

コミュニティを発見し自ら働きかけるワークシート3種の設計
—コミュニティデザイン概論、コミュニティデザイン論1、
コミュニティデザイン論2の授業から

Three Worksheet Designs for Selecting and Working in a Specific
Community

—From the General Theory of Community Design, Theory of
Community Design I and Theory of Community Design II

由井 真波

Manami YOSHII

コミュニティを発見し自ら働きかけるワークシート3種の設計—コミュニティデザイン概論、コミュニティデザイン論1、コミュニティデザイン論2の授業から

Three Worksheet Designs for Selecting and Working in a Specific Community
—From the General Theory of Community Design, Theory of Community Design I and
Theory of Community Design II

由井 真波
Manami YOSHII

共通教育センター客員教授 (Co-design、コミュニティデザイン、動機的设计)

We designed three types of worksheets for students who study arts and design. The purpose is to enable them to discover and express the mutual approaches of people that occur in the real communities, and to understand how arts and expression affect these approaches. The aim is for students to be aware of these and use them in their own creative activities.

1. はじめに

本稿は、成安造形大学のカリキュラムの中の「社会実践科目群」に位置づけられる、「コミュニティデザイン概論」「コミュニティデザイン論1」および「コミュニティデザイン論2」の3つの講座で使用している、3種のワークシートの設計のねらいを明らかにし、考察するものである。3種のワークシートは、《ワークシート①関係性》《ワークシート②プロセス》《ワークシート③働きかけ》である。3つの講座の新規開講にあたり独自に設計を行ったものであり、各々単独でも使えるが、相互に連動させた使用を想定している。造形に強みを置く本学学生が、手を動かし、ワークシート上に描き表すことを通して、現実社会の人とコミュニティに自然に注目できるようになり、人とコミュニティの背後にある見えない関係性に気づき、自ら意図して働きかけられるようになっていくことを目的とした、学びのツールである。次章より詳述する。

2. ワークシートの位置付け—概論から論1・論2まで

2.1. 《ワークシート① 関係性》の設計のねらいと位置付け

「コミュニティデザイン概論」(以下「概論」)の平成27(2015)年度の新規開講に向け、講義全体の構成と内容を検討するとともに学びの土台となるワークシートの必要性が、コミュニティデザイン研究会〔註1〕により議論され、考案された。ワークシートの設計は本稿著者(由井)が担当した。概論は「社会実践科目群」の基幹となる

科目として全学必修である。ここで用いるワークシートは本学独自の、「ものづくりを核としたコミュニティデザイン」の学びを導く鍵のツールに位置づけられ、6つの領域（総合領域・イラストレーション領域・美術領域・情報デザイン領域・空間デザイン領域・地域実践領域）の全てから受講する本学の学生にとって有効な学びを提供するツールとして機能することが求められる。本年(2019年)度は講座内でワークシートの活用を始めて5年目となる。概論の、講座としての意義と授業設計については別稿に詳述があり参照されたい〔註2〕。

概論で導入したワークシートを、《ワークシート①関係性》とする(図1)。本シートは4つの欄から成る。現実のコミュニティで活動する、生身の個人である一人一人の人物に注目し、各人それぞれに異なる動機や思いを見つけ出し(欄②)、注目した人物を取り巻く人やコミュニティ相互の関係性を発見し図化し(欄③)、それらの関係性の結び目において、造形や表現物がいかに作用するかを見つけ出し(欄④)、これらの複合的な活動や事象の焦点を短い言葉で表現し(欄①)、①～④欄に書き込む構成をとっている。

本シートは、「抽象的な人物イメージ」ではなく、現実社会に実在する「顔のある」個別の人物へ注目することを起点として、コミュニティに係る考察をスタートする点に大きな特徴がある。欄②の人物欄には1人ではなく、「3人」の頭部シルエットを配している。コミュニティ内外に「複数」の異なる人物を見つけ出し、各人に共通する思いや異なる動機を抽出できるようにしている。これにより「同じコミュニティに属する人はこういう考えを持っている」とのステレオタイプに陥ることを防ぎ、個別の人物の多様な存在に意識が向かうことを意図している〔註3〕。

図1 ワークシート① 関係性

2.2. 《ワークシート①関係性》の概論での活用…他者の経験から学ぶ

本学学生は、基本的に全員が2年次に概論を受講する。受講生は、実社会の実際の取り組みを題材として、練習事例1題、特別講師(ゲスト講師)による事例4題をワークシート①を用いて聴き取り、可視化を行う。提供される事例のすべてがさまざまなフィールドにおけ

る現実の取り組みであり、シートの使い方練習に用いる「練習事例」も例外ではない〔註4〕。4名のゲスト講師は農と食、地域の祭事、文化・デザインプロジェクトなど多様なテーマに取り組む実践者であり、講師自身の思いや課題意識、それに基づく行動を語る。各人各様の複合的な「経験知」を提供するのである。受講生はゲスト講師ごとに異なる話題と格闘し、ブラッシュアップの作成〔註5〕を含め概論講座内で本シートを計6回使用する。

概論におけるワークシート①の活用のねらいは、現実の複雑なコミュニティとその内外の人々の相互の働きかけや関係性の変化、およびそれに影響を与える造形や表現のあり方を、講師の経験の中から、受講生一人一人が自分なりに興味関心を持って能動的に聴き取り、咀嚼し意義を掴み取ることにある。また、自分なりの表現方法でこれらの関係性を「見える化」し、他者と共有できる知見としてアウトプットすることにある。

以上のねらいに沿い、ワークシート①の各欄には、設計時に、「学びの要点」となる使用上の着眼点を設定しているが、概論での運用においては、それに限らない自由な活用と表現を歓迎している。6つに渡る全ての領域の学生が受講することを重視し、各人各様のスタイルで学びの接点を築くことに力点を置いたためである。5年に及ぶ運用を経て、設計時の想定を上回る多様な解釈による活用や、受講生各自の創作活動と結びついた表現が生み出されており、この点において大きな成果を得たといえる〔註6〕。

2.3. 論1・論2におけるワークシートの活用と発展…自分の経験へ繋げる

2.3.1. 概論の到達点と制限

「コミュニティデザイン概論」は、現実社会の事象や課題に対し、コミュニティを軸として、造形大生ならではの見方と関わり方を築く入り口に位置づけられる講座である。概論は大きく分けて3つの学びから成る〔註7〕。3つのうち「コミュニティデザインの考えからの学び」のアプローチにおいては、造形や表現の背後にある、人から人への働きかけや、人がもつ思い・動機、その影響と変化を見つける目を養い、自らの表現活動や制作活動、社会活動に活かし展開していく力とすることを目的としており、中でも他者との活発な「共創」を行える下地を各自の内に培うことを主眼としている。引き続き、このアプローチに興味を持った学生が、概論修了後に一歩進んだ学びを得られる講座の一つとして、「コミュニティデザイン論1」（以下「論1」）が平成28（2016）年に、「コミュニティデザイン論2」（以下「論2」）が平成29（2017）年にそれぞれ開講されている〔註8〕。

前述の通り、ワークシート①の活用にあたって、概論では「各受講生がそれぞれに接点を見つけること」「自分なりに咀嚼し表現すること」に重きを置いた。これによる成果が得られた一方で、積み

残しもある。それは、概論が100～200人規模の大教室で大人数が受講することによる制限から、学びのスタイルが「講師のお話」を「見える化」するに収まらざるを得ない点にある。ゲスト講師による実践事例の紹介が学びの素材となるが、講師はいずれもパワーポイントスライド（以下PPT）などに整理した状態で話題を提供する。限られた講義時間内でより多くの知見を伝えるために当然である一方で、受講生に現実の複雑さをそのまま提供することはできない。また、多くの部分が語られる時点で「済んだ話」である。これらから、紹介される各事例に対し、多数の受講生が‘自分が’‘今から’関与できると感じられる余地は限られ、「自分ごと」として聴くには限界がある。この点について論1・論2では、さらなる踏み込みを試みている。

2.3.2. 論1・論2における「自分ごと」への2つの踏み込み

ひとつは、「現実の」社会や人々の関係性と、受講生自身の立ち位置と活動が、より実感を伴って結びつくことである。「コミュニティデザイン論1」と「コミュニティデザイン論2」では、この文脈に沿ってワークシート①の活用を促している。具体的には、ゲスト講師など他者から聴く‘間接的な’「お話」を図化するのみならず、「自身がリアルに経験するコミュニティとその活動」を‘直接に’捉え理解するためにワークシート①を用いる（図2参照）。これによって受講生は、本来区切りもなく名前もついていない人々の群れや関係性などの‘曖昧な’現実「生で」向き合い、自分で掴み取ることを迫られる。また、論1・論2では捉えた関係性の中に「自身」を位置づけることを促し、自らと結びついた「リアルな」関係性の発見を促している。

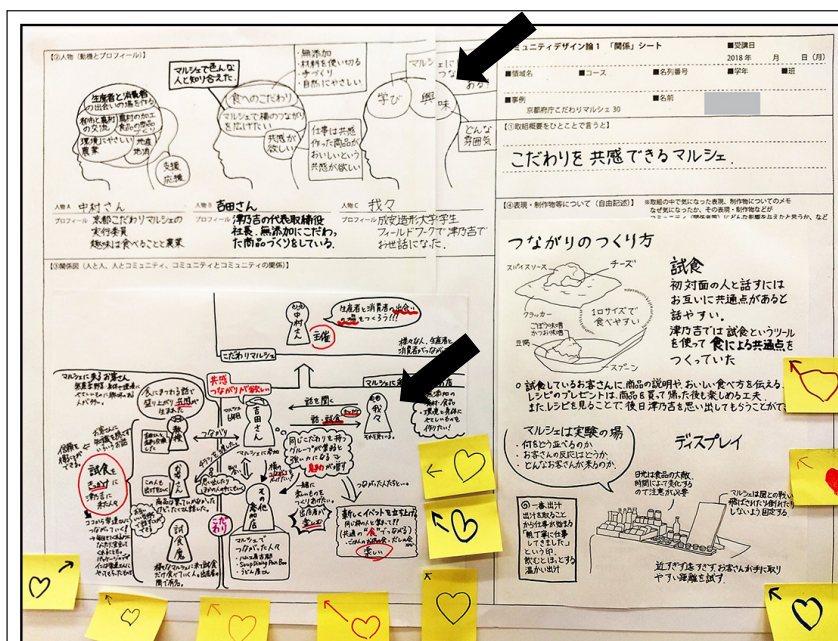


図2 「京都こだわりマルシェ」から直接に書き起こした例

■受講生が自身の経験から「直接に」シートに書き起こす

論1ではフィールドワークとして現実のコミュニティへの「参与観察」を行い〔註9〕、受講生自身の経験から「直接に」シート①に図化した。受講生が定期市にて店舗の「店番」という役割を持って参加しながら、市の主催者や出店者、常連客や一見客などの間に生成される関係性を見つけ出すものである。図2の2つの「←（矢印）」の先には、「我々」として成安生が現場の関係性の中に位置づけられ描きこまれている。

ほかに、「響心祭」を練習課題としてリアルな経験から直接に書き起こす機会を、論1・論2ともに設けている。



図3 「店番」として参与観察する受講生

もうひとつの踏み込みは、ワークシート①を用いて気付きを「自分なりに咀嚼する」に加え、そこから一歩進み、「提案」のプロセスを受講生が経験することである。具体的には、各自が掴み取った内容から「自身で課題を抽出する」「抽出した課題に焦点をあて自分なりに考え提案を行う」というプロセスである。このプロセスには、「すでに済んだ」過去の固定化された事象を受け取るのとは異なり、提案という「自身」の関与によって「未来が変化する可能性」を受講生が感じることができるといふ大きな意義がある。いい換えれば、「済んだこと」「他人ごと」から「これからのこと」「自分ごと」への変換である。‘自身’が発見した現実の課題に対し「提案」することによって、事象と自身との直接の結びつきが生まれ、強化されるのである〔註10〕。

このプロセスへ受講生を導くために、コミュニティデザイン論1・コミュニティデザイン論2では2種のシートを追加導入している。《ワークシート②プロセス》と《ワークシート③働きかけ》であり、シート①とともに用いることで多角的に現実の事象を捉えられるよう、連動性を持たせ新たに設計したものである（図4参照）。運用にあたっては1つの取り組みに対し3種とも用いる点が枢要である。詳細は3章、4章で述べる。

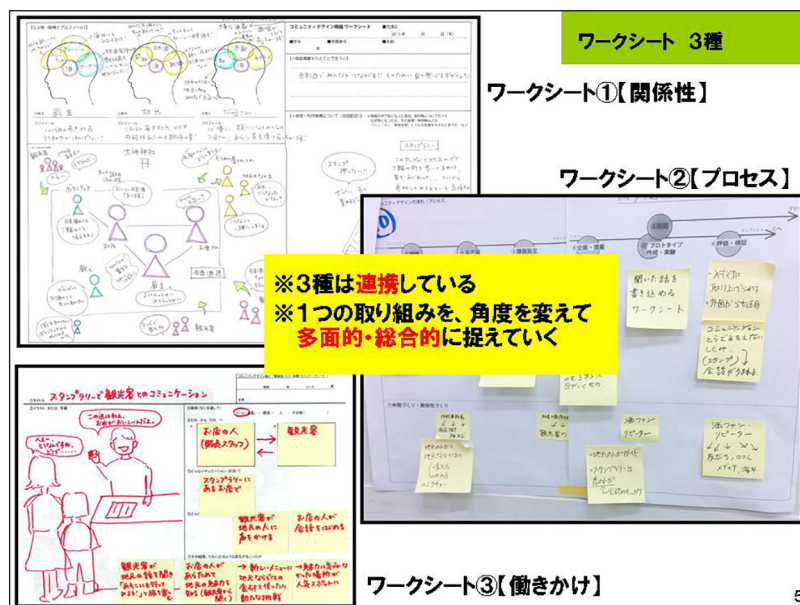


図4 3種のシートで1つの事例を多角的に捉える（論1・論2のPPTより）

3. ワークシート② プロセス

3.1. 《ワークシート②プロセス》の概要・設計意図

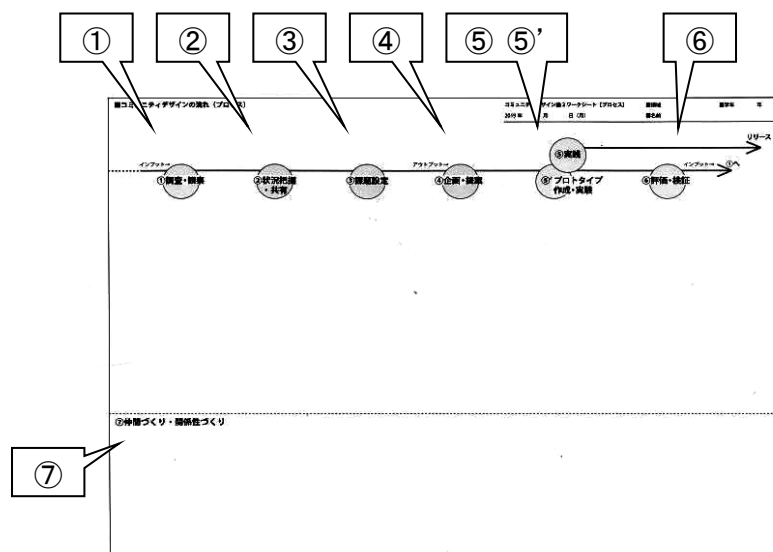


図5 ワークシート② プロセス

・視点の異なる2種のプロセスを発見する2段構造

《ワークシート②プロセス》は、コミュニティデザインという活動の「プロセスの発見」を目的とする。上段と下段の2段構造とし、上段では造形大生にとって馴染みの深い、デザインや創作、ものづくりの素直なプロセスを追う。同時に、下段にて、上段のプロセスが単独で成立するものではなく、他者との関係性の中で成立することを発見できる構造としている〔註11〕。

・上段：造形大生の素直な視点…ものづくりのプロセス

上段はデザインや創作のプロセスを把握する欄である。デザインのプロセスを①から⑥の6つのステップで表し、各ステップにおいて何が行われているかを見つけるために用いる。これらのステップは、言葉遣いは異なるが「ものづくり」に象徴される多くの創作や制作活動に共通した「素直な」ステップである〔註12〕。造形大生である本学の受講生は、まずは自分たちの活動と馴染みの深いこの欄を手がかりとして、事例や実社会の現象の読み解きに取りかかることを意図している。

・下段：新たな視点…人にかかるプロセス

下段はステップ⑦として「仲間づくり・関係性づくり」を書き込む欄である。広義のコミュニティデザイン（他者との共創や相互の働きかけ）を実践する上で不可欠な、特徴的な視点である。上段の①から⑥のうち、どのステップにおいても実践が可能なプロセスであり、シート左右の端から端まで横断するフォーマットによりこれを示し、受講生へ発見を促している。

・「枠」線を廃し、各人の読み解きを引き出す柔軟なフォーマット

実際のプロジェクトにおいてはプロセスが推移する境界は曖昧である。明確に全てのステップが現れる場合も、ステップのいくつかが見あたらない場合もある。本シートよりもさらに細かくステップが刻まれる場合もあれば、一度に複数のステップが進展する場合もある。また、特定のステップが繰り返されたり、行ったり戻ったりする場合もあり、実態は一様ではない。これらから、本ワークシートには「枠」を極力設けず、創意により柔軟に使用できる構造としている。

具体的には、受講生の判断により、ステップとステップの「間」に事象を書き込んだり、線を書き足して「つなぐ」、「一体化する」、「関連づける」ことができる。受講生が与えられた枠の中を「穴埋め」という強制的かつ限定的な思考に陥ることを防ぎ、6つのステップを「ガイド」として参照するに留めて「主体的に」活用できることを意図している。唯一分けているのは「上段」と「下段」であり、シートを使用することで下段の⑦「仲間づくり・関係性づくり」に係る、新たな視点が養われ「目利き」が鍛えられることを意図している。

3.2. 《ワークシート②プロセス》各欄の詳細

①から⑦の各ステップを記す。名称は初出の2015年度版から試行錯誤を経て少しずつ変更を重ねており、下は2019年度版のワークシートによる。

■上段…ものづくりのプロセス

- ①調査・観察
- ②状況把握・共有
- ③課題設定
- ④企画・提案
- ⑤実践 ⑤' プロトタイプ作成・実験
- ⑥評価・検証

- ・①から③を「インプット」過程、④から⑥を「アウトプット」過程と位置付け、シート上で補足表記している。インプットからアウトプットの過程は「一通り」で終わるものではなく、「⑥評価・検証」のあとは再び「①へ」と戻る循環のサイクルを成すものとして、シート右端の「→（矢印）」とともに記している。なお、循環に係る補足説明は講義内でパワーポイントスライド映写を用いて受講生に対し行っている（図6参照）。
- ・「⑤実践」と「⑤' プロトタイプ作成・実験」は同じポジションに位置づけている。世に出す（リリース）に足るタイミングの場合に「⑤実践」とし、「⑥評価・検証」を経由して再びインプットの流れに戻る場合に「⑤' プロトタイプ作成・実験」との言葉を用い呼び分けているが、本質は変わらない同じステップとして扱う。
- ・造形大生は自ずと「④企画・提案」や「⑤実践」「⑤' プロトタイプ作成・実験」に力点を置く特性が見られる。ものづくりのプロセスにおける山場であり、各専攻領域で受講生各人が日々磨いているステップである。ここをより有意義なものとするには、この前後のステップの「一通り」の因果関係を実感しながら経験することが重要である。この考えから、本シートでは、①から⑥までの一連のステップを1本の矢印で貫く形状で全容を表している。「①から⑥までの一連なりの全体構造」を一望でき、因果関係の流れの中で④⑤⑤' を含む全てのステップを捉えられるよう意図したものである。

■下段…人にかかるプロセス

- ⑦仲間づくり・関係性づくり

- ・現実のデザインプロジェクトを進める上で不可欠な「人への働きかけ」を見出すのが、「⑦仲間づくり・関係性づくり」である。プロジェクトとともに進める「仲間」のみならず、働きかける先の「相手」や、さらに二次的・三次的に影響が及んでいく人々やコミュニティを発見し書き込む欄である。本シートの最大の特徴が表れる欄である。「ユーザー」や「クライアント」といった一義的な表現は用いず、多角的に関係性を観察し発見できること、また、関係性の変化とともに立ち位置や呼称が変わることに対応

できるよう、「仲間づくり・関係性づくり」という言葉を充てている。

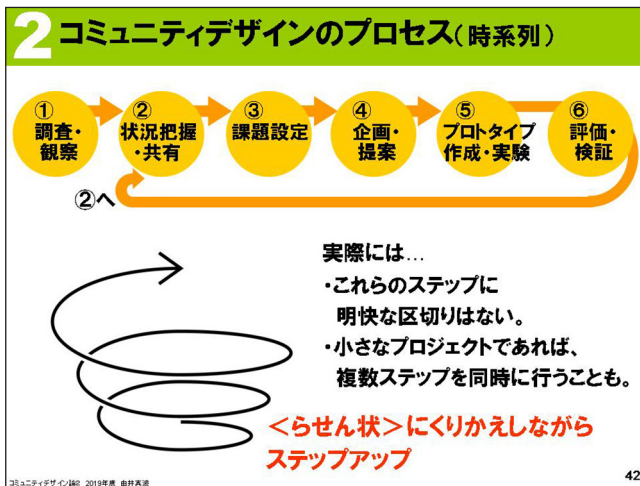


図6 「上段」の説明(一部、論1・論2のPPTより)

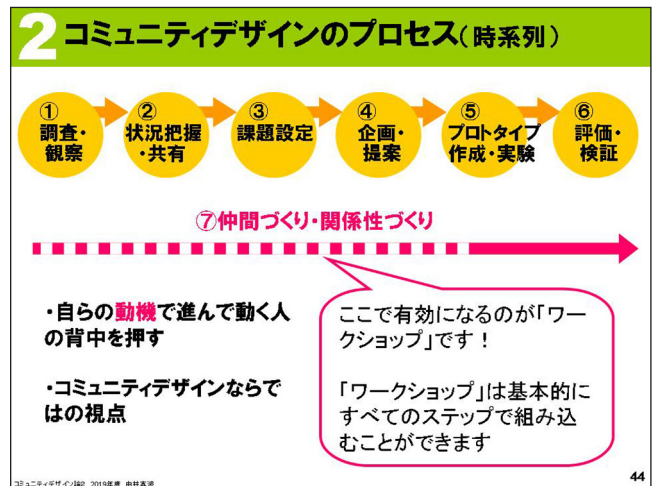


図7 「下段」の説明(一部、論1・論2のPPTより)

3.3. 《ワークシート②プロセス》実際の記入例

以下はコミュニティデザイン論2における実際のシート記入例である[註13]。図8は、6つのステップごとの動きを丹念に実例から見つけ出し、それぞれに対応させてシートに落とし込んでいる。他方、図9は、流れを重視し、ステップの区切りに囚われず柔軟にゾーニングし表現している。

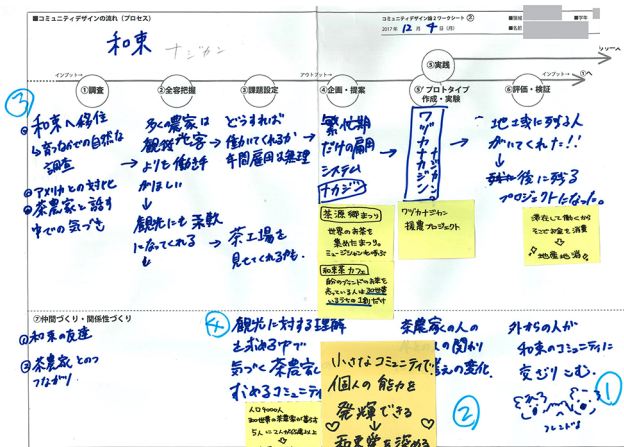


図8 6つのステップに忠実に上段を書き込んだ例

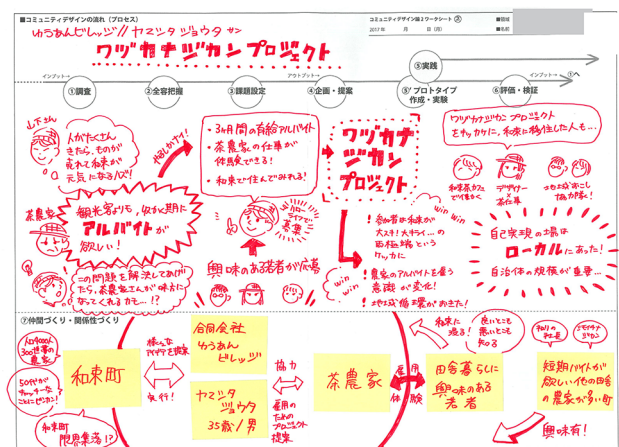


図9 自由にゾーニングして書き込んだ例

4. ワークシート③ 働きかけ

4.1. 《ワークシート③働きかけ》の概要・設計意図

The diagram shows a worksheet layout with the following components and callouts:

- ①** Title area (①タイトル)
- ②** Illustration or drawing area (②イラストまたは写真)
- ③** Header area containing a table for recording information (コミュニティデザイン実践ワークシート③「働きかけ」, 記録, 年, 月, 日, 名前, 場所, コース, 期)
- ④** Section for recording the scene (④観望(なにを)を通して?) with sub-sections for 'A' (Aから Bへ) and 'B' (Bから Aへ)
- ⑤** Section for recording the working (⑤どんな働きかけがあったか)
- ⑥** Section for recording the results (⑥その結果、これにどのような変化があったか)
- ⑦** Section for recording the reflection (⑦その結果、これにどのような変化があったか)

図 10 ワークシート③ 働きかけ

・現実のシーンを発見する

《ワークシート③働きかけ》は、コミュニティデザインにおけるデザイン行為の核である、人から人、人からコミュニティへの「働きかけ」が生じている「リアルなシーンの発見」を目的とする。

・多様なシーンを数多く採集するためのシンプルな構成

現実の取り組みにおいて、人と人、人とコミュニティ間の働きかけはさまざまな形で行われる。それらを通りいっぺんで「わかった気になる」のではなく、同じ取り組みの中でも、異なる人々による多種多様な組み合わせの間で無限に近い働きかけが常に発生しては変化していることに、気付くことができるようになることを目的としている。例えば、市などのイベントを見た場合、「主催者」から「客」への働きかけは見つけやすいが、実際にはこれだけではない。瞬間ごとに、「客」から「主催者」への働きかけが生じたり、「なじみ客」から「一見客」への働きかけが生じたり、さらにこれ以外の多様な人物の間で相互に織り成され、インタラクティブに場は変遷する。これらへの気付きを主眼として、本シートはシート①②に比してシンプルな構成としている。運用時は一回り小さい用紙で取り回しやすく、手早く複数のシーンを発見・抽出し、書き出せることを意図している。

4.2. 《ワークシート③働きかけ》各欄の詳細

- | |
|---------------------------------|
| ①タイトル |
| ②イラスト または 写真 |
| ③媒体（なにを通して） ツール（道具）・環境・人・その他（ ） |
| ④だれからだれへ A（ ） B（ ） |
| ⑤どんなシチュエーション（状況）で |
| ⑥どんな働きかけがあったか |
| ⑦その結果、だれにどのような変化がおこったか |

- ・①は発見したシーンを象徴するエッセンスを抽出し、短い言葉として表す欄である。
- ・②は「イラスト または 写真」とし、働きかけがおこっている一瞬一瞬の「シーン」を実社会の事象から発見し、撮影やスケッチによって視覚化し「採集」する欄としている。
- ・「③媒体（なにを通して）」は、働きかけが、造形大生が得意とする「造形」や「表現」を介して成立することへの気付きを促す欄である。加えて、「声をかける」などの「無形の働きかけ」が変化を生み出すことへの気付きを促す意図がある。「ツール（道具）・環境・人・その他」から選択することを通し、働きかけを橋渡しする媒体の存在と、その種類の豊富さに自覚的になり、造形大生が普段イメージする以上に「デザイン」の対象と可能性の幅が広いことに気付くことを意図している。
- ・「④だれからだれへ」の「A」枠と「B」枠の間には、点線表記にて、左右に向きが異なる2本の矢印を配している。どちらか1本、または2本ともをなぞることにより、働きかけが一方からのものか、双方向のものかを意識できる欄としている。
- ・⑤⑥⑦欄は、「⑤どんなシチュエーション（状況）で」「⑥どんな働きかけがあったか」「⑦その結果、だれにどのような変化がおこったか」と続く。これらは、「造形」や「表現」を行うことまでで当該のものごとへの関与が終わりがちなデザイナーやクリエイターがおこなった働きかけが、その後、どのような変化をそれぞれの現場にもたらすのか、影響の及ぶ先や結果に気付き、見届ける目を養うことを意図している。

4.3. 《ワークシート③働きかけ》実際の記入

図11から13はグループワークの中で1人の受講生が書き起こしたシートの一部である。1つの事例から複数の働きかけを発見しており、欄④の「だれからだれへ」を見ると、話題提供者（特別講師の山下氏）のみならず、それぞれ異なる人々の組み合わせを抽出していることがわかる。また、3例とも矢印は上下2本ともなぞられている。点線表記で強弱のニュアンスをつけつつ、働きかけが双方向であることを見つけていることが読み取れる。

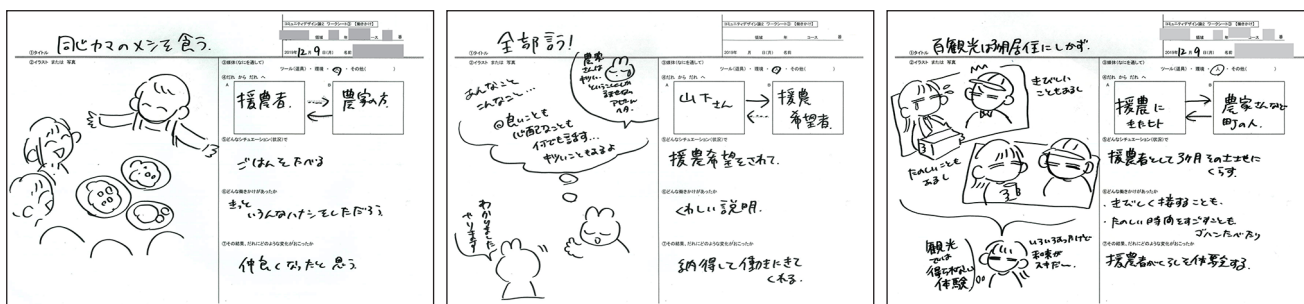


図 11・12・13 1つの取り組み事例から複数のシーンを抽出

5. まとめと展望

5.1. ワークシートによる学びの可能性と限界

本年（2019年）度は《ワークシート①関係性》をコミュニティデザイン概論で活用して5年目、《ワークシート②プロセス》、《ワークシート③働きかけ》をワークシート①とともにコミュニティデザイン論1・コミュニティデザイン論2で活用を始めて4年目となる。コミュニティデザイン論1・コミュニティデザイン論2では、特にワークシート①に関しては、コミュニティデザイン概論での使用スタイルよりも、もともとの設計意図に沿った使い方を促すシーンが多く、本稿ではそれが顕著に表れている典型的な記入例を紹介した。しかしながら、実際の講座内では典型的な使用スタイルに限らず、柔軟性を残して運用している。これにはいくつかの理由がある。

ひとつは、コミュニティデザイン論1・コミュニティデザイン論2とも、講座そのものを「ゆるやかなコミュニティ」と捉え、教員のみならず、受講生相互で互いを活かし学び合うことを重視している点にある。コミュニティデザイン概論では個人ワークにて「自分の」ワークシートを記入し完成させるが、コミュニティデザイン論1・コミュニティデザイン論2ではそうではない。グループワークや教室全体での共同ワークを重視しており、3種のワークシートは受講生数人単位の「グループワーク」や教室全員の「全体ワーク」に用いる。この共同作業は「生もの」であり、「ワークシートを埋める」ための単なる役割分担に終わっては、本来学び取ってほしい気付きに至らず本末転倒となりかねない。実際の使用においては、ワークシートに取り組む前段階の、受講生同士のコミュニケーションにより多くの時間を有することもあれば、シートの活用をあえて半ばまでとすることで受講生たちの発想が飛躍することもある。コミュニティデザイン論1・コミュニティデザイン論2は領域・学年混合の「一期一会のコミュニティ」ながら、受講生相互の学びを最大化できるよう、講座の「場」の動きを見て、ワークシートの使用意図の厳密さを加減している。



図 14 グループワークでシートを記入



図 15 シートをシェアし教室全体の学びへ



図 16 シートをもとに提案作成、ゲスト講師と意見交換

もうひとつの理由は、ワークシートなどのツールやノウハウへの「過度の信頼」に受講生が陥らないようにする点である。ワークシートを用いた3つの講座を受講する時点で、各学生の学びの履歴はいろいろである。専門領域で「デザイン思考」のプロセスや「UXデザイン」などをすでに学んだ学生もいれば、そうでない学生もいる。本稿で紹介した3種のワークシートが提供する視野は、さまざまに捉えうる思考ガイドの1つに過ぎない。このことから当シートは3種とも、できる限り「フラットな」言葉遣いを標榜している。受講生が所属する各専門領域において、また、将来に渡ってどのような場や思考フレームに受講生が会うとも、違和感の少ない「原始的な」表現とすることで、各自が自分なりの学びを構築する「基礎」として機能することを意図している。しかしその上で、なお、受講生一人一人が「自分なりの距離感」をもってワークシートというツールと付き合うことが望ましいと考える。

加えて、本稿のワークシート群は「発展途上」である。本文中に、講義を重ねるごとに少しずつ変更を重ねたと述べた。この作業はいまだ終わっていない。受講生らのフィードバックを得て今後も工夫と改善を重ねていくものであり、このシート群そのものが「相互の働きかけによるクリエイティブ活動（共創）の賜物」である。本学の受講生はこうしたツールを使うのみならず「ツールを創る」べき存在（クリエイター）であり、時に批判的な目を持って対する態度が求められる。

5.2. まとめと展望

本稿は、コミュニティの場におけるデザインという「複合的な経験知」を身につけ共有するためのワークシート3種の設計について記した。いずれも現実の「顔をもつ」人々が織り成す、変化し続ける関係性や働きかけを発見するためのツールである。また、使用者たる受講生本人も、こうした動きの傍観者に甘んじず自らの接点に関係性の中に発見できることを意図した。

「ものづくり」を自身の本領とする造形大生が、現実の人々の関係性に、自身の創作・表現活動でもってどのように変化をもたらし

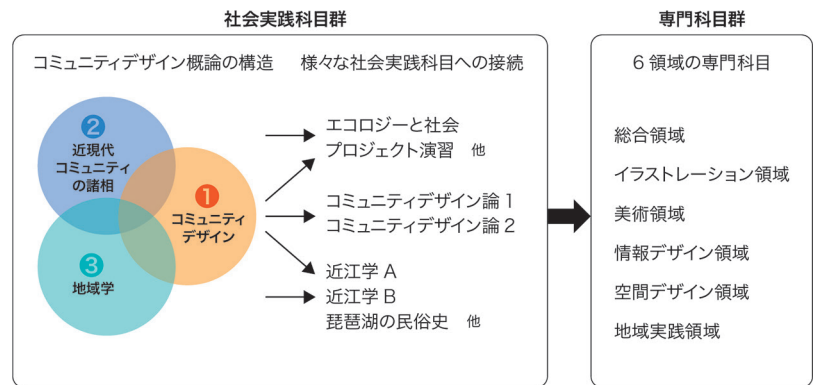
うるのか。ワークシートは「手を動かし」「ビジュアル化」する、つまり「身体的」な知の力で「空間的」にものごとを捉えていく学びのツールである。造形大生の造形力を、現実の多様で複雑な事象を捉えるに発揮できるツールと考えられる。各専門領域で磨いた力を携え、受講生が可能性と実感をもって社会で活かしていくことがゴールである。いずれ受講生が大小さまざまな現実のコミュニティで、各様にクリエイティブの起点となり働きかけていくことを期待する。

「設計」は道半ばであり、ワークシートは「運用」の中で生きるものである。運用にかかる知見の抽出と共有が今後の課題であり、受講生からのフィードバックの考察とともに取り組みたい。

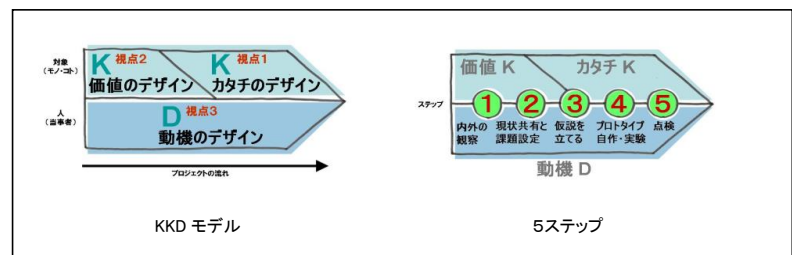
謝辞

本稿の執筆にあたり、コミュニティデザイン研究会のメンバー（有志）から多くの助言を頂いた。また、加藤先生にはコミュニティデザイン論1における参与観察のフィールドの選定や受け入れ先との調整、コミュニティデザイン論2のゲスト講師との調整を助けて頂いた。皆様に深く感謝する。

- [註1] 平成25(2013)年11月から有志によるコミュニティデザイン研究会を開催。平成26(2014)年度には引き続き同じメンバーで学内の特別研究助成を申請し、約1ヶ月に1度の頻度で研究会を開催し議論を継続。この内容は2本の紀要にまとめられている。いずれも執筆は当時の研究会メンバー6名（津田・田中・大草・加藤・石川・由井）による。参考文献1、2参照。
- [註2] コミュニティデザイン概論の意義と授業設計に係る詳細は参考文献3を参照。
- [註3] 《ワークシート①関係性》の設計意図や各欄の詳細は参考文献3参照。
- [註4] 「練習事例」も講師（由井）が実務として取り組んだ事例（地域産業のデザインプロジェクト）である。講座内で紹介する事例はすべて、話者が自身の実経験を提供している。
- [註5] 受講生は4名のゲスト講師のそれぞれの登壇回に取組事例を《ワークシート①関係性》に書き表した後、別の回に4例のうちから1つを選び、ブラッシュアップして新たに書き表す。
- [註6] コミュニティデザイン概論における《ワークシート①関係性》の受講生による記入のバリエーションは参考文献3を参照。
- [註7] 「コミュニティデザイン概論」は異なる3種のアプローチによる複合的な学びを学生に提供する講座である。3つは「①コミュニティデザインの考え方からの学び」と「②近現代コミュニティの諸相からの学び」と「③地域学からの学び」であり、それぞれを専門とする教員が担当する。2年時に全領域（6領域）の学生が受講し、各回の受講人数は100～200名程度。修了後は社会実践に向けた講座が複数用意されており、「コミュニティデザイン論1」「論2」はそのうちのひとつ（下図参照）。詳細は参考文献3参照。



- [註 8] 「コミュニティデザイン論 1」は平成 28（2016）年度に、「コミュニティデザイン論 2」は平成 29（2017）年度に新規開講。以降、交互に隔年開講し、全領域の 2～4 年生が選択により受講可。各回の受講人数は 20～50 名程度。
- [註 9] 2018 年度のコミュニティデザイン論 1 では、「京都府庁こだわりマルシェ」（第 6・7 回）に、受講生が個店の「店番」として参加する形でフィールドワークを実施。ワークシート 3 種でマルシェのコミュニティ内外の人々の活動の可視化を行い（第 8 回）、マルシェの実行委員会の中村貴子氏（京都府立大学 准教授）を特別講師として招き、提案した（第 9 回）。
- [註 10] 「提案」は世の事象と自身を結び付けるに有効であるが、その際、当該の現場にどのように受けとめられるかが提案者の動機を高める上で重要である。「架空の設定による課題」「済んだ（過去の）課題」などの場合、自身の知恵を使って提案しても「現実の未来に変化が起こる」と提案者は感じられず、「自分ごと」となる効果はあまり見込めない。提案者（受講生）が「本当に変化を起こし得る」と感じられる状態で、「提案」のステップに至るかどうか重要である。
- [註 11] 上段と下段の 2 段構造によるデザインプロセスをさらに凝縮させモデル化したものに「KKD モデル」がある。KKD モデルは「カタチ・価値・動機」の 3 視点からなる（下図左）。《ワークシート②プロセス》の上段が KKD モデルで言う「カタチと価値のデザイン」に、下段が「動機のデザイン」にそれぞれ相当する。また KKD モデルは 5 つのステップからなり（下図右）、《ワークシート②プロセス》が 6 つのステップを採用するのと一部異なる。「KKD モデル」考案の背景には、《ワークシート②プロセス》の運用と試行錯誤がある。詳細は参考文献 4、5 参照。



- [註 12] 《ワークシート②プロセス》の上段に大きな意味で該当するものとして「デザイン思考 5 つのステップ」や「HCD サイクル」などが挙げられる。
- [註 13] 図 8、9、11、12、13 は、いずれも特別講師の山下丈太氏（ゆうあんビレッジ代表）の活動内容を図化したもの。2017 年度と 2019 年度の論 2 にて、山下氏より取り組み事例を聴き取り（第 10 回）、現状を可視化した上で課題や特徴を抽出し（第 11 回）、これをもとにアイデアを考案し（第 12 回）、山下氏へ提案し意見交換をおこなった（第 13 回）。各年度とも「今 進行中のプロジェクト」をテーマとして山下氏より提供してもらい、良いものは実際に取り入れ可能な構えにて受講生からの提案を受けてもらっている。

参考文献

- [1] 津田睦美・田中真一郎・大草真弓・加藤賢治・石川亮・由井真波. 平成 26 年度特別研究助成 状況報告 芸術系大学で「コミュニティデザイン」を学ぶ意義. 成安造形大学紀要. 第 6 号, p.196-197 (2015)

- [2] 津田睦美・由井真波・田中真一郎・大草真弓・加藤賢治・石川亮. 平成 26 年度特別研究助成 成果報告 芸術系大学で「コミュニティデザイン」を学ぶ意義. 成安造形大学紀要 第 8 号, p.144-155 (2017)
- [3] 加藤賢治・石川亮・田中真一郎・大草真弓・由井真波. 芸術大学における「コミュニティデザイン概論」開講の意義と授業設計. 成安造形大学紀要 第 11 号 (2020)
- [4] 由井真波・小野文子. 小さな現場のためのデザインプロセスモデル—カタチ・価値・動機の 3 視点から—. 人間中心設計 2019 年度春季 HCD 研究発表会 予稿集, p.21-26 (2019)
- [5] 由井真波・小野文子. 動機のデザイナー—当事者を主体者に変える、現場のデザイン実践モデル. ヒューマンインタフェースシンポジウム 2019 論文集, p.570-577 (2019)