

キーワード：  
プロダクトデザイン  
デザイン  
デザイン教育

デザイン教育におけるプロダクトデザインの役割と表現方法、またモノ・コトの本質を見抜く考え方について述べる



図1 「日常を豊かにするプロダクト」展（学生作品展風景）

## 1. はじめに

本稿はデザイン教育の現場におけるプロダクトデザインの持つ役割と表現方法を考察したものである。

近年「デザイン」という言葉はジャンルを超えて使われている。同時にプロダクトデザインはその概念や役割がこれまで時代から大きく変化してきている。本稿ではその差異について考察しながら、「プロダクトデザインA」の授業課題を題材に述べる。現代に必要なデザイン教育とは何か、また実践する為の基本的な方法について述べる。

## 2. 目的と背景

### 2-1 プロダクトデザイン

プロダクトデザインとはモノ「物」コト「事」バ「場」のデザインである。工業デザイン、製品デザインと考えられがちだが、物理的な「物」だけではなく、思考や意識的な「事」、環境や空間的な「場」の複合的にデザインされた制作物を意味する。また工芸との差異については、制作課程において現状の生活をより良く

しようとする為に行う行為、つまり「問題を解決しようとする行為」を本稿ではプロダクトデザインと定義する。

### 2-2 日常を豊かにするプロダクト

2017年4月から常葉大学造形学部環境デザインコース2年生を対象とした授業、学科専攻科目 環境デザイン科目 プロダクトデザインAの授業において、「日常を豊かにするプロダクト」をデザインする課題を実施した。またその成果を展示した。(図1) シラバスと重複箇所もあるが課題文を記載する。

■出題意図：【授業の目的】我々を取り巻く現代の生活環境におけるモノとコトについて考える。またデザインが今日の生活の中で果たす役割について理解する。プロダクトデザインの基礎的な一連の開発プロセスを学修する。

【授業の到達目標】プロダクトデザインの開発プロセス：リサーチ、コンセプトの立案・企画から、デザイン展開・プレゼンテーションまでを理解することができる。プロダクトデザインの開発に必要な技術や技法

の基礎を学び、課題制作に応用し、時間内に課題作品を完成することができる。

■立案条件：「日常を豊かにするプロダクト」をテーマに、生活の中からプロダクトを一つ選んでデザインし、3分間のプレゼンテーションを行う。◇日常を豊かにするにはどうゆうことか考え、他者が共感できるよう伝えること。◇日常生活の中で使用するプロダクトの問題点を探し、解決すること。◇下記から対象とするプロダクトを選択すること。

①テープカッター②懐中電灯③各自選択したプロダクト

■作品形式：◇S=1/1のプロダクトモデルをつくること。◇プロタイプを合わせて提出すること◇B2サイズのプレゼンテーションボードを制作すること。◇その他自由。(図2)(図3)

この課題はプロダクトデザインの制作プロセスを、実践を通して理解することである。また同時に、課したテーマは現代社会のプロダクトデザインが背負う課題そのものであり、今後担う学生たちが現状に気付き解決・模索する為の課題である。



図2 B2 プレゼンテーションボードとプロダクトモデル

### 3. 消費社会から生産社会へ

2000年代にプロダクトデザインが受けた変化は消費時代から生産時代への変化である。プロダクトデザインは常に技術の進歩と共に新しい製品が開発・デザインされ発展してきた。2000年初頭は新技術・新素材によるプロダクトの進化が著しく、新製品はそのスペックの高さを売りにしてきた。ユーザーは多数のそれらの中から自己欲求を満たせる製品を選択し消費する立場であった。しかし技術進歩はその速度をゆるめ、発展の進路は方向を変えた。それは消費ではなくユーザーが「生産する」ということである。

「動画」を例にその変化について述べる。消費時代における「動画」は、ユーザーはより高画質の動画を求め、ビデオカメラを購入し、個人の範囲で撮影を楽しむ保存した。生産時代における「動画」では高水準のカメラを持っていることは前提であり、撮影した動画を YOUTUBE やニコニコ動画にアップロードし、公の範囲に公開・共有して楽しむ。これは、カメラ「モノ」自体の進歩ではなく、ユーザー自らが容易に撮影・編集出来る状況「コト」やインターネットの普及による環境「バ」の進歩によるところが大きいと言える。2000年代起きた変化はユーザーの持つ目的が全く異なるのである。

大量消費時代が終わった為環境が変化したのか、環境が変わった為消費時代が終わったのか。相互関係で同時に起きたと筆者は考えるが、結果としてスペックや効率的なモノでは消費者は満たされず、新しい価値を求めたと言えるだろう。この変化は前述の動画・映像メディアだけでなく、衣・食・住の全ての暮らしの分野が細分化し、多様なニーズを生んだ。正しくは潜在的なニーズが表面化したのだ。



図3 プロダクトモデル (ハンディライト)



図4 ギャラリー展示風景

## 4. 課題の実践

### 4-1 課題の特徴

前述の例からも分かる通り、現在プロダクトデザインに求められるものとは製品そのものの意匠ではなく、モノ・コト・バを複合的に考察して生み出すことである。そこで前年度までの課題を発展させる要素を加えた。立案条件の中の対象とするプロダクトに「③各自選択したプロダクト」を追記している。これはデザイン対象を指定せず、学生自らその対象を考えなければならない。モノが生み出し辛くなった現代においては、デザイナー自らが新しいニーズを考察し見つけ出す必要があるからである。本課題はその現実に向き合える思考力の育成を主眼に置いている。

### 4-2 課題の実践

まず現在の世の中の状況とデザインプロセスについて講義を交えて共有しながら、学生自身が世の中について何を感じているのか、またそれらを学生同士が共有する為にワークショップを行った。典型的なブレインストーミングの手法を用いて、各自10枚の付箋に不満に思うプロダクトと記入し、約250枚をテーブルに並べて意見交換を行った。並べたプロダクトは分野ごとに集計し、何について不満が多く、何は満足度が高いのかその理由を述べさせた。(図5)



図5 授業内ワークショップ

次に個別にディスカッションとスケッチを実践させながら、検討会を行っていった。ここでも何故そのプロダクトをデザイン対象としたのか、どの様に問題解決することが豊かな生活につながるのか、その理由を述べさせた。これはそのままプロダクトのコンセプトになり得るので、十分に言葉を引き出す必要がある。この後、石粉粘土やケミカルウッドを用いてプロトタイプモデル制作と本制作を行った。(図6)

### 4-3 課題の展示

2017年6月1日から2017年6月12日の間、本学3号館3階ギャラリースペースに学生作品25点を展示した。(図4)約6m×10mのスペースの壁に展示台を1人1台並べ、作品上部にはB2サイズのプレゼンテーションボードを掲示した。またここでは公開講評会を行い、他学部や他学科の学生いる中で実施した。

## 5. おわりに

まだ専門デザインの経験値がなく、また基礎実技力の不足が否めない2年次であることは承知の上であえてこの課題を最初の専門科目として学生に課した。当然モデルの完成度は低く、説得力に欠けるので、技術を磨いていくのは今後の課題である。

しかし、今学生に大事なものは柔軟な発想を実現しようとする思考力であり志向力である。またそれを促す教育現場である。対象を選択するという小さなきっかけから、自分でその対象を選べた学生はまだ半数程度ではあるが、学生であっても能動的にデザインを探ることができる可能性を示せた。

今後も3DプリンターやVRなどの新しい技術の普及によるデザイン現場・生活環境の急速な変化に目を向け、これから現れるであろう新しい技術に柔軟に対応出来る思考力を育てられる環境づくりを進めていきたい。

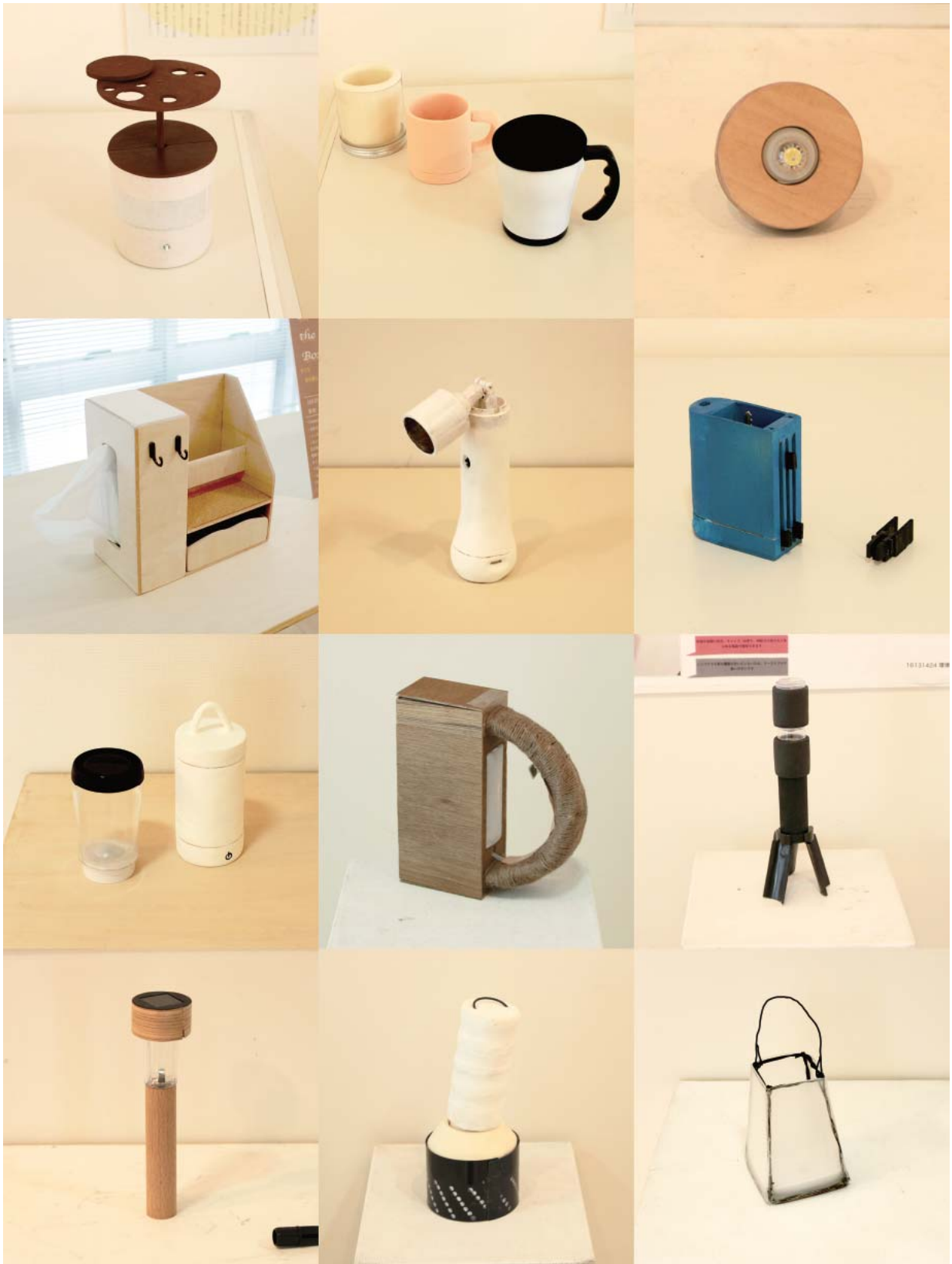


図6 日常を豊かにするプロダクト・学生作品抜粋