

《2017 年度 活動記録》

【活動概要】

2017 年

7 月 29 日(土) 2017 年度 第 1 回研究会 (首都大学東京 秋葉原サテライトキャンパスにて)

講演:

・櫻井 翔 (電気通信大学)

「Metaphysical VR - 知情意を動かすバーチャルリアリティ技術 -」

11 月 25 日(土) 2017 年度 第 2 回研究会「新領域デザインにアプローチする開発プロセス違いについて～学生ベンチャー、元企業デザイナー、大学研究者の発想と思考から分析する～」(首都大学東京南大沢キャンパスにて)

講演:

・島影 圭佑 (株式会社 OTON GLASS)

・安藤 俊也 (X-STYLE inc.元 CASIO DESIGN CENTER)

・小林 宏 (東京理科大学工学部機械工学科 教授、株式会社イノフィス(東京理科大学発ベンチャー)開発者・創業者)

シンポジウム:

「新領域デザインにアプローチする開発プロセス違いについて」

・島影 圭佑 + 安藤俊也 + 小林 宏 + 久保田 直行 (司会: 相野谷威雄)

<首都大学東京 serBOTinQ と共催>

2018 年

3 月 12 日(月) 第 26 回システム大会 (早稲田大学 西早稲田キャンパスにて)

感性・官能セッションにおいて、若手研究者による発表講演を組織、支援した。

【詳細】

2017 年度 第 1 回研究会

日時： 2017 年 7 月 29 日(土) 15:00～16:30

場所： 首都大学東京 秋葉原サテライトキャンパス A・B 会議室

講演：

・櫻井 翔（電気通信大学）

「Metaphysical VR - 知情意を動かすバーチャルリアリティ技術 -」

（講演要旨）

バーチャルリアリティ(VR)は、多様な感覚を提示する五感インタフェースを根幹技術として、コンピュータによって生成された現象が眼前に存在するかに感じさせる。従来より、VRの分野では、現実に忠実な高精細・高解像度の感覚情報の生成というアプローチに基づき、感覚だけでなく人間の心の動きをも生成しようとする試みが行われてきた。しかし、人間は受容した感覚情報を脳内で再構築することで世界を認識しているため、感覚情報の再現のみによって現実と同じ心の動きを作り出すことはできない。一方、心理学や認知科学の分野において解明されている人間の情報処理メカニズムに関する理論や知見を援用し、情動、意志、知性といった人間の高次の認知に踏み込むVRの研究が俄に盛んになりつつある。本講演では、こうした高次の認知を変化・拡張するVR【Metaphysical VR】の研究例を紹介するとともに、Metaphysical VRがさまざまな研究分野や我々の生活に与え得るインパクトについて議論を行なう。



今回のご講演では、五感を超えるVR、人間の“心”はつくれる、VRでヒトはもっと賢くなれる、の3点を中心に、最新の研究結果をご報告いただいた。VRによる認知の変化・拡張、情報のトップダウン型処理メカニズムの活用、さらに、五感を扱うインタフェース技術の新たな設計方法について、それぞれ議論を深めることができた。特に、ヒトの“時間”に関する認知に関して、新しい見方をお示しいただいた。

2017 年度 第 2 回研究会

「新領域デザインにアプローチする開発プロセス違いについて」

～学生ベンチャー、元企業デザイナー、大学研究者の発想と思考から分析する～

日時： 2017 年 11 月 25 日(土) 14:00～17:30

場所： 首都大学東京 南大沢キャンパス 1号館 2階 220 室

講演：

- ・島影 圭佑（株式会社 OTON GLASS）
<https://otonglass.jp>
- ・安藤 俊也（X-STYLE inc.元 CASIO DESIGN CENTER）
http://dbsn.jp/contents/papers/dbsn_p_08_024.pdf
- ・小林 宏（東京理科大学工学部機械工学科 教授、
株式会社イノフィス(東京理科大学発ベンチャー)開発者・創業者）
<http://kobalab.com>
<https://innophys.jp/about/>

シンポジウム：「新領域デザインにアプローチする開発プロセス違いについて」

- ・島影 圭佑＋安藤俊也＋小林 宏＋久保田 直行（司会：相野谷威雄）



まず、ご講演では、それぞれの研究テーマに至った経緯と最新の研究成果の紹介、およびそこでの問題点についてわかりやすくご報告いただいた。次に、シンポジウムでは、先端的な研究の進め方や研究を持続するための競争的資金の獲得方法などについて問題提起があり、その一部についてはフロアを含めた検討・意見交換がなされた。以上の議論から、新領域での研究(デザイン)は、これまでの考え方や制度にとらわれない新たな視点と広い視野をもって望む必要があることが指摘され、先端的なものづくりの現状と問題点を出席者と共有することができた。

<首都大学東京 serBOTinQ と共催>
