

ナラティブに着目した能動的体験デザインのための違和感に関する研究

Study of uncomfortable feelings for active experience design focusing on narrative

○百瀬萌 (武蔵野大学) *1

太田裕通 (武蔵野大学) *2

*1 Moe Momose, Musashino Univ., 1-1-20, Shimmachi, Nishitokyo Shi, Tokyo, Japan 202-8585, g2387008@stu.musashino-u.ac.jp

*2 Hiroto Ota, Musashino Univ., 1-1-20, Shimmachi, Nishitokyo Shi, Tokyo, Japan 202-8585, h-ota@musashino-u.ac.jp

キーワード: ナラティブ, 違和感, 体験デザイン, 自己理解

1. はじめに

近年, MBTI 診断や追跡型広告のような外部ツールによって自身について知る機会が増えてきている。これは自己理解への需要の高まりの反面, 当人が当人のことを十分に理解出来ていないという問題が根本的にあるように感じられる。一方で様々な分野で当事者が自身のことを“物語る”ことを対話的に促し問題解決や変化を生み出すナラティブへの関心が益々高まっている。本来自己理解には自身に対する能動的姿勢が重要であると考えられる。

そこで本研究ではナラティブに着目し, 自己理解の手助けとなり得るような体験デザインの方法とその仕組みの一旦を明らかにすることを目的とし, 能動的体験価値の生成に繋がる新たな知見の土台を創ることを目指す。

研究の方法は, 以下の3つである。①既往研究の整理から本研究の理論を構築する(2章), ②プレ調査として当事者研究を行い日常生活における違和感の感じ方を分析する(3章), ③歩行実験と鑑賞実験を行い抽出した違和感要素を検証する(4章)。最後に得られた結果を受けて考察を行うとともに本研究の結論を述べる(5章)。

以上より本稿では, 主に違和感を感じた対象の背景を能動的に想像する行為について検証し, ナラティブに着目した自己理解を促す体験デザインとしての今後の展望について論じる。

2. 既往研究との位置付け

2.1. ナラティブ・アプローチ

現在医療の分野では, 自身について患者自らが“物語る”のをサポートすることで感情の整理を図り, また強い思い込みに対して変化の状況を作り出すことで心理的問題解決へ導くナラティブ・アプローチの有用性が報告されている⁽¹⁾。自身の心と向き合う機会を生み出すナラティブだが, このように自身に対して能動的態度を取ることは自己理解において本来重要な要素とも言える。

しかしナラティブにおける“物語る”は, 必ずしも対話に限った話ではない。深い理解を得られるナラティブの特徴を漫画に応用した教材開発の試み⁽²⁾や, 心理的支援を目的として紙芝居に応用した事例⁽³⁾も報告されている。その中でも棚橋らはフィンランドの国立博物館の展示を挙げている⁽⁴⁾。博物館では, 自国の複雑な時代背景を観る人にわかりやすく展示してその真相を一方向的に伝えるのではなく,

観る人が「なぜだろう」と疑問を抱くような余白のある展示空間を目指している。施設の館員によるとその狙いは, フィンランドの人々にとって博物館を巡る体験が「過去を教わること」ではなく, 「過去に問いかけ, そこに自身で何かしらの意味を見つけてもらうこと」であるためだと述べている。デザインの分野においても似たようなことが言える。人間中心設計を規範としたユーザーエクスペリエンスへの考慮は今や欠かせなくなっており, 人の感情をベースとした利用価値のあるデザインは年々需要を高めてきている⁽⁵⁾。人の無意識の領域をフィールドとし, 人の感情を揺さぶる仕掛けで心理的誘導を可能としているデザインは, それまで開拓されずにいた新たな一面の存在を当人に気づかせ, 自己理解を促す働きをもし得るのではないだろうか。

2.2. 自己理解の未開拓領域

人の精神は自分で感知できる(意識)の部分と, まったく意識することのできない(無意識)に分けることができる。竹下⁽⁶⁾はこれを氷山の概念図で表し, (意識)とはスポットライトのようなものと述べ, その他の当てられていない範囲を全て(無意識)とした。そこで本研究では氷山モデル(竹下, 2009)を参考に, 能動的な自己理解に向けた新たな人と精神の概念モデルを提案する(図 1-1)。既に意識を向けられたことがある範囲を(開拓地)とし, そこに経験や知識を含むこととした。そして未だ意識を向けられたことがない領域を(未開拓地)とした。しかし人には記憶の忘却があるため, これらの境界線は変遷的なものと考えられる。

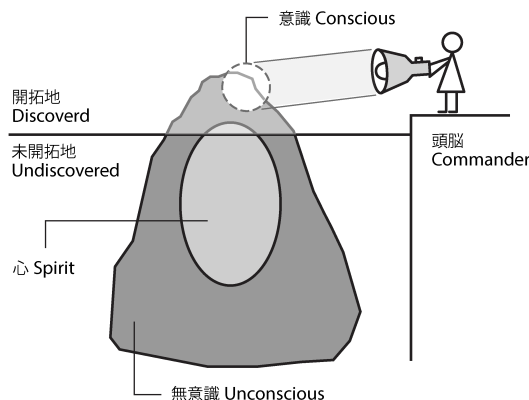


Fig.1-1 Conceptual model of the human psyche

自己理解を〈未開拓地〉であった箇所に〈意識〉を向けることと捉えた時、未開拓地を開拓する方法として2つの手順が考えられる(図 1-2)。一つは経験や学びの機会を増やして、相対的に開拓地を広げる方法である。そしてもう一つはナラティブ・アプローチのように、自ら意識を向けて開拓地を広げる方法である。本稿では主に後者を扱う。

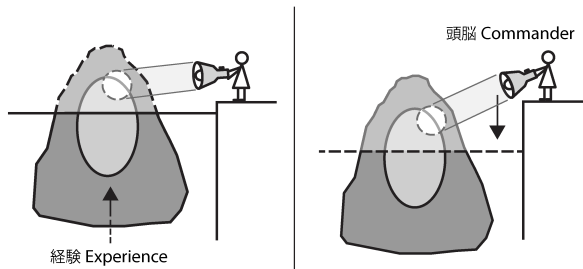


Fig.1-2 How to discovered

2.3. 違和感の研究

人の精神の全体像を掴むにはその行為を能動的に繰り返す必要があるが、〈未開拓地〉において意識を瞬時に適切な箇所に向けることは困難である。しかし、唯一反応を示す〈心〉をガイドにすることで未開拓地に意識を向けることは可能だと考える(図 2)。つまり本稿で述べる自己理解は、自身の些細な“心の動き”に気づいてあげるところから始まる。そして〈意識〉が触れた時に最初に起こる“心の動き”とは、頭で理解し、感情形容詞に置き換えられる前段階の「気になる」という感覚ではないだろうか。そこで本研究では「気になる」を感知する〈違和感〉に着目した。

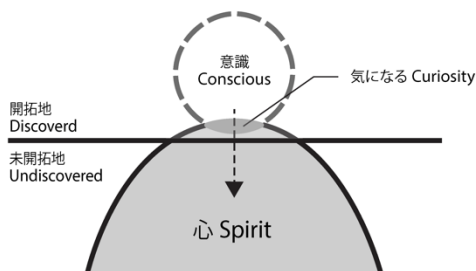


Fig.2 Paving the way to the spirit with curiosity as a guideline

違和感と体験に関する既往研究では、人の属性により違和感への反応が異なる可能性や⁽⁹⁾人が違和感と認識する要素についての考察⁽⁶⁾が報告されているが、日常に潜む違和感を題材にした体験デザインに関する十分な研究はなされていない。そこで日常生活における違和感の感じ方について調査を行った。

次章以降では、自己理解のための正しい意識の向け方を学べる体験デザインとして、違和感を感じた対象の背景を能動的に想像する体験の可能性について検証する。

3. プレ調査：日常に潜む違和感分析と考察

3.1. 実験概要

著者は3ヶ月間自宅近所や馴染みの通学路で偶然見かけた「気になる」と感じた箇所を写真に収め、その後気になった理由や印象度について一人称研究を行った。

3.2. 結果と分析

結果計16箇所の日常に潜む違和感を採集できた。表1と図3はその特徴と一例である。違和感を感じた要因として、

主に違和感を感じる対象となる〈違和感対象〉と、対象が置かれている〈環境〉、そして対象の〈状態〉の3要素を抽出した(図3)。図3の(1)を例に挙げると、著者の「缶」に纏わる〈環境〉の表象は「自動販売機」や「ゴミ箱」であった。そのため「消火器の上」には異質感を覚えた。同様に、(2)のカバーが中途半端にかけられていた車の様子は、著者の車のカバーに纏わる〈状態〉の表象と異なっていた。そこで、著者が想起した違和感対象の表象と、実際に置かれた環境とその状態との〈ミスマッチ度〉を各々0-2の3段階で評価し、その合計値と、違和感対象を実際に見た時に感じた〈印象度〉を1-3の3段階で評価して参照した結果、数値の類似傾向が見られた。

これらのことから、日常風景の中に違和感を感じた時、実際に見た対象と体験者の想像する対象の表象との間にはミスマッチが生じており、特にその表象と対象が実際に置かれた〈環境〉と対象の〈状態〉との間に生じた乖離が大きいほど、違和感を強く感じていることがわかった。

Table.1 Analysis of the uncomfortable things in daily life

No.	物/Subject	環境/Surrounding	状態/Gap	状態/Condition	合計 Total	印象度 Impression
(1)	缶/Can	消火器の上 /On the fire extinguisher	1	放棄されていた /Abandoned	1	2
(2)	車のカバー /The cover of the car	住宅の駐車場 /In the house parking lot	0	中途半端 /Unfinished	1	2
(3)	スリッパ/Slipper	マンションのエントランス /At the entrance of the apartment	1	沢山あった /A lot	2	3
(4)	眼鏡/Glasses	街灯の上 /On the lamp	2	開いていた /Opened	3	3
(5)	マフラー/Scarf	電柱 /On the utility pole	2	巻かれていた /Tied	2	3
(6)	おにぎり/Rice ball	手摺の上 /On the handrail	2	立っていた /Upright	2	3
(7)	ガードレール/Guardrail	道 /On the road	0	極端に短かった /Too short	2	3
(8)	靴/Shoes	駐車場 /In the parking lot	1	片足しかなかった /Only one of a pair	2	2
(9)	自転車/Bicycle	駅前 /In front of the station	0	大人用と学生用だった /For adults and students	1	1
(10)	広告/Advertisement	バスの窓 /On the bus window	0	剥がされていた /Removed	1	1
(11)	洗濯物/Laundry	夜のバルコニー /On the balcony at night	0	放棄されていた /Left	1	1
(12)	雨戸/Shutter	住宅 /At the house	0	綺麗に開かれていた /Opened neatly	1	1
(13)	飴玉の袋/Candy wrapper	花壇の中 /In the flower bed	1	沢山あった /A lot	2	2
(14)	アイス/Ice cream	自転車のかごの中 /In the bicycle basket	1	空だった /Empty	1	2
(15)	ごみネット/Trash net	道 /On the road	0	清潔感があった /Kept clean	1	2
(16)	ブラインドカーテン /Blind curtain	カフェ /At the cafe	0	長さが違っていた /Different lengths	1	2



Fig.3 Photos taken by the author

3.3. 結果と分析

体験者の想像する表象とは、主にそれに対する知識や思想、あるいは偏見など、体験者がこれまでに培ってきた知見によって構成されている。よって「缶」が「消化器の上」に置かれていても、それがその人にとっての日常風景であれば、違和感ではないと判断するだろう。つまり日常風景における違和感の感じ方は、体験者の違和感対象に対する認知度、またその環境に対する認知度によって左右されると考える。そこで〈違和感対象〉〈体験者〉〈体験環境〉の3要素の関係性と、背景を想像しやすい違和感要素についてを明らかにするため、実験を行った。

4. 違和感に着目した歩行実験

4.1. 実験概要

本実験では〈体験環境〉を武蔵野大学武蔵野キャンパスと定め、〈体験者〉を本校に通う建築デザイン学科の男女15名とした。〈違和感対象〉においては表2に示したように、大きさ、本来の所属(校内/校外)、配置の所縁の有無、状況の妥当性などがばらけるよう著者が配慮して選定し、キャンパス内の指定されたルートに18点配置した(図4)。そこへ何も知らされていない学生に1名ずつ指定ルートを周回してもらい、その後アンケートとインタビューを行った。体験者の印象に残った違和感対象を抽出するため、アンケート用紙の表面では実際に配置された違和感対象について四択問題で出題し、回答してもらった。裏面では実際に配置した違和感対象の写真を加え、それに対して〈ポジティブ/ネガティブな印象〉と〈背景をイメージしやすい/しにくい〉の2軸を用意して当てはまる箇所にチェックをしてもらい、その理由も記述してもらった(図5)。

Table.2 Feature of the uncomfortable things

No.	大きさ/Size	所属/Affiliation	所縁/Connection	状況の妥当性/Situational validity	No.	大きさ/Size	所属/Affiliation	所縁/Connection	状況の妥当性/Situational validity
(1)	大/L	校内/Campus	有り/Yes	有り/Yes	(10)	大/L	校内/Campus	無し/No	無し/No
(2)	中/M	校内/Campus	有り/Yes	有り/Yes	(11)	中/M	校外/Outside	有り/Yes	無し/No
(3)	大/L	校外/Outside	無し/No	無し/No	(12)	中/M	校外/Outside	無し/No	無し/No
(4)	小/S	校内/Campus	有り/Yes	無し/No	(13)	小/S	校外/Outside	無し/No	無し/No
(5)	中/M	校内/Campus	無し/No	無し/No	(14)	小/S	校外/Outside	無し/No	無し/No
(6)	大/L	校外/Outside	無し/No	無し/No	(15)	中/M	校外/Outside	有り/Yes	無し/No
(7)	小/S	校外/Outside	有り/Yes	有り/Yes	(16)	小/S	校内/Campus	無し/No	有り/Yes
(8)	中/M	校外/Outside	無し/No	有り/Yes	(17)	小/S	校外/Outside	無し/No	無し/No
(9)	中/M	校外/Outside	無し/No	無し/No	(18)	大/L	校外/Outside	有り/Yes	有り/Yes

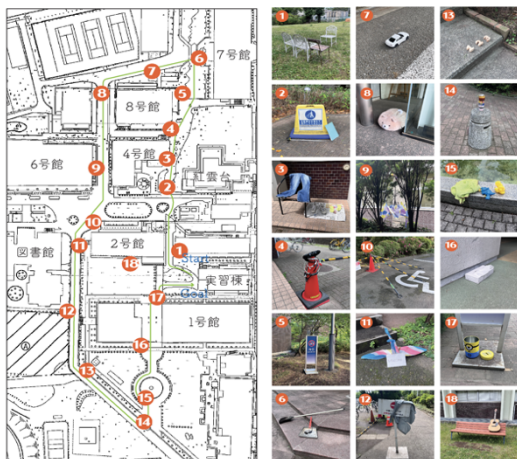


Fig.4 Location of the uncomfortable things

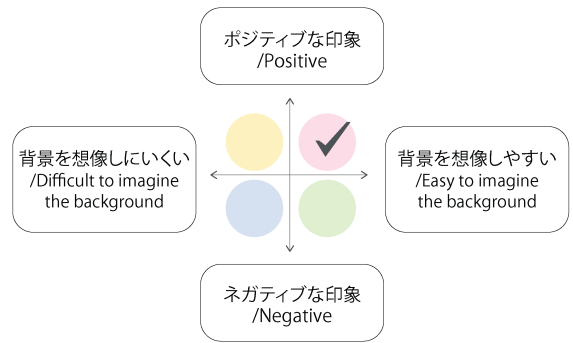


Fig.5 Example answer

4.2. 結果と分析

アンケートの分析により、元から校内にあるものやその配置に所縁のあるもの、また状況の妥当性がある〈違和感対象〉は〈体験環境〉によく馴染んでいたことから、背景が想像しやすいあまり印象に残りにくいことがわかった。逆に外部から持ち込んだものや配置に所縁のないもの、また状況に妥当性のない〈違和感対象〉は、〈体験環境〉に馴染んでおらず、その異質感から印象に残りやすいが、その背景は想像しづらいということがわかった(図6-1)。これらのことから、〈体験者〉が〈体験環境〉とその背景文脈を理解していることを前提に〈違和感対象〉がそこに相応しいか否か都度評価していることがわかる。また〈違和感対象〉の中で、ネガティブ(例:落とし物や悪戯と認識されるもの)過ぎず、ポジティブ(例:表出や誰かの演出と認識されるもの)過ぎない、中間的な印象を与える〈違和感対象〉は、背景を能動的に思い描きやすい可能性が示唆された(図6-2)。

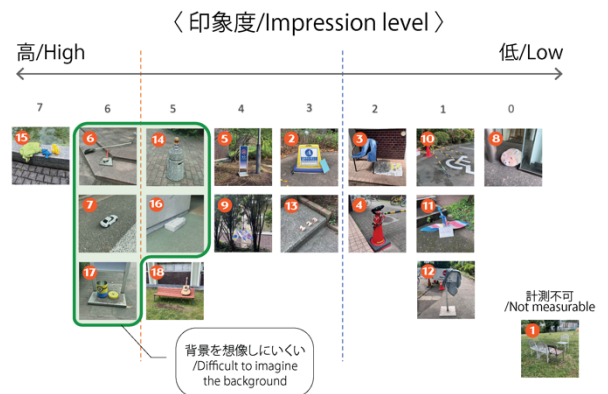


Fig.6-1 Analysis of the correlation between impression level and ease of imagining the background

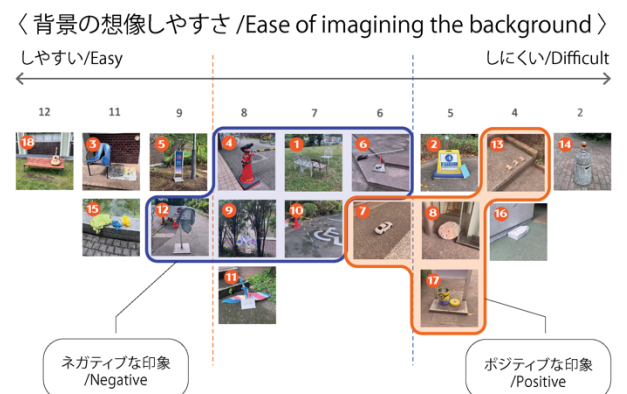


Fig.6-2 Analysis of the correlation between ease of imagining the background and negative or positive

Table.3 Interview contents

被験者 / Tester	「印象に残っている」と「背景が想像しやすい」と回答したものの / Answer	内容(一部を抜粋) / Interview content (excerpt)	一番印象に残っているもの / Most impressive
A	(5)	(5)は大学なので単純にイメージがしやすかった。(2)は高校生が部活とかで記録しているのかと思った。違和感こそなかったが、あり得なくないと感じた。(7)は数日前にyoutubeで車が小さくなるドッキリを見て印象に残っていたので、それに引っ張られた。	(7)
B	(11)(12)(15)(16)(18)	(11)はオープンキャンパスに向けて作られたものだと想像した。アントレプレナーシップ学部ならあり得そうだった。(12)は落とし物を誰かが掛けてあげたのだと思った。(15)は幼稚園生を想像したが、置いてある場所には疑問があった。(18)は軽音楽部の練習を想像した。	(14)
C		実施せず	
D	(3)(15)	(3)は水遊びを想像したが、まだ暑くなかったのでなぜだろうと思った。ズボンや靴下まで乾かしていたので、何かをこぼしてしまったのかと想像した。(15)は校内で保育園児が遊んでいるのでその子たちのものかと思った。(14)はよく覚えているが、誰が置いたかは想像できなかった。	(7)
E	(2)(4)(5)(12)	(2)は誰かが落としたものをわかりやすく置いたところを想像した。メジャーには気づけなかった。(4)は不思議に思ったが駐輪場だからあり得そうだった。(5)も意図がわかりやすく、変ではないと思った。(12)は落とし物を拾ってくれたというのわかるが、雑な感じがした。	(3)
F		実施せず	
G	(5)(10)(15)(18)	(10)は意図が見てわかりやすかった。(15)は色が印象的だった。幼稚園の子が来てそのまま置いて帰っちゃったのかと想像した。(18)は軽音サークルなどで使った人が忘れていったのかと想像した。周りに人がいなかったのは不自然だったが、ここに置いてあるのはわかる気がした。	(6)
H	(7)(13)(14)	(7)は落とし物かと思ったが、駐車されていたので面白いと思った。人物は想像できなかった。(13)は綺麗に並んでいたのでもれ物ではないと思った。幼稚園児が想像できた。可愛いかった。(14)はお昼頃だったので誰かの昼食の忘れ物かと思った。逆さまが不自然で面白かった。	(7)(18)
I	(6)(17)(18)	(6)偶然近くに清掃員のおじさんがいたので、その人が使用していたものだと想像した。それで印象が強く残っていた。(17)は手前で置いてしまい、下を見た時に偶然見つけることができた。人物までは思い浮かばなかった。(18)は軽音サークルの人たちを想像した。生身だったので不自然だった。	(6)(18)
J	(6)(7)(15)	(6)はおじさんが思い浮かんだ。まだ掃除の途中なのかと想像した。サングラスには気づけなかった。(7)は大学の附属に保育園があるのでその子たちが遊んだままにしたのか、落とし物かと思った。(15)は服かと思っていたので学生を思い浮かべた。色が印象的だった。	(7)
K	(6)(9)	(6)はサングラスがあったので、逃走中(テレビ番組)のハンターを想像した。ハンターが掃除をしていたのかなと想像した。しかしやりっぱなしだったのでネガティブな印象だった。(9)はカラフルだったので、子供の作った工作や作品が飾られている様子を想像した。	(6)
L	なし	(写真を見て回答) (9)は落とし物を誰かが拾ってくれたところを想像した。普通だったら植木の淵のところに置いたりするので、枝に掛けたのは予想外。けど見た目が怖い。(15)は保育園の子が遊んでいて、足を拭いて、そのまま忘れていったところを想像した。この噴水を使う人はいないから、使う人がいるんだとポジティブな気持ちになった。	(5)(9)

4.3. 追加調査と考察

印象に残りやすい違和感対象と、背景を想像しやすい違和感対象の要素の一旦を明らかにしたが、具体的にどのような点が印象に残り、どのような背景を想像したかは、体験者別に分析する必要がある。そこで印象に残っている違和感対象の中で、背景を想像しやすいと回答したものについて再度体験者にインタビューを行った。

インタビュー内容を整理した結果(表 3)、体験者がなぜそれを気になったのか振り返る際、その基準値が体験者によって異なっていることが明らかになった。例えば、被験者 B, D, J は(15)において各々が園児を想像しているように、その情景から人物像を想像できた場合は背景を想像したと回答しており、想像できなかった場合は背景を想像しにくかったと回答している。被験者 A, E, G も似たように、この情景がキャンパス内で現実的に起こり得そうか、また不自然ではないかを判断基準としている。このようにある程度現実的な視点で捉えている彼らと対照的に、被験者 H は「可愛かった」「面白かった」など、個人の素直な感想が想起の発端となっているのが伺える。また被験者 I も違和感対象の所属を偶然居合わせた人物に重ねた面白みや、自身が踏いたことをきっかけに発見できた喜びなどが自身の印象に強く結びついている。自身の感覚に対しての素直さは被験者 K, L から同様に伺えるが、比較的話が飛躍する傾向にあり、彼らの想像力の豊かさが垣間見られた。特に被験者 L においては該当する回答が無かったのだが、写真の情報のみで想像を膨らませ、快くインタビューに答えてくれた。これらの実験結果から、人が違和感を感じたものの背景を想像する際、その回路は人によって異なっていることがわかり、本実験ではその傾向を 3 グループに分けることができた。つまり、日常生活における「気になる」を追究することは、自身の思考の基盤について知る機会になり得る可能性があると考えられる。加えて、被験者 I の「偶然踏いて見つけた」や、被験者 A の「先日見た動画の内容と似ていた」など、違和感対象の持つ要素を反映していない個人の意見もいくつか見受けられる。また印象に残

っていて背景の想像がしやすいものと、一番印象に残っているものの回答が異なっている被験者も複数名いる。中でも被験者 B は一番印象に残っているものの理由として「不思議でよくわからなかったけど、1 番良かった」と話していた。これらのことから、違和感対象の持つ要素だけでなく、違和感対象と出会った際に特別芽生えた個人の思い入れは、印象度に強く影響していることがわかる。

4.4. 違和感鑑賞実験と考察

追加調査より「実際に見た覚えのある違和感対象の数」と「背景を想像しやすいと回答した数」に相関が見られなかったことや(図 7)、実際に見た覚えはないものの、写真の情報のみで独創的に背景を想像した被験者がいたことから、実際に見て違和感体験をすることと写真を鑑賞して違和感体験をすることに、体験効果としての差異があるのか疑問が生じた。そこで違和感体験実験に参加していない学生 3 名と進行の著者を含めた 4 名の複数人で意見交換をしながら違和感写真を鑑賞する対話型鑑賞[※]を試験的に行った。使用した違和感写真は、図 6-2 より背景の想像しやすい程度を変えた 9 点を選出した。

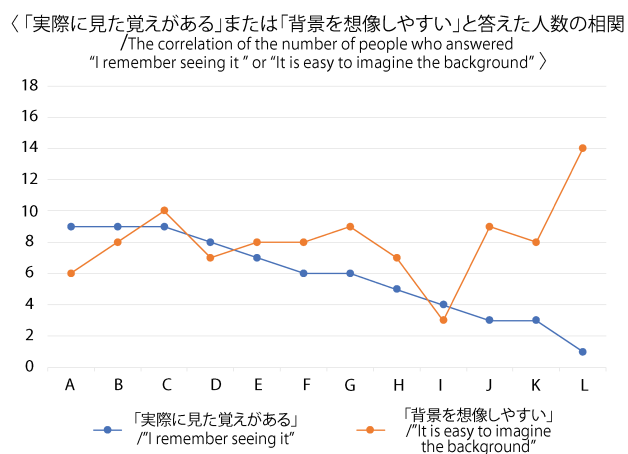


Fig.7 The correlation of the number of people who answered "I remember seeing it" or "It is easy to imagine the background"

対話による分析の結果(表4), 背景が想像しやすいと評価された(1), (14), (18)はそれぞれ違和感体験実験で「背景を想像しやすい」「どちらでもない」「背景を想像しにくい」に分類されており(図8), 実際に見て違和感体験をすることと, 写真を鑑賞して違和感体験をすることに, 体験効果としての差異が生じた。このことから, 対話型鑑賞ではじっくりと対象を観察できることや, 写真以外の情報がないため体験者にとって環境条件が曖昧であることから, 違和感体験実験よりも考察の自由度が高かった可能性が考えられる。図9-1に示した実際の会話では, 被験者Bの「パンツで帰った?」や, 進行役の「わざわざ新聞も敷いてるね。」という発言の後に, 被験者Cはそれぞれに対して新しい見解を発言している。また図9-2においては, 被験者Cは当初不要になった衣類を不法投棄していると想像したが, 被験者Aの発言の後に, 忘れ物の可能性もあると考え改めている。図9-3は議論の最後に一番背景を想像しやすかったものと, しにくかったものについて各被験者に質問した時の会話である。被験者A, Cは両者共に最初背景を想像できなかったが, 他者の意見を聞いて背景を能動的に想像することができたことがわかる。このことから, 対話型鑑賞では自身と違った見解をする他者がいることで新しい思考回路の構築が行われるため, 背景を能動的に思い描きやすくなる環境であったと推測される。

Table.4 Analysis of the conversation

項目/Items	(1)	(2)	(3)	(6)	(11)	(12)	(13)	(14)	(18)
活気のある会話 /lively conversation	2	0	2	0	0	2	0	2	2
人物を想像できた /Imagined a person	2	1	1	1	1	1	2	2	2
想像が膨らんだ /Expanded an imagination	2	0	1	2	0	0	0	2	2
合計 /Total	6	1	4	3	1	3	2	6	6

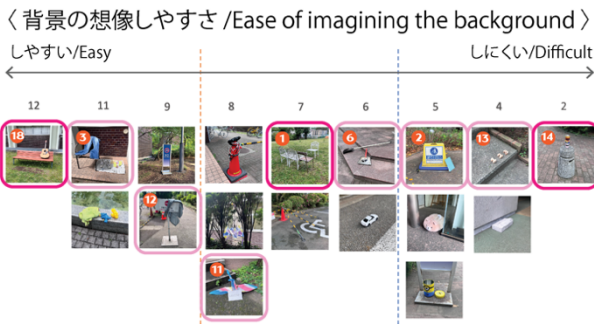


Fig.8 Referring to Fig.6-2

5. 結論

本稿では, 既往研究の整理から構築した理論を基にプレ調査として当事者研究を実施した。また日常生活における違和感の感じ方を分析し, そこで得た違和感要素を検証するため歩行実験と鑑賞実験を行った。その結果, 日常風景の中で感じる違和感においては, その実態と体験者が想起する表象との間に乖離があるほど違和感を強く感じ, 違和感対象と体験環境に対する体験者の認知度によってそれが変化することがわかった。また, ネガティブ過ぎずポジティブ過ぎない, 中間的な印象を与える違和感対象は, 背景を能動的に思い描きやすい可能性が示唆された。次いで追加調査として体験者に再度インタビューを行い, 体験者別に実験を再分析した結果, 人が違和感を感じたものの背景を想像する際, その回路は人によって異なっていることがわかり, 本稿ではその傾向を3グループに分けることができた。しかし, 背景の想像しやすさと印象度に相関は見られず, その時に特別芽生えた個人の思い入れが, 時折違和感対象の異物感よりも印象度に強く影響することがわかった。さらに比較実験として検証した違和感写真を使った対話型鑑賞では, 自身とは違った見解をする他者がいることで常に新しい思考回路の構築がされていくため, 個人で体験する時よりも背景を能動的に思い描きやすい環境であることがわかった。

以上より本稿は自己理解の手助けとなり得るような体験デザインの方法と仕組みの一旦を明らかにした。自身の心で素直に感じた違和感を見つめること, その奥に秘めた背景を能動的に理解しようとする行為は同時に, 自身の心と間接的に向き合うことであり, 理解しようとすることに同じだと考える。本知見を基に, 今後ナラティブに着目した能動的体験デザインの的方法的研究を進める。

注 釈

※ 「対話型鑑賞」とは子供の思考能力, 対話能力の向上を目的に実践される対話による美術作品の鑑賞法を指す。ニューヨーク近代美術館で1984年から96年までギャラリー・トークなどの教育プログラムを担当し, 「視覚を用いて考えるためのカリキュラム (The Visual Thinking Curriculum)」制作に参加したアメリカ・アレナスが対話型鑑賞の第一人者とされる⁽⁹⁾。

進行役 Facilitator	(3)の写真についてどう思いますか? What do you think about the photo (3)?
被験者A A	雨で濡れて, 乾かしてる? These got caught in the rain, so someone is trying to... dry these?
被験者B B	パンツで帰った? Did that guy go home wearing only pants?
被験者C C	でも体育の授業とか取ったら何かしら持ってきてるかも。 But if that person took physical education or something, he might have some pants.
進行役 Facilitator	じゃあこれは干してる状態ってことですか? So, does it look like these are being hang out to dry?
被験者A A	そうですね。 Yeah.
進行役 Facilitator	わざわざ新聞も敷いてるね。 He even put newspaper on the ground.
被験者C C	でも新聞を敷いているあたり, 汚したくないですね。汚くなるのは嫌だけど, 乾かしたいみたい。 Yes, So he doesn't want to get them dirty. But he want it to dry.

Fig.9-1 Discussion-1

進行役 Facilitator	(12)の写真についてどう思いますか? What do you think about the photo (12)?
被験者C C	なんでそこに置いたんだろう。いらない服だった? I can't understand. Was it unnecessary?
進行役 Facilitator	これは捨ててるんですかね? So you think that it was thrown away, right?
被験者C C	衣類って捨てるの面倒じゃないですか? Yes. Because it's a pain throw away clothes, isn't it?
進行役 Facilitator	不法投棄ですね。Aさんはどう思いますか? Okay, you think it is illegal dumping. What about you, A?
被験者A A	誰かが落とし物を捨てて, ここにかけて, 目立つようにした? I think it is a lost item.
進行役 Facilitator	なるほど, それを聞いてどうですか? I see. What do you think, C?
被験者C C	絶対にそっちじゃないですか。それを聞いたらそっちのようになって思えますね。 Yeah, I think so too. I changed my mind to hear that.

Fig.9-2 Discussion-2

進行役 Facilitator	この中で一番背景を想像しにくかったのはどれでしたか? Which of these photos was the most difficult to imagine the background?
被験者A A	(13)です。 It's (13).
進行役 Facilitator	今改めて考えてみるとどうですか? Let's think again. Have you changed your mind?
被験者A A	最初は何も思い浮かばなかったけど, Cさんの幼稚園児が思い浮かんだという話を聞いて, 確かにそうかと思って。Yeah. At first, I couldn't think of anything. But when I heard C say, "I imagined a kindergartener", I thought it was true.
進行役 Facilitator	Cさんはどうでしたか? What about you, C?
被験者C C	想像しにくかったのは(1)です。 (1) is difficult to imagine the background I think.
進行役 Facilitator	それはなぜですか? Why?
被験者C C	Aさんが(1)の情景を面談みたいだと話してくれたので, 確かにそれはありそうだなと思えた。けどそれを聞いていなければ, 何も考えなかったかもしれない。 A said that "(1) is like an interview", so I thought it was certainly true. But if I hadn't heard that, I wouldn't have thought of anything.

Fig.9-3 Discussion-3

文 献

- (1) 吉村雅世, 内藤直子:看護ケアにナラティブ・アプローチを導入した老年患者の語りの変化の研究, 日本看護科学会誌, No.4, pp.3-12, 2004
- (2) 吉川厚:ナラティブアプローチを使った教材開発, 日本科学教育学会研究会研究報告, 20巻2号, pp.7-10, 2005.9
- (3) 糟谷知香江:ナラティブ・アプローチによる経験の振り返り, 応用障害心理学研究, 第13号, pp37-46, 2014
- (4) 棚橋沙由里, 山本桃子, 白岩志康:共生社会の実現を目指したナラティブ, 日本デザイン学会, 第70回研究発表大会, 2023
- (5) 山崎和彦:人間中心設計とユーザーエクスペリエンスデザイン, 人間中心設計, 1巻, 第一号, pp.34-39, 2005.5
- (6) 竹下正哲:〈物語〉の力に基づくロマンチックな科学の提案-「生きる力」によるナラティブの発展を目指して-, 日本福祉大学研究紀要, 第120号, pp.125-139, 2009.12
- (7) 山根圭太, 佐田美渚, 北尾宙輝, 木谷庸二:違和感をデザイン対象として扱うための基礎研究, 日本デザイン学会, 第68回春季研究発表大会, pp.350-351, 2021
- (8) 小倉有輝, 若林尚樹, 竹本正壽:違和感写真による表現と研究, 日本デザイン学会, 第62回研究発表大会, 2015
- (9) 森啓輔, 現代美術用語辞典 ver2.0 アートスケープ, < <https://artscape.jp/artword/index.php/> >, (参照日 2023.09.07)