

公立はこだて未来大学 2019 年度 システム情報科学実習  
グループ報告書  
Future University Hakodate 2019 Systems Information Science Practice  
Group Report

プロジェクト名  
デザイン・キャラバン

Project Name

Design · Caravan

グループ名/Group Name

グループ A/Group A

プロジェクト番号/Project No.

15

プロジェクトリーダー/Project Leader

鈴木ほのか Honoka Suzuki

グループリーダ/Group Leader

鈴木ほのか Honoka Suzuki

グループメンバー/Group Member

後藤隆太 Ryuta Goto

岩城一真 Kazuma Iwaki

須藤翼 Tsubasa Sudo

日登舞 Mai Hinobori

鈴木ほのか Honoka Suzuki

指導教員/Faculty Member

原田泰 Yasushi Harada

角康之 Yasuyuki Sumi

アドバイザー/Advisor

アンドリュー・ジョンソン Andrew Johnson

提出日

2020年 1月 22日

Date of Submission

Jan. 22, 2019

## 概要

本プロジェクトは、道南エリアの様々な場所を訪問し、自分達自身が地域コミュニティに入り込み活動を行うことで、地域の生の声を聞き、地域の特徴を理解することを目標に活動を行った。活動は、フィールドワークやワークショップ、地域プロジェクトへの参加など多岐にわたり、活動の中で自分たちの技術を発揮することに加え、地域の人々とコミュニケーションをとることも重視した。活動を行うにあたり、「訪問する」、「入り込む」、「考える」、「振り返る」の4つを目的とし、プロジェクトメンバーそれぞれが積極的に活動に参加することをめざした。活動の成果としては、地域コミュニティとの継続的な活動を振り返り、その過程や成果を分析することで、相互に影響しあう活動ができていたと感じた。また活動を資料としてまとめ対象コミュニティに呈示することで、活動に価値や意味を見出すことができた。

(※文責：鈴木ほのか)

## Abstract

This project is to visit various places in the southern part of Hokkaido and to get involved in the local community and to listen to the voices of the local people and to understand the characteristics of the local area. Was. Activities ranged from participation in field work, workshops, and regional projects. In addition to demonstrating their skills in the activities, emphasis was placed on communicating with local people. In conducting the activities, the project members aimed to actively participate in the activities with the four objectives of "Visiting", "Entering", "Thinking", and "Feedback". As a result of the activities, looking back on the continuous activities with the local community and analyzing the processes and results, I felt that the activities that interacted with each other were possible. By compiling the activities as materials and presenting them to the target community, we were able to discover the value and meaning of the activities.

(※文責：鈴木ほのか)

# 目次

## 第1章 はじめに

1.1 背景	1
1.2 目的	1
1.3 課題	1

## 第2章 プロジェクトの概要

2.1 テーマの設定	2
2.2 目標の設定	2
2.3 到達レベル	2
2.4 関連講義	2-3
2.5 使用技術	3

## 第3章 具体的な活動内容とメンバーの役割

### 3.1 洞爺湖町訪問

3.1.1 参加目的と背景	4
3.1.2 活動内容	4
3.1.3 成果	4-5

### 3.2 レインボーはこだてプロジェクト (RHP)

3.2.1 参加するまでの背景	5
3.2.2 参加することの目的	5
3.2.3 成果	
3.2.3.1 デザインチームとしての成果	5-6
3.2.3.2 イベントの成果	6
3.2.4 成果物	
3.2.4.1 イベント告知用フライヤー、ポスター	6-8
3.2.4.2 講演会用フライヤー	8-9
3.2.4.3 ブースパネル	9-10
3.2.4.4 虹のかけらを集めようスタンプラリー	11
3.2.4.5 レインボースタンプ	12
3.2.4.6 スタンプラリーシート	13
3.2.4.7 くるくるレインボーマシン	14
3.2.4.8 ロゴ	15
3.2.4.9 Web サイト	16-17
3.2.4.10 アイコン	17-18
3.2.5 フィードバック	18

### 3.3 モビール制作ワークショップ

3.3.1	背景	19
3.3.2	目的	19
3.3.3	成果	19
3.2.4	フィードバック	19
3.4	厚沢部町訪問	
3.4.1	参加目的と背景	20
3.4.2	活動内容	20
3.4.3	成果	20-21
3.4.4	成果物	
3.4.4.1	薬莢らんぷ	21
3.5	でんけんコンサート	
3.5.1	参加目的と背景	22
3.5.2	活動内容	22
3.5.3	成果物	
3.5.3.1	ポスター	22
3.5.3.2	フライヤー	22
3.5.3.3	チケット	22
3.5.3.4	パンフレット	22-23
3.6	木づかいプロジェクト	
3.6.1	概要	22
3.6.2	成果	22
3.6.3	具体的な活動	
3.6.3.1	道南スギを使った椅子の製作体験	23-24
3.6.3.2	未来の街を作るワークショップ	24-25
3.6.3.3	森町の町有林の視察	25
3.6.3.4	木づかい合宿	25-26
3.6.3.4	森町教員住宅のリノベーション	27
3.7	ショップボットを用いた制作	
3.7.1	参加目的と背景	28
3.7.2	活動内容	28
3.7.3	成果	28
3.8	MUJI 展示準備	
3.8.1	背景	29
3.8.2	目的	29
3.8.3	成果	29
3.8.4	フィードバック	
3.9	世界に一つだけの本・展	
3.9.1	概要	30
3.9.2	背景	30
3.9.3	目的	30
3.9.4	成果	30
3.9.5	フィードバック	30

## 第4章 まとめ

4.1 プロジェクトの成果	31
4.2 今後の活動	31
4.3 学内最終発表	
4.3.1 日時・場所	31
4.3.2 発表方法	31
4.3.3 発表評価	31-33

## 付録

付録1 課題解決のための新規習得技術	34
付録2 課題解決のための活用した講義	34
付録3 相互評価	34-36

## 第1章 はじめに

### 1.1 背景

今日の社会においてデザインの重要性は増してきている。一方で、デザイナーとユーザのかかわりが薄く、「デザイナーが制作した製品やサービスをユーザが受け身的に消費する」という一方通行な流れのデザイン形態が存在する。しかし私たちは、デザイナーをコミュニティの一員として共に問題を解決することのできる存在としてとらえ、そうした共創活動こそが本来のデザインの形態であると考え。

(※文責：須藤翼)

### 1.2 目的

本プロジェクトは、デザインを専門とする筆者らが実際に地域コミュニティに入り込み、地域と自分たちが互いに影響しあうデザイン活動を行うことを目指す。すべての活動において、「訪問する」、「入り込む」、「考える」、「振り返る」の4つを実践する。様々な地域を訪問し人々の地域の生の声を聞くことで、すべての事柄を自分ゴトとしてとらえ主体的に考え活動を行う。さらに行った活動に対して振り返りを行い、活動における成果や学びをプロジェクトメンバー内で共有する。

(※文責：須藤翼)

### 1.3 課題

一般的なデザインプロジェクトは問題解決型で、活動開始時点で明確に課題を設定し、その課題を解決するために活動を行い、一年をかけて成果を出すというプロジェクト形態をとっている。しかし本プロジェクトは、筆者ら自身がコミュニティに入り込み、互いに影響しあうデザイン活動を行うことを目指している。そのため、「最初から課題あり」きではなく、対象となるコミュニティを理解することから始めるという課題の元に活動を行う。そのため活動開始時点では明確な課題は設定せず、また関わったコミュニティごとにそれぞれ異なる課題が存在し、それに関わることとする。

(※文責：須藤翼)

## 第2章 プロジェクトの概要

### 2.1 テーマの設定

本プロジェクトのテーマは、実際に地域に入り込むことで、従来のような一方向なデザイン活動ではなく、地域と双方向に影響しあう活動を行うことを目標として設定した。そのため、道南の様々な地域を訪問し、実際に地域や地域の人々と関わる中で何事も自分事としてとらえ、「自分たちに何ができるのか」、「情報デザインの技術をどう生かせるのか」を常に考え、主体的に行動することを心掛けた。

(※文責：鈴木ほのか)

### 2.2 目標の設定

一年を通しての多種多様なデザイン活動により、プロジェクトの学びを可視化することを目標に活動を行った。大学での学びを実際の社会に生かすことによって、大学の講義では得られない経験やスキルを身に着け、これからの社会における情報デザインの必要性や可能性を体感することを重要視した。

(※文責：鈴木ほのか)

### 2.3 到達レベル

本プロジェクトでは、プロジェクトメンバーと、対象コミュニティが双方向に影響しあうデザイン活動を行うことを目標としている。そのため、プロジェクトメンバーと対象コミュニティのそれぞれに到達レベルが存在すると考え、以下のように設定した。

#### プロジェクトメンバー

- ・対象地域を訪れ活動を行うことで、メディアでは知ることでできない地域の特徴や価値を発見する。
- ・大学での学びを実際の社会の中に生かすことによって、講義では得ることのできない経験やスキルを身に着ける。
- ・これからの社会における情報デザインの必要性や可能性を知る。

#### 対象コミュニティ

- ・対象コミュニティに対して、私たちが第三者の視点から関わることでコミュニティの新たな可能性を見出してもらうことを期待する。

(※文責：鈴木ほのか)

### 2.4 関連講義

- ・情報デザイン I
- ・情報デザイン II
- ・情報表現基礎 I
- ・情報表現基礎 II
- ・情報表現基礎 III
- ・情報処理演習 II
- ・ヒューマンインターフェース
- ・ヒューマンインターフェース演習

・ユーザ・センタード・デザイン

・ユーザ・センタード・デザイン演習

(※文責：鈴木ほのか)

## 2.5 使用技術

プロジェクト遂行のために使用した技術は以下のとおりである。

### 素材の加工

イベントで使用する物品制作の際の MDF や紙の加工のためにレーザーカッターやミリングマシン、道南スギの加工のためにパネルソーやショップボットを使用した。

### ソフトウェア

物品制作やグラフィックデザインのために Illustrator や Photoshop、InDesign、ミリングマシンやレーザーカッターで加工するための図面制作に Tinker cad や Maker Case、ショップボットで加工するための図面作成のために Fusion360、Slicer for Fusion 360、Blender、Web の構築のために Nuxt を使用した。

(※文責：鈴木ほのか)

## 第3章 具体的な活動内容とメンバーの役割

### 3.1 洞爺湖町訪問

#### 3.1.1 参加目的と背景

洞爺湖芸術館主催のモビール制作ワークショップに担当教員の前田教授が講師として招かれたため、そのサポートのために洞爺湖を訪問した。洞爺湖芸術館では、普段からワークショップが行われており、その内容はイラストや現代芸術など様々である。今回のモビール制作ワークショップはGWの特別企画として開催された。モビール制作ワークショップに参加することが主たる目的であったが、その他にも洞爺湖町のフィールドワークや洞爺湖芸術館の訪問も含めて「洞爺湖町訪問」プロジェクトとして活動した。モビール制作ワークショップは、会場の「とうや水の駅」周辺に住む小中学生を対象に行った。

(※文責：日登舞)

#### 3.1.2 活動内容

洞爺湖町訪問は2019年5月3日から5日の2泊3日の日程であり、1日目には洞爺湖芸術館訪問と洞爺湖周辺でモビールの素材集めを行った。2日目はワークショップを2回開催し、参加者と交流しながらモビール制作を行った。3日目は洞爺湖町を離れ、伊達市のだて歴史文化ミュージアムを訪問した。

1日目の洞爺湖芸術館訪問では洞爺湖を拠点に活動しているアーティスト、山口陽介氏の特別展示を中心に館内の作品を鑑賞した。また、芸術館の建物自体も旧洞爺村の役場として使用されていたものを改装して使用しているものなので、手作りガラスや古風な窓の鍵など昔ながらの調度品に触れる機会となった。その後洞爺湖周辺を散策し、木の枝や貝殻などモビールの素材となりそうなものを収集した。

2日目はワークショップの補助を行い、参加者と談笑しながらモビールの制作を行った。個人の作品だけではなく、参加者とサポーターが一体となって大作を作り上げるなど、地域コミュニティと打ち解けて活動することができた。また対話の中で洞爺湖町の現状についても話を聞くことができた。

3日目に訪問しただて歴史文化ミュージアムでは、伊達家の歴史をアイヌの文化と重ねながら展示していたり、垂れ幕に家紋を用いていたりと、空間デザインについて学ぶ機会を得た。また、ミュージアムの隣には現代日本刀職人の工房があり、鍛刀の様子を間近で見学することができた。

(※文責：日登舞)

#### 3.1.3 成果

今回のワークショップで参加者と対話する中で、洞爺湖町には高校がなく若い世代は中学生までしかいないことや、GWなどの観光シーズンは親世代が忙しく子供の面倒を見ることが困難だと知ることができた。そのため、今回のワークショップは子供たちが新しい体験をするだけでなく、今まで関わりの少なかった私たちのような大学生の世代と関わる機会を提供することができた。また、ワークショップの終わりには参加者の小学生からお礼の手紙を渡され、彼らだけでなく私たち自身も大変思い出に残る活動をする事ができた。訪問後にはワークショップだけでなくフィールドワークも含め洞爺湖町で感じたことや発見したことをまとめ、図解化を行った。そこで、洞爺湖町は「遊び」「環境」「交流」の3つの要素が特徴的な町であると分析した。

「遊び」はワークショップ中にも学年の違う子供たちが一緒に遊んでおり、突然訪問した私たちにもまるで親戚のように接していたことから感じたキーワードである。また、洞爺湖周辺の道路には子供が作ったと思われる段ボール製の自動販売機が置かれていたり、湖自体でも遊ぶことができたりと遊びの幅が広い町であると感じた。

「環境」としては、水の駅前で遊ぶ子供たちと、それを見守りつつ談笑する地域住民の姿があった。また、洞爺湖周辺には様々な屋外彫刻作品が設置されていたり、今回のワークショップのように実際に参加できる場が用意されていたりと芸術に触れる環境が整っている印象を抱いた。

「交流」では私たち自身が旅人であるにもかかわらず、あたたかく接してもらったことや、ワークショップに外国人留学生が参加するなど多様な交流があったと感じている。また、洞爺湖町自体が観光地なこともあり、湖の周辺には国内外からキャンプを目的とする旅人が集まっていた。そのため、洞爺湖町では普段から町外の人々と交流する機会があるということがうかがえる。

そしてこれら3つの要素から、洞爺湖町は旅人をあたたかく受け入れてくれたり、住民同士の距離が非常に近かったりとまるで家族のような町だと分析した。そして、私たち自身が地方都市での生活の魅力に気づくための1つのきっかけとなった。

(※文責：日登舞)

## 3.2 レインボーはこだてプロジェクト (RHP)

### 3.2.1 背景

レインボーはこだてプロジェクト(以下 RHP)は、LGBTフレンドリーな街づくりを目指して函館で活動する地域の団体である。2019年6月に、RHP主催のイベント「虹をはいて歩こう」が開催された。このイベントは、北海道教育函館校の地域プロジェクトの学生が企画したイベントで、私たちはイベントのデザインチームとして活動に参加した。活動期間としては、デザイン・キャラバン発足以前の3月頃から今日に至るまで活動が継続している。そのためプロジェクト発足以前から携わっていた人員、プロジェクト発足後に携わった人員が存在する。また、前期における活動は主に「虹をはいて歩こう」イベントで使用する必要物品の制作に注力した。後期における活動は、函館で開催されたアカデミックリンクでの発表準備用のパネル、物品陳列用のパッケージ、広報用のWebサイトのリニューアルや保守運営が主であった。

(※文責：後藤隆太)

### 3.2.2 目的

デザイン・キャラバンでは「旅するデザイン」という言葉をテーマに掲げており、様々な地域を実際に訪問して訪問し、自分達自身が地域コミュニティに入り込み活動を行うことを目的として活動を行っている。地域の生の声を聞くことで、自分達の見聞を広めデザイナーとしての視野の拡大や、自身の経験値を高めるだけではなく、地域と自分達が双方向に影響しあう活動を行うことを期待している。このRHPでは、世間にあまり認知されていないLGBT、すなわちセクシャルマイノリティをテーマにしたイベントに関わることで、普段あまりなじみのなかったLGBTについて知る機会にすることに加えて、実際のイベントにデザインチームとして関わることでできる貴重な機会だと考え、物品制作を通じて実践的なデザインスキルの向上を目的とした。

(※文責：後藤隆太)

### 3.2.3 成果

#### 3.2.3.1 デザインチームとしての成果

デザイン・キャラバンでは、6月に開催したLGBTイベントに必要な物品の制作を行った。具体的にはイベント宣伝用のフライヤーをはじめ、講演会用のフライヤー、ブースパネル、スタンプラリー用のスタンプと台紙、缶バッジと靴下のパッケージ、そして動的展示台のくるくるレインボーマシンである。これらの物品はイベントを行う上で重要な役割を占めていたと感じた。

イベント参加者に対するアンケート調査では、参加者のおよそ2割がポスターを見て来場したという結果が出ている。また、企画したスタンプラリーではLGBTについて考えることがほぼ無いであろう小さな子どもも楽しめているようだった。以上のようなことからデザインチームとして自分たちは十分に寄与したと評価することができる。加えてイベントに必要な物品だけでなく、今後の活動も見据えて必要になるであろうロゴマークとWebサイトも制作した。ロゴマークはスタンプのケースやパッケージデザイン、Webデザインの一部としても起用した。RHPの活動の主軸はLGBTに親しんでもらうことであるため、ロゴマークやWebサイトは一般の人がLGBTについて知るための導火線としての活用が見込める。

(※文責：後藤隆太)

### 3.2.3.2 イベントの成果

イベント終了後に参加者にアンケートへの記入を依頼し、77人から回答が得られた。来場者の40%が家族、知人、友人からの紹介で、ついで来場者の20%が私たちの制作したチラシやポスターをきっかけに本イベントを認知したと回答した。他の告知用のメディアとしてSNSや新聞、ラジオなどがあったがそれらのメディアよりも有用性があったと考えられる。

本イベントでは7つのコーナーに分かれて催し物を行い、そのうち動的な展示台の制作を行った「くるくるレインボーを作ろう」のコーナーが全体で2番目に人気があった。また、全体的に見てもイベントの感想として「良い企画だと思う」、「まあまあ良い企画だと思う」、「ふつう」、「あまり良い企画だとは思わない」、「良い企画ではない」の5段階で回答してもらったところ、「良い企画だと思う」と回答したのが83%でありこれまでの結果も鑑みて成功したと言えるだろう。

(※文責：後藤隆太)

### 3.2.4 成果物

#### 3.2.4.1 イベント告知用フライヤー、ポスター

##### 概要

イベントの開催を告知するためのフライヤーとポスターである。フライヤー(図1,図2)はA4版の両面印刷、ポスターはA2判であった。全7つあるブースでいつ何が行われるかの詳細と、会場のどこにブースが設置されているかを示す地図を掲載した。このフライヤーのデザインはイベント全体のメインビジュアルとなっており、当日のステージ背景やスタンプラリーの台紙のデザインなど、他の物品のデザインにも活用されている。

(※文責：日登舞)

##### 作者

日登舞(表面、ポスター)、鈴木ほのか(裏面)

(※文責：日登舞)

##### 制作プロセス

教育大との話し合いをもとに第1案の制作を行った。第1案では「虹をはいて歩こう」のテーマをもとに、虹色の靴下をはいた人をメインビジュアルとした。また、人種や性別に関わらず誰にでも当てはまるデザインとしたため足は黒い中性的なシルエットとした。裏面には会場の公式ホームページで公開されている平面図を参考に立体的に見えるよう地図を作成した。また、ブースが設置される場所にはイベントで使用される虹色をそれぞれに当てはめて位置とブース説明がわかりやすくなるように工夫した。しかし、この段階で各ブースの開催内容が未定だったため、レイアウトを調整し、紹介文を入れられるようにしたものが第2案である。

第2案では足のイラストを上配置することで、浮遊感を与えるようにデザインした。また、雲やシャボン玉など空を連想させるものも配置し、空中を歩き回っているような明るい印象を持たせるように工夫した。この第2案を会議で提示したことで、より具体的な開催情報が必要であることや、写真を追加した方がよいことなど、今後の企画活動を促進させることができた。また、虹の8色に合わせて制作したアイコンをブース詳細欄の背景に配置することを提案した。具体的なデザインを提示しながら会議参加者に説明することで、デザインチームと企画チームの認識のずれを防ぐことができ、その後の活動計画もスムーズに立てることが可能となった。

会議での話をもとに紹介文を追加し、レイアウトも調整したものが第3案である。表面では作成したアイコンを背景に配置、ブースタイトルもそれに準拠した色に設定した。また、タイトルロゴの形が決定したため、他のデザイン案にも流用できるようになった。裏面では紹介文の左上にアイコンを設置し、表面との関連性をわかりやすくした。また、地図上で示すブースの色とも対応しているため、スタンプラリーでどこに行けばどのスタンプをもらえるのかがわかりやすくなった。この第3案を再度会議で提示し、誤解を与えないような詳細な文の言い回しの修正や各ブース担当者と実施時間や内容の確認、クラウドファンディングサイトのQRコード追加などを行って最終案を作成した。

最終案では背景はグラデーションをかけて全体の印象を軽くしつつ、空の印象を失わないようにデザインした。表面では写真を多く配置し、ブースごとに何をするのが一目で分かるようにした。こちらが意図したわけではないが、各ブースの背景にアイコンを置いたことで、風船のように見えるという意見もあった。LGBTはまだ倦厭されがちな印象があるが、それを払拭することや共存することを目的とした本イベントに合う、非常に明るく楽しそうなビジュアルにすることができたと感じている。裏面ではタイムテーブルが複雑なものやそうでないものがある中で、いつ何が行われるのかを確認しやすいようなレイアウトにこだわった。その成果もあり、会議の際にもこのフライヤーを使ってスケジュールの確認がスムーズに行われていたり、当日も裏面を見て移動する人がいたりという目的通り活用されている様子を確認できた。出来上がったものを教育大側にも最終確認してもらい、入稿を行った。

(※文責：日登舞)

## 評価

このフライヤーは3000部印刷し、道南地域や札幌を含め公共施設や学校、商業施設など300か所以上に配布された。会議に参加していた函館コミュニティプラザGスクエアの職員の方は、「設置したその日のうちに半分以上が持ち帰られていた。このイベントは市民から関心を持たれていると思う。」と話していた。また、イベント当日はこのフライヤーを手にも会場を回る人が多く見受けられ、場所や時間の確認に大いに役立てることができたと感じている。イベントで行ったアンケートでは、「今回のイベントについてどこで知りましたか？」という質問に対し回答者77人中15人がフライヤー、ポスターと答えており、SNS(Twitter、Facebook)が11人であった。SNSでもフライヤーの画像を掲載して告知を行っていたため、これを含めると3割以上の回答者がフライヤーやポスターをきっかけにイベントに参加していることが明らかとなった。また、「今後もLGBTに関するイベントに参加したいと思いますか？」という質問には「思う」と答えたのが57人と大多数を占めた。このことからイベントの告知だけでなく、函館市民がLGBTについて理解を深めるきっかけをつくることができたことが分かった。

(※文責：日登舞)



図 1

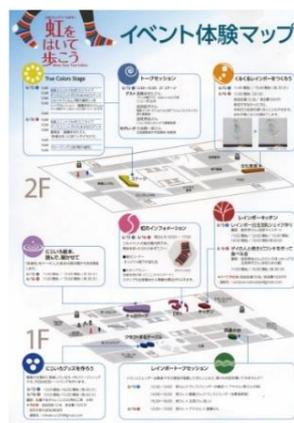


図 2

### 3.2.4.2 講演会用フライヤー

#### 概要

「虹を歩いて歩こう」イベントの中で行われる講演会を紹介するためのフライヤー(図3)である。講師の遠藤まめたさんはトランスジェンダー当事者としてLGBTの子供・若者を支援する活動を行っており、それらの体験をもとに講演などを行っている当事者の間では有名な人物である。そこで本フライヤーでは、主に講師の紹介に重点を置いて制作を行った。今回の講演の内容だけでなく、講演後もLGBTについて知る機会を提供するために講師の著書や活動を紹介している。

(※文責：日登舞)

#### 作者

日登舞

(※文責：日登舞)

#### 制作プロセス

イベント紹介用のフライヤーが完成に近づくにつれ、講演会の紹介が紙面に収まらないことに気がついた。イベント用フライヤーでは写真と名前、講演タイトルしか表記できておらず、講師はどんな人なのか、どういったことを話してもらえるのかが不明瞭であった。そこでこのフライヤーでは講師のプロフィールや活動を表記し、LGBTについて実体験をもとにした話が聞けることをわかりやすく記載した。また、講演後にLGBTについて関心を持った人がさらに理解を深めるきっかけとなるよう、講師の著書や本イベントについての案内、RHPの活動参加への案内も記載した。イベントフライヤーに対して情報は過密ではなかったため、講師の写真を大きく表示し、当事者の間では有名なまめたさんが講演に来ることをわかりやすく表現した。また、本イベントとの関連を失わないようイベントのタイトルロゴと8色のアイコン、背景に虹を配置した。

(※文責：日登舞)

## 評価

講演会フライヤーもイベントフライヤー同様に 3000 部印刷し、道内 300 か所以上に配布された。当日、私たちは講演の様子を実際に見ることはできなかったが、講演会後に LGBT に関する本を探す人や、まめたさんの著書に興味を持つ人が見られた。講演会フライヤーが講演会を告知するための力になったかを確認することはできなかったが、講演会後に LGBT について知るための助けになったといえるだろう。しかし、デザイン面において講演内容をわかりやすく表現する手法が他にもあったのではないかと感じている。講師の写真だけが目立ってしまい講演内容が伝わりにくいものだったのではないかと思うため、今後の印刷物制作の際には「誰に何を伝えたいのか」を意識したデザインをしていきたい。

(※文責：日登舞)



図 3

### 3.2.4.3 ブースパネル

#### 概要

「虹を歩いて歩こう」イベント会場の各ブースに設置された B2 サイズのパネルである。各ブースに 1 枚ずつ、合計 7 枚を作成した。パネルに入れる情報として、ブース名のほかブースのロゴ、タイムスケジュールなどを記載した。また、一部のブースでは画像や広告を入れた。

(※文責：岩城一真)

#### 作者

グラフィックデザイン：岩城 一真

(※文責：岩城一真)

#### 制作プロセス

大きく分けて 3 つのバージョンを制作した。

はじめに制作したのがバージョン 1 である。ブースのロゴを背景、イベントロゴを左上に配置した。また、ブース名の下にブースカラーのラインを入れた。このバージョンに対しては、「ロゴが分かりにくい」「文字が見にくい」などの反応が得られた。

次に制作したのがバージョン 2 である。このバージョンからは、広告・協賛のスペースを設定した。ブースのロゴ全種類をパネルの下部に入れ、該当するブースのロゴをほかのロゴより大きく配置した。このバージョンに対しては、「同じイベントのほかの制作物とデザインをそろえたい」という意見があった。

最後に制作したのがバージョン 3 である。イベント当日に使用したのはこのバージョンである。このバージョンは、広告ありのバージョン(画像 4)と広告なしのバージョン(画像 5)を設定した。メインステージのみ広告ありのバージョンを使用し、それ以外のブースでは広告なしのバージョンを使用した。フライヤーやポスターとデザインを統一した。また、タイムスケジュール欄を時系列表とした。

(※文責：岩城一真)

評価

イベント終了後に、「各ブースの内容が分かりやすかった」「イベントの時間がすぐわかった」という評価をいただいた。一方で、「文字とロゴが重なっていて見づらかった」という評価もいただいた。今回の制作で、同一のイベントに関する制作物の「統一感」がとても重要だと学んだ。今後は、同一のイベントに関してはデザインを「統一」するという意識をしていきたいと思う。加えて、誰にでもわかりやすいデザインを意識していきたい。

(※文責：岩城一真)



図 4



図 5

### 3.2.4.4 虹のカケラを集めようスタンプラリー

#### 概要

イベントの企画の初期段階ではスタンプラリーという企画は存在しなかった。しかし、イベントが7つのブースで構成されており、各ブースの場所がイベント開催施設である函館葛屋店内に点在していたこと、LGBT という難しいテーマではあるが小さな子供でも楽しんで参加できるようなイベントにしたいという考えからスタンプラリーを提案した。スタンプラリーを行うことで、来場者に7つのブースすべてを回るきっかけを提供し、小さな子供も大人も一緒にイベントを楽しむことができるシステムを作れるのではないかと考えた。さらに各ブースに割り当てられたアイコンと同じアイコンのスタンプを集めることで、LGBT コミュニティのシンボルであり RHP のテーマカラーである8つの色とその意味についても知ってもらう機会につながるのではないかと考えた。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 作者

企画提案：鈴木ほのか

(※文責：鈴木ほのか)

#### プロセス

イベントの初期段階での打ち合わせで、イベントの概要や構成などの企画内容を聞き、概要で述べたような理由からスタンプラリーを提案した。その後打ち合わせの際にスタンプラリーのシステムを具体的に固めていった。最終的に決定したスタンプラリーのシステムは以下の通りである。

スタンプラリーはイベントの総合案内所であるインフォメーションスペースを開始地点とし、来場者は開始地点ですでにスタンプが一つ押されている状態の台紙を受け取る。その後6つのブースを回りスタンプを集め、最終的に再びインフォメーションスペースに戻ることで8つ目のスタンプと景品を受け取ることができる。

以上のシステムでスタンプラリーを行うにあたり、スタンプは各ブースにそれぞれ割り当てられたアイコンと同じ柄のものとすること、各ブースの運営者がブースを訪れた人にスタンプを押すことを運営側で共有しておいた。さらに来場者にそれぞれのスタンプの意味を知ってもらうために、8つのアイコンとその意味を記載したレインボーフラッグパネルを制作し、インフォメーションスペースに設置した。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 評価

イベント当日は、小さな子供から大人まで幅広い年代の来場者がスタンプを集めながらイベントブースを回る姿が見られた。またイベント運営の方にも「小さな子供がスタンプを集めるために親を引っ張っていろんなブースに行っている。」というコメントをいただき、スタンプラリー企画の目的である、7つのブースを回るきっかけとなることと、小さな子供でも楽しめるイベントにすることという目的は果たせたのではないかと考える。また、集めてきたスタンプを「レインボーフラッグパネル」で照らし合わせている様子も見られたことから8色の色や意味を知ってもらう機会にもつながった。さらに点在する7つのブースを関連付けることができたため、イベントとしての一貫性を持たせることができたのではないかと考える。

(※文責：鈴木ほのか)

### 3.2.4.5 レインボースタンプ

#### 概要

この作品は「虹をはいて歩こう」イベント内で行われた「虹のカケラを集めようスタンプラリー」で使用されたスタンプ(図6)である。環境面に配慮し、プラスチック製の材料は使用せず、スタンプ本体はゴムと道南スギ、収納BOXはMDF材を用いて制作した。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 作者

企画提案：鈴木ほのか

制作：須藤翼 鈴木ほのか

(※文責：鈴木ほのか)

#### 制作プロセス

制作の初期段階ではスタンプラリーのシステムが定まっておらず、誰がどのように使用するのかが明確に決定していなかった。そのため小さな子供から大人まで使用できるものをコンセプトに制作した。制作は、まずゴムに8つのアイコンを彫刻し、スタンプのゴム版を制作した。持ち手には道南スギの角材を使用し、上面には各スタンプのアイコンを、側面にはアイコンの向きを示す三角印と各アイコンの意味を彫刻した。さらにスタンプを収納するBOXは、設計図をMaker Caseを用いて作成し、それを基にMDF材を用いてレーザーカッターで加工した。

制作に伴い、現在実際に販売されている商品の調査を行い、スタンプのデザインを考案した。また他の制作物を担当するプロジェクトメンバーと意見を交換し、アドバイスを得ながら制作を行った。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 評価

イベント当日、スタンプはそれぞれのブースに設置、使用された。小さな子供たちがスタンプをもらいに各ブースに駆け寄る姿を見て予想以上の効果に驚いた。しかしその一方で、スタンプを押す人がアイコンと色の組み合わせをポスターなどで確認して押している姿を見て、持ち手の上面に彫刻したアイコンに色を付けるなどの工夫ができたのではないかと考えた。このことより、ユーザの事を考えたデザインをもう一歩踏み込んで考える必要があったのではないかと感じている。

(※文責：鈴木ほのか)



図6

### 3.2.4.6 スタンプラリーシート

#### 概要

この作品は「虹のカケラを集めようスタンプラリー」の際に使用したスタンプラリーの台紙(図7)である。デザインをポスターと統一させることでイベントとしての統一感を出すことに加え、ポスターで使用されているアイコンに意味があることを来場者に伝えることをコンセプトとした。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 作者

グラフィックデザイン：鈴木ほのか

(※文責：鈴木ほのか)

#### 制作プロセス

レイアウトは、イベントのメインポスターと同様にして統一感を出した。シート内にスタンプをもらえる場所を記載しておくことで、イベントマップと照らし合わせた時に探しているブースを見つけやすいように工夫をした。また、小さな子供でも持ち運びやすく、服やカバンにインクが付かないような丈夫でインク乗りの良い紙を選んだ。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 評価

イベント当日は多くの子供たちがスタンプラリーシートをもってブースを巡る姿が見られた。集めたスタンプとレインボーフラッグパネル（各スタンプアイコンの説明をしたパネル）を見比べてアイコンと意味を照らし合わせる様子も見られた。RHPのメンバーからも「かわいい」や「集めたくなるね」などの声があった。

(※文責：鈴木ほのか)



図 7

## 3.2.4.7 くるくるレインボーマシン

**概要**

このマシン(図8)は、くるくるレインボーマシンという慣性の法則を利用して見た目の変化を楽しむ玩具を動的に展示するためのものである。速度と回転方向次第で見た目が変わるため綺麗な形になるようにプログラムを調整した。Arduino nano と L298N デュアル H ブリッジ DC ステップモータコントローラボードを使用し、回転速度と回転方向を制御している。

(※文責：須藤翼)

**作者**

須藤翼

(※文責：須藤翼)

**制作プロセス**

RHP のメンバーからくるくるレインボーマシンを全自動で回転させるものを制作できないかと相談され制作した。様々なマイクロコンピュータの中から今後のことも考え Arduino を採用した。今回用いたモータなどを動かすために機能的な問題はないと考え、nano を採用し制作を開始した。DC モータの回転方向を変更するには、モータの極を入れ替えることによって変更できる。そのため、L298N デュアル H ブリッジ DC ステップモータコントローラボード(以下 L298N)を使用した。L298N は、3つの値の入力で簡単にモータを制御できるので短時間での制作には必要なものであった。外装の材料は、本学の工房に設置されているレーザーカッターで加工できるように MDF(5.5 mm厚)を使用している。

プロトタイプ1号では、内部にすべての電子部品を入れるために大きく設計し、見た目も良くしようと外装を2重構造の8角形にしたため非常に重く、くるくるレインボーマシン本体よりも目立つものになってしまった。その次に制作した2号は、電子部品を立体的に配置することによって小型化を狙った。しかし、高さに関して計算を見誤り、細長い形になってしまった。そこで高さを再計算しなおしたものが3号である。その3号を実際に RHP の会議に持参し動いているところを確認してもらい、プログラムなどをその場でプログラミングした。その際に組み立てが非常に困難であることが発覚し、翌日から改善案を模索した。その結果できたのが、4号である。今までと異なり、L字型の2つのパーツに分割し、組み立てやメンテナンスを容易にした。それによって、制作者以外でも手を加えやすい形になった。回転速度などの細かな調整はイベント主催者の方に確認してもらい調整を行った。

(※文責：須藤翼)

**評価**

イベントの当日には、7つのイベントブースに設置し、実際に稼働させた。その結果、マシンを見た子供たちが「くるくるレインボーマシンを作りたい」と制作ブースに駆け込むようになった。また、会場に点在していたこともあり、宝探し感覚で会場内を見回る子も複数いた。しかし、DC モータの駆動音の防音対策を怠ったためトークセッションなど聞くことに注力しなければならないところではむしろ不要になった。

(※文責：須藤翼)

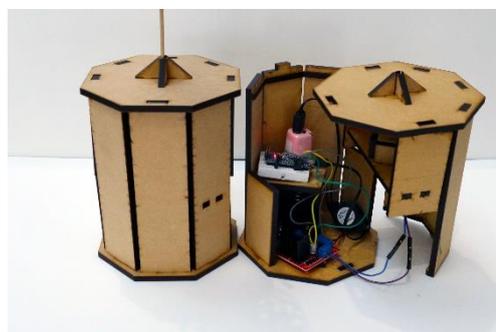


図 8

### 3.2.4.8 ロゴ

#### 概要

このロゴマーク(図9)は、色情報がなくなった場合でも RHP がどのような団体なのかが分かるように、また、RHP が誇れるようなものを作ることを意識して制作した。特徴としては、RHP の3文字を大きくし、かつレインボーフラッグに使われている8色に分割した。8つに分割しても視認性を損なわないよう分割する場所を慎重に選んだ。横に付随している Rainbow HAKODATE Project も通常フォントに手を加え特徴付けを行った。

(※文責：須藤翼)

#### 作者

須藤翼

(※文責：須藤翼)

#### 制作プロセス

ロゴ案を構想するにあたり、まず RHP という文字や L G B T から受ける印象をそのまま紙面に大量に書き出した。その際、モノクロにしても識字率が下がらないように単色で書き出した。その後、書き出した案を Illustrator で体裁や色を整え、データ化した。それらすべてを印刷し、プロジェクトメンバーや担当教員など複数の目線で確認し、改善点を洗い出した。その改善点を考慮しながら再度単色のペンで紙面に書き出しを行った。そのようなサイクルを複数回繰り返していくつかの案に絞り、RHP に提案をした。そうして選ばれた案の体裁を整え完成させた。

(※文責：須藤翼)

#### 評価

RHP メンバーに満足してもらうことができ、今後の活動でも十分に活用できるものになった。

(※文責：須藤翼)



図 9

3.2.4.9 Web サイト (<https://rainbowhakodate.wixsite.com/rainbow>)**概要**

前述したとおり、RHP では周囲の人への LGBT の認知を広めることを活動の主軸としている。現代社会において情報の収集先として Web サイトは重要な役割を占めている。これまで RHP では Twitter での広報活動を行っていたが SNS のその特性上、新着情報の収集は容易だが反対に、RHP そのものについて知るためのツールとしては不向きであった。そこでプロジェクトそのものについて知ってもらうための Web サイトを構築した。Web サイトではプロジェクトそれそのもの自体が何であるかの説明に加えて、ブログ的機能、イベント告知機能、問い合わせ機能も持たせることとした。

(※文責：後藤隆太)

**作者**

制作：後藤隆太

(※文責：後藤隆太)

**制作プロセス**

北海道教育大学の古地順一郎先生から Web 制作の依頼を受けてから、そもそも Web サイトに期待すること、RHP の活動理念、活動目標、今後行う予定、コンセプトなどの確認をプロジェクトに参加している北海道教育大学の学生と共に行った。これらをテキストベースに起こした後、RHP における現状の課題を洗い出して Web が当該課題の解決能力があるか否かを検討した。その後、ヒアリングや要件定義をもとに実際の Web サイトの構成やワイヤーフレームのスケッチを描いた。本来であればプロトタイプを作成してユーザビリティテストなどをもとにデザインのブラッシュアップを行うが、依頼受注から納期まで 1 週間足らずであり、自分の能力ではそこから実装までこぎつけることができないと判断した。またこれに加えて、制作を予定した Web サイトには動的要素として位置付けできる機能は問い合わせ機能のみだった。そのため、自分が一から作りこむ必要性が無かったため無料のホームページ作成ツールで作成した。作成後のコンテンツのアップデート、運用は教育大生が担うものとしていたため、コンテンツの投稿方法などの使い方をレクチャーし、権限を教育大生側に譲渡した。

イベント終了後は、まとまった時間の確保が可能となったためデザインや機能のブラッシュアップも含めた細部の制作を教育大生と共に行っている。また、制作に関しては Web 周りの知識を蓄えたいという教育大生の要望があったため、主にファシリテーターとして携わっている。これまでに、RHP における Web サイトで達成したい目標や目的を定め、達成に必要な要素の洗い出しを行った。これをもとにワイヤーフレームを紙とペンを用いて作成し、レイアウトについて熟考した。現在の段階ではワイヤーフレームのブラッシュアップを行っている。今後はレイアウトと掲載する内容を詰めてからグラフィカルな操作が可能なホームページ作成ツールを用いてページの実装に取り組む予定である。RHP では 2020 年 1 月にイベントを控えており、宣伝用にも Web を機能させるため第 1 版として 2019 年 12 月中の公開を想定している。

(※文責：後藤隆太)

**評価**

これまで RHP では Web サイトを保有していなかったため、従来の活動との比較が困難である。したがって、この Web サイト単体における評価を考察する。Web サイトには日々の活動をレポートするための機能としてブログ的要素を組み込んだが、リリースしてから今日に至るまでの半年の間、教育大生による記事の更新は無かった。LGBT に関する認知を広めることその他、RHP という団体そのものの紹介も兼ねる Web サイトであるためイベント告知の他に、11 月に開催されたアカデミックリンクに向けた準備の様子

などブログを記述する要素は存在した。しかしながら記事の更新はなされなかった、その要因として教育大生がコンテンツの更新を失念していたなどの人的要因、もしくは Web 制作の際に使用した無料ホームページ作成ツールによるコンテンツの投稿手順が煩雑であったことなどが考えられる。Web 閲覧者に向けた工夫はもちろんのこと、継続的にコンテンツを更新するモチベーションを運用者に与えるための工夫や設計も必要であると感じた。

(※文責：後藤隆太)

#### 3.2.4.10 アイコン

##### 概要

LGBT コミュニティのシンボルとして 8 色（ピンク、赤、橙、黄、緑、ターコイズ、藍、紫）で構成されるレインボーカラーがある。現在よく見られるレインボーカラーは 6 色であるが、RHP では 8 色をレインボーカラーとし、テーマカラーとしてイベントを開催した。今回のイベントでは、8 つの色とその意味について親しみを持ってもらえないか考えオリジナルのアイコン(図 10)を作成した。作成したアイコンはイベントでの制作物に幅広く使用することができた。

(※文責：鈴木ほのか)

##### 作者

制作・デザイン：日登舞 鈴木ほのか

(※文責：鈴木ほのか)

##### 制作プロセス

8 つの色と意味について親しみを持ってもらえるように Illustrator を用いてアイコンを作成した。作成当初はなかなか方向性が定まらず苦労したが、抽象的なアイコンでよいのではないかというプロジェクト担当教員からのアドバイスにより、複雑ではなく他のアイコンとの違いが一目で分かるものを目指し作成に取り組んだ。

(※文責：鈴木ほのか)

##### 評価

作成したアイコンはイベントでの制作物に幅広く使用することができた。

具体的な使用例としての 1 つ目はポスターやフライヤーである。7 つあるブースのそれぞれの内容とアイコンの意味を照らし合わせ、適当な意味を持つアイコンを各ブースに割り当てた。これによりポスターやフライヤーのデザインに統一性と意味を持たせることができた。

2 つ目は、イベント内でのスタンプラリーの開催である。フライヤー制作時に各ブースにマークを設定することで、スタンプラリーという新しいイベントを企画することができた。

3 つ目は、バッジの制作である。制作したバッジはイベント当日各ブースの運営者が担当しているブースのマークを身に着けたり、イベントに出演するダンスユニットの衣装に着けたりして使用された。さらに RHP のメンバーからは「アイコンをグッズ化したい」「RHP オリジナルのアイコンとして使い続けたい」などの声があった。今回のイベントだけでなく、今後の RHP の活動にも活用できるものがあったのではないかと考える。

(※文責：鈴木ほのか)



図 10

### 3.2.5 フィードバック

RHP に携わることで当初の目的として掲げていた経験値の積み重ね、視野の拡大が達成できたように感じる。フライヤーやブースパネルの作成、Web サイト記事の執筆など文字を扱うメディアにて、言葉遣いには細心の注意を払った。これは携わるテーマである LGBT、他人の性に関する話題は極めてデリケートなものであると考えていたためである。これには実際にセクシャルマイノリティを自称する方の意見やこの活動に携わる人、これらの内容を取り扱っているメディアでの表現を参考にした。苦労こそしたものの、考える時間が増えたため個々の視野やスキルは圧倒的な成長を遂げたであろう。本イベント終了後には、講演を行ったトランスジェンダーの方や、企画から携わっている方々から驚きの声が度々あがった。イベントで扱った物品の完成度や企画の濃さ、当日のイベント会場の様子を見て自分たちの活動が無くてはならないものであったと感じていたからとのことだった。

(※文責：後藤隆太)

### 3.3 モビール制作ワークショップ

#### 3.3.1 背景

このワークショップは全4回行った。5月4日に洞爺湖町の水の駅とうや、7月7日にシエスタハコダテ、8月18日に森町の三業祭、9月8日に青年センターフェスティバルで実施した。3.1で前述のとおり5月のワークショップは、本プロジェクト担当教員の原田教授がこのイベントに講師として招かれており、そのサポートのために参加した。7月のワークショップは、洞爺湖芸術館がシエスタハコダテにて作品展示を行い、その総合同時開催イベントとしてワークショップをぜひ行ってほしいと依頼があり実施した。8月の三業祭では北海道渡島振興局の方から出店のお誘いを受け、作品展示と同時にワークショップを実施した。9月の青年センターフェスティバルには、プロジェクトに関わっている原田研究室が青年団体に登録しておりその参加に混ざる形で会場の一角を借りて開催した。

(※文責：岩城一真)

#### 3.3.2 目的

5月のワークショップの参加目的は、「違う土地の文化や環境の違い」を知るためである。函館市以外の市町村に訪問するため、普段の生活でなじみのない地域と函館市との違いを理解することは重要だと考えたためである。どちらのワークショップにも共通する参加目的は、「年代の違う地域住民の方々との交流」である。大学内では同じ年代の人々と交流する機会が多いため、自分たちの知らないうちに考え方が固定化しやすい。したがって、我々と異なる世代の方々との交流することで新たな考え方を身に着けることが重要だと考え、この目的を設定した。5月以降のワークショップにおいてもこの目的のもと活動を行った。

(※文責：岩城一真)

#### 3.3.3 成果

このイベントには事前準備、会場での参加者の制作補助として関わってきた。5月のワークショップでは、洞爺湖町のことや何気ない日常などについてお話を伺った。その中で、洞爺湖町には学校が少ないことや、若い世代の人々が進学とともに町外へ転出するケースが多いということを知った。このお話をきっかけに、地域の問題を考えなおす必要性を感じ、今年度の他のプロジェクトに対する姿勢にもつながるよい経験となった。また、年代の違うの方々との交流や、他の地域の文化に触れたことで、プロジェクトメンバーにとって良い刺激となった。7月のワークショップでは、2回目ということもあり、参加者の方々が作りたいと思ったものを可能な限り再現できるような補助が出来ていた。加えて、自分たちも参加者の方々から多くの考え方や見方を学ぶことができた。8月、9月のワークショップは屋外であったり大きな音の鳴る会場であったりとワークショップに適さない場所であったため、参加者も私たちも苦戦しながらの制作となってしまった。参加者と対話できなければ参加者の要望を聞いたりサポートをしたりすることが難しいため、今後は開催場所の状況を想定した参加形態をとる必要があると実感した。

(※文責：岩城一真)

#### 3.3.4 フィードバック

このワークショップを通して、初めて会うの方々との交流の機会が数多くあり、そこから多くのことを学ぶことができた。主催の洞爺湖芸術館の学芸員の方からは、どちらのワークショップでも感謝の言葉をいただいた。加えて、5月のワークショップではプロジェクトメンバーが、参加者の方からお手紙をいただいた。これらの経験は、他のプロジェクトへもつながる良い経験となった。

(※文責：岩城一真)

### 3.4 厚沢部町訪問

#### 3.4.1 参加目的と背景

プロジェクトの担当教員である原田泰教授により、厚沢部町在住の荒木さんご夫妻を紹介していただいた。荒木さん達は、2011年に起こった東日本大震災時に感じた無力感により、「人間には食べ物とエネルギーが必要だ」と考え、厚沢部町で食べる物からエネルギーまで多岐にわたって生産を行い、半自給自足の生活を送っている。生活において様々な工夫を行っている荒木さん宅を訪問し、生活を見学させていただくことで情報デザインの視点から気づきや発見が得られるのではないかと考え、フィールドワークを行った。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 3.4.2 活動内容

私たちは2019年6月22日に厚沢部町を訪れ、荒木さんの生活を見学させていただきながらフィールドワークを行った。見学の中で荒木さんご夫妻に、生活の中で行っている工夫や挑戦を説明していただいた。荒木さんは大きく3つの事に挑戦していた。

まず一つ目は農業である。荒木さんは自宅の庭で野菜から果物まで様々な種類の作物を育てていた。収穫した野菜や果物は自分たちで食べることはもちろんだが、地域の人々とおすそ分けしあっていた。この時に地域の人々が育てていない作物を育ておすそ分けしあうことで、お互いがいろいろな種類の野菜や果物を食べることができるそうだ。また、北海道では育てないような作物に実験的にチャレンジすることで農業に楽しさを見出していた。

二つ目は動物についてである。荒木さんは訪問当時鶏を3羽飼っており、育てた鶏が産んだ卵は食用にしたり、ヒナとして羽化させたりしていた。その鶏の小屋も荒木さんの手作りで、降った雨が自動的に鶏の飲み水になるように設計していた。

三つ目は電力についてである。荒木さんは現在ソーラーパネルと風力発電機で自家発電を行っている。自家発電を始めてから、風が強い日、吹雪の日などの悪天候で普通なら気持ちが下がる日も、電気が作られていると思え、楽しいと感じるようになったそうだ。また2018年9月に起こった北海道胆振東部地震での停電時も、発電した電気で生活することができたという。さらにその他の自家発電にもチャレンジしており、フィットネスマシンと発電機を接続し、漕ぐことで発電する機械の制作を行ったり、風力発電と電熱ヒーターを使用した新たな融雪装置を考案したりしている。

荒木さんのお宅を見学させていただいた後は、近くにあるカンペシーノという飲食店で、厚沢部町についてお話を伺った。厚沢部町では現在、農業学校や狩猟体験など町の特徴を生かした取り組みを行っており、荒木さんも関わっているそうである。厚沢部町でのフィールドワークは2時間程度と決して長くはなかったが、身近な生活における工夫から町をあげての取り組みまで様々なお話を伺うことができ、大変貴重な時間を過ごすことができた。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 3.4.3 成果

厚沢部町を訪れ荒木さんのお話を伺う中で、日々の生活の工夫を楽しみ、娯楽を自分たちで作っていると感じた。身近な生活の場で環境に応じた工夫をしている姿を見て、無いものをねだるのではなく、今いるフィールドで何ができるのか、何がしたいのかを創意工夫をする姿勢は大変勉強になった。今回のフィールドワークを経て、荒木さんの生活は様々な要素が混ざり合っていると感じ、荒木さんの生活を「ハイブリッド生活」と捉えた。まとめを行うに伴い、様々な要素を電力、動物、農業に分類したことにより、それぞれの要素もまた地域社会や生活の中で循環していると気づいた。最後に活動の成果として、プロジェクトメンバ

一内で振り返りを行い、フィールドワークによって学んだことを一冊の本にまとめた。まとめたものは活動の成果として「世界に一冊だけの本・展」に出展し、展示していただいた後、フィールドワークのお礼として荒木さんご夫妻に送付した。

(※文責：鈴木ほのか)

### 3.4.4 成果物

#### 3.4.4.1 薬莢らんぶ

##### 概要

薬莢とは狩猟の際に使用される実弾の入った容器の事であり、狩猟後実弾が出て容器のみになったものを空薬莢という。今回作品制作に使用した空薬莢は散弾銃のもので、金属とプラスチックでできている。その素材ゆえに処分に苦勞することに加えて、活用法もあまりないことが問題視されている。狩猟免許を持つ荒木さんから譲り受けた散弾銃の空薬莢の新しい活用法を考え、空薬莢のプラスチック部分が光を通す特性を生かし、薬莢らんぶ(図 11)を提案した。さらに商品らしさを出すためにパッケージの制作も行った。

(※文責：鈴木ほのか)

##### 作者

企画設計：日登舞 鈴木ほのか

制作：鈴木ほのか 日登舞

(※文責：鈴木ほのか)

##### 制作プロセス

薬莢らんぶは散弾銃の空薬莢と市販のろうそくランプ、道南スギの角材を使用し制作した。パネルソーを用いてカットした角材に、Tinker cad で作成した 3D モデルの図面を使用し、ミリングマシンで加工を施した。しかしミリングマシンでは 1 つ作成するまでに時間がかかりすぎることや、ドライバーの先端を角材の中心に合わせる事が難しいため、ボール盤を用いて加工を行うこととした。ボール盤で角材の裏側からろうそくランプを入れる大きな穴と、薬莢を差し込む小さな穴を続けて開け、それぞれにろうそくランプと空薬莢をはめることで制作した。パッケージは組み立て式のキャラメル箱の図面を使用し、接着面が少なく済む構造にした。パッケージの表には箱の中身が見えるように覗き穴と、作成した薬莢らんぶのロゴを印刷し、裏には使用方法や注意事項などを図解した説明書を印刷した。

(※文責：鈴木ほのか)

##### 評価

簡単な構造ではあるが薬莢から漏れる光には趣があり、秋のバル街に参加した時には暗い空間を彩るインテリアとして使用できた。制作したものは空薬莢をいただいた荒木さんや、プロジェクト活動の中で出会った人々に見ていただき、「こんな活用法あったんだ」、「インテリアとして置いてみたい」などの声をいただいた。今後の展望としては害獣駆除に取り組む団体に薬莢らんぶを提案し、売り上げの一部を害獣駆除の資金に充てるような商品として提案することができないかと考えている。



図 11

(※文責：鈴木ほのか)

## 3.5 でんけんコンサート

### 3.5.1 参加目的と背景

でんけんコンサートは函館市西部地区の伝統的建造物（通称：でんけん）を有効活用し、芸術文化との融和を図ろうと2004（平成16）年に始まった取り組みである。例年、会場は函館カトリック元町教会聖堂でありその外観をモチーフにしたポスターが制作されてきた。今年もコンサートの開催に合わせポスター、フライヤー、チケット、パンフレットを制作することとなり、それらすべてのデザインを担当した。

（※文責：日登舞）

### 3.5.2 活動内容

活動内容はポスターやフライヤーなどの宣伝媒体及び、チケット、当日パンフレットなどの配布物の紙面デザインを行った。近年は函館カトリック元町教会の外観をモチーフにデザインされたものが多かったため、今年は大聖堂をモチーフにすることとした。初めに制作したフライヤーをもとに、以降の作品も統一したデザインになるよう心掛けた。データの制作はすべて Adobe Illustrator を用いて行った。

（※文責：日登舞）

### 3.5.3 成果物

**作者** 日登舞

（※文責：日登舞）

#### 3.5.3.1 ポスター

ポスター(図12)はA3判で作成した。大聖堂内部の天井をモチーフにメインビジュアルを制作した。水色とオレンジが映えるようにテキストの色は白と、青に寄せた黒のみとした。詳細情報は下側に固めメインビジュアルを前面にアピールするデザインとした。また、開催日時と会場情報、地図とチケットの販売所など類似した情報は隣接するように配置し、認知的負荷を下げるように工夫した。大聖堂の柱の部分はあえて色を塗らないことで天井の青と合わせて入道雲のように見えるようにした。

（※文責：日登舞）

#### 3.5.3.2 フライヤー

フライヤーはA4版で作成した。余白の関係でレイアウトの調整を行っているが基本的にポスターに準拠したデザインである。

（※文責：日登舞）

#### 3.5.3.3 チケット

チケット(図13)は縦148mm×横52mmの規格サイズであった。そのため購入後手元に必要な情報であるタイトル、開催日時、開催場所、問い合わせ先、金額のみ記載した。こちらもポスターで使用したメインビジュアルを用いており、統一感のあるデザインとした。また、チケットは金額別に大人用と子供用の2種類がある。区別のために子供用チケットは値段部分の背景にメインビジュアルのオレンジを使用した。

（※文責：日登舞）

#### 3.5.3.4 パンフレット

パンフレット(図14)はA3サイズのを2つ折りにした4ページ構成のものであった。表紙にはメインビジュアルとタイトル、開催日時、でんけんコンサートの概要を記載しシンプルにデザインした。2ページ目には当日の演奏プログラムを記載した。複数の章から構成される楽曲が多かったため、グループが一目でわかるよう余白を意識してレイアウトを行った。3ページ目は奏者3名のプロフィール紹介であっ

た。ボリュームのある紹介文は読みやすくなるように単語のまとまりを意識してレイアウトを行った。4ページ目は広告欄であり、例年と変化していないためデザインには関与していない。

(※文責：日登舞)



図 12



図 13



図 14

### 3.6 木づかいプロジェクト

#### 3.6.1 概要

木づかいプロジェクトとは、渡島総合振興局の林務課が中心となって行っている木育活動である。道南杉の更なる利用拡大や木を活用する職業の若手育成を目的として活動を行っている。道南杉の活用をテーマとしたデザインコンペの開催や、地域の学生を対象とした合宿(木づかい合宿)などはこのプロジェクトの活動の一環である。

(※文責：須藤翼)

#### 3.6.2 成果

木づかいプロジェクトの活動は令和元年の11月30日に行われた『木育・森育楽会 in 函館』にて報告された。その際、私たちが関わった事例に関しても紹介された。

(※文責：須藤翼)

#### 3.6.3 具体的な活動

##### 3.6.3.1 道南杉を使った椅子の制作体験

###### 背景

旧函館西中学校にある学習機の天板の張替え作業の補助を行った際に、椅子の制作することを知り参加した。

(※文責：須藤翼)

## 目的

普段関わることがあまりない稜北高校の学生や西部地区を拠点として活動を行っている家具職人との交流を目的として行った。

(※文責：須藤翼)

## 活動内容

家具職人の方の工房横の駐車場にて、旧函館市立西中学校から譲り受けた学習机の天板の取り外しを行った。電動工具などを用いたため短時間で終わらせることができた。天板の取り外し作業が終了したあと同工房内で道南杉を使った椅子を制作した。使用した材木は本学デザインコースの2年次の講義である情報表現基礎3で使用した道南杉の端材である。材木は予め工房の方で採寸しており、私たち学生は接着材を塗布し木ねじで固定するだけであった。機材等は工房内にあるものを利用させてもらった。

作業は初めに簡単に位置取りを行い、座面以外に接着剤を塗布した後、接着・固定した。そののち、木ねじを使い固定を強固にした。ねじ止めを行った後、足組の上部に接着剤を塗布し、接着・固定しねじ止めを同様に行った。制作中の様子として私たち未来大生は、情報表現基礎3での木材加工経験を生かし、滞りなく制作を行っていた。対して普段、木材とあまり関わっていないであろう稜北高校の学生は、家具職人の指導を受けながら制作を行っていた。職人の方が忙しく、指導に当たれないときは私たち未来大生が稜北高校の学生の補助にまわった。

(※文責：須藤翼)

## 成果

道南杉で作られた角椅子が数個出来上がった。基本的な形は、背もたれのない正方形の角椅子である。それをもとに座面の角を鉋で角を取ったり、失敗してできた釘穴に木っ端を詰め、接着剤で固定したりして工夫を行った。また、これらの技術は家具職人の方から教授してもらった。参加の目的である稜北高校の学生との交流は制作の補助などを通して達成することができた。この制作体験で制作した椅子は現在原田研究室内で使用しており春と秋のバル街にも活用した。また、春のバル街では来場者から譲ってほしいとの申し出があり、その場で譲り渡した。もとは私たちの講義で排出された端材であったが、丁寧に加工することで新しい資源として活用の幅を広げることができた。

(※文責：須藤翼)

### 3.6.3.2 未来の街をつくるワークショップ

#### 背景と目的

このワークショップは4月27日にMUJIで行われた『「MUJI」がうまれる「思考」と「言葉」』というイベントの一部であった。自然と人とモノのより良い関係について考えることを目的とした講演やワークショップは、今後のプロジェクト活動に役立てることができると考え参加した。また、自分たちの学びだけでなく函館という地域の将来を私たち学生が目線で考えること、イベントを通して年代の違う人達との交流をすることも目的の一つである。

(※文責：須藤翼)

#### 概要

シエスタハコダテの3階にあるOpen MUJIで行った。参加者は未来大をはじめとした大学生と稜北高校の学生、武蔵野美術大学の若杉浩一教授などが参加した。ワークショップは、原田教授による紙製の箱を使った簡単なアイズブレイクから始まり、A3用紙を自身の所有する土地に見立て、将来建てたいと考える建物を制作した。このとき、油性マーカーやステープラー、液状のりなどを使い色や形を工夫した。参加者個人の作品が完成したのち、1つの机に全員分の作品を並べた。そして、自分の建物がどこに面して

どんな人の隣になるかなどを想像しながら一つの街をつくった。家々の隙間には、紙を敷き道路や川などの公共インフラに関するものを書き足した。配置しているときや書き足しているときなど一人では決められないことなどは話し合っただけで決めるなど交流が行われた。

(※文責：須藤翼)

### 成果

このワークショップに参加したことにより、私たちは自分の知っているものや見ている世界が当たり前ではないことを知った。一人ひとりに配布された四角い箱の使い方が人それぞれであり、さらにほかの人との関わり方にも違いがあることを経験した。また、それらは私たちが当たり前だと思っていたものとは大きく異なっておりとても驚いた。

(※文責：須藤翼)

### 備考

ワークショップ終了後、株式会社良品計画代表取締役会長による講演会や教員陣と学生たちによるトークセッションも行われた。

(※文責：須藤翼)

#### 3.6.3.3 森町の町有林視察

##### 背景と目的

木材や森林保全について考える機会にしてほしいと木づかいプロジェクトの佐藤さんから提案をうけ、昨年の台風による風倒木被害を受けた地域の視察を行った。この視察を通して北海道の森林保全活動の現状を知ることが目的として参加した。

(※文責：須藤翼)

##### 活動内容

森町にある倒木林の現場に実際に車で向かい現場にて担当の人から説明を受けた。最初の地点は風倒木被害後に植林を行った地帯であり、倒木林の現状や植樹の仕方など林業にかかわることについて説明を受けた。その後数分移動し、さらに広い範囲の倒木林を視察した。そこは本来木の生い茂る地域であったそうだが台風被害によって多くの木々が倒れてしまい、駒ヶ岳が一望できるほど視界が開けていた。倒木の撤去された足元には倒木の枝が散らばっていた。植林を行った地帯ではたくさんの虫が飛び交い、草木も生い茂っていたが、未植林地帯にはほとんど無視がおらず、地面も砂地であり森林が生態系を守っていることを実感した。

(※文責：須藤翼)

### 成果

書類や口頭による説明よりも実際に自分たちの目で現場を見ることで実情を知り、見聞を広めることができた。また、自分たちが住んでいる函館のすぐ近くに自然あふれる空間が存在していること、それらは正しく管理されないと朽ちてしまうことを知った。

(※文責：須藤翼)

#### 3.6.3.4 木づかい合宿

##### 背景

木づかいプロジェクトが主催する木育活動の一環として、学生アパート計画コンセプトワーク合宿が開催された。これは函館市内にあるアパートメントを、学生向けアパートメントへ新築するにあたり、大学生を中心に学生アパートメントのプランニングを行い、道南スギを学びながらコンセプトワークを短期集

中型（合宿）で行うものである。合宿には専門性の違う数多くの学生が参加するため、互いの意見や考え方に触れる貴重な機会になるのではないかと考え参加することにした。

（※文責：須藤翼）

## 目的

様々な専門性の学生たちと協力し、学生アパートの新しいコンセプトを提案することを目的とした。またプロの建築家やデザイナーから学生まで様々な人々と関わる中で、これからの活動で生きる考え方や技術を学ぶことを期待した。

（※文責：須藤翼）

## 活動内容

今回の木づかいプロジェクトの合宿でテーマは、乃木神社前にある今は誰も住んでいない学生アパートメント（コーポ池田）の改築案の考案であった。合宿には、未来大生を含めた30人の学生と今回の合宿に興味を持った社会人が参加した。

一日目は、函館市乃木町にある乃木神社に集合し、合宿要項の説明を受けた。その後すでに周知されていたグループで、乃木町周辺のフィールドワークを行った。フィールドワーク後はグリーンピア大沼に移動し、各グループで振り返りを行い、一日目の作業は終了となった。その日の夕食はジンギスカン鍋を囲みながら、普段交流の無い人たちと他愛のない会話を楽しんだ。夕食後は、ホテルの大浴場で昼の汗を流した。入浴後は宿泊施設の大広間にて懇親会が開かれ、講師の方々や学生から普段の活動など話を聞く機会を得ることができた。

二日目は、昨日のフィールドワークをもう一度振り返り、本格的にアイデア出しを行った。アイデア出しの方法はグループごとに異なり、付箋紙を利用したブレインストーミングやKJ法などで有効的に行っていた。午後からは中間発表が行われ、それぞれのグループがその時点での学生アパートメントのコンセプトを発表した。中間発表では他の班からの質問や、プロの建築家やデザイナーの方々からコメントやアドバイスをいただくことができた。その後いただいた意見を参考に、最終発表に向けてアパートの模型や発表資料の作成などを行った。夕食はエゾシカ肉を使ったカレーやエゾシカの刺身など、普段の生活では味わえないようなものを食べることもできた。

最終日は、三日間の最終発表が行われた。最終発表では、各グループが自分たちのアイデアをより良く伝わるように発表方法など工夫しながら発表しており、それぞれのグループが講師から講評をいただいた。

（※文責：須藤翼）

## 成果

フィールドワークから完成までの一連の流れを三日間という短期間で行ったことは初めてだったため大変貴重な経験になった。ただコンセプトを考えるのではなく、自分たちの日々の生活を見直し、より良い暮らしのためには何が必要なのかを考えることで、今の自分自身の生活を見直すきっかけにもなったのではないかと考える。また参加者には私たちと同じ情報デザインを学ぶ学生も多く、同じ専門性の学生と触れ合うことで、相手の発想力や表現力に驚かされる機会も多々あった。しかしその一方で私たちの大学での学びを生かす機会もあったため、私たちが大学で学んでいることの意義を再確認することもできたのではないかと考える。

（※文責：須藤翼）

### 3.6.3.5 森町教員住宅のリノベーション

#### 背景

木づかいプロジェクトの佐藤さんから、木育活動の一環として、森町にある現在使われていない教員住宅のリノベーションをするというお話をいただき、参加することになった。

(※文責：須藤翼)

#### 目的

建物のリノベーションがどのように行われるのかを実際に手を動かすことによって経験すると共に、使い手が気持ちよく活動できるような空間にすることを目的とした。

(※文責：須藤翼)

#### 活動内容

私たちは建物の塗装や床張りの作業を、プロの建築家や製材会社の職員の方々のサポートのもと、3日かけて行った。

初日は風が強かったため、主に内装の塗装を中心に行った。まず塗装をする前に紙やすりを使い天井や壁に傷をつけ、塗料が乗りやすいようにした。全面のやすり掛けが終了した後は、塗料をペイントローラーで2~3度重ね塗りをした。この時塗りに変な方向性ができないように材木の長手方向に垂直になるように塗り、ある程度乾いたら長手方向に塗るといった方法で満遍なく塗った。途中昼休憩を挟みながら初日の作業は終了した。

2日目は内装担当と外装担当に分かれて、内装担当は建物内の床貼りの作業を、外装担当はペイントローラーで外壁に塗装する作業を行った。建物内は、建物自体が長期間使われていなかったため歪んでおり、床材を採寸・切断することを繰り返しながら床張りを行った。適当な長さに採寸した木材を壁に押し当てるように意識しながら建築用の接着剤を塗布し、釘打ちをした。切断をしたときに小口などささくれそうな箇所は、紙やすりを使い整えた。外装は下地として白色の塗料を塗り、その後緑色の塗料を塗った。最終的に煙突、屋根、電気メータなどの一部を除き、外装のほぼすべての塗装を行った。

3日目の作業は内装の仕上げであった。前日床貼りした個所を確認し、浮いている箇所がないか確認を行った。確認した際に浮いている箇所があれば木ねじを追加で打ち込むなどして床面を平らにした。曲がってしまったり打ち損じたくぎなどは抜いて新しい釘で打ち直すなどした。同時並行で床のやすり掛けやドアのガラス面や窓のサッシについてしまった塗料をはがしたりもした。最後に軽く掃除をし、無色の塗料を塗って清潔な布巾で拭き、床の艶出しをした。

(※文責：須藤翼)

#### 成果

リノベーションを行った結果、以前よりも清潔感と木材の温かみのある建物にすることができた。また、初めて建物のリノベーションに参加したことによって、木材の加工や塗装の方法など技術的な学びだけでなく、建築家の方や他大学の学生と作業を通して関わることもできたため良い経験になったと考える。

(※文責：須藤翼)

## 3.7 Shop Bot を用いた制作

### 3.7.1 目的と背景

Shop Bot とは、近年木材業界で少しずつ注目を浴びつつあるデジタル製造加工機である。森町で製材業を行う株式会社ハルキから、「Shop Bot を用いて今までにない新しい作品が作れないか」と依頼をうけ、普段触れることのできない大型のデジタル製造加工機を使用できる貴重な機会になると考え制作に取り組むことにした。

(※文責：須藤翼)

### 3.7.2 活動内容

株式会社ハルキが導入した Shop Bot とは、Shop Bot Tool 社によって開発された米国製のデジタル製造加工機である。Shop Bot を用いた作品制作に取り組むに伴い、実際に簡単な作品を制作するところを視察した。その後、過去に Shop Bot を用いて制作された作品事例などを調査した。その結果、東北地方を模った机や、組み込み式の椅子制作キットなどの先行事例があった。株式会社ハルキにある Shop Bot は最大 900×1800 mm の板材の加工が可能であったため、大型の宙につるすことのできる立体クジラパズルを制作することにした。試作第 1 号としてレーザーカッターでプロトタイプ制作を行った。制作には Blender や Fusion 360 を用い、加工用のデータを作成した。その後、Illustrator で細部を調整し、レーザーカッターで MDF を切り出した。第 1 号は MDF のわずかな歪みが引っ掛かりきれいに填めることができず、極端に細い箇所折れてしまった。第 1 号の失敗を生かし第 2 号(図 15)では少し余裕を持たせて同じ手順で設計した。出来上がったものは、誰が見てもクジラだと識別できるものになっていたが、すべてのパーツを組み込みで作成しようとしたため非常に重く、宙に吊るすのは不可能なのではないかということになった。そこでクジラの内部を空洞にすれば良いのではないかと考え、大分県にある立体パズルの制作・販売を行っている企業の製品を参考に第 3 号の制作に取り掛かった。大分の企業は製品として販売するほど精密に計算されて作っていたため制作はとて難航した。最終的に作品の完成まではいかず、現在は企画停止中である。

(※文責：須藤翼)

### 3.7.3 成果

今回の活動において Shop Bot による作品制作はできなかった。しかしプロトタイプを制作するとともに、完成品をどのように空間に存在させるのか、またどのような構造ならば作品としてより効果的なのかなど、作品の構造や役割など深くまで考えた制作活動を行った。それにより作品を制作するのではなく、完成後までを視野に入れて制作に取り組むことが大切であると学んだ。

(※文責：須藤翼)



図 15

## 3.8 MUJI 展示準備

### 3.8.1 背景

3.1 で先述したように私たちは5月に洞爺湖町を訪問し、洞爺湖美術館を見学したり、ワークショップを行ったりして地域の方々と触れ合ってきた。その時お世話になった学芸員さんの知り合いに、小宮信二さんという函館出身の現代アーティストがいる。小宮さんは今年、ISARIBI オブジェ・シリーズというアート作品を制作して各地で展示会を行っていた。展示会開催場所には函館も含まれており、その際の展示会の設営補助の依頼を受けた。私たちは、現代芸術とその展示方法について学べる良い機会になると考え、展示会の設営に参加した。

(※文責：後藤隆太)

### 3.8.2 目的

普段私たちが展示会などで他人の作品との関わる際、見る側すなわち客としての立場がほとんどで、作品とでしかアーティストと関わるることができない。また本学のデザインコースでは、2年次と3年次において講義で制作した作品を発表、展示する展示会を行うが、あくまでも学生の作品であるためそこまで本格的な経験は望めない。そのため、第一線で活躍する現代アーティストの展示会に設営する側として参加し、プロとしての意識や技術を見ることで、現代芸術や展示方法を学ぶことを目的とした。

(※文責：後藤隆太)

### 3.8.3 成果

展示会の設営では小宮さん自身が主体となり、私たちは指示を受ける側であった。しかし小宮さんが展示方法に行き詰まったときには私たちから提案する場面が何度かあり、提案が実現したものもあった。当初作品を壁に引っ掛けて展示することにしていたが、MUJI 側の規則で実現が困難となった時、プロジェクトで保有している木材の天板を用いた展示方法提案した。他の作品の展示方法や作品自体にも木材を使用しているものがあったため、全体的に統一感のある見た目になった。また他にも、角材で作った木枠を屏風のように組み立て、その面となる部分にパネルを貼るといった展示方法も提案した。屏風のように向きや奥行きを変えて複数のパネルを展示することで、リズムを付けて人々の目を引きつけることを狙いとした。それぞれの作品の良さを引き出す展示方法を提案することで、現代芸術や展示方法を学ぶことができたとともに、展示会の設営補助としての役割を果たせたのではないかと考える。

(※文責：後藤隆太)

### 3.8.4 フィードバック

本活動における趣旨は小宮さんの補助であり、自分たちの自主的活動という点においては若干意味合いが薄いため、ここでは小宮さんによる評価を重要視する。今回行った活動としては展示会の設営と撤収の補助である。展示物や展示に必要な物品の多くは、一人で持つには重いものが多いため動ける人数が増えて小宮さんには歓迎された。また、撤収作業後には私たちの展示方法の提案について、称賛の言葉を頂いた。私たち自身も、現代芸術や展示方法を学ぶことができ大変良い経験になった。

(※文責：後藤隆太)

### 3.9 世界に一冊だけの本・展

#### 3.9.1 概要

世界に一冊だけの本・展（以下展覧会）は、2005年から毎年函館で開催されている手作りの本の展覧会である。今年で14回目の開催であり、毎年全国から作品が集まっている。今年は11月15日から20日まで函館コミュニティプラザGスクエア、11月21日から26日まで函館市地域交流まちづくりセンターで開催された。

（※文責：岩城一真）

#### 3.9.2 参加目的と背景

この展覧会への参加は、3.1で述べた洞爺湖芸術館の学芸員の方と、本・展の主催者の方が知り合いで、展覧会への参加を勧められたことがきっかけで決定した。また展覧会に出展するために、私たちの活動をまとめ本にすることで、活動ごとの経験や学びを可視化することを目的とした。

（※文責：岩城一真）

#### 3.9.3 成果

この展覧会に出展するために、「洞爺湖町訪問」、「レインボーはこだてプロジェクト」、「厚沢部町訪問」、「木づかい合宿」の4冊の本(図16)を作成した。これらの本にはデザイン・キャラバンの紹介、それぞれの活動のまとめ、活動写真、個人レポートのページを設け、必要に応じてイベントの概要や新聞記事のページを追加した。これらの本の作成過程で、本の構造や装丁の方法について学ぶことができた。またそれぞれの活動を本としてまとめたことで、経験や学びを可視化することの重要性を再認識できたと考える。

（※文責：岩城一真）

#### 3.9.5 フィードバック

このイベントでは、来場者の方が出展者へメッセージを送ることができる仕組みとなっていた。自分たちの出展物へは、来場者の方から「ステキな取り組みでワクワクする」というメッセージをいただいた。

（※文責：岩城一真）

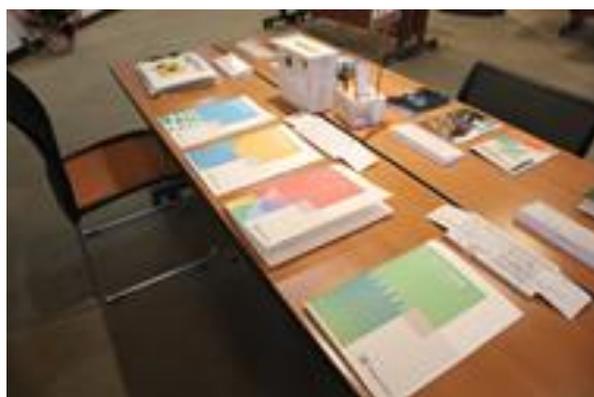


図 16

## 第4章まとめ

### 4.1 プロジェクトの成果

本プロジェクトは、実際に様々な場所を訪問し、自分達自身が地域コミュニティに入り込み活動を行うことで、地域の生の声を聞き、地域の特徴を理解することを目標に活動を行った。活動を行うにあたり、年齢も専門性も違う人々と関わることで今までとは異なったものの見方や考え方に出会い、プロジェクトメンバーそれぞれが広い視野を持つことができた。また、自分達の大学での学びが実際の社会の中で生かされている場面を目の当たりにすることで、大学の講義では得られない経験やスキルを身に着ける機会になったと伴に、情報デザインの社会における重要性や可能性を実感することができた。さらに、インターネットや紙面では知ることのできなかつた地域の魅力や価値を発見し、それぞれの地域に対してよそ者の視点で意見を発することで対象コミュニティにも影響を与えることができた。それらを踏まえて一年間の全活動の学びとして、地域コミュニティとの継続的な活動を振り返り、その過程や成果を分析することで、相互に影響しあう活動ができていたと感じた。また活動を資料としてまとめ、対象コミュニティに返還することで、活動に価値や意味を見出すことができた。

(※文責：鈴木ほのか)

### 4.2 今後の活動

デザイン・キャラバンとしての活動自体は、これで終了である。今後は、東京で行われる発表に向けて今回いただいた指摘をもとに、掲示パネルの修正を行っていきたいと考えている。

(※文責：鈴木ほのか)

### 4.3 学内最終発表

#### 4.3.1 日時・場所

発表は2019年12月6日金曜日、公立はこだて未来大学3階のアトリエ側の円卓スペースで行われた。

(※文責：鈴木ほのか)

#### 4.3.2 発表方法

3階アトリエ側の円卓スペースを使用し、発表と展示を行った。発表はディスプレイを使用し、廊下などを通行する人たちから見やすい場所で行った。展示は、活動ごとに4つのブースを作り、段ボールの衝立や壁、円卓を使用してそれぞれの活動をまとめたパネルなどを展示した。発表は1回15分の発表を3回行い、前半のみの発表であった。今回の発表では、発表の時間と展示の時間を分けて、展示をゆっくり見ていただく時間を作った。そのため、最初の10分はプロジェクト全体のまとめに関する発表を行い、残りの時間は展示物を見ていただく時間にした。

(※文責：鈴木ほのか)

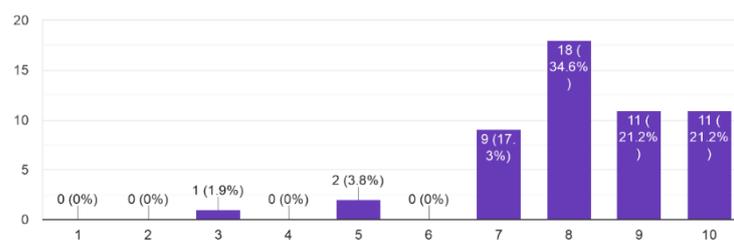
#### 4.3.3 発表評価

プレゼンテーションが始まる前に来場者に発表評価シートとボールペンを配布し、発表技術と発表内容について評価してもらった。発表評価シートは、発表技術と発表内容とも1（非常に悪い）から10（非常に優秀）までの10段階評価欄と、自由記述欄をもうけたものとした。53名の来場者から評価を得られた。

評価シートを集計すると、発表技術については以下の図のような結果が得られた。

## 発表技術について

52 件の回答

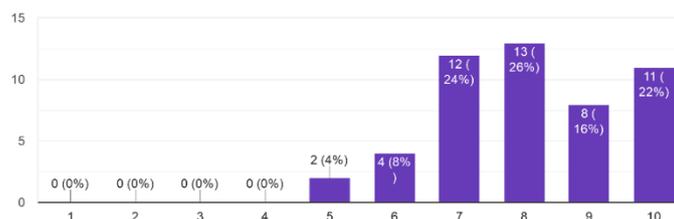


結果は 8 の評価をつけた来場者が一番多く、次は 9、10 が同数、その次は 7 が 3 人、と全体的に高い評価をいただいた。コメントとしては「発表が分かりやすかった」、「実際に制作物が見られるのがよい」など、発表や展示方法に関してよいコメントをいただいたため伝わりやすい発表ができたのではないかと感じた。また「発表→展示の流れがよい」というコメントもいただき、今回の発表形態の意図が伝わったようでうれしく感じた。しかし一方で「もう少し聴衆の方を見た方がいい」など発表時の目線の向きなどに対して改善のアドバイスをいただき、今後の発表をする機会には参考にさせていただきたい。

次に発表内容については以下の図のような結果が得られた。

## 発表内容について

50 件の回答



結果は 8 の評価をつけた来場者が一番多く、次いで 7、その次が 10 とこちらも全体的に高評価をいただくことができた。コメントとしては「プロジェクト全体の活動目的やプロセスなど、よく考えられていた」、「課外活動で実際に感じたことがきれいにまとめられていた」など、中間発表の時と比べて内容に関する高評価を多くいただくことができた。またそれぞれのブースに関して個別に高評価をいただくことができ、来場者の方々が発表だけでなく、展示をじっくりと見ていただけた様子が伺えた。しかしその一方で「学びが浅い」、「システム情報科学にどう寄与しているのか、皆さんがどのように考えているのかを知りたい」などの指摘も見られた。これは限られた発表時間の中に、発表する内容を詰め込みすぎたため、それぞれの説明の時間が短くなってしまったことが主な原因であると考えられる。そのため、頂いた指摘についてこの場で述べさせていただこうと思う。学びについてはここまで述べてきたように、多くの実践的対応力、コミュニケーション力を鍛えることができた。システム情報科学への寄与については、様々な提案内容なすべてが情報技術の上に成り立つものであり、情報技術以前のコミュニケーション（相手を理解すること）や、情報デザイン力を一般の人々に知ってもらうことで、これからの ICT 社会の中でどう生きていくのかを考えるきっかけを作れたと考えている。

## Design · Caravan

最終発表を受けて本プロジェクトは、プロジェクトメンバー自体が実際に活動することで学んだことを成果と捉えるため、経験の可視化をする必要があるが、その可視化の方法が甘かったブースがあったことが発表の評価に関係したと考えられる。今回いただいた意見を参考に、経験の可視化の方法を考え直す必要があると感じた。

(※文責：鈴木ほのか)

## 付録

### 付録 1 課題解決のための新規習得技術

- ・ Fusion360
- ・ Slicer for Fusion 360
- ・ Blender
- ・ Adobe InDesign

(※文責：鈴木ほのか)

### 付録 2 課題解決のために活用した講義

- ・ 情報表現基礎 I, II, III
- ・ 情報デザイン I, II
- ・ ヒューマンインターフェース
- ・ 情報処理演習 I, II

(※文責：鈴木ほのか)

### 付録 3 相互評価

#### 後藤隆太による相互評価

- ・ 岩城一真

本プロジェクトの性質上、道南地域に根付いた活動を行うため彼のように地元で詳しい人材は本プロジェクトにおいて必要不可欠な存在だった。彼のおかげで日程調整やフィールドワークなど円滑に進む場面が要所々々で見られた。また彼の技術力も今回のプロジェクトで重要な役割を占めていた。須藤君と同様に、得意とする電子工作で必要物品の制作や回路周りで活躍していた。また普段から現場の様子を撮影してくれたおかげで、チームが資料作りを行う際に困らないほどに素材を提供してくれた。

- ・ 須藤翼

電子工作やメディア制作においてその力を発揮していた。今回の制作物に必要なであるとされていた回路周りの知識も積極的に蓄えて、制作物を完成まで導いた。このように新しい技術や知識の習得のみならず自分が持ちうる力、今回は動画制作にてチームの展示の完成度に寄与していた。

- ・ 日登舞

プロジェクトの人数が少数とはいえ、リーダーの仕事量は1人で背負うには多いように感じた。これを後ろからサポートする副リーダー的存在としての役割を果たしていた。また、サポートや制作物などのタスクに加えて演奏の練習も行っており、準備や自分の行うことに対する余念が無いように感じた。彼女のタスクに対する姿勢や取り組み方は自分も今後見習いたいと感じた。

- ・ 鈴木ほのか

複数のイベントやプロジェクトに跨って活動するこのデザイン・キャラバンにおいて、困難と考えられる日程管理とリソースの配置を俯瞰して行うことができていた。また、リーダー自らも制作物に取り組み、その高い制作能力を示してくれた。

(※文責：後藤隆太)

#### 岩城一真による相互評価

・後藤隆太

プロジェクト内での相互のコミュニケーションツールやタスク管理ツールの導入の際、初めて使う人にもわかりやすいように説明してくれていた。また、自分たちの知らない知識や技術を提供してくれて、非常に頼りになった。

・須藤翼

電子工作や動画編集、立体データの作成などやることが多いなか、計画的に作業していた。また、合理的な思考が作業の効率化に役立っていた。チームのお父さんのようなポジションであり、議論が停滞したときに意見を発言したりと、まとめ役となっていた。

・日登舞

リーダーの補助を積極的に行っており、プロジェクトの副リーダーのようなポジションに見えた。前期は、ライブで演者としてステージに立つなど、大変な役割が多かったように感じた。後期は自分ももっとサポートできればと思っている。

・鈴木ほのか

リーダーとして、メンバーのことを気遣いながらも的確に指示を出していた。その結果、自分たちもそれぞれがやるべきことに全力で取り組むことができていた。リーダー自ら制作物に取り組んでいて、行動力がすごいと感じた。

(※文責：岩城一真)

須藤翼による相互評価

・後藤隆太

メンバーの足りていない技術力を補うようにほかのメンバーのサポートをしてくれていた。自身の制作物の期限も守ったうえでサポートまで意識しているのはすごく今後のお手本になる活躍だった。

・岩城一真

他のプロジェクトメンバーが持ち合わせていない知識などを豊富に持っており、目の前の問題にどのように対処すべきか困った際には、その知識が非常に役だった。本人は意識していないのかもしれないがプロジェクトの雰囲気づくりに一役かっていた。

・日登舞

プロジェクトの副リーダー的存在を担っていた。リーダーが困惑したり、忘れていたりすることをすかさず助言していた。また、ほかの人が後回しにしそうなことを率先して行い、プロジェクトの進行をスムーズにもしていた。

・鈴木ほのか

リーダーとしてグループにかかわるものについて提出日などを把握し、メンバーに適切に指示だしをしていた。そのため、メンバーが自身の制作に注力することができた。

(※文責：須藤翼)

日登舞による相互評価

・後藤隆太

プロジェクトで使うコミュニケーションツールの提案や、RHP のサイト構築など、新しいツールを提案する際に相手が負担に感じないように説明するのが上手だと感じている。中間発表でも丁寧な言葉づかいで丁寧な説明を行っていたため、聴衆に寄り添って発言するのが得意なのだと思う。私も丁寧なプレゼンができるように見習っていきたい。

・岩城一真

技術面と活動写真の撮影で活躍してもらった。前期はあまりメインで作品を作る機会がなかったため、サポートに回ってもらうことがありとても助かった。後期もたくさん活動すると思うのでその時は私もサポートすることができればと思う。

・須藤翼

主に電子工作と動画の撮影を担当してもらいました。部品が届かなくてもプログラムを事前に組んでいたため作業がスムーズに進んでいたのが印象的である。作品が納得いくまで修正を繰り返すところと、動画撮影や立体データの作成など新しいこと挑戦する際に抵抗を示さず意欲的に取り組んでいるところを見習いたいと思っている。

・鈴木ほのか

リーダーとして、活動計画を立てたり活動のための事前準備を行ったり、メンバーの誰よりもスケジュールと周りを見ることができていると思う。様々な仕事を担当していて忙しい中でも、周囲への気配りを忘れない姿勢を見習っていききたいと思う。

(※文責：日登舞)

鈴木ほのかによる相互評価

・後藤隆太

活動を行うにあたり、メンバー内で情報を効率的に共有できる仕組みを提案してくれたため、活動内容が多岐にわたる中でもスムーズにプロジェクトを遂行することができた。また持っている技術や情報を共有してくれたことで活動の内容の幅が広がり、新たな切り口から活動に取り組むことができた。

・岩城一真

函館を拠点として活動を行うにあたり、彼の土地勘は非常に役に立った。様々な地域を訪れる際、道順や地域の特徴についての情報を提供してくれ、慣れない土地でもスムーズに活動を行うことができた。また活動の記録を積極的に残してくれたおかげで、活動後の資料制作を効率的に行うことができた。

・須藤翼

活動の中で様々な作品を制作する中で、必要な技術を積極的に習得してくれた。そのおかげで作品制作を行う機械の幅が広がり質の高い作品を制作することができた。また活動風景を動画で記録してくれることでより深く活動を振り返ることができ、振り返りによって得たことを次の活動に生かすことができた。

・日登舞

プロジェクトを進行させるうえでの課題や提案をする際の相談にのってくれ、リーダーとしての仕事を行う際のサポートをしてくれた。また制作物やアイデアに対して客観的な視点から様々なアドバイスをしてくれ、意欲的に多くのタスクを引き受けこなしてくれた。それにより活動ごとに発生する納期のすべてを守ることができ、活動の成果を残すことができた。

(※文責：鈴木ほのか)