

デザインによる集合知の確立 その4
現場の実践体験を通して検証するデザイン力
Establishment of Wisdom of Crowds by Design- 4
Verification of Design Power by practical Experience

(キーワード：アブダクション，ユニバーサルデザイン、マネジメントオブデザイン)

(KEYWORDS : abduction, universal design, Management of Design)

和田精二 (湘南工科大学)

1. はじめに

ユニバーサルカヌーと命名した研究を始めて5年が経過した。本研究はデザインの潜在力検証を目的としてスタートしたが、地域社会や行政、企業等との関係が緊密化、多重化するにつれ、研究の目的や方法に変化が生じてきた。現時点における兆候として、仮説・検証は現場の経験情報が頼りになる、研究方向を左右する発見は現場で起こることが多い、直感がアブダクションを刺激する、研究の目標・目的が時間の流れの中で変化する、最初の計画にこだわるよりもプロセスの中で方向修正するほうが適切なこともある、相手が変わることもあれば相手の影響で自分が変わることもある、やってみなければ分からないというも方法論としてあり得る、等々が挙げできた。

2. 研究方針の変更

ユニバーサルカヌー研究は、大学に隣接する県立公園の小池を活用、高齢者・障害者・児童を含む誰もが楽しめるカヌーとその環境の実現・普及を目指す試みである。工場生産したカヌー約15艇を投入し、毎週末の体験会を料金徴収方式で実施してきた。本年度前半で1500人以上の体験者を数えた。カヌーの専門家と接触するうちに、当初イメージしていた高齢者・障害者のためのカヌー研究に児童専用カヌー研究を加えた。ユニバーサルカヌーの定義はカヌーの構造に起因するため矛盾はないが、弱者のためのカヌー研究に一般児童のためのカヌー研究が加わったとき、弱者のためという社会的意義が薄まったためか、障害者支援を社員のモチベーション向上にしてきた産学連携先を説得することができずに袂を分かつことになり、学内でも不協和音が発生した。われわれが目にしたのは、5歳から8歳までに成人を100としたときの80%の平衡感覚や巧緻性が形成され、12歳で成人並みの能力に達するというスキヤモン曲線論である。スポーツ科学分野の国際的権威者からも児童の身体性向上に対するカヌーの効用を計測可能というアドバイスを得ている。高齢者・障害児のためのカヌー開発と一般児童の身体能力向上を目指すカヌーを比

較したときにどちらに価値があるのか。世の中に正解はいくらでも存在する。結果的に、両方を併行開発することにした。一方で障害児のためのカヌー広場構想実現が困難であると気付いたときに、一般児童のためのカヌー広場構想をカヌー協会の支援を受けながら実現した上で、その広場の一部を障害児たちのスペースとしてシェアし、結果的に彼らの環境を創出させるという方法論がうまく機能しマスコミが大きく扱う結果となった。

3. 時間と共に変わる発想

これまで4年間の研究は全て公園の池やプールを現場とし、現場、現物、現実の三現主義という実践知を論理分析的な判断や机上における意思決定ツールよりも優先させてきた。観察データの分析はこれからであるが、前述したように当初の目的が変化したことは今回に限らない。ハードの領域は予測が立てやすいが、ソフトの領域はやってみなければ分からないことが多い。目標のズレが生む矛盾、対立、パラドックスの中で目標変更を余儀なくされた。本プロジェクトは、行政、企業、商社、団体、住民、大学、NPO等々多様にして多彩な人脈に支えられて進行しているため、相手が変われば目標や目的に狂いも生じる。よくよく観察すれば、相手に影響されて自分も変わる。朝令暮改をよしとした企業時代と違い、大学という環境下で自分を変化させることには戸惑いがあるが、本研究は多分に社会ムーブメントの色彩が強いため、許容の範囲と理解している。

2. まとめ

上記の葛藤の中で出会ったのが、時代の変化を乗り越える競争優位には結果の重要性よりもプロセスそのものを動的に扱うことができる能力が重要であるとするプロセスパラダイム論であった[1]。動いている現在をプロセスとして扱って行動することに注目するこの論は今後の研究を推進する上の理論的支えとして寄与するものと考える。

参考文献

[1] 館岡康雄 利他性の経済学 新曜社 2006