

エシカル型フリーイラスト制作事業

【メンバー】

農学部 1 年 O、工学部 3 年、工学部 3 年、科学技術イノベーション研究科 1 年

【指導教員】

熊野正樹

そもそも、何故やろうと思ったか？

授業の中で、エシカル消費やフェアトレードの現状を知り、「自分にできる、新たな切り口がないだろうか？」と考えた！

<http://www.iphe.kobe-u.ac.jp/kobe-gcp/>



ISSUE: エシカル商品の課題



エシカル商品: 環境や社会、人に配慮した商品。エシカル商品が消費されることで、生産・消費・廃棄ともにムダがなくなり、環境破壊の抑制に貢献する。

課題点:

・エシカル商品、特にフェアトレード商品は一般的な商品に比べ高価格で、一般の消費者は手が出しにくい。

→エシカル商品を低価格で提供することができれば、より多くの人がエシカル商品に関心を持ち、社会貢献にもつながるのではないかと？

【活動内容】

本チームでは、環境や社会、人に配慮したエシカル商品に着目し、エシカル商品、特にフェアトレード商品は、消費者の目につきにくく、加えて一般的な商品に比べ高価格で、一般の消費者は手が出しにくいという二重の抱えており、低価格で提供できるエシカル商品を開発することができれば、より多くの人がエシカル商品に関心を持ち、社会貢献にもつながるのではないかと？という仮説を立て、これの検証、及び模索を行った。

具体的なチームでの主な活動は、

- ・SDGs 協会様と、SDGs の認定を受ける基準や、指針について打ち合わせ
 - ・関西 NGO 協議会様と、プロダクトを作るに当たったの相談
 - ・アンケートによるヒアリングの実施
 - ・AWEF 様へのご相談
 - ・078KOBE での出展
- などが挙げられる。

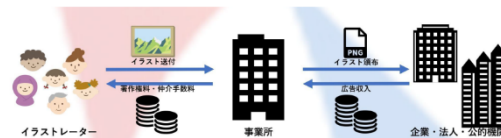
本活動のうち、SDGs 協会様や関西 NGO 協議会様とのミーティングを通して、プロダクトが具体的な形になっていない以上、自分のビジョンが相手に伝わることも難しく、チーム内で何がしたいのかのビジョンを共有・統一することも困難になると感じるようになった。実際、その後のミーティングについても、メンバー間での方向性の共有が上手くできず、頻繁に課題から見直して確認することとなってしまっていた。

また、その後のアンケートでは、ヒアリング事項は先生方や他のチームの意見も交えつつある程度絞ったものを作ることができたものの、回答を得られたのが僅か 1 団体にとどまり、十分なデータを得ることができなかった。ヒアリングの方法を対面や電話に切り替えるなど、手法の考慮の重要性を、実感することができたと考えている。

そして、AWEF 様とのお話を通して、自分達のチームの目指す方向性自体が、顧客層のもつ課題感や、実際にエシカル商品を生み出す人の所感と、自分の考えが合わないことなどがはっきりし、課題の設定の時点で誤りがあったと判断した。プログラムとしてみると非常に遅い段階ではあったが、ピボットしなければならないことに気づけたことは大きかったと考えている。

SOLUTION: エシカル型イラスト

- ①日本(または海外)の求職者にイラストの元となる絵を書いてもらい、スマホ等でスキャンして転送する。
- ②必要に応じて、事業所で絵を着色し、フリーイラスト化。
- ③イラストサイトを通じて、企業や公的機関・個人のお客様に提供。
- ④イラストの料金&サイトからの広告収入で、次のイラスト購入に回す。



078KOBE

目的: 実際にイラストを作成するとき、どの程度の時間がかかり、どの程度の質になるのか、どんな問題が起こりうるかを検証するため。

サイトはコチラ👉

<https://078kobe2022-kobeunivefi.studio.site/>



078KOBE

結論

- ◆ **画風や質はバラバラであり、このままのプロダクト化は不可能**
 - 予め、育成プログラムがあれば、改善できる可能性あり。
 - 従って、当初の予定のような、貧困のサポートを主目的として行うことは難しい。
- ❖ 時間としては長くても20分程と、想定範囲内
- ❖ 何を描けばいいかが分からないことでトラブルが起こり、イラストというより、絵画に近いものになってしまった。
 - 題材を指定した方がよい
 - 日本特有の可能性もあるので要検証



REFLECTION: 活動を通して得られた反省

- ❖ 如何に、**自分の考えを他者に分かりやすく伝えるか?**
 - 最後までプロダクトを上手く説明できなかった。
- ❖ 物事が**早く進むように**工夫すべき。
 - 作業の期限設定
 - メールではなく、電話でのアプローチやアポイントメント
- ❖ **目的・課題が何か**をハッキリさせることが重要。
 - 検証においても、プロダクトにおいても、何が分からないのか、何が良くないのが把握しきれていないために、迷走したことが多かった。
- ❖ 「**エシカル消費**」の型に**囚われすぎていて**、ピボットを考える際に視野が狭まった。
 - 078KOBEの検証や、その前の課題の見直しの中で、視野が大きく広がり、全く別のピボットを考えられるようになってきた。

活動全体を通して得られた反省は、主に以下の4点である。

- ・ 如何に、自分の考えを他者に分かりやすく伝えるかを工夫する必要があること。
- ・ 作業の期限設定や、メールではなく、電話でのアプローチやアポイントメントを通して、物事が早く進むように、そして柔軟に対応出来るようにすることが重要であること。
- ・ 検証においても、プロダクトにおいても、何が分からないのか、何が良くないのかが把握しきれていないために、迷走したことが多かったため、目的・課題が何かをハッキリさせ、そのビジョンをチームで共有し、根底がブレないようにすること。
- ・ 「エシカル消費」の型に囚われすぎていて、視野が狭まった活動になってしまっていたため、様々な活動に参加し、一見関係のない所からでも、課題解決に向けて他のアプローチができないかを考えて活動するべきであったこと。