

デザインスゴロク—その1

—複雑な内容を明解に説明できる方法への入門—

第29回

もり まさひろ
森 政弘

今回から2ないし3回にわたって、デザインスゴロクというものと、その使い方を解説しようと思います。このデザインスゴロクは使い方によっては、大変な力を発揮するものです。たとえば自動車工学専攻の故平尾収先生は、排気ガス浄化の研究費の申請について、同様の研究はほかにもあるとして、はじめはなかなか役所に理解してもらえず困っておられたのですが、研究の位置付けと、ほかとは異なった特徴をデザインスゴロクで説明されたら、たちまち理解されて、4億円もの研究費を獲得することができたほどでした。ですから、この初回は直接創造性には関係のない内容のように思われるでしょうが、辛抱強く理解して、このスゴロクをぜひ各方面へ応用していただきたいと希望します。

1 デザインスゴロク

デザインスゴロクは、筆者の先輩だった東京大学生産技術研究所教授の故池邊陽^{イケベキヨシ}先生が創案されたものでした。これは図1のように10個の で正三角形を構成し、その各々の の中に物を設計するに際して考慮しておかなければならない項目を書き込み、設計に際してそのすべての項目について考慮ないしは評価してみるという、いわばシステムティックなチェックリストでした。

まず、この三角形の各項目について説明しましょう。各項目は下記のイニシアルです。

- A : Appearance (外形)
- C : Cost (コスト)

- D : Distribution (流通・分布)
- E : Environment (環境)
- F : Function (機能)
- M : Material (材質)
- P : Purpose (目的)
- St : Standard (標準)
- Sy : System (システム)
- T : Tradition (在来・伝統)
- W : Work (作り方)

このデザインスゴロクが普通のスゴロクと違うのは、ひと回りしさえすれば、どの からスタートして、どの で上がってもいいという点です。

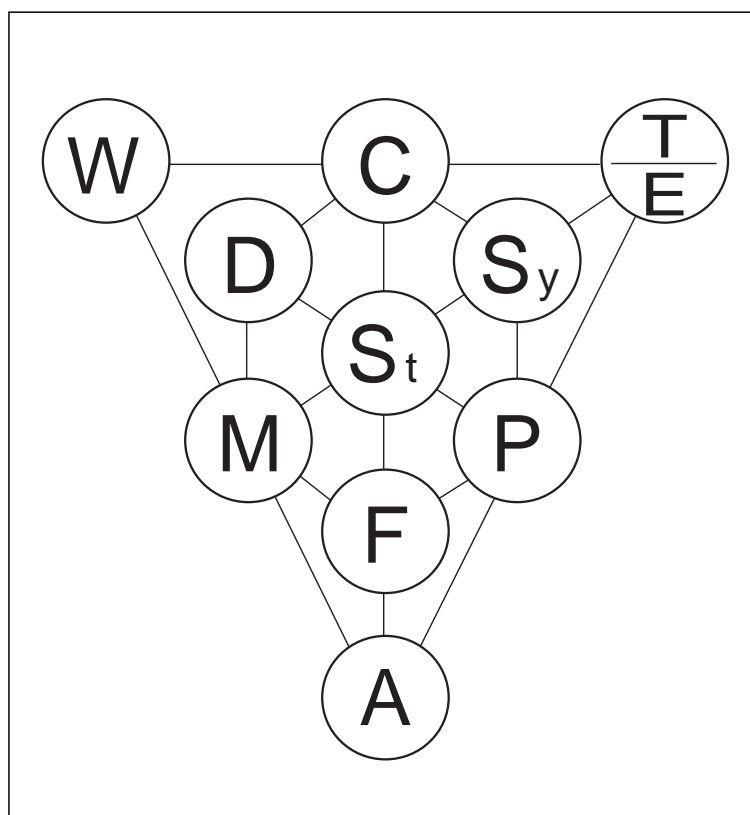


図1 デザインスゴロク