

## 2020年度 研究、教育、社会・学会活動報告書

### 1. 研究（本年度のみ）

ふりがな	もりさきのりかず				
教員氏名	森崎巧一	職 位	教授	学 位	博士 (デザイン学)
ｱﾙﾌﾞ ﾏﾞｯﾄ 表 記	Morisaki Norikazu				
専門分野		情報デザイン、感性工学			
研究課題	テーマ	情報デザインおよび感性の研究			
	概要	人や社会に役立つデザインを思考し、情報技術 (IT) を用いてそれを実現する情報デザイン教育の方法を研究する。また、WEB や画像解析等の情報技術と感性工学的研究手法を用いて、芸術作品やデザインから受ける人の感性心理 (印象評価) に関する研究を行う。			
本年度 研究業績	研究費	総額：1,913,915 円 内訳：個人研究費 110,000 円 (4月～9月の6ヶ月分) / 科学研究費 1,703,915 (令和元年度未使用分 753,915 円 + 補助金受入 (間接経費除く) 950,000) 円 その他 (みらい授業研究費) 100,000 円			
	研究テーマ	個人研究：情報デザイン、メディアアート、感性工学等 みらい授業研究費の研究：3D プリンターによる新型コロナウイルス感染症の対策支援の可能性に関する研究 科研費の研究：印象評価と画像解析を用いた異文化感性理解支援ツールの開発			
	経過と到達点	個人研究：動画・アニメーション制作に必要な制作機材等を購入した。手描きアニメーション制作、CG 動画編集技術に関する教育研究では一定の進展があった。 みらい授業研究費の研究：3D モデリングソフト (Fusion 360) と 3D プリンター (ANYCUBIC MEGA-S) を活用し、新型コロナウイルス感染症の対策支援となる 3D マスクの製造、および新たな道具の開発のための研究を行った。 科研費の研究：日本の代表的なサブカルチャーコンテンツである漫画やアニメーションとそこに登場するキャラクターを対象としたアンケート調査を実施した。また、印象評価を行うための WEB アンケート調査ツールの開発や画像解析ツールの開発を進めた。			

## (1) 学術論文

	論文等の名称	発行年月 (西暦)	単・共著 の別	発表雑誌等	概要
①英文査読論文					
②和文査読論文					
③英文論文					
④和文論文					
⑤紀要論文	印象分析のための実用的円検出ツールの開発	2021年2月(予定)	共著	『京都経済短期大学論集』第28巻第1号	画像の印象分析のために開発した画像解析ツールに含まれる、円検出ツールについての報告。画像処理ライブラリに含まれる関数では、色・大きさ・精度・数・配置などが様々な円が含まれる任意の画像において、適切な円検出を行うことが難しい。この問題を解決するため、処理方法に工夫を加え、妥当な円検出が行えるツールを開発した。 (小路真木子教授との共著。文献調査及び印象評価分析に関する部分を森崎が担当)
⑥紀要研究ノート等					
⑦学会での口頭発表、討論者(ディスカッサント)	印象評価分析ツールの開発とその教育的利用について	2020年8月	単独発表	経営・情報学会 研究会	本研究発表では、画像解析を活用した印象評価分析ツールの開発と実際の本学の教育での活用事例について報告した。WEBアンケートや画像解析ツールなどの改良、印象分析結果と画像解析結果の対応をみる分析などの改善が今後の課題ではあるが、QRコードとWEBを活用した印象評価アンケート調査法は、コロナ禍における教育において、極めて効率的かつ効果的な方法であることを確認した。

## (2) 著書

	著書名	発行年月 (西暦)	発行所等の名称	概要
⑧共著書・ 共訳書				
⑨単著書・ 単訳書				

## (3) 外部研究資金獲得(競争的資金獲得)

	研究テーマ (代表研究者名)	期間年月 (西暦)	研究項目の名称 (文科省科研費 等)	概要
⑩共同研究 (研究代表)	印象評価と画像解析 を用いた異文化感性 理解支援ツールの開 発 (森崎巧一)	2019年4 月～ 2022年3 月	科学研究費助成事 業(学術研究助成基 金助成金)(基盤研 究(C))	本研究は、これまで行ってきた印 象評価研究の手法と印象評価分析 ツールの開発技術を活かし、日本 のサブカルチャー・コンテンツに 対する印象評価を対象に、国際文 化交流に貢献可能なツールを開発 する。
⑪単独研究				
⑫共同研究 (分担研究)				
⑬科学研究 助成事業 (日本学術 振興会)申 請				

## 2. 教 育 (本年度のみ)

		前 期	後 期
		科目名	科目名
担当科目	講義	アートとデザイン 情報処理概論	
	演習	コンピュータミュージック	
	ゼミ	基礎ゼミナール ゼミナール2	

教育内容・方法 の工夫	<p>◆ 講義科目</p> <p>情報処理概論：昨年度と同様に、小路先生と打ち合わせをしながら、授業資料および CEAS での課題を作成して学生に公開した。本年度は、学生からの要望を受け、定期試験を無くす代わりに、日常の課題に重点が置かれた。したがって、毎回の課題について、学生は真剣に取り組む様子が伺えた。WEB 対応の書画カメラを活用し、実際のパソコンを解体してその内部構造や各部品を説明したり、教科書以外の WEB 上の動画などの参考資料を用いたりして、なるべく分かりやすくリアルに説明し、教科書の内容を補う工夫をした。</p>
	<p>◆ 演習科目</p> <p>アートとデザイン（本来講義科目という設定だが、演習を含むので、こちらに記載）：本授業は作品を鑑賞しながらアートとデザインについて解説しているが、講義だけでは内容の理解が乏しくなるので、授業内容に即した作品制作課題も与えている。WEB 対応の書画カメラを活用し、教科書以外の参考書、図録、WEB サイトなどを用いて多様に作品を解説した。また作画のような演習では、学生の持っているスマートフォン、スキャナなどを活用して作品をやり取りし、書画カメラで助言を行いながら制作をサポートした。メールも大いに活用して助言を頻繁に行った。手書きのレポートや手描きの作品が提出されるため、オンライン授業ではあっても、学生の真剣さや理解度がよく伝わる授業であった。オンラインでも教員・学生がともにやる気を持続できれば、演習系の授業でも対応可能であることが分かった。</p> <p>コンピュータミュージック：まず、学生がパソコンを所有していることが前提の授業となり、しかも DTM ソフトウェアを自分の力でインストールし設定しなければならぬため、初学者には大変だったと思うが、なるべくきめ細かく説明を行って、受講生の多くが問題なく活用できるようになった。教材は独自教材とオンライン教材を用いて指導をした。最終的には各自のイメージで作曲あるいは編曲する課題を与えたが、それぞれが面白い曲を作成し、オンライン上でも教員・学生がともにやる気を持続できれば、演習系授業でも対応可能であることが分かった。</p>
	<p>ゼミ</p> <p>基礎ゼミナール：ZOOM を用いたオンライン授業で対応。入学時よりオンライン授業だったので学生同士が顔をあわせる機会が無かった。そこで学生が別々の地域に住んでいたとしても同じ学び舎で学んでいるという様子をイラスト化しようと考え、全ゼミ生にイラスト作品を制作させた（イラスト作品「京都経済短期大学に集まった仲間たち」）。その後、「コロナ後の社会をデザインする」という課題を与えてグループワークをさせたが、その際に「イメージの木」と「ボトムアップのデザイン」というデザイン手法をデジタル教材で用意し、それを指導して実行させた。新入生はコロナ禍の中で大変だったと思うが、ほとんどの学生はよく理解し、対応してくれたと思う。</p> <p>ゼミナール2：ZOOM を用いたオンライン授業で対応。イラスト、立体造形、アニメーション、ゲーム等のグループに分かれて作品制作を行った。前期中に作品展を開催することはできなかったが、コロナ禍の中、就職活動や進学等の多忙な中で、ほとんどの学生は奮闘していたと思う。大学で貸し出せる PC や Adobe のソフトウェアについて、十分であったとは言い難く、より長期的に貸し出せる工夫が必要だったと思う。</p>

	<p>◆ その他（教科書・教材等の作成を含む。）</p> <p>本年度はコロナ禍により全ての授業がオンラインとなった。芸術やデザインなどの演習・実習が伴う授業では、対面授業のような学生との柔軟なコミュニケーションが困難なため、教員、学生ともに大変苦勞することが多かったが、皆の努力の結果、なんとかやり抜くことができた。</p> <p>本学で現在使用している教育支援ツールの <b>CEAS</b> は無料で使用できる上に大変利用しやすいシステムだが本年度をもって使用終了予定であったが、本年度のような非常時には、多くの教員に大いに活用されることになった。日常不要と思われがちなものであっても、実は非常時に便利なものとなるという感覚は組織として持っているべきであると思う。</p> <p>情報処理概論：日常から <b>CEAS</b> を活用していたため、コロナ禍でオンライン授業となっても、毎行っている課題とその評価については、スムーズに行えた。パワーポイントを使ったデジタル教材を作成していたので、<b>ZOOM</b> でもそれが使用できた。</p> <p>アートとデザイン：パワーポイントを使ったデジタル教材を作成していたので、<b>ZOOM</b> でもそれが使用できた。書画カメラを活用し、オンラインで作画の様子を見せることで、学生にもリアルに伝えられたと思う。<b>CEAS</b> もフルに活用し、作品やレポートの提出、およびその評価に使用した。</p> <p>コンピュータミュージック：パワーポイントを使ったデジタル教材を作成していたので、<b>ZOOM</b> でもそれが使用できた。もともとパソコンを使用する授業なので、オンライン上でも作曲の仕方をスムーズに教えることができた。<b>CEAS</b> もフルに活用し、作品やレポートの提出、およびその評価に使用した。</p>
--	---

## (1) 課外活動

①研修旅行 海外	
②研修旅行 国内	

## 3. 社会・学会活動（本年度のみ）

## (1) 公的委員会

分 類	活動・講演の概要
①委員長・座長 国・国際機関	
②委員長・座長 上記以外	
③委員・アドバイザー 国・国際機関	
④委員・アドバイザー 上記以外	

## (2) 学術団体の理事（日本学術会議協力学術研究団体）

分 類	活動・講演の概要
⑤理事長・会長	
⑥理事	

## (3) 講演会

分 類	活動・講演の概要
⑦講演者・登壇者	<p>森崎が企画して行った 2020 年度の作品展は以下の通り。①は京都経済短期大学学内、②③は京都市上桂にある「café Linden（カフェ リンデン）」で開催した。</p> <p>① 2020 年 6 月 18 日～7 月 31 日「京都経済短期大学に集まった仲間たち」：本作品は、京都経済短期大学の ZOOM を用いた遠隔授業における情報デザイン教育の成果の一つとして公開したものである。遠隔授業を受けている学生達は大学に集まって学ぶことはできなかったが、たとえそれぞれが遠方であっても、一つの学び舎（まなびや）で教育を受けて元気に育っていく様子を一つの絵で表現した作品である。本作品は森崎ゼミの 1 回生（基礎ゼミ）と 2 回生の合作である。</p> <p>② 2020 年 3 月 28 日～4 月 25 日「みんなの犬イラスト展」：森崎ゼミの学生とともに、犬イラスト作品（「ご主人様待ち犬」「なでてほしい犬」）を 2 作品出品した。昨年度の「みんなの猫イラスト展」を参考に学生を指導し、QR コードからスマートフォンなどで各学生の作品解説を聞けるようにした。森崎は、高橋弘先生の協力により犬の声（朗読）を用意し、QR コードとスマートフォンを用いてそれを聞けるようにした。</p> <p>③ 2020 年 12 月 7 日～12 月 21 日「コロナ禍の意地悪な五匹の猫展 Exposition “Cinq chats méchants avec COVID-19”」：コロナ禍の中、他者を気にせず迷惑をかける意地悪猫 5 匹をイラストとして描いた作品展を開催。QR コードから音声（朗読）を楽しめるように工夫した。音声は高橋弘先生、フランス語は森崎千晶氏に協力して頂いた。</p>

#### 4. 特記事項（本年度のみ）

2021年1月19日、関西テレビ「よ〜いどん」の「となりの人間国宝さん」に妻とともに出演し、情報デザイン及び「コロナ禍の意地悪な五匹の猫展」についての解説を行った。

<https://www.ktv.jp/yo-idon/210119.html>