

平成21年 4月30日現在

研究種目：若手研究(スタートアップ)
 研究期間：2007～2008
 課題番号：19800016
 研究課題名(和文) 異分野コミュニケーションにおける情報共有のための視覚・触知化に関するデザイン研究
 研究課題名(英文) Visual and Haptic Design Study on Information Sharing Between Different Fields
 研究代表者
 池側 隆之 (IKEGAWA Takayuki)
 名古屋大学・大学院国際言語文化研究科・准教授
 研究者番号：30452212

研究成果の概要：

本研究においては、結果あるいは成果としての情報を如何にして共有するのか、という議論にとどまらずに、個人が抱くアイデアが他者に伝達されるプロセスそのものにおいてどのような工夫が成されているのかを中心に分析を行った。そして異分野をつなぐ情報共有の一つの手段として、視覚情報の連続的提示が有効であるという結論に至った。創造的プロセスの解析を足がかりとして、今後はアニメーションや映像によるシークエンシャル・デザイン(時系列を意識したデザイン手法)が情報共有において果たす役割を考察し、産業～教育～社会での応用を導き出す初期モデルの構築を行いたいと考えている。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	530,000	0	530,000
2008年度	790,000	237,000	1,027,000
総計	1,320,000	237,000	1,557,000

研究分野：総合領域

科研費の分科・細目：情報学・感性情報学・ソフトコンピューティング

キーワード：感性デザイン学、コミュニケーション、アニメーション、映像リテラシー、造形科学

1. 研究開始当初の背景

財団法人日本デザイン振興会が、2004年度グッドデザイン大賞にNHKの教育番組を選出したことは記憶に新しい。芸術における映像

表現がますます多様になる一方、デザイン領域においても先述のような「非物質」としての映像(TV番組)が、評価の対象となってきた。1990年代前半から日本国内の大学においても、映像に代表される「情報デザイン」

領域の設置が行われ、10年以上が経過している。また小中高のいずれの教育段階においても「情報」科目がカリキュラムの中で重要な位置を占めていることは周知の事実である。スタートダッシュの段階を終え、次なる熟成期間に突入したと言える「情報」教育。情報（information）を「使いこなす」段階から、情報を「知（intelligence）に変換する」段階への移行が重要視されている。一方、上述のように社会の様々な分野、コミュニティ、集団においてはそれぞれの分野を横断できる「橋渡し的人材」の必要性が叫ばれている。そのような現代において、次世代を担う子どもたちへ我々大人が提供すべきスキルとはまさに「他者性の理解」といったキーワードに他ならない。次なる情報教育のステージにこそ、分野横断的なコミュニケーション能力としての「情報デザイン力」が求められるのである。すでに高等教育機関においては、先駆的な事例が生まれつつある。「科学技術」、「減災」、「臨床」、「アート」、「支援」、「横断」といったキーワードのもと、2005年4月に大阪大学に設置された「コミュニケーションデザイン・センター」はその好例である。しかしながら、初・中等教育の現場においては、そういった事例はまだ限られているのが実状である。

本研究における目的とは、そういった背景に基づき、教育といった現場にとどまるのではなく、ひいては異分野間のコミュニケーションや実体験を「知」という形に変換していくフレームを、ワークショップ企画運営や映像コンテンツ制作などを通して形成していくことを指す。メディアとは多中心的な考え方を瞬時に体感できるツールである。つまり、他者性を理解し、繋がりや流れを意識することに秀でた道具として、それらを今まさに駆使し生活していく段階に来ていると言える。今回の研究の到達点は、異分野コミュニケーションにおける情報共有のための視覚・触知化をいくつかのワークショップという形式を通じて実践し、その展開プロセスの記録を行い、初期モデルとして配布できる形の小印刷物にまとめるまでを想定した。以降、継続して研究費が得られた際には引き続き本研究を大規模化させると同時に、プロセスにおいて自らがメディアータとなり多くのデザイナーやメディアアーティストを介在させながら、経過記録をより細部にわたりアーカイブ化し、図版を多く取り入れたコミュニケーションデザインに関するハンドブックの出版やそれらを活用した教育モデルの構築

と実践を目指した。

印刷術の発明以降、情報は一気に世界を伝播するようになり、さらに19世紀末にはテキスト・サウンド・画像などをリニア（線的）な時間軸に展開できる「情報のパッケージ化」テクノロジーが誕生し、それらによってメッセージの大量複製が可能となった。20世紀あるいは21世紀が映像の世紀と称されるように、このメッセージの大量複製によって私たちは今、視覚文化の只中にいるといえる。そしてモノの理解においても、私たちは多くの情報を視覚的に理解するようになってきている。さらにハイスペックなパーソナルコンピュータの登場とネットワーク化により情報がノンリニア（非線的）な形で提示されるようになり、限定的な制度や枠組みの内側から発せられてきたメッセージが、現在では多中心的に個から個へと交換される状況にある。

そんな中で近年、美術・デザイン系の大学生が映像作品の制作に挑む際、「アニメーション」という形式をアウトプットするケースが非常に増えている。学生作品の今を展望する全国レベルの上映会などでも、いまや6、7割がアニメーション作品として出品される傾向にある。また積極的な造形活動を展開している20代の若手美術作家たちもアニメーションを主要な表現メディアととらえ、持続的に作品を発表している。

映像制作プロセスのすべてを個人で完結できるコンピュータの普及が大きく影響しているとはいえ、アニメーションを文化として受容してきた世代がいま、自己表現の重要な手段としてアニメーションを意識的にとらえようとしている。そのような背景に立ち、本研究では学生を中心としたアニメーション制作者を取材対象とし、アイデアが作品に落とし込まれる制作プロセスに着目しながら、造形行為にどのような伝えるための工夫が内包されているのかを読み解き、コミュニケーションのあり方や視覚を中心とした情報教育のためのヒントを検証するに至った。

2. 研究の目的

テクノロジーの進化に伴い、社会における個々人のライフスタイルはますます多様化の一途をたどり、細分化された分野内で発生する諸問題に対応する術として分野横断的な役割が時代のキーワード（例えば：メディアータ、ファシリテータ、インタープリタ、コミュニケーター）としてしばしば用いられるよ

うなっている。そのような背景を軸とし、本研究では、異分野間のコミュニケーションを「デザイン」という手法によって考察し、特に分野間を行き来する情報をいかにして視覚化し、また時に触知できるような状態にしていくのか、といった問題に焦点を当て、情報共有のデザイン化モデルの構築を目指した。特にここでは、小・中学校における情報教育、あるいは地域が地域内の教育活動を積極的に担うかたちとして着目されている「コミュニティ・スクール」との連携を想定し、子供対象のメディアアート（情報芸術）を活用したワークショップの開催などを通して、概念の初期モデル化を本研究において実践していくことを目的とした。

3. 研究の方法

1年半におよぶ研究期間においては、研究課題にある情報共有の方法論として、アニメーションに着目し、その創造プロセスの解析を行った。

具体的には、アニメーションを重要な表現手段としてとらえているデザイナーや美術作家ら8名に対して、ビデオ・エスノグラフィの手法に乗っ取りインタビュー取材を行った。アニメーションという時間軸表現を完成させる一連の過程を俯瞰的な視点でとらえ、それを「デザイン」行為と位置づけると、作者が物語や個人的感情、あるいは共時的な時代感覚といったメッセージを様々なカタチで伝達しようと試みる際、作者自身には「デザインするためのデザイン」行為がいくつか必要となる。インタビューを通じて、それぞれの創造的プロセスには、作者が無意識的・意識的に活用した様々なツールが存在したことを明らかにした。幾つかの例を以下に記す。

事例研究①：永下山由香（美術作家）

2008年2月に発表した新作「夜明け前」の制作において、はじめて“ノートブック”を用いた。このシナリオとも絵コンテともつかない媒体は、フィールドワークで得られた一枚の静止画から物語を現出させる機能を有する。しかしそこには、「1シーンとして何秒動きを持続させるのか」などといった明確な時間軸のデザインをするための要素は皆無であり、それは素材をコマ撮りする際にはじめてあらわれる。

事例研究②：谷口健作（映像ディレクター）

短編アニメーション「禁断を実験」では、星新一の同名ショートショートを下敷きとして物語の映像化を試みた。谷口は小説を読

み込み、そのアニメーション化の指針を決定した。それは、文中の各シーンを迫力のある一枚の絵として描くことができるのか、という点である。これを映像化の法則としながらシーンの選択を行い、以降、その一枚の絵から時間軸を発生させていくプロセスに繋がっていったのである。



永下山由香「夜明け前」(2008)の1シーンとノートブック



谷口健作「禁断の実験」(2008)の1シーンと絵コンテ

以上のように、インタビュー・サンプルをとりながら、アイデアが作品に落とし込まれる制作プロセスに着目し、「デザインするためのデザイン」行為を芸術のアルゴリズムととらえ、そこにどのような伝えるための工夫が内包されているのかを読み解き、コミュニケーションのあり方や視覚を中心とした情報教育のためのヒントを検証した。

4. 研究成果

個から個への情報伝達、あるいは情報共有のためには、アニメーション的な、つまり視覚情報を連続的に提示する手法が極めて効果的であることを導き出すとともに、そのアニメーションの創造過程に身を置くことによって、映像化作業においては提示すべき情報を主観的にとらえ、また一方で映像化のための方法論構築においては極めて客観的に対象を把握していることが明らかになった。つまり、アニメーション創造過程が、イメージ・プロセッサー（画像生成）としての役割にとどまらず、アイデア・プロセッサー（思考を深めるためのツール）としての役割をも担っていることを明確にした。

この結果により、情報メディアの使い方やメッセージの伝え方、さらに既存メディアを批判的に捉えることに力点が置かれてきたこれまでのメディアリテラシー教育の流れにさらなる連続性を与え、作ることや発信することで得られた視点や思考が社会をどう

捉えていくのか、という視座を軸とした教育方法論（オーディエンス・デベロプメント）の可能性を考えていく必要があると思われる。オーディエンス・デベロプメントとは知識と経験豊かな「新しい鑑賞者の開拓」である。これは文化受容の成熟を意味するだけではなく、今後ますます多様化する文化への理解や教育の発展の手がかりとなる。具体的な教育プログラムとしては、語学、芸術などの教養教育的な現場において映画や演劇、さらには美術作品といった既存のコンテンツを活用することからはじめる。教育を受ける側がそれらを鑑賞することにとどまらずに、ミメシス（模倣）の段階を経て独自にコンテンツを生み出す当事者となることで、複眼的な思考力を備えた表現者となるプロセスを共有し、実際のメディア活用による教養教育の現場が新たなコンテンツ創造の場となる。感情をコントロールシカチにする「感情的知性（emotional intelligence）」の探求を通して、異分野同士を繋ぐ新たな対話のための教養的スキルの獲得に関する方法論の確立が今後取り組むべき問題として浮上してきた。

以上を踏まえ、研究期間が終了した現在、視覚情報をふんだんに取り込んだ研究成果のハンドブック化を行い、教育などの現場における応用を考察する基礎資料とする予定である。また一連の研究プロセスと成果についてまとめた論文を執筆すべく、その準備に入っている。

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）

〔学会発表〕（計2件）

池側隆之、「モノを作る気持ちのありか」、学際シンポジウム「みんなで育てるアニメーション」、2008年11月3日、名古屋大学

池側隆之、「学生アニメーションにみるコミュニケーションのカチ」、日本映像学会第34回大会、2008年6月7日、京都精華大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

池側 隆之 (IKEGAWA Takayuki)
名古屋大学・大学院国際言語文化研究科・
准教授
研究者番号：30452212