

第3回デザイン知識論研究会

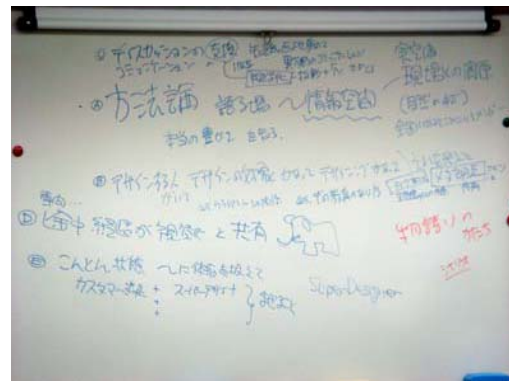
テーマ：「デザインの知」

話題提供者：須永 剛司

1. 話題提供の概要

1.1. やって・みて・わかる

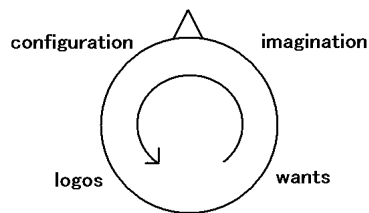
Q. 「未来のデザイン知識論研究会」をデザインしてくださいというテーマの下で、5つのグループに分かれたグループワークが行われた。各グループから提案されたものには、「自然の中で語ることで人間の本質的な豊かさを見出す」、「プロセスを視覚化することで知識の共有をする」、「知識を寄せ集めて異方向のコミュニケーションをとる」などがあった。



1.2. デザインにおける思考の方向について

グループワークの実践から、デザインにおける思考の方向に関する提案があった。そこで、デザインでは、まず未来における結果（Wants）が描かれるとされた。ここで、結果とはそのものを手に入れたときの人々の活動や経験をさしている。つまり、デザインとは人々の経験と可能性の空間を創り出すこととされる。最初に結果を描くのは、人々が経験してみたい活動をまず描いてみたいからである。

デザイナーの思考は **wants** から始まる左回りである。現在は、社会においても教育の場においても、右回りの思考になっている。その原因は、説明をせよという社会、方法論を教えることが第一目的の教育にあるのかもしれない。



2. 話題提供者と会場とのディスカッション（一部）

- 研究は右回りだとされるが、論文に動機が書かれないだけだとも思う。
- 論文でも、最初に結果ではなく動機を書いたらいいのではないか。論文の方法で教育を考えてしまうと、みんなこれでやっているのかと思ってしまう。
- 研究も、本当は左回りからはじまるのだけれど、書くときにはそれを忘れてる。科学史を読むと、**wants** から書いてある。理論を作るような研究は動機からはじまるが、分析だけの研究は動機がない。
- 論文コミュニティでは、**wants** がすでに共有されている。だから **wants** を書かないのかもしれない。教科書に研究のプロセスがかかれていないのは、人に伝えたいのが結果だからなのではないか。
- だが、逆に、デザイン教育では **Logos** が抜けてしまっていて、それが問題になる。
- デザインにおいて、**want** は一つで、解はたくさんある。デザインでは、後付けで意味を説明する。
- たとえば、音に注目したデザインというのは、**wants** から始まっている。東名高速は微妙に曲がっている。直線が続くと眠くなるからだが、こういう問題は、事故が起こらなと分らない。
- 右周りになるのは、だれも責任を取りたくないからではないか。経営者が、**wants** を強く持つべきだと思う。
- 説明を求める社会があるので左回りになるのかもしれない。
- 動機+左回りの **output** を研究会で出してみたい。
- 新しい技術を使うというのも、**wants** の生成には意味があるのではないか。技術によって新しい体験が生まれ、動機が出てくる。
- しかし、最近のコンピュータによるツールが、デザインにおける思考の方向を変えてしまっている。本来、人間の発想は体ベースである。人と道具との関係の在り方というものを考えねばならない。道具は伝えるためのものであって、制作のためのものではない。
- インタフェースに問題があるのかもしれない。タブレットなどでは空間を描くという機能を果たせない。

- ・ パソコンになったのだから変化するものがある。
- ・ 後世のためのツールでしかない3D-CADは描く人には優しくない。
- ・ 手書きの絵では、描いた以上のものが得られる。
- ・ 関連した話として、欧米の人間は、地図を描けないし、読めない。アメリカの観光ガイドは文字ばかりで構成される。
- ・ 地図よりも、文字で説明するほうが、人間にかかる認知的負担は少ないと思っている。
- ・ 地図のような俯瞰した見方というのは、文化によって作られる。
- ・ 日本、中国、ユダヤと他の民族との間に、認知的能力の差があると思っている。
- ・ 文化の差以外にも、人文・理系による差のようなものも地図の見方にはある。
- ・ 書いて、そこからリフレクションする。そして、それがどう伝わるかも考えるべき。
- ・ 同じ物語でも相手によって変化する。受け手の能力に合わせるのは大切。たとえば、巻物をアメリカ人が読んだら逆から解釈。自分のフレームでしか考えられない。

今後の進め方について

- 今後も、このようなディスカッションベースの研究会を進めていきたいと思っています。
- 学会でのワークショップや特集号など、オフィシャルなプロジェクトを考えてみていいのではないかと思います。
- デザインに変わる新しい言葉を考えたほうがいいのではないのでしょうか。
- 大学では、デザインを構想+造形+設計と教えています。ただし、造形の部分は、分野によってかなり変動します。ただし、形を作らないとデザインにならないと考えています。
- 研究会で扱う言葉は、これまでどおり、デザインでいいのではないですか。
- 次回は、来年3月に神戸というのがいいのではないかと思います。
- シナリオベースアプローチの話題提供を3件ほどというのはどうでしょうか。

