

デザイン教育における課題解決型学習の実践

東京デザイナーズウィーク学校作品展への出展 (2013・2014)

Practices of project based learning in design education

Participation in the school exhibition at Tokyo Designer's Week (2013・2014)

森野 晶人

Akihito MORINO

崇城大学芸術学部デザイン学科教授

Professor, Department of Design, Faculty of Art, Sojo University

Keyword : Tokyo Designer's Week, collaborative work, project based learning, design process, presentation, display design

Abstract

One of the courses at the department of design, Sojo University, is a project-based learning class, "Kumamoto Design Project," which is required to all students from 1st to 3rd year. Students are expected to propose design solutions through researches on characteristic features of Kumamoto area. This writing is to report a study on design education through project based learning programs, especially on a case study about participation in the international design event "Tokyo Designer's Week".

1. はじめに

崇城大学芸術学部デザイン学科では2011年度より共通必修科目「地域プロジェクト授業」を実施している。これは、熊本の各地域に特徴的な自然資産、文化資産、産業構造などのより効果的な情報視覚化を目指して開始された課題解決型学習（PBL）で、1学年から3学年までの縦割りのグループ編成によるプロジェクトチームを基軸として一地域につき教員1名がプロジェクト進行における総括指導をする授業形態となっている。これまで熊本市をはじめ、玉名、山鹿、益城、宇城、天草、八代および阿蘇地域に関してプロジェクトが実施されてきた。2013年度には3年間の活動報告会として本学において「みらいデザイン KUMAMOTO vol. 1」（会場：崇城大学、2014年2月27日）を開催し、各地域のプロジェクトを学内外に紹介した（図1）。

これまでの「地域プロジェクト授業」においては、産業データのダイアグラム化、特産品のパッケージデザインなどのグラフィック領域、ドキュメンタリーや教材用映像資料などの写真・映像領域、工芸品の新展開、サイン計画提案などのプロダクト・空間領域といった専門分野の系統的学習の範囲の中でのデザイン提案について成果を上げてきた。

今後は、プロジェクトにおけるリーダーシップ能力・プロジェクトマネジメント能力の養成、モチベーション向上のための工夫、社会的な課題についての横断的学習および課題解決に対するクロスメディア的アプローチに重点をおいた取組みが求めら

れている。

本稿は、2013年および2014年に東京デザイナーズウィーク（以下 TDW）学校作品展への出品参加を目指してチームを編成し、地域プロジェクトの一つとして実施した PBL 実践の活動報告と考察をするものである。



図1 みらいデザイン KUMAMOTO vol. 1

2. TDW

特定非営利活動法人デザインアソシエーションの主催で1986年より開催されている国際的なデザインの総合イベントで、国内外の様々な企業、団体、学校、大使館、デザイナー、アーティスト、ミュージシャン



図2 東京デザイナーズウィーク会場（2013年）

による展示やライブイベントが実施されている（図2）。総動員数は2013年109,518人（10月26日～11月4日、明治神宮外苑）、2014年115,414人（10月25日～11月3日、明治神宮外苑）と毎年大規模に開催されている。同イベントの中でも中心的事業の一つとして大学・専門学校を対象とした学校作品展が毎年開催され、世界中の学生の作品発表の場として位置づけられており、一般来場者をはじめ、プロのデザイナーや一般企業クリエイティブ部門の従業者に対するアピールを通じた若手クリエイターの人材発掘・文化発信を目的としている。2013年度より、TDW 学校作品展は前年までのコンペティション部門が進化した国際コンペティション Asia Awards の対象となり、設定されたテーマに対して世界中の国（2013年は12カ国54校65チーム参加、2014年7カ国59校74チーム）からデザイン作品が応募されている。

なお、学校作品展に関しては1次審査は応募エントリーによって自動通過となり、開催期間に2次審査および最終審査が実施される。2次審査は展示作品の審査となり、審査員はプロ展出展者、学校作品展出展校教員、企業賞パートナー、各国大使館で構成されている。また最終審査は、2次審査通過作品の学校によるプレゼンテーション審査（2014年は英語での発表）となり、審査員はデザインアソシエーション理事、メディア各社、企業賞パートナー、各国大使館、学校作品展実行委員で構成されている。

3. 2013年度プロジェクト

3-1. チーム編成

崇城大学として TDW に初めての出展参加になる2013年度は、芸術学部デザイン学科の森野研究室・甲野研究室のゼミ学生で合同参加することになり、森野研究室11名（大学院3名、学部4年生4名、3年生4名）、甲野研究室6名（学部4年生2名、3年生4名）の計17名が参加メンバーになった。プロジェクトの総括指導を教員2名が担当した。

3-2. プロセス

2013年度 TDW Asia Awards のテーマは「Hello Future」「Fes」の二つから選択することが求められた。4月にプロジェクトを始動させ、参加学生に TDW に対する理解と共通認識を持たせるために同イベントのウェブサイトやテレビ番組、過去の TDW イベントに関する書籍や記事等の情報収集に取り組んだ。その後ディスカッションを重ね、コンペ形式でアイデアを絞り込む方法を採用し、17名の学生を各チーム3～4名の5グループに分け、グループごとにデザイン提案を求めた。それ以降は各グループのプロトタイプ作品の提示（図3）を付随した具体的提案のプレゼンテーションとディスカッションに専念させた。具体案のプレゼンテーションの回数は5回に及んだ。9月下旬に最終プレゼンテーション（図4）が実施され、2教員を含めたプロジェクトメンバー全員の投票により TDW 学校作品展テーマ「Hello Future」に対する一つの作品案が決定した。

その後、採択されたデザイン案はプロ



図3 プロトタイプ作品（抜粋）



図4 プレゼンテーションの様子

プロジェクトリーダー1名の牽引により、ブラッシュアップするためのディスカッションおよびプロトタイプ制作が進められた。設計図作成、材料の発注、素材の収集、画像入力、作品出力、展示物作成、運搬のための梱包などをチームリーダー中心に役割分担が決められ進行された。

3-3. 作品概要

以下出展作品の概要である。

- ①テーマ：「Hello Future」
- ②作品タイトル：「potentiality」
- ③コンセプト：未来は誰にも見えないものだが、想像すると期待と不安が入り混じる。他の人の考える様々な未来のイメージを一堂に集めて観察することで新しい可能性を

発見したり、勇気づけられたり、確認・再発見することができる。一人一人が想像する未来の可能性を発見する空間を作り、未来に向けて何をすべきか考えるきっかけになる作品を目指した。

④制作工程：まず不特定の場所（学校、学生の実家、アルバイト先、各種施設など）に行き、プロジェクトの趣旨を説明し作品展示の同意を得た上で図5の用紙に各人が想像する未来についてのイメージを描写していただいた。1歳から100歳までの「○○の未来」のイメージをアンケート収集し、教員を含むチームメンバー全員で、各年齢一点のイメージを選定した（図6）。次に選定したイメージが印刷されたシートを直径90mmの実験用プラスチックシャーレ（アセプトシャーレ深型）の底部に設置した（図7）。シャーレの蓋部には建物用のウィンドーフィルム「WINCOS ルミスティ」を貼付したが、これは偏光機能のある片面粘着フィルムでシャーレを正面から

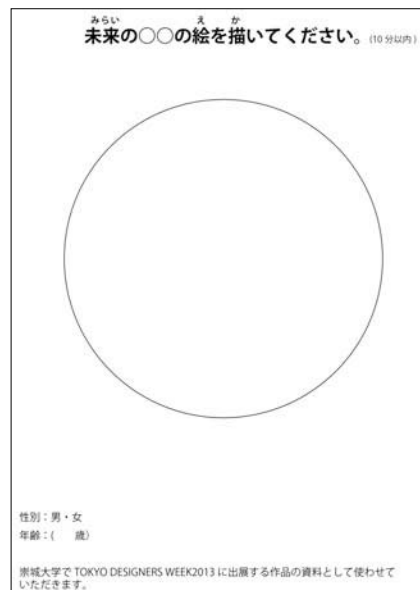


図5 アンケート用紙

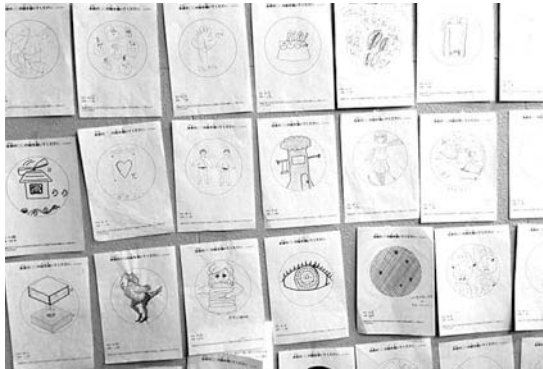


図7 イメージを貼付したシャーレ

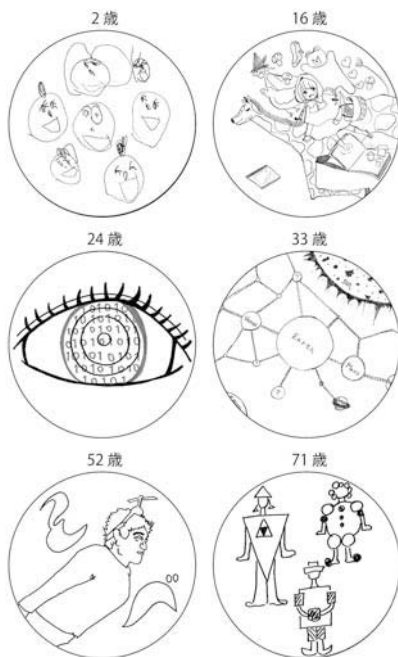


図6 収集した未来イメージ（抜粋）

見ると中のイメージが鮮明に見ることができ、シャーレを見る角度が変わるとイメージが暈けて見える効果を出すものである。またイメージを描いた人の年齢が示された数字を切り抜いたカッティングシートを蓋部に貼付した。最後に図8の概要図のように放射状線の背景を印刷したタペストリーに100個のシャーレをランダムに設置、また中央には同じシャーレの中に有機ELを用いた円形の照明を組み込んだものを設置した（有機EL照明協力：熊本県産業技術センター）。

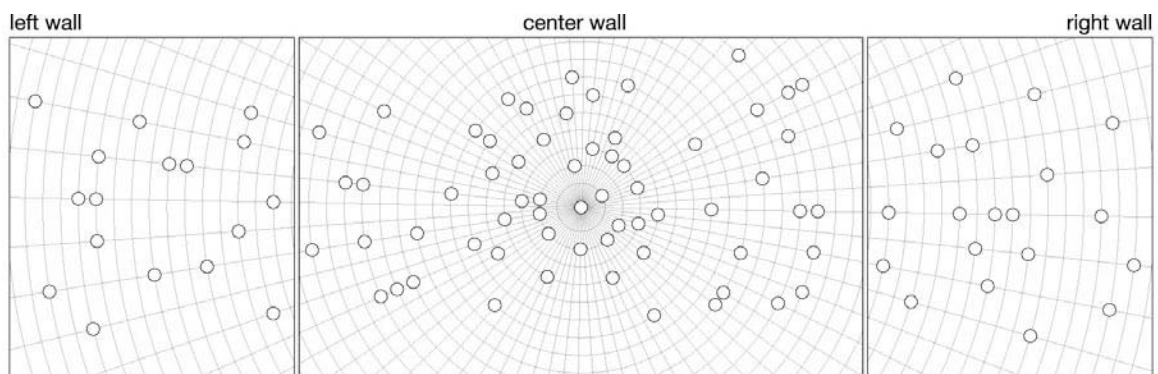


図8 作品「potentiality」概要図

3-4. 結果

開催期間前日10月25日に5名が現地入りし、作品を完成させた。翌26日から10日間、常時最低2名がブースを担当し来場者への説明にあたった。総計で12名の学生がブースでのプレゼンテーションを経験し、「見せ方がおもしろい」「自分の年齢を探すのが楽しかった」「他の人の未来像も知りたい」「中央の光の意味するものが不明」「1つ1つの絵に関心を向けるのに適した仕掛け」「この作品の展開に期待」など様々な評価をいただいた。ブースの前に図10のコ



図9 作品展示ブース



図10 コンセプトボード

ンセプトボードを設置し、同時に英文で表記したコンセプトを掲載したリーフレットも準備して必要に応じて配布した。

3-5. 考察

出展を決定してから、5チームの提案を競わせるコンペ形式にしたため、スケジュール管理に関して不均衡な進行状況に陥り、足並みを揃えていくことが困難であった時期もあった。これは全体のリーダー役を明確に設定しなかったことおよびモチベーションの継続が困難になったことなどが原因と考えられる。一つのデザイン案に絞られてからは、自主性および主体性も顕著に現れ、各人の責任感も強固となって出展作品としてまとめあげることができた。参加初年度ということもあり、他大学の取組みに圧倒された印象もあったが、

「自分たちが伝えようとしていたことが理解されてとても満足した」「視点の違いによって見え方の変わる作品の形態に驚いてくれて感動した」「プレゼンテーションは緊張したがこれからもっと伝わる工夫ができるように努力したい」など参加学生からは貴重な体験であったことを裏付けるコメントが集まった。これらのことより、TDW 出展 を PBL によるデザイン教育として位置づけることの有用性が確認できたと考える。

4. 2014年度プロジェクト

4-1. チーム編成

二度目の出展参加になる2014年度は、PBL 実践の拡大・充実および出展作品のクオリティ向上を目指すため、デザイン学科

全体での取組みと位置付けて芸術学部デザイン学科2年生以上の全学生にプロジェクト参加を募った。その結果、学部4年生9名、3年生11名、2年生12名の計32名が参加メンバーになった。グラフィックデザインや写真・映像を専門分野とする学生のみならずプロダクトデザインの専門学生も加わりより幅広い発想力と表現力が活用できるチーム編成となった。プロジェクトの総括指導を教員2名が担当したが、随時他の教員も指導およびアドバイスにあたった。

4-2. プロセス

2014年度 TDW Asia Awards のテーマは「アバンギャルド」であった。6月にプロジェクトを始動させ、前年度同様、参加学生にTDWに対する理解と共通認識を持たせるために同イベントのウェブサイトやテレビ番組、過去のTDWイベントに関する書籍や記事等の情報収集に取り組んだほか、前年度参加した学生からのヒアリングを実施した。また前年度の反省から、プロジェクト始動時期よりリーダーを1名決め、プロジェクト全体の進行を管理する役割を担わせた。その後ディスカッションを重ねた結果、コンペ形式でアイデアを絞り込む方法を採択し、32名の学生を各チーム4名の8グループに分け、各グループにデザイン提案を求めた。それ以降は各グループのプロトタイプ作品の提示を付随した具体的提案のプレゼンテーションとディスカッションを繰り返し、9月中旬に最終プレゼンテーションが実施され、2教員を含めた全員の投票により一つの作品案が決定した。

4-3. 作品概要

以下出展作品の概要である。

- ①テーマ：「アバンギャルド」
- ②作品タイトル：「おまもりびとプロジェクト」
- ③コンセプト：近年、全国的に自然災害が起きており、熊本も2012年に阿蘇を中心に甚大な水害に見舞われた。それでも、地域の人々の協力や遠方からのボランティアの人達の尽力で、前に進む事ができている。そのような人と人との温かい繋がりコミュニティを紡いでいくためのきっかけ、防災意識の芽生えるきっかけを生み出す場のデザインを提案した。緊急時、頼りになるのは人と人の繋がりであり、大切な人との繋がり「安心」になるような大切な人へのメッセージを書いた「おまもりびと」が、その人との繋がりを守ってくれるかもしれない。大きな繋がりコミュニティが生まれる小さな仕掛けを提案した。
- ④プロジェクト進行：防災意識を生み出すためには親子や友人同士の緊急時にどんなことを考えるかについて対話の場が必要と考えた。そしてその対話に基づいて書きだされたメッセージを入れる携帯用容器「おまもりびと」を作成するワークショップを企画した。「おまもりびと」は被災時に開封して中のメッセージが見られるような仕組みになっている。ワークショップは、熊本市現代美術館、熊本市町屋あるきイベント、くまもと工芸会館、阿蘇白水総合センターで4回実施した（図11）。60名ほどの参加者が集まり、プロジェクトの趣旨を説明し、「おまもりびと」を作成してもらった。「おまもりびと」用の容器は市販のシ



図11 ワークショップ



図12 おまもりびと (3Dプリンタによる出力物)



図13 出展用冊子

リコン性形成器を用いて、そこにホットボンドを注入することで作成したが、プロジェクト進行に伴い独自の容器をデザインし、3Dプリンタで出力したものから型を作って量産した(図12)。またワーク

ショップ参加を促すフライヤーやワークショップで用いる説明書、TDW 出展用の12ページの冊子(図13)、プロモーション映像、ブース空間のデザインなど各人が自分の専門性を活かしながら各種媒体の制作に取り組んだ。

4-4. 結果

開催期間前日10月24日に現地入りし、搬入設営を行いブース展示を完成させた(図14)。翌25日から10日間、常時最低3名はブースを担当し来場者への説明にあたった。総計19名の学生がブースでのプレゼンテーション(図15)を経験し、「人のつながりを可視化する素晴らしい目印」「ネットワークテクノロジーも融合すべき」「災害

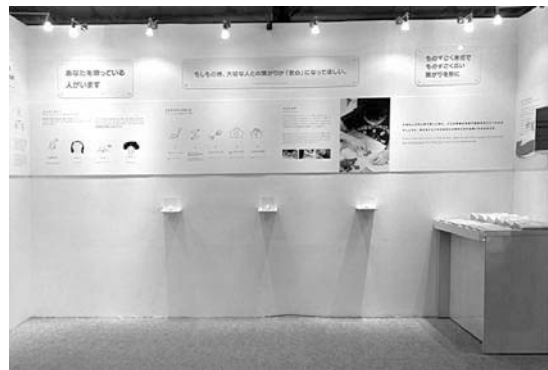


図14 展示ブース



図15 来場者へのプレゼンテーション

時のコミュニケーションツールとしての可能性の大きさに期待」「企業とコラボレーションして更なる展開を望む」「学校にワークショップに来てほしい」など様々な評価をいただいた。期間中に学校作品展出展校主催による60分のワークショップが1回開催され、本チームも7名の学生が運営にあたった。来場者は親子連れを始め7組あり、「おまもりびとプロジェクト」の根幹であるコンセプトを説明した後、「おまもりびと」を作成してもらったワークショップとなった。コンセプトは理解され「防災」に対しての意識作りの場として共感をいただいた。

4-5. 考察

前年度以上に学生のプロジェクトに対する積極的な取り組み姿勢が見られた。これはTDWに対する認識が強くなったためであると考えられる。前年度より多くの学生が参加したにもかかわらず、現地での展示の最後までモチベーションを維持できたのは各人の役割分担を明確にすることができたことと、本番で来場者に対して積極的にコミュニケーションを取りながら「おまもりびとプロジェクト」の趣旨を理解してもらえるようプレゼンテーションすることでより本プロジェクトの社会的意義を明確にすることができたためと考える。

5. まとめ

2年連続で同イベントでの作品発表を目指してチームによるコラボレーション作業を試みたことにより、学生個人の様々な能

力を向上させる結果につながったと実感している。具体的には、大勢のチームメンバーの参加によるスケジュール管理能力の向上、役割分担の認識と作業の積極的協力が不可欠であることの認識向上、作品に対する高い完成度を目指した品質管理能力、イベント期間における来場者へのプレゼンテーション能力など飛躍的に向上したものが顕著であった。また、両年とも開催期間に学校作品展実行委員である他大学教員10名による講評会があり、3分間のプレゼンテーションを通して作品のコンセプト紹介をしたことによって他大学教員からの意見を伺えたことも違った視点からの評価として非常に有益であったと考える。今後は、前年度参加者の経験の継承に関しては更に充実していくべきである。また、情報分析能力の向上、作業の効率化、アイデア出し時期におけるチーム作りの工夫なども課題として挙げられる。

[参考文献]

- 1) 森野晶人「阿蘇の響彩プロジェクト：地域情報のクロスメディア型情報デザイン構築」デザイン研究特集号 第63号 2009.
- 2) 森野晶人「写真媒体の活用を基軸とした地域活性化プロジェクト学習の実践」日本デザイン学会誌 2012.

