

学科横断プロジェクトのドキュメンテーションと デザイン教育システムに関する研究

STUDY OF DESIGN EDUCATION SYSTEM THROUGH DOCUMENTATION OF THE PROJECT ACROSS SOME DEPARTMENTS

曾和 具之	デザイン学部プロダクトデザイン学科 准教授
野口 正孝	デザイン学部ファッションデザイン学科 教授
かわい ひろゆき	デザイン学部ビジュアルデザイン学科 教授
長濱 伸貴	デザイン学部環境・建築デザイン学科 准教授
谷口 文保	先端芸術学部クラフト・美術学科 准教授
福崎 千晃	デザイン学部プロダクトデザイン学科 実習助手

Tomoyuki SOWA	Department of Product Design, School of Design, Associate Professor
Masataka NOGUCHI	Department of Fashion and Textile Design, School of Design, Professor
Hiroyuki KAWAI	Department of Visual Design, School of Design, Professor
Nobutaka NAGAHAMA	Department of Environmental Design, School of Design, Associate Professor
Fumiyasu TANIGUCHI	Department of Crafts and Arts, School of Progressive Art, Associate Professor
Chiaki FUKUZAKI	Department of Product Design, School of Design, Assistant

要旨

本研究は、平成23年度共同研究を受け、より全学的視野から、教育プロセスの可視化を図るとともに、データの高度なデザイン化を図ることを目的とする。具体的には、(1) 記録スタッフを全学的に募集し、分野横断的な記録システムを構築する。(2) 多様なデザイン分野の視点に立ち、ドキュメンテーションのデザイン化、ソーシャル・ネットワーク化を行う。(3) ドキュメンテーション・デザイン教育分野の可能性を探り、カリキュラム成立に向けた分野横断的実践を行う。

平成23年度共同研究に基づき、ドキュメンテーションにおける問題点を抽出するとともに、改善への指針を固める。特に、ドキュメンテーション・デザイン教育に関しては、大学カリキュラムへの導入を図り、体系的なスタッフ育成システムを構築する。

本稿では平成24年度に実施されたドキュメンテーションを事例に、ドキュメンテーション・デザイン教育への取り組みについて報告する。対象となるドキュメンテーションは以下の通りである。(1) 方丈の庵プロジェクト(平成24年6月17日)、(2) 布引音楽祭(平成24年8月4日)、(3) ちびっこうべ(平成24年8月24日～10月6日)、(4) 第9回学園都市学校連携アートワークショップ(平成24年9月16日)、(5) 神戸芸術工科大学卒展リアルタイム・ドキュメンテーション(平成25年2月7日～11日)。

Summary

This study has the purpose that we have a plan of visualizing the design curriculum and constructs the system of documentation design. The methods are as follows: (1) Constructing the data system by recruiting documentation staffs from some departments in Kobe design University, (2) From diversity perspective points, Designing a documentation and sharing the documentation via social network system, (3) Researching the possibility of documentation design education and constituting a documentation curriculum.

Based from the research in 2012, we extract various issues and decide solutions. In particular, about documentation design education, we introduce the curriculum and construct the system of training documentation staffs.

We report the documentation in 2012 as follows: (1) The project of HOJO-no-IORI (June 17), (2) Festival of music in NUNOBIKI, Kobe (August 4), (3) CHIBIC-KOBE (August 24- October 6), (4) Realtime documentation of exhibition in Kobe Design University (February 7-11, 2013).

1) 研究の背景と目的

近年、ワークショップと呼ばれる手法を用いた学習環境デザインが多数実施されている。ワークショップとは、「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者自らが参加・体験して共同で何かを学び合う／創り出す、新しい学びと創造のスタイル（中野,2001）」と一般的に定義される。教える側と学ぶ側双方が一体となってテーマへの主体的アプローチを行い、不明瞭であった課題解決への糸口を提供してくれる学習環境であるといえる（中西,2006）。

この新しい学習環境は、大学教育での実践研究（Stamp & Pagano,2002）や大学の初年度教育（田口・西森・神藤・中村・中原,2006）において活用されているほか、産業界におけるマーケティングやブランド開発、コミュニケーション戦略開発といったコミュニケーションデザイン領域における可能性についても有効性が指摘されている（久保田・藤井,1995 中西,2006）。また、近年においては、会議システムへの応用や、シンポジウム、講演会における協調作業の手段として、ワークショップが用いられつつある（上田,2007. 2008）。

ワークショップでは、「考える (image)」「作る (create)」「試す (try)」「振り返る (reflect)」「共有する (share)」ことを参加者自身が繰り返しながら、知識や経験を深めていくことが要求される（図1）。この学びのプロセスを構築する上で、ドキュメンテーションは重要な役割を担っている。ドキュメンテーションの目的は、参加者の学びのプロセスを明確化し、参加者自身が「何を学び」「他者とどのように協業し」「どんな結果を得ることができたのか」を常に確認することのできる学習環境を準備しておくことにある。

本研究では、デジタルメディアによるドキュメンテーションの効果を検証しつつ、参加者自らが経験を再構成することのできるドキュメンテーションシステムを構築・運営する。

ドキュメンテーションを行うスタッフには以下のリテラシーが要求される。①ワークショップの趣旨を十分に理解していること。②参加者の目線でディスカッションやコミュニケーションを把握し、話題の中心を的確につかみ取

ること。③参加者が経験を再構成することのできるよう、幅広い視野からワークショップで起こっている事象を捉えること。本研究では、図2のワークプロセスに従い、ドキュメンテーションにおけるリテラシー教育を行う。

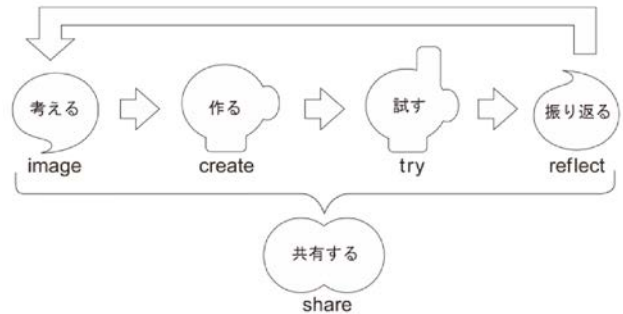


図1) ワorkshopとドキュメンテーションの流れ。



図2) ドキュメンテーション・ワークプロセス

2) ドキュメンテーションの事例

本研究において実施されたドキュメンテーションは、以下の通りである。

- (1) 花見プロジェクト (4月1日)、
- (2) クムルス (5月24日～26日)、
- (3) 方丈の庵プロジェクト (6月17日)、
- (4) 神戸大学人材教育プロジェクト (7月1日)、
- (5) ベネッセ人材教育プログラム (7月12日)、
- (6) 国営明石海峡公園イベント「やまもまつり」 (7月14日)、
- (7) グローバルヘルスママープログラム (7月30日～8月10日)、
- (8) 神戸布引音楽祭 (8月4日)、
- (9)

こべっこランドロボットワークショップ（8月14日）、
 (10) 大丸新人育成教育ワークショップ（8月20日）、
 (11) TOYOTA ESTIMA ワークショップ（9月14日～16日）、
 (12) 美術教育ワークショップ（9月21日～23日）、
 (13) 第9回学園都市学校連携アートワークショップ（9月16日）、
 (14) ダスキンオーナーズ育成ワークショップ（9月26日）、
 (15) 神戸女学院音楽制作ワークショップ（10月20日）、
 (16) NHK日本賞ワークショップ（10月23日）、
 (17) 兵庫県立高等学校総合文化祭特別イベント（11月8日）、
 (18) KIITO ちびっこうべ（8月24日～10月6日）、
 (19) セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン 震災復興支援事業（1月19日～現在）、
 (20) 神戸芸術工科大学卒展リアルタイム・ドキュメンテーション（平成25年2月7日～11日）。このうち、本報告ではドキュメンテーション・デザイン教育において特に関連の深い5項目について報告する。

3) 方丈の庵プロジェクト（平成24年6月17日）

平成24年度共同研究によって実施されたプロジェクト。ガーデンシティ舞多聞内（兵庫県神戸市垂水区舞多聞東3丁目）での学生活動をリアルタイム・ドキュメンテーションした（図3）。



図3) 方丈の庵プロジェクト

4) 布引音楽祭（平成24年8月4日）

神戸布引ハーブ園において実施されたクラシック音楽祭。ドキュメンテーションとして学部2～4年生が参加し、公園内計4カ所での撮影・編集を行った（図4）。

5) ちびっこうべ（平成24年8月24日～10月6日）

デザイン・クリエイティブセンター神戸において行われた、子どもたちを対象としたワークショップ・プロジェクト。市内数カ所の施設のドキュメンテーションを行った。



図4) 神戸布引音楽祭

6) 第9回学園都市学校連携アートワークショップ（平成24年9月16日）

神戸市営地下鉄学園都市駅前ユニバードームにおいて実施されたアートワークショップ。ワークショップのファシリテーションおよびリアルタイム・ドキュメンテーションを学生が行った。

7) 神戸芸術工科大学卒展リアルタイム・ドキュメンテーション（平成25年2月7日～11日）

神戸芸術工科大学卒展「カオス」の準備から片付けまでをリアルタイム・ドキュメンテーションした。参加学生は延べ約30名（図5）。データはwebサイトにて公開されたほか、FacebookやTwitterなどを用いて、広く公開された（図5）。



図5) 神戸芸術工科大学卒展「カオス」

以上の活動を総合プロジェクトなどに組み入れることで、デザイン教育カリキュラムにおけるドキュメンテーションの位置づけを確認すると共に、教育コンテンツに関する指針を得ることができた。