



Title	デザインとデザイン思考の美しさ
Author(s)	櫛, 勝彦
Citation	デザイン理論. 2013, 61, p. 160-161
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53515
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

デザインとデザイン思考の美しさ

櫛 勝彦／京都工芸繊維大学

教育は、教育側がどのように時代を見つめ、そこにどのような問題を位置づけてきたかの現れである。

木谷らは、1960年代から2000年代における、千葉大学と京都工芸繊維大学（以下、工繊大）の学部デザイン教育における提供科目と時代特徴との関係性を分析した（木谷ほか2011年，pp.61-70）。そこからは、60年代において、提供授業内容に大きな違いがなかった両校が、次第に明確な特徴を現してくる様子、そして近年においては再び接近する状況がわかる。千葉大学では、社会変化に即応するかたちで、ダイナミックに授業内容を変化させてきたことが認められ、時代が要求する工学理論、工法、設計技術、分析手法などの具体的かつ実践的デザイン技術の伝授を教育の中心に据えてきたと推察できる。それに対し、工繊大では90年代までは目立った変化は見受けられず、工芸、映像、意匠論、システム論といった歴史的俯瞰にたったデザイン理論に多くの授業を割り当ててきた。

この分析をやや強引な言い換えをするならば、前者は常に「デザインとは何によって構成されるのか？」の問いをプログラムに反映させ、社会が要求する手法・技術をタイムリーに提供する努力を行ってきたといえよう。一方、後者は「デザインとは何か？」を問いつけ、表現メディアとしてのデザインの在り方を探ってきたといえよう。そして、2000年代に入ると興味深いことに、両校とも同一方向への大きな変化が見せる。すなわち、より学際領域を意識した授業、狭義の「デザイン」からより統合化したものを指向するよう

になる。

以上から、まず、両校プログラムの変化の仕方の違いと背景としての教育理念の相違が類推できた。さらに、近年では個別的内容からより総合的なものへの類似傾向の出現が認められた。この一見相反する時系列的現象は、「デザイン思考」概念の一般化、色・かたちからのデザインの解放、デザイン定義の拡大的解釈など社会認識変化と同期するものであるが、一方、学部デザイン教育における各教育機関の特徴的理念に基づく基礎教育の機会減少といった懸念を生じさせる。

この状況下、工繊大は2006年、大学院に制作型のデザイン科学専攻を設置し、デザイン実務教育の学部・大学院による2部構成を確立した。大学院での実習授業は、より実践的・総合的な課題を設定することを目指し、個人制作が主体の学部授業に対し、グループによる協働作業・共同学習を基本としている。

デザイン科学専攻授業のデザインプロジェクトは基本的に、学外のクライアント（企業・組合・公益団体等の社会的団体）から提供受けたテーマに対し、プロダクトデザイン系（インタフェースデザインも含む）、ビジュアルデザイン系、インテリアデザイン系の異なるデザイン分野学生の混成チームがクライアントに対し、デザイン解決の提示を目指す。クライアントからのテーマは、実際的かつこれまで学生にとっては経験がない大きなスケール感を持つものが多い。この2つ授業の効果は、まずより大きな課題に立ち向かう姿勢・自信の獲得にあるが、それはグループワークの質に因っている。協働経験からの

コミュニケーションスキルの向上、責任感の醸成はもちろん期待できる効果であるが、異なるデザイン分野の学生が、それぞれの持ち味や特長を活かしつつも、むしろそれらの領域の壁を如何に壊すことができるかに、もっとも大きな意味がある。

インタラクショナルデザインは、デザイン科学専攻と情報工学専攻の共同授業である。人とシステムの関係性をデザインすることを目的とし、構成は、時間内での講義と実習の組合せ、1学期内での基礎課題と総合課題の2課題構成、情報技術系学生とデザイン系学生の混成チームによる課題遂行となっている。ここでは2領域の学生が互いにとって未知の分野を学習しながら、共通目的に向かって協働作業を行うことが求められる。学部4年間という時間は、デザインと技術という異なる文化を確立するに充分であり、ほとんどの学生がグループワークにおいてカルチャーショックを受け、いかに異なった言葉・思考方法を採用しているかを痛感することになる。しかし、これは実際のもの作り環境における現実的問題でもある。デザイナーとエンジニアは、ともに共通の目標を設定し、大きな枠組みでの「デザイン」を協働しなければならない。デザイン学生は解決案を単に視覚化することに留まらず、実働プロトタイプにすることの大切さを学び、エンジニア学生は、まさに本来の設計とは何か、つまりデザインとは何かを学ぶ機会となる。そして、デザインという概念に収斂される技術とデザイン、そして自己の立ち位置を意識することとなる。

スタンフォード大学 ME310 グローバルネットワークへの参画は、通常授業ではないが、2009年から2011年の2期、工織大提携校のフィンランド・アールト大学を経由して行った。スタンフォード大学は、所謂「デザイン思考」教育のメッカとして昨今、一般ビ

ジネス書においても有名であるが、ME310はそのスタンフォード大学でも40年以上の歴史を持つ名物プロジェクト授業である。プロジェクトの課題と資金は、グローバル企業から提供され、ネットワークに参画する各国大学をユニットとしつつ、基本的には課題遂行チームは、2国間の国際チームとして編成される。プロジェクトは、国際基準学年暦の通年授業であるため、9月の米国でのキックオフワークショップに始まり、6月での同じく米国での最終報告会および展示会で終える。ここで学生は、異なる文化と思考を持った学生との密度の濃い交流を通し、世界と自己の距離を実感し、海外スタッフからの直接的コーチングを受けつつ、最終的にはこれまでにない大きな達成感を体験する。

以上3つの工織大における教育事例は、デザイン思考をツールに、学生が無意識に保有していた（創造を妨げる）壁を次々と突き破る過程ともいえる。デザインプロジェクトでは他デザイン領域／社会と大学の壁であり、インタラクショナルデザインでは他専門領域／視覚化・実体化の壁であり、ME310では言葉・文化／個人・世界の壁といえる。それぞれのデザインに対する概念的枠組みは大小異なる。段階的に授業を取得した学生はデザインの意義をより自然に統合化（シンセシス）していくと期待している。デザイン思考はデザイナーのみに許されるミステリアスなスキルではなく、今後もより民主化され、より開かれた解釈がなされていくだろう。その時、デザイナーという職能、そしてデザイン教育とは何を意味するのか。学部でのより先鋭化した造形基礎教育と大学院における統合化指向教育により、デザイン思考によって導出された洞察・直観が、最後には「美」という究極的価値を生み出す人材の輩出へと繋がることを目指していきたい。