

2017 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、ストーリードリブン型のキュレーションメディアを開発・検証するものである。近年、人と人がつながる機会と共に、情報量とストレスも増大した。この問題の対処法として、情報の一部を抽出し、適切に伝わる状態にすると共に、ストーリー性を喚起する「キュレーションメディア」が必要と考えた。伊藤は、外国人観光客を対象にした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

伊藤は、異なる国や民族との相互理解を深める重要性が増している現状を鑑み、人と人とのつながりを強固にする「キュレーション機能」としてユーザ同士の対話を促すメディアづくりを行った。具体的には、訪日外国人による日本文化の深い理解を支援するため、場所依存型コンテンツを提供する音声ガイドシステムをデザインした。浅草をフィールドとした外国人観光客へのインタビューや街歩きによる参与観察を研究手法とし、ユーザの文化的な気付きに着目した行動分析を行った結果、それぞれのユーザの行動エピソードは、ユーザ同士や地元の人々との会話を含むインタラクションを経ていくつかのパターンに分類できることを明らかにした(図1)。すなわち、①自国と日本文化の違いや類似点など、異文化および他者との「差異」に関する認識、②自らの育った環境や経験、自国文化の知識など「自己」に関する認識、③表出した異文化としての日本文化に代表される「文化」そのものに関する認識、④そのいずれにも当てはまらない(認識しない)場合である。この成果は博士論文として2018年2月に報告された。

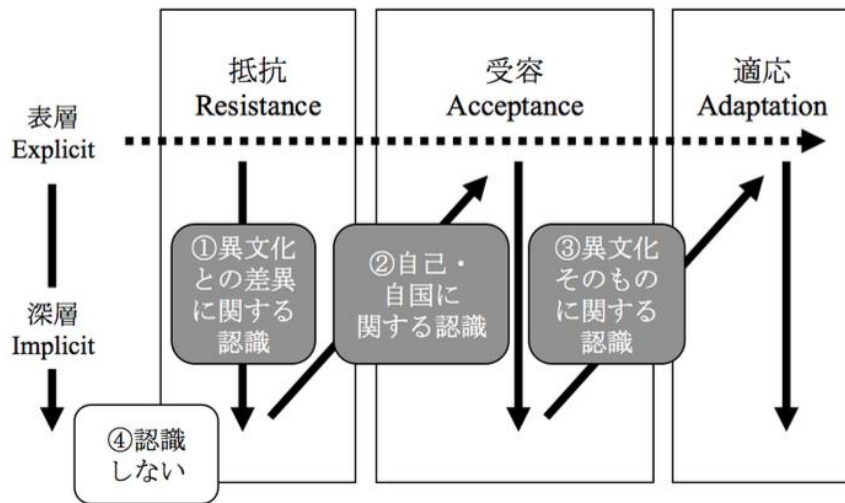


図1 異文化理解モデル

中原は、キュレーションメディアとして、コミュニケーションロボットの策定を行った。近未来のソーシャルメディアにおいては、低い発信コストで手軽にコミュニケーション可能な利便性を保持しつつ、その膨大且つ多様な投稿情報による情報の埋没や、ストレスを引き起こすことを防ぐことが必要と考える。そこで、日常生活の文脈である「コト」と、それを結合する「モノ」を、ユーザが選択的に生成可能なメディアの検討を実施した。具体的には、ソーシャルファブリケーションやビジュアルプログラミングを主体としたメディアを活用によるロボットUIの検証を実施した。その結果、日常生活上の抽象的なメディアにおいても、ユーザ自身で多様なロボットコンテンツを生成可能なことが確認できた。また、「モノ」と「コト」の関係性を可視化・編集可能なエコシステムの検討も実施した。その結果、「遊び」志向の製作法により、「コト」としてはアイディア、「モノ」としてはビジュアルデザイン及びサウンドエフェクトの関係性を編集可能なオープンコンテンツを作成できた。

田島は、小規模地域アートイベントにおいて出展される映像表現あるいはメディア表現を、キュレーションメディアとして位置付けた。そのフィールドとなったのは、1) 三重県亀山市において2017年9月から10月にかけて開催された小規模地域アートイベント「亀山トリエンナーレ2017」、2) 愛知県豊田市にて10月から12月に開催したプロジェクションマッピングのワークショップ「とよたマッピング」、3) 茨城県ひたちなか市那珂湊地区における自治体や商店街との協議会である。1) においては、地域に関連している人々のインタビューに基づく映像インスタレーション作品『GateKeepers』を制作・展示した(写真1)。2) では、不要な情報を切り捨て「ユーザのニーズ」に特化したプロジェクションマッピングのワークショップを企画・実施した。3) については、他の研究者との協働の

元、那珂湊地区をキュレーションする観光 AR アプリの企画を実施した。



図 1 田島悠史『GateKeepers』(2017)

■研究成果一覧

- 伊藤 綾香, 小川 克彦: 場所依存型音声ガイドシステムを用いた異文化理解モデルの提案, 電子情報通信学会 HCG シンポジウム 2017, 2017.
- Ayaka Ito and Katsuhiko Ogawa, "The Proposal of Cross-Cultural Understanding Model using Place-Oriented Audio Guide System," Proceedings of Applied Human Factors and Ergonomics Conference (AHFE 2018) (in press)
- 中原大介: デジタル DIY ツールキットによる「モノ」「コト」横断発想教育, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2017, 2017.
- 中原 大介, 山岡 潤一: 「モノ」「コト」横断発想教育のためのロボット教材の提案, HAI シンポジウム 2017, 2017.
- 中原大介, 大川陽介: “共育”型プロジェクト: 「遊び」志向教育とオープンコンテンツ制作によるロボット型 UI 開発の提案, インタラクション 2018, (2017 年 3 月、発表確定)
- 田島悠史: 『GateKeepers』 亀山トリエンナーレ 2017, 亀山トリエンナーレ, 2017
- 田彩加, 佐々木芽衣, 田島悠史, 橋口静思: みなとメディアミュージアム 2017 活動報告, 日本アートマネジメント学会第 19 回全国大会, 2017.
- 田島悠史: 小規模地域アートイベント出展作品における、顔の使用についての考察, 環境芸術学会第 18 回大会, 2017.

以上