Keyword メディアアート　インタラクティブアート　代替言語　ADAA

新たな代替言語を試みたメディアアートの研究

芸術研究科 造形表現専攻
芸術表現領域 博士前期課程
2025年3月修了

北本 楓斗

主査 羽太 広海　副査 岩田 敦之　前田 哲明

研究背景

言語はコミュニケーションの基本的な手段であり、音声や文字を用いた伝達が主流である。しかし、視覚や聴覚に障害を持つ人々のために、点字や手話、モールス信号などの代替言語が発展してきた。これらの言語は特定の用途に応じて発展してきましたが、一般的には十分に理解されず、使用機会も限られている。存在していながらもあまり利用されていない言語があるのなら、全く新しい言語を創造することも可能ではないかと考え、本研究の制作に取り組んだ。

本研究では、インタラクティブ技術を活用し、言語の新しい表現の可能性を試みる。

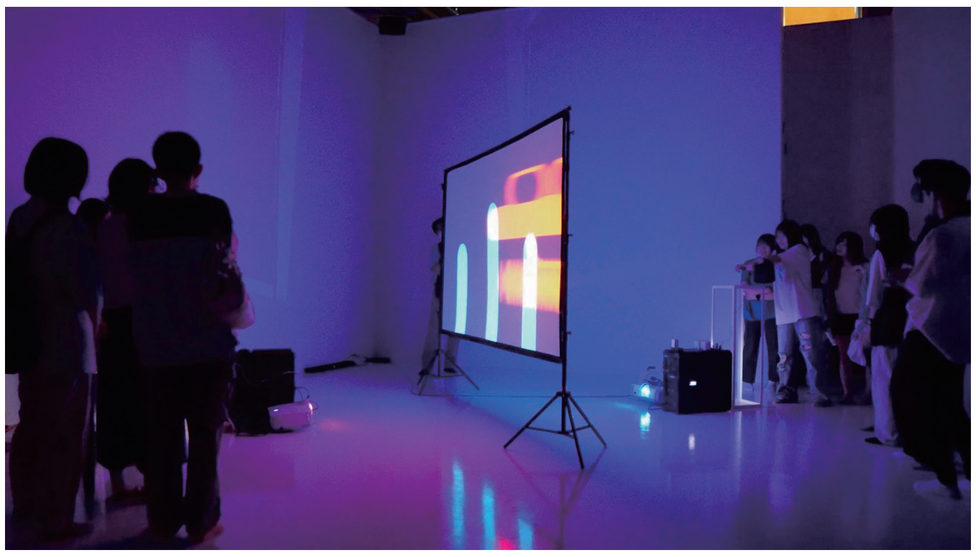
研究目的

言語はコミュニケーションを取るための大切な手段ですが、それだけでなく、さまざまな表現の可能性も持っている。この作品では、視覚や聴覚、触覚を使って、普段の会話とは違った「体験型言語」を楽しんでもらいたいと考えた。この新しい体験を通して、鑑賞者に言語が持つ多様性や新しい表現の方法に気づいてもらうきっかけになればと思っている。

研究概要

本作品では、「新たな言語体験」を重視した。最初は思うように操作ができず戸惑いますが、鑑賞を進める中で次第に言葉に変換できるようになる。これはまさに、新しい言語に出会ったときに感じる体験と重なります。手の動きによるハンドトラッキング、音声による聴覚体験、映像による視覚体験を融合させることで、これまでにない表現を目指した。

motion sign
両手の位置を認識して五十音が反応する
右手で母音
左手を加えることで子音
となるようにプログラムしている



motion signⅡ
両手の指を認識して五十音が反応する
最初にセンサーに反応した手が母音
次にセンサーに反応した手が子音
となるようにプログラムしている

成果・まとめ

本研究では、リープモーションと TouchDesignerを用いたインタラクティブアートを通じて、新たな言語表現の可能性を探った。鑑賞者は「わからない」ながらも積極的に体験し、自然な会話や笑いが生まれる様子が見られた。これは、意図しなかった新たなコミュニケーションの形の発見につながった。今後は、鑑賞者の視点をより意識し、彼らがどのように感じ、関わるかを考慮しながら、本作品の経験を活かした制作を続けていきたい。

2024アジアデジタルアート大賞（ADAA）経済産業大臣賞及び、学生エンターテイメント（産業応用）部門大賞受賞

指導教員コメント

本研究では、代替言語とインタラクティブアートの集合を試みた野心的なコンセプトの作品となっている。
2年間にわたりプログラムの改良を幾重にも行い開発しており、今後の更なる発展を期待させる力作となっている。
学外おいても「2024アジアデジタルアート大賞(ADAA)」経済産業大臣賞及び、学生エンターテイメント（産業応用）部門大賞や、「Next Young Artist Award（旧学生 CGコンテスト）」アート&ニューメディア部門入選など、数々のアワードを受賞し高い評価を獲得している。

羽太 広海