

「学生とともに創る大学図書館 —ロゴ&キャラクター活用戦術を中心に—」

報告者 和光大学附属梅根記念図書・情報館 森永 瑞穂

[司 会] 続きまして、和光大学附属梅根記念図書・情報館 森永瑞穂様よりご報告をいただきます。



森永瑞穂氏

1. 活性化戦略の始まり

2004年、津野海太郎館長（当時）より「これからの和光大学図書館に向けての提案」を受け、事務長をはじめ図書館で働く全ての職員の意識改革がスタートしました。

提案の目的は、大学内での図書館の存在意義を高めること。また、社会的に高く評価される図書館にしたいとあり、これらを叶えるため、大学図書館の再定義にかかわる2つの提案として、1つは図書館を学生たちが読書習慣を身につけるための中心施設にしていくこと、2つ目として、図書館を学内で生産される研究資料の総合収蔵庫にしていくことが掲げられました。

ロゴ&キャラ募集はその取組みの中から自然発生的に始まりました。当館にとってはまさに文明開化と言える時期でした。実際に来て使ってみると、（図書館は）なかなかよいところがあるけれ

ども、外に見えていないという当時の図書館への指摘や、学内外での図書館の存在意義を向上させたいという思い、また学生に読書習慣を身に付けさせるためのサポートの役割があるのだと再認識したことなど、これら全てが当時の職員たちの背中を押しました。

ロゴ&キャラ募集と同時期に、図書館主体の講演会やワークショップの開催、冊子刊行などの活動が一体となって進められてきたことは、大きな意味を持っています。

2. 戦術例

具体的な戦術例は大きく3つ、「イベント開催」、「冊子刊行」、それに「ロゴ&キャラ募集」でした。取組みは当時、入館者数の減少傾向に頭を悩ませていた図書館員たちの嘆きやつぶやきから生まれました。「図書館へ行こう」というキャッチフレーズをデザイン化して使ってはどうか。一緒にマスコットキャラクターも募集したら、もっと面白いのではないかという思いが広がり、第1回目の募集に結実しました。

イベントの開催は、本に親しむきっかけとして「製本講座」を2006年から始めています。回を重ねるごとに芸術的レベルも上がっているようです。また、講演会なども行っています。

冊子刊行は、2004年の「本を読もう！第一集」に始まり、毎年、何かと刊行しています。

3. ロゴ&キャラ募集事例

(1) 募集…その前に

当館では2011年4月に第3回目となるロゴ&

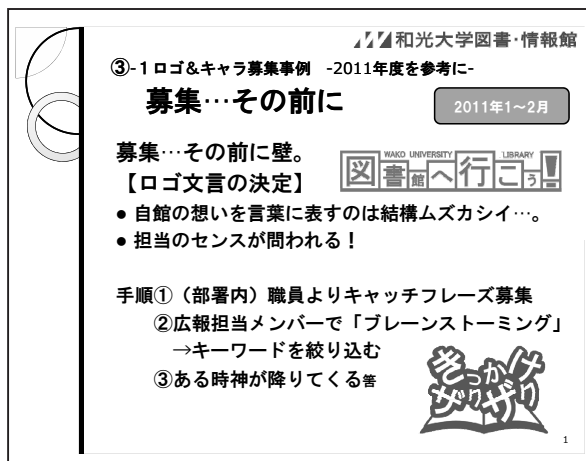


図 1

キャラ募集を行いました。

しかし、募集をしてみるとすぐにはできるわけではありません。その前に、ロゴ文言の決定という大きな壁が立ちはだかります (図 1)。ちなみに、第 1 回目のロゴは「図書館へ行こう」、2 回目のロゴは「きっかけざくざく」です。図書館には学生の皆さんの学力の助けになるきっかけ、宝の山がたくさんある、ざくざくあるという意味をこめています。

これらのロゴが図書・情報館職員にかなりなじんでいたため、3 回目のロゴ文言を決めるのは難しかったように思います。最終的にはロゴ&キャラ募集の広報担当メンバー 5 人が中心になって、ブレインストーミングを行いました。図書・情報館は何ができるか、何を学生にアピールしたいのかななどを、各自思いのままに付箋に書いてホワイトボードに貼りだして体系的に並べ替えていると、ある瞬間にこれだというものが浮かび上がってきました。

声を出して言いたくなるのが、「使わないともったいない」(二代目のワコ次郎) に突き当たりました (図 2)。

そして、2011 年 3 月初旬、新キャッチフレーズ「情報をカタチにする e 場所」に決定しました。意味は、居心地のよい場所、つまり利用者の居場所。今後、普及していく電子書籍をちょっと匂わ

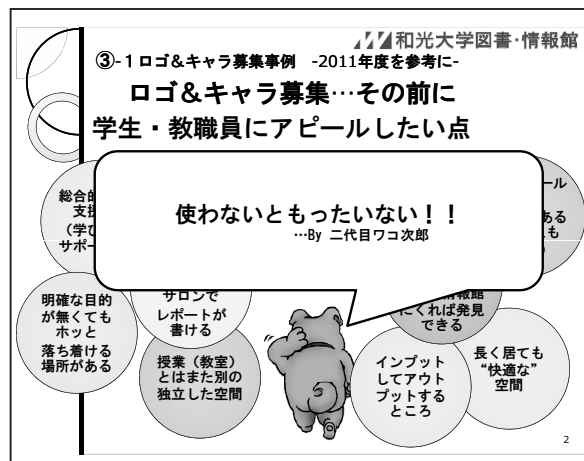


図 2

せています。図書館で手に取った本をそのままメディアサロン (PC 自習コーナー) に持っていき、参考にしながらレポート、論文を作成できることなども全面的にアピールできることから、このキャッチフレーズに決まりました。

背景をご説明しておきます。当館は、2009 年度に図書館と情報センターが一緒になり、図書・情報館に変わり、館内にメディアサロンができました。学生数約 3140 人 (2012 年 5 月 31 日現在) という小規模大学で、学部構成は現代人間学部、表現学部、経済経営学部の 3 学部、7 学科から成っており、中でも表現学部に芸術学科があることがロゴ&キャラ募集をする場合、私たちの強みになっています。

(2) 募集方法

これが募集ポスターです (図 3)。裏面は募集要項です。具体的には 2011 年 4 月 15 日から募集開始しました。募集内容は、図書・情報館の新キャッチフレーズのロゴ&デザイン、新マスコットキャラクターの 3 ポーズ、これはロゴとデザイン、どちらか片方だけでもいいという条件です。応募資格は和光大学の学生、謝礼は、ロゴ&デザインは 1 万円相当、マスコットキャラクターは 3 ポーズセットで 2 万円相当のギフトカードです。これは第 1 回目のときにギフトカードには税金が

和光大学図書・情報館


ロゴ (情報をカタチにするe場所) & マスコットキャラクター デザイン大募集!

図書・情報館のロゴ&キャラ募集は今回で3回目を迎えます。
歴代のロゴ&キャラも和光大学の先輩たちがデザインしたもので、みなさんに広く親しまれてきました。
今回の採用作品も、図書・情報館を大いに宣伝してもらおう「広報大使」として大活躍してもらおう予定で
す。たくさんのご応募、お待ちしております。


2005年
初代 ワコちゃん&ロゴ



2008年
2代目 ワコ次郎&ロゴ



2011年
新デザイン誕生(予定)



■募集内容

- 図書・情報館の新キャッチフレーズ「情報をカタチにするe場所」のロゴデザイン
- 新マスコットキャラクターのデザイン

■応募資格
和光大学の学生の方

■謝礼

- ロゴデザイン 10,000円相当のギフトカード
- マスコットキャラクター (3ポーズセット) 20,000円相当のギフトカード

■応募締切
2011年6月30日(木) 16:30

図 3

かからないという意味で、ギフトカードに決まったそうです。

どの図書館も一緒だと思いますが、何よりも難しいのがPRだと思います。ホームページのお知らせとロゴ&キャラクター募集のページに詳細をアップしましたが、あまり効果がありませんでした。また、学生が学バスを待っているところにちょうどディスプレイがあるので、そちらに募集番組を放映しました。こちらは学生の目に留まったようで、効果があったように思います。あとは、学バスの中、図書・情報館前、食堂、とにかく学生の目に入りやすいあらゆるところへポスターを掲示しました。

館内企画展示にて、デザインやイラスト系のPhotoshopやIllustrator関係の実用書のコーナーを作りました。そちらのほうも何名か借りていく様子が見受けられました。

特に効果的だったのは、デザイン関係の先生に

チラシを学生に配ってもらうようお願いしたことです。「イラストレーション研究」の先生からは、「前期の授業の課題にしたい」という申し出を受けることになりました。6月に入って授業の課題となっていた作品も50～60件ほど届き、全体の6割を占める大量の応募数となりました。

(3) ロゴ&キャラ決定

前半には「図書・情報館ってフクロウのイメージしかないの?」と思うくらい、フクロウをモチーフにしたデザインがたくさんありました。

最終的には、ロゴ8名20作品、キャラクター70名73作品と、前回の2008年の14名20作品に比べると、およそ4.6倍にも応募率がアップしました。やはり教員を巻き込んだPR活動は効果があるのだなと実感しました。また、締切間近にレベルの高い作品が続出して、もし鉛筆でサッと書いたような作品しか集まらなかったらどうし

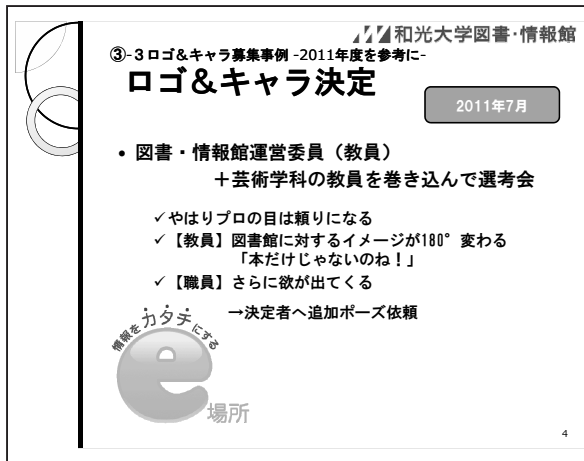


図 4

よう、という不安は一掃されました。

ロゴ&キャラの決定には図書・情報館の運営委員の教員、芸術学科の教員、そして図書・情報館を代表して広報担当メンバーによる選考会を行いました(図4)。ここでは専門である芸術学科のデザインの先生方のアドバイスが最も頼りになりました。ロゴではしおりをモチーフにしたデザインをしたものがあり、「これなどは一目見て図書・情報館とイメージできるからいいね」と言われ、ロゴ「情報をカタチにするe場所」という文言の前に、まずはイメージが大事だなと頷く場面が何回もありました。

また、選考会で、先生方からも図書・情報館は「本を読んで勉強をするだけの場所ではないんだね」、「絵の得意な学生に次回、応募するように言っておくよ」と声を掛けていただいたりもしました。私たち職員としては、キャラクターが指を指しているようなポーズがあったら使いやすいとか、「ごめんなさい」をしているポーズがほしいなど、いろいろな欲が出てきて、決定者の学生が苦笑いをするほど追加ポーズをお願いしてしまいました。

選考会から1週間後、表彰式を行いました。表彰式の様子は大学ブログにも掲載されています。

ロゴ決定のポスターでみると、「e」がちょっと左に寄っていますが、「e」がもっと目立つようにという指示を受けたり、あとはこの左に映ってい



2011年4月～6月の間募集した図書・情報館の新しいロゴ&マスコットキャラクターデザインは、ロゴ20件・マスコットキャラクター73件の応募がありました。たくさんのご応募ありがとうございました。どれも力作ぞろいでしたが、選考の結果、以下の作品を採用しました。図書・情報館の新しい仲間をどうぞよろしくお願ひします。

●ロゴデザイン



08G
青木麻由さん

●マスコットキャラクター



09T
小島祐樹さん

2011年10月からデビューします

和光大学附属梅根記念図書・情報館

図 5

る「ワコポン」については、全体のデザインはいいのですが、足がない方が良いという指摘があり、学生に足が見えないようデザインをしてくださいとお願いをしました(図5)。私たちは足がついているほうがかわいいと思うので、足つきのを使ってしまったりもしています。

画像処理が一番手間と時間がかかります。画像処理専用ソフトを使い慣れていないため、メンバーの中で外部のグラフィックの研修に行ったり、図書館にある実用書を駆使して、背景の切り抜き、カラー・モノクロの処理を分担して行いました。

画像が使えるまでに処理ができれば、次はロゴ&キャラクターの決定PRです。当館には入口にスマートブロックというディスプレイがあって、そちらにパワーポイントで作った番組を流せます。今日は実際に使用した番組を見ていただきます。



図 6

(ビデオ上映)

館内で上映するのですがさすがに音は出ませんが、このような番組を流しました。

(4) ロゴ&キャラ活用戦術

ロゴ&キャラ募集では毎回、募集記念グッズの作成、配布を行っています。誰もが簡単に手に取れて、たくさん配布できるものがいだらうということで、1回目はしおりを作成し、2回目はブックカバーを作成しました。そのブックカバーの反響がとてよかったですので、3回目もブックカバーを作成しました。

応募作品版のほうは紙の質を変えたところ、予想に反してこちらのほうがすごく配布率が高かったです。これらはオープンキャンパスのときに、高校生が案内の方の話そっちのけで、「わあ、可愛い」と言って、あるいは一緒に来た保護者の方が「ご近所さんの分も」などと言って、大量に持っていったりしています。

「情報をカタチにするe場所」というロゴとワコポンは館内の各種広報物にも引っ張りだこで利用されています。ワコポンやロゴがあるだけで、イメージがガラッと変わります。図書・情報館ニュース「UMENET」、初代学長の梅根先生のお名前をお借りしていますが、このニュースにも多数活躍してもらっています。

また、当館では各種ガイダンスを受けて、このようにラリー用紙にワコポンスタンプを貯めると、ワコポングッズをゲットできます(図6)。4つ貯まるとクリアファイル、中段まで貯まるとファスナーファイルという簡易なバインダー、全部埋まるとエコバッグがもらえる仕組みになっています。ちなみにこのスタンプですが、これもネットで安く作ってもらえるところを探して作りました。

あとは、2012年3月からTwitter試行を始めました(図7)。利用者の皆さんにとって、知っていたらお得と思われるような情報をワコポンがつぶやくことにしています。ときどきスタッフが名前を入れてつぶやくこともあります。基本的にはワコポンがつぶやいています。語尾に「ポン」が付いているのが特徴ですが、多用しすぎて、学生のフォロアーに(麻雀の“ポン”にひっかけて)「雀士?」と書かれたこともありました。



図 7

Twitter をしている方がいましたら、ぜひこの機会にフォローしていただくとありがたいです。

4. 活性化戦略の途中経過

当館の活性化戦略の途中経過をロゴ&キャラ募集に焦点を当てて振り返ってみると、まず学生とともに作る経験を図書・情報館スタッフが得たこと、特に芸術学科の学生など学習のツールが書籍ではない彼らにとって、新たに図書・情報館にかかわれる仕組みができたことが注目すべきだと考えます(図8)。私たち職員の意識を大きく変えたことは、最初にお話しさせていただいた通りです。

学生とともに作る経験を得るという意味で

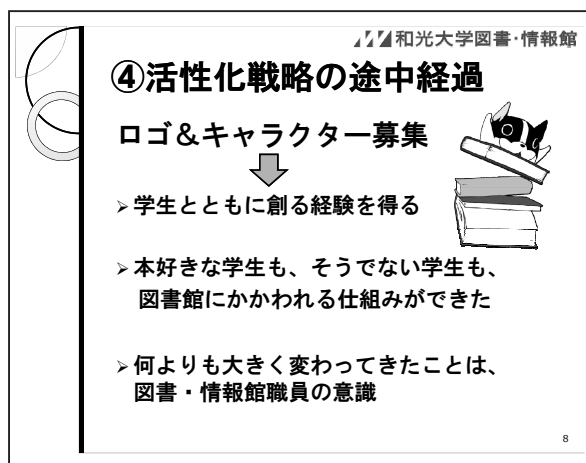


図 8



図 9

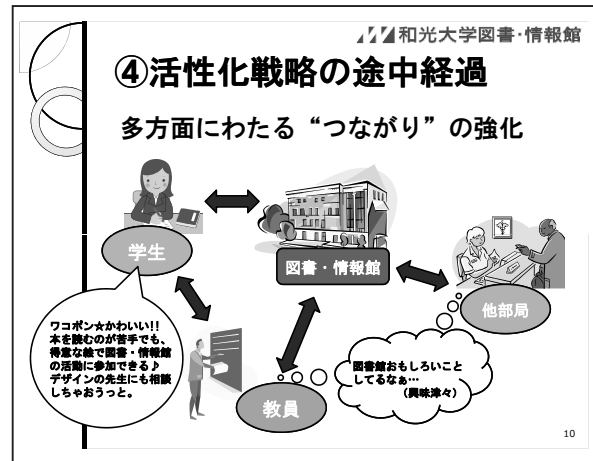


図 10

は、2008年より「職員と学生が肩を並べて図書館を作っていこう」ということで、Let's Read Project (LRP) がスタートしました(図9)。こちらについては、今日は時間の関係で割愛します。詳しくは当館のホームページをご覧ください。(http://www.wako.ac.jp/library/about/lrp/index.html)

また、活性化戦略の途中経過としては、多方面にわたるつながりの強化も特筆すべきだと思います(図10)。「図書館」と言うと、その専門性からどうしても孤立しがちな傾向にあります。デザインが得意な学生はロゴ&キャラ募集に採用されると謝礼をもらえるだけではなく、図書・情報館で何回も使ってPRしてもらえます。さらには、卒業前の就職活動のときに自分の大きな売りになるということで、大きな意味合いを持っています。

また、先生方も図書・情報館は面白いことをやっているなと声を掛けてくださったり、ヘビーユーザーの先生には先ほどのワコポンのエコバッグを学内外で持ち歩いていただいて、ワコポンをアピールしていただいています。また、他部局の方からは、例えば入試関係のところではマスコットを募集することを考えているけれども、図書・情報館はどうやってそんなに応募数を増やしたのかなど、対話をする機会が増えているように思います。

現段階で私たちが考える今後の課題ですが、大きく分けるとこの3つになるかと思えます。

1. ロゴ&キャラ募集

- ・ 募集要項の改定
- ・ 職員の技能向上（画像処理等）

2. 効果的な広報戦略

- ・ 図書・情報館と普段あまり関わりのない学生・教職員へどう伝え、どう巻き込むか

3. 学習支援とリンクする戦略展開

- ・ ラーニングコモンズをはじめとした学生の学習支援とどのように結び付けていくか

具体的なロゴ&キャラ募集の内容について、例えば現在は募集が終わると、その後に展示室で応募作品の展示会をしたり、先ほどのブックカバーに応募作品を載せたりするため、それらの許諾を事後に取っています。今回のように多数の応募数だと、大変な労力がかかってしまうので、募集の段階で事前に許諾を得るように改訂しようかと考えています。

また先ほどの画像処理、具体的に言えばPhotoshop、Illustratorなどの技能の向上が挙げられます。

効果的な広報戦略ということでは、利用者層は拡大したのですが、それでも普段図書・情報館を利用しない学生、教職員にどのように伝えて、どのように巻き込んでいくかも大きな課題になっています。

それから、当館もラーニングコモンズ的な場所は造ってみましたが、それが本当に役割を果たしているとは言い切れないと思っています。ラーニングコモンズを始めとした、学生の学習支援とどのように結び付けていくかということも大きな課題です。

5. おわりに

このようにまだまだ課題は山積していますが、ロゴ&キャラ募集を始めとした活性化戦略は先ほども申し上げた通り、図書・情報館と学生、本と

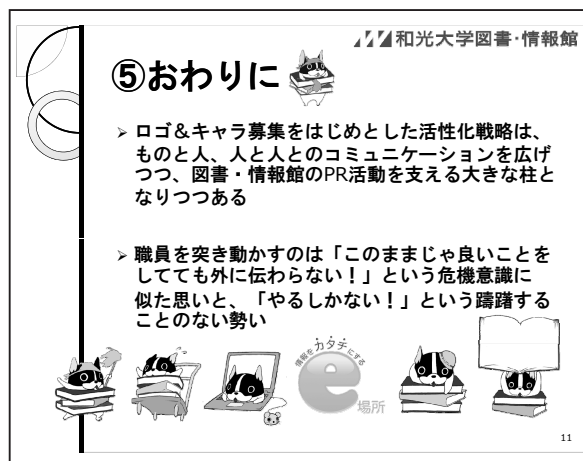


図 11

学生、教職員をさまざまな形で結びつけ、学内外に図書・情報館の存在をアピールする大きな柱となりつつあります（図 11）。

また、ロゴ&キャラ募集は2年に1回のペースで実施する予定でありますが、裏を返すと、2年に一度、図書・情報館職員が最大限のエネルギーを費やして枯渇しそうになるくらいまで注ぎ込む大イベントになっています。それでもやると決めているのは、やはり、このままではよいことをしていても外に伝わらないという危機意識に似た思いと、やるしかないと躊躇することのない勢いだと思います。

ぜひ、皆様と一緒に利用者である学生や教職員を巻き込んだ取り組みを積極的に行い、図書館界を盛り上げていきたいと思っています。

[司 会] 森永様、ありがとうございました。