

IDDNewsletter.....7

2021 July



特集

デザインにおいて、手段は目的を正当化するのか？

情報デザイン科では、数年前に比べ、学びのかたちが大きく変化してきています。「目的は必ずしも手段を正当化しない」と言われますが、デザインの分野においては、メディアや技法のデジタル化が進み、方法が変わることで表現できる内容や範囲も変わってきたように感じられます。ある意味「手段は目的を正当化」しつつあるとも言えるかもしれません。しかし、デザインの手法が表す対象自体、その本質は変化していないとも言えます。今回は、表現とその手段との関係について考えます。

デザインにおいて、手段は目的を正当化するのか？

報デザイン科では、数年前に比べ、学びのかたちが大きく変化してきています。「目的は必ずしも手段を正当化しない」と言われますが、デザインの分野においては、メディアや技法のデジタル化が進み、方法が変わることで表現できる内容や範囲も変わってきたように感じられます。ある意味「手段は目的を正当化」しつつあるとも言えるかもしれません。しかし、デザインの手法が表す対象自体、その本質は変化していないとも言えます。今回は、表現とその手段との関係について考えます。

今年度がスタートして3ヶ月あまりが経ちました。学生の学習の様子を見てみると、授業の時間のみならず、休憩時間や放課後等の時間を活用しながら、タブレット等を巧みに操作しながら学習や作品制作に励む様子が見られます。

情報デザイン科も数年前とは「学び方」自体が様変わりしました。パソコンさえ使っていれば「情報」という看板を掲げられる時代から、その使い方や活用の仕方、それらを「学びの活動にどう組み込んでいくか」まで、よく練られたコンテンツでないと、社会では通用しないものになりますし、なりより教育コンテンツとしてつまらないものになってしまいます。

学び方の一つとして、例えば、昨年度の休校期間中に活用したeラーニングシステムがありますし、また、iPad等のタブレットPCを授業中に活用することも当たり前になりました。一昔前は、紙に描くことの代替手段や効率化であったタブレットによるイラストレーションも、今では紙とは異なる独自の媒体、表現手段として利用されるようになりました。

情報デザイン科の学び方も、次第に現代的な様相を呈してきましたが、デザイン行為の本質的な部分、つまり、「思考や設計そのもの」というデザインの目的の部分というのは、ある意味、普遍なものであるとも言えます。

「目的は必ずしも手段を正当化しない」と言われますが、ここ数年のデジタル化の流れを見てみると、デザインの分野においては必ずしも該当しないかもしれない、「手段が目的を正当化する」のではないかと思う場面も少なくありません。

つまり、タブレットの利用やオンラインでのテレワークといった手段の変化は、目的の部分にも何かしらの影響を与え、社会の枠組みに沿うように少しずつ変化していくものかもしれないのではないか、ということです。

例えば、Microsoft社が開発したMicrosoftOfficeは、世界で最も普及しているアプリケーションの一つです。そのパッケージに含まれるWordやExcel、PowerPointは、それぞれ文書作成、スプレッドシート、プレゼンテーションと最適化された用途が異なります。しかし、その用途でしか使用してはいけないということではありません。例えば、



Excel を使って横スクロールのゲームを作ることも可能ですし、PowerPoint を使って簡単なコマ撮り動画を作成することもできます。

ですから、必ずしもアプリの用途というのは決められているわけではありませんし、目的が限定されているものでもありません。

しかし、何に最適化されているかといった観点で言えば、開発者側が考えている、もっとも合理的な用途というものは存在します。どのアプリケーションがどの用途でどう使うともっとも効率の良い作業となるか、それをよく理解した上で「用途をずらす」ことが重要だといえます。

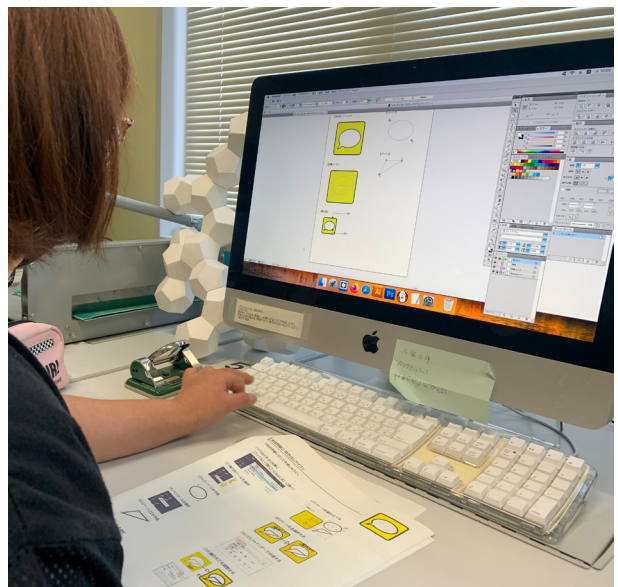
かのスティーブ・ジョブスは、「本当に良いデザインにしたいければ、製品をよく理解することが重要だ。それが一体どんなものか、共感して完全に理解しなければならない」

とっています。

つまり、製品全体の形という目に見える部分に加え、機能やその販売の枠組み、対象、サービス、様々なものの関係に着目しているわけです。つまり、さまざまな要素の関係の全体像を一つのシステムとして目的を定めることが重要だといえます。

このようなものごとの捉え方は、「分ける」ことや「まとめる」こと、つまり、「情報を整理すること」を通してはじめて組み立てられるものです。手立てやアクティビティとしての活動は、最終的には言語的な要素でまとめられ、汎用性を得ていくわけですから、そこで必要となる「言葉のチカラ」というのは、やはりデザイン活動において重要な位置を占めるものであると言えるでしょう。

IDDN



Contents

2-3

特集

デザインにおいて、手段は目的を正当化するのか？

報デザイン科では、数年前に比べ、学びのかたちが大きく変化してきています。「目的は必ずしも手段を正当化しない」と言われますが、デザインの分野においては、メディアや技法のデジタル化が進み、方法が変わることで表現できる内容や範囲も変わってきたように感じられます。ある意味「手段は目的を正当化」しつつあるとも言えるかもしれません。しかし、デザインの手法が表す対象自体、その本質は変化していないとも言えます。今回は、表現とその手段との関係について考えます。

Welcome to Information Design Department!!

北海道高等聾学校専攻科情報デザイン科「学科だより」をお読みいただきありがとうございます。

先月は専攻科入学説明会をオンデマンドにて配信いたしました。参加をお申し込みいただいた皆様、ありがとうございました。情報デザイン科について少しでも興味をもっていただけたなら幸いです。

本校情報デザイン科では、広く全国から学生を受け入れています。聴覚障がいがあり、高等学校や中等教育学校等の卒業生（卒業見込みを含む）であれば、どなたでも出願資格があります。年齢も不問です。

授業料がかからないことに加え、低コストで、専門的な知識や技術を学べます。支援制度については、就学奨励費等の帰省や通学、食事等に関わるものがあります。また、寄宿舎があり、道内外問わず入舎が可能ですし、土日祝日も開舎していますので遠方からの入舎も安心です。本校情報デザイン科に興味がある方は、ぜひ本校までご連絡いただければと存じます。詳しくは、本校 Web サイトの情報デザイン科のページを御覧ください。

情報デザイン科学科だより

Information Design Department

IDDNewsletter

July 2021 7

IDDNewsletter

July 2021

発行人／北海道高等聾学校専攻科情報デザイン科「学科だより」編集チーム

発行／北海道高等聾学校

〒041-0261 北海道小樽市銭函1丁目5-1

www.koutourou.hokkaido-c.ed.jp

※ご意見、ご要望などにつきましては、上記 Web ページより電子メールでご連絡ください。

現在、学生たちは、7月17・18日に開催される学校祭「高聾祭ディスプレイ」での展示に向けて、インスタレーションの制作を進めています。今年度のテーマは、「オブアート～繰り返しと遠近法を利用して～（OpticalArt1～Repetition & Perspective～）」です。作品については、Web ページや公式 Twitter を通して写真等でお伝えする予定です。

令和3年度の高聾祭による校内への立ち入りは、新型コロナウイルス感染症まん延防止対策のため、一部の方の限定公開となっております。詳しくは高等聾学校のホームページを御覧ください。

