

# 十三デザインプロジェクト

# 地域ブランディング  
# まち歩きの仕事  
# まち歩き型ストーリーリーダー

## DATA

### 主な連携先・メンバー

公益財団法人都市活力研究所／総合調査設計株式会社／  
NPO 法人淀川アートネット／株式会社ウエルビーイング  
阪急阪神

### 活動地域

阪急十三駅周辺

### 活動期間

2022 年度～ 2023 年度

### 活動資金

学外共同研究費（都市活力研究所）



淀壁のフィールドワークの様子

## 目的

十三におけるブランド資産を発掘・整理し、現代における十三での楽しみ方を積極的に発信していくことで、同エリアのブランド・イメージを変えるための一助となる活動を行う。

## 活動内容

活動は三段階で行われた。第一段階は、十三のブランド・イメージに関する調査である。大学生の十三に関するイメージを言語化することによって、同エリアのブランド・イメージの現状の確認や課題を探った。第二段階は、十三のブランド資産の発掘である。十三でのフィールドワークを通して、十三におけるブランド資産の発掘と整理を行った。具体的には淀壁や十三の商店街の視察のほか、十三で様々なプロジェクトに取り組むキーパーソンや十三の新たなイメージをつくるであろう店舗などへのヒアリング調査を行った。第三段階は、十三に関するブランド・イメージの拡散に関する実証実験である。徳山研究室では調査結果を元に Instagram を用いた新たな十三イメージの拡散を行い、その成果について十三で報告会を行った。

## 連携にいたる経緯

都市活力研究所が行っていた「十三のまちの将来像に関する調査・研究」に教員の徳山が関わったことから、その後の展開として、十三での学生によるフィールドワークを提案され、過去にも地域連携で実績のあった松下研究室の協力を得て実施することとなった。

行った。松下研究室では、街歩き型ストーリーリーダーの開発によって、十三アートフェスと連動したまち歩きの仕事づくりを行い、学術的成果としてもまとめた。

### Instagramでの投稿



十三での報告会の様子

### Tokoto Banashi

・物語内のアートや店にリアルタイムで

・とどこ歩いて小販が読める

・主人公のアートを味わった

喜怒哀楽を体験しよう



ストーリーリーダーアプリ「Tokoto Banashi」

## 連携先からの一言

アート、飲食、オタクの3つのテーマのペルソナ設定での店舗等の選択やインスタ画面の作り方、ストーリーリーダーの物語と仕組みなど、いずれも発想や出来栄が良く、今後の展開や発展に期待できる取組みでした。（総合調査設計株式会社 笹井浩氏）

## 活動の成果

- ▶▶ 十三に学生たちが入り込んで地域資産を発掘し、新たなブランド・イメージの発信に取り組むことができた。
- ▶▶ 松下研究室のスキルを用いて街歩きの仕事となるアプリを作成し、イベントで展開した。
- ▶▶ ストーリーリーダーに関して、学術的成果として学術論文を投稿することができた。

## 今後の課題・目標・展開の可能性

- ▶▶ 十三アートフェスにおいて、街歩き型ストーリーリーダーの継続的な展開を行う。
- ▶▶ 他の地域でもブランド価値を高めていくための地域デザイン・プロジェクトを展開する。
- ▶▶ 今回の活動を踏まえ、総合情報学部らしい社会貢献のあり方を検討する。

総合情報学部 教授 徳山 美津恵 Tokuyama Mitsue



専門はマーケティング、ブランド論。地域ブランドの研究を継続する中で、自治体の各種委員を歴任するだけでなく、ゼミ生とともに地域活性化プロジェクトに取り組む。



総合情報学部 教授 松下 光範 Matsushita Mitsunori



専門はインタラクティブシステムデザイン。様々な情報処理システムの機能性の高さを使いやすさを両立する方法論について研究を行っている。

