

沿道景観の貢献要素に関する考察 -4

パブリックデザインの学習モデル

(美術教育講座デザイン研究室) 千代田 憲子

A Study on Elements which Contribute to Roadside Scape -4 Educative Means for the Public Design

Noriko CHIYODA

(平成28年7月19日受理)

1. 研究の背景と目的

日本のパブリック(公共)デザイン分野は、洗練された個人消費のデザイン分野に比べて立ち後れており、地域住民の意識の醸成と将来を担う若年層への教育の機会 は必須である。本研究は、パブリックデザインの一環である良好な景観形成に寄与することを目的として、地域と生活と景色の観察から沿道景観の貢献要素を抽出して分類し、汎用型キーワードや視覚化と連続性への提案を行い、パブリックデザインの学習モデルへの展開を導いている(注1・2・3・4)。

本稿では、これまでの研究結果をもとにイラスト化したものを用いたボードゲームをパブリックデザインの学習モデルとして提案する。小中学生が、授業の導入部分あるいは地域や家庭でゲームを通して遊びながら学び、沿道景観に対する意識を高めるツールとして活用できるものとする。また、大学のデザイン教育において、ゲームの企画制作は、各要素を総合化して構成するデザインの学びとして相応しく、造形以前の分析力やコンセプト形成力が育成されるテーマである。デザイン教育の分野にパブリックデザインという新機軸を導くと同時に、創作に至るコンセプト形成力の深化も図る。

2. 研究・調査の方法

2.1. ゲームの企画デザイン

2.1.1. ゲームの種類の選定

制作者が実際に体験しながら、ゲームの種類を選定する。制作者はデザイン専攻3回生5名で、前年度から本調査研究の補助に関わっている。

2.1.2. ゲームの内容とルール

愛媛県内子町成留屋地区の調査結果(注1)から導かれた貢献要素の分類と汎用型キーワード(里山編)を視覚化してアイコンやイラストを作成し、それらを用いたゲームの内容とルールを検討する。制作者は、試作のゲームを体験中の大学生を詳細に観察し、その結果をゲームの改良に反映する。

2.1.3. ゲームの構成要素

ゲーム全体のイメージと、ゲームを構成する要素の種類や数を検討する。既成のゲームを参考にしながら、対象の里山編である愛媛県内子町成留屋地区に相応しい形態や色彩、素材などを検討し、試作を繰り返しながら制作する。

2.2. 実施

ゲームの対象とする小中学生への実施は、地域の方が集う、愛媛県内子町大瀬地区の「柿まつり」開催時に調査の報告を兼ねて行う。会場等の協力を御願ひして、打ち合わせをする。

参加者の体験の様子を記録し、ゲームの内容や構成要素の整合性や数量などを検証する。学生一名をインストラクターとして各グループに配置する。

2.3. 実施後の検討

実施後の検討として、ゲームの制作とインストラクターとしての活動について参加学生の声聴取し、一連の活動やゲームの問題点や改良点に関する考察に導く。

3. 研究の結果

3.1. ゲームの企画デザイン

平成27年5月18日より11月30日まで計17回にわたる検討を重ねながら制作を行った。キーワードのカテゴリーをピクト化してアイコンを作成し、既成のゲーム体験を通して内容を検討しながら、7月には細部のデザイン条件を決定して分担制作に入った。試作とゲーム実践を繰り返しながら10月末に1セットを仕上げ、調査地での実践結果をもとに微調整や修正を行い、複数での活用や貸し出しのために8セット制作した。

3.1.1. ゲームの種類の選定

アイコンやイラストを使用することから、ゲームの種類はボードゲーム類を検討した。ボードゲーム類はドイツ製に優れたものが多く、中学生や大人にも好評というボードゲーム(注5-7)を実際に体験しながら、ゲームの方向性を検討した。

基本的には双六型で、ボードを道路に見立ててボード上の指示に従ってカードの出し入れを繰り返しながらゴールに向うが、サイコロの目の数がそのまま勝者を決めない仕組みを考えた。ゲームの対象者は、言葉の意味や内容の理解度を考慮して、小学校高学年以上とし、家族などで行えば年少者の参加も可能なものとした。

3.1.2. ゲームの内容とルール

景観という言葉に「難しそう」「わかりにくい」「苦手」という先入観を持つ場合もあるので、全体のイメージはシャープでクリアなものよりは、親しみ易く軽快なものにしよう判断し、参加学生の得意な分野も考慮したものとした。また、わかり易さと魅力度を向上させるためにキーワードの項目に対してアイコンを設定した(図1)。さらに、タイトルとロゴ、キャラクターを設定することで、企画デザインの提案として全体的な統一感を図った。

ゲームの面白さや整合性を確認しながら、カードの枚数や得点の配分、所要時間(約30分)などの検討を行った。

3.1.3. ゲームの構成要素

(1) タイトル

下記のような各自の案を持ち寄り話し合いをした結果、音の響きや勢いを感じる「K-冠グランプリ」に決定した。

- ・まちあるきんぐ
- ・まちさんぽ
- ・V.S.V(view)
- ・ぼうけん・たんけん・まちたいけん
- ・ぼうけん・はっけん・みちあるき
- ・ごきんじょめぐり
- ・ぼちぼちまちあるき
- ・ぼちぼちまちめぐり
- ・景観マスター
- ・K-冠グランプリ

(2) ロゴマークとロゴカラー

ロゴマークは親近感があり朗らかでユニークな王様をイメージして、膨らみのある書体とし、王冠の輝きを発するようなものとした。

ロゴカラーは、調査対象地である成留屋のイメージを勘案した緑系の色彩を検討する中で、C:50% M:0% Y:70% K:0% とした。

(3) キーワードのアイコン制作

キーワードの項目が7つであることから、虹色に例えることとし、カード類の色彩と識別しやすいビビットなトーンとした(図1)。正方形の角丸の中に単純化した形態を考えるにあたり、言葉の意味を包括する形態とし、誤解を生じないことや伝わりやすさを考慮して、図形の反転や輪郭線の太さを変更した。ゲーム理解の複雑化を避けるために、I軸からIII軸は対象としていない。

(4) キャラクターの設定

ゲームを盛り上げるキャラクターとして「景観王」と「妖精たち」を設定した。

[景観王] K-冠グランプリを主催している現在の景観王。グランプリの優勝者を後継者にしようとはりきっている。ゴールでは景観マスター認定書をくれる。

[妖精たち] 景観王に仕えている「山の精」「花の精」「水の精」の仲良し三人組。美しい景観を守るために、

日々この里山でパトロールをしている。ゲーム中に妖精カードを手に入れると、お助けカードになる。

(5) 景観カード

置き札を「景観カード」と呼称し、成留屋の雰囲気にあわせて、自然で穏やかな水彩画のようなイラストで再現した。表面は良い(貢献)景観とし、裏面には、良い景観の一部又は、良くない(阻害)景観が描かれている。良くない景観の阻害要因がイラストによって薄まり伝わ

りにくならないように留意した(図2)。景観カードの枚数は、前稿(注1)で抽出された貢献の7地点(図1参照)と阻害の3地点(東東13、西37、東50)の計10枚とした。カードのサイズや材質は、使用感などを考慮して1辺9cmの正方形角丸の白地コースターを使用した。下方にアイコンを配置して、アイコンを揃える数は各地点のキーワード数に対応する倍数を(キーワード数が1~5は×1・6~10は×2・10以上は×3)表示した。

	Ⅰ 軸		Ⅱ 軸		Ⅲ 軸		
	眺望・開放感	自然・植栽	道路整備	沿道要素	生活	調和・色彩	印象・心地よさ
No.							
東 9							
東 43	見通し	木陰 木漏れ日 自然		建物 石垣	生活感	調和	趣き
東 52-53	開放感			休憩所			懐かしい きれい 良い
東 56	奥の山			レトロなポスト		馴染む 同系色 郵便局の赤	ゆったり 安全 あたたかみ
北 61-62		後方の緑	石畳				風情 歩いてみたくなる 気配り
東 62			街灯			統一感	面影 昔ながら 雰囲気
南 67-68	眺めが良い	せせらぎ			共生 柿の色彩 バランス 美しさ		ホスピタリティ 癒される 居心地
							和 のどか 落ち着き

図1 アイコンと景観・効果カードの一覧



図2 景観カード(一部)

(6) 効果カード

ボードゲームのアクションカードにあたるものは、貢献要素のキーワードをイラスト化したものであるが、親しみやすい言葉に置き換えて「効果カード」と呼称する。左上に対応するアイコンを配し、数は、前稿(注1)で提案した「貢献要素の汎用型キーワードと分類(里山編)」に示す計45枚(図1参照)とした。しかし、5-6人でゲームに取り組む際のカード不足の発生や、指定されたアイコンに対応して景観カードを表に返し易くするために自然・植栽と調和・色彩を2倍とし、眺望・開放感と沿道要素を3倍、道路整備と生活を5倍として91枚とした。また、ゲームの進行に効果的なお助けカードとして妖精カードを6枚加えて、最終的には計97枚になった。

なお、イラスト化が困難で誤解が生じる可能性のあるキーワードである「調和」「懐かしい」「馴染む」「気配り」「面影」「雰囲気」「バランス」の7つはイメージを反映していると判断した色彩のトーンなどで表した(図1参照)。

サイズは、使用時にシャッフルしやすく丈夫な、市販の百人一種カルタ(横5.2cm 縦7.6cm)を使用した。1ミリの縁をとり、上部左にアイコンを配して、裏面にはK-冠グランプリのロゴを配した。景観カードと差別化するために輪郭線の太さなどの調整を行った。

(7) ゲームボード

ボードの上に置かれるカード類とのコントラストを保ちながら穏やかな雰囲気にするために、ぼかしたブラシタッチとした。景観王や妖精を登場させて、スタートとゴールをアーチと玉座で明確に示すことなどを加えた(図3)。

また、ゲームの所用時間や集中度の維持を考慮して景観カードのマス(四角型)やアクションを行うストップマス

(丸型)の数を検討した結果、景観カードは一回につき6枚使用してあとの4枚は次回以降に組み合わせることで展開時の要素とした。ストップマスは3カ所とし、お題に挑戦することで逆転も可能とした。

[お題]

1) 左の人とじゃんけんをする

勝ったとき 相手の効果カードを一枚もらう

負けたとき 自分の効果カードを相手にあげる

2) サイコロを振る

1～3 出た目の数だけ進む

4～6 一回休む

3) サイコロを振る

1・3・5 効果カードを一枚山札から取る

2・4 効果カードを二枚山札から取る

6 手持ちの効果カードをすべて山札に戻す

出力紙は、原画の微妙な色彩の再現性に優れており、折り畳みや劣化への耐久性も考慮してクロス紙(KNcolor)とした。サイズは、4-5人で囲んでゲームをするのに適当と判断してA1とした。

(8) コマ

コマは、一般的なゲームにも多く使用される5色(赤・青・黄・オレンジ・緑)に準じてプラスチック粘土をシリコンの円錐形のシリコン製チョコレート型を用いて成形した。

(9) ポイントチップ

ポイントチップは、ドングリを模したものや棒状やルーレットチップなども検討したが、カチッという音と小判型が良いとして黄色のネームプレートに100枚準備した。

景観王と妖精の缶バッジをコマとして使用し、ゲーム後に参加賞として配布した。

(10) ルールブック

ゲーム中に扱いやすいサイズとして、A3サイズを4つ折にした。表紙(A5サイズ)には、ロゴマークとコピーを配した。

[コピー]「K-冠グランプリ」とは、すごろくとカードゲーム要素を合わせた、新感覚のボードゲームです。景観カードに合う効果カードを考えながら多くのポイントを集め、景観マスターを目指そう!繰り返し遊んで、景観について楽しく学ぼう!

見開き(A4サイズ)に[ゲームをはじめる前に]と見出し

をつけて、ボードやカードとアイコンについて紹介し、準備を示した。

[準備]

- 1) ゲームボードを広げ、景観カードのマスに景観カードを裏面に向け、ランダムに置いていきます。
- 2) 効果カードを束にして良く練った後、プレイヤーに持ち札として5枚ずつ配ります。
- 3) 余った効果カードの束は、効果カード置き場に置きます。
- 4) じゃんけんをして、勝った人から順にコマを選び、ゲームを進めていきます。
- 5) ポイントを獲得すると、1ポイントにつきポイントチップを一枚もらいます。

また、景観王の吹き出しを用いて、初級者編では、「良い景観カード」のみを使って、ランダムに置いていこう。上級者編では、「良くない景観カード」も使ってみよう。と促した。次に、「さあ、ゲームをはじめよう!」と見出しをつけて、ゲームの進め方を示した。伝わりやすいように表記の改良を重ねて短い文にした。

[ゲームの進め方]

- 1) サイコロを順に振ってコマを進めていきます。
- 2) 赤いマスに止まると、一枚効果カードが引けます。王冠のマスでは二枚引けます。
- 3) 青いマスに止まると、持ち札から一枚、効果カード置き場の下に戻します。
- 4) サイコロを振って進む途中、ストップマスでは必ず一度止まり、お題に挑戦してください。
- 5) 景観カードのマスでは、止まり、一枚効果カードを引きます。景観カードのアイコンに当てはまる持ち札は、指定された数まで出せ、一枚につき1ポイントもらえます。何も出せない場合は、次の人の順になりますが、妖精カードはどの効果カードの代わりにもなります。指定された数がそろった時は、景観カードを表面に返し、効果カードを2枚貰います。そろった後の人や、そろわなかった時は景観カードのマスを一マスと数えて進みますが、効果カードは一枚引けます。
- 6) 一番早くゴールに着いた人に5点、二番の人に3点、三番の人に1点ポイントがもらえます。
- 7) ゴールした時点で持っている効果カード一枚につき1ポイントがもらえます。

8) 集計して、最終的にポイントが一番多い人が勝ちです。

中面はA3サイズ全面を使って、景観カードと効果カードの一覧表を配した。上部に、「景観についてもっと詳しく知ろう!」と見出しをつけて、「景観カードに描かれている景観の良いところを見つけて、表で確認してみよう。」「効果カードに描かれているイラストの意味を確認してみよう。」と記載し、加えて景観王が「良くない景観は、どこが変わって良い景観になっているかな?話し合ってみよう!」また、妖精たちが「自分の身近な景色の良いところも見つけてみよう!」と、吹き出しで学びを誘う仕組みにした。

裏表紙(A5サイズ)には、「キャラクター紹介」とセット内容と奥付を配した。



図3 ボードゲーム K-冠グランプリの構成要素

(上: ゲームボード 下左より: 認定証、サイコロ、コマ、チップ、ルールブック、景観カード、効果カード)

(11) パッケージ

期待を持って中身の想像を促すためにも、透明感のある素材で持ち運びし易く特徴的な形態を検討した。コンパクト化するために、A1 ボードは筒状よりも A4 サイズに折り畳むことにした結果、携帯や保管を考慮した半透明の A4 ボックスファイルとした。また、ポイントチップや効果カードの箱は、おさまりの良い当初の箱にロゴシールを貼って再利用し、その厚さによりボックスファイルの厚さを決定した(図4)。

3.2. 実施

3.2.1. 打ち合わせ

平成27年10月7日に内子町立大瀬自治センターで館長の林純司氏と打ち合わせを行った。



図4 パッケージ

会場は展示施設「米蔵」の2階として、ゲームの実施場所はテーブルと床の2箇所を設定し、壁面に昨年の調査結果のパネルを掲示する。

広報は、当日の配布チラシに掲載することや、ポスターと2階までの誘導サインを準備した。加えて、柿まつり恒例の「タネ飛ばし」にインストラクターの学生が参加してアピールすると同時に、まつり会場のアナウンスにより告知する。

時間帯は、自家用車にて家族単位の来場が多いため、子供たちの単独行動の時間帯である昼食後から「せり」の間が適当であることなどを取り決めた。なお、中学生は祭りの運営にたずさわっているのでゲームに参加することは叶わないとのことであった。また、お祭り会場のため、参加賞などの用意が望ましいとの意見を反映したものを検討することとした。

3.2.2. 広報と掲示

ポスターと誘導サインには、キャラクターやロゴタイプを用いた。祭り会場の受付やゲーム会場での掲示に加えて、参加学生が自発的にポスターを掲げながら祭り会場内を歩いて衆知と誘導も図った。

3.2.3. 認定証と参加賞

打ち合わせの内容に応じて、今回の実施に向けて認定証と参加賞を設定した。

回ごとの優勝者には「景観マスター」の認定証を授与することとした。A4サイズの賞状なども検討したが、祭り会場からの持ち帰りや子供たちはカードのコレクションを好むなどの傾向を配慮して、景観王や妖精のキャラクターを配してラミネート加工したカードサイズとした。

今回のコマは、キャラクターの背景色を変えた缶バッジとして、ゲーム終了後に持ち帰ってもらえる参加賞とした。複数回参加するとキャラクターが収集できる仕組みとした。

3.2.4. 実施当日の状況

柿まつり会場のスケジュールにあわせて、平成27年11月1日曜日の11時30分から13時の90分間実施した(図5)。表1に示すように、各回にインストラクターとして学生が1名ついた。所要時間は平均約30分で、一位のチップ獲得



図5 ゲームの様子

表1 実施状況一覧

	参加者数	所用時間・分	1位のチップ	年代	備考
1	2+1	35	21	小1・母・20代	
2	2+1	-	-	小3・5	所用退室
3	3+1	30	25	小4	
4	2+1	30	22	年長・祖母	
5	4+1	25	25	小3	
6	3+1	25	23	小4	3の2度目
7	4+1	30	25	小3・小4	3の3度目
8	2+1	20	18	小6	
9	5	25	21	小3・4・6	7,8の合流
平均	4	約28	約23		

数は20枚前後であり、セットに100枚準備したチップの数は適当であった。

4回参加してくれた小学4年生女子児童たちは、ゲームへの順応やルールを理解が予想より遥かに早く、楽しく取り組んでくれた。最終回にはインストラクターなしで、自発的に景観カードの選択を行い、また、調査報告のパネルへも興味を移して景観カードの地点も確認していた。さらに、アイコンが全て揃って景観カードが裏に返せた場合のボーナスポイントが欲しいという要望も出た。

幼稚園年長組の参加もあり、家族でのゲームも想定することから、ルールブックは読み聞かせずとしても一覧表にはルビが必要である。また、一覧表を見て、イラストの一部の「目が怖い」や「木が隣のカードと続いている」等、細部に関する指摘もあった。

3.3. 実施後の検討

3.3.1. ゲームの制作について：参加学生の声

- ・ルールやシステムを完成させることは難しかったが、プレイしながら練り直す楽しさがあった。
- ・学びの要素とゲームとしての面白さのバランスをどうするか、わかり易いルールはどのようなものかなど、プレイヤーの立場で考えることを学んだ。
- ・既存のゲームと似たものにならないように考えるのが難しかった。
- ・分担作業によるデータの移動や修正が思ったより大変だった。
- ・各自の確認が不十分だと、出力時に二度手間が発生して、材料のロスに繋がる。
- ・ルールをきめる際に矛盾が出ないように調整していくことは難しかった。
- ・もっと完璧なものが作れたら良いと思った。
- ・何度も試行錯誤してアイデアを形にするのは大変だったが、技術的にも精神的にも成長出来る体験になり、達成感と充実感を味わえて素直に嬉しかった。
- ・チームで進めていくと、調整の大変さはあるが、他の人もがんばっているの自分もしっかりしなければという気持が生まれて、自分にとって良い影響になった。
- ・グループで取り組めて楽しかったし、役割分担した仕事の進め方などがとても良い勉強になった。データの送信の仕方なども学べた。

3.3.2. インストラクターについて：参加学生の声

- ・子供たちが不安感や不信感を抱かないように笑顔で接した。
- ・小さい子にわかり易く説明した。
- ・自分が一位にならないようにした。
- ・見ている所や感じていることが違うのが面白かった。
- ・考えながらゲームを楽しんでくれたので、ゲームをわかり易くすることが大切だと思った。
- ・ゲームの途中で、年少の子や負けている子の気分を盛り上げたり、自分が一位にならないようにした。
- ・予想よりルールを理解するのが速く、自発的に取り組んでくれた。
- ・負けてすねたりする子もいるかもしれないので、様子を見ながらゲームを進めた。
- ・景観カードを見て場所がわかってくれたのは嬉しかった。
- ・自分達が作ったゲームで子供たちが楽しく遊んでくれるまでの流れを見られて良かった。
- ・楽しそうに遊んでいる姿が見られて嬉しかった。ありがとうございました。

4. 考察と提案

4.1. ゲームに関して

4.1.1. ゲームの内容とルール

サイコロの目の差によって遅かった者が逆転する、敗者復活型の仕組みは好評であった。また、ゲームを繰り返すなかで、自発的に景観カードの選択をアレンジしており、すぐに飽きない工夫は検証された。なお、景観カードに示すアイコンの効果カードが全て揃ったらボーナスポイントが欲しいという要望も出ており、昨今の事情を察知したうえで、どのように反映していくのか検討も必要であるが、参加者がオプションルールを設定してゲームを育てることも可能であろう。

ルールは、勝敗を考慮して改良したが、ルールブックの表記は、さらに検討を加える余地がある。

4.1.2. ゲームの構成要素

構成要素は概ね好評であり、イラストの効用を改めて実感した。効果カードの厚みは、当初カードらしさとしてこだわったが、重ねて持つ際には低学年の手には余る様子であった。当初は45枚であったが、5-6名でゲームをする際の不足の発生や項目ごとのキーワード数の差を考慮して97枚としたが、中間の70枚あたりでも成立すると思わ

れる。お助けカードとして加えた3種類の妖精のキャラクターや、王冠のマークがついたマスでは効果カードが倍の2枚を引けることは好評であった。実施当日の意見を反映してイラストの内容を一部修正したが、細部の精査を重ねる必要はある。

また、チップの枚数はゲームを繰り返して決定した100枚が適当であった。

パッケージ化するにあたり、携帯や保管を考慮した半透明のボックスファイルは十分ではあったが、ポイントチップや効果カードの厚さを検討することにより更に省スペースのものに改良できる。

4.1.3. 「景観マスター」認定証と参加賞

お祭りの会場ということもあり、記念になり記憶に残るものとして有効であった。制作にはわずかな時間しかかけていないが、学生の持つ強みが効果的な結果をもたらして、ゲームの実施にふさわしいものであった。

4.2. パブリックデザインの学習モデルとしての可能性

4.2.1. 沿道景観に関する学びの導入として

授業の導入部分として、あるいは地域や家庭で楽しみながら沿道景観に対する意識を高めるツールとして活用できるものとなった。ゲームを繰り返す過程での気づきや発見を他者と共有して沿道景観を考えるきっかけとなる。

また、家庭で話題となり、親子で考えるきっかけをつくることで沿道景観に関する感心を高めることにつながる可能性も高い。

学習モデルの提供を通して、沿道景観への関心を高めることが、良好な景観形成や街づくりに対する地域住民の意見の醸成に寄与し、地域の将来を担う世代を育成する一助になる。また、ご当地版などへの展開も可能である。

今回、熱中して参加してくれたグループからは、もっとゲームを続けたいという声があがり、内子町立大瀬自治センターに1セット提供しているが、今後はインストラクターとしての活躍も出来る。

クラス単位での貸出しにも対応可能とするために8セットを追加作成しており、今後は中学生へも呼びかけを行いたい。

4.2.2. インストラクターの介在

効果カードが多種あるにも関わらず、ゲームの進行状況によっては目にしないものもあるので、ルールブックに一覧表を確認するよう記載を強調することも必要だが、イン

ストラクターの介在があれば、より積極的に確認の機会を設けることが可能になる。また、インストラクターとして参加した学生は、参加者の勝敗の行く末に配慮したり、盛り上げるための声かけなど、細部にわたり積極的に活躍し、ゲームの魅力やイメージを高めることができた。

4.3. コンセプト形成力の深化

研究期間の4年間を通して、デザイン専攻の学部学生が研究補助に関わった。年度による入れ替わりはあるものの、フィールドワーク的な調査やデータの整理とまとめを通して、観察を深めた上で行うアイデアの展開や、試作と検証を繰り返して制作物の精度を上げていく段階において、コンセプト形成力が確実に深まっていった。グラフィックソフトによる完成度が内容の完成度ではないことや、表面的な仕上げの良さがデザインのメリットと捉えられがちな現状に対して、時限の異なる明確な視座を養うことができた。

研究補助に携わった学生が卒業制作のテーマにゲームや類似要素のあるものを取り上げているのは、今回の明らかな波及効果である。ゲームの企画デザインは魅力あるテーマであり、目の前で楽しんでもくれる様子を確認できることは、提案したデザインに対する充実感を伴った喜びの大きさを物語っており、良好な循環を生む。

4.4. 今後の課題と展開

4.4.1. 制作環境

パソコンやソフトのバージョン、プリンタ、用紙など、制作環境を統一する準備をしていたが、実際の作業時には混在してしまったことによる時間のロスや原因の追及に手間がかかり、材料も追加するという状況が生じた。ミスの多さに対する自覚はあり、より集中するためには長期間となるプロジェクト管理の徹底が更に必要である。また、精査を重ねる過程で、意識の違いがモチベーションやクオリティの違いとなり、より主体性を持って取り組むための事前指導が更に必要であった。学びの一環として各自が今後に反映出来れば幸いである。

4.4.2. ゲームのカスタマイズや展開

例えば、ゲームボードを簡略化してストップマスのお題を入れ替えたりすることで、汎用性の高いものとなり、ゲームのカスタマイズが可能である。

今回の里山編をご当地ものへ展開するほかにも、防災や街づくり、都市景観や観光、と多彩な目的に対応できる。

あらかじめ大枠を設定してバリエーションを考える方向であれば、制作時間はかなり短縮し、グループワークとしての制作体験も可能となる。また、コピーやダウンロードなどを活用することにより、さらに簡便な方法が検討できる。

4.4.3. パブリックデザインの学習の充実

まず、ルールブックの一覧表を手元で見ながら言葉の意味を考えることから始め、身近な事例を探したり、心地よさを比べたりすることで公共空間や環境の特性を考え、モノとコトと人の関係を考える方向へ導くことが可能である。次の段階として、例えば、地域の沿道景観のストリートファニチュア類をセットで紹介する視覚資料を充実させることも有効であろう。

また、パブリックアートなどの鑑賞教材を用いることや、アクティブラーニングとしての調査体験などを通して他教科との連携や合同の討論によるコンセプトワークへの展開も考えられる。

美術の授業は制作・表現と鑑賞の往還であるが、デザインは社会や受け手があって成立しているので、美術教育のデザイン分野が現代社会の状況から大きく乖離することは問題である。昨今話題のソーシャルデザインやコミュニティデザインは、仕組みや仕掛けを考えて社会を再編成するもので、コンセプトワークが重要であり、造形的なスキルは必ずしも必要ない。しかしここに盲点があり、コンセプトワークから一連のプロセスを経て造形的な解決を図ることが出来る人材が特に地方においては不可欠である。少なくとも、デザインに携わる人材のトータルな理解力とコンセプト形成力は結果を大きく左右する。

デザインの制作に本質的に内包される「思いやり」をどのように創作に反映するのかを問うと、美術分野のパブリックデザインの重要性はますます高まると考えられるので、その学びへの多様な道筋の充実が急務である。

謝辞

内子町立大瀬自治センター館長林純司氏、なるや会会長藤井哲治氏をはじめとする、なるや会の皆様にお世話になりました。柿まつりの会場でゲームに参加された方々に御礼申し上げます。また、愛媛大学教育学部芸術文化課程造形芸術コースH27年度 3回生 小西鈴香、帽子紗貴、水島芙実夏、村上もも、森裕美子さんの協力を得ました。ここ

に記して感謝します。

なお、本研究はJSPS科研費24531139の助成を受けたものです。

注

1. 沿道景観の貢献要素に関する考察-3 成留屋を例に／愛媛大学教育学部紀要62巻／p221-230／2015
2. 沿道景観の貢献要素に関する考察-2／愛媛大学教育学部紀要61巻／p171-180／2014
3. 沿道景観の貢献要素に関する考察／愛媛大学教育学部紀要60巻／p291-298／2013
4. パブリックデザインと沿道景観要素の関係に関する研究／愛媛大学教育学部紀要59巻／p275-283／2012
5. ボードゲーム ぶたはとべるの?／KOSMOS／2010
6. ボードゲーム エルマーのぼうけん すごろく／R・S・ガネット作 R・C・ガネット絵／福音館書店／2008
7. カードゲーム Bim Bamm!／Lukas Zach Michael Palm／Drei Hasen／2012

参考文献・資料

1. 景観まちづくり教育ホームページ
<http://www.milt.go.jp/crd/townscape/gakushu/index.htm>／国土交通省 都市・地域整備局 景観室
2. 森と谷間の町づくり 内子町大瀬・成留屋地区 HOPE 計画策定調査報告書／内子町役場・建設課／1996
3. 内子町大瀬・成留屋地区 街なみ環境整備事業調査報告書／内子町役場・環境整備課／2000
4. 先人の教えに学ぶ 四国防災八十八話／愛媛大学「四国防災八十八話」編集委員会／国土交通省四国地方整備局／2008
5. 生活景 身近な景観価値の発見とまちづくり p24-26／社団法人建築学会編／学芸出版社／2009
6. 都市・建築の感性デザイン工学 p67／日本建築学会編／朝倉書店／2008
7. 公共沿道空間の構成と歩行行動の関連性-ストリートアメニティ形成方法に関する研究(2)／千代田憲子・森田昌嗣／デザイン学研究第51巻2号／p40／2004
8. たべものかるた あっちゃんあがつく さいとうしのぶ作 みねよう原案／リーブル／2007