

土木工学・建築学委員会都市・地域デザインの多様なアプローチ分科会
第25期・第10回 議事要旨

日時：令和4年6月17日（金）10：00～12：00

会場：遠隔会議

出席者 佐々木 葉・赤松 佳珠子・小野 悠・神吉 紀世子・斎尾 直子・坂井 文・田
井 明・船水 尚行・古谷 誠章・増田 聡・南 一誠・村上 暁信・山本 佳世子（18名
中13名出席）

参考人 中小路 久美氏（国立はこだて未来大学）

議題および決定事項

1) 中小路氏に「ソフトウェアとデザインの諸相」というテーマで、デザインと認知科学の
関係性やナレッジコミュニティによるオープンソースソフトウェアなど情報科学分野にお
けるデザイン論の展開、京都大学デザインスクールにおけるデザイン学の取り組みなど
について話題提供していただいた。その後、出席委員と議論し、以下のような意見が挙げられ
た。

委員：「デザイン」という用語について、一般的な使われ方や定義のようなものはあるか？
中小路氏：Herbert Simonによると、デザインにはドイツ語で「あるべき姿」という意味が
含まれている。日本語では、「設計」と「デザイン」があるが、設計はモノに対して、デザ
インはヒトとモノとのインターフェースに使われる傾向があると思う。

委員：公共施設など市民参加で良いデザインを実現するコツはあるか？

中小路氏：馬車からトラックを目指すことはできないように、ユーザーの「needs」という
ものは本来なく、あるのはどちらかという「desirable」である。ワークショップなどでは、
当事者が自身で思いついたかのように進行することが大事（押し付けではない）。オランダ
ではデザイナーの地位が高いので「デザイナーが言ったから OK」となるが、日本ではデザ
イナーの地位が低いので同じやり方はできない。

委員：「使うコトの世界」を考えた場合、多様な価値観があるのでまとめるのに苦労するが、
どうすればいいか？

中小路氏：まず、一貫性が大事で、アドボックな価値観の押し付けをディフェンスする。次
に、自分たちがもっていきたい結果が出るようにユーザー実験をデザインし、定量的なデー
タを蓄積して論理武装することでアドボックな価値観に対抗する。

中小路氏：都市計画は結果が二世先くらいに見えるのが面白い。スケールが壮大で、やり直し効かない。5年後のベスト、50年後のベスト、250年後のベストは違うので、どのタイミングを狙っているのかを専門家として説明する必要がある。

委員：仮想空間と実空間の融合はどこまでできる？

中小路氏：網膜では違いがほとんどなくなっている。手とか、他の身体のインタラクションではどうか、というところ。

イマジネーション、クリエイティビティを広げるには、インタラクションが重要で、そこに機械が支援できる可能性がある。インタラクションによって社会性が生まれる。重要なのは人と機械の信頼性であり、社会的な文脈を与えることで、イマジネーション、クリエイティビティの触発ができるようになるだろう。

委員：人と人のインタラクションだけではなく、環境や自然を取り込むことはどういう位置付けになるか？前提条件なのか、あるいは制約条件になるのか？

中小路氏：システムは個別には存在し得ず、相互につながっている。システムをつくる側は、通信速度などを含めてそうしたつながり（=環境）を考慮して作らないといけない。また、使う側は、その人を取り巻いているものを考慮する必要がある。

2) 今後の予定について

第11回

日時：8月9日（火）15:00-17:00

講師：専修大学ネットワーク情報学部 上平崇仁教授