デザイン学生意向の多様化傾向とワークショップの可能性

ー名古屋学芸大学の事例

The Diversification Tendency of Design Students' Intention and the Possibility of Workshop

–Case Study by Nagoya University of Arts and Sciences

黄ロビン

Ko Robin

名古屋学芸大学

Abstract: The diversification tendency of design-majoring students' intention were proved by totally 266 testee through three rounds of questionnaire research during 2005 ~ 2007. The students who engaged themselves in the field of design have showed three common tendencies of their intention than before. The three tendencies indicated that the majority of students (1) paid more interest in the field of consumption goods than production goods; (2) they got less concern in the professional field than the general field; (3) they paid stronger attention in the newly field than in the traditional design field. According to the result, the following three proposals were, (1) to introduce the ex-curriculum; (2) to do more literacy oriented than skill-oriented; (3) to do more coaching than teaching. Beside, basing on the case studies by five workshop, the survey not only viewed the possibility of ex-curriculum but also discussed "the way of learning" and "giving stimulus" to collect conclusion.

Key Word: Design Education, Ex-Curriculum, Pedagogy

1.はじめに

本稿は、名古屋学芸大学を事例として、デザイン学生の意向を解明すること、そして対応策を探求することを目的とした研究である。三年間持続的に実施されたアンケート意識調査を多変量分析で考察・討論してまとめた。解析結果によって、今時のデザイン学生が希望するデザイン分野は多様化・分岐化している傾向が判明された。

この現実に対して、大学デザイン教育の対策を論議・整理し、教育の自律性に立脚して方策を探求した。その中で、もっとも有効性・可能性が高いのは正規教育を支援・補助するエクス・カリキュラムだと考えられた。この仮説に基づき、エクス・カリキュラムの一つ選択肢であるワークショップの事例研究を通して、エクス・カリキュラムの可能性・有効性を検証した。

2006.1.23

コースセレクションのための意識調査

希望コースをチェックしてください

	ESD
	PD
	VCD

このアンケートは３年次から分かれる各専門コースに進む上での、学生の意識と希望を明確にするために行うものです。このアンケートの結果と面接によって、学生の適性を判断しコースを決定していきますので、真剣に考えて回答して下さい。

また、このアンケート結果は集計、分析され今後のカリキュラム構成に反映していきます。

■個人資料:

学籍番号：042-22-________ 氏名：________________

■今までについて

- 1,2年次の授業の中から成績に関係なく自分が得意だと思われる課題を３位まで記入してください。
(, ,)
- 1,2年次の授業の中で自分が興味深く思われる課題を順番で３位まで記入してください。
(, ,)
- 1,2年次の授業の中で自分がもっと勉強したい、すれば良かったと思う課題を順番で３位まで記入してください。
(, ,)

■これからについて

- 将来、やってみたいデザイン分野を以下から選択してください。（興味のある分野は全てチェックして下さい。）

□ 3C商品（電子機器、通信機器、情報機器）	□ ショップインテリア	□ マーケティング
□ CG制作	□ ステージ	□ 漫画
□ CI計画	□ 都市計画	□ メディアアート
□ アニメーション	□ ダイアグラム	□ ユーザインタフェース
□ 色彩（アニメの色彩構成、カラーコーディネイトなど）	□ 衛生器具（便器、洗面台、蛇口、給湯器、風呂関係など）	□ ライト（照明器具、スタンド、街灯、車のフログライトなど）
□ サイン計画	□ 地域計画	□ ライティング
□ ウインドディスプレイ	□ ガーデン（庭園）	□ ランドスケープ
□ ウェブデザイン	□ タイポグラフ（またフォント、レタリング）	□ 絵本
□ エディトリアル（編集デザイン）	□ テーマパーク	□ 玩具、遊具
□ AD=広告（ポスター、広告チラシ、ダイレクトメールなど）	□ デザイン教育（教育機関、ワークショップ、町の工芸教室など）	□ 生活雑貨（テーブルウェアー、文房具、什器など）
□ キャラクター	□ テキスタイル	□ 業務設備（OA機器、オフィス家具）
□ 家具	□ デザインプロモーション	□ 公共建築
□ スポーツ道具（スキー道具、自転車、）	□ 装身具（靴、ジュエリー、メガネ、など）	□ 実験デザイン
□ キッチン（調理台、ガスコンロなど）	□ デザイン行政	□ 住宅建築
□ 家庭電気製品（調理の白モノ、テレビ、掃除機など）	□ ソフト商品（ゲーム、アプリケーション、など）	□ 展示（モーターショーのような展示空間、博覧会など）
□ 公園	□ テレビコマーシャル	□ 商業施設建築
□ コンテンツ	□ パッケージ	□ 挿絵（イラストレーション）
□ 住宅インテリア	□ ブランディング	□ デザイン研究
□ 趣味道具（カメラ、音響機器、楽器など）	□ プランナー（商品企画、製品企画など）	□ 造形作家
□ 舞台装置美術（映画美術、小道具、セットなど）	□ トランスポーテーション（バイク、自動車、電車、飛行機、船など）	□ 街づくり

□ 物作り（単品製造で：宝石、皮工芸、小木製品、陶磁器、ガラス、金工、漆など、またその他________）

□ クラフト（＝工芸：小木製品、陶磁器、ガラス、金工、皮工芸、漆またその他________）

□ その他（内容を記入して下さい。________）

- 特別講義や講演会、セミナーなどで招待して欲しい人、団体、分野があれば記入して下さい。
( )

図１：調査で使用する調査票

2.デザイン学生の意向

2.1 先行調査について

平成17～19年に、計3回に渡って総計266名デザイン学生を対象として、従事したいデザイン領域（63 項目の選択肢を提示した）のアンケート調査を行った（図 1）。調査の結果に基づき、デザイン学生意向の傾向を**考察し**、以下のように纏めた。

(1)生産財範疇から消費財範疇へ

集計の結果、デザイン学生が基礎的な分野への意向が薄く、応用的な分野へ強い興味を持つことを示唆している。また、全体の選好順位からみると、生産財よりも消費財への重視傾向が見られた。

(2)専門性から普遍性へ

クラスター分析で計算した結果によって、専門的な分野より、幅広い領域でデザインをしたいという学生の意向が判明した。単一の狭い分野より、複数のデザイン領域で活躍したいのが今時のデザイン学生意向の特徴であることが分かった（図 2）。

(3)既存分野から新規分野へ

全般的に考察すると、CG 制作やキャラクター、アニメーション、ソフト商品、漫画などの領域に趣味を示した学生が多かった。

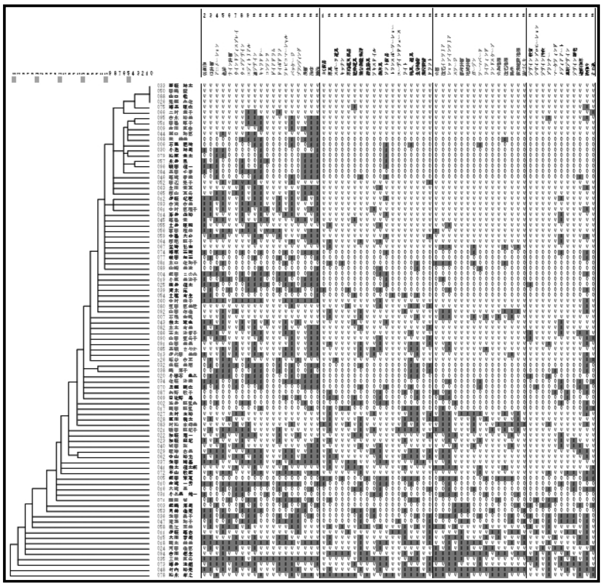

図２：クラスター分析の結果

2.2 討論：意向多様化傾向の対策

(1)本格的なエクス・カリキュラムの導入

その現実である「学生意向の多様化」に対して、定型化したカリキュラムの枠の中で、柔軟に対応して教育を実施するのは無理がある。そこで、エクス・カリキュラム（ex-curriculum）、即ち正規外の教育形式が有効な対策として考えられる。

(2)スキル指向からリテラシー指向へ

デザインの道具や材料、技法等々は常に進化しているが、デザイナーが要求される能力（literacy）は変わっていない。制限された四年間の大学デザイン教育では、デザインスキルではなく、デザインリテラシーを養成する科目・課題を中心に置くべきである。

(3)ティーチングからコーチングスキルへ

学生意向の多様化と伴に、デザイン教育現場には従来のペダゴギ（pedagogy＝教授方法、教学技術）が通用しなくなってきた。同様の教材や課題を、違う勉学意図を持つ受講生全員に実施するのは極めて困難である。そこで、筆者が考えたのは「ティーチング」ではなく、「コーチング」することである

3.エクス・カリキュラム教育

3.1 エクス・カリキュラム教育の可能性

エクス・カリキュラムでは、正規教育を補足することを目的とし、教育現場におけるデザイン能力向上の教育実践と、正常デザイン教育との連携を図っていくことにした。現実的に、講習会や、ワークショップ、インターシップ、集中講義などの形式で、デザイン教育によく採用されている。

3.2 事例研究

2005年から2008年、筆者が関わった5つのデザインワークショップを事例研究の対象とし、比較・討論をした。

(1)「経験」をテーマとしたワークショップ

実施時間：2005.5.30～6.5。場所：台湾樹徳大学。概要：参加者にまずブレーン・ストーミング法で、幼児時代の操作経験を思い出された。それらの操作経験をRank Order Matrixで選出し、動作分析で再構築した。分析した結果を新たな製品に転換して、デザイン提案をした。

(2)「材料」をテーマとしたワークショップ

実施時間：2005.9.6～9.13。場所：台湾和春科技大学。概要：参加者は街に出てフィールドリサーチで面白い材料を探した。次に発見した材料の物性を調査・分析してから、実際の触覚体験を経て感性要素をリストアップした。物性と感性要素の要因相関マトリックスで分析をし、デザイン案を試作・検証して提案を行った。（図3）

(3)「味のデザイン」をテーマとしたワークショップ

実施時間：2005.8.9～8.12。場所：名古屋芸術大学。

(4)「性別」をテーマとしたワークショップ

実施時間：2006.2.4～2.10。場所：名古屋国際センター。

(5)「モノの気持ち」をテーマとしたワークショップ

実施時間：2006.8.7～8.9。場所：名古屋工業大学。

3.3 討論

(1)学びの在り方

近年、教育改革の論争の中では、如何に教えるかということに論議が集中しがちだが、実は教えるだけでなく、「如何に学ぶか」について、深く考えることも大事である。「教え方」に対して、「学びの在り方」の再考・再構築も問われている。ともすると、このことに気づかないでいることが多い。

事例(3)～(5)の経験によって、従来面識のないワークショップ参加者でも、短期間で効率良く研修効果をあげられることは、学ぶ仕組みが違うためである。普段の学校とは違い、初対面のチームメイトと

図３：材料ワークショップの成果

一緒に勉学することは、期待と不安のなかにまず緊張感が高まる。次に、相異する学習背景によって、お互いに自分自身の長所・短所が理解し、学習意識がより向上する。最後に、チーム間の競争があるから、普通の授業よりモチベーションが高揚している。この三つの理由で、相乗効果でワークショップの集団学習は普段より良い結果ができたと考えられる。

(2)刺激を与えること

クリエイターを養成するために、デザイン教育ペダゴギにおいて、適当な刺激を与えることはとっても大切である。前述のワークショップには、正規教育にないユニークなプロセスによる相当な刺激を感じたと答えた参加者が多かった。この刺激より、短期間のワークショップでも、相当な成果をあげることができた。エクス・カリキュラムの一つ形式として効果を検証された。

心理学者 L.S.ヴィゴツキー氏は「創造と経験とは相互に依存する関係にある」と述べた。創造が経験に基づくだけでなく、経験も創造によって豊かになる。アイディア触発の引き金とする刺激は、デザイン教育ペダゴギの重要な要素である。創造力を発達・向上するために、エクス・カリキュラムの非日常性は大きな刺激要因と考えられる。

4 展望

今までの調査に、デザイン学生意向の傾向が判明したが、対策の有効性などを科学的に明確に見出すには至っていないため、今後、実験・考察・検討を継続する予定である。