



# 拡張される文字体験のデザイン

Designing  
Expanded Experiences  
of  
Written Language

## メンバー Member

稲船悠斗  
Haruto Inafune  
圓子歩葉  
Ayuna Maruko鶴川秋縁  
Akoyori Tsurukawa  
青山遥架  
Haruka Aoyama伊藤哲志  
Tetsushi Ito  
奥崎晴斗  
Haruto Okuzaki小澤日向  
Hina Ozawa  
木下瑠理  
Ruri Kinoshita熊谷諒  
Ryo Kumagai  
佐伯世響  
Sena Saeki佐藤希乃花  
Nonoka Sato  
島下由里絵  
Yurie Shimashita星椋介  
Ryosuke Hoshi  
山川和哉  
Kazuya Yamakawa

## 担当教授 Instructor

角康之  
Yasuyuki Sumi塚田浩二  
Koji Tsukada  
渡邊拓貴  
Hiroki Watanabe

## 概要 Outline

本プロジェクトでは、「文字」という存在自体に焦点を当て、読む・書く以外にも広がる様々な表現方法を探る活動を行っている。文字へのアプローチは「いきもの・音楽・ハモリ」の3つを軸とし、それぞれ異なる切り口からの表現を試みるグループに分かれている。各グループの活動を通して、文字の持つ価値や面白さを発見し、それを活かした新たな体験の提案をすることを目指している。

This project focuses on the very essence of "written language" themselves, exploring various forms of expression beyond reading and writing. Our approach to characters centers on three pillars: "living creatures", "music" and "harmony". We are divided into groups each attempting expression from a different perspective. Through each group's activities, we aim to discover the value and appeal of characters and propose new experiences that maximize their potential.

## グループ活動 Group Activity

### 文字 × いきもの Writing Meets Creatures

#### 背景・目的 Overview and Purpose

文字がもつ形や意味にとどまらず、その奥に潜む性格や動きを想像的に捉え直し、文字をより豊かな存在として体験できる表現を目指す。ひらがなを生き物として表現する「いきかな」を軸に、文字と生命性を結びつけた新たな見せ方を探りながら、文字への親しみや理解の広がりを生み出すことを重視している。This project aims to create expressions that allow viewers to experience written language as richer entities—not only through their shapes and meanings, but also by imaginatively reinterpreting the personalities and movements that lie beneath them. Centering on "ikikana," a concept that represents hiragana characters as living creatures, we explore new ways of connecting written forms with a sense of life. Our focus is on fostering greater familiarity with and deeper understanding of characters through this approach.

#### 活動内容 Activity

前期に3チームに分かれて活動していた内容を「いきかなぶろじえくと」として再編成し、五十音すべてのいきかな制作とアニメーション化を最終目標に設定した。キャラクターデザインや動作表現の検証を進め、文字の新たな価値と親しみやすさの創出を目指した。

The three separate teams from the first semester were reorganized into the Ikikana Project, setting the creation and animation of ikikana for all 50 hiragana characters as the final goal. We advanced the development of character designs and motion expressions, aiming to generate new value and a sense of closeness toward written characters.



### 文字 × 音楽 Writing Meets Music

#### 背景・目的 Overview and Purpose

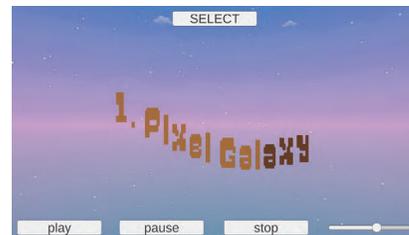
文字は形・重さ・色といった多くの表現要素を持つ。文字は音楽と同じように“感じる”ことができるメディアである。本プロジェクトでは、音楽を言語化するのではなく、文字そのものを音の代弁者として音楽体験にまったく新しい入口を作ることを目的とする。

We focus on the fact that characters possess multiple expressive qualities—such as form, font weight, and color—and can be perceived sensorially in a manner similar to music. This group aims to use characters themselves as agents that convey sound, creating a new point of entry into textual experiences.

#### 活動内容 Activity

音楽の音響信号から特徴量を抽出し、ジャンル分類や基礎音響・調性・音色・高レベル特性の分析を行った。その結果を文字表現に反映させ、色彩や太さの心理的印象を考慮した文字体験デザインを試作・評価し、文字と音楽の新しい体験の可能性を検証した。

We extracted features from musical audio signals and conducted genre classification as well as analyses of basic acoustics, tonality, timbre, and characteristics. We then reflected these results in character representations and, taking into account the psychological impressions of color and font weight created and evaluated prototype character-based experiences. Through this process, we examined new possibilities for integrated experiences between written language and music.



### 文字 × ハモリ Writing Meets Harmony

#### 背景・目的 Overview and Purpose

現代日本に生きる私たちにとって、文字の読み書きはさほど難しくない。しかし、身体的なアクションを通じてようやく意味が明らかになる文字によって、文字の再現性・伝達性のありがたみを感じることができると考える。読む人が自分の声で「ハモリ」ことによって読めるようになる文字を提案することで、文字の在り方を再考することを目指す。

Although literacy is easy in modern Japan, the value of a character's reproducibility and transmissibility is truly appreciated when its meaning requires a physical action to be revealed. We reconsider the nature of writing by proposing a script readable only when the reader "harmonizes" with it using their own voice.

#### 活動内容 Activity

前期で発見した文字の奥深さを共有するにあたり、実用的なプロダクトではなくメディアアートを制作することにした。文字が消えるVRゴーグル、特定の文字が形成する言葉が示すものが消える虫眼鏡、文字の形を音によって保管し再び文字に戻す装置などの案を経て、音に対して「ハモリ」ことによって読めるようになる文字の提案に行き着いた。

To share the profound nature of writing discovered, we chose to create media art. We considered concepts like VR goggles that erase text, a magnifying glass that makes the subject of a word vanish, and a device that stores text as sound. Finally, we settled on proposing letters that are readable only by "harmonizing" with a specific sound.

