



Title	「ソリューション」を超えるデザイン：アーティストの思考過程から発想するデザインプロセス
Author(s)	櫛, 勝彦
Citation	デザイン理論. 2006, 49, p. 19-32
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/52999">https://doi.org/10.18910/52999</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

# 「ソリューション」を超えるデザイン — アーティストの思考過程から発想するデザインプロセス —

櫛 勝彦

京都工芸繊維大学

キーワード

デザインプロセス, 発想, イノベーション

Design Process, Thinking Approach, Innovation

1. はじめに
2. アーティストの発想プロセス
  - 2-1. インタビュー
  - 2-2. 共通プロセス
3. 二者における創造過程
  - 3-1. デザイナーとアーティストの類似と相違
  - 3-2. 内部プロセスと外部プロセスのバランス
  - 3-3. 新たなパラダイムと組織的デザイン
4. まとめ

## 1. はじめに

物質的充足の時代、現在の製品開発にはイノベーションとそれを生む創造性が求められている。これは、従来の機能、便益、価格の関係性では経済価値が説明できなくなっていることを意味している。従来価値に加え、ユーザが製品に接することで得る目的達成を超えた特別の心理状況や感情を誘発する要因が注目されている。それは、ユーザが製品に出会い、買い、使うという包括的「経験」自体の価値（経験価値）、あるいはその経験を通して引き出される感情そのもの、つまり感性的価値（感性価値）と捉えられている<sup>1</sup>。

一方、デザインのパラダイムは、モダンデザイン的機能美に始まり、機能や製品に纏わる文脈を表現対象として奔放な実験的表現が繰り返されたポストモダン時代があり、ユーザの気分やスタイルを表現・演出する媒体としてのデザイン、あるいはシステムとの仲介者としてのコミュニケーション性が注目され<sup>2</sup>、さらに今、人の心理に潜在するニーズを形に表す美、つまり意識の下に埋没していながらも存在する記憶、感情をデザイン対象として捉えるものに変化してきている。言い換えるならば、デザインが機能に従属するのではなく、「人の情動に訴える」機能をデザインが作り出すこと、つまり経験価値創出を担うものとして期待されている<sup>3</sup>。そして、経験価値という新たな設計指標をデザインプロセスに取り込む必要が生まれている。拙稿『「経験」とデザイン』においては、デザイナー個人の経験とデザイン組織のマネーজে

ントの関わりについて  
 論述し、部分的ながら  
 組織的創造の構造を明  
 らかにした。そこでは、  
 形式化されたデザイン  
 プロセスの裏に隠れた  
 デザイナーの葛藤と問  
 題解決過程が事例間を  
 共通して存在し、その  
 プロセスは、与件課題  
 に対してのデザイナー  
 の「問題再定義」と、

表1 調査スケジュール

	実施時期	対象者	分野	実施場所
予備調査	2002年3月	深澤直人	デザイン-プロダクト デザイン	展覧会会場（東京都）
	2002年3月	岩井俊雄	美術-メディアアート	アトリエ（東京都）
	2003年2月	龍村光峯	美術工芸-織物	工房（京都市）
	2003年2月	岸 和郎	建築	事務所（京都市）
	2003年3月	小林康生	工芸-和紙紙漉	工房（新潟県刈羽郡）
	2003年5月	稲垣貴士	美術-映像	大学（長岡京市）
本調査	2003年 9月/12月	塚脇 淳	美術-彫刻	アトリエ（神戸市） /工房（南丹市）
	2004年 1月/7月	藤本修三	美術-立体	大学（神戸市）
	2004年 1月/7月	笹谷晃生	美術-立体	大学（神戸市）
	2004年 2月/7月	佐々木愛	美術-空間	展覧会会場（京都市） /展覧会会場（大阪市）

個人経験のアナロジー的応用による「問題解決」の2段階があるという仮説的理論を提起した<sup>4</sup>。また、経験価値の創造を「ユーザ経験そのものをデザインする」と短絡的に捉えがちであるが、その実現にはデザイナー自らのユーザ的経験が上記過程と結びつくことが重要であるという理解も得た。同時に、より強い経験価値・感性価値創造を組織として取り組むためには、デザイナー個々の努力と共に、組織としての方法論と共有発想のあり方を検討する必要がある事も認識した。

この新たなデザインプロセスを考察するにあたり、参照先として工芸、美術、建築、デザインの各分野の専門家に対し、訪問インタビューを実施し、創造過程を聞き出した（表1）。これらの予備的調査から、プロダクトデザインの対極に位置する存在として、便益的機能を表現の根拠としていないという意味で、より純粋に感性価値の創造を行っていると考えられるアーティストの思考方法を分析することで、感性価値、経験価値を生み出すデザイン発想過程へのヒントを得られるのではと考えた。

本論はまず、アーティストの発想過程をインタビューし、その発話分析を行い、彼らの創造に影響を与えた要因を解釈的に図式化し、各被験者間のパターンを比較検討することで共通項を抽出する。発話分析はグラウンデッド・セオリー・アプローチ<sup>5</sup>に基づいたコーディング作業によって進めることとした。次に前述研究で得た現行の組織的デザインの過程との比較を行い、デザインプロセスにおける問題を整理し、新たなパラダイムにおける組織的デザインプロセスについての概略的提言を行い、具体的方策の実践と検証に向けての方向を定める。

## 2. アーティストの発想プロセス

### 2-1. インタビュー

インタビューは、筆者が在住する京阪神地区において、作家としての能力を社会的に認められており、かつ筆者自身が事前知識を持っていない者を対象とした。さらに、製品デザインとの比較の上から、立体や空間を扱う者を選んだ。

インタビュー調査は、個々の作家に対し2回の訪問で行った。1回目は、作家の個人史的情報と作品説明、制作意図や背景などの概要を聴き、それらを一度解釈し、情報を整理した上で2回目の調査を行った。2回目は、前回不明点の確認、より詳細な内容やインフォーマルな間接情報を聞き出すこととした。インタビューは、可能な場合には制作現場を選び、語られる意味の理解に努めた。

以下は、インタビューした4名の作家の発想過程の要約である。要約は、発話の録音記録からトランスクリプトしたものを基礎としながら、主観的解釈を含む言い換え表現を行っている。それら表現は、トランスクリプトの内容をオープン・コーディング化<sup>6</sup>することで得られた現象と概念である。その現象と概念は【 】表示を行っている。図1～4は、現象と概念を分類し、生まれたカテゴリー間の関係性を連関図として表したものである。

#### 要約1. 藤本 — 原理の発見 —

藤本は、大学の彫刻科で堀内正和に師事した。堀内は、現代彫刻分野で圧倒的な影響力を持っていた。学生たちは、堀内イズムの中で制作に没頭する。その純粋な【イニシエーション的環境】での圧倒的【恩師の存在】は、その後の作家人生に大きな影響を与える。

大学院修了後、奨学金を得てカナダに渡るが、資金的制限から平面作品を主に制作する。この【制作条件への適合】が、平面から立体空間へと侵出してくる作品を生む。しかし、この海外での苦闘、そして帰国後の実験的活動は、すべて【恩師からの脱却】と独自方法論の確立を目指したものであった。そして、見いだしたのは【だまし】であった。自分の芸術は【だまし】であると開き直るのに10年かかったと言う。だますために人を舞台に引き込む必要がある。誰もが了解し【共感】できる【シンボルの利用】を行い、次にその舞台を【解体】し、【枠組み外し】を行うが、その際の微妙に【ズレが与える面白さ】を与えることで【驚き】の提供につなげている。

現在のイスのインスタレーションは、あるギャラリーの展示空間をテーマにした作品を依頼されたことから始まった。それは、空間の中央にポツンとデッキチェアを置いただけのもので、チェアから窓を見ることを促すものであった。絵画や彫刻でなく景色を見た方がきれいですよと言う、皮肉が込められたものであったが、イスというシンボリックな素材利用が現在へ契機となった。

この外から【与件への解答】を迫られる中、人が持つイス固有のスケール感（【人の空間認知力】）を利用することを発見した。さらに意図的に不安定状況を作り、イスがバランスを取ろうとしているように見える【擬人化】効果など、【だまし】を複雑化させ発展させてきた。藤本は、【だまし】操作はきわめて【システムチックな原理】をもとに行われていると言う。システムは

作品毎に【原理の先鋭化】がはかられ、より【ミニマルな方法】で最大の効果が得られる工夫がなされる。システムがあれば、与えられる環境次第でアイデアはいかようにも展開できると言うが、そのアイデアはエスキースによる【試行錯誤の繰り返し】とパターンの【組み合わせ展開】という多大な【時間の投入】が行われている。

表現メディアを変えながら、藤本は自己の芸術定義と方法論を洗練させてきたが、その過程は【新たな発想の沸き上がり】の発芽段階、明確な【テーマの意識化】の発展段階、【意識化された方法論】を洗練させる完成段階、そして【アイデアの煮詰まり】という倦怠段階の繰り返しであったと言う。

作品制作は、特殊解を生み出す作業であるが、根底にあるのは社会の、そして人の心理に共通する一般解である。藤本は「家を持つ」という言葉で作家を語る。若い頃の「人を驚かす面白いものを作りたい」という素朴な欲求から、年月をかけ、【だまし】として言い換え、その原理を精緻化させてきた。

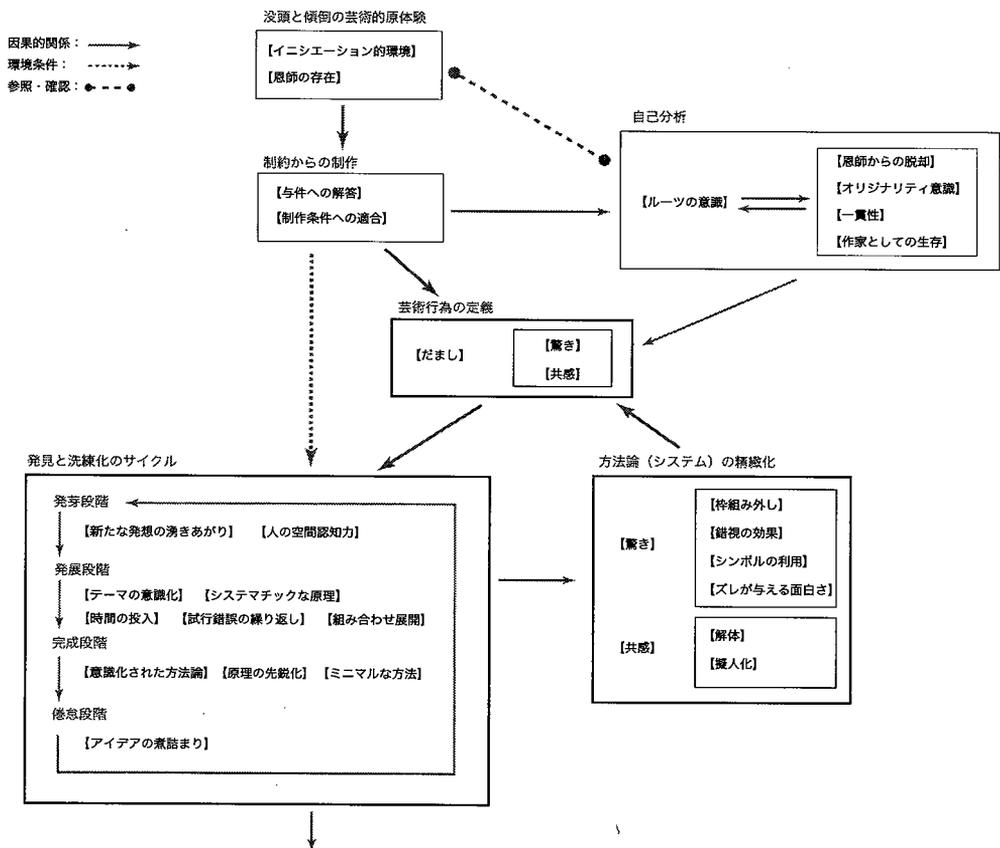


図1 藤本の創作過程

要約 2. 笹谷 — 自分とは何か —

笹谷は幼少期の体験を何度も振り返る。例えば、当時、小さなお面の雌型に粘土を押しつけ、金属粉をまぶす遊びが流行っていた。しかし、笹谷は拾った本物の銃弾に強いリアリティーを感じ（【本物素材への関心】）、型に弾を溶かし込み、無垢の金属お面を作っていた。

金属とガラスに興味を持ち、彫刻家を目指し進学するが、そこでの【教育に大きな失望】を感じ、学外で多くの時間を過ごすことになる。そんな春休み、京都の寺院庭園を徹底的に見て回った。庭園を巡るうちに既視感を覚えるようになる。故郷の【河原や野山で遊んだ光景】が、庭として再構成されている事を認識した。この今の庭への【興味と過去の記憶】すなわち【名作と自己経験】のつながりが、【自己内面の探求】という笹谷の思考を方向づけた。

在学中は花屋でアルバイトをした。植物にとっての快適空間を作り出すことで発生する【人と植物の濃密な関係】を気づくが、これも幼稚園児の頃、園長が温室で植物を大事にしていた記憶とつながっていた。

大学卒業後、職業訓練校に入り機械加工技術を学ぶ。民間研究所での実験器具製作の職を得るが、実験は見えないものの可視化であり、器具制作が真実を露わにする行為であること、つまり【プロセスが物事を明確にする】ことを体験的に理解した。

これら経験を経て笹谷は本格的な制作活動を開始する。彼の思考の中心は【個人的生活の振り返り

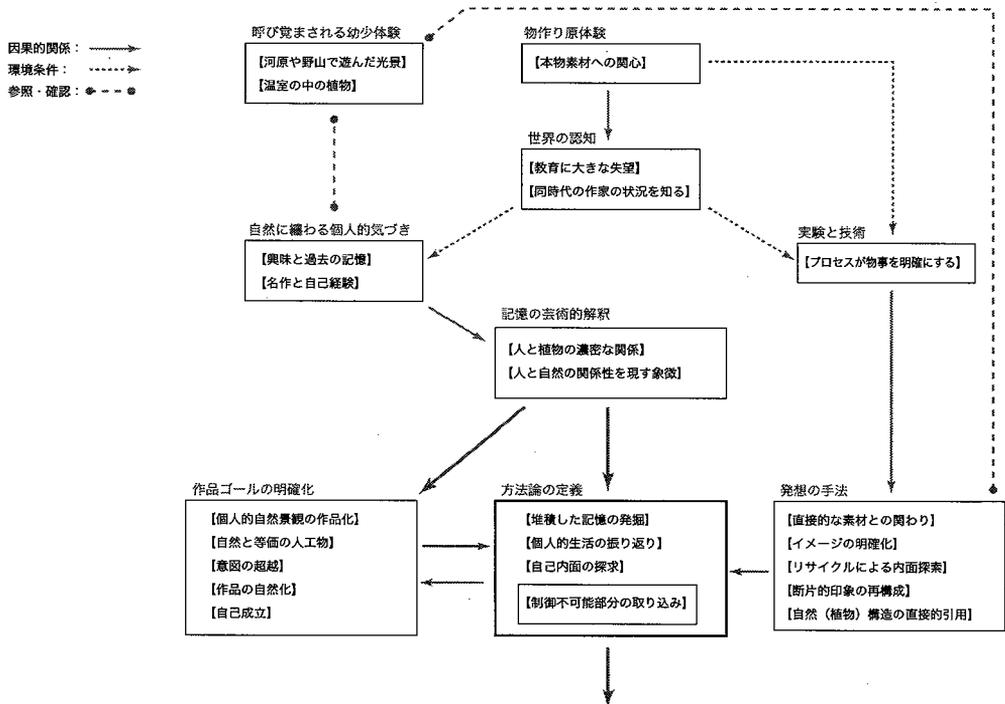


図2 笹谷の創作過程

り】であり【自己内面の探求】であり、【堆積した記憶の発掘】である。幼稚園にあった【温室の中の植物】に覚えた何とも言えない不思議さが、現実と重ね合わされ【個人的自然景観の作品化】に結びついていく。

笹谷は、自己作品を【自然と等価の人工物】と言い表す。記憶に現れる鉢やガラス、そして金属といった素材は【人と自然の関係性を現す象徴】として捉えられている。構想は、スケッチでなく【直接的な素材との関わり】の中で生まれる。アイデアを生み出すと言うより、元来ある【イメージの明確化】の過程である。

笹谷作品を見る者は、自然をイメージするが、それは決して抽象的ではない。作品ディテールには、自然の持つ複雑さがある。例えば、銅を茎と見立てた作品では、【自然（植物）構造の直接的引用】を行い、空調の風ですら揺れるしなやかさを持たせ、腐食などの偶然的な経時変化を取り込んでいる。【意図の超越】から【作品の自然化】が実現できるかに価値を置き【制御不可能部分の取り込み】は作品が【自己成立】するための方法として意識されている。

様々な経験と自己の振り返りを通し【自然と等価の人工物】というゴールと独特の発想と方法論を、笹谷はゆっくりと、しかも一体のものとして醸成してきたのではないだろうか。

### 要約 3. 塚脇 — 素材との対話 —

塚脇は丹波の出身である。そこでは生活機能が集落内で自己完結し、農具の製作・修理も近隣の鍛冶屋で行われ、そこは塚脇の遊び場でもあった。鉄を打ち、形を作り出していく【職人の仕事】の記憶は今も明瞭であると言う。

工業デザイン学科への進学を目前にしたある時、美術館で堀内正和の彫刻に出会い、その【芸術との邂逅】が塚脇の進路を大きく変えた。堀内の作品は、面の単純操作で豊かな空間を作り出していた。機能を持たない純粹な形が【空間の生成】という大きな意味を作り出していることに感銘を受けた。

スタートは石であった。石彫は着実な作業が必要で【アイデアの即時的具体化】を容認する素材ではない。【石の非即応性】と格闘しながら、準備として鉄の鑿を削る【道具制作】を毎晩行っていたが、そこで鉄は熱で容易に変形できることを【身体で学ぶ】。関心は、石から道具であった鉄へと移行していった。

鉄に行き着いてからも【様々な工法の試行】の時期があった。10年かけて【叩く手法への回帰】をした。叩いた痕（【素材への行為痕跡】）を残存させる重要性を10年かけて理解した。叩くことは【鉄との対等関係】を築くことである。鉄との対話は長い試行を経て得た方法論であり、生まれる形はその痕跡であった。

痕跡表現という手法にもすぐに転機が訪れる。鉄棒を変形させた作品の展示で【痕跡はあるが空間がない】と言うことに気づく。鉄棒の中央を叩くと端が反り返るが、会場で、その反りと床にできた僅かな隙間を見て「僕はこれを造らなければならない」と思ったと言う。痕跡はあるが「彫刻としての空間が無い」という【自己作品への冷静な分析】ができた瞬間、次への発想につながった。鉄を叩き対話する方法論が、それを通して何を示すべきか、つまり【空間発生の視覚化】というテーマへと塚脇を導いた。

塚脇は【手帳にアイデアスケッチ】することで発想する。よいアイデアは、そのまま【スケッ

チから拡大コピー】し、エスキースへと進められる。エスキースは、原寸大型紙とともに、現場での定規となる。本番制作では、自作のツール群を状況に合わせて組み合わせ、鉄を炉で熱し、曲げ、叩き、まさに【素材との対話】を繰り返す、型紙、エスキースと見比べながら仕上げていく。

鉄と幾何形態の現在のスタイルは、「叩く」という行為によって微妙な揺らぎが混入され、予想できない二重の空間性を生み出す。塚脇は現在、従来の線による空間表現から面による空間表現への新たな局面を迎えていると自覚している。これは図らずも【恩師堀内との再会】を作品の上で果たす事である。自己を「空間彫刻家」と位置づけ、立ち位置の確認し、少年時代の記憶、そして運命的な【芸術との邂逅】などと現在を重ね合わせながら【思考の純化・尖鋭化・重層化】を塚脇は進めていく。

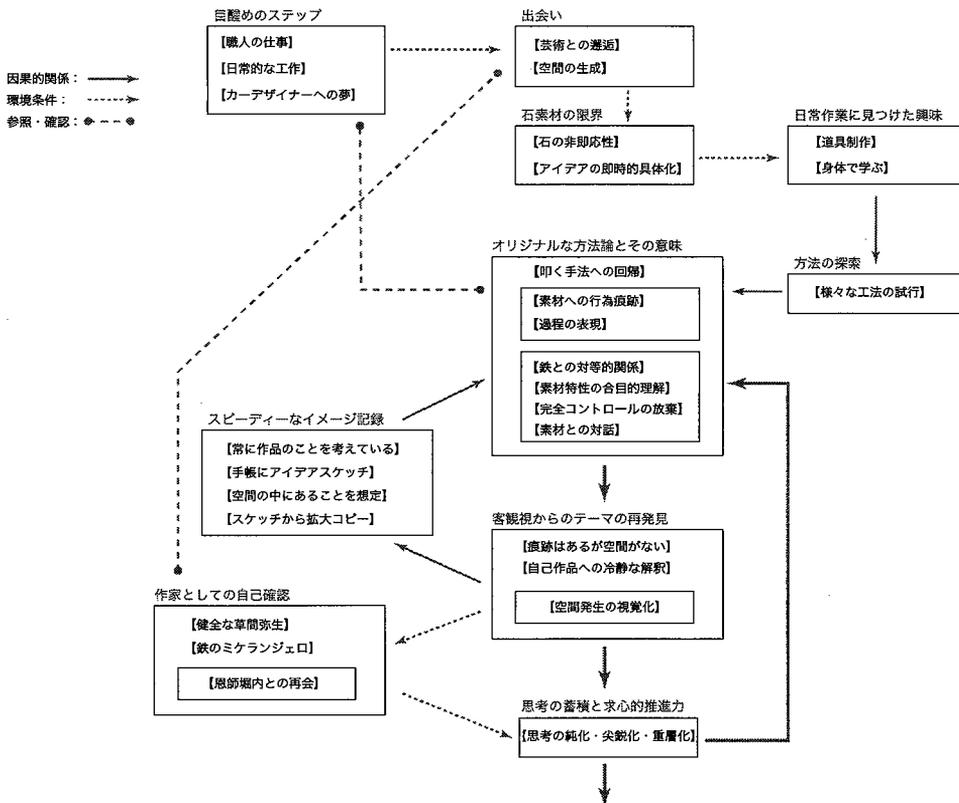


図3 塚脇の創作過程

#### 要約4. 佐々木 — 記憶の共鳴 —

佐々木の今を決定づけている要因に、5歳から高校生まで通った【絵画教室での経験】がある。そこでは、独特な指導を行っており、例えば、物語のテープを聴かせ、その【印象を絵に描く】ことを行っていたが、佐々木は毎日教室に通い、描くことは【日常的な行為】であった。

大学ではグラフィックデザインを学ぶが【生活習慣としての絵】も続けられ、無意識に【自室で繰り返されていた】。これらの絵は【即興的】に動物、観覧車、山などの【具象的モチーフ】を単純なラインで描かれ、描き上げてからこれは何かと【絵の意味を自問】したと言う。次第に、見たものが【無意識に記憶として堆積】し、それらが【ふと現れたもの】であることに気づくが、その記憶は彼女のものでありながら【民族や文化の記憶】として共有されていると考えるようになる。記憶について考えるにつれ【共有されている記憶】、つまり家、団地、並木など【社会性のある人工物】に興味を持つようになる。

自室での絵は、発表を意識したものではなかったが、偶然、出品の機会を得る。そこで、展示した絵が自室にあった時と違い、【場との違和感】を抱えている印象を持つ。そこに佐々木は、絵と【絵が作られた場所との密接な関係】を発見する。この場所と絵の関係性に対し、彼女は画枠から壁にはみ出した【場とつながりを持つ表現】を試みるが、【会場で絵を描くこと】の方がより直接的な解決であることに思い至る。さらには【壁そのものに描く】というアイデアに発展させていく。

壁に描く発想を得た後、子供の頃にもらった飾り砂糖を思い出す。その装飾はロイヤルアイシングと呼ばれる方法で施され、砂糖を卵白でいたもので造形する【誰でもできる簡単な手法】で

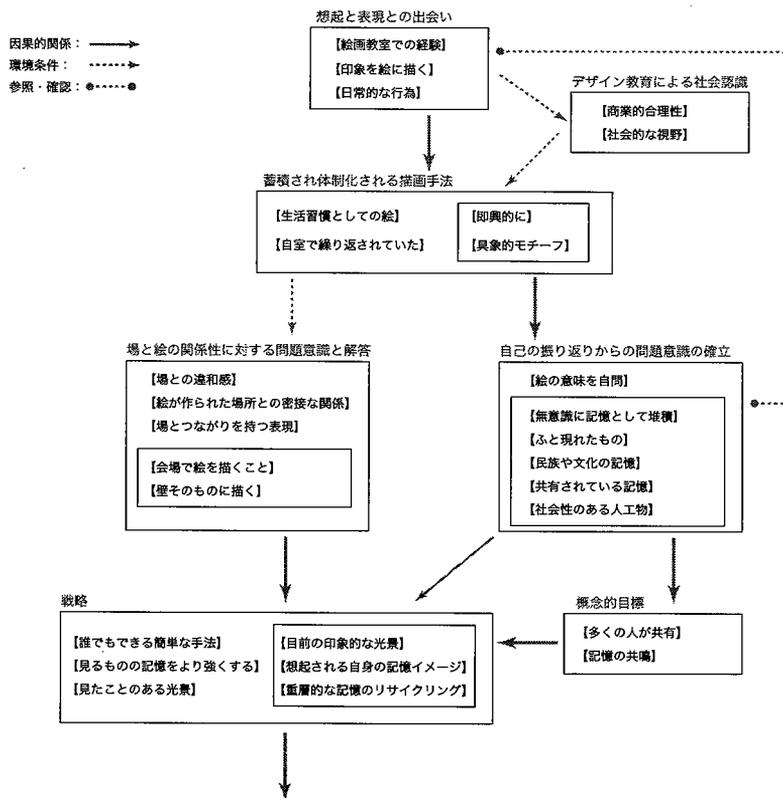


図4 佐々木の創作過程

ある。脳内記憶を活性化させる糖と、バニラの芳香がセットとなって【見るものの記憶をより強くする】と彼女は考える。

「HOME」と名付けられた作品は、展示室の白壁に、会期中佐々木が描き上げていくものである。モチーフは山へと緩やかにつながる傾斜地の団地であると言うが、確かにどこかで【見たことのある光景】である。ロイヤルアイシングによって延々と表現された団地群の向こうには、三角形の山が描かれている。これは直行した塀の角を遠近法的に描いたようにも受け取れる。傾斜地の住宅地を俯瞰する感覚と、街並みを歩いている感覚との間を見る側は行き来する。砂糖による造形、バニラの甘い香り、そして黙々と制作を続ける佐々木により構成された空間で、見る者は【目の印象的な光景】と【想起される自身の記憶イメージ】の【重層的な記憶のサイクル】を経験する。

作家としてのデビューはまだ間もないが、自己の絵が多くの人々が【記憶の共鳴】を行うこと、さらに描くという表現行為を様々な意味づけたことが、佐々木のアーティストへの飛躍を可能にしたのではないだろうか。

## 2-2. 共通プロセス

4人のアーティストの思考過程は独特であり、連関図の比較は容易に出来ないが、それぞれの主要カテゴリーを抽出し、サブカテゴリーを主要カテゴリーにまとめこみ、カテゴリー間の関係を単純化した要約図をつくった(図5~8)。要約図を比較すると、制作への影響要因に作家固有のものと共通するものが見えてきた。例えば、塚脇、笹谷、佐々木では、子供の頃の体験が創作に大きく関わっていることが分かる。藤本は少年時代を語ってはいないが、作家が道を志す上での原体験のきっかけが幼い時期にあると考えても間違いはない。また、色々な局面で影響をおよぼす恩師や作品との出会いがあったことも、おおよそ共通する。進路決定後も試行錯誤の過程が全員に存在する。それは、明確な目的意識を伴うもの(藤本、塚脇)と日常での無意識的積み重ね(笹谷、佐々木)がある。この思考錯誤の蓄積は、外的要因(経済的制約、与件テーマ、時間制約など)と強く関係している。

この蓄積を、作家は分析的に振り返り、行為の意味、目的、問題を意識する。それは、瞬間的な閃き(塚脇、藤本)であったり、徐々に沸き上がる想い(笹谷、佐々木)であったりする。この分析基準が、芸術的動機となった出会いや原体験である。恩師を意識し、自分の位置を計ろうとする場合もあれば、幼少の記憶や日常経験に連続性を確認する場合もある。この自己分析から2つのものが作家の中に同時に見えてくる。それは、創作にかかわるテーマ、つまり己の問題の定義づけと、それを表現に置き換える方法論である。この問題定義と方法論確立は、一般の問題解決においては、問題が先にあり、次にどのような方法をとるかという過程を踏むが、4名において二者は対等の位置にある。

塚脇は叩くことに手法的意味を見いだすが、同時に空間発生というテーマを発見する。藤本

は素材・手法を変えながらも「だまし」のための方法論を維持している。笹谷の「自然と等価の人工物」は、自然アナロジーとしての素材利用と一体である。佐々木は心象描写を、場をヒントとして「記憶の共有」につなげた。

この問題定義と方法論確立があってはじめて、アーティストは作品を世に問える作家となりえる。この2つの関係は、問題とその解答という順方向でもあり、行為から湧き上がる意識という逆方向でもある。

問題定義と方法論のカップリングが制作を推進するが、それは成長するものであり、成熟レベルが限界を迎えると新たな局面に移行する。藤本に顕著であるが、テーマと方法論を見いだした後、その完成に向けて制作行為は加速される。しかし、完成度が頂点に近づくと手詰まり感も芽生え、その時、外部要因の積極的取り込み、原体験と芸術的原点との照合による定義と方法論の再解釈を経て、新たな制作の展開を生み出していく。

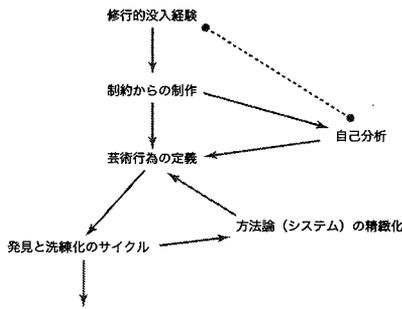


図5 藤本の創作過程要約

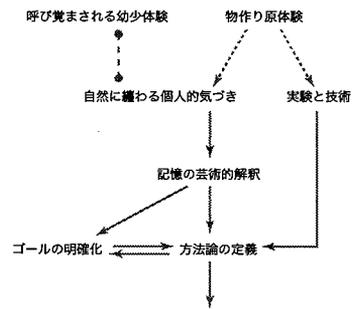


図6 笹谷の創作過程要約

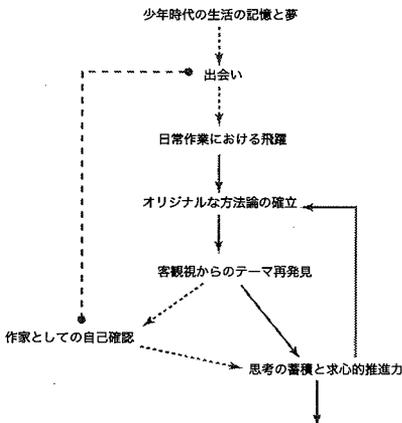


図7 塚脇の創作過程要約

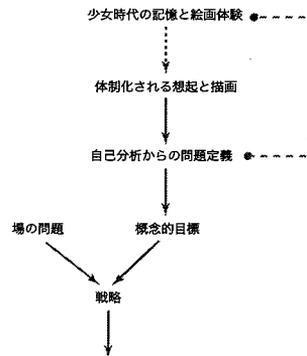


図8 佐々木の創作過程要約

### 3. 二者における創造過程

#### 3-1. デザイナーとアーティストの類似と相違

第一章で述べたように、デザイナーの創造プロセスは、与件課題に対しての「問題再定義」と、その問題のアナロジー発見による「問題解決」があると考えられる。この2つの段階は因果関係にあり、時系列で垂直関係にある。一方、アーティストの創造過程は「問題定義」と「方法論」の相互性と水平関係が特徴であった。垂直思考は短期的問題解決に有効であり、水平思考は年月をかけて醸成されていく。それは、個人の記憶の中で反芻される内的サイクルである。もちろん、デザイナーも経験とともに問題意識と解決への方法論を成長させて行くが、それらは作家のように生い立ちにまで遡る人生をカバーする長いレンジのサイクルでなく、職業人や生活者としての「問題認識」と「思考傾向」に近い。さらに、その〈問題認識と思考傾向〉は、組織においては共有されず、フォーマルな情報としては扱われない。つまり、創造のための思考システムは、作家においては個人に内在しているのに対し、デザイン創造においては、組織という共有の場での垂直的2段階と、デザイナー内面の〈問題認識と思考傾向〉に分離した形で存在しているのである。

デザイナーは、課題に対しまず自分なりの解釈を与え再定義する。そして再定義された問題に対し、その度の最適解を得ようとする。それは課題変化を前提とした柔軟な問題解決のあり方である。一方、アーティスト

においてはテーマにふれがなく、頑強な方法論とカップリングして創造を行う。言い換えれば、デザインにおいては断続的短期的な問題解決が繰り返され、芸術においては連続的長期的に思考と実践が行われる。前者は、常に前進する未来志向であり、後者はレビューと強化が繰り返される循環志向である（図9）。

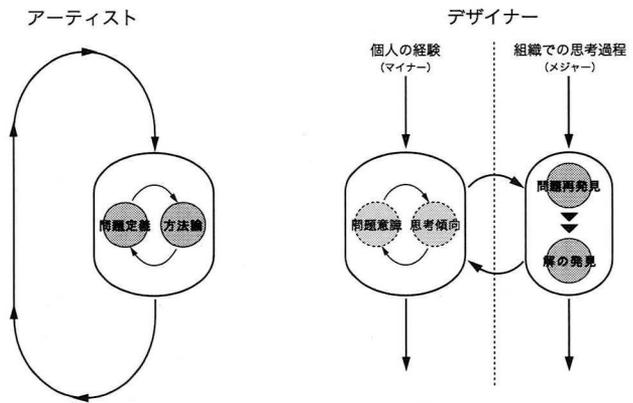


図9 アーティストとデザイナーの創造過程典型モデル

#### 3-2. 内部プロセスと外部プロセスのバランス

上述のデザイナーとアーティストの創造過程の相違は、調査から導いた典型的比較であるが、予備調査には、この典型に収まらないと思われるものがある。例えば、事務所を構える独立デザ

イナーや建築家（表1参照）は、クライアントからの課題を処理することではデザイン型スタイルであるが、内面システムがアーティストのように強固であり、継続性を持ったテーマと方法論を強く意識していると思われた。

一方、藤本の言及には展示環境などの種々の外部要請に対し、積極的に対応しようとする姿勢が伺われる。これは、デザイナーに似たアプローチと言える。つまり、デザイナーとアーティストの両者において、内部、外部のプロセスは支配的（メジャー）か被支配的（マイナー）のバランスの違いとして存在し、そのバランスが仕事に対する姿勢、そして個人か組織かと言った制作環境により変化していると考えてよい。

### 3-3. 新たなデザインパラダイムにおける組織的デザイン

企業などの組織的デザインにおいて、創造活動はデザイナー個人の問題意識と経験による思考傾向が影響力を持ちながらも、基本的には組織内の問題解決型垂直システムを主エンジンとして行われている。また、デザイナーにとって、課題は非連続であり、必ずしも一定の問題意識を持って対処できるものではない。また、課題解決に要した経験と思考過程を組織に蓄積し再利用する仕組みは見あたらず、アーティストのような方法論と問題定義の強化ループが存在していない。

しかしながら、本論冒頭にあげたように、ユーザの感情、あるいは深層ニーズに訴えるデザインが求められており、すなわち製品デザインも芸術作品に対する人の反応（探索、理解、同意、感動など）と似たものを強く起こさせる事が必要である。このために、デザイナー個人の能力強化、本論で言うならば内的システムの強化がまず考えられる。自己啓発・研究へのサポートを研修会参加、留学、あるいは社外への研究発表など、能力開発の施策はこれまでもなされてきた。ただ、これらは業務と切り離された研修、学習であることが多く、作家の直面テーマへの問題定義と方法論の強化の繰り返しとは異なる。

組織としての継続的な創造性発揮には、業務テーマにおける経験と思考の暗黙知部分を組織内部に蓄積することが重要である。そして、それらがデザイナーによって共有、継承、強化されることが、組織での「問題定義」と「方法論」の確立、そして求められる価値創造につながる。しかし、従来のデザイン活動記録（モデル、スケッチ、図面、報告書など）は形式知の記録であり、思考・行為のダイナミックスを共有し得ない。デザイナーの暗黙知としての経験情報を共有する方策として「問題再定義」までの探索段階と「問題解決」後の思考の振り返り段階の共有が考えられる。

最初の探索段階は、「情報収集と分析の段階」である。具体的には外界観察、観察データの分析、さらに問題の再定義という一連プロセスの共有が必要となる。こういった製品開発にお

けるニーズ探索段階においては、民族誌的アプローチが有効であると報告されているが、現場において、時間の浪費として敬遠される傾向が依然強い。ビデオ・エスノグラフィーは現実的な簡略手法としてニーズ探索に適しているが<sup>7</sup>、さらに、組織内の経験情報の共有手法として扱える可能性がある。作家の思考過程では、常に原点的経験への参照・回帰が行われ、それが発想を強めているが、デザイン開発においてのそれは、ユーザ行為の観察・分析データと考えられないであろうか。観察と分析の共有的実施とアーカイブ化された観察データが組織としての記憶の蓄積となり、デザイナーは必要に応じて組織的記憶を参照し、新たな記憶を重ねながら発想することが可能となる。

次に、「レビュー段階」においての情報共有と蓄積である。この段階は、デザイナー個人の問題解決の過程を共有的に振り返る過程である。デザイナーは、発想における因果関係を意識しない事もあるが、ここでは過程を逆にたどることを促し、それを記述し共有可能にしようとするものである。製品開発では、デザイン案の提示と改善を目的としたレビューが行われるが、それは思考プロセスの共有を目指してはいない。例えば、従来のレビューとは別に、デザイン決定後に、ユーザ調査で使われる心理調査手法、例えばデプス・インタビューやグループ・ダイナミクス・インタビューを担当デザイナーに対して行うことをプロセスの1つとして設定することも考えられる。

以上の2つの試みは、デザイン創造の主要段階前後をデザインプロセスとして組み込むこと

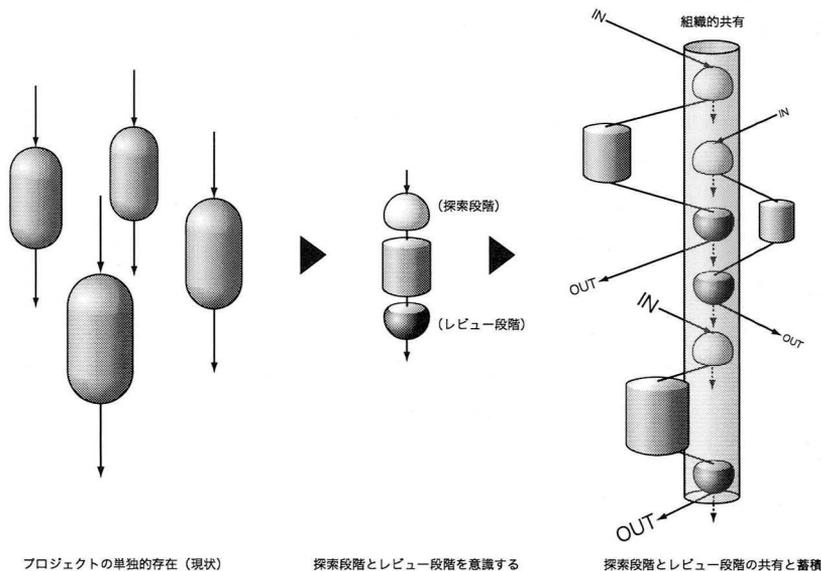


図10 組織的発想のための改善ステップ

で、これまでマネジメント不可能と思われてきた創造に関わる経験・思考を、組織的に継続可能な情報に置き換え、共有を図ることで、「問題定義」と「方法論確立」の相互的確立につなげる意味がある（図10）。

#### 4. まとめ

本論は、アーティストをインタビュー調査することから、感性価値に関わる創造的思考過程を抽出し、大きな局面を迎えている製品開発へ投射することで、今後のデザインプロセスのあり方を検討したものである。結果的に4名のアーティストを対象と選び、論を進めたが、他を対象としたならば、異なった結果となった可能性はある。また、アーティストがデザインプロセスの参照モデルとなりうるかも議論の余地のあるところであろう。

しかしながら、デザイン行為自体、発見と仮説、そして検証の繰り返しであり、その意味で本論を仮説的理論の構築の場と捉え、解釈的展開を行った。この仮説をデザイン現場における実験と検証に発展させることを次なる課題としたい。

#### 註

- 1 バード・H・シュミット, 嶋村和恵他訳, 『経験価値マーケティング』, ダイアモンド社, 2000, pp. 21-53
- 2 Del Coates, *Watches Tell More than Time*, McGraw-Hill, 2003を参照
- 3 ドナルド・A・ノーマン, 岡本明他訳, 『エモーショナル・デザイン』, 新曜社, 2004, pp. 3-17
- 4 櫛勝彦, 「経験」とデザイン, 『デザイン理論 43』, 2003, pp. 5-19
- 5 グランデッド・セオリーは, 社会学における質的調査の手法であるが, 本研究では主に, Anselm Strauss, Juliet Corbin, 操華子他訳, 『質的研究の基礎 グラウンデッド・セオリー開発の技法と手順』, 2004 (第2版) を参考にしている。
- 6 オープン・コーディングは, グランデッド・セオリーにおける手順で, インタビュー・データの中から概念を識別し, それらの特性と次元を発見する分析上のプロセスである。註5と同じく『質的研究の基礎』を参照されたい。
- 7 K. Taylor et al., “Using Video Ethnography to Inform and Inspire User-Centred Design”, *Pleasure With Products: Beyond Usability*, Taylor and Francis, 2002, pp. 175-187に基本的なビデオ・エスノグラフィーの効果について記されており, J. Buur, et al., *Taking Video beyond ‘Hard Data’ in User Centered Design*, *Interact 2001 Tutorial Notes* において, 具体的手法が記述されている。日本では, 櫛勝彦, *イノベーションのためのデザインプロセス*, 人間生活工学センター編, 『ワークショップ 人間生活工学 第一巻』, 丸善, 2005, pp. 107-115でBuurの手法を紹介している。