デザインパターンでSCDを考える

ーコ問コ答ー

○細田彰一(日本工業大学), 安藤昌也(千葉工業大学), 伊藤潤(NPO HCD-Net), 加山幹子, 郷健太郎(山梨大学), 竹内一平(日本工業大学), 塚田愛可(札幌市立大学), 八丁勝利((株)ユビテック)

Think about SCD by using design patterns

- Common-issue Co-try-

Shouichi Hosoda(Nippon Institute of Technology), Masaya Ando(Chiba Institute of Technology),

Jun Ito(NPO HCD-Net), Mikiko Kayama, Kentaro Go(University of Yamanashi),

Ippei Takeuchi(Nippon Institute of Technology), Aika Tsukada(Sapporo City University),

Katsutoshi Hattyo(Ubiteq, INC.)

1. はじめに

日本人間工学会アーゴデザイン部会では、ここ二年ほど「これからのアーゴデザインを考える」活動を行ってきた。この活動において、ものづくりにおいて社会的側面を考慮するキーワードとして、HCDから「ソーシャルセントードデザイン(SCD)」という言葉が発想し、その方向性や具体的な手法について明らかにする活動を現在すすめている状況である。そうした流れを受け、2013年3月15日から16日に行われた人間工学会アーゴデザイン部会の合宿研究会は「SCDで提案するワークショップ」というテーマで実施した。ワークショップの4グループのうち、Dグループで得られた知見に関して以下に紹介する。

2. デザインパターンの模索

SCDというものの定義は未だ未確定であるが、おおまかに「社会的要素を考慮したデザイン活動」と認識し、それを実施するためのデザインパターンを考えてみた。様々なパターンが考えられそうだが、今回のワークショップは一日で最終的に具体的パターンの展開をゴールにするため、一つのパターンにフォーカスした。一例として町内会組織に着目し、現在の多くの町内会においてからすがゴミを散らかす等の問題がなぜ解決できないかの原因を討論し「問題は見えているのに、他人事にしたままにするサイクル」と捉えた。具体的な町内の人たちの心理として、「自分のコミュニティの問題でありながら責任をとりたくない、自分が入っていきづらい」気持ちが働き、問題を他人事にしてしまう負のスパイラルが発生してしまう。それを解決するデザインパターンとして、小さな雪玉を転がし、次第に大きな雪だるま、最

終的には雪まつりまでワクワク感でつながって活動を大きくしてゆくメタファーを採用した。コミュニティの問題をコミュニティで解決する仕組みが自然に回るプラットフォームとして「コ問コ答」と名付けた。「コ問=Common-issue=『誰か』の問題ではなく『共通』の問題として捉え」、「コ答=Co-try=『コミュニティ』で解決しよう! Let's try!」の意味である。解決のフローとして「問題の場を見えるようにする」→「問題にとりくむ敷居を下げる」→「参加したくなる」→「参加者が自然に集まる」というサイクルを考えた。

3. デザインパターンの実践例

-Daigaku-PTA.net-

ここまでで得られたデザインパターンについて、「大学において心の病を抱える学生のケア」をテーマに具体的提案を行った。

図1. 心の病を抱える学生対応の問題

これは、本グループに参加した大学教員共通の悩みであり、対策が急務であると考えられるからである。個人では解決できない問題であるが学生の居る家庭、学生と日々対応する教員、学びの場を提供する学校がうまく連携できていない点において先ほどの町内会と同じ構造が見て取れる。また、学校に来なくなる学生が学校に来ることにインセンティブを感じていないことも問題として捉えられた。(図1) これらの問題を解決するため、「関係者が参加し、情報を共有するための敷居を下げる」「関係者が参加したくなる」ことにより「心の病に陥らない予防策」を中心とした対策をすることを考案した。この分析から「関係者が参加し、情報を共有するための敷居を下げる」「関係者が参加したくなる」ことにより「心の病に陥らない予防策」打つ方向性で検討した。(図2)

図2. 解決の方向性のイメージ

この「Daigaku-PTA.net」の道具立てとしては、SNSや「学級(ゼミ)通信」などを用いた家庭との連携及び、そのOFF会としての「学芸会」の開催である。これまで家庭と教員は日常情報のやりとりをする方法はほぼなく、非常時にはじめて連絡をする対応が常であった。この方法では様々な対応が後手にまわりがちであること、お互いに不信感を抱く原因になりうる。

SNSや学級通信など、日常的に家庭でも参照できる通信手段を設けることにより、家庭の教育への参加の敷居を下げ、連携をとれるようにする。

「学芸会」は、学生が「やりたい」、親が「見たい」と思うような発表会をするという意図である。「学芸会」という晴れの舞台を設ける事で、親の参画を促しやすくなる効果が見込まれる。また、研究内容を非専門家に分かりやすく発表することは新入生確保等の観点からも意義があり、それに学生が行うことは就職活動等における学業アピールでも有意義である。(図3)

図3. 解決策と効果

4. 考察

「コ問コ答」というパターンによって、有用な提案を短時間で行えたと感じる。しかし、「コ問コ答」には問題もありそうである。例えば、新しくできた町の町内会は必要に駆られてできることが多く、参加者のモチベーションが高いが、年月が経ちルーチン化するとモチベーションが下がり、新たな課題が出て来ても対処しにくい組織へと変質してしまう。ワクワク感を失わない雪だるま、神輿とは何かをさらに考察する必要がある。

もう一点、「コ問コ答」というパターンでコミュニティをまわす仕組みをデザインすることは可能だと思われるが、「社会を考慮した製品」をデザインするのに有用かどうかはまだ未検討である。また、このパターンが、我々がSCDと呼んでいるものであるのかどうかについても今後精査していきたい。