

02

学生との地域連携活動報告

Report on regional alliance activities
with students.

デザイン学科・助手
Department of Design・Research Associate
伊藤 章宏 Akihiro ITO

はじめに

日進市商工会青年部(以下、青年部)と名古屋学芸大学デザイン学科の学生との地域連携活動は、2018年度から続けて行われている活動である。この活動では、夢祭り(毎年9月に行われる日進市最大の祭り)と、春祭り(毎年4月に岩崎城址公園にて開催される祭り)の企画提案から、デザイン、制作、祭り当日の運営までを青年部と連携して行われる。青年部にとっては学生との連携を進めることによって新しい考え、学生らしさが溢れる祭りの運営を期待している。学生に期待するのは地域連携を通して本学科の4領域(ヴィジュアルコミュニケーションデザイン領域、スペースデザイン領域、プロダクトデザイン領域、デザインプロデュース領域)のそれぞれの個性を知ってもらい2年次から選択する領域の参考にしてもらう事に期待している。

私自身も初めての経験であったため、初年度は自身も企画、デザイン、制作などを行い学生に指導を行った。2019年からは学生の指導を中心にプロデューサー、ディレクターの立場として監督を行う事を研究活動としている。

この報告では、2018年「にっしん夢祭り」2019年「岩崎城春祭り」2019年「にっしん夢祭り」の3つの祭りの報告をしていく。

1 2018年にっしん夢祭り

1.1 2018年にっしん夢祭りの概要

「にっしん夢祭り」

- ・県外からも来場者が多い日進市最大のお祭り
- ・毎年9月初旬に行われる夏祭り
- ・来場者数:約10万人
- ・テーマ:「心に残る夢祭り」
- ・連携内容:ゲームブース(学生連携)、
名物企画ブース(学生連携)、飲食ブースの運営
- ・参加学生:デザイン学科学生18名

1.2.1 ご当地名物開発プロジェクト

2018年のにっしん夢祭りにおいて大きなプロジェクトとして「ご当地名物開発プロジェクト」への学生連携である。このプロジェクトは祭り事業以外にも、日進市の商業施設や道の駅などでの販売を目指している。

商品開発は、日進市のケーキ屋「結」と青年部で行い、我々は、ロゴデザインを担当した。まず始めに青年部との打ち合わせを数回行い、パッケージの条件、デザイン要求などをヒアリングした。



写真1 / 青年部さんとの打ち合わせの様子



写真2 / ログ案コンペ審査の様子



SHOKOKAI SEINENBU

写真3 / 完成したロゴ



SHOKOKAI SEINENBU

写真4 / 夏祭り限定販売「ふるぽん」ロゴ



写真5 / 2018年「にっしん夢祭り」出店の様子

日進市の特産品である、お米を使用したチョコレートクランチを名物として売り出すことに決定し、名称は「ちよこぼん」となった。ヒアリングでは、実際に商品を作る「結」さんとも意見交換を行い、今後の展開を踏まえたデザインを制作することとなった。

1.2.2 学生の提案

デザイン要求などをヒアリングしたのち、約一ヶ月間の制作期間を経て、学生の作品を青年部さんにコンペ形式で審査していただいた。合計で9名の学生から13個のロゴ案を提案した。日進市のお米を使用しているのも、お米をテーマにロゴ案を提出する学生が多く見られた。

学生にとって学校外へのプレゼンテーションは初めてのことであり、実際に商品化する可能性があるのも、緊張感のあるプレゼンテーションにはなったが、学生の多くは自分の作品をうまくアピール出来ていた。そこで選ばれたロゴ案を元に詳細な部分の修正を行い、ロゴの完成となった。

1.3 祭り出店ブースのデザインと制作

名物開発の他にも当日の販売ブースのデザイン、制作を行った。ブースのデザインに関しても、青年部との意見交換を行い、集客効果を出す事を目指したデザインを制作した。特大のパネル看板のデザイン、大型の升の制作などをデザイン学科工房棟で学生と制作を行った。その中で工房の使用方法や工具の使い方などの指導を行った。

1.4 学生連携の成果

2018年「にっしん夢祭り」の成果として前年度からの売上高の向上、集客の向上、が出た。また、お客さんからも好評の声は多く、「ちよこぼん」も完売と大変嬉しい結果を得ることができた。学生も青年部も大変満足のいく結果となった。

今回の夢祭りでは、学生の主体性を伸ばす事ができなかった。私も初めての試みで学生の指導がうまくできなかった。

2 2019年「岩崎城春祭り」

2.1 岩崎城春祭りの概要

「岩崎城春祭り」

- ・岩崎城址公園にて毎年4月初旬に行われる春祭り
- ・内容: 子供向けゲーム(学生連携)飲食ブース
- ・参加学生: デザイン学科学生10名



写真6／お堀を利用したボウリングゲーム



写真7／地域の子も達とのふれあい



写真8／地域の子も達とのふれあい



写真9／2019年春祭りのメンバー

2.2 お堀を利用したゲームの企画

春祭りの大きな目玉として、岩崎城址公園のお堀を利用した子供向けゲームを青年部は毎年行ってきた。夏祭りの学生連携が青年部から好評であり、春祭りのゲームも企画から、デザイン、制作を任せてもらえる事となった。今回制作したのは、お堀の高低差を利用したボウリングゲームである。普通のボウリングとは違い、転がした球が一度壁を登り、球が落ちていくのを利用したボウリングとなっている。基本的な制作は学生の手で行われたが、お堀への設置では、青年部さんと協力をし設置が行われた。

2.3 学生連携の成果

今回の春祭りでは、学生のグループワークに重点をおいた。夏祭りでは、私が学生全体の動きや、スケジュールなどディレクションを取ったが、春祭りでは学生が実際に青年部と密にコミュニケーションをとり、学生主体で動いてもらうようにした。

学生が自身で立場や役割を見つけ、グループ全体がうまく進んで行く方角を作っていく事で、主体性の成長にも期待した。リーダーを務めた学生には負担が大きく掛かってしまうこともあったが、ゲームが実際に出来上がり、子供達が喜ぶ姿を見た時に全てが報われたとも話していたので、今回の春祭りでは学生にとっても大きな成果を得られたのではないかと。

3 2019年にしん夢祭り

3.1 2019年にしん夢祭りの概要

- ・テーマ:「つながり」
- ・連携内容:飲食ブース、ゲームブース、名物販売ブース
- ・参加学生:デザイン学科26名(1年生14名、2年生12名)

3.2 ゲームブースの企画

2019年の夢祭りではゲームブースの企画、デザイン、制作を中心にいった。合計で10個のゲームを並べ、ゲームセンターのような空間を作る企画となった。

学生が担当するのは5つのゲームであった為、学生を5つのグループに分け、それぞれに1年生と2年生を振り分けた。2年生にはグループのまとめ役となってもらい、昨年の知識を生かして1年生の教育をしてもらう役目とした。2年生に率先して指揮を取らせる事によって、2年生の意欲向上、考える力の向上に期待した。1年生には2年生の姿を見てもらい来年の祭りへの参考にすると共に、コミュニケーションを通じて、2年次から選択する領域への参考にしてもらう事に期待した。



写真10／学生企画のゲーム



写真11／多くのお客さんで賑わうブース



写真12／2019年夢祭りメンバーと日進市商工会青年部さん

3.3 学生連携の成果

今回の夏祭りで私は、2年生への指導を中心にを行い、1年生の指導は2年生に行ってもらった。そうする事により2年生は後輩の指導をきっかけに考える力をつけることができると考えた。昨年の反省点も2年生は理解している為、今回の祭りでは昨年に比べ、スケジュール管理や、当日の運営までしっかりと考えられたも

のとなった。1年生は2年生の姿を見て企画の進め方や、制作の仕方などを学ぶことができた。また、積極的に2年生と交流する事でコミュニケーション能力の向上とデザイン学科の4領域の学びを知るきっかけとなった。

4 今後の学生連携活動について

青年部さんからは、来年以降も学生との連携を続けていき地域の活性に協力をしていただきたいとの要望があった。今後も地域連携の一環としてこの活動は続けていきたい。2020年4月に行われる予定の春祭りについても協力する予定である。

また、祭り行事以外にも学生の連携の輪を広げていければと考えている。この連携を通じて本学がより一層地域に浸透できるよう努めていきたいと考えている。

5 おわりに

地域連携は今の時代とても大切な事と私は考えている。私にとっても地域連携は初めての試みであった為、不安であったが今後も学生と協力をしていきたいと考える。また、学生にとってこの地域連携が、学力意欲、主体性、協調性の向上に繋がる事を期待している。

謝辞

本研究活動に対しご協力いただいた、日進市商工会青年部の皆様にお礼申し上げます。