

異文化・共感・グローバルデザイン

Different culture, Empathy, Global design

1014205 長濱魁人 Kaito Nagahama

1 背景

近年、デザインプロセスの初期段階において、言語化困難な要求や意識化されない潜在的ニーズが重要視されてきている [1]。感性的および潜在的ニーズを抽出する手法として、観察法 [2] という手法がある。従来、観察から得られた情報の分析は難しいとされてきたが、現在では、観察結果を分析する際に、感性的・物理的・文化的要因に分類すると、感性的および潜在的ニーズを抽出しやすくなるという、拡張型 ADT モデル [3] がある。しかし、拡張型 ADT モデルの支援技術や手法に関する研究は、未だに少ないのが現状である。

また、近年では多種多様なもののグローバル化が進んでいる。中でも、インターネットなどのデジタルコンテンツは世界のどこからでも閲覧、利用できるため、多くの文化に対応したデザインとコンテンツが必要である。グローバリゼーションを学ぶということは、私たちが学んできた社会科学や人文科学がいかにナショナルな枠に囚われてきたのかを自覚することであり、新しい観点と方法を探る試みである [4]。グローバルな観点を身につけることは、国際化が進む社会で必要不可欠なスキルである。

2 課題の設定と到達目標

本プロジェクトは、異文化に対する理解と共感によって、多種多様な問題を解決できるグローバルな観点を身につけることと、デザインプロセスにおいて感性的かつ潜在的なニーズの抽出およびディスカッションの効率化を課題としている。

到達目標は、メンバーのデザイン的視野の拡張と、身につけたグローバルな観点をを用いたデザインプロセスを通して問題の解決を行うこと、デザインプロセスにおけ

る観察およびディスカッションを支援するアプリケーションを制作することである。また、異なる文化に触れることや、海外の人々と交流を行うことの楽しさおよび重要性を、公立はこだて未来大学の学生へ伝えることも目標の一つである。

3 課題解決のプロセスとその結果

上記の課題を解決するために、大きく分類して7つの活動を行った。それらを以下に示す。

3.1 デザインプロセスの学習

ディスカッションの効率化を支援するツールを制作するためには、既存のディスカッション手法を経験することが必要不可欠である。また、ワークショップ等で必要になるデザインの基礎を学び、スキルとして身につけるために、前期課程では一連のデザインプロセスを学習した。その中でも、主に KJ 法を用いたグループディスカッションを重点的に学習した。デザインプロセスの具体的な学習内容として、大学内や大型スーパーマーケットに存在する問題を発見するためにフィールドワークを行い、写真を撮影した。その後、以下に示す図 1 のように写真を分類し、KJ 法を用いたグループディスカッションを通して重大な問題点を発見し、それらを改善するためのアイデアを提案した。



図 1 模造紙を用いた写真の分類

3.2 英語の学習

異なる文化を持つ人々との交流を通して、グローバルな観点をも身につけるためのコミュニケーションツールとして、世界共通語である英語を学ぶ必要があった。そのため、前期および後期課程において、プロジェクト学習の講義時間内に Andrew Johnson 先生、Adam Smith 先生の指導の下、基礎から実践まで英語を学習した。講義内容として、世界の国名や、日常生活で用いる基礎的な英単語や英文を学習と、文法の学習を行った。さらに、前回の講義で学習した英単語の復習を行った。また、講義時間外には、自主的な英語学習を積極的に行った。具体的な学習内容として、以下の三つが挙げられる。一つ目は、コネクションズカフェへの参加である。週に二回参加し、積極的に英語でコミュニケーションをとる姿勢を学んだ。二つ目は、各メンバーの一日を英語で纏めたダイアリーの作成である。文法ミスに注意しつつ、出来事を英語で表現する力を養った。三つ目は、英単語学習ツールであるワードエンジンの使用である。週に一定数の英単語を学習することでボキャブラリーを増やし、リスニングや英文を正確に理解できるようになり、自身が伝えたいことを英語で表現できるようになった。

3.3 カメラアプリケーション制作

観察およびディスカッションにおいて、感性的かつ潜在的なニーズの抽出とディスカッションの効率化を支援するためのツールとして、カメラアプリケーション「HN Camera」を制作した。感性的かつ潜在的なニーズは、デザインにおいて重要であるが、観察時に写真として記録するだけではその抽出が困難である。そこで、HN Camera の機能として、拡張型 ADT モデルに基づき、感性的・物理的・文化的要因を記録するスタンプ機能を実装した。また、対象物に対する感情を「ポジティブ・ネガティブ・ニュートラル」のうちから選択できる機能と、コメントを入力できる機能も実装した。記録時の感情や気づき、観察者が考える対象物の属性を同時に記録することで、観察後のディスカッションの際に、なぜその対象物を記録したのかを思い出すことができ、より充実したディスカッションを行うことが可能となる。また、KJ 法などで写真を大量に用いてディスカッショ

ンを行った際に、写真の分類に時間が掛かった経験から、以下に示す図 2 のように、観察時の感情の違いによって写真の縁に色を着けることで、写真の分類を効率的に行えるように工夫した。



図 2 HN Camera の使用例

3.4 アジアデザインワークショップへの参加

8月2-9日には、韓国・ソウルにて開催されたアジアデザインワークショップに参加し、上記のカメラアプリケーションの評価実験を行った。ワークショップには、日本、中国、韓国、シンガポール四か国の五大学から、プロダクトデザインや情報デザインを専攻している学生約80名が参加し、「Weave」というテーマに沿って、各国の文化を織り交ぜたサービスやアプリケーションなどの提案を行った。グループ内での会話には、英語を使用した。初日には、弘益大学にてオープニングセレモニーが行われ、ワークショップの趣旨の説明があった。その後、三か国以上の学生5、6人で構成された13グループに分かれ、自己紹介などで親睦を深めた。二、三日目はディスカッションやフィールドワークを行い、各グループがそれぞれ何を提案するかを決定した。四日目以降は提案物のブラッシュアップを行い、最終発表に備えた。最終日には、弘益大学で各グループによるプレゼンテーションが行われ、各参加大学の教員陣により、優秀な提案物が選ばれ、表彰された。

ソウル市内でのフィールドワークでは、韓国の伝統的な料理を食べたり、景福宮などの歴史的な建造物を見学したりするなど、韓国の異国の歴史や文化に触れることができた。このワークショップを通して、グローバルな観点および思考への理解を深め、世の中に存在する問題を理解し、その問題をチームで解決する、一連のデザイ

ンプロセスを経験した。また、HN Camera の評価実験では、ワークショップに参加した多くの学生から使用感やバグの報告を頂き、それらを基に UI の改善、バグの修正、新機能の実装などを行った。



図3 最終プレゼンテーションの様子

3.5 英語でのプレゼンテーション

アジアデザインワークショップで感じた、国による文化の違いや、海外で多くのことを経験することの重要性を、公立はこだて未来大学の学生に共感してもらうため、英語でのプレゼンテーションを、11月4日、11日の二回に分けて行った。英語で行った理由として、これまでの英語学習の成果を示すとともに、英語でのプレゼンテーションを経験することの、二つの理由が挙げられる。プレゼンテーションを行うにあたり、Andrew Johnson 先生、Adam Smith 先生の指導の下で、シンプルで理解しやすいスライドと発表原稿の制作を心掛けた。また、プレゼンテーション中にオーディエンスに質問を投げかけるなど、プレゼンテーションを飽きずに楽しんでもらえるように配慮した。全二回のプレゼンテーションを行った結果として、オーディエンスに自身が伝えたいポイントを理解してもらうために、アイコンタクトをとったり、声の強弱をつけて話すこと、また、一方的に発表するのではなく、オーディエンスに配慮しながら発表することが大切であると学んだ。

3.6 展示会の企画および運営

アジアデザインワークショップでのグローバルな経験や、評価実験を基に改善を行ったカメラアプリケーションの現状を、学生や教員と共有するための展示会を、11月16-18日の三日間、公立はこだて未来大学内のミュージアムにて開催した。ここでは、アジアデザインワークショップでのテーマ「Weave」に沿った各グループの提



図4 第一回目のプレゼンテーションの様子

案物 8 点それぞれの詳細を纏めたポスターと、韓国ソウル市内でフィールドワークを行った際に撮影した写真約 40 枚、ワークショップ日程に沿った、各プロセスの動画や写真のスライドショー展示を行った。また、本プロジェクトで制作したカメラアプリケーション「HN Camera」の概要および実機の展示も行った。展示会は好評で、来場者から「ポスターデザインがかわいい。楽しそうなワークショップで参加してみたいと思った」、「成果物が多くて驚いた」などのコメントを多く頂いた。しかし、展示会のコンセプトが曖昧で、展示物全体の統一感に欠けていたことや、展示会の中にインフォメーションが少なく、写真の属性などが伝わらなかったことなど、多くの反省点も見つかった。また、展示会の全来場者 43 名に、展示会に関するアンケートを記入して頂いた。アンケートの評価基準は（非常に思う・そこそこの思う・少し思う・少し思わない・そこそこ思わない・非常に思わない）の 6 段階を設定した。「本プロジェクトが参加したアジアデザインワークショップに参加したくなったか」という質問では、「非常に思う、そこそこの思う」が 21 人で約半数、「少し思う」が 18 人であり、9 割の来場者に国際的なデザインワークショップへの関心を持たせることができた。以下の図 5 にグラフを示す。

アジアデザインワークショップに参加してみたいか

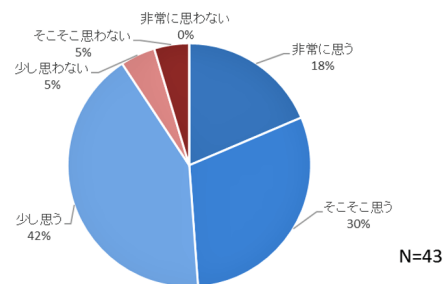


図5 アンケートのグラフ

3.7 ワークショップの企画および運営

11月19-20日の二日間で、道南の七飯町、森町、鹿部町を巡る旅を体験するワークショップを行った。参加者は日本人13名と中国人3名、韓国人1名の計17名であった。複数のグループに分かれ、自家用車を利用して旅を体験した。その際に、気になったものがあればHN Cameraを用いて記録した。七飯町、森町、鹿部町それぞれの、特徴的なものを多く記録した。記録されたデータはワークショップ全体で200以上にもなり、フィールドワークの後に、記録したデータを分類した。その際には、記録したデータを印刷し、模造紙を用いて、外国人観光客が道南地方の旅行をより楽しむための方法についてディスカッションを行い、アイデアの提案を行った。

4 まとめ

本プロジェクトは一年間を通じて、課題解決のために多種多様な活動を行った。複数の活動を行うことは、多様な観点を身につけることに大いに役立ったと考えられる。これらの活動によって得られた、本プロジェクトの主な成果は四つある。一つ目は、デザインの視野の拡張である。前期課程では、既存のデザインプロセスを学習し、デザインを行うために不可欠な基礎スキルを修得した。その後、8月2-9日に韓国で行われたアジアデザインワークショップに参加し、フィールドワークや、三か国の学生とのディスカッションを通して、多種多様な文化や価値観に触れることができた。また、各国の特徴的な思考や常識について意見を交換する機会が多々有り、デザインワークショップに参加した各国の学生と本プロジェクトメンバー双方の、デザインの視野を広げることができたと考えられる。その結果として、11月19-20日に行った道南体験ワークショップでは、グローバルな観点を生かし、外国人観光客が道南地方の旅行をより楽しむためのアイデアを提案することができた。二つ目は、デザインプロセスにおける、観察およびディスカッションを支援するカメラアプリケーション「HN Camera」を制作したことである。本アプリケーションは、デザインにおいて重要な要素である、感性的かつ潜在的なニーズの抽出を支援し、質の高い効率的な観察とディスカッションが可能になると判断される。後期課程では、複数回の

評価実験と、それに伴ったバグの修正や機能の見直しを行うことにより、デザインプロセスの支援ツールとしてより良いものになったと考える。三つ目は、公立はこだて未来大学の学生に、国際交流の重要性と楽しさを共感してもらうことであった。そのための活動として、アジアデザインワークショップでのグローバルな経験を伝えるためのプレゼンテーションと、展示会を開催した。展示会には計43名の学生と教員が来場し、展示会のアンケート調査を行った結果、来場者の9割に国際的なデザインワークショップへの興味、関心を持たせることができた。全来場者のうち9割が学生であり、効果的に国際交流の重要性を伝えられたと考えられる。四つ目は、英語スキルの向上である。プロジェクト学習の講義時間内に行っていた英語学習と、自主的な学習によって、英語でコミュニケーションを行う力を向上させることができたと考えられる。しかし、韓国でのアジアデザインワークショップの経験から、更なる英語スキル向上の必要性を認識し、後期課程では、コネクションズカフェにて英語でのプレゼンテーションを行うことにより、さらに実践的な英語スキルを身につけることができた。

本プロジェクトを通して、異文化を理解、共感することで、グローバルなデザインを行うためのデザインの視野を拡張できた。また、国際的な異文化交流の重要性を、公立はこだて未来大学の多くの学生に共感してもらえたと考えられる。

参考文献

- [1] Kelley T, Littman J, Peters T. The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO. Bantam Dell Pub Group, pp. 28-52, 2001.
- [2] 柳澤 秀吉, 小塚 保英, 松永 将之, 村上 存. 観察から抽出したデザイン課題の再生共有支援手法 注視点付きシーン動画による再生共有. 日本デザイン学会, 2009.
- [3] Kang N. Proposal and Evaluation of Design Support Tools for Logical Collaborative Design Process. Archives of Design Research, 28(4), 2015.
- [4] 伊豫谷登士翁. グローバリゼーションとは何か. 平凡社新書いのか, 2002.