Osaka University Knowledge Archive

Title	ユーザ参加型のデザインプロセスについて
Author(s)	谷口, 知弘
Citation	デザイン理論. 2000, 39, p. 108-109
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53194
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

ユーザ参加型のデザインプロセスについて

谷口知弘／京都工芸繊維大学

ユーザがデザインプロセスに参加する手法について，行政が事業主体となって行う施設整備や各種道具立ての整備を通して考察する。

公共事業におけるユーザ（市民）不在のプロセスへの批判は，近年，情報公開や地方分権の高まりとともにますます強くなってきている。これを受け，計画の策定・決定の過程をユーザ（市民）にオープンにし，ユーザ参加を取り入れようとする動きは，全国的に急速な広がりを見せている。特に，ユーザに直接参加を求める手法を用い，公共施設を設計するプロジェクトは各地で展開され大きな流れとなりつつある。

しかしながら，あまりにも性急にユーザ参加を取り入れようとするあまり，確かな技術を習得した専門家の不足や，行政側の体制の不備などから様々な問題が生じている。

本発表においては，ユーザ参加型のデザインプロセスを実現する手法の一つであり，ゲーム形式を用いたワークショッププログラムであるデザインゲームについて，開発者であるヘンリー・サノフ（Henry Sanoff）との協働体験と実践を通して設計者の視点からユーザ参加型のデザインプロセスにおける問題点をさぐり，今後の課題を考える。

デザインゲームは，ワークショップと呼ばれる共同作業を重視し，参加したユーザは4人から8人程度の小グループに分かれ，先ずは「個人で考える」そして「意見交換し，グループで考える」という行為を繰り返しながら多様な価値観の相互認識や合意形成をはかる。この過程の繰り返しを基本に問題発見から解決に至る一連のデザインプロセスとして組み立てられる。ある一定のルールに従ってユーザ同士が相互に意見交換しながらプロセスを進めることに特徴がある。アンケートや，ヒアリング等によりユーザからニーズを公聴する手法と比較すると参加人数は少なくなるが，場をともにし相互に意見を交換することから，設計を進めるにあたって密度の高い情報交換ができる。また，ユーザ間の新たな関係形成やユーザの考えに変化を生み出す可能性も有しており，地域コミュニティの活性化や，事業完成後の施設等の活用・運営管理にユーザの積極的参加を促す効果が期待される。一方，妥協的なデザインに陥りがちで，いいものができないとの批判も聞かれる。

デザインに対する批判が語られる背景にはユーザー参加型のデザインプロセスに関わる設計者の役割や設計行為の位置づけが曖昧であることがあげられる。

この状況を生じさせる要因として下記の4つの問題点が指摘できる。

まず一つは，ユーザー参加型のデザインプロセスを取り入れる行政側のスタンスの問題である。参加型で行った事実を重視する傾向から，参加型で進めることが目的となり，設計行為が軽視されがちであり，設計行為に対して時間的にもコスト的にも応分の価値が認められていない場合が見受けられる。この結果，設計者がワークショップの現場に参加することなく，まとめられた成果をもとに設計を行うことも間々あり，設計者は参加型の一連のデザインプロセスから切り離された状況

に陥りかねない。

一つは，公共事業の制度的問題として，単年度決算の関係上，複数年度に渡る事業の場合，デザインプロセスが計画と設計の段階に分けられ，関わる専門家や行政担当者も代わることがあり，一連であるはずのプロセスがとぎれた状況になることがある。計画段階と設計段階が分断されることにより，計画段階で得られた成果が充分設計に生かされず，ユーザがワークショップを重ねて形成してきた意図が設計として反映されない場面も見受けられる。

一つは，プロセスに関わる専門家の能力の問題である。ユーザー参加は主に計画段階で行われ，基本設計までまとめる場合が多いが，プランニングを主とする専門家（以下プランナーとする）が設計行為を十分理解していない場合往々にして設計行為が軽視されがちである。

一つは，デザインゲームを用いた場合，デザインゲームの特性の誤解から生じる問題である。ヘンリー・サノフは，ユーザ参加によるデザイン案の作成について，日本で行った講演の中で，日本のユーザ参加型のデザインプロセスでは設計行為をユーザに求めがちであることを指摘した上で，ユーザの位置づけについて「ユーザは生活者・利用者としてのプロではあるが，設計のプロではない」と述べている。この点をプランナーや設計者が十分理解していなければユーザがワークショップを通して提案したデザイン案に表現された形を重視し過ぎ，デザイン案に込められたユーザの意図を読み解き，形に翻訳する設計行為がおろそかになり，ユーザのデザイン案を単にそのまま受け入れたり，複数提案されるデザイン案を妥協的に一つにまとめただけの設計になってしまう。

以上，問題点について大きく4つを指摘したが，行政のスタンスや制度的な問題の改善が必要なことは当然として，ユーザ参加型のプロセスに関わるプランナーや設計者に取っての今後の課題を下記に述べる。

1．デザインプロセスにユーザが直接参加する方法は，まだ緒についたばかりである。様々な誤解がプランナーや設計者にあると考える。ユーザがデザインプロセスに参加することで，設計者の役割や重要性が低くなるわけではない。ユーザがワークショップを通じて形成した意図を形として具現化する能力に加え，アカウンタビリティをしっかり意識しつつ設計意図を的確に伝える能力を身につけることが重要であると考える。

2．デザインゲームは狭義の設計行為をユーザ参加で行う手法として捉えられがちであるが，問題発見から解決案の提案に至る一連のデザインプロセスをゲーム形式にしたプログラムである。ヘンリーサノフが，著書「デザインゲーム」において「これは，環境シミュレーションゲームのひとつで，あるプロジェクトを題材にしながら，長い期間に起こることを凝縮してゲームの中に盛り込んだようなものです。」と述べているように，学習プログラムの要素を多分に有していることを理解して用いることが大切である。

3．ユーザ参加型のデザインプロセスを用いた場合，現状では従前の方法と比較すると時間的にもコスト的にも多くを要する傾向が見られる。今後，一般的なプロセスとして定着していくためには，抵コストかつ短期間に実現できる技術の開発や普及が望まれる。