

デザイン教育における活動事例報告

政策情報学におけるデザインの学び方



千葉商科大学政策情報学部 准教授

吉羽 一之
YOSHIHA Kazuyuki

プロフィール

千葉商科大学政策情報学部准教授、グラフィックデザイナー。京都芸術大学（旧：京都造形芸術大学）通信教育部大学院芸術研究科芸術環境専攻修了。2015年千葉商科大学政策情報学部着任。教員業務と並行してデザインワーク（劇場公演広報物等）にも従事。

1 はじめに

本報告では、筆者が担当しているグラフィックデザインを主としたゼミナール（以下、ゼミ）におけるデザイン教育について、実践的な活動事例の過程と成果を報告し、千葉商科大学政策情報学部の中でのデザインの学び方や今後の実践方法を考察したい。

2.1 デザインワークの過程

実社会におけるデザインワークは全体の方向性を決めるディレクターを筆頭に、プランナー、デザイナー、イラストレーター、フォトグラファーなど、それぞれの作業を、それぞれを専門としているスタッフが担当している。一方、学生のデザイン制作においては、細かく役割を分担したいと考えていても、各役割に関心を持つ学生が揃うことは少なく、全ての役割を自身で担当しなければならないことが多い。しかし、筆者はそのことが逆に現場で働く際に、必要なスキルを身につける上で重要だと考えている。関心のある役割でないとしても、現場ではその役割を担うスタッフとやり

取りをすることになり、自身はその役割の難しさを経験しているか否かで他の役割への理解度に違いが現れることになる。現場のデザイナーは情報を目に見える形にすることだけに専念しているのではなく、ディレクターやプランナー、その他のスタッフの意図を汲むなど、プロジェクト全体を把握し、それらを踏まえてデザインを構成することが求められる。デザインの仕事は、一言で言えば、任意の情報を目に見える、もしくは触れることのできる形にすることである。時としてそのプロセスを含め、デザインと称する場合もある。デザインの仕事の過程として、まずは任意の情報の中からテーマを見つけることが出発点となる。テーマは、情報を最終的に誰にどのような形で発信するのかを踏まえ、対象となる情報を観察することで見つけ出すことができる。続いて、設定されたテーマをターゲットにどうすれば伝わりやすいものになるか、その方向性や伝達方法、表現手法といったコンセプトを設定する。テーマを表現するためのコンセプトが設定できれば、それらを踏まえ、情報をモノへと作り上げ、最終的な成果が形となる。

2.2 グラフィックデザインの制作過程

前項のデザインワークを踏まえ、筆者が専門としているグラフィックデザイン（紙メディアを主とした情報の視覚化）に絞り、その過程を順序立てるとすれば、まずはテーマを見出し、ターゲットや、ターゲットに対する最適な伝達方法を踏まえたコンセプトを設定する。設定されたコンセプトに従い、用紙サイズや加工、用紙の質、その上に配置する文字情報を表記するための書体や図版（写真やイラスト）などを選定し、写真はフォトグラファーに、イラストはイラストレーター

にといったようにデザインを構成する要素を自作もしくは専門スタッフに依頼し準備する。現在はどの要素の準備もデジタル上で作業することになるが、最終的にはどのような手法（印刷仕様）を用いて、情報を物質としての用紙に定着させるかを決定し、印刷工程を経て、最終的な成果が現れる。筆者のゼミに所属する学生は全ての役割を自身で担うと前述したが、写真撮影やイラストレーションに関心を持つ学生と分担し、それぞれの得意分野のスキルアップと並行して、デザインのクオリティを向上させることを目的に制作に取り組むこともある。

3 デザイン領域の学び方

デザインの仕事に関わるため、もしくはその分野で長く活躍するための学び方として、学びの領域を「知」と「技」と「美」に分類することができる。「知」は書体、可読性、誘目性、配色、紙面設計などの知識の習得に加えて、歴史を学ぶことである。歴史を学ぶ必要性はデザイン領域に限ったことではないが、ある日突然、誰も見たこともないモノが世に登場することはなく、どのようなデザインにおいても、それが生み出されるきっかけになるモノが存在し、その過程は果てしなく遡ることができるため歴史を軽んじることはできず、それらがどのような社会状況の中で作られたのかという過去を知ることで未来を想像することができるのである。「技」は、現在ではデジタルアプリケーションの操作習得だと認識されることが多いだろう。そのことを否定はしないが、最終的な成果物が手に取ることのできるグラフィックデザイン領域においては、用紙の質感を感じ、それを加工するアナログ的な技術も習得する必要があるが、それは人間の目や手先の感覚がデジタルワークのみでは再現できないためである。「美」は読んで字の如く美しさとは何かを学ぶことである。美的センスは持って生まれた才能かもしれないが、身の回りに存在するモノを作り手の視点で観察し、その技をいかに盗むかということによっても向上させることができる。つまり第三者的な作り手の視点で自身が制作したモノを含め、モノの評価ができる能力を身につける必要がある。筆者のゼミでは「知」に関しては学びのきっかけを提供し、その後は学生自身に一任している。もちろん、疑問やその学生なりの考えを踏ま

えたディスカッションを行うこともある。「技」に関しては学生それぞれの目標に合わせた内容で、デジタルワークにおける指導を行いつつ、アナログで作業する機会もなるべく提供するように心がけている。「美」に関しては「知」と同様、学生に一任しつつ、ディスカッションの機会も設けている。

4.1 ゼミナールでの取り組み事例紹介①

筆者が担当するゼミでは前述した学びの実践として、他の領域を学ぶゼミや学外の企業や団体から広報物制作を受注し、そのデザインワークに取り組んでいる。本項ではその中のひとつ、市川市消防局からの受注制作について報告する。これまでゼミで取り組んだ成果物は市川市内をはじめ、大学近隣の地域で掲示されることが多く、その活動が市川市消防局の目にとまり、地域連携推進センター（千葉商科大学内）にポスター制作についての相談があり、筆者のゼミがその案件を受けることとなった。ポスターの掲示予定は2022年度からということで、初回のミーティングを2021年5月に実施した。初回のミーティングでは、危険が伴うことや身体的に高度な能力が必要となるというような理由から、消防吏員を職業として希望する新卒生が減少している、特に女性吏員は獲得が難しいとの吏員募集の現状についての報告を受けた。人材募集のために、業務内容の危険が軽減されたり、高い身体的能力が求められなくなることはないが、まずは消防吏員という職業に関心を持ってもらいたいという意向で、新卒生と年齢や感性が近く、デザインを学んでいる学生に制作してもらいたいとの要望があった。初回のミーティングを経て、依頼内容や市川市消防局の意向をゼミ生と共有し、消防吏員にどのようなイメージを持っているか、また、どのようなデザインが新卒生の目を引くかを検討させたが、その結果、根本的にゼミ生（筆者も含む）は消防吏員の業務内容を火災時の消火作業、人命救助といった報道されている情報から得た概要のみの認識であり、職業としては危険を顧みないヒーロー的なイメージを持っていたようである。このような認識のままではテーマやコンセプトも曖昧になってしまうため、少しでも消防吏員の業務内容を知るため、消防局の現場見学（図1～8）を依頼し、2021年7月に消防本部である市川市消防局（市川市八



図1



図6



図2



図7



図3



図8



図4



図5

幡1-8-1)と市川市東消防署高谷出張所(市川市高谷2023-10)での見学会を実施することとなった。消防本部ではまず救急車や消防車両、それらの車両の装備されている資機材についての説明を受けた。また、身につける装備を装着し、消防や救助の現場で、体にかかる負荷を体験した。それらの説明を受けた後、訓練活動直後の吏員に、吏員を目指したきっかけや業務に対する心持ちなどをヒアリングすることができた。吏員を目指したきっかけは予想に反することなく、幼少期のあこがれといった回答が多かった。一方で、危険な業務に対しては、危険な現場でいかにリスクを軽減できるか、日々の訓練はそのためであることについて、淡々と、また冗談混じりで話をされる姿は、意外にも勤勉に働く他の職業の人たちと大きな差を感じるものではなかった。その後、高谷出張所に移動し、消防本部には配備されていなかった特殊車両や地震体験車の

説明を受け、宿直室などを見学し、吏員の勤務時間についてもヒアリングすることができた。また、消防艇にも乗船し、海上や河川からの消防活動についての説明を受けた。見学会は半日程度だったため、吏員の業務を全て把握することは難しかったが、車両や資機材は現場で適切且つ最小限に吏員のリスクを抑えるためのものであり、吏員は自身を特別な存在という認識しているのではなく、誠実に業務と向き合うことに日々注力されていることの一部を知ることができ、先入観だけでテーマを設定しようとしていた段階から前進することができた。

見学会を踏まえ、デザインの検討を進めたが、結果的にはコロナ禍で大学の活動が制限され、当初の予定が遅延し、デザインの提案に至ったのは2021年11月末となった。制作に取り組んだゼミ生は4名、そのうちの2名が2案を制作し、提案したデザイン案は計6点となった。ゼミ生が検討した各デザイン案の趣意とその印象について、(図9)は淡々と業務にあたる吏員と、やりがいを感じさせる表情の吏員をメインにしながら吏員の服装の配色を用い、吏員を引き立たせる画面構成となっている。(図10)は吏員の写真をイラストのようなエフェクトで加工し、画面分割やパターンを用い、やや可愛らしい雰囲気演出することでメインターゲットを女性に向けている。(図11)は、大学生は普段よりコミックを見る機会が多いということから、コミックのコマ割りのように画面を分割し、アメリカンコミック的な配色で強い印象を表現しようとしており、大学生の目を引くものとなっている。(図12)は女性吏員の募集が望まれているという点で、男女で画面を二分割し、それぞれが活躍されている場面を紹介するデザインとなっており、業務内容よりも男女という点への絞り込みが感じられる。(図13)は近年多くのキャラクターが登場するゲームのポスター等で用いられる細長い図版でキャラクターの多さを見せる手法を参考に、訓練中の写真などを大胆にトリミングし、余白を活かしつつ写真が持つ方向性を強調したデザインとなっている。最後に(図14)は見学会でヘルメットやボンベを装着した学生が制作したもので、その重さを体を感じながら、前へ進もうとする吏員の力強さを、表情と配色のみで表現したもので、人の骨格に従わない勢いのある表情に実際の体験から得た感覚が感じられる。

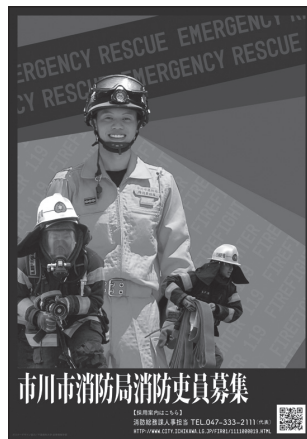


図9



図10



図11



図12



図13



図14

これら6案のデザイン案は消防局内で検討され、事務方だけでなく、現場の吏員へのアンケート調査も行われた。その結果、一般的なデザインコンペのように、1案に絞られると予想していたが、どの案も高評価を得て、4名それぞれのデザイン案が採用となった。採用案は(図9)、(図10)、(図11)、(図14)である。最終的に完成したデザインは業務内容が見えにくい、ヒーロー感が表現されてしまっている点は否めない

が、それぞれの学生がテーマを絞り、そのテーマを表現するためのコンセプトを設定したことで、依頼されていた新卒生の目を引くという点では、4案採用という結果から、一定の評価を得たものと考えられる。ポスターデザインの依頼を受けた場合、依頼者からは伝えたい多くの情報が提供される。また、今回の場合は見学会を実施したことで、ミーティングだけでは得ることができなかった情報や自身の身を持って体験した情報が追加されることとなった。紙メディアで提供された情報を伝える場合、雑誌などのページで展開できるものは多くの情報を伝達することができるが、ポスターのようなひとつの画面のみで情報を発信するものは情報の絞り込みが重要となる。情報の取捨選択、それを伝えるためのテーマやコンセプトの設定といった点で、学生にはとても貴重な機会になったのではないだろうか。

採用されたポスターはA2サイズで印刷され、市川市内の消防署及び出張所に4案がランダムで掲示されており、また、市川市のウェブサイトにも掲載されている。(図15 / デザイン案プレゼン風景、図16・17 / ポスター掲示)



図15



図16



図17

4.2 ゼミナールでの取り組み事例紹介②

前項の事例では学外からの受注制作についての報告だったが、本項では学部内のゼミ合同プロジェクトを報告したい。このプロジェクトでは筆者(グラフィックデザイン)のゼミと、政治・社会経済学を通して地域学を学ぶゼミが協働し、街づくりシミュレーション

ゲーム(シリアスゲーム)を4タイトル、制作した。このプロジェクトで制作したゲームは単に娯楽のためのものではなく、ゲームを通して、街づくりや行政、企業に関わる仕組みを理解するためのもので、ゲームの構成は地域学を学ぶゼミ生が企画、設計し、そのゲームで使用するカードやボード、ルールブックのデザイン制作に筆者のゼミ生が取り組んだ。

プロジェクトの第一段階として、企画を立てた学生が手描きで作成したカードやボード、コマやチップの代わりに身近な文具を用いて、ゲームをプレイしつつ、ゲームの内容を理解する検討会(図18・19)を2021年4月に設けた。そこでは、企画や構成がある程度完成形に近いゲームが紹介され、どのような意匠を施すかを検討する機会だと考えていたが、実際に説明を受け、プレイすると、ルールが複雑で説明されても理解しきれない、プレイ時間が長い、想定されているアイテムが使いにくい、接戦になりにくいといった意見が筆者のゼミ生から出された。これは企画を担当した学生の企画力や構成の検討が不足していたということではなく、単なる娯楽にとどまらないゲームにおいて、学びの要素を踏まえつつ、ゲーム性を高める難しさの



図18



図19

現れである。この検討会を実施したことで、企画担当の学生は、ゲームを初めてプレイするプレイヤーに、ゲームの内容や進め方、楽しみ方を伝えることの難しさを認識することができ、デザインを担当する学生はデザインに取り組む前にユーザーの立場に立つことの重要性を学ぶことができた。

初回の検討会を踏まえ、企画や構成が再検討された修正版を用いて、ゼミではそれぞれのタイトルに対して、3から4名のグループを作り、デザイン制作を進めた。最終的に必要となる制作物を検討する中で、当初の予想と反したものはプレイボードのサイズである。掲載しなければならない文字情報、コマやチップのサイズから割り出した配置場所を踏まえると、どのタイトルもかなり大きなボードとなってしまう、セッティングや収納に適さないことが予想された。その他にも検討会では企画担当の学生から口頭での説明があったが、実際、ゲームをプレイする際、企画者はその場に立ち会うことはなく、ルールブックにて、内容や遊び方、勝敗について伝える必要があったが、延々とルールブックを読まなければプレイできないゲームはゲームを始める前に面倒だと思われるため、その文章化とレイアウトデザインには企画担当の学生の考えや意見を踏まえたさらなる検討が必要となった。前述の事例報告と同様に、このプロジェクトもコロナ禍の影響を受け、制作が遅延することとなったが、試作品が2021年12月に完成し、試作品を用いたテストプレイとデザインの検討を行った(図20)。これらの工程を経て、本プロジェクトは成果物をもって、2022年3月のオープンキャンパス(千葉商科大学)で展示、発表することができた。

制作したゲームの内容とアイテムデザインについて、(図21) タイトル『ジャパндеミック』はコロナ禍で感染対策防止には何が有効かを知るため、何をすれば感染が広がるかという視点で自身のウイルスの感染地域を他のプレイヤーのウイルスの感染地域よりも広くできるかが勝敗となるゲームである。このゲームでは双六要素を盛り込んだボードと感染の広がりを示すボードを制作する必要があり、プレイ場所(机など)を踏まえたサイズの検討が難航した。また、感染レベルによって形が変化するコマがあれば、各プレイヤーの現状レベルがわかりやすいという提案から、既存の子供用ブロックや小さな木材を積み上げるなど、いく



図20



図21



図22



図23

つかの試行錯誤を繰り返し、最終的にはロシアの民芸品の人形マトリョーシカを参考にレベルが上がるとサイズが大きくなるコマを制作した。(図22) タイトル『ヒトスク』は住み良い街づくりを目的としたゲームで、多くの人口を獲得することがこのゲームの勝敗を分ける。タイトルは人口(ヒト)と人が地域間を移動することをイメージさせるスクランブルを用いた造語である。このゲームでは4種類のカードを制作する必要があり、統一感を持たせながらもプレイヤーに別の用途で使用するカードであるという認識を持たせる点で試行錯誤が必要となった。また、収納ボックスにまとめたいという企画担当学生からの要望があり、折りたたむことのできるボードの形状も検討する必要があった。(図23) タイトル『チョイス町』は選挙の仕組みや当選した議員の働きによる住みやすさの変化が理解できるゲームである。議員の得意分野やその働きが発揮される年数を見極め、どの議員に選挙で投票するかを考え、いかに魅力的な街づくりができるか、最終的に魅力度が最も高いチームが勝ちとなるゲームである。このゲームデザインで最も時間を費やしたのはカードデザインである。このゲームで使用するカードは100枚程度あり、統一感を持たせながらも、それぞれの議員の特徴を描き分けることがゲームデザインのクオリティを左右する点であった。最後に(図24) タイトル『どうする社長』はいかに働きやすく安定した企業が経営できるかが勝敗を分け、様々なハプニングが記載されたカードとそれを解決するための資産カードを用い、社長としての経営力や判断力が求められるゲームである。このゲームのデザインはカードの数がやや多かったもののゲームの構成がシンプルだったため、アイテムのデザインはスムーズに進行したが、わ



図24

かりやすく楽しめそうなタイトルの決定に苦慮した。

どのタイトルも内容的にも、デザイン的にもまだ検討の余地を残しているが、地域学とデザインといった別の領域を学ぶゼミが協働できたことは、普段の学びから得た意見や考え方の違いを踏まえた上で視野を広げつつ、それぞれの領域における学びを高めることができ、どちらのゼミ生にとっても有意義な活動だったと考えられる。

5 まとめ

筆者のゼミが所属する政策情報学部では、各分野の専門的な学びに加えて、他領域のゼミや学外の団体と協働し、学生が関心を持つ専門分野以外の人たちといかにつながることができるか、そのつながり方を学び、さらに専門分野の学びを深めることが重要となる。本報告では、ゼミで取り組んだ学外からの受注案件と学部内での合同プロジェクトを報告したが、これらの活動は消防とデザイン、地域学とデザインといった二項にとどまるものではなく、学生は授業や課外の活動を通して、学部内の様々な領域とつながりを持ち、デザインのみを学ぶ他の教育機関の学生とは違った成果をあげているものと考えられる。また、学部の学生が学ぶ「つながり」という学びは、地域学のようにデザイン領域とは分類に距離がある領域だけではなく、映像やITといった分類の近い領域にも見出すことができ、学部内の様々な領域があらゆる点で連携することで、デザイン領域にとどまらない学びを学生に提供できているものとする。現在、ゼミで取り組んでいるプロジェクトは地域行政、都市計画、マーケティング、環境、映像、音響、ITといった領域との協働で進めており、これまでの活動で得た知見や反省を踏まえ、単なるデザインワークにとどまらない、人と人がつながることができる場としてのデザインを、ゼミ生と共に提案していきたい。

消防人材募集ポスター掲載:市川市消防局サイト(市川市サイト内)

https://www.city.ichikawa.lg.jp/catpage/cat_00000059.html