

S-face

SFC makes the future through researches

社会とデザインの間に 橋を架けるための試み

水野 大二郎

VOL.

014 /100

2016.Sep 発行
和の色:珊瑚色

×



誰もが「デザインする心」を持つことが 社会にイノベーションを創出する

衣服や建築はもちろん、目に見えないサービスやシステムにいたるまで、私たちは様々な「デザイン」に囲まれて暮らしています。
水野大二郎准教授の研究は、「デザイン」という概念をより広義にとらえることで、その新たな可能性を探ろうとするものです。
日々進化を遂げるデジタルファブリケーション^(※)によって、デザインの可能性やデザイナーの役割がますます広がりを見せる現代。
私たち一人ひとりがデザイナーとなり「デザインする心」を持てば、社会に変革をもたらすことが可能となるのです。

※レーザーカッターや3Dプリンタなどのデジタル工作機械によって、3D・CGなどのデジタルデータをさまざまな素材から切り出し、成形する技術

対象とともに拡大する デザインリサーチの概念

私の研究内容は「デザインリサーチ」です。デザインリサーチとは「デザイン行為や理論研究としての知の創出」です。1960年代に登場したこの概念は、当初は工業化社会における最適なデザインを模索するための手法研究でした。80～90年代に情報化社会を迎え、デザインの対象は「ユーザエク

スペリエンス」へと移行しました。これは製品やサービスを利用する際に得られる経験を指し、製品の使いやすさだけでなく「ユーザが真に成し遂げたいことを愉しく、心地よく実現できるか」を重視した概念です。さらに2000年代に入ると、デザインはより包括的な「社会システムやサービス」の重要性に注目するようになりました。
「デザイン＝見た目の問題」ではありません。あらゆる人工物の設計にあたっては、

「誰を対象とするか」「問題は何か」「どうやって実現するか」を考える必要があります。これらの問題を「デザイン行為」と「デザイン理論」の双方から明らかにするのが、私の研究です。20世紀にファッション、グラフィック、プロダクトなど、制作する人工物に応じて細分化されたデザイン領域を再統合し、新たな手法や視点を形成していくことを目指しています。

市民一人ひとりが 自分の生活をつくる時代

私は「一般市民の創造力」の大切さを感じています。例えば、車椅子ユーザが「自分が街に出ると他人に迷惑をかける」と外出を躊躇する場合があるとします。そこで「自分に問題がある」のではなく「環境に問題がある」と考えてみる。そして環境に工夫を加えて快適に外出するためのアイデアを出し、また同様に環境に阻害される人々のことも配慮してみる。すると車椅子ユーザのみならず、ベビーカーユーザや足腰が弱い人など、様々な人の社会参画も可能にするアイデアが生み出せるはずです。

デザインが高度な知識や加工技術を持つ専門家によって行われた結果、一般市民は生産者と消費者に分断されてきました。しかしデジタルファブリケーションの登場によって、誰もがデザイナーとなり、主体的に「自分の生活をつくる」ことが技術的に可能になりつつあります。食事をつくるような気軽さで、誰もが社会や生活を部分的

にでもデザインできる世界が実現すれば、縮退する日本においても創造的で楽しい暮らしは可能です。そのためにも、できる限り多くの人がつくる意義を知り、手段を学び、実践して愉しむことができるよう学術研究と実践の橋渡しをしたいと考えています。

メタデザイナーが ユーザを育てる

もしも誰もが手軽に自分の生活をデザインできる時代がきたら「デザイナーの存在意義」はどこにあるのでしょうか？この問いに対する私の答えは「デザイン行為の中心にいるのはこれまでユーザと呼ばれてきたデザイナーであり、そして彼らと協働、支援するメタレベルのデザイナーが必要不可欠になる」というものです。メタレベルのデザイナーとは、「デザイン支援環境のデザインをする人」と言い換えてもよいでしょう。高度で学際的な知識やスキルを持ち、ユーザを理解し、デザインを支援する環境がデザインできる人材です。旧来のデザイナー

に比べ、ファシリテーター^(※)に近い存在と言えるかもしれません。私は、大量生産・大量消費社会の次のパラダイムとして適量生産・適量消費社会が到来し、製造を前提とした「発展」からコミュニケーションを前提とした「成熟」へと社会は大きく変化するだろうと見ています。メタデザイナーの台頭はこのような「もしもシナリオ」を前提にした推論ですが、私だけではなく、学生や卒業生もデザインリサーチプロジェクトを企画、立案、実施、発表していくことで、社会全体にデザインによるイノベーションが普及、定着することを目指しています。

※中立的な立場から活動の支援を行う人

Design Research デザインリサーチ



「デザインによって知を創出する」のが狙い。今日、デザインはサービスやシステムまで対象となっていることから、デザインの対象、問題、実現可能性について、デザイン行為とデザイン理論の双方から明らかにしようとしている。

vanitas ヴァニタス



「日本にはファッションの批判がない」と言われる状況に一石を投じるべく、2012年3月に同誌を創刊。日本にファッションを批評する文化を根付かせるため、現在だけでなく、10年後、50年後を視野に入れて制作している。

DESIGN BY PEOPLE デザイン・バイ・ピープル



障がい者支援施設「藤沢育成会よし介工芸館」との共創プロジェクト。施設で制作される作品の製造工程から法的制度設計までのすべてをデザインとしてとらえ、幅広い研究を行っている。



Profile 水野 大二郎

慶應義塾大学環境情報学部准教授。1979年東京生まれ。英国Royal College of Art博士課程後期修了、芸術博士（ファッションデザイン）。デザインと社会を架橋する多様なデザインリサーチプロジェクトに携わっている。

詳しくはWebサイトへ

詳細インタビューや動画も
ご覧いただけます

S-face

検索



慶應義塾大学SFC研究所
慶應義塾大学 湘南藤沢事務室 学術研究支援担当
〒252-0882 神奈川県藤沢市遠藤5322
Tel: 0466-49-3436 (ダイヤルイン)
E-mail: info-kri@sfc.keio.ac.jp