

我々は人間性中心設計の荒野にともに立てるのか Can we stand together in the wilderness of humanity centered design?

元木 環[†]

MOTOKI Tamaki

[†]公立はこだて未来大学

Future University Hakodate

mtktmk@fun.ac.jp

概要

現在特に美術的なデザイン実践にはさまざまなツールがあり、デザインプロセスを進める各種手法に関しても簡単に情報を得ることができる。本発表は、このようなデザイン教育の現場において、人間中心から人間「性」中心デザインへの転換をどのように捉え、これからデザイン実践の経験を積んでいく人に向けて、どのように具体的に伝えうるのかということについて事例を交えて話題提供する。

キーワード：人間性中心デザイン、情報デザイン、デザイン教育

1. はじめに

私は現在、各種情報システムやプロダクト、UI/UX、サービス等のデザイナーを志す大学生と日常的に接している。私が勤務する大学において、Norman 氏の著書「誰のためのデザイン？」は、特に情報デザインを学ぶ学生の誰もが知っている参考書である。書籍で提唱されていた「ユーザー・センタード・デザイン」（人間中心デザイン）は『情報デザインの基礎となるデザイン理論と手法の一つである』とされ、情報デザイン教育のカリキュラムの中に位置付けられている[1]。本学に限らず、デザイン教育のカリキュラムは産業界でデザイン職に就く専門家の排出を想定し組まれており、人間中心デザインは現在デザイナーが仕事をする上で基礎となるデザイン理論と手法の一つという共通認識があるともいえるだろう。

Norman 氏の近著「より良い世界のためのデザイン」（以下、本書）では、人間中心デザインから人間性中心デザインへと作り手であるデザイナーが配慮すべき観点をユーザーが存在する生態系まで広げている。現在のデザイン教育、特に私が関わっている情報デザインの分野のデザイン実践研究および教育においては、すでにそのようなアプローチの必要性を感じている。

2. 「より良い世界のためのデザイン」を読む

私が本書を読もうとしたきっかけは、「誰のためのデ

ザイン？」で示した原則に手を加えるような新しい本らしい、と人伝に聞いたことである。デザイン教育の参考書が更新されたということか？と読み始めた。

本書は、パートIで、産業につながる広範囲な「人間の行動」に焦点を当てると述べられており、それを支える「社会的な主要問題」は扱わず、各種システムの問題にどのように対抗するかについては論じない、と前置きしている。私は「誰のためのデザイン？」と同様に産業の中にあるデザインを扱っていると理解したが、読み進めるうちにパートIで「触れないこと」と想定していた産業デザインが直接関与できないような範囲の話題がしばしば出現するように読めてしまい、本書のスコープを捉えることに困難を感じていた。

人間「性」中心デザインで加わったデザイン原則「コミュニティとともにデザインし、コミュニティによるデザインを可能な限り支援する。」は、私が大学という産業界とは一定の距離がある活動や組織の中のデザイン実践の経験と重ねて素直に共感できた。このような原則が追加されたなら（産業デザインには引け目を感じてしまう）自分の経験を教育に活かしていけるのだろうかと思えたが、具体例が挙げられていないため、果たして自分が経験してきたような産業界とは異なる世界の中でのデザインと同様に捉えて理解しても良いものか、読みながら迷いを抱えた。

3. InfoD での議論と研究紹介

私が会員である日本デザイン学会情報デザイン研究部会（以下、InfoD）でも本書のオンライン読書会が企画され、参加した。そこでは話題のひとつとして、「誰のためのデザイン？」や、「エモーショナル・デザイン」では語られていたデザインの個別具体的な事例が、本書ではあまり具体的には出されていないことが指摘され、人間「性」中心設計をどのように理解するか、難しさを感じるという声が上がっていた。

読書会後に参加者の一部で集まった際、「人間中心デザインでデザイナーは、ものやことといった人工物を

作することで、ユーザーをアフォードしてきたけれど、そのようにアフォードすべき、という前提に囚われているのでは」「自分たちのより良い生活のためにルールやシステムを作ったはずなのにコンヴィヴィアリティでなくなっていくことにも通じるのでは」などと話す機会があった。日頃 Info だろうことは確信できたがどこか捉えきれていないもやもやがあり、人間「性」を中心とするデザイン知を自分(たち)ごととして描き出せるよう、本書には書かれていない具体的なデザイン実践を各々もちよることでアプローチしたいと、デザイン学会の春季研究大会に向けて、オーガナイズドセッション(以下、OS)を企画応募することとなった。

OS 実施に向けた準備では、どのようなデザイン実践例をどのように出すかを検討した。最終的に、企画者からみて、いままさにデザイン実践を通じて人間性中心デザインを学びとっていると思った3組の若手実践者たち(OS 登壇者のゼミで学んでいた学生・卒業生)に声をかけ、各自のデザイン実践研究を紹介してもらうこととした。これは、安易に登壇者が一人づつ連れてきたというわけではなく、元から登壇者同士学生を含めた交流があり、それぞれの実践に関わったり伴走をしながら、「やってみてわかる[2]」というプロセスで研究を進めていたことや、進めていたデザイン実践研究の内容について理解していたことからの選択であった。

私のゼミの卒業生も若手実践者のひとりとして登壇し、卒業研究をまとめた発表[3]をベースに、さらに深めた思索を含めて自身の実践を紹介してくれた。

4. 学生への助言

今思えば、OS で実践紹介をしてくれた卒業生は、卒業研究を開始した当時興味関心のあることがある程度言語化されており、具体的に実践してみたいことも経験もあったことから、どこへ向かうかわからないなりに「やってみて考える」ことに入っていたのかもしれないと思ひ返す。

しかし、むしろ何からやってみればよいかが決めきれなかったり、迷ってしまう学生の方もいる。今の大学では、地域や具体的な課題に取り組む実践やそれを研究にしたいという学生にしばしば出会う。そのような学生は、例えば地域で行われる活性化関係の講演会やアイデアソンのイベントに参加したり、関連しそうな図書を読み、関心のある地域の活動や店舗、人などの情報をインターネットで検索し、情報を得ており、デザイ

ンされたものやことについての知識は持っている。

あるとき学生のひとりから「(卒業研究として)地域のブランディングの実践をするにはどうやってできるのか」「地域のデザインの仕事は、例えば地域の人がデザインのことがわからない場合、どうやってはじまるものなのか」と質問を受けた。

わたしは、これまで結果的に地域や組織のコミュニティの一員として自分の存在が馴染んでからデザインすべきことを共に把握し、取り組めたデザイン実践が多立ったため、そのようなことで悩んだ経験はなく、たしかに自分の都合(卒業研究のタイミング)に合わせて行うにはどうすれば良いかということは難しい質問であった。

人間性中心デザインといわれなくても、地域などにおいてはデザイナーもデザインするコミュニティと共に関係性を育み、そこで行う必然性を見出しながらデザイン実践をすることがより良いデザインに近づく方法であることと言えるだろうが、一般的に産業界におけるデザイナーやデザインを学ぶ学生は時間的な制約や期限がある中でデザイン実践に取り組むことになるため、そのような始め方も続け方も容易ではない。実際のところ偶発的にある状況に居れた人しか関われないとしても、何から始めれば良いのか、と考えた。

結果的に私が最初に伝えたのは次のことである。

- 自分と自分の関心事の関係について、できるだけ遡り最初の記憶から今に至るまでの作文を書くこと。
- 調べて出てきて興味をもった場所や人で、特段問い合わせをしなくても訪れることができる場であれば行ってみること。

私は、作文することにより、学生が、自分がどういったことで、地域のデザインというような関心が生まれてきたのかを内観して言語化することにより、何が興味関心の軸にあるのかがわかり、具体的に何がやれるのか見えるのではと考えたことと、興味関心の軸や程度がわからないうちに、例えば現場の人に「話を聞かせてください」といったようなお願いをすることは避けるべきではと「調査される迷惑」ならぬ「デザインされる迷惑(しかもされない可能性も高い)」といったことが起きることを恐れてしまったからだ。

そして、地域でデザインをしたいといった時に教員の紹介がある上でしか成立しない状況は、学生の実践研究であっても良くないのではないかと考えていたこともある。ただし、関心がある場にたまたま居合わせ

ることで、関係が生まれる機会に出会えないとも限らない、と計算したため、とりあえず見ず知らずの人間が問い合わせを必要としない形で居られる場なら、訪れてみればどうかと提案したのだった。(具体的には興味のある活動を行なっている人がされているお店で買い物をしにいく、公道を散歩してみる、ワークショップに申し込んで参加してみる、などということであった。)

このような作文を書くことは、今の所ゼミの最初に推奨しており、結果的には私自身がその学生の関心事を形成する世界をできるだけ理解するために行なっている側面もあると感じている。大体の学生は、最初は簡潔にまとめて、段階を省略、飛躍させて書くことから始まるが、読み上げると書かれていない行間にある状況や思考が吐露されることも多く、それをその場で追記してもらったり、細かく尋ねてくと言葉として出てきたりということがある。関心事の分野や対象を年齢が上の私の視点で知っていることもあるため、私の側にできるだけ引き寄せないようにしたいということの表れでもあり、いわば、彼らが今から分け入るデザインの荒野に伴奏者が一緒に立つために必要なプロセスに捉えているように思う。

5. デザインを教育することへの悩み

他にも、大学で授業を担当するなかではさまざまな悩みが生じることがある。例えば、学生が自分たちで設定したペルソナがその制作過程で機能等の取捨選択に結びつかないという場に出会ったり、フィールドワークで何をどうみたらいいかわからないという学生へのアドバイスに悩んだり、あるいはグラフィックデザインの課題のブラッシュアップを助言するため、なぜ現状のレイアウトになっているのか尋ねると、ネット上の画像集から何か良いと思ったものを検索しそれを真似ているといった回答を受け、参考にするタイミングが違うのではと思いつつそれをどのように伝えれば良いか悩む、といったことだ。その都度、学生のやっていることを「ちょっと違うのではないか」と思うこともしばしばあるが、どのようになぜ違うのか、をどのように伝えるか、例示できるのかは常に悩ましい。

6. デザインを教育することの難しさ

デザイン教育の難しさの一つの側面は、デザイン初学者が「やってみてわかる」ことを体感するには、デザインプロジェクト（初めから終わりまで、作る前か

ら作り使われる工程）全体をまずは一人でやってみることが肝要であるということだ。デザイン教育において、授業の前にいくら説明を受けてもわからなかったことが、やってみてから読み聞きするとわかる、デザインしたものやされたものを見る目が変わって見えるようになる、ということは常に起こり、それが起こるタイミングは個人によって変わってくる。

また、自分の体感であるが、デザインを始める初期段階で、今見えている情報だけを手がかりにデザインをしているわけではなく、無意識に裏にある生態系が透けて見えた時に、デザインすべきものやデザインの方向性を垣間みている。すでに見えている情報に、デザイン手法や理論を用いて、進むべき方向を見ているというよりも、むしろその時々により「こちらに進むべきではない」といったみえ方が起こり、この手法を用いれば見えるだろう、より確信が持てるだろうといった気づきを得て、そのデザイン実践に働く手法や理論であるかを判断しているふしがある。

教育においては取り組む学生がデザイナー本人であり、必ずしも教員にその世界が見えているわけではない。主体となって今見えないものやことに意識を巡らせる術を、どうやって伝えられるかを考えることは、自分がどのようにデザイン実践をしてきたのかを捉え直すことにもなるだろう。

文献

- [1] 浅野智, 上平崇仁, 木村博之, 榎勝彦, 小池星多, 島村隆一, 小路晃嗣, 寺沢秀雄, 根巢透, 山崎和彦, カリキュラムの事例, 「情報デザインの教科書」p.164-165, 情報デザインフォーラム, 丸善株式会社, 2010.
- [2] 原田泰, 「やってみてわかる」プロセスからデザイン・プロジェクトをとらえ直す, デザイン学研究特集号 (2014) 21 巻3号, p. 48-53, 日本デザイン学会.
- [3] 元木環, 佐々木皓大, 「DIYにより自分たちの場が創られたデザイン実践の考察」, 第71回日本デザイン学会春季研究発表大会, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 日本デザイン学会, 2024年6月22日.