

論文審査の要旨および担当者

| 報告番号 | 甲 第 号 | 氏 名 | 柴崎 美奈 |
|---|-------|---------------------------|-------|
| 論文審査担当者： | 主査 | 慶應義塾大学教授 博士（政策・メディア） | 稲蔭正彦 |
| | 副査 | 慶應義塾大学教授 博士（政策・メディア） | 大川恵子 |
| | 副査 | 東京女子大学現代教養学部教授 博士（心理学） | 田中章浩 |
| | 副査 | 名古屋工業大学 大学院工学研究科教授 博士（工学） | 田中由浩 |
| (論文審査の要旨) | | | |
| <p>柴崎美奈君の博士学位請求論文は「触覚を用いた絵本の共同体験のデザイン」と題して執筆されたもので、全部で6章から構成されている。本研究では、絵本の読み聞かせをこれまでの視覚(イラスト)、聴覚(声)に加え、触覚を追加することで、子供たちの絵本への興味を引き出し集中力を維持することを目標としている。本論文は、絵本に触覚提示を実現するために、物語の効果的な触覚デザイン、触覚を提示するための方法としてのクッションのデザインを提案し、デザイン論文として取りまとめたものである。</p> <p>第1章では、研究の動機に加え、図書館やキッズスペースなどにおける集団での絵本の読み聞かせについて他の玩具に興味に移るなどの課題を整理している。また、課題への解決として身体感覚を使いながら絵本の共同体験をデザインする目標を述べている。</p> <p>第2章では、身体感覚のデザインとして触覚提示技術を活用した絵本の共有体験をデザインするため、関連研究を絵本の共有における効果と子どもの発達について身体感覚と想像力の視点から整理するとともに、子どもを対象としたインタラクションデザインについて紹介している。その上で、本研究の立場と貢献を整理している。</p> <p>第3章では、本研究の核となる子どもの絵本への興味を高めるための触覚提示技術を活用した絵本の共同体験のデザインを提案し、コンセプトを実現するためのデザインプロセスを記述している。具体的には、物語に沿った触覚のデザイン、触覚提示のためのキンダーぶるぶるクッションのデザインについてデザインの方法を記述している。</p> <p>第4章では、行動分析学の手法を用いて作成したキンダーぶるぶるクッションによって子どもの絵本の読み聞かせに対する行動の変化についての分析検証をまとめている。</p> <p>第5章では、提案されたデザインを地域の読み聞かせ会や特別支援学校での授業に展開することで生まれる価値をケーススタディとして考察している。</p> <p>第6章では、本研究を踏まえ今後の研究の将来展望についてまとめている。</p> <p>本研究は、(1)触覚による絵本の読み聞かせを効果的するために様々な種類の触覚をデザインしたこと、(2)触覚を体感するためのキンダーぶるぶるクッションの開発及び共同体験を実現するために複数のキンダーぶるぶるクッションが連動する仕組みを実装したこと、そして(3)実践的に子供たちを対象として、物語に合わせて触覚刺激をキンダーぶるぶるクッションに座って体験する読み聞かせ会を実施して共同体験の効果を検証し有用性を証明したことの3点が特筆すべき点である。特に、オノマトペを参考にして物語に関連する音を振動に変換する触覚のデザインの提案、さらには読み聞かせているシーンに合わせてキンダーぶるぶるクッションを振動させ、クッション同士を連動させることで共同体験を実現するデザインは斬新である。</p> <p>以上、審査の結果、本論文は博士(メディアデザイン学)の学位論文として十分な価値を有するものと認める。</p> | | | |
| <p>審査経過</p> <p>2019年2月1日 予備口頭試問審査会が開催され、2019年2月22日に審査の結果合格した。</p> <p>予備口頭試問審査委員：南澤孝太君、稲蔭正彦君、大川恵子君</p> <p>2022年1月11日、10:00-11:30 博士論文公聴会がオンラインにて開催された。同公聴会終了後、オンラインで博士論文審査会が開催され、全会一致で合格を決した。なお、公聴会出席者は以下の通りであった：</p> <p>博士論文審査委員 4名 来場者 23名</p> | | | |