

2022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	職 位	教授	学 位	博士 (デザイン学)
教員氏名	森崎巧一				
アルファベット表記	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：1,961,482 円 内訳：個人研究費 220,000 円 / 科学研究費 1,641,482 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、感性工学等 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 みらい授業研究費の研究：京都のゆるキャラに対する印象特徴の検討			
	経過と到達点	個人研究：学生にイラストや動画、3D プリンターによる立体造形などの作品の制作について指導を行い、作品展活動など幾つかのイベントを行ったり、ケーブル TV 出演も行った。個人の作品展活動と情報デザインを活用した新たな作品展示方法に関する論文を執筆し、投稿した。 科研費の研究：日本の代表的な大衆文化コンテンツである漫画やアニメを対象とした意識調査および印象評価の調査を実施した。画像解析を用いた印象評価分析法に関する論文を執筆し、投稿した。また、日本の大衆文化コンテンツを対象とした印象語調査と印象評価アンケートツールの開発についての研究を、日本比較文化学会の全国大会・国際学術大会で発表した。 みらい授業研究費の研究：感性心理学に関心のある学生とともに、京都のゆるキャラを対象とした印象評価の調査と分析を行った。			

(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	画像解析を用いた印象評価分析ツールの開発	2023年4月	共著	比較文化研究 Studies in comparative culture (151), ページ番号未定	本論文は、モバイル端末を用いて印象調査を容易に行える「印象評価 WEB アンケートツール」、デザイン画像に含まれる色や形の情報を分析する「画像解析ツール」、画像解析結果を取り込んで印象情報の分析を行える「印象分析ツール(主成分分析ツール)」の開発を行った内容を報告するものである。
③英文論文					
④和文論文					
⑤紀要論文	モバイル端末とQRコードを用いたユニークな作品鑑賞支援方法	2023年2月(予定)	共著	『京都経済短期大学論集』第30巻第1号, ページ番号未定	本論文は、モバイル端末とQRコードを用いた鑑賞支援方法を検討し、絵(イラスト)と文字(テキスト)と音声(朗読)を組み合わせた新しい作品鑑賞の仕方や味わい方を提案したものである。
⑥紀要研究ノート、専門誌記事等					
⑦学会での口頭発表、討論者(ディスカッサント)	日本のポップカルチャーを対象とした印象評価の検討—印象語調査と印象評価アンケートツールの開発—	2022年5月	共同	比較文化論 No.40 日本比較文化学会 第44回全国大会 2022年度国際学術大会発表抄録 於山形大学小白川キャンパス. 2022. p.46	本研究では、大衆文化コンテンツの代表である漫画やアニメを対象に、日本国内での意識調査と印象語収集調査を実施した内容について報告した。また、以上の調査と並行し、印象語収集ツールの開発を行った内容も発表した。
	作品展活動による情報デザイン教育と地域貢献	2022年9月	単独	2022年度第1回経営・情報学会研究報告会	本研究は、情報デザインを学ぶ学生が行う作品展による地域貢献活動とその意義について発表した。

(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	持続可能な社会に向けて	2023年3 月予定	株式会社晃洋書房	筆者担当箇所(第16章) 持続可能な社会を切り拓くための デザイン教育に必要なことについて 筆者の経験を通じて論じた。
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	京都のゆるキャラに 対する印象特徴の検 討	2022年7 月～ 2023年4 月	みらい授業研究費	本研究は、本学の学生や一般の 人々を対象に、京都のご当地マス コットキャラクター(ゆるキャラ) に対する印象調査を行い、その分 析を試みる。
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	申請中			

2. 教 育 (本年度のみ)

担当科目		前 期	後 期
		科目名	科目名
担当科目	講義	アートとデザイン	情報デザイン 感性心理学
	演習	コンピュータミュージック	コンピュータグラフィックス
	実習		

教育内容・方法 の工夫	<p>◆ 講義科目</p> <p>【アートとデザイン】</p> <p>本講義は、作品を鑑賞しながらアートとデザインについて理解を深める授業である。講義だけでは内容の深い理解が難しく、そして授業も退屈に感じさせることが懸念されるため、授業内容に即した作品を制作する演習も本授業には取り入れている。本講義は本年度もオンラインで行うことになり、教科書と自作したデジタル教材（PowerPoint のスライド）、さらには教科書以外の参考書や図録、WEB サイトなどを活用し、多様な方法で芸術作品やデザインについて解説した。また演習課題では、学生の持っているスマートフォンなどを活用して作品をやり取りし、CEAS やメールも大いに活用して助言を頻繁に行った。課題では、学生のオリジナルの手描き作品が提出されるため、学生の真剣さや理解度がよく把握できた。</p> <p>【情報デザイン】</p> <p>本講義は、デザインや造形表現等について理解を深める授業である。講義だけでは内容の深い理解が難しく、そして授業も退屈に感じさせることが懸念されるため、授業内容に即した作品を制作する演習も本授業には取り入れている。本講義は本年度もオンラインで行うことになり、教科書と自作したデジタル教材（PowerPoint のスライド）、さらには教科書以外の参考書や図録、WEB サイトなどを活用し、多様な方法でデザイン作品やデザイン手法について解説した。また演習課題では、学生の持っているスマートフォンを活用して作品をやり取りし、CEAS やメールも大いに活用しながら助言を頻繁に行った。手描き作品が提出されるため、学生の真剣さや理解度がよく把握できた。課題では、学生のオリジナルのイラスト作品や動画作品を提出してもらい、作品制作の努力や熱意を詳細に把握することができた。</p> <p>【感性心理学】</p> <p>本講義は、感性心理学の基礎を学ぶことができる授業である。専門性の強い講義なので、感性心理についてのテキストおよび独自に作成したデジタル教材を活用し、認知心理学の基礎や感性工学の研究手法を基礎から指導している。そして、独自に開発している印象評価アンケートツールや印象分析ツールを活用しながら、授業の中で実際にデザインの感性を測る方法を体験させ、理解を深めてもらうよう指導している。印象調査と印象分析については、CEAS やメールを大いに活用して助言を頻繁に行ったが、学生の真剣さや理解度がよく把握できた。特に、後半に行ったデザインの印象評価に関する課題では、印象調査、印象分析、スライド作成、レポート作成といった一連の感性研究の基礎を体験させたが、本講義に対する学生の努力と熱意を詳細に把握することができた。</p>
----------------	---

	<p>◆ 演習科目</p> <p>【コンピュータミュージック】</p> <p>本講義は、コンピュータを使った音楽制作の基本を学ぶ授業である。教材は、独自に作成したデジタル教材を用いて授業を行った。自宅にパソコンを所有している学生は、DTMソフト（Studio One Prime）を自分の力でインストールし設定する必要があるが、初学者には少々大変だったようだが、全員対応できた。CEASやメールを使用して学生と頻繁にやり取りをしながら授業を行ったところ、受講生は問題なくソフトを活用できるようになった。本講義の教材は、独自に作成した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、それぞれがオリジナルの曲を作成することができた。</p> <p>【コンピュータグラフィックス】</p> <p>本講義は、コンピュータを使ったイラスト制作や写真編集等のCGデザインの基本を学ぶ授業である。本年度は対面授業で行った。教材は、市販のCGデザインのテキスト『世界一わかりやすいIllustrator & Photoshop』を用いていたが、初学者の中には少し難しく感じた人がいたため、より分かりやすい独自のデジタル教材を緊急で用意し、CGデザインの基礎を教えるから市販テキストに移行する措置を本年度も取った。これにより多くの学生はスムーズにCGデザインを理解できた。授業の中で、実際のデザインコンペに応募する課題を与えたが、これにより社会に役立つデザインを実践的に学ばせることができた。</p> <p>実習科目</p> <p>◆ その他（教科書・教材等の作成を含む。）</p> <p>小路先生とともに、印象評価分析ツールの開発を行っているが、特に印象評価アンケートツールは、本学のオムニバス講義「経営情報学科特講」「感性心理学」など複数の科目で活用している。</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・ 学会座長	<p>(1) 第8回森崎ゼミ作品展『赤と黒と白』の開催 赤と黒と白の3つの色に制限した作品の制作に関する指導とその作品制作は、2021年度後半に行い、年度を跨って2022年度の4月半ばまで作品展を開催した。 期間（学外（café LINDEN））：2022年3月1日～3月13日 期間（京都経済短期大学図書館前）：2022年3月14日～4月14日</p> <p>(2) 作品展の内容をTVで放送、及び、学生が再編集した動画の上映 （1）の作品展について、2022年4月4日より1週間、ZTV 京都放送局（洛西ケーブルビジョン）地域情報番組「Oh!撮って出し」内ニュースにて放送された（1日6回の1週間放送）。当方は、TV番組内で、本作品展の解説を行った。 上記の放送内容に加えて、森崎ゼミの学生（馬場さん）が、参加した学生らにインタビューを行った。その学生独自の内容を盛り込んだ動画を、森崎ゼミの学生（合田さん）が編集した。その動画は、YouTube（限定公開）で公開し、秋華祭（2022年10月31日）では、学生ホールで上映された。</p> <p>(3) 森崎ゼミ紹介動画作成（2件）とゼミ紹介の座談会の開催 森崎ゼミの紹介のための動画を学生（木下さんと馬場さん）がそれぞれで作成した。森崎ゼミを紹介する座談会を学生主体で開催し（2022年6月24日～7月1日）、森崎ゼミの紹介動画を披露しながら、新1回生に向けた森崎ゼミの解説を学生達とともに積極的に行った。</p> <p>(4) 森崎ゼミで『情報デザイン クイズ大会』の開催 情報デザインを題材とするクイズの制作指導やクイズ大会に向けた準備は、2022年4月から7月初旬まで行い、本番のクイズ大会は2022年7月13日に開催した。 クイズは、コンテンツデザイン班、クイズ作成班、取材班、司会班等に分かれ、それぞれで活動した。クイズ作成やコンテンツ制作では、京都に因んだ内容を盛り込んだ。取材では西京区の区役所、図書館等の協力を得て、京都の地域情報を収集した。ゼミ</p>

生全員が協力して準備を行い、リハーサルも行って万全の準備をした。株式会社おもちゃあのチーフディレクターと打ち合わせし、クイズ大会は TV 取材をして頂くことになった。本番では、クイズの回答者として、高橋弘先生、小島先生、高橋和志先生、高阪先生に参加して頂いた。

(5) クイズ大会の内容を TV で放送、及び、学生が再編集した動画の公開

クイズ大会の様子は、2022 年 8 月 1 日～8 月 7 日までの 1 週間、ZTV 京都放送局（洛西ケーブルビジョン）地域情報番組「Oh！撮って出し」内ニュースにて放送された（1 日 6 回の 1 週間放送）。

当方は TV 番組の中で、クイズ大会の主旨などについて解説した。

さらに、TV 番組のニュースではカットされたクイズ全体の内容を含め、クイズ番組風に再編集した動画を、森崎ゼミの学生（馬場さん）が作成した。動画は、YouTube（限定公開）で公開した（学内でも上映予定）。

(6) 第 9 回森崎ゼミ作品展『青と白と何か』の開催

(1) の作品展の続編で、青と白と何か（3 色目は自由）の 3 つの色に制限した作品の制作に関する指導とその作品制作は、2022 年度前期から後期にかけて継続的に行い、その集大成となる作品展は、秋華祭（2022 年 10 月 31 日）にて学生ホールで開催した。

(7) 森崎ゼミの学生と芸人さんで行った、3D プリンターを用いた立体造形作品の制作の内容を TV で放送

株式会社おもちゃあのチーフディレクターと打ち合わせし、当方の考えた 3D プリンターを用いた企画を通してもらい、ロケに向けた活動を、森崎ゼミの 1 回生と 2 回生の有志の学生（6 名）とともにに行った。

制作指導や準備は 2022 年度後期中（2022 年 10 月から 12 月初旬まで）に行った。

ロケは 2022 年 12 月 10 日に行われ、芸人さん（ボルトボルズさん）が本学に来られ、有志の学生とともに立体造形作品の制作を行った。

当方は学生とともに TV 出演し、森崎ゼミの活動や情報デザイン、3D プリンターによる立体造形制作等、様々な解説を行った。なお、取材はゼミ中に行われたので、他の森崎ゼミ 1 回生も出演した。

2022 年 12 月後半（12 月 16 日～23 日）、ZTV 京都放送局（洛西ケーブルビジョン）の「ふれあいまっしょい」という番組で放送された。

4. 特記事項（本年度のみ）

今年度、TV（ZTV）へのメディア出演を複数回果たしました（詳細は上記の 3 の（3）を参照して下さい）。メディア出演した学生は、学問と社会を同時に触れる良い機会となり、大いに刺激になったと思われます。また、本学の広告や宣伝など、広報的な活動にも繋がったものと思います。

森崎ゼミの活動は、印刷物があるものはチラシ・ポスターなどをご用意しました。

紙資料をご用意できないものは、活動の証明となる動画をご用意しました。別紙で URL と QR コードをご用意しましたので、そちらから内容をご確認下さい。