

申請者	学科名	造形デザイン学科	職名	准教授	氏名	西田 麻希子
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(3) —ズレの活用と効果					
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・准教授	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 ユーモア発想の産出方法の研究	
	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 ユーモア発想の記号論的研究	
調査研究実績の概要	<p>本研究の目的及び評価については以下の通りである。</p> <p>(目的) 1) 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。 2) 手法に基づく「ズレ」の表現分析から文脈学習による教養獲得法を開発する。</p> <p>(評価) 評価資料として冊子を編み、研究発表に用い、学内外評価を得る。</p> <p>以上について、目的1)に対して、</p> <p>1. ユーモアデザインにおける「ズレ」の手法研究 以上のテーマのもと、学会における口頭発表2件を実施し、外部評価を得ることとした。具体的な題目、実施概要は以下の通りである。</p> <p>(1) 題目: 「ユーモアデザインの発想と着地」, 第22回日本笑い学会大会, 三重大学, H27.8.2 概要: 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、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ことが求められる。そこで、(1)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広告を対象にズレのあり方の分析を行い、(2)画像を使用した発想トレーニングを開発し、得られた表現を分析し考察を加えた結果を発表した。</p> <p>(2) 題目: 「Wow!グラフィックス」, 日本笑い学会岡山支部研究会, ピュアリティまきび, H28.2.7 概要: ダブルイメージ広告において、ズレは明示された画像の要素/想起されるイメージ(心像)の間にあるが、素材や設置環境までも含み込んだ図が鑑賞者にイメージを想起させるタイプのものである。それらについて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。</p> <p>発表後の評価において、広く視覚表現と笑いとの関係についてさらに深く掘り下げてほしいとの意見も寄せられたが、(1)、(2)ともに今後が期待されるとの評価を得た。</p>					

<p>調査研究実績 の概要</p>	<p>また、目的2)に対して、</p> <p>2. 「ズレ」の表現分析による文脈学習の研究</p> <p>以上のテーマのもと、学会における口頭発表を実施し、外部評価を得ることとした。具体的な題目、実施概要は以下の通りである。</p> <p>題目：「盆栽トレ問題—デザインの笑いにおけるズレと着地—」，日本記号学会第35回大会，秋田公立美術大学，H27. 5. 16-17.</p> <p>概要：本研究は、視覚表現における「ズレ」を含む表現内部の記号論的分析と、視覚表現が笑いを生む差異に働く外的要因としての文脈の分析について、引用理論とC. S. パースによる類像過程の理論を援用しながら、笑いを生む要件についてまとめたものである。発表では、まず引用理論におけるプレテキスト(P)として「盆栽図」シルエットの提示と、テキスト(T)としてこれを想起させる新たな「図」を作成した学生課題6点の提示を行い、個々の作品における(P)/(T)の差異及び作品間の差異について比較分析した(第1段階)。その結果判明した要件は以下の通りである。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) (P)が事典的にみて理解が容易であること(視覚が字義的にとらえやすいこと)。</li> <li>2) (P)/(T)が「形状として」相似的事であること。</li> <li>3) 1)2)の上で、作品により異なる意味空間上の距離が、笑いの効果に影響を与えること。</li> <li>4) 3)に関連して、相似性が強くかつ字義的意味連関において非類似性が強い場合に「ズレ」の効果としての緊張が高まる。</li> <li>5) 4)において、喩義的意味連関が見いだされた場合にmetaphorが成立し緊張は溶解、笑いを生む(考え落ちの笑い)。</li> <li>6) 4)において、喩義的意味連関が見いだされなかった場合にmetaphorは成立しないが、「ズレ」の強度自体が笑いをもたらすことがある(ナンセンスの笑い)。</li> <li>7) sense-nonsenseを隔てる要因として、コミュニケーションの受け手における「文脈理解」の度合いが大きく影響する。</li> </ol> <p>以上であるが、サンプル分析を通じて(P)「盆栽図」の背景にある、「日本、伝統、文化の輸出、手技、矯正…」といった文脈(意味群)理解と(T)作品で示されたもう一つの視覚(喩義)における文脈理解がリンクしない場合に字義通りのナンセンスが生じ、リンクした場合に、円滑なコミュニケーションのもと笑いを生む可能性が生じる点を結論づけた。</p> <p>発表後の評価において、視覚のリテラシー教育という観点から文脈理解には日常の観察経験と読書等によるリテラシーの蓄積及びその活用経験が作用する点があった等々の感想が寄せられたが、写真等の記号論的にみてコード定位の困難な画像の読解などについても包含できる理論構築やナンセンスの掘り下げについてもっと知りたい、との意見も寄せられたが、コミュニケーションデザインの視点からは、一定の理解が得られたと考える。</p>
<p>成果資料目録</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 西田麻希子「ユーモアデザインの発想と着地」，第22回日本笑い学会大会レジュメ，三重大学，H27. 8. 2</li> <li>・ 西田麻希子「Wow!グラフィックス」，日本笑い学会岡山支部研究会レジュメ，ピュアリティまきび，H28. 2. 7</li> <li>・ 吉原直彦「盆栽トレ問題—デザインの笑いにおけるズレと着地」，日本記号学会 第35回大会 研究発表分科会B レジュメ，秋田公立美術大学，H27. 5. 17.</li> </ul>