

デザインを学ぶこと：その学びの成り立ちと意味（3）

活動に参加し「決定」に関与すること

What is the flow of learning design (3): Participating in activities and taking a part in decision-making

柿本悠¹⁾ 岡村綾華¹⁾ 須永剛司^{1) 2)}

Haruka Kakimoto¹⁾ Ayaka Okamura¹⁾ Takeshi Sunaga^{1) 2)}

1) 上田短期大学 2) 東京藝術大学

Abstract: The aim of this paper is to consider the formation and meanings of learning design. Authors are developing a new educational course that weaves "knowing" and "doing" together so that the learners not only receive knowledge, but acquire the ability to express, conceive, and materialize their concerns as well. As an attempt, authors have been developing a program, Key Word: Learning design, within the community, decision-making

named "Design Camp," in which participants learn design within the community, rather than through a university curriculum. This paper discusses how the participants of the camp "implicitly" learn design by developing multiple options of actions in the program and making decisions on actions to take.

はじめに

筆者らは、幼児教育と総合文化の2学科からなる短期大学で「デザインの学び」と名づけた教育改革を進めている^[1]。それは、知識の獲得にとどまらず、自分の関心ごとを表現し、構想し、具現化すること、「自ら行う力」を学生たちが身につけることである。

この教育づくりの中で「デザインの学びは、学生たちに限らず、子どもから大人まで多世代のものにもなるはずだ」と気づく。学ぶことを大学教育課程にとどめず、地域社会と結びつけ、デザインを学ぶ場をつくってみようとした活動が「デザインキャンプ 上田：森のそばで学ぶ（以下、デザインキャンプ）」である。

1. 「社会」と結びつく学び

デザインキャンプの活動フィールドは、本学の附属幼稚園が長年活用するキャンパスの裏山（唐臼山 495m）である。筆者らが出会い、結びついたのは、卒園児保護者の会（なないろ）と森の専門家（やまぼうし自然学校）、附属幼稚園が協働する、裏山の森づくりコミュニティである。キャンプ活動の展開は次である。

(1) 2022 年度、デザインの学びを展開するフィールド（現場）を探しているとき、林業を生業にする仲間からメッセージが届く。

(2) 「木の玩具づくりの授業やっているね。材料は、購入するのではなく、裏山の立ち木を切って使ったらいい。里山は、適宜、立ち木を伐採し、地面に陽をあてることで生き続けられる」と。

そうか、「木を切る」というのは「つくることの根源に触れる」ことだ。きっと、豊かな活動になるに違いないと気づく。ここにデザインキャンプの枠組みである、裏山の「木に出会う～木を切る～木を運び出す～木を使う」が描かれていく。

(3) 2023年度春、筆者ら（デザインチーム）は、幼稚園と「なないろ」メンバー（以下、幼稚園メンバー）を誘い、この枠組みでキャンププログラムづくり（構想・造形・設計）を始める。プログラムは公開イベントとして複数回実施されている。

(4) それらの活動を繰り返す中で、幼稚園メンバーとデザインチームの関係の相互性^[2]が深まり、2024年度になると、キャンプ活動づくりの実践コミュニティがゆっくりと形成されていく。

(5) 2025年、それまでの活動を繰り返す中で^[3]、幼稚園メンバーが「それとなく」デザインを手に入れていることがみえてくる。

本稿は、「学びが社会的なプロセスであり、共同体の中で行われる」とするLPP論^[4]を下敷きに、幼稚園メンバーの「それとなく」を「学び」と捉え、その成り立ちと意味について考察する。

2. 「木に出会う～木を切る～木を運び出す～木を使う」の展開

活動の流れをデザインキャンプ公開イベントのリストで示す。

- ① 立ち木に出会う : 2023年8月
- ② 立ち木を切る : 2024年1月
- ③ 原木を簡易製材する : 2024年3月
- ④ 木の物語を表現する : 2024年8月
- ⑤ 原木を搬出する : 2025年2月
- ⑥ 原木を製材所で製材・乾燥する : 2025年3月
- ⑦ 原木と板材を使う : 2025年度から

3. デザインキャンプ参加者の「学び」

2025年2月、参加した幼稚園メンバーとキャンプ活動体験を振り返る、対話の会を行った。その中に、活動づくりにおける自身の立ち位置を「受けとる側」から「つくる側」に移していると理解できる語りがある。その一部を示す。

MK の語り：「デザインキャンプは…よくわからないまま始まりました。…わからないからこそ、毎回、楽しく参加できているのかな。…参加すれば、周りの人とのかわりがあるって、自分自身の中にある開けたことのない引き出しに出会っています。…自分の内側にあるものを思い切りよく外に出せるようになった」

SE の語り：「裏山みたいところを舞台にして。障がいがあってもなくても、その子たちが成長できる場所がくれたらいいなと思って。…今までは考えられなかったこと、自分の夢っていうか、そういうものを考えられるようになったこと、それが私自身の一番の変化かな」

YA の語り：「毎回参加している長男の K は、…このあいだも学校の委員会の委員長に立候補したんですよ。親としては「大丈夫！？」…ですけど。「人を引っ張りたい」という彼の中での変化は感じましたね。そういうふうにならなかって」

キャンプ活動づくりの参加者は、つくることをとおして、それぞれの「つってみたい、やってみよう」という感覚を手に入れている。その感覚の自覚（語り）を、彼女たちが「それとなく」デザインを「学んでいる」と捉えることができる。

彼女らの「学び」は、呼びかけ人であるデザインチームと共にキャンプ活動を展開しながら、その中で自分の役割を変化させ、自分は何者であるかを見出しているプロセスと言える。それは、デザインの知識や技能の獲得を目指す「学習」ではなく、実践への「参加」にともなう、それとない学びとして成立している。



図.「馬搬」の道具で原木を運ぶ子どもたち 2025年2月8日

4. 活動への「参加」

キャンプ活動づくりへの「参加」とは、自分たちの「やりたい活動、やれる活動」の可能性を複数考案し、その「決定」に関与する経験だと言える。その経験は、参加者がその活動を「やらされるものではなく」、自分のものにする力をもっている。ここにデザインの学びの本質があると考えたい。その一事例として、2025年2月に実施したイベント「キャンプ：原木の搬出」の準備活動の中で起きた幼稚園メンバーの「経験」を示す。

原木を山から搬出する3種類の方法(技術)として①コロやロープを使い人の力で運ぶ(エリア内の移動のみ、山から降ろせない)②「馬搬」(馬の働ける時間が限定的)③重機(グラブ)の利用(必要量の搬出が可能)が考案された。

裏山を大事な場所と考える幼稚園メンバーは、山肌を痛めてしまう「重機利用」には反対だった。しかし、当初の目的である教育利用のためには予定量の原木搬出が期待される。そこで、搬出技術の選択と決定を幼稚園メンバーと共に行うことにした。

デザインチームと裏山の伐採エリアに立った幼稚園メンバーは、そこに横たわる複数の原木(重さ200kg余り)を見ながら会話を始める。ひとりが「園庭にほしかった木のベンチを、この原木で作ってみたい」とつぶやく。もうひとりが「裏山の木が園に来るなんて、すごいね」。そんなやりとりから、「この原木で園庭をつくる」が原木利用の新たな目的に加わり、「重機利用」という搬出方法(手段)を受け入れることになる。ここに方法の考案と決定への関与を、幼稚園メンバーが経験している。

5. 活動が参加者に開かれること

参加者が、活動の考案と決定に関与することで、デザイン(の知識や技能)を「それとなく」学ぶ成り立ちを考えてみる。

筆者らがつくるデザインキャンプ活動とは、次の5局面の準活動で構成される。すなわち、①キャンプ活動の枠組み(frame)づくり、②活動の素材とそれを加工(架構)する技術・道具(materials and tools)の選定と利用、③参加者の行為を促す魅力(facilities)づくり、④活動内容プログラム(program)づくり、そして⑤その実施・遂行(performance)である。

「それとなく」デザインの学びは、参加者に開かれたこれら局面での、準活動づくりに関与する参加者の経験の中に起きている。そこ必要なのは、デザインチームと幼稚園メンバーによる、各局面での協働が促進される相互関係の育成と、その関係をベースとした新たな共同体(実践コミュニティ)の形成である。

上の事例では、活動の枠組みの構成という局面において、幼稚園

メンバーとデザインチームが協働的に、デザインキャンプのイベント「原木の搬出」活動の枠組み(frame)の要素「園庭づくり」を創発している。その創発が、幼稚園メンバーが原木の搬出活動を「自分たちのもの」にすることと、「重機の利用承認」を促している。そのことが、「原木を利用したベンチがある幼稚園の庭」という「行為を促す魅力(facilities)」の具現化、つまり原木(素材)の配置とその方法(道具)(materials and tools)の構成につながっている。そして、次なる活動である実施・遂行(performance)がそこに始まるのである。

デザインの学びを「地域社会」に結びつけるとは、そこに「参加」の可能性を形づくることだと言える。そのために、学びをつくる主体が、まず活動の枠組みを描き、活動の現場とその活動を営むコミュニティに出会い、そこに新たな協働をつくり出すことである。そして、デザインを実践する実践コミュニティをそこに育むことである。それを可能にするのが、デザインの知識や技能の獲得を目指す、いわゆる「学び(教育)」ではなく、その内に学ぶことが組み込まれている「参加」なのである。

6. 「それとなく」が示すデザインを学ぶことの意味

参加者たちの「自分にも活動づくりができる、やってみよう」という感覚の自覚は、「それとない(implicitな)、デザインの学び」の存在を示している。その学びの特徴は、本人がそれをいわゆる「学習」と自覚していない(できない)ところにある。人が、活動の可能性の考案と決定への関与を経験し、対話をとおしてその経験をふり返り、言葉にし、その意味を自覚するという社会的なプロセスこそがその人のデザインの学びなのである。

デザインを学ぶことのひとつの本質は、この社会的な経験の内にある。それは、「学ぶ」というよりも、私たち人間が本来もっている主体的に行う(行いたい)力、「デザインする知識と技能」を自身の活動の中に見出しそれを育む経験だと言えるだろう。

注と参考文献

- [1] 上田女子短期大学「助成先・活動内容：上田女子短期大学」三菱みらい育成財団サイト <https://www.mmfe.or.jp/partners/3100/> (2025年3月31日アクセス)
- [2] 中村雄二郎「臨床の知とは何か」p.5, 27, 岩波新書203, 1992
- [3] 須永剛司、柿本悠、岡村綾華「デザインを学ぶこと2：森のそばで学ぶ」上田女子短期大学, 2025
- [4] LPPの訳は正統的周辺参加, Legitimate Peripheral Participationの略。Lave, Jean & Wenger, Etienne (著) 佐伯胖 (訳)「状況に埋め込まれた学習：正統的周辺参加」産業図書, 1993(原著は1991)

この教育づくりは三菱みらい育成財団の助成を受けています。