

Gプロジェクト 2010

- 大学祭におけるトリプルパワーの実践 -

佐々木 亘, 森永初代, 濱崎千鶴, 中村民恵, 末永勝征

G Project 2010
- Practice of Triple Power in the Campus Festival -

Wataru Sasaki, Hatsuyo Morinaga,
Chizuru Hamasaki, Tamie Nakamura, Katsuyuki Suenaga

Gプロジェクトとは、学芸、情報、テキスタイル（モード部門・パッチワーク部門）、フードの各プロデュースを学生が自主的に選択し、グループでの活動を通して個性の伸長をはかると同時に、コミュニケーション能力の向上を目的とする、現代ビジネスコースの中心的なプログラムである。今回のプロジェクトテーマは「Je suis princesse ～私はお姫さま～」とし、制作してきた作品の集大成を大学祭で発表した。目標や改善点を踏まえて、各プロデュースがテーマに沿った世界観の作品をどのように制作し、演出を行ったかを学生たちのレポートをもとに報告する。

Key Words: [コミュニケーション力][プロデュース力][グループ力][大学祭]
[学生による目標設定]

(Received September 24, 2011)

序

Gプロジェクトは、「トリプルパワー・リフレッシュ教育戦略-コミュニケーション力・プロデュース力・グループ力の育成-」という課題で、文部科学省の特別補助である「学部教育の高度化・個性化支援メニュー群」における「教育・学習方法等改善支援」の交付を受けて、進められてきた。現代ビジネスコースの教育戦略は、次の五つの柱からなる。

1. グループ活動を通して、コミュニケーション能力の育成を目指す。
2. 各プロデュースを選択することにより、個性の伸長をはかると。
3. 集団で研究し具体的に発表する。
4. 各プロデュースの教育によって、総合的な人間性を高める。
5. 特別に開発されたプログラムを活用している。

*鹿児島純心女子短期大学生活学科生活学専攻現代ビジネスコース（〒890-8525 鹿児島市唐湊4丁目22番1号）

現代ビジネスコースでは、グループでのコミュニケーションを通じて集団でプロデュースする力の育成を目指し、特別にプログラムされた教科に基づき、個性の伸長をはかるとともに、学生の総合的な人間性を高めることを大きな目標としている。この教育戦略実現のため、学生の個々の能力をリフレッシュさせ、さらなる集団的プロデュース力をより現実的なものにしていく。一年次に、「学芸プロデュース」、「情報プロデュース」、「テキスタイルプロデュース」、「フードプロデュース」の四つのプログラムに関連する基礎的な知識・技能を学ばせる。

何よりも学生自身が自分の性格や能力を理解・発見し、将来のキャリアを自己形成できるように指導する。そのうえで一年次の終わりに、どのプログラムが自分に適しているかを選択させる。二年次では各プログラムにおいて、グループワークとして制作活動に着手し、個性豊かな作品等を完成させ、特に大学祭では、様々な観点から公の場でのプレゼンテーションに取り組んでいる。また学習の成果である制作物は年度ごとに大学祭で発表を行うとともに、卒業後もその成果を後輩の学習の教材となるようデジタルアーカイブ化している。

今回は、これまでの反省をもとに、とにかく学生自身による目標設定とその実行に重点を置いた。「情報プロデュース」では、電子媒体を通じて多方面から記録を作成し、三部構成の舞台発表では、第一部での3分間のオープニング映像でGプロジェクトを視覚的・聴覚的に印象づけた。「学芸プロデュース」では動く絵本作りを行ない、第二部で発表した。「テキスタイルプロデュース（モード）」では、ドレス制作を通して、自分の目指す女性像をデザインにすることで表現力を養い、メンバーと協力し、統一感を持った舞台（第三部）を演出した。「テキスタイルプロデュース（パッチワーク）」では、個人制作と共同制作を行い、大学祭での展示を行なった。「フードプロデュース」では、大学祭で「アップルパイ」と「クッキー」の制作と販売を行なうと同時に、「Gカフェ」を運営し、一・二年生が一致協力して、憩いの空間作りに成功した。

本報告は、2010年度に行なわれた“Gプロジェクト”の内容に関する情報発信を意図している。現代ビジネスコースにおける教育戦略は、この報告を一つの反省材料として、さらなる発展を模索していくことになる。

I. 情報プロデュース

大学祭発表部門における、情報プロデュースの目標は、次の3点である。

1. 昨年よりも感動をあたえる映像を制作する。
2. プロデュース間のつながりを大切にし、舞台に立たない学生も映像で出演させる。
3. 全てのお客様に舞台を楽しんでいただけるような演出をする。

2010年度は選択者が8名であったため、全員で何かに取り組むことがなく、テーマ毎に2、3名で作業にあたるが多かった。このため、一人ひとりが自分の役割に対しての自覚が足りず、情報をうまく共有できずにいた。大学祭を前にしても協力して作業にあたることができず、他のプロデュースと連携がとれず、リハーサルを前にしても、掲げたテーマに対してのイメージの違いから作品の完成に影響を及ぼしていた。本番前にデータが消えてしまうというトラブルを共有することで、時間もないことから1から作業を分担し、お互いに協力し作品を仕上げ

ることとなった。本番前のこの大きな失敗が、グループ力を深める結果となった。

学生が特に工夫したのは、以下の点である。まず、ストーリーを意識しての撮影と舞台に立たない学生を輝かせるために、学芸、モード、パッチワーク、フードのそれぞれの制作活動に密着した。つぎに、3分間のオープニング映像では使用する音楽に写真の切り替えを合わせ、常に第三者の視点に立って作品をチェックし、幾度の編集を繰り返し、制作に取り組んだ。そして、映像の編集はiMacに付属していたiMovieを使用し、編集にあたっては、素材となる写真や映像の確保に努めた。

このプロジェクトを通して、日頃から分からないことをそのままにしないことの重要性を実感し、苦手なことを敬遠せず意識的に取り組むことで個性の伸長をはかることができたのではないか。また、自分にとっては当たり前のことであっても、人によっては当たり前ではないことがあること、自分の勝手な思い込みや勘違いが組織に与える影響も理解できたようである。大学祭後は、身につけた知識や情報をできるだけグループ内で共有するよう努める姿が見られるようになった。(森永初代)

1. 映像の素材集め

映像作成にあたって、9月下旬ビデオカメラで各プロデュースの活動を撮影した。撮影は思っていたよりも難しく、廊下を通して移動するシーンは、学生がほとんど映っておらず、全体的に暗く、壁が汚れて見えてしまうシーンも多く、全体的に手ぶれが酷い状態であった。

撮る対象は決まっていたが、どのように撮るのが曖昧だったことが原因である。また、ビデオの機能をよく把握してから撮るべきだったと反省している。様々な問題は撮影を終えた後に発生した。

2. 問題1 手ぶれ

手ぶれがひどかったため、改善策として一つ一つの映像を短く撮影していくという方法をとった。

また、iMovieで補正したいムービークリップをダブルクリックし、インスペクタの「手ぶれ補正」にチェックを入れて完了ボタンをクリックするだけでも手ぶれが目立たなくなった。



図1 手ぶれ補正

3. 問題2 廊下のシーンでの撮影

廊下のシーンは、パッチワークから情報プロデュース、そして学芸プロデュースに繋ぐのに必要なシーンであり、カットできない。そのシーンを短縮することで解決することにした。

そこで使用したのがインスペクタの「継続時間」と「速度」である。10秒撮影したものを1秒に短縮することが可能である。これらを使い、時間と速度を調整



図2 クリップの一部

することでスピード感を演出することができた。

4. 問題3 映像の暗さ

撮影した映像を見てみると、全体的に暗いのではないかという意見が出た。また、使用した写真もそれぞれで明度・彩度が違い、壁が汚く見えてしまったり、色が悪いという印象を与えてしまったりするシーンが多かった。

それを改善するために使用したのがインスペクタの「露出」「明度」「コントラスト」「彩度」と「赤ゲイン」「緑ゲイン」「青ゲイン」である。これは、実際にスクリーンに映し出し、「もう少し明るく」など意見を出し合って調整をした。パソコンの画面とスクリーンでは同じものが違う明度で見えるからである。これは、ほとんどのシーンで活躍した機能であった。



図3 ビデオの一部

5. 問題4 プロジェクタによる映り方の違い

問題3でスクリーンに映し出し、明度・彩度を調整したと書いた。しかし、それは「パソコン室」のスクリーンへの投影で、照明などを考慮した状態であった。本番で上映するのは「大講義室」のスクリーンである。初めてのリハーサルで大講義室のスクリーンに映し出したとき、それはパソコン室のスクリーンとは違う映り方をした。時間をかけた調整も意味がなくなった。

改善策として何度も大講義室で上映し、リハーサルすることである。そして、「パソコン室のスクリーンでこれくらいの明るさなら、大講義室ではこのくらいに映るだろう」と考えながら、修正を繰り返す、これしかないと考える。

6. 問題5 記録データの保存

外付けハードディスクに撮影した映像を保存していたがデータがすべて消えたのである。外付けハードディスクに保存したからといって安心してバックアップはとっておくべきであった。

改善策として、撮影した映像は2つの外付けハードディスクに保存し、どちらかが消えても問題ないようにした。最初からバックアップをとっておけば途中でデータが消えてすべて一からやり直しということにもならなかったし、モチベーションが下がるという事態にも陥らなかった。

7. 完成して

スライドショーのように写真が次々と変わるだけではつまらないと思い、繋がりを重視した。本やドレス、廊下などを工夫して撮影したことにより、各プロデュースの繋がりを映像に表現することに成功した。

作成を始めたのが遅く、計画性のなさが目立った。もっとはじめから、「誰が」、「何を」、「いつまで」、「どのように」行なうのかという、しっかりとした計画を立てて行動するべきであったと考える。(浜田早紀)

Ⅱ. 学芸プロデュース

大学祭発表部門における、学芸プロデュースの目標は、次の3点である。

1. 「Fantasy Hyper Mix ～あるお姫様の物語～」という題で動く絵本を制作する。
2. 絵本の内容は国内外の多くの昔話の要素を取り入れる。
3. 絵本制作ではフリーソフトで取り込み、手書きした絵をスキャナーで読み込み、Adobe Photoshopで修正する。

学芸プロデュースでは、共同研究と個人研究を行なった。共同研究は、大学祭での発表を目標に、「Fantasy Hyper Mix ～あるお姫様の物語～」という「動く絵本作り」に取り組んだ。また、個人研究では、前期のうちより各自で関心のあるテーマを選び、ほぼ一年間を通して取り組んだ。その成果は、製本されて図書館に収められている。ここでは、動く絵本制作の過程と反省点等を各自分担して執筆した「The Making of Fantasy Hyper Mix」に基づいて、共同研究での制作過程を報告する。(佐々木亘)

1. Fantasy Hyper Mix誕生秘話

物語の内容は、多くの人が小さいころに読んだことのある有名な昔話をたくさん集め、それらをもとに、「私はお姫さま」が全体のテーマであるので、お姫様が成長していくものにした。昔話は、短い話のなかにいろいろな教訓が含まれており、それをいろいろアレンジして、昔話の良さを現代風に編集した。昔話の候補としては15ほど挙がったが、検討した結果、絵で描きやすいもの、表現しやすい話として、「赤頭巾」、「金の斧銀の斧」、「ブレーメンの音楽隊」、「桃太郎」、「一寸法師」の五つをピックアップした。

赤頭巾は、うちでの小槌を取りに行くために魔女の館までいく途中、狼に襲われるところを、金の斧銀の斧は、かえるを落としたときに正直に女神に何を落としたかを答えるところを、ブレーメンの音楽隊では、キャラクターがどンドン上に乗って、一つの生き物のように見せかけ、魔女を脅かすところ、一寸法師ではお姫様が小さくなってしまふところ、そして桃太郎では旅のお供にサル、鳥、犬をつれていくところを、それぞれ取り入れた。(末永あゆり)

2. 物語になるまで

話し合いで物語の筋は次のようになった。わがままなお姫様にいつもいじめられていたウサギが、魔女にお姫様を小さくするようお願いして、そこから元の大きさに戻すためのうちでの小槌を探すお姫様の旅が始まる。そして、その旅の途中でオオカミに食べられそうになったところを猿、鳥、犬に助けてもらい、ともに旅をして、魔女の家を見つけることができた。そこでお姫様と三匹が積み重なってお化けに扮すると、魔女はびっくりして逃げ、お姫様たちは小槌を手に入れて無事に元の姿に戻ることができた。

この物語をとおして私たちは、お姫様の心が成長していく様子を伝えたいと思った。人間は一人では生きてはいけないので、仲間を大切に、助け合わなければならない。そのような優しい心に成長していくお姫様を表現した。(山下華奈)

3. 作画成長物語 ～スキャンと共に～

私たちはディズニーの絵を参考にしたため、著作権違反であることが後から判明した。そこで、自分たちでオリジナルのキャラクターを作成した。フリーソフトを使用した背景は写真素材集を使用して、画像加工を施した。例えば、背景とキャラクターを合成させる場合、スキャン技術が必要になる。

背景とキャラクターが不自然な大きさにならないように微調整することは難しい。スキャンして、キャラクターの服の色が白色だった場合、背景が透けて見えるので白い紙を何枚も重ねるなど、工夫が必要だ。また、背景とキャラクターを合成する場合、キャラクターが不自然に浮き出してしまうので、スタンプを利用して周りの背景と違和感のない様に画像加工した。スタンプ技術を身につけると画像加工が上手に出来るようになる。私たちは、Adobe Photoshopの画像加工を活用した。スキャン技術は自分たちで手探りの状態から習得した。(岡村愛美)

4. 著作権なんて怖くない

文化庁によると知的財産権の中に著作権が含まれていると記されている。知的財産権とは、知的な創作活動によって何かを作り出した人に対して付与される「他人に無断で利用されない」といった権利である。著作権の場合には権利を取得するために「申請」「登録」などの手続きを一切必要とせず、著作物が創られた時点で「自動的」に付与するのが、国際的なルールとされる。

著作権情報センターによると、著作権は、いわば大きな概念で、複製権、上演権・演奏権、上映権、公衆送信権、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、賞与権、翻訳権・翻案権で構成されている。著作権はこれら個々の権利の束であり、これらの権利をまとめて著作権と呼んでいる。私たちは、この絵本作りを通して著作権とはどういうものでどういったときに発生するのかを知った。(木野田藍)

5. フィナーレ

発表する際には、原稿をずっと見たまま読むのではなく、ある程度暗記して、できるだけ観客席の方を見回しながら音読するように心掛けた。ただ読むだけでなく、作品に込めたメッセージを伝えるということ意識した。また、ステージ上に立つときは片足を少し引いて、足が一本に見えるようにすると、発表している立ち姿がきれいになる。読むということだけでなく、魅力学などで学んだことを役立てながら、発表する際の身だしなみなどにもしっかりと注意した。

2010年10月22日(金)の学内発表では、今まで以上に緊張もしたが、他コースの学生の反応を見ることができ、最終チェックや本格的な練習ができる最後の機会になった。そして迎えた大学祭2日目の10月24日(日)、「Fantasy Hyper Mix ～あるお姫様の物語～」を発表する時がきた。いろいろ不安もあったが、お客様から反応により、緊張が解けていった。試行錯誤を繰り返しながら動く絵本を作る中で、いろいろ大変なこともあったが、同時に達成感を味わうことができた。これらの経験を今後活かしていきたい。(相馬萌)

Ⅲ. テキスタイルプロデュース（モード）

大学祭発表部門における、テキスタイルプロデュース（モード）の目標は、次の3点である。

1. ドレスの制作を通して、自分の目指す女性像をデザインにすることで表現力を身につける。
2. 舞台発表においてメンバー全員と協力し合う。
3. 統一感を持った舞台を演出するためのプロデュース力を磨く。

学生たちは4月からオリジナルドレスの制作に取組み、夏休みも制作活動を行った。テーマでもあった、「プリンセス」に少しでも近づけるために、不器用ながらもそれぞれに努力していたが、技術力に乏しいためかなりの時間を制作活動に要した。

舞台発表においては個々の表現力とチームワークでカバーした。制作活動は個人であるが、舞台発表は集団行動である。この集団行動のなかで学生たちは、表現力はもちろんのこと、チームワークといった仕事をしていく中で最も大切な協調する力を身につけたと考える。

個々の表現力は、1年次後期に履修した「魅力学」で培ったものである。外部講師の指導のもと、正しい姿勢と歩き方については2コマという短い時間ではあるが、学んだ成果である。ただ、ドレスを制作して着装するのではなく、そのドレスが引き立つための姿勢や歩き方を含めた表現能力において教育の効果が発揮されたと言えよう。

また、舞台に立つまでのプロセスにおいて、チームワーク、バランス感覚、お客様に満足していただくために妥協を許さない姿勢が大事であること、周りを見て行動できる「気働き」や「リーダーを支える」といった秘書的センスも、Gプロジェクトを通して培うことができたのではないかと考える。

見ていただくお客様にテーマを理解し、感動していただくためには一人ひとりの表現力が重要であること、制作はもちろんのこと、顔の表情、手の動き、歩き方、全てにおいて繰り返し、繰り返し、練習を重ねたと学生達は報告している。

しかし、報告、連絡、相談の徹底は容易ではなかったこと、特に学生同士の連携は簡単ではなかったようである。表方と裏方のスタッフはもちろんのこと、舞台発表にかかわるすべての学生同士の連帯が舞台を成功させる。この経験からチーム力がいかに重要であるということを学生は身をもって学んだと考える。今回の舞台発表において総合プロデューサーを務めた窪田琴美の取組みについて報告する。（中村民恵）

1. 舞台発表「Je suis prinseccees（私はお姫様）」の制作過程について

大学祭に関わるすべてのプロデュースのチーフと話し合い、前年度のショーの内容を踏まえて、2010年度はどのような世界観で舞台を作り上げるかを考えた。あえて、自分達に足りない「プリンセス」というテーマを主軸に置くことにより、大学祭を通して今後どのような女性になりたいかを学び、考えることを目的とした。その中でも私たちGコース舞台発表部門では、主題をフランス語で表記し「Je suis prinseccees（私はお姫様）」として舞台を作ることにした。学生一人ひとりを物語の主人公「プリンセス」に譬えた。舞台は情報プロデュース、学芸プロデュース、テキスタイルプロデュース（モード）の三部構成とし、それぞれのプロデュースが考える「プリンセス」の意味を各プロデュースのテーマとした。

2. 第一部

第一部,「attirance」。フランス語で魅力的という意味である。オープニング組とエンドロール組に分かれて作業し,秒単位の短い時間の中でカメラのアングルから構図,細かい部分の演出までこだわり,現代ビジネスコースらしさを表現するために必死に制作していた。

映像に込めた努力をあからさまに表すのではなく,技術で表現していた。こちらの無理な要求にも何度も応えてくれたため,彼女たちの努力と想いに本番直前まで気付いていなかった。それを理解した後,改めて舞台の最初と最後を締めくくってくれた情報プロデュースの作品を見たときに,私たちらしさが十分表現されていると感じた。一人ひとりの持つ雰囲気を理解してくれており,それをプレゼンテーションする技術を持った彼女たちだからこそ成しえたことである。



写真1 第一部

3. 第二部

第二部,「eleganse」日本語で「優美」という意味である。担当した学芸プロデュースは,一風変わったプリンセスの表現で,観客をさらに舞台の中へ引き込んでくれた。原典である童話を題材とし,そこへ趣向を凝らした物語展開にすることで,ユーモアを加えながらも童話の持つ優美な世界観は崩さずに完全にオリジナルの話に仕上げている。内容は一人のお姫様が成長する姿を描いており,大学祭へ向けて進む私たちの姿をそのまま表現していると感じた。



写真2 第二部

4. 第三部

第三部はテキスタイルプロデュースが舞台である。「dignite」気品という意味に沿うようなドレスをそれぞれが制作し舞台で表現した。ドレスが形になった頃にグループ分けと大体の出演順を指導教員と検討し,各グループのイメージに合うような選曲をした。

浴衣(大裁女物単衣長着)は神秘的なイメージ。続く黒・濃紫の冷たい雪のような美しさ。一転して黄・橙・空色・淡紅で雪を溶かす陽光をあらわし,紅・黒で強さを表現した。そしてポップな可愛さを前面に出した白・ピンクでショーの流れのポイントとし,花柄や水色で清楚な美しさへとイメージをつなげた。そして,それぞれに特徴のある赤で情熱を表現し,キュートなウエディングをイメージした白・ピンク・オフホワイトから紫へとつなげ,最後に大人の美しさをあらわすウエディングカラーの白で締めくくった。



写真3 第三部

舞台上での動きを音楽と合わせ,舞台構成を作り上げた。グループごとに発表時間を計り,

音楽を編集した。直前まで苦労したのがこの音楽の編集である。ウォーキングの練習量が足りなかったことと本番までの時間配分がうまく出来ていなかったことなどが重なり、発表直前で音楽の編集に時間を費やした。

舞台練習では、できるだけ本番に近い状況で練習をするようにした。使用する音楽を決定し、同時進行で背景の照明の色やスポットの当て方も考えた。裏方との打ち合わせを何度も繰り返しながら背景の色を決定し、最終的な舞台構成を指導教員に確認してもらった。

舞台演出を裏方として協力してくれる学生に恥じないように出演者は全力で取り組まなければならない。歩き方はもちろん表情から目線、手の動き、ポーズやアピールポイントの動きをどこで入れるかにいたるまで各自で考えて工夫した。曲の聞き込みはもちろんのこと、シミュレーションを重ね、ビデオカメラで撮影し、お互いに指摘しあいながらより良いものができるように努力を重ねた。

大学祭が近づくにつれて舞台関係者全員との連携がより綿密なものになってくる。特に気をつけていたことは、報告・確認の徹底である。裏方との連絡・テキストイルプロデュース（モード）選択者への連絡・各プロデュースのチーフへの連絡が重要であった。

説明不足で様々なことがかさなり、舞台練習が捗らないことがあった。それを経験してからは制作の進行状況や今後の練習予定、連絡事項、先生方からの指摘を舞台に関わる全員が把握しておくように毎日確認のメールを全員に送った。本番までに何をしなければならないのかを知っておけば、より効率的に作業や練習を進められると考えたからである。連絡したあとは手帳に要点を記録し、自分が後から見て連絡事項を確認できるようにした。

しかし、考えの甘さから、裏方の一年生スタッフの指導に苦慮した。自分自身の経験を活かし、裏方の学生への指示を徹底しようとしたが、自分の考えの甘さと指導力不足より、裏方スタッフ全体に、仕事に必要な責任感と危機感を持ってもらうことができなかった。これを何よりも一番後悔している。仕事をする上での厳しさが、なぜ必要なのか自身が深く考えていなかったことが原因である。信頼だけでは人は動いてくれない。自分が集団の中でどのような役割を持っていて、自分がいなければどのような状況になるのかを各自が理解していなければ責任感生まれえないのだということを実感した。そしてそれを言葉で相手に伝えることが、自分にはできていなかった。

追い込まれてからしか動けなかったが、舞台を成功させることが出来たのは厳しく指導していただいた先生方と仲間の協力、そしてなによりも家族や友人の支えがあったからである。仕事をするためには人との連携、自分の意思の強さがなければならないと考える。そしてプレゼンテーションは、観客が主役であり、妥協を許さない姿勢が必要だということを学んだ。今回のテーマでもあった、「プリンセス」であるが、かわいらしいだけではいけない。時には強く、時には厳しく、そして根底は優しくあるという、どのような状況でも考えて行動できる女性でなければならないことを学んだ。

舞台を作り上げた達成感は一瞬であったが、大学祭を通して身についた考え方や仕事の進め方は自分にとって一生の糧となるものだと感じた。（窪田琴美）

Ⅳ. テキスタイルプロデュース (パッチワーク)

大学祭展示部門における、テキスタイルプロデュース(パッチワーク)の目標は、次の3点である。

1. 各自の個性を豊かに表現する。
2. 無限のパターンを創造することを楽しむ。
3. 個人制作と共同制作を行う。

個人制作では、各自テーマを決め、それぞれの思いを込めてデザインと色合いを考え、ピースどうしの組み合わせと同時に、アップリケを加えながら制作していった。制作途中に配置や色合いを変化させ、オリジナルな表現を取り入れトップ(表側)を制作した。前期は個人制作に集中した。制作する過程の中で自分自身の思いを「言葉」ではなく、布で表現する楽しさと同時に難しさも体験し、試行錯誤していくなかでよりよい表現の仕方を学んだのではないかと考える。また、作品をみてくださる方に自分の思いをいかに伝えるかということも考えて制作することで、よりいっそう作品の完成度をあげることができたのではないかと考えている。しかし、作品を完成させるにあたり、不器用なため思うようにできない学生、創造性に乏しく、ただ時間だけが過ぎていく学生もいたのは確かである。

共同制作に関しては、アイデアを出し合い、選択者全員が納得したデザインを取り入れることができたのではないかと考える。顔の輪郭(丸みや細かい部分)の形を整えながらアップリケしていくことは難しかったようであるが、実際、影絵のように上手く表現できている。細かい部分は器用で丁寧な作業をする学生が行った部分ではあるが、各自不器用ながらも個人作品を完成できたという自信がこの共同作品につながったのであろう。

また、展示するにあたって、制作の思いを伝えるために言葉の力を用いた。制作から展示までの過程をとおして、個人・共同のいずれにしろ、パッチワークの楽しさと丁寧な作業をすることの大切さ、そして表現のしかたには多くの方法があり、その中からいいものを選んでいくことで自分の思いを伝えていくことができる。学生はその可能性を感じたのではないだろうか。



写真4 共同制作した作品

最後に学生たちの中には、このプロデュースを選択した理由として、母や祖母が実際に裁縫をしている姿を見て育ち、裁縫は苦手でも挑戦してみようと思ったということあげている。一年間の制作活動をとおして、挑戦することの大切さを学びつつ、それが次のステップへつまり自信へとつながるということを実感したのではないかと考えている。(濱崎千鶴)

1. 個人制作

パッチワークとキルティングによる表現の素晴らしさを伝えるために一つ一つのピースの形、色、配置まで工夫を凝らした。キルティングに関してはピースのまわりをするだけでなく、スペースの広い部分にも行い、キルティングでの表現の仕方も楽しんだ。

2. 共同制作

共同制作では、Gプロジェクトのテーマである「プリンセス」を強調するために、お姫様の顔をあえて表現せずに影絵をモチーフとして使用した。このモチーフを用いた理由は、この作品にGコース全員が「誰でもお姫様になれる」という思いを込めたかったからである。実際に制作して、この思いは表現できたと考える。

また、土台の部分に四角のピースを選んだ理由は、共同制作をするうえでパッチワーク選択者全員の手が入りやすいようにしたこととモチーフのまわりを楕円形にしたので、土台は違うかたちがいいのではないかと判断したからである。

個人制作が主になるパッチワークであるが、グループ活動を行ったことでチームとしてのまとまりを養うことができ、新しい表現の可能性を実感した。またみんなで集り一つの作品にそれぞれの思いを込めて楽しみながら制作するということが体験できた。

さらに大学祭において展示するにあたり、ただ作品を展示するだけではなく、それぞれの作品が生きるように配置し、統一感を持たせることが大切であったこと、グループでのコミュニケーションを通じて表現には無限の奥行きがあることを学んだ。(野村さやか)

Ⅳ. フードプロデュース

大学祭食品販売部門における、フードプロデュースの目標は、次の3点である。

1. 食品販売部門ではGカフェの円滑な運営を行なう。
2. 販売活動において創立50周年を盛り込んだ商品とする。
3. 積極的に行動する。

フードプロデュースでは、授業のなかで鹿児島県の食について学び、実際に調理を行うと同時に、大学祭で販売するアップルパイの試作と商品づくりを行った。授業外では、大学祭で開店するGカフェの準備、1年生を指導して作るクッキー制作を行った。

Gカフェのメニュー、クッキーの種類、アップルパイのりんごの甘味濃度など試行錯誤が繰り返され、多くの段階を踏んで、決定にいたった。お互い案を出し合い、選び決定していく過程の中で、話し合うことの大切さ、相手の考えを聞くことの大切さなどを学んだのではないだろうか。特にチーフ・サブチーフにおいては全員をまとめ、同じ方向に向かって進めていくことの大変さを経験することで、積極性や協調性・柔軟性を身につけられたのではないだろうか。

実際、大学祭当日の販売をとおして、積極的に働くこと、特に自分の役割をしっかりと果たすこと、周りを見渡すこと、そしていかにお客様に喜んでいただくかということ各自が考え、行動することの必要性を実感できたはずである。

商品をつくり、販売するということはそこにビジネスが生まれることである。そのビジネスの可能性をいかに広げ、成功へと導いていくか。一人だけの考えでは無理があるだろうが、そこに複数の人の知恵と知識、努力と協力、そして積極性があれば必ず、先へ進んでいくことができるはずである。学生自身、これらをしっかりと学び身につけることができたのではないかと考える。(濱崎千鶴)

1. スターボックスの精神

Gカフェでは昨年度のメニューを引き継ぎつつ、二十回以上試作を重ねて味の改善や新商品開発に努めた。今年度のメニューは14種類とし、プリンセスのテーマで誕生したのがハニージンジャーティーである。

今回の活動において、カフェのお客様から「スターボックスの営業（運営）方法を取り入れて、ビジネスコースで行っていることに感動しています。スターボックスの精神が前面に打ち出されて行えたら、学生たちの就職活動にも大きな支えとなること確かです。」というお褒めのお手紙をいただいたことは、サービスの仕方をモデルとしてきた私たちにとって、とても嬉しい言葉であった。

2. 商品開発の制作過程について

クッキー販売では本学の創立五十周年ということで種類を増やすことに決め、試作を繰り返し、ココナッツときな粉と黒ごまを新商品として加え、昨年度販売したアールグレイ・ココア・抹茶と新商品の計六種類とした。また、販売方法として和風と洋風に分けて販売するという新しい試みとして実行した。

アップルパイはシナモン入り・シナモン無しを販売し、味の改善点としてリンゴの甘煮（あまに）の砂糖濃度を35%から30%へ下げた。りんご甘煮はアップルパイの味を左右する。今回、試作段階において砂糖濃度を誤って制作した結果が意外にも試食にて高評価を得たことを踏まえ、検討を重ねた結果、砂糖濃度は30%に変更し、新しい試みとして今年度はシナモン風味アップルパイの販売も試みた。

共通テーマでもあるプリンセスのテーマを商品にいかに関表現するかについては、ラベルや箱のデザイン、色使いにおいてパステル調を用い、花柄やリボンといったモチーフを用いることで、かわいらしいパッケージに仕上げた。

その結果は売上高99,444円の黒字となったが、伝統のアップルパイにおいては赤字の結果となった。赤字原因として考えられることは紅玉の値上がりと箱を白からピンクにしたことにあると考える。プリンセスというテーマに沿ってプロデュースした結果、予想以上にコスト高になってしまった。商品をプロデュースするにあたっては、コストパフォーマンスを考慮する必要があると痛感している。

大学祭を通して、全てのお客様に満足していただける商品を販売することの難しさを知り、積極的な行動を目標として、テーマを決め、活動したが、選択者全体に理解してもらうまでに時間がかかった。それらを乗り越えて仲間と協力することの素晴らしさとフードビジネスの可能性を学ぶことができた。(山之内なつみ)

結 び

今回、“Gプロジェクト”を通じて、学生は自分の能力を最大限に発揮し活動する機会を得たことは、大きな収穫である。学生たちは、自分たちで設定した目標の実現に向け、さまざまな苦勞を体験した。スケジュール調整の不十分、危機感を共有できなかったこと、お客様の目

線に立った行動の難しさなど、多くの課題が残った。

しかし、頑張ったことで得た達成感は何よりの宝である。自分に足りない部分を痛感することで、自分自身を成長させることができる。大学祭を通してどのような女性になりたいかと考えながら学んだことは、今後の学生たちの糧となるであろう。

特にリーダー（各チーフ）の学生は、簡単そうに見える「コミュニケーション」の難しさを知ると共に、「報告、連絡、相談」の大切さを実感したはずである。これから新人として社会に出る学生たちが、自らコミュニケーションをとるように心掛け、自分がどうあるべきか状況判断のできる人材として働いていけるようになることが、教員全員の願いである。

Gプロジェクトの成果を後輩に残すために、DVDを制作した。最終的な発表の場面だけではなく、そこに至る過程を客観的に記録することにより、このプロジェクトが将来的な価値を有することになる。デジタルアーカイブには、未来への可能性が秘められている。

我々のプロジェクトの最終目的は、「コミュニケーション力」、「プロデュース力」、そして「グループ力」というトリプルパワーをリフレッシュさせ、学生一人一人の人間性を総合的に向上させることである。人間に無限の可能性が見出される限り、我々のプロジェクトはさらなる発展を目指してより精力的に続けられなければならない。そこに、我々の教育戦略が存在する。

本稿は、2010年度文部科学省特別補助「学部教育の高度化・個性化支援メニュー群」における「教育・学習方法等改善支援」による、教育成果の一部である。

