
Study Abroad Report in France



Hackathon

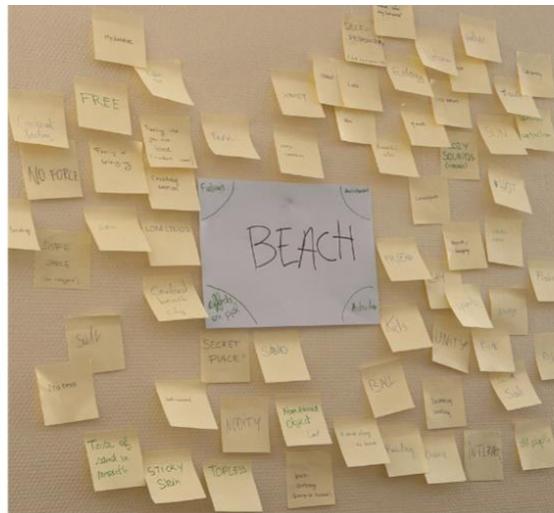
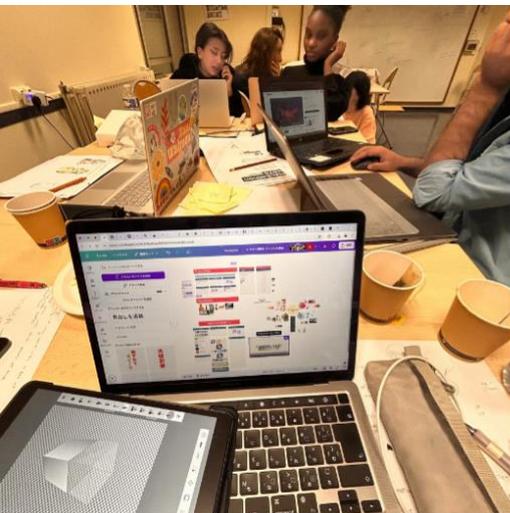
ハッカソンと呼ばれるデザイン合宿に参加しました。ハッカソンとは、ハック (hack) とマラソン (marathon) を組み合わせた、米 IT 業界発祥の造語です。

マルセイユにあるビジネススクールのキャンパスに、近隣の 4 校からデザインを学ぶ学生が集まり、2 日間にわたって各校混合のグループで一つの課題に取り組みました。課題は「ビーチに関わるもののデザインをする」という非常に広範囲なテーマでした。ブレインストーミングや話し合いを進める中で、各グループが異なる視点からアプローチを模索していました。複数回、先生方の前でプレゼンテーションを行い進捗報告をしながらアドバイスを受け、課題を進めました。2 日目のお昼頃に予定されていた最終プレゼンテーションまでにコンセプトからモックアップまで全て完成させなければならず、スケジュールは非常にタイトでした。間に合わせるために夜通し作業を行い、多くの学生がシャワーや十分な睡眠を削って取り組むという厳しい状況でした。

私たちのグループは、ブレインストーミングの段階で「ビーチは人の感情に刺激を与える」

という着眼点を得ました。その感情の種類を4つ、穏やかさ、冒険心、情熱、親密さ、活動的とカテゴリライズし、「ビーチを訪れた時に感じられる4種類の感情を香水として表現する」というコンセプトを設定しました。私は、香水を入れるボトルのデザインや、展示室の空間デザインを担当しました。非常に多忙な2日間ではありましたが、グループメンバーのそれぞれのスキルを組み合わせる一つのデザインを作り上げていくプロセスはとても充実していました。

ちなみにハッカソンの発音についてですが、フランス語にはHa（ハ）の発音が一般的ではないため、私には「アカトン」と聞こえました。英語の発音でもカタカナ表記の発音とは異なっていたため、聞き取るのに苦労しました。



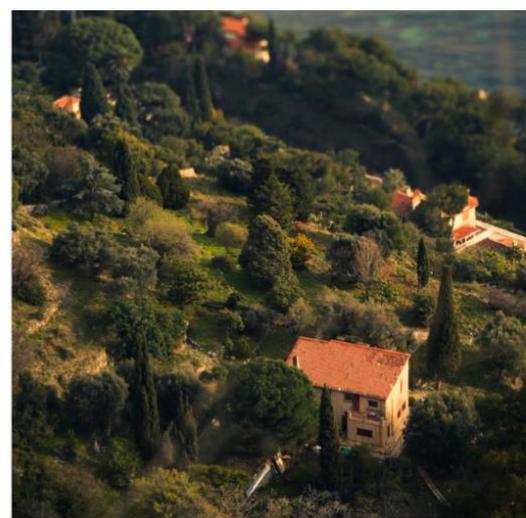
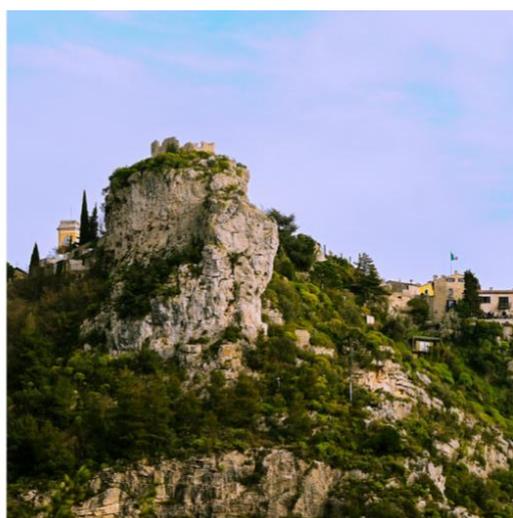
Eze の小旅行

私の住むニースから電車で約1時間の場所に、エズ（Eze）という町があります。エズは、「鷲の巣村」と呼ばれることもあり、中世の雰囲気が色濃く残る歴史的な町です。丘の上に位置しているため、眼下に地中海を望む絶景が広がり、その美しさは訪れる人々を魅了します。[\[1\]](#)

この町を、留学生チームで小旅行として訪れました。町の象徴である城が山の上にあります。そこまではバスとハイキングという2つの手段があります。私たちは歩いて山を登ることにしましたが、ハイキングというよりはほとんど登山と言えるもので、片側が崖となっている非常に急な坂道でした。

道中、みんなで励まし合いながら歩き、時折見える絶景を写真に収めつつ、ゆっくりと登りました。ようやく頂上に辿り着いた時、目の前に広がる景色はまさに絶景でした。中世から続く街並みと青い海が調和し、その背後にはそびえ立つ崖の山々があり、「自然の中で営まれてきた当時の人々の暮らし」を垣間見たような気がしました。

エズは、ニースから電車やバスで簡単にアクセスできるため、週末などの時間があるときに訪れるには最適な場所です。ニース周辺には他にも魅力的な町が数多くあるので、これからも積極的に訪れてみたいと思います。



授業の様子

授業も本格的に始まり、忙しさを感じるようになってきました。グループでデザインワークに取り組む授業、スケッチ技術を学ぶ授業、歴史やデザインの成り立ちを調べる授業、服飾デザインの授業など、幅広い内容が含まれています。これらの授業にはすべてサステナビリティの視点が盛り込まれており、日本でも重要性は理解しているものの、日常の中で意識している感覚が少なかったため、とても新鮮であり重要なアプローチであると感じています。

今回は、「Design Studio」という授業について紹介します。この授業では、3人1組のグループに分かれ、キッチンツール（ワインオープナーやエッグカップ、胡椒挽き器など、さまざまな道具）をデザインするという課題が与えられました。特徴的なのは、デザインプロセスの各段階ごとに、デザインするモチーフを他のグループと交換する点です。

例えば、私たちのチームではまずエッグカップについて、ベンチマーク調査（既製品や市場調査）、アイデア出し、コンセプト設定まで行いました。これらの内容を発表した後、私たちの案は別のチームに引き継がれました。一方で、他のチームが取り組んでいたワインオープナーのコンセプトやアイデアを受け継ぎ、さらにブラッシュアップしていくという形式です。

苦勞して考え出したアイデアを最後まで自分たちの手でデザインできないのは少し寂しさもありますが、他の人が考えたアイデアの強みを理解し、さらに改善していくプロセスには確かな学びがあったと感じました。

分野としてはプロダクトデザインの授業なので、グラフィック専攻の私には3Dソフトの操作が難しく、戸惑うこともあります。しかし、グループワークであるため、3Dが得意な友人に任せ、私はスケッチやアイデア出し、モックアップの制作に力を入れて協力しています。言語の壁によりスムーズに意思疎通ができないもどかしさはあるのですが、諦めずに伝えれば友人たちは理解してくれ、その意見やアイデアが採用され、グループの方向性に重要な影響を与えたこともあり、大きな手応えを感じました。

教育スタイルの違い

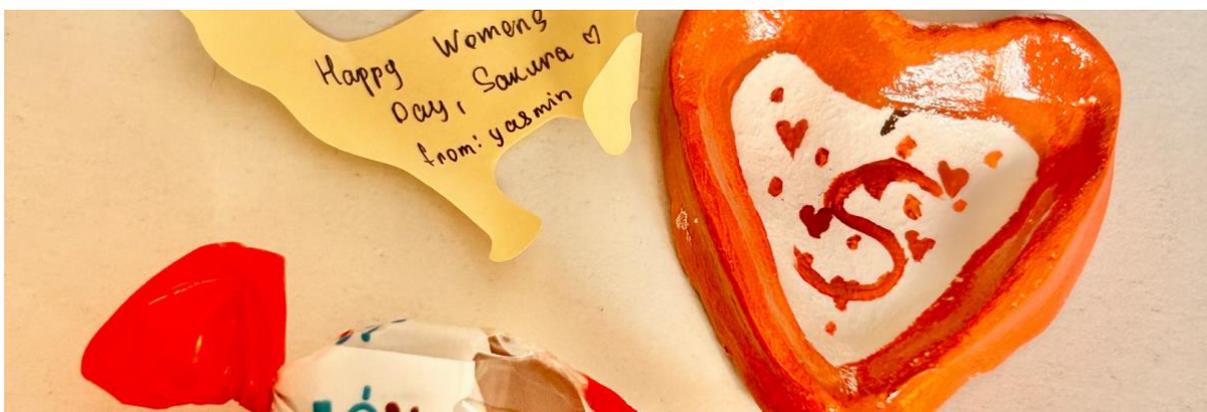
ここでは、私が感じた授業形式の違いについて書きたいと思います。これまでも触れたように、フランスでの授業はグループで行う演習が非常に多いです。日本のように講義が主体で、先生が一方向的に話すだけの授業はほとんどありません。もちろん、日本でも演習形式の授業はありますが、個人で進めることが多く、グループワークといっても話し合いが中心で、ゼロから一つの作品をみんなで作り上げるという形式はあまり経験がありませんでした。これは、私がグラフィック専攻だったことも影響しているかもしれません。

以前、イタリアに短期留学した際にも感じた「グループワークが多い」という印象を、ここフランスでも再び感じています。やはり、西洋とアジアでは教育スタイルに違いがあるようです。^[1]

西洋では、「みんなで意見を出し合って形にしていく」こと自体を学びのプロセスとして重視します。チームで協力しながら考えを深め、実践を通して学ぶことが大切だと考えているからです。^[2]一方、アジアでは「知識をしっかりと学び取る」ことが重視され、先生の話聞きながら理解を深める授業が多いです。個々の理解を深めてから実践するという順序が一般的です。^[3]この違いは、教育における「協働」の考え方の違いから生まれているのだと感じました。

どちらのスタイルにも強みと弱みがあると考えています。講義が中心の日本では、深い思考力や本質を捉える力が養われやすい反面、実践的な力が伸びにくいという課題があります。一方で、演習が中心のフランスでは、見た目の良さや技術的な完成度が重視されすぎて、本来のニーズやそれに基づくコンセプトが後回しになるケースも見受けられます。

正直なところ、フランスの学校では特に 3D 技術が非常に高い学生が多く、グループワークにも慣れていて作業がスムーズに進むことが多いです。しかし、その一方で本当のニーズや、それに基づくコンセプトが不十分だと感じる場面もあります。もちろん、西洋やアジアといっても全ての国や学校がこのスタイルに当てはまるわけではないと思いますが、私がフランスやイタリアで体験した授業と日本での学びの違いとして強く感じた点です。デザインにおいては技術力とコンセプトの両立が重要であり、そのバランスが大切だと改めて実感しました。



国際女性 Day に友達がプレゼントをくれました！嬉しかったので最後に載せておきます！