

# 文化情報学研究所 2015 年度報告

## 研究会報告

### 「ゼミナール」ゼミ論必須に向けた準備 2015年5月28日 丸山裕孝

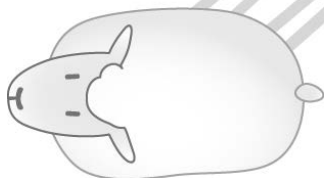


図1 サンプルキャラクター「sheep」

2016年度の4年生ゼミナールから演習内容についての研究論文（以降、ゼミ、ゼミ論と表記）の作成が必修となり、制作による演習を行っているゼミでも成果物に相応の書類を添えることが必要となる。

丸山ゼミでは広義のHTML5によるインタラクティブコンテンツの制作を課し、実務能力の習得に努めているため、論文の形式ではなくコンテンツの設計と制作に関する計画書を作成してこれに当てることとした。

しかしながら、企画立案から始めてコンテンツ制作を行った上で計画書まで作成することは、学生の学習時間と能力に負荷が高すぎるであると想定されるため、2014年度より課題内容の刷新を図り、教材「PROJECT FIELD-M」と命名した演習用コンテンツフィールド（以降、FIELD-M と表記）を開発し、2014年度より試験運用を開始した。

今回の授業研究会報告では、FIELD-Mの主旨とその上に展開した課題サンプル「sheep」とその計画書を紹介した。

FIELD-Mの開発はHTMLとCSS、JavaScriptにて行われ、canvasタグ上にレンダリングされるWebアプリケーションである。広義のHTML5によるコンテンツであるため、パソコンのOS上で動くWebブラウザだけでなく、iOSやAndroidなどのOSで動作するモバイル端末のWebブラウザでも稼動するクロスプラットフォームを実現し、且つ、マルチタッチパネルにも対応して

いる。その上で、ユーザーの基本的なインタラクションによるイベントを処理してFIELD-M上に展開されたコンテンツに受け渡す準備を整えてある。コンテンツ制作を行う上で最も厄介で面倒な部分が概ね解決された状態になっている。

学生には、FIELD-Mが準備している範疇で独自のコンテンツを展開することをゼミの課題としている。それでも、実務経験のない学生の理解だけでは、各自がFIELD-Mの仕様を読み解いて自らのコンテンツを立案し、FIELD-M上にコンテンツを展開していくのはあまりにも難易度が高いであろうと判断されたため、FIELD-M上へのオブジェクト生成とインタラクション、そしてFIELD-Mに準備された当たり判定などによるインタラクションを実現したサンプルも開発した。また、学生が課題とゼミ論を作成する助けとなるように計画書も作成した。

アイデアは各学生の独創性を拠り所とするが、計画書がコンテンツの構築と展開の所作について十分な情報源になると期待している。また、計画書は丸山ゼミにおけるゼミ論の見本にもなっている。

FIELD-Mの最初の開発は2014年10月中旬よりはじまり、2015年平成27年謹賀新年コンテンツ「あけおめコンテンツ”sheep”」（<http://hustle-mouse.com/card/2015/sheep/index.html>）として公開したソース群を土台として拡張的に開発が行われた。全般的に、学生の開発に関する仕様は簡潔ながら実務的な構造を有しており学習効果に配慮した形態になっている。



図2 「PROJECT FIELD-M」の画面

## 携帯情報端末の教育支援ツールとしての利用 —試作—

2015年6月25日 寺嶋秀美

大学等の教育機関ではICTを活用した教育が試みられている。以前、情報処理関連の授業においてe-Learningシステムの1つであるMoodleを利用した授業について報告した<sup>(1)</sup>。また、近年スマートフォンやタブレットPCが普及し、多くの学生が利用している状況をふまえ、スマートフォンやタブレットPCなどの携帯情報端末を利用した教育支援ツールの試作について報告した<sup>(2)</sup>。

多くの学生が利用しているスマートフォンだが、実際にどの程度の学生が利用しているのかを調べるため、担当している講義科目でアンケート調査を行った(2014年春学期)。1年生では約85%の学生がスマートフォンなどを利用している。さらに、3・4年生では90%以上の学生がスマートフォンなどを利用している。この結果より、スマートフォンなどを利用した教育支援システムにも意義があるものと考えられる。

HTML5/CSS3では以前に比べて表現力が増し、HTML5/CSS3だけでさまざまな表現が可能になっている。このため、今回の試作ではHTML5/CSS3を用いて一般的なブラウザでアクセスする方法を用いた。

このような検討結果をもとに、簡単なシステムを試作した。サーバ側はphpで制御し、クライアント側はHTML5/CSS3とJavascriptで制御している。

図は問題と解答の表示例である。このように数行で問題と解答・解説を表示しており、さまざまなスマートフォン・パソコンのブラウザで問題なく表示された。

この試作システムをしばらく学生に使ってもらった結果、次のような感想が得られた。

- (1) 情報量が少ないので、携帯電話の3G回線で使用しても問題はない。
- (2) 画面の操作性も悪くない。ただ、片手で操



図1 ○×問題例



図2 解答例 (図1の解答)

作する場合、どの画面でも同じ位置をタップできるほうが操作しやすい。

感想の(1)は簡便さを求めて制作した結果であり、予想できた感想ではあるが、感想の(2)はパソコンを使っても予想しがたいものだった。

### 参考文献

- (1) 教育支援ツールとしてのMoodleの使用について—使用結果と効果—、寺嶋秀美、駿河台大学文化情報学部紀要 文化情報学、19(1)、pp 35-39。
- (2) 携帯情報端末の教育支援ツールとしての利用—試作—、寺嶋秀美、駿河台大学メディア情報学部紀要 メディアと情報資源、21(2)、pp 37-41。

# 「株式会社レイカ」ビジュアルアイデンティティデザインの実務報告

2015年7月23日 城井光広

本報告では、筆者がデザイナーとして、グラフィックデザイン分野の業務を実践した例として「株式会社レイカ」のビジュアルアイデンティティデザインについて解説を行った。メインのシンボルマークのデザインから、アプリケーションデザインへの展開等を説明し、そのデザインの成果や今後の課題について述べた。

## 1. はじめに

筆者は「株式会社レイカ」の企業イメージデザインに2001年より10年以上関わってきた。

企業イメージデザインについては、CI（コーポレートアイデンティティ）と呼ばれる企業理念構築を含む本格的にデザインを起こしていくものから、VI（ビジュアルアイデンティティ）と呼ばれる、会社等の理念、実状に合わせてグラフィックデザイン等の意匠をメインにおこなっていくものがあるが、今回は後者である。

## 2. VI デザインの背景と経緯・経過

「株式会社レイカ」は、本社ビルの移転に伴い社名を変更し、シンボルマークなどのデザインを一新することになった。菓子製造業→菓子食品総合卸売業→飲料事業部を設立→飲料事業部発展までの約50年の会社の歴史も確認し、シンボルマークのデザインから開始し、ステイショナリー、車両のデザイン及びカラーリング等の総合的なデザイン業務となった。

## 3. メインのシンボルマークについて

シンボルマーク（コーポレートブランドマーク）については、飲料・食品会社など、幅広く国内外

のデザイン、あるいは競合会社を調べながら、アイデアを検討していった。最終的には清涼飲料水をシンボライズする波紋や炭酸などから出る気泡をイメージした形とReikaの文字を組み合わせたものが採用に至った。

## 4. VI マニュアルについて

CIやVIデザインを取締役及び社員等が一貫して使用するためにデザインマニュアルを制作した。

デザインの作業が発生した場合、その都度このマニュアルを参考に使用していくことにより、デザインをしていく側も見る側・受ける側も企業のイメージがぶれることなく伝わっていく。

シンボルマーク、和文ロゴタイプ、コーポレートカラー、英文ロゴタイプ、名刺・車両・封筒などのアプリケーションについて、カラーデザインのマニュアルより解説を行った。

## 5. 成果について

2001年の新デザイン施行から、10年以上経過して、レイカの役員、社員、顧客に浸透しており、評価も上々である。2014年3月、和文ロゴを新たにデザインし直し、新車両に採用した。

中堅企業として、総合的なVIデザインを取り入れて、実施してきた結果は成功と言える。

## 6. おわりに

デザイン業務はクライアントとコミュニケーションを取りながら、柔軟な対応をし、提案していく。日常生活から敏感にデザインと関わっていないと、いざという時にいいデザインが出来ないことから、今後もデザインや美術等に幅広く好奇心を持ち、向き合っていきたい。

## 機能的な民間文書管理の要件に関する考察 ～「特別養護老人ホーム」の文書管理を中心に～ 2015年10月29日 石井幸雄

本研究は、「公文書等の管理に関する法律」(以下、「公文書管理法」という。)が定める文書管理システムを、民間組織である中小企業が導入し、日々使いやすい文書管理システムとなるよう、開発に必要な機能要件を具体化し、明確なRFP(提案依頼書)を作成することを目的とした。

公文書管理法を円滑に運用するため、「行政文書の管理に関するガイドライン」が定められている。本ガイドラインは、本法、施行令の規定例を示すとともに、留意事項として当該規定の趣旨・意義や職員が文書管理を行う際の実務上の留意点について詳細に記しており、これらは、中小企業の文書管理にも十分に適用が可能である。

様々な中小企業の現場にあわせた、使いやすい文書管理システムの機能要件を明らかにすることは、これまで文書管理に求められていた従来価値(組織内の情報共有化、スペースコストの削減、オフィス環境整備等)に加え、説明責任(法令遵守、意思決定プロセスの明確化等)を果たす上で社会的意義をもつ。

中小企業といっても業種業態は多岐にわたる。本研究では、個人情報を多く扱うこと、この情報を施設内の多くの職員が共有する必要があること、また、地方自治体が行う監査への対応が必要なことなどを勘案し、「特別養護老人ホーム」における文書管理を調査対象とした。

時間を要したが、複数の施設を運営する企業にお願いし、何とか協力を取り付けることができた。調査方法としては、当該企業の方針を確認し、本社スタッフ同行の下、4施設を各3回(計12回)訪問させていただいた。施設長、事務職、ケアマネージャー、看護師等全職種の方に、文書管理の品質を担保する4つの機能要件を説明し、現状の問題点把握→原因の分析→改善対策検討に協力いただいた。

第1は目的指向性である。文書管理には、目標→目的→究極の目的という上方指向性が上げられる。本社には文書管理の方針・規程はあるものの、根本問題が解決されているわけではない。私物化意識の要因と払拭する方策について様々な視点から検討した。

第2は対象範囲である。対象範囲には、文書の対象範囲と文書管理の対象管理の2つの側面がある。文書の範囲を「全ての文書」とするところに抵抗感があるが、仕掛中の文書の所在(共有化)には誰もが関心を持っていたのでその次善策を検討した。

第3は管理原則。保管システム(オフィス内)と保存システム(文書庫等)をどのように構築したら利用者が使いやすく、維持管理を定着させることが出来るかという方法論である。狭いオフィスのわりに不要文書が多い。また、必要であってもオフィス内においておく必要のない文書も散見されたので解決策を検討した。

第4は分類技法。ツミアゲ式階層分類とワークプロセス式水平分類を組み合わせたクロス分類。まずは、高速検索性を確保し事務の効率化を支援する。次に、シフト間・職種間の情報共有を促進し、サービスの標準化・効率化、利用者の心身の状況やリスクの気づき、計画やサービスの見直し等の目標達成、更にサービスの質向上という上位の目的を達成するための意思決定最適化を支援する。現状をみると、個人の職務遂行を中心にした文書管理である。意思決定が職種ごとの部分最適になりがちで、利用者中心の情報共有になっていない。この状態は利用者にとって非常にリスクが高い。情報共有は全体最適を目指す上で不可欠である。あらためて情報共有を支える分類体系の重要性が認識されたのである。

研究成果として、当該企業における機能的な文書管理に資するRFPの作成を支援できた。今後、構築されるシステムが文書管理の品質を高め、経営の成熟度向上に資することを期待する。

## メディア・アート論について

2015年 11月 19日 波多野宏之

### 1. 経緯

メディア・アート論は、当初、文化情報学部創設時から専攻科目〈環境芸術論〉として設定され、96～01年度立木定彦、03～10年度筆者が担当した(ただし、09年度野口玲一(当時文化庁;現、三菱一号館美術館))。その後09年度学部改組、カリキュラム改革に伴い、メディア情報学部専攻科目〈メディア・アート論〉となり、筆者が担当して今日に至っている。

〈環境芸術論〉では、担当者により差異はあるものの、都市景観・環境、パブリック・アート、インスタレーションなどに軸足が置かれていた。

〈メディア・アート論〉では、イメージの生成から、写真、映画前史、初期映画、初期アニメーションなどと、テクノロジー・アートとして概括されてきたものを結合した内容としている。

なお、メディア・アートは、かつて新聞、テレビ、ポスター、掲示板等のコミュニケーション手段を媒体としたアートを意味した時代もあったが、90年代以降、主に最先端のテクノロジーを使ったインタラクティブな作品がその中心をなしている。

### 2. 内容

講義内容としては、表象文化史の文脈の中でメディアと芸術表現の関係を辿ることを重要視しており、他方、筆者は1年次からの基礎科目〈芸術学〉(内容は西洋美術史)も担当し、そこで主要な技法に触れている。したがって、ここでは洞窟壁画、デューラーのペン画などを例にイコノゲネシス(イメージの生成)の問題に触れた後、写真の誕生、映画前史、初期アニメーション、ダダイズム、シュルレアリスム、戦後美術(具体～もの派～実験アニメ～ビデオアート)を経てコンピュータ・アートまでを概観し、最後にメディア・アート作品固有の〈保存問題〉で締め括っている。

### 3. 教材

教材としては、既存映像資料のほか、直接取材・入手した下記事項関連の資料を使用した。

- ・初期映画、ダダイズム、シュルレアリスム
- ・1960年代以降の同時代資料(ポップ・アート、ヌヴォー・レアリスム、実験アニメーション、ビデオ・アート、コンピュータ・アート等)
- ・ポンピドーセンター等フランスの映像音響施設
- ・映画誕生100年行事(テアトル・オブティク等)
- ・アルス・エレクトロニカ・センター [AEC]
- ・カールスルエ芸術・メディア技術センター[ZKM]
- ・「進化する映像」展(国立民族学博物館)
- ・「デジタル技術とミュージアム」展(国立西洋美術館 VR技術、コンピュータ画家アーロン等)
- ・「オープン・スペース」展(ICC)
- ・文化庁メディア芸術祭

### 4. 課題

主要な課題として、下記を挙げておきたい。

#### (1) 〈メディア・アート〉自体の課題

文化庁「メディア芸術」祭が対象として漫画を含んでいる現状に見るように、カテゴリーとしてあまりにも雑多な状況を整序する必要がある。これは「クールジャパン」に潜む無批評性にもかかわる。メディアとの向き合い方では、安易にコンピュータに依るだけでなく、岩井俊雄、明和電機、鈴木康広、東芋等にもるように、「道具としてのメディア」の探究の深化に期待したい。アイデアだけでない「質」の担保は言うまでもない。

#### (2) メディア・アート論(教育)の課題

教材として購入できる作品パッケージが少ないことが切実な問題として挙げられる。山村浩二、東芋、AEC(～2013)などは例外的と言えよう。他方、自身の課題としては、サウンド・アートを含む、実験工房、フルクサス等戦後の総合芸術への取り組みを十分に扱えなかったことが心残りである。

(本研究会に際し、取材教材の例として、エミール・レイノーの創始した「テアトル・オブティク」再現上映記録(1995、パリ)を投射した。)