

情報化社会における大学のデザイン導入教育に関する研究

DESIGN EDUCATION IN INFORMATION SOCIETY

小山 明 デザイン教育研究センター 教授
岡部 憲明 デザイン教育研究センター 教授
鈴木 明 デザイン学部環境・建築デザイン学科 教授
山崎 均 デザイン教育研究センター 教授
藤山 哲朗 デザイン学部環境・建築デザイン学科 准教授
大内 克哉 デザイン教育研究センター 准教授
久富 敏明 デザイン教育研究センター 准教授
尹 智博 デザイン教育研究センター 助手

Akira KOYAMA Center for Design Studies, Professor
Noriaki OKABE Center for Design Studies, Professor
Akira SUZUKI Department of Environmental Design, School of Design, Professor
Hitoshi YAMAZAKI Center for Design Studies, Professor
Tetsuro FUJIYAMA Department of Environmental Design, School of Design, Associate Professor
Katsuya OUCHI Center for Design Studies, Associate Professor
Toshiaki HISATOMI Center for Design Studies, Associate Professor
Jibak YOON Center for Design Studies, Assistant

要旨

神戸芸術工科大学デザイン教育研究センターでは、新しいデザイン教育プログラムに関する研究を継続的にこなしている。新しい社会構造、新しいテクノロジー環境の中では大学教育も変わるべきである。そのような視点から、たとえば情報化社会においてアートとデザインの教育がどのように変わっていくのか、このことは重要な研究テーマのひとつとなる。こうした観点から世界の新たなデザイン教育領域や教育方法を見渡すと、ロンドンの王立芸術学院におけるインタラクティブ・デザイン教育が際立っている。これまで私たちは数回にわたり同大学院ディグリーショウを訪問し、アンソニー・ダン専攻主任にインタビューをおこなっている。またアンソニー・ダンとフィオナ・レイビイ両氏を招聘し、RCAにおける教育プログラムおよび彼ら自身のデザイン活動について公開特別講義を開催してきた。本年度はフィオナ・レイビイ氏を招いた武蔵野美術大学・IAMAS 情報科学芸術大学院大学・神戸芸術工科大学の三大学共同デザインワークショップを開催した。本稿はこの国際デザインワークショップの記録である。

Summary

The KDU Center for Design Studies continues to further studies into new design education programmes. Higher education can and must change in keeping with new social structures and new technological environments, one crucial aspect being the issue of how art and design education should reflect information society. In this regard, London's Royal College of Art stands out among design education institutions around the world for the range and teaching methods of its Design Interactions curriculum.

Over the years, we visited RCA degree shows and interviewed Anthony Dunne (currently department Chairman). We also invited Dunne and Raby to give a Special Lecture at KDU on the RCA curriculum and their own design activities.

In this year Kobe Design University, together with Musashino Art University and the Institute of Advanced Media Arts and Sciences, hosted a design workshop with Fiona Raby. This is the document of this international design workshop.

1) 研究の目的

本研究はデザイン教育研究センターが継続的にこなしている新しいデザイン教育方法に関する研究の一環として位置づけられる。現在もっとも新しいデザインの領域のひとつとして考えられるインタラクティブデザインに関しては、デザイン教育研究センターはこれまでもRCA（ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、ロンドン）においてこれをひとつの教育領域として確立したギリアン・クランプトン・スミス氏、現在のRCAデザインインタラクティブズ専攻主任であるアントニー・ダン氏に対して現地でインタビューを行っている。また、RCAのフィオナ・レイビイ氏とスプツニ子！氏（現在本学客員教授）、RCAインタラクティブデザインと連携のある武蔵野美術大学デザイン情報学科長澤忠徳教授、IAMAS情報科学芸術大学院大学入江経一教授等を本学にお招きして特別講義を行っている。

本研究の目的は、こうしたこれまでの学術的な交流や研究の基盤に立ち、日本における新しい教育領域・教育方法としての可能性もしくは問題点などを実際の教育現場において確認し、導入のための基礎的な共通の認識と基盤を構築することにある。

本研究の中心となったのは、2012年2月に開催した国際デザインワークショップである。事前調整の後、RCAよりフィオナ・レイビイ氏をお招きし、武蔵野美術大学、IAMAS、そして神戸芸術工科大学の3大学連携の7日間集中デザインワークショップをおこなった。

ワークショップのテーマやプレゼンテーションの方法やルールなどは、予めレイビイ氏より提供され、これをもとに3大学に参加者募集をおこなった。参加者は30名で、これに、レイビイ氏、スプツニ子！氏、武蔵野美術大学から長澤教授と江下准教授、IAMASから入江教授、そして本学からは鈴木明教授と小山が講師として参加、菅本助手、尹助手が通訳と技術的補助として参加した。

長澤教授からこれまでの国際ワークショップの経験に基づき、期間中は英語を公用語とし、全員が集合する毎日のコアタイムを設けることが提案された。



図1) デザイン教育研究センターにおいて行われた関連特別講義

A Workshop About Speculation, Implication, Simulation
(in Design)... RCA, MAU, IAMAS, KDU Joint workshop, 2012

Lecturer... Fiona Raby, Tadamori Nagasawa, Shusuke Eshita, Kei'ichi Irie, Sputniko!
Akira Koyama, Akira Suzuki
20th to 25th February, 2012. © rml115, Kobe Design University



the Professionalization of the Amateur in the age of social networks:
organizations are no longer required for people to be organized. Amateur's are passionate about what they do, but the change is that they want to do it to very high standards, which, on one hand, can have economic implications (Charles Leadbeater) but can also lead to alternative and challenging ideologies. In addition to this, the diversity of specialist areas opening up to the amateur is expanding.

"The Pro-Am Revolution: How enthusiasts are changing our economy and society" (2005) Charles Leadbeater/ James Thin
Publication: http://www.lead.com/sites/charles_leadbeater_on_innovation.html

In the workshop we will use an anthropological model 'The Perfect Human' as a vehicle. Students will design a device/machine that allows an amateur to do something that an amateur has never been able to do before (and I have lots of examples and directions to get them thinking,)... Ideally they will make cardboard models/props of their proposals to be used in a very short film (2 mins) to describe the 'Perfect Human' as a passionate amateur enthusiast, connected to the internet, living in a complex technological world.

"The Perfect Human" (1979) <http://vimeo.com/videoglam/7601814-021640228110516241194>

Notes on Scientific Models (from Wikipedia):
All scientific models are simplified reflections of reality. But, despite their inherent falsity, they are nevertheless extremely useful. A science model is also a way in which the human thought processes can be amplified. A simulation brings a model to life and shows how a particular object or phenomenon will behave.

図2) インタラクティブデザインワークショップ解説資料



図3) RCA レイビイ氏とスプツニ子！氏による課題説明とプレゼンテーション。三大学からの参加者が均等に配置された。

2) デザインワークショップの詳細

参加者の年齢は学部1年生から大学院生にまでひろがり、また同じデザイン系であるにも関わらず専門分野が大幅に異なる3つの層になっていることがわかった。純粋メディアアート系のIAMAS、情報デザイン系に特化された武蔵野美術大学、ファッションから建築まで専門領域が大きく広がる神戸芸術工科大学。しかし、この3大学の異なる性格の組み合わせが、このワークショップの成功につながる大きな要因となった。

ワークショップは2段階でおこなった。初日にレイビイ教授のテーマ説明とプレゼンテーション、スブツニ！氏のプレゼンテーションが行われた後、参加者それぞれにテーマに対するアプローチと方針をまとめたスケッチ提出が課された。夕刻には講師全員参加のもとすべてのチーム分けを行い、3大学から少なくとも必ず1名が参加していることを条件に、スケッチをもとに参加者の関心の近いものを3~4名で構成、ひとつのチームとした。3日目に中間発表会、その2日後に最終講評会を行った。どちらも映像プレゼンテーションが条件とされていたが、結局白い背景紙の前でモックアップを用いながら身体を使って映像と合わせたプレゼンテーションを行うというスタイルに落ち着いた。それはスペースの関係から偶然に決まったプレゼンテーションのスタイルであったが、参加した学生たちの全チームが迷うことなく、この両方のメディアを使い始めた。CGやビデオ映像や解説のテキストを背景に身体を使ったパフォーマンスをおこない、それを解説担当の学生が声（英語）で説明する。あたかも古代演劇の息をのむようなリアリティと現代のネットワークのスピードが共存しているかのような不思議な空間がそこに立ちあがっていた。

講評は公開で行われたためプレゼンテーションに対するコメントや議論も活発に行われ、学外からの参加者も多くみられた。



図4) レイビイ氏による指導



図5) 中間および最終講評会の様子

3) ワークショップの課題について

レイビイ氏から最初に与えられた課題は以下のようなものであった。

「ソーシャルネットワーク時代のアマチュアのプロ意識：人間を組織化するための組織はもはや必要ない。アマチュアは自分の趣味に情熱を注ぐものだが、違うのは、自らに非常に高いレベルを求めるようになったということだ。このことは、一方ではチャールズ・リードビーターが言うように〈経済的インプリケーション〉なのかもしれないが、もう一方では、産みの苦しみに値する非伝統的イデオロギーに到達する可能性をも含んでいる。しかも、専門家の内だけに留まってきた多種多様な分野の情報がどんどんアマチュアに開放されつつある。ワークショップでは人類学的なモデルである〈パーフェクトヒューマン（完全な人間）〉を媒体として使う。学生は、あるアマチュアがいまだかつてできなかったことを可能にするデバイス／マシーンをデザインする（学生の思考の糸口になるような具体例や指示は用意している）…。インターネットに接続した複雑なテクノロジーの世界に住むひとりの熱心なマニアである、このアマチュア〈パーフェクト=ヒューマン〉を描くために、2分ほどのショートフィルムをつくる。この映画のなかで用いるボール紙製の模型や小道具に、自分の提案をおとしこむことができれば理想的である」

このテーマに対して、それぞれのチームから全く異なる視点からアイデアが提案された。

その詳細については『インタラクションデザイン—KDU, RCA, MAU, IAMAS ジョイントワークショップ 2012 報告』（デザイン教育研究センター編）を、またインタラクション・デザインに関しては『インタラクション・デザイン RCA デザイン教育の現在』（デザイン教育研究センター編、新宿書房刊）を参照いただきたい。

（文責：小山 明）



図6) 最終講評会におけるレイビイ氏による総括と修了証書



図7) 『インタラクションデザイン—KDU,RCA,MAU,IAMAS ジョイントワークショップ 2012 報告』（デザイン教育研究センター編）にまとめられた各グループの報告の一部