SURE 静岡大学学術リポジトリ
Shizuoka University REpository

デザイン発想力の向上を促す教材開発と実践

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2011-06-20 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 川原﨑, 知洋 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00005699

デザイン発想力の向上を促す教材開発と実践

Pratical Research and Development of Teaching Materials that Promotes Improvement of Design Method

川　原　﨑　知　洋
Tomohiro KAWARASAKI

（平成22年10月６日受理）

はじめに

筆者はデザイン発想力向上のための１つの提案として、漢字を用いた教材を開発した。本稿は、その教材開発の経緯と授業実践としての報告である。まず、デザイン発想力の向上を促す教材開発についての概要と教材の目的やねらいについて述べる。また、実際に教材の課題に取り組んだ学生の作品事例を示し考察する。さらに、この教材に取り組んだ学生たちの事後アンケート結果から、具体的にどのような資質が向上したのかということを明らかにしていくことが本稿の目的である。

創作漢字について

2010年に白川静さんの生誕100年を記念し、創作漢字コンテスト[1)]が開催された。このコンテストでは既存の漢字を基に、「へん」や「つくり」などを自由に組み合わせ、新しい意味を持つ興味深い創作漢字が提案されていた。受賞作品の中で、筆者は図-１の創作漢字の訴求力に目を見張ることとなった。全体の形から受ける印象は「楽」という字なのだが、楽の字の下部が「木」ではなく、「衣」に変更されている。どのような意味を持つ漢字なのか最初は見当もつかなかったが、自然と様々な連想をしている自分に気がついた。まず、原型の漢字だと思われる「楽」の字から浮かび上がる言葉を連想した。「楽しい・明るい・おもしろい・楽器・陽気・楽々・音楽」などが該当した。次に変更された「衣」という字に注目するに至った。「衣」の字から浮かび上がる言葉を連想した。「衣服・衣料・ファッション・脱衣・ころも」などが該当した。これらキーワード同士を繋ぎ合わせると、様々な意味の文字として捉えることができるものと気づいた。「楽しい＋ファッション」という連想からは「ファッションショー」や、祭りの際に着用する「法被」が導き出され、「楽器＋衣服」という連想からは「楽器ケース」が導き出されるなど、捉え方によって、複数の意味が存在することにも気づいた。この創作漢字の制作者の意図としては「楽な衣服」という連想から、「リラックスできる家着＝ジャージ」という意味が示されており、その意図通りの漢字になっていることに感動を覚えた。我々にとって身近な漢字に手を加え、変更された創作漢字は、違和感のある文字形態でありながら、強い訴求力があるという点に筆者は注目した。漢字の意味と形態との組み合わせを考慮し、１つの形として答えを導き出すプロセスは、デザインプロセスと同様の思考が活性化されているものといえよう。

今回、開発した教材の授業実践は、原型となる漢字からの連想と、変更されたパーツからの連想を組み合わせることにより、新しい意味を持つ漢字の開発を目的とした。また漢字は、１

つの形態と複数の意味を持つところに特徴がある。漢字の持つ意味はモノ、様態などを表し多岐に渡る。漢字の持つ意味と形態の関係性について考えを深めることで、効果的で訴求力の強い漢字を提案することを目標とした。この創作する漢字を造られた漢字ということから「造漢字」と名付けた。

図-1

造漢字とビジュアル提案の教材概要

課題の設定として、ある制約の中で発想できるよう様々な条件を課した。まず、造漢字が表す意味は、「コト、モノ、状況、環境、ことわざ、四字熟語、慣用句、故事成語」等々であるとした。また、５種類の方法・規制によって造漢字を提案するようなワークシートを作成した。以下がワークシートに設けた５つの設問である。

設問Ⅰ：ある原型の漢字からの連想をもとに、変更された部分からさらに連想されることを加味することで新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

設問Ⅱ：漢字を二乗し、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

設問Ⅲ：漢字に濁点をつけ、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

設問Ⅳ：漢字に半濁点をつけ、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

設問Ⅴ：漢字のある部分を消去または塗りつぶし、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

また、造漢字を各々提案した上で、その造漢字の意味を第三者により伝達しやすくするためのビジュアル提案も行った。このビジュアルは創作した造漢字がどのような意味になるのかということを補足的に説明する役割がある。このビジュアル表現とは、イラスト、ピクトグラム、写真等が該当し、造漢字を効果的に説明するものであれば、表現方法については制作者に自由に選択させた。ビジュアル表現の提案を行う理由は、２つあげられる。１つ目は前述したように、造漢字からは様々な意味が連想できるが、制作者がどのような意味としてその造漢字を提案したのかということを明確にするためである。２つ目は、制作者が客観的な視点を持ち、受け手に分かりやすく視覚表現する能力を向上させるためである。

設問Ⅰは、原型の漢字が認識できなくなる様な大幅なパーツの組み替えは行わず、原型の漢字が認識できることを条件とした。原型の漢字全体から受ける連想と、変更された部分の漢字との連想によって生み出される、新しい意味を追求することを目的とした。設問Ⅱは、数学的法則に則った設問である。ある漢字をある漢字で「かける」という状態は、どのような意味を表すのか追求することを目的とした。設問ⅢⅣは、漢字に濁点、半濁点をつけるとどのような意味になるのか追求することを目的とした。通常、濁点や半濁点はひらがなやカタカナに用いられるもので、漢字に用いられることはない。ここで重要なのは、濁点、半濁点が単に漢字の最初の「音」をガイドするだけの役割ではなく、その濁点、半濁点の形態「゛」「゜」が示唆す

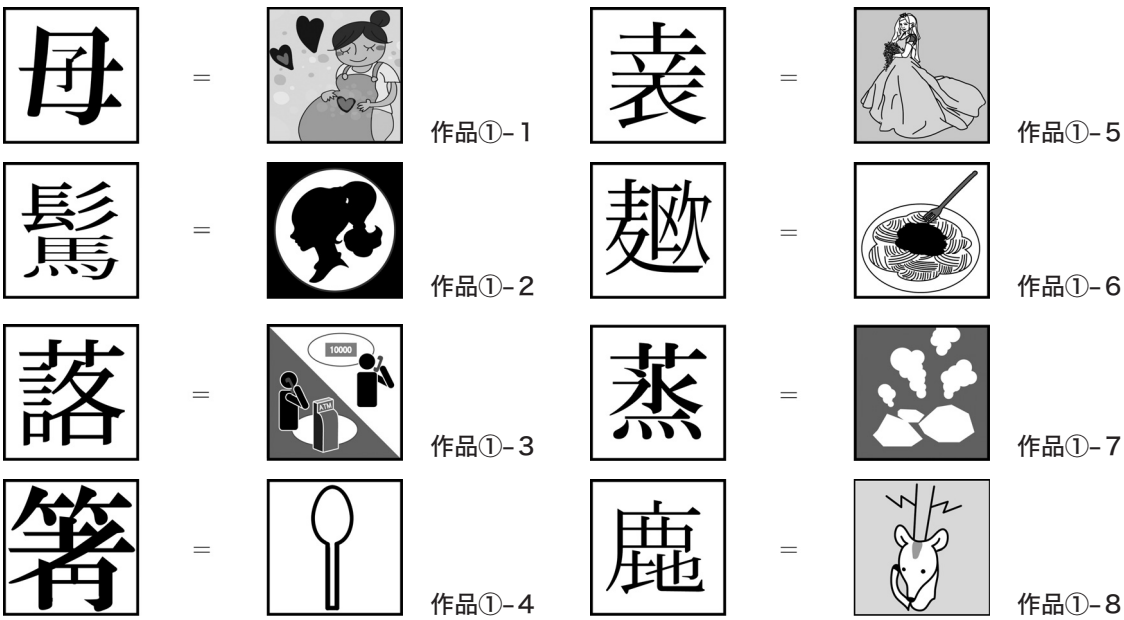
る意味も含めて発想するよう促した。設問Ⅴは、漢字のある部分を消去、または部分的に黒く塗りつぶすことで新しい意味に変換することを追求することを目的とした。単に文字を塗りつぶすのではなく、どの部分を塗りつぶすのか、どのように塗りつぶすのかというように、塗りつぶす位置、塗りつぶす方法についても考慮するよう促した。

学生の作品事例についての考察

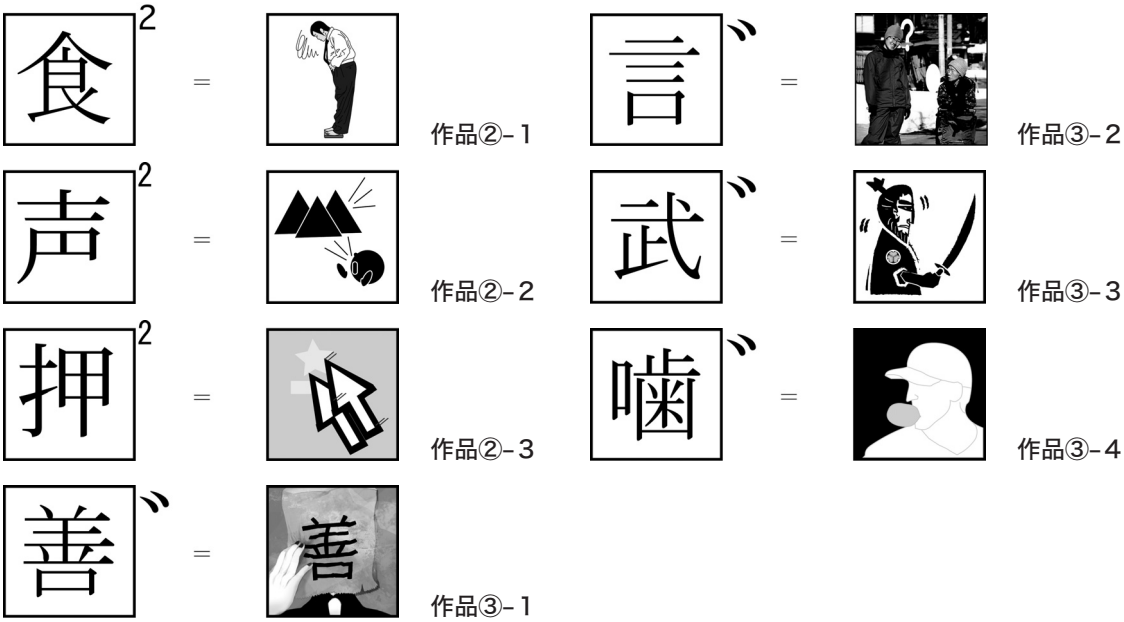
開発した教材を学部２年生に対して実践し、提出された学生の作品事例を示し、造漢字と造漢字とビジュアル表現との関係性について考察していきたい。

設問Ⅰ：ある原型の漢字からの連想をもとに、変更された部分からさらに連想されることを加味することで新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

作品①-１は、「妊婦」という意味を持つ造漢字である。「母」という字が原型となっており、母の内側の点２個が取られているかわりに「子」という字に変更されている。原型の漢字も識別が付き、かつ母という字と子という字からやや短絡的な連想ではあるが、子どもを孕んだ母親であることを認識することができる。「子」の位置が「母」の字の真ん中に位置しており、子が母に守られているというイメージが伝わり、「妊婦」という意味をより効果的に表現している。作品①-２は、「ポニーテール」という意味を持つ造漢字である。「髪」という字が原型となっており、「髪」の字の下部の「友」の字が「馬」の字に変更されている。髪という文字から様々なモノやコトが連想され、さらに部分変更された「馬」から連想されることを加味して考えると、「馬のしっぽを模した髪型＝ポニーテール」が導き出される。作品①-３は、「オレオレ詐欺」という意味を持つ造漢字である。「落」という字が原型となっており、「落」の字の「さんずい」から「ごんべん」に変更されている。落とす、落ちる、落下する、墜落する、など様々な連想ができるが、さらに部分的に変更された「ごんべん＝言」を加味して連想すると、言葉によっ



て落とす、落とされるという意味が導き出され、「巧みな言葉によって、お金が引き落とされること＝オレオレ詐欺」が導き出される。造漢字のみでは意味が導き出されにくいが、ビジュアル表現されたピクトグラムを見ると、造漢字が表そうとしている意味が認識することができる。作品①-４は、「スプーン」という意味を持つ造漢字である。「箸」という字が原型となっており、「箸」の字の下部の「日」が「円」に変更されている。箸は私たちが食事の際に使用する最も頻度の高い道具である。その為、箸と円とを関連させるのは少し難しいが、円を「まるい」という意味に捉えることが出来れば「まるい形態をした箸のような道具＝スプーン」という意味が導き出されてくる。造漢字だけでは少々認識しづらい可能性があるが、一度意味を捉えると、自然な造漢字として受け入れることができる。作品①-５は、「ウェディングドレス」という意味を持つ造漢字である。「幸」という字が原型となっており、下部が「衣」という字に変更されている。「幸」という文字からは幸福感あるイメージが連想され、さらに衣料に関連するものを連想すると、「幸せな時に着る衣装＝ウェディングドレス」という意味が導き出される。イラストも造漢字を補うことに成功している。作品①-６は、「スパゲティー」という意味を持つ造漢字である。「麺」という字が原型となっており、「麺」の「面」が「欧」に変更されている。どのような種類の麺に変更されているのかについて考えるためには、「欧」から何を連想することができるかを導き出すことである。欧米、欧州、という連想から、「欧州の麺＝パスタ、スパゲティー」という答えが導き出される。作品①-７は、「ドライアイス」という意味を持つ造漢字である。「蒸」という字が原型となっており、「蒸」の真ん中が「氷」に変更されている。蒸されているような状態の中で氷は溶けてしまい、存在することは不可能であるが、氷がまるで蒸されているような状態であることを連想すると、「蒸された蒸気の中にあるような氷＝ドライアイス」という意味が導き出される。変更された「氷」が「蒸」の字の中に違和感なく溶け込み、蒸気の真ん中にドライアイスがあることを示唆している。直接的でなく、間接的な連想によって答えが導き出されるところにも造漢字の面白みがあるといえよう。作品①-８は、「地デジカ」という意味を持つ造漢字である。「鹿」という字が原型となっており、「鹿」の下部「比」が「地」



に変更されている。鹿から連想されるもの、地から連想されるもの、双方から正当法で連想してもなかなか答えに結びつかないが、2011年７月に地上デジタルテレビ放送完全移行の為のキャンペーンキャラクターが「鹿」と「地」から直接的に関連し合い導き出すことができる。時事的なモチーフを造漢字として表そうとした視点も評価できる。

以上の８点が設問Ⅰの作品事例であり、ある原型の漢字を基に、部分的に変更して新しい意味を見出した造漢字である。どの事例作品も原型の漢字の形態を保ちつつ、部分的に効果的な変更を加えることによって連想が重なり、全く異なる意味の造漢字として成立しているところに特徴がある。

設問Ⅱ：漢字を二乗し、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

作品②-１は、「メタボリックシンドローム」という意味を持つ造漢字である。「食×食」という数式が成り立っており、食事及び栄養摂取の過多ということが連想される。造漢字を補足するビジュアルイラストからも、腹周りがやけに気になっているサラリーマンが描かれており、現代の生活習慣病の１つである深刻な問題をコミカルに表現している事例である。作品②-２は、「やまびこ」という意味を持つ造漢字である。「声×声」という数式が成り立っており、声が二重になっているようなイメージが連想される。ビジュアル表現されたピクトグラムがそれを補足的に説明している。投げかけた声が山によってはね返され、声が二重になって聞こえる現象「やまびこ」が表現されている。作品②-３は、「ダブルクリック」という意味を持つ造漢字である。「押す×押す」という数式が成り立っており、続けて何かを二回連続で押されることが連想される。ビジュアル表現されたピクトグラムを見てみると、PC上で表される矢印のアイコンが認識でき、この矢印が重なるように隣接している様子が伺える。このビジュアルからは、①PC上での場面で、②矢印を操作する、という事柄を繋ぐことができればマウスが連想され、マウスで操作する「ダブルクリック」が導き出される。

以上３点が設問Ⅱの作品事例であり、ある漢字を二乗にした時に表現される造漢字である。二重に起こる現象、あるいは何かをやりすぎた状態を日常生活の中から探して表すような表現方法が多かった。

設問Ⅲ：漢字に濁点をつけ、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

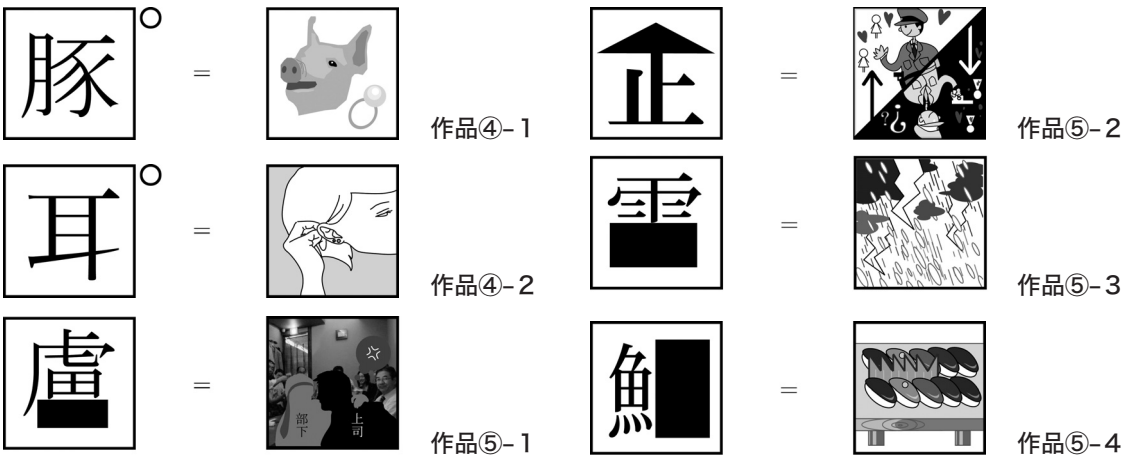
作品③-１は、「偽善者」という意味を持つ造漢字である。「善」という漢字に濁点がついた状態である。まず、造漢字の見た目の印象としての濁点の効能は、「善」というプラスの意味の漢字に対し、「余分な点＝汚点」が取り付いてしまったというマイナスの印象を与える。さらに濁点は「善」の反対の意味になる「偽善」の「ギ」の音を誘発させている。ビジュアル表現では、「善」という字が書かれた袋をかぶった人物が、まるで善人を装っているかのようなイラストがこの造漢字の意味を補足的に説明している。作品③-２は、「方言」という意味を持つ造漢字である。「言葉」に濁点がついた状態をストレートに連想させる提案になっている。ビジュアル表現では写真の中で「方言での台詞」と「？」を用いることによって、方言特有のなまりやイントネーションの違いからコミュニケーションがとれていない状態を表現している。「言」の字が標準語を表すのであれば、濁点をつけることで、方言特有の「なまり」をイメージさせるこ

とに成功した事例である。作品③-３は、「武者震い」という意味をもつ造漢字である。「武」の字に濁点がつくことによって、「武者震い」の「ブ」の音を誘発している。ビジュアル表現のイラストでは、刀を持った武士が高揚感から小刻みに震えており、濁点の形「゛」が、この武士の震えとリンクしている。作品③-４は、「GUM」という意味をもつ造漢字である。「噛」という字に濁点がつくことによって、最初の音「ガ」が誘発される。「かむ（噛む)」に濁点をつけると「ガム（GUM)」になる。また、ガムは噛むことに関連するものであり、補足としてのビジュアル表現がなくても連想することができる事例となっている。

設問Ⅳ：漢字に半濁点をつけ、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

作品④-１は、「豚に真珠」という意味を持つ造漢字である。半濁点の形「゜」は「真珠」を表しており、同時に「真珠＝パール」の「パ」の音を誘発しているという関連性がある。一文字の漢字に半濁点をつけるだけで、ことわざを表現することができるという発見が興味深い事例である。作品④-２は、「ピアス」という意味をもつ造漢字である。半濁点の形態である「゜」は「ピアス」そのものを表しており、同時に「ピアス」の「ピ」の音を誘発しているという関連性がある。

以上５点が設問Ⅲ、Ⅳの作品事例である。濁点、半濁点の従来の働きである濁音を示すことだけでなく、濁点、半濁点それぞれの符号の形を造形要素として捉えた造漢字は、イメージが強化され、表している意味が伝達しやすくなることが明らかとなった。



設問Ⅴ：漢字のある部分を消去または塗りつぶし、新しい意味を持つ造漢字として表すこと。

作品⑤−１は、「デリカシーのなさ」という意味を持つ造漢字である。原型の漢字は「慮」である。「慮」の下部の「心」の部分が塗りつぶされており、配慮や遠慮の心が無くなってしまった状態を、部下と上司との宴席での一幕としてビジュアル表現している。作品⑤−２は「人の裏表」という意味を持つ造漢字である。原型の漢字の上部が隠されているため、「企」あるいは「正」のどちらなのか判別がつかない。表向きは正義感があるが、裏では何かを企てているという様子を、フレームを２分割し、対比的な構成でビジュアルとして表している。作品⑤−３は、「悪天候」という意味を持つ造漢字である。「あめかんむり」の下部が隠されているために、「雲」「雷」「雪」「霧」「雹」どのような天候なのか判別がつかない。これらの天候が一斉に表されているのがこのイラストになる。作品⑤−４も同様の考え方で発想された造漢字で、「寿司」という意味を持つ。寿司ネタである魚の多くは「さかなへん」で構成されており、「つくり」によって種類が判別される。そこで「つくり」を隠すことで、魚の種類同様ネタが豊富な寿司を表現している。

以上４点が設問Ⅴの事例作品である。漢字のあるパーツを隠すという操作をすることだけで、漢字そのものの意味を大きく変更することができるということが理解された。また、隠す場所、隠す方法という２点について工夫するよう促したが、⑤−３、４の事例作品のように、ある部分を隠すことにより、多くの意味を想像させることで、新たな意味を導くことができる表現もあるということが明らかとなった。

簡単に思いつく造漢字と、全く出て来ない造漢字があって、もどかしさと難しさを同時に感じた印象が強いです。見るものを「なるほど」と納得させるものを作るのは難しいですが、考えていく中で漢字の形の持つ意味、印象を今までとは別の角度から見ることができたという点においては、この授業を受ける前と後で大きく変わったと思います。（H.S）

面白かった点は、ビジュアルを提供する側の一方的な発信や思考だけでなく、見る側も立ち止まって考えるビジュアルを通してのコミュニケーションにチャレンジしたところです。１つのピクトグラムも大事ですが、線の感じや色のトーンは全体で統一したり、全体としてみても美しい感じにするところに力を注ぎました。

難しかった点は、考えれば考える程ポイントを押さえるのが難しくなっていくところです。主観的、且つ客観的に考えないと独りよがりな作品だったり関係性を無視した中身の浅いものになってしまいます。私は今回、そうなりがちな作品を作ってしまったので、もっと踏ん張って関係性を見つけなければいけないと感じました。（M.I）

普段よく目にする漢字が、少しの違いで真逆の意味になったり、全く新しい意味をもつ漢字になったりする部分が新しくて興味深いところだった。その反面、身近すぎて違う目線から見るのが難しかった。操作できる漢字は以外と少なく、その中からいかに面白い漢字を見出すのかも大変だったし、どこからどこまでが課題に沿った内容なのか、と見極めるのも難しかった。

漢字では言いたいことが表現できるのに、ビジュアルになるとくどくなってしまって、なかなか上手に表すことができなかったり、ビジュアルにつなげていくことは楽しかったが、苦労した。（M.K）

無理矢理に漢字をつなげようとしてももともとのシルエットが大きく変わってしまうと面白くなくなってしまうところが苦労した。でも、それで逆に面白かったのは、しっくりくる漢字の組み合わせは、元々そうなることが予期されていたかのように漢字同士が相互に作用してくれるという所でした。漢字には考えれば次々と面白い要素が隠れているのではないだろうかと思わされました。（N.T）

受講生の事後アンケート

まとめ

本稿では漢字を用い、発想力の向上を促すことのできる教材の１つのあり方を提案し、その実践と成果について報告した。学生の作品事例とアンケート結果を考察すると、この教材を通して次のことを指摘することができる。

① 対象の持つ意味と形態とのバランス関係に考慮しながら、発想する能力が高まった。
② ある規制やルールの中で発想していく重要性についての意識が高まった。
③ 提案した造漢字の意味を効果的に他者へ伝える為に、客観的視点に立ちながら工夫を凝らし、ビジュアル表現しようとする意識が高まった。

以上の３つの資質について、この教材によって向上させることができるということが指摘できる。また、これら３つの項目は、デザイン行為においても重要な資質であるという新たな仮説を導き出すことができた。

今後は、引き続きこの漢字を用いた教材について進化させながら、この教材の妥当性を見出すために、造漢字の発想における制作者の思考プロセスと、デザインプロセスとの類似性について言及していきたい。

註

１）http://sankei.jp.msn.com/culture/academic/100519/acd1005191735002-n1.htm より抜粋　主催・産経新聞、立命館大学白川静記念東洋文字文化研究所