

2023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				
フリガナ表記	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	他者のためのデザインを思考し、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：2170000 円 内訳：個人研究費 220,000 円 / 科学研究費 1900,000 円 / その他（京都経済短期大学経営・情報学会研究助成金）50,000 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デザイン画像の独創性分析とその可視化システムの開発 京都経済短期大学経営・情報学会研究助成金の研究：鑑賞支援機器の歴史的変遷に関する調査研究			
	経過と到達点	個人研究：イラストやWEB、コンピュータミュージック、アニメーション、動画、3Dプリンター等による作品制作方法とその指導方法について研鑽した。学生は自主的に作品展を行い、その指導を行った。また3Dプリンターを用いた活動では、昨年度の続き、ケーブルテレビへの出演を行った。さらに、感性工学的な研究手法を用いて一部のゼミ生に指導を行い、成果があった。論文の成果としては、小路先生との共同研究および高阪先生との共同研究を論文化した。 科研費の研究：商標などのデザインについての独創性を研究するために、まずINPIT（独立行政法人工業所有権情報・研修館）等に協力をお願いし、商標画像の研究使用についての検討を進めた。次にゼミ生（小林真奈さん）と共に、キャラクターの類似性分析の研究を進め、デザイン画像の独自性を分析する方法について検討した。今後、研究協力者（小路先生）と共に、画像解析ツールの開発を行う予定である。 京都経済短期大学経営・情報学会研究助成金の研究：過去から現代までの鑑賞支援機器について調査を行い、本年度の京都経済短期大学経営・情報学会第1回研究報告会にて、その調査結果を発表した。			

(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	(1) 画像解析を用いた印象評価分析ツールの開発	2023年9月	共著	京都経済短期大学論集 第31巻第1号	本論文は、デザインの印象分析に画像解析結果を参考とする新たな印象評価分析ツールの開発とその活用事例について報告した。
	(2) 京都のゆるキャラの印象評価とその分析	2024年2月	共著	京都経済短期大学論集 第31巻第2号	本論文は、本学園の学生・生徒を対象に、京都のゆるキャラについての印象調査を実施し、主成分分析によりその特徴を解釈した内容について報告した。
⑥紀要研究ノート、専門誌記事等	印象分析のための色相分析およびフーリエ解析ツール	2024年2月	共著	京都経済短期大学論集 第31巻第2号	本論文は、これまで開発してきた印象評価分析に役立つ画像解析ツールの機能のうち、色相分析ツールとフーリエ解析ツールについて報告した。
⑦学会での口頭発表、討論者（ディスカッサント）	鑑賞支援機器の歴史の変遷とその考察	2023年9月	単独	京都経済短期大学経営・情報学会2023年度第1回研究報告会	本研究は、日本の博物館・美術館における鑑賞支援機器の歴史の変遷と未来の鑑賞支援方法の在り方について考察した内容を報告した。

(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)				
⑪単独研究	印象評価と画像解析を用いたデザイン画像の独創性分析とその可視化システムの開発	2023年4月～2026年3月	文部科学省科研費基盤研究(C)	本研究は、印象評価と画像解析を用いた、デザイン画像の個性や類似性の客観的分析法の提案と、その分析情報の可視化システムの実現を目的とする。
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	※ 申請した場合は「申請」と記入。			

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
	ゼミ	基礎ゼミナール	ゼミナール1
		ゼミナール2	ゼミナール3

<p>教育内容・方法 の工夫</p>	<p>◆ 講義科目</p> <p>【アートとデザイン】</p> <p>本講義は、美術作品や歴史資料などを用いて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。講義だけではアートやデザインについて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、講義内容に即した簡単な作品を制作させる課題もある。本講義は対面授業に戻ったが、情報担当教員であることを活かし、PC やタブレット、スマートフォンなどを活用してもらった。本講義の指定の教科書に加えて、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 サイトなどを提示し、多様な方法で学習させた。演習となる課題は主に手描きとなるが、その作品は、学生の持っているスマートフォンなどを活用して CEAS に提出させた。学生のオリジナル作品が課題の成果物として提出されるので、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、情報デザインの知識と技術の基本的な理解を深める授業である。講義だけでは情報デザインに対する深い理解が難しく、そして授業も退屈に感じさせることが懸念されるため、各講義内容に即した作品制作を行う演習も本講義では行っている。本講義は、本年度は対面に戻ったが、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、多様な方法で情報デザインの方法や考え方について解説した。また演習課題では、各学生が所有しているスマートフォンを活用して作品を CEAS に提出してもらった。本講義は、PC やスマートフォンで作品を制作させている。学生自身の調査や分析に基づいたオリジナル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>【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、講義の中で実際にデザインの感性を測る方法を体験させ、理解を深めてもらえるよう指導している。印象評価の調査と分析については、CEAS やメールを大いに活用して助言を頻繁に行ったが、これにより学生の真剣さや理解度がよく把握できた。特に、後半で課せられるデザインの印象評価に関するレポート課題では、印象調査、印象分析、レポート作成、スライド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>
------------------------	---

◆ 演習科目

【コンピュータミュージック】

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。本講義は、主に独自に作成したデジタル教材を用いて行った。本講義は対面に戻り、学内の情報処理室のPCで学習することができるが、パソコンを所有している学生が自主的に学びたいは、DTMソフト（Studio One Prime）を各自のPCに自分の力でインストールして設定する必要がある。初学者には少々大変だったようだが、自宅学習の希望者は全員対応できた。講義は授業時間内だけでなく、CEASやメールを使用して学生とやり取りをしながら指導した。ほとんどの受講生は問題なくソフトを活用できるようになった。本講義では、独自に作成したデジタル教材とオンライン教材を並用し、必要に応じて本学図書館に導入した楽譜や参考書籍も紹介して活用させた。最終的には各学生が作曲またはアレンジする課題を与えたが、それぞれの学生がオリジナルの音楽を作成することができた。

【コンピュータグラフィックス】

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など、CGデザインの基本的な知識と技術を習得するための授業である。本年度も対面となった。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、例年初学者には難しく感じる人がいるため、昨年度と同様に、独自に作成したより分かりやすいデジタル教材を使用し、CGデザインの基礎を分かりやすく教えてから市販テキストに移行することにした。これにより、本年度も多くの学生はスムーズにCGデザインを理解できたようである。本講義では、通常の練習課題に加え、実際のデザインコンペに応募する課題を与えているが、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>◆ ゼミ</p> <p>【基礎ゼミナール】 基礎ゼミナールでは、大学での学習方法、資料収集方法、レポートや論文の書き方、プレゼンの仕方、アイデアの思考方法、ディスカッション方法などを指導した。また、本学での学習を支援するための簡単な情報リテラシーを指導した。</p> <p>【ゼミナール2】 まず、卒論を執筆するための論文の書き方の指導を行った。それと共に、各学生に卒論テーマを検討させた。作品展を行う計画を立てるグループは作品展の準備をさせ、個人で活動を希望する学生は、各学生のデザインのスキルアップをさせた。3D プリンターを活用したグループのうち意欲的な学生は、昨年度の続編のテレビ番組に出演するための準備を行い、作品制作を行わせた。ゼミでのテレビ出演については、テレビ局のディレクターさんと何度もやり取りして企画を練った。</p> <p>【ゼミナール1】 本年度に新規に入った1回生は、秋華祭の企画で当初は苦労したようだが、最終的にゲームセンターを企画し、幾つかのグループに分かれて手作りのゲームを各種作成した。一部の学生は秋華祭の準備と並行し、洛西けやき通りライトアップ作品に応募させた。秋華祭後は、各学生の希望をふまえてWEB制作、CG制作、ゲーム制作、電子スタンプ制作等、各学生の興味に応じた作品制作に取り組ませた。さらに、デザイン研究の指導として、D.A.ノーマンの「誰のためのデザイン」を読ませ、アフォーダンスの良いデザインとは何かを思考する訓練を行い、そのレポートを提出させた。</p> <p>【ゼミナール3】 ゼミナール2で行ってきた内容を継続し発展させた内容を卒論に纏めさせた。比較的早くに仕上がった研究は、卒業研究発表会で発表させた。卒業研究指導は、主に9月から11月末まで、各学生の進捗に合わせた研究指導を行い、11月末から1月末までは、各学生にきめ細かく論文執筆指導を行った。例年、優秀な卒論は、後輩に向けた卒論指導に活用しているが、本年度は秀逸な卒論が増えた。</p> <p>◆ その他（教科書・教材等の作成を含む。） 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」「ゼミナール」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	

4. 特記事項（本年度のみ）

ZTV のテレビ番組「ふれあいまっしょい」と森崎ゼミのコラボレーション企画第 2 段を株式会社おもちゃあのだいれクターさんと企画し、2023 年 10 月 18 日にロケが行われた。ロケの当日、お笑いタレントの方々（松竹芸能のお笑いタレントのボルトボルズさん）と撮影スタッフの方々が本学の森崎ゼミにお越しになり、昨年度テレビ番組出演した学生のうち 2 名（大下さんと副島君）が 3D プリンターによって仕上げた 2 種類の面白可笑しいコップの作品（作品の原案は、松竹芸能のお笑いタレントのボルトボルズさんが作成）を見てもらった。そして、その作品を用いたプレゼンをボルトボルズさんに行って頂き、そして、プレゼンを視聴した学生達にはデザイン評価アンケートに協力してもらった。上記内容は、2023 年 11 月に ZTV のテレビ番組「ふれあいまっしょい」で公開された。その後、面白可笑しいコップの作品を仕上げた 2 名の学生には、アンケートデータの分析方法や研究発表方法を指導し、ゼミナール研究発表会で、お笑いタレントとコラボレーションした面白可笑しいコップのデザインについて企画からデザイン評価とその分析までを通した研究内容を発表させた。2023 年度の京都経済短期大学学生論集には、以上の研究内容を詳しく書いた卒論を掲載しているので、そちらを参照されたい（別紙に上記に関連する動画もあります）。