

「ネガティブ感情」の可視化

－「負の正当化」によるデザイン提案－

Visualization of Negative Feelings

- “Justified” Design Proposals

■ 大坪 彩月 OTSUBO Satsuki

愛知県立芸術大学大学院 佐藤直樹研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：ストレス社会、ネガティブ感情、可視化

はじめに

ストレスの多い現代に生きる上で、ほとんどの人々が共通して自分や社会に対する負の感情を持っている。本研究では、否定的、悲観的感情な負の感情を「ネガティブ感情」と定義し、研究対象とする。

2000年代初頭から始まったSNSの発展に加え、2020年からのコロナ禍の影響から、現代は対面以外で人との関わりを持つ手段や媒体が発達した時代と言える。同時に、匿名性により生じる言語的責任能力の欠如や、他者との比較による自己肯定感の低下など、ストレスを感じる機会も絶えず存在している。

本来ストレスが降りかかったとき、人は自身が持つネガティブな感情を状況に応じて使い分けることでそれらを軽減させることができる。しかし、オンラインで人と繋がる機会が増え、対人関係がより複雑化したことから、その能力が低下傾向にあるのではないかと。

それらの背景から、人々が生活の中で感じるネガティブ感情を分析した結果をもとに、その心的イメージを反映した立体表現として視覚化していく。その作品を通じて人それぞれが意見や感覚を共有、議論することで、自身や他者の抱えるネガティブ感情と向き合う新たな選択肢の可能性の追求を目的とする。

ネガティブ感情を認識する機会を生むことで、自身の状況を客観的に把握できるだろう。その後のストレス緩和や思考法の分析を明瞭化かつ選択肢を広げることで、社会生活を円滑化する足がかりとなる可能性を見出す。

1. 可視化表現の検討

1.1. 2024年度の試行

ネガティブ感情を可視化する方法の試用として、意図せず生まれた造形から自身の無意識な精神状態を把握するという試みを行った。

石粉粘土を用いて立体造形を制作し、その偶発的な形状からネガティブな印象を抽出することで、自身の潜在的な思考を読み取る、という実験である。実験手順は以下。

1. 手元に造形素材(石粉粘土)を用意し、自身の感覚に従って立体を生成する(図1)。1つの造形につき3～5分間を制限とし、それを5セット程繰り返す。完成後の整形は制限に含まないものとする。
2. 手順1を繰り返し、完成した立体イメージから得られる印象を制作した散布図の項目にそって配置する(図2)。



図1 試作品

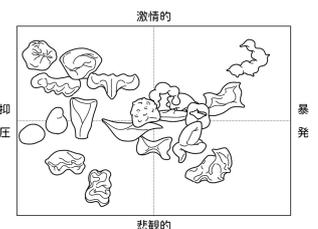


図2 散布図の一例

この方法は主観を基本とした自己分析の一環であり、個人の心情の表れ方をある程度分類することはできた。しかし、社会におけるネガティブ感情の傾向を決定づけする手法としては、不十分であると言わざるを得ない。

1.2. 表現方法の再検討

以上の研究の見直しを行った結果、「可視化によって感情を他者と共有する」という目的では、観覧者の価値観や解釈の差によって達成基準が大きく左右されるという結論に至った。本来形のないものに自己解釈によって形を持たせ、それを他者も同様に理解、納得できるよう定義づけることは極めて困難である。

よって、根本的な研究目標、表現方法の再検討を行い、「ネガティブ感情を正当化した解決アイデアの提案」を研究の中心とする。

1.3. 「正当化」の定義

本研究では「ネガティブ思考をあえて正しいとしてみることを「ネガティブ感情の正当化」と称して設定、定義した。

「正当化させる解決法」には以下の条件がある。

1. 事象の根本的な原因解消ではなく、現状「緩和」を生じさせるもの。
2. 自身の価値観、感情を最優先とした解決法であること。
3. 継続的効果が期待されなくとも、その場しのぎの一時的効能があるもの。

これは本来社会的、人為的な問題解決のために生産されるデザインを、あえて非解決的アプローチによって具体化することで、本質であるネガティブ感情の体現＝可視化となり得る可能性を検証することを目的としている。

2. アイデアの検討

ネガティブ感情を正当化させる解決法を具体化するため、アイデアワークを行った。自身が日常の中で経験した「ネガティブ感情を伴ったシチュエーション」を挙げ、それに対し前述の条件を反映させた新たな打開策を検討していった。

根本的解決を目指すとするなら、「苦手なことを克服する、自己を認める」ということが正当な方法とされる。しかし、本研究では「苦手なことは苦手なまま自身を変えない」という意向を尊重している。この過程を繰り返し、シチュエーションに応じたアイデア発想を行なっていった。

具体的な例を挙げると、一つは「自身ができないことを他者から指摘されるのが辛い」という事象に対し、「自身が不得意とする性質を証明できる免許証を携帯する」というものだ(図3)。

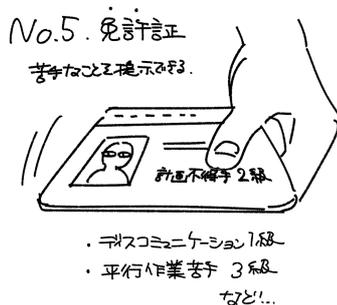


図3 アイデアスケッチ

現代では児童期からの教育の影響か、自分の「できないこと」に対して過敏であり、「できないことが多い自分は情けない」と自己嫌悪に陥りやすい。そこで、「多く持っているほど自己を肯定できるもの」と掛け合わせることで、自身の欠点を認めるきっかけになるのではないかと仮定した。また「免許」「認可」という字面からも、できないことを許す、認めるという表現に結

びつけやすい。数多く携帯することで、いざという時の「免罪符(財布)」となるというユーモアも含まれている。

免許証には「計画不得意認可証」や、「会話不全連盟会員証」などがあり、記載される区分は「継続計画性が不得意」や、「話題調和が苦手」と細分化して設定した(図4)。



図4 不得意免許証・認可証の実物

次に、「なかなか集中力が続かない」という事象から、「あえて集中をさせない道具」をアイデアとして検討した。その末に生まれたアイデアの一つが、「やる気のないライト」だ(図5)。

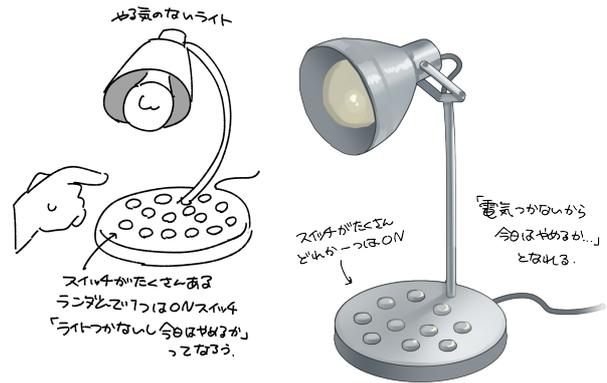


図5 アイデアスケッチ

やるべきことに集中して手をつけられない、といった事態に直面すると、「自分が怠け者なのではないか」と後ろ向きな思考に陥りやすい。これは、その劣等感を責任転嫁することができるアイテムである。

照明には基本、点灯と消灯を切り替えるスイッチが存在するが、このライトにはそれ以外に、「機能しないダミーのスイッチ」が多数存在する。また、点灯するスイッチは毎度ランダムで回路が切り替わり、位置が定まらない想定となっている。

点灯用スイッチを正確に押す確率を分散させることで、「自分は作業に前向きであったが、ライトがなかなか点灯しない＝自分ではなく、ライトが悪い」という思考の転換が可能になる。結果的に、作業が進まなかった自身への自責を軽減することができる構想となっている。

現実での実装に技術を要するこのライトのビジュアルライズにあたっては、モデリングソフト「Blender」を用いて3Dモデルを制作した。また、アイデアスケッチでは直線的だった導線の構造をモデリングの際は曲線的に改訂し、やる気がなく背を丸めている印象をイメージした(図6)。



図6 制作した3Dモデル画像

加えて、実際の使用用途を紹介するため、キーフレームを使用したアニメーションの制作も行った。編集した映像は、修了作品展にて展示予定である。

アイデアの中には、過去の経験に基づいて発想されたものも多い。「誰でもイマイチに映る鏡」というアイデアは、高校時代に経験したエピソードが発想のもととなっている

ルッキズムが強まりつつある昨今に生きる上で、自身の容姿に自身がない、と感じる人は少なくない。そこで、鏡面の凹凸や屈折を利用し顔のパーツや輪郭の縮尺を変化させてしまう鏡を検討した(図7)。

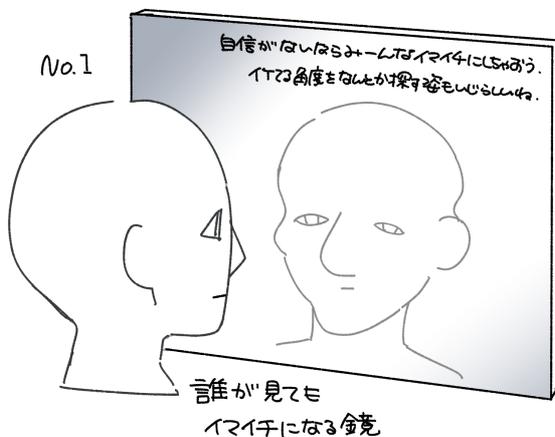


図7 アイデアスケッチ

この鏡の前に立つと、皆三者三様に顔のバランスに齟齬が生じ、容姿に関係なく自己と向き合うことができる。また、場合によっては「自信がないと感じていたパーツが、鏡によって修正されて見える」といった偶発性も生じる。それを期待した使用者が、この歪んだ鏡の前で自身が抱えるコンプレックスと向き合い、なんとかしていい点を見出そうとする様子こそ、「ネガティブ感情の正当化」の一端が垣間見える。

試作では、薄い透明素材にミラープレーを塗布し、顔の部位が映る位置に凹凸の機微を施すことで像の変形が再現可能であるか、検討を行った。ポリプロピレンとポリ塩化ビニールにて素材実験を行い、見え方の差を観察した。結果とし

て、透明度の高いポリ塩化ビニールは反射する色などの再現性は高いものの、素材本来が持つ表面の微量な凹凸によって反射の鮮明度は再現できなかった。反面、ポリプロピレンは表面のきめが細かいことから、鏡面反射の再現性はポリ塩化ビニールに比べ高いが、色が曇ってしまったことからこちらも鏡としての機能は今ひとつであった(図8)。



図8 左:ポリ塩化ビニール、右:ポリプロピレン

鏡としての機能再現にあたっては、表面構造のきめが細かく、透明度の高い素材での制作が必要であるとわかった。今後は展示に向けて引き続き再現可能な表現を検討していく。

アイデアワークは、前述のような具体的なプロダクト系のオブジェクトを発想したものから、「電話対応が苦手なことを知らせる不慣れた録音案内」や、「延々と続く一方的な会話に木魚を打つ」などの音声や対応方法を利用したアイデアまで多方に渡っている。そこからイメージの具体化やコンセプトのブラッシュアップを行い、作品の共感性や伝達性の向上を吟味していく。

アイデアを作品として展開する上で目標としたのが、「ネガティブな事象に対し、敢えて深刻な印象を与えないようにすること」だ。本研究では、現代で深刻視される鬱やその他心因症といった事象を明確に提言していない。あくまで、社会生活の上で誰も起こり得るような何気ない負の感情、言うなれば「生活感のあるネガティブ感情」を主な基盤として扱っている。

具体的な症例の深刻さをテーマとして組み込むと、作者と受け取り手との感覚の間に致命的な齟齬が生まれかねない。逆に、取り上げる事象の認識が広くありふれているものほど、大小差はあれど人々は皆「どこか覚えのある嫌な経験」という共通項のもとアイデアと向き合うことができる。また、扱うシチュエーションが些細であるほど、「こんなことでも煩わしさを感じていいんだ」という心の動きから、ネガティブ思考のハードルを下げる狙いも含んでいる。

3. 修了制作

修了作品展では、具体的にビジュアライズされたアイデアボード9点に加え、制作したアイデアの実物品、3DCGを用いた映像を含む紹介動画の展示を行う。

3.1. 全体の印象におけるイメージ検討

作品の全体感を決める際、「ネガティブ感情」というテーマが持つ重く暗い印象を避け、作品形態である「アイデアの試行」という実験的なイメージを基にシンプルで無機質なビジュ

アルを設定した。心情という形のない曖昧なものを具体的なシチュエーション等の「起こり得る事実」として形をもって扱うこと、また、整然とした空気からユーモアが展開されるギャップなども狙いとしている。

3.2. 作品タイトル

研究全体を統括するタイトル検討を行い、「NEGATIVE demo(ネガティブ・デモ)」と命名した。「ネガティブでも」その気持ちを正当化、可視化し、それを作品として「実演(demonstration)」する。それを観た人々が、「こんな考え方があっていいんだ」と、苦しい現代に対し心の中で小さな反抗(示威運動—デモ)をしていけたら、といった意味を込めている。

タイトルのデザインでは、「NEGATIVE」の文字は既存のフォント「Neulis Sans」を使用し、比率の縮尺を横広にすることで現代でのネガティブ感情における黒々とした重い印象を表現している。その反面、「demo」は主軸のテーマである「NEGATIVE」の対比として、柔らかく軽やかな言葉締めになるよう自らデザインした(図9)。

NEGATIVE demo

図9 タイトルデザイン

また、日本語で逆接の接続詞にあたる「でも」という意味からも、重たい言葉に後付けすることで「弁解、正当化」の意味合いを込め、前後の単語で差のあるデザインを設定した。

3.3. アイデアボード

作品となるアイデアボードは、縦1700mm×横400mmのインクジェット用クロス「ファブリカ DP330」にプリントを施し展示を行う。目地やハリが強く、重さから展示の際に真っ直ぐ落ち、シワになりにくいことからこのプリントクロスを採用した。

ボード内の装飾や情報量を必要最低限まで削ることで、メインビジュアルに視点を向けやすい構成にした。アートボード内の情報は、「タイトル」、「メインビジュアル」、「Case(事例と改善案)」、「Concept(詳細解説)」、「Sketch(アイデアスケッチ)」の5つに分類される。

「Case」では、実体験を元にしたシチュエーションと、それに対する改善案を提示している。この際、解説である「Concept」に目を通す以前に、できる限り内容が把握できるよう端的かつ意味を直感的に理解しやすい言葉選びを検討した。「Concept」内の文章を書く際も、具体的な場面や心境の解説、そこからどのような経緯で完成形に至ったのか、情報を簡略化させつつ全体的に柔らかな文体で仕上げている。「Sketch」ではアイデアの構想段階で生まれたラフや、具体的な素材感などのイメージを含めたスケッチを配置した。アナログの走り書きやイラストレーション等の中には当初のコンセプトから部分的に変更されたものもあり、実際の作品と比較することも可能となっている(図10)。



図10 アイデアボードの構成

3.4. 映像

映像編集のコンセプトとして、NHKなどで放送される教育番組をイメージして制作している。モチーフとしているシチュエーションの言葉選びや背景の情報量を限りなく単純化し、映像内で扱う作品のビジュアルを「オチ」として注目がいくよう編集した。

また、映像として紹介する作品は「動き」にフォーカスしたものが多く、どのような機能、動きが魅力であるかに焦点を当てて撮影、構成を行っている。淡々と目の前で流れていく奇怪な機能のオブジェクトから、ユーモアやシュールさを汲み取られるよう時間調整やテンポ、BGM等を設定した。中には実際にナレーションや音声を使用した作品もあり、シーンに合わせて調声、エフェクトを調整していく。

おわりに

今回の分析や試作を通して、ネガティブを感情実体化することで得られる効果や需要は、少なからず存在すると推察できた。しかし、研究方法や分析方法など、より適切で確実性のある検討手段を今後も模索していく必要がある。共感性の追求を目標にしなが、まずは自身の状態を限りなく体現する造形表現の研究を進めていく。