Keyword 見立て　エモーショナルデザイン　魅力

プロダクトデザインにおける見立てに関する一考察

―エモーショナルデザインの観点から―

芸術研究科 造形表現専攻
デザイン領域 博士前期課程
2025年3月修了

加藤 大地

主査 佐藤 昭則　**副査** 井上 貢一　安齋 哲

研究背景

今日では、多くの製品が別のものになぞらえて造形されたり、別のものから機能を借用したりしてデザインされている。日本では、あるものを別のものになぞらえることは「見立て」と呼ばれ、長い歴史の中で芸術や日常生活で用いられてきた。プロダクトデザインにおいても、見立てが用いられた事例は数多く見られ、世界中で長く愛されたり、名作と呼ばれたりするものも少なくない。このような点から、プロダクトデザインのプロセスで見立てを用いることは、製品の魅力を高める効果があるのではないかと考えた。

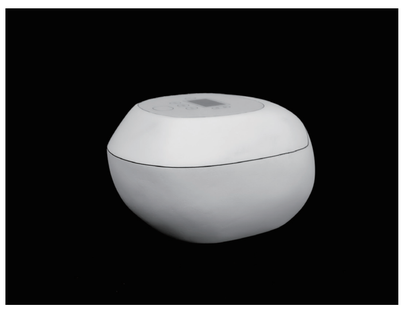
研究目的

本研究では、プロダクトデザインにおいて見立ての要素がどのように製品の魅力を高めているのかを明らかにすることを目的に、エモーショナルデザイン観点から考察し、それを基に作品を制作した。エモーショナルデザインとは、ドナルド・ノーマンが提唱した「感情に訴える魅力的なデザイン」のことであり、人の認知と情動に関わる脳機能の処理レベルの観点から、本能的デザイン・行動的デザイン・内省的デザインの3つに分類される。見立てが3つのデザインに果たしている役割を考察し、作品制作に応用した。

研究概要

エモーショナルデザインにおける3つのデザイン（本能的デザイン、行動的デザイン、内省的デザイン）の要素とキーワードを抽出し、見立てが用いられた様々な事例が持つ見立ての要素が3つのデザインとどのように関わっているのかを考察し表にまとめた。作品制作では、3つのデザインの総合的な実践として乳房や陰茎に見立てたキーフックの制作、本能的デザインの実践として、カエルに見立てた炊飯器のデザイン試作を行った。

	デザインの要素	見立てによってユーザーにもたらす効果
本能的デザイン	・製品の第一印象 ・外観、手触りなどの物理的要素	・参照物の印象をそのまま与えることができる。 ・生き物をキャラクターのようにデフォルメすることで、かわいい印象を与えることができる。
行動的デザイン	・製品の使用の面に関わる ・機能、分かりやすさ、使いやすさ、着け心地など	・参照物をアイコン化することで、直感的な操作をもたらすことができる。 ・日常的な行為や十分に学習された行為に着目して見立てることで、違和感なく使用できる。
内省的デザイン	・製品が持つメッセージ、文化、背景、思想など ・造形の美しさ	・デザイナーの発想の面白さや奥深さに驚いたり共感したりする。 ・デザイナーの意図や製品のコンセプトについて思考する。 ・自分の経験や記憶を思い出したり、懐かしんだりする。 ・今までにない造形や美しい造形につながり、他の製品とは違うという特別感を感じさせる。



成果・まとめ

プロダクトデザインプロセスにおいて見立てを用いることは、製品の瞬間的な印象、直感的な理解、共感や連想などをユーザーにもたらし、製品の魅力を高める効果があると考えられる。本研究の課題としては、参照物の選択や、形をなぞらえる度合いなど、デザイナーのスキルに依拠している点ついて考慮していないことが挙げられる。プロダクトデザインの実践の場で見立てを用いて製品の魅力を高めるためには、時代背景や地域性、流行などを捉えた上で、参照物を選択したり、形をなぞらえる度合いを決めたりする必要がある。今後は、それらの点を考慮した上で、どのような見立てがユーザーに受け入れられていくのかを考察したい。

指導教員コメント

プロダクトデザイナーが製品の外観デザインを行う際、まさに「産みの苦しみ」とも言える苦しみを乗り越えて魅力的な最終デザインを生み出しています。本研究では、魅力的なデザインの拠り所とも言える「見立て」について、文献を元にその感覚的な部分を整理し、デザインの過程の中でアイデアの拠り所として展開し、そのデザインを結実させていくことを試みました。「見立て」という非常に感覚的でデリケートな部分をどのくらい製品外観で再現するのか、また、それをどの様にグレード化して評価するのかについては、今回の研究で発見された新たな問題ですが、今後の更なる思考的な研究とデザインの中での実践を通して、デザインアイデアの発想の手助けとなる理論につながっていくことを期待します。

佐藤 昭則