慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	音手 : 拍手を誘導する身体性メディア
Sub Title	Ondz : The embodied media to afford the clapping
Author	公文, 悠人(Kumon, Yuto) 稲見, 昌彦(Inami, Masahiko)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2010
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	本論文で提案する『音手（おんず）』は, 観客の拍手を誘発する拍手生成機である. 盛り上がったライブや演奏会は, 演奏者や観客に充実感をあたえるものである. そして, そのようなライブや演奏会は演奏者・観客の記憶に深く残るものであ. その為にもライブ会場で演奏者は一方的にパフォーマンスをするだけではなく, 客を巻き込み一体となって会場を盛り上げようとする. それは, 一般的に一緒に歌ったり, 踊る, 拍手を促すといった行為である. 本研究ではその中でも, 拍手に着目した. なぜならば, 拍手は人間にとって非常に身近な行為であり, 一緒に歌う・踊るといった行為に比べると楽曲の先行知識を必要としないからである. 実際ライブでは, 演奏者は会場を盛り上げるために大きな身振りで拍手を誘導するが, 演奏者そういった行為を常にできるわけではない. そして , 観客も能動的に拍手を行うことは稀である. そこで演奏者が促さずとも観客の拍手を促す為に, 本研究では人の前腕部, 掌部の形状・柔らかさ・動きを模倣した装置『音手（おんず）』を制作した.そして, 制作した『音手』を実際にライブパフォーマンスで用い, 観客の行動を観察することで, 拍手を誘発させることができているか検証行う. 最後に制作した『音手』の課題点, 今後の展望を述べる.
Notes	修士学位論文. 2010年度メディアデザイン学 第82号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002010-0082

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

2010 年度　　修士論文

音手：拍手を誘導する身体性メディア

公文　悠人

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士 (メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

公文　悠人

指導教員：

稲見 昌彦 教授　（主指導教員）

奥出 直人 教授　（副指導教員）

審査委員：

稲見 昌彦 教授　（主査）

奥出 直人 教授　（副査）

太田 直久 教授　（副査）

音手：拍手を誘導する身体性メディア

内容梗概

本論文で提案する『音手（おんず）』は，観客の拍手を誘発する拍手生成機である．

盛り上がったライブや演奏会は，演奏者や観客に充実感をあたえるものである．そして，そのようなライブや演奏会は演奏者・観客の記憶に深く残るものである．

その為にもライブ会場で演奏者は一方的にパフォーマンスをするだけではなく，客を巻き込み一体となって会場を盛り上げようとする．それは，一般的に一緒に歌ったり，踊る，拍手を促すといった行為である．本研究ではその中でも，拍手に着目した．なぜならば，拍手は人間にとって非常に身近な行為であり，一緒に歌う・踊るといった行為に比べると楽曲の先行知識を必要としないからである．実際ライブでは，演奏者は会場を盛り上げるために大きな身振りで拍手を誘導するが，演奏者そういった行為を常にできるわけではない．そして，観客も能動的に拍手を行うことは稀である．

そこで演奏者が促さずとも観客の拍手を促す為に，本研究では人の前腕部，掌部の形状・柔らかさ・動きを模倣した装置『音手（おんず）』を制作した．そして，制作した『音手』を実際にライブパフォーマンスで用い，観客の行動を観察することで，拍手を誘発させることができているか検証行う．最後に制作した『音手』の課題点，今後の展望を述べる．

キーワード

拍手，誘発，モーションメディア

慶應義塾大学大学院　メディアデザイン研究科

公文　悠人

Ondz: The Embodied Media to Afford the Clapping

Abstract

Ondz is a machine to afford the audience clapping.

Excited concert will give the audience and the player a sense of fulfillment. Memories of that time, we remember clearly. The musicians not only unilaterally performance, but also inspire the concert hall along with the audience. For example, they sing a song , dancing, clapping hands together. Therefore, we focused on the clapping hands. Clapping hands is a familiar act for human beings. But the performers can not always ask the audience clapping, because the performer must play.

So we made a clapping machine, in order to put enthusiasm into live house. In fact, we used the machine in the hall and clapping to examine the effect of the audience. Finally, we describe a clapping machine problems and the prospects for the future.

Keywords:

Clapping hands, Afford, Motion Media

Graduate School of Media Design, Keio University

Yuto Kumon