

学生報告

Podwalk：音で見る沿線ガイド

中島 和成 丸山 亮 岡部 大介

ここでは、携帯電話(以下、ケータイ)向け街歩きコンテンツである、Podwalk の制作について紹介する。相鉄線の 25 駅において実施された Podwalk の取り組みから、「他者の視点」で切り取られた街の音風景を通して「街を見る」経験について考える。

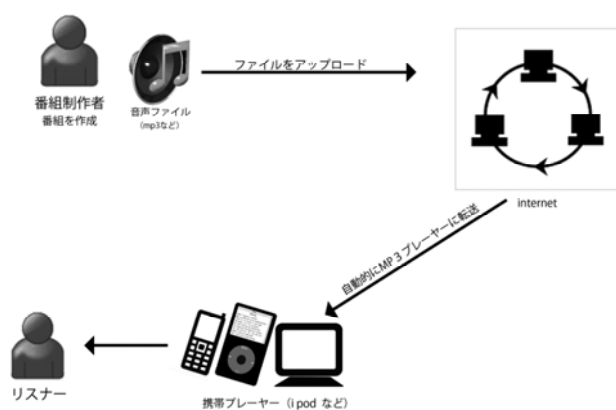
キーワード：Podcasting, モバイルコンテンツ, 音声による街ガイド, Podwalk

1 背景と目的

近年、iPod など音楽プレーヤーの普及により web 上から楽曲や音声をダウンロードして持ち運ぶことが日常化している。そして、ケータイというメディアはコミュニケーションの手段としてだけではなく、画像・動画・音楽などから自分だけのコンテンツを持ち歩く「ストレージ(貯蔵庫)」としての役割も持つようになった。

また「Podcasting(ポッドキャスト)」のシステムによって「音を持ち歩く」文化はまた新たな局面を迎えている(図1)。

本研究では、誰かの視点で「街を表現する Podcasting」として、音声による街歩きガイド「Podwalk」を制作し、その可能性を検討する。日本で先駆的に Podwalk を制作している川井は、Podwalk を『道草』と『寄り道』を応援するサウンドマガジン」と位置づけている[川井]。この川井のアイデアに呼応する形で、相鉄沿線全 25 駅を



NAKAJIMA Kazunari
東京都市大学環境情報学部 3 年生

MARUYAMA Ryo
東京都市大学環境情報学部 3 年生

OKABE Daisuke
東京都市大学環境情報学部情報メディア学科講師

対象として、Podwalk の制作を実施した。本稿では、その内容と従事した学生の実践について紹介する。同時に、音声コンテンツにより街の風景を可視化する実践の意味について検討する。

2 方法

相鉄線沿線における Podwalk の音源取得と音声コンテンツの作成には、2009 年 5 月 15 日から 10 月 28 日にかけて筆者ら大学 3 年生 4 人が取り組んだ。音源取得は主に 7 月、8 月にかけて行い、街歩きを行うエリアを決めるために、相鉄線全 25 駅実際に赴きフィールドワークを重ねた。そして 1 人～4 人で街を歩きながら IC レコーダーを用い、録音していった。また「人が聞きたくなるようなコンテンツ」にすべく、試行錯誤を重ね、単なる街歩きのルートガイドだけではなく、夏祭りの雑踏、それに混ざるヒグラシの鳴き声、炎天下で叫んでいる選挙運動の音声など、「その時その場の環境音」を音声による「タイムカプセル」として伝えられるようにした。そして持ち帰ったデータを、GrageBand 等の編集ソフトを用いて、聴取者にとって聞きやすい 5 分から 10 分前後のサイズに加工した。あわせて、録音時で触れられていなかった情報をナレーションという形で加えていった。

また、相鉄線を利用している人びとに Podwalk に触れ



図2 ポストカードの例

てもらいきっかけを作るため、そして聴取者の視覚的な手がかりになるよう、写真を含んだポストカードを制作した(図2)。各駅ごとに1種類、全25種類あり、裏にQRコードを掲載している。それをケータイで読み取ること、その場で各駅ごとのPodwalkを取得できるようになっている。

3 結果

3.1 多様な視点による街の経験

当初Podwalkは、店紹介など地域情報をコンパイルすることで、街歩きの際の「コンシェルジュ」として利用してもらうよう企図していた。しかし実際に制作を進める上で、「慣れ親しんだ街をこれまでとは違った形で体験する機会を構成する」[加藤, 2006] ことを可能にする点で、Podwalkを位置づけるようになった。それは誰かの歩いた足跡の「追尾」の経験である。街は、多様な人びとの多様なイメージで成り立つ。Podwalkは、その街を見る多様な視点を体験することができるコンテンツとして位置づけることができるだろう。

3.2 日常に非日常を埋め込む

またPodwalkは、「夏祭り」や「選挙運動」など、ある時ある場所でしか耳にすることのできない特殊な出来事＝「非日常」をアーカイブする、「音による情景の再構築」に向いているとも言える(図3)。今回、実際に大学生20人(男性10人、女性10人)にPodwalkを聞いてもらい、SD法を用いた印象評価を通してコンテンツに対するイメージを調査した。その結果、夏祭りの音風景などの非日常を「楽しく」、「軽く」聴くことができる点が評価された。ここからPodwalkは、「便利情報」を押し付けるようなコンテンツではなく、実空間における聴覚を通じた「非日常」の経験を推進する内容に適していると考えられる。

3.3 Podwalkの倫理的側面

一方で、Podwalkの制作中、街中で音声を取得していく際の弊害も多く認識することになった。例えば、音声の中に他人のプライバシーに関する情報が入ってしまう点、あるいは録音の際、周囲に音源を取得していることが可視的ではないという点が問題点として挙げられる。現時点では、編集時にそのような情報を取り除くなどして対応している。ただし、録音者の声の裏に入ってしまった場合はとり直す必要が出てくるだろう。そして、店舗におけるコミュニケーションを録音する際も、あらかじめ了承を得て、編集後も了解を得るなど配慮が必要となってくると考える。



図3 録音風景(和田町)

4 考察

本稿で紹介したPodwalkは、ケータイで配信する「バーチャル」なコンテンツであるが、「リアル」な空間にも繋がる「ハイブリッド」なコンテンツとなり得るものだと考えられる。Podwalkを通して、音声と「一緒に」歩く事で、いつか誰か(=録音した人物)が歩いた足跡を追尾体験し、その街の「音風景」を聞く。それによって、誰かの視点や歩調と重なる街歩きを経験し、聴取者は、今まであまり意識しなかった「視点」を聴覚を通して発見することになる。Podwalkはバーチャルな「ある時」のコンテンツに支配される聴覚と、実空間の「いま」の景観とを重ねるコンテンツである。Podwalkにはこのような新たな街の表現体となる可能性があると考えられる。

謝辞

本研究室の学生問わず、音源取得やアンケートなどに様々な方々のご協力を頂きました。心よりお礼申し上げます。

参考文献

- [1] 川井拓也 サウンドマガジン: Podwalker
<http://www.voiceblog.jp/podwalker/>
- [2] 加藤文俊: モバイル機器を活用した“まち歩き”のデザイン: 「遊歩者」のためのメディアをつくる, 日本シミュレーション&ゲーミング学会(JASAG)全国大会論文報告集, 2006年秋号, pp.127-130, 2006