



## 10 ACM CHI 2015 日本文化と感性 (Asian CHI Symposia “Japanese Culture and Kansei”) 開催報告

大倉典子 (芝浦工業大学) 菅谷みどり (芝浦工業大学)



### 日本文化と感性シンポジウム開催

ACM CHI 2015 (Conference on Human Factors in Computing Systems) は、2015 年 4 月 18 日から 23 日に韓国のソウルの COEX (Convention & Exhibition の略) で開催された。ACM の SIGCHI が主催する CHI は、HCI (ヒューマンコンピュータインタフェース) 系の専門の学会の中で最大規模の学会である。最新の研究成果発表および教育の場として、毎年何千人という参加者が参加している。初のアジア開催ということもあり、主催者が Asian CHI Symposia (ACHIS) を企画し、この中で日本感性工学会 (Japan Society of Kansei Engineering) 前会長である椎塚久雄に対し、セッションの開催依頼があった。椎塚、黒須正明 (放送大学)、大倉典子 (芝浦工業大学) の 3 名が、オーガナイザーとなり、4 月 19 日に標記のワンデイシンポジウムを実施した (図-1)<sup>1)</sup>。



図-1 Japanese Culture and Kansei 会場の様子

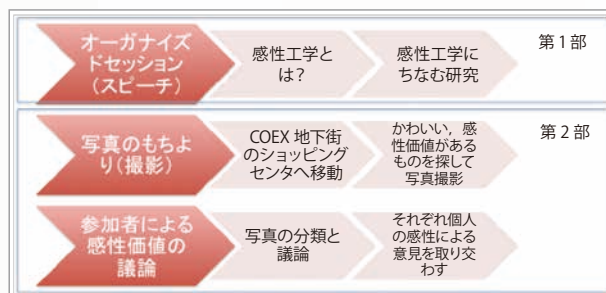


図-2 シンポジウムのセッション構成

### 感性工学と感性価値 (Kawaii) の議論

シンポジウムの実施内容を図-2 に示した。第 1 部では、研究成果と現在進行中の研究など、オーガナイザー 3 名に加え、遠藤薫 (学習院大学)、木戸彩恵 (立命館大学) の 5 名がパネリスト、さらに発表希望者 6 名の計 11 名が成果報告を行った。第 2 部は、参加者それぞれが、感性価値があると考えられるものの写真を撮影して持ち寄り、参加者同士で議論という構成とした。以降詳細について述べる。

#### \* 第 1 部：感性とは何か?

第 1 部の基調講演となる、椎塚久雄の“感性とは何か?”では、17 年前に創設された日本感性工学会の設立趣旨が述べられた。感性工学が人や社会、哲学、教育、心理学など広範囲を包括するものであること、感性は元来数値化が困難とされてきたが、学会では一貫して、科学的な手法による定量化に取り組んでいること、近年では製品への応用など経済的価値にも結びついてきていることなどが紹介された。今後は特に、ある感性を生み出す精神のプロセス知見を得ることが、学会のチャレンジであることなどについて述べられた。2 件目の黒須正明は、主

観価値を、いかに品質評価とするかについての研究を紹介した。満足度 (Satisfaction) はユーザビリティに属する指標とし、その構成要素について研究の重要性を述べた。3 件目は、遠藤薫が「かわいい (Kawaii)」と「キュート (Cute)」の違いを日本の歴史の背景から説明した。歴史的に肯定的と否定的の要素を持つ言葉との話で、かわいいの奥深さを感じさせた。

4 件目、大倉典子は、かわいいという感性を、複数の項目で定量評価した試みの研究成果を述べた。色を見た際の評価に心拍値を用いるなどがユニークな評価方法であった。遠藤、大倉については、本誌の解説記事と合わせて読みたい<sup>2)</sup>。5 件目は、木戸彩恵が現代におけるかわいい要素について述べた。さまざまな写真から、かわいいに共通する要素を説明した。

### \* かわいいとは何か?の熱い議論

この後、前半の講演者が中心となり、かわいい、について議論を行った。かわいいものの性質の議論では、思わず手にとってしまう、共感がある、インタラクションにも深いかかわりがある、それを誘因するものである、などの意見が述べられた。最終的に、かわいいは、世界に広がる概念であり、日本人がその価値を明らかにすることが重要であるとともに、より多くの、物理的な作用のもととなる感性や精神 (Mental Process) についての研究が必要であるといった話でまとめられた。大変興味深い内容であった。第 1 部の後半の発表は、多くの派生的な研究であり、ここでは紙面の都合により割愛させていただく。

### \* 第 2 部：感性価値 (Kawaii) の実践

第 2 部は、「自分の国籍を意識して『かわいい』あるいは『感性価値があると思ったもの』の写真を撮ってくる」という、午前の議論を実践的に検証するような企画であった。会場である COEX の地下街は、巨大なショッピングモールとなっており、ここでランチと、かわいいものの探しを行う楽しい探索



図-3 参加者全員がかわいいと評価したもの (Definitely Kawaii) (写真提供: 黒須正明)

が実施された。その後、会場にて各自の写真を印刷し、討論しながら写真を分類した。

持ち寄られた写真をいったん集めて分類したところ、大まかに 2 つのグループに分けることができた。以下は、分類の結果である。

#### 「かわいい」

1. 全員がかわいいと思うもの (すべて動物のフィギュアや模様) (図-3)
2. かわいいかどうか意見が分かれる (国籍により異なる) もの (「髭がついた顔」など男性をイメージするものや動物のフィギュア)
3. 形がかわいいもの (ハングル文字など)
4. 説明や裏にあるストーリーからかわいいと感じるもの (「陳列棚が回るディスプレイがおもちゃ工場みたい」など)
5. まあかわいいもの (皮製の動物フィギュアなど、まあまあかわいいと感じられるもの)
6. その他

#### 「興味深かったもの」

1. デザインが洗練されたもの
2. ミスマッチ (公共施設の階段の横の滑り台など)
3. 奇異 (開くドアの左右に顔の半分ずつ)
4. 場面 (たとえば、撮影禁止の表示の横で写真撮影している)
5. その他

なお参加者は、男女が約半数、国籍は日本、韓国、スウェーデン、スコットランドなどと多彩で、性別や国籍が異なっても全員がかわいいと思う一般性の存在が確認された一方、同じ動物のぬいぐるみでも、どちらがかわいいか異なるケースもあった。特に国籍の多様性による「かわいい」という感性価値の多様性が確認された点が、国際会議のシンポジウムならではの言えた。長年「かわいい」の研究に携わってきた大倉としては、「予想したほどかわいいものが見つからなかった」というのが正直な印象である。COEX には多数の店舗があったが、探索した場所には ZARA や NIKE など欧米のブランドショップが多く、韓国や日本の店舗はあまり見かけなかった点が、おそらくその要因ではないかと考えている。

また菅谷が、開催側ではなく、一参加者としての感想を最後に述べさせていただく。実際に、議論に参加して「なぜかわいくなったのか？」や「どこがかわいいのか？」といった簡単な質問にすら答えるのが実はとても難しい、ということが分かった。感性を把握するというのは、大変難しい作業であり、それを定量化、一般化する研究を地道に続けられてきた日本感性工学会の皆様へ尊敬の念を感じた。

第2部後半のテーブルを囲んだ写真の議論では、手際よくかわいいものなどの分類が行われた。海外の参加者、男女ふくめ、子犬などの動物や小鳥の絵やぬいぐるみなどを全員が「かわいい」と感じた結果となったことは興味深かった。さらに、一歩踏み込んで、場面（図-4左上）、ストーリー（図-4左下）など、ものから離れたところで「かわいい」が喚起されることや、一見「かわいいもの」でも、バランスや表現が崩れることで、「かわいくない（奇異）」結果（図-4右上）になるなど、「かわいい」を感じる感性の繊細さ、奥深さを感じた。



図-4 場面（左上）、ストーリー（左下）、奇異（右上、下）  
（写真提供：黒須正明）

サービスやものづくりは、今後より一層、個人の感性に即すことが求められる多様化の時代に向かっている。こうした中、人の感性を工学的に応用可能とする研究は重要であり、その適用範囲は広がると考えられる。かわいいは、まだ開拓する余地の多く残っている感性であり、こうした試みをはじめ、さらなる研究の広がりや深化が期待されるシンポジウムであった。

#### 参考文献

- 1) Asian CHI Symposia (ACHIS)  
<http://chi2015.acm.org/program/asianchisymposia/>
- 2) Japanese Culture and Kansei  
<http://user-engineering.net/SIGCHI2015/index.html>  
(2015年10月13日受付)

大倉典子（正会員） ohkura@sic.shibaura-it.ac.jp

1976年東京大学工学部計数工学科数理コース卒業。1978年同大学院工学系研究科修士課程修了。（株）日立製作所中央研究所等を経て（この間に1995年同研究科博士後期課程修了、博士（工学））、1999年より芝浦工業大学工学部教授。現在は、感性情報処理や医薬品のユーザビリティ等の研究に従事。電子情報通信学会等の会員。

菅谷みどり（正会員） doly@shibaura-it.ac.jp

2003年早稲田大学大学院修士課程修了、2006年同大学院理工学研究科博士後期課程修了、博士（工学）。現在、芝浦工業大学情報工学科、准教授。専門分野は組込みシステム、オペレーティングシステム、近年はインタラクション、ロボットの応用研究等にも従事。