特集

UIプロジェクトチームの仕事

学生たちが大活躍！――九州大学のロゴ作り――

「四月五日、九州大学入学式が福岡国際センターにて行なわれます。新ロゴやUIファイルなど、一年間の成果が表に出る大きなイベントです。」――UIプロジェクトチームのメンバーの学生がプロジェクトの連絡メールにこんな文面を流しました。プロジェクトチームの大学院生たちは、こうして二〇〇七年度の入学式を新入生と一緒にちょっとした緊張感をもって迎えたのでした。

ユニバーシティ・アイデンティティ・デザインマニュアル。シンボルロゴの使用ルールを規定している。

プロジェクト始動

「UIプロジェクト」とは、「九州大学ユニバーシティ・アイデンティティ・プロジェクト」の略。九州大学から発信するさまざまな情報に一貫性のあるイメージを与える仕組みをつくろうというプロジェクトで、大学院芸術工学研究院の教員、芸術工学府の有志の大学院生と広報室が中心メンバーとなり、二〇〇六年四月にスタートしました。

九州大学のUI活動そのものはすでに二〇〇四年に始まっていました。一九四九年以来用いられていた松葉を図案化した九州大学の伝統的なシンボルを基本にデザインした新しいシンボルを制定。二〇〇四年に商標登録し、大学グッズなどに展開してきました。こうして生まれた新シンボルでしたが、一貫したかたちでの展開にはなかなか至りませんでした。この状況を憂慮した広報室が、デザインを専門分野とする芸術工学研究院に相談をもちかけたのがプロジェクト発足のきっかけでした。

シンボルを引き立てるロゴタイプ

プロジェクトチームは、九州大学が発行するあらゆる印刷物を収集し、UIの浸透状況を確認しました。結果、部局などさまざまな組織で九州大学シンボルの使い方が一貫しておらず、ルールづくりが必要であることがわかりました。また、シンボルとロゴタイプの組み合わせ方もまちまちで、せっかく制定した新シンボルを引き立てる文字要素の再検討も重要な課題となりました。特にシンボルと

学内関係者との打ち合わせ

九州大学が発行する印刷物を分類、整理した。

九州大学シンボルロゴの変遷

ロゴタイプの組み合わせは、UIのシステムの基本となるもので、慎重な検討が必要です。

これまでは二種類のシンボルとロゴタイプの組み合わせがありましたが、これを使いやすさの面から検討。シンボルの下に大学名を配したタイプでは文字が小さく、縮小した場合に読みづらくなること、また大学名を和英併記したものしかなく、和文だけの組み合わせ、欧文だけの組み合わせも必要であることの二点が課題となりました。また、ロゴタイプの書体にシンボルと共通した特徴がないことも悩ましい問題でした。せっかくのシンボルを引き立てるにはどうしたらよいのか。プロジェクトチームはロゴタイプのリデザインに取りかかりました。

九州大学のアイデンティティを表現したシンボルの特徴を反映した形態で、しかも視認性が高いことをデザイン条件とし、AとBの二つのロゴタイプ案を作成しました。Aはシンボルの「松葉」の部分の形態的特徴を、Bは「松の実」の部分の形態的特徴を反映しています。

丁寧な意思決定プロセス

二つのロゴタイプ案を検討するに当たって、学内外に広くアンケートを実施することにし、旧ロゴタイプと、新しくデザインした二つのロゴタイプ案から受け取るイメージの違いを引き出す質問で構成しました。九州大学の教職員、在学生、高校生ら約七五〇人から回答が寄せられ、それぞれのロゴタイプのイメージの特徴が浮き彫りになりました。アンケート結果から、B案をベースに、画線の太さを調整することによって、旧ロゴタイプが持っていた「安定感」を加えて修正し、最終デザインとしました。丁寧な意思決定プロセスを重視したのもプロジェクトのひとつの特徴と言えるでしょう。

ロゴタイプの種類は、国際性と使いやすさに配慮して、和英併記のタイプと、和文、英文専用のタイプがそれぞれ二つの計五種類としました。英文については、和文の書体の特徴にマッチした現代書体を選定しました。こうしてシンボルロゴの要素が完成したのです。

旧ロゴタイプと新しくデザインした２つのロゴタイプ案（AとB）および最終デザイン。
アンケートの結果、現行のロゴタイプは「安定感」と「威厳」、A案は「カジュアルさ」と「かわいらしさ」、B案は「知性」と「洗練」といったイメージが挙がった。

UIプロジェクトチームによる途中経過のプレゼンテーション。
進捗状況を報告し、関係者の意見を取り入れながら丁寧にプロジェクトを進めることを心がけた。

大切なのは喜んで使ってもらうこと

次の課題は実用化に向けての運用ルールの検討です。運用ルールを考える上で最も頭を悩ませたのは、各部局がすでに持っている独自のシンボルとの整合性でした。各部局の独自性と歴史、愛着の象徴としてのシンボルを尊重しつつ、色も形も異なる独自シンボルと新しい九州大学シンボルロゴとを調和させ、同時に、組織の位置づけを視覚的に明確にするという難題の解決策を探りました。ほかのルールも含め、まず使う人にとって分かりやすく使いやすいかどうかを検討し、ひとつずつ決めて行きました。その結果が「ユニバーシティ・アイデンティティ・デザインマニュアル」に反映されています。

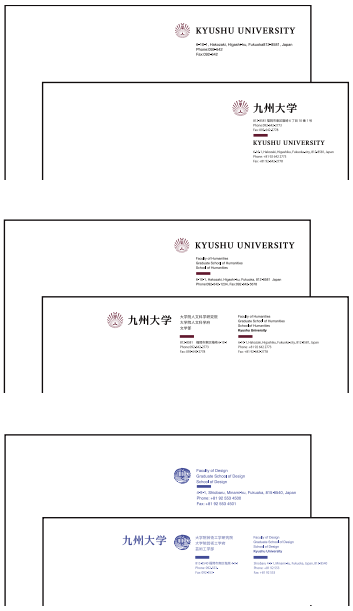
最後にUIプロジェクトチームが取り組んだのは普及です。実用化がうまく行くか否かの鍵を握るのは、どれだけ多くの人に喜んで使ってもらえるかということに尽きます。二〇〇六年三月、予定していた一年間のプロジェクト期間も一か月ほどを残すだけとなりました。普及への一歩として提案したのは三つのアイテム。だれでも楽しく読めて役に立つ「UIハンドブック」、シンボルロゴをビジュアルと音で印象づける「ムービング・ロゴ」、そしてUIに初めて接する新入生に配布する実用性を備えた「UIファイル」です。それぞれ編集デザインに興味のある学生、CGを学んできた学生、プロダクトデザインが得意な学生が熱心に取り組んだ結果、驚くほど短期間にかたちになりました。

このプロジェクトの大きな特徴は、まず学内の教職員と学生が中心になって進めたことです。多くの大学でUI活動が盛んになっていますが、外部に委託することが多いようです。九州大学は、学内にデザインの研究部門を持つという利点をいかし、独自の活動を試みました。上手くいったこともいかなかったこともありますが、貴重なのは「自らのアイデンティティを自ら視覚化し、自分たちが使いやすいようにルール化する」プロセスに多くの学内関係者が関わったことでした。

二〇〇七年度入学式で、一年間のUI活動は一区切りをつけました。入学式で上映された「ムービング・ロゴ」、新入生全員が手にした「UIファイル」、そして各部署に配布された小さな「UIハンドブック」は、UIの普及に小さな一歩を踏み出すきっかけになったようです。

（芸術工学研究院准教授・池田美奈子／伊原久裕）

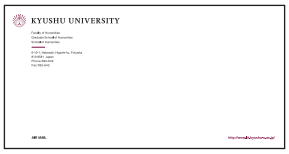
新しいシンボルロゴを用いたレターヘッド、封筒、名刺。

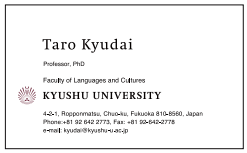


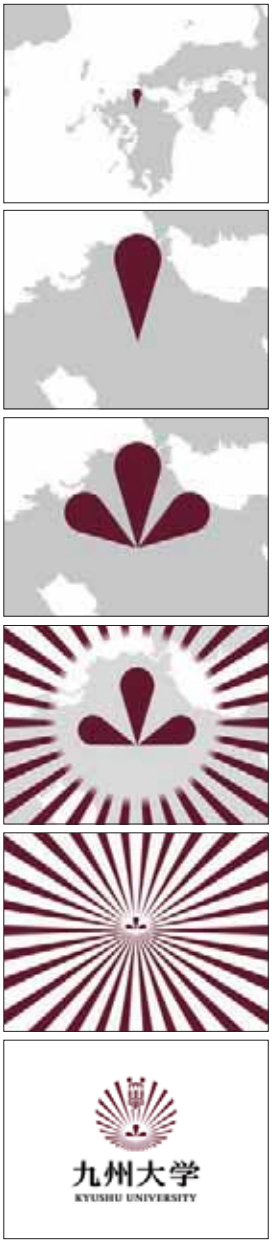
角2

長3

英文



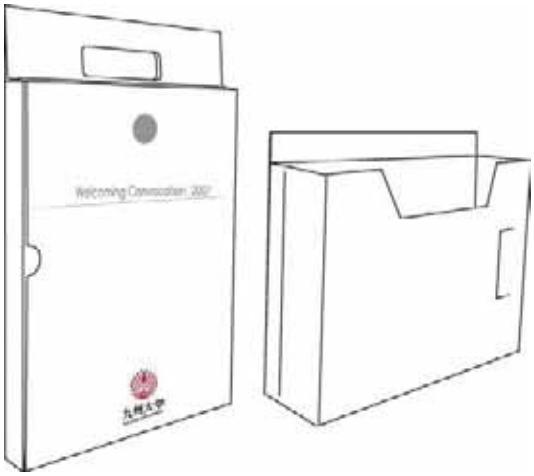




プレゼンテーションのオープニングなどに活用するために制作した「ムービング・ロゴ」。動画と音を使って表現することで、シンボルロゴが持っている意味を伝える。

UI ハンドブック

新入生に配布された「UI ファイル」。
ワンタッチでファイルボックスになる書類ケース。
この学生のアイデアは意匠登録出願中。



新しい UI の運用ルールにそった、学生のアイデアによる各種デザインサンプル。