

# 片野 俊行

KATANO, Toshiyuki

## 遠隔教育におけるアイスブレイク支援ツールのデザイン手法の研究

レインボーゲームを事例として

A study on the design methods of icebreaker support tools in distance education

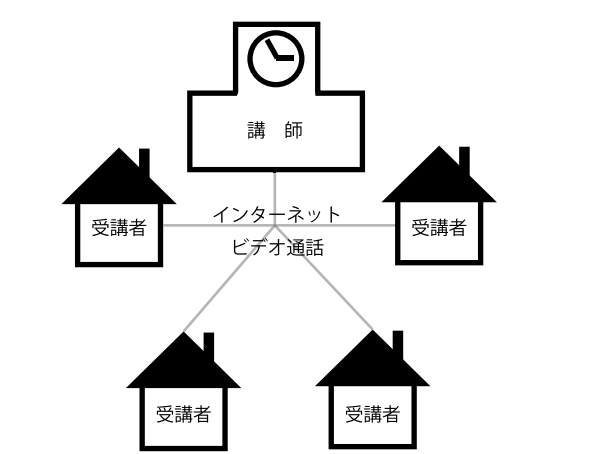
### 研究の目的

本研究の目的は、遠隔環境におけるアイスブレイク支援ツールのデザイン手法の有効性について検証し、どの点に考慮してデザインをしていくべきかを提案することである。ここに、アイスブレイク(icebreaker)とは、ワークショップの前に実施されるもので、学習者の緊張をほぐすとともに親近感など学習者同士の関係を構築するための活動ととらえた。(図1)

### 本研究のプロセス

本研究では、アイスブレイクについての先行研究等を確認したうえで、学習者の緊張をほぐすことと親近感など学習者同士の関係を構築するという要素を実装したツールである「レインボーゲーム」を開発した。

レインボーゲームは、タブレットを利用するソフトウェアであり、遠隔環境下において、ワークショップ型講義につながる楽しさ、ワークショップ型講義が円滑に進むための親近感、ワークショップ型講義に負担をかけない時間を構築していくことを重視した。そして、「簡単に覚えられるようなシンプルさ」「コミュニケーションを起こさせる仕掛け」「短時間で終了し何回も遊べる」をコンセプトにし、プロトタイプを作成した。その後、プロトタイプをもとに、アンケート及び半構造化インタビューに基づく改善などを繰り返しつつ開発を進めた。



### レインボーゲームのルール

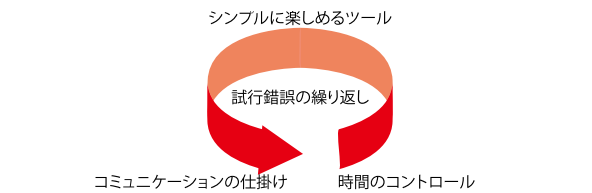
基本ルールについては以下のとおりである。

- (1) プレイヤーに駒が振り分けられる。参加者が4人の場合には、赤・黄・青・緑の4色であり、各プレイヤーにそれぞれの色が自動的に割り振られる。
- (2) 順番に、タブレット上に自分の色の駒が表示されるためボード内に駒をスワイプして、確定ボタンをおして駒をおく。なお、一巡目において自己紹介をしながら進めていくとよい。
- (3) 勝利条件

4色の駒が一直線に並んだり、正方形（正方形の大きさは自由です）になった場合には、自分でレインボーと宣言し、レインボーボタンを押すと勝利が確定する。宣言しない場合にはゲームはそのまま続くことになる。

### 結論

本研究において、遠隔環境下におけるアイスブレイクツールにおいては、ツールそのものだけでなく時間を考慮したコミュニケーションをデザインしていく必要があるという示唆が見えてきた。つまり、シンプルなツールを基礎に、そこにあわせてコミュニケーションの仕掛けと時間のコントロールの視点を意識しながらツールやルール等を調整するなど実験・分析・改善を繰り返して開発を進めていくことがアイスブレイクをデザインする上で重要なのである。



### 本研究の発展としての作品

また、研究における遠隔環境内で実施されるレインボーゲームから発展させ、教室内で使用することを前提としたボードのないボードゲームであるSPREAD RAINBOWを開発した。

SPREAD RAINBOWは、平面で遊ぶ2D版（図2）とより難易度が高く、形も楽しめる立体で遊ぶ3D版（図3・4）を制作した。



図1:レインボーゲーム



図2:スプレッドレインボー2D



図3:スプレッドレインボー3D①



図4:スプレッドレインボー3D②

# 張 依

ZHANG, Yi

## 都市の緑と人間の活動空間に関する情報発信のコミュニケーションデザイン

The communication design for information transmission relating to city green spaces and people's lived space

### 研究の必要性と目的

人間の活動空間として都市の緑が欠かせないものになっています。人々の日常生活における活動空間は、機能的な要素だけでなく、日常生活と、自然に触れることで心を豊かにする傾向がある。中国では、現在、PM2.5などの大気汚染が深刻で、政府から個人まで環境保全意識の欠如と緑の必要性への意識がうすいことだ。自発的に住宅や店舗を緑化する機会や、緑化に関する情報を得る機会が少ない。これを、変えていくにはどうしたらいいか、なんとかしたい。その一つの手段として、緑を広げること考えた。

日本で生活してみても一番中国との違いを感じるのは、どこでも目に入る緑である。それは街路や公園のような公共の緑だけでなく、多くの店舗、レストラン、個人住宅まで室内装飾から外観まで緑が溢れている。東京には整備した緑もありますが、それより個人が自発的に作った緑が大部分を占めている。自発的に緑を取り入れようとする意識を持っている日本人は、日常生活の細かいところにも心を込めて丹念に緑を育てる。私は、日本のこの緑を育て、共生することによって緑と共生する意識が育まれたのではないかと感じ、それが緑の保全や、環境改善に結びついている可能性に行き着いた。このことから、我が中国でも、緑を増やし、人々が緑を育てることによって、緑との共生の精神を学んで、環境汚染を食い止め、緑と共生する非利己的な価値観が育って欲しい。その為に緑を育て、それを大切にする本の制作を思い立った。

### 研究の方法と分析

東京と杭州の都市の緑化に関するフィールドワークを行い、情報を収集整理し、対比研究をした。東京のカフェ、喫茶店、レストラン、日用雑貨の基本情報を調査し、整理した。写真を撮って、内装から外観までのコーディネート方法とそれぞれの特徴、スタイルに纏めた。

それと同時に、下町や山手の家庭で、緑がいかに好まれ大切にされているか、植木鉢や庭の緑が家だけでなく、町並み全体を過ごしやすいしていることを写真を撮影して、記録した。

次に、緑の情報を発信する雑誌、書籍の調査と研究、ライフスタイル誌の情報発信の要素に関する分析を通して、実際に撮った写真を基にライフスタイル誌『VASCULUM』を制作して、情報発信のコミュニケーションデザインツールとして、その効果を検証した。

### 作品について

#### 1. コンセプト

都会生活におけるグリーンのアイデアを採集するライフスタイル誌である。グリーンを通して、カルチャー、スタイリングデザイン、ライフスタイルなどを発信する。豊かな緑と人々の暮らしのストーリーを写真で見せシンプルに丁寧に日常生活の緑への気付きや憧れを喚起し、緑のある都会生活を提案していきたいと思う。

一冊目となる今回のテーマは「find green in tokyo」である。物が溢れ、生活が満ち足りたこの大都市、自発的に緑を取り入れようとする意識を持っている日本人がどのように緑と共に在るのかを紹介する。東京を散策して、緑を活かすカフェ、喫茶店、レストラン、日用雑貨店、スタイリッシュな住宅や街、また文化的特性としての下町を取材し、豊かな緑のある東京人の都会生活、自然体の心地の良いライフスタイルを中国に発信する。

#### 2. 誌名の由来

「VASCULUM」は植物を採集するボックスである。植物を採集してボトルに入れて vasculum に詰めるように、出会った緑を活かす場所のストーリーやシーンなどを本の中に詰めるイメージで独自の世界観を表現する。

#### 3. ターゲット

20-30代向け、グリーンスタイルに対して興味、関心を持ち、グリーンのある都会生活への憧れがあり、自分なりの価値観、美学をもって自然を楽しみたいそんな気持ちを抱えていた人々である。

#### 4. コンテンツ構成

part1 「stylish shop date with green」

part2 「natural life living with green」

part3 「plants coordination make your style」



VASCULUM



「natural life living with green」/P52 - 53



「plants coordination make your style」/P72 - 73



目次ページ



「stylish shop date with green」/P14 - 15



「natural life living with green」/P54 - 55



「plants coordination make your style」/P80 - 81

---

**芸術学専攻**

芸術学領域

身体表現領域

---

**Art Science Course**

Art Science

Performing Arts

---