

Miyagi University Research Journal

MYU Double Diamond Workshop 2021

— 基礎的なデザインスキルを習得するための連続ワークショップ

MYU Double Diamond Workshop 2021 --- A Series of Workshops to Learn Basic Design Skills

本江正茂、友渕貴之

Masashige MOTOE, Takayuki TOMOBUCHI

宮城大学事業構想学群

School of Project Design, Miyagi University

【キーワード】

デザインスキル、ダブルダイヤモンド、
ワークショップ、デザイン思考、デザイン
ファシリテーション

Design Skills, Double Diamond,
Workshop, Design Thinking, Design
Facilitation

【Correspondence】

本江正茂

宮城大学事業構想学群

motoem@myu.ac.jp

【Support】

本研究は、文部科学省次世代アントレプレナー育成事業 EDGE NEXT プログラム EARTH on EDGE の一環として実施された。

【COI】

本論文に関して、開示すべき利益相反関連事項はない。

Received 2022.05.24

Accepted 2022.09.13

Abstract

This paper reports on a series of workshops, "MYU Double Diamond Workshop 2021 -- Discovering, Defining, Developing, and Delivering Design" (DDWS), which the authors conducted from October to November 2021 for students of Miyagi University.

In ordinary design education, the focus is on design production assignments that allow students to actually experience the design process. If design assignments are regarded as a comprehensive "game," then the workshop conducted here can be said to be equivalent to "swinging" or "muscle training." However, the skills acquired through such "swinging" and "muscle training" are never used only in "games". Each workshop can be positioned as training to acquire transferable skills related to design thinking.

Although the activities of each workshop are not original to the authors, and many of them are considered standard in design education, the novelty of DDWS lies in the fact that it is organized as a series of workshops based on a general design process model -- Double Diamond.

DDWS is designed for beginning designers, primarily targeting students who are just beginning to become aware of the act of design. Although not everyone needs to design as a "designer" in the strict sense of the term, by learning the basic thinking patterns and techniques involved in design, in other words, by acquiring various techniques for "design thinking," designers and non-designers will be able to create value in the various aspects of the business they are involved in.

Miyagi University Research Journal

はじめに

本稿は、著者らが、2021 年 10 月から 11 月にかけて本学学生に対して実施した連続ワークショップ「MYU Double Diamond Workshop 2021 ——デザインを 見つける | 定める | 広げる | 届ける 技術を身につけるために」(以下、DDWS) の内容について報告するものである。

DDWS は、東北大学工学研究科フィールドデザインセンターにおいて、2018 年から著者らが実施してきたデザインスキルワークショップ各回のレシピを元に再構成した連続ワークショップである[1]。DDWS に先行して、2021 年 2 月に本学にて「Discovering Design ——デザインを見つける技術を身につけるための連続ワークショップ」を開催しており、DDWS は、この実績を踏まえて拡充した内容としたものである[2]。

ひとつ一つのワークショップのアクティビティは、必ずしも筆者らのオリジナルではなく、デザイン教育の中では定番とされているものが多いが、これらをモディファイしつつ、一般的なデザインプロセスモデルに基づいた連続ワークショップとして編成した点に DDWS の新規性がある。

DDWS は、デザイン行為を意識しはじめたばかりの学生を主要な対象として、初学者向けに構成されている。誰もが狭義の「デザイナー」としてデザインをする必要があるわけではないが、それでもデザインにかかる基本的な思考パターンや技術を習得することで、すなわち「デザイン思考」のための諸技術を身につけることによって、デザイナーであれノンデザイナーであれ、自身が関与する事業の様々な局面において、価値の創造につなげていくことが期待できる。

Double Diamond

DDWS のタイトルとした「Double Diamond」とは、2004 年に英国デザインカウンシルが提唱したデザインプロセスのフレームワークである (図 1) [3]。

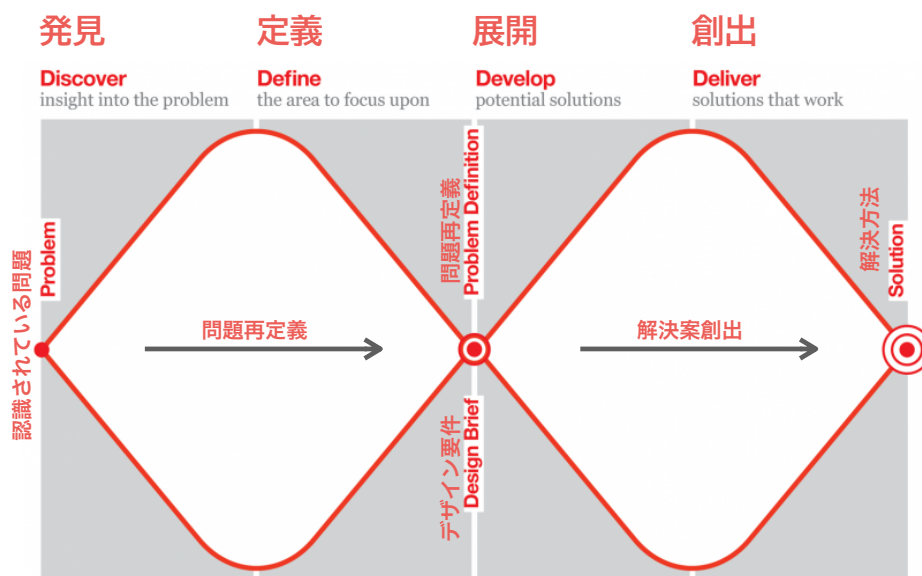


図 1 Double Diamond ダイアグラム。[3]内の図をもとに筆者が作成

ふたつのダイヤモンド (菱形) は、問題をより広くまたは深く探求し (発散的思考)、その後、焦点を絞った行動をとる (収束的思考) というプロセスが、少なくとも二度繰り返されることを表している。ひとつめのダイヤモンドで、(1)そもそも何が問題なのかを対象領域を広く探索して見つけ出し (Discover)、(2)焦点を絞るべき真の問題を定義しなおす (Define)。そして、ふたつめのダイヤモンドは、(3)明確に定義された問題に対して、どんな解決の可能性があるのかを様々な観点から幅広く展開した上で (Develop)、(4)効果のある具体的な解決策を生み出していく

Miyagi University Research Journal

(Deliver)。いずれも D ではじまる単語で整理された明快なフレームワークである。

もちろんこのフレームワークは図式的なものであり、実際のデザインプロセスはもっと複雑な経路を歩いていくわけだが、暫定的な問題から出発し、その問題を大きく俯瞰してとらえ返した上で、焦点を絞り込んで真の問題を再定義し、ありうべき解の空間を広げてから、適切な解を生み出すという、発散と収束を繰り返しながら、問題＝解に肉薄していくという、デザイン行為が本質的に内包しているダイナミズムを端的に表現するものであり、15 年以上の歴史を経ても今なお効力を失っていない。なお、2021 年に、英国デザインカウンシルは Double Diamond を包含しつつ、これを拡張した新しいデザインフレームワークとして、「Systemic Design Approach」を発表している[4,5]。

実施概要

DDWS は、Double Diamond の 4 段階それぞれに有効なスキルを獲得するための独立したワークショップを各 2 回ずつ、計 8 回の連続ワークショップとして実施した。

全 8 回の日程及び参加者数は以下のとおりである。

1. 2021 年 10 月 12 日（火） Discover 1: なりきりパッケージ （参加者 12 名）
2. 2021 年 10 月 15 日（金） Discover 2: 観察スケッチ （参加者 8 名）
3. 2021 年 10 月 19 日（火） Define 1: タンジェント・スカルプチャー （参加者 9 名）
4. 2021 年 10 月 22 日（金） Define 2: ブレイン・ライティング （参加者 9 名）
5. 2021 年 10 月 27 日（水） Develop 1: アイデアスケッチ （参加者 12 名）
6. 2021 年 11 月 5 日（金） Develop 2: マシュマロチャレンジ （参加者 14 名）
7. 2021 年 11 月 9 日（火） Deliver 1: ビブリオバトル （参加者 8 名）
8. 2021 年 11 月 12 日（金） Deliver 2: ショウ&テル （参加者 10 名）

各回とも 17:50 から 19:20 までの 90 分で実施した。帰宅時刻の都合から終了時刻を延ばすことは難しかった。

受講生は学年専攻は不問として学内で公募した。参加した学生の所属と学年は次のとおりである。事業構想学群 事業プランニング学類 4 年 2 名、3 年 2 名、2 年 1 名、価値創造デザイン学類 3 年 3 名、2 年 4 名、地域創生学類 2 年 1 名、事業構想学類 1 年 4 名。

通して 8 回の受講を求めるのではなく、各回個別に受講できるようにした。また課外の活動であり、カリキュラム上の単位は発行していない。

DDWS の構造

前述の通り、DDWS は Double Diamond の前半と後半、それぞれの発散と収束の各段階に対し、各段階の位置付けに適合した学習効果が期待されるワークショップを 2 種ずつ選定し、4 段階×2 種＝計 8 回の連続ワークショップのシリーズとして設計した。全体を通じて履修することによって、デザインプロセス全体を俯瞰し、その諸段階においてそれに見合った思考と作業を要するデザインスキルが必要であることを体感できると期待される。DDWS 全体の構造を表 1 に示す。

前半の「問題再定義」における発散プロセスである Discover 段階には、対象を非日常的な眼差しで見直すスキルを獲得するプログラムとして「なりきりパッケージ」と「観察スケッチ」を置いた。収束プロセスである Define 段階には、大量のアイデアから優れたものを絞り込む中で、どのようなロジックが適応されていくのかを認識するプログラムとして「タンジェントスカルプチャー」と「ブレイン・ライティング」を実施した。

後半の「解決案創出」における発散プロセスである Develop 段階には、解の空間を一気に拡張するスキルを獲得するプログラムとして「アイデアスケッチ」と「マシュマロチャレンジ」を設定した。収束プロセスである Deliver 段階には、対象の価値を言語化して共有し、社会に接続す

Miyagi University Research Journal

るプログラムとして「ビブリオバトル」と「ショウ&テル」を行った。

分野を問わずデザイン教育における通常の制作課題においては、なんらかのテーマのもとで、制作対象としてのプロダクトやサービスがあらかじめ設定されており、その完成を目指して適時多様なデザインスキルが導入・活用されていくことになるが、DDWSにおいては一貫する制作対象は設定されない。それによって、特定のデザインスキルについて、技術自体の応用可能性を意識しながら、習得を目指すことが意識されることになるであろう。

表1 DDWSの全体像

Double Diamond の4段階	Discover	Define	Develop	Deliver
ワークショップ	なりきりパッケージ	タンジェント・スカルプチャー	アイデアスケッチ	ビブリオバトル
	観察スケッチ	ブレイン・ライティング	マシュマロ・チャレンジ	ショウ&テル
ねらい	対象を非日常的な眼差しで見つめ直す	アイデアを絞り込むロジックを意識する	解の空間を一気に拡張する	対象の価値を言語化して共有する

以下、各回のワークショップの内容を報告する。

Discover

Double Diamond 前半の「問題再定義」の発散プロセスが Discover とされる。当初認識されている問題は、ユーザの課題として意識されているものの多くは表面的なものに過ぎないので、そもそも何が問題の内奥に潜む真の問題なのかを見出すべく、対象領域を広く探索する発見のプロセスである。

そこで、Discover プロセスに有効なデザインスキルを獲得するワークショップとして、「なりきりパッケージ」と「観察スケッチ」を実施した。いずれも既存の見慣れたプロダクトをあらためて詳細に観察することを通じて、プロダクトが解決しようと設定した真の問題を認識する作業である。

なりきりパッケージ



図2 「なりきりパッケージ」 パッケージの特徴を観察し議論する様子

Miyagi University Research Journal

このワークショップは、デザイナーの中山ダイスケが開発した「なりきりプレゼンテーション」に基づくものである。既存の商品パッケージを取り上げ、商品の価値を生み出すために、何がどのように表現されているのかを分析する。デザイン上のすべての判断には意思がある。なぜこのフォントにするのか、なぜこの色と柄を使うのか、写真とイラストをどう使い分けるのか等を、デザイナーの思考になりきって分析し、発表するというものである。

今回は、お菓子や飲料のパッケージを対象とした。定番も季節限定商品も、厳しい競争の中で、工夫が凝らされており、それぞれに面白いからである。具体的には、季節商品のチョコレート、ポテトチップ、ペットボトルの飲料を複数用意した。

課題説明ののち、参加者は3~4名のグループに分かれ、20分ほどで割り当てられた商品のパッケージを観察・分析を行う。その後、全体で分析結果を発表しあって共有する。この時、パッケージデザイナーになりきって、仮想クライアント役の他の参加者たちに向けて、パッケージデザインのプレゼンテーションをするつもりで発表するように求めた。その後、実際に商品を食べながら、振り返りを行った。

学生からは次のような感想があった。

自分自身で一番変化した事は、デザインに対する姿勢です。スーパーマーケットでお菓子のパッケージを見た際に、今までは美味しそうという理由のみで手に取っていたものが、現在はこのパッケージにした理由を考えずにはいられなくなってしまっています。既存のデザインからデザインの理由を探ったり、自分自身でデザインを考えたりしました。この講義は自分にとってデザインというものの価値や本質を学ぶことのできた記憶に残る講義でした。

観察スケッチ

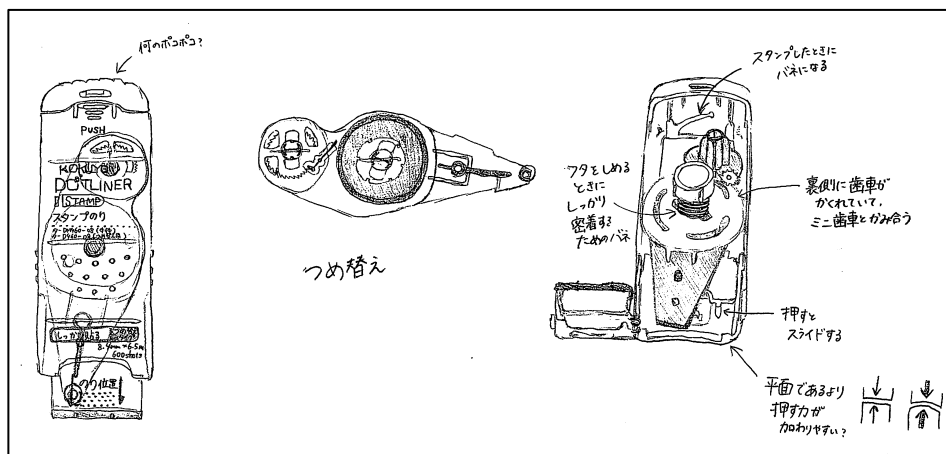


図3 観察スケッチ 学生による作例

観察スケッチは、デザイナーの檜垣万理子が提唱するプログラムである[6]。いつも何気なく使用している人工物を、細部まで詳しく観察し、できるものなら分解し、詳しくスケッチを描いてみる。普段は気にしないような細部に、実は綿密なデザインが施されていることに気がつく(図3)。

今回、学生には画材および「お気に入りの日用品」を持参するよう指示した。自然のものでなく人工物であること、複数の部品を組み合わせたり可動部分があるものが良い。

サンプルを示しながら課題説明を行い、個々人で持参したアイテムについて観察スケッチを行う。単なるデッサンを描いてしまう学生には、対象の形態に潜んでいる幾何学的秩序を意識することや、わずかな突起や切り欠きが担っている機能を考えることなどを促す。60分ほどで作業を終え、全部をピンナップして閲覧した後、各学生から発表させる。最後に、観察を通じて生じた眼差しの変化について振り返る。

学生からは次のような感想があった。

一番難しかったのは観察することだった。何かを観察してのスケッチは集中力が求められ、

Miyagi University Research Journal

見つけたものに対してその用途を推測することも難しかった。ただ、先生から助言をもらいその用途を見つけ出せたときの喜びも大きかった。

普段使っている PC、シャープペンシル、ノートなどのプロダクトの裏側にどんな工夫やクリエイターの努力が隠れているのか、また、それらの工夫がどのように考えられているのかを知ることができました。その知識や技法はデザインだけではなく、企画や執筆など様々なことに活かせるものになると考えています。この経験が何かを考えるための基本になることは間違いありません。目に見える形や芸術性だけがデザインなのではなく、その形に込められた意味や機能性にこそデザインの意味があることを知ってから、ものの見方が変わったし、今まで気づけていなかったことを発見する機会が増えました。

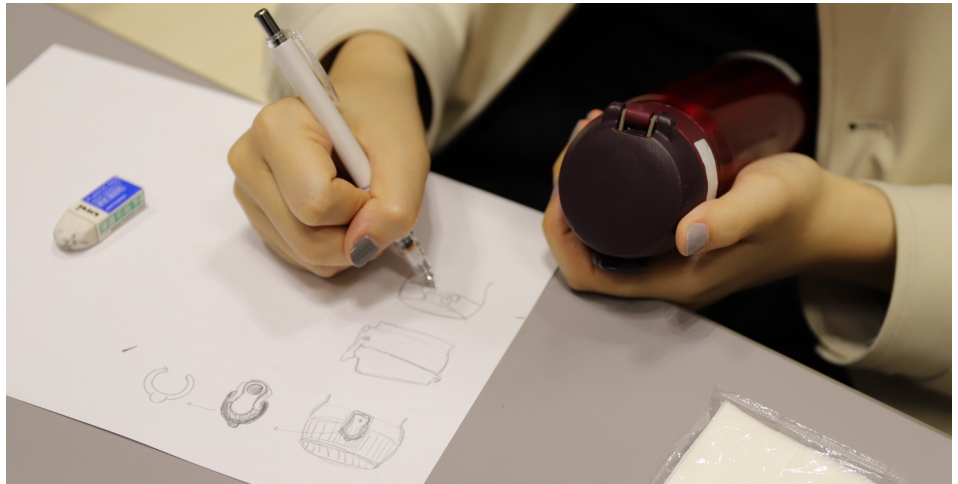


図4 「観察スケッチ」 水筒の蓋の蝶番と留め具の詳細をスケッチしている。

Define

「問題再定義」の収束プロセスが Define とされる。Discover プロセスで探索された問題領域の広がりの中から、焦点を当てるべき領域を絞り込んで、デザインされるべき問題を再定義し、デザイン要件を確定する定義のプロセスである。

そこで、Define プロセスに有効なデザインスキルを獲得するワークショップとして、「タンジェント・スカルプチャー」と「ブレイン・ライティング」を実施した。いずれもワークの後半に、大量に提示されている質的にムラのあるアイデア群から、より興味深い対象を選び出すプロセスを含んでおり、ワーク当初に想定されていた問題と、最終的な到達点とのギャップを認識することを通じて、課題再定義の重要性を理解することが目的である。

タンジェント・スカルプチャー

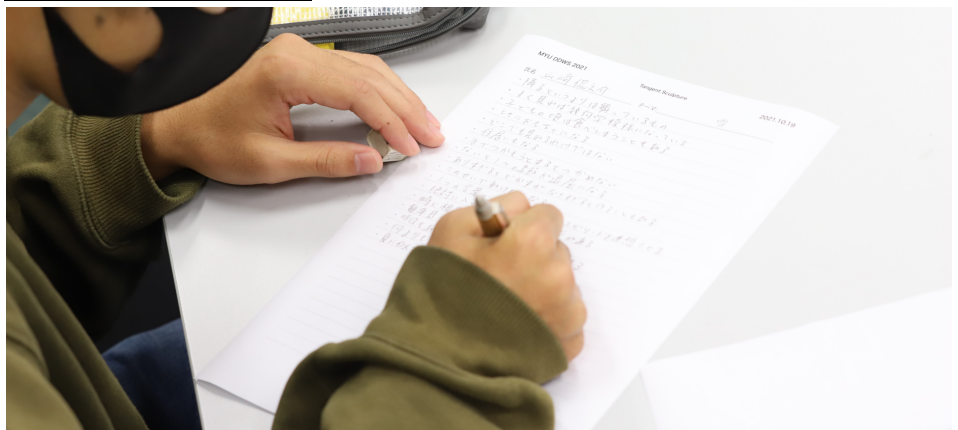


図5 「タンジェント・スカルプチャー」

Miyagi University Research Journal

タンジェント・スカルプチャーは、渡邊廉太郎らが開発したワークショップである[7]。タンジェントは接線、スカルプチャーは彫刻。一つの曲線は、その曲線そのものを描くことで示されるが、その曲線への無数の接線を描き出すことでも、浮かび上がらせることができる。あたりまえの言葉を、あえてその言葉を使わずに説明する。言葉の輪郭をなぞるように、何本ものの接線を引いてみることで、対象の言葉についての本質的な理解を深める。例えば、谷川俊太郎の詩「コップへの不可能な接近」は、その名を呼ぶことなく、コップについて語る一連の言葉からなる [8]。また、その記述を他者のそれと比較することで、認識のずれを見出すことができる。

まず、対象とする言葉の一つを決める。そこで取り組んでいるプロジェクトの核心となるような言葉、誰もが知りながら多様な側面を持ち輪郭が定まらないような言葉を選ぶのが良い。「雨」や「コップ」などのモノの名前でも、「正義」や「環境」や「幸福」などの抽象概念でも良い。

各個人で、その言葉をテーマとして、12分で12行からなる文章を書く。ただし、その言葉そのものを使ってはならない。そして、小グループに分かれ、グループ内で作品を共有し、意見交換を行う。

今回は「雪」をテーマとした。一つとして同じ文はなく、それぞれにユニークな表現を含んでいるが、作品を共有するグループでの議論の中で、特に興味深い表現を含む文をピックアップすることを促し、他と比較して何が面白いのかを言語化することを求めた。詩的な飛躍を伴う発想を求めるプロセスと、評価軸を設定して論理的に表現することを求めるプロセスとを共に求めるためである。

学生からは次のような感想があった。

私は、これに参加したことによって、物事の本質的な部分をとらえ、デザインにおいて、的確に魅力、特徴を捉えることができるようになりました。

ブレイン・ライティング

ブレイン・ライティングは沈黙のプレストとも呼ばれる。ブレインストーミングと同様にテーマについてのアイデアを出す。ただし、限られた時間の中で黙って紙に書いていく。6人組に分かれ、用紙の上端にテーマを書く。まず、テーマについて5分間で3つのアイデアを書き込む。時間になったら書くのをやめ、用紙を次の人にまわす。前に書いてあるアイデアを参照しながら、5分間で3つのアイデアをさらに書き込む。これを繰り返して用紙が埋まったら終了。6回しすれば、6人×3個×6行=108個のアイデアが得られる。とにかく黙々とやる。プレストと違って声の大きい人だけがめだつことはない。誰もが等しくアイデアを出さねばならない。各自、手元の表から、実現可能なもの、効果があるもの、新しいものなどをピックアップして発表、分析するなどする。

今回はワークショップの冒頭で、学生たちと学内での悩みを話し合う中で抽出された「孤独」の問題を元に、「宮城大学で交流を増やすには？」とした。筆記後、出揃った大量のアイデアの中から、複数票での投票によって興味深いものを選定し、多くの票を集めたアイデアに共通する点や対比的な点の分析を通じて、当初の問題であった「孤独」についての議論の構造を検討した。

Develop

Double Diamond 後半の「解決案創出」の発散プロセスが Develop とされる。再定義されたデザイン要件に基づいて、潜在的な解の空間を最大化するための展開のプロセスである。

Develop プロセスに有効なデザインスキルを獲得するワークショップとして、「アイデアスケッチ」と「マシュマロチャレンジ」を実施した。いずれも限られた時間とリソースの中で多数のアイデアを創出し、解の空間を拡張することがまずは課題であり、さらにアイデアの表現を工夫することが求められるワークである。

アイデアスケッチ

Miyagi University Research Journal

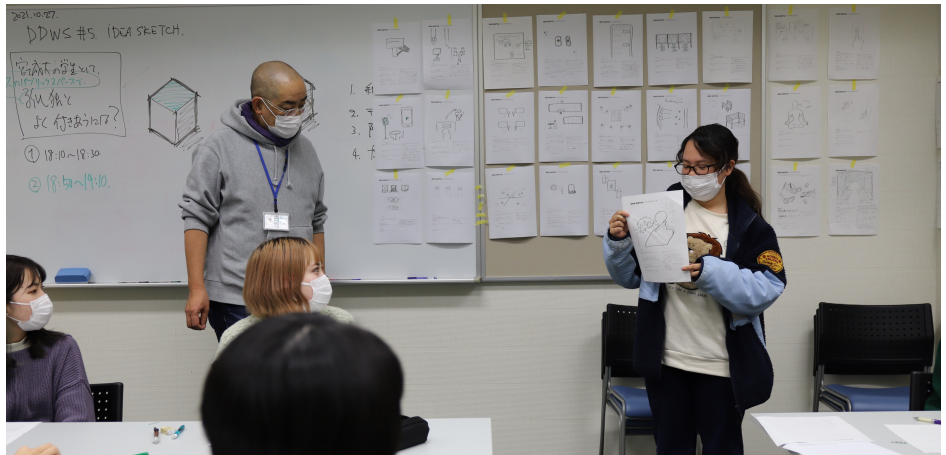


図6 「アイデアスケッチ」 ピンナップの前で、人気の集まったアイデアについて発表

「アイデアスケッチ」は、IAMAS で開発された視覚的なブレインストーミング手法である[9]。言葉だけが飛び交うブレインストーミングではなく、フォーマットを持った A4 用紙にスケッチによってアイデアを可視化することで、より焦点のはっきりしたアイデアを広げていく。

ノンデザイナーにとっては、スケッチを描けと言われても、デザイナーやイラストレータじゃあるまいし難しいと気後れしがちだが、外形の輪郭線を一段太い線で強調する、テーマカラーで見せたい部分を彩色する、影をつける、などの、ごくシンプルなテクニックで、とても見栄えのする、チームで共通性のあるスケッチを描けるようになる。また、ハイライトと影、周辺の縁取りと言うシンプルなスケッチの方法を共有することで、表現に一貫性を持たせることもできる。プロジェクトのシンボルカラーやスポンサーのコーポレートカラーをハイライトに使う色に選んで、アイデア群に求心力をうみだすことになる。

今回は二つのテーマを扱った。「宮城大学において孤独とよく付き合うには？」とさらに深掘りした「宮城大学のキャンパスのパブリックスペースにおいて孤独とよく付き合うには？」である。趣旨説明の後、5 分ほどの練習を経て、20 分でアイデアを出し、10 分でピンナップしつつ共有するというサイクルを 2 度回し、投票して人気アイデアを選んで発表。最後に振り返りを行った。学生からは次のような感想を得た。

この講義は、普段デザインを学ぶ機会があまりないわたしにとって、とても新鮮でした。それは、これまで自分が思っていることや自分が考えたアイデアをアウトプットする機会、みんなに伝える機会が少なかったからだと思います。講義を通じて、アイデアの出し方、伝え方は 1 つではないことを学びました。絵を用いて伝えるアイデアスケッチは、別の話し合いの場でも活用することができ、面白いアイデアが生まれました。最も印象深い回は、アイデアスケッチです。絵を描くことが苦手でも、簡単な絵で良いということを繰り返し説明してもらえたため、絵を自由に描くことへのハードルが下がったように感じました。

マシュマロチャレンジ

トム・ウージェックが開発したワークショップである[10]。限られた材料を使って、テーブルの上で出来るだけ高くタワーを作り、タワーのてっぺんにマシュマロを乗せるというグループワークを行う。使って良い材料は、スパゲッティ(直径 1.7mm)×20 本、マスキングテープ 90cm ひもまたは風糸 90cm のみである。

これを使って以下のルールに沿って作業する。

- 3 人 1 組のチーム戦。制限時間は 18 分。
- スパゲッティ、マスキングテープ、ひも以外の材料は使ってはならない。
- タワー作り終了後、テーブルからのマシュマロの高さを計測するため、計測の間も自立して立ってられるように作ること。(計測の間に崩壊したら 0cm とする)
- 自立式のため、テープで足場を固定していけない

Miyagi University Research Journal

- スパゲッティやテープは折ったり切ったりして使ってよい。
- タワーのてっぺんにマシュマロをのせる際、マシュマロをスパゲッティに刺してもよい
- チーム内のコミュニケーションは、話し合いのみで、スケッチ等の描写行為は禁止。



図7 「マシュマロ・チャレンジ」 マシュマロが案外重いことに最後になって気づく

今回も上記の標準手順に準じて行った。無理が祟って、多くのグループがマシュマロを取り付けると塔が倒れてしまい記録ゼロになってしまった。実際の課題解決においては、与えられた期間内にいかに成果を出すかが問われてくる。そのためにはグループ内でより良いアイデアを出す議論をしつつ、迅速に成果物をまとめあげることが必要となる。このワークショップでは、パスタのタワーおよびマシュマロの高さを競い合いながら、アイデアの収束とタイムマネジメントを体感することができた。

学生からは次のような感想を得た。

印象深かったのは「マシュマロチャレンジ」だ。マシュマロにパスタを刺して時間内に高く積み上げ、チームでその高さを競うという至ってシンプルな内容だったが、ほとんどのチームが散々な結果に終わった。このマシュマロチャレンジは子供の方が良い結果に終わるのだという。その肝はトライ＆エラーだった。構造から考えがちだが、“一旦立ててみる”を繰り返す子供たちの方が結果として記録に残るのだ。これはまさに初心忘るべからずだなあ…楽しさの中でハッとさせられる気づきもある、非常に有意義な経験ができるワークショップだった。

長い時間をかけて計画を立てるよりも、何度も何度も繰り返し実行してみたほうが良い場合もあるということを、マシュマロチャレンジをすることでより実感することができました。デザインを行うためには、考えるプロセスやアイデアの広げ方が重要なことを知りました。

Deliver

「解決案創出」の収束プロセスが Deliver とされる。展開された解の空間の広がりから、デザイン要件を満たす最も有効な解決方法を絞り込んで、実装可能な解決案を創出するプロセスである。

Deliver プロセスに有効なデザインスキルを獲得するワークショップとして、「ビブリオバトル」と「ショー&テル」を実施した。いずれも、自身で制作したものでこそないが、デザインプロセスの結果できあがったプロダクトの持つ、必ずしも自明ではない価値を、言語化して抽出し、共有して社会化するプロセスを含むものである。

Miyagi University Research Journal

ビブリオバトル

ビブリオバトルはビブリオバトル普及委員会が提唱する、本の紹介コミュニケーションゲームである[11]。

ビブリオバトル公式ルールは以下のように定義されている。

- 発表参加者が読んで面白いと思った本を持って集まる。
- 順番に一人5分間で本を紹介する。
- それぞれの発表の後に参加者全員でその発表に関するディスカッションを2～3分行う。
- 全ての発表が終了した後に「どの本が一番読みたくなったか？」を基準とした投票を参加者全員一票で行い、最多票を集めたものを『チャンプ本』とする。

読んで面白いと思った本を紹介し合う、それだけのシンプルなワークであるが、本のエッセンスを抽出し、的確な言葉で表現し、聴衆の興味を掻き立てることは簡単ではない。書評によって、本に文脈を与え、意味を変え、新たな価値を創造することになる。

今回は、上記の標準手順で行った。チャンプ本となったのは、砥上裕将『線は、僕を描く』(講談社, 2019)であった(図8)。

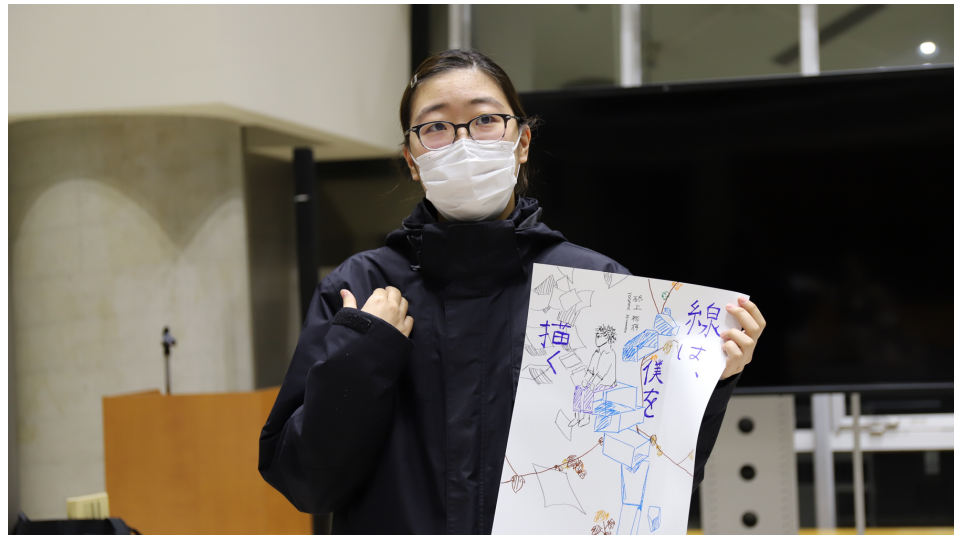


図8 「ビブリオバトル」 本を持参できなかったため、急遽手描きの表紙を作り、チャンプ本となった。

ショウ&テル



図9 「ショウ&テル」 雑貨の細部の形態と機能について説明している。

与えられたお題に叶うものを身の回りから選んで持参し、皆に見せて (show)、それがお題と

Miyagi University Research Journal

どう関わるのかを語る (tell)。聞き手は、その発表を受けて、質問やコメントを返す。同じお題でも、回答が人によって全然異なっており、お題と回答との回路もまた、実に多様であることを楽しむワークになる。その意味では「ビブリオバトル」も一種のショウ&テルであり、さらに言えば、課題に取り組んで出来上がった自分の成果品を発表する、いわゆるプレゼンテーションも、皆ショウ&テルにほかならない。

まず持ち寄るもののテーマを決める。今回は「良くデザインされていると思うもの」とした。高級品という意味ではなく、人工物であれば、日用品でも、食品でも、服でも、何でもかまわない。ひとり5分で、どこが良いのか、紹介する。配布資料はなしで、実演を伴う口頭での発表とする。様々なものが提示されたが、「観察スケッチ」の経験を踏まえ対象の細部の形態と機能を評価する発表や、個人的な思い出について縷々述べつつ対象への思い入れを語る発表など、「良さ」の相対性について議論する契機となった (図9)。

DDWS 展

以上の全8回の連続ワークショップの記録は、「MYU Double Diamond Workshop 2021」展として2022年3月にデザイン研究棟で展示公開した (図3)。各回の内容を紹介する動画を軸に、学生のスケッチやバスタのタワーなどの実物も併せて展示された。展示デザインは本学助教の貝沼泉実及び小松大知による。



図3 MYU Double Diamond Workshop 2021 展 会場

終わりに

本稿では、著者らが、2021年10月から11月にかけて本学学生に対して実施した連続ワークショップ「MYU Double Diamond Workshop 2021 — デザインを | 見つける | 定める | 拡げる | 届ける 技術を身につけるために」(以下DDWS)の内容について報告した。

通常のデザイン教育においては、実際にデザインプロセスを体験するデザイン制作課題が中心となる。デザイン課題を総合的な「試合」だとすれば、ここで実施したワークショップは「素振り」や「筋トレ」に相当すると言えるだろう。だが、こうした「素振り」や「筋トレ」で獲得した技術は、決して「試合」だけで使われるものではない。それぞれのワークショップは、デザイン思考に関わるトランスファーラブル・スキルを獲得するためのトレーニングであると位置付けることができるだろう。今後は、各ワークショップの内容を一層拡充し洗練させると同時に、上位の「試合」に相当するデザイン課題との連携を図り、効果的なプログラムとして実施したい。

Miyagi University Research Journal

最後に、複数のワークショップを連続して受講することで、それらの関係を俯瞰した、デザイン技術に関するメタ認知が獲得される点も指摘しておきたい。一人の学生は次のような感想を寄せている。「参加者のアイデアを引き出すファシリテーターの重要性を学びました。これまでは参加者としての目線のみを意識していましたが、ファシリテーターも同時に学んでいきたいと思います。」チャレンジングなデザインプロセスを、しかし破綻なく円滑に進めることを支援するデザイン・ファシリテーションのスキルは、ある種のプロジェクトマネジメントの手法でもあり、今後ますます必要なスキルとして要求されてくるものになると思われる。

文献

1. 東北大学大学院工学研究科フィールドデザインセンター, “デザインスキルワークショップ”. FieldDesignCenterTU, <https://scrapbox.io/FieldDesignCenterTU/デザインスキルワークショップ> (参照 2022-8-25)
2. 東北大学大学院工学研究科フィールドデザインセンター, “宮城大学 Discovering Design”. FieldDesignCenterTU, https://scrapbox.io/FieldDesignCenterTU/宮城大学_Discovering_Design, (参照 2022-8-25)
3. Design Council, “The Double Diamond: 15 years on”, Design Council, <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-15-years/>, (参照 2022-8-25)
4. Design Council, “Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach”, Design Council, <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/beyond-net-zero-a-systemic-design-approach/>, (参照 2022-8-25)
5. Design Rethinker 「根本から変化を起こす「システミックデザインアプローチ」_01」, <https://note.com/designrethinkers/n/nfc8a4858607c> (参照 2022-8-25)
6. 檜垣万理子『気になるモノを描いて楽しむ 観察スケッチ』ホビージャパン、2019
7. 渡邊廉太郎、田川欣哉、畑中元秀『ストーリー・ウィービング』ダイヤモンド社、2011
8. 谷川俊太郎『谷川俊太郎詩選集 (2)』集英社文庫、2005
9. James Gibson, 小林茂, 鈴木宣也, 赤羽亨『アイデアスケッチ —アイデアを〈醸成〉するためのワークショップ実践ガイド』BNN, 2017
10. TED, “トム・ウージェック：塔を建て、チームを作る”, TED Ideas worth spreading, http://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower?language=ja (参照 2022-8-25)
11. 一般社団法人ビブリオバトル協会, “知的書評合戦ビブリオバトル公式サイト”, <https://www.bibliobattle.jp/home> (参照 2022-8-25)