

Title	Designer as Penetrative Observer : 創造的問題発見解決のためのThinking Strategy
Author(s)	櫛, 勝彦
Citation	デザイン理論. 38 P.82-P.83
Issue Date	1999-10-23
Text Version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/11094/52996
DOI	
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/>

Designer as Penetrative Observer

— 創造的問題発見解決のための Thinking Strategy —

櫛 勝彦 / 京都工芸繊維大学 (発表時: 株式会社NECデザイン)

現代産業社会は、あらゆる分野で高度な専門性を要求し、それに伴い領域の細分化を促進させる。プロダクトデザインにおいても例外ではない。同じデザイナーという肩書のもとに、多様な専門性が誕生し、各領域で必要とされるスキルや知識も異なってくる。それ故、デザイナー、そしてデザイン学生はそれらの獲得へ意識が集中しがちである。

では、この領域細分化の進む中、デザインという言葉、そして行為に各領域間で一般化できる意味は存在するのであろうか。本会では、デザインの一般的意義の再提起、そしてデザイナーが持つべき姿勢、思考法について、米国スタンフォード大でのデザイン教育、その他を紹介しながら検討を加えるものである。

仮に、デザインのプロセスを、

1. テーマ発見・発想
2. アイデアの視角化およびテスト
3. インプリメンテーション (具体化)

というように行われると考えると、具体化へ向けて作業が進行するにつれ、各デザイン領域における専門性、特殊性が強まる傾向にあると思われる。最初の問題発見・テーマ設定の段階においては、それほど各分野で特殊な手法があるとは思われない。それに対し、デザイナーの資質として常に語られる創造性への需要は、プロセスの前半で極めて大きい。具体化が行われる後半では、逆にさほど必要とされない。つまり、プロセスの早期であるほど各デザイン領域間での作業、思考に差はなく、かつ最も創造性発揮が望まれるわけで、この部分こそが、デザインの共通基盤である

のは明らかと言える。しかし、これまでこの発見と発想のステージは、個人の力量や才能の問題と捉えられ、真剣な取り組みがなされてこなかったのではないだろうか。

この問題を、エンジニアリングとデザインの比較から考えてみる。

エンジニアリングでは、明確な課題に対し量的パフォーマンスと諸条件をクリアする効率のよい最適解が求められる。それに対し、デザインでは質的な意味での飛躍が期待される。しかし、日本のプロダクトデザイナーのほとんどが企業インハウスに属する特殊状況からか、デザイナーは市場に対しての効率的解答を提示する役割を担う中で、その姿勢は限りなくエンジニアに近いもの、いわば、造形専門エンジニアへと意味的変質が行われてきた可能性がある。高度成長期での商品開発において極めて有効であった日本型デザインも新たなネットワーク時代にあって米国などに押され気味である。産業構造が「はこ」から「知恵」に中心が移行する中、知識、スキルから、発想そのものへと焦点を移動させる必要がある。

スタンフォード大でのプロダクトデザインプログラムのカリキュラムはまず、やや難解なクイズを学生に課し、それを解くと共に、思考過程を自己観察させることから始まる。さらに、簡単な工作課題を通して、身体の動きと思考の関係性を気付かせる工夫をしている。この二つの課題のポイントは、解決すべき問題に直面した時、単に意識的な思考だけではなく、無意識下での思考、選択が重要な

役割を果たしていること、所謂左脳の発想（意識的）と右脳の発想（無意識的）の両輪が噛み合うことの重要性を説いている。特に、創造的成果を要求されるデザイン分野では日常的で定型的な問題解決に強みを発揮する左脳思考に対し、その対極にあり、閃きや空間的把握に関わる右脳の働きを活性化させること、そして、その左右の思考回路の頻繁なスイッチングが重要としている。

右脳活性化を促す要因として身体のリラックスと運動を、プログラムディレクターのロルフ・ファステは強調する。彼はこれに関連して、デザインの現場でアイデア開発に使われるブレインストーミングの本来の意味を実体験として学生に学ばせている。即興劇のエクササイズとして使われている「ボールゲーム」がそれで、10人程で輪を作り、架空のボールを互いに投げ合いながら行うものである。マ임ボール（無発声）、サウンドボール（擬音発声）、ワードボール（任意単語発声）、テーマボール（限定単語発声）というように、徐々に難易度が高まるにつれ、一つのテーマでアイデアを出し合うブレインストーミングに近付いていく。当初は戸惑う学生も、慣れるに従いスムーズに反応を返すようになる。様々なメンタルブロックから生まれる意識の状態からの解放、そして、無意識に身体と脳が即時に反応する心理状況がアイデア開発に理想的であることを、身体から理解させようとしている。

メンタルブロックが与えるマイナス影響は、スケッチするというデザイナーの基本行為にも及ぶ。プログラムでは、美術教育で著明なカルフォルニア大学のベティー・エドワーズの手法を使い、右脳的なものの見方とスケッチ・クオリティーとの関係性、そして、人間はいかに、記号的に言語的にものを見ているかを気づかせてくれる。

一連のエクササイズは、プログラムの前半で行われ、デザインする上でのメンタリティー、デザイナーとしてのものの見方を体験的に理解させるものであるが、その後、それを基本としての現地観察を、一学期間の時間すべてを使い行っている。同じスタンフォード大のコンピュータサイエンス学科でのヒューマン・コンピュータ・インタラクションのクラスにおいても、認知科学の観点からユーザ観察を学生に課している。ユーザ観察の重要性は、どこにおいても聞かれることであるが、ともすればそれは、単に表層的な問題発見に終わってしまう。それは、エンジニアリング的には重要な問題改善手法であるが、デザインのレベルに達するには、さらに深い洞察が必要となる。スタンフォード大でのデザインプログラムのユニークな点は、その洞察を行うために、デザイナーとして何が必要なのか、その基本的な部分に教育の中心に置いているところである。

最近、日本のデザイン業界において、アフォーダダンスという言葉が良く聞かれる。日本のアフォーダダンス理論の第一人者である佐々木正人氏の著書に、「デザイナーは、…「形」の専門家ではなく、…道具を介した時に、人々の「知覚と行為」にどのような変化がおこるかについてしっかりと観察するフィールドワーカーである必要がある」とある。今、まさに我々デザイナーは、発見と発想という根本的部分を深く見つけ直す必要があるのではないだろうか。タイトルの“Penetrative Observer”とは、「壁を突き抜ける」観察者といった意図でつけた。デザイナー自身の心、人と環境とのインタラクション、そして対象ユーザの心、この三つの領域を自由に行き来する存在、それがどの分野においても望まれるデザイナー像ではないだろうか。