

ニュージーランド高等教育における グラフィックデザイン教育の現状 ：ワンガヌイ・スクール・オブ・デザインの視察から

田中 裕子

1. はじめに

教育とはいかにあるべきか、常に変化する社会の中で、それは議論の尽きない課題である。あるべき姿を問うにあたり、自己と異なる他の事例を比較の対象とし、現状の把握・検討における足がかりとすることは過去より採用されてきた手段である。諸外国におけるグラフィックデザイン教育の動向を探ることもまた、我が国のグラフィックデザイン教育のあり方を検討するための一助となるのではないかと考える。

ニュージーランドの高等教育について、今日まで我が国に紹介されることは少なかった。特に、本稿で取り上げるデザイン教育の分野は、ほとんど知られていないのが現状である。ニュージーランドは、先住民であるマオリの土地がイギリス人により開拓され、現在は白人、マオリそして、アジアからの移民など社会の多様化が進んでいる。多様な文化を背景にしたグラフィックデザイン教育が行われているニュージーランドを先行事例として、今後の日本社会のグローバル化を見据えた教育を探ることの意義は大きいと考える。

著者はニュージーランドのワンガヌイ・スクール・オブ・デザイン (Wanganui School of Design, 以下 WSD) を訪問する機会を得て、短期間ではあるが、授業視察や複数の教員へのインタビューにより、教育内容および方法、グラフィックデザインに関連する現地事情を知ることができた。

本稿の目的は、ニュージーランドにおけるグラフィックデザイン教育の現状を、視察調査を行った WSD の事例を通じて明らかにし、我が国のグラフィックデザイン教育への示唆を得ることにある。

2. 方法

ワンガヌイの WSD およびオークランドにおいて、訪問調査を行った。調査の内容は、①教員およびデザイナーへの聞き取り調査、②授業視察である。

2.1. 聞き取り調査

WSD のグラフィックデザインプログラムの専任教員 3 名に、各授業内および授業後に聞き取り調査を行った。調査内容は、授業内容、配布資料、教授法などである。さらに現地デザイナーに就

個人研究「文化・教育・学術からみる海外グラフィックデザイン事情と高等教育におけるアクティブ・ラーニングに関する調査」
職事情について聞き取り調査を行った。

2.2. 授業視察

WSDのグラフィックデザインプログラムにおける「タイポグラフィ演習1」, 「タイポグラフィ演習2」, 「インターンシップ」, 「ウェブデザイン演習」, 「映像・音響デザイン演習」, 「コンセプト開発スタジオ」, 「モーション・タイポグラフィ」, 「グラフィックデザイン演習3」を視察した(写真1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)。視察では必要に応じて, 担当教員および履修生に授業内容や教授法について尋ねた。

3. 結果および考察

3.1. グラフィックデザイン教育に関する概要

ニュージーランドにおいてグラフィックデザインの学士号および修士号プログラムを提供する高等教育機関は, 主に大学, 工科大学・ポリテクニク(職業分野に関する専門資格や技能を学ぶ国立の機関), 私立専門学校がある。学士号取得に要する標準的な期間は専門分野によって異なるが, グラフィックデザインの場合一般的に3年である。工科大学・ポリテクニクや私立専門学校では, 学士のほか, サートیفিকেイトやディプロマといった短期コースを設置している。デザインの学士号に必要な学費は, 現地住民の場合3年間で約19,500NGD(約156万円)で, 日本と比較すると安い¹。大学のアカデミック教育以外に, 工科大学・ポリテクニクで行われる職業能力に焦点を当てた実践的教育など, 目的に合わせて多様な選択が可能となる生涯学習システムが構築されている。グラフィックやデザインの学士号を取得者は, 世界的に景気が落ち込んだ2009年から2010年にかけて減少したが, それ以降, 卒業生の数は年間約800人で安定している²。

3.2. ワンガヌイ・スクール・オブ・デザイン概要

訪問したWSDは, 北島南西部に位置する人口約4万2000人を抱えるワンガヌイ市の中心部に所在する。保存状態の優れた古い建築物が多数残るキャンパス周辺は, 豊かな歴史が垣間見られる美しい地区で, 多くのガラス芸術家が暮らすガラスアートの本拠地としても知られている³。

WSDは, ミネアポリス・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザインで教鞭を取り, 大阪藝術大学で教えた経験も持つヘーゼル・ゲーメック教授により, グラフィックデザインの学術機関として1987年に始まった⁴。設立以来ニュージーランドのコミュニケーションデザイン, マルチメディア, アニメーションの分野の成長に大きな役割を果たし, 2001年には国立の工科大学・ポリテクニクであるユニバーサル・カレッジ・オブ・ラーニング(Universal College of Learning, 以下UCOL)と統合した。WSDの上位機関のUCOLは1902年に創立し, グラフィックデザインのほか看護, 運動&スポーツ科学等の学士号コースを提供しており, 学生数6,396名の規模である⁵。

訪問時, WSDは2017年に迎える創立30周年にあたり, 新コースの設立をはじめ, 演習室の整備, イベント開催等の計画が着々と進んでいた。キャンパスの一角には, 学生の作品, 卒業生や招

待アーティスト等の展示をはじめ、多様なスペースとして使用が可能となるギャラリーが新設されていた。さらに、キャンパスに隣接する吹きガラス工房も運営・管理し、ガラスの授業を展開する新しい試みも始まっていた。キャンパス周辺には、観光インフォメーションセンターや複数のギャラリー、アート関連の工房、カフェも並ぶことから、WSDはワンガヌイという街の活性化を意識した運営が行われていた。

これまでWSDは、中国やマレーシア、インド、インドネシア、フィリピン、台湾、韓国、米国、イギリスから、多くの留学生を受け入れ、卒業生のネットワークはニュージーランドをはじめ世界レベルで広がり、特にマレーシアには大きな同窓会組織がある。さらにWSDは、ブランディングやタイポグラフィ、ウェブ・映像を専門とした実務経験豊富な教員を、米国、インド、マレーシアなど国外から受け入れ、国際色豊かな環境であった。

3.3. グラフィックデザインプログラムの概要

訪問した当時、WSDのグラフィックデザインプログラムは、修士号、ポストグラデュエート、優等学士号、学士号、サーティフィケート、ディプロマの多様なコースを提供していた(表1)。学士号のプログラムは、グラフィックデザインに特化する「バチェラー・オブ・コンピュータグラフィックデザイン(学士号)」コースと、アート分野を普遍的に学ぶ「バチェラー・オブ・デザイン・アンド・アート(学士号)」コースがあり、後者はビジュアルアート、ファッション、グラフィックデザインから専攻を選ぶコースであった。学士課程を優秀な成績で修了した学生は、1年間の専門コースである「バチェラー・オブ・コンピュータグラフィックデザイン(優等学士号)」があり、さらに1年間の研究過程として「ポストグラデュエート・ディプロマ・オブ・デザイン」に進むことができる。

学士号のコンピュータグラフィックデザインコースの履修科目を表2に示す。科目はすべて半期科目であり、専門科目の演習は専任教員が担当している。初学年の基礎科目演習には「デッサン」

表1 グラフィックデザインプログラム

コース名	履修期間
マスター・オブ・デザイン(大学院 修士号)	18ヶ月 (最短1年間)
ポストグラデュエート・ディプロマ・オブ・デザイン	1年間
バチェラー・オブ・コンピュータグラフィックデザイン(優等学士号)	1年間
バチェラー・オブ・コンピュータグラフィックデザイン(学士号)	3年間
グラデュエート・ディプロマ・イン・アニメーション	1年間
サーティフィケート・イン・グラフィックデザイン	16週間
バチェラー・オブ・デザイン・アンド・アート(学士号)	3年間
サーティフィケート・イン・アート・アンド・デザイン	1年間

(資料) 2016年訪問当時のWSDおよびUCOL資料より筆者作成

表2 バチェラー・オブ・コンピュータグラフィックデザイン（学士号）科目

	1年	2年	3年
必修科目	アート／デザインラボ アート・デザイン史1 デザイン実習1 ビジュアル言語論 タイポグラフィ演習1 デッサン デザイン実習2	グラフィックデザイン演習1 タイポグラフィ演習2 アート・デザイン史2 グラフィックデザイン演習2 ビジネス・マーケティング論 アート・デザイン論	グラフィックデザイン演習3 インターンシップ デザイン研究方法論 グラフィックデザイン演習4 学位プロジェクト
選択科目		※以下より1科目選択 写真演習 イラストレーション演習 アニメーション演習 映像・音響デザイン演習	※以下より2科目選択 写真演習 イラストレーション演習 モーション・タイポグラフィ 版画・ブックアーツ 3Dモデリング演習 アニメーション演習 インタラクティブメディア 映像・音響デザイン演習 ウェブデザイン演習 デザイン集中演習

(資料) 2016年訪問当時の WSD および UCOL 資料より筆者作成

表3 時間割の例

Time	9:00-12:00	13:00-16:00
月		映像・音響デザイン演習
火		アート・デザイン史2
水	グラフィックデザイン演習1	グラフィックデザイン演習1
木	タイポグラフィ演習2	タイポグラフィ演習2
金	写真演習	

(資料) バチェラー・オブ・コンピュータグラフィックデザイン（学士号）コース2年生のインタビューより筆者作成

や、コンピュータやソフトの操作方法を学ぶ「デザイン実習1, 2」がある。専門分野の必修科目は、タイポグラフィ科目を1, 2年次に設置し、グラフィックデザイン科目を2, 3年次に設置している。「グラフィックデザイン演習1, 2, 3, 4」, 「タイポグラフィ演習1, 2」は演習が核となり、講義が含まれるものの、デザイン制作を通して理論を学ぶ形となっている。

「グラフィックデザイン演習2」はレストランブランディング、インフォメーションデザイン、

「グラフィックデザイン演習3」はキャンペーン、「グラフィックデザイン演習4」はmanifesto、ポートフォリオの課題が行なわれている。

選択科目は2年次より始まり、演習時間は週あたり3時間であるが、「グラフィックデザイン演習1, 2, 3, 4」と「タイポグラフィ演習1, 2」は週あたり6時間（9:00~12:00, 13:00~16:00）におよぶ。「アニメーション演習」、「ウェブデザイン演習」、「3Dモデリング演習」、「映像・音響デザイン演習」等の映像系の科目も多く、今日のビジュアルコミュニケーションの領域拡大に対応していた。

2年次後期には、1, 2年次で制作した修了作品展を行う。2年次の段階で展示を行うことで、3年次は卒業制作に力を入れる刺激となり、1年次にとっては目標となるなど、総合的なレベルアップと、モチベーションアップにつなげていた（写真9）。

3年次前期には「インターンシップ」の授業を設けている。本授業では、企業から教員によせられたデザインの依頼を、当授業課題として与えるケースがあり、また学生が個人で依頼されたデザインの仕事を、当授業に限らず、他の授業において持ち込み課題として取り組むこともできる。その他、産学プロジェクトを課題に取り入れる等、実践的に学ぶ機会を設けている。3年次後期においては、「学位プロジェクト」の授業で卒業制作および展示を行う。展示をきっかけにデザインの仕事が決まるケースもあり、学生は自身のデザイン力を売り込む機会として捉えている。

学士号のコンピュータグラフィックデザインコース2年次の時間割の例を示す（表3）。学生は1つの学期に4つの演習科目の履修が一般的である。必修の2科目は専門科目、残り2科目は選択科目を履修する。

グラフィックデザインプログラムの演習室は、1年、2年、3年、優等学士、ポストグラデュエートの学年ごとに専用の部室が設けられ、授業が行なわれていた（写真10）。各学年の演習室には、ディスカッション用の大きなテーブルと、コンピュータ（iMac）、レーザープリンター、スクリーンが備えられていた。3年、優等学士、ポストグラデュエート、修士の学生には、演習室において1人1台のiMacと作業用デスクスペースが与えられていた。

さらに、WSDのグラフィックデザインプログラムは、新入生に向けて、マオリ文化を学ぶ任意参加のワークショップを行っている。マオリの集会所「マラエ」を訪れ、彼らと一緒に食事を作り、食べて、話を聞きく。ニュージーランドのデザイナーはマオリの装飾をデザインに取り入れるケースも少なくない。ニュージーランドでグラフィックデザインを学び、デザイナーになるには、マオリの文化そして社会を知り、尊重することが欠かせない。

3.4. 授業の実態

1) タイポグラフィ演習1, タイポグラフィ演習2

「タイポグラフィ演習1」と「タイポグラフィ演習2」は、それぞれ6時間に渡る長い演習科目で、日本の大学で換算するとそれぞれ4コマ分に相当し（写真12）、同じ教員が担当していた。

「タイポグラフィ演習1」はコンピュータグラフィックデザイン（学士号）コース1年次の必修



写真1 タイポグラフィ演習1



写真2 タイポグラフィ演習2



写真3 インターンシップ



写真4 ウェブデザイン演習



写真5 映像・音響デザイン演習



写真6 コンセプト開発スタジオ



写真7 モーション・タイポグラフィ



写真8 グラフィックデザイン演習3



写真9 学生の作品展示



写真10 1年生の演習室

科目とされている。15週間、週1回360分で、1名の教員が担当し、訪問当日の出席者は9名（男5名、女4名）であった。授業の冒頭、週末にかけての課題であった、ニュージーランドの詩人ロビン・ハイドの詩を使用したゲシュタルト原則による、6つのコンポジションを発表する時間が設けられた。学生がコンポジションを見せながら発表すると、教員は学生全員にコメントを促し、詳細な質問（サイズ、空間、バランス、コントラスト、調和など）を一つひとつ丁寧に投げかけていた。学生には緊張感が感じられ、真剣に教員の質問に対しコメントをしていた。教員は補足解説を行いながら講評し、学生のコメントがないときは、ジョークを交えて場を和ませ、学生が発言しやすい雰囲気へと導いていた。学生1人につき10～15分程度の時間をかけ全学生の発表が終了すると、次回の課題説明が行われた。特に印象に残ったのは、学生が教員に質問を直接投げかける姿勢であった。日本でよく見られる、近隣の学生に小声で質問をするといったことは行われない。簡単な質問や確認でも直接教員に聞くなど、学生側の主体的な学びの様子が伺えた。

米国出身の担当教員によると、アメリカ人学生は得意なことを人に伝え見せるが、現地ニュージーランド人学生は得意なことを人にアピールしない面がある、という。日本人学生は教員に直接質問をすることが失礼にあたるかと学生が考えているのではないかと、との意見もあった。また、中国人学生の競争意識は高く、他の学生にアイデアをコピーされないよう、教員にだけ作品を見せる学生もいるが、良いデザインやアイデアは、授業で共有し学生相互に刺激を受けながら向上していくべきであり、留学生の多いWSDでは、こうした異なるバックグラウンドを持った学生に対応するデザイン教育が求められている、とのことであった。

「タイポグラフィ演習2」はコンピュータグラフィックデザイン（学士号）コース、2年次の必修科目とされている。15週間、週1回360分で、1名の教員が担当し、当日の出席者は10名（男7名、女3名）であった。午前は主に課題のドリンクポスターについての説明が行われ、教員は、スコット・マケラヤキャサリン・マッコイなどの作品をスクリーンに映し解説の中で取り上げていた。午後はタイポグラフィに関する資料および書籍の紹介後、教員が準備した資料を、グループで読み進め話し合うスタディセッションが設けられた。担当教員によると、デザインの技術専門知識のみならず、学部生としての研究知識習得を目的に、コアな専門科目においては多くのリーディングを課している、とのことであった。

2) インターンシップ

「インターンシップ」では、学生が独立したデザイナーのごとく、デザインの有償報酬案件（プロジェクト）を探し、契約から制作、納品するまでの工程を経験する授業である（写真3）。コンピュータグラフィックデザイン（学士号）コースでは、3年次の必修科目とされている。15週間、週1回180分で、1名の教員が担当し、訪問当日の出席者は12名（男7名、女5名／留学生2名）であった。

本授業では、学生がワンガヌイにおけるデザイン問題を探すところから始まる。授業単位に見合うデザインプロジェクトに取り上げられるか判断し、クライアントに直接交渉して、プロジェクトを決定する。教員のチェックを受けながら、自ら決定した仕事を進め、まるで学生が独立したデザイナーのごとく納品するまでのプロセスを学ぶ。プロジェクトは基本的にローカルビジネスを対象とし、デザインや企画書をメールで送るやり取りはせず、デザインのロジックをクライアントに直接出向いてプレゼンテーションする等、積極性と責任が求められていた。どのくらい時間をかけてデザインするのか、そして時給はいくらにするのか、学生自ら予算案を含めて企画を提示する。未経験者1時間14NZD（約1,100円）、数年の経験者は1時間23NZD（約1,800円）で見積もることが多い。教員は、デザイン事務所の上司のように学生をサポートするため、教員の側にも実践的デザイン経験が求められる授業であった。

訪問当日の授業当初には、履修生の半数以上が実務経験を持っており、学生はその体験談を積極的に発表し意見を表明していた。続いて、ワンガヌイのメインストリートにあるテイクアウトの中華料理店のロゴや、ネイルサロンのファサードといった地元のデザイン問題について意見交換がされた。身近なデザイン問題を取り上げることで、学生のイメージを膨らませるよう教員は務めている様子であった。

教員によると、学生は「インターンシップ」授業の履修は、グラフィックデザイナーの仕事を理解し、卒業後デザイナーになりたいかの判断材料になるという。実際に「インターンシップ」授業のプロジェクトとして、学生がデザインしたカフェのロゴとファサードを、現地のダウンタウンで見ることができた。

3) ウェブデザイン演習、映像・音響デザイン演習

「ウェブデザイン演習」と「映像・音響デザイン演習」は同じ教員が担当していた。訪問当日はアプリケーションソフトや機材の基本操作方法を習得する内容で、教員のデモンストレーション後、学生がペアで操作を行っていた（写真4,5）。

「ウェブデザイン演習」はコンピュータグラフィックデザイン（学士号）コース、3年次の選択科目とされている。15週間、週1回120分で、1名の教員が担当し、訪問当日の出席者は10名（男4名、女3名／留学生4名）であった。週末にかけての課題である良いデザインのウェブサイトと、悪いデザインのウェブサイトについてのレポートの発表後、ディスカッションが行われた。議論の対象は、サイト閲覧者の年齢層、構成、レイアウト、ユーザーインタフェース、読みやすさ、ナビゲーション、ビジュアルヒエラルキー等で、発表とディスカッションを含めて1人約10分であ

った。

教員は対話型で授業を進め、学生の意見を聞きだす際にはきめこまやかな配慮がみられた。学生の発言を促し、また専門用語に慣れさせようとする教員の意図が感じられた。本授業はウェブ特有のデザイン知識や Dreamweaver の習得のほかに、HTML、CSS、JavaScript フレームワーク (jQuery) の内容も含む。ディスカッション終了後、教員は独自の資料を配布して HTML の説明を進めた。教員と学生がそれぞれコンピュータに向かい、画面をみながら操作する一方向の教授法ではなく、学生を集めて教員が丁寧、詳細に HTML を 5分～10分程度のデモンストレーションした後、学生はペアになり 1つのコンピュータを操作する。教員のデモンストレーションと学生のペア作業を繰り返しながら、学生は互いに新しい知識を確認し、理解できない部分を補い解決していくといった、双方向型の学習の様子がみられた。

「映像・音響デザイン演習」はコンピュータグラフィックデザイン (学士号) コース、2、3年次の選択科目とされている。15週、週1回120分、教員1名。訪問当日の出席者7名 (男6名、女1名/留学生3名)。訪問当日はカメラの基本操作方法を習得する内容で、教員がカメラの操作方法をデモンストレーション後、学生はペアで1つのカメラを操作するといった形式で進められ、「ウェブデザイン演習」の授業と同様に双方向型の授業であった。

「ウェブデザイン演習」と「映像・音響デザイン演習」の教授法においては、前述の通り学生をペアにすることで、知識を確認し、理解できない部分を補いあわせるなど授業の理解度を高める工夫が見られたが、他方で、学生への声かけにも注目すると、“Don't worry too much about details.” とシンプルに確実に理解させ要点を絞る声掛けや、“～,are you ok?” と学生の名前を繰り返し授業に集中させるなど工夫が見られた。さらに、授業内容の記憶を呼び起こす目的で、教員が解説した内容のポイントについて学生に質問し、学生に口頭で復唱させていたことも特筆できる。このような指導の工夫が、学生の理解度に応じ授業中に何度も繰り返し替えされていた。

4) コンセプト開発スタジオ

ポストグラデュエート・ディプロマ・オブ・デザインとコンピュータグラフィックデザイン (優等学士) コースの必須科目である。15週間、週1回180分で、1名の教員が担当し、訪問当日の出席者は7名 (男5名、女2名/留学生5名) であった。本授業は、履修生は年齢層も幅広く、実務経験のある学生も多かった。映像やアニメーション、またポスターやパンフレットといった紙媒体、ウェブ等のデザイン経験者が中心であったが、エンジニア等の他業種の経験を持つ学生もいた。前半は8週程度小さなプロジェクトを2つ行い、後半はキャンペーンプロジェクトを行う。

経験や修学、専攻の違いがあることから、課題においてアウトプットに制限をかけず、紙やウェブ、映像等、メディアは自由である。学生の興味や卒業後の進路で生かせるよう、多面的に学ぶことのできる授業である。

授業では、事前に課されていたリサーチのプレゼンテーションが行われた。コンセプトと共にどのようなテクニックがあるのか、予想外、ファンタジー、リアリティ、動画、ブラックユーモア、メッセージ、相互作用、状況、単純といった点を切り口に、世界中のデザイン作品を各学生が収集

し、発表が行われた。インド、フィリピン、インドネシア等の海外のデザインをはじめ、ニュージーランドのローカルなデザイン等、留学生が多い環境ならではのバラエティーに富んだ発表であった。授業は、年齢、出身、経験の違い等から、多様な視点でディスカッションが展開され、教員、学生の発言がつながり合う、会話型の授業であった。教員はタイミングよく口述だけでなくビジュアルで参考資料を提示するなど、会話を活性化させながら進行を助けていた（写真6）。

3.5. 卒業後の進路および就職事情

ニュージーランド政府機関が運営するスマートフォンアプリ「職業展望2017 (Occupation Outlook 2017)」は、雇用市場の調査情報が提供されている。グラフィックとデザインの学士号を修了した2年後の進路状況に関する調査によると、学士号を修了したすべての卒業生の82%が国内に残り、その内72%が就業している。求人を見通しについては、グラフィックデザイナーの未経験者は「厳しい (poor)」が、経験者は「良好 (good)」であり、グラフィックやデザインの学士号を修得した大部分の卒業生は2年以内に雇用されている。一方で新卒者の就職は厳しく、就業までに時間を要することがうかがえる。また、UXデザイナーは、未経験者、経験者共に「良好 (good)」とされており、ウェブデザイン関連の労働力需要が高まっていると考えられる。

現地デザイナーによると、ニュージーランドでは、グラフィックデザインや広告分野の事業を手がける企業はフリーランサーを雇う傾向にある。オークランドにて大学院を修了したデザイナーによると、大学4年の在学中に就職活動を一齐に開始する日本に対し、ニュージーランドでは卒業ぎりぎりまでしっかり勉強に励むという。実務経験スキルを持つ即戦力になる人材が求められ、また世界中から仕事を求めて人材が集まることから、競争が激しい労働市場となっており、デザイン専攻の場合は卒業後フリーランスで業務経験を重ね、企業との信頼関係を築いて最終的にフルタイムのポジションに就くケースも多い、とのことであった。

また、WSDの教員によると、グラフィックデザインプログラムの留学生は、卒業後に帰国する者も多いため、採用率などの追跡調査は行われていないが、実感としては、フリーランスも含めおよそ8割はデザインや、イラストレーション、映像分野の希望する職に就くという。また、国内で2、3年デザイン経験を積み、その後国外でデザインの職を探す学生もいる。前述の通り、WSDのコンピュータグラフィックデザイン（学士号）コース3年次の前期には「インターンシップ」の授業を設け、学生のうちに一度は学外におけるデザインの仕事経験ができるようにしている。さらに、3年次の後期の「グラフィックデザイン演習4」においてポートフォリオを制作するなど、就職事情を考慮し実践的な授業や質の高いポートフォリオを制作するための課題が設けられていた。

4. まとめ

以上、ニュージーランドを訪問し、WSDの授業視察からグラフィックデザイン教育の実態を報告した。

現地では、移民政策や留学生誘致政策などの施策に並行するように、就労状況（労働市場）も多

様化が進んでおり、グラフィックデザイン分野でも実務経験に対する評価が強まっている。それに対し、教育機関の側では、実務を取り込んだ科目を設けるなどの取り組みを進めることで、就労に必要な経験を得たい学生側と経験を持つ者を得たい労働力需要側、その双方の要求に応えるべく、教育カリキュラムや施設を変化させ、アカデミック教育と実務教育の融合を図る柔軟性は注目に値する。

最後に、日本においても、社会的な背景としてアクティブラーニング等の大学教育のありかたに関心が高まっているが、今回の視察したグラフィックデザイン教育における教授法にも、その要素をみる事ができた。これらは非常に有益であり、これらを筆者の運営する授業への取り入れたいと考えている。

謝辞

本稿は、共立女子大学の総合文化研究所の助成金を受けて行った訪問調査である。視察を快く受け入れていただいた WSD の教員および学生、オークランドで調査にご協力いただいたデザイナーの福井武氏、小林一紀氏、さらに、授業視察の支援ならびに貴重な資料や教授法を提示下さった WSD のアソシエイト・リサーチャーであるアンドレス・サライナス氏に厚く御礼申し上げます。

付記

本稿は、WSD のアンドレス・サライナス氏から投稿の許可を得た。

参考文献

- 1 Ministry of Business, Innovation and Employment. Designers and Artists. Cost of Study. <http://occupationoutlook.mbie.govt.nz/creative-industries/designers-and-artists/> (入手日：2017-06-01) (為替レート80.14, 機関管理費, 材料, 教科書, およびご宿泊費除く)
- 2 Ministry of Business, Innovation and Employment. Designers and Artists. Completed qualifications. <http://occupationoutlook.mbie.govt.nz/creative-industries/designers-and-artists/> (入手日：2017-06-01)
- 3 2013 Census QuickStats about a place: Wanganui District. http://www.stats.govt.nz/Census/2013-census/profile-and-summary-reports/quickstats-about-a-place.aspx?request_value=14203&tabname= (入手日：2016-02-01)
- 4 Prof. Hazel Gamec receives inaugural Icograda Education Award (2007-11-03). <http://www.ico-d.org/connect/index/post/969.php> (入手日：2017-08-01)
- 5 Education New Zealand. <https://www.studyinnewzealand.govt.nz/how-to-apply/institution-school/20/universal-college-of-learning-ucol> (入手日：2017-06-01)
- 6 Ministry of Business, Innovation and Employment. Designers and Artists. Outcomes after qualification completion. <http://occupationoutlook.mbie.govt.nz/creative-industries/designers-and-artists/> (入手日：2017-06-01)
- 7 Careers New Zealand. Graphic Designer. <http://occupationoutlook.mbie.govt.nz/creative-industries/designers-and-artists/> (入手日：2017-06-01)