

巻頭言

「情報の参加デザイン」再訪

中村 雅子



本学横浜キャンパスは1997年の開設時には環境情報学部環境情報学科の1学部1学科体制だったが、2002年に同学部第2の学科として情報メディア学科が設置された（現在のメディア情報学部の前身）。これを記念して国際シンポジウム「情報の参加デザインー情報エコロジーの視点からー」が開催された（2003年9月28日-29日）。今、改めてシンポジウムを振り返ると、環境分野の先生方も含めた横浜キャンパスの、そして国内外の多様な領域の研究者の方々が登壇し、「参加デザイン」というキーワードのもつ学際性や広がり豊かなことを示す内容になっていた。基調講演はアクターネットワーク論の中心人物の一人、ミッシェル・カロン教授（フランス・パリ鉱山大学）とワーク・イン・プログレスのプロジェクトで知られる川俣正教授（東京藝術大学／芸術家）のお二人。他にも情報システムの参加型デザイン研究で有名なフィン・ケンシング教授（デンマーク・コペンハーゲン大学）など内外の多くのゲストをお迎えした。

本誌第5号にはシンポジウムの成果が特集としてまとめられている。2015年に本学在職中に亡くなられた上野直樹教授が英文で巻頭言を寄稿されているほか、昨年（2024年）逝去された岩村和夫名誉教授、同じく2013年に急逝された渡辺保史氏（智財創造ラボ）のお名前も見ることが出来る。

情報システムの参加（型）デザイン（Participatory Design）のルーツの一つは北欧にある。スカンジナビアの国々で1960年代から70年代にかけて、職場の民主化という文脈から、ワークプレイスのデザインに、経営者だけでなく、経営や情報システムには素人である労働者も参画するためにどうしたらいいか、という問いが生まれ、多様な方法論が模索された。その工夫の多くは現在、多様な分野でのユーザ参加にも生かされている。専門家がもつ知のみを特権化するのではなく、現場で活動する人々がもつ知を取り込み、現場の活動を阻害せず、よりよいものにしていくことを目指した運動だった。その理念は普遍的といえるが、社会主義的な思想的背景を共有しない北米や西欧などの資本主義諸国ではあまり広がりを持てなかった。しかし一方で、これらの国々、とくに北米でも、よりよいプロダクトを生み出すためにユーザの知識・経験をデザイン段階から取り入れていることの重要性が認識され始めた。文化人類学的手法も含めて、現場の理解や当事者とのコミュニケーションを重視するものづくりが広がっていった。それらの動きを追いながら、私自身、横浜キャンパスで「参加型デザイン論」の授業を担当してきた。ブラックボックス化した既存のモノや社会の仕組みを改めて問い直し、よりよいデザインを考えるというのは、社会科学に求められる役割の一つでもあると思っている。

それから20年あまり。この間、パソコンを始めとする情報機器の性能も、インターネット・サービスも劇的に発展し、ユーザ参加型プラットフォームやソーシャルメディアがインターネット利用の主役となった。これによってユーザが有形無形のデザインに関わるための環境は大きく変わった。デジタルな、そして物理的なものづくりのツールや素材に容易にアクセスでき、知識や成果を共有するコミュニティも得ることができる。「オープンデザイン」「コ・デザイン」などのキーワードがより一般に使われるようになった。デジタル工作機器やその学習のコミュニティへのアクセスを誰にも開くファブラボのような活動や、産官学民が協働して実験的に新たなものを生み出そうとする「リビングラボ」も世界各国で、また日本でも広がっている。

一方で、逆に浮き彫りになっているのはユーザに参加してもらう難しさである。実は多くの分野で長年の課題になっている。「参加」はマイクロな政治や権力関係にも深く関わる問題でもあり、また参加人数が多ければ、あるいは多様であればあるほど、自動的によいものになるという単純な話でもない。参加型デザインが有効であるためには、デザイン・プロセスへのより深い理解とネットワーク志向の戦略が求められる。それでもユーザ自身が最初から「どうせ変わらないから」と無関心でいては、当事者にとってより快適な状況を作り出すことはできない。大学で参加型デザインの発想を知ることが、自分から環境を変えられる可能性があるという気づきの一つになることを願っている。

NAKAMURA Masako

メディア情報学部社会メディア学科教授