

論文要旨

論文題目	創造的思考の脱中心的・現働的理論展開 渾然一体としての創造理論	氏名	安松 健
------	---------------------------------	----	------

デザイン思考の創造社会発展への多大なる貢献は、従来デザインの創造性はデザイナーが生み出すものとして、デザイナーという「人」に帰属すると捉えられてきたことに対して、デザイン「思考」としてそのプロセス原理に着目することで、デザインを属人的な在り方から解放し、その創造的活動を非デザイナーに拡げ、エスノグラフィやワークショップやプロトタイピングなどユーザーやモノや状況との相互関係で生み出す手法を取り入れて共創的な方向性を示したことである。しかしその一方で、デザイン思考は、デザインという創造活動においてデザイナーが持つ能力（統合思考）を中心的要素としており、このことは、ユーザーや企業やテクノロジーやモノなどとデザイナーを切り離し（主客分離）、そして、デザイナーの思考と行動を別々とみなし（心身分離）、Kimbellの指摘の通り主客・心身二元論で捉えることを意味している。つまり、デザイン思考はユーザー・人間中心デザインを標榜しているが、それはあくまでデザイナー（主体）が持つ能力があり、相手側として企業や技術などでなくユーザーを重視（客体の中心をユーザーに）するということであり、デザイナーの能力を中心的要素としていることに従来と変わりはない。そして、この理論的視座は、デザイナーが生み出すアイデアや価値を客体として静的に、そして絶対的に捉えることになってしまう。このようにデザイン思考は、デザイナーのデザイン能力を手渡し誰にでも発揮できると言っても、結局はデザイン活動の中心的存在としてデザイン能力を発揮する人の超越的な立場を維持してしまっているという理論的問題を抱えている。そして、この理論的問題は、エスノグラフィやワークショップやプロトタイピング手法を導入したとしても共創には至らず、創造的思考手法を実践しても創造的成果が生まれない結果につながってしまっている。以上のように、デザイン思考には、デザインや創造性を主客・心身二元論で捉えデザイナーの能力を中心的要素とする理論的問題があり、デザイナーの属人性を解放し共創的に実践するという本分に支障をきたしていると考えられる。

この問題に対しては、主客・心身二元論でもなく、静的な構造も捉えず、中心的要素を置かない脱中心的で動的な視座が求められるが、物事を渾然一体とする理論的視座としては、KJ法理論とアジャンスマンがある。KJ法理論は、創造的思考で最も活用される実践手法と一体となっている脱中心的な理論である。その理論的視座は、人間中心ではなく、己を空しくして、渾沌をして語らしめる、個即全、全即個などと説明され、人間以外に主体性はないとする独断や自他や主客を分離する二元論から自由になるべきと説くもので、自我というものではなく根底にあるものは渾沌であって創造性はその渾沌から生じるとするものである。このようにKJ法理論は、中心的要素となる概念を置かず相対的に物事を捉える脱中心的で動的な理論である。

さらに、脱中心性と動的性の議論を深めるために、KJ法に影響を与えたベルクソンを発展させたドゥルーズによって提唱されたアジャンスマンについて確認すると、この概念は脱中心的視座を踏襲しつつ、さらに現働的な視座を明確にする理論である。アジャンスマンは「たえず変化しつつ、たえずさまざまの個体や集団によって組み直され再構成されながら、かたちづくられている」ものであり、その領土性は「脱領土化の線からなり、この線に横断され、この線に巻きこまれる（…）それはしかも必然的にこれらの脱領土化の線によって拡張される」、そして創造については、脱領土化する逃走線という線で説明し、それを創造的な逃走線である「と」…「と」…「と」…「と」…で表現される。このように、アジャンスマンとは、欲望も創造も諸事物も、何かと何かの間で起こる線として生成を続ける活動と捉える脱中心的で現働的な概念である。

そこで本研究は、デザイン思考に内在する理論的問題に対して、KJ法理論とアジャンスマンの脱中心的で現働的な理論的視座が解決策となることを示す。研究方法としては、創造的実践例としてKJ法図解による2ケースを取り上げ、その創造性についてKJ法理論とアジャンスマンを用いて分析し、その脱中心性と現働性を示すことで、脱中心的で現働的な理論的視座のデザイン思考に内在する問題を解決することを例証する。また、その脱中心的で現働的な理論的視座を、実践に落とし込む手法と成功要因を提示することで、創造的思考の実践に貢献するものとする。