

## 2016 年度学術交流資金 研究成果報告書

研究課題名：プレイス&モバイルメディア

研究代表者：小川克彦

### ■研究の目的

本研究は「親密な他者」関係を促すコミュニケーションメディアを開発・検証するものである。昨今、ICT 技術の発展や国際化の影響から、異なる価値観や国籍の者との交流が増えている。これに対して、匿名性が人間関係の親密さを促進させる、ネットコミュニティ上の「親密な他者」に注目した。本研究で開発するメディアを通して、リアルな空間にも「親密な他者」が生み出せるか検証したい。伊藤・古田は、外国人観光客を対象に、双方向インターネットラジオの研究を行った。中原は遠隔コミュニケーションをテーマに、ロボット型メディアを開発した。田島は、地域アートイベントをテーマに、交流促進メディアとしての映像を制作した。小川・伊藤は、それら実証の取りまとめを行った。

### ■研究成果概要

中原は、「親密な他者」関係を促すメディアとして、ゲーム性を付与した実世界コミュニケーションメディアに着目し、ユーザ自身の身体の一部を擬人化するデバイスを開発した。評価実験として、まず被験者自身の手を開発デバイスを装着してもらい、操作体験によるインタビューを実施した。その結果、擬人化デバイスを装着した自分の手は、擬人性を促進させ、通信メディアとして妥当であり、自己性と他者性の双方を感じるといった意見を多数得ることができた。続いて、身体の一部が擬人化された条件とそうでない条件の間で、与えられたエクササイズに対して、身体運動の差異を評価した。評価の結果、擬人化条件のほうが身体運動を促進することが確認できた。よって、開発デバイスは、身体運動を伴うゲーム性を付与することで、自分自身の手を擬人化による「親密さ」と、自己・他者双方が入り混じる「匿名性」を備えたコミュニケーションスタイルが形成可能なことを示唆していると考えられる。

田島は小規模地域アートプロジェクトの現場において研究を行った。昨今、ICT 技術の発展や国際化の影響から、異なる価値観の者との交流が可能になったことを踏まえて、様々な問題が起きている。これに対して、匿名性が人間関係の親密さを促進させる「親密な他者」に注目し、研究を進めた。具体的には、本研究で開発するメディアを通して、リアルな空間にも「親密な他者」が生み出せるか検証したい。「親密な他者」関係を促すコミュニケーションメディアとしての芸術作品を制作し、研究として発表を行った。またそれに関わるトークイベントなどを開催したことも成果と言える。

具体的には下記の成果が挙げられる。

- 1) まず、亀山トリエンナーレ 2014 で展示したメディアアート作品『Counters』について、参与観察を踏まえて論文を執筆し、2016 年 7 月に開催された「NICOGRAPH International 2016」(開催地:中華人民共和国・杭州)にて発表した件が挙げられる。
- 2) 2016 年 8 月に、東京都新宿区で開催される地域アートイベント「新宿クリエイターズフェスタ 2016」にて、参加型プロジェクションマッピング作品『”WHO?”S』を発表した。道端に撮影台が設置されており、そこで撮影された人の顔の写真が加工され、ほぼリアルタイムに地域の商店街のビルに投影された。道行く人々が作品を見ながら、「あれはだれ？」と言ひ合ひ、そこから「親密な他者」が生まれることを目指した。また、本作品は 2016 年 11 月に「「会話を生む空間形成」のためのメディアアートの実践～新宿区中井のインタラクティブプロジェクションマッピング「”WHO?”S」を事例として～」という題目で、「環境芸術学会第 17 会大会」(開催地:女子美術大学、神奈川県)にて発表を行った。
- 3) 2016 年 11 月に、京都府木津川市で開催される地域アートイベント「木津川アート 2016」にて、プロジェクションマッピングと顔認証システムを使ったインタラクティブアート作品『stat(u)es』を発表した。本作品は室内の作品であり、大量の木製の茶箱に対して仏像の静止画がマッピング投影されている。鑑賞者が展示空間に入り、キャプションを読んでいる間に、ウェブカメラによって顔を検出し、仏の顔の部分が鑑賞者の顔とモーフィング状に入れ替わる仕組みになっている。この展示では、作品を経由した地域住民とのコミュニケーションが非常に多く行われた。一般的に、地域アートイベントの現場では、地域住民と密にコミュニケーションできる能力に優れた芸術家が重宝されやすい。本展示を通して得た経験として、たとえコミュニケーションスキルのない芸術家と言えども、作品を介すことで、地域住民とのコミュニケーションが可能になる可能性が示された。このことは、まさに「親密な他者」関係を促すコミュニケーションメディアとしての芸術作品の体験事例と言えるだろう。
- 4) 最後に、「BankARTArtistinResidenceOPENSTUDIO2016」の一企画としてトークイベント『生活の中に現れるアート』を企画し、自らはコーディネーターとして参加した件が挙げられる。このトークイベントでは、「日常と美学のあいだ」を研究する、芸術家と若手美術研究者を招聘し、「日常」と「芸術」の関係性から「親密な他者」を生み出す手法について、広く議論を行った。  
※他の登壇者:青田麻未(東京大学大学院)、伊藤由貴(アーティスト)、野本直輝(アーティスト)、橋口静思(明治学院大学非常勤講師)

## ■研究成果一覧

- Ayaka Ito, Katsuhiko Ogawa (2016) 『The Behavioral Analysis for Cross-Cultural Understandings using Place Oriented Internet Radio』, HCI International 2016 ※「Cross-Cultural Design Best Paper Award」受賞

- Hirotaka Osawa, Daisuke Nakahara (2017) 『Dear My Hand: Enhancement of Physical Exercise by Body Part Anthropomorphization』, HRI2017 (2017年3月、発表確定)
- Yushi Tajima, Yuta Muto (2016) 『Proposal of Methods of Interactive Art to Empower Japanese Local City: The Work "Counters" in Kameyama Triennale』 Proceedings of NICOGRAPH International 2016(Short Paper)
- 田島悠史 (2017) 『新宿区中井地区における、東京メディア芸術学部の域学連携事業の試み』 Artes : Bulletin of Takarazuka University 30 (宝塚大学紀要) (2017年3月頃、掲載確定)
- 田島悠史 (2017) 『イベント運営を活用した、創造的ソーシャルメディア教育のためのアクティブラーニング手法』 情報コミュニケーション学会学会誌 Vol.12 No.2 (通巻 21 号) (投稿中)
- 田島悠史 (2016) 『「会話を生む空間形成」のためのメディアアートの実践～新宿区中井のインタラクティブプロジェクションマッピング「”WHO?”S」を事例として～』 環境芸術学会第 17 会大会
- 田島悠史 (2016) トークイベント『生活の中に現れるアート』企画・コーディネーター
- 田島悠史 (2016) 『” WHO?” S』, 新宿クリエイターズフェスタ 2016
- 田島悠史, 渡邊哲意 (2016) 『stat(u)es』, 木津川アート 2016 ※出展名義は「宝塚大学新宿キャンパス学外連携室 (田島悠史 渡邊哲意)」

以上