



## 視線を握って感じるタンジブルデバイス

私は学部2年の時に、普段は触れることがないものを「タンジブル」という実体のあるものにする事を目的とした制作を授業内に行った。制作はグループに分かれてグループ単位で行われた。私たちのグループでは、普段は触ることがない「視線」に触ることができたら感情や行動に変化をもたらすことができるのではないかと思います、視線を手のひらで感じるデバイス「6sensor」を制作した。

- コンセプト 視線を感じることで感情や行動に変化をもたらす
- 使用したスキル illustrator, AfterEffects, Arduino
- 期間 1ヶ月
- イベント名 情報デザイン2



どんなデバイス？ - 製品概要 -

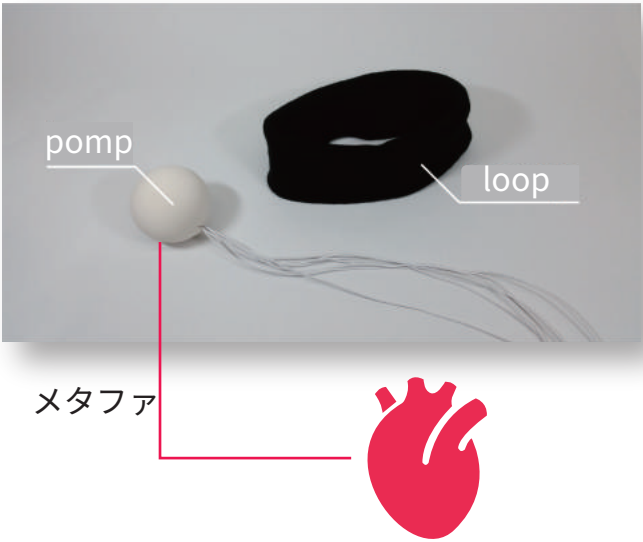
第六感を感じる六つ目のセンサー

人間には、五感という5つのセンサがある。6 sensor は、握ることで第六感を感じる6つ目のセンサである。人間は自分に向けられている視線の量を正確に検知することができない。しかし、検知できるようになれば生活が変わるのではないかと考えてこのデバイスを制作した。



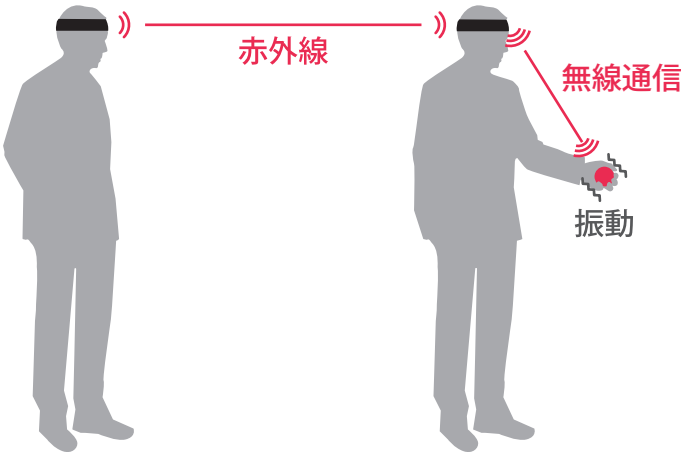
pomp と loop

6 sensor は2つのデバイスで成り立つ。頭につけて視線を送る役割を持つ loop、視線を振動として伝える pomp だ。pomp は心臓のメタファを意識して作っている。多くの視線を感じると人間は緊張し鼓動が速くなることがあるがそれをモチーフに作られていて、視線の量が多くなれば多くなるほど pomp の振動は速くなる。直感的に感じるができるのが特長だ。



実際の使い方と仕組み

まず、頭に装着する赤外線送受信デバイス loop から赤外線が送信される。送信された赤外線を受信することで人に見られたと判断し、受信したデータは無線で loop から pomp に送信される。受信した量により pomp の振動は速くなる。

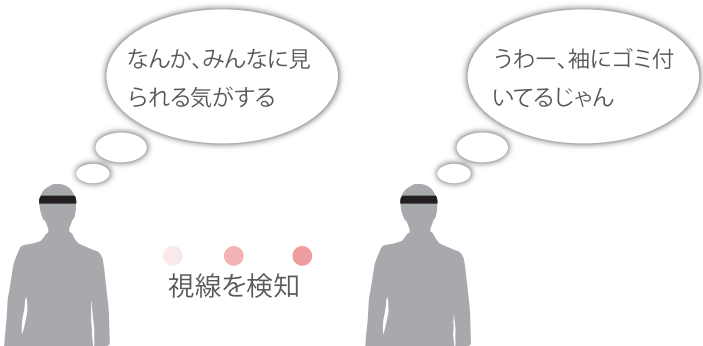


なんのためのデバイス？ - 目的 -

視線を感じることで行動や感情に変化をもたらす

自分の状況把握ができ気づけないことに気づける

自分では気づけないようなことも視線を感じれば自分の状況をもう一度見直すことができる



注目度からチャンスを見つける

自分をアピールしたい時、注目されているタイミングがわかればアピールをしやすくなる。

