

海外派遣留学プログラム報告書

(報告期間：2019/09/04 ~ 2019/09/30)

1. 勉学の状況

私は The Glasgow School of Art 中の Innovation School というところに属しています。プログラム名は MDes Design Innovation です。MDes Design Innovation には以下の6つのコースがあります。

- Design Innovation and Citizenship
- Design Innovation and Environmental Design
- Design Innovation and Service Design
- Design Innovation and Collaborative Creativity
- Design Innovation and Interaction Design
- Design Innovation and Transformation Design

前半3つのコースはグラスゴウのキャンパスで、後半3つのコースはフォレスで授業を行なっています。私は Exchange という身分で前半3つのコースの学生と共にグラスゴウ市内のキャンパスで授業を受けています。MDes Design Innovation は1年間で完結するプログラムです。1年間の構成は Stage1 (9-12月)、Winter School (1月)、Stage2 (2-4月)、Stage3 (5-8月) となっています。私のような半期の交換留学生は Stage1 と Winter School に参加できます。コースに分かれて学ぶのは Stage2 からで、Stage1 では3つのコース (Citizenship, Environmental Design, Service Design) の学生全員で同じ授業を受けます。3つのコースの学生数は約70で、交換留学生は私を含め3人のみです。

プログラムの主軸は的確な機会発見を目的とした、ターゲットの理解です。対象となるユーザーやテーマの持つ社会的背景、そして実際のユーザーの体験まで細かく分析して理解をすることが求められます。千葉大学の工業デザインの授業における、前半の研究プロセスをより深く学ぶという印象です。しかし工業デザインの授業とは異なり、研究の結果と分析をデザインしまとめていくので楽しみです。



9月は1日限定のワークショップ形式が多かったです。写真はピタゴラ装置製作のワンデイワークショップの様子です。他にもタイムカプセル作りや、デザインの介入できそうなニュース記事を探す演習などを行いました。

クラスメイトの背景はとても幅広いです。デザインの学部を卒業してからそのまま入学した人ももちろん多いのですが、デザイナーとして数年働いた人も多く、他にもフォトグラフィ、建築、物理学専攻、心理学専攻など非常に様々な領域から学生が集まっています。ですので、クラスメイトの印象としては社会人になってから一つの領域について短期集中的に学ぶ専門学校に近いです。またクラスメイトは約半分が中国の学生です。基本的にはグローバルで世界中から学生が集まっており、スコットランド出身の学生はわずか数人しかいません。スコットランド訛りの英語についていけるか心配だったのですが、杞憂でした。逆に人それぞれ異なるアクセントや話し方で英語を話すため、良いトレーニングになっています。また、クラスメイトは約7割が女性であることにも少し驚いています。

授業は9月16日から始まり、初めの2週間はガイダンス及びクラスメイト間の親睦を深める期間でした。本格的な講義と実践形式の授業は10月からです。2週間の中で特に面白かったこととしては、ソーシャルメディアの使い方についてのガイダンスがありました。Twitter, Facebook など SNS を用いてネットワークを作り、情報収集と発信を行うことで信頼性を獲得しなさいという説明がなされました。私は社会事情やニュースに興味を持ったことがありません。ですのでこれを良い機会と思い、留学期間中は情報収集を積極的にしていきたいと思います。クラスメイトと親睦を深めるワークは、2週間の間なるべく多くのクラスメイトとグラスゴー市内のスポットや交通機関を回るというものでした。クラスメイトとグラスゴーの観光をしている気分で、楽しみながら友達を増やすことができました。70人という大人数ですが、この2週間のおかげで大半のクラスメイトと言葉を交わすことができました。

本格的な授業内容につきましては、次回の報告書に記載したいと思います。



ソーシャルメディアについてのワークとして、著名なデザイナーのTwitterアカウントから彼らのネットワークを書き出すというミニ演習を行いました。

2. 生活の状況

住居については、学生寮には入れなかったため Spareroom というシェアフラット探しのサイトを用いて自分で探しました。学校から徒歩なら 30 分強、バスなら 20 分ほどの若干離れた場所で、毎日バスで学校に通っています。最初は通学だけで疲れていたのですが徐々にバスの使い方に慣れてきて、家と学校の往復は無意識にできるようになってきました。

借りている部屋は、普段 Airbnb に使われているものの、冬のオフシーズンの期間はゲストが減るため安くして学生に貸しているそうです。しかし他の部屋は変わらず Airbnb に使われています。リビングキッチンを共有するルームメイトが Airbnb のゲストで、数日単位でルームメイトが入れ替わります。家に帰ると知らない人がいるかもしれないという状況は、慣れるまで時間がかかりました。

食については、外食すると 1 食 10£(約 1300 円)ほどかかってしまうためなるべく昼は学生食堂、夜はスーパーで買うようにしています。学生食堂は満腹になるほどの量でも 4£(約 500 円)ほどで、サラダをつけても値段が変わらないため健康的で非常にありがたいです。

9 月 4 日にロンドンに着きグラスゴーにバスで移動するまでの数日のあいだ、ロンドン観光をしました。ロンドンは交通機関の整備が行き届いており、シェアサイクル、ロンドンバス、そして地下鉄の 3 つがうまく噛み合わり移動が楽しく感じる観光ができました。交通機関には一貫して赤色がイメージカラーとして使われており、古風の建築で構成されたロンドン市街地でよく目立ちます。特に地下鉄のアイコンには普遍的な美しさを感じ、感動しました。しかしどの交通機関もスマホの専用アプリもしくは電子マネーをフル活用しないとうまく利用できないため、時代を感じました。



ストレスゼロどころか、移動を楽しくしてくれた交通機関たちです。

海外派遣留学プログラム報告書

(報告期間：2019/10/01 ~ 2019/12/02)

1. 勉学の状況

前回の報告書で書いたように、9月は1年間のための準備体操のような期間でした。10月からはいよいよ本格的な講義と実践形式の授業です。授業は"Core Research Methods" と "Studio One" の2つです。MDes Design Innovation の Semester1 に選択授業はなく、クラスメイト約70人で同じ授業を受けます。週5日、朝10時から夕方17時頃まで途中お昼休憩を1-2時間挟みつつ、みっちり作業します。

環境は千葉大のアトリエを大きくしたような部屋で、ずっと同じ70人のメンバーでずっと同じ部屋です。そのため常に壁はポストイットだらけで、机と床にはプロトタイプの残骸が散乱しています。このように常にワークショップ最終日のような環境で、ウロウロしているだけで何かが生まれてきそうで楽しいです。しかし窓はなく、照明もチラつくという快適度の低さのため授業終了後はみんなサッサと帰っていきます。

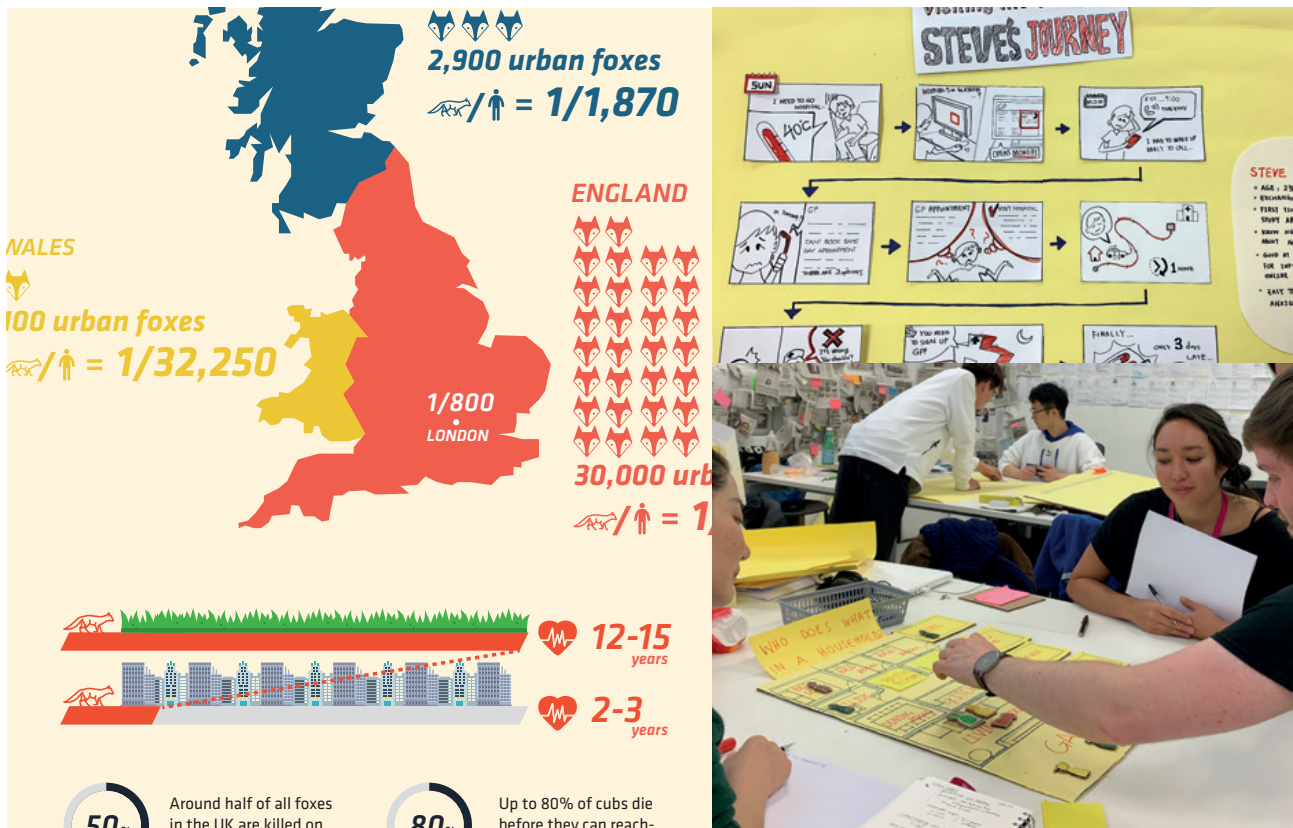


すっかり慣れ親しんできたいつもの部屋です。窓さえあれば数十倍いい空間になれるだろうと思います。それが原因で頭痛が起きる人もいるようで、よく文句を言っています。Semester2からはコースごとの部屋になるようです。

概して10月は知識の詰め込み、11月-12月はプロジェクトの期間です。

<10月>

10月は朝に短い講義と関連したお題の発表、すぐにグループ分け、調査、製作、まとめをし当日もしくは翌日の夕方に発表、という流れが多かったです。11月から始まるプロジェクトに向け、必要なリサーチに関する知識と実践方法をハイスピードで詰め込まれました。内容としては「エスノグラフィー」「定性調査と定量調査」「ジャーニーとレコーディング」「ペルソナ像(共感モデル)」「エンゲージメントツール」「データビジュアライゼーション」「ストーリーボード」「デザインスプリント」「リサーチの倫理問題」「デスクリサーチ」などです。大きく分けると『デザインのリサーチで使われることの多い手法』と『リサーチ結果の可視化と読み取り方』を学びました。



左がデータビジュアライゼーション、右上がストーリーボード、右下がエンゲージメントツール。それぞれ調査～まとめ～製作を約1日で終わらせます。とにかく使うためのエッセンスを学んでいきます。

"Core Research Methods" は個人ワークで、デザイナーがリサーチャーとして社会に存在する問題や組織を調査するとき、どのようにリサーチを組み立てるかアカデミックに理解することが求められます。12月中旬に1000語のコメンタリーで調べた内容を提出するのでこれから大変です。

"Studio One" はグループワークで、Core Research Methods で学んだり研究方法を実践しながら、アイデアのプレゼンテーションまで行います。やはり特に注力するのはリサーチの組み立てと実践、そしてインサイト掘り出しのプロセスです。11月前半に2 weeks project、11月後半～12月前半に4 weeks projectで合わせて2回のプロジェクトがあります。今回の報告書では、2 weeks projectの内容を書きます。

個人的に GSA Design Innovation で学んでいて最も魅力的なのは「他者からインサイトを引き出す方法と実践」です。先生方もこれを重視しており、プロジェクトの進め方でも、リサーチ過程で必ずグループ外の実際のユーザーから情報を得るように指示されます。私は千葉にいるときは他者からは表面的な情報しか取り出せないから、何がなんでもデザイナー自身が調査対象を体験しなければ深く根本にあるインサイトを取り出せないと考えていました。特にインタビューはインタビュー対象者も自覚していることしか話せないから、インサイトに辿り着くことはないと思っていました。しかし、そこで活躍するのが写真右下のエンゲージメントツールです。

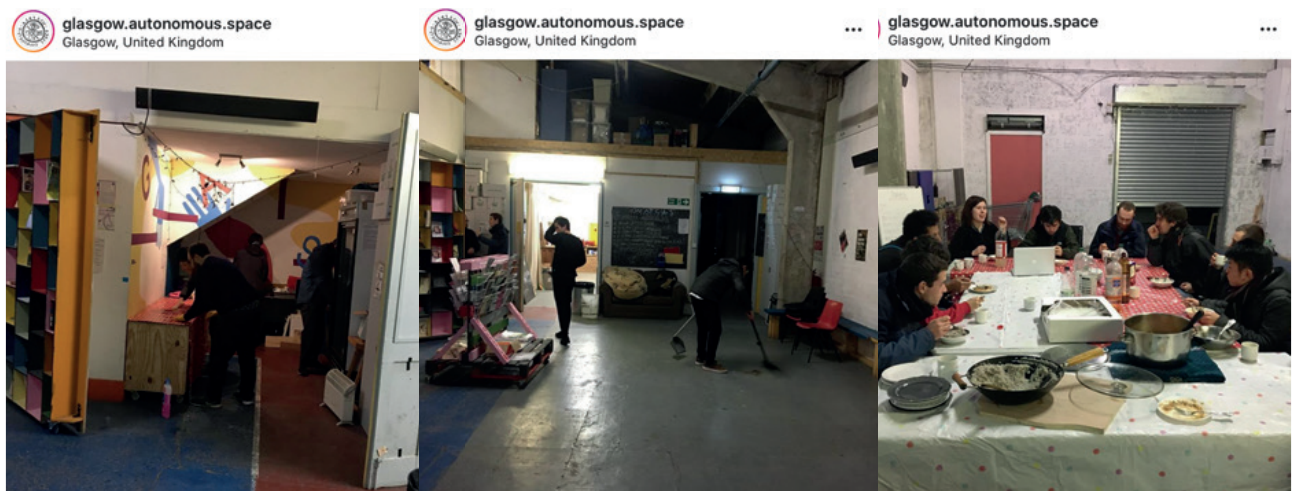
エンゲージメントツールはインタビューする際に、対象者に手を動かしながらビジュアルも作ってもらおうというツールで、インタビュー対象者により深く自身について語ってもらうことが狙いです。エンゲージメントツールは対象者にクリエイティブな作業をしてもらうことで、対象者の自覚していなかった情報に対象者本人が気付くことができます。

この素晴らしい有用性から、私のグループを含め全てのグループがほぼ必ずリサーチプロセスの中でエンゲージメントツールを製作していました。リサーチの段階で「リサーチのための創作を行う」というのも新鮮ですが、何よりも他のチームのインタビュー対象者になってそのチームのエンゲージメントツールで遊ぶのが非常に楽しいです。みんなお互いに、他のチームの作業を覗いては、「それエンゲージメントツール?」「面白そう」「あとでやらせて」「今暇だからおれにインタビューして?」と声をかけます。

<11月_2 weeks project >

2 weeks project では各班（各5名）に抽象的な言葉が出題され、その言葉に基づきリサーチ対象を自由に決めることができ、進め方もグループで自由です。Ghost, Time, Distortion, Conflict などの言葉の中、私の班は Loss がお題でした。"何"の Loss だろう? というディスカッションから始まり、リサーチ対象は "Loss of sense of belonging" に決めました。コミュニティに新しく入ろうとする人たちの前には必ずいつも心理的な「壁」が存在し、「壁」を乗り越えられないとコミュニティに入れず、Loss of sense of belonging を味わうことになるというテーマになりました。具体的なリサーチ対象として、まず地方のコミュニティスペースが新しい住民に対してどのように貢献できるのかについてリサーチをすることになりました。

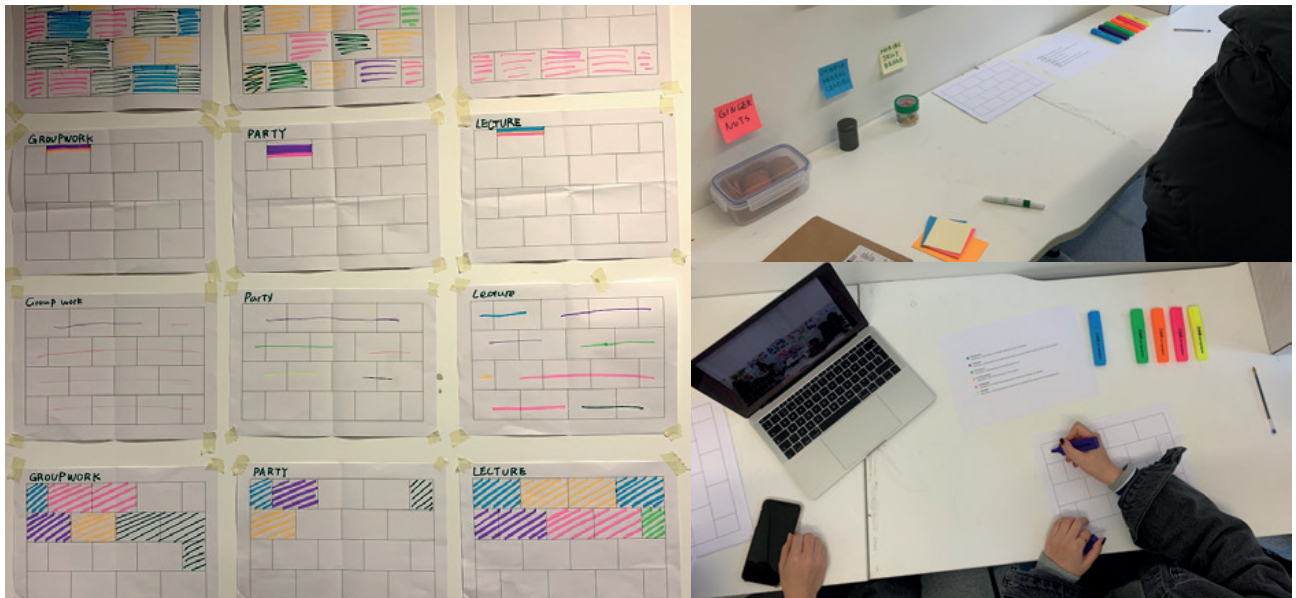
リサーチ手法はエスノグラフィを採用し、Glasgow Autonomous Space という街の南部のコミュニティスペースの掃除イベントに参加してきました。夜によく知らないコミュニティのコミュニティスペースで掃き掃除していたときは、自分は今何をやってるんだろう...? という気持ちになりましたが、コミュニティの方々は優しく、ご飯も美味しく、リサーチという目的には勿体ないと思うくらいには楽しんでしまいました。



中央の写真で掃き掃除しているのが私です。大変居心地の良い空間でした。

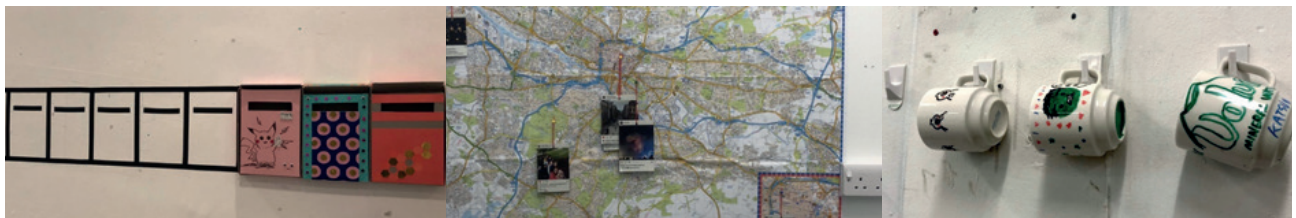
Glasgow Autonomous Space (G.A.S) でのリサーチの後、G.A.S が思いの外 Loss of sense of belonging の点で問題のない場所であり、むしろ Sense of belonging を増やすことに成功している場所だということになりました。そこで G.A.S は何故良かったのか？という視点でリサーチをまとめ直し、デザイン対象を今度は GSA Design Innovation(自分たちのプログラム)に変えることにしました。プロセスの自由度の高さから、自分たちの面白いと思った方向にどんどん舵を切っていけるのでワクワクします。

早速エンゲージメントツールを製作し、クラスメイトに GSA Design Innovation というコミュニティに 9 月に初めて入ってからというもの、どの瞬間に、どのような「壁」を感じてしまったのか聞き出すというインタビューを執行しました。エンゲージメントツールにメタファを使ったり具体的なイメージのしやすい場面写真を用意したりと、インタビューをどのように工夫したらインサイトを引き出せるか？と考えるのはこの 2 weeks project の中でキモとなるプロセスだったので、グループで頭を悩ませました。



左がエンゲージメントツール (インタビュー後)、右がインタビューのセッティング。「壁」のメタファをレンガブロックにし、感じた「壁」の種類 (文化、性格など) によって色を使い分けるといったエンゲージメントツールになりました。インタビュー方法のアイデア出しをするのは初めてだったので、勉強になりました。

インタビュー後、"Ownership", "Recognition", "Communication" という 3つのインサイトを定義し、3つのインサイトに基づきアイデア出しをしました。アイデアはプロトタイプも製作し、もちろん教室に実装してクラスメイトに試してもらいました。プロジェクトの終わった今でも実装されたまま放置されています。



アイデアは左より①クラスメイト一人一人が郵便箱を持っておりクラスメイト同士で thanks letter を送りあえる "ID mail box", ②地図にインスタグラムの写真をマッピングしていく "Memory map", ③教室のマグカップのおえかきによる個人物化とそのアピール "Ugly cup competition"

2. 生活の状況

気温がマイナスになることが多くなり、日本から持ってきた薄めのヒートテックでは身体を温めきれなくなりました。グラスゴーにはユニクロがなく、私は特にタイツを渴望していたもののなかなか街で見つけれずに困ってしまいました。クラスメイトに相談し、現地の人はタイツなんて履かないから、オンラインのユニクロで買うのが一番という話になりました。結局、ユニクロのオンラインショッピングで最も暖かいヒートテックを上下購入しました。ユニクロのヒートテックという技術力と暖かさに感謝しました。ヨーロッパの冬は想像よりよっぽど寒かったという感想です。

英語がズラッと並んでいると、一文一文は理解できても概念として理解できないことが多いです。そのためディスカッションやポストイットの内容は、ビジュアル化し、自分の中で改めて理解しようとすることが多いです。自分の考えも簡単なポンチ絵と一緒に伝えるようにするようになっていると、だんだんとクラスの中で「ビジュアル化できる人」ポジションになりました。私にポンチ絵を教えて欲しいと言ってきてくれたクラスメイトと一緒に、毎週1〜2時間カフェでポンチ絵を練習しています。他のクラスメイトも参加するようになり、最近は4〜5人で練習するようになりました。自分でもグループワークでの議論のビジュアル化を、前よりも自信を持って担当できるようになってきました。リサーチを学ぶ一方で、純粹に絵を描くことも楽しめています。

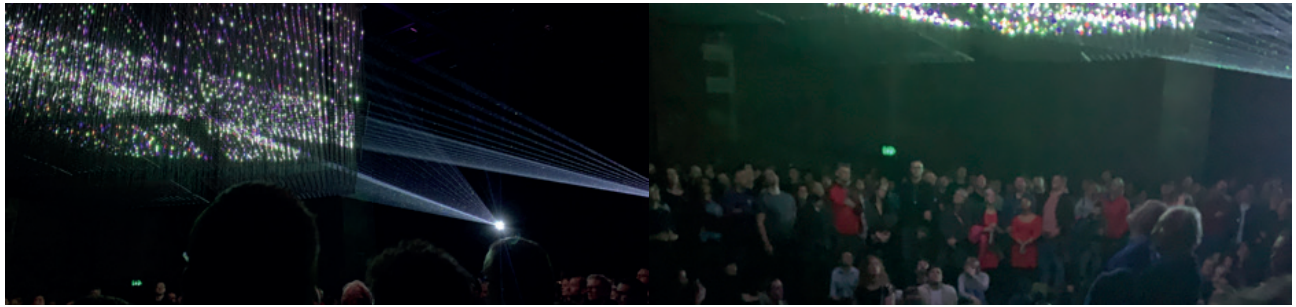


左は毎週のスケッチ練習会、右はグループワークで担当したストーリーボード。



ワーク毎に、つまり毎週毎日のようにグループが新たに編成されるので、色々なクラスメイトと一緒にディスカッションや作業ができました。みんなそれぞれ得意不得意があり、グループの雰囲気も毎回異なるので、いい意味で慣れが訪れません。

Sonica というイベントが10月終わり～11月初めの2週間ほどグラスゴーの街のあちこちで行われ、音楽とインスタレーションの組み合わせだった様々なパフォーマンスを楽しむことができました。Sonica の他にも毎週のように自由参加のワークショップやデザイン、クラフトのイベントが開かれていたりさすが芸術文化の街です。私は Sonica の一つのイベントで、Touch designer を使ったサウンドビジュアライゼーションのワークショップに参加してみました。Touch designer によるパフォーマンスでお金を稼ぐプロの方たちのワークショップということもあり、濃厚な2日間でした。もともとジェネラティブアートに興味があるので、ワークショップで貰ったキットを使って冬休みにいろいろ遊んでみたいと思います。



Sonica の中でも大規模な Aether というイベントを見てきました。空中の透明な柱の集合体をスクリーンとして、音楽に合わせてライトが動くことで、集合体の中で光が幻想的に生き物のように動くというパフォーマンスでした。

10月終わりの週末に、Ayr というグラスゴーからバスで1時間ほどの海辺の小さな町にクラスメイトと行ってきました。海が綺麗ということ以外は特に何も無い小さな町でしたが、グラスゴーが暗く鬱蒼としている街であるため、いい気分転換になりました。冬休みは3週間ほどあるので、今まで行っていなかった分、しっかりヨーロッパ旅行を楽しんでこようと思います。クラスメイトと一緒にデンマークとフィンランド、家族とロンドンの観光をする予定です。



日帰りの小さな遠足でしたが、Ayr はのんびり田舎の景色を楽しむという点で良いリフレッシュになりました。帰り際には、みんなで1時間ほど夕焼けと浜辺を元気に走るワンちゃんをボーッと見てました。

海外派遣留学プログラム報告書

(報告期間：2019/12/03 ~ 2020/01/31)

1. 勉学の状況

< Core Research Methods >

まず興味のあるリサーチ方法を1つ自分で選びます。リサーチ方法について自分で書籍を調べ勉強します。最後には選んだりリサーチ方法についてまとめた1000語以内のコメントと、選んだりリサーチ方法を実際に使用したプロジェクトの報告書をポートフォリオ形式で提出します。2つの提出物を通して、リサーチ方法を的確に使える知識を持っているか評価されます。個人ワークで、提出期限日(12月中旬)までの進め方も完全に個人に任せられます。先生は常に教室内でウロウロしているかオフィスにいますので、グループワークの合間にアドバイスをもらいにいくことができますが、私はグループワークで精神力を使い切ってしまうことが多かったためこちらの個人ワークで先生に質問しに行くことはあまりありませんでした。

選ぶことのできるリサーチ方法はインタビュー、エスノグラフィ、グループインタビューなどがあり、さらに細かく分類することもできます。

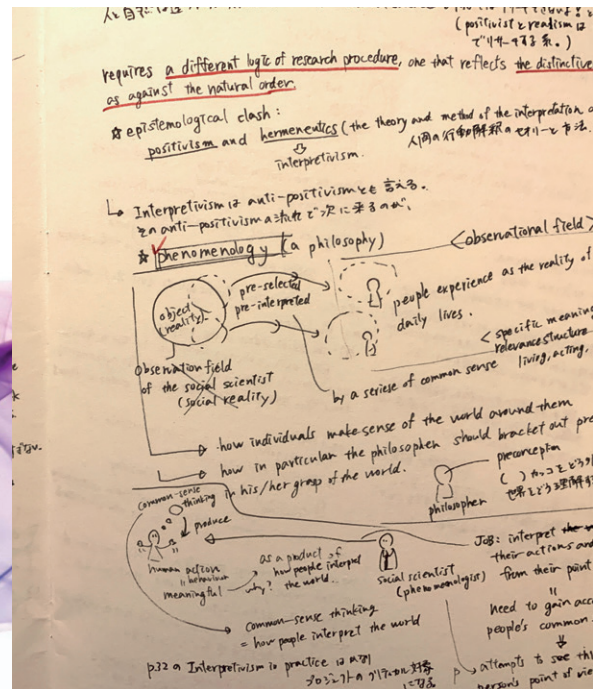


文献を黙々と読んでいた図書館のiMac部屋です。図書館自体は千葉大と同じくらい綺麗に整備されていて、静かに集中できました。

私は2 weeks projectで行ったクラスメイトへのインタビューが、製作過程と結果を含めて面白かったのでインタビューを選びました。特に実際にプロジェクト内で行ったエンゲージメントツールを用いたインタビューについてまとめることにしました。

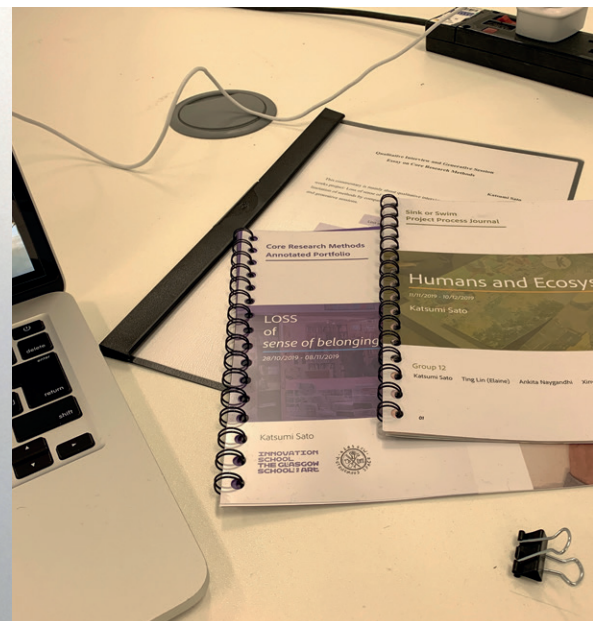
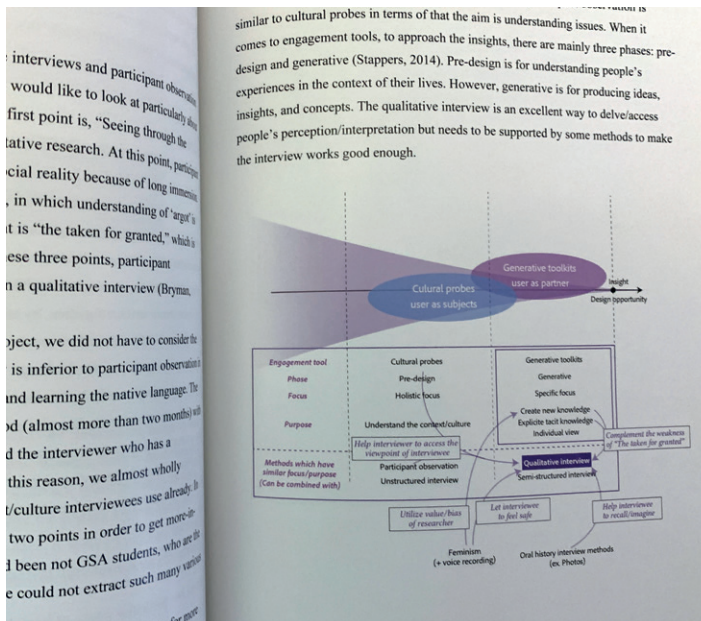
平日の昼間はStudio Oneのプロジェクトをグループワークで進め、夕方以降は図書館でこちらの個人ワークを進めていました。11月は参考図書を読んでいたのですが、12月は調べたことのまとめ作業だったので大変でした。のんびり読みながら自分なりに理解した内容を図解していたメモが後々まとめる際に役立ちました。私の参考文献の量はクラスメイトに比べかなり少なかったのですが、私には抽象的な英語の文献を読解するための時間が必要でした。多くの文献を引用してリサーチ方法についての自分の意見を述べる必要があったのですが、私は参考文献は4つに留まりました。正直私にとってはそれ以上読む時間は無かったです。ですので10以上の参考文献を引用しているクラスメイトを見て圧倒されました。

ALAN BRYMAN
social research
methods
4th Edition



左が主に読んでいた文献。右がとっていたメモです。抽象的すぎて頭が痛くなる論もありましたが、2 weeks project に当て嵌めて考えることでなんとか耐えました。

具体的なリサーチ方法の強みや弱みだけでなく、その背景にある哲学的姿勢まで考える必要がありました (例えばユーザーが社会的問題を作っているのか、もしくはユーザーは社会的問題を体験しているだけで問題の外側にいるのかなど)。先生から約 10 の参考本 / 文献を提示されました。もちろん、自分のまとめるリサーチ方法によってさらに文献を集める必要があります。最終的に私はコメントリの内容を、エンゲージメントツールがどうインタビューの弱点を補強するかや、エスノグラフィーとインタビューを比較した強み弱みなどにしました。



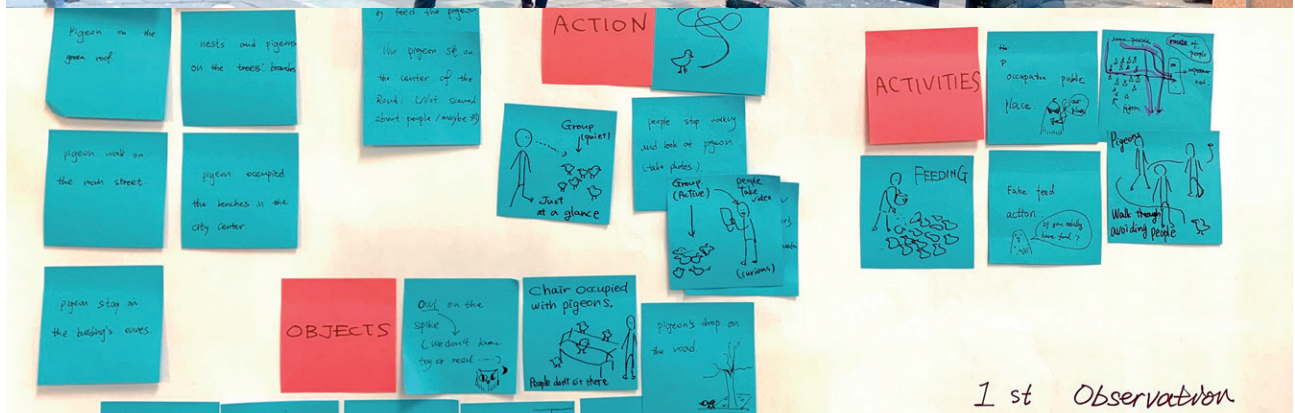
コメントリ+ポートフォリオ形式のプロジェクト報告書のセットは製作物としてボリュームがあり、提出日も 4 weeks project のポートフォリオと同じだったので最後の 1 週間は非常に疲れました。

< 11月後半～12月前半_4 weeks project >

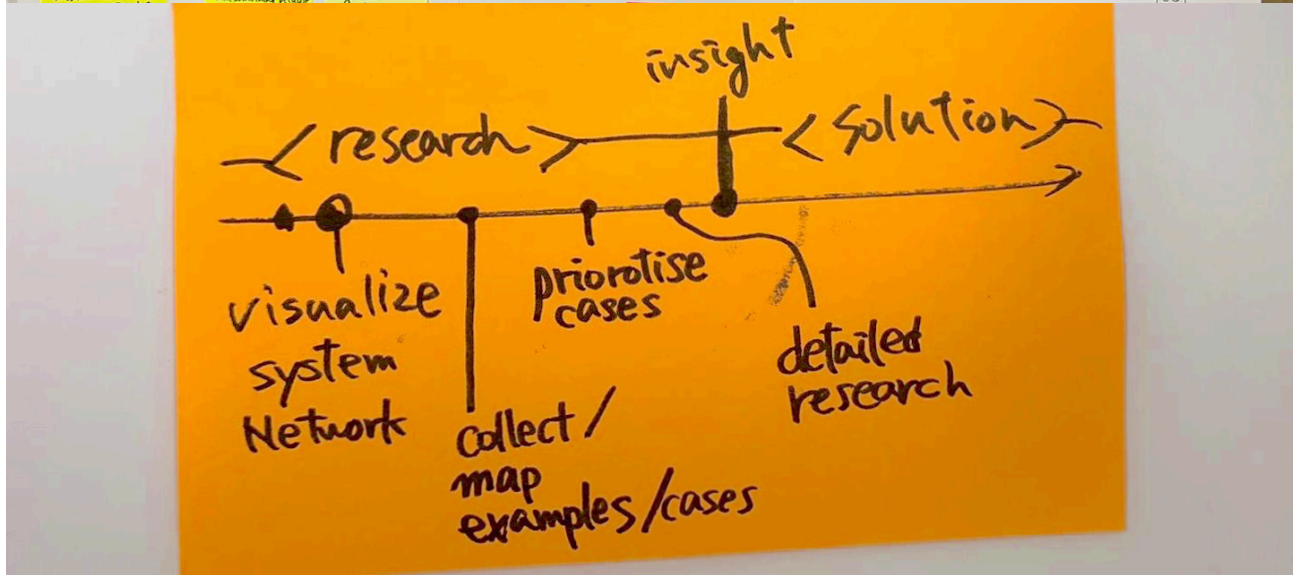
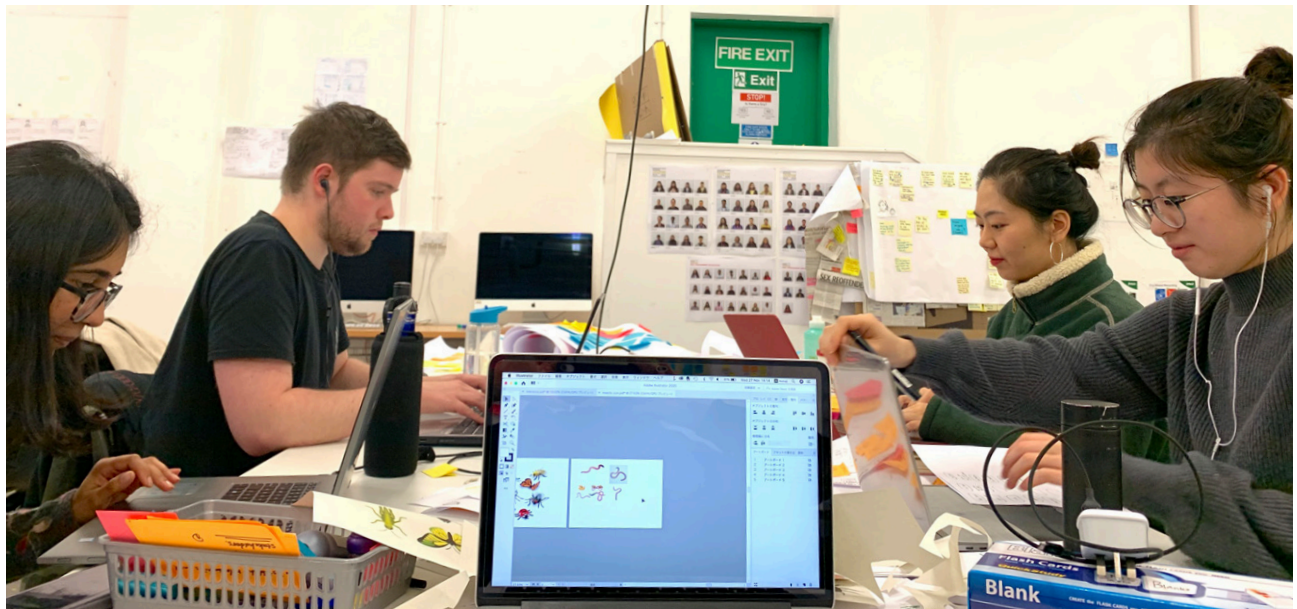
授業は Studio One という名前で、11月前半の 2 weeks project と 11月後半～12月前半の 4 weeks project があります。前回の報告書で 2 weeks project について書きましたので、今回は 4 weeks project です。成績として評価されるのは 4 weeks のみです。グループ単位でのプレゼンと、個人提出のポートフォリオが最終成果物となります。

進め方は 2 weeks と同じです。テーマはグループで自由に決めることができ、進めるペースも自由、好きな方向に舵を切っていくことができます。調査の進め方は、とにかく実際のユーザーに観察/質問しに行け、調査段階で想像/推測はするなという姿勢です。グラスゴーに実在する組織に調査を行うときは自分たちでセッティングすることもできますが、先生方に頼んでコネを繋いでもらうこともできます。また、平日の日中はいつでも好きな時に先生を捕まえ、自分たちが今どのプロセスにいるかに関わらず、柔軟にアドバイスをもらうことができます。

私たちのグループは「街にいるハトと人間の関係性」というテーマからスタートしました。街に出向いてひたすらハトの動向を観察したり、クラスメイトに簡単なインタビューをしたりしていました。ふわふわしたテーマから始まったグループは私のグループだけではありませんでしたが、9月～11月で学んだリサーチ方法と情報のまとめ方を駆使して、どのグループも何とか前進していく姿が印象的でした。



1st Observation



先生に頼めば方向性のテコ入れをしてもらこともできますが、基本的にグループの興味のある方向に進んでいきます。ターゲットを理解するためにはどうリサーチすればいいのか、どう整理すればいいのか必死に考える時間が多かったです。リサーチプロセス自体を考え構築していく感覚で新鮮でした。

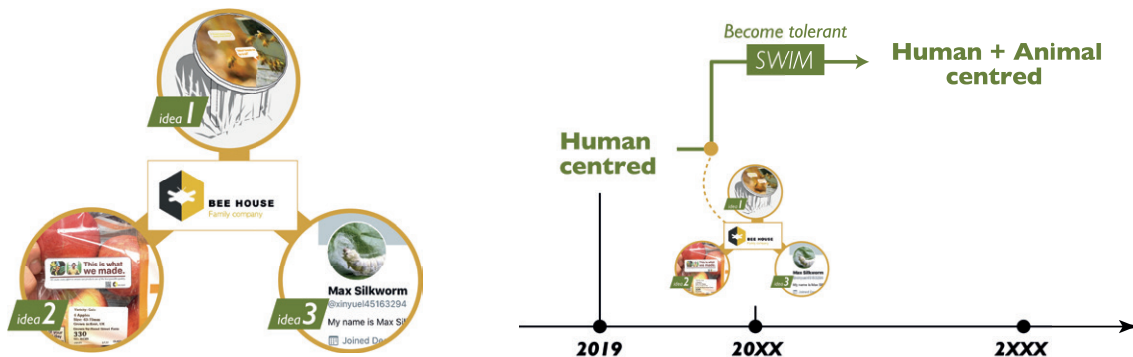
私たちのグループは「生態系と人間の未来」というさらに大きなテーマまで飛躍してしまったのち、「生態系にとって不可欠な虫たちに人間はどう向き合うか」という方向性に落ち着きました。プロジェクトの途中でハトから虫にテーマが変わったのは他のグループから驚かれましたが、自分たちなりに集めた情報を整理し、面白そうな方向を自分たちで選んだ結果でした。自分たちの中では大きなテーマの変遷にもかかわらず、その変遷にはロジックが通っているのが不思議な感覚で楽しかったです。

一旦テーマが落ち着いた後も、今まで学んだリサーチ方法が大変心強かったです。リサーチ方法で迷うことはなく、すぐにグループメンバー全員でエンゲージメントツールのアイデア出しに入りました。エンゲージメントツール含めインタビューの準備の後は、念願の一般人への路上インタビューを行うことができました。他にも「生態系に興味のありそうな人たちがいそう」という理由で植物園にも行ってインタビューを行いました。



作成したエンゲージメントツールは、質問をして話のきっかけを作りつつ、虫のアイコンを好きなように動かして虫に関する経験や思い、知識を語ってもらうというものでした。

最終提案は「虫を人と同じ存在だと知覚させる」サービスを展開する案になりました。路上インスタレーション、プロダクトパッケージ、SNS 展開の 3 つのアイデアを提案しました。アイデアそれぞれの面白さは評価されましたが、そのサービスが実装されたら社会はどう影響されていくのか、大きなスケールでの未来像をもっと描いてほしいというフィードバックでした。テーマの変遷やインサイトの発見などのプロセスを楽しめたプロジェクトでしたが、提案の奥深さはまだまだでした。



最終プレゼンに使用した図の一部。ユーザージャーニービデオも無理やり実写と合成で撮りました。プレゼンでは提案内容はもちろんですが、グループとしてどうリサーチしようと考えていったのかの説明（プロジェクトのプロセス）を最も求められました。千葉大では最終提案の魅せ方に徹底することが多かったような気がするののでなんだか不思議な気分のプレゼンでした。



心残りは、具体的な社会組織にアポをとり集団インタビューする等なかったことです。私たちはできませんでしたが、調査の最初の段階から地域のコミュニティに協力を申し込み、インタビューはもちろんのことプロトタイプのフィードバックをもらうプロセスまでコミュニティの方々と共創していたグループもありました。他にもエジンバラまで行って「育メンの会」に参加したグループや、グラスゴーにいるフリーランスのデザイナーを訪問して回ったグループ、刑務所をテーマにして元囚人に会っていたグループなど、どのグループもやりたいようにリサーチしていたので面白かったです。実質、やってることはほとんど社会科見学です。

しかしリサーチ内容が充実しているものの、尖ったインサイトが無く最終提案はおまけレベルに見えるグループが多かったです。最終提案をある程度見えるレベルまで作っていたグループは少数な印象でした。イノベーションスクールの焦点がリサーチと情報の整理（対象全体の文脈の理解）なので授業の目的には合っているのですが、個人的には少し物足らなさを感じてしまう最終プレゼンでした。

< Winter School >

1月13日から1月24日までの2週間、イギリス・ハイランドのフォレスという町にある、グラスゴー以外のもう一つのイノベーションスクールのキャンパスにて行われました。これがGSAでの最後の活動となります。クラスメイトはもちろん、普段からフォレスで授業を受けているイノベーションスクールの学生、ドイツ、デンマーク、ポルトガル、中国などの大学からの学生も集まった150人程の大規模なイベントです。千葉大からも、私と同じ研究室の先輩方と教授が参加し、約半年ぶりの再会となりました。持ち物リストに懐中電灯があるくらいにフォレスは田舎の町で、普段はイノベーションスクールの学生が30人弱だけ通っている本当に小さなキャンパスです。

2週間のテーマは概ね「気候変動に対するデザイン」でした。1週目は講義形式で、気候変動に対するイノベーションの方法、持続可能な農業の手法、自然物と対話するインターフェースデザイン、フォレスの歴史など幅広く学びました。レクチャーで印象に残っているのは、「ゴミの分別を促すデザインをすれば世界は変わるのか？いいえ、気候変動に対してデザイナーがすべきことは、気候変動に対処するように人々に行動を変えるよう促すデザインではなく、人々に変化が必要なことを認めさせ、生活のシステムを変えてしまうことである。システムが人に新たなルール/マインドセットをもたらす。」といった話です。まさしくイノベーションスクールの教えている「イノベーション」を指していると思い、学校にぴったりで感心しました。他にも曖昧な気候変動という課題に対してデザイナーとしてのアプローチへ具体的なヒントを集めていくようなレクチャーが多く、勉強になりました。



2週目はワークショップで、様々な学校から来た学生とグループを組み限られた時間でプロトタイプまで作ります。課題はスペキュラティブデザインで、ターゲットは現在～2050年でした。気候変動の原因を、人が自然を見る視野が時間的/空間的に狭いために起こるものとしたとき、その視野を広げるためのプロダクト/サービスを提案するというものです。2050年の極端な未来のシナリオを配布され、そのシナリオの中で活躍できるプロダクトとサービスを考えます。結局、私たちのグループの提案は正直あまりパツとしないサービス提案になってしまいました。反省点としては早期にサービスのアイデアを決めてしまいあとの時間は設計書作りやプレゼン作り時間に当ててしまったことです。サービスデザインにおけるプロセスでは、必ず最後にサービスが現実で回るようにビジネスモデルやブループリントを作ります。これらは理詰めの作業、パズルを解くような作業であり「何か作った感」に浸れるのですが、今回はこれに甘えてしまいました。ワークショップに限らず、アイデアを決め込み詳細を作る前にプロトタイプを量産しアイデアを二転三転とピボットを踏み変えていくことで面白いアイデアが生まれる、ということをお肝に命じたいと思います。

2. 生活の状況

グラスゴーでの生活には慣れきってきました。疲れた時に行く日本食店と中華料理店では常連客になり、店員さんには顔を覚えてもらえました。日本食店では日本の定食屋さんのアットホームな雰囲気が感じられ、すっかりお気に入りのお店です。この店で暖かい緑茶を飲むと心からリラックスできます。それを感じるたびに自分の故郷が日本であることを改めて実感します。その一方、金曜の夕方はクラスメイトとパブへ行きビールと共にピザを食べ、1週間をねぎらいあうのも楽しみの1つです。課題が多すぎて土日も辛いのはクラスメイトも同じなようで、少し安心してしまいます。



左が週一くらいで通っている中華料理店、右はパブでのピザ会。

12月になると日が沈むのが早く、グループワークを終えて17時ごろに外へ出ると真っ暗、さらに大抵小雨なのでなかなか精神的なエネルギーを保つのが難しく感じました。図書館へ行き嫌々ながら自分をパソコンへ向き合わせることも多かったです。自分の家に早く帰りたいという気持ちが常に強く、特に土日は外へ出るのさえ億劫になってしまいました。それらが理由で睡眠時間は必要以上に長くなったので身体的に不健康になることはありませんでした。日照時間と天気がここまで自分のモチベーションやエネルギーに影響するのかと驚きました。正直、街全体の雰囲気も鬱蒼としていて暗いです。歴史的には産業都市で繁栄し、昔から基本的に労働者の集まる街なのが一因の理由の理由の一つかもしれません。"Glasgow Effect" と呼ばれる「グラスゴーは平均寿命が短い」という現象も、住んでいると直感的に納得できます。



グラスゴーで最も賑わっている通りの1つ。通学路でもあります。

12月後半は中国人のクラスメイトと一緒に北欧諸国を旅行してきました。デンマークのコペンハーゲン、フィンランドのロヴァニエミ、ヘルシンキへと行きました。食費にお金を迷いなく注ぎ込んだため、北欧の海鮮料理群を堪能できました。各地の美しい情景も素晴らしかったのですが、惜しみなくお金を出した極上の食べ物が特に印象に残っています。各地のクリスマスマーケットは大変盛り上がりしており、特に寒いなか路上で飲むホットワインは格別の美味しさでした。



夜のコペンハーゲン（写真左上）、"Sea Bath" という屋外遊具（コペンハーゲン / 写真左下）、高級料理店でクラスメイトと（コペンハーゲン / 写真右上）、ハスキー犬とスキー体験（ロヴァニエミ / 写真右下）

クリスマスイブとクリスマスは交通機関が停止、レストランも全て閉店していました。美術館や博物館も全て閉まっていたため観光計画がかなり崩れました。あやうく食料難民になりそうになり、慌ててスーパーマーケットに駆け込み食料を確保しました。12月最終週は家族や日本の友人と一緒にロンドンで過ごしました。ロンドンは9月以来の人生2回目の訪問となり、ただの街並みだけで興奮していた前回の自分を思い出し懐かしく感じました。前は時間も無かったのでひたすら移動し有名どころの外見をチェックして回るような旅でしたが、今回はゆっくり観光できたと思います。テートモダンをゆっくり見たり、ライオンキングを見て本場のミュージカルを楽しむなどしました。



ロンドンでは前回見られなかったバッキンガム宮殿での衛兵交代も見れました。人生で最も人で混雑している場面に立ち会ったと思います。