

## 感性価値デザイン分野の技術動向と展望

教授 國澤好衛

今日のデザインの体系や思想は、20世紀初頭にヨーロッパで成立するモダンデザインを一つの源流としている。それは、産業革命以降の近代合理主義が求めた規格化や標準化といったコンテクスト（文脈）を背景に、合理的な審美性に関心をおきつつ、「かたちを操作」する行為であったといえる。このようなインダストリアルデザインの原点は、合理性や効率性を目標とした当時の工業社会が求めたものでもある。そこでは、主に物理的な機能を満たす人工物を如何に合理的に効率的に、つまり形態的にはできるだけ単純で製造しやすいミニマルな人工物を創りあげることが焦点となっていた。そうした意味では、デザイナーは人工物の合理性と審美性を両立させることに関心があったといえよう。

しかし、20世紀中ごろを過ぎ、1960年代の後半になると、大量生産大量消費の構造や画一的、標準的モノづくりといった、それまでの豊かな社会の実現の機軸である工業社会が目指したモノづくり思想が揺らぎ始める。特にその後のオイルショック以降の経済構造においては、デザインにそれまでの物理的機能だけでなく、人工物と周辺との関係性を配慮する環境的機能や消費を刺激する記号性や象徴性を重視したコミュニケーション機能が求められることになる。その後、このデザインが担うコミュニケーション機能は、人工物の理解を促すためのわかりやすさや魅力を積極的かつ巧みに伝えることに大いに貢献し、さらに快・不快といった感情を伴い、選好に強く影響を及ぼしてきた。

そして、今日の情報社会においてデザインは、人と人工物との関係性を規定するインタラクションの問題として捉えることが焦点となっている。つまり、「かたち」などの表象的な語彙（表現手段）を用いて人工物に合理性や効率性を超えた新たな意味を与え、人と人工物との新たなコンテクスト（文脈）を創り出すことに関与しているといえよう。

ただここで、デザインは眼に見える「かたち」だけを扱っているのではないことに留意しておく必要がある。あえて「かたち」と強調したのは、言語と区別するということであり、理解や感情を引き起こす五感すべてにかかわるあらゆるシュパヌング<sup>ii</sup>を手段とし、新たなこと、変化すること、混乱させるといった変わりうる能力を活かしながら、新たな価値のコミュニケーションを創造しようとしているのである。

こうしたデザインの変化は、3つの様相として捉えることができる。

1つ目は、デザイン（主にインダストリアルデザインにおいて）に求められる原初的機能としては、「かたちの操作」である。

これは、人工物の表象となる「かたち」「色」「材料」「テクスチャー」「光」「運動」といった属性（非言語）とその秩序の操作の問題で、人工物の審美性を追及すること、あるいは、これらのコードを読み解くことで、消費者が嗜好する感性的な選好を理解し、その形式を再現することなどを指している。これらの操作に関する形式的な議論としては、構成原理（統一、調和、リズム、バランス（均衡、釣り合い、左右対称性…天秤）、プロポーションなど）や、ゲシュタルト心理学などがある。また、非言語の意味や統辞（言語における文法のような結合の問題）の規範となるコード（言い換えれば適切なデザインを創り出すための「かたち」「色」「素材感」などの非言語群の辞書や、その構成にかかわる文法に相当するもの）の問題に関しては、記号論的アプローチが、さらにその選好の構造化については感性工学的なアプローチなどが有効となる。

2つ目は、人工物と使用者との関係の再構築のデザインである。今日的なデザインの中心課題である新たな価値のデザインとそのコミュニケーションを対象としたものである。新しいデザインが登場することによって新たなコンテクストを創出し得たか、あるいは新たな価値や経験を提供できたのかということである。人工物と使用者の関係性は狭義に捉えると、ユーザビリティとして捉えることも可能である。そこでは、インタラクションの問題やインターフェースの問題などが解決すべき中心となるが、今日の人工物の自律化が使用者との関係を一層複雑なものとしている。

そして、3つ目は、社会や産業の問題を文化的視点から再編集するデザインである。これは、デザイン概念をさらに拡大し、社会や産業のあらゆる問題に対し、デザインのシンセティックな（統合的な）機能や新たなビジョン、コンテクストを示す力を活かす試みである。今日の多くの社会システムは、機能的・経済的合理性を優先し、かつ部分最適なシステムとして構想されている。しかし、それらをより俯瞰的に、あるべき姿への道程として再編集することで、全体最適に近づけることも可能となるであろう。そのためには、多様な領域を統合したソリューションコンセプトをデザインすることが求められる。法律、政治、経済、芸術など多様な領域を統合すること。あるいは、どちらかといえば20世紀のテクノカルチャーが避けてきた心理的、社会的、文化的コンテクストを採用することなどである。デザインにはこうした多様な領域を結びつけ

る力が潜んでいる。さらには、あるべき姿としての未来を予言するために、時として個人的で、直感的ではあるがデザインの持つ仮説生成の力を利用し、新たな社会の創造に必要となる予言を生み出すことが求められよう。

デザインは表現に形や色を利用するために、その表象に関心が向かいがちだが、本質的には革新的で発展的なものであって、変わりうる能力を持ったものである。エンジニアリングが扱う理論的で抽象的な概念や再現性を求めることは異なり、その思考方法はイノベーションを誘導する技術そのものといえる。

#### Phase 1

##### かたちの操作

人工物の表象となる属性と秩序の操作による審美性の追求  
使用者の感性的選好の理解と再現

#### Phase 2

##### 人工物と使用者との関係の再構築

コンテクストの創造と新たな価値、経験、行為のデザイン  
自律化する人工物とのインタラクション、コミュニケーションのデザイン

#### Phase 3

##### 社会システムを文化的視点から再編集

多様な領域を総合するソリューションコンセプトのデザイン  
未来の予言としてのデザイン

i ミニマル：最小限の造形要素でデザインすることをさす。造形言語として幾何学的形態を多用する。

ii シュパニング：緊張、圧力、電圧などを意味するが、ここでは、形態が内蔵する活きた力となる感覚刺激を指す