

Miyagi University Research Journal

標札プロジェクトから見て取れるデザインが果たす役割 ～高度な実学教育における文化環境デザインの実践～

What can be Learned About the Role of Design from the Nameplate Project
～ Cultural Environmental Design Advanced Practical Study ～

伊藤真市
宮城大学事業構想学群
Shinichi Ito
Miyagi University School of Project Design

【キーワード】

文化環境デザイン, デザイン教育, 地域づくり
cultural environmental design, design education, regional development

【Correspondence】

伊藤真市
宮城大学事業構想学群
itohs@myu.ac.jp

【Support】

本研究は, 宮城大学の学内研究費, いずみ絆活動助成金, 山形県庄内ロータリークラブ支援金, からの助成を受けた。

【COI】

本論文に関して開示すべき利益相反関連事項はない。

Received 2020.12.9

Accepted 2021.2.24

Abstract

This report studies the role of design.
As an example, we are taking up and considering the nameplate -project.
It is a support activity of 3.11 great east Japan earthquake.
Three points have been clarified.
One is the importance of a perspective that goes beyond the boundaries of modern design.
The second is the feature of design ingenuity.
The third is its effectiveness in design education.

はじめに

本研究は、デザインが果たす役割について、実践的教育の成果を示すことを通じ、その特徴を明らかにすることを目的としている。

その背景として、(1) モダンデザインの枠組みで抜け落ちてしまったデザインの役割はどのようなものがあるか、(2) 実際にデザインする際の問題解決の工夫はどのようなものがあるか、(3) 実社会での経験を通じてデザインの有効性を伝える教育はどうあるべきか、といったことが、今日におけるデザインの課題となっていることがあげられる。また、このことは、今回の研究の成果につながる問いかけともなっており、この研究の重要な視点でもある。

モダンデザインは産業革命と共に成立した。それまでない工業生産品素材の使用であり、大量生産や規格化といったことがその特徴としてあげられる。これによりコストダウンが可能となり、より多くの人たちが製品を享受できるようになったことは大きな成果である。それまでデザインは様式や装飾によって造形的秩序をつくってきたが、産業革命初期の頃は機械の精度も低く、そうした表現をするのに難しい面があった。当時、抽象芸術の動きがあり、無装飾での造形美をよとする美意識がモダンデザインの特徴となった。これらは、ニコラス・ペヴスナーをはじめとする多くの研究で、よく知られている。ただし、失ってしまったものも少なくない。量産は不特定多数を対象とし、平均的な人物像を想定しており、どうしても特定の個人にとって過不足が生じがちである。ヒトとモノとの愛着ある関係という視点で再考する必要がある。その他、「機能」や「装飾」といったことも今日の視点で見直す必要があるだろう。

ここでは、具体的な事例として、東日本大震災時において、仮設住宅への表札の配布というプロジェクトを学生と共に取り組んできたことをとりあげる。この経験は通常のデザインの経験とは異なるものであり、そこから興味深い見解が得られた。これらを時系列に整理することで、デザインの本質に近づく一助となることを目指している。また、研究室での学生と共に活動した被災地支援活動の記録としての役割も果たすものである。

活動事例「標札プロジェクト」

(1) 東日本大震災が与えたこと

2011年3月11日の東日本大震災は、これまで経験したことのない大災害となった。ライフラインが長期に渡り分断されたことは思いの外、生活への悪影響を与えた。「この経験を次の地域デザインに活かして,..」といった発言に対しては、「こうした経験は二度としたくない」し「こうした状況に対応した環境整備計画もないことが望ましい。」というのが経験者の実感だろう。



図1 被災地の状況

Miyagi University Research Journal

例えば、環境デザインの視点からだ、津波の浸水域を地図上に描くと、その標高の上限となる高さの位置に神社が数多くあることなどが見て取れ、興味深く感じられる。これまでの経験から神社の位置は浸水しなかった位置に置くことをされ、こうしたこととなったと推測していただろう。

その他にも、環境を考える様々な視点を数多く再考させられることとなった。災害時の避難施設において、物資の輸送の道路の確保はワンウェイにしておかないと効率が非常に悪いこと（施設計画）、何かのときに力を貸すことできる被災地支援では近すぎても遠すぎてもだめで程よい距離が必要であり通常時の交流が重要であること（姉妹都市間のありかた（成功した事例としては南三陸町と庄内町））、等々である。その他、防潮堤のあり方や震災遺構の扱いなど、未だに結論が出しづらい課題もたくさんある。

また、筆者の周囲では、この震災以降、若者が家族と離れ居住地を考える際、実家から1時間からせいぜい一時間半程度の範囲にするという傾向が強くなったように思われる。こうした意識の変化は、地域づくりの在り方に影響を与えているといつてよいだろう。

(2) 標札プロジェクトの経緯

そうしたなか、仮設住宅が作られ転居が始まった頃、宮城大学がある泉パークタウンの主婦の有志のグループの方々から相談をうけることとなった。「自分たちは普通の主婦であり、被災地での活動はできない。そこで仮設住まいの人達へ手助けを出来ないかと考えた。地域内でバザーをして義援金集めなどを企画しているところだ。仮設住宅への入居が始まり、そちらに出向いて話を伺ったのだが、自分の家に戻るのにも迷ってしまうことがあり困っているという話を聞いた。そこで、表札をプレゼントしたらどうかと考えてみた。デザインの協力をしてくれないか。」というものであった。

学生達と共に仮設の住宅に行ってみると、確かに同じ棟が並行配置で並んでいて、わかりづらい。色にも乏しく、せいぜい注意喚起の黄色と黒である。郵便受けに名前を入れるところはあるが、しっかりした表札というものはない。

それまで学生と被災地に出向いて荷物を運ぶとかテントを作成するなどの手伝いはしていたものの、いかんせん、体を使っての作業に向いているとはいえないタイプの学生がほとんどである。（逆に被災地の人に「大丈夫ですか。無理しなくていいですよ。」などといったわられたりして、正直、あまり役にたっているとは言い難かった。）被災直後ではなく、仮設住宅での生活へと移行する時期となり、自分達が学んでいるデザインで何か役にたつことはないか、と感じていた時期でもあり、協力することとした。



図2 仮設住宅（南北の通路）

Miyagi University Research Journal



図3 仮設住宅（西側通路）



図4 仮設住宅（北側，玄関付近）



図5 仮設住宅（玄関，ポスト）

(3) 表札デザインのスタート

主婦の方々が、用意された材料は、蒲鉾板であった。仲間の一人が実家で蒲鉾の生産を行っており、その板を材料に使ってくれというものだ。表札というと「木」というのは、表札に関しての先入観からくるものだろうか。そうした木の表札は昭和の時期くらいまでである。今、木の表札は探すほうが難しい。そして、蒲鉾板というのはいかにも小さい。そのまま名前を記載したとしたら、いかにも「蒲鉾板に書いたものです」ということになってしまい、侘びしくなりそうだ。

こうした素材等の制限がある中でデザインをどう考えたらいいか、興味深いテーマである。

結論としては、蒲鉾板を二枚つないで倍の大きさとし作成することとした。木の板ではあるが、表面に屋外用のフィルムを用い貼ることとし、そこにパソコンで作成した名前やイラストをカラー印刷したものを出力することで通常の表札とはまた異なったグラフィックデザインでの楽しさの価値を加えることとした。

サンプルを作成し、主婦の方々に見せたところ、好評で、この方式でとりあえず進めることとなった。寄付してもらった蒲鉾板の数も限りがあり、他からも板を寄付してもらったところを探すとのことで、その際には、もっと大きなものと望ましいことを伝えた。

(4) プロジェクトの第一段階（蒲鉾板の表札）

表札の作成は仮設住宅に住む方々の希望を叶えることを重視したため、現地でのヒアリングは不可欠であるが、学生達は授業があるためそう頻繁には行くことはできない。そこで、役割分担し、現地でのヒアリングや配布は主婦の方々にやってもらい、その意見を受けて研究室で制作という体制ですすめることにした。現地は同じ地域の人々がまとまって移住した地域であり、その運営はとても上手にやっている印象をうけた。そのこともあってか、名前リストの作成や希望のモチーフなどのアンケートはスムーズに進んでいった。

こちらでは、そうした希望を叶えるべく、個々の表札を作成するわけであるが、表札そのもののデザインやイラストの作成をする者、現物の作成に関わる者、包装する包み紙のデザインをする者、全体の流れを把握し統括する者、等、研究室内で担当を分担し分業化してすすめることとした。

お渡しした表札は殊の外好評で、味気ない仮設住宅に明るい楽しさをもたらされたと、感謝されることとなった。なお、この表札プレゼントは、当初は仮設住宅地域での直接のヒアリングに基づき作成したが、それらを現物のサンプルを回しアンケートをとる際に「希望者に対してプレゼント」というかたちをとった。（全員に対して押し付けるのではなく、希望者に対して）

ちなみに、この活動は話題となり、県知事が表札を手にする事となり、地域の主婦達は県立大学の学生と一緒に取り組んでいることでもあってか、とても喜んでいたとのことであった。

この活動は新聞でも取り上げられたのだが、蒲鉾板の表札ということから、大学事務局に「食べ終わった蒲鉾板があるので提供したい」という電話があり、「気持ちだけでありがとうございます。」と返事をしたとの報告を受けた。さすがに使ったものを飾る表札のために使うというのは望ましくないだろう。昭和の時代に受験生が表札を盗むと合格する、といった噂が流れたことあったようで、そのようなことへの対応で、わざと盗られてもいい表札というわけではないので。

Miyagi
University
Research
Journal



図 6 蒲鉾板による表札デザイン例（表）



図 7 蒲鉾板による表札（裏面）

Miyagi University Research Journal



図8 蒲鉾板による表札（設置例）

(5) プロジェクトの第二段階（地元の木の利用，標準化やカタログ作成，標と証，等）

その後も，このプロジェクトは順調に進み，また，対象地域も最初の仮設住宅のほか，他の地域や，既存の集合住宅で提供された地域などへと拡大することとなった。

素材の板のほうも，地元の森林関係者から提供をうけ，こちらはいわゆる伝統的な表札のスタイルを踏襲したものを作成することができた。また，カラフルなデザインにも展開させていった。



図9 表札デザイン（伝統スタイル）

Miyagi
University
Research
Journal



図 10 表札設置事例 (伝統スタイル)



図 11 表札設置事例 (拡大) (伝統スタイル)

Miyagi University Research Journal

蒲鉾活用との2つのスタイルから選べることとなり、カタログも充実し、選ぶ側も楽しみが増えたようだった。

この運営は、被災者の方々からさらなるデザインの希望があると、それに対応する形でデザインの厚みを増していくというプロセスを経て、その後も、定期的にバージョンアップしていくこととなる。

以下、このプロセスの中で、この研究のテーマに繋がるエピソードを幾つか取り上げてみたい。

イ) 居ない人の名前を入れてもらってもいいか

表札の名前部分の希望を聞いていると、苗字だけを希望する方、戸主の名前をフルネームで希望する方、家族の名前を入れたものを希望する方、のタイプがあることがわかってきた。

初期の頃に、高齢者二人のお宅で、実際に住んでいるのはおばあさん一人とのことで、「震災前からおじいさんは入院していて、こちらにはいたことがないのだが、おじいさんの名前での表札をお願いしていいでしょうか。」と聞かれたというのである。もちろん、「いいですよ。」ということで、承諾した。デザインは伝統的な縦型のスタイルのものであった。

ロ) 家族全員の名前をお願いしたい

家族全員の名前を小さくてもいいから入れて欲しいとのことで、もちろん快諾したのだが、人数があまりに多い。どう考えても仮設住宅で暮らすには手狭すぎる人数であり不思議である。デザインのスタイルとして、苗字で一枚、名前で一枚といった、ファミリータイプの表札という新たなタイプを作ることにした。その後、このタイプは好まれることが多く、人気のスタイルとなった。

ハ) 屋号で作ってもらえないか

苗字ではなく、屋号で作ってもらえないか、との希望あった。もちろん快諾して制作することとなった。デザインは伝統的なスタイルを希望された。

ニ) 理髪店のシンボルが欲しい

無料でみんなの頭を刈ってあげたいので（もともとプロの理容師さんらしい）、床屋であることがわかるマークがあればとの希望があるとのこと。通常の動く理容室のサインポールということまではいかないが、赤青白の三色の看板を作成することにした。

これらのエピソードに共通するものを考えると、どれも表札を単なる目印として捉えてないことが見て取れる点である。

住んでもいないのに家の主の名前を掲げたいといったものや、屋号やサインポールなど仕事上のアイデンティティを表すといったものである。また、小さくてもいいから家族全員の名前をといった要望はそこに一緒に住んでいないどころか被災する前も別に住んでいたとのことが後でわかった。家そのものを失い、家族としての絆の標として表札を欲しかったのだ。いわゆるサイン計画としてのデザインとは別のものでいい。

ホ) 自慢のバイク

仮設住宅に視察に向いた際に、明るく話かけてくれた人がいらした。聞くと、結婚したばかりで、自慢のハーレーのバイクが全て流され、二人で楽しみにしていたツーリングが出来なくなったとのことである。ハーレーのほか奥さんの写真など、見せながら話してくれる。明るく喋られるだけにこちらの胸が締め付けられる思いだ。見せてくれている写真をその場で撮影させてもらい、それらの写真を元にして後ろに奥さんが乗っている様子をイラストに描き起こし、蒲鉾板8枚を張り合わせパネルのような表札を作成しプレゼントした。とても喜んでいただけたようで、後日、丁寧に設置されているところを目にすることとなった。

Miyagi University Research Journal



図 12 標札事例 (バイク)



図 13 標札設置事例 (バイク)

Miyagi University Research Journal

へ) 人気キャラクターを描いて欲しいとの希望

子どもが自分の好きなテレビのヒーローのキャラクターを描いたものを希望しているとの話をうけた。(仮面ライダー〇〇) こうしたものには知的所有権が発生しており、自分が楽しみで描いたものを表札として掲げるならいいとしても、デザインの研究室の学生が提供したとなると問題ではないか、というのが皆の見解であった。販売しているというわけではないが、クリエイターの卵として、扱いへの敬意はもつことしたいというのである。様々な方策を検討したが、最終的には、希望するキャラクターが掲載されているムック本におまけとしてシールがついているものを活用することとした。表札をデザインする際にシールを貼るスペースをあらかじめ用意しておき、表札とムック本とをセットでプレゼントし、受け取った側が自分でシールを貼って完成させるというものである。これなら、希望を満ちし、知的所有権に関しても問題は発生しないだろう。デザイン的にはシールを貼らない場合でも成立するものを目指し、また、シールを貼るという方式以外でも、当事者が手を加えることで完成させることの満足といったさらなる方向性を探れるかもしれない。

ト) 役職札の依頼

最初に関わりをもったところから、役職の札を作成してもらえないか、との相談があったとのこと。聞けば、こちらに移って安定してきたが、これまでの仕事をする事が出来ないケースが多く、みんなに何らかの役割を持ってもらい活力を与えたいとのこと。桜団地という名前から桜をモチーフに役職札を作成することとした。

これらは先に述べたように、単なるサインではなく「標(しるし)」として感じていることのほか、自分が今いることの「証(あかし)」が欲しいということなのではないだろうか、と感じられた。

研究室でやっていることは、モダンデザイン的なサイン計画とは全く違ったものであり、人の内面へと至るデザインの価値を与えるものではないか、と認識することに至った。

表札ではなく標札。プロジェクトを「標札プロジェクト」あるいは「標 sirusi と to 証 akasi PJ」として名づけることとした。

(6) プロジェクトの第三段階(被災地で回せる仕組みづくり)

仮設住宅で暮らす方々に標札をプレゼントする活動も一定の成果を得ることができ、新作のデザインの依頼を受けることもほとんどなくなってきた。頼まれれば現物を作成するのはいいといえいいのだが、本来、デザインすることが本務であり、それをただ生産することをずっと続けていることは学生にとって本当の教育につながらない。(この時期は主力が当初の学生から次の代の学生へと引き継がれる状況となっていた。)

標札プロジェクト以外にも、被災地で子どもたち対象に工作や手作りのワークショップをやってみたりはするものの、どこまで本当に役にたっているかはわからない。ひょっとして無理してこちらに合わせてくれているのではないか、負担をかけてはいないか、等へも配慮することを気にとめていた時期でもある。

「さらにデザインの在り方を追求する営みに繋がることはできないか。」その頃、皆で考えていたテーマである。

様々な人と関わる中で気がついたのは、仮設住宅に移り住んだものの、生活の基盤が失われていて、それまでやっていた仕事をする事が出来ず、ただ時間を過ごしているというケースが以外に多いというものであった。

そこで、研究室で開発した標札づくりを被災地自らがやるような仕組みを作ることは出来ないか、というアイデアに至った。

デザインは既に出来ておりテンプレートに文字情報を入力すればいいものとなっている。その作業に必要なパソコン本体とプリンターにグラフィックソフト、材料である板と貼るフィルム、デザインした包み紙と封印用のシール、壁に吊り下げるための穴を簡単にあけるためのガイドとなるアタッチメントや工具、それらを一式寄付する。そして、その作業に関わる人達に多少でもいいので作業代金をお渡しできるだけの賃金。さらに地元の森林関係者から寄付してもらっていたものを購入することで地元材の売上にも貢献できる。

事業構想学としてデザインを標榜する以上、この仕組みづくりは価値あるものに思われ、行動することとした。

最終的に、山形県のある団体が、被災地のために有効に使ってもらえることを探しているとの相談を受けて、このアイデアは実現する運びとなった。

現地にて制作の講習会を開き、前に標札をプレゼントされた地域が今度は近くの仮設住宅に住む人達にプレゼントするという事となったわけである。この取り組みに関しても新聞等のメディアで取り上げられることとなった。

(7) プロジェクトを振り返ると

以上、学生と共にゼミ生の教育ということで、デザインの活動として取り組んできた標札プロジェクトを、時系列に沿って振り返ってみた。

思いがけないことから始まった標札プロジェクトであるが、この活動を通じて、研究室の学生が得たものは少なくなかったと考えている。

この取り組みの特徴やそれらを通じて得たデザインの在り方を探る上で示唆した点をまとめてみたい。

まず、この活動が、いわゆるモダンデザインの思想の枠外にある点があげられる。規格化し量産化することをそもそも目指さず、個々の人に対して対応するというアプローチである。それは単なるサイン計画とは全く違ったものといつてよい。そこから見てとれたのは、標札は単なる目印ではなく、その人や家族の「標と証」を示すものである。どちらかという子どもが生まれた際に名前をつけ、それを半紙に書いて掲げる行為に近いともいえそうである。

その他のデザインにおいても単に機能を満たすことに注力するだけでなく、心に響き、人と繋がることを大切にすべきではないかという視点である。このことにより、より望ましいデザインへと一層の進化の道が開けるように思われる。

最初に配布となり、デザイン開発や進め方の検討で協力していただいた地域が、後年、その役割を終え閉鎖することとなった。そのことが、テレビのニュースで取り上げられたとのことで、それを見たという人から「標札が写っていたよ。」との連絡があった。録画されたものを見せてもらおうと、高齢の女性が「これにも長い間、お世話になったわね。」という手にとるシーンが挿入されていた。保護するためにスーパーなどで使う透明な袋に入れていたようで、大切に扱ってくれていたことに、驚くこととなった。このエピソードでもそうしたことが伺えるといつていいだろう。

二番目としては、これまでにない課題に対しての問題解決の方法としてのデザインのありようである。それはいくつかの層がある。川下だと、モノのレベルでは造形的な処理の仕方では対処することになる。蒲鉾板というのがそのままと望ましくなかったことを二枚合わせることで別のものに見せ、逆にそれを上手い区切りとして活用してしまうという工夫がそれにあたる。これは造形的側面での対応である。あるいは、商業的に使われているキャラクターをモチーフにしたビジュアルで標札を作ってくれということへの対応は、造形ではなく、ちょっとしたアイデアで思いを叶えるということでのデザイン解決といえよう。さらに川上になると、デザインおよび事業システムの開発となる。被災地で地場産の素材を活用し標札を作成して賃金も渡すということがそれにあたる。この延長線上にはデザインによる地場産業の育成といったことへと繋がるだろう。

デザインを問題解決として捉えた場合、こうした幾つかのレベルがあることを意識することで、より、合理的に解を導くことが可能となるように思われる。

三番目としては、デザイン教育の効果として、外部と適切に接する機会からデザインの本質に迫り深く理解するのに成果が見て取れたといえよう。上記 1 や 2 を実感として感じる教育が出来たように思われる。チームとして役割分担しての活動や実際に使われるものを制作し提供するという事は、もちろんだが、今回の場合は、通常の社会で扱うテーマではなく、未知なるものに対して取り組んだことによる発見が大きかった点が見て取れる。

現代は情報社会であり、既にやられたことを探し出し、なぞることはそう難しくないこととなっている。だが、これだと、これまでにない方法で問題を解決するというデザインの本質となる資質を養うことは難しい。どんなに小さなことでもいいので、これまでにないテーマから実践的に取り組ませることはデザイン教育に

Miyagi University Research Journal

とってプラスとなるだろう。ともすると、より高度で複雑なことにステップアップしがちなデザイン教育であるが、この小さくても未知な世界を題材にすることがより高度な段階でのデザイン教育においても有益であることを発見することとなった。こうしたことの実践には、ある程度以上のデザインスキルが身につけているという前提が必要で、そのことから、上の段階でのデザイン教育に積極的に取り入れることは有効であろう。

(8) さらなる展開として実施できなかったことなど

仮設住宅で生活をされる方に標札をプレゼントするこのプロジェクトで、実施できなかったことや、課題として残ったことをあげてみたい。

実施できなかったこととしては、この標札のうち、地元の木材を用い大きいサイズの横位置でのデザインのもの、デスクに飾るのによいという意見をもらい、販売することで、仮設住宅の方への収入となるような展開が、まず、あげられる。これは、研究室のマンパワーがそこまで充実しておらず、個人々の研究と別に取り組んでいたものであったため、仕方なかったことに思われる。

また、仮設住宅へのプレゼントの標札は、パソコンのデザインデータを外部空間用のフィルムを貼り付けることで作成していたが、このフィルムの耐用年数は2年以上という製品で、雨にさらされるなど条件が悪いと2年で役割を終えるという前提での採用であった。これは当初、仮設住宅への入居期間が2年程度と見込まれていて、そこから新居に移る際には、長期利用可能な標札のプレゼントを予定していたが、それは実現しなかった。その際には、フィルムではなく、レーザーにより木に名前を刻印することを検討していた。機材が高額ということもあり、また、それだけだと色の扱いができないため、それ以上の突っ込んだ検討へと至らなかったわけである。

これを自分の研究テーマとして取り組む学生がいたとしたらある程度の実現となり、さらに地場産業への発展を探る研究としての展開はあったかと思われるが、これらは別の機会でのテーマとして残るものとなった。

最終段階における、「被災地で回せる仕組みづくり」においては、関連団体の動きが、どうしても後ろ倒しでの進行となったため、一番いい時期を過ぎてしまった印象を持つこととなった。これは支援する立場が当初の緊急性を要する時の判断の仕方ではなく、通常的方式での決定を経ることとなったのが原因に思われた。こうした活動は時期というのが大切で、せっかくの支援であるから、緊急時と同じように、前倒しでの対応が出来たなら、より効果あったように思われる。このことに限らず、被災してまもない時期は動きが早いですが、時間がたつと、どうしても後ろ倒しになりがちである。地域づくりでタイピングは重要で、気をつけなくてはならない点だろう。

おわりに

こうした取り組みは、学生が学外に出ての実践的活動として位置づけられ、紹介されることが多い。学内で閉じこもったかたちでの学習に対する反省からくるものだろうが、そうしたかたちで、社会性を養うとかいうことだけだとするとあまり褒められたものではないだろう。その分野において、それを通じて何が発見できたかが一番重要なことだ。デザインにおいては、デザインの理論での発展につながるものが望まれる。

今回はサイン計画と違ったデザインの世界感を広げたことに一番の意義があるように思われる。モダンデザインの理論で抜け落ちてしまったものの再認識、あるいは、さらなる発展拡大である。

このことをさらに展開させるものとして、プロダクトデザインにおいては愛着あるもののデザインの在り方を探ることへと繋がるだろうし、空間デザインにおいては思い入れの宿る空間の在り方を探ることとなる。また、人との関係性のデザインやシステムのデザインに対しても同様と言える。

今後のデザインの可能性を探るにあたり、この視点は非常に重要なものとなるだろう。

デザインは学として成立しうるか、あるいは、論としてとどまるものなのか、これは、常にデザイン研究を悩ましてきた問題である。

そもそも、デザインは絶対的な真理や法則があり、一定の手続きをして唯一の結果となるものではない。

Miyagi University Research Journal

誰かが、こんなふうにやってみたらよかったよ、というものがあ、それを真似してみても広まっていくといったぐいのものである。自然科学とは別の価値観にあると言ってよい。

もちろん、ある目的を限定し仮説検証型で論文の形式を整えたり、数値化しデータを処理することで結論を得ることは可能だ。しかし、それをすることで、デザインの本質に到達することが本当に出来るのだろうか。これは多くのデザインの研究者がぶつかるジレンマではないだろうか。(出てきたものがデザインの本当の魅力から遠ざかってしまい面白くないものとなる。)

自然科学の分野での方法だけが学問の全てではない。どうもデザイン学を目指すにあたり、もっと視野を広げてみる必要があるのではないだろうか。また、デザインの本質を明らかにするために、デザイン学ならではの方法論を開発する必要があるのではないだろうか。

今回の研究は、小さな取り組みを事例としてとりあげ、ささやかな出来事ばかりではあるが、単に震災での活動記録にとどまらず、多少なりとも、デザインを学ぶ際のひとつの在り方としての価値を感じてもらい、また、そこから、デザインの本質を捉えることへと繋がった一つの例として受け止めてもらえれば幸いである。

付記

この一連の取り組みは、日本デザイン学会の学生プロポーザルの展示で賞をいただいた。また、宮城大学での学生の活動として学長賞もいただいた。

Acknowledgement

この取り組みに対し、宮城大学の学内研究費、いずみ絆活動助成金、山形県庄内ロータリークラブ支援金、の各助成をいただいたことに、感謝申し上げます

文献

[1]

D.A. ノーマン (1988) .

『誰のためのデザイン?—認知科学者のデザイン原論』

[2]

Allen Newell , Herbert A Simon (1972).

"HUMAN PROBLEM SOLVING"