

&lt;報告・記録&gt;

## グラフィックデザイン教育の実践報告：Zine制作課題

山 本 彩

東亜大学 芸術学部 アート・デザイン学科  
yamamoto-ay@toua-u.ac.jp

### 《要 旨》

本稿は、本学科の演習授業「グラフィックデザイン」の課題の実践報告である。ビジュアルデザインコースの学生を対象とするこの授業では、2021年度には編集デザイン分野の課題として雑誌デザインを取り上げたが、2022年度の授業では成果物を変更し、学生個人のZine（ジン）を企画、デザイン、製本する課題を課した。

キーワード：Zine, ジン, グラフィックデザイン, 編集デザイン, 大学教育

### 1 はじめに

大学におけるデザイン実務教育はどうあるべきだろうか。今日のデザイナーは様々なソフトやテクニックを駆使し実務に取り組んでいるが、決して「デザインソフトの使い方を教えること」が大学の教育ではない。デザインは新しいものを創造する行為であり、その創造的行為自体は実践者の内から生まれ出るしかなく、教員は、新しいものを生み出すことを学生に直接指示することは出来ない。大学のデザイン教育は、創造する行為としてのデザインの機会をなるべく多く提供し、経験を積んでいく環境を、カリキュラム設定や課題設定、演習の指導によって推奨していくことが肝要である<sup>(1)</sup>。本稿では、授業中の具体的な取り組みの報告として、演習授業「グラフィックデザイン」のカリキュラム上の位置付けを確認したのちに、2022年度の授業で新たに設定したZine課題の実践報告を行う。

#### 1.1 カリキュラムにおける授業の位置づけ

「グラフィックデザイン」はビジュアルデザ

インコースの学生に履修を推奨する選択授業のうち、3年次後期に配置されている授業で、本コースの授業の中では最も発展的な内容の課題を課す演習授業である。現状は、編集デザインとパッケージデザインを中心にした課題を課しており、基本的な用語の解説と事例研究を踏まえ、具体的な企画立案、アイデアスケッチ、制作とプレゼンテーションまでを行う。本授業はビジュアルデザインコースに所属する学生を対象としているため、グラフィックデザイナーを目指す学生が受講することを想定し、それに備えた力をつけるための課題設定が必要となる。

本学科は4コースの専攻があり、それぞれのコースごとに推奨される授業があるが、学生たちは所属コース以外の授業の履修も可能であるため、幅広い授業を履修できるという特徴がある。本授業も、履修条件を満たしていれば誰でも受講可能であり、履修条件は、2年次後期授業「ビジュアルコミュニケーション」3年次前期授業「情報デザイン」を履修済みで、Adobe Illustrator と Adobe Photoshop の中級以上の操作ができることとしている。そのため、原則として受講生たちは所属コースに関わらずグラフィックデザインに対する意欲とスキルがある

ことが想定される。しかしながら実際には、例年の受講生はグラフィックデザインに対する興味にバラつきがあり、意欲とスキルの差があるという傾向がある。演習課題の設定や授業の指導においては、様々な学生が参加していることに配慮する必要がある。

## 1.2 2021 年度の課題設定

デザイン課題の実践では、そのデザイン対象の役割や機能、主要な先行例を学び、基礎的な知識を学んだのち、新たな企画とデザインを提案することが求められる。筆者が 2021 年度に「グラフィックデザイン」を初めて受け持った際は、編集デザインの單元では、新規の雑誌を企画し、表紙と特集ページの一部をデザインする課題を課した。課題を通して学ぶべき要素は、編集デザインプロジェクトの流れの把握、印刷物の基礎用語とその意味、企画とデザインコンセプトの提案、グリッドシステム、複数の企画に一貫性をもたせるデザインディレクション、デザインソフトを使ったレイアウトスキルなどである。しかし、授業を通してわかったのは、いまの学生にとって、雑誌という読み物がすでに身近なものではなくなっているという状況であった。日本国内の雑誌販売額は 1997 年の 1 兆 5644 億円がピークで、以降は減少を続け、2021 年には 3 分の 1 程度の 5276 億円まで落ち込んでいる<sup>(2)</sup>。受講生たちに聞き取りを行ったところ、彼らは雑誌を日常的に読んでおらず、様々な情報をインターネットで手軽に得ることが当たり前になっているため、雑誌を購入することは滅多にない様子であった。この課題の最終提出物の質は受講生ごとに大きなバラつきが出る結果となってしまった。その原因は、前述の受講生の意欲とスキルにバラつきがあるという点と、多くの受講生が雑誌とはどのようなものか、実物に触れて学ぶ時間を持たず、理解が深まらないまま制作してしまった点にあったと考えられる。

これらの反省に基づき、翌年の 2022 年度は編集デザイン分野の演習課題を雑誌から Zine に変更した。

## 1.3 Zine とは

Zine (ジン) は Magazine (マガジン、雑誌) から派生した言葉であり、個人あるいはグループが出版する非商業的な小冊子を指す<sup>(3)</sup>。決まったテーマや形式はなく、手書き、印刷、コピー機の利用、ホッチキス製本、コラージュなど、制作方法は自由で、安価なものが多い。誰でも制作できるため、一般的な出版流通には乗らない、個人が参加できる発言の場として機能している。1930 年代のアメリカの SF ファンによるファンジンがもっとも古い起源と考えられており、1970 年代のパンク文化においてコピー機で制作したファンジンが交換され、以降は、他のジャンルでも数々のファンジンが制作された。1990 年代の「ライオット・ガール」ムーブメントでは Zine を通じてコミュニティが形成された。インターネットと SNS が普及した現在でも、フェミニズムやブラック・ライブズ・マターなどの抗議運動の場面で Zine は大きな機能を果たしている<sup>(4)</sup>。このように、Zine は個人的なコミュニケーションツールとして、そして批判性のあるメディアとして機能してきた。

日本では、小規模出版を指す言葉では「ミニコミ」「同人誌」「リトル・プレス」などが存在してきたが、2000 年代後半から Zine という言葉が多く使われるようになった。これは、多くのメディアがアート系の Zine を頻繁に取り上げたことがきっかけである<sup>(5)</sup>。そのため、「アートブックとしての Zine」が入り口となり、アーティスト、デザイナー、イラストレーター、文筆家などのクリエイターが、自身の作品を宣伝できるメディアとしての Zine という理解が広まった。当初は「持たざる者の DIY メディア」<sup>(6)</sup>としての文化的背景はあまり紹介されなかったが、現在は、より個人的な DIY メディアとしての Zine という理解が広まり、フェア、イベント、ワークショップが様々な規模で開かれている。

大学におけるデザイン制作の観点から見ると、Zine は小冊子であるため編集デザインの対象であるが、形式が自由で、今までに学んできたデザインルールを適用せずとも良い媒体と

いえる。ただし、課題制作の過程で様々な講義と指導を行い、デザインソフトを使用した制作を前提としてすすめることで、編集デザイン分野で踏まえるべき要素をおおよそカバーしながら、企画から製本まで受講生自身がコントロールできるメディアになるだろう。Zineは受講生にとっては耳慣れないメディアであるが、課題に取り組む前に「一体それはどういうモノなのか」を考える段階があることは、デザイン課題の実践では利点になると考えられる。いまの大学生にとって、Zineは雑誌よりも身近な出版物と捉えられる可能性が高く、また個人の興味に引き寄せたテーマを選択することで、一層のデザインの試行錯誤を期待できる。また、社会的にも、Zineは今日的なメディアとして捉えられるだろうという期待を込め、2022年度の授業ではZineを課題の題材に選択した。

## 2. 実践内容

### 2.1 課題内容

編集デザイン課題：Zineの制作  
 テーマを選んで、新しいZineを一冊作る。  
 テーマ：自由（自分の好きなものを紹介するのがやりやすい）  
 ページ数：8ページ以上  
 サイズ、形態：自由（例えば：新聞風、ホッチキス製本、折りパンフ）

制作手順：題材決定、台割制作→レイアウトのラフを検討→取材、原稿、素材収集→Illustratorで完成データを制作→プリントアウト、製本

皆さんの役割：  
 ○画像の制作、撮影、レイアウト…デザイナーの役割  
 ○取材、原稿の執筆…記者、コピーライター  
 ○企画、全体の進行管理…編集者の役割  
 →これら全てを一人で担わないといけない

2022年度の「グラフィックデザイン」のZine制作課題では、編集デザイン制作の流れと基礎用語を把握すること、グリッドシステムの理解、企画からデザイン制作、印刷物の完成までを計画立てて行うことを目標とし、実践的な課題を設定した。課題の内容は上の通りである。受講生の制作スキルやスピードにバラつきがあるため、最低限の要件だけを設定し、融通性のある課題設定を行うことを心がけた。

### 2.2 授業の流れ

#### 第1週 課題説明、Zineの紹介

初回授業では課題要件を含む資料を配布し、編集の定義、Zineの概要、作例を紹介した。自宅学習で、授業で紹介した以外にもどのようなZineがあるのか調べ、Zineの理解を深めておくことと、興味のある題材、自分が冊子を通じて情報が発信できそうな題材を検討しておくことを課した。

#### 第2週 編集デザイン概論、企画と台割り制作

配布資料とスライドを利用し、編集デザインの基礎用語と流れを解説し、様々な仕様の冊子作例を紹介した。この週の作業内容は「Zineの『テーマ』を『どんな視点（切り口）で伝えるか』を検討する」こととし、授業時間中にまずZineの企画書を書き、次に台割りを制作した。手軽なZineの仕様（図1）を紹介し、実際に紙をたたんで、各自の選んだ題材に適しているサイズ、縦横比、製本方法を検討することと、手書きでラフレイアウトを書き込むことを推奨した。自宅学習では、Zineに掲載する記事や画像の執筆・制作・収集作業を開始することを課した。

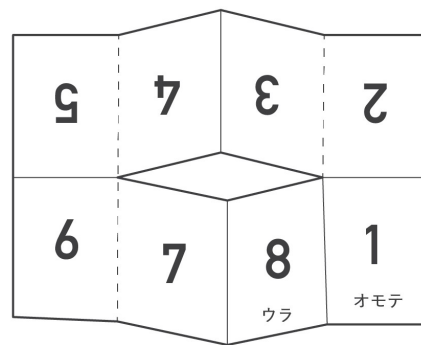


図1 1枚の紙で制作できる8ページの小冊子

### 第3週 グリッドシステム概論，PC を使ったデザイン作業

配布資料とスライドを利用し，グリッドシステムの概念と活用方法を紹介した。その後，PC を使ったデザイン作業を行った。最終的には Adobe Illustrator を用いて Zine のデータを完成させることとしたが，掲載するイラストレーション作成や画像編集には各自の判断により Clip Studio Paint や Adobe Photoshop などを適宜活用した。自宅学習では，メ切までに作業が完了するように計画的にデザイン作業を行うことを指示した。

### 第4週 PC を使ったデザイン作業，仮印刷

前週に引き続き，PC を使ったレイアウト作業を行った。小冊子の様々な製本方法を紹介し，遅れをとっている受講生は，相談のうえ製本方法を決定した。授業時間中には「デザインが完成する前の段階での仮印刷」を課した。目的は，紙面上で提出前の事前チェックを行うことであり，デザインを見直し修正をするために重要な工程となる。実務においては印刷見本の制作は必須のプロセスだが，大学における学生のデザイン課題では，指示しない限り，制作したものを軌道修正するプロセスを見過ごしたまま制作物を提出してしまうケースがしばしば見受けられる。

Zine 制作で仮印刷を経ることによる主な利点は次の通りである。サイズ感とデザインを確認するための仮印刷の場合は，実物サイズで印刷し，折りたたんでから手にとってみることで，PC モニター上では気がつかなかった修正点が見えてくる。色みが理想通りか確認し，理想と実際の印刷具合に差がある場合は，印刷設定の調整とデザインデータの色補正を行う。製本の試作をすることで，面つけが確実にできているかどうか，トリムマークの設定，折り位置の表示がうまくできているかどうかを確認できる。プリンターの操作に不慣れな場合は，仮印刷の作業を通して，両面印刷，手差し印刷機能の使用方法を学び，使用したい紙とプリンターの相性を確認し，最終的な使用紙を検討することができる。

授業時間内には受講生一人ずつの進捗を確認

し相談を行いながら作業を進め，自宅学習で印刷用データを完成させることを課した。

### 第5週 印刷・製本，プレゼンテーション

第5週の前半には，印刷と製本作業を行った。後半に，一人ずつ口頭でのプレゼンテーションと講評を行った。プレゼンテーションの後は，教室に全員の Zine を並べ，お互いの成果物を読む時間をとった。

## 2.3 実践報告

受講生の制作した Zine は，自身の作品を紹介するアートブック寄りの Zine，好きな芸能人や作品などについて語るファンジンと呼べるもの，自身の出身地の文化を紹介する Zine と，大きく3種に分かれた。判型は A5 サイズを中心に，A6 程度から A4 サイズまで様々であった。製本方法は，ホッチキス留めを省略した中綴じ形態と，片面印刷した用紙を二つに畳みホッチキス留めしたものが多く，次に図1の形式が多かった。一部の提出物を図2に示す。



図2 2022年度 Zine 課題の成果物

雑誌課題では一部のページを制作し提案するほかなかったが，Zine 課題では，1冊の冊子を完結させることができることが，前年度からの大きな要件の違いである。この変化によって，受講生の制作する冊子のストーリー展開が具体的になったことが収穫であった。ページをめくった際のつながりを検討した，一つの冊子としての完成度が高い提出物が複数見受けられた。例を挙げると，とある芸能人のファンジンの場合は，人物を紹介する導入から問題提起と自身の見解までが，テキストと画像を用いて，メリハリのあるレイアウトで表現できた。出身地の



観光案内 Zine では、地理的な紹介から始まり、お気に入りの観光スポット、食文化が紹介された。雑誌課題と Zine 課題では、どちらもテーマ設定は受講生が自由に決めて良いとしたが、Zine の場合は、受講生それぞれの個人的な思い入れのあるものが選択される傾向にあった。雑誌という広く流通するメディアに対して、Zine というメディアが個人的な小冊子であるため、このような差が出るのは当然のことであり、これは受講生の多くが Zine というメディアを理解した上で課題制作に取り組んだ結果といえる。

お互いの成果物を鑑賞する時間は、どの課題でも一定時間を設けることにしているが、本課題では受講生達が熱心にそれぞれの冊子に目を通しており、読者としても興味が高い様子がかがえた。受講生同士でのコメントの交換が自然に発生している様子が印象的であった。

提出物を見る限り、多くの受講生が Zine と編集デザインの方法を適切に理解していた。Zine 一冊の編集デザインであっても、グリッドシステムの実践と、メリハリのあるデザイン表現は可能であったため、編集デザイン課題の題材として有効であることが確認できた。また、この授業に関する限りでは、Zine は雑誌以上に制作者の個性を視覚的に表現できるメディアとなった。

雑誌課題と比較して Zine 課題に不足してい

る側面があるとするれば、1テーマ・数ページで完結するために、ほぼ統一されたデザイントーンで全ページが構成されるところにある。雑誌のデザインディレクションでは、様々な分野の異なる書き手による企画を一つの綴じられた冊子にまとめること、つまり、全体に通底する個性を持たせながら、企画ごとにデザインの幅を見せ変化を持たせることが求められる。編集デザインの観点からすれば、ボリュームの大きい雑誌全体のデザインディレクションの方がより高度になる。今回のようなページ数の少ない Zine 制作は、大学の演習授業内での実践が比較的容易な、編集デザイン導入課題として位置付けられるだろう。

### 3. まとめ

本稿では、「グラフィックデザイン」の授業で新たに試みた Zine 制作課題の授業内容を報告した。カリキュラム上授業で取り扱うべき要件と、受講生との対話や提出物による反応を鑑み、新たに取上げた課題だったが、編集デザインの学びには有効であった。今後も、コミュニケーションのあり方や新しいメディアの潮流を念頭に置き、デザインの現場の変化を考慮しながら、コースのカリキュラムを見直し、学生にとって意義ある課題設定のため題材の検討を続けていきたい。

### 註

- (1) シン・ヒーヨン (2019)「デザインを教えることはできるのかーデザイン基礎教育について」古賀徹編『デザインに哲学は必要か』武蔵野美術大学出版局, pp.153-181
- (2) 出版科学研究所 (2022)「雑誌販売額」<<https://shuppankagaku.com/statistics/mook/>> (参照 2023-6-30)
- (3) Zine の概要、歴史と受容については以下の文献を参考にした。  
西川麦子 (2017)「現代のコミュニケーション・ツールとしての ZINE: 顔が見える他者を引き寄せるメディア」『甲南大学

紀要 文学編』167: pp.51-66

西川麦子 (2019)『『参加型メディア』Zine を取り入れたフィールドワークの授業: 他者に伝え学び合う』『甲南大学紀要 文学編』169: pp.63-77

野中モモ (2020)「野中モモの『ZINE』小さなわたしのメディアを作る」晶文社

野中モモ (2022)「ZINE という選択肢: 個人と個人をつなぐ小さなメディア」『立命館言語文化研究』33 (3): pp.29-38

ばるばる, 野中モモ (2017)『日本の ZINE について知ってることすべて 同人誌, ミニコミ, リトルプレス 自主制作出版

史 1960 ～ 2010 年代』誠文堂新光社

平山優介編 (2015) 『クリエイターのための  
ZINE のはじめ方』玄光社

村上潔 (2022) 「ジン・カルチャーの現在的  
展開とその意義：フェミニスト・コミュ  
ニティ・アクティヴィズムの視点からの  
展望」『立命館言語文化研究』33 (3) :  
pp.39-52

(4) 村上 前掲論文

(5) 野中 前掲論文

(6) 野中 前掲論文, p.35

# A Report on Graphic Design Education: Zine Assignment

Aya Yamamoto

Department of Art and Design, Faculty of Art, University of East Asia  
yamamoto-ay@toua-u.ac.jp

## Abstract

This report describes the process of a zine design assignment to learn editorial design in the Graphic Design class for 3rd-year students. After noting the positioning and objective of this class within the curriculum of the visual design course, this report outlines the reasoning for choosing zine as a substitute medium instead of magazines and then describes the process and the result of the assignment. This assignment enabled the students to explore personal topics and experiment with storytelling by designing original zines.

Keyword: Zine, Graphic Design, Editorial Design, University Education