

テーマセッション

2025年6月28日(土) 13:00 ~ 15:20 口頭5会場(C201)

**[B5] 情報デザイン研究部会「環世界をわかろうとする実践から生まれる知」**

井上 順子 (東京電子専門学校)

13:00 ~ 13:20

[B5-01]

スマートフォンにおける読みやすい日本語文章の最適な文字数に関する調査

\*鈴木 健司<sup>1</sup>、笹間 裕<sup>1</sup>、坂本 大介<sup>2</sup> (1. LINEヤフー株式会社、2. 北海道大学)

13:20 ~ 13:40

[B5-02]

意識研究の界隈をほつつき歩くこととデザイン

\*池原 優斗<sup>1</sup> (1. 北海道大学)

13:40 ~ 14:00

[B5-03]

デザインプロジェクトのためのフィールドワーク

ローカルなデザインを地域文化の一部にする試み

\*原田 泰<sup>1</sup>、南部 美砂子<sup>2</sup> (1. 株式会社デザインコンパス、2. 公立はこだて未来大学)

14:00 ~ 14:20

[B5-04]

流動的な意味を持つ文脈を直感的に記録するリトルプレス制作を通じた社会実践

\*田仲 麻友<sup>1</sup>、横溝 賢<sup>1</sup> (1. 札幌市立大学 デザイン学部)

14:20 ~ 14:40

[B5-05]

論文の形式を設計する意義を当事者の目線から考える

\*阿部 拓也<sup>1</sup> (1. 筑波大学大学院)

14:40 ~ 15:00

[B5-06]

デザイン実践の「ふりかえり活動」の成り立ちと意味

\*浪川 早咲<sup>1</sup>、小早川 真衣子<sup>2</sup>、岡村 綾華<sup>3</sup> (1. 千葉工業大学大学院知能メディア工学専攻、2. 千葉工業大学知能メディア工学科、3. 上田短期大学)

15:00 ~ 15:20

ディスカッション

# スマートフォンにおける読みやすい日本語文章の最適な文字数に関する調査

Investigating the Optimal Length of Readable Japanese Text on Smartphones.

鈴木健司<sup>1)</sup> 笹間裕<sup>1)</sup> 坂本大介<sup>2)</sup>

Kenji Suzuki<sup>1)</sup> Yutaka Sasama<sup>1)</sup> Daisuke Sakamoto<sup>2)</sup>

1) LINE ヤフー株式会社 2) 北海道大学

**Abstract :** We conducted a large-scale experiment using articles of seven different lengths to examine how character count affects the readability of Japanese text on smartphones. Results showed a trade-off: 100-character texts caused less fatigue than those with 400+ characters but conveyed less information.

Fatigue increased with length, while informativeness plateaued around 400 characters, suggesting this may be an optimal length. Since comprehension tended to decline as length increased, 100 characters may be suitable when conveying information concisely.

**Key Word:** Readability, Text Length, Japanese Text.

## 1. はじめに

テキスト(文字)はスマートフォンで最も用いられる表現方法の一つである。ユーザはニュースやソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)などの様々なサービスで日々膨大なテキストコンテンツを消費している。近年では生成AIが広く普及し始め、テキストを介したコンピュータとの会話も活発になってきている。テキストの長さは書き手の裁量に委ねられているが、スマートフォンにおける読みやすい日本語文章の文字数には検討の余地がある。

これまでもテキストの読みやすさに関する研究は様々な側面から行われてきた。文字数に着目した研究では行長(1行辺りの文字数)と書体、行数、画面解像度の組み合わせによる影響や、文字数が理解度や負担感に与える影響を調査したものがあつた。しかしこれらの研究は英語を対象としたものが多く、漢字と仮名が混在する独特なシステムを持つ日本語では検討の余地がある。またデスクトップコンピュータやフィーチャーフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、電子書籍リーダーなどのハンドヘルドコンピュータを用いた研究も多く、スマートフォンのような比較的小さな画面での検討は十分ではない。

こうした背景から、本論文ではスマートフォンにおける日本語文章の文字数が読みやすさに与える影響を調査し報告する。

## 2. 調査実験の方法

スマートフォンにおける日本語文章の読みやすさに文字数が与える影響を調べるため、7種類の文字数で書かれた記事を用いてクラウドソーシングを用いた大規模な比較実験を行った。実験ではオンラインの実験参加者1人に対しシステムが割り当てた文字数の記事1件を読んでもらい、その後主観アンケートと理解度テストに回答してもらった。

### 2.1. 実験の条件

ニュースサービスの多くは記事本文を1ページ辺り最大400字程度で構成していることから、400字を中心として100, 200, 300, 400, 600, 800, 1000字の7種類の文字数を条件とした。実験にはヤフーニュースに掲載された記事を用いた。内容による影響を考慮し、掲載後1ヶ月以上経過した地域の話題やクリエイターのインタビューの記事から9件選抜した。これらの記事を元にLLMを用いて7種類の文字数に要約し実験用の記事とし

た。要約にはChatGPTのCPT-4oを用い、文字数ごとに「○○文字に要約して下さい」と指示した。記事は各条件文字数の±15字に収まった。各記事は佐藤の日本語文章難易度測定[1]を行い、難易度はT13スケールでスコア8から9(中学2,3年生相当)であった。

実験参加者はシステムが割り当てた文字数の記事を1件読み、読み終わった後に主観アンケートと理解度テストに回答した。主観アンケートは文字数による読みやすさへの影響を検証するための質問を行った(この文章は読みやすかった/この文章は情報が充実していた/この文章は読むのが疲れた)。回答は5段階のリッカート尺度を用いた(0:全くそう思わない, 4:とてもそう思う)。理解度テストはDysonらの設問モデル[2]から「主要な考え」「主要な事実」を採用した。元の記事を同じとする7つの記事は同一の設問とした。

またこれらの他に記事の読了時間やスクロール回数などのデータをバックグラウンドで収集した。最後に実験参加者の年齢や性別、視力、矯正器具の有無を質問し、全体の感想をフリーテキストで回答してもらった。

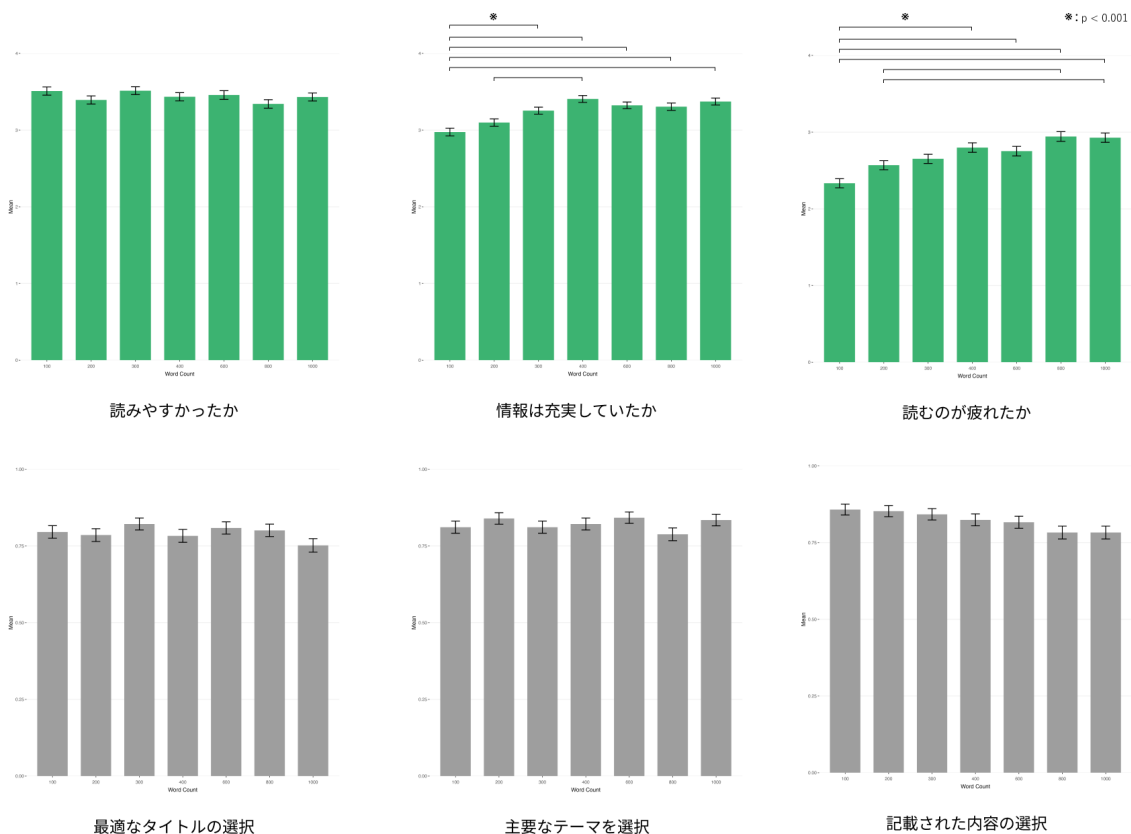
### 2.2. 実験参加者と実験に用いた機器

実験参加者はヤフークラウドソーシングで募集し2709人(男性1347名、女性1271名、どちらでもない25名、未回答66名)が参加した。年齢は15歳から80歳であった(mean=43.36, S.D=13.48)。裸眼が999名、眼鏡が1075名、コンタクトレンズが635名だった。

読みやすさは画面の大きさに影響を受ける可能性があるため、日本で最も普及しているiPhoneシリーズ(14Pro, 14, 13Pro, 13, 12Pro, 12/CSSピクセル390×844px)でiOS16.0以上の所有者のみに制限した。

### 2.3. 実験の手続き

実験参加者はヤフークラウドソーシングから実験に応募する。所有端末が実験対象である場合のみ実験用ウェブページにアクセスできた。アクセスできた実験参加者は準備が整ったら実験開始ボタンを押下する。システムに割り当てられた文字数の記事が1件表示され、読み終わったら完了ボタンを押す。すると主観アンケートと理解度テスト、自由記述欄が続けて表示されるので回答する。最後に属性情報に回答し実験は終了する。



### 3. 調査実験の結果

実験で記事1件あたり43件、文字数1種あたり387件、計2709件のサンプルを収集した。これを元に一要因分散分析(参加者間計画; 独立変数として文字数、従属変数として主観評価スコア、理解度テスト)を行った。主観評価スコアの「情報は充実していたか」 $[F(6,2702)=11.2858, p<0.001, \eta^2=0.0244]$ と「読むのが疲れたか」 $[F(6,2702)=12.4020, p<0.001, \eta^2=0.0268]$ で有意な差が確認された。

#### 3.1. 主観評価

「読みやすかったか」という質問の結果を図(上段左)に示す。いずれの文字数間にも有意な差は確認されなかった。「情報は充実していたか」について図(上段中)に示す。100字は300字以上より有意に充実していない結果となった。また200字より400字の方が有意に充実していた。一方で400字以上ではスコアの変動は小さく、文字数の増加と情報の充実度は比例しなかった。「読むのが疲れたか」について図(上段右)に示す。100字は400字以上より有意に疲れなかった。また800字以上は200字以下より有意に疲れる結果となった。全体的に文字数の増加に伴い疲労度も高くなる傾向が見られた。

#### 3.2. 理解度テスト

「最適なタイトルの選択(主要な考え)」「主要なテーマの選択(主要な考え)」について図(下段左と中)に示す。いずれの文字数間にも有意な差は確認されなかった。「記載された内容の選択(主要な事実)」の結果を図(下段右)に示す。いずれの文字数間にも有意な差は確認されなかったが、文字数の増加に伴い正解率が低下する傾向が見られた。

### 4. 議論

主観評価の結果、100字は400字以上より疲労度が低くなるが情報の充実度も低くなることが分かった。ただし読む疲労度は文字数に比例して大きくなる傾向が見られるが、情報の充実度は400字以上で大きな違いが見られないため、400字程度が充実度と疲労度のバランスが良い可能性がある。また理解度テストの結果、「記載された内容の選択」では文字数の増加に伴い正解率が低下する傾向が見られることから、100字程度が記載事項の理解度と読む疲労度のバランスが良い可能性がある。端的に伝える際は100字程度、ある程度情報量を伝えたい際は400字程度が有効である可能性がある。

### 5. まとめ

我々はスマートフォンにおける日本語文章の文字数が読みやすさに与える影響を検証するために、7種類の文字数で書かれた記事を用いて大規模な比較実験を行った。その結果、100字は400字以上より疲労度は低くなるが情報の充実度も低くなる背反関係が見られた。疲労度は文字数に比例するが、充実度は400字以上で大差ないため、400字程度が適当な可能性がある。また理解度は文字数に比例して低下する傾向があり、情報を端的に伝えたい場合は100字程度が適当な可能性がある。

#### 参考文献

- [1] 佐藤理史. "均衡コーパスを規範とするテキスト難易度測定." *情報処理学会論文誌* 52.4 (2011): 1777-1789.
- [2] Dyson, Mary C., and Mark Haselgrove. "The influence of reading speed and line length on the effectiveness of reading from screen." *International Journal of Human-Computer Studies* 54.4 (2001): 585-612.

# 意識研究の界隈をほっつき歩くこととデザイン

Wayfaring the scene of consciousness studies and design

池原優斗

Yuto Ikehara

北海道大学

Abstract : In this presentation, it is proposed that wayfaring around the scene of consciousness studies can be regarded as a design practice. First, a discussion on the process of “Creation and Reflection” is introduced as the foundation for engaging in practice with scientists from a design perspective. Next, the design aspect of wayfaring around the scene is examined by

referring to discussions on the Landscape of Practice and the Rambling Design Activity. Finally, a case in which the presenter actually wayfared around the scene of consciousness studies is presented, and what was designed in these cases is considered while taking into account discussions on ontological design.

Key Word : Loop of Creation and Reflection, Landscape of Practice, Rambling Design Activity

本発表では、意識研究の「界隈」を「ほっつき歩く」ことを、1つのデザイン実践として捉えられることを提示する。まず、科学者と共に実践を行うことをデザインの視点から捉える基盤として「やって・みて・わかる」ことについての議論 [注1] を紹介する。次に、「界隈」を「ほっつき歩く」ことによるデザインについて実践のランドスケープ (LoP) の議論 [注2] と、ランプリングデザイン運動 (RDA) の議論 [注3] を参照し検討する。そして、実際に発表者が意識研究の界隈をほっつき歩いた事例を紹介し、これらの事例では何をデザインされたのか、存在論的デザインの議論 [注4] も踏まえながら考察する。

## 1. 科学と「やって・みて・わかる」

美術分野のデザインである芸術デザインの展開の基本型として、(1) デザイン課題を自身が体験し、(2) その体験の中に感じ取ったものを表現し、(3) その表現から生まれた結果と自身の表現行為を見つめて振り返り各プロセスの意味を見いだすことから構成される「やって・みて・わかる」のプロセスのループが提示されている [注1]。デザインの知が持つこの創作 (やって・みる) と省察 (みて・わかる) のプロセスは、科学を専門とする学者も持っているとされている。本発表は、この科学の現場の「やって・みて・わかる」知に焦点を当てる。

## 2. 「界隈」と「ほっつき歩く」こと

本発表では「意識研究」の「界隈」を「ほっつき歩く」ことについて議論する。まず、意識研究とは、主観的な意識体験とその生物物理的基盤との関係に関する、神経科学を中心とした、哲学的、理論的、計算論的、実験的、臨床的な視点が統合された学際的分野のことである [注5]。本発表では、「界隈」を「ほっつき歩く」ことを捉えるために、RDA と LoP の議論を参照している。RDA は、目的を持たないで散歩するランプリングを通したデザインの運動である [注3]。LoP の議論では、1つの実践共同体 (CoP) のみに着目するのではなく、複数の CoP に関わる人々の参加の軌道 (Trajectory) に着目することが提案されている [注2]。また、従来の CoP の議論に対して、CoP の外へ向かうような、十全の参加に向かうもの以外の軌道にも着目する必要があることが主張されている。本研究において、「界隈」は、ある活動に参加した際に経験される、必ずしも全員が相互に顔見知りではない、ゆるく不完全な繋がりとしての人々のまとまり、およびその活動の場のことを指す。意識研究の活動に参加して出会う人々は、その全員が必ずしも相互に顔見知りであるわけではない。しかし、

そうした活動の中ではなんとなくよく会ったり、友達同士であったりする人々が出てくる。こうしたまとまりが「界隈」である。「界隈」は LoP の概念に近く、LoP の観点から分析していくことは比較的容易であろう。ただし、「界隈」は活動に参加する中で経験されるものである一方、LoP は CoP を中心に定義されている。本研究において、「ほっつき歩く」ことは、無目的に (少なくとも短期的な目的を持たずに) 「界隈」で活動する中で、空間的に移動することや、人間や非人間と関係を持つことである。

## 3. ほっつき歩くことによる意識研究への参加

調査者は修士課程で、北海道大学人間知・脳・AI 研究教育センター (CHAIN) に学生として参加しながら、異分野融合の実践について人類学的研究を行った。CHAIN は意識をテーマの1つとしており、それは意識研究の界隈への参加でもあった。調査者は、CHAIN に参加するまで、意識研究に関わりが深い分野である、神経科学にほぼ触れたことがなく、認知科学という分野を知らなかった。しかし、認知科学が専門の CHAIN の A 先生の下でリサーチ・アシスタント (RA) として研究に参加したことで、意識の国際学会である ASSC でポスター発表を行う程には意識研究の実践に参加するようになり、意識研究に関わる様々なコミュニティにも参加している。調査者は偶発的な出来事の中で界隈をほっつき歩きながら意識研究の界隈の中へ至る軌道を辿った。

## 4. 意識研究の界隈をほっつき歩いた事例

次の2事例では、より小さな粒度で意識研究の界隈での実践を取り上げ、それがほっつき歩く中で行われていることを示す。1つは、リアルタイムに幻覚をシミュレートし HMD で体験できる作品のデモの事例である。もう1つは、ロボットの研究者、文化人類学の研究者と共同研究を始めるまでの事例である。

調査者は、2022年より A 先生のラボに RA として研究に参加している。A 先生は、ニューラルネットワークによって視覚的な幻覚をシミュレートし HMD で体験することができるハルシネーション・マシンを発表していた。ハルシネーション・マシンは、一度撮影した映像をニューラルネットワークによって変換するシステムだった。永井歩は修士作品として、このハルシネーション・マシンの技術を用いて、リアルタイムの映像を元に幻覚をシミュレートする「Virtual Hallucinogen」を制作した。A 先生は、意識についての問題を扱う独立した研究会である「意識研」で、「Virtual Hallucinogen」のデモ用プログラムでのデモを実施するので、ラボの PC で RHM が動くようにしてほしいと調査者に依

頼した。ハルシネーション・マシンの処理をリアルタイムで行うためには大きな計算資源が必要となり、ノート PC や一般的な性能のデスクトップ PC では十分に動作させることが難しい。そのため、A 先生のラボにある高性能な GPU を搭載したデスクトップ PC でデモ用プログラムを動作できるようにして、その PC を、デモを行う場所へ送る必要があった。これは後に実施した、ASSC におけるデモの際も同様であった。

調査者は、計算資源の制約とデモのためのセットアップの必要性もあり、「意識研」や ASSC での実践に参加した。この実践を行うことで、調査者は意識研究の境界における新たな実践に参加することになった。これは、A 先生による実践に付随して、調査者にとっては偶発的に発生した軌道である。この軌道は、現在の技術水準における計算資源の制約といったマクロな状況や、研究室やデモ実施場所のコンピュータの配置といったミクロな状況における関係性からも偶発性を与えられて生じるのである。

次のロボットに関する共同研究の事例は、より「ほっつき歩く」ことが強調される事例である。調査者は、2023 年 8 月に CHAIN の成員と北大構内でジンギスカンをした後、A 先生を含む CHAIN の一部成員がすすきので開かれている別の飲み会に行くというのでついてき、その飲み会で共同研究を実施することになる B 先生と出会った。B 先生は意識の研究をしているわけではなく、人とロボットのインタラクションにおける心について研究している研究者である。しかし、意識研究の境界をほっつき歩いていくとよく会うことになる。2 年前に出会ってから、認知科学学会（2023 年度、2024 年度）や人工知能学会（2024 年度）にも参加した際に、B 先生も参加していて、学会や学会後の飲み会等で話すことになった。このように、ある程度話す機会が合ったため、調査者が参加した科学技術社会論学会（2023 年度）や日本科学哲学会（2024 年度）が大阪で開催された際に、大阪大学にある B 先生の研究室に訪問した。丁度、2023 年度も 2024 年度も調査者は修論や博士後期課程の中間論文が大変な時期であったため、B 先生は研究室に来て論文を執筆しても良いと言ってくださった。そのため、調査者は、訪問時にロボット等に関するディスカッションもした一方で、2 回とも B 先生の研究室で論文を書いていた。2024 年 11 月に B 先生のラボにニューヨークから B 先生を研究している人類学者の C さん丁度が来ているとのことだったので遊びに行くことにした。C さんは、2023 年の認知科学会で B 先生と会ったときに、飲み会に同席していたときに初めて会い、その後も B 先生と C さんと一緒に食事をしたことがあった。訪問日を調整したところ、その日は B 先生が奈良女子大学を訪問する用事があったため、奈良で会おうということになった。そして、C さんと共に B 先生の訪問に同行した後、奈良を散歩した。2024 年 12 月、B 先生から、C さんと共に 3 人のメンバーで共同研究をする誘いの連絡があり、共同研究が始まった。

これは意識研究の境界をほっつき歩いた結果、研究が生まれた事例である。2 年間、特に共同研究に関する計画もないまま、交

流していた中で、研究が生まれることとなった。この意識研究の境界における軌道は、意識研究の境界の中に向かうものではない。この事例では、意識研究自体を行っているものではないものの意識研究の境界にいとよく会う B 先生との共同研究が生まれたのであり、軌道は意識研究の境界の周辺に向かうものであった。境界をほっつき歩きデザインされる出来事は、必ずしも境界の典型的な実践とはならず、様々な実践がデザインされるのである。

**5. 意識研究の境界をほっつき歩いてデザインされたものは何か**  
すぐに挙げるができる、これらの事例の中でデザインされたものものはデモと発表である。作業が決まっているデモは必ずしも実施者が調査者である必要はなかった一方、共同研究は調査者の固有性が反映されている。しかし、どちらにしても、これらの出来事自体は、一回性を持ってほっつき歩いた軌道の中でデザインされてきたと言える。加えて、境界における出来事をデザインすることは、境界をデザインすることでもある。境界はその場で起こる様々な出来事によって構成されているため、新たな出来事が加えられることで、境界も変化する。さらに、ほっつき歩くことは、ほっつき歩く者自身をデザインすることでもある。存在論的デザイン [注 4] では、何かをデザインするということは、自らがデザインされ返される経験でもあるとされる。本発表の事例では、デモを行うことは、調査者が意識研究の境界をほっつき歩く軌道を作り上げていった。その中で、調査者は境界の様々な実践に関わり合っていくことになった。

#### 参考文献

- 1) 須永剛司：『デザインの知恵——情報デザインから社会のかたちづくりへ』、フィルムアート社、2019
- 2) Wenger-Trayner, E., Fenton-O'Creevy, M., Hutchinson, S., Kubiak, C., & Wenger-Trayner, B. (Eds.), *Learning in Landscapes of Practice: Boundaries, identity, and knowledgeability in practice-based learning*. Routledge, 2014
- 3) 横溝賢：ランプリングデザイン運動のすすめ 青森県浪岡地区におけるご当地包装紙のデザインプロジェクトを事例として、デザイン学研究特集号, 27(2), 28-41, 2020
- 4) アルトゥーロ・エスコバル(水野大二郎ほか訳)：『多元世界に向けたデザイン——ラディカルな相互依存性、自治と自律、そして複数の世界をつくること』、ビー・エヌ・エヌ、2024.
- 5) Seth, A. K., *Consciousness: The last 50 years (and the next)*. Brain and neuroscience advances, 2, 2018
- 6) Suzuki K., and Nagai A., *Hallucination Machine in the Wild: Simulating Altered States of Consciousness with the RealTime Deep-Dream Algorithm in Augmented Reality*, ASSC27 List of Abstracts, 2024, 64
- 7) 高橋英之, 池原優斗, ザン・ソニア・ユーファイ：相互侵食が生む対等な主体性 ～ ロボットと人間の共創関係をデザインする ～, 信学技報, 124(447), Consen2024-20, 2025, 74-79

# デザインプロジェクトのためのフィールドワーク

ローカルなデザインを地域文化の一部にする試み

Fieldwork for Design Projects : Attempts to Make Local Design a Part of the Community's Culture

原田泰<sup>1)</sup> 南部美砂子<sup>2)</sup>

Harada Yasushi<sup>1)</sup> Nambu Misako<sup>2)</sup>

1) 株式会社デザインコンパス 2) 公立はこだて未来大学

Abstract :The author organizes the “Design Lab” and is engaged in the practice and theory building of “local design” designed by parties in the local community. Design is not something only for professionals, but a creative act performed by everyone, and a means to build the future beyond the boundaries of consumerism. In design projects, it is important to build a

Key Word : Local Designs, Field Work, Well Becoming

relationship with the client, and fieldwork that goes into the field is essential. The author has practiced various methods. Although well-being is emphasized in today's society, the author believes that we should aim for “well-becoming,” which is changing while continuing to learn. He will continue to put this into practice through workshops in the community.

## はじめに

筆者は現在、「社会実践型デザインラボラトリー（以下、デザインラボ）」を主催 [注 1] し、「ローカルなデザイン」の醸成を目的としたデザイン実践と理論構築に取り組んでいる。本研究では、人々が自身の生活世界の中でコミュニティの当事者としてデザインするプロセスを「ローカルなデザイン」と定義し、その方法論を実践的に構築する。デザインラボでは、研究メンバーが関わるローカルコミュニティでの当事者デザインの事例を収集・分析し、共通点や差異を体系化。これを現場での実践を通じて検証し、当事者によるローカルなデザインの実践方法と、ローカルなデザイン文化が醸成されるプロセスを解明する。最終的に、デザイン専門家を含む誰もが実践できる方法論と理論の構築を目指している。

本稿では「デザインの始め方」に焦点を当て、筆者の実践をもとに、デザインプロジェクトの立ち上げから仕事として成立するまでのプロセスを振り返る。その特徴を整理し、デザインを学ぶ学生や新人デザイナーが意識すべき視点やスキルについて考察する。

## 本来は誰もがデザイナー

人々は、生活世界 [注 2] の中で、それぞれの環世界 [注 3] を生きている。環世界の最遠平面で接する他者やもの・こと・情報などとバランスをとるためにデザイン（あるいは道具）を用い、この接点での経験に学び、常に変化し続けている。デザインすることは生きることであり、学び続けることである。

誰もがデザインするということは、イリイチのいう「自立共生（コンヴィヴィアリティ）」[注 4] を実践することであり、専門家や制度によって押し込まれた「消費者」という枠を破って、その時・その場所・その相手との関係を互いに調整しながら未来に進んでいくことである。

これからのプロのデザイナーには、目の前の人々を「消費者」の枠から解放し、デザインの楽しさや可能性を共に考え、実践する役割を担うことが求められるだろう。

## デザインプロジェクトのかたち

現代社会は人工物で囲まれ、消費者はその背景や経緯に無関心で、ただ消費することに集中している。しかし、誰もがデザインする社会では、自分がデザイン経験を持つことで、物事がどのようにデザインされたかを想像するようになる。デザインした人への敬意が生まれ、ものを大切に使い、修理や改造して長く使うようになるだろう。また、自分でも作りたくなり、専門家と共に作ることを考えるかもしれない。

消費者が自身もデザインしていることに気づき、必要なものをデザインし始めるためには、まず現場のデザイナーがどのようにデザインしているのかを知ってもらうことが重要である。

ところで、デザイン専門家のデザイン手法も多様で、デザイナーの数だけデザイン論があると言っても過言ではない。まずは筆者自身の仕事としてのデザインプロジェクトのかたちを一つの事例として示す。

図1は筆者が関わるデザインプロジェクトの標準的なプロセスを示したものである。「依頼」から「納品」までが業務として報酬の発生する期間だが、実はそのずっと前から、そして納品された後もデザイナーにとってのデザインプロジェクトは続いている。新規の依頼者とデザインプロジェクトを進めるときは特に、出会っていきなり仕事を発注されることはほぼない。お互

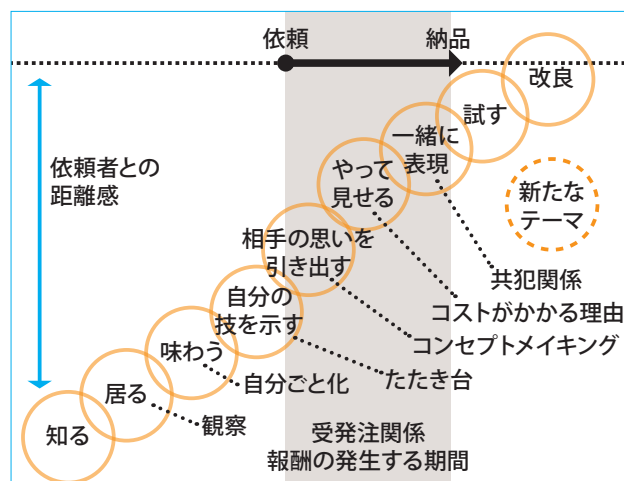


図1. デザインプロジェクトのプロセス例



図2. トレンチ・ボール・バランス：生活世界というトレイの上に、ボールのように個々の環世界が乗っているイメージ

いの環世界が接した時に初めて相手の存在を知り、その後徐々にお互いの関係が近づいていくに従って、デザインプロジェクトが始まる可能性が高まっていく。美術大学の演習授業やデザインワークショップ、コンサルによる提言など、環世界の境界/接点が揺さぶられる体験のないまま始まり進められるプロジェクトは大抵、誰もテーマを自分ごと化できず、その場限りのイベントに終わってしまいがちである。

### デザインプロジェクトのフィールドワーク

図1では「依頼者」ということばを使ったが、そもそも依頼者とデザイナーは共創（共犯関係）にならなければ成果につながらない。お互いが持てるものを出し合って、自立共生的な関わり方でものづくりをすることで、新たな価値や活動が生まれるのだ。お互いの環世界が接触し、共鳴のような揺さぶりによって、互いの振る舞いや関わり方が変化していく。そのためのきっかけづくりはデザイナーの役割である。相手の環世界との接触を試みるには、相手の居場所となっている生活世界に飛び込んでいく必要がある。デザインプロジェクトにおけるフィールドワークは、相手の懐に飛び込み、相手の視点に立ってみたり、相手の側に自分の居場所を作ってみたりしながら、（一時的ではあっても）コミュニティの一員としてデザインプロジェクトを立ち上げ、遂行していくことである。デザイン実践を通して得た知見をもとに、デザインプロジェクトにおけるフィールドワークのポイントをまとめてみる。

#### ◎惑星探査メソッド

自分が未知の惑星に不時着した宇宙飛行士だったら、どのように振る舞うか。宇宙船から出ても大丈夫な環境か、未知の生物とあったらどのように対処するか。自分には全く理解できない文化や制度のの中に、どうやって自分の居場所を作っていくか。大切なのは、勢いよく上から目線で飛び込んで自己主張するのではなく、相手のフィールドに自分を徐々に馴染ませていくことで、自分がどう振る舞えば良いか、相手に何を提供できるかを見出すことができる、ということだ。

#### ◎トレンチ・ボール・バランス

レストランなどの掘るスタッフが使うお盆（トレンチ）をメタファとしてコミュニティをモデル化してみる。まず、対象フィールドの日常は、様々なステークホルダーが不安定なトレンチ（ステージ）の上でバランスをとっている状態といえる。ステージは、人やものが動けばバランスが変わり、安定させるだけでもコストがかかる。デザイナーがフィールド枠だからと言って、このステージにいきなり飛び乗ったら、ステージ上はバランスが崩れて大惨事となる。このステージ

のバランスを大きく崩さずに現場に入っていくためには、誰かに招き入れてもらう、こっそり紛れ込む、旅人として距離を置く、などの戦略、準備が必要である。

#### ◎コミュニティ・クラウンあるいはトリックスター

クラス内のお調子者、いたずら好きのように、固定化された仕組みや価値観に対して、真逆のあるいは別の仕組みや価値観を示したり試したりしてみせることで、他者の環世界を揺さぶってみる。

### Well-being から Well-becoming へ

上記のフィールドワークについての3つのアプローチは、筆者らが地域コミュニティに入り込んでデザインプロジェクトを立ち上げる上で、試行錯誤の中から見えてきたアプローチ方法に愛称をつけたようなものだ。フィールドワークのデザインもデザインプロジェクトを進めるためのデザインの一部であり、形式化して手法化するというよりも、デザイン専門家の創意工夫の実践例として、真似をしたり、アレンジしたり、別の方法を発明したりして、自身のデザイン生活に取り入れていくことを期待したい。

現代社会では Well-being が重視される。我々デザインラボとしては、誰もがデザインし続けることは、誰もが学び続けることであり、特定の状態であり続けること（being）よりも、よりよく変化し続けること（Well-becoming）こそ、目指すべき未来のビジョンだと考えている。

### 今後に向けて

筆者は現在、高校や地域のものづくりワークショップを通じて、誰もがデザインする社会に向けた学びの場づくりに取り組んでいる。今後も実践を続け、デザインの入門書となるメディアにまとめる予定である。

### 参考文献

- 1) 課題番号 24K15637 2024 年度 基盤研究 (C) コミュニティに「ローカルなデザイン」を醸成するためのデザイン実践と理論構築
- 2) ヤーコブ・フォン・ユクスキュル『生物から見た世界』思索社、1973 (岩波書店、2005)
- 3) 竹田青嗣『現象学入門』NHK 出版、1989
- 4) イヴァン・イリイチ『コンヴィヴィアリティのための道具』日本エディタースクール出版部、1989、改訳：渡辺京二・渡辺梨佐訳、ちくま学芸文庫、2015

# 流動的な意味を持つ文脈を直感的に記録するリトルプレス制作を通じた社会実践

Social practice through the production of a little press that intuitively records a context of fluid meaning.

田仲麻友 横溝賢

Mayu Tanaka Ken Yokomizo

札幌市立大学

Abstract : Through the production of a little press called "Machimachi," a collection of events I encountered while walking around town, I became aware of my own intuition and the existence of contexts with fluid meanings that cannot be put into words through perception, and by recording them, I have explored ways to have a sense

Key Word : real feeling, little press, collage

of the experience. In this study, I will explore how the production of this work together with others will change our respective perceptions and communication.

## 1. はじめに

教育現場では、客観的に把握できる知識の習得と評価を目的とする従来の学習形態が見直され、他者との社会的な関わりの中で個人が見出す文脈を重視し、それぞれの学びに生かす社会構成主義的な学習形態が注目されてきている(1)。人々の生き方の根幹となる教育分野では学びの脱文脈化が問題視される一方、現代の私たちの実生活に密接に関わるSNSが私たちの思考・行動に与える影響に着目すると、文字ベースのコミュニケーションでは、その情報濾過機能によって、非言語的情報など対面では伝わるはずの文脈が欠落し、その性質により集団極化が起こりやすいという問題を引き起こしている(2)。また、SNSにおける大多数の他者の評価が個人の意思や行動に影響を与えることから(3)、個人が持つそれぞれの捉え方や解釈が、投稿に対する「いいね」の数やコメント機能など、多数の他者による評価に引っ張られて、個人の感じ方に正誤が存在するかのように感じることもあるなど、SNSは私たちの意思決定に客観主義的な思考を根強く残している。そのことは、私たちがある事象に対する自身のあるがままの感じ方に気付きにくくなり、ある出来事を体験したという実感を得にくくなっていることを示唆している。

筆者はこれまで、まち歩きをして出会った事象を集めたリトルプレスの制作をする中で、自身の直感や、知覚を通じて感じる、言葉にできない流動的な意味を持つ文脈の存在に気づき、それらを記録することで、体験に実感をもつ方法を探ってきた。本研究では、その記録方法を他者に展いて社会的な関わりをうみだす実践を通じて、自他の認識やコミュニケーションにどのような変化を及ぼすのか探る。

## 2. 「わたしの現実」に気が付く方法

### 2.1. ゲシュタルト療法

自身のあるがままの感じ方に気付きにくくなっている状態への処置として、ゲシュタルト療法が挙げられる。ゲシュタルト療法とは、精神科医であるフリッツ・パールズらによって考案された、実存哲学や現象学を基礎とする実践的な心理療法である(4)。ゲシュタルト療法では、人によってものの見え方が違うことを認め、自他を評価しないことが重要視され、「今、ここ」の外界との接触による自身の変化をありのまま受け止めることを援助する(4)。情動や感情の経験には、身体感覚が関わっていることから(5)、知覚からやってくる直感のように、外部からの刺激により心身には常に変化が起

きている。そして、ゲシュタルト療法で実践されるように、その変化を意識的に観察する事が先入観や知識に捉われない「わたしの現実」に気づくために重要であるといえる。

その一方で、ゲシュタルト療法の実践事例は、「夢のワーク」のように、セラピストとクライアントが対話しながら、クライアントはある状況を脳内で再現し、言語化・行動化するなかで気づきを得るといったものが代表的で(6)、実際の現場に出て、予期しない外部からの刺激に着目する事例は少ない。

### 2.2. ひとりで作る即興型リトルプレス「まちまち」

筆者は、自身にあらわれる「わたしの現実」に気づき、記録する方法として、2023.6.11 ~ 2023.11.9までの期間で、道内外三箇所へ赴き、即興型リトルプレス「まちまち」の制作をおこなった(図1)。

「まちまち」とは、1人でまちを歩きながら、現場での新鮮な出会いを、その現場に滞在している期間に、

その場所の空気感や自身の情感とともにコラージュを用いて表現し、綴じるところまでおこなうリトルプレスである(7)。

「まちまち」制作では初めに、五感に刺激が与えられ続ける環境であるまち歩きをおこない、自身が直感的に心情を揺さぶられたものの写真を撮影していく。その対象に対して「なぜ良いのか」という社会的な存在価値を求めず、その言い尽くせなさをそのままに「わたしの現実」として受け止める。

本研究ではそのような関心を「個人的観取」と定義する。

そして、撮影した個人的観取をコンビニでプリントし、泊まっている宿に持ち帰る。宿では、直感で惹かれた体験を想起しながら、プリントした写真と持ってきた洋雑誌や、旅で出たレシートなどをコラージュすることでその場所の空気感や、その時の気分を再現する。つまり、撮影しながら自身の「今、ここ」の世界に向き合い、表現しながらその日の自身の心情の変化を含む「今、ここ」の連続に再び向き合う。

### 3. ひとりで作る即興型リトルプレス「まちまち」の社会化への問い

筆者が1人で制作した「まちまち」では、記録がモノとし



図1 まちまち制作事例



図2 参加者の語り

て存在することで、まち歩きした現場での体験が手に入ったような感覚があり、歩いた場所での出会いに実感を得ることができた。一方で、言葉にならない情感や場所の空気感が、コラージュによって意味が流動的な状態で表現されるため、作品の抽象度が高まり、作品の世界観を他者に語る事が難しく感じていた。

しかし、他者と筆者が共にまち歩きをしてリトルプレス制作をおこなうことから、互いの流動的な世界観を理解しあうことができるのではないかと考え、まちまちフィールドワークワークショップ（以下、まちまちFW）を2回実践した（表1）。本稿ではこのうちNo.2の印西FWでのまちまち実践を省察的に概説する。

#### 4. 社会実践の方法

まちまちの社会実践は表1に示す流れで展開した。

表1 まちまちの社会実践

おこなったこと	No1:まちまち 中華テーブルモデル	No2:まちまち 印西モデル
制作者数(人)	5人	10人
制作者の属性	横溝研究室生 20代女性	印西クリエイターズハブの運営者、参加者 20-60代男女
一回の実践で作る作品数(個)	1	10(製本して1になる)
時期	2024.10/15	2024.11/30
場所	北海道札幌市	千葉県印西市

本研究の社会実践では、まちまちFWを通して、筆者が制作してきた即興型リトルプレス「まちまち」の制作プロセスや制作空間を他者と共有することをおこなった。まちまちFWでは語り合いの時間を設けており、その音声を録音し、参加者の発言を分析することによって、自他の認識やコミュニケーションの変化を明らかにする。

#### 5. 即興型リトルプレス「まちまち」の社会実践：まちまち印西モデル(千葉県印西市)

2回目のまちまちFWは千葉県印西市に出向き、市民と筆者、教員Yを含めて10名でおこなった(2024.11/30)。

筆者とは初対面である市民とまち歩きをおこなうなかでは、思いがけず農村地帯に出ると、最初は10名で行動していたグループ編成が、数名ずつに分かれたりと数が流動的に変化しながらそれぞれの個人的観取を集めていた。一般的な価値基準ではなく、個々の直感で惹かれるものを撮影してもらうために、まち歩きの導入では参加者がものの細部に目を向けるような誘導をした。

その後、私の宿でもあった古民家を借りて「まちまち」づくりをおこなった。札幌での事例と異なる点は、まち歩きにおいて、常に共に歩かずとも印西市の農村地帯という場所を共有しており、制作においては全員で制作場所を共有しながらも、A4サイズ程度の紙面に1人1枚コラージュをおこなったのちに1冊としてまとめた点である。

参加者は初めてのコラージュに困惑しながらも、黙々と制作し、非常に個性豊かな表現が集まった。完成後の語り合いの場では、全員が自身の作品のこだわりや、出会った事象のおもしろさが積極的に語られた(図2)。

#### 6. 各実践の考察と今後の展望

制作後の語り合いにおいて、印西市のFWでは参加者の自身の作品に対する自慢げな語り見られたことから、表現活動をおこなう機会が少ない参加者が自身の作品を認め、また他者も認めてくれると感じることができる場になっていたことがわかった。このことから、個人的観取のような言葉にしにくい現象を、整理しないまま受け入れる姿勢が参加者間で共有されていたと考えられる。

先日、札幌市在住の社会人8名を対象に開催した、それぞれの1週間をコラージュ表現する社会実践(2025.3.6)では、写真を使わず、古雑誌とレシートのみで表現する制約を設けたが、その制作過程において参加者は、日々の中での自身の心情など、言葉にならない文脈をコラージュ表現し、語り合いでは、互いのコラージュに用いられたモチーフなどから、語られる出来事や言葉にならない文脈を理解しようとする様子が見られた(図3)。



図3 語り合い(札幌)

そのことから、個人的観取の対象を示す写真を使わない場合にも、個人的観取を共有できる可能性があることがわかった。

今後も社会実践を重ね、個人的観取が私や他者のどのような関わりによって共有されるのかを探っていく。

註・参考文献

- (1) 広石英記, ワークショップの学び論 - 社会構成主義から見た参加型学習の持つ意義 - (2005), 日本教育方法学会紀要『教育方法学研究』第31巻
- (2) 木村泰之, 都築誉史, 集団意思決定とコミュニケーション・モード - コンピュータ・コミュニケーション条件と対面コミュニケーション条件の差異に関する実験社会心理学検討 - (1998), 実験社会心理学研究 Vol.38.No2,183-192
- (3) 松井彩子, SNSにおける大多数の他者の影響力の実証 - 「いいね」や「閲覧」数はユーザー行動に影響を及ぼすのか? - (2021), 日本マーケティング学会 マーケティングレビュー Vol.2 No.1,30-37
- (4) 室城隆之, ゲシュタルト療法 (2002), 江戸川大学心理相談センター紀要
- (5) 藤野正寛, 集中瞑想および洞察瞑想による情動調整 (2020), 心理学評論 Vol. 63, No. 2,216-222
- (6) 北川清一郎, ゲシュタルト療法, 心理オフィス K [https://s-office-k.com/technique/gestalt-therapy\(2025.3.6\)](https://s-office-k.com/technique/gestalt-therapy(2025.3.6))
- (7) 田仲麻友, 研究場所に紐づいた経験を旅の中で綴るリトルプレス「まちまち」の実践 (2024), 日本デザイン学会研究発表大会概要集第71巻, 150-151

# 論文の形式を設計する意義を当事者の目線から考える

I consider the reason why we should design the format of academic papers from my perspective

阿部拓也

Takuya Abe

筑波大学大学院

Abstract : What is the significance of designing the format of academic papers? This paper answers this question from my perspective. The introduction reported that I started to study the way of writing IMRAD after rejecting proceedings. The development describes that I acquired the way when writing  
Key Word : Academic Papers, IMRAD, Anthropologists

other proceedings. The turn illustrates that IMRAD transformed my thinking. The conclusion explains that my thinking was also changed by discussing anthropologists. As a result, this paper argues that the format of academic papers affects the thinking of researchers.

## 1. はじめに

私たちは、毎日のように文章を書き、それをあらゆる媒体で発信する。その媒体としては、学生や研究者であれば論文を選ぶことが多いだろう。なぜなら、論文を書かなければ学位は取得できないし、研究機関に就職することも難しいからである。とはいえ、論文は個人的な意見を自由に表明できる媒体ではない。その媒体は、編集委員会が定めた形式に則って書かなければならない。そのような形式を習得するために、私たちは解説書を読んで論文の書き方を学ぶことになる。しかし、その解説書では論文の形式それ自体を疑う姿勢はほとんど見られないのではないだろうか。

しかし、日本デザイン学会では論文という形式に対する疑問が投げかけられている。たとえば、2024年度には「WHY 人間『性』中心デザイン?」と題するオーガナイズドセッションが開催され、その中で「研究っぽくない研究」を推奨するコメントが出された。このコメントは、問いを投げかけて答えを出すという梗概の流れが出来すぎており、その通りにデザインが進むわけがないことを指摘したものだった。この指摘は、何回もの失敗を乗り越えるデザインの過程が論文では表現できず、その形式とは異なる書き方を模索する姿勢の表れともいえるのではないだろうか。

このような姿勢に賛同したのは、私も「人間と言葉を含めた建築図面描写法のデザイン」（日本デザイン学会第71回春季研究発表大会梗概集、288-289頁）と題した梗概を発表したからだった。この梗概では、これまでの成果を論文ではなく、図面という媒体で発信できるかどうかを考察した。しかし、この発表を振り返ってみると、私は「論文では伝えきれない情報を図面で発信すること」を梗概という論文の一種で主張している矛盾に気が付いた。それに気づくと、論文は情報を発信する基本的な形式であり、その形式から研究者は逃れられないと考えるに至った。

とはいえ、私が論文の形式に不満があることは否定できない。であれば、その不満をなくすような論文の形式を設計すればよいだろう。デザイン学が、物だけではなく意味や情報も射程に入れる学問であるならば、それらを発信する論文も設計されて然るべきである。ただし、論文の形式を設計するような研究は私が散見する限りは見られない。そもそも、そのような研究に取り組む意義を実感しているのは私だけかもしれない。そこで、本稿では私が論文の形式を設計した方がよいと考えるに至った経緯を記述することにする。その記述から、「論文の形式を設計する意義とは何か?」という問いに私なりの答えを出すことを目的とする。その答えに共感できる者がいるのであれば、論文の形式を設計する研究領域が提案できるはずである。

## 2. 論文の形式をめぐる起承転結

本稿では、私が論文の形式を設計した方がよいと考えるに至った図1の経緯を起承転結で説明する。起では、私が論文の形式を知ったきっかけを背景と絡めて述べる。承では、私が論文の形式の書き方を習得した過程を論じる。転では、論文の形式が私の考え方をよくも悪くも変化させたことを記す。結では、その変化を受け入れて論文の形式を設計し始めたことを描く。

### 2-1. 起：論文の形式を知る

私は、建築学を専攻する大学院生であり、タイの都市貧民の居住実態を研究している。しかし、私の研究のやり方は人類学や地域研究からも強い影響を受けている。なぜなら、私の元指導教員が人類学者でもあり、現指導教員が地域研究者でもあるからだ。この両学問は、フィールドに長く滞在し、そこで暮らす人々の言動を文脈も含めて厚く記述することが共通する。このような論文の形式は民族誌とよばれることが多い。その民族誌の書き方を学ぶために、私はA先生が主催する人類学ゼミを受講した。そのゼミで学んだ知識を活かして、私は現地調査に取り組んだ。

調査を終えると、その成果を私は第15回国際タイ学会で発表することにした。なぜなら、その学会で発表すれば、世界中のタイ研究者とつながれると考えたためである。その学会では、150-250語の要旨を4月16日までに提出することが求められた。その要旨が採択されると、10頁の報告論文を5月15日までに提出しなければならなかった。その報告論文は、序論 (introduction) ・方法 (methods) ・結果と討論 (results and discussion) からなるIMRADという形式で書くように指示された。しかし、私はIMRADで論文を書いたことがなかった。ゆえに、提出した論文は序論と討論における不備を指摘され、不採択となった。

### 2-2. 承：論文の形式を身に付ける

上述した失敗をふまえて、私は解説書を読んでIMRADの書き方を勉強した。それらの書籍からは、自分の主張を明確にして、その論証に必要な情報をそぎ落とすことを学んだのだった。

そのIMRADの書き方は、第13回ヴァナキユラー建築国際会議で実践することになった。その会議では、300語の要旨を7月20日までに提出することが求められた。その要旨には、440語からなる指摘が返ってきた。その指摘をふまえて、IMRADで書いた16頁の報告論文を9月15日に提出した。この報告論文に対しては、1005語からなる厳密な修正指示が返ってきた。その指示通りに修正した論文を10月15日に提出し、それが無事に採択された。この論文が採択されたのは、私がIMRADをある程度は習得したためだといえよう。

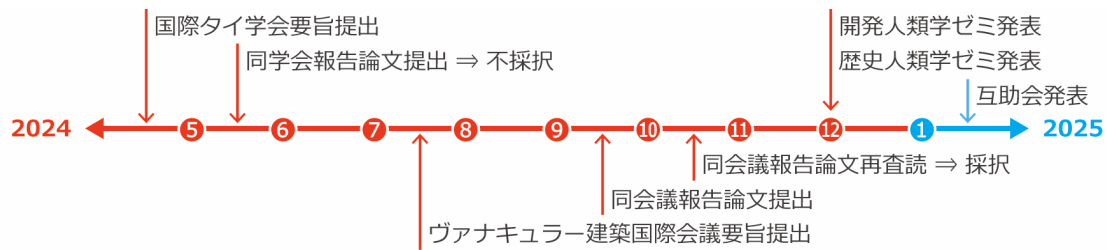


図1 論文の形式を設計した方がよいと考えるに至った経緯

### 2-3. 転：論文の形式が私の考え方を変えてしまう

しかし、IMRAD という形式は私の論文の書き方を変えてしまった。先に述べた通り、IMRAD は自分の主張を明確にした上で、その論証に必要な情報をそぎ落とすように書かねばならない。だが、そのような書き方は私が好む民族誌には合わない。なぜなら、民族誌では人々の言動を多角的に検討するために、それが生じた理由を文脈も含めて厚く記述するためである。そのような厚い記述を、IMRAD で実践するのは難しい。このような考えを人類学者の A 先生に（飲み会で）聞いてみると、彼は分量が制限されない博士論文や書籍でしか厚い記述はできないと回答した。この回答の通り、私は IMRAD に合わせて記述をそぎ落とすようになり、その記述は口が裂けても厚いとはいえなくなってしまった。

それだけではなく、IMRAD は私の研究者としての考え方も変えてしまった。この IMRAD は、自然科学だけではなく、人文科学や社会科学の論文にも取り入れられている。つまり、IMRAD さえ身に付ければ、あらゆる学問領域の論文や発表の良し悪しを判断できるようになる。いいかえれば、IMRAD は私にとって単なる論文の書き方などではなく、あらゆる論文や発表を評価する考え方の基準となってしまった。このような考え方にもとづいて、私は好んでいた民族誌を読み直してみた。すると、その民族誌が冗長で結論がはっきりしない論文のように思えてしまい、それにいらつくようになってしまった。このような感情を人類学者の B さんにぶつけてみると、彼も同じような感情を抱いていた。なぜなら、B さんは人類学よりも開発学を重視するがゆえに、民族誌ではない形式の英語論文を読み書きするためだった。

### 2-4. 結：論文の形式を設計し始める

ただし、IMRAD に傾倒した私の考え方は人類学者や人類学者との議論で修正されていった。私は、IMRAD に則って報告論文を書き、それを国際開発学会秋季大会で発表した。その論文は、11月27日の人類学ゼミでも発表することになった。すると、人類学者の C 先生から 1 つひとつの事例を厚く記述できる資料があるにもかかわらず、それが活かされていないことを指摘された。12月4日に同じ論文を別の人類学ゼミでも発表すると、人類学者の D さんから自分が支持する主張だけではなく、それに反する意見も突き合わせて物事を多角的に解釈した方がよいと指摘された。この両指摘は、自分が支持する主張を強調し、それ以外をそぎ落とす IMRAD にはそぐわないものである。この両指摘は、C 先生と D さんが準拠する民族誌という形式に則ったがゆえに出されたといえよう。このような民族誌という形式に準拠した人類学者や人類学者と議論する中で、私は IMRAD が単なる 1 つの選択肢に過ぎないことに気づいたのだった（気づきただけで、IMRAD にそぐわない論文には未だにいらついてしまう）。

上述した経験をへて、私は民族誌の大元となるフィールドノートという形式に注目している。このフィールドノートは、現場で

起きた物事を 1 つも排除せずに、その全てを時系列に並べて詳述するものだからである。この特徴は IMRAD とは真逆である。このようなフィールドノートの書き方を、人類学者の E さんが立ち上げた互助会で学んでいる。その書き方を IMRAD と組み合わせれば、私自身が納得できる論文の形式が設計できるのではないかと考え、その可能性を模索して現在に至っている。

### 3. おわりに

本稿では、「論文の形式を設計する意義とは何か？」という問いに私なりに答えることを目的とした。その目的を達成するために、本稿では私が論文の形式を設計した方がよいと考えるに至った経緯を起承転結で説明した。起では、国際タイ学会で論文が不採択となり、IMRAD という形式を勉強し始めたことを述べた。承では、解説書を読んで IMRAD を学び、その書き方をヴァナキュラー建築国際会議で体得したことを論じた。転では、IMRAD があらゆる発表や論文を評価する考え方の軸となり、それとは別の形式をもつ民族誌が読みづらくなったことを記した。結では、人類学者や人類学者と議論して IMRAD を相対化し、その形式に代わる論文のあり方を模索し始めたことを描いた。

このような起承転結からは、上述した問いへの私なりの答えが見えてくる。その答えとは、「論文の形式が研究者としての考え方をよくも悪くも左右する」ためである。だからこそ、研究者は自分の考え方に影響を及ぼす論文の形式を設計した方がよい。この結論は、私の体験にもとづくものであり、誰にでも当てはまると考えるべきではない。とはいえ、論文を含めた文章の形式が人々の思考にまで影響を与えることは、渡邊雅子が『論理的思考とは何か』（岩波書店、2024年）で論じた通りである。この書籍をふまえると、本稿の結論は論文の形式を設計する上で、考慮すべき 1 つの仮説ぐらいにはなるのではないだろうか。

この仮説は、論文の形式を設計する 1 つの意義になると考えられる。たとえば、論文の形式を設計することは、先に述べた「研究っぽくない研究」を模索するためにも役に立つだろう。なぜなら、そのような研究を模索するために、具体的に何をすればよいかかわからないためである。それを具体化するために、本稿の仮説が役に立つ。すなわち、論文の形式を試行錯誤すれば、「研究っぽくない研究」が次第に見えてくると考えられるためである。このように考えると、「研究っぽくない研究」を模索する抽象的な営みが、論文の形式をプロトタイプ化する具体的な実践へと代わることになる。このプロトタイプ化が、デザイン学ならではの研究を模索する糸口になることを期待する。

### 4. 謝辞

本稿は、人類学ゼミや互助会での議論がもとになっている。それらに参加した人類学者や人類学者の面々に感謝を申し上げる。

# デザイン実践の「ふりかえり活動」の成り立ちと意味

Structure and meaning of “Reflective Activities” in design practice

浪川早咲<sup>1)</sup> 小早川真衣子<sup>2)</sup> 岡村綾華<sup>3)</sup>

Saki Namikawa<sup>1)</sup> Maiko Kobayakawa<sup>2)</sup> Ayaka Okamura<sup>3)</sup>

1) 千葉工業大学大学院知能メディア工学専攻 2) 千葉工業大学知能メディア工学科 3) 上田短期大学

**Abstract:** In recent years, “Reflective Activities” have become increasingly important in design practice. This is a process of looking at one's own knowledge, experiences, and feelings, clarifying realizations and issues, and applying them to the next stage. In this process, it is important to examine “what was tried

**Key Word:** reflection, co-design, learning design

and learned” and verbalize it in one's own words. In this paper, we describe a case study of a reflective activity as an advanced example, and report on the elements and important perspectives of the activity that we found in the case study.

## 1. 研究の背景と目的

近年、デザイン実践における「ふりかえり活動」が重視されている。ふりかえり活動とは、自らの知識や体験、感情などを見つめ、気づきや課題を明らかにし、次へ活かしていく過程である。この過程では、デザイン実践の後に、「何を試み、何を学んだのか」を学問的知識と関連付けながら吟味し、自分の言葉で言語化することが重要で、これにより個人の体験が初めて学習になり、知識として定着させることができると指摘されている[1]。

第1筆者の浪川も、これまでに自らのデザインによって起こした事象を一人称視点で省察し、意味を見つめ直すことで気づきが得られ、そこからデザインが新たに展開されることを体験したことがある。しかし、デザインの演習等においては、成果物の発表会や評価を行う活動はあっても、実践者本人がどのような学びを得ることができたのかの省察を明示的に行う活動は少ない。

そこで本研究では、デザイン実践のふりかえり活動の成り立ちを明らかにし、大学ゼミ等の単位でデザイン実践をふり返る際の方法を検討・提案することを目的とする。本稿では、先進的な事例として取り上げたふりかえり活動について述べ、そこから見出した活動の要素や重要な観点について報告する。

## 2. 研究方法と取り上げる事例

### 2.1 研究の方法

ふりかえり活動の成り立ちを明らかにするには、実際に参加し、内側からその出来事を見ることが重要と考える。そこで、本研究では、ある大学で実践されようとしていたふりかえり活動に着目し、そこへ参加(第1,2筆者は外部から)することから得られた体験やデータをもとに分析や考察を深めるアプローチをとる。

### 2.2 事例の概要

事例は、上田短期大学(以下、上短)の演習授業「デザインⅢ」で、履修者6名、教員3名(第3筆者を含む)で構成されている。「ことこのデザイン」の演習課題として、学生らはお客さんにパスタ作りを体験してもらう活動の設計と実践を2回繰り返している。ふりかえり活動は、1回目の実践後に1度、また2回目

の実践(12/22)後に2度(12/23,1/20)行われた(以下、ふりかえり①,②と表記する)。図1にその全体を示す。図中の「学びの展覧会(12/26)」は、授業の学びの成果を大学内外へ向け発表する上短独自のイベントである。

第1筆者の浪川は、2回目の実践、その直後に行われたふりかえり①と学びの展覧会に参加している(図1)。そこでは、観察にとどまらず、後述する「体験作文」や「ふりかえり絵巻(以下、絵巻)」を学生らと共に作成した。その後、自分の研究室に戻り、絵巻の分析と合わせ、活動全体を省察し、成り立ちを考察した。なお、ふりかえり②は、入手したビデオデータを用い把握した。

## 3. ふりかえり活動の実態

### 3.1 活動の流れ

参加者：履修者全員、教員1名、浪川  
時間：12:50～(計180min.)

流れ：次の4つが順に遂行された。

- St1. パスタの売り上げを計算する
- St2. 実践した1日の体験作文を書く
- St3. 来場者からの感想を共有する
- St4. 絵巻(図4)を作成する

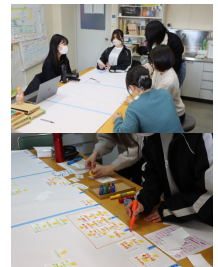


図2 活動の様子

ふりかえり①は上記の通り進められた。翌月のふりかえり②では、前回不参加の教員2名が参加し、絵巻作成の続きと「私にとってどんな体験だったか」をテーマに体験作文の記入が行われた。

### 3.2 体験作文

体験作文(図3)とは、自分が体験した出来事を一人称視点で、考えたことや感じたことを含め詳細に記述した文章である[2]。作文が終わると、その場で順番に朗読し、個々の体験を互いに傾聴する場が作られる。本事例では、ふりかえり①の最初と②の終わりに作成されている。

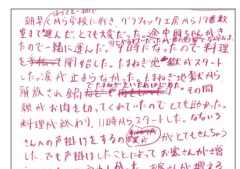


図3 体験作文の一例

### 3.3 ふりかえり絵巻

活動では、話し合いと並行して情報を書き出すロール紙が作成された。本研究では「ふりかえり絵巻」と呼ぶ。ふりかえり絵巻は、横軸が時間、縦軸は役割(チケット/パスタ/ゆで/ソース)で、行為や事件、その対応などが記されている。後日の分析から見出した9つの構成要素を図5に示す。

## 4. 考察1：ふりかえり活動の要素

起きた事象とそこから得られた気づきや解釈を3つの観点から述べ、ふりかえり活動にとって重要な要素について考察する。

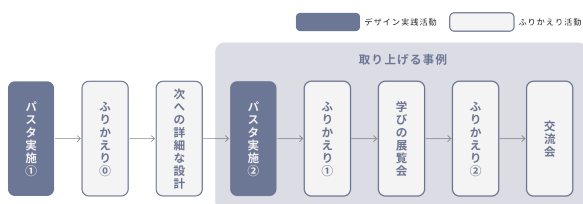


図1 デザインⅢのプログラム構成

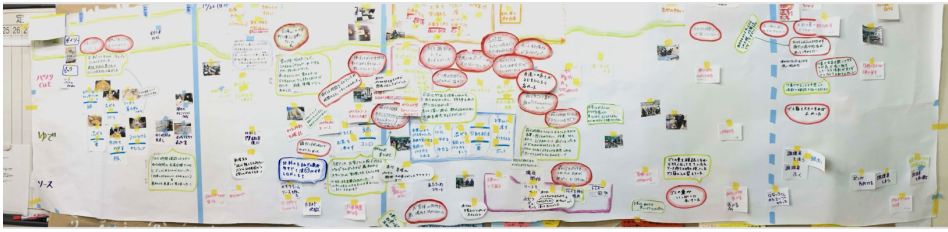


図 4 ふりかえり絵巻

### イ. 2タイプのふりかえり

第3筆者および学生によれば、実践1回目のふりかえり活動(ふりかえり①)では、発生した問題を次の実践でどう改善すべきか、その詳細計画が主軸にある。それと比べ、実践2回目のふりかえり②では、活動を通して何を学んだのかについての対話を中心となる傾向にあった。さらに、ふりかえり②では、デザインを受けた側の体験を絵巻に記述している。その理由について、後述する交流会で学生は「他者からの感想によって自分たちがデザインした活動がよりわかる」と発言している。ここに、異なる視点から活動の意味を深く捉えようとする態度がみてとれる。

このように対話の焦点が学びの内容へ移行する理由は、次の実践がなく改善計画に焦点が当たらないことが挙げられる。その結果、自分たちが行ったことの意味やその背後にある学びに対して、より深く向き合う時間が生まれていると考えられる。ここから、ふりかえり活動には、改善計画が中心になるタイプと、学びを深める対話を中心となるタイプの2種類があることがわかる。

### ロ. 体験の語りと相互理解

体験作文という表現形式が用いられる意味について考えてみたい。ここでは、積極的に意見を述べるのが少ない学生Aの事例を取り上げる。彼女の体験作文には「茹でている間、子供たちが暇そうにしている何かできないかと思ったが何もできなかった」と反省点が書かれた。これを朗読した後、学生の一人が、「前回(1回目の実践)は周囲に気を配る余裕がなかったけど、今回はできたね」と発言。それに対して本人は「確かに」と応答。このやりとりに、彼女が自分たちの成長を納得している様子が見てとれた。また、絵巻を作成する際も、「あの時こうだったよね」と積極的に発言するなど、主張を述べるようになる様子が窺えた。

この状況を、体験を語り、それに対し他者が受け入れ応答するという関わり合いが、Aの「自分はこんな成長をしていたんだ」という自己認識を促す機会、そして自分の主張や考えていることを発言しやすくなるための相互理解を形成しているとみることができる。ここに共同的にふりかえり活動を行う意味が見出せる。

### ハ. 共同注視できる媒体

ふりかえり①で作成された絵巻は9つの構成要素(図5)からなる。その内訳は、1.行為 2.道具 3.行為+状況(写真) 4.時間の区切り 5.事件 6.その対応+評価 7.まとまった行為(ルーティン) 8.スタッフの感想 9.スタッフ以外の感想である(8,9はふりかえり②で追加)。その場の発言や体験作文の文言をもとに、学生の自発的な行動によって作成された。その媒体がデザインを客体化し、整理することに役立っている。今回の事例で興味深いのは、絵巻が何度も活用されている点である。特に、学びの展示会や後述する交流会では、自分たちのデザインを他者に説明する際や「このデザイン」についての議論する際に絵巻を指差しながら活用されている。このことから、絵巻は、ふりかえり活動の内容に応じて役割を変えながら活用できるような媒体であり、これがあることによって多様なふりかえり活動が促進されると考えられる。

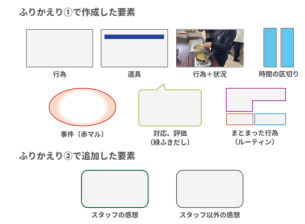


図 5 絵巻の構成要素

### 5. 考察2：ふりかえり活動のプログラムデザイン

#### 5-1. デザインの態度

ふりかえり②の約1ヶ月後の2月、上短学生と本学学生の意見交流会を実施した。そこで、前述の考察(4つの観点)を伝え、上短学生からある特徴的な意見があがった。そのひとつが、「2タイプのふりかえりがある」という見解に対してのものである。それは「自分たちがやりたいふりかえりをやったら結果的に種類が違った」と「実践後すぐにふりかえらなないと自分たちが何をやったのか分からない」という発言である。

それまで、筆者は複数のふりかえり活動の存在を認識し、段階に分けて省察すべきだと捉えていた。しかし、この発言をうけ、段階を明確に分けるデザインが必ずしも善いわけではないという気づきを得た。ふりかえる要素や内容も学生が自ら考えるからこそ、学生はなぜその活動をデザインしたのか、自分たちは活動を通して何を学んだのかを深く省察するようになると考えられる。教員や他者が事前に決めた形式に則るだけでは、これらの主体性が尊重されない。

#### 5-2. ふりかえり活動の定義

本事例に参加し、そこで起きている事象の意味を考察した。ここでは、自分たちがデザインした活動がなにかをよくわかっていた学生らが、ふりかえり活動を経て、「このデザインとは」を言語化したり、交流会にて他者に自分の言葉で活動の意味を伝えたりできるようになっている。この状況を、学生が「デザインの学び」を自分ごと化していく事態とみなすことができる。このように捉えると、本研究におけるふりかえり活動とは、デザインの学びを自分ごと化するプロセスを大学生が自ら共同的に構築する過程と定義できる。

### 6. まとめと今後の課題

これまでの議論を整理すると、ふりかえり活動は次のような参加者の経験によって成り立っていると考えられる。

1. 枠組み(ふりかえりの手順や中身)が決まっておらず、自分たちで考えなければならない経験
2. 体験作文を通じて、一緒にふりかえりをする他者との相互的な関係を構築し、(他者がいるからこそ)変化や成長に気づき、自己認識を深める経験
3. 異なる視点(デザインした人、それを受けた人)で活動を捉えなおして、自分たちのデザインの意味を探索する経験
4. 外部に向けて、デザインした活動を自分の言葉で伝える経験

今後の課題は、これらを要件化し、プログラムとして設計し、その妥当性を検証することである。

#### 参考文献

- [1] 山崎和彦ほか著「情報デザインの教室:仕事を変える、社会を変える、これからのデザインアプローチと手法」丸善, p181, 2010
- [2] 瀧知恵美「デザイン活動の省察における体験作文の有用性」日本デザイン学会研究発表大会概要集, 68巻, 2021