

ステークホルダそれぞれの「思い」の連鎖としてデザインプロジェクトを捉え直す Reconsider the Design Project as a Chain of "Wants" of Each Stakeholder

原田 泰†, 南部 美砂子‡
Yasushi Harada, Misako Nambu

†株式会社デザインコンパス, ‡公立はこだて未来大学
DesignCompass Co., Ltd., Future University Hakodate
dig.haraday@gmail.com

概要

本研究では、デザイン専門家がプロジェクトの中で専門性を発揮する方法を探っている。独創性や再現性の問題に着目し、デザイナーと周囲のメンバーの相互作用を重視した分析・考察を行った。関係構築と主体性の喚起がプロジェクト推進に重要であり、そのためにはプロジェクトの開始前と終了後のメンバーの関係性や活動にも注目した。プロジェクト単位ではなく、ライフワークとしてデザイン活動を捉えることがデザインの専門性を捉える手がかりと考えられる。

1. はじめに

ものづくりやデザインについての研究は、最終的に出来上がった成果物を客体化し、そのものやこととしての評価や制作過程の質（新規性や必然性など）について言及される場合が多い。しかしこのような研究成果が、再現性があり、一般化して理論として活用できるかという点、そう簡単にはいかない。ひとつ一つのデザインプロジェクトは、まず前提としてオリジナリティが求められており、後続のプロジェクトは前例とは異なる道を探らなければオリジナリティは発揮できない。また、出来上がった成果物の評価はその場限りのものであり、その評価が永続的に続くわけではない。成果物が社会に出ることで社会も変容するので、たとえその成果物によって目指していた目的や課題が解消されたと考えられても、その結果新たな課題や目的が生まれ、メンテナンスや改良も含め、次の成果物に向けて新たなデザインプロジェクトを始めて、継続していくしかない。

ヒット商品の多くは、計画的な課題解決から生まれたとは言いがたく、類似商品が市場に出回るとは再現性と言えなくもないが、これらも含めて市場ニーズが満たされれば、その商品は寿命を迎え、歴史から消えていく。

「どうやったらデザインできるのか」をイノベーションや製品開発と捉え、デザインされたものやこととなり

たちを客体化して、それをデザインの理論や手法として捉えようとすると、上記のような閉塞感や矛盾のループに囚われてしまう。

2. 活動構成型デザインアプローチ

筆者らはこれまでのデザイン研究から、「活動構成型デザインアプローチ」というデザインプロジェクトの捉え方を見出した [1]。これは、ひとつ一つのものづくりの過程や結果でなく、コミュニティの中でのデザイナーの振る舞いに注目し、デザイナーがコミュニティの中に徐々に入り込み、コミュニティメンバとの信頼関係を少しずつ深めながらプロトタイピング的にもものづくりを続けていくことで、コミュニティの中に自身の居場所を作り、他のメンバも徐々にものづくりに参加し、メンバの多くがデザインに関わるようになっていくという、長期的なプロジェクトの変化に注目して「どうやったらデザインできるのか」という問いの答えを探るものである。

この視点からデザイン活動を捉えると、何をどう作るかを定める要素として、誰が誰と組むかというプロジェクトメンバのあり方が大きく影響していることがわかってきた。あるひとつの課題をきっかけにデザインプロジェクトが始まっても、そのテーマに取り組むコミュニティのあり方、主催者、参加者などの違いによって、出来上がるものやことのかたちは大きく異なる。これが、活動構成型デザインと名づけた所以でもある。したがって、「どうやったらデザインできるのか」という問いに答えるためには、さまざまなデザインプロジェクトにおいてステークホルダがどのように絡まりながら活動を続けているかを活動記録として収集し、これを読み解くことによって自分事化する仮体験として身体化することでデザインの「知恵」として吸収していく必要があると仮定した [2]。こうして得た「知恵」を、次のデザインプロジェクトに応用できるはずである。

3. 「森の明和電機」プロジェクト

本稿では、デザインプロジェクトの事例の一つとし

て、「森の明和電機」プロジェクト（以下PJ）と名付けられた、北海道の地域材である道南スギを利用した新たな作品（製品）の制作（開発）について報告する。「地域材を活用したものづくり体験のデザイン」は、このPJを主催した情報デザイナー（筆者、以下デザイナー）が数年前から取り組んでいるテーマであり、これまでも木育キットの開発や木工おもちゃの試作などに取り組んでおり、今回もその一環と位置付けることができる。今回のプロジェクトは、デザイナーが主催し、世界的なメディアアーティストである「明和電機」と、旭川から函館に移住して開業した家具工房「くら cra」を主催している家具職人という、バックグラウンドや活動の方向性が全く異なる二人のモノづくりの専門家をチームに招いて開始した。COVID-19 禍の外出自粛期間の活動であったため、対面での直接的な打ち合わせは叶わず、オンラインミーティングと試作品や図面の送り合いによって、PJは進められた。

PJの実働期間で完成したのは、「ゴムベース」という木製電子楽器である（図1）。

「ゴムベース」は、木片に巻いた輪ゴムを弦として、ピックアップで振動を拾い、アンプを通して内蔵スピーカーや外部スピーカーから低音を奏でる。低音楽器は構造上大型になりがちだが、ゴムベースは鞆に入れて携帯



図1 完成したゴムベース

できるほど小型で、文庫本サイズで保管できる。製品としての販売はもちろんだが、自分で組み立てたりカスタマイズしたりすることを前提として設計されている。

4. 開発プロセス

開発プロセスとチームメンバーの関わりとを図2に示す。

図の横軸中央をデザイナー（以下D）の活動とし、アーティスト（明和電機、以下M）の活動を上側、家具職人（くら cra, 以下C）の活動を下側に示した。それぞれの発信した情報（主に表現）を●で表現し、その流れや連鎖を線で結ぶことで連続性を表現している。DがMとCに交互にパス（表現物やアイデア）を出しながら成果物に収束させていく活動構成的なプロセスが表現された。

本プロジェクトは大学の特別研究費と学外の補助金を利用して実施したため、2021年度内に成果を出すことが制約であった。これらの活動資金が確定し、DがMとCにプロジェクトへの参加を依頼したのは2021年5月で、まだCOVID-19 禍中の外出制限期間であり、対面でのプロジェクト実施は叶わず、具体的な実践スケジュールを立てることも難しい状況だった。

このような状況でそれぞれ個別の活動に追われ、第1回のオンラインミーティングを開催できたのは、外出規制が緩和された2021年9月である。残された時間の中で、三者がどこか一ヶ所に集結し、イベント的にワークショップを実施して、強制的に成果を導き出す方法も取れなくはなかったが、COVID-19 禍ならではのデザインの進め方もあるはずで、今回はあえてこの状況に身を委ねて状況的にプロジェクトを進めようというDの判断で、オンラインでの対話を中心におきながら

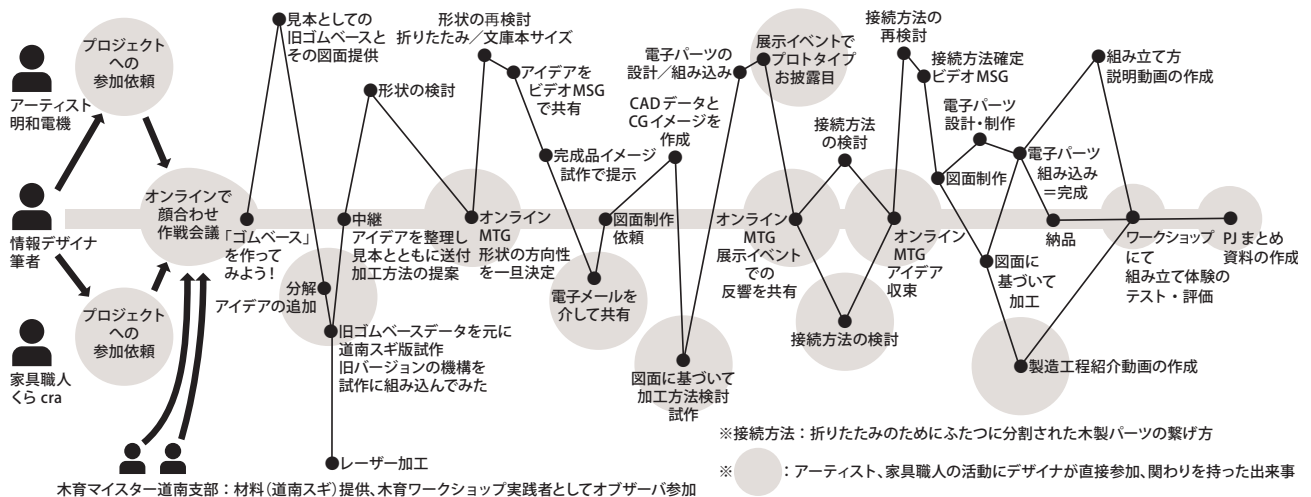


図2 開発プロセスとチームメンバーの関わり

PJを進めていくこととなった。

初回のオンラインミーティング(以下MTG)では、まずDから、明和電機の名前を借りて道南スギという地域材を生かしたワークショップキットとしても使える製品を開発し、木育などの活動に活かしていきたい、という趣旨を説明した後、お互いのものづくりに関する興味やスキルを紹介し合い、どんなものづくりができそうかを話し合った。その流れの中で、木製でシンプルな筐体を持つ「ゴムベース [3]」という明和電機の作品が話題に上がり、これを基に新たな木製電子楽器を作ってみようという方向性が定まった。

残り時間は限られていたが、活動構成型デザインアプローチの実践事例とするため、あえて日程やプロセスについてあらかじめ明確な計画は立てず、MTGを開く度に次のステップと期限を設定する方法で、開発を進めていった。

2019年1月に構造確定、2月に図面を基に最終版の制作とワークショップキットの制作、3月にワークショップ用「ゴムベースの作り方」映像制作と制作ワークショップの実施まで漕ぎ着け、なんとかプロジェクトの一旦のゴールに辿り着くことができた。

4. デザインプロジェクトのかたち

このPJは課題解決でも、ニーズに基づいた汎用品の開発でもなく、明和電機ファンの一個人である筆者が、自分の欲しいモノを明和電機と家具職人の技を借りて実現する、という構造になっている。「自分の欲しいモノ」と言っても具体的なかたちのイメージではなく、筆者が明和電機と一緒に何か新しいモノを作りたいという「思い」、明和電機の一員になったつもりでものづくりに関わりたいという「思い」を実践に移し、当初はまだかたちになっていない何かを生み出す活動をめざした。結果として、PJメンバーが筆者の熱意に共感して集まり、各フェーズでそれぞれが主体的に開発に取り組み、パスを回しながらPJを推進し、ひとつの区切りとして「作品＝製品」を完成させ、社会に発信する直前の状態まで持っていくことができた。

図2では、筆者がパス回しをコントロールしながら、二人の協力者の仲介をし、自分のイメージを具現化していく作業プロセスのようにも見える。しかし、実際には3人とも、受け取ったパスをそのまま作業指示的には受け取らず、自分なりの解釈を加えてなんらかの表現に落とし込み、パスの意図を発展させたものを次のパスとして打ち出す、という表現による対話が起こっ

いた。これは、少なくとも筆者にとってはとても心地よいものづくり体験となった。MとCのものづくりに対する姿勢を目の当たりにし、自分もそうありたい、あんなふうに取り組みたい、と強く感じた場面がいくつもある。新たなプロダクトを生み出すプロジェクトは、デザイナーが技を磨き、知恵を蓄える機会にもなっていた。

一般的な工業製品開発・研究では、最終フェーズで製品の評価を行い、市場に出す前に「売れる」というエビデンスの提示を求められがちである。しかし本PJではそれは必要ないと考えた。プロジェクトの問いは、「どうやったら作れるか」であり、「できたモノはよいものか」という問いはもともと用意していない。また、いったん完成品とはしたものの、ひとまずの区切り、という程度のタイミングであり、この先の発展も意識した開発を進めてきた。実際、Mは完成したプロトタイプを元に自身の工房で回路の見直しやパーツの変更など、「明和電機」ブランドとしての発売に向けて活動を続け、次年度初夏に発売されることとなった。発売後はSNSにも購入者の演奏動画が多くアップされている。明和電機主催のワークショップ用のキットが用意されたり、ゴムベースの機構を応用したコラボ製品なども生まれている。新たな価値を社会に発信するプロジェクトとしては、大成功といえるだろう。

DとCとしても、この成果を踏まえて新たな野望が生まれ、今回開発した「道南スギ版ゴムベース」を雛形とした「ご当地ゴムベース」シリーズ展開として日本全国の杉の生産地の協力を得て、各地域の杉材や他の樹種を使った「ゴムベース」の試作を行ったり、木育ワークショップでの「ゴムベース」制作体験、オリジナル形状のゴムベース制作、ゴムベースに続く新たなゴムベースに続く道南スギ製明和電機ブランドの作品／製品開発への協力依頼などと展開しつつある。

5. デザインプロセスからの考察

このPJは、COVID-19禍でコミュニケーションに大きな制約が課せられていたにもかかわらず、デザイナーにとってはとても楽しい、心地よいものづくりの体験となった。その要因について考えてみると、PJを主催したデザイナーが、PJ開始前に関係者との共創体験がすでにあり、PJが一段落した後も発展的に次の展開に続いていることが重要と考えている。図2に、このようなPJ以前のメンバーの関係性と、上記のPJ終了後の展開を描き加えたものが図3である。

図の左側には、これまでの筆者と明和電機との関わ

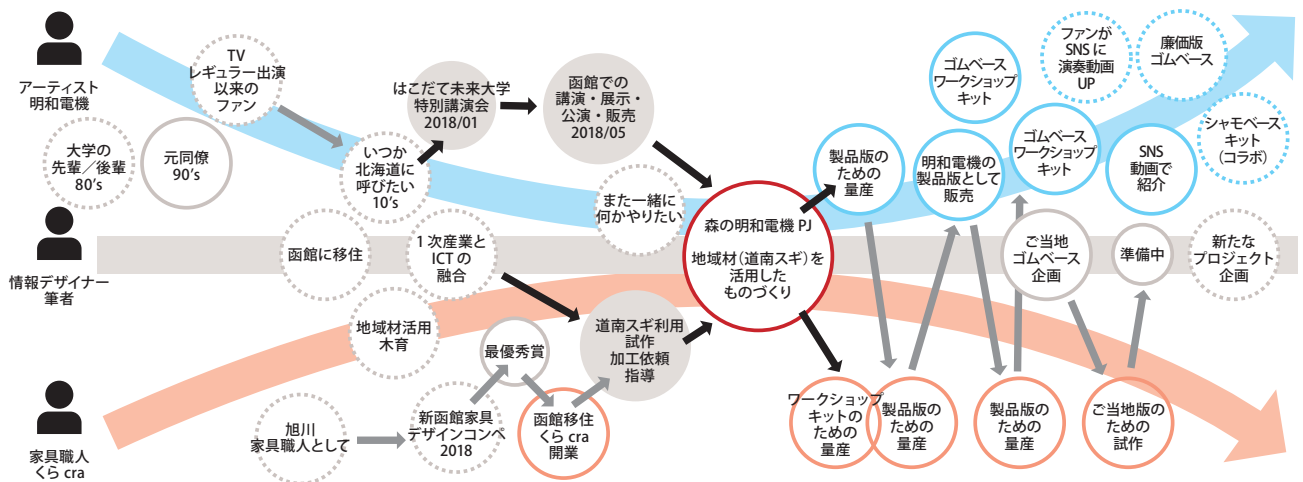


図3 プロジェクト開始前のメンバーの関係性とプロジェクト終了後の新たな展開

り、くら cra との関わりを示した。

明和電機に対しては、単にファンであるだけでなく、大学・学部の先輩後輩として応援する気持ち、自身の担当する学生たちにメディアアーティスト、ものづくりのプロと出会う機会を作りたいとその機会を探ってきた。そして2018年にやっと、函館に招待することができ、学生も巻き込んだイベント的なプロジェクトを共催することができた。

くら cra 代表の鳥倉真史氏は、筆者も審査に関わったデザインコンペで最優秀賞を取ったことがきっかけで、函館に移住して家具工房を開業した。移住のきっかけを作った責任も感じて、仕事やものづくりについて日常的に関わりを持つようにしてきた。

今回の「森の明和電機PJ」は、一人のファンが突然始めたのではなく、ここまでの関係性の醸成期間を経ながら、状況的に立ち上がってきた活動であると捉えたい。だからこそ、制約の多い活動の中でもそれぞれが主体的に、自身の持てる技を發揮しつつ、相手のことを立てながら、その先の表現を探っていき、またプロジェクトの終了が全ての終わりではなく、むしろ常に次の展開を意識しながら表現活動の対話を続けることで、ひとつの作品の形に収束することができたのだと考えられる。

6. 成果と今後の課題

本プロジェクトでは、PJメンバーが筆者の熱意に共感して集まり、各フェーズでそれぞれが主体的に開発に取り組み、パスを回しながらPJを推進し、PJの節目にそれぞれの道に戻っていく、という関わり方を捉えることができた。また、これを実現するにはそれまでの関係づくりもプロセスの中に取り込む必要があり、成果を実感するには、プロジェクト終了後の展開やメン

バーの関係性の変化も追う必要があることを示すことができた。これをあえて概念図にすると、図4のよう

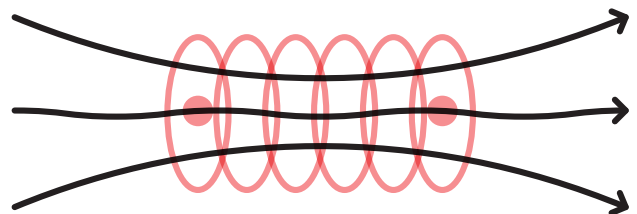


図4 デザインプロジェクトのかたち

な形になるだろう。

これは、デザイン手法の形式ではなく、デザインプロセスの中で何が起こったのかを捉えるための地図のようなものである。今回の事例から、工業製品やソフトウェア開発で一般的とされるデザイン方法では説明できない事例の一つとして、また、大学などで研究的に行われる架空のデザイン手法のように一つの事例からいきなり抽象化して手法化するような早急な結論ではなく、新たなデザインアプローチとしての可能性を呈示できた。

本研究は、公立はこだて未来大学特別研究費およびほくとう総研地域活性化連携支援事業の補助を受けて実施された。

文献

[1] 三野宮定里ほか, (2021) “課題解決型デザインから活動構成型デザインへ 実践者視点からのデザインプロセスの省察” 日本デザイン学会 第68回春季研究発表大会梗概集, pp.4-5.
 [2] 原田泰ほか (2022) “デザイン, 街に出る 10: ローカルなデザインをデザインする” 日本デザイン学会 第69回春季研究発表大会梗概集, pp.88-89.
 [3] 明和電機, (1995) ゴムベース, <https://www.maywadenki.com/products/tsukuba/gumbass/>