

座談会「コンテンツデザイン2010-2020」

A Round-Table Talk “Contents Design Program 2010-2020”

ネットワーク情報学部 上平崇仁, 栗芝正臣, 星野好晃, 相原樹, 谷口葵, 遠藤美穂子

School of Network and Information Takahito KAMIHIRA, Masaomi KURISHIBA,
Yoshiaki HOSHINO, Itsuki AIHARA, Aoi Taniguchi, Mihoko ENDO

Keywords: Contents Design, Information Design, Design Education,

1. はじめに

本稿は、応用演習を担当している教員3名とSA学生3名でコンテンツデザインプログラムの10年間をふりかえった座談会の記録である。2020年11月16日、オンライン会議システムを用いて行われた。座談会の司会進行と記事の構成は上平が担当した。

2. CD プログラム誕生前

—当時の演習アーカイブには、10年前の様子が残っています。これらの資料を見ながら感じることはありますか。

上平「プログラムに分かれる前年(2009年度)は、100名程度のコンテンツデザインコースの履修生がいて、今のMCにつながるCM映像制作を行う課題(福富先生)、サービスのデザインを行う課題(上平と星野先生)、ウェブサイトを作成する課題(江原先生、鈴木謙介先生)、基礎演習の再履(栗芝先生)と4つに分かれて行っていたようです」

栗芝「やっぱりこの頃はwebコンテンツを作ることがまだ比較的新しく、作ることに価値があったので、そういう演習が多かったですね。ちょうどこのころからスマホに切り替わって行って、webサイトをデスクトップで見なくなっていったんですね」

星野「ガラケーの赤外線連絡先交換している写真がありますが、なんだか時代が見えますね」

上平「僕の記憶では、真っ先にiPhoneを使い始めたのは女子学生たちで、流行に乗るのが早かったですね。2009年頃の演習記録では、もう学生たちの提案するサービスにもスマートフォンのUIが普及しています」

星野「当時は演習でICタグ使ったりと、“インタラクティブ”という言葉の意味が今とは違ってたんじゃないかな」

上平「もっとシステム寄りだったかもしれませんね。あのころはユビキタスな未来がくればきっと幸せになるとみんな信じてましたよね。まさにそれが変わったのがスマホ以降なんですね」

栗芝「スキルとして学んでおくと、卒業後に武器になるんじゃないかというのもあって取り入れていたんですけど。なんだかんだやっぱりスマホによって学習内容は激変しましたね。それに応じて課題も随時見直しているんですが、不思議なことに年々電子工作的な要素は消えていきました。最後に電子工作を組み込むのではなくて、作る過程に電子工作、デジタルファブリケーションを組み込んでいく方が自然ですね」

上平「高度な技術でシームレスに繋がるというのもそれほど凄くとも思えなくなったし、逆に今年の成果物にあるように、『モールを水の上に浮かす』というようなローテクなほうが、よほど新鮮な驚きを生む」

栗芝「デザインするプロセスが変わってきたことも変化するきっかけになったと思います。複雑なデバイスを使って何かするとすると、参加のハードルも高くなるし、しかもそれは最終的にユーザに渡せない。その辺を凝れば凝るほど再現性がなくなるし、難しいものを作れば作るほど、大学生がいてそのデバイスがあって初めて成り立つコンテンツみたいになってしまい、結局閉じることになってしまいます」

3. 学生たちの選択理由

—2009年に、コース制から8つのプログラム制に変わり、学生の選択肢も広がりました。SAの学生たちにCDを選んだ決め手としたものを聞いてみたいと思います。

遠藤「文系でも入れる情報系の大学を調べて、青学とか東洋とか見ていくなかで専修大学を見つけ、そこから調べて行くうちに、コンテンツデザインという内容があることを知りました。もともとデザインが好きだったこともあって、情報系でもデザインという視点から学べるんだと知って、もうここしかないと思って専修大学を受験しましたね」

谷口「高校のとき、フェイクニュースというのが問題になりはじめていた時代だったんですけど、情報の取捨選択し

ているマスコミの仕事が気になりはじめたんです。そこで情報系の学部を調べて、結果的に専修に来ました。1年生で授業を受けているときに、デザインって面白いなって思いました。MPとCDで迷ったときに、映像系を学ぶことも魅力的だったんですけど、動画という表現じゃなくて、そもそも何を伝えるのかということが気になっていたことだったので、天秤にかけた上でCDを選択しました」

相原「僕は、一年生のときに確か上平先生に言われたんですけど、自分映像でやっていきたいんですよって言った時に、『自分がやりたいことがあるのはいいことだけど、違うことに手を出してみても、幅を広げることも大事かもよ』って仰って、それを聞いてこういう先生についていきたいなと思って、CDを選びました。あと、多分高校生が思っているデザインと、ここに入ったあとに学ぶデザインの感覚って全然違うと思うんですよ。授業を受けてみて本当にデザインの価値観が変わったと思いますし。個人的にはそういう人の価値観が変わるような授業をちゃんと展開できているのが、CDが廃れない理由なのではないかと思っています」

栗芝「ありがとうございます。他の一般大学でデザインをやっているところよりは、だいぶカリキュラムとしても練られていると思いますよ」

4. 応用演習の内容の変遷

一次は応用演習の内容の変遷についてです。

上平「2010年代の前半のころは、小学6年生を対象対象に授業の単元の中で使う教材をデザインしてきました。どちらかという先生の代わりに知識を教えるものをつくることを目的としていたと思います。そして、僕がデンマークから戻った2016年からは、つかう視点を教室内から親子関係に移して、子どもとの協働性を重視してデザインする「カガクおもちゃ」をやり始めました」

栗芝「カガクがついてさらに学びが入ることになると、すごい当事者の範囲が難しくなるな、とその時は思いました。その前は小学校のカリキュラムに則ったかたちで進めていましたので、当事者には当然教員も入っている。教員が教材を使用して教えるということに対して、教材づくりを通して学びを一緒に作るサポートをしようと考えていました。それが子どもたちが2年生ということになり、当事者としてカガクおもちゃづくりを一緒に進めていく・・・そうすると、まだ科学の理をそもそも理解していない当事者とうまく共創できるのかなというのは不安ではありましたね。でもやってみたら、我々がそれに対応すればいいのだという感じがしました」

上平「校長先生の提案で、『6年生から2年生に代えよう』ということになって僕もびっくりしましたが、小さな子どもたちの素直さには心が洗われますね。学生が慕われるというあの関係性がいいんだ、と思いますよ。2年生くらいだと学生たちのことが大好きなので。小学校の先生はそのこ

とを強調してましたが、あれが大事なんですよね。大学生が来てくれて、憧れを持つことによって大学に行きたくなくなるんだと。早く大人になりたいと思うんだと」

星野「一方で大学生側は、演習が始まってすぐの時期ってあまり主体的に授業に参加してない学生もいるんですけど、小学生たちとの交流で関係性の中で自分の立ち位置とかある種の目的意識を自覚するようになりますね。小学生との交流後は積極性とか目つきが変わってますよね」

栗芝「そうなるような本物の課題、いわゆる真正性みたいなものを作りたいかった。それはずっと通してるって感じですね。ちょっと気を抜けばデザインの学びは、スタジオの中で空想の問題を扱っているだけになり、本物じゃなくなってしまいます。我々は空想の中ですげえ綺麗なものとかやってもしょうがないので、表現は稚拙かもしれないけれど本当のところ勝負するっていう風にしたい、って思いましたね」

星野「綺麗なものとかテクニカルに制作物が出来るんじゃないって、ちゃんと機能して人間がその場にいる。それがデザインすることなんだっていう話をよく学生としています」

上平「ジョブズいうところの、“How it works”ですね。そのもの自体がどうはたらくか、まさに状況から切り離されてつくってはい成り立ちませんよね。まあ正統派などところから見ると、うちは邪道なんでしょうけども、でももしかしたら本当なのかもしれないぞっていう、そういうパンクな精神は込めてますね。僕自身はデンマークで学んだCo・デザイン (CoDesign) と演習内容も繋がって一応論文などの成果も出せたのでこの文化にも反映できたと思うのですが、栗芝先生がオランダから持ち帰って取り入れてきたものはなんですか」

栗芝「『早く帰る』ことを反映しました笑。ワークライフバランスはめっちゃくちゃ意識してます」

上平「確かに笑。以前はすごい時間をかけてた」

栗芝「時間をかけるともちろん良いものが出来るけど、それはもう際限がないから、それよりも残していくことの方が大事な気がしています。それはオランダで学んだんですけど、オランダ人はすぐに帰るけど、ちゃんと他者が仕事を引き継げるように残しているんですよ。残業じゃなくてリソースを残しているんですよ。際限なくつぎ込むということが、逆に悪を生み出しちゃうかもな、と思うようになりました」

上平「我々の持っているリソースの総数は決まっていますからね。それがまあやっぱブラックを生み出しているのはありますよね。過度に要求することで...」

栗芝「やらされてるとなると創造性は無いわけじゃないですか。面白くしていきたいよりも、とにかくやらなきゃみたいな感じになる。それが良くないと思っていて。でも一方でクオリティは保つためにこそ、よく工夫する必要はあると思います」

上平「ヨーロッパ人はその辺とても上手いですよね。彼ら

もやる時はやるんですけど、人に言われてやるんじゃないかってやっぱり自分の意志としてそれをちゃんとやってるといふ。日本人は外圧として残業しがちですよ。学校教育にしても『そういう事じゃ社会でやっていけないぞ』みたいに、我慢させたり苦しませたりすることが教育だというふうに勘違いさせてしまう精神論も多いですし、そこは変わっていった方が良いでしょうね」

栗芝「前は残ってやってる事が何となく良い事のように思っていたんですよ。みんな一所懸命取り組んでいて良いな、と思っていたんだけど。でも、きりが無い。時間としてはここまで、と言ってやれる範囲の中で全力を出してね、と言った方が全体としては良いのではないかと思うようになりましたね」

星野「そうですね、もしデザインをする状況や環境に注目していくことがこれからの一つの着眼点だとするのなら、まさに引継ぎができる、持続可能な土壌や関係性って言うのをどういう風に作れるかっていうのはまた一つのテーマになるかもしれません。ただ、それを誰が担うのかっていう部分がありますよね、もちろん教員でしょうけど...笑」

上平「まさにそこな気がします。確かに引継ぎは出来るんですけども、次年度以降の学生が必ずしもそのリソースを使えば次の年のクオリティが上がるわけでもないってところがまた難しい。学生たちがやっているのって、受託ワークではなく、スタートアップ的な面白さではあるんですよ。自分らで行き先や限界を決めることができるって言う、その自由さが。例えばプロジェクトって言うのは毎年ゼロベースでやって非効率だよなあとは思いますが、それこそが大事だよなあ、っていうジレンマでもありますね。積み重ねがないのは、もったいないと思う事もいっぱいあるし、良い事もいっぱいあるしで、本当に両面あります。谷口さんも遠藤さんも自分たちが作ったプロジェクトだから、そんな本気で頑張っているんであってさ、先輩からやってきたことを守っていくものだとそんなに頑張れないでしょう？」

遠藤・谷口「確かに笑」

上平「うまく過去の資産を活かすことは大事なんですけど、すぐに義務に転化してしまうのは大きな課題ですよ、どうすればいいのか。いい文化を持っている組織は、過去・現在・未来がうまくミックスしている」

相原「やっぱ授業って学生のためにあるものだと思うので、生徒の目から見ればそれがまさに体現されている授業が応用演習なのかなという風には感じますよ。過去から引き継ぎながら、ゼロからつくる主体性や楽しさもちゃんとありますし」

5. これからのコンテンツデザイン

—最後に、みんなでコンテンツデザインプログラムの今後を考えてみましょう。

上平「コンテンツデザインに限らず、プログラム自体がどうなるかっていうのもまあ、不明なんですけどね。カリキュラムの全体の位置付け次第で、応用演習も組み替えになるでしょうし。長年続いている栗芝先生と僕のコンビだって分かれて演習を持つかもしれません。そのほうが、専門分野の違う教員がいっしょに運営する『チームティーチング』としてはまっとうだと思います。僕自身はDコースができて、割とポジティブに捉えています。結構先端的な取組みなんですよ、Dコースは。美大じゃないところでデザインを学ぶCDっぽいところはすでにあちこちの大学にできています。でも、ITビジネスとか、フィジカルコンピューティングみたいな、従来はあまりデザインとつながらなかった領域が創造的な取り組みの姿勢を全面に出すっていうのは、かなり斬新です。ビジネスでもこれまでデザインと遠かったところが取り組むというのが結構トレンドになってますが、そういうカリキュラムは未来を感じる新しい挑戦だな、と。僕自身は、まだ誰もやっていないようなことをやることに燃えるタイプなので」

星野「デザインやコンテンツデザインっていう名前は変わらなくても、中身はだいぶ変わってきましたよね。それって社会自体が変わったことが大きな理由の一つだと思うんです。社会が変わる中で僕らの認識も変わってきたと思います。この10年でスマホのコミュニケーションツールが普及して、多くの人のコミュニケーションがデジタルのコミュニケーションツールの中に収まるように削ぎ落とされたようなものになってきていると感じています。そういう世界では、生の現象と向き合うとか身体感覚を伴うコミュニケーションが取れるような環境の価値っていうのは相対的に重要になってくると思うんですよ。なので、そういったことが大事だよなって考え方が学生と教員との間で共有できて活かせるような形があるといいかなって思っています。最近の上平先生の本とか、栗芝先生がオランダから帰ってから取り組まれていることも、そういう目線から関係性とかコミュニティの仕組みとかについて先生方の方法で考えていらっしゃるものと僕は認識しています。CDの演習については、具体的なユーザや具体的なコンテンツに向き合うことをこれからもやっていくのが前提として、演習内で取り組むワークの中に当事者たちやコミュニティの関係性のようなこれまでより抽象的なレイヤーを意識する内容が加わることもあるかなと考えています」

栗芝「私には野望があってね。CD応用演習の枠にとどまらず、地方自治体を当事者として巻き込んでしまおうというのをずっと考えています。今回のプロジェクトでも川崎市と一緒に取り組んでいるんですけど、専修大学が川崎市にある意味というのがちゃんと繋がるような気がするからです。ちょうど今川崎市はソーシャルデザインセンターやリビングラボみたいなのを作ろうとしているので、それも含めて大学と関係ができれば面白いはずですよ。だから、様々なレイヤーがあって、2年生ではより具体的な課題に取り組

んで、学年が進むに合わせて抽象度を上げて、地域とか社会が抱えている問題を一緒にやるというような取り組みが出できると面白い。そして、最初の取り組みは『カガクおもちゃ』でも良くて、それによって、親子が楽しく遊べる場所が川崎市にあるよとなれば素晴らしいし、3年生になったら、さらに行政やそれに関わるような当事者を巻き込んで一緒に取り組めるとすごく良いのではないかと、ちょっと長期的に考えています。

専大生は、良い意味でデザインを知らないから良いのだと思いますよ。逆説のようだけれど、デザインを知らないというのがデザインを広い視点で学ぶことにつながっている。私は美大でも教えていますので美大教員の視点もわかるのですが、美術系とかに入ってくる学生たちは、「もうこれをやりたい！」という確固たる塊のようなものをすでに持って入学してきます。しかも、自分は誰よりも一番うまくできると思っているので、変なところででも個性を発揮しようとしています。例えば我々がやっているリハビリツールやカガクおもちゃのような制作物の中にそんな個性は必要ないのだけど、どうしてもそれを入れたくてしょうがない。それを入れることで自分の存在価値を見出しているような気がします。しかし、それで作るものはやっぱり、誰かの力になるというよりは、私の力でデザインした何かになってしまうんです。それがやはり、社会の中でうまく機能していかないという難しさと関係している。もちろん、個性があることでうまくいくこともあります。それは個人の作品制作という点では良いのかもしれないけれど、社会に役立てるといふ際には、その個性がめちゃくちゃ邪魔になる場合もある」

相原「先生たちから10年前の話を聞いたりだとか、まあ、最新のトレンドを取り入れてるっていう部分から、やっぱりその常に変化し続けるっていうのは、すごく大事なことなのかなって思いますね。他者と競合するために自己表現するみたいな学習と圧倒的に違うのは、外的な変化が取り入れられてるってところでしょうね。その、自分たち受講する生徒然り、授業の形態然り、まあ、その教授方然りっていうのはすごい感じました。なんで、もし、その自分が卒業して、何年後かに見学に来た時に、全く違う授業になっていたら自分も楽しいだろうな、と思いますね」

谷口「途中で星野先生が、その、今まで積み重なってきたことが結局ゼロベースになる瞬間があるっていうようなお話が多分あったと思うんですけど、学生のやることとしては確かにゼロかもしれないな、とは思いますが。やりかたを学んだりとか、その、悩んでる時間がすごく多くてもどかしい時間が多いのがこのCDなのかなって思うんですけど。でも、その根幹をやってるからこそ、なににも縛られずに、どこにでも行けるような人材を作れるプログラムなのかな、と思いました」

遠藤「相原とよく話すのが、専修大学っていう学歴は誇れないかもしれませんが、このCDとかプロジェクトを通し

てやってきたことっていうのは他の大学よりもすごい濃いことやってるし、これから誇れることだよなって言ってるので。それが全てですね。ここでやってきた、先生たちの元でCDやプロジェクトを通して、学んでこれたのは、なんか、言えないけど、すごい充実して、良い学生を送ってるなって思います。

星野「今までも10年間結構変わってきたんで、当然これからも変わるに決まってるんですよ。もちろん変化するのはCDやネットワーク情報学部だけじゃなくて、社会もだし僕たち自身も全員変わっていくわけで、変わっていくんだっていう前提と変わっていく状況そのものを認識するようなアンテナをずっと持ち続けるというのが大事なんじゃないかなと思います。あとは、デザインにしてもコミュニケーションにしても、相手側にコンピュータや人間やそれ以外の何かであれ必ず誰かがいるわけで、それはこれからもちゃんと意識し続けたいですね」

上平「変化する中でも核心は見失わないことが大事ですね。それでは、これにて終了ということで」

一同「お疲れ様でした！」

6. 出版物

応用演習(CD)の成果集(2010-2019)



論文/書籍/ウェブサイト

1. 上平崇仁, 栗芝正臣, 杉田このみ, 福富忠和, 藤原正仁, 星野好晃, 松永賢次(2014)「情報学を学ぶ学生たちを活用した地域貢献活動の事例」, 情報処理学会論文誌55/8, pp. 1725-1733
2. 栗芝正臣, 星野好晃, 上平崇仁(2017)「地域との連携を活かした体験型自然科学教材のデザインとその効果」, 専修大学情報科学研究所所報, No. 88, pp. 17-30
3. 上平崇仁, 星野好晃, 栗芝正臣(2018)「FIELD MUSEUM 地域協働のデザインによる体験型自然科学学習キット」, デザイン学研究作品集, 23巻1号, pp. 28-33
4. 上平崇仁(2020)『コ・デザインーデザインすることをみんなの手に』NTT出版
5. CDプログラム演習アーカイブ
<https://www.ne.senshu-u.ac.jp/~cd/>