

学生の自ら学ぶ意欲を引き出す、 グラフィックデザイン演習 —神保町活性化という地域貢献をテーマとして—

Practice of Graphic Design Improves Student's Academic Motivation
— Jinbocho Area activation and contribution to the community —

田中裕子、林田廣伸
Yuko TANAKA, Hironobu HAYASHIDA

要旨

共立女子大学家政学部建築・デザイン学科デザインコース（以下「当デザインコース」）では、共立女子大学が拠点をおく神保町をより活気ある街にするため、2015年より4年次配当のグラフィックデザイン演習Ⅲにおいて「神保町周辺活性化デザイン計画」をテーマに展開している¹⁾。本演習は、本テーマに基づいて市場調査を行い、その解決策としてデザイン提案を行うアクティブ・ラーニング型授業である。本年度で3年目となる「神保町周辺活性化デザイン計画2017」は、2017年4月から7月末までの計15回にわたり授業を行った。24名の履修学生が6チームに分かれ、「遊び・夢・ロマンの心、神保町」の戦略ラインのもと、新しく個別デザインプロジェクトを設定し、取り組んだのは、①神保町シンボルオブジェ・プロジェクト②神保町休息イス・プロジェクト③神保町歴史的建造物紹介・プロジェクト④恋の街神保町・プロジェクト⑤神保町・皇居5kmマラソン・プロジェクト⑥神保町個人飲食店グルメ・プロジェクトの6プロジェクトである。本稿は、当デザインコースの学生が取り組んだ「神保町周辺活性化デザイン計画2017」の実践学習について、学生自らの学ぶ意欲を引き出す授業のあり方、地域貢献、またその有効性について論ずるものである。

共立女子大学 家政学部 建築・デザイン学科

Summary

In the Practice in Graphics Design III, a design course offered by the Department of Architecture and Design at Kyoritsu Women's University Faculty of Home Economics, we undertook a design project focusing on the theme of "Jinbocho Area Activation Design Plan 2017." The project in the design course was aimed at helping students develop and propose designs toward the ultimate goal of attracting visitors to the Jinbocho area. Interim and final student presentations were attended by guests from firms in the Jinbocho area, university officials, and municipal staff from the Chiyoda ward office. Panels summarizing the findings were displayed at the University Student Festival and in the Chiyoda Public Library. This paper reports the process and results from the viewpoint of active learning and community contribution.

1. はじめに

現在の教育・学習環境は、知識や試験問題対策などの詰め込みになっている傾向にあるとの批判もかねてより多いことから、文部科学省ではアクティブ・ラーニングという名称で学生が

自ら行動し学ぶ学習を定義し、特に高等学校、大学においてそれを推進している。大学における一般的な講義においても、教員から学生間へと、コミュニケーションが一方向となることが多かったが、それらの講義にもアクティブ・ラーニングの構想にそって学生が自ら行動し学ぶことができるよう、積極的な工夫が教員側に求められている。

講義の他、もう一つの授業の形体である実験・演習は、学生が自ら行動し学ぶアクティブ・ラーニングそのものであり、学生が自ら行動し学ぶという学習を教育目的の主要な一部としている。実験・演習という学びの方法とプロセスは、多様な条件を把握して、ある目的の為に時には何回も失敗も繰り返し、答えのないものに自ら答えを見出すものである。実験・演習は、学生が「自分の目を見て、自分の頭で考え、自分の足で行動し、自分の答えに到達する。」という理想的な教育の方法が内在している。

当研究はこのような事を前提として、グラフィックデザイン教育が現代に通用する演習のあり方を、学生の反応を伺い、模索し修正しながら進めている演習授業の教育研究である。学ぶという行動の最終目標は、学生自らの「気付き」であり、自らの「動機を自らが把握する」事である。これらを突き詰めれば自らの「学ぶ意欲」そのものであろう。この意欲が教育ではなかなか引き出せない一番難しいところである。なぜならば、学生個人が生まれながらに持っている「学ぶセンス」だからである。ここのセンスは教育できない。また、このセンスを教育で押し付けてはいけない。しかし、学生が自ら見出した答えを自己肯定し「ああ、そのように考えていいんだ！」という気付きを導き出す事が教育によって出来る。そのような教育に対する希望を持って押し進める事こそが、言葉が先攻しているアクティブ・ラーニングという概念を作る大きな要素となると確信している。

さて、当デザインコースの学生が学ぶ共立女子大学は、千代田区の神保町にキャンパスを構

えている。共立女子大学の前身である共立女子職業学校は、今から132年前の1886年(明治19年)に職業教育を中心として設立された。132年という永き時を神保町という地域と共に育ってきた²⁾。大学において「地域貢献」は重要なテーマである。しかし、「さあ、地域活動をしなさい！」と言って出来るものではない。それこそ、大学の教職員の動機がなければ、学生と共に地域貢献は出来ないだろう。幸いな事に、共立女子大学があるここ神保町の地は、世界有数の文化の街である。昔から古書店が立ち並び、新刊書を扱う書店、出版社が立ち並び、その他、数多くのスポーツ店や楽器店がある。また、神保町周辺にはたくさんの大学があり、質の高い文化の香りがする地域である³⁾。神保町には学生が取り組むテーマがたくさん存在する。

当デザインコース4年次配当のグラフィックデザイン演習IIIの演習授業「神保町活性化デザイン計画2017」は、このような地域環境に大学があり、学べる事がいかに恵まれているかを学生は自覚する事から始まる。私たち教員が演習に掲げたテーマ(課題)を携え、学生は神保町に足を運び、自分の目を見て、考え、自分の手を動かしデザインするという学習プロセスを、教員からの押しつけではなく、いかに自主行動して学んだかを当研究は示すものである。

また、この「神保町活性化デザイン計画2017」という演習はチームで行う。学生が自ら行動し学ぶという学習は、「自ら」なので個人の動機によるものであろう。実験や演習の成果は個人によるものも数多くあると思う。しかし、実験や演習は決して一人で行うものではない。最終的な成果を導き出した人が個人である事は往々にしてある事だが、そこには必ずチームが存在している。大学内での実験・演習のみならず、学生が卒業し社会に出れば、社会での仕事はチームワークが全てである。考え方の違いがあるだろう。それらを乗り越え成果を出していく事もアクティブ・ラーニングの重要な要素である。なぜなら学びは「個」で学ぶものではな

く人間の相互作用から学ぶものだからである。

2. チームが生みだす、デザインの力

デザインは個人制作のように思われがちだが、実はチーム制作である。実社会においては、たとえ担当するデザイナーが1人であっても、それを管理する上司、それを売り込む営業マン、そしてクライアント（依頼主）らが拘って、やっと一つの仕事を実現する。

今回の演習では、学生は4人でチームを組み、6つのチームが誕生した（1チーム4名、計24名）。チームでは、チームリーダー（プロデューサー）、ロゴ・シンボルデザイナー、ポスターデザイナー、キャラクターデザイナー、イベントデザイナー、ウェブデザイナーなどいくつかの役割をそれぞれが担い、協議・協働しながら作品制作を進めた。この役割はおおまかなところもあり、例えばロゴマークデザインを提案しただけでは、何人でも出してよい。

はじめに神保町周辺と個別テーマについて資料収集および実地見学を行い、歴史・環境を調査した(写真1)。現状を把握し、分析を経てチーム独特のコンセプトを考案する。授業全15回のうち約2/3を費やして、コンセプト立案、キービジュアル・ロゴデザインのブラッシュアップを行った。学生同士なかなか話が噛み合わない、デザイン感覚の異なる人と制作しなければなら

ないなど、制約があるなかで学生は試行錯誤を繰り返す。さながら実社会の「仕事」の様である。10回目の授業の中間発表会（写真2）では神保町地域の方々にご出席頂き意見交換が行われた。11回目からイベント、グッズ、ウェブサイト等の提案制作を行い、最終発表会に向けてデザイン作品をコンセプトボードにまとめた。

過程において、学生はチーム内において進行する上でのスピードや波長の違い、意見の違いがみられた。学生はこれらを越えて、個別テーマの課題をデザインという手段で解決しなければならない。そして、それが神保町という地域の活性化に役立つ内容でなければならない。本演習におけるアクティブ・ラーニングの基準は以下の3つである。

- ①個人と集団：私とチームのあり方を学ぶ
- ②問題解決能力：デザインを手段として、問題をあぶり出し解決する
- ③神保町という地域：地域社会を知り、連帯意識を高める

社会に機能するデザインの力を信じ、そのデザインの力はなかなか個人では成し得ず、人と人との豊かなコミュニケーションの上において初めて成り立つと考える。



写真1 歴史・環境調査をまとめる学生



写真2 中間発表会の様子

3. チームとしての達成感

3. 1. 学生の解決策としてのデザイン

各プロジェクトにおけるデザイン提案の概要は、次の通りである。

①神保町シンボルオブジェ・プロジェクト

神保町の待ち合わせ場所になるような時計台の設置を提案。神保町は昭和50年頃まで「印刷の街」と言われていた歴史から活版印刷と時計台を融合したからくり時計をデザイン。キーメッセージ:「神保町の時を組む カップン時計」(図1)

②神保町休息イス・プロジェクト

観光しやすい街にし、気軽に休める場所を増やすため、神保町周辺に休憩イスの設置(千代田区の管理する常設のイス)を提案。休憩イスと散歩におすすめの3ルートが掲載した休憩イスMAPをデザイン。キーメッセージ:「ひと休みできる街、神保町」(図2)

③神保町歴史的建造物紹介・プロジェクト

神保町の観光地としての魅力をアピールするため、神保町の歴史的建造物のグッズを販売する会社設立を提案。歴史建造物が描かれた手ぬぐいやTシャツ、ノートなど、グッズをデザイン。キーメッセージ:「古き良きたてもの雑貨〜いつもそばに神保町〜」(図3)

④恋の街神保町・プロジェクト

若者で溢れていたかつての神保町を取り戻すため、KWU4(神保町女子4人組アイドル)結成およびイベントを提案。神保町への想いを歌にしたオリジナルの歌詞やCDジャケット、イベントのグッズをデザイン。キーメッセージ:「恋来い!神保町」(図4)

⑤神保町・皇居5kmマラソン・プロジェクト

「皇居マラソン」ブランドを作り、神保町スタートのマラソン大会開催を提案。マラソンルートマップやスポーツドリンク、Tシャツ、キャップをデザイン。キーメッセージ:「なりきりファミリー皇居マラソン」

⑥神保町個人飲食店グルメ・プロジェクト

神保町グルメかるたを制作し、イベントを通して多くの神保町の個人飲食店を知ってもらい、足を運んでもらうことを提案。グルメかるた(絵札、読み札、パッケージ)、グルメマップ、店頭ポスターをデザイン。キーメッセージ:「かるたった!神保町グルメぐり」(図5)

3. 2. 学生の反応

結果としてのデザインと同等の、またはそれ以上に大切な事はチームワークのプロセスである。自分一人だけで完結するものでないデザインに、自分のデザインがどのようにチームに貢献したか。そして、デザインを成し得た後に、チームとしての達成感があるかが重要である。最終提案・発表会終了後、学生チームに感想を尋ねたところ、以下のような回答があった。

①神保町シンボルオブジェ・プロジェクト

今回この課題を通して、何気なく神保町で過ごしている場所でも利点や強みがあると知りました。グループ内で意見を交わす中で、意見がうまくまとまらず「かっぱん時計」にたどり着くまで時間がかかりましたが、試行錯誤してオブジェを考えていく過程を、グループワークを通してやっていくことで互いに刺激になり各々が成長できた良い機会になりました。

②神保町休息イス・プロジェクト

私たちは何の目的でイスを設置するかについてよく話し合いました。休息する為なのは勿論ですが公共の物は様々な人が使用するのでターゲットを決めるのが難しかったです。実際に神保町を周ってイスがあるといいなと思う所を探した事で方針が決まり、本とかめの形が特徴的なイスになりました。それぞれの得意なことを活かして計画を進められました。

③神保町歴史的建造物紹介・プロジェクト

私たちは歴史的建造物紹介というテーマが難しく、「建物巡り」などといったありきたりなものにならないよう何度も話し合いを重ねました。最終的にグッズ制作会社ということで、それぞれの建物の良さを伝えるグッズを考えることができたのではないかと思います。チーム全

学生の自ら学ぶ意欲を引き出す、グラフィックデザイン演習



神保町周辺活性化デザイン計画プロジェクト
「神保町シンボルオブジェクトプロジェクト」
神保町の時を組む カッパン時計



- 現状**
 - ・神保町に生える人は学生や会社員、20代、40代が男女、50代以降の男性の3つに分けられる。20、30代の人は持ち合わせている車も、スーツセット車や駅内ローンをよく使われている。
 - ・神保町の特産として、本（古書店）や喫茶店が生きており、しかし再訪といえればハチ公と言うように「神保町といえれば」というシンボルは無い。
 - ・神保町に属するエリアはほとんどが住宅地である。
- 現状分析**
 - ・現状で挙げた①の学生や会社員は学校や仕事と言う目的を持ち、②の20代、40代の男女は書店やグルメを好み、そして③の50代以降の男性は古書店や喫茶店を愛する神保町に定住している。
 - ・スーツセット車や駅内のローンを多く利用している人から見ていくと、店舗名があることで再訪に促されている。
 - ・神保町のシンボルが無いのは、神保町が周りにアピールするシンボルを持って来なかったから。
- 戦略方針**
 - 目的：神保町に生える人が集まりやすいシンボルを作り、それをオブジェにする。
 - ターゲット：神保町に関心するすべての人
 - サポート：多くの人で観ている。音響かさが決まっている。
- アイデア**
 - 人が集まる＝持ち合わせる＝時間＝時計＝オブジェ、という連想から神保町の時を合わせ場所になるような時計台を提案する。
 - 神保町は昭和50年まで「印刷の街」と言われていたという歴史から活版印刷と時計性を融合したデザインになるように時計を作る。

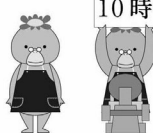
キーメッセージ 神保町の時を組む カッパン時計

●ロゴ



文字の部分は、からくり時計をイメージして動きをつけた。カッパンの可愛らしさと神保町のストロで懐かしい感じを組み合わせて「カッパン」の部分でゴシック体、「時計」の部分で明朝体で表した。背景には、時計のイメージができるように形を簡略化した時計台を配置した。

●キャラクター



「カッパン」 活版印刷機をモチーフとしたキャラクター。活版印刷機をモチーフとしている40代くらいのおじさん。カッパン時計のからくりとして出てくる。

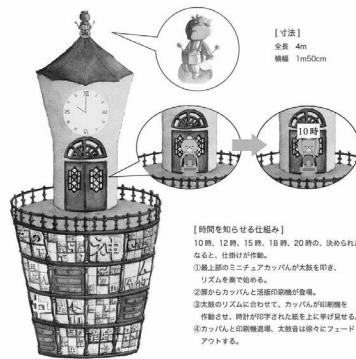
●カッパン時計

「活字組」を職業とするキャラクター「カッパン」の漢字を括弧で囲って、真ん中におくアトリエイメージし、レトロで洋風なデザインの時計台にした。



●カッパン時計からくりメカニズム

- 【上部】 目、時計盤、星形の3部分に分かれる。時計盤はローマ数字を用いてシンプルなものデザインとなっており、その下に、カッパンが出てくる扉がある。
- 【下部】 時計台の枠の中に、様々な大きさの活版が並べられる。活版だけでなく、活版が印刷されている引き出しや、活版と神保町の関係性を説明する文章も配置。



【寸法】
全高 4m
幅 1m50cm

【時間を知らせる仕組み】
10時、12時、15時、18時、20時の、決められた時刻になると、上部が回転。
①最上部のミニチュアカッパンが矢車を叩き、リズムを奏で始める。
②窓からカッパンと活版印刷機が登場。
③活版のリズムに合わせて、カッパンが印刷機を操作させ、時計が印刷された紙を上向きに押し出す。
④カッパンと印刷機連動、矢車音は徐々にフェードアウトする。

図1 神保町周辺活性化デザイン画2017 ①神保町シンボルオブジェ・プロジェクト
キーメッセージ：「神保町の時を組む カッパン時計」



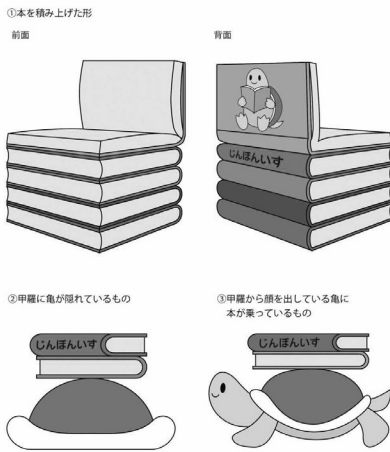
神保町活性化デザイン計画プロジェクト
「神保町休息いすプロジェクト」
ひと休みできる街、神保町

- 1. 神保町の現状**
神保町は大学が多く、教員や学生の利便性から本屋が多く集まる街である。しかし本屋は多いが最近では利用者が減少している。また神保町は飲食店が多い街で、その飲食店はいくつかのエリアに分かれ、年齢層が異なる。神保町の利用者は比較的年齢の方が多いため。
 - 2. 現状分析**
ネットの普及によって直接本屋に足を運ぶことが少なくなっている。また、神保町は歴史のある街だが、その良さが十分に伝えられない。魅力ある街神保町を観光に、より知ってもらう工夫が必要。
 - 3. 戦略方針**
「観光しやすい街にする。気軽に休める場所を増やす。」
→神保町の強みはたくさんの人々が来ているということ。しかし長年ぶりに賑わいを取り戻さずしてしまおうという傾向がある。そのため、そのような人たちにもしも長い期間神保町を楽しんでもらうことで、街の活性化を図る。
- ターゲット—観光に来た年齢層高め (40~60代) の人
日頃から神保町を利用しているサラリーマンや学生

- 4. アイデア**
 - ネーミング
じんぼんいす
キーマッセージ
「ひと休みできる街、神保町」
- 神保町周辺エリアに休息イスを設置する (千代田区の管理する景観のイス)
 - 休息イス MAP を作成→散歩におすすめの3ルートを描画



●休息いす
「じんぼんいす」
本の形をしています。素材には繊維強化プラスチック (FRP) を使用する。1人用だが、いくつか同じ場所に置くことで複数の人が座れるようになっている。また本を使用したベンチタイプもある。本を積み上げた形の際に、甲羅に亀が隠れているもの、甲羅から顔を出している亀に本が乗っているもの3種類がある。これらはランドラムで置かれていて、中でも起きている亀に出会うのはラッキーとされている。



●パンフレット
いすの設置場所の地図をのせたパンフレット、オススメの散歩コースも記載。3種類のいすの説明や散歩の仕方などものせた。駅構内や市役所、協力していただける店舗などで無料配布する。



●設置予想図



図2 神保町周辺活性化デザイン画2017 ②神保町休息いす・プロジェクト
キーマッセージ：「ひと休みできる街、神保町」

学生の自ら学ぶ意欲を引き出す、グラフィックデザイン演習



神保町周辺活性化デザイン計画プロジェクト 「歴史の建造物紹介プロジェクト」
古き良きたてももの雑貨～いつもそばに神保町～



- 1. 現状**
神保町は古書店街で有名であり、大学や食社が多く、学生や会社員で賑わっている。神保町とその周辺には歴史的建造物が多くある。
- 2. 現状分析**
神保町を訪れる人は多いが、多くの人が古書店や飲食店を目的としている人である。歴史的建造物も多くあるが、そのほとんどが知られていない。観光を目的としてみる人が少ない。
- 3. 戦略方針**
●デザイン計画の目的
日本人や観光に来る外国人の多くに歴史的建造物を知ってもらう方法を考えることで、神保町の活性化を図り、観光地としての魅力をアピールする。
●ターゲット
・観光客
・古書店に来た人
・建物が好きな人
・元から神保町に足を運んでいる人
●サポート（強み）
神保町には歴史的建造物が多くある。建物をすることで、神保町の魅力がより追加される。
- 4. アイディア**
神保町の歴史的建造物のグッズを販売する会社を設立する。神保町の三軒一揃い「いちのいち」や東洋国立近代美術館、神保町にある大学（法政大学や明治大学など）の施設、各種物などにグッズを置いてもらう。
・売上の一部収益を神保町の活性化に使う。
・この会社の存在を知ってもらうために、千代田区の買出倉庫にプロジェクトのロゴのステッカーを貼ってもらう。宣伝したり、駅や大学にポスターを貼ってもらう。
- 5. キーメッセージ**
「古き良きたてももの雑貨～いつもそばに神保町～」

●ロゴ



- 指定カラー
● C32 M100 Y100
- 指定フォント
小塚ゴシック ProGN

店のロゴの色は、少し暗めでセンチメートルにした。デザインは、グッズに使用する神保町にある歴史的建造物の中で、最も形に特徴のあるニコライ堂を模した。

●作成するグッズの歴史的建造物リスト
ニコライ堂、学生会館、旧神保町、東洋国立近代美術館、古ザルスクール、ニコライ堂、太田印刷神社、カトリック神田教会

●グッズ案

・Tシャツ



店のロゴを中央に配置したデザイン（左）と、お礼状で使われたデザインのエッジのラインのものを作成した。

・帽子



Tシャツ同様、ロゴを中央に配置。

・ステッカー



お礼状で使われた建物の、建物のシルエットのデザインエッジのラインが取り、それぞれ建物の下に所属施設で建物の名称を入れた。

・ノート、ファイル



ノートとファイルは、同じデザインにすることで、同じような歴史的建造物のデザインで、お礼状のエッジを取り入れる。

・缶バッジ



建物のシルエットを取り、お礼状の名称をもとにデザイン。

・付箋



建物のシルエットを取りお礼状の名称と、お礼状のデザインを取り入れた。

・小皿



小皿の中央に建物のシルエットを取り、お礼状の名称と、お礼状のデザインを取り入れた。

●グッズ案

・手ぬぐい



お礼状すべての建物のシルエットを取り、中央にロゴを入れた。

・しおり



お礼状に、お礼状で使われた建物のイラスト、お礼状の建物の名称を取り入れた。お礼状の中央にロゴを入れた。

・建物



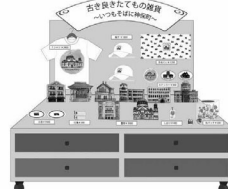
お礼状すべての建物のシルエットを取り、お礼状の中央にロゴを入れた。

・情報カード



お礼状で使われたお礼状のイラスト、お礼状の建物の名称を取り入れた。お礼状の中央にロゴを入れた。

●商品の展示ケース



これは、商品を置くための展示ケースで、お礼状のイラスト、お礼状の建物の名称を取り入れた。お礼状の中央にロゴを入れた。お礼状の中央にロゴを入れた。

図3 神保町周辺活性化デザイン画2017 ③神保町歴史的建造物紹介・プロジェクト
キーメッセージ：「古き良きたてももの雑貨～いつもそばに神保町～」



神保町活性化デザイン計画プロジェクト「恋の街神保町プロジェクト」
恋来い! 神保町



- 1.現状**
神保町へ訪れる人は年齢層が高い。古本屋には40代後半の男性が多く、昼間は会社直がランチに訪れる加齢わが、夜間は静かになる。神保町はかつて学生の街として栄えていた。若者も多く神保町へ訪れているが交通機関が地下鉄のみのため、神保町からアクセスの良い場所に若者が集って来ない。
- 2.現状分析**
神保町周辺には若者の話題になるような遊べる場所がないため、用事が済めばアクセスの良い新宿や渋谷などの繁華街に出て行ってしまう。
- 3.戦略**
この活性化デザイン計画の目的
【神保町でときどきキョトンしてもらい、改めて恋を感じる機会を創出する】
→若者で溢れていたかつての神保町を盛り戻すため、神保町でイベントを開催する。今までにない方法で楽しみやすく楽しい【神保町×アイドル】という話題性を持たせることで認知度をあげ、活性化につなげる。
・コアターゲット
神保町周辺へ通う学生、恋をしたい人、恋したい人
・インサイト
イベントに参加したい、新しいことがしたい、多くの人とコミュニケーションがとりたい、アイドルが好き など
・ターゲット
神保町周辺には大学や学校が多いため、若者を集めやすい。涼しい空間があるためイベントでは親しみやすい交流の場を作ることができる。飲食店が充実している。
4.アイディア
・KWL4《神保町女子4人組アイドル》を結成
・神保町への想いを歌にしてデビューし、CD発売
・SUITSSELECT 前に特設ステージを作り、歌のコンテスト開催
キーメッセージ 『恋来い! 神保町』

●CDデザイン



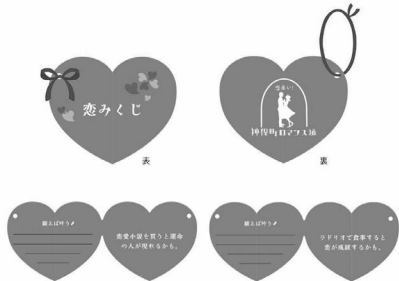
CDデザインについて

神保町×アイドルのコンセプトに沿う様に、可愛らしく落ち着いた雰囲気になるように制作し、ジャケットにはイベントのロゴを採用した。神保町で、海外のダンスショップの様な素敵なファッションが楽しめる、という願いを込めて、大きなハートと男女のシルエット、英語の「Romance」の文字を配置した。



●イベントグッズ案

○恋みくじ
イベントブース（スーパーストリート前）に設置。リボンで閉じているため開くと左面に願いの事を書くことが出来る。右面には内容も神保町ならではの誘いを考案。本のしおりにする事も可能。



○タンブラー

後援者に贈呈する商品。裏はフォトフレームになっている。



○リストバンド

参加者全員に配布。イベント終了まで神保町内の飲食店限定でワンドリンク無料になる。



図4 神保町周辺活性化デザイン画2017 ④恋の街神保町・プロジェクト
キーメッセージ:「恋来い! 神保町」

学生の自ら学ぶ意欲を引き出す、グラフィックデザイン演習



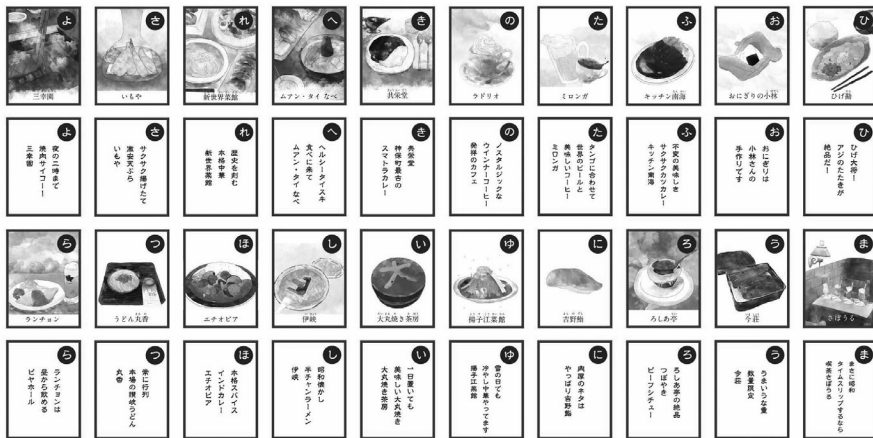
神保町周辺活性化デザイン計画「神保町個人飲食店グルメ」「神保町グルメかるた」



- 1. 神保町の現状**
 - 神保町の飲食店の数
 - 計400店舗（保健所に許可を得ている店舗のみ）「2016年4月時点」
 - 個人・・・152店舗 →法人・・・332店舗
 - 注① 1つのお店で複数の許可を得ている場合がある
 - 注② 必ずしも法人+チェーン店ではない。個人経営でも法人の店もある。
 - ・ツイッターの飲食情報も参考に、大学生を神保町に「神保町で外食をするときに、チェーン店と個人飲食店のどちらをよく使うか?」というアンケートをとった（調査期間2017年4月21日～4月28日）
 - チェーン店→61% 個人飲食店→39%（回収数：142票 有効票数：142票）
- 2. 現状分析**
 - ・昔からある老舗が神保町の老舗をイメージを作り上げてきたが、大通り沿いにはチェーン店が目立ち法人の店舗が店舗を上回っている。
 - ・個人飲食店は道がわかりにくい店もあり、発覚力がチェーン店に比べ低い。
 - ・若者は外食するときチェーン店に流れてしまい、個人飲食店の存在を知らずに社会人になってしまふ可能性が高い。
- 3. 戦略**
 - （神保町グルメたるを制作し、神保町の活性化に繋げる。）
 - ・遊びやイベントを通して多くの個人飲食店を知ってもらい足を運んでもらう。
 - ・「かるた×グルメ」という新しい組み合わせで話題性を生み出し若者層を取り込む。
 - ・子や家族と遊ぶ機会を通して神保町の個人飲食店の存在を知ってもらう。
 - ・年代別の小学校や幼稚園に配布することで神保町の個人飲食店の存在を記憶し保持する。
- ターゲット**
 - 神保町で昼飯外食をしている若者・・・大学生、会社員
 - 神保町をよく知らない人・・・運転免許の持ち手やその家族。
- ポイント**
 - 個人飲食店ならではの味、落ち着いた雰囲気や安心、アットホーム感などといった雰囲気や神保町のイメージを作り上げる。
- 4. アイデア**
 - 神保町グルメたるの購入者がグルメマップを使って、個人飲食店を訪ねて楽しんでもらうイベントマップを制作して食事をする。スタッフがもらえ、10%割引になる。
 - （神保町グルメマップの開催期間：2020年12月31日迄）
 - イベントは開催している店舗の数がかるたグルメたるで発表されており、イベントの話題性を作って盛り上げる。

キーメッセージ「かるたっ! 神保町グルメぐり」

●かるた（総札46枚 読み札46枚）※制作済み20枚のみ掲載



- 追加店舗リスト
- ・ディーハブスタカノ
 - ・たかせ
 - ・おんや
 - ・ペーカリーアベ
 - ・ピコヤ
 - ・ごんご亭
 - ・いちご屋
 - ・カフェトロバIV
 - ・神田池田西屋
 - ・スートポーツ
 - ・信濃
 - ・マンダラカレー
 - ・さぶちゃん
 - ・クランブルー
 - ・穴屋し
 - ・スープカレー屋満
 - ・カフェティチャーニ
 - ・文隆堂
 - ・南園子給 びんま
 - ・吉野軒

図5 神保町周辺活性化デザイン画2017 ⑥神保町個人飲食店グルメ・プロジェクト
キーメッセージ:「かるたっ! 神保町グルメぐり」

員で協力してそれぞれの意見を取り入れることができたので良かったです。

④恋の街神保町・プロジェクト

神保町を「恋」を通じて活性化を図るという、全く道の見えないところからスタートした企画でした。予想通り、神保町のイメージに合った恋のイベントの提案はかなり難しかったです。そんな中救いとなったのは、メンバー4人の恋への関心の高さだったと思います。まさか歌詞を作詞するとは思いませんでしたが、楽しく制作することができたと感じています。

⑤神保町・皇居5kmマラソン・プロジェクト

家族で楽しめるマラソン大会を企画しました。国民的キャラクターを使用するにあたり、著作権の問題が発生したり、マラソンを神保町の活性化にどう繋げるかという問題が挙がったりし、大変でした。しかし、問題を解決するためにチーム全員で協力し、助け合う大切さや問題を解決する難しさを学べたと思います。とても良い経験になりました。

⑥神保町個人飲食店グルメ・プロジェクト

私たちは今回「神保町個人飲食店×かるた」という今までにない新しいことに挑戦しました。20店舗の読み札と絵札を4人で1枚1枚制作し、試行錯誤しながらも実物まで完成させることができました。神保町ならではの伝統的な味や雰囲気、温かさをこの授業がきっかけで知ることができ、その発見をグルメかるたに詰め込むことができたと思います。

4. 地域社会へ向けた発信

4. 1. 発表会

中間発表会ならびに最終発表会には、多くの地域の方々にご臨席を賜り、活発で有意義な意見交換ができた。

【中間発表会】

2017年6月23日（金）10：30～12：20

共立女子大学 本館3階314 地域参加者20名

【最終提案・発表会】

2017年7月28日（金）10：00～12：20

共立女子大学 本館3階314 地域参加者50名

2017年7月28日の最終提案・発表会の当日は、古書店・新刊書店・出版社・スポーツ店・飲食店・金融機関等、神保町およびその周辺で事業を営む企業経営者、大学関係者、千代田区役所の方々など、50名にご参観いただき、各デザイン計画について活発なご意見・ご感想をいただいた（写真3、4）。

最終提案・発表会の参観者に意見や感想を尋ねたところ、以下のような回答があった。

①神保町シンボルオブジェ・プロジェクト

・今の世代の人たちは活版のことをよく知らないということがある。アイデアは悪くないが、神保町のシンボルとして定着させるにはもう少し工夫が必要だと思う。

・活字を拾っている様子が加わっていないとただ刷るという行為だけになってしまっていてわかりにくいかもしれない。活版印刷の流れをチラシやオブジェに取り入れるともっと良いと思う。

②神保町休息イス・プロジェクト

・デザインとしては本を使っていて面白いと思う。背表紙に本の名前が書いてあって開いたら内容が書いてある、本のシリーズがあってゲーム感覚で楽しみを取り入れてみては。

・せっかくMAPがあり色々なところにまわってみたいと思いがあんなら、オススメの場所を数箇所でも載せたほうが良い。観光の面で展開したらどうか。

③神保町歴史的建造物紹介・プロジェクト

・インバウンドの人たちは、ピンバッチが今社会的に流行っているのでコストもかからないし、人気があって、ホテルとしても売り上げアップにもすごく貢献するので、そこから始めるいい結果が出る可能性があると思う。

・それぞれ建物の創建当時の背景をARみたいなものを使ってその建物の写真を撮りに行ったら、その当時の街並みが撮れ、自分が映り込めるとかそういうアプリを作るとすごくいい



写真3 最終提案・発表会においてデザインを発表する学生



写真4 最終提案・発表会における地域の方々との意見交換

いと思う。それをデザイン化するなど。

④恋の街神保町・プロジェクト

- ・歌詞がイベントでアレンジできる点が良かったです。歌詞中の「ほっぺも恋に落ちますよ」「神保町、恋膨張、YEAH」のフレーズが特に良かったと思う。
- ・新宿や渋谷にはない様な神保町の奥ゆかしさや、品のある街という面を若者へ向けてPRしたらどうか。
- ・アイドルという企画のため、男性ばかりが多く集まってしまうのではないか。

⑤神保町・皇居5kmマラソン・プロジェクト

- ・スタンプラリーはエンターテインメント性を考えてドラえもんの道具からストーリーを展開するほうが面白いと思う。またマラソン中に汗で汚れてしまうかもしれないので、スタンプよりシールにした方が良いと思う。
- ・スポーツドリンクというネーミングではなく、体力復活ドリンクの方が可愛らしく良いと思う。

⑥神保町個人飲食店グルメ・プロジェクト

- ・かるたを販売した後に「かるた大会」をやれば良いのではないか。イベントが終わった後に期間が空いてしまうとかかるたの売り上げが下がってしまうので、定期的にイベントを開催したほうが良い。
- ・非常に面白いと思います。個人営業のお店に

より親しみをもってもらうために、店主の似顔絵を入れて安心できるような絵札もいいのではないか。

4. 2. 作品展示

2017年10月14日・15日開催の共立女子大学の大学祭（以下「共立祭」）（写真5）、および2018年3月14日から4月21日まで千代田区図書館においてパネル展示『共立女子大学生が考えた神保町周辺活性化デザイン計画提案展示2017』（写真6）を行い、成果を広く公開したことで、多くのフィードバックを得られることができた。

（1）共立祭展示におけるアンケート調査および結果

2017年10月14日・15日開催の共立祭で当プロジェクトの作品パネル展示を行い、来場者にアンケートを実施した。来場者は合計305名でその所属は在校生45名、一般132名、卒業生22名、学生家族59名、学内教員20名、その他27名であった。本展を知ったきっかけについては、学内ポスター 25名、パンフレット62名、たまたま130名、その他50名であった。

アンケートの設問「グラフィックデザイン『神保町周辺活性化デザイン計画2017』で良かったチームに○をして下さい。（最大3つまで）」に対する回答は以下の結果であった。

- ①神保町シンボルオブジェ・プロジェクト：77票
- ②神保町休息イス・プロジェクト：77票

③神保町歴史的建造物紹介・プロジェクト：
107票

④恋の街神保町・プロジェクト：64票

⑤神保町・皇居5kmマラソン・プロジェクト：
81票

⑥神保町個人飲食店グルメ・プロジェクト：
160票

アンケート中の設問「個々の作品や展示内容などについてご感想をお願いいたします」という項目に対する回答を以下に抜粋する。

- ・コンセプトがしっかりしており地域性も高く将来の有効性を感じました。(神保町シンボルオブジェ・プロジェクト)
- ・活版印刷とカップを掛けているのが面白い。からくり時計下部の、活版を使ったデザインが素敵。(神保町シンボルオブジェ・プロジェクト)
- ・椅子のモデルが見てみたかった。神保町でホッとできる椅子に座ってみたい。(神保町休息イス・プロジェクト)
- ・本をモチーフにしているアイデアが良かったです。本をめくることでイスの高さを変更できたら面白そうだと感じました。(神保町休息イス・プロジェクト)
- ・神保町ロマンス道もいいのだが、KWU 4を実際に組んだなら、具体的なもの(写真など)があったほうが、想像しやすいし、親しみやすいと思います。(恋の街神保町・プロジェクト)
- ・皇居マラソンのロゴがよい。小さい子から大人まで楽しんでマラソンが出来る。Tシャツがかわいい。(神保町・皇居5kmマラソン・プロジェクト)
- ・カルタの内容が、神保町を知る人知らない人にも楽しめるつくりで、とても面白い。(神保町個人飲食店グルメ・プロジェクト)
- ・神保町の個人飲食店を素敵なイラストとキャッチーな言葉で知れるのがいいと思った。カルタで家族とのふれあいが増え、尚且つ個人経営のお店が活性化したら、経済的に

も影響を与えていいと思った。(神保町個人飲食店グルメ・プロジェクト)

・町の活性化において現状を分析して町の持つ魅力を生かしていくとは非常に有効であると感じました。建造物、本の文化はこの町の特徴としてよく調べられていました。(プロジェクト全体)

・コンセプトのポスターが女性的で落ち着きもあり良い。(プロジェクト全体)

(2) 千代田図書館における展示の反応

2018年3月14日から4月21日まで千代田区図書館において『共立女子大学生が考えた神保町周辺活性化デザイン計画提案展示2017』の作品パネル展示を行った。図書館の展示スペースであることから、展示観覧者数は不明である。展示の一角にはアンケート用紙を設置し、極めて低い回答数の中から、アンケート中の設問「個々の作品や展示内容などについてご感想をお願いいたします」という項目に対する回答を以下に抜粋する。

- ・神保町個人飲食店グルメ・プロジェクトがとても印象に残りました。おいしそうなかの絵に見入ってしまい、どこか一軒食べてみたくなりました。可愛らしくてよかった。(杉並区 20代)。
- ・プロセスから完成までの演習、素晴らしいです。ターゲットを絞って訴求する事が素晴らしいと思いました。共立女子らしいやわらかなデザインも素敵です。(杉並区 40代)
- ・女性らしき視点を思わせてくれました。(板橋区 70代以上)

5. 1粒で3度おいしい！を目指して

その昔、「1粒で2度おいしい、何とかアーモンドキャラメル。」という広告コピーがあった。普通のキャラメルの味を楽しんだ後、さらにアーモンドの味が楽しめるという製品ベネフィットを伝えるコピーだった。我々は「神保町周辺活性化デザイン計画2017」で大きな希望を込めて、1粒で3度おいしい！を目指した。

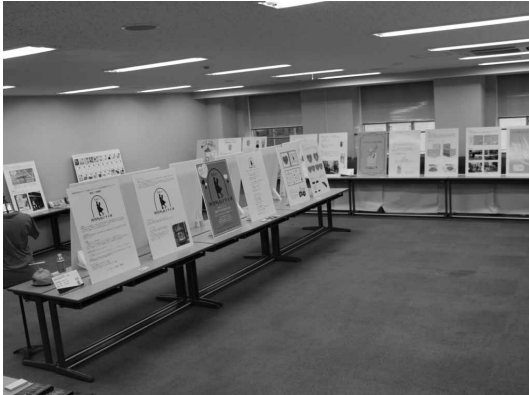


写真5 学園祭(共立祭)展示



写真6 千代田区図書館『神保町周辺活性化デザイン計画提案展示2017』

まずこの「神保町周辺活性化デザイン計画2017」は、4年次配当の「グラフィックデザイン演習III」という演習授業である。第一義は教育効果である。演習とは学生自らの気づきを導き出すアクティブ・ラーニングである。この演習は単に個人の気づきに留まらず、「個と集団」が体験出来るようチームによる制作をその演習構成の柱にしている。自分がどのような役割を担うか？自分はどのようにチームに貢献出来るのか？最後にチームとしてハッピーな結果を見出させるのか？常に学生は問いかけなければならない。疑似実社会体験でもある。

そしてこの演習のテーマ「神保町周辺活性化デザイン計画2017」が、地域社会に少しでも貢献出来るかもしれないという事である。共立女子大学があるこの神保町を学生は探索、研究し、自分の目を見て、自分の足で行動し、自分の頭で考えて、どのようなデザインにして提案するかというプロセスの記録でもある。喜ばしい事に、2017年6月の中間発表会、そして7月の最終発表会に神保町地域のたくさんの方々にご出席頂き、意見交換が出来た事は何よりの成果である。また、千代田区図書館においてパネル展示や、区民センターでの発表など行った。通常は大学の授業は当事者だけが知り得るものだが、このように演習授業が解放され、認知していただけた事に感謝している。

さて、ここからが希望を込めた3度である。最大の難関である。つまりここまでの「絵に描いた餅」をどのようにすれば実現出来るのかという事である。「神保町周辺活性化デザイン計画2017」のアイデアの一部でもいい、ご賛同頂けるものがあれば、少しでも実現に向かって行きたい。しかし、ここに大きな壁がある。混沌とした人間社会の中でそれを実行するのは並大抵の事ではないだろう。どなたが実行するのか。行政の対応は？資金は？

8. まとめ

私たち教員は、2018年度も「神保町周辺活性化デザイン計画」の演習授業を行い、また違ったアイデアを提示したい。「遊び・夢・ロマンの心、神保町」が全てを括る大きな傘であるが、提案には遊び心、夢がないとクリエイティブは発揮出来ない。その夢を買っていただき、少しでも実現に向かって3度のおいしさを求めるのは、全く話にならないほど甘い考えだろうか。

授業は「ライブ」である。特に演習科目は、教員と学生の「双方向ライブ」である。授業は毎年同じ事をやっているようで、毎年違う。正確に言うと毎回違う。授業の最高の時は、教員のノリと学生のノリが一致した時と考える。これは文章だけのシラバス（講義の要点・講義の到達目標）では決して表す事は出来ない。我々

の「グラフィックデザイン演習 III」は「理想的双方向ライブ」でありアクティブ・ラーニングそのものである。巣立って行った学生たちが、何年か後に「いっぱい苦難があったけど、最高に楽しい授業だった。」と振り返ってくれる事を願ってやまない。

参考文献

- 1) 田中裕子, 林田廣伸. 共立女子大学におけるグラフィックデザイン教育の実践: 神保町周辺活性化デザイン計画 (提案) 2016. 共立女子大学家政学部紀要64号, 2018年
- 2) 共立女子学園創立130周年記念特設サイト <https://www.kyoritsu-wu.ac.jp/130special/about/> 2018年6月閲覧
- 3) 神田まちなみ沿革図集, KANDALネッサンス出版部, 1996年p.57-60