

書評

方法論としてのリサーチ・スルー・デザインの現在地と展望

三好賢聖『動きそのもののデザイン—リサーチ・スルー・デザインによる  
運動共感の探究』(ビー・エヌ・エヌ、2022)

ロ テンセキ (武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所 連携研究員)

連絡先: ロ テンセキ (E-mail: tro@fs.musabi.ac.jp, lutianshuo@gmail.com)

Book review

The Present State and Future Outlook of  
Research Through Design as a Methodology:

Miyoshi, K. *An Exploration of Kinaesthetic Empathy Using Research Through Design*  
(BNN INC., 2022)

Tianshuo Lu (Visiting Researcher, Musashino Art University Research Center for  
Social Creativity)

Correspondence concerning this article should be sent to: Tianshuo Lu  
(E-mail: tro@fs.musabi.ac.jp, lutianshuo@gmail.com).



## 1 はじめに

1993年、ロイヤル・カレッジ・オブ・アート（Royal College of Art、以下、RCAと略す）のChristopher Fraylingが「芸術およびデザインにおける研究（Research in Art and Design）」という題目で論文（Frayling, 1993）を発表し、リサーチ・スルー・デザイン（Research through Design、以下、RtDと略す）の概念を初めて提示した。彼は当時、RCAにおける学位授与のカテゴリーの差異に着目し、研究形式を1) Research into Art and Design、2) Research through Art and Design、3) Research for Art and Designの三つに分類した。その一つのカテゴリーとしてのRtDとは、デザインおよびアートの実践による知識の記述および伝達を通じて、新たな発見を生み出す研究形式である。

本書では、著者である三好による博士論文（Miyoshi, 2019）およびその英語版出版物（Miyoshi, 2020）をもとに、動きそのものを感性的かつ構造的に探究するプロセスが、日本語で再構成されている。日常的な現象である「動き」に焦点を当て、人間と物体の間に生まれる「運動共感」による動きのデザイン（＝キネステティック・デザイン）の方法論を提示し、デザイン実践を通じて知識体系を構築するRtDの可能性を、実証的に示す一冊である。本評では、本書の構成と内容を概説するとともに、「Lab・Showroom・Fieldの次元におけるRtD実践」「Research through Art and Designの再定位」「誰にでも開かれた方法論としてのRtD」という三つの視点に沿って、現代の文脈におけるRtDの研究手法に対する新たな洞察を提示する。

## 2 本書の構成

本書では、序章と終章を含む全六章で構成されている。序章では、本書の背景と研究の着想に至るきっかけが紹介されている。第一章では、デザインの文脈における「動き」の捉え方をリサーチし、身近な事物やアート作品の分析事例を通して、本書の主題である人間が物の動きに共鳴する「運動共感」のデザインの可能性が論じられている。第二章では、「運動共感」の探究に用いるリサーチ・スルー・デザイン（RtD）の手法について説明され、デザイン・リサーチを成立させるための実行要件に焦点を当てた分析が展開されている。第三章では、「運動共感」を生起させるキネステティック・デザインにおいて、モノの動きを構成する15のエレメントを3つのレンズを通して定義し、実践研究に向けた理論的基盤の構築方法が示されている。第四章では、キネステティック・デザインの方法論に基づき、具体的な手法およびプログラムの構成について説明と考察が行われている。

終章では、キネステティック・デザインの現時点における展開と、今後の可能性に関する考察が示されている。

### 3 議論と展望

#### 3.1 Lab・Showroom・Fieldの次元におけるRtDの実践

Frayling (1993) はRtDの具体的な方法論を提示していないものの、Koskinen ら (2013) は、RtD研究をラボ、フィールド、ショールーム (Lab, Field, Showroom) という三つのレイヤーでの実践を提案した。本書では、各場に応じたRtDの実践の立ち位置が具体的に示されている。

- ・ ラボ (Lab) : 本書の著者である三好は、博士課程中に大学や研究機関でのプロジェクトを通じて動きの質の探究を行っている。例えば、第四章の運動共感の観察法を実践するワークショップでは、参加者に自身が感じた物の運動共感を観察シートに記入し、二つの形容詞の間に感覚を示す質的スペクトラの手法による運動共感の記述方法を提示している。また、同章で取り上げたデザインワークショップでは、人形劇師や映像作家などの異分野の専門家と協働し、実践共同体による短編映像の制作を通じて、キネステティック・デザインのプロトタイプを試みた。デザイナー自ら試作・実験を重ね、異なる立場や専門の人たちの間で、分野や立場を越えた協働を可能にするバウンダリーオブジェクト (Boundary Object; Rhinow, et al., 2012) を繰り返すことで、新たな知見やデザイン概念を創造している。
- ・ ショールーム (Showroom) : 著者は自身の研究成果をアートやデザインの展示という形でも提示している。例えば、透明な踊る植物のインスタレーション「PUWANTS」は、著者が2014年以降シリーズとして継続制作し、ギャラリーや展示会で発表し続けている。これは水の泡によって植物のようなオブジェがリズムカルに動く作品で、鑑賞者に運動共感を喚起する試みである。こうした展示の場では、デザインによる知見を視覚化・体現化し、観衆との対話を通じて洞察を深めるRtD実践が行われプロトタイプや作品を公開してフィードバックを得たり議論を喚起することが見られる。
- ・ フィールド (Field) : 著者は、デザインしたプロトタイプを実際の文脈に置き、ユーザーや環境との相互作用を観察・評価している。本書で扱われる運動共感とは、終章

で取り上げられているゴミ分別などの身近な行動にキネステティック・デザインを取り入れることで、パッケージデザインなどの工夫を通じて資源への身体的共感が喚起され、産業と連携するサーキュラー・デザインへとつながる可能性が指摘されている。著者は観察手法を用いて日常の動きを分析し、それを活かしたプロトタイプを生活空間で試行することで、現場からフィードバックを得ることが重要と主張している。つまりフィールドの次元では、研究者だけでなく実際のユーザーの体験を通じて、RtDの知見を多様な分野で検証・深化させていることが期待されている。

### 3.2 Research through Art and Design の再定位

本書において、RtDは「知の創出」を目的とする方法論として強調されている。この考え方は、Frayling (1993) が提唱した「リサーチ・スルー・アート&デザイン (Research through Art and Design)」に端を発し、「作ること (デザイン実践) を通じて新たな知識を創出する」ことを研究の一形態として位置づけている。著者である三好もまさにこの系譜に立ち、デザイン実践それ自体を通じた知識の探究を行っている。

三好氏の主張によれば、これまで十分には言語化・体系化されてこなかった「動きのデザイン」に関する知見を、デザインプロジェクトを通じて引き出し理論化することが可能だと強調している。事実、著者はデザイン実験から15種類の運動共感エレメントを抽出し、構造的・時間的・空間的という三つの側面から、動きが人に与える印象や感覚を分析するための知識体系を提示している。これらの知見は、従来の工学的アプローチでは見過ごされがちな微細な体験価値を捉えたものであり、デザイン実践から生まれた新たな「知」として位置づけられる。

著者はまた、こうした知の創出には「詩的表現」も重要であると論じている。単なる理論や分析だけでなく、デザイナーの創造的・詩的な視点が新たな発見を支えるという立場であり、RtDは単なるデザイン思考の実践ではなく、アートのプロセスを通じて問いを生成する可能性の拡張でもあるという点を強調している。

21世紀以降、Frayling (1993) が議論の対象とした「Design and Art」からは、いつの間にかArtの概念が脱落し、Designのみが取り残されている。昨今のデザイン研究においては、デザインと並行してリサーチを行い、その知見を言語化することが重視されていた。しかし同時に、現代のようなVUCA (変動性・不確実性・複雑性・曖昧さ) の時代においては、複雑で厄介な問題に向き合うために、内発的動機や言語を超えた非言語的表現の重要性も高まっている (山本・長谷川, 2020)。ここで目指されているのは、言葉によるコミュニケーションという意味での伝達可能な知識ではなく、視覚的・象徴的・イメージ的な意味におけるコミュニケーションである。

こうした非言語的知の創出は、本書全体を通じて一貫した姿勢として示されている。それは、学術研究と芸術的実践を架橋しながら、リサーチとデザインとアートの融合を図る試みであり、三者を往復するプロセスそのものが「知の創出」における有効な方法論であることが、理論的にも実証的にも示されている。

このように、現代的文脈において非言語的知を探索する方法論として、デザインのプロセスにアートの存在感を再び位置づける「Research through Art and Design」の再定位が、あらためて注目されている。

### 3.3 誰にでも開かれた方法論としての RtD

RtD の手法は、創造的知を発見するために、デザインリサーチを通じて専門家以外にも開かれる新たな方法論の可能性を示唆している。著者は自身の研究プロセスを読者が追体験できるよう工夫しており、具体的なワークフローやツールが提示されている。例えば、第四章では、観察・制作・プロトタイピングという3つのステップからなるデザインプロセスが解説されている。これらのプロセスは、言語的な分析や専門的なデザイン理論に依拠するよりも、身体的・物質的な実践を通じた試行錯誤を重視している。そのため、デザインの専門知識を持たない人であっても、RtD 的なアプローチを実践することで、問題を具体化していく可能性が示されている。専門家の研究室だけで完結するのではなく、ワークショップや共同実践体を通じて手法が共有・発展していく点に、従来の専門家主導で閉鎖的な研究手法とは異なり、コ・デザインの考え方によってリサーチや問題解決を行うという革新性を有している（上平，2020）。デザインリサーチの知見が誰にでもアクセス可能な形で開示されている本書は、RtD の可能性を広く示すとともに、読者自身がその実践に加われるよう誘っている。

本書から明らかになるのは、RtD が専門家だけでなく、一般の人々や異分野の研究者にも適用可能な普遍的な手法であるという点である。Frayling（1993）が提示した「ピカソのような天才芸術家」的な例に対し、今日では、RtD のプロセスを通じて、誰もが抽象的概念を非言語的に表現する可能性を持ち得る。RtD の実践は、多様なバックグラウンドを持つ人々を巻き込み、問題に対して多面的な視座をもたらすことで、創造的な問題解決や新たな知識の創出に貢献し、既存の問題解決の枠組を超えて外部と接続する可能性を示唆している。

## 4 終わりに

本書では、運動共感の探究と RtD の実践という二つの軸に沿って探索を進んでいる一

方、結論部分はやや冗長であり、「動き」の本質を明白に迫りきれていない点が見受けられる。また、「運動共感」についての詳しい説明やブレインストーミングを行ったとしながらも、議論の抽象度が高く、説明されている事例が著者自身の実践に限定されているものが多いため、日本社会および日本のデザイン文脈において、キネステティック・デザインの方法論としての社会的展開可能性や再現性、ならびに他者による応用可能性については、一定の懸念が残る。

しかしながら、これらの点こそが、デザイン研究に内在する不完全性という特性を表しているとも言える。本書の第四章で述べた通り、キネステティック・デザインのプログラムはいまだ初期段階にあり、今後の RtD 実践を通じて概念化とプロトタイピングを往復的に行うことで、より多くの人々を巻き込んだ実践共同体を形成し、動きそのものに対する予期せぬ新たな発見が生まれていくことが期待される。いずれにせよ、本書は日本において RtD の研究事例がいまだ少ない現状にあって、新たな探索における貴重な参考資料であることは違いない。

## 引用文献

- AXIS Web (2025). 小松宏誠+三好賢聖のアート作品「PUWANTS」ロエベ・パフュームとのコラボレーション作品を発表. <https://www.axismag.jp/posts/2025/01/637582.html>, accessed on 5.1, 2025.
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1 (1).
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., & Wensveen, S. (2013). Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 56 (3), 262–263. <https://doi.org/10.1109/TPC.2013.2274109>
- Miyoshi, K. (2019). Objects in Motion: Exploring Kinaesthetic Empathy in Design (Doctoral dissertation, Royal College of Art, United Kingdom).
- Miyoshi, K. (2020). *Designing Objects in Motion: Exploring Kinaesthetic Empathy*. Birkhäuser.
- 三好賢聖 (2022). 『動きそのもののデザイン—リサーチ・スルー・デザインによる運動共感の探究』 ビー・エヌ・エヌ.
- Rhinow, H., Köppen, E., & Meinel, C. (2012). *Design Prototypes as Boundary Objects in Innovation Processes*. DRS International Conference 2012.
- 上平崇仁 (2020). 『コ・デザイン—デザインすることをみんなの手に』 NTT 出版.

山本薫・長谷川敦士（2020）. 「VUCA 社会に必要な『内発的動機』を開発するための、人間心理・行動に即したメソッド研究」『人間中心設計』16（Supplement1），37-40.  
[https://doi.org/10.34404/hcd.16.Supplement1\\_37](https://doi.org/10.34404/hcd.16.Supplement1_37)

発行：武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所

編集・制作協力：特定非営利活動法人 ratic

<https://ratic.org>

