

「UDプラス in はままつ2016 トーク&セッション」でのプレゼン

教員特別研究（重点目標研究）成果報告書 | 配分研究費：726千円（平成28年度）

五感で音楽を感じて楽しむアート・ツール・環境の開発

目的・概要

子供、高齢者、聴覚・視覚などの特性の如何に関わらず、誰もが「音楽」を一緒に楽しめる体験、五感で感じて楽しむアート・ツール・環境を開発する。
研究を通じて地域における産業・UDの新たな方向性探索を目指す。
両学部の音楽・メディアアート・UDに関する研究を融合させ、両学部教員・学生のワークショップ形式で開発を進める。
聴覚・視覚障害者、小学生などを迎えてインクルーシブに楽しさを共有しながら開発する。

期間

平成28年4月25日～平成29年2月23日

研究担当者

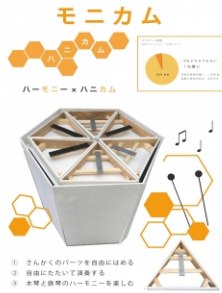
デザイン学部	デザイン学科	教授	谷川	憲司
文化政策学部	芸術文化学科	教授	梅田	英春
デザイン学部	デザイン学科	教授	長嶋	洋一
デザイン学部	デザイン学科	教授	的場	ひろし
デザイン学部	デザイン学科	教授	峯	郁郎

スケジュール

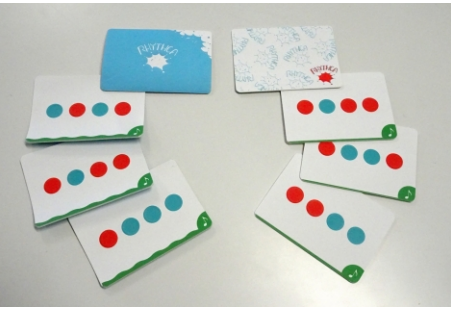
平成28年4月25日～8月11日	学生12名によるワークショップ（6回開催）、試作
平成28年8月27日	UD+inはままつ「トークセッション」にて学生によるプレゼン
平成28年12月16日	サウンドデザインシンポジウムにて紹介
平成28年11月～29年1月	カシオ計算機（株）の協力による立体印刷製作
平成29年2月23日	東小学校にて児童による「リズカ」の使用実験

研究成果

1. ワークショップ
デザイン学部学生12名と研究参加教員で「UDプラスMUSICプロジェクト」を編成。4月～8月まで6回のワークショップを開催。
2つのチームにわかれてコンセプトをまとめ、下記2つの作品制作を行った。
・モニカム：パーツを付け替えて好きな音色を楽しむことができる楽器
・リズカ：カードに印刷されたリズムを鳴らして合奏が楽しめる音楽ゲーム



モニカム



リズカ

2. 「UDプラス in はままつ」でプレゼン
8月27日（土）に本学講堂で開催のイベント「UDプラス in はままつ2016 トーク&セッション（UD+Music）」にて、プロジェクトの学生達が、2つの作品を発表。実演には会場の子供達も加わって楽しく行った。その様子は翌日の中日新聞で紹介された。

3. サウンドデザインシンポジウムにて紹介
浜松市主催「サウンドデザインシンポジウム」（12月16日開催）にて、研究事例として紹介した。

4. 立体印刷による改良試作
さわり心地を楽しめると同時に、視覚に障害のある人も一緒に楽しむことを狙って、カシオ計算機（株）の協力により、同社の2.5D立体印刷技術を応用して、改良試作を行った。

5. 東小学校児童による「リズカ」の使用実験
2月23日に東小学校児童（1～3年生8名）を対象に、リズカの活用実験を行った。手軽で誰でも楽しむツールとしての可能性を確認することができた。

今後の研究成果の還元方法

本研究によって「UD楽器の開発と、それを用いた文化包摂の可能性」の実験・発信を行い、地域（自治体・医療福祉機関・産業界）との協働関係が強化できた。今後も引き続いて、UD楽器の進化とアートマネージメントとの融合による、社会的な展開の研究を進め、「音楽」における「ユニバーサルデザイン」の可能性を目指していく考えである。