

# 「ファッションファンタジーワールド 2016」をとおした アクティブラーニングの実践

## Active Learning through “Fashion Fantasy World 2016”

矢澤 郁美 好田 由佳 香山 喜彦  
YAZAWA Ikumi KODA Yuka KAYAMA Yoshihiko

### 1.はじめに

大学教育において、アクティブラーニングを積極的に活用した教育内容の充実が重要であることを踏まえ、梅花女子大学文化表現学部情報メディア学科では、各種イベントや企業コラボに取り組んでいる。企業コラボの先陣をなした梅花情報局では、アナウンサーやマスコミを目指す学生の学びの実践として、放送番組制作に携わっている<sup>1</sup>。また大阪高速鉄道株式会社との企業コラボでは、「梅花女子大学×大阪モノレールブログ」を学生が中心となって担当している<sup>2</sup>。

現在の情報メディア学科は、マスコミ・広告、アナウンサー養成、ゲーム・デザイン、ファッションビジネス、医療事務・情報の5コースから成り立っており、これまでは、各コースが独自の特徴を活かした学びの実践を行ってきた。しかしながら、この5コース制を生かした学科全体で取り組めるイベントはこれまでなく、もしもそのような企画が可能であれば、さらなる教育内容の向上が期待される。

以上の経緯から、各コースの集大成であるとともに、学科全体の取り組みの第一歩となることを目指し、「ファッションファンタジーワールド 2016」の開催を企画した。アクティブラーニングの実践の場として、授業での取り組みの成果を発表することで、学生の達成感、満足度を高め、さらなる学習意欲向上の機会とすることが本取り組みの目的である。さらに、「ファッションファンタジーワールド 2016」をとおして、ファッションビジネスコース分野が情報メディア学科のなかに位置づけられている学びの特徴を、広く社会に発信する契機とすることも、その目的の一つである。

情報社会の急速な進展と変化に、迅速かつ柔軟に対応できる人材の育成を掲げる情報メディア学科において、ファッションも一つの「情報」と捉えることで、他大学にない特色ある学びを打ち出し、「多様な学際領域における情報発信・活用能力を持った女性の育成」という観点から、情報メディア学科の学びが社会貢献できることを本研究で明らかにしたい。

### 2.アクティブラーニングの取り組み

情報メディア学科のファッションビジネスコースは、ファッションの知識を深めることとともに、パソコン技術習得に力を入れているところが他大学とは異なる。パソコン技術習得の実践として、ポスター制作等にも取り組んでおり、他コースとも相互に連携をとりながら、情報メディアを駆使した授業

表1. 情報メディア学科アクティブラーニング対象授業

対 象 授 業	取 り 組 み 内 容
初年次セミナー I	グループワーク「広告コンペに参加しよう」全5回取り組み・模擬コンペ・広告コンペ
情報メディア演習 I (ゲーム・デザイン)	スクリーン上に投影する画面(大学名称、タイトル等)・3D作品・ゲーム作品の制作
情報メディア演習 I (ファッションビジネス)	ファッションショー衣装制作 ファッションショーポスターの作成 キャッチコピーの作成
情報メディア演習 I (マスコミ・広告)	ファッションショーポスターの作成・キャッチコピーの作成
情報メディア演習 I (アナウンサー養成)	ショー司会・ナレーターのための基礎練習
卒業論文・卒業制作 I (ゲーム・デザイン)	スクリーン上に投影するゲーム作品の制作
アパレル制作実習 I	ファッションショー衣装制作
ファッション販売	キャッチコピーの作成 ファッションショー衣装制作
3Dグラフィックス	ショーで使用するキャラクターの制作
世界のファッション	作品集に掲載する『不思議の国のアリス』に描かれた衣装に関するレポート作成
ファッション雑誌研究	作品集に掲載する雑誌記事特集『アリスの服がきたい』の作成
ファッションマーケティング	ファッションショーポスターの広告コンペ参加作品の制作

を展開している。

そこで、「ファッションファンタジーワールド 2016」をととして、コース間相互の連携を強化することで、本学の教育目標である<チャレンジ&エレガンス>を達成するアクティブラーニング型授業を網羅的に導入することとした。

本研究の対象として、2016年度情報メディア学科授業科目のなかから選定した授業を表1に示す。

### 3. 「ファッションファンタジーワールド 2016」の概要

#### 3-1 企画主旨

大学におけるファッションショーの位置づけは、学園祭等で開催される学生企画によるイベントが大半を占めている。したがってそれらのショーは、授業を反映した学術的に意味を持つ内容であるものは少ない。そこで本研究では、アクティブラーニングの実践の場としてファッションショーを活用することとし、他大学とは異なる、本学科の特色を活かした新しいファッションショーのあり方を提案する。

具体的には、2015年度の情報メディア学科成果発表会（2016年2月27日開催）で優秀賞を受賞したゲーム・デザインコースの2作品「ミニゲームを組み合わせた3Dアクションゲームの制作」及び「Kinectを使ったアクションゲーム」を活用し、スクリーン上に仮想のファッションファンタジーワールドが投影される、ファッションビジネスコースとゲーム・デザインコースとのコラボ企画によるファッションショーに取り組むこととした。

前述の2作品のうち、前者のゲーム作品は『遊戯の国のアリス』と題され、主人公である遊戯の国のアリス（キャラクターは『ふしぎの国のアリス』（1951年）をイメージ<sup>3)</sup>）がゲームにチャレンジする形式で進められる。今回のファッションファンタジーワールド 2016では、この『遊戯の国のアリス』を舞台の映像で活用し、スクリーン上と舞台の両方で演出する新形式のファッションショーを企画した。

#### 3-2. 「ファッションファンタジーワールド 2016」の宣伝への取り組み

本学情報メディア学科では、ポスター制作への取り組みに力を入れており、2015年度には第1回広告コンペを開催した。そこで今年度の広告コンペでは、テーマを「ファッションファンタジーワールド 2016」とし、授業単位でのコンペ参加を奨励した。

まず、ポスター制作の前段階としてフライヤー作成を個人単位で公募した（公募数5）。つぎに、ファッションファンタジーワールド 2016 宣伝用ポスターを個人および授業単位で制作し、広告コンペに取り組んだ。広告コンペまでの流れは、

- ①キャッチコピーの公募
- ②ポスターの公募
- ③模擬広告コンペ
- ④プレゼンテーションによる広告コンペ

である。広告コンペ優秀作品の活用として、当日配布プログラムの表紙に優勝ポスターを採用した（図1）。また、カレンダー制作（図2）や、カード制作（図3）に使用した。図1～3はいずれも、情報メディア学科学生の作品である。



図1. 広告コンペ優勝作品



図2. 広告コンペ出品作品



図3. 初年次セミナーI 授業作品

キャッチコピーの公募については、応募数34であった。それらのなかから、『遊戯の国のアリス』—仮想と現実のはざまで—が学生による企画会議で選ばれた。

初年次セミナーI（1年生必修授業）の授業取り組みとして、グループワークで模擬広告コンペを開催した。ポスター制作・パワーポイントによるスライド制作・発表原稿作成をグループごとに役割分担して、5分間のプレゼンテーションを行った（図4）。

広告コンペ (情報メディア学科広告コンペ in 茨木ガーデンキャンパス 2016) は、情報メディア学科1年生から4年生までを対象に開催した (図5)。応募数は17であった。



図4. 模擬広告コンペ (2016.6.23)



図5. 広告コンペ (2016.6.29)

#### 4. 「ファッションファンタジーワールド 2016」のイベントへの取り組み

ファッションファンタジーワールド 2016 は、梅花女子大学オープンキャンパスオープニングイベントとして開催されることから、オープンキャンパスに訪れる高校生が観客となる。そこで、情報メディア学科の授業内容をアピールすること、また、ショーを観た人に感動を与えられる作品にすることを主眼として企画することとした。アクティブラーニングの実践の場としてこの取り組みの中心となるのは、ファッションビジネスコースの衣服制作関連授業と、ゲーム・デザインコースのプログラミング関連授業である。

##### 4-1 企画部門

ファッションファンタジーワールド 2016 の構成は、アナウンサー養成コースの学生による司会からはじまり、タイトルをゲーム・デザインコースの映像作品で紹介後、舞台と映像の両方で楽しめるショー形式とすることを企画担当する学生にあらかじめ提示した。このイベントでは、ゲーム・デザインコースの学生作品を活用しながらファッションショーを進行させるため、シナリオについては教員側でアウトラインを作成した。

そこで、実際に学生が担当した部分は、タイトルの名称とキャッチコピーの決定、当日のプログラム制作2種類 (A3版1枚・A5版6枚) であった。

図6は、企画部門が作成したファッションファンタジーワールド 2016 の簡易用プログラムである。これは会場となった澤山記念ホールで入場者全員に配布した。また図7は、その概要を説明したプログラムである。これは情報メディア学科ブースで配布した。



図6. ファッションファンタジーワールド 2016 簡易プログラム



図 7. ファッションファンタジーワールド 2016 詳細プログラム (一部)

## 4-2 衣装部門

「情報メディア演習 I」(3 年生 11 名)「アパレル制作実習 I」(2 年生 8 名)「ファッション販売論」(2 年生 2 名、1 年生 9 名)において、衣装制作を行った。制作手順としては、

- ① キャラクターまたはシーンをイメージしたデザイン画作成
- ② 作図、パターン作成
- ③ トワール仮縫い、または実物仮縫い
- ④ 本縫い

の流れで行い、各授業で連携を取りながら、3 名の教員の指導の下、制作を進めた。

デザインに関しては、表 2 のとおりシナリオのアウトラインに沿って、キャラクターとシーンを想定し、各授業の到達目標に合わせ、学年や学生の技術の習熟度を考慮して決定した。それをもとに作図し、仮縫いを行うことで、よりイメージに近いシルエットに補正した。その後、素材やデザインに合った仕立て方で縫製を進めた。

以上により、コンセプトに沿ったデザインの発想方法やイメージを形にする方法、様々な素材に適した縫製方法を学び、各学生の技術の向上に繋がった。また、30 名の学生が 1 つのテーマで衣装を制作し、発表することで、より実践的な学びができたと考える。

表 2. 各シーン詳細

	シーン概要	キャラクター	モデル	出演者
シーン 1	アリスがうさぎ穴に落ちるシーン	・アリス ・アリスの姉 ・白うさぎ ・眠りの妖精		4 名
シーン 2	アリスが遊戯の森に迷い込むシーン	・アリス ・ハンプティダンプティ	・森の妖精 ・花	11 名
シーン 3	いかれ帽子屋と 3 月うさぎのお茶会のシーン	・いかれ帽子屋 ・3 月うさぎ	・お茶会の招待客	9 名
シーン 4	ハートの女王陛下と対決するシーン	・ハートの女王陛下 ・女王陛下の侍女 ・白うさぎ	・トランプの兵隊	9 名
シーン 5	アリスが目覚めるシーン、フィナーレ	全員	全員	全員

## 4-3 映像部門

「ファッションファンタジーワールド 2016」のスクリーン映像に関しては、主にゲーム・デザインコースの学生が担当した。映像は、以下の 4 つに分類される。

### ① オープニング映像

タイトル画像は Blender<sup>4</sup>で作成したアニメーション映像を用いた (図 8)。



図 8. ファッションファンタジーワールド 2016 オープニング映像

②スクリーン映像の進行役 3D キャラクター

『遊戯の国のアリス』ー仮想と現実のはざまーのストーリーを紹介する進行役の 3D キャラクターの制作を学生が担当した。梅花女子大学の校名にある「梅」をモチーフに、大学カラーを用いたデザインで制作し、情報メディア学科のロゴとして活用することとした（図 9）。

③シーン映像とストーリーテラーの挿入

シーン映像は、2つに分類される。1つは、学生作品「ミニゲームを組み合わせた 3D アクションゲームの制作」の一部で、舞台の袖でスタッフの学生が実演している映像をリアルタイムで利用した。もう1つは、学生が梅花女子大学構内で撮影した画像を加工して制作した（図 11）。



図 9. 3D キャラクター「梅花メディアちゃん」を情報メディア学科ロゴに活用



図 10. ゲーム作品の画像



図 11. 構内で写真撮影した画像を加工

ストーリーテラーの内容を以下に示す。

- ・梅花女子大学情報メディア学科のキャラクター『梅花メディアちゃん』です。  
これから、みなさんをファッションファンタジーの世界へご案内します。
- ・（仮想と現実のはざま）  
アリスは、庭でお姉さんの本を横からのぞきこんでいました。  
退屈なアリスはまどろみながら、いつしか眠ってしまいました。
- ・（仮想世界）  
「遊戯の森」に迷い込んだアリス。  
さあ、迷路にチャレンジ！  
りんごをとって、迷路をぬけだします。
- ・アリスがゲームを楽しんでいる間、  
遊戯の森では、可憐な花たちが歌い、森の妖精たちが踊ります。
- ・おかしなお茶会を抜け出たアリス、木の上に座っているチェシャ猫に出会いました。  
おや、木の下にもチェシャ猫が???
- ・消えたチェシャ猫を追いかけたアリスは、ハートの女王のお城にたどり着きました。  
ハートの女王の登場です！  
女王はアリスめがけて、バラの花攻撃。  
アリスが、魔法のステッキをかざして、反撃です。  
アリス、画面が赤くかわるまで、がんばれ！
- ・（仮想から現実の世界へ）  
いつしか眠ってしまったアリスが眠りから目を覚ましました。

#### ④Kinect を活用したゲーム場面

学生作品「Kinect を使ったアクションゲーム」のプログラミングを活用して、今回のファッションファンタジーワールド 2016『遊戯の国のアリス』の主要シーンに応用した。Kinect とは、マイクロソフトから発売されたジェスチャー・音声認識によって PC を操作できるデバイスのことである<sup>5)</sup>。

ファッションファンタジーワールド 2016 において、シーン映像の一部に Kinect を用いるため、舞台上に Kinect を設置した。モデルの立ち位置をあらかじめ設定しておき、モデルが Kinect の前に立つと映像に取り込まれるようプログラミングされている。

Kinect を用いたシーンは、以下の 4 シーンである (図 12-15)。



図 12. Kinect を用いたシーン 1



図 13. Kinect を用いたシーン 2



図 14. Kinect を用いたシーン 3



図 15. リアルタイムでゲーム画面をスクリーンに反映

図 15 の場面は、モデルが手を振り上げると、赤い花びらが流れているシーンから画面が真紅に切り替わるプログラミングになっており、舞台上でモデルが Kinect を通してゲームを操作し、その映像をリアルタイムで流すという手法をとったファッションファンタジーワールド 2016 の最重要シーンである。実際のゲーム場面を映写しているため、どのタイミングで反応するのか、演じているモデルにも予測しにくく、事前に微妙な立ち位置の調整や、タイミングの練習が不可欠であった。オープンキャンパスオープニングイベントでは、その成果を発揮することができ、以上の各場面では、舞台上のモデルとスクリーン上のモデルが、同時にファッションショーを展開するという画期的なシーンを実現することができた。

本研究において最も特筆すべき点は、この Kinect を活用したスクリーン上のゲーム場面と舞台上のファッションショーの融合であり、情報メディア学科の学びの特色を最大限に活かした新しいファッションショーを提案できたといえる。

#### 4-4 演出部門

冒頭でも述べたとおり、「ファッションファンタジーワールド 2016」は、従来のファッションショーではなく、学科の学びの特色を活かしたアクティブラーニング実践の場としての新しいイベントである。演出する際には、ゲーム・デザインコースの 3D アクションゲーム、Kinect を使用したゲーム、アナウンサー養成コースのアナウンス、ファッションビジネスコースの衣装を効果的に取り入れることが重要であった。

また、会場はファッションショーで用いられる一般的なランウェイではなく、図 16 のような舞台となっているため、その形状を考慮した演出が必要である。舞台後方のスクリーンに映し出される映像を明瞭にするため、舞台奥の照明は暗くし、モデルが着用した衣装は、ピンスポットライトでフォローす

ることを基本とした。

使用する音楽は、音響担当の学生が各シーンに合った音楽を集め、教員と共に選定した。無料音楽配信サイトを最大限に活用し、テーマの世界観を表現でき、ウォーキングに適した曲であることを重要視した。

また、舞台上での練習期間が3日間と限られていたため、図17のような動線図を出演者、スタッフに配布し、練習が円滑に行えるように配慮した。動線図には、モデルの動線のほか、照明プラン、アナウンス内容、映像・ゲームのタイミングが記されており、各係の動きが把握しやすいようになっている。

練習では、まず出演者のウォーキング練習を行い、動線確認、各キャラクターの演技指導の後、音響、照明、映像と合わせてリハーサルを行った。

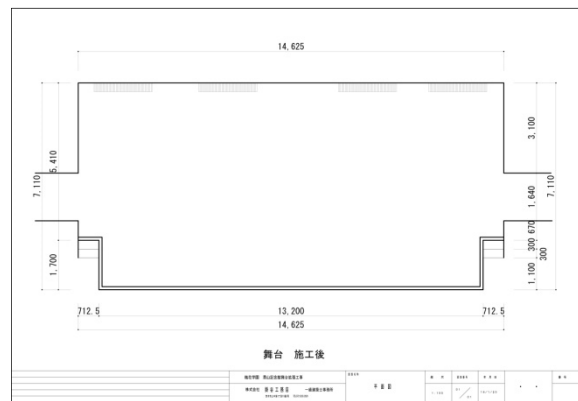


図 16. 舞台平面図

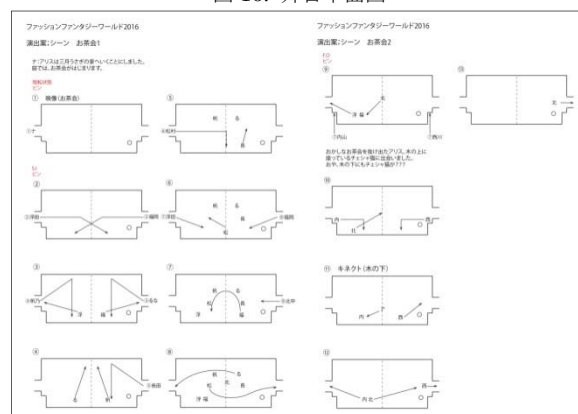


図 17. シーン 2 動線図

表 3. 学生の役割

担当	人数
出演者	33名
アナウンス	2名
イン出し	3名 (補助教員 1名)
照明	4名 (補助教員 2名)
音響	1名 (補助教員 1名)
映像	2名 (補助教員 1名)
写真撮影	1名
合計	46名

#### 4-5 ショーでの学生の役割と使用装置

当日の学生役割は、表3のとおりであり、すべての係を学生が行った。

舞台の進行を円滑にするため、携帯無線機8台を使用した。イン出し係は、2階客席と上手下手に各1名ずつ配置し、出演者、音響、照明、映像のタイミングをインカムで指示した。照明は予算の都合上、白色のみのスポットライトを2階席に2台レンタルし、設置した。照明係は、2階客席後方のブース1名、2階客席前方左、右のピンスポットライト2名で、演出に合わせて操作した。音響は、事前にシーンの長さに合わせて編集し、曲と曲の間が途切れないよう、機材で調節した。

#### 4-6 情報発信

本研究では、情報メディア学科のファッションファンタジーワールド2016が、アクティブラーニングの成果として広く社会に認知されるための情報発信方法として以下の3つを取り上げた。

- ・オープンキャンパスオープニングイベント (公演時間約15分 総来場者数684名のうち、約500名参加)
- ・梅花女子大学HP情報メディア学科ブログ ([http://blog.baika.ac.jp/category/information\\_media](http://blog.baika.ac.jp/category/information_media))
- ・ユーチューブ (<https://youtu.be/nSIKY0tv6Eg>)

これらの情報発信により、梅花女子大学文化表現学部情報メディア学科のなかに位置するファッションビジネスコースの独自性がアピールできたと考えられる。

#### 4-7 「ファッションファンタジーワールド2016」の成果

従来大学におけるファッションショーでは、学生作品の衣装を着用したモデルがウォーキングする形式がほとんどであった。本研究では、「ファッションファンタジーワールド2016」を情報メディア学科のアクティブラーニングの成果発表の場として位置づけ、Kinectを用いたゲーム作品とのコラボ形式のファッションショーとし、梅花女子大学情報メディア学科にしかできないオリジナリティのある新しいファッションショーを提案できたといえる。

このイベントの最大の成果は、企画、制作、運営を担った学生(総勢46名)の授業への満足度を高め、学習意欲の向上につながったことである。

### 5. 結論

以上のとおり、本稿では梅花女子大学情報メディア学科におけるアクティブラーニングの成果を報告した。学科に属する全コースの集大成であり、なかでもファッションビジネスコースとゲーム・デザインコースのコラボ企画として、学際領域の学びを展開する情報メディア学科の特色を活かしたゲーム作

品とファッションショーの融合という、新しい発想のファッションショーのあり方を提案できた。

また、情報メディア学科全体の取り組みの第一歩として、「ファッションファンタジーワールド2016」の開催を企画したことにより、授業での取り組みの成果をオープンキャンパスオープニングイベントという学外の観客の前で発表する機会を持たことで、学生のモチベーションを高め、大きな達成感を得る結果となり、さらなる学習意欲向上を促すことができた。

さらに、「ファッションファンタジーワールド2016」をとおして、ファッションビジネスコース分野が情報メディア学科のなかに位置づけられている梅花女子大学の学びの特徴を、学科ブログやユーチューブを活用し、広く社会に発信することができたことも、その大きな成果の一つである。

情報社会に迅速に対応できる人材の育成を掲げる情報メディア学科において、ファッションも一つの「情報」と捉えることで、他大学にない特色ある学びを打ち出し、ファッションビジネスコースの学びを実践した衣装製作だけにとどまらず、ゲーム・デザインコースのゲーム作品や映像作品、マスコミ・広告コースの学びを実践した「ファッションファンタジーワールド2016」ポスター制作、およびアナウンサー養成コースの学びを实践した「ファッションファンタジーワールド2016」のナレーター等、多様な学際領域を統合した情報発信・活用能力を持った女性の育成という観点から社会貢献できることを本研究で明らかにすることができた。

#### (注)

<sup>1</sup> KBS 京都で放送中の「レコメン！」という CM 内で、「レコメン！ in 梅花女子大学 2015」を担当。

<sup>2</sup> <http://www.osaka-monorail.co.jp/baika/>

<sup>3</sup> 『ふしぎの国のアリス』(1951) に登場する、イギリスに住む好奇心いっぱい元気な女の子。

(<http://www.disney.co.jp/fc/alice-in-wonderland/alice.html> より転載) ブルーのドレスと白いエプロン、金髪で描写された。

<sup>4</sup> Blender (ブレンダー) とはオープンソースの 3 次元コンピュータグラフィックスソフトウェアの一つで 3D モデルの作成、レンダリングのほかアニメーション、コンポジット機能も備える。

(<https://ja.wikipedia.org/wiki/Blender> より転載)。ブレンダー公式サイト <https://www.blender.org/>

<sup>5</sup> Kinect については、<https://ja.wikipedia.org/wiki/Kinect> を参照。

#### 謝辞

本研究は、梅花女子大学 2016 年度「教育改革への取り組み」の研究助成を受けました。ここに感謝の意を表します。