

慶応義塾大学
経済学部 教授

武山 政直 氏



都市の未来を考えるゼミは常に「学生が主人公」

都市の機能が発展し、暮らしが豊かになること。それは例えば、新しい地下鉄ができることでしょうか。そして新しいビルが建ち、テナントとして素敵なお店がたくさん入る——もちろん、それは楽しいことに違いありません。しかし、ハードウェアとしての都市が、メディアやテクノロジーを通じて人々の意識と融合することで、都市の魅力はさらに増すのではないかと。慶応義塾大学経済学部の武山政直教授のゼミでは、そのような研究を行っています。同学部の中でも有数の人気ゼミを率いる武山先生に、研究のことからゼミを組織する秘訣まで、いろいろなお話を伺いました。

執筆：須貝 弦

武山 政直 (たけやま・まさなお)

慶応義塾大学 経済学部 教授

慶応義塾大学経済学部卒業。慶応義塾大学環境情報学部助手、武蔵工業大学環境情報学部助教授、慶応義塾大学経済学部助教授等を経て、2008年より現職。経済地理をベースに、都市を「文化的経験価値の生産と消費の場」と位置づけて、都市の情報化や空間行動分析を行い、人々のライフスタイルおよび消費行動と結びつける研究を行っている。

神戸芸術工科大学 デザイン学部 プロダクトデザイン学科 : <http://keglab.jp/>

都市空間×メディア×人間行動=新しい価値

慶応義塾大学の経済学部で都市メディアと消費者行動についての研究を行っている武山政直先生は、もともとは地理がバックグラウンドにあり、都市の研究を行っていました。

「最初は（慶応義塾大学）湘南藤沢キャンパスの環境情報学部で助手をやっていたのですが、そのときにインターネットやマルチメディアというものに触れて影響を受け、ITと都市との接点を見つけること——メディアと都市の融合——をテーマに研究をしていました。私自身、工学系でも美術系でもありませんから、人や人の行動、意識に焦点をあてて、都市とメディアが融合することでどう暮らしが変わるのかということをやってきました。」

武山先生にとって研究の場であり、そして教育の場でもあるゼミ「武山政直研究会」（通称KEG）は、同学部の中でも有数の人気ゼミとなっています。そこで、このゼミで進められている2007年度のプロジェクトを、いくつか紹介していただきました。

「都市空間、つまり個人の部屋からオフィス、公共空間や商店街、交通機関なども含めた“人が暮らしている場所”と、いろいろなメディアが密接に結びついてきたときに、人間の生活様式や価値観がどう変わるのか、どんな豊かさを実感できるのか。都市空間とメディア、そして人間行動の3つの関係をデザインして、新しい価値を見だしていこうというのが大きなテーマです。実際にやっていることはフィールドワークが中心で、インタビューや観察調査を行い、それを踏まえて新規サービスの企画提案を行うという研究スタイルです。」

ゼミでは、企業との共同研究プロジェクトの形式で、現実的なビジネスやサービスの企画開発を行っています。例えば、共同通信社との共同研究である「新聞専用の電子デバイス」では、サービスの企画立案だけでなく、デバイスのモックアップを作るところまで行っています。他にも、人の集まる場所を盛り上げるための携帯電話向けメディアの企画、港区の商店街に設置する大型ディスプレイの活用法検討、範囲限定で情報を配信する「ローカルワンセグ」の可能性探索などのプロジェクトがあります。

より実験的性格の強いものとして、都市とメディアをフル活用して現実世界の中にフィクションのドラマを作り上げ、そこに都市生活者が参加していく「代替現実ゲーミング」のプロジェクトも行っています。これは新しいエンターテインメントであると同時に海外ではマーケティングの手法としても発展していて、それを日本で展開するにはどうすれば良いか、学生がリーダーになってプロジェクトを進めています。

ジャンルの幅広さ、プロジェクトの多様さには驚かされますが、いずれにも共通していることがあります。

「何か新しい仕掛けを世の中に導入するにあたり、技術ありきではなく、実際の生活を良く見て、アイデアを出して、新しいサービスのプロトタイプを動かし、実際のサービスの提案に繋げていくことを目指しています。着目しているのは人間の心理や生活スタイルです。教科書的な経済学ではない生の経済では、生活の中でどんな欲求が沸き、意思決定するかが重要なポイントなのです。」

武山先生は「今の街は効率的に作られすぎているんです」と話します。街の魅力を高めることは、単に「最適化」するだけではないのだ、と。

「例えば代替現実ゲーミングでは、日常生活の中で“あたりまえ”と化しているところに、何か違う発見、今までに無い想像力が入ってくることで、これからの豊かな暮らしが見えてくるんです。「日常生活を惰性にしない」ということですね。街がコンピューターだとすれば、そこで動かすソフトウェアを変えてあげることによって、街の持っている機能を変えたり高めたりすることができる。外見を変えなくても、街にもっと多義性を持たせることができるでしょう。それも、誰か特定の都市計画者がやるのではなく、いろいろな人が参画できるようになってくると面白いでしょうね。」

こうやってお話を伺っていると、なんだか経済学部という感じがしません。そのことを武山先生に正直に告げると、笑ってこう話します。

「例えば地理と経済がベースだからといって、すべてを地域経済に持っていこうということは考えていません。学問やカテゴリーということに捕われなくて、興味に忠実にやることを最優先にしています。人は〇〇分野の先生として理解しようとするから、学生にとっても最初はわかりにくいみたいですが（笑）」

経済学部ではありますが、武山先生自身が言うように教科書的な経済学に縛られること無く、現実の経済活動に溶け込みながら自由に飛び回っているという印象を受けます。

経済学部の学生も表現欲求は高い

先にも触れたように、ゼミのプロジェクトでは、サービスを企画立案したり、デバイスのプロトタイプを制作したりといった作業が発生します。「携帯電話やパソコン、そして専用デバイスにしても、プロトタイプを作ったり画面遷移を考えたりする際には、ビジュアル化したほうがわかりやすい。だから、



「新聞専用の電子デバイス」では、サービスの企画だけでなくモックアップの制作まで行った



慶応義塾大学のキャンパス内で行われた、ローカルワンセグの実験放送

表現欲求の高い学生は多いです」と武山先生は話します。

「そういった表現のスキルをどうやって身につけるのかは難しい問題ですが、基本的には、プロジェクトの中で必要に応じて、学生たちに自主的に学んでもらっています。ゼミの中でよく行われているのは、例えばFlashの入門講座とかでしょうか。学生の中に詳しい者がいれば、その学生が手を挙げて勉強会を行ったり、どんな本が役に立つかといった情報を共有したりしていますね。」

しかし一方で、武山先生はこうも話します。

「もっと、プロトタイピングが簡単にできるようなツールが、いろいろな人に開かれると良いと思います。プログラミング等ができる人材を中に持つということも考えられますが、例えば企業と組んでやっていますけど、工学系の学生と組むということはまだできていないので、そこができるようになると、また変わってくるでしょうね。」

武山先生の話を受けて、あるゼミ生は話します。

「経済学部にいると、(表現のスキルやアプリケーションの知識を)身につけたいと思っても、なかなか機会がありません。PhotoshopやFlashを覚えたいという願望はあるけれど、詳しい友達がいないとなかなか覚えにくいというのはあります。YouTubeやニコニコ動画のような、ユーザーが作る側に回れる文化に慣れ親しんでいるので、自分でも何か作りたいという気持ちはあるのですが。」(学生)

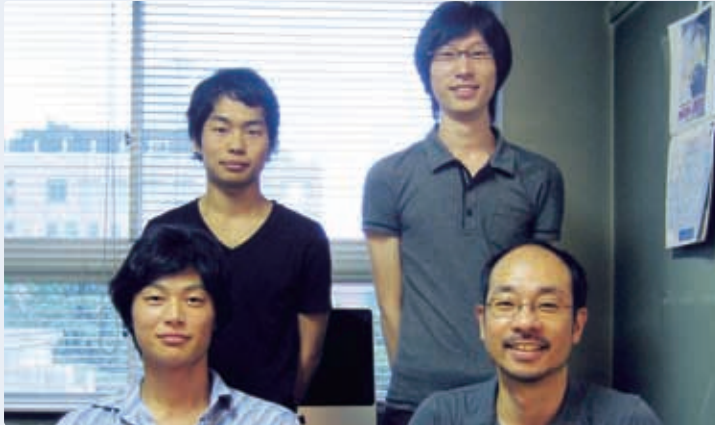
その「願望」をエネルギーに、学生自身に乗り越えてもらう。それが、武山先生のやり方だとも言えるでしょう。

ゼミを組織して学生たちを「のせて」いく

学生の自主性に任されるのは、勉強会だけではありません。企業との研究プロジェクトでも、その進行は基本的に学生に任されています。ゼミの主役は、あくまでも学生なのです。では、武山先生が学生たちに提供するものは、何でしょうか。

「環境と動機付けですね。あと、企業とやっていますから、企業と学生両方の関心、研究とか学びという関心と企業のビジネスの関心をつなげていくことが必要で、そこは学生には難しいですから、私が責任を持ってやらなくてはいけないと思っています。どこに研究目的の主眼をおくかは、すり合わせが必要です。企業がどれくらいビジネスへの役立ちを期待しているのか、あるいは、すぐに役に立たなくてもいいからアイデアを期待しているのか……そのあたりを読み取ってすり合わせる必要があります。また、学生の力を引き出すためには、研究の方向性を、それぞれの学生がもともと持っている興味や関心につないであげることも大切です。」

ゼミでは常に複数のプロジェクトが動いています。毎週1回ゼミが開催され、学生による発表が必ず行われています。そこで「どうやって自分の考えをかたちにするか、どうやって論理的に整理するのか」(武山先生)を、徹底的に鍛えるのです。また、学生同士で別のプロジェクトについてコメントし合うこともあります。複数のプロジェクトが同時に走ることで、学生同士が刺激を受けるといわけです。こういったゼミの進め方については、「スタンフォード大のDスクールをある程度は意識しています。もちろん、こういう研究室に適した調査やアイデアを具体化する方法とは何かといったことは、いつも考えて試行



武山政直先生と、インタビューに同席して下さったゼミの学生たち



研究室の書棚には幅広い分野の書籍が並ぶ。「学生たちに貸している本が多い」と武山先生は語る

錯誤していますが」と武山先生は話します。

ところで、ゼミの体制を作る「コツ」はあるのでしょうか。武山先生は「良い学生を集めることと、学生にできることは学生に任せること。学生主体の研究室ということを謳っています」と話します。入ゼミの案内に必要な資料作成、告知、説明会の実施なども学生に任せています。

入ゼミの難易度も高いようです。前回の入ゼミ選考試験の課題は「楽しさ」。今までの中でもっとも楽しいと思った仕掛けを紹介し、なぜ楽しいのかを分析し、それを他の分野に応用するとどのようなモノが作れるのか——を、学生に考えさせるというものでした。入ゼミの倍率は、経済学部の中では常に1・2を争っており、ゼミ外の学生からは「楽しいけれど大変」「モチベーションが高くやる気のある人たちが集まっている」というイメージで見られているようだ武山先生。

モチベーションを維持するために、ゼミ生専用のSNSも活用されています。武山先生が書く日記から、学生たちが刺激を受けることもあるそうです。ある学生は「先生がネットワーキングのコアになっている」と言います。そして武山先生自身、そういった組織作りを「楽しんでますし、そこに学生に参加してもらっています」と話します。

「研究の成果を出すと同時に、研究室を良いものにするのも学生たちに考えてもらい、それ自体を楽しんでも

らっているのです」と。

最後に、武山先生が学生たちに「どんな人材になってほしい」と思っているのかを伺いました。

「世の中を変えていく人になってほしいですね。組織の中に入っていくと、組織の中で与えられたアウトプットを出していくことが求められます。しかし、日本の組織のあり方が、このままうまくいくかどうか。これからの、組織や経済のしくみが変わっていく時代において、リーダーシップをとって欲しいです。こっちに行こう、と言える人材になってほしい。もっと楽しくなる、豊かになる——というものを作ってほしい。そのためには、新しいものを考えることを楽しんでできるか、可能だと思えるかどうか。可能性がイメージできて、やろうと思えば実現できるんだという想いを持つこと、実現する方法がわかることがとても重要だと思います。」