

第3回デザイン知識論研究会

テーマ：「機械設計とは？」

話題提供者：大富浩一（東芝）

1. 話題提供の概要

本テーマでは、「製品開発による戦略的方法論」、「大規模システム方法論」、「顧客主導型システム設計方法論」、「感性設計方法論」の4つの方法論に基づき、実務経験からの設計方法論が議論された。



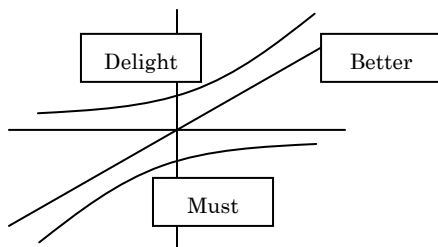
2. 話題提供者と会場とのディスカッション（一部）

【音による満足感について】

- ・ 家の中で音を聞いて楽しむ時とはどういうときだろう。主婦にとって掃除機の音は重要な問題なのだろうか。
- ・ サイクロン式掃除機は音が大きい。吸い込みの音でフィードバックが得られるので、吸い込まれたような気がする。掃除している時に吸い込んでいるという感覚が音で分かるといういい面がある。
- ・ ipod のホイールのように、使っていて気分がいいと思うようにユーザを誘導する音も重要だと思う。
- ・ いい音は、状況と聞く人によって異なる。たとえば、朝は良いけど、夕方聞いたら嫌な音かもしれない。

【狩野モデルに関して】

- ・ 狩野モデルでの Delight が、創造的なデザインに対応する。Delight の領域では、ユーザからの要求に関わらず、いいモノを作ることが目指される。
- ・ 狩野モデルの上では、人によって delight かそうかないかで変わる。
- ・ 製品を作った結果、ユーザからの要求が現れることもあるのではないか。
- ・ ソフトウェアなどの業界では異なるのかもしれないが、要求がはじめからないという状況は考えられない。
- ・ デザイナー自身をユーザとしてとらえ、要求を考えることもできる。
- ・ 評価の尺度が人によって変わってきてしまうのではないか。



【デジタルとアナログに関する問題】

- ・ コンカレント開発のためには DfX で示された上流設計者のアナログ（暗黙知）をそのままデジタル（形式知）設計に反映しなければならない。従来、アナログで頭の中に立体を構築する力があつた。それが、作業のコンピュータ化によって薄れてきた。コンピュータ化は仮想的な結果だけを見せるため、現実的なスケール感がない。
- ・ デジタル化の結果、デザイナーのトライアルエラーの前に他人の意見が入ってしまう。だから quality が上がらない。最近では、デザイナーの勘が鈍りだした気がする。

【日本的なデザインと Delight なデザイン】

- ・ 世界的に日本的なしつらえが受け入れられつつある。
- ・ 日本独自の特質を活かしたものづくりを行うべき。日本の個性としては、コールハースが用いたような折衷・しつらえがある。
- ・ 日本の作り手は保守的だが、日本の個性を活かしたエモーショナルデザインは発展する。
- ・ 日本人は自分達のすごさに、外に出ないと気付かない。せっかくならば、外に行く前に、日本の中で活躍してほしい。
- ・ 日本の車は個性がないようにおもわれる。なぜ、レクサスは欧米で受け入れられたのだろうか？
- ・ レクサスは、単に、コストパフォーマンスが良いだけで受け入れられたのだとおもう。Better なデザインの典型だと考えられる。

- ・ 日本や欧州は emotional なデザインを好み、米国は practical なデザインを好む。レクサスは practical なデザインなので、アメリカで売れたと考えられる。

第3回デザイン知識論研究会

テーマ：「行為としてのデザイン」

1. 話題提供の概要

本テーマは、ヒトの振る舞いや経験に基づくデザインの行為を「デザインという行為」、「シナリオベースド デザイン」、「Found Behavior 気づきを誘発する UI デザインメソッド」の3部編成で考えたものである。

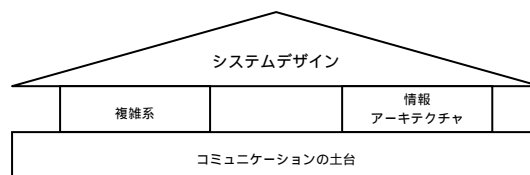


2. 話題におけるディスカッション

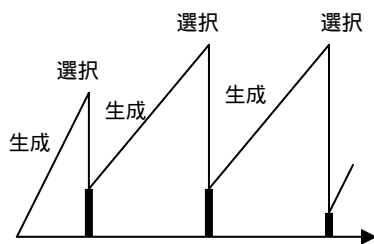
【デザインという行為】

話題提供者：中島秀之（はこだて未来大学）

- ・ はこだて未来大で育成する人材とは、要素間の相互作用に起因する多様な現象を理解し、コミュニケーション領域を基盤としたシステムデザインの視野をもつもの。



- ・ デザインとは、要求と現在の状態を未来の状態（要求）に近づける行為。そこでは、シンセシスとアナリシスが繰り返される。これを、多層的な相互作用としてとらえたい。その中で、ノエマとノエシス概念を取り入れる。
- ・ 進化論的方法論の中で、創造性は、ランダムな生成と選択の繰り返しとして説明できる。この考えは、金出さんの「素人のように考え、玄人として実行する」という考えと整合する。創造性は、基本的に天性のものである。



【質疑応答】

- ・ 教育という観点から、そのような創造性の捉え方は、どうなのだろうか。創造的な生成をする能力を鍛えることが天性だとあきらめてしまってもよいのか？
- ・ 生成の能力は鍛えられない。天性のものである。だが、描くための技術を鍛えることはできる。
- ・ 日本の企業は保守的で良い製品が売り出せない。
- ・ 日本固有の社会的構造が優れたデザイナーのアウトプットの障害となっている。

【シナリオベースド デザイン】

話題提供者：岡本誠（はこだて未来大学）

- ・ 出来事（コト）をデザインするためには、シナリオ生成という手法が有効。
- ・ シナリオを書く能力を教育する事例を紹介。
- ・ 事例1：異文化とのシナリオプロジェクト（日本と台湾の交流）
 - それぞれの国の学生同士がシナリオを変換する（文字や絵の共有）。
 - どういう生活があって、どういう問題があるのかを互いに日記調で示す。
 - 実際、相互に現地で体験してもらう。
 - 文脈だけだと背景にある文化は伝わりにくい。
- ・ 事例2：艇のデザイン
 - 日常の生活をのぞく。（画像と情報の収集）
 - 家族に日常の生活の中で感じたことを調査・報告してもらう。
 - 生活者の状況を調査していく。
 - こちら側が提案することで家族はどんどん多様な視点で考えるようになる。

【質疑応答】

- ・ ここで扱っている事例は、諸処に隠れている要求を探し出し、そこから、何かをデザインするという過程を扱ったものなのか？
- ・ 今は、実際に作る所まで至らない。シナリオだけ書かせてみる。シナリオ（現状の報告）を統計だて、組み上げるチームもある。
- ・ フィールドワークのような集団に入っていく手法もあるが、なぜ、シナリオという手法

を採用したのか。

【Found Behavior 気づきを誘発する UI デザインメソッド 】

話題提供者：寺沢秀雄（はこだて未来大学）

- ・ デザインプロセスの多くの部分は、ステップごとの段階的なものである。ただし、ある段階ではひらめきが起こり、段階がスキップされる。
- ・ 深澤直人は Found object という言葉でデザインプロセスを説明した。しかし、すべてのデザイナーが必ずしも同じようにデザインを行うわけではない。とくに、ユーザーインターフェースデザインの分野では、Object ではなく、Behavior を見つける必要がある。
- ・ 日常生活におけるモノと人との対話経験を多く収集することで、優れたインターフェースが生まれる。



【質疑応答】

- ・ プロダクトデザインとインターフェースデザインの違いは何か。
- ・ 身体系と対話系の違いではないか。
- ・ 行為を見つけるというが、その場だけの snap shot 的なものでいいのか？
- ・ 振る舞いをよく見るというのは利点になる。振る舞いだけでなく、人のメンタルにも注目する必要があるのではないか。
- ・ behavior を抽象化することが必要なのではないか？
- ・ 切り出したところから、抽出化するためには、一歩引いてみる必要がある。