

Title	風景を实践する : データハンダイと媒介のデザイン
Author(s)	花村, 周寛; 本間, 直樹; 関, 嘉寛 他
Citation	Communication-Design. 2008, 1, p. 59-81
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/7781
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

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

Osaka University

| 論文

風景を実践する

——データハンダイと媒介のデザイン

Practicing the Landscape:
DATA HANDAI and Design of Mediating Artifacts

花村周寛^{*1} 本間直樹^{*1} 関嘉寛^{*1} 清水良介^{*1} 小林仁^{*2}

^{*1} 大阪大学 コミュニケーションデザイン・センター

^{*2} 大阪大学大学院 人間科学研究科博士前期課程

Chikahiro Hanamura^{*1}, Naoki Homma^{*1}, Yoshihiro Seki^{*1},
Ryosuke Shimizu^{*1} and Hitoshi Kobayashi^{*2}

^{*1} Center for the Study of Communication-Design, Osaka University

^{*2} Graduate School of Human Sciences, Osaka University

風景
Landscape

実践
Practice

媒介物
Mediating artifacts

| 抄録

本論は、風景についての新しいアプローチとして、大阪大学のキャンパスをフィールドにして実施されているプロジェクト「データハンダイ」をとりあげながら、私たちの風景への実践的な関わりを問う。このプロジェクトの活動は、まず媒介のデザイン、すなわち、風景を見いだすための表現媒体のデザインと仕組みのデザインの観点から考察され、さらに、日常・有用性のコンテキストに埋め込まれた状態から脱出する視点を獲得する「風景の実践」として位置づけられる。このプロジェクトは、一つの風景の実践であるとともに、この実践を媒介するもののデザインプロセスでもある。媒介物は複数の目標を持ち、一つ以上の発達の道筋に状況づけられる。したがって、計画に沿った風景の構築、あるいは一定の効果が期待される方法の施行とは別の仕方、プロジェクトを介して人々の実践が変化し、かつ実践に応じてプロジェクトも改変されていくプロセスを維持することが重要となる。媒介のデザインは、プロジェクトを媒介にして人々の実践が変化するという予測の困難な発達のプロセスをデザインすることを課題とする。

| Summary

DATA HANDAI project is an activity in progress in Osaka University. In this paper, we focus on the interaction of our daily practices and landscapes mediated by a variety of artifacts such as images, memories, informations, knowledges, rules and so on. We examine this project in terms of the design of mediating artifacts, especially the development of our practice mediated these artifacts, and consider it as a new approach to the landscape by making reference to several leading studies of landscape. Finally, as an alternative to planning construction of landscape, we'd like to show an idea of "landscape practice" which would make us active in understanding and changing our relation to landscapes.

一枚の写真に出会い、その風景を求めて旅に出る。求めていた風景を前にカメラを構えた瞬間、風景を前に自分を立たせているのはそのカメラにはかならないことに気づくだろう。私たちの風景経験は様々なモノ、情報、イメージによって媒介されている。そうした私たちの行為や経験を様々な媒介するものに着目しながら、風景への実践的な関わりを問うことが本稿の狙いである。

以下において主題として扱われるのは、大阪大学のキャンパスをフィールドにして、生活者自身が風景に実践的に関わる主体になることを目指すプロジェクト「データハンダイ」である。まず、(1) このプロジェクトの概要を紹介し、次に、(2) この試みに対して媒介のデザインという観点から考察を加え、さらに(3) この試みをより大きな文脈のなかで捉え直すために、風景を考察するいくつかの研究を出発点にしながら、通例風景研究においては強調されることのない、実践と媒介の2点について論じ、そこから、日常からの脱出の視点を得ることとしての「風景的实践」の可能性を考えることを試みる。

1.1 データハンダイの概要と経緯

データハンダイ(以下DHと略記)は、大阪大学にて日々を送るすべての学生教職員を対象としたプロジェクトである。

プロジェクトの出発点は、大学キャンパスに着目し、そこで毎日を過ごす学生や教職員が、新たな風景を獲得するプロセスに目を向けることである。通例、大学に対して新たな風景が獲得されるという場合は、(1) 環境の改変であるキャンパスの景観整備、(2) ロゴのような象徴の設定による統一感の構築などが挙げられる。しかしDHでは、これらと異なる方法として、生活者が風景に積極的に実践する仕組みや媒介物をデザインすることが試みられている。DHではプロジェクト参加者にとって馴染みのものであるはずのキャンパスが、媒介物のデザインを通じて、まるで見知らぬ土地を旅するように眺められることが目指されている。その視座を得るために、大学全体について数値情報や、キャンパスのローカルな知識、また大学の各場所に埋め込まれた情報などを収集し、新しい文脈や使用法のもとで伝達する媒体のデザインに取り組む。その制作プロセスや表現されたものに触れることを通じて、実践者が自ら使用する情報・イメージ・諸媒介物との関わりを変化させ、新しい風景を出現させることを目的としている。^{*1}

DHの活動は2005年度より2007年10月現在まで継続して行われている。詳細は添付資料に譲り、活動経緯を2005年度、2006年度、2007年度の3つの時期に大別して説明する。

第一期、2005年度、大阪大学に毎日通学する学生が自分たちの生活環境であるキャンパスについて、どのような風景を抱いているのかという疑問がプロジェクト構想のきっかけとなる。大学キャンパスは町と

*1
webページ「DATA HANDAIとは」
(<http://datahandai.jp/blog/about/>)より一部抜粋。「大阪大学を再発見する、それがデータハンダイプロジェクトです。このプロジェクトは私たちが過ごしている場所、大阪大学の風景を旅するガイドブックを作ることを目標にしています。私たちは、大学にまつわる様々なデータや噂や情報を調べ、新しい表現へと変換することにより大学の違った風景を見つけます。大阪大学の中で感じるほんの小さな疑問や身の回りにある小ネタから、学術的に大阪大学を眺める視点まで幅広く参加できるのがこのプロジェクトの特徴です。」

同様の規模を持ち、そこに生活する者もそれを隅々まで把握することはない。全体像が見えないことがかえって新しい風景を見いだす契機になるという発想から、総体としての大学に関するデータが対象として選ばれた。

例えば、大阪大学のキャンパスの一つである豊中キャンパスの面積は約0.44km²だが、単なる数値だけでなく、これとほぼ同規模のバチカン市国と並べることによって、それまではなかった新しいイメージが浮かびあがる。この着想をもとに、大学に関するあらゆるデータを媒介として風景を再発見するプロジェクトとして構想が練られた。キャンパスでの生活者として学生も加わり、プロジェクトが始動する。その後、CSCD開講科目の受講生などを中心に20名程度の学生が参画し活動が本格化する。大学の多様な情報を収集し、それを大学以外のデータと比較するなどの編集の過程を経てグラフィックデザインを施したシートが作られた。

第二期、2006年度では、これらのシートをモデルにしながら、さらにデータの充実を目指して、フィールドワークを中心に活動が展開される。第一期ではシートのほとんどが教員であるデザイナーによって制作された。学生を含む大学生生活者が一連のデザインのプロセスに加わることを通して風景を再発見するためには、制作に関わることのできる仕組みをデザインする必要がある。そのためのプログラムとして情報の収集と変換、その表現と流通といった一連のサイクルが構想され、情報収集については場所に埋め込まれた知識を求めて、大学内の各研究室や食堂、緑地などの様々な場所を巡るフィールドワークが行われた。しかし、当初メンバーが限定されていなかったため、参加者が増大するとともに、それぞれの責任の不明瞭さや技術のばらつきなどから、デザイン制作へ移行することが困難となった。とくにデータ収集から表現へ至る仕組みが明確でなく、データがただ積み重なる状況が続いた。

第三期、2007年度から、プロジェクトを推進する責任を明確にするために、メンバーシップ制を導入し、活動主体を「クルー」という名称で限定し、半年更新で活動を担う方法が試みられる。第三期では、「ミッションハンダイ」などのイベントを通して継続して行われるデータ収集のほかに、表現と流通に力点を置いた活動が目標とされている。具体的には、収集したデータをカード型に表現したデータアーカイブズを制作し、それをもとに流通可能なものとして編集されたガイドブック

の完成が予定されている。

1.2 制作物とイベントについて

次に、DHのこれまでの活動を具体的に見て行きたい。活動のアウトプットは、下記のように制作物とイベントプログラムに大別することができる。

A. 制作物

A1. データハンダイシート

フィールドワークや学内刊行物から得られた情報に、編集を加え、グラフィックとして表現されたもの。ポスターパネル（A3サイズ）19枚（2006年2月）、4面にシートを貼付けた立方体（30cm立方）5個（2006年3月）として表現された。このシートの内容は、(1) 既存の学内情報、(2) フィールドワークで得た情報、(3) 編集された複数の情報、に大別でき、全てグラフィックによる表現が行われている。以下、分類に沿って一部を紹介する [図1]。

A2. ハンダイトランプ

「トランプ」という既存の媒体の特性（サイズや数字、枚数）を借用し、1から13までの数字に関連した大阪大学の情報を、52枚のカードからなるデータ集としてデザインされたもの。5 = 「池5つ」、7 = 「まちなね山標高77m」、13 = 「阪急十三から石橋まで急行で13分」など、数字にちなんだ情報を収集することからデザイン作業までのすべてが行われた。

A3. データアーカイブズ

大阪のキャンパスの基礎情報をまとめたカード集。カードの種類としては、「数値／文字」、「記号／地図」、「画像／イメージ」の3つのカテゴリがあり、これに従って学内情報を整理する [図2]。例えば「記号／地図」については「緑」「自販機」「食堂」などのマップが作成されており、一枚のカードにつき一つの情報が掲載される。カードはコラージュされ、ガイドブックの要素となる。



A. 阪大の学生で20人に1人は留学生



B. 【まぢかねこ】



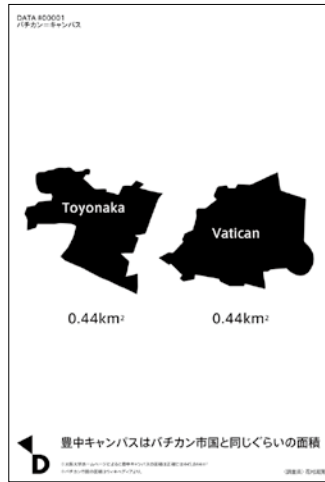
C. 駐輪禁止!?



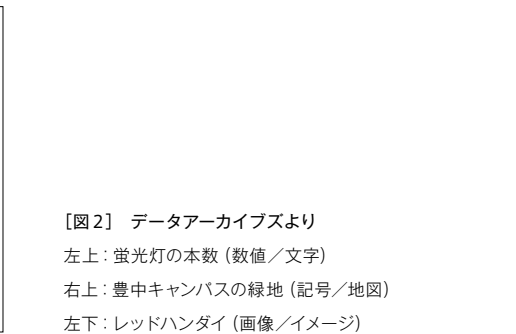
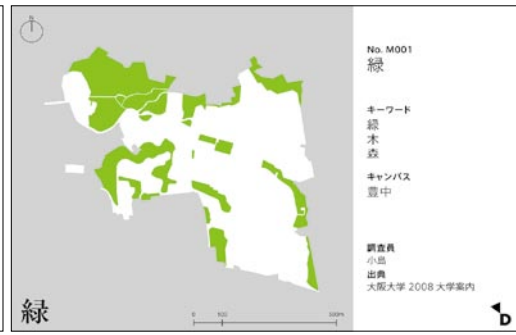
D. 豊中キャンパスには入口が15箇所ある



E. 日本の人口は5022.8handai



F. 豊中キャンパスはバチカン市国と同じくらいの面積



[図2] データアーカイブズより
 左上: 蛍光灯の本数 (数値/文字)
 右上: 豊中キャンパスの緑地 (記号/地図)
 左下: レッドハンドライ (画像/イメージ)

	阪大の学生で20人に1人は留学生——A
(1)	阪大生には世界73カ国のふるさどがある 【いか阪】
	【まぢかねこ】——B
(2)	駐輪禁止!?!——C 豊中キャンパスには入口が15箇所ある——D 阪大には謎の地下施設が存在する
(3)	日本の人口は5022.8handai——E 豊中キャンパスはバチカン市国と同じくらいの面積——F

※シートに記載された情報
 (左欄数字は本文中A1の分類に対応する)

[図1] データハンドライシートの例

B. イベントプログラム

B1. オープンラボツアー

大阪大学創立記念日の前後に開催される大学祭「いちよう祭」において一般に開放されている学内各公開施設・研究室を「観光地」と見立て、DHメンバーがツアーコンダクターになり、阪大の研究室を観光する企画として実施した。この企画では、データハンドライシートに利用するためのデータ収集および写真撮影、データハンドライと各研究室とのコネクションづくり、データハンドライとして公の場に出ること、「いちよう祭」という場を有効活用するための大学へのプログラム提案、といった意図が盛り込まれている。

B2. ミッションハンドライ

2006年11月より実験的に行われたプログラム。DHクルーによって毎月“ミッション”と呼ばれるテーマが設定され、90名ほどのプログラム登録メンバーにメールが送信される。メンバーはそのミッションに

適した風景をキャンパス内で見つけ、投稿を行うことによって参加する。投稿結果は発表会にて公表され、優秀な投稿には賞が与えられる。ミッションには今まで、「赤い」「座れる」「開く」「屋根」「自販機」などが設定され、2007年11月まで計12回継続された。

B3. フィールドワーク

テーマに沿ってキャンパスを歩いて調査する。テーマとしては「食堂」「花見スポット」「自販機」「スイーツ」「駐車場」などが設定され、カメラによる撮影記録、地図への位置のプロットなどが行われる。フィールドワークの最中に、設定されたテーマ以外の風景についても発見が多く、DHの活動の中心であるといえる。

2

活動に対する考察

2.1 考察の視点：媒介された行為と媒介のデザイン

DHでは、大阪大学に関して集められた情報を目的に応じて効率的に伝達するのではなく、情報のステレオタイプな解釈から脱出する視点を導入し、情報の提示の仕方を通して、情報（ひいては情報を通して知られる環境と風景）と人々（学生・教職員）の相互作用に変化をもたらすことが目論まれている。つまり、多種多様な情報とイメージを交差させることにより、人々が抱く大阪大学に関するミクロ／マクロな風景が変化することが目指されている。

DHの考察に先立って、媒介とデザインに関する議論を手短かに参照し、そこから考察の枠組みを設定することにしたい。

ジェームズ・ワーチの「媒介された行為（mediated action）」^{*2}に関する議論は、私たちの実践・活動とデザインの間を考察する上で重要な

*2
以下に本文で扱わない残りの命題をあげておく。媒介手段に対する行為者の関係は、(7) 習得 (mastery)、(8) 専有 (appropriation) という用語で特徴づけられる。媒介手段は、(9) しばしば媒介された行為を容易にするということ以外の理由で作り出され、(10) 権力と権威とに結びつけられている。

視点を提供している。ワーチによれば、媒介された行為は、(1) 行為者と媒介手段のどちらにも還元できない緊張関係にあり、また媒介物は、(2) 物質であり、(3) 同時に複数の目標を持ち、(4) 一つ以上の発達の道筋に状況づけられる、という特徴をもつ。道具から言語・記号まで広がる媒介手段は、その使用者である行為者によって操作される対象であるだけでなく、学習や習得を通して私たちの行為を発展／発達の道筋に状況づけている。しかも、そうした媒介物の使用をめぐる学習や発達の道筋は、唯一の目標に向かうのではなく、複数の目標へと開かれている。さらに、媒介された行為は、(5) 行為を制約するとともにそれを可能にし、(6) 新しい媒介手段は、媒介された行為を変形する。「カメラで撮影する」という媒介された行為は、見ることに関する行為をある方向（例えば「フレーム」の設定）へと制約するとともに、見られるものを一つの表現として定着させることを可能にする (Wertsch [1991=2002:26])。この第5と第6の命題は、私たちの日常的な行為がどのような媒介手段によって制約されているのかを自覚させるとともに、新しい媒介手段への登場によって、私たちが制約から無制約へ向かうのではなく、ある制約から別の制約へと移行するのであることを明らかにしている。例えば、地図は、場所を探すという行為を変形させるとともに、地図と現地を照合するという新たな制約を行為者に課すのである。

新しい媒介手段は、新しい行為を突然創造したり、一義的に決定したりするのではなく、ある行為における制約を別の制約の下へと置き移し、その限りで行為を変形させる。このワーチの論点は、デザインという営みを明らかにすると同時に、デザインと実践の関係を考察するにあたって重要な視座を提供しているように思われる。つまり、私たちは人々の行為そのものをデザインすることはできず、ただ行為を〈媒介するもの〉に手を加え、それを変形するというかたちでデザインを行うのである。このように〈媒介するもの〉に着目することによって、私たちの実践や行為を直接デザインの対象とするのではなく、環境や風景を観るための媒介（物）をデザインすることを通じて、私たちの風景への関わりを変容させることが、課題としてより明確なものとなる。さらにまた、こうした考えに立脚することにより、私たちは、認識や見方というやや漠然とした用語を避け、デザインという具体的な営みが関わることのできる、物質性をもった媒介物を相手に適切に議論を組み立てることが出来るだろう。

以上のことから、私たちの実践や活動を〈媒介するもの〉に着目し、

なかでも、(1) 情報の表現媒体のデザイン、(2) プロジェクトやプログラムを媒介にした活動のデザイン、の2点を軸に据えてDHに関する考察を進めることができる。以下において、表現媒体のデザインに関して、DHで重視されているグラフィックデザインの観点から分析するとともに(2.2)、DHの活動がどのように進められているのかを明示するために、媒介としての仕組みのデザインに関する考察を行う(2.3)。

2.2 表現媒体のデザイン —— グラフィックデザインの観点から ——

2.2.1 情報媒体のデザインとグラフィック化

すべての情報はなんらかの媒体によって運ばれている。言語化され、文字媒体を通して共有されている情報も、「グラフィック(図)」という視覚情報へと変換することによって、視覚シンボルやイメージとして共有可能な媒体となる。例えば、ロゴマークやロゴタイプは、単なる意匠ではなく、それが使用されるべき新しいコンテキストを作り出す。DHにおいても、「データハンダイ / DATA HANDAI」という名称とロゴ(図1 A~F)左下のマーク)が設定されることによって、プロジェクトのアイデンティティが構築され、それを様々な場面で実際に使用することにより、活動が生み出されている。名称と一体となったロゴは、それが知覚対象となり、実際に使用されることで、活動の実体となるのである。さらにまた、グラフィック化された情報は、ポストカード、ポスター、書籍、紙資料といった印刷媒体や、ウェブ、ムービー、スライドといったディスプレイ環境にも広く展開可能であり、同じイメージでありながらも、それが利用されるコンテキストに応じて、異なる表現効果を発揮させることができるようになる。DHでは、パソコン上で作られたプレゼンテーション資料が、さらに「シート」「カード」という平面制作物に転換され、さらにそれが「キューブ」という立体物に転用されている。また、「ミッションハンダイ」において投稿情報・画像をプロジェクターで映し出すイベントを演じながら、同時にそれをビデオ収録してウェブサイトを通して発信するなど、異なる媒体間を翻訳する試みも行われている。

2.2.2 グラフィックと複合的な情報の構成

グラフィック化は、複雑な情報を単に分かりやすく明快な情報へと単純化するだけでなく、情報の受け手、情報媒体の使用者の理解を変容させる役目ももっている。例えば[図1 B]、猫の写真は「猫」という言葉を単に説明するのではなく(言うまでもなく私たちは「猫」がどういう生き物を指しているのか知っているのだから)、ある個体の明確なイメージを与える。さらに、文字と図(絵)を組み合わせることで、複合的な情報が生み出される。しかしこれは、文字で説明できない要素を図で、図で説明できない要素を文字で、といった補完的な要素の構成にとどまるものではない。より高次で複合的な視覚情報を構成することによって、受け手は文字のみ、図のみとは異なったイメージを受け取ることができる。例えば[図1 B]のシートでは、「【まちかねこ】」という文字の配置に際して、辞書項目の表記をメタファーとして使用し、かつ背景から切り抜かれた写真を白地に効果的に配置して組み合わせることにより、辞書表現と写真表現の新しいマッチングを創りだしている。

2.2.3 感性化と風景

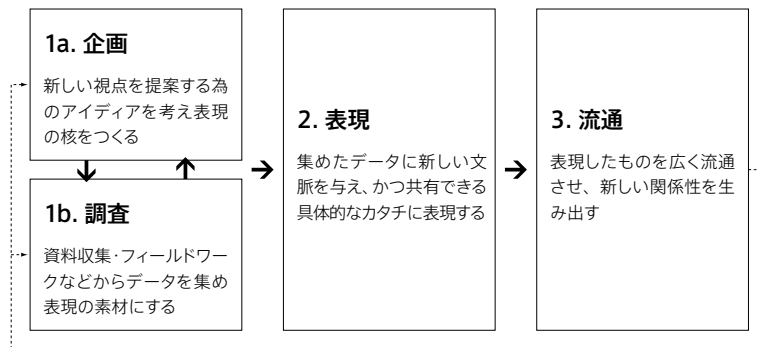
さらに、グラフィックデザインは、受け手の感覚に瞬時に訴えかけ、惹きつける効果をもたらすことができる。単調なデータであっても、表現としての面白さ、新しさ、美しさなどを具え持つことにより、受け手に情報の新たな意味(使用法)を発見させる。グラフィックデザインは、ある情報を限定された文脈から脱却させ、新たな使用者と使用の文脈を作り出す(図1 F)では、キャンパスの広さを国の面積に譬えている)。文字、記号、地図、写真をコラージュすることは、イメージの多層的な構成を行い、見る者の想像力を増幅・変形させる。[図1 A]の「阪大の学生で20人に1人は留学生」というシートでは、単に統計上のデータでしかなかった情報が、視覚化されることにより、キャンパスを歩く人に対する見方が変化させられる。つまり、グラフィック化された表現は、受け手に新しいイメージの回路を与え、今まで感じていなかった違った風景を発見させるのである。

2.3 仕組みのデザイン —— 活動を媒介するものについて

プロジェクトにおいて、制作される表現媒体のみならず、プロジェクトそのものを媒介にして人々の行為がどのように変わるのかを考えることもまた重要である。このため、DHでは、プロジェクト活動の外部に、一部のプロジェクトメンバーからなる「メタデータハンダイ」という組織を設け、メタレベルから個々のプログラム（イベントや制作）を媒介にした活動デザインの検証を試み、その視点を活動の内部においても有効に活用している。

とくにDHは、大阪大学に関わっている教職員・学生・地域住民など様々な人々を対象にしている。これら多種多様な特性をもった対象とこのプロジェクトとの関わりをどのようにつくるか、この関わり方（関係性）を考えることが、表現媒体のデザインだけではないコミュニケーション回路の設計としてのデザインに該当する。

プロジェクトの当初から、目的を達成するために、次のようなワークフローを基礎に設定して運営が行われている。



【図3】 ワークフロー

1aと1bはどちらから始めてもよい。あるデータをもとに企画アイデアを膨らませる事も、あるアイデアをもとに企画化し調査をすることもある。

活動の第二期までは、「誰でも関わる事ができる」ことを標語にして、これらのプロセスが誰によって担われるのかを明確にして来なかったため、ワークフローが機能しなかった。そのことに対する反省を踏まえ、活動の第三期（2007年）より、このワークフローの各プロセスを実行していくため、このプロジェクトの実施者となって、企画、調査、表現、流通とそれぞれの関心や能力に応じて活動をするメンバーを固

定し、半年毎に更新する仕組みが導入された。

活動のメンバーと非メンバーを区別することにより、あらためて活動の目的と機能を明確することができるようになった。メンバーを設定しつつ、一時的な参加者、情報提供者、イベント参加者、閲覧者などの非メンバーが活動にどのように関わることができるのかを考えることが、DHのプロセスデザインにおける新たな課題として認識された。メンバー以外の人々と関わりながら、DHのアウトプットを産出するための様々なサブプロジェクトやプログラムも試みられている。「ミッションハンダイ」プログラム（前述B2）は主に、「調査」と「流通」の面で非メンバーとの関係をつくるプログラムである。「ミッション」を受け取り投稿することは、プロジェクトへの一時的な参加を意味し、投稿をしなかった人でも、発表イベントへの参加者として関わる事ができる。さらにイベントを「公開収録」の場として設定することにより、公開を前提で映像記録を行い、それをウェブサイト上に公開することにより、その場にいなかった人々への関わりを開くことができる。このように、非メンバーとの関わりを、「調査」活動資源として利用し、さらにイベントやウェブサイトというメディアを通しての「流通」のシステムに組み込むことが、プログラムデザインの重要な位置を占めている。

メンバー以外の人々の活動への関与は、不確定であり、予測不可能な部分が多い。メンバー内で予測されたものと大きく異なる結果もしばしばである（思ったように投稿数が伸びないなど）。しかし、DHの活動は、メンバー内の活動を継続するだけでは、その活動の意義を十分に発揮することができない。活動のアウトプットが、活動の外部から十分な評価（フィードバック）を得ることができなければ、自ずと活動の推進力も低下するだろう。メンバーの活動（制作物/イベント）を媒介にして、予測不可能な部分に変化し、さらにそれに応じて活動も変化する柔軟性をもたせることが仕組みのデザインにおける重要な課題である。

*3

<http://datahandai.jp/>

なお、ログシステムを活用することにより、ウェブサイト閲覧者は公開されている映像にコメントを加えることができるが、このコメント機能がフィードバックのために十分に活用されていない。ウェブサイトを利用した発信とフィードバックの仕方については、さらなる検討が必要である。

*3

3

媒介のデザインと風景の実践

3.1 媒介のデザインと風景

以上で示されたように、DHでは、多種多様な媒介（物）を利用して、イメージを交錯させることにより、人々が抱く大阪大学に関するミクロ／マクロな風景が変化することを目標とし、(1) 情報の表現媒体のデザインを通して、情報媒体と行為者の関係を変化させること、(2) 情報媒体のデザインのみならず、プロジェクトやプログラムを媒体とした活動のデザイン、の2点に取り組んでいる。このいずれにおいても、〈媒介するもの〉のデザインという共通の課題が立てられているのが特徴である。ワーチの「媒介された行為」に関する議論から明らかになったように、表現媒体のデザイン、仕組み／プログラムのデザインの双方において、デザインされるものは具体的な対象や仕組みであり、活動はこのモノや仕組みを人々が実際に使用・実行してみるなかではじめて生み出される。こうした媒介物のデザインにおいて重要なのは、実際に運用してみることで人々がどのように媒介物を使用するのかを観察すること、そのために活動の枠組み自体を可変的にしておくことである。様々な人々が関わる活動には、必ず予測できない部分が含まれる。ここに、「予測困難なものを相手にデザインする」という課題が浮かび上がる。

予測困難なものとはどういうものであろうか。先にあげたワーチの命題のなかで、媒介手段は、(3) 同時に複数の目標を持ち、(4) 一つ以上の発達の道筋に状況づけられる、と言われていた。これは、媒介手段を制作した者の想定した目標や思惑を越えて、実際の活用や活動が発展して行くことを意味している。例えば、道具のような媒介物は、それが当初見込まれていたものとは異なる仕方によって使

用され、制作者の目から見れば「誤用」されていることもある。「私たちは、しばしば、道具を『誤って使用』することがある。これは私たちの行為は、使用する道具のデザインについて行為者が表明した意図とか憶測には役立たなかったり、時にはそれらとはまったく反対のやり方で形成されるということに由来しているものと考えられる。」(Wertsch [1991=2002:71]) ここで指摘されているのは、こうした媒介物の誤用に、予測外に生まれるもの、創造的側面が含まれていることである。媒介のデザインは、制作者の意図によってまったく新しいものを作ることに向かうわけではない。既成のものに対する創造的使用に着目し、それを(再)組織化することもまたデザインなのである。

以上のことをDHの活動に当てはめて考えれば、キャンパスに関する情報が思わぬコンテキストで新たに使い始められたり、新しい表現媒体に載せられることによって、新しい使用者、使用法に出会ったりすること、そして、ある企図された仕組みが、参加者によって思わぬ方向に動き出すこと、これらすべては媒介された行為・活動の本質に位置することが分かる。このように予め想定することができないことがらを相手にすることは、〈媒介するもの〉のデザインの最も重要な課題である。

こうして、DHにおいて目標として掲げられている「異なる風景を発見する」ことは、実践者の視点からあえて「誤用に挑むこと」を意味している、と理解できるだろう。風景は日常の文脈から離れて「ことさらに見る」というある種の脱出の視点を獲得することである。そして風景が立ち上がることはこうした意味での誤用と本質的な関係を結んでいるように思われる。キャンパスは様々な目的から設計・設置されたモノで溢れている。使用されないで放置され続けるもの、勝手に使用されているもの、こうしたモノたちの生態学は、設計者／設置者の目的とは独立に、それらを使用する実践主体の生成を指し示している。

3.2 風景と媒介

人々の活動という予測困難なものを相手にすることは、媒介のデザインと風景のデザインとに共通する課題である。以下において、風景研究を参照しながら、環境と主体を媒介するものの関係を確認し、さらに次節において、風景への新しいアプローチのなかにDHを位置づ

けることを試みよう。

人文学における風景研究では、風景は主体から切り離されるのではなく、ある主体と環境との間に立ち現れるという点が共通して述べられている。風景が成立するためには、物理的環境がただあるだけでなく、主体が身体やその他の様々な媒介手段を通じてそれを知覚し、同時に呼び起こされる感覚や気分と一体となって感じられる必要がある。^{*4}つまり、風景は主体が行う様々な実践との関係のなかで立ち現れることになる。^{*5}

都市計画学においても、人々がある都市に対して抱くイメージを地図上に重ね合わせたパブリック・イメージを探ることから都市の風景へアプローチしたケビン・リンチの研究がある(Lynch [1960=1968])。また中村^{*6}は、土木工学における風景学の立場から、風景は人との関わりをなかで立ち現れるとし、物理的な環境をデザインすることに加えて、モノづくりによらない意味付けや目利き、価値付けのような行為も風景デザインと呼ぶことができると述べている。

風景は、人々の実践活動を通して生み出され、環境の改変のみならず、主体と環境との関係(の変化)が生じることによってはじめて成立する。つまり、主体と環境を媒介し、風景を成立させるものは様々である。例えば、風景は知覚される像であるだけでなく、記憶や想像としての表象となったり、絵画や写真として表現されたりする。絵画、俳句、詩、写真などの表現物は、風景をイメージとして構成している。イメージは客体と主体、環境と主体を媒介する機能をもつ。^{*7}このイメージの媒介機能に着目することにより、風景と実践のつながりがより明確に見えてくるだろう。風景が風景として現れるとき、物理的環境を直接に知覚するのみならず、記憶や表象、言葉、道具、地図やサインなど様々な具体的媒介物が関与している。^{*8}風景の立ち現れに関わる媒介物は「風景の集団表象」とも呼ばれ、伝承、文学、思想、宗教上のテキストなどのように言語によるものや、視覚芸術を媒体とするもの、名所のように特定の実景またはその写しによるものに大別される(中村 [1982])。また望遠鏡のような道具や、展望台などの視点場も風景の集団表象を形成するものとして人々の実践を媒介する。

ところで、このように風景と実践のつながりを考えるならば、「認識の態度」や「直観」という主観化、個別化、形式化された次元においてのみ風景を論じることが不十分であることが明らかとなる。また風景を観ることを、風景と個(=観照者)の関係においてのみ捉えて

^{*4} 例えば、風景とはその物質的要素である環境に対して、人間が眼差しを向けることで立ち現れると捉えるベルク [1990] や、風景とは空間を検証し、評価するひとつの方法であり、時代や個人あるいは集団によって絶えずその解釈が変化すると主張するCorbin [2001=2002] など。

^{*5} Simmel [2001=1976] によれば、「風景を見る」という状態が成立するのは、視野に映じる個々の内容がわれわれの感覚を捉えるのではなく、個々の要素全体が統一体として意識されて見えている時であり、時間的にも空間的にも連続している自然は、統一体として形成し直す人間のまなざしによって初めて「風景」という個性として立ち現れるとされている。

^{*6} このように主体と環境との関係をデザインの対象とすることは景観学の中でも指摘されているが、その実践の手法としては依然として、物理的環境を改変することに集中しているように思われる。

^{*7} 木岡 [2007: 43] は、ベルクソンを参照しつつ、イメージが物であるとともに表象でもあるという特質を具えることに着目し、客体に関わる景観と主体に関わる風景の双方に跨がるすべての経験内容をイメージという概念から捉えることができると考える。すなわち、イメージを景観と風景の媒介項として捉えることにより、両者のあいだに成立する動的な関係を浮き彫りにすることができる。

^{*8} さらにまた、気分や感情、記憶などが呼び起こされる私たちの身体そのものもこうした媒体のうちに数え入れることもできるだろう。身体は中心的な媒体であると同時に、様々な他の媒体が身体を拡張し変形していることは興味深い事実である。MacLuhan [1964=1987] 参照。

^{*9} 視覚メディアや言語メディアだけが、風景にとって特権的であるというわけではない。音風景(サウンドスケープ)論などから明らかかなように、聴覚情報から様々な感覚が呼び起こされ、五感と身体全体のイメージとなるとき、はじめて風景が成立する(本間 [2000])。

しまうと、風景に関わる集合的実践とその歴史性・社会性の視点が抜け落ちてしまう。風景を観るとき、「ともに観る」という契機が既に働いている。写真撮影や写生という行為は、孤独な風景経験のコピーではなく、他者への表現行為として風景の経験に肉付けを与えているのである。また、こうした記録の手段—カメラ、フィルム、スケッチ道具、絵具、詩の形式—そのものが、社会的・歴史的に形成されたものであり、これらの手段が風景に関する集合的実践を変形させていく。つまり、風景を前にして詩を詠む、写真を撮るといった個別に見える実践ですら、すでに道具や言葉によって媒介されており、そのような媒介は共有された(されうる)ものとして集合的・社会的な実践を生み出している。

3.3 風景の実践へ

以上の風景と媒介に関する議論から、DHを風景と実践というより広い文脈のなかで捉え直すことができるだろう。「風景を観る」というとき、私たちは日常の行いに埋没した在り方から一時的に身を解き、「ことさらに観る」という態度をとる。未知の場所は言うに及ばず、よく知っているつもりのものであっても、ことさらに観ることによってそれらは私たちの前に風景として現れる。そのとき私たちは、日常生活において反復される行為、予測の範囲内にとどまる実践から一旦抜け出し、未知のもの、予測しなかったものに会う別種の実践に踏み出すのである。

また、日常の実践から抜け出すための仕組みないし媒介手段もまた重要な役割を果たしている。最も単純な手段はカメラのファインダーを覗くこと、スケッチする、俳句を詠む、日記を書くことである。ここで共通するのは、これらの実践が視覚イメージや言語イメージを介して行われることである。風景は複数のイメージの重なり合いによって生じ、それらのイメージは様々な媒体によって運ばれる。^{*9}同様に、こうして表現されたもの(絵画、写真、詩、映画・ビデオ)などを見る／読む／聴くことを通して、私たちは風景に出会うこともある。DHが「ガイドブック」作成を目標にするのも、こうした表現物に媒介されて経験される風景を問題にしているからである。

このように風景に関わる実践は、日常・有用性のコンテクストに埋

め込まれた状態から脱出する視点を獲得する営みである。地図に従いながら目的地に到達するだけであれば、あるいは、ある場所の視覚情報を単に記録するだけであれば、風景を出現させる実践にはならない。地図やカメラによって媒介されながらも、目的地への到達や情報記録という既存のコンテキストから抜け出す新しい実践に踏み出すときに風景が出会われるのである。私たちは、このように風景を成立させる実践を日常的実践と対比して風景的实践と呼ぶことができるだろう。

したがって、DHの様々な試みもまた、以上で述べた風景的实践を自覚的に遂行することであるといえる。カメラや言葉によって大学の風景を私的に切り取ることがすでに、こうした風景的实践の端緒となる。しかし携帯電話に付属するカメラを構えることはもはや日常の振舞いとして馴致されている。DHは日常のなかで馴化された視線を変形させる仕組みを絶えず提案する。イベントやフィールドワークなど、日常から抜け出すプログラムを企画する。また、トイレットペーパーの総使用量を調べるなど、データ収集という一見風景に関係のない作業を通過してグラフィック制作物へ表現し直すことによって、見えない風景を浮かび上がらせる。こうした活動は、予定された計画の単なる実行や結果が約束された方法の適用ではなく、実践者自身による試行錯誤の積み重ねである。試行錯誤を通して媒介物を使いこなす発達プロセスにこそ意味があると言わねばならない。なぜなら、実践を通して自ら獲得された視点だけが、風景を現れさせるからである。

*10
ここでルフェーブルの「空間的实践」の議論が参考になるだろう。空間的实践とは「日常生活の反復の中に新しい差異を発見すること」、「日常生活の実践的な変革」の始点「身体や時間や空間をわがものとして領有する試み（中略）…日常的なるものの破壊行為であり、日常生活における祭りの再建である」。(斎藤[2000:610])

クトも改変されていく。媒介のデザインは、プロジェクトを媒介にして人々の実践が変化するという予測の困難な発達のプロセスをデザインすることを課題とする。

DHは、いまだ進行中であり、今後、制作物の流通プロセスのなかで活動にどのような広がりや変更がもたらされるのかを検証し続ける必要があるだろう。流通というプロセスを介することによって、どのような風景の実践が生まれるのか、DHの問いかけは終わることを知らない。

4

結び

DHは、一つの風景的实践であるとともに、この実践を媒介するもののデザインプロセスでもある。媒介物は複数の目標を持ち、一つ以上の発達の道筋に状況づけられる。このプロジェクトは、予定された計画に沿って風景を構築するのではなく、また、一定の効果が期待される方法を施行するのでもない。むしろ人々の活動を通してプロジェ

【資料】データハンダイの活動記録

※ 活動が試行錯誤のなかで動いて行く様子を示すために、活動の推移を詳しく記した資料を以下に添付する。

2005年6月	大阪大学コミュニケーションデザイン・センター(CSCD)の花村(ランドスケープデザイン)が、プロジェクトを構想・提唱。
2005年10月	〈DHシート〉の一部が、花村の手によって作られる。 CSCD教員3名が参加。また、小林(当時人間科学部3回生)が、学生参加者第1号となる。
2005年12月	本格的にプロジェクトを開始。メーリングリスト(以下、ML)および関係者専用のブログを開設。隔週で定例ミーティングを実施。 (メタデータハンダイ)発足(構成員は花村、本間、清水、関、小林)。
2006年1月	メンバー7名加入。／ミーティングの度に〈DHシート〉の試作品が作られる。
2006年2月	CSCD減災カフェで、花村と学生がDHおよび〈DHシート〉を報告。シートの増産(19枚)を決定。花村、清水が作業の大半を行う。
2006年3月	花村、清水を中心に〈DHシート〉から〈DHキューブ〉5つを作成し、CSCDのカフェ・バトル会場内に展示。
2006年4月	大阪大学いちょう祭にて〈DH・オープンラボツアー〉を企画・実施。豊中・吹田両キャンパスの各研究室を見学。CSCD教員、学生ほか一般も1組参加。
2006年5月	1月以来徐々に参加者が増え続け、ML登録メンバーが20余名に。
2006年6月	キャンパスの「食堂」「桜の木」といった特定の事物の位置を白地図上で確認し、その様子を写真に収めるフィールドワークを実施。
2006年7月	電子情報通信学会にて花村、本間、小林が「参加型リサーチプロジェクトの試み-DATA HANDAI Project-」を発表。〈メタデータハンダイ〉にてDHの分析が本格化。
2006年10月	CSCD集中講義「アートイベント企画WS」を受講した学生ら7名加入。全員が集まる機会が少なく、活動は一部のメンバーを中心とした自主的なものとなる。
2006年11月	〈ミッションハンダイ〉始まる。初回の「ナンバーワンハンダイ」をはじめとして2007年11月に至るまでの全12回シリーズとして実施。 (ハンダイトランプ)の作成を開始。 ML登録者は40名を越え、企画も多様化。しかし、当初目的のポストカード・ガイドブック作成は進行せず。
2007年1月	小林が活動のエスノグラフィーを中心とした卒業論文「コミュニティツールのデザインと実践-データハンダイプロジェクト-」を提出。
2007年2月	これまでの活動を振り返るイベント〈DH-EXPO'07〉を学生中心に企画・開催。これまで作成してきた成果物(シート、キューブ、トランプ)や、集めたデータ、1年半撮りためた活動の写真を展示。
2007年3月	〈ハンダイトランプ〉が完成。 当初メンバーの大半の4回生7名が卒業。
2007年4月	新年度を機に、〈クルー制度〉を導入。クルー限定のMLを設ける。クルー制導入直後のメンバーは教員4名、学生8名。 毎週水曜夕刻にCSCDが提供する「オレンジカフェ」の一部を担当。全3回実施。 いちょう祭にて第2回〈DH・オープンラボツアー〉を開催。一般参加者10名。同時にCSCDオレンジショップ内にて、制作物を展示・公開(来場者30名)。
2007年5月	学部生を対象とした「大阪大学課外研究活動奨励費」にクルーが応募(「デザインによる大学内外への知の開放-データハンダイプロジェクト-」)、採択される。
2007年6月	アウトプットを強化するため調査および制作活動に力点を置く。
2007年7月	花村ら教員によるガイドブック作成「素材集→ガイドブック」のプロセスが構想提案され、2007年度中に素材集〈データアーカイブス〉の完成を計画。 公式情報発信のためのブログを開設(http://datahandai.jp/)。 学生中心に定期的集まり、データ収集や学内フィールドワーク、ミーティングを実施。活動として自立・安定する。
2007年10月	学生中心に素材集作成が進められるが、活動日が限定されたために一部クルーの参加が難しくなる。 クルー更新時に全員が継続。 メンバー全員でデータ収集や写真撮影を担当することになった。

参考文献

- ーベルク, オギュスタン(著)・篠田勝英(訳)(1990)『日本の風景・西欧の風景:そして造景の時代』講談社現代新書。
- ーCorbin, Alain(2001) *L'homme dans le paysage*, Paris: Texuel. = (2002) 小倉孝誠(訳)『風景と人間』藤原書店。
- ー本間直樹(2000)「「聴くこと」をめぐる6つの試論」『サウンドスケープ』(2):1-7。
- ー木岡伸夫(2007)『場所の論理』世界思想社。
- ーLynch, Kevin(1960) *The Image of the City*, Cambridge: MIT Press. = (1968) 丹下健三・富田玲子(訳)『都市のイメージ』岩波書店。
- ーMacLuhan, Herbert Marshall(1964) *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Routledge and Kegan Paul. = (1987) 栗原裕・河本仲聖(訳)『メディア論』みすず書房。
- ー中村良夫(1982)『風景学入門』中公新書。
- ー中村良夫(2001)『風景学・実践篇:風景を目ききする』中公新書。
- ー斉藤日出治(2000)「《空間の生産》の問題圏」in Lefebvre, Henri. (1974) *La Production de l'espace*, Paris: Anthrope. = (2000) 斉藤日出治(訳)『空間の生産』青木書店:603-645。
- ーSimmel, Gerog(2001)“Philosophie der Landschaft,” in *Aufsätze und Abhandlungen 1909-1918, Gesamtausgabe 12*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 478-479. = (1976) 杉野正(訳)「風景の哲学」『ジンメル著作集12 橋と扉』白水社:174-175。
- ーWertsch, James V. (1991) *Voices of the Mind: A Sociocultural Approach to Mediated Action*, Cambridge: Harvard University Press. = (2002) 佐藤公治ほか(訳)『行為としての心』北大路書房。