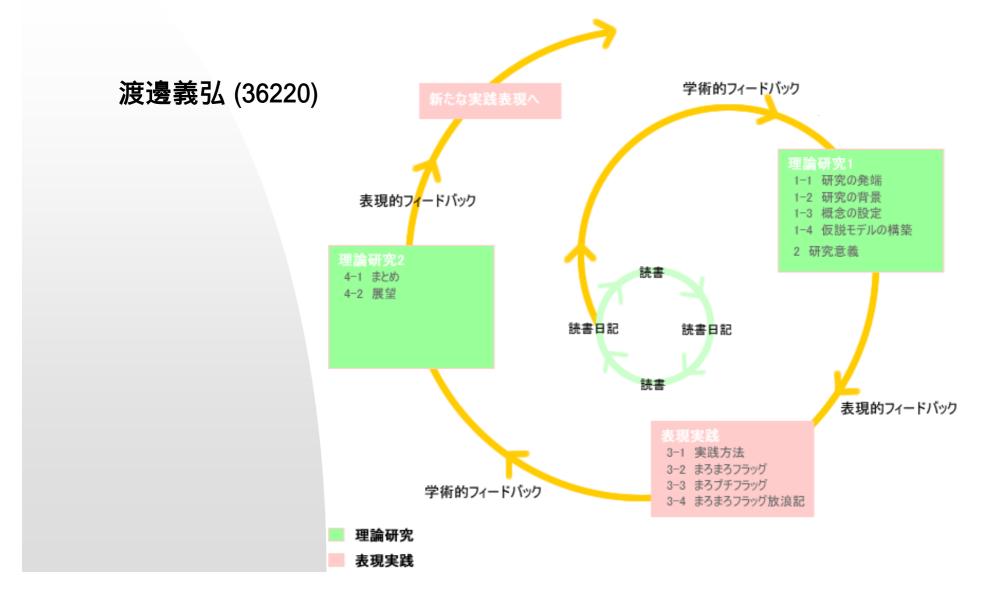
## コンテクスト·デザインとしてのWEB表現

~ オンラインとオフラインとのコミュニケーション創造~



## 研究の概要

- 研究目的:コンテクストをデザインしたWEB表現の創造
- 研究背景:WEB上の表現とコミュニケーションに特徴的な流動性と自律性
- 研究手法:仮説的な概念の検証と実証的な表現の実践
- 研究意義:表現研究と表現実践との両義的意義
- 研究成果:
  - 1.課題の抽出:WEB表現に特徴的なコンテンツの自律的な発展性とコミュニケーションの流動性を理解するには、コンテクスト概念が有効である
  - 2.モデルの構築:WEB表現におけるコンテクスト・デザインは、 オンラインとオフラインとのコミュニケーション創造によって 実現される
  - 3.表現の創造:1と2を実証的に実践することによって、 コンテクストをデザインしたWEB表現が創造される

## 表現プラットフォーム: maromaro.com



開設前 ML購読者数39人 開設直後 (2001.7) 1日平均約**100**アクセ ス ML登録総数**2.5倍** 

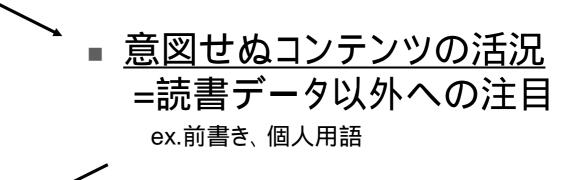
開設半年後 (2002.1) 1日平均**255.2**アクセス ML登録総数の**5倍** 

<u>開設1年後 (2002.7)</u> 1日平均**308**アクセス ML登録総数の**7.9倍** 

### 表現プラットフォーム: maromaro.comの場合

- 本来の意図
  - =読書データベース利用

ex.読書日記

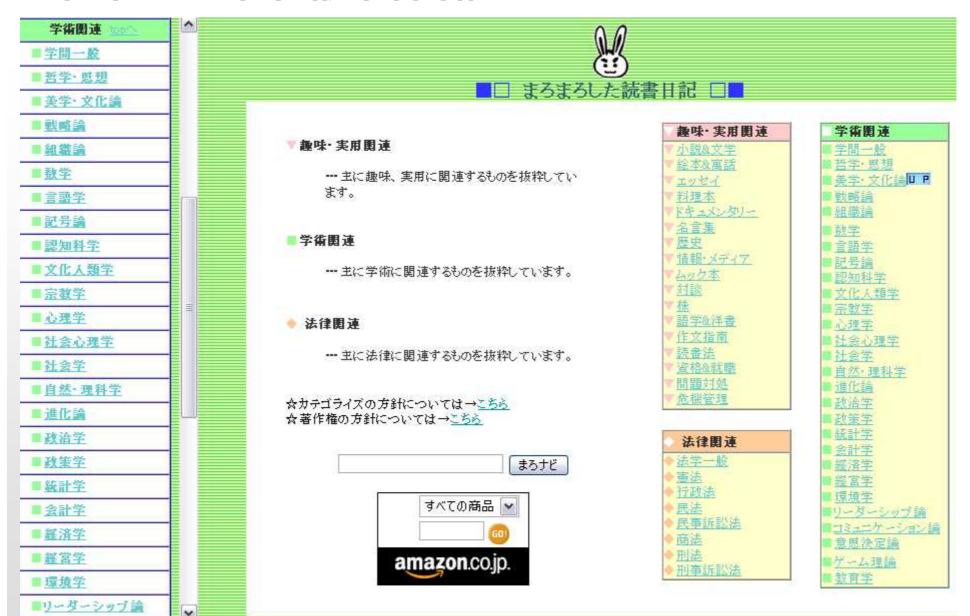


■ <u>自律的な発展</u>

=テキスト表現、コミュニティ・サイトへ

ex.用語集、ツンドラーのリスト(恋人がいない人同士の情報交換BBS)

### 本来の意図:読書日記としてのコンテンツ



## 発展例:世界で一人だけのツンドラー

SMAPの大ヒット曲 『世界で一つだけの花』 「No.1にならなくてもいい、 もともと特別なオンリーワン」

に対する替え歌コンテンツ

1 名前: 名も無きツンドラー 投稿日: 2003/12/28(日) 03:59 オンリーワンにならなくてもいい もともとひとりのロンリーワン

公演のベンチに並んだいろんなカップルを見ていた人それぞれ好みはあるけど どれもみんなお似合いだね

それなのに僕らツンドラーは どうしてこうもモテないの? ひとりひとり違うのにその中で 誰ひとり彼女がいない?

そうさ 僕らは 世界に一人だけのツンドラー 一人一人違う好みのタイプがある その彼女をつくることだけに 一生懸命になればいい

2 名前: 名も無きツンドラー 投稿日: 2003/12/28(日) 04:16

花屋の店先に並べない 咲いているのかも分からない みてくれが悪いと切り取られ 踏みつけられて枯れてゆく

この中で誰が一番だなんて 争うこともしないで ゴミ箱の中で大人しそうに 焼却処分を待っている

その通りさボクら毒男は

## 他のサイトの事例

実際の表現型

本来の意図

- 画像加工コラムサイト「**僕の見た、秩序」・・・・・・・**写真素材提供 (<a href="http://www.dfnt.net/t.html">(http://www.dfnt.net/t.html</a>)
- .com企業の評価サイト「**百式ドットコム」・・・・・・・・・・・** 文章練習 (<a href="http://www.100shiki.com/">http://www.100shiki.com/</a>)
- サポートセンター情報交換サイト「サポセン黙示録」・・・・・・兄貴の部屋 (<a href="http://www.din.or.jp/~f-aniki/sc/index.htm">http://www.din.or.jp/~f-aniki/sc/index.htm</a>)

多くのWEBマスターが「コンテンツが一人歩きする」 かのような自律的発展に言及

## WEB表現の創造をめぐる現状

### 狭義の意味での デザイン書

→自律的発展には触れず

### WEBマスターへの インタビュー書

→自律的発展の単なる印象· 紹介に留まる

WEB表現の現状を理解する「概念」 創造につなげる「モデル」

= 過程を明示した「表現研究」が必要

### WEB表現の特徴

- ■時間的境界の曖昧さ
  - →上映時間、完成点が不明確 ex.internetarchive.org
- 主体的境界の曖昧さ
  - →フィードバックがそのままコンテンツとみなされる ex.trackback、『電車男』

### 表現としての自己同一性、完結性が低い

maromaro.com

9

### コンテクスト概念

### 「コンテクスト」(context)

= "contexture"をその語源とする。

"contexture"とは「絡み合う」、「つながり合う」という意味合いが第一義。 転じて「重ね合わさったものの構造」という意味も持つ。

The Oxford English Dictionary, 1989

絡み合い、重ね合わせるという立体的な意味合いが強い語彙

サイト訪問者によるフィードバックのコンテンツへの回帰 = 「絡み合い」、同化 = 「重ね合わさったものの構造物」

コンテンツ創造 = 静的・平面的、コンテクスト生成 = 動的・立体的 (WEBマスターが一元的にコントロール可能であるか否かに注目)

## コンテクストをめぐる先行研究

コンテクストについての定義、学説は諸説あり統一した見解は見られない (Duranti&Goodwin, 1992; 末田・福田, 2003)

 $\uparrow$ 

学際情報学において「情報」が対象として把握・分析しづらい理由 = 情報が持つ状況依存性と文脈依存性(中島ほか, 2002)

 $\downarrow$ 

コンテクストは文脈依存性そのもの = 学術的にも一元的にとらえに〈い

### 状況のコンテクストと文化のコンテクスト

Malinowski (1949, 1958) によるコンテクスト概念 = 状況のコンテクストと文化のコンテクスト

#### 特徵:

1:言葉 = textとコンテクストが分けられない

2:言葉 = textの羅列を会話として<u>成立させる要因</u> としてコンテクストを認識する

## 状況のコンテクスト

Halliday (1978) による三分類化

- 活動領域 (field)
   →何が起こっている場で、何がコミュニケーション
  - →何が起こっている場で、何がコミュニケーションされているか (場面など)
- 役割関係 (tenor)
  - →誰がコミュニケーションしているのか(心理的距離、力関係など)
- 伝達様式 (mode)
  - →どのような形式でコミュニケーションしているのか(会話、手紙などのメディア差など)

## 状況のコンテクストの事例

### 言葉 = 「早く!」と状況

- 状況A
  - ・活動領域→サッカースタジアム
  - ・役割関係→選手とサポーター
  - ・伝達様式→かけ声 (サポーターから選手へ)
- →声援、エールになる
- 状況B
  - ・活動領域→職場
  - ・役割関係→上司と部下
  - ・伝達様式→電子メール (上司から部下へ)
- →叱咤、実質的な催促になる

同じ言葉でも 状況Aと状況Bとではその意味は大き〈違う

### 文化のコンテクスト

### Hall (1976) による二分類化

- 低コンテクスト文化 = コンテクストの依存度が低い (Low) 脈絡やニュアンスのような暗黙裏に理解されていることに重点を置かないコミュニケーション文化
- →明確な言葉や書面、法律などが重視される
- **高コンテクスト文化** = <u>コンテクストの依存度が高い (High)</u> 文脈や脈絡など暗黙裏な背景、前提に重点を置いたコミュニケーション文化 →ニュアンスやこれまでの経緯などの曖昧なものが重視される
- ex.アメリカ社会と日本社会の文化を対比させたとき・・・
  - ・アメリカ社会 = 低コンテクスト文化
  - ・日本社会 = 高コンテクスト文化

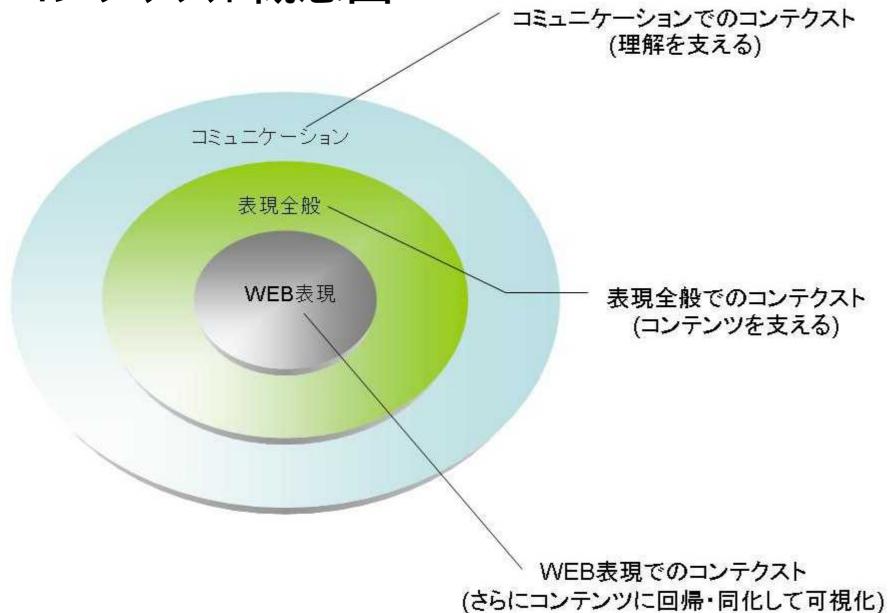
### 理解を支える概念としてのコンテクスト

- コンテクストがコミュニケーションを成立させる
- コンテクストが表現を成立させる
- 表現としての自己同一性、完結性が低いWEB表現は コンテクストの依存度が高い

### WEB表現でのコンテクストの定義

- 定義:「前提であり、それに対して重ね合わせる過程」→静的な面、動的な面を両方有する
- コンテクストがコンテンツに回帰・同化するかたちで可視できる点がWEB表現におけるコンテクストの特徴

コンテクスト概念図



### コンテクストのデザイン = 何を重ね合わせるか?

隔たりの大きいもの同士が重ね合わされた時にコンテクストが強く生成されることに注目

- ■『電車男』
  - →モテない男性たちが恋愛を助言、激励することの ギャップのインパクト
- 『世界で一つだけのツンドラー』
  - →勝ち組の歌に負け組が替え歌を重ねることの ギャップのインパクト

## 世界でひとつだけのツンドラー

原曲との ギャップに 言及する 書き込み多数 76 名前: **名も無きツンドラ**ー 投稿日: 2004/04/25(日) 22:44 「ナンバー1にならなくていい」 とか言いつつ売上ナンバー1になった曲… 自己矛盾もいいところだろう!

#### (レスを書く)

77 名前: **名も無きツンドラ**ー 投稿日: 2004/04/26(月) 05:50 原曲は勝ち組が上から下をなぐさめる臭いがぷんぷんするよな。 だからこっちの歌の方が説得力があって好きだ。

#### (レスを書く)

110 名前: **名も無きツンドラー** 投稿日: 2004/11/25(木) 16:05 原曲は勝ち組がオンリーワンの大切さを歌うという薄っぺらい寒々しさ

こっちの曲はどれも負け組がロンリーワンの現状を歌う真摯な寒々しさ

#### <u>(レスを書く)</u>

## オンラインとオフラインとのギャップ

### オンライン

サイバースペース ヴァーチャルリアリティ ネットワーク

距離・時間を超えた広汎性、非身体性

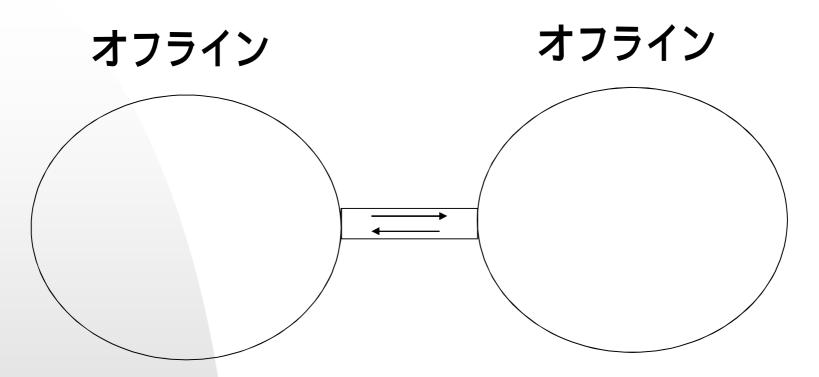
### オフライン

リアルスペース(Wellman, 2001) リアリティ(Qu´eau, 1997) フットワーク(原島, 2004)

距離・時間に密着した地域性、身体性

### 隔たりが存在

# 水路づくり



隔たりのあるものを重ねるには 水路の役割を果たすものが必要 (canalization)

# まろまろフラッグ(プロトタイプ)

・オンライン→オフラインとして機能 ex.オフ会のスムーズな開催

・オンライン←オフラインとしても機能 ex.キーワード検索訪問者の増加、 報告メールの増加

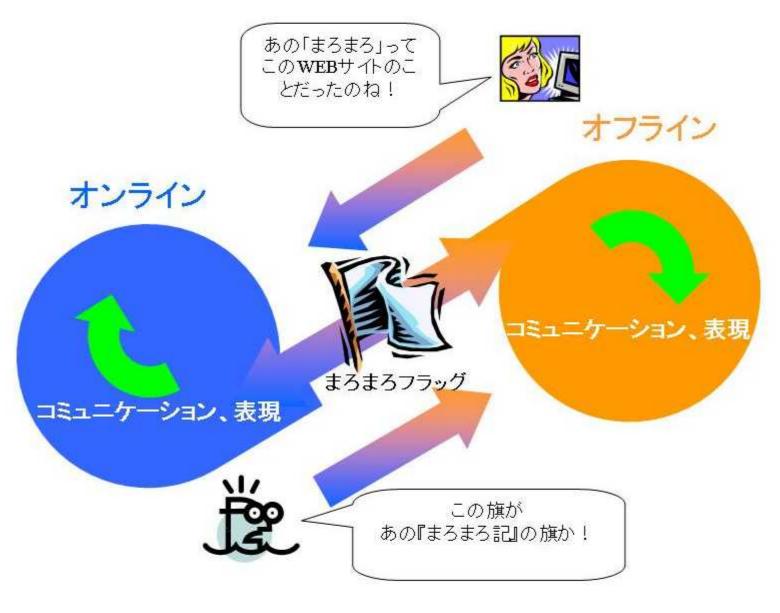
178cm ht.tp://www.maromaro.com 45. 5cm

250cm

maromaro.com

23

## まろまろフラッグ表現概念図

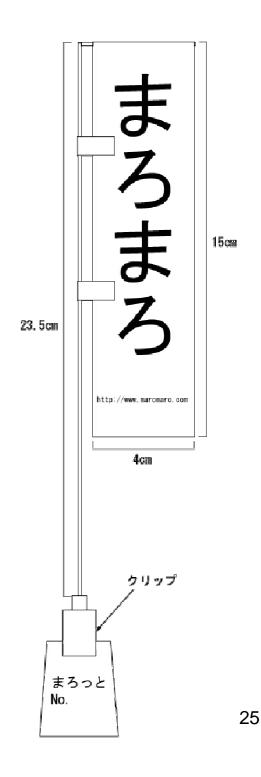


# まろプチフラッグ(量産型)

- ・小型化→室内設置に想定
- ・クリップ→多様な設置場所を想定
- ・ロットナンバー(まろっとNo.)→離散化を想定

各地域に配布・常時設置することで、 物理的に存在する地域との重なり合わせを 生み出すことが可能 →より効果的なコンテクストのデザイン

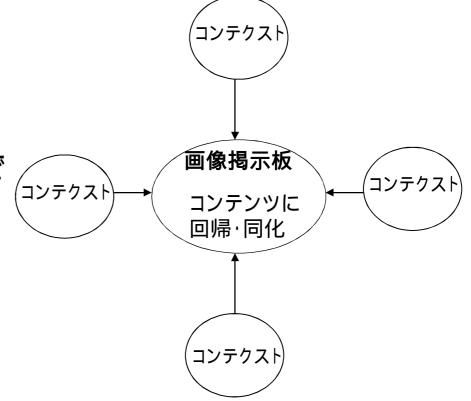
ex.キーワード検索でのアクセス増加、 「まろプチフラッグを本郷のお店で見かけました! こんなところで見れるとは思わなかったです」、 「南成瀬小学校の図書室にありました!」などの 発見情報が多数寄せられる



### まろまろフラッグ放浪記

# 画像掲示板(MySQL+PHP)

各地域に配布・常時設置したことで 見えに〈〈なったコンテクストを コンテンツへ回帰・同化して 視覚可能にすることを実現



## まろっとNo.51のコンテクスト



研究所という硬質なオフライン空間に、オンラインのまろまろが導入されて雰囲気が変わったことが報告

# まろっとNo.64のコンテクスト(移動前)



新幹線の車内に持ち込んで共に旅をする

## まろっとNo.64のコンテクスト(移動後)



仙台に移動、距離感というオフライン性との重ね合い
→これ以降、「場所取り合戦」の要素が含まれていく

## まろっとNo.72のコンテクスト



身体性の代表である格闘技との重ね合い

## まろっとNo.77のコンテクスト



身体性の代表である「食事」の風景との重ね合い

## まろっとNo.63のコンテクスト



CGアートとの重ね合い(旗は一つしかないことに注目)

## まろっとNo.4のコンテクスト



DJブースとの重ね合い(WEBサイトのコンテンツにはない点が注目)

## まろっとNo.55のコンテクスト



オンライン・コンテンツのオフラインでの作業風景との重ね合い

## 三つの表現役割

- まろまろフラッグ→水路としてコンテクスト・デザイン
- まろプチフラッグ→さらに離散的にコンテクスト・デザイン
- まろまろフラッグ放浪記→さらにコンテクストのコンテンツへの回帰・同化として可視化

## まろまろフラッグ位置づけ

- 表現者の意図を越えてコンテクストが生成
  - →自律的な発展性を持つ表現の誕生 ex.CGアート、DJブースとの重ね合い
- 重なり合いが無ければ表現として成立しない= 奇妙な旗でしかない
  - →表現としての自己同一性、完結性をあえて低くさせた表現と関連 ex.マルセル・デュシャンの『泉』、ジョン・ケージの『4分33秒』、赤瀬川原平の『トマソン』など
- コンテンツに回帰・同化するかたちで コンテクストを可視化できる点が これまでのコンテクスト重視の表現との違い

# 結論:研究成果

#### ■ 1.課題の抽出

→WEB表現に特徴的なコンテンツの自律的な発展性とコミュニケーションの流動性を理解するには、コンテクスト概念が有効である

#### ■ 2.モデルの構築

→WEB表現におけるコンテクスト·デザインは、 オンラインとオフラインとのコミュニケーション創造によって 実現される

#### ■ 3.表現の創造

→1と2を実証的に実践することによって、 コンテクストをデザインしたWEB表現が創造される

## 今後の研究課題

#### 1:非生命体進化としてコンテクスト・デザイン表現の意味づけ

自己同一性、完結性が高い表現→細胞分裂(無性生殖)

自己同一性、完結性が低い表現→交配(有性生殖)

ex.表現者 = 母、フィードバック者 = 父

→親から見れば不自然に思うような成長をすることもある

#### 2:ネットワーク諸理論を組み込んだコンテクスト・デザイン表現の創造

コンテクスト生成のメカニズムはネットワーク化としてとらえられる

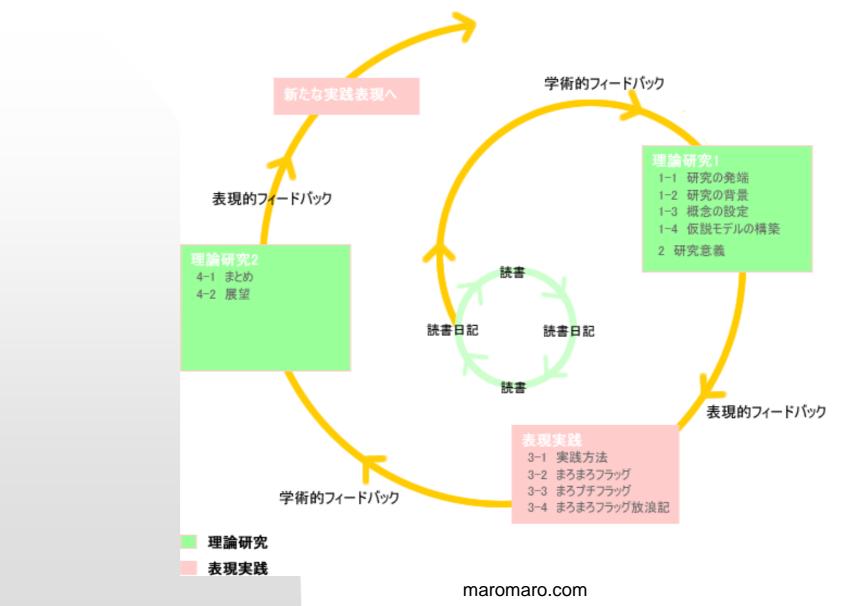
ex.ネットワーキング (バラバシ, 2002)、創発 (ジョンソン, 2004)、

情報の進化 (ドーキンス, 1991; ブラックモア, 2000; 佐倉, 2001)

#### 3:コンテンツ創造科学としてのコンテクスト・デザインの研究

コンテンツ創造科学のテーマ = 「何がコンテンツの成否を決めるのか?」 ex.コンテンツとコンテクストの関係→textとcontextの関係に近似

# 終わり



39