

球体想像誘発機

# RULER BALL

デザイン言語（観察・定着）最終課題

近未来の知育メディア 1st draft

チーム C

# 知 育

一般的な解釈では

- ▶ 知識を習得、知能を高める教育（徳育・体育）
- ▶ 「環境に適応し、新しい問題状況に対処する知能機能・能力」 広辞苑より

➔ 以上を集約して「ひらめき」、「応用力」

# 知育メディア

独自に解釈する

- ▶ 独自解釈での知育
  - 大人向け
  - 五感に基づく体験
  - ハードとしてのツール
  - 空間として存在
  
- ▶ 目的への過程を、テクニックを有効に用いて解決させる事によって知能を発達させる。

# 近未来

## 10年後の世界って？

- ▶ **メディアの発達による欠如する「何か」**
  - ▶ **物理的距離感と仮想的距離感の関連性が欠如**
  - ▶ **視覚的メディアの発達による直感的感覚の欠如**
  - ▶ **人に会う必要性が減少する。**
- ➔ **他人に対する興味・好奇心の欠如**

# 近未来

## 10年後の世界って？

- ▶ **メディアの発達による欠如する「何か」**
  - ▶ **物理的距離感と仮想的距離感の関連性が欠如**
  - ▶ **視覚的メディアの発達による直感的感覚の欠如**
  - ▶ **人に会う必要性が減少する。**
- ➔ **他人に対する興味・好奇心の欠如**

**”世界動向”の想像力・好奇心がなくなる**

# コンセプト

直感的に現実世界の情報を操作し、物理的・仮想的距離感のバランス、想像力をつけさせる

球体想像誘発機

# RULER BALL

前段階で球体想像誘発機と命名… (笑)

# 概要

- ▶  $r=20\text{cm}$ 程の球体ディスプレイ
- ▶ 興味のある問題の解決過程を自由にシミュレート
- ▶ 問題に対する解決手段を、可変オブジェクトを用いて自由に試行
- ▶ 結果／解決手段を予測する事によって想像力・好奇心を育成



# 可変オブジェクト

- ▶ 解決手段として必要なオブジェクトとして自由に設定出来る
- ▶ オブジェクト自体に通信機能があり、必要オブジェクトの情報を取得する
- ▶ 本体に投入する事によって、問題に対する作用結果（+、-）が反映される

サンプルケース・マクロ視点

# 環境汚染問題

- ▶ テンプレートに内在する情報
  - 木を消費する人
  - 木を伐採する人
  - 木を植林する人
  - 汚染
- ▶ 可変オブジェクト
  - 割り箸 (一)
  - 酸性雨 (一)
  - 鹿 (一)

サンプルケース・ミクロ視点

# 人間関係問題

- ▶ テンプレートに内在する情報
  - 各4人の人格情報／環境情報
- ▶ 可変オブジェクト
  - 携帯電話 (+)
  - Blog (+)
  - 消しゴム (+)

# 実装

- ▶ 表示方式（2種）
  - 有機ELを用いた球体ディスプレイ
  - ホログラム用電子フィルム
- ▶ 変化を五感で表現（ユニバーサル環境）
  - 色（ディスプレイ）
  - 音（スピーカー）
  - 質感（力覚インタラクション環境）
  - 温度（発熱デバイス）

# 実装

- ▶ マルチ操作
  - 加速度センサー（振動／重力）
  - 圧力センサー（タッチ）
  - 遠赤外線センサー（タッチ）
- ▶ 情報通信
  - WiMAXを用いた情報通信
- ▶ 充電方式
  - 専用台（携帯電話の台イメージ）

# 拡張性

こんなの出来そう？

- ▶ 問題をケース化しネットワーク上で共有
- ▶ 可変オブジェクトデータのSNS
- ▶ オブジェとしての利用 (RULER BALL Cafe)

おわり