

科学を”魅せる”デザインの模索とその活動

関西学院大学大学院

山内俊幸

自己紹介

Self-introduction

> 山内俊幸

- ◆ 関西学院大学大学院 理工学研究科 物理学専攻修士1年
- ◆ NPO法人日本サイエンスサービス
- ◆ Wimdac Studio名義でデザイン活動中

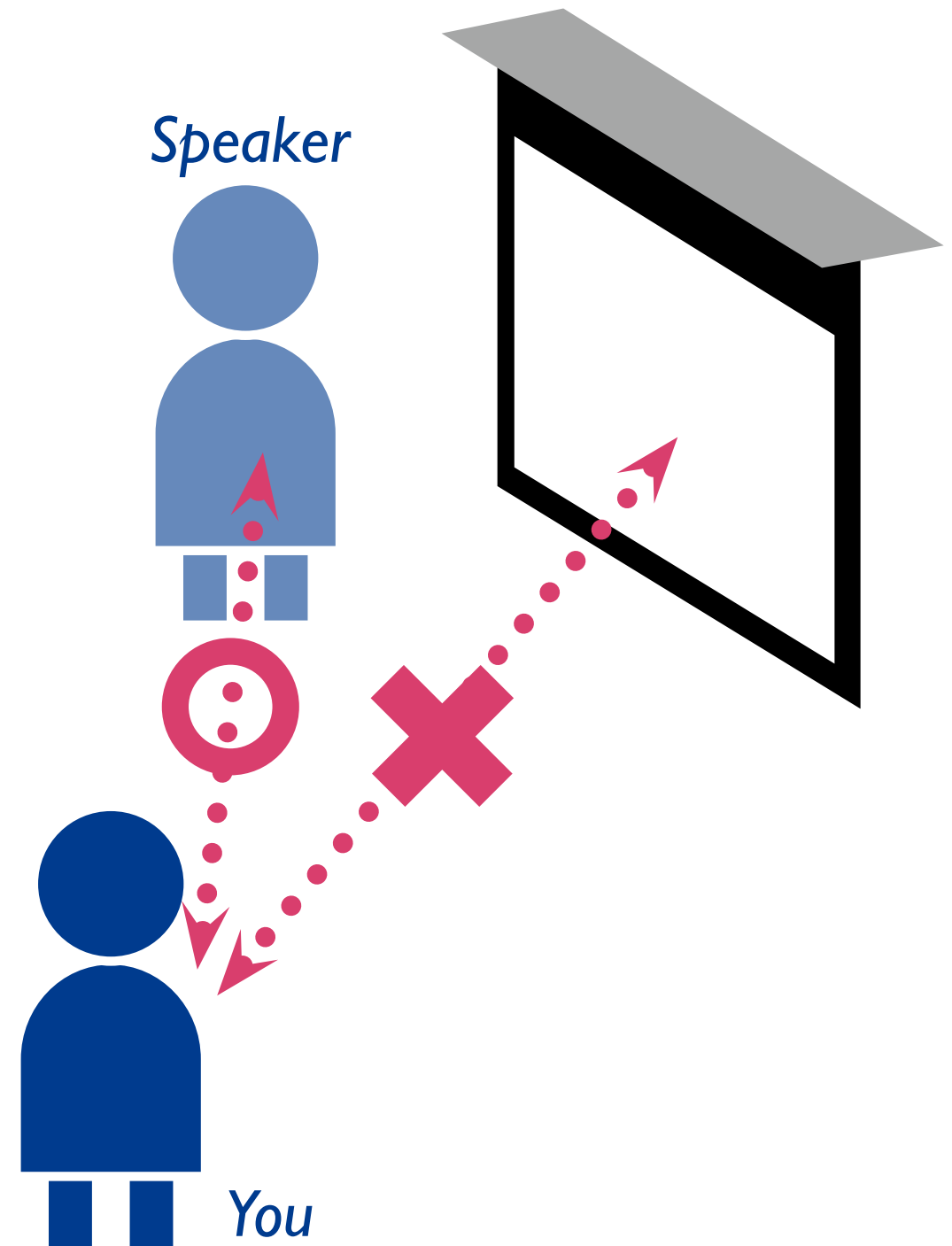
問題点

Problems

> コミュニケーションの失敗

- ◆ 人と人のコミュニケーションの補助にモノを用いる
- ◆ モノと人とのコミュニケーションが失敗している

> モノ-人コミュニケーションの改善が必要

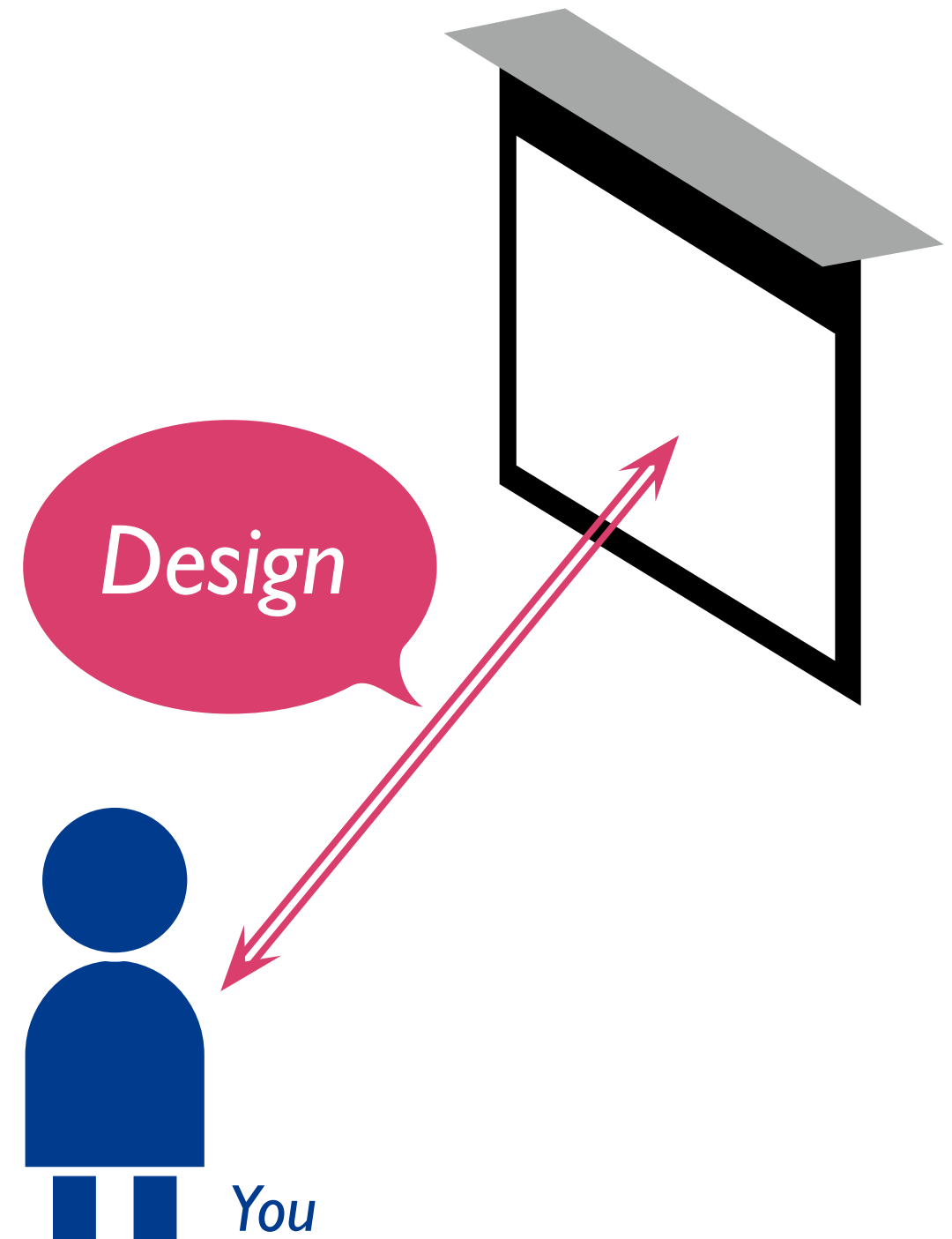


解決したい

Solution

＞「デザイン」という手法の採用

- ◆モノと人とのコミュニケーションにデザインを採用する
- ◆相手・内容にに合わせてデザインを使いこなす



そもそもデザインとは

何かしらの問題に対して解決策を与えること

つまり…

解決をはかった結果、綺麗になる。

綺麗にすることが目的ではない。

解決したい

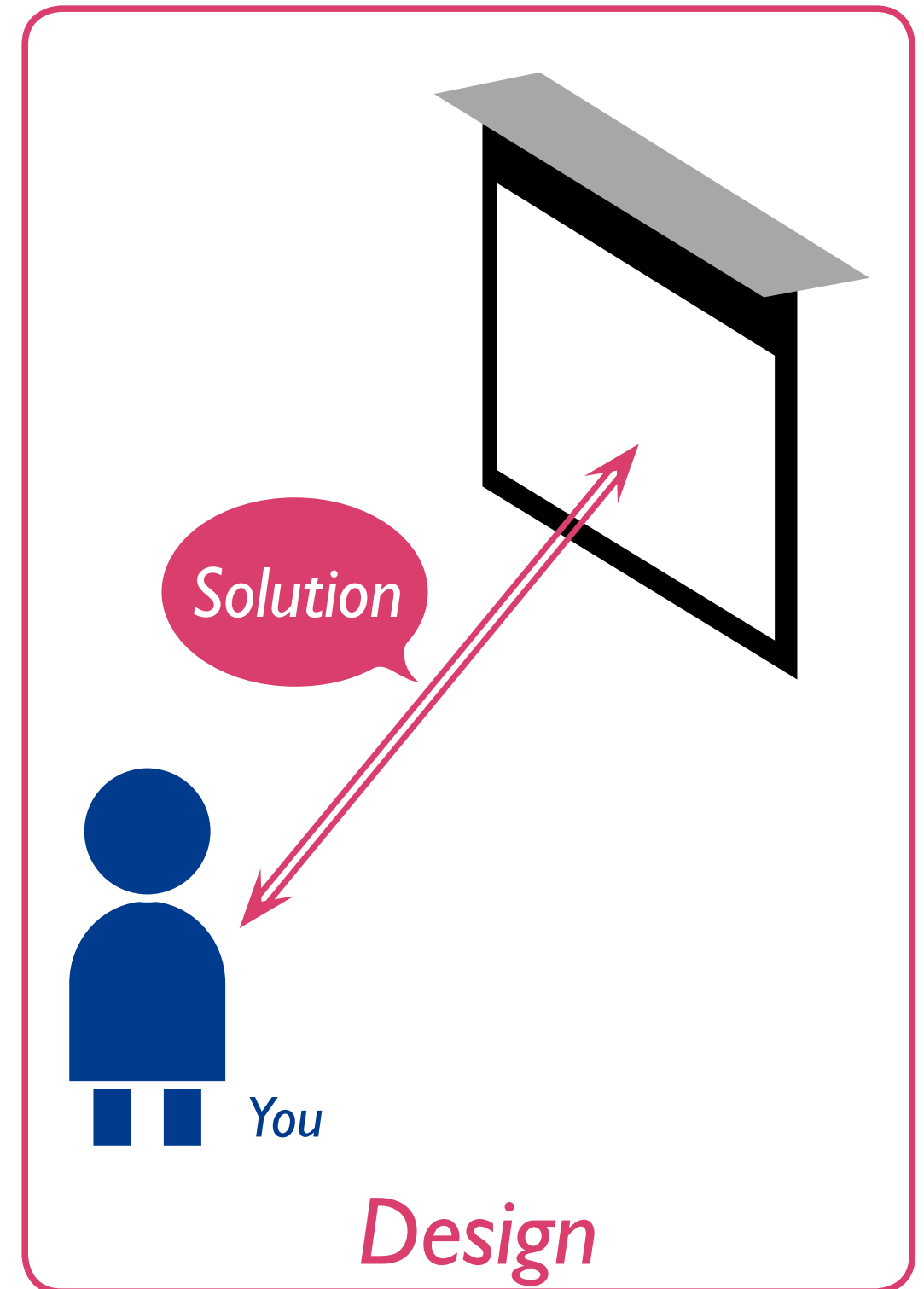
Solution

「デザイン」という手法の採用

- ◆モノと人とのコミュニケーションにデザインを採用する
- ◆相手・内容にに合わせてデザインを使いこなす

誤解をなくし、
正確に情報を伝達する

あわよくば、
言語化不可な情報も伝える



何をデザインするのか

Designing

I. 話の内容をデザインする

Story Design, Story telling

II. 話し方をデザインする

Communication Design

III. 見た目をデザインする

Graphic Design, Spatial Design

活動の展開

Activities

デザインを始めた理由

Start of Activity



I. プレゼンに興味があった

II. キャンプ場でボランティアをしていた

III. デザインという考え方に会った

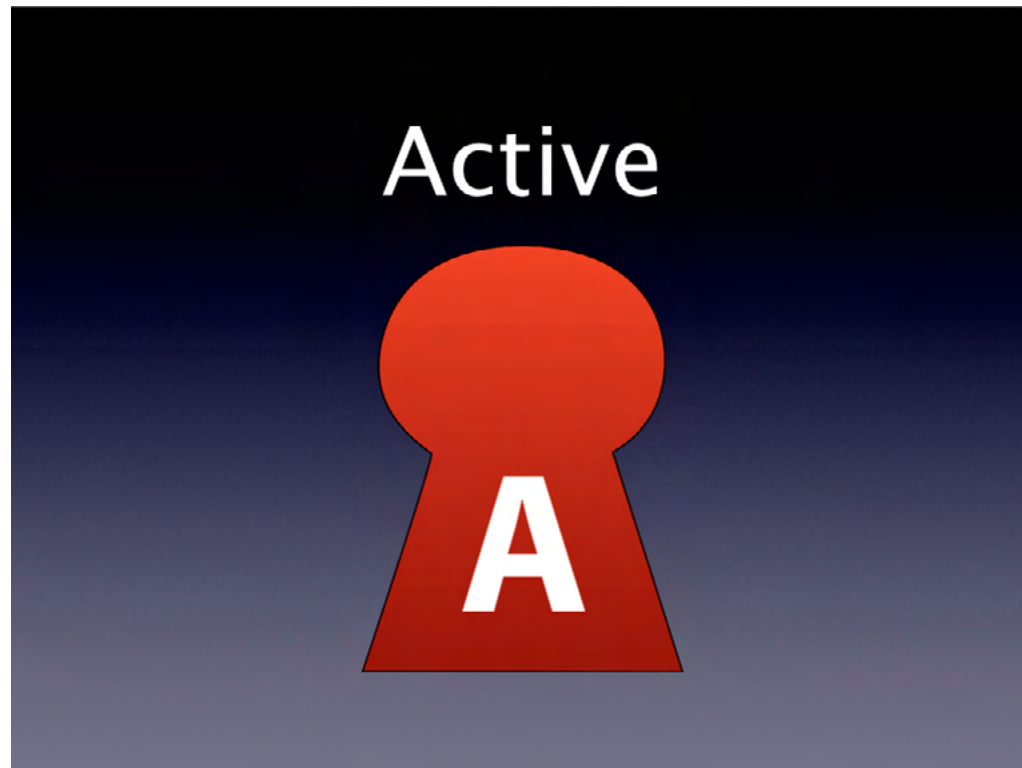
デザインを始めた理由

Start of Activity



I. プレゼンに興味があった

- ◆ 高校生の頃にプレゼンの機会が多かった
 - ◆ 大学でも凝ったスライドを作っていた
- モノの見せ方に興味を持ち始める



デザインを始めた理由

Start of Activity

II. キャンプ場でボランティアをしていた

- ◆奈良県立野外活動センターでボランティア
 - ◆子どもたちとキャンプファイヤーなどをしていた
- コミュニケーション(と教育)にも興味を持つ



デザインを始めた理由

Start of Activity



III. デザインという考え方に出会った

- ◆ 同人で活躍するデザイナーのUstreamを見た
→ デザインを学ぶことで解決できることに気づく



デザインを始めるけど…

Presentation Design

| 起業を目指す先輩の手伝い

- ◆ビジネスコンテスト用のスライドを年間3,4本
- ◆ほかにも発表ポスターやチラシの制作
- ◆ロボットで起業とはいえ科学とは関係なかった

| 科学のコンテンツを作れなかった

- ◆デザインは手段なのでコンテンツが別に必要だった
- ◆学生の際は科学コンテンツを持っていなかった

2年弱くらいこれを続けていた

Wimdac Studioの立ち上げ

Wimdac Studio

「科学をデザインする」活動の開始

- ◆プレゼンデザインのノウハウが溜まりつつあった
- ◆ノウハウの体系化、一般への公開を第一目標に
- ◆コンテンツは自分の持つノウハウ、得た知識とした

最終目標は「世の中を変えること」

- ◆自身のデザイン作品を作るだけでは世の中の科学者のコミュニケーションは改善されない
- ◆デザインの意義とスキルを啓発すれば世の中は変わる？



Wimdac Studioの立ち上げ

Wimdac Studio

| 活動の場として同人を選択

- ◆同人には科学を題材にした本が多くある
- ◆自由な創作が受け入れられる場
- ◆流通が「作って売る」「委託する」という単純さ
→創作のプラットフォームとして魅力的

| DeScienceシリーズを創刊

- ◆コミックマーケット83で頒布
- ◆内容はプレゼンデザインの概要をまとめたもの
- ◆2時間半で完売

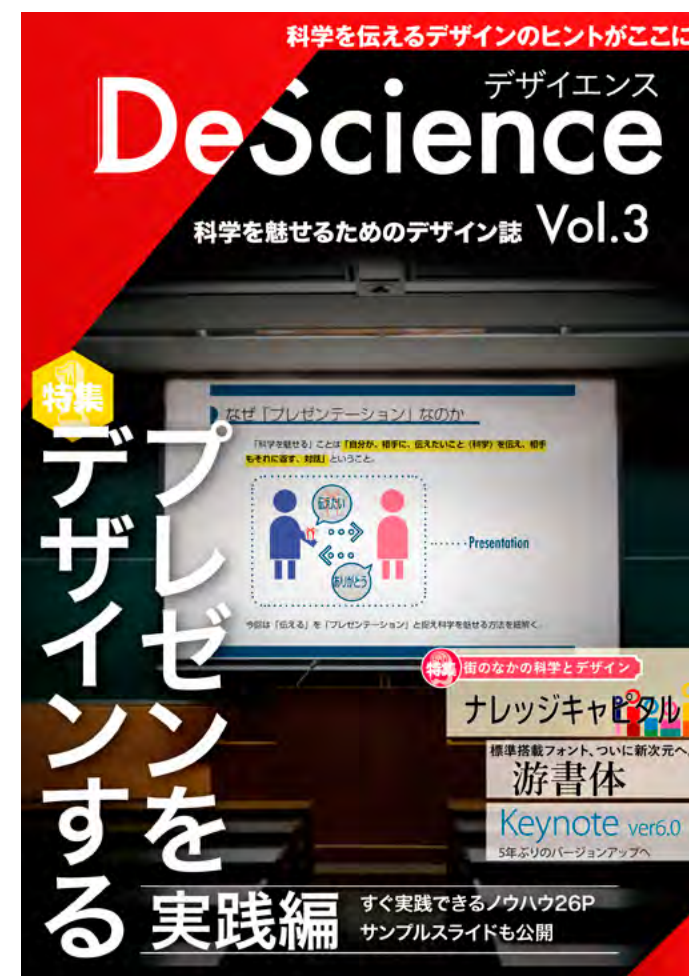
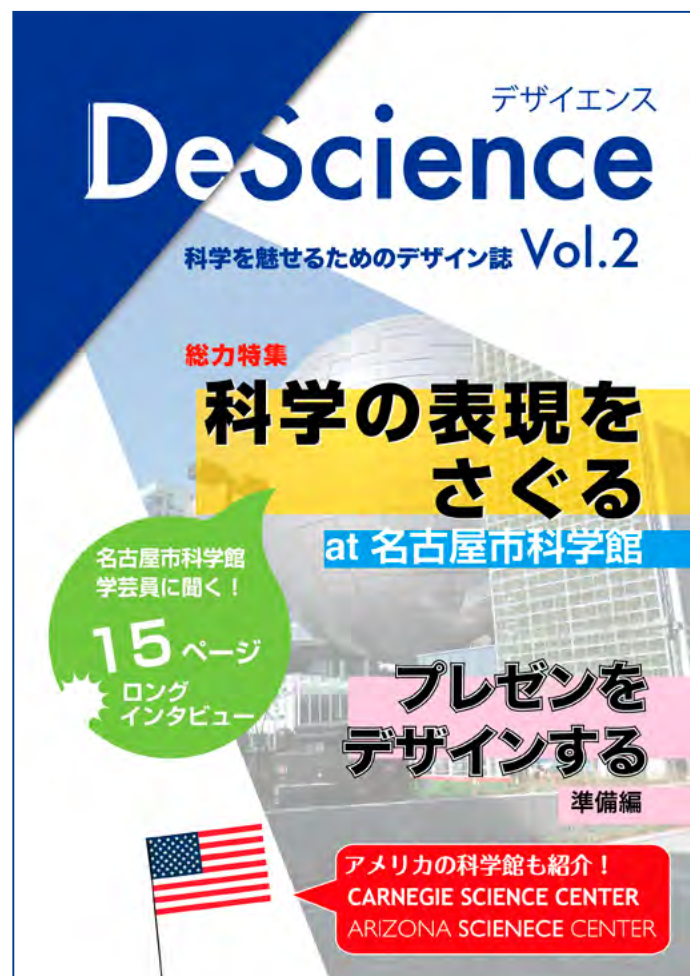


Wimdac Studioの活動

Wimdac Studio

| DeScienceシリーズを継続して頒布

- ◆ Vol.2では名古屋市科学館取材
- ◆ Vol.3ではナレッジキャピタル取材、プレゼンデザインも完結



Wimdac Studioの活動

Wimdac Studio

| DeScienceシリーズも次のステップへ

- ◆リニューアルした04を今夏(C86)に頒布。文字本
- ◆より具体的なデザインスキルの紹介へと舵を切る



フィードバック

Feedbacks

プレゼンデザイン

Presentation Design

| ビジネスコンテストでは負けなし

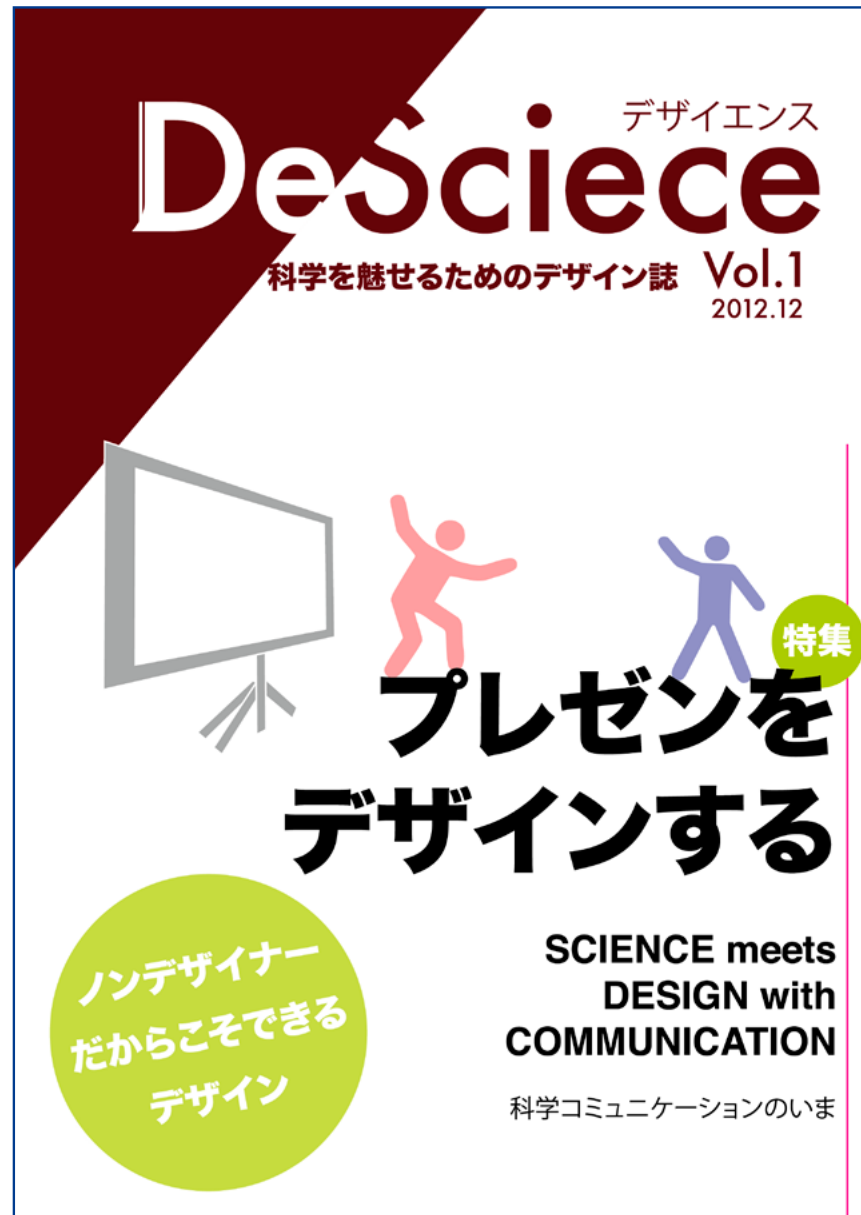
- ◆ 10個のビジネスコンテストのほぼ全てで最優秀賞
- ◆ 他の登壇者とは出来の違うスライド (のはず)
- ◆ 詰め込みスライドに対してコンセプトを打ち出せた (はず)

| 評価は測れなかった

- ◆ コンテンツ内容が良かったからとも考えられる
- ◆ 会場の様子を見ているスライドデザインに対する反応は全くなかった
- ◆ 得られる感想も内輪のものばかり

Wimdac Studio

DeScience Series



| 社会人を中心にうけた

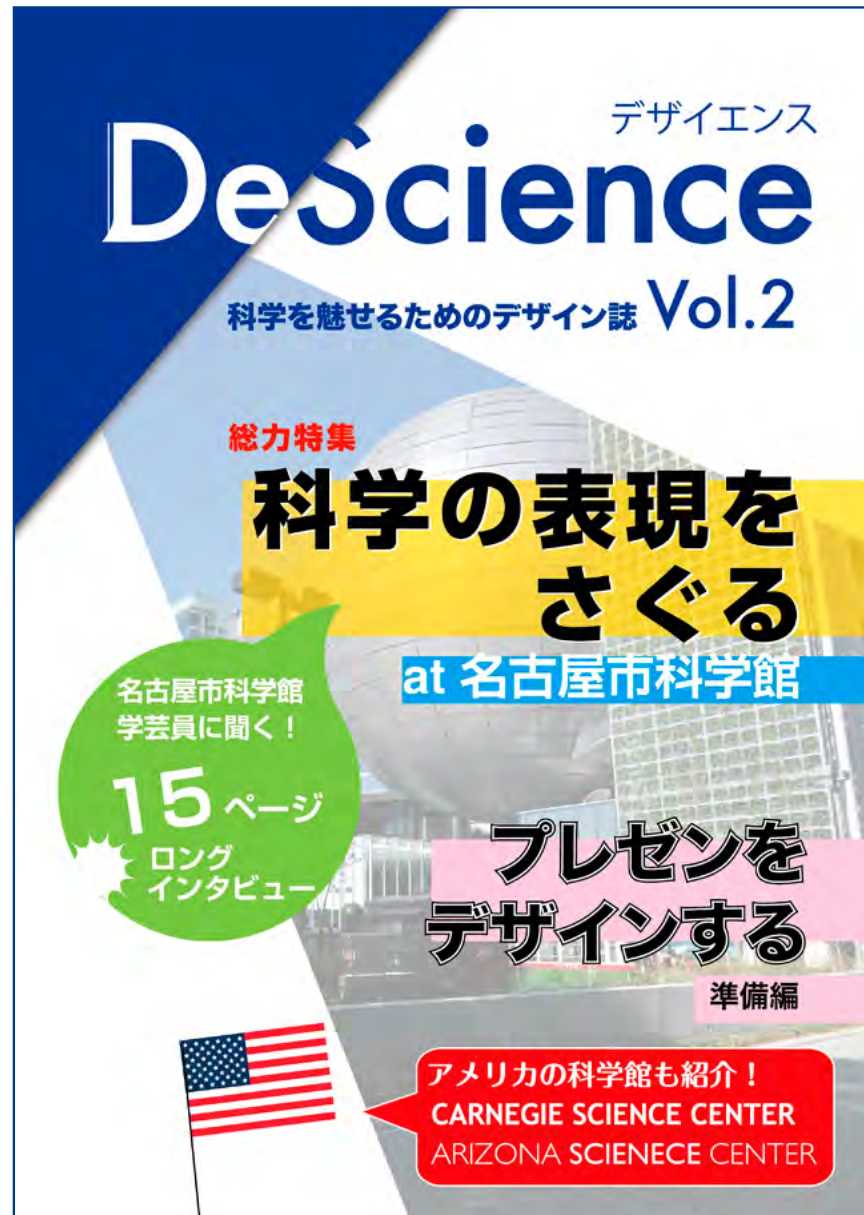
- ◆200部2時間半完売はすごい
- ◆多くの賛同の声、大量購入者も
- ◆とある会社では参考書になってるらしい

| 本当に科学者へリーチしたのか

- ◆感触的に3割程度
- ◆Vol.1はDeScienceシリーズでもよく売れる
- ◆そういう意味では可能性は高い

Wimdac Studio

DeScience Series



| 理系の人中心にうけた

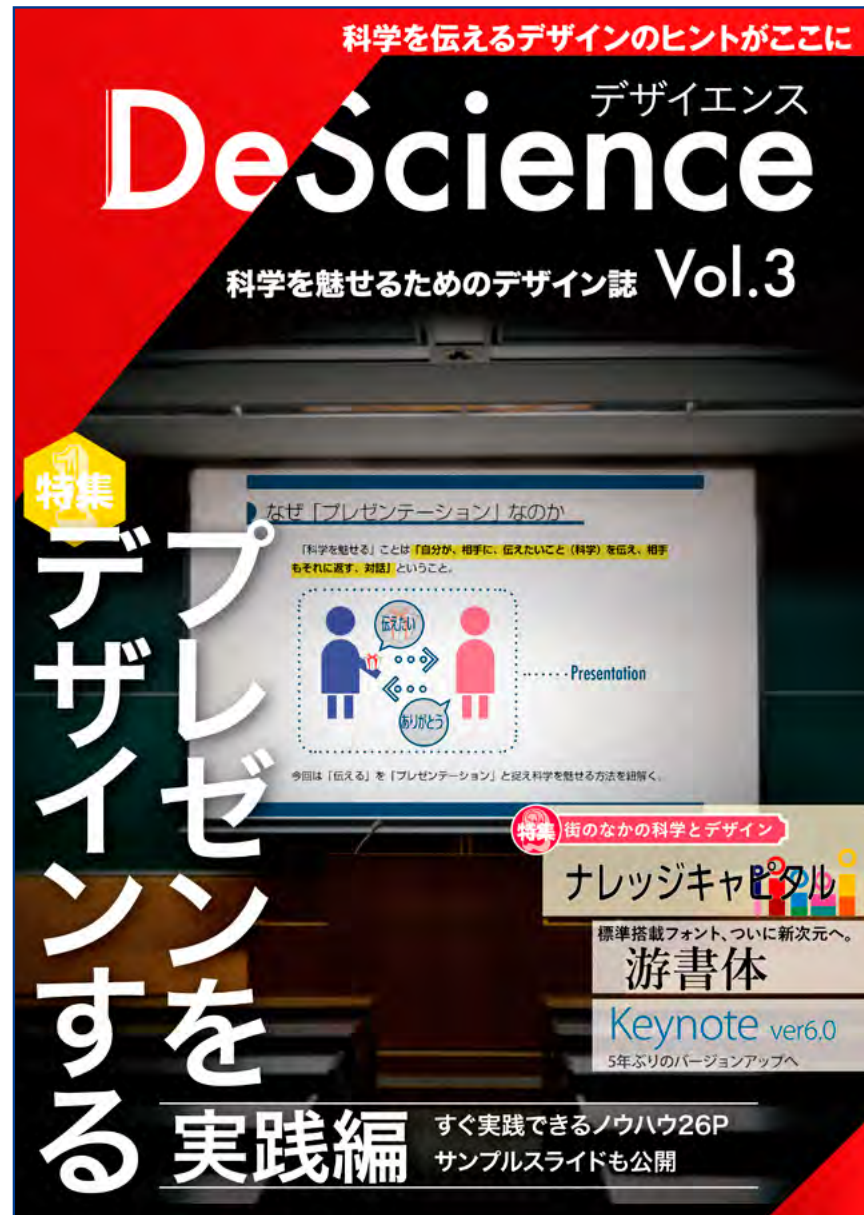
- ◆ 科学館特集は理系の人に喜ばれた
- ◆ 秋葉原系の情報サイトに載った
- ◆ ただあまり売れなかった

| 本当に科学者へリーチしたのか

- ◆ 感触的に4割程度
- ◆ 理系向けのネタなのでリーチ率は高いかも
- ◆ ちょっと天狗になってた

Wimdac Studio

DeScience Series



| 実は一番の失敗作

- ◆ ZIN を目指したら中途半端に…
- ◆ 一番反応が薄かった
- ◆ やっぱり社会人には喜ばれる

| 本当に科学者へリーチしたのか

- ◆ あまり期待していない
- ◆ どちらかというと社会人向けに
- ◆ 科学への軌道修正が必要に

Wimdac Studio

DeScience Series



| 一番うけた (デザイナーに)

- ◆ 文字ネタだけにすごく人気に
- ◆ 購入者はデザイナーが多かった
- ◆ でも一番売れた

| 本当に科学者へリーチしたのか

- ◆ エゴサーチだと結構リーチしてる
- ◆ 周りの反応はすごくいい
- ◆ 今後の足がかりとなった

Wimdac Studio

DeScience Series

| 明らかに力がついた

- ◆形にすることで課題が山ほど浮き上がる
- ◆対面販売なので受けの良さがわかる（自分の中の評価軸になる）

| 周りの環境が激変した

- ◆形になるものをつくと周りの人に評価される
- ◆アドバイスなどももらいやすくなる

課題と展望

Visions

課題

Questions

| デザインそのものの課題

- ◆ 評価が主観的で、ベターがあってもベストはない
- ◆ 「評価の高い」デザインができるようにならないといけない

| Wimdac Studioとしての課題

- ◆ 科学者へよりリーチするコンテンツの制作と知名度の向上
- ◆ 「お手本」となるようなコンテンツ作り

| 個人の課題

- ◆ 誤字脱字と進行管理が甘すぎる
- ◆ キャリアをどうしよう…

展望

Visions

| デザインそのものの展望

- ◆ 科学者にとってもわかりやすい「評価軸」の模索
- ◆ より確実にタイポグラフィから

| Wimdac Studioとしての展望

- ◆ スキル本だけでなく、表現の可能性を示せる本作りを計画中
- ◆ 「世の中を変える」ことを目指して

| 個人の展望

- ◆ どうしよう…