

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 6 月 28 日現在

機関番号：14303

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2013～2015

課題番号：25350007

研究課題名(和文) 質的リサーチ手法に基づく映像デザイン研究の体系化と深化に関する実証研究

研究課題名(英文) Experimental Approach for Schematizing and Deepening the Media Design Studies Based on the Qualitative Research Method

研究代表者

池側 隆之 (Ikegawa, Takayuki)

京都工芸繊維大学・その他部局等・准教授

研究者番号：30452212

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,800,000円

研究成果の概要(和文)：社会学、人類学、民俗学等の学術領域に対する調査を経て、これらの分野の質的リサーチにおける映像利用を「記録・分析」時と「提示」時の段階に二分し、前者における特性を「1. 記録者自身の、フィールドに対する『当事者意識』の醸成」、そして後者を「2. 記録物がもたらす共感的情報のメディア上の再配置」と位置づけた。これらの概念をデザイン学における実証研究に必要な仮説的原則と位置づけ、アメリカとイギリスの先行事例の分析を実施し、「1」と「2」の作用の往還を担う映像が最終的に価値循環型デザインとして機能する構造を明らかにした上で、学会発表と実証研究としてフィールドワークに基づいた映像データベースの制作を行った。

研究成果の概要(英文)：Through the study on the usage of visual media as qualitative research method in the fields of Sociology and Anthropology, the author divided the visual research process into two phases: recording and analyzing phase, presenting phase. The former presents engagement to the researcher into target's world of thought, the latter as reapplying the documented information into different media source. Setting these concepts as hypothesis to analyze the examples of specific media practice in the U.K. and U.S.A., the author pointed out that these two functions take an important roll in media design project that carries the social and cultural value in cycles in the society. And also the author conducted the field research on ORI (folding/unfolding) culture with visual research method and designed the digital database for the ORI R & D exhibition at Kyoto Institute of Technology.

研究分野：映像デザイン

 キーワード：情報デザイン 質的リサーチ デザイン方法論 コンテンツクリエーション コミュニケーションデザイン
 イン メディアデザイン デザイン人類学

1. 研究開始当初の背景

現在、人類学や社会学で培われてきた質的リサーチ手法がデザイン研究にも積極的に取り入れられている。例を挙げると、ユーザ洞察のエスノグラフィ、ユーザビリティ検証に用いられるグラウンデッド・セオリー・アプローチやエスノメソドロジー等は、「現場」という社会的文脈に存在する、観察可能な人々の行為の記述に貢献している。これらの手法により抽出されるのは、デザインを駆動させる情報であり、それはデザインプロセスの特定工程を機能させて、適切なデザイン解を導きだすことに活かされる。そのような質的リサーチ手法には映像メディアの利用が活発に行われている。南デンマーク大学の Jacob BUUR は、問題発見手段としてのビデオメディアをデザインの初期工程に積極的に導入し、ヒューマン・セントード・デザインの推進にあたりその体系化を行っている(*Designing with Video*, Springer, 2007)。日本でも、京都工芸繊維大学の櫛勝彦らによってビデオエスノグラフィと呼ばれる、映像による簡易的質的調査法が学術的な成果として公表され、「情報デザイン」によるデザイン活動の必要性が訴えられている(『情報デザインの教室』丸善, 2010)。

一方、映像はこれまで主に視覚伝達を担うマス・コミュニケーションやヴィジュアル・デザインの枠組みの中に積極的に取り込まれてきた。先に挙げたとおり、情報デザインは既存のデザイン領域と並置されるというよりはメタ・ジャンルの位置づけが今日的な解釈である一方、専門教育の体系にみられるように、一般的な認識においてそれはより限定的な使われ方をするケースが多い。それは、「映像」「音声」「テキスト」などの確に編集処理しこれらを統合的に活用する能力であり、デジタル技術の発達に伴う情報化の時代に対応できるデザイン、すなわちひとつのデザイン・ジャンルとしての「情報デザイン」である(渡辺保史『情報デザイン入門』, 平凡社新書, 2001)。そこで情報は、他者とのコミュニケーションや環境やモノと関わる多様な経験から切り離され、紙媒体や映像などのメディアに「閉じ込められる」ことで初めてデザインの対象になり得たといえる。しかし、先に触れた通り、情報をめぐる今日のデザイン状況において、デザインを下支えする映像の可能性はすでに検討され、実践レベルでも成果を挙げている。しかし、広義の「情報デザイン」と狭義の「情報デザイン」における映像の役割が別々に議論されているのが現状であり、その有用性を見据えた両者の融合に関する議論はほとんど成されていない。

2. 研究の目的

今日、情報環境化する社会に対応したデザイン活動において、人類学や社会学などで培

われてきた質的調査手法の応用的実践が数多く見られる。そこには、「大衆から個へ」という、生活創造の担い手の概念がシフトした、作り手側の現状認識があり、質的調査手法は消費者のニーズ探索や製品評価のプロセスなどを担っている。本研究ではまず、デザイン研究領域で活用される質的調査過程での映像メディア利用の体系化を目指した。さらに、20世紀に積極的な融合が見られた映像とデザイン分野のあり方をデザイン方法論の視座から再検討し、質的調査のエッセンスと認知科学の知見を援用しながら、デザインの特定工程にととどまらない、新たな視覚伝達デザイン領域を担う映像とその効果に関する理論化構築を行い、その実証的研究基盤の立脚を目的とした。

3. 研究の方法

研究期間の初期段階にあたる平成 25 年度においては、そのテーマを「質的リサーチ手法における映像利用理論の体系化」と設定した。デザイン学領域における調査手法の一つであるビデオ映像を用いたユーザ観察の特性は、観察対象となる現場の「記録」、現場でのユーザ観察を通じた「分析」、そして導き出された成果の「提示」として整理され、この3段階は方法論として構造化されている。よって 25 年度はその概念を軸に、文献調査とプレリサーチ的な簡易インタビューを中心にしながら、社会学や人類学などの学術領域における映像を用いた質的リサーチの歴史や社会背景、さらには目的等について遡行的に整理することでその結節点を探り、デザイン学における映像利用に関する理論の体系化に通ずる本研究のフレームワークを導き出した。

また計画段階では想定していなかったが、25 年度には近年増加傾向にある「ドキュメンタリー」の作品視聴を多数行った。ここでは様々な社会的事象を扱った映像作品(山形国際ドキュメンタリー映画祭)やドキュメンタリー性の強い現代アート分野の映像作品(金沢 21 世紀美術館での「フィオナ・タン」展等)を調査対象とし、映像作品が完成に向かう過程に生じる制作者の計略性を注視しながらその制作プロセスの分析を行い、それらのデータベース化に努めた。

平成 26 年度は、デザイン学ならびに隣接する学術領域における映像を用いた研究手法や教育実践に関する調査を中心に研究を展開した。隣接領域としてフィールド調査に重きを置く、社会学、人類学、民俗学の3領域を設定し、まずは文献調査から着手した。論文と書籍を要旨にまとめる作業を通じて調査のフレームワークを明確化し、その後詳細に関する聞き取り作業にシフトした。特にそこでは、それぞれの活動において映像を積極的に活用する研究者へのインタビューを

軸に調査を行った。調査対象となった研究者は、鈴木岳海氏(立命館大学映像学部准教授)、村尾静二氏(総合研究大学院大学)、田口洋美氏(東北芸術工科大学東北文化研究センター教授)、水内智英氏(名古屋芸術大学デザイン学部講師)である。また教育実践の見学という形で後藤範章氏(日本大学文理学部教授)にも協力をお願いし、社会学的想像力を涵養するゼミでの演習プログラムを参考にした。得られたインタビュー内容の簡易的なデータ化作業を経て、さらなる内容分析を進めて各分野の映像利用における特性を捉えるに至った。

平成 26 年度はさらに、補完的に映像記録と発信の専門家からの知見を得るという観点から、ドキュメンタリー映画監督を招いての作品上映会を行った。上映会は一般にも公開し、監督らとのトークセッションを行いながら、研究期間の中間成果の発表と知識還元の間として活用した。そこでは分野横断的な視点で各学術領域と先行する社会実践から抽出したキーワードを配した概念図を解説しながら、監督らとのトークセッションを行い、未知なるフィールドに対する調査手法としての映像と情報発信手段としての映像の往還的な役割についてディスカッションした。このディスカッションのやり取りもまた音声データとして記録し、事後的にエッセンスの抽出を行った。また、次の研究段階として重要と考えられる、新しい映像記録と発信手法に関する実証的モデルを検討するために、環境教育分野の専門家である山下洋美氏(立命館アジア太平洋大学准教授)との間でも意見交換を行い、27 年度以降の展開についても検討を開始した。

4. 研究成果

成果を導きだすための最終年度である平成 27 年は前半に、26 年度に得たインタビューデータの分析に着手し、また海外先行事例に関する資料収集と分析を展開した。インタビューデータの分析では、社会学、人類学、民俗学の研究者らの発話から映像利用に関する目的、手法、成果などについて整理を行った。27 年度は後述する「実証研究」を行うことを本研究のゴールと設定していたため、その準備と調査に時間が必要であることから詳細なインタビュー分析は行わず、実証研究に必要な枠組みの抽出を中心に行った。そこで質的リサーチにおける映像利用を「記録・分析」時と「提示」時の段階に二分し、前者における特性を「(1)記録者自身の、フィールドに対する『当事者意識』の醸成」、そして後者における特性を「(2)記録物がもたらす『共感』的情報の、メディア上の再配置」と捉えた。社会学や人類学では、調査成果としての映像がコンテンツされる際、映像作品としての精度を上げること、もしくは調査者自信が作家的な立場により映像を完

成させることがある種感覚的な(制作者の感性に依存した)作業として捉えられる傾向があるが、デザイン学での「提示」では、(2)の特性を十分吟味する必要があると思われる。すなわち、これまでマスメディアが一方向的に担っていた情報伝達のような映像利用ではなく、調査者のフィールドにおける価値発見の過程が受け手の共感に働きかける情報として提示される構造である。この解釈はコンテンツクリエーションの文脈ではこれまで議論されていなかったポイントであると思われる。27 年度は(1)(2)をデザイン学における実証研究に必要な仮説的原則と位置づけ、アメリカの「Storycorps」プロジェクト(市井の人々の声を集める、オーラルヒストリー・アーカイブ)と、イギリスの「FIXPERTS」プロジェクト(日常的困難を有する人物との共創的作業を通じて何らかのデザイン提案を行う)の先行事例の分析を実施し、「1」と「2」の作用の往還を担う映像がソーシャルデザインとして機能する構造を明らかにし、日本映像学会第 41 回大会(京都造形芸術大学)で発表を行った。

27 年度の後半は、デザイン学における映像を用いた質的リサーチ手法の体系化を実証的に研究するために、日本の「折る・畳む・広げる(folding/unfolding)」に関する調査実践を展開した。ここではデザイン学を学ぶ大学生・大学院生の協力を得て、「折り」に関する文化・技術などに対する理解を深めることを第一の目的に、映像によるリサーチを行い、その結果を京都工芸繊維大学で開催した展覧会「ORI* CODE FOR MATTER: research & development」で公開した。展覧会は多様な「折り」の過去・現在・未来をシークエンスに捉える内容であり、大学アーカイブに保存されている工芸品や最新 3D プリンターによる造形物などを併置し、全体としてデザインリサーチの成果を示すものであった。調査に関わった学生らはリサーチ活動を通じて既知と未知の間にある「折ること=FOLDING」に触れることで、上記「1」の映像利用を経験した。またフィールドでの印象や経験に基づいたリサーチ成果である映像はテーマ毎に編集され、来場者の関心に応じて閲覧できる簡易的な映像データベースとなった。これは上記「2」の映像利用に該当する。「1」と「2」の作業によって得られたこれらの成果は効果測定(新たにものを創造するデザインプロセスにおける映像利用の効果とコンテンツとしての訴求性)を含め、今後のデザイン学における、より統合的な映像利用の検討に活かしていく予定である。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 2 件)

池側 隆之, 青山 太郎, 山下 博美, 環境
コミュニケーション創出のためのエスノグ
ラフィック・リサーチ 干潟と周辺環境のフ
ィールドワークから, メディアと社会, 査読
あり, 第 6 号, pp.39-53, 2014 年 03 月

青山 太郎, 池側 隆之, 記憶表現をめぐる
映像コミュニケーションについて せんだ
いメディアテークにおける実践から, メデ
ィアと社会, 査読無し, 第 7 号, pp.61-74,
2015 年 03 月

〔学会発表〕(計 2 件)

池側 隆之, 青山 太郎, 酒井 耕, 濱口 竜
介, 見ること 憶えること 思い出すこと, 東
北記録映画『なみのこえ 新地町』上映会+ト
ーク「想像力の方法論」, 2015 年 1 月 30 日,
京都工芸繊維大学 60 周年記念館

池側 隆之, 映像記録と発信をめぐるデザ
ィン学的考察 「Storycorps」と「Fixperts」
を軸に, 日本映像学会第 41 回大会, 2015 年
5 月 31 日, 京都造形芸術大学

〔図書〕(計 0 件)

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
出願年月日:
国内外の別:

取得状況(計 件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
取得年月日:
国内外の別:

〔その他〕

デザイン作品・製品

池側 隆之, 陳 維錚, 青山 太郎, 程 遙,
吉田 拓矢, 大迫 美咲, 白敷 梨音, 李
寿元, 鶴田 大翔, 堀井 映理, 岩本 あ
かり, リサーチ映像データベース, ORI*
CODE FOR MATTER: research &
development 展, 京都工芸繊維大学美術工
芸資料館

ホームページ等
なし

6. 研究組織

(1) 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
准教授

研究者番号: 30452212

(2) 研究分担者

該当者なし ()

研究者番号:

(3) 連携研究者

該当者なし ()

研究者番号:

(4) 研究協力者

鈴木 岳海 (SUZUKI Takami)
立命館大学 映像学部
准教授

研究者番号: 20454506

後藤 範章 (GOTO Akinori)

日本大学 文理学部

教授

研究者番号: 70205607

田口 洋美 (TAGUCHI Hiromi)

東北芸術工科大学 芸術学部

教授

研究者番号: 70405950

村尾 静二 (MURAO Seiji)

総合研究大学院大学

研究員

研究者番号: 90452052

山下 博美 (YAMASHITA Hiromi)

立命館アジア太平洋大学

准教授

研究者番号: 90588881

水内 智英 (MIZUUCHI Tomohide)

名古屋芸術大学 デザイン学部

専任講師

研究者番号: