

問題発見型／解決型学習(FBL/PBL)
テーマ提案（学生募集内容） / Project Proposal

テーマ名称 Project name	共創プラットフォームの研究と構想
実施責任者 Instructors	デザイン学ユニット 特定講師 北 雄介 経営管理研究部 教授 松井 啓之
実施協力者 Collaborators	立命館大学 R-GIRO 専門研究員 山口 純 デザイン学ユニット 非常勤講師 白石 晃一 国立研究開発法人産業技術総合研究所 イノベーション推進本部 企画主幹 江渡 浩一郎（最終発表会ゲストクリエイター）
テーマの背景 Background	<p>「共創プラットフォーム」とは、多くの人々が、個々に、あるいは協働して創造行為を行ない、できあがったものを披露したり評価したりする場のことを指します。本実習では、共創プラットフォームの現状を研究し、それを元に、すぐれた共創プラットフォームを構想することを目指します。</p> <p>現在私たちは、パソコンやデジタルファブリケーション機器などを使って画像や文章、プロダクトなどを自由に生み出すことができます。それを SNS や動画サイト等で共有して楽しみ、評価し合ったりリソースを提供し合ったりする動きも広まっています。これは、非常に現代的な共創プラットフォームの一例です。共創プラットフォームという言葉自体、インターネット文化とセットで語られることが多い、新しい用語です。</p> <p>ただし、共創プラットフォームと呼べる仕組み自体は、古くから存在します。私たちが所属する「学会」や、その「研究発表会」「学会誌」なども、研究を創造し、共有し、評価し合うシステムであり、共創プラットフォームそのものだと言えるでしょう。しかし「専門分野にタコツボ化しすぎている」「チャレンジングな研究では査読に通らない」などのボヤキは、どの学会でも聞かれることと思います。プラットフォームの硬直化がその一因かもしれません（これに対するアンチテーゼとして「ニコニコ学会β」の取り組みがあります）。</p> <p>また、未来に目を向けてみましょう。たとえば技術が進化して、誰もが自分の家を好きなように設計し、それを三次元で出力できるようになれば、住まい手の個性が反映された家がたくさん産み出されるでしょう。しかしそれらを並べてみると、街並みの乱れが嘆かれる現在の都市に輪をかけたような、おぞましい景観がそこに現われるかもしれません。また、もしその街に大地震が襲ったら、「素人」たちのつくった家は果たして無事なのでしょうか。ここには、共創プラットフォームが生み出すものの「質」への問いが必要となります。</p> <p>共創プラットフォームのデザインは、これからの社会において重要で、かつ取り組み甲斐のあるテーマではないでしょうか。</p>
実習の概要 Overview	<p>本実習は大きく、「研究フェーズ」と「構想フェーズ」に分かれます。</p> <p>●研究フェーズ</p> <p>まず、履修者各自が馴染みのある共創プラットフォームについて調査します。自分が体験的によく知っているものであれば、ジャンルは問いません。SNS や動画サイトや学会の他、ワークショップ、打合せ、絵画や音楽のコンクール、アイデアコンペ、小学校の図工の時間、料理教室、Wiki、同人誌、オンラインゲーム、「あなただけのオリジナル商品が作れます」的サービス、など何でも。</p> <p>次に、各参加者 3 つずつの調査事例を持ち寄り、すべての事例の特徴を整理する</p>

	<p>ための巨大なマトリクスを作成します。それを通じて、共創プラットフォームのデザインのポイントとなる要素、生じやすい問題点などを洗い出します。</p> <p>●構想フェーズ</p> <p>研究フェーズの知見を元に、何らかのテーマに関する共創プラットフォームの全体像をデザインします。テーマは、研究フェーズと同様に参加者の発意に基づいて決めたいと考えています（場合によっては実施責任者より導入します。いずれにせよ学会や建築のような、今後大きな意義を持つテーマに挑まれることを期待します）。</p> <p>デザイン方法は、研究フェーズで作成したマトリクスの各項目について検討することを基本とし、その他の方法もフレキシブルに導入します。最終的には、組織図、利用媒体や技術、フロー、ネーミングなどを含めた総合的なシステム設計を行なっていただく予定です。</p> <p>最終発表会は「ニコニコ学会β」を立ち上げた江渡浩一郎氏をゲストクリエイターとして招き、ディスカッションを行ないます。</p> <p>本実習の思考対象は、プラットフォーム、デザインフォーマット、評価システム、組織設計など、「デザインの場のデザイン」に関する広範なトピックを含みます。横断領域的、あるいは領域がうまく設定されていない部分にまで踏み込んだ思考が必要となります。そのような事象を経験的に理解し、全体像の青写真を描く力をつけていただければと考えています。</p> <p>なおこの実習は、実施責任者（北）自身が軽い「ニコ厨」であるところから構想したものです。参加者の皆さんも自分の趣味嗜好を大いに発露し、思考を楽しんでください。</p>
実施計画、実施場所 Schedule, location	<p>日程および場所は、実施責任者と参加者の都合により随時決定する。場所は京都大学デザインイノベーション拠点、または京都大学デザインファブリケーション拠点のいずれかを予定。</p>
問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法 Design theories and methods for framing and solving problems	<ul style="list-style-type: none"> ・事例とプロパティのマトリクスの動的作成 ・マトリクスを元にしたロジカルなデザイン ・デザインの場のデザイン <p>ディスカッションやアイデア生成等の際のデザイン方法は、状況に応じて随時導入する（シミュレーション、アナロジーによるデザインなど）。</p>
理論や手法の学習方法 How to study theories and methods	<p>北、山口よりレクチャーを行なう。</p> <p>※推薦図書</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『進化するアカデミア 「ユーザー参加型研究」が連れてくる未来』、江渡浩一郎 他著、イースト・プレス、2013. ・『クリストファー・アレグザンダーの思考の軌跡—デザイン行為の意味を問う』、長坂一郎著、彰国社、2015. ・『デザインのデザイン』、原研哉、岩波書店、2003.

◆**応募について**

履修条件/ Conditions for participation	<p>デザイン学に興味があれば、誰でも可。</p>
応募資格 Intended participants	<p>特になし。応募多数の場合には、デザイン学履修者を優先する。</p>

募集人数 / Number of participants	3名以上、6名以下
応募方法 How to apply	デザイン学公式 Web の FBL/PBL のページ（下記）から参加申込を行うこと。 http://www.design.kyoto-u.ac.jp/activities/fbl_pbl/
1次募集締切 Application deadline	10月7日（金）
参加者の決定 Decision of participants	10月13日（木）までにメールで参加の可否を通知。 ※1次募集で参加不可となった者を主な対象として2次募集を行う（10月14日～18日）。参加者枠に余裕のあるテーマに応募可能。（原則として先着順）

◆成果等

成果の公開方法 Publication of the results	<ul style="list-style-type: none"> ・最終発表会はオープンディスカッションとする ・ポスターを作成する
成績評価方法 Evaluation	原則として全日程の出席を前提とし、取り組み姿勢7割、最終成果3割で評価。
特記事項 Special remarks	特になし。

◆実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content
1-3	未定	未定 (京都大学デザインイノベーション拠点、または京都大学デザインアプリケーション拠点)	●研究フェーズ <ul style="list-style-type: none"> ・共創プラットフォームに関するレクチャー ・デザインの考え方に関するレクチャー ・各参加者が調査する事例の洗い出し ・各自1事例の調査と共有 ・マトリクスの試作
宿題			<ul style="list-style-type: none"> ・各自2事例の調査（個別作業）
4-6	未定	未定	<ul style="list-style-type: none"> ・全事例（人数×3事例）の共有 ・マトリクスの完成 ●構想フェーズ <ul style="list-style-type: none"> ・デザイン対象とするテーマの決定
7-12	未定	未定	<ul style="list-style-type: none"> ・ディスカッションとプレゼンテーション作成
13-15	1月の土曜日のいずれか	未定	<ul style="list-style-type: none"> ・最終発表会とディスカッション ・リフレクション