

コトのデザイン

Designing “KOTO” and establishing new schools on design

須永 剛司
Sunaga Takeshi

小早川 真衣子
Kobayakawa Maiko

多摩美術大学
Tama Art University

New design schools have been established in recent years for innovating new societies. This paper notes characteristics of design; expression/explanation, creative/critical, synthesis/analysis that allow symbiotic approach to traditional disciplines.

1. はじめに

社会を変革するための新たな知の営みつくろうと、米 Stanford 大 d.school, 東大 i.school, 京都大デザインスクールなど、イノベーションやデザインを学ぶスクールが生まれている。それらのプログラムの枠組みは、情報学、工学、経営学、教育学などさまざまな学問が連携し、そこにデザインの思考と行為のエッセンスを導入するものである。

しかし、デザインの思考と行為の本質をエッセンスとしてそれらの学問に導入するのは容易でない。なぜなら、デザインの本質が創造とシンセシスのアプローチにあるからである。そこに求められるのは、その成り立ちとは異なる、ある意味で反対向きのアプローチを従来学問が受け入れる事態である。このことは、社会を変革する新たな営みをつくり出すために、これまでの学問もまた自らの変革が必要となることを意味している。

では、デザインの思考と行為、その本質とは何だろう。著者が推進している異分野越境型プロジェクトに関わる専門家たちがこのセッションで語る、異なるアプローチの衝突、越境、共創の体験、そしてプロジェクトの俯瞰からその答を探ってみよう。

2. デザインの思考と行為

彼らの語りのイントロダクションとして、そこに生まれるであろう議論の背景をデザインの立場から示しておく。

1)「コトのデザイン」という観点

この社会で私たちが何をつくるのか、それはどのように存在するのか、どのようにつくるのか？デザインの専門家たちは、そういう問いを立て、それらの解を描き、創造している。デザインとは、私たちが企てつくり出す物事、つまり人工物を、構想し、造形し、そして設計する営みである。

人工物は、技術的なシステムのみで成立しない。技術の解が社会に着地するための適切なコンテクスト、社会的なアーティファクトを形づくることもデザインの仕事となる。著者らはそれを、「技術システム」と対照し「文化プログラム」のデザインと考えている。前者が「モノ」のデザイン、後者は「コト」のデザインである。対象を「モノ」そして「コト」として捉える2つのアプローチをもって、それがデザインの思考と行為の特徴である。

「コト」のデザインの中にも特徴がある。デザイナーがデザイン対象の中に身を置き、そこから対象を捉え、描いてみるという方略である[須永 2011]。自分をデザイン対象の中に置き、そこに起きている「コト」を捉えるために、デザイナーは社会、活動、道

具のように階層的に構成されるスコープをもち、それらを往復しながら対象を多重な「コト」として把握し、描いている。

2)デザインが扱う問題の射程

人工物のデザインは、その内部環境と外部環境の相互作用によって規定されることは、Simon, H.A.が指摘している(1969)。デザインの思考と行為の特徴は、人工物の内部環境を見ることにとどまらず、外部環境をもデザインの対象として着目するところにある。すなわち、人工物が、社会に「存在」すること、「人々」とインタラクトすること、そしてそこに起きている「実践」に埋め込まれることを問題としている。それらは、あるはたらきをもつ人工物が、現実の社会の中にかかっている存在し、人々といかにインタラクトし、そして彼らの実践にかかに利用されるのかという、重要なデザインの問題群である。

3)新たな学問づくり

デザインの思考と行為が指向しているのは、その本質である創造とシンセシスである。さまざまな学問がデザインと共同する新たな学的な営みを展望するために、3つの指向性を取り上げ、次のように整理しておく。

「表現」と「説明」: デザインをデザインにしているのは、「説明」よりも先に「表現」をしてみるという方略。説明は「知ること」によって駆動されるが、表現は「行うこと」によって駆動される。メンバーが表現を持ち寄って議論をはじめることが求められる。

「創造」と「批判」: デザインをデザインにしているのは、面白さを増やし人々の希望を具現化すること、つまり「創造」のアプローチである。それは、間違えを減らし正しい知識を積み上げる「批判」のアプローチとは異なる方略である。

「シンセシス」と「アナリシス」: デザインをデザインにしているのは「シンセシス」である。それは、対象を分解し分けて説明するのではなく、対象をひとまとまりにし形をもって創りあげることである。そこに存在しなかった物事がつくられる、新たにそれを「アナリシス」することが可能になる。

3. まとめ

社会を変革する新たな営みをつくるために、2種類の知のアプローチが共生することは大きな意義がある。「表現」と「説明」の共生、「創造」と「批判」の共生、「シンセシス」と「アナリシス」の共生、研究者や専門家がこれら2種類のアプローチを手に入れ、往復することから、異なるアプローチによる新たな共創が生まれる場をそこに展望することができる。

参考文献

[須永 2011] 須永剛司, 他: ここのデザイン, 人工知能 Vol.26, No.5, pp.440-448, 人工知能学会, 2011.