

氏 名	ます 増	やま 山	かず 和	お 夫
学位(専攻分野)	博 士 (学 術)			
学 位 記 番 号	博 乙 第 46 号			
学位授与の日付	平 成 8 年 11 月 25 日			
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 2 項該当			
学位論文題目	デザイン制作における原点についての研究——デザイン・プロセス と「問題提起」——			
審 査 委 員	(主査) 教 授 吉 積 健	教 授 木 村 光 佑		
	教 授 太 田 喬 夫	京 都 大 学 教 授 宮 島 久 雄	九 州 芸 術 工 科 大 学 教 授 古 賀 唯 夫	

論 文 内 容 の 要 旨

本論文は、デザイン制作の原点として、デザイン・プロセスにおける「問題提起」の意義に注目し、その重要性を確認している。これまで、デザインにおけるコンピュータの援用に関する研究は、主として製図法、つまりコンピュータ・グラフィックスの技法にかかわるものであり、デザイン・プロセスのいわば最終段階に集中していた。現代のデザイン制作のアンバランスを解消するために、本論文ではデザイン・プロセスの原点に関心が向けられる。そしてその原点に、最も創造的なデザイン・プロセスとしての「問題提起」を位置づけ、デザイン制作におけるコンピュータの新たな適用の方法を提案している。

人が何か「こと」を行おうとするとき、何を「問題」として取り上げるかは、そこで為そうとしている「こと」の本質にかかわっている。デザインの行為もまた、何らかの問題を解決するプロセスであり、その行為の成果は「問題」の提示の仕方に依存している。この「問題提起」をデザイン・プロセスにおける単なる一段階としてではなく、デザイン制作における最も創造的なプロセスとして捉え直し、全体のデザイン・プロセスのなかに位置付けようとするのが本論文の主たるテーマである。

従来の「もののデザイン」についての論議では、「問題」は達成すべき性能仕様など、すでに与えられた条件として想定されている。その場合、本論文で検討される「問題提起」は、デザイナーが担当すべき事柄とは見做されていなかった。本論文ではこの「問題提起」においてこそ、デザイン活動の意義が積極的に見い出されるという前提のものに、現代社会の要請に応えうる新たなデザイン概念を、事例研究を通して考察している。

本論文は、次のような四つの章から構成される。第1章では、現代のデザインを取り巻く状況について、伝統的な「工芸」から工業生産時代のデザイン、そして現代に至るデザイン概念の推移が検討され、現代社会に要請されるデザイン概念の輪郭が示される。第2章では、デザイン制作の原点が確認され、「問題提起」とそのプロセスの重要性が指摘される。第3章では、新たなデザイン概念の構築とデザイン・プロセスの提案がなされ、現代社会の要請としてのデザイン概念が検討される。そして第4章では、問題状況の構造分析とその方法が提案され、その方法の有効性が次のような四つの事例研究によって検証される。まず事例研究(1)では、自転車交通に関わる問題状況の構造分析と「問題の構想」について、次に事例研究(2)では、業務形態の現状分析と「問題の構想」について、事例研究(3)では、市街地に設置されるパーキングタワーについての要求事項と「問題の構想」について、そして事例研究(4)では、歯科用「任意軌道パノラマ X 線撮影装置」について、それぞれ検証される。

以上、本論文では、デザインの創造的メカニズムを究明するために、デザイン制作の原点が検討されるとともに、デザインに対する社会的要請に応えるための方法論が提案され、事例研究を通して検証される。

つまり論文の前半で、デザイン制作の原点として「問題の構想」の重要性とその方法が明らかにされ、「問題提起」にデザイン制作の意義が見い出されることを論じている。そして論文の後半部分で、デザインの領域拡大に対応する新たな方法論が提案され、コンピュータの援用による問題状況の構造分析の方法が、四つの事例研究を通して検証される。

これまでの生産部門では、道具、機器、装置などを対象とするデザイン制作は、科学技術の所産である「もの」を造形的に評価し、その新たなかたちを提案することを中心に実践されてきた。他方、デザインという語は、さまざまな分野で使用されるようになり、個々にその重要性が指摘されながらも、それぞれの間に統一的な基盤を見い出すことができなかった。そのような状況の中で、本論文は「問題の構想」の意義を明らかにし、その具体的方法を提案する。それは単に問題提起の仕方、方法を検討することにとどまらず、デザイン製作の原点を再確認するとともに、その領域の拡大に対応しうる新たな方法論を提案し、検証している。

論文審査の結果の要旨

本論文では、デザイン制作の原点を、問題状況の分析に基づく新しい目標の設定と、解決すべき「問題」の創造的な構想に位置づけている。このようにデザインの基盤を、「問題」そのものの創造的な構想に結び付ける論点は、デザインの視野を単に物的な「もの」に限定せず、芸術文化あるいは社会システムにまで拡大する。その点にわれわれは、現代デザインの閉塞状態からの脱出を期待することができる。さらに、問題状況の構造分析のために開発されたプログラムは、不透明な問題状況の構造を透視する手順を提示するとともに、デザイン制作へのコンピュータの援用に新たな道を切り開いている。

モダニズムの造形思想に依拠する近代デザイン、つまり1920年代にはじまる、もはや歴史的と見做されるデザイン制作においては、「フォルム」ないしは「構成」の概念がその中心的基盤をなしていた。しかしながら、そのような空間概念は電子的な情報化時代の進行とともに、1970年代に入って急速に風化する傾向にある。一方、本論文において提出された、問題状況の構造分析の方法には、記号学における構造分析の方法へと合流する接点を見い出すことができる。したがって本論文の構想は、情報化時代の、先進的な記号学における構造分析の方法を参照することによって、今日のデザイン現象についての、より精緻な研究へと展開する可能性をはらんでいる。とくに、デザイン制作と芸術制作の共通基盤としての新たな創造的メカニズムが、記号学的な構造分析、等の援用によって示唆されることになる。

現代芸術や現代デザインの動向においては、「コラージュ」ないしは「異種混交性」の概念が、「フォルム」や「構成」の概念に置き替わる。この新たな空間概念を解明するものとして、本論文において提出され検証される構造分析の方法は、現代デザインの成立基盤である創造のメカニズムの究明に十分に威力を発揮するものと期待できる。本論文の四つの事例研究にとどまらず、多様な事例研究の今後の地道な重ねが、本研究の構造分析の方法をさらに普遍化し、厳密なものにすると考えられる。したがって本研究は、今日のデザイン領域の拡大に柔軟に対応し、貢献し得るものであると判断できる。

本論文の主たる論点は、査読制度のある学術雑誌である意匠学会誌『デザイン理論』及び日本デザイン学会誌『デザイン学研究』に、合計四編掲載されており、そのうち三編は単著であり、一編は申請者が筆頭著者である。

以上を踏まえて、本審査委員会は全員一致して、本論文が本学の博士（学術）の学位授与に値するものと判断した。