

生活世界ベースのデザイン活動における物-語り論

他人以上共同体未満の関係をかたちづくるナラティブのはたらき

人間情報デザインコース 1711074 三河 侑矢
指導教員 横溝 賢

1. 研究の背景と目的

筆者は、大学のゼミ活動などを通し、社会で様々な実践を繰り返してきた。それら基礎になっているのが実践者同士の対話であった。相互の見えを解釈した上で、見ていたものを想像、回想し、更なる解釈を語りあい、自他の経験、記憶、生きかたの違いを享受できていたのである。このような関係を形成するために、出会った人びと、触れた作品・デザインから得られる生きた物-語り(ナラティブ)を理解していたのだろう。

一方で、私たちデザイナーが現場にあった物-語りをどう解釈しようとし、現場の人々にどのように物-語られ、どのように受け取られていたのかなど、デザインにおける物-語りの構造を明らかにしてこなかった。

そこで本研究では、筆者のデザイン実践の物-語りと、他者のデザイン実践の物-語りを省察的に読み解き、生活世界ベースのデザイン実践における物-語り=ナラティブはどのように紡がれ、その文脈を筆者や他者がどのように解釈をしていたのかを明らかにする。そして、そのナラティブを得ることでどのようなデザインができたのか、どのような知のはたらきがあったのかを明らかにする。自他の関わり合い、対話、デザイン活動の中で、活動段階による個人々人の変化を捉えるために、二人称的アプローチによって実践を省察した。

2. 生活世界ベースのデザインでのナラティブの定義

生活世界ベースのデザイン活動では、その現場に立ち、自身と現場の人びととの間などに対話の関係を生み出すことにより、生活世界を知ろうとしている。実践者には、生活世界で感じ得たことの経験を意味づけしていくように対話=ナラティブをしている「直接的ナラティブ」と、他者が作品を通して生活世界と関わり実践者とも関わり合えることのできるナラティブである「間接的ナラティブ」の2つのナラティブがあると整理できた。本研究では生活世界ベースのデザイン活動におけるナラティブを「デザイナー自らが現場から得た生の体験に基づく物-語りであること。自らの体験を回想しその語りを対象の生活世界にいる人びととの対話・語りと重ねることから現れる物-語りのこと。他者との語らひを通じて知り得たことを表現して語り伝えようとする行為のこと」と定義した。ま

た、テキスト理論、物語論を応用し、生活世界ベースのデザイン活動による解釈の広がりを図1で、デザイン活動で生まれた作品が直接的ナラティブをもたらし、それを図2で明らかにした。



図1 生活世界ベースのデザインでのデザイナーと現実の人の関係

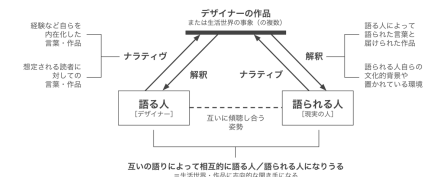


図2 間接的ナラティブによる対話の起こり

3. 自己実践のナラティブをとらえなおす、語らう道具のデザイン ~石山ランプリング~

石山の生活世界を住民と共に描き出す活動を省察し、自己の実践とその活動の中でデザインした「語らう道具」とナラティブとの関係を考察し、「生活世界ベースの作品がもたらす直接的ナラティブ」の存在を顕にした。「語らう道具」を用いて生活世界の人びとと対話するためには、まずは筆者自身が直接的ナラティブ・間接的ナラティブの双方によって生活世界の見えを深め、見せて語れるように準備する必要がある。そして道具は、生活世界の人びとが作品に対して自身の解釈を持ち込むことができるような、間接的ナラティブのアプローチでつくる必要があった。その道具を使うことで生まれた対話を2章末では「生活世界ベースの作



図3 いしき展でSさんが語り始めた様子

品がもたらす直接的ナラティブ」としていた。そして対話ができるときには、互いに傾聴し合う姿勢が生まれ、それは他者では無いけれども、共同体という関係でもない、境界が曖昧な「他人以上共同体未満」の関係になることができていた。(図3)

4. 他者実践のナラティブを私にとらえなおす、物-語りの読み解き ~京都 MTG とプレゼミ報告会~

他者による実践研究の発表・議論の図解資料・グラレコなどを、議論の場になかった筆者が読み解き、その語らいの中にあるデザイン知を理論的に再構成することを試みた。この実践を通じて間接的なナラティブからデザイン知を紡ぐ可能性を呈示した。

この実践では、筆者の実践の経験を他者の実践の語りに重ねること=直接的ナラティブによって、他者が語っている背景にあるものやその時の情景なども感じることができた。それを持って筆者が図解資料を見せて語ろうとする=間接的ナラティブ(図4)によって、他者の実践の物-語りにあったデザインの知を紡ごうとしていたのではないだろうか。その紡ぎ方については多様にあるが、デザイナーは対話すること、表現活動に挑むことが一つの方法であり、デザイナーが持つ社会を見る視座と未知化された問題をわかるための知恵と、知り得たことを形あるものとして表現する技術を用いてできるのではないか。



図4 一覧性大判ノートを語らひの場に設えた様子

5. 他者実践のナラティブを集団でとらえなおす、道具づくり ~むだのデザイン~

2020年10月に開催された日本デザイン学会第一支部オンライン大会「むだのデザイン」のために制作した語らう支援ツールのWebアプリケーション「Conf-QR」について省察した。

この語らう支援ツールでは、発表者・参加者の間接的ナラティブを支援することで、発表者の発言にある物-語り・見えを参加者がじっくり味わってからコメントするという余白が生まれていた。また、コメントには「いいね」「私も知りたい」というリアクションの仕掛けを施したことにより、そのコメントを見た他者が善き対話にすべくリアクションで返し、それによって起きたオンライン上の発言に対し、再びコメントする

という相互性を持った対話が生まれ、互いの実践の現場を知ろうとする自然なやり取りができていた。(図5)

このように間接的ナラティブを支援することで、参加する人びとにとって、互いの実践の物-語りに思いを馳せ、リアクションを通し、デザインインディカッション・語らひをすることができた。こうした関係性は、石山ランプリングで起きたような「他人以上共同体未満」に近い関係性だったのではないだろうか。



図5 研究交流に繋がったMさんとHさんのConf-QRでの対話

6. 実践に横たわっていたナラティブと、他者以上共同体未満という関係性

筆者らが実践していた、生活世界ベースのデザイン活動の中には、多くのナラティブが存在していた。そのナラティブは先の見通せない生活世界の中を見ようとするデザイン活動の熱源となりうる存在であった。それと同時に、実践者との関係性や、生活世界の住民との関係性を築くために、対話を介して生活世界の物-語りを互いにわかろうとするコミュニケーションとして、ナラティブが存在していた。これらによって筆者らは表現活動や、それを通した更なる他者との対話=ナラティブの活動を継続的かつ反復的にもできていた。

一方で、筆者はより大切な「他人以上共同体未満」という関係性をデザインしていったのではないだろうか。これは曖昧だけれども活動を強いることのない、共創へとつながる一歩手前の関係性であったり、実践という形の定まらない研究を互いに分かろうとすることのできる関係性であった。その「他人以上共同体未満」をかたちづくるためには、表1に示す3つのアクションがあったと整理できる。特にアクション②での、生活世界の解釈をその時々表現して他者と共有しようとする行為は、デザイナーならではの知り得たことを形あるものとして表現する技術、解釈の仕方である。

表1 他人以上共同体未満をかたちづくるアクション

①	生活世界を在りのままに見よう／傾聴しようとする
②	生活世界から得た物-語り(ナラティブ)を自分なりに解釈しようとする
③	自分なりに解釈した物-語り(ナラティブ)を語ろうとする