

# 情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築

## Weaving a Platform for People's Everyday Expressions via Information Design Approach

須永剛司<sup>\*1\*2</sup>  
Sunaga Takeshi

<sup>\*1</sup> 多摩美術大学  
Tama Art University

<sup>\*2</sup> 独立行政法人科学技術振興機構, CREST  
JST, CREST

Information Design driven a multi disciplinary research project has been started. It is one of the CREST project funded by JST. This paper shows intention and a framework of the project that is "Platform design and development for creating, sharing and exchanging for people's everyday expressions." Fundamental concepts of the design from "Marginal Art" by Shunsuke Tsurumi, philosopher, comprehensive views and recomposing functions for reflective thinking and communal wisdom on the expressions are introduced as the framework. Acting practical workshops as ways of organizing the research project with multi disciplines for developing these concepts into technological systems and cultural programs are also discussed.

Key Words: Information Design, Multi disciplinary project, Marginal Art.

### 1. はじめに

今日の社会、情報があふれかえる社会を、表現が編みあがる社会へ移行してみたい。それを目的に、異分野が共同する情報デザインの研究が始まった。科学技術振興機構(JST)が主管する戦略的創造研究推進事業のチーム型研究プロジェクト、Core Research for Evolutional Science and Technology (CREST)である。著者らが参加する「デジタルメディア作品を支援する基盤技術」領域では、科学技術と文化・芸術の学問を「創造」というキーワードで連携させることを意図した12チームの研究が進行している。

われわれのチームは、情報技術、社会メディア論、そして情報デザインの研究グループで構成する学際共同研究である。情報技術は2研究グループ、ひとつは知識工学と人工知能研究、もうひとつは実世界指向と社会ネットワークキングのシステム研究からなる。

研究テーマとして「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築」を掲げている。目標は、芸術の専門家のためではなく、非専門家である人々が自らの表現を編み上げるためのプラットフォーム、つまり表現の場を構築することである。プラットフォームは実空間と情報空間の組み合わせからなる「技術システムと文化プログラム利用による、表現の創造・共有・交換の基盤となる環境」と定義している(1)。

ここでは、この研究の問い、構想、そして異なる専門性の連携について述べる。

### 2. 研究の問い

情報デザイン研究としてこの研究プロジェクトで何をやりたいのか、その思いを示しておこう。ひとつは、デザイン課題を「産業資本」の要求からでなく「市民社会」の必要から立てることである。

もうひとつは、異なる専門性の連携による情報デザインの実践学を組み立てることである。それは、デザインの専門性に対

する要求の複雑化という今日的な課題に対して、それを受け止め解決する力をもちたいという願いでもある。そのために、複数のディシプリンがもつ知識とスキルを複合させた「創り出す学問」としての次世代デザインを、この研究をとおして描いてみたいと考えている。

これらの思いと「デジタルメディア作品」の表現というCRESTの領域テーマから、共同研究プロジェクトの課題「市民芸術の創出」を構想した。

### 3. 構想

今日、デジタルメディアが、人々による表現の社会の形成を支えはじめている。人々が自らの日常を写す多様な表現が、インターネット上のサービス、Blog (Weblog) や Wiki、そして Social Networking Service (SNS) に広がっている。これらを、自ら創作した表現を社会的に発信する側に、人々が移りつつある事態と捉えることができる。つまり、これまで、資本や専門家がつくる表現、美術展や映画、テレビ番組や出版物を、一方的に享受する側にいた人々が、創る側にもその立ち位置をもちはじめているのだ。しかし、それら表現の多くが、個人のものとして離散し、また、好奇心をもつ人々のみが、ネットワークという技術資本の実験場に参加しているというのが現状である。

ここに描きたいのは、情報技術が支える新たな表現の場を、さらに拡張することである。今、ネットワークという場に参加していない多くの人々が、それぞれのもつ表現を集合させ、それらを俯瞰し再構成できる場をつくることである。そこに、表現者たちの対話が生まれ、人々が主体となる表現活動の循環生まれるはずだ。そこに、市民の表現をもうひとつの知的な財とする社会が生まれてくるに違いない。

次にプロジェクトを支える3つの構想を紹介する。

#### 3.1 限界芸術の復権

構想のひとつは、市民による表現を復権することである。私たちの社会には、盆栽、年賀状、七夕、双六、あるいは祭りのように、伝統的に幅広い表現を育ててきた歴史がある。しかし、鶴見俊輔が「限界芸術論」(2)で指摘するように、近代の芸術美術教育の専門化とマスコミの発展による表現のプロフェッショナル

須永剛司  
多摩美術大学 東京都八王子市鎌水 2-1723  
tel 042-679-5712, e-mail suaga@tamabi.ac.jp

ズムが、市民の幅広い表現を「芸術」の外に押しやってきた側面がある。

鶴見が「マージナル・アート(限界芸術)」と呼んだ市民の芸術を復権することにより、人々は、自らの表現の豊かさに気づき、またこの社会が、実はそれら表現で満たされていることに驚くはずである。その復権は、専門的な芸術活動の裾野を広げ、同時に専門芸術自体の高度化にもつながる。

市民の芸術とは、人々がそれぞれの日常を物語ること。その語り (narrative) をさまざまな形式、写真、文章、語り(音声)、音楽、絵画、映像など、あるいはそれらの複合体として表現すること。そしてそれらをメディアにおいて集積し、適切に公開し、表現を共同体の共有知とすることである。そこから、表現活動の循環が生まれることである。

### 3.2 ふり返りと意味の把握

表現の場には、人々が、それぞれの表現をメディアの上を集めてみたくなる仕組みが必要となる。それとともに、そこに生まれた表現物とそれを生み出した表現活動を、作者自身がとらえ直し、ふり返ることができる仕組みが重要となる。ふり返りとは、自分や他者が何を、どのように、なぜ表現したのか、そこにどんな価値が生まれたのかなど、表現の意味や意義を解釈し捉えてみることである。そしてその解釈を外化することである。

このふり返ることをとおして、表現は徐々に「作品」に仕立て上げられていく。このことを、文化人類学社であるレヴィ=ストロースは、生活における知覚と、思考における概念が統合するとき、日常の表現(プリコラージュ)がアートとして捉えられるとしている(3)。このふり返りのために、表現群を「俯瞰」する仕組み、そしてそれらを「再構成」する仕組みが有効だとわれわれは考えている(4)。これが2つめの構想である。

### 3.3 表現の知

構想の3つめは「表現の知」を顕在化することである。つまり人々の関心や希望が、表現物の集積から視覚化され、それらが編成され、扱える対象概念となることである。表現の知は、人々自身がどのように生活し、どのように生きたいのかを描く知性、またそれを感じることでできる知性であり、生活世界のなかで育まれてきた人々の視座だと言える。それは、いわゆる学問の理念的世界に鍛えられた「説明の知」を補完するものであり、両者が揃うことでそれが、これから私たちの社会が求める豊かさを創り出していくための知的枠組みとなるはずだ。

表現の知が顕在化すると、それらが時代や地域や共同体の実践知として共有される。そこに、人々が、自分たちの社会を創るための行動のオリエンテーションを見出すことが可能になる。

### 4. 創り出す学問にむけての連携

さて、これら構想を道具に支えられた活動として構築するために、異なる専門性が共同することは容易ではない。「共同」に何が起きているのだろうか。研究における連携をすすめると、お互いの専門についての理解が深まってくる。いや、わからないことがわかってくる。内容もさることながら、それぞれの思考方法と活動の仕方が異なっていることに、だんだん気づいてくるのだ。

この違いを知ることと、そこにある差異を有効に連携させることは、共同研究を推進する上で重要だ。そのために、われわれは「ワークショップ」という実践を核としてこの共同を展開している。

ワークショップとは、行うことをとおして共同的にわかること、そのために、さまざまな仕掛けを組み込んだ表現活動を実際にやってみることである(5)。実践は、異なる分野に立脚するメンバー間の対話と協働を、机と紙の上の議論ではなく、現実の社会活

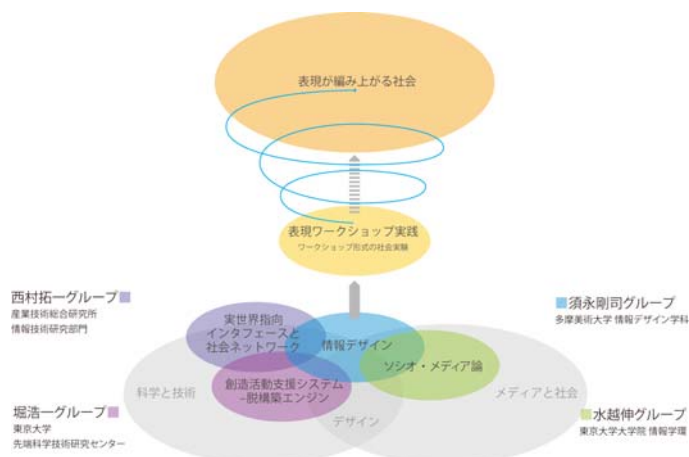


図1. 表現プラットフォーム構築のための学際共同研究プロジェクトの組み立て

動に定着した行為として展開することを可能にしてくれる。それをおして、それぞれの専門の先端部分と、各専門が重なり合っ保つ共同部分が少しずつ見えてきている。異分野の共同を組織化する構造として描かれつつあるモデルである。

それは、研究グループが共同する研究領域と、支える各専門の個別研究領域を、共存させるモデルだ。ワークショップという実践が直接に駆動するのが共同する研究領域で、各専門がそれぞれの方法で独自に展開するのが先端研究領域である。この共同と先端を合わせもつことで、多様な研究課題が両者を往復するダイナミズムが生まれ、それがこの共同研究を推進しはじめている(6)。

実践ごとにその共同部分の具体的なテーマを決め、そこを分担するための各研究グループの課題領域を、次のように示すことができる。

- (a) 社会とそこで表現活動をする人々: 社会メディア論研究
- (b) 表現活動する人々とその道具: 情報デザイン研究
- (c) 表現の道具とシステム: 情報技術研究1
- (d) システムとエンジン: 情報技術研究2

これらは、人間と道具をはきんで、それらの外的環境である社会から道具の内的環境を規定する技術へと階層をなしている。

### 5. おわりに: 情報デザインの研究課題

本稿では、この共同研究をはじめた情報デザインの問い、表現をテーマにしたプラットフォーム構築の構想、そしてこれまで異なる分野として成立して来た複数の学問を連携するための共同研究の組み立てについて報告した。現在、この研究の成果の一端を、来る7月に開催される「第2回予感研究所」のワークショップとして紹介することを計画している。

### 参考文献

- (1) 研究: <http://www.mediaexprimo.jp/>
- (2) 鶴見俊輔「限界芸術論」筑摩書房、1999(初出 鶴見、1960)
- (3) レヴィ=ストロース「野生の思考」みすず書房、1976
- (4) 須永他「ネットワークによる市民芸術プラットフォームの具体化に向けた調査 報告書」多摩美術大学、2006
- (5) 須永他「情報とメディア・現代の教育」岩波書店、1998
- (6) 須永他「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術・領域シンポジウム 2007 予稿集、科学技術振興機構