

流行の商品の例

初め
現状

私たちが使う筆箱などの文具には、人気アニメのキャラクターが入ったものが多くある。

キャラクター商品というと、特定のファンの人に向けたものという印象をもつ人も多いが、最近の商品には多くの人が手に取って楽しめる工夫が施されている。それはデザイン面の工夫である。たとえば私の筆箱は、両面に作品タイトルが英語でデザインされ、

その横に主人公のキャラクターが小さく描かれている。大きくデザインされたものであったら、そのアニメのファンでなければ手

取りにくかったかもしれない。しかし、英語のロゴがどこか現代的な雰囲気をもたらし出しており、ファンでない人もデザインにひかれて使いたくなるだろう。また、キャラクター商品というだけで話題にもなりやすく、周囲を華やかにしてくれる。

一方でこうした商品の中には、キャラクターの見せ方重視で設計された結果、文具としての使い勝手が悪くなっているものもある。好きなキャラクターだからという理由だけで購入し、数日ですぐ使わなくなったという話はよく聞く。

具体的な事例

このようにキャラクター商品は、多くの人を引きつけ、楽しく使える魅力的なものではあるが、これは使う側の姿勢があつてこそその価値である。キャラクターだけに注目するのではなく、良質なデザインとして、ものとしての良さを極めたうえで親しむことが大切である。

向き合い方を提案

身のまわりのもの(日用品)や学校行事などにも応用できるよ。



対象の説明。

定義
…は…である。

現状
…は…の傾向にある。

…となっている。

特徴を具体的に挙げながら、それがどのような「よさ」や「問題点」を引き出しているのかを述べる。

評価できる点(よさ)
…という点が

問題点
…という問題がある。

よさと問題点の両方を受けて、価値を論じる。ここでは、そのものに対してどのような向き合うべきか、私たちの姿勢を述べている。

分析の観点(社会問題や現象)

比較して考えよう

●「〇〇ではない」「〇〇がない」状態と比べる
(上の例)キャラクターがない文具との比較

キャラクターなし	キャラクター入り	
やや手頃	少し高い	値段
ない	ある	話題性
必要性	人気があるキャラクター目当て	購入の動機
実用的シンプル	かわいい楽しい	見た目の印象
○	△	機能性
(同じくらい)		耐久性

●他の事例と比べる

自校の体育祭 ↔ 他校の体育祭

(観点例) 種目数 順位のある方 練習量

参加率 エンターテインメント性

分析から評価へ—評価の基準—

社会や関わる人にとどのような影響を及ぼすか

伝統文化を意識したし出し物もあり、地域の年配の方が参加できる点が良い。小学生も招くことを考えると、もう少しエンターテインメント性も…

問題点がみえた場合は、それに対してどのように向き合うべきかを提案するのよ。

