

2019年度特別教育報告

キャラクター制作を通じた教育実践(2)

谷口 重徳, 岡川 卓詩, 鵜根 弘行

(令和元年10月8日受理)

Report for Special Educational Program 2019 Creating Characters : A practical education program (2)

Shigenori TANIGUCHI, Takuji OKAGAWA and Hiroyuki UNE

(Received October 8, 2019)

The Hiroshima Kokusai Gakuin Character Project (HKG Character Project) is an educational program based on creating pop-culture characters. This group is mainly formed by the faculty members and students of the Faculty of Information Design. The aim is to combine the educational program with a contribution to the local community.

In this program, student create original characters and teachers supervise and support students in various ways. In addition to advice on creating the characters, students and teachers work together with community groups such as NPOs, local governments, other educational institutions and businesses.

Though this series of projects, students gain a 'real life' perspective on their work. Not only do students increase their motivation to improve their illustration skills, but they also deepen their understanding of its role in society. An additional benefit of this program has been an improvement in the students' regular curriculum.

Keyword : Character creation, Educational program, contribution to the local community

本稿は、本学情報デザイン学科の学生、教員を中心に取り組んでいる「HKG キャラクタープロジェクト」に関する教育活動報告である。

本プロジェクトでは、学生がオリジナルキャラクターなどを制作し、担当教員が作品制作の助言を行うと同時に、地域の自治体や企業、NPO等の諸団体、他の教育機関等と連携しながら作品発表の機会をつくっている。本プロジェクトを通じ、学生たちは技能の向上と社会的な経験を積み、さらに、大学での学修への動機づけを高めることができる。

キーワード：キャラクター制作、教育プログラム、地域連携

1. はじめに ～本プロジェクトの背景と目的、および概要～

本稿は、HKG キャラクタープロジェクト（通称：HKG キャラプロ、または、キャラプロ）に関する教育活動報告である。本プロジェクトは、オリジナルキャラクターを制作し、それらを地域のイベントなどで展開する活動を通じ、学生のデザイン力やコンテンツ制作力の向上、地域との関わりの経験、仲間づくりの経験など、学生の教育活動につなげようとする実践的な試みである。

本プロジェクトは2012年度に有志の学生と教職員によって試験的に開始され、2013年度以降は本学の特別教育費の支援を受けながら活動を展開している。本プロジェクトの開始から軌道に乗るまでの活動についてはすでに詳述しているが¹⁾、本報告の冒頭に際し、本プロジェクトの背景と目的、概要について改めて紹介しておきたい。

近年、マンガやアニメーション、ゲーム、ノベル、キャラクターグッズ等のコンテンツへの関心は、特定の愛好者の趣味（サブカルチャー）にとどまらぬ一般的な広がりを見せ、いわゆるポップカルチャー（ポピュラーカルチャー）として位置づけられるようになってきている。特に2000年代半ば以降、ポップカルチャーコンテンツが一定の市場規模を持つ産業と見なされると同時に、そうしたコンテンツの影響力を地域振興に結びつける動きも各地で見られつつある。すなわち、魅力的な地域のマスコットキャラクターを製作して特産品のプロモーションに活用したり、アニメーションやマンガに実在の地域の景観などを用いることで観光資源に採り入れようとしたりするもの（コンテンツツーリズム）がそれである²⁾。こうした傾向は、広島においても同様に見られる。広島では、広島国際アニメーションフェスティバルに代表されるようにメディア芸術文化＝コンテンツ文化の振興がひとつの重要なテーマになっている。それに合わせて広島ではこの分野での行政や企業、教育機関、市民団体、クリエイター等の連携が進んでいる³⁾。

こうした全国や広島での動きを背景として、筆者らはそれらに対応する実践的な教育活動を模索してきた。特に情報デザイン学科の学生たちにとってメディア芸術文化＝コンテンツ文化への関心は高く、入学時の志望理由や将来の進路選択にコンテンツへの関心をつなげている志向が見受けられた。

以上のような近年のメディア芸術文化＝コンテンツ文化をめぐる社会的な動向と本学学生の関心を鑑み、「HKG キャラクタープロジェクト」を発足させたのである。

本プロジェクトの目的は(1)コンテンツによる地域振興の実践を通じて学生の教育活動につなげること、(2)大学の地域貢献活動につなげること、(3)学生の仲間作りの場を構築すること、の3点である。

本プロジェクトでは、メンバーの学生たちが、オリジナルのコンテンツ・キャラクターをデザインし、それを等身大パネルやグッズ、冊子などの具体的な媒体として制作する。そしてそれらの作品を様々なイベントなどで展示発表を行うのである。本プロジェクトの活動が地域社会で認知されるにつれ、様々な地域イベントのポスターやチラシのデザイン制作の依頼も受けるようになり、活動の幅が広がってきた。

イベントの多くは、後述するように、広島を中心とした地域の自治体や商店街、NPOなどが主催するので、準備段階から学生たちは地域の関係者と関わる機会が多い。また、イベントでの作品の展示発表を通じ、外部の方々から作品に対する直接的な反応を得られるので、学生たちに大きな刺激となっている。

学外イベントや自治体、企業などからの依頼により作品を出展（納入）する事案がある毎に、メンバー学生に対し学内コンペ方式で作品を募り、内部選考と担当教員による助言・指導を受け作品を改良した上で、作品を出展（納入）している。

一連の活動を通じ、メンバーの学生は、技能の向上や社会的な関係作りへの動機づけを高めることができるし、学内の正課カリキュラムへのモチベーションの向上などの効果も見られる。

以上から本プロジェクトの背景と目的、概要を図1のように示すことができる。

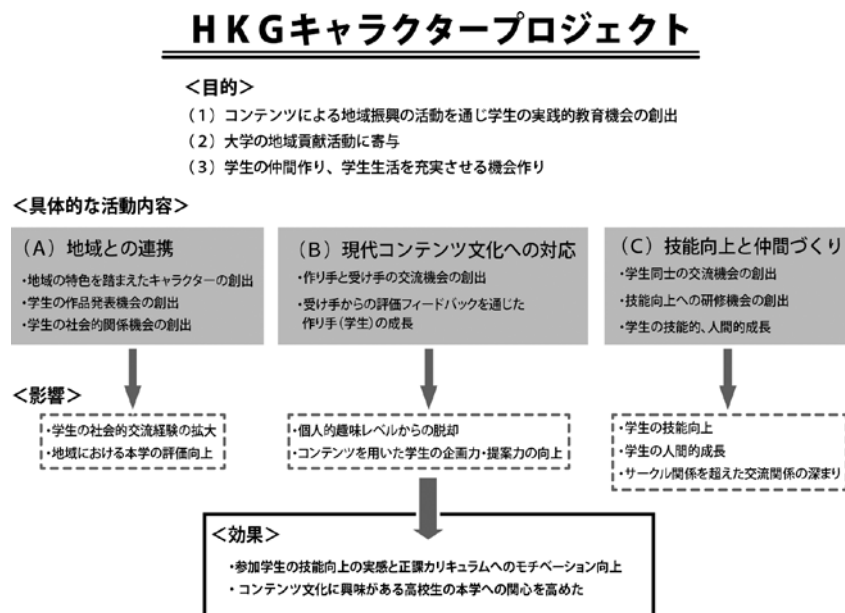


図1 HKGキャラクタープロジェクト概念図⁴⁾

2. 本プロジェクトのメンバー構成と役割

本プロジェクトは、2012年度に情報デザイン学科の学生たちと現代社会学科教員の谷口重徳（当時）、情報デザイン学科教員の遠藤潤一（当時）、兼田貴子（当時）が有志なって発足し、2013年度からは本学特別教育費の支援を受け、活動を続けてきた。なお、2013年度から本学の改組に伴い、谷口も情報デザイン学科に所属している。プロジェクト発足当時の教員の役割分担は谷口が主に地域の諸団体との連絡調整にあたり、遠藤と兼田が学生の作品制作に対して具体的な助言や支援を行う他、依頼者や業者との折衝等を行っている。また、3名の教員が定期的にプロジェクトの方向性を話し合いながら運営を行ってきた。

2013年度末に遠藤の転出と兼田の急逝により、本プロジェクトの存続が危ぶまれたが、2014年度



図2 参加メンバー

に着任した定國伸吾と岡川卓詩のプロジェクトへの参加により、活動を発展的に継続できるようになった。2016年度末に定國が転出した後、2017年度から鶴根弘行がプロジェクトに参加し、現在に至る。谷口がプロジェクトの統括と地域との連絡・調整にあたり、岡川が学生の作品制作に助言・指導を行い、鶴根が谷口、岡川と協力しながらイベント運営のサポートを行う形での役割分担となっている。また情報デザイン学科所属の各教員・研究室からも様々な支援を受け、プロジェクトを継続することができている。

2013年8月時点で20名の学生が本プロジェクトに参加していた。参加メンバーは年によって増減しつつも、2019年8月時点では、24人がメンバーに登録・参加している（図2）。

3. プロジェクトの展開

本プロジェクトは、2012年度の発足から2013年度の様々な試みの時期を経て、2014年度には担当教員の交代を乗り越えながら、さらに2019年度まで活動を継続してきた。発足当初からの課題として、イラストを描くために必要な基礎力（デッサン力、画面構成力、色彩感覚）をいっそう向上させることはもちろん、卒業後の進路を鑑みて様々なジャンルへの関心を含め現代の（サブ/ポップ）カルチャーへの造詣を深めることや、イベントそのもののプロデュース力（企画力、ネットワークを作る力、発信力）を身につけることなどを目標としていた。こうした課題を念頭におきつつ、本稿では2015年度以降の活動状況について「活動場面の広がり」、「表現手法の展開」、「地域連携の深化」という視点から整理したい。

なお、イラストの基礎力の向上への取り組みについては、「4. 本プロジェクトを通じた教育効果」で後述する。

3-1. 活動場面の広がり

本プロジェクトの活動場所については、発足当時から現在まで広島市内を中心に三次市など広島県内でのイベントを主な活動の場としている。その後、参加するイベントの規模が大きくなり、本プロジェクトに対する学外からの認識も広がっている。本プロジェクトが参加するイベントの中で、以下では特に規模の大きなイベントである「横川ゾンビナイト」と「ポップカルチャーひろしま」について紹介したい。

<横川ゾンビナイト>

広島市西区の横川商店街で開催される「横川ゾンビナイト」は、2015年から毎年10月末のハロウィンに合わせて開催され、現在では約2万人規模の集客がある⁵⁾。近年、日本全国各地でハロウィンイベントが盛んに開催されるにつれ、広島では横川ゾンビナイトが年々認知されるようになってきている。この横川ゾンビナイトにHKGキャラクタープロジェクトも2015年度から現在まで毎年参加している。

この横川ゾンビナイトで本プロジェクトの学生たちは、ゾンビをテーマにしたキャラクターパネル（ゾンビパネル）を制作し、会場の横川商店街各所にそれらを設置している。ゾンビパネルは、イベント全体の雰囲気盛り上げ、イベントの来訪者がゾンビパネルと一緒に記念写真を撮影するスポットにもなっている（図3）。学生にとって自分の作品が多数の来場者に見られることで、創作の大きなモチベーションになっている。

また、この横川ゾンビナイトの準備段階で開催される実行委員会の会合に担当教員とともに学生が参加している。商店街関係者や自治体関係者、報道関係者、クリエイターらの多様なメンバーが出席する実行委員会の場に身を置くことは、学生にとって貴重な経験の場になっている（図4）。



図3 ゾンビパネル



図4 実行委員会の会合

<ポップカルチャーひろしま>

近年、日本のアニメーションやマンガなどポップカルチャーコンテンツは、世界中の若者にとって共通の趣味の一つになっている。こうした背景からポップカルチャーをテーマに諸外国と広島の若者の交流機会を広げることを目的としたイベントが「ポップカルチャーひろしま」である。このイベントは、広島の行政や企業、教育機関、市民団体、クリエイターらのネットワークである広島メディア芸



図5 ポップカルチャーひろしま
(ポップカルチャーひろしま2019実行委員会 提供)

術振興プロジェクト会議と「NPO音楽は平和を運ぶ」が共同で実行委員会を立ち上げて運営しており、2017年から毎年開催されている。このイベントでは当初から積極的に諸外国の若者を招待しており、第3回目となった2019年4月の開催では世界12の国と地域からの若者と広島からの若者たちがアニメなどのキャラクターのコスプレを楽しんだり（図5）、自作のグッズや冊子の展示頒布を楽しんだりしていた（図6）。



図6 会場でのメンバー

HKGキャラクタープロジェクトも2017年の第1回目からこのイベントに参加している。第1回目と第2回目イベントのメインポスターのデザインとロゴデザインも本プロジェクトのメンバーが担当した（図7）。なおロゴデザインは第3回目以降も受け継がれている。

このイベントでも本プロジェクトのメンバーは、自作のオリジナルグッズの展示・頒布を通じて、国籍を異にしながらも同じ趣味の若者たちとの交流を行なった。

3-2. 表現手法の展開

本プロジェクトの活動継続に伴い、学生の作品表現手法にも進展が見られる。本プロジェクト発足当初は、デザイン制作したキャラクターを等身大パネルに成型したり、冊子やクリアファイル、しおりなどのグッズとして表現したりしていた。これらは主としてキャラクターを平面として展開するものである。その後の活動を通じ、当初からのキャラクターの平面での展開だけでなく、コンピューターのプログラムにより、キャラクターの動きと音声出力を組み合わせた姿を画面、もしくはスクリーンに投影することで、キャラクターが動きながら話している姿を表現することに成功している。このキャラクターは、従来型の等身大パネルを「パネコ」と呼ぶのと対比して、「デジコ」と呼ばれている（図8）。

また、近年のSNSの普及に触発され、キャラクターのLINEスタンプを作成し、ダウンロードできるようにするなど、キャラクター制作に情報技術を取り入れることができるようになってきている（図9）。

さらに当初から制作されている等身大パネル（パネコ）では、屋外イ



図8 デジコ



図7 メインポスター



図9 LINEスタンプ

ベントの経験を踏まえ、搬入出と運搬が容易で風に飛ばされにくい、やや小さいパネコを制作するようになったほか、グッズではキャラクターの缶バッジをカプセルトイにすることでイベントでの訴求力をさらに高める方法を取り入れるなど、年々改良が行われている。

3-3. 地域連携の深化

本プロジェクトの活動が継続することで、地域との連携のあり方も発足当初に比べ、より深いものになっている。ここでは、本学が連携協定を結ぶ広島市安芸区と本プロジェクトの連携について触れておきたい。

本プロジェクトでは2015年度より安芸区により4月上旬に開催される瀬野川健康ウォーキングにキャラクターパネルを展示している。安芸区との関係でいえば、これまで夏季のサマーフェスティバルや冬季の瀬野川イルミネーションなど、中野地区のイベントのチラシデザインに本プロジェクトメンバーが協力してきた経緯もあり、安芸区役所から瀬野川健康ウォーキングへの協力を依頼されたのだった。そこでは、ウォーキングコースのゴール付近にキャラクターパネルを設置し、歩き終えた参加者が記念撮影をする場所を飾るというものである(図10)。参加メンバーにとって、大学の地元の方々に作品を見て頂ける貴重な機会になっている。



図10 瀬野川健康ウォーキングでの展示

また、2018年度より本プロジェクトと安芸区船越公民館との連携も活発になっている。同公民館の主催による4月の「誰故草(たれゆえそう)祭り」や10月の「ふなこし鬼フェス」のポスターデザインを本プロジェクトメンバーの学生が担当している(図11)。なお、11月の船越公民館祭りなどにキャラクターパネルの展示を行い、イベント会場の雰囲気作りに協力している。



図11 鬼フェスのポスター

これらの安芸区との連携においては、イベントの企画段階から打ち合わせを行い、イベントの趣旨に合うような形での連携を行っている。そこでは、単なるキャラクターデザインの提供にとどまらぬ、より深いレベルでの連携が行われている。

4. 本プロジェクトを通じた教育効果

本プロジェクトの教育効果を検討するために、2019年9月に参加メンバーを対象にアンケートを実施した。回答者の数が少なく、統計的な精度を論じることは困難であるが、一定の効果を読み取ることができる。

表1 イラスト技術について

以前よりかなり上達した気がする	12人	75%
以前より少しは上達した気がする	4人	25%
以前より少し下手になった気がする	0人	0%
以前よりかなり下手になった気がする	0人	0%

まずイラストの技術について、プロジェクトに参加したことで、回答者の全員が自分自身のイラスト技能の向上を実感していると答えており（表1）、スキル向上について成果が見受けられる。

学生のイラスト基礎力の向上は、「3. プロジェクトの展開」で先述したように、本プロジェクトにとって非常に重要な課題である。そのため、学生が作品制作を行う際に、ラフ案の段階から何度か担当教員による技術的助言や指導を行うことで、基礎力の向上につなげてきた。本プロジェクトに参加した当初にはイラストを描く力が充分でなかった学生でも、技術を向上させていく様子が見えてくる（図12）。

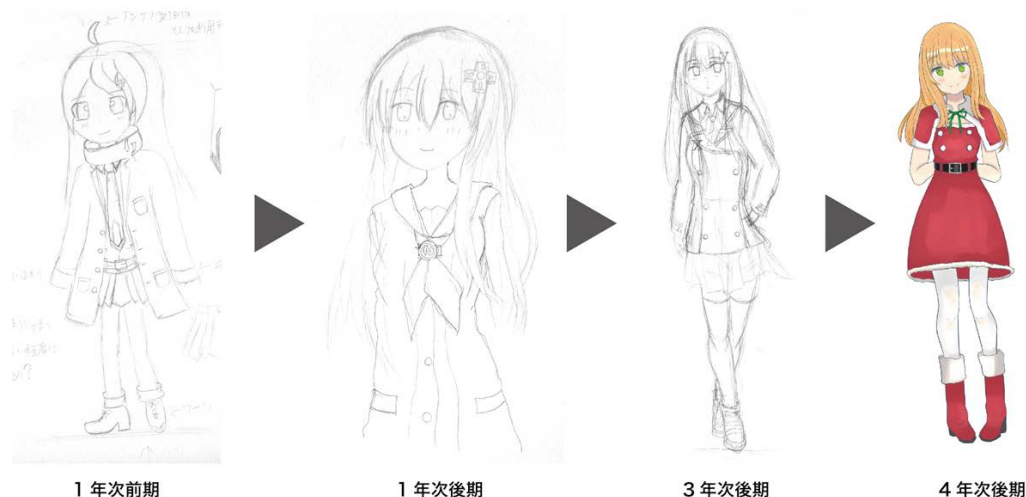


図12 イラスト技術の変化

次に、活動をきっかけにした交友関係の広がりについて問うたところ、学内の交友関係が「かなり広がった (25%)」「やや広がった (50%)」を合わせて回答者の75%が学内の交友関係の広がりを実感している（表2）。このことから、本プロジェクトの目的の1つである学生の仲間作りの場の構築ということにも一定の成果が見られる。

さらに活動を通じてイラストやデザインに関係する大学の授業へのモチベーションについても「かなり上がった (12.5%)」「やや上がった (62.5%)」を合わせ、回答者の75%に正課カリキュラムへのモチベーション向上が認められる（表3）。

また、以下に示した自由回答に示されるように、本プロジェクトに参加することで、学生が有意義な経験を積んでいる様子が見えてくる。

表2 活動をきっかけにした学内の交友関係について

かなり広がった	4人	25%
やや広がった	8人	50%
変わらない	4人	25%
少し減った	0人	0%
かなり減った	0人	0%

表3 授業に対するモチベーション

かなり上がった	2人	12.5%
やや上がった	10人	62.5%
変わらない	3人	18.8%
少し下がった	1人	6.3%
かなり下がった	0人	0%

「色々なイベントにも参加して多くのキャラクターを見ることができて嬉しいです。キャラクター作りの参考になりました。」

「楽しく、技術向上や上下幅広い学年と交流ができた。」

「気の合う人が多く、今まで属してきたどの組織よりも密度のある人間関係を築けたと感じます。」

「キャラプロに参加したおかげで、同じ気持ちを持った人とのコミュニケーションが取れたり、競争心が湧き、更なる技術への向上を目指すことが出来ました。」

「色々な事に参加して色々な経験ができました。ありがとうございました。」

「横川ゾンビナイトでの経験を通して、様々なお客様がイベントを楽しめるような工夫が大切であることを学びました。」

「イベントの参加をしてみたいと思います。」

「集会にこそ参加しているけど、肝心の企画には参加できていないので、今後しっかり参加していくように心がけたい。」

(自由回答から一部抜粋)

4. むすびに

以上、HKGキャラクタープロジェクトの取り組みについて、特に2015年以降から現在にかけての活動展開を中心に紹介してきた。課題であったイラスト制作の基礎力向上に加え、現代の(サブ/ポップ)カルチャーへの造詣を深めることやイベントそのもののプロデュース力(企画力, ネットワークを作る力, 発信力)を養うことなども活動の目標としてきた。

制作の基礎力については、制作段階での担当教員による助言・指導の機会を増やしてきた。また、現代の(サブ/ポップ)カルチャーへの理解やイベント運営への関心を高めることについては、「横川ゾンビナイト」や「ポップカルチャーひろしま」などの規模の大きなイベントへ参加しながら実行委員会の様子などに触れる機会を増やすことで学生の経験を積むように取り組んでいる。その結果メンバーの中には卒業後プロのイラストレーターとして活躍するものも登場している(図13)。これらの取り組みをさらに改善させながら、引き続き本プロジェクトを推進していきたい。

なお、本プロジェクトの経費は、学内特別教育費「キャラクターの地域展開を通じた教育実践～HKGキャラクタープロジェクト」(2014年-19度)の支援を受けている。



図13 卒業生作品

参 考 文 献

- 1) 谷口重徳, 遠藤潤一, 兼田貴子2014「平成25年度 特別教育報告 キャラクター制作を通じた実践的教育」『広島国際学院大学研究報告』第46巻47-59.
- 2) 大石玄, 近藤周吾, 杉本圭吾, 谷口重徳ほか2019『地域×アニメー コンテンツツーリズムからの展開』成山堂書店.
- 3) 谷口重徳2012「広島のアニメーション文化」川上隆史, 木本浩一, 西村大志, 山中英理子編著『大学的広島ガイド』昭和堂: 39-51.
- 4) 谷口重徳, 遠藤潤一, 兼田貴子2014「平成25年度 特別教育報告 キャラクター制作を通じた実践的教育」『広島国際学院大学研究報告』第46巻47-59.
- 5) 谷口重徳2019「地域コミュニティのコンテンツ受け入れ態勢 — 「横川ゾンビナイト」 — 」岡本健編著『コンテンツツーリズム研究・増補改訂版 — アニメ・マンガ・ゲームと観光・文化・社会』福村出版, 194-195.