

—発表に際して

第2回発表班では、“デザイン言語 2.0”第二章において取り扱われている「メディアのデザイン」を担当し、そこに付随する インタラクティブ/インタラクティビティ/インタラクション をデザインするという概念を中心に研究し発表する予定です。特に私たち発表班では、現世においてインタラクティブであることが認められる「ゲーム」と「WEB」の二つのメディアの軸に沿う形でインタラクションを眺め、“インタラクティブの本質”と“今後メディアが進化するということであれば、一体どのような概念や考え方が突出してくるのだろうか”という点を主に扱う予定です。

このプレレジュメでは、“デザイン言語 2.0”第二章—インタラクティブをどのようにデザインするか—というテーマを掲げている永原康史氏のインタラクションに対する考え方をまとめていますので、まず客観的に彼の考えを理解することに集中してください。発表を聞く前にして欲しい準備の第一段階です。

しかしながら、ここにまとめた永原氏の認識が必ずしも正しい解釈であるとは限らない、ということに留意してください。彼の考え（永原康史氏にとっての「インタラクション」）に挙げられているいくつかの性質を理解した上で、再度自らの思考を照らし合わせた上で「自分にとってのインタラクション」について考えを深めて欲しいため、未完成のグラフを用意しました。（第二段階）このグラフを用いて自身のインタラクティビティに対する視点や、そのグラフ内に配置されるであろう項目群の共通項、共通性を見出し、今後のメディアの進化における重要素というものは何かについて考えてきてください。自分の考えに従って、自由な発想でグラフを埋めてくだされば、と思います。

今回の発表班は、より焦点を絞った形で発表を進めていく予定です。今回私たちが取り扱う「ゲーム」「WEB」にまつわるインタラクションやインタラクティブがどうデザインされているか、という視点でそれらを再度検証して発表に臨んで欲しいと思います。宜しくお願いします。

第2回発表班
駒口・吉越・山崎
田中・桑原・田ノ上

「インタラクション」とは？ — 永原康史

デジタルメディアの特性として理解している人も多いが、「インタラクション」という言葉自体はデジタルメディア以前からあるが、その言葉の定義は明確に定義されておらず、あるふり幅の中で使われてきた言葉である。次に挙げる「双方向性」「対話性」「相互作用・相互関係」のように大きく分けられる。

デジタルメディアでも色彩でも、機械や装置が介在しようとしまいと、仕組みでも行為でも対話性や相互関係が重要な役割を果たし、双方向であることが意識されているのであればインタラクティブが存在し、インタラクティブなデザインと呼べる。

永原康史（ながはら・やすひと）

1955年、大阪生まれ。グラフィックデザイナー。ブックデザインをバックグラウンドとして、電子メディアのプロデュースや制作、展覧会のアートディレクションなどを手掛け、メディア横断的なデザインを推進する。

97年よりIAMAS（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー+情報科学芸術大学院大学）、98年より慶應義塾大学 SFC で教鞭も執る。

1. メディアのデザイン

デジタルメディアにもパブリックメディアにもインタラクションの本質は存在する。

人とメディアとの相互作用によってそこに新しい意味が生まれるものであれば、デジタルもアナログも関係なくインタラクティブであるといえる。

2. インタラクションに含まれる要素、性質

① 双方向性

（情報を受けるだけでなく送る側としてもアクションすることができる、両者間で双方向に情報が伝達できる性質）

→ ビデオ・オン・デマンド（Web 上もしくは TV において、映像をユーザーの思うように視聴できる動画配信サービス）

テレビショッピング
地デジ？

② 相互作用・相互関係

（2個または2個以上の事物が相互に作用することで変化が生じる）

→ 色…補色に囲まれた色→際立って見える

同系色に囲まれた色→目立たない

水…熱いお湯からぬるま湯に手を入れる→冷たい

冷たいお湯からぬるま湯に手を入れる→あつい

③ 対話性

（人間が何らかのアクションをし、それに対しコンピュータも反応を示すというような対話に近い性質）

→ コンピュータ

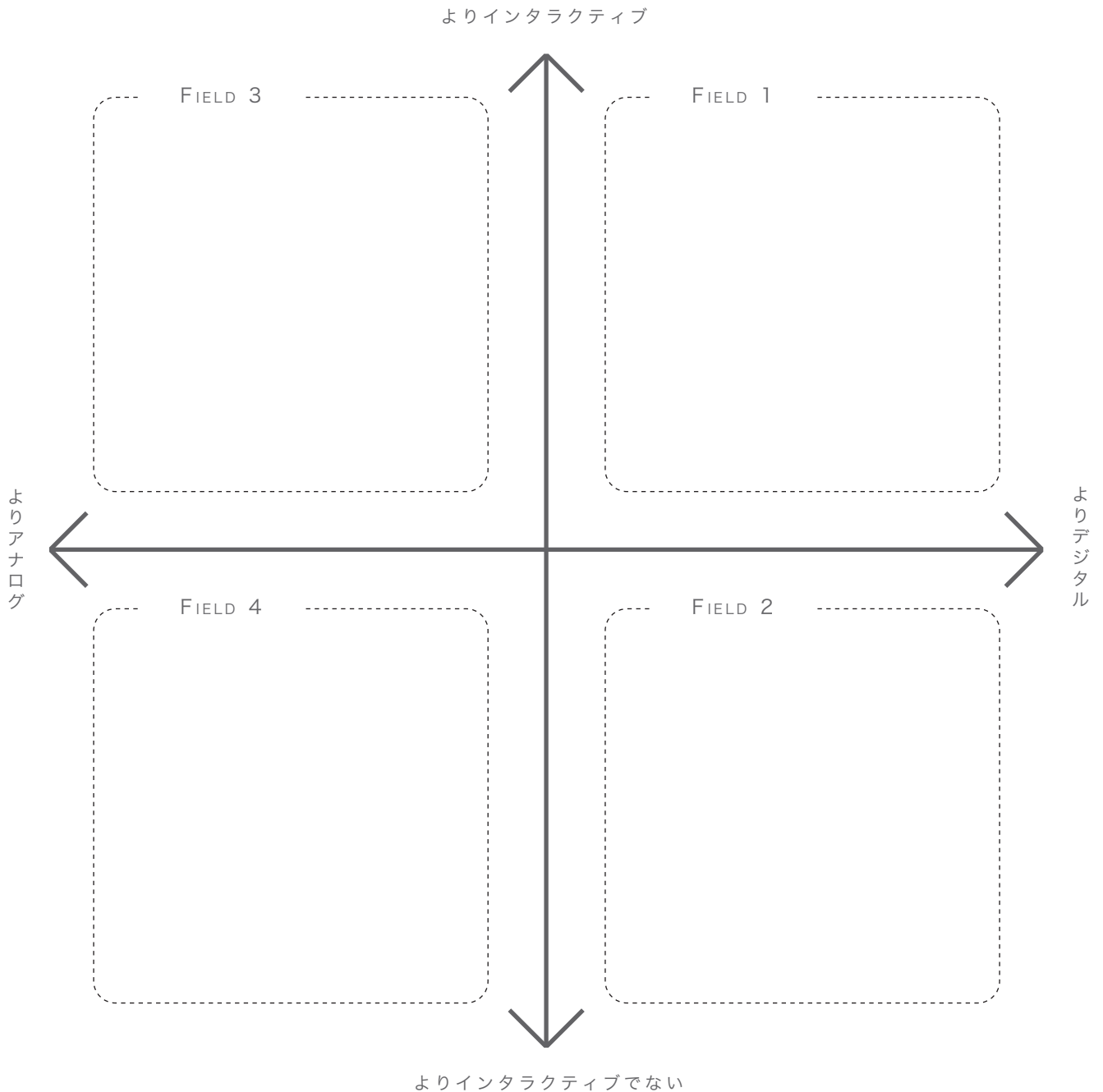
おちゃのこチャット

Aibo

イライザ

一準備 インタラクティブを考える

ここでは、みなさんにインタラクティブとは何かということを考えるための道標として、身の回りにあるメディア/コンテンツなどをそれぞれの項目に従って4つの枠にそれら事柄を配置してきてもらいたいと思います。また、メディアなどの言葉にとらわれず自由な発想でこのグラフをみなさんなりに作ってきてほしいと思います。このプロセスによって、ここに配置されるであろう事柄の共通項や共通要素が見出され、みなさんなりのインタラクティブに対する考え方が構築されると思います。



※同じ領域内に含まれる事柄同士でもレベルや性質の強さなどを考慮して配置してください。