

Voice of Design

Vol. 12-3

日本デザイン機構
Japan Institute of Design

東京都豊島区高田3-30-14山愛ビル2F 〒171-0033
San Ai Bldg. 2F 3-30-14 Takada Toshima-ku Tokyo 171-0033 Japan
Phone: 03-5958-2155 Fax: 03-5958-2156
http://www.voice-of-design.com E-mail:info@voice-of-design.com

特集 デザインと教育



特集 デザインと教育

目次

寄稿	2
デザイン教育という新領域(認識編) 黒田宏治	
新しい型の高度デザイン人材育成 森田昌嗣	
次代に要請されている	
高等デザイン教育とは 中田希佳	
レポート	8
デザイン教育かデザイナー教育か 迫田幸雄	
学校基本調査にみるデザイン学	
学校案内にみるデザイン学の専門性	
インタビュー	13
「デザインと教育」を聞く 鳥越けい子	
佐野 寛 鴨志田厚子 佐野邦雄	
編集後記	20

Special Issue: Design and Education

Contents

Contribution	2
Design Education: New Field of Study (Perception)	
New Types of Higher Education for Train Designers	
Higher Design Education demanded of the coming generation	
Report	8
Design Education or Designer Education?	
Design Studies in the School Basic Survey	
Specializations in Design Studies as Observed in University Catalogues	
Interview	13
Interviewing about "Design and Education"	
Hiroshi SANO Atsuko KAMOSHIDA Kunio SANO	
Editor's Note	20

デザイン教育という新領域 (認識編)

黒田宏治 静岡文化芸術大学教授

デザインへの期待と教育問題

日本にどのくらいの数のデザイナーが働いているかご存知だろうか。2000年の国勢調査報告によると、職業をデザイナーとする就業者数は161,393人であるという。統計数値の読み方には多少の留保を要するが、デザイナー数の目安となる数値と考えてよい。日本のデザイナー人口は約16万人である。因みに同調査で医師が24万人、大学教員が17万人であり、十分な社会的存在感のあるボリュームである。

そして、デザイナー人口は1990年以降おおむね横這いを続けている。その間に企業経営や地域社会におけるデザインの重要性は明らかに増し、また地方圏を中心にデザイン系学部・学科を有する大学が増加したことを勘案するならば、横這いは意外に思えなくもない。バブル崩壊以降の長引く景気後退を思い起こせば、デザイナーに対する需要面の停滞も頷けるが、デザイン人材の供給面からの制約があったことも見逃せない。

1993年の輸出検査及びデザイン奨励審議会答申の中で、デザイナーの需給ギャップが問題視されている。企業や地域などをデザインの需要側とすれば、そこでは企画力やコーディネーション能力、マネジメントやコンサルティング業務遂行への期待の高まりが見られたが、供給側、すなわち既存のデザイナーの大半は造形型であり、需要の変化との乖離が生じ始めていたことを指している。答申では遠因がデザイン教育に求められ、造形スキル重視の大学教育等の見直しに言及されている。

それから10年度、2003年の経済産業省がとりまとめた戦略的デザイン活用研究会報告の中でも、デザイン人材の不十分さへの指摘が繰り返されている。デザイン活動には造形力、構想力、調整力の3つの力が必要としたうえで、日本のデザイナーは造形力に関しては国際水準にあるが、構想力・調整力では見劣りがちとのこと。デザイナー教育が芸術あるいは造形美に偏っているのが一因とされ、見直しを求めている。造形型デザイナーの役割

はそれとして、人材市場のボリュームと成熟を踏まえて、構想力や調整力に軸足をおくデザイン職能育成の緊急性が提起されたといつてよい。社会のデザインニーズ変化への対応努力をデザイン教育側が疎かにしてきたとするならば、警告とも受け取れる内容である。

矮小化されるデザイン概念

教育問題とは鶏と卵かもしれないが、近年のデザイン概念の変容も気になるところである。デザインは用と美を兼ね備える営みと、かつては当たり前のように語られてきたように記憶しているが、最近そのような言説に接するのは稀である。直近では「ケータイ春商戦モデルー機能、デザイン、両者は道半ば」といった日経産業新聞(2007年2月22日)の見出しが一つの典型だが、機能性とデザイン性が対置される場合が少なくない。しかもその記事では使いやすさも別の評価指標として紹介されている。デザイン政策は経済産業省の所管であるが、最近の同省調査の中でも製品購入動機に機能、価格、デザインなどが並べられている。それらの文脈では、明らかに機能はデザインの枠外と捉えられ、デザインは外観のみを意味する言葉として用いられている。

さらに昨今では、デザイン家電やデザイナーズマンションなどの言い回しに出会うのもしばしばである。本来の概念を辿れば意味不明としか思えない用法が日常と化している。デザインないしデザイナーにブランド力が備わってきたと評価できる反面、草創期のデザインに備わっていたであろう社会性や運動性が著しく希薄であることに一抹の不安を感じないわけにはいかない。デザイン概念の変質というか、矮小化が進んでいるといつてよい。

身近な現実も同期していると言ってよさそうである。私の勤務する大学は、デザイン学部と文科系学部により構成されるが、文科系の学生に聞くと「デザイン学部は絵を描くところ」のように言われることも珍しくない。同じ校舎に居合わせるゆえ、単なるデザインへの無理解からではなく、ステレオタイプの域を出ない造形型のデザイン教育が、そのような現実を引き起していると考えるのが自然である。灯台もと暗しの謂いがごとく、デザインと身近に接する校舎においてすら、否、それゆえに、デザ

Design Education: New Field of Study (Perception)

* Expectation toward Design and Education of Designers

The number of professional designers in Japan was 161,393 in 2000, almost the same as the 1990 data. The report by the advisory committee on the export inspection and design encouragement in 1993 pointed out the gap between demand and supply of designers. On the demand side of business corporations and local communities, there have been greater expectations for competence in planning, coordination, management and consultancy, whereas on the supplier side, the overwhelming majority of active designers are engaged in graphic and object designs. The report suggested the need for reviewing the contents of design education at university which had been concentrated on enhancing artistic skills. A decade later, the Ministry of Economy, Trade and Industry compiled in 2003 a report of a study meeting on the strategic use

of design. The report defines three kinds of expertise required of design activities, i.e., artistic creation, conception and coordination. It analyzes that Japanese designers excel in artistic creation on the international level, but that they cannot compare with their colleagues in other countries in terms of conception and coordination. This analysis can be understood as a warning to us about our unwillingness to shift gears to respond to the needs of society.

* Narrowing the design concept

One thing I have been concerned about these days is the narrowing design concept. In the past, it was naturally considered that design covered both beauty and functionality. However, today, design is one thing meaning only beauty, and function is another thing. In a recent consumer survey by the Ministry of Economy, Trade and Industry, function, price and design are separately listed for respondents to choose from when answering a question about their



静岡文化芸術大学第4回卒業研究・制作展（2007年2月）風景
Work by graduating students of Shizuoka University of Art and Culture
in the 4th year of the establishment

ン概念の矮小化は固定化しつつある可能性がある。ともすれば見落としがちだが、かなり危機的状況と考えた方がいいのかもしれない。

デザイナー教育から新たなデザイン教育へ

いまデザイン教育の名の下に営まれる諸活動は、造形力に依拠するデザイナー育成—これを仮にデザイナー教育と呼ぼう—に終始してはいないだろうか。それが結果的に前述のデザイン状況、すなわちデザイン人材の活躍機会伸長へのハードルとなり、デザイン概念の矮小化を引き起こすに至り、一種自己矛盾を招いてきたと言ってよい。しかも各地のデザイン系学部・学科の大半が、片や少子化に危機感をもちつつ、同じような土俵でわずかな差異を競い合っていると見えなくもなく、生産的といえるかどうか疑問符もついてくる。

デザイナー教育への一極集中からの解放が必要ではないだろうか。毎年約2万人の学生がデザイン系教育機関を卒業し、うち4千人超が大学の卒業生である。ただし造形力のみで依拠するデザイナーは、もちろん新陳代謝はあるのだろうが、量的に飽和状態と考えてよさそうだ。一方で、旧来のデザインサービスの枠組みを外れるデザインベンチャーも出現し始めている。担い手の過半はデザインのアウトサイダーである。デザインの人材育成、教育システムはもっと多彩であってよい。

俯瞰すれば社会ニーズに裏打ちされたデザイン教育の可能性が見えてくる。造形力を一つの柱に、構想力と調整力へとウィングを上げた新たな体系としてのデザイン教育の可能性である。造形型のデザインは従前のデザイナー教育の延長上にある。調整型はデザインマネジメントと言い換えてもいいかもしれないが、企画から販売までのプロデュースや事業開発、コンサルティングのスキルの涵養が目指される。構想型デザインは問題解決指針の発見・構築やかつて吉川弘之が提起したアブダクション

(仮説提示力)につながる内容の探究であろう。確かに造形という方法からデザインはスタートしたが、これからのデザイン教育は造形を相対化する発想への転換が求められることとなる。

未開拓のデザインニーズは、様々な業種の中小企業やサービス分野、それと新分野に拡がるが、いずれも造形力単独でのアクセスに馴染まず、狭義の意味でデザインもできる、あるいはデザインも分かる人材が、境界を越え滑り込んでいくこととなろう。そして、それらの延長上には3つの力を兼ね備えたスーパーデザイナーとも呼べる高度専門人材の展開が想起されるが、大学教育の範疇を超えそうなのでここでは措くとしてよい。

パパネックの名著『生きのびるためのデザイン』（阿部公正訳）に、「デザイン問題」と題する模式図が掲載されている。デザインが解決すべき「本当の問題」が三角形で表され、その上部の頂点付近が黒く塗り分けられ、その僅かな部分のみが「デザイナーの持ち分」に過ぎないと解説されている。それぞれの面積が実際の比分に合致するかはともかく、なるほどと納得させられるメッセージである。今日のデザイン教育とデザイナー教育の関係を考えるに際しても示唆に富む概念図式ではないかと考えている。

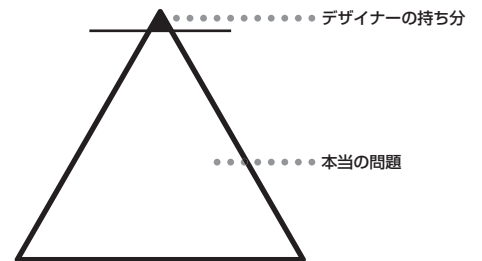


図 デザイン問題 Fig: Design Problems
出所：V.J.パネック『生きのびるためのデザイン』（阿部公正訳）晶文社、1974年
"Design for the Real World- Human Ecology and Social Change" by Victor Papanek

motivation to buy a product.

The university I work for has both a Design Faculty and a Liberal Arts Faculty. Students in the Liberal Arts Faculty often say that the Design Faculty teaches students how to paint pictures. The narrowing of the definition of design is apparent. This may have been caused by design education which does not go beyond artistic education.

Every year, about 20,000 young people complete design schools, and 4000 among whom are graduating from universities. The market for designers dependent on their artistic creativity is already saturated. Meanwhile, venture design firms are emerging outside the traditional design service framework. People in these companies are mostly outsiders to design.

A desirable picture of design education to meet social needs can be drawn from the above discussion. Placing artistic creativity in the center, the wings of conception and coordination expand on both sides. Coordination-type design, or design management includes

producing, program developing and consulting skills needed from planning to sales. Conception-type design includes finding policies and constructing methods for problem solutions.

Unexplored design needs may be found among various small and medium enterprises of existing and emerging industries. These needs can hardly be approached with only artistic creativity. Chances for designers equipped with conception and coordination capabilities on top of artistic creativity will expand.

In Design for the Real World by Victor Papanek, a model chart is included under the title Design Problems. The real problem to be solved by design expressed in a triangle, and a small portion near the top of the triangle is, according to the author, the share that designers should be responsible for. I consider this chart to be very suggestive in considering the relation between design education and designer education of today.

Koji KURODA, professor, Shizuoka University of Art and Culture

新しい型の高度デザイン人材育成 —九州大学大学院芸術工学府デザインストラテジー専攻の概要

森田昌嗣 九州大学大学院芸術工学府教授

本稿は、今後のデザイン教育のあり方について、わが国初のビジネス過程におけるデザインの戦略的活用を実践できる高度デザイン人材の育成を目的として2006年4月に開講した本学大学院デザインストラテジー専攻を事例に解説する。

専攻設置の経緯

九州大学大学院芸術工学府(教員・研究組織)、芸術工学部(大学院教育組織)、そして芸術工学部(学部教育組織)は、2003年に統合した九州芸術工科大学の1968年開学以来の「技術の人間化」を理念とした「芸術工学」教育研究を継続している。技術の基盤である科学と人間精神の自由な発現である芸術を統合する芸術工学の普遍の理念の基で本学は、社会が求める新たな人材像を追求し、38年間にわたって各界に有為なデザイナー、技術者、そしてデザインディレクター人材を輩出してきた。

2004年、経済産業省の「次世代デザイン人材育成に関するビジョン策定」にまとめられた資料には、10年後のデザイン市場の飛躍的な発展が予測されており、デザイン制作の中核をなすデザインディレクターと、戦略的にデザインビジネスを開発・実践する能力を持つデザインプロデューサーなどの高度デザイン人材の育成が不可欠であることが示されている。また、高度デザイン人材育成には、近年の社会構造・産業構造の変化に伴い、企業等の内部でOJTによる実務を通じた教育が困難になりつつあり、大学等高等教育機関での教育研究体制の構築が急務とされている。しかし、日本のデザイン教育は、依然としてクリエイター養成を目指す傾向が強く、社会・産業・事業ニーズに対応したビジネスセンスを備え価値を創出し具現化するデザイン方法論を体得したデザインプロデューサーなどの養成はまだ不十分と言える。

この社会の要請に応えるべく本学は、デザインストラテジー専攻修士課程を設置した。塩野七生氏によるとストラテジー(戦略)の語源は、そもそも戦争用語ではなく「困難な状況に直面し

もりた・よしつぐ/デザインディレクター。九州大学大学院芸術工学府教授、同大学院芸術工学府デザインストラテジー専攻長、博士(芸術工学)。1954年福岡生まれ。1976年九州芸術工科大学卒業、1979年東京芸術大学大学院修士課程修了。GK設計・環境設計部長、九州芸術工科大学助教授、九州大学大学院芸術工学府教授を経て現職。専門はパブリックデザイン。生活空間とそのエレメントの研究と計画設計を中心に、産学官・社会連携プロジェクトにも従事。主な設計作品は、東京都の銀座・晴海通り、福岡市の西中島橋など。グッドデザイン賞など多数受賞。

た時に求められる能力」を意味し「持てる力のすべてを活用して現実を直視した考えと実行」でもあると説く。そこで本専攻は、ビジネス過程においてデザインを戦略的に活用し実践する高度デザイン人材をデザインストラテジー人材「デザインプロデューサー、デザインストラテジストなど」と位置づけた。また、2008年4月に設置予定の博士後期課程では、デザインストラテジーに関する教育研究能力をもち、大学や企業等において人材の育成をも担うことのできる極めて高度なデザインストラテジー能力を有する人材育成を目指している。

養成すべき能力と人材像

本専攻の修士課程では、デザインビジネス過程においてデザインを戦略的に推進する多様な関係性と方向性を的確に判断・創造・提案・実行する力を養うために、次のような能力を主に養成する。

- ① 各種デザインを統合しプロジェクトの立案・策定・実施に結びつける能力
- ② プロジェクトを戦略的に推進でき、成果・評価の実現を確約できる能力
- ③ 責任感と信頼感を持ってプロジェクトを推進できる能力
- ④ 時代の変化やニーズに対応できるスピードと高度なスキルを合わせ持つ能力

以上のような能力を養成するために、カリキュラムの編成にあたっては、次の4点に配慮した。

- ① デザイン統合、プロジェクト立案・策定・実行能力のための創造・提案力の養成
- ② 実践的応用による高度な戦略的プロジェクト推進能力のための判断・実行力・契約履行能力の養成
- ③ 芸術工学と実務経験の融合
- ④ 現役のデザインビジネス実務家の活用・最新のノウハウの導入

本専攻の博士後期課程では、デザインストラテジーの学際的研究を推進し、わが国に不足しているデザインプロデューサーのリーダー的役割を担える能力、さらにはデザインストラテジ

New Types of Higher Education for Train Designers

* Background for instituting the Design Strategy Program

The Faculty of Design (teachers' research institute), Graduate School of Design (postgraduate education) and School of Design (undergraduate education) of Kyushu University inherit the concept of "humanizing technologies" followed since its inception in 1968 by the former Kyushu Institute of Design which was merged with Kyushu University in 2003.

The Ministry of Economy, Trade and Industry set forth a vision of the human resource development for new generation of designers in 2004. In anticipation of rapid expansion of the design market in the coming decade, it advocated the necessity of training design directors to play a central part in design production, and design producers capable of developing and conducting design business

strategically. However, design education today is still inclined to training creators. Little attention has been given to training design producers who possess business sense to respond to social, industrial and operational needs, and methodologies to create and give shape to new values.

In order to fill this gap, Kyushu University established a postgraduate design strategy program in graduate school to train future design strategists and design producers.

* Abilities to be enhanced:

Our Master Program is intended to train students in the following skills:

- 1) the synthesization of designs of different genres to conceive, formulate and implement a project,
- 2) the strategic promotion of the project, and ensuring achievement of the expected outcome and evaluation,
- 3) the accomplishment of the project with a sense of responsibility

一教育研究を企業等の実務の現場や大学等の教育研究機関での中核を担える能力を養うために、修士課程の能力に加えて次のような能力を主に養成する。

- ① デザインストラテジー方法論を構築できる能力
- ② プロジェクトを統括できる能力
- ③ 独自の見解を持って指導できる能力

以上のような能力を涵養するために、博士後期課程のカリキュラム編成は、次の3点を配慮する予定である。

- ① 独自の方法論構築のための探求力の涵養
- ② プロジェクトの立案から実行、管理運営までの統括力の涵養
- ③ RA(リサーチ・アシスタント)活用などによる指導力の涵養

以上のカリキュラム編成の考え方に基づいて、修士課程のカリキュラムは、ビジネスニーズを解決する方法論を持つ第一線で活躍するデザインプロデューサー教員が担当する基幹科目である「コアデザインビジネス科目」、それを強化するビジネス基盤科目である「ベーシックデザインビジネス科目」をビジネス社会で求められる基礎知識やデザインを知的財産として活用する専門知識、国際性、プレゼンテーション能力などの養成を目的に、芸術工学府の実務家教員と本学の法学府・経済学府の教員が担当する。デザインの各領域における方法論を深化させるとともに、それぞれを横断的に統合し、デザインビジネスに結びつける方法論を有する実務家教員による「アドバンストデザイン科目」と、その実践科目である「プロジェクト科目」の4つの科目群からカリキュラムを編成している。ただし、2008年度開設に向けた博士後期課程申請に伴って、現在、修士課程との連携を踏まえたカリキュラムの再編を検討している。また、本専攻では、より高い教育・研究効果を実現するために、企業との連携を重視し、共同研究、人材交流を推進するとともに、学内の研究シーズの積極的な公開と活用を図り、さらにデザイン分野における企業ニーズの掘り起こしを支援する。さらに、国や自治体からの協力を得られるような体制を構築する予定である。また、時代に即した実践的で効果の高い指導体制を実現するために、財団法人日本産業

デザイン振興会をはじめとするデザイン専門団体や、海外のデザイン系大学との連携を積極的に進め、情報・人材・知識の交流を図っている。

修士課程への入学希望者は、芸術工学系、デザイン系大学卒業生、デザインに関心の高い理工学系、人文社会学系大学卒業生、そして他大学院修了生や社会人まで、デザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ幅広い分野からの入学を予定し、初年度は予想通りの入学者を得た。博士後期課程への入学希望者は、デザインストラテジー専攻修士課程修了者からの進学者と、修士修了若しくは同等の能力を有するデザイン関連実務に携わっている社会人の入学を予定している。

本専攻の修士修了者は、まちづくり、建築、空間、製品、イベント、ミュージアム、映像、音楽やアートなどに関するプロジェクトを推進するデザインプロデューサーやデザインディレクター、デザインストラテジスト、ストラテジックデザイナーとして企業、デザイン事務所や行政機関・各種団体等での活躍を期待している。博士後期課程修了者は、企業内でデザインストラテジー人材を育成するストラテジックデザインスーパーバイザーや、デザインビジネスコンサルタント、デザインビジネスに関する担当責任者、また、今後のデザイン教育においてデザインストラテジーに関する教育研究者の需要は増えることが予想されており、大学やデザインセンター、企業等研究機関などの教員や研究者としての活躍の場を予定している。

最後に、本専攻の概要を紹介して本稿のまとめとしたい。

名称：九州大学大学院芸術工学府 デザインストラテジー専攻
修業年限：修士課程2年、博士後期課程3年
入学定員：修士課程20名、博士後期課程5名(予定)
収容定員：修士課程40名、博士後期課程15名(予定)
開講形式：昼間開講
学位：修士(デザインストラテジー)、Master of Design Strategy
博士(芸術工学)、Ph.D.(Design)(予定)
開講時期：修士課程、2006年4月(博士後期課程、2008年4月予定)

and reliability, and
4) the ability to respond swiftly to changes and needs of the society,
To cultivate these capabilities, the following arrangements are made in the syllabi
a) Refining of creativity and the ability to propose new ideas to develop capabilities to synthesize designs, to conceive, formulate and implement projects,
b) Training in decision-making, execution and contract implementation to become able to execute a highly strategic project through practical application,
c) Fusion of design and business experience, and
d) Inviting active design business practitioners to introduce the latest know-how.

The Doctorate Program promotes interdisciplinary studies of design strategies, and trains future leaders of design producers and design

strategy specialists and researchers at corporations and education and research institutions. In addition to the capabilities to be refined through the Master Program, the following capabilities will be cultivated in the Doctorate Program.
1) to construct the methodology of design strategies,
2) to supervise a project, and
3) to direct people following one' own view.
The syllabi will include elements to foster
a) a spirit of inquiry to construct one' own methodology,
b) supervisory strength from conception, implementation to management of a project, and
c) leadership through employing research assistants
Yoshitsugu MORITA, professor, Graduate School of Design, Kyushu University Design Strategy Program

次代に要請されている 高等デザイン教育とは

中田希佳 京都精華大学准教授

現在、私が大学にて担当し、また自らも活動の主軸としているプロダクトデザインの領域では、デザインの成果物、またはデザイナーのスキルへの要求が、昨今大きく様変わりしている。大量生産の時代は遙か昔に終結し、少量多品種生産での消費者心理に迫った物言いの商品開発も、さほど目新しいとは感じなくなった今、モノのデザイン価値だけではなく、所有価値や心理的価値などの直接目にはできないデザインが重要視されている。このような時代に、次代のデザイナーとして活躍すべき学生を育てる立場として、一種の逃避的言語である“専門性”に守られ、専門領域の高度なスキルを教え、4年間を終えた学生が良い所に就職し、万々歳で本当に良いのであろうかと、私は自問している。デザインという狭い領域に執着し過ぎて、純粹に心に迫る美しさや感動、自分がデザインしたモノが使われている場面に遭遇した際の快感、これら“人としての純粹なデザイン感”“倫理観のあるデザイン”が、日本のデザイン高等教育にはまだ確立できていないように感じている。とおり一遍の“デザイナー”ではなく、直接目にはできない価値を見出すことのできる“デザイン価値創造者”を教育する事が早急な課題であると私は考える。

覚醒的教育

私は昨年、大学での教鞭の傍ら京都市が依頼した研究機関を通じて、教育委員会や経済産業省が次世代の就学就職意欲向上のために力を注ぐ「キャリア教育」の一環として小学生のデザイン教育に講師として参加する機会を得た。所謂、昨今問題視されている“ニート”を次代に減らすための活動であり、就学後の働く事への意欲向上を狙っているのである。小学生からそのような取り組みを行政側が行い、モチベーション向上に社会や研究機関が一役を担わないと、現代の子供たちは将来に夢が描けないほど荒んでしまったのであろうかと、過保護度合の行き過ぎ

Higher Design Education demanded of the coming generation

As a product designer and a teacher of product design at university, I often feel that sensitivity education is lacking in higher education to allow students to enjoy a moving sensation when they see something beautiful, and excitement to see someone using the product that they designed.

Last year, I had an opportunity to take part in design education for elementary school children as a part of "career education" promoted by the national and Kyoto municipal governments. Before meeting the children, I was skeptical about the government taking the lead in providing primary school children with career education to prevent them from becoming the next generation of NEET when they grow up, and worried about present-day children being less motivated. But this worry disappeared soon. Children were lively absorbed in the act of designing something for the sake of others.

なかた・きよし/プロダクトデザイナー。京都精華大学デザイン学部プロダクトデザイン学科准教授。1990年金沢美術工芸大学大学院製品デザインコース修了。2004年まで松下電器産業(株)に在籍。住宅設備、健康・暖房機器などのデザインを担当。1999年ミラノ駐在。帰国後プラズマTV関連のデザインプロジェクトリーダーとして「プラズマ・リゾートTAU」「VIERA」を手掛ける。2004年京都精華大学助教授就任。同年、NAKATA-DESIGN設立。2005年欧米での照明器具商品化など。2006年インテリアブランド「LENMA」設立。

に疑問を抱きながら臨んだのだったが、私の考えは間違っていた。そこには前述した“人としての純粹なデザイン感”“倫理観のあるデザイン”を行う為の大きな素地が存在したのである。それは、デザインを行う者が持つべき『直視力』であり、『素直力』であった。小学生達は、デザインという社会や人のために行う未知の行為に対し、自分のスキルや雑音的諸条件に影響されていない純粹な思いでぶつかり、「実現させたい、あの人達のために実現させてあげたい。」という屈曲のない目標設定ができていたのである。この熱い想いこそが高等デザイン教育に必要なファクターであり、日本人デザイナーとして世界に秀でた活躍を目指すためにも、これらデザイン教育を再度見直す必要があると考える。民族的観点から見ても、日本人が持つ繊細な目や手は、発想の時点において『直視力』『素直力』を重要視したとしても、最終的には上手く全体を形作っていける能力を持ち合わせていると私は信じている。一方で否定すべきデザイン教育とは、いろいろな諸条件に対して策を講じる中途半端な術(すべ)を教え過ぎ、結果、とおり一遍のデザインになってしまうような“おりこうさんのデザイン教育”ではないであろうか。デザイン領域の高等教育機関が持つべき個性や特色とは、職業訓練的教育ではなく、デザイン価値創造者としての感度を磨く機会を多く提供し、学生自らがデザイナー兼、一人の生活者として素直に判断できる覚醒的教育であるべきだ。数年前まで、某電気メーカーのデザインセクションにて様々なカテゴリーのデザインに着手し、様々な世代のデザイナー達と仕事を共にした一人のデザイナーとして、また採用や内部研修も含めた人材開発委員として求めるデザイナー像を描いた立場として、“とおり一遍のデザイナー”は次代には必要ないと確信を持って言えるのである。

人的資源としてのデザイナー教育

前述に日本人の民族性について触れたが、そこに次代が要請する高等デザイン教育のヒントがあると考えている。世代はかなり遡るが、日本人は近代以前の“農耕社会”で多くの感性を培ってきた。それは、有能無能の世知辛い価値基準は殆どなく、ただ自然の摂理に逆らわず、暗がりに起き、日暮れて憩い、真夏には日

They set the goals to accomplish their works for the benefit of so-and-so people without being affected by external conditions. This zeal to achieve a goal is what is required of higher design education. Unfavorable design education may be to teach students ways to overcome various given conditions, and as a result, their design works come out to be mediocre designs without defects. Design education at higher educational institutions should aim at refining students' sensibilities and developing their senses to become design value creators.

* Social Systems and Designers' Society

The Japanese before modern times developed their sensibilities in the farming society. In the farming society, there was no criterion to evaluate where people were competent or not, and people lived adapting to climatic conditions. Designs devised adapting to natural conditions were beautiful and attractive. In modern Japan, "hunting

照りのなか稲田の除草をする。このような生真面目さと精励さが美徳であった時代、人は四季という時空の中、気温や風、また水や土など、生きるための諸条件を直視せざるを得なく、また素直に順応することで生活の方法を生み出したのである。そこには、様々な人の共感を抱く素晴らしいデザインが多く存在しているのである。しかし、次代のデザイナーにこのような悠長な事を言っではいられない。農耕社会後、また西洋の主流であった“狩猟社会”にも参考すべきシステムが存在している。それは有能無能が問われるものだが、能力を認めあったある種のヒエラルキーである。獲物の偵察、射手、勢子の流れの中で、それぞれの部署で働き、それぞれが全体の一目標のために機能化し、そしてその組織をもっとも有効に動かすものとして指揮者がおり、参謀がいる。これは今の社会システムや商品開発システムに最も似通ったものである。ここで注目すべきは“認めあったヒエラルキー”と“指揮者”である。デザインを行う者は、有能なスキルを習得し、下位者に認めてもらわなければならない、そこには人徳も必要とされる。また商品開発サイクルの上流に位置するデザイン開発業務を行うものは指揮官としてのリーダーシップも必要とされるのである。要は、狩猟社会のシステム(現代社会の組織体)の中、また言い換えれば、現実的にデザイナーには変えきれないヒエラルキーが存在する組織の中では、スキルと人徳を駆使しながらリーダーシップを発揮し、まわりを“その気にさせるデザイン”を行うと共に、デザイナー自らは商品の革新的デザインの為に農耕社会的思考によって、生活者の生活や作法、それらのデザインキーとなる不易要因、流行要因を“直視し、素直に”発想することが重要なのである。その発想方法には様々な手法があり、その手法を研究することが現在の高等デザイン教育には必要である。そこに、とおり一遍ではない、覚醒的教育が生まれ、次代に要請されているデザイナー像が生まれ出るのである。このようなデザイナーこそ、高度職能人的資源としてデザイナーの社会的地位を作り上げ、現在の低い地位からの押し上げを可能とし、社会構成内の高度経営資源としての確固たる位置づけをつくりあげると期待するものである。

非現場・非現物・非現実

最後に、デザインの現場に於いて使い古された言語について触れてみる。学生にプロダクトデザインの手法やプロセスを説明するために、デザインの現場の臨場感を伝え、ものづくり側の立場や生活者(消費者)の立場などを語る際に、私自身、必ずと言って良い程“現場・現物・現実”という言葉を使う。デザイン教育に於いて重要なキーワードではあるが、大学生という一度しかない、感受性の強い重要な時期に、そこまでデザイン(ものづくり)現場の話で固める必要はないと感ずることがある。卒業して現場に入り体験(失敗)してこそ身に付くものであり、机上で語られるものと、自らが体験するものが相違することは判りきっている。そこで、全く逆の“非現場だからできる時・非現物だからできるモノ・非現実だからできる事”このようなキーワードで、少し縮こまっている学生の肩幅を広げさせ“職業訓練的教育”型ではない、“デザイン価値創造教育”型で実践するために、是と非、両方のバランスをとることの重要性に気づき始めている。私が出会った小学生の熱く純粋な想いのごとく、とかく失いがちな子供の頃の直感力や感受性を基礎にした、鋭く、力強く、やさしいデザインを切望しているのである。次代に要請されている高等デザイン教育とは、“目に見えないデザイン価値を作り出せるデザイナー教育”であり、“生活者を素直に直視できる人づくり”であると確信している。

society" was introduced from the west. Hunting society is a kind of hierarchical society where people are evaluated by whether they are competent or not, and where people who are recognized to be competent become leaders. This system resembles the present social system and also the product development system. Important things in these systems are a hierarchical system in which members recognize each other's abilities and the presence of a leader (director). The leader is a person of good character who has acquired skills and also is able to motivate others to work. The leader as a designer should be able to see what are unchangeable and changeable elements in people's lives, and to design innovative things. Design education at higher educational institutions must be oriented to explore methods to conceptualize such designs.

* Realistic and unrealistic approaches in design education

When I teach students about designing products, I often use the terms

"actual place, actual things and realities" to convey the atmosphere of designing scenes, the position of manufacturers and the realities of consumers. These are important words for design education. However, I sometimes feel that I should not teach students to follow a fixed pattern because they are still in a sensitive period. I am now realizing the importance of teaching them to create things "that can be made because they are not at an actual place of manufacturing, not using actual materials, and not for actual consumers." Thus, students may have a broader freedom of conception. In order to practice "value creation" type design education instead of vocational training type education, the above two approaches should be taken in good balance. For design education for the coming generation, it is necessary to train designers who can create "invisible design values" and who can see the needs and desires of consumers.

Kiyoshi NAKATA, associate professor, Department of Product Design, Faculty of Design, Kyoto Seika University

デザイン教育かデザイナー教育か

迫田幸雄 本誌編集委員長 静岡文化芸術大学教授

大学案内集め

デザインに関わる大学はどんな教育をしているのだろうか。この素朴な疑問をもとに編集委員会は大学案内を集めることにした。インターネットに「デザイン」「大学」などいくつかのキーワードを入れるとすぐに受験のサイトに当る。各大学のホームページに飛ぶボタンや資料請求ボタンがあるので、たちまちのうちに私学66校、山のように案内パンフレットが届いた。もちろん無料で、いずれもバラ色のキャンパスライフまでもが紹介されたフルカラーの美しい分厚い冊子である。積み上げると1メートルを超す。全国の受験生の机上にこうして届くのかと、おぼろげと大学の校門に入り、受けたきゃ受けろといわんばかりの単色の薄い案内を押し頂いて帰った何十年か前の受験生は往時との落差に感じ入り、全入時代の大学間競争を垣間見た思いであった。独立大学法人となってなお国公立の案内の多くは有料なので別の機会にまわすこととして、ひとまずページを繰った。

デザイン学科の所属学部

デザインと名の付く学科のある学部は芸術・美術・デザイン系、工学系、家政系、教育系、医療・福祉系、農学系におおむね分れる。最近キャリアデザインとかライフデザインといった名称も見るが、この記事でいうデザインの意味とは異なるので外した。また、意匠設計を含む建築学科を入れると膨大な数となり、手に負えないので今回は割愛した。ただし建築デザインとうたう科は目を通した。結果、芸術・美術・デザイン系63、工学系40、家政系23の学科、コースを数えた。

ほとんどがデザイナー教育

コピーライターが書いたであろう歯の浮くような文章を我慢しながら、キーワード探しをすると、育成目標や教育内容の単語やキャッチフレーズを得ることができた。育成目標で最も多いのが芸術・美術・デザイン系で「デザイナー」9学科、「専門家、プロフェッショナル、プロ、スペシャリスト」8学科「アーティスト、クリエイター、創造者、プロデューサー、プランナー」8学科、合せて4割の学科が明確に専門職業人を「めざす」といい、工学系も「建築家、建築士、技術者、エンジニア」を加え前述と同じ単語が4割の学科で得られる。

育成目標 Goals to be achieved by students	学部 Faculties	デザイン・芸術・造形学部系 Design, Art, and Art and Design	工学部系 Engineering	家政学部系 Home Economics
実務型人間・職業教育 Business-oriented persons, Vocational training		●	●	●
専門家・専門性 Specialists, Specialty		●●●●●●●●	●●	●
建築家・技術者 Architects, Technicians			●●●●●	
デザイナー Designers		●●●●●●●●	●●●	
アーティスト・クリエイター Artists, Creators		●●●●●●	●●	●●●●
ディレクター・プロデューサー Directors, Producers		●	●●	
リーダー Leaders				●
プランニングできる Able to plan		●		
幅広い分野で活躍できる Able to work in a wide range of occupations				●
ニーズに応えうる Able to respond to needs		●		
時代をつくり出す Create a new age		●		
社会に貢献できる Able to contribute to society			●	
人づくり・学生の育成 Human resource development, Development of students		●●		
生活者 Consumers and users				●●

表1 学校案内にみる育成する人材の目標 Table 1: Goals to be achieved by students

Design Education or Designer Education?

* University Pamphlets

With a question "what kind of design-related education are universities providing?" the Editorial Committee collected university pamphlets. Guidebooks arrived from 66 private universities. They are gorgeous printings suggesting competitiveness among universities to attract enough numbers of good students.

* Faculties that have a Design Department, Course and Program

Faculties in which the term "design" appears range widely from arts and design, engineering, home economics, education, medicine, welfare to agriculture. Design programs in terms of the theme of this issue are provided in 63 Arts and Design faculties, 40 Engineering faculties, and 23 Home Economics faculties. These do not include architecture.

* Most of them provide Designer Education

A search for keywords in the goals of education found:

<Arts and Design Faculties>

"designers": 9 departments

"professionals, producers and specialists": 8 departments

"artists, creators, producers and planners": 8 departments

<Engineering Faculties>

"architects and engineers" in addition to the above

About 40 percent of the above faculties "aim" to train future professionals.

In Home Economic faculties, 26 percent of them aim to develop "creators," or "specialists and practical work oriented persons." It is only 2 departments that intend to educate wise consumers and to provide general knowledge.

In order to find the educational priority in these departments, their

家政系では「クリエイター、創造者、創造人材」4学科、「専門家、実務型人材」を加えて26%とトーンダウンするものも専門職業人を想像させ、「生活者」と教養型をイメージさせるのは2学科9%に過ぎない。残りの単語でも「ニーズに応える、時代をつくり出す、人づくり、社会に貢献できる、幅広い分野で活躍できる」など専門とはいわず焦点はぼかすがなお職業とのつながりを暗示しようとしている。大学にとっては学生の質が問題なのに大学自身が一律の偏差値で格付けされて、優秀とはいわないまでも平均的理解力のある学生を得ることもままならない位置に追い込まれて、教育効果を保証できないことから苦し紛れに「めざす」とか「幅広い分野」などの表現で逃げ、あるいは触れずに済ますことになる。

これから文部科学省の要請する幅広い職業人養成に適合ないしは応えようとする大学の姿勢が窺える。また日本独特の、就職して初めて教育投資の成果を認める保護者などの強い期待と大学評価もこのようなキーワードを書かせている。更にページを繰ると就職先の会社名がぎっしりと埋まっている。ちなみに保険会社の試算では下宿代その他を含め大学卒業に約一千万円かかるという。卒業式に出た教員が証書もらう学生の後ろ姿を見て、ああこれで4年間の領収書を受け取っているのだと呟

たとか。

もう一方で文部科学省のいう総合的教養教育の成果は目に見える形では表れにくいので、重要な位置を占めていたはずの大学の教養教育が軽視され、いまや大学は就職予備校であると大学内と学生の一部には観念されている。そして講義、演習内容の理解など二の次、消化不良も何のその、生活のためではなく皆がやるファッションとしてのアルバイトの合間に、先輩口伝の予習も復習もいらない易しい科目をねらい撃ちして、遅くとも3年前期までには卒業単位は取得してしまい、大学就職室の掲示や就職サイトの示すままにエントリー、会社訪問、企業実習、就職試験のはしごに明け暮れるのである。

求められるデザイン教育

さて、手許資料からの概々算でデザインと名の付く学科からの卒業生は毎年約3万6千人と読んだ。一方、専門職業人(デザイナーなど)をを求める総数はどのくらいだろうか。必要とする業種の一社一人から数人として、就職希望を8割と見積もって、卒業生がすっぽりと納まっているのだろうか。機会を見て調べたい。

また、学生も多様化していて、是が非でも専門にこだわる者は多くはなく、取りあえず就職できればよいというのも少な

学部 Faculties	デザイン・芸術・造形学部系 Design, Art, and Art and Design	工学部系 Engineering	家政学部系 Home Economics
創造(力、性) Creation (Creativity)	●●●●●●●●	●●●●●	●●●●●●●●●●
感性 Sense	●●●●●●●●●●	●●●●●	●
新しい New	●●●●●●●●		
視野・視点 Perspective, Viewpoint	●●●●●●●●	●	
造形・形 Plastic Art, Forms	●●●●●●●●		●●
生活(環境、スタイル、文化) Life (Environment, Lifestyles, Culture)	●●●●●●●●	●●●●●	●●●
専門(性) Specialty	●●●●		
実践・実力・戦力 Practice, Ability, Capacity in Actual Scenes	●●●●●	●●●●●	
知性 Intelligence	●●●●●●●	●●●	●●
個性・自分(らしさ、だけ、自身) Individuality, Yourself (Your unique qualities, Only Yourself)	●●●●●	●	●●●●
技術 Skills	●●●●	●●●●	●●
～つくり(まち、もの) Town Building, Making Objects		●●●●	
総合力 General Ability		●	
教養 General Education			●●

表2 学校案内にみるキャッチフレーズ Table 2: Catchphrases in University Catalogues

course descriptions were scanned for terms most frequently used. The most frequently used word is "sense" (10 departments, 16%) in Arts and Design faculties.

It is surprising that the curricula of these design departments are more or less identical. It is true even of the explanations of programs. Commonly used words and phrases include "creative power, creation, creativity," "new perspectives, new viewpoints," "thinking power, think with your hands and eyes, think you're your hands," and "individual characteristic, yourself, something of your own."

Currently, the quality of entering students is falling. This is partially because of relaxed curricula in primary through secondary school education, and partially because university entrance examinations have become less competitive due to the declining number of children. Universities are having difficulty in obtaining students with a sufficient level of comprehension to ensure that they will

acquire the basic knowledge required to work when they graduate. The Ministry of Education requires that universities give students general knowledge to help them become well-rounded persons and to be prepared to become highly capable workers. As the level of university tends to be evaluated by the employment rates of graduates, some people, including students, consider university education as preparatory education for employment, rather than as a place to acquire a liberal education, which is hardly measured. Graduates from design departments may not find design-related employments. Many of them may not stick to obtaining design-related jobs but may instead begin to work for whatever companies that have employed them.

As mentioned before, a priority of syllabi at design departments is to polish students' "sense." What does "sense" mean? Can it be a subject to be taught at university? According to a product

い。これはむしろ責められることではなく、デザイン系の学科もやっと他学部他学科と同様に健康になった、あるいは成熟したかといってもよいだろう。たとえば国文科を出たからといって小説家になるのは何人いるだろうか、その量からいえばほとんどいないのではないか。文化人類学を学んで証券会社に勤めようが事務職に就こうがとやかくいわれる筋合いはないと当人は答えるだろう。大学で何を学んだかと問われれば、人としての教養だと言える学生が増えてほしいと考える。むしろデザイン学科の教員に教養としてのデザインを学びたい学生に応えるべく深く深い蓄積のある人がいてほしいと祈るばかりである。50年近く一線で活躍するインダストリアルデザイナーの一人も「デザイナーの専門教育から脱皮しないといけないのでは。一般教養の中にデザイン論が入っているのではないか。本当の意味のデザインを社会に分けてほしい。」という。

大学案内に戻ろう。学科の重点目標を説明するキャッチフレーズを拾ってみた。芸術・美術・デザイン系で最多の「感性」10学科16%が目立つ。同じ「感性」を家政系はわずか1学科4%がいうに過ぎず、「感性」などと誤魔化さない奥ゆかしさが、さすが歴史ある家政系と私には好ましく思える。では「感性」とは何か、大学で諄々に説く学問になりうるのか。「感性」は密かに体験を通して磨くものだと思っていた筆者には恥ずかしくて口には出せず、どうしても馴染めない。そこでインダストリアルデザイナーで商品企画の専門家に聞くと「感性は体験から培われる。体験は、かつては地域や生活の中で伝えられた生活のリテラシーであった。それがいまや大学の教育に入り、学部までできている。なぜ大学で学び社会に目的を持つのかのリテラシー、すなわちキャリア教育をしなければいけないところまで来ているというか授業料までとれる。そうすると、4年間がリテラシー教育で終わったりする。それがこれからの高等教育のあり方なのかどうか首肯しかねる。といいながら一方で文科省の高度な実務的専門人の養成という高等教育のミッションが要求されていて、入学時点から出口まで、出口から社会まで、リニアにつなげる教育システムをつくれという。出口は大学自身の経営の問題にも懸かってくる。つまりそこで確実に社会に出て、就職できるということ

がこの大学の価値であるような経営問題と同時に、ミッション自体がそういう直線的な、選択肢のない状態にある。しかも高度で実務的な専門の人材というのは、出てすぐ使えるという話です。教育はそんなもんじゃないだろう。最近、高等教育、大学の場でおこなわれている評価システムが短期的評価システムで、今、この授業を終えた時点で学生が何を習得したか評価せよと、先ほどまで居眠りをしていた学生に問う評価システム。だけど、桃だつて栗だつて3年や10年かかる。まして人間をそんなに即物的に即時的に教育できるわけがない。特に日本の場合、全ての大学がそういう金太郎飴。ましてデザインにおいても金太郎飴教育が、北は北海道から南は沖縄まで散りばめられている。そこから数万の人材が輩出されている実態と、それから今言った生活レベルのリテラシーまで高等教育の範疇に入ってくるのか。優れた専門家をつくるなら文科省のくびきを越えた塾のような、括りがないのをつくるしかない。高い授業料を取って、6年8年と時間をかけて、かつて国立の各種学校が公言したという、ものになるのは百人に一人でもいいとする。」

そこで大学案内にあるカリキュラム紹介を並べてみた。なんと、前もって打ち合わせをしたかのように科目名から内容説明まで、「てにをは」の違いはあるものの、トレーシングペーパーで透かすようにぴったりと重なりあうではないか。案内パンフレットで「創造力、創造、創造性」「新しい視野、視点」「思考力、手と目で考える、手で考える」「個性、自分、自分自身、自分の、自分だけ、自分が」と到底測りようのないむずかしいキャッチフレーズをならべる学科がである。

もうそろそろ可能性の少ない方向を「めざす」ことを勧めず、社会の「幅広い分野」に教養としての、よく分かるデザイン教育ができるよう備えてはどうだろうか。

development specialist, "Sense can be developed through experiences in daily living at home and in communities. But now, it is taught at university. The Ministry of Education demands that universities should educate students to be members of a readily available workforce upon graduation. It is not right. It takes time for education to bear fruit. We may need to establish a small school outside the control of the government to educate and train real designers."

An industrial designer who has been at the frontline for 50 years says that design can be included in general education. University education should give design education as part of a wide-ranging general education instead of aiming for training professional specialists.

Yukio SAKODA, Chief Editor, professor, Shizuoka University of Art and Culture

Design Studies in the School Basic Survey (p.11)

According to the School Basic Survey: Higher Education Institution Statistics for FY2006 by the Ministry of Education, Culture, Sports and Technology (MEXT), there are 744 universities with 2278 faculties in Japan. Among them, Design Faculties amount to 8, Art and Design Faculties with Design Departments 8, and Art Faculties 7. In addition, many other faculties provide Design Departments and Design-related Courses.

The chart on the right shows the number of undergraduate students by departments classified in accordance to the table below. (Industrial) Design Faculty is classified under Engineering, and Art + Design Faculty and Art Faculty are under Art.

The table below is the Departments Classified by Specialization compiled by choosing departments in which the term "Design" appears. The table shows that "design" is taught in a wide range of departments. It is only humanities, science, merchant marine and education departments which have no reference to "design studies."

学校基本調査にみるデザイン学

南條あゆみ 日本デザイン機構

文部科学省が作成した平成18年度学校基本調査平成高等教育機関統計表によると、大学の数は744校、学部数は2278学部を数える。そのうち、デザイン学部は8校、デザイン学科が多く設置されている造形学部は8校、美術学部は7校ある。その他、デザイン学科、デザイン系コースを設置している学部は多岐に渡る。

右図は学部学生を関係学科(下表)をもとに分類した、関係学科別学生数の構成比較である。このなかで、デザイン学部は工学に分類され、造形学部と美術学部は芸術に分類されているようだ。

下表の学科系統分類表は学科名に「デザイン」とつくものを、抜粋してまとめたものである。この表によると学問体系のなかに「デザイン学」が広範に渡っていることがわかる。「デザイン学」が設置されていないのは、人文科学、理学、商船、教育の4つであった。

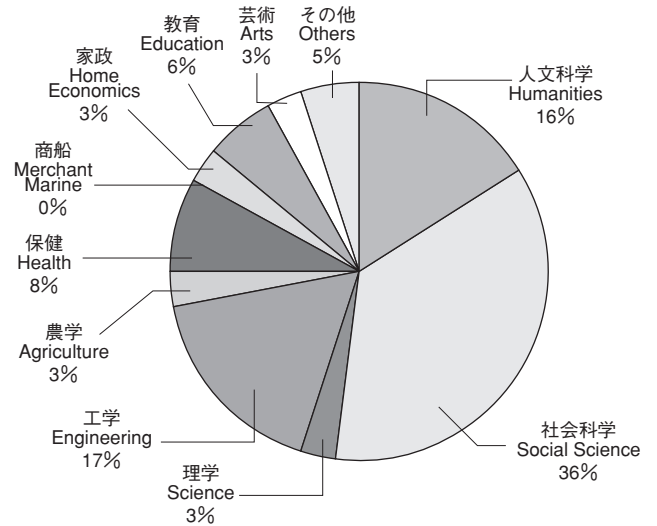


表1 関係学科別学生数の構成比較 (文部科学省 平成18年度学校基本調査から作成)
Table 1: Numbers of Students by Specialization (prepared from the School Basic Survey for 2006, MEXT)

社会科学 Social Science							
商学・経済学関係	産業デザイン学						
社会学関係	環境デザイン学						
その他	キャリアデザイン学						
工学 Engineering							
機械工学関係	(システム)デザイン工学						
電気通信工学関係	機械システムデザイン(工)	電子情報デザイン学	情報環境デザイン学	環境空間デザイン学	知能デザイン工学		
土木建築工学関係	建築(・)デザイン(学)	都市基盤デザイン工学	建築都市デザイン学	都市環境デザイン学	空間デザイン学	社会デザイン工	都市デザイン工学
	(人間)環境デザイン学	都市環境デザイン工学	建築・デザイン工学	環境デザイン工学	住環境デザイン		
応用化学関係	化学応用デザイン						
工芸学関係	プロダクトデザイン学	環境・建築デザイン学	意匠工芸学	工業意匠学	総合デザイン学	環境デザイン学	産業デザイン学
	工業デザイン学						
その他	情報システムデザイン学	ビジュアルデザイン学	都市環境デザイン学	数理デザイン工学	デザイン経営工学	デザイン科学	生産デザイン学
	視覚情報デザイン学	生活環境デザイン工学	建築・環境デザイン	システムデザイン学	(機械)デザイン工学	情報デザイン学	デザイン情報学
	システムデザイン工学	プロダクトデザイン	マリンデザイン工学	感性デザイン工学	環境デザイン学	くらしデザイン学	感性デザイン学
農学 Agriculture							
その他	バイオ環境デザイン学						
保健 Health							
その他	医療福祉環境デザイン	医療福祉デザイン学					
家政 Home Economics							
家政学関係	福祉環境デザイン学	居住空間デザイン学	生活環境デザイン	メディアデザイン学	生活デザイン学	環境デザイン	インテリアデザイン学
被服学関係	生活デザイン学						
芸術 Arts							
美術関係	デザイン・工芸						
デザイン関係	グラフィックデザイン学	工芸工業デザイン学	産業デザイン	デザイン工学	産業美術学	芸能デザイン学	工業デザイン学
	デザイン(学)(コース)	空間演出デザイン学	観光デザイン学	ものデザイン学	環境デザイン学	基礎デザイン学	情報デザイン学
	ファッションデザイン学	ビジュアルデザイン学	視覚伝達デザイン学	視覚デザイン学			
音楽関係	音楽文化デザイン学	音楽デザイン学					
その他	メディアコンテンツデザイン	デザイン工芸学	デザイン情報学	造形デザイン学	工芸・デザイン学	映像・デザイン学	環境デザイン
その他 Others							
その他	マネジメントデザイン学	生活デザイン・情報学	キャリアデザイン学	社会環境デザイン学	情報デザイン学	感性デザイン学	美術・工芸課程
	人間環境デザイン学	ライフデザイン学	デザイン情報学				

表2 学校基本調査学科系統分類表 (文部科学省 平成18年度基本調査から作成)
Table 2: Classification of Departments by the School Basic Survey (prepared from the School Basic Survey for 2006, MEXT)

「デザインと教育」を聞く

鳥越けい子 本誌編集委員 聖心女子大学教授

現代の日本社会における「デザインと教育」というテーマは、実に奥深く難しい課題や問題を抱えている。それを引き出し分析し、その解決策を見出すなどということは、それこそ一筋縄ではいかない。事実、このインタビュー実施にあっても以下のような経緯があった。

ご自身がデザイナーとして活躍すると同時に、長年にわたって各種高等教育機関において学生の指導に携わってこられたJD会員の方々には、その経験から「デザインと教育」について言いたいことがあるはず。その本音を自由に語っていただく — 編集委員会のそんな想いから、この作業は始まった。

「語り手」は、3人のデザイナー。広告から商品企画まで、各種プロジェクトを手がけ、1989年以降、東京学芸大学をはじめいくつかの大学で教鞭をとってきた佐野寛氏。個人デザイン事務所をベースに優れたプロダクトを世に送り出し、2000年以降は、静岡文化芸術大学でデザイン学部長を勤められた鴨志田厚子氏。服部時計店精工舎での勤務を皮切りにデザイナーとしてのキャリアを重ねつつ、1980年から桑沢デザイン研究所をはじめとする教育機関で、1992年からは中国においても、後進の指導に当たられている佐野邦雄氏である。

まず2006年10月28日、編集委員会より

迫田、薄井の両委員が、事務局の伊坂、南條の両氏と共に、3名の方々を東京日仏会館に迎えて座談会を開催。日頃の考えを、自由に語り合っていたいただいた。その結果、極めて広い領域にわたる多くの貴重なコメントが得られた。しかしその反面、3人の話しが「座談会」としては有機的に絡み合わなかったのではないかと。3人の方たちも、ご自身の主張を充分語れなかったのではないかと、といった反省が、私たち編集委員に残った。

ちなみに、当日の座談会は、次のようなやりとりで始まっている。

今日は「デザイン教育」なんですか「デザイナー教育」なんですか？／「デザイン教育」でしょう。「デザイン教育」にこそ大問題がある。だけど大学でやっているのは実質的にはデザイナー教育。／デザイナーの存在意味があまり無くなってきた今日この頃じゃないでしょうか。／にもかかわらずデザイナーとして生きていく。生きていこうという職業に、若者たちが殺到してきた。／デザイナー抜きのデザイン教育ね。デザインってなると、社会現象みたいな、社会の空気みたいなこと。デザイナーっていうのは、なんとなくカプセルに入っているような気がする…

異なる価値観が併存し、さまざまな枠組みが再編成中の現代社会においては、デザインという活動に多様な期待が集まる。と同時に、デザインという言葉の意味も拡大し、曖昧にもなる。教育は「確立した価値の伝達」を得意とするため、この事態に遅れをとっている。そうした状況のなかで、教育現場に携わるデザイナーも、デザインという営みへのこだわりや、その教育への自らのスタンスのとりかたも決して一様ではないのだ。

そのため編集委員会は、語りの形式を「3人一緒の座談会」から「個別のインタビュー」に切り替え、その聞き手を、座談会には参加しなかった私が引き受けることとなった。座談会の内容を踏まえ、私はその作業にあたって、それぞれの方たちの「デザイン」および「デザイナー」についての捉え方もうかがいたいと考えた。

以上の経過から、2007年3月1日と2日、南條氏と共にそれぞれの方の事務所を訪ねるなどして行ったインタビューは、全員に共通した3つのテーマ、「デザインについて」「デザイナーについて」「デザインと教育について」を順番に投げかけながら、自由に語っていただくという方法で行った。

次頁からの「インタビュー」は、それぞれの記録から聞き手である私が、各人の特徴的なコメントを抜粋、構成したものの。紙面の制限から、ここには掲載できなかった内容については、いずれ機会を改めて紹介させていただきたい。

Interviewing about "Design and Education"

"Design and Education" is a difficult topic as it involves a wide range of problems. These problems arise because people have various values, and society is undergoing structural reforms. People place greater expectations on "design" as a solution and the term "design" is used to mean a wider area of activities. Although educational institutions are good at teaching an established value, design education at schools is lagging behind these changes.

The Editorial Committee recognized difficulties in identifying problems, analyzing them, and finding solutions, and decided to hold a roundtable discussion having three JD members as discussants late last year. Important comments were made on a wide range of design activities. However, the discussion was not carried out in an interactive way, and the Editorial Committee decided to ask them their views individually. I interviewed the three and asked them to express their

views on "design," "designers" and "design and education."

One is Hiroshi Sano, who has a wide range of activities from advertisements, product planning and other projects. He has been teaching at Tokyo Gakugei University since 1989. The second person is Atsuko Kamoshida, who had put forward various excellent products as an independent designer. She has been the dean of faculty of design at Shizuoka University of Art and Culture over recent years. The third person is Kunio Sano, who began his career as a watch designer at Seikosha followed by becoming an independent designer and teacher at Kuwasawa Design School, and other educational institutions. For the past several years, he has taught industrial design in China.

The three designers disclosed their views on design, designers, and design and education freely. Due to space limit, we regret that only major points can be reported.

Keiko TORIGOE, Editorial Member, professor, University of the Sacred Heart, Tokyo



佐野 寛

デザインの本質とその行程

デザインとは、一言でいえば、頭に思い浮かんだものを外に出す行為であり、その結果としてのモノや形のことで。頭に浮かんだイメージをスケッチやメモで外に出す。それを見て頭の中で修正し、また外に出す、といったサイバネティックな往復運動を繰り返してつくっていく。例えば自動車のデザインの場合、まず頭の中のイメージを外に出す過程があり、次に粘土で造った模型で、周囲の人たちを加えて往復運動させる工程があり、次にパートに分かれて設計の往復運動をする工程があり、次に試作車にしていく工程があり、試作車で試走テストや耐久テストや耐寒テストを繰り返していく工程がある。やがて「新車」として、モーターショーに出現する。次にCMに出現し、ある日、自分の自宅のガレージに出現する。これが一つのデザインの行程。あらゆるデザインがこうした過程を辿るんです。

「デザイン」誕生の時代背景

デザインという言葉は、近代の生まれです。例えばフランスで「デザイン」は「デッサン」だったんですが、近代デザインの発達に連れ「デッサン」は時代に合わなくなって、「デザイン」にしちゃったわけ

さのひろし/モスデザイン研究所代表。クリエイティブディレクター

1935年東京生まれ。1958年東京芸術大学美術学部工芸科図案部卒業。目白大学人間社会学部メディア表現学科特任教授。元東京学芸大学教育学部教授(デザイン講座)。日本ビクター株式会社、日本橋高島屋宣伝部を経て、1965年モス・アドバタイジング創立常務取締役就任。主著:『21世紀の生活』(三五館)、『現代広告の読み方』(文春新書)、『クルマ社会のリ・デザイン』(日本デザイン機構編、鹿島出版会)、『メディア写真論』(パルル舎)など。

す。日本でも、僕が芸大工芸科図案部に入った頃は、グラフィックデザインは「図案」だった。プロダクトデザインは「工業意匠」だった。「デザイン」は大きく言えば「図案」と「意匠」の2つに分かれてあった。意匠は「意の匠(いのかたち)」で、「意」はつまり思いでしょ。図案の方は言葉どおり「図の案(ずのあん)」で、そういう言葉で十分だった。それが戦後アメリカ文化のなかで、「デザイン」の方が格好いいってことになった。同じようにアメリカ文化の言葉が戦後、世界中に広まっていった。その一つが「デザイン」だったわけ。

デザインという言葉が崩れるとき

最近には特に、デザインという概念が広がる傾向にありますね。「人生」までデザインの対象になっている。「デザイン」という行為の意味がちゃんと伝わっていればいいんだけど、どこかで崩れていく線がある。例えば「未来デザイン」と「未来的デザイン」は違うし、「自分の未来のデザイン」なんていうと意味が崩れてくるでしょう。「計画性を持った自分探し」といった意味になっちゃう。だから適切な言葉があるようなものについてまで「デザイン」を使うべきでないというのが僕の考えです。

大量生産から適量生産へシフトが必要

アーティスト
芸術家を「美」をつくる人だとすれば、デザイナーは「用の美」をつくる人です。デザインには必ず「用」があり「目的」があります。デザイナーは、その目的を達成

することで食べている人だと考えることができる。お金は、「用」を充すこと、デザイン目的を達成することに対しての対価。さらにはデザインの社会的役割への対価でもあります。だから社会的役割毎にデザインもデザイナーも専門分化しているんです。

デザインの社会的価値について。デザインの本質的価値は時代や社会の有り様で変わることはありませんが、その優劣評価は、時代や社会の変化にあわせて変わります。現代人は、大量生産～大量流通～大量消費～大量破棄のシステムのなかで生きていますが、デザインの社会的役割もそのシステムの中で生まれます。もちろんその優劣評価も、そのシステムの視点で為されるのです。

ところがいま、この大量生産大量消費のシステムがお先真っ暗になってきている。

世界はというか人類は、人口爆発問題、食料問題、水問題、エネルギー問題、そしてアル・ゴアが言う「不都合な真実」としての異常気象問題などに直面していて、大量生産大量消費システムの持続の不可能性が見えてきている。一日も早く、適量生産～適量廃棄のシステムに方向転換しないといけなくなっている。

日本では少子高齢化が大問題になっていますが、でも僕は「少子高齢化は日本を救う」と言っています。人口減少が近い将来襲ってくる食糧危機に対する備えになるからです。また、モノ生産で言えば「使い捨て商品から愛用品へ」という流れをつくり出すことが、適量生産適量消費シ

Interview 1

Hiroshi SANO, Creative Director

* What is design?

Designing is giving expression to a concept or idea, and a design is a resultant object or form. Drawing the image as a sketch or a memo, making corrections and modifications in mind and expressing them. This process is repeated until the final product is realized. The term "design" came into use in modern times. Before the end of WWII in Japan, different Japanese terms were applied to indicate graphic designs and industrial designs respectively. After the war, American culture flooded into Japan, and the term "design" came to be favored as it sounded cool. The term also spread all over the world. Today's use of the term design has been expanded beyond the specific range of its definition to include meanings that are more properly and aptly expressed with other words. Therefore, I oppose

the use of the term "design" in this way.

* From "Use and throw away" to "Cherish a favorite thing"

If an artist is defined as a person who creates "beauty," a designer is a person who creates the "beauty of functions." "Functions" and "purposes" are sought in all design genres, and a designer is a professional who earns fees by achieving these requirements. As functions and purposes are classified, design and designers are also divided into different specializations. Even though the essential value of design does not change, social evaluation of design changes in different times according to social changes. People now are living in the system of mass production, mass distribution, mass consumption and mass disposal, and the role of designers has been defined to suit this system. However, the future of this mass production and consumption system is gloomy, as it has been found to be unsustainable. There is

システムへの移行のためには必要不可欠のことなのです。生産側の都合に、それを使う人間としてのニーズ(与えられるニーズではない)を優先させることがその前提になりますが、デザイナーにとっては良いことなのです。

ほんとうのグッドデザインは愛用される

僕も大量生産型システムの中で仕事をしています。だからそのシステムがダメになったら仕事もなくなるわけです。でも新しい流れが新しいシステムを育てるようになれば、仕事も、もっと気分よく続けることができる。それに、どう考えてもほんとうのグッドデザインはいまのようなシステムの中では生まれません。今のシステムは視聴率調査が番組制作を縛っているように、マーケティング調査がデザインを縛っている。デザイナー自身が自分で良いと思うものを創って、それを「違いの分かる人たち」が愛用してくれたら、デザイナー冥利に尽きるでしょう。それに、使い捨ての安物より長く使える良品の方が月当り費用は安いということもあります。僕の眼鏡は製造元で買うと数万円なんですが、眼鏡屋さんだと十数万円で売っている。その代わり月に3個しか売れない。それで良いんですよ。修理もするので修理代も入る。買った後もずっと面倒見てくれる。そのほうが生活者にとってずっといいでしょう。売る方も「安物をどんどん売る」から「良品を適正価格で適量売る」ほうがずっと「売る喜び」を感じられるでしょう。こだわりのラーメン屋さん

に「客の満足顔を見る喜び」があるはずですが、ほんとうの良品を売る店には同じような喜びがあるでしょう。名店としての誇りを感じることもあるでしょう。

ものの買い手にこそデザイン教育を

美辞麗句を除いて整理すれば、教育の目的は、「社会に適用していく力を身につけさせる」「その社会をよりよいものにしていく力を育てる」そして「社会のなかで生きる自分の人生をより心豊かなものにする力を養う」という3つに集約できるだろう。そしてやや乱暴に言えば、3番目が美術教育、2番目がデザイン教育、そして1番目が一般教育の「主たる目的」だと言えるだろう。というのが僕の教育論です。

「社会に適用する力を身につけさせる」は、簡単に言えば、昔の寺子屋教育。つまり「読み書き算盤」です。「社会のなかで生きる自分の人生をより豊かなものにしていく力」は、自分で歌が歌えたらどんなに素晴らしいか、自分で絵が描けたらどんなに時間が充実するかを考えれば分かるでしょう。対して「その社会をよりよくしていく力を育てる」はもちろん政治や経済の専門家を育てる教育の役割ですが、例えば「生活環境をよりよいものにしていく力を育てる」と考えれば、デザイナー教育の目的になる。でもそれ以上に、生活者に対するデザイン教育の目的だろうと思うわけです。良品を選ぶ力を買い手が持てば、良品が売れるようになります。そしてそれは、買った人の生活環境をつくれます。家具什器から食器から普段着ま

で、生活空間を構成するモノたちのデザインレベルが上がれば、生活環境のレベルが上がり、生活の文化的なレベルが上がります。だから一般人には「デザイン教育」を、デザイナーには「デザイナー教育」とというのが、僕の考えです。

時代が求めるJDのデザイン啓蒙活動

「デザイナー教育」は美大等でなされていますが、感性だけでなく理性・知性の教育が重要な「デザイン教育」は、あまり為されていません。バウハウスの頃が最高だったかもしれない。でもいまは「デザイン教育」こそが絶対必要な時代だと思う。今度出るJDの書籍「消費社会のリ・デザイン」などは「デザイン教育」の良い教材になるでしょう。「これからあるべきグッドデザイン」について、長い間デザインの変遷を見続けてきたわれわれは、先頭に立って考えていく責任があると思う。われわれは高齢化していると言われますが、でもだからこそ広く深い視野で「温故知新」できる。JDには「だからこそできること」があるはずなんです。それをすべきなのです。

an urgent need for switching the system into an optimal production and optimal consumption system. Essential for the shift to occur is a change in users' attitudes from "use and throw away" to "cherish" products. This is a good sign for designers.

Really good designs will not be created under the current system, because marketing researches are restricting designers. If designers create products that they consider to be good, and if their products are used by those "who appreciate a difference from others," they will feel fulfilled as designers. A good product is expensive but as it can be used longer, as a result, it is more economical in the long run than a cheap "use and throw away" product.

* Education and Design

The purposes of education, in my view, can be summarized as follows: to help people acquire abilities 1) to adapt themselves to

social life, 2) to make better the society they live in, and 3) to emotionally enrich their own lives. Simply speaking, 1) means to give education for literacy and counting and general knowledge, 2) to train political, economic and other specialists, and 3) to encourage people to enjoy art, music and others. Design and designer education can be included as part of 2) to make society better, when the term "society" is replaced with the term "people's living environment." When consumers develop their eye to choose good products, good quality products will sell. When they are surrounded by good designs from tableware, fashion and furniture, their living environment will be upgraded. Designer education is given at art universities and art faculties in universities, but design education to help consumers develop their senses, reason and intelligence is not given. We, at JD, have been watching the changes in design for the past few decades and considering "what future good design should be." It is our responsibility to take action to promote design education.



鴨志田厚子

かたちはデザイン行為の結果

デザインというのは、その場がほしがっているもの、今ここで求められていることが何かということを読んで「問題はこれだ」というポイントを拾って、それを自分の技術のなかでつなげて実現化し、提供すること。自分のためじゃなくて、自分の内在しているものを外に出していく、人または社会、地域に提供するのがデザインの行為。一人で満足したってしょうがないわけ。そのような意味では、デザインというのはかたちだけじゃない。考え方なのね。かたちになるのは結果であり、表現であるわけで、それがまた共感する人に影響していく。

例えば、昔、卓上照明器具のゼットライトのデザインをしました。今とは時代が違うから節電ということもあって、天井からパーツと全部を明るくしても一番欲しいところに光が届かない。自分の一番有効なところに焦点を当てたい、自由に動いて調整できるものが欲しい、というものでした。ニーズにピタッとあった機能を実現できるかたちを探る。さらに、機能は満足するけど格好悪いというのは話にならない。模型をつくってみて、今度は造形として、彫刻的に眺めてみる。で、だいたい自分がいいと思って、7、8人、10人

くらいの人がいいんじゃないって言ってくれたら外へ出すわけですよね。デザインするというのはそういうことです。

安易に使われたデザインという言葉

ニーズをかたちにして提供するという考え方、そのプロセスがデザイン。なのに、一般的にはこの言葉がとても安易に使われている。例えばセーターに刺繍があると、デザインセーターと言うんです。何か変わったものを加えるといいデザインだって…。そういうふうにはデザインは、あとから取り付ける飾りとか模様を付けることと捉えられている場合が多いと思うのね。これにピンクのワクを付けようとか、ここに刺繍やパンダのアップリケがあったらかわいいとか、デザインがすごく表層的なところへ流れちゃったんです。だから、なぜこの模様になったのかなんて考えない。この靴でもセーターでも、どうしてこのかたちになったのかっていう、その原点が省略されちゃったの。

さらに言えば、製品があって、同じような突起が2つ付いているとする。すると「これ一つでいいのになんで2つあるの？ ああ、デザインね、それは」って、そういう言い方になるわけ。何か分からないことがあるとデザインなのねって言う。これじゃあ、デザインというのは全然意味がないってことなんです。あとから退屈だから何かもう一つ付けようかっていうのがデザインというふうになり替えられちゃったのよね。本質から意味が離れちゃって、何でも分からないものはデザイ

ンだっていうふうに言うてしまう人がいるんですよ。世の中の一般認識がね。その辺がとても残念だと思います。

他人にモノやサービスを提供するのがデザイナー

デザインはとっても個人的なところもある。一人ひとりのデザインもあれば、家や地域に代々に伝わってるデザインもある。でも、デザイナーって「ナー」が付くと、そこから職業。だから他人のために提供することになる。例えばお料理と同じで、自分のうちの夕飯をつくるなら失敗しても構わないけれど、プロの料理人はそうはいかない。デザイナーも失敗してはいけない、危険などあってはいけないわけ。その辺は多くの細かい項目をクリアしていく必要がある。でも実際には、よくて80点。インダストリアルデザインは大勢の人が対象ですからね。評価が60点以上、80点くらいであったらそのプランニングは成功としていいと思います。

デザイナーは恵まれてはいけない

ところで企業の場合、聞いてみると、デザイナーが営業部から「これ売れるから色だけ変えてよ」とか「もっと小さくしてよ」などと言われて、仕事の内容がそういう範囲だけになってしまうことがある。今まで、企業では、営業部って強いから言うことを聞かざるを得ない。デザイナーが何か言っても「何台売ってくれるのか」って居直られちゃうから。それでみんな営業部に平身低頭。「営業が言うんだか

Interview 2

Atsuko KAMOSHIDA, Industrial Designer

* Functions and forms should be integrated.

The act of designing is to determine what is required to resolve a condition, to find "an idea for solution," and using one's skill to give shape to the idea in a concrete form that would serve for the benefit of people, society and community. In this sense, design does not mean merely the creation of exterior appearance, but it means coming up with an idea giving shape to it. The outlook is a resulting expression of the idea. Designing is to explore resultant object may function as required, it may not satisfy users because of its poor appearance. When I design something, I make a model and look at it as a sculptural work. When the model looks quite good to me, I show it to 7 to 10 people, and when they say, "It's good," then I present it as a final design idea.

* Starting Point of Design is forgotten.

However, the term design or designing is used too lightly. When an embroidery decoration is given to a sweater, it is called "designed sweater." Today, design is used to mean outside appearances. No one questions why and how a form has been developed. The term "design" is used differently from its essential meaning.

* Designers as professionals

Designers as professionals should not fail or take a risk in presenting their works into the market. We must take all necessary steps. Even so, as a design targets at people at large, when they give from 60 to 80-point marks, the design can be evaluated to be successful.

* Designers should not be in a comfortable condition.

In-house designers are often directed by their colleagues in the business department to "change this color, because this product is selling well." In



静岡文化芸術大学内工房
2000年から4年間ユニバーサルデザインを教えたこの学校では、設立の準備から携わり、校舎のユニバーサルデザイン化や工房の設置に尽力。工房には最新の設備が整っている。「実際に手を使わなければデザインは学べません」。
Shizuoka University of Art and Culture
I taught universal design at this school for 4 years from 2000. I was involved in the preparatory work to establish this university, in particular, using universal design to design the school building and establishing ateliers in which the latest instruments are prepared. You cannot learn design without using your hands.

ら、その通りにしておこう]って無難に部内で納まっちゃう。だからデザイナーの能力が低下してしまう。組織が個人の能力を潰すわけ。

だから私は、デザイナーは会社に勤めない方がよいと思っている。一匹狼でもいいから、自分の意に添わなかったら断る。そのくらいの覚悟しなきゃダメだと思うの。そのくらいの力がないと世の中引っ張っていかね、新しい物を提案する力にならないと思うんですよ。自立しているから情報でも技術でも集めてきますよね。のほほんと10年サラリーマンやってたデザイナーとフリーで働いている人とは違うんじゃないかと思うんですよ。いい評価がないと次に仕事がないですから。いい評価っていうのは、自由にいろんなものを吸収するとそれが重なって次の発想になるんです。だからデザイナーには、自由でも担保されないというきついプロセスがある。デザイナーは、発想前に恵まれちゃいけないと思う。

企業もデザイナーを認めるように

でもこの頃、企業自体がデザイナーの能力を認めるようになってきた。若い頃残念な思いをしてきたデザイナーが偉くなって、部長ぐらいになっているのかも

しれない。それから、会社、外へ向かってのコンペや海外留学を勧めるとか。個人の能力を磨かせようとしていますよね。そのかわりデザイナーは大勢はいらないです。光る人がほんのわずかいればいいと思います。

仕事のピラミッドにおける位置と役割

だから、大量なデザイナー教育もいらないと思う。仕事にはピラミッドがあって、誰もがピラミッドのトップに行けるわけじゃない。同質トップの人ばかりいたんじゃ逆に困る。主張ばかりしてね。だから、真ん中辺とか脇の、細かな、言葉は悪いけれど雑用の整理ができることも必要なわけ。それはちゃんと全部わかっていて雑用をこなしてくれる人と、とんちんかん人とは全然違うじゃないですか。そういう空気です。育った人で雑用をしっかりとできる人はそれなりに化けて大きくなると思うのね。

デザイン教育は一般の人にも必要

デザイナー教育の原点は、例えば夏休みに一ヶ月でもいいから無人島に放り込んでみよう。そうすると生きるためにいちばん大切なことは何かを知り、いろいろな工夫をするわけね。現代はあんまり豊

かになりすぎて、そういう力がなくなってしまったわけですよ。デザイナー以前にまず人間を実感することが必要。

また、デザイン教育は、一般の人へのアプローチも大切。よく機能性とデザイン性を分けて語られますが、今更ながらデザインは機能+造形であって、お化粧品ではないということを理解させたい。そもそもデザインはユーザーのためのものですから。

得意不得意を見定める

一方、デザイナー教育は無人島体験で終わっちゃう困る。デザインには、多くのプロセスがあるじゃないですか。観察から入って、イメージを描くこと、それを整理してプランニング、設計図や模型をつくれること、それからそれを伝える。そういうプロセスを一通り全部体験させる。学生のなかには得意不得意がある。それをちゃんと見定める。「あんたはこれ得意じゃない?」「この方向にいきなければ、これを勉強した方がいい」というようなアドバイスを。学生には冷静に自分に合いそうな方向を自覚させることも肝心。そのためには、デザインプロセスを一通り経験した上で、学生自身の思い込みじゃなく、他人の意見を聞くようにさせることが重要でしょう。夢や希望も合わせて学生とともに考えてみる。その上であとは自由勝手な成長を期待する。

manufacturing companies today, business or sales departments have stronger power. Even when a designer proposes a new idea, his or her idea might not be taken up if a sales person says, "How many products can you sell with that idea?" In this way, designers' creativity is often oppressed. Therefore, it is better that designers remain independent on self-employed without being employed by a manufacturer. Otherwise, they cannot strongly lead the world into a new direction, or they cannot propose something new to the public. Independent designers have to eagerly collect information, upgrade their skills and mobilize others' skills to present good design works to stay in the business. Hardships for survival are necessary for real professional designers. At least, they should not be comfortable at work.

* Corporations are beginning to evaluate designers' roles

Recently, corporations are increasingly recognizing the roles of designers. They encourage young designers to submit their works to

design competitions as a means to polish their skills. There should not be many designers, but a few brilliant ones. Like a pyramid, there should be mid-standing and low-standing staff members to support the top designer by doing miscellaneous jobs.

* Design Education and Designer Education

I suggest that young people should stay on an uninhabited island without any modern instruments for a certain time. They must think up ways to survive. This is the shortest way to provide design education to make people understand what design is.

Education for future designers should be different from design education. They need to experience the whole design process starting from observation, image drawing, organizing images into a plan, and present it to people concerned.



佐野邦雄

デザインとは何かを 考え続けることが大事

はっきり言ってデザインとは何かという定義はない。時代とともに変わる部分と変わらない部分があると思うんです。多くの人が共感している言葉に、例えばトーマス・マルドナードの「インダストリアルデザインとは、工業製品の形の質を決定することを究極の目標とする一つの活動である。ここでいう形の質というのは、外面的な特徴を指すのではなく、一つのモノを生産者並びにユーザーから見て、首尾一貫性のある統一体へ変えようとするような、構造的、機能的諸関係のこと」というのがある。また、年を重ねないと、なかなか口に出せない次のような言葉もあります。「デザインは愛の表れです … 今まで、デザインを単に経済的行為としてみる向きも多かったのです。デザインを人間の愛情の行為として心にとどめていかなければなりません。そしてその愛は、自分や隣人も含めて、広く広く人類の愛につながるものとして捉えなければいけないのだ、と思われます」(小池岩太郎)。

最終的に大事なものは、こうした言葉をきっかけに、デザインとは何かを考え続けること。デザインとはこうだと定義し

て、教えて、それを一生大事にして引きずっていき、そういう類いの世界じゃないと思う。私もずっと考え続けてる、もう何十年も。

個々の人間の側からデザインを捉える

デザインという言葉は、便利でどこでも使われているけれど、逆に言うと、だんだん概念が固まりつつある。特に経済のなかで使われているデザインというのが普遍性を帯びてきた。与えられる行為というのは経済行為のなかでいくらでもやられているから、そうじゃなくて自分の生き方で自然に出てくる、そういうデザインというのもあっていいと思うんですね。それを私は「自生のデザイン」と呼んでいます。今そういうところは一切無視されていますね。

人間のため、社会のため、会社のためという3つのデザインがあるとすれば、今はいかにも会社や社会だけが全体をカバーしている雰囲気がありますけど、それには限界もある。基本的にそちより個々の人間の側からのデザインの意味を考えたいという想いが私にはあります。人間の本質に結びつく行為とか、もっと密着したところでのデザインというのもあっていいんじゃないか。日本は豊か過ぎて見えなくなっていますけど、やっぱりデザインは人間の表現活動。で、最低限の表現行為としてのデザインというのは存在するだろうと。人間がもっと人間らしさっていうのを表現したり。そういうのって今のデザインじゃない何かがあ

るんじゃないか。そこまで考える機会だと思っているんですよ。

アジアにおけるデザインとは

近代デザインの歴史は、モリスとか産業革命とかいろいろありますけど、せいぜい100数十年。日本の場合、実際は戦後50年とか60年でしょ。長い歴史のなかで見たら本当に一時のことなんですね。そのなかでデザインを語るのには易しい話と思うんですけど、中国に行くと、近代デザインがここ10年ぐらいの間に猛烈に入り込んでいるわけです。長い歴史を持つ中国が急激に変わっている。デザインそのものが西洋の概念であって、それが本当にアジアの国に当てはまるのだろうか、それを近代デザインという一つの概念に押し込めることが、本当にいいことなのかという疑問も持つわけですね。むりやり対立させることもないんですけども、もしアジア発でデザインにあたるものを考えだしたとしたら、どんなんだろうなっていうことを考えますね。

デザインという言葉が必要とする現代

デザインという言葉については、15年ぐらい前に使うのを止めようって言っていると、家電の人から聞いたことがある。デザインって言うと誤解を受けるとか、デザインとはこういうものだと外から決められたりして、非常に浅い世界になったということで、デザインという言葉を使わないで他の言葉を探そうよと。

ところがどっこい生き延びて、今や政

Interview 3

Kunio SANO, Industrial Designer

There is no clear definition of what design is. Over time the term takes on new meanings in some aspects while other aspects remain unchanged. Many people agree with Prof. Tomas Maldonado who said "Industrial design is an activity with an ultimate goal to determine the quality of the form of an industrial product. The quality of a form does not mean superficial features but suggests structural and functional relations that will change an object into a unified entity from the eye of manufacturers and users alike." We should continue thinking about design making this kind of statement a trigger for our contemplation.

* Understanding design from individual persons' viewpoints

The term "design" is casually used, but it seems that its variety of

concepts are gradually converging. In particular, when the term "design" is used in relation to economic activities, it is given a universal meaning. Suppose there are designs for humans, for society and for companies, present designs are mostly for society and companies. I would rather like to consider the meaning of design from the standpoint of individuals. As the act of designing is a form of human expression, we should express ourselves more actively. Then, future designs will be different from designs of today.

* Designs in Asia

The history of modern design is 100 years old at the most. Modern design has made inroads into the Chinese market during the last decade or so. China, whose history covers several thousand years, is undergoing dramatic changes. As the concept of design originated in the west, I wonder if design can be applied directly in the soil of Asia. I wonder what it would be like if we were to conceptualize

治家が使ったりしている。デザインって
いう活字を見ると、みんな何となくわか
ったような気分になる。時代感覚として、
未来もちょっと含んで、いい言葉だとい
うふうになっている。今いろんなところ
で使っていますね。デザインそのものよ
り、何かそういう言葉を必要とする状況
というのが常にある、たまたまデザイ
ンっていうのはいいねっていうことなん
じゃないでしょうか。

デザイナー教育の限界

生活者とか、消費者にデザインを教育
するのがデザイン教育。一方、プロとして
の専門を教えるのはデザイナー教育、と
いう言い方を今までしてきたわけです。
が、デザイナーという存在が経済行為の
なかに特化されてしまった。それを実学
として教えるデザイナー教育には、もう
限界があると思っています。むしろ、本来
のデザイナー教育を受けることによっ
て、デザインから離れちゃうというか、弊
害も出ていると思うんです。デザインを
意識した生き方をする人がデザイナーで

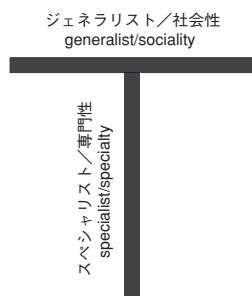


図 T字型人間 T-type person

あって、専門性だけがデザイナーではな
い、と思うんです。

T字型人間(下図)というのがあります
ね。スペシャリストとジェネラリストの
両方をもった人間です。昔だったら専門
性-造形とか色とかで職業として成り立
っていたけど、デザイナーとしては社会
性-経済とか文化とか技術とかいろいろ
なことと関わりがあるから、そういうこ
とも知らないといけない。だからT字型
の人間を目指しましょうと、学校でも言
ってきたんですが、それがデザイナー教
育の限界という気がするんですね。T字
型だけではなくて、もっと人間にとって
どうなのかとかそういう本質的なこと
を考えるデザイナーが誕生していかないと、
デザイナーという世界に限界がきち
ゃうんじゃないかと。もっとそこを突き
破る、そういうデザイナーを私は期待し
ている。

デザインを生きる人がデザイナー

最近、勤めていた浜松の大学から卒業
制作のカタログにメッセージをくれて
言われたので、「私は今回の人生はデザイ
ンで生きる。生きることがデザインであ
る」って書いたんですよ。それが自分の生
きる目標であるしデザインと一致する。
そういう生き方を私は取った。だからデ
ザインというのは生き方であるって書い
たんです。基本的に今はそう思ってい
るんです。デザイナーとしては、そういう人
が増えてほしい。

前に柳宗理さんについて「どこを切っ

てもデザインの血が流れる」と書いたこ
とがある。柳さんからデザインをとった
ら何も残らない。デザインの歴史が短い
時代は、デザインというのはみんなが考
えだした概念に過ぎなかったけれど、日
本でも何十年も経ったんで、ある程度デ
ザインの歴史ができたんですね。そう
なると、デザインというところを生き
た人がいるわけですよ。デザインにた
またま出会い、デザインを生きた、人
間的に一生を全うした、そういう人が
増えてほしいんですよ。

デザイナーの教育で人間を育てたい

教育というのは、生き方へのアドバ
イス、あとはきっかけだと思います。自
分でいろいろ考え続ければ、今度は自
分自身でいろいろ気が付いていく、自
分の生き方と結びついていくんです。

今デザイン教育をしている先生だ
って、デザインとは何かを自分の生き
方を含めて言っている人は少ないと思
う。どこから持ってきた言葉を使うの
は易しいんですけど、それが本当の教
育でしょうか？私から言わせればそう
じゃない。職業教育としてはいいん
でしょうけど。

まず具体的な道具のデザインをする
前に、それを自分の問題として考える。
一人の人間にとってデザインとは何か
を考えさせる。それでやっていかないと
使い捨てのデザイナーを量産してしま
うような、そういう教育になってしまう
と思います。

something equivalent to design in Asia.

* Contemporary situations that prompts the use of the term "design"
Seeing the word "design" in a printed material, people feel like they understand what it means. "Design" sounds trendy and futuristic as well, and just fits in the social atmosphere of today. The way it is used today does not mean design itself, but the term implies some word or concept like design.

* Designer Education

We have considered that teaching design to consumers is design education, while training professional designers is designer education. We have used a T-type person for designer education. The two bars of the letter symbolize a generalist and a specialist. Unlike craftsmen in the past, a designer today should be versed in social, economic, cultural and technological affairs in addition to their special knowledge and skills, as

design is related with many things in society. So, we have taught students that they should become T-type persons. But now I have come to see that there is a limit to educating students in this way. When a designer is going to create a tool, he should consider it as his own problem, and consider what design means to themselves. I hope there will be designers who will consider design from a more philosophical perspective, otherwise, the world of designers may reach its limit.

* Living for design, and living is designing.

The university I had been working for until recently asked me to contribute a message to the catalogue of graduates' works. I wrote, "I live for design. Living is designing." This is the goal of my life which is identical with my concept of design. I hope there will be more people who will consider life and design this way. As an educator, I would like to give advice to students on how they should live so that they might find their ways themselves.

事務局から

理事会報告

2007年1月15日(月)日仏会館(東京・恵比寿)にて、2006年度第3回理事会を開催しました。本会議は、JDが取り組んでいる各事業について、事業委員会の座長を担当する理事から、進捗・方針を報告し検討するという形式で行われました。主な議題は次のとおり。

「消費社会のリ・デザイン」。出版を企画。出版社は大学教育出版に決定し、現在、2007年夏の刊行を目指し各著者が執筆中。刊行時にシンポジウムの開催を提案された。

「子どものためのデザインの絵本」。岩崎書店と交渉中。内容・構成は絞られてきており、岩崎書店の意向との調整を図っている。デザインについての他に、JDがこれまで取り上げてきたデザインテーマも入れる予定。

「マイナスのデザイン」。景観問題を題材に検討。JD独自の課題を模索し、最適なアクションプランを検討中。2007年度の総会後にフォーラムを開催することを決定した。

「機関誌VOD委員会」。既刊の報告と今後の特集の説明。特に「デザインと教育」では、扱いが難しいとの意見が出た。

「JD顕彰」。昨年度から委員会を設置、JDとしての顕彰や委員のアイデアをさらに検討する。

他に、法人化や学生会員制度などについて検討しました。

「子どものためのデザインの絵本」

出版化が決定

岩崎書店からの刊行が決定しました。当企画はJD発足の初期から委員会を立ち上げ取り組んできましたが、デザインの多様な捉え方を絵本としてまとめることの難しさから中断していました。しかし、テーマの重要性から継続事業となり、2004年6月より、佐藤典司理事の「子どもたちにデザインの大切さをわかってもらうことこそ大切」という企画案をもとに委員会(座長:鳥越けい子/委員:佐藤典司、金子修也、佐藤聖徳、伊坂正人、南條あゆみ)を再設置、再挑戦してきました。

委員会では、岩崎書店中村哲雄さんにアドバイスをいただきながら、なんども議論を重ね、デザインテーマを3つに分け、3冊組1セットの絵本を作成します。

2009年春の刊行を予定しています。

「消費社会のリ・デザイン」刊行間近

水野誠一理事長を座長に、昨年度から取り組んでいる本書の刊行(大学教育出版)が間近です。15名の執筆者の共著となる本書は、水野理事長を座長に、田村国昭、谷口正和、伊坂正人の各氏が委員として進めています。

編集後記

本誌ではこれまでも「子どもの創造環境」や「子どもとデザイン」などの特集を組んできた。そこでは主に小学生以下を対象にし、専門にいたる以前のデザインという視点であった。今号で「専門としてのデザイン教育」を特集するにあたっては、理事会でもその扱いが難しいとの指摘があった。高等教育の機能面だけでなく、構造や運営にまで立ち入ることになる。また、デザイン団体がデザインの専門性を扱うということは、自らの位置づけをも問われることになろう。

しかし、今号を通してこれからの「デザインと教育」が立体的に見えたように思う。デザイナーとして愛用品となるようなものをつくる職能性・新しい専門性へと展開する教育と、教養としてのデザイン教育という2つ軸である。この両軸があつてこそ、デザインが普遍化するのではないだろうか。(南條あゆみ)

VOICE OF DESIGN VOL. 12-3
2007年4月15日発行
発行人/栄久庵憲司
編集委員/迫田幸雄(委員長)、鳥越けい子、
薄井滋、森口将之、
南條あゆみ(事務局)
翻訳/林 千根
発行所/日本デザイン機構事務局 〒171-0033
東京都豊島区高田3-30-14山愛ビル2F
印刷所/株式会社高山

VOICE OF DESIGN Vol.12-3
Issued: Apr. 15. 2007
Published by Japan Institute of Design
3-30-14 Takada, Toshima-ku, Tokyo 171-0033 Japan
Phone: 81-3-5958-2155 Fax: 81-3-5958-2156
Publisher: Kenji EKUAN
Chief Editor: Yukio SAKODA / Translator: Chine HAYASHI
Printed by Takayama inc.

JD Board Meeting

The 3rd meeting of the JD Board of Directors was held on January 15, 2007. Major topics of discussion were as follows:

- Publication of "Re-design in a consumer society." Authors are now writing their articles for this book due to be complete in July 2007.
- Publication of "Illustrated Book on Design for Children." Now negotiations are underway with Iwasaki Shoten publishing company. Ideas for its contents and composition have been narrowed, and are coordinated with the suggestions by the publishing house. Three book set will be ready in the spring of 2009.
- Publication of "Design of Subtraction" with the theme of landscape problems. The Committee under JD chairperson Mizuno has been working on identifying landscape problems, and preparing an Action Plan. Contributions will be made by 15 writers. A forum on this issue will be held at the time of the JD General Assembly in FY2007.
- Voice of Design Committee reported on past issues and articles to

be featured in the future.

- JD Honor. A Committee was set up in the previous year. The Committee will further study the types of honor.
- Other agenda included the incorporation of JD and student members.

Editor's Note

Board members discussed the difficulty in dealing with design education in Voice of Design. They said that we had not only to step into the function but also to the structure and management of higher education. As an organization of designers, we would also have to examine what we are.

Through this issue, problems involved in "design and education" appeared to have been brought to the surface. One is education to develop professionalism and specialty to create products that will be favored by many users and the other is design education as liberal arts. These two types of education should be given. (Ayumi Nanjo)