

デバイスアート：科学技術と芸術の新たな融合に向けて

筑波大学 / 岩田洋夫

感覚の種類	感覚の役割	既存の情報メディア
視覚	見る	テレビ、映画、PCなど多数
聴覚	聞く	ラジオ、オーディオなど多数
嗅覚	匂い	わずか(初歩的研究段階)
前庭覚	並行感覚	一部実用化(モーションベース)
味覚	味(口内で感じる感覚)	なし
皮膚感覚	物体表面の質感など	わずか(視覚障害者の感覚代行など)
深部感覚	物体の重さや硬さ	わずか(研究室レベル)

従来のメディア技術
(視聴覚のみ)

この研究がねらうもの
(身体感覚)



第 1 表 本研究のポイント

第 1 図 FEELEX



第 2 図 CirculaFloor



第 3 図 Food Simulator



第 4 図 Cross-active System



第 5 図 Floating Eye