

(敬称略)

## 11A 企画セッション 感性計測・かわいい-1

### [11A-01](#) キャラクターの構築とエンタテインメント性の関係 —“笑点大喜利”の歩みとキャラクター創造の視点からの考察—

○ 椎塚久雄(工学院大学情報学部), 橋爪絢子(筑波大学大学院)

本稿では笑点の大喜利においてみられる, キャラクター要素に合わせた回答の発生や回答時のインタラクティブなやり取りによって生じるエンタテインメント的面白さから, キャラクターの構築とエンタテインメント性における効果について考察している. そこから, 「かわいい」という価値はキャラクタとインタラクティブな関係が構築されることが必要条件となることを示したい.

### [11A-02](#) 衛生用マスクに対する意識と嗜好調査

○ 森島美佳(信州大学), 岸田孝弥(中京大学), 金井博幸, 西松豊典(信州大学), 魚住超(室蘭工業大学), 上條正義(信州大学)

本研究では, 市販されている衛生用マスクの性能と装着感の両者の改善を行うことを長期的な目標としている. 本発表では, 若年者を対象とした衛生用マスクに関する意識調査の結果について報告する.

### [11A-03](#) システムの感性評価を目的とした生体信号の利用方法の検討(第7報)—fNIRSによるわくわく感検出の試み—

○ 大倉典子, 懸川裕貴, 小松剛(芝浦工業大学), 井上正雄(島津製作所), 上條正義(信州大学)

著者らは, わくわくするインタラクティブシステムを開発し, それらの感性評価に生体信号を利用する試みを行ってきた. この度, fNIRS(機能的近赤外分光法)を用いてわくわく感を検出する試みを行ったので, 報告する.

### [11A-04](#) 保育労働環境における生体計測とストレス評価

○ 野澤昭雄(明星大学), 野村収作(長岡技術科学大学), 諏訪きぬ(明星大学)

本研究では, 保育業務に従事する保育士を対象として, 心電図, 俯瞰動画像, 3軸加速度, 唾液内分泌成分を同時計測し, 日常業務における心的ストレスを定量的に評価した.

## 11B 感性ビジネス-1

### [11B-01](#) 視覚表現の擬人化手法におけるコミュニケーションに関する研究

○ 金鑫(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

擬人化表現に対する理論的分析のうえ, 実験で表現意図とそれに対する認知反応の関係について考察することによって擬人化表現におけるコミュニケーション効果がよりよく達成できる原則を探り出すことを目的とする.

### **11B-02 作品と人との間のコミュニケーションに関する研究 —アートの現場を事例として—**

○ 廣嶋まい(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣, 斎藤俊文(九州大学大学院芸術工学研究院)

「作品を鑑賞する」「作品がわかる」とはどういうことか。アートの現場を事例として、作品と人との間に成り立つコミュニケーションとその周辺について考察する。

### **11B-03 介護栄養食ビジネスにみる感性価値創出と社会起業家の役割**

○ 相原憲一(静岡大学大学院), 中村健二(株式会社フードランド), 佐藤和枝(姫街道ネットワーク絆塾), 杉本等(株式会社パドラック), 江田英雄(光産業創成大学院大学)

介護栄養食ビジネスを議論する時代的・社会的背景を確認してみると根本となるのは食文化が生活に与える大きな影響を十分に把握していないことである。本発表はゲシュタルト心理学と脳科学との観点で社会起業家が必要になることを説いている。

### **11B-04 片付けることの豊かさからみたシニア世代の自己イノベーション**

○ 佐藤和枝(株式会社ミズ・クリエイション, 静岡大学大学院), 相原憲一(静岡大学大学院)

本研究の問題意識の発端は著者の一人が20年間の実務経験にある。モノに溢れないゆとりある室内空間を如何にデザインするか、言い換えれば生活者の生きがいある室内とすることとは如何なるビジネスチャンスとなるのかを感性価値の観点から考察している。

### **11B-05 連携・統合における感性価値創出**

○ 江田英雄(光産業創成大学院大学), 相原憲一(静岡大学大学院)

全体を分割したエレメントとエレメントを、あとから統合したものが分割前の状況とどのように異なるか、また、そのヒントを脳科学に求めることができるのかを検討し、感性価値創出の重要性を検討する。

## **11C 感性評価-1**

### **11C-01 80後の製品選好における面子に関する研究**

○ 李想(九州大学大学院芸術工学府), 田村良一(九州大学大学院芸術工学研究院)

中国市場で注目されている1980年代生まれの若者たち「バーリンホウ(80后)」を対象として、製品の選好における面子の感じ方、製品の種類と面子の捉え方の関係、またその理由について調査分析し、今後の製品開発における一助となる基礎資料を作成した。

### **11C-02 広告における意外性の創出に関する研究**

○ 三澤貴大(九州大学大学院芸術工学府), 田村良一(九州大学大学院芸術工学研究院)

広告の注意喚起を促す手段として意外性に着目し、意外性を感じたさまざまな具体的な事例の調査分析を通して広告への展開を検討した。

### **11C-03 理想的な化粧顔イメージにもとづく化粧品の配色デザイン**

○ 中原佳澄, 伊師華江(仙台高専)

肌の明るさとアイシャドウ・チーク・リップカラーの配色に着目し、評定者の持つ理想的な化粧顔のイメージに近づく化粧品配色をSD法による印象評価実験を通して検討した。

### **11C-04 異系色パターンの配置の違いによる印象評価**

○ 平井祥之, 長谷川優(近畿大学大学院生物理工学研究科), 武田昌一(近畿大学生物理工学部)

4色配色の異系色パターンを觀賞してもらい, 配色の配置を並び替えたときの印象評価の比較を行う. 配色パターンの配置を並び替えたことで一部の印象評価に変化が見られた.

### **11C-05 着物の文様から受ける印象の評価および経験による影響の比較**

○ 赤沼慶子, 椎塚久雄(工学院大学 情報学部)

日本の民族衣装の着物に着目し, 感性的側面から着物の魅力を解明したいと考えている. 被験者である女子大学生が着物の紋様からどのような印象を受け, 紋様の持つ意味を感じ取っているのか調査した.

## **11D ユーザーインターフェース**

### **11D-01 タッチ画面の配色が操作者に与える影響と操作性との関係**

○ 南部真友子, 坂本牧葉(室蘭工業大学大学院工学研究科), 須藤秀紹(室蘭工業大学大学院工学研究科もの創造系領域)

これまでの研究から画面の配色に用いられる色彩間の明度差が操作性に影響を与えている可能性があることが分かった. そこで本研究では明度のみに着目するため, 色相を排除したモノクロの画面で実験を行い, 確認した.

### **11D-02 インタフェース階層視点からの視覚的使いやすさ感の調査研究**

○ 井上勝雄(広島国際大学), 酒井祐輔(広島国際大学大学院)

多機能の携帯電話からオーディオとラジカセ, 単機能のアイロンまでの視覚的使いやすさ感についてインタフェース階層の評価用語を用いて解明した. その結果, ユーザーと製品の関係性により異なることが示された.

### **11D-03 操作時の思考調査によるメンタルモデルの構築プロセスの検討**

○ 北岡新一郎, 富永彩容子, 土井俊央, 山岡俊樹(和歌山大学)

選定した 132 製品の操作時の思考を 3P タスク分析で調査し, カードソーティングした結果, 5 つの項目に分類できた. ユーザはこの 5 つのプロセスを通してメンタルモデルを構築し製品を操作していると考えられる.

### **11D-04 聴覚障害者に読みやすい電光文字表示器 — スクロール文読解時の視線の動き —**

○ 井上征矢(筑波技術大学)

聴覚障害者と健聴者がスクロール表示された文章を読む際の視線の動きを計測した結果, 音読の場合, スクロール速度や文字種の別にかかわらず, 聴覚障害者は健聴者よりも全般に文字移動方向での視線移動距離が大きかった.

## **12E ポスター発表-1**

### **12E-01 操作履歴データの階層的グラフ化分析手法の提案**

○ 岸本寛之(広島国際大学大学院), 井上勝雄(広島国際大学)

従来のユーザビリティ評価では誤操作・停滞の箇所を抽出するのは録画解析の高負荷の作業であったが, 提案の手法は操作履歴データを階層的に解析することで, その作業量の半減だけでなく統計的な解析も可能となった.

### **12E-02 エクセルを用いた最尤法のコンジョイント分析手法の制作**

○ 濱松雄希, 井上勝雄(広島国際大学)

購買行動に近い選択型のコンジョイント分析は最尤法の推定方法が必要で, 上級者向の高価なソフトのため安価なソフトが希求されてきた. 本制作ではエクセルのソルバー関数を応用して, その課題を解決した.

### **12E-03 aiko の歌詞における心理描写から得られる情景についての一考察**

○ 佐々木彩乃, 松村光太郎(宮城学院女子大学), 福原実苗(美作大学)

設計者は発注者の心理的な言葉からデザインしていくが, 発注者のイメージとデザインとに相違が生じる場合がある. そこで本研究では, 心理描写の多い aiko の歌詞からどのようにイメージが違ってくるかを考察する.

### **12E-04 建築構法の学習効果に及ぼす木造軸組模型の影響**

○ 佐藤実可子, 松村光太郎(宮城学院女子大学)

建築構法は建築構造の仕組みなどを学習する授業であるが, 図だけでは詳細な部分が判断できない場合がある. そこで本研究では, 木造軸組模型を製作し, みせることでどの程度の学習効果があるかを考察する.

### **12E-05 aiko のライブが及ぼす観光効果に関する一考察**

○ 松村光太郎, 佐藤詩織(宮城学院女子大学)

アーティストがライブツアーを行う場合, ファンが様々なライブ会場に遠征するが, 会場の周辺においての観光効果が期待できる. そこで本研究では, aiko が行った仙台でのライブからどの程度影響があるかを考察する.

### **12E-06 木質床材の接触温冷感**

○ 数江昇資(関西電力株式会社), 遠藤稔, 福井雅基, 笹栗章吾(大建工業株式会社)

地球温暖化における二酸化炭素削減が社会的に要求されるようになると, 政府も省エネの観点から, 住宅における暖房室温を 20°C に徹底することを求めており, 冬の室温が低い, 非床暖環境下でも接触時に快適な床が求められるようになってきている. そこで冬季における非床暖の床での接触温冷感について, 被験者による順位付け評価と, 模擬足での評価を行った.

### **12E-07 順番選択を取り入れた感性調査法の提案**

○ 尾上智哉(東京電機大学理工学部), 柏崎尚也(東京電機大学大学院理工学研究科)

イメージチャートをもとに複数の色を配色した画像を提示し、被験者が評価対象にふさわしいと思う画像を順に選択する感性評価実験を行った。選択の順番が感性評価をより具体的に  
するかを検討した。

### [12E-08](#) 操作リモコンの視覚的使いやすさ感の調査分析

○ 中村直樹(広島国際大学), 酒井祐輔(広島国際大学大学院), 井上勝雄(広島国際大学)

家庭用エアコンのリモコンのどのようなデザインが使いやすいかを、ラフ集合を用いた調査分析して明らかにした。その結果、文字やボタンなどの大きさが寄与しており、カイニ乗検定  
からも裏付けられた。

### [12E-09](#) 直感的なインタフェースデザインの一考察

○ 山下千成美, 井上勝雄(広島国際大学), 広川美津雄(東海大学)

iPadに代表される直感的なインタフェースデザインに関して、佐伯やノーマンの認知モデルやヤコブ・ニールセンのユーザビリティ特性から、アンケート調査を通じて考察しその概要を明  
らかにした。

### [12E-10](#) 企業のインターネット求人ページの嗜好に関する調査分析と提案

○ 米澤麻那, 為汲隼一, 関口彰(広島国際大学)

就職活動のためのWEBサイトについて、見たいと思うトップページのデザイン要素と構成は何かについて、区間回帰分析、ラフ集合・決定ルール分析法を用いて、アクセスする被験者の  
嗜好構造を明らかにするとともに、その典型的事例を提示した。

### [12E-11](#) 呉市街地ユニバーサルマップの提案

○ 鷹木大治, 白枝慎吾, 関口彰(広島国際大学)

坂の多い市街地道路における身体負荷測定のために心拍数の測定を行いその道路の負荷の大きさを他のユニバーサルデザインの視点から評価と併せ5段階表示のマークとして市街  
地マップ上に記載し、高齢者に対する負荷指標となる調査を行った。

### [12E-12](#) 情動的な図書検索画面の提案及び評価

○ 安井鯨太, 中西恭介, 山岡俊樹(和歌山大学)

Flashを用いて情動的な図書検索画面を複数提案し、従来のものと比較しながら、プロトコル解析やAHPを用いてその妥当性を検証する。

### [12E-13](#) ギフト商品パッケージデザインの調査分析

○ 松田七美, 大久保梨絵, 関口彰(広島国際大学)

贈り物に対する選好構造を明らかにするために、主成分分析、クラスター分析を行った。その結果、主成分軸における各サンプルの主成分得点を元に3軸までの各軸について、ラフ集合  
による分析を行い、嗜好構造を構成する軸の構成要素を明らかにした。

### [12E-14](#) 文学において音楽が及ぼす作用に関する感性データの解析(第2報) — 村上春樹の「ノルウェイの森」を題材として —

○ 加藤明里, 奥田浩司, 竹下哲義(石川工業高等専門学校)

文学の講義に役立てることを目的とし、本研究では文学作品中に出てくる音楽を聴くことによって、音楽が読者の文学作品に対する感性に及ぼす影響について考察する。

### [12E-15](#) ジュエリーの輝きにおける印象評価

○ 洪昇基(筑波大学大学院人間総合科学研究科), 李昇姫(筑波大学)

ジュエリーの「輝き」に対する印象や感じ方を探り, 人にどのように影響を与えるのかを明らかにしていく。本研究の被験者に提示する刺激は, 輝きの程度を4段階に分けた「銀色」の指輪である。

#### **12E-16 街路空間における歩行者用都市サイン計画に関する研究**

○ 李民(江西财经大学・芸術学院)

今回発表するのは現在, 行っている中国江西省社会科学研究項目を構成する要素の1つである「南昌市中心市街地における歩行者用都市サイン計画に関する研究」のデザイン案である。本研究ではケーススタディとして中国の地方都市である南昌市を取り上げ, 市中心市街地に設置されている歩行者用都市サインの設置状況の調査を行い, その結果から改善の課題を見出した。さらに, 南昌市の地域特性に関する文献調査を行い, これらの調査結果を基に, 南昌市の新たな歩行者用都市サインのデザイン提案を行うことを目的とする。

#### **12E-17 子どもの知的好奇心を促す博物館コンテンツ**

○ 西田賢輔(九州大学大学院統合新領域学府)

今日, 我が国は独立行政法人化に伴い博物館は縮小の傾向にある。だが, 子どもたちの思考の幅をも損なわせることは避けたい。そこで, 本研究では, 子どもの好奇心に着目した博物館コンテンツの新しい形態を提案する。

#### **12E-18 ネオ屋台を活用したまちづくりの方策に関する一考察 — 博多駅前地区をケーススタディとして —**

○ 立花朋幸(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

公共空間の新たな利活用法である「ネオ屋台(村)」を活用したまちづくり方策について, 博多駅前地区を対象に考察する。まちづくりにおけるネオ屋台村のあり方を探ると共に, 今後の展望と可能性を示唆する。

## **16A 企画セッション 感性計測・かわいい-2**

#### **16A-01 「かわいい」人工物の系統的研究(第10報) — 「かわいい」色の評価の夏と冬とでの比較 —**

○ 小松剛, 大倉典子(芝浦工業大学)

本研究では, 将来の人工物の感性価値として, かわいいインターフェースに焦点を当て, 系統的に解析している。今回は, かわいい色についての評価実験を冬に行い, 前報の夏の場合と比較した。

#### **16A-02 化粧瓶の形状から想起される印象の評価 — モダリティの違いによる形状印象の多様性 —**

○ 上條正義, 宮尾佳世(信州大学大学院), 吉田宏昭(信州大学繊維学部)

化粧瓶を触覚または視覚のみで, もしくは両方でそれぞれ印象を評価してもらい, 製品に込められているコンセプトが利用者に伝わるかを調査した。モダリティの違いにより印象結果から印象評価の多様性を考察した。

#### **16A-03 鉄道車両シート色が座り心地に与える視覚的影響**

○ 山口穂高, 吉田宏昭, 上條正義(信州大学), 茂川創, 松本泰幸(小糸工業)

シート色が座り心地に与える影響をシート画像の印象評価と着座実験から調査した。シート画像の印象評価で違いの表れた赤系のシートカバーを用いた着座実験から座りやすさとフィット性にシート色による違いが表れた。

#### **16A-04 表情変化と顔面筋活動との対応に関する基礎研究 — 口角と頬について —**

○ 青井政貴, 上條正義(信州大学大学院), 吉田宏昭(信州大学繊維学部)

表情は, 感覚刺激の快不快を評価するための有用な指標である。表面筋電図を用いた顔面筋活動の計測および動作解析測定法を用いた表情変化の計測により, 表情形成メカニズムについて調査した結果を報告する。

## **16B 感性ビジネス-2**

### **16B-01 サービスデザインのための新たな観点の考察**

○ 本田晃浩(九州大学大学院芸術工学府), 田村良一(九州大学大学院芸術工学研究院)

ユーザーがサービスを受ける際に経験する「サービスの手続き」に着目し, それを検討する際の新たな観点として「ステップ間のつながり」を提示するとともに, それを用いたサービス事例の分析を通して, 新たなサービスデザインの可能性を示唆した。

### **16B-02 地方自治体の効果的なプレスリリース・コンテンツのあり方に関する研究**

○ 渡邊亮(九州大学大学院芸術工学府), 都甲康至, 田村良一(九州大学大学院芸術工学研究院)

地方自治体の広報手段の一つとして活用できる新聞を対象として,過去の記事内容の調査・分析から,その効果的なプレスリリース・コンテンツのあり方を明らかにした。

### **16B-03 クチュールメゾンのモデル化と経営シミュレーションへの予備的考察**

○ 山本欽也(信州大学大学院), 宮武恵子(阪南大学), 森川英明, 高橋正人, 大谷毅(信州大学大学院)

ミラノ某クチュールメゾンのニューヨークまたは東京出店を想定し, その成功条件の模索を目的に, Multi Agent (ARTISOC)および Monte Carlo を援用したモデル構築のための予備的考察を展開する。

### **16B-04 エンターテインメントコンテンツ作品の相互関係性 —大量ログデータのネットワーク分析—**

○ 藤文娜, 川島隆徳, 村井源, 往住彰文(東京工業大学)

## **16C 感性評価-2**

### **16C-01 新エコ素材(ウッドプラスチック)の商品別表面質感に関する感性工学的研究**

○ 藤原準司, 柳瀬徹夫(広島国際大学), 横山詔常(広島県立総合技術研究所)

ウッドプラスチックを使用し様々な商品に対するユーザーのニーズや感性的欲求の関係の把握, そして商品別におけるウッドプラスチックの表面物理計測値の関係。

### **16C-02 箸の使いやすさの予測に関する印象語の抽出**

○ 加納一也, 椎塚久雄(工学院大学情報学部)

本研究の目的は, 箸の使いやすさに関する印象語にはどのようなものがあるかを明らかにすることである。使用者が箸に対して抱く印象を用意し, 箸を持った時の印象評価と使用語の印象評価の関係について検討する。

### **16C-03 プロダクトにおける錯誤帰属の検証 —使用環境による好みの変化—**

○ 伊藤達仁(筑波大学芸術専門学群), 李昇姫(筑波大学人間総合科学研究科)

変化する人間の好みについて, 対人における効果が研究されている錯誤帰属による好みの形成が, 対モノ(使用するプロダクトを対象にした場合)においても見られるかどうかについて実験を通じて検証した結果及び考察。

### **16C-04 非実写映像における効果的な印象を与える要素に対する考察**

○ 荻野龍登, 張珏(工学院大学情報学部)

映像において視聴者に対し効果的にその印象を与えることが重要であると考え。そこで, 映像を構成する要素の変化が与える印象を明らかにするために試験的に制作した非実写映像の印象評価とその考察を行う。

### **16C-05 2次元表現の形容詞対を用いた印象評価方法に関する考察**

○ 飯塚重善(神奈川大学)

何枚かの静止画像を対象にして, 形容詞対を2次元表現した印象評価方法を用いた結果と, 一般的な1次元表現の形容詞対による評価結果との比較を基に, 形容詞対の2次元表現評価方法について考察する。

## **16D 企画セッション そそるマーケティング**

### **16D-01 “そそる”マーケティング**

○ 佐々木厚, 石坂太郎, 郡司晶子, 清水真哉, 山口真紀, 水谷卓也, 越澤太郎, 水井満保, 前田知佳, 井口彰人(株式会社電通), 白川裕一(株式会社電通テック)

## **21A 企画セッション サービス工学のフレームワークを考える**

### **21A-01 サービス設計項目の検討**

○ 山岡俊樹(和歌山大学)

サービス設計する際に必要となるサービス設計項目を抽出し、整理した。

#### **21A-02 顧客満足度や感性を考慮したサービスの観察・評価方法の提案**

○ 塩澤啓之(和歌山大学), 藤原義久(三洋電機), 山岡俊樹(和歌山大学)

サービスの主要な要因であるサービスオペレーション・環境に対して、顧客満足度や感性を考慮して、その質を観察、評価する手法を検討したので報告する。

#### **21A-03 行動観察によるサービス現場改善(飲食店、鉄道、ホテル)**

○ 松波晴人(大阪ガス行動観察研究所, 株式会社エルネット)

行動観察により、飲食店の生産性向上や接客改善、鉄道駅の道に迷いにくいサイン計画、ホテルのお客さまを覚える技術の見える化に取り組んだ結果を報告する。

#### **21A-04 サービス受け手の価値から見たサービス業態の分類 — マズロー的欲求段階説を用いて —**

○ 山岡俊樹(和歌山大学), 生田めぐみ(観察工学・サービス工学研究会)

マズロー的欲求段階説を活用して、サービス業態の分類を行った。更に、得られたデータから各分類業種の特徴を把握した。

## **21B 感性教育**

#### **21B-01 非言語情報で組み立て可能な電気工作キットの制作**

○ 河原正明(九州大学大学院統合新領域学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

就学前の児童に、電気工作を体験し理解してもらいたい。そこで、電気に関する必須知識がなくとも組み立て遊ぶことのできるキットの制作をした。特に非言語情報を重要着目点とし、実機試験から評価までを行った。

#### **21B-02 相談機関におけるウェブデザイン研究の必要性 — 「こうのとりのゆりかご」が提起した課題から —**

○ 田北雅裕(九州大学大学院人間環境学研究院)

慈恵病院(熊本市)が国内で初めて設置した「こうのとりのゆりかご(赤ちゃんポスト)」を事例として、相談機関におけるウェブデザイン研究の必要性について考察します。

#### **21B-03 現場でのプロジェクト演習をつうじた経験学習 — ユーザー感性学専攻のPTLの実践を振り返って —**

○ 坂口光一(九州大学)

社会現場での演習プログラム PTL(Project Team Learning)の2年間の実践をふまえ、「経験をつうじて、新しい思考、行動、価値創造を発動させる学び」の方法論と課題について考察する。

#### **21B-04 認知症患者とロボットとの言語を介したコミュニケーションの可能性について**

佐々木孟(札幌市立大学大学院デザイン研究科), 佐藤由美子(札幌市立大学大学院看護学研究科), ○ 城間祥之(札幌市立大学大学院デザイン研究科), 河野總子(札幌市立大学大学院看護学研究科)

本研究では、介護老人保健施設に入所する認知症患者とコミュニケーションロボットとの対話実験を行い、同時に認知症患者を介護する専門介護スタッフを対象にアンケート調査を行ったので、その結果を報告する。

#### **21B-05 異視点からの経験共有の可視化に基づいたデザインプロセス**

○ 姜南圭(公立はこだて未来大学), 石磊, 孫遠波(中国北京理工大学), 梁永完, 李相勳(韓国弘益大学)

本研究では、創造の源となる感性をより活かせるため、異視点からの経験をデザイングループ間で共有、可視化することの役割及び可能性を述べる。

#### **21B-06 高校数学教材におけるエンタテインメント性を構成する要因**

○ 坏奈緒美, 椎塚久雄(工学院大学)

本研究は、学習に楽しさを付加することで学習意欲を向上させ、自発的な学習を目的とする。そのために、高校学習教材における楽しさの構造を明らかにし、エンタテインメント性を構成する要因を抽出・モデル化を行う。

#### **21B-07 コンポジション教育の評価に関する研究—隣接色面の結合・分離の見えと「色彩のまとまり」**

○ 吉澤奈見子, 木下武志(山口大学)

配色による隣接色面の結合・分離の見えの変化及びコンポジション教育の評価項目「色彩のまとまり」との関係について、心理実験による検討を行った。結果、結合・分離しやすい色の組み合わせなどが明らかとなった。

#### **21B-08 画像を用いた物語創作支援システム「Story\_Creator」の開発**

○ 永岡達也, 椎塚久雄(工学院大学情報学部)

本研究では、物語創作をコンピュータによって支援するシステム「Story\_Creator」の開発を行う。また、それによってストーリーテリング能力の向上が図れるかどうかを検証する。

## **21C 音と感性**

#### **21C-01 感情音声をどう感じるかのばらつきを考慮した確率的感情推定**

○ 仁平佳宏, 橋完太(工学院大学)

従来研究では話者の感情の推定を主としたのに対し、話者の感情を人間のように感じるロボットなどに必要な、聞き手が感情音声をどう感じるかを推定する手法を提案する。ドイツ語感情音声について本研究の優位性を示す。

#### **21C-02 連続する単音のテンポが計算作業に及ぼす影響**

○ 神田祐輔(福岡工業大学), 小川信太郎(福岡工業大学大学院), 福本誠(福岡工業大学)

本研究では、単音のテンポが計算作業効率に及ぼす影響を調査する。実験では、設定したテンポの音を聞きつつクレペリン検査を行い、作業後に印象評定を行う。テンポに対し、好みや計算作業の逆U字の傾向が見られた。

#### **21C-03 デジタルオーディオの臨場感に影響する要因の研究 — 周波数帯域が臨場感に及ぼす影響 —**

○ 中原啓希(芝浦工業大学大学院), 大倉典子(芝浦工業大学)

本研究では, デジタル音の属性を変化させることで, 臨場感にどの程度影響しているのかを明らかにしていく. 今回は, 属性として周波数帯域を選択し, その属性が「臨場感」に与える影響を検討したので報告する.

#### **21C-04 創造的課題時のコミュニケーションの様態 — 健聴学生と聴覚障害学生の比較 —**

○ 永盛祐介(筑波技術大学), 中島瑞季, 水谷奈那美, 横井聖宏(筑波大学大学院)

授業において, 学生同士のコミュニケーションは創造的課題のプロセスと結果に影響を及ぼす. 本研究では創造的課題としてレポート作成課題を健聴学生と聴覚障害学生に課し, その際のコミュニケーションを比較した.

#### **21C-05 感情価に基づくドラムのリズムパターンの分類**

○ 黒瀧悠太(工学院大学大学院情報学専攻), 椎塚久雄(工学院大学情報学部)

本稿では人がドラムのリズムパターンを聴取した際に感じる感情を実験により評価を行い, 感情価に基づき分類を行った結果について示す.

#### **21C-06 マルチメディア QoE 評価における周波数解析を用いた音の品質評価**

○ 近堂真央(富山大学工学部), 田中沙織, 柴田啓司, 稲積泰宏, 堀田裕弘(富山大学大学院 理工学研究部), 杉本修, 内藤整(株式会社 KDDI 研究所)

本稿では, 音質における主観評価値と音の特徴量との関連性を調べるため, ウェーブレット変換を用いて周波数解析を行い, ステップワイズ法による重回帰分析によって最適となる帯域分割法について検討する.

#### **21C-07 音階の音程配列に着目した日本音楽の音階判別法**

○ 河瀬彰宏, 往住彰文(東京工業大学)

本研究では, 日本伝統音楽の音階論の一説である東川清一の各種音階を判別する方法を, 音階の音程配列に着目することで提案し, 実際に『君が代』の旋律に適用することで検証した.

#### **21C-08 心地よいゴルフ打球音の特徴に対する考察**

○ 梅木洋祐, 長嶋祐二, 張珏(工学院大学)

本研究は, 心地よい打球音とはどういう音なのかを分析するための基礎的な取り組みとして行い, 心地よさの中の爽快感に焦点を当てて検討する.

## **21D 感性情報処理-1**

#### **21D-01 非ツリー型電子掲示板における会話ツリーの生成**

○ 平田大樹(工学院大学大学院情報学専攻), 椎塚久雄(工学院大学情報学部)

非ツリー型電子掲示板では複数の会話が同時に進行したり, 無意味・無関係な発言が会話の間に挟まれることが多い. 本研究ではこれを知識源として活用する為会話の流れを表現した会話ツリーを生成する手法を検討する.

## **21D-02 評価項目合成における決定クラス推定法の提案**

○ 関口彰, 井上勝雄(広島国際大学), 浅野達哉(千葉工業大学大学院)

本提案は, 複数の評価用語(イメージ)を合成したラフ集合の分析結果を求めるために, 各評価用語の決定クラスから, 提案する数式に従い一つの決定クラスに確定した後, ラフ集合の分析を行う手法に関するものである.

## **21D-03 ベイズ的アプローチによる信頼性を考慮したルールマイニングを用いたアンケートデータからのプロファイリング**

○ 伊藤晃, 吉川大弘, 古橋武(名古屋大学)

アンケートデータに対する信頼性の高いプロファイリングを目的として, ベイズ的アプローチを用いた新たなルール抽出モデルを提案し, ある新型スキャナに関するアンケート調査データに適用する.

## **21D-04 ラフ集合理論における決定ルール可視化システムの開発**

○ 大木基至, 原田利宣(和歌山大学)

ラフ集合理論によって算出される決定ルール数が膨大であると, 解釈が極めて難しくなる. 本研究では, 決定ルール可視化システムの開発を行い, 本システムによるシミュレーションを実施し, その有効性を確認した.

## **21D-05 QoE 測定における主観評価データの再現性の検証**

○ 田中沙織, 柴田啓司, 稲積泰宏, 堀田裕弘(富山大学大学院理工学研究部), 杉本修, 内藤整(株式会社 KDDI 研究所)

QoE(ユーザ体感品質)測定において, トレーニングセッションを設けた主観評価実験と設けない主観評価実験を実施し, トレーニングの有無による主観評価データの再現性について検証を行う.

# **22A 企画セッション 感性とプラクティス(3)-1**

## **22A-01 セッション基調講演 見えないものを見る、聞こえないものを聞く — 感性による根源的な価値創造に向け —**

○ 坂口光一(九州大学)

金銭的・物質的豊かさから, 精神的豊かさへと人びとの意識が変わる中で, かけがえのない, 根源的な価値創造について議論したい。「欲しいもの」ではなく、「大切なもの」をベースとした感性社会をめざそう.

## **22A-02 流域文化の再考と継承にみるプラクティス — 加古川下流域を対象として —**

○ 神頭成禎(兵庫県立大学)

一級河川に指定される加古川は, 古代より豊かな播磨国を生み, いまなお流域圏の人々に水の恵みを齎している. 発表では, 東播磨に位置するため池を対象とし, 「流域」の再考と継承に向けた動きについてみていきたい.

## **22A-03 五感アイコンによる環境提案能力の変容 —広島大学附属小学校3年生と4年生の比較—**

○ 千代章一郎(広島大学大学院工学研究院), 光畑勲(広島大学大学院工学研究科)

本研究は, 環境提案能力育成のための学習方法論を確立するために, 3年生から4年生にかけての児童の環境提案能力を比較分析することによって, 環境提案能力の変容過程を明らかにすることを目的とする.

#### **22A-04 景観保全活動に不可欠なイメージの共有化のためのプロセスとデザイン**

○ 原賀いずみ(豊の国海幸山幸ネット)

近年, 地域資源はその価値を再認識する前に崩されている. 本研究では, 英彦山神宮のお潮井採り場である「姥が懐」の保全活動を中心に, 保全に不可欠なイメージの共有化のためのプロセスとデザインの重要性を明らかにしたい.

#### **22A-05 いのちの「送り」の感性 — 雲南省楚雄自治州をフィールドに —**

○ 岡田真美子, 合田博子(兵庫県立大学環境人間学部), 湯本貴和(兵庫県立大学環境人間学部, 総合地球環境研究所), 魯元学, 神頭成禎(中国科学院昆明植物研究所)

旧暦6月24日に行われる雲南省少数民族彝(い)族の火把節をフィールドワークし, 基底にある感性哲学と昨今の儀礼の変貌にフォーカスをあて, これが単なる火祭りショーではなく, いのちの「送り」(虫送り)という感性を継承するものであることを明らかにする.

#### **22A-06 犬の伝統行事を地域ブランドに活用した町づくり — 秋田県湯沢市「犬っこまつり」からの一考察 —**

○ 中塚圭子(兵庫県立大学博士後期課程環境人間学専攻)

本研究は地域ブランドづくりのために, ペットブーム円熟期を迎えた現代の「犬」と, 地域の伝統行事の「犬」とが協調した湯沢市の例を考察することにより, 湯沢市の地域活性化の一助となりうることを明らかにする.

## **22B 感性計測**

#### **22B-01 ロボットの意図のある動きを観察したときの脳波活動について**

○ 末吉可奈(九州大学大学院統合新領域学府), 西村英伍, 上田悠介(九州大学大学院芸術工学府), 樋口重和(九州大学大学院芸術工学研究院)

本研究では, ロボットの動きが人のミラーニューロンシステムを反映する脳活動に及ぼす影響を明らかにし, 人とコミュニケーションを取るロボットの形状についての評価を試みた.

#### **22B-02 NIRS を用いた空間周波数の違いが前頭葉脳血流に与える影響**

○ 上田愛美(富山大学工学部), 田中沙織, 柴田啓司, 稲積泰宏, 堀田裕弘(富山大学大学院理工学研究部), 杉本修, 内藤整(株式会社 KDDI 研究所)

本稿では, 空間周波数の異なる画像を提示したときの脳血流量の変化を fNIRS により計測し, 視覚の空間周波数特性と前頭葉の血流量の関連性について解析した. その結果, それらに関連性があることがわかった.

#### **22B-03 映像の印象評価における感性反応**

○ 金多賢(筑波大学大学院人間総合科学研究科), 北島宗雄(産業技術総合研究所), 李昇姫(筑波大学)

近年、映像メディアは情報を伝達する手法に限らず、人の興味や嗜好等の感性を働かせる機能の点でも注目されている。本研究は、このような映像による基本的な感性反応である「快—不快」、「気に入る—気に入らない」の反応を明らかにすることを目的とする。

#### **22B-04 音楽傾聴時とイメージング時における脳の反応の比較検討**

○ 長谷川優(近畿大学大学院生物理工学研究科), 向川祐弥, 武田昌一(近畿大学・生物理工)

既知の楽曲を思い浮かべた時の脳の活性化部がどこであるか調べた。更に、楽曲聴取の後にイメージングした場合と、楽曲聴取と同時にイメージングした場合との活性化部の比較検討を行った。

#### **22B-05 ゲームによる精神生理学的興奮指標の一検証**

○ 山下政司(北海道工業大学)

新たに考案したヒトの精神的興奮状態を客観的に評価する生理学的指標の有効性を検証すべく、ゲームを用いて実験的解析を行った。その結果、対戦ゲームの難易度に応じて興奮指標が変化し、順位相関が認められた。

#### **22B-06 デジタルデバイスの操作における視覚情報が及ぼす影響に関する研究**

○ 石王美(国民大学校テクノデザイン大学院), 潘榮煥(国民大学校), 梁元碩(長崎総合科学大学)

タッチスクリーンの携帯電話はアイコンというソフトボタンが代表的な視覚要素の例である。これは多くのデータを同時に差別的に見せることができ、見る人に感性に興味を誘発させられる。

## **22C 視覚と感性**

#### **22C-01 結城紬の継承と感性デザインその1—ユネスコ無形文化遺産登録と色彩デザイン—**

○ 金子優(栃木県産業技術センター紬織物技術支援センター), 佐々木和也, 清水裕子(宇都宮大学教育学部)

2010年11月に「結城紬」がユネスコ無形文化遺産に登録された。最近の結城紬のデザイン及び色彩の研究知見と、草木染等の伝統染色研究の結果を、伝統と感性デザインの観点からレビューで紹介する。そして、今後の産地及び関係行政の対応について考察する。

#### **22C-02 室内空間における魚眼レンズを用いた没入型映像提示に関する一検討**

松嶋一浩, ○ 佐藤美恵, 春日正男(宇都宮大学), 橋本直己(電気通信大学)

本研究では、没入型映像を楽しめるホームエンターテイメント環境の構築に向け、プロジェクタ1台と魚眼レンズのみを用いた没入型映像提示を提案する。

#### **22C-03 視聴覚素材提示による感動喚起**

○ 中田裕亮, 宝珍輝尚, 野宮浩揮(京都工芸繊維大学)

感性に基づく異種メディアデータ検索において感動を喚起可能とするための基礎的な検討として、感動の喚起を目指した視聴覚素材を制作し、それを用いた感動喚起実験を行った結果について報告する。

### **22C-04 色記憶の再現による色の三属性の変化について**

○ 三宅宏明(山口大学工学部), 木下武志(山口大学大学院理工学研究科)

液晶ディスプレイ上に表示する単色の刺激を用いて色記憶の再現を行い, 色記憶がどのように変化するかを調べた. L\*a\*b\*色度図上での色差を調べた結果, 記憶直後において色の三属性ごとの変化の傾向が示された.

### **22C-05 色覚異常者の「色のイメージ」に関する研究—言葉から連想する色について—**

○ 鐸木芳実(筑波大学芸術専門学群), 李昇姫(筑波大学人間総合科学研究科)

色覚異常者と正常色覚者のそれぞれが持つ色のイメージを比べその違いを見つけることを目的としてアンケート調査を行った. その結果色覚異常者には青色が目立つ色であるということ等がわかった.

### **22C-06 公共施設の色彩デザインに関する考え方 —街路灯、柵について—**

○ 王丹鶴(九州大学大学院芸術工学府)

主に, 街路灯, 柵, ボラードなどの, 都市の交通補助装置の色彩についての研究である. 明白性, 快適性, 持久性などの機能を重視するパブリックデザインに対し, 色彩の面から, その多様性や地域性などを, 面白みや自由性といった付加価値について考え, その対策と必要性に関する研究である.

## **22D 感性情報処理-2**

### **22D-01 推奨の根拠を説明可能な新しい推奨法の提案**

○ 澤井政宏(室蘭工業大学 SVBL), 川原光平, 岡田吉史, 須藤秀紹(室蘭工業大学)

本研究では, 既存の推奨システムの課題の1つである Explainability を解決し, 商品が推奨された根拠をユーザに理解可能な形で提示できる推奨システムを実現する方法を提案する.

### **22D-02 文章の特徴量を用いた質問回答文の因子得点の推定**

○ 横山友也, 宝珍輝尚, 野宮浩揮(京都工芸繊維大学 大学院工芸科学研究科), 佐藤哲司(筑波大学大学院 図書館情報メディア研究科)

どのような回答文に対しても「ベストアンサー」の推定を可能にすることを目的として, 重回帰分析を使用して, 文章の特徴量から文章の因子得点を推定した結果について述べる.

### **22D-03 遺伝的アルゴリズムを用いたランニングシューズの感性情報分析 —アンケートデータのクラスタリングによる感性ルール生成—**

○ 片山尋貴, 松尾健志(関西大学大学院), 徳丸正孝(関西大学)

遺伝的アルゴリズムを用いたランニングシューズの感性情報分析の新しいアイデアについての提案を行い, 提案手法を用いてアンケートデータのクラスタリングによる感性ルールの生成を目指します.

### **22D-04 感性情報分類に関する論理手法に関する考察**

○ 柏崎尚也(東京電機大学)

感性パラメータ法で特徴づけたオブジェクトの分類検索手法として, ファジー論理を簡略化した三値論理表を提議して用いた.

## **22D-05 動画評価実験による対話型タブーサーチの有効性の検証**

○ 広方竜也(関西大学大学院), 徳丸正孝(関西大学)

万華鏡風動画の評価を被験者に行ってもらい, その後のアンケート調査によって対話型タブーサーチの有効性の検証を行う。

## **23E ポスター発表-2**

### **23E-01 イギリスの幼児・児童教育におけるコンピュータ利用について**

○ 伴浩美, 益井洋子(東京未来大学)

近年, 日本の教育現場においても, 情報教育の低年齢化が進んでいる。本研究では, 幼児・児童教育において, コンピュータがどのように利用されているのか, 外国における一例としてイギリスにおいて調査を行った。

### **23E-02 概念を用いた HK Graph によるアンケート自由記述文章の解析支援に関する検討**

○ 小林大輔, 吉川大弘, 古橋武(名古屋大学), 平尾英司(日本電気株式会社)

シソーラス辞典を用いて「概念」を定義し, 文章内に含まれる語句による概念グループを作成するとともに, それらの概念グループを HK Graph を用いて階層的グラフ構造で可視化する手法を提案する。

### **23E-03 ニューラルネットワークを用いた感性検索エージェントの最適化に関する研究**

○ 関谷拓朗(関西大学大学院理工学系研究科), 徳丸正孝(関西大学)

イメージや感情などの曖昧なものによる検索技術である感性検索において, ニューラルネットワークを用いた感性検索エージェントを, 粒子群最適化によりユーザの感性に近づけるシステムを提案した。

### **23E-04 誘導運動と眼球運動の関係**

○ 瀬谷安弘(東北大学), 今中國泰(首都大学東京)

本研究では誘導運動錯視における眼球運動の影響を検討した。背景の移動速度と方向を操作し, その眼球運動と錯視量を計測した。結果は, 背景によって眼球運動が強く生じる場合に, 錯視が大きくなることを示した。

### **23E-05 保育所におけるコンピュータ利用**

○ 益井洋子, 岸本肇, 小田桐忍, 伴浩美, 岩崎智史

日本国内の保育所のコンピュータ利用についての研究である。コンピュータが保育園にどのような取り入れられ方であるか興味深いところである。

### **23E-06 Time orders of presented visual stimuli affect magnitudes of distortions of perceived location**

○ 簡頌恩, 小野史典, 渡邊克巳(東京大学)

Shifts of visual attention to specific locations cause systematic distortions in perceived locations around the focus of attention. Previous researches also indicated that visual stimuli presented later in time can block or modify the perception of preceding events. Moreover

### **23E-07 地域の特徴を活かした旅行プラン作成に関する研究**

○ 津谷篤(山形大学大学院理工学研究科, 米沢女史短期大学)

この発表では, 地域の特徴を殺すことなく旅行プラン作成に活かす手法の構築を試み, それを示す. AHP を応用した複数の代替案を選択する方法により, 地域の特徴を反映する旅行における巡回スポット群を提示する.

### **23E-08 視覚運動による主観的時間の歪み**

○ 小野史典, 渡邊克巳(東京大学)

我々が感じる時間の長さは視覚刺激の運動によって変動することが知られている. 本研究では眼球運動を制御することにより, 視覚運動による主観的時間の歪みの生起メカニズムを調べることを目的として実験を行った.

### **23E-09 風景画像の誘発する視覚的快・不快の定量的評価—片頭痛患者と健常者の比較—**

○ 今泉修, 須永恵理, 小山慎一, 日比野治雄(千葉大学大学院工学研究科)

風景写真画像を使用した視覚的快・不快の定量的評価, 及び片頭痛患者と健常者の比較を試みた. その結果, 特定の空間周波数の振幅が相対的に大きい風景画像は片頭痛患者に強い不快感を誘発することが示唆された.

### **23E-10 主観的評価における系列効果のモダリティ依存性**

○ 近藤あき(東京大学先端科学技術研究センター), 渡邊克巳(東京大学先端科学技術研究センター, 科学技術振興機構, 産業総合研究所)

系列呈示される刺激の主観的評価を行うと, 現在の刺激に対する評価値は一つ前の刺激の評価値に近づく(系列効果). 本研究は, この効果がモダリティ内に限定されるのか, モダリティを超えて生じるのかを検討した.

### **23E-11 第3者による刺激における塗り絵に関する感性評価**

○ 金善和(筑波大学大学院), 李昇姫(筑波大学)

「第3者によるグルーピングの実験」は, 「有彩色の刺激による実験」から得られた色使いの変化が刺激の影響であることを客観的に評価し, 色使いに及ぶ影響とその要因を探ることが目的である.

### **23E-12 入力デバイスによるコンピューターの操作特性の違いと加齢変化**

○ 金子利佳(国立情報学研究所, 日本学術振興会), 金子寛彦(東京工業大学), 曾根原登(国立情報学研究所)

マウス, タブレットペン, タッチパネルという3種類の入力デバイスを用いてコンピューターの操作特性を比較した. また年齢による操作特性の違いについても検討した.

### **23E-13 視覚的特徴により壁紙を分類する際のユーザーの着目点の検討**

○ 横井聖宏, 中島瑞季(筑波大学大学院), 山中敏正(筑波大学人間総合科学研究科)

ユーザーが視覚的特徴から壁紙を分類する際, どのような項目に着目して分類を行うのか, 2分法を用いて壁紙の分類項目を抽出し, それらの項目をグループ化してラベル付けすることで検討を行った.

### **23E-14 文化的なライフスタイルを 促進するためのデザイン戦略**

○ Zarate Ortiz Pilar Camila(九州大学大学院芸術工学府), 池田美奈子(九州大学大学院芸術工学研究院)

本研究の目的は, 人々が, 物理的, 精神的な空間としての都市の発展に参加するためのデザイン戦略についての考察である. 生活の質を 高める社会的なツールとしてのデザインの活性化を国際的な視点から論じる.

### **23E-15 志学の会 2010 年度活動報告**

○ 黒瀧悠太(工学院大学大学院), 鈴木寛之(千葉工業大学大学院), 中島瑞季(筑波大学大学院),

浜田百合, 村上昌志(中央大学大学院), 村松慶一(早稲田大学大学院)

志学の会は, 日本感性工学会学生会部の愛称であり, 感性工学を志す学生メンバーのための相互扶助ネットワークである. 本稿では 2010 年度の活動を報告を行う.

### **23E-16 瞳孔径の探索的分析を目的とした解析プログラム**

○ 中森志穂(日本学術振興会, 筑波大学大学院), 山中敏正(筑波大学)

本研究は瞳孔径が心理状態を反映する指標として有効であり, かつ分析方法に一貫した知見が得られていない事をふまえ, 瞳孔径の探索的データ分析のためのツール開発を行う事を目的とする.

### **23E-17 夏季の就床前の浴槽浴が夜間睡眠に及ぼす効果**

○ 松浦倫子(株式会社エスアンドエーアソシエーツ), 渡邊智, 石澤太市, 谷野伸吾(株式会社バスクリン), 安達直美, 有富良二(株式会社エスアンドエーアソシエーツ), 白川修一郎

(国立精神・神経医療研究センター精神保健研究所)

夏季の就床前の浴槽浴が夜間睡眠に及ぼす影響について, 浴槽浴なし条件との比較検討を行った. 浴槽浴が覚醒水準と気分のメリハリを一過性に強調した後就床への準備を促し, 良好な睡眠確保に有効な可能性が示された.

## **24A 企画セッション 感性とプラクティス(3)-2**

### **24A-01 プラクティスを通じて生成する感性**

○ 乗立雄輝(四国学院大学文学部)

本発表は, 知性や理性の下位認識能力とみなされていた感性がその地位を上昇させた背景に, テオリアの下位におかれていたプラクシスの台頭があることを示し, 今後の社会において両者が果たす役割について展望を示す.

### **24A-02 都市計画マスタープランの感性 —Teens Karatsu 2030 プロジェクトを通して—**

○ 百武ひろ子(早稲田大学芸術学校)

本稿では, Teens Karatsu Project 2030 を通して都市計画マスタープランにみられる感性と中高生の都市計画に対する感性の違いを考察することによって今後の都市計画のあり方を論じる.

### 24A-03 芸術療法と動物療法の構造

○ 根津知佳子(三重大学)

近年、動物を介在した心理療法が着目されている。そこで、本研究では、芸術療法と動物療法との構造の相違を明らかにし、動物療法の意義や課題を明らかにする。

### 24A-04 建築家ル・コルビュジエの旅と建築的構想における感性の問題 —「屋上庭園」の生成過程—

○ 塚野路哉(広島大学大学院工学研究科), 千代章一郎(広島大学大学院工学研究院)

建築的感性について考察するため、建築家ル・コルビュジエの身体を通して五感を働かせた旅の体験、その記録と記憶、建築制作における参照を通して「屋上庭園」の構想へと変換される過程を明らかにする。

## 24B 感性と地域

### 24B-01 地域づくりにおける自治体の感性価値形成について — 都市と農山村をつなぐ活性化ビジョンをケーススタディとして —

○ 大倉野良子(福岡市役所), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

地域活性化においてその主役である住民が共感や当事者意識を持って地域づくりに関わり続けるしくみについて、地方自治体(市町村)の役割や手法を提案するもの。

### 24B-02 京都市(日本)と西安市(中国)における観光案内施設に関する基礎調査研究

○ 張路(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

京都市と西安市の観光エリアにおける観光案内施設の現地調査と観光客を対象に観光案内施設に関するアンケート調査の結果の比較分析から、観光案内施設における現状の課題を明らかにし、解決の方向性を導き出す。

### 24B-03 パブリックデザインにおける「Fun」要素の適用に関する研究

○ 金大暎(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

パブリックデザインにおける「Fun」の要素が適用された事例分析を通じて現われる現象や傾向を調べる。そして、それを土台で仮説を立てて、「Fun」要素の適用に対する実験を通じてその仮説を証明することで、パブリックデザインにおける一つのデザイン方法を提示しようとする。

### 24B-04 デジタル機器を活用した街歩きを促す仕組みの提案 — 街とデジタル機器の関わりからの観点から —

○ 中村光伸(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

本研究は、街中の新しい情報源として街中に設置されているデジタル機器の調査をすることにより、街とデジタル機器の関係を見つめ直し、その上で、デジタル機器を活用した街歩きを促す仕組みの提案を行う。

### 24B-05 街路景観の地域独自性に関する研究 — 長崎市都市景観形成地区をケーススタディに —

○ 平山広孝(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

近年、我が国において地域独自の景観形成に対する関心が高まっている。本研究では長崎市を対象に、街路景観の地域独自性に関する評価指標を被験者属性による比較考察を行い、有効な景観デザイン方針を提言する。

#### **24B-06 都市空間における居場所づくりの手法に関する研究**

○ 阿部育子(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

日本では近年、公開空地をはじめとする空間整備は着実に進んでいる。しかし、きれいに整備された空間は、人が『居る』ことの配慮がかけられているように感じられる。『居場所』をつくる手段とし、新たな街具を提案する。

## **24C 感性と空間**

#### **24C-01 色彩感情予測式のインテリア配色評価への適用**

○ 片山一郎(近畿大学), 船曳悦子(岐阜市立女子短期大学), 矢野澄雄(神戸大学)

被験者 50 名にカーテンと壁面を着彩したインテリア画像の配色感情を評価させ、色彩感情予測式の予測値と比較したところ、色彩感情予測式はインテリアにおける 2 色配色の感情効果予測に有効であることを確認した。

#### **24C-02 商業地街路の行動誘引要素とその連鎖に関する研究**

○ 加藤祥子(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

地域商店街の賑わいには持続的な歩行者行動の発生が必要である。物理的・对人的な環境要因の違いによる行動の傾向を把握するため、フィールド調査により、行動誘引要素と行動の発生、継続、連鎖の様子を分析する。

#### **24C-03 若年者における献血環境のあり方に関する研究**

○ 黒木英登(九州大学大学院統合新領域学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

近年、若年者の献血参加者が著しく減少している。本研究では、献血経験者と献血未経験者への献血に対する意識調査、ならびに日本赤十字社の取り組み事例調査を行い、献血環境を改善するための企画提案を行う。

#### **24C-04 公共空間における環境装置と快適活動の関係に関する研究 — 商業地のオープンスペースを対象として —**

○ 郭峰(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

本研究は商業地のオープンスペースを対象空間とし、環境装置と快適活動及び快適性の関係を明確することと環境装置が公共空間での快適活動の活動水準の向上にいかに関与することについて考察を行うことを目的とした。

#### **24C-05 福岡市地下鉄出入口エリアの環境装置類のユニバーサルデザイン特性**

○ 頼文波(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

地下鉄出入口におけるユニバーサルデザインについて、福岡市地下鉄出入口を対象として、四つの駅出入口による実態調査及びアンケート調査を行い、次のような不便さと満足度が明らかになった。

## 24D 感性商品／感性ロボット

### [24D-01](#) 自動立体裁断を用いた個人対応上衣の製作

○ 祖父江昭人(信州大学大学院工学系研究科), 高寺政行, 高橋淑子(信州大学繊維学部), 金炅屋(信州大学大学院総合工学系研究科)

自動立体裁断を用いた個人対応上衣を設計する為に考案したアルゴリズムとそれを使用して製作した衣服について発表します。感性工学において、個人個人の衣服を如何に効率よく迅速に作製できるかは大きな課題である。

### [24D-02](#) 作業負荷時におけるペットロボットとのふれあいについて

○ 青山友里(工学院大学大学院工学研究科), 椎塚久雄(工学院大学情報学部)

本研究では、ペットロボットと触れ合うことによるストレスの変化を調査することが目的である。作業負荷課題を与えたのちに、ロボットとの触れ合う時間を設け、アンケートによる感情評価と心拍数の測定を行った。

### [24D-03](#) 子供に着目した擬人化エージェントのデザイン

○ 西村英伍, 上田悠介(九州大学大学院芸術工学府), 末吉可奈(九州大学大学院統合新領域学府), 尾方義人(九州大学大学院芸術工学研究院)

本プロジェクトでは、子どもとの親和性が高い擬人化エージェントの造形や動作を探ることを目的とし、アンケートやワークショップ、文献調査からエージェントをデザインし、製作した。

### [24D-04](#) 子どもの好感度が高いロボットのデザイン — 造形要素に着目して —

○ 上田悠介, 西村英伍(九州大学大学院芸術工学府), 末吉可奈(九州大学大学院統合新領域学府), 池田美奈子(九州大学大学院芸術工学研究院)

コミュニケーションロボットの開発が盛んとなっている現在、特に子どもとロボットの関係性が注目を浴びている。本研究は子どもに受け入れられやすいロボットの造形要素を抽出することを目的としている。

### [24D-05](#) 身体表現を拡張する電子楽器の製作

○ 曾我亘(九州大学大学院 統合新領域学府), 沖田拓星(マンゴースイートライス), 池田美奈子(九州大学大学院 芸術工学研究院)

本研究は身体表現を拡張する電子楽器の製作を目的とし、実動モデルの製作とダンサーとの発表を通して、電子楽器の失った身体性と可能性について探求する。

### [24D-06](#) 一人暮らしの学生の照明利用に関する研究

○ 白田敦美(九州大学大学院芸術工学府), 森田昌嗣(九州大学大学院芸術工学研究院)

一人暮らしの学生は、部屋の広さや使えるお金に制限が多くあり、インテリアとしての照明に手を出すことが難しいと考えられる。学生の照明利用について、実態調査及び行動に対する照明のイメージ調査から提案を行う。