

森村ゼミ グループ研究 ゴリゴリのデザイン第1週

事前資料・宿題その2

第1週(2007年06月06日)担当班

池戸・荻谷・小林・佐藤・ジャスティン・畑尾

1. 当日について

1-1. 当日に向けて考えていること

- ・ 発表という形式はとらない。
- ・ 班の考察はつからない。(但し、担当班各人の理解・考察・仮説・意見を、事前議論でシェアし合う)
- ・ 始めから終わりまでほぼ議論。(議論の軸は担当班の話し合いで決めます)
- ・ まとめることより広げることを優先。
- ・ 無理に一致する結論は出さない。(恐らく出ない)
- ・ あれこれと、答えの出ない問題に悩み苦しむきっかけになれば良いと思います。

1-2. 時間割

- ・ 17:00 - 17:30 ゼミ授業開始、ゼミ連絡・決め事
- ・ 17:30 - 17:40 議論の軸について説明
- ・ 17:40 - 18:20 担当班のみで議論(担当班以外の皆は聴く&メモ)
- ・ 18:20 - 18:30 質問・確認など
- ・ 18:30 - 18:40 休憩
- ・ 18:40 - 19:50 20人全員で議論
- ・ 19:50 - 20:00 撤収、ゼミ授業終了
- ・ 20:00 - 00:00 話したい人は、あれこれ話す

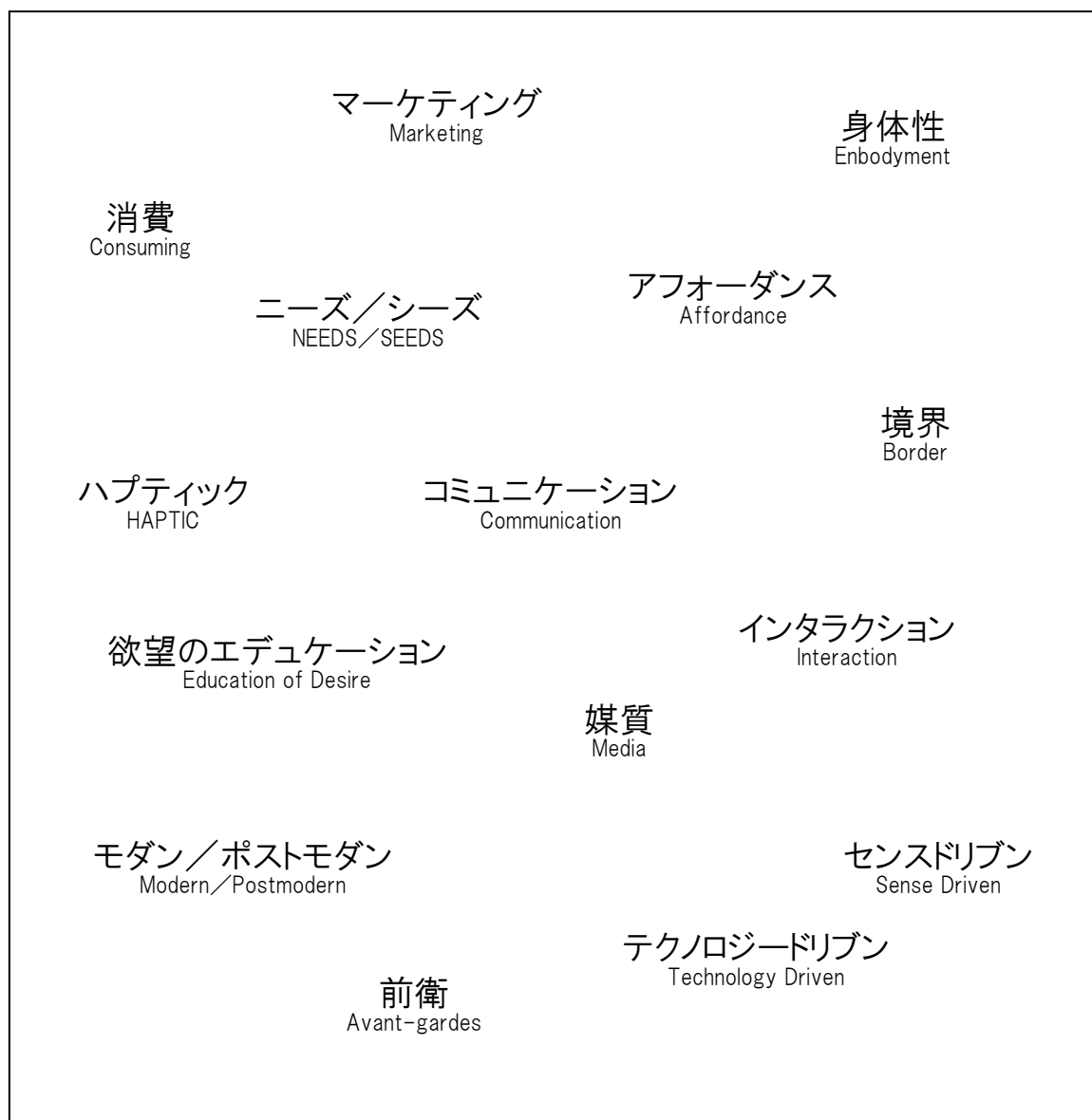
1-3. 事前資料について

- ・ 担当班がどのような議論を行っているか、事前に皆とシェアするためのもの。
- ・ 正確な理解を促すものではなく、担当班の理解を皆にチェックしてもらうためのもの。
- ・ 当日は事前資料を持参しなくても良い。(しても良い)

2. 議論の軸

「モノがヒトに寄る／ヒトがモノに寄る／その他の可能性」

3. キーワード



4. 言葉について考える

4-1. 身体性

身体とは何だろうか？ どこからどこまでが自分の身体なのだろうか？

皮膚に覆われ肉体を個体として保っている範囲が、自分の身体なのだろうか？

「自らの身体と感じられること」を「身体性」とするならば、

身体性の及ぶ範囲は、肉体を個体として保つ範囲に限定されない。

身体の境界はどこに存在するのか？ または存在しないのか？

例：

- ・ 箸先が指の延長のように感じられる
- ・ 車幅感覚
- ・ マリオカートで自分の体も動いてしまう
- ・ パーソナル・スペース
- ・ 義肢／人工臓器／コンタクト
- ・ 仲間や家族との感情の共有
- ・ メディア(テレビやネットなど)への没入
- ・ 24時間365日ケータイを携帯

4-2. 欲望のエデュケーション

原研哉提唱の、市場という畑からプロダクツを生産する営みをデザインと捉える考え方。

デザインとは樹になった実であり、良い実を収穫するためには土壌(市場・生活者が暮らしにどのような希求を持っているか＝生活者の欲望の水準)を注意深く観察し、耕さなければならない。欲望の水準は、それぞれの経済圏で生み出される製品(デザイン)の水準を反映したものであり、またその製品(デザイン)が市場の欲望の水準に反映されていくというサイクルを辿っている。製品(デザイン)を市場に送り込み、消費者の心の何かを刺激し、生活者の欲望の在り方に影響を与えていく—このサイクルを繰り返すことによって、良いデザインが生まれる環境が出来上がるという原理である。

4-3. ニーズ／シーズ

NEEDS - 必要性があること。需要。ニーズ。

SEEDS - どこに必要なになるか未知な技術。シーズ。

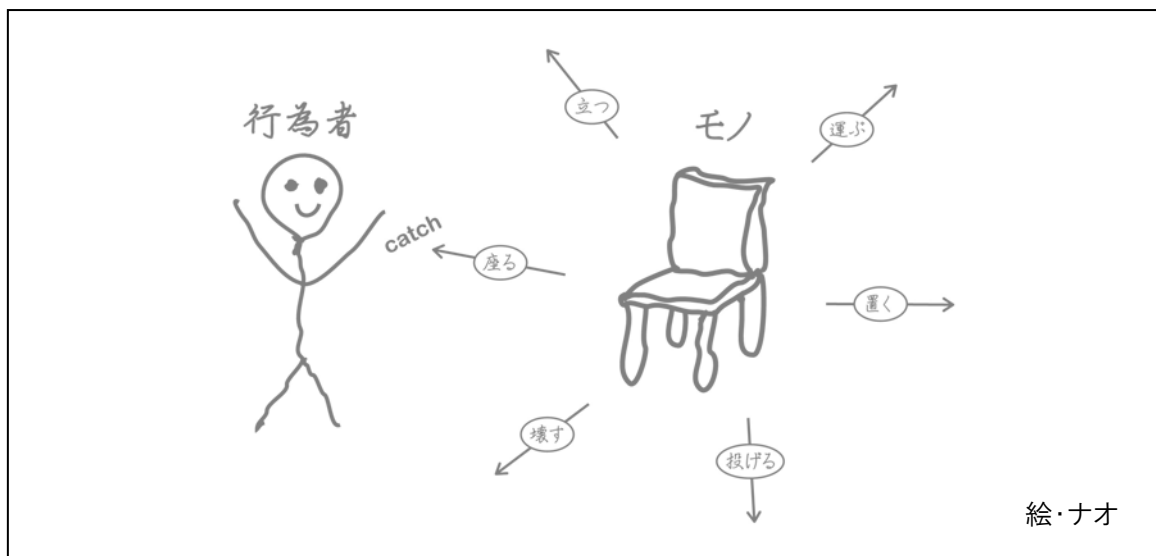
4-4. 人間工学

ものや道具を人が自然な動きや状態で使い易く設計する工学のこと。

4-5. アフォーダンス

1966年にジェームズ・J・ギブソンが自著の『生態学的視覚論』で提唱した、「afford(～をさせる、～できる)+ance」の造語。

アフォーダンスとは、「行為者とモノとの物理的な行為の関係性」である。



行為者とモノの間には、上図のように常にあらゆる行為の関係性(アフォーダンス)が存在している。例えば人とイスとの間に「座る」という関係性がある場合は、「イスが人に座ることをアフォードしている」と捉える。無数にあるアフォーダンスの中から人がイスを見て「座る」という行動をとるのは、そのときに行為者が「このイスに座ることができる」という関係性を選択したからである。この選択はまわりの環境から影響されている。

4-6. HAPTIC (原 研哉)

人間の五感(視覚、聴覚、味覚、嗅覚、触覚)の相互関係から未知の感覚を広げようという考え。
原研哉は HAPTIC を「五感を喜ばせる」という意味づけで使っている。

例:

- ・ 本物の果物の皮(視覚、触覚)とジュースのパックになった果物の皮(視覚、触覚)に対する困惑や戸惑いによって生じる感覚
『ジュースの皮』 深澤 直人
- ・ 見た目(視覚)と実際に下駄をはいた時(触覚)のギャップのような新たな感覚
『下駄』 挟土 秀平



4-7. ハプティック

語源: haphe, haptesthai ギリシア語

意味: touch, contact

haptic は専門用語のため、一般的には touch や sense of touch を使う

類義語: tactile(触覚の・触知できる)→皮膚を媒介とした体外的触覚

例: ザラザラ感・モノに触れた時に感じる温かさや冷たさ

kinesthesia(運動感覚)→関節や筋肉等で感じる体内的触覚

例: 肩の凝り・筋肉に力を入れている感じ

元来 haptic とは、「触覚的な」や「触覚を用いて感じる」、「触知」といった、触覚にまつわる事象を指す。つまり「おなかが張っている感じ」といった体内触覚(kinesthesia)も、「人に叩かれた時に痛みを感じる」といった体外触覚(tactile)も、双方含むのが haptic である。

ここで原研哉のいう HAPTIC との差異を、確信は持てないながらも述べておくと、元来の haptic は触覚に関するすべてを意味し、原の HAPTIC はその中でも触覚とその他の感覚との関連性に着目しているといえる。

4-8. テクノロジードリブン／センスドリブン

テクノロジードリブン — テクノロジーが世界を動かしている状況。デザインも、科学技術が生み出したものをいかに実生活に活用できるか、という視点でテクノロジーと向き合ってきた。

例: ウェブデザイン、CG、電卓、ワープロ、携帯電話、など

素晴らしい便利な技術を使った製品がたくさん作られたわけではあるが、そのためにやらなくなった動作がたくさんある。(計算・筆記・料理などを行わなくなってきてはいないか?)それらによって我々の感覚や叡智や感受性は鈍くなってきているのではないか。

センスドリブン — 感覚が世界を動かしている状況を考えてみる。元来テクノロジーが台頭する以前は、感覚を基軸に存在価値をはかられてきた。

例: 檜風呂→檜の良い香り、お風呂に入るとぬるぬるとする表面のぬめりが気持ちいい。

この例のような感覚に先導されて作られた。

感覚からテクノロジーに、世界を運動させるモチベーションが変わると、使わない筋肉が萎えていくように人間の感覚は退化をし始めていかないだろうか。感覚を積極的に活用し、世界をより豊かに堪能しようという考え方。

5. 宿題その2

5-1. 当日に向けて考えてくること

- ・ 「キーワード」として挙げられている言葉について考えてくる。
- ・ 身体の境界はどこにあるのか(ないのか)を考えてくる。
- ・ 技術の進歩によってヒトが得たもの／失ったもの(落としてきてしまったもの)を更に考える。

※ 考えたことはメモに残し、必ず当日持参してください。
皆で議論をするときのネタにします。

5-2. 読書(できれば読んできてほしい…)

- ・ デザイン言語2.0の中で、各週に割り当てられた担当部分。
- ・ デザイン言語2.0 HAPTIC の部分。(P.85-128)

※ 原研哉自身もHAPTICの定義をしっかり定めておらず、あいまいな部分があり、文章で定義することができない。各自で読んでイメージをつかんできてほしい。