

研究会報告

文化情報学研究所第1回研究会 情報表現論「デザインの必然」

2014年6月26日 丸山裕孝

情報表現論(2015年度からウェブ制作論)の授業では、ウェブサイト構築を主題材として広くインタラクティブなメディアの開発工程をプランニング、アーキテクティング(情報デザインとコミュニケーションデザイン)、プロダクション(ビジュアルデザインとエンジニアリング)の区分にて解説しております。

また、開発工程全体において指標となるユーザーエクスペリエンスの重要性を述べ、ユーザービリティ、ユーザーフレンドリー、アクセシビリティに言及し、インターフェースデザインの制作由来も解説しています。

授業を始めるにあたっては、学生の効率良い内容理解のため、講師本人が情報とメディアとそれらの技術に関わってきた経験則において如何なる立ち位置にあるかを「デザインの必然」と題して述べております。

様々にあるメディアも「人が情報を管理して伝達する道具である」という観点からメディアの形態ごとに組成を紐解き、時代の要請と技術進歩と共に発展を遂げて「双方向性による相互作用を有するインタラクティブメディア」となって多様に展開していることを確認し、それ故に聴講している皆さんには学べき多くがあるので勤勉であれと激励をする。という論旨で述べております。

具体的には、金属工芸の道具の一つである「金槌」(図1)を例に挙げて槌や槌の機能の成立(図2)と人との関わり(図3)についての解説から始めます。その関係を礎に、開発者と利用者の結びつきを伏線にして、メディアという道具に載るようになった情報をメディアの形態に合わせて視覚表現するためにデザインが一般的になり、昨今になって備わった情報の双方向性という機能の可視化の

ためにデザインが必然になったという流れで、ざっくりと、授業全体を俯瞰しております。



図1



図2

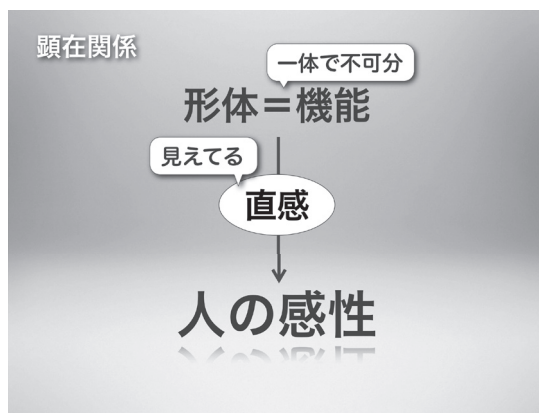


図3

文化情報学研究所第2回研究会

医学・医療情報と「レイ・エキスパート (lay expert)」

2014年7月24日 國本千裕

本報告では、医学・医療分野において近年着目されている「レイ・エキスパート」に関して、その定義づけを行ううえで考慮すべき問題と、以前、実際に行ったインタビュー調査結果¹⁾の簡易報告を行った。

レイ・エキスパートとは、直訳すれば素人の熟達者 (lay expert) のことである。医学・司法・科学技術など様々な領域においてとりあげられつつある概念であり²⁾、ある専門領域において、体系的な専門教育を受けていないにも関わらず、極めて「専門的な」知識・スキルを獲得した素人のことを指す。そもそも、レイ・エキスパートという概念・用語自体は、2000年前後に米国でみられるようになったといわれている²⁾。特に医学・医療分野において、その存在が注目されるようになった原因は、1) 専門情報へアクセスする機会の増加、すなわち、インターネットの普及や、医学論文のオープンアクセス化、さらには、2) 医療をとりまく環境の変化、すなわち、インフォームドコンセントの普及や、治療の意思決定を患者自身が行う「患者中心の医療」の普及が影響していると考えられる。しかしながら、このレイ・エキスパートに関しては、その言葉や概念に注目が集まる一方で、その定義は曖昧のままであり、実際にそれがどのような人々であるのか、どのような知識をもつ人々であるか、といった実態は未だ明らかになっていない。

レイ・エキスパートの定義や位置づけを考えるうえで、まず「専門家のもつ知識 (専門知)」と「素人のもつ知識 (素人知)」の違いについて、比較を行う必要がある³⁾。医療専門家の知識は、その獲得過程に長期のトレーニングや教育が必要とされ、知識そのものも体系的に獲得される。さらに、その知識の裏付けとなるのは科学的根拠 (エビデ

ンス) であり、資格制度による支えも有している。一方、医療分野における素人、たとえば患者の知識は、主に個人の経験や体験を通じて獲得されたものであり (例: 闘病中に痛みへの対処法を知った) 体系的に獲得されるものではない。さらにその知識の裏付けとなるのは自身の経験そのもの、あるいは、他者 (他の患者) との体験の共有などである。本報告では、こうした背景や考えるべき視点をふまえたうえで、1) レイ・エキスパートとはどのような人々なのか、2) その「知識」の特徴とは何か、この2点を探索的に明らかにすることを目的に行った、インタビュー調査の詳細と結果を報告した。調査対象者となったのは、レイ・エキスパートの候補者3名 (患者会の創設者や運営者、構成員などいずれも患者会関係者) である。インタビュー調査では彼らに対して、1) 闘病と知識獲得の過程、2) 獲得した情報・知識の詳細、3) 獲得した知識の利活用について尋ね、その結果を分析した。結果として、彼らの得た知識の特徴は、1) 専門的ではあるが、獲得した内容が体系的ではなく、個人の関心領域に特化していること、2) 医療の専門知識なしには理解が困難な「専門用語」が数多く含まれていること、3) 一方で、科学的根拠をもたない経験知が、科学的根拠をもつ専門知と同程度に重視されていること、などの傾向がみられた。

1) 國本千裕「レイ・エキスパートが有する「知識」の特徴

日本図書館情報学会, 三重大学 (2012-05-12)

2) 村上陽一郎「レイ・エキスパートの役割
『ITと文明』NTT出版 2004 p.98-138.

3) 松繁卓哉『患者中心の医療という言説: 患者の「知」の社会学』立教大学出版会 2011 189p.

文化情報学研究所第3回研究会 音響演出論「ストーリー展開の結論としての効果音」

2014年10月30日 大久保博樹

【要旨】 本稿では、効果音制作の考え方の礎の一つである映像ストーリー分析とその指導の必要性について、ゼミナールにおける指導例から報告する。

【キーワード】 効果音 映像ストーリー ストラクチャー分析 シド・フィールド

1. はじめに

映像作品における「良い音」の定義を、ゼミナールで探求している。ここでいう音を映画の効果音に絞っても、深遠なテーマであることは論を待たない。

そこで、ゼミナールでは作品において違和感を持たれない音を「良い音」の必要条件とし、これを最適な音と捉えることとした。そこを基点として、まず映像ストーリーの分析に手をつけ、その構造から登場人物と観客の心理状態を明らかにする。作品における心理状態と感情移入を十分に理解できれば、イメージを強調し本物らしく見せる働きを持つ音の選択が可能となり、「良い音」の本質に迫ることも可能であると考えからである。

本稿では、その指導例の一部を紹介する。

2. 映像ストーリーの分析による音の選択の理解

映像ストーリーの分析は、3年次春学期のゼミナールで取り組んでいる。ハリウッドの映画制作会社でシナリオ部長をしていたシド・フィールドが、人々に受け入れられる映画は、そのストーリー構造にパラダイムがあることを1980年代半ばに指摘した。

映画は3幕構成をとり、各幕にはプロットのポイントとなる点が存在し、その作品におけるストーリーの分岐点になっていると主張した。こうしたポイントは、登場人物による何かの発見、心理の変化、次の行動へ移る動機などとして巧みに配置されたものであり、監督はカットの切り返しや付ける音によって観客に示していく。

この点を確かめるため、『トイ・ストーリー』、『JAWS』、『プリティー・ウーマン』、『L.A. コンフィデンシャル』、『ダイ・ハード』、『スパイダーマン』、『アメリカン・ビューティー』といったハリウッドのヒット映画を順番に視聴させ、パラダイムに基づくストーリー分析をグループ単位で取り組ませる。

ゼミ生は4作品目あたりから適切な分析結果を発表するようになり、これまで見てきた映画の設計図に気付かされたとして、多角的な視点を持つことの意義を理解するようになる。これを受けて、映像作品における音のあり方を示し、具体的な効果音を紹介していくことで理解を促している。

3. おわりに ～演習における音作りの位置～

J・S・バッハが作曲指導の際に「この音は天から降ってきたのかね?」と言ったと伝えられるが、効果音も同様に確固たる根拠を必要とする。効果音の選択と制作に取り組む第一歩は、「何となく合っている」音や「自分の気に入った」音楽では映像から真に伝えたい事柄を表現しきれないことの理解にある。

今後はさらに実証的な手法もより多く取り入れて、ゼミ生と共に効果音の在り方を軸に、さらに「良い音」を探求していきたい。

文化情報学研究所第4回研究会

アルトテークとは何か：仏独に見る美術作品貸出ギャラリー

2014年11月20日 波多野宏之

アルトテーク (artothèque) とは、版画、写真等美術作品を貸し出すギャラリーのことをいう。

20世紀初頭より、米欧で始まり、フランスでは、グルノーブル、アヌシーほか、アルザス地方のストラスブール、ミュルーズなどにある。ドイツでは、グラフォテーク (Graphothek) という。

特に地域の若手作家の作品を買い上げ、その創作を支援することと市民にオリジナル作品を身近に置いて親しんでもらうことを目的とする。公共図書館に設置されることが多いが、美術館、文化センター等に置かれることもある。

フランスでは、1960年代、アンドレ・マルローが主導した文化会館活動において、ル・アーヴル (1965) などで始まり、1982年以降、文化省による支援が開始された。筆者はこれまでに (1) 南仏ミラマス公立図書館 (当時) 内のアルトテーク (1985 訪問、以下同様) や (2) ミュルーズ市立図書館 (当時) (1985)、(3) グルノーブル市立グラン＝プラス図書館 (当時) (1996)、(4) アヌシー市立図書館 (1996) における実態を見てきた。今回新たに (5) ストラスブール都市共同体図書館 (2013)、(6) (独) シュトゥットガルト市立図書館内グラフォテーク (2013) を訪問する機会を得た。以下約30年間の変化についての素描と今回訪問した2館の概要、さらに日本における同種サービスの可能性について触れる。

現在、(1) は、公立メディアテークミラマス、(2) は、ミュルーズ市立美術館アルトテーク、(3) は、グルノーブル市立カテブ・ヤシン図書館、(4) は、アヌシー市立アルトテーク / 図書館ボンリユウにそれぞれ置かれており、設置場所、面積等が改善され、収蔵作品数も相当増加している。(いずれもネットによる調査)

メディアテーク / アルトテーク Neudorf (新港の意) は、ストラスブールとその近郊を含むストラスブール都市共同体の図書館網の一角を占める。専用ギャラリーを備え、版画、写真等約800点を持つ。借り出す作品用の大小専用バッグが用意されており、ごく簡便に借り出すことができる。

ドイツのシュトゥットガルト市立図書館グラフォテークは、特異な内部空間を持つ近代的な図書館の最上階に位置し、約2,500点をもつ。自動貸出システムを持ち、美術作品の借り出しも、ごく一般化しているように思われた。

さて、こうしたアルトテークのサービスは日本では行われているであろうか。知られるところでは、栃木県宇都宮市立河内図書館、同上三川町立図書館、埼玉県入間市図書館、大阪府茨木市図書館、愛知県飛鳥村図書館 (公民館で事業開始) などで複製画の貸し出しを行っているが、これらはオリジナル作品ではなく、あくまでも複製画である。

オリジナル作品を扱った例としては、仙台メディアテークにおいて東北芸術工科大学学生等の作品を貸し出す期間限定のプロジェクトが行われた (2002-2003)。また、現在進行中のプロジェクトとしては、京都造形芸術大学のアルトテック：リースプログラム (Artoteque - Student Art Rental Program) があり、2015年開催の京都国際現代芸術祭「PARASOPHIA」の一環として行われる。

我が国において本来的なアルトテークサービスが行われない要因は何であろうか。まず第一はこの種のサービスがよく知られていないことがあるであろう。他にも、美術作品を所有する [コレクションする] 趣味・階層の未成熟、美術作品を額装し個人的に鑑賞する習慣の不在、未成熟、美術品を壁に掛ける伝統の不在 (床の間にハレの時だけ出す)、美術品の材質の相違、住宅事情 (壁が少ない、床の間の消失、賃貸家屋の壁の利用不便性) などが考えられる。さらには美術鑑賞教育や文化行政の未成熟も大きな要因であろう。

文化情報学研究所第5回研究会

魅力的な「音」のデザインについて

2015年2月26日 金基弘

1. 「音」のデザインについて

近年、マスメディアなどで「音響デザイン」や「サウンドデザイン」という言葉を耳にすることがある。のように「音」のデザインに関する関心が高まってきたが、その詳細についてはまだ不明な点が多い。音のデザインとは、定義し難い言葉であるが、簡単に言えば「ある対象に必要なや目的に応じた音 (sound) を設計 (design) して具現化すること」である。昔の人が考えた日本庭園の装飾の一つである「水琴窟」や「添水」などは、素晴らしい音のデザイン事例であろう。音のデザインは必要や目的が様々であるため、その適用範囲が広くて設計や具現化の様子も異なってくる。また、音のデザインは芸術である音楽とは違い（「聴覚の美的な感性に訴える」という意味では共通しているが）、実用面や機能面を重視した分野である。音のデザインが必要な分野としては、製品音のデザイン、サイン音のデザイン、サウンドスケープデザイン、公共空間の音環境デザイン、マルチメディアの音のデザインなどの分野が存在する¹⁾。以下では、著者が取り組んできた最近の研究を中心に提起し、音のデザインの魅力を伝えたい。

2. 高級車の音のデザイン

日本の高級車の音のデザインと評価に関する共同研究を行った。まず、自動車音（発進時・バック駐車時・停車時の収録音）の高級感について、連続評価法による競合他社車種（ドイツ製）と自社内車種間の比較検討を行った。次に、現仕様音の評価結果を踏まえ、ドア解錠および施錠時における「アンサーバック音」の改善に着手し、アンサーバック音の印象的側面として「高級感」「先進

性」と、機能的側面として「操作感」「ブランド性」が両立した音のデザインを行った。

3. 高級マンションの音のデザイン

韓国的高级マンションを対象に、適切なサイン音の導入に関する国際共同研究を行った。制作されたサイン音が「印象的側面」と「機能的側面」においてふさわしいかどうかを実験室実験を通して検討を行い、マンション内外の設定空間別に最適なサイン音を選定した。また、選定されたサイン音を用いて実際の現場評価を行い、サイン音の導入の有効性や景観への影響などについて確認を行い²⁾、実際の導入につなげた。

4. 面白おかしい映像の音のデザイン

面白おかしい映像における「笑い」を誘発する効果音および音楽の効果について検討を行った。「イメージ音」は、音の印象が面白い（つまらない）ほど、映像と組み合わせたときに映像の印象も面白く（つまらなく）なる。「誇張音」は、音の印象がつまらなくても調和する映像と組み合わせると、映像の印象が面白くなる。「シンボリックな音楽」は、音楽から連想された内容と映像に表現された内容が一致すると、音楽の印象がつまらなくても映像は面白くなる³⁾。

参考文献

- 1) 岩宮, 音のデザイン—感性に訴える音をつくる—, 九州大学出版会, 2007.
- 2) 金他, 韓国の集合住宅における効果的なサイン音のデザイン方策, 音響講論, 2011.
- 3) 金他, 映像コンテンツにおける「笑い」を誘発する効果音と音楽の要因, 音響講論, 2013.

「メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要」投稿規定

(平成 24 年 4 月 11 日改正)

1. 投稿資格

1. 1 投稿執筆者は、原則として、本学メディア情報学部の教員とする。
1. 2 本学メディア情報学部の学生（大学院生を含む）は、教員の推薦により投稿することができる。

2. 申し込み方法

2. 1 申し込みは、所定の執筆申込用紙により行う。
2. 2 執筆申し込み用紙の提出先は、メディア情報学部機関誌委員会とする。
2. 3 執筆申し込み締切日は、各号の原稿締切日の2カ月前までとする。

3. 原稿について

3. 1 原稿は原則として未発表のものに限る。ただし、口頭発表のみを行った場合は、この限りでない。
3. 2 掲載する原稿の種類は、論文・研究ノート・資料・作品研究・授業研究とする。
3. 3 論文には、使用言語の要旨をつける。和文論文には、英文要旨をつけることが望ましい。
3. 4 原稿の採否は、メディア情報学部機関誌委員会において決定する。なお決定に際しては、外部の意見を求めることもある。また原稿の修正を求める場合もある。
3. 5 学生の投稿に関しては、別に定める「学生論文審査要綱」に基づいて審査を行う。
3. 6 原稿の執筆は、原則として「メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要」執筆要領による。
3. 7 原稿の提出先は、メディア情報学部機関誌委員会とする。

4. 編集と校正

4. 1 編集に関しては、メディア情報学部機関誌委員会に一任する。
4. 2 校正は、原則として執筆者の責任とする。
4. 3 校正の段階での大幅な加筆・修正は、不可とする。

5. 抜刷

抜刷は、一編につき 50 部とする。

6. 電子化及び Web 上での公開

本紀要に掲載された論文等は原則として電子化 (PDF 化) し、本学のホームページや機関リポジトリ等を通じて Web 上で公開する。但し、電子化及び Web 上での公開について承諾を得ることが困難な場合には、該当論文等は非公開とする。

7. その他

原稿料の支払い、及び掲載料の徴収は行わない。

「メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要」執筆要領

平成 7 年 6 月改定 文化情報学部

平成 23 年 3 月改定 メディア情報学部

平成 24 年 4 月改定 メディア情報学部

1. 原稿について

(1) 原稿の作成

- a. 原稿は完全原稿とする。
- b. 原稿は横書きのワープロ原稿とし、和文は 1 行 22 字、40 行、欧文は 1 行約 90 ストローク、39 行で作成する。
- c. 原稿の記述順序は、論文の表題、著者名、要旨、キーワード、本文、英文論文表題*、ローマ字による著者名（名、姓の順で姓は大文字）*、英文要旨*、英文キーワード*（*は和文論文のみ）の順とする。

(2) 原稿の提出

- a. 原稿は、A4 ハードコピー（上記字数、行数によるもの）と電子ファイルを提出する。
- b. 電子ファイルは MS-DOS の標準テキストファイルであることが望ましい。

(3) 原稿の字数（または枚数）

- a. 日本文の場合
 - ① 論文 30,000 字以内
 - ② 研究ノート 30,000 字以内
 - ③ 資料 20,000 字以内
 - ④ 作品研究 20,000 字以内
 - ⑤ 授業研究 20,000 字以内
- b. 欧文の場合（1 行 90 ストローク、39 行を 1 ページとして換算した枚数）
 - ① 論文 17 枚以内
 - ② 研究ノート 17 枚以内
 - ③ 資料 11 枚以内
 - ④ 作品研究 11 枚以内
 - ⑤ 授業研究 11 枚以内
- c. 図表
図表は上記字数（枚数）に含める。

(4) 論文要旨

日本語要旨は 200-400 字程度、欧文要旨は 100-200 語程度とする。

(5) キーワード

論文使用言語によるキーワードを付すことが望ましい。

2. 見出しのつけかた

原稿の章、節、項などの見出しには、ポイントシステムによって記載する。

第1章→1.

第1章第2節→1.2.

第1章第2節第3項→1.2.3.

3. 注のつけかた

a. 原稿末尾に一括し、通し番号を付す。脚注は設けない。

b. 本文中の注番号の位置は関連箇所の右上肩とし、アラビア数字と半かっこを用いて、¹⁾、²⁾、³⁾、…のように表記する。

c. 本文中の注番号は、下記の例のように、句読点、引用符などと同時に用いられる場合には、それらの前におく。

(例) ……である¹⁾」

……と指摘した²⁾。

4. 図表について

a. 図表は、本文中にその挿入箇所を指定する。

b. 図表には、図1、図2、…、表1、表2、表3、…のように連番をつける。

c. 図表の連番および表題は、表は上部、図は下部に記す。

5. 引用文献の記し方

他の文献からの引用は、本文に注をつけた上で原稿末尾に次のように記載する。

(1) 和文文献

a. 雑誌論文 《著者「論文名」『誌名』 巻号 年 頁》

(例) 荒憲治郎「国際収支の構造と政策配合－再論」『駿河台経済論集』
vol.3, no.2 (1994) , p.35-53.

荒憲治郎「国際収支の構造と政策配合－再論」『駿河台経済論集』
3 [2] (1994) , 35-53.

b. 図 書 《著者『書名』 出版者 出版年 頁》

(例) 安澤秀一『史料館・文書館学への道：記録・文書をどう残すか』吉川弘文館 1985 285.6p.

c. 論文集の一論文 《著者「論文名」『書名』編者 出版者 出版年 頁》

(例) 床次徳二「日米の安全保障と沖縄問題」『日本の安全保障』日本国際問題研究所編
鹿島研究所出版会 1964 p.311-335.

(2) 欧文文献

a. 雑誌論文 《著者 “論文名” 誌名 巻号 年 頁》

(誌名は下線の代わりにイタリックでも可)

(例) White, A. "The profile investigation in the UK: The legal issues."

Online CDROM Review, vol.17, no.4 (1993), p.223-226.

(例) White, A. "The profile investigation in the UK: The legal issues."

Online CDROM Rev. 17 (1993), 223-226. (通し頁の場合は、号数は省略してもよい)

b. 図 書 《著者 書名 出版地 出版者 出版年 頁》

(書名はイタリックでも可)

(例) Slavin, M. Atomic Absorption Spectroscopy, 2nd ed. New York,

John Wiley, 1978, 193p.

c. 論文集の一論文 《著者 "論文名" in 書名 ed. by 編者 出版者 出版年 頁》

(書名はイタリックでも可)

(例) Bertalanffy, L. von. "The history and status of general system

theory." in Trends in general system theory, ed. by Klir, G.,

New York, John Wiley, 1972, p.47-50.

(3) 引用をくり返す場合の省略法

a. 前掲の論文・図書を再引用する場合

和文文献では 《著者 前掲書 頁》 《著者 前掲論文 頁》

欧文文献では 《著者 op. cit. 頁》

b. 再引用の論文が並列する場合

和文文献では 《同上 頁》

欧文文献では 《ibid. 頁》

6. その他

不明な点についての問い合わせ先は、メディア情報学部機関誌委員会とする。