

# 異文化との共感に基づく遠隔グローバルデザイン

Global design based on empathy with different cultures

岩下智春 Chiharu Iwashita

## 1. 背景

近年、グローバル化が進み、国籍や人種を超えた活動が盛んになってきている。また、異文化の人々との共感は、問題解決やデザインプロセスを行う際、一人ではたどり着くことができない多様な角度からの新しい視点での分析・発見を可能にする。よって、あらゆる国籍・人種の人々が共感できるデザインの作成が現代において重要となってきている。しかし、人々が共感を得ることを支援するための技術や研究はあまり多くはないのが現状である。従来の中には、感性的・潜在的ニーズを抽出することが困難なものが多い。さらに、異文化と行うデザインプロセスにおいて言語によるコミュニケーションの障害が新たな発見やアイデアの提案を妨げてしまう原因の1つになっている。

## 2. 課題の設定と到達目標

本プロジェクトでの目的は、異文化への理解や共感により、グローバルな観点からの問題解決をする力を身につけ、あらゆる問題に対して対応できるようにすることである。さらに、問題解決までのプロセスやデザインスキルを養うだけでなく、文化や言語などの違いに関わらず物事を捉える力や、異文化とコミュニケーションをとる手段として英語力を養うことも目的の一つである。そのための方法として、以下の内容を行う。

- ・国際デザインワークショップへの参加
- ・フィールドワークでより円滑に活動を行うためのツール開発
- ・英語力向上のための学習
- ・本プロジェクトの活動情報の発信とともに本校の学生の異文化との交流に対する関心の向上

昨年度は、コロナ禍の影響によりオンラインで行われた国際デザイン交流会に参加し、語学やデザイン、コミュニケーションといった様々なことを学んだ。昨年度のテーマは今起きている問題である「パンデミック」が選ばれそれを基にグローバルデザインを

していった。そして、昨年はシステム班、デザイン班の2班に分かれ、作業を分担・協力・制作していった。プロジェクトの内容として、KJ法を支援するためのシステムとして「Banana」を、フィールドワークした際に他の人と撮った写真を共有するためのWebアプリケーション「SMOOZY」の制作を行った。上記の目標を達成するために昨年度の活動内容を踏まえ、従来の活動の問題として、以下のことが上げられる。

- ・先行研究成果物である「KJpic」には、うまく画像を保存できない等の不具合が存在した
- ・昨年度に引き続きコロナ禍の影響もあり ISDW2021はオンラインで開催されたため、KJ法を詳しく説明する等の準備を行う必要があった
- ・国際交流に向けてコミュニケーションツールの1つとして英語を身につける必要があった
- ・本プロジェクトの活動と国際交流について本学の生徒に興味を持ってもらう必要があった

昨年度では、異文化との交流及びデザインプロセスを学習として行われた国際デザインワークショップでは評価画面のUIがわかり難いという問題点や改善の余地が残されていた。またオンラインに伴い情報発信などの問題点もあがった。

これらの問題点を解決するために課題を設定した。

- ・先行研究成果物「KJpic」の分析を行い、どのような声質を持っているのかを判明させる
- ・新しいコンセプトに基づいて新しいアプリケーションの提案を行う・国際デザインワークショップで国籍の異なる方々と、円滑なコミュニケーションが可能となるように、英語力やコミュニケーション能力を向上させる
- ・異文化の中で多様な意見を受け入れることが可能となるように、ディスカッションを行い、理解を深める

## 3. 課題解決のプロセスとその結果

### 3.1 活動日ごとの活動内容について

私たちは課題解決を行うために一連のデザインプロセスを習得する必要がある。それに伴い、異文化との交流により、価値観や文化にとらわれないデザインをする必要がある。本プロジェクトは前期では主に、問題解決のためのデザインスキルの習得、実践的な国際交流、後期では前期での知識を生かしアプリケーションの開発を行った。また一年間を通し英語学習、コミュニケーションスキルの向上のための取り組みを行った。

### 3.2 前期課程

プロジェクトの前期での活動は、デザインに関するさまざまな活動や、国際デザインワークショップに取り組んだ。7月にオンラインで行われた国際デザインワークショップでは KJ 法を知らない他国の学生が多くいる中で、本プロジェクトの学生が主体となり KJ 法を用いたデザインプロセスを進める必要があった。そのため、前期過程では KJ 法を使いこなせるような活動を行なった。「パンデミック」「食」をテーマに、先行研究である FielCam, KJPic を使ってフィールドワークを行い、問題点を見つけ記録した。その後、グループに別れ、KJ 法を用いた分析を行った。この活動によって、プロジェクトメンバー全員が KJ 法を用いたデザインプロセスを身につけることができた。国際デザインワークショップに向けて、チームビルディングの企画、バーチャル背景の作成も行なった。

#### 3.2.1 KJ 法を用いた「パンデミック」の分析

私たちは、初めに KJ 法を用いて自宅内、地域内の「パンデミック」をテーマにした分析を行なった。KJ 法の実践形式を行うことにより、KJ 法に対する理解を深めること、先行事例を用いることでユーザーとして分析することを目的としている。身の回りの写真を記録に残し、生活に多大な影響を与えた世界的なパンデミックによって、自分達の身の回りのモノや生活、風景がどのように変化したかを分析した。

#### 3.2.2 KJ 法を用いた「食」の分析

私たちは、KJ 法の理解をさらに深めること、異文化を理解することを目的としもう一度 KJ 法の分析を行なった。テーマは異文化が現れやすい「食」であった。プロジェクトメンバーにスリランカの留学生がいることを活かし、国毎の食文化についてのフィールドワークを実施し、食に関する文化の違いを発見、また、自分の国

の食文化について改めて理解を深める分析を行った。

#### 3.2.3 アイスブレイクの提案

昨年度の国際デザインワークショップのアンケート分析より、オンラインによりコミュニケーションが取りづらいという声が多く上がった。その問題点を解決するために、異文化同士でのコミュニケーションの感覚をつかむことを目的としたアイスブレイクの提案を行なった。アイスブレイクは異文化が交流できるようなゲームの提案、また各学生が共通して持っているデザインを利用したロゴ、集合写真の作成を行なった。

#### 3.2.4 国際デザインワークショップへの参加

今年度は昨年度同様、新型コロナウイルスの影響により、オンラインでの開催となった。本年度は、日本（公立はこだて未来大学・芝浦工業大学）、韓国（祥明大学校 / SMU）、シンガポール（ナイアンポリテクニク / NYP）、台湾（国立台湾海洋大学 / NTOU）の四ヶ国から 5 大学の学生役 80 名が参加した。2021 年 8 月 15 日から 8 月 22 日までの計 8 日間の日程で行われた。今年度のテーマは「SDGs」であった。今年度は 1 チーム 6 人から 8 人で構成され、8 チームで活動を行った。活動は与えられたテーマに対し、課題を発見し解決策を視覚的に表現しそれをプレゼンするところまでを行なった。各作業では個人でのフィールドワーク、グループでの調査や情報の整理、KJ 法を用いたアイデアの抽出などがあった。その際にコミュニケーションの手段として英語を用いる。

	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
	2021/8/22	2021/8/23	2021/8/24	2021/8/25	2021/8/26	2021/8/27	2021/8/28	2021/8/29
Morning		Ice Breaker Activities 1. Make your group's Logo! 2. Make your group photo!	Group Observations	Analysis using KJ method on Miro	Create New Idea Concept	Develop Idea	Visualize Idea	Prepare Presentation
Afternoon	Orientation ISDW 2021(14:00 JST)	3. Make your groups background image for zoom. (You can use your new logo in the image.)			Midweek presentations (16:00)			Final Movie Presentations (16:00)
Evening	Ice Breaker Activities	Teacher check (18:00)	Group free time				Teacher check (18:00)	Reflection Time (18:00-19:00) Final Party (19:30 -)

図 1 ISDW のスケジュール

### 3.3 後期課程

プロジェクトの後期での活動は、主に「NOKOSU」のアプリ開発を行なった。まず私たちは国際デザインワークショップで行なった先行研究に関するアンケート

調査より分析を行なった。次にアプリケーションに関する UI/UX を提案し、開発を行なった。また、何度かプロトタイプを繰り返し、アプリの向上を目指した。また前期で行われた ISDW によりどのような経験ができるのか、どのような体験を得られたのかを伝えるために、来年度の ISDW に参加する学生に向けたプロモーション動画の作成、web サイトの作成を行なった。

### 3.3.1 アイデア記憶支援アプリケーション「NOKOSU」

本アプリケーションは設計を始める前段階手として、先輩方の先行研究である KJpic を分析することから始めた。その後 KJpic の問題点や課題、良かった点を見つけた上で新しいアプリケーションのコンセプト設計、デザイン、開発に進んだ。KJpic の分析をした結果、写真に残さないとカードを作れないことで、ユーザーは無意識にアイデアの幅を狭めている、要因が明白でない、KJ 法という限定された場面ではしか使えず、誰かに促されないと利用しないなどの問題があった。これらを解決するためには改善という手段ではなく、コンセプト設計から見直した新しいアプリケーションの考案をする必要があると考えた。

提案されたアプリケーションは写真と要因の関係を 1 対 1 にすることで、必要な情報を絞り込み、カード制作の手間も大幅に削減した。さらに、KJpic にはなかった本アプリで制作したカードのみを閲覧できるアルバム機能を追加することで、他のプライベートでとった写真などと混同せず、アイデア帳としての機能もある。



図2 「NOKOSU」のロゴデザイン

また、ISDW の学生に対して行なった先行事例のアンケートより、「操作方法がわかりにくい」という声が上がった。その問題点を解決するためにもより操作の手軽さを施した。



図3 NOKOSU カードの制作画面

### 3.3.2 ISDW 紹介動画の作成

外部の ISDW を知らない人に向けたプロモーション動画を作成した。このワークショップに参加することで何が得られるのか、どんな体験が待っているのかを主催者である姜南圭とアンドリュー・ジョンソンが紹介する形となっている。この発端はアンドリュー・ジョンソンの企画からであり、提案と計画はプロジェクトメンバーによって行われ、主催者二名へのインタビューも様々な方法を検討した結果採用する形となった。製作期間は約 1 カ月と半月であり、一ヶ月で構成、インタビューを終えて、残りの時間で編集を行った。なお外部に向けた動画のため、すべて英語での字幕付きでの作成を行なった。

## 3.4 通年

通年を通しての活動は英語学習、コミュニケーションスキルの習得、本プロジェクト活動情報の発信である。コロナウイルスの影響により対面ではオンラインでの活動になったが、英語で他文化を理解すること、コネクションズカフェ、ISDW などに参加し英語学習を行なった。初めは英語に対して抵抗もあったが、様々な経験を得たことにより、英語でコミュニケーションを行えるようになった。また本プロジェクト活動情報の発信についてもオンラインだけでの工夫を行なった。

### 3.4.1 英語学習

異文化を理解するため、また他国と異文化交流を行うためにコミュニケーションを用いた英語学習を通年して行なった。主な活動としては週に一度 connections café への参加、オンラインでのチャットによるコミュニケーションである。英語を口に出して話すことにより自然な英会話につながった。また ISDW を通しても実践的な英語学習を行なった。お互いに言語を知らない人同士であっても英語を用いることで会話ができること

を学び、発音や発話の速さを知ることができ、どのように上手く他国の学生に言いたいことを伝えられるのかをコミュニケーションを通して学んだ。

### 3.4.2 本プロジェクト活動情報の発信

国際デザインワークショップでの成果や本プロジェクトの日頃の活動内容を知ってもらうために展示会を開催することも考えたが、コロナウイルスの影響により対面での展示会は行うことができなかった。そのため、プロジェクト活動をオンラインでも情報発信ができるよう web サイトの作成を行なった。

一つは、本学の学生や教員が内容を把握しやすいような一年間を通じた活動の web サイトである。内容は主に、ISDW,制作されたアプリケーション「NOKOSU」,プロジェクト概要である。一眼で内容が把握しやすくするために画像や図を用いて本プロジェクトの活動内容を発信している。Web サイトは、Google site という Google のサービスを活用して作成した。

もう一つは、来年度の ISDW へ参加する学生に向けた web サイトである。内容は ISDW の概要,各グループの制作課題が記載されている。この web サイトを作成し ISDW で行われた活動内容を記録に残すことで、来年度参加する学生が内容や雰囲気をおおまか把握できる効果をうむ。

## 4. 今後の課題

今後の課題として、提案されたアプリケーション「NOKOSU」の Android 版と iOS 版のリリースを行う。また提案されたアプリケーションがどのような効果をうむのかを検証する必要がある。来年度の国際デザインワークショップが開催されることを考慮し、提案したアプリケーションを実際に使ってもらいデザインプロセスに生かすことも目標として課題に取り組む。