

平成26年4月12日

第14回懇話会の報告

企画委員会

1. 開催日時 平成26年3月17日(水) 18時～20時15分
2. 場所 専修大学神田キャンパス 神田後者1号館ゼミ室42
3. 講演者 安岡美佳氏
(コペンハーゲン IT 大学 Interaction Design 研究グループ(IxD)プロジェクトリーダー)
4. 出席者 20名
5. テーマ 北欧の社会システム構築に見られる参加型デザインの理論と実践
—日本の情報システム学への示唆—

6. 発表概要

(1) 略歴

慶應大学で図書館情報学学士を取得後、京都大学大学院情報学研究科にて社会情報学を専攻し修士号を取得。東京大学工学系研究科先端学際工学博士課程を経て、コペンハーゲン IT 大学より博士号を取得。京都大学大学院情報学研究科 Global COE 研究員などを経て現職。現在、国際大学グローバルコミュニケーションセンター客員研究員、JETRO コンサルタントも兼職。

専門分野は、Human Computer Interaction、Computer Supported Cooperative Work、情報システム、デザイン手法。異文化協調作業支援、創造性支援、北欧における IT システムと参加型デザインに関心を持つ。

(2) 参加型デザイン

参加型デザインとは「デザイン主体の価値を第一義とする立場から、あらゆる専門性を持った利害関係者が、それぞれの立場からデザインのプロセスに積極的に従事することを通し、IT システム（製品、社会サービス、都市デザインなど）のデザインを創造していく民主主義的デザイン方法論」であり、1960年代後半にスカンジナビア諸国で労働者運動の流れの中で、また1980年代には北米でユーザビリティの観点から盛んになった。

(3) 北欧諸国躍進の理由

2013年の世界 IT ランキング調査（活用度に着目した指標）で、フィンランドのトップをはじめ、北欧4カ国が上位8位までを占めている（日本は21位）。また世界イノベーション指数でも、スウェーデンが2位（日本は22位）となるなど、北欧諸国の躍進が目立つ。

北欧諸国躍進の理由の一つが、参加型デザインである。「異なる専門性を持った利害関係者の参画」が、参加型デザインの核である。創造性・イノベーションは参加型デザインと親和性が高い。

(4) 参加型デザインが求められる理由

現在の IT システムは専門家のためのシステムではなく、一般市民の生活に根付いている

社会的な存在であること、そして現在の社会で不確実性・複雑性が高まっていることから、参加型アプローチの必要性が高まってきた。現代社会が求める創造性の鍵でもある。

(5) デンマークの電子政府事例

セルフサービスの推進を特徴とするが、その歴史は1968年の個人番号による住民登録制度導入からスタートしており、長い年月を掛けて現在に至っている。市民ポータルを介して、税務、電子私書箱、医療・保険などの情報が集約されており、2014年末には公共関係のすべてのコミュニケーションの電子化を予定している。この中で、デザイン手法としてペルソナ手法（仮想個人を設定し、具体的な利用者イメージを共有する手法）を用いている。

(6) 日本式参加型デザインについて

日本で実施した事例として、社会文化的な違いに配慮し、ゲーム要素を取り入れた「ICTサービスデザインゲーム」が紹介された。一定の成果をおさめており、社会文化的背景に左右されない手法と考えられる。

(7) 成功を左右する秘訣

利害関係者が参加する中で、成功させるにはデザイナー・通訳の役を果たすファシリテーターの役割が重要となる。ファシリテーターはビジネスと技術の仲介人。

(8) 日本の情報システムについて

技術的革新性を保持する日本製部品のシェアは世界的に高く、この技術をうまく使うことができれば、日本からもって革新的なものが出てくる。

イノベーションは分野・文化の境目で起こる。社会基盤にどれだけ女性が入っているかが成功のポイントとなる。

7. 感想

社会システムにおける日本のIT活用の遅れは大きな課題であるが、それに関与する役所のクローズ性は、大きな障害となっている。デンマークでは役所は政権交代に合わせて改組されるなど、オープン性が高い。しかし、北欧でも長い年月を掛けて現在があるわけで、日本においてもSmartCityなど新分野では、社会システムでのIT活用の成功している。フラットな合意形成プロセスを実現できる手法として、参加型デザインにこれからますます注目する必要がある。

以上

(記録 甲斐荘正晃)