

The background of the entire page is a light cream color, densely covered with small, multi-colored confetti pieces in shades of pink, blue, yellow, and grey. On the right side, there is a white rectangular area containing the text 'GEIBUN' in red and '10' in white on a gold background.

GEIBUN 10

富山大学

芸術文化学部 卒業研究・制作／

芸術文化学研究科 修了研究・制作集

平成30年度

GEIBUN

富山大学

芸術文化学部 卒業研究・制作／

芸術文化学研究科 修了研究・制作集

平成30年度

10

真に花めく

内田日菜子
造形芸術コース



絵画／和紙・墨・岩絵具・水干絵具／h2373×w1720mm

生命

木村優花

造形芸術コース



絵画／麻紙・墨／h1455×w1940mm

ここではないどこか

中山友莉菜

デザイン工芸コース



日本画／和紙・墨・岩絵具・水干絵具／h1620×w2273

私たちの旅路

西谷内和枝
造形芸術コース

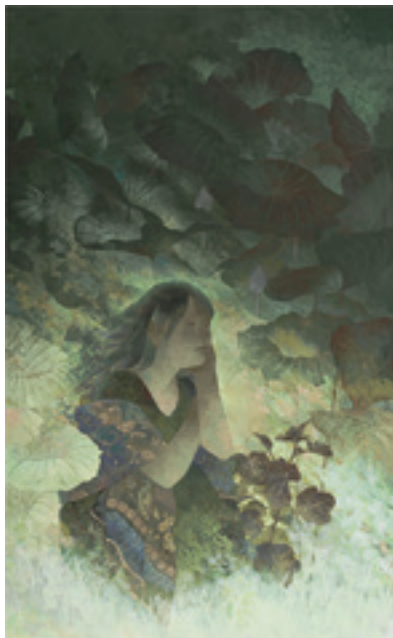


絵画／雲肌麻紙・岩絵具／h1620mm×w2303mm

表裏の想い

松下紅葉

造形芸術コース



絵画／高知麻紙・岩絵具／h1455×w894mm

帰路

山口真奈

造形芸術コース



絵画／水墨画・高知麻紙・油煙墨／h1818×w2273×d50mm

うまれてきてごめんなさい

池田愛花里
造形芸術コース



絵画／木製パネル・白亜地・油絵具・テンペラ絵具／h3880×w1620mm

物語

河崎希実

造形芸術コース



絵画／パネル・白亜地・油絵具／h1818×w2273mm

合間

島沙耶花

造形芸術コース



絵画／油絵具・キャンバス／h1455×w1940mm

reflection

堤下絢乃
造形芸術コース



絵画／油彩画・木製パネル・不織布・白亜地・油絵具／h1170×w1170mm、h1000×w1000mm、h90×w90mm

茫

中澤映佳
造形芸術コース



絵画／パネル・白亜地・油絵具／h2273×w1455mm

羨望の塊

水口真佑
造形芸術コース



絵画／キャンパス・油絵具／h2273×w1818mm

カーテンのブリーズ

山岸美南海
造形芸術コース



絵画／油絵具・キャンバス／h1818×w2273mm

ドクハク

大音萌子
デザイン工芸コース



絵画／水彩紙・アクリルガッシュ／h1820×w1167, h606×w803, h727×w606, h652×w530, h530×w455, h530×w455, h318×w410 mm

もうひとつの王国で

戸出桐子
造形芸術コース

わたしの日常生活をもとに20点のイラストレーションを制作しました。



平面作品／ペン・アクリル絵の具・銅版画／250mm×w200mm

モナムール

前淵耕平
造形芸術コース



絵画／アクリルガッシュ・パネル／h1300×w1620mm

Knit

本吉光

デザイン情報コース



絵画／水彩紙・透明水彩絵具・アクリルガッシュ・色鉛筆／h364×w257mm・h257×w364mm

うしろえもーしょん

うしろ姿の魅力を伝えるイラストレーション

原友美

デザイン情報コース

普段、私たちは人の表情を見て生活をしています。では、表情が見えない「うしろ姿」ではどう感じるでしょうか。うしろ姿には表情から伝わる情報以上に多くの情報が隠れていることがあります。

表情が見えないことで、普段気が付かない「動き・しぐさ」に気が付き、見る側の経験を踏まえた「観察力・想像力」が働き、見る人に様々な印象を与えるのではないのでしょうか。

「emotion/感情・情緒」「motion/動き・行動・しぐさ」この2つの要素に注目しながら「うしろ姿の魅力を伝える」をテーマにイラストレーション集の制作を行いました。



デジタルイラストレーション／液晶タブレット・CLIP STUDIO・プロセスカラー印刷／A5版・pp20

Stained Constellations

全天周に投影する映像作品の制作

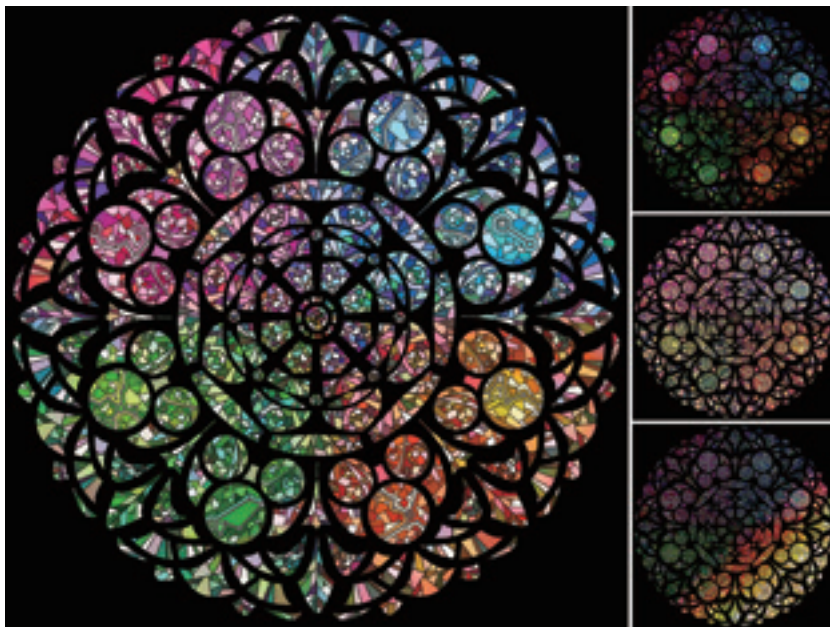
赤木美沙子

造形芸術コース

全天周という特殊な表現方法を用い、プラネタリウムに投影するための映像作品を制作した。

星座のある空をイメージしたこの作品は春夏秋冬の四つの空に分かれている。空は天候や時間帯・季節によって様々な色に変わる。しかし、星が輝くのはいつも決まって暗闇の夜空だ。この作品はその星々を移ろいゆく空の色に染めてみようというコンセプトである。

タイトルは「色の付けられた星座たち」を意味する。



アニメーション／Adobe Premiere Pro／2min. 30sec.

無敵

竹内常人

建築デザインコース

「こいつ無敵なんじゃないか。」歩きスマホをしている男を轢きそうになったときそう思った。

思えば現代においては、歩きスマホやインスタ、撮り鉄の線路敷地内侵入など自らの命すら顧みない無敵の人で溢れている。

自分が無敵状態ではないときに、被害を被るのは自分かもしれないというのに。



3Dアニメーション／Blender・Substance Painter・Marvelous Designer／4min.

MISSING

市川玄章

デザイン情報コース

近年スマホは私たちの生活に欠かせないものとなっている。しかし、それに夢中になるあまり大切なことを見逃しているのではないだろうか？

スマホ社会を生きる人々に、コミュニケーションのあり方を見直してもらうことを意図した作品。

ーあらすじー

スマホ依存の主人公山田は親友のテツヤに使っていないアナログカメラを貸す。一か月後、憧れの先輩、新木がサークルの活動で古いカメラを探していると聞き、テツヤに貸したままのカメラを貸す約束をしてしまう。カメラを取り返すためテツヤに連絡をするが音信不通。テツヤを探しに行くが...



映像／実写／24min.25sec.

逃避 —続いていく風景

原豪士

デザイン情報コース

「現実逃避」をテーマに制作した映像作品です。

やらなくてはいけないことが迫っている時、私の頭の中では現実の風景が目まぐるしく走馬灯のように押し寄せます。しかし、そこから逃避しようとしても逃避した先もまた現実。そんな繰り返される無常を、音と映像で表現しました。



メディアアート／映像／9min.

透明人間は心

熱田季音

デザイン工芸コース

この作品は、2つのモニターに映し出される3つの映像で構成されている。名前のないものとあるものが左右のモニターに、そのモニターの境界には透明人間のパフォーマンス映像が映し出される。3つの映像はそれぞれのストーリーを展開しながらも、変化の中で互いの関係性を深めていく。対比されるものの間には何があるのか、どのような意味があるのか。答えの出ない問いが、この作品を制作するきっかけとなった。

名前をつけることでできる、名前のないものとの境界線。境界線のどちらかに身を置くことは、簡単なことであり、恐ろしいことでもある。境界線上に立った時初めて、本当に見るべきものが見えてくるのではないだろうか。



映像インスタレーション／写真・映像／サイズ可変

正味期限

二次元キャラクターについての考察を基点とした彫刻表現

小林美波

造形芸術コース

私は二次元キャラクターに出会い、救われました。しかし、新しいコンテンツと出会った時に愛するキャラに対して今までと同じ熱量で向き合う事ができませんでした。

この経験から、新しいコンテンツを次々と消費する現代社会の波を直に感じ、自身も溺れながらも喜び、同時に虚無感に苛まれました。

溺れ続けた私が作った本作は、今まで救いを与えてくれた二次元キャラクターを食い散らかしていた「消費者」である自分への戒めと現代の消費社会に生きる人々へ向けた参加型葬送作品です。

トレーに乗った二次元アイドルは魚の“アラ”のようなバラバラの様相をとっており、消費行動の残酷性を可視化しています。



インスタレーション／ミクストメディア／h890×w1600×d2000mm

躍進と翼

細川夏愛

造形芸術コース



彫刻／石膏・水性塗料／h1100×w600×d300mm

自分らしくあること

山田千晶

造形芸術コース



彫刻／乾漆・麻布・発泡スチロール・顔料／h2840×w2000×d2000mm

瞳

森山円

造形芸術コース



木彫／樟・ガラス／h740×w300×d520mm,h620×w280×d580mm

解放

苗代今日子
デザイン工芸コース



立体造形／鋳造・ブロンズ／h230×w180×d190mm

New Ancient

渡辺貫太

デザイン工芸コース



立体造形／鍍金・青銅(銅89% 錫11%)／h270×w800×d150mm

三生万物

漆のオブジェ

艾依宥
デザイン工芸コース



立体造形／乾漆／h630×w350×d200mm

won`der

高橋由莉

デザイン工芸コース

犬の歩きを機構で表現した立体造形作品です。

歯車やカムやリンケージを使って、力がどのように伝わっていくのか、メカニズムの面白さを伝えたいと思い制作しました。

また、構造を考えたり、組み合わせて繋げることの魅力を伝えたいです。



立体造形／航空ベニア・シナ合板・金属ベアリング・モーター／h930×w1340×d700mm

和包丁

松本陽佑

デザイン工芸コース

現在、包丁は量産化によって安価に手に入るようになった。

しかしそれと引き換えに、切れ味やしなやかさなどの刃物の魅力と、道具を長く使うという心意気を見失ってしまったのではないだろうか。

そこで「折れず、曲がらず、よく切れる」という和包丁の魅力を再認識し、日本の伝統的な打刃物の製作を行った。

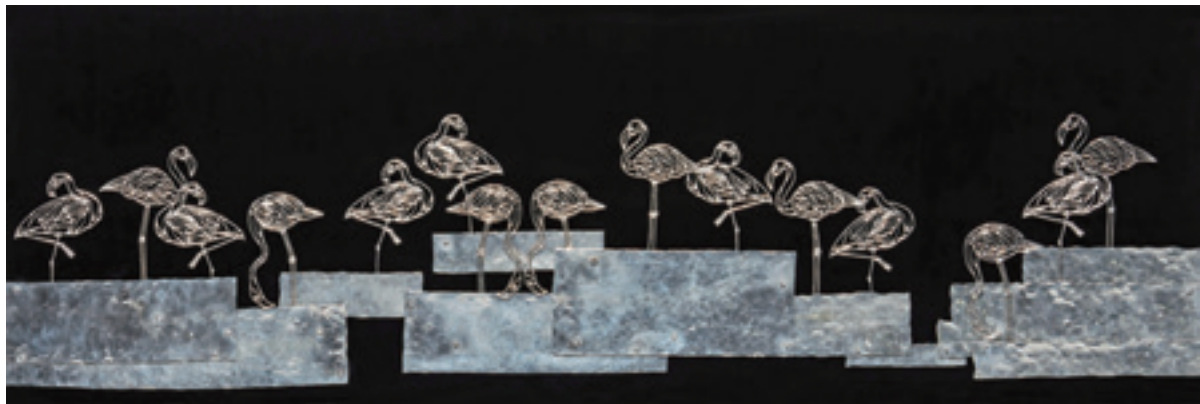


工芸／鍛造・鍛接・銅／刃渡り149mm・152mm・150mm・149mm

銀紅鶴

上田帆都里

デザイン工芸コース



工芸／精密鋳造・鍍金・銀・錫／h300×w900×d18mm

ありのままでいたい

辻合ひかり

デザイン工芸コース



金属工芸／精密鑄造・真鍮・布／h286×w234×d16mm(他10点)

3D切削機による透し鐔の制作研究

「雨蛙透し鐔」「鶴丸透し鐔 写し」「輪宝透し鐔 写し」「輪違い透し鐔 写し」「秋草透し鐔 写し」「桜花透し鐔 写し」

宮下真理乃

デザイン工芸コース



工芸／青銅・四分一／h70×w70×d5 mm×5P・h70×w70×d7 mm×1P

曲輪造狐蒔絵菓子器

貝塚悠乃

デザイン工芸コース



工芸／研ぎ出し蒔絵・漆・ヒノキ・麻布・金粉・銀粉・炭粉／φ270×h105mm

はなしのたね

加藤真祐子

デザイン工芸コース

江戸期の遊び心ある造形の弁当箱を見たことをきっかけに、周囲との会話の材料になるような器の制作を決めました。落花生の弁当箱、桃の種の菓子器、クルミの小鉢はそれぞれ異なる植物の種をモチーフにしています。食事やお茶の時間をより楽しいものにする話のタネになれば幸いです。



漆工芸／乾漆技法・漆・麻布／h180×w95×d180mm／h180×w200×d290mm／h120×w100×d115mm

松図蒔絵色紙箱

堂端風伽

デザイン工芸コース

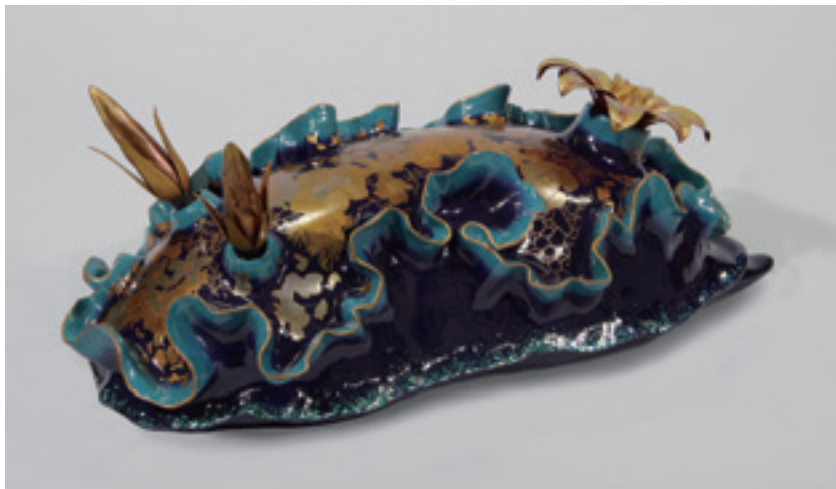


工芸／研ぎ出し蒔絵・檜・金粉・銀粉・炭粉／h60×w280×d320mm

乾漆蒔絵飾箱 -ウミウシー-

湯澤花菜

デザイン工芸コース



工芸／乾漆・平蒔絵・布・木・脱脂綿・ティッシュ・金粉・銀粉・LG粉・色箔・貝／h180×w200×d450mm

Waxing Table for Alpine Ski

高橋匠

デザイン工芸コース

アルペンスキー選手として培ってきた経験を元にスキーのメンテナンスを行うワックスングテーブルを制作した。オンシーズンとオフシーズンの両方の顔を持つスキーと同様に、このワックスングテーブルも飾り棚としての機能を兼ね備える。従来のワックスングテーブルはオフシーズンの間は収納されてしまう傾向が多い。そのため日常的な家具としての姿も持たせることは、本作品がオールシーズンに適応する重要な要素と考えた。

スキーを生涯続けていく中で、道具を大切に想い、メンテナンスを心掛けていくことができる家具を、ここに提案する。



家具／ナラ材・牛革／h930×w1400×d350mm

夜の遊園地をモチーフにした少女のための衣装デザイン

青山知聖

デザイン情報コース

夜の遊園地は、昼間の姿とは全く異なる変貌を遂げます。その不気味で幻想的な魅力をモチーフにしたコスチュームをデザインしました。

夜の遊園地を身にまとった少女のイラストレーションと、それを具体化したドール用の衣装です。



服飾デザイン／オーガンジー他／h280×w200×d200mm他

季節に合わせた帯留

上杉汐里

デザイン工芸コース

祖母の着物に合わせ、季節の植物をモチーフにした帯留を制作しました。

変わりゆく季節に合わせて、着物の着こなしのワンポイントとなればいいなと思います。和装のおしゃれを楽しんでもらいたいです。



ジュエリー／精密鋳造・銀／h7×w148×d94mm

日常を切り取る

関西菜緒

造形芸術コース

今回の取り組みで、私は何か特別なものを作り出そうとするのではなく、自分がいつも自然体で居られるような、そんな制作がしたいと思った。

自分にとっての日常は、身近な人たちとの会話で成り立っている。そうやってなんとなく過ごしている日々を、私は少しずつ忘れていってしまう。

だけど、その積み重ねの中にこそ、なんでもない幸せがあるんじゃないかな、と思う。

そこで、私は日常の会話を切り取る研究を試みた。



コンセプトアート／原稿用紙・鉛筆／h210×w297×d10mm

曖昧の品質

中村久乃

デザイン情報コース

私にとって「曖昧」は、大変魅力的な事さまです。

そこで、日常から抽出した曖昧さの構造を分析し、抽象的なグラフィックへと再構成しました。

この作品は、「曖昧」の魅力を理解しようとした試みの記録です。

作品No.01: 愛憎

曖昧の品質: グレーゾーン



相反する2つの事象の間あたりに存在する、どっちつかずな曖昧



コミュニケーションデザイン／Illustrator／h649mm×w459mm／他5点

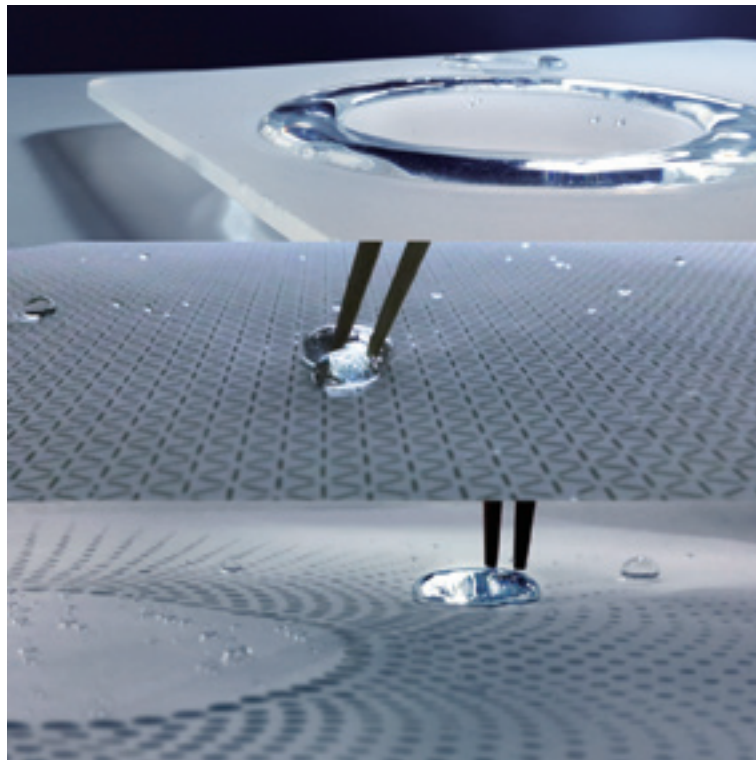
水の器

— WATER VESSEL —

瀧川奈保

デザイン情報コース

ハスの葉の現象「超撥水」の技術進化の先にある、美しい水滴の器の提案です。水の器に水(液体)を注ぐと、水の粒が生き物のように輝き弾け散ります。超撥水加工無しのエリアでは水滴が溜まり膨らみ、ゼリーのような塊が生まれます。水の粒を引っ張る、切ってみる、くっつけてみる、弾いてみる、混ぜてみるなど、超撥水加工による今まで体験したことのない食の楽しみ方が広がります。流動性のある寒天やゼリーを用いれば撥水しながら固まるため、今まで不可能だった超撥水による型がいらない新しい調理が可能となりました。コロコロ転がり、撥水した水の形がそのままゼリーとして味わえます。



製品デザイン／和紙・ガラス・アクリル・超撥水塗料／h13×w420×d297mm

ELICA

なわとびを使って美しく健康的な日々

南塚映穂

デザイン工芸コース

なわとびの運動効果を利用して、日常生活の中で美しく健康的な身体づくりを目指す女性の美意識をテーマに、現代女性が求める美と健康に配慮した、心地よく使えるスポーツ用品の提案としてなわとびのリデザインを行った。女性のライフスタイルを考えた、ジュエリーのように美しく、コンパクトなデザインを考えた。

本体がバングルになっており、ワイヤーロープを巻きつけて使用する。ロープのカラーは赤・青・黄の3色。本体を収納するパッケージは縄を巻いた時の綺麗な網模様をイメージした形に。作品名「ELICA(エリーカ)」はイタリア語で「螺旋」を意味し、縄を巻きつけた美しい様子をあらわしている。



製品デザイン／ステンレスワイヤーロープ・シルバー・ロジウムメッキ・キャスト／h45×w65×d64mm

SK

luxury rose

宮田紗希

デザイン工芸コース

私のテーマは、「現代のライフスタイルに適合した金属工芸の提案」です。そのテーマのもと、様々な調査を行った結果、ライフイベントで愛される薔薇をモチーフにしたテーブルウェアを制作しました。メインの食器は、1つの薔薇と3つの器で構成し、重ねると1輪の薔薇、ひとつひとつは取り分け皿として使えます。統一感を持たせるために薔薇のデザインのカトラリーセットやナプキンリング、いばらのマット、コースター、カードを制作しました。特別な日のおもてなしに使って欲しいです。



製品デザイン／鍛金・精密鑄造・メッキ・銅・青銅・ニッケル／h120×w120×d50mm

らいちゅーりっふ侵撃戦略！

第1章 野望編

渡辺早季菜

デザイン工芸コース

こんにちは！

ぼくはらいちゅーりっふ。

とつぜんだけど、富山といえباなんで
しょう？...

そう！このぼく”ライチョウ”とぼくの胸
の模様の”チューリップ”。

そんなぼくで富山を応援できたらいい
なと思って、まんまるでモフモフな
グッズを考えよう！

いっぱい遊んで、ぼくとお友だちにな
ってね

らいちゅーりっふくんより



製品デザイン／布・紙・木材

Joulu pallo

光と影で人・空間を包むパッケージ

金井幸穂

デザイン情報コース

北欧クリスマスパターンを光と影で空間演出するパッケージデザインです。

トナカイ、サンタクロース、スノーマンが部屋全体を魅力的なクリスマスの物語へとあなたを誘うとともに、光と影の物語に隠されているパッケージ・キャンディーは驚きと味の楽しみも与えてくれます。

見る人全てを包み込む空間体験型パッケージの提案です。



パッケージデザイン／レーザーカッティング・LEDライト・3Dプリント・北雪ペーパー／h440×w440×d440mm

手土産用パッケージデザインの提案

山岸夕莉

デザイン情報コース

富山県内の自家焙煎珈琲豆の専門店である「くれは珈琲焙煎堂 榎カフェ」さんに手土産用のパッケージデザインを提案し、実際に展示販売を行った。

- ・店の名前にちなんで実際に榎を使用するパッケージ
- ・和洋折衷な店舗の雰囲気に合わせる
- ・和柄をモチーフに珈琲豆を融合させ、銘柄のイメージにあったカラーリング

以上の点を踏まえながら制作した。ちょっとした手土産や日常的にやりとりされるプチギフトは注目されており、自分も取り組みたいと思ったため、このテーマを選んだ。



パッケージデザイン／Illustrator・和紙・木／h57×w83×d83mm

外と中

越村日奈子

デザイン情報コース

日々私達が無意識に行なっている「現実から想像を膨らませる行為」と、「読書において物語を追体験する行為」には『想像することの魅力』という共通点がある。本研究は、本という媒体を使ってその魅力を最大限に表現することを制作の要としている。

タイトルの『外と中』は作者の頭の外で起きた現実、頭の中で考えた想像を意味し、本書はその両方を開示することで、読者なりに作者の日常の想像や、更に新しく想像を働かせるなど、読むことで強制的に想像の魅力を体感できる『装置』を目指した。「現実」と「想像」の違いを視覚、触覚からも表現するため、表紙、帯、現実文、想像文等で紙質を変え、一冊を通して装置としての本を追求している。



イメージブック／文庫 194p/h105×w148×d11mm

電子書籍の総合プロモーション

高橋柳人

デザイン工芸コース

紙書籍と融合させた、新しい電子書籍のプロモーションデザインです。

非常に埋もれやすい特徴を持っているWEB小説や電子書籍に「装丁」「試し読み」「誘導」「機会」の4つを融合、電子書籍・サイトへ誘導する紙書籍の小冊子、そしてそのプロモーションとして、「オススメの電子書籍100冊」を制作しました。

面白い作品が埋もれず、作者と読者の架け橋となるプロモーションの提案です。



プロモーションデザイン／Illustrator・プロセスカラー印刷／h105×w148×d5mm

「透明感」のデザイン表現

柏木碧

デザイン情報コース

透明でないものに「透明感」があるということがあります。例えば女性の肌、夢げな花、美しい風景…私達は何に「透明感」を感じているのでしょうか。そんな疑問から「透明感」を表現する方法についてデザインの観点から研究しました。「透明感」を感じた風景を切り取り「透明感」の要素を抽出、デザインで活用できる形に落とし込むことを目指しています。透明である水やガラスのイメージとは距離を置きたかったので特定の色でグラフィックスを制作することになりました。グラフィックスは5つのグループに分類し、裏面には「透明感」の要素についての考察を記載しています。透明でない「透明感」を感じていただければ幸いです。



グラフィックデザイン/h148×w210 (両面)

おわら風の盆ビジュアルデザイン

松崎真凜

デザイン情報コース

富山県八尾町の祭「おわら風の盆」は、旧町と呼ばれる「東新町、西新町、諏訪町、上新町、鏡町、東町、西町、今町、下新町、天満町」と「福島」の11の町が支部となり、行われる。

各町が「女踊り」「男踊り」「地方」それぞれ揃いの衣装を持ち、その模様は町ごとに異なる。どの町も個性豊かで魅力的な衣装を持つが、全ての町の衣装を一度に見ることは簡単ではない。

11町の衣装の魅力をより分かりやすく人々に伝えるべく、ビジュアルデザインの観点から衣装の個性あふれる模様を抽出し、33種のグラフィックを制作、これらのグラフィックを通して今までにない角度からおわら風の盆の魅力を表現した。



グラフィックデザイン

タブロイド誌を用いた絵本の研究

松野奈々

デザイン情報コース

子どもの頃、誰もが手にする絵本。
それは、子どもたちにとって”楽しい”
が詰まった読み物であり、彼らにまだ
見ぬ世界を感じさせ多くの刺激を与
えます。私は、その世界を生み出すイ
ラストやストーリー、絵本の中に創り
出されたもの全てが彼らの想像力を
育むことになると考えました。このよ
うな絵本を読む楽しさに加え、自ら手
を動かすことができる”つくれる絵
本”を制作しました。

内容は、ミノムシの成長を中心に工作
を楽しむものになっています。付属の
紙をちぎって貼ってミノムシのみのを
作ったり、ミノムシの羽の模様をクレ
ヨンで描いたりして楽しめます。
たくさん子どもたちに提供できるよ
うにタブロイド版にまとめました。



絵本／タブロイド

紙と花

山下斐子

デザイン情報コース

花は鮮やかに咲き、時間が経つごとに色褪せてドライフラワーになります。乾燥して水から離れた花を「紙で包むように飾る」というコンセプトで、ドライフラワーのためのフラワーベースを提案しました。

平面的に飾れるポスタータイプはグラフィックとカッティング加工を組み合わせ、花を絵のように飾れる工夫を施しました。また立体的に自立するタイプは、折加工に曲線のカッティング加工をして紙の柔らかさを表現しました。

花は生きている。
紙と寄り添い、生活を彩る。
今日も誰かのために咲き続ける。



グラフィックデザイン・ペーパーワーク／紙／B4版(他7点)

ゆうぞら駅市のブランディング

島田瑞季

デザイン情報コース

5～10月のプレミアムフライデーに富山駅南口駅前広場にて開催される「ゆうぞら駅市」。駅とまちをつなぐマルシェとして2016年、富山市によって企画され、2018年より富山駅周辺賑わいづくり実行委員会が主催となり運営しています。広場にはテントが立ち並び、旬な野菜や果物はもちろん、作り手の思いがこもった加工品など、富山の品々が並びます。

2018年のメインビジュアルを担当した他、エプロン、ブランディングタグなど、スタッフのモチベーションをあげて今後の開催につなげるためのアイテムを制作。さらに2018年の開催を振り返り、次年度のゆうぞら駅市を見据えたブランディングの提案を行いました。



ブランディングデザイン

わが家のひと味

高森美帆

デザイン情報コース

風邪を引いた時に作ってくれる元気が出る食べ物、お母さんと初めて作ったおやつ。家庭料理にはそれぞれ家族への愛情や知恵、工夫、思い出が詰まっています。それらが味わいとなって、私たちはほっとするようなあたたかく幸せな気持ちを感じます。〈わが家のひと味〉は、自分の家庭に思いを馳せてもらうための家庭料理をもとにした食品ブランド。家庭料理の味わいで日々の暮らしに安心と幸せを添えます。



ブランディングデザイン／ラベル紙にオンデマンド印刷

松井機業見本帳

寺西茉琴

デザイン情報コース

二頭の蚕が力を合わせ、一つの繭をつくり生まれる玉糸。独特な節を持ち、玉糸を緯糸に織り上げたしけ絹には、世界にまたとない模様が浮かび上がります。松井機業は明治十年よりしけ絹を織り続けています。本制作においては、絹織物をつくり続ける松井機業の見本帳をテーマとしました。職人の手仕事が無ければ成立しない絹織物の世界。化学繊維には決して表れない輝きがそこにはあります。松井機業は、現代での絹の使われ方に目を向け、様々な分野の方から注目されています。見本帳を通して、松井機業の絹への思い、城端や蚕への愛が伝わり、松井機業が目指す養蚕復活へ繋がることを願っております。



ブランディングデザイン／しけ絹・しけ絹紙

「褒め力」をきたえるカードゲーム

自己肯定感を高めるデザインの提案

上野愛芽

デザイン情報コース

日本は諸外国に比べ自己肯定感が低い傾向にあります。より多くの人々が自身の良いところに「気づき」、自己肯定感を高めるにはどうすればいいのか。「褒める」という身近な行為に大きなヒントがあると考えました。

誰かを褒めること、また誰かに褒められることを受け入れる素直で暖かな心を育むことは、自己肯定感を高める最良の方法だと考えます。

この作品はコミュニケーションを楽しみながら「褒め力」をきたえるカードゲームです。



コミュニケーションデザイン／プレイングカード40枚・紙／h89×w57mm

架空書架

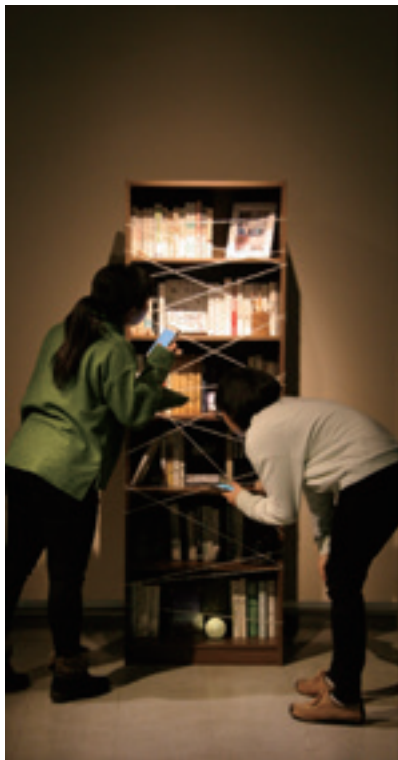
新しい“体験型謎解きゲーム”の提案

佐藤天太

デザイン情報コース

体験型謎解きゲームとは、プレイヤーが主人公となり、複数の謎を解きながら、ある結末へと辿り着くゲームです。オンラインアプリを使った「Search & Actionシステム」を新たに導入することにより、プレイヤーの自由度を高め、臨場感を創出しました。

「架空書架」では、LINEを用い、物語を進めていくと謎が出現します。謎を解くための手がかりは、書架の中に並べられた本に記されています。調べたい本の題名をLINEに入力することによって、情報を得ることができ、謎を解き進めることができます。



ゲームディレクション／LINE Message API・Google Apps Script／書架：h1800×w600×d295mm

女性のUターンを促進する仕組みの提案

高田花梨

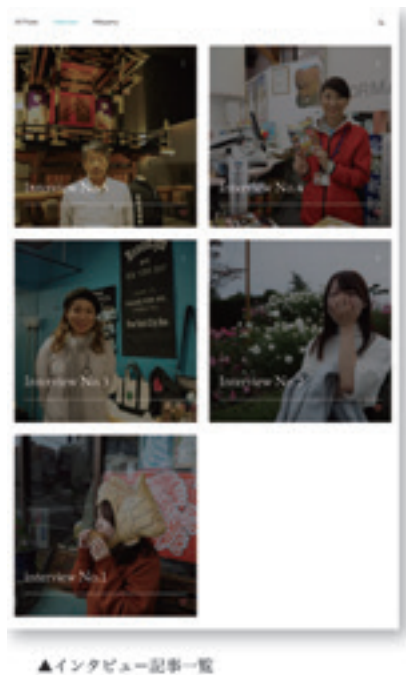
デザイン情報コース

現在、地方では過疎化が深刻化しており、若者が都心部へ流出する傾向にある。

そこで本研究では富山県砺波市の移住定住を促進するためのサイト「Hanazora Tonami」を制作した。

既存のサイトでは紹介できていないリアルな生活ぶりを取材し、砺波で暮らしていて楽しいこと、苦勞していること等を記事として掲載した。

またコミュニケーション不足が問題視されている都心部の若者を呼び戻すためには地域のコミュニティが持つ魅力を伝えることが有効だと考えた。そこで出町子供歌舞伎を通じて地域の人々のふれあいも取材した。



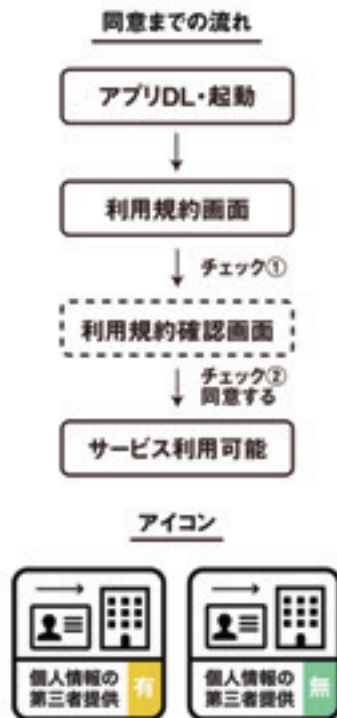
デジタルサービス契約時の情報表示に関する研究

平山智美

デザイン情報コース

デジタルサービスを利用する際、利用規約の内容をよく確認せず同意することが多い。この現状に疑問を感じ、「利用規約」をテーマに研究・制作を行った。

「利用規約確認画面」では、利用規約の中でも特にユーザーに関わる重要な項目をリストアップした。各項目毎のチェックボックスを全て入力することで同意ボタンを押すことができる。アイコンと簡潔な文章の構成により、誰もが内容を十分に理解・確認した上で同意することができる。この画面を従来の利用規約と組み合わせることで、内容を知る機会の創出を図る。多様化を続けるデジタルサービスと共に、情報表示のあり方も時代に適した形に変化させる必要がある。



利用規約確認画面

本規約の確認事項

ユーザーがより安心・安全にサービスを利用いただくための確認事項です。内容をよくご確認ください。アイコンと簡潔な文章でチェックボックスを記入してください。

あらかじめ同意する事項をご確認ください。
確認の内容と目的は以下の通りです。

利用規約	同意事項	利用規約
☒	利用規約 ユーザー名 パスワード メールアドレス	同意事項 アカウント作成 個人情報・利用 履歴情報 アプリ更新のご案内
☐	位置情報 ユーザーの現在位置を利用したサービスの提供 位置で検索機能にエリアを表示する機能 必要に応じて位置に関する情報交換	同意事項 位置で検索機能の提供を許可していない場合、位置情報 は使用できません（一部機能が使用できなくなります）
☐	プライバシー 保護について 利用規約 メールアドレス 電話番号・住所	同意事項 個人情報・利用 履歴情報の提供・共有 利用規約 メールアドレス 電話番号・住所

個人情報の提供・共有について
法令に基づき提供することが必要である場合は、個人情報提供に同意することはありません。

利用規約に同意します

規約全文を見る

旅行の思い出を引き出すアプリケーションの制作

高橋里沙

デザイン情報コース

旅行の記録をフォームから入力・保存し、様々な想起方法によって表示するアプリケーションを制作した。

旅行は気軽に非日常を体験出来るものである。そこで様々な感動体験は大切な思い出となるが、時間の経過とともに忘れられやすい。

そこで、1度の旅行を長期にわたって楽しむために、旅行先で撮影した写真を活用し、過去の旅行の思い出を振り返ることを提案する。

(左図)HOME画面。訪れた回数ごとに日本地図が色分けされている。

(右図)写真とテキスト情報がまとめて表示される。



デジタルコンテンツ / HTML・JavaScript・PHP / h667×w375px

VRにおける体験型コンテンツの制作

遊んで学べる野生のきのこのこ

濱田悠歌

デザイン情報コース

VR空間内でキノコ狩りを疑似体験しながらキノコについて学ぶことができるコンテンツを制作した。

利用者はフィールド内を自由に探索し、設置されている53種類のキノコを探す。

コンテンツ内には時間経過とともに減少する「体力」が設定されており、キノコを食べることにより「体力」は回復するが、間違えて毒キノコを食べてしまうと「体力減少」と「毒状態」のペナルティが課される。

本コンテンツが提供する臨場感のある体験を通じて、キノコに対する理解をより深めてほしい。



デジタルコンテンツ／Unity・Blender・C#

光の場

ジーンズ工場と多世代が集う場

黒田晃佑

造形建築科学コース

敷地は大阪湾南部サザンビーチ、美しい夕焼けが見ることのできる海岸である。

この敷地に異なる世代の人々が出会うきっかけとなる場所を設計しようという試みが本計画である。またこのプログラムを包む建築が天体の動き、すなわち太陽の光を捉えることによってこの場所に視覚的、身体的に時間の変化を体感できるような空間づくりを目指す。



建築デザイン／コンクリートシェル・木造軸組工法／模型 h1800×w1800mm・パネル h1800×w3000mm

県庁前こども園

公園に隣接するオフィスのコンバージョンによるコミュニティの創出

田上彩水

建築デザインコース

人口増加に向けて、コンパクトなまちづくりを理念として掲げる富山市。県庁前公園と隣接したNHK富山放送会館跡地、農協会館まで公園を拡張し、コンバージョンすることで、人々が参集する拠点をつくり、新たに生まれ変わろうとしている富山市のシンボルとなるような建築を提案します。旧農協会館には、こども園に加え、行政と連携し、一貫した子育て支援を中心に、さまざまな世代が行き交う多様なプログラムを配置します。まちなかにあるこども園は公園を日常的に活性化させ、さらに社会的ストックとして、面積や用途の容易な変更を許容することで、社会全体で地域児童を見守り、にぎわいを創出することに寄与します。



建築デザイン／模型・図面／パネル h3000×w1800mm 模型 h600×w860×d1170mm

The Future Art Museum

ホワイトキューブで出会いの場を構築する

中島晃一

建築デザインコース

美術は本来全ての人に開かれたもので、美術館も同様に全ての人に開かれているべきである。しかし、例外はあれど美術館は多くの場合、そうではない。そこで、私は多くの人に開かれた自由な場所をつくろうと目論んだ。高額で売買されるゴミクズ。ホワイトキューブ内ではゴミのようなものまでも高尚な芸術作品に生まれ変わる。私はこのアートとホワイトキューブの共犯関係、価値創造の力を利用しようと考えた。この建築ではホワイトキューブの周辺に様々なプログラムを仕掛けることでアートを中心として様々な「ひと」「もの」「こと」の出会いの場をつくりだすことを目指している。建築的には、積層建築としての美術館を目指している。ホワイトキューブと出会いの場をつなぐチューブを三次元的に構成し、目の回るような空間体験をつくり出すことに注力している。



建築デザイン／模型・図面／パネル h3000×w1800mm・模型 h852×w1630×d700mm

漸橋

村井千乃

建築デザインコース

戦後74年、富山大空襲で焼失した街はその影を忘れてしまった。私は、街と人の命が失われていた場所で生きてきたことに気がつき、日常の出来事や街について考え始めた。本提案では、富山大空襲の記憶を収める資料館を中心に人々が対話をし、日常を記録する場所を提案する。過去を知った時、この場所はどんなふうになるのだろうか。この作品を通して、過去と現在を照らし合わせながら未来について考えてもらいたい。



建築デザイン／模型・図面／パネルh3500×w1700mm 模型h500×w1770×d850mm

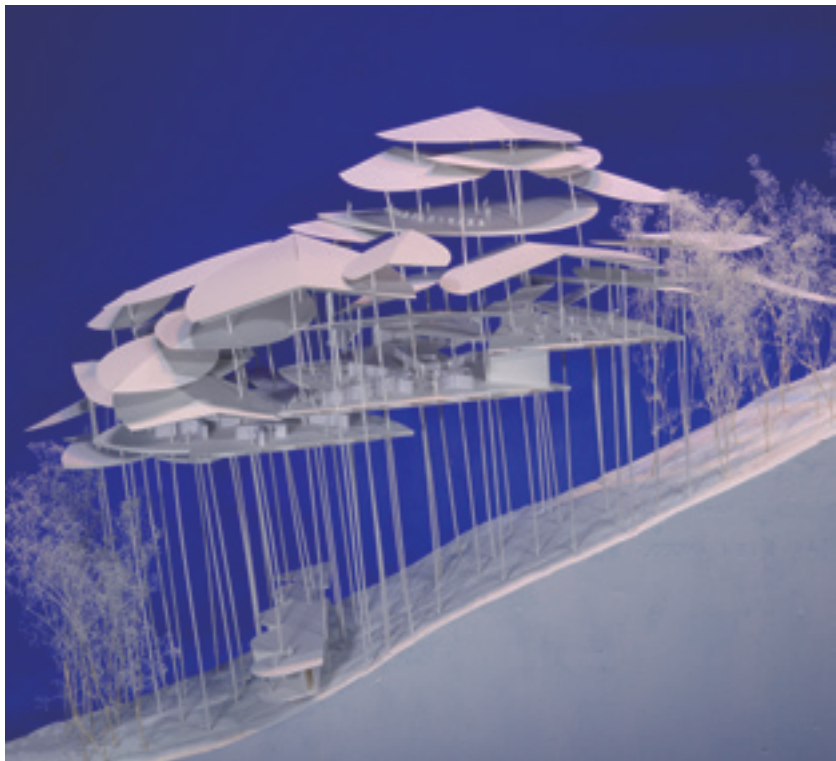
桂離宮の形を用いた図書空間の創生

山部浩樹

建築デザインコース

桂離宮は月を愛でるために天皇の別荘として建てられた。

それから約400年の月日が経ち、時代や環境が変わり、情報社会の影響によって日常はめまぐるしい速度で変化するようになった。そのような変化が激しい現代にこそ、身や心を休める、ゆっくりと時間が流れる居場所が必要なのではないだろうか。私は日常とは切り離された場所、富山県高岡市にある二上山に図書館と宿泊施設が複合した建物を設計する。設計するにあたり回遊式庭園を持つ別荘として完成された桂離宮の特徴を『形』として抽出、参照し、現在の加工技術でもって新たな空間を創造していく。



建築デザイン／模型・図面／パネル h3000×w1800mm 模型 h850×w300×d1100mm

戸建て空き家群の再編

岡島功洋

建築デザインコース

高岡市吉久の空き家群を、時間をかけながら繋げていき、住人同士、新しい住人と地域住民とコミュニティを育みながら住み、共同のコミュニティによって「使い」「残し」「育てる」街のような集合住宅へと再編する。

この集合住宅は増殖する空き家を取り込み育ていく。

集合住宅が育ち、住人も増えると、各住戸で部屋や通路、中庭、裏庭を分け合うことにより、広く、豊かな空間を設けることができる。伝統的木造建築群や自然を舞台に、内と外の境界を交錯させ、内と外、光と影、自然などが入り組んだ新たな公共空間を展開していく。そして、この街、集合住宅で行われるアクティビティやコミュニティの総体が街の新たな生活風景として表れていく。



建築デザイン・リノベーション / 集合住宅・コミュニティ施設・木造

取り残された宿場町、東海道日坂宿の時間・空間的研究

歩く/立ち止まるまちへ

鈴村春菜

建築デザインコース

東海道日坂宿は、かつての面影を残す街並みが残る一方、新たな交通インフラの開発によって取り残された裏通りとなっている。

まず研究として、地域、街並み、建物単体、部分のデザインの継時的分析を行い、それらの関係を整理し、取り残された裏道だからこそ、様々な時代の層が残っているという特徴を明らかにした。

次に提案として、そのような日坂の特徴を保ちつつ人通りを取り戻す仕掛けをデザインした。ここで生み出される通路や仕掛けは、様々な時代の特徴を意識させると同時に、表と裏、過去・現在・未来をつなぐように意図している。



建築デザイン・リノベーション／宿場町再生・木造

干し柿のあるくらしがつくる集落と建築のかたち

石川県志賀町倉垣・安津見地区における干し柿文化とその持続へ向けて

吉田葵

建築デザインコース

干し柿の生産が盛んである石川県羽咋郡志賀町の特徴的な建築物に興味を持ち、特に倉垣・安津見地区の「集落のかたち」「ひとつの農家の建築群」「干す建築物単体」「干すディテール」ごとに調査・分析し、干し柿作りの生業とそれぞれのスケールのかたちが関係しあっていることを明らかにした。

調査の中で、後継者不足により干し柿文化の衰退を実感した。このことに対して、シェフが倉垣地区に移住してくることをきっかけとしたストーリーに沿って3つの場面の順に提案をし、干し柿文化の持続を図る。「志賀町らしさ」が、2階にある大きな窓から徐々に広がっていく。



建築デザイン・リノベーション／模型・図面・副論文／パネル h2400×w1800mm・模型 h200×w1200×d500mm

スポーツ公園と避難所

ドーム建築を中心とした災害時の活用の提案

北澤亮太

建築デザインコース

近年、東日本大震災や熊本地震などの大災害が頻発している。日本の避難環境が世界的にも良くないことを知った私は、南海トラフ地震が危惧される静岡県静岡市のスポーツ公園内にドーム建築を用いた避難所空間を提案した。災害時には屋根架構を支える構造部分や架構部分に設けた避難スペース等を解放し長期避難者を受け入れる。また、誰でも自由に回遊できる外周コンコースと、災害時に独立し球場利用者と避難者との動線を分ける外周コンコースを設けることで、両者の共存と球場本来の機能の早期回復を果たす。窮屈な避難所、その状況を打開するドーム球場×避難所の新たな関係性が生まれる。



建築意匠 縮尺模型

つながる

銭湯を中心とした内川周縁部における分散型ゲストハウスの提案

児島ゆう子

建築デザインコース

富山県射水市新湊内川。

町の中央を通る川の両脇に、長屋が連続して建ち、漁船が並ぶ美しい景色の町。しかし、今では空き家と殺風景な空き地が増加。本提案では空き地のネガティブさを、小さな操作でポジティブに変える空き地と空き家のセットの活用を提案する。本来ひとつの建物に集約されているホテルの機能を町の空き家へ分散し、番台のある銭湯をフロントとした分散型ゲストハウスを展開。空き地+オブジェで、アイキャッチを作るギャラリーや、空き地+地面に描く道で人の流れを作るカフェなど、町と人がつながり、住人とゲストがつながる設計を計画する。内川の伝統的な祭り、曳山祭りでは曳山を引くことを「つながる」と言い、つながる町づくりを目指した。



建築意匠／木造・ガラス／h1100×w1800×d1800mm

団地延命

地域・住民・世代を繋ぐ

高橋智章

建築デザインコース

全国に建てられた多くの公的団地は老朽化を迎えており、私の心象風景を形成する下赤江団地もその1つです。調査結果から、下赤江団地は高齢者の最後の砦になっていることや立地の利便性が特徴であることなどが明らかになり、建替えではなく、残存すべきと考えました。階段室型の団地が抱える問題点をプログラム、スキーム、デザインの観点から解決し、地方都市に住む人々の交流拠点地とすることで、団地の新たな利用に可能性を見出します。「延命」とは、建物の寿命を延ばすこと以上に、暮らしに切実な問題を抱え込んだ人々がコミュニティの構築とサービスを受けられる場を創造し、豊かな日常生活と新たな地域の在り方を先導する手法です。



建築意匠／図面・パース

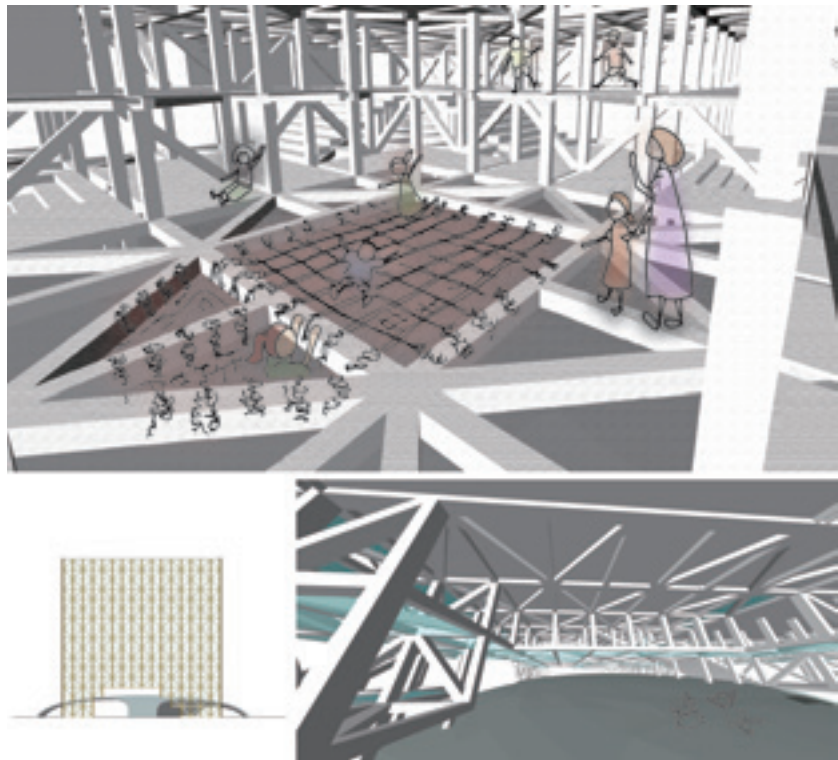
Playground Architecture

遊具と建築の融合

本林真奈

建築デザインコース

誰もがこども時代にたくさんの時間を過ごしたであろう、遊び空間。現在、都市開発や治安・安全上の不安から、遊びを集約的に展開する屋内遊具への需要が高まっている。そこで私は建物内に設置する遊具ではなく、建物を構成する構造全体がこどもたちの遊び道具となる建築を提案する。基本構造形式からトラスとシェル構造を選択。トラスで組んだ立方体からシェルが足をだしてこどもたちを呼び込む。こどもたちはトラスをぐぐったりシェルを登ったりしてアプローチする。内部は、隅から隅まで人が通れ、カフェ・ライブラリー等から親とこどもの見る見られるの関係を生みだす。あらゆる場所でこどもたちの遊びの舞台が築き上げられていく。



建築意匠／木造・鉄筋コンクリート／h300×w800×d800mm

商店街と千里浜をつなぐ地域づくり

坂元美咲

建築デザインコース

石川県羽咋市は人口減少が進み、閑散としている。近年、話題になっている「自動運転」と「POP-UP STORE」に着目する。この2つがまち中で繰り広げる多様な活動を地域づくりに生かす。その接続基盤としてアーケードを利用する。維持困難のため撤去されることが増えた存在を脈वाई創出の装置として再評価する。アーケードは積雪の多い北陸の冬でもイベントを可能にする。また、ボールやPOP-UP STOREを利用することで常に変化する空間をつくることができる。千里浜では車が走行できるメリットを生かし、海の家POP-UP STOREを展開する。体験するための商店街と千里浜を提案する。持続可能な場所の構築の礎を目指す。



都市・建築デザイナー地域再生計画／木造・自動運転車・POP-UP STORE・ボール／h300×w800×d1000mm

Buddhist Altar

佐藤弘隆

芸術文化科学研究科

本作は、大型の冷凍庫内で「仏像」に見立てた人型の氷像を自動成形する装置と、氷像を溶解させる装置が一体となったインスタレーションで、全体を「仏壇」に見立てている。氷像は、庫内天井部から射出される水が台座上で凍結し、積層することで成形される。鑑賞者が扉を開けると、氷像を鑑賞することができるが、扉の開放と同時に点灯する投光器の発熱によって、氷像は徐々に溶解する。やがて氷像の体積が減少したことをコンピュータが検知すると「再生」のフェーズに入り、失われた形状が修復される。他者の干渉を受けながら絶えず変化する様は仏教における「縁起」の思想に基づいている。また、相転移と物質交換を繰り返しながら同一性を維持する様は生命体のようでもある。



メディアアート／メディアインスタレーション／h2190×w900×d650mm

絡繰蠍置物

平澤紗英

芸術文化研究科



立体造形／金箔・顔料漆・PLA・麻布／h600×w660×d600mm

まとう

布の襞を用いた乾漆造形の応用研究

渡辺秀晴

芸術文化科学研究科

布の柔らかく自由に形を変える様子に興味を持ち、自身の制作に取り入れました。

布が見せる様々な表情の中でも特に面白いと感じる瞬間をとらえたいと思い、服飾分野における「ドレープ」「ギャザー」「プリーツ」の3つの襞の様子を作品で扱いました。



漆造形／乾漆・布・漆／h1700×w1200×d320mm

乾漆朱塗重盛器「牡丹」

岡島由季

芸術文化科学研究科



工芸／乾漆・蒔絵・麻布・和紙・金粉／ $\phi 390 \times h140\text{mm}$

乾漆合子「薄暮」

松本真奈

芸術文化学研究科



工芸／乾漆・漆・麻布・炭粉／ $\phi 280 \times h250\text{mm}$

蒔絵料紙箱「卍」

李逸琰

芸術文化学研究所



工芸／繪・麻布・和光銀・金粉／h58×w275×d255mm

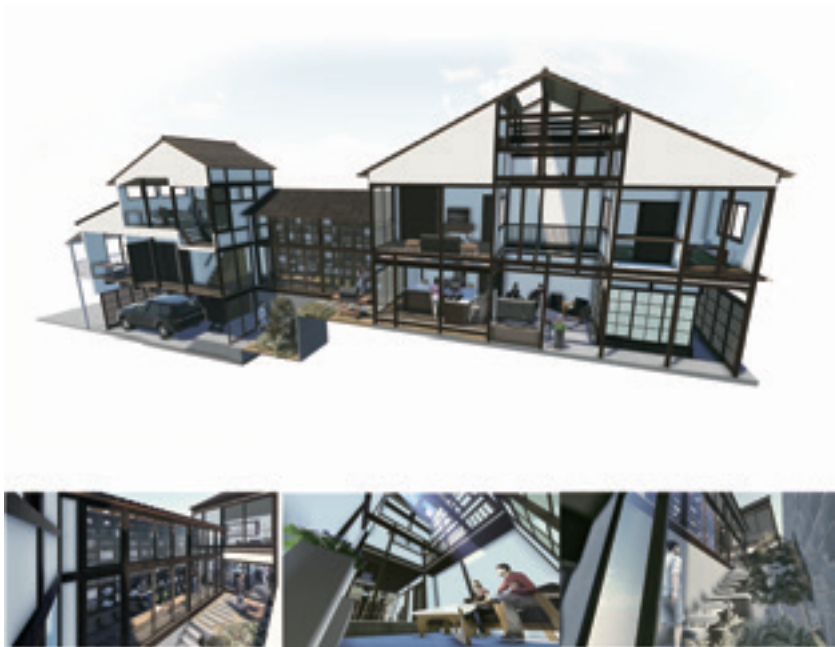
伝統的な町屋の改修における光・熱環境の改善とインテリアとの関係性

高岡市金屋町串田邸改修案

王柯翔

芸術文化科学研究科

敷地は伝統的町屋が軒を連ねる高岡市金屋町の串田邸で、延べ床面積は約145.76㎡がある。今回の改修は、「光・熱環境」を重点的に改善させることで、家族4人(両親、子供二人)が明るくて、開放的で現代的なライフスタイルをおくれるように改修する。採光の改善は、拡張した中庭の周囲に窓を設け、また、新設した吹抜け上部にトップライトを設け、吹抜けからの採光も可能とした。熱環境の改善は、いつでも長く滞在できる空間、猛暑時・厳冬時に長く滞在しない空間、閉じたら滞在できる空間の三つに分けて断熱改修を段階的に行う。このようにライフスタイルに合わせて「光環境」と「熱環境」を改善することで、伝統的なインテリアを出来るだけ残した。



建築意匠／パース

ロウト

「ポップアップストアの作法」プロトタイプ制作

寺島大貴

芸術文化学研究科

近年、一段と身近になったポップアップストア。そこでは期間限定の出店、会場限定のサービスなどによって通常の店舗にはない、精度の高い供給が行われる。その空間づくりには、面積や立地以上に、演出された世界観の完成度が求められるという、店舗規模のはかり方の転回がある。ここに「ポップアップストアの作法」を見出し、身近で素朴な規模から非日常的な体験を伴う規模までを可逆的に演出する仮設構造物のプロトタイプとして表現した。利用時は企画に合わせ複数設置し、一棟に一種の用途に対応させる分棟形式で用いる。さらに各棟は内包する用途によって高さを三段階で調節できる。外観は、設置場所に企画を流し込むべく、紙を巻いて作る即席の漏斗をイメージしている。



空間デザイン／軽量鉄骨・合板／h3000×w3000×d3000mm

アルヴァ・アアルトの建築作品におけるサウナの研究

フィンランドの伝統解釈に基づいて

間島千秋

造形建築科学コース

建築意匠論

はじめに

フィンランドへ留学して、フィンランド人の多くは2つの暮らしを持っていると考えた。日常と休暇、言い換えると近代的な暮らしと原始的な暮らしであり、その2つの暮らしの中心にはサウナがあると捉えた。フィンランドを代表する建築家アルヴァ・アアルト(1898-1976)は近代建築とサウナをどのように融合させたのかに興味を持ち、本論の研究対象は、彼の建築作品におけるサウナとした。既往研究では彼のサウナに特化した研究は見つからなかった。この研究の目的は、彼のサウナの造形とその背景にある彼の伝統解釈との関連性を示し、近代建築との調和のはかり方を明示するものである。

フィンランドの地域性とサウナの歴史

1155年にキリスト教が伝わるまで、フィンランドは自然崇拝で「精」や「地の霊」の存在が信じられてきた。家を建てる時は最初にサウナ小屋が建てられ、サウナと生活の空間は分けられていなかった。その後、サウナを中心に増築が繰り返され、一室住居から多室住居へと変化し、サウナ小屋は独立した。

サウナとは、フィンランドに古来から伝わる熱気浴のことを

意味し、世界中で使われている唯一のフィンランド語である。サウナは2000年の歴史を持つというのが定説だが、考古学的研究も含めるとその歴史は6000年前まで遡ると考えられている。サウナの起源については、諸説あり、決定的な起源は明らかにされていない。

フィンランドでサウナは、出産、屍の洗体、病気の治療にも用いられ、儀式的、精神的意味合いも強かった。人々はサウナで生まれ、サウナから自然へと還っていき、過去と現在を結びつける意味合いも含んでいた。また、門出にはサウナに入る習慣があり、これから始まることへ、心の準備をする空間でもあった。サウナは精神的にも住居としても始まりを意味していたのである。

アアルトの建築には、建築技術が乏しく建築家のいないセルビルドが主流だった時代、つまりサウナ小屋を中心に増築された時代の木造民家の姿がある。その当時の家は、行き当たりばったりの増築のようだが、生き物のように年々姿を変えていった。アアルトの言葉を用いるならば建物は「成長」していたのだった。

アアルトの建築作品におけるサウナ

アアルトは1920年代初めには古典主義に傾倒しており、1920年代後半に機能主義へと移行した。しかし、完全に過去や伝統を捨て去ることはしなかった。つまり、機能的に見える形態は実際に機能的でありながらも、人間の身体の動きや感覚と心理的な事柄を考えることにより生まれた形態であり、その形

態は、アアルトの記憶や根底に潜在的に眠る伝統の影響を自然と受けていたのである。円形から派生した扇形モチーフは、20年代後半から始まり彼の生涯のモチーフとなった。サウナにおける扇形モチーフの変遷を見ると、初期から後期にかけて、素材はコンクリートやレンガから、伝統的な丸太へと変化していった。中でも、一時期1940年代ごろはカレリア地方のサウナ小屋を参照し、完全なる過去への回帰が見られる。そうして再び、近代の技術を伝統に融合させることで、一見伝統的なサウナ小屋に見えるが、そこにはアアルト独自の手法が用いられたサウナ小屋となった。

結論

アアルトが関心を抱き、取り入れた伝統建築とは、建築家の存在しなかった時代、自然発生的に生まれたイタリアの山岳集落や手仕事の跡が残る荒削りなフィンランドの農村建築であったと考えられる。その建築は、その地域の気候や風土の影響を受け発展した、固有の形態を有している。他の近代建築家のように過去の伝統を否定することはなく、歴史は常に彼の建築の根底にあった。そして機能主義を、自然、人間自身、文化的伝統を含みながら拡大し、有機的建築に高めたのである。

アアルトの生涯のモチーフや理念が現れたのはサウナの設計が大きく関わっている。アアルトは過去を、新しいものに進化させられる可能性がある限りにおいて絶えず注目し、サウナ

は、彼が生涯用いた建築的手法の原点であったと考えられる。

アアルトはサウナをいち早くフィンランドの文化的なものになり得ると考え、自国だけでなく、他国の伝統も、本質を見極めた上で取り入れ、現代的な手法と調和させることでサウナを独自の手法で昇華させた。



写真1) カレ邸のプールサイドに立つアアルト(左) Alvar Aalto Foundation/“alvar aalto ARCHITET VOLUME20”/Vammalan Kirjapaino/p.183

写真2) コエタロのサウナを楽しむアアルト(右)Marjo Holma & Päivi Lukkarinen/“Alvar Aallon arkkitehtuuria n:o 9”/Alvar Aalto museo, Jyväskylä/2014/p.25

[参考文献]

○Risto Vuolle Apiala/“Savusauna ennen ja nyt”/Moreeni/2016

○こばやしあやな/『公衆サウナの国フィンランド―街と人をあたためる、古くて新しいサードプレイス』/学芸出版/2019年

塩崎伊規子

建築デザインコース

建築意匠論

第1章 研究背景と目的

フランク・ロイド・ライト(Flank Lloyd WRIGHT 1867年-1959年、以下ライト)は、有機的建築の概念を確立し、建物は「内から外」へと作るものとした。ライトは生涯を通して外国からの影響、日本やインカ・マヤからの影響でさえ、なかったと断言する。^{*1}

しかし、建築作品を見て日本の建築に通じるものがある。それにも関わらず、なぜライトは外部からの影響について否定の姿勢をとり続けたのかを考察する必要がある。

本論文では、ライトの建築には日本建築からの影響があったのではないかという仮説から出発し、ライトの建築作品やそれらに関わるライト自身の思想や研究家からの指摘についての文献をまとめ、日本建築がライトに影響を与えた意義について分析をすることが目的である。

第2章 日本との出会い

ライトが日本建築と初めて出会ったとされるのは、1893年のシカゴ博での鳳凰殿である。しかし、ライトは鳳凰殿以前に東洋美術史家のアーネスト・フェノロサの従兄弟であるシルスピー

のもとで働いていたため、日本文化に触れており、日本美術収集家の一面もあった。

シカゴ万博以前に持ち合わせているライトの日本建築の知識は、浮世絵に描かれた日本建築のみである。そのため、シカゴ万博以前の作品において日本建築の特徴が見られるものはほとんどない。しかし、機械時代に支配された近代において、建築家であり、日本美術コレクターであったライトが、ユートピアに思いを馳せる日本の近世を表わした浮世絵に描かれた日本建築に対し、何の注目もしないとは考えにくい。

自然なことではあるが、サリヴァンに師事して以後、ライトは自身の建築に対して民主的な建築を創造する建築思想へと傾倒するようになってゆき、アメリカに蔓延する、ボザール様式の模範や折衷に嫌気を示した。そのような独創性のない(と、彼が見なした)ヨーロッパ様式でなく、アメリカ独自の様式を打ち出すため、ライトは建築家として斬新な思想と手法を獲得しようと模索していた。しかし、ボザール様式とは違う、民主的な建築を目指したサリヴァンの建築をただなぞるだけでは、自身の独自性は生まれないとライトは考えた。

その折にシカゴ万博が開催され、ユートピア的な浮世絵の風景の中に描かれた日本建築が、実際にライトの目の前に現れたのである。鳳凰殿と出会い、つまり実際に日本建築を体感した出来事は、その後の彼の草原住宅に日本建築の特徴が見られるように、日本建築のライトへの影響が、浮世絵からのものと違って、空間体験、スケール感など、実際の建築の経験に根ざしたものとなった。

第3章 ライトの建築作品における外国からの影響

ライトにおける日本建築からの影響は、「内と外との空間の連続性」、「内部空間の連続性」など、有機的建築の概念を形成するのに大きく寄与したと考えられる。また、日本建築の引用は表面的な引用に終わらず、日本建築の本質を理解した、空間を形成するのに必要な内在的なものにまで達し、自身の作品に昇華している。

一方、インカ・マヤ文明の影響は、外国人が他国の文化に対してしばしば想像する凝り固まった印象に似たところがあり、装飾や外観の造形といった、表面的な形態の影響にとどまっている。

この日本とインカ・マヤ文明の影響の仕方の違いについて、ライト自身、鳳凰殿との出会いや、2度の来日経験をしていることから、日本人が実際に使用している日本建築を直に空間体験したことが大きいと考えられる。

アメリカ独自の建築を創造するのであるならば、インカ・マヤ文明の建築を内在的に昇華させたほうがアメリカ大陸としての土着性が高いと考えられる。しかし、ライトが表面的な昇華で終わっているのは、実際に生活の営みが行われていない、過去の建築にすぎないからである。インカ・マヤ文明の建築を空間体験していたとしても、それらの建築は遺跡としてしか存在していない。

生きた人間が生活を営む空間として存在した「生きた建築」である日本建築の空間体験からの影響と、過去の産物と

してしか存在しない「展示の建築」であるインカ・マヤ文明における建築からの影響とでは、根本的に影響の仕方が違うと筆者は考える。

結論

「形態は機能に従う」と語ったサリヴァンの機能主義の概念に影響されながら、ライトは、民主的でアメリカ独自の有機的建築を築き上げた。その有機的建築は、マヤと浮世絵とは根本的に違って、実際にそこでその国のその文化が息づいている日本建築を体験することによって、ライトは日本建築を内在的に、自身の作品の中に昇華したものであると筆者は考える。

日本建築は、浮世絵やマヤ・インカ文明とは根本的に違う影響をライトに与えた。つまり、ライトのアメリカ独自で民主的な有機的建築である建築空間に、内在的に日本建築の要素が表現された。このように、日本建築があまりにもライトの思想・手法に根本的すぎる影響があるため、彼は外部からの影響について否定の姿勢をとり続けた。

[参考文献、引用文献、URL]

*参考1) WRIGHT, Frank Lloyd./”A Testament”/Horizon Press N.Y./1957. フランク・ロイド・ライト/『ライトの遺言』谷川正己・睦子訳／彰国社／1978年／204-213頁

ラファエル・モネオの建築思想と設計手法に関する考察

類型概念の作品への発展を中心に

藤澤匠

建築デザインコース

建築意匠論

序論 研究背景と本論文の目的

スペインの建築家ラファエル・モネオ(1937~、以下モネオ)の建築については、しばしば批評家をして「自身のスタイルがない」「折衷的である」などと評される。その一方で、理論家としての顔も合わせ持つ彼の論文は、数々の専門誌や学術誌で発表され注目されている。その中でも価値があると思われる、彼の類型の概念についての論文“On Typology”(1978)は、近代建築が忘却してきたタイプ(型)の概念の重要性を論じている。本論文はそれを彼のその他の実践的な言説と代表的な10作品と照らし合わせ、その活かされ方を分析することによって、彼の建築理念の作品への現れ方を考察したものである。

第一章 モネオの言説を通して観た建築思想について

モネオは建築を、都市や時代の記憶装置として、過去と未来・時代と人・理論と実践(現実)の仲介条件として捉えている。また、建築には社会や都市を建築家を介して結晶化する即時性が本質的に備わっていると、そのような結晶化を「ゲーム」と表現している。

モネオが建築という結晶に求めるのは経年による成長と残

存の可能性である。これは、建築とは建設行為を説明する事象であり、建設行為の根底には対象の永続性を祈念する意識が内在するからである。モネオはさらに、建築が永続の価値を獲得するために重要である条件を「ゲーム」のセットアップのされ方、即ち過去の智の学習であるとする。過去の学習をせず、単なる自己形成の実験台とするには建築はあまりにも規模が大きいのである。

このように、彼は建設に基づく物理的な強さと、現状の背景にあるコンテクストに結びつく理論的な強さの両面をもって建築に永続性を付与しようとしているのである。

第二章 論文“On Typology”に観るモネオの類型概念

建築には即時性と同時に、その道具としての側面が持つ再生産の反復性が本質にある。“On Typology”(類型学について)では、類型を「群という形式における思考の作用」とし、反復性が生み出す群である建築という現象において類型学が本質的な意味を持つことを説明している。

モネオによれば、型とは本来、建築の本質である反復性の中に後天的に確認できる「形式的構造」であったが、工業化による大量生産システムの導入後、ル・コルビュジエの手で洗練された、プロトタイプとしての先天的な「原型」のようにその捉えられ方が変化した。そして、中世まで存在した反復と脈絡ある変化の断絶期間を経た現代建築においては、もはや本来の類型は適用不可能であると結論付けられた。

モネオは“On Typology”の発表を通じて本来の類型概念への回帰を促し、ただ現代を嘆いているのではない。近代化の過程において、建築という単一の現象が科学的に解析されるようになり、中世には確認できたその固有の規律が忘却されてしまったことに対して問題提起をしているのである。

第三章 モネオの作品を通して観た設計手法について

モネオの建築思想には、第二章で明らかにされた現代建築への過去との不連続感が、第一章に見られる実践理論の根底にあることが明らかである。過去の智と潮流を学ばず、建築を一から定義しようとする科学的な野望をもつ者は、結晶化というゲームにおける「自由」をはき違えているとさえ言えるだろう。この「自由」とは、「建築家の裁量が許容される領域」のことなのである。

モネオの作品の設計手法においては、モネオがその領域を心得た上で行使している建築家の「自由」について窺い知ることができる。10作品を通して以下のことが見えた。

- ・様々な状況に個別の対応と表現を行う正当性
- ・形骸化した過去の類型を断片化し用いた空間開発の例
- ・既存の建築・都市の歴史・自然に対する対話のコンセプト
- ・コンセプトと建設の意識に基づく自由な形態定義

結論 モネオの建築思想と設計手法

モネオの建築思想には、“On Typology”を背景にした現代建築への批判的態度がある。モネオは、19世紀以前に建築に存在していた反復と成長のシステム、即ち類型の変容による建築形態と意味の生産はもはや現代に適用不可能であることを認めた。今日、源流であるモダニズムによって作り出された新しい建築やスタイルの開発に疲弊の兆候が表れていることは自明である。実際、新規性を求めた建築家が他分野の概念を建築に適応し、建築を新たな視点で捉えようとする試みは多数存在する。しかしそれは、モネオによれば火花のように儚いものである。そのような新しく混沌とした現代建築シーンに対しモネオは、建築がもつ建築らしさ(建設行為、永続性、即時性、類型の変容性、etc.)を批判的な実践を通じて発現させようとしているのである。

[参考文献、引用文献、URL]
参考)

- ・MONEO, Rafael./Rafael Moneo 20/64/98 1967-2004/EL Croquis/2004/El C. ed./Madrid/
- ・MONEO, Rafael./Rafael Moneo Remarks on 21 Works/2010/Monacelli Press/USA
- ・MONEO, Rafael./a+u No.227/1989/a+u ed./Japan

組積造目地の強化に関する研究

ネパールの住宅を対象として

橋本麻友子
造形建築科学コース
建築構造

01.本研究について

2015年にネパールでグルカ地震と呼称される大地震があり、多くの被害が発生した。特に組積造の建物が多い山間地域での被害は甚大。これは、経済的な理由から、エンジニアが関わらずに設計・施工した建築が多いためである。そこで、補修・補強案として現地で比較的安価に入手できる材料を用いた、簡易的な方法を提案する必要があると考えた。本研究では、目地に使う材料の改良によって、建物全体の耐震性・耐久性の向上を試みる。



写真1) 2017年のネパールの様子1
／著者撮影(2017)



写真2) 2017年のネパールの様子2
／著者撮影(2017)

02.試験について

目地材の改良を目的として実施した試験の中で、本研究で対象とするのは、ネパールでの5回の試験と日本での2回の試験の結果である。使用する材料は、ネパールで身近に入手可能な材料のみで構成され、日本でも伝統的に用いられてきた工法である左官技術、三和土(たたき)を準用した。主な材料は、土・石灰・砂・藁であり、さらにそれを強化すべく岩塩や苦汁等の添加物も使用した。各試験で結果の比較対象とした因子は以下の表のとおり。試験名の頭文字Nはネパールでの試験、Jは日本での試験を表す。

試験	因子A	因子B	因子C	試験日
N-1	土の種類	土の量		2016/09～2016/11
N-2	土の種類	土の量	藁の量	2016/11～2017/02
N-3(1)	土の種類	土の量	藁の量	2017/03～2017/05
N-3(2)	土の種類	石灰の量		
N-3(3)	土の種類	藁の量		
N-3(4)	土の種類	藁の量		
N-4	土の種類	石灰の量	藁の量	2017/05/09～2/11
N-5(1)	土の種類	藁の量	岩塩の量	2016/03～2016/09
N-5(2)	土の種類	藁の量	岩塩の量	
N-5(3)	土の種類	岩塩の量		
J-1	土の種類	石灰の量		2016/03～2016/03
J-2(1)	ピンタソルトの量			2016/10～2016/12
J-2(2)	ブラッドソルトの量			
J-2(3)	塩化マグネシウムの量			
J-2(4)	マギサイトの量			
J-2(5)	塩化マグネシウム + マギサイトの量			

表1) 各試験結果で比較対象とした因子の一覧



写真3) 圧縮試験の様子／著者撮影(2017)



写真4) せん断試験の様子／大氏教授撮影(2017)

03.結果と考察

7回の試験を通して分かったことは、次の通り。

- ①土の種類によって改良土の圧縮強度に明確な差が出る。
- ②配合比率は、土:石灰=2:1が適している。

- ③藁を入れると、強度は低下するが変形能力は向上する。
- ④ネパールの土を使用した場合、岩塩を添加することで明らかな強度向上が確認できるが、日本の土では岩塩やマグネシウム系の添加物による強度向上が現れない。
- ⑤震度7の地震を想定した荷重に対し、面内方向については岩塩を添加した改良体で必要なせん断耐力が十分に確保できる。

04.今後の課題

- 今後の課題として、さらに検証を進めたい項目は以下の通りである。
- ・面外方向についての対策(今回の試験は壁面の面内方向での検証のみであったため)
- ・土の粒度分布の影響や、土中成分の影響
- ・苦汁、ピンクソルト、ブラックソルト、塩化マグネシウム、マグネサイトの効果
- ・岩塩の中のどの成分が強度向上に影響しているのか(土中のどの成分と反応しているのか)

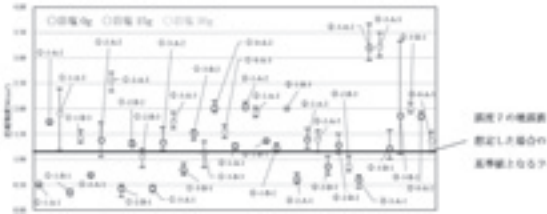


図1) 圧縮試験N-5の結果

大道理佳

建築デザインコース

建築環境・設備

序論 研究対象と本論文の目的

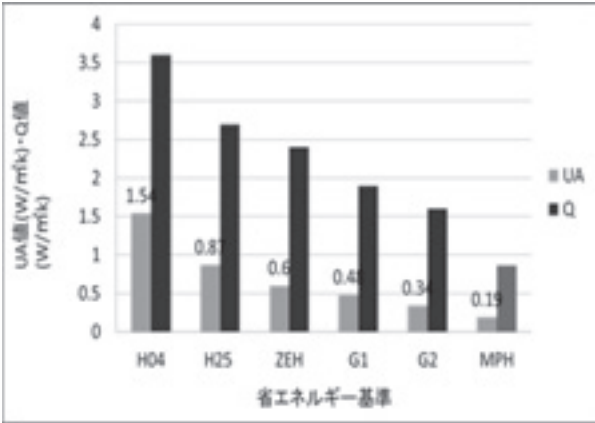
年々、省エネルギー住宅の性能制度が変わっている。また、一部を除き、2020年には省エネルギー基準(以下、「省エネ」という。)に適合する家を建てることが義務化される。また、断熱材には性能評価の基準を示した制度があるため、これからこの性能を担保する必要がある。

よって、性能評価が適応する範囲を把握する事と、断熱性能や気密性能の重要性を認識するために既存の建物性能評価をまとめる。また、測定方法があり、かつ法律が制定され注目されている断熱性能と気密性能と換気性能に関する完成後の評価方法を提案する。

第一章 省エネ法

1.1 省エネ基準法

省エネ基準は、外皮性能と一次エネルギー消費量の基準を用いて評価する。外皮性能は断熱性能Ua値による基準であり、地域ごとに基準値を定めている。



このグラフは、省エネの基準値である断熱性能の大きさを示している。省エネ法が改正されるたびに、断熱性能の基準値は小さくなり断熱性能が上がる事が分かる。

1.2 環境性能

Green Building

【定義】1970年代の2度にわたるオイルショックを契機として、省エネルギーが課題となった1980年代にでき、1990年代に一般化する。環境に関する慣用句であり、「環境に優しい」「持続可能な」という意味合い。同意語はSustainableである。

	GREEN	CASBEE (日本)	BELS (日本)	LEED (FPAF)	BREEAM (FPAF)	HQE (FPAF)	GREEN MARK (シンガポール)	Living Building Challenge (FPAF)
総合評価								
総合評価								
エネルギー								
水資源								
気候変動								
土地利用								
社会・経済								
健康・安全								
室内環境								
移動性								
地域社会								
社会								
環境								

1.3 まとめ

性能評価制度は、断熱材の評価をしていないことが現状である。しかし、断熱性能と気密性能は基準値として用いられており、省エネ制度が改正されるごとに基準値が上がり重要視されるため、担保していくことが必要になる。よって、竣工後の断熱性能・気密性能・換気性能の簡易測定法を提案する。

第二章 簡易測定法

簡易測定法	方法	予算(円)
断熱性能	放射面像による 自然室温熱流の測定	約1万
気密性能	・換気回数 低湿度CO2の自然減速測定 ・気密時換気回数 換気停止時減速 ・気積 換気回風性能を用いた送風量予測 ⇒温度差換気による風量より予測	約1万
換気性能	機器性能値とSA-EAIによる熱交換率測定	約1万

第三章 結論

断熱性能・気密性能・換気性能を保障するために担保が必要であるため、竣工後の簡易測定法を提案したが、多くの住宅でこれらを行い、性能を保障することを意識づけていくことによって結果的に建物性能の向上に繋がることを願う。

[参考文献、引用文献、URL]
参考) http://www.mlit.go.jp/totikensangyo/totiken-sangyo_tk5_000132.html

建物性能が開口部比率に与える影響に関する研究

断熱性能水準の向上に伴う壁面断熱性能、窓性能、建物形状、開口部比率の変化について

掛川佳歩

建築デザインコース

建築環境・設備

第一章 研究背景と本論文の目的

2015年、パリで開かれたCOP21においてパリ協定が制定された。それに伴い、日本では平成28年度に建築物省エネルギー法が制定され、改正省エネルギー基準が義務化、そして2020年から一部の除く標準的な新築住宅においてZEH化が始まる。今後、このような環境性能の高い住宅が求められる中で、基準によって生じる制約を踏まえてデザインを考える必要がある。家の環境性能を左右する開口部を利用してデザインの在り方を考えることを目的として、制約を満たす開口部量の基準を作るため、環境性能のグレードに伴って、開口部比率がどう変化するかについて、建物形状、開口部断熱性能、壁面断熱性能に注目して研究を行う。

第二章 環境性能について

住宅の環境性能を測るための基準として、1980年から省エネルギー基準が制定されている。その後さまざまな改正が行われてきたが、2013年に大きく改正され、従来からあった住宅の外壁や窓などの断熱性能に加え、新たに、住宅設備機器を総合的に評価する一次エネルギー消費量基準が加わり、建物全

体でエネルギー消費量を減らす基準が導入された。2016年に建築物省エネルギー法が制定されたことで、2013年の基準が義務化され、2020年からZEH化が始まる。また、ZEH以上に性能の高い基準もあり、それらを断熱性能を測る数値である、UA値で比較すると以下ようになる。住宅を建てる際にどの基準によって建てるかを考える上で、性能の差は重要となる。また、開口部にもさまざまな種類があり、性能の差も大きい。ガラスによって変わる開口部断熱性能を表す熱貫流率U値の違いを下に示す。これらのどのグレードを選択するかによって環境性能が大きく変化する。

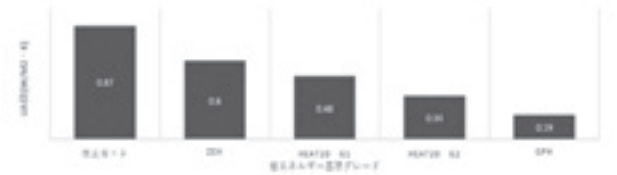


図1 省エネルギー基準別のUA値のグラフ

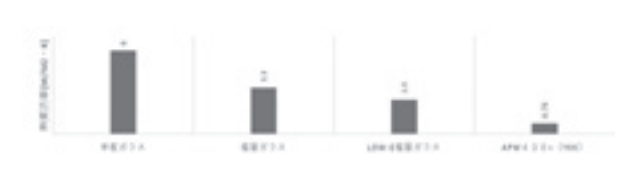


図2 開口部種類別のU値のグラフ

第三章 モデル化と計算方法

住宅の断熱性能と開口部性能によって住宅のとれる開口部量にどれほどの差が出るのかを調べるために、モデル化を行う。75㎡、100㎡、150㎡にわけ、それぞれ平屋建と2階建に分ける。

- ・住宅の断熱性能UA値を次の4つに分ける。
 - (1) 改正省エネ基準0.87
 - (2) ZEH基準0.6
 - (3) HEAT20 G1基準
 - (4) HEAT20 G2 基準
- ・開口部性能U値を次の4つに分ける。
 - (1) 単板ガラス6.0
 - (2) 2層ガラス3.3
 - (3) 3層ガラス2.9
 - (4) YKK商品の樹脂ガラス0.78

この2つの要素を使い、それぞれの条件下でとれる開口部面積の最大値を算出する。

第四章 計算結果と考察

日本の平均的な住宅規模である、150㎡2階建ての時、図3からもわかるように、断熱性能を上げるととれる開口部面積は小さくなり、開口部性能を上げると開口部面積を広くとることができる。

また、開口部面積の最大値は、住宅面積が広いと大きくなり、階数が増えるほど、小さくなるのが今回の計算からわかった。

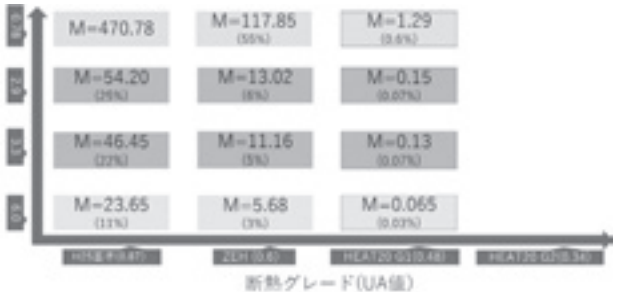


図3 150㎡2階建ての時のそれぞれの条件下での開口部面積の最大値

第五章 まとめ

環境性能によって、開口部面積量が変化する様子を調べた。今後、高い環境性能をもつ家が求められていく中で、それぞれのグレードに対応するデザインを提案することが必要ともなるが、どんな形状の住宅、どの断熱グレードを希望するかによって、とれる開口部量が変わってくるため、これらのデータは住宅を建てる際のデザインを考えるための基準になり得る。UA値やQ値などに注目することで、そのデザイン性やコストも変わってくる。環境性能に対応したデザインを考えていくためにも、このデータをその基準として利用できるのではないかな。

〔参考文献〕
「APW樹脂窓シリーズ 樹脂窓のチカラで四季を快適に」、YKKap、2018年10月

高断熱住宅における設備機器運用手法に関する研究

ヒートポンプ設備(空調機・給湯機)のエネルギーマネジメントによる省エネルギー検討

加美桃佳

建築デザインコース

建築環境・設備

1. 研究背景と目的

2020年に予定されている省エネルギー性能適合の義務化によって、一般住宅を含む建築物の断熱性能、空調を始めとする高効率設備の設計、導入が大きく変革することが予想されている。

断熱性能についてはこれまでの次世代省エネルギー基準を上回る建物の普及、さらにはZEH基準やHEAT20のG1、G2といったより高い断熱性能を持つ建物の計画、普及も見込まれている。

しかしながら、高断熱建築がどのような環境性能をもたらし、どのようにエネルギー消費に影響するのか、また最適な設備の計画や蓄熱計画はどのように変化し、空調設備機器やHEMS機器の開発や運用が求められるかなど、不明確な事柄も多く充分な知見が得られていない。

高断熱住宅は、建物の熱容量の影響が大きく、室温変化が非常に少ない傾向があります。そのため、空調計画、設備容量設計には十分な検討が必要です。高断熱住宅は、断熱性能に伴い空調負荷も低減しますが、運用には注意が必要です。

建物を24時間空調を前提とするのか、部分間欠暖房で行うのかなど、空調の運転方法によって室内環境やエネルギー消

費は大きく違うことが予想されます。

これら高断熱住宅の特徴を踏まえた省エネ空調について検討する。

2. 研究方法

給湯機は、これまで電力の価格の安い午前7時までに必要な湯量をためていたが、これを15時に湧き上げるようにする。

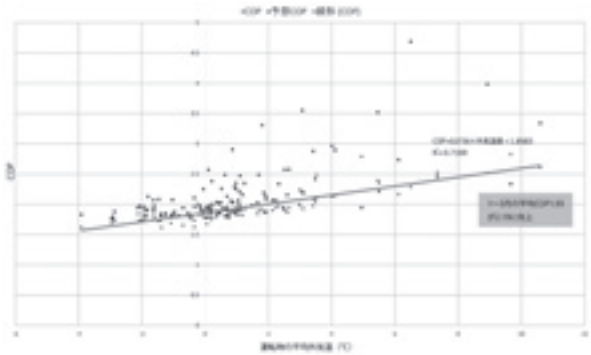


図1) 日中沸かしあげ時のCOP向上効果のグラフ。

薄いグレーのドットが現在行われている深夜電力を利用した日中沸かしあげ時の給湯機のCOPとなっており、黒のドットが15時に沸かし上げた際の予想COPである。

ここから、1～3月の平均COP1.93が2.19に向上することが明らかとなっている。

空調は、これまで断熱性能の向上を目指して空調負荷の削減を狙っていたが、断熱性能の向上はかなり限界に来ている。

そこで、建物の蓄熱性を利用して、暖房効率の高い昼間に温度を上げて夜間は蓄熱分だけでまかなうものとし、必要な熱量は同じであるが、消費電力の削減が狙える。

また、間欠運転時の復帰エネルギーの削減を、ファンを使用した空気の対流促進によって行い、省エネルギー化を図る。

3. 実験結果と考察

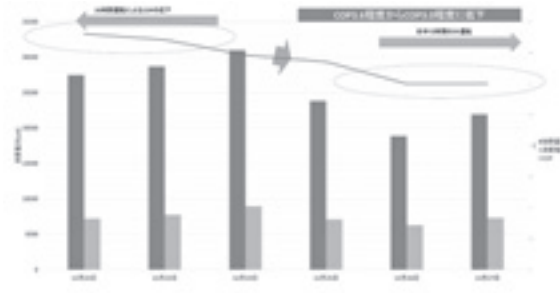


図2) 前沢パッシブハウスにおける空調機の運転結果。

日中12時間のための空調機の運転は当初予測していた結果とは違い、あまり消費電力の削減は得られていなかった。しかし、外気温が高い時間に運転を行うことで高いCOPでの運転は行えていた。

HP給湯機の運転を、一般的な深夜電力利用から、外気温の高い日中わき上げにすることで、2割程度の省エネが図られることが分かった。また 間欠運転時の室温回復と省エネルギーには、ファンを用いた積極的な建物内の対流促進が有効であった。

蓄熱性を利用した日中のみの空調運転は、今回の実験では外界条件の問題からか、あまり消費電力の削減は得られなかったが、高いCOPでの運転は行えていることから、設定温度や外界条件によって、より省エネルギーな暖房運転が可能だと考えられる。

今後、需要や運転時間をコントロールすることで、どこまで再生エネルギー利用料を増やせるかと、効率的な運転が行えるかを検討していきたい。

[参考文献、引用文献、URL]

参考1) 堀祐治/2017/北陸地域におけるドイツPHI認定住宅の環境性能に関する研究-その1 富山県黒部市のPHI認定住宅“前沢パッシブハウスの概要”-/日本建築学会

2) 西田隆志/2017/北陸地域におけるドイツPHI認定住宅の環境性能に関する研究-その2 前沢パッシブハウスの熱性能測定およびエネルギー消費量の予測-/日本建築学会

ZEBのあり方

オフサイトZEBの実現性に関する検討

小久保有紗

建築デザインコース

建築環境・設備

序論 研究対象と本論文の目的

現在、日本政府はZEHの普及に尽力している。だが今後、電力の供給過多により、電力の系統連携を前提としたnZEHは破綻する。

よって地域ごとに個々の住宅で電力の自給自足ができる「蓄電容量と太陽光パネルの必要容量」をシミュレーションによって算出しまとめることで、今後のZEBのあり方を検討する。

第一章 研究方法

全国の気象データから研究対象とする地域を選定し、アメダスデータの標準気象データと必要となるパラメーターを設定し、「蓄電容量と太陽光パネルの必要容量」算出する。

第二章 比較検証結果

日本の最北端・最南端の北海道豊富 沖縄那覇の比較と日本海側・太平洋側に位置する富山県伏木 東京都東京の比較と断熱性能の基準を高くしたMPHと富山県伏木の比較検証を行った結果が以下になる。

①豊富 那覇 比較

一年中温暖な気候の那覇は消費電力量が少なく、蓄電残量の波の幅が小さくなる。表①②の数値データから那覇は豊富の約1/5の蓄電容量におさまることが読み取れる。

②東京 伏木 比較

日本海側に位置する伏木は太平洋側に位置する東京と比べ、気候が不安定で、寒暖差が激しいため消費電力量が多くなり、蓄電残量の波の幅も大きくなる。表③④の数値データから、東京の蓄電容量は約1/3におさまることが読み取れる。

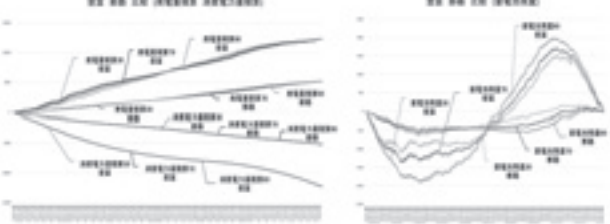
①②→日照条件が良い地域ではオフサイトZEHの実現率が高まる。

③伏木 MPH 比較

ドイツパッシブハウス研究所の認定を取得した世界基準の超高性能な省エネ住宅であるMPHはQ値(熱損失量)の値が0.9となり、断熱性能に優れているため、消費電力量が少なくなる。表⑤⑥の数値データからMPHの蓄電容量は約1/2におさまることが読みとれる。

③→断熱性能の優れた住宅を建てることはオフサイトZEHの実現を高める一つの要素となる。

グラフ① 豊富(日本最北端) 那覇(日本最南端) 比較



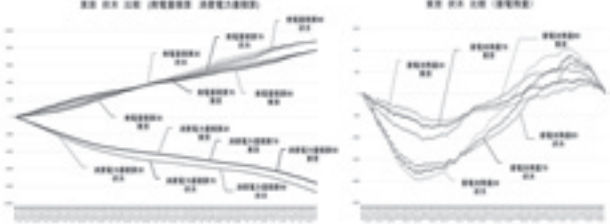
表① 豊富

地域	年間消費電力量(kWh)	年間蓄電容量(kWh)	年間蓄電容量の範囲(kWh)	年間蓄電容量の平均値(kWh)
豊富	1,230,000	1,100	1.1	1.1
那覇	1,230,000	87.5	1.8	1.8

表② 那覇

地域	年間消費電力量(kWh)	年間蓄電容量(kWh)	年間蓄電容量の範囲(kWh)	年間蓄電容量の平均値(kWh)
豊富	1,230,000	1,100	1.1	1.1
那覇	1,230,000	87.5	1.8	1.8

グラフ② 東京(太平洋側) 伏木(日本海側) 比較



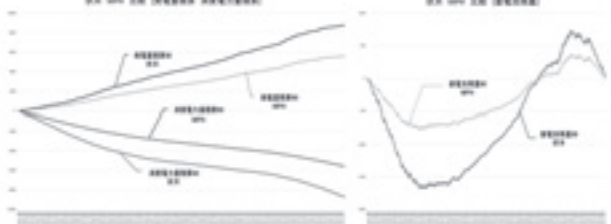
表③ 東京

地域	年間消費電力量(kWh)	年間蓄電容量(kWh)	年間蓄電容量の範囲(kWh)	年間蓄電容量の平均値(kWh)
東京	7,800	1,345	5.7	5.7
伏木	7,800	1,077	2.4	2.4

表④ 伏木

地域	年間消費電力量(kWh)	年間蓄電容量(kWh)	年間蓄電容量の範囲(kWh)	年間蓄電容量の平均値(kWh)
東京	7,800	1,345	5.7	5.7
伏木	7,800	1,077	2.4	2.4

グラフ③ 伏木 MPH 比較



表⑤ 伏木

地域	年間消費電力量(kWh)	年間蓄電容量(kWh)	年間蓄電容量の範囲(kWh)	年間蓄電容量の平均値(kWh)
伏木	7,800	1,077	2.4	2.4
MPH	7,800	5,500	8.3	8.3

表⑥ MPH

地域	年間消費電力量(kWh)	年間蓄電容量(kWh)	年間蓄電容量の範囲(kWh)	年間蓄電容量の平均値(kWh)
伏木	7,800	1,077	2.4	2.4
MPH	7,800	5,500	8.3	8.3

結論

自家消費が100%のオフサイトZEHの実現は、豊富の数値を筆頭に、コンテナ並みの過大な蓄電容量の数値となる地域が多くあったため、コストや現在の技術では不可能であることが分かった。

今後のZEBのあり方については、安定した発電が見込まれる地域に設置したメガソーラーから電力を送電したり、電気自動車に電力を貯めたり、自家消費を減らし、電力会社からの電力を受給したりするなど、エネルギーの融通を聞かせることが重要になる。

ハサミの補助具についての研究

畠山茜

デザイン情報コース

人間工学、働態学

目的

先行研究では親指の補助具を付けたハサミが使い心地という点において、補助具をつけていない市販のハサミよりも優れているという心理評価が得られた。また、補助具を付けたハサミの中での使用感がよかったものの特徴から、使いやすいハサミの条件とは、母指が指環の中でうまく固定され、かつ圧迫感が少なく、安定感があり、素材感も快適なものであるということが分かった(熊井,2018)。本研究では先行研究を参考に試作した補助具について、人間工学的な評価をすることを目的とした。

方法

大学生9名(男1名、女8名)の被験者を対象に実験を行った。実験条件は補助具なし条件と補助具あり条件の2条件とした。ハサミを使用する作業として工作用紙を直線、または稲妻線に沿って切る作業を行った。測定項目は筋電図、主観申告であった。筋電図導出部位は総指伸筋、浅指屈筋、短母指外転筋、母指対立筋、尺側手根伸筋、尺側手根屈筋、橈側手根伸筋、橈側手根屈筋とした。事前に基準作業時の筋活動量を

を計測した。その値を100として、それぞれの条件時の筋活動量を百分率(% Work Standard Value、以下%WSV)で求めた。主観申告は、部位ごとの痛み感(4段階)、および使用感(VAS法)について行った。

結果と考察

筋活動量の結果から、8部位すべてにおいて補助具なし条件と補助具あり条件で大きな違いはなかった。いっぽう痛み感の主観申告では補助具なし条件より補助具あり条件のほうが痛み感は少なかった。使用感においてはすべての項目で補助具あり条件の方が良い印象をもたれていることが分かった。

以上のことから今回の実験条件では筋活動に違いは見られなかったが、主観申告に違いがあったことは補助具の有効性を示している。特に不安定感が補助具によって大きく軽減されていた。補助具を使うことでハサミの制御のしやすさに貢献し、ハサミが誰にとっても使いやすいものになるだろう。

[主要参考文献、引用文献、URL]

引用)熊井さくら／はさみの使いやすさに関する研究／2018



図1) 実験の様子

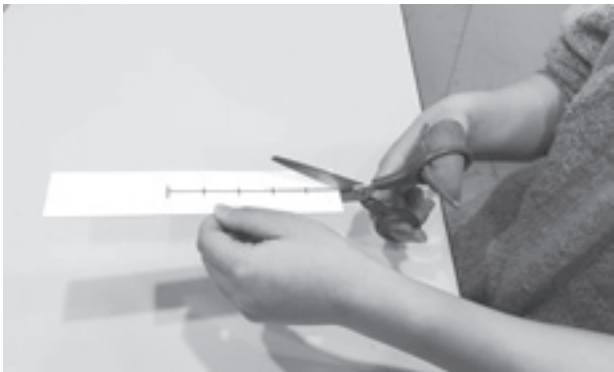


図2) 補助具を使用している様子

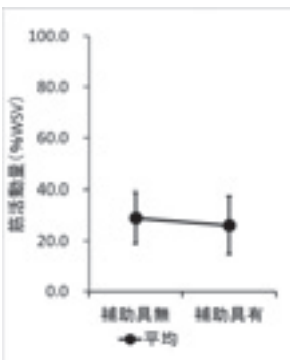


図3) 筋電図結果一例 直線切る動作
母指対立筋 平均値および±標準偏差

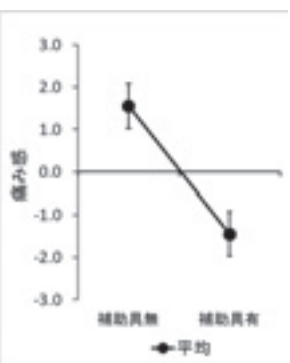


図4) 痛み結果一例 第1指(親指)
掌側 平均値および±標準偏差

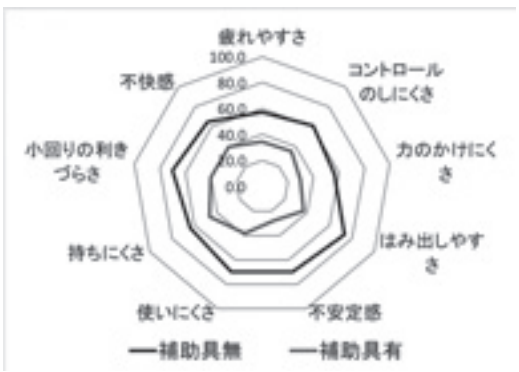


図5) 使用感結果 平均値のレーダチャート

阿部恵美

デザイン情報コース

人間工学、働態学

はじめに

近年、洪水・地震・津波等の自然災害を原因とする被害が深刻化している。緊急時に移動困難者を援助し搬送するための、防災用背負式運搬具の研究が続けられている(図1、特許出願済)。背負式運搬具の場合、地域住民によって公共施設等で自作可能であり、それぞれの地域や使用者に合わせて使いやすくすることが可能である。現段階での問題として、道具本体が重すぎるために搬送者にかかる負担が大きいこと(揚張、2016)、製作方法、および形状や寸法の変更、調整方法が不明であること、が挙げられる。そこで本研究の目的は、背負式運搬具の軽量化、そして製作と使用方法の図式化とした。

1. 防災用背負式運搬具の軽量化

まず、先行研究の鉄製の背負梯子を参考に、同素材を使用して軽量化を試みた。使用部品の変更等により、改良前の10.78kg(図2)から、0.82kgの軽量化し、改良後は9.96kgとなった。主な改良点は被搬送者用の座面形状であった。

次に、背負式運搬具の更なる軽量化のため、使用する素材をアルミに変更した。質量は、鉄製背負式運搬具と同様の機能

の場合、4.8kgであった。これは鉄製の場合の約半分の質量に相当する。鉄素材と比較して質量を半分以下に抑えることが可能な反面、アルミ素材には強度の問題が生じる。強度を上げるための部品を追加し、さらに使用時の搬送者の利便性と被搬送者の安全性を考慮した改良を行なった。付加した安全棒と脚部の長さの調整機能を含む場合、質量は6.3kgであった(図3)。改良以前の鉄製背負式運搬具にはない、上記の2つの仕様を含めても、質量が4割以上軽量化されたことを示している。この軽量化により、搬送者にかかる負荷が低減すると考えられる。

2. アルミ製背負梯子製作用手引き

上記の結果を受けて、仕様を決定したアルミ製背負式運搬具の製作用手引きを作成した。使用材料は、全てインターネットで購入でき、その工作作業には特殊な技術不要であるように、配慮した。使用者自身が自作可能であるため、基本構造は手引きを元に製作し、細部は使用する土地の地形や使用者の体格に合わせた仕様に変更が可能であることが特徴である。

[参考文献、引用文献、URL]

引用) 揚張司／人を運ぶための背負運搬具の研究／富山大学芸術文化学部卒業研究／2016

参考) 特開2017-144101



図1. アルミ製背負梯子使用時の様子

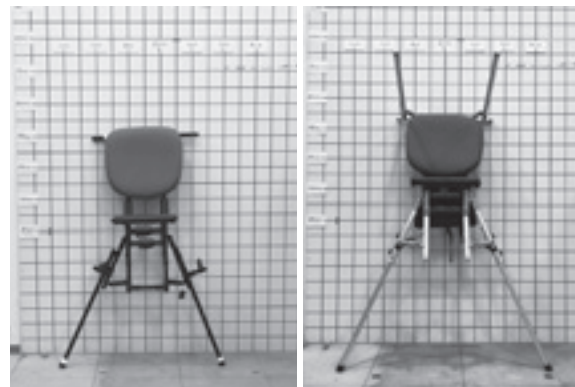


図2. 鉄製背負梯子(左9.96kg)、アルミ製背負梯子(右6.3kg)



図3. アルミ製背負梯子製作風景

着脱動作に着目した保温水着の開発3

着脱用つまみの形状の改善

大森里咲

デザイン情報コース

人間工学、働態学

はじめに

保温水着は身体に密着することで保温効果をもたらすため、一般の水着に比べて着脱が困難である。そこで、先行研究1(引用1)、先行研究2(引用2)では、水着の腕部、脚部につまみを付けた新型水着が提案され、特許化されている(引用3)。実際に、先行研究2で提案された新型水着「つまみ改良型」では、従来型水着と比べ上衣着衣動作時間、腕部と脚部を整える動作時間が有意に短縮した。本研究ではその効果に注目しながら、より指がかけやすく引きやすいつまみの形状について検討した。

実験方法

健康な女子大学生8名を被験者とし、つまみの横幅(W)5種、奥行(D)2種、及び構成2種(丸ゴムなし、あり)の組み合わせによる全20種の形状案を用い、一定のテンポに合わせて引いたときのエラー数を計数した。ここでは、つまみから指が外れた場合や十分に引くことができなかった場合をエラー数とした。実験は1つのサンプルに対し1分間行い、全部で20回行った。計測後、主観申告用紙にてそれぞれの指のかけやすさを回答した。

結果と考察

図4、5に、それぞれ丸ゴムがないときとあるときの幅と奥行の違いによるエラー数の変化を示す。まず、図4より、丸ゴムがないときのエラー数の平均はW45×D30mmのときに最も少なくなることが分かった。また、指のかけやすさでも高い評価を得た。

また、図4、5より、横幅、奥行に関わらず、丸ゴムを入れたものの方が入っていないものと比べエラー数が減少した。指のかけやすさの評価も同様に、全体的に丸ゴムのあるもので高くなっていた。しかし、丸ゴムを入れることで縫製が複雑になり、実験中の破損が多く起こった。このことから、丸ゴムを入れることでより引きやすいつまみの実現できるが、衣服の耐久性を考慮すると、問題となる場合もあると考えられる。

よって、20種の形状案のうち、衣服の耐久性が保証されない場合においては丸ゴムを入れないW45×D30mmのつまみが適しており、衣服の耐久性が保証される場合においては、丸ゴムを入れたW45×D30mmのつまみが効果的であると言える。

[参考文献、引用文献]

引用1) 徳満由貴/着脱動作に着目した保温水着の開発/平成22年度富山大学芸術文化学部卒業研究/2010

引用2) 木下愛子/着脱動作に着目した保温水着の開発2-着脱用指がかりの形状、位置の改善-/平成23年度富山大学芸術文化学部卒業研究/2011

引用3) 河原雅典/徳満由貴/「衣服」/特許第5660526号

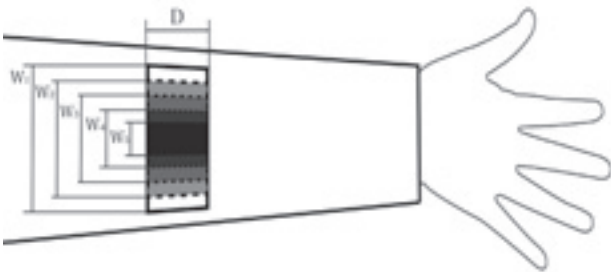


図1. 形状案の概略



図2. 指がかかったとき

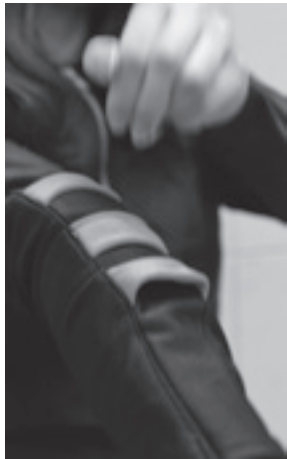


図3. エラーが起こったとき

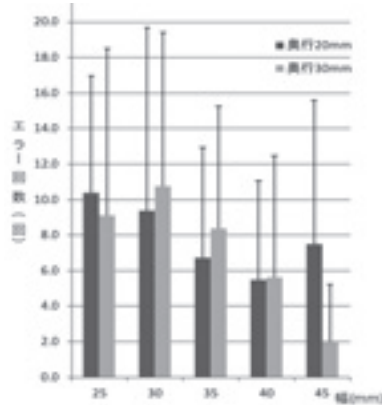


図4. つまみの幅によるエラー数の平均 (丸ゴムなし)

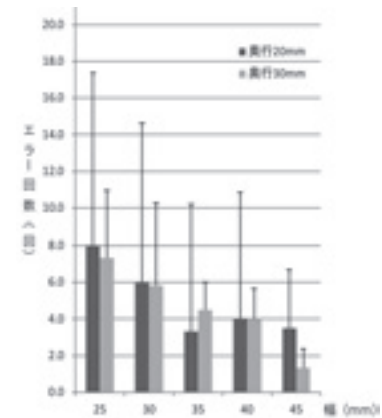


図5. つまみの幅によるエラー数の平均 (丸ゴムあり)

よさこい鳴子踊りにおける鳴子の打ち方の地域差

村井美月

デザイン情報コース

人間工学、働態学

はじめに

よさこい鳴子踊りは1954年、戦後の経済復興を目的に高知で生まれ、高知から北海道へ、北海道から全国へと広がった。現在では、多くのよさこい系祭りが日本各地で開催されている。しかし、「高知は本家性を強調しているが、他地域においては本家性を問わなくなってきている。」(引用1)と矢島(2018)は述べた。本研究では、鳴子という着眼点からよさこい鳴子踊りにおける地域差を明らかにすることを目的とした。

方法

調査Iでは演舞時間、鳴子の所持時間、打音数(演舞中に鳴子を鳴らす回数)を調査した。対象チームは石川21、東京20、大阪29、高知20チームである。チーム選定の際には、2018年に活動していること、インターネット上の動画配信サービスサイトに視聴可能な映像が存在していること、明らかなYOSAKOIソーランチームではないこと、いずれかの地元の祭り(能登よさこい祭り(石川)、原宿表参道元氣祭スーパーよさこい(東京)、東京よさこい(東京)、よさこい祭り(高知)、泉州YOSAKOIゑえじゃないか祭り(大阪))に参加していることを条件とした。尚、本研

究に使用したそれぞれの映像のURLは卒業論文に記載した。

調査IIでは各チームの演目に使用されている楽曲の拍数を調査した。楽曲の総拍数が鳴子を鳴らす際の最大可能打音数に相当すると捉え、鳴子を所持している時の拍数を可能打音数、鳴子を所持していない時の拍数を不可打音数とした。

調査I、IIから、鳴子の所持率、全体の打音率(最大可能打音数における打音数の割合)、鳴子所持時の打音率(可能打音数における打音数の割合)、平均テンポを求めた。

結果と考察

全体の打音率、鳴子所持時の打音率(図4)、可能打音数(図5)において有意な地域差が認められた。大阪は高知色の強いチームとそのプロデュースチーム3チームが調査対象に含まれていたため合計打音数が多く、打音率が高くなったと考えられる。高知は最大可能打音数と可能打音数の差が他地域に比べると小さい。従って、高知のチームの演目は、より鳴子を活かすことのできるものになっていると考えられる。

[参考文献、引用文献、URL]

引用1) 矢島妙子/伝播型祭りの展開における変容:「よさこい」の構造分析/日本文化人類学会研究大会発表要旨集/2018/p116

参考1) 矢島妙子/「よさこい系」祭りの都市民俗学/岩田書院/2015



図1) 鳴子



石川



東京



高知



大阪



図2) 調査地域とその地域の演舞の例

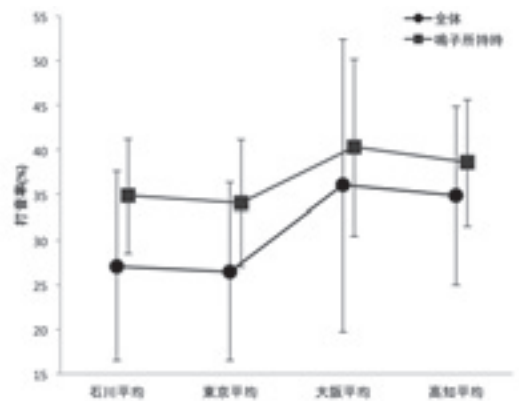


図3) 全体の打音率と鳴子所持時の打音率

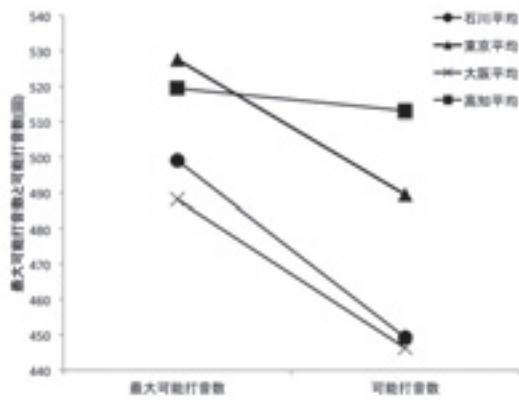


図4) 最大可能打音数と可能打音数

杉山透来

デザイン情報コース

3Dモデリング

あらまし

3DモデリングソフトのBlenderのみを用いて制作するVR用動画の制作方法とその内容

1. はじめに

大学に入学後から3DモデリングソフトであるRhino-cerosを使いはじめ、現在はBlenderを主に使用している。

研究室にバーチャルリアリティー（以下VR）環境が来たことで、それまで作成したモデルをより簡単かつ立体的に見ることが可能となった。バーチャルならではの現実にはありえないものを体感するという、いままでにない感覚が生まれた。

2. これまで

初期の段階では巨大な構造物を動かし、ヘッドマウントディスプレイで見るといった方法をとっていたが、没入感の低さや体感方法が限定されることとなった。

そこで規模を小さくし表現をリアルにすること、YouTubeにVR動画としてアップロードすることにした。

3. 方法

①モデリング

Blender(ver.2.79)を用いてモデリングを行う。

②レンダリング

Blenderで作成したモデルにアニメーションをつけ、正距円筒図(図1)とステレオ3Dを組み合わせ、動画として出力する。

③アップロード

作成した動画を360 Video Metadataアプリを通して360°のVR動画化し、YouTubeにアップロード。

単なる360°動画としてだけでなく、Cardboard等を利用してVR体験できるようにした。

4. 3Dモデルとその題材

ほとんどの人間が見たことがあり、かつ自身に馴染みのあるLEGOブロックを題材とし、ブロックが積み重なった3Dモデルになるようモデリングした。

5. 動画内容

液体のように波打つブロック状が周りを取り囲み、それが止まるとボロボロ崩れ落ちていく。(図2)

6. まとめ

現在ではYouTubeなどで360°動画やVR動画をアップロードできるようになり、さらに比較的安価にそれらを見ることができるようになった。

Blenderなどの3Dモデル他人に自分の理想の世界を見せることもそれほど難しいことでもない。

少しのモデリング力と知識があれば誰でも理想の世界を作れるのである。

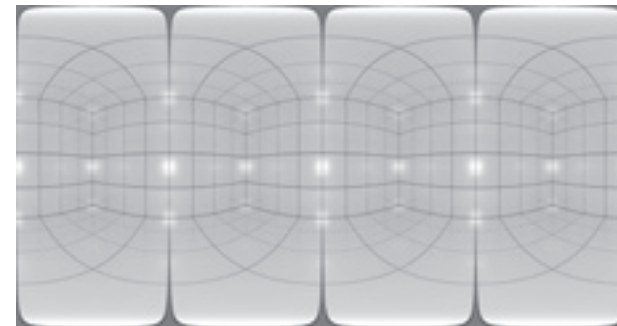


図1) 正距円筒図

[参考文献]

Blender Tutorial: Lego Fluid Effect

<https://www.youtube.com/watch?v=bpYkNTwK9Pg>

360°VideoMetadataアプリ

<https://github.com/google/spatial-media/releases/tag/v2.1>

360°動画のアップロード

<https://support.google.com/youtube/answer/6178631?hl=ja>

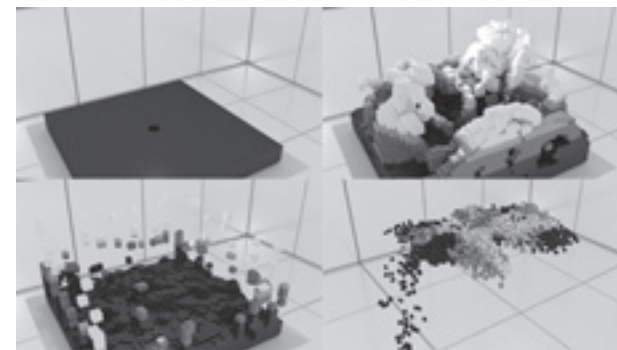


図2) アニメーションの様子

名古屋拓海

芸術文化キュレーションコース

文化財科学

1.研究の目的

本研究の目的は、中国や日本における古代の青銅器鑄物を対象として、未だ明らかになっていない鑄造方法を解明することである。鑄造方法が明らかでない理由のひとつは、鑄型が完全な形で出土してこないからである。鑄型の素材は様々であるが、砂型鑄造の場合、鑄物を取り出す際に壊されてしまうので、鑄型が今日まで完全な形で残っている例は非常に少ない。それに加えて、中国殷代の青銅器などは極めて高度な鑄造技術を用いて作られている為、現在の研究者が鑄造を完璧に再現するのは困難と言われている。また、鑄造の実証実験は、成功まで繰り返し試行錯誤をしながら実験を行う必要がある為、大変な労力、時間を必要とすることから、より効率的な方法の選択が求められてきた。

そこで、本研究では3Dスキャンした青銅器のデータを活用し、コンピュータ上で青銅器の鑄造方法を解析していくことを目指した。昨今、コンピュータの性能は著しく向上し、数多くのソフトウェアが開発されてきた。その中で、鑄造のシミュレーションを高い精度で行えるソフトウェアも誕生した。これらのソフトウェアは主に企業での製品開発や研究施設で多く活用されている。本研究では、古代の鑄物にこうした解析技術を適

用し、未だ明らかになっていない鑄造方法を明らかにしていきたい。このことで、様々な条件下での鑄造実験をコンピュータ上で試行することが可能となり、これまで明らかにされていなかった鑄造方法の解明が進むことが期待できる。参考1)

2.研究の対象

研究の対象は銅鐸、青銅鏡及び殷周青銅器(爵)である。ここでは、爵の鑄造シミュレーション結果を紹介する。

3.研究方法

まずは、実物の青銅器を3Dスキャンして得たポリゴンデータ(STL)を軽量化した後、クリーニングを行った。次にモデリングソフトウェアを用いて湯口を付けた後、鑄造シミュレーションソフトウェアにより、解析を行った。

4.結果と考察

図1に爵の鑄造シミュレーション結果を示す。足の1つを湯口として解析したものである。湯が固まり始める前に全体に湯が満ちていた。しかし、詳しく見てみると、湯口を設置した足以外は、先端まで湯が回っていない。従って足から注湯する場合、揚りを付けるなど足の先端まで湯が回るようにする工夫が必要だったのではないかと考える。また、爵の注口(流)付近に湯

口を付け、倒置せずに鑄造シミュレーションを試みた場合では、湯口付近が高温になり、その他の部分では温度が液相線以下になるという結果になってしまった。さらに今回、足から注湯した時は湯口を大きく広げていたのに対し、注口付近に取り付けた湯口は広げず解析したこと、そして、注湯時間も長めに取ってしまったことが原因と考えられるため、湯口位置や注湯方法を工夫するなど、さらなる検討が必要である。

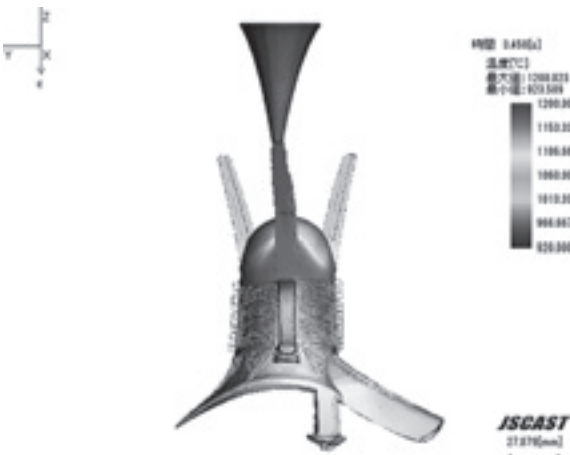


図1) 爵の鑄造シミュレーション時の温度分布

5.まとめ

技術の発達で非常に高精度な鑄造シミュレーションがコンピュータ上で出来るようになった。コンピュータに必要なデータを入力することで、いとも簡単に解析が出来る。しかし、コンピュータ上のソフトウェアの結果はあくまでもコンピュータの中での結果である。やはり、鑄造シミュレーションを行なった後に、再現実験が必要であろう。実際の鑄造現場ではコンピュータとは異なり、気温や湿度を筆頭に様々な変動が起こり得る。コンピュータ上での結果と、再現実験での結果の比較は重要であると考える。

[参考文献、引用文献、URL]

参考1) 大中逸雄, 朱金東, 大道徹太郎/青銅器の凝固組織と鑄造のコンピュータ・シミュレーション『古代東アジアの青銅製品鑄造に関する基礎的研究, 研究成果報告書』/ 1998年/pp.105-124

広田晴南

芸術文化キュレーションコース

美学

人間の身体、なかでも裸体は古代より彫刻や絵画において数多く表現されてきた。1830年代の写真技術の誕生以来、写真においても裸体表現が行われるようになる。とりわけ写真による裸体表現は社会や人々に困惑を与え、しばしば猥褻なものとなる。なぜ今なお裸体表現は繰り返されるのか。本論文では裸体表現の歴史や理論、写真技術、視覚イメージ、猥褻に関する制度や問題などをふまえながら、現代における芸術写真の裸体表現がもつ意義について考察する。

古代において、裸体は紀元前7世紀ごろから力に対する憧れを示すために、しなやかで活発な青年の姿を通して表現された。男性の裸体像の3世紀後に女性の完全裸体像が誕生する。美しい女性の裸体は理想的な美や愛を表現するのであるが、人と神は同じ形姿であるという神人同形論の考えがこれらの美しい身体賛美の根底にあったとされる。中世において、キリスト教の浸透とともに裸体賛美は息をひそめるが、そのかわり聖書の場面という口実を得て裸体表現がなされるようになる。その後、神や物語の場面の描写という暗黙の了解のもとで、理想の肉体美や官能性を追求した裸体が表現されていく。19世紀、マネの《草上の昼食》は既存の裸体表現のルールを無視して、観照者に当惑を与えた。以後、裸体表現の多様化はますます進む。今日に至るまで裸体表現は人々を動揺させ、困惑させ、ときに

は怒らせながら観照者や社会に一石を投じる存在であった。

1830年代の写真技術の発明は、芸術における裸体表現と社会の動向がおおきく変化するきっかけとなる。写真は物理的・化学的な現象により世界をありのままに切りとることができる。写真の対象を直接的、無媒介的に表現できるという性格は、観照者に写真があらわすものがあたかも現実であるかのようにならせた。アポロ8号が写した地球の出の写真やカヤホガ川の火事の写真は、人々に衝撃を与え、環境保護運動の高まりに一役買った。写真のイメージは人々を自分の意思とは無関係に社会の実践に向かわせることができる。その一方で写真は様々な媒体と結びつく。写真は、報道写真、雑誌、広告、インターネットなどの媒体と結びつき、毎日同じようなイメージが大量に繰り返し垂れ流されるようになった。写真によって繰り返されるイメージは、本来とは別の意味を持ち、私たちの感覚を麻痺させる。直截的で明瞭な写真は人々に衝撃を与え行動を促し、繰り返されるイメージは人々の感覚を麻痺させ、知らず知らずのうちに価値観や枠組みを形成する。

1960年代以降、社会における既存の価値観や構造が問い直されたことをうけ、裸体表現は明らかな政治的な手段になり始めた。そのなかでセルフポートレイトを表現手段として用いる女性の芸術家が表れ始めた。ハンナ・ウィルケやシンディ・シャーマンはステレオタイプの女性像を表現することで、社会に根差す伝統的な価値観が女性を抑圧するものであることを明らかにしている。同時に、セルフポートレイトによる表現は写真における撮影者、被写体、観照者の視線の三者構造を無効

にするだけでなく、女性芸術家が自身の姿を自ら撮影することにより、今まで男性によって見られる対象として「もの化」され支配されてきた女性の身体を自らの手に取り戻す手助けとなる。そして「今」の自分の姿、自分の身に起きていることをカメラの眼による三人称の視点から改めて見つめることは、本当の自分や自分が置かれている環境について見直し再解釈することにつながる。すなわちウィルケやシャーマンなどの女性芸術家たちにとってセルフポートレイトという手段で身体を表現することは既存の枠組みを問い直すものであり、自己のアイデンティティを確立させるためのものなのである。

また写真を通じた裸体表現について、切り離せないのが猥褻に関わる問題である。作者が主張したい意図を持って作品を制作し、厳重に注意を払って公開したとしても、普段は隠されている裸体を露出させることは「猥褻」であると安易に判断されてしまう。裸体表現は芸術と猥褻のあいまいな境界線上にあるため、常に様々な論争を巻き起こしてきた。日本においては猥褻三要件や刑法175条など猥褻なものを統制するための制度の曖昧な基準によって、芸術的価値を持つ裸体表現が猥褻物とされ、作品が撤去されたり作者が逮捕されたりする。裸体表現は非常に強い影響力があるため、社会や人々に衝撃を与える一方で制作者側にも傷を残してしまう。裸体表現は諸刃の剣である。

裸体表現と、写真という他の媒体にはない特別な力を持った素材とが現代芸術の前衛的な表現に組みこまれたとき、その表現は今まで不可視だった社会構造と前時代的な固定概

念を浮かび上がらせ人々に問いを投げかける。現代において芸術写真の裸体表現は伝統的な社会規範が孕む抑圧という問題に抵抗し、私たちにとって生きづらい社会構造を内部から揺るがしている。過去から現在に至るまで、芸術家は観照者を納得させるため、そして社会の問題を提起するために強い意志と覚悟を持って表現に臨んでいる。裸体と写真はその社会の前線で戦う芸術家たちにとって強力な手段なのである。

[主な参考文献]

ケネス・クラーク／『ザ・ヌード』／筑摩書房／2004年
美術出版社編／『ヌードの美術史 身体とエロスのアートの歴史、超整理』美術出版社／2012年
エマ・チェンバート監修／『ヌードー英国テート・コレクションより』横浜美術館／2018年
ヘレナ・レキット編／『アート&フェミニズム』ファイドン／2005年
二階堂充他／『ヌード写真の展開』／有隣堂／1995年
西村清和／『視線の物語・写真の哲学』／講談社／1997年
田中正之編／『現代アート10講』／武蔵野美術大学出版局／2017年
笠原美智子／『ジェンダー写真論1991-2017』里山社／2018年
西村清和／『現代アートの哲学』／産業図書／1995年
David Cottington／Modern Art: a very short introduction／Oxford University Press／2005

知覚される「間」について

米沢空

芸術文化キュレーションコース

美学

何かと何かの間にある「間(ま・あいだ)」は、そのほとんどが知覚することができないため、そこに無いものとして捉えられることが多い。しかし、「無」のように見える部分であっても、知覚に作用するようなはたらきが絶えず起きていると私は考える。とりわけ芸術作品においては、しばしばそうした知覚されない「間」が重要な意味を持ち、知覚されない「間」こそ、知覚されるべきものであると考え、考察を行った。

空間的な間を説明するにあたって、まず、ゲルノート・ペーメによる雰囲気感知の取り上げた。ペーメは、主観と客観のみによって空間が構成されることを否定する。ペーメによれば、すでに感情を帯びた空間と定義される雰囲気感知は私たちにとって基本的な知覚の現象であり、人間が物事を認識する際には、今いる空間全体を把握した後に、各感官に分化して知覚するという段階を踏む。さらに、ペーメはある場所に入った際の雰囲気感知の経験には、「進一的経験」と「矛盾的経験」の2種類があるという。「進一的経験」はその場特有の雰囲気があるところに自分から入って行く経験を指し、「矛盾的経験」はその場特有の雰囲気と自分の感情との矛盾を指しており、雰囲気と自分の感情とのせめぎ合いが特徴である。雰囲気は自分で感知しなければわからないという主観的な面を持ちつつ、自分の周りに生じるある種客観的なものによるはたら

きかけも無視することはできない。そのため、雰囲気は準客観的なものである。また、私たちは空間を認識する際、空間が帯びる雰囲気を一瞬で感知しており、それが私たちの空間の認識に影響を及ぼしている。このとき、自分が経験している雰囲気に適した表現をするために、私たちは自分の五感を通した様々なものを知覚した経験に照らして、自分が感知した雰囲気がどのようなものであるかを考えることができる。

時間的な間を考察するうえで、篠原資明の「いまかつて間」、篠原が大きな影響を受けたベルクソン、大森荘蔵による「時間」の概念を手がかりにした。ベルクソンは無が存在に先行するという考え方を否定し、この世界は新たな創造が絶えることなく生み出され続けている場であると考え。このように日々、新しさが湧出しつづける事態を「ほんとうの意味での時間」と言う。時間と聞くと、時計の針が示す時間ばかりが考えられがちであるが、その時間とは異なる。「ほんとうの意味での時間」とは、私たちが日々を生きることである。例えば、家から外に出て、散歩をしたとする。そのときに、自分の目に映る景色や聞こえてくる音、匂いは刻一刻と変化している。そして、その際には自分自身もずっと同じ状態でいるわけではなく、鳥のさえずりに耳を傾ける一瞬があったかと思えば、景色をただ眺める一瞬があったりする。それに伴い、私たち自身も感情の変化が絶えることなく起きている。絶えず変化を感じることが「ほんとうの意味での時間」を実感することとなるのである。私たちが何かを感知する経験は、この時間をつくり出すことに繋がっている。

時間的な間においても、空間的な間においても、重要なものは篠原による「交通論」である。交通論では、4つの交通様態を基に、ひとつの感覚から別の感覚への運動や、ひとつの対象から別の対象への運動を考えている。交通は何かと何かの「間」がなければ、生じ得ない運動である。この場合の運動は感覚においての話であるため、その運動が目に見えるわけではないが、対象と私たちとの間で運動が生じることで私たちが対象を感知していることは間違いない。つまり、空間的にも時間的にも私たちは何かを経験するためには「間」を必要とする。そのため、積極的に知覚されることのない間は、私たちが生きるうえでも大きな役割を果たしており、このような間を知覚することによって本来的な空間や時間があらわになるということが具体的な芸術作品の例からも導かれる。

「間」は空間においても時間においても感知されるものであり、どちらも何かある対象を知覚することによって生まれるものである。その意味において、私たちが何かを知覚する際には、必ず、「間」を知覚していると言える。さらに言えば、間がなければ、私たちは空間も、時間も正しく認識することができないということができのかもしれない。日本語の「空間」にも「時間」にもまさしく「間」という文字が含まれている。

ほんとうの意味での時間も、ほんとうの意味での空間も、知覚される(べき)「間」によってこそ、体験されるものであり、この知覚される「間」が空間と時間を支えていると言えるだろう。ここに、知覚される「間」の大きな意義があり、だからこそ積極的にその存在を考察すべき理由があると私は考える。

[参考文献]

ゲルノート・ペーメ／『雰囲気美学—新しい現象学の挑戦—』／晃洋書房／2006年
ヘルマン・シュミッツ／『身体と感情現象学』／産業図書／1986年
篠原資明／『五感の芸術論』／未来社／1995年
篠原資明／『ベルクソン—＜あいだ＞の哲学の視点から』／岩波書店／2006年
篠原資明／『トランスエスティーク』／岩波書店／1992年
篠原資明／『差異の王国—美学講義—』／晃洋書房／2013年
篠原資明／『漂流思考』／講談社／1998年
篠原資明／『あいだ哲学者は語る—どんな問いにも交通論—』／晃洋書房／2018年
大森荘蔵／『大森荘蔵セレクション』／平凡社／2011年
アンリ・ベルクソン／『意識に直接与えられているものについての試論』／白水社／2010年
エトムント・フッサール／『内的時間意識の現象学』／筑摩書房／2016年
Allen Carlson and Sheila Lintott (ed.) / *Nature Aesthetics and Environmentalism From Beauty to Duty* / Columbia University Press / 2008

民話における虚構性の意義について

太谷美絵

文化マネジメントコース

文学

はじめに

民話とは、民衆によって語り継がれる口承文芸のことである。民話はなぜ好まれ、語り継がれてきたのであろうか。筆者は民話の中でもその虚構性に惹かれ、本論文の題目とした。

例えば、筆者の地元である長野県には「湖に沈んだ鐘」という民話がある。あらすじは以下のとおりである。

むかし、中綱湖の湖畔に十国寺(中綱寺)という、七堂伽藍を備えた大きな寺があった。ところが、ある年の大地震の地崩れで湖の中に没してしまった。この寺には大きな鐘があったが、それも一緒に湖底に沈んでしまったという。その後、この鐘をつり上げようとして何度も骨を折ったが、上り際になると決まって、一天にわかにかき曇って大雨になり、いつも成功しなかった。そしてそれをつり上げようとした人の家には、必ずたたりがあったので断念した。今でも天気の変わりめには、耳を澄ますと遠くの方でゴーンゴーンという鐘の音がかすかに聞こえてくる。また、晴れた日に舟に乗って地上に出ると、黄金色の鐘が湖底に光り、寺と一緒に沈んだ大木も薄暗く見えるという。(1)

この物語を知る前と知った後の世界は、同一だろうか。この民話を知ったあと、私たちの脳にはその湖(場所)に「物語」という新たな情報が加わる。民話には、物語が付着され虚構化されることで、その場所に特別な意味(上記の物語なら、沈んだ鐘と不思議な現象のイメージ)が付加され人々に共有されるという特徴があるのではないか。その場合、私たちは物語から何を感じ、なぜそれを共有してきたのか。

本論文では、民話と、その虚構性がどのような意義を持つのか、先行研究と実証研究を踏まえながら論じた。

民話とは

第1章では国内外による先行研究を踏まえ、民話とはなにかについて考察した。民話は、民衆によって語り継がれる口承文芸である。民話の分類は研究者によって様々であるが、本論文では松谷みよ子による昔話、伝説、世間話からなる分類を参照した。民話(口承文芸)は小説(書承文芸)と比較されることが多いが、作者の有無や、媒体が口承か書承か、内容が変容するか固定されるか、などの違いがある。

民話の虚構性とはなにか

第2章では民話の虚構性について論じた。昔話と伝説それぞれの虚構性がどのようなものであるかについて、昔話からは「不運な死者」、伝説からは「池に浮かんだ一ちょうの琵琶」を

事例に分析した。昔話はその特徴から言って虚構そのものである。伝説とは過去に起こった出来事に、超越的な存在の登場などの虚構性が織り込まれたものである。論を進める中で、民話には家族間、集落間で使用されたコミュニケーションツールとしての役割があったのではないか、という仮説を立てた。

昔話の虚構性から見えるもの(仮説と実証研究)

第2章で民話の虚構性が明らかになったところで、第3章では昔話の虚構性の意義を論じた。動物昔話の「狸と田螺」、山姥が登場する「牛方と山姥」、世界中に類話が見られる「味噌買橋」では、虚構性に娯楽性を高める要素が見られ、昔話が娯楽性を中心としたコミュニケーションとしての機能を持つことが窺える。

伝説の虚構性から見えるもの(仮説と実証研究)

第4章では、伝説の虚構性の昔話とは異なった意義を論じた。第2章でも触れた洪水説話である「池に浮かんだ一ちょうの琵琶」、土地の形成を伝えた「泉小太郎」の伝説では、虚構性に加わることで人の心に強く残ったり、土地に対する誇りを感じたりするなど、特別な感情を持たせることが明らかになった。

現代の民話

一昔前の民話の虚構性の意義については明確にすることが

できた。では、現代の民話の虚構性はなんであろうか。第5章では、松谷の資料を参考に、現代の民話と、その虚構性の意義について述べた。戦争や開発、環境破壊などの深刻なテーマのものから、笑い話などの愉快的な話など、現代の民話には様々なものがあることが分かった。

おわりに

本論を通して民話の虚構性がコミュニケーションや土地への感情を誘発することが見えてきた。そこにあるのは、人々の「共有したい」という想いである。人は「不思議なこと」、「可笑しなこと」、「悲劇」、「自慢話」などに興味を持ち、人と共有する。その想いがある限り、民話は生まれ続けていくのである。

[引用文献]

(1)『大町市史 第五巻 民俗・観光』大町市編集委員会、長野県大町市、1984年、510頁

[主要参考文献]

(1)松谷みよ子『民話の世界』講談社、2014年

(2)大町民話の里づくり もんべの会『語り継ぐ 大町の伝説 一全380話一』一草舎、2007年

(3)竹原威厳『グリム童話と近代メルヘン』三弥井書店、2008年

(4)ウラジーミル・プロップ『魔法昔話の研究 口承文芸学とは何か』斎藤君子訳、講談社、2009年

モダン・ダンスの歴史と現在

日下萌

芸術文化キュレーションコース

舞踊論

はじめに

モダン・ダンス(写真1)の歴史を踏まえたうえで、モダン・ダンスとコンテンポラリー・ダンスそれぞれがどのようにして評価されているのか、また、明確な定義の違いは存在するのかについて、先行文献を検討しつつ、新聞・雑誌の批評記事の分析と、評価方法・評価基準に関するダンス関係者へのアンケート調査を実施することによって探り、明らかにしていくことが本研究の目的である。その過程でバレエ、モダン・ダンス、コンテンポラリー・ダンスそれぞれの比較を行い、それらの違いについて述べるとともに、それぞれのダンスが持つ、魅力についても考察した。

モダン・ダンスの定義

モダン・ダンスの定義について『オックスフォード バレエダンス辞典』を参考に整理した。モダン・ダンスはダンサーの内面的感情や要素を踊ることによって表現したものであり、作品よりもダンサーの個人的能力が評価されることを定義に入れることが可能である。また、ダンサーも振付家も観客も、何にも縛られることはないというのもまたモダン・ダンスの特徴であ

る。バレエのようにステップや振付が定まっていないため、自分自身や振付家、演出家が考案する振付に対して、踊るダンサーが作品を通して何を表現したいのかを理解し、咀嚼して、体現するというのが非常に大切である。また、踊る際には表現力だけでなくダンサーのテクニックや身体能力も求められる。

モダン・ダンスの歴史

近代体操による身体運動が身体表現へと形を変え、のちのモダン・ダンスの祖であるイサドラ・ダンカンやロイ・フラーらの思想に影響を与えた。それ以前にあったロマンティック・バレエからクラシック・バレエへの遷移についてまとめ、モダン・ダンスの誕生についても考察した。つづいて、コンテンポラリー・ダンスでは、著名な振付家であるピナ・バウシュの作品の特徴についても考察し、コンテンポラリー・ダンスがどのような特徴と魅力をもって存在しているのかを分析した。

モダン・ダンスの評価基準

本研究では、モダン・ダンス、コンテンポラリー・ダンスの評価基準を明らかにするために、計12名の舞踊家・振付家・評論家を対象にアンケートを実施した。さらに、参考文献や新聞および雑誌に掲載された批評記事を基に、両者の評価基準の違いについても考察した。

その結果、モダン・ダンスではダンサーの身体能力・技術、表現(タイトルと内容の合致)が評価基準のひとつであることを導き出した。一方、コンテンポラリー・ダンスでは、作品のテーマや概念について観る人々が思考できるかどうかの評価基準に含められる。両者に共通して評価される要素は「個性」であった。時代的に言えば、モダン・ダンスの後に、コンテンポラリー・ダンスが生まれたわけではあるが、コンテンポラリー・ダンスはモダン・ダンスに収まりきらなかったさまざまなジャンルのダンスを包括していると言える。そのため、これらの2つのダンスの明確な定義の違いを決定づけることは困難であると言わざるを得ない。

結論

モダン・ダンスは、バレエにおいては、美しいとされていた衣装、音楽、型にはまった手足の動き、それらすべてを破壊した理念をもって登場したダンスである。それと同時に、自由であるということが最大の特徴であった。

自由である以上、基準を明確に宣言することはできないが、観る人々が無意識のうちにどのような点を重要視しているのかについては明らかにできた。

また、モダン・ダンスでは、ダンサーの身体能力・技術、表現(タイトルと内容の合致)が重要視され、他方で、コンテンポラリー・ダンスでは、作品のテーマや概念を最善の方法で表現し、観る人々が作品について思考できることが最も重要視さ

れる。これらが双方のダンスを観る上で大きく異なる点であると言える。



(写真1)『The Girl Next Door』/ 横田ほの華、日下萌/所属:可西舞踊研究所/株式会社ビデオDANCING×DANCING

<http://www.kk-video.co.jp/concours/tokyoshimbun/074/gunbu_03.shtml>

[主要参考文献]

- 1) ジュディス・マックレル、デブラ・クレイン著『オックスフォード バレエダンス事典』鈴木晶監訳、平凡社、2010年
- 2) 海野弘著『モダン・ダンスの歴史』新書館、1999年
- 3) ダンスマガジン編『改訂新版 ダンス・ハンドブック』新書館、1999年

富山の紙風船について

砂田陽香

文化マネジメントコース

文化研究

はじめに：本研究の目的と意義

富山県の医薬品産業は、売薬業を発端に300年もの間続いてきた県を代表する産業である。富山売薬は、「先用後利（せんようこうり）」と呼ばれる販売システムに加え、売薬人が行商先でさまざまな種類のおまけを配布していたことが特徴として挙げられる。薬の宣伝として生まれた紙風船は、現代では商品として販売され、また富山の土産品におまけとして添付されている。

しかし紙風船は、無料で配られるおまけという性質のせい、価値ある歴史的資料として扱われてこなかった。実際、富山の紙風船を詳細に述べた文献や図録などはあまり見受けられない。

そこで本研究では、富山の紙風船を取り上げて、今日までの有り様を概観し、その制作時期、種類、図像の意義を検討した。そして、今もおまけとして配布、あるいは商品として販売されている富山の紙風船の特性と、発生から今日までどのようにして残ってきたのかを明らかにする。時代に合わせて変化する富山の紙風船を通して、「富山の紙風船」の普遍性を見出し、それらが持つ「富山らしさ」とは何なのかを明らかにすることが本研究の目的と意義である。

富山売薬が生んだ紙風船

富山売薬で配られたおまけは、贈り物という意味合いを込めて「進物（しんもつ）」と呼ばれていた。進物には紙風船をはじめ、九谷焼の急須や輪島塗の箸、縫い針、扇子、豆本等があり、お得意先の販売額にあわせて高級なものから安価なものまであった。紙風船に先駆けて配られていた進物である売薬版画には、江戸期当時に流行していた名所絵や役者絵のような娯楽性の高いものや、暦絵、熨斗絵のような実用的なものが描かれていた。

明治30年代になると、富山で紙風船が流行し、進物の主流は売薬版画から紙風船へと移行する。しかし手張りの紙風船は生産効率が悪く、コストがかかる。次第に紙風船は、ゴム風船に取って代わってしまったのだ。

資料調査とその結果

具体的にどのような紙風船が巷に出回っていたのかを知るべく、富山市売薬資料館が所蔵する紙風船23点を調査した。結果、薬の宣伝や教訓や童話、唱歌・童謡、流行物、富山の観光、戦争を題材にした図柄や文字が紙風船に描かれていることが分かった。そして、各紙風船に描かれている内容や紙の風合いから、それぞれが制作された時期をおおまかに分類した。

戦前・戦中・戦後の紙風船には、唱歌・童謡や戦争について描かれていた。子ども達の教育に良いと期待された唱歌・童

謡を印刷することで、子どもにも親にも富山の売薬人や薬に親しんでもらい、さらに戦争という時流にも合わせることで、客と売薬人の関係を強固にする狙いであったのではないだろう。

昭和30～40年代になると、当時の社会や子ども達の間で流行した曲や漫画作品を載せた紙風船が見受けられるようになる。ラジオやテレビが浸透し、大勢が享受したことで画一化し共有された「大衆文化」が生まれた時代だった。それらを紙風船に載せて頒布することで、紙風船は「娯楽を容易に嗜むことができるメディアのひとつ」になりえたのだろう。紙風船以前の進物だった売薬版画の画題には、当時流行していたものが選ばれたように、紙風船もまたこのような性質を持っていたことがわかる。

昭和50年代～平成にかけては、富山県をアピールする紙風船が現れる。紙風船は売薬人のおまけから、富山独自の文化を発信するものへと変わったと思われる。

紙風船は、大量生産が適うゴム風船に取って代わられたと先述したが、それはあくまで「薬の宣伝材料」としての側面である。紙風船は、むしろこの時期にあって「富山独自のもの」「富山を他県の人びとにアピールする」という側面を持つ文化資源として人々に見直され、宣伝材料として新たな用途が開発されたのだ。

現代的紙風船の展開

今日の紙風船を見ると、テキスタイルデザイナーとコラボしたものや置物としてデザインしたものが販売され、また富山の菓子や地酒セットのような土産品のおまけとして添付されている。製薬会社はもちろん、他業種の企業が自社のアピールとして紙風船を利用する例もある。

つまり、社会のニーズや住空間の変化を察知し、特に若者をターゲットとして、生活の中に取り入れてもらいやすいデザインや素材のものが制作されているのである。また、富山をアピールする手段となったり、伝統的な玩具を体験するという用途として外向けに発信されている。

おわりに

本研究によって、かつて紙玩具として子ども達に親しんでもらうために制作・配布されていた紙風船は、今では全世代に向けた富山の文化資源になっていることがわかった。

独自の背景をもつ富山の紙風船は、いま作り手も使い手も「富山独自のもの」として自覚し、発信している。宣伝材料（おまけ）という元来の性質を維持しながらも、今日に至るまでかつてない新たな価値観を示しているのが富山の紙風船なのだ。

富山県の墓の形状について

渡邊真由子

文化マネジメントコース

文化研究

研究の目的と動機

富山県と石川県にある筆者の両親それぞれの実家の墓の形状が異なっていることへの疑問をきっかけに、富山県には特殊な形状の墓が普及しているのではないかと考えるに至った。本論文では富山県内の現地調査と石材店へのインタビューを通して、富山県における墓の普及の現状を確認し、それが全国において特殊であるのかということもホームページを使用した調査で示し、最後に、二つの視点から富山県の墓の背景を考察することを目的としている。

一般的な墓と富山県の墓の現状

今日「一般的な形状の墓」とされるのは、地面に数段の石と棹石を積み重ねたものであり、遺骨を納める空間のカロートは、その内部か地下にあるものとされている。それは昭和40年代以降の高度経済成長と共に、火葬の普及と石材加工の機械化によって画一化し、広まった。そのような状況において、墓の形状は墓の最上部に置く棹石と呼ばれる石の形状や、そこに刻む文字など装飾的な側面からのみ語られている。

富山県に多く建つ墓はそのような形状ではなく、地上に独

立したカロートに扉が付いていて、その上に棹石が立っているものである。「扉付き地上カロート墓」と呼ぶこととし、そのような墓が本当に富山県全域で普及しているのか現地調査したところ、富山県には現在「扉付き地上カロート墓」と「蓋付地上カロート墓」そして「一般的な形状の墓」の三つが混在していて、統一性があるとは言えない状況であることが分かった。

また、県内の呉東地域と呉西地域の間には墓地に建っている墓の形状にそれぞれの傾向があった。具体的には、呉東では扉付き地上カロート墓が多く、呉西では一般的な形状の墓が多いということである。しかし、昭和40年代に入り、石材加工の機械化とともに呉東と呉西の地域差は統一され、現在では扉付き地上カロート墓が富山県の墓の主流となったことが分かった。

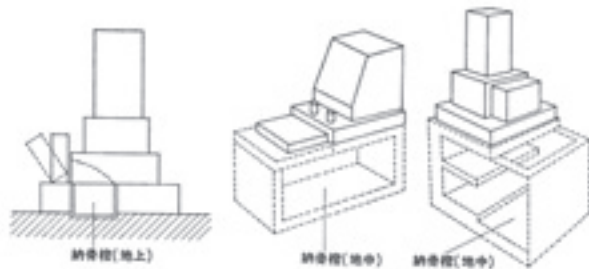


図1) 一般的なカロートの図／墓地墓石研究会編／墓地墓石大辞典／雄山閣／1981

富山県の墓の特殊性の検証

現在全国の石材店で販売施工されている墓の形状をホームページから見ると、扉付き地上カロート墓は富山県以外でも確認でき、富山県の現状は全国において特殊だとは言えないことが分かった。特に、九州地方と四国中国地方の一部では、扉付き地上カロート墓が普及していると言える。しかし、それらを除くいくつかの県では、扉付き地上カロート墓に機能面での価値を見出し、最近になってから商品として加えられたと考えられる。

全国の中で特殊とは言えなかったが、隣接している県の中では扉付き地上カロート墓が普及しているのは富山県だけということが見えたため、隣接県との県境での形状の分布を調査し、新潟県と岐阜県との県境の地域ではそれらの県にも富山県の扉付き地上カロート墓が影響を与えていることがわかった。

富山県に普及する墓の形状における背景の考察

最後に、一般的な形状として認識されていないにもかかわらず、富山県のみでなく多数の地域で普及しているこの形状の墓が遠く離れた地域で共通して普及することとなった背景を宗教的視点と災害的視点の二つから、地域の共通性を検証したが、どちらの点においても関係があるとはいえなかった。

まとめ

現在富山県には、一般的であると広く認識されるような形状の墓ではなく、扉の付いたカロートが地上に独立している形状の墓が全県的に普及している。その現状は周囲県においては唯一であるが、日本全体においては遠く離れた九州、四国中国地方でも同様の形状の墓が普及しているので特殊とは言えない。

その背景を探るため、信仰する宗教と災害の視点で検証を行ったがどちらも関係があるとはいえない結果であったので、より異なる視点からの研究を進めることが今後の課題であると考える。

富山県のよさこい系チームの運営の特徴

金井芹那

芸術文化キュレーションコース

文化研究

本論のテーマは、「富山県のよさこい系チームの運営の特徴」である。よさこい系チームとは、よさこい系祭りつまり複数のチームが原則鳴子を持って踊る祭りに参加することを主に目的とした集団のことである。本研究の着眼点はチームの運営である。チームがどのように活動しているのかを明らかにするためにチームメンバーの募集や役割によるチーム管理といったチームのありかたと演舞活動と制作活動をどのように運営しているかに注目する。本論は富山県のよさこい系チーム21チームのインタビューの内容をもとに運営の特徴を明らかにした。

対象のよさこい系チームは構成メンバーの違いによる分類とプロデュース会社によるプロデュースの有無によって、学生チーム、一般チーム、プロデュースチームの3つに分類できる。学生チームとは構成メンバーの全員が学生で成り立っているよさこい系チームを指し、引退があることと同期関係や先輩・後輩関係があることが特徴である。一般チームは社会人や学生が混在するなど構成メンバーが学生のみではないチームを指し、制約が少ないことが特徴である。プロデュースチームとは、プロデュース会社によって楽曲や振り付けや衣装などをプロデュースされたよさこい系チームを指し、プロデュース会社に制作のすべてまたは一部を依頼して作品をつくることと同

じプロデュースチーム同士での交流があることが特徴である。富山県のよさこい系チームは、外向けの活動やチーム内の活動や広報活動やチーム内イベントなどに取り組んでいる。富山県のよさこい系チームは、毎週練習日を設けて通年で活動し、1年を通して演舞をする機会がある。また、毎年新しいオリジナル作品を作って演舞をしている。図1は新しいオリジナル作品を作り始めるところを基準とした1年間の活動スケジュールである。

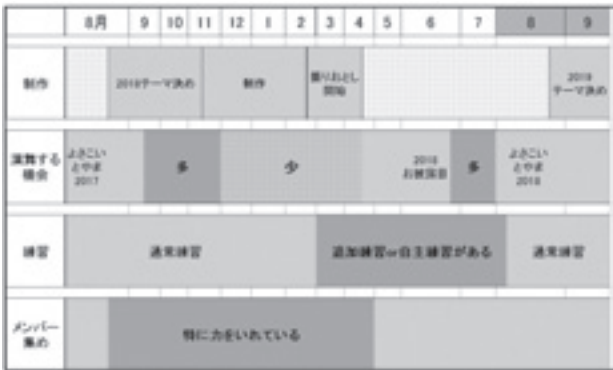


図1) 富山県のよさこい系チームの1年間の活動スケジュール

外向けの活動はお披露目の時期や年間の総演舞数や審査や前年以前のテーマに特徴があり、チーム内の活動は新メンバーの募集の方法や時期、チームメンバーの継続、制作活動、練習に特徴があった。お披露目の演舞が基準となっていたり、

お披露目の演舞とくよさこいとやま>を中心にスケジュールが組まれていたりしている。

よさこい系チームには、踊ること以外に様々な役割を持つ人がチーム内に存在する。富山県のよさこい系チームは役割の割り振りによって、特定の人のみに役割が与えられている少数型運営のチームとチームメンバー全員に役割が与えられている全員型運営のチームの2つに分類することができる。富山県のよさこい系チームは少数型運営をしているチームが多く、役割を集中させて円滑にチームの運営を行っている。さらに、チームの役割のひとつである「制作に関わる人」に注目すると、富山県のよさこい系チームはチーム外部一任型、チーム内一任型、班別考案型の3つに分類できる。富山県のよさこい系チームはチーム外部一任型が少ないので、自分たちで作品を考案・制作するという特徴を持つ。また、班別考案型が多いので、制作は分担して行う傾向にある。

以上より、富山県のよさこい系チームの運営の特徴は2点挙げられる。1つ目は、富山県のよさこい系チームの活動ではお披露目の演舞とくよさこいとやま>を中心とした運営がされているということである。2つ目は、チームの役割では制作の役割は分散させ、その他の役割は集中させる運営がされていることである。富山県に限らずよさこい系チームにあてはまると推測されるものもあった。



写真1) 第20回よさこいとやま(晩)／撮影者：高山祐子／2018年8月5日撮影

伝統産業における地域ネットワーク組織の機能

高岡伝統産業青年会を事例に

木下彩

芸術文化キュレーションコース

文化政策論

研究の背景と仮説

今、伝統産業は消費者の需要や生活様式の変化、安価な代替品の普及などによる販売額・生産額の減少、従事者の減少といった問題を抱えている。一方で、現代の生活様式になじむようなデザインの考案や商品開発、高価でも質の良いものを好む需要への対応、製造過程や伝統技術などの価値を伝えるために、工房見学や製作体験などを行う産業観光などが実施されている。今回の研究対象とする富山県高岡市での伝統産業振興には若手の異業種団体の存在が大きく関わっている。この若手の異業種団体とは、高岡伝統産業青年会である。この会には高岡銅器・漆器産業の経営者、職人や問屋だけでなく、行政職員やデザイナーなど、多様な職種の人材が所属している。市単位の組織が産地振興の先導的役割を担い、活動を地域振興につなげていることは、全国的にも珍しいケースであり、伝統産業振興や地域振興に相乗効果と波及効果を与える成功モデルとして注目できる。この会の取り組みや組織構造を、社会学のソーシャル・キャピタルの考え方に当てはめながら整理していく。

伝統産業とソーシャル・キャピタル

ソーシャル・キャピタルとは、人々の間の協調的な行動を促す「信頼」「互酬性の規範」「ネットワーク」のことであり、社会関係資本とも呼ばれている。他人に対して抱く「信頼」や持ちつ持たれつといった考え方が「互酬性の規範」、また人と人や組織間の「ネットワーク」などによって、目には見えづらい価値が生まれるというものである。利益前提ではない人と人との絆や信頼が、巡り巡ってそのネットワーク、あるいは社会へ利益をもたらすという考え方である。

ソーシャル・キャピタルには異質なもの同士を結びつける「ブリッジング(橋渡し型)」なソーシャル・キャピタルと、同質なもの同士を結びつける「ボンディング(結束型)」なソーシャル・キャピタルとがある。ブリッジングなソーシャル・キャピタルの例としては、一つの目的のためにさまざまな経歴や能力を持つ人々が集結しているボランティア団体やNPO法人などが挙げられる。一方で学校の同窓会、消防団などの地縁的な組織はボンディングなソーシャル・キャピタルである。前者は情報の伝播や評判の流布において強い外部性を持ち、後者は結束を固くする傾向がある。

伝統産業とは、その地域の風土や文化の中で生まれ、発展し、技術、生産工程、材料、用途などそれぞれ独自性が確立されており、その土地で成り立つことを前提とした産業である。つまり、伝統産業には地縁的なものから生まれる地域社会のソーシャル・キャピタルと、産業に従事する者同士の経済活動

のソーシャル・キャピタルがあるといつてよい。同じ土地で生活する者同士や同じ産業に携わる者同士の信頼関係の構築は、地域社会や産業の健全な発展につながると言える。

高岡伝統産業青年会のソーシャル・キャピタル

ソーシャル・キャピタルが地域の発展や産業振興に効果的である。ヒアリングやアンケート調査を通し、実際に青年会には上記の2つのソーシャル・キャピタルがあること、また、それらのソーシャル・キャピタルが非常にバランスよく、絶妙な比重で醸成されていることがわかった。この要因としては、それまで類似性を持つ個々人の集団だった組織に異業種が参入し、新しい情報や価値観を導入してきたことが大きい。また、それを受容するだけの価値観は、比較的産地の密集性が高いこと、分業制が確立しており、競争意識が激しすぎるものではないという産地の特徴とが上手く噛み合った結果のものだと思う。

まとめ

高岡伝統産業青年会には地縁的組織としての側面、異業種組織としての側面があり、結束型・橋渡し型のソーシャル・キャピタルが醸成されていることがわかった。これらのソーシャル・キャピタルは地域発展や産業発展に良い効果を与えるソーシャル・キャピタルの条件と合致しており、青年会が伝

統産業に関わる地域の若手組織として、内外部に波及的效果を与える理想的な組織であると考えられる。

[主要参考文献等、引用文献、URL]

参考1) 稲葉陽二『ソーシャル・キャピタル入門 孤立から絆へ』中央公論新社/2011

高岡銅器産地の新商品開発に求められる人材とは

上坂真由

芸術文化キュレーションコース

文化政策論

はじめに

近年、ライフスタイルの変化や安価な代替品の流通により伝統工芸品産業は衰退し、生産額や従事者数が減少している。本論文で取り上げる伝統的工芸品の高岡銅器も1990(平成2)年をピークに現在では生産額が約3分の1にまで減少し、それに伴い事者数も減少している。高岡銅器はもともと香炉やおりんなどの仏具を取り扱う企業が多く、現在でも仏具は高岡銅器産地の生産額の多くを占める。伝統的な日本文化が希薄化し、仏壇がない家が増えるなど仏具の生産額は減少をしているものの、近年では生産額の減少が緩やかになっており、その要因として、新しい商品開発や流通を見直し販路を開拓している企業の活躍が挙げられる。それらの企業ではこれまでの常識を覆す新しい発想で商品が開発され、現代のライフスタイルに適応したもののづくりにシフトしている。また設計事務所との新しい取引やインターネットを活用した問屋を通さない新たな流通の仕組みを作るなど、販路開拓にも積極的な取り組みが行われている。それらは、新たな需要を開拓し、企業の知名度向上に寄与するとともに産地ブランド力も向上させ、高岡銅器産業の再興に寄与している。そこで、本論文では、新商品開発がどのように行われているのか、その開発にはど

のような人材が関わり、どのような環境で取り組んできたのかを調査し、伝統的工芸品産地の新商品開発における人材の主要素を明らかにすることを目的とする。

方法

高岡銅器産地で新しい商品を生み出している株式会社能作、有限会社モメンタムファクトリー・Orii、瀬尾製作所株式会社、株式会社小泉製作所、株式会社高田製作所、有限会社シマタニ昇龍工房、株式会社山口久乗の7つの事業所、高岡市や高岡銅器協同組合、高岡銅器団地協同組合、専門機関などにヒアリング調査を行い、新商品が開発されるプロセスや開発にどのような人材が関わっているのか、開発の条件や環境にはどのようなものであるかを調べ、データを整理・分類し、新商品開発の共通点や相違点を明らかにすることを試みた。

結果と考察

調査結果から、高岡銅器産地の新商品開発を行っている人材は、挑戦する姿勢、リスクテイク、研究熱心、遊び心、多様な職務経験があることが明らかとなった。

新しい商品開発には、挑戦する姿勢が大前提である。それらは補助金などではなく、自分たちで費用を負担しリスクを取らなくてはならない。その商品を開発するには専門的な知識の習得が不可欠で、自分の業務だけではなく様々な業務の経

験があることや、業務とは関係ない部分で着想を得ていることも多い。

さらに産地を取り巻く環境も重要な要素であり、高岡銅器産地は新商品を開発する条件に恵まれていることも明らかとなった。高岡銅器産地は分業体制を堅持し、それぞれの工程のスペシャリストが高い技術で現代のニーズに合った商品を開発していた。また小規模な事業所では意見の集約が容易で、新しい商品開発を可能にしていた。そして高岡伝統産業青年会などのネットワークや外部とのネットワークの存在、さらに専門機関の存在が産地の商品開発に大きく寄与していた。また金属製品は casting に失敗してもやり直しができることや、株式会社能作という成功事例が産地の事業者に好影響を与えていることがわかった。

以上がヒアリング内容のまとめであり、ここからは自分の私見を交えて3つの点から考察を加える。

1つ目はマルチタスクである。今回ヒアリングした事業所は、小規模な事業所であった。商品開発に風通しのよさを指摘しているが、いくつかの事業所では製造、事務、営業などの業務を定期的に入れ替えマルチタスクな人材を育成していた。一見、事業効率が悪くなると考えられるが、広い視野から見ることのできる人材を育成することは長期的な視点からも望ましいと考える。

2つ目はコミュニケーション力である。ヒアリングした7つの事業所は人当たりがよく、話好きで、職人の印象が大きく変わった。産地内外のネットワークを積極的に活用し、展示会で

直接リサーチしていること、さらに工房見学を積極的に受け入れていることも、コミュニケーション力を高めることに寄与していると思われる。

3つ目は柔軟な対応である。伝統にとらわれず、新しい商品を開発しようとする柔軟な発想をもっていること、気づかなかった金属の特性を活かす商品を開発している。最後に高岡銅器が新しい商品開発をするにあたり、高品質の維持や納期の遵守、知的財産権の管理の2つの課題を挙げる。

こうした要素の集合が、現在の高岡銅器の商品開発に寄与していることが明らかとなった。

[主要参考文献、引用文献、URL]

参考文献) 高岡市産業振興部産業企画課『特産産業の動き平成28年度版』/2018

和紙産業におけるブランディングの意義と課題

福岡百花

芸術文化キュレーションコース

文化政策論

はじめに

近年、伝統工芸が産業として全体的に衰退しているなかで、和紙産業も後継者不足、生産額の減少といった問題を抱えている。さらに、時代の変容とともに、紙自体の需要が薄れていき、和紙の需要は右肩下がりである。しかし、和紙は平成26(2014)年にユネスコの無形文化遺産に登録され、世界的に注目されている。この状況の中で、和紙産地の各企業、メーカーは、自社のブランドを作り、商品開発を行うなど、和紙産業の再生・発展のための活動を行なっている。本論文では、北陸の和紙産地を事例として取り上げ、和紙産業におけるブランディングの状況について調査し、それに基づいて和紙産業におけるブランディングの意義、そして課題を明らかにする。

北陸の和紙産業のブランド戦略

和紙産業におけるブランディングの実態について調査するにあたり、北陸地方を事例として取り上げ、越前和紙の五十嵐製紙、八尾和紙の桂樹舎、蛭谷和紙の川原製作所、五箇山和紙の五箇山和紙の里を訪れヒアリングを実施した。さらに全国の特徴的な取り組みを行う和紙ブランドとして和紙田大

學、SHIMUSを調査した。今回これらの事業所、ブランドの販売方法に着目するとそれぞれ異なる取り組みで顧客の需要を開拓していることが分かった。そこでは既製品／雑貨を販売し、特定の和紙産地で取り組む【一型】、既製品／雑貨を販売し特定の和紙産地を持たずに取り組む【二型】、受注製品／建築を販売し特定の和紙産地で取り組む【三型】、受注製品／建築を販売し特定の和紙産地を持たずに取り組む【四型】、という4つに分類することができた。そして各分類のプラス面とマイナス面を比較すると、既製品は手に取りやすく消費者が和紙に触れる良い機会となるが、長期的には他ブランドから類似品が登場し価格競争が起こることが考えられる。一方で受注製品は、職人と話し合いながら商品を作り上げていくことから和紙の本当の価値が伝わりやすいが、オーダーメイドで顧客に納得される商品を作るには高い技術力や納得させることのできる職人自体のブランド力も必要とされる。

結論と将来展望

既製品と受注製品の販売にはそれぞれにプラス面とマイナス面がある。それぞれのプラス面を活かすために、著者は既製品の販売と受注製品の両者をバランス良く取り入れる必要があると考える。日本が誇る伝統工芸である和紙を次世代へと継承していくという長期的な視点で検討すると、受注販売は和紙産業に必要な形態である。反対に、短期的に考えると既製品の販売は多くの人に和紙製品を手にしてもらう良い機会

となる。これら両者の販売形態を取り入れることが和紙産業の今後の発展に繋がると考える。しかし、和紙の魅力を伝えることのできる受注生産を可能にするには、確かな技術がなければいけない。技術そのものや、技術を持つ人に価値があるという存在になることは、容易ではないだろう。もちろん「誰にでもできない」ということに価値があり、技術の開発・向上は今後の課題である。

[主要参考文献、引用文献、URL]

参考1)田中洋／ブランド戦略論／有斐閣／2017

参考2)堀木エリ子／ソリストの思考術第六巻 堀木エリ子の生き方／六耀社／2013

参考3)宍倉佐敏／和紙の歴史 製法と原材料の変遷／財団法人印刷朝陽会／2006

地域主導による観光事業の実践と戦略

石川県加賀市を事例に

岩崎円花

芸術文化キュレーションコース

文化政策論

はじめに

近年、地域振興の手法として、着地型観光に代表される「地域主導の観光」が注目されている。「着地型観光」とは、地域および地域住民が主体となって実施する観光形態であり、旅行者を受け入れる地域側が、その地域ならではの資源を活用した観光商品などを企画・運営するものである。これまで観光は旅行会社や交通事業者が主導であったが、観光客ニーズの多様化で団体旅行から個人旅行へとシフトし、マストゥリズム的な手法は限界といえる。一方で、着地型観光は多様化する観光客ニーズの受け皿や、外国人観光客向けの旅行形態としても注目されている。地域のことをよく知る地域住民が観光商品を作ることで、地域の自然や文化に触れ、地域住民との交流を図るなど、他にはないその地域ならではの魅力ある多様な観光プログラムが可能になり、リピーター獲得にもつながっている。

本論文では、地域主導の観光事業の特徴や効果について探っていくとともに、加賀市における地域主導の観光事業が果たす役割や効果、地域主導の観光の意義についても明らかにする。

石川県加賀市の観光

石川県加賀市は越前・加賀国定公園に指定される海岸線をはじめとした恵まれた自然に加え、九谷焼美術館や、年間180万人の宿泊客を数える加賀温泉郷などの観光資源が散在する。加賀市は製造業とともに観光業が20～30代の雇用の吸収源となっており、観光業を重点的に振興することを目標としている。

そこで石川県加賀市を取り上げ、観光や地域づくりの分野で活躍する一般社団法人 加賀市観光交流機構、合同会社加賀温泉、NPO法人 歴町センター大聖寺の3つの民間団体を対象に、ヒアリング調査を実施した。

一般社団法人 加賀市観光交流機構の取り組み

一般社団法人 加賀市観光交流機構は、平成30(2018)年3月に日本版DMOに登録されて発足した地域DMOである。機構が母体となり、行政、宿泊業者、商工関係者のみならず、JA・漁協、工芸(山中漆器・九谷焼)、交通事業者など多様な関係者が参画し、官民が密接に連携した運営を実施している。活動内容は多岐にわたり、着地型旅行商品の販売や体験型観光の企画開発事業、市委託事業として観光情報センターの管理・観光情報サイトの運営を行うなど、観光に関わるさまざまな分野の事業を手掛けている。

合同会社加賀温泉の取り組み

合同会社加賀温泉は、平成25(2013)年に設立され、主な業務としてレディー・カガのマネジメントを行っている。レディー・カガとは、加賀温泉郷の情報発信やおもてなしの向上を目指し立ち上げたプロジェクトである。温泉旅館だけでなく、飲食店や観光施設のスタッフなど、加賀温泉郷で働く100人の女性がレディー・カガのメンバーである。主に情報発信・宣伝活動に取り組み、加賀温泉郷インターネット、Twitter等の各種SNS、新聞、雑誌、メディアなどを活用したPR活動や各種イベントの主催・協力などを行っている。

NPO法人 歴町センター大聖寺の取り組み

歴町センター大聖寺は、平成13(2001)年に設立され、主に石川県加賀市の大聖寺地区を拠点とし、旧大聖寺藩内に残る歴史的な景観を保存、整備する事業を行うNPO法人である。大聖寺の歴史的遺産の保存、再生および活用を目的とし、「大聖寺川流し船」の運航や時鐘堂の再建など、城下町としての趣が残る大聖寺の風情を活かした景観まちづくりに取り組んでいる。そのほかに、「まちなみ景観講演会」の開催や古民家の改修、観光ボランティアガイドの育成、観光案内所の運営など継続して多様な活動を行っている。

まとめ

ヒアリング調査の結果、一般社団法人 加賀市観光交流機構は加賀全体のまちづくりのマネジメント、合同会社加賀温泉は加賀温泉郷のブランド力向上、NPO法人 歴町センター大聖寺は地域住民の郷土愛の形成や地域の担い手育成という役割を果たしていることが分かった。

さらに、加賀市の各主体の活動領域は、行政が活動主体となる行政セクター、企業が活動主体となる企業セクター、市民団体が活動主体となる民間非営利セクター、公益法人や第3セクターが主体となる公益事業セクターの4領域で構成され、地域社会の中でDMO・企業・NPOはそれぞれ独自の役割を果たしており、互いに協働・補完し合っていることが確認できた。加賀市の事例から、地域主導の観光事業には1.地域活性化への貢献、2.地域資源の再確認、3.新たな観光プログラムの開発という3つの意義があることが明らかになった。

[参考・引用文献]

NPO法人観光力推進ネットワーク・関西日本観光研究学会 関西支部編／『地域創造のための観光マネジメント講座』／学芸出版社／2016

世古一穂／『協働のデザインーパートナーシップを拓く仕組みづくり、人づくりー』／学芸出版社／2001

持続可能な産業観光システムについての一考察

山本鮎里

芸術文化キュレーションコース

文化政策論

はじめに

近年、多くの伝統的工芸品産業はライフスタイルの変化や後継者不足などの問題を抱え衰退している。しかし、その中でも現代のニーズに合わせた新商品の開発や産業観光(工場見学、製作体験)という新しいサービス形態に着手し売上を伸ばす産地も存在している。特に富山県は国指定の伝統的工芸品が6つあり、2次産業の従事者数が全国1位と屈指のものづくり県で、産業観光施設に焦点を当てたガイドブックが多数発行されるなど県内での産業観光の動きも非常に活発である。産業観光には「地域の活性化」「企業の発展」「観光客への教育効果」など様々な有効性がある反面、「課題対応の役割分担が不十分」「持続性に乏しい」などの課題も抱えている。よって小規模な事業所は人材不足などの問題から、継続的に事業を実施できない、または事業実施に踏み出せていないのが現状である。

そこで本論文では先行研究の調査に加え産業観光の実証実験を実施し、事業にかかわる3つの主体(参加者側、受け入れ側、運営側)の果たすべき役割について究明し、持続可能な産業観光システムの要素を明らかにすることを目的とする。

方法

産業観光についての先行研究を調査し、発展の歴史や定義の分類、その有効性と課題についてまとめる。また富山県砺波市の伝統的工芸材料「庄川挽物木地」産地で、工房見学と職人指導のもと行う木皿の製作体験を含む産業観光事業を実験的に実施した。その主な内容は工房見学と木皿の製作体験である。そこで実際に筆者が運営側を担い、情報発信や企画プログラムに関する打ち合わせなど事業開催までのプロセスや業務内容を具体的に明らかにしていく。加えて受け入れ側となる職人へのヒアリングや、参加者へのアンケート結果をもとに、3つの主体が果たすべき役割と持続可能な産業観光システムの要素について究明していく。

結果と考察

先行研究から整理した産業観光の有効性及び課題の整理、実証実験で得られた結果から、3主体の最も重要な役割を以下のように割り出した。まず参加者側は、学習意欲をもってプログラムに参加することが求められる。また、受け入れ側は産業の魅力向上・維持に努めるべきである。そして運営側は、参加者側と受け入れ側が円滑にコミュニケーションできるプログラムを考案し、2主体をつなぎ合わせるが必要となると考えられる。

これらの役割はそれぞれ相互に作用しあっており、図解す

ると(図1)のようになる。



図1) 3主体の持つ役割の相互関係

この相互作用の中で最も重視すべきものは、受け入れ側と運営側間の理念共有であろう。これまでの結果を総合すると、運営側は受け入れ側の負担に配慮しつつ情報発信などの業務を担う必要があるため、その業務量・重要度は3主体の中で最も高いことが判明した。

また産業観光の持続性を高めるためには、数ある産業観光の有効性の中でも教育的効果を最も重視すべきである。産業観光を通して良質な学習の場を提供し参加者の産業・文化に対する理解度を高めることは、リピーターや製品のファンを生

み出すことにもつながる。また、参加者側から商品への意見を得られる貴重な場にもなりうる。

つまり、3つの主体がそれぞれの役割を果たせば、産業観光事業だけでなく産業自体にも好影響が生まれ自然に正のサイクルが回り始めるのである。またそのためには運営側(企画・コーディネーター)の役割が最も大きいものであることが明らかになった。だが、今回の実証実験は小規模事業所で行ったものであるため、大企業の場合はまた微妙に3主体の役割も変わってくるものと思われるが、それは今後の課題とする。

[主要参考文献、引用文献]

参考1) 須田寛／「産業観光 ものづくりの観光」／(株)交通新聞社／2015

参考2) 産業観光推進会議／「産業観光の手法 企業と地域をどう活性化するか」／(株)学芸出版社／2014

藤子・F・不二雄の故郷として富山県高岡市が持つ可能性

國奥舞子

芸術文化キュレーションコース

まちづくり

はじめに

富山県高岡市は、まんが『ドラえもん』などの代表作を多く生み出した漫画家、藤子・F・不二雄（以下、F先生）の故郷であり、そのような特色を活かしたまちづくりを展開してきた。本論文は、F先生が高岡市で生まれ育ったという誇るべき事実を最大限に活かすために、故郷という立場で地域に必要な意識とは何か、またF先生と地域をどのように関連させていくべきなのかを明らかにすることを目的とした。

アニメ、まんがを活用したまちづくり

北海道大学教授の山村高淑は、自著でアニメツールのことを「アニメやマンガ等が地域にコンテンツを付与し、こうした作品と地域がコンテンツを共有することによって生み出される観光のこと」と述べている(1)。山村は制作者、ファン、地域の三者の接点を考えることが、アニメ、まんがによるまちづくりにおいて重要であると指摘し、三者の関係を偏りなく構築することを重要視している。

高岡市と藤子・F・不二雄

高岡市は2017年に、「藤子・F・不二雄先生のふるさとづくり」が国の地域再生計画に認定された。これは、高岡市に育つ子どもたちに、「高岡からF先生のような世界で愛されている作品を生み出す人物が輩出されたこと」や、「このまちでの何気ない日常が大きな世界とつながっていること」を伝え、ふるさと高岡への誇りと愛着の醸成を図ることを目的としている(2)。その拠点として、まずは2015年に開館した「高岡市 藤子・F・不二雄ふるさとギャラリー（以下、ふるさとギャラリー）」に訪れてもらうために、志貴野中学校前の万葉線の電停に、『ドラえもん』のキャラクターを使用し、併せて同ギャラリーへの地図を表記して、アクセス方法をわかりやすく案内するなどしている。

各機関と藤子・F・不二雄

高岡市立中央図書館、高岡商工会議所、万葉線株式会社、ショウワノート株式会社、定塚ギャラリーなど様々な機関が、F先生の故郷としての取り組みを展開してきた。その1つに、「ドラえもんラッピング電車事業実行委員会」によって運行が開始された万葉線のドラえもんトラムが挙げられるが、内装に描かれたキャラクターはアニメではなく、まんがの絵のタッチを採用しており、F先生の原点にあるまんがを継承しようとしていることが理解できる。

国民的キャラクターの活用―他地域の事例

本章では、2人の漫画家の故郷で行われているまちづくりの事例に着目する。まず、鳥取県境港市の「水木しげるロード」は、アニメツールの成功例といわれているが、まちの人々に水木先生と作品への愛や敬意があったからこそ同ロードをより楽しい場所にできたと考える。その思いと、商店街の店舗数の減少という地域の課題がうまく繋がったのである。また、2018年に177体目となったブロンズ像の設置など、継続的な取り組みを続けてきたことは大きく評価すべき点である。

次に、富山県氷見市の「氷見市藤子不二雄④まんがワールド」について、F先生の長年のパートナーであった藤子不二雄④先生（以下、④先生）の故郷として展開されたまちづくりの特徴を考察した。富山湾の魚をモチーフに、④先生がデザインしたキャラクターのモニュメントが並ぶ商店街のまんがロードや氷見市潮風ギャラリー（藤子不二雄④アートコレクション）の活動、また、まんがを意識した様々な取り組みからは、④先生の故郷としてまちづくりに丁寧に取り組んでいる印象を抱いた。④先生が仲間と築き上げた「まんが文化」を継承しようとした取り組みが人々を惹きつけていると考える。

おわりに

ふるさとギャラリーは、F先生のまんがの原点に触れ、その

世界観を発信していく文化施設であるが、同ギャラリーがまちづくりの拠点として果たす役割は大きい。高岡市出身のF先生が世界中で愛されるまんがを描き上げたという功績の素晴らしさや、漫画家という夢を叶えていった過程を同ギャラリーで学ぶ事により、ギャラリーが訪問者に勇気を与え、それが訪問者あるいは地域の活力へとつながる、そのようなぎっかけを生み出す場所となることが望まれる。

また、今後さらなる可能性を育むにあたって、地域全体で「作品に対する敬意」という共通の意識を見直すことが大切であると考える。地域全体で著作物に対する理解をより一層深め、F先生の故郷として文化意識を高く持つことが期待される。最後に、F先生と④先生が出会った場所として、高岡市が「仲間の大切さ」を伝え、「まんが文化」の魅力を発信できる場所であってほしいと考える。

〔引用文献〕

- (1)山村高淑『アニメ・マンガで地域振興～まちのファンを生むコンテンツツールの開発法～』東京法令出版、2011年、p.5
- (2)内閣府地方創生推進事務局「藤子・F・不二雄先生のふるさとづくり～若者が夢を持ち住みつけたいくなるまちの魅力向上プロジェクト～」第44回認定地域再生計画、<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/tiiki/tiikisaisei/dai44nin-nin/plan/a020.pd>（2018年12月26日閲覧）

富山県のマーケットの役割と可能性

佐々木真美

芸術文化キュレーション

まちづくり

はじめに

近年、こだわりをもったマーケットが増えてきている。マーケットでは、出店者がこだわりをもって商品を販売しているため、その場でしか出会えない特別感や何があるのかわからないワクワクする気持ちが生まれる。マーケットがなぜ増えてきているのか、という疑問から、地方都市においてマーケットには独自の役割や可能性があるのではないかと考え、本研究に着手した。本研究では、富山市越中大手市場を中心に、富山県内で行われているマーケットを調査し、マーケットが地域にもたらす可能性を明示することが目的である。

マーケットとは

マーケットとまちづくりについて論じた鈴木美央は、マーケットとは都市の成り立ちそのものであり、私たちの日常生活には欠かせないものであると語る(1)。日本では、戦後の法整備でマーケットを身近に感じられなくなってしまったが、本来は私たちの生活に欠かせないものである。近著『マーケットでまちを変える一人が集まる公共空間のつくり方』で、鈴木は、①屋外空間で売買が行われている、②入場に制限がない、③

仮設である、④フリーマーケットや伝統的なものではないという4つの事項をマーケットの条件として定めている。鈴木の分析を参考に、本研究でも、これら4つの条件を満たすものを取り扱う。

越中大手市場(富山県富山市)

「越中大手市場」は、大手モール地区の賑わい創出を目的にしており、本研究で取り上げたマーケットの中で開催期間が最も長い。そのため、運営メンバーと出店者の関係が親しく、意思疎通がはかりやすいことが挙げられる。それにより、意見などが出やすく、マーケットの改善、向上に繋がると考えられる。マーケットが、現在まで持続していることは、運営メンバーの人柄の良さがあってのことであり、それが本市場の最大の特徴である。



写真1)越中大手市場、筆者撮影(2018年8月20日)

うみのアパートマルシェ(富山県氷見市)

「うみのアパートマルシェ」は、本研究で取り上げたマーケットで唯一、商店街内で開催されている。まずは、マーケットで商店街内の交流人口を増やし、商店街を知ってもらうことで新たな商店街の担い手を発掘することが目的である。そのため、マーケット全体のイメージにこだわりが感じられる。マーケットの1つ目の特徴として、「小さな集合体」という点を先に挙げたが、本マルシェはその小さな集まりの部分からこだわり、音楽や雰囲気作りなどの細部を含めて、全体としてのイメージを大事にしているマーケットである。

山町テラス 空と蔵とマーケット(富山県高岡市)

「山町テラス」は、高岡市の山町筋に、2017年に洋風建築と土蔵群を抱える施設をリノベーションして完成した街の拠点、山町ヴァレーを舞台に開催されている。歴史的な建物が多い山町筋という場所で開催されているため、場所そのものに特別な印象が生まれている。山町筋では、山町テラス以外にもより多くの人々に知ってもらうため、様々な活動を行っている。その活動の中の1つとして山町テラスというマーケットがあるため、実行委員会メンバーは、他の活動にも精力的に取り組んでおり、運営側のモチベーションが大切であるということがわかる。

結論

マーケットの最大の可能性として「コミュニティの形成」が挙げられる。マーケットはその地域で持続的に行うことで、イベントではなく日常の一部になることが可能である。日常の一部となったマーケットは、新たなコミュニティ形成の場となることで、現代における、つながりの希薄化を解決できるような地域のツールとしての可能性をもつ。近年、問題となっている人口減少や子育て支援などは、制度面におけるサポートを進めることも必要かもしれないが、地域に気軽に訪れることができるようなコミュニティの場があることは、その地域の人々にとっての安心感につながる。マーケットはそのような出店者同士、また出店者と来場者、来場者同士を結ぶことができる地域活性の新しいツールとして大きな可能性をもっている。

[引用文献]

(1) 鈴木美央著『マーケットでまちを変える 一人が集まる公共空間のつくり方』学芸出版社、2018年、22頁

富山県の天然スギを活用した体験型教育観光の提案

浦本咲

芸術文化キュレーションコース

景観研究

はじめに

近年、地域・都市ブランドの重視やインバウンドの増加により、地域活性化や文化発信を目的とした観光が全国的に盛んになっている。そして、その内容や対象も多様化している。

富山県は立山連峰に代表される自然資源を活かした観光が盛んであるが、一方で自然の基盤となっている森林自体への注目は弱い。県内の自然資源の中でも特に天然スギには特徴のあるものが多く、学術的にも価値があることから、これらを観光的に活かす方法として、「体験型教育観光」※1 を提案することを本論文の目的とした。ここでいう「体験型教育観光」とは、多様な層を対象とし、実際に自然や歴史・文化に触れ体験することで、楽しみながら学ぶことができる教育の場を提供することを目的とした観光と定義する。

はじめに県内に現存する天然スギの観光資源としての特徴をまとめ、その活用の可能性を対象者の層別に検討した。その上で、歴史や生活と関係の深い天然スギの魅力をより広く伝えるため、多様な層を対象とした新たな体験型教育観光の活用方法を提案した。

体験型教育観光への適合度比較

まず、専門誌や富山県の市町村史、論文などの資料から県内の天然スギの特徴を整理した。次に、各調査対象について文献調査、現地調査、ヒアリングを行った。主な調査対象地は、杉沢の沢スギ、魚津埋没林博物館、立山美女平、洞杉群である。さらに、各対象地の解説やアクセス性など対象者別の適合性を比較した。この比較により、各対象者に体験型教育観光を提供する際の強みと弱みを把握した。

天然スギの解説については、全体的に子供には漢字や専門用語が多いため難しく、高齢者には文字や写真が小さく分かりづらいという評価になった。一方、専門家や大学生には情報が少ないため、より詳しいガイドや調査報告書などの情報が必要となる。アクセス性が悪い場所については、ガイドツアーを組んで訪れやすくしたり、イベントやスギを使ったものづくり体験といった工夫が重要となる。

対象別体験型教育観光の提案

今回主な調査対象地とした4ヶ所の天然スギと関連施設の特徴を整理したことで、この4ヶ所の組み合わせによってスギの成長過程や力強さを体感する体験型教育観光が提案できると考えた。

小中高校生向けの体験型教育観光の提案としては、その教育期間を通して上記4ヶ所を訪れ、ガイドツアーを行う。その

際、スギの草木染めやスタンプラリーを取り入れ、楽しく学ぶことができるようにする。また大学生と専門家には、2泊3日でスギの毎木調査を取り入れたガイドツアーを提案した。対象者の学びと発見の場にするともに、対象地にとっても貴重な情報収集の場として活用する。高齢者には、説明の見やすさや体力的に一番適している杉沢の沢スギと埋没林博物館での癒しを提供する観光を提案した。一般人を対象とした天然スギ巡りでは専用ガイドブックを用意し、県内の多様な特徴のあるスギを巡り、写真撮影やスタンプラリーを行って、訪れた数に応じて景品を渡すといった仕掛けが考えられる。

教育を目的としているため、全ての提案にガイドツアーや解説を取り入れるが、比較的スギへの興味が薄い対象者には楽しむことを優先した。様々な対象者別に体験型教育観光のコースを用意することで、1人でも多くの人に富山県の貴重な資源である天然スギについて知ってもらい、興味を深めてもらうことが大切である。天然スギという特殊な自然資源を観光に生かすために教育の場を作り、さらに体験を取り入れてスギに親しみを持つ層を増やすことで、観光への応用が一層広がることを期待したい。

【引用文献】

※1 新田時也(2005)体験型教育観光についての提言,「海—自然と文化」東海大学紀要海洋学部3(3), 87-91.



写真1) 杉沢の沢スギ 撮影:浦本咲



図1) ガイドブック一例

鍾乳洞の観光開発史

飛騨大鍾乳洞を例に

大橋由希

芸術文化キュレーションコース

景観研究

はじめに

人類の祖先である猿人、原人が樹上から下りて生活するようになった100～200万年前から洞窟は利用されていたと考えられている。その後、洞窟は次第に信仰や修行の場としても利用されるようになった。近代には考古学的あるいは地学的な研究や探検の対象となったほか、キノコ栽培、農産物の貯蔵といった産業に関する新しい利用方法が生まれたが、非常にポピュラーな利用形態として観光洞としての活用がある。

観光鍾乳洞は来訪者にどのようなものを見せようとしているのだろうか。観光鍾乳洞の公式ホームページやパンフレットには、科学的・歴史的な資源としての学術的な情報と同時に、それとは一見関係の薄い俗っぽいものの情報も含まれている。つまり鍾乳洞は、学習のための場であると同時に遊山のための場としての性質もあわせもっている。これらがどのようにして鍾乳洞に取り入れられてきたのか、そういった視点で研究した事例は少ない。

そこで本論文では鍾乳洞の観光開発の歴史を明らかにし、鍾乳洞観光の特徴や求められてきたものを考察することを目的とする。日本国内の鍾乳洞のうち、代表的な鍾乳洞として日本観光鍾乳洞協会の定める日本鍾乳洞九選を研究対象とし、

その中で高度経済成長以降に観光開発が進んだ鍾乳洞のひとつである飛騨大鍾乳洞を主な事例として、他の観光鍾乳洞と比較をおこなった。現地調査、ヒアリング調査、文献調査、公式ホームページの情報をもとに分析を進めた。

鍾乳洞観光の歴史

鍾乳洞の観光開発史は大きく4つの段階に分けることができた。最初は日本各地で洞窟の探検や調査が行われ、鍾乳洞が発見される段階である。観光開発の先駆を担ったのは秋芳洞であり、鉱山の発掘を行っていた梅原文次郎らによって明治時代にはすでに開発が開始されている。飛騨大鍾乳洞は1965年に地元の実業家である大橋外吉によって発見され、1969年に観光洞としてオープンした。

2つ目の段階として、観光客の利便性を求めた整備が進化した時期がある。これによって洞内の照明、通路、エレベーターや、洞までの道路、駐車場の整備が行われ、観光客はより安全・快適に鍾乳洞を観光できるようになった。皇室の行啓が整備を促進し、知名度を向上させた面もあると考えられる。

3つ目の段階として、集客のための魅力作りや知名度をあげるために様々な付随施設の設置や取り組みが行われた期間がある。コースの新設や博物館、資料館などが設置されることが多く、秋芳洞では1959年「秋吉台科学博物館」が開館した。ほかにも様々な付随施設の新設など、遊山の場としての性格が強まっていった洞も多い。飛騨大鍾乳洞では1987年に様々な

美術収集品を取めた「大橋コレクション館」が開館している。祭りのようなイベントを定期開催するようになった洞も多い。

4つ目の段階として、現代的な観光ニーズにあわせた観光地への移行がある。プロジェクションマッピングやLEDイルミネーションなどの新しい装飾技術を取り入れたほか、通信設備の整備やSNSの活用によって、インバウンドや若年層への対応が進められている。この流れの中で恋愛の聖地に登録する洞も増加している。

鍾乳石の名付け

鍾乳洞の特徴的な生成物や場所には名前が付けられている。各鍾乳洞の名付けを抽出すると、学術名、願掛け、名所めぐり、信仰・伝説、建築、形の見立て、滝、ロマンス、その他というように系統分けでき、鍾乳洞ごとの特徴や傾向もみられた。

考察

鍾乳洞の観光開発は、初期には自然現象をそのまま見せるための開発が主として進められ、そこから観光地として観光客の利便が追求されていった。その後、集客のため鍾乳洞の学術的価値とは直接関係のない俗っぽい要素が多く取り入れられ、これらすべてが混然一体となって現在に至る。しかし、俗っぽさをもたらす個人的な願い事への功德や霊験の根源には、鍾乳洞の成り立ちや観光開発以前からの地域の信仰

や仏教的故事との関係があることも重要である。鍾乳石の名付けも遊山の場としての性格を強める仕掛けのひとつである。鍾乳石の名付けは観光客が鍾乳洞を巡る際の目印になるようなものであり、楽しみにつながるものである。その名付けには、学術名や信仰との関連などのように鍾乳洞の価値理解の一助となるもののほかに、名所めぐりや形の見立て、ロマンスなどの俗っぽい性格のものもある。遠くて行けない場所への擬似的な旅行を体験させ、宗教的なご利益や願掛けを想起させるような仕掛けによって来訪者を惹きつけようとしたのではないかと考えられる。

〔参考文献〕

加藤守／『日本列島洞穴ガイド』／コロナ社／1981

伊藤田直史・後藤聡／『みんなが知りたいシリーズ⑦ 洞窟の疑問30－探検から観光、潜む生物まで、のぞきたくする未知の世界－』／監修日本洞窟学会／2018

日本観光鍾乳洞協会／<http://www.syonyudo.net/>

山口県美祢郡秋芳町 秋芳町史編集委員会／『秋芳町史』／1963

丹生川観光協会／『丹生川観光協会30周年記念誌 観光30年のあゆみ』／丹生川観光協会／2000

小幡侑花

芸術文化キュレーションコース

景観研究

はじめに

多くの人々に日本のすぐれた自然を伝え、残していくために誕生したのが国立公園である。国立公園は、多様な関係者の協力によって成り立っていることから、環境省、自治体、民間事業者などが連携できる「協働型管理運営」が求められるようになっている。新潟県と長野県にまたがる妙高戸隠連山国立公園は、平成27年7月に新設された国立公園であり、多様な山岳景観を特徴とする。平成28年7月にモデル的な協働型管理運営を目指して「妙高戸隠連山国立公園連絡協議会」が設立された。そしてこの協議会の事業のひとつとして、公園のすぐれた風景を発掘し、地域にアピールすることを目的とする『「一目五山」の絶景32選発掘フォトコンテスト』（募集期間、平成29年9月1日～11月15日）が実施された。

本論文では当フォトコンテストに応募された写真を分析対象とし、発掘された風景の特徴を明らかにするとともに、発掘された風景を協働型管理のもとで観光活用するための可能性について提案することを目的とする。

発掘された風景の特徴

応募された写真131件を分析対象とした。写真に写っている内容の整理として、市町村、季節、天候、時間帯、山体（33座）、湖や池、方角、生活・生業との関連を明らかにした。加えて撮影対象となった山体の見え方として、撮影地点からの視距離、視点場の高さ、山頂の標高、比高、仰角を求めた。

集まった写真全体を通して、一般的に山を見上げる際の適値とされる仰角10度よりも低い場合が多く、引いて見られている風景が多かった。複数の山や地域の生活・生業の様子との組み合わせを求めることで、必然的に引いて見る構図が多くなると考えられる。地域別の風景の特徴も表れており、長野県側では畑や果樹園との組み合わせが多く、新潟県側では水田との組み合わせが多く、山とセットで写る生活・生業が地域性を反映していた。

山体別の風景の特徴については、以下の3点に整理できる。①黒姫山は山麓の生活・生業などと相性がよいこと：生活・生業との組み合わせで写された写真や、当国立公園のパノラマのような写真が多く集まった。②妙高山は単体でも主役になれる存在感があるほか、水辺との相性もよいこと：国立公園内でも存在感を放つ山であり、遠くからも近くからも眺められる対象であった。③高妻山は脇役として多くの写真に写っていること：公園を代表する山として今後のアピールと活用が可能と考えらえる。

発掘された風景を活用した観光の可能性

以上の発掘された風景の特徴を踏まえたうえで、新たな観光への応用について検討した。一つ目は当連絡協議会でも構想されているロングトレイルへの活用である。“五感で楽しむトレイル”として通常の自然体験に加え、応募写真に現れた農産物などの食の要素も存分に楽しむことができるスタイルを検討した。それによって地域で作られている地場産の食材にも目を向けてもらい、観光消費につなげることも狙いである。二つ目はフォトロゲイニング競技¹への活用である。当フォトコンテストで発掘されたフォトスポットを競技へ組み込み、参加者に当国立公園の山と人々の営みの関係を直に感じてもらう提案である。実際に市街地から山地まで走るため、自然だけでなく国立公園内の人々の暮らしにも触れることができる。本論文では国立公園内の3地域を対象として、地域の特徴に合わせたモデル的な提案を検討した(図1)。

このような観光スタイルの提案を通して、当フォトコンテストで発掘された風景が、国立公園の風景保護と観光利用に活用できることが示された。地域社会に貢献する観光スタイルが定着することで、協働型の管理運営が一層進むことを期待したい。



図1 フォトリゲイニング競技用地図の例：信濃町周辺（国土地理院地図より作成）

¹ 地図上に記載されたチェックポイント(通過証明として写真を撮影)を回り、合計得点を競うスポーツ

1980年代以降の公園遊具の発展史

鈴木駿太

芸術文化キュレーションコース

景観研究

はじめに

本論文では公共的な公園の整備がほぼ完了した1980年代以降、現在に至るまでの期間を対象に、公園遊具がどのように姿を変えていったのかを明らかにし、なぜそのようなデザインや素材を選択するようになったのかを社会背景から考察することを目的とした。

調査方法

初めに、事故原因と現在の遊具デザインとの関係性を分析するために、遊具に関する事故をリストアップし、年表を作成した。分析の対象とした公園遊具は、代表的な遊具制作会社である株式会社コトブキと内田工業株式会社の1980年～2017年のカタログに掲載されているものである。次に遊具を分類し、各種類の特徴や発展したポイント、デザインの重視しているポイントを分析した。分類にあたっては、遊具の安全に関する基準：JPFA-S：2008を参考に、滑降系遊具、砂遊び系遊具、上下動系遊具、揺動系遊具、振動系遊具、回転動系遊具、滑走系遊具、懸垂運動系遊具、登攀運動系遊具、平衡運動系遊具、跳躍系遊具、踏み段系遊具、潜動系遊具、複合系遊具の14

種類に区分した。そして、これらの14種の遊具がそれぞれの時期にどのようなデザインになったのか、新しい遊具がいつごろ姿を現したのかを分析した。分析内容やデザインの変化の理由については、上記2社に対するヒアリングやメールによる問い合わせを行って確認した。

結果

滑降系遊具（主に滑り台）、揺動系遊具（主にブランコ）、上下動系遊具（主にシーソー）、振動系遊具（主にスプリングを使った遊具）、回転動系遊具（グローブジャングルジムなど）、踏み段系遊具、複合系遊具といった主要な遊具のほとんどで2000年代以降、引っかけりや挟み込みなど事故の原因となる隙間箇所が取り除かれていた。さらに、滑降系遊具、上下動系遊具、滑走系遊具（ケーブルやロープで滑る遊具）、揺動系遊具では安全領域を確保していない（遊具を同時に使用している子ども同士がぶつかる可能性のある）遊具がすべて姿を消している。また、滑降系遊具や複合系遊具でみられたコンクリート製遊具は、転倒の際に高確率で事故につながることを理由として1990年頃から減少傾向をたどっていた。また、滑降系遊具、揺動系遊具、登攀運動系遊具（ジャングルジムなど）、懸垂運動系遊具（鉄棒、雲梯など）、複合系遊具に用いられる素材も、1990年代からコンクリートより安価で弾性のあるFRP製やポリエチレン製、軽く丈夫で滑りにくいゴム製、指の挟み込みを防ぐロープ製に置き換わるといった変化がみられ

た。他にも、滑降系遊具、揺動系遊具、登攀運動系遊具、複合系遊具でみられた木製遊具は、劣化しやすく、地中に埋まっている部分の点検が難しいことから1990年代後半以降減少傾向にあった。

こうした安全面に関する変化の他にも、滑降系遊具、振動系遊具、上下動系遊具、回転動系遊具では、2003年以降それまでみられなかった楽しさを感じさせるデザインや抽象的なデザインの遊具が多く現れている。また、2010年頃から登攀運動系遊具や複合系遊具では、海や森、岩山などのテーマ性を持ったデザインがみられるようになり、振動系遊具や上下動系遊具では、可愛いポップな動物デザインやイラストが活用されたデザインも増えている。

一方で、遊びの機能面からのデザイン変化もいくつか現れており、揺動系遊具、砂遊び系遊具、上下動系遊具、振動系遊具、複合系遊具では、2000年代から親子で向き合っているボックス型にしたシーソーなど、親子の交流を目的とした新たなデザインが加わっている。

デザイン変化の背景

こうした背景には、国際的な安全基準の策定や、国内での遊具事故を受けて日本公園施設業協会によって最初の遊具の安全に関する基準が2002年に整備されたことがある。これ以降14種の遊具のほとんどで安全面による大きなデザイン変

化が生じている。

この安全基準が定められたことで遊具デザインが退屈になることを防ぎ、子どもたちが様々な刺激にチャレンジでき、楽しい遊び場を提供することを目的とした新たなデザインの遊具が、2003年以降に集中して現れた。

また2010年頃以降、ポップな動物デザインやイラストが活用されたデザイン、テーマ性を持ったデザインが現れ始めたことは、さらに子どもたちを魅了するための発展と考えられる。

さらに、2000年代に安全基準により遊具の対象年齢が明確化されたことにより、乳児用、幼児用、児童用遊具がそれぞれ充実し始めた。複数の子どもたちが同時に遊べる社会性を重視したデザインに、近年ではさらに子育ての目線を取り入れて、親子の交流を目的にした新たなデザインが加わっている。

景観計画にみる城郭景観の保全手法

濱田楓

芸術文化キュレーションコース

景観研究

研究の背景と目的

日本の城郭は外国人観光客の増加に伴い、注目が集まっている。国内においてもトレッキングの流行もあり、天守閣が残る城郭のみでなく、遺跡としての価値を残す山城跡を訪れる人も増加している。また、都市開発の面においても城郭は重要である。17世紀ごろの日本では多くの城郭、城下町が誕生した。その頃の町の成り立ちが現在の都市の骨格を形成している。現在の町の原形が城下町のころの町割りである都市は多い。地域によっては災害からの復興のシンボルとして愛されている城郭も多くある。

このような、城郭を含んだ地域の景観を保全することを目的とした法律、景観法が平成16年(2004年)から施行された。この景観法は景観を国民共有の資産と位置づけ、地域の活性化や新たな景観の創出などを基本理念としている。この理念に基づき、制限や命令の権利を景観行政団体に与えた。多くの自治体がこれをきっかけに積極的に景観保全に取り組み始め、景観法や各地域の条例に沿った景観保全の指針として景観計画が作られはじめたのである。

本論文は、城郭に関係した景観計画を収集、分析し城郭景観の保全手法について考察することを目的とした。日本の城

郭の特徴に合わせた保全手法を考察するために、城郭を天守閣タイプ、惣構タイプ、山城タイプの3つに分類する。それらの城郭に関係する景観計画の中で先進的、独自性のある景観計画を対象に、城郭景観の保全のための景観行政団体の対応や方針、規定、景観計画の内容について考察する。調査対象としたのは以下の3城に関する景観計画である。

天守閣タイプ 犬山城(愛知県犬山市、岐阜県各務原市)
「木曽川景観基本計画」
惣構タイプ 金沢城(石川県金沢市)「金沢市景観総合計画」
「金沢の景観 城下町の伝統と文化【保存計画書】」
山城タイプ 一乗谷城(福井県福井市)「福井市景観計画 一乗谷地区特定景観計画区域」

城郭景観の保全手法の分析

(1) 犬山城

犬山城は犬山市と各務原市にまたがる景観計画「木曽川景観基本計画」によって両市が共同で景観保全に努めている。自治体を越えた広域の協力体制によって作られた先駆的な景観計画である。また策定の背景には各務原市に建設された高層マンションの問題があるため、犬山城天守閣からの眺望保全を基準とした高度制限が行われている。

(2) 金沢城

金沢市については金沢市全体の景観計画で「金沢市景観

総合計画」と金沢市の主に中心市街地の景観保全のため策定された「金沢の文化的景観 城下町の伝統と文化【保存計画書】」を分析した。金沢市は景観法が制定される以前から文化的資源や景観の保全に努めてきた自治体である。その中で惣構や藩政期の町割りを骨格とし、その文化的価値を活かした都市づくりが進められていた。

(3) 一乗谷城

一乗谷城は福井市の景観計画の中で周辺の6つの集落とそれらの周囲の山の稜線が「一乗谷地区特定景観計画区域」として景観保全を行う範囲に指定されている。この範囲は他の山城に関連する景観計画と比較して考えると広い範囲までを景観計画区域に定めており、山並みとの景観の融合を考えている点からも積極的であるといえる。

考察

景観法制定以前から景観保全に積極的であった自治体の特徴としては、犬山城のように高層建築などの開発問題がきっかけであることが多い。これらの例は人間の暮らしに合わせた建築と景観とのミスマッチである。しかし、適切な景観計画を設けることによって、景観の価値を優先させることができ、都市開発との折り合いの中で人々の生活環境の向上と景観保全は両立できることが示された。

〔参考文献〕

国土交通省 都市・地域整備局 都市計画課「景観法の概要」/国土交通省/2005
木曽川景観協議会/「木曽川景観基本計画」/木曽川景観協議会/2006
金沢市/「金沢市景観総合計画」/金沢市/2009
金沢市/「金沢の文化的景観 城下町の伝統と文化【保存計画書】」/金沢市/2009
福井市/「福井市景観計画一乗谷特定景観計画区域」/福井市/2011

平成30年度 富山大学 芸術文化学部 卒業研究・制作集／芸術文化学研究科 修了研究・制作集 目録

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
造形芸術コース					
関西菜緒	日常を切り取る	コンセプトアート	ベルトネン純子		44
森山円	瞳	木彫	後藤敏伸		28
赤木美沙子	Stained Constellations 全天周に投影する映像作品の制作	アニメーション	辻合秀一		20
池田愛花里	うまれてきてごめんなさい	絵画	松村浩之	高島圭史	8
内田日菜子	真に花めく	絵画	高島圭史	松村浩之	2
河崎希実	物語	絵画	松村浩之	高島圭史	9
木村優花	生命	絵画	高島圭史	松村浩之	3
小林美波	正味期限 二次元キャラクターについての考察を基点とした彫刻表現	インスタレーション	平田昌輝	長田堅二郎	25
島沙耶花	合間	絵画	松村浩之	高島圭史	10
堤下絢乃	reflection	絵画	齊藤晴之		11
戸出桐子	もうひとつの王国で	絵画	ベルトネン純子		16
中澤映佳	茫	絵画	松村浩之	高島圭史	12
西谷内和枝	私たちの旅路	絵画	高島圭史	松村浩之	5
細川夏愛	躍進と翼	彫刻	平田昌輝	長田堅二郎 松村浩之	26
前淵耕平	モナムール	絵画	西島治樹		17
松下紅葉	表裏の想い	絵画	齊藤晴之		6

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
造形芸術コース（つづき）					
水口真佑	羨望の塊	絵画	松村浩之	高島圭史	13
山岸美南海	カーテンのブリーズ	絵画	辻合秀一		14
山口真奈	帰路	絵画	高島圭史	松村浩之	7
山田千晶	自分らしくあること	彫刻	平田昌輝	齊藤晴之 長田堅二郎	27
デザイン工芸コース					
高橋柳人	電子書籍の総合プロモーション	プロモーションデザイン	武山良三		53
熱田季音	透明人間は心	映像インスタレーション	西島治樹		24
松本陽佑	和包丁	工芸	清水克朗		33
上田帆都里	銀紅鶴	工芸	清水克朗		34
大音萌子	ドクハク	絵画	高島圭史	松村浩之	15
貝塚悠乃	曲輪造狐蔀絵菓子器	工芸	林曉		37
加藤真祐子	はなしのたね	漆工芸	高橋誠一		38
高橋匠	Waxing Table for Alpine Ski	家具	渡邊雅志		41
高橋由莉	ω on`der	立体造形	内田和美		32
辻合ひかり	ありのままでいたい	金属工芸	清水克朗		35
堂端風伽	松図蒔絵色紙箱	工芸	林曉		39

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン工芸コース (つづき)					
上杉汐里	季節に合わせた帯留	ジュエリー	ベルトネン純子		43
中山友莉菜	ここではないどこか	日本画	高島圭史	松村浩之	4
苗代今日子	解放	立体造形	清水克朗		29
南塚映穂	ELICA なわとびを使って美しく健康的な日々	製品デザイン	内田和美		47
宮下真理乃	3D切削機による透し鐶の制作研究 「雨蛙透し鐶」 「鶴丸透し鐶 写し」 「輪宝透し鐶 写し」 「輪連い透し鐶 写し」 「秋草透し鐶 写し」 「桜花透し鐶 写し」	工芸	清水克朗		36
宮田紗希	SK luxury rose	製品デザイン	武山良三	清水克朗 ベルトネン純子	48
湯澤花菜	乾漆蒔絵飾箱 ウミウシー	工芸	林曉		40
渡辺貫太	New Ancient	立体造形	三船温尚		30
渡辺早季菜	らいちゅーりっつが侵襲戦略！ 第1章 野望編	製品デザイン	内田和美		49
艾依宥	三生万物 漆のオブジェ	立体造形	齊藤晴之		31
デザイン情報コース					
畠山茜	ハサミの補助具についての研究	人間工学、動態学	河原雅典		104
金井幸穂	Joulu pallo 光と影で人・空間を包むパッケージ	パッケージデザイン	内田和美		50
杉山透来	VRで体感する物体の表現	3Dモデリング	辻合秀一		112
瀧川奈保	水の器 － WATER VESSEL －	製品デザイン	内田和美		46
青山知聖	夜の遊園地をモチーフにした少女のための衣装デザイン	服飾デザイン	沖和宏		42

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン情報コース（つづき）					
阿部恵美	防災用背負式運搬具の研究	人間工学、動態学	河原雅典		106
市川玄章	MISSING	映像	武山良三		22
上野愛芽	「褒め力」をきたえるカードゲーム 自己肯定感を高めるデザインの提案	コミュニケーションデザイン	沖和宏		61
大森里咲	着脱動作に着目した保温水着の開発3 着脱用つまみの形状の改善	人間工学、動態学	河原雅典		108
柏木碧	「透明感」のデザイン表現	グラフィックデザイン	有田行男		54
越村日奈子	外と中	イメージブック	渡邊雅志		52
佐藤天太	架空書架 新しい“体験型謎解きゲーム”の提案	ゲームディレクション	沖和宏		62
島田瑞季	ゆうぞら駅市のブランディング	ブランディングデザイン	有田行男		58
高田花梨	女性のUターンを促進する仕組みの提案	情報デザイン	武山良三		63
高橋里沙	旅行の思い出を引き出すアプリケーションの制作	デジタルコンテンツ	藤田徹也		65
高森美帆	わが家のひと味	ブランディングデザイン	渡邊雅志		59
寺西茉琴	松井機業見本帳	ブランディングデザイン	有田行男		60
中村久乃	曖昧の品質	コミュニケーションデザイン	沖和宏		45
濱田悠歌	VRにおける体験型コンテンツの制作	デジタルコンテンツ	藤田徹也		66
原豪士	逃避ー続いていく風景	メディアアート	西島治樹		23
原友美	うしろえもーしょん うしろ姿の魅力を伝えるイラストレーション	デジタルイラストレーション	沖和宏		19

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン情報コース（つづき）					
平山智美	デジタルサービス契約時の情報表示に関する研究	インターフェースデザイン	藤田徹也		64
松崎真凜	おわら風の盆ビジュアルデザイン	グラフィックデザイン	有田行男		55
松野奈々	タブロイド誌を用いた絵本の研究	絵本	有田行男		56
村井美月	よさこい鳴子踊りにおける鳴子の打ち方の地域差	人間工学、動態学	河原雅典		110
本吉光	Knit	絵画	高島圭史	松村浩之	18
山岸夕莉	手土産用パッケージデザインの提案	パッケージデザイン	ベルトネン純子		51
山下斐子	紙と花	グラフィックデザイン・ペーパーワーク	有田行男		57
建築デザインコース（造形建築科学コース）※平成27年度よりコース名を改称					
黒田晃佑	光の場 ジーンズ工場と多世代が集う場	建築デザイン	上原雄史		67
橋本麻友子	組構造目地の強化に関する研究 ネパールの住宅を対象として	建築構造	大氏正嗣		94
間島千秋	アルヴァ・アアルトの建築作品におけるサウナの研究 フィンランドの伝統解釈に基づいて	建築意匠論	松政貞治		88
大道理佳	建築物の評価方法に関する調査研究 各種性能評価基準と竣工後性能保証の課題	建築環境・設備	堀祐治		96
岡島功洋	戸建て空き家群の再編	建築デザイン・リノベーション	萩野紀一郎		72
掛川佳歩	建物性能が開口部比率に与える影響に関する研究 断熱性能水準の向上に伴う壁面断熱性能、窓性能、建物形状、開口部比率の変化について	建築環境・設備	堀祐治		98
加美桃佳	高断熱住宅における設備機器運用手法に関する研究 ヒートポンプ設備（空調機・給湯機）のエネルギーマネジメントによる省エネルギー検討	建築環境・設備	堀祐治		100
北澤亮太	スポーツ公園と避難所 ドーム建築を中心とした災害時の活用の提案	建築意匠	横山天心		75

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
建築デザインコース（造形建築科学コース）（つづき）					
小久保有紗	ZEBのあり方 オフサイトZEBの実現性に関する検討	建築環境・設備	堀祐治		102
兒島ゆう子	つながる 銭湯を中心とした内川周縁部における分散型ゲストハウスの提案	建築意匠	横山天心		76
坂元美咲	商店街と千里浜をつなぐ地域づくり	都市・建築デザイン ー地域再生計画	大氏正嗣		79
塩崎伊規子	フランク・ロイド・ライトの建築思想と設計手法における日本 建築の影響に関する研究	建築意匠論	松政貞治		90
鈴村春菜	取り残された宿場町、東海道日坂宿の時間・空間的研究 歩く/立ち止まるまちへ	建築デザイン・ リノベーション	萩野紀一郎		73
高橋智章	団地延命 地域・住民・世代を繋ぐ	建築意匠	大氏正嗣		77
竹内常人	無敵	3Dアニメーション	西島治樹		21
田上彩水	県庁前こども園 公園に隣接するオフィスのコンバージョンによるコミュニティの創出	建築デザイン	上原雄史		68
中島晃一	The Future Art Museum ホワイトキューブで出会いの場を構築する	建築デザイン	上原雄史		69
藤澤匠	ラファエル・モネオの建築思想と設計手法に関する考察 類型概念の作品への発展を中心に	建築意匠論	松政貞治		92
村井千乃	嘶橋	建築デザイン	上原雄史		70
本林真奈	Playground Architecture 遊具と建築の融合	建築意匠	横山天心		78
山部浩樹	桂離宮の形を用いた図書空間の創生	建築デザイン	上原雄史		71
吉田葵	干し柿のあるくらしがつくる集落と建築のかたち 石川県志賀町倉垣・安津見地区における干し柿文化とその持続へ向けて	建築デザイン・ リノベーション	萩野紀一郎		74
芸術文化キュレーションコース（文化マネジメントコース）※平成27年度よりコース名を改称					
太谷美絵	民話における虚構性の意義について	文学	松田愛		120

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
芸術文化キュレーションコース（文化マネジメントコース）（つづき）					
砂田陽香	富山の紙風船について	文化研究	三宮千佳		124
渡邊真由子	富山県の墓の形状について	文化研究	島添貴美子		126
岩崎円花	地域主導による観光事業の実践と戦略 石川県加賀市を事例に	文化政策論	安嶋是晴		136
浦本咲	富山県の天然スギを活用した体験型教育観光の提案	景観研究	奥敬一		144
大橋由希	鍾乳洞の観光開発史 飛騨大鍾乳洞を例に	景観研究	奥敬一		146
小幡侑花	「一目五山」の絶景32選発掘フォトコンテストによる風景発掘 と観光への応用の可能性	景観研究	奥敬一		148
金井芹那	富山県のよさこい系チームの運営の特徴	文化研究	島添貴美子		128
木下彩	伝統産業における地域ネットワーク組織の機能 高岡伝統産業青年会を事例に	文化政策論	安嶋是晴		130
日下萌	モダン・ダンスの歴史と現在	舞踊論	松田愛		122
國奥舞子	藤子・F・不二雄の故郷として富山県高岡市が持つ可能性	まちづくり	松田愛		140
上坂真由	高岡銅器産地の新商品開発に求められる人材とは	文化政策論	安嶋是晴		132
佐々木真美	富山県のマーケットの役割と可能性	まちづくり	松田愛		142
鈴木駿太	1980年代以降の公園遊具の発展史	景観研究	奥敬一		150
名古拓海	古代青銅器の凝固シミュレーションによる鑄造方法の解析	文化財科学	長柄毅一	三船温尚	114
濱田楓	景観計画にみる城郭景観の保全手法	景観研究	奥敬一		152
広田晴南	写真を通じた身体表現 ―現代芸術における裸体の考察―	美学	伊東多佳子		116

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
芸術文化キュレーションコース（文化マネジメントコース）（つづき）					
福岡百花	和紙産業におけるブランディングの意義と課題	文化政策論	安嶋是晴		134
山本鮎里	持続可能な産業観光システムについての一考察	文化政策論	安嶋是晴		138
米沢空	知覚される「間」について	美学	伊東多佳子		118
芸術文化学研究科 芸術文化学専攻（大学院）					
佐藤弘隆	Buddhist Altar	メディアアート	西島治樹	河原雅典	80
岡島由季	乾漆朱塗重盛器「牡丹」	工芸	林曉	齊藤晴之	83
寺島大貴	ロウト 「ポップアップストアの作法」プロトタイプ制作	空間デザイン	大氏正嗣	有田行男	87
平澤紗英	絡繰蠅置物	立体造形	林曉	高橋誠一	81
松本真奈	乾漆合子「薄暮」	工芸	林曉	高橋誠一	84
渡辺秀晴	まとう 布の襷を用いた乾漆造形の応用研究	漆造形	高橋誠一	渡邊雅志	82
王柯翔	伝統的な町屋の改修における光・熱環境の改善とインテリアとの関係性 高岡市金屋町串田邸改修案	建築意匠	横山天心	萩野紀一郎	86
李逸琰	蒔絵料紙箱「卍」	工芸	林曉	山田眞一	85

GEIBUN 10

富山大学 芸術文化学部 卒業研究・制作／
芸術文化学研究科 修了研究・制作集 平成 30 年度

発行日：平成 31 年 3 月 22 日

企 画：富山大学芸術文化学部

編 集：富山大学芸術文化学部卒展委員会
研究・制作集編集班

アートディレクション：沖 和宏（富山大学芸術文化学部准教授）

発行者：畑中 保丸

発行所：富山大学出版会

〒 930-0887 富山県富山市五福 3190

TEL 076-431-4310

印刷・製本：能登印刷株式会社

© The Faculty of Art & Design
University of Toyama

ISSN 1884-9814

本書の全部または一部を無断で複写複製することは、著作権法上の例外を除き禁じられています。
複写を希望される場合は、必ず発行者までご連絡ください。

定価（本体価格 1,700 円＋税）



富山大学
芸術文化学部
大学院 芸術文化学研究科

<http://www.tad.u-toyama.ac.jp/>

ISSN 1884-9814 (A)