

申請者	所属	デザイン工学科	職名	教授	氏名	森下 眞行
調査研究課題	廃材を利用した「倉敷市玉島地区の産業や技術、歴史の魅力を伝えるカードゲーム」の開発					
調査研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担	
	代表	森下 眞行	デザイン学部 デザイン工学科・教授	プロダクトデザイン	研究統括リーダー	
	分担者	大月 浩子	IDEA R LAB代表/ 国立歴史民俗博物館客員准教授	博物館教育・ 美術教育・ワークショップ	研究分担者	
		上田 篤嗣	デザイン学部 デザイン工学科・助教	情報デザイン	研究分担者	
調査研究実績の概要  （地域貢献への反映を踏まえて記述のこと）	<p><b>1 【目的】</b></p> <p>倉敷・玉島地区には、古くからの伝統的産業だけでなく、新しい時代を切り拓く企業や、ユニークな作品を生み出す工房が点在している。近年、企業のセキュリティ管理が厳しくなり、地域の住民や若い世代、特に次世代を担う子供たちには地元の企業の姿が見えにくくなっています。そのため、企業と地域との結びつきが弱くなり、地域の住民や子供たちには、地元の産業やモノづくりへの興味や愛着が薄れつつある。このような背景から、次世代を担う子供たちに対して、生産の現場から出る廃棄物を通して、地域の産業や伝統などモノづくりへの魅力を感じてもらい理解を高めることが、将来に向けての地域活性化の基盤となり、ひいては産業や地域再生への重要なカギとなる。</p> <p>本研究では、これらの企業や工房の持つ産業や技術の魅力を、地域の住民や若い世代へ伝えるため、企業や工房から不要になった廃棄物を収集活用した教育的かつ創造的なカードゲーム「Hi! Zai Card Game Ver.Tamashima」の開発を、大学の地域貢献の一貫として、この分野の先駆者である大月浩子氏（IDEA R LAB代表、倉敷市玉島出身）と共同で取組むこととした。</p> <p><b>2 【調査・分析】</b></p> <p>大月浩子氏（IDEA R LAB代表、倉敷市玉島出身）が主催するIDEA R LABを中心として、これまでの廃材活用の一連の活動「クリエイティブリユースと名付け【登録番号第5676489号】」や開発した廃材カード「Hi! Zai Card（著作権クリエイティブ・コモンズ・ライセンス）」があることから、それらの現在までの活用に関し、ヒアリング調査・分析を行うこととした。具体的には、本プロジェクトのメンバーである5名の学生が大月氏とともにカードゲームを体験し、さらにゲームデザイナーの中山氏にもゲームのコンテンツに関するお話を伺い、廃材カードゲームの効果と面白さを経験・分析をおこなった。</p> <p>その結果、本研究で取り組む玉島発の廃材カードゲームには次世代への教育的ツールだけでなく、玉島地区の伝統や産業を世界に発信する重要な情報ツールとなる可能性が読み取れた。</p>					

調査研究実績  
の概要  
地域貢献への  
反映を踏まえ  
て記述のこと

**3 【計画実施：カードデザイン作成】**

**3-1 カード素材撮影**

打合わせを3回行い、本研究のカードゲームのコンテンツの確認、カードサイズ、表裏のデザイン等について協議した。

カードゲーム表面の廃材の写真は、IDEA R LABにある大月氏が所有するものの中から学生が中心となり選定を行い、色画用紙を背景に撮影を行った。数多く撮影した廃材写真の中から54枚の廃材写真に使用することとなった。

主なデザイン作業スケジュール	
H27年 6月	キックオフ(ゲーム体験(岡山県立大学))
9月	IDEA R LABでの廃材写真撮影(2日間) カードサイズ、表裏のデザインに関する打合わせ (玉島 IDEA R LAB)
12月	デザイン試作(仮)をもとに打合わせ (玉島 IDEA R LAB)
H28年 3月	カード・ケース・ゲーム説明書の試作版完成

**3-2 カードサイズ**

通常のカードがトランプの長方形が多いため、差別化とカードの個性を演出するため70mm×70mmの角丸とした。本カードゲームが子どもの教育ツールとしても位置付けていることから、子どもでも扱いやすいことも考慮にサイズ決めを行った。

**3-3 <カードのデザイン>**

表面：廃材が何であるかが明確に見えるようにトリミングを行った。また何の廃材かが学習出来るように数字をレイアウトし別表で廃材名とその廃材の解説文とリンク出来る仕組みを設けた。

表面：玉島の地域性を表現するために、玉島の古い町並みに見られる「なまこ壁」と「格子」を単純化したデザインとした。



裏面デザイン1例



表面デザイン

**4 【今後の展望】**

本研究の最終目標は、全国のミュージアムショップやセレクトショップ等で販売を目指すことから本試作版を実際に遊んでもらい問題・改良点を洗い出し、さらに大月氏ともに完成に向けて最終版に向けてブラッシュアップを行っていく予定である。

成果資料目録

カードゲームの表裏デザインデータ、及び試作版完成の写真図。