



Title	現代社会に於けるコンピュータの普及とデザイン教育の変容
Author(s)	久保村, 里正
Citation	デザイン理論. 2002, 41, p. 98-100
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52885
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

現代社会に於けるコンピュータの普及とデザイン教育の変容

久保村里正／岐阜市立女子短期大学

現在、コンピュータは広く急速に日本の社会へ普及し、私達の生活に浸透しつつある。例えばコンピュータを IC (LSI) そのものだと考えた場合、私達が気付かないところ、身近な家電製品や車やゲームなどにも、特定の機能に限定された LSI としてコンピュータは数多く用いられている。しかし、コンピュータをモニタに接続して操作する汎用の電子機器、いわゆるパーソナルコンピュータ（パソコン）と考えた場合、それが日本に於いて家庭一般の生活にまで普及してきたのは、きわめて最近のことだといってよいだろう。そういう意味ではパソコンが広く急速に一般へと普及しつつある現代社会に於いて、パソコンを教育の中に取り入れようとする気運が高まるのは、需要のことから考えるのであるならば、当然の事なのかもしれない。

そういうた現代社会のニーズに対して、現在では学校教育に於けるパソコン教育の必要性も多く論じられ、研究されている。そして、それはデザイン教育に於いても例外ではなく、今後の大学に於けるデザイン教育を考える上でも、パソコン教育の在り方は重要な主題となっている。しかし現在のように、パソコンが社会全体への受容の過渡期にある場合、大学が将来に渡って活躍できる人材を輩出する事を目的とするのならば、その教育プログラムを決定する為に、現状を正確に分析・把握し、今後を予測することが求められてくる。

このような状況認識の上で、なぜデザイン教育に於いてパソコンを用いる必要があるのか、又、情報処理教育（パソコン教育）に於いて、なぜデザイン教育が必要であるのかを

明らかにするという事は、デジタルデザイン教育の教育体系を確立する上でも必要な事柄である。そこでその様な問題を機軸に据え、現代社会に於けるパソコン普及の過程と、そこから予測される今後の社会に於けるメディアの役割から、現在と今後のデザイン教育について論を進める。

I 日本に於けるパソコンの受容

1 パソコンの誕生と発達

日本に於ける最初のパソコンは、その定義によって諸説様々だが、一般的には1978年に発売されたシャープの MZ-80K があげられる。しかし、その後、日本に於いてパソコンが普及していくその過程を考察してみると、1980年代前半の 16bit パソコンの普及に伴い、コンシューマー向けのパソコンとしては日本電気の PC9800 シリーズが、富士通、シャープなどのメーカーをおさえ、圧倒的なシェアを誇っていたことが分かる。また同時代的に並行して GUI を搭載し、操作性を簡便化したパソコン Macintosh が Apple 社より販売されていたが、デザイン業界を中心とした一部のユーザーに支持をされていたものの、これらのパソコンは、パソコンの大衆化を促進させるまでには至らなかった。

2 パソコンの大衆化

現在のようにパソコンの大衆化が促進されるに至ったのは、1995年に発売された Windows95 によるところが大きいが、その要因は大きく捉えて、①パソコンに於けるグ

ローバルスタンダードの確立, ②簡単な操作性, ③パソコンの高性能化・低価格化, ④環境・用途の明確化と多様化, の4つが考えられる。

Windows95によってパソコンの大衆化が促進されたのには、この様な理由があったからだと考えられるが、本研究では特に4番目の要因、「環境・用途の明確化と多様化」について、そこにデザインがどのように関わりを持つか、着目してみることにした。

II コンピュータ教育のパラダイムに於ける情報・デザイン

1 コンピュータ教育の分類

現在の急速な情報化（デジタル産業革命）は、18世紀にイギリスで発生した産業革命と同様、大きな社会変革を生み出しつつある。19世紀の産業革命後、その社会的な需要から、ウィリアムモリスのアーツアンドクラフツムーブメントを経て、近代デザインの概念を作り出し、その後、バウハウスへとデザインの思想の潮流は形づくられていったが、現在のデジタル産業革命も同様に、社会的な需要から新たなデザインの概念を作り出す必要性があるのではないかと考えられる。そこで現在に於ける、コンピュータを用いた教育を、①コン

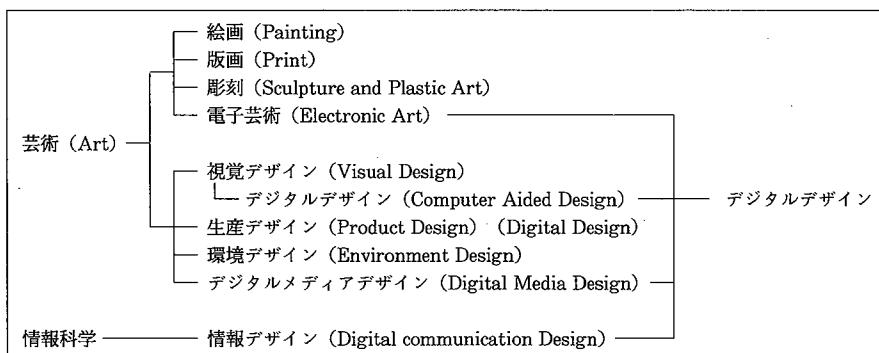
ピュータによる情報教育、②コンピュータを教材として利用した教育、③コンピュータを教具として利用した教育、と分類し、「環境・用途の明確化と多様化」に着目しながら、デザインとの関わりについて考察を行った。

2 コンピュータ教育と美術・デザインの接点

パソコンの大衆化の過程に於いて「環境・用途の明確化」が大きな要因となったことは先に述べたが、デザイン業界ではグラフィック関係の制作ツールとして、パソコンの大衆化以前からパソコンを使用していた。その為、デザイン領域の教育現場では、ビジュアル（グラフィック）デザインを中心として、パソコンの教育が行われてきた経緯があった。しかし現在、パソコンの発達に伴いデジタルの表現性の高度化・多様化が引き起こされ、教育も多岐にわたるようになってきている。

そこで現在、大学で行われてきている多様化したコンピュータ教育を、目的別にA-芸術領域でのデジタルデザイン教育と、B-情報科学領域でのデジタルデザイン領域に大別し、更に細目として、A-①ビジュアルデザインの延長線上のデジタルデザイン、A-②新しいデザイン領域としてのデジタルメディアデザイン、A-③現代美術の新領域として

コンピュータ教育と美術・デザインの接点（デジタルデザイン）



のエレクトロニックアート、B-④情報デザインとしてのデジタルデザインの計4タイプに分類を行った。

III 今後のデジタルデザイン教育の展開

現在、パソコンの使用用途として大きな位置を占めるものとして、DTPやCG、HPの制作などのパソコンを使った「ものづくり」があげられる。これらは専業としてのものは必ずしもなく、企業に於ける業務の一面であったり、極めて私的な趣味であったりする場合も少なくない。専業ではない一般向けのデザイン教育というと、従来、パパネックの様な消費者に対する啓蒙教育的なスタンスにならざるを得なかったが、パソコンが大衆化しつつある現在、パソコンによる「ものづくり」が一般化していく中、パソコンによる「ものづくり」のデザイン教育が今後、望まれてくるのではないかと思われる。