14

デザインワークショップの教育効果(1)

Inter-design workshop の実施過程と提案作品から学生達が獲得した教育効果を探る

The education effect of the design workshop (1)

The study of the education effect
that students got from an enforcement process
and a suggestion work of Inter-design workshop

デザイン学科・助手
Department of Design • Research Associate
藤巻 徹 *Toru FUJIMAKI*

要旨

本稿は、2006年と2007年に実施したInter-design workshop（異文化間大学との国際合同デザインワークショップ）において、その研究プロジェクトの内容報告と、経過から抽出した教育効果及び問題点を考察した中間報告レポートである。この中間報告を元に次年度以降のInter-design workshopを教育的側面とデザイン開発の両面から一層の向上を図ると共に、今後期待される多国間に及ぶ中規模な国際デザインワークショップへと発展、継続させる為の資料として活用するものである。なお、デザイン教育における効果を分析しその特性と関連性を総括した研究論文は、Inter-design workshop最終年度以降に第二章として追って報告する。[注01] [注02]

1. Inter-design workshopの概要

1-1 実施概要

「Inter-design workshop」研究プロジェクトは、文部科学省の選定事業である私立大学教育研究高度化推進特別補助を受け、教育の一環として学内通常授業外の位置付けで実施している異文化間大学の学生による合同デザインワークショップである。名古屋学芸大学メディア造形学部デザイン学科では、2005年度から四年計画で、韓国の京畿大学(Kyonggi University)芸術学部芸術学科工業デザインコースと二国間でデザインワークショップを実施している。ワークショップ期間は文化研修も含めて一週間に設定し、日本と韓国との間で一年毎に開催地を入れ替えて実施している。開催初年度の2005年は韓国、2006年は日本、2007年は韓国で相互に大学が訪問し、プロジェクト最終年度の2008年は日本で開催する計画である。

1-2 目的と内容

デザイン学を追究する三つの基軸となる「プロダクトデザイン」「環境空間デザイン」「視覚伝達デザイン」を教育の柱に置くデザイン学科では、歴史・風土・生活習慣などにおいて異なる日本・韓国の学生が共同してデザ

イン開発の課題に取り組むことを通じて、相互の文化、デザインへの姿勢、デザイン能力などを理解し、また刺激を与え合うことで、その教育効果を高めることにある。ワークショップの内容は、両大学間における学生混成による5～6名のグループを形成し、オリエンテーションの後に取り上げる課題の発見から、そのコンセプトの設定、具体的な展開（スケッチなど）、提案作品（パネル・模型）、プレゼンテーション発表に至るまでを日韓学生が共同で行う。

1-3　期待される成果

異文化間交流による共同作業を通じて相互の理解を深めることは、国際的感覚の養成と、自己主張の練成が形成され、デザイン学にとって高い教育効果が期待できる。また、課題の発見から、コンセプトの設定、プレゼンテーション発表までを学生が主体となり、全く生活習慣の異なる海外の学生と共同作業で行うことは、学習姿勢への大いなる刺激となるのみならず、実社会における国際的な人的ネットワークの育成にも繋がるものと考えられる。

2. ワークショップの実施内容と流れ

2-1　準備段階でのデザイン教育とテーマ選定

開催国側の大学は、ワークショップを行う最初の準備段階として、参加学生にまず相手国の文化を総じて理解・学習させることが不可欠である。そのため、ワークショップディレクション担当助手のもと、事前に相手国の歴史・伝統・価値観・固有の文化・地理的条件等の調査を行い、自国の情報も兼ね備えた資料としてガイドブックを作成し、製本化、配布までの一連のデザイン作業を行う。（図01）

このデザイン作業によって相手国の文化的価値観などを調査・理解できると共に、項目別にリスト化したデータを整理し、入力から出力までのDTP（Desk Top Publishing）、そして製本化までの一連のデザインプロセスを学ぶことができる。また、ガイドブックの他にも告知ポスター・名札カード・参加修了証明書・ワークショップの記録撮影・DVDへの記録保存、編集などを担当教員、担当学生がそれぞれ分担して作業している。なお、全体のコーディネートやスケジュール・各大学の紹介スライド・グループ分け・資料作成・実習材料の選択、手配などは教員側で行っている。

また、デザインワークショップの方向性を左右する重要なテーマ選定については、事前に名古屋学芸大学と韓国京畿大学との両教員間で議論を行い、その議論で導かれた数案の中から開催国側の教員が、開催国の文化・デザインの主流・次世代の価値観などを考慮して決定している。

図01：ガイドブック作成風景と制作物

2-2　提案作品までのプロセス

ワークショップ初日は両大学間における学生混成のグループ分けを行い、各々が自己紹介をした後に開催国の教員側からメインテーマを発表する。メインテーマ発表後は、グループ毎に学生間でコミュニケーションを取りながら基礎調査を開始し、ここから本格的なワークショップ作業へと移る。基礎調査から問題点を抽出し、与えられたテーマに沿ってコンセプトを構築し、スケッチなどの具体的なデザイン展開の工程を得て、提案作品制作・プレゼンテーション発表までを行う。（図02）

教員はワークショップ期間中、主体的には学生に課題設定の全権を任せているものの、担当助手は全工程で、専門分野に精通している教授は部分的に、コンセプトの修正や調整、助言を行い、最終決定までの指導をグループ毎に行っている。

図02：ワークショップ風景

2-3　提案作品の評価と表彰

各グループが回答として導き出した提案作品は、ワークショップ最終日に行うプレゼンテーションの後に、参加校である名古屋学芸大学デザイン学科の教員と韓国京畿大学工業デザインコースの教員とで、プレゼンテーション能力・デザイン展開力・美的造形性・ユーザビリティ・独自性などの項目で各自100点満点の採点を行い、その平均点で評価を行っている。評価後は各グループの中から上位三点を選出し、それぞれ最優秀賞、優秀賞、特別賞として該当グループの学生全員を表彰している。また、ワークショップ参加学生全員に参加修了証明書を発行し、日本の教員は韓国の学生に、韓国の教員は日本の学生に二国の代表教員が一人ずつ手渡しで表彰を行っている。（図03）

図03：表彰風景

3．ワークショップの教育効果の考察

3-1　デザイン開発面からの考察

2006年度のメインテーマは「Love」。Love to people / Love to earth / Love to productの三つのグローバルな視点からデザイン提案作品として回答を導かせた。2007年度のメインテーマは「Design for the beyond cultural difference」。異なる言語や文化を超えて新しいデザイン像を創出することを目的とした。図04は2007年度の最優秀作品、図05は同年の優秀作品であるが、優秀作品からデザインの開発効果を考察する。

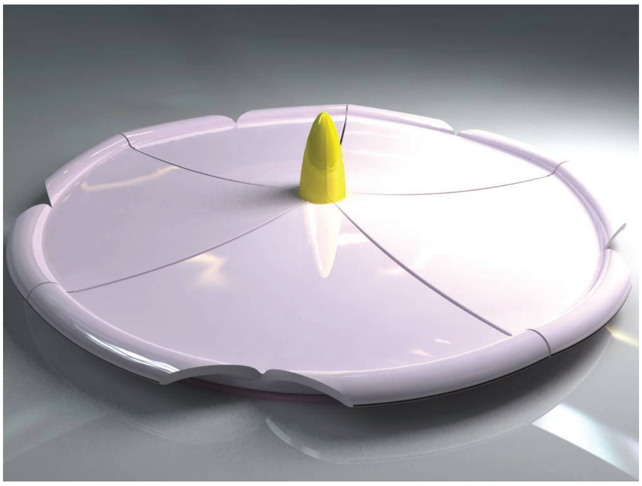


図04：2007年度の最優秀作品

図05：2007年度の優秀作品

2007年度の最優秀作品・優秀作品ともに共通している点は、テーマ・コンセプトを「食」に設定したことである。「食」は、異国の文化を理解する過程で最も身近なファクターの一つであり、当然「食」を知ることは、その食し方、器、作法などを理解することに繋がり、その国の地理的条件・生活環境・伝統・民族といった歴史背景の関連性を垣間見る事ができる。メインテーマにおいて両国の「食」という歴史に裏打ちされた文化・独特の価値観に着眼点を向けたことが、良いコンセプトの立案を生み、最後まで一貫したデザインプロセス、提案作品にまで繋がったといえる。この発想にまで至った観察力と展開力が高評価に値したといえる。

そして注目すべき点は、この提案作品が異文化交流のデザインワークショップそのものから誕生したデザインであることである。最優秀作品を解説すると、コ

ンセプトは「Between japanese and korean food culture difference」で、アイテムとして「器」を取り上げ、お寿司に代表される日本の食し方（個々の器に一品ずつ盛り付けられ、その器を手に持つ）と、韓国の食し方（大勢で一つの大皿を用い、器を手に持たない）の両文化に対応できる「器」をデザイン提案したことである。また、デザインコンセプトには、韓国の代表的な花である「ムクゲ」と日本の代表的な花である「桜」をイメージし、調和と融合を図っている。（図06）

図 06：「ムクゲ」「桜」と使用イメージ

このように両文化を明確な意味で前面に取り入れたデザインは決して通常では生まれるものではなく、異文化交流だからこそ発見できる提案であることが窺える。結果、異文化交流のデザインワークショップそのものから生まれるデザインがあることが発見できる。これは今後の研究課題として非常に興味深い要素といえる。

また、もう一つの注目すべき点は、異なる文化を学ぶ過程の一方で、意外にも自国の文化や価値観を明確な概念として自身が認識していない、という点である。これは日韓の学生に共通していた事柄である。自国の人間は意識的に、記憶・他人の言葉・歴史などを整理しないと、きちんと自国の文化や価値観を説明することができなかった。結果的に、異国の文化を知ることは自国の文化を再確認・再認識することに繋がった。こうした自国文化の再確認・再認識の必要性も、異文化間ワークショップの目的の一つとして抽出することができる。この観点は例えばデザイン提案の視点からも有効で、自国文化と他国文化を理解するということはその理解だけに止まらず、その延長線上として新たな要素を発見できる可能性も秘めているといえる。この観点も、今後のワークショップ効果の研究として重要なキーワードの一つとなりえる。

3-2　精神的側面からの考察

本稿では、デザインワークショップにおいて、デザイン開発以外で学生が獲得した教育効果を精神的側面効果として定義している。ワークショップ前後の学生の心境と内面にある心理的影響を抽出する為に、アンケートによる調査を実施した。アンケート実施方法は、電子メールによるフォーマット送付後に、その回答を返信で回収する形式で、対象者は、2007年度のワークショップに参加した名古屋学芸大学の学生全員（21名：男12、女9）とした。

3-2-1　アンケート内容

01：名前を教えて下さい：
02：ワークショップ前の心境を教えて下さい：
03：ワークショップ期間中、不足していると感じた点は何でしたか：
04：一番大変だったコトは何でしたか：
05：一番感動したコトは何でしたか：
06：日本の学生のデザインにおける良い点（悪い点）は何でしたか：
07：韓国の学生のデザインにおける良い点（悪い点）は何でしたか：
08：ワークショップを通じてデザインにおいて得たものを教えて下さい：
09：今回のワークショップは勉強になりましたか：
10：ワークショップ後の心境を教えて下さい：
11：ワークショップについて気付いた事を何でも書いて下さい：

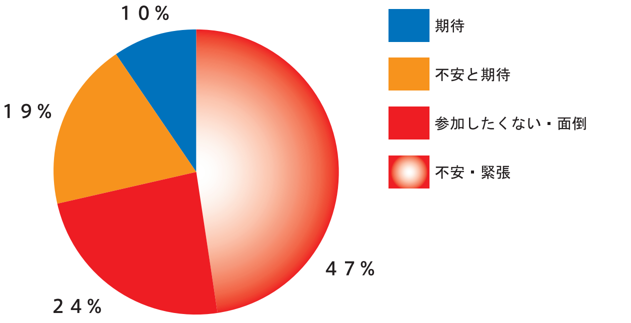
3-3　アンケートの分析

アンケート内容は、デザイン開発の側面と精神的側面の両面の教育効果を探る為、混成のものとした。本稿では各項目の詳細なデータは省き、関連性のある項目をまとめ記述する。（アンケート集計グラフは各図参照）

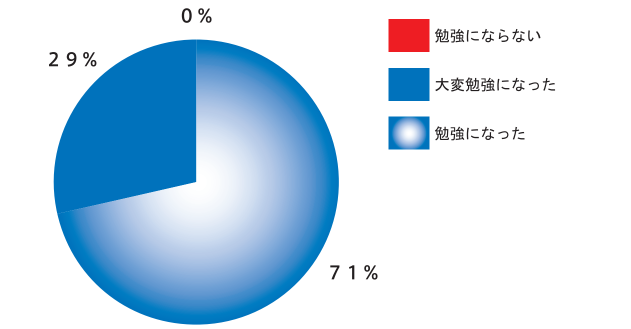
まずは、ワークショップ開催前後の学生の心境を対象質問から比較、分析する。開催前はワークショップを期待・楽しみにしていた学生はわずか10％で、期待と不安が19％、不安が47％、参加したくない・面倒などが24％であった。これは、2007年度のワークショップが韓国開催ということで、初めて海外に行く学生が八割以上いた為にワークショップ以外の面で不安・緊張の影響があったと推測できるが、九割の学生が参加に不安と緊張を抱いたままワークショップを開催していたことが分かった。しかし、開催後の心境を見てみると参加学生全員がこのワークショップが勉強になったと回答し、内29％が大変勉強になった（問09）として

いる。内訳を見ると、成長できた・刺激になった・忘れられない経験になったという肯定的なものが多く含まれた。また、どのような点が勉強になったかについては、デザインに取り組む姿勢としてモチベーションが高くなったが約半数で、もっとワークショップを続けたい・来年も参加したい・想像より楽しい・様々な面で良い経験となった、と続いた。ワークショップ開催前は、多くの学生が不安を抱えていたのにも関わらず、開催後はこのワークショップをやり遂げた充実感・達成感から、不安から自信へと心理面が一転したことが分かる。

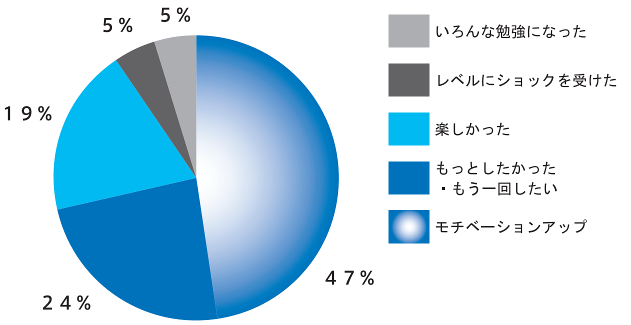
問 02：ワークショップ前の心境を教えて下さい：



問 09：今回のワークショップは勉強になりましたか：



問 10：ワークショップ後の心境を教えて下さい：

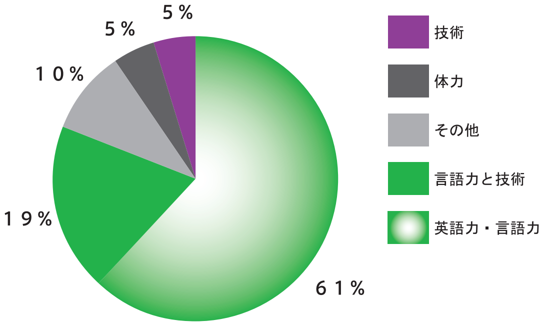


次に、学生がこのワークショップ開催中にどのような点が自分に不足していたか（問03）を見てみると、言語力・英語力が61％、言語力と技術が19％、技術、体力がそれぞれ5％となっており、八割の学生がコミュニケーションの理解能力と表現能力に不足を感じていた。また関連して、一番大変だったコトは何か（問04）についても、コミュニケーションが42％と質問項目の第一位なっており、自分の考えを適切に相手に伝達するという基本行動に苦慮していたことが分かった。

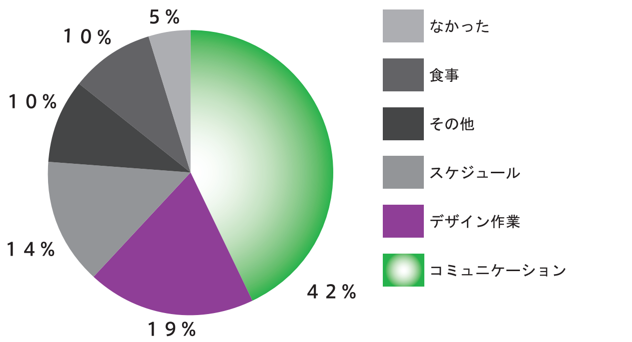
しかし一方で、一番感動したコトは何か（問05）の項目を見てみると、韓国学生と仲良くなれたが19％、コミュニケーションがとれたが19％、ワークショップを最後までやり終えた充実感・達成感が19％、韓国学生のスキルが19％、韓国学生の対応が親切だったが14％となっており、コミュニケーションが上手く取れないと感じている中で、その解決手段をワークショップ中に自らが模索し、試行錯誤の末「伝わるコミュニケーション」の方法を発見していたことが分かった。

コミュニケーションは一般的な分類として、[Verbal Communication]と[Non-verbal Communication]の二通りに大きく分けられるが、デザインワークショップのような創造的活動において、会話によるコミュニケーションが上手く取れない時に、どのような手段を用いて的確にコミュニケーションを取ったのかは注目すべき点の一つである。グループワークでのコミュニケーションは最重要事項であり、またデザインの本質もコミュニケーションであることから、「伝わるコミュニケーション」の表現と理解を自ら苦心して導き出すその過程と姿勢は、デザイン開発面においても相互作用として波状効果があったと推測できる。

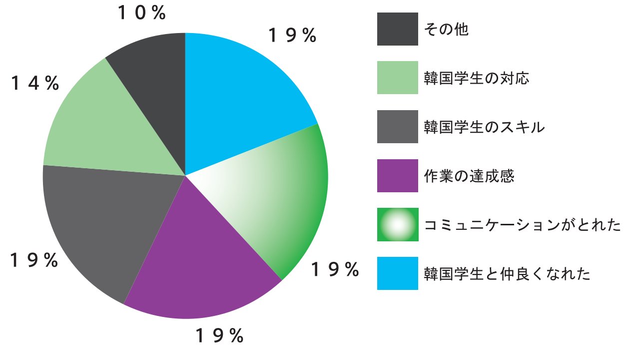
問 03：ワークショップ期間中、不足していると感じた点は何でしたか：



問 04：一番大変だったコトは何でしたか：



問 05：一番感動したコトは何でしたか：



コミュニケーションの重要性は、問08の項目からも窺うことができる。参考として、ここではその全回答を載せる。

問 08：ワークショップを通じてデザインにおいて得たものを教えて下さい：

・自分の考えをしっかり相手に伝えなければならない事を学んだ。相手が何を思っているのか、細かい所も理解しようと努力しなければならない。これは日常に生かせる。
・言葉の大切さ。スケッチには自信があったがそれだけじゃ伝わらない。
・デザインに対する熱意・姿勢を学んだ。
・要領のよい進め方と発表の方法。
・意識の高さに影響を受けました。
・グループでのデザインがすごく楽しくなりました。
・世界の大きさを知らされた。
・技術の向上と段取りの組み方を学ぶ事の必要性。
・文化により考え方が少しずつ違うこと。
・チームで取り組むことの面白さ。
・デザインにおける自分の至らないところと英語力不足を痛感。思い切って発言する度胸を少し獲得した。
・デザインは異文化の交流、他国の人と行えば楽しいということ。
・多くの意見を取り入れるデザインの大切さ。
・今までと違う環境や民族性、考え方を知って視点の幅が広がった。
・韓国の学生のプレゼン方法やまとめ方を見て自分達に足りないものを見つけることができた。
・CADやパワーポイントを使えないとダメだなと思った。
・プロセスの重要さとプロセスにこだわりすぎてもうまくいかないこと。
・自分の出したアイデアをどう良く人に伝えるかということを学んだ。
・全く違う環境の人達と話す事で考えたこともない思いつきがあった。
・違う目線でものが見られた。
・目標を高くして、無理でも上を目指すこと。

以上のように、ワークショップの実施が学生の精神的側面で大きな刺激となり、その結果、向上心を育み人間形成としての自己教育効果に繋がることが抽出できた。むしろ、学生間のデザインワークショップにおいては、デザインの技術向上の面よりも、精神面の育成という観点の教育効果が高いと言える。またアンケートの他の質問で、学生は基礎教育もさることながら、実践的な体験教育を望んでいることや、アンケートのおかげで自分に足りない点、問題点を再確認できたという回答もあった。アンケートに回答することで、自己の漠然とした考えを整理し確認することができたようだ。

今回のアンケート調査は、ワークショップ参加学生の内、名古屋学芸大学の学生を調査対象としたが、今後は相手国の京畿大学の学生も対象とし、より幅の広い項目からデザイン開発面と心理的側面の教育効果を抽出・分析していきたい。

4. ワークショップの問題点と修正点

4-1 開催時期と参加学生

2006年度の開催では、本学はデザイン学科プロダクトデザインコース三、四年生とデザイン学科を卒業している本学大学院生が参加したわけだが、四年生が就職活動によりワークショップの常時参加が難しいという問題が発生した。常時参加できないことで、グループ内でのコミュニケーション不足と課題制作の妨げに繋がった。また、開催時期が授業と重なり、学生が授業課題を同時進行することでその対応に追われ、学生が集中してワークショップに参加できない問題も発生した。この2006年度の経験を踏まえ、2007年度の韓国

開催では、参加をプロダクトデザインコースからは三年生のみに限定し、追加として同学科環境空間デザインコース三年生と大学院生に募集を行った。そして開催時期も夏季休暇中に設定したことで、学生たちはワークショップに集中して参加でき作業に取り組むことができた。

4-2　日韓のデザインスキルと教育の差

2007年度では名古屋学芸大学、京畿大学ともにメインの参加学生が三年生であったが、そのデザインスキルのレベルには大きな差があった。これは個人差や年齢、国のデザイン教育戦略の違いが関係しているとはいえ、本学は専門コースに分かれたばかりの三年生の前期段階で、京畿大学は一年生から専門の基礎デザインを学んでおり、PC習得・展開能力・スピード・自己表現力といったデザインスキルは、歴然であった。このように、異国間で学生のデザインレベルに違いがあるのは、当然、ワークショップの求める条件の一つでもあり、学生が自ら体感して気付き、今後の高いモチベーションに繋がる有効な手段だといえる。しかしながら、デザイン開発面としての教育効果が今回のワークショップの中核である以上、プロフェッショナルな観点でのデザイン展開を期待せずにはいられない。もちろん、これは学生だけの問題ではなく本学のデザイン教育、広くいえば、日本と韓国のデザイン教育のあり方を投げ掛けた問題ともいえる。本学に限定すれば、まだプロダクトデザイン分野でのデザインプロセスを十分に学んでいない学生にとっては難しい注文かもしれないが、二年生のコース分けの段階で、専門コースの基礎的なデザインスキルを時間を懸けて教える必要があるといえる。

また一方で、日本学生の発想力・柔軟性・集中力などは個人差があるものの、全体として評価した時に韓国学生に比べ優れていると感じた。この理由については今後の研究課題としていきたいが、発想力と柔軟性はデザインにおいて重要なファクターの一つであるので、国家の背景やデザイン戦略・デザイン教育と、どのような関連性があるのか注目していきたい。

4-3　テーマの類似性と提案作品の終着点

ワークショップの実施過程で2006年度、2007年度と共に問題があると感じている点は、抽出されたコンセプトのグループ間における類似性の点である。これはワークショップの中盤で、複数のグループのコンセプトが重複してしまう現象で、ワークショップのメインテーマが共通であることが原因の一つであると推測できるが、提案のアイデア・ラフスケッチの段階でも造形が類似している点が大きな問題といえる。本来、デザインにおいてはコンセプトが例え同一だとしても、それを提案するデザイナーによって造形は多岐にわたり、提案作品は全く別のものになる。

原因は、基礎調査が不十分であることが考えられる。デザインプロセスとしては、調査という工程を踏まえその調査を項目ごとにマッピングしてから問題を発見し、その問題に対して解決策を検討するのだが、調査及びマッピングが不十分だと、問題が発見できず固定概念のアイデアに頼ろうとしてしまう。結果、どこかで見たようないわゆる、「ありがちなデザイン」になってしまうのである。この結果を踏まえ、次年度以降の修正すべき点の一つとして、ワークショップの中盤でリサーチパネルなどを用いたコンセプト選定の中間発表なる位置付けのチェックを行う必要があるといえる。学生自らの調査・プロセスによって生み出されたコンセプトでなければ、当然、新しいモノは誕生しない。リサーチパネルなどを用い最終提案までの一連の流れでデザインの議論・検討といったデザインプロセスを重視するワークショップにしていかなければならない。また、この問題に関連して5日間という短いワークショップ期間の中で、デザイン提案作品の完成度をどのレベルまで要求するのか、教員側でその終着点を意識しつつ、プロフェッショナルな視点も取り入れて、ワークショップの姿を構想していかなければならない。

5．まとめと今後の展望

本稿を要約すると次のようになる。

1：ワークショップは準備段階から学生を参加させることでデザインの教育効果があり、ワークショップ後に明確に提案作品の評価・表彰・確認のアンケートを行うことで学生に達成感と向上心を植え付けることができる。

2：異文化間のデザインワークショップのデザイン開発効果は、優秀作品から垣間見ることができ、異文化交流そのものから生まれるデザインがあるなど、デザインの新たな評価軸を発見・抽出することができる。

3：異文化間の混成グループによるワークショップはコミュニケーション能力の拡大に繋がり、コミュニケーションスキルの自己評価・自己発見を促す。

4：異文化間の混成グループによるワークショップにおいて、他国文化を調査・理解することは、同時に自国文化を再確認・再認識することに繋がる。

5：デザイン教育の一環として学内通常授業外の位置付けで実施している「Inter-design workshop」は、デザイン教育の役割として多大な効果があることが判明したが、独立したイベントであることから通常授業との調整を大学内及び参加大学間で慎重に検討する必要がある。

6：ワークショップを通じた異国間のデザインスキルの差は、学生自らが体験することで自己分析とモチベーションの向上に繋がり、精神的側面の教育効果と自己形成能力に多大な刺激と影響を及ぼす。

7：国によるデザイン戦略、デザイン教育の違いが学生間のスキルや発想力の長短に影響を及ぼしている可能性がある。

8：ワークショップのプログラムと内容の問題点は、継続開催によって、一つ一つ改善できる。

現段階では、上記のようにデザインワークショップの成果と効果並びに問題と課題をまとめることができた。今後は、この中間報告で項目ごとに抽出した課題を一つ一つ分析すると共に、デザイン開発面と精神的側面の二つの教育効果の関連性を比較分析し、その全容を明らかにしていきたい。

6．おわりに

Inter-design workshopのように、異なる文化の大学と一週間に渡りデザインワークショップを実施できることは、大学として稀であり、デザイン教育の観点からも学生は非常に恵まれた環境にあるといえる。しかし、Inter-design workshopを計画・実行している教員はコーディネーターの立場そしてディレクションの立場からも、大変な労力と時間が必要であることが明らかになった。当然、継続していくことはより困難を伴うが、この中間報告で抽出した問題点を改善し、今後は二国間だけでなく三、四カ国間と参加大学を増やし、より多交流でグローバルなデザインワークショップに拡大できるよう目指していきたい。経験値にもよるが、今後は実験的要素も取り入れ、その教育的効果を観察しながら慎重にプロジェクトを実行していきたいと考えている。

謝辞

Inter-design workshopの開催にあたり、参加校である韓国京畿大学ならびに名古屋学芸大学の教職員の方々、そしてワークショップに参加してくれたデザイン学科の学生と大学院生に感謝致します。特に、名古屋学芸大学の木村一男教授と京畿大学のLee,Haimook教授にはコーディネーター以外の点でも多大なご尽力を頂きました。ここに記して、深く謝意を表します。

注および参考資料

注 01：
本稿において開催年度の 2005 年については著者がまだ未参加の為省略する。

注 02：
著者は「Inter-design workshop」研究プロジェクトに
2006 年から実行委員（ディレクション担当）として参加している。

参考資料：

Inter-design workshop 2007 の最優秀作品と優秀作品