

氏名	いけがわ たかゆき 池側 隆之
学位(専攻分野)	博 士 (学術)
学位記番号	博甲第 615 号
学位授与の日付	平成 23 年 9 月 26 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
研究科・専攻	工芸科学研究科 造形科学専攻
学位論文題目	情報環境に呼応するデザイン方法論における映像の役割
審査委員	(主査)教授 櫛 勝彦 教授 山本建太郎 教授 福田民郎 准教授 中野仁人 准教授 岡田栄造

論文内容の要旨

本論文は、デザイン領域における映像の一般的役割を再考し、今日の映像創作行為がデザインプロセスにおいて、有用な意味を持ち得ることを論証し、従来別個な創作分野として語られてきた「デザイン」と「映像」の関係を、補完的に交差し合う新たな構造として明らかにするものである。

論文の構成は、序章の他、以下の 5 章および、終章で構成されている。

第 1 章では、デザイン概念の成立から今日までのデザイナーとユーザ間のコミュニケーションに内在する情報性の変容を時系列的に確認している。さらにその考察から、「映像行為がデザイン方法論の中でも機能する」という仮説の論拠とその実証のフレームワークを提示している。

第 2 章では、シネマトグラフ誕生以降の視覚伝達における映像の役割を確認した上で、映像成立要素の分析を行い、原初より映像が本来的に持つデザイン性を明らかにしている。また、近年の映像コンテンツの傾向として顕著な「構造・プロセスの前景化」を指摘し、現代の視覚伝達デザインにおける映像の新たな役割を提示している。

第 3 章では、視覚伝達系デザインの教育現場での筆者が実施するアニメーション制作演習を対象に、学生作品の類型化を行い、アンケートおよびインタビュー調査の分析から、作品類型と作者の創造過程との関係を明らかにし、所謂「記号生成を通したメッセージ伝達」に留まらない、よりメタレベルの方法論への関心、つまり計画的な創造としてのデザイン思考を誘引する映像行為の存在を明らかにしている。

第 4 章においては、プロフェッショナルな映像作家複数に対しての創作過程に関するインタビュー調査を行い、その発言データをグランデッド・セオリー・アプローチに基づき分析を行っている。そこからは、作家らの創作プロセスに見いだされる「情報」と、それによって駆動される非線形的工程の関係が明らかとなり、パースの記号論とアブダクションといった認知思考理論を参照しつつ、創造性が確保される記号生成過程を提示している。

第 5 章では、プロダクトデザイン分野などの映像を途中手段として用いる事例をあげ、映像の対象知を超えた問題理解、あるいは創造的思考のための方法知としての映像の役割を確認し、デザイン分野での映像行為の一般的価値を検証している。

以上の論証から、著者は、映像と映像行為が持つ理論的構造が、デザイン領域において分野横断的に強力な思考ツール、あるいは基盤的な役割を果たしうることを明らかにしている。

論文審査の結果の要旨

映像は、従来専門家の手によって企画され、制作され、上映されるという情報コンテンツであり、伝達メディアであったが、昨今のデジタルテクノロジーの進化により、誰もが発見やメッセージを映像コンテンツとして作成し、気軽にインターネットを通して他者に伝達できる状況が生まれている。現代の若者は、生まれたときより映像に囲まれた環境で育ち、アニメーション自体がごく自然な表現形態として身体化されているといつても過言でない。そのような環境下、動画映像制作が要求する思考方法、あるいは思考過程は、現代の様々な創造場面、特にデザイン現場において、根底的にすでに浸透しているのではないか、また逆に、映像作成行為自体が、極めてデザイン創造のプロセスを強く必要としているのではないか、という本論文の主張は、現代のデザイン方法論研究において新鮮であり、大きな意味を持っている。

本論文では、まず映像とデザインという2つの確立された分野の誕生と発達を、主に文献調査より概観し、分化と融合の歴史を確認し、映像行為とデザイン概念の関係性を構造的に明らかにした上で、映像作品創作における意識の流れと思考過程を、被験者作品の分析と質問紙調査、および対面インタビューにより、導き出している。被験者は、映像作成の初学者とプロフェッショナルな映像作家に分け、特に前者においては、アニメーション作品の一般的類型と、個々の類型作品が生まれる思考的特徴をプロトコル分析により導き出しており、自己表現レベルの段階が無意識的なものから計画性を伴う、つまりデザイン性をともなう意識的なものになるにつれ、「(記号生成による) メッセージ」から「(記号生成のための) 構造化」といった「プロセスの前景化」が生まれることを明らかにしている。このことが、本論文の理論的主張を支持するもっとも大きな発見であるが、さらには後者の映像作家のグラウンデッド・セオリー・アプローチに準拠した創作過程分析により、作家のオリジナリティの維持と、作品の社会的・商業的成立の構造を明らかにした。

そして、最近のプロダクトデザインプロセスを参照しながら、時間軸を伴う思考、つまり、情報構造化の問題に対し、映像行為の有効性を説き、また、逆に、映像作成ワークショップにおける事例から、映像作成における、意識的構造化の採用と効果を示し、デザインと映像の両者における創造プロセスへの新たなモデルを提示している。

以上のように、本論文は、映像思考とデザイン思考の構造を枠組みとして示していることから、デザイン方法論研究において、大きな学術的価値を有するものと認められる。

本論文の内容は、以下の学術学会誌の査読論文として公表されている（2は印刷中）。

1. 池側隆之「デザイン教育におけるアニメーション創造工程に関する研究：デザインプロセスの客観的視覚化」日本認知科学会『認知科学』第17巻3号, pp430-443, 2010年9月
2. 池側隆之「映像によるコミュニケーション・デザイン：コンテンツにおける創造プロセスの前景化」意匠学会『デザイン理論』第58号, 2011年8月