

「違和感」を用いて、想像を刺激する遊びの提案

Proposing a Game that Stimulates the Imagination by Using a Sense of Discomfort

宝田知隼 TAKARADA Chihaya 入学年度 2018 年 | 工業設計学科 Industrial Design

分類: 卒業研究

作品 / 論文: 作品

制作年度: 2021 年度

課題概要: プロダクト



図 1. カード表面、裏面



図 2. カードケース



図 3. テストプレイの様子

1. 研究の背景と目的

ロシアの言語学者であるシクロフスキーは「見慣れたものを、僕らは知覚せず、目に留めることもなく、それを『再認』してしまう」と考えた。実際、情報に溢れる社会の中で、人は多くのことを無視しながら過ごしていると言えるだろう。そのため、人に思考を促すことが重要となる。これに対しシクロフスキーが提唱したのが「異化」である。異化とは形式を難解にすることで、知覚をより困難にし、より長引かせる手法である。私は「違和感」をうまく扱うことによりこれを達成することができるのではないかと考えた。そこで、本研究の目的を「違和感を用いて、想像を刺激すること」に設定し、違和感の中でも言葉によるものに対象を絞り研究を進めた。

2. 調査

2-1 アンケート調査

どのような言葉の組み合わせを魅力的に感じるのか、また人によって言葉のとらえ方にどのような違いがあるのかを調査するためにアンケート調査を行った。100個のランダムな言葉の組み合わせを集め、大学生4人におもしろいと感じるか、言葉からイメージが喚起されるか、言葉に違和感を持つかの3点についてそれぞれ3段階で評価を行っていただいた。アンケート結果より、それぞれの要素にはある程度の相関関係が見られ、特にイメージと違和感間の相関は比較的強かった。またアンケート後に参加者間で言葉から想像したことを共有していただいたところ、「自分以外が考えたことを聞くのがおもしろかった」という感想を得られた。言葉を組み合わせることで想像を刺激することができること、想像を他者と共有することに楽しさを感じるようになった。

2-2 文献調査

言葉と違和感についての文献調査を行ったところ、修辭法、中でも比喩に関するものの中に記述が見られた。国語学者中村明によれば「比喩とは、(中略)言語的環境との違和感やそれが現れることの文脈上の意外性などで、受容主体との想像力を刺激して、両者の共通点を推測することによって間接的に伝える表現技法」である。これより、比喩は違和感により想像力を刺激する手法であると考え、比喩表現を扱うことに決定した。

3. 提案

調査を踏まえ、本研究におけるデザイン要件として、「想像力への刺激(言葉の組み合わせによる刺激、比喩表現による刺激)があること」、「想像したものを他者に共有することを楽しめること」の2つを設定した。

以上をもとに、文学作品から比喩表現を抜き出し、その対象を隠した比喩神経衰弱を提案する。例えば、「バスケットボールのような○○」(徳永直「太陽のない街」)と「お産をするときの牝犬のような○○」(木山捷平「大陸の細道」)はどちらも「顔」に係る比喩表現である。この遊びではこれらを一つのペアと考え、神経衰弱の要領でペアを見つけることを目的とする。神経衰弱とは異なり記載されている比喩表現がヒントとなるものの、ペアを探す中では「熟れた杏実のような顔」や、「ぬうとした煙突に似た顔」といった本来は無かった組み合わせによる表現にも想像を巡らすことになる。また、これを複数人で遊ぶ際には、正解に近づくためにそれぞれが想像したことを話し合い、共有しながら遊ぶ。