TOPICS

“ANSHIN”デザインプロジェクト

1. はじめに

複雑化するさまざまな問題を解決する方法論としてデザイン学の構築と実践が注目を浴びている．また，これまでの製品やサービスの対象から排除（exclude）されがちであった病人や障害者等の生活の観点を開発の段階から巻き込んで（include）事業化を行うデザイン手法–インクルーシブデザインは，大量生産・消費に代わって，新たな豊かさを問い直す方向性として期待されている．たとえば，京都市立芸術大学ビジュアルデザイン科では，医療の現場が潜在的に抱える問題を発見し，その解決のためのモノやサービスをデザインするProblem Based Learning「病院のデザイン」（**図1**）を授業形式で行っており，2013年度からは，京都大学のリーディングプログラム「デザインスクール」より医療工学，経営管理学，メディアセンターの教員・学生，さらに知財の専門家，企業技術者も加わって，医療に関わる技術のみならず，サービスや環境技術などさまざまな開発を行う“ANSHIN”デザインプロジェクトが開始されている．

図1　2013年度「病院のデザイン」（京都市立芸術大学，京都大学デザインスクール）

2. “ANSHIN”デザインプロジェクトとは

従来の安全設計と“ANSHIN”デザインとの違いは何だろうか．たとえば，高い技術と豊かな経験を有した医師には安全な治療を期待することができ，また，誠意とやさしさを感じとることのできる医師からは安心を感じ取ることができる．この例からもわかるように，ある想定された事項における失敗の少なさを安全性は保障する一方で，安心は想定外における安全や生活の質をも暗に含んだ概念である．けれども，実際の生活現場において何が生活の質なのか，何が本当のニーズであるかを本人さえも認識していない場合が多い．プロジェクトでは，対象とする生活の成り立ちを直接体験し，異質な価値観の接合や敵対の過程を理解しながら，モノやサービスの創造を実践していくエスノグラフィーの手法を用いて，医療のみならず生活におけるさまざまな「質」を目標に置くことができる開発システムの実現を目指している．

著者は，この“ANSHIN”デザインのなかでとくに医療に関わる技術に関わっている．誤解を恐れず著者の個人的な感想を述べるならば，国がここ十数年の間に何兆円もの経費をかけて進めてきた医療分野における技術革新を，ある意味において凌駕する方向性がこのプロジェクトには包含されていると考えている．これまでの医療技術は，歩く，食べる，考える…といった身体機能を定量評価し，その回復方法を設計してきた．そういった活動の一つ一つは真摯に進められているが，往々にしてそれらの技術には「私」や「生活」の観点が不在となり，病院において人が機械のように扱われてしまう原因にもなっていた．また，人工的に設計された機能は，イキモノやヒトの生活をかえって破壊する場合もある．安易な身体機能の補助は，かえって自律性を減じてしまう場合もある．私たちは病人や障害者の身体機能を客観的に「見」ることはあっても，主体的に「み」ていない場合が多い．「み」るとは，出会いの集積を全身で受け止めて実感を基盤として気づきを得る体験である．脚を使って現場に行き「み」る能力，そうしてそこから得た実感（気づき）を基盤として生活に直接に働きかける技術を考え出す過程が，これまでの技術開発には欠けていたように思う．インクルーシブデザインなどの多くが芸術大学で行われている理由もここにある．芸術大学における教育は，まず徹底的に「み」ることの訓練から始まる．直接的に経験し，主と客とが無分のところで「み」ることで初めて，形式と内容の共存したデザインが可能になる．

“ANSHIN”デザインが目指す具体的活動のもう一つの特徴は，誠意と知恵の収集と「質」の表現システムにある．これまでの技術やサービスの開発では閉じられたグループ内において機能や安全性が想定され，設計されてきた．しかし，たとえば危険性の想定の徹底は開発費を高騰させ，市場を縮小し，さらに想定内における安全性評価を引き下げる結果となるために，閉じられたグループ内における安全性設計では必ずしも徹底した「想定」作業が行われていたわけではなく，その意味において，安全であっても安心であるとは限らない技術が横行していた現実がある．また，たとえ生じる可能性がごく稀であっても，生命に危険を及ぼす事項に対しては道義的な責任が生じるために，危険性ゼロまたは想定外として開発を進めてしまう習慣が技術への不信を生んでいる現状もある．“ANSHIN”デザインでは，アイデアや試作品の流れなどを積極的に公開して，“ANSHIN”性を表現しながら知恵を集めるCrowd Developmentによってブランドを形成させる仕組みを試行している（www.anshin-design.net）．知財化を阻害せずにアイデアを公開するシステム，アイデアの進化と分岐の提示方法，“ANSHIN”性の表現方法，持続性の確保，などなど課題は山積しているが，“ANSHIN”性の確立は日本の技術の質的優位性を世界に主張する一つの方法論でもあると考えている．

3. おわりに

現在までのところ，病院で使われる小物，施設設計提案，病院企画などの試みを開始している．これらの活動は，単なる技術開発や事業化の枠を越えて，現代人一人一人がそれぞれの「真の豊かさ」を問い直す社会を形成していく，一種の社会・芸術運動でもある．

（原稿受付　2013年12月19日）

〔富田直秀　京都大学〕