

次世代デザインづくりの試み Developing the next generation of Design

小早川真衣子^{*1} 原田 泰^{*2} 岡本 誠^{*2} 藤井 晴行^{*3} 須永 剛司^{*1}
Maiko Kobayakawa Yasushi Harada Makoto Okamoto Haruyuki Fujii Takeshi Sunaga

^{*1} 多摩美術大学
Tama Art University

^{*2} 公立はこだて未来大学
Future University Hakodate

^{*3} 東京工業大学
Tokyo Institute of Technology

There is a need to have perspective both as "MONO" and "KOTO" to regard target of design. We call this view "Next-Generation Designs". And we started the project to try developing the place that people can learn about "Next-Generation Designs" each other. Learners are people that involved in academic and practice in society, not only designers. In this paper, we introduce five learning form that we challenged. We discuss about the attitude of learning for "New-Generation Design".

1. はじめに

今日、デザインを包む状況は大きく変化している。デザインの対象は、ハードウェアからソフトウェア、プロダクトからサービスへと広がり、その射程は個別のアプリケーションの実現から社会メディアの創出とコミュニティの構築へ広がっている。

著者らは、そのような社会と技術がつくりだす状況に身を置き、デザインの拡張を支え、それらをより良い社会の形を創出する営みとして発展させたいと考える。そのためには、デザインする対象を「もの」として捉える視点と、「こと」として捉える視点の両方が必要となる[須永 2002]。

「もの」の視点は、デザインを“(ハードウェアであれソフトウェアであれ)対象を自分の客体、つまり存在する「もの」として形づくる行為”と捉える。「こと」の視点は、デザインを“対象の存在する場所にデザイナー自身が入り、対象を 1人称視点の「私」が体験する「こと」として形づくる行為”と捉える [須永 2011]。拡張するデザインを捉えるためには、このように外からの視点と中からの視点の両方をもつことが重要となる。

2. 次世代デザインの学びの姿

「もの」の視点と「こと」の視点を両方もつという着想を「次世代デザイン」と呼んでいる。それは、デザインの学と実践の変革を指向する。ビジュアル、道具、建築、情報システムのデザイン領域で、教育・研究・実践をひとまとめにしてやっている著者らは、この次世代デザインを学べる場をつくってみるプロジェクト「国境なきデザイン集団」をはじめた。そこで学ぶのは、社会におけるさまざまな実践や学問に携わる人々である。

最初に試みたのは、「こと」のデザインをやることである。本稿では、試みた5つのデザインの学びの姿を紹介する。そして、そこから見出されたデザインの新たな学びの姿勢について考察する。

2.1 函館の市電と市場の営みを視覚化する(国際会議ワークショップ、オープン)

サービスイノベーションデザインの国際会議 (ISIDC2010) で実施。サービスを提供する側と利用する側の両方の視点で、それぞれの営みの本質を見だし、それらをモデルとして視覚化する。そのモデルを応用して、それぞれの営みが発展するより良いかたちを描いてみることを目標とした。ワークショップ(以下、

WS)のプログラムは、教員のアドバイスをもとに学生たちが中心となり組み立てた。WSを通して、次の結果および気づきを得た。

[a] 現実の市電と市場をフィールドにして、そこに入り人々と出会い対話することから、それらフィールドの「本質」とその価値を抽出することができた。そして、それらをモデルとして視覚表現し、新たなコンセプト・デザインを提示できた。

[b] 異なる学問を背景にもっているメンバーかつ国際的なメンバーでチームをつくり、コンセプト・デザインを展開できた

[c] 学生が主体的に WS のプログラム、つまり学びを組み立てられること。それが彼らにとって楽しく充実した学びになることがわかった。



写真1(上) : 市場でのフィールドワークの様子

写真2(下) : 国際会議での発表の様子

連絡先: 小早川真衣子, 多摩美術大学, 東京都八王子市鎌倉
2-1723, 042-679-5712, kobayakawa01@tamabi.ac.jp

▽概要

名称: Visualizing Experience (VX) Workshop
日程: 2010年10月17日(日)~19日(火)
会場: 大沼国際セミナーハウス(北海道・函館)他
参加者の分野: 情報デザイン, 情報システム, 建築, 認知科学
参加者の人数: 37名
成果物: サービスが提供する価値のモデル5つ

2.2 30年後の博物館展示をデザインする(学会大会ワークショップ, オープン)

日本デザイン学会(JSSD)春季大会で実施。自分たちの持ち物についての調査を行い、それを博物館にある情報と組み合わせ、30年後の未来へ今を伝える展示体験を描く。持ち物および展示物を調査し、それらを歴史の中に位置づけるを試みる。WS中は、その活動を記録・編集して提示するドキュメントウ・ウォール(DW)を記録担当の学生他が制作した。WSプログラムは、教員と博物館研究員が中心となり組み立てた。WSを通して、次の結果および気づきを得た。

[d] 持ち物と展示物をつなげる新しい文脈を見出し、展示内容に留まらず、30年後の人々の展示体験を描くことができた。

[e] 異分野の学生たちが出会い対話したことによって、学生たち自身がそれぞれの視点や制作プロセスの相違と類似を実感できることがわかった。また、そこにはかなりの苦勞と葛藤が伴うことがわかった。

[f] 学会で実施したことで、さまざまな学校に本取り組みを周知でき、これを機として大学間の新たな連携活動が起きた。



写真3(上): グループ毎の活動の様子

写真4(下): 大会参加者を含む聴講者への発表の様子

▽概要

名称: 未来のためのワークショップ 現在(いま)を記述する試み
-博物館で未来をめざす
日程: 2011年6月24日(金)・25日(土)
会場: 国立歴史民俗博物館, 千葉工業大学
参加者の分野: 情報デザイン, 情報システム, 建築, 認知科学
参加者の人数: 57名(内, 14名は記録者)
成果物: 今を未来へ伝える展示コンセプト6つ

2.3 教員同士の意識合わせ(函館合宿, メンバーのみ)

クローズドな合宿形式で実施。プロジェクトを始めた人たち(教員たち)が何を考えているのか、何をしたいのか、お互いに話し合う。この機会に、その話しを研究室の学生たちに聴いてもらう。学生たちは、聴きながら模造紙に記録を取り、それを教員たちに提示する。この意識合わせを通して、次の結果と気づきを得た。

[g] 学生たちは、日頃教わっている時とは違う、教員たちがお互いに真剣に話し合っている姿をみる事ができた。

[h] 学生達は、話の内容はよくわからないが、何とか記録として視覚化してみた。そしてそれを発表してみた。

[i] 新たな姿をみたことに、期待をふくらませる。

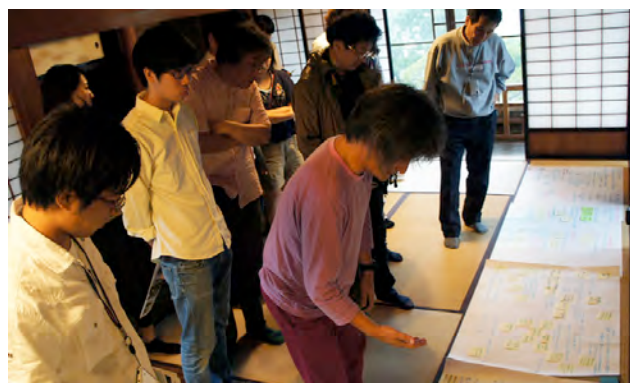


写真5(上): 教員の話し合いとそれを記録する学生

写真6(下): 記録した模造紙をみて話し合いを振り返る

▽概要

日程: 2011年9月11日(日)
会場: 相馬邸(北海道・函館)
参加者の分野: 情報デザイン, 情報システム, 建築
参加者の人数: 17名
成果物: 発表と議論を記録した模造紙



写真7：街をメタファにしてつくった次世代デザインの場

2.4 教員と学生がお互いに次世代デザインをやってみる(草津合宿, メンバーのみ)

クローズドな合宿形式で実施。学生たち自身で企画した4つのプログラムで実施してみた。1) 教員たちが、集まりの場で即興的に次世代デザインの場を創作してみる(写真7)。2) 学生たちが、日頃のデザインの学びをまとめて開示する。3) 学生たちが予め各校同じテーマでおこなったデザインプロセスを開示する。4) 自分たちがこれから体験したいデザインの学びを考案してみる(写真8)。合宿後には、2校の学生が報告書をそれぞれにまとめた。活動を通して、次の結果と気づきを得た。

- [j] 学生たちは教員の立場になってみた。特に上記1)では、自ら設定した次世代デザインの場(街)の共創に参画した。
- [k] 共創をとおして学生は、教員同士における越境があること、また学教員が答えを知っているのではないことがわかった。
- [l] 美術系と技術系のデザインプロセスの相違を驚き合った。例えば「変数」を使ったデザインとそうではないデザインのプロセス。
- [m] 他分野が自分にもっていないものを持っていることに気づき、異分野を越境することを受け入れた。
- [n] 学校毎に自分たちのデザインの学びをふり返り、形にしてみることから、学生たちが、「デザインの学びをデザイン」しているという「メタ」視点を手に入れ始めた。
- [o] 「メタ」視点でデザインを見るには、デザインすることそれ自体とは異なる苦労があること、しかし何やら楽しいことに彼らは気づきはじめている。

▽概要

日程:2011年11月25日(金)~27日(日)

会場:大学セミナーハウス(草津)

参加者の分野:情報デザイン, 情報システム, 建築
参加者の人数:数:20名
成果物:考案された次世代デザインの学びの型4つ



写真8(上)：グループ毎の活動の様子

写真9(下)：デザインプロセスと社会の関係の図解

2.5 試みた次世代デザインをまとめる(山中湖合宿, メンバーのみ)

クローズドな合宿形式で実施。函館(2.3)～草津合宿(2.4)でデザインした学び方と議論のふり返しを行う。デザインの学びの形という観点を手に入れた学生たちが、改めて日頃の学びをモデル化して発表。自分たちが体験したいデザインの学びを考案してみる。活動を通して、次の結果と気づきを得た。

[p] 2種類のデザインアプローチ(hunting approach, farming approach)を見出し、それらを次世代デザインのカリキュラムとして25頁のポスターにまとめることができた。

[q] 本プロジェクト初参加の学生が大半をしめていたが、経験者を変え、問題なく議論することができた。

[r] デザインの学びを形づくることに着目すること、そして議論することを教員たちが学生たちと共にできるようになった。



写真 10 (上) : 前回の合宿成果を教員と学生と一緒に発表する

写真 11 (下) : 教員と学生と一緒にデザインの学びを考案する

▽概要

日程:2012年3月17日(土)～19日(月)

会場:大学セミナーハウス(山梨・山中湖)

参加者の分野:情報デザイン, 情報システム, 建築

参加者人数:17名

成果物:次世代デザインのカリキュラムをまとめたポスター

3. 次世代デザインの学びの姿勢

前章に紹介した5つのデザインの学びの姿をふり返ると、この中で一番面白いと思えるのは「学生が学び方を考える活動にはまった」ことである。そこに見いだされたデザインの新たな学びの姿勢について考察する。

(1)「越境」する

ふり返ってみると、次の越境が起きていた。ひとつめは、デザイン分野におけるビジュアル系, 道具系, 建築系, 情報システム系の越境[c, l, m]. 互いの思考と行為の順序の違いに気づく。それを受け入れ相手の順序をやってみたくなったことが、参画の動力となっている。ふたつめ、教員と学生の“教える・教わる”の関係の越境[c, j, k]. 学生は教員の視点をもってみたいとなったことにより、「デザインの学びをデザインする」ことを受け入れた。最後は、使い手と作り手の越境[a, d]. 作り手が使い手と出会い、視点を交換することにより、デザインする対象の本質を見出す。

(2)越境から生まれてくる「共創」を大事にする

必ず共同で何かをつくることを大事にしていた。参加者たちは越境しながら、その場の様子をみて待つ。そうしている間に、一緒にやってみてもいいかなと思って手を動かし始める。そして段々と共創が起きてきた[b, f, j, p]. 葛藤をともなう越境の先に、異なる視点を投入する共創の楽しみがあった。

(3)「メタ」視点をもつ

学ぶことをつくることを学生がやり、学ぶことを教員がやっていた[a, c, j]. 学び手は、デザインの学びをデザインしているという「メタ」視点を手に入れた。“デザインすること”と“デザインをデザインすること(メタデザイン)”.そして“デザインを学ぶこと”と“デザインの学びをデザインすること”.この2つの層があることがわかった。それらが結びつくことで、学びの全体性が手に入る。

(4)「やって・みて・わかる」アプローチをとる

これらの活動は、教員も含め参加者が探索して理解して(「わかって」)から実行しているのではなかった。最初から新たな学びを行い(「やって」),それを自分たちでふり返る(「みる」).この進め方自体に、これから創りだそうとしている学びの原理が見え始めている。

4. おわりに

試みている学びの姿を紹介し、次世代デザインの学びの姿勢の考察を報告した。まだ始まったばかりの「国境なきデザイン集団」プロジェクトだが、デザインの学びをデザインすることにおいて、共創が始まっている。課題は、そのメタデザインを経験した彼ら(著者らを含む)が、デザインすることの共創を起こすことである。メタデザインの経験が活かされることが期待される。また、分野間の越境による共創も積極的に試みたい。2012年夏には、これらを具現化するワークショップを行う計画をしている。

<謝辞>

本プロジェクトに参加した学生および関係者の皆様に感謝の意を表します。なお、本研究の一部は、科研費「次世代デザインのためのカリキュラム開発」の支援を受けています。

参考文献(論文誌と同じスタイルを推奨)

- [須永 2011] 須永剛司, 小早川真衣子, 高見知里:このデザインー情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築から見出したこと, 特集「参加型表現ワークショップ」, 人工知能学会誌, Vol.26, No.5, pp. 440-448, 2011年
- [須永 2002] 須永剛司:「ことば」を支えるアーティファクトの拡張と情報のデザイン, デザイン学研究特集号 9(3)「情報」から次世代デザインを展望する, pp.22-26, 日本デザイン学会, 2002.