

# 「사용하는」 디자인의 권장

— 「만들기」 X 「사용하기」의 산업화를 위해

게이오기주쿠대학교수 마쓰오카 요시유키 (본문 : 문자)

## 「제조」와 「사용」의 분화

인류가 도구를 사용하기 시작한 석기시대. 사람은 물건 (도구) 을 스스로 만들어, 자신이 사용하고 있었다. 즉, 「만드는」 사람과 「사용하는」 사람이 동일 하였다. 그러나, 일찍이 물건 만들기에 뛰어난 명인이 나타나자, 상황은 크게 변화한다. 그 명인이 「만드는 것」을 도맡아서 담당하고, 「만드는」 사람과 「사용하는」 사람의 분화가 시작되었다. 그리하여, 이 분화는, 18 세기 후반의 산업혁명 이후 더욱더 현저히 되어, 오늘날에 이르고 있다.

현재의 「물건 만들기」에서는, 우선, 「만드는」 사람이 「사용하는」 사람을 충분히 생각하여 「물건」을 디자인 하여, 생산한다. 다음에, 「사용하는」 사람이 그 생산물을 사용하여, 「기능」을 실감한다. 그때에, 「기능」이 불충분하면, 「만드는」 사람은 그의 개량을 꾀하여, 다시 생산한다. 그리하여, 「사용하는」 사람은 다시 사용해 본다. 이러한 순환 시스템이 지금의 「물건 만들기」의 기본이 되어 있다.

## 기능은 「사용하는」 분위기에 의존한다

여기서, 물건의 기능에 관하여 새롭게 생각해 본다.

예를 들면, 맛있는 술을 마시기 위해서, 사람은, 좋아하는 종류의 술을 선택하는 것 만이 아니다. 안주나 목 들이킴, 술집의 분위기, 마시는 동료, 그리고 마시는 방법 등, 다양한 「분위기」도 중요하며, 이러한 것은 맛에도 크게 영향을 미친다. 이와 동시에, 물건의 기능을, 물건의 특성 만으로는 정해지지 않는다. 물건의 특성과 물건이 사용되는 분위기의 특성과의 조합으로 결정한다. 이 시점에 서게 되면, 기능을 높이는 수단으로서, 물건을 「만드는」 디자인 뿐만 아니라, 물건은 「사용하는」 분위기의 디자인 (이하, 「사용하는」 디자인) 도 유효가 된다. 하지만, 지금까지는, 어느 쪽인가 하면, 전자의 「만드는」 디자인이 주류이며, 후자의 「사용하는」에 관해서는, 그 조사나 분석의 결과를, 어디까지나 「만드는」 디자인의 조건으로서 이용하는 것에 그치는 것이 많았다. 그러나, 그것 만으로는 아깝다라고 생각한다.

## 「사용하는」 디자인에 주목

거기서, 「사용하는」 디자인에 주목한다. 이 디자인은, 종래형의 「사용하는」 것을 고려하여 디자인하는 것이 아니라, 사용법이나 사용하는 환경 등의 「분위기」 그 자체를 디자인 하는 것을 목표로 한다. 그 의미로, 「물건 만들기」의 디자인이 아닌, 「물건의 사용」의 디자인이라고 할지도 모른다.

예를 들면, 환경문제에 관하여 말하면, 이미 「만드는 것」 만의 대응으로는 한계에 도달해 있다고 하지 않을 수 없는 것이 아닌가. 자동차의 배기 가스 대책의 대부분은, 종래, 엔진개량 등의 자동차를 「만드는」 기술에 의존하는 경향이였다. 그러나, 어떠한 도로 환경에서 어떻게든 페달 조작을 행할까 라고 하는 「사용하는」 기술을 적절히 사용하는 것이, 큰 효과로 연결되는 것은 이미 잘 알려져 있다. 이러한 분위기에 관한 기술을 응용하는 「물건의 사용」의 디자인에 관해서는, 아직 많은 가능성이 남아 있는 것이 아닐까.

## 「만드는」과 「사용하는」의 상승효과

「사용하는」 디자인은, 여러 가지 이다. 예를 들면, 사용하기 쉽게 하기 위하여, 분위기를 구성하는 물건 (도구) 를 디자인 하는 경우도 많다. 이는, 「물건의 사용」을 위해 「물건 만들기」라고도 하며, 조작계나 표시계의 디자인으로서 이미 몇 가지가 눈에 띄며, 어느 것이든 대단히 흥미가 깊다. 그렇지만, 여기서 말하는 「사용하는」 디자인은, 「물건」의 디자인뿐만 아니라, 사용법 등 「일」에 관한 서비스의 디자인이다. 예를 들면, 피아노 제조업이 행하는 피아노 교실이나 조율은 가까운 하나의 예일 것이다. 유저는 피아노를 구입하는 것뿐만 아니라, 피아노를 연습하고, 조율을 실시한다. 그리고, 그 연습이나 조율은, 음질을 높여준다. 게다가, 유저에게는 그 피아노에 대한 애착이 생겨, 거기에는 실로 「만들기」와 「사용하기」의 상승효과가 꾸며져 있다.

## time axis 디자인

time axis 디자인도, 「만들기」와 「사용하기」의 상승효과를 노리는 디자인의 하나의 예라 할 수 있다. 이 디자인은, 문자대로, 시간축을 디자인 하는 것이다. 구체적으로는, 「만드는」 디자인에 있어서, 생명 시스템의 특징을 응용하는 인스파이어드 기술 (어떤 종류의 제어기술을 포함) 을 물건에 넣는다. 그렇게 함으로서, 환경에 적합한 시간축 변화를 가능하게 한다. 또한, 「사용하는」 디자인에 있어서는, 서비스 기술을 이용한다. 그렇게 함으로서 사용단계에서의 사용조건이나 사회·가치관 등의 시간축 변화에의 대응을 가능하게 한다. time axis 디자인은, 이러한 특징에 의해, 사용하면 사용할수록 가치를 성장시켜 장기사용을 가능하게 함으로서, 일회용 사회로부터의 벗어남이나 물건을 소중히하는 정신문화의 양성도 시야에 두고 있다. 이 디자인은, 「물건 만들기」와 「물건의 사용」을 합친 비즈니스를 가능하게 하여, 2차 산업 (물건 만들기) × 3차 산업 (물건의 사용) 을 일체화시킨 하나의 6차 산업화로서의 경제효과도 기대되고 있다.

## 「만들기」와 「사용하기」의 재고

본고에서는, 「만들기」와 「사용하기」의 관계로부터, 「사용하기」 디자인에 주목 하였다. 게다가, 「만들기」와 「사용하기」의 상승효과를 낳는 「물건 만들기」와 「물건의 사용」을 일체화시킨 산업화에 관해서도 언급 하였다.

근년, 「만들기」와 「사용하기」의 관계에, 다양성이 생기고 있다. time axis 디자인은, 하나의 예로서 앞에서 기술 하였다. 또한, 3D 프린터도 그 중의 하나이다. 이 기계는, 유저가 스스로 만들어, 스스로 사용한다 라고 하는 「만들기」와 「사용하기」의 새로운 관계를 가능하게 한다. 이것은, 산업혁명 이후의 대량생산형의 물건 만들기에 파문을 일으키는 형태가 되어, 여러 가지 토론이 이루어지고 있다. 지금, 우리는, 「만들기」와 「사용하기」에 관하여, 재고해야 할 때를 맞이하고 있는지도 모른다. 또한, 그 재고가, 앞으로의 새로운 물건 만들기 산업에의 힌트를 만들어 내는 계기가 될 것을 기대한다.