令和元年度　創造デザイン演習　D班

第１回　進捗状況説明会

天神士優（機械）平川将綺（電気）吉永一樹（電気）東森悠斗（物質）長友駆（建築）

1. テーマについて

「萌え」というテーマワードに対して、「植物の芽生え、萌芽」と「サブカルチャーにおけるスラング」の2通りの意味に解釈し、それぞれについて発想した。ここではそれぞれについて提案された、いくつかのアイデアと制作物決定プロセス、今後のスケジュール予定について報告する。

1. アイデアについて

2.1「植物の芽生え、萌芽」

　　「植物の芽生え」に関連して、はじめに農業支援システムが発想された。課題を調査し、それを解決できるようなシステムを考案するか、機械電気工学専攻が行っている農業実習と関連して、来年以降の農業実習に導入できるようなシステムの製作を考えている。

　また、「芽生え」の反対の概念である「枯れ」に着目して、物事の終わりや散り際を紹介し、ネガティブなイメージのある「最期」を楽しめたり、後悔を軽減できるようなシステムとして「枯れンダー」が提案された。

2.2「サブカルチャーにおけるスラング」

　サブカルチャーにおけるスラングとして用いられる「萌え」については、感情を表すことばとして「かわいい」「かっこいい」「ときめき」などを包括的に、または超越した表現する言葉であると捉えた。ここから、「ペット」「筋肉」「萌えエフェクト」の３つのアイデアが提案された。

2.2.1 ペット

　ペットに関しては具体的な動物の好き嫌いはあるが、多くの人は動物を好み飼育したがる。そこで、ペットをより可愛くできるようなシステムの開発が提案された。

2.2.2 筋肉

　「筋肉」に関して、例えばツイッターでは「筋肉萌え」に関するつぶやきは3万件を超えるなど、「筋肉」と「萌え」には関連があると考える。また、今シーズンは筋トレをテーマにしたアニメが放送されるなど、筋肉ブームが起こりつつある。そこで筋トレをアシストし、モチベーションをキープできるようなシステムの開発が提案された。

2.2.3　萌えエフェクト

　テレビアニメに見られる現実離れしたようなエフェクトを現実世界で実現することで、日常生活でのわくわく感を演出するようなシステム・もしくはデバイスの開発が提案された。

1. 今後の予定

　それぞれのアイデアについて、抽象的な発想・想像にとどまっているので、アイデアを具体化することと、制作物のシステム構想を練る。