

HUSAT は、

エルゴノミクスをベースとしており、プロダクトデザインのエンジニアリングとして 1950 年代から進展してきた設計工学であった。先端的技術領域の範疇においては、人間が機器や機械、装置とともにある環境下での日常的存在性 = ヒューマン・ユーザーと位置づけられるが、ヒューマン・ユーザーという存在と情報環境での機器操作に関して、人間性 = 人間らしくあるための環境性、さらには自然との調和を大前提とした、先端的設計学であることを望んでいる。

エルゴノミクスとは、「人間工学」と訳語され、人間と機械との「使い勝手」を探求する工学領域であり、第一次世界大戦当時に生まれた学問で当初は戦術用語であった。

この学問が目指したのは「効率性」と「安全性」であり、軍事技術開発の背景となった。第二次世界大戦後、ヒューマン・ファクター・エンジニアリングという、人間工学に対するもう 1 つの呼称が現れた。

この工学領域の目標は「快適性」「健康」「安全」という概念に向かって、人間と機械との相互関係を探求することであり、人間と機械がどういった環境下であれば、この 3 つの概念の調和と秩序が保てるかを問うものであった。

こうして、人間工学は、エルゴノミクスとヒューマン・ファクター・エンジニアリングの '両面が蓄積された学問となり、テクノロジーの大きな進展とともにヒューマン・ファクターとしての、生体性・生理性・心理性をより重要視し、それらとマシン・インターフェースとの間に適合性を見出し、把握することで、人間工学が設計学へと統合されていくと考えられるようになった。

デザインにおいては、人間工学、あるいはユニバーサルデザイン、ビューマンセンタードデザイン、さらにインクルーシブデザインというデザインの背景学の進展と、HUSAT は確実に連鎖している。そういう意味では、科学と技術が、人間にとって、環境にとって、それぞれの存在性をより明確に進展させる学問として HUSAT がテーマとした領域は重要だと考えている。

私の眼鏡デザインへの希望は、これまで研究開発してきたデザイン+生理学で、眼球の構造から HMD:Head Mount Display や、網膜投影、そして目の前の空気の屈折率を自在にするというメガネ概念の大変革であり、その理想を追い求め続けている。