

ことをデザインするアプローチ - 市民の表現の場をデザインする研究から

An approach to designing events as "Koto"

- From a project on designing places for people's expression

須永剛司
Takeshi Sunaga

多摩美術大学
Tama Art University

This paper shows importance of "Extension" of problems on technology and design extracted from our research project concerning with "Designing Place for People Art." One extension is from things, MONO to events, KOTO. The other is extension of design scopes from tool to activity, and activity to society. The extensions are discussed with a framework of designed "Container" and generated "Contents."

1. はじめに

学際共同研究プロジェクト「市民の表現の場をデザインする研究」から私たちが見出したのは、技術やデザインの問題をとらえる視野(スコープ)を拡張することの重要性である。「もの」から「こと」への拡張である。そしてまた、社会の営みに埋め込まれるシステムを研究し開発するためには、それぞれが扱うスコープを、技術システムから道具へ、道具利用から利用する人々のリアルな活動へ広げることが重要になっている。

本稿では、この研究の成果を「こと」へ拡張した視点から、「そこに生れたものごと」と「デザインしたものごと」で示す。そこから「こと」をデザインするアプローチについて述べる。

2. 「こと」の概念

木村敏は、「木から落ちるリンゴ」と「リンゴが木から落ちる」という2つの言い方を比較し、前者が「もの」の命題で、後者が「こと」の命題であると述べている[木村, 1982]。「もの」の命題の中に私(自己)はいないが、「こと」の命題には、木から落ちる「リンゴ」と、リンゴが木から落ちることを経験している「自己」の両方が含まれている。「こと」は、その中に、そのとき(今)の私(自己)が言及されている。

3. 研究のねらいと目標

市民の表現を主題とするこの研究が対象とするのは、表現を専門としない人々の公共的な活動の領域である。ミュージアムや小学校の学習活動、そして地域の文化活動や放送におけるメディア活動がこの研究のフィールドである。

それらフィールドでの諸活動において、多くの人々が、専門家のつくる表現の「受け手」になっている。彼らが表現の「送り手」にもなること。それがこの研究のねらいである。そのために、自ら表現する経験を手に入れ、表現することの意味と楽しさを知る機会を彼らもつこと。彼らが行っているそれぞれの実践に、自ら表現する活動を組入れること、そこに表現をふり返り吟味する「表現の知」が育まれることをこの研究の目的とした。

研究の目標は、(1)表現活動を支える技術システムと文化プログラムの統合環境をつくり出すこと(2)それを実社会の文化的実践に組入れること(3)そこに市民の表現の場を創出すること

連絡先: 須永剛司, 多摩美術大学, sunaga@tamabi.ac.jp

の3つである。

4. 研究の成果

人工物が社会に着地することをねらいとするデザイン研究の成果を、デザインしたものごとと、実装されたそれらを利用する活動において生成したものごととにわけて示す。デザインしたものごととは「容器(コンテナ)」すなわちデザインした表現の道具と空間、表現の課題、表現の行為であり、実装されたそれらを利用する活動において生成したものごととは「内容(コンテンツ)」すなわち実践の中に生成された表現物と表現行為である[小早川, 2008]。

スコープの拡張という本稿の主張にしたがって、社会から活動、活動から道具へと、スコープの大から小へ研究の成果を示す。それぞれの段階で「生成したコンテンツ」と「デザインしたコンテナ」を示す。

4.1 社会というスコープにおけるデザイン問題: ミュージアムの役割を変革する構想

社会の文化的な装置であるミュージアムの役割を、知識の提供から、知識の共同創造に変革することで、ミュージアムが新たに市民の表現の場となることを構想した。

4.1.a. 生成したコンテンツ

来場者が、ミュージアムが提供する知識や体験を受けとるだけでなく、それらを表現しミュージアムメンバーに提示する送り手となる場が生まれた。ミュージアムに来場者が表現する場が生まれた。



図1 「ジオコスモス」を描く来場者, 日本科学未来館, 2008年7月26日



図 2 「ジオコスモス」を描く来場者, 日本科学未来館, 2008 年 7 月 26 日

4. 1. b. デザインしたコンテナ

ミュージアムでの新たな表現活動を, 来場者(図 3 左)とミュージアムメンバー(図 3 右)の両者が知識を循環させることとし, その循環モデルをデザインの基本構想として描いた。

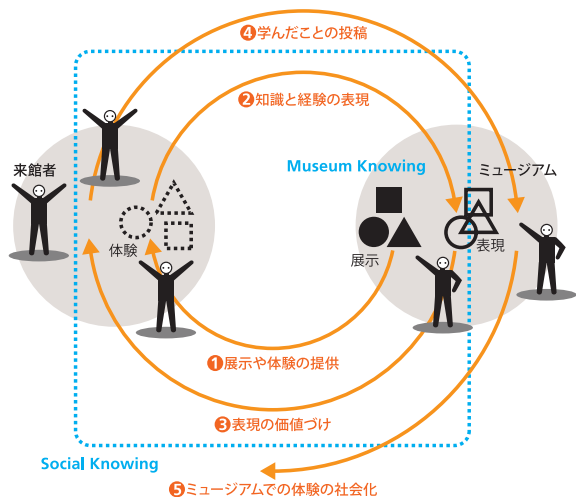


図 3 ミュージアム知識の循環モデル, 2009 年 10 月

4.2 活動というスコープにおけるデザイン問題:ミュージアム来場者が行う表現活動の構築

ミュージアム来場者の役割を, 知識の受け取りから知識の共同創造に変革するために, 彼らが主体となる表現活動の内容を企画し, その活動の組み立てを空間と時間による活動プログラムとして事前にデザインし, 実施において現場でそれを実装した。

4. 2. 1. 空間による活動プログラムのデザイン

ミュージアムの役割を, 知識の共同創造に変革するために, 来場者が「表現する」活動を創出するための, 表現活動のプログラムとその活動空間の設えをデザインし, 現場でそれを設置(実装)した。

4. 2. 1. a. 生成したコンテンツ

表現をする人々, それを見る人々, そして表現活動を運営する人々による活動が生成した。



図 4 ミュージアムに生まれた新たな表現活動の空間, 日本科学未来館, 2008 年 7 月 26, 27 日

4. 2. 1. b. デザインしたコンテナ

人と道具と空間の配置による, 表現活動空間の設えがデザインされた。

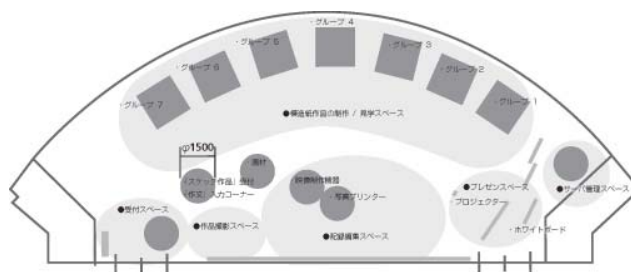


図 5 ミュージアムでの新たな表現活動の空間利用計画図, 日本科学未来館, 2008 年 5 月

4. 2. 2. 時間による活動プログラムのデザイン

ミュージアムの役割を, 知識の共同創造に変革するために, 来場者が「表現する」活動を創出するための行為の連なりを活動プログラムとしてデザインし, 実施の現場で実装した。

4. 2. 2. a. 生成したコンテンツ

画材やツールを利用しての人々の表現行為が生成した。



図 6 ミュージアム来場者の表現活動(スケッチ), 日本科学未来館, 2008 年 7 月 26 日



図 7 ミュージアム来場者の表現活動(Zuzie を利用する共同での創作), 日本科学未来館, 2009年3月22日



図 8 ミュージアム来場者の表現活動(Zuzie を利用する発表), 日本科学未来館, 2009年3月22日

4. 2. 2. b. デザインしたコンテナ

来場者が「表現する」活動を創出するための行為の連なりからなる活動プログラムをデザイン。ミュージアム展示物をモチーフとするスケッチと作文を来場者個人が制作, その後, 数名のスケッチを集合させ, それらを使って複数のコンポジション(構成作品)を創作, そしてミュージアムスタッフに発表, という表現活動の基本的なプログラム。

7月26日(土)		7月27日(日)	
時間	活動の内容	時間	活動の内容
09:00 - 09:05	受付	09:00 - 09:05	はじまりの会
09:05 - 09:30	はじまりの会	09:05 - 09:30	はじまりの会・お礼と多課業バッグを受け取る
09:30 - 10:00	休憩・おやつ	09:30 - 10:00	■「組作品」づくり
10:00 - 10:30	■「スケッチ作品」と「作文」づくり	10:00 - 10:30	休憩・おやつ
10:30 - 11:00	「スケッチ作品」と「作文」を並べる	10:30 - 11:00	発表の準備
11:00 - 11:30	発表	11:00 - 11:30	「組作品」の発表
11:30 - 12:00	「スクリーン作品」と「作文」を並べる	11:30 - 12:00	共通の「見かた」づくり
12:00 - 12:30	昼食	12:00 - 12:30	昼食
12:30 - 13:00	■「壁紙組作品」づくり	12:30 - 13:00	共通の作品づくり
13:00 - 13:30	休憩	13:00 - 13:30	共通作品の発表
13:30 - 14:00	「壁紙組作品」の発表	13:30 - 14:00	休憩
14:00 - 14:30	おわりの会	14:00 - 14:30	おわりの会
14:30 - 15:00	おわりの会	14:30 - 15:00	片付け

図 9 日本科学未来館での実施のための表現活動プログラム, デザインしたのは 2008 年 5 月

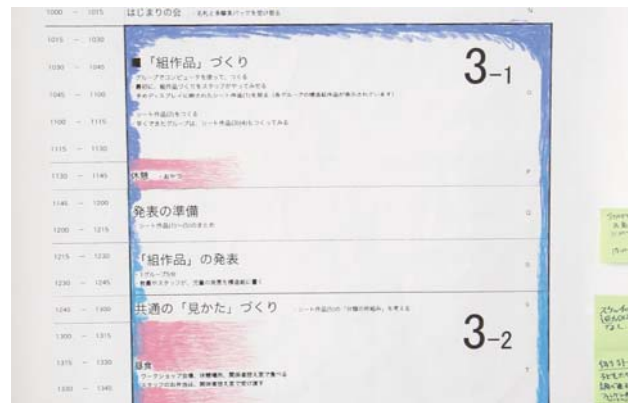


図 10 日本科学未来館での表現活動プログラムの詳細, 策定は 2008 年 7 月(当日はポスターとして会場に掲示)

4.3 道具というスコップにおけるデザイン問題: 来場者の表現を支えるツールのデザイン

ミュージアムでの新たな表現活動を意味あるものとするプログラムをデザインし, そのプログラムを遂行するための表現ツールを考案. その機能とユーザインタフェースをデザインし実装した。

4. 3. 1. 表現ツールのデザイン

ミュージアムの中に, 来場者が「表現する」活動を創出するためにデザインした, 表現活動のプログラムを支え促進するための, 表現ツールとしてのソフトウェア・アプリケーション「Zuzie(ズージー)」を考案しそれをデザインし実装した(図 11)。

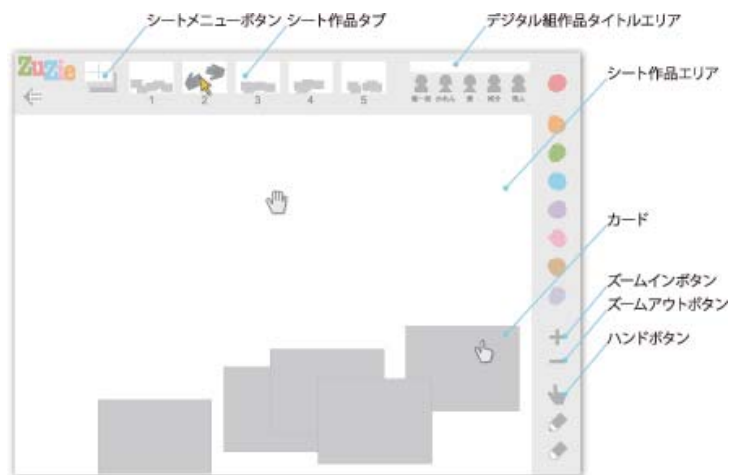


図 11 ミュージアム来場者が共同で創作するための表現ツールの GUI (Zuzie ツール), デザインは 2008 年 4 月

4. 3. 1. a. 生成したコンテンツ

来場者が創作した, 個人で制作したスケッチと作文, そしてグループをつくり共同で創作した Zuzie 作品が生み出された(図 12, 図 13)。

4. 3. 1. b. デザインしたコンテナ

スケッチの画材は市販の画用紙とパステルを用意. 共同での創作を行うための道具として, 数名の来場者が描いたスケッチ



図 12 ミュージアム来場者が個人で制作した表現物（複数のスケッチと作文）、日本科学未来館、2008年7月26日



図 13 ミュージアム来場者が共同で創作した表現物（ひとつの Zuzie 作品）、日本科学未来館、2008年7月27日

の集合を使って複数のコンポジション(構成作品)を創作するための表現ツール「Zuzie」をデザインし、実装した。

デザインした活動のコンテナ(容器)と、デザインされた容器を利用する活動において生成した活動のコンテンツ(内容)によって、著者らのデザイン研究の成果を示した。そこから、活動のコンテナをデザインすることと、そのコンテナ利用の活動においてコンテンツが生成することは、相補的なひと組のデザイン問題であり、それらが 社会、活動、道具のいずれのスコープにおいても、デザインの成果を説明する枠組みとなることがわかる。

5. ことをデザインするデザインアプローチ

活動のコンテナとコンテンツからなるひと組のデザイン問題を、生成という動的な事象としてとらえるために、もうひとつの視点が必要となる。それは、コンテナを利用し活動を遂行し、コンテンツを生み出す参加者、つまり人間という要因である。従来、容器つまりコンテナをデザインの問題としてきた枠組みから、人間とコンテナとコンテンツという相互にかかわり合う3者をとらえる枠組みが必要になっている。

「こと」という概念は、相互にかかわり合うこれら3つのデザイン問題を、生きた営みとして結びつける枠組み提供してくれる。それは、人々に経験される事態としてコンテナとコンテンツを結びつけること、また、自分のまわりにそのとき立ち現れる生成的な出来事として3者の動的なやりとりをとらえることを可能にする。さらに、デザインの問題を「対象」と「自己」からなる枠組みが、社

会・活動・道具というスコープの拡張を自己において統合することを可能にする。

6. おわりに

本稿では、情報デザインの研究という視点から、「市民の表現の場をつくる」研究の成果と研究のアプローチを示した。世界と社会に起きているこの大きな変革の中でデザインは広がっている。広がるなかで、何をデザインしているのかという問題が常に問われている。人々が活動するための「容器」をデザインすることが、必然的に、人々が生み出す「内容」を規定する。そして、人々がその活動に参加することがそのデザインの価値を決めている。デザインを問う議論はまだはじまったばかりである。

本研究の一部は、(独)科学技術振興機構、戦略的創造研究推進事業(CREST)の支援を受けている。

参考文献

[木村, 1982] 木村敏. 時間と自己, 東京, 中央公論社, 1982.
 [小早川, 2008] 小早川真衣子・敦賀雄大・高見知里・永井由美子・須永剛司「ミュージアム学習のための表現活動プログラム設計の枠組み」デザイン学研究作品集, 14 号, pp.50-55, 日本デザイン学会, 2009.