

「しずまえキャラクター」で四季折々のデザインを！ - 成果報告書

静岡産業大学 情報学部 植松ゼミ

教員: 特任講師 植松 頌太

参加学生: 北村 大、森保 翔太

1. 要約

静岡市では、主に同市水産漁港課が中心となり、市内の用宗漁港、清水港、由比漁港の3つの港で水揚げされる魚介類を「しずまえ」ブランドとしてプロモーションしている。同ブランドの中では、同課職員が創作した「しずまえキャラクター」が随所に活用されており、このキャラクターを用いてより魅力的なブランド展開を目指すことが本研究の目的であった。本稿では一連の取り組みのうち、2017年10月28日に静岡市にて行われた「しずまえ・オクシズ祭り」への参加と、本年度のデザイン成果物の制作について報告する。

2. 研究目的

本研究では、「しずまえブランド」のアイデンティティを崩さないことに主眼を置いた。これは静岡市 水産漁港課(以下 水産漁港課)からの本助成に関する「大学等との連携を希望する地域課題調査票」においても次の通り記述されている。

「しずまえキャラクター」で四季折々のデザインを！

「しずまえ」とは、静岡市の前浜のことで、静岡市が海岸エリアの地域ブランド化を目指して平成26年に誕生した愛称である。そのPRに際しては、静岡市職員がパワーポイントでキャラクター等を作成し、それを用いて各種イベント等に参加したり、毎週水曜日にFacebookで情報発信したり、「しずまえカレンダー」を作成しHP等で公開したりしている。

HP等で公開している「しずまえカレンダー」も職員の手作りで、職員が毎月知恵を絞って作成している。今回、「既存のしずまえキャラクター」を使用し、学生の感性で四季折々の「しずまえデザイン」を作成していただき、今後の「しずまえカレンダー」作成の参考にしたい。なお、「選ばれし1点」を成果として提出するのではなく、たくさんの作品(アイデア)を提出していただきたい。また、可能であれば、大学の学祭やイベント等において、「しずまえデザイン展」を企画・実施していただきたい。

(大学等との連携を希望する地域課題調査票 より)

3. 研究内容

本章では2017年10月28日に静岡市にて行われた「しずまえ・オクシズ祭り」への参加を中心として、研究内容を述べる。

本研究におけるイベント参加においては、学内でのポスター告知によって学生の参画を募ったのちに、ミーティングと準備を重ねて遂行された。本イベントに関わった中心的なメンバーは、筆者(情報学部 特任講師)、学生A(情報学部 4年次生)、学生B(情報学部1年次生)を中心とする少人数のチームであった。

3-1. ふたつの「PBL」

ここで、アクティブ・ラーニングの概念に内包される「PBL」について述べる。問題解決アプローチとして、一般的に知られるものにProblem-Based Learning (PBL)とProject-Based Learning (PJBL)¹がある。これらは problem と project と類似しており、どちらも頭字語から「PBL」と呼ばれることから区別しにくい。(根本, 朴, 北村, 鈴木, 2010)

本研究は、研究内容の特性としてはPJBLに寄った性質を持つものであるが、「地域課題解決事業」という名にもある通り、行政が求めるのは問題解決、つまり problem-solving である。したがって、本研究におけるアクティブ・ラーニングにおいては、problem と project の双方の性質を持つ「PBL」を展開する必要があった。

3-2. 本研究におけるPBL実行指針

本研究におけるPBLにあたっては、1997年と国内において早い段階からPBLが導入されている三重大大学の事例(三重大学高等教育創造開発センター, 2011年, p.6-7)ならびに、筆者が研究協力を行なっている、名古屋大学大学院 情報学研究科(2017年度の組織改編により国際言語文化研究科を前身とし発足)の小川明子准教授が中心となり2008年より研究が継続されている、DST(デジタル・ストーリーテリング)実践プログラムである「メディア・コンテ」の実践における経験を基盤として実行した。本研究におけるPBLの実行指針を次に示す。

1. 具体的・現実的な問題を学生と共に見つける
2. 学生に問題解決を志向させる
3. 学生各自の視座からの問題設定を行う
4. 教員はファシリテーションに注力する
5. 問題解決に必要な資源を確保する
6. 学生各自が学外でも問題解決に取り組める環境を確保する
7. 学生による自己の省察(ふりかえり)

上記の指針制定は、本研究をより具体的に構造化して理解する助けとなり、筆者(教員)自身のスタンスを明瞭にしたほか、学生各個人のエンパワメント効果を高める上でも有用であり、本研究の独自性のひとつと言える。

4. 研究成果

本研究の成果として、「しずまえ・オクシズ祭り」への出展とならび、オリジナルグッズの制作を行った。順にそれぞれの成果について述べる。

4-1. 「しずまえ・オクシズ祭り」での成果

2017年10月28日に静岡市 青葉緑地にて行われた「しずまえ・オクシズ祭り」にて、ブースを提供いただき、本学として出展を行なった。イベントはあいにくの悪天候の中であったが、本学ブースは終日賑わいをみせ、特に「しずまえ鮮魚」にフォーカスした展示・体験コンテンツは、来場者に好評を博した。本学ブース内では次のようなコンテンツを提供した。

- ・魚介類の漢字のルーツに関するパネル展示
- ・活魚の水槽での展示, 魚のイラストを用いた塗り絵と擬似魚釣りゲーム
- ・これらに関連する魚の漢字や生態についてのクイズと粗品の進呈

¹ PJBLの定義についてはBuck Institute for Educationのウェブサイト詳しい
https://www.bie.org/about/what_pbl(2018年2月15日アクセス)

これらのコンテンツを通じて、児童から大人まで幅広い来場者に体験・学習機会を提供するなど、本研究が教育的な価値において、優れたものであったことを述べたい。(fig.01-04)



fig.01 : 本学ブース



fig.02 : 本学ブース内部



fig.03 : 賑わう本学のブース



fig.04 : 漢字学習に対応した魚釣りゲーム

4-2. 「しずまえ」オリジナルグッズの制作による成果

本年度は、A4資料配布用ビニールバッグ、車両貼り付け用マグネットステッカー、ペーパークラフト将棋、マグカップ、マウスパッド、タンブラー(2種類)の6点の「しずまえ」ブランドのプロモーションのためのオリジナルグッズを制作し、水産漁港課へ納品した。

成果物の制作にあたっては、一般的なデザイン実務ワークフローに準じた作業手順をとり、まず前述の同課職員が創作したイラストレーションを、実務現場で多用されるデザイン用ソフトウェアである、Adobe社のIllustratorで扱うことができるよう、ベクターデータ² への変換と、印刷媒体向けのCMYK色空間への設定を行った。

また、我が国で広く用いられているDIC株式会社(旧 大日本インキ化学工業)が制定するカラーガイドである、「DICカラー」を用いて実際に印刷・表示された際の色調を統一し、「しずまえカラー」として、DIC 183をアイデンティティカラーとして指定することで、ブランド価値の向上を目指した。

上記の施策により、今後も継続的に水産漁港課が様々な印刷媒体やディスプレイメディアに対して、イラストレーションやロゴタイプを使用することが可能となった。これらの納品物をベースとした同課による幅広いブランド展開がなされることを願う。

² ベクターデータ: 拡大縮小をしても画質が劣化しない画像形式のこと

4-3. 今後の改善点や対策

本年度の事業は概ね当初の予定通りに進行することができたが、主に参加学生の少なさを理由として、例えば「しずまえ・オクシズ祭り」の際には、参加学生らには終日休みなくブースでの来場者の対応を求めざるを得ないなど、参加学生各個人に多大な負担がかかってしまう状況であった。今後はより多くの学生の参加を得ることができるよう、本年度の実績を広く公表するなどして、改善を目指したい。

5. まとめ

以上を振り返れば、本研究は単なる「イベントへの参加」や「デザイン成果物の制作」に留まらず、コミュニケーション・デザインやホスピタリティなど、人文社会的な知によって構成された実践研究となりつつあり、筆者を含めたすべての参加メンバーが各々の役割を自覚した上で、能動的な実践を行うことができた。今後も引き続き、静岡市 水産漁港課と連携を深めて研究を進めたい。

【参考文献】

- ・ 根本淳子, 朴恵一, 北村隆始, 鈴木克明, 熊本大学大学院教授システム学専攻(2010)問題解決型学習デザインの研究動向－GBSとSCCを中心に－
- ・ 三重大学高等教育創造開発センター(2011, p.6-7)三重大学版 Problem-Based Learning の手引き－多様な PBL の展開