

LINE スタンプひつじの「みえ〜ちゃん」の制作について

The production of “Mie-chan” stickers

岩見 かほり*、富井 葉月*、松木 梨花*、宮城 周汰*、笠 浩一朗**

Kahori IWAMI, Hazuki TOMII, Rika MATSUKI, Shuta MIYAGI, Koichiro RYU

1. はじめに

著者らが所属する津市立三重短期大学は、公立短期大学として 60 年以上の歴史を持ち、地域に開かれた大学をめざして活動してきたが、近年は高校生の四年制大学への進学希望の高まりもあって、志願者は増えておらず、地域における本学の認知度を向上させる必要性が高まっている。

本学のことを地域の人たちに知ってもらうための広報活動として、これまで様々な方法を用いてきたが、世の中の広報活動の流れは SNS に移行しており、SNS での広報活動をより積極的に実施していく必要があると考えられる。

実際、地方公共団体、教育組織では、広報に SNS を活用することが盛んに行われている。例えば、津市はプロモーションビデオ「つ・がない世界」を YouTube 上で公開している^{※1)}。また、津市観光協会は、イベント情報の発信を目的に LINE@アカウントを作成している^{※2)}。さらに、三重県立みえ夢学園高校漫画研究部は、伊勢志摩サミット開催記念 LINE スタンプ「三重のええもんスタンプ」を期間限定で販売した。

SNS で広報する理由は、低コストで世界中に情報発信が可能なこととともに、SNS を利用する人が多いため情報を受け取ってもらいやすいことがあげられる。総務省が公開している「平成 27 年情報通信メディア利用時間と情報行動に関する調査報告書」^{※3)}では、各ソーシャルメディアの利用率は、YouTube 66.7%、LINE 60.6%という結果が報告されており(図 1 参照)、LINE と YouTube がよく利用されていることがわかる。ゲームスタイル研究所が高校生の SNS の利用率を調べた調査結果^{※4)}では、LINE の利用率が女子高生 96.1%、男子高生 89.8%という結果が報告されており(図 2 参照)、高校生に向けた広報では、LINE を用いるのが有効であると言える。

本学の SNS を用いた広報では、Twitter、及び、Facebook を積極的に利用しているが、LINE は利用してこなかった。LINE を利用した広報の方法としては、LINE@などのアカウントを作成して情報発信する方法と LINE スタンプを制作、販売する方法がある。維持コストがかからないという面では、LINE スタンプ販売の方がゼミ活動として実施しやすいと考えられる。

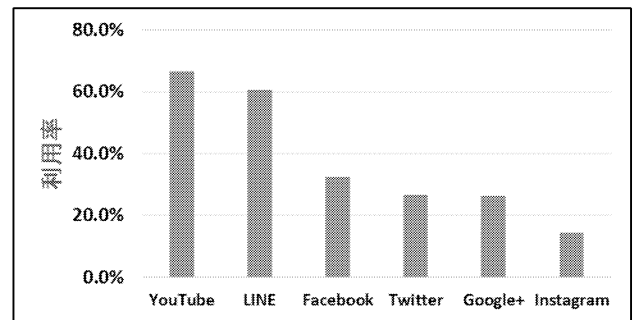


図 1 ソーシャルメディアの利用率

(参考文献 ③をもとに著者がグラフを作成)

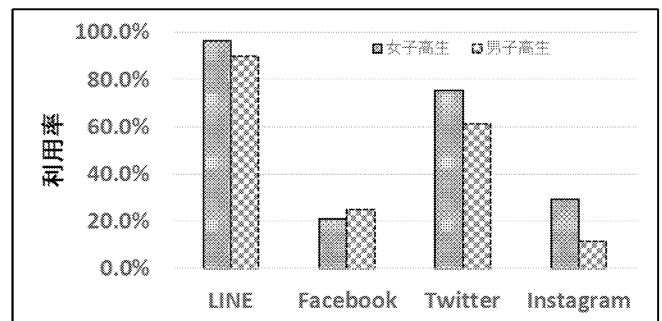


図 2 高校生の SNS の利用率

(参考文献 ④をもとに著者がグラフを作成)

LINE スタンプは、三重短生の間でもコミュニケーションツールとして積極的に活用されており、現役の三重短生である情報科学ゼミの学生が使いたいスタンプを制作すれば、学生たちのニーズに対応したスタンプを制作することができ、三重短生の重要なコミュニケーションツールとなりえることも期待できる。

そこで本プロジェクトでは、三重短期大学の LINE スタンプを制作することで、三重短期大学の存在を広くアピールすること、及び、三重短生のコミュニケーションツールとして制作した LINE スタンプを利用してもらうことを目的とする。

*三重短期大学生生活科学科
2 学年

**三重短期大学生生活科学科
准教授

Life and Environmental Science at Tsu City College.
2grade student.

Life and Environmental Science at Tsu City College.
Associate Professor.

2. LINE スタンプの配布方法

LINE スタンプを配布する方法は、「LINE 公式アカウント」を作成し無料で配布する方法と LINE CREATORS MARKET^{※5)}でクリエイターズスタンプとして有料で販売する方法が存在する。これらの方法の特徴をまとめたものを表1に示す。

表1 LINE スタンプの配布方法の種類

配布方法	LINE 公式アカウントを 取得して配布する方法	クリエイターズスタンプ として配布する方法
制作者費用	2800 万円以上	無料
ユーザ費用	無料	有料(120 円～600 円)
分配金	なし	売上の 30%程度
対象	大企業	中小企業、自治体、個人

表1からわかるように、LINE 公式アカウントで配布する方法は、制作者が LINE に対して多額の費用を払う必要があり、一部の企業が宣伝・広告目的で利用することが多い。一方、クリエイターズスタンプで配布する方法は、制作者が公開するための費用がかからないため中小企業、地方公共団体、及び、教育組織など数多くの組織で利用されている。本プロジェクトでは、制作者側の費用負担がない、クリエイターズスタンプで配布する方法を選択した。

3. 制作の概要

制作期間は、2016 年 5 月～2017 年 2 月までの約半年間である。最初の 3 か月間は、情報科学ゼミの学生 9 名（岩見、上ノ井、河内、武田、富井、原、細木、松木、宮城）でキャラクターの案、及び、LINE スタンプの種類の案を出し合い、イラスト案を制作した。残りの約 3 か月間は、そのうちの 4 名（岩見、富井、松木、宮城）が主に担当して、色付け、イラストの修正などを行った。申請は、情報科学ゼミの指導教員の笠先生の協力のもと実施した。12 月上旬に申請したが、再申請などもあり、申請から約 1 か月後に承認された。より詳細な制作の流れを表2に示す。

表2 制作の流れ

2016 年 5 月	キャラクターの検討
2016 年 6 月	人気スタンプの調査
2016 年 7 月	スタンプの種類の検討、イラストの制作
2016 年 8～9 月	活動休止（夏季休暇期間）
2016 年 10 月	イラストの制作
2016 年 11 月	イラストへの色付け
2016 年 12 月	申請、再申請
2017 年 1 月	販売準備
2017 年 2 月 1 日	販売開始

4. キャラクターの検討

LINE スタンプのキャラクターには、短大生が親しみやすいように可愛らしい動物のスタンプが好ましいと考えた。また、三重短期大学のキャラクターとして、三重に関係するキャラクターにする方

がよいと考え、三重という単語から羊の鳴き声である「メー」を連想して、羊のキャラクターを採用した。さらに、普通の羊では特徴がないので、メガネやネクタイをつけることでキャラクターとしての個性を出した。採用されたキャラクターの原案を図3に示す。

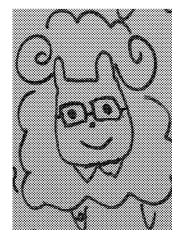


図3 キャラクター原案

5. LINE スタンプ画像の40個の検討

LINE スタンプを販売するには、1セット最大 40 個の LINE スタンプ画像を制作して申請することができる^{※1)}。40 個の LINE スタンプを制作するにあたり、どのようなものを制作したらよいかを、次の二つの方針で検討することにした。

- 人気の LINE スタンプを調査して、人気の傾向を調べ参考にする。
- 三重短期大学の学生が利用したいと思う LINE スタンプを検討する。

5.1 人気のLINEスタンプの調査

クリエイターズスタンプの人気ランキングのサイト^{※6)}の情報をもとに、2016 年 5 月 12 日時点での人気上位 50 位のスタンプを調査した。調査は、情報科学ゼミの学生 9 名と指導教員 1 名の 10 名で担当を決めて実施した。また、あらかじめ多いと推測したものとして、「おはよう」、「ありがと」、「了解」、「お願いします」、「おめでと」、「楽しい」、「疲れた」などがあり、これらを調査対象とした。さらに、調査途中で候補以外にも多いものがあれば、随時調査対象として追加することにした。最終的には、5 分類(挨拶、応答<ポジティブ>、応答<ネガティブ>、感情、状態)35 種類を調査対象とした。調査で難しかったのは、文字がない LINE スタンプの場合、どういう意味のスタンプなのか推測する必要があり、判断に迷うものが少なくなかった。調査結果を表3に示す。頻度が高かったベスト3は、「了解」59 個、「ありがと」50 個、「喜び」45 個であった。上位 50 個の LINE スタンプを調査したのに、「了解」が 50 個以上の頻度になった理由は、1 セットの LINE スタンプの中に、「了解」と類似する意味のスタンプが複数個あったためである。

調査結果をもとに、採用頻度が 30 個以上だった以下の 11 個を作成する候補とした。

- **挨拶**：「おやすみ」
- **応答<ポジティブ>**：「了解」、「ありがと」、「お疲れ様」、「お願いします」、「がんばります」
- **応答<ネガティブ>**：「いやです」、「はてな?」、「ごめん」
- **感情**：「嬉しい」、「怒る」

表3 人気 LINE スタンプの調査結果

分類	コメント例	1～5位	6～10位	11～15位	16～20位	21～25位	26～30位	31～35位	36～40位	41～45位	46～50位	合計
		岩見	松本	河内	上ノ井	武田	原	富井	細木	宮城	笠	
挨拶	おはよう	2	3	6	3	2	4	2	2	2	1	27
	こんにちは	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3
	こんばんは	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2
	おやすみ	1	4	6	6	3	2	3	4	1	1	31
	いってらっしゃい	1	1	4	0	0	1	3	0	0	0	10
	いってきます	0	2	2	0	0	2	1	0	0	0	7
	ただいま	0	3	2	0	0	1	0	0	0	0	6
	おかえり	0	2	1	0	0	1	0	0	0	1	5
応答 (ポジティブ)	了解、わかりました、OK、はい	6	4	8	4	6	6	4	9	6	6	59
	ありがとう	6	9	6	4	2	8	3	2	5	5	50
	どういたしまして	0	0	1	0	1	2	0	0	2	2	8
	お疲れ様	3	3	6	4	1	3	2	3	3	3	31
	お願いします	4	4	3	3	2	3	4	6	3	3	35
	いいね	0	2	3	6	0	2	0	0	0	0	13
	がんばります	2	8	3	5	1	1	1	2	5	5	33
	大丈夫です、大丈夫ですか？	3	0	0	5	0	2	4	1	0	6	21
	助かりました	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	4
	おめでとう、誕生日おめでとう	2	1	4	6	1	2	2	4	3	4	29
応答 (ネガティブ)	断る、いや、NO、たわけ、	4	1	6	8	0	1	2	6	1	1	30
	えー、ないわ	1	0	0	0	0	0	0	2	0	1	4
	はてな、？、何？	0	6	9	7	1	1	2	3	1	1	31
	ごめん、ごめんなさい	1	6	4	5	2	5	5	1	4	3	36
	残念だったね	1	0	0	4	0	0	0	0	1	0	6
感情	喜び、うれしい、最高です、やった、楽しい	3	3	9	11	5	4	3	2	4	1	45
	怒る、イラ	2	2	6	18	2	1	2	1	1	0	35
	悲しい、泣き	1	6	7	3	0	2	1	1	0	1	22
	びっくり、すごい、マジ！	2	2	2	0	1	1	0	0	0	2	10
	好きです	2	0	4	5	0	2	0	2	2	4	21
	会いたい	0	0	2	0	0	1	0	0	1	0	4
	わくわく、楽しみ	0	0	1	3	1	2	1	1	0	0	9
	照れます、恥ずかしい	0	2	2	1	1	0	1	0	1	3	11
状態	電車に乗ってます	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	3
	おなかすいた、飯食う	0	0	3	3	1	0	0	0	0	0	7
	ひま？、ひま、今いい？	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	4
	疲れた	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3

5.2 三重短期大学の学生が好む LINE スタンプの検討

三重短期大学の学生が短大生活で利用したいと思う LINE スタンプにするために、三重短期大学に特化した LINE スタンプと大学生が利用すると思われる LINE スタンプを作成する候補として 28 個採用した。

三重短期大学に特化した LINE スタンプとしては、以下のものを作成する候補とした。

- 「江戸橋」、「三重短期大学」、「みすと」（大学生協）など

大学生に特化したものとしては、以下のものを作成する候補とした。

- 「就活中」、「車校」、「席とっという」、「講義中」など

6. LINE スタンプ制作

LINE スタンプの制作は、原案イラストを作成し、アプリを用いてデジタル画像化し、デジタル画像に色付けできるソフトウェアを用いて、色付けを実施した。制作の詳細は以下で述べる。

6.1 原案イラストの作成

イラストを作成する方法として、以下の 3 つの方法を併用して実施した。

- ホワイトボードを利用した作成
- 紙にイラストを描いて作成
- イラスト部に作成依頼

それぞれの方法について下記で詳しく述べる。

6.1.1 ホワイトボードを利用した作成

イラストの作成にホワイトボードを利用した理由は、イラストの修正が簡単だからである。さらに、ホワイトボードで作成したイラストは、アプリでの読み取りにおいて、読み取りが鮮明であるという利点もあった。しかしその一方で欠点としては、ホワイトボードのペンでは描きにくい、描く体勢が辛いということがあった。そのため、一部のイラストはこの方法で作成したが、別の方法を検討する必要があった。

6.1.2 紙にイラストを描いて作成

ホワイトボードを利用した作成が困難だったため、新たな方法として紙にイラストを描く方法を採用した。この方法は、描く体勢が楽であり、鉛筆やペンでイラストを描く方がホワイトボードで描くよりも描きやすかった。その一方で、鉛筆で描いた後にペンでなぞるのが手間だったり、自分達の画力ではスタンプのアイデアをイラストに描ききれなかったりした。そのため、絵を描くの慣れた人に依頼する案が浮上した。

6.1.3 イラスト部に作成を依頼

イラスト部に一部のスタンプの作成を依頼した。スタンプで表現したい内容（「ありがとう」、「お疲れさま」など）とイラストのアイデア（「伊勢海老を持ってる」など）を提案して依頼した。イラスト部に依頼して良かったことは、イラスト部の作業が早く、依頼して1週間程度で描いてもらえた。また、イラストのクオリティは自分達が作成したもの比べて、上手であった。問題としては、キャラクターのディテールが上手く伝わらず、キャラクターの特徴にネクタイ、及び、鉢巻が追加されてしまった。また、イラストの線が曖昧であったり、イラストがルーズリーフに描かれたため読み込むときに罫線も認識してしまったりして、そのままでは利用できない問題が発生した。これらの問題は、依頼した我々の説明が不十分であったことが原因である。この問題を解決するため、イラスト部が作成したイラストを参考にして書き直すことで、イラスト部の作成したイラストをスタンプに反映させた。

6.2 イラストのデジタル化

作成したイラストは、スマホアプリ「Adobe Capture」を利用して、デジタル画像として取り込んだ⁷⁾。このアプリでは、太くくっきりした線で描かれていないと線が途切れてしまい、この後の色付け処理が上手くいなくなるため、必要に合わせてイラストの線を太くはっきりさせるなどイラストを書き直した。元のイラストとそれを Adobe Capture で取り込んだ画像を図4と図5に示す。

6.3 編集及び色付け

Adobe Capture でスキャンした画像は、線で囲まれた部分については、Adobe Illustrator で色を簡単に塗ることができる。一方、Adobe Capture で本来線が繋がっていた部分が切れてしまった場合には、スキャンしなおしたり、イラストを描き直したりして、線がつながるように修正した。どうしても線が繋がらない部分については、フリーハンドで色を塗ったり、レイヤ機能を利用したりするなどして対応した。色付け後のイラスト例を図6に示す。

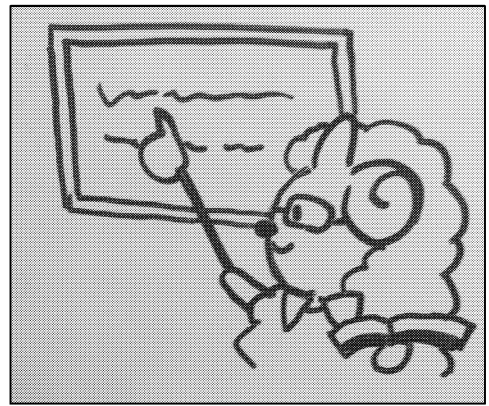


図4 手書きイラスト

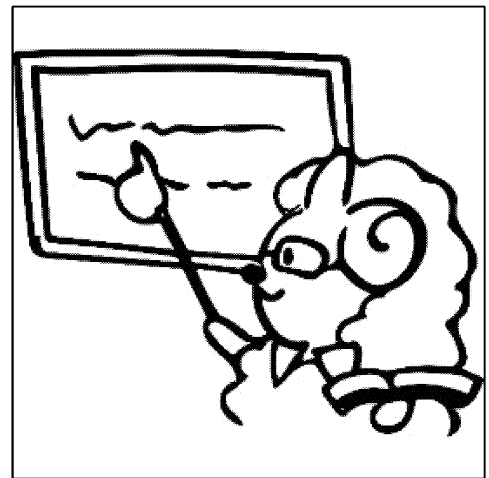


図5 デジタルイラスト

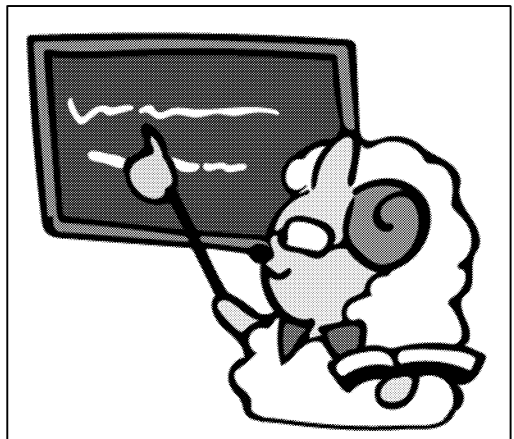


図6 色塗り後のイラスト

6.4 最終調整

2016年10月6日から、LINE スタンプの申請ルールが変更され、最低で必要な LINE スタンプの個数が8個に変更された。一方、作成していくうちに、40個の作成候補のうち、いくつかが著作権的に問題があったり、イラストにしにくいものであったりして、候補から除外せざるおえないものがあった。そこで、ゼミで話し合って24個のLINEスタンプで申請することにした。

7. LINE スタンプの申請

LINE スタンプの申請の流れは、下記の通りである。

- ① LINE アカウントの作成
- ② クリエイターの登録
- ③ スタンプの詳細情報(タイトル、説明文等)の入力
- ④ スタンプ画像の登録
- ⑤ 申請

申請から1週間後、LINE 株式会社から下記のメッセージが届き、申請が却下された。

『お客さまに申請いただいたスタンプは、世界の異なる文化・習慣の観点より販売国を限定していただく必要があります。お手数ではございますが、販売エリアにて「選択したエリアのみ」を選択しインドネシアを削除のうえ、再度リクエストをお願いいたします。』

LINE からの指示に従い、販売エリアからインドネシアを削除して再度申請したところ、再申請から1週間後に承認された。

8. 販売と宣伝

販売は、2017 年 2 月 1 日から開始した。販売概要を表 4 に示す。

表 4 販売概要

販売期間	2017 年 2 月 1 日～3 月 31 日
値段	120 円
スタンプ个数	24 個
分配金の利用方法	事務局が管理し、ゼミ活動で利用

多くの人に利用してもらうために、下記のような宣伝を実施した。

- 本学 HP、Facebook 及び Twitter で宣伝
- 居住環境コース卒業研究発表会で発表
- 生活科学研究会の紀要に論文掲載

2017 年 2 月 22 日現在、LINE スタンプひとつの「みえ～ちゃん」の売上状況を図 7 に示す。図 7 は、横軸が日付、縦軸が分配金額を示しており、販売初日（2 月 1 日）の分配金は 504 円であった。その後は、分配金が 0 円の日があるものの、2 月 22 日までに 1,127 円の分配金があった。1 人購入するごとに約 31 円の分配金が制作者に分配されるので、約 35 人程度の購入があったことが分かった。

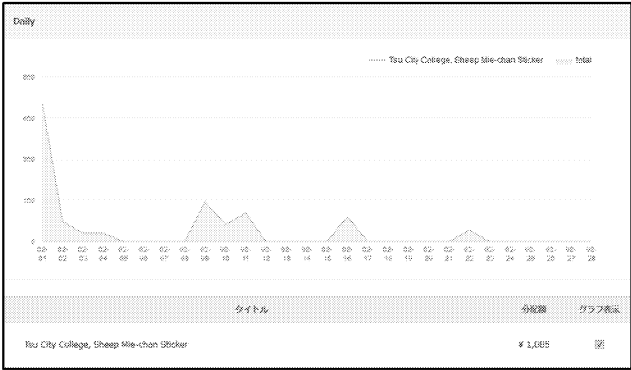


図 7 LINE スタンプの売上状況

今後は、在校生、及び、新入生の購入を増やすために、下記のような広報を実施していく予定である。

- 成績発表時（3 月 3 日）にチラシの配布
- 卒業式（3 月 20 日）にチラシの配布
- 入学手続き（3 月 27、28 日）にチラシの配布

現在のところ、3 月 31 日までの期間限定販売を予定しているが、売上状況などによっては、4 月以降も販売が延長できないか検討していく予定である。

参考までに、現在のところ LINE スタンプの利用状況を図 8 に示す。



図8 「みえ〜ちゃん」の使用回数ランキング（2017年2月22日現在）

9. まとめ

本原稿では、情報科学ゼミによる三重短期大学のLINEスタンプ制作について報告した。LINEスタンプの制作方針としては、三重短期大学の広報、及び、三重短期大学生のコミュニケーションでの活用に重点を置いた。LINEスタンプのキャラクターには、羊を採用し、合計24個のスタンプを作成した。2017年2月1日から販売を開始し、今後も宣伝をすることで多くの三重短生及び三重短関係者に利用してもらえるように努力する予定である。

最後に、本プロジェクトを進めるにあたり、イラスト作成にご協力いただいた三重短期大学イラスト部に深く感謝申し上げます。また、販売するにあたりご協力いただいた三重短期大学の大学事務局の職員の皆様に感謝申し上げます。

参考文献

- 1) 津市プロモーションビデオ「つ・がない世界」
<https://www.youtube.com/watch?v=5b0jE3zzDW0>

- 2) 津市観光協会のLINE@アカウント
<https://page.line.me/tsukanko>
- 3) 総務省「平成27年情報通信メディア利用時間と情報行動に関する調査報告書」
- 4) 株式会社セガゲームス セガネットワークスカンパニー ゲームスタイル研究所、「男子高校生・女子高校生のSNS利用状況」
<https://gamestyle.sega-net.com/data/detail/data-028727.html>
- 5) LINE CREATORS MARKET <https://creator.line.me/ja/>
- 6) クリエイターズスタンプの人気ランキングのサイト
<http://linestamp.userlocal.jp/>
- 7) Adobe Illustrator CC 公式サイト「LINEスタンプを作ろう」
<https://helpx.adobe.com/jp/illustrator/how-to/create-line-stamp.html>

注釈

- 1) 2016年10月6日までは、40個のスタンプを1セットとして販売する必要があったが、10月6日以降は、最低8個から販売することができるようになった。

付録（作成したLINEスタンプ一覧）

