

ワークショップ的方法を用いたメディアの可能的様態の検討

岡田 朋之*

要 旨

日本における携帯電話をはじめとした移動体メディアの発展は、一般ユーザーの利用動向に大きく左右されてきたとされる。しかし、将来あり得べき端末やサービスのイメージを、利用者への直接のインタビューやアンケート調査から描き出すことは容易ではない。そこで本稿は、近未来におけるメディアの可能的様態を示す方法として、ワークショップ的方法を用いたいくつかの事例について紹介し、検討をおこなう。

そこでは、バックキャスティング法を用いて、あり得べき未来のイメージを描き出してみる方法をとった。参加者たちは第一段階で10年後の社会状況を具体的に想定し、第二段階でその結果を踏まえて、同時代における実際の利用の局面と、それにとまなう社会生活や人間関係について考察する。さらにそこでの携帯電話の端末をイラストで表現し、機能やサービスについて説明をおこなった。

セッションの成果物は、現在の端末やサービスのあり方の延長上にあるものが多く、さほど斬新と言えるものは多くなかったが、従来目を向けられなかった領域に関わるものもみられた。

キーワード：モバイル・メディア、批判的メディア実践、メディア・デザイン

An Examination of Possible Media Form through a Workshop Method

Tomoyuki OKADA

Abstract

It is said that the development of mobile media in Japan has been significantly influenced by trends in their use among ordinary users. However, it is not easy to formulate images of future handsets and services based on direct interviews with users or the results of questionnaire surveys. Thus, this study reviewed a number of cases using a workshop-based approach to possible media forms in the near future.

Specifically, this study employed the back-casting method to formulate images of the future. Study participants were instructed to first imagine social situations in 10 years, and then, based on the results, discuss the status of media use as well as the social lives and human relations associated with it. Additionally, they were requested to draw their images of future mobile handsets, and explain the functions and services available with those handsets.

While the results of this session largely mirrored existing devices and services, lacking novelty, some highlighted areas previously not focused on.

* 関西大学総合情報学部

はじめに

日本における移動電話の歴史が、自動車電話という形でサービスが始まってから30年、モバイルインターネットが展開されるようになって10年を超えた。携帯電話の普及率は対人口比で87.7%⁽¹⁾、個人利用率でも75.4%に達し⁽²⁾、パソコン（個人利用率64.1%）などを差し置いてもっとも身近な情報メディアであることはあえて言及するまでもない。

それと同時に、いくつかの研究で指摘されてきたのは、ポケベルの盛衰から携帯電話が普及し、モバイルインターネットが広がりを見せてきた一連の流れが、ユーザーの動向によって大きくそのあり方を規定されてきたという側面を持っている点である⁽³⁾。

その一方で、1990年代半ばから急速な伸びを見せた新規加入数も、近年ではある程度普及も進んだために頭打ちとなりつつある。また、買い換え需要を喚起してきた低価格の端末の販売を容易にする制度が見直されて、新たな端末の機能やサービスの多様化が新たな需要を喚起するというわけにもいかない傾向が強まっているとされる。

では、こうした移動体メディアの新たな展開について、一般ユーザーの意向を反映したデザインというのはどのようにして進めうるのであろうか。利用者のニーズや動向が市場形成を促してきたからといって、かれらへのインタビューやヒヤリングあるいはアンケート調査を進めていけば、今後の展開の可能性が明確になるかといえば、そういうわけでもない。まず一般ユーザーは専門的な知識を持っているわけではないので、近い将来実現しうるであろう機能やサービスについて想定しうる範囲におのずと限界がある。また携帯電話は日常的に使用するものであり、われわれにとってあまりに身近な存在であるだけに、想像力を働かせるうえで対象化しづらい。

本稿では、これらの問題点を克服して、一般ユーザーからある程度まとまりを持った、具体的な提案を導き出す方法として、ワークショップ的方法を採用した活動の試みをいくつか挙げ、移動体メディアにおける新しいメディア端末やサービスの可能的様態を考察する方法論についての検討をおこなう。

1. ワークショップ的方法をめぐって

情報メディアのあり得べき様態を考えていく作業は、分析的、実証的な研究の枠をこえて、創造的活動、あるいはデザインとしての様相を帯びているゆえに、人文・社会科学的研究の方法論となじみにくい部分をはらむ。

こうした問題について水越伸は、分析的、人文社会科学的研究と、情報デザイン、メディア・アートなどの創造的、開発的な研究の双方を循環させながら進めていく方法として、ワークショップの方法論に依拠した「批判的メディア実践」を提示する⁽⁴⁾。

ワークショップは従来、参加型学習や創造的な実践活動の形式として取り入れられてきたものであり、メディアと結びつく際には、メディアは道具として活用されるものであった。それに対して、メディアと私たちの関係を明らかにする場としてワークショップを設定し、その場に関わる人びとの反応や行動すべてを分析対象に含めることによって、ワークショップ的方法は批判的、分析的な働きを併せ持つようになるというのである。その際に水越は、カルチュラル・プローブの考え方を援用しているという。カメラ、日記帳、アルバムなどの日常的な道具をプローブ（探り針、あるいは探査機）としてユーザーに一定期間委ね、蓄積されていったデータを分析することで、通常のインタビューやアンケートでは得られない微細な情報が濃密に蓄積されたものを手にすることができるというものである。調査者はモノの使い方のコンテクストに触れることから、日常では言語化されたり、意識されたりすることのない領域に焦点を当てることで、調査とデザインの間を往還するというのである。そこに参加するわれわれは、「調査しながらデザインし、デザインしながら調査するという往還運動を通じて、モノとユーザーとの関わりの深部にらせん的に分け入りつつ、その可能的様態を描き出すことができる」⁽⁵⁾のである。

2. 実施の概要について

以下では、ワークショップ的方法により将来の移動体メディア＝ケータイを考える試みと、その成果物を紹介する。

具体的なプログラムの設定は、モバイル社会研究所2005年に実施され、一定の成果を上げた「モバイル社会2030年ビジョン」検討プロジェクトのワークショップで取り入れられたものをベースにしている。これは、バックキャストイングと呼ばれる「最初にあるべき理想的な将来像を描き、その将来像を実現するために何をしていけばよいのか、未来から現在を振り返って個々に目標をセットした上でロードマップを展開する手法」⁽⁶⁾で、25年後のモバイル社会と、そこに至るプロセスを検討したものである。このプロジェクトの中で未来の方向性を検討するにあたって、「天気予報のように過去のデータから確率的に将来の可能性に言及するフォアキャストイングや、何らかの相関関係から構造モデルを仮定してデータを当てはめるシミュレーション」を用いなかったのは、「人の意志に関係なく社会が確率的に決まってしまうものだと考えるのではなくて、研究成果を公開していくことが人々のよりよき社会実現に向けた行動に寄与するのではないかという研究所の基本的なスタンスからきている」とプロジェクトリーダーだった遊橋裕泰は述べている⁽⁷⁾。このスタンスには、ワークショップ的メディア実践が狙いとしている成果と参加者の往還運動という性格に通底するものがある。また、専門性の高くない参加者が短時間のセッションで作業を進めていく上で、フォアキャストイングやシミュレーションといった予測を実施することはかなりの困難が予想される。したがって、ここでは10年後の社会状況をまず想定し、その中でのモバイルメディアを提案するというステップを設定す

るという、バックキャストिंग的アプローチをなぞることとした。

具体的には、いずれの事例でも次の手順を踏んでいる。

STEP 1では、モバイル社会研究所のワークショップで設定された項目を参考に、10年後の社会状況について、(1) 政治経済、(2) 家庭生活、地域社会 (3) 教育 (4) 余暇、娯楽文化、(5) メディア状況の5つのインデックスを設定し、それぞれについてワンフレーズで表現させ、グループごとにそれぞれの項目を発表してもらう。実施者側はそれを集約し、並列的に書き出す。各フレーズの間には齟齬も存在することになるが、どの項目を選ぶかは各グループの判断に委ねる。

STEP 2では、STEP 1.で検討した結果をふまえて、具体的なケータイ利用の局面と、それにとともなう社会生活や人間関係について考察をおこない、10年後のケータイがどうなっているかを具体的に描いてみる。その際、いくつかのテーマを用意して、各グループはいずれかひとつのテーマを選び、それに沿った端末やサービスをデザインしてもらう。アウトプットとしては、端末の外見図と、備わっている機能、利用できるサービス等をプレゼンテーションし、最後は参加者相互で投票の上で優秀作を選出する。

また、各事例の実施概要は次の通りである。

・事例 1

参加者：川西市生涯学習短期大学 レフネック 第13期総合情報学科の受講生66名（基本的に60歳以上のシニアの方々）。

【ワークショップ・情報生活のデザイン——ケータイ社会の未来を参加型学習から検討する】というタイトルの4回授業。

日程：2007年9月1日、8日、15日、22日。各日1.5時間ずつの合計6時間。

グループ編成：8～10名ずつの7グループ。

実施内容：前半2回については1.5時間ずつの講義を実施。後半2回でマクロ状況の設定、端末とサービスのデザインをおこなう。また、前年度に4回計6時間に渡ってモバイルコミュニケーションについての講義を受講している。

・事例 2

参加者：関西大学総合情報学部 「専門演習」受講生（3年次生）16名。

日程：2009年4月21日、28日 各日1.5時間。

グループ編成：4名ずつの4グループ。

内容：マクロな社会状況についての発表に1.5時間。端末とサービスのデザインの発表に1.5時

間、その他自主的なグループ活動をおこなう。事前の講義を設定してはいないものの、ほぼ全員が携帯電話に関する1 Semester 13回の講義を受講済である。

・事例3

参加者：奈良女子大学理学部情報学科「情報社会学」受講者7名。

日時：2009年8月27～29日。

グループ編成：2名と3名の3グループ。

内容：2日半にわたって計約13.5時間の講義を実施。最後の半日、約4時間でワークショップをおこなう。

端末とサービスのデザインについては、次のテーマを設定した。

・事例1：〔川西市生涯学習短期大学〕

- 1) 高齢者向けその1 = 今の自分と同年代の層が使うケータイ。
- 2) 高齢者向けその2 = 10年後の自分のような年代が使っているケータイ。
- 3) 小学生が使用するケータイ。

・事例2：〔関西大学〕 および事例3：〔奈良女子大学〕

- 1) 高齢者の利用するケータイ。
- 2) 小学生が使用するケータイ。
- 3) 30歳前後の働く女性が、より幸福な生活を送るためのケータイ。
- 4) その時点での若者の間でブームになりそうなケータイ。

3. 「作品」とその評価について

では、それぞれの事例について、STEP1でどのような想定がなされ、またSTEP2でどのようなケータイが考えられたのであろうか。順に紹介してみよう。なお、STEP2の端末は、紙幅の関係で各クラスの互選で最優秀作に選ばれたものを中心に紹介することとしたい。

・事例1：〔川西市生涯学習短期大学〕

STEP1 マクロ状況について

1) 政治経済

- ・参議院見直し、市民の政治参加、市民党、経済面の海外進出。
- ・二大政党化と無関心層の三極化、民族、宗教の対立、グローバル化による富の分配の格差拡

- 大. 外国人労働者増. 生活や職業のグローバル化. 人種差別や格差差別の進展. クライシス.
- ・融合と多様化と変化の時代. 二大政党制による政権交代. 地方自治の拡大. 経済は低成長でグローバル化の進展. 定年延長.
- ・二大政党化, 欧米型政治体制. 二院制は継続. 政治の大衆化. タレント議員の増加. 貧富は格差拡大. 世界の中での日本の技術力の低下. 省エネ. 環境問題の深刻化.
- ・IT化に取り残される格差社会. 政治離れの人々も. 持てる人と持たざる人の差が拡大. 取り残される老人. 日本の国力低下. 国際的な発言力の低下.
- ・二大政党化. アジア経済圏の形成. 共通通貨の成立. 電子政府化. 在宅投票. 国民背番号制による年金制度などの是正. 公務員の削減. 電子マネーの発達による経済指標の見直し.
- ・国内格差. 国際格差の拡大が社会不安などの軋轢のもととなる. 政権交代の一般化. ものづくりにおける開発力が低下. 一人あたりGDPの重視へ. 外国人労働者の増加. 法制度のIT化等への対応.

2) 家庭生活・地域社会

- ・シルバー化. 少子化. 核家族化による棲み分け. 女性の社会活動活発化. ミリ波電波の家庭への普及.
- ・家庭より仲間生活に移行. 価値を求めての少子化のさらなる進展. 社会への意識が薄まって個人中心化. 地域活動が若者と分離. 行政単位がコミュニティ単位に. ロボット中心の社会. 自然志向. ITのリスクの再認識.
- ・家族関係の変化. 対面の減少. 個の意識が高まる. さらなる少子高齢化の進展.
- ・女性の社会進出さらに拡大. 介護関係の拡大に伴い女性の職場も増える. 地域格差拡大. 財政破綻が100万規模の都市にも波及.
- ・核家族. 個人世帯の増加. 地方の医療設備. 福祉施設の不足. 都市志向の強まり. それについて行けない人々も増加. 地域社会の助けが必要となる.
- ・ユビキタスによるシステム化された住宅. 電器メーカーと住宅メーカーの融和. ネット上のコミュニケーション拡大による対面状況の低下. こころの病の増加.
- ・貧富の差の拡大による子どもを持てる家庭と持てない家庭との二分化. 社会不安の増大. 若者の生き甲斐感喪失. 同好会的集まりに向かう. 失われた10年の世代が中堅層になることによる問題. 意欲のある層とない層の分化. 世代間対立の深まり. 高齢者の都市への集中.

3) 教育

- ・高学歴化の進展. 社会活動を訓練する場が充実. 私学の特徴化.
- ・通信の授業. 高学歴化. 資格志向の強まり. 教育も国際化. モラル教育の充実の必要.
- ・学校統廃合. 小学校での英語. 在宅教育. 教育の開始年齢が下がる. 終了年齢も上がる. 格差も拡大=教育の多様化.

- ・学力低下、子育ての困難化。
- ・モラル低下の進展、教育の殺伐化、高学歴化と二極化。
- ・情報モラル、マナー教育の充実の必要、ITに精通した教師の必要、ネットによる在宅教育。
- ・実力主義、飛び級など、留学の増加。

4) 余暇、娯楽文化

- ・若者の映画館離れ、TV大画面化がより進む、健全な娯楽が進む、アウトドア化。
- ・参加型から創作型へ、長期休暇が広まる、家族単位から同好仲間単位へ、個人ごとの余暇へ、娯楽型と教養型への二極分化。
- ・娯楽の多様化、アウトドアは老人、インドアが若者、メディアソースの変化によるオンデマンド化。
- ・パチンコ、TVゲームのような安易な娯楽に移行、団体行動から個別行動へ。
- ・所得格差による二極化、仮想現実による室内娯楽の発展。
- ・対面的つながりの減少による、閉鎖的なつきあい、仮想サイトなどの乱立、〇〇オタクの増加、「人生いろいろ」。
- ・個人的娯楽へ、楽しめる人と楽しめない人の分化。

5) メディア状況

- ・新聞減少、スキャンダルは減る。
- ・活字メディア衰退、動画や画像の文化へ、マスより個人、モバイルやユビキタスの進展、利便性から経済性、メディアの淘汰。
- ・ペーパーレス化、NHK民営化、受信料無料化、TV多言語化、コンテンツの配信形態の融合、多様化。
- ・ケータイの時計型化、ケータイがクレジット、定期券など全てを取り込む、印刷媒体の消滅、民放TVも大きく変化、ケータイでの同時通訳、同時翻訳、言語の障壁がなくなる。
- ・高齢者向けの使いやすいケータイ、紙媒体の減少、メディアによる世論の形成、真実が何かわかりにくくなる、個人の判断能力などが問われる。
- ・紙媒体の新聞社から、趣味等に特化した通信社へ、ケータイは腕時計サイズの通信端末。
- ・大きなマスメディアの衰退、知的なものを求める方向性と、スキャンダルなどを求める方向性へと分化、高所得層の教養志向の深まり。

一週間という時間をかけて、時間外にグループで作業を進めてきただけに、かなり多くの意見が寄せられている。ひとつひとつの項目にもそれぞれ強い問題意識がうかがえる。

次にSTEP 2における最優秀作を紹介する。

きると同時に、亀の側から用事があれば近づいてくることもあるという。さらに亀のしっぽにはつかむとセキュリティ確認ができるようになっている。

外出時の携帯用端末はシンプルかつおしゃれな一方、生活面の安全・安心を満たすうえで備えたいさまざまな機能は、室内用の親機に搭載するという形で、非常に整理された設計になっていたと言えるだろう。しかも、ペット型のスタイルを装うことにより、癒しの効果も求められている。携帯電話の端末としてはあまり考慮されてこなかった側面が備わっているという点で注目すべきものといえる。

・事例2〔関西大学〕

STEP1 マクロ状況について

1) 政治経済

- ・ネット環境が整ってウェブサイトなどのコンテンツがあふれて企業のビジネスチャンスが増える。
- ・投票もパソコンからおこなわれる。
- ・投票がインターネットでできるようになる。
- ・景気回復。新しい技術を身につけた若者が社会を支える。

2) 家庭生活・地域社会

- ・遠方にいる人とのコミュニケーションの容易化。
- ・家族で一つのブログなどを作ってコミュニケーション。
- ・パソコンが普及し、直接対面のコミュニケーションが少なくなっていく。
- ・年金生活者倍増。好景気になることで年金制度も安定。

3) 教育

- ・小学生などにメディアリテラシー教育の強化がおこなわれる。
- ・学校などがなくなり、パソコンで授業。
- ・パソコンでの授業が主流になり、漢字能力が低下。
- ・鉛筆を使わない教育。パソコンなどを使った授業が増え、高い学力も身につく。

4) 余暇・娯楽文化

- ・ネット環境の整備に伴い、家にいながらにして行動範囲が拡大する。
- ・バーチャル世界に飛び込めるようになる。
- ・ネットゲーム、オンラインゲームをする人が増える。

- ・お金をかけた遊び.

5) メディア状況

- ・ネット、テレビ、ケータイの接合と発展.
- ・一人一台のパソコンが普通に.
- ・ネットが主流になり紙媒体が衰退.
- ・地球にも人間にも優しいメディア環境. メディアの発達がエコにもつながる.

STEP2では、「10年後の若者の間でブームになりそうなケータイ」を選んだグループと、「30歳前後の働く女性が、より幸福な生活を送るためのケータイ」を選んだグループが同率で1位に選出された。ここではそのうちの前者と、もうひとつは選外だったが小学生対象のケータイを紹介する。内容は以下の通りである。

a. 「10年後の若者の間でブームになりそうなケータイ」

《機能》

- ・タッチパネル.
- ・高性能カメラ (10メガピクセル).
- ・画面が空間に投影される (画面サイズは調節可能).
- ・3D映像.
- ・パソコンのような機能を持っている……ソフトウェアのインストール (ワード、描画など).
- ・方言対応 (漢字変換がスムーズになる).
- ・ソーラー電池 (充電が切れない).
- ・HDD内蔵.
- ・耐久性に優れる (落としても大丈夫).
- ・音声認識の発達.

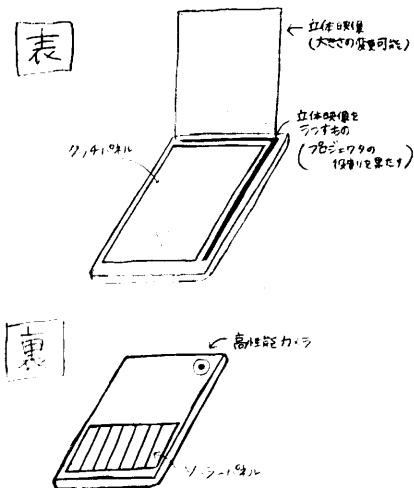


図3 若者向け端末 (関西大学)

《利用できるサービス》

- ・立体映像ナビ（雑誌等に載っている店の写真をカメラで撮ると、そこまでの道のりが立体映像で表示され、ナビゲートしてくれる）。
- ・オンラインゲームサービス。
- ・宅配サービス（報告班注：GPS機能が備わっていて、旅行先などでも宅配が来てくれる）。

《メリット》

- ・タッチパネルによって、さまざまな昨日ごとに表示方法が変わり対応できる（ゲーム、メール、カメラ、ワード）。
- ・ソーラー電池（充電の手間が省ける）。
- ・3D映像により、視覚情報（地図など）が見やすくなる。

《デメリット》

- ・ソーラー電池は、光のないところでは使えない。
- ・3D映像は公共の場では、使用を控える必要がある。

このセッションの直後に発表された実際の新商品で搭載されていたソーラー電池がここではアピールされている。また、カメラ機能を使った映像ナビシステムは、その後の2009年9月にサービスが始まった「セカイカメラ」等のようなAR (augmented reality) のサービスに通じるものがあり、なかなか将来予測としてはよくできていたといえる。

優秀作を決める投票の際には、「デザインが若者らしく、スタイリッシュで、新しいと思った。機能がたくさんあり、実現しそうなものと考えられていた。質問にもきちんと答えられていたと思う」「立体映像ナビはあったら便利だと思った」「自分が持ちたいなあと思った」といった投票者のコメントが並び、利用者としても受け入れやすく、共感を得られたと考えられる。

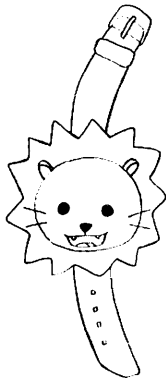
もうひとつ、投票では上位にならなかったものの、ユニークなアイデアが盛り込まれたものとして、小学生向けのケータイに取り組んだグループの提案を取り上げる。

b. 「小学生が使用するケータイ」

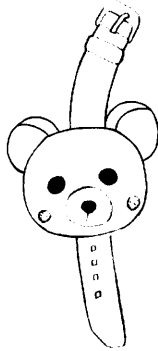
背景：2019年の時代背景として、一層少子化が進んでいると思われる。さらにデジタル化の発展が教育に影響を与えられられる。

《機能》

- ・教科書内蔵。
- ・辞書内蔵。



〈男の子用〉



〈女の子用〉

図4 小学生向け端末. 男の子用と女の子用のデザイン (関西大学)

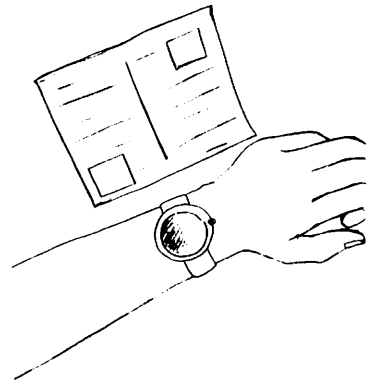


図5 小学生向け端末. 空中に表示されるディスプレイ (関西大学)

- ・空間上にタッチパネルディスプレイが表示できる.
- ・完全防水.
- ・耐衝撃性.

《サービス》

- ・GPS搭載.
- ・フィルタリング.
- ・業界やお仕事の内容を紹介 (将来の進路を知る).

《メリット》

- ・ペーパーレスになるのでエコにつながる.
- ・幼い頃からデジタル環境に慣れることができる.
- ・登下校時の荷物軽減.
- ・GPS完備により安全面の向上.
- ・フィルタリング機能により有害サイトから守られる.
- ・業界やお仕事紹介機能により早期から幅広い職種に触れることができる.

《デメリット》

- ・小学生が使いこなすには少し高度な技術を要するので, まずはこのケータイの使い方を教育しなければならない.
- ・盗難や紛失のおそれがあるため, 個人個人の管理意識が求められる.
- ・本来小学校で学ぶべき「協力」や「団体行動」などグループ単位での活動がこの個人向けケータイ

ータイの使用により減ることが懸念される。

- ・国からの支給になるので経費がかかる。

優秀作からは選外ではあったものの、ケータイを持たせる際に国から与えるという発想や、ディスプレイの出し方などいろいろとユニークな点が多かった。選考の投票におけるコメントにも、「時計はどうかと思ったし、空間にディスプレイがでるというのもなかなかありえない感じがしましたが、夢のあるケータイだったのでアイデアは良かった」「デザインや、これから使えそうな機能があった」などが並び、こちらはむしろ先進的でユニークな点が評価されていたと言えよう。

・事例3 [奈良女子大学]

STEP1 マクロ状況について

1) 政治経済

- ・2016年の東京五輪による経済効果。
- ・消費税12%化。
- ・高齢者の増加によるGDP低下。
- ・アジア中心の経済。
- ・選挙の電子化。
- ・電子マネーの普及による経済効果。

2) 家庭生活、地域社会

- ・社会進出する日本女性の増加。
- ・遠隔医療の普及。
- ・ロボットによる介護。
- ・アプローチ家電製品。
- ・迷子ナビ。

3) 教育

- ・男女別学減少。
- ・高校義務化。
- ・教育大学の実習期間延長。
- ・バーチャルリアリティの授業。
- ・自宅での授業。
- ・インタースクールのさらなる普及。

・子どもを守る社会.

4) 余暇, 娯楽文化

- ・オタク文化の浸透.
- ・若者のインドア化, 高齢者のアウトドア化.
- ・映画の立体化.
- ・テーマパークの混み具合予想ができるようになる.
- ・テーマパークの混雑状況を知る.
- ・その場に行かなくても本物を見ることができる.

5) メディア状況

- ・新聞, CD, DVDの消滅.
- ・インターネット人口の増加.
- ・海外番組の視聴が可能に.
- ・新聞の購読率が減る.
- ・偏らない情報の収集.
- ・音楽の媒体変化.

STEP 2では, アラサー向け(30歳前後)の働く女性向けのケータイに取り組んだグループが最優秀に選出された. その内容は次の通りであった.

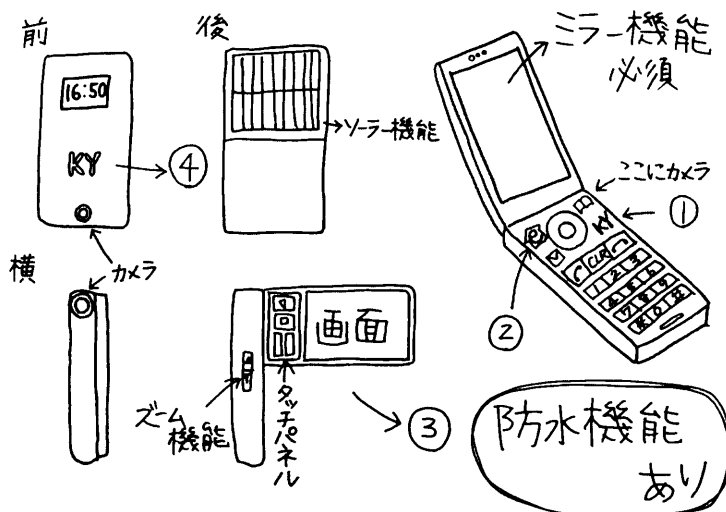


図6 30歳前後の働く女性向け端末(奈良女子大学)

- ・EZweb, iモード, Y! (Yahooケータイ) などの機能.
 - ・「e」アプローチ家電製品対応で、家庭内の家電製品 (冷蔵庫, 掃除機, テレビなど) すべてを把握できるようにする.
 - ・ムービー機能. デジタルカメラにより近いデザイン.
 - ・電子マネー機能KY あらゆる電子マネー機能を搭載.
 - ・防水機能, ミラー機能あり. ソーラー充電あり.
- など.

この端末は、それぞれの機能が総じて現在の携帯電話が備えている機能の発展させた延長上にあるような性格であるといえるだろう。選出の理由も、「細かいところまで想定して考えられていたから、実際の利用場面が想像できた。家電をコントロールできる機能が良かった」「自分が30歳になった時の事を考えると、仕事と家事を両立させたいので、家電アプローチの機能があれば便利だと思った」「将来自分が使いたくなるようなケータイだった」など、具体的な利用シーンがイメージしやすいかどうか重視されていたようだ。

4. 課題と展望

それぞれの「作品」を見較べると、現在でも実現されていたり、実現されつつあったりする機能が多くある一方で、それほど斬新な機能が盛り込まれていなかったかもしれない。だが、高齢者向けに高齢者グループ自身が考えたもののように、在宅用のペットロボットの親機と、外出時の持ち出し用のオシャレでシンプルな端末という、従来あまり検討されなかったような組み合わせが取り入れられて、なかなか興味深いものが考えられていたといえる。そうした、これまで顧みられてこなかった機能や領域に目を向けられるようになったことは収穫といえるだろう。

ただ、ここまで検討してきた中では、グループごとによるアウトプットの評価の高いものと、あまり評価されなかったものとの間の差異は何かという点はあまり明確にはなっていない。これを具体化するには、たとえば、最後に投票をおこなう際に、優秀作に選ばなかった機種のもつ足りない点、問題点などを具体的に指摘させるというもひとつの方法として考えられる。他方、ワークショップの導入の際に講義を前提としてきたが、このことがある種の誘導として働いてしまう危惧もある。

現時点ではこうした問題点はいろいろと指摘できるが、ワークショップ的方法論の長所として、修正をしながら進められるというメリットもある。今後はそうした長所を生かしつつ、可能性の探究と、手続きのさらなる精緻化が求められていることは間違いない。また、今回とはもっと異なる属性の参加者で実施することも必要と思われる。まだ試みとしては始まったばかりではあるが、今後はこれらの課題を克服しつつ、方法論としての確立に向けたさらなる努力が必要であろう。

(本研究の一部は、平成20年度関西大学国内研修員研究費、ならびに株式会社KDDI研究所との共同研究〔研究代表者：水越伸〕によって実施されたものである)

〔注〕

- (1) 平成20年度末の携帯電話とPHSの加入契約数の合計から算出されたもの。総務省：電気通信サービスの加入契約数等の状況（平成21年3月末）、
(http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/13927.html) (2009)
- (2) 総務省：平成20年通信利用動向調査（世帯編）、
(http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR200800_001.pdf) (2009)
- (3) たとえば、博報堂生活総合研究所：ケータイ生活白書、NTT出版（2001）あるいは、Okada, T.,: Youth Culture and the Shaping of Japanese Mobile Media: Personalization and the Keitai Internet as Mutimedia, in Mizuko Ito, Daisuke Okabe, Misa Matsuda eds.: Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life, pp.41-60, The MIT Press (2005)
- (4) 水越伸：MoDeと批判的メディア実践、水越伸編著：コミュニカルなケータイ——モバイル・メディア社会を編みかえる、岩波書店所収、pp.46-68 (2007)
- (5) 同論文、p.59
- (6) 遊橋裕泰：2030年モバイル社会の将来ビジョン構築プロジェクトについて、MobileSociety Review 未来心理 Vol.003, モバイル社会研究所、p.70 (2005) また、その成果は次の資料に概要が紹介されている。モバイル社会研究所編：モバイル社会2030年ビジョン、モバイル社会研究所 (2006)
- (7) 同論文、p.70