

氏名(本籍)	三 <sup>み</sup> 上 <sup>かみ</sup> 訓 <sup>のり</sup> 顯 <sup>あき</sup> (東京都)		
学位の種類	博士(デザイン学)		
学位記番号	博乙第1,321号		
学位授与年月日	平成9年7月25日		
学位授与の要件	学位規則第4条第2項該当		
審査研究科	芸術学研究科		
学位論文題目	現代デザイン企業におけるソフトデザインの成立過程に関する考察		
主査	筑波大学教授	工学博士	土肥博至
副査	筑波大学教授	工学博士	富江伸治
副査	筑波大学教授	博士(デザイン学)	原田昭
副査	日本大学教授	博士(社会学)	栄久庵祥二

### 論文の内容の要旨

20世紀も終わりを迎えようとしている現在、デザインは広くわれわれの社会システムや生活様式に関わっている。しかもそれは極めて多様性に富んでおり、都市デザインだけを取り上げてみても、デザインの対象とする空間や地域の種類、適用する方法や技術、関係する主体としての組織や個人など、いずれも多様であり、個別的である。このように多様であり個別的であることから、これまで都市デザイン一般に通じる方法ないし手法上の特徴について、とくにその時代的な推移を踏まえて研究されることは殆どなかったと言っている。

本論文は、都市開発プロジェクトのような、複雑な環境形成に関わるデザインに固有な活動の形態として、物や空間を直接扱うハードデザインとは別に、デザインに関わる参加主体間の調整を図ったり、基準や指針を定めてハードデザインの誘導を行ったり、あるいは適切な専門家やデザイナーを組織し総合的に統括するなどの、デザインを運用するための活動が不可欠であることに注目した。本論では、この活動もまたデザインそのものであるとして、これをハードデザインに対するソフトデザインで定義し、ソフトデザインが成立してくる過程を社会的背景との関係から明らかにするとともに、その特性、構造、機能等について、具体的なデザイン企業の活動実態を分析することを通じて明らかにすることを目的としている。

本論文は、本論1～6章、補章および資料編とから成っている。

1章「研究の目的と方法」では、上述の研究背景、目的を述べた後、本論において扱う主要な用語を定義し、研究方法とその枠組み、関連既往研究のレビューと本研究の位置づけについて、全5節を設けている。とくに研究の枠組みとして、ソフトデザインの成立と活動特性を明らかにするために、

1. デザインの外延である産業社会の動向との関係からデザイン活動の変容の姿を明らかにする(ソフトデザインの成立背景=2章)。
2. 先端的な活動を展開してきたデザイン企業の活動を分析することでその特性を明らかにする(ソフトデザインの特性抽出=3, 4章)。
3. 注目される都市デザインプロジェクトの展開過程を調べてそれが果たした役割を明らかにする(ソフトデザインの機能明確化=5章)。

の3側面から課題に接近することを示している。

2章「戦後日本の産業社会動向とソフトデザイン活動」においては、第1の側面であるソフトデザインの成立

の背景をみるために、都市開発の変化に呼応してデザイン活動を展開してきたデザイン企業に注目し、ソフトデザインの遂行に欠かすことのできないプロデュースとプロデューサーの実態を明らかにしている。その実態を通してハードとソフトの関係を明らかにし、その理由について考察している。その結果、以下の3点について明らかにした。

1. 日本におけるソフトデザインの明らかな生起は、はじめて基幹プロデューサーを起用して様々なプロデュースを行った70年の大阪万博と見なせること。
2. ソフトデザインが要請される背景に、日本人の生活全体にわたる「もの離れ」「こと造り」の流れがあること。
3. 80年代になって、従来のハードデザインだけでは新しい社会的な要請に答えられなくなってきており、ソフトデザインは都市開発プロジェクトに欠かせない活動形態となってきていること。

3章「デザイン活動のソフト化現象」においては、第2の側面であるソフトデザインの特性を抽出する前段として、時代動向を比較的反映した活動を展開してきたと見なされる3つのデザイン企業を取り上げ、その活動成果を発表した作品を対象に、それぞれの特徴を比較検討している。これらは従来からの都市計画コンサルタントとは異なり、建築設計、工業デザイン、ファッションデザインの各専門分野から都市デザインの分野に参入してきた（これを異分野参入と呼ぶ）企業である。発表作品を、その内容（主目的性）と発表誌の種類（訴求対象性）の2つの評価指標を用いて分類・整理し、各企業の活動特性を明らかにした。その結果、専門性が高くハードなデザインを目標としている企業、中間の企業、一般市民を目標にソフトなデザインを目指している企業、というようにその性格が明瞭になった。

ついで、デザイン活動の分野を商品、建築、都市に3分してそれぞれの比重の年次推移を調べ、異分野参入の実態を明らかにした。全体として都市デザインの比重が増大するなかで、ソフトデザインを特色とする企業の都市分野への参入は際立っており、このことが都市デザインの背景にある都市開発プロジェクトにおける、ソフトデザインの重要性を明らかにしている。

4章「ソフトデザインの活動特性」では、前章の分析でソフトデザインの比重が大きかった浜野商品研究所の活動内容について、非常に詳細な分析を行っており、ソフトデザインの特性を明らかにするという本論文の中心をなす章である。まず、28年間の同企業の実施プロジェクトから277件を分析対象サンプルとして選定した。ついで、活動内容を表わす指標として、A. 活動意図（デザインマインド）を表わす創造性、社会性、総合性の3指標、B. 活動過程（デザインプロセス）については、B-1 継続活動を表わす統括、起案、提案、助言、制作推進の5指標、B-2 段階活動を表わす立案、計画設計、制作管理、運営支援の4指標、合計12指標を定義し、サンプルを評価、分類している。

得られたデータを使ってデザイン活動の分析を行った結果、以下の諸点を導いている。

1. 活動過程における継続活動と段階活動の関係をみると、経年的に前者の割合が増加してきており、非形態的なデザイン活動である継続活動が同企業の主要な活動となってきたことは明らかで、ソフトデザインへの指向を見ることができる。
2. 用意した12指標を用いて277サンプルについて数量化Ⅲ類の解析を行った結果、「活動構造」、「活動方法」、「活動様式」の3軸を抽出した。これらは比較的独立性が高く、この企業のデザイン活動の特性と幅の広さを示しているが、同時に多くの活動を類型化するのに有効な変数と考えられる。
3. 各軸のサンプルスコアをもとに、クラスター分析を行い、全サンプル・プロジェクトを特徴のある4つの活動タイプに分類している。すなわち、「立案主導型」、「プロデュース主導型」、「プロモーション主導型」および「フィールド型」である。
4. プロデュース主導型の活動過程の特徴は、所期の目的を実現するため、統括活動等に見られるコンセプトやイメージの管理、外部の専門家やデザイナー等を多数起用するなどのデザイン運用を行う点にあり、ソフトデザインの方法にもとづく活動である。このタイプは経年的に顕著に増加しており、ソフトデザイン活動の急速な展

開を示している。

5章「ソフトデザイン活動の実際」においては、研究の第3の側面として都市開発プロジェクトの具体的な展開過程において、ソフトデザインが果たしてきた役割を明確化しようとしている。そのため、実施時期と開発タイプの異なる7つの事例を選定した。それぞれについて、主としてプロジェクトを推進し、その実現に関わった活動組織と、活動期間における継続活動と段階活動の関係について検討し、以下の結果を得ている。

1. 継続活動の組織主体は、不動産企業等を始めとする開発組織とソフトデザイン企業とに2分され、段階活動との関係では、開発組織－建設組織という組み合わせと、ソフトデザイン組織－ハードデザイン組織という組み合わせの2つのタイプに分かれる。前者は技術的な展開を、後者はデザインの展開を主目標としている。

2. 各事例にソフトデザインの役割を見ると、プロジェクトが開始される以前に重要な役割を果たした「始動期型」と、プロジェクト全体にわたって機能した「推進型」とがあるが、取り上げた事例に関する限り、ソフトデザインの本質的な機能は、始動期型の方にあることを明らかにした。

6章「研究のまとめ」では、2～5章で得られた結果を踏まえて、ソフトデザインとハードデザインの両活動の組み合わせに関して、それぞれの利点、欠点について考察し、ソフトデザインの今後の展開と課題を述べ、本論文の結論としている。

## 審査の結果の要旨

デザインに関する研究は、現在かなり幅広く行われるようになってきている。それらは、形態や色彩そのものを対象とするもの、その制作過程における課題を取り上げるもの、作品や作家に関するもの、デザインされたものや空間が人間にもたらす影響を問題にするものなど、多様である。しかしこれらの研究のほとんどは、製品や空間的環境の在り方、すなわちデザインそのものを直接扱っているものであって、デザインを活用してある社会的目的を達成するような、比較的近年になって顕著になってきた活動を対象とする研究は極めて少ない。

著者は、こうした新しいデザイン活動をソフトデザインと定義し、その成立の背景と活動の特性を明らかにすることを目的に、本研究を行った。その背景には、著者自身が、8年間にわたってソフトデザイン企業において、こうした活動を展開してきた経緯がある。

しかし、企業活動の実態を把握できる資料を入手することは、一般には極めて困難なことであり、それがこの種の研究が広く行われない主な理由でもある。著者は、浜野商品研究所の全活動記録を利用できるという幸運に恵まれ、本研究を実施した。

本論文においては、ソフトデザインの成立と特性を調べるために、産業社会との関係、デザイン企業の活動特性の経年的変化、プロジェクトにおける役割、の3側面から接近した。研究方法は各側面によって異なり、文献資料、活動内容の類型化、数量解析、インタビュー調査と多様である。これらは概ね妥当な選択と考えられ、著者の柔軟で広い視野と識見を示している。

成果としては、都市開発プロジェクトにおけるソフトデザインの成立の社会的背景と時間的経緯を明らかにしたこと、デザインの中の継続活動こそがソフトデザイン独自の活動形態であること、現在のところソフトデザインはプロジェクトのプロデュースという形態をとって行われており、プロデューサーがソフトデザインの担い手であること、ソフトデザインはプロジェクトの立ち上げに大きな役割があること、などを明らかにした。

これらの知見は、都市デザイン分野におけるデザイン活動の在り方を考える上で、十分有益なものであるが、分析対象とした企業が限られており、得られた結果の一般化には問題が残っており、蓄積を重ねてより明確な位置付けを行うことが今後の課題である。

以上の諸点から、本論文は、独自性のある十分な研究の水準に達しており、都市デザイン分野の研究の発展に貢献するところが大きいものと認められる。

よって、著者は博士（デザイン学）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。