

一人称エスノグラフィーで紐解く生活の潜在的課題 - 自律的な生活のためのプロダクトデザイン手法 - Discovering Latent Problems in Life through Ethnography from First-Person's Viewpoint: A Method of Designing Products for Autonomous Life

小林 陽昭, 坂井田 瑠衣
Haruaki Kobayashi, Rui Sakaida

公立はこだて未来大学
Future University Hakodate
b1019250@fun.ac.jp, sakaida@fun.ac.jp

概要

本稿は、一人称研究による自分の生きづらさを解消するプロダクトデザイン実践から得た、日常的に身体的な認知・行動を一人称記述する有用性を報告する。筆者が生活における身体的な認知・行動を私的視点と公共的視点により記述した二段階フィールドノートによって、自己完結するプロダクトデザインが自己満足に留まらず、本質的な課題の発見と解決を助ける。また、プロトタイプを構成的に作り変えることで生じる目的の変化を許容できるデザインプロセスとなる。

キーワード: 一人称研究, エスノグラフィー, プロダクトデザイン

1. はじめに

本稿では、自分で自分の生きづらさを解消するプロダクトデザインを実践する一人称研究により得た、日常的に身体的な認知・行動を一人称視点で記述することの有用性を報告する。

第一筆者（以下筆者）は、自律的な生活を志向する意識と矛盾する身体的な認知・行動をすることが多い。それを生きづらいと問題視していながら、自覚的に意識することを避けてしまう。その結果、筆者にとっての生きづらさとその原因が潜在的なものとなり、筆者自身による解決が困難となる。そのため、筆者が生活における様々な身体的な認知・行動をからだメタ認知し、フィールドノートを作成することで、どのように生活の潜在的な課題を明らかにし、自律的な生活のためのプロダクトデザインにどういった貢献をするか分析する。

本稿では、例として筆者が「とある料理店に行きたいはずがなんとなく行きたくない、という矛盾する認知により、その料理店に足を運ぶことを諦める」という出来事において、それを解決するための過程を一人称視点で分析する。

2. 研究方法

本研究では、筆者のもつ生活の潜在的課題を発見し、プロダクトデザインで解決するために二段階フィールドノートを作成する。

手順として、①生活の中の出来事に対しからだメタ認知し[1]、一次的なフィールドノートとして記述する。②それを分析した結果を二次的なフィールドノートとして記述する。③これをもとにプロダクトデザインを行い、自ら使用し、その様子も①②と同様からからだメタ認知し二段階フィールドノートを作成する。①を日常的に、②を一定期間ごとに行い、それらと並行して③を繰り返し行う。

2.1. 生活の潜在的な課題の発見

生活の様々な事象から課題とその原因を発見するために、一人称研究[1]を行う。これは、個別具体的な状況を捨て置かず、現場の状況を一人称視点で観察・記述し、分析する手法である。また、発見した課題をプロダクトデザインによる行動変容により解決するために、生活者としての筆者が身体で感じることや行動を一人称視点で表現する認知行為であるからだメタ認知[1]を行う。

2.1.1. 二段階フィールドノートの作成

本研究では、筆者の生きづらさのもとである動的対応の合理性を筆者が理解するための手法として、エスノグラフィー[4]を採用した。エスノグラフィーは、調査者が対象と同じ視点に立ち参与観察を行うことで対象の合理性を理解する調査手法である。そして観察結果は厚い記述としてフィールドノートにまとめ、データとして用いる。厚い記述とは、調査者がフィールドで

観察をしながら行う、行為者による一次的な意味づけや解釈の記述と、それに対して調査者自身がどのように二次的な意味づけや解釈を与えたかについての記述のことである[4]。フィールドノートの記録は、厚い記述であることでより対象について深く理解することが可能となる。

本研究では、調査者としての筆者が、生活者としての筆者の一見矛盾に見える身体的な認知・行動の合理性を理解するため、一次的・二次的という二段階フィールドノートを作成する。

一次的なフィールドノートには、行為者である生活者としての自分の身体的な認知・行動と、それに対する意味づけや解釈を記述する。二次的なフィールドノートには、一次的なフィールドノートを振り返り、調査者としての筆者による二次的な意味づけや解釈を記述する。

一次的なフィールドノートは、からだメタ認知したその状況を二次的なフィールドノート作成時に頭の中で再現できるよう、状況における一連の出来事を保存する。からだメタ認知は、生活の中で起こる何らかの出来事に対して違和感や気づきがあった場合に、自分がその出来事をどのように始め、どんな認知・行動をして違和感や気づきに至ったかを回想する。また、その回想の中での身体的な認知・行動を一人称視点で記述する。

本研究では、からだメタ認知を生活のあらゆる出来事に対し行うが、それが生活の潜在的な課題かどうか、あるいはプロダクトデザインに関係するかどうかを考慮しない。また、筆者にとって不意の出来事に対して行うメモのため、零れ落ちてしまう情報もあるが、その中でも捉えることのできた情報を可能な限り記述する。

一方、二次的なフィールドノートは、自律的な生活を志向する意識と身体的な認知・行動の矛盾を探し、本質的な課題を明らかにすることが目的である。一次的なフィールドノートに記述されていることがなぜ起こったのか、そして課題の原因がどこにあるのかを分析し、二次的なフィールドノートとして記述する。

2.2. 自律的な生活のためのプロダクトデザイン

諏訪によると、人は直面した状況に対し、その場で知を生み出し動的に対応する[3]。そのため筆者が置かれた状況をプロダクトデザインによって操作することで、間接的に自律的な意識と矛盾する身体的な認知・行動を自律的なものに変容させることが可能ではないかと

考えた。具体的には、自律的な意識と身体的な認知・行動が矛盾する状況(状況A)から、プロダクトによって自律的な認知・行動が生まれる状況(状況B)をつくり出す。プロダクトデザインには、日々蓄積したフィールドノートの中から参考となる状況(状況C)を用いる。

明らかになった生活の課題とその原因に対して、解決策となるデザインを考案し、モノもしくは現象を作り出して理解する構成的手法[5]に基づいてプロトタイプを繰り返し製作する。

また、デザイナーとしての筆者がデザインしたプロダクトとその使用方法が、生活者としての筆者への押し付けになっていないか、一時的に要求を満たしているかのように見えるのではなく、身体的な認知・行動を自律的なものへ変容させ、本質的な課題解決に近づいているかを判断するために、使用過程のからだメタ認知をもとにした二段階フィールドノートを作成する。

3. 事例分析

筆者にはお気に入りの中華料理店がある。自宅からも近く、思い立った時にいつでも行くことが出来るが、足を運ぼうと思いつくと同時にそれを迷い断念したという経験を何度もしていた。それを発端に、その中華料理店に「なんとなく行きたくない」と感じていることを自覚した。筆者はふと、そういった生活者としてのふるまいを不思議に思い、その合理性を理解し、自分が行きたいと思ったときに自由に中華料理店に足を運ぶことができるようになりたいと考えようになった。

その矛盾する身体的な認知・行動の原因を探るべく、中華料理店へ「行きたい」が「なんとなく行きたくない」と感じ、迷った結果足を運んだ際に作成したフィールドノートを分析した。

一次的なフィールドノート 2022/04/16 18:41 作成

翼餃子¹きた
 カウンター手前に女性の歳近そうなお客さんがいる
 そのお客さんの2個奥座る
 今日ジーマ(犬)静か
 いっつも焼塩と餃子頼むし今日も頼む気できたけど一応メニュー見る
 10分くらいで餃子来る
 餃子来る前回何かあつひろ?とか店員さん後ろ通ってその度に餃子かまって思ってる
 何回か俺じゃないのかってなってるから餃子来た時ちよつとびっくりした
 水コップで飲む度目線あげなくちゃいけないのが気になった
 目の前にあつひろいるからそんな顔あげたくない気持ち
 ストローだったら顔あげなくていいな
 リップしてる人かタピオカくらいしかストローの需要ないと思ってたけど
 顔あげなくていいは結構大きい気がする

病院の受付とか飲食店でテレビ置いてあるのは待ってる客がやること無くして受付の人とか厨房の方が見ることが多いから従業員が圧を感じないようになって聞いた気がする
ストローとコップで顔上げさせる上げさせたくないが出来るそう
コップ水平以上傾いたら注文取りに来るか注がれて欲しい

¹筆者が気に入っている中華料理店の店名、²筆者の知人の店員

3.1. カウンター席でのストレス

一次的なフィールドノート（2022/04/16）によると、筆者はカウンター席で食事をすると、店員の動向に過剰に反応していること、カウンター内の従業員と視線が合ってしまう可能性があることに対して身体的にストレスを感じていることがわかる。この一ヶ月後に一次的なフィールドノートを振り返り、情報の補足と分析を二次的なフィールドノートとして記述した。

二次的なフィールドノート 2022/5/16 16:11 作成

餃子来る前何回かあつひろとか店員さん後ろ通ってその度に餃子かかって思ってる
何回か俺じゃないのかってなってるから餃子来た時ちよっとびっくりした
目端で後ろを通る店員を見ている
しっかり見ると圧をかけてるか何か注文があるように思われるため
(中略)
水コップで飲む度目線あげなくちゃいけないのが気になった
目の前にあつひろいるからそんな顔あげたくない気持ち
すごくいい気づき
食事中に知らない人目が合うのも気まずくてとても嫌
ずっと下を向いていたいけどコップで水を飲むときは必ず顔を上げなくてはならない
底が斜めってると水平にしなくても飲める

(太字部分は一次的なフィールドノート 2022/04/16 18:41 の引用)

二次的なフィールドノートには、「目端で後ろを通る店員を見ている」「しっかり見ると圧をかけてるか何か注文があるように思われるため」というように、後ろを通る店員に対して向けていた注意がどのように行われていたか、情報の補足とその解釈が記述されている。

ここから、一次的なフィールドノートからは読み取れなかった、さりげなく注意を向けるという、神経質のようにも見える動的なふるまいがあったことがわかる。

また、カウンター席での食事の際、厨房内に立つ従業員と不意に視線が合ってしまう恐怖から目のやり場に困ってしまうということ、それがコップの形状により強制されているという気づきが記述されていた。「底が斜めってると（コップ側面を）水平にしなくても飲める」というのは、それを解決するひとつのデザインアイデアである。

以上から、中華料理店へ「行きたい」が「なんとなく

行きたくない」という認知の矛盾は、(1)「店員の動向に対し必要以上に神経質になっている」こと、(2)「コップで水を飲むことがカウンター席での食事をぎこちなくさせている」ことが原因であると分析した。

3.2. スロープコップの制作

二つの課題のうち、「コップで水を飲むことがカウンター席での食事をぎこちなくさせている」に対し、二次的なフィールドノートにて調査者としての筆者も「食事中に知らない人目が合うのが気まずくてとても嫌」と、嫌悪感を強く表していた。そのため生活者としての筆者にとって強い問題意識を持っていると判断し、「食事中に人と目が合わないようにする」ことを目的としたプロダクトをデザインすることとした。

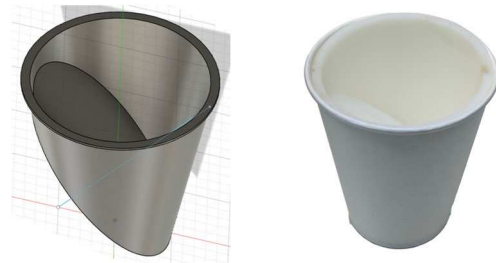


図1 スロープコップ ver1 の3Dモデルと実物

スロープコップ ver1 (図1) を製作し使用した際の一次的なフィールドノートには、普段使用している一般的なコップと比べ、構造が少し変化しただけでは劇的な変化はないことが記述されていた。これは、デザイン時の筆者の意に反するものである。

明らかに一般的なコップとは構造が異なるにもかかわらず ver1 のもたらす効果が無かった。しかし、継続して使用することで、デザイナーとしてのバイアスが抜け、生活者としての純粋な動的対応が出始めてからデザイン時には予想していなかったプロダクトの機能や課題が浮かび上がるのではないかと考えた。また、特定の場所で機能するものとしてデザインする場合でも、それに限らずプロダクトとしての最低限の使いやすさが必要であるため、中華料理店に限らず使用した。

ver1 の使用からは、デザイン時は自分に顎を下げて飲んで欲しいと思っているものの、コップを使用する際の姿勢や同時に何をしているかによりどう飲むかは複雑に変化しており、底面をスロープにするだけでは顎を下げて飲むという行動を思うように誘発できなかったなどの気づきが得られた。

このようにして、スロープコップの使用と製作を繰り返し、現在 ver3 を使用している最中である。それらは前バージョンの一部を変化させながら繰り返し製作しているが、一貫して、生活者としての筆者の動的対応はデザイナーとしての筆者の想定とは異なる使用方法やメリット・デメリットを新たに提示している。

その中でも、水を飲み切らず継ぎ足すことが生活者としての筆者にとって慣れない行動であること、水を飲み切ることに安心するという身体的な認知が明らかとなっている。

一次的なフィールドノート 2022/06/20 18:51 作成

スロープも飲み始めのごくごくで飲んでる感強い
| 頭の角度よりのどごしか?
| ごくごく鳴らしたくないときは飲んだ感感じられないの?
(静かな場所とか)

(縦線 | は記述中に行われた一次的な解釈・意味づけ)

4. 考察

筆者は、日常的に筆者自身の身体的な認知・行動に注意を向けている。生活の何気ない出来事に対する、自分の動的対応における私秘的な視点にこそ、本質的な課題やデザインのヒントが隠されていると考えていたからである。ここでいう「私秘的」とは、自分の知覚や想像など、他者とは完全に一致することがない唯一無二のものであることを指す[6]。

一次的なフィールドノートには、私秘的視点により、他者に理解されるかどうかを考慮せず個人特有の感覚が脚色せず記述されていた。それと同時に、からだメタ認知のことば化により、スロープコップで水を飲んだ際の「スロープ (コップ) も飲み始めのごくごくで飲んでる感強い」に対する「ごくごく鳴らしたくないときは飲んだ感感じられないの? (静かな場所とか)」のように、若干の公共的な視点での社会性や一般性を含んだ主観による解釈や意味づけが多くのフィールドノートに記述されていた。これは、メモを取る時点ですでに筆者はその出来事の渦中に無いためだと考えられる。ここでの公共的視点とは、主観ではあるが自分を対象化し、他者を観察するような視点のことである。

また、二次的なフィールドノート作成時には、一ヶ月前の一次的なフィールドノートに対し、筆者自身の身体的な認知・行動ながら不思議に感じることや、当時の感覚やそれに対する解釈の記述が無ければ全く理解できないものが多くあり、調査者としての筆者が過去の筆者を対象化した公共的な視点での分析が行われた。

例えば、二次的なフィールドノート (2022/5/16) では、一ヶ月前に記述していた「水コップで飲む度目線あげなくちゃいけないのが気になった」に対し、「すごくいい気づき」と評価し、「食事中に知らない人目が合うのも気まずくてとても嫌」と他者に対する共感のように記述している。これは一次的なフィールドノート作成時の出来事の渦中に感じていた感覚が失われていたためであると考えられる。

この私秘的視点と公共的視点による二段階フィールドノートを作成することで、筆者が生活の中で無意識に避けてきた課題の本質的な原因を掘り起こすことができた。デザイナーとしての筆者が、生活者としての筆者の身体的な認知・行動とその合理性を深く理解することで、デザイナーとしての筆者による自己満足に留まることなく、生活者としての筆者の身体的な認知・行動を自律的なものへ変容させるプロダクトデザインへのアプローチが示唆された。

また、二段階フィールドノートによって、構成的手法による目的の変化が許容できるようなデザインプロセスが可能となった[7]。目標が変化していくことで新しいものが生まれるが、それと同時に、課題発見当初の文脈が徐々に薄れていく。しかし、目的が変化する前までのフィールドノートを読み返すことで、私秘的な視点での記述から当時の状況を再び味わうことができるため、課題発見当初の文脈を色濃く残すプロダクトデザインが可能であると考えられる。

文献

- [1] 諏訪正樹, (2022) 一人称研究の実践と理論—「ひとが生きるリアリティ」に迫るために, 近代科学社.
- [2] 鈴木宏昭, (2020) 認知バイアス—心に潜むふしぎな働き, 講談社.
- [3] 諏訪正樹, (2015) “一人称研究だからこそ見出せる知の本質”, 諏訪正樹, 堀浩一 (編著), 伊藤毅志, 松原仁, 阿部明典, 大武美保子, 松尾豊, 藤井晴行, 中島秀之 (共著), 一人称研究のすすめ—人工知能の新しい潮流, 近代科学社, pp.3-44.
- [4] 藤田結子, 北村文, (2013) 現代エスノグラフィー—新しいフィールドワークの理論と実践, 新曜社.
- [5] 中島秀之, 諏訪正樹, 藤井晴行, (2008) “構成的情報学の方法論からみたイノベーション”, 情報処理学会論文誌, Vol. 49, No. 4, pp.1508-1514.
- [6] J・J・Gibson (著), 境敦史, 河野哲也 (訳), (2004) ギブソン心理学論集—直接知覚論の根拠, 勁草書房.
- [7] 小林陽昭, 坂井田瑠衣, (2023) “右往左往するプロダクトデザイン手法の探究—構成的手法による一人称研究”, 日本デザイン学会発表大会概要集, Vol. 70, 7B-02.