インタラクション・デザイン：
身体表現からデザイン言語をつくる

植村 朋弘
多摩美術大学 デザイン学科

Abstract

本報告は、身体表現による即興演技の経験をもとにしたインタラクション・デザインの試みについて考察したものである。

情報を扱った人工物が増加している。操作上での情報のやり取りにおいて、わかりにくさというインタラクションの問題が起こっている。本報告では、人工物のディスプレイについて着目し、ディスプレイを会話に喩えて検討することを試みる。

会話は、太古において人が様々な出来事の中で経験したことを人に伝える必要性によって、「声」「表情」「身ぶり」による表現要素もとに表現してみることから始められたと考えられる。その表現された背後にあるルール(文法)を共有化することによって、言語として情報をやり取りできるようになったと考えられる。ディスプレイにおいても「形」「文字」「動き」「色」「音」による表現要素をもとに表現することから始め、そこに形成される共通ルールを抽出することによって、会話のように情報をやり取りできる表現、つまり「デザインとしての言語」をつくりあげていくことができるのではないかと考える。そこで「経験」について着目し、それをコンピュータのディスプレイ上へ表現として「可視化」し、その「表現特性」を捉えることを手掛かりにルールについて探ることをおこなった。特に「演技」という経験を取り上げ、人工物とそれを使用するユーザの２つの役について設定をおこない、ユーザが人工物をインタラクティブに操作するという出来事についてそれぞれ「身体表現」をもとに即興で演技し、それをもとに可視化をおこなった。身体表現は、身体という制約と自由の中で様々な動き、感情、意味、イメージについて豊かにつくりだすことができる。

可視化から導かれた表現特性として、現実の現象をディスプレイ上に抽象化するときのいくつかのルールを導くことができた。またディスプレイにおけるデザイン言語の示すはたらきとして、「プロダクトの状態変化」「ユーザが人工物に作用する視点」「人工物がユーザに指示する視点」「ユーザからプロダクトへ作用する情報伝達の過程」について導くことができた。