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

Title	感想を上手く言葉で表現できない人のための感想表現サポートツールのUXデザイン
Sub Title	Designing UX for supporting people to verbalize their feelings
Author	卓, 映萱(Cho, Ying Hsuan) 稲蔭, 正彦(Inakage, Masahiko)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2018
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2018年度メディアデザイン学 第686号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002018-0686

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 2018年度

感想を上手く言葉で表現できない人のための感想表現サポートツールのＵＸデザイン

慶應義塾大学
大学院メディアデザイン研究科

卓　映萱

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。

卓　映萱

研究指導コミッティ：

稲蔭 正彦　教授　(主指導教員)
佐藤 千尋　特任講師　(副指導教員)

論文審査委員会：

稲蔭 正彦 教授　(主査)
佐藤 千尋 特任講師　(副査)
古川 享　教授　(副査)

修士論文 2018年度

感想を上手く言葉で表現できない人のための感想表現サポートツールのＵＸデザイン

カテゴリー：デザイン

論文要旨

本研究では、展示会を見た後に、色々と刺激を受けて感動したが、心の中で生じた感想を上手く言葉で表現できないことですっきりしない人に対して、他人の言葉をヒントとして、自分の感想を表現できるようにサポートするツールをデザインする。筆者は本プロジェクトにおいて、既存の感想作成サービスで感想表現が上手くできない現状を分析し、様々な場面で表現をサポートする先行事例を調査し、美術館・博物館で開かれた展示会への自分の感想表現をサポートする新たなツールを上手く感想を表現できないという悩みを持つ人々を対象にデザインし、その効果を実験にて検証した。検証結果から、「感想表現サポートツール」によって、展示会に関する感想を自分が納得するような形で上手く表現でき、感想作成する過程及び結果によって、すっきりしない気持ちが解消できると検証することができた。

キーワード：

アート鑑賞、感想表現、引用、言語化、編集

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

卓　映萱

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2018

Designing UX for Supporting People to Verbalize Their Feelings

Category: Design

Summary

In this research, I aim to support people who was inspired and touched a lot, but feel difficult to describe the impressions after visiting exhibitions. Before designing, I analyzed the problems why our targets refuse to express their feeling by SNS, and investigated the existing applications or websites that support expressions. After analyzing, I start to design a brand new tool to support people who have trouble expressing their feelings after visiting the exhibitions, and evaluate the effect by experiment and interview. As a result, it was proved that by using the "impression expressing support tool", people feel more likely to express the impression what they truly feel about the exhibitions. Also, by using the tool, people feels the unclear impressions be eliminated through the process of creating their own impressions.

Keywords:

Art Appreciation, Impression Express, Quote, Verbalize, Arrangement

Keio University Graduate School of Media Design

Cho Ying Hsuan

目　　次

第 1 章　Introduction **1**
1.1. プロジェクト概要 1
1.2. 研究背景 2
1.2.1　研究動機 2
1.2.2　社会背景 2
1.2.3　表現の定義 3
1.2.4　言語化の意義 4
1.3. 研究目的 5
1.4. 論文構成 6
注 6

第 2 章　Related Works **7**
2.1. 感想表現サービスの現状 7
2.1.1　美術館・展覧会情報サイトー ART Agenda 7
2.1.2　SNS での感想作成サポート 9
2.1.3　既存の感想作成サポートの課題 10
2.2. 他人のコンテンツを編集して表現するサービス 11
2.2.1　EVERNOTE 11
2.2.2　IQON 13
2.2.3　まとめ 14
2.3. このツールの理想形：DJ 15
2.4. 本研究の位置付け 16
注 17

第 3 章　Design **18**
3.1. コンセプト 18
3.1.1 通常人々はモヤついた感想をどう処理しているか？ 19
3.1.2 なぜ引用に注目したのか？ 20
3.1.3 何がデザインする上で大事なのか？ 21
3.2. 引用できるコンテンツに関する予備実験 21
3.2.1 興味関心があるコンテンツについて調査する 21
3.2.2 会話の中で注目するコンテンツ 22
3.2.3 ネット上の情報で注目するコンテンツ 26
3.2.4 興味関心のあるコンテンツについての実験のまとめ 28
3.3. 引用を使って表現する方法 29
3.3.1 引用を使って個人の感想を表現するときに気をつけること 29
3.3.2 そもそも人々はどうやって表現するか 30
3.3.3 感想文の形に関する実験 36
3.3.4 交流向けと記録向けの感想作成の差異についての実験 . . . 44
3.3.5 感想作成の形に関するまとめ 46
3.4. プロトタイプデザイン 46

第 4 章　Proof of Concept **48**
4.1. 検証実験 48
4.1.1 検証方法 48
4.1.2 観察＆インタビュー 64
4.2. 観察とインタビューのまとめ 85
4.3. 改善点 88
注 89

第 5 章　Conclusion **90**
5.1. 結論 90
5.2. 展望 90

謝辞 **93**

参考文献 **95**

図　目　次

1.1　感想共有についての調査結果 3
1.2　表現の段階 4

2.1　感想・評価作成画面 8
2.2　リライトブーンの表現アシスト画面 10
2.3　EVERNOTE 11
2.4　EVERNOTE の表現 12
2.5　IQON の表現 14
2.6　DJ 15
2.7　DJ の表現フロー 15
2.8　表現フロー 16

3.1　THEN を使うときの行動パターン 18
3.2　アンケート 22
3.3　展示会の内容について語り合うＬさんとＩさん 23
3.4　Ｋさんの記録その１ 32
3.5　Ｋさんの記録その２ 33
3.6　Ｓさんの記録 34
3.7　Ｅさんの記録 35
3.8　Ｍさんの記録その１ 37
3.9　Ｍさんの記録その２ 38
3.10　Ｙさんの記録その１ 39
3.11　Ｙさんの記録その２ 39
3.12　Ｌさんの記録その１ 41

3.13 Ｌさんの記録その２ 41
3.14 Ｌさんの記録その３ 42
3.15 Ｃさんの記録 42
3.16 実験 3.3.4 の完成品その１ 44
3.17 実験 3.3.4 の完成品その２ 44
3.18 プロトタイプデザインの要素 46

4.1 カテゴリー別で並べる素材 50
4.2 THEN のログイン画面 52
4.3 チュートリアル画面 53
4.4 半券をスキャンする画面 54
4.5 展示会鑑賞記録画面 55
4.6 感想作成画面 57
4.7 キーワードの提示画面 58
4.8 キーワードの関連記事の提示画面 59
4.9 お気に入りの提示画面 60
4.10 公式の文字情報の提示画面 61
4.11 公式のビジュアル情報の提示画面 62
4.12 ツールの検証実験風景 63
4.13 Ｙさんのフロー体験前の感想 64
4.14 Ｙさんのフロー体験後の感想 65
4.15 Ｙさんのフロー体験する様子 68
4.16 Ｈさんのフロー体験前の感想 69
4.17 Ｈさんのフロー体験後の感想 70
4.18 Ｈさんのフロー体験する様子 72
4.19 Ｋさんのフロー体験前の感想 73
4.20 Ｋさんのフロー体験後の感想 74
4.21 Ｋさんのフロー体験する様子 76
4.22 Ｔさんのフロー体験前の感想 77
4.23 Ｔさんのフロー体験後の感想 78

4.24　Ｔさんのフロー体験する様子 80
4.25　Ｌさんのフロー体験前の感想 81
4.26　Ｌさんのフロー体験後の感想 82
4.27　Ｌさんのフロー体験する様子 84

第 1 章
Introduction

1.1. プロジェクト概要

筆者が所属する「THEN」プロジェクトは、スウェーデンの通信事業会社エリクソンの支援の元、展示会の鑑賞経験価値の向上をサポートするツールを提案した。

本プロジェクトは、言葉で展示会の感想を上手く表現できるようにサポートするツールを使った上、展示会に行ったことを中心に、展示会の感想共有を興味ある人物と行うことで、展示会に関する思い出をよりリッチにするサービスを目指している。

筆者は本研究において、既存の感想作成サービスで感想表現を上手くできない現状を分析、様々な場面で表現をサポートする先行事例を調査し、美術館・博物館で開かれた展示会への自分の感想表現をサポートする新たなツールを、感想を上手に表現できないという悩みを持つ人々を対象にデザインした。本論文では、筆者のプロジェクトにおける貢献である、展示会の感想表現をサポートするツールとその検証について論じる。

1.2. 研究背景

1.2.1 研究動機

本研究で提案した「THEN」の感想表現サポート機能を作るきっかけは、筆者が抱えている悩みだった。筆者自身は展示会を見ることが好きで、休日はいつも色々な文化施設へ足を運び、ゆったりとした時間を過ごす。様々なジャンルの展示会を見ることで、色々な価値観や視点に触れ合うことができ、沢山の素敵な作品に刺激され、いつも心を打たれている。しかし、「良いものを見たこと、鑑賞の体験を記録として残したい」と思いながらも、上手く感じたことを言葉として表現できないことが多い。結局、展示会で感じた思いは心に抱え込み、記録として残す事もできず、時間が経つにつれ、心を打たれた瞬間の気持ちが薄れていくのを感じた。

この心境を身近にいる展示会が好きな人に打ち明けたところ、同じことを感じていた人が想像していたより多く、「もしかしたら、これは一般的な悩みかもしれない」と考え、研究を始めた。

1.2.2 社会背景

近年、アート鑑賞は世界中でブームになり、日本でもアートイベントに足を運ぶ人が年々増加し、アート鑑賞は既に人々の日常生活の一部になってきている。

Tokyo Art Beat の調査では、鑑賞後の感想共有について聞いたところ、半数以上の人が SNS（Twitter、Instagram、Facebook 等）を使ってシェアすると回答した。それ以外、会った人や LINE などのメッセンジャーで、コミュニケーションのきっかけとして直接感想を共有する人はおよそ 4 割を占めた。

特に注目したいのは、「あまり話さない／共有しない」と答えた人の中には、「共有する必要がないから」、「自分だけの思い出にしたいから」という意見がある一方、筆者と同じく、実は記録として残したいが、上手く表現できないことでそれを断念したという声があった。

[1]

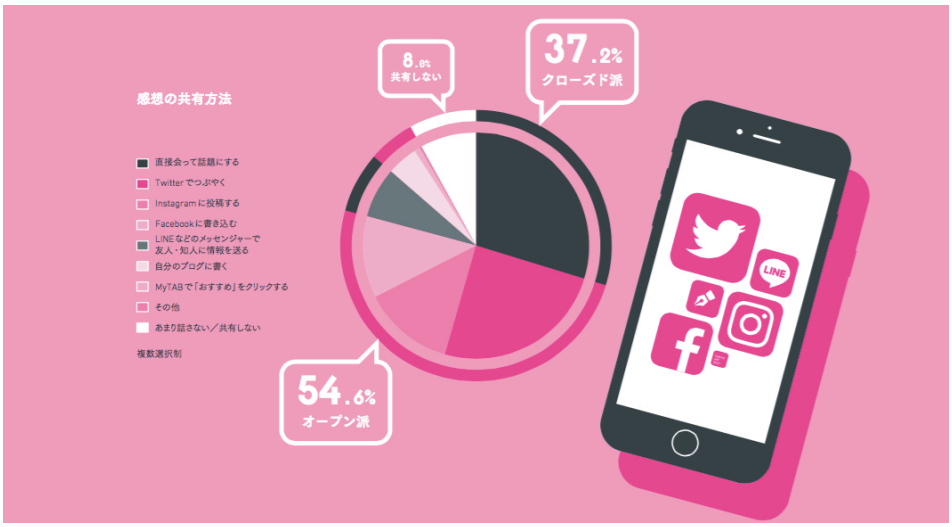


図 1.1 感想共有についての調査結果

本研究では、このように「上手く表現できない」と悩む人々をターゲットとし、彼らが展示会の感想表現を気軽にできるようにサポートするツールをデザインする。

1.2.3 表現の定義

「表現」という言葉は本研究で多く使われるため、先ずは本研究での「表現」について定義する。大辞泉によると、

> ひょう-げん〔ヘウ-〕【表現】［名］（スル）
> 心理的、感情的、精神的などの内面的なものを、外面的、感性的形象として客観化すること。また、その客観的形象としての表情・身振り・言語・記号・造形物等。

と定義されている。[2]

つまり、自分の感情や思想・意志などを表情・身振り・言語・記号・物体などの形として残したり示したりすることである。

本研究では、「表現」することを「自分の感情や思想・意志などを言語の形として残したり示したりすることである」と定義する。また、「表現」する行為は二つの状態があり、一つは「自己への表現」、もう一つは「他人への表現」である。

「自己への表現」は、自分の感情や思想・意志などを自分自身が分かる言語や画像で残したり示したりすることを指し、いわゆる「言語化」する過程である。「言語化」を果たすためには、文字でヒントとなる言葉を具体的に残す、つまり「記録」という形で行われる。

「他人への表現」は、自分の感情や思想・意志などを他の人々に伝わる言語で残したり示したりすること指し、「言語化」の過程を経て理解できたものを、他人がわかるような形に整理して伝わること。つまり、「共有」することである。

なお、本研究では「自分への表現」を中心にツールをデザインする。

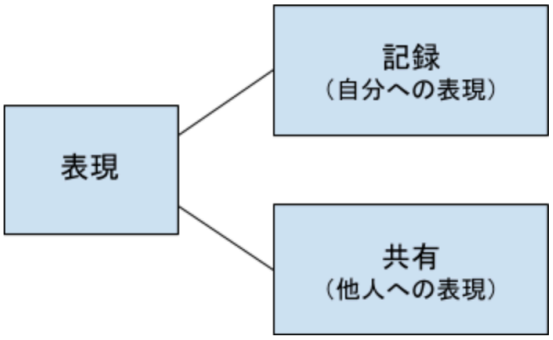


図 1.2 表現の段階

1.2.4 言語化の意義

アート鑑賞が盛んな今、「自分への表現」の取り組みはいくつかの場所で行われている。群馬大学では教育学部の教育実践研究では、言語活動を鑑賞授業に取り入れる実験が高崎市のある小学校で行われた。(黒澤薫 2010) その研究を率いる群馬大学教授の新井哲夫は「感じたことを言語化すること」についてこのように述べている。(新井哲夫 2003)

「人間の感覚は、川の流れのようなものである。言語化するとは、その川の水をすくって、表示をつけて見本にすることである。水の流れそのものは失われるが、その水につけられた言葉を基に、どういう流れがあったか、ある程度思い出

すことができる。言葉にすることで、切り捨てられてしまうものもあるが、余分なものを捨てることによって、大事なことをすくい取ることができる。

そして、そのことを記憶に留めたり、理解したり、整理して認識の引き出しに収めたりすることによって、物事を推し量ったり、思いだしたり、ある程度復元できるようになると、言葉は発達させることができる。

言葉で表すことを繰り返すうちに少しずつ語彙が増えてくると、感覚の川の流れをすくう網の目が細かくなるようなもので、言葉にする効率が高まる。きめ細かい言葉の表現ができ、こぼれ落ちるものが少なくなる。

言語化するということは、記憶することや理解することを助けるとともに、より理解することを高めてくれるのである。」

つまり、言語化する過程というのは、抽象的な「感覚」として受け止めたものを、頭の中で理解し、整理し、認識してから、最終的に「言葉」という具体的な形でアウトプットすることである。抽象的な「感覚」が言語化されたことで、初めてその感想や感情に対しての「自覚」が生まれるので、記憶の中で留めることができる。

1.3. 研究目的

本研究の目的は展示会で感じたことを記録として残したいが、自分の経験、知識、語彙が足りないことが理由で上手く表現できない人々を対象に、コンテンツを提供し、そのコンテンツの中からヒントをもらったり、共感した文字を引用して自分の気持ちを代弁してもらったりすることで、文字を通して上手く表現できるようにサポートする、新たな感想表現サポートツールをデザインする。

このツールをデザインすることで新たな感想表現の UX を提案し、今までは感想表現が困難でアート鑑賞に距離感を感じていた人々に、アートに関する感想を簡単に表現できるようにし、表現できたときの喜びと楽しさを知ってもらう。今後、展示会に行く度に、感じた思いを書き続けられるようなサポートツールを目指している。

1.4. 論文構成

本論文は５章構成である。続く２章では、「THEN」の感想表現サポート機能に関する先行事例を元に、「THEN」の感想表現サポート機能の位置付けをし、新たなツールを提案する。３章では、ツールのコンセプトを説明し、ツールをデザインした際に行われた予備実験も紹介する。４章では、コンセプトのプロトタイプを実装し、行われた検証実験の流れと検証結果について紹介する。５章では、実験結果をもとに、本論文の結論及び将来への展望について述べる。

注

1 [出典] オンラインアンケート結果発表！アートイベント、どう見に行く？
http://www.tokyoartbeat.com/tablog/entries.ja/2017/09/questionnaire-tokyo-art-goer-research.html

2 [出典] 小学館デジタル大辞泉

第 2 章
Related Works

2.1. 感想表現サービスの現状

現在、「展示会を見た感想を記録として残せるメディア」として、人々が色々なサービスを利用しているが、現状として、本研究のターゲットにとってはどれも利用しづらいので、展示会の記録はできなかった。本項では、既存サービスが抱える問題点を、具体的なサービス例を提示しながら分析する。

2.1.1 美術館・展覧会情報サイトー ART Agenda

ART Agenda[1] ART は美術館・展覧会情報を発信するサイトで、登録しなくても様々な美術館・展覧会情報を検索することができる。このサイトでは、展示会について他人の感想・評価をチェックでき、自分で展示会について「感想・評価」、もしくはブログ形式の「鑑賞日記」を書くこともできる。

このサイトでは、公式の情報だけでなく、他人の感想・評価も簡単に見れるので、自分の言葉でうまく表現できない時は、他人の言葉や表現の仕方を参考しながら、その中からヒントをもらうことができる。

感想・評価を作成する時の記入欄を観察すると、画面の左側に展示会の基本情報（タイトル、会場、開催期間）があり、「イベント詳細ページを参照する」をクリックすれば、その展示会の情報ページにアクセスできるので、基本情報を記録する手間をツール側が省いてくれて、記入漏れする心配もない。

図 2.1　感想・評価作成画面

2

しかし、作成するとき利用しづらいと思われる部分もあった：

- ビジュアル素材（映像、画像など）を入れる欄がない時に、自分の撮った写真や作品の画像を入れたほうが記録しやすいが、それを入れる場所がなければ、文字で全部書くしかないので、ハードルが高い
- 気に入った文章や他人が書いた感想に共感したり刺激されたりする場合、それを保存したりメモを取ったりする行動をとる人が多いが、保存できないと読み返したい時に毎回検索し直さないといけないので、記録するモチベーションを低下させてしまう

上述したように、このサイトでは、色々な情報を手に入れることができるが、それを感想作成時に上手く利用できないため、利用者にとっては利用しづらい。

実は、展示会についての感想を書く行為は非常にリテラシーを要する。1 章で言及した言語化能力に加わえて、関連情報を調べる能力や、時間をかけても必ず探し出すほど熱意がない、などのような問題が存在する。現状の方法ではユーザーの負荷が多く、その負荷を軽減するには何らかの形のサポートが必要である。

そこで、感想を作成するときに多く使われている SNS に目を向け、それらの既存サービスでは情報をどう提示し、利用者が上手く利用できるようにどのようなサポートを工夫しているのかを調査した。

2.1.2 SNS での感想作成サポート

現在、SNS を利用して感想を作成する場面が多く見られる。その日の出来事について、そのときの気持ち、訪れた場所、一緒にいる友達などの情報を含んだ自分の近況を投稿したり、ニュースを自分のページ上に引用し、それについて感想を述べたりして、SNS では様々な場面に応じたサポートを提供している：

- ビジュアルコンテンツとして写真・動画、気分・スタンプ、背景色、GIF などを提供しているほか、一緒にいた人々のタグ付けや位置情報も表示できるので、記録したいその瞬間の気持ちをより忠実に表現できる。
- 自分が感心した他人の作成したコンテンツを自分のページ上に引用することができるので、それをベースに自分の意見を語られる。

しかし、本研究のターゲットにとって、SNS でもうまく感想表現ができない。その理由は、感想表現を作成するときの言葉へのサポートが不足してることである。

Facebook と Twitter といった SNS サービスは「自分について何かを発信する」ツールとして使われることが多い。そのため、ツール上で提供されるサポートのほとんどは、自分自身の言葉によって作成した文章が存在する前提で利用できるコンテンツである。

しかし、本研究のターゲットのような、自分の言葉で表現できない人々にとって、感想を強調できる効果より、文字として感想を作成する段階でどのような言葉で自分の気持ちが表せるかさえわからないので、情報を提示したり、ヒントを出したりするサポートの方が望ましい。今の SNS サービスでは、そのような言葉へのサポートが不足してるため、なかなか展示会の記録を残せない。

2.1.3 既存の感想作成サポートの課題

本研究のターゲットにとって、感想表現をするとき、個人の経験、知識や語彙量などで、自分の言葉で自分の感想や感情を表現することはとても難しい。そこで考えたのは、「自分の言葉」だとこだわらず、別の手法を提案して、より感想を作成しやすい環境を整えるべきだと考える。例えば、「自分の言葉」では伝えきれない部分を、上手く表現できている「他人の言葉」を借りて、ヒントをもらったり、素材として組み合わせたりすることで、自分の思いを表現できるようになるのではないか？既存のサービスでは、「リライトブーン」という文章を書き換える時にかかる負担を軽減するツールがある。このサービスでは、書き直す時のヒントとして替えられる類語を全て羅列し、利用者自身が自分の文章の方向性によって判断し、提示された類語から適切な言葉を参考することができる。

こうして、元の言葉と関連する他の言葉を沢山提示することで、自分が思うことを表せる言葉に出会えるかもしれない。

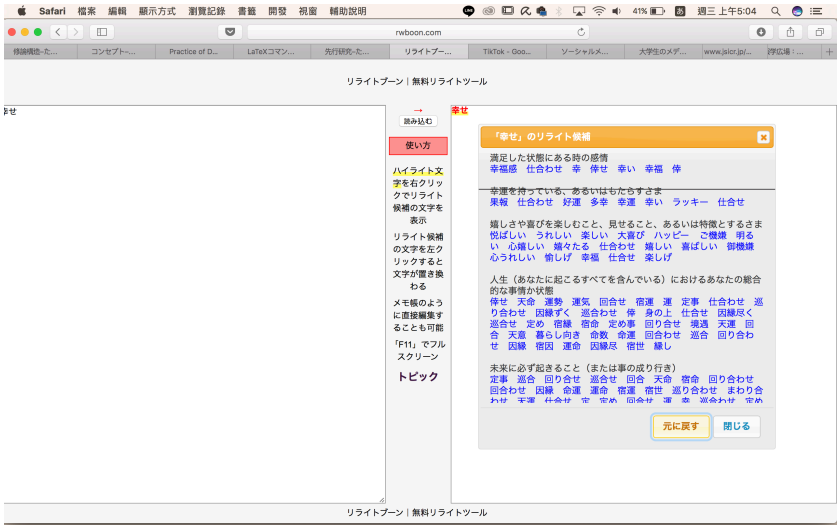


図 2.2 リライトブーンの表現アシスト画面

3

もちろん、言葉自体だけではなく、その言葉によって伝わる他人の観点や、ビジュアルのコンテンツも、自分が表現するときのヒントになる。それらのヒントを自分の観点で新しくアレンジすれば、元々自分の言葉では上手に言い表せないことも、正確に表現できるようになるかもしれない。そこで、「他人のコンテンツをアレンジして自分の形で表現する」という体験を提供する先行事例について調査した。

2.2. 他人のコンテンツを編集して表現するサービス

2.2.1 EVERNOTE

EVERNOTE（エバーノート）は、ノートを取るように情報を蓄積するウェブサービスである。個人用ドキュメント管理システムとも言える。各自が設定した「ノートブック」と称するサブジェクトごとにデータを保存、記録したものは全て自動的にインデックスが作られ検索可能となる。任意のタグを付けたり、別のノートブックに整理することもできる。

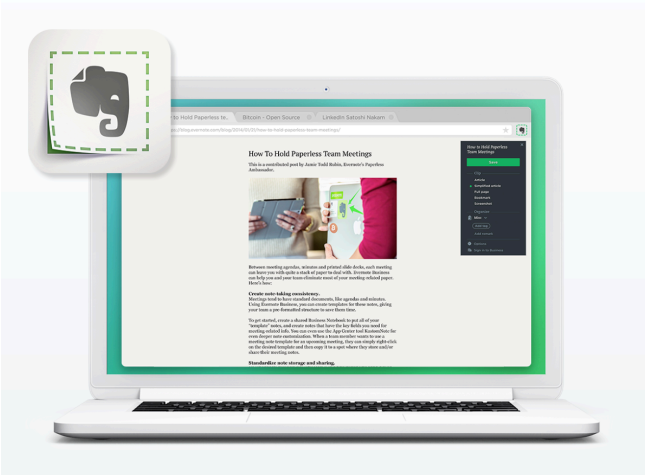


図 2.3 EVERNOTE
4

EVERNOTE では、記録を作成するときに、様々なサポートが提供されている：

- ウェブページで気に入った情報は、内容をそのまま切り取ることができる。切り取った情報を自由に配置でき、その上に手書きでコメントを付けることもできるので、キーボードで何かを打つより気軽に思うことを残せて、記録することが簡単になる。
- 様々な用途に応じて、記録した内容に相応しいノートのテンプレートを選択できる（例：無地、罫線入り、方眼タイプなど）ので、より自分が記録したいことの雰囲気やイメージを保てられる。

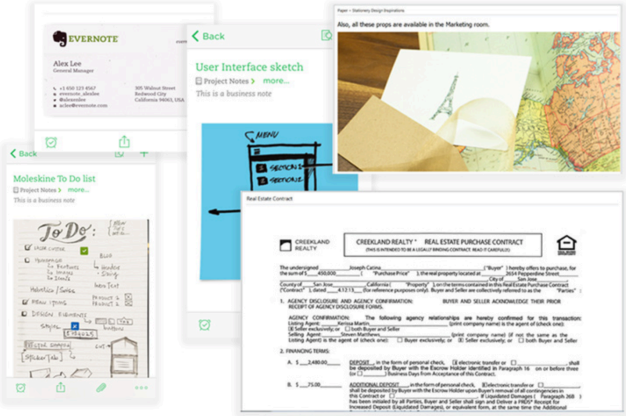


図 2.4　EVERNOTE の表現

5

しかし、EVERNOTE はあくまで情報整理のツールなので、情報を提供する機能は全く存在しておらず、自分からコンテンツを持ち込めなければ、何も表現できない。そこで、次は引用するコンテンツを提供するツールを調査した。

2.2.2 IQON

IQON [6]は、トレンド記事やおしゃれなコーディネートを見ることでトレンドを簡単にキャッチしたり、200 以上の提携 EC サイトのファッションアイテムの中から、好きなアイテムに LIKE をして、自分だけのコレクションを作れるサービスである。さらに、自分が集めたアイテムで、自分だけのファッションコーディネートを表現することもできる。

今まで、ファッションコーディネートを作成するには、色彩や素材へのセンスと絵を描くの能力が問われるが、IQON では、直接アイテムを提供することでそのハードルを下げ、絵が描けなくても、イメージ通りのコーディネーションが完成できる。

そして、アイテムだけではどう組み合わせれば良いかわからないという人には、季節感やファッションスタイルを取り入れたテンプレートを提供しているので、テーマからヒントをもらうこともできる。

このように、コンテンツの提示からイメージづくりのサポートまでツール側で提供しているので、ファッションを扱うときのハードルが下がり、人々はより積極的に自分の想いを表現するようになる。

しかし、IQON で与えられたアイテムは、勝手にデザインを変えることができない。もちろん、コーディネートをする時に、他のアイテムに合わせるため、サイズを調整したり、イメージ通りに配置したりできるが、アイテム自体の編集はできない。例えば、ある長ズボンのデザインが好きだが、イメージではロングスカートの方が似合うので、ズボンをスカートに編集する、という作業はできない。したがって、自分の表現だと言いつつ、出来上がったものはやはりある程度提携した企業のデザインルールに縛られている。

[7]

図 2.5 IQON の表現

2.2.3 まとめ

上述の先行事例をまとめると、自分の言葉で自分の感想や感情を表現できない人にとって、最も必要となるサポートは下記の要素だと考えられる：

- ヒントとして提示される関連情報
- 提示された情報を自由に編集できる機能
- 編集したものを思い通りに配置する場所

先行事例を見ると、EVERNOTE は関連情報の提示がなく、IQON は提示された情報を自由に編集できない。調査した既存サービスの中では、この 3 つの要素を全て備えているものは無いので、本研究のターゲットとなる人々は自由に自分の感想や感情を記録することができない。

この 3 つの要素を全て備わるには、どのような環境を作れば良いのか？そこで思いついたのは、あらゆる場面で音楽を新たに編集して再生する「DJ」である。

2.3. このツールの理想形：DJ

「自分の感想や感情を言葉として思う通りに表現できない人でも、気軽に感じたものを自分が納得する言葉として表現できるサポートツール」をデザインするには、前項でまとめた 3 つの要素を同時に実現するには、どうすれば良いのか？そこで思いついたのは、音楽の編集をする「DJ」が取り入れるフローである。

図 2.6 DJ

「DJ」は、既存の音楽を再生機器で音を出す、またはそれを選曲、操作、指示する人物。彼らは他人が作成した「既存の音楽」というコンテンツを、一部切り取ってループさせたり、複数ミックスして繋いだり、速度や音程を調整したり、様々な場面に応じた「アレンジ」をすることで、元々の音楽とは違う「表現」で生まれ変わった新たなコンテンツを再生する。

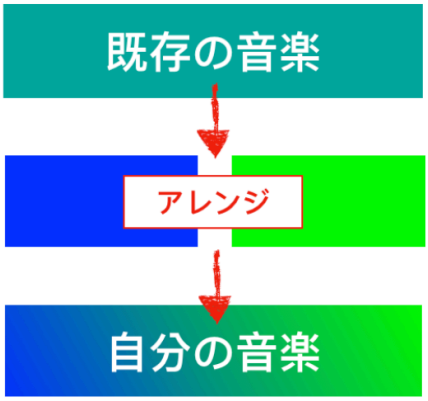


図 2.7 DJ の表現フロー

もし、そのコンテンツの内容を「既存の音楽」から「展示会に関する文字やビジュアル情報」に入れ替えると、このようになる：

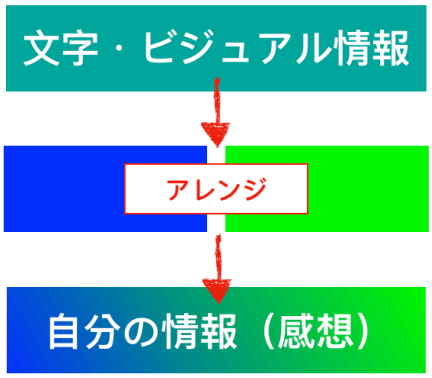


図 2.8 表現フロー

「展示会に関する文字やビジュアル情報」という他人が作成したコンテンツを、切り取ったり繋いだりして、自分の思想や感情に沿った「アレンジ」をすることで、元々の情報とは違う「表現」で生まれ変わった新たなコンテンツを作成できる。

このようなフローを踏まえていけば、たとえ文字で表現することが苦手な人でも、きっと簡単に自分の表現したいものを作成できる。

2.4. 本研究の位置付け

現在、「感想表現をする」と聞くと、やはり大多数の人にとっては「自分の思いや自分のことについて書くもの」だから、「自分で書かないといけない」という考えを持っている。しかし、「感想」については決まった形がなく、「自分の思いや自分のことについて」表現できれば、例えその内容全てが「自分の言葉」でなくても、それは「自分の感想」として認められるはず。自分の思いを文字化する作業は決して簡単なことではない。自分の思いを自分の言葉として表現することが苦手な人には、「自分の言葉」だとこだわらず、別の手法を提案して、より感想を作成しやすい環境を整えるべきだと考える。

そこで、「自分の言葉」では伝えきれない部分を、上手く表現できている「他人の言葉」を借りて、自分の思いを表現できるように組み合わせられる「素材」として扱うことができる環境を作り上げることが重要である。本研究では、より感想作成を便利にするため、そのような環境を直接感想作成ツールの中に取り入れることを提案した。本研究では、感想表現をサポートする素材を感想作成ツール内に導入することを提案することで、既存の感想作成サービスより簡単に自分の感想を作成できる環境をそのまま「THEN」のサービス内に作り上げようと考えた。

なお、感想表現をサポートするといっても、本研究の目標は完璧な文章が書けるようにサポートするのではなく、利用者自身が「この形が私にとってより自分の感想を表現できる」という感想の形を生み出すまでのサポートをするツールである。つまり、完璧な表現の形を事前に決めず、利用者が求める素材をできるだけ提供し、自由に表現できる環境を用意すれば、一人一人の「自分の感想を最も上手く表現できる形」がきっと出来上がり、利用者が満足してくれるはずである。

以上の事例からもらったヒントをまとめると、本研究のコンセプトを達成できるツールはこのようなものだと考える：

「展示会に関する文字とビジュアル情報を素材として提供し、自由に参考したり組み合わせたりして、自分の感想を表現するツール」

次章にてそのツールの UX デザインについて詳細に述べる。

注

1 美術館・展覧会情報サイトー ART Agendahttp://www.artagenda.jp

2 [出典]ART Agenda 感想・評価作成ページ https://www.artagenda.jp/diary/form/2094

3 [出典] リライトブーンの表現アシスト画面
http://rwboon.com

4 [出典]EVERNOTE
https://evernote.com/intl/jp

5 [出典]EVERNOTE の表現
https://evernote.com/intl/jp

6 IQONhttps://www.iqon.jp

7 [出典]IQON
https://www.iqon.jp

第 3 章
Design

3.1. コンセプト

THEN の感想表現サポート機能は、展示会で感じた想いを表現できないことですっきりしない人々に、その展示会に関連する他人の表現を参考し、引用するなり自分の言葉を加えるなりする編集作業を経て、上手く自分の言葉で表現できるようにサポートするツールである。

よりイメージしやすくするため、THEN の表現サポート機能を使用するときのユーザーの行動パターンを予想しイラストにて表現してみた。

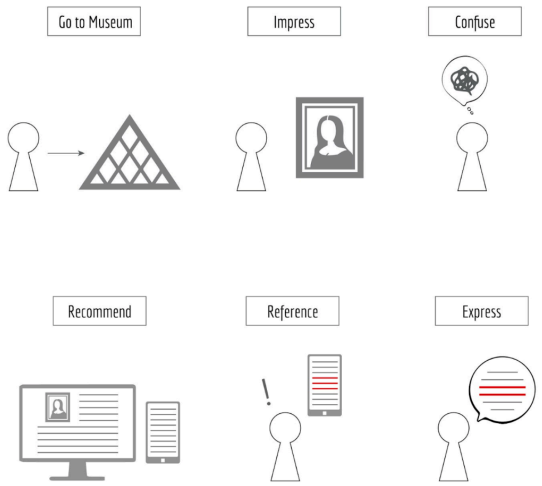


図 3.1 THEN を使うときの行動パターン

3.1.1 通常人々はモヤついた感想をどう処理しているか？

そもそも、現在展示会に行った後、自分の思ったことがうまく表現できないと思い、すっきりしない人々はどのようにそれを解消しようとしているのかを、まず、身近な人にインタビュー調査を行った。

Ａさん

私は結構 Twitter を見てて、みんなが知っている著名人とか、展示会のハッシュタグをつけている人とかが書いた感想を読む。その人たちが言葉にしてくれるのを共感したり面白いと思ったら、どんどん「like」していくんだね。生み出すものがなければ、何かを見て吸収するしかないから、やっぱり色んなところで、例えば人のホームページ、Facebook、Twitter、Instagram、公式のホームページ、公式の Twitter、会場のパンフレットとか、色々見て、その中でなんかいいないいなって思うのをどんどん積み重ねて行くって感じだね。

Ｂさん

口頭で話して、その場でフィードバックもらう方が好き。私の場合は大体一緒に見に行く人があるから、多分その場で色々話して、言い合ってその場で解決するんだ。けど、一人で行った人の場合は、やっぱりネット上しかないんだよね、もし会場内に「みんなの声」みたいな貼ってあればいいけど、あんまりそういうのないならやっぱり SNS になるんだよね。

Ｃさん

他人との会話で整理されていくこともあると思う。例えば、他人が書いたその展示会について感想を読んで、その感想についてコメントすると、その下で一つのスレッドが出てくる。そのスレッドが作品の感想について言い合う交流空間になって、そのスレッドで会話が進んでいくことで、頭が整理されていくと思う。

Dさん

私はあまり人と自分の思うことを交流するのが好きじゃないけど、展示会に行った後、よく他人の感想をチェックしたりする。その中で、例えば、私が撮ってない写真とか、私が気づいてない部分についての感想があれば、気に入ったものはその写真や文章を取って、自分の記録に持ってくる。もちろん、共感して、私が言いたいことを上手く行ってくれた文章も持ってくる。

以上のインタビュー調査を分析すると、このようなまとめが出てくる：

- 自分の中で生み出すものがなければ、外部のものを吸収してヒントをもらう
- 吸収する対象になるのは、公式の情報や他人の言葉
- ネット上で探るのは記号がつけられて、引用することもできて、とても便利
- 他人と会話することも情報を吸収する手法の一つで、言い合うことを通して理解できなかったことの回答が出てきたり、納得できたりして、すっきりしない感情が解消される

3.1.2 なぜ引用に注目したのか？

前項でまとめた結果について、すっきりしない感情を解消する方法で共通点があった。それは、「他人の言葉を参考にして解決する」ということ。他人の言葉を参考にしたあとは、それをヒントに自分の考えを整理するなり、そのまま自分の言いたいこととして引用するなり、自分なりの方法で感想を形にしてすっきりしない気持ちを解消する。

また、他人と実際に会話したり、ネット上で会話したりすることも、他人の言葉を参考して自分の感想を表現する手助けになる。しかし、他人と会話することは、まず「自分の考え」を共有しないといけないという条件があり、自分の考えがまだ整理できていない、もしくは自分の考えに自信がない人であれば、他人に批判されるのが嫌だといい、抵抗感を持っている人が多くなってくる。

そこで、本研究は自分一人でも上手く思ったことを表現できるようにサポートしようという思いで、対話させるのではなく、引用する方法に注目した。

3.1.3 何がデザインする上で大事なのか？

本研究のデザインを最も大きく左右する要素は、ユーザーが展示会に行った後にツール側が提供する「ヒントとして提示される関連情報」と、「提示された情報を自由に編集して、思い通りに配置して表現できる環境」だと思うが、２章の先行事例を参考しただけでは、どのような情報を引用した方が感想作成により効果的なのか、また自由に編集できる環境を提供したところ、人々はどのように表現するかが不明なので、予備実験にて実際に展示会を訪れた人々に調査し、どのようなコンテンツが感想作成に効果的なのか、またそのようなコンテンツで人々はどのように引用して作成するかを調査した。

3.2. 引用できるコンテンツに関する予備実験

3.2.1 興味関心があるコンテンツについて調査する

前項の最後では、本研究のデザインを最も大きく左右する要素の一つは、ツール側が提供する展示会に関する「引用できるコンテンツ」であると主張した。このツールを利用する人々は、自分の言葉で何かを生み出す力が足りないため、自分の感想を代弁してくれるようなコンテンツ、もしくは感想を生み出す時のヒントになる言葉を求めている。つまり、コンテンツの内容が利用者たちの望んでいるものであれば、彼らが感想表現する際、より効率的で忠実に自分の思うことを再現でき、自分が納得するような感想を作成できる。

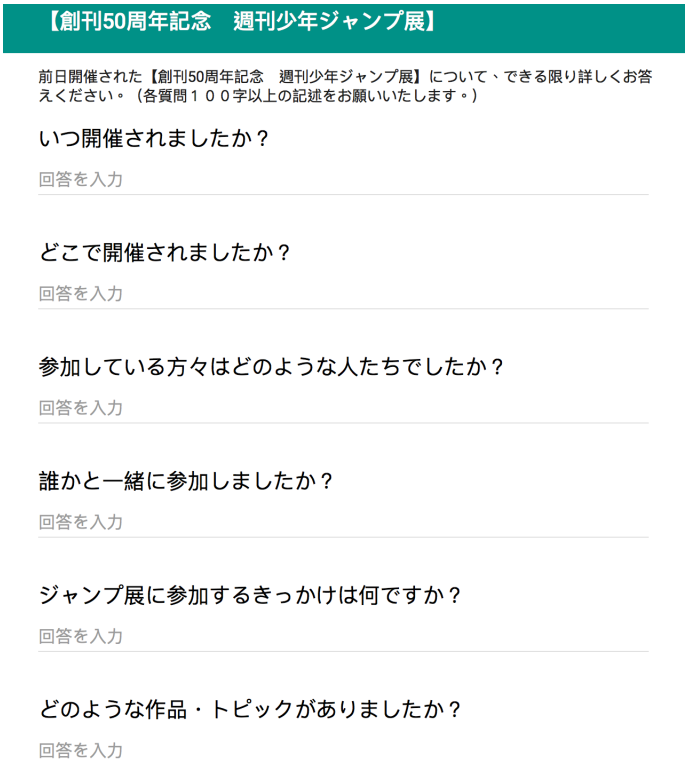
本研究の肝とも言える「コンテンツ」がもたらす効果をできるだけ向上させるために、まずは利用者がどのようなコンテンツを求めているかを調査しなければならない。そこで、「他人の情報の中ではどのようなコンテンツに注目するのか」について、次項にて記述した二つの実験によって調査した。

3.2.2 会話の中で注目するコンテンツ

実験内容

- 実験１：展示会後、他人の会話からどういうモノに興味関心がある？

本実験は、同じ展示会に行った同士が自分の持っているコンテンツを交流したら、互いのコンテンツの中から興味関心を持つものを見出し、より自分の展示会への感想が表現できるようになると仮説を立てた。この仮説をベースに、会話中気になるだろうと思うようなコンテンツをベースに、アンケートの質問を設計し、事前に被験者たちにそのアンケート（図 3.2）を記入してもらった。


【創刊50周年記念　週刊少年ジャンプ展】

前日開催された【創刊50周年記念　週刊少年ジャンプ展】について、できる限り詳しくお答えください。（各質問１００字以上の記述をお願いいたします。）

いつ開催されましたか？

回答を入力

どこで開催されましたか？

回答を入力

参加している方々はどのような人たちでしたか？

回答を入力

誰かと一緒に参加しましたか？

回答を入力

ジャンプ展に参加するきっかけは何ですか？

回答を入力

どのような作品・トピックがありましたか？

回答を入力

図 3.2　アンケート

実験は同じ展示会に行った人を、合計５組で二人一組での対談を行った。より会話に含まれたコンテンツの有効性を観察できるため、対談をする被験者はあえて知らない人同士に設定し、互いの背景や日常について会話がそれていくような状況を防げる環境を作った。

実験当日、被験者たちはまずその展示会について自由に語り合ったり、感想をシェアしたりし。また、会話が長くなればなるほど、より多くの話題になるコンテンツが出てくると判断し、筆者が途中で予め記入してもらったアンケートを元に共通点になるような話題を振り、なるべく長く会話を続かせるような行動をとった。

図 3.3 展示会の内容について語り合うＬさんとＩさん

実験結果

５組の対談を終えたあと、筆者は各被験者にインタビュー調査し、他人と会話する中で、どのようなコンテンツに興味関心を持ち、このような対談は展示会の感想表現に対してどのように影響するかを聞いてみた。

まず、被験者たちが他人の会話で興味関心を持ったコンテンツをまとめてみた：

1. 展示会にて提起されたキーワードの情報は気になる

   (Ａが図録のページをめくり p.143 21 世紀美術館の写真に留まった)

   Ａ：あーこれ

   Ｂ：21 世紀美術館。

   Ａ：ありましたね。写真。(ページをめくりながら、プールの作品を見て) どうなってんだろうね

   Ｂ：どっかにドアがあって普通にしたから入れる？

   Ａ：そうっぽいね

2. 展示会で気づかなかったモノ・体験してないモノは興味ある

   （Ｃが資料の中で提示されたコラボカフェを指して）

   Ｃ：これ（カフェ）行った？

   Ｄ：あ、カフェ行ってないです。

   Ｃ：カフェめっちゃよかった［えー］あのね、意外と美味しかった。

   Ｄ：行きたいですね。

   Ｃ：めっちゃ。多分まだやってるので。全然

3. 予想外・一般的でないモノは気になる

   （Ｃが自分が展示会のコラボカフェで撮った写真をＤに見せたら）

   Ｄ：気になってることがあって、これビールなんですか？

C：ビール！彼氏が午前中が面接で、なんか面接行って疲れたからビール飲みたいってビール飲んだ。

D：その場所（コラボカフェ）？その場所で？ビール ?? [爆笑]

4. 展示会の裏情報・そのジャンルに関する新しい情報などは興味ある

E：あの、アイロンスパイダーマンのスーツは、もともと漫画の時はシビルウォーの時に出まし［そうなんだ！ちょっと遅れて登場した］そうそう［へー］

F：漫画も見てるの？

E：少しだけ。興味あるとこだけ見ました。

F：結構漫画と違うもの？

E：そうですね。結構漫画と違いますね。多分映画になると、みんなの力はだいたい同じになる。多分ソーは漫画の中では強かった。アイアンマンとすごい差がある。［ソーの方が強かった？］ソーは多分神だから［そうだねｗ神だわｗ］、映画ように多分違う。戦闘力が近い。

上記したコンテンツは本ツールの仮の「コンテンツ選定条件」として決め、次の実験で参考しながら、再度検証する予定である。また、対談を通して展示会の感想表現にどう影響したかという質問に対し、かなり良い反響をもらい、下記にてフィードバックの一部を引用する：

- 話すことで（自分の感想が）より整理されて、自分の中に入ってきて、この作品を改めて理解することに近づけたのかな。（普段は）思ってることをあんまり具体的に考えないので、話すことによってうまく言葉にできて良かった。自分が感じたことを、うまく言語化してくれた。

- （相手の話は）90 %ぐらい予想してない感想だった。価値観も違うし、物の捉え方が違ったけど面白かった。

- なんとなく見に行った展示会について、豆知識が補足されたのがよかった。お互いが知ってる部分がずれていてよかった。こうやって共有したことで、作品に対しての熱が戻った気がした。相当なファンなら皆そうだけど、とこ

ろどころ抜けてるわけ。だけど、誰かと話すと思い出す。「あれね！」ってなるのがよかったし、見ようとか調べようとか、作品に対して熱意が湧く。

- 同じ感想を持ってる人がいて、自分の感情は正しい、ますます（作者は）やっぱりすごい方だなって、今まで思っていたよりもちょっと強い感情で同じ感情のままという感じですね。（この対談は）大切な体験かもしれない。

これらのフィードバックから、人々は自分と共感するもの以外、全く違う価値観で生まれたコンテンツに対しても強い興味を持ち、それを互いに共有し合うことに対してとても前向きだとわかった。また、他人と話して、色々なコンテンツに触れることによって、元々表現できないものがうまく言葉にできるようになったとの感想があったため、改めて「他人の感想や記事を提示して感想を生み出す」という方向性は有効だと確信した。

3.2.3 ネット上の情報で注目するコンテンツ

実験内容

実験１は同じ展示会に実際に行った同士が話す時に、興味関心を引き寄せられるコンテンツを調査した。しかし、THEN を使う人々の修正と THEN を使う場面を考えると、実際に誰かと話すより、ネット上で展示会に関する様々なコンテンツを参考することが多いと判断し、実験２ではネット上の情報に注目した。

実験２では、被験者にネット上から集めた展示会に関する様々な情報を提供し、その中から役に立つ情報や興味のあるコンテンツをピックアップしてもらい、その理由を聞いてみた。なお、本実験で提供した展示会に関する様々な情報は、実験１で得た結果「コンテンツ選定条件」を元に集めたものなので、ネット上でも同じような条件が使えるのかを観察してみた。

- **実験２：展示会後、ネットの情報からどういうモノに興味関心がある？**

本実験は、六本木ヒルズ・森美術館の１５周年記念展として開かれた「建築の日本展：その遺伝子のもたらすもの」に参加した人４名を対象に行われた。事前

に実験 1 で得た「コンテンツ選定条件」をヒントに、展示会にて提起されたキーワードの関連情報・展示会で気づかなかったモノや体験してないモノの情報・予想外や一般的でない情報・展示会の裏情報やそのジャンルに関する新しい情報を集めてきた。

なお、集めてきた情報の中から利用者一人一人に適したものを与えることは可能なのかを同時に検証するために、それらの情報を被験者たちに渡す前、筆者自身が全ての情報に目を通して、気にいるだろうと思うものに「＋」をつけ、気に入らないだろうと思うものに「ー」という簡単な点数付けをした。被験者ごとにその人の背景や普段の記録を元に判断し、提供する記事や感想への興味関心度を予め予想した。実験後、被験者が選んだものを筆者の予想と比較し、どれくらい的中できるかを確認した。

実験結果

まず、この実験で検証したい、「実験 1 での『コンテンツ選定条件』はネット上でも通用するか」という問いに対して、検証結果は下記の通り：

- 興味あるキーワード（特に人・物）の新しい情報
- 関連イベントの情報
- 会場では気づかなかった情報
- 体験できなかったこと

このような内容が最も興味関心を引き寄せた。

それを実験 1 の「コンテンツ選定条件」と比べてみると、「予想外や一般的でない情報」以外は全て当てはまったので、実験 1 で得た「コンテンツ選定条件」はネット上の情報でも通用すると検証できた。

次に、「集めてきた情報の中から利用者一人一人に適したものを与えることは可能なのか」という検証に対して、4 人の被験者が選んだものを確認したところ、

全員が筆者が「＋」と予想したものを選んだので、利用者一人一人に適したものを与えることは可能だと検証できた。

また、本実験で得たフィードバックをまとめ、以下の結果がわかった：

- 詳しく記録したものを入れたほうが記憶喚起してくれる
- 展示会に関するの感想は、自分が共感したもの以外、全く違う意見も見たい
- 写真と文字の量は検討すべく、文字数が多すぎると読む意欲が低下する
- 見に行った展示会との関連性がわかるキーワードが入っていないと困惑する

更に、興味関心を寄せられるコンテンツ要素が上記実験にて明確になったほか、コンテンツを引用することに関する新たな発見もあった：

- 他人の記録を見ながらコメントするように色々書き足す人が４人中３人いた
- 他人の記録で記憶喚起され、忘れていた面白いエピソードがより引き出せる
- 興味がある情報に対しては、記事中のリンクにもアクセスしたくなる
- 文字多めや写真多めよりは、記事全体の量の方が記事を読む意思を左右する

3.2.4 興味関心のあるコンテンツについての実験のまとめ

本項で紹介した二つの実験をまとめると、人々が展示会に行った後、興味関心を示してくれるコンテンツは以下のようなものだと整理した：

- 興味あるキーワード（特に人・物）の新しい情報
- 関連イベントの情報
- 会場では気づかなかった情報
- 体験できなかったことの記録
- 自分と全く違う意見を持つ感想

そして、それらのコンテンツの出し方について、「文字多めや写真多めよりは、記事全体の量の方が記事を読む意思を左右する」、「ぱっと見て展示会との関連性がわかるように提示する方がいい」というような意見をもらった。

また、沢山のフィードバックから、「引用して作成する」作業で応用できそうなヒントも分析した：

- 他人の記録を見ながらコメントする方が気楽に書ける
- 他人の記録は記憶喚起のヒントになる
- 人々は文章よりキーワードで判断することが多い

こちらのヒントに関しては、次項の作成する時の方法に取り入れる方針である。

3.3. 引用を使って表現する方法

上述した二つの実験を経て、ユーザーが感想作成時にどのようなコンテンツを引用したいのかを検証できた。しかし、提示されたコンテンツから自分の思いと近いものを選択し、いざ感想文を作成しようとする時、どのような形なら自分の感想を上手く表現してくれるのかが、まだ少しぼんやりとしている。そこで、まずはコンテンツ引用して感想表現をする時の方向性を示す。次に、展示会に行く人々が普段、SNS 以外ではどのような形で自分の感想を記録するかを調査するため、何人かにインタビューをした。

3.3.1 引用を使って個人の感想を表現するときに気をつけること

既存のサービスの中で、他人のコンテンツ引用して表現するような行為は多く存在している。例えば、情報収集でよく使われるまとめサイトや、SNS で行われる「引用リツイート」など。「まとめサイト」や「引用リツイート」は、何れも「引用して表現する」に当てはまる行為だが、自分との繋がりをさほど強く感じない。

個人の感想というものは、作成者自身がその場にいて、何かを感じて、それを自分の言葉で表現するものなので、その作成者に「自分で作成した自分の感想」として認めてもらえないと、ただの「引用集」になってしまう。

そこで、引用して表現したものはどうすれば作成者自身との繋がりを強められるのか、仮説として下記の条件を作ってみた：

- 自分の気持ちが忠実に再現できたこと。つまり、その感想を見て、「あ〜そうそう！これだ！」と感じられること。
- 自分の「軸」が入っていること。ただ面白いものを引用するだけではなく、ちゃんと引用したものが自分の感想表現にサポートできたと認識できる。
- 作り上げた感想に愛着を持つこと。他人の言葉が入っているが、それは「自分の感想」だと納得できる。

以上の条件を持ち、今後このツールで作り上げた感想に対して、これを満たさなければならないという目標を設定した。

3.3.2 そもそも人々はどうやって表現するか

SNS 上の表現

２章でも述べたが、SNS 上の表現はその日の出来事について、そのときの気持ち、訪れた場所、一緒にいる友達などの情報を含んだ自分の近況に関する投稿が多く、ニュースを自分のページ上に引用して、自分の感想を述べることもある。

SNS サービスは「自分について何かを発信する」ツールとして使われることが多いため、自分自身の言葉によって作成した自分に関する文章をベースに、その内容がよりアピールしやすいようなコンテンツを加える表現が多く見られる。

さらに、近年は文字での表現より、写真や動画配信で発信する傾向がある。文章を作成するより、写真や映像は編集する時間が短く、他人に伝わるように言い換える必要もない。また、ライブ配信などはさらに即時性が高く、自分が発信したいと思う瞬間を、そのまま視聴者に届けることで、感情を共有することができる。

しかし、２章でも話したが、本研究のターゲットは自分の言葉で表現できず、文字として感想を作成する段階でどのような言葉で自分の気持ちが表せるかさえわからないので、情報を提示したり、ヒントを出したりするサポートの方が望ましい。今の SNS サービスでは、そのような言葉へのサポートが不足してるため、このような表現はあまり向いていない

SNS 以外での表現

- Ｋさん：建築関係専攻・台湾出身・女性

  Ｋさんは展示会を見る最中も、行った後も記録するのである。

  展示会を見る最中の記録は文字より絵が中心になると話した。写真が撮れない時に役に立つ上、建築関係出身なので、空間デザインのスケッチスキルの練習にもなるとのこと。スケッチ以外に、色だけで印象に残る作品を記録する時もある。文字での記録は大体字数が少なく、展示会で気に入った文章があったら、それを書き留めて、のちに感想を作成する時に引用する。
  展示会に行った後、一緒に見た人と感想を交流することもあるが、その瞬間はまだ文字でうまく表現できないと言った。家に帰って、自分が取ったメモを読んで、感想を書きながら、ネット上で気になるコンテンツについて検索する。もし自分が気づいていない新しいコンテンツがあれば、それも自分の感想と一緒に記録する。

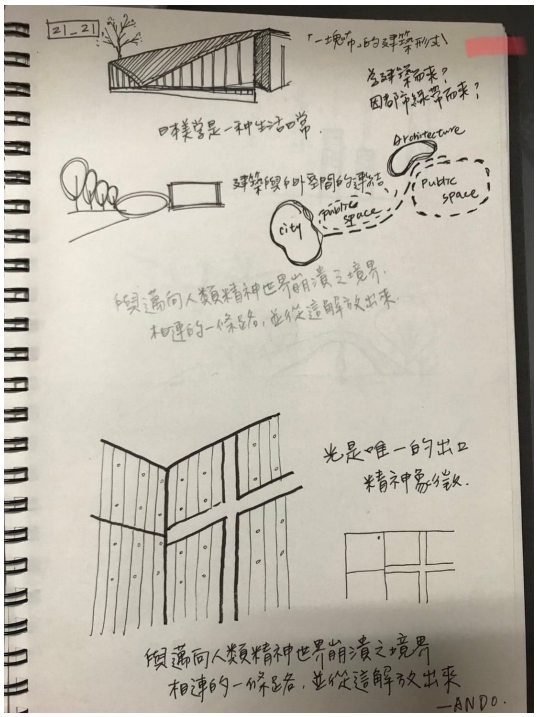


図 3.4 Kさんの記録その1

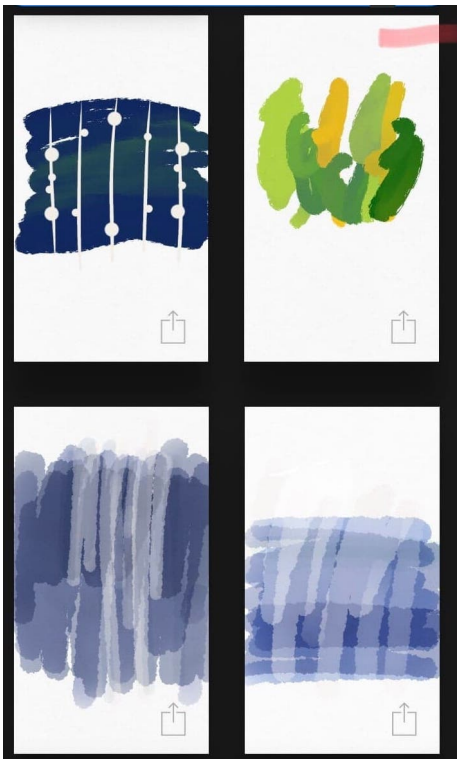


図 3.5 Kさんの記録その 2

- Ｓさん：芸術専攻・台湾出身・女性

　Ｓさんは水彩画で記録することを好むと言った。それは高校時代の美術科の先生に影響され、今やどこに行っても水彩道具を持ち歩くようになる。

　絵を描くことは、時間がかかるので、展示会への感想を記録するほか、絵を描いている期間の気持ちも記録できるので、この方法を好んでいると話した。しかし、ゆっくり絵を描く時間がない場合もあるので、そういう時はなるべく多めに写真を撮り、整理してから記録する。

　文字で記録することもあるが、自分の手帳で記録する時は自分だけが理解できる文字を長々と書き続けてしまう。感想を SNS にポストする時はなるべく簡潔な言葉を選び、他人でもわかるように記録するとのこと。

図 3.6　Ｓさんの記録

- Ｅさん：KMD 生・中国出身・女性

　Ｅさんは手帳で記録することが多い。展示会の半券を見に行った日に貼り、その展示会に関するキーワードや一言を書いたり、好きなコンテンツについて書いたりする。半券を貼るのは、その上に展示会に関する基本情報があるため。また、半券はその展示会特有のデザインになることも多く、半券一枚で展示会の雰囲気を垣間見ることもできる。自分の感想を文章で書けなくても、自分だけが読む内容になっているので、キーワードが繋がっていれば大体理解できる。

図 3.7　Ｅさんの記録

以上、３人のインタビューをまとめて分析すると、このような結果がわかった:

- SNS 以外での記録は自分向けの内容が多く、自分が読めれば大丈夫
- 文字で上手く記録できない時は、イラストや絵でサポートする
- キーワードや一言の方が記録しやすいため、多く使われる
- イベント情報がわかるようなものがあれば、そのまま貼った方が便利

しかし、今回のインタビューでもわかったが、正直 SNS 以外のツールを使った表現は、今の段階ではあまり素材を提供していないので、自分自身が言葉以外に優れた技術があれば（イラストや絵画）、それで表現しても問題はないが、表現向けの素材や技術力のない人々には、やはりよりハードルが低い表現手法を提案しない限り、自分の感想を表現することに対しての抵抗感が消えない。

3.3.3 感想文の形に関する実験

実験内容

インタビューをすると同時に、実際に集めたコンテンツを使って、感想を作成してもらう実験も試しに行った。なお、２章でも言及したが、このツールのイメージは「アナログよりの操作で、デジタル上で保存」、つまり「IQON」みたいに気に入ったアイテムのサイズを自由に変更したり、思い通りの配置にしたりできるサービスにしたい。したがって、本実験では人々がそのような試みへの反応を観察するため、まずは紙ベースで全ての流れを実演する。表現するベースとなるのは、一枚の白い作画紙（540 × 380）で、ツール側で提供する全ての素材もプリントアウトして、紙ベースの状態で被験者に渡し、被験者の表現を作成する過程とできたものを観察する。

- 実験：人々はコンテンツを引用して、どういう風に作成するのか？

この実験は同じ展示会に行ってきた４人（Ｌさん、Ｙさん、Ｃさん、Ｍさん）に参加してもらった。被験者たちには事前調査をし、彼らが気になる作品を確認し、展示会で自分で撮った写真を借り、それらの素材を元に一人一人に沿ったコンテンツを集めてきた。なお、本実験で提供したコンテンツの種類は：

- 公式サイトの情報（文字・写真）
- プロの書き手によって書かれたコラムやブログ（文字）
- 一般の方によって書かれたブログや SNS にアップした感想（文字・写真）
- 被験者自身によって書かれた SNS にアップした感想や撮った写真

また、文字ベースのコンテンツに関して、3.2.1. の実験で得たフィードバックで、「文字数が多すぎると読むモチベーションが低下」という声があったので、今回の文字情報は全文提示ではなく、3.2.1. の実験でまとめた「コンテンツ選定条件」によって段落をピックアップし、文字数を抑えた状態で提供した。作成する感想文に関しては、形も目的も制限せず、提供されたコンテンツを引用したり、自分で書いたりし、展示会に関する感想を作ってくださいとだけ伝えた。

以下は被験者４人によって作成された完成品：

図 3.8 Mさんの記録その１

図 3.9 Mさんの記録その 2

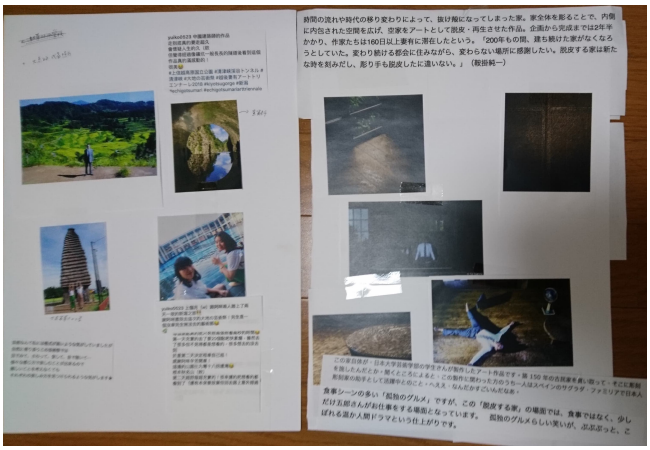


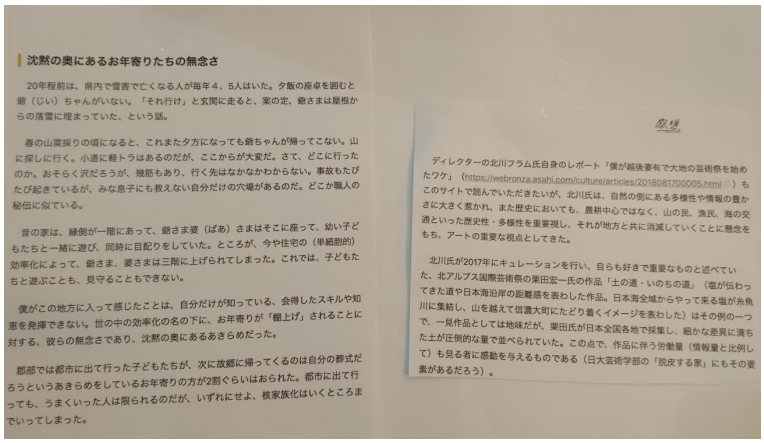
図 3.10　Ｙさんの記録その 1

図 3.11　Ｙさんの記録その 2

ＭさんとＹさんの記録を見てみると、二人とも文字より写真を大量に使ったことがわかった。二人は普段からSNSを感想記録の手段として使うため、作成するときは自分向けよりも、他人が見ることを前提にコンテンツを選ぶ傾向にあり、比較的に説明文や細かく紹介する文章を多く選んだ。

更に、写真のコンテンツでは、自分の撮った写真を使ったが、公式サイトや他人の写真も取り入れた。自分の写真を使うことで、より当時の記憶に近い記録ができるが、自分では綺麗に撮れないところや、写真が撮れない場所があったため、他人の写真で代わりに記録できるのもとても便利だと話した。

また、文字情報を段落で提供したが、その段落の中で、特に共感できる文があれば、その文の下に線を引き、ハイライトするような行動をとった。



沈黙の奥にあるお年寄りたちの無念さ

20年程前は、県内で雪害で亡くなる人が毎年4、5人はいた。夕飯の座卓を囲むと爺（じい）ちゃんがいない。「それ行け」と玄関に走ると、案の定、爺さまは屋根からの落雪に埋まっていた、という話。

春の山菜採りの頃になると、これまた夕方になっても爺ちゃんが帰ってこない。山に探しに行く。小道に軽トラはあるのだが、ここからが大変だ。さて、どこに行ったのか。おそらく沢だろうが、幾筋もあり、行く先はなかなかわからない。事故もたびたび起きているが、みな息子にも教えない自分だけの穴場があるのだ。どこか職人の秘伝に似ている。

昔の家は、縁側が一階にあって、爺さま婆（ばあ）さまはそこに座って、幼い子どもたちと一緒に遊び、同時に目配りをしていた。ところが、今や住宅の（単細胞的）効率化によって、爺さま、婆さまは三階に上げられてしまった。これでは、子どもたちと遊ぶことも、見守ることもできない。

僕がこの地方に入って感じたことは、自分だけが知っている、会得したスキルや知恵を発揮できない。世の中の効率化の名の下に、お年寄りが「棚上げ」されることに対する、彼らの無念さであり、沈黙の奥にあるあきらめだった。

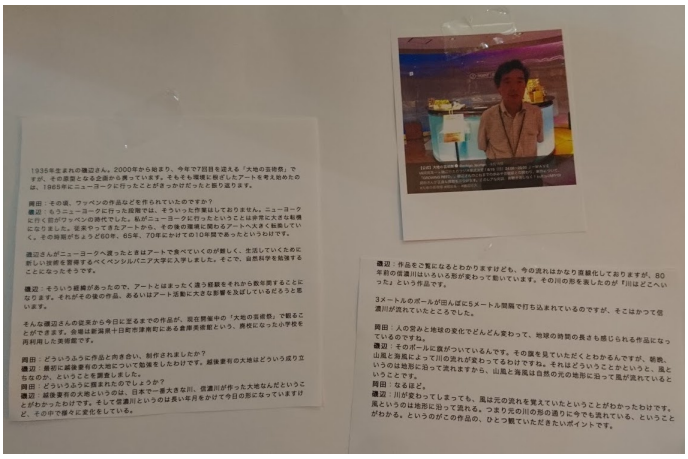
郡部では都市に出て行った子どもたちが、次に故郷に帰ってくるのは自分の葬式だろうというあきらめをしているお年寄りの方が2割ぐらいはおられた。都市に出て行っても、うまくいった人は限られるのだが、いずれにせよ、核家族化はいくところまでいってしまった。

原爆

ディレクターの北川フラム氏自身のレポート「僕が越後妻有で大地の芸術祭を始めたワケ」（https://webronza.asahi.com/culture/articles/2018081700005.html）もこのサイトで読んでいただきたいが、北川氏は、自然の側にある多様性や情報の豊かさに大きく惹かれ、また歴史においても、農耕中心ではなく、山の民、漁民、海の交通といった歴史性・多様性を重要視し、それが地方と共に消滅していくことに懸念をもち、アートの重要な視点としてきた。

北川氏が2017年にキュレーションを行い、自らも好きで重要なものと述べていた、北アルプス国際芸術祭の栗田宏一氏の作品「土の道・いのちの道」（塩が伝わってきた道や日本海沿岸の距離感を表わした作品。日本海全域からやって来る塩が糸魚川に集結し、山を越えて信濃大町にたどり着くイメージを表わした）はその例の一つで、一見作品としては地味だが、栗田氏が日本全国各地で採集し、細かな差異に満ちた土が圧倒的な量で並べられていた。この点で、作品に伴う労働量（情報量と比例して）も見る者に感動を与えるものである（日大芸術学部の「脱皮する家」にもその要素があるだろう）。

図 3.12 Ｌさんの記録その 1



1935年生まれの磯辺さん。2000年から始まり、今年で7回目を迎える「大地の芸術祭」ですが、その発端となる企画から関っています。そもそも環境に根ざしたアートを考え始めたのは、1965年にニューヨークに行ったことがきっかけだったと振り返ります。

岡田：その頃、ウォーホルの作品などを作られていたのですか？
磯辺：もうニューヨークに行った段階では、そういった作業はしておりません。ニューヨークに行く前がウォーホルの時代でした。私がニューヨークに行ったということは非常に大きな転機になりました。従来やってきたアートから、その後の環境に関わるアートへと大きく転換していく、その時期がちょうど60年、65年、70年にかけての10年間であったというわけです。

磯辺さんがニューヨークへ渡ったときはアートで食べていくのが難しく、生活していくために新しい技術を習得するべくペンシルバニア大学に入学しました。そこで、自然科学を勉強することになったそうです。

磯辺：そういう経緯があったので、アートとはまったく違う経験をそれから数年間することになります。それがその後の作品、あるいはアート活動に大きな影響を及ぼしているだろうと思います。

そんな磯辺さんの従来から今日に至るまでの作品が、現在開催中の「大地の芸術祭」で観ることができます。会場は新潟県十日町市津南町にある倉庫美術館という、廃校になった小学校を再利用した美術館です。

岡田：どういうふうに作品と向き合い、制作されましたか？
磯辺：最初に越後妻有の大地について勉強をしたわけです。越後妻有の大地はどういう成り立ちなのか、ということを調査しました。
岡田：どういうふうに調査されたのでしょうか？
磯辺：越後妻有の大地というのは、日本で一番大きな川、信濃川が作った大地なんだということがわかったわけです。そして信濃川というのは長い年月をかけて今日の形になっていますけど、その中で幾々に変化をしている。

磯辺：作品をご覧になるとわかりますけども、今の流れはかなり直線化しておりますが、80年前の信濃川はいろいろ形が変わって動いています。その川の形を表したのが「川はどこへいった」という作品です。

3メートルのボールが田んぼに5メートル間隔で打ち込まれているのですが、そこはかつて信濃川が流れていたところでした。

岡田：人の営みと地球の変化でどんどん変わって、地球の時間の長さも感じられる作品になっているのですね。
磯辺：そのボールに旗がついているんです。その旗を見ていただくとわかるんですが、朝晩、山風と海風によって川の流れが変わってるわけですね。それはどういうことかというと、風というのは地形に沿って流れますから、山風と海風は自然の元の地形に沿って風が流れているということです。
岡田：なるほど。
磯辺：川が変わってしまっても、風は元の流れを覚えていたということがわかったわけです。風というのは地形に沿って流れる。つまり元の川の形の通りに今でも流れている、ということがわかる。というのがこの作品の、ひとつ観ていただきたいポイントです。

図 3.13 Ｌさんの記録その 2

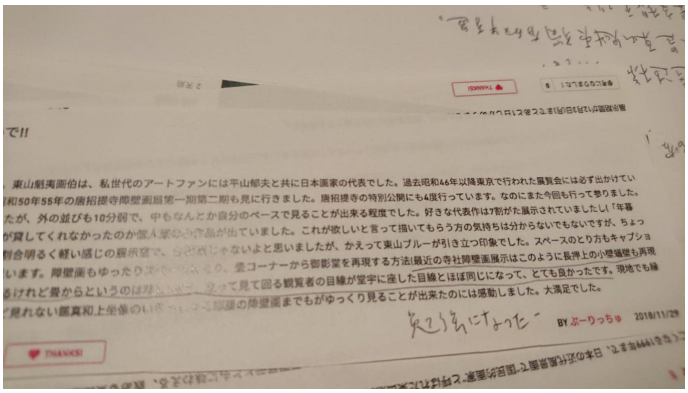


図 3.14 Ｌさんの記録その３

図 3.15 Ｃさんの記録

Ｌさんと Ｃさんの記録を見てみると、全体のコンテンツが少なく、写真よりも文字を多めに取り入れている。また、彼らの記録は自分だけがわかる並び方やキーワードでコンテンツを配置し、完全に自分向けに作成したので、他人に見せたところ、何を伝えたいかさっぱりわからないという意見をもらった。

実験結果

この実験を通して、感想文の作成についてわかってきたことをまとめてみた：

1. 単なる「感想作成サポート」と言っても、使い方や目的によっては、必要となるコンテンツも違ってくる。このツールの目的と利用するターゲットを明確にしないと、提供したコンテンツがかえって感想文を作成する時の妨害になってしまう。

2. 自分で書いた感想や自分で撮った写真は必ず自分の当時の思いを最も再現できるコンテンツになる。引用するコンテンツはあくまでそれができない時のサポートに過ぎない。引用するコンテンツがメインになるようなデザインは避けるべき。

3. 感想を作成するときは、自然とテーマごとにコンテンツを分類して並んでいく。ただ、それは本当に文字で表現することが苦手だという人でも通じるのかは更なる調査が必要だと判断する。

3.3.4 交流向けと記録向けの感想作成の差異についての実験

実験内容

- 実験：交流する目的では、どのコンテンツを引用して感想を作成するか？

3.3.3 の予備実験では、ツールの目的と利用するターゲットを明確にしないと、感想作成サポートに支障が出ることに気づき、改めてツールの目的を明確にし、より多くの人々に感想作成実験に参加してもらった。

本実験では、ツールの使い方と目的について、被験者たちにこのように伝えた。「自分の感想を THEN というアプリで記録してもらう。このアプリでは、公式情報や他人が作成した感想、撮った写真を自由に参考したり引用したりし、自分の感想を作成するときの素材として扱うことができる。また、完成した自分の感想は、このアプリに登録したユーザーたちが交流できるプラットフォームにて公開され、誰でも閲覧することができ、互いにコメントすることもできる。」

つまり、今回の実験では、「シェアする」ことを被験者たちに意識してもらい、感想の作成に進めた。感想を書いてもらう展示会はオンライン展示会という形で行い、実験前に被験者たちに展示会のコンテンツを見てもらい、実験当日にその内容を思い出しながら、感想を作ってもらった。被験者が作成した完成品がこちら。

図 3.16 実験 3.3.4 の完成品その 1

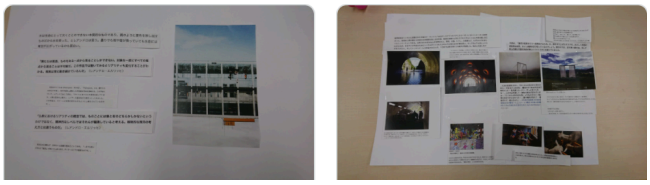


図 3.17 実験 3.3.4 の完成品その 2

実験結果

この実験を通して、感想文の作成について分かってきたことをまとめてみた：

1. 人に見せることを意識してコンテンツを選ぶと下記のような選び方がある：
    - 見てない人向け：紹介文、ネタバラシにならないもの、わかりやすいもの
    - 見た人向け：主観的な感想や批判や評価、共感する一言や段落、より知的で作品の背景や思いなどを深く掘り下げるもの
2. 被験者の半数以上は展示会専用のアプリという新たなコンセプトに興味を示した。今の展示会情報サービスはあまり行った人の感想が見れないので、同じ展示会に行った人の考えや気持ちを知ることができるのはとても楽しい。
3. 提供したコンテンツの内容は被験者全員同じものだが、人それぞれの考えや思いによって、全く異なるコンテンツを選んだり、それを自分が納得するような配置にしたりすることによって、独創性あふれる感想になった。その中でも、コンテンツを配置したときに、写真共有アプリのコラージュ形式やファッションや美術関係の雑誌のレイアウトをイメージして並ぶ人が多い。

しかし、沢山のフィードバックの中で最も注目すべきなのは、「多くの人はこのツールを閲覧用・情報収集用・自分記録用にしたい」という声が多かったこと。

彼らは展示会についての他人の感想や意見を聞きたい、展示会や作品の関連情報も知りたいので、このツールの「コンテンツを自動的に集める」機能は彼らにとって大変便利なものである。その一方、彼らは自分の感想を人に見せることが嫌で、単純に自分向けに展示会の感想を記録するようなら使ってみるが、それがシェアされるとなると、使うことを戸惑うと言った。そのよう意見を言った人々は、自分の感想がもし誰もが見れる場所に置かれると、知識層の人々や単純に誰かを批判したい一方的に叩かれることがあると主張し、見せたくないと話した。

3.3.5 感想作成の形に関するまとめ

今回の実験では、「シェアする」ことを前提に進めたが、その半分以上の人が自分の感想を他人に見られることを好まないと答えたので、この方向性で続けることが相応しくないと考えた。改めて本研究の目標を確認し、このツールにとっての第 1 目標は、自分の感想をできるだけ忠実に記録することであり、その記録した内容が自分で納得するまで、シェアされることはないという結論に至った。

このゴールを軸として確立させ、今までの予備実験で得た沢山の意見を参考し、本研究のコンセプトを検証するためのプロトタイプデザインに着手した。

3.4. プロトタイプデザイン

本研究のコンセプトを達成するためのツールに必要な要素、「ヒントとして提示される関連情報」と、「提示された情報を自由に編集して、思い通りに配置して表現できる環境」だと考える。

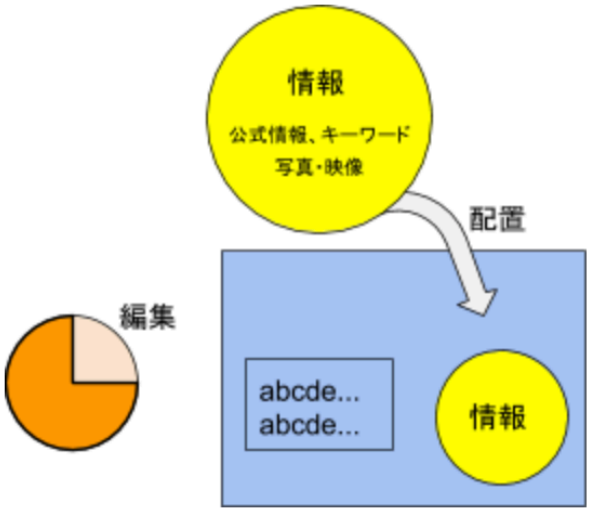


図 3.18 プロトタイプデザインの要素

ヒントとして提示される関連情報については、3.2 の予備実験で人々が他人の情報の中で興味関心を持てるコンテンツについて調査した結果、このようなコンテンツが挙げられた：

- 興味あるキーワード（特に人・物）の新しい情報
- 関連イベントの情報
- 会場では気づかなかった情報
- 体験できなかったこと

この結果を基に、プロトタイプをデザインする時は「キーワードとその関連記事」と「公式データ」を主な情報源として提供することにした。また、3.3.3 の予備実験でもらった「自分の写真を使うことで、より当時の記憶に近い記録ができる」という意見を参考し、自分で撮った写真も素材として利用できるようにした。

そして、「提示された情報を自由に編集して、思い通りに配置して表現できる環境」について、本研究は実際に稼動できるツールの環境整備をデザインするのではなく、ツールの UX としてのフローを検証するので、より作業しやすい紙ベースで、コンテンツの提示から、実際に切ったり貼ったりできる編集作業と配置作業まで、全てツールの流れを踏まえたプロトタイプをデザインした。

なお、プロトタイプを利用して行った検証実験については次章にて詳細に述べる。

第 4 章
Proof of Concept

4.1. 検証実験

本研究のコンセプトの有効性を検証するために、サポートとして仮のツールを提示しながら、体験してもらう感想表現を作成するフローの流れを説明した。

なお、本実験で検証する項目は下記二つである：

- このツールによって、自分の言葉で表現できるようになったのか？
- このツールを使って作成した感想は自分の感想として納得できるのか？

本研究は質的研究であり、被験者一人一人に対し、インタビュー形式でツールの使用体験に関する感想を分析したものが本研究の研究結果に繋がる。したがって、上記二つの項目評価に関して、被験者が「表現できなかったことが表現できた」、「自分の感想として納得できる」と評価したら、検証ができたと判断する。

4.1.1 検証方法

本実験は 2018 年 12 月 4 日〜12 月 8 日に実施され、参加したのは KMD 生 3 名と学外生 2 名を含めた 5 名（Ｙさん、Ｈさん、Ｋさん、Ｔさん、Ｌさん）で、全員普段から展示会を見に行く傾向がある。Ｙさん、Ｋさん、Ｔさんの 3 名は以前予備実験に参加した時、文字で記録することが苦手だという話を伺ったことから、今回の実験に参加してもらった。なお、Ｈさん、Ｌさんは「文字で表現すること」に対して、あまり不満が残らない人であり、Ｙさん、Ｋさん、Ｔさんの対照として、どのようにこのツールを利用して、さらにうまく表現できるようになるかを観察した。

彼女たちがそれぞれ見に行った展示会の情報はこちらとなる：

- Ｙ＆Ｈ：
  カードキャプターさくら展ー魔法にかけられた美術館ー@森アーツセンタギャラリー

  月刊少女まんが誌「なかよし」で連載中の『カードキャプターさくら』の世界観を体験できる展覧会である。『カードキャプターさくら』は、1996 年から 2000 年にかけて連載され、2016 年に 16 年ぶりの連載再開、2018 年より新章アニメを開始し大反響を呼ぶなど、長年に渡り愛されている少女漫画である。会場では、作品史上最大となる前後期合計約 200 点の原画を網羅し、本展のタイトルにもある「魔法にかけられた美術館」のとおり、作品に登場する様々なカードの魔法を表現した展示を行う。

- Ｋ：**デザインあ展@日本科学未来館**

  本企画展は、「デザイン的思考」を伝える NHK E テレ「デザインあ」のコンセプトをもとに、デザインの視点や考え方を体感し、科学技術とのかかわりをも理解するものである。 五感を最大限に活用した体験型展示は「観察」「分類・分解」「再構築」など、デザイン的思考を体験者自らが導き出せるよう工夫されている。また、映像と音楽によるインスタレーションなどの展示を通して、デザインの楽しさ、面白さを体験することができる。食、プロダクト、身体、空間、時間など生活の中にある身近なテーマに焦点をあて、「みる・考える・つくる」というデザイン的な視点の中に、科学技術との共通性や違いを発見してもらう。

- Ｔ：
  いわさきちひろ生誕 100 年「Life 展」作家で、母で　つくる　そだてる　長島有里枝@ちひろ美術館・東京

  家族に纏わる記憶や関係性を手がかりに自身のライフヒストリーや社会の陰に隠れてきた女性の創造性に光をあてる作品を制作してきた長島有里枝。その視点は画家であり母であったいわさきちひろの作品と響きあう。女性に課せられる規範と折り合いをつけながら表現を行う二人の生き方が交差する。

- **Ｌ：生誕 110 年　東山魁夷展＠国立新美術館**

  本展は生誕 110 年を記念し、戦後の日本を代表する国民的画家と謳われた東山魁夷の画業を代表作で辿ると共に、東山芸術の記念碑的大作「唐招提寺御影堂障壁画」が特別出品される。 東山魁夷は、清澄で深い情感を讃えた風景画により、戦後の日本画の世界に大きな足跡を残した。 自然と真摯に向き合い、思索を重ねながら作り上げたその芸術世界は、日本人の自然観や心情までも反映した普遍性を有するものとして評価されている。

彼女たちがそれぞれ見に行った展示会を元に、各展示会の感想作成する用の情報を集め、その情報をカテゴリー別に分け（キーワードとその関連記事、お気に入り、公式データ)、実験の流れもツールを利用するときの流れを踏まえ、実際にツール上で素材を選び、感想を作成しているような体験をしてもらった。

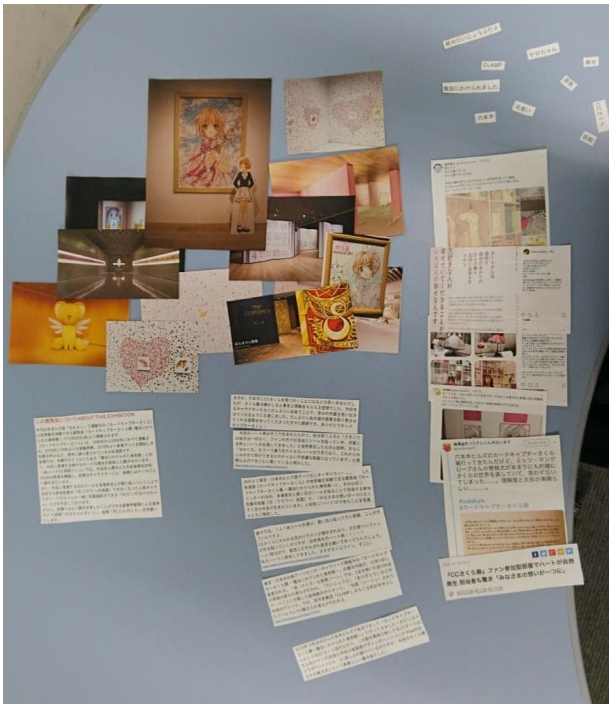


図 4.1　カテゴリー別で並べる素材

なお、本実験では、サポートツールを利用した感想表現フロー体験効果をより明確に観察できるように、体験する前と体験した後の感想作成という形で対照実験を行なった。

下記にて詳しい検証実験の流れを説明する：

1. 何も書かれていない白紙を一枚提供し、見に行った展示会について、「自分の感想を書いてください」と指示する。なお、被験者が何も提示されていない状態で、どのように感想を作成するのか、どのような内容を書くのかを、後ほど提示する素材とツールの感想を比較する目的で、観察を行なった。

2. 感想が完成したら、感想表現サポートツールを使って、もう一度感想を作成してもらう旨を伝え、A4 の紙にて印刷したアプリのインターフェースを提示しながら、ツールのチュートリアルに似せた説明をする。なお、A〜D の画面はツールの利用方法をより理解しやすくするために作った画面で、それらの機能に関する詳しい説明及び検証は、同プロジェクトに所属する共同研究者の論文に参照してください。

A. まず、アプリを開いて登録する。今日は登録した後初めて使う設定でログインしますので、ログインしたらこのツールのチュートリアルに入る。

図 4.2 THEN のログイン画面

B. 次の画面に入ったら、最初に目にするのは「今日の展示会をスタンプしよう！」という通知である。そこで、真ん中にあるスタンプのアイコンを押すと、次の画面に移る。

図 4.3 チュートリアル画面

C. この画面では、半券の裏にある QR コードをスキャンする。

図 4.4 半券をスキャンする画面

D. この画面では展示会の記録が表示される。「過去のコレクションを見る」では以前参加した展示会の記録が全て保存されている。また、画面上には、「今日の展示会どうだった？」と記録を促す欄と、「他人の感想・評価を見てみよう！」と展示会に関する他人の感想を先に参考することを促す二つの欄がある。「今日の展示会どうだった？」をクリックすると、展示会について感想を作成する画面に入る。

図 4.5　展示会鑑賞記録画面

E. 入力画面の一番上には、この展示会の半券があり、そこから展示会の基本情報がわかる。半券の横には「メモ帳」というボタンがあり、そこには自分が展示会中に気になるものをメモしたり、提示された情報で気に入った言葉をここに貼ったりすることができる。そして、画面の真ん中は感想表現する場所であり、ユーザーはそこで感想を書いたり、引用したいものを貼ったりする。素材として使えるカテゴリーは全て画面の下半部にある。集めた素材はカテゴリー別に分けられて、下記の項目になる：

- キーワード＆関連記事：この展示会で最も言及されているキーワードを提示し、あるキーワードを選ぶと、それに関連する記事が出る
- お気に入り：事前にクリップしたこの展示会の関連記事を保存するデータベース
- 公式データ：チェックインした人が使える公式データのフリー素材データベース
- 画像／映像：自分で撮った写真や動画をアップする

いわさきちひろ
こどもと戦争
無料鑑賞
CHECKED
メモ帳
何を感じたのか?
印象に残ったのは?
キーワード
キーワード・関連記事
お気に入り
公式データ
画像／映像
完成

図 4.6 感想作成画面

F.「キーワード、関連記事」の項目をクリックすると、この展示会に関する感想の中で最も使われているキーワードを提示する。

図 4.7 キーワードの提示画面

G. あるキーワードを選ぶと、次の画面でそれに関連する記事が出てくる。その概要を見て、気になる記事をクリックすると、元の文章にアクセスできる。その記事に共感したり、刺激されたりして引用したいと思ったら、保存することができ、またその中から好きな部分だけ切り取って、「メモ帳」に持っていくこともできる。

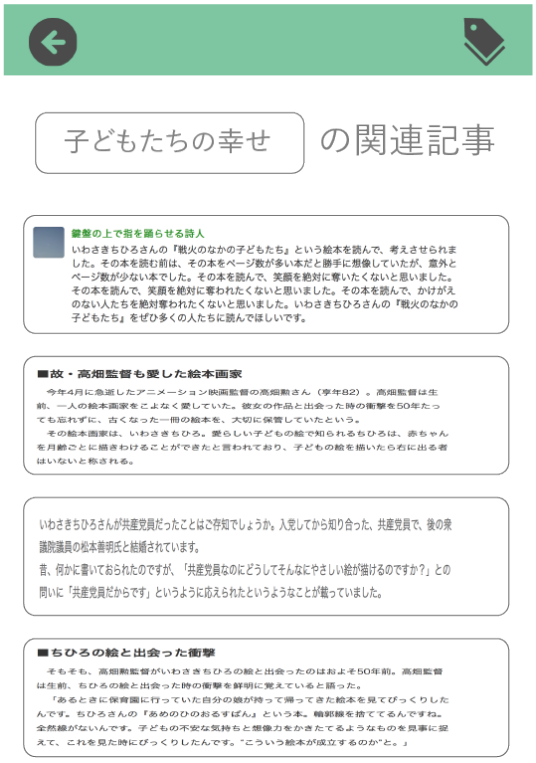


図 4.8 キーワードの関連記事の提示画面

H.「お気に入り」の項目をクリックすると、自分自身が今まで保存した気に入った記事や感想などが保存されるデータベースに入る。まだ何も保存していない状態であれば、ここには何も表示されない。

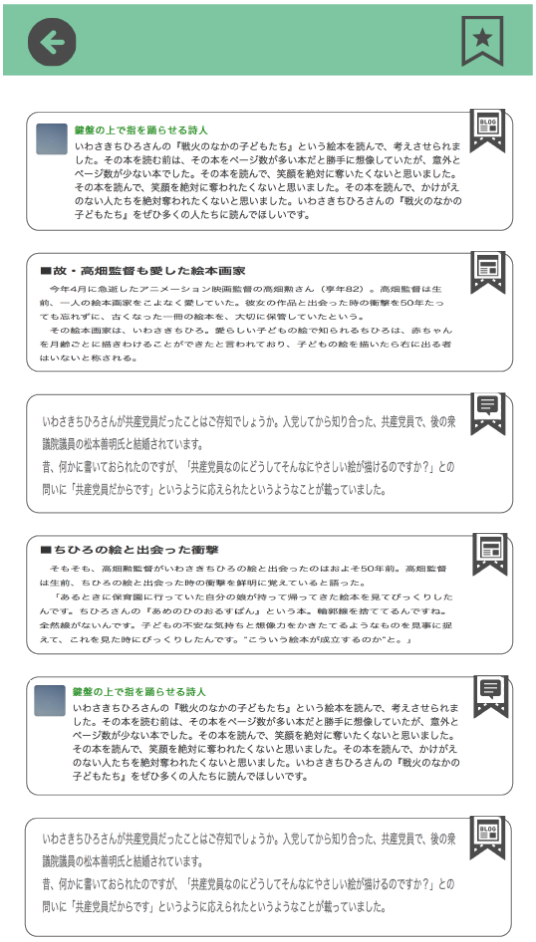


図 4.9 お気に入りの提示画面

I.「公式データ」の項目をクリックすると、展示会の主催者が提供する展示会に関するデータベースに移る。そこには「展示会ガイド」と「作品集」の二つの項目があり、「展示会ガイド」は文字情報を提供し、展示会についてより深い知識を求める利用者に対し、作者のインタビューや対談などが提示される。

図 4.10 公式の文字情報の提示画面

J.「作品集」では展示会のビジュアル情報を提供する。時に、文字だけでうまく説明できない場合があるが、日本では撮影禁止の展示会が多いため、ビジュアル情報を文字情報のサポートとして記録したくても素材が手に入らない。より感想表現しやすい環境を提供するため、「作品集」では展示会にて展示された全ての作品の画像を表現するときの素材として提供し、それを感想内で自由に利用できる。

図 4.11 公式のビジュアル情報の提示画面

上述したコンテンツを上手く参考しながら引用し、更に自分のコメントを加えてアレンジすれば、自分自身の思いが込められた感想表現ができる。

3. ツールの使用方法に関する詳しい説明を終えたら、検証実験を始める。なお、被験者がどのように素材を選び、選んだ素材でどのように自分の感想と近いものを作るかは、このツールの素材提示の順番や出し方のヒントになると考え、本人に直接インタビューする前に、実際に素材を扱っている被験者の自然な行動を観察した。

図 4.12 ツールの検証実験風景

4. 新しい感想が完成したら、それの内容について、及びこのツールの感想作成体験についてそれぞれの被験者にインタビューする。質問の内容はこちら：
   - この内容は「自分の感想」として納得できますか？
   - 引用することによって、何か違いましたか？やりやすくなりましたか？
   - 素材の部分について、何が良かったですか？何があまり要らなかったですか？
   - また次回もこれで記録したいですか？

4.1.2 観察＆インタビュー

本実験では、よりツールの効果をわかりやすくするため、「ツールを使用しない」と「ツールを使用する」という対照になる二つの感想を被験者全員に作成してもらった。本項では、作成してもらった二つの感想表現及び作成行動を観察して分析したものと、それぞれのインタビュー調査を、被験者ごとにまとめた。

Ｙさん

ＹさんはKMDの修士２年生である。普段からツイッター、インスタ、フェースブックなどから情報を吸収する習慣がありながらも、自ら何かを発信することがあまりないと話した。彼女がSNS上でシェアしたものを見てみると、やはり文字が少なく、写真とハッシュタグだけで構成されるものが多かった。

【フロー体験前】

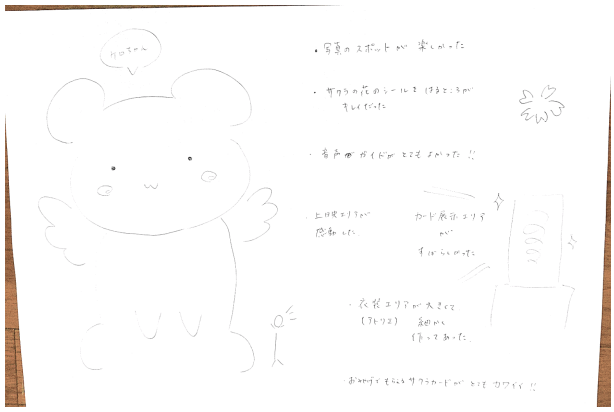


図 4.13 Ｙさんのフロー体験前の感想

最初に白紙を配り、「この展示会の感想について書いてください」と言った時、Ｙさんは少し悩み、すぐに絵を描き始めた。大きな絵が完成したら、その横に自分が覚えている部分を箇条書きにして記録した。時に絵をサポートとして描きながら、説明してくれた。ここで使った言葉は、一文に留まるものが多く、「よかった」と評価しても、それについて細かく描写することはなかった。文字で表現に対して苦手だということがわかった。

【フロー体験後】

図 4.14 Ｙさんのフロー体験後の感想

Ｙさんはテーブルの上に並べていた素材を見かけた途端、すごく喜んでいるように見え、本当に長年のファンであることが伝わってきた。彼女は会場内の写真でを手に取りながら、目を輝かせてそれぞれの作品を見たときの心境をスラスラと語ってくれた。そうしながら、Ｙさんはそれらの写真を素早く会場の動線順に沿って分け始めた。次に記事と感想を読み、必要なものをピックアップし、先ほどの動線順に入れた。彼女は写真のサイズを整えたり、文章から自分の共感した部分だけをとったりして、ハサミで作業する時間は長かった。

その後、彼女は紙の上で会場動線順番に沿って素材を並び始めた。全ての素材が並べたら、さらにその写真に適したキーワードを貼っていき、最後に自分のコメントを付け足して感想を完成させた。

作業中、Ｙさんは時々「あーこれあった！」「本当にそうだった」という声をあげたことがあり、彼女はこのような作業をしていくとともに、忘れてしまったものや思いの整理ができたと判断した。そして、完成品を見たＹさんはとても嬉しそうで、「これを持って帰りたい！」と言ってくれた。彼女にとって、このツールを使って感想を作る作業はとても楽しんでいた。

【インタビュー】

- この内容は「自分の感想」として納得できますか？

  納得できる。他人の感想がいくつか提示されたけど、その中から自分の思っていることに近いものだけ選んだから、そんなにかけ離れてないと思う。自分でペンで書いても良かったんだけど、ここにある他人の感想とか、結構書いてあることが私の思っていること合ってたから、そのまま使っちゃってもいいかなと思った。

  思ってたことの 7、8 割くらいはほとんどこの中に入れられたかな？もうちょっと音声ガイドが良かったとか、そういうのを書いても良かったかもしれないけど、今の状態でも結構実現できた。

- 引用することによって、何か違いましたか？表現しすくなりましたか？

  展示会から少し時間経っちゃってたけど、自分の思っていることを言葉にしてくれた。ここにある情報を読むと、元々思ってはいたんだけど、言われてみたら、「あーそうだった」みたいなことが結構あった。

  私も終わった後、結構ツイッターかなり見てて、皆が知ってる人（著名人)、フォローしている他のファンの人で、その人たちが言ってくれたことを「like」するの結構していた。こういう言葉にしてくれてる人がいると共感して、自分が一から描くより、なんかすごいやりやすかった。とても良かった。

- コンテンツの中で、何が使いやすかったですか?何が使いにくかったですか?

  写真が良かったのと、あとはこのキーワードも良かった。

  今回はその写真に適したキーワードを貼っちゃったけど、よくよく考えたら、「ビッグなケロ」[1]とか、「原画」とか、この辺はちょっと頭から外れたキーワードだったから、その辺を思い出せると、その時のことを思い出して、自分の言葉で書けたかもしれない。ヒントみたいな感じで思い出したりとか、それをきっかけに自分の言葉が出てくる可能性もあるかも。

感想って言われると、やっぱり文章っていうイメージだから、こうやって人が書いてくれる文章とかがあることで結構色んなところを引用できるかなと思った。

「行ってきました！」とかみたいなシンプルな言葉もカットして貼り付けてたけど、そういう感じにすると、すごいやりやすいね。例えば、こういうずらずら書いてあった文章でも、最後のここだけが「そうだな！」と思ったから、切ったり貼ったりした。ツイッターくらいの 100 字、150 字くらいの分量で、小さく書いてくれてあると、すごい使いやすいと思った。

逆に、この展示会概要みたいにすごく長いと、説明文っぽくなっちゃうので、だからこれくらい（ツイッターくらい）の方がすごくいいなっと思った。

ハッシュタグも案外いいかも。ハッシュタグってみんなキーワードでまとめようっていう意味合いでつけるから、結構適してるかもと思った。

足りないものはそんなにないかな？結構揃えてくれたって気がした。足りなかったら、自分で書けばいいよね。

［今回は提供していなかったけど、自分で撮った写真も入れられるよ］

それいいね！あれば私入れると思う！自分で撮った写真の方が思い出があるし、それこそ自分が写っているものとかだったら、めっちゃ自分のポートフォリオにもなるからいいと思う！自分が写っても良かったら、載せると思うし、見に行く時期によって色々違ってくると思うし、写真の撮り方も多分人によって違うから、自分で撮ったほうがいいかも。ただ写真上手く撮れないとか、あと綺麗に作りたい人とか、画質のいいやつがほしい人とかはあったほうがいいかも。

あと、もし（コラボカフェで）ご飯を食べたとしたら、自分が食べたものを載せたいとか、多分そう思う。買ったグッズとかも、結構みんなお披露目とか、散財した結果みたいな、戦利品みたいなやつ、多分それもあると思う。それも含めたら、やっぱり自分が撮った写真がいいかな。

- また次回もこれで記録したいですか？

  やってみたい！こういう原画展とか、他にもあったから、さくらだけじゃなく。このようなツールがあったら、なんかそれぞれの感想で盛り上がりそう、それでこういうもの（感想コラージュ）もすごい増えそう。

  今はツイッターで大体みんな記録しているのかな？あとはサイトとか自分のホームページで発信すると思うんだけど。ここで感想を作成すればここに残るもんね！ツイッターで記録しても時間が経ったら流れちゃうし、ハッシュタグ検索しても、すごく前の記録だと遡らないといけないから、このツールにあったほうが便利。そのページに行けば、その作品を見た人の感想がまとまってるから、いいよね！だって、展示会に行った後はやっぱりみんなの感想見たかったし、みんなの声が聞きたくて、自分でツイッター、インスタ、フェースブックで検索して、行ってた人の感想を見てたから、こういうのでまとまってくれたらいいかもしれない。

図 4.15　Ｙさんのフロー体験する様子

Hさん

HさんはKMDの卒業生である。今は大手出版社に就職している。彼女は直接誰かと会話し、その場でフィードバックをもらうことを好むので、文字で感想表現ができなくても、そのことをあまり悩まない。そして、彼女は普段からInstagramやFacebookで感想をシェアし、文字よりビジュアルを多く使われる。

Hさんは最初に、このツールは他人の感想を「引用」して自分の感想をアレンジするものだと聞き、少し抵抗感があった。その理由について聞くと、彼女は他人の感想にあまり興味を感じず、他人の感想を見て自分の考えが影響されることもあまり好まないため、ましてや「引用」することは考えたこともなかった。実際、今まで色々な展示会に足を運んだが、一度も他人の感想を見たことがない。しかし、実験のために一度やってみることを承諾してくれた。

【フロー体験前】

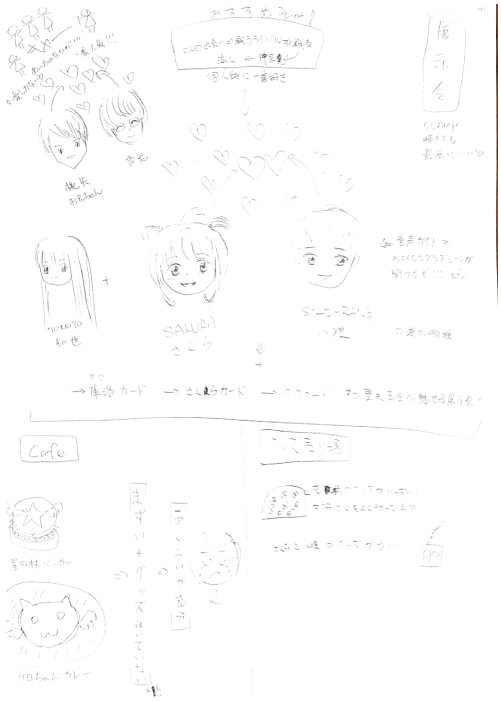


図 4.16 Hさんのフロー体験前の感想

Hさんは紙をもらった途端、絵を描き始めた。まず書いたのは彼女がこの展示会のテーマになった作品への思いで、好きなキャラクター達の関係性について線を引いたり、注釈も書いた。展示会自体の内容に関する感想はその下にある「カフェ」と「グッズ」のエリアのみだった。

【フロー体験後】

図 4.17 Hさんのフロー体験後の感想

Hさんは先に写真を手に取り、会場内のテーマ別に分け、その中から自分のお気に入りをピックアップした。その後、彼女は他人の感想を見はじめ、その文章の中で共感できる言葉があれば、線を引いたり、ハサミで切ったりした。

紙の上で並べる時は、エリア別に素材を貼り、そのエリアに適したキーワードをテーマとして近くに貼った。展示会に関する感想を作り終えて、先ほど同様、下に「カフェ」と「グッズ」のエリアを作り、そのテーマと関連する素材を中に入れた。今回提供した素材の中では見つからなかったものに関して、Hさんは手書きの絵でその内容を示し、もしネット上で見つかったらまた入れると話した。

【インタビュー】

- この内容は「自分の感想」として納得できますか？

  一番の萌えポイントが少しずれて、簡潔にはなれないけど、大体は合ってる。ただし、他人のを見ちゃうと、覚えてないことも色々見て、自分の中では元々ランキング上位じゃないことも、喚起されたことで入れたくなっちゃうから、一部は自分の感想として認められるけど、一部は公式化になった気もする。でも、やはりこうやって色々参考してから作った感想の方が全体が見えて、残したいね。

- 引用することによって、何か違いましたか？表現しすくなりましたか？

  一から書くなら、私みたいなガチファンだったら、一番自分が萌えたポイント、一番言いたい話を先に言う。でも、人のを使うなら、その人書いた順番とか、公式の一番の売りとか、それらは必ずしも自分の萌えポイントと合うわけじゃないから、思わずその人みたいな形になっちゃう。でも結果的にはあまり違わない、少しだけ外れたかもしれないけど、言いたいことは大体言えたから、むしろこっちの方が作りやすいかもね。

  （作業は）明らかに早くなった。人のものや公式のものを引用すると、大体必要なものは揃える。写真を撮るの忘れたりする時も、探せば大体ある。けど、引用することで怠けちゃうかも…とはいえ、やはり便利なものを使いたいね！文字で記録することが苦手で、元々写真や絵描き中心で記録する派だから、こういう公式の文字があれば、編集せずにそのまま載せちゃうかも。あとは自分で写真とか絵で補足するだけ。

- コンテンツの中で、何が使いやすかったですか?何が使いにくかったですか?

  キーワードは良かった、スタンプ形式にして、写真に貼ったりすると、わたし風のレポートになる。キーワードはピンポイントで話したいことを代弁してくれる。文章だと、思ってはいないことも含まれたりするかもしれないけど、面倒だから切ることをやめて、大体的な感覚で貼っちゃう。けど、キーワードなら、自分の本当に思ってることに近い形で伝えられる。

（提示された素材は）全部必要だと思う。どういう形のレポートにするかによる。正式なものなら、全部必要だと思う（写真、文章とキーワード）。カジュアルなもので、ツイッターみたいに 140 字にする形だったら、公式情報はいらないかも。

公開するかどうかは私にとってあまり変わらない。むしろ自分だけのものだったら、もっとシンプルにして、写真だけになっちゃうかも。

キーワードは本当に可愛い、インスタのストーリーみたいな感じで、簡単に率直に伝えたいことを伝えられるから、とてもいい。

- また次回もこれで記録したいですか？

思ったよりは結構受け入れられた。私ほとんど他人のもの参考しない人だから、あと著作権問題もあるし。でも、実際にやったら意外と便利で、記憶喚起にも繋がるし、共感できる人とも友達になれるかも。ただし、私はあまり文字で書かない人で、記録する時はいつもシェアするために記録する人だから、シェアしないなら書かないね。自分のための記録はしない。

図 4.18 Hさんのフロー体験する様子

Kさん

KさんはKMDの修士2年生である。彼女は普段から展示会を見に行く習慣があり、ほぼ週一の頻度で都内の展示会を回っている。展示会ではいつも技術よりの目線で鑑賞しているが、言葉で表現することが不得意なので、それをあまり記録していないと話した。写真が撮れるようであれば、彼女は気に入りの作品の写真を撮って整理し、Instagramにあげて、展示会ごとにアルバムを作って記録として残す。

【フロー体験前】

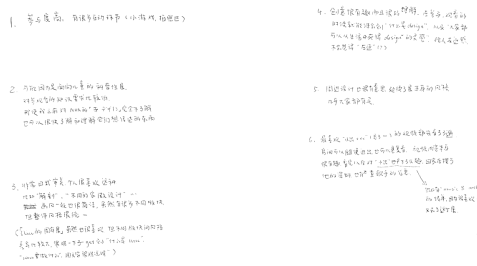


図 4.19 Kさんのフロー体験前の感想

Kさんは展示会について自分の感想を箇条書きにした。内容はそれほど短くなく、彼女がこの展示会で気に入った部分とその理由を簡潔に説明していた。感想は全て文字ベースで構成し、イラストや絵のサポートはない。感想を書いている途中、携帯で展示会関係者の名前を調べた場面があった。

【フロー体験後】

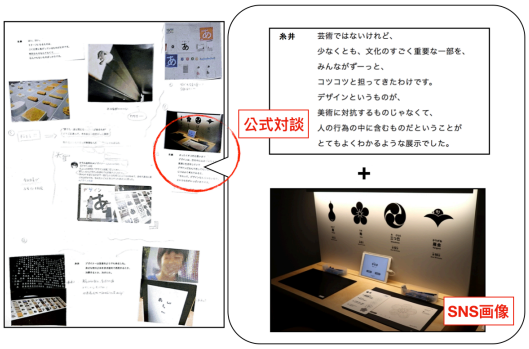


図 4.20 Kさんのフロー体験後の感想

写真が増え、手書きの文字が減った。Kさんは公式の対談に最も興味を持ち、ほとんどそれを引用した。その理由を聞くと、公式の対談を読むことで、展示会のプロデューサーがこの展示会を構想時に、展示会全体の設計や作品ごとに秘めた真意を知ることができ、より展示会全体のコンセプトを深く理解できたそうだ。

写真に関していえば、彼女は好きな作品の写真を貼り、その作品を見た時に、自分が思ったことと内容が近い文字素材をその下に貼った。例えその写真にはすでに作成者の文字が付いていても、それを自分の考えで切り離し、新たの要素と組み合わせて、新たに解釈していた。このような作業ができることは彼女にとって新鮮で、本当に言いたいことに近い形で感想表現ができたのでとても良かったと話した。

真ん中に置いてある素材は最も彼女の感想と近いもので、他にも数字が付けてあるのは、彼女の心の中のランキングだそうである。

【インタビュー】

- この内容は「自分の感想」として納得できますか？

  納得する。自分が共感するものだけピックアップしたから。自分では、本当にそう感じたとしても、上手く順序良く言えないし、展示会の製作者の思いを知ったらわかったものも増えて、その中から自分の思ったものだけを選んだから、自分の感想だと思える。そして、この展示会に対してより印象深くなった気がする。

  この展示会はどっちかというと、コンセプトがわかりやすい方で、そうではない展示会は他にもいっぱいあって、もしこういう主催者の思いがわかるような情報があれば、とても助かると思う。

- 引用することによって、何か違いましたか？表現しすくなりましたか？

  最初に書いたものはどっちかというと自分の感じたものだから、美術館や博物館で書く展示会についての感想アンケートに近いかな？引用したあとは、この展示会のより全体に関するものの中から、自分と共感したものをピックアップしたから、より上手くこの展示会について語られたと思う。

- コンテンツの中で、何が使いやすかったですか?何が使いにくかったですか?

  キーワードあまり使えないかな…「猫が長い」はいいけど。私はそもそもあまりハッシュタグをつけない人で、それをつける意味あまりわからない…その写真にハッシュタグをつけても、思っていることがうまく伝えられない気がする。本当につけるとしたら、場所とか基本情報だけをつける。感情とかはあまり伝わらないから、使う必要がないかな。

  公式の対談とかは好き。他人の感想もいいんだけど、あまり時間をかけてじっくり読まない。「デザインあ展」は体験型の展示会だから、他の人が作った作品とか写真があったら見てみたいかも。人によって全然違うものが作れるから、それもこの展示会の一部だと思う。あと、細かい感想があればいいかも。ここにある感想は展示会全体に関するものが多くて、作品ごとの感想について知りたい。例えば、「苗字」のコーナー[2]は、海外の人として体

験できないけど、日本の人がそのコーナーで何を感じたかを知りたい。きっと文化の違いによって感じるものは違うと思うから、それも知りたい。展示会全体の感想はあまり忘れないけど、細かいところは比較的覚えにくいから、記録しといたほうがいい。

私は細かいところが好きで、全体よりは作品ごとに注目する。会場でも、いつも人々の反応や行動を観察するのが好き。自分が驚いたところで、他人も驚いたのを見ると、少しホッとするかも。笑

公式情報は会場にもあるから、あまり見ないかも。

- また次回もこれで記録したいですか？

したいかもしれないけど、使いやすさによると思う。私にとって、自分で情報を集めることが面倒だから、あまりしないけど、それで色々知ることができなくなっちゃったから、このツールがしてくれるならいいかも。あと関連イベント情報を感想に貼ることができるなら、パンフレットを持たなくていいから使いたいと思う。

図 4.21 Kさんのフロー体験する様子

Ｔさん

Ｔさんは学外の修士１年生である。Ｔさんは展示会を見に行くことが好きで、一緒に見に行った人や同じ展示会を見に行った人と、その展示会について話し合うことも好きだと言う。しかし、彼女はあまり記録せず、例え展示会で見たものに対して疑問を持ったとしても、積極的にそれについて調べることもあまりしない。

【フロー体験前】

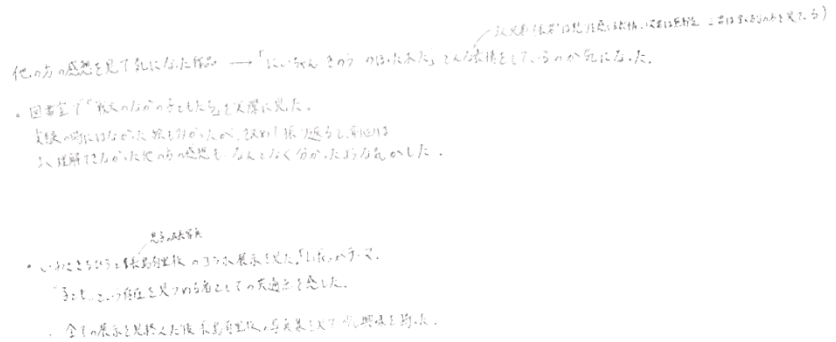


図 4.22　Ｔさんのフロー体験前の感想

Ｔさんは真っ白な紙を目の前に置かれてしまうと、大変困惑しているように見えた。文字を書くまでに大分時間がかかり、その途中も何度かペンを止め、考え始めた。そして、携帯を取り出し、今回の展示会の作者の名前を確認してから、また再開したが、結局 20 分かけて書いた文章はわずか 7 行だった。

【フロー体験後】

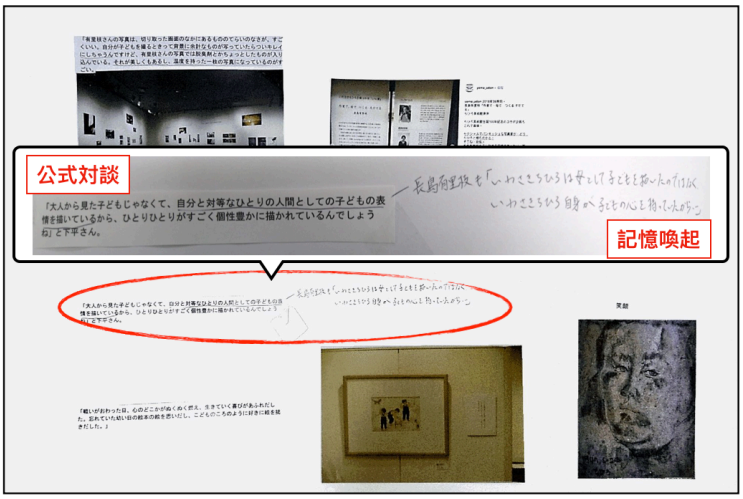


図 4.23　Ｔさんのフロー体験後の感想

Ｔさんは先に記事と感想に手を伸ばした。その段落に自分の感想と近いものがあったり、考えてはいなかったが納得できる言葉があったから、そこに線を引いたり、自分のコメントを足したりした。

また、文字の内容に近い写真を置き、その写真対して自分の気持ちを上手く代弁できるキーワードを選んで、その上に貼った。

【インタビュー】

- この内容は「自分の感想」として納得できますか？

  納得できるね、最初に書いたものとはそんなに変わらない。今回の展示会はいわさきちひろより、長嶋さんの方が個人的に気になったなって気がする。この人が言ってたこの言葉と同じようなことを長嶋さんも書いてあったので、それを自分で補足した。

- 引用することによって、何か違いましたか？表現しすくなりましたか？

  引用する方が楽ですね！結構今回は選びやすかったかな。前回（予備実験）は自分の感想にするにはあまり近くはないかなってものがいっぱいで、その中でまだ近いものを選んで貼ってた感じだったけど、今回は自分に近いものがあると思った。

  やっぱり実際に展示会を見に行ったというのも影響してるかも。前回は全体あまり把握してないという感覚があったから、自分の中で、実際にこういう展示会に行ったらもっと作品があったはずという思い込みがあるからかな。今回は実際に行ったから安心感があるかな。

- コンテンツの中で、何が使いやすかったですか?何が使いにくかったですか?

  キーワード１個だけ貼ってるけど、これはあってよかった。なんとなく自分の中で気になってるけど、どう言えばいまいちピンと来てないものがあるけど、このキーワードであれば説明ができるかなという素材になった。

  （ここにある素材は）全部あってよかったと思う。写真もこういう風についてる方がいいし、あと感想もこうやって線とか引けたりできたので、いらないというのはないですね。専門の美術をやってる人たちの意見とか一般人の感想があって、自分の中ではバランスがいいと思った。

  素材の量は少し多いかもしれないけど、色々選べる方が自分に合ってる意見がスーッと選べるので、それもいいかな。

- また次回もこれで記録したいですか？

  今回結構しっくりくるものが多かったので、こういう感じなら自分の中でも整理する意味ではしたいかな。

  でも、あまり普段から、これまで全然積極的に記録に残したりしなかったし、自分では「自分がこう思ったけどそれでどうなのかな」って思っても、あまり他人の感想を積極的に調べたりしなかったから、次回突然そういう風にしたいかっていうとそうじゃないってなっちゃうけど、でもやっても全然いいかな。やったらやったでやっぱりうまいこと自分の中で落とし込めるのかなっていう感覚はあるね。ま、どんな展示を見るかはわからないですけれど自由に自分の言葉で全部書くってよりかは、人の言葉を引用した方が書けるかなって思います。なんか自分で全部書かなきゃいけないってなると、うーってなっちゃうので、やっぱりこっち（このツール）の方が書きたいと思いますね。

  自分で同じようなことを思ってたとしても、人の方がそれをうまく説明してくれてたりするので、「そうかこういうことだったんだ！」自分でもそれを記録することで気づくことができる。モヤモヤとしたものがあって、ちゃんと文章化されたものを見たときに、「そういえばさっきのモヤモヤしたものってつまりこういうことだったんだな」って、スッキリできるから、やっぱりこっちの方がいいのかな。

図 4.24　Tさんのフロー体験する様子

Ｌさん

Ｌさんは学外の修士２年生である。展示会は月に２回の頻度で見に行き、自分が興味を持つ作家さんの展示会があれば足を運ぶ。そして、展示会を見る時はメモを取る習慣があり、自分の気になるキーワードを記録し、家に帰ったらまたそれについて調べる。また、展示会場で提供している作品リストを手に取り、好きな作品があればその上でチェックする。見た展示会の感想はいつも手帳で記録しているが、たまに大変感銘を受けることがあって、その場合はSNS 上で自分の感想とその展示会のリンクをシェアする。

【フロー体験前】

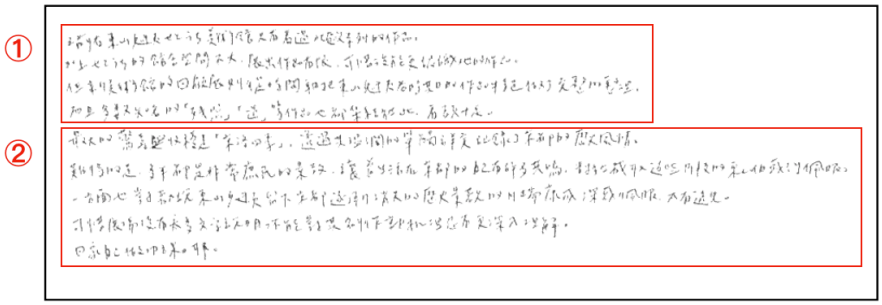


図 4.25　Ｌさんのフロー体験前の感想

Ｌさんは元々文字で記録することが得意な方なので、紙を目の前に置かれたら、躊躇なく書き始めた。彼女はこの展示会を見に行った経緯と展示会に対しての評価を覚えている範囲内で、２点ほど書いてくれた。途中で携帯を取り出し、作品の名前について調べる場面もあった。

【フロー体験後】

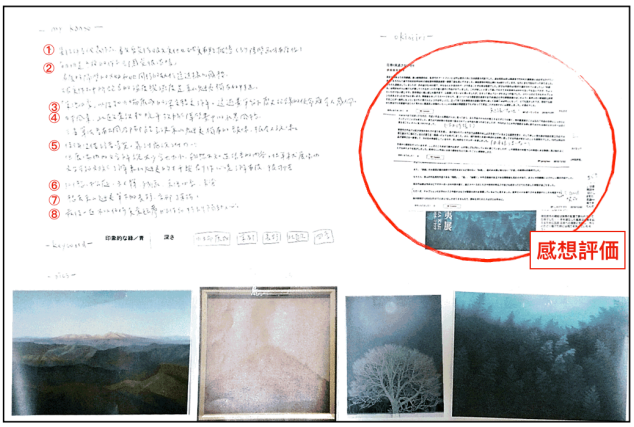


図 4.26 Ｌさんのフロー体験後の感想

Ｌさんは素材として提供された他人の感想を先に読んだ。そして、その感想のレベルの高さに感心したと話した。日本語の表現がとても精確で美しく、且つ、自分が共感できるところが結構あったと、楽しそうに話した。あまりの興奮で、Ｌさんはそれぞれの感想に気になる言葉について一つずつコメントした。完全に納得できるものに対しては「100 点」とその紙にメモした。それに対し、公式情報はそれほど興味がなく、全く選んでいなかった。その理由を聞くと、この実験で提示した公式情報もそうだが、今回の展示会はそもそも彼女が求めている作品に関する詳しい説明がなかったため、素材としては必要なかったとのこと。

写真に関しては、お気に入りの写真を覚えているが、今回提供した素材の中では見つからなかったようで、少し残念がってた。また、キーワードに関しても、提供されたものがあまりピンと来ておらず、自分でさらに付け足した。

Ｌさんは素材を読んで、ピックアップしながら、まずそれを自分の言葉で紙の上で記録した。最初に書いた感想と異なり、今度は箇条書きにしたが、内容はかなり増えて、8 点になった。手書きの部分を全て終えたら、先ほど選んだ素材をまたカテゴリー別に分けて貼った。これは完成品というより、彼女のメモだと言った。

【インタビュー】

- この内容は「自分の感想」として納得できますか？

  納得できるよ。主旨変わらず、量が多くなった。他人の感想や記事に影響されてはないと思う。私にとって、否定するものは捨て、肯定するものは付け足すから、あまり影響しない。ただ他人のもので私の言いたいことをサポートできるものを持ってくるだけなので、量が増えただけだね。

- 引用することによって、何か違いましたか？表現しすくなりましたか？

  展示会を見る途中に引用したら、やっぱり思い出せる。最初に書いた感想と比べて、言いたいことが増えたから、箇条書きになった。最初に「書いて」って言われたときは、思い出せる範囲で 1、2 点くらいしか書けなかったけど、他の人のを見ると色々思い出す。

  今のこの状態は実は途中で、これをまた文章にすることもできる、裏面のものをまた長くすることになる。だから、今のこの状態は効率よくメモすること、それは私にとってのこのアプリの使い方。

- コンテンツの中で、何が使いやすかったですか?何が使いにくかったですか?

  キーワードはまあまあ。もしくはここのキーワードはあまりピンと来てなかっただけかも。障壁画について書く人は多いけど、私にとってあまり興味ないから、入れてない。だから、キーワードの取り方によるんだね。

  感想はとても面白かった、展示見てる時に思ったものを喚起してくれた。主観的なものが多く、公式なものを入れてないのは、この展示会そもそもあまり公式の情報が少なかったからだと思う。あと、音声ガイド借りてないから、その辺に関する感想は共感できない。

  音声ガイド抜きに展示会を見る時、あまり知識を得ることができなかった。ただ作品を見て、率直に感動された。こういう流れで、こういう背景があったからこの作品ができたというような感動はなかった。文字で説明した作品は多分 5 件しかなかったかな？

展示会の中で、「残照」という作品は元から好きだったから、この作品についてもっと知りたいと思って行ったたけど、会場には説明がなく、音声ガイドでしか紹介していないから、その知識を得ることができなかった。

ここにあるのは主観的な感想意見ばかりで、知識面のものはなく、展示会にもないから、あればそれが欲しい。

- **また次回もこれで記録したいですか？**

私にとってこのツールの使い方は、展示会中にアプリを開いて、メモ帳のように使って、それを下書きにする。今は展示会に行くと、いつも作品リストをとって、好きな作品をチェックするけど、このツール内みたいな作品集のリンクがあれば、そのままクリップして保存する。展示会終わったら感想を見て、さっきのメモ帳や保存した作品を入れて、完成させる。

このような使い方だったら、また使いたい。実際こんなことをずっと紙ベースでして来たけど、それを全部このツール内で完成できるなら、使わない理由はない。

図 4.27 L さんのフロー体験する様子

4.2. 観察とインタビューのまとめ

被験者の観察とインタビューを通して、「感想表現サポートツール」を使用することに対して、被験者全員が展示会に関する感想を自分が納得するような形で上手く表現でき、その記録した過程及び結果によって、自分の言葉では表現できなかったものが表現できることがわかった。

さらに、先ほどの質問をそれぞれまとめてみると、このようになる：

- この内容は「自分の感想」として納得できますか？

  被験者全員が納得できた。筆者が考えるに、展示会を見終わった後、実は心の中ではその展示会に対する自分の感じた「軸」が存在しているが、自分の言葉では中々その「軸」を文字として残せないので、素材を選んだり引用したりする作業によって、よりその「軸」に近い形を組み合わせていくことが可能となる。被験者の中には、他人の言葉を参考にして書くことで自分の意見が引きずられるのではないかと心配していた人も居たが、他人の言葉を参考にしても、その「軸」を基準に近いものを拾い、関係ないものを捨てるので、被験者たちにとって他人の言葉に影響されて、自分の感想がずれてしまうことはなかった。

  勿論、二つの感想をそれぞれ違う切り口で作成したら、他人の言葉に影響されたかのように見えることもある。例えば、Hさんは自分が引用前と引用後の感想は大体あってるが中心になる部分が少しずれたと話した。彼女の二つの感想を見てみると、引用前の展示会についての感想はこの展示会によって引き出された彼女のこの作品に対する思いが描かれていたが、引用後の感想は会場内の展示についての話が増えた。この二つの感想について更に聞くと、Hさんは彼女にとってどれも「自分の感想」として納得できると答えてくれたが、引用した後の感想の方が、より展示会の全体性が見えるので、そちらの感想の方をこの展示会の感想として残したいとのこと。

- 引用することによって、何か違いましたか？やりやすくなりましたか？

  被験者全員にとって、引用することで記録することがやりやすくなった。特に、また、引用することによって、文字表現が上手くできたとの意見も多かった。Kさんにとって、他人の文章を参考したり引用したりすることで、文字が順序良く並べられた。YさんとTさんも他人の文章を引用し、その文章を元に自分の言葉を付け足していくと、自分の感想を上手く文字として残せた上、それをベースに展示会について淀みなく語ってくれた。

  そして、引用することは、文字表現のサポート以外にも、記憶喚起の効果が著しかった。Yさんは引用したことで忘れていたコーナーを全て思い出していくにつれて、会場にいたときの情熱も取り戻し、高揚した気分で二つ目の感想を作成した。その結果、戸惑いながら作った物寂しい感想が活気に溢れた華やかな感想になり、会場の動線まで完璧に再現できた。また、Lさんの感想を見てみると、引用した後に書く感想の量が明らかに増えた。他人の感想によって忘れかけたことが鮮明になり、自分の頭の中からより多くの感想が引き出されたほか、違う価値観や知識背景に触れることで、見ていた展示会について新たな感想が生まれてきた。

- 素材の部分について、何が良かったですか?何があまり要らなかったですか?

  今回の実験で提示した素材の中で、最も多く使われたのは写真だった。やはり何かを説明したり記憶したりするときは、文字よりビジュアルの方が記憶に残りやすいことが判明した。現在のSNSでは文字記述よりビジュアル表現を重視する傾向も影響していると判断した。

  キーワードに関しては両極端の意見があった。現在素材として提供しているキーワードは、一般人の感想の中で最も多く使われている単語や一言を上位10位までピックアップしたものであり、地名や有名人の名前である名詞と、感情を表現する形容詞が多く含まれている。必要とする人にとってキーワードは、長い文章よりピンポイントで言いたいことを代弁してくれる要素であり、記憶喚起のヒントにもなる。しかし、提供されたキーワードが自分にあまり響かないことで、必要ないと思う人もいた。Kさんにとって、自分の感情を表現するにはキーワードで提示された言葉があまりに短く、使いに

くいと話したので、今後提示するキーワードとして適切な内容についてさらに研究すべきである。また、Lさんにとって、キーワードで提示された作品名は今回の展示会の最も注目される作品ではあるが、彼女が好きな作品ではないので、使わなかったとのことだ。このように、キーワードからこの展示会に参加した来場者の大半の意見や趣味嗜好が窺えるが、主流派の人々と違う意見を持つ人にとってはあまり意味のない素材になってしまい、ヒントとして扱わせたいという趣旨には達成できない。

そして、公式情報は他の素材より簡単に手に入れられるほか、長すぎることで、あまり引用されてなかった。しかし、公式で提供された運営者と作者の対談とか、専門家が書いたコラムや記事などは、会場では得られない新たな情報があるため、知識を求める人にとっては重要であることがわかった。

他人の感想は公式情報より、文字数が少なく、ファン同士の共感度が高いゆえ、受け入れやすく、引用しやすかったとのことだ。

- また次回もこれで記録したいですか？

  元々記録する習慣がない人にとっては、なかなか自らこのツールを開くことが難しいようだが、ほとんどの被験者は勧められたらまた使っても構わないと言っていた。最初は引用することに対して抵抗感があって、「感想というのは自分の感じたことを自分の言葉で表現するもので、他人の言葉を参考すべきではない」と反論したHさんも、使用してみたら「意外と使いやすくて良かった」と言ってくれた。

  さらに、Lさんのような日常的に記録する習慣がある人にとっても、こういう記録の仕方で記録した方が視野が広がり、記録作業も楽になると話したことから、文字で表現することのサポート以外、単純に展示会に関する情報蒐集や整理をする時のサポートになるだろう。

上記の質問の回答を見ると、改めて、展示会に関する感想を自分が納得するような形で上手く表現できたこと、そして、感想作成する過程及び結果によって、すっきりしない気持ちが解消されたことがわかった。

更に、今までの予備実験ではあまり観察できなかった現象があった。今回の実験では筆者が隣で観察したが、最も印象に残ったのは、被験者全員がこのツールを使用して感想を作成する際、とても夢中で、楽しくできたことであった。他人の感想を読んで、自分と共感する人がいることに喜びを感じた。または、あまり文字で表現できないと思った自分が、沢山の文章で自分の感想を述べられることに感動した。このような形で感想作成をすることで、上手く感想を表現できるようになるだけでなく、記録することの楽しさも感じられるので、今後もまたこのツールで積極的に記録するインセンティブになれるかもしれない。

4.3. 改善点

検証結果から、「感想表現サポートツール」によって、展示会に関する感想を自分が納得するような形で上手く表現でき、感想作成する過程及び結果によって、すっきりしない気持ちが解消できると証明することができた。

しかし、コンテンツの提示に関して、いくつかの課題があった。

現在のキーワードの選別は、主に記憶喚起のヒントの要素だと考え、展示会の来場者の共通記憶になりそうな、皆の感想で最も使われている言葉を選んだ。しかし、あるテーマについて深掘りしたいタイプの人にとって、色々なキーワードを網羅するよりも、自分のみたい記事に直接繋がれる精度の高いキーワードの方が求められている。そのような人においては、直接入力した文字から分析し、関連する言葉を提示した方がより使いやすくなり、完成した感想もより自分の思いを表現できる感想になると、Hさんからアドバイスをもらった。したがって、今までのように幅広くキーワードを提示しつつ、入力した文字に関連するキーワードも提示できれば、記憶喚起にとどまらず、興味あるテーマについてより深く知ることができる。

また、「関連記事」というカテゴリーが広すぎて検索しにくく、「感想」、「専門

記事」、「公式情報」で分けられ、それぞれのページがあった方が、自分の読みたいものにアクセスしやすいという意見をいただいた。

提供したコンテンツについて色々なアドバイスをもらった中で、一つ大事な指摘があった。このツールの中では、素材として引用できる「他人の感想」と様々な素材で組み合わせて作り上げた「自分の感想」と、二種類の感想が存在している。「他人の感想」は既存の口コミサイトでよく見かける、短い文章で構成される形である。そして、「自分の感想」はこのツールの感想作成サポート機能を利用して作り上げたもので、様々な素材を自分の思い通りに調整して配置し、写真編集アプリでよく使われる「コラージュ」に似たような形である。このツール上では両方とも「感想」というジャンルに入れられたが、形が違うため、違うものとして扱うべきではないかと指摘された。

この部分に関しては、今回の研究ではあまり語っていなかったが、今後「自分の感想」を共有する時にどのように提示するか、その「自分の感想」がまた他人が感想を作成する時に使える素材になるのか、このような可能性が更に生まれ、コンセプトに繋がってくると予想できる。

注

1 大きくなった人気キャラクター・ケロちゃんと一緒に写真撮影ができるスポット。

2 「観察のへや」の中の、「全国名字かずくらべ」というコーナーである。このコーナーには、日本で使われている名字が書かれており、それぞれ違う大きさになっているが、各名字の占める大きさはその名字の人数に対応しているものだと思われる。

第 5 章
Conclusion

5.1. 結論

本研究では、展示会を見た後に感想が表現できないことに生じたモヤつきを解決するため、その展示会に関連する他人の表現を参考し、引用するなり自分の言葉を加えるなりする編集作業を経て、上手く自分の言葉で表現できるようにサポートするツールのデザインをコンセプトとして、「感想表現サポートツール」のＵＸＵＩデザインを試みた。

「感想表現サポートツール」というコンセプトを実現するために、実際に展示会に行ったが上手く自分の言葉で表現できていない方々を被験者に、「感想表現サポートツール」の利用方法と操作環境がわかるようなプロトタイプを実装し、アナログ形式で検証実験を行った。検証結果から、「感想表現サポートツール」のUXによって、展示会に関する感想を自分が納得するような形で上手く表現でき、感想作成する過程及び結果によって、すっきりしない気持ちが解消できると検証することができた。

5.2. 展望

今回の結果から「感想表現サポートツール」のUXの働きと有用性が検証されたが、「感想表現サポートツール」が今後より使いやすくするために、検討しなければならない課題が残っている。

まず、このツールがより上手に感想表現のサポートをするには、どのような操作環境を提供した方が良いのか。展示会に行った後、いつでもどこでも感想表現

をできるようにするため、スマホ用のサービスを考えていたが、実際に検証した結果、このツールの最大の魅力は様々なコンテンツを思い通りに編集したり配置したりできることがわかった。2章で挙げた既存の感想表現サービスは、デジタルコンテンツの編集自由度や端末の物理的な制限があるため、決まった形式で表現することが多かった。今回の検証実験ではアナログベースでツールの体験をさせ、市販の画用紙（540mm × 380 mm）と、A4サイズで印刷されたコンテンツで、被験者に自由に感想表現を作成してもらった。このようなサイズでは、コンテンツ内容は読みやすく、コンテンツを切ったり貼ったりする作業もしやすいとコメントを頂いた。

したがって、今後の課題として、コンテンツ情報量を担保するためにデジタルコンテンツを提示しながら、アナログ上でツールを利用するような使い勝手の良さを保つ環境のデザインを目指したいと考えている。また、ツール上で出来上がった「自分の感想」に関して、今後のツール内のコンテンツとしての扱い、及びどうやって他のユーザーと共有するかが大事になってくる。構想として、THENでは、サポートツールによって表現できた「自分の感想」が完成したら、保存すると同時にアルバムのような形で記録をまとめられる。

「自分の感想」を持って、より多くの人々と共有し、同じ展示会に行った人との交流のきっかけにしたい人もいると考えられる。現在のTHENでの「自分の感想」はビジュアルよりなコンテンツも含めて編集されるため、「コラージュ」に近い形になっている。それをまとめるUIのイメージとしては、展示会の細部情報を提示できるようなコンテンツより、展示会全体の雰囲気を一目でわかるようなコンテンツとして扱いたい。なお、「コラージュ」のようなコンテンツの共有においては、よりアピールできる提示方法の模索として、2章で示したIQONのようなビジュアルベースのサービスを参照してデザインしたい。

沢山の課題の中で、避けて通れない問題は、本研究で提案したツールの肝と言える、ツール上で素材として提示される様々なコンテンツに関する権利問題である。

近年、「NAVERまとめ」のような、あるテーマに沿った情報を色々なサイトから集めて、自分の観点でまとめた記事を発信する「キュレーションサイト／サービス」が情報収集の手段として人気を獲得している。しかし、他者が作成した情

報を使いつつその出典情報を明記せず、自分が作成したものかのように自由に使い回し、それによって利益を得ることが多々起きている。コンテンツの転載に伴う著作権侵害、閲覧数の増加や広告収入の増大を目的とした恣意的な編集や不正確な情報の流布といった問題が確認されている。

現在提供しているコンテンツの中には、SNS サイトや個人ブログで書かれた個人の感想が多く、そのほか、公式サイトの情報と企業経営のサイトで掲載されたコラムなども扱っている。既存の SNS サイトや企業経営のサイトでは、各自のユーザーや雇用したライターが作成したコンテンツを引用する時のルールを契約として明記しているので、それらのサイトから展示会に関する他人の感想や評価を引用する際、各サービスのルールに従って利用すれば、原作者への敬意は表すことができる。

そして、展示会の主催者が権利を所有する公式情報を収集する際は、先行事例として挙げられた「IQON」と同じく、正式に素材提供者（展示会の主催者）と提携し、双方合意上でサービス利用者に自由に素材を扱う権利を獲得する必要がある。原作品を扱う対価の還元に関して、実質的な金銭価値で還元するか、もしくは THEN で扱われる公開可能の「感想」を主催側の宣伝素材として無償に与えるなど、主催者及び原作者と交渉して契約を作らなければならない。本プロジェクトでは、エリクソン社のインサイトである「IoT によるより良い都市生活の提供」を目標に目指し、アート鑑賞による都市生活の文化素質向上に貢献するため、展示会の主催側が実質的な還元を求める際、当社の支援のもとで還元を試みたい。

しかし、企業側で守られていない個人経営のブログやサイトに対して、展示会に関する情報を引用の素材として収集する際は、どのようなシステムを作れば、その情報の価値がきちんと原作者に還元できるのかを、今後研究する必要がある。

「感想表現サポートツール」が活躍できる場は、実は展示会だけでなく、あらゆる領域で「感想を言語化したい」という要望があれば、その素材となる情報を取り替えることで、いつでもどこでも様々な対応ができるだろう。

謝　　辞

本研究の指導教員であり、幅広い知見から的確な指導と暖かい励ましやご指摘をしていただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の稲蔭正彦教授に心から感謝いたします。

研究の方向性について様々な助言や指導をいただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の佐藤ちひろ特任講師に心から感謝いたします。

研究指導や論文執筆など数多くの助言を賜りました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の古川享教授に心から感謝いたします。

プロジェクトを進める上で様々な知見と経験からアドバイスをしてくださった植木淳朗先生に心から深く感謝いたします。

論文執筆にあたり的確なアドバイスと日本語のサポートをしてくれた共同研究者である永松健志さんに心から深く感謝いたします。永松健志さんは2年間を通して、色々な授業でグループワークを経て、研究する上でとても気が合う仲間である。日本語が通じないときは、とにかく何度も試して、最も理解しやすい伝え方で説明してくれてとても助かっています。自分の修論進捗が危ういにもかかわらず、研究の仲間として、チューターとして、論文指導を細部まで修正してくれたおかげで、一度も論文を書いたことのない私がこうやって人生初めての論文を無事出しました。本当に感謝いたします。

研究をする上で行った沢山の実験に参加してくださった被験者たちに心から深く感謝いたします。皆様のご協力がなければ、この論文は完成できません。

大学院に入ってから2年間の日々を共に過ごしたルームメート、研究をする時に様々な困難を共に乗り越えたPLAYプロジェクトのチームメート、そして日本で共に勉強している大学時代からのソールメートに心から深く感謝いたします。皆様がいてくれたおかげで、プレッシャーでくじけそうになった時も、病気で倒れ

た時も、深い悲しみに見舞われた時も、誰かと話したり、慰めて頂いたり、その苦しみを一人で耐えずに済みました。

最後に、日本で安心して勉強できるように、日常生活から学業まで全般を最大限にサポートしてくださった母、研究でつまずくたびに沢山のアドバイスをしてくださった父に心から深く感謝いたします。そして幼い頃からずっと私のことを誇りに思い、帰省するたびに笑顔で迎えてくれた最愛の祖父にこの論文を捧げたいと思います。

参 考 文 献

黒澤薫 (2010) 「図画工作科における言語活動を重視した鑑賞授業」,『群馬大学教育実践研究別刷』，第 27 巻，87 97 頁.

新井哲夫 (2003) 「図画工作・美術科における鑑賞教育モデル及びプログラムの開発に関する研究-造形活動における子どもの発達的特性をふまえた鑑賞教育の方法論的探究―」,『平成 12 年度 平成 14 年度科学研究費補助金基盤研究 (C)(2) 研究成果報告書』，第 C 巻，第 2 号.