

デザインワークショップの教育効果(2)

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 (2)

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

1 はじめに

1.1 要旨

本稿は「デザインワークショップの教育効果(1)」^[1]の継続研究として、2008年度に実施した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)の研究報告を行う。本稿の要点として、Inter-design workshop 2008の実施内容報告と、既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」で抽出した教育効果と問題点を精神的側面とデザイン開発の両面から分析をする。なお、本研究は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ほか、広義の位置付けとして次世代のデザイン教育のあり方・指針を提案することを目的とし、デザイン教育のカリキュラムの一環として、国際的視野も取り入れたデザイン教育方法の改革を目指すものである。

1.2 Inter-design workshopの概要

(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年度からの四年計画で、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。プロジェクト最終年度である2008年度は日本(名古屋学芸大学メディア造形学部D棟MD303/304教室)で開催している。

(2)目的と内容

デザイン学を追究する二つの基軸となる「立体空間デザイン(プロダクトデザイン分野+環境空間デザイン分野)」「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両国の学生が共同で行う。

(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 Inter-design workshop 2008の内容

2.1 昨年度からの変更点

過去三回実施したInter-design workshopは日本(名古屋学芸大学)と韓国(京畿大学)の二国間におけるデザインワークショップだったが、2008年度は新たに台湾の華梵大学も参加することになり三カ国間のデザインワークショップとなった。この参加により参加学生数が総勢45名(日本20名、韓国8名、台湾17名)となり従来よりも規模が拡大した。参加学生数の増加によりグループ編成の調整を余儀なくされたが、必ずグループ内に三カ国の学生を混成する事を原則とし、学生一人一人が満遍なくデザインプロセスに作業参加ができるよう、グループ内の人数を増やすことを避け、従来の5~6名のグループ編成でグループ数を増やすことで対処した。(総グループ数は韓国学生の人数から8つのグループを編成)。

また、例年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・学習させる目的から、ワークショップディレクション担当教員のもとで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ている。このデザイン作業では相手国の様々な情報を調査・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、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可能なのだが、今年度は参加大学が三カ国に増加したことや開催国である本学の正規授業の都合上から、時間的に対象学生にガイドブックを作成させることを断念しなければならなかった。その代わりに、本学の大学院生三名(それぞれ日本、韓国、台湾の国籍)をワークショップの実行メンバーに参加させ、ワークショップディレクション担当教員のもと三カ国版のガイドブックを作成した。また、ガイドブックの他にも名札カード・参加修了証明書・ワークショップの記録撮影、編集などを実行メンバーの担当教員、担当大学院生がそれぞれ分担して作業を行った。全体のコーディネートやスケジュール管理・各大学の紹介スライド・グループ編成・ワークショップの教材・資料作成・実習

材料の選択、手配などは開催国側である日本教員の実行メンバーで随時行った。

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、2008年度は開催国側である日本教員の実行メンバーで選定を行った。2008年度のテーマは「Back to the BAUHAUS-BASIC is importance」である。ドイツ/ワイマールに1919年に誕生し、約75年が経った今も世界中のデザインに大きな影響を与えているバウハウスの基礎教育を、今一度原点に戻りデザインを再構築することを目的とした。そして課題は「ダンボールを主素材とした間仕切りの提案」に設定した。



写真1:ワークショップ風景

2.2 提案作品発表までのワークショップのプロセス

ワークショップ初日は各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テーマを発表する。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・課題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までを行う。教員はワークショップ期間中、主体的には学生に各デザインプロセス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。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、参加校である各大学の教員の判断で、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・独自性などの項目を総合的に加味した評価を行い、優秀な作品を提案したグループに表彰を行っている。例年、この表彰は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が、2008年度は全グループを表彰する形式に変更し、最優秀作品賞を1グループ、優秀作品賞を2グループ、グッドプレゼンテーション賞を1グループ、国際ユーモア賞を1グループ、努力賞を3グループに表彰を行った。表彰後はワークショップの最後の締め括りとして、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、韓国の教員は台湾の学生に、台湾の教員は日本の学生に一人ずつ手渡して個人表彰を行った。



写真2:プレゼンテーション風景

3 教育効果の抽出と考察

3.1 前回までの抽出事項と成果

既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」で抽出した教育効果の成果と問題点は以下の通りである。

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、参加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、また、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っており、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。

今回は主に精神的側面の教育効果を抽出することを目的として、上記のNo.3・6・7の課題を重点的に考察する。

3.2 記述式アンケート(三カ国版)の実施

「デザインワークショップの教育効果(1)」では、ワークショップ前後の参加学生の心理的影響と教育効果を抽出する手段として電子メールによるアンケート調査(フォーマット送信後にその回答を返信で回収する形式)を実施した。このアンケートは精神的側面の教育効果を探る手段として大変有効で、複数の学生に対し同じ質問をする事で比較できる意見を収集することができる。しかし言語の関係で、参加学生の内日本の学生しか対象とすることができない問題があった。

今回は、ワークショップ参加学生全員をアンケートの対象とする為、事前に三ヶ国語版(日本語/韓国語/台湾語)の記述式アンケート(A3size)を作成した。この方法により参加学生全員のワークショップ前後の心理的影響と教育効果を抽出することができ、また国の違いによる効果の差異や関連性なども検証することが可能になった。なお、言語を英語に統一したものを作成することも考えたが、三カ国の学生の英語力と記述式アンケートの内容を充実させたい観点から今回は三ヶ国語版とした。アンケート対象者は参加学生全員(日本20名[男性8名:女性12名]/韓国8名[男性5名:女性3名]/台湾17名[男性11名:女性6名])である。

3.3 記述式アンケートの質問内容

- 01:名前・学年・性別・国籍を教えてください:
- 02:ワークショップ前の心境を教えてください:
- 03:ワークショップ後の心境を教えてください:
- 04:ワークショップ中に自分が足りないと思った点は何でしたか:
- 05:一番大変だったコトは何でしたか:
- 06:一番感動したコトは何でしたか:
- 07:日本学生の印象とデザインにおける良い点(悪い点)は何でしたか:
- 08:韓国学生の印象とデザインにおける良い点(悪い点)は何でしたか:
- 09:台湾学生の印象とデザインにおける良い点(悪い点)は何でしたか:
- 10: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ください:
- 11:ワークショップを通じて精神的に得たものを教えてください:
- 12:今回のワークショップは勉強になりましたか:
- 13:ワークショップについて気づいたことを何でも書いて下さい:
- 14:機会があれば、また参加したいですか:



Inter-design workshop 2008 / 参加学生三カ国別記述式アンケート / 集計結果

2008年07月03日実施
自由記述式アンケート/三カ国言語版
(日本語版/韓国語版/台湾語版)
用紙サイズ:A3

・日本学生:名古屋学芸大学/メディア造形学部デザイン学科/立体空間デザインコース専攻学生
・韓国学生:京畿大学(Kyonggi University)/芸術学部芸術学科/工業デザインコース専攻学生
・台湾学生:華梵大学(Huafan University)/芸術設計学部/工業デザイン学科専攻学生
※記述式アンケートの為、項目によって重複回答があります(人数と回答数は一致しません)

日本学生(総数20名/男性08名/女性12名)		韓国学生(総数08名/男性05名/女性03名)		台湾学生(総数17名/男性11名/女性06名)	
回答	数	回答	数	回答	数
02:ワークショップ前の心境を教えてください:					
期待・とても楽しみ	3	期待・とても楽しみ	4	期待・とても楽しみ	3
期待と不安	3	期待と不安	2	不安・緊張	6
不安・緊張・自信が無い	12	不安・緊張	2	海外学生と友達になりたい	4
海外学生が怖い	2			日本のデザインを勉強したい	3
意欲的ではない	1			期間的に旅行気分	1
03:ワークショップ後の心境を教えてください:					
楽しかった・良い経験	12	楽しかった・良い経験	7	楽しかった・良い経験	13
充実・達成感	5	友達ができ嬉しい	2	友達ができ嬉しい	4
モチベーション向上・刺激・視野拡大	5	充実・達成感	1	充実・達成感	1
デザインの大変さを再認識	2	もっとやりたい	1	素晴らしい	1
大変だった・とても疲れた	3	寂しい	1	言葉は本当に大切	1
友達ができ嬉しい	1	不可能を可能にした	1	もっとやりたい	1
レベルにショックを受けた	1			日本人の態度を見習いたい	1
04:ワークショップ中に自分が足りないと思った点は何でしたか:					
英語(言語力)	19	英語(言語力)	4	英語(言語力)	7
デザインスキル・プレゼン能力	5	コミュニケーション能力	2	コミュニケーション能力	5
積極性・リーダーシップ	5	積極性・リーダーシップ	1	デザインスキル	3
PCスキル	4	沢山手伝えなくて申し訳ない気持ち	1	日本人の取り組み姿勢を見習いたい	2
コミュニケーション能力	3			PCスキル	1
忍耐力	1			特になし	2
05:一番大変だったことは何でしたか:					
コミュニケーション・意思伝達	17	コミュニケーション・意思伝達	7	コミュニケーション・意思伝達	6
限られた時間との戦い・大変さ	2	限られた時間との戦い・大変さ	1	日本文化・ルールの違い	5
指示・意見を一つにまとめること	2	グループ内で仲良くできるか心配	1	ホテルの食事に不満	3
図面を間違えた	1			計画通りに行くこと	1
海外学生は残業を好まない	1			日本の物価が高い	1
				特になし	3
06:一番感動したことは何でしたか:					
作品が完成した時・優秀賞受賞	13	皆で笑うことができた	3	異国の皆で共同作業	7
意思の疎通・分かり合えた時	8	意思の疎通・分かり合えた時	1	日本人の礼儀・配慮・姿勢・繊細さ	6
海外学生との交流・仲良くなれた	5	皆が親切にしてくれた	1	意思の疎通・分かり合えた時	5
日本語が通じた	1	異国の皆で共同作業	1	海外学生との交流	4
色々な事を見つけた	1	最後までやり通した	1	情熱	1
		名古屋学芸大学/D棟の設備	1	居酒屋で交流	1
07:日本学生の印象とデザインにおける良い点(悪い点)は何でしたか:					
デザインに機能性を考慮	4	デザインがシンプル	2	細かい所まで気を配る・繊細	6
PCスキル・グラフィックススキルが乏しい	4	便利な道具を用意してくれた	1	真面目	6
作業が丁寧・繊細	3	発想・意見が豊富	1	目標・完成度が高い	3
リーダーシップ・自信がない	3	デザインプロセスが体系的	1	デザインがシンプル	3
勤勉・計画的・しっかりしている	3	アイデア・発想がいい	1	英語が上手くない・日本なまり	3
精神面が弱い・意識不足	3	コンセプトと実用性を重要視する	1	コンセプトを重視	1
アイデア・発想がいい	2	人の話をきちんと聞いてくれる	1	面倒見が良い	1
考えすぎる	2	一つ一つのプロセスで進行が良い	1	友好的	1
周りに気を使う	1	おもしろい	1	自信が無い	1
無回答	5	PCスキルが乏しい	1	PCスキルが乏しい	1

表1:アンケート集計結果

08:韓国学生の印象とデザインにおける良い点(悪い点)は何でしたか:			
自分の意見を持っている・主張する	8	PCスキルが高い	1
PCスキルが高い	5	考えすぎ	1
アイデアが新鮮である	4	無回答	7
落ち着き・理解力がある	4		
作業が丁寧・繊細	3		
仕事が効率的・的確なアドバイス	2		
やさしい	2		
譲らない・前に出すぎ	2		
案が面白くない	1		
道具の使い方が危険・作業が雑	1		
考えすぎ	1		
		真面目	3
		努力家	3
		情熱的	3
		友好的	3
		アイデア・デザインセンスがいい	2
		自分の意見を持っている・主張する	2
		責任感が強い	1
		デザインの基礎がしっかりしている	1
		協調性に欠ける	1
		休憩時間を欲しがる	1
		英語が上手くない	1
09:台湾学生の印象とデザインにおける良い点(悪い点)は何でしたか:			
英語力がある	7	一生懸命	2
PCスキルが高い	7	感覚でデザイン・形重視・美しさ重視	1
感覚でデザイン・形重視・機能無視	6	いつも明るい雰囲気作り	1
自分の意見を持っている・主張する	4	初心を忘れない	1
多彩な色使い	3	行動力がある	1
積極的・リーダーシップあり	3	新鮮なアイデアが豊富	1
道具の使い方が危険・作業が雑	3	豊富な才能	1
団体行動が好き・仲間意識が強い	3	自分の意見を持っている・主張する	1
おもしろい・楽しい・ノリがいい	3	譲らない・前に出すぎ	1
新鮮なアイデアが豊富	2		
やさしい	2		
案が面白くない	1		
		不真面目	3
		細かい所にこだわりすぎる	3
		PCスキルが高い	2
		考えすぎ	2
		時間をコントロールできない	2
		頭の回転が速い	1
		チームワークが不得意	1
		プレゼン能力が高い	1
		英語力がある	1
		変幻自在	1
		実行力がない	1
		無回答	3
10: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ください:			
デザインスキルをもっと学ぶ必要性	6	異なる考えの集合で新デザインが誕生	2
国によってモノの捉え方の違い	5	国際的な視野の拡大	2
コミュニケーション能力の大切さ	4	時間内で完成させる	1
英語の大切さ	4	日本のデザイン	1
国際的な視野の拡大	4	各国のデザインの特徴	1
チームワークの大切さ	3	各国のデザイン学生の実力	1
PCスキルをもっと学ぶ必要性	3	アイデアスケッチの重要性	1
時間内で完成させる	3	デザインにおいて必要なもの全て	1
アイデア・考え方の拡大	2		
美しさ・良いデザインに国境はない	2		
計画性	2		
海外に行きたい	2		
アイデアスケッチの重要性	1		
		チームワークの大切さ	4
		コミュニケーション能力の大切さ	3
		日本人の取り組み姿勢・考え方	3
		時間のコントロール	2
		アイデア・考え方の拡大	2
		正しい道具を使用すること	2
		シンプルなデザインは良い	1
		時間内で完成させる	1
		自分の英語力に自信	1
		事前のプランニングの大切さ	1
		正しい環境でデザインをすること	1
11:ワークショップを通じて精神的に得たものを教えてください:			
人間的に成長・モチベーション向上	10	人間的に成長・モチベーション向上	2
遠慮しない・強気で主張・積極性	10	仕事は楽しくメリハリを・余裕を持つ	2
忍耐・粘り強さ	4	多くの意見を自分のデザインに活用	1
諦めないこと	3	諦めないこと	1
他国への興味・国境はない	3	心を開くこと	1
コミュニケーション能力	2	皆でやればいいモノができる	1
気配り・人との関わり方	2		
友情・信じる心	2		
理解しようとする気持ち	1		
皆でやればいいモノができる	1		
		人間的に成長・モチベーション向上	3
		異国のデザインの考え方・国際性	3
		チームワークの大切さ	2
		日本人の真面目さ・見習いたい	2
		気が長くなった	2
		友達ができた満足感	1
		自分の意見にこだわらない	1
		謙虚さ	1
		コミュニケーション能力	1
		デザインの興味	1
12:今回のワークショップは勉強になりましたか:			
非常に勉強になった	14	非常に勉強になった	4
勉強になった	6	勉強になった	4
勉強にならない	0	勉強にならない	0
		非常に勉強になった	0
		勉強になった	17
		勉強にならない	0
14:機会があれば、また参加したいですか:			
参加したい	19	参加したい	8
参加したくない	1	参加したくない	0
		参加したい	17
		参加したくない	0

3.4 アンケート結果の分析

本研究では、デザインワークショップにおいてデザインの開発面(デザイン技術向上等)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。今回のアンケート分析では既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」の結果も参照し、主に精神的側面の教育効果を分析する。

(1) ワークショップ開催前後の心理面の変化と比較

まずは、ワークショップ開催前後の各国の学生の心境を対象質問から比較、分析する。

日本学生の場合、開催前にワークショップを「期待・楽しみ」にしていた学生はわずか14%であり、86%の学生が不安・緊張・自信がない・怖い・意欲的でないと回答している。すなわち約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る。これは昨年度のアンケート調査の結果と類似しており、日本学生の多くは未体験の領域には積極的ではない特性があると考えられる。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70%が非常に勉強になった(問12)としている。また、問03、問10、問11の内訳を総合的に見ると、「人間的に成長できた」「刺激になった」「忘れられない良い経験になった」という肯定的な回答が数多く含まれた。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向上した」が50%で、「デザインスキルをもっと学びたい」「国によってデザインの捉え方が違う」「コミュニケーション能力の大切さ」「様々な面で良い経験となった」と続いている。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から、不安から自信へと心理面が一転したことが分かる。この著しい変化は昨年度のアンケート調査の結果でも垣間見れ、特に開催後の日本学生の精神的な充実・満足度は大きく向上していることが分かる。

韓国学生の場合、開催前にワークショップを「期待・楽しみ」にしていた学生は50%であり、残りは期待・不安・緊張が入り混じった状況であった。これはサンプル数が8名と少ないものの日本学生と比較すると、ワークショップを積極的に自分に取り入れようとしている学生の比率が高いことが窺え、開催後の心境の項目からも「楽しかった・良い経験だった」がほぼ87%になっており、ワークショップを自発的な勉強の一環として体験し評価していることが分かる。

台湾学生の場合、開催前にワークショップを「期待・楽しみ」にしていた学生は14%であり、約40%が不安と緊張を抱えて開催に至っている。「期待・楽しみ」にしていた学生の比率は日本と同様であるが注目すべき点はそれ以外の項目に、「海外学生と友達になりたい」「日本のデザインを勉強したい」が40%以上を占めており、ワークショップ以外で個人的に明確な目標を持って参

加していたことが分かる。また開催後の心境の回答を見ても「楽しかった・良い経験」「充実」が80%を占めているものの、「海外学生の友達ができた」「日本人の姿勢やデザインを見習いたい」という回答が続いており、ワークショップ以外で個人的な目標を設定し、また達成していたことが分かる。

(2) ワークショップ開催中に学生自身が発見した点

次に、ワークショップ中に自分が足りないと思った点(問04)、一番大変だったこと(問05)、一番感動したこと(問06)の各項目から三カ国別の学生の心理面を比較、分析する。

まず、ワークショップ中に自分が足りないと思った点で各国の第一位になった回答は「英語(言語力)」であった。次点である「コミュニケーション能力」も比率に追加すると、日本の場合は95%以上、韓国は75%、台湾は71%となっており、国籍に関係なく多くの学生が英語を用いた表現能力とコミュニケーション能力に不足を感じていたことが分かった。また関連して、一番大変だったことは何か(問05)の項目についても、「コミュニケーション・意思伝達」が各国の回答の第一位(日本85%、韓国87%、台湾35%)になっており、自分の意思・考えを適切に相手に伝達するという基本行動に多くの学生が苦慮していたことが分かる。

しかし一方で、一番感動したことは何か(問06)の項目を見てみると「意思の疎通・分かり合えた時」「皆で笑うことができた」「異国の皆で共同作業」がそれぞれ回答の第一位になっており、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、試行錯誤を繰り返しながらコミュニケーションを取りグループ内の仲間と意思の疎通を取っていたことが窺える。

このワークショップ中における「伝わるコミュニケーション」方法の発見は、既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」でNon-verbal communicationとの関連を注目すべき点の一つとして取り上げた。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適切にコミュニケーションを取ったのかは、各設問の中に少ない回答ながらもそのキーワードが隠されていた。それは「アイデアスケッチの重要性」「人の話をきちんと聞く」「理解しようとする気持ち」「チームワークの大切さ」などが挙げられる。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」の発見は、その過程と対応も含め、今後のデザインワークショップの研究課題として取り上げる必要事項であるといえる。

(3) 参加学生が感じ取った各国の学生の特徴

今回の調査では、参加学生が他国の学生と一緒にワークショップを体験した事を通じて、どのような事柄を他国学生から感じとったかという項目を追加した。質問の内容は、自国も含めた他国の

学生の印象とデザインにおける良い点・悪い点とした。これは、既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」で教育成果として抽出した次の二項目を探る為である。

・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が、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。

・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。

ここでは各回答の詳細を省き、回答の比率が高く関連性のあるものをまとめて記述する。(アンケート結果詳細は表1参照)

【日本学生の特徴】

- ・デザインに取り組む姿勢が真面目で細かい所まで気を配る。
- ・デザインには機能性を考慮しコンセプトと実用性を重視する。
- ・シンプルな形状のデザインを好む。
- ・デザインの作業が丁寧、繊細でプロセスが計画的である。
- ・目標を持ち、アイデア・発想・意見が豊富である。
- ・PCスキル、グラフィックススキルが乏しい。
- ・リーダーシップ、積極性がなく自信がない。
- ・英語が上手くない。

【韓国学生の特徴】

- ・自分の意見を明確に持っており、きちんと主張をする。
- ・デザインに取り組む姿勢が真面目で努力家である。
- ・PCスキルが高く、デザイン基礎能力がある。
- ・アイデアが新鮮でセンスがある。
- ・理解力があり、各プロセスで落ち着いている。
- ・デザインの作業が丁寧で的確、効率よく仕事をする。
- ・情熱があるが協調性に欠け、譲らない面がある。

【台湾学生の特徴】

- ・デザインが感覚的で美しさや形のみを重視する傾向がある。
- ・デザインでは多彩な色使いを好み、新鮮さがある。
- ・積極的で、自分の意見を持っており、きちんと主張をする。
- ・英語力、PCスキルが高い。
- ・行動力があり、アイデアが豊富である。
- ・仲間意識が強く、周囲を楽しくさせる。
- ・デザインに取り組む姿勢が不安定で不真面目な時がある。
- ・道具の使い方が危険で、作業が雑である。

参加学生の視点からの抽出ではあるが、以上のように各国のデザイン学生の特徴をリスト化することができた。当然ながらこの結果は対象学生の個性が関わっており、各大学のデザイン教育の特徴の一部を示す指標に過ぎず、各国のデザイン教育の傾向を具体的に表すものではないが、研究のサンプルとしておおよその傾向を参考とすることができる。

(4) ワークショップを通じて参加学生が得たもの

ワークショップを通じて参加学生が得た項目をデザイン開発面と精神的側面の両面から抽出する為、「デザインにおいて得たもの(問10)」「精神的に得たもの(問11)」の二項目の質問を行った。

まずは「デザインにおいて得たもの」から分析をする。この項目では国別で大きな差異があることが発見できる(アンケート結果詳細は表1参照)。日本学生の場合、デザインにおいて得たもの第一位は「デザインスキルをもっと学ぶ必要性」で、「国によってモノの捉え方の違い」「コミュニケーション能力の大切さ」「英語の大切さ」と続いている。これはデザイン開発に至るまでの個人的な基礎技量不足を示唆していると捉えられ、ワークショップに必要なデザインの基本能力が日本学生にはまだ不十分であったことが窺える。一方、韓国学生の第一位の回答は「異なる考えの集合で新デザインが誕生する」で、「国際的な視野の拡大」「時間内で完成させる」と続いていることから、デザインの基礎能力やデザインスキルを踏まえた上で、このワークショップをデザイン開発面の獲得を目的として多くの学生が取り組んでいた傾向があったといえる。また、「日本のデザインを学んだ」「各国のデザインの特徴を知った」といった回答が次点として続いていることから、このワークショップで他国のデザイン事情を積極的に獲得しようとする目的があったことも分かる。台湾学生の場合も回答項目が「チームワークの大切さ」「コミュニケーション能力の大切さ」「日本人の取り組む姿勢・考え方」が第一位となっており、グループ作業をする上で最低限クリアしなければいけないスキルの必要性を感じ取ったと同時に、日本のデザインを学ぶという積極的な姿勢や目的があったといえる。これは問01のワークショップに取り組む前の心境調査で、「日本のデザインを勉強したい」という回答項目があったことから、その要因があったことは確実である。

次に、「精神的に得たもの」の項目を見る。この項目で各国で共通して第一位になった回答は「人間的に成長・モチベーション向上」であった。この結果から、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っていることが分かる。この観点は、既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」で抽出した教育効果の項目を裏付ける結果ともなっている。また、各国の次点の回答が日本は「遠慮しない・強気で主張・積極性」、韓国は「仕事は楽しくメリハリを・余裕を持つ」、台湾が「異国のデザインの考え方・国際性」となっており、前述の各国の学生の特徴で挙げた不足(悪い点)している観点とおおよそ相反していることが分かる。よって、この回答から分かることはワークショップ中に学生自らが自分に何が足りていないかを発見し、その弱点を補う為に自分なりに試行錯誤をし、その解答を導き出そうとしていたことが推測できる。

(5) ワークショップは勉強になったか

最後に、参加学生全員に「今回のワークショップは勉強になりましたか(問12)」「機会があれば、また参加したいですか(問14)」の項目を聞いた。今回のワークショップは勉強になったかの項目に関しては、参加した全学生が勉強になったと回答しており、特に日本学生の70%と韓国学生の50%が「非常に勉強になった」と回答した。また、機会があればまた参加したいかの項目に関しても、日本学生1名を除いた全学生が「また参加したい」と前向きな回答していた。この回答結果はある程度想定していたものだが、本研究の教育的意味を確認できる裏付けとなり、継続研究としての価値を再認識できる事項となった。

(6) アンケート調査の結果とまとめ

今回のような記述式アンケートは、デザインワークショップの教育プログラムや教育方法を改善する手段として欠かせない一方で、教育目的を優秀作品賞などの測定可能なものみに置き換えがちな評価基準からの脱却も考慮している。学生が学んだ教育効果の抽出を探る手段として今後も細心の配慮が必要であるが、どこまでデザインの教育が可能か、デザイン教育の限界を改めて問いただす良い資料となった。またアンケート結果から、ワークショップの実施が学生の精神的側面で大きな影響力があり、デザイン技術向上の面よりも精神的側面の育成という観点の教育効果が高いことが断定できたといえる。さらに、アンケートの間13の項目でアンケートのおかげで自分に足りない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事にも貢献ができたようである。

4 教育効果の総括と課題

4.1 抽出した教育効果の整理

今回のデザインワークショップで学生が獲得した教育効果を既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」の内容も含めて部分的に統括すると次のようになる。

- ・異文化間の学生混成によるデザインワークショップは、国別のデザインの捉え方の違いを学ぶことで、国際的な視野、アイデア、思考の拡大を生み、異文化交流そのものから生まれるデザインを発見できるなど、新たな提案の可能性を秘めている。

- ・異文化間の学生混成によるデザインワークショップは、精神的側面での教育効果が高く、特に言語力も含めたコミュニケーション能力の自己評価、自己開発を促す。また、グループワークに必要なチームワークの大切さ、積極性、時間配分、複数のデザインの絞り込みといった事項も、現場で、どのように改善したら良いかを学生自らが発見し解答を導き出す姿勢を生み出す。またそのプロセスが向上心といった人間形成としての自己教育効果を促す。

4.2 今後の研究課題

今後の研究課題として発見できた項目とキーワードは次の通りである。

- ・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、学生達はどのような手段を用いて適切にコミュニケーションを図るのか。また、その姿勢、過程、結果はどのような教育効果をもたらすのか。

【キーワード】

- ・Non-verbal communication
- ・アイデアスケッチ、チームワーク、理解しようとする気持ち
- ・デザインの本質の一つはコミュニケーション

5 通常授業への活用と拡充

5.1 デザイン大学の教育

Inter-design workshopは過去四回開催され、そのプログラム内容の経験値は年々幅広く増加している。著者は過去三年、実行委員としてこのデザインワークショップに参画しているが、ここでInter-design workshopの教育方法や教育効果といった経験値から、デザイン大学の通常授業に活用・反映できる教育項目を列挙する。また、近年大学生の目的意識の希薄化や学習意欲の低下が指摘されているが、このデザインワークショップの教育効果が精神的側面の向上を促すという観点から、その解決手段の糸口として、学生の意欲を喚起させる教育指針を論じる。

(1) デザインワークショップに必要な項目と獲得すべきスキル

【知識と理解】

- ・異文化と自国文化に関する知識、価値観の認識
- ・デザインの本質
- ・モノづくりに対する関心
- ・経験することから生まれる学習意欲
- ・情報収集能力と相互理解力

【デザインにおける必要なスキル】

- ・プレゼンテーション能力
- ・表現力、スケッチスキル・PCスキル
- ・美的造形性、五感のデザイン、色彩、魅力
- ・デザイン展開力、応用・発展力
- ・論理的思考と分析力
- ・問題解決力
- ・国際規格に基づくユーザビリティとフレキシビリティ
- ・独自性と創造力

【グループワークにおける必要なスキル】

- ・コミュニケーションスキル
- ・リーダーシップ、積極性
- ・チームワーク、ルールを守り周囲を気遣う協調性
- ・与えられた作業に責任を持つ自覚
- ・計画性、時間・スケジュールの管理
- ・自主性と行動力

【教育内容の点検と適切な見直し】

- ・参加学生を対象としたアンケートの活用
- ・学生が獲得した多面的な達成度の評価
- ・教育の中身の総合的な充実度と学習成果の明確化
- ・グローバル化するデザインにおいて国際的に通用する教育
- ・意図的、組織的な取り組み
- ・体験する機会の提供
- ・国際的な大学間との連携

(2) 学生の意欲と教員の資質

デザインの目的意識や学習意欲が希薄な学生に対して、どのような刺激を与えれば、学生が主体的に学ぼうとする姿勢や態度を持つのか。これは教育の本質に迫る課題である。

まず、学生の意欲向上の条件として、学生のデザインに取り組む熱意や資質、能力が必要である。学生個人の熱意は、時にクラスメイトに刺激を与え、またクラスメイトから刺激を受けクラス全体のレベルを押し上げる。押し上げられた強い意志は、学生個人の資質・能力の向上へと波及し、周囲に相乗効果のサイクルを生む。こうした環境を意図的に作るには、学生本人の努力も必要であるが、やはり教員の教育に関する資質・能力が重要である。Inter-design workshopは、異文化大学間での合同デザインワークショップではあるが、決して個人ワークではなく国籍混成のグループワークとしている。通常の国内間の大学で実施されるデザインワークショップに比べると、その刺激や影響力は比較にならない程の効力があるといえる。教員側が学生の勉強意欲を向上させる手段として必要なのは、こうした有効な刺激を体験できる機会や場を学生に提供することである。

また、学生には達成感が必要である。達成感を与えるには目標が必要であるがこの目標設定も、部分的には教員が決定する内容もあるが、学生に主体的に目標を持たせることが望ましい。学生が自ら設定した目標を達成させるには、既存の知識の一方向な伝達だけでなく、自ら考え議論する双方向型の授業を行うことが不可欠といえる。学生に目的意識を持たせ、学習意欲を喚起する教育を理解し実践する教員が、学生の個々の能力を踏まえながら、自らの知識を統合した積極的な教育に当たるという姿勢が極めて大切であるといえる。また、学生からの信頼に応じていく必要もある。学生を本気で学ばせる環境作りは教員の力量で決まる。

(3) カリキュラムと効果的な実習

デザイン大学の教育内容に関する評価は、文章で書かれたカリキュラムやシラバスからはその内容を読み取ることは不可能で、実際に学生の立場で教員からの指導を受けないと正しくは判断ができない。このカリキュラムのプログラム作成は、学校としてのオリジナリティの発揮にもなるわけだが、プログラムそのものは性質上どの学校でも大きな差異はない。問題はその内容であるが、これには教員の専門性、資質、能力が関係する。

双方向型の学習を展開する為には、授業そのものを魅力的にする必要があるが、特に効果的なのは実習といえる。デザインの能力は実際の仕事を通じて向上するものであり、デザインを理解させるには実際にデザインを行うのがベストである。学生が能力を高めるには意欲を持って一生懸命勉強に取り組むことに尽きるが、実習のように自分で考え創造していく作業では、デザインプロセスのノウハウを得なければ前に進むことができない。そのノウハウは実習を通して理解できるようにプログラムしてあるわけだが、そのポイントとなるのはやはり教員の段階に応じた適切なアドバイスである。そして学生本位の教育活動の展開を拡大させることも必要である。

自主的な課題探求や問題解決等の諸能力は、学生が主体的に物事に取り組む活動が興味・関心・学習意欲などの能力を育む。一つの課題を探求する能力、そしてやり遂げる能力、そして結果的に学生が「何を発見できたか」「何ができるようになったか」を自覚させる教育方法の改善が必要である。

また、Inter-design workshopのような国際的な体験活動を含む多様な教育方法を積極的にカリキュラムに取り入れる姿勢が望まれる。デザインの専門分化にこだわらず、様々な分野を横断しながらデザインに取り組む姿勢が、豊かな人間性や創造的な人材の育成に繋がり、先端のデザイン知見と総合的な能力を併せ持つ学生を生む。

さらに、Inter-design workshopに見られる国際的な体験活動を学内の通常授業の教育プログラムに取り入れ、学修の単位認定の対象とすることで、より質の高い教育内容へと発展ができる。しかしながら、こうした特殊な教育体験プログラムは学生の教育活動として単位認定にふさわしい内容を持つものの、その体制は不十分で整っていない。

6 おわりに

6.1 まとめと今後の展望

既述の「デザインワークショップの教育効果(1)」でも採り上げたように、Inter-design workshopのような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あらゆる立場から大変な労力と時間が必要である。特に実施期間の調整は今年も困難を極めた。三カ国の大学のスケジュール調整、また大学設置基準により学内の正規授業を優先して行わなければいけない事など、その調整には大変な労力が必要であった。当然ながら、継続開催していくことはより困難を伴うが、この研究で抽出した成果を学内の正規授業に反映し、また、より多交流でグローバルなデザインワークショップに発展・拡大できるよう目指していきたいと考えている。経験値にもよるが、今後は実験的要素を多く取り入れ、その教育効果を真摯に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、参加校である韓国の京畿大学並びに台湾の華梵大学、そして名古屋学芸大学の教職員の方々とワークショップに参加してくれたデザイン学科の学生、大学院生に深く感謝を致します。

参考・引用文献

- [1] 藤巻徹、デザインワークショップの教育効果(1)、名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要2008.
- [2] 逸見健二郎、プロダクトデザインガイドブック、美術出版社 2002.