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

Title	美術展示会での体験を促すためのインタラクティブ壁を用いた演出パターンの仕組みデザイン : マンガアニメ展を中心に
Sub Title	Design of experience patterns via "Interactive Walls" to enhance arts exhibition experience : focusing on manga and anime exhibitions
Author	郭, 娟娟(Koh, Jane Jiang Jiang) 中村, 伊知哉(Nakamura, Ichiya)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2012
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	本研究の提案は、美術展示会での体験を促すために、展示会の空間を取り巻く壁を『インタラクティブ壁』へと変換する試みのデザインである。美術のジャンルがたくさんある中、本研究ではマンガアニメの展示会に焦点を当てた。手を動かすによって壁面に上映されている映像が次の映像へと移り変わる『インタラクティブ壁』を用いた仕組みのデザインを手がけた。具体的には、「内容や情報を知る」、「キャラクターと触れ合う」、「写真やつぶやきをシェアする」、「コメントを書き残す」、という4つの演出パターンの仕組みをデザインした。こういったデザインによって改善したい課題点としては、展示会における「インタラクティブ性や参加型体験」の欠如、「作品内容の理解や体験」の欠如といった課題点である。本論文ではデザインした4パターンについて概説し、目指すシナリオを述べ、シナリオを達成するための仕組みについてそれぞれ図を用いて示した。そして、デザインをペーパープロトタイプとして参加者に使用してもらい、質的調査法であるインタビュー法で評価することによって、その経験がどのようなものであったのかを検討した。インタラクティブ性をもった体験を通してマンガやアニメの世界に溶け込むことが可能になることを願う。
Notes	修士学位論文. 2012年度メディアデザイン学 第203号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002012-0203

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.

修士論文２０１２年度（平成２４年度）

美術展示会での体験を促すための

インタラクティブ壁を用いた演出パターンの仕組みデザイン

～マンガアニメ展を中心に～

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

ジェーン コウ　　ジュエンジュエン

JANE KOH J. J. 郭娟娟

A Master's Thesis
submitted to the Graduate School of Media Design, Keio University
in partial fulfillment of the requirements for the degree of
Master in Media Design

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

指導教員：

稲蔭正彦　教授	（主指導教員）	Professor Inakage Masa
中村伊知哉　教授	（副指導教員）	Professor Nakamura Ichiya

審査委員：

中村伊知哉　教授	（主査）	Professor Nakamura Ichiya
稲蔭正彦　教授	（副査）	Professor Inakage Masa
加藤朗　教授	（副査）	Professor Kato Akira

修士論文２０１２年度（平成２４年度）

美術展示会での体験を促すための
インタラクティブ壁を用いた演出パターンの仕組みデザイン
～マンガアニメ展を中心に～

内容要旨

本研究の提案は、美術展示会での体験を促すために、展示会の空間を取り巻く壁を『インタラクティブ壁』へと変換する試みのデザインである。美術のジャンルがたくさんある中、本研究ではマンガアニメの展示会に焦点を当てた。手を動かすによって壁面に上映されている映像が次の映像へと移り変わる『インタラクティブ壁』を用いた仕組みのデザインを手がけた。具体的には、「内容や情報を知る」、「キャラクターと触れ合う」、「写真やつぶやきをシェアする」、「コメントを書き残す」、という４つの演出パターンの仕組みをデザインした。こういったデザインによって改善したい課題点としては、展示会における「インタラクティブ性や参加型体験」の欠如、「作品内容の理解や体験」の欠如といった課題点である。本論文ではデザインした４パターンについて概説し、目指すシナリオを述べ、シナリオを達成するための仕組みについてそれぞれ図を用いて示した。そして、デザインをペーパープロトタイプとして参加者に使用してもらい、質的調査法であるインタビュー法で評価することによって、その経験がどのようなものであったのかを検討した。インタラクティブ性をもった体験を通してマンガやアニメの世界に溶け込むことが可能になることを願う。

キーワード：

美術館・美術展、マンガアニメ展、インタラクティブ壁、参加型体験、触れ合い

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

ジェーン　コウ　ジュエン　ジュエン

Abstract of Master's Thesis Academic Year 2012

Design of Experience Patterns via "Interactive Walls" To Enhance Arts Exhibition Experience ~Focusing on Manga and Anime Exhibitions~

OVERVIEW

Arts seem to be not part of people's everyday life. There are only a minority of people who are enthusiastic to experience artworks in their daily life. In the face of such condition, one of the main reasons can be linked to the lack of interaction and participatory experience in the art exhibitions, as well as a lack of method to know what's behind the artworks being displayed. This thesis is an attempt to address such issues by designing the experiences brought out by the "interactive walls" in an exhibition space. Among the vast array of art genres, this thesis focuses on the genre of manga anime, and proposes a design structure to enhance experiences in manga anime exhibitions.

Specifically, the so-called "interactive walls" enable four patterns of different yet related experience "get to know the contents or information", "come in contact with the characters", "sharing out photos or thoughts", and "leaving a message behind". This thesis attempts to bring out the design structure in detail, by describing the desired scenario and explaining the mechanism of each pattern with illustrations. The designed mechanisms are evaluated by using paper prototypes and conducting interviews with the participants. The ultimate goal of this study is to enhance exhibition experience, which would, in hope, bring any genre of arts closer and nearer to people's daily life on the long run.

Key Words:

Arts museum/ exhibition, Manga anime exhibition, interactive walls, participatory experience, interaction

Keio University Graduate School of Media Design

JANE KOH J. J.