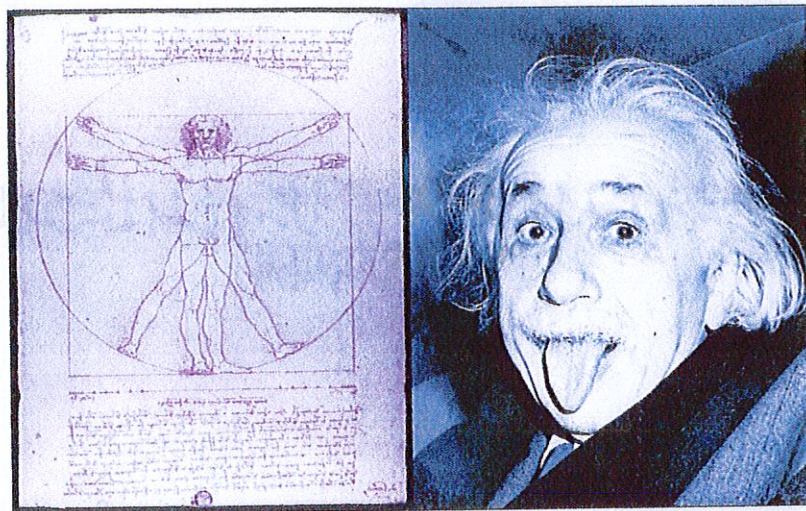


デザインという世の中の捉え方について

Design, as a way to recognize the world



2014年 3月16日 Aleph 2014 講演会
久保田 栄一
(Meta-Design考察者)

目次

1. デザインとメタ・デザインについて

1-1 デザインの定義① 1

1-2 デザインの定義② 2

1-3 デザインの定義③ 3

1-4 メタ・デザインの動機① 4

1-5 メタ・デザインの動機② 5

2. 科学とデザインについて

2-1 科学とデザイン ① 6

2-2 科学とデザイン ② 7

3. メタ・デザインの試行例

3-1 脳科学の視点から 8

3-2 関係認知の視点から 9

3-3 時空認識の視点から 10

4. まとめ

4-1 まとめ 11

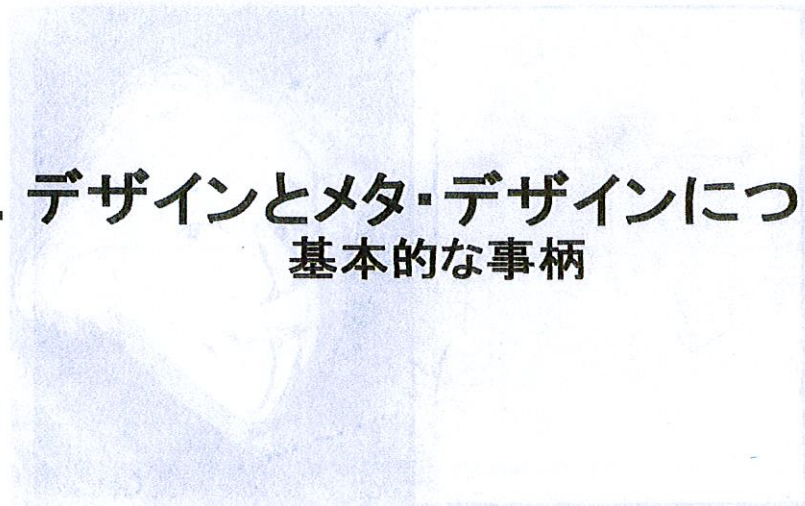
4-2 これからの研究・開発・応用 12

主な参考文献

13

1. デザインとメタ・デザインについて

基本的な事柄



1-1 デザインの定義 ①

1

- デザインという便利なコトバ、その定義は？

世の中で出会う様々な問題、不都合をそれぞれの場面で解決する為の自発的な計画や工夫。

国家のデザイン

今日の献立のデザイン

人生のデザイン

デザインの組み合わせ
のデザイン

生産のデザイン

研究開発のデザイン

使い方のデザイン

システムのデザイン

製品のデザイン

1-2 デザインの定義 ②

2

- 解決を具体的にすること。

世界＝時間・空間と人の係りの中で具体的にヒトが五感を通じて認知できるTangibleな”F+CMF”で解決を提示すること。

カタチ Form

材質 Material

色 Color

手触り(仕上げ) Finish

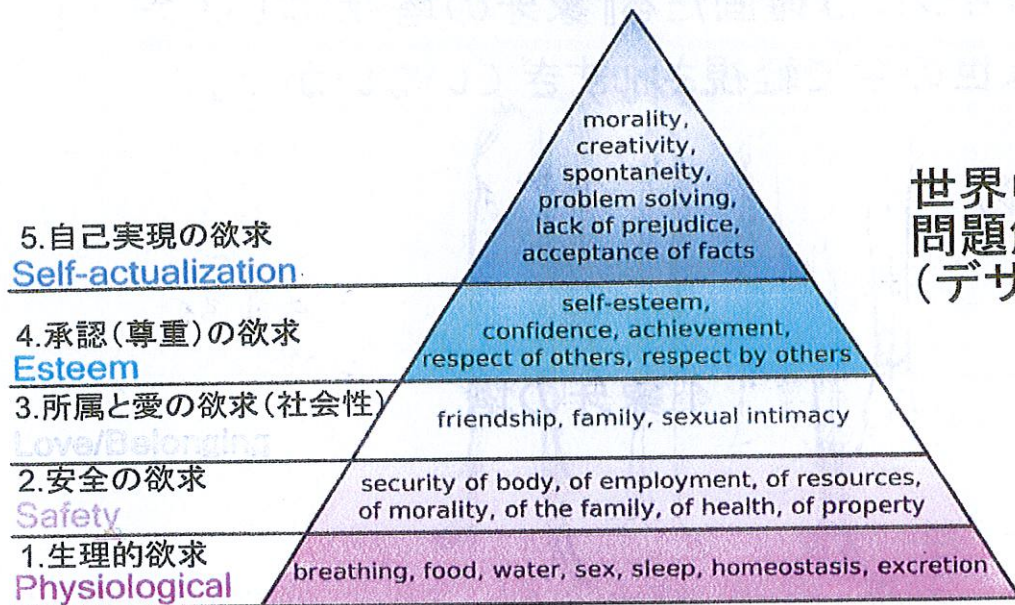
- ヒトが火や道具、言語など文明を手に入れて以来の全ての目に見える、触れるられるモノの発明や工夫はデザインの産物といえる。

(今回は敢えて「音」「匂い」に関わるデザインを除外する)

1-3 デザインの定義 ③

- デザインの対象=ヒトの欲求の全ての組み合わせ。

マズローの欲求段階説とデザインの進化



世界中の様々な
問題解決の具体化
(デザインの結果)

1-4 メタ・デザインの動機 ①

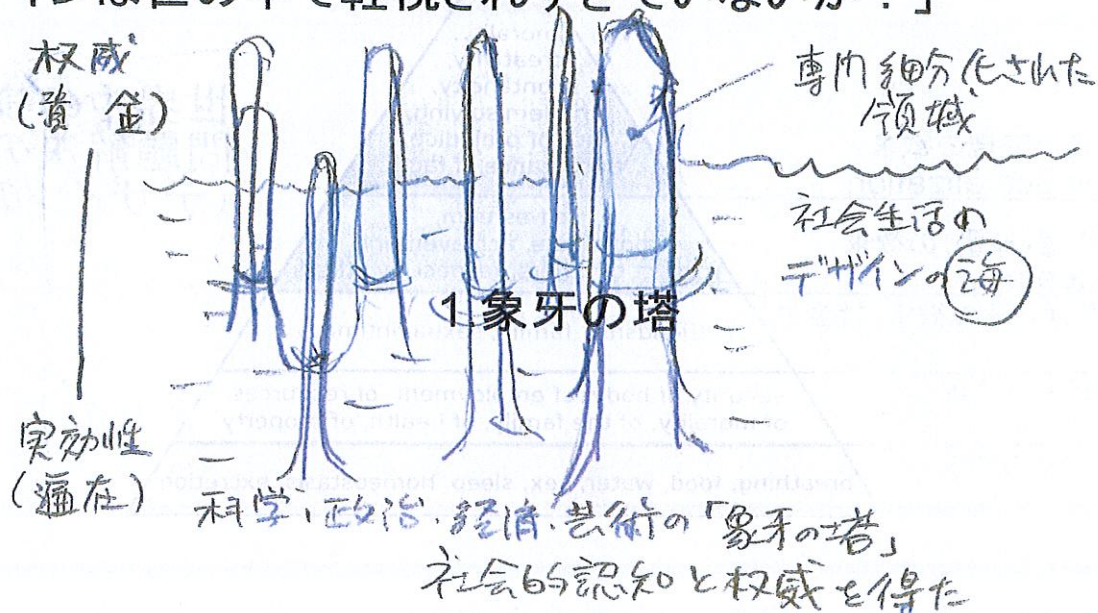
4

- デザインは全体を語れるか？
「デザイン＝具体的な解決」は「具体的」であるが故に世界中で普遍的、不偏的に発生してしまう。
- 個々の解決がデザインの価値を評価され、消費されるる為に総体的に捉える事がどんどん難しくなる。
- デザインの渦中にいる者はデザインを十分定義できるのか。
- 外側から見る試み＝Meta-Design
- 「デザインとは何か」をデザインの外側や違った視点、次元で考えられないか。

1-5 メタ・デザインの動機 ②

5

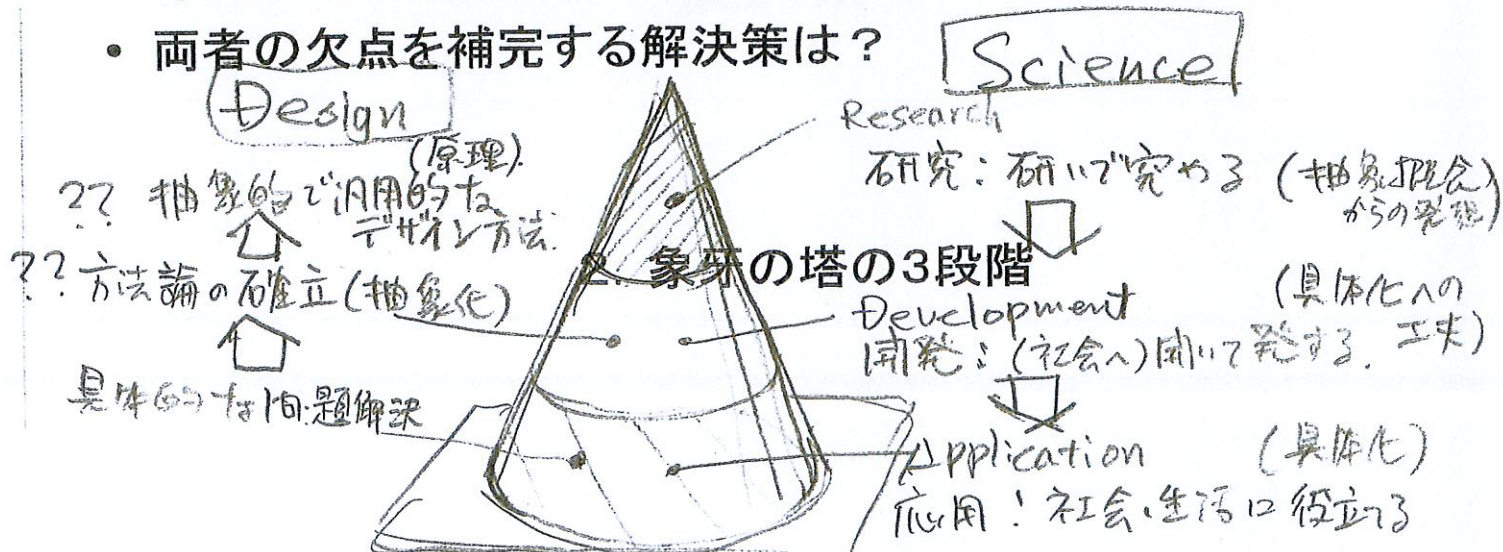
- 17歳の時のイメージ。進路を決めるとき、こんなイメージが頭をよぎった。
- 「なんでデザインには確固たる『象牙の塔』がないんだ？」
- 「デザインは世の中で軽視されすぎていないか？」



2. 科学とデザインについて 違いと悩み

2-1 科学とデザイン ①

- 科学 (Academic Science) は研究を頂点に開発・社会応用という「上から下」へのフローをとる。
- 科学は専門深化する故に孤立して横断的視点を失いやすく、社会からの要望を反映しにくい。
- デザインは社会生活の中から「下から上」のフローをとり、専門深化も横断視点も持ちにくく、研究まで遡りにくい。
- 両者の欠点を補完する解決策は？

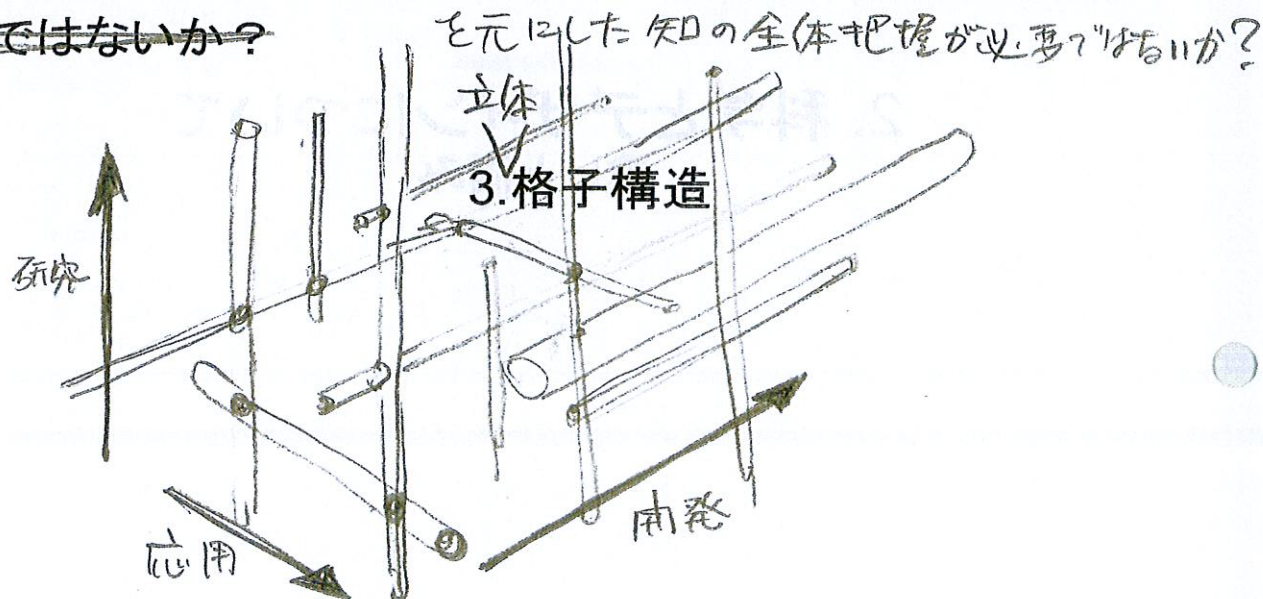


2-2 科学とデザイン ②

立体格子に

7

- 世の中の研究(Research)・開発(Development)・社会応用(Application)が進行する構造を図式化して考えてみた。
- 各要素の起点も終点も様々だが、この図のような構造把握が必要ではないか？



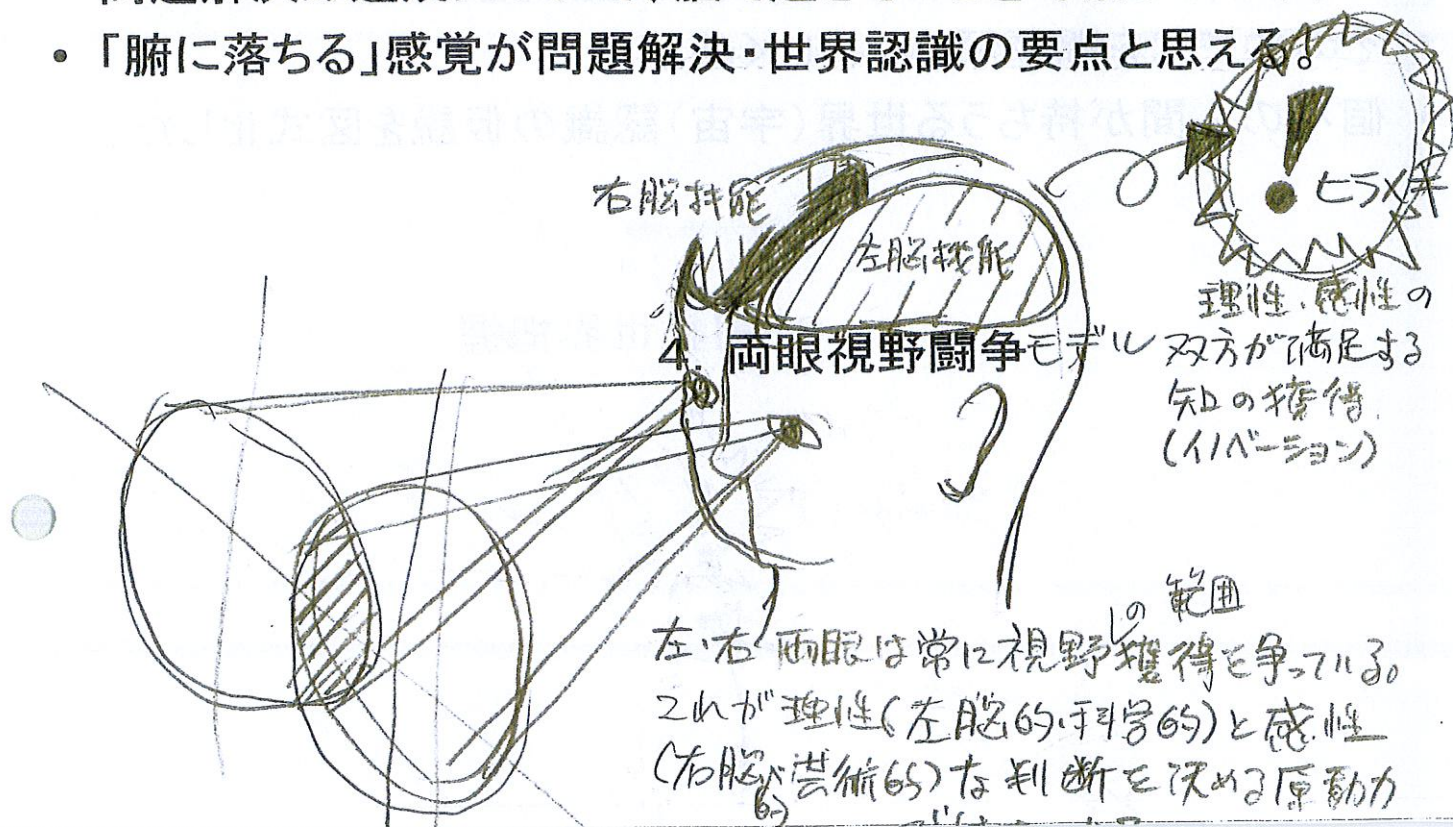
3. メタ・デザインの試行例

デザインを外から見る

3-1 脳科学の視点から

8

- 問題解決の達成について、脳で起きることを考察してみる。
- 「腑に落ちる」感覚が問題解決・世界認識の要点と思える。

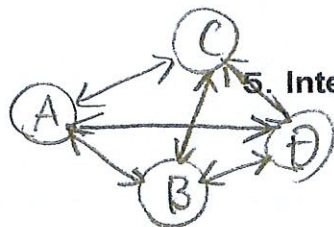


3-2 関係認知の視点から ↓

9

- 自分と他者の関係の認知という観点から、空間的な視点のあり場所について考察してみる
- マクロな世界(宇宙)の認知が138億年の時空として定着してきた現在、地球を外から見た問題解決や研究開発の為の認知作法(Universalism)が必要ではないか。

Inter-Nationalism
(Individualism)



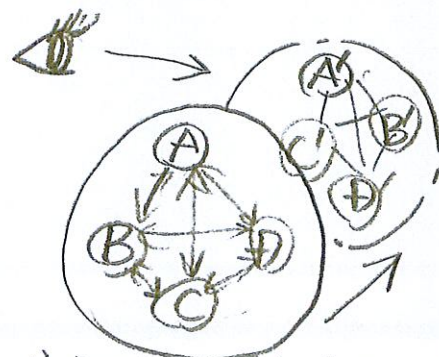
個と個の間の関係性

Globalism



地球の一員としての
認識下の関係性

Universalism



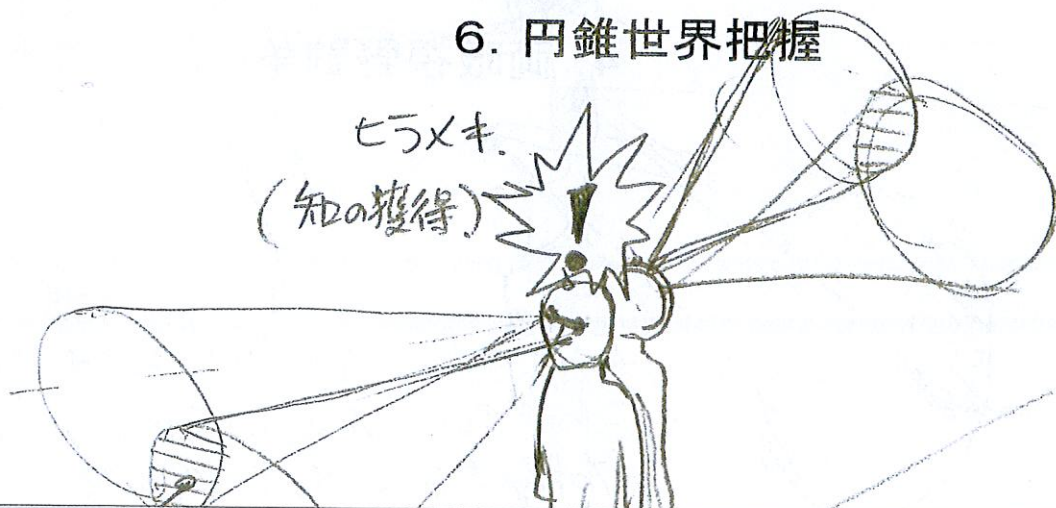
宇宙から地球を見る
視点での関係性

3-3 時空認識の視点から

10

- ヒトは^{し 限られた視野で}過去と未来についてどう時間と空間を^{見ているか?}認識しているか?
- ~~その中で何を問題解決していくのか?~~
- 個々の人間が持ちうる世界(宇宙)認識の仮説を図式化した。

6. 円錐世界把握



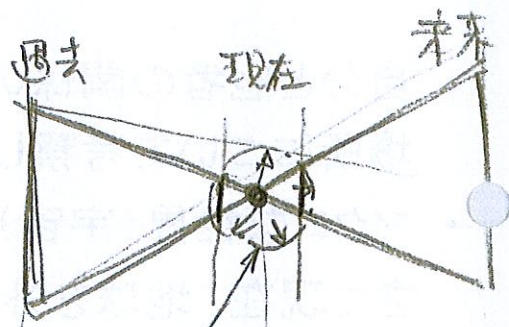
ゆれ動く 知の探索

過去

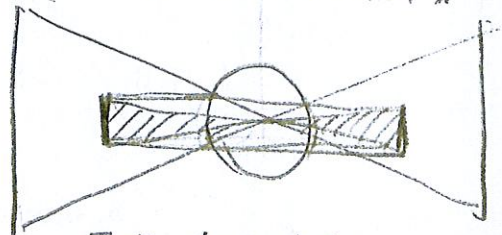


現在

未来



知の獲得
(切りと鋼鏝断面の拡大)



過去を知り、未来に
投影することによる
予測の精度向上。

4. まとめ

4-1 まとめ

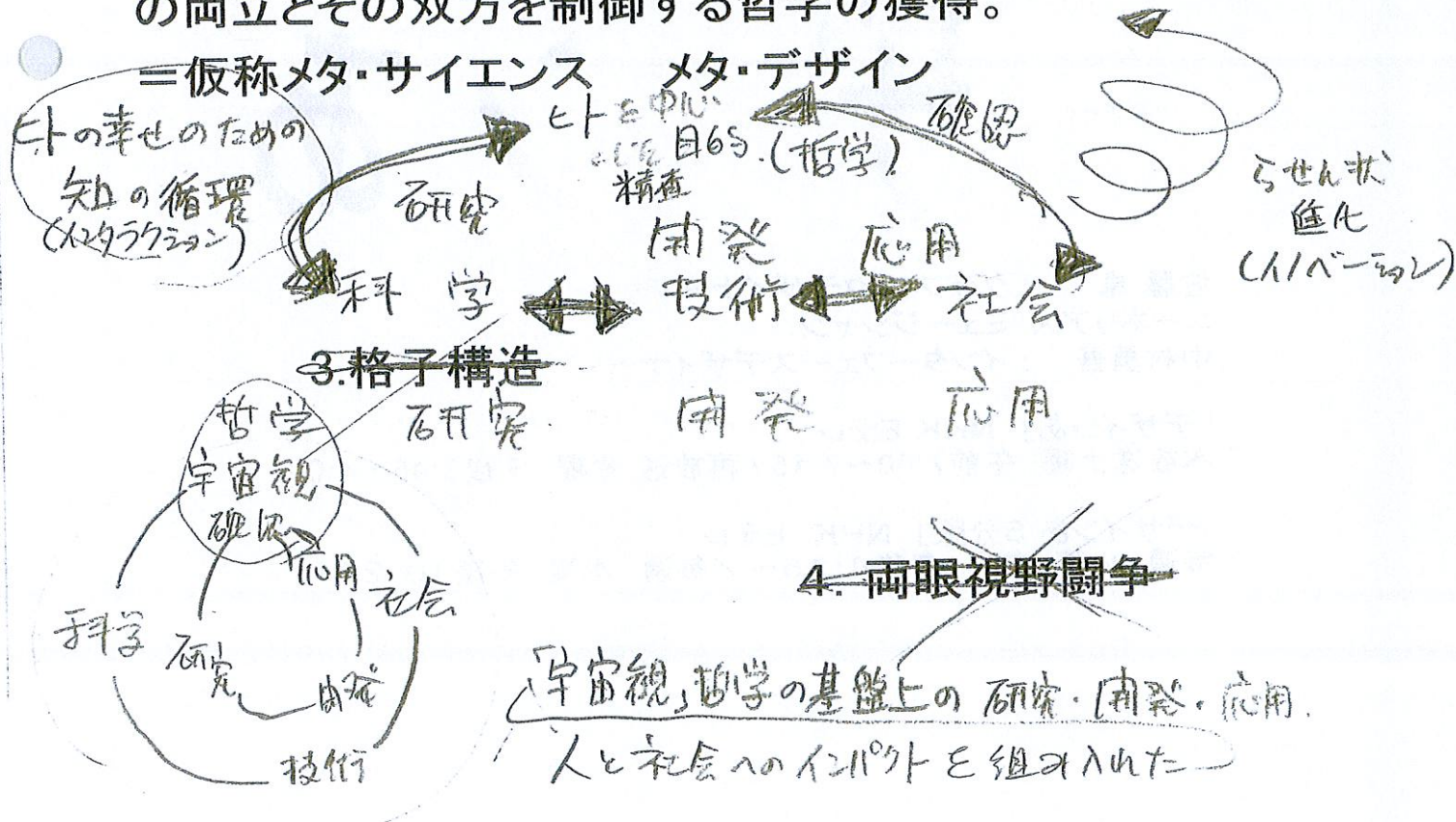
11

- 専門深化する科学と汎用消費され体系化が不足するデザインは補完しながら今後の世界観(宇宙観)を策定してゆく可能性を持つ。
- その手法として、“Meta-Design”を提唱したいが、名称を含め、まだこれからの概念である。
- これから科学を志す者には、専門領域の研鑽とともに、個人の世界観(宇宙観・哲学)の確立を大いに期待する。
- “Meta-Design”がヒントとなれば幸いである。

4-2 これからの研究・開発・応用

12

- 今後の仮説; 大局的な宇宙観(時空観)と科学的専門性深化の両立とその双方を制御する哲学の獲得。



主な参考文献

13

- ・ 情報学的転回 西垣 通 春秋社
- ・ 人間科学 養老孟司 筑摩書房
- ・ クオリア入門 茂木健一郎 ちくま学芸文庫
- ・ デザインする意志 中村雄二郎 青土社
- ・ デザインとしての文化技術 山本哲士 文化科学高等研究院
- ・ 生とデザイン 向井周太郎 中公文庫
- ・ デザインの原像 向井周太郎 中公文庫
- ・ デザインの教科書 柏木 博 講談社現代新書
- ・ 宇宙人としての生き方 松井孝典 岩波新書
- ・ 複雑系とは何か 吉永良正 講談社現代新書
- ・ 創るセンス 工作の思考 森 博嗣 集英社新書
- ・ 人間はいろいろな問題についてどう考えていけば良いのか 森博嗣 新潮新書
- ・ わたしたちはどこから来てどこへ行くのか？ 佐倉 統・木野鳥乎 中公文庫
- ・ ソーシャル イノベーション デザイン 紺野 登 編 日本経済新聞出版社

おまけ(ご紹介)

<http://www.nhk.or.jp/design-ah/>

デザインあ

佐藤 卓 : グラフィックデザイナー
コーネリアス: ミュージシャン
中村勇吾 : インターフェースデザイナー

「デザインあ」 NHK Eテレ
本放送土曜 午前7:00~7:15 / 再放送 金曜 午後3:45~4:00,

「デザインあ 5分版」 NHK Eテレ
毎週 火曜・木曜 午後4:15~/毎週 水曜 午後10:20~