

In search of OS for the design of second generation

How to foster ability to visualize future?

Yasushi Watanabe
Collaborative Knowledge Laboratory

5-8 Enomotochou, Hakodate, Hokkaido 042-0931, JAPAN
info@nextdesign.jp

Abstract

Bauhaus is the starting point of contemporary design. Under its overwhelming influence, are we able to substantiate new vision beyond Bauhaus? Is there a possibility of new generation design which goes beyond ordinary object design and connects such various areas as information, environment and human activity? What are the tasks for it? This paper examines Operating System for new generation design.

次世代デザインの"OS"を求めて 未来を可視化するチカラとは？

渡辺保史
智財創造ラボ・シニアフェロー

要旨

現代デザインの出発点だったバウハウス。その圧倒的な影響力のさらに先に、僕たちは果たして新しいヴィジョンを実体化することができるのだろうか？ 従来のモノのデザインを超えて、情報や環境、あるいは人間の活動といった様々な領域を繋ぎ、統合する次世代デザインの可能性と課題とは一体何だろうか？ この小論では、次世代デザインを駆動させるOS（オペレーティング・システム）について考えてみたい。

バウハウスを遠く離れて

バウハウスという運動が目指した、アートとテクノロジーの融合による統合的なデザインというヴィジョンは現在もなお色褪せることはない。こんなフレーズ物言いも随分と陳腐な感じがしてきた。そう書くと語弊があるだろうか。バウハウスを今日的に再評価しようとする、どうしてもその重力圏に捕らえられてしまい、そこから抜け出せないような気がしてしまうような気がするのだ。

もちろん僕は、バウハウスを評価し直すこと自体を批判したいわけじゃない。現代デザインを切り拓いた運動として、デザインをめぐる学びと実践とが分かちがたく結びついた場づくりの試みとして、バウハウスの影響力は未だに圧倒的だと思っているし、1990年代以降の欧州や日本の各地に「デジタル・バウハウス」を標榜する研究・教育機関が続々と誕生したことも、その証明なのだということは十分承知しているつもりだ。

ただ、ここ数年日本でも最高潮に達している感もあるモダンデザインの再評価の動きなんかを眺めている

と、ついつい「ああ、過去の遺産を喰い潰すのはそろそろ控えた方がいいんじゃない？」と口走りたくなる。もし、デザインのマーケットがただ単に懐旧的な「流行」として、ミッドセンチュリーには飽き足らずバウハウスにまで触手を広げているんだとしたら、かなり由々しき事態じゃないだろうか。何故ならそれは、現在のデザイン力には強力に人を惹きつける「何か」が失われてしまっていることの裏返しだからだ。

デザインは本質的に人や社会の「未来」の姿を可視化するための営みだと僕は思う。そのミッションは、かつて「未来」という言葉の持っていた、まばゆいまでの価値がすっかり暴落し切った今も、基本的には変わっていないはずだ。でも、この困難な時代にあって「未来」を可視化しようという試みは、まったく容易いものじゃない。では、どうしたらいいんだろう？ この問いはプロのデザイナーだけじゃなく、すべての人に開かれた問いでもあるように思う。

おそらく、モダンデザインに再び多くの人が惹きつけられているのは、かつてあった「未来」に対するポジティブな意識を少しでも取り戻したいという潜在的な欲求から来ているんじゃないだろうか。モダンデ

ザインのすぐれたデザイナー達は、豊かなイメージーションをもって「今までにないモノ」「あったらいいと思うモノ」を世の中に送りだしていった。つまり、モノに仮託して望みうる未来の生活や社会を具体的に構想することがモダンデザインの時代には当たり前に行われていた。バウハウスは、そうした未来のヴィジュアルライザーたちの出発点だったということになる。

デザインのOSを再構築する

もう一度、現在のデザインに「未来」を構想し可視化する力を発揮させることはどうやらできるのだろうか？ バウハウスやモダンデザインを再評価するにしても、その成果物（デザインされたモノ）の形や色の美しさのような表層だけにこだわるあまり、デザインという営みを社会との関わりの中で捉える視点を欠いていたとしたら、僕ら自身が本当に行っていかなければならない「未来」のデザインにとって、まったく生産的とはいえないだろう。

デザインの分野が取り組むべきなのは、デザインが本来持っていたはずの「未来」を可視化するという機能を再構築すること。それも、これまでのデザインが奉仕し従属してきた市場経済やテクノロジーでなく、もう一度真剣に人間の生活や社会にしっかりと軸足を据えることによって、だ。

デザインの働きを再構築するときに、僕は「デザインOS」というコンセプトを当てはめてみるのはどうか？ と考え始めている。バウハウスにしる、その後のモダンデザインの潮流にしる、核心には何らかのオペレーティング・システムにあたるようなものが駆動していたのではないだろうか。それは、デザインの様式や技法などといった事柄の背後にある、モノづくりに対する人のスタンスとか思想とか、そういった類の目に見えないもの束としてあるような気がしている。

バウハウスの場合、OSにあたるのは「デザインの諸領域の建築（バウ）における統合」とか「芸術とテクノロジーの再統一」といったヴィジョンであり、それを取り巻くように具体的な教育カリキュラムがあり、またその背後には人間や芸術、社会に対する思想的な骨組みがあったということが出来るだろう。バウハウスがわずかな期間ながらもデザイン運動として強力にドライヴし、現在もその影響力をデザイン界の隅々にまで浸透させることができたのは、非常にしっかりと体系化し整合性のとれたOSというエンジンがあったからだ。

だが、このバウハウスのOSをそのまま駆動させていくだけでは、21世紀の社会が本当に必要とするデザインの力は再構築できないだろう。OSをヴァージョンアップさせるか、全く新しいOSをインストールし直す時期がとっくに来ているのだ。バウハウスのOSには、デザイン領域同士、あるいは芸術と産業とを統合させていくという重要な機能が含まれているけれど、一方で近代的な機械工業技術に依拠しているため、大量生産

と大量消費を是とする産業主義的な価値観に通じる部分もあった。ますます深刻になりそうな予感のある

つまりは僕らが「未来」をポジティブに構想できない大きな要因でもある。自然環境の破壊や人口の増大、貧困や差別、地域・民族間の紛争などといった、地上のあらゆるところに噴出している社会的な問題に対して、現代デザインはほとんど何も有効な手立てを打てなかった、いやそれどころか、間接的に社会的な問題を引き起こす遠因になっていたのだとすれば、バウハウスのようなデザインOSは実はそこかしこで機能不全を起こしていたとも言えないだろうか？

バウハウスやモダンデザインの優れた点は継承しながらも、機能不全や欠落していた部分を補い、根本からデザインのOSそのものをリ・デザインしていくこと。僕らが、かつて試みられた（もはやノスタルジーでしかない）テクノユートピア的な「未来」と訣別し、困難な時代をサヴァイヴしていながら本当に望ましい「未来」を構想するために緊急にそれが必要だと思う。

ともにデザインすること

バウハウスを引き継ぐ、新しいデザインOSはどのようなのか？ はっきり言って、まだ分からないことが多過ぎる。様々な現場で取り組まれ始めているいくつかの興味深いチャレンジに、おそらく未来を構想し可視化していくためのデザインOSの萌芽が含まれていることは確かなはずだ。けれども、今まであまりにデザインという世界が専門特化し、ある意味では孤立もしていたために、見過ごしてしまったり、断絶したままの知恵や経験のリソースと向き合う機会を、デザインを社会に送り出す側も、それを使う側も共有しきれていないような気がするのだ。

いや、そもそもデザインを社会に送り出すという言い方がおかしいのだろう。デザインはもともと社会の中で生成されていくものであり、そこには、作り手と使い手がある場を共有し、「ともにデザインする」可能性が常に/既に含まれていたはずなのだ。実はこの、「もにデザインする」という姿勢こそが、次世代のデザインを駆動させていくOSのカーネル（核）になっていくのではと、僕は予感している。もっと言い換えれば、従来の組織構造や組織力学を超えた、コミュニティ型の協働により展開されるデザインこそが、「未来」に対する閉塞感や視界不良を打開する術の一つになりうるのではないだろうか。

20世紀末から今日まで顕著になっている新しい潮流の多くが、この「ともにデザインする」というOSによってドライヴされていることは、少し事例をあげただけで、理解できると思う。たとえば、ハッカー達の協働で文字通り「よってたかって」デザインされたLinuxのようなオープンソース・ソフトウェアの方法論。そのオープンソース型デザインの基盤であり原型でもあったインターネットの爆発的な拡張。国際社会や地域コミュニティにおけるNGO・NPOの台頭...などなど。

デザインの専門家たちも、「ともにデザインする」ことでデザイナー、ユーザーの双方にもたらされる豊かな成果をようやく認識しつつあるようだ。コンピューターと人間の対話環境のデザインに端を発した「インタラクション」(相互作用)というデザイン領域に対する急速な注目は、それを象徴する動きの一つだ。インタラクション・デザインは、狭い範囲だと情報システムとその使い手との対話構造を使い勝手よくデザインすることでしかないが、より敷衍すると、社会そのものを構成し、社会のダイナミズムを生み出すための重要なファクターとして捉えることができる。その可能性は、情報機器インターフェイスからプロダクト、建築・都市、あるいは企業の組織形態やワークスタイル、地域コミュニティの人間関係、そしてもちろん、学校などでの学びのスタイルなどへと拡張して考えていかななくてはならなくなる。

要するに、インタラクション・デザインは、人が他者と出会い対話したり協働したりする領域(=社会)に軸足を置いてデザインを再構築しようとする試みにほかならないわけで、もっと言ってしまえば、最近ウェブデザイン業界なんかで流行りのタームである「エクスペリエンス」=経験をデザインがどう捉えるか、という問題に直結してくる。ウェブ業界あたりでいうエクスペリエンス・デザインというヤツは正直言って、人間の「経験」がもっている多様性や多層性をちょっと矮小化している感じがするけれども、インタラクションという経験の領域をどう拡張するかというデザインの問いは、次世代のデザインのあり方を模索していく時にすごくいいヒントを与えてくれると思う。

「現場」から始まる未来への模索

人の経験の多様性を中心にデザインを考え直すことは、最終的には、従来の産業主義に貢献し従属してきたデザイン観に幕を引くだろう。

この領域には、今までのように、デザインの「生産者」(企業やデザイナー)と「消費者」(ユーザー)という決まり切った関係は存在しなくなるし、当然そうした関係のもとで取り交わされるデザインは単に見た目がキレイだったり機能的だったりする「モノ」よりも、むしろ人が対話したり協働するような場だったり人の経験をアシストしてくれる仕組みだったり、目に見えない「コト」の方が重視されていく。知覚や身体のあり方を捉え直すことも当然視野にのぼってくるだろう。

新しいデザインのOSは一朝一夕に出来上がるものじゃない。それは、様々な現場で試行錯誤し模索することを通してでしか実現していかないだろう。けれど、ただ一つ確実にいえることがある。今まで分断されていた領域を繋げ、専門家や実践家、生活者といった異質で多様な人々同士が、対話と協働を通して新しいモノ・コトを作りだしていく。こうした「現場」を自分の身のまわりから立ち上げていくことが、僕たち自

身が望むべき「未来」へと一歩ずつ足を進めていくことへつながるのだ。ある場を共有しながら、そこでデザインとその学びを分かちがたく実践していく。それも、関連する様々な領域の連携や融合のもとにパウハウスが目指した「自由で開かれた学校」というヴィジョンは、そういう意味ではこれからようやく開花することになるのかもしれない。

だから、次世代のデザインOSを構築するということは、パウハウスが作り上げたメタコンテキスト それを、「繋がり」と融合を目指すための実践の場の構築」と言い換えておこう。を下敷きにしながら、人の経験の多様性やインタラクションといった「個と社会をめぐる関係性」の領域と真っ正面から向き合うための新しいデザインの発想や手法を模索していくことを意味すると、とりあえずは言うことができるんじゃないだろうか。当然それは、プロダクトとかインテリアとか建築とかファッションとかいった別々のジャンルではなく、色々な要素が溶け込み一体となったデザインを生み出す原動力となっていくはずだ。

21世紀の社会が抱え込んでいる厄介で困難で膨大な問題群に対して、デザインがその力を発揮していくためには、改めて人間(そして社会)という原点に立ち戻っていかなくてはならない。パウハウスは、人間を中心にしてデザインのあり方を再構築する試み=「ヒューマン・センター・デザイン」の源流でもあった。残念ながらその精神は十分に継承されているとは言い難い。新しいデザインのOSを構築する作業は、今ようやく始まるうとしているのだ。

コミュニティのOSをデザインする

最後に、次世代デザインへ向けた僕自身の模索について紹介しておこう。

現在、僕は「智財創造ラボ」(collaborative knowledge laboratory)という活動体のシニアフェローを務めている。日本語で、「ちざい」といえば、通常は「知的財産権」のことを意味する。しかし、僕らが言う「ちざい」は、企業やコンテンツホルダーが囲い込む類のものではなく、むしろ、人々の社会的なインタラクションから生み出される、一種の「つながり」=関係価値のようなものと捉えている。智財創造ラボでは、そうした「つながり」=関係価値が生じていく基盤(プラットフォーム)としてコミュニティを捉え、そのあり方をデザインしていくことを、中心的なテーマに据えている。先に述べた言い方にならえば、「ともにデザインする」ための基盤としてのコミュニティに着目しよう、というわけだ。言い換えるなら、コミュニティを持続的に発展させ、かつそこから新しい価値を創出していくためのOS=コミュニティOSのデザインこそが、戦略的なテーマだといえるかもしれない。

コミュニティを基盤とした実践がうまくいく背後には、ビジョンと行動力に溢れたリーダーや、多数の人々の対話や協働を助ける情報ツール、あるいは、居

心地と機能性が絶妙にバランスした建築空間、そんな存在が指摘されることが多い。しかし、先ほどパウハウスをめぐる考察でも述べたように、最も重要なのは、実はこうした「かたち」のあるものの背後にあって、全体を包み込む一種の「思想」や「体系」こそが、コミュニティOSの核になっているのではないかと。

コミュニティから生みだされる知的な価値が、これからの社会のエネルギーになっていくのだとすれば、そのコミュニティ自体を持続的に発展させていくための核となる存在を的確に見据え、育てていくことが、これからのビジネスやその他の社会的な活動にとっても非常に重要になってくるだろう。智財創造ラボは、こうしたコミュニティOSを、さまざまなコミュニティの現場で活動する人々自身が発見し、育てあげていくことを、何とか手助けしていきたいのだ。

智財創造ラボの活動は昨年、ソシオエンジン・アソシエイツという社会系コンサルティング会社と、フレックス・インターナショナルという、マーケティングやコンテンツ制作を専門とする2社による共同事業として立ち上げた。ここに、様々な企業やNPO、行政、あるいは大学、あるいは僕のようなフリーランスの人間が緩やかなネットワークをつくりながら、複数のプロジェクトを並行して（時には連携、融合しあひながら）展開している。

試みにいくつかプロジェクトの例をあげておく。情報デザイン系のプロジェクトとしては、「コミュニティウェア」と呼ぶ情報システムの開発を行っている。「関心空間」という、ユニークなウェブ上の知識コミュニティサービスをプロジェクトメンバーが開発提供しているが、これを一つのプロトタイプとして、人と人のつながりを可視化し、そこから新たな知的価値が生まれてくるようなツールの実現を目指している。このプロジェクトは、通信・放送機構（TAO）の研究助成にも採択され、関心空間の視覚化システムを地域コミュニティ向けに導入する研究開発を進めているところだ。

また、「コミュニティ・ソリューション」というテーマのプロジェクトもある。これは主に、地域コミュニティの人々自身が使える、自分たちのコミュニティを評価したり、再発見したりできるような道具の開発や、導入のコンサルティングを主な内容としている。僕自身、現在住んでいる北海道函館で「ハコダテ・スローマップ」という環境マップを企画制作しているが、こうした地域再発見のための情報デザイン手法や、地域通貨の導入や運用、コミュニティ評価のためのアセスメント手法を、それぞれのコミュニティの特性や状況に応じて導入していくための手助けを行おうというものだ。

ある大手印刷会社とは、3年から5年後をターゲットに据えた、次世代メディアの研究開発を最近進めているところだ。従来の印刷会社は、コンテンツホルダーから情報を預かって編集加工し、エンドユーザーに送り届けるビジネスをしていた。これに対して、そのプロジェクトでは、徹底して「ユーザーの経験をどうデ

ザインするか」という視点で、たとえばデジタルペーパーを使った新しいタイプの読書の経験のモデリングを行ったり、ユーザーコミュニティの中で共有されている知識を、コンテンツとして発掘して社会に送りだしていくビジネスモデルをクリエイターとの協働でデザインしていく。

さらに、ラボ自体のショーケースとして、「Future Communities」というフォーラム活動もスタートさせた。東京駅前の丸ビルにある異業種共同サロンを舞台に、「智財」をライブでつくりだすような雰囲気の間づくりの試みであり、従来型のセミナーよりも、ワークショップに近い、参加とインタラクティブを重視した場だ。6月に立ち上げのフォーラムを行ったほか、10月には、生活者の視点・発想に立った科学のあり方を考える「Living Science」というテーマで開催した。今後は、「会議のデザイン」という知的創造のための環境デザインや、あるいは、本を触媒にして人々の知識共有のスタイルをデザインし直そうという実験的な事業も地方の文化施設などと共同で企画を準備しているところである。

まだスタートしたばかりで、こうした現場から一体何が生まれるのか、私たちにも予測できないことが山のようにある。しかし、今の僕らのスタンスは、かつて、パーソナルコンピュータを発明したアラン・ケイが語った次のような言葉に強く勇気づけられ、気概をもって仲間たちとプロジェクトに取り組んでいる。その言葉を引用して、論を締めくくりにしたい。

「未来を予測する最もよい方法は、未来を発明することである」(the best way to predict the future is to invent it.)