

参加型デザイン手法「ごっこデザイン」の提案と考察 -音楽体験の場の共創を事例として-

廣瀬夏和^{†1} 岡本誠^{†2}

概要: 参加型デザインとは、背景知識の違う当事者たちが集まり、1つのものを作り上げて行くデザインプロセスである。参加した当事者たちは、デザインプロセスに参加し、デザイナーと当事者が対等な立場でデザイン活動を行う。しかし、参加型デザインでは、デザインの経験がない人にデザイン活動を行ってもらうため、従来の研究でも様々な問題が挙げられている。本研究では、参加型デザインの課題を、①デザイン活動への戸惑い、②創作への苦手意識、③当事者全員の要求・要望を引き出す、の3つに設定した。この課題の解決策として、「ごっこデザイン」を提案する。「ごっこデザイン」は「見立て」や「あそび」の感覚を取り入れながらデザイン活動を行う手法である。本研究では、研究者である私が得意とする、音楽体験の場の提案を事例にし、「ごっこデザイン」の効果を考察する。

キーワード: 参加型デザイン, 共創, 音楽体験, ごっこデザイン

Proposal and Consideration of Participatory Design Method "Gokko Design" Case Study of Co-creation of Music Experience Place

KANA HIROSE^{†1} MAKOTO OKAMOTO^{†2}

Abstract: Participatory design is a design process where parties with different background knowledge gather and make up one thing. Participating parties participate in the design process, and the designer and the parties perform design activities on an equal footing. However, in participatory design, various problems are pointed out in conventional research, because people who do not have design experience do design activities. In this research, we set three issues of participatory design as (1) confusion about design activities, (2) awareness of difficulty in creation, (3) drawing out requests and requests from all parties. As a solution to this problem, we propose "Gokko design". "Gokko design" is a method of performing design activities while incorporating the feeling of "resemble" and "play". In this research, we propose a place of music experiences prospect that I am a researcher and I will examine the effect of "Gokko design".

Keywords: Participatory Design, Co-creation, Music Experience, Gokko Design

1. はじめに

1.1 参加型デザイン

参加型デザインとは、背景知識の異なる当事者たちが集まり、1つのものを作り上げて行くデザインプロセス[1]とされている。この当事者たちは、デザインプロセスに参加し、デザイナーと当事者が対等な立場でデザイン活動を行う[2]。ユーザの要望・要求の真に応えることができる手法として注目されている。しかし、参加型デザインでは、デザイン経験がない人がデザイン活動に参加するため、従来の研究でも様々な問題が挙げられている。本研究は、従来の研究や先行事例から参加型デザインの課題を以下の3つに設定した。

- ① デザイン活動への戸惑いを最小限にすること
- ② 創作への苦手意識を克服すること
- ③ 当事者全員の要求・要望を引き出すこと

本研究では、この課題を解決するための参加型デザイン手法を提案する。この手法については第4項で説明する。研究者である筆者が得意とする、音楽の分野で新たな体験の場の提案を事例に、新たな参加型デザイン手法の効果を考察する。

1.2 音楽体験

近年、音楽聴取の簡易化が進んでいる。AppleMusic[3]やSpotify[4]などの定額配信サービスやYouTube[5]などの動画配信サービスによって安価に、あるいは無料で音楽を聴く・見ることができるようになった。音楽聴取の方法が簡易化されたことに応じて、日本レコード協会は、音楽と人との関わりを3種類に分類した[6]。1つ目は、お金を出して音楽を購入する人(以下:有料聴取層)。2つ目は、できるだけ安価に、もしくは無料で音楽を聴く人(以下:無料聴取層)。3つ目が、現在所持している音楽で満足している

^{†1} 公立はこだて未来大学大学院システム情報科学研究科
Graduate School of Systems Information Science Future University Hakodate

^{†2} 公立はこだて未来大学
Future University Hakodate

人や音楽に関して無関心な人（以下：無関心層）に分類される。有料聴取層と無料聴取層は、どちらも音楽好きとして分類されるが、お金を出すほど音楽が好きで有料聴取層と、様々な音楽を聴くことで満足をする無料聴取層の間には、音楽との関わり方に違いがあり、それぞれの楽しみ方を行っている。しかし、有料聴取層同士、無料聴取層同士が関わり合う場はあっても、2つの層の人たちが関わり合い、お互いの楽しみ方を共有するような場はない。この2つの層が交わり合うことで、新たな音楽との出会いや、楽しみ方ができると考える。

この3つの層の人たちとデザイン活動を行う際に予測する課題は、発言量の差であると考えられる。音楽に詳しい有料聴取層（興味が高い人）の発言は多くなり、自然に有料聴取層の立場が強くなる上下関係ができると考える。本研究で提案する参加型デザイン手法を利用することによって、対等にディスカッションできるラインまで発言量を底上げする。層に関係なくフラットな関係性でのデザイン活動ができると考える（図1）。



図1 興味の段階による発言量と期待する変化

Figure1 Amount of remark and expected change according to stage of interest

2. 研究目的

本研究の目的は、音楽体験の新たな場の共創を事例に、新たな参加型デザインの手法を提案し、考察することである。

有料聴取層の発言が力を持つ現象は、音楽だけではなく、エンタテインメント全般にいえることだと考える。エンタテインメントには、人によって興味が段階があり、より深く興味を持っている人たちによって、エンタテインメントの現場がつくられていることが多い。例えば、グルメフェスを企画する人は、その類のイベントに何度も参加し、出店の経験もある人が多い。イベント企画に関するノウハウや参加に慣れた人の考えも重要であるが、初めて参加する人にも楽しんでもらうには、その人の行動や要求・要望を知っていることも重要である。本研究で行う参加型デザインによって、興味が高い人が中心となって楽しめる場ではなく、興味の段階に関係なく楽しめる場づくりができると考える。

3. 従来の研究

3.1 デザインゲーム

中谷らは、参加型デザイン手法のワークショップによっ

て ICT サービスの創出を検討する際、「ICT デザインゲーム」という手法を提案した[7]。ICT サービスの提案を目的としたワークショップを行った。ICT デザインゲームは、ユーザや技術に対する理解を深めるために用意した写真や道具によってアイデア生成を行う手法だ。写真や道具は、アイデア生成に有効に機能したが、アイデアを一定の範囲内に制約してしまうという課題があると示唆された。

3.2 クルクルスケッチ

福田らは、参加型デザインを支える多様な人の知恵を多層的に蓄積し、共有するための手法として「クルクルスケッチ（図2）[8]」の構築を目指している[9]。「クルクルスケッチ」の利点と課題を参加型デザインのワークショップのアイデア生成で用いることで、示唆している。クルクルスケッチを用いることで、アイデア生成のプロセスに他者の意見を取り入れやすいことが利点としてあげられているが、スケッチへの戸惑いは拭いきれていないと示唆している。

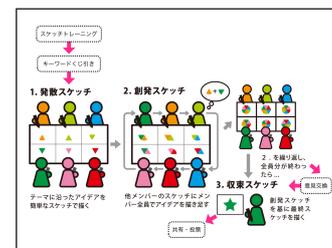


図2 クルクルスケッチのプロセス

Figure2 Process of Kurukuru-sketch

4. ごっこデザイン

参加型デザインの3つの課題の解決策として「ごっこデザイン」を提案する。「ごっこデザイン」とは、遊び感覚でデザイン活動を行うために、「見立てる」という方法に着目したデザイン手法である。「見立てる」ことは、意味やイメージを見つける力（発見と意味づけ）、意味やイメージを広げる力（拡張と多様化）、意味やイメージを重ねる力（分類と選別）が働くことされており[10]、参加型デザイン的手法においても、効果的であると考えられる。

「ごっこデザイン」は、自由度の高い、作業しやすいものを、見たものや考えたアイデアに見立てて、遊び感覚で創作してもらうデザイン手法である。参加型デザインプロセスに「ごっこデザイン」を導入することで、3つの課題について、緊張しない空間、デザイン活動ということを意識せずに創作活動ができる空間づくりや、当事者各々で創作活動を行うため、個々の創作物に十分に着目できると考える。

5. プレワークショップ

5.1 概要

「ごっこデザイン」を試すための、プレワークショップを行なった。概要は以下である。

テーマ：ライブハウスが街にでる

日時：2018/7/22 11:30-16:00

場所：函館大学サテライト、函館西部地区

目的：「ごっこデザイン」の試行

当事者：音楽イベントへの参加に慣れている2名と、慣れていない2名、計4名の学生

プロセス：以下の図（図3）



図3 プレワークショップのプロセス

Figure3 Process of Pre-Workshop

5.2 結果

「問題発見」では、音楽イベントへのイメージや実際に体験したことなどをブレインストーミングし、問題を抽出して言った。音楽イベントの中でも、特にライブハウスでの音楽イベントは、治安が悪いイメージが強く入りづらいということがわかった。また、実際の体験から、会場全体の一体感が強いなどの良い要素も明確にできた。

次に、「探検/味わう」では、街を使った音楽イベントの現場として、函館西部地区を探検し、現場の魅力や素材を味わってもらった。実際に歩いて見ることで、コの字型の海岸や、ガレージ付きの家が並んでいる特徴を使って、何かできないかという、アイデアの種を見つけることができた。

次に、「ごっこデザイン」を用いて、現場で味わったことを視覚化してもらった（図4）。



図4 「ごっこデザイン」の様子

Figure4 State of "Gokko design"

今回のプレワークショップでは、須永ら[11]が考案した、切ったり、破ったり、描き込んだりできる無機質な立

方体の箱を使用した。箱は簡単な手順で組み立てることができ、デザイン経験がない人でも、気負いせずに立体の創作物をつくることができる。この箱を用いて、模造紙の上に、実際に見たものだけでできた、街をつくってもらった。このとき、当事者全員が手を動かすことができ、一つ以上の立体物をつくることができた。箱をうまく工夫して、数人で大きな坂道をつくっている様子も見られた。また、「今は何をつくっているんですか？」と、自然な会話からアイデア生成に関わるディスカッションを生み出すこともできた。立方体の箱を利用することで、気持ちに余裕を持って創作活動ができていたと考える。

最後に、当事者各々でアイデアスケッチを行なった。「ごっこデザイン」でできた模造紙の上の街から、アイデア生成を行ってもらった。ガレージ付きの家で商店街のように、複数の演奏グループが音楽ライブを行うアイデアや、函館バル街[12]の一部として音楽ライブを行うなどのアイデアが生成された。

5.3 次回のワークショップに向けて

プレワークショップでは、当事者全員の真の要望・要求を引き出すことができなかったと考える。当事者は、学年が違う学生で、当事者同士の間には、年の差や、デザイン経験の有無などの溝があり、学年が低い当事者は、気を使っていたように感じた。デザイン経験がない学生も、手を動かして「ごっこデザイン」を行なっていたが、デザイン経験がある学生ほど、活気のある創作活動は行うことができていなかった。次のワークショップでは、当事者同士が気を使いすぎないような配慮と、お互いをしっかりと知り合うためのプロセスが必要であると感じた。また、情報の共有や、アイデアの発散で「ごっこデザイン」を行うとともに、アイデア生成・スケッチ・アイデア推敲に関する工夫もするべきであると考えた。

6. 今後の計画

6.1 ワークショップ

「ごっこデザイン」を導入した、参加型デザインプロセスを再度構成し、ワークショップを行う。概要は以下である。

テーマ：音楽の新たな体験の場

日時：2018年12月上旬

場所：大黒湯

目的：新たな参加型デザインプロセスの評価

当事者：有料聴取層2名、無料聴取層2名、無関心層2名の計6名

プロセス：以下の図（図5）



図5 ワークショップ2のプロセス
Figure5 Process of Workshop

はじめに、当事者それぞれがお互いに分かり合うために、他己紹介を行う。他己紹介では、2人1組となり相手の成り立ちをマインドマップのような形にして、全員に共有する。このとき、作図のルールを説明し、文字と図を描くことに慣れてもらう。次に、新たな音楽体験の場になり得る現場を探検/味わう。このとき、探検している現場で起こっていること、気づいたことを、すぐに現像できる、インスタントカメラを使用し、写真に随時情報を加えていく。それを、マインドマップのような形で気づきを拡大していく。1日目はこれで終了する。2日目までに、デザイナーである筆者が、気づきのマップを事拾図[13]にする。

2日目は、デザイナーが作成した事拾図を見ながら、アイデアを発散させる。次に、「ごっこデザイン」をしながら、アイデアを具体化していく。最後に当事者全員で、一つのアイデアスケッチを作成してもらう。

このワークショップのプロセスでは、創作に関して、線と文字で図をつくる、写真と線と文字で図をつくる、既存のアイテムで考えを表現する、スケッチを行うという段階で、徐々に創作の難易度を上げる。段階的に創作活動を行うことで、当事者は気負いせずにデザイン活動を行えると考える。また、大きな模造紙にそれぞれの気づきをマインドマップのような形で表現していくことで、発言量の多寡などに関わらず、当事者が要望・要求を表現できるのではないかと考える。

6.2 評価

ワークショップを実施した様子から、「ごっこデザイン」を導入したデザインプロセスを評価する。評価方法は、デザインプロセスに参加した当事者へのアンケート調査と、ワークショップの記録や制作物からの質的な評価を行う。

7. おわりに

本研究では、参加型デザインの課題を、①デザイン活動への戸惑い、②創作への苦手意識、③当事者全員の要求・要望を引き出す、の3つに設定し、解決策として、「ごっこデザイン」を提案する。新たな音楽体験の場の共創を事例に「ごっこデザイン」の効果を考察していく。

参加型デザインの対象は、福祉的なものやICTに関するものが多いが、企画者、パフォーマ、体験者が必ず存在するエンタテインメント業界にも十分に活用できるデザイン手法であると考ええる。本研究の成果が、より良いエンタテインメントの提供に繋がればと考える。

参考文献

- [1] 安岡美佳, “「理解する」「巻き込む」「視覚化する」参加型デザインを進める3つのプロセス”. <https://www.worksight.jp/issues/275.html>, (参照 2018-11-28).
- [2] 塩瀬隆之, 水町衣里, 小林大祐. インクルーシブデザインでデザイナーがユーザに期待する役割(〈特集〉参加型アプローチの展開). システム/制御/情報, 2012, vol. 56, no. 2, p. 65-70.
- [3] “Apple MUSIC”. <https://www.apple.com/jp/apple-music/>, (参照 2018-11-28).
- [4] “Spotify って何?”. https://support.spotify.com/jp/using_spotify/the_basics/what-is-spotify/, (参照 2018-11-28).
- [5] “YouTube について”. <https://www.youtube.com/intl/ja/yt/about/>, (参照 2018-11-28).
- [6] “音楽メディアユーザ実態調査”. <http://www.riaj.or.jp/f/report/mediauser/2017.html>, (参照 2018-11-28).
- [7] 中谷桃子, 安岡美佳, 大野健彦. 新規サービス創出のための参加型デザイナー-日本とデンマークにおけるデザインワークショップ実践事例-. 日本情報通信学会, 2012.
- [8] 福田大年. 当事者スケッチの変化から見た協創型スケッチ法「クルクルスケッチ」の特徴多人数の知恵を多層的に蓄積し発想を促す協創型スケッチ法「クルクルスケッチ」の研究報告. 日本デザイン学会研究発表大会要集. 2016.
- [9] 福田大年, 中野颯, 岡本誠. 多様な当事者が参加するデザイン活動を活性化させるためのスケッチ活用に関する考察. 日本デザイン学会研究発表大会要集. 2017.
- [10] 上野一行. 発達段階比較による児童の造形的な「みため」能力: 探索過程における意味づけの多様性と拡張に関して. 美術教育学: 美術家教育学会誌, 2000, vol. 21, p. 51-61.
- [11] 須永剛司, 岡本誠, 藤井晴行, 原田泰, 安井重哉, 小早川真衣子. ことのデザインの学び方-一次世代デザインのカリキュラムを探って-. 2014, p.100-107.
- [12] “バル街のルール”. http://www.bar-gai.com/?page_id=9, (参照 2018-11-28).
- [13] 岡本誠, 安井重哉, 東出元輝. コトを生け捕る為の手法 -事拾図(ことひろいず)-. 日本デザイン学会第62回研究発表大会. 2015.