



情報表現に関する基礎的考察：
「情報表現」の方法論と「対話領域」のデザインへの展開

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 北海道教育大学 公開日: 2008-05-21 キーワード: 作成者: 石井, 宏一 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.32150/00005567

情報表現に関する基礎的考察

—「情報表現」の方法論と「対話領域」のデザインへの展開—

石井 宏一

北海道教育大学函館校美術教育講座

Methodology of Information Expression

— Information Expression and which develops to Communication Design —

ISHII Kouichi

Department of Art and Design Education, Hakodate Campus, Hokkaido University of Education

概 要

視覚伝達デザインや視覚情報デザインなど、コミュニケーションを基軸とする「対話領域」のデザインでは、情報に「かたち」を与える行為、すなわち「情報表現」の展開は不可欠といえる。本稿では「情報表現」の基本特性を掘り下げ、「①情報の観察／抽出」「②情報の解釈」「③情報の具現化」という点から、「情報表現」の展開プロセスの体系化を試みた。また、「情報表現」の方法論の「対話領域」のデザインへの適用を試み、その事例から(1)デザイン方法論、(2)情報の明確化及び表現の適合性の確保、(3)情報表現手法の開発の必要性、の3点に関する知見を得た。

・はじめに

本稿は、視覚伝達デザインあるいは視覚情報デザインなど、コミュニケーションの展開を基軸とする「対話領域」のデザインの観点から、「情報表現」について考察を試みるものである。本稿では、情報表現の方法論について検討し、北海道教育大学函館校芸術文化課程専門科目「デジタルデザイン制作」の授業内容を事例に、「対話領域」のデザインへの展開を報告する。

I. 「情報表現」の方法論

1. 「情報表現」とは何か

1. 1. 「対話領域」のデザイン

相手と何らかの意思の疎通をはかろうとする場合、情報をキャッチボールするようなやりとりが必要である。この情報のやりとりの場である「対話領域」の構造は、基本的に図1のような「双方向」のものであり、このような行為を「コミュニケーション」と呼ぶ。

ここで、aとbの「関心領域」が重なりあう共

通の領域，すなわち「共感領域」が形成されることによって，コミュニケーションが成立し，情報が伝達される。

コミュニケーションを基軸とする，対話領域のデザインの実現する上で，何らかの意思や意図を相手に伝達し，それを理解，把握させるためには，言葉，文章，などの手段で情報に「かたち」を与えることが不可欠である。この場合の「かたち」とは，いわゆる「形状」を示すものだけでなく，人間がその存在を把握し具体的に扱おうるモノゴトとしての状態を指す。

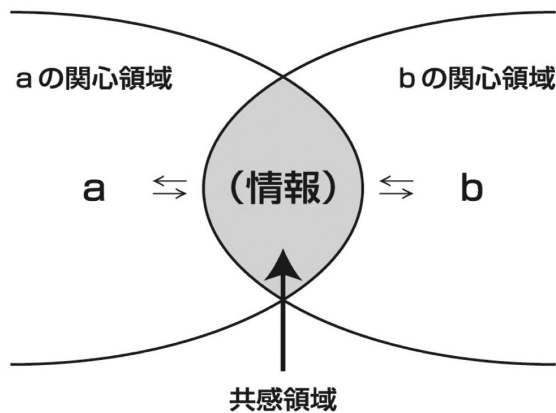


図1 「対話領域」の構造

1. 2. 情報の「具体的実態」としての「メディア」

伝達情報に「かたち」を与えることにより，「メディア」を形成することが可能である。人間は「五感」，すなわち視覚，聴覚，触覚，嗅覚，味覚に対応した感覚器によってモノゴトの存在を知覚する。情報の発信者はメディアを通じて考えや意思を伝え，受信者はメディアを受け取ることによってそれを理解し，把握するのである。したがって，伝達情報をもとにメディアを形成する際には，人間が情報を「かたち」として知覚可能なように考慮する必要がある。

このようなことから，コミュニケーションの展開において，メディアは情報の「具体的実態」として，発信者と受信者の双方を結びつける役割を担うものであり，図2の構図が成り立つ。

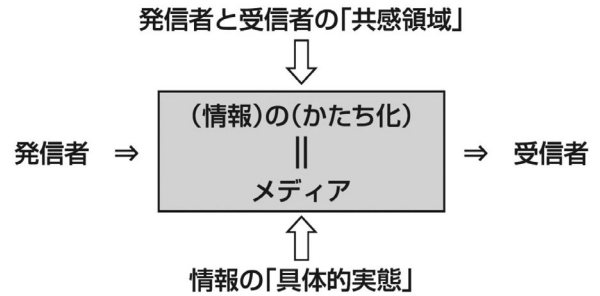


図2 メディアを情報の「具体的実態」としてみた場合のコミュニケーションの構造

1. 3. 情報に「かたち」を与える

しかし，情報自体は，そもそも「かたち」を持っていない。メディアは情報の具体的実態と述べたが，それは情報を知覚するための便宜的存在として「かたち」を与えたにすぎない。本来的には，発信者は情報を「かたち」として具現化しないと，相手とのコミュニケーションは不可能である。同様に，受信者は「かたち」を持たないものの把握，認識はできない。

対話領域のデザインでは，人間が知覚可能なように，情報に「かたち」を与えるという行為は不可欠である。このような情報を知覚，認識する上で，情報に具体的実態として「かたち」を与える行為のことを「情報表現」と定義することができる。コミュニケーションを基軸とする対話領域のデザインには必要な行為であり，また要素といえる。

2. 「情報表現」を展開する上での視点

では，どのように「情報表現」を行うべきか。その展開にあたり，「①観察／抽出」「②解釈」「③具現化」という3つの視点が非常に重要，かつ不可欠な検討要素として位置づけられる。

① 情報の「観察／抽出」をどのように行うか？

情報表現において，「表現情報の見つけ方」，すなわち情報の「観察／抽出」ということは重要である。情報は，その存在に「気づく」ことによって，はじめて「情報」として顕在化する。もし，その存在に気がつかなかった場合，情報そのものが存在しない。

また情報の存在に「気づく」ことによって、はじめて表現の可能性が存在するようになる。その意味では、情報表現における「観察／抽出」という行為は、表現対象の「発掘」という面も有している。

したがって、情報の存在に「気づく」ための「方法」の探究が、「観察／抽出」の検討ポイントとなる。

② 情報の「解釈」をどのように行うか？

(1) 解釈の視点

情報表現において、情報の中身の捉え方、すなわち「解釈」ということは重要である。「観察／抽出」した情報の裏側に、その「本質」が存在しているからである。

「観察／抽出」で得た情報は、その見方、考え方、経験、知識、あるいはそれらの関連性などによって、同じ内容であっても、その性格や性質が変容する可能性が存在する。また、それらの情報が、実際には「本質」を反映していない場合がある。すなわち、情報表現の際に必要な情報は、必ずしも「目の前に存在している具体的なもの」だけとは限らないのである。

その要因として、A.「潜在的な情報」の存在、B.「情報伝達機能」への適合、という2つが考えられる。

A. 「潜在的な情報」の存在

「観察／抽出」した情報に、何らかの「解釈」を加えることによって、

- ・複数の情報が関連しあうことで検出されるもの
- ・「見方」をかえることで検出されるもの
- ・経験や知識などをもとに検出されるもの

など、当初のものとは質が異なる情報を見いだすことがある。これは「情報が情報を呼ぶ」あるいは「情報が情報を誘導する」という事象に基づくものであり、ある情報の発見がある情報を見いだし、またこの情報が別の情報を見いだし...ということが繰り返しておこる。すなわち、情報の「連鎖」に起因するものである¹⁾。

このような情報連鎖が連続的に起こることにより、新たな情報が生み出され、「潜在的な情報」

の掘り起こしが可能となる。また、これを何度も繰り返すことにより、伝達情報の「本質」の発見や、異なる視点からの解釈につながる可能性がある。

B. 「情報伝達機能」への適合

一般に、情報表現を行う上で「観察／抽出」した情報を、そのままの状態では伝達しようとしても、相手にその本質が伝わらないことが多い。そこで、情報伝達という「機能」にそのあり方を適合させる必要性が生じ、「量的」「質的」両面からの検討が必要となる。

「量的」な面からは、「観察／抽出」した情報の中から、必要・不必要情報の選別、及び伝達すべき情報の「量」の調整などが必要である。また、「質的」な面からは、比喩、メタファの活用などの工夫が必要である。

(2) 「文脈」の発見、設定

このA、Bという2つの事象は、情報の「解釈」として、伝達情報の内面を探究し、情報の「意味内容」の明確化の必要性を示すものである。その目的は「文脈」の発見、設定ということにある。

情報の意味内容を理解するためには、「文脈」の適切な把握が必要であり、それによって伝達情報の「本質」が見えてくる。文脈は情報表現を行うための「基本方針」であり、どのような方法で「観察／抽出」した情報を活用し、表現へと展開していくのか、ということに対する「指示」と同義である。したがって「文脈」の発見、及び設定という行為を通じて得られた「解釈」は、情報表現を正しく行うための「表現コンセプト」として位置づけられるものである。すなわち、情報の「解釈」の仕方や方法が、情報表現のあり方に多大な影響を与えるのであり、またその検討の過程において、表現者の独創性や創造性が求められる。

③ 情報の「具現化」をどのように行うか？

情報表現において、情報への「かたち」の与え方、すなわち情報の「具現化」ということは重要である。情報の「具現化」は、その意味内容を具体的なモノゴトとして展開することと同義であり、情報を適切に相手に伝える上で、「観察／抽出」

「解釈」と同等に、その検討が不可欠である。

人間は「かたち」の存在なしに、情報を認識、理解することはできない。また本研究の対象である対話領域のデザインに限っても、その方法は多種多様であり、同一情報であっても「かたち」の与え方によって、そのあり方が異なってしまう場合が存在する。それ故、その扱いに極めて慎重さを要求する行為といえる。

したがって、情報の意味内容の「かたち」への具体的展開、及び情報のあり方の「五感」への適応、ということが、「具現化」における検討ポイントとなる。

3. 情報表現のプロセス

①～③の視点は、情報表現を展開する上で、図3のような一連の表現展開のためのプロセスとして、相互に密接、かつ不可欠な関係性をもつものといえる。したがって情報表現の展開では、①～③の「方法」の検討が、その主要な課題になる。

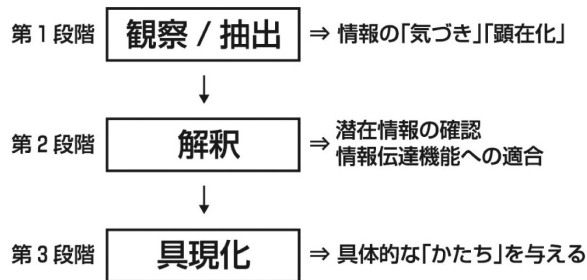


図3 情報表現のプロセス

II. 情報表現の方法論の「対話領域」のデザインへの導入

情報表現、及びそのプロセスの展開にあたり、前項①～③の視点の具体的展開方法の検討を主眼に、そのあり方について考察する。特に視覚伝達デザインや視覚情報デザインなどの「対話領域」のデザインへの情報表現の方法論の適用を試み、そのあり方の明確化をはかる。

本稿では、北海道教育大学函館校芸術文化課程の専門科目「デジタルデザイン制作」の平成17年

度授業課題を例に、受講学生が情報表現の方法論の①～③をどのように検討し、問題を解決していったのか、考察する。

1. デザイン関連科目における授業展開の基底

北海道教育大学函館校芸術文化課程デザイン関連専門科目の授業展開の基底は図4の通りである。

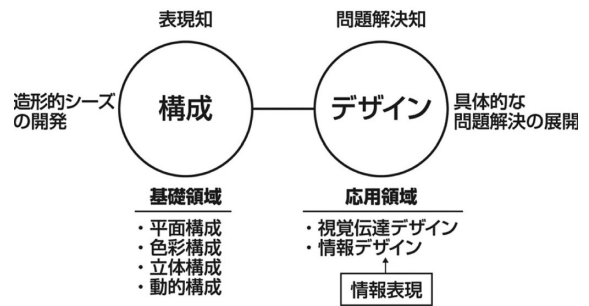


図4 授業構成の基底

デザイン関連科目のうち、1年次ではデジタルデザイン基礎、2年次ではデジタルデザイン実習が配当され、主にデザインや視覚造形表現の基礎的内容を履修する。造形一般の基礎学である「構成学」の方法論を基軸に、「表現知」としての基本的な造形方法や造形発想法の習得、表現の際の基本的態度を身につける、ということのを両科目の学習目標として設定している。また今日、デザインの基礎技能として必須とされるコンピュータ・グラフィックスの視覚造形表現への積極的展開ということを重視し、あらゆるデザインの局面へ継続的、発展的活用が可能なように、授業内容を構成している。

3年次ではデジタルデザイン制作、4年次ではデジタルデザイン制作研究が配当され、デザインの具体的展開やその応用を主眼に、履修内容を構成している。この両科目は、1、2年次に学んだ視覚造形表現の「表現知」を活用し、対話領域のデザインの観点から具体的な問題解決のための手法の習得を目指している。また、授業課題の設定にあたり、情報表現に関する内容をその核として位置づけている。

2. 「デジタルデザイン制作」の授業基底

2. 1. 授業展開の基本方針

3年次配当の「デジタルデザイン制作」の授業では、1, 2年次で学んだ内容を基軸に、デザインに具体性を持たせ、特に、対話領域のデザインの観点から、デザインコンテンツのもとになる情報のあり方やその表現の仕方に焦点を当て、具体的な問題解決を行うことを基本方針としている。

よって、デザインの展開に必要な情報の「観察／抽出」「解釈」「具現化」といった、一連の情報表現のプロセスや手法の習得や表現情報の適切な扱い方が、受講する上でのポイントとなる。

2. 2. 授業展開のプロセス

前項の授業展開の基本方針にのっとり、その展開プロセスは、図5に示すように、デザインに必要な情報の「観察／抽出」「解釈」「具現化」という、一連の情報表現の展開プロセスに準拠して設定している。

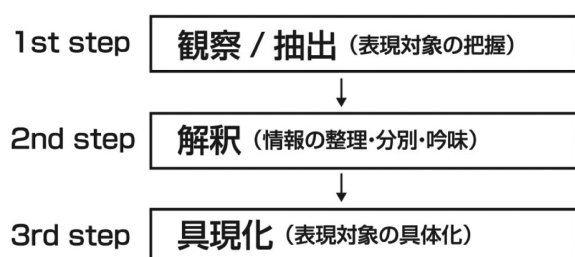


図5 授業展開のプロセス

3. 「デジタルデザイン制作」の課題内容

3. 1. 課題設定の趣旨

「デジタルデザイン制作」の授業にあたり、「函館の坂を誰かに伝えるプロジェクト」を受講学生と構成し、函館旧市街地に存在する「坂」を第三者に伝えるためのメディアの制作を授業課題として設定した。

ここで、授業課題の題材に設定した「函館」という街について、記述しておきたい。

北海道教育大学函館校が設置されている函館市は、高田屋嘉兵衛、ペリー来航、箱館戦争など、幕末の箱館開港前後の動乱を端緒とするその歴史

的背景、あるいはそのような要因により形成された異国情緒あふれる風景や和洋折衷の興味深い建造物の存在など、情報表現を行う上で、題材が非常に豊富であり、その種類も多方面に渡っている。また函館市自体の人口や領域などの都市的規模も、情報表現や情報デザインの教育・研究を行う上で、質・量両面において適当であり、その活用は有効と考えている。

このようなことに基づき「デジタルデザイン制作」の授業では、函館の情報表現、情報デザインの「教材」としての特質を活用し、函館旧市街地で歴史的景観地区でもある「西部地区」に存在する「坂」を主要な題材として取り上げた。

「坂」を課題のテーマとして設定したのは、東西2 km程度の狭い範囲に密集して存在しているながら、それぞれの坂で特徴が異なっており、受講学生の視点や見方によって多様な表現の結果が期待できるなど、情報表現の課題設定にあたり、非常に好都合な条件が複合的に整っていたことにある。

3. 2. 課題内容について

本授業では特に、a. 「坂」のマップを作る、b. 「坂」紹介ポスターの作成、c. 「坂」紹介ホームページの作成、という3課題を設定した。

本稿では、これらの中から、「『坂』のマップを作る」という課題について紹介する。なお、この課題の指示内容は図6の通りである。

《課題》「坂」のマップを作る

西部地区に存在する「坂」をひとつ選び、散歩すること。散歩した坂がどのような坂なのか、第三者に理解できるように紹介すること。

※制作条件

- 1) 必ず自分の足で歩いて、情報を収集すること
- 2) 必要があれば、図書館等での文献調査も可
- 3) 必ずメモや写真(いわゆる「使い切りカメラ」が望ましい)などで、記録をとること
- 4) 坂全体を「地図」で表すことができるよう、表現に工夫を施すこと
- 5) 坂全体の特徴がわかるようにまとめること

図6 課題の指示内容

4. 「デジタルデザイン制作」の授業プロセス

「『坂』のマップをつくる」という課題の授業プロセスは、情報の「観察／抽出」「解釈」「具現化」という一連の情報表現の展開プロセスに準拠し設定している。

4. 1. 《第1段階》観察／抽出

この段階では、「坂」に潜在している「情報」を探り、その収集を目的とする。その際、坂に関する「気づき情報」、すなわち、坂で目についたもの、感じたもの、など情報の存在に「気づく」ことが重要となる。

またこの段階では、「アーカイヴの活用」、「幅広い視点の形成」という2点を重視している。

4. 1. 1. アーカイヴの活用

情報の「観察／抽出」の段階では、メモ、写真、録音など、「記録」をとることを要求している。なぜなら、その記録情報をアーカイヴとして活用することで、その場ではわからなかった事象であっても、後日、図書館等での調査によって気づくような質の情報も存在するからである。アーカイヴの活用は、より深いレベルでの情報の精査や観察を可能にし、「情報の連鎖」による新たな「気づき情報」が抽出される可能性も存在する。

4. 1. 2. 幅広い視点の形成

そもそも情報の存在に気づかなければ、情報表現の展開は不可能である。アーカイヴの活用は、未知の情報の存在を認識し、気づかせるための手法として有効といえる。また、情報に対する「幅広い視点の形成」の重要性を示唆するものでもあると考える。

一般に、人間は未知のモノゴトに遭遇した場合、最初のうちは、既知の情報を得ようとする。しかし、既知の情報が存在しないことに気づくと、さまざまな事象に目を向け、それらを関連づけることによって、何らかの情報の獲得を試みる。もし、このような情報獲得の場面において、幅広い視点を形成していれば、当然のことながら、情報表現において有利に作用する。

したがって、情報を感じ取るための感覚訓練や、

あらゆる種類の情報に対応するために、固定観念や既成概念を排除するための訓練などが必要と考える。

4. 2. 《第2段階》解釈

情報の「解釈」では、「坂」から獲得した「気づき情報」をもとに、その「解釈」をどのように行うか、ということが重視される。その際、情報の「まとめり」の発見と、内在する「文脈」の把握ということが考慮点となる。

4. 2. 1. 情報の「まとめり」と「文脈」

「気づき情報」を整理していくと、それらの中に何らかの「まとめり」や「関連性」の存在に気づくことがある。

この段階では、「坂」の観察結果から得られた雑多な情報群の中に、共通性を有する情報の「まとめり」の存在に気づかせ、「坂」全体の傾向、すなわち「文脈」の把握を目指している。

例えば「観察／抽出」の結果、獲得した複数の気づき情報の中に、何らかの共通性や関連性を認識したならば、それらを総合的、統合的に捉えるための視点、すなわち、それらの情報群に内在する「文脈」を発見し、把握したことになる(図7)。

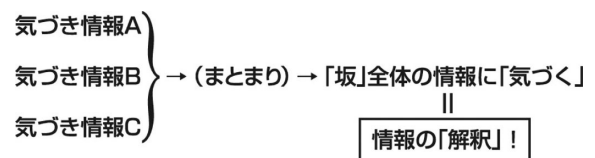


図7 情報の「まとめり」

4. 2. 2. 気づき情報の「合成」

情報の「まとめり」や「関連性」に気づき、その「文脈」を把握するためには、気づき情報の「合成」による新たな情報の発掘が必要といえる。すなわち、複数の情報を検討することにより、それらに共通する「文脈」を顕在化し、情報解釈に新たな面を付与するのである。

気づき情報の「合成」は、表現対象の「文脈」を探究する上で有効な方法であり、その適切性を確保する上で必要な技能といえる。また、当初は

認識さえしていなかった情報を獲得する可能性も存在する。

4. 3. 《第3段階》具現化

相手に情報を伝えようとする場合、ただ単に情報を「発見／抽出」し、「解釈」しただけでは意味を持たない。相手がそれを感じとり、理解可能にするために、何らかの方法で情報に「かたち」を与え、具体的なモノゴトして展開する必要がある。「具現化」の段階では、前段階までに獲得した情報に対して、図8の考慮点に基づき、その「かたち」の与え方が主眼点となる。

- ①「坂」のあり方を的確・適切に表現できているか
 - ②「坂」のあり方を的確・適切に相手に伝えることができているか
 - ③「坂」のあり方を的確・適切に相手に理解させることができているか

図8 情報の「具現化」の際の考慮点

なお、ここでは「具現化」の方法選択の検討を重視している。一般に情報を表現するための方法は多種多様であり、人間の五感に対応して、様々な「具現化」の手法が存在している。視覚伝達デザインや視覚情報デザインなどの表現手法は、視覚的なものに限定されてしまうが、それでも多くの方法が存在する。

したがって、それらの表現手段を適材適所の活用を通じて、適切な情報表現を行うことの重要性や有用性に気づくこと、またそれらを適切に使いこなすことによって、問題解決を実現する上での視点を形成することが、本段階での目標となる。

5. 課題「『坂』のマップをつくる」学生作品例

情報表現の方法論を「デジタルデザイン制作」の授業課題「『坂』のマップをつくる」に展開した事例について述べる。ここでは「大三坂」、「護国神社坂」、「チャチャ登り」の3つの坂に関する受講学生の作品を提示し、考察を試みる。

5. 1. 学生作品例1「大三坂」

《第1段階》観察／抽出

この学生は「大三坂」を散歩し、「気づき情報」を図9のように記述している。また、坂に関するメモ（図10）や坂の写真（図11）を撮影し、状況記録を試みている。

- ・伝統的建造物が建ち並んでいる
 - ・三大教会(聖ヨハネ教会、ハリストス正教会、元町カトリック教会)が立ち並んでいる
 - ・石畳とななかまどの色彩/質感が美しい
 - ・勾配の急な部分に手すりがついている
 - ・「日本の道百選」に選ばれている
 - ・観光地と生活空間の共存(坂の上部は観光地、下は生協などの生活空間)
 - ・建造物の上下で色彩/質感が異なる(特に歴史的建造物の特徴)
 - ・道幅が狭い
 - ・路上駐車が多い
 - ・坂を上ってくる人が少ない?(隣が二十間坂と八幡坂だから?)

図9 大三坂の「気づき情報」

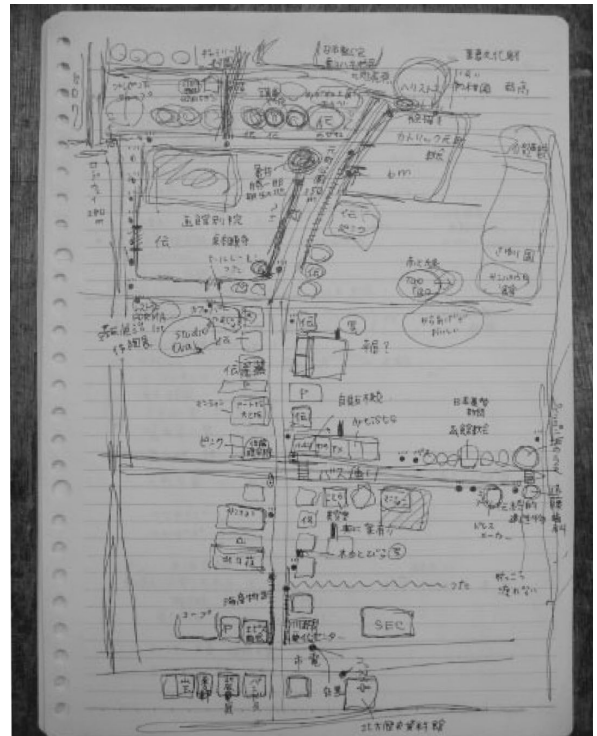


図10 大三坂の「気づきメモ」



図11 大三坂の記録写真

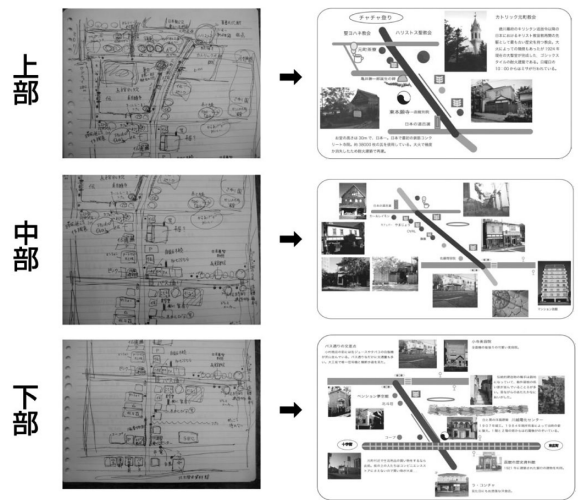


図12 大三坂の位置による「性質」の違い

《第2段階》解釈

この学生は、大三坂に関する「気づき情報」や「写真」、「地図」を比較検討、精査することによって、その特徴を把握しようとした。このような行為によって、大三坂の上部は観光地、中部は観光地と生活空間が混在、下部は生活空間、というように、同一の坂であっても、その位置によってそれぞれ性格が異なることを発見した (図12)。

また、気づき情報の中に、①色彩、②質感という2つの情報の「まとめり」の存在を発見 (図13)、特に「①色彩」に関し、気づき情報や各種の図的情報の整理の過程で、「色彩が美しい『赤』が奇麗」というフレーズにより、大三坂の特徴の解釈を試みている (図14)。

ここでのポイントは、「観察／抽出」の段階で得られた情報をもとに、その坂の解釈や特徴づけを工夫する部分にあり、この課題における最もクリエイティブな部分といえる。なぜなら情報の「解釈」は、表現者としてのモノゴトの見方、考え方が如実に反映するからである。故に、単なる「思いつき」ではその行為自体が不可能であり、「観察／抽出」の段階での収集情報の裏付けに基づく創造的思考が不可欠といえる。

したがって「解釈」の段階は、「観察／抽出」で得られた気づき情報などの整理プロセスであると同時に、最終的な情報の「具現化」の段階に向けてのコンセプト設定という点からも重要である。

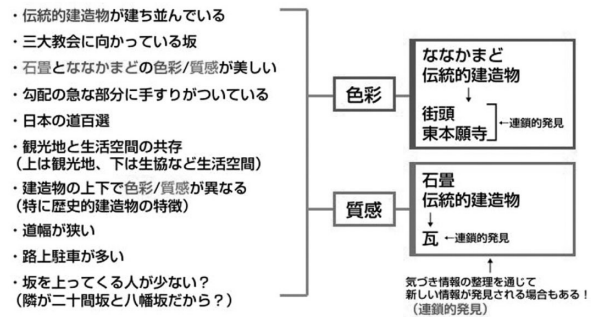


図13 大三坂の「気づき情報」の「解釈」

色彩が美しい「赤」が綺麗

この大三坂を散歩して、色彩の美しさに感動した。伝統的建造物保存地区ということで上下が異なる色彩、素材 (私は質感ととらえた) の建物が多く、そして季節と共に移り変わる植物の鮮やかである。それはななかまどであり、建造物に巻き付く蔭であり...取材に行く度、色は深まる。

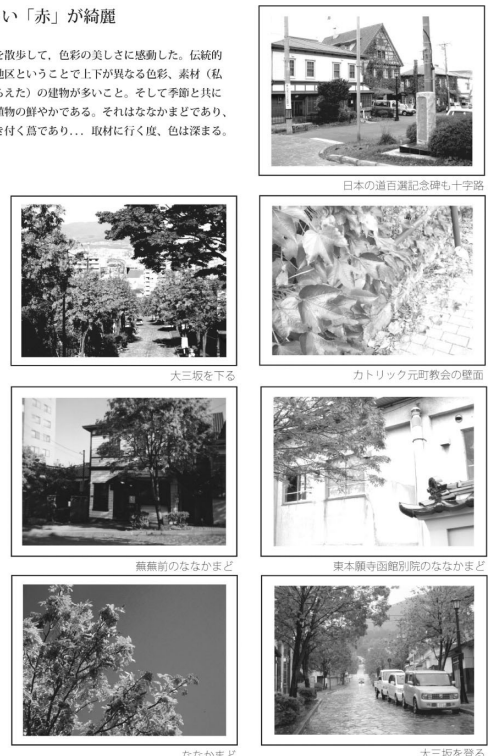


図14 大三坂の特徴の整理

《第3段階》具現化

この学生は、最終的に図15に示すような作品を制作した。この作品では、「観察／抽出」「解釈」の結果をもとに、大三坂の特徴を有効に表現している。特に大三坂の特徴であり文脈でもある「観光地と生活空間の共存」及び「色彩と質感のコントラスト」ということを地図、キャッチコピー等を使用し、効果的に具現化している。また、大三坂に存在する各種建造物の写真や説明コピーを配置することによって、大三坂特有の雰囲気醸成を試みていることは評価したい。



図15 学生作品 (安田祐子)

5. 2. 学生作品例「護国神社坂」

《第1段階》観察／抽出

この学生は護国神社坂を題材として設定し、気づき情報 (図16) や坂の写真撮影 (図17), などを通じ、坂に関する各種の情報を得た。またこれらの気づき情報の詳細に関する調査を別途に行い、文献情報 (図18) や、かつて護国神社坂に存在していた遊郭の写真 (図19)²⁾を資料として得た。

《第2段階》解釈

この学生は、情報の「解釈」にあたり、「観察／抽出」の段階で得た気づき情報、文献情報等を

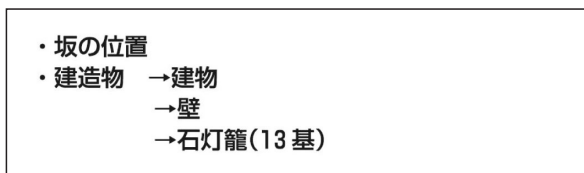


図16 護国神社坂の「気づき情報」

関連させることによって、護国神社坂に関する興味深い特質を発見した (図20)。

この学生は「観察／抽出」情報の「解釈」を行う中で、護国神社坂に設置されている石灯籠に刻



図17 護国神社坂からみた景色

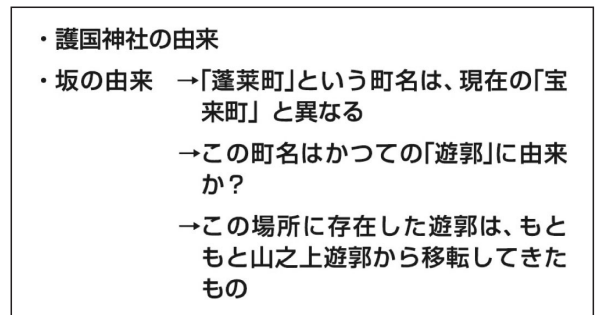


図18 護国神社坂に関し、文献等で得た情報



図19 遊郭の写真



図20 気づき情報と文献情報の「合成」

まれている「屋号」(図21)と、かつて存在した遊郭の関連に着目し、その両者の接点が存在することを発見した。それらの屋号の多くは、かつての山之上坂の遊郭に実在した茶屋のものと想定される³⁾。また石灯籠は、これらが明治4年の函館

大火を契機に蓬莱町へ移転したのち、何らかの理由で護国神社坂に設置されたものと推測できる。

以上のことから、この学生は遊郭、石灯籠、そして屋号の関係をこの坂の「文脈」として設定し、その坂特有の特徴として位置づけた。

《第3段階》具現化

この学生は、図22に示す作品を制作した。石灯籠とそれに刻まれている屋号を護国神社坂の特質として主な表現対象に設定し、その「具現化」を試みている。またかつて存在した遊郭の風情を忍ばせる写真を作品の背景として用いるなど、護国神社坂の歴史を基軸とした表現の開発を試みている。

5. 3. 学生作品例3「チャチャ登り」

《第1段階》観察／抽出

この学生は「チャチャ登り」を題材に、図23のような気づき情報を得た。なお、気づき情報を《石畳》《教会》《景観》という点から、その分類を試みており、何らかの整理をしながら「観察／抽出」をしていたことが推察できる。

《第2段階》解釈

気づき情報や撮影した写真(図24)をもとに、特に《教会》《景観》に関する部分に着目し、この坂の特質を図25のように定義した。

ここで、「東本願寺別院」は、「観察／抽出」の段階では眺望可能なことに気づいていなかったが、撮影写真によって、他の3つの教会と一望が可能なことを確認したものである。すべて宗派が異なる教会・寺院が隣り合う形で一望できる景観



図21 護国神社坂にある石灯籠とそれに刻まれた「屋号」

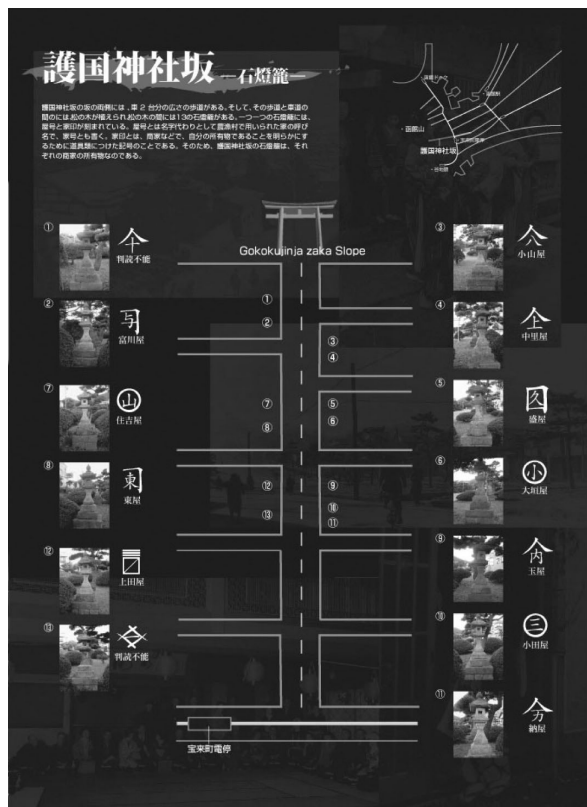


図22 学生作品 (赤石知世)

【石畳】
八幡坂などの「冷たく」「人工的」なものと違い、自然で暖かみのある魅力を持っている。

【教会】
チャチャ登りは、聖ヨハネ教会とハリストス正教会に挟まれている。さらに坂を下ると、元町カトリック教会をみることができる。坂の三方を教会に囲まれているため、異国情緒に浸ることができる。

【景観】
傾斜が急であるため、思っていた以上に、広い景色を眺めることができる。左手に函館湾、右手に函館市街地を一望できる。幻想的な夜景も魅力的。

図23 チャチャ登りの「気づき情報」



図24 チャチャ登りからみた景色

坂の上から眼下の景色を見渡すと、4つの宗教施設を一望できる。

- ・聖ヨハネ教会
- ・ハリストス正教会
- ・元町カトリック教会
- ・東本願寺別院

図25 チャチャ登りの特徴

は全国的にも珍しく、「チャチャ登り」の特徴とすることができる。

《第3段階》具現化

この学生は、図26に示す作品を制作した。

その際、パノラマ的に写真を用いることで、チャチャ登りから異なる宗派の施設を一望が可能というその坂の特徴を効果的に表現している。



図26 学生作品（箱崎裕美）

6. まとめ

6. 1. デザインの方法論としての情報表現

本稿では、「デジタルデザイン制作」、特に「坂のマップをつくる」という課題に基づく授業事例から情報表現のプロセスの要素である

① 観察／抽出

② 解釈

③ 具現化

に基づき、表現対象としての情報の本質の顕在化の試みについて考察してきた。この試みは、表現対象がどのようなものなのか、あるいは何を主眼に表現を行うのか、ということの明確化を目的とするものであり、単に情報表現のみの方法論だけでなく、デザイン一般のサーベイ手法としてもきわめてオーソドックスなものと考えられる。

従来、グラフィックデザインと呼ばれてきた領域の機能として、「何を」「誰に」「どのように」「伝える」のか、ということがある。また、その表現の背後には情報伝達としての「意味」や「意図」が必要である。

しかし従前、他のデザインの領域と比較し、デザイン本来の機能としての部分よりも、美的表現あるいは情緒的表現を必要以上に重要視してきた感がある。アイデアの新奇性や「きれいに」表現することを必要以上に要求していたように思われる。

本稿で扱った情報表現の方法論は、対話領域のデザイン方法論のひとつとして、本来的なデザインの機能的なあり方をグラフィックデザインの領域に取り戻すという意味において、有意義なものと考えている。

6. 2. 情報の「本質」の明確化と表現の適合性の確保

表現対象としての情報のあり方という点から鑑みるに、情報の「本質」の理解なしに、表現の展開は不可能であり、その表現の中に意味や意図が適切にその中に含まれているか、ということが重要となる。

したがって、その表現対象としての情報の「明確化」や、それを基軸とする「表現」との適合性を具体的な問題解決においてどう確保するか、という視点が情報表現において重要といえる。情報表現のプロセスは、デザイン展開上の「思考」の整理過程と同義であり、またそのような行為は、デザインとしての核心的部分でもある。それ故、表現対象としての情報の本質の明確化と、その具

体的表現との適合性の確保は、デザインの展開において重要といえる。

6. 3. 情報表現の手法の開発・確立の必要性

本稿で提示した学生作品例は、気づき情報、文献情報、あるいは写真などの図的情報など、各種の情報を適切な表現展開のための「根拠」として活用したものであり、情報表現のあり方の探究の試みとして、デザインの新たな表現の局面を開拓していく上で有効なものとして考えている。

そのような点から「表現」というものを考えると、単に表面的なものの描写だけではなく、表現対象の奥底に内在している「本質」を表出し、顕在化させる行為といえる。また対話領域におけるデザインの機能や、その適切化を実現させる要素を包含していると考ええる。

本来的にデザインという行為は、問題解決プロセスそのものである。そのような観点からも、情報を適切に取り扱うための手法、そして情報表現の手法は重要であり、その方法論の開発、確立がデザインの展開上、急務と考えている。

注

- 1) 松岡正剛, 知の編集工学, 朝日新聞社, 2001, p.36-p.37
- 2) 木下順一, 函館街並み今・昔, 北海道新聞社, 2001, p.41
- 3) 護国神社坂の石灯笼に刻まれている屋号のうち, 上田屋及び住吉屋のものは, 幕末期のペリー箱館来航時の記録である「亜墨利加一条写」(函館市中央図書館所蔵)の48ページに登場する。ここには

「大三之坂下り内濶町へ戻り一〇店へ
立寄真一二服呑む程間取其時
兼而御触出し法度之酒樽有之候趣
然共彼等望み無之候由夫より御役所ノ
坂より上がり寺町通り見廻し山之上町
三□上田屋稲蔵宅え立寄住吉屋
前通り相掛り山背泊御台場え参り候趣」

と記述されている。また「箱館新廓遊女屋細見一覧(1865)」には、上田屋、住吉屋に加え、石灯笼に屋号が刻まれている他の多くの店の名が茶屋として掲載されている。当時の山之上町は遊興街であり、明治4年の函館大火の後、現在の宝来町付近に移転したことから、石灯笼に刻まれている屋号は、山之上町から宝来

町に移転してきた遊郭、あるいはそれと何らかのつながりがある店のものと推察した。ただこの推察は、情報表現を行う上での、情報の「観察／抽出」及び「解釈」の訓練を目的に行ったものであり、歴史的に正しいものかどうかの検証はしておらず、また論点にもしていない。

参考文献

- 注で用いたもののほかに、以下の文献を参考にした。
- ・渡辺保史, 情報デザイン入門, 平凡社新書, 2001
 - ・木村浩, 情報デザイン入門, ちくま新書, 2002
 - ・リチャード・ワーマン著／松岡正剛訳, 理解の秘密, NTT出版, 1993
 - ・元木省吾, 新編函館町物語, 幻洋社, 1987

謝 辞

本稿の作成に当たり、函館市中央図書館の田村昌弘氏には資料調査の際、多大なご協力をいただいた。また本稿に掲載した学生作品は、北海道教育大学函館校芸術文化課程美術コース3年次の安田祐子さん(大三坂の事例)、赤石知世さん(護国神社坂の事例)、箱崎裕美さん(チャチャ登りの事例)によって制作されたものである。この3名には、作品制作で用いた各種資料を提供していただいた。ここに感謝申し上げます。

(函館校助教授)