

学生の可能性を拓く佐賀大学コンテンツデザインコンテスト

古賀 崇朗*¹・永溪 晃二*¹・田口 知子*¹・河道 威*¹
 米満 潔*¹・久家 淳子*¹・時井 由花*¹・田代 雅美*¹・福崎 優子*¹
 中村 隆敏*²・角 和博*²・高崎 光浩*³・藤井 俊子*⁴・三島 伸雄*⁵・穂屋下 茂*⁴
 Email: d4062@cc.saga-u.ac.jp

- *1: 佐賀大学 e ラーニングスタジオ
- *2: 佐賀大学文化教育学部
- *3: 佐賀大学医学部附属病院
- *4: 佐賀大学全学教育機構
- *5: 佐賀大学工学系研究科

◎Key Words デジタルコンテンツ, デザインコンテスト, 国際コンペティション

1. はじめに

社会のグローバル化や高度情報化が加速する現在、高等教育機関においても、高度なデジタルコンテンツについての研究や、それを扱い国際的に活躍できる人材(人財)の育成が求められている。佐賀大学では VOD (Video on Demand) 型のフル e ラーニング「ネット授業^①」やそれによって学内に蓄積されたコンテンツ作成の技術や経験を、対面の教育へ活かした「デジタル表現技術者養成プログラム^②」を実施している。それらに関係するコンテンツデザインの分野に強みを持つ教員や技術スタッフが中心となり、2012年6月に「佐賀大学地域環境コンテンツデザイン研究所^③」を設置した。今回、本研究所が中心となり「佐賀大学コンテンツデザインコンテスト(以降、「本コンテスト」とする)^④」を開催した。本コンテストは、2012年12月に本学で開かれた国際会議「ICCC (International Conference on Convergence Content) 2012^⑤」のジョイント企画として実施した。ICCC は韓国コンテンツ学会 KoCon (Korea Contents Association)^⑥および韓国科学技術情報協議会 KISTI (Korea Institute of Science and Technology Information)^⑦による情報コンテンツに関する幅広い研究を扱う国際会議である。

本コンテストでは、高校生部門と30歳以下の若手部門で募集を行った。佐賀県内外の学生や社会人だけでなく、韓国からも画像や映像、インタラクティブコンテンツなど、様々な種類の作品がエントリーされた。本稿では本コンテストの実施と課題について報告する。

2. 佐賀大学コンテンツデザインコンテスト

2.1 作品エントリー

本コンテストにエントリーされた作品の数を表1に示す。イラストやキャラクターのデザインなどの静止画像、2Dや3DCG (3-dimensional computer graphics) のアニメーション、ストップモーションアニメなどの動画作品のほか、タブレット端末で動作するアプリケーションやMicrosoft社のKinectとオープンソースのプログラミング言語 Processing を使ったインタラクティブな作品、その他には現在世界中で注目を集めているプ

ロジェクションマッピングなど、幅広いジャンルの作品がエントリーされた。日本からは高校生部門16点と若手部門27点、韓国からは韓国で1次審査を通過した若手部門入選作品20点の計63点がエントリーされた。日本でも1次審査を行い、高校生部門6点、若手部門10点を入選作品に選出した。

2.2 作品展示

エントリーされた作品は、国際会議の会場に隣接して設けた本コンテスト専用のスペースにて、国際会議参加者や一般来場者向けに展示した。静止画像の作品はA2サイズに印刷したものをパネルに入れ展示し、動画やインタラクティブ作品などはPCやタブレット端末で再生し展示した(図1)。

表1 各部門でのエントリー数

作品の種類	高校生部門 (日本)	若手部門 (日本)	若手部門 (韓国)	計
静止画	3	3	18	24
動画	6	19	2	27
インタラクティブ	2	2	0	4
その他	5	3	0	8
計	16	27	20	63



図1 作品展示の様子

2.3 公開審査会

入選した作品（日本）については国際会議の期間中に公開審査会を行った（図2）。審査会では、入選した作品ごとに5分～10分程度での作品の上映とプレゼンテーションを行った。日本人2名、韓国人2名、計4名の審査委員により、高校生部門（日本）・若手部門（日本）・若手部門（韓国）の入選した作品の中からそれぞれ「最優秀賞」1点、「優秀賞」2点ずつを選出した。その後、国際会議の総会の中で本コンテストの表彰式を行った（図3）。

3. 課題

今回、国際会議のジョイント企画として本コンテストを開催し、以下のような課題が明らかになった。本コンテストの開催決定が遅かった為、作品募集など広報活動を行う時間が短く、エントリー数が少なかった。ジョイント企画であるがゆえに、国際会議とのスケジュールや会場の調整に苦勞した。また、関係部署や関係者の数が多く、業務の分担や責任が明確ではなかった。チラシやパンフレット、報告書（図4）などの印刷物は日本語版だけでなく英語版を作成しなければならず、日本語版の英訳に大きな労力を費やした。エントリーシートについても、複数の書式（日本語・英語）があったことと、シート中の必須記入項目が徹底されていないことで、記入漏れのエントリーが見受けられた。その結果、作品管理票の作成や出品者への連絡に大きな労力を費やすこととなった。

4. おわりに

今回、佐賀大学地域環境コンテンツデザイン研究所が中心となり、佐賀大学コンテンツデザインコンテストを開催した。日本や韓国から、計63作品がエントリーされ、様々な種類の意欲的な作品が集まった。入選した作品については公開審査会を行い、高校生部門（日本）・若手部門（日本）・若手部門（韓国）からそれぞれ「最優秀賞」1作品「優秀賞」2作品ずつを選出した。

本コンテストは2013年度以降も継続し開催する予定であり、現在その準備を進めている。今年度は国際会議とのジョイント企画ではなく本コンテスト単独での開催となるので、作品の公募や集客など、広報活動も大きな課題である。これらの課題をクリアし、今後とも、本コンテストをより良いものに育てたい。

最後に、審査委員の先生方々、会場の準備や後片付け、資料の英訳や会場での通訳をして頂いた教職員、学生、更には佐賀県教育委員会、佐賀県観光連盟、その他本コンテストに協力していただいたすべての方々にこの場を借りて感謝の意を表す。

参考文献

- (1) 古賀崇朗, 藤井俊子, 中村隆敏, 角和博, 高崎光浩, 大谷誠, 江原由裕, 梅崎卓哉, 米満潔, 久家淳子, 時井由花, 河道威, 本田一郎, 永溪晃二, 田代雅美, 穂屋下茂: “教養教育におけるネット授業の展開”, 佐賀大学高等教育開発センター, 大学教育年報, No.8, pp.33-45 (2012).
- (2) デジタル表現技術者養成プログラム
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/digi-pre/> (2013/06/10 アクセス)

- (3) 佐賀大学地域環境コンテンツデザイン研究所
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/supla-con/> (2013/06/10 アクセス)
- (4) 佐賀大学コンテンツデザインコンテスト
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/supla-con/condecon/> (2013/06/10 アクセス)
- (5) ICCC 2012
<http://iccc2012.koreacontents.or.kr/> (2013/06/10 アクセス)
- (6) KoCon (Korea Contents Association)
<http://eng.koreacontents.or.kr/> (2013/06/10 アクセス)
- (7) KISTI (Korea Institute of Science and Technology Information)
<http://en.kisti.re.kr/> (2013/06/10 アクセス)

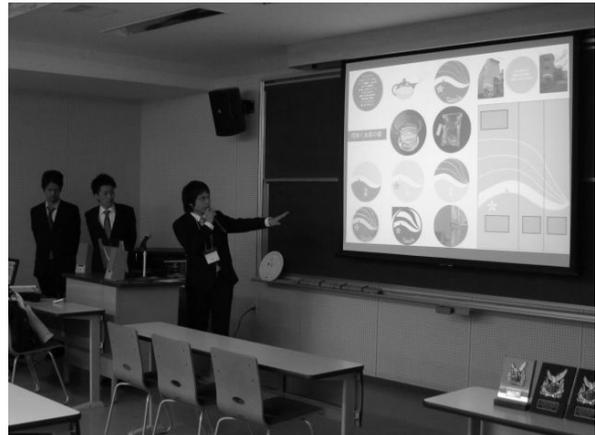


図2 公開審査会でのプレゼンテーション



図3 表彰式を終えた受賞者たち



図4 本コンテストの報告書