

申請者	学科名	造形デザイン学科	職名	助教	氏名	西田麻希子 印
調査研究課題	気づきのユーモアを対象にしたビジュアルリテラシーの研究 (2)					
交付決定額	270,000円					
調査研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担	
	代表	西田麻希子	デザイン学部・助教		グラフィックデザイン	気づきのユーモアに関する調査研究 ユーモア発想の調査研究 研究誌及び実験制作デザイン担当
	分担者	吉原直彦	デザイン学部・教授		ビジュアルデザイン	ビジュアルリテラシーに関する調査研究 発想法の調査研究 研究誌編集担当
調査研究実績の概要	<p>本研究は「ビジュアルリテラシー」をキーワードとして</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビジュアルユーモア表現における「ズレ」の効果を生む手法の開発を行う。 ・手法に基づいた「ズレ」表現の理解や表現への適用について効果を測る。 <p>という目的のもと、ダブルイメージ広告を対象とした研究（西田）及び被験者による発想実験に題材を得た研究報告（吉原・西田）を通じて、創造につながるユーモアの構造的な読解を試みた。また家紋に関する研究（吉原）では、前年度の研究を一步進め、リテラシーなきコンピテンシーの限界について考察した。</p> <p>以上に関する具体的な成果は、「表象文化とデザインの研究誌 REPRE ex 第2号」にまとめた。</p> <p>コンテンツは以下の3つに、院生の研究報告を加えたものである。</p> <p>1. 「プリントメディアにおけるズレの研究1ーダブルイメージ広告にみられるズレ」 主に画像の構成によって二つのイメージが関係づけられるダブルイメージの広告を対象に、ズレのあり方とその手法を探り、笑いとの関係性について考察した。 ダブルイメージには①二種類の画像が複合的に明示された表現と、②一種類の画像による明示／暗示の切り替えによる表現がある。ズレは、前述の表現形式の違いから、明示された画像の要素間（①）、明示された画像の要素／想起されるイメージ（心像）の間（②）にあり、製品やサービス内容との関連において、即物的な手法と想像的な手法で作られていることを確認した。笑いとの関係性の考察からは、①はトリックアートの遊びの要素をたたえたものであり、②の方が様々な質の笑いを引き出す可能性があるのではないかと感触を得た。</p> <p>2. 「盆栽トレーニングーユーモアデザインの発想と着地」 一般にマスコミュニケーションにおけるユーモアデザインでは、ギャップ（ズレ）による意外性をもって笑いの効果を与えつつ着実に伝えるー着地するー事が求められる。そこで、盆栽の画像を使用した発想トレーニングを行い、得られた表現を①画像／イメージ（心像）のギャップの傾向、②言葉による意味づけの傾向、という視点から分析し、考察を加えた。被験者は5名、得られた画像は93点である。 トレーニング結果から見てきた結論は、「イメージを読む力（ビジュアルリテラシー）」と「イメージに影響を与える言葉の力（リテラシー）」がともに効果的に発揮されることにより、強い印象づけと情報伝達における的確な着地が可能となるという点であり、今後の課題は学生においてそこに到達するためのリテラシーが十分に育っていない</p>					

め、そのための教育プログラムをデザイン専門教育分野においても必要とするという点であった。これは専門教育における教養教育の位置づけを見直す機会をも提供したと考える。

3. 「続・沢潟問題- コンピテンシーのためのリテラシー」

前年度研究に引き続き、デザイン学部1年次生に対して実施した「家紋テスト」を通じて、学生のリテラシー運用能力=コンピテンシーについて、これを推し量ることで今後の教育上の課題を得ようとしたものである。被験者は81名で、前回と同様に20分間実施した予習グループをイメージ学習グループ(38名)とテキスト学習グループ(43名)に分け、問題(梅紋13問・沢潟紋12問)の技法回答にあたせた。

その結果、認知度の高い梅紋では全体に認知度の低い沢潟紋よりも正答率が高く、かつイメージ学習グループの方が優れていたが、両グループにおいて正答/誤答の傾向性は似通っていた。これに対して、より技法の読解に対して予習状況が反映されやすいであろう沢潟紋については、グループ間で傾向が異なるとともに、テキスト学習における「作図による予習(視覚的なシミュレーション作業)」により汎用的能力を得たであろう一部学生の回答に、めざましい効果が現れていることが分かった。

しかしながら、梅紋・沢潟紋全体の設問への回答を通じて、事典的な学習が決定的に不足しており、コンピテンシーを発揮しようにもリテラシー不足が大きな障壁となっている点が指摘された。

以上の教員による研究報告において、とりわけ上記項目の2.3.に関して、幼少期からの辞典ないし事典的知識や生活における観察経験の不足が現在の学生におけるリテラシー不足の問題に繋がっており、単なるオペレーションの次元での教育では、視覚と言語による豊かな発想と的確な情報伝達上の着地を実現する上で、限界があることが分かった。

教養と専門教育の両面における、基本的課題が横たわっており、これを解決に導くための教育プログラムづくりが急がれる。継続してあたるべき今後の課題である。

成果資料目録

・表象文化とデザインの研究誌 REPRE ex 第2号 (REPRE編集部発行, 2015.3)