

# 京都大学デザインフォーラム

須永剛司教授の講演  
『芸術のデザインから「デザイン学」を展望する』  
に対するコメント

2013年6月28日(金)

京都リサーチパーク(KRP)

門内 輝行

京都大学大学院工学研究科・教授

[monnai@archi.kyoto-u.ac.jp](mailto:monnai@archi.kyoto-u.ac.jp)

## (1) デザイン概念の拡張

### ◆ 芸術デザインの対象領域

- 生活世界の人々の営み、モノやコト

### ◆ 芸術デザインを支える議論

- 人工物の科学／ブリコラージュ／出来事・コト

### ◆ デザインする対象の拡大

- 道具／活動／社会

- Activity model (container, context, contents)

- 使うこと／経験／価値

### ◆ 芸術デザイン？

- 芸術の視点からのデザインへのアプローチ

# 21世紀デザインにおけるアートの役割

## ◆20世紀のデザイン

- アートとテクノロジーの統合
- 人工物(ハード)のデザイン
- バウハウス

## ◆21世紀のデザイン

- テクノロジーの進化: 情報・環境・生命のテクノロジー
- システムインテグレーションとしてのデザイン(社会のシステムやアーキテクチャのデザイン)
- 京都大学デザインスクール.....

## ◆記号過程(semiosis)としてのデザイン

- 一次性・二次性・三次性(アートの位置づけ)
- 創造性とは? アートの役割・位置づけ。

## (2) 対話によるデザイン

### ◆ 意地悪な問題としてのデザイン問題

### ◆ 関係性のデザイン

- 人間中心デザイン／経験中心デザイン

### ◆ 対話によるデザイン

- やって・みて・わかる
  - 実践するデザイナーのデザイン知とは何か？
  - 認知と行為、知ることと行うこと(J.Dewey)
  - 行為の中の省察(reflection-in-action) (D.A.Schön)
  - 予測不能性がデザインの核心的な性質である。
- コラボレーションによるデザイン
  - 集合的活動としてのデザイン(activity theory)

## コラボレーションによる創発的デザイン

- ◆ 複雑なデザイン問題には、横断領域的なアプローチが不可欠であり、デザインプロセスは**多くの異質な主体の「コラボレーション」**によって展開される。
  - ・ 危機的状況を克服するには、時には敵とでも手を結ばざるを得ず、そこに**競争と協調のスリリングなせめぎ合い**が生まれ、それが同時に創造の源泉ともなると考えられる。
- ◆ 創造的な活動は、個人とその人が作業する世界との関係や、他の人々との繋がりから生まれる。
  - ・ 電子メディアがコミュニケーションの道具となっている今日、社会的相互作用に対する研究はより重要性を増している。そのため、認知科学の関心は、「**個人の知**」から「**社会知**」「**集合知**」、すなわち「**社会的インタラクション**」や「**コミュニケーション**」を介した**知のあり方**へ急速に拡大しつつある。

### (3) デザイン学の構築

- ◆ 表現・創造・シンセシス(構成)と説明・批判・アナリシス(分析)の循環としてのデザイン
- ◆ システムインテグレーションとしてのデザイン
  - 領域横断的なアプローチが不可欠
  - 認識科学と設計科学
- ◆ 情報デザイン学科 / デザイン情報学科
  - 多摩美術大学情報デザイン学科
    - メディア芸術コース、情報デザインコース
- ◆ アート・テクノロジー・デザイン・社会
  - 創造性とは何か？ 創造的なデザインとは？

# 新しい学術の体系—認識科学と設計科学

- ◆ 日本学術会議では、「新しい学術の体系」が議論されている。そこでは、「あるものの探究」を主な目的として発展してきた従来の科学を「**認識科学**」(science for science)と呼び、「あるべきものの探求」を目的とする知の営みを広い意味での「**設計科学**」(science for society)と呼ぶ。

