

特集「参加型表現ワークショップ」にあたって

西村 拓一

(産業技術総合研究所)

須永 剛司

(多摩美術大学)

松尾 豊

(東京大学)

人は表現することにより、自己の考えや気持ちを発見・整理しつつ他者に伝える。また、伝えてみることで、さらに考えや気持ちに自身が気づきそれらが整理されることもある。受け手はその表現や表現の背景に接することで、その人の気持ちやアイデアに共感し、表現対象に関する知見を新たにする。表現する人々の意欲が刺激され、さらに新たな表現活動につながる。このような表現活動は日頃から繰り返されており、その形態は歌唱やダンスなどの身体表現、絵画や彫刻、文学などの芸術表現などさまざまである。

すでに Web 空間では、ユーザ主導型コンテンツが大きな注目を集めるようになってきている。しかし、Web 空間に発信されるコンテンツは、日頃人々が表現するもののごく一部であり、表現した背景や表現するプロセスを生き生きと共有することは困難である。モノの豊かさより心の豊かさが求められている昨今、より深い感動や共感を伴う表現活動が求められている。

実世界において、このような表現を誘導する体験型表現ワークショップが着目されている。これは、活動プログラムでデザインされた表現の場において表現プロセスを共有し協働活動を行うことで、表現対象の理解、気づき、新たな視点の発見、共感、表現技術が深まるためと考えられる。このような可能性を最大限引き出すうえで重要なことは、表現を誘う場や活動プログラムおよび表現やその背景を共有し再表現を誘導する枠組みであろう。

近年になって表現技術や能力の向上だけでなく、表現を誘う仕組みやほかの表現を鑑賞・再利用した新たな表現を支援する表現ワークショップが生まれてきた。2006年には須永剛司(多摩美大)代表のCRESTプロジェクト「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築」が立ち上がり、人工知能学会全国大会で

のオーガナイズドセッションでも、豊かな表現社会を目指す異分野融合的な活動が進んでいる。

本特集では、このような表現の場と俯瞰、再利用を誘導する活動プログラムと、そのプログラムを可能とする技術に関する論文を特集する。活動プログラムとしては、松村真宏氏の日常空間に表現を誘う仕掛けを埋め込むタイプ「仕掛け学：気づきのデザイナー—参加型ワークショップにおける仕掛けの事例—」、水越伸氏の表現の社会メディアでの流通を通して表現を誘発するタイプ「批判的メディア実践と文化プログラムのデザイン」および須永剛司らの表現の俯瞰と再構成を通して表現を深めるタイプ「このデザイン—情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築から見いだしたこと」の3種を取り上げる。また、写真ベースのコミュニケーション技術を用いた角康之氏らの「写真への書込みによって気づきと表現を促す体験共有ワークショップ」を紹介する。より基盤技術寄りの議論として、堀浩一氏らによる「表現を生むための場としてのワークショップを支える人工知能技術」および濱崎雅弘氏(産業技術総合研究所)らによる「表現の連鎖を支える技術」を紹介する。

本特集では、すべての活動プログラムと基盤技術を網羅できていない。しかし、表現をすることすら気づかなかった人々に表現の喜びやきっかけを提供することで表現を誘う表現誘導型ワークショップと、表現の俯瞰と再構成により繰り返し表現対象を吟味し、他者からのコメントを知ることで深い感動を得る表現深化型ワークショップの大きく二つの方向性を見いだすことができる。それらが連携することで豊かな表現の社会に役立つことだろう。