

Title	第3回「デザイン学論談」レポート
Author(s)	佐藤, 那央
Citation	デザイン学論考 = Discussions on studies of design (2016), 7: 64-69
Issue Date	2016-07
URL	http://hdl.handle.net/2433/218183
Right	
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	publisher

第3回「デザイン学論談」レポート

日 時 : 2016年5月19日 16:30~19:00
場 所 : 吉田キャンパス デザインファブリケーション拠点
参 加 者 : 12名
 教員: 中小路、富田、村上、平岡、平本、北
 学生: 坂口、藤田、岡、寺川、大倉、佐藤
文 責 : 佐藤 那央
 京都大学情報学研究科社会情報学専攻博士後期課程2年生
 京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生

デザイン学論考の執筆者と読者が、その内容をより深く議論するための場として設けられた「デザイン学論談」。第3回目の今回は、「サマーデザインスクール2015」がテーマの記事で構成されたデザイン学論考vol5, 6の執筆者4名の話題提供を元に「サマーデザインスクール」(以下SDS)について、集中的に議論が展開された。以下に各発表の概要を記す。



坂口 智洋君 (デザイン学1期生/情報学研究科知能情報学専攻)

「今年のサマーデザインスクールに向けた3つのモヤモヤ」と題された坂口君の発表は、坂口、佐藤、北が実施したSDS2015のデータ分析結果を踏まえたものである。彼が主張する「モヤモヤ」は以下の3点である。

- 1 : デザイン方法論の学習を求める参加者と、そこに力点を置いていない実施者の間のギャップが満足度に影響を与えているのではないかと(また、実施者の人数やその立ち位置についても言及)。
- 2 : SDSで実施しやすいテーマとFBL/PBLとの相違点。3日間という短く限られた時間内で行うワークショップに適したテーマ設定の仕方はあるか。

3:実施者、あるいは参加者によるワークショップ記録について。その是非と方法（ワークショップのプロセスの記録を少ない負担で取る方法はあるか）。

以上の主張に対して、「日にちによって関与の程度を変える」「基本的には関わらないで済むように促す場作りを心がける」などといった、実施経験者からの具体的な意見や、「どのような立場でその問題提起をしているのか？運営側はメタ実施者として何を狙うべきか？」といった本質的な問いが参加者の側から投げかけられた。そのような意見を起点に、そもそも参加者の教育と実施者（主に企業）の成果はトレードオフではないのではないか、WSの主たる目的を事前に明示すべきではないか、などといった議論が論談参加者全員で展開され、SDSを集中的に議論するという今回の論談を進めていく上で良い問題提起となっていた。

関連原稿：京都大学サマーデザインスクール2015のデータ分析を通じた「ワークショップ」考 (vol.6)

平本 毅先生（経営管理大学院）

平本先生はSDSの実施者の一員として参加された、テーマ「京都の中小・ベンチャー企業の魅力を学生に伝える方法をデザインする」（このテーマの立案者は京都市であり、平本先生はWSの実施を依頼されたという経緯がある）についてご報告された。実際のWSでは、まず学生の就職活動というフローにおけるデザインすべきタッチポイントを明確にするため、CJM (Customer Journey Map) を作成し、就職活動開始時期を起点に内定取得までの経験の流れを追うところから始められた。参加者はそれを通して一般的な就職活動の流れの中では大企業に勝てるポイントはないということに気がつき、就職活動のフロー内に留まらず、小さいところよりも大きい方がいいという現代社会における思考そのものを変える必要性に気がついたという。このテーマの最終的なアウトプットは「中小企業の社長とコンタクトをとる機会や商品に触れることができるカフェ」というアイデアであったが、平本先生はこのアイデアの良し悪しについてではなく、参加者がワークの中で実施者の思惑を超え、社会の実践に則した形でデザインを実現しようとしたことを興味深かった点として挙げられた。

論談参加者からは、「実施者が得られたものがあったのか？」といった質問や、実施者の枠組みを参加者が超えてデザインを試みたという点に対して、「実施者がどの程度準備をして、どの程度プロセスや着地点を狙って実施するのか？」といった疑問が投げ掛けられた。特に後者については、WSデザインという観点

から見て特に興味深い話題であったが、SDS2015にて最優秀賞、独創賞を獲得した中小路先生からの、「どんなことが起こるか、どんなことが嬉しいか、参加者が苦勞するのはどの辺りか、などといった事柄はできる限りあらかじめ想定している(という意味においてデザインしている)」との応答は示唆的であった(実際にそのWSの参加者であり、論考vol.5に寄稿されている岡君や藤田さんからも、ゴールが見えていることのやりやすさや安心感などへの言及があった)。

関連原稿: 京都の中小・ベンチャー企業の魅力を学生に伝える方法をデザインする(vol.5)

寺川 達郎君 (デザイン学2期生/工学研究科機械理工学専攻)

寺川君はこれまでのSDSで初めてデザインスクールの学生が主体となって企画したテーマ「きかいな住まい、京都にて。」の実施者の一人である。教育者でも企業人でもない学生という立場からの発表は、ファシリテーション・好奇心・リーダー・フォロワーというキーワードを軸に、経験から得られた独自の視点から展開された。

寺川君は、SDS以前のWS経験から、ファシリテーションは「自分を抑えること」が有効であるということを知り、それとテーマに対する自身の好奇心を区別する。その上で、実施者はその二つ(好奇心とファシリテーション)のバランスをとるべき立場の役割を持った存在であると規定する。そこから、自分たちがSDSで実施したWSにおける実施者の有るべき姿と現実(自分達の実施者としての能力)にはギャップがあったとし、実際にファシリテーションと好奇心の両立させていくことの難しさについて言及された。一方、リーダーシップについても、リーダーに必要なものは周りを率いるカリスマ的な要素だけではなく、優れたフォロワーシップを兼ね備えた人物であるとし、WSにおいて実施者がその役割をうまく切り替える必要性を主張された。これについては、WSの参加者はその役割にどのように絡んでいくのか?という質問や、複数の実施者で行われた実際のWSでは、皆がフラットになり過ぎていて、リーダーが不在だったのではないかとといった指摘が論談参加者から後ほどなされた。

他にも、テーマ実施に至るまでの様々な紆余曲折や、よくよく練られたスケジュールについての話はどれも、学生として実際にSDSでテーマを実施しなければ得られない、貴重な経験をされているように感じた。実際に、実施者である寺川君、大倉君は、「実施前と後で何が変わったか?」という最後の質問に対し、それぞれ「人と何かをやるときにどのようにしたらいいかを考えるべきだということに改めて気が付いた」「リーダーシップとは何かについて見え方が変わっ

た」と返答し、今回のテーマ実施が充実した試みであったことが窺えた。

関連原稿：実施者という役割、私たちのリーダーシップ」(vol.6)、素人徒然帖：SDS

テーマ「きかない住まい、京都にて。」を実施するといふこと (vol.6)

平岡 敏洋先生 (情報学研究科システム科学専攻)

SDS 関する最後の発表は「動かない車 ～プレストバトル～ 時間的制約と競争形式の導入による参加者の能動的態度の促進。」というテーマで SDS 実施者の平岡先生が報告された。冒頭、自分たちの WS の強みはプロセスにあったのではないかと、という省察から、発表はアイデア出しの方法論の一つとして「プレストバトル」という独自の手法の紹介であるとの説明があった。

そこで以下の概要も、「プレストバトル」というについて、平岡先生の発表に基づいて簡単に整理したい。

[プレストバトル]

▽概要

プレストバトルは元々、WS などでのアイデア出しの常套手段となっているブレインストーミング (以下プレスト) の三つの問題点、①原則 (否定しない、結論を出さない、量を出すなど) を守らない、②喋りすぎるメンバーが出てくる、③そもそも強制的にやらされるため楽しくない、を解決すべく、ビブリオバトルをヒントに生まれた手法である。参加者が前のめりになって取り組めるような仕掛けとして機能させたいという思いのもと開発され、すでに様々な WS や企業内の研修などでも成功しているという実績がある。

▽プレストバトルの流れ

1. チーム分けとテーマ設定：1 チーム 4～6 名程度。今回の SDS では 3 名で実施。
2. チームごとのアイデア出し：通常のブレインストーミングをチーム毎に実施。
3. アイデアエントリー：メンバーがどの順番でどのアイデアを発表するかを決定 (順番も勝敗に大きく影響する)。
4. プレゼンテーションバトル：1 人 1 分で発表 (だらだら喋らせない)。発表後、発表者も含めてどのアイデアが優れていたか多数決により決定。勝敗をつける。

▽効果

- ①参加者が積極的になる、アイデア数が増える：対戦形式にしている影響。

②アイデアが整理される：アイデアエントリーは収束のフェーズであり、それが思考の整理につながる。

③コミュニケーションが促進される：順序などの戦略を練る必要があり、それによってコミュニケーションが促進する。

以上がブレストバトルの概要である。実際に今回のSDSにおいても効果的な役割を果たしたようである。一方で、SDSのWS終了後に行ったりリフレクションで収束的思考のプロセスが不足していることや、複数回バトルを行う際はチームメンバーを固定すべきではないかというような課題も挙がったとのことである。論談参加者からは、「どういう人達に対して有効な手法のか？まともにやる人にとっては煩わしいのでは？」といった質問や、「WSのための手法にとどまらず、企業の人たちに対しても有効な手段であってほしい」などといったコメントが挙がり、デザインの一手法としての関心や期待が寄せられていた。

関連原稿：「動かない自動車を活用するデザイン」のテーマ実施を通じて (vol.5)

富田 直秀先生（工学研究科機械理工学専攻）

論談の最後に、これまでの議論を踏まえて、富田先生が急遽、新しいデザインという営みのヒントとして自身が提唱する「逐次弁証法」に絡めてお話を下さった。富田先生は、ニーズや欲望が目的と化し、価値観の均一化が進む現代社会において、「多様性」の必要性和、矛盾する命題に取り組む方法論として逐次的弁証法を提唱される（逐次的弁証法については関連文献を参照）。発表の中では、それは例えばQOL（Quality Of Life）という一つの曖昧な価値観へ収束することへの懸念と問題提起として語られていた。

短い時間での断片的なご発表であったため、論談参加者が全てを理解することは困難だったこともあるが、この主張を巡っては、本当に多様性が必要なのか？という指摘や、多様性という概念そのものに対する疑問など、多くの議論が巻き起こった（富田先生は多様性を家の散らかり方や水の状態変化などに例えてご説明された）。以下に「言葉の使い方」という視点から、筆者の個人的な感想を述べる。

富田先生の主張や議論の本質に対する意見ではないが、富田先生の使う「多様性」という言葉が、一般的な使われ方と乖離しているように思えた。私にとって多様とは「バリエーション、種類が多い」という程度の意味しかもたない言葉である（一般的な認識も同様では？）。それに比べて富田先生の使う「多様性」

は違うものを指しているように思えた。氷や水蒸気、家の散らかり方の話をひとまとめに「多様性」と言われてもすぐには理解できない（混沌、カオスといった方がしっくりくる気がした）。ゆえに、岡君（彼は富田先生の発表内容を汲んで均一に向かうことも悪いことではないのではないか？という本質的な議論をしようとしていたように思う）や坂口君と話がかみ合わず、本質的な議論に至らなかったように思う。

また現代社会は一般的に「多様性が増している」と表現されることが多く、実際にそのような言説が人々に認識されているように思う（つまり正しい正しくないは別として「多様性」という言葉はそのように使われているという現実がある）。そのような認識を持つ相手に向けて多様性が減っていると主張しても混乱してしまうだろう。そのあたりは「多様性」という言葉をどのように捉えているかを説明した上で理論を展開するべきではないかと感じた。

関連原稿：物語の可視化（逐次型弁証法による発見支援）(vol.6)