

身体拡張としてのメディア

～インタフェースの変遷～

Media as an extension of the body

1K09A125-5 白石英明

主査 リー・トンプソン先生 副査 石井昌幸先生

【まえがき】

近年、ユーザーインターフェース（UI）が多様化していて、サービスや製品を使用するのに操作の学習が必要不可欠になり、消費者の使い勝手は低下している。最終的にユーザー使いやすさを設計することが重要である。ユーザーの身体動作、身体特性、どのような行動をとったかは、もちろん設計の重要な要素となっていることは言うまでもない。今一度、身体とメディアの相互関係に対する理解を深めることが必要だ。

そこで身体とメディア環境を説いたマクルーハン理論について理解を深める。加えて、マクルーハンのように感覚を外部環境に拡張して考えた、ギブソンやメルロ・ポンティの理論からも、メディアと身体性の相互関係について考察していく。

研究方法は、この三人の学者の理論をもとに、自身の考える身体論を提示する。その身体論を用いて、今日に至るまでのメディアの変容またはコミュニケーションの変容を考察していく。本研究の目的は、メディアの変容を通じて、メディアと身体（知覚）の相互関係の理解を深めることである。

【第1章】知覚または身体とメディアの関係

この章では主にギブソン、メルロ＝ポンティ、マクルーハンの唱えた理論に考察を加え、最後の節で彼らの理論を総括して、自身の「身体とメディア」の関係を展開している。結論から言うと、「メディアはヒトの知覚にあったニッチをデザインし、コミュニケーションを最適化・効率化する道具である。」とメディアを捉えている。マクルーハン同様、メディアは、知覚のメカニズムが反映されるモノであるという捉え方は共通している。ヒトが知覚のメカニズムの拡張物であるテクノロジーを発達させてきた大きな要因は、ヒトの知覚にあった環境をデザインしようと探求することだ。そのため、マクルーハンのメディア論とは本質的には同じであるのだが、テクノロジーは環境デザインのツールであることを強調して、定義を上記のように表現した。

【第2章】身体とインターフェースの変容

この章では、前章でまとめた自身の「身体とメディア」の関係に対する理論を用いて、インターフェースが今日に至るまでにどのように変容してきたか。それに伴い、私たちの知覚はどのように変化してきたのかを考察する。今日のインターフェース設計にも、過去のグーテンベルグの産物が影響を与えている。それは「一度に一つ」という分析意識であり、そのメディアを習慣づけられた世代の者は、新しい身体図式を獲得するのに時間がかかっている。テレビのリモコンや一昔前の券売機を考察することで、グーテンベルグの産物の影響を受けてきたことを論じる。

【第三章】身体とメディアの展望

この章では、これからメディア環境がどのように変わっていくのかを予測するとともに、新たなメディアに対する研究方法を模索する。主に二つの内容で構成されている。一つ目は、マクルーハンの死後から今日に至るまでの変化をバックミラーして、地球村実現の可能性を考察している。もうひとつは、利用と満足研究に私の現象的なメディア理論を適用することだ。また、新しいメディアを考察するに当たり、「双方向性」「同時性」という性質に対する説明様式を模索していく必要がある。

【終わりに】

メディアと身体図式又は、身体図式と環境を考察する際には、認知過程に着目することが重要である。この考え方に基づき、身体とメディアの変容を歴史的に考察してきた。そして、メディアというテクノロジーを考察する時は、必ずメディアを取りまく環境を取り入れていく過程に着眼することを軽視してはならない。メディアが社会にもたらす影響を捉える際に、メディア又はメディアを取りまく環境と身体性の相互関係というヴィジョンを加え、「利用と満足」研究を考察してみてもどうだろうか。