

DESIGN

THE デザイン^し思考^{こう}の先^{さき}を行^いくもの

FUTURE

ハーバード・デザインスクールが
教える最先端の事業創造メソッド

各^か 務^が 務^み 太^た 郎^{ろう}

T A R O K A G A M I

C R O S S M E D I A P U B L I S H I N G

はじめに

私が最初に建築の道を志したきっかけは、高校生の頃、図書館でふと手にした『宇宙船地球号 操縦マニュアル』という本との出会いに他ならない。著者は20世紀を代表する建築家・思想家のバックミンスター・フラー。130ページ足らずのその本の中で、フラーは地球をひとつの大きな宇宙船に見立て、その乗組員である私たち地球人が未来に直面するであろう問題を、鋭く、鮮やかに言語化していた。未来の問題提起だけではない。半世紀も前の1963年にして、エコ運動やインターネット社会についてもしっかりと触れているのだ。どうしてこんなにもピンポイントで未来を予測できるのだろう。幼心に私が感じたこのモヤモヤを、彼の遺した言葉はもの一瞬で晴らしてくれた。

“The best way to predict the future is to design it”

「未来を予測する最良の方法は、(自分自身で) デザインしてしまうことである」

「建築家」が何故こんなにも「未来」に関して言及しているのか不思議に思うかもしれないが、考えてみれば当たり前のことなのである。建築という仕事は、設計に取り掛かってから、それが完成するまで、小さな家でも数年、都市計画であれば20年30年、長くて半世紀にも及ぶことがある。つまり最初の構想段階で既に、遠い未来に（完成した時に）そこで暮らす人々のライフスタイルを想像しなければならない。さながらSF小説家のような仕事なのだ。未来は「予測するもの」ではなく、自分の手で「創るもの」というフラーのコペルニクス的発想の転換こそ、私が現在に至るまで夢中になっている哲学である。

それからちょうど10年後、私はフラーの母校（フラーは中退…）でもあるハーバードの大学院で都市計画を学んでいた。すると、日本で建築を学んでいる時には全く感じなかった違和感に憑りつかれたのである。それは今まさにこうして使っている「デザイン」という言葉。留学先で私が日々使う「デザイン」という言葉と、教授やクラスメイトが使う「デザイン」という言葉

の定義が、根本的に異なっていたのだ。時にはそれが原因で会話が成立しない事態すら発生し、愕然としたこともあった。同時に、自分の中で長年感じていたある疑問への答えがそこにあると確信した。すなわち、星新一、小松左京、筒井康隆、藤子不二雄、手塚治虫、大友克洋、士郎正宗等、日本には世界を代表するSF作家が突出して多い国であるにもかかわらず、何故、GAFA（グーグル、アップル、フェイスブック、アマゾン）のように未来にイノベーションをもたらすような企業がなかなか出てこないのか、という疑問。

この本は、日本と世界における様々な言葉の認識のズレをゆっくりと共有するところから始めようと思う。

デザイン思考の先を行くもの 目次

はじめに

002

第0章

見立てる力

The power of likening

建築と映画はつくり方が同じ!?

012

シナリオ

016

なぜエンジニアは世界を席卷するのか

018

見立てる力

020

COLUMN 1

クリエイターとお金の話

022

第 1 章

デザインの誤解

The misconception of design

デザインのはじまりは視点の提供	024
問題解決としてのデザイン	028
デザインとスタイリング	030
イームズの定義するデザイン	034
アートの定義	040
図工教育の大罪	042
不便と感ずる頻度	045
COLUMN 2	
起業するならデザインスクール!?	046

第2章

デザイン思考の誤解

The misconception of design thinking

結局、デザイン思考とはなんなのか	048
デザイン思考 = PDCA説	054
デザイン思考から イノベーションは生まれない?	068
COLUMN 3	
社会に出てからもう一度学びたくなる理由	072

第 3 章

0 → 1

Zero to one

デザイン思考の現在の立ち位置	074
ハーバードのデザイン教育	078
ウリポ (Oulipo) の見立てる力	080
バックキャストイングデザイン～未来からの逆算力～	090
ハーバード・デザインスクールが教えてくれたこと	098
問題提起としてのスペキュラティブ・デザイン	100
現在と未来の関係性を考えてみる	104
case1 : Takram	108
case2 : Sputniko!	112
case3 : Soylent	116
case4 : Spiber株式会社	120
case5 : Shojinmeat	122
ビジョンによる組織づくり	124
COLUMN 4	
合格者の国別比率は国力の比率!?	126

第4章

0→1の実践

0→1 Practice

発想と思考プロセス	128
枯れた技術の水平思考	142
パッションを軸にする	148
「見立てる力」のトレーニング	154
exercise1 ：ロールプレイング法	156
exercise2 ：因数分解法	162
exercise3 ：ウォーリーを探せ法	176
exercise4 ：ルーツトラッキング法	186
COLUMN 5	
現在は未来で出来ている	192

第 5 章

社会実装

Social Deployment

3つの円の交点	194
アイデアの再因数分解	198
スモールスタート	202
発想法のマッピング	204

あとがき	206
------	-----