

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	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

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

Osaka University

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?」を問い続け、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。

インタラクションデザインは、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、工繊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経験する。

以上3つの工繊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、 インタラクション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 れで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。