

Assist you!

Artworks for Project: ROUA

@roua12tnt
roua@tnt.gonna.jp
www.roua12tnt.com

【卒業制作】プレゼンテーション

【Graduation Project】Presentation

About me



- 1990年神戸市で生まれ18歳で東京
- 大学卒業後、アメリカ、フィリピン、中国、エストニア、日本を転々とする
- 2018年から現在までエストニア在住
- 2019年にOÜ Rouaを立ち上げる
- イラストや漫画を描くことは長年趣味だったが、特に海外に住むようになってから「日本っぽい絵描いて！」との依頼を受けるようになる

OÜ Roua (Tallinn, 2019~)

- 主な業務内容は日本と海外(アジア・ヨーロッパ)混合のITプロジェクトマネージングやそのアシスタント業務
- その他日英通訳や日本文化関連のイベントの企画や参加、業務全般のヘルプ等
- 日本語を含む広告やデザイン、更に派生してイラストや漫画の制作も請け負う

ROUA

皆さんこんにちは。Rouaです。

私は約5年前にOU ROUAという会社をエストニアで立ち上げました。

主に日本やアジアの会社のITプロジェクトのお手伝いをしていますが、時々現地やヨーロッパの会社や個人からの依頼でイラストや漫画、WEB素材、キャラクター制作なども行っています。

今までは会社を窓口にしつつほとんど個人で自由にイラスト関係の仕事を受けていましたが、少しずつ依頼や業務が増えてきたため、改めて今後会社のサービスとして何ができるのか、どういったバリューを提供できるのかを考えてみました。

Hello everyone, my name is Roua.

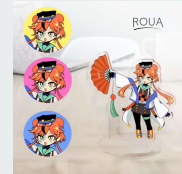
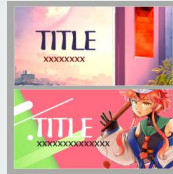
I started my company OU ROUA about 5 years ago in Estonia.

I mainly help Japanese and Asian companies with their IT projects, but sometimes I also do illustrations, cartoons, web materials, character creation, etc. for local and European companies and individuals.

Until now, I have been freely accepting illustration-related work mostly on an individual basis while using the company as a contact point, but as the number of requests and work has gradually increased, I thought again about what I can do as a company service and what value I can offer to the company in the future.

Project

「OU Roua(会社)のオリジナルキャラクターを作る」



そこで仮のプロジェクトとして『「OU ROUA」のオリジナルキャラクター(OC)を作成する』を設定し、その成果物としてキャラクター、メインビジュアルや設定図、及びキャラクターを利用したWEB素材やグッズイメージなどをまとめたのが今回の一連の作品です。

The project was to create an original character (OC) for "OU ROUA" as a temporary project, and this series of works is a compilation of the character, main visual, setting, and web materials and goods images using the character as deliverables.

Facts



1



2



3



4



5



6

1. JAPAN EXPO Paris公式サイトより
2. Dokomi公式サイトより
3. Hololive English公式サイトより
4. 京都市交通局「地下鉄に乗るっ」より
5. 大阪万博公式サイトより
6. 初音ミク公式ツイッターより

あくまで個人的な体感ではありますが、昨今のアニメや漫画、Vtuberなどの世界的な活躍もあって、ヨーロッパ圏でもよりアニメっぽいキャラクターを利用したプロモーションに関心が高まってきている一方、日本や東アジアに比べてOCを作るのはまだまだハードルが高い、または特定サービスの特殊なプロモーション方法と思われるようです。

もちろんキャラクタービジネスとして大成功を収めるのは非常に難しいことですが、日本のようにキャラクターを利用した広告があふれ、自治体や官公庁でさえゆるキャラを作り、そして時にはネットやSNSで人々に愛されバズっていることを考えるともったいないなとも感じます。

This is just my personal experience, but due to the recent global success of anime, manga, and Vtubers, there is a growing interest in the promotion using more anime-like characters in the European region, but compared to Japan and East Asia, it is still a hurdle to create OCs, or It seems to be considered a special promotional method for specific services.

Of course, it is very difficult to achieve great success in the character business, but it seems a waste considering that, as in Japan, advertisements using characters abound, and even local governments and public offices create Yurukyara, which are sometimes loved and buzzed about by people on the Internet and SNS.

Value



差別化

キャラクターがサービスの「顔」の役割を果たすことで、類似サービスとの差別化がしやすくなる。キャラクターを通じてサービスや企業の性格、特徴を伝える。



コミュニケーション

キャラクターを設定することでエンドユーザーとのコミュニケーションをスムーズに。またキャラクターのファンになってもらうことでサービスや製品への愛着を育てる。



特にエストニアや周辺諸国にはスタートアップが非常に盛んであり、そうした初期の小さなサービスでもキャラクターを設定することで他サービスとの差別化や、顧客コミュニケーションの質や満足度を向上させる可能性があります。

Startups are very active, especially in Estonia and neighboring countries, and setting up a character even for such an early and small service has the potential to differentiate it from other services and improve the quality of customer communication and satisfaction.

Value



差別化

キャラクターがサービスの「顔」の役割を果たすことで、類似サービスとの差別化がしやすくなる。キャラクターを通じてサービスや企業の性格、特徴を伝える。



コミュニケーション

キャラクターを設定することでエンドユーザーとのコミュニケーションをスムーズに。またキャラクターのファンになってもらうことでサービスや製品への愛着を育てる。



このような日本的ともいえるアプローチは在外邦人である私がヨーロッパ市場において提供できる価値のひとつであると考えました。

As a Japanese expatriate, I felt that this approach was one of the values I could offer to the European market.



Artworks

ターゲット層

- 比較的小規模だったり立ち上げたばかりのサービスやプロジェクト関係者
- キャラクターを利用したWeb上での活動の実績がない、または少ない層

アプローチ

「キャラクターを作る」一連の流れをイメージしやすくなるよう、下記を合わせて制作

- ポスターのようなメインビジュアル
- 実際の成果物の例としてキャラクターの設定資料や三面図
- キャラクター活用方法の事例として WebパナーやSNS用画像、グッズのイメージ図

こうした背景をもとに今回は特に比較的小規模だったり立ち上げたばかりのサービスやプロジェクト関係者、特にOCを利用したWeb上での活動の実績がない、または少ない層を主なターゲットと仮定しています。

Against this backdrop, we assume that the main target audience for this project will be those involved in services and projects that are relatively small or just starting up, especially those who have no or little experience in OC-based activities on the Web.

Artworks

キャラクターデザインにおいて工夫した点

- 「エストニア」と「日本」の大きな両軸を示すため、両国の国旗や国花、国鳥などをメインモチーフにした
- 日本のサブカルっぽさをアピールするためセーラー服や着物、刀、獣耳などを要素として詰め込んだ
- 昨今のメタバースやVtuberの躍進を鑑み、3D制作も視野に入れ揺れものや光モノを取り入れた



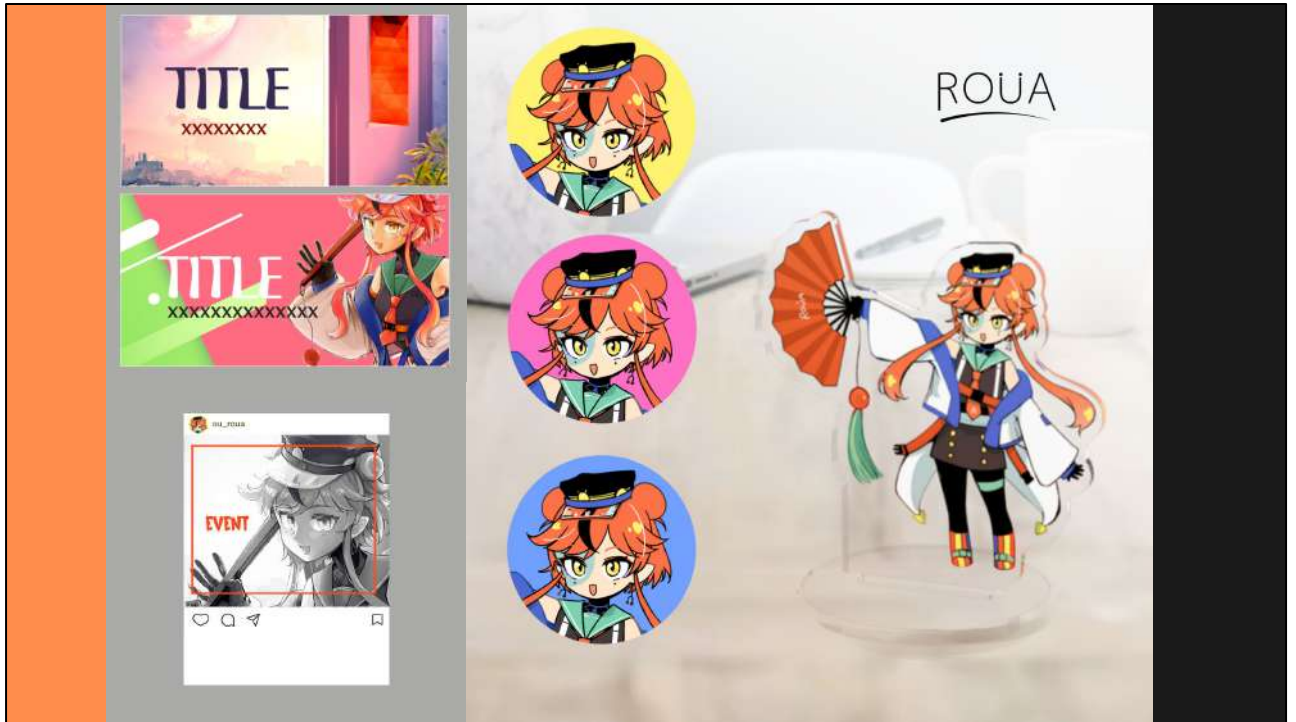
会社をキャラクターに落とし込むというのはどういうことなのか、多くの人がまず思いつくであろうポスターのようなメインビジュアルに加え

What does it mean to put a company into character? In addition to the main visual, like a poster, which is the first thing most people would think of.



実際の成果物の例としてキャラクター設定資料や三面図

Examples of actual deliverables include character setting materials and three-dimensional drawings

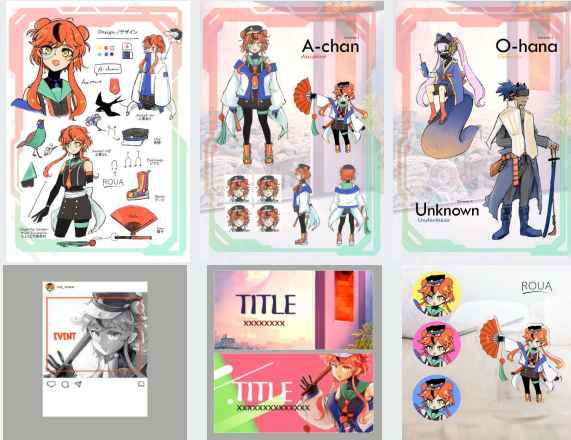


それからキャラクター活用方法の事例として WebバナーやSNSビジュアル、グッズ展開のイメージ図を作成しました。

We then created web banners, SNS visuals, and merchandise development images as examples of how the characters could be utilized.



- キャラクター制作の可能性を感じてもらう
- この会社と一緒に働くことに対してポジティブなイメージをもってもらう



この作品を通じて、今まで自分たちのサービスやプロジェクトにイメージや外見を与えることをあまり考えたことのない人々にその具体例や可能性を感じてもらうこと、また同時に様々な業務支援を通じてプロジェクトをお手伝い(Assist)する自社に対してポジティブなイメージを伝えることで、今後の展開につなげることが狙いです。

Through this work, I aim to give people who have never thought much about giving their services and projects an image or appearance a concrete example and a sense of their potential, and at the same time, to convey a positive image of our company, which assists projects through various types of business support (Assist). The goal is to convey a positive image of the company that assists with projects through various types of business support, and to link this to future development.



今後の課題と反省

- 実際の業務風景である「一人でパソコンに向かう」という構図から工夫することができず、かえって「チームで何か仕事をしている」感じが伝わりにくくなってしまった
- 今後実際にサイトや SNS でキャラクターを活用し、定期的にメインビジュアルを更新する等して、より魅力的なイラストを通じてキャラクターやキャラクター利用の可能性を感じられるようにしたい

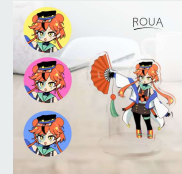
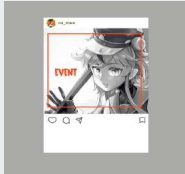
個人的にできたキャラクターは気に入っており、今後積極的に活用していきたいと思っています。

ただメインビジュアルについて、実際は一人でパソコンに向かう地味な作業が多いのでこれでもかなりフィクションを入れたつもりですが、そのためかえって仕事をしている感じが伝わりにくくなったこと、そもそも単純にイラストとしてはもっと動きがある方が、そもそも人間ではない設定のキャラクターたちが生きて良かったはずです。もっとキャラクターがいきいきして動きのある絵の方が一歩踏み出す後押しになったかもしれません。

I personally like the character we have created and would like to actively use it in the future.

However, the main visuals are actually a lot of simple work done alone at the computer, so I put a lot of fiction into them, but this made it harder to convey the sense of work. In the first place, it would have been better to have more movement in the illustrations so that the characters, who are not human in the first place, would be more alive. It would have been better if the characters were more lively and moving, which would have encouraged them to take a step forward.

Artworks



今回はこのようにキャラクター制作から納品物までが作品の主な構成アイテムとなりましたが今後サイトやSNSでキャラクターを活用する、定期的にメインビジュアルを更新する等して、会社としてもキャラクター利用の可能性としてもより魅力的に映るよう、引き続き精進していきたいと思えます。

We would like to continue our efforts to make the characters more attractive for the company and for the possibility of using the characters by utilizing them on the website and SNS, updating the main visual regularly, and so on. We will continue to make every effort to make the characters more appealing for the company and for the potential use of the characters.

Thank you!



ご清聴ありがとうございました。(おわり・プレゼン時間約 3分)

Thank you for your attention. (End of presentation, approx. 3 minutes) Translated by DeepL