考察する。フライパン兼お皿、両手鍋兼お碗、スープカップの大小中と3種類のサイズと用途を提案する。フライパンと鍋はガスとIHでの調理が可能とし、スープカップは電子レンジで使用するものとする。取り外し可能な取手部分のデザイン検討を行なっている。



4. 研究結果

一人暮らしをしている人をターゲットに、調理器具と食器を一つにしたキッチンツールをデザイン制作する。アイテムは最も使用頻度の高い調理器具と食器の3種類を想定する。調理器具の取手が取り外しできることで、食器として使用する際、見た目も良くなる。洗い物が、調理器具と食器の2つから1つに減ることで、一人暮らしの自炊が容易となり、シンプルで豊かな暮らしをサポートすることができる。

5. まとめ

今後は、3DCGでアイデア検討及び改良を行い、3Dプリンターを使用したプロトタイプを作成し、試作をもとに実験を行う。

【参考資料】

[1] 人の行為を促すプロダクトデザインの研究 日本デザイン学会 デザイン学研究第5巻第14号, 2012年, 脇屋玲央山崎和彦

[2] ふつう TOTO 出版社 2005年, 深澤直人

[3] デザインの輪部 東点書籍, 2005年, 深澤直人

[4] 図1: マイセンミラノサラダナイフ

[5] 図2: スパイスオーガナイザー, Photo Alquimia

[6] 図3: 「モンニク」お碗セット Ceramic Clay

[7] 図4: 多機能型ベジタブルカッター, 扱墨厨具

[8] 図5: キッチン用包丁差し, NKPAI

[9] 図6: キッチン以四味用引き出し, 餐将写

愛知産業 学造形学研究科

「日中における妖怪の古典的表現図鑑を制作する」

22GD07 CHEN LU 陳瑯

デザイン学専攻 デザイン領域松浦主税研究室

1. 研究背景・目的

本研究では、伝統的な視覚要素および現代のデザインを考察し、それらの特徴を抽出する。その上で、両者の軸合点を探究し、伝統文化がデザインでの応用の拡大を図り、その方法を解明することを目的とする。

西洋のデザインの理念を盲目的な追求から、伝統文化を備えたデザイン手法を見つけられると考えられる。それに、民族遺産を掘り起こし、国際的な影響力を高め、民族文化を発展させ輝かしいものにする。

2. 研究方法

(1) 資料調査

日本と中国の伝統文化と妖怪を調査する。

(2) 資料整理

妖怪文化に関するの絵を探して、表現方法を決める。

(3) 妖怪文化をテーマにしたデザインを研究・制作する

3. 研究内容

図1 (左)

滑瓢 (ぬらりひょん) は、日本の妖怪。

一般に、瓢箪鯰 (ひょうたんまず) のように掴まえ所が無い化物であるとされる。

図2 (右)

提灯お化け (ちょうちんおばけ) は、日本の妖怪の一種で、提灯の妖怪。「ちょうちん (提灯)」「化け提灯」「お化け提灯」「提灯小僧」などとも呼ばれる。

古い提灯が上下にバククリと割れ、その割れた部分が口となって長い舌が飛び出し、提灯の上半分には一つ目ないし二つの目があるのが一般的に考えられている。提灯お化けの姿である。提灯から顔、手、体、数が生えていることもある。



図3 (左)

女蝮 (じょか) は、古代中国神話に登場する人類を創造したとされる女神、姿は蛇身人首 (龍身人首) である。

図4 (右)

天照大神 (あまてらすおおみかみ、あまてらすおおかみ) または天照大御神 (あまてらすおおみかみ) は、日本神話に主神として登場する神。女神と解釈され、商天原を統べる主宰神で、皇祖神とされる。



図5 (左)

薄魚 (bo yu)、中国の古代神話の中のキャラクター。『山海経』によると、ウナギに似た形をしており、片目だけが生えており、人の嘔吐音のような音がしている。

図6 (右)

謹、中国の古代神話の中のキャラクター、山中には普通の野生猫のような形をした獣がいて、片目だけ生えているが3本の尾ある。



図7 (左)

山中には雌のキジのような形をした鳥がいて、人のような顔をしている。

図8 (中)

お面霊気、聖徳太子のために作られた仮面妖怪化。

図9 (右)

編鬼は、首をつった者の幽霊という。

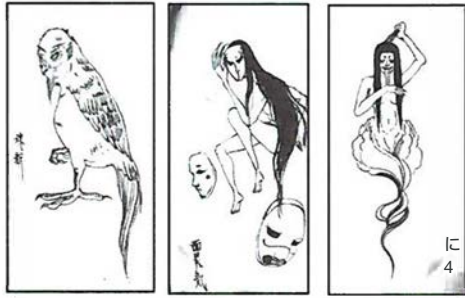


図10 左)

山中には一般的なカササギのような形をした鳥がいて、体は青、口は白、そして白い目の白い尾、青耕と呼ばれている。

図11 (中)

患離また慕彫とも呼ばれ、鳥のように鳥ではない人食い怪獣で、像は彫刻のように、頭に角が生え、叫び声は赤ちゃんの泣き声のように、古代中国神話伝説の怪獣の一種である。

図12 右)

三足の鼈

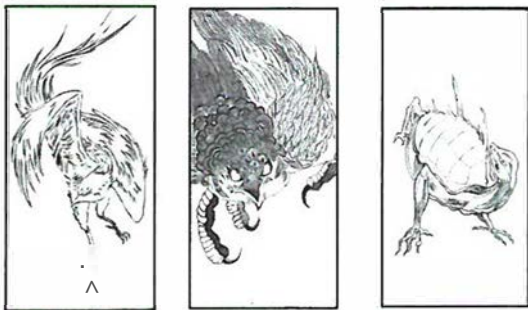


図13

(左)

諸壊は古代中国神話の怪獣である。『山海経』によると、この異獣は牛のような形をしている。

図14 (右)

帝江は中国古代神話の神鳥である。形は黄色い布のポケットのようで、赤くて赤い火のようで、6本足4本の翼、耳目口必もない。



図15



蚊、中国古代神話における竜類。

図16

拗、豹のように頭に斑紋がある古代伝説の獣

図17

人面フクロウ、中国古代神話のイメージ、伝説の怪鳥名。その形はフクロウのように人の顔をして、キジの身は犬の尾ある。

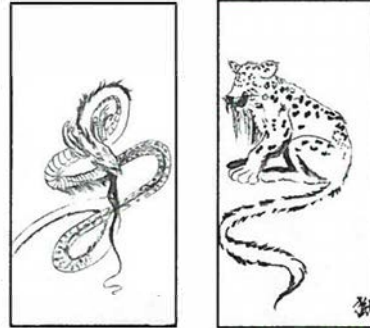


図18 (左)

片方の足だけで、青い羽の上に赤い斑紋があり、白い口が生えている。

図19 (中)

朱厭、古代中国神話伝説の凶獣で、猿のような姿をしており、白頭と赤い足をしている。

図20 (右)

人魚、頭は大きくて平らで広く、頭の長さは頭の幅より少し大きい。



図21

(右)

伝説に基づき再現された鶴の像元来、鶴(や)はキジに

似た鳥とされるが正確な同定は不明である

図22 左)

酒呑童子(しゅてんどうじ)は、丹波国と丹後国の境にある大江山、または山城国と丹波国の境にある大枝(老の坂)(共に京都府内)に住んでいたと伝わる鬼の頭領、あるいは盗賊の頭目。酒が好きだったことから、手下たちからこの名で呼ばれていた。

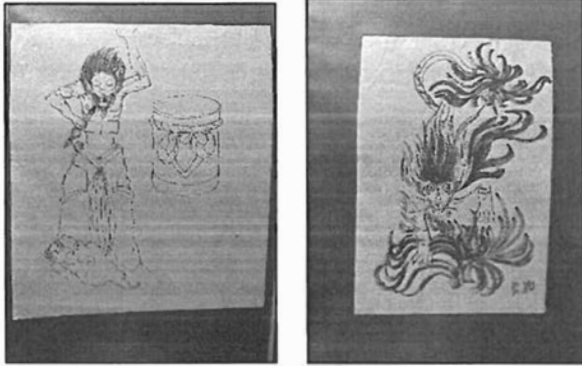


図23 左)

不知火
八代海や有明海で旧暦8月1日前後に現れる蜃気楼の一種。不知火(妖怪)-九州に伝わる妖怪。上記現象がその実体。不知火海-八代海のこと。上記妖怪および蜃気楼現象に因り。

図24 右)

骨女
その名の通り、骸骨の姿をした女性の妖怪として描かれている。

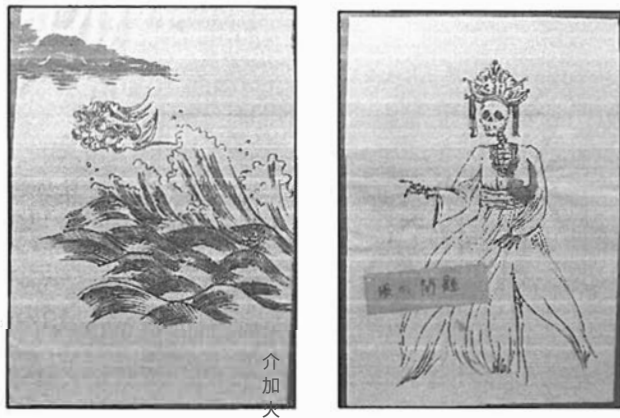


図25 左)

青行燈(あおあんどん)
黒い長い髪と角を持ち、歯を黒く塗った白い着物を着た鬼女の姿で描かれている。

図26 右)

ウカノミタマ

記紀ともに性別が明確にわかるような記述はないが、古くから女神とされてきた。伏見稲荷大社の主祭神であり、稲荷神(お稲荷さん)として広く信仰されている。

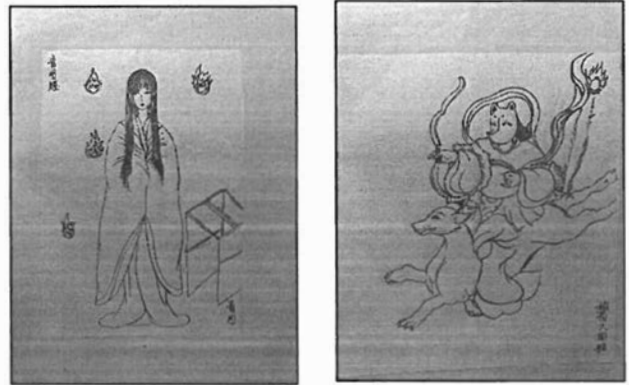
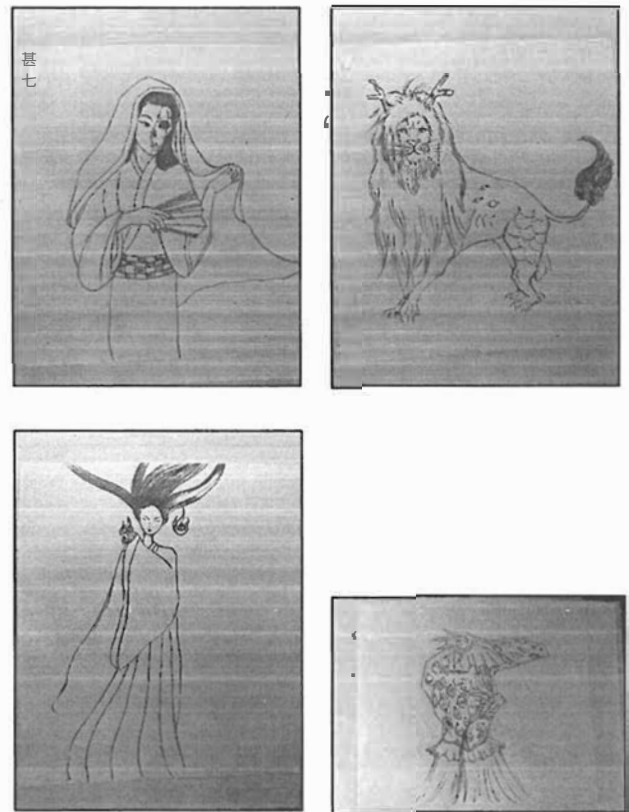


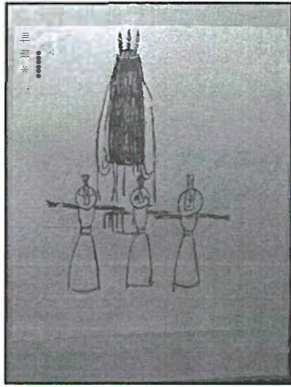
図27 左)

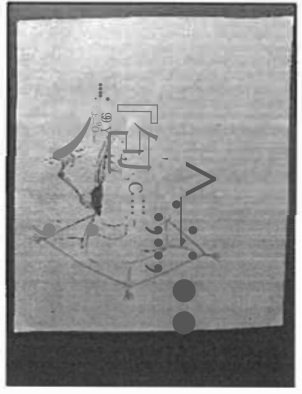
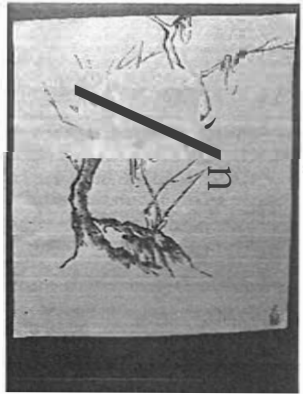
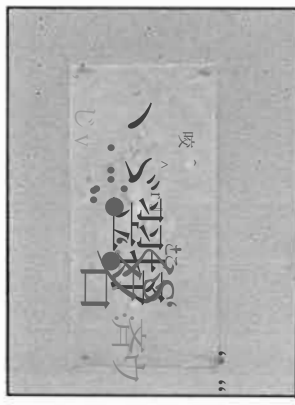
骨女
その名の通り、骸骨の姿をした女性の妖怪として描かれている。

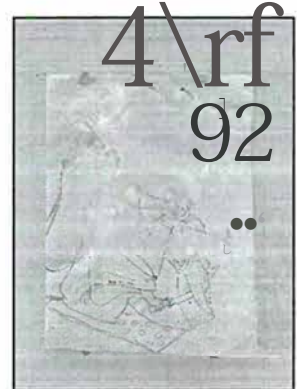
図28 右)

白洋









4
本展で完全(108)個の妖怪図鑑を作ること。

本展後、日中妖怪文化

【参考資料】

- ① 「中国の妖怪」 . 黄河文芸出版社 . 1989年 . 中野美代子
- ② 「日本妖怪図鑑」 . 映西師範大学出版社 . 2017年 . 水木茂
- ③ 「中国妖怪大全」 . 天津人民出版社 . 2018年 . 志怪社
- ④ 「日本妖怪図鑑」 . 万卷出版会社 . 2019年 . 歌川国芳絵
- ⑤ 「妖怪J」 . 2021年 . 湯本豪一

1. 研究背景・目的

本研究・調査の目的は、限られた1Kの賃貸住宅空間に効率的で快適な生活が送れるような家具をデザインすることである。

その背景として、近年日本に住む外国人が増加傾向にあることから、賃貸住宅に住む人が増えている。日本の賃貸住宅は、床座式のライフスタイルがベースにある為、室内に家具が設置されていない場合が多く、海外から来る留学生にとって不便に感じる事が多々ある。生活様式の違いから体調不良になることもあり、住まい方の多様性が重要だと考える。

私はこの研究を通して、これらの問題を身体的側面と精神的側面、この2つの方向から考察する。

賃貸住宅（1K）という狭い住居空間を有効に活用し、機能的でありながら、リラックスと安心感が与えられるような、快適で豊かなライフスタイルを目指している。

2. 研究方法

(1) 実態調査

- ・既存の家具や作品の実態調査
- ・人のライフスタイルの実態調査

(2) 調査の結果と家具・プロダクトデザイン検討

- ・調査の結果をまとめ、検討
- ・家具・プロダクトデザイン、アイデアの検討

(3) 家具・プロダクトデザイン提案

- ・家具・プロダクトデザインの設計
- ・家具をプロトタイプ作成

3. 研究内専

(1) 既存の家具の実態調査

I K E A、ニトリ、無印良品、天童木工など家具メーカーの商品を機能別に分類し、素材、サイズ、価額を調査する。

(2) 賃貸住宅の生活空間に関する調査

一人暮らしの学生が暮らす間取りとスペースを調査する。図1は1Kの間取りになっており、7畳の生活空間があるタイプである。図2は1Rの間取りになっており、キ

ッチンを含む生活空間は7.5畳になっている。

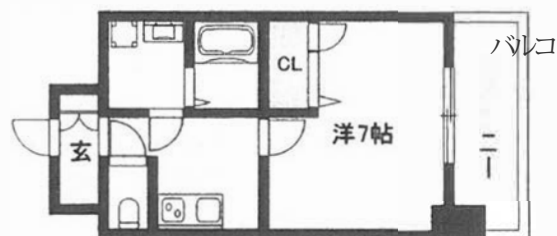


図1

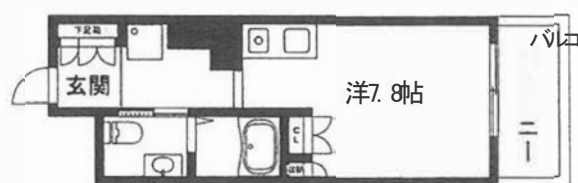


図2

(3) 留学生の一人暮らしに関するアンケート調査

留学生の一人暮らしの問題を探る。Google Formsでアンケートを作成し、愛知産業大学留学生19名から回答を得た。その結果、少ない家財で生活空間を充実させたいという要望があることがわかった。限られた空間において、過ごしやすい空間づくりと、少ない家具でもフレキシブルな生活習慣に対応できるものを検討する。

(4) 家具・プロダクトデザイン、アイデアの検討

自分が住んでいる部屋の平面図を参考にして、一般的な1Kのスケール模型を作成した。生活空間を家具で仕切り、使用できるよう、家具の合理的な配置を検討する。



図3



図4



図5 図6

(5)スケール模型による検討
スチレンボードと木材で1/10のサイズの試作品を作る。
(図5 図6)

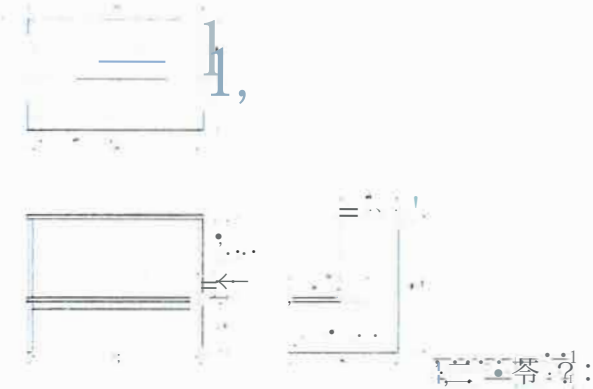


図7

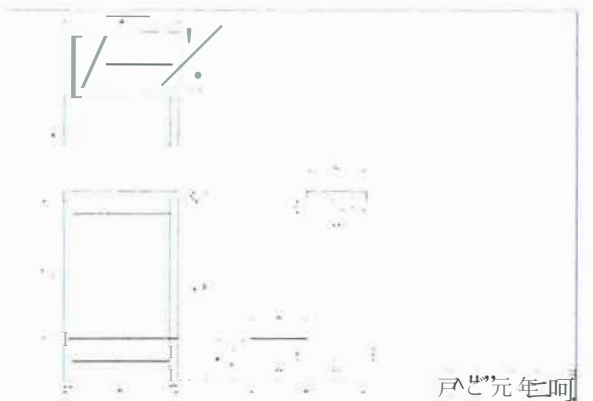


図8

(6)図面による検討(図7 図8)
全体図と部品図の制作を行なっている。構造や強度、デザインの検討中である。

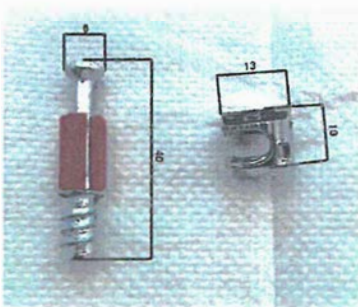


図9

(7)金具の検討(寸法図9)

図9の写真は、棚に使用することが多いジョイント金具であるため、強度に不安がある。現在その他のジョイント金具を検討している。

4. 研究経緯

家具における市場調査により、ノックダウン家具やユニット家具、システム収納など狭い空間を有効的に利用するライフスタイルに合わせた家具があった。一人暮らしの賃貸住宅のサイズを調査し、研究すべき空間サイズを決定する。留学生の一人暮らしに関するアンケートの情報データの結果から、限られた空間において、過ごしやすい空間づくりと、少ない家具でもフレキシブルな生活習慣に対応できるものを検討した。1Kの部屋に必要な家具を決定し、動線における家具の使用方向を考慮した上で、アイデアスケッチをはじめた。選んだ家具はテーブルと椅子という結論になった。また、家具のサイズ、構造、機能を検討し、スケール模型を試作した。

構造の問題や、組み立ての順番、使用時または使用していない状態における空間と人との関係を考慮し、検討中である。現在は全体図、部品図の作成を行なっている。

5. まとめ

今後は、一人暮らしの生活空間を有効に活用し、快適で豊かなライフスタイルがおくれるような家具を実現するため、プロトタイプ制作を進める。ただし、家具の強度にはまだいくつかの不足があり、組み立て方の検討と合わせて改善していく。

6. 研究計画

令和4年度春学期：既存の家具と作品の実態調査 一人のライフスタイルの実態調査

令和4年度秋学期：アンケート調査と結果の検討 家具・プロダクトデザイン検討

令和5年度春学期：家具・プロダクトデザイン 展開検討

令和5年度秋学期：家具・プロダクトデザイン制作

【参考資料】

- ・図1株式会社LIFULL, エスリッド大須観音プリモの平面図, www.homes.co.jp/chintai/room
- ・図2株式会社LIFULL, パークアクシス名駅南の平面図, www.homes.co.jp/chintai/room

愛知産業大学造形学研究科デザイン学専攻修士研究題目
マルチメディアを用いた動的表示における銀光案内標識に関する研究

22GD03 趙宇

デザイン学専攻視覚・情報デザイン領域

指導教員：宇井朗浩

1. 研究の背景・目的

京都は日本の文化都市として1200年余りの歴史があり、その伝統文化と多くの文化遺産は豊富な観光資源をもたらし、多くの観光客の興味を引きつけている。調査によると、2019年には国内外から延べ5352万人もの観光客が京都を訪れた。

京都は長い間日本の中心だった。日本政府は京都の伝統文化と伝統的な街並みの保存に努めている。京都の街を歩いていると、平安時代に旅したような錯覚を覚えることがよくある。

京都にはドラマチックな歴史、四季折々の美しい景色、清水寺や銀閣寺などの素晴らしい建築物がある。あらゆるタイプの旅行者を満足させることができる高度な多様性をもっている。マルチコースの懐石料理など、素晴らしく多様な食文化のほか、真摯に禅文化などの生活の哲学を含む多くの文化体験もある。

本研究では京都の国際観光をさらに進めるため、案内標識を「京都らしさ」、国際化」、安心安全」、簡単に早く」のキーワードを出発点として研究を進める。

目的

1.

京都の寺社及びその周辺環境を対象としてマルチメディアを用いた動的表示を使った新たな案内標識システムを提案する。

ARで参照方法を展示することなど、外国人旅行者が必要とする情報を解りやすい方法で提示する。2

1で提案するシステムの中で提示するコンテンツをデザインし、プレゼンテーション用の動画を作成する。

この目的は、「コロナ後により「京都らしさ」「国際化」「安全安心」の旅行を提供できるようにすること」である。その結果、観光地の旅客数を増やし、京都の国際観光の活性化と発展を促進することである。

2. 研究方法

(1) 先行研究

本研究に関わる有効な文献とデザインの事例を整理し、分類と分析を進める。現状の研究と既存のデザインの方法や技術等を研究する。

(2) 現地調査

実際に本研究の対象となる観光地を訪れ、平面図からすでにある歩行ルートと所要時間を分析する。また、留学生へのインタビュー取材を行い観光地案内・標識の具体的な問題点とニーズについて把握する。

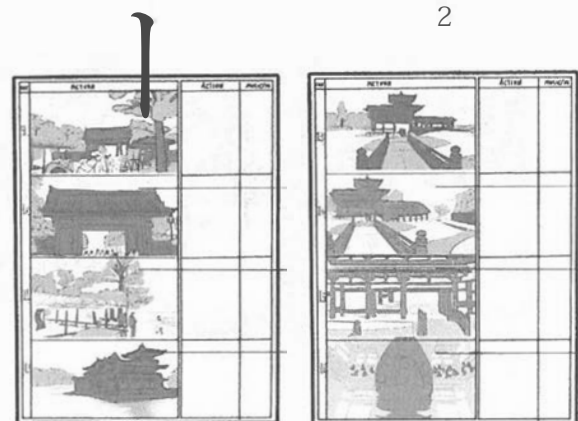
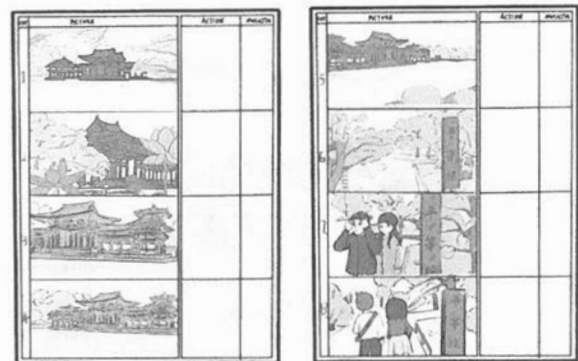
(3) 提案コンテンツの制作

上記の先行研究と現地調査をもとに、ARなどによる表示方法を表現した動画を制作する。画像の作成は3DCGで行う。

3. M1 秋学期の研究成果

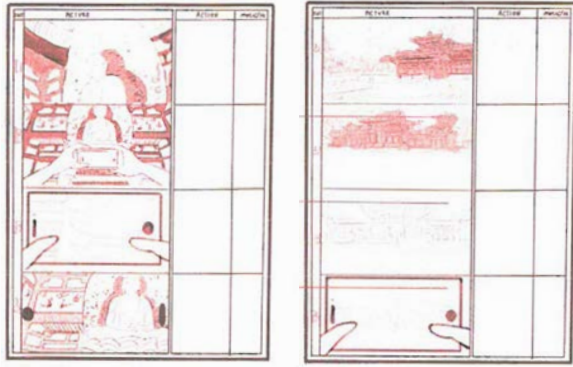
動画のアイデアを立案した。

① 絵コンテ



M2秋学期の研究成果

動画に使う銀光地の3Dモデリングを行った。

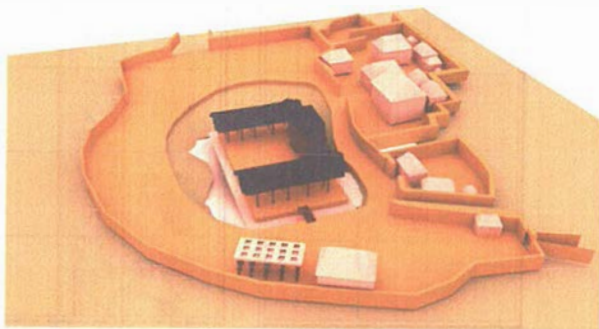


6

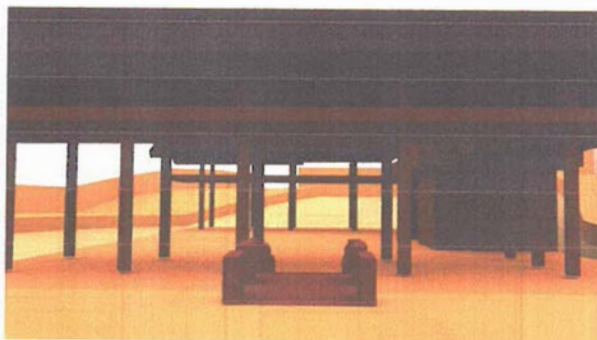


7

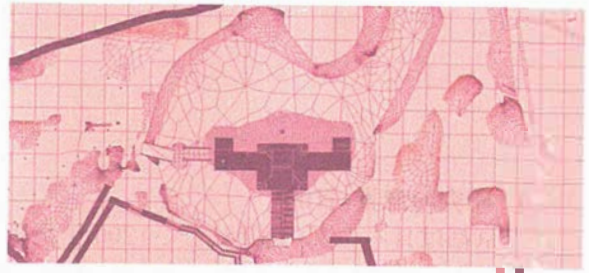
②プレビズ



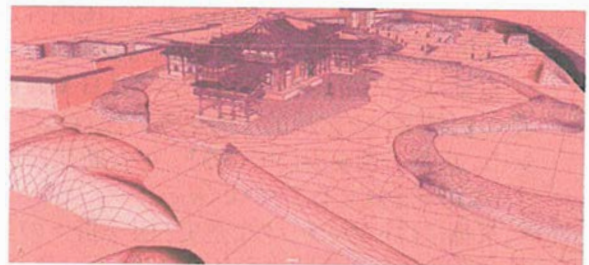
平等院



鳳凰堂入り口



トップビュー



全景



正面図 - ワイヤ - フレーム



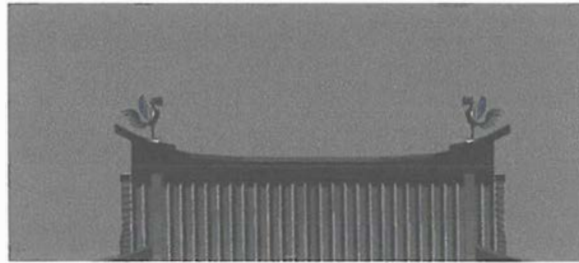
俯瞰図



池の対岸から見た図



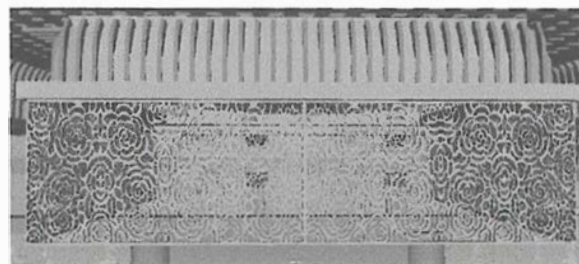
側堂



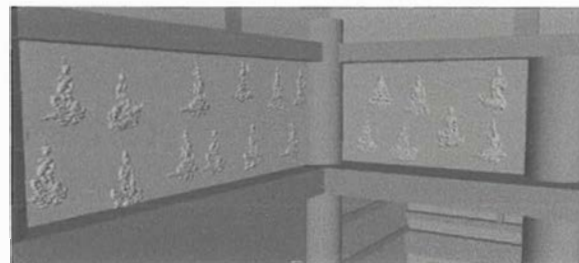
鳳凰



阿弥陀如来坐像



天蓋



雲中供義菩薩

をシミュレーションし、ARによって平等院の特徴、歴史、建築などを説明する動画を制作する。外国人が興味を持つ具体的なストーリーを作り、その内容を通じて親客に観光や名所訪問時にAR技術が提供する利点を表現する。これによって、観光分野でのAR技術の利点も提案できると考える。

まとめ：

今学期はMayaなどのソフトウェアを使用して、平等院の鳳凰堂のおおよそのモデルを作成した。そして、モデルに色と質感を付けた。次に、平等院内部の環境を作った。この制作の過程で、平等院に関する多くの情報や歴史文化を調査し、平等院の建築の詳細についておおよその理解を深めた。

この後はこの成果をもとにAR表示方法のデザインと、紹介動画の制作に全力を注ぎたいと思っている。

六、参考文献

(1)「観光に関する案内標識の現状と課題」

<https://www.mlit.go.jp/sogoseisaku/region/sign/s106.pdf> 2021年8月19日アクセス

(2)国土交通省総合政策局「観光活性化標識ガイドライン」2005

(3)国土交通省観光庁「令和2年度観光の状況」2021

(4)濱口順子「京都市における言語景観およびサインの施策と特徴」2021

(5)櫻村友梨、相澤成美、藤沢忠盛ら「日本文化に対応したヒクトグラムの制作 研究2-2020 東京オリンピックに向かって」2016

4. 今後の研究計画

2年次後期

3Dモデリングに思いのほか時間がかかってしまった。来学期、私は、平等院を訪れる外国人の視点

1. 研究背景・目的

災害や緊急事態時には、人々の安全確保と円滑な避難行動が都市計画や緊急対応の重要な課題となっている。しかし、非常時には情報が制限され、混乱が生じることがあり、避難行動が困難になる場合がある。このような状況で避難誘導情報を最適化し、人々を導くデザインの研究は、効果的な避難行動を促進するために役立つ可能性がある。

そのため、本研究では、迅速かつ効果的な避難誘導と分散誘導の方法を探求し、複雑な建築物内での安全な避難を確保し、事故やケガのリスクを低減することを目指している。

2. 研究内容

2.1 研究サンプルの変更

研究のサンプルを、愛知産業大学2号館から大名古屋ビルヂングに変更した。その理由は以下の通りである：

- ・大名古屋ビルヂングは複雑な構造と多層の空間を持っている。これにより、デザインをテストし評価するのに適しています。現実的な避難行動を評価できるため、より効果的な避難経路をリデザインすることが可能になります。

- ・大名古屋ビルヂングは商業やオフィス、観光施設を備えた建物であり、通常、多くの人々が集まる場所である。したがって、避難誘導の需要がより迫っている。この建

物をサンプルとして選ぶことで、正確な誘導による緊急避難をより現実的にシミュレートすることができる。

また、地下1階から2階にはすべてのショップカテゴリーがあり、人の流れが大きいためだ。そこで研究サンプルとして大名古屋ビルヂングの地下1階から2階を選んだ。

2.2 大名古屋ビルヂングの現地調査

大名古屋ビルヂングの地下1階から2階について、現地調査が行われました。調査内容には、平面構造図や現地の写真が含まれており、これらは建物のモデリングや避難経路のデザインに使用される。



図1 大名古屋ビルヂングの1階の平面構造図[1]

2.3 大名古屋ビルヂングのモデル化

避難誘導の表現をデザインするために、ワイヤフレームモデルと平面地図を組み合わせ、地下1階から2階までをモデリングした。

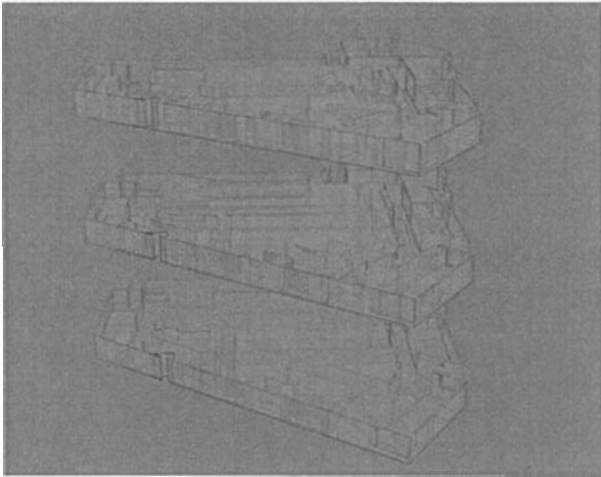


図2 最初のバージョンのワイヤフレームモデル

理解の容易さのために、モデルは継続的に簡略化と最適化が行われる。

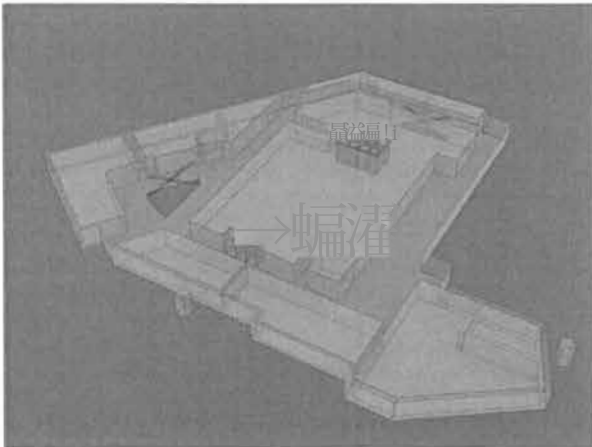


図3 簡略化された1階のワイヤフレームモデル

2.4 避難誘導指示のデザインについて

①混雑度の認識：センサーや監視カメラを使用して、避難経路の混雑度をリアルタイムでモニタリングする。人々の密度や移動パターンを分析し、混雑度の高いエリアを特定する。

②安全度の評価：火災や地震などの災害発生時における安全度を評価する。建物の構造、避難経路の障害物、非常出口の状態などを考慮し、安全度の高い経路を特定する。

③最適経路の生成：混雑度と安全度の情報を基に、最適な逃走経路を生成する。人々を避難経路の最も空いているエリアに誘導することで、混雑を最小限に抑える。また、安全度の高い経路を選択し、障害物や危険地点を避けるように計画する。

私の研究では、情報処理に基づく避難誘導情報の可視化もテーマに含まれています。情報処理部分は想定になります。建物に備わったセンサーなどによる混雑度と安全度を認識し、最適な避難経路が生成されます。その情報が避難誘導表示にいかされるしくみであると想定してデザインしています。

3 研究計画

3.1 評価方法について

評価は2つの観点から行います。ひとつ目はユーザーの避難効率と、ふたつ目は避難指示のわかりやすさである。

・ユーザーの避難効率

正確性：ユーザーが指示に従って正確に避難経路を選択できるかどうかを評価する。

避難時間：ユーザーが避難に要した時間を測定し、効率性を評価する。

・避難指示のわかりやすさ

表示の明瞭さ：避難経路や指示がわかりやすく表示されているかどうかを評価する。

3.2 実験方法

方法を評価するために、以下の実験を行う予定する。

- ・比較実験：異なる避難経路デザインを比較するための実験を行う。同じ条件下で、複数のデザインを試し、避難時間や選択の正確性などの指標を比較する。これにより、最も効果的なデザインを特定する。

- ・認知の評価：避難経路デザインがユーザーの認知にどのように影響を与えるかを評価する。ユーザーに対してアンケートやインタビューを行い、デザインの理解度や視覚的な認識に関するフィードバックを収集する。

これらの実験を通じて、避難経路デザインの効果やユーザーの反応を評価する。結果を分析し、デザインを改善や調整し、より効果的な避難経路を実現する。

4. 参考文献

[1] 図1 大名占居ビレゼングの1階の平面構造図
hLl r! 二ムI nagnyalldmふC畑1(1) (909) 11

1. 研究背景・目的

本研究では、中国八大古都の歴史と文化を考察して、中国八大古都のそれぞれの特徴を抽出し、絵画スタイルのデザインを使用して、中国の8つの古代首都の文化的要素を使って、絵画と中国八大古都の歴史文化要素を組み合わせ、デザインを製品(ポスター、携帯電話のケース、はがきなど)に適用する。設計で中国の観光文化を宣伝し、観光経済を発展させることが目的とします。

八大古都とは中国最古の八つ都市であり、中国の歴史と中国文化を最も代表する八つの都市である八大古都の歴史文化に対する考察を通して、中国の伝統文化を発揚し、中国の魅力を設計で宣伝し、中国の国際知名度を高め、中国の観光文化を向上させ、そして中国の観光経済を発展させます。

2. 研究方法

1 資料調査

中国歴史文化と都市文化を調査します。

2 資料整理

八大古都に関する資料を整理して、代表物と文化要素を抽出して、表現方法を決めます。

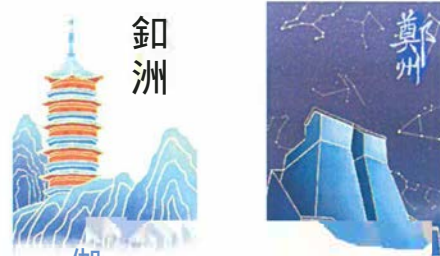
3 中国八大古都歴史文化をテーマにしたデザインを研究、制作します。

4 設計を製品に適用します。

3. 研究内容

「八大古都」とは、中国古都学会が通過し、国内の歴史家によって認められた古代都を指します。中国八大古都には杭州、鄭州、安陽、西安、南京、洛陽(夏から)、北京、開封が含まれています。

これらの古代の首都は、建築、風景、文化に深い影響を与え、中国の歴史文化を代表しています。



(左) 杭州(コウシュウ)略して「杭」、古代は 佘安(リンアン)と呼ばれ、江蘇省の省都、大都市、杭州首都圏の中核都市、長江デルタの中心都市の一つです。杭州には多くの文化的モニュメントがあります。西湖とその周辺には自然と人文景観の遺跡が数多くあります。西湖文化、良き文化、シルク文化、茶文化を代表し、美しい風景のために「人間楽園」として知られています。

代表物:

西湖・雷峰塔

龍井茶・茶文化・東波肉(トンポーロー)

(右) 郡州(テイシュウ)は中国の中東地区第一大都市である。一年中四季明確で、豊富な生産と便利な輸送を持っています。中国黄河文明の発祥の地として、文化的優位性が顕著であり、

代表物:

金水河・双子塔・観星台

胡辣湯(スープ)・羊肉のとろみ汁麵



(左) 安陽(アンヨウ)は同じく殷の都であった鄭州をくわえると、八大古都となる。約三千三百年前の商代後期の都で中国古代王朝の一つである、殷の時代の遺跡「殷

墟」があり、ヒエログリフ、楔形文字と並び世界三大古代文字の一つに数えられる甲骨文字が大足に出土しています。中国最大のカラーブラウン管工場があり、農業は穀物類、綿花、ピーナッツなどの生産が盛んであります。

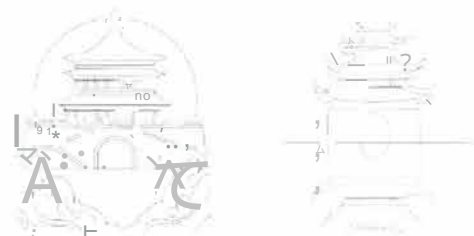
代表物

文峰塔 殷墟 文字博物館
《周易》 甲骨文

(右) 洛陽 (洛陽) は中国史上でしばしば関中の長安と並んで中国王朝の首都となりKす。

代表物

ボタン (牡丹) 龍門石窟 白馬寺
不翻湯 (スープ) 張記焼き鳥



(左) 西安 (セイアン) は陝西省の省都であり、古くは中国古代の諸王朝の都となった長安である。中国悠久の歴史を感じられる、異文化が融合された都市です。

代表物

肉夾馍 (ロオジアーモ) 涼皮
神鼓楼 兵馬俑ライブツアー

(右) 南京 (ナンキン) は「寧」と略称され、古代から尊敬と重教の都市であり、明と清の中国の半分以上は南京江南郡の郡から来ています政治の中心である北京や経済の中心である上海とは異なり、南京は静かで落ち着いた古都です。

代表物

レモン魚 塩水ダッグ
鷓鴣寺 中国科学博物院



(左) 開封 (カイホウ) は歴史上幾度も首都 (戦国魏、北宋等) とされた。11世紀から12世紀にかけて世界最大級の都市です。

多くの文化公園や都市文化景勝地が独自の歴史と文化に基づいて構築されています。

代表物

山映甘会館・繁塔
小籠包 鍋貼 砂鍋

(右) 北京市 (ペキン) は中国の政治の中枢であり、上海と並ぶ経済・学術・文化の中心地である。アジア屈指の世界都市、昔には大都 燕京 北平とも呼ばれた。北京には世界遺産が7つもあります。1つの都市にこれほど多くの世界遺産があるのは珍しいです。

代表物

故宮 胡同 (ワートン)
北京ダック 炸醬麵 (ジャージャーメン)

4. 今後展望

中国八大古都の歴史文化を調査して、自分のスタイルで八大古都の魅力を表現できるように設計します。

[参考資料]

- 「1」 「八大古都互源促旅涼消費」 中国旅涼服 2009 03 25 雷深婢
- 「2」 「中国防史簡明浜本」 新年出版社 2015 09 除天渡
- 「3」 「西安唐代房史文化研究」 陝西人民出版社 2018 11 王双杯 王宏海

愛知産業大学造形学研究科デザイン学専攻

「七宝で、二十四節気物語」

22GD51 HUI'IAN松浦主税研究室

1、研究背景、目的

中国の二十四節気は、中国の（豊かな文化的伝統と先人の知恵によって代々受け継がれてきたもので、国際的な気象学会では中国の「五大発明」と称されている。中国の人々の日常生活において、二十四節気は人々の時間体系となり、自然な時間の流れで私たちの生活を思い出させ、径仕し、伝統文化の温もりと暖かさ、知恵をもたらしている。

しかし中国の都市化が加速し、近代的な農業技術が発達するにつれ、「二十四節気」：こ準じて鹿作業の指針としての機能は次第々低下したので、「二十四節気」：まもう作用があまりないと考える人も多くなっている。中国独自の時間知識体系である「二十四節気」には、消え去らな文化価値がある。従って、二十四節気についてキャラクターデザインを描くことで、意味を理解しながらその特徴を表現して、その価値を他の人にも伝えていきたいと思ひ、てしな

2、研究方法

- ①二十四節気の意味、内容と価値を調査して、資料を整理する
- ②調査をもとに各節気の特徴をまとめ、パソコンで二十四節気についてキャラクターを設計する
- ③設計したキャラクターも、七宝の形式で展示する

3、研究内容

①二十四節気の意味

登四節気

■立春（りっしゅん）：2月4日頃

旧暦で「ま正月が立春に近かったため、立春が春の始まりかつ1年の始まった、2月上旬ば今0季節だとまだまだ冬だが、立春を過ぎてから初めての強い南風を「春一番」と呼ぶ。

■雨水（りすい）：2月19日頃

雨水は「雪が雨に変わり積もった雪が解け始める頃」という意味。この時期はまだまだ雪が残っていますし、降雪も珍しくないが、春の足音が聞こえ始める時期とすな

●啓蟄（けいちつ）：3月5日頃

啓には「ひらく」という意味があり、蟄には「地中で眠る虫」という意味だ。つまり、啓蟄は冬ごもりしていた虫が穴を開けて地中から顔を出す時期とされている。

●春分（しゅんぶん）：3月21日頃

春分になると太陽が真東から登つて裏；西に沈むため、昼と夜の長さがほぼ同じになると言われる。

■清明（せいめい）：4月5日頃

清明は清浄明潔を略した呼び名で、万物が清らかで生き生きした状態のことを言う。花が咲いて春らしくなる頃で、お花見が多くなる季節だ。

●穀雨（こくう）：4月20日頃

「春の雨で穀物が潤う」という意味。この時期に種をまくと雨に恵まれることから、作物がよく成長すると言われる。

夏の節気

●立夏（りっか）：5月5日頃

暦上は立夏から大暑までが夏とされる。

■小満（しょうまん）：5月21日頃

小満は「草木外のびて天地が満ち始める」という意味、田植えの準備が始まる時期だ。

■芒種（ぼうしゅ）：6月6日頃

芒種は「稲をはじめとする穀物の種をまく」という意味だが、現代では種まきはもう少し早い時期に行う。

■夏至（げし）：6月21日頃

夏至になると、北半球では1年で最も昼の時間が長い時期を迎える。

■小暑（しょうしょ）：7月7日頃

小暑には「少しずつ暑くなっていく」という意味がある。梅雨明けも近くなり、湿気の中に夏の気配を感じる時期だ。

■大暑（たいしゅ）：7月23日頃

）く巻は夏の暑さが本格化するとされる時期だが、暑さのピークはもう少し後だ。学校が夏休みに入る時期だ。

秋の節気

■立秋 (りっしゅう) :8月8日頃

暦上は立秋からが秋だが、実際はまだまだ暑し、季節
江夏の挨拶は立秋まで「暑中見舞い」だが、立秋
を過ぎると「残暑見舞い」：こ変わるし

■処暑 (しよしよ) :8月23日頃

処暑は暑さがおさまる頃とされ、日によっては朝晩
に涼しさを感じる時期だ。

■白露 (はくろ) :9月8日頃

白露は草花につく朝露のことを指し、この時期にな
ると秋を感じられるようになな空は扁く秋震を見
かけるようになる。

■秋分 (しゅうぶん) :9月23日頃

秋分を迎えると昼と夜の長さが同じになり、秋分を
境に日が短くなる、朝晩は肌寒さを感じるなど、本
格的：こ秋の気配が漂う時期だ。

■寒霧 (かんろ) :10月8日頃

寒霧は「草花に冷たい露がおりなという意味で、
秋が深まる季だ。農作物の収穫が最盛期を迎える時
期でもある。

■霜降 (そうこう) :10月24日頃

霜降：こは「朝早くに霜がおりる」という意味があり、
紅葉が始まる頃だ」いわゆる晩秋に当たり、山間部
では霜で草木が白くなる光景も見られる。

冬の節気

■立冬 (りっとう) :11月7日頃

立冬を迎えると、暦の上では冬が始まる。日は短く
なって木枯らしが吹き、北や山間部から初雪の便り
も届く季節

●小雪 (しょうせつ) :11月22日頃

小雪は「冬だが雪ば多くない」という意味で、徐々
に冷え込みが厳しくなる'い答葉が目立ち平地でも初
雪を飯測するなど、冬本番を迎える頃だ、

■大雪 (たいせつ) :12月7日頃

大雪は本格的に雪が降り積もり始める時期だ。朝
には川が氷っていたり、山；こ雪が積もったりと、寒さ
が厳しさを増す。また、年末が近づき慌ただしくな
る時期でもある、

●冬至 (とうじ) :12月21日頃

冬至は1年で最も昼が短い日とされる、逆に言うと
冬至を境に日が長くなるため、古く「ま冬至を1年0」
始まりと考えてし、った。

●小寒 (しょうかん) :1月5日頃

小寒は「寒の入り」と呼ばれ、寒さが厳しさを増す

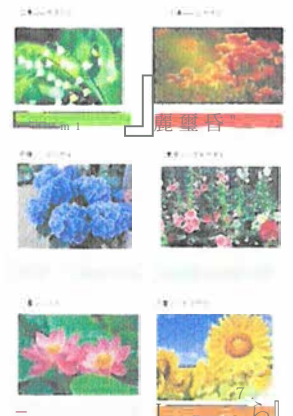
頃だ、小寒～大寒を「寒中Jや「寒の内」と言い、
寒中見舞いを出す習肌がある。

■大寒 (だいかん) :1月21日頃

大寒ば、1年のうちで最も冷え込みや寒さが脱しい
とされ、寒天・味噌・酒などの仕込みが最盛期を
迎える。人寒を超えると、寒さがゆるまって春の
近付きを感じられる。

②キャラクターを設計

各節気は自分の代表花があつて、花に準じてキャ
ラクターの製型、服と色が大体決めた。



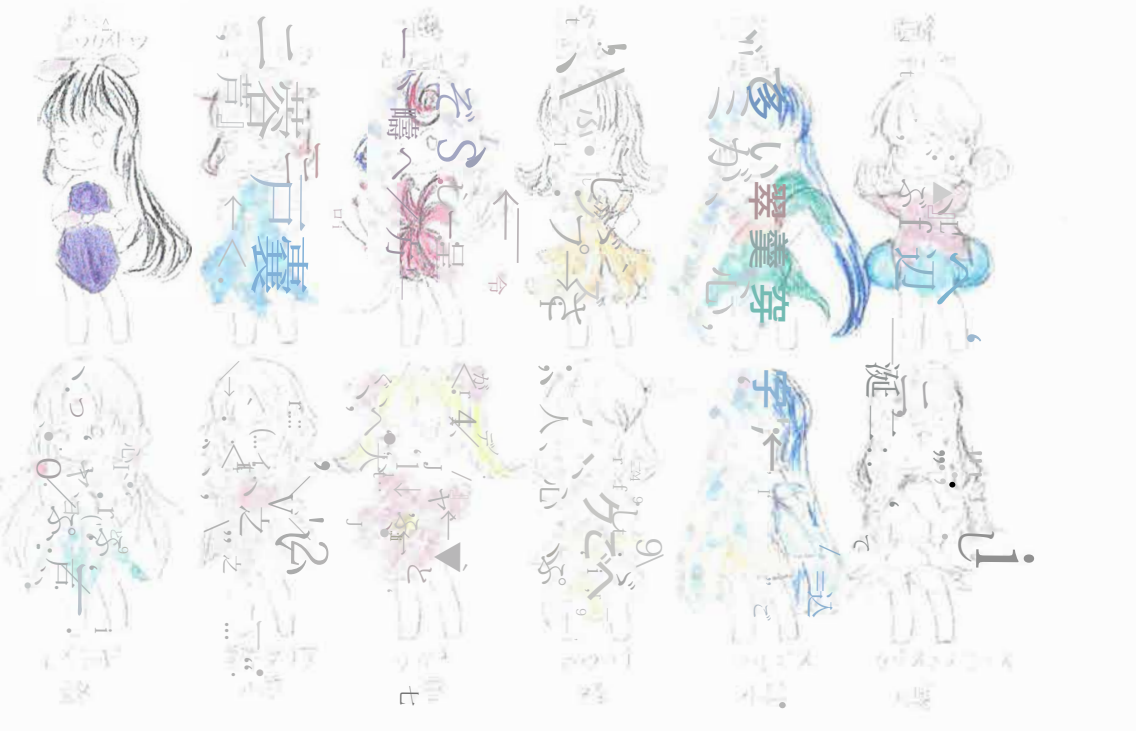
立春ーオウバイ
雨水ースノー ドロップ
啓蟄ーモモ
春分ーバラ
清明ーシャクナゲ
穀雨ーフジ

立夏ーズラン
小満ーヒナゲ、シ
ビ種ーアジサイ
夏至ータチアオイ
小暑ーハス
大暑ーヒマワリ



立秋ーシュウカイドウ
処暑ーサワギキョウ
白露ーヒガンバナ
秋分ー菊花
寒露ー桂花
霜降ーミセバヤ

立冬ーヒイラギ
小雪ー皇帝ダリア
大雪ーツバキ
冬至ーロウバイ
小寒ーナルシス
大寒ークリスマスローズ

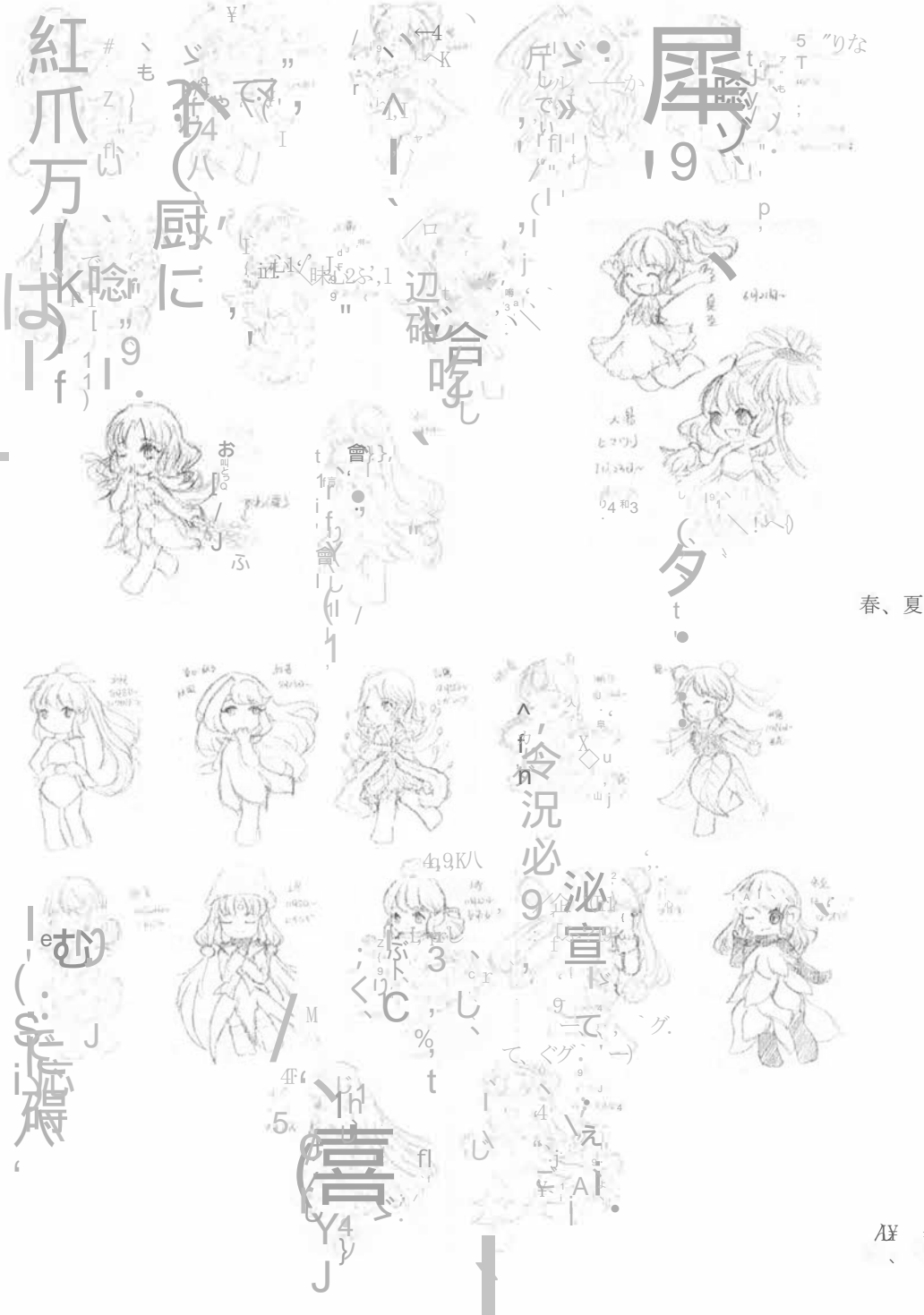


eq
リヲイヲ函

如 B U 園 如
im
シヲ八

ト拾ヤドニ感指回干しヲ恋

キャラクターのポーズを設計して、服装、顔、髪を直した)



4、今後展望

この後キャラクターから季節を感じるために、色と雰囲気また考えることが必要だ。パソコンで二十四節気についてキャラクターを設計して、シンプルな背景も描くと考えているし慌ただし日々キャラクターから季節を感じる楽しみをお届けできればと思う。それから、設計したキャラクターも、格銘法球(し宝の1種類)の形式で展示したい。

参考文献

- ① 「中国人的二十四市吋」
郎丙写、201年、化学工此出版社
- ② 「図解二十四市勺知沢」
百虹、2016年、北京联合出版社

メディアアートにおけるサウンドスケープの可視化研究

23GD03 HU ZHIYUAN 胡志遠

デザイン学専攻 視覚・情報デザイン領域

指導教員：宇井朗浩

研究背景・動機

近年、世界ではコロナのせいで、人々の生活は大きな変化があり、当たり前とっていた日常が一変されてしまった。特に2020年の中国武漢では、コロナを防ぐために出かけることは不可能となっており、元々賑やかな町は無人の町になっていた。私は武漢人で、あの時、日常の激変を感じられ、「特別な時間」を過ごした。日常生活は毎日繰り返すことかもしれないが、町の記憶とも言え、人々にとって大切なものであり、地域の文化も表現できると考える。私知っている限り、武漢だけではなく、世の中、コロナの原因で無人の町になるところ、もしくは出かける人数激減の地域も多い。町の記憶を残させたく、過去を見つめることから未来を作り出すことを実践しようとする。

人間は五感で世界を感知する。心理学の研究によると、情報を受ける方法は83%が視覚から、11%が聴覚から、残り6%が味覚、触覚、嗅覚からと言われている。私は視覚と聴覚の表現に注目し、「サウンドスケープ」における音や音楽の可視化を切り口にして、なりきり体験できるデジタルメディアコンテンツを作ることで、町の記憶を残させ、雰囲気再現し、誰でも感じられる町の楽しさを伝えたいと考える。

また、中国の町のみならず、日本の町も研究したい。日本の違う町では雰囲気が全く違って、都市と田舎も大きい差があることを気づいた。いろんな町を調査し、可視化の新しい道を探り、デジタルメディアアートを通して多くの人を町に注目させると考える。

研究目的

そこで、本研究では、町の住民のアイデンティティを探求し、「サウンドスケープ」における音や音楽の可視化を切り口にして、なりきり体験できるデジタルメディアコンテン

ツを作ってみるにより、革新的な視覚言語を作り出すと考える。

研究意義

本研究によって、非言語コミュニケーションを含めて、デジタルメディアアートの発展を進歩に役に立つことを意義とし、町文化の伝承に貢献できればと考える。

研究方法

1、文献調査と分析

「音のデザインー感性に訴える音をつくる」や「サウンドスケープの詩学」などの論文を読んだ上で、「サウンドスケープ」の概念を理解する。音を単独のものとして他から切り離して定義するのではなく、音と環境の関係性に注目し、日常生活や環境の中で音と風景がどのように関わっているのかを分析する。音声景観の構築要素である環境音の種類を調査し、分類する。

2、実地考察

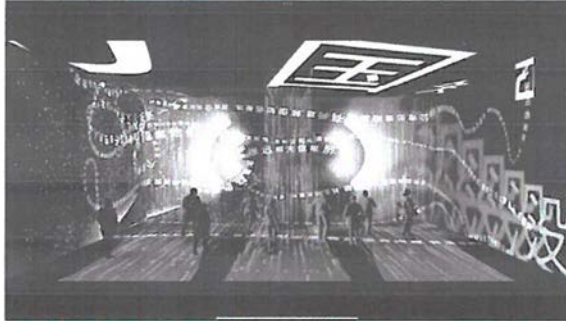
日本で、駅を中心に違う雰囲気の町を訪れ、人々の日常生活を観察し、環境音を収録する。例えば、東京渋谷、横浜中華街、大阪道頓堀などを訪れ、取材した。

3、視覚表現

収録した音を分類し、音に関わるいくつかの音の景観を構築し、視覚化する。「音」に込められた意味をシンプルなマークで表現する方法をもっと検討し、具象的な写真や映像と組み合わせる。操作ソフトや新技術(TouchDesigner、Processing)などを勉強し、なりきり体験できるデジタルメディアコンテンツを作る。

現時点までの成果

「サウンドスケープ」の問題を理解した上で、手話の動きを可視化して、声の本来の意味を加える作品を作る。武漢の街の「サウンドマーク」を例として、touch designerとc4dを使って、「サウンド」を可視化した仮の武漢の没入感の「サウンドスケープ」の表現を研究している。



武漢の「サウンドスケープ」2022

今後の研究計画

1年秋学期次

日常生活や環境の中で音と風景がどのように関わっているのかを分析する。音声景観の構築要素である環境音の種類を調査し、分類する。日本で、駅を中心に違う雰囲気のある町を訪れ、人々の日常生活を観察し、環境音を収録する。操作ソフトや新技術(ai・ar)などを研究する。

2年次

収録した音を分類し、音に関わるいくつかの音の景観を構築し、視覚化する。「音」に込められた意味をシンプルなマークで表現する方法をもっと検討し、具象的な写真や映像と組み合わせる。なりきり体験できるデジタルメディアコンテンツを作る。サウンドスケープの内容の分かりやすさと共通性を調査するため、アンケート調査を実施し、内容を修正して完成させた。

中間報告

「サウンドスケープ」とは。

「サウンドスケープ」は、特定の環境中の音の風景や音環境を指す言葉。都市の車の騒音、自然の鳥のさえずり、波の音など、特定の場所で聞こえるさまざまな音を含む。異なる場所には異なる「サウンドスケープ」が存

在し、人々には異なる感情や感覚をもたらす。都市計画や環境デザインの分野では、「サウンドスケープ」の概念がよく用いられ、積極的な音の環境を創造することで、生活の質を向上させ、ストレスを軽減し、集中力を高めたりリラックスの機会を提供したりすることができる。したがって、「サウンドスケープ」は、特定の環境中の音の風景を指す重要な概念となっている。

風景のビデオとの違い。

音声視覚化することによって作られるサウンドスケープは、音そのものの特性と表現方法を際立たせる能力によって人気を集めている。抽象的な音を画像、アニメーション、グラフなどの可視化形式に変換することで、観客は音の音程、音量、周波数スペクトルなどの音声特性を直感的に知覚することができる。この直感的な表現は、音の知覚と理解を高め、音の世界を探求し楽しむための独特な方法を提供する。また、サウンドスケープは観客に対してインタラクティブな体験を与える。視覚的な効果を操作し探求することで、観客は個々の方法で音と対話し、自分自身の音の体験を創造することができる。

一方で、直接的な風景のビデオ再生では視覚的な表現に重点が置かれるが、音声可視化は音の特異性と表現力を強調し、多様で豊かな感覚体験を提供する。音声可視化によって作られる音景観を通じて、人々は新たな視点で音を感じ、楽しむことができ、音の世界に視覚的な魅力とインタラクティブな楽しみをもたらす。

作品の計画:

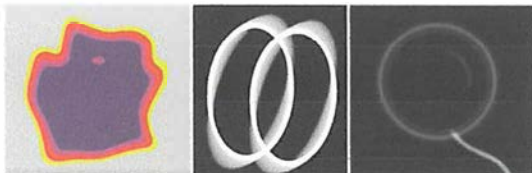
作品は一面または二面で音景観を表示し、インタラクティブな装置(キネクト)を組み込んで観客とのインタラクションを可能にする予定だ。観客が異なる場所に立つと、観客の動きを捉えることで、異なる音景観モードがトリガーされるように設定する予定だ。

アイデア:観客の輪郭を捉え、新しいイメージをデザインして観客を音景観に統合する。観客が身体の動きをすると、それに関連する音景観が変化する。たとえば、観客がギターの音に近づくと、音量が大きくなり、画像が鮮明になる。観客が動物の音に近づくと、音

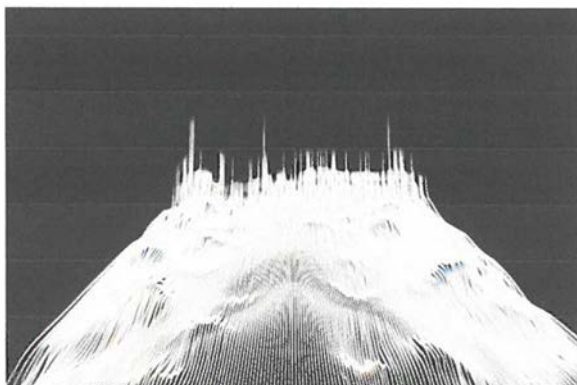
と画像が徐々に遠ざかるように、まるで逃げ出しているかのような効果がある。

春学期の振り返り

東京の渋谷、横浜中華街、大阪の道頓堀などに赴き、録音と撮影を行うことだ。それらの音声要素を整理し、TouchDesignerソフトウェアを使用して、これらの音声要素の視覚的な効果図を初期段階で制作した。



異なる音の可視化



滝の音可視化

夏休みの計画

1. TouchDesignerとProcessingの深い学習:
より多くのチュートリアルや学習リソースを完了し、TouchDesignerとProcessingのスキルを向上させる。

パーティクル効果、3Dモデリング、アニメーションなどの高度な機能やテクニックを探求する。

プロジェクトを実践し、ユニークな音声可視化効果を創造するために自己に挑戦する。

2. 中国各地の撮影と録音の計画:

浙江、湖北、上海、成都などの目的地を確定する。

目的地の音景観を研究し、都市の通り、公共の場所、自然環境などを含む音の要素に注目する。

秋学期の研究計画

多様なインタラクティブデバイスの設計:

モーションセンシング、タッチセンシング、音声センシングなど、さまざまなインタラクティブ技術とデバイスを研究する。

観客とのインタラクションを可能にする音声可視化作品を作成し、没入型体験を提供する。

デバイスを実践し、観客とのインタラクションがスムーズかつ効果的であることを確認する

参考文献

音のデザイナー感性に訴える音をつくる岩宮員一郎、九州大学出版会2007年

サウンドアートのトポス—アートマネジメントの記録から、中川真、昭和堂2007年

サウンドスケープの技法—音風景とまちづくり、小松正史、昭和堂2008年

サウンドスケープの詩学 フィールド篇 鳥越けい子春秋社2008年

音さがしの本—リトル・サウンド・エデュケーション (増補版) (マリー・シェーファー & 今田匡彦) 春秋社 2009年

ゲームキャラクターデザインに関する研究

23GD10陳潤東

デザイン学専攻

視覚・情報デザイン領域

指導教員：宇井朗浩

1 研究テーマ

テーマは、ゲームキャラクターデザインに関する研究である。

ゲームキャラクターデザインの成功例を紹介し、キャラクターデザインする人みんながゲームキャラクターデザインのプロセスとテクニックをよりよく理解できるように、実践的なアドバイスとヒントを提供する。

2 研究背景

ゲーム産業の急速な発展に伴い、ゲームキャラクターデザインはゲームに不可欠なものとなっている。ゲームにおいて、キャラクターのデザインはゲームの品質やプレイヤーのゲーム体験に直接影響を与えることができる。そして、油絵のデザインの勉強では、画力と表現力を身につける必要があるため、ゲームのキャラクターデザインの勉強は大いに参考になり、インスピレーションを与えてくれる。(文化の発展と進歩は、過去の成功と歴史の模倣ではなく、社会と時代と同調し発展してと考えられる。この視点から見る宮崎英高とジョージ・マーティンの作品に対する検討は欠かせない作業であると考えられる。)

3 研究目的

研究の目的は、ゲームキャラクターデザインの重要な要素を探り、一般的なゲームキャラクターデザイン技法を紹介し、ゲームキャラクターデザインの実用例を挙げることである。研究を通じて、ゲームキャラクターデザインの基本原理と技法を理解し、ゲームキャラクターデザインの実用的な経験を学ぶことができるようになる。さらに、ゲーム開発者と油絵デザインの学生にとって、ゲームキャラクターデザインでより良い結果を得るための参考となる情報を提供するものである。

4 研究方法

4.2 文献研究

文献研究と事例研究のアプローチを用いる。まず、ゲームキャラクターデザインに関する関連文献を調べ、分析し、ゲームキャラクターデザインの基本原則と技法を理解する。次に、古典的なゲームキャラクターをいくつか選んで分析し、ゲームキャラクターデザインの実践的な応用を理解する。また、ゲームのジャンルやスタイルによって、キャラクターのモデリング、アクシコンパフォーマンス、コスチュームデザイン、キャラクターライゼーションを分析し、具体的な例と実用的な提案を提供する。最後に、ゲームキャラクターデザインの一般的な問題について議論し、いくつかの解決策を提案する。

4.1 事例研究

宮崎英高とジョージ・マーティン提携し作った「eldenring」の中で隠れた東洋文

化と西洋神話に分析を行う。その中で、世界観が象徴する意味物語に交ざった東洋、西洋神話と文化を検討する予定がある。

4.3 探索研究

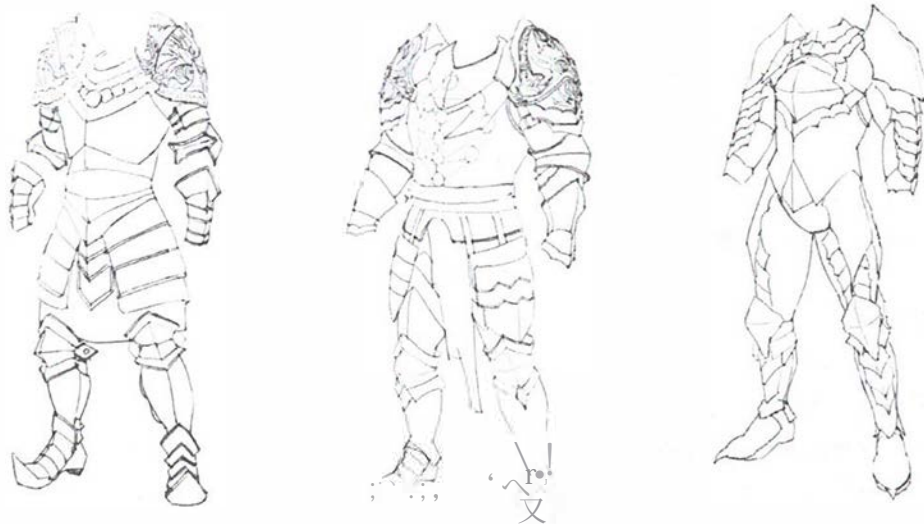
最後では、探索研究を行うと想定している。3.1と3.2すでに手に入れた、(神話、歴史)メッセージを利用し、成果もしくは新たな作品を作り出す、このような手順ではより深い理解な作品と直感的な結果を得られると思われる。

環究の意義

ゲームキャラクターデザインはゲームにおいて非常に重要な部分であり、ゲームの品質とプレイヤーのゲーム体験に直接影響を与えることができる。研究を通じて、ゲームキャラクターデザインの要素とテクニックを発見し、またゲームキャラクターデザインの実践経験を学ぶことができる。実際、ゲーム開発者はゲームのジャンルやプレイヤーのニーズに応じてゲームキャラクターをデザインし、さらに良いゲーム体験を生み出すために革新と改善を行う必要がある。

難点

キャラクターのストーリー、動機、成長が重層的で、十分に豊かでなければならない。しかし、限られたゲーム時間とリソースの中で、深みのあるキャラクターを作るのは至難の業です。デザイナーは、限られたストーリーとゲームメカニクスの中で、キャラクターの成長を適切な手段や要素で示し、より魅力的で注目を集めるものにする必要がある。ゲームのキャラクターデザインにおいて、キャラクターのビジュアルデザインは重要な要素です。キャラクターの外見、服装、姿勢、動きなどを考慮し、ゲームの世界観やストーリーにマッチしたキャラクターイメージを作り上げる必要があります。同時に、キャラクターの表情やアニメーション効果によって、感情や動機、性格などを表現することも重要です。



愛知産業大学 造形学研究科

「印鑑における感情表現の研究」

23G004 HUANG WENXUAN 黄愛萱

デザイン学専攻 デザイン領域松浦主税研究室

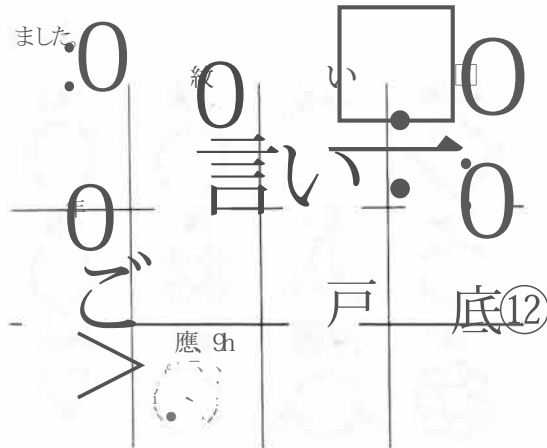
1 研究背景、目的

東洋人は、感情を直接的な言葉で表現するのではありません。東洋人の控えめな性格も関係しているので、感懐を図形で表現できるようなデザインを作りたいと思っています。印鑑を選んだ理由の一つは、私自身も中国の大学時代に印鑑に興味を持ち、それをきっかけに日本に留学したこともありますが、日本社会においても印鑑は日常生活になくなくてはならないものだからです。そこで私のデザインと印鑑を組み合わせました。

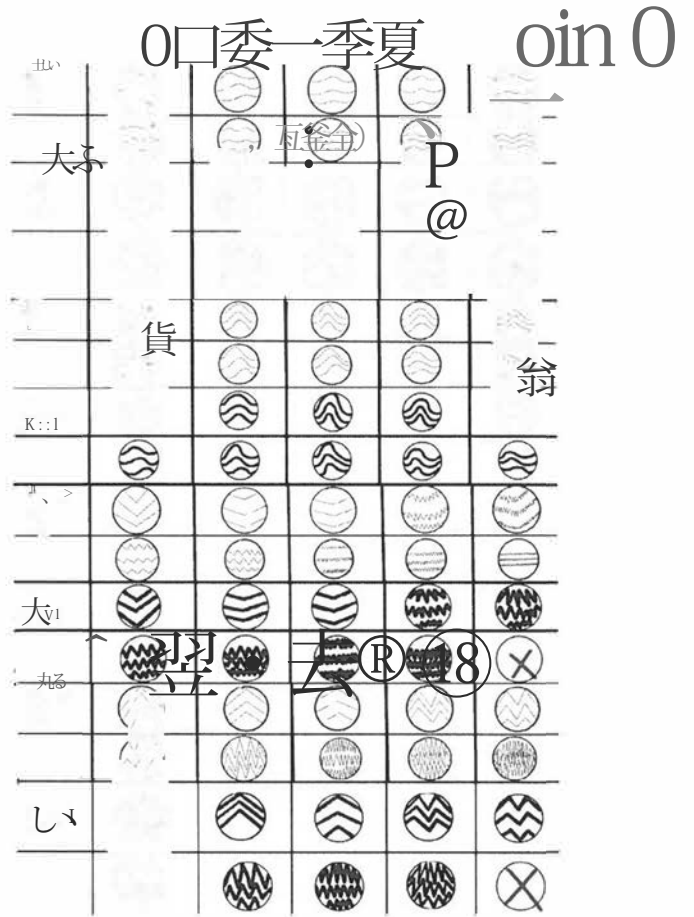
2 研究方法

①、資料を収集する

前期私は日本語の感懐を包含する単語を調べました。そしてこれらの語を二類に分類し、単語の特性によってそれに対応する特殊な図形を見つけました。

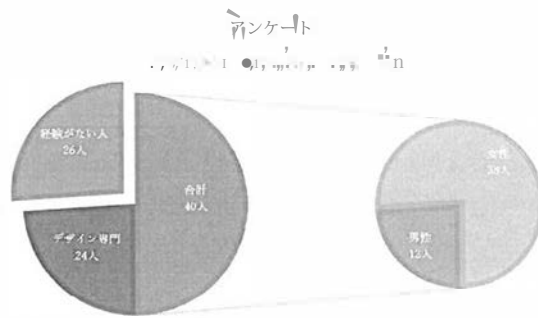


その間に先生といろいろ話をして、いろいろアドバイスももらったのですが、印鑑だと複雑な模様なので彫(え)りにくいので、あとで線を使って感懐を表現することにしました。



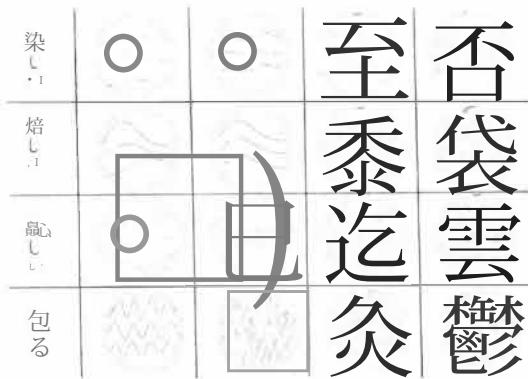
これが私の最初のアイデアで、彼らを表に入れました。

②、スケッチに基づいて、アンケートを作ります



④、ルールを作ります

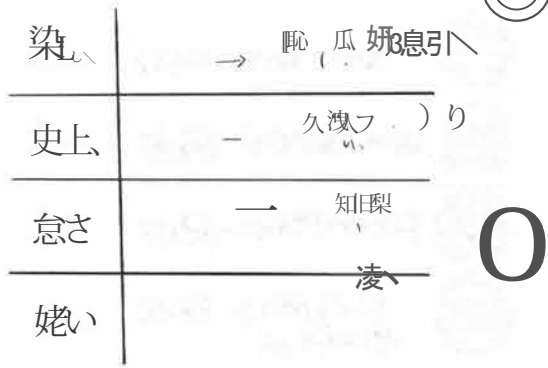
前面のアンケートに基づいて、感俯なパターンのルールを作りました。



④、印鑑における感梢表現をテーマについてパターンを描きます。

3 研究内容

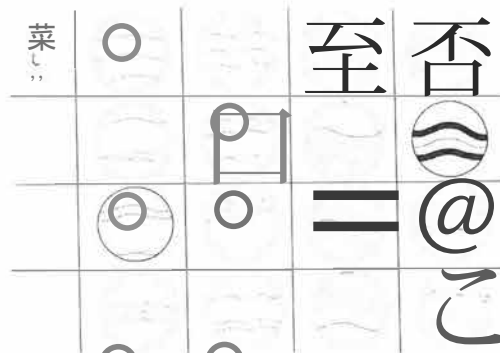
感俯の単語はそれぞれに感情の論理を持っていて、先ほど私がふるいにかけて言葉の感明のルールに基づいて、感梢の単語を表す図形をさらに拡張していきます。



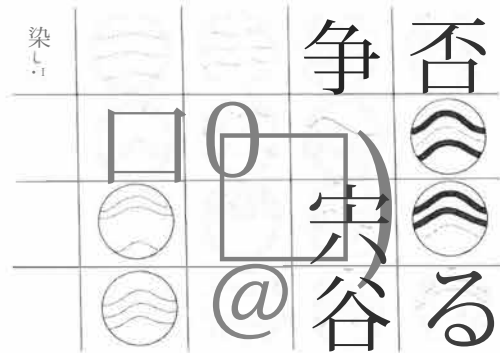
図二

1列目は「楽しい」という単語を使った感梢のスケッチです。

「楽しい」は感間の起伏が弱いので、起伏をやわらげる形にしました。



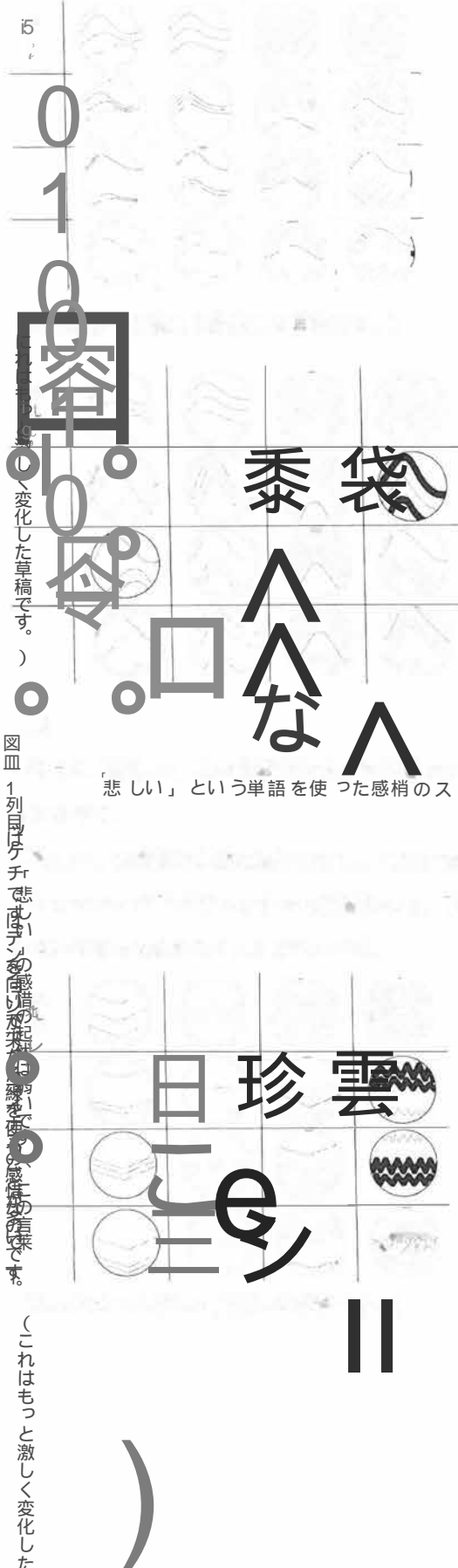
(これはもっと激しく変化した草船です。)



図三

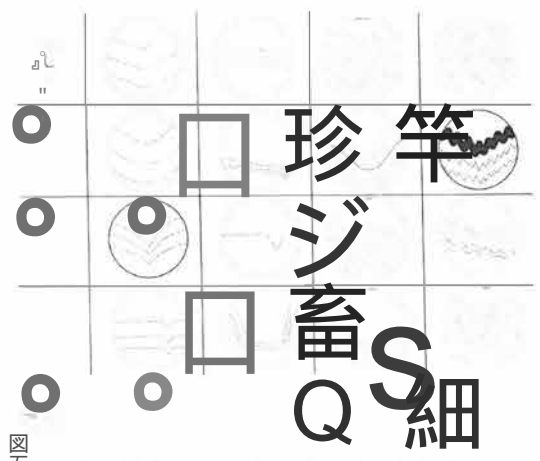
1列目は「嬉しい」という単語を使った感梢のスケッチです。

「嬉しい」は感情の起伏が強いので、起伏を激しい形にしました。



図四 1列目拍子で悲しいの感情の程は長い線を使うほど感情が深いです。

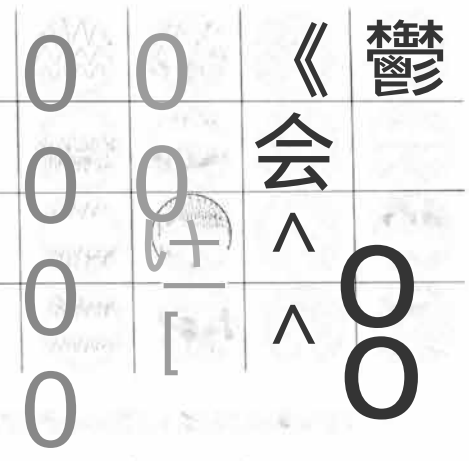
（これはもっと激しく変化した草稿です。）



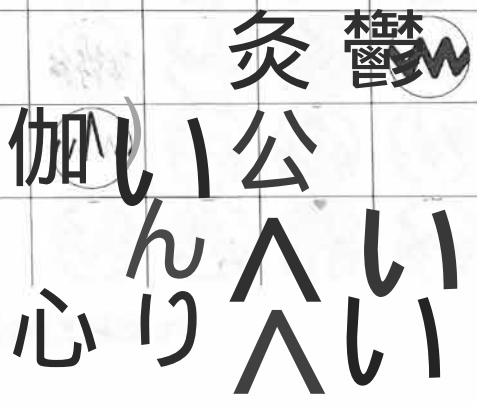
図五 1列目拍子です。怒るの感竹は起伏が強く、感惜の起伏が強く、マイ十線の感惜でもかなりのです。マイ十線は向いて来た

「怒る」という単語を使った感伯のスツ

怒るの感竹は起伏が強く、感惜の起伏が強く、

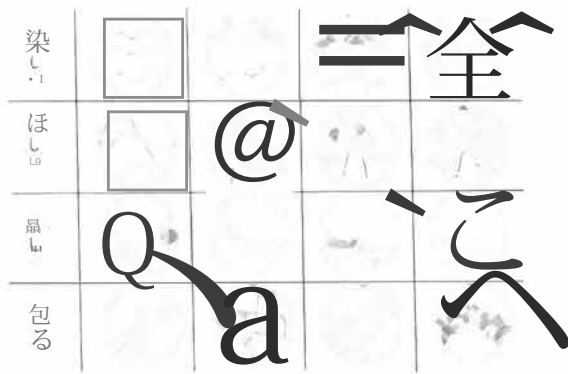


（これはもっと激しく変化した草稿です。）



（これはもっと激しく変化した草稿です。）

現在の研究成果です



4. 研究結果

印鑑における感愴の単語について情報を収集しました。人は日」鑑で感愴を表現することができます。それぞれの感愴の言葉を表すパターンを決めます。

5. まとめ

印鑑における感愴の単語について情報を収集しました。視覚的なデザインを利用して独自の印鑑の模様を作り出します。

【参考資料】

- 「1」 理論《符号、感情と芸術》から、
『解放軍芸術学院学報』、2000年、
第四期、張天
- 「2」 東洋人の性格の特徴『Journal of
Cognitive Psychology』、英国の
心理学専門誌、2019年
- 「3」 感情的な単語『類語辞典』、2015
から、飯間浩明
- 「4」 感情の分析『感愴の哲学』（分析
哲学と現象学）、西村清和

愛知産業大学造形学研究科

「古詩を平面表現として視覚化する研究」

23GD05盛梢

デザイン学専攻 デザイン領域 松浦主税研究室

1. 研究背景・目的

中国古詩の歴史は長く、貴重な文化財である。しかし、古い詩の意味を本当に理解しようとするのは難しいことだ。また、現代社会のさまざまな誘惑のせいで、読占に没頼できる若者も少ない。古詩の魅力を、よりわかりやすく、受け入れられやすいイラストという形で感じてもらいたい。

2. 研究方法

(1) 適切な古詩を選別する

古い詩集を探して読む。

(2) イラストのキ旨の選定

選んだ古詩を分析し、詩の主旨をとらえる。

(3) まとめられた古詩の中心テーマに基づいて、イラストレーションの画像を作成する。

3. 研究内容

図1、図2、図3、図4

風景を描写した古い詩をいくつか選び、そこに描かれている風派をイラストの形式で描いた。



図5、図6

現代の情景を描くことで、古詩の言葉が表現する主舌を示そう。



図7、図8、図9、図10

「人約黄昏後」という詩を選んだ、様々なシーンが描かれる。さまざまな構図やシーンの表現技法を試し、詩のテーマをより具体的に長現する) 法を名える。

詩の梢成要素：夕ぐれ、人々、約束

詩の屯題：デートへの期待、恋人間の柔らかな感怙、甘い雰囲気

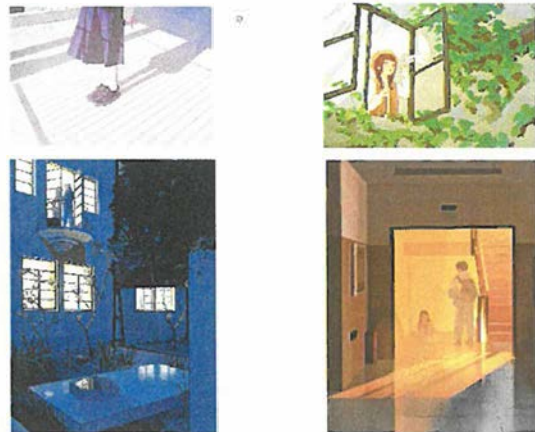


図11、図12、図13

テーマとなる要素を絞り込む、[期待]を主な要素としている。次のような作品が作られた。



【参考資料】

「1」 アリストテレス、(Aristotle) 《詩学》
(Poetics) . 商務印書館

「2」楽しい！美しい！情報を図で伝えるデザイン、パイ
インターナショナル

1. 研究背景・目的

日本の茶道文化は飲み物という枠を超えて、重層的な伝統となっている。中国では高い薬用価値がある菊花茶は日常生活に欠かせないお茶だが、多くの茶葉と違い、菊花茶は花のカタチをしているため、菊花茶を飲むことを知らない日本人が多いようだ。茶文化が盛んな日本で、中国の健康に良いお茶を日本向けにブランド研究し、浸透させてみたい。

「五感のデザイン」とは、五感(①触覚、②味覚、③聴覚、④嗅覚、⑤視覚)を通して人々に情報伝えることを目的とし、それをグラフィックデザインに取り入れたものだ。五感を刺激することで、視覚だけの情報ではなく、複数の感覚を運動させ、感覚に障害のある方でも、他の感覚を通してより簡単に物事の本質を理解しやすくなる。

菊花茶のブランディングを「五感のデザイン」で実現することで、デザインの表現力を向上させ、新しいお茶としても抵抗感がなく、深く理解してもらうことができる。この研究は、視覚のみの表現から五感に増やし、更なる可能性と多様性を探ることが最も重要な目的である。同時に、中国の菊花茶や茶文化をもっと日本に広める機会にもしたい。

2. 研究方法

(1) インターネット調査

日本の市場で中国茶のデータを調査する。
五感のデザインについて先例を調査する。
良いブランディングデザイン案を調査する。

(2) ブランディングデザインの構成要素についてを研究・制作する

ブランディングデザインの構成要素に関する(ブランド名、ロゴデザイン、フォントデザイン)を研究して、表現形式を決める。

(3) 五感のデザインについてアイデアを探究する

3. 研究内容

1. ブランディングデザインの構成要素に関する

① ブランド名を研究して、表現形式を決める

「菊」を基づいて、様々なアイデアを思い浮かべ、様々なブランド名の可能性を探索する。全てのアイデアを比較し、最も優れたブランド名を見つけ出す。

- | | | |
|----------------|----------------|------------------|
| ●●ほくのかお1 | ●●(e<韻いう | ●●(かんe< |
| ●●くこう1 | ●●(e<くじ●ん1 | ●●●(かんe<い |
| ●●le<い | ●●ほくが | ●●11(かん e<1 |
| ●2響11'くのご1 | ●●の心きくのしん1 | ●●●(かんe<えん) |
| ●11きくご1 | ●●●●●(かんe<い) | ●●●五響11'くかんごかん1 |
| ●●●●●(かんe<じょう1 | ●●●●●(かんe<いん) | ●●●●●(かんe<くかんじ●) |
| ●●●●●(かんe<のかん1 | ●●●●●(かんe<のせん) | ●●●●●(かんe<の11<1 |
| ●●●●●(かんe<さel | | |
| ●●●●●(かんe<かげ) | | |



KI KU

② ロゴデザインを研究して、表現形式を決める

菊の「形」を基にして、異なるスタイルの様々なアイデアを考える。数多くのパターンを比較し、次のステップに進むための適切なパターンを見つける。制作中に継続的に修正し、菊の感覚を取り入れる。さらに、実物の本物の葎からインスピレーションや要素を取り出し、ロゴデザインに統合する。



愛知産業大学造形学研究科
「色調整可能なエレクトロクロミックデバイスの研究と応用」
一喫煙所における活用の提案一

23GD02 HU YUANZE 胡遠澤

デザイン学専攻 プロダクトデザイン領域森理恵研究室

9. 研究背景・目的

調査によると、令和元年の日本の喫煙率は男性が27.1%、女性が7.6%であり、日本の人口に基づけば相当な数値となる。また、平成15年5月には「健康増進法」が施行され、受動喫煙の防止が努力義務化されるとともに、新しい「職場における喫煙対策のためのガイドライン」が厚生労働省から公表された。

公共の場での喫煙行為には大きな制約が生じており、現在、喫煙者の誘導については、公式に喫煙ルームの設置が行われている。喫煙ルームの設置にあたっては、各所で最低限のコストで実施されているが、これらの喫煙ルームの設置は、喫煙者にとって大きな不便さや不快な体験をもたらしている。このような大規模な喫煙人口の前で、公式の対応は明らかに喫煙者の感情を優先的に考慮していないため、現在のほとんどの喫煙ルームのデザインは非常に簡素であり、喫煙の基本的な機能を果たすにとどまっている。

そのため、本研究では喫煙者の立場から、エレクトロクロミック素材を活用し、利便性や快適な体験、広々とした空間、一定のプライバシー保護、および喫煙後の服に残る煙の臭いの解決を目的とした喫煙ルームの設計を行う。喫煙者も社会で快適に生活できることを追求していく。

2. 研究方法

- (1) インターネット調査
喫煙室の設計に基本的に必要な要件についての調査。
- (2) アンケート調査
現在の喫煙室の設計に対する喫煙者の不満の原因についての調査。
- (3) 現地調査および市場調査
既存の各地の喫煙室を実地調査し、喫煙室の設計に必要な要素、および喫煙者の喫煙時の状態や要望を把握する。
- (4) モデルの構築と材料の選択
特定の場所を選んで喫煙室の設計を行うためのモデルの構築と材料の選択。

3. 研究内容

3.1 インターネット調査

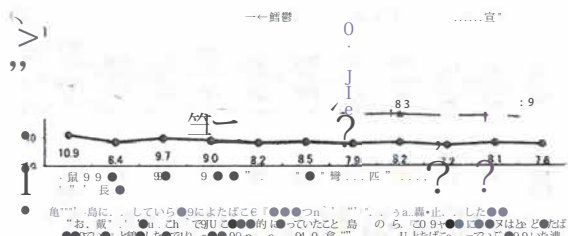


図1 厚生労働省の調査に基づいて作成された令和元年の日本の喫煙者の割合

(1) 「職場における喫煙対策のためのガイドライン」(平成15年5月)では、喫煙場所を設置する場合には、煙が漏れず、かつ、喫煙場所であっても良好な空気環境を維持することが求められている。

- ！新ガイドラインのポイントは以下の3点である。
- (1) 喫煙を行う場所としては、喫煙コーナーより喫煙室を設置することを推奨。
 - (2) たばこの煙を直接屋外に排出する方式の喫煙対策機器を推奨(空気清浄機ではガス状成分を除去できない)。
 - (3) 喫煙室から非喫煙場所へたばこの煙やにおいの流入を防止するため、その境界において、喫煙室に向かう0.2m/s以上の空気の流れの確保。

3.2 アンケート調査

- (1) アンケート作成
喫煙者のプライバシーと社交に関する問題を中心としたアンケートです。
- (2) 調査結果の集計
現在集計中である。

3.3 現地調査および市場調査

- (1) 市場調査
オンライン調査による世界中の優れた喫煙所デザイン作品として、2018年にロシアのモスクワで建設されたオフィスビルの最上階にある喫煙エリアがある。



図2モスクワのあるオフィスビルの屋上に建てられた喫煙所



図3喫煙所の俯瞰図

これはNefa Architects建築会社による設計。

デザイナーは囲いとして木材パネルを使用し、清々しい自然環境を演出しました。また、日除けとして鋼製のドームを使用し、日陰と雨除けの機能だけでなく、美術的な感覚も持たせた。夜になると、喫煙所の上部には柔らかな光の灯りが点灯し、喫煙者に快適な滞在空間を提供する。

このようなデザインは喫煙者を自発的に惹きつけるだけでなく、喫煙者たちにコミュニケーションの場を提供する。仕事の合間に同僚と短い会話を楽しんだり、休息をとったりして、忙しい仕事により良く集中することができる。

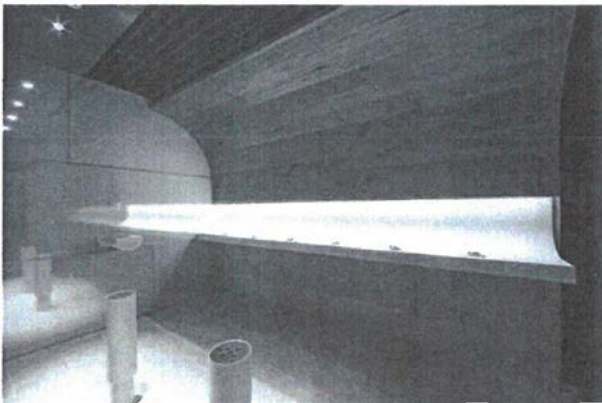


図4 東京のグランドトリ ー 武蔵小杉ショッピングセンター内の喫煙室

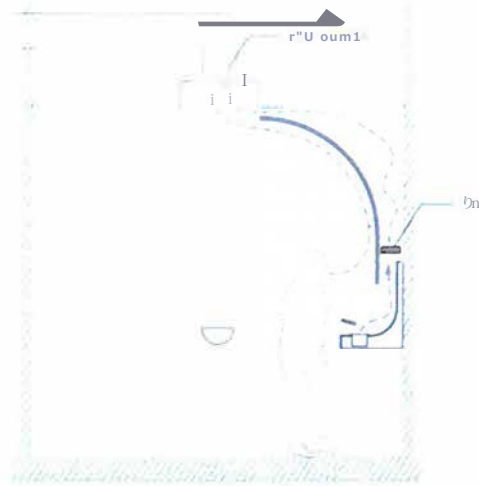


図5 喫煙室の排煙の図解

これは東京のグランドトリ ー 武蔵小杉ショッピングセンター内にある喫煙室。この喫煙室は日本の建築事務所であるHiroyuki Ogawa事務所によって設計された。建築デザインを通じて室内での無煙化を実現することを目的としている。

まず、曲面の木製パネルが設置されており、これにより煙が曲面に沿って扇風機口に導かれる。さらに、部屋の天井には煙灰皿の位置を狙った大型の扇風機が設置され、受動喫煙や煙灰皿から立ち上る煙を効果的に吸収する。

これらの対策によって全ての煙が完全に喫煙室から排出されるわけではない。設計チームは喫煙するお客様に、指定のエリアで煙を吸っていただくように促している。これにより、ほとんどの煙が木製パネルの後ろの扇風機によって迅速に排出される。そのため、設計チームはこの「指定エリア」に室内で最も明るい照明を配置し、喫煙するお客様の注意を引くようにしている。

(2) 現地調査

日本各地の喫煙室を現地調査し、喫煙室のデザイン上の注意点や各地の喫煙所の不足点を把握し、デザインを修正するための調査を行った。



図5 金山駅周辺の喫煙室



図6 金山駅周辺の喫煙室

図5図6図7は金山駅周辺のショッピングセンターの2階にある屋外喫煙所。周辺の建物と組み合わせて、独立したスペースとして喫煙所を設けており、人工の植物を使用して喫煙者のプライバシーを保護している。また、喫煙所のスペースは広く、複数の人を収容するだけでなく、一部独立したスペースも確保しており、喫煙者が混雑したり不快な思いをすることはない。

また、ショッピングセンターの喫煙所として、利用者の男女比率は基本的に50%程度。喫煙所の設置時には、女性喫煙者の要望も考慮することが必要である。

ただし、喫煙所の表示が明確ではなく、見つけにくいいため、急いでタバコを吸いたい人にはあまり利便性がない。

3.4モデルの構築と材料の選択

4. 研究結果

現在の調査結果によると、日本ではほとんどの喫煙室が喫煙者と非喫煙者の隔離という基本的な要求に応えることができているということが分かった。これでは喫煙者にとってはあまりにも利便性に欠ける。

また、現在国際的に優れた喫煙室のデザインを一部調査した結果、私は喫煙室のデザインは単なる喫煙可能な場所にとどまらず、人々がリラックスできるプライベートスペースやソーシャルスペースとして利用できるべきだと考えている。喫煙室の開発はまだまだ発展途上である。

5. まとめ

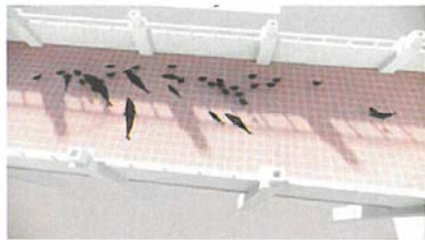
これまでの調査で、現在多くの人々が喫煙室の設計に満足していないことがわかった。喫煙区分政策の実施以降、多くの喫煙者は平等な待遇を受けていないばかりか、ますます生活が不便になる。だからこそ、私は喫煙者のプライバシーを尊重し、異様な目で見られることなく、都市の隅に行かずに利用できる喫煙室を望んでいる。喫煙者が便利な生活をするために優れた設計を行いたい。

喫煙室を単なる喫煙場所ではなく、社交や休憩の場としてデザインすることを目指している。

【参考資料】

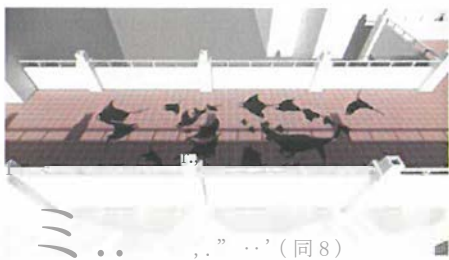
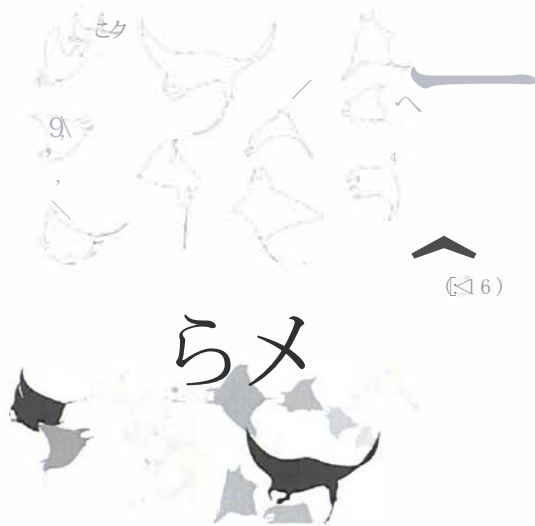
[1]「職場における喫煙対策のためのガイドライン」(平成15年5月)

...久、r 1 たd) =、日念した。



立後、マンタ (同6) のL、-)に1加) 姿化か多し、水生't 物を選んで'g、しむこと'こした。

プレーンとモデルでプレビュー なるイメージは図7 ~同8 U) Kうになる。



3. インスクレーションd) 実施

県t、ilを4\$材:こしてし、る。マンタをカノトして惟然とし

たビシ、まうIL!(L|; fた (同り)。



四、研究結果

協働こFrmI吊IIり、かる、してインスクレー シJン (Qirt) はしたもの(/)、その成児、訂 (Jし、ごd) 検址ばしな恥なつ たばかりでもり、占束を正とめるて!こは予ってしなし。

五、まとめ

臨場感ば1月行きのある視聴(虚でもる。その体験が具(b 的! こkれてし、るのか、掘台と観客の境料を巧めることでも る。視聴者へ、U分ば視強行てはなく参、Jiriたと思、つても ;、-)たもだ。

臨均感とば、本物のシ Jンを再現なることばてさなし。 叩如ろことはf、nf能て初り、そこ、こしる観俗d) 誰ちが、 会場であることを暗示してし、るのた臨場(国とば観幻) 感兌を大きくすることである。場所やインスクレー シJン を使って、観客をそのぶJt氛に包な込む。

私たちがiii:日こ 0) 歩道橋を歩いて、空を眺めたり、歩く 0) スクールノスを眺めたり、一1t... 1! ↓ミしてし、る人ど活を たりしてし、した。

あなたばこ 0) 道橋をよく見たことがなかった。それが 三り館、ら北、二、三メートル0) ところ;に、内、氷をため てし、る0) を知らない、もなたば、その水0) I:を屯って、マン タか計1-1つて、7、0) が兄えろ。

【参考資料】

- 1) 佐it消店。社会現実感!こお:t ろ現実空間と(K想空間の池 合!こ 0) 寸可 捨、?t 日 4' VR、戸会)<会、倫えん。(1997) vol.2, p.161-164.
- 2) 血見。現実感滲合d) 研究 (屯 1 M) ソームレスな現実感 融合和1;J) 提案と試晩の実拾。 [] 1xバーチャルリアリテ イ学会布3回大会論丈、t, 1998。(1998)

愛知産業大学 造形学研究科

「脱構築主義に基づくイラスト制作」

23GD09 CHEN YIJIN 陳逸瑾

デザイン学専攻デザイン樹城岩田政己研究室

1. 研究背景・目的

久しく都会で生活していると、花屋で選りすぐられた植物や家の周りの花、都市計画によって公共スペースに植えられた樹木などを「自然」として認識してしまう傾向に気づいたことがあります。これらの風景は、徐々に私たちが「自然」として理解するようになっていくのです。私はグラフィックデザインを通じて、この固有観念を打破したいと考えています。

2. 研究方法

1) 脱構築主義の定義と、グラフィックデザインにおける脱構築主義の使用についての研究。

2) 関係するアーティストの表現方法と、その方法を通してどのように自らの考えを伝えているかを学ぶ。

3) 街のどこに植物があるかを調べる。

4) アンケートによる街の植物に対する印象調査などの自然物のイラストやポスターのシリーズ。

5) 植物をグラフィック化する方法についての研究。

3. 研究内容

脱構築主義とは、哲学に端を発し、後にデザインにも応用されたもので、主に、モノを壊し、そこから新しいモノを作ることを提唱しています。新しい視覚効果を再構築することで、自分の考えを伝えるような作品を作りたいのです。

日本のアーティスト、栗林隆の作品（図2）は、脱構築主義を探究したものです。栗林隆は木の幹の一部を切り取ってガラスの箱に入れ、残りのガラスの箱にはシンガポールで見つけた葉や小さな植物を詰め込みました。そのため、ある角度から見ると、これらのガラスの箱は一つの完全な「木」を描成しています。

時間の経過とともに、木の幹の各部分は徐々に腐敗し、この過程で動物や牛態系に新しい命が与えられます。そのため、各ガラスの箱は小さな世

界を持ち、自然と人間の関係、そして自然の生と死を示しています。

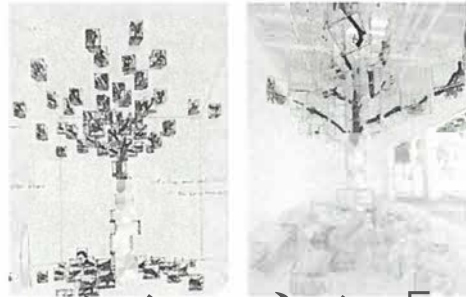


図1、図2

栗林隆の作品で、「木」を展る部分に分割し

（図1）、それらを再構成する方法が採用されて、より独特な視覚効果と違和感が生まれます。私は彼のアプローチを学び、平面デザインにおいてこの手法を採用した場合、どのような効果が生れるのかを探究しました。

例えば、りんごの写真分割できるジグソーパズルのように考えると（図4）、あるパーツの位置がずれると違和感が生じ、同様に図のパーツが反転されたり、入れ替えられたりすると、違和感が生じます。



図3



図4

グラフィックで違和感を伝える方法を学んだ後、私は自分がやろうとするイラストレーションのリサーチを始めました。思考の結果、私は観葉植物をテーマにしたイラストを制作することを決定しました。観葉植物は商品として、人の手にかえと栽培を経て、都市の中で現れます。それらは自然の植物でありながら、人工的に干渉される存在です。見た目が美しくないと十分に評価され

ず、時には選ばれないことさえあります。

私は松の木とサポテンなど観葉植物をグラフィック化し(図5図7図8)、水道管や柱を松の枝に見立てるなど、一般的な人工物と組み合わせて新しい風兼や植物を創造し、イラストレーションに取り入れて、最終的には「混乱感」のあるイラストを創造しました(図6)。



図5



図6

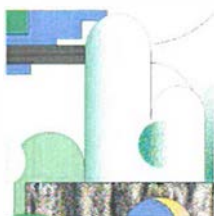


図7

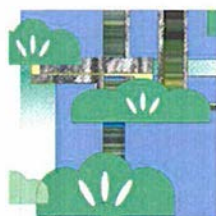


図8

図形に色を塗る際、私は一部の部分に実際の写真をテクスチャとして使用することを選びました。写真をソフトウェアで伸縮処理し(図9)、フラット化して、最終的には線の感じがあるテクスチャを形成しました(図10)。彼らは元の形状を失いましたが、現実世界の色は保持され、人々に想像する余地を与えました。

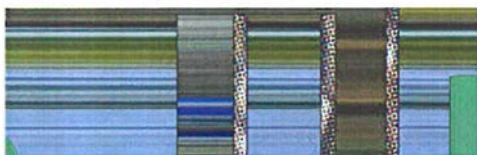


図9

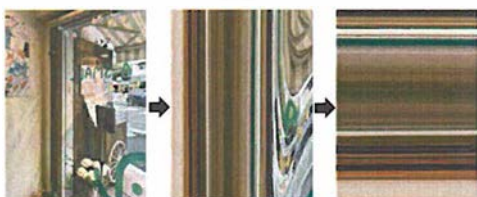


図10

図11

図12

同時に、木のテクスチャもフラット化処理を行い(図11)、それらが絵によりよく溶け込むよう

にしました。他の部分はグラテーションとフラットな色で塗りつぶしました。



図13

絵に写実的なイメージを加えたり、デコンストラクションによってイメージを壊して観葉植物の都市を作1)出したりすること、カオスや違和感の感覚で伝えたいことを表現しています。私たちが見られている観葉植物が私の手によって加工され、人工物に似ているのようになったとき、観葉植物はもともと都市の一部ではなかったと考えるようになるでしょうか。

4研究結果

「自然物」と「人工物」を同じ絵の中に配列することで、この2つのつながりは、絵の中の「自然物」が、人の手を加えることで形成されたことを示唆している。これにより、観察者は矛盾を感じ、そして「自然物」と「人工物」の意味について再考させられます。

5まとめ

脱構築主義という概念は範囲が広いもので、グラフィックデザインに応用する方法はいろいろありますが、最終的には新しいものを再構成することに帰着します。その新しいものというのは、デザイナーが考えて伝えなければならない仕事の意味です。伝えるべきアイデアから出発して、表現を順番に考えていく、これはとてもいい考え方だと思います。

参考文献

「1」DEMIRTAS B. THE STRUCTURE OF SEEING: READING DAVID HOCKNEY'S 'JOHN DERS' THROUGH SPACE AND TIME[J]. IMAGE, TIME AND MOTION, 2011: 30-35

「2」宋文嵐浅淡解构主义又在当代平面设计中的运用[J]美木教育研究,2021(22):90-91.

「外国人観光用タクシーのデザイン」

23GD14 LYU BAOKUN (リョ ホウコン)

デザイン学専攻 プロダクトデザイン領域 不村 元研究室

1. 研究目的

新たな自動運転技術およびIoT(モノ)インター・アウト)技術を搭載した観光タクシーをデザインし、外国人観光客へより良い旅行体験とサービスを提供することを目指す。

具体的な目的は以下の点である。

一点目は交通の利便性向上である。自動運転技術を活用することで、外国人観光客が未知の都市で直面する交通の問題を解決し、便利で安全かつ信頼性の高い交通サービスを提供する。観光タクシーは目的地に正確に到着し、渋滞や交通渋滞のリスクを減らし、旅行者の時間とエネルギーを節約する。

二点目は言語コミュニケーションの改善である。IoT技術を活用することで、観光タクシーは複数の言語の音声ナビゲーションやリアルタイム翻訳機能を提供することができる。これにより、外国人観光客は言語の壁を乗り越え、現地の文化とより良い理解とコミュニケーションができる。

三点目は個別化された観光地推薦システムである。観光タクシーは都市の観光地情報データベースに接続されており、観光客の興味や好みに基づいて個別化された観光地推薦システムを提供することができる。観光名所、レストラン、ショッピングセンターなどが含まれ、観光客にカスタマイズされた観光ルートを提供し、現地の文化や風情をより良く体験できるようにする。

2. 研究背景

日本は文化的な遺産、美しい景色、美味しい食べ物などがあり、世界中から多くの観光客が訪れている。そのため、観光業は日本の経済に大変な役割を果たしているだけでなく、日本の文化も世界に伝えられている。2019年に発生したコロナによって、日本の観光業は一時停滞したが、2022年10月からコロナ(緩10)に1キって、訪日外客がまた増加している。

旅行体験において交通は大きな役割を果たす。そのた

め、旅行中に異文化と里言語の観光客に知して、より良い交通体験をとう提供するか問題となる。本提案は知能技術を搭載する公共モビリティで、観光客にスムーズな交通とより良いサービスを提供して、日本をより良い観光地を具しめることを目指す。

3. 現在の問題点

一、占目は言語の壁である。日本では英語が広く話されているわけではない。看板や案内が日本語で書かれていることが多い。言語の壁があると、交番や宿屋の手配、レストランでの注文などが難しくなる。(図-1)

二、5目は交通システムの複雑さである。日本の交通システムは非常に効率的だが、初めて来日客にとっては複雑に感じることがある。特に都市部の電車や地下鉄の路線図や乗り換え案内は複雑で理解しにくいことがある。(図-2)

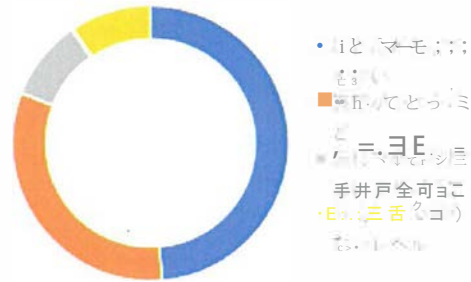


図-1 観光客の日本語能力の区

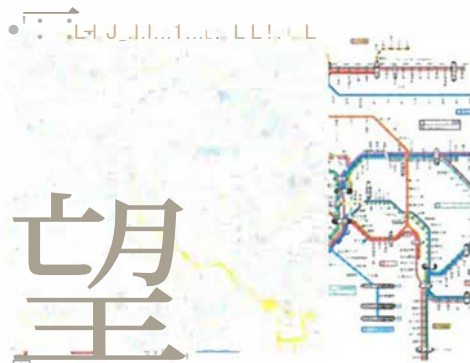


図-2 都市の混雑図

4. 研究の内容

4.1 自動運転技術の実現性研究

まず、現行の自動運転技術の開発状況を調査し、車両の感知経路計画、意思決定などの技術の成熟度を把握する。

その後、親元タクシーの環境における自動運転技術の適用性と実現可能性について研究する。(図-3)



図-3 自動運転技術レベルの図

4.2 IoT技術の実現性研究

交通分野でのIoT技術の適用事例を調査し、既存の技術解決案と可能性を把握する。(図-4)



図-4 IoT技術の概念図

4.3 外国人旅客による観光タクシーへのニーズ研究

インターネット上のデータ調査を通して、外国人旅客の観光タクシーに対するニーズと希望を把握する。安全性、利便性、言語コミュニケーション、文化体験などに関心をもち、要求する点を研究し、設計に反映させる。

5. 修了制作の方法

上記の内容を基として、コンセプトを構築し、修了制作のデザインに投じていくこととした。

5.1 外国人観光客が自動運転とIoT技術を搭載した観光タクシーを利用するストーリーボードの草案作成

まず、ストーリーボードを作成し、親元タクシーの利用シーンや外国人観光客の体験を視覚化する。

次は、草案を描き、観光タクシーの外観、内部空間、およびインタラクションの界面を表現し、自動運転とIoT技術の応用を示す。

5.2 外観と内装の草案デザイン

まず、デザイン目録とユーザーの要求に基づいて、親元タクシーの外観の草案を描く。目を弓く外装デザイン、車体の塗装、そして目録ユーザーに関連する必要要素を考案する。

その後、内装の草案を描く。座席配置、乗客スペース、情報ディスプレイなどを含め、快適さと使いやすさを重視する。また、自動運転とIoT技術に関連する機能やインターフェースを提供する。

5.3 デザインの見直し

描かれた草案を評価し、先生とのディスカッションを通して改善点を洗い出す。そして、デザインの「費用」「性能性」「外国人観光客のニーズへの適合性」などを考案し、最適化や修正を行う。

5.4 モデルデザインとアニメーション制作

草案デザインに基づいて、コンピュータを使用して親元タクシーの3Dモデルを作成する。アニメーション制作はソフトウェアを使用して、モデルに車両の走行や自動運転システムの動作などのダイナミックな効果を追加し、親元タクシーの機能や特徴を視覚的に表現する。

6. 中間のまとめ

4月より4ヶ月に渡り、研究を行ってきたが、データをまとめて調査分析することの重要性を実感した。実用性よりも、新規性を取り入れて、継続してデザインを進めていきたい。

参考文献

- 1 訪日外国人旅行者アンケート調査結果の分析。国土交通省。2019年
- 2 名古屋学芸大学メディア造形学部研究発表会「公共交通としてスマートタクシーの提案」。河打 健。2008年
- 3 IoT技術を志向したシステム開発の具現化の研究。拓殖大学大学院博士論文。早川 栄。2016年

1、研究背景・目的

現在、AIはさまざまな業界で幅広く活用されており、単純作業や反復作業、革新的でない作業から人々を解放し、より効率的かつ正確に仕事をこなすことを可能にしている。変化の激しい現代社会において、AIの力を借りることが重要だと考える。

研究の目的は、AIが生成する椅子のデザインソリューションを通して、AIがデザインに関与することの可能性を探ることである。デザイナーがより効率的にデザインできるようになり、誰もがオーダーメイドの椅子を手に入れられることが現実となることを期待している。

2、研究方法

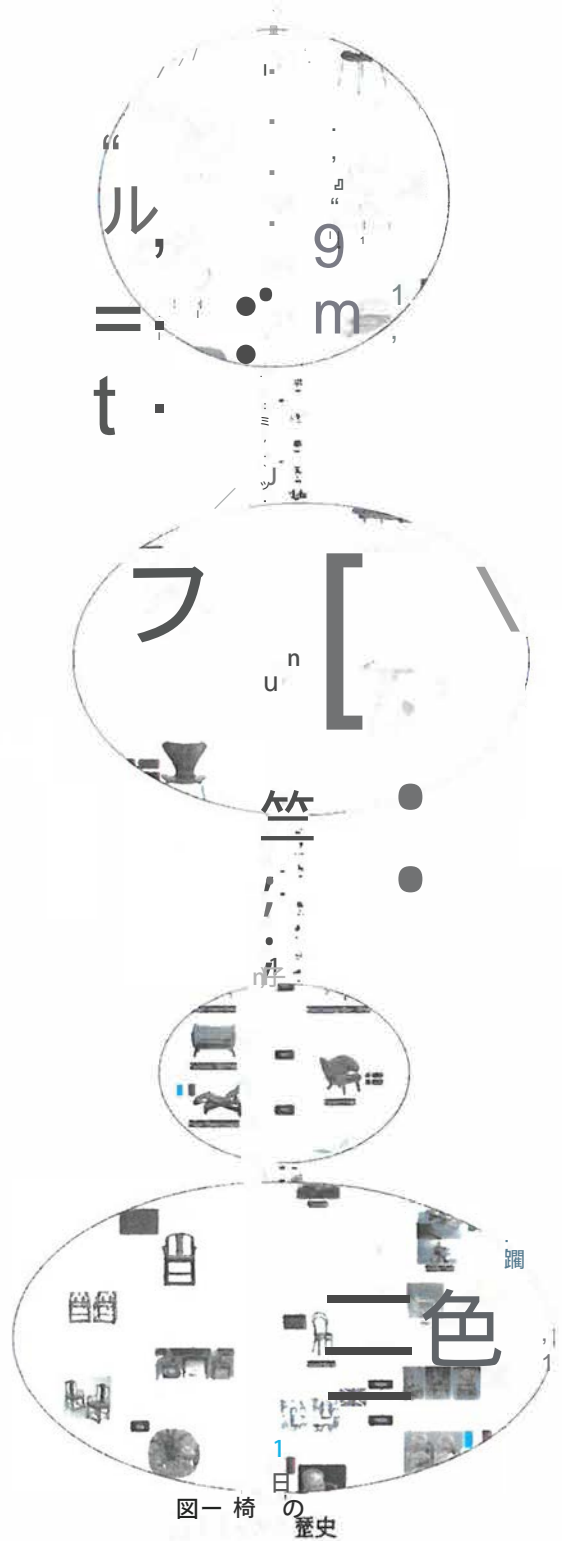
- 1) 文献調査、世界の名作椅子を分析
- 2) 椅子のスケッチラインを描き、基本的な形を決定
- 3) 椅子のスケッチを複数作成
- 4) Stable Diffusionの原理を研究
- 5) Stable Diffusionを用いて、椅子のスケッチをもとにAIが複数の設計図を生成
数ある椅子の設計図から、期待に応えるものを選び、ディテールやリファインを加えていく、またはMidjourneyを利用して、椅子のイメージ図を生成する
補完された設計図を3Dモデルとして生成
3Dプリンターで、椅子のプロトタイプ作成
3Dモデルを生成する前に、様々なスケッチを募集し、テストとトレーニングを行うことで、デザイナーのスタイルがAIに与える影響を軽減することを目指す。
- 9) スマートフォンアプリを開発

3、研究内容

- 1) 世界の名作椅子を通して、椅子の特徴や、体と椅子の関係や、作り方や、使う環境などを調査と分析を行う。

図1椅子の歴史に示すように、石器時代からの世界の名作椅子をまとめた。中国、日本の伝統的な椅子や、エジプト時代などの椅子も収集したが、主に、二十世紀を中心に有名な椅子を整理した。

世界の名作椅子を通して、椅子の機能や基本的なサイズと構造、特に接合部の形状に注目し、調査を行う。



図一 椅子の歴史

e₁
”

2) 画像生成AIの調査と分析

Stable Diffusionの特徴

- ハードウェア要件が高い
- ・ 使い方が難しい、学習が必要
- ・ プラグインを使える
- ・ 自由度が高い
- ・ インターネットが必要でない
- ・ AIモデルを作ることが可能
- ・ 無料で使用可能

Midjourneyの特徴

- ハードウェア要件が低い
- ・ インストールすることが容易
- ・ プラグインを使えないため自由度が低い
- ・ オンラインで実行しなければならない
- ・ 好きなAIモデルを使用できない
- ・ 料金が安い

スマートフォン用の画像生成AIの特徴

- ・ 画像生成の効果が悪い
- ・ 使い方が簡単
- ・ インターネットが必要
- ・ 自由度が低い
- ・ 課金と広告がある

3) Stable Diffusionの原理を研究

4) AIで、椅子のデザイン図を制作

5) AIとデザイナーが共に制作をすることの可能性を探る

4. 研究結果

世界の名作椅子を通して、椅子の歴史や、特徴、体と椅子の関係、作り方、使う環境など理解することができた。場所や時代を超えて、優れた類似するデザインが、数多くあることや、20世紀以降は様々な素材を活用した、個性的でユニークなデザインが存在していることがわかった。

画像生成AIの良い点と悪い点をまとめた。

5. まとめ

これから、Stable Diffusionの原理を理解すると共に、椅子のスケッチをもとにStable Diffusionで複数の設計図を生成する。数ある椅子の設計図から、期待に応えるものを選び、データー応刃ファインを加えていく。今後は、AIとデザイナーが共に制作をすることの可能性を検討していく。

参考文献

[1] 『歴史にすわる』九州産業大学美術館調査研究報告書第2集2006

[2] ハンス・ウエグナー 『椅子 100』

[3] 4166

目

[4] <https://zhuanlan.zhihu.com/p/2583974>

1. 研究背景・目的

盲犬と盲導犬ユーザーの安心安全な外出を実現する。盲導犬ユーザーと盲導犬は助け合いをしています。しかし、盲導犬が察知した不安や危険が盲導犬ユーザーにうまく伝わっていない。不安や危険を感じていないユーザーが行動を強制してしまえば、盲導犬は不安や危険を感じても進んでしまう。その結果、回避できなかったかもしれない事故や事件に巻き込まれてしまう恐れがある。ユーザーに盲導犬の危険や不安が伝われば危機を回避できる可能性に着目した。そこで、盲導犬の危険や不安をユーザーに伝える仕組みを提案する。将来的には研究の発展としてマップ上に盲導犬が捉えた安心安全情報を記録することで他の盲導犬ユーザーや不動産会社にマッピングデータを共有することにより安心安全情報を社会に還元する。

2. 研究方法

(1) インタビュー ネット調査

盲導犬協会のサイトから盲導犬の仕組みを調査。

(2) 加速度センサーを率いての表現方法

犬の感情別にデータを統計的に分類することで犬の挙動から犬の感情を推定できる。

(3) 実際動かす。

3. 先行事例

視覚障害者のより自由な移動を可能にするため、白杖やスマートフォンアプリなどさまざまな支援技術が開発されてきた。行き先を対話的に選択することで目的地まで誘導するスマートケースを摸した自律型ナビゲーションロボットシステム「AIスマートケース」を開発されている。これらの先行研究では、誘導はできているもののその場の危険を察知するという部分においては考慮されていない。

4. 課題

盲導犬が不安や危険といった感情情報をうまく盲導犬ユーザーに伝える方法が課題となる。盲導犬ユーザーが不安や危険な場所に立ち入らず安心安全な外出を実現するために、まずは盲導犬が察知した不安や危険もしくは安心などの感情情報を捉える。そして盲導犬ユーザーにその感情情報を伝える。また犬の感情別にデータを統計的に分類することで犬の挙動から犬の感情を推定できるのではないかと考えた。

視覚障害者は、周囲の状況判断はしにくい。そのため、どのような環境の道路があるかを理解しておくことが重要。しかしそのルートの治安がイメージできていないと思われぬ事故に巻き込まれるケースが増える。そのためある程度周囲の判断を健常者と明確にしておくことが重要である。また、環境のみならず悪天候の場合足元の不安もあることから繊細なことでも気を付けなければならない。

5 目的

犬の感情を捉えるために盲導犬の模倣を捉える仕組みを開発する。具体的には人の感情を捉えることのできるsindyという伊藤研究室で研究開発中の仕組みを用いる。この仕組みは人の感情を捉える仕組みであるため、盲導犬に適用したものを開発する。犬の行動を分析してデータに起こす部分で関わる感情情報をユーザーに伝える手法を提案する。そのために、加速度センサーを用いてデータを記録し、犬の挙動データに安心、不安、危険をラベリングすることで、犬の安心、不安、危険察知と挙動についての統計的な分類を行う。

6. 評価方法

犬データの安心、不安、危険と健常者の安心、不安、危険察知を比較する。

盲導犬が捉えた安心、不安、危険を評価するために一定のルートを設定する。

盲導犬が捉えたログと健常者が捉えた安心、不安、危険を

比較検証する。

提案手法で犬の安心、不安、危険を捉える手法の有効性を検証する。

7. 発展

社会的な課題として障害者の安心安全な生活は重要な課題です。盲導犬と盲導犬ユーザーの関係をよりよくする本研究の成果は障害者の為の社会の課題に貢献できる。

そして将来的には冒頭で述べた盲導犬と盲導犬ユーザーが捉えた安心安全マップを盲導犬ユーザーや不動産会社などに提供することで研究成果を社会に還元したいと考えている。

図) 加速度センサー 三軸センサー 配線図の例

* 複数繋げる配線図は検討中



Copyright(c)2016 FREE WING.Y.Sakamoto

8. 盲導犬の挙動を捉える方法

・ラズベリーパイと加速度センサー

盲導犬の危険や不安をユーザーに伝える。

ユーザーの危険や不安を盲導犬に伝える。

盲導犬が捉えた安心安全情報を記録し他の盲導犬ユーザーや不動産会社にマッピングデータを共有することにより安心安全情報をより伝える。

・データの採取方法

学部時代大学や商業施設を例えば最寄駅から藤川駅までを調べたりまた名駅内で盲目の方に直接話しかけどこが怖いのか不安や危険はどの場面でおこるかなどを実際目を瞑り盲目の方になりきり盲導犬の目線や盲目の方の目線で約600種類のエピソードを作成し結果行動は最

終的にはどうなるかを一人調べ記録した。これを活かしたデータ採取を行いたい。

・データの分類、ラベル付け方法

データの分類について盲目の方のデータの分類と健常者と盲導犬のデータを各二つ明確に分類し場面場面の危険や不安を分類する。

ラベルの付け方は祖父母の家に甲斐犬がいるため首輪や犬の服に簡単に犬には不安をしないように配慮しながら軽めなセンサーを取り付ける。また、ユーザーはスマホなどで操作するため取り付けるのはいい。

9. 実験結果

廣瀬研究室にてラズベリーパイと加速度センサーを取り付けてC言語を実験で動かすかどうかを試した。実際に動いたので挙動などのデータを用いて動かしてみる。

処理の流れとして

1 PCがラズベリーパイのセンサ数値を取得するためにGETリクエスト

2ラズパイのセンサが取得したxyz軸のデータを数値化

3ラズパイからPCに取得した数値をjson形式でレスポンス

4PCが取得したデータを元にブラウザにsvelthreeを使ってキューブ描画

5繰り返す

[参考資料)

1. スーツケースが盲導犬のように誘導 AI搭載センサーで障害物感知 (20220729) 朝日新聞
2. 日本盲導犬協会<https://www.moudouken.net>
3. ラズパイに三軸加速度センサーを繋げてsvelthreeで実験した。 @Oiita

1. 研究背景

SNSなどの個人が情報発信できるメディアの情報発信力が注目を浴びている。

Google社のYoutubeやMeta社のInstagram、BvteDance社のTik Tokなど動画による情報発信に多くのユーザーが関心を寄せている。

一方、例えば地域の魅力はまだ埋もれている。個人がリポーターとなって配信する動画について、地域の魅力がうまく発信されれば、より多くの人に魅力が伝わる可能性が生じる。

しかし、一般人を安価でサポートするような映像制作会社は存在しない。そのために、個人の動画配信では、うまく魅力が伝わらず、機会の損失につながっていることが多いと思われる。

まだ世に出ていない魅力のある情報発信を増やすためには、うまく情報発信できる個人を増やすことが必要である。そのためには、個人の映像企画スキル、リポータースキル、動画作成スキルを支援、アドバイスする役割が重要となる。そこで、3つのスキル(映像企画、リポーター、動画作成)を自動的にサポートする仕組みを開発する。

2. 課題

以下の支援やアドバイスを自動的に行う方法を明らかにする必要がある。

- ・視聴対象者を設定するプロセス
- ・視聴対象者の好奇心にこたえるプロセス
- ・映像企画を建てるプロセス

講師役の指導スキルに行目は別途取り扱う。ユーザーの話し方スキルに着目、2つの要素がある。

なお、話の内容については別途取り扱う。話し方、見せ方2つの状況が講師役の絞り込みの要素となる。

そこで、2つの状況を判定する手法が必要。

3. 目的

本研究では、リポータースキルに注目して、自動的な支援、アドバイスを実現する。

4. 提案手法

- ・ユーザーの話し方、見せ方の状況を判定する方法
- ・ユーザーが自認している問題点からその解決方法を提案する方法
- ・ユーザーに対してニーズを発見させる方法

5. 自動的な支援、アドバイスの対話例

AIとの対話事例

ユーザー 僕が話していること、なかなか視聴者に伝わってないみたいだけどどうしたら上手く伝わるのかな?

AI 「話している星が多いのかもしれないですね、重要な部分だけにしぼって話してみてもどうですか?」

ユーザー 重要な部分にしぼるって、どうしぼって行けばいいのかな?

AI 「細かい説明をなくして、相手が具体的にイメージできるようなことを話し、聞き手の立場に立ってみてこれが一番聞きたいと思うことから話していくといいですよ。」

ユーザー なるほど、話し方とか話の構成について気をつけることとかはあるの?

AI 「聞き手が疑問に思うようなことから話していき、後々その答えを出していくことで、聞き手があなたの話に興味を持ちやすくなりますよ。」

ユーザー わかりました、やってみますね。」

6. 実現のための作業

ユーザーのリポータースキルの状況を知るデータについてアノテーション作業が進行中

(参考資料)

① オンライン動画に対する印象と視聴行動の解析
2016年 福島 悠介

② 説明の技術 一生モノの伝え方が身につく
2020年 石田 一洋

1. 研究背景・目的

本研究は人との関わり方(「人関係や社会生活」における規範意識)がわからなし、と悩む人に111けた研究を行う。本研究はそのためのメソッドとしてひとりひとりの特定の他人の規範意識を「気づき」思考として「こうなるのはt兼だ！」の思考と自動対話できる(1:組みを考案した)。

本研究は最終的として自動対話に様々な機能を付け(1)IIえて拡張していくことで人を感化させるメンタルデザイン法(1)AGI(汎用人工知能)化を目指す。これにより、人を感化させるためのAGIを構築する。そのための第一として本研究ではpersona AIを用い、他人の思考を模(放して人らしく振る舞う自動対話の作成と機能)評価に焦点を絞る部分的に研究を行う。

産学連携としては教育9登載に向けた研究を行う。具体的な教育課題として以下のような例が指摘されている。社会のルールやマナーを守れない子供が増えてきていると文部科学省が報告している[1]。他にも、文部科学省は現代的健康課題として子どものメンタルヘルスを支援する体制の充実も課題として指摘している[2]。また、文部科学省は学校の進路指導の充実、各学校段階及び学校と職業生活の連携の改善として、単に学校や大学など単独の問題として捉えることなく、各学校段階間の連携、学校と社会の連携の問題として受けこめ、能力や適性に応じた進路指導を行うとともに、各学校段階の間や、学校と職業生活を結びつけたキャリア教育の推進が重要とも指摘している[3]。本研究は例として1記のような教育課題を踏まえた研究を行う。

2. 研究方法

(1)ひとりひとりの特定の他人の規範意識を表す思考として「こうなるのは様だ！」の思考と自動対話できる(1:組みをつくる)。

- (2)自動対話の一例を実際に作成する。
- (3)自動対話が機能するかを検証する。

3. 研究内容

本研究では自動対話の作成手法としてひとりひとりの特定の他人の「こうなるのはt兼だ！」の思考を投(放した)persona AIを使用する。1:自動対話の作成手法としてpersona AIに思考を控做するひとりひとりの特定の他人として被験者を定める。被験者に自身(1)persona AIを作成してもらい、実際に自動対話の一例を作成する。

次に本研究は作成した自動対話(1)一例が機能するかを評価する。詳細の被験者については現在未追である。

4. 評価方法

作成した自動対話(1)縦能の評価方法はIFとする。

- 1:被験者に作成した自動対話と対話してもらう。
- 2:被験者に自動対話と話した後に調査アンケートをとる。
- 3:調査アンケートの結果をまとめる。

詳細の調査アンケートの項目は現在検討中である。

5. 自動対話の例

persona AI「ぼくば00が十ごく嫌なんだよ。ねー 杜だったら00U嫌度合し「つてどれくらし、？」
... (選択) 0-9の数値から選択 ...
対話する人間「(心の声:え、そんなこと気にしたことなかったな)んー 4くらし、かな」
... 具体的な数値を聞いて項目を意識させる ...
persrnw AI「え〜 そうなんだ ナごいね ぼくだったらどうしても気になっちゃうよ」
... 今まで意識したことのな1、価値評価を促す ...

1記は下記の設定の自動対話の場合の例

- (1)チャット形式を用いる
- (2)他人と雑談的に何らかの価値観につき、で話し合う
- (3)具体的な数値を聞いて項目を意識させるデザイン

2記の自動対話の例の場合、価値評価を意識させることで「こうなるのは様だ！」の思考への感化を促すことで規範意識U醸成を狙う

【参考資料】

- [1] 文部科学省、現在の教行に1する主な課題、規範意識
<https://www.mext.go.jp/l/menu/shingi/ehukyo/chukyo7/shiryo/07081503/03.htm>, 2023/07/25 参照
- (2) 文部科学省、現在の教行に1する主な課題、現代的健康課題の対応の充実。
<https://www.mext.go.jp/l/menu/shingi/chukyo/chukyo7/shiryo/07081503/003.htm>, 2023/07/25 参照
- [3] 文部科学省、現在の教育に1する主な課題、1校(1)進路指導・fiU)充実、各学校段階、及び学校と職業生活の連携の改善
<https://www.mext.go.jp/l/menu/shingi/chukyo/chukyo7/shiryo/07081503/003.htm>, 2023/07/25 参照

「罪と罰 A I」

23GD12長尾亜怜

デザイン学専攻 スマートデザイン領域 廣瀬 伸行研究室

1. 研究背景・目的

例えば、映画やゲームなどの娯楽作品では元は善良でありながら鮮烈な悪意を持ったキャラクターが登場することがある。コンプライアンスが高く求められる現代社会において、それらの娯楽作品の登場人物における悪意、思想の影響が懸念される。そのため、悪意を持たせたキャラクターについて、視聴者やプレイヤーなどへの影響を評価することが求められている。(ヴィヴィオルカ20)

娯楽作品の中にある悪意は、時に、ユーザーに潜在する悪意への気づきを示唆することがある。そこから、逆説的に、悪意と善意の思考を娯楽として愉しむことができる。しかし娯楽の範囲を超えた影響も存在する。

そこで、現実的な悪意を持ったデジタルクロンキャラクターと対話を繰り返すことで、ユーザーの人間性に寄り添った上で、人間社会での倫理と人間性の危うさを問うAIを考えたい。

そのために、フォードル・ドストエフスキの名著「罪と罰」の主人公のデジタルクロンをデザインし、対話するしくみによって悪意と善意の思考を誘う娯楽作品を作る。

2. 研究方法

悪意を持ったキャラクターをデジタルクロンとして顕在化させた際の危険性とその対策を明らかにしたい。その上で娯楽作品として成り立つデザインを創造したい。

ユーザーに優しさや安心を与えるようなAIとは異なるベクトルから影響を与える事が目的。寄り添うAIとしてあまりない角度から影響を与える娯楽作品が行地点。

フォードル・ドストエフスキの名著「罪と罰」の主人公をAI化し、対話するしくみを娯楽作品とする。

3. 研究内容

フォードル・ドストエフスキの名著「罪と罰」の主人公「ロジオン・ロマノヴィチ・ラスコーニコフ」のデジタルクロンをデザインする。

4. 対話事例

ラスコー 「うるさいなあ・・・黙ってられないのかい？」 (突然言ってくる)

ラスコー 「君は悪くない。君は特別な人だよ」 (想定) 寄り添う会話

ラスコー 「それは許されないと思う」 プレイヤー 「そうだよ」 (ストレスの原因について)

ラスコー 「僕と同じだね」 プレイヤー 「そんなこと無い」 ラスコー 「いや、同じだよ」

ラスコー 「それは正しい思想じゃない」 プレイヤー 「そうかな？」 ラスコー 「そうだと」

ラスコー 「許されるよ、店は」

プレイヤー 「これはダメだと思う」 ラスコー 「その通りだ」



←廣瀬先生提供 イメージ画

【参考資料】

『1』フォードル・ミハイロヴィチ・ドストエフスキ：「罪と罰」1866年

『2』ヴィヴィオルカ，ミシェル「暴力」田川光 照訳，新評論，2007年。

「特定のキャラクター性を活用した寄り添いの研究」

23GD15 渡邊寛介

デザイン学専攻 スマートデザイン領域 廣瀬 伸行研究室

1. 研究背景・目的

特定のキャラクターとの自動的な応答を設計して教育に活用する研究をしている。

中学受験を控える小学生に向けて特定のキャラクターが受験勉強をサポートしてくれる仕組みを考えた。学習塾向けのニーズとして以下の点をデザインのポイントとした。

- ・小学生の学習のモチベーションの維持、向上
- ・子供、親、教師の相互関係の悩みに介入する

以上の二つのニーズに対して、生徒の学習意欲の向上が重要であると考えた。そこで、特定のキャラクターを模倣した自動的な応答をデザインすることで、子供と親に寄り添うことができると考えた。

2. 先行研究

(調査して、先行研究の限界点、自分の研究との差異を苦くこと)

3. 研究方法

今回は、特定のキャラクターとして、「ドラえもん」を模倣した自動的な応答をデザインすることで学習サポートの仕組みを作る。

「ドラえもん」としてのキャラクター性を、自動的な対話で再現するためには、キャラクターの特性を表現できる要因を分析し、それらの要因を組み合わせたデザインが必要となる。

そのために、「ドラえもん」に関わるその他のキャラクターとの対話事例を分析する。

「ドラえもん」の応答を模倣する要因を明らかにした後には、その要因を使って、学習サポートの自動的な応答のデザインを行う。

まずは、自動的な対話に、「ドラえもん」を感じさせることができるかを検証する。

次に、うまく「ドラえもん」が表現できた後に、学習サポートの自動対話を作成し、「ドラえもん」を感じさせつつ、学習に役立つ助言ができてきているかどうかを検証する。

4. 研究内容

なぜドラえもんなのか、ドラえもんを採用した理由としてドラえもんの物語は、家族や友情の大切さを強調したような内容である。例として、ドラえもんのストーリーは、家族愛、勇気、努力、などどの世代においても重要な価値観を示す作風である。そのため、親、子供を中

心とした学習サポートの自動応答をさせるときに、子供と親の家族みんなが知っている。そのため、家族の中の中立より、やや子供よりの適したポジションに立つことが容易な特定のキャラクターであると考えたためである。

4. 評価方法

①自動的な応答が「ドラえもん」を感じさせるかを検証する。そのために、「ドラえもん」であると明かさずに、キャラクターを言い当てるクイズを行う。

②自動的な応答による子供の学習に対するモチベーションの変化を評価する。そのために、学習時間の変化を記録して分析する。

現時点では、上記のような評価視点で評価することを考えている。

5. 対話事例

(どのような自動的な対話をイメージしているのかわかるように対話事例を示すこと)

【参考資料】

[https://www.ssn-](https://www.ssn-net/success/faq-01_1.html#hama_01)

[1.net/success/faq-01_1.html#hama_01](https://www.ssn-net/success/faq-01_1.html#hama_01), 2023/07/21参照

(先行研究や、関連研究の調査が足りない。増やしてください。)