

<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、井上奈那美、山口伊生人

<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、プロトタイピング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。

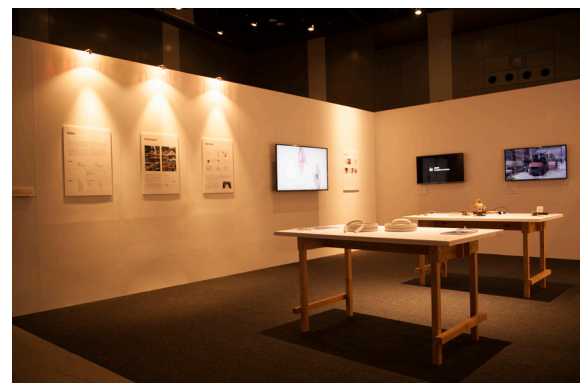
共同研究では、「共同研究：ソニー株式会社共同研究」を実施。プロトタイプを制作し研究成果を学会や展示など学外に発表した。

<活動内容>

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た。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を見て、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 IAMAS2018 にて展示した。



1 フィールドリサーチ

フィールドリサーチでは、岐阜県の2つの街、大垣と郡上八幡の周辺をそれぞれ半日ほど散策を行った。大垣では2グループにわかれ「東京へのお土産を購入する」というテーマで、駅周囲で土産物屋、和菓子屋、商店街などをめぐった。対して郡上八幡では、明確なテーマは設けずに街歩きを行い、郡上おどりなど歴史を現代の都市資産へとつないでいる街を、観光という視点を通して観察した。フィールドリサーチの様子は複数のアクションカムで記録を行い振り返りとして使用すると共に、IAMAS2018の展示の一部として、マルチチャンネル同時再生の映像として上映した。

フィールドリサーチ後、それぞれの体験を共有し意見交換を行った。観光資源のあり方、現地情報の入手の仕方、観光客と住人の生活の場の違い、ビジネスタイムの差など、2つの街のコントラストから様々なアイデアの種が見つかった。こうした体験ベースのリサーチと合わせて、テクノロジーやデザイントレンドのリサーチを行い、アイデアスケッチへと進んだ。

2 アイデアスケッチ

アイデアスケッチは、本学で10年以上にわたって醸成されてきた方法論である。アート、デザイン、エンジニアリングなど、様々な分野の教員と学生が混在するIAMASの環境で、アイデアスケッチは共通言語として機能し、展覧会やワークショップなどを通じて外部から注目を集めた。アイデアスケッチの特徴は、簡単なルールに従ってアイデアをスケッチすることで、全員が自分の関わったアイデアを何とか実現したいという思いを持つ当事者となり、実行される可能性が高くなる方法である。4本のペンを使い分けるアイデアを描いていく。このルールを用いることにより、ポイントが明確になり他者と共有しやすくなるだけでなく、自分自身とアイデアとの対話を生み、更に絵の上手い下手が平準化されアイデアの本質で評価することができるようになる特徴を持っている。

今回の共同研究でも、キーワードを設定し、それに対するアイデアをアイデアスケッチを用いて具象化し、アイデアを共有しながら、アイデアを広げ発散し、そこからアイデアを収束させ絞り、またそこから発散することを繰り返しながら課題とアイデアを同時に検討した。

3 プロトタイピング

フィールドリサーチによって得た発見の中から、本プロジェクトでは特に特定観光地での「情報の粒度」に着目しました。下記の着目点を元にして、アナログな要素を交え五感に基づいたインタラクションを検討しながら4つのプロトタイプを検証しました。今回のプロジェクトでは3,4のプロトタイプを展示します。

- ・観光地のそれぞれの特性によって情報の入手方法が異なる。また、地図を見る頻度にも違いがある。
- ・情報が多すぎることも時にユーザを困惑させる要因となり、適度なディフォルメが必要。
- ・スマートフォンのアプリケーションでは常に「視覚」を占有することになり、観光しながら得る情報手段としては不向きな側面もあった。
- ・ユーザが得たい情報と観光地(自治体)が発信したい情報とのズレがあることもあった。



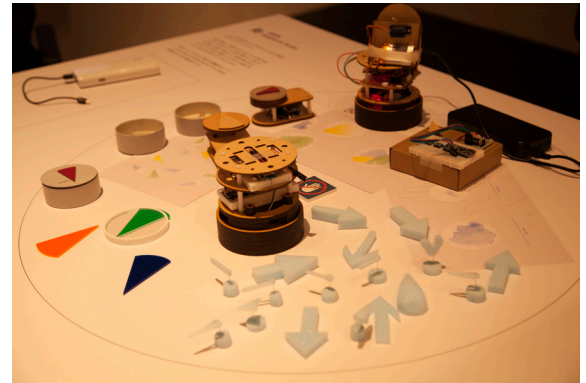
- ・観光の場合、必ずしも最短時間・最短距離で的確に目的に到着することが正解とは限らないケースがあった。
- ・時には謎解きのな仕掛けがあったほうが楽しめる観光地も存在する。

3.1 An (ARROW Navigation for Tourists)

ちょっと先にある見えないポイントをお知らせしてくれる、方位磁針の矢印をモチーフとしたシステムです。

明示的に観光ルート案内するわけではなく、その人の趣向や選んだカテゴリーに合わせて、なんとなく隠れた観光ポイントを指し示します。移動している途中に、観光ポイント2、3箇所を同時に指し示したりします。その中から選んで移動することもできますが、無視して進むこともでき、進んだ先で新たなポイントを示してくれます。

動かないポイントだけではなく、移動する交通機関や別グループ、イベントなどのお知らせも矢印の動きで知らせることができ、相対的な位置を指すことのできる特徴を持っています。

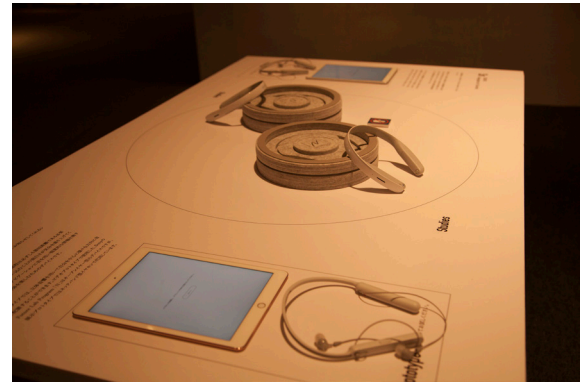


3.2 Sn (SOUND Navigation for Tourists)

立体音響を用いて目的のポイントをだまかにお知らせしてくれるシステムです。

観光地において、目的地への道程は必ずしも最短距離である必要はなく、途中の景色や、迷い込むことの面白さが気分を盛り上げてくれることがあります。ナビゲーションに音を用い視覚的な情報を廃すルコとで、移動自体を楽しむためのデバイスです。

プロトタイプでは、立体音響を用いて自分を中心に様々な方向に音を配置することができます。ビデオプロトタイプで使用した SONY の FutureLab Program 「N」 はオープンイヤー型のデバイスですが、展示のプロトタイプではネックバンド型のイヤホンで代用しています。



4 ビデオプロトタイプ

プロトタイプで作成した An/Sn に関してビデオプロトタイプを制作し、プロトタイプに使用方法や実際の使用シーンを再現しました。