



実体験通じ 暗黙知蓄積を

デザイン系の大学では毎年1月から3月にかけて卒業制作展が開催される。4年間の集大成となる作品は、その時代を映す鏡でもある。今年の卒業生たちが入学してからの4年間では、急速に発達した生成系人工知能(AI)がデザインプロセスの中にも導入され始めた。学生たちはAIをアイデア会議の相手として使ったり、プレゼンテーション用のイメージ画像の生成に使ったりと、便利に使いこなす。その一方、将来自分の仕事を奪われるのではないかと恐れを抱く者もいる。ビジネスショーではプレゼンテーション資料作成から広告やロゴデザインまで、AIを活用したデザイン関連のビジネス提案が花盛りである。

当然、AIが代替できない業務は何かという議論も盛り上がり、すでにパターンとして出来上がっているアシスタント業務をAIに任せて、人間は創造性の高い仕事、つまり、コンセプト設計やそのディレクションをすべきだということが定説となっている。

では、どのようにしたらその力は培

えるか。人間の優位性はどこにあるのだろうか。

本欄で以前にも言及したことがあるが、AIはデータがなくては答えを出せない。人それぞれに異なり環境によっても変わる感情に基づく行動や、それによって形成される文化的脈絡は、予測することは難しい。故に、形式知にできない、あるいは、形式知にする前の暗黙知による直感が人間の優位性なのであろう。

ところで、芸術系の大学には必ずデッサンの授業がある。これは、見たものそっくりに描くことが目的ではない。それは単なる結果であって、描くことを通じて物の関係性を観て感じる力を養うトレーニングなのである。これと同じように、手で文字を描く、手で削ってモデルを作るプログラムもある。面白いことに、こうした体験をし

た後、学生たちの会話に視点の変化が表れる。これは主に視覚や触覚を通して感じるトレーニングであるが、さらに感情や文化的脈絡を理解してデザインするためには、実体験を通して暗黙知を蓄積することも必要である。

コスパ(対費用効果)、タイパ(時間効率)と、とにかく効率を問われる世の中だが、効率は定められた基準がなくては測れない。たとえ実体験を積んだとしても、先にスマホで調べて、その基準を満たすかどうかの確認作業となるようでは、AIには判断のできない未知の価値を見つけることは難しい。

今ここで時代を超え、学生たちに寺山修司の「書を捨てよ、街へ出よう」を薦めてみようか。いや、今なら、「スマホを置いて、街へ出よう」と言うべきだろうか。

(静岡文化芸術大デザイン学部教授)

たかやま・やすこ 1966年、愛知県生まれ。同県立芸術大美術学部卒。東芝デザインセンター、同大非常勤講師などを経て2007年に静岡文化芸術大着任。15年から現職。専門はプロダクトデザイン、デザインマネジメント。芸術工学博士。トルコ・イズミル経済大などの国際交流もライフワークとする。

2025年2月26日
静岡新聞(朝刊) p6