

大学間国際ジョイントワークショップおよび教育ラウンドテーブル開催を基盤とするデザイン教育の新たな可能性に関する実践的研究

INTERACTION DESIGN WITHIN ACTUAL EDUCATIONAL PRACTICE

小山 明 インタラクシオンデザイン教育研究所 教授
鈴木 明 デザイン学部環境・建築デザイン学科 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
岡部 憲明 基礎教育センター 教授
山崎 均 基礎教育センター 教授
大内 克哉 インタラクシオンデザイン教育研究所 准教授
久富 敏明 基礎教育センター 准教授
尹 智博 基礎教育センター 助手

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

要旨

研究の目的は、インタラクシオンデザインに関する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・教育方法としてのインタラクシオンデザイン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、導入のための基礎を構築することにある。

本研究の中心となったのは、2012年12月17～21日に開催したスプツニ子！客員教授によるインタラクシオンデザインワークショップである。これは「Body Futures」をテーマとした、未来における身体の在り方を考えるワークショップであり、公開講評会をKIITOで行ない、提案された各グループのプロジェクトは2013年2月22～28日の期間、同じくKIITOにおいて開催された「Body Futures展」において展示された。

このワークショップでは、大学院と学部の連携、大学と企業（アシックス）との連携が試みられた。異なる年齢層の参加者間の連携と、異なる組織領域間の連携が新たな発想を生み出し、「未来の身体」を様々な観点からとらえた科学的な提案が行なわれた。

Summary

The objective of this study is to identify possibilities and problems related to interaction design within actual educational practice, and thus to construct a foundation for its introduction as a new field and methodology of study in Japan. The main part of this study derives from an interaction design workshop conducted 17-21 December 2012 by Visiting Professor Sputniko! (Hiromi Ozaki) entitled "Body Futures" that proposed to consider further dimensions of physicality. An open forum was subsequently held at KIITO and group projects developed from the workshop were exhibited 22-28 February 2013 under the same Body Futures title, again at KIITO. This workshop attempted to create linkages between the graduate school and university departments, as well as between the university and commercial enterprise (ASICS). It spawned connections between participants of different ages, fostered new thinking across diverse organisational sectors, and proposed various scientific ideas about the future of the body.

本研究は神戸芸術工科大学におけ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ものである。

研究の目的は、インタラクティブデザインに関するこれまでの他大学や研究組織と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、導入のための基礎を構築することにある。

本研究の中心となったのは、2012年12月17～21日に開催したスブツニ子！客員教授によるインタラクティブデザインワークショップである。ワークショップは大学院の後期授業「インタラクティブデザイン・プログラム」の一環として、10月にスタートし、数回のプレ・ワークショップを経て上記の集中ワークショップを行なった。12月21日の公開講評会はKIITO（デザイン・クリエイティブセンター神戸）において開催、ゲストクリエイターとして、入江経一 IAMAS 教授、長澤忠徳武蔵野美術大学教授、田川武弘アシックススポーツ工学研究所研究員等をお迎えした。なお、各プロジェクトは2013年2月22～28日の期間、展覧会「Body Futures 展」（KIITO 開催）で展示・公開した。

ワークショップ参加者は大学院生に加えて、学部からの参加者も広く募った。これは前回のロンドン RCA よりフィオナ・レイビイ氏を招聘した国際デザインワークショップ（2012年2月）が、武蔵野美術大学および情報科学芸術大学院大学（IAMAS）と本学との「大学間の連携」という形式的な特徴を持っていたのに対し、今回のワークショップでは本学学内における「大学院と学部との連携」という異なる連携の形式が実験的に試みられたことによるものである。

私たちの未来の身体というものについて考えるため、テーマを「Body Futures」とし、いったんいくつかのサブテーマのもとに参加者のグループ分けが最初に行なわれた。ワークショップは毎日16:00-19:00をコアタイムとして、参加者と指導者の全員が集まる形でのチュートリアルが行なわれた。



図1) ワークショップパンフレットとイントロダクション。



図2) ASICS スポーツ工学研究所見学とプレ・ワークショップ。

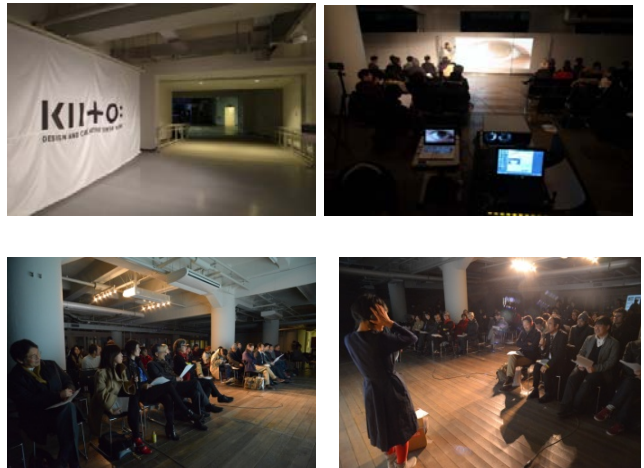


図3) KIITO における公開講評会。

このワークショップでは、アシックス（ASICS）社との大学・企業連携が行なわれたことが特徴であり、参加者は後期の初めにはアシックススポーツ工学研究所におけるレクチャーと施設の見学を体験し、そこから次の段階として「政治と身体」「身体の拡張」「身体と都市」「社会と身体」「身体のフィクション」などのキーワードをもとにして各グループのアイデアが構築されていった。

この間のプロセスにおいては、指導教員のスツニ子！客員教授から参加者に対して、科学的な根拠を必ず示し、可能な限りその領域の研究者にインタビューを行なうことが要望された。

最終講評会は KIITO の施設のなかでも特に横長の、左右の幅のあるスペースを選択して会場設営を行なった。このことは歩いたり、走ったりという身体的な動作を含むプレゼンテーションを可能とするためである。この空間が各グループのプレゼンテーションに大きく影響を与えたように思われる。映像のみを使用したプレゼンテーションは皆無であり、すべてのグループが映像と解説の声による情報に加えて、身体の演技、「プロップ」と呼ばれる説明のための小道具を使用して、非常に立体的な情報の場をその空間に構築して、各プロジェクトのメッセージを伝えた。

「プロップ (props) 」とはロンドン RCA においてインタラクティブデザイン教育の現場で使用される概念であり、デザインのメッセージを伝える重要な役割を担っており、これに関する研究も今後必要であることが、講評会におけるプレゼンテーションを経験して強く感じられた。

この講評会においては各プレゼンテーションごとに、ゲストクリエーターおよび多くの来場者から、様々な批評と提案、ご質問をいただき、各グループの提案は発想の厚みとリアリティを増したように思われるが、これらを反映した作品としてのプレゼンテーションを行なう展覧会を2か月後の翌年2月に行なった。ここではそれぞれのプロップと解説のパネル、そして映像が展示された。

本研究は大学院のプログラムとして実施され、金野千恵助手をはじめ多くの教員の方々、また事務局の方々にサポートしていただき進めることができたことに感謝する。

（文責：小山）



図4) レクチャーチラシと展覧会場バナーデザイン。展覧会のオープニングイベントとしてスツニ子！客員教授の特別講義「クリティカル・デザイン」が開催された。会場には提案したプロジェクトをモノとして展示、それを解説するパネルが加えられた。

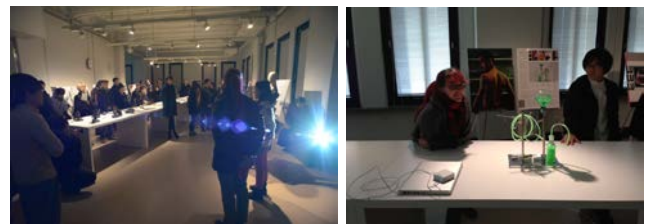


図5) 展覧会初日のスツニ子！客員教授による講評会。



図6) 「Personal Space Assistant」ー未来は危険もいっぱい。瞬間的に広がる服が人を遠ざける。みんなが広がる服を着ているのを小さく見せる眼鏡も開発されて、バランスをとる。

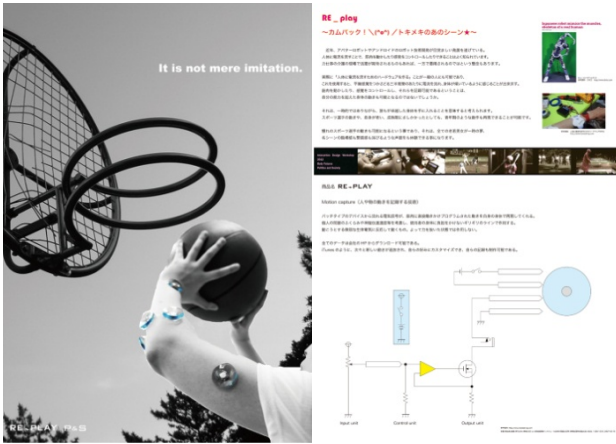


図7) 「Re_Play」一名選手のあの時のあのプレイを自分でも再現することができたらという願いが作り出した装置。イチローも過去の自分のフォームを思い出す時に使用するという、身体の動きのデータを保存再生する装置の提案。



図8) 「City Architecture」一粘着力のあるシューズの開発により歴史的建築物に登るためのものとして再定義される未来都市の提案。靴によって人間の生活が変わり、建築というものの評価、価値の体系が変わる。

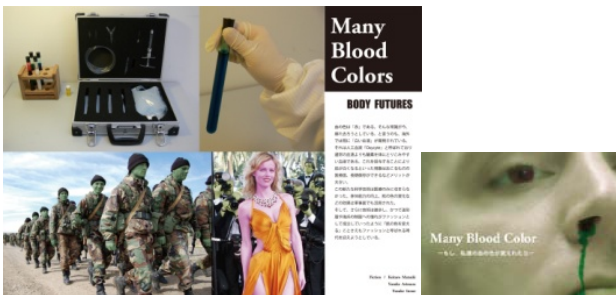


図9) 「Many Blood Colors」一血液の色が皮膚ファッションに。白い人工血液「Oxyeyte」が発明されたという科学的事実に基づく未来が描かれている。戦闘の迷彩服の一部となった皮膚の色、どのような最先端のファッションにも適合する皮膚の色が実現する。



図10) 「広告人間：Neon Body」一発光塗料のタトゥーが未来の身体を都市の動く広告媒体に変える。いったいどういシチュエーションで素肌を見せるのか、夜間にしか広告はできないのかなど問題は残るが印象は強烈。「ASICS」のロゴがまぶしい。

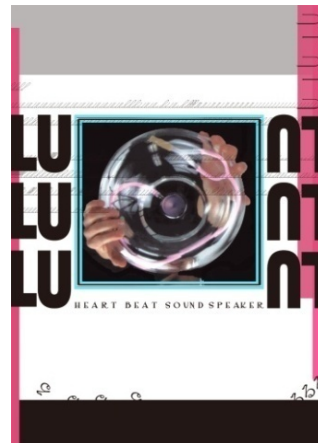


図11) 「Heart Beat Sound Speaker」一未来社会では自分の心臓の音を人に聴いてもらうということが文化の一部となる。心臓の音は「ドキ、ドキ」という音だと思われているが、実際は個人によって異なる。未来ではこの音がメッセージの一部となる。



図12) 「Walking Fashion」一様々な靴が変える歩き方の提案。日本の女の子は歩き方がかわいい、国によって歩き方が違うと感じ取った留学生の発案をもとに、グループが考えたのは様々な歩き方を誘導する特殊な構造を持つ靴。危ない夜道では男っぽく歩くための靴を履く。