

競争原理を持ったデザインチームの活動を通じた学生教育の実践研究

A PRACTICAL RESEARCH ON EDUCATION THROUGH DESIGN TEAM ACTIVITIES
THAT HAVE THE PRINCIPLE OF COMPETITION

田頭 章徳 芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 助教
見明 暢 芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 助教
山本 忠宏 芸術工学部まんが表現学科 助教
小北 光浩 芸術工学部ファッションデザイン学科 助教

Akinori TAGASHIRA Department of Product and Interior Design, School of Arts and Design, Assistant Professor
Nobu MIAKE Department of Product and Interior Design, School of Arts and Design, Assistant Professor
Tadahiro YAMAMOTO Department of Manga Media, School of Arts and Design, Assistant Professor
Mitsuhiro KOKITA Department of Fashion and Textile Design, School of Arts and Design, Assistant Professor

要旨

本研究では、研究メンバーおよび選抜学生で組織したデザインチーム“Design Soil”の国内外の展示会出展を軸に、高いレベルの舞台上で勝負する活動を通して、競争原理を持ったデザインチームの活動の教育効果を探る実践研究である。2014年は、ミラノで出展する展示会をサローネ・サテリテから、ヴェンチュラ・ランブラーテに変え、東京ではBA to MA（場と間）に株式会社伊千呂と共同出展を行った。継続した活動の成果として、学生作品の商品化、企業との新商品開発プロジェクトのスタート、海外の大学との共同プロジェクトの打診などがあった。これらの動きによって、より現場での「実戦」の経験を積む機会が増え、Design Soilの実践教育プログラムに厚みをもたらすことが期待できる。また、Design Soilのメンバー以外にも開放したワークショップやレクチャーを実施した。ヒアリングから、参加した学生の意識の向上が確認でき、また、Design Soilのメンバー募集コンペへの応募に至ったケースが複数あったことから、これらが向上心の醸成に効果を発揮したと言える。しかし、メンバー以外の学生の各企画への参加が想定より下回ったのが残念な点である。より多くの学生に影響を与え、大学全体の活性化に繋げる為には、第一に質の高い活動内容についての認知が必要であり、そのための学内向け広報の仕方が課題として残った。今後も活動と研究を継続し、質の高い教育プログラムの構築を目指していく。

Summary

This is a practical research to study the educational effects through design team activities that have the principle of competition of a design team “Design Soil” what launched by the research members and selected students based on participation in exhibitions. In 2014, we have changed show to participate in Milan from “Salone Satellite” to “Ventura Lambrate”, and in Tokyo, we participated in jointed booth with Ichiro in “BA to MA” exhibition. As fruits of our continuous activities, one of work designed by our students finally commercialized, some product development projects with manufacturer started, and we received an offer of cooperation project from a foreign university. These fruits can expect to provide a depth to our educational program of Design Soil. And we held workshops and lectures what are open to other students, then we found that these programs attempt to generate awareness in participants and some students finally applied for selection of Design Soil member. But the number of participants in those programs has fallen below expectations. We need inventions on publication to let students know our high level activities in order to have a positive effect on students.

1. 目的

本研究では、研究メンバーおよび選抜学生で組織したデザインチーム”Design Soil”のミラノサローネ等国内外の展示会出展を軸に、高いレベルの舞台上で勝負する活動を通して、競争原理を持ったデザインチームの活動の教育効果を探る実践研究であり、質の高い教育プログラムを作るために必要な要素を明らかにしていくことを目指す。

2. 研究の流れ

4月のミラノ、10月の東京の展示会への出展をし、Design Soilのメンバーだけでなくメンバー以外の学生も対象とした、レクチャーやワークショップなどを実施した。これにより、メンバーが展示会で得た知見や経験を定着させ、メンバー以外の学生に対しても還元しておくことで成果を昇華させ、双方の学生の意識やデザインスキルの向上を図った。また、展示会出展を通して企業にもアピールしていき、商品開発などにも繋げ、「展示会での発信」「ワークショップなどでの学び」と合わせて、「企業との商品開発」まで包括した、厚みのある教育プログラムへと発展させていくことを視野に入れて活動と研究を進めた。

3. 2014年ミラノサローネ出展について

2011年から2013年までの3年間にわたって、ミラノサローネ本会場内で開催される若手デザイナーの登竜門とも言われる”Salone Satellite”(サローネ・サテリテ)に出展してきた。しかし、サローネ・サテリテへの出展は3回までに制限されている事もあり、2014年は次のステップとして、ここ数年注目のエリアとなっているミラノ市内のランブラーテエリアで開催されている、展示会、”Ventura Lambrate”(ヴェンチュラ・ランブラーテ)に出展した。

ヴェンチュラ・ランブラーテは、もともと工場地帯であったランブラーテ駅東側のエリアで、街に点在する工場跡の建物などを使って、街全体が会場となる展示会である。Design Soilは”Ventura Team Up”(ヴェンチュラ・チームアップ)と名付けられた、若手デザイナーが集まる建物を会場として振り分けられ、展示を行った。(写真1)



写真1 ヴェンチュラ・ランブラーテにおける Design Soil の展示ブースと参加学生

これまでと異なる展示会への出展ということもあり、過去の作品も一部展示し、Design Soilの認知につとめる事とした。過去3回の出展作品から各1点ずつを選び、新たなテーマTaxonomy of “Free”(タクソノミー・オブ・フリー)に取り組んだ作品4点(写真2)と合わせて合計7作品を出展した。今回は、これまで以上に、テーマを「アイデアの出発点」としてとらえ、アイデア展開のコントロールを最小限に抑えて、各々が自由に発想を広げていくという試みを行った。各々が「自由」を象徴する物事、行為や感覚を選んで、そこから生まれたアイデアを作品にした。



写真2 2014年4月にヴェンチュラ・ランブラーテで発表した Taxonomy of “Free” コレクションの作品

4. 東京での展示会

4月のミラノサローネ出展に続き、10月は東京の展示会に出展をした。H.P.FRANCEが開催する展示会、“BA to MA”（場と間）に、新商品開発プロジェクトを進めているメーカー、伊千呂と合同でブースを設けて、Design Soilの作品を展示した。（写真3）



写真3 BA to MAでの展示風景。中央のシェルフと丸いサイドテーブルが、伊千呂から商品化された学生作品。この作品を挟んで写真左側が Design Soil、右側に伊千呂の展示が続く。

5. Design Soilの活動の次のステージ

2010年から継続して活動し、ミラノサローネを始めとした国内外の展示会への出展を続け、様々なメディアに掲載されてきた。この継続した活動の成果として、質の高い学生教育のための次のステージとなるプロジェクトが生まれており、学生たちをより高いレベルに押し上げることに繋がっている。

・学生作品の商品化・・・

2013年4月に発表した学生作品のうちのひとつ、“Half-Throttle”が、2014年11月に日本のメーカー・株式会社伊千呂のブランド“イチロのイーロ”で商品化に至った。ミラノで展示したシェルフと合わせて、同じ組み立てシステムのサイドテーブルも新たにデザインし、同時に商品化された。一度展示会出展の為に完成させた作品に対して、メーカー側の意見や要望が出され、それらを満たすように作品をブラッシュアップさせていく。また、同じ組み立てシステムのサイドテーブルを新たにデザインする。メーカー側も、Design Soilの学生のレベルと感覚を信頼

した上で、厳しい要求を出し、学生も必死にそれに応える。授業や「学生」相手のプロジェクトでは経験する事ができない、Design Soilの活動だからこそこの経験だと言える。

・企業との商品開発・・・

2013年6月から株式会社伊千呂と、2013年7月から株式会社アダルとの新商品開発プロジェクトがスタートした。これらは、ミラノや東京でのDesign Soilの展示を見た企業側よりコンタクトがあり動き出したプロジェクトである。伊千呂のブランド“イチロのイーロ”では、世界的に活躍する著名な若手デザイナーや建築家がデザインした商品をラインナップしている。株式会社アダルは、日本でも最大級の家具メーカーであり、今回はプロのデザイナーに依頼するのと全く同じかたちで、Design Soilに対して新商品のデザインの依頼を頂いた。ともに現時点では継続中であり、プロジェクト参加学生にとっては、この上ないデザインの現場の「実戦」経験となっている。

6. 海外の大学とのプロジェクト

2013年、2014年のミラノでのDesign Soilの展示を見たスウェーデンのHDK School of Design and Craftsから、Design Soilとの共同プロジェクトの打診があり準備を進めている。海外の学生たちとのプロジェクトを通して異なる価値観や視点に触れることで、教育効果の高いプログラムとなることが期待できる。これもDesign Soilの活動を継続的にいき、広く認知された結果であると言える。



写真4 2014年5月にHDK School of Design and Craftsの教員と学生が本学の視察に訪れた。

7. ワークショップ、レクチャーによる大学への還元

2014年度は、Design Soil の成果を大学に還元するために、Design Soil メンバーとメンバー以外の学生が共に参加するワークショップやレクチャーを積極的に実施した。

ミラノサローネ終了後、現地の状況や経験を伝える為に、報告会を実施した。(写真 5) 教員からの話だけでなく、Design Soil のメンバーとして出展した学生たちが感じた事、考えた事を学生本人から伝える機会を設けた。終了後、参加したメンバー以外の学生たちからも、「自分も参加してみたいと思った」「もっとがんばらないといけないと思った」等の声が聞かれた。メンバー以外の学生たちの心に響くプレゼンテーションができたと考える。



写真 5 Design Soil のミラノサローネ出展報告会

これ以外に、Design Soil 向けに実施した複数のワークショップやレクチャーをメンバー以外の学生にも開放し、参加を促した。その結果、多くの学生の向上心に火をつける事につながり、それまで特にデザインを学ぶ事や高いレベルを目指す事に熱心でなかった学生が、これらのワークショップやレクチャーに参加する事を通して、Design Soil のメンバー募集コンペに挑戦するに至った例が複数あった事からも、メンバー以外の学生たちに Design Soil の成果や経験を還元していく試みは、おおむね成功だったと言える。

しかしながら、各企画への参加者数は想定を下回った。より多くの学生に影響を与え、大学全体の活性化に繋げる為には、第一に質の高い活動内容についての認知が必要であり、そのための学内向け広報の仕方が課題として残った。

8. まとめ

今年度は、継続的に行っている Design Soil の日常の活動、ミラノサローネや東京の展示会への出展に加えて、質の高い活動の継続によって、企業との新商品開発プロジェクトのスタート、海外の大学からの連携プロジェクトの打診といった、より幅広く質の高い教育の実践の機会を得るに至った。さらに、メンバー以外の学生に対して成果や経験が還元され、向上心の醸成に役立つことが確認できた。

授業を離れたプロジェクトでの世界への挑戦の継続、企業との商品開発を通じた、より現場に近い「実戦」経験、メンバー以外の学生への還元と、向上心を刺激するためのワークショップやレクチャーなど、これらが一体となってスムーズに回り出したときに、学生たちをより大きく成長させるスパイラルに巻き込んで行く事ができると確認する事ができた。今後も活動と研究を継続し、より良い教育プログラムの構築を目指していきたい。