

防災を主題にした対話を促す教材開発のプロセスデザイン～学生による防災トランプ長岡造形大学版の開発実践を事例として～

Process design of Bousai trump NID version developed by the students as educational material to facilitate dialog for disaster prevention

福本 塁
FUKUMOTO Rui

キーワード：対話、教材開発、プロセスデザイン、防災トランプ
Keywords：dialog, developing educational materials, process design, Bousai-trump

Bousai trump is one of the playing cards and that can create opportunity to talk about various topics related disaster prevention based on their experiences and thoughts with fun through generations. In this paper, there are two objectives. One is introducing the process design of Bousai trump (NID ver.) developed by the students. Another one is evaluating the effectiveness to the students.

1. はじめに

災害による被害を減らすためには構造物の強化や避難空間の確保といったハード対策に加えて、住民ひとりひとりが防災意識を高め、災害時において個々の状況に応じた適切な行動を選択・実施することが重要となる。こうした問題意識のもと、筆者はこれまでに防災トランプ¹⁾を開発し、世代をこえて楽しく防災について話し合う場づくり^{2), 3)}の実践に取り組んできた。防災トランプは多くの人が体験したことのあるトランプゲームを進行軸に各カードに掲載されている防災の題目を主題に対話を促す教材である。

上述した実践に関連する既往研究としては、①対話演習を通じた児童の主体性の変化および学びの深まり⁴⁾、②対話による地域防災訓練モデルの構築とその効果⁵⁾、③児童を対象に防災教育の効果とその持続性⁶⁾等が報告されている。これらの成果はいずれも防災トランプを用いた場に参加した参加者に対する実践の効果に関する報告事例となっている。取り組みが広がる中で、「防災トランプ富士北麓地域版⁷⁾」等の地域、施設の特性を取り入れたローカライズ版の教材が開発される事例が見られるようになった。これらの事例は実践の参加者のみならず、教材の開発者自身の防災意識の向上や防災行動に資することが考えら

れるが、開発の経緯やそのプロセスデザインは世に広く共有されていないことが多く、教材開発事例としての知見の蓄積が少ない。さらに、サンプル数が極端に限定されることもあり、教材開発が開発者に及ぼす影響の視点に関する研究蓄積は不十分であると考えられる。

そこで本研究はローカライズ版の1つである「防災トランプ長岡造形大学版」を事例に開発実践のプロセスデザインを報告するとともに開発実践が開発者に及ぼす影響を評価することを目的とする。

2. 研究方法

2-1. 研究対象

「防災トランプ長岡造形大学版」を対象とする。「防災トランプ長岡造形大学版」は、2018年4月～6月に長岡造形大学の造形学部2年生を対象に開講された基礎ゼミⅡ^{注1)}において、筆者が担当した学生5名（プロダクトデザイン学科1名、視覚デザイン学科2名、美術・工芸学科1名、建築・環境デザイン学科1名）によって開発されたものである。筆者は学生に対し、防災トランプ開発時の開発工程を案として示したほか、講義と助言を実施する立場として関わった。

2-2. 実施工程

筆者が学生に提示した実施工程スケジュールを表1に示す。本研究では実施工程スケジュールを基に、各工程における実践内容を詳述し、開発実践のプロセスデザインとして報告する。

表1. 実施工程スケジュール

工程	実施内容	主導者	実施日
導入	自己紹介・目的の設定	著者	4 / 17
導入	開発工程案の提示	著者	4 / 17
導入	ワークショップ (防災トランプを用いた場づくりの体験)	著者	4 / 17
学習	講義 (防災トランプの開発の経緯について学ぶ)	著者	4 / 24
学習	開発の動機付けに関する整理	著者	4 / 24
要件定義	対象と場の参加を通じてもたらしたい変化を検討	学生	5 / 8
簡易試作	要件定義を踏まえて一部分を試作	学生	5 / 15
実践評価	試作品を用いて実践し、改善案を検討	学生	5 / 15
調査	改善案に関する調査の実施	学生	5 / 22
基本設計	調査結果に基づき外観の設計	学生	5 / 29
詳細設計	調査結果に基づき機能・仕組みを設計	学生	5 / 29
製造	設計に基づき印刷	学生	6 / 5
実践評価	成果品を用いて実践し、要件定義の内容を検証	学生	6 / 12
成果発表	検証した結果を踏まえてA1パネルを制作し発表	学生	6 / 19

2-3. 開発者に及ぼす影響の評価方法

開発実践が開発者に及ぼす影響を評価するために表2に示す設問文と回答形式で学生に対し質問紙調査を実施した。

表2. 質問紙調査概要

設問文	回答形式
楽しく（または興味を持って）参加できましたか？	選択式： ①とても楽しく参加できた ②楽しく参加できた ③どちらでもない ④あまり楽しく参加できなかった ⑤全く楽しく参加できなかった
積極的に取り組みましたか？	選択式： ①とても積極的に参加した ②積極的に参加した ③どちらでもない ④あまり積極的に参加できなかった ⑤全く積極的に参加できなかった
今回授業時間外で取り組んだ作業時間は合計何時間くらいか教えてください。	記述式
取り組みの中で良かったと思う点、工夫した点等があれば教えてください。	記述式
取り組みの中でもっと工夫や改善したかったことがあれば教えてください。	記述式
今回は学科が異なるチーム作業を実施しましたが良かった点があれば教えてください。	記述式
反対にチーム作業を実施して難しかった点や苦勞した点があれば教えてください。	記述式
制作した成果物はあなたのポートフォリオに追加できそうですか？	選択式： ①追加する予定で取り組みについて説明を求められた場合も自信を持って対応できる ②追加する予定ではあるが取り組みについて説明を求められた場合は対応する自信がない ③追加するかどうかは未定である ④明らかに追加できない
感想またはメッセージをお願いします。	記述式

3. 結果

3-1. 各工程における実践内容

3-1-1. 導入における実践内容

導入として、筆者より学生に課題の目的を「防災トランプのローカライズ版の制作」とし、実施工程スケジュールを提示した。その上で、筆者が開発した防災トランプの特徴・内容について説明し、実践の場を体験するワークショッ



図1 体験ワークショップの様子

プを30分程度実施した。図1は、体験ワークショップの様子を示したものであり、トランプゲームを進行軸に話し手と聞き手が交互に入れ替わりながら防災について語り合い学生が楽しんでいる様子がわかる。話し合われた内容を例示すると、「自宅にいるときに強いゆれが起こった」の題目について「戸棚にあったガラスなどが割れて怖かった」や「不規則な生活が続いている」の題目について、「課題が続き睡眠時間が短くなり更に徹夜の作業をすると終わった後1〜2日何もできなくなる」等の内容が話し合われた。体験した感想としては、「普段あまり考えない防災について楽しみながら話すことができ防災意識が向上した」、「他者の話を聞くのがおもしろかった」、「防災トランプのルールがよく考えられていると思った」と概ね肯定的な意見が得られた。一方で、「遊び方をガイドする役の人がいたほうが円滑に実施できる」等の改善に関する意見も得られた。

3-1-2. 学習における実践内容

学習工程においては、防災トランプの開発の経緯について話題提供を行い、筆者の被災地における救急医療活動の体験を基に、災害時には「能動性」が重要となることを伝えた。さらに、「参加者が能動的に関われる場づくり」、「自分と家族に必要な防災訓練を考える」、「地域で助け合える関係づくり」が課題であることを伝え、その解決アプローチとして「世代をこえて防災について楽しく話し合う場づくり」が位置づくことを説明した。また、「防災トランプのローカライズ版を開発するにあたり、各学生の取り組み動機」について整理した結果を表3に示す。

表3. 各学生の開発の動機付け

学生	開発の動機
A	靴全般のデザイン関係の仕事につきたい。靴は安全面等の機能も重要で、靴の安全や危険を考える結びつきで活用したい。
B	社会問題をデザインで解決することに興味がある。人をつなぐ場づくりとして、ポートフォリオに掲載したい。
C	ガラス工芸家として製品をデザインし販売したい。来店する顧客が安全に買い物できるように危険や安全管理に関するワークショップの取り組みにつなげたい。
D	出身地に戻りまちづくりに携わり、地域の地域活性化につなげる場づくりの1つのツールとして活用したい。
E	デザインを担当し、作品としてポートフォリオに追加したい。

3-1-3. 要件定義における実践内容

要件定義の工程では、「対象」と場の参加を通じて「もたらしたい変化」を検討した。例えば「造形大の学生」に場の参加を通じて「地震発生時の対応ができるようになる」といったアイデアを1案として、学生が個別に案を検討した。当初は「防災意識の変化」に着目して検討したところ、各学生は3～10案を提示した。その後、「今週会った人は誰か？」に着目し、会った人の外見や印象から案を検討する方法を助言した。結果、各学生は10～45案を提示した。そこから対象を3案に絞り、対象の特徴を学生が整理したものを表4に示す。

表4. 整理された対象および特徴

対象	特徴 (授業中/作業/場所/行動)
長岡造形大学学科別の学生	<ul style="list-style-type: none"> ・授業中、学科によって木工室で加工することがある ・学科別に特色あることをしているため防災に関する体験状況が異なる ・視覚デザインの学生は、撮影スタジオ、DDアトリエ、第3アトリエによくいる + Mac を良く使っている ・工房・講義・作業・移動・NID ホール・アトリエ ・危険な機械を扱う場所 ・遅刻・欠席・怪我・買い物・食事サークル ・混雑する場所・デッサン・写真・映像・素材加工
学生以外で大学に訪れた人	<ul style="list-style-type: none"> ・散歩や第3アトリエ探検 ・食堂で食事する ・外にすることが多い ・エレベーター階段を使用する ・写真を撮影して SNS 等にアップロード ・オープンキャンパスや学祭を見に来ている人
一人暮らししている学生	<ul style="list-style-type: none"> ・私生活が大変 (自炊・ゴミ出し・部屋の掃除・風呂掃除洗濯・押し売り・勧誘など) ・夜遅くに1人で帰宅する ・徒歩または自転車で行く ・体調管理不足・睡眠不足

表4に基づき議論し、対象を「長岡造形大学の学生」とし、「防災意識や安全意識の向上または、他学科について知ることができている」ことをもたらしたい変化と定義した。

3-1-4. 簡易試作における実践内容

要件定義に基づき、設計をせず簡易的な試作を実施した。試作は市販の紙製のトランプに題目を直接記入し、防災トランプに見立てて簡易的な実践及び評価を実施し、設計方針を明確に定めることをねらいとした。試作の際には52種類のトランプカード全てを対象とするのではなく、簡易的な実践を迅速に実施することを重視し、12種類程度の部分的な範囲の試作とした。図2は簡易試作中の様子であり、図3は試作品の外観である。

3-1-5. 実践内容の評価

試作品を用いて実践した様子が図4である。図1と同様に楽しみながら話し合いを実施している様子が見える。話し合われた内容を例示すると、「テキスタイルの作業中に強いゆれが起こった」の題目について「沸騰したお湯を使っ



図2 簡易試作中の様子



図3 試作品



図4 試作品を用いた実践

ている時に強い地震が起きれば大変なことになるし、薬品や塗料を扱っている際に強いゆれが起きて薬品や塗料をぶちまけてしまったら無駄になってしまう」等の内容が話し合われた。

学生の感想としては「他学科の人のことを知ることや災害時の対策を立てられたケースの話し合いもあり有意義に過ごせた」、「楽しかった、意外に盛り上がった」、「他学科について知ることができておもしろい」、「ぱっと思いついたものだけでやったのにとっても楽しくできた」、「もっとしっかり調査して考えて制作すればよりおもしろいものができると感じた」等が挙げられた。開発した学生のうち全員が「防災意識、安全意識が向上した」、「他学科について知ることができた」と回答している。設計のための改善点としては、「52種類の問題を検討する」、「詰まるカードもあったので、題目を再検討する」、「学科の特色を捉えた内容とする」、「実践時には対話を促す人がいると円滑に実践

表5. 学生がよくいる場所、学生が実施する可能性のある作業、学生の習慣に関する調査結果

観点	プロダクトデザイン学科	視覚デザイン学科	美術・工芸学科	建築・環境デザイン学科
場所	木工房、塗装室、PDアトリエ、コンピュータ室、染色室、シルクスクリーン、テキスタイル	撮影スタジオ、第3アトリエ、DDアトリエ	絵画工房、孔版画工房、銅版画工房、美工アトリエ、鍛金工房、鋳金工房、彫金工房、ガラス工房、彫刻工房	104、109、木工房、製図室、アトリエ、コンピュータ室
作業	ケミカルウッド、やすりで削る物、物を染めるときに火をつける、お湯を沸騰させる、ミシン、木工房の加工、3Dプリンタ	屋外で写真撮影、タイポ、文字詰め、外注印刷、重量のある照明を使用、日曜日に作業	釘、ガラス加工の機械、ハンマー、高温の溶けた鉄、ノミ(木彫り)、学外見学	学外で作業実施 演習では役割分担
習慣	アトリエに個人机がある机に棚があり好きなものを置ける	Macを持ち歩いている 1眼レフカメラ 人数が多い 展示の作業でつるしたり、脚立を使用する 大人数の授業で内職が多い	ツナギ系作業着 ゴーグル 常に机はどこか使える	課題を持ち帰らず大学で残ってやっている 3-4年生 模型が大きくなる、材料が大きくなり危ない 堂々と内職している
共通	みんなが普段どこにいるのかわからない、授業の出席で並ぶ、食堂で並ぶ、大講義室では後ろの席に座る、第3アトリエのカサ立で置いたカサが盗まれる、スマホいじって歩いている、駐輪場、駐車場、交通事故(徒歩)、食生活の乱れ、睡眠不足、遅くまで残り1人で帰る			

できると考えた」といった回答が得られた。これらの結果を基に、学科別に「学生がよくいる場所、学生が実施する可能性のある作業、学生の習慣」に関する調査を実施する方針を定めた。

3-1-6. 調査における実践内容

調査方針に基づき調査を実施した結果を表5に示す。整理時に学科に依らない共通事項が多くあることに気づき、別途「共通枠」に該当する内容を分類した。

3-1-7. 基本設計における実践内容

調査結果に基づき、52種類のカードを図5に示す対応関係で設計した。学科に関連する題目が各10種(×4学科)、共通に該当した題目が12種の計52種類とした。



図5 トランプマークと学科種類の対応

各カードの学科を示すロゴマークは図6に示した。共通題目については長岡造形大学の承諾を得た上で長岡造形大学のロゴマークを使用した。カード裏面は図7に示した。



図6 各学科のカードに掲載されるロゴ
(左からプロダクト、視覚、美術・工芸、建築・環境)



図7 カード裏面のデザイン

3-1-8. 詳細設計における実践内容

調査結果及び基本設計に基づき、トランプカードに掲載する題目一覧を表6に示した。

3-1-9. 製造における実践内容

基本設計、詳細設計に基づき外部業者に印刷を発注し、図8に示す外観で防災トランプ長岡造形大学版が完成した。



図8 防災トランプ長岡造形大学版^{注2}

表6. カード掲載題目一覧

	♠	♣	♦	♥
A	PDアトリエの整理整頓がされていない	印刷物をよく確認せずに切っている	鍛造作業中、接触防止の声かけを怠った	操作の仕方が分からない機械を使うことになった
2	塗料・紙ヤスリなどの必要な道具がない	外の撮影時にどしゃ降りになった	鑄金工房で鑄造作業中に強いゆれが起こった	材料を無駄遣いしている
3	テキスタイルの作業中に強いゆれが起こった	課題提出直前にプリンターが故障した	気温の高い日にガラス工房で作業をしている	巻き込みのおそれがある服装の日に木工房での作業が必要になった
4	木工房で作業中に強いゆれが起こった	石膏デッサン中に強いゆれが起こった	多人数で鍛金工房を使っている	109（作業室）での作業中にゆれが起きた
5	製作物や道具などの手荷物が多い	タイポグラフィの授業中に換気扇を回し忘れた	ガラスカッターを使っているときに強いゆれが起こった	気温が高く、陽射し強い日に測量作業をしている
6	分別をせずにゴミや不用品を捨てた	スタジオで照明を長時間使っている	工具を持っているときに人とぶつかった	測量作業中に強風が吹き荒れている
7	道具を放置している	スタジオを使用したいがルールがわからない	彫金作業中に強いゆれが起こった	展示作業中に強いゆれが起こった
8	エレベーターを使い過ぎている	スタジオから借りていた機材を壊してしまった	テラコッタに空気が入っている	見学に向かうバスが事故にあった
9	不適切な場所で作業している	長時間PCに向かっていて目や肩が疲れる	1人で巨大な作品を制作している	材料実験のある日にサンダルを履いている
10	不適切な服装で作業している	USBメモリ、SDカードや保存したはずのデータが見つからない	寝不足の状態彫刻を彫っている	課題の締切が重なっている
J	大講義室にいるときにJアラートが鳴った	学内にいるときに強いゆれが起こり友達と連絡がつかない	作業に追われて食生活が乱れている	歩道が完全に雪で埋まっている
Q	コンピュータ室で作業中に停電が起こった	製作物のデータを誤って消してしまった	課題が終わらず睡眠時間が取れない	大雨が降り続けている
K	信濃川で氾濫が起こった	あったはずの傘が見つからない	食堂にいるときに火災が発生した	学内で不審者を発見した

3-1-10. 実践内容の評価

開発に携わった学生以外の参加者を募り24名の学生が実際に防災トランプ長岡造形大学版を使用した実践の場づくりに参加し実践内容の評価を行った。

結果、「防災トランプ長岡造形大学版をプレイして楽しめましたか?」、「相手の話から他学科について知ることができましたか?」、「相手の話から防災について学ぶことができましたか?」の各設問の回答者全てが「とても楽しか

った」または「楽しかった」と回答した。自由記述の感想としては「自分の学科の注意点を再認識することができた。発想が異なる人とも話ができて楽しい」、「楽しかったし、他学科のことも知れてよかった。もっと多くの人でやったらより楽しそう。」、「ルールの説明は必要だと思うが、他学科と気軽に話ができることはとても良い」、「具体的な解決策が共有されることがあるので、やる価値のあるゲームだと思う」といった回答が得られた。

3-1-11. 成果発表における実践内容

一連の取り組み内容をA1パネルにまとめ、長岡造形大学内のNIDホールにて展示、発表を実施した。各学生が来場者に対し、少なくとも3回以上、取り組み内容の説明および利用方法の実演、体験ワークショップを実施した。



図9 成果発表の様子

3-2. 質問紙調査結果

次に一連の取り組みが終了した後に質問紙調査を実施した。結果、「楽しく（または興味を持って）参加できましたか?（n=4）」の設問については、「とても楽しく参加できた（50%）」、「楽しく参加できた（50%）」の回答が得られた。「積極的に取り組みましたか?（n=4）」の設問については、「とても積極的に参加した（50%）」、「積極的に参加した（50%）」の回答が得られた。「今回授業時間外で取り組んだ作業時間は合計何時間くらい教えてください。（n=4）」の設問には、「30時間、10時間、4時間程、8～10時間」との回答が得られた。「取り組みの中で良かったと思う点、工夫した点等があれば教えてください。（n=4）」の設問については、「なるべく意見した。」、「分担した仕事はしっかり個人個人で頑張れたと思います。」、「美術系の大学らしくデザインも凝ることができて良かった。」、「とにかく意見を調節しようががんばった。」との回答が得られた。「取り組みの中でもっと工夫や改善したかったことがあれば教えてください。（n=4）」の設問については、「締め切りを守れるようもっと意思疎通を図ればよかった。」、「データベースを作るのが遅くなってしまって期限に間に合わなかったので、今後の課題では改善したい。」、「もっと色々な人に遊んでもらえれば良かったかなと思います。」、「締切に間に合わなかったりと、個々で連携が取れなかった。もっとたくさんの人にトランプしてもらいたかった。」との回答が得られた。「今回は学科が異なるチーム作業を実施しましたが良かった点があれば教えてください。（n=4）」との設問には、「他学科が普段何

をしているかが知れた。各々の得意分野を発揮できた。」「他学科の人がどこでどのようなことを学んでいるのか、ごく一部だとは思いますが知れたことはとてもよかったです。」「他の学科ならではのエピソードなどを聞くのが面白かったです。」「他学科の人の興味や関心を知ることができて面白かった。特に最初の授業で、1人ずつ将来やりたいことを話していく場面で、他メンバーの好きなことや目指しているものの話を聞いてよかったです。」との回答が得られた。「反対にチーム作業を実施して難しかった点や苦労した点があれば教えてください。(n=4)」との設問には、「学科ごとに他の作業量も違うので進められたひとと遅れが出たひとの差が出た。」「授業外の時間に制作に取り組んでいる時、他の人の進捗状況がわからず苦労しました。」「バランスよくトランプに題目を当てはめるのに苦労しました。」「学科ごとに忙しい時期が違うので、役割分担が難しかった。結果特定の人に負担がかかってしまったように思う。」との回答が得られた。「制作した成果物はあなたのポートフォリオに追加できそうですか？(n=4)」の設問には、「追加する予定で取り組みについて説明を求められた場合も自信を持って対応できる(100%)」との回答が得られた。自由記述の感想(n=4)については、「スケジュールを事前に組んでくださったおかげでやるべきことが明確に進めやすかったです。」「ポートフォリオに関係するところまでこの授業で掘り進めてもらったので大変感謝しています、ありがとうございます。」「授業の間大変お世話になりました。自分達の仕事がトランプという形として残せたことがとても嬉しく、有難く思います。」「今回防災トランプを制作して、他学科のことを学ぶこともできたとし、自分がデザインしたものがものになる喜びも学ぶことができました。」といった回答が得られた。

4. 考察：開発実践のプロセスデザインおよび開発実践が開発者に及ぼす影響

本研究では防災トランプ長岡造形大学版の開発実践のプロセスデザインを報告した。詳細な開発工程は表1に示す通りである。本研究で報告したプロセスデザインは標準的な開発工程である「要件定義」、「基本設計」、「詳細設計」、「実装(製造)」、「テスト(実践評価)」の流れに「導入」から「学習」までのプロセスに該当する「開発の動機づけ」、「要件定義」から「調査」までのプロセスに該当する「設計方針の検討」を加えたものとして理解ができる。開発者に対する質問紙調査結果として、「スケジュールがあり進めやすかった」、「ポートフォリオに関係するところまで掘り進めてもらったので大変感謝している」といった証言が得られているほか、開発に対し楽しく、積極的に関わった回答が得られていることから「要件定義」より前に「開発の動機づけ」を工程として実施することは開発者が積極的に関わり開発の品質を高める努力を実施し、開発終了後に作品を活用しようとする意志に寄与することが推察される。

「要件定義」と「基本設計」の間に「簡易試作」を含めることは、定義した要件を実現化するための調査方針を実体験に基づき具体的に定めることが可能となり、学生が主体性を持って意見を提示し、課題を発見し、その改善に取

り組み続けることが可能となる要因になっていると推察される。また、開発実践において、ベースとなる防災トランプの「防災意識の向上」や「防災の学び」に加えて、施設版のローカライズという視座において「学科の違い」を特徴として捉え、作品の特徴に表現されていることが「異なる人とも話ができて楽しい」、「楽しかったし、他学科のことも知れてよかった。」といった他者による実践内容の評価より示唆された。

以上より、サンプル数は限定されるものの、「開発の動機づけ」や「要件定義と基本設計の間に簡易試作を含めること」は開発実践において、開発者の主体性や作品の活用意志のみならず作品の品質を高めることに寄与している可能性が示唆されたことから開発実践のプロセスデザインにおいても重要な工程であると考えられる。

今後の課題としては、ローカライズの種類を施設版だけでなく地域版等に拡張して事例を蓄積すること、開発者のサンプル数を増やす調査計画を立て実施することで汎用的な知見の獲得を目指していく。

5. 参考文献

- 1) 防災トランプ公式サイト <http://bousai-trump.jp> (2018/09/20 最終アクセス)
 - 2) 福本壘 (2016) 『『防災トランプ』で災害時に助け合える絆を結ぶ』(インタビュー記事)『地域人』、第15号、大正大学出版会、114-115。
 - 3) 福本壘 (2017) 『トランプで自助・共助を楽しく促す』(インタビュー記事)『防災ガイド 2017年版』株式会社日本ビジネス出版、38-39。
 - 4) 福本壘、中村和彦、山口紀生「防災を主題にした対話を通じた学習者の主体性の変化と学びの深まり-防災トランプを活用した事例を通じて-」、『環境教育』27(3)、15-22、2018。
 - 5) 福本壘「対話による地域防災訓練の試行-横浜市港南区・戸塚区における防災トランプの活用事例を通じて-」、『自治体危機管理研究』21(1)、69-88、2018。
 - 6) 福本壘・岡野将利・諏訪拓人「ゲーミングと対話による防災教育の効果とその持続性に関する研究」、『日本安全教育学会第19回横浜大会予稿集』C-2、59-60、横浜、2018。
 - 7) 富士山NET：山梨日日新聞社 YBS 山梨放送 <http://www.fujisan-net.jp/data/article/752.html> (2018/09/20 最終アクセス)
- 注1：長岡造形大学には4つの学科があるが、学科に関係なく構成された学生グループに教員が不規則に割り当てられる。その教員の指導のもと、教員の専門性を踏まえた課題を設定し、グループワークを通じて作品制作や調査研究を実施する授業内容となっている。
- 注2：「防災トランプ」は株式会社ウィングベースの登録商標(登録第5610528号)であるが、CC-BY-NC-SAのクリエイティブコモンズにて改変・再配布が認められている。「防災トランプ長岡造形大学版」のデザインについては、三浦航哉・新名沙耶(カード裏面デザイン)、遠藤由季子・加藤真衣(箱・カード裏面デザイン)、中村響(ジョーカーイラスト)がそれぞれ担当した。