

違和感を手がかりとしたシステムデザインマネジメントに関する考察

System design management using a sense of incongruity

(キーワード：違和感，システムデザイン，デザインマネジメント)

(Keywords: incongruity, system design, design management)

坂口和敏 (山口大学)

1. システムとしてのデザインマネジメント

建築やサービスといった複雑なシステムは、ビジネスや技術などのレベルが異なるさまざまな要求を満たす必要がある。システムデザインは要求に対して異なる視点で設計を行い、最終的に提案するシステムが想定されるすべての要求に対して適合しなければならない。複数の視点には見え方があり、システムは多視点によって構成される組織である。あらかじめ全体像が明確でないシステムをデザインするには視点を切り替えながら設計を行う。しかし、ゴールイメージ（構想）がなければ設計に終わりが無い。つまり、目的とする構想が先に頭の中に存在し、構想をさまざまな視点から具体化するプロセスが設計であるとする。しかし、このような構想と設計の考えに基づきデザインをマネジメントする方法はいまだ明確になっていない。そこで本研究では頭の中で思い描いたゴールイメージ（構想）に対して視点で具体化したものに「違和感」が生まれることに着目した。デザイナーは形が文脈に適合していない場合に違和感を感じる事が指摘されている[1]。これは頭で思い描いている構想に対して設計が適合していないことを自覚していると考えられる。もしこの違和感を管理できれば反復やピボットも管理できる。このような背景から本稿では違和感を手がかりとしたシステムデザインマネジメントについて考察する。

2. アーキテクチャ

建築家は建築を取り巻くさまざまな文脈と形の適合について過去の経験や知識に基づき構想する[2]。建築設計では建築家の頭の中にある先行イメージに基づき模型や図面を作成して、外部要求が満たされる設計を行う[3]。同様にサービスデザイナーは図1に示す可視化手法を使って構想したサービスを各視点で設計し、構想と設計の不適合を解消する。

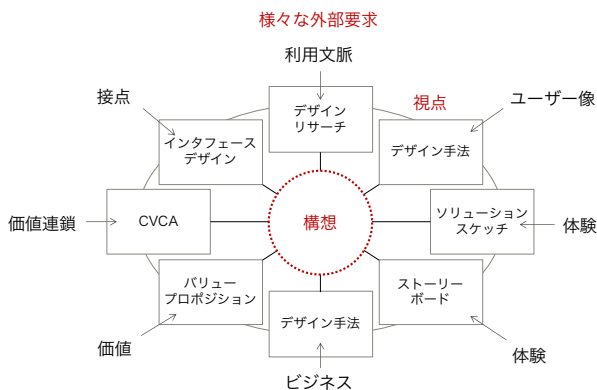


図1: アーキテクチャ設計としてのサービスデザイン

3. システムにおける秩序と制約

システムには秩序と制約が存在する。ビジョン構築に至るプロセスでは秩序と制約間で適合していない場合は不適合を認識し、修正することを論じている [3]。この際に手がかりとしているのが秩序と制約の間の違和感である。しかし、違和感が何かを定義することは難しい。

4. 各視点からの見え方

システムをさまざまな視点から可視化するためにデザイン手法を活用する。ビジネスであればビジネスモデルキャンバス、UXであればジャーニーマップやストーリーボードなどである。重要なことは違和感に基づいて修正を繰り返すことである。

5. 違和感を手がかりとしたシステムデザインマネジメント

図2は構想と各視点のデザイン手法の関係である。違和感の対象となる時は以下の3点である。

- ① 構想に基づきデザイン手法による可視化した時
- ② デザイン手法間の整合性を調整した時
- ③ デザイン手法に基づき構想を描き直す時

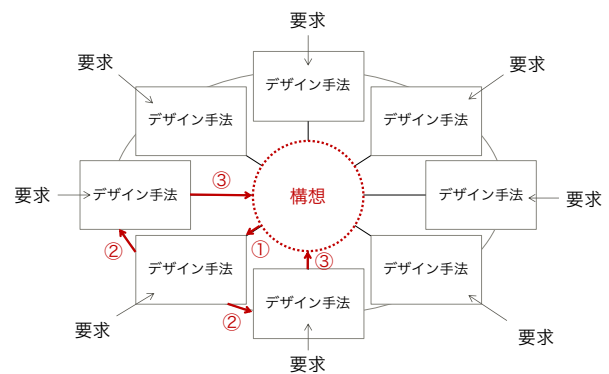


図2: 違和感を手がかりとしたシステムデザインマネジメント

6. まとめ

本研究ではアーキテクチャ設計を引用して、違和感を手がかりとしたシステムデザインマネジメントを説明した。

7. 参考文献

1. クリストファー・アレグザンダーら，2013，形の合成に関するノート/都市はツリーではない，鹿島出版会
2. 坂口和敏，2020，アーキテクチャの観点に基づくデザイン制約に関する考察，第22回日本感性工学会大会
3. 坂口和敏ら，2022，場の秩序と制約に基づくサービスビジョン構築プロセス，日本創造学会論文誌，vol. 25，pp153-180