

令和 2 年 6 月 18 日現在

機関番号：14303

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2016～2019

課題番号：16K00706

研究課題名（和文）質的調査手法に依拠した映像利用に基づく統合型コミュニケーション・デザイン研究

研究課題名（英文）The study of integrated communication design based on the usage of visual media in qualitative research methodology

研究代表者

池側 隆之（Ikegawa, Takayuki）

京都工芸繊維大学・デザイン・建築学系・教授

研究者番号：30452212

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,600,000円

研究成果の概要（和文）：今日のデザイン活動において、エスノグラフィに代表される映像利用は社会やその成員である人々の営みの記録・記述に貢献し、問題発見の役割を担っている（プロセス指向）。一方で映像そのものをデザインの対象と捉えた際、依然として送り手の観念を伝達する役割を担っている（コンテンツ指向）。本研究では、プロセス指向とコンテンツ指向を別々に扱うのではない、統合型のコミュニケーション・デザインのための映像を考察し、その結果2つの指向性を取り持つミドル・アップダウン・マネジメントの機能が見出された。サステナビリティを目指す社会課題、すなわち歴史文化の保存と地域振興双方に寄与する映像デザインのあり方が明らかになった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

今日、少子高齢化、都市部への人口集中等の問題に見られるように、資本主義経済の不完全さと言える多くの歪みが露呈し、持続可能性という新たな社会原理が求められるようになった。豊かさの再定義をすべく、デザインがそういった社会課題の解決に寄与することが今求められている。しかし視覚伝達デザインの領域は、そういった課題に対してむしろ問題提起の役割を担うケースが依然多い。しかし、本研究の成果はデザインの分野を横断するアプローチとしての映像利用であり、また課題を抱えるフィールドの調査と現状の記録、そして状況分析、さらには情報発信のサイクルを担うデザインアプローチが映像を軸に機能する方法論が見出されたと言える。

研究成果の概要（英文）：In today's design activities, visual media play important roles in the qualitative research process where designers have opportunities to identify people's problems. This type of usage of films or photos are called 'process-oriented'. On the other hand, visual media often contributes to content-creation. In this case, film making and photography functions as 'content-oriented' design activities. In this research project, I have examined the integrated use of the process and content-oriented visual media, and found that this type of media practice mediates the research process and content creation as middle-up-down management. It became apparent that this mechanism serves social issues for sustainability such as the preservation of history and culture, and also regional promotion.

研究分野：メディア・デザイン

キーワード：映像デザイン 情報デザイン コミュニティ・アーカイヴズ ヴィジュアル調査 ドキュメンタリー
コミュニケーションデザイン 地域振興 メディア・プラクティス

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。

1. 研究開始当初の背景

本研究では、以下にあげる3つの背景を踏まえ研究計画を立案した。

(1) [学術研究における映像利用]

近年、学術分野における映像利用が盛んになっている。特に、人類学や社会学等では、社会やコミュニティ、またその成員である個々人の現状を記録し分析対象とする質的調査のアプローチにおいて、映像の役割が改めて重要視されている。すでに自明のこととなっているが、写真や映画の歴史と社会学や人類学の発展の過程は併走してきた事実がある。今日の映像利用の隆盛は映像機器の普及や廉価化したことに大いに関係がある。

また、調査手法としての映像は単に事後的な分析対象の材料という位置付けを超え、編集行為を経ることで、調査における調査者の当該フィールドに対する理解を醸成する役割にも関心が払われている。こういったアプローチは「フィルム・エッセイ」「ビデオ・エッセイ」等と呼ばれ、学術領域に留まらずに、ドキュメンタリー映像のひとつのスタイルとしても認知されている。もちろんこのような映像利用は、アート分野における表現手法として特に1960年代以降先達実践してきたものであるが、今日の映像技術の普及に伴った視覚メディアによるコミュニケーションの一般化が研究手法としての地位を後押ししたことは想像に難くない。

(2) [デザイン学領域における映像利用の現状]

デザイン領域においては、上記のような隣接領域で培われた方法論が積極的に取り入れられ、ビデオ・エスノグラフィに代表されるような課題発見のツールとして映像が多く利用されている。また近年は、ユーザ・シナリオ・ビデオのような、実装が叶った際に実現される経験やサービスを可視化し検証する映像利用も散見される。このような映像は、次に控えたデザインプロセスを駆動させるために情報を炙り出すアプローチと言え、「映像によるデザイン」と特徴付けることが可能である。

その一方で、視覚伝達系のデザイン分野における映像利用は、「映像をデザインする」という語に換言できるように、コンテンツ設計を担うケースが依然多く、送り手の観念を映像パッケージ化し伝達する方法論が主流を占める現状がある。

(3) [デザインが求められる社会的背景と映像の関係]

今日、少子高齢化、都市部への人口集中等の問題に見られるように、資本主義経済の不完全さと言える多くの歪みが露呈し、持続可能性という新たな社会原理が求められるようになった。豊かさの再定義をすべく、デザインがそういった社会課題の解決に寄与することが求められている。そのような複雑化する社会課題に対応するデザインが希求される現在、既存の分野単位でのディシプリンをベースにしたデザインジャンルの統合が顕著である。そんな中、単にデザインニングの初期工程における質的な情報抽出に貢献するだけでなく、何らかのソリューション(プロダクトやサービス等)に至る工程がまとめられた映像がweb上で公開されるなど、デザインプロセスそのものがある種の価値を生成するものであるという認識のもと、知識共有を目的とした映像プラットフォームの利用が散見されるなど、社会課題への対応もしくは共創のための「映像によるデザイン」活動は一層広がりを見せている。

2. 研究の目的

隣接する学術領域との相互作用によってデザイン学における質的リサーチ手段としての映像利用、すなわち「映像によるデザイン」は多様かつ精緻に実践が行われているが、未だ理論的な体系化はなされていない。また「映像のデザイン」に象徴されるような旧来のコンテンツ制作研究とが別々に議論されているのが現状である。そこで、両者を意識的に接続させる映像とデザイン活動の関係を明らかにすることが本研究の目的である。ここでは社会課題が複雑化する現代において、映像が貢献し得るデザイン活動を統合型のコミュニケーションデザイン研究と位置付け、特に実証研究の対象として地域格差、少子高齢化等の問題に寄与できる方法論の開発を目指した。具体的には、デザインリソースとして地域固有の文化や歴史を記録・保存する質的リサーチのアプローチと、得られた視覚情報を実際に活用した地域振興等のデザイン活動がシームレスに展開できる映像利用メソッドを実証的に検討・提案することを最終的な到達目標とした。

3. 研究の方法

4年間の研究期間においては、1.映像による基層・伝承文化の記録、2.映像によるリサーチ方法論の確立、3.映像リソースの利活用、の3つの検討課題を設け、部分的考察の集積から研究全体の成果を導き出すアプローチを採用した。また継続的な実証研究を行えるフィールドとして、岡山県にある犬島(岡山市東区)を対象に設定した。犬島は、現在ベネッセコーポレーションが瀬戸内の島々で展開する活動「ベネッセアートサイト直島」の一部をなす、現代美術の島として知られている。かつては時代に呼応した産業が根付き、五千人規模の人口を擁した犬島であるが、2015年に岡山県が発表したデータによると、島の人口はわずか48人、高齢化率は

81.3%となっており、島の人口減少や生活文化の消滅など、喫緊の課題が存在する。また本研究では、京都工芸繊維大学デザイン科学域池側研究室所属のメンバーが、映像ドキュメンテーション、ヴィジュアルデザインなどの専門的立場より参加し、研究補助の役割を担った。

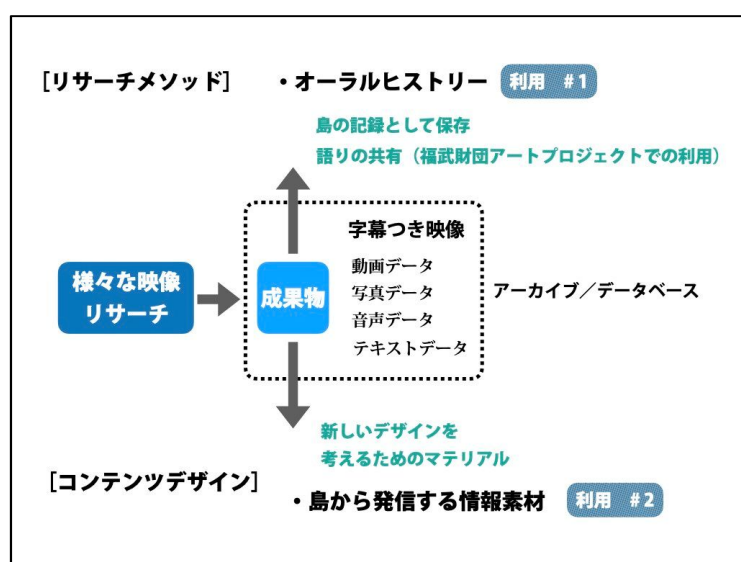
(1) 研究の第一段階として、初年度となる平成 28 (2016) 年に、「1」と「2」の検討に着手した。「1」においては、犬島における「基層文化の映像記録：伝承文化の保存（生活技術、身体技法、生産物）と方法論の検討」を軸に作業に着手した。4年間の研究期間を通じて「1」の作業においては、島民との関係構築をはかりながら、昔や現在の生活のことを映像でインタビュー記録していく手法をメインに据え、現在の島民の日常を記録することや近年ベネッセ関係で新たに犬島に移住した人々の島での活動を記録することに主眼を置いた。

「2」に関しては、特に海外でのデザイン活動における映像利用の先駆的な例を調査した。具体的には、インクルーシブデザイン的アプローチであるイギリスの Fixperts プロジェクトを研究対象とし、ユーザ調査から始まるデザインプロセスに映像を用い、さらにその過程をチームメンバーが自らドキュメンテーションし、ソリューションに至ったあとで、その過程を映像で一般公開している点に着目し、映像の記録性とモノづくりにおける創造性の連関を明らかにした。

(2) 研究の第二段階として、2年目となる平成 29 (2017) 年度には、3つの検討課題を個々に深掘りする作業に着手した。「1」と「2」に関しては、引き続き犬島で実証研究としてフィールドワークを継続させながら、映像記録とその活用方法の検討を行った。特にここでは、島の価値を映像記録としてアーカイブしつつ、その価値の掘り起こし作業にデジタルアプリケーションを利用するなど、単に視覚伝達領域の作業に留めないアプローチを心がけた。具体的には大型の島の立体地図をレーザーカッターで作成し、それを島に持ち込んでインタビュー調査を敢行した。これにより、島の地形を触覚的に認知することが可能となり、場に埋め込まれた島民の断片化した記憶を個人の思考の中、あるいは他者の思考同士でつなぎ合わせる作業が実現できた。さらに2年目よりドローンを取材ツールに導入し、四季折々の島の様子を、普段見ることの出来ない視点から収集する作業にも着手した。このように質的にも精度が高められた映像ソースが内包した価値を島の内外で如何にして共有できるのかを検討するために、長らく島に住まう島民はもちろんのこと、新たに移住した島民や、ベネッセ関係者らとも意見交換を行った。

「3」に関しては、「個人映像」を利用したソーシャルプロジェクト等に関する調査を犬島以外で行った。具体的には東京都世田谷区にある世田谷文化生活情報センターを主要な調査対象とし、そこで実践されている「穴アーカイブ：an-archive 世田谷の8ミリフィルムにさぐる」に参加しながら、20世紀に撮りためられた8mmフィルムのアーカイブが地域住民の関係性を新たに紡ぐアプローチを観察、また主催者へのインタビュー調査を行いながら、ステークホルダー間の映像を媒介したコミュニケーション構造を考察した。

(3) 研究の第3段階として、3年目となる平成 30 (2018) 年度には、2年間の実績を踏まえ、3つの検討課題を「リサーチメソッド」としての映像と、「コンテンツデザイン」としての映像の2点に集約し、両者をつなぐアプローチを実証的に検証する作業に着手した（下図参照）。



「リサーチメソッド」では引き続き、犬島において失われつつある島の文化や歴史の映像・音声による記録作業を継続し、同時に、それらを活用するためのデザインマテリアル化の作業に着手した。具体的には、記録済みインタビュー映像の文字起こしとタグ付け作業、ならびに字幕付け作業である。この作業は、犬島のオーラルヒストリー保存（実証研究のための材料）の名目のもと、検索可能な映像アーカイブという位置付けにより、実際の調査後に、事後的なアプローチとしてテーマ別映像の再編集作業が可能となった。

「コンテンツデザイン」においては、島の価値を島の内外で共有（伝達）するドキュメンタリーやPR映像等の制作に試験的に着手した。「いぬじまカタログ」と銘打つこの作業では、島民へのインタビューを軸に、映像記録作業から見いだされたテーマ（島の現在の生活、かつての暮らしぶりなど）を50音の配列に従ってショートフィルム（エスノグラフィー映像）化させた。島の過去に触れ、身近にある現在の価値を知るオーラルヒストリーメディアという位置付けで制

作を行ったこの映像集は、この年の11月に開催された犬島祭の場で、島民と島の訪問客を対象とした上映会で公開された。この上映会は、「個人映像」を利用したソーシャルプロジェクト調査で得られた知見をもとに、単なる一方向のコンテンツ受容空間としての位置付けでは無く、映像視聴を通じて参加者が互いの島に対する想いを交換できるフィジカルな「場」としてもデザインし、その結果、参加者からフィードバックを得ることが出来た。

(4) 研究の最終段階として、4年目となる2019(令和元)年度には、前年度同様「リサーチメソッド」と「コンテンツデザイン」の統合を図るべく作業を継続させるとともに、研究成果の整理・発表・公開の機会として研究展の開催を軸に研究活動を行った。詳細は以下「4.研究成果」の項で示す。

4. 研究成果

(1) 研究展「自律システムとしての島を視覚的に情報化する」は、現在を「記録」する作業から見出される、参照すべき「過去」、そして創造されるべき「未来」を提示するデザインサイクルを、「リサーチメソッド」と「コンテンツデザイン」を統合するデザインアプローチとして紹介する目的で開催された。同展は、2019年10月26日(土)から11月4日(月)の期間、岡山市立犬島自然の家・旧中学校内「研修室」において行われ、研究プロジェクトの現状を多くの方と共有するとともに、また今後のプロジェクトを考える場としても位置づけられた。生活や環境の変化を軸に約3年間リサーチを進めた結果、筆者らの研究グループは犬島をひとつの自律的なシステムとして捉えるに至った。島の内部はもちろんこと、島の外部との関係において犬島は独自の文化を育み、それが現在も息づき、劇的な社会変化の波に晒されながらも、さらに更新される状況が確実に存在する。研究展では、これまでのリサーチ結果、すなわち「今と過去を繋ぐ成果」を様々な手法により視覚的に情報化することで、来訪者のさらなる島への関心が高まること、そして犬島以外での生活を見つめ直すきっかけを提供したいと考えた。研究展には600名を超える来場者があり、無事成功裡に終了することができた。以下、主要な成果となった2例を詳細に報告する。

成果例1 『いぬじまカタログ』(担当：池側隆之、田中友丈、金子実怜奈、藤崎史織、門脇明日香、瀬戸丸美幸)

本プログラムは、犬島で取材・記録した映像をテーマ別に編集し、短編のエスノグラフィ映像としてカタログ化するものである。継続的な取材をもとに制作された映像群は興味深い風景や人々の生活を映すだけでなく、犬島そのものを私たちの日常を見つめ直すためのカタログとして捉えるきっかけを与えてくる。

・制作プロセス

制作のためにはまず映像や証言を集める必要があるが、事前の想定や思い込みによって気付きが阻害されたり内容が歪んだりすることを防ぐため、取材段階では『いぬじまカタログ』の素材収集を意識しすぎないように心がけた。島民の方々と会話中や島内の移動中、あるいは大学に戻ってから取材で得られたものを見返す時に『いぬじまカタログ』の映像のテーマとなりうるものを発見し、それから編集したり次回以降の取材時に追加の素材を集めたりして制作を進めていく。『いぬじまカタログ』は見る人にきっかけを提供するものであるため、映像のテーマは可能な限り簡潔な単語・熟語とする。映像中ではその頭文字を平仮名1文字で象徴的に扱い、映像という形態にカタログらしさを与えつつ、テーマの単語・熟語を映像の最後に発表する形をとることで見る人の想像力を喚起する。カタログとして五十音全てをカバーすることを目標に継続して制作していくプロジェクトだが、テーマの発見方法が前述の通りであるため、五十音表は现阶段では飛び石状となっている。目標達成には時間がかかることが予想されるが、毎年入れ替わっていく研究室メンバーがその都度関わり、それまでに制作してきた映像に縛られない新鮮な視点を提供することで、多様な発見に満ちたカタログになっていくだろう。

・考察

これまでに犬島で2回展示上映を行い、島民や来島者からフィードバックを得た。継続的な取材と関係構築によって得られた映像は島民に極めて近く、カメラを意識しない日常の様子が収められていることを評価する声があった。テーマを予想する要素については、気付いた人や説明を受けた人には楽しんでもらえたようだった。今後映像群の規模が大きくなっていくにつれて現在のような全体ループ再生での展示に不都合が生じることが予想されるため、五十音表を活かした映像選択の仕組み作りが必要であると考えられる。

成果例2 『犬島くらしの植物園・クロニクル』(担当：池側隆之、徳永直子、朱銘浩)

犬島くらしの植物園は島の南西部に位置し、その敷地面積は約4,500㎡である。2010年から公開されている犬島「家プロジェクト」に携わってきた建築家・妹島和世氏と、ガーデナーの「明るい部屋」の新たな取り組みとして誕生した。長く使われていなかったガラスハウスを中心とした犬島の風土や文化に根ざした植物園でバイオフィルターやピオトープなどを設置した循環システムを構築しており、2015年春の開墾開始から、長い時間をかけ多くの人の手によって

作られてきた¹。

本研究について

本研究は 3DCG と研究プロジェクトを通じて蓄積された映像を活用し、植物園の今日に至るまでの変化をまとめたものである。くらしの植物園のような取り組みは完成後に島を訪れた人々にその過程や大変さが伝わりにくいということがある。2016 年に池側研究室が記録を開始し、2019 年 10 月現在、10 回を超える取材によって得られた映像は風景のダイナミックな変化を記述している。そこで本研究においては「これまでの犬島くらしの植物園の変化を可視化する」ということを目標に制作を行った。不定期取材であったこともあり実写映像は断片を伝えることには貢献するが、全体の変化を可視化することは難したため、その部分は 3DCG を活用することにした。

制作プロセス

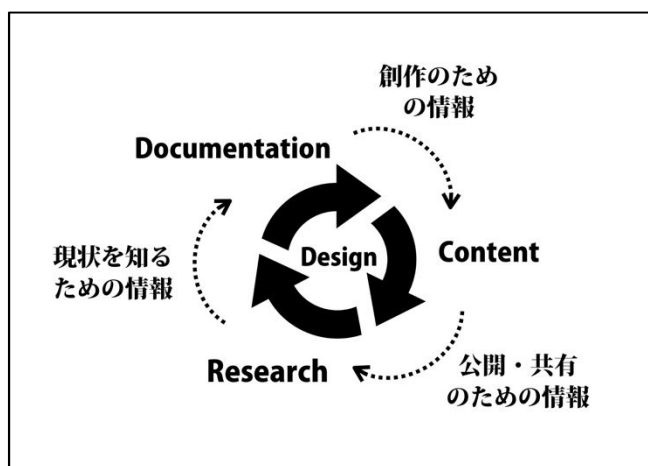
1. 大量の取材記録から植物園の変化をまとめる
2. ドローンの映像から植物園全体の 3DCG モデルを制作
3. 実写映像の動画を制作
4. 実写映像に合わせ、3DCG アニメーションを制作
5. 2 つの動画をまとめ、タイムラインやアイコンの制作

考察

3DCG モデルによって実写を補うことで植物園の変化を全体的に捉えることができ、うまく変化を可視化できたと考える。また、ゲームらしいビジュアルにしたことで小さい子供にも興味を持ってもらえるようなものになった。

今回の展示においては最終的に動画で書き出し、ループ再生による上映形式を採用したが、タッチパネル等で操作できるインタラクティブなものになると訪れた人々により植物園に興味を持ってもらえると感じた。来場者からは植物園の変化を知ることができてよかった等の評価を得たことから、今後はタブレットなど持ち歩きができる端末で実際にその場で見てもらうという方法も検討したい。また、今回は省いたが、くらしの植物園が実際に取り組んでいる自然に配慮した「循環システム」の仕組みについても、3DCG ないしはアニメーションで表現できると効果的だと考える。

(2) 研究展に至る 4 年間のプロセスをまとめるために研究報告書『犬島リサーチデザインプロジェクト 2016-2019』(48 ページ) をまとめ上げた。同報告書でも記述したが、本研究では社会課題に対応するデザイン活動における映像の役割を、現状理解に繋がる情報を得る「調査 (Research)」の段階、創作のための情報を見出す「記録・資料化 (Documentation)」の段階、そして成果の公開・共有のための情報を提示する「作品化 (Content)」の段階をサイクルで駆動させる方法として位置づけた(右図参照)。視覚伝達デザインの領域は、社会課題に対して問題提起の役割を担うケースが依然多いのが現状であるが、本研究の成果はデザインの分野を横断するアプローチとしての映像利用であり、また課題を抱えるフィールドの調査と現状の記録、そして状況分析、さらには情報発信のサイクルを担うデザインアプローチが映像を軸に機能する方法論が見出されたと言える。本研究を通じて得られた知見は、他地域での実践可能なメソッドであり、今後も地域性に根ざした個別性に対応するアプローチを深化させていきたい。また犬島では上記成果を広く公開する情報プラットフォームのデザインや、実際の地域振興に寄与する実践を継続させていく予定である。



¹ ベネッセアートサイト直島ホームページより引用
<http://benesse-artsite.jp/art/lifegarden.html>

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計4件（うち査読付論文 4件/うち国際共著 1件/うちオープンアクセス 4件）

1. 著者名 Takayuki IKEGAWA, Osamu SAHARA, Atsushi MATSUMOTO	4. 巻 1
2. 論文標題 "FILM CYCLE" PROJECT	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Cumulus Conference Proceedings Paris 2018 To get there: designing together	6. 最初と最後の頁 1008-1010
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 該当する
1. 著者名 池側隆之, 佐原理, 松本篤	4. 巻 64
2. 論文標題 地域コミュニティにおいてパーソナルメディアが担う新たな公共性 プロジェクト「Film Cycle（フィルムサイクル）」を例として	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 日本デザイン学会第64回春季研究発表大会概要集	6. 最初と最後の頁 56-57
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） https://doi.org/10.11247/jssd.64.0_56	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 池側隆之	4. 巻 63(0), 2
2. 論文標題 FIXPERTSプロジェクトから見える映像記録とデザイン活動の相互作用	5. 発行年 2016年
3. 雑誌名 日本デザイン学会第63回春季研究発表大会概要集	6. 最初と最後の頁 4-5
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） http://doi.org/10.11247/jssd.63.0_2	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 池側隆之, 田中友丈, 西村雄介, 徳永直子, 石田航平	4. 巻 67
2. 論文標題 計画技術と表現技術, 伝達技術のサイクルを担う映像デザイン 岡山・犬島リサーチデザインプロジェクトから	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 日本デザイン学会第67回春季研究発表大会概要集	6. 最初と最後の頁 未定
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

〔学会発表〕 計3件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 1件）

1. 発表者名 Takayuki IKEGAWA, Osamu SAHARA, Atsushi MATSUMOTO
2. 発表標題 "FILM CYCLE" PROJECT
3. 学会等名 CUMULUS CONFERENCE 2018 PARIS (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 池側隆之
2. 発表標題 地域コミュニティにおいてパーソナルメディアが担う新たな公共性 プロジェクト「Film Cycle (フィルムサイクル)」を例として
3. 学会等名 日本デザイン学会第64回春季研究発表大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 池側隆之
2. 発表標題 FIXPERTSプロジェクトから見える映像記録とデザイン活動の相互作用
3. 学会等名 日本デザイン学会第63回春季研究発表大会
4. 発表年 2016年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

報告書「犬島リサーチデザインプロジェクト2016-2019」（48ページ）

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----