電経新聞
平成25年3月11日　掲載

# 街に自分の痕跡を残す楽しさ

中村 雅子

人間も、多くの生き物と同様、自分が生活し、動きまわる環境をより快適にしたり、自分のものにしたりするために痕跡を残している。自分の身の回りはもちろん、街にも多くの痕跡を残す。

江戸中期以降、神社仏閣に参拝した際には千社札を残すことが流行った。また批判されながらもいまも観光地の落書きは後を絶たない。

街のギャングがチームのマークを落書きしていく行為（タギング）や、それをある種のアートに発展させたグラフィティも、改めて街を自分のものにしようとする「マーキング」の試みといえるかもしれない。

街のあちこちに余計なサインやマークがあると、うっとおしい、という人もいるだろう。ときにはマナー違反、法律違反にもなる。

しかし新しいメディアは街に「見えない痕跡」を残していくことを可能にしている。拡張現実（AR）や、位置情報系のメディアは、街にバーチャルに新たな痕跡を残したり、それを探したりするツールということができる。

目の前を映しているはずの画面の中に、ありえないモノが浮かび上がってくるのは、無条件に楽しい。ARブームの走りとして、等身大ガンダムを見るために箱根に出かけたり、バーチャルな恋人と熱海でツーショットを撮ったりといった行動が話題を呼んだことは記憶に新しい。最近では「おもてナビ」など、観光スポットでスマートフォンを使って目の前に見える景色に、バーチャルな情報を付加して、街をより豊かに楽しむツールも増えている。

ARや位置情報を用いたこのようなメディアには課題もいろいろある。一つは、広く使ってもらうには、アプリのインストールや起動などハードルが高い点である。上記のような成功例は、それをオタク層の情熱が乗り越えた例といえるかもしれない。

また自分の研究室でも実際にいくつかのARコンテンツを試作したり、ほかの諸事例を検討したりして思うのは、ARならではという情報の選択が意外に難しいということだ。

情報提供なら、パンフレットや地図などの紙媒体のほうが、ずっと見やすく有効ではないか、と思うケースも少なくない。まずARありきでどう活用するか考えるのではなく、それを使うユーザ層が街をどのように楽しんでいるのか、その活動にうまく溶けこむ形でARコンテンツを工夫する必要がある。

いまのところAR系のサービスは、用意したコンテンツを個人で見て楽しむ、あるいは個人で投稿して楽しむ、という方向に目が向きがちだが、実は街の痕跡は、他人がつくったものをたどるより、自分で残すほうがおもしろい。

また、一人で見るより、友だちと一緒に歩きながら見たり、ソーシャルメディアでシェアしてネタにしたりするほうが楽しい。その意味で、コミュニケーションを促進するためにどう使ったらいいか、といったソーシャルな楽しみ方を目指すのが有望なのかもしれない。

新しいメディアは街に「見えない痕跡」を残していくことを可能にしている。例えばARは、街にバーチャルに新たな痕跡を残したり、それを探したりするツールということができる。一方ARありきでどう活用するか考えるのではなく、街などにうまく溶けこむ形でARコンテンツを工夫する必要がある。

なかむら・まさこ　東京都市大学環境情報学部教授。主要な関心・テーマは地域・コミュニティやユーザからみたメディア・情報システム。京都大学博士（人間・環境学）。

●この記事・写真等は電経新聞社の許諾を得て転載しています。
無断で複製等、著作権を侵害する一切の行為を禁止します。

東京都市大学グループ
学校法人五島育英会