



寺内文雄

TERAUCHI Fumio

千葉大学教育学部 (89.3卒)

同大学院教育学研究科 (91.3修了)

同大学院自然科学研究科博士後期課程
(94.3 修了)

博士(工学) (94.3 千葉大学)

94.4 千葉大学教育学部教務職員

95.4 同大学院自然科学研究科助手

00.4 同工学部デザイン工学科助教授

10.11 同大学院工学研究科教授

所属学会

日本デザイン学会、日本感性工学会、

日本人間工学会、日本木材学会ほか

受賞歴

02.9 平成13年度日本デザイン学会
年間論文賞03.11 International Journal of Industrial
Ergonomics,
BEST PAPER AWARD 2001

■主な学術論文

1. Comparative analysis of the users' kansei evolution over their mobile phones lifetimes between Japan and Iran, Bulletin of Japanese Society for the Science of Design, Vol.58, No.1, 7-16(2011)
2. Study on Current Situations of Service Engineering Research and Necessity of Product Value Creation, Bulletin of Japanese Society for the Science of Design, Vol.56, No.5, pp.65-72 (2010)
3. Comparative Analysis on Employment of Materials in Japanese and Vietnamese Traditional Daily Products: Bulletin of Japanese Society for the Science of Design, Vol.56, No.3, pp.31-40 (2009)
4. The Effect of Seat and Backrest Cushions on the Vibration at the Chest for Two Physiques, Bulletin of Japanese Society for the Science of Design, Vol.55, No.3, pp.99-102 (2008)
5. Development of Terminal Device with Tactile Feedback, Abstracts of the International Design Congress, International Association of Societies of Design Research 2007 (CD-ROM) (2007)
6. An Artificial Knee of a Five Joints Multi-link System by using Elasticity of Material, Abstracts of the International Design Congress, International Association of Societies of Design Research 2007 (CD-ROM) (2007)
7. Odors Recalling Past Memories and/or Evoking Willingness for Japanese Elderly, Abstracts of the International Design Congress, International Association of Societies of Design Research, F6-7 (CD-ROM) (2005)

■主な著書

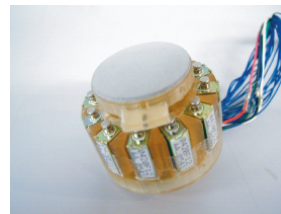
かたち・機能のデザイン事典、丸善、pp.544-545、pp548-549 (2011)

千葉大学工学部工業意匠学科、同デザイン工学科、同工業短期大学部工業意匠学科デザイン集

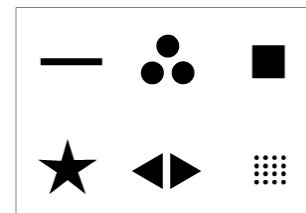
■主な研究

(1) 触知覚を利用したインターフェースの開発

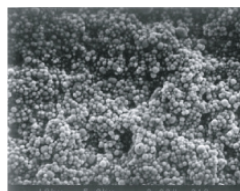
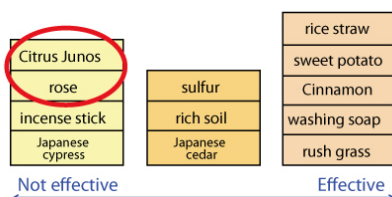
触知覚によって情報を伝達する方法についての検討である。研究は、視覚障害者のみならず晴眼者も対象としている。これまでに触知覚を用いた情報伝達には、形状に加えて材質やフィードバックなども有効であることが明らかになっている。そこで、それらの刺激を利用して操作を簡易化したり、誤操作や誤飲を防止するための具体的方法についても検討を行っている。



フィードバックを発生させるための装置の例



飲料用触知記号の一例



高齢者に幼少期の記憶を想起させるニオイのマイクロカプセル

(2) 高齢者に幼少期の記憶を想起させるニオイの選択

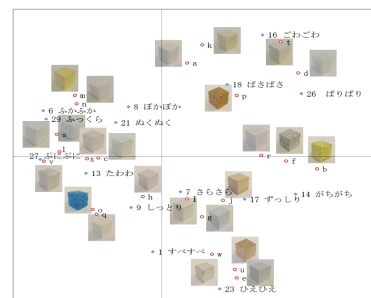
高齢者の精神状態を向上させる目的として、幼少期の好ましい記憶を想起させるようなニオイを選択することを試みている。千葉県在住の高齢者を対象とした調査の結果、ある種のニオイが高齢者に幼少期の好ましい記憶を想起させたり、新たな行動のための意欲を湧かせることが示唆された。そこでさらに調査対象を広げ、その可能性について検討を行っている。

(3) 擬態語に着目した材料と間隔との対応関係の解明

擬態語には、多くの意味内容が含まれている。そのためコミュニケーションにおいては極めて有用である。しかしながら擬態語とヒトの諸感覚との対応関係は明確になっていない。そこで、数値モデルを用いて、擬態語と材料の感覚特性との関係を定量的に表現することを試みている。

1:すべすべ	6:ふかふか
7:さらさら	8:ぼかぼか
9:しっとり	13:たわわ
14:がちがち	16:ごわごわ
17:ずっしり	18:ばさばさ
21:ぬくぬく	23:ひえひえ
26:ぱりぱり	27:ぶにぶに
29:ふっくら	

使用した擬態語



擬態語とテクスチャの対応関係



実験に使用した香り刺激



実験に使用したテクスチャ刺激

(4) 香り素材と触覚感覚間の対応関係の解明

従来の研究では、香りと素材の関係を検討した例がほとんどない。この点に着目し、香りと素材の触覚感覚との調和について検討を行った。具体的には、被験者に香りに調和すると感じたテクスチャサンプルを選択してもらい、それらの対応関係について検討を行った。またこれと並行して、印象評価を行うことで、香りとテクスチャの相乗効果を明らかにした。