

# 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

令和2年度

# 12

# 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

令和2年度

# 12

# 存在

---

太田奈央  
造形芸術コース



絵画／岩絵具、水干絵具、箔、和紙／h1818×w2273mm

# 乞い願わくは

新藤美希

造形芸術コース



絵画／岩絵具、水干絵具、箔、和紙／h1818×w2273mm

# 本性

---

高橋美結  
造形芸術コース



絵画／和紙、岩絵具、水干絵具、胡粉／h1818×w2273mm

# Having

---

橋本知香  
造形芸術コース

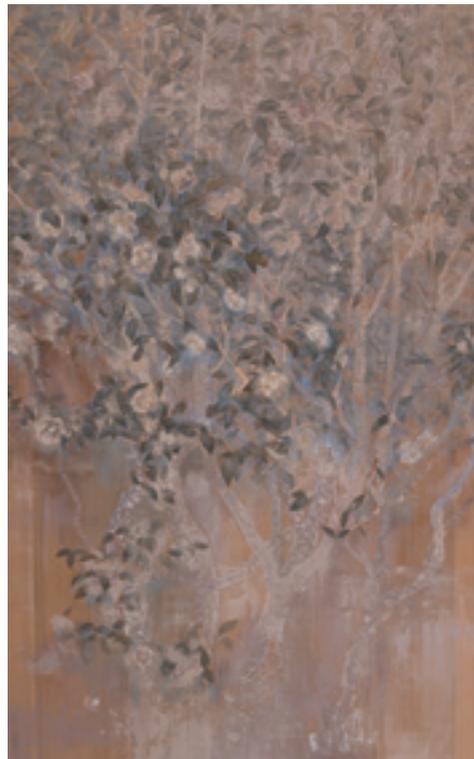


絵画／岩絵具、水干絵具、胡粉、顔彩、膠、和紙／h2273×w1700mm(計4点)

# 冷たい約束

---

藤信万里奈  
造形芸術コース



絵画／岩絵具、杉板／h2160×w1360mm

# Missing the Definition of Self

眞壁和歌子  
造形芸術コース



絵画／岩絵具、泥絵具、和紙／h1745×w592mm

# 波風なんていないの

浦真斗花

造形芸術コース



絵画／油絵具、岩絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

# 私は生きていかねばならない

---

浦川 瑠衣

造形芸術コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1818×w2273

# Intersection

---

田中遥花  
造形芸術コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

# 羞じらい

---

長戸美空  
造形芸術コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1940×w970mm(2点)

## 泥中の蓮

---

野田未来  
造形芸術コース



絵画／油絵具、キャンバス、木製パネル／h1818×w2273mm

# 生活の淵

前田綾香  
造形芸術コース



絵画／油絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

# 帰り道

---

宮崎由衣  
造形芸術コース



絵画／油彩画・キャンバス／h2273×w1818mm

# Oasis

---

百石結衣  
造形芸術コース



絵画／油絵具、モデリング材、発泡ウレタン、ジェッソ、パネル／h1818×w2273mm

# 輝きを疑って

---

池田好花

造形芸術コース

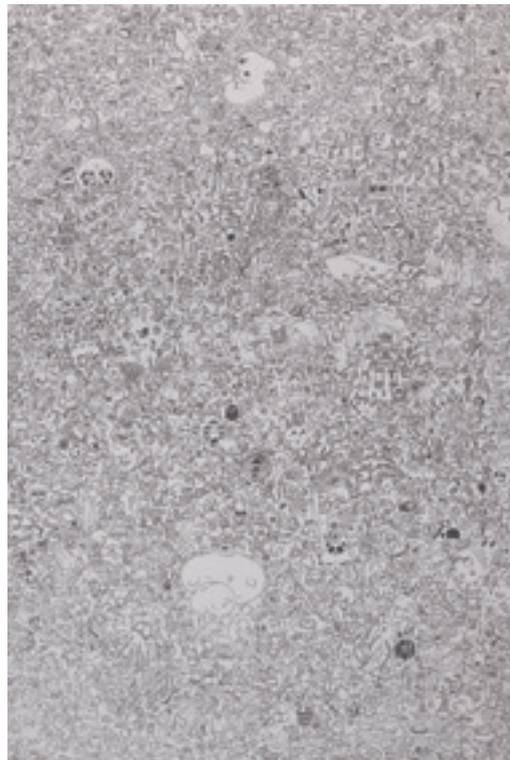


絵画／アクリル絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

# 「描く喜び」

---

中島新  
造形芸術コース



平面造形／パネル張り、ハイマッキー／h1940×w1303mm

# 立山観光曼荼羅図

## 板倉葵

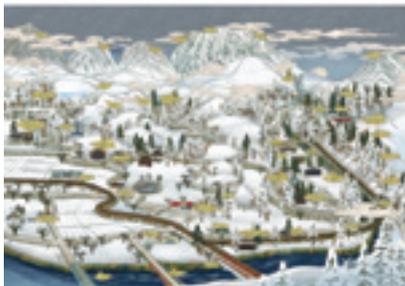
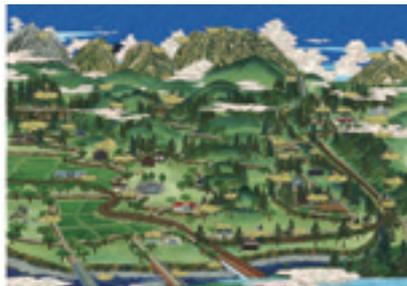
デザイン情報コース

コンセプトは「四季の立山と曼荼羅」です。

立山曼荼羅の緻密な描写、現世と地獄・極楽が交差する世界観に惹かれ、そこに季節が感じられると良いと思い、曼荼羅をイメージした観光マップを制作しました。

雲や霞の形や量、空の色、木々の葉の付き方などの差異を出すことで、季節ごとの美しい景観を表現することを心がけました。

また、鬼や阿弥陀如来などがそれぞれ地上と雲上で観光をしている様子を描くことで、季節の名所と曼荼羅のこの世とあの世の交わりを表現しました。



イラストレーション／ポスター／A1版(4点)

# 日本

## 典型と現実

---

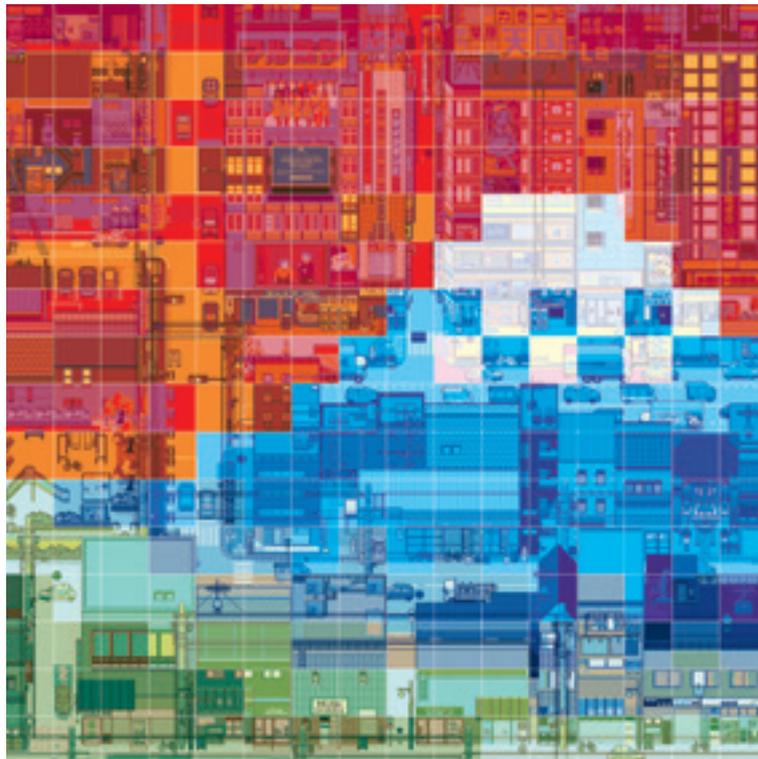
吉崎有美

デザイン情報コース

ドット絵の補完効果を利用し、鑑賞距離の違いによって、情報を変える試みを行った。

本作品は、「遠い」情報では、ステレオタイプな日本らしさである富士山を描き、「近い」情報では、現場でしか見ることのできないリアルな日本らしさとして市井の街の風景を描いた。

文化に対する距離感、関心の違いで、同じ日本というイメージにもギャップがあることを表現した。



ドット絵／EDGE、Photoshop／h1800×w1800mm

# スマイルキノコ

## 手描き絵画とデジタル絵画の価値の比較

呉正旭

デザイン情報コース

ペンタブレットや液晶タブレットの登場によって、デジタル絵画のクオリティがどんどん高くなり、近年人気を集めています。

しかし、デジタル絵画は芸術品よりも商業品としての価値が認められています。デジタルとアナログの間に一体どれくらいのギャップがあるのか？手書きとデジタル制作の絵が実際に並んでいたらどのように評価がつけられるのか？答えを探すために私は以下の実験を行いました。

- ・手で描いてキャンバスに印刷
- ・ペンタブレットとPhotoshopで描いてキャンバスに印刷する
- ・キャンバスの上にアクリル、アクリルガッシュで書く

同じ題材で描いた制作手段の異なる作品をオークションに出します。最後にどちらが一番高い値段がつくのかを検証します。



絵画／キャンバス、アクリル、アクリルガッシュ、Photoshop、ペンタブレット、ヤフオク／h242×w333mm(3点)

# ダンシング・イン・トヤマ!! ～地元愛を深める物語～

平井伸昌

デザイン工芸コース

快晴の少ないうつうつとした天気。  
何か起これば地元の話になる。  
富山の特産品と言えば・・・  
言わずともわかる。

富山で生まれ育った主人公はそんな  
地元で退屈していた。  
ある日、主人公にしろえびのPR漫画  
を描かないかと話がかかる。  
漁師や料理人など富山で生きる人達  
と出会う中で、地元の奥深さを感じ、  
退屈な日々に関わりを告げる。

作者の実体験を基に描いた渾身の地  
元愛物語。



漫画/iPad Pro・Procreate, In Design/A5版, pp.112

## 雪の夜

### 観覧車ゴンドラ天井におけるプロジェクションマッピング

---

石丸あずり

デザイン情報コース

2019年12月、三井アウトレットパーク北陸小矢部店の観覧車ゴンドラ内天井にプロジェクションマッピングを行った。その際「クリスマスの夜」という2Dアニメーションを制作した。遠近感や立体感を加えた動画ならば、天井を見上げる鑑賞者に更に臨場感を与えられるのではないかと思い、新たに「雪の夜」という3Dアニメーションを制作した。



3Dアニメーション／Miku Miku Dance／1min.

# 『私』

自分自身と向き合う事の大切さ

井上剛志

デザイン情報コース

私は就職活動を通して『偽りの個性』という物がある事に気がきました。自分自身に目を向けず、ネットや本からかき集めた『偽りの個性』で評価をされる。そんな就活競争に対する疑心感をアニメーションで表現しました。これから就職活動をする人達が、自分の言葉で、自分の足で、自分の顔で就職活動を進めて欲しい。そんな思いを込めました。



アニメーション／Adobe Premiere Pro、Procreate／3min. 37sec.

# 古城公園

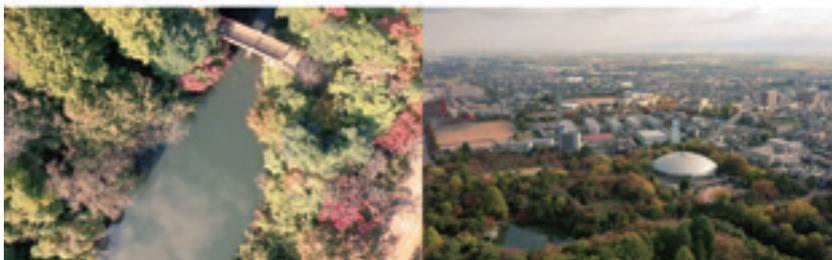
ドローンを用いた古城公園の四季の映像制作

水島加央瑠

造形芸術コース

古城百年会議からの依頼で株式会社アーキジオと共同制作した映像作品。古城公園の四季をテーマにした映像作品を制作する企画の秋編である。季節ごとに変わった表情を見せる古城公園の魅力を、ドローンによる空撮映像と通常のカメラで撮影した映像を用いて構成した。撮影の準備では絵コンテや構図の設計図、衣装も色彩を考慮して準備を行った。

ドローンの撮影では、規制に則り飛行ルートの作成をし撮影を行なっている。本作のモチーフのひとつにもなった鳳凰の演出ではドローン映像を鳳凰の視点に見立てている。また、通常のカメラでの撮影では画面の構図や色彩の構成に注意を払った。同じゼミの下級生に楽曲を制作してもらい、その音楽に合わせて画面展開などの演出を行なっている。



映像/Premiere Pro/3min. 35sec.

# Video work for domescreen

安藤嶺

デザイン工芸コース

ドーム状のスクリーンに映し出される円形の映像を全天周映像という。全天周映像は自分の頭上、そして視界の後ろまで広がる映像を見ることが可能になり、平面での映像を見る時とは違う視覚体験ができる。ドーム型スクリーンのうちに入り観賞することで映像描写の中に入ったように感じられ、没入感を体験者に与える。



全天周映像／2D・3DCG／サイズ可変

# 好きな人と好きな場所で。 富山で撮るブライダルフォトの提案

大島花佳

デザイン工芸コース

撮影協力

JR西日本 雨晴駅

道の駅「雨晴」

チューリップ四季彩館

カフェ かくれ庵

ミラージュランド

クロスランドおやべ

新型コロナウイルスの流行により大人  
数が集まることが難しくなった中、結  
婚する、パートナーとなる、二人のみ  
で記念写真を残すことができるブライ  
ダルフォトの需要が高まっている。  
既存のプランや提案、定番の場所だ  
けに捉われず、好きな人と好きな場所  
でより良い思い出を残せるように一つ  
の選択肢として富山で撮るブライダ  
ルフォトを制作した。  
今回は富山で撮影したが、全国どこ  
でも好きな人と好きな場所でデート  
で行った場所だったり、思い出の場  
所だったり、あこがれの場所だったり  
お気に入りの場所で、記念写真を残  
して欲しい。



写真/サイズ可変

# 変身願望を叶えるビジュアル撮影

---

竹内かな

デザイン情報コース

Kaoru

Chihiro



写真/Illustrator、Photoshop/A4 64ページ

# 精神を着る

四日千穂

デザイン情報コース

私はファストファッションが嫌いだ。

服は精神に影響を与え、精神は服に影響を与える。ゆえに服を着ることは精神をまとうことである。

私は自分の中の怒りを服に託し、それを纏う。



写真/h347×w423mm

# 「食」の中に秘められた「音」を楽しもう!

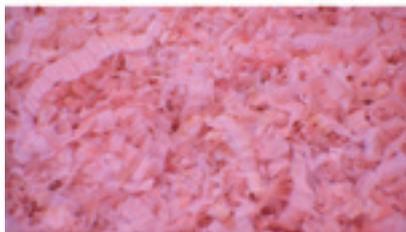
村上藍子

デザイン情報コース

「料理中や食材から出る音が  
“音楽”になれば、  
もっと料理が楽しくなるよね…?」

という考えから、  
世界一硬い食べ物と言われている  
「鰹節」で木琴を作り  
曲として奏でる挑戦をしました。

今まで気にも留めていなかった  
『音』が『音楽』に変わる発見  
そして食材がもつ音の魅力を感じ  
お楽しみください!



楽曲制作、ミュージックビデオ／本枯鰹節、Adobe Premiere Pro、Adobe Audition／4min. 20sec.

# 朗読「月夜と眼鏡」

日本近代文学の演劇的構想

---

大西里佳

デザイン工芸コース

「ひとりで演劇を作ろうとしたらどうなるのか」

そんな考えから始まった、インスタレーションのような舞台。

コロナ下での演劇業界の取り組みに影響を受けながらできた、自分なりの演劇を朗読と映像と言う形で制作した。

題材は、小川未明作の童話「月夜と眼鏡」を扱った。



演劇、インスタレーション、映像、朗読／ミクストメディア／模型 h300×w430×d250mm、映像 サイズ可変

# You are good.

岡田歩

デザイン工芸コース

人は、心があまりにも追いつめられると、いつもなら大丈夫と思えることでもそう思えなくなります。  
自分の半径1メートルのところに世界のフチがあるように感じたり、さまざまな理由から「助けて」と声をあげることができなくなります。  
そのとき周りの人が気づいてあげられればいいのですが、意外と誰も気づけません。  
ただ偶然「げんき？」と声をかけてあげると、外に出られるかも。



インスタレーション／ミクストメディア、繊維、布、鉄、樹脂、染料／h2700×w2700×d6200mm

# 通信障害を着る人々

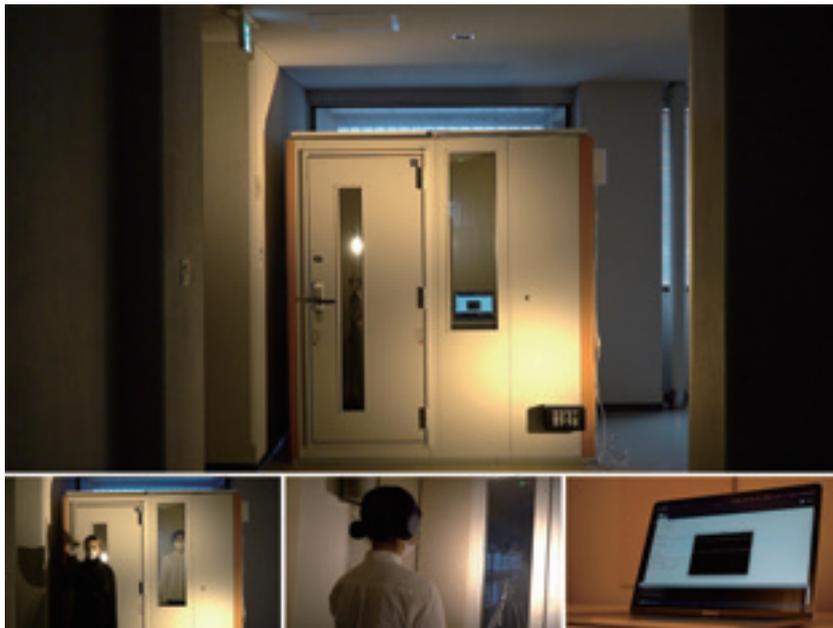
宮崎里歩

デザイン情報コース

本作品は、厚生労働省が定めた障害等級の最低ライン、聴覚障害6級をクリアするための聴覚ドーピング装置である。

6級をクリアするには、500Hz、1000Hz、2000Hzで出力された音の平均聴力レベルが70dB以上必要であるが、難聴者といっても聴こえ方が一人一人異なるため、平均から聴力として判定する一律の方法では、難聴者全員が手帳を取得することは難しい。この装置を使用すると500Hz、1000Hz、2000Hzの音が聞こえなくなり、聴覚障害6級をクリアすることができる。

非合法的な行為ではあるが、社会の制度と現実の間にあるギャップを伝えるために本作品を制作した。



サウンドアート/h210×w190×d190

# Mold

西岡佑

造形芸術コース

彫刻の制作過程で、石膏は別の素材で作品を完成させる途上の中間素材として扱われることがある。石膏に水を加えて混ぜ合わせると液状になり、数十分で硬化する。石膏のこうした性質を利用し、型(mold)に沿わせて石膏に形をもたせるが、型がなければ石膏は形が定まらない。人は、生まれた時代などの外的環境、性別、信条などの様々な要因に応じて自己を形成する。何かになろうとする瞬間、人は不安定さとともに、あらゆる可能性をもつ。石膏も人も、なにかになろうとするその瞬間を作品にした。



立体造形／石膏、鉄／h2004×w650×d400mm

# 開花

---

民秋彩乃

デザイン工芸コース



塑像／ミクストメディア／石膏、コンクリート、ブラ板、針金、ビーズ、鉄／h535×w210×d260mm

# 追憶

---

三浦栄一郎

デザイン工芸コース



立体造形／石膏、塑造／h2065×w308×d255mm

# Uni dozen unicorns

---

菅原裕子

デザイン工芸コース



立体造形／蠟型鑄造、ミノ焼き、青銅(銅85%、錫15%)、(最右のみ)青銅(銅83%、錫17%)／(Max)h300×w450×d450mm

# 鑄造技法を用いた立体作品の制作

吉木梨花子

デザイン工芸コース



立体造形／(左)生型鑄造、青銅(銅85%、錫15%)、(中・右)込型鑄造・ミソ焼き、青銅(銅89%、錫11%)／(左から)h30、h310、h130mm

# 目覚める

---

吉野瑞穂  
造形芸術コース



立体造形／張子、紙／h950×w1250×d1680mm

# はんこ蒔絵と呼ばれるゴム印を用いた装飾の研究 『凧』

太田博

デザイン工芸コース

はんこ蒔絵による加飾の研究をテーマに家族で使う普段使いの食器を制作しました。

器に施した加飾には私の地元、香川県が面している瀬戸内海の穏やかな海を表現しました。

器に映る瀬戸内海の風景に注目していただければと思います。



工芸／はんこ蒔絵、漆、麻布、銀消粉／h80×w400×400mm(他6点)

## 変わり塗りをを用いた平面表現の研究 「変わり塗飾り皿『葛』」

大野弓音

デザイン工芸コース

大学で漆芸を学ぶ中、最も興味を持った変わり塗り技法を用いて壁にかける飾り皿を制作しました。

作品は飾り皿7点を制作しました。小さい皿にはそれぞれに1つつ異なる技法の変わり塗を用い、大皿にはそれら6つの変わり塗りを併用して制作しました。また、モチーフには大学生活の中で身近に感じた植物である葛を選び、その生命力の強さや自由な動きを表現しました。

それぞれ異なる質感、表現を持った飾り皿を楽しんでいただくと幸いです。



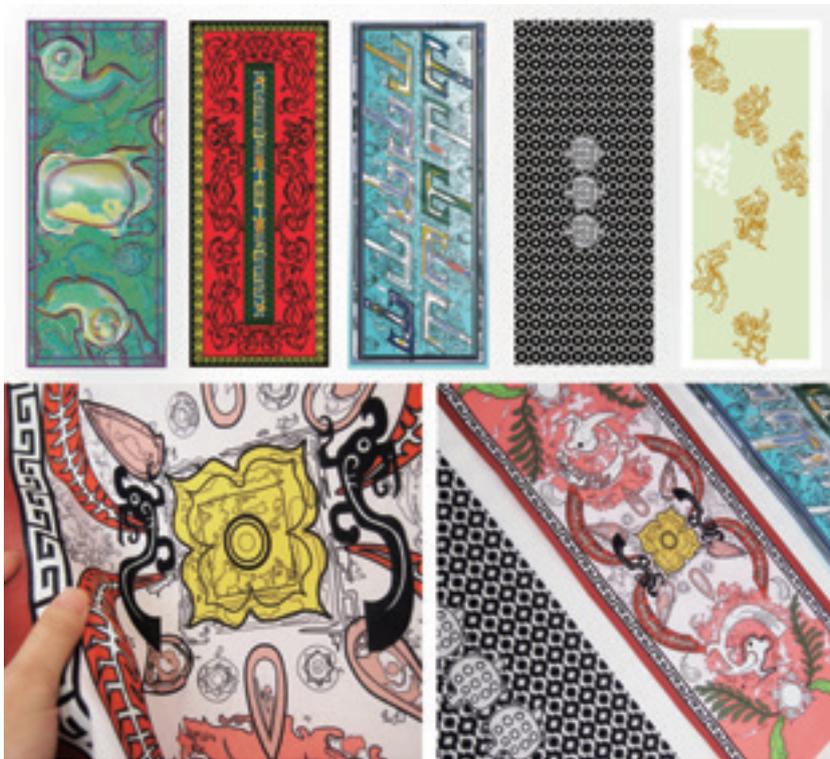
工芸／変わり塗り、漆、布／h320×w560mm(他6点)

# 泉屋博古館青銅器の3Dデータのデザイン活用と展開

佐々木果穂  
デザイン工芸コース

泉屋博古館(京都市)が所蔵する中国  
古代青銅器の3Dデータを、現在の  
暮らしで使う手拭いなどの布製品  
のデザインに利用する研究である。

青銅器の当時の制作者の温かみのあ  
る文様のデザインから着想を得た手  
拭いは、何度も使いたくなるようなも  
のを目指した。



テキスタイルデザイン／岡生地／h900×w360mm

# 未来のMRテクノロジーを利用した演劇映像のストーリーミングにおける衣装デザインの提案

磯野志保

デザイン情報コース

新型コロナウイルスの流行は演劇界に大きなダメージを与えた。感染を防ぐため劇場や稽古場が使用不能になっていく中、従来の大人数が密集する観劇スタイルが見直されている。そこで新たな演劇の形として、次世代のMRテクノロジーを利用した演劇配信における衣装デザインを提案する。MRテクノロジーとはMixed Reality(複合現実)のことをいい、デバイスを通して現実世界とデジタル要素を融合する技術だ。この技術を演劇にも用いることで空間を超えた観劇体験が可能になる。

今回は演劇作品エリザベートがMR技術を用いて配信された場合、演者はどのような衣装を着るべきかについて研究し、登場人物の1人である「トート」を例に未来の演劇衣装をデザインする。



衣装デザイン／ペンタブレット、CLIP STUDIO／h430×w1700×d8mm

# 人魚になりたい女の子の夢を叶えるためのデザインアイテム

新京芽耶

デザイン情報コース

女の子なら誰もが憧れる人魚姫。  
そんな憧れの人魚姫になりたいという夢を叶えるために、光り輝く鱗をあしらった世界でひとつだけのビスポークコスチュームを制作しました。



衣装制作／塩化ビニール、マジョーラ /h900×w600×d900mm

# いろいろ

長草未来

デザイン工芸コース



手芸／毛糸、羊毛、刺繍糸／h50×w30×d30mm

# 持ち運びを考慮した家具

久保江美果

デザイン工芸コース

家具は小さい頃から歳を重ねても使えるものだと思います。

そしてずっと使ってきたものをそばに置くことで、どんな場所でもすぐに自分の空間になれると思います。

しかし家庭や学業、仕事で生活環境に変化が訪れる時があります。その中で引っ越しをする時、家具の移動は大変です。重さや大きさ、素材などで取り扱いが大変なものが多いです。

そんな問題を解決するため、運搬に配慮した家具を制作することにしました。

横長の戸棚は三つの箱と二脚の脚からできています。両側に引き戸の中は仕切りのない大きな空間があります。その真ん中は三段の引き出しになっています。普段の使用は繋げて固定されていますが、引越しの場面でそれぞれ離すことで、運び出しやすく、送れるようになっています。何処へでも連れて行けたらと思います。



家具／合板、ホワイトアッシュ／h630×w1600×d380mm

# Waterfall

お茶用の道具と茶葉のための収納家具

毛利嘉那

デザイン工芸コース

この家具はお茶を趣味としている人に向けて制作している。お茶は誰でも飲むものだが、個人の趣味のための道具であるなら特別な場所を設けても良いのでは考えた。

自室に置くことを想定しているため収納だけでなく、道具を準備し、運ぶという手間が考えられる。そのため、下の扉を下開き扉にし、その扉の上に収納してあるお盆を引き出して作業できるように制作した。

装飾は滝をイメージしてデザインした。滝の姿・音は心を静める効果がある。その心はお茶を淹れる時の心と似ている感じた。落ちてゆく水に心を委ねて、日々の生活に癒しを与えることができればと考えている。



木工家具／化粧合板(メープル)、楓、黒柿、檜、桐、ウエンジ、鉄、真鍮／h1355×w540×d250mm

# Working desk 「千代」

在宅勤務のためのワークデスク

吉岡実夏

デザイン工芸コース

厳しい人口減少の中、社会は労働力を確保するために働き方の多様性が必要であることを皮肉にも今回のコロナ禍が浮き彫りにした。在宅勤務はその一つの答えである。

在宅勤務は家という一つの空間で仕事と私生活の切り替えを行う必要がある。より早く仕事に集中できるよう、他の家具とは異なる雰囲気や動きによって、双方の干渉をおさえ、これからの仕事と家庭を橋渡すデスクを提案する。



家具/セン/h820×w1130×d700mm

# TARAY

現代の素材と技術により再構築された近未来のたらい舟

市川正稀

芸術文化キュレーションコース

現代では樹脂製品の流通や技術の進歩により「たらい舟」をはじめとする日本の和舟製法が衰退しつつあり、それに伴って船頭という職の継承も危ぶまれるようになってきている。こうした現実を危惧し、私の出身地、岐阜県大垣市で観光産業に用いられている「たらい舟」を、現代の素材と技術を使用することで再構築し、大垣市の水門川の鯉や水草などの水中風景を鑑賞する新たな体験価値を付与することで、乗る人も観る人も楽しめるような新たな大垣市の水上都市景観を提案する。



観光プロダクトデザイン／長良杉、ポリカーボネイト、真鍮、LED／h550×w1600×d1600mm

# A-I-R 6-Cylinder radial steam engine

自作エンジンの潜在的魅力

萩原翔太郎

デザイン工芸コース

動態蒸気機関の世界へようこそ。

これは星形6気筒スチームエンジンの動態モデルである。原理として蒸気の吸排気面が一箇所です動する単動式オシレーティング機構を用いており、3つのクランクからローラーチェーンによりセンターシャフトへ動力伝達を行うことで、偶数気筒による上下死点の問題を解消している。

外面の美しい金属造形から内部の繊細な駆動に至るまでほぼ全てを手加工で行っていることが特徴であり、作品自体だけでなく駆動研究や金属加工技術の習得など、背景にある一連の制作プロセスについても是非見ていただきたい。



工業デザイン・金属工芸／3DCAD・金属切削加工・塑性加工・真鍮・銅・アルミ／h300×w550×d250mm

# b bike

## 新しいライフスタイルEVバイクの提案

横山輝

デザイン工芸コース

シンプルな平面から機構が飛び出して変形する一人乗りのEVバイクです。電動ドリルをEVの動力として取付け、それらの構造や機構を見せるシースルーデザインを採用することで、機能とスタイルの両方を楽しむことができる、今までにない新たなモビリティを提案します。

制作は県内プロトタイプング製造企業や富山大学試作工場と協力し、機構設計や実装も含めて進めた、アクティブかつユニークな卒制プロジェクトとなっています。

乗って、触れて、飾って楽しむ、感性を刺激する魅力的なフルスケールプロダクトバイクをお楽しみください。



製品デザイン／3D CAD(Rhinoceros、Fusion360)、アルミ切削、アルマイト処理／h515×w728×d70mm(収納時)

# LEANDROS

Lamborghini Design DNAを抽出した未来の高速艇のスタイリング

小湊 矯

デザイン情報コース

現在、自動車業界では新たに船舶事業を展開するメーカーが出てくる時代となってきた。

そのような時代の中で、幼い頃から憧れの存在であったランボルギーニのデザインDNAを抽出し、水上航行の高速性能を追求した水中翼という仕組みを用いて近い将来のランボルギーニ社の高速艇を提案する。

Y字と六角形をスタイリングモチーフにランボルギーニの持つダイナミクス、疾走感を表現した。



製品デザイン／ABS樹脂成形,3Dプリント／h250×w420×d1000mm

# スイッチ:切り替えの概念

## 湊屋知範

### デザイン情報コース

私たちは思いのほか、多種多様なスイッチに囲まれて生活をしている。

例えば、帰宅後に部屋のスイッチをつけると、照明の明るさにホッとする。それは点灯の切り替えによって、心理的な切り替えも同時に起こったということである。その後、外出用の荷物を床におろし、ソファーに倒れこんだ時にも似たような安らぎを感じる。

つまり、照明のスイッチは実存する室内装置だが、帰宅後のソファーの上には、見えないスイッチがある。もちろん重い荷物を床におろす行為の裏側にもスイッチは存在している。

今回は、自宅における生活全般に着目し、そこに潜む行動と心境のスイッチ(切り替え)を洗い出し、その役割を概念的な装置モデルとして可視化した。



基礎デザイン/プラスチック、樹脂/h120×w90×d50mm(12点)

# これなんだ？

## 音によるモノの認知

渡辺 凧砂

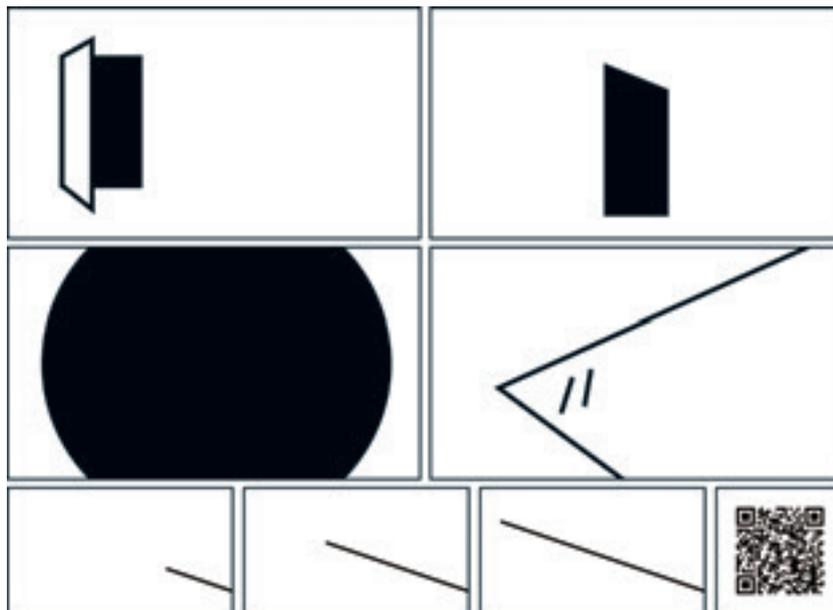
デザイン情報コース

耳は常に音を「聞いて」います。しかし、身近な音に意識をはらい、注意深く「聴く」ことは日常的にあまり多くはありません。

この作品は、まず曖昧な視覚情報として、単純なカタチのアニメーションを提示し、そこに何気ない生活音を与えることで、不明瞭だった視覚情報が音の情報を抛り所にして意味をもつ様子を実感してもらうものです。

モノごとを認知する手がかりとして、音が果たしている大切な役割に気付いてもらうことが、本作の目的です。

化粧室内の環境音	カッター音
破裂音	ホッチキス音
飛行音	



アニメーション / Adobe After Effects / 11min.

# イラストのクオリティがアップする思考・テクニック集

古谷隆昌

デザイン情報コース

魅力的なイラストが描けず悩んでいる人が見落としがちな、絵作りにおいて最も基本的であり重要なポイントを纏めた技法書を制作しました。

イラストを構成する重要な要素を大きく六つに分け、それぞれの優先順位や意識すべき点について言及しています。「絵をより良く見せるための基本的な技術」をメインに書くことで、どのような絵柄の方にも参考にしていただける内容になるよう意識しました。



技法書／PDFファイル、A5印刷／h5×w148×d210mm

# やさしい生活のための 野菜と暮らす日めくりカレンダー

梅村歩実

デザイン情報コース

私たちが日々口にしている野菜たちには、普段目にする事の無い、収穫するまでの過程がある。しかし、それが身近でない人にとっては、古くなったらすぐ捨てる、食べられなかったらすぐ捨てるという選択をあまり考えずにしてしまうことも多い。

そこで、春夏秋冬365日の畑仕事を毎日体感することができるカレンダーを制作した。このカレンダーでは、野菜作りの手順だけでなく、畑づくりに必要な道具についての解説や畑仕事をする上で避けることのできない課題についても取り上げている。

このカレンダーを毎日めくると、畑仕事や野菜に親しみを持ち「やさしい生活」を送るきっかけになって欲しい。



カレンダーデザイン / Adobe InDesign, Adobe Photoshop / A6, pp.368

# 車いすで楽しもう!富山観光ガイドブック

吉田志乃里

デザイン情報コース

車いすで出かけるとなると、道の広さやトイレの状況など様々なことが気に掛かる。そんな時インターネットで調べてみても、本当に求めている情報は得られない場合も多い。もっと楽しく、もっとリアルなバリアフリー情報を得られる媒体があれば、出かける事へのハードルが下がって初めの一步を踏み出しやすくなるのではないかと。そう考え、このガイドブックを制作した。本作品では、地元・富山の魅力ある観光地を車いす目線で紹介・解説している。旅行雑誌をめくる感覚でお出かけへの不安をワクワクに変えられるよう工夫した。



エディトリアルデザイン／冊子／h196×w148.5×d4mm

## 宮城のこころを結ぶ

若者の方言に対する愛着増進に向けたアプローチ

松尾幸乃

デザイン情報コース

私のふるさとである宮城県の方言は言葉の節々に濁点が多く、田舎臭いいわゆる「ズーズー弁」と呼ばれている。その特徴ゆえに特に若者からは敬遠されがちであり、方言離れが加速しているのが現状である。

そこで、ズーズー弁を若者向けにグラフィック化し、手刺繍で表現したオリジナルグッズを制作した。

たとえ宮城を離れ、方言を話さずとも地元を感じられるような、今までネガティブに捉えていた方言という文化を誇りに思えるような作品を目指した。また、グッズの素材には宮城の伝統工芸品である若柳地織を使い、触れるたびに地元へ想いを馳せることができる。



プロモーションデザイン／綿織物、刺繍糸／h180×w130×d5mm(他15点)

# ウィッグを待っている子どもたちへ出来ること

ヘアドネーションのハードルを下げするための試み

北島夕愛

デザイン情報コース

子どもにとって、病気に対する治療の副作用などで「髪が抜ける」ということは病気と同じくらいの精神的な苦痛になることがある。「脱毛」を理由に抗がん剤治療を受けない人もいる。そんな髪が抜けてしまった子どもたちに、ウィッグを作って無償で提供するという活動が「ヘアドネーション」である。

「ドネーション」と聞くと、ハードルが高いように聞こえるが、実際はそうではないかもしれない。卒業制作を通して、より多くの人に「ヘアドネーション」に対する知識・理解を深めて貰いたいという思いで制作した。



コミュニケーションデザイン／アニメーション

# 居住地選択における災害情報収集の重要性の啓蒙

ボードゲーム「狂える大地で生きていけ」

久保友理香

建築デザインコース

災害が発生した場合、同じような耐震性能の家でも選んだ土地によっては破損の度合いが全く違うということが容易に起こる。住宅を建てる際、いわゆる上物の耐震性能や免震性能が注目される傾向があるが、「どこに建ててどう住まうか」という土地とライフスタイルの選択もまた防災において大切である。

ボードゲーム「狂える大地で生きていけ」はゲームを通して災害による住宅の破壊を擬似的に体験することで防災を前提とした土地選び、家づくりを当たり前にするを目的として製作した。



ゲームデザイン／印刷／紙／布／31×144×101mm

# 慣用句を完成させるカードゲーム

長谷川七彩  
デザイン情報コース

言葉は表現のしかたひとつで伝わり方が微妙に変わります。

例えば「びっくり」という意味を表す慣用句には、「開いた口が塞がらない」「目を丸くする」などがあります。どちらも大筋は「びっくり」する意味を指すものの、「驚き方」の情感が微妙に言い分けられています。

このように同じ内容でも様々なニュアンスを生き生きと伝えることができるのが、慣用句表現の豊かさです。

この作品は、お題カードに書かれた意味や例文から、慣用句を予想するゲームです。正解を当てても良いし、分からなければ自分でオリジナルのフレーズを作っても構いません。

単語を自由に組み合わせて語句を作ること、遊びながら言葉にふれ、その面白さを知るきっかけを作り、表現力を養うことをねらいとしました。



コミュニケーションデザイン／プレイングカード、紙／h74×w105mm、h34×w53mm(2種)

# スタン・ザ・ファンタジスタ

## 初心者のためのアレンジ麻雀

石原梨奈

デザイン情報コース

麻雀は面白くも複雑なゲームのひとつであり、未経験者にとってはハードルが高いゲームとも言えます。そんなビギナー向け麻雀の新境地が『スタン・ザ・ファンタジスタ』です。

このゲームのルール設計は、麻雀の魅力の根幹である「役作り」に軸を置いています。プレイヤーは各対局であがった際の「役」に応じて、それがキャラクター化されたカードを1枚獲得します。同じカードは2枚以上入手できません。つまり、異なる役で何度あがるかが、勝敗を左右します。プレイヤーは0点からスタートし、カードは役のランクごとに点数をもっています。対戦者のカードを見れば点数が分かるため、麻雀特有の複雑な点数計算が不要です。また、自分の「推しキャラ」を見つける楽しさ、麻雀にはないゲーム性のひとつです。

カードゲーム要素と、麻雀の「役作り」の醍醐味を融合した改編ルールによる、ビギナーへ贈るイニシエーション・マージャンの提案です。



ゲーム設計、キャラクターデザイン／バンクプレット、MediBanPaint、コート180Kg/h92×w67、全42種、計168枚

# 今、またヒカリと出遭う

京都宝ヶ池における自然光による自然光のための美術館

加味根みのり

建築デザインコース

私たちのまわりには光が溢れている。特に日本は、至る所で人工光が多用され、白く煌々とした明るさが辺りを包んでいる。私は北欧への留学をきっかけに、日本の人工光の多さに疑問をもつようになった。暗さがあるからこそ光の美しさが際立つ、『陰翳礼讃』で谷崎潤一郎が語ったように、日本もかつては暗さの中に美を見出していた。

ここでは、あらためて自然光と向き合うための空間として、自然光そのものが作品となる美術館を提案する。その日の天気や周りの木々の移ろいなどによって刻一刻と変化するヒカリ作品を鑑賞し、自然と暮らすこれからの社会について今一度考えてもらいたい。



建築デザイン／模型・図面／パネルh2000×w1800mm 模型h1000×w1680×d1080mm

# 「つくる」ことから学ぶ 旅する小屋のかたち

勝然美紀

建築デザインコース

「建築する」とは何か。

実物からモノを考える機会が減っている日常において実際に「設計」したものを「かたち」づくる体験は、多くの学びと気づきを与える。もっと身近に自らの「住み処」をつくってみるという風向きがあってもいいのではないか。原初的な学びとして「動く小さな家」をテーマとした。昨今の「場所」や「所有」に左右される生き方や働き方に疑問を持ったこと、「時は金なり」の造りではなく、「人の暮らし」が「自然」とどう寄り添えるかという見方にも意識を向けている。木組みの「柔らかさ」を活かし、「揺れ」を受け流す「伝統木構法」。“自然”に対して「中立」であり、解体や再利用を経て土へと還る。また運搬的観点や費用の側面において軽トラの荷台にこの構法でつくる意味はどこにあるのかなど、今後も共に過ごしながら探っていく試みである。



建築デザイン、セルフビルド／木組み(伝統木構造)、手刻み、杉、アテ(能登ヒバ)／h1740×w2450×d1460mm

# 軒先空間の連鎖による街並みのコンバージョン

高岡市金屋町における移住促進のための提案

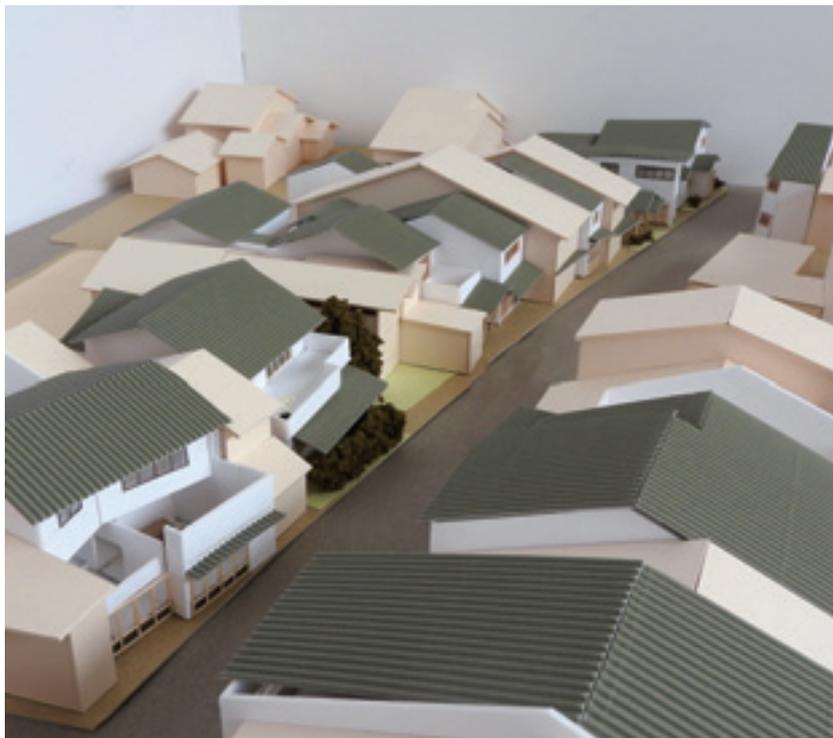
河原羽那

建築デザインコース

高岡市金屋町では高齢化が進み、石畳通りから離れるほど空き家も多く閑散としている。現在自治体などの働きかけもあり移住者は増えているが、高齢者も多いため将来的には今よりも空き家が増加するだろう。

本計画では、特に空き家の多い裏の通りを対象とし、観光地でもある石畳通りとは異なる魅力を持った通りを提案する。裏通りから既存住宅までのまばらなセットバック空間を活かし軒先空間を住人目線で日常使い出来る様々な交流の場として拡張し、それらを連鎖させる。

そうすることで住人たちの生活や賑わいが通りから垣間見え、かつて生活道路として路地が栄えていたように閑散とした通りに住人たちの活気が溢れる。裏通りの活気が金屋町の周遊を線から面に展開し、さらなる住人の定住の促進につながることを目指す。



建築デザイン、リノベーション／図面・模型

# 小さなしかけの積み重ね

長野県松本市上波田旧門前町における、境界の継時的デザイン

真関美夏

建築デザインコース

長野県松本市上波田。

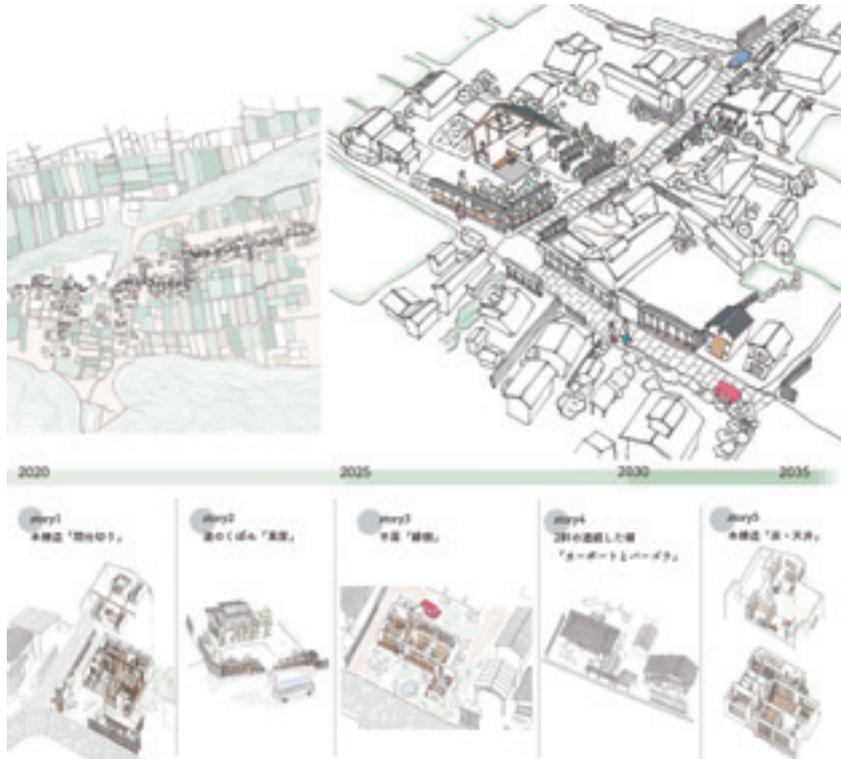
旧野麦街道の面影を残すまち並みが残る一方で、近年は空き家、空き地の増加がみられる。

本計画は、都市計画的なマクロな視点からの提案ではなく、小さなしかけを時間をかけて連鎖的にまちに広げることで、まち並みの時間と地域の繋がりの持続を探る。

具体的には「うち」と「そと」の境界に着目し、本棟造古民家の保存活用を、「うち」の境界である「間仕切り」「緑側」「天井・床」の3つの要素からのしかけを考える。また、「そと」の境界である「塀」を操作することで、家と地域間の繋がりをつくり、これからの塀のあり方を考える。

移住者が引っ越してくることをきっかけとしたストーリーに沿って5つの場面の順に、さまざまなスケールのしかけを継時的に散りばめる。

まち並みに時間が積み重ねられ、空間の繋がり、人の繋がりが続いていく。



建築デザイン、リノベーション／模型、図面／バナー h1200×w3000／模型 h900×w1000×d400mm

# 高齢化社会における多世代型集住の在り方

連鎖する共有部が生む重層的な繋がり

石田夢乃

建築デザインコース

高齢化社会の進行に伴い、単身で生活する高齢者が周囲との関わりを絶ち孤立化することが社会問題になっている。

そこで本計画では、多世代で集住し、複数の住人たちと共有する広場やテラス、屋根、壁といった空間や建築的な部位を持つ事で交流の機会や投げり所とする事を目指す。様々な場を共有する環境のもとで生活する事によって、自ずと高齢者が多世代の住人との繋がりを感じられ、それらが連鎖することでコミュニケーションの輪が重層し、複合化していく。

さらにコミュニティが流動的に変化していく中で、若い世代がその変化に柔軟に対応できるようになることで、将来自身が高齢化した際にも周囲との関係を持続させることができる。



建築意匠／図面・模型／スケッチ・パース

# 空のしたで想い繋ぐ ～流れる劇場～

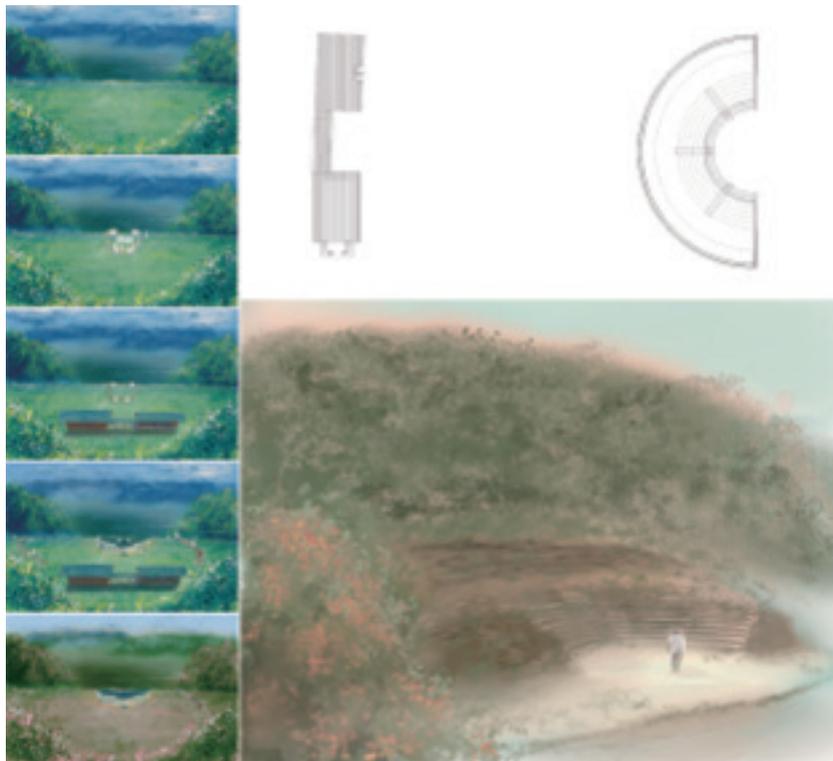
## 流れる劇場

桑原慎也

建築デザインコース

地域に根ざした小さな演劇拠点こそが文化を育む土壌なのではないか、と考えた。そして、時間とともに集う人や人の暮らしは変化していく。それに伴って、脈々と受け継がれる演劇の「物語」と時間を超えて変化し続ける劇場の「かたち」をデザインする。

敷地は、富山県高岡市にある水道つつじ公園。この公園の原っぱの上ではじまった小さな演劇活動が、徐々に大きくなるにつれて、それをとりまく演劇空間も大きくなっていくことを仮定した。設計では、原っぱでの簡易舞台装置、その後の芝居小屋、円形劇場、やがてそれらが廃墟になるまでを想定し、形が変わりながらも絶えずその場所で続いていく人々の営みの愛おしさを賛美する。



建築意匠／模型、図面、ドローイング

# 変容する距離感

ポストコロナ社会における集住のかたち

坂田 菜

建築デザインコース

新型コロナウイルスの感染拡大は、様々な距離への意識を変えた。ソーシャルディスタンスという言葉が定着し、人と人が距離を取るようになったり、家で過ごす時間が長くなり、家族とは離れたいと感じる一方、会えなくなった人に近づきたいという渴望があった。また、在宅勤務によって職住の近接が起こり、住まう場と働く場との距離にも変化がみられた。そこで本計画では、建築によって家庭内での距離感や家庭と社会との距離感を調整することで、現代の距離への意識に寄り添った新たな集合住宅を提案する。



建築意匠／縮尺模型

# 富山駅前未来風景を紡ぐ

リサーチバイデザイン『渋谷型にぎわいモデル』

浜谷詠斗

建築デザインコース

戦前より富山駅前には市民の賑わいの中心であったが、戦後のモータリゼーションや核家族化を伴った都市化の影響で郊外が脚光を浴び駅前は通過することの方が多くなった。しかし誘導区域としての可能性はある。今は埋め立てられた神通川の濁流のダイナミズムを想像力を持って解釈し、見えづらくなった『富山らしさ』を復活する。昨今の富山県の目覚ましいスポーツにおける業績をこのダイナミズムに重ね、スポーツ技術や知識を伝導する『スポーツの図書館』という未だない出会いの場を計画する。鉄道線の合流地点である富山駅前にこの施設を組み込むことで、県内スポーツのネットワーク拠点となり、トレーニングやスクールで街を訪れるリピーターを育てる。この戦略が最も顕著な渋谷駅を鍵とし分析し、得られた『渋谷型にぎわいモデル』を動線やプログラムに反映する。リピーターと多くの市民によりこの街と建築が多様な出会いの場となるだろう。



建築意匠／建築図面・建築模型

# 生命の『動的平衡』に基づく建築のパラダイムシフトを目指して

増川夕真

建築デザインコース

生命とは常に「壊してつくる」『動的平衡』の活性状態である。生命は、全体の秩序をかりうじて保ち、持続的な発展を達成してきた。私は、文化の持続的な繁栄には建築がこの『動的平衡』状態に倣った建築空間を具現化することが鍵になると考える。私はこの建築空間の構築にあたり、『動的平衡』をヒトと空間の「相対的な関係における絶え間ない分解と再構築の流れ」と翻訳しインキュベーション施設を設計した。本計画は『全ての人に開いた場』をビギナー、投資家、インフルエンサー、一般市民、管理組織からなる「5種のアクターによる創発的行為体系」で「そこで逐次行われる行為が形式を変える」場をプログラムする。この建築空間は、決定論ではなく浸透論に基づいた計画で、社会状況の変化にも柔軟に対応できる。日本を拓く人を育てる新しい機関、それは明治時代の開港から培った「進取の気性」遺伝子を持つ神戸にこそ先陣を切って実現できるシフトである。



建築意匠／図面、建築模型

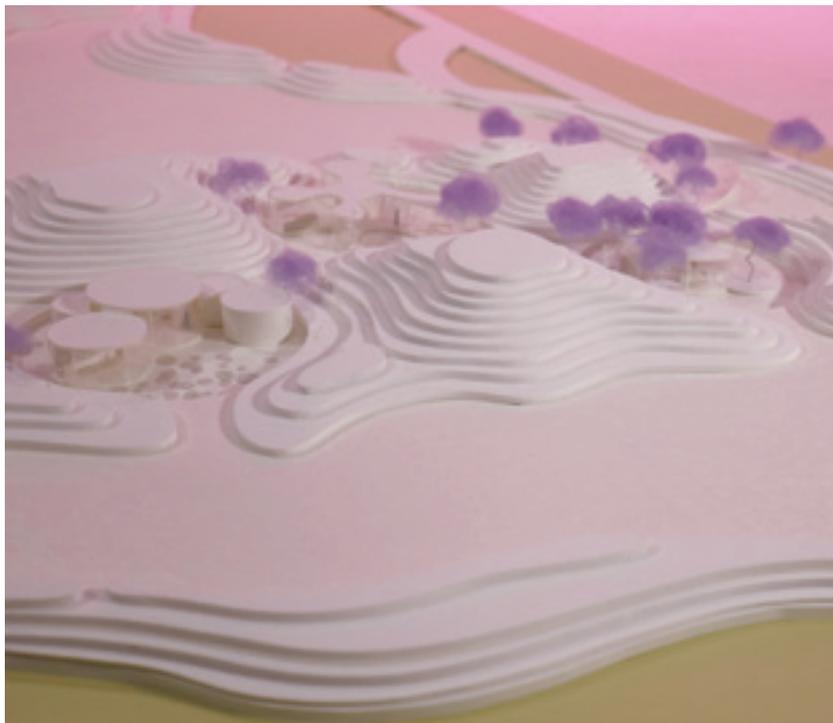
# 未来を歌詠む場「円山」

大伴家持の布勢の水海を表象する

三宅日向子

建築デザインコース

「布勢の水海」は万葉の歌人である大伴家持が好んで歌を詠んだ場所である。かつて「布勢の水海」は氷見の南部平野に広がっていた。私は、布勢の円山を含む自然風景が時を超えて诗情に溢れる豊かな場所として蘇ることを切に願い、現代の歌詠みの場を設計した。建築意匠には風景を再発見し、家持の見た布勢の歴史的価値にかたちを与え、共通資産として育み、未来をつくる価値とする力がある。そこで、現代の歌詠みを広義の意味で捉えたアーティストインレジデンスを提案し、文人墨客のレジデンスタイプを研究した。家持は近景、中景、遠景を巧みに用いて水海の実景に、奈良の都を想う心を重ねた。土を盛り、その上に水域を乗せ、さらにやどの場所をつくることで家持が見たであろう近景をつくり出し、時を越えた風景の創出を試みた。私にとっての建築芸術とは、地域と世界、偉人と庸人が邂逅し、現在と過去、未来をつなぐ場をつくり出すことである。



建築意匠／縮尺模型

# 公共空間と地域再生

## 松本市城下町水辺のリノベーション

伊藤源

建築デザインコース

近年、地域／地方再生の手法・アプローチとして公共空間利活用の動きが活発になってきている。しかし、一般的に行政管理の空間は民間利用までのハードルが高く、中でも水辺（河川・港湾）に関する法律や規制は複雑であり、水辺の開放は活発ではない。

本設計では、長野県松本市の城下町を流れる女鳥羽川河川敷を対象敷地とし、城下町の文脈を継承した空間を提案することにより、水辺に関する種々の規制緩和、地域再生を目指した。

護岸・堤防を変形させ河川方向に開放し、上部には柱と屋根だけの空間をかけ、空間内の業態を仮設店舗とすることで、店舗形態の柔軟性、水害時の迅速な撤退を可能とし、若手の工芸作家やアーティストなど様々な人に開かれた、まちの活性につながる水辺を設計した。



都市建築デザイン／模型／h410×w1682×d595mm

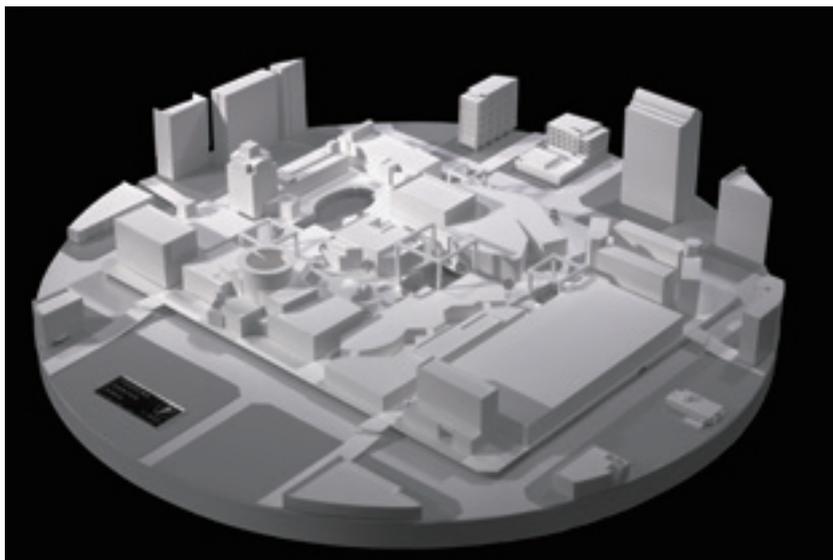
## つくばセンター地区の未来

磯崎新の「多目的という無目的」を鍵概念として

荒井敢太

建築デザインコース

私は、故郷つくば市を憂う。つくば市は戦後最大の計画都市として生まれた。つくばセンタービルを作り上げた建築家：磯崎新が、つくば市計画の「多目的」という「無目的」という限界を指摘したことを、私は市と磯崎の2019年の往復書簡に見出した。この思想、法律や理論、オランダの都市計画手法を駆使し未来のつくば都市ビジョンを描いた。磯崎は「王の不在」「7つの性格の欠落」を指摘し、つくばの都市構造に対する批判を続けた。私は、建設から40年という時の流れを踏まえて、空洞化という現在の都市問題を、当時からの都市構造の問題を結びつけて再構築する必要があると考えた。つくば市は官が土地を管理する稀な都市である。巨大な力が蠢く都市を代謝的に成長可能な街として描くことで未来を考えると、私は磯崎新を継承することこそに可能性をみた。磯崎の建築で型取った7つの性格により、継続性のある都市ビジョンをメッセージする。



都市計画／図面・建築模型／h250×w1020×d1020mm

# 未完が促すまちの新陳代謝

魚津中央通り商店街の防火建築帯の増減築に着目して

伊藤野々香

建築デザインコース

富山県魚津市の「魚津中央通り商店街」は上階への増築が可能な造りになっている防火建築帯である。後方や上部に増改築、アーケード撤去などがされ、時代の流れによって商店街の景観が変化し続けている。このような増殖・展開する建築思想を持つ「メタボリズム」を軸に、副論文では各時代の空間とその利用の変容を分析して増減築のメカニズムを明らかにした。それを基に、未完という手法を用いて、新陳代謝を促す建築と仕組みを提案した。

コンセプトは「“建物”と“知”が『新陳代謝』する商店街」。商店街での会話や振る舞いを通して知識が蓄積されることで、新たな学びの機会、すなわち商店街が年齢を問わない「まちの学校」となる。また、未完＝“余白”があると捉え、新たに動線をつくることと、木フレームとシェードの導入により新陳代謝の促進を図った。社会等の変化に対応しながら地域性と持続性がある柔軟な建築提案を試みた。



都市・建築デザイン-地域再生計画／縮尺模型

# 立山連峰と橋を臨む展望施設

富山県の観光地を結ぶ

山田啓太

建築デザインコース

ここ数年、観光客入込数が増加傾向にある富山県は、石川県と比較した際、主要観光地の数に大差はなく観光資源も劣らない。しかし、主要観光地の配置に着目すると、石川県の主要観光地は金沢に集中しているが富山県の主要観光地は離散していることが分かる。距離のある主要観光地間に繋ぎとなるスポットを配置し複数の観光施設のバランスを調整することで観光の連続性とダイナミズムを確立できると考える。

立山連峰は富山県のランドマークであり、街からも見ることでできるその景観は県の強みである。また、県内には5つの一級河川が流れている。これらの要素は景観を構成する上で大きな役割を持つ。本研究では、県内にある既存の自然資源を活かし、橋を含む新しい景観を生み出すことができる展望施設を繋ぎのスポットとして設計する。



都市デザイン-地域再生計画/図面・模型/h240×w1670×d900mm

Here

---

加納萌子

芸術文化科学研究科



絵画／油絵具、キャンバス／h1818×w2273mm

# 愛という辱め〈蛸〉〈兎〉

池田愛花里  
芸術文化科学研究科



絵画／油絵具、白亜地、木製パネル／h1940×w1940mm(2点)

# Paper shell body

紙を用いた人体造形

---

岩滝陸王

芸術文化科学研究科

三次元曲面を作れない紙は、可展面の組み合わせによって曲面に近似する。面と面の境界線を筋肉の境目に配することで人体らしい有機的で自然な形状を得られる。

樹脂製の骨格は可動のための関節を持ち、外皮である紙の殻が覆う。



立体造形／NTラシヤ、PLA樹脂／h1700×w670×d315mm

# 乾漆菓子箱「風車」

---

高幸

芸術文化研究科



工芸／乾漆、漆、麻布／ $\phi$ 300×100mm

# 存在の痕跡・「旅」

張文濤

芸術文化科学研究科



インスタレーション／ダンボール、木箱など／h1100×w3000×d3000mm

## 家と食堂

桔木を用いて現代的な「あや」を架構する

中島晃一

芸術文化科学研究科

桔木構法は、禪院方丈はじめとする日本建築の大きな軒を支えており、日本の武家や僧侶の日常生活の場所をより開放的な場所として実現した構法である。

本計画では、その伝統的な桔木構法を現代的な建築空間を架構する方法へと展開するため、シュルレアリスムの「デペイズマン(dépayement)」という既存現実の概念からの脱却を行う手法を用いることを試みた。

ここで施主として想定したのは、食堂を共同経営するなど、住宅と住み手の関係を考え直すことで、新しい都市居住を目指す若い4家族である。

この家では、キッチンと家族の食卓を食堂に変換し、調理の役割を担っていた家族がその役割から自由になり、この家で暮らす家族の一人ひとりが適度な社会性の中で自由な個人としての暮らしとふるまいを獲得する。



建築意匠／図面、模型

# 減築創生

## 富山国際大学留学生寮改修

劉澤

芸術文化学研究所

### 「減築」

子供が一人立ちしたり、親族が他界するなど、様々なストーリーの中で住空間への需要が減り、減築の動機が生まれる。副論文『建築の縮小ー減築の手法』を通して、住宅減築の既往のデータの整理して、そこから類型化された7つの手法を得ることができた。それらの手法を応用し、本制作を行った。

### 「創生」

富山国際大学留学生寮にも減築のストーリーを抱えている。留学生が年々減る傾向にあり、今では利用されている割合は20%未満になる。そんなところにありあまった空間資源を、減築の手法を用いて再生を試みる。



建築意匠／模型、図面／h400×w1800×d600mm



# 越前大野の城下町街区の研究と、湧水路網を活かした地方移住促進テレワーク施設の提案

榮歩生

建築デザインコース

都市建築論

## 研究概要

福井県大野市は、豊かで良質な地下水に恵まれた城下町として知られる。大野市街地の地下水は水位が高く、わずかな窪地でも水が湧き出すところが多い。地元では、この湧水を「清水(しょうず)」と呼び、古くから飲水や生活用水として利用してきた。水は、市のアイデンティティであり、人々を繋ぐツールである。しかし、近年地下水位の低下に伴う井戸枯れや湧水の枯渇などの問題が発生している。今後も魅力あるまちづくりを進めていくためには、この地下水を将来にわたって保全し、建築的に活性化できることが必要不可欠である。大野市の水を守ると同時に建築を通して市民の水への意識を高め、市外からの移住を促進する魅力となるよう試みたい。

## 【過去】城下町の成立

織田信長の家臣であった金森長近は天正4年頃、越前国大野郡に城を築くとともに、城下に町を開いた。長近がつくった碁盤の目のような地割は、本願清水の豊富な湧水を引き込んだ水路網によって形成された。当時の水路は城下町の南北5筋の道路の中央を走っており、町民の生活の中心にあった。

水路は上水として利用され、上流から順に飲料用、食物洗浄用、洗濯用、汚物洗濯用と分けられた。さらに、南北の通りの家並み裏に「背割り水路」と呼ばれる下水路を設け、生活排水や雨水を流した。(図1)

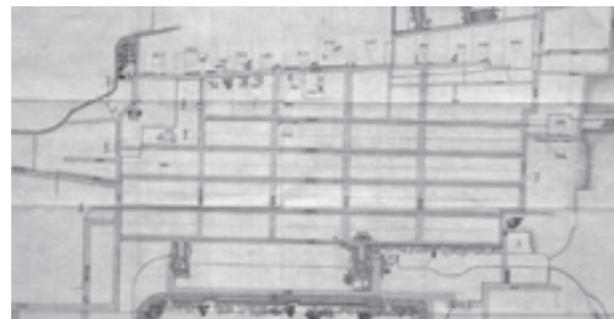


図1) 大野町絵図/米村岩夫蔵/大野市歴史博物館/1858年 各街路中央に上水路が、各街区中央に背割り水路が見られる

## 【現在】眠る痕跡

### 〈水路の跡〉

車社会へ移った昭和16年から、長近が敷設した道路中央を流れる上水路は道路改修と共に道の両側に分けられ、蓋が被せられた暗渠へと変わった。それでも、寺町通りと五番通りの一部では、明渠を確認することができる。また、背割り水路にはわずかな水しか流れておらず、ほとんど全てが放置されている。こうして、水の気配は薄くなりつつあるが、コンクリートの重たい蓋の下では、今も綺麗な水が滔々と流れている。(写真1)

### 〈大火の跡〉

城下では江戸時代から度々大火が発生していた。中でも明治21年と32年の大火は町一帯を焼き尽くし、1000戸以上の家屋が焼失した。そのため、現在の中心市街地には大火以前の歴史的な文化財がほとんど残っていない。その後、防火線として六間通りの幅を4間から14間、石灯笼通りの幅を2間から8間に広げ、それぞれに車道・並木敷・歩道を設けた。



写真1(左)昭和6年の五番通り/『ふるさとの想い出写真集明治大正昭和の大野』/国書刊行会/1979年/29頁 (右)現在の五番通り/筆者撮影

## 研究結果

現在の城下町には、かつて町民を支えた水路や背割り線などの痕跡が確かに残っている。しかし、この事実の重要性を知る大野市民はほとんどおらず、金森長近と町民が400年以上かけて創り上げてきた町の誇りが失われているように筆者は感じた。かつての町並みを継承し、町本来の姿を蘇らせることで、住民の水への意識と町への誇りを高めることが、大野固有の文化である水を守ることに繋がる。

## 【未来】魅力的な町の再生

道路の中心に水路が走っていた当時、水は町民の生活に深く結びついていた。しかし、現在は水と人との距離が離れてしまっている。各街区内に水を引き込み新たな水路のあり方を提案することで、大野市をかつてのような湧水路網の魅力をもつ町に蘇らせる。人目に触れることなく暗渠を流れる水と人との再会は、町の再活性化の第一歩となる。(図2)



図2) テレワーク施設平面1/2000 論文の成果を活かして、建築設計も行った

## [主要参考文献]

大野市史編さん委員会/『大野市史通史編上 原始～近世』/大野市/2019

大野市史編さん委員会/『大野市史通史編下 近代・現代』/大野市/2013

## 茶室における光と色の研究

窓や露地の拵え及び素材と茶匠や研究者の美意識を基に

谷菜里

建築デザインコース

建築意匠論

はじめに

茶室は日本独自の空間である。茶の湯は総合芸術であり人に心の潤いを与える。小堀遠州の弧篷庵忘筌を知り、下部を吹き抜いた明障子と露地が内に入る風景に感動した。光や色彩をもつ露地も内部空間に何らかの影響を与えるとみて、外部である露地と茶室、それらを介する茶室の窓は切り離すことのできない関係があると考えた。茶室に関する研究は既に多く為されており、歴史、様式、茶匠の思想などがほとんどである。これまでしばしば論じられた光を再考し、ほとんど論じられなかった色を切り口に茶室を読解する。日本人が忘れてきている建築の光と闇(陰影)の遊動や色の階調をめぐる美意識を取り戻したい。茶室における光と色の関係を明らかにし、日本建築の持つ魅力を、茶室を例にして述べる。

### 第一章 茶の湯空間の拵え

茶室の窓は大きさや配置、素材の拵えによって内部に明暗のあやを生み出す。また、内部においては壁や柱などに煤を塗る色付の拵えにより暗い色にされた所は闇と結びついて、深みを生み、反対に明るい畳の上では明かりによって照らされ

道具や花などの色が映える。露地では、奥へ進む程「深山幽谷」にするべく拵えられ、多種の緑色植栽が、幽かな光と深い闇を生み出す。窓と露地が明暗を操り、生み出された闇においては暗い色が醸成され、明るく照らされたところには、色が明るく映え、両者が引き立たされることで茶の湯空間の神秘性を深めていると思われる。このようにして茶の湯空間を通して光と色の特異な関係を見ることができる。茶の湯空間の光と色は一見、ただ暗い、単彩色という風に単一に見えるかも知れない。しかし、その中に緩やかで幽かな階調が見られる。これが茶の湯の美しさを深める一因であると筆者は考える。

### 第二章 名席に見る茶匠の美意識

代表的な茶匠の明るさと色の好みについて調べると、千利休は暗い空間で黒色、古田織部は利休よりも明るい空間で派手な色、小堀遠州はさらに明るい空間で綺麗な白色といった風に、空間に求める光のあり方と色の違いがわかる。筆者は「好み」は美意識の現れであると考え。茶匠それぞれの美意識が茶の湯の多様性と発展を示すのではないか。その中でも利休の「真」なるデザインに茶の湯の美の本質があると筆者は考察する。明暗でより観賞に深みを持たせることや、色の対比を用いた視覚の誘導など、「見る」という体験を通した茶の湯への「集中」が共通して言える。こうした「今その時に集中する」といった意識は精神を一つの対象に集中し、その真の姿を知ろうとする「禅」の思想が根幹にあると思われる。

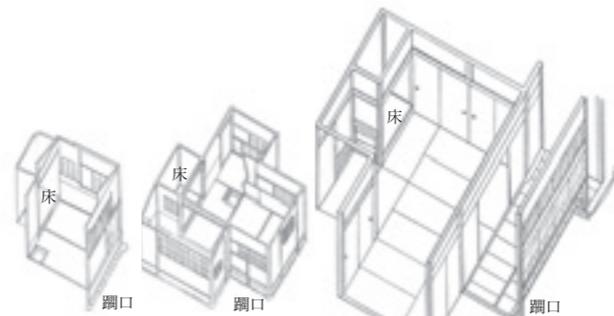


図1 茶室の遮蔽性の展開 「待庵」、「燕庵」、「忘筌」アクソメ図 筆者作成

### 第三章 茶室における意味=現象性

利休の目指した光はほの暗い幽光であり、禅の精神に基づき、心の目で確かに感じる光である。その幽光が生み出す空間の中で光と影の階調や遊動が見られることを茶室において検証する。光の強弱や陰影の深さに伴って色も侘びる。色は暗い場所で闇に身を落とし、明るいところでは、別の表情を見せる。そういったところに美しさはあるのではないか。研究者であり現代茶室の設計を行った中村昌生は、そういった暗い光は採用せず、現代に応じた明るい光を採用した。なぜなら、現代の人々はそういった心でみる禅を根幹とする「侘び」の美意識を持ち合わせていないからである。しかし、これは、茶の湯の発展と継続に貢献したがそれと同時に茶匠が見ていた幽光と美意識を失うことを示すのではないかと筆者は考える。



図2 待庵内部の明暗/『利休入門』/木村宗慎/新潮社/2010/21頁

### 結論

日本固有の自然観や美意識、禅の思想などを茶室の中で客と共に体験し、それを至高の美として表現しようとした茶匠たちはその現象性を光と色で拵えようとした。その中でも彼らは神秘的な空間を形成するために重要なものは窓と拵え、工夫を凝らした。その窓が生み出す光と色のあいまいさ、陰翳と色の階調のなかに日本の美を見出すことができる。我々現代人の暮らしは明るく照らされ、空間が持つ美しさは見え辛くなっている。茶匠が求めた光と色の在り様を茶室が示してくれる。

### [主要参考文献]

中村昌生/『茶匠と建築』/鹿島出版会/1971  
堀口捨己/『草庭』/筑摩書房/1968

# ネパール組積造目地に関する研究

## 水分量と反応物質の検証

市川靖菜

建築デザインコース

建築構造

### 序論 背景

2015年にネパールでゲルカ地震が発生し、多くの死者および建物被害が発生した。特に組積造建築が多いネパール山間地域での被害が多く、これは経済的理由から専門の人を介さずに設計、施工されたノンエンジニアド建築が多いためである。その中で、組積造目地が重要な役割を担っていることに注目した。



日本建築学会北陸支部研究報告書第61号2018年7月「ネパール組積造住宅の補強方法に関する研究1.補強目地の圧縮試験結果について」、平成30年度卒業論文「組積造目地の強度に関する研究-ネパールの住宅を対象として-」参照

### 第一章 試験概要

ネパールで施工することを前提として現地の技術でできる範囲での実験とし、今回の研究では、ネパールでの試験4回、日本での試験4回実施した。目地の強度を上げるために圧縮強度向上を目指し、添加物の検討と水分量の検討を行った。

### 第二章 試験結果と考察

実施した圧縮試験の結果の中で効果のあった試験体の圧縮応力度とひずみ度の関係のグラフを二つ抜粋して記す。一つはネパールにて行った試験において最も強度の出た試験体(赤土800g,生石灰270g,ピンクソルト10g,水200g)[図1左]、もう一つは日本で行った試験において強度の出た試験体(赤土700g,消石灰350g,酸化マグネシウム100g)[図1右]である。

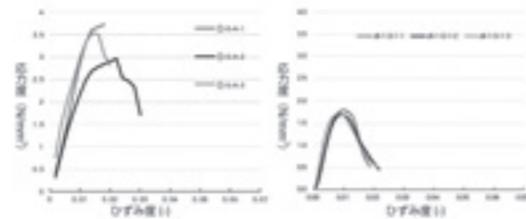


図-1「圧縮試験による応力度とひずみ度のグラフ」

続いて添加物、水分量、比重について考察する。まず添加物について、強度向上に有効な添加物として挙げられるのはピンクソルトと酸化マグネシウムであった。図2のグラフはピンクソルトを加えたときの圧縮強度と添加物の量の関係図である。この図から見てわかるようにピンクソルトと加えることで強度が向上していることがわかる。

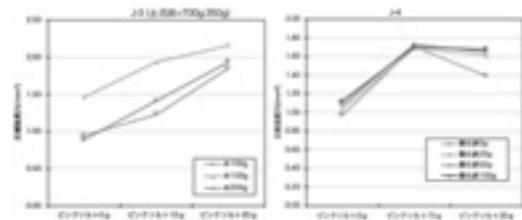


図-2「圧縮試験による添加物と圧縮強度の関係図」

次に水分量が強度向上の一端になっていることに着目し、水分量によって強度に変化が起きるのではないかと推測し、水分量を変化させた試験を一つのグラフにまとめた。図3を見ると赤土に添加物を加えた試験体に変化が起きている。また、含水率の低い試験に対しては180g~200gの水分量が適切であることがわかった。

最後に比重について示す。ほとんどの試験において決定係数が0.5を超え、赤土にピンクソルトまたは酸化マグネシウムを加えた試験では決定係数が0.8を超えており[図4]。評価の高いグラフとなっている。このことから赤土に添加物を加えた

際には比重と強度の関係があると推測できる。

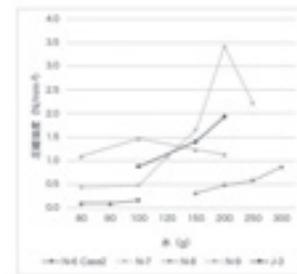


図-3「水分量による圧縮強度の変化」

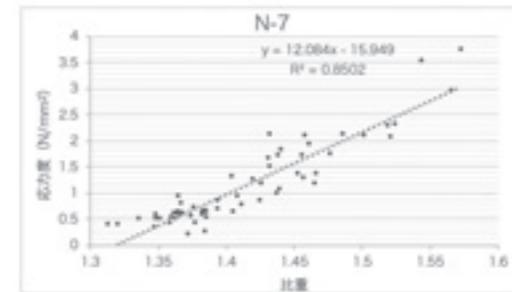


図-4「水分量による圧縮強度の変化」

[主要参考文献]  
参考)橋本麻友子/「組積造目地の強度に関する研究-ネパールの住宅を対象として-」/平成30年度卒業論文

# 面格子材の剛性増大金物に関する研究

星賀崇匡

建築デザインコース

構造デザイン

## 研究概要

大部分の木造床は構造用合板により剛性を確保しているが、そのために床デザインの多様性はなくなり、自由度が失われている。一般に、木造の接合部は木材の繊維方向の剛性は、繊維方向の剛性が圧倒的に高く、繊維と直交方向の剛性がその1/20~1/50と弱くめり込んでしまう。そこで、木材要素の剛性を最大限活かすために、各相欠きされた繊維方向同士を直接一体化して接合するために接合金物を考案した。金物は繊維方向に交差する2本の部材を異相に配置して直接連結するものである。

本研究は、現状より広い空間を提供できるような屋根・壁面・床面の開発を行い、その形式に対応した設計式を誘導することである。

## 金物開発・試験

試験方法は、試験体の両端を固定し、中間材の上部に特定の水平荷重を左右に順に加え、その特定の荷重を加えた際の変形角等を計測し、少しずつ荷重を増やしていくことを繰り返すことにより検証した。(図3参照)

重ね透かし格子の一部について条件を変えて試験を行い、接合部に繊維方向同士を結合させるために用いた接合金物の有用性を確認するものである。また、効果を確認するためなので各条件の試験体は一つずつとなっている。

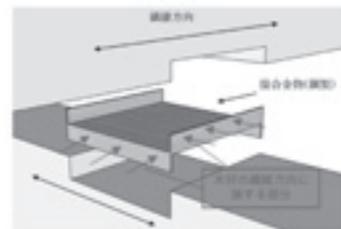


図1) 接合金物 詳細

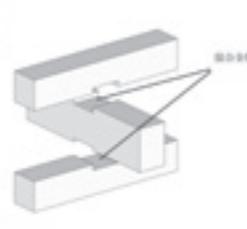


図2) 部材の重ね合わせ状況

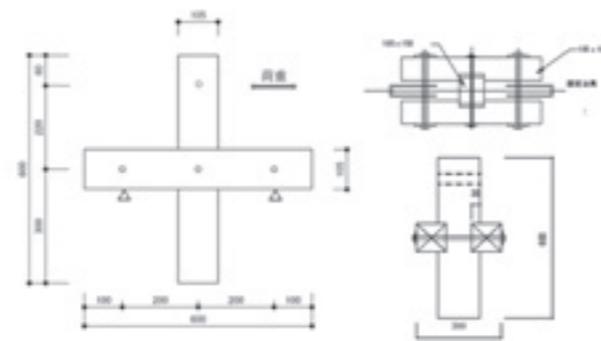


図3) 要素試験体 詳細図

## 各試験目的

表1) 各試験の目的

1回目	接合金物の効果を確認する実験
2回目	初期緩み防止のためのプレストレス効果と接合金物の厚さがどの程度必要かを検証する実験
3回目	リップを内側に折り曲げた時の接合金物の効果と壁を固定した2材の部の剛性を確認する実験

表3) 剛性向上状況(金物なしと比較)

3材(床のケース)	剛性差(倍)	2材(壁のケース)	剛性差(倍)
折り曲げ金物	1.38	t2.3w	1.64
スチールブロック	2.96	t2.3wリップ	1.43
t1.6折り曲げ金物	2.14		
t2.3折り曲げ金物	2.85		
t2.3リップ	3.78		
t2.3α	0.90		

## 試験結果と考察

表2) 試験結果 数値

3材(床のケース)	最大曲げモーメント Mmax(kNm)	降伏モーメント My(kNm)	剛性 K(kNm/rad)
折り曲げ金物	6.05	3.18	35.6
金物なし	5.92	2.68	25.8
スチールブロック	5.02	3.27	76.3
t1.6折り曲げ金物	6.98	3.45	55.1
t2.3折り曲げ金物	5.69	3.41	73.6
t2.3リップ	5.77	3.13	97.4
t2.3α	6.24	3.28	23.1

2材(壁のケース)	最大曲げモーメント Mmax(kNm)	降伏モーメント My(kNm)	剛性 K(kNm/rad)
金物なしw	2.28	1.36	51.5
t2.3w	2.88	1.49	84.4
t2.3wリップ	3.35	1.82	73.8

要素試験結果から、接合金物を接合部に用いることにより、無補強時と比べて約3~4倍の剛性が得られることが確認できた。また、第2回要素試験から取り入れたプレストレス効果を付与した接合金物は初期緩みを解消するために有効であることも確認できた。

また、過去に行われた水平せん断試験(※1)の金物なしの床で平均床倍率0.7倍という結果から、接合金物を用いたと仮定すると、床倍率2倍は見込める。これは構造用合板12mm以上を用いた床と同等なことを意味する。

## [参考文献]

(※1) 本多友常他/既存流通材(紀州材)を利用した簡易な大屋根・大床工法の開発 成果報告書/2013年 3月

赤塚拓

建築デザインコース

都市計画

研究概要

地方都市では、人口減少が進み地域の衰退が問題となっている。以前より、地域活性化が叫ばれ続けているが、十分な効果が出ているとは言えない。活性化手法の一つに、観光の充実による都市内外からの集客がある。しかし、集客コンテンツとなる歴史資産や文化資産を持たない都市にとっては不利な状況となっている。

そこで、公共施設を集客コンテンツとして活用した地域活性化について研究することにした。特に本研究では、中心市街地において公共施設を核とした施設配置について調査した。

マスタープランと公共施設等総合管理計画

この調査より、地方都市が財政を中心に考えた効率重視の縮小策を取る方針であることがわかった。しかし、地方都市が衰退する中で、地域活性化策についても縮小策を取ることは逆効果である。従って、公共施設に対して積極的な投資を行う拡大策を取ることで、地域活性化を図る必要がある。

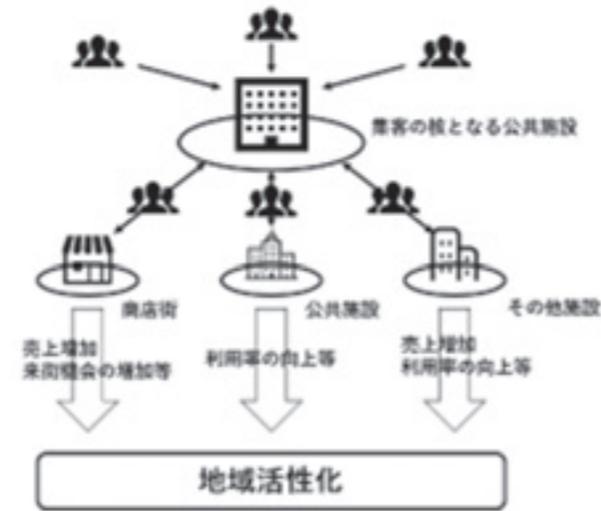


図1) 公共施設が核となった地域活性化の概念図

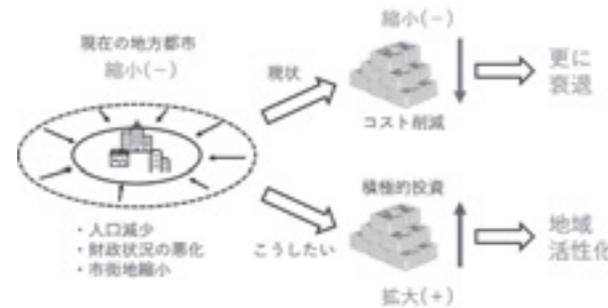


図2) 公共施設への積極的投資による地域活性化のイメージ

地域活性化に有効な公共施設の配置

地域活性化に貢献することができる公共施設の配置特に中心市街地における配置について調査を実施した。現状で、既に地域活性化に貢献している観光施設の配置を調査することで、公共施設への応用を行う。また、本研究における公共施設を、既往研究(※1)より図3のように定義・分類した。

結果、太陽系型、分散空洞型、一極集中型の三つの配置型が得られた。この中で、一番望ましいのは太陽系型だと考えられる。これは、集客力が大きい公共施設を中心に周辺を他の公共施設や民間施設が立地する配置型である。これは、公共施設と民間施設等の市街地が混在することで、連携が生まれ地域活性化が図れる。また、核となる公共施設は従来のコンテンツの特徴である役割対象の普遍性とコンテンツの性質と立地、自身の唯一性から、文化施設や行政窓口施設、保健医療施設が挙げられる。

[参考文献]

(※1)「公益施設の移転立地動向・跡地利用の実態と中心市街地活性化に向けたその整備の方向性—中心市街地活性化担当部局へのアンケート調査から—」 小林敏樹・水口俊典 (社)日本都市計画学会 都市計画論文集 No.40-3 pp.7-pp.12 2005年10月

(※2)同上から作成

機能・用途	施設の例
文化	総合図書館、文化ホール、劇場、美術館、博物館、科学館、資料館
行政窓口	庁舎、市民館、郵便局、広域行政施設、公民館、保健センター、都市計画センター、市民センター
観光	観光センター
保健医療	総合病院、保健所、保健センター、健康増進センター
集客	ミュージアムセンター、市民会館、国際交流センター
市民活動支援	市民活動支援センター、ボランティアセンター
福祉	福祉センター、社会福祉協議会等事務所、青少年センター、女性センター、老人福祉施設
教育	教育センター、生涯学習施設、大学
産業支援	産業振興・支援センター、職工会館等
保育	レクリエーション施設
安全・防災	消防署、警察署
生活支援	就業支援センター、生涯学習センター
環境	リサイクル施設、環境教育施設

図3)(※2)公共施設の分類と施設例

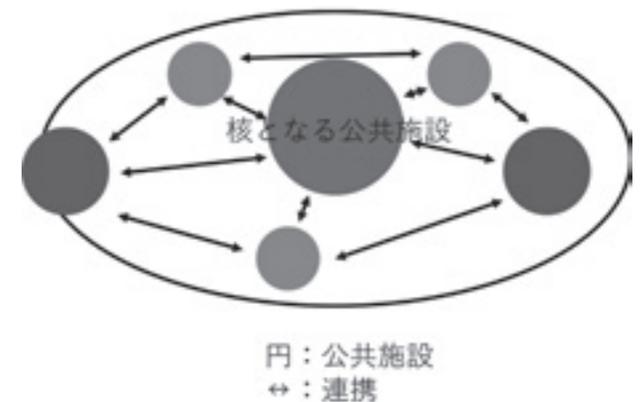


図4) 公共施設における太陽系型のイメージ図



# 集合住宅における生活行動と騒音発生に関する研究

学生アパートにおける周辺住戸への音の聞こえ方の調査と改善

内藤朱音

建築デザインコース

建築環境・設備

## 1. 研究背景

近年、集合住宅の増加に伴い、集合住宅における住民間での生活音による騒音問題が顕在化してきた。集合住宅では居室同士が接しているため、床(天井)・壁を介して様々な生活音が内部騒音として発生すると考えられる。そのため、生活音に関するトラブルは、ライフスタイルの多様化や住民間でのコミュニケーションの減少など様々な要因があり、かつ誰もが当事者になる可能性があるため、騒音トラブルの未然防止や対策を行うことが重要である。特に、大学生は夜間にバイトをするなど、夜型の生活になりがちであるため、アパートの住民とのライフスタイルの違いにより、深夜の生活騒音の発生による騒音トラブルが懸念される。

本研究では富山大学高岡キャンパスに所属している学生を対象に学生の生活騒音に対する意識調査を行い、生活音に関するトラブルの対策として、住民の住まい方などの意識的な面で騒音に配慮した住まい方を提案する。実測調査では、騒音による音の物理量と心理量によって暮らしの中でどのぐらい配慮する必要があるのかを明確にし、今後の集合住宅選定の際に貢献することを目的とする。

## 2. 学生の生活騒音に対する意識調査

### 2-1. 調査概要とアンケート結果

富山大学高岡キャンパスに所属する学生に対して、アパートでの騒音に関するアンケート調査を実施した。アンケート内容は「性別」、「年齢」、「アパートの構造」、「アパートの遮音性能を知っているか」、「騒音苦情に関して」、「アパートで聞こえる・気になる音」、「騒音にならないように気をつけていること」の主に7項目について記入してもらった。

アンケート結果の中から、「生活の中で聞こえる音・気になる音」を図1に示す。「聞こえる音」と「気になる音」の関係性として、聞こえる音ほど気になる傾向はあるが、聞こえる音の中に「歩行音」や「扉の開閉音」などの聞こえる音でも気にならない音、「笑い声・騒ぎ声」や「楽器の音」などの聞こえない音でも気になる音が存在することがわかった。

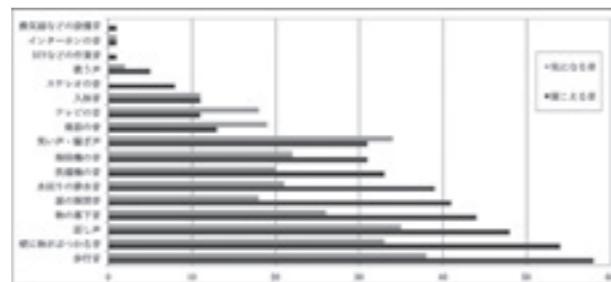


図1) アパートの中で聞こえる音・気になる音

## 3. 生活行為によって引き起こされる騒音の実測調査

### 3-1. 調査概要

実測調査では、アンケート結果を基に具体的な生活行為の音の物理量と心理量の測定を行った。測定を行った生活行為は回答があった聞こえる音の中から、「ステレオ音」、「歩行音」、「話し声」、「掃除機の音」、「排水音」、「建具の開閉音」、「物の落下音」、「壁に物がぶつかる音」の8項目を選択し、上下階と隣接住戸で実測を行なった。

### 3-2. 実測結果

「歩行音」の調査では音源室内の洋室部分で15秒間歩き回り、歩行時の平均音圧レベルを測定した。また、歩行音では歩き回るだけでなく、歩行音の騒音対策として一般的であるカーペットを敷く事による音の聞こえ方や心理状況の変化も検証した。結果を図2に示す。

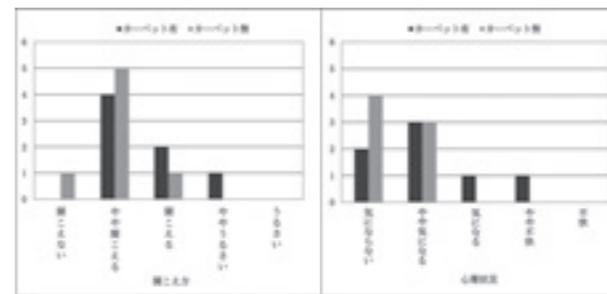


図2) 実測調査における「歩行音」の聞こえ方と心理状況

歩行音の平均音圧レベルはカーペット有りで30dB、カーペット無しで29dBであった。聞こえ方ではカーペット無しよりも有りの方が聞こえ方が小さくなった。同様に心理量でもカーペット有りの方が不快感が少なくなった。

## 4. まとめ

アンケートと実測調査の結果から、生活騒音の「聞こえる音」と「気になる音」の関係性には、「聞こえて気になる音」と「聞こえるが気にならない音」、「聞こえないが気になる音」の3つに分類できるとわかった。音は聞こえるほど気になるという傾向は知っていたが、聞こえる音の中に「気になる音」と「気にならない音」の2種類の音が存在するということがアンケート調査を通してわかった。

実測調査の「歩行音」では、カーペット有り無しでは騒音レベルが1dBしか差が出なかったが、被験者による聞こえ方の回答ではカーペットが無いフローリングの状態よりもカーペットを敷いている方が聞こえ方と心理状況の両方の値が低くなった。さらに、カーペット無しでは聞こえやすく気になりやすい音であったのに対し、カーペット有りでは聞こえにくく気になりにくい音になった。このことから、床にカーペットを敷くことは歩行音の騒音対策として効果的であると言える。このように、住まい方を変化させることで聞こえる音でも騒音になりやすくすることや聞こえない音でも騒音になる場合がある為、集合住宅では住まい方に十分配慮する必要がある。

出口玲子

デザイン工学コース

人間工学

## 目的

近年、iPadやパソコンなどの電子機器を持ち歩く人が増え、その人たちは荷物を濡らさないために大きな傘を買い求める傾向にあるようだ。また、ビジネスマンや学生などで、リュックサックを背負う人も多いが、傘の手元は体の前で持つため、後方の空間は思いのほか狭く、背負った荷物は濡れやすい。体格が良ければなおさらで、濡らさないためには大きな傘が必要になる。しかし、大きな傘は中棒が長く、重心は上に移動し、支持も操作もしにくくなる。本研究は、既存の傘の形を見直し、傘に生じる重力によるモーメントを取り除くこと(写真1参照)で「人が支持しやすく操作しやすい傘の形を検証する」ことを目的とするものである。

## 方法

補助具を取り付けた傘と補助具のない傘とで、傾けたときの支持時間を比べた。コンビニエンスストアなどで置かれている少し大きめの傘(直径1100mm)とおそらく今売られている中で一番大きな傘(直径1600mm)の2種類で実験した。回内、回外、尺屈、撓屈の方向にそれぞれ45°傘を傾け、負担なく支

持できる時間(最大1分)を測定し、主観評価も実施した。

操作性については、手元にレーザーポインターをつけ、傘を操作して左右方向、前後方向、8の字の3種類のコースに沿ってレーザーの光点を動かす実験を行い、補助具を付けた傘と付けない傘で比較した。(写真2参照)メトロノームのテンポ(70/60秒)に合わせて、100mm間隔に引いた線を越えるように光点を動かし、1つ動かす度に1点を加えた。コースは幅50mmで、コースから外れたり、テンポに合わせられなかったりした場合は中止する。3回行い成績の良い2回の平均から各コースの達成率を算出し、達成率が高いほど上手く傘を操作できたと判断した。また、主観評価も実施した。

## 結果と考察

傘の支持、操作性の実験共に、補助具があった方が支持時間や達成率が伸びた。また、利き手ではない手や大きな傘の場合も補助具を使うと支持時間や操作性を大きく向上させることができた。主観評価では、補助具をつけると傘は2倍近く重くなるにもかかわらず、「軽い」と評価する被験者がほとんどで、補助具がある方が支持しやすく、操作もしやすいと評価された。また、手首や指の違和感や疲労感も補助具がない時より少ないと評価された。(図参照)以上のことから、子供や高齢者、腱鞘炎などで手の力が弱い、または痛みがある場合にも、傘の支持や操作のサポートが可能であると考えられる。



写真1) 補助具付きの傘  
重心が手元にくるようにおもりを付けてバランスをとっている

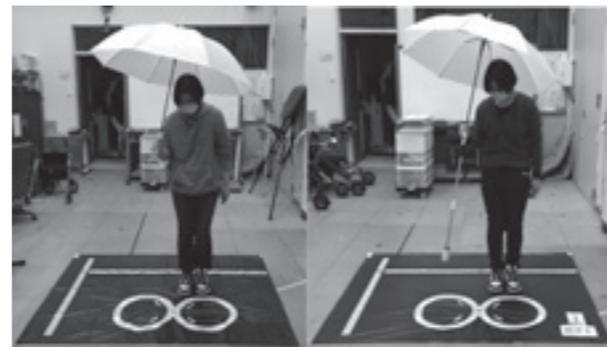


写真2) 操作性の実験 左: 補助具なし, 右: 補助具あり

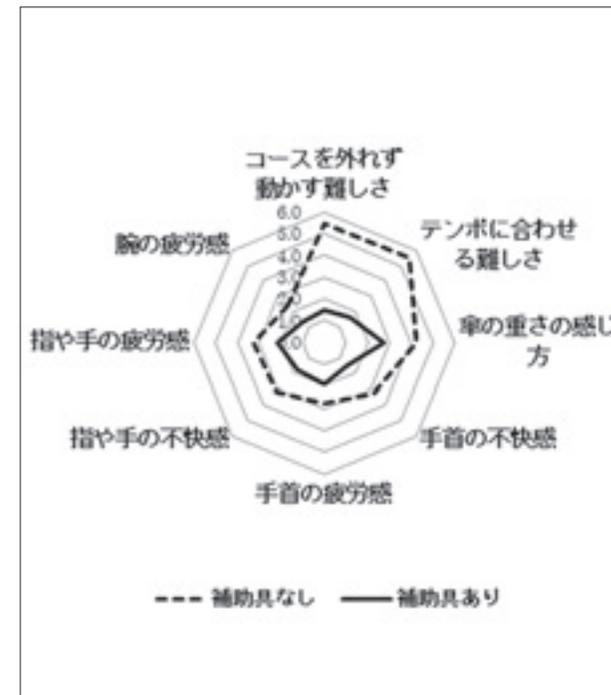


図) 主観評価 操作性の実験 利き手・平均 0-6 の7段階評価

稗田秋奈

デザイン工学コース

人間工学

## 目的

立位姿勢を長時間続けることは体幹や下肢の痛みを伴うという問題がある。谷井(1979)によると立位作業における姿勢は両足立ち、あるいは片足を軸足とし片足を休ませるといった姿勢変化が見られる(引用1)。自発的な姿勢変化がおこりにくいことから、身体的負担が身体を支える体幹や下肢に集中する。これらの負担の軽減を目的とした補助具を製作しその効果を検証した。

## 方法

実験には体幹補助具(図1左参照)、下肢補助具(図1右参照)、及び補助具の固定具を兼ねた作業台を使用した。補助具を使用する条件は体幹補助条件、体幹下肢補助条件の2種類とし補助具を使用しない通常立位条件と比較した(図2参照)。

実験は、同一の日程ではなく日を改め3日間かけて行った。実験には9名の健康な女子大学生が参加し、場所は富山大学高岡キャンパスE棟1階人間工学実験室で行った。被験者は3条件ともに一位数連続加算テストを30分間行い、解答はメトロノーム(14bpm)に合わせて1問ずつテスト用紙に記入

した。作業中は被験者の後方と側方からビデオカメラで撮影を行い、実験後に足の踏み替え回数を調査した。

主観評価として部位別疲労強度と、自覚症評価を行った。部位別疲労強度は「疲労部位しらべ」(引用2)を元に改良を行った用紙を使用した。自覚症評価の項目は身体的不快感について、用具の使用感について、用具による身体的影響についてを7段階評価した。

## 結果と考察

足の踏み替え回数の変化には個人差が見られ、大きな変化は見られなかった(図3参照)。しかしながら、多くの被験者が体幹補助条件、体幹下肢補助条件で踏み替え回数が増える傾向にあった。自覚症評価の結果では「足元の不快感」「ふくらはぎの不快感」の項目で体幹下肢補助条件が体幹補助条件よりも低くなった(図4参照)。下肢補助具を併用することで下肢の身体的負担が減ったと分かる。以上のことから、体幹補助具の使用、体幹補助具と下肢補助具の併用がともに立位姿勢における心理的不快感を軽減する効果があると考えられる。

[引用文献、主要参考文献、URL]

引用1) 谷井克則 / 数字検索作業における立位姿勢の変化 / 人類誌第87 巻 2 号 / 1979 / p124-129

引用2) 日本産業衛生学会産業疲労研究会 / 「疲労部位しらべ」 / <http://square.umin.ac.jp/of/service>



図1) 補助具の詳細 左: 体幹補助具、右: 下肢補助具

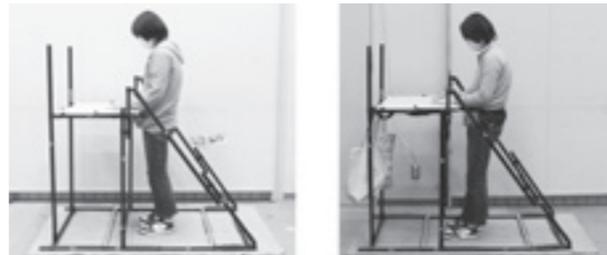


図2) 各条件の実験風景

左上: 通常立位条件、右上: 体幹補助条件、左下: 体幹下肢補助条件

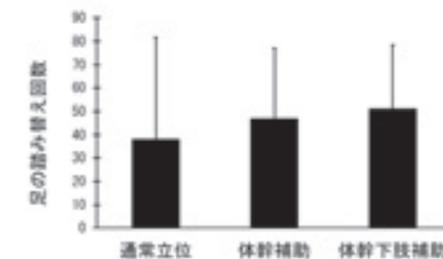


図3) 足の踏み替え回数の比較(平均値+標準偏差)  
ふくらはぎに不快感

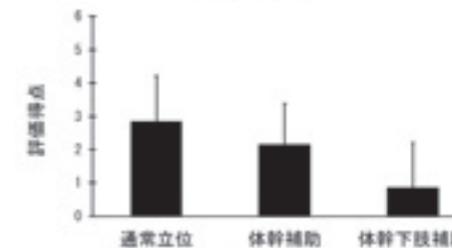
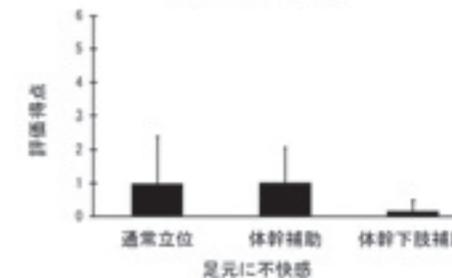


図4) 自覚症評価における一部項目の比較(平均値+標準偏差)

## 感圧センサを用いた背負運搬評価の試み

吉田光里

デザイン情報コース

人間工学

### 目的

感圧センサとは、圧力の計測装置である。本研究で使用した感圧センサには総計2272個の感圧素子が配列されている。感圧センサは通常1枚のシート状であるが、本研究室で使用した感圧センサは中央部に切りかきがあり貫頭衣のように着用できるように製作したものである。本研究では、この貫頭衣型感圧センサを用いて背負運搬の評価を試みた。

### 測定方法

肩ベルトのパッドの厚みが異なる2種(薄手ベルト、厚手ベルト)をこの感圧センサで評価した。被験者として小学生4年から6年の男女12名が参加した。ランドセルには6kgのおもりを入れた。被験者はランドセルを背負い、以下の3つの作業を行った。

- ・直立条件:10秒間立位姿勢を保つ
- ・歩行条件:高さ200mmの踏み台昇降運動をする(10回)
- ・跳躍条件:踏み台から足を揃えて飛び降りる(10回)

計測には感圧センサ(タカノ、bodyTrak BT5010)を用い、

測定及び解析には専用のソフトウェア(背負運搬計測用感圧センサ解析ソフト)を用いた。測定できる最大値は500mmHgとした。サンプリング周波は25Hzとした。

### 結果

1つ1つの感圧素子で測定された圧力データは、ソフトウェアによって圧分布図として出力される(図1)。薄手ベルトと厚手ベルトで直立条件の肩部圧分布を比較すると、違いは見られない。腰部の圧分布も同様である。歩行条件と跳躍条件での肩部、腰部圧分布をみると、薄手、厚手ともに、直立条件より高い圧力を示した。歩行条件、跳躍条件で薄手、厚手を比較すると、厚手ベルトの方が広い圧分布と最大圧を示した。厚手ベルトの方がしっかりと肩で加重を支えていることがわかる。

肩ベルトにかかる圧力の和を求めることで圧力の評価を試みた(図2)。ベルトにかかる圧力の和の時系列変化が波形としてもみられる。圧力分布の経時変化をみるには連続画像を映像として観察するとわかりやすい。これを定量化するために、感圧センサ状の特定の領域を指定し、圧力の和を求め、その経時変化をグラフ化した(図2)。領域の指定は図1の通りであった。図2の肩部圧力と腰部圧力を比較すると、肩部圧力の方が大きな値を示した。薄手ベルトと厚手ベルトを比較すると肩部圧力の和は薄手の方が高かったが、腰部圧力の和は厚手の方が高かった。ランドセル背負運搬において、肩ベルトの厚みが異なることで腰部の圧力に変化が起こっていることが観察された。

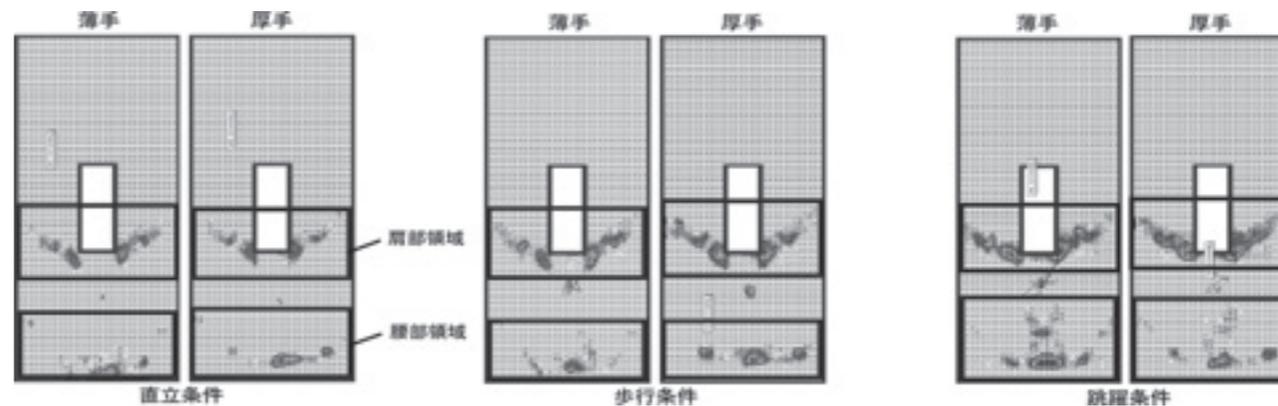


図1)3条件における薄手ベルトと厚手ベルトの圧力分布の例

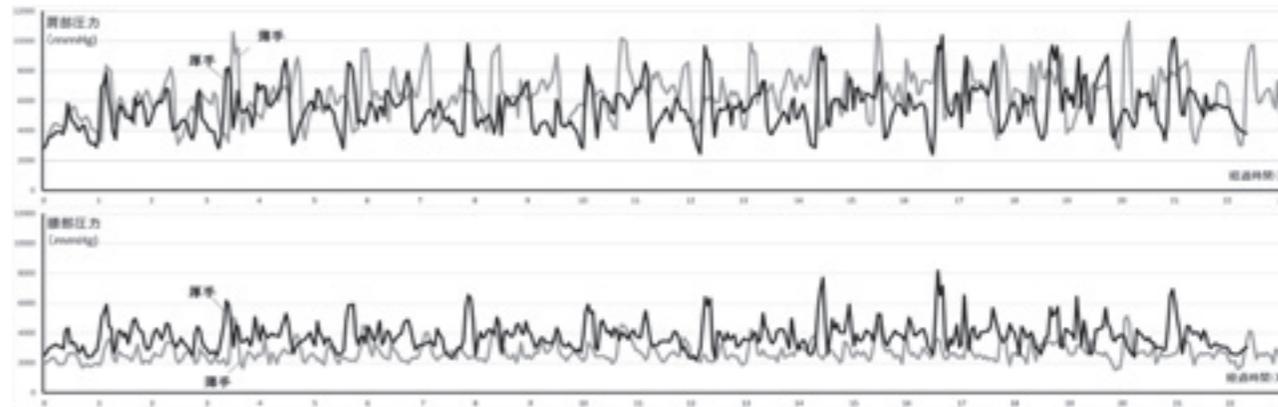


図2)2種の肩ベルトにおける肩部と腰部の経時圧力の和の例(歩行条件)

## 防災用背負式運搬具の研究3

松本栞奈

デザイン情報コース

人間工学、働態学

### 目的

防災用背負式運搬具とは、自然災害時において健康な人が災害弱者を背負い避難する際の補助具である。揚張(2016)は、人の運搬に適した背負梯子型の運搬具を考案、製作した。阿部(2018)は、背負梯子(揚張, 2016)の軽量化と、その製作方法を記載した手引書の作成を行った。高崎(2019)は、阿部(2018)が作成した手引書の改善と、2種類の手引書の組立時間の比較を行った。

この研究は、高崎(2019)が作成した、自作できる防災用背負式運搬具の製作手引書の改善と、製作時間の短縮が目的である。

### 方法

高崎(2019)が作成した手引書と、それを改善して作成した新手引書を使った組立実験により検証した(図1参照)。

新手引書は、以下の点で改善した(図2参照)。

- ・文章を全体的に削減
- ・各工程で必要な部品の説明は枠で囲む
- ・組立が難しく、文章での説明が長くなってしまいう工程

については、組立時の手の動きの図を加え、図で説明

- ・文字の書体は明朝体からゴシック体に変更
- ・文字の色を薄くした

### 結果と考察

高崎(2019)が作成した旧手引書と改善した新手引書を比較した結果、旧手引書での組立時間は平均1時間36分であったが、新手引書での組立時間は平均1時間4分であった。総所要時間の33%を短縮することができた(図3参照)。また、各工程で比較すると、本体の組立で平均10分、上脚部の組立・角度調整で平均15分、組立時間が短くなっていた。他の工程については数分短くなっているか、もしくは変わらなかった。

理由として、本体の組立は誤解が起こりやすかった文章と図を改善したことが挙げられる。また、上脚部の組立・角度調整は組立が難しい箇所を手の図で誘導したことで、スムーズに組み立てることができたと考えられる。

[引用文献、主要参考文献、URL]

参考1) 揚張司／人を運ぶための背負運搬具の研究／富山大学芸術文化卒業研究／2016

参考2) 阿部恵美／防災用背負式運搬具の研究／富山大学芸術文化学部卒業研究／2018

参考3) 高崎 筑／防災用背負式運搬具の研究2／富山大学芸術文化学部卒業研究／2019



図1) 背負梯子の組立実験の様子

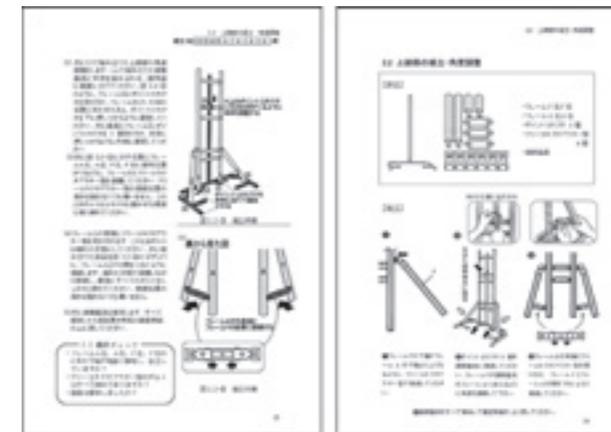


図2) 左:旧組立手引書の一部, 右:新組立手引書の一部

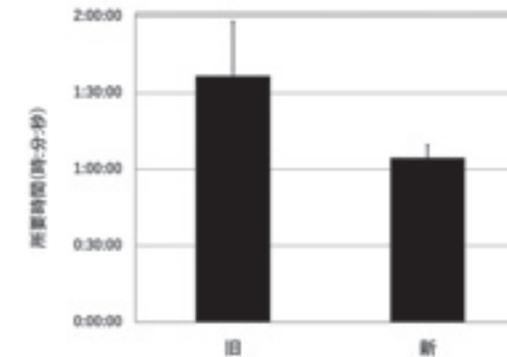


図3) 旧手引書と新手引書の総所要時間の比較(平均値+標準偏差)

牛丸紗矢香

デザイン工芸コース

自然応用化学系

### ハイブリッドイメージの作成

ハイブリッドイメージとは、近距離で見える高周波画像と遠距離で見える低周波画像を合成することで作成され、遠くから見た場合と近くから見た場合で異なるイメージが見える画像を指す。

まず、フクロウの高周波画像(左図)とレッサーパンダの低周波画像(中央図)を合わせたハイブリッドイメージ「フクロウ&レッサーパンダ」(右図)である。これらは画像編集ソフトのAdobe Photoshopを用いて作成している。制作手順は以下のとおりである。

色に統一感を出すため、高周波画像・低周波画像のそれぞれの元画像をグレースケールでモノクロにする。その後、低周波画像をぼかしツールでぼかし、高周波画像にハイパスフィルターをかけ、画像の中の線を際立たせた。ハイパスフィルターとはAdobe Photoshopの機能の一つであり、画像の中のエッジを検出し、コントラストを上げて強調させるツールである。それらを合成することで以下の画像が完成した。



## ICTを用いた鑑賞の提案

### Leap Motionを使用した非接触型絵巻物鑑賞ツール

荒屋成美

芸術文化キュレーションコース

インタフェースデザイン

#### 絵巻物の鑑賞とインタフェース

中国の画卷に由来する日本の絵巻物は、前者が一度に全体を見るために大きく広げるという鑑賞方法に対して、後者は鑑賞する部分だけを少しずつ巻き広げるという特徴を持つ。絵の中の時間も鑑賞方法に合わせて右から左へと流れることから、手動のアニメーションとも捉えられる。

これらの特徴を持つ絵巻物の鑑賞に対して、仮想空間とLive2Dアニメーション(参考1)や、プロジェクションマッピング(参考2)を用いた先行研究がある。この2つの鑑賞例は巻物を動かす操作性と、本来動かないものが仮想空間内では動くという新規性から鑑賞者が意欲的に絵巻物を観賞しようとする工夫と展示内容への没入感を与える刺激が凝らされていると言える。

対して、本稿で伝えたいICTの活用はあくまで博物館で使用可能かつ感染症対策に留意した鑑賞方法である。そのため、少ないスペースで設置が可能であるモーションセンサーのLeap Motionを用いたハンドジェスチャーによって操作することで機器類と接触することなく、安全に絵巻物を鑑賞する方法を考案した。

#### Leap Motionによる鑑賞行為

Leap MotionとはLeap Motion社が開発したモーションセンサー機器の一つである。類似するツールとしてMicrosoft社のKinectやCreative社のCreative Senz3D等が挙げられるが、中でもLeap Motionは手の位置や向き、指の動きの検出に対して非常に優れている。

また、指先以外にも手に持ったペンなどの道具の検出も行うことが可能である。検出範囲はデバイス上方約60cm四方であり、最大で1/100mmもの高い認識精度を持つ。

#### 非接触型絵巻物鑑賞ツールについて

次にツール内の絵巻物を構成するパーツについて説明する。右の図1は、vvvvの中で絵巻物を各種オブジェクトやテクスチャを用いて再現した状態である。画像に見える長方形と直線の要素はだまかに、軸(左上部)・巻紙(中央上部)・絵(右上部)・カメラ(右中央部)に分けられる。

図1の巻物を基にLeap Motionから得られるジェスチャーを加え、出来上がったツールの全貌が図2である。

この非接触型絵巻物鑑賞ツールは、鑑賞者の手の動きに合わせてRendererボックス内の絵巻物が移動、もしくは拡大縮小することで絵巻物をより細部まで鑑賞することが可能である。

#### [参考文献]

- 1) 矢野浩二郎, 横山恵理: “「絵巻物」の没入型インタラクティブコンテンツ化の現状と課題”(2018)
- 2) 長谷川雪音: “『巻物語』というインタラクティブアート” (2019)

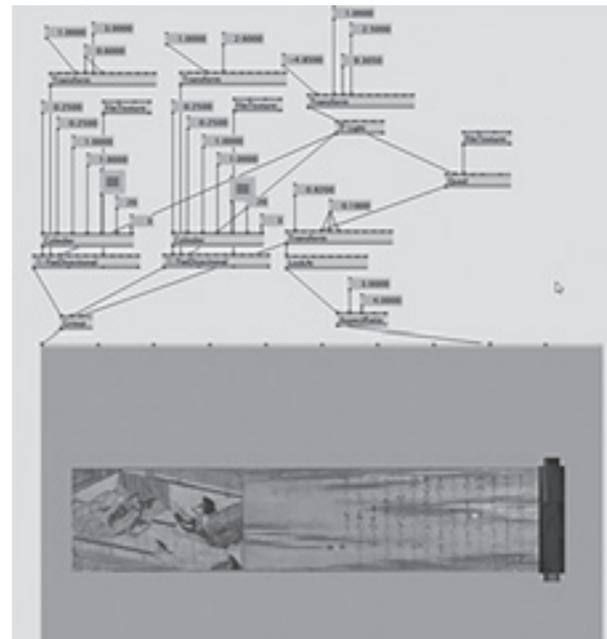


図1 vvvv内での絵巻物の再現/「紫式部日記絵巻断簡」鎌倉時代  
[https://colbase.nich.go.jp/collection\\_items/tnm/A-12091?locale=ja](https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/A-12091?locale=ja)をもとに作成

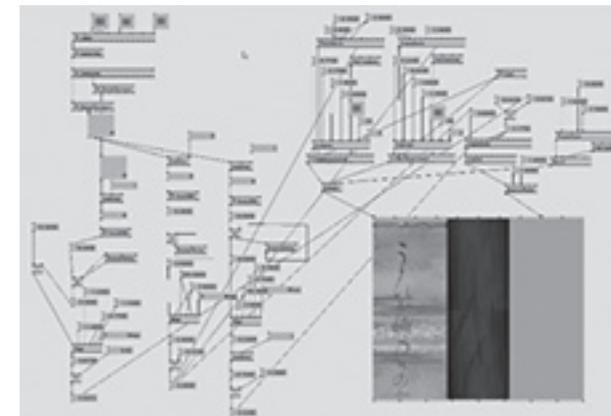


図2 vvvvで作成した非接触型絵巻物鑑賞ツール



図3 鑑賞ツールを展示機材に出力する様子

小玉蘭

芸術文化キュレーションコース

文化財科学

### 目的

文化財には、何千年もの歴史が詰まっている。人類の長い鑄造技術史上、中国古代青銅器は複雑で精緻な文様が初めて施されたことが大きな特徴であり、技法など、まだ解明されていないことも多い。

ところで、古代の青銅鑄物の成分分析は、腐食層の影響で蛍光X線分析によって非破壊で定量値を得ることが不可能であり、精度の高い分析値を得るためには破壊を伴う湿式分析等に頼る方法が以前は採用されてきた。しかし、貴重な人類の財産である文化財を傷つけることはほとんどの場合許されないため、非破壊での新しい定量分析法の開発<sup>1)</sup>が求められている。

一方、鑄造解析技術の発展により、鑄造実験をコンピュータでシミュレーションすることが精度よくできるようになった。IT技術の進歩によって、各種の鑄造ソフトが市販され、3次元CADモデルをベースとした製品設計、生産準備、生産までを効率よく行うことが可能である。実際に、自動車の設計や生産において鑄造品設計、型・方案設計及び不良対策の道具として利用され、新しい鑄造製品の開発、高品質化、低コスト化などに役立っている。

本研究では、古代中国の青銅器を対象に、金属組織による新しい非破壊分析方法によって成分を推定し、そのデータを活用して鑄造シミュレーションを行うことで、古代の中国における鑄造技術を明らかにする。

### 研究方法

研究対象とした分析資料は、いずれも京都の泉屋博古館所蔵の虬氏編鐘<sup>\*</sup>(戦国前期)、蟠螭文鐘(春秋後期)、劍、銅戈だ。

これら中国の古代青銅鑄物のデジタルマイクロスコープによる表面観察から得られた金属組織をもとに、各構成相の割合を解析することで、非破壊で主要三元素の簡易定量分析を行った。得られた金属組織写真をAdobePhotoshopと画像処理ソフトWinROOFにより解析し、 $\alpha$ 相および共析相といった各構成相の面積率を求めた。このデータをもとに、青銅の主要三元素である銅(Cu)、錫(Sn)、鉛(Pb)の定量値を推定した。

その後、得られた定量データと、3Dスキャナで得られた鑄物の3Dポリゴンデータを用いて、虬氏編鐘を対象に鑄造シミュレーションソフトウェア(JSCAST)により鑄造解析をし、実際にどのように制作されたかを考察した。

※虬は、正しくはがんだれ(厂)に虬

### 結果

コンピュータで画像解析を行い、その成分値を元に鑄造解析を行った。画像解析では、腐食された組織の状況で成分値が変動しやすいため、無研磨で精度の高いデータを取得することは難しく、何らかの工夫が必要になるかもしれない。

鑄造シミュレーションでは、最後に凝固する位置(図1)が湯口系内にはないことが判明したことから、編鐘内部に鑄造欠陥が生じると推測できる。ただし、この付近に目に見える欠陥はなく、さらなる調査が必要である。

コンピュータで分析することで、長い歴史の中で作り上げられてきた文化遺産を破壊することなく素材や技術さえも簡単に解明できる。だが、コンピュータでの成分分析や鑄造シミュレーションではまだ成分に誤差が生じ、鑄造欠陥の予測精度にも改善の余地がある。この方法を確立するためには実際に再現鑄造実験をし、コンピュータの結果との比較が必要と考える。

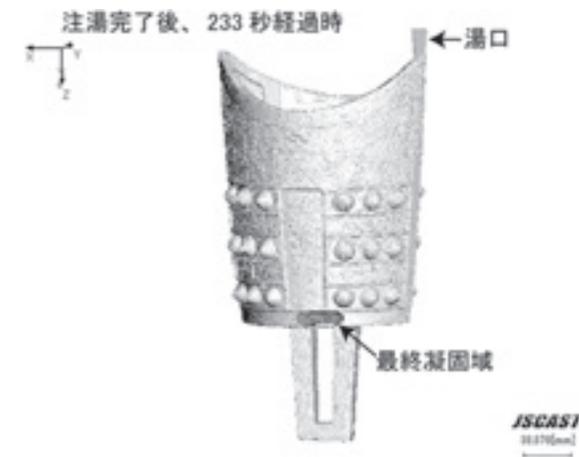


図1)鑄造(凝固)シミュレーションの結果

[引用文献、主要参考文献、URL]

参考1)長柄毅一、廣川守、奥山誠義、飯塚義之、三船温尚、菅谷文則、横田勝/『古代青銅鏡の鏡面から取得した金属組織画像による非破壊定量分析』/日本銅学会第57第1号/2018/pp.30-36

金山 譚

芸術文化キュレーションコース

美術史

### 本研究の目的および研究手法

文部省美術展覧会とは、1907(明治40)年から1918(大正7)年の12年間にわたって毎年秋に開催された、文部省主催の美術展覧会である。本稿では、この文展に出品された作品のうち、おもに日本画部の出品作品の女性表現に着目し、検討した。

文展出品作品の女性表現についての先行研究では、日本画部の美人画に関する議論が中心であった。そこで本稿では、美人画以外の女性表現についても抽出し、分析を行った。研究手法としては、まず文展日本画部に出品された作品を「人物を描いた作品」「自然・風景を描いた作品」「動物を描いた作品」に分類し、さらに「人物を描いた作品」を「女性を描いた作品」「男性のみを描いた作品」「仏・菩薩のみを描いた作品」「判別不可」と分類。このうち「女性を描いた作品」470点について、構図、画題、モチーフ、人物の描き方などの観点から調査し、文展における女性表現全体の特色を再検討した。

### 文展日本画部の各回の様相と女性表現

これまでの研究の中で文展は「旧弊的」な展覧会として美

術史上に位置づけられてきた。しかし、当時の新聞や雑誌の批評記事を読み解いていくと、年々移り変わりゆく美術界および社会の動向や流行に画家たちは柔軟に対応し、時代に応じた制作に取り組み続けてきたことが分かった。

これは女性表現についても同じことがいえる。本稿では特に「人物を描いた作品」「女性を描いた作品」「美人画」の3項目について着目し、分析を回ごとに行った。その結果、該当作品の点数の増減や表現の変化には、当時の人物表現、女性表現に対する意識、批評、世論の変化が少なからず影響していたことが分かった。美人画が非常にもはやされた大正元年以降は特に「女性を描いた作品」が増加したが、第九回文展(大正4年)にそのような作品に対する審査委員や批評家からの風当たりが強くなってからは、女性表現の試行錯誤が見られるようになった。

### 文展日本画部のさまざまな女性表現

以上のように全体調査を行ったことによって、文展日本画部には、外国人女性を描いた作品、「労働者風の女性」を描いた作品、平安装束の女性を描いた作品、植物と女性の図像の作品、といった4種類の女性表現が非常に多く見られることが分かった。そこで、これらの表現傾向について、同時代の美術批評や当時の画家たちが参照したであろう古典作品などを基に考察した。

まず外国人女性を描いた作品には、画家たちの教養や中国

への憧憬が反映されていることがいえる。同時代の女性を描いた「美人画」が非難されたことで、伝統的モチーフであり非日常感のある唐美人はとくに、画家にとって女性を描く恰好の口実となった。

また、東京を中心とする関東の画家たちと、京都を中心とする関西の画家たちでは、人物の描き方や題材とする女性に違いがあることが分かった。関東の画家たちはやまと絵など古典作品の気脈を受け継ぎ、個性表現の乏しい表現で女性を描いているのに対し、関西の画家たちは、労働する女性など日常的な光景のなかの女性たちをリアルな表現で描いた。

さらに、植物と女性という図像については、大陸から伝わった樹下美人図、浮世絵の花見図、西洋画など、様々な作品からの影響が考えられ、装飾的な葉や花を女性の背後に配することで、画面に華やかさを与える効果を狙ったのではないと思われる。

### 結論

本研究では、美人画のみならず女性表現全体の分析を行ったことで、画家たちが美人画以上に多様な画題を通して女性を描いていたことが明らかになった。

また従来の研究において文展は、世間、識者、審査員からの評価がつきまとう舞台であったため、画家たちは、自身の画家としての評価を下げる可能性のある斬新すぎる表現は出来なかったと言われてきた。しかし文展の女性表現全体に関する

本研究を通じて、文展画家たちは、伝統を守るだけではなく発展させたり洋画的な新しい表現と融合させたりと、新しい表現を模索し続けていたのではないかと考えられる。

[主要引用文献、参考文献、URL]

参考) 鶴田汀／「文展と美人画」／『特別展 美人画の誕生』／山種美術館／1997年 ほか



図)「なぎたる濱」 廣田百豊／1913(大正2)年  
日展史編纂委員／『日展史3 文展編3』／社団法人日展／1980-81年

## 容姿の美醜観念を解くには

マーク・アグハールの作品から探る

松永瑠依

芸術文化キュレーションコース

ジェンダー美学

本稿は、美の多様化が謳われるようになった現在においてもなおステレオタイプな美の規範が未だ存在し、人々が容姿の美醜観念に囚われている現状を問題視し、そうした美醜観念を解くための手立てを探ろうとするものである。

そのためにまず、「外見」についての研究を重ねる社会学者・西倉実季による、フェミニズムにおける女性美・ルッキズム・容姿に関する個人的なナラティブといった観点における論を参照し、容姿と社会との関わりについて整理し把握した。フェミニズムは男性中心的な社会構造の中で起こる性的差別や抑圧から女性を解放するための思想・運動であるが、そこで女性の美についても議論がなされてきた。西倉は美を男性支配による女性への抑圧の一要素とみなす社会決定論的な「抑圧としての美」とそれを通して女性性が構築される媒介として権力を理解する「規律実践的な美」の二つのパースペクティブに分けて論じ、両者に対し働き続けている社会／文化／制度である「美のシステム」の存在を明らかにしている。女性を抑圧する社会的な「美」の規範が、本来主体として美を実践するはずの女性に対し、依然として「呪縛」となって機能し続けている状況は、労働の現場におけるルッキズムの問題や、外見の美醜とそれにまつわるアイデンティティの問題に取り組んだ顔にあざのある女性のナラティブ分析から明らかにされている。

容姿についてのこれらの考察を踏まえた上で、トランスジェンダーであり、クィアアーティストとしてオンライン上で活動したマーク・アグハールの作品から、アグハールの身体表象を分析している。ジェンダークィアに加え、有色人種、肥満体型など、自身のアイデンティティが、属した社会においてマイノリティとして扱われる中で、アグハールは芸術を通して、一貫してそれに抵抗する姿勢を見せている。アグハールが自らの身体を提示する作品では、加工や隠蔽を一切することなく、自らを装飾することでセルフケアとしての美を見出していることと、ジェンダー規範に従うことによる、身体の「男らしさ」「女らしさ」の概念に対する疑問を自らの身体によって投げかけていることが見て取れる。

つぎに、アグハールの身体への視点を契機として、ジェンダーの観点から身体への新たな視座を提示するために、ジュディス・バトラーのジェンダー論とゲイル・サラモンによるトランスジェンダーの身体についての議論を参照した。

バトラーは、様々なフェミニズムの理論に応答しながら、生物学的性(セックス)・社会的性(ジェンダー)の捉え直しを行いつつも、「女」とはなんであるのかという最終的な規定をせず、かといってカテゴリを打ち壊すこと・性差を無いものにもしない。子供を産む/産まない、男性の欲望の対象である/ない、あるいは人種や社会的階級、異性愛以外のセクシュアリティ、そして生物学的に雌とされる身体を持つ/持たない等、様々な差異があってもそのことはその人を「女ではない」と判断する根拠にはならない。バトラーはこうした意図で「女の身体」の答え

を決定せず、開放したままにしている。

サラモンはトランスジェンダーの身体経験を参照しつつ、現象学や精神分析における身体性の理論を読み直すことで身体を分析し、「性別化された身体」が本質的・物質的なものではなく、社会との関わりの中で構築されていく感覚であることを示している。同時に、社会構築主義的身体と生きられた身体は両義的なものであり、対立するものではないと主張する。なぜなら「身体は社会的に構築されているということとその感じられ方は否定できないということとは同時に主張可能だからである」。バトラーとサラモンの二者の論は、ジェンダーと物質的な身体の揺らぎを示している。これらの視点は容姿の美醜からの解放のための有効な議論を導くことになる。

私が本稿をもって目指したところは、容姿にまつわる美を本質化しないこと、ともすれば抑圧として働く美の規範に対して、私たちが不必要な劣等意識に苛まれることなく生きられるようになることである。そのために社会構築的な容姿の美の存在を確認し、容姿や身体についての捉え方に新たな視座を持ち込んだ。私たちの容姿や身体は美醜で評価されるのではなく、ただ「ある」ように「ある」ことができるはずである。

[引用文献、主要参考文献、URL]

西倉実季／「『美』を論じるフェミニズムの課題 ― 二元論的思考を超えて ―」／F-GENSジャーナル (4), pp.61-67／お茶の水女子大学21世紀COEプログラムジェンダー研究のフロンティア／2005  
西倉実季／『外見が能力となる社会 ルッキズムと倫理』／「現代思想」47(12),176-182／青土社／2019  
西倉実季／「外見の美醜をめぐるアイデンティティの変容過程:顔にあざのある女性のナラティブ分析」『年報社会学論集』(17) 72-83／関東社会学会／2004  
ジュディス・バトラー、竹村和子(訳)／『ジェンダートラブル―フェミニズムとアイデンティティの攪乱』／青土社／1999  
参考・引用)ゲイル・サラモン、藤高和輝(訳)／『身体を引き受ける』／以文社／2019／p123  
参考)MarkAguhar／<https://markaguhar.tumblr.com/>

吉村桃子

芸術文化キュレーションコース

美学

現代芸術の作品が、「不謹慎だ」、「配慮に欠ける」といった指摘を受けることは、今日では珍しいことではない。2019年に開催された「あいちトリエンナーレ2019」の一企画「表現の不自由展・その後」は、そうした批判が殺到したことでとりわけ大きな話題になった事例である。また、作品を制作・展示する側が、批判への応答として「表現の自由の侵害である」、「検閲行為である」と反論するケースも増えている。しかし、そうした言及全体において、作品の内容に関する指摘や議論はほとんどなされていない。作品の理解が得られていない状態で、作品についての正しい議論をすることは可能なのだろうか。本論で扱うのは、こうした現代芸術作品への批判やバッシングに表れているような、芸術を鑑賞する態度の問題である。

現代芸術は、その性質上極めて難解なものである。同時に現在では、芸術鑑賞における多様な受け取り方や自由な解釈も容認されている。しかしながら、難解だからといって鑑賞者が自分勝手に批判してよいわけではなく、どんな自由も全て許容されているというわけでもない。芸術鑑賞における多様な解釈を成立させるのは、作品の理解を経た鑑賞態度である。本論の目的は、この理解を伴った鑑賞態度、すなわち、現代の芸術を鑑賞するための理想の態度を明らかにすることにある。

まず、伝統的な芸術鑑賞における理想の態度として、デイヴィッド・ヒュームの「趣味の標準について」(1757年)の議論を分析していく。「趣味の標準について」でヒュームは、人々の抱く所感が多様なものであり、その感じ方には正誤を問う必要はないとした上で、「真の判断者」という存在を提示している。真の判断者とは、5つの条件を満たした、鑑賞における理想の状態にある存在である。この条件とは、①繊細さ、②実践と鍛錬、③比較、④偏見からの自由、⑤良識の5つであり、これらを持ち合わせた真の判断者の間で共通の判断がみられた場合、その判断こそが趣味の標準なのだというのがヒュームの主張である。これは、さまざまに異なる人々の趣味の多様さを認めながらも、趣味に正しさを担保させることを可能にした議論である。本論では、この議論の利点を現代においても適応させるため、18世紀の芸術とは異なる現代芸術の性質やあり方に即した条件を付加する。

現代芸術の性質とは、すなわちその鑑賞を困難にしている原因そのものである。伝統的な芸術とは異なる価値や、既存の芸術を繰り返し覆してきたその歴史から、現代芸術は、作品を見ただけでは理解ができないものへと発展してきた。こうした作品を理解して鑑賞するためには、背景にある歴史的意義を知り、どんな文脈中にある作品かを知る必要が大きいのである。

こうした現代芸術の実相を踏まえた理想的鑑賞の要素として、まずヒュームが挙げた5つの条件を改訂する。「実践と鍛錬」、「比較」、「偏見からの自由」、「繊細さ」、「良識」のうち、後の2つは生得的な能力に依存するためそのままでは適応できない。そこで、他の条件の前提として「繊細さ」を、生得的に誰もがもつ共通感覚として「良識」を捉え直す。それらに加えて、とりわけ現代芸術の正しい理解のために新たに3つの要素「文脈」、「正しいカテゴリーでの知覚経験」、「個別領域に特化した知見」の必要性を提示する。これらの要素はすべて鑑賞者が陶冶していくことのできる能力であり、この能力をより適切な状態へと高めていくことが理想的鑑賞の態度である。

本論で提示した現代の芸術作品に対する理想的鑑賞の態度は、多様な表現を理解し解釈する段階へと、鑑賞者を導く手立てとなるものである。現代芸術が呈する困惑に向き合い、表現を愉しんで作品を鑑賞するためには、作品を理解することが不可欠である。芸術作品を真に理解した鑑賞が可能になって初めて、私たちは現代芸術の意義や価値を論じることができるようになるのである。

[主要参考文献]

参考1) David Hume / “Of the Standard of Taste” / *The Philosophical Works*, Vol.3 / 1757

参考2) ロバート・ステッカー / 『分析美学入門』 / 勁草書房 / 2010年

参考3) 森功次 / 「失礼な観賞」 / 日本美学研究所編『美学文芸誌 エステティーク』Vol.1 / 2014年

参考4) David Cottington / *Modern Art. A Very Short Introduction* / Oxford University Press / 2005

参考5) Jerrold Levinson / “Hume’s Standard of Taste: The Real Problem” / *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol.60, No.3 / 2002

参考6) Stephanie Ross / “Humean Critics: Real or Ideal?” / *British Journal of Aesthetics*, Vol.48, No.1 / 2008

参考7) ケンダル・ウォルトン / 「芸術のカテゴリー」 / 電子出版物 / 2015年

参考8) Dominic McIver Lopes / “Aesthetic Experts, Guides to Value” / *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol.73, No.3 / 2015

## 地方都市と労演運動

1960～80年代における高岡の大衆文化史

石原美希

デザイン情報コース

大衆文化史

### 序章 研究対象と本論文の目的

勤労者演劇協会(以下、「労演」と略す)は、1949年大阪において発足し、全国に広がった会員制の演劇鑑賞組織である。労演の活動は1950年代に勤労者を中心に盛り上がりをもせた職場文化運動の1つとして取り上げられているが、人々の要求などの内実から分析している研究は少なく、また地方都市の労演には焦点が当てられていない。

これらを踏まえて、本研究は地方都市の労演運動の実態を明らかにすることで、1960年代以降の地方都市における文化運動のもつ意味を考察することを目的とした。本研究では地方都市の労演の一事例として、1969年に富山県高岡市を拠点として発足した高岡演劇協議会(以下、「高岡労演」と略す)を取りあげる。調査対象期間は発足から名称変更を行う1986年までとし、機関誌の分析を中心に高岡労演の活動を再構築した。

### 第1章 高岡労演のあゆみ

本章では、高岡労演の全体的なあゆみと基礎情報を整理することによって、高岡労演発足における社会的な背景と会員

の要求について考察した。

機関誌によれば、高岡労演結成のきっかけは劇団側からの要請であり、この要請は高校演劇を通じて劇団と繋がりを持つ高校教師を通して、演劇を望む高岡周辺に住む人々に伝えられた。また、会員の職業分布においても教員の割合が大きく、高岡労演の発足と発展に教員が大きく関わっていたとわかる。会員構成においてはその他に主婦が多い、年齢分布において40代以上の会員が多いといった特徴が見られた。また調査対象期間の富山県では、高度経済成長を背景とした市民運動の盛り上がりが見られ、高岡労演発足にも強く影響していると考えられる。

### 第2章 運営委員が示す「労演運動」の意義

本章では、機関紙に掲載された運営委員会員の発言を中心に、高岡労演における運動理解がどのようなものであったのかを検討した。

そもそも大阪において発足した「労演」は、その運動を通して、新劇と観客組織の相互的な発展を目指した。しかし高岡の場合、それ以前に高岡の観劇状況の改善という問題があった為、地域における文化の定着を目指すものと理解された。また、「労演とは、会員自らが運営する鑑賞団体」であるといった捉え方には、「高岡労演会員の演劇要求を満たすため」という意味合いが含まれていた。高岡において「労演運動」とは、演劇を観劇する機会を自ら作り出すことを基盤として、演劇鑑賞

を通した会員らの自発的な発展を促す運動であった。

### 第3章 高岡労演の活動と会員の要求

本章では、高岡労演の具体的な活動内容の整理と各活動に対する会員の発言から、高岡における労演会員の活動参加意義を明らかにした。

演劇鑑賞に関わる活動では、「他者」という存在が重要視されており、観劇前後の「他者」との交流を通じて「自分の周囲をあらためて見つめ直す視点」を学びたいという要求がみられた。一方で、「ただ演劇が観たい」といった要求も確認された。また、演劇鑑賞に関わらない活動では、労演の「他者とのつながりを生み出す場」という側面に対し、他者とのつながりを求める労演会員の要求がみられた。また労演運動という文化運動自体に意味を見出している発言には、市民運動に見られた「物資優先の考え方の否定」や「人間性の回復」などの問題意識が含まれていた。よって、市民運動は高岡労演の発展において影響関係を持っていたと考えられる。

### 終章

以上を通じて、1960年代以降の地方都市における文化運動のもつ意味を考察した。

地方都市では、急激に工業化したことが市民の生活により強く影響したことから、市民運動への関心も大きかったと考え

られる。一方で、演劇文化などの都市的な文化に触れ得る機会が比較的少なかった地方都市において、文化それ自体に対する要求は大きかった。地方都市における文化運動の目的には、「自らが望む文化に触れ得る機会を自ら作り出す」ことが含まれていたと言える。よって、1960年代以降の地方都市の文化運動には、文化を通じて自らをより豊かにしていくという目的意識と文化に触れたいという要求をもとに、文化をはぐくむ場所として機能していたといえる。

[引用文献、主要参考文献、URL]

参考1) 石川弘義／『余暇の戦後史』／東京書籍株式会社／1979

参考2) 福岡良明／『「勤労青年」の教養文化史』／岩波書店／2020

寺師あずさ

芸術文化キュレーションコース

文化研究

## 研究の背景と目的及び本論の構成

日本の伝統文化として筆頭に取り上げられる「茶の湯」の空間には陶磁器・織物・漆器・和紙・金工・木工などの多様な工芸品に加え、建築や書、水墨画などが存在しており、総合芸術と呼んでも過言ではない誇るべき日本の文化である。しかし、日本全体として茶の湯をたしなむ人の数は徐々に減少してきている。そのような中でも茶の湯をたしなむ人の割合が全国で最も高い石川県の茶の湯を中心に伝統的な茶道文化と将来の展望について研究を進めた。

本論文の目的は①中国・朝鮮半島・日本における「茶」への意識の違いを調査し、それがどのように「茶の湯」の大成に繋がったのかを概観し、②日本の伝統文化「茶の湯」の現在の多様性と将来の展望を提示すること、という2点である。

第1章では中国・朝鮮半島・日本の「茶」への意識の違いを探るため、文献調査を行い各地域の茶文化に関する歴史を述べた。第2章では現代茶の湯の多様性と今後の展望を提示するために、雑誌やSNS等を通じて調査を進めた。第3章ではターゲットの違いに応じた茶の湯の変化を探るため、これまで参加してきた茶の湯に関するイベントの分析を行った。



写真1) オーストラリア人に向けた作動体験イベント／筆者撮影

## 研究結果と考察

まず、東アジア3地域における「茶」への意識の差として、中国は「気軽に美味しい茶を楽しむこと」、日本は「客をもてなすこと」、韓国は「自身の健康を保つこと」にそれぞれ重きを置いていることが判明した。中国において茶は薬用→嗜好品→実用品→嗜好品という用途の変遷をたどっており、清代に起きた茶生産の衰退が意識の差の原因であると考えられる。朝鮮半島においてはそもそも気候が茶栽培に適しておらず、かつては仏教と茶文化の結びつきが強固であった。さらに、「医食同

源」という食文化によって朝鮮半島の茶は医薬的な側面が強いこともあって、茶に対して日中とはまた異なる意識が生まれたのである。

茶の湯の現在の多様性と展望については、伝統的な立場と新しい立場の双方がお互いに学びあい、落としどころを探っていくことで、多様性を認め、進めていくことが重要であり、そのことが将来的には、茶道の継承と発展につながっていくようだ。現代アートなどで用いられる概念として「伝統と革新」があるが、この「革新」とは「伝統を破壊する」という考え方が一般的であろう。一方で、「茶の湯の伝統と革新」は一般的なそれとは異なり、あくまで伝統は破壊せず調和していることが本調査で明らかになった。

現在は新型コロナウイルスの流行によって対面の稽古が控えられており、リモート稽古や各服点といった様式がとられている。新型コロナウイルスの終息後、低迷した茶道界に求められる茶の湯はいかなるものか、そして、どのようにして盛り上げていくかについては今後の追跡調査が必要である。

## 付録「飯田家茶道具目録」

茶道文化が身近にある生活を送ることができたのはひとえに祖母かつ茶道の師範である飯田規子氏の指導による。飯田家は先々代より受け継いできた多くの茶道具を所持している。本論文では、茶道具の傾向を知るため飯田家の所蔵品約600点を調査し、目録を作成した。

品番	画像	名称	高さ	口径	重台径
1		吉尾草堂茶 吉九谷茶碗	8.1	11.0-12.3	5.7
2		群鶴焼光茶碗	7.2	12.4	4.8
3		抹茶碗「令和」	6.9	13.6	6.1
4		九谷焼茶碗 「梅づくし」	7.3	12.3	4.5

図1) 飯田家茶道具目録抜粋／筆者作成

## 近世北陸地方のキリシタン美術

河村菜々子

芸術文化キュレーションコース

文化研究

### 研究の目的と概要

キリシタン美術とは、近世の日本でキリスト教宣教や信仰生活のために用いられた、聖画像や信心具を中心とする美術である。北陸地方にも、近世のキリスト教に関連する逸話をもつ彫像や工芸品が点在している。しかしながら、美術史的な研究はほとんどされておらず、どこまでを「北陸地方のキリシタン美術」といえるのかも定かではない。

そこで本論文では、北陸地方のキリシタン美術の特異性と、作品の美術史的な位置づけについて考察することを目的とし、調査研究を行った。まず、近世の日本のキリスト教受容とキリシタン美術について、先行研究を基に、その特色を明らかにすることを試みた。そして、北陸地方のキリスト教史とキリシタン関連作品との関連性を紐解き、キリシタン美術の代表的な事例との比較を行った。

### 日本の宗教美術としてのキリシタン美術

近代に西洋から伝来したキリスト教は土着の文化や宗教と融合して独自の発展を遂げており、キリシタン美術はその日本独自のキリスト教信仰を反映している。その背景には、江戸幕

府による禁教時代の弾圧だけでなく、イエズス会の適応主義に基づく宣教の影響もあった。

キリシタン美術は、その特異さと興隆期間の短さゆえに日本美術の流れの中ではほとんど独立しているため、従来の美術史研究では西洋キリスト教美術の派生として捉えられてきたが、私は、日本人の美意識や宗教性に着目し、キリシタン美術を日本の宗教美術として捉え直す必要があると考える。私は、当時の日本人にとってのキリシタン美術は、異文化の西洋キリスト教美術ではなく、なじみ深い仏教や神道の礼拝物と同じものであったと考えている。また、同時代ではなく中世の西洋キリスト教美術の特徴や、当時の桃山美術の特徴をもった作品が存在することからも、キリシタン美術は当時の西洋キリスト教美術とは異なる宗教美術であるといえる。

### 北陸地方のキリシタン美術

北陸地方では、近畿地方との繋がりが深かった福井県と、前田家の支配下で独自にキリスト教が広まった石川県と富山県とで、現存するキリシタン関連の作品に違いが見られた。福井県では、近畿地方で発見されているような、西洋美術の技法や素材が用いられたキリスト教絵画(図参照)や、舶載品の信心具などが見つかったのに対し、石川県や富山県でキリシタンの逸話をもつ作品は、一見してキリスト教と判別できるものはなく、ほとんどが寺社や旧家の伝世品であった。

もしこれらが本当にキリシタン美術であるなら、加賀藩キリ

シタンの中心であった知識層の武士たちの工夫が現れており、かつ、地域の文化として溶け込んで現代に伝わっている、貴重な地方キリシタン美術として評価することができるが、私は現時点でそのように位置づけるのは尚早であると考え。

しかし、キリスト教が浸透していない北陸地方において、このようなキリシタンの逸話が点在することは、それ自体が意味深いことである。

### まとめ

キリスト教は、本来はどこか特定の地域のための宗教ではない。そして、キリスト教美術も、文化の相違によって世界中に多種多様なものが存在する。北陸地方でも、キリスト教を異教・異文化とせず、独自の文脈で捉えることにより、地方キリシタン美術を論じることができると考えている。



図)《悲しみのマリア》／『日本の博物館5 大航海時代の日本』／講談社／1981

## 中国と日本の日常生活における美意識を探る 化粧品デザインから

佐藤暢帆

デザイン情報コース

日中比較文化論

はじめに

日中ふたつの文化的背景を持つ私にとって、「中国らしいデザインとは何か？」を明らかにすることは自身のアイデンティティを明らかにすることに繋がる。本論では日中双方の美意識、価値観を比較し、化粧品を具体例として現代の生活に表れている日中の美意識の相違点について考察した。

### 第1章 美意識の源流 –絵画を中心に–

日中双方の美人画の比較を通して、美意識の違いについて論じた。

中国：父系社会に由来する強い美女という社会通念、女性の強さを抑圧するための社会的理想という傾向がある。そのため家庭における母のような「独占された美女」が多く描かれた。また、白い肌をはじめとする美人観が生まれた。

日本：「独占された美女」ではなく、遊女のような「共有された美女」に価値を求めた。お歯黒のように装飾を足すためではなく、元的美しさを引き立たせるための化粧という手法も特徴的である。

### 第2章 美意識の背景にある価値観

美意識の根幹にある価値観について、中国人論・日本人論といった視点から考察した。

中国の価値観では、「人間至上主義」に由来する、新と旧が対立する構造が特徴的である。人間を重んじるために形式を重視し、血の繋がりによらない結合を求め、旧を排除し新しい結束を示す必要があった。

日本の価値観は、多様な文化が少しずつ流入する風土や穏やかな気質に由来する。旧に新を付け加えるという特徴を持ったため、「文化の統一性」が著しい。それぞれの美的価値は時代とともに形を変えながら深められていき、また多様化していく中国の美意識は日本のような「文化の統一性」が見出しにくい。日本とは異なる視点で考察する必要がある。

### 第3章 生活に表れる美意識

–化粧品のコンセプトとデザインから–

日中から5つずつ化粧品ブランドを挙げ、それぞれのブランドコンセプトと化粧品デザインから特徴を比較した。

中国：花西子、Girlcult、ZEESEA (写真1)、PAFECTDIARY、MAOGEPING

日本：CANMAKE (写真1)、MAJOLICAMAJOLRCA、KATE、INTEGRATE、shuueemura



写真1) ZEESEA / 『大英博物館×エジプトシリーズ 03クレオパトラ』(左)  
CANMAKE / 『シルキースフレアイズ 06トパーズピンク』(右)

ブランドコンセプトの比較では、中国のブランドでは「美しい」「完璧」といったワードを多用し、日本のブランドでは「かわいい」をキーワードにすることが多いことが分かった。「個性」を重視する点においては、日中で共通している。

パッケージデザインの比較では、中国ではほぼ全面に装飾を施した豪華なデザイン、「完璧さ」を意識したデザインが特徴的だった。それに対して日本ではシンプルで繊細な装飾が特徴的である。また使用されている色については、中国では濃密でオリエンタルな印象を与える色が多く使われ、日本では淡く透明感のある印象を抱かせる色が多かった。

### 第4章 結論

美人画や価値観、また化粧品コンセプト・デザインの比較から、日中の美意識を表すキーワードを次のように挙げるができる。

中国：美しい。内面から湧き起こる美しさ。完璧。豪華。強さ。  
日本：かわいい。きれい。簡素(シンプル)。繊細。

中国の美意識は、「人間至上主義」に由来する。「改朝换代」を繰り返してきた中国において、理想の人物像とは強くあらねばならず、完璧で、気高くあるべきであった。豪華な装飾も、その強さ、完璧さを誇示するために必要不可欠だった。

日本の美意識は穏やかな風土に由来し、より繊細で簡素なものを求めた。完璧さではなく不完全なものに魅力を感じ、完璧な美しさよりも小さいもの、弱いもの、無邪気なものが持つようなかわいらしさを美しいものとした。

[主要参考文献]

参考1) 張競 / 『美女とは何か 日中美人の文化史』 / 2001年

参考2) 加藤周一 / 『日本文学史序説(上)』 / 1975年

参考3) 原研哉 / 『デザインのデザイン』 / 2003年

参考4) 陳舜臣 / 『日本人と中国人』 / 1984年

## 手段として扱われつつある文化政策への提案

大橋美月

芸術文化キュレーションコース

まちづくり・文化政策

### 研究背景

高校、大学と様々な地域活性化事業、文化事業に携わった。規模にかかわらず、各地方で一過性のイベントとして行われ、継続性のない文化事業が多く存在することから、本来の目的から外れ、手段として扱われているように感じた。文化政策とは何なのかに焦点を当て、体験した文化事業の中から2つの事象を調査し、文化政策の新規的視点を研究した。

### 調査結果

「やさしい・いものプロジェクト」は富山大学が加わる高岡市の産学官連携事業として地場産業の鋳物の魅力を発信することを目的とし、市民が一点ものの鋳物制作を楽しみ、街中で販売し鋳物産業の活性化を目指す事業である。

「みちのおくの芸術祭 山形ビエンナーレ」は、東北芸術工科大学が主催し、山形市中心市街地で2年に1回開催する現代アートのフェスティバルである。2014年から始まり、2020年に4回目を迎えた。

やさしい・いもの欠点は5者間が連携して活動しているため、1者の意見のみを通すことは難しいことだが、コロナ禍では

協力し、大学で感染症対策をとり、人数も制限することによって開催できた。また、少人数で開催をした結果、参加者の満足度も高く、有効な試みになった。

山形ビエンナーレは大学が主催し経済効果などを目的とせず、大学の考え方を反映できることが利点である。しかし経済的支援が見込めず、活動に制限が出るのが欠点になる。

### 今後の展開

やさしい・いものは現在、大きく情報発信はしておらず、市民の中で小さな広がりを見せている。しかしまだ販売に至らず地域に周知されていない。そのため今後、参加希望者が増えたときのことを想定する必要がある。また計画している販売場所は、地方都市の中心市街地に建つビルの一角のため、大きな集客や売り上げは見込めない。しかしこの事業の本質は参加者の精神的充実にあるため、継続が何よりも重要と考える。

山形ビエンナーレは2020年オンライン開催した。現代の情報社会には需要があり、予算や人員を抑えるには有効だった。視聴者数はそれまでの来場者数を上回り、歴代最多のアーティスト数で開催した。しかし、現代アートは感覚に訴えるため、会場の規模、匂い、音、温度などを参加者が自由に感じ取れる要素が少ないことが問題だ。

どちらも初回開催から日が浅く、事業による効果が測れないと感じた。この事業が50年100年と中長期的に継続された

場合の影響は未知数である。芸術文化が子供のころから身近にあり、その世代が子を産み育てたときに地域がどう変化していくかが重要だと考える。よってこれからは中長期的な視点で効果をまとめていく研究が必要になるだろう。



写真1) 第6回やさしい・いものプロジェクト



写真2) みちのおくの芸術祭 山形ビエンナーレ2018「7次元」会期中の様子

### まとめ

芸術文化は人に教授されること無く、自分から汲み取り、または表現し、多種多様な主張を持ち、その多様性を受け入れるものだと感じた。年齢を問わずその経緯の中で気づきや学びがあり、心が豊かになりうるものだ。

2000年代に入ってから全国各地で大規模な芸術祭が開催されるようになり、経済波及効果を挙げた。現代アートの芸術文化事業は長期間、継続的に活動でき、場がつくれ、人と人がつながっていく。このメリットに主催者は、参加・協働する作品で住民との交流を図った。これは芸術文化に触れる場の提供の域を越え、押し付けになり、芸術文化を地域活性化の道具にしてはいないか。芸術文化事業において、アート性を重視すれば、必ずしも地域にコミットしない作品も展開される。過疎地域で行われる芸術文化事業はそのような作品は少なく、継続性や持続性にばかり気を取られている。アートと地域が身内最良(びいき)の関係になってはいないか、社会や地域の現状に斬り込む事業が来ているか、常に確認、再考して行く必要がある。

## 地方の文化施設の生き残り戦略を考える

長野県坂城町「鉄の展示館」の事例から

竹内礼也

芸術文化キュレーションコース

文化政策

### 研究の目的

日本各地には多くの文化施設が存在している。文化施設とは、文化や芸術のために使用できる施設であり、博物館や美術館、図書館、公民館、映画館、劇場やコンサートホール等が挙げられる。そして、それらの施設の多くは入館料、使用料といった収益のみで運営することは適わず、公的資金を当てにしている。しかし、厳しい財政状況下における行政改革、文化芸術による社会経済への効果の理解不足(情報発信不足等)に伴って、経費の削減を余儀なくされている。

そのような状況下、運営に民間のノウハウを活用する動きが見られる。しかしあまりに著しい制度の導入のため具体的な内容はよく知られておらず、その効果も明確ではない。

さらにいずれの文化施設でも収益性が重視される中で、特に博物館等は、本来の展示・保存機能から観光・地域振興やまちづくりを担うことが期待されるようになった。その一方で、本来の意義との乖離が懸念されている。過去には指定管理者制度の導入によって博物館の調査研究、保存修復等の機能低下が起きた例もある。この新たな転換期に立たされる文化施設はどう生き残っていけばよいのだろうか。本稿では、収益性が注目される地方の文化施設に焦点を当て、その置かれて

いる外部環境や管理運営から生き残り戦略の一考察を示すことを目的とする。

### 「鉄の展示館」の事例

「文化観光」が2008(平成20)年に持ち出される以前、2002(平成14)年から観光や産業の部署の所轄で運営が行われ、展示対象が特定の分野に特化、一定の成果を挙げている「鉄の展示館」を事例として取り上げる。

「鉄の展示館」は、長野県の坂城町が管理運営する博物館相当施設である。施設誕生の経緯は、「人間国宝 故宮入行平の功績を顕彰すると共に、町の工業発展に大きく寄与した鉄の素材、加工技術の変遷など鉄に思いを馳せて、鉄の展示館を開館」された。また施設の誕生によって、「歴史や伝統への語り、『ものづくり』の素晴らしさ、美しきものへの新たな技術創造へと、その実現」への貢献を目標としている。



表1)「鉄の展示館」来館者数の推移／聞き取り調査を元に著者作成

「鉄の展示館」に対して調査を実施し、全国と同規模地域における他文化施設との比較を行ったところ、付帯施設の特異性や常設展示以外の自主事業の豊富さが明らかとなった。「鉄の展示館」では、「刀剣」という特殊な分野を取り扱い、その理解を深めてもらうための事業を積極的に行っている。運営方法に関しては、全国で4割もの施設が直営をやめる選択をしている中で、「鉄の展示館」は2002年当初から直営を続け、その利点を情報発信が町ぐるみで行いやすい点を挙げる。また、「鉄の展示館」のような公立文化施設では、税金を投入して事業を推進する意義を納税者に説明できなければ、予算削減や閉館の危機に瀕する。施設の位置づけが明確でないままに施設運営が行われた場合、その存在意義に対する理解は進まない。公立文化施設において、存在意義を積極的にア

ピールする手段の確保は重要である。「鉄の展示館」では、存在意義をアピールし、豊富な自主事業による積極的な文化を観光に繋げる事業が行われていることが明らかとなった。

### 結論

文化観光が注目される現在、地方文化施設は、観光資源としての在り方が必要となっている。地域の文化を取り扱う文化施設の性質上、文化をそのまま観光に結びつけることは当然のことながら、その活用については施設単体で完結させるではなく、その文化の根付く地域自体との連携が重要視される。

文化施設の運営方法が多岐に渡り、法改正も進む中で、全国の文化施設においては、それぞれ特徴があり、また規模によって向き不向きがある。したがって、トレンドだからといって安易な運営方法の切り替えはするべきではない。また、文化施設の役割はその施設独自で完結するものではないことから、地域の人々・産業との連携がさらに必須となっているに違いない。

[引用文献、主要参考文献、URL]

参考1) 栗田秀法／『現代博物館学入門』／株式会社ミネルヴァ書房／2019年

参考2) 一般財団法人地域創造／『2019年度 地域の公立文化施設実態調査』／一般財団法人地域創造／2020年

## 人口減少時代における結婚支援事業の意義と課題

入善町の事例を中心に

前田 絢音

芸術文化キュレーションコース

文化政策論

はじめに

国は2021(令和3)年度から、AI(人工知能)を活用した自治体の結婚支援事業を支援する方針を発表した。現在、このような自治体を主体とする結婚支援事業が全国で活発に行われている。人口減少時代を背景に、少子化対策の一環として行われている結婚支援事業であるが、これまでは民間で行われてきた事業である。なぜ行政が介入するようになったのか、本研究では、結婚の制度や形態の歴史を踏まえつつ、自治体が主体となって行う結婚支援事業の意義と効果、課題を明らかにすることを目的とする。さらに、富山県内15自治体の結婚支援事業の内容及び地方版総合戦略の事業評価の比較、分析を行うとともに、富山県内でも近年積極的に結婚支援事業に取り組んでいる入善町の事例を取り上げ、支援の効果を探る。

現代における結婚の現状

日本の婚姻件数、婚姻率は減少傾向にある。この背景には、結婚の必然性の低下や恋愛に自発性が求められるようになったことがある。家や血統の重要性が低くなったことで、経

済的に自立し恋人がいても、事実婚または恋人関係を継続するという選択や、家庭を築くことよりも自由や仕事に優先するという選択肢が生まれた。このように自ら結婚をしない選択をする人も増加している一方で、それでもいずれは結婚を希望している人の割合は高く、「第15回出生動向基本調査(結婚と出産に関する全国調査)」(2015)によると、結婚する意思がある未婚者(18～34歳が対象)の割合は男女とも8～9割の間で推移している。結婚を希望している人は大多数いるのにも関わらず、経済面での不安や結婚を考えられる相手とめぐり会えないといった、何らかの結婚ができない理由を抱えている。そうした不安や障害を取り除いていくような支援を、国が行っていかなければならないと考える。

地方創生における結婚支援事業

少子化対策としての自治体の結婚支援事業は1980年代から行われてきたとされているが、本格化するのには地方創生の流れの中で、多くの自治体が2010年代に市町村規模で事業を開始している。2014(平成26)年に策定された「まち・ひと・しごと創生法」や「地域少子化対策重点推進(強化)交付金」、「結婚新生活支援事業費補助金」などの交付が、自治体の結婚支援事業の活発化に繋がっている。

主に「地方版総合戦略」に基づいて行われた富山県内の結婚支援事業の比較、分析を行うと、自治体によって数に違いはあるが、5年間の事業でカップル及び婚姻が成立している自治

体がほとんどであった。しかし、各自治体ともに全体の婚姻数や出生数は増加していなかった。例えば、入善町は事業を通してカップル数が増加したが、基本目標に掲げられている婚姻件数や出生数は達成していない。結婚支援事業はすぐに少子化対策の成果が数字に表れるものではなく、長期的に継続して行っていく必要がある。

公的結婚支援事業に求められる機能

また当然のことながら結婚はゴールではなく、その後の夫婦生活のスタートとなる。地方創生の目標である東京の一極集中の是正を図り地方の人口増加を目指すという観点からも、自治体は結婚を後押しするだけでなく、その後の生活も地方で始めてもらえるような環境づくりが必要であると考え。結婚支援と併せて、定住、子育て、雇用などの支援を行うことが必要不可欠であり、そうした支援を付随して行うことができる点は行政の結婚支援の強みであると考え。生活に関わる様々な観点から支援を行いながら、結婚に対する経済的、心理的な不安を取り除いていくことが必要である。

おわりに

婚姻率低下の背景には、結婚が制度的な意味合いしか持たなくなったことや恋愛の自由化によって相手の選択肢が増えたことなどが影響している。また結婚後の仕事や子育てを

考慮すると、経済的な不安が結婚を躊躇う要因になっている。結婚は法律上でも強制的に縛られない個人的なものであるが、子の出生に繋がるという点では社会的な要素も持っている。少子化・人口減少に歯止めをかけるためにも、今後も行政の結婚支援は必要であると考え。また成果を出すためには継続的に事業を続けていく必要があり、付随してライフコースに沿った支援を行うこと、結婚に意欲がある人に寄り添った支援を行っていかなければならない。

[主要参考文献、URL]

山田昌弘編／「婚活」現象の社会学／東洋経済／2010  
内閣府／地方自治体における少子化対策の取組状況に関する調査／2020／  
<https://www8.cao.go.jp/shoushi/shoushika/research/r01/jichitai/pdf/s2.pdf>  
厚生労働省／人口減少社会における意識調査／2015／  
[https://www.mhlw.go.jp/file/04-Houdouhappyou-12601000-Seisakutoukatsukan-Sanjikanshitsu\\_Shakaihoshoutantou/001\\_1.pdf](https://www.mhlw.go.jp/file/04-Houdouhappyou-12601000-Seisakutoukatsukan-Sanjikanshitsu_Shakaihoshoutantou/001_1.pdf)

# 地域コミュニティを対象としたアート活動の評価手法開発

金石大野芸術計画をケーススタディとして

有原千尋

芸術文化キュレーションコース

アートマネジメント

近年、アートは社会にその領域を拡張している。「地域」と「アート」が出会い混ざりあう「地域コミュニティを対象としたアート活動」は、新たな表現創出や価値観変容など「芸術文化的効果」と、新たな繋がり形成や地域愛着醸成など「社会的効果」を有するアート活動である。しかし一方、その活動効果は数字ではかることが難しく、明確な評価手法や評価軸は確立されていない。本研究では、視覚化や数値化が難しい効果をはかり、運営主体が活動展開・改善への活用や活動価値を伝えるツールとしての手法開発を目的とした(図1参照)。

3つの研究プロセスの実践によって、新たな評価手法の検討・構築および妥当性と有用性の検証を行った(図2参照)。

本研究の成果として、【(1)地域コミュニティを対象としたアート活動には「芸術文化的効果」と「社会的効果」があり、活動評価に必要な観点である】こと、【(2)地域住民の活動参加性の高さや活動効果の高さに関連がある】こと、【(3)開発した評価手法が一定の妥当性や有用性を有している】ことの3点を挙げる。「地域コミュニティを対象としたアート活動」の有する内的価値をはかる評価手法は、活動を客観視するための「ものさし」として、また第三者にアート活動の価値を伝えるための「翻訳ツール」として機能するものであり、今回得られた知見をもとに、より汎用性のある評価手法開発が求められる。



写真1「金石大野芸術計画」の活動風景

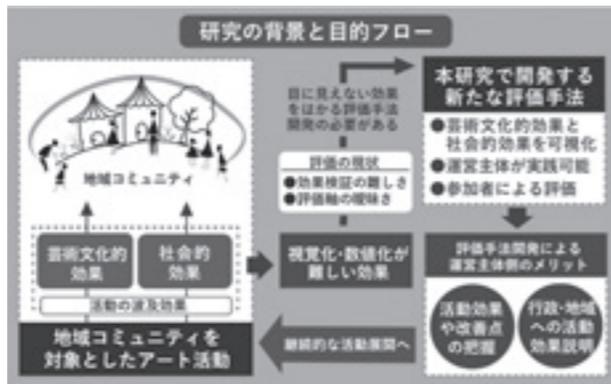


図1 研究背景と目的のフローチャート



図2 研究プロセスのフローチャート

[主要参考文献]  
林容子/進化するアートマネジメント/レイライン/2005年

早川綾音

芸術文化キュレーションコース

アートマネジメント

はじめに

近年、アートプロジェクトと呼ばれる活動が日本各地で展開されている。その動きの中でも顕著なのが芸術祭の開催である。芸術祭はこれまで、主に地域振興やコミュニティ形成の効果において注目を集めてきた。しかし、アートファンのみならず幅広い人を巻き込む性質や、美術館の無い地域でも豊かな鑑賞体験を提供できる事から、教育の場としての可能性も大きいと考えられる。本論文では、国内芸術祭における教育プログラムの実態を調査し、その可能性を展望することを目的とする。

研究方法として、国内芸術祭の運営者を対象とした教育プログラムに関するアンケート調査、及び大地の芸術祭とあいちトリエンナーレを事例としたヒアリング調査を実施した。

### 1. 芸術祭について

日本で開催されている芸術祭は、地域の活性化や地域振興が主要な開催目的とされる点において、日本独自の特徴を持つ。また、芸術祭は「都市型芸術祭」や「地域型芸術祭」といったように、その開催地ごとの分類で論じられることが多い。都市型芸術祭は、美術館を舞台として開催される場合が多く、

都市間競争や地域振興、芸術文化の振興等の目的で開催される。一方、地域型芸術祭は、里山や離島などの地方を舞台とし、地域振興を主要な目的として実施される。アーティストや地域住民との協働が多く行われる事も特徴の一つである。

### 2. 芸術祭の教育プログラムに関するアンケート調査

国内芸術祭の運営者を対象とした教育プログラムに関するアンケート調査を行い、実施状況や運営者の意識を把握した。調査の結果、対象芸術祭の約8割が教育プログラムを実施していることが確認された。また、芸術祭が主に地域振興を開催目的として行われるのに対し、教育プログラムはアートへの理解や芸術文化の浸透を目的として実施されることが明らかとなった。教育プログラムの抱える課題としては、教育プログラムを中心的に担う人材の不足や学校連携の方法の確立が困難であること、また、鑑賞教育や美術教育などの具体的な学びの場としての目的意識が薄いことなどが挙げられた。

アンケート結果の分析では、教育プログラムの実施有無に関わらず、芸術祭自体が芸術文化の理解の促進やコミュニティ形成に寄与するが、教育プログラムを実施することで、より多様な学びが得られることが確認された。また、人材育成の場として機能する可能性が導き出された。さらに、都市型芸術祭と地域型芸術祭においては、それぞれの型によって教育プログラムの傾向の違いがみられることが明らかとなった。

### 3. 芸術祭関係者へのヒアリング調査

大地の芸術祭へのヒアリング調査では、教育プログラムの枠が定まっておらず、運営者側での教育的な取り組みについての共通認識が特に持たれていないことが確認された。また、芸術祭の継続力と地域の「他人を受け入れる」という受容力によりアートへの理解が育まれてきた。大地の芸術祭が持つ特有の力が、鑑賞のルールの共有や、地域の芸術文化の地盤形成に寄与したといえる。今回の調査により、「プログラム」としての枠組みがなされていない教育プログラムの存在が明らかとなった。

あいちトリエンナーレへのヒアリング調査では、教育プログラムとしての枠組みが確立されており、教育プログラムに対する意識が芸術祭全体で共有されていることが確認された。2019年の教育プログラムでは、対話型鑑賞を基にしたボランティア育成やガイドツアーが実施されたことで、多くの人々に鑑賞方法を共有し、アートへの理解を醸成する機会を提供した。また、こうしたボランティア育成に運営者が意識的に取り組むことで、「やりがいの搾取」の問題解決に寄与する可能性を導き出した。しかし、このような特徴的な教育プログラムの実施には、あいちトリエンナーレがこれまで教育プログラムを重視して取り組んで来たことや、教育プログラムを担う人材が充実していたことが大きく関与している。教育プログラムに携わる人材の確保が、教育プログラムの充実や質の向上につながるという。

### 結論

本調査により、多くの芸術祭が教育プログラムを実施し、その必要性を認識している事が把握できた。また、教育プログラムの実施が、住民や来場者の現代アートや芸術文化への理解を育み、多様な学びの場を醸成することに寄与していることが明らかとなった。このことにより、芸術祭においてプログラムを実施することの意義が確認された。さらに、都市型芸術祭と地域型芸術祭において教育プログラムの在り方が異なる事が導き出され、より詳細な実態の把握が可能となった。一方、教育プログラムを担う人材の不足や、鑑賞教育や美術教育の場としての認識の薄さ、教育プログラムの認識や在り方の曖昧さなどの問題が露呈した。今後の芸術祭の教育プログラムにおいては、単なるプログラムの実施にとどまらず、内容の充実や質の向上に、より意識的に取り組むことが求められるだろう。また、メソッドの共有や芸術祭ごとの特色を生かしたサイトスペシフィックな在り方、及び鑑賞教育や美術教育の場としての活用が展望される。地域において、より多くの人々がアートと出会い触れ合う場となるために、芸術祭における教育プログラムが大きな役割を果たすことが期待される。

[主要参考文献]

野田邦弘「アーティストと地域は同じ夢を見るかー芸術祭と地域のイノベーション」『都市問題』109巻3号、後藤・安田記念東京都市研究所、2018

## コスプレイヤーのつながりをめぐる民族誌

作品愛が紡ぐ無限の世界観

今西裕乃

デザイン情報コース

ファン研究

### 序章 はじめに

本研究は、コスプレイヤーを対象に、彼らが結ぶ関係性を「つながり」と呼称し、それがどのように形成されるかを明らかにしていくものである。

コスプレイヤーは、他のコスプレイヤーと好きな作品やキャラクターを共通することを入りに、交流する場であるコスプレ・コミュニティを形成している。しかし、本研究が対象とするような「つながり」は、「同じ作品が好きだ」という感情だけで生まれているわけではない。そこには実践を通じて形成される自他のコスプレに対する評価基準による、交流する相手の選別という段階が存在する。

そこで、本研究では、コスプレ・コミュニティがどのように形成されているのかを明らかにする為に、コスプレイヤーたちの実践の観察から、彼女たちが交流するコスプレイヤーを判別する為の基準や価値観と、それらを介して確立される「つながり」について明らかにしていく。

### 第1章 コスプレという文化実践

第1章では、コスプレ文化が当時の世相の中でどのようにし

て始まり発展したのか、また、彼女たちが実践する環境である現実と仮想の空間がどのようなものなのかについて明らかにした。

また、先行研究を踏まえ、コスプレとは「キャラクターに扮するだけではなく、作品に対する愛情を表現することを通して、共通する世界観を共有すること」と定義づけることとした。

### 第2章 コスプレイヤーの実践

第2章では、コスプレイヤーたちが行う実践の観察とインタビューで得られた情報から、彼女たちの価値基準について分析を行った。

彼女たちは、原作の世界観やキャラクターの再現を行う為に、様々な実践に取り組み、他のコスプレイヤーや、ウェブサイトや雑誌から得た知識を自身の実践に落とし込み、繰り返し実践することで、高度な再現の実現に日々挑戦している。そして、それぞれの実践や交流から得た技量や価値観を基準に、コスプレ画像からその創作者がどの程度作品やキャラクターを愛し、再現する為の研究を行っているかを評価していることがわかった。

このような行動から、彼女たちの実践の根底にはキャラクターへの「愛」が存在しており、その「愛」というフィルターがコスプレイヤー間の関係を築く為の重要な鍵となっていることがわかった。

### 第3章 コスプレイヤーたちの「つながり」の構造

第3章では、コスプレイヤーたちの評価基準である「愛」や「解釈」がどのようなもので、それらがどのように彼女たちの「つながり」の形成に影響しているのかについて分析を行った。

コスプレイヤーたちは、原作の世界観やキャラクターをどれだけ熱心に再現しようとしているかという点を相手のコスプレから読み取り、自身の熱意と比較し「自分より愛がある/ない」を評価している。さらに、原作の物語やキャラクターを読み取り、自身の中で想像した独自の「解釈」が似通っているか否かでも交流する相手を選別していた。

コスプレイヤーたちの実践の観察から、つながりを形成する相手とのやり取りの中に、「(1)共通の作品やキャラクターのファンであるかを見極め」、「(2)コスプレ(画像)から作品やキャラクターに対する「愛」が感じられるかを判断」し、「(3)コスプレ画像と普段のツイートを見て、作品やキャラクターに対する「解釈」が一致、もしくは似通っているかを判断する」という3つの段階の存在が明らかになった。

### 第4章 結論

先行研究では、作品ごとの世界観に没入すること、あるいは、その世界を共有する他者とのコミュニケーションに充実感や高揚感を得ると論じられている。しかし、さらにそれとは別のディープな「つながり」があると考えられる。それは、「愛」や「解釈」

といったコスプレイヤーの独自解釈を介して結ばれる「つながり」である。

まず、コスプレ・コミュニティの中に作品ごとに細分化した①「作品ごとの世界観」が存在する。そして、②「コスプレイヤー独自の作品解釈および作品愛」があることが明らかにされた。①は作者が設定した世界観であるが、②はその作品を読者が独自に解釈した想像世界である。文字通り、読者の数だけ「解釈」があり、その世界観は無限に存在する。その「解釈」から、コスプレイヤーたちは自身が共感するものを見つけ出し、「つながり」合うのだ。

### [主要参考文献]

参考1) 貝沼明華／「コスプレの意味世界—写真をめぐるコミュニケーションの分析」／『金城学院大学大学院文学研究科論集』23巻pp.18-46／金城学院大学大学院文学研究科／2017年

参考2) 森本季沙、大久保智生、鈴木公啓／「青年期におけるコスプレに関する動機と心理的効用の検討」／『香川大学教育学部研究報告第I部』47巻pp.13-25／香川大学教育学部／2018年

## つながりを求める「ジャニオタ」

SNSにおけるファン同士の関係構築にみる排除の構造

橋野菜々花

デザイン情報コース

ファン研究

はじめに

本研究では、ジャニーズファン(以下、「ジャニオタ」と略す)のSNSにおけるファン同士のつながり方や、そのコミュニティ内で行われている実践に注目し、それらのファン行動の特性を、聞き取りから得られた情報をもとに明らかにすることを目的とした。特に、SNSにおけるファン同士の友人選別の基準にみられる排除の構造に注目し、「粹交換」と呼ばれる諸実践を通じたコミュニケーションについて考察を行った。

### 第1章 ジャニオタの特徴・傾向

先行研究においてジャニオタの特徴として「熱心である」ことが言及されてきたが、それはジャンルを問わずオタクとされる人々の特徴といえる。本章では具体的なジャニオタの実践などを踏まえ、曖昧なジャニオタ像の再定義を行った。

ジャニオタは自身が応援するジャニーズ事務所所属のタレント(以下、タレントと略す)を「担当」と呼び、基本的に「担当」は1人のジャニオタにつき1人とする「担当制度」に基づいたファン活動を行っている。また、ジャニオタは日常生活において能動的に情報収集等のファン活動を行い、さらにタレントの

生き様に倣おうとする様子などがみられ、タレント自身の性格・タレントを取り巻く状況等がファン自身のメンタリティにも影響していた。すなわち、ジャニオタは日常生活においてタレントそのものやファン活動に高い優先度を与えており、そのようなめり込みの度合いを「ただのジャニーズ好き」との「境界」とし、その「境界」を示すことでジャニオタとしてのアイデンティティを見出していた。以上のような特徴・傾向からジャニオタの再定義を行った。

### 第2章 SNSにおけるジャニオタ同士のつながり方

本章では、Twitter上でジャニオタ同士がつながるプロセスを描いたうえで、ジャニオタがどのようにつながる相手を選ぶのか、また、ジャニオタ同士のつながりはどのようなつながりと捉えられるのかを分析した。

ジャニオタは、Twitterを利用してファン仲間を探す(「お友達探し」と呼ばれる)。「お友達探し」は友人を選び取る行為のため排除とみなせる行為だと予想されたが、「お友達探し」によるTwitter上のつながりの形成は排除というより「選別」と表現すべきものであった。なぜなら、ジャニオタという「内」を決めたうえで「担当」・年齢・居住地域等の限られた情報や、雰囲気・直感を読み取ることで主観的に相手の人物像を推測することに基づいた、信憑性が低く曖昧な判定によってつながる友人を選んでいたのである。それゆえ、つながった相手に対して「合わない」と違和感を覚え、築いた関係性をすぐに解消する

ということが当たり前起きる。このようなTwitter上のジャニオタ同士のつながりは、ファン・コミュニティというよりも、曖昧でゆるい<つながり>と呼ぶべきものであった。

### 第3章 つながりの「内部」で交わされるやりとり

本章では、つながりの「内部」で行われる「粹交換」という事例に注目し、そのような行為がジャニオタにとってどのような意味を持つのかを分析した。

“櫻井担当といえば〇〇ちゃん、大野担当といえば△△ちゃん”というように、自身の中で“〇〇担当といえば△△ちゃん”とイメージすることが「粹」と表現され、その「粹」に誰を当てはめるかを互いに決め合う行為が「粹交換」である。「粹交換」の目的は、ファン同士の親交を深める行為ではなく、“自分といえは〇〇くん”という自己とタレントを同一視しているとも解釈できるようなイメージを他のジャニオタに周知・定着させることで、タレントとの関係に満足することである。このイメージの周知・定着はフォロー外の見知らぬ相手に対しても行われることがあり、これは自己表現を他のユーザーと共有でき、独り言を誰かが見ることが期待できるTwitterだからこそ可能なことといえる。このように、ジャニオタは<自己-タレント>の関係性をTwitter上で可視化することによって、自分とタレントとのむすびつきをより現実味を帯びたものとして感じ取っているといえる。

### 第4章 ジャニオタのファン行動の特性

以上のような自分とタレントの関係に満足を求める様子は、コンサート会場でタレントからファンサービスをもらい自己の欲求を満たすことを期待するなど、他のファン活動においてもみられる。したがって、ジャニオタは様々な活動を通して(潜在的に)タレントとの関係に満足を求める特性があるといえる。すなわち、ジャニオタのファン活動には、タレントに対する応援と同時に、熱心に自己の欲求を満たそうとするふるまいがみられる。

### [引用文献]

高谷邦彦／「ソーシャルメディアは新しいつながりを生んでいるのか? -女子学生の利用実態-」、『名古屋短期大学研究紀要』第55号／2017／pp.13-27

## 発話とモノが形づくる物語

対話型ゲーム「TRPG」の人類学的研究

宮澤穂香

デザイン情報コース

文化人類学

### 序論 本研究の目的と課題

テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(以下TRPG)とは一定のルールに従って、紙や鉛筆、サイコロといった道具を用いて、ゲームマスターとプレイヤーの複数人が相互の会話を行い、「シナリオ」という進行指針に沿って架空の物語を展開していく対話型のゲームである。このゲームはキャラクターの役割を演じる「ロールプレイ」を行うという特徴を持つ。TRPGは発話の観点から研究が試みられているが、その営みについて具体的に論じたものはない。また、キャラクターやシナリオといったモノがTRPGの物語生成に関わっている点も注目すべきである。

以上を踏まえて、本研究では、TRPGを発話による物語創造の場としてだけでなく、モノを含めた諸アクターのやり取りによって立ち上がる場として捉えることで、新しいTRPG像を描くことを目的とした。特に、本研究ではTRPGが生み出す物語を人やモノの相互の関わりが生み出す「ネクサス」と捉え、発話分析と「エージェンシー」論を通じて、人とモノが影響しあいつながら物語が曖昧に形づくられていく過程を明らかにした。

### 第一章 対話によって生み出される物語

TRPGを遊ぶ参加者はゲームを通してどのような活動を行っているのか。本章では発話分析の視点から参加者の言語的側面に注目し、TRPGの言語活動の様相を捉えた。

TRPGの特徴のひとつにロールプレイがある。参加者は性格や職業、過去背景などキャラクターの設定に基づく「キャラクターらしさ」を目指してふるまう。そのため、たとえバッドエンドのような結末だとしても、それがキャラクターの選択だから良いとされる側面がある。ゲームを通して、参加者は物語を生み出している。しかし、ロールプレイを行うことがTRPGの言語活動というわけではない。参加者の発言の大部分を占めるのはロールプレイ以外の雑談であり、またロールプレイが上手であることが参加者に必ずしも求められるものでもない。参加者は全員が楽しむことも目標としており、TRPGは参加すること自体に基本的な価値が置かれている。

参加者は様々に対話し、キャラクターらしさを引き出すロールプレイを行いながら、ともに楽しみ参加することで、物語創造の一員となるのである。

### 第二章 境界の曖昧なロールプレイ

参加者は自己とキャラクターを区別してロールプレイする一方で、ロールプレイ中に泣き出すなど二者の境界を混同する様子も見せる。そのようなロールプレイはいかにして引き起

こされるのか、本章では「エージェンシー」論の視点から人とモノの関わりに注目して考察した。

ロールプレイは参加者が支配的に行う行為ではない。TRPGにはキャラクター、シナリオ、画像、BGMなど多様なモノが関わり合い、これらと参加者の関わりによってロールプレイは生まれる。たとえば、探偵のキャラクターを動かすプレイヤーが依頼人を怪しいと感じる要因に、依頼人の黒い影絵のアイコンが関係した。また、キャラクターの設定は人やモノの影響を受けてゲーム中でも変容するため、これに合わせるようにロールプレイも変化する。そして参加者はロールプレイを通して、キャラクターにひどく同情するなど、感情を揺さぶられる体験をする。参加者は人やモノの影響を受けて、自己とキャラクターの境界を曖昧にしていくのである。

ロールプレイは人やモノとの関係の上に成り立っている。そしてその結果、時に参加者ともキャラクターとも判別のつかないロールプレイが生まれてくるのである。

### 第三章 シナリオが可能にするセッション

ゲームマスターはシナリオを参照してゲームをまとめるが、即興で行われるために決まった道筋を辿るとは限らない。それでもTRPGが成立するのはなぜなのか。本章では「エージェンシー」論の視点からゲームマスターとシナリオに注目し、ゲームが取りまとめられる様子を明らかにした。

ゲームマスターは推奨するキャラクター設定などを伝え、シ

ナリオに見合うようなキャラクターをプレイヤーに用意させる。そしてゲームマスターはシナリオに従いながら、プレイヤーの能動的な提案を受け入れる形で進行する。しかしそれだけでは進行は上手くいかない。進行に不都合が生じた場合、ゲームマスターはプレイヤーへ助言や注意を行うか、キャラクターの状況に合わせてシナリオを変容させることで「シナリオどおり」にする。このようにシナリオはゲームの最中に変容することや、ゲーム開始前にあらかじめ変更が加えられることもある。

シナリオとゲームマスターの関係性は可変的であり、それぞれの変化が互いに影響を及ぼしあっている。こうして、ゲームマスターはシナリオによりながらも、状況に応じて柔軟に進行している。

### 結論 遊び、対話し、物語る

本研究からは、TRPGはゲームでありながらも物語創造の場としての一面を持つこと、ロールプレイは人とモノの関係のうえに成り立っていること、そして、シナリオがゲームマスターのセッションの進行や統率を支えていることが明らかになった。

このために、たとえシナリオはいつもと同じに見えても、そこから生まれてくる物語は常に新しいものである。個々のアクターとその間に生じているエージェンシーの在り方が変容していくため、TRPGが生み出すネクサス、つまり物語は常に新しいものである。TRPGは人と多様なモノとの関わりの中で引き出される、動的な物語体験と創造の場なのである。

## 持続可能な子ども食堂の運営に関する一考察

高岡・オタヤこども食堂の取り組みを中心に

藤田梨花

芸術文化キュレーションコース

まちづくり

### 研究の背景と目的

近年、子ども食堂の取り組みが注目を集めている。子ども食堂は貧困家庭への食事の支援のみならず、交流の場や地域の居場所としての機能も併せ持つ。しかし、実際に継続するためには、施設や食材、スタッフ、運営費の確保、関連機関との連携など、課題が山積みである。従って本論文では、子ども食堂が拡大した社会的背景を明らかにし、持続可能な子ども食堂の運営方法について考察することで、安心して生活できる地域社会づくりに寄与することを目的とする。特に先駆的な子ども食堂の成功モデルである富山県のオタヤこども食堂を取り上げ、活動や運営の実態、課題を調べるとともに、子ども食堂が求められる富山県の地域特性など社会背景を調査し、さらに子ども食堂の実施団体への行政や企業などの支援機関の関わりについて探る。

### 高岡・オタヤこども食堂の事例研究

オタヤこども食堂は、毎月第2、4土曜日に御旅屋セリオ6階にて、子どもが安心して楽しく食事ができる場所を目的に、「対象者を限定せず誰でも受け入れる」、「来た人全員に食事

の提供を行う」、「利用者の特定を行わない」という信念を持ちながら活動している。メディアを通じて活動を知った民間企業や個人、社会福祉協議会などの他団体との信頼関係が構築されており、食料支援、財政支援、人的支援、場所の支援につながっている。その結果、持出しをほとんど利用することなく膨大な量の食事(100~250食)を提供することが可能になっている。

また、スタッフは高校生や大学生、教職員など、多様な地域住民のボランティアによって担われている。スタッフへのアンケート調査では、活動に参加することがスタッフにとって3つの影響を及ぼしていることが明らかとなった。1つ目は利用者やスタッフ同士の交流が自身の意力の向上につながっていること。2つ目は調理やコミュニケーションスキルの向上など、活動内容に応じたスキルの向上が行われていること。3つ目はひとり親を含む子育て支援や、子どもの貧困、孤食、地域内のつながりの希薄化など、地域社会への問題意識や貢献意識の芽生えや高まりにつながっていることである。このような3つの効果により、活動に対するモチベーションが向上し、スタッフの持続につながっている。

### 考察

子ども食堂が拡大した背景として、子どもの貧困問題やひとり親の増加、孤食が影響している。富山県においても、比較的自立し経済的に豊かな家庭が多い一方で、ひとり親を含む

核家族世帯は年々増加傾向にある。民間にもできる支援として子ども食堂の全国的なネットワーク化が進むなかで、富山県でも県厚生部子ども支援課が事務局となり、子どもほっとサロンネットワークの活動を推進している。

オタヤこども食堂では、代表者である田辺氏のリーダーシップやその他スタッフ、支援機関との信頼関係の構築が、施設、食材、スタッフ、運営費の確保に役立っている。特にスタッフにおいて、「利用者やスタッフ同士の交流」、「自身のスキルの向上」、「社会への問題意識の醸成」が活動のモチベーションの向上につながり、持続可能な子ども食堂の運営に効果的に作用していることが明らかとなった。

一方で課題としては、スタッフや運営費の安定的確保や、小学校や中学校との連携不足があがった。スタッフの安定的確保については、個人のつながりと一般市民への情報発信により活動を周知させ、その後はスタッフとして継続する意識を醸成する必要がある。経済力の確保については、子どもほっとサロンネットワークで連携し、民間の助成金の周知やフードバンク活動の推進に努める必要がある。持続可能な子ども食堂の運営において、運営面での課題の改善とともに、遊び場や学び場の提供、食育の推進、行政や関連機関との連携を構築することで、「おいしさ」、「楽しさ」、「つながり」を強化し、子どもたちを地域で支え合える環境へと促すことが重要である。このように子ども食堂が持続可能になるための課題の指摘と施策の提案を行った。



写真)オタヤこども食堂の様子/筆者撮影

## 「まち歩き」がもたらす地域の変化

宮山千咲

芸術文化キュレーションコース

まちづくり

はじめに

本論文での「まち歩き」は単に「まちを歩く」ことではなく、何らかの「目的を持ってまちを歩く」ことである。しかし、これまでその概念を整理した研究や、総合的な視点(いつから、どこで、誰が、誰を対象に、何を、なぜ、どのように)から見た研究、各地の事例を比較し形態の分類・分析を行った研究はほとんどない。

本論文では、近年注目されている「まち歩き」について、歴史的な系譜を見た上で、全国で行われている様々な事例研究を通じて、分類・分析を行い、「まち歩き」の意義を調べると共に、その効果がどのように及ぶかを明らかにする。特に“文化資源”、“生活資源”、“自然資源”など多様な資源を対象にし、現代人の個別的なニーズに対応している「着地型観光」での「まち歩き」の実施主体に焦点をあて、運営方法を調べながら、人の変化や組織の変化について考察を行う。

研究方法と考察

研究手法は、「まち歩き」に関する文献や各種データによる調査、ヒアリング調査を行う。研究対象から、各事業の分類・分析を行い、その整理からまち歩き事業の位置付けを確定、

各事業を整理したマトリクスの適用状況を見る。本論文の仮説としては、「まち歩き」の実施は、参加者に与える効果のみならず、運営に関わる人や組織へのインパクトや効果が大きく、それらが相互に作用しつつ、良い循環を生んでいると考える。その循環のプロセスやメカニズムに検討を加えていく。

着地型観光における「まち歩き」のポジショニング分析

全国で展開している着地型観光での「まち歩き」を調査すると、バブルの崩壊をきっかけに、設立背景や目的に「観光の見直し」や「地域活性化」が多く見られる。そして対象は観光客から「地域住民」にシフトし、さらに“生活資源”といった「隠れた地域資源」を取り扱っていることが明らかとなった。

このように実施主体は、地域住民の自分のまちに対する意識向上に着目する傾向が強くなったといえる。では、なぜわざわざ対象を「地域住民」にシフトし、自分のまちに対する意識向上を目指したのか。

「まち歩き」がもたらす地域の変化の考察

「まち歩き」によって運営側にもたらされる効果は共通している。1つ目は、ガイド養成や「まち歩き」を行っている時、学習によって知識が得られ、地域に誇りや愛着を持つようになる「地域愛着」の効果。2つ目は、ガイド時にガイドと参加者、地域住民との交流を通じて見られる「つながりの強化」の効果。

3つ目は、参加者や地域住民など第三者との交流により客観的な視点に置き換えられることで、運営やガイドの改善や見直し、今まで気づけなかった新たな地域資源を発見することができる「資源発掘」の効果である。これら3つの効果は、常に変化し、さらに循環する。この循環と、主体別に効果の流れを表したのが右の図である。

運営側で見られる効果の循環において、「地域愛着」は、運営側の中で起こる「内部効果」である。それに対し、実践時に生じる「つながりの強化」と「資源発掘」の効果は、参加者や地域住民など第三者の外的要因があることでもたらされる「外部効果」であり、2種類に分類することができる。よって、「まち歩き」を行うにあたって外的要因がないと、効果の循環は見られず、継続的に事業を行うことも困難になる。そのため、参加者・地域住民は「まち歩き」に必要な不可欠な存在である。

このように「まち歩き」を行うことで生じる効果の循環は、地域の活性化を期待する面を持ち、数を重ねることで、地域人材の育成や地域活動への参画を推進し、人の意識の変化が大きく表れるようになる。よって、対象に「地域住民」が挙げられていた理由は、これら効果の過程と循環が関係することが明らかとなった。

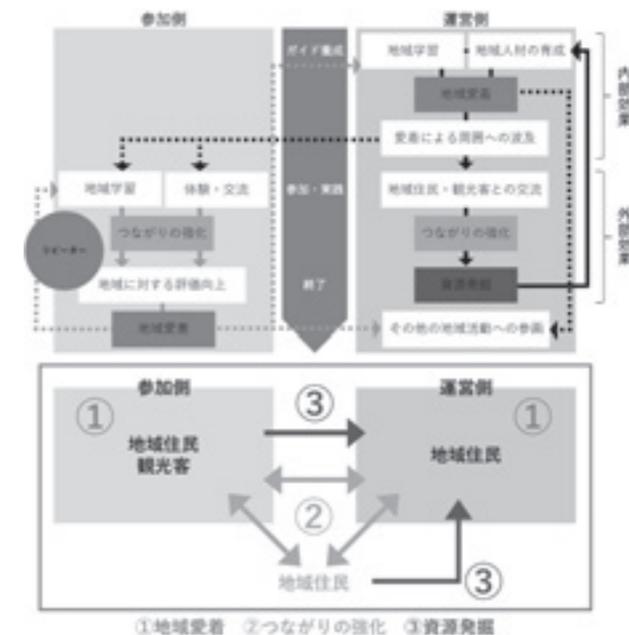


図)「まち歩き」による効果の循環と主体別効果の流れ  
出典 著者作成

[主要引用文献、参考文献、URL]

参考) 石戸秋洋／着地型観光の可能性～地域と観光のあり方～／『学が丘論集』24号／神戸国際大学学術研究会／2015／pp.23-43

## ロケ地に選ばれる風景とは

富山県を例として

萩原茉夕

芸術文化キュレーションコース

景観研究

はじめに

昨今、“聖地巡礼”や“ロケ地巡り”が旅行や観光の一つの形として隆盛をみせている。これらはコンテンツツーリズムと呼ばれ、観光事業だけでなく、集客事業としても注目を集めている。

コンテンツツーリズムの隆盛において大きな役割を担っているのが、フィルムコミッションである。映像作品の撮影を誘致したり、その撮影の協力を行ったりすることで、その地域の観光客増加や地域活性化が期待されている。

そんな中、富山県ではフィルムコミッションの精力的な活動により、映画やドラマ、アニメなど様々な映像作品のロケが行われている。そこには富山県ならではの特徴的な風景や、その魅力が大きな役割を果たしているのではないかと考えられる。そこで本研究では、富山県内を対象に、映画、ドラマ、アニメ作品内で、ロケ地として採用されている風景とはどのようなものなのか、ロケ地として使われる風景にはどのような傾向や特徴があるのかを明らかにしていく。

研究の方法

対象とする団体を富山県ロケーションオフィスと高岡フィル

ムコミッション、対象とする作品を高岡フィルムコミッション設立後に富山県内でロケが行われたものとし、富山県ロケーションオフィスと高岡フィルムコミッションの公式ウェブサイトやSNS、各作品の公式ウェブサイトやパンフレットに記載されている情報を参考に、富山県でロケが行われた作品や県内のどのような場所や風景がロケ地として利用されてきたのか調査を行った。

富山県におけるロケ地の傾向

富山県内におけるロケ地の傾向を分析した結果、地域別で見ると富山市、高岡市が特にロケ地として選ばれやすい傾向がみられた。また、ロケ地で撮影対象として選ばれている要素としては、電車及びその駅、万葉線及びその駅、民家や街並み、古民家、漁港や臨港道路などが挙げられた。作品ジャンルごとの傾向においては、サスペンス・ミステリー作品では歴史的建造物や観光スポット、時代劇作品では寺社と古民家、特撮・アクション作品では臨港道路、恋愛・群像作品では富岩運河還水公園や総曲輪通り、インド映画では観光スポットがロケ地として使用されていた。アニメ作品はロケ地が1～2つの地域に絞られる傾向があった。撮影年との関係については、高岡フィルムコミッション設立から富山県ロケーションオフィス設立前までは単発TVドラマのロケが多く、富山県ロケーションオフィス設立以降は映画のロケが急増していた。さらに、呉西地区だけでなく呉東地区を含めロケ地が多様化したり、ア

ニメ作品やインド映画のロケが増加するといった変化が起こっていた。

パンフレット・公式サイトからみる富山をロケ地に選ぶ理由

富山県をロケ地に選ぶ理由を考察した結果、以下の4つのケースがあると考えられた。

立山連峰を背景に走る電車の風景が作品コンセプトと合致した『RAILWAYS愛を伝えられない大人たちへ』(2014)のように(1)作品コンセプトと適合する場合、富山県の風景を気に入り『劔岳 点の記』(2009)、『春を背負って』(2014)、『散り椿』(2018)、さらに撮影を担当した『追憶』(2017)でも富山県でロケを行った木村大作監督のように(2)監督がロケ地として好む場合、細田守監督の出身地であったことから作品の舞台のモデルになった『おおかみこどもの雨と雪』(2012)のように(3)製作者のルーツが富山県にある場合、作品の題材の米騒動の舞台であったことから富山県にてロケが行われた『大コメ騒動』(2021)のように(4)原作や史実の舞台が富山県である場合である。

この4つのケースに共通している理由として、立山連峰をはじめとする自然、全国的に見て珍しい路面電車、古い街並みや文化遺産、地方都市ならではの景観などといった富山県特有の風景が評価されていることが挙げられると考察する。

ロケ地に選ばれる風景とは

富山県内におけるロケ地に選ばれる傾向と富山県をロケ地に選ぶ理由を考察したところ、ロケ地に選ばれる風景は、作品ジャンルやフィルムコミッション活動の隆盛に影響されながらも、立山連峰などの自然、電車や路面電車、古い街並みや文化遺産、地方都市ならではの景観などといった富山県特有の風景であると考えられる。また、富山県ロケーションオフィス、高岡フィルムコミッションなどの富山県内のフィルムコミッションの活動が安定して行われるようになったことにより、ロケを受け入れやすい土壌が整ったという点も大きく関わっていると言えるのではないかとと思われる。

今後、フィルムコミッションの活動がコンテンツツーリズムにつながり、富山県に地域活性化をもたらす可能性は大いにあるのではないかと考える。

[参考文献、URL]

増淵敏之／ローカルコンテンツと地域再生 観光創出から産業振興へ／水曜社／2018

富山県ロケーションオフィス／スタッフブログ／<http://www.location-toyama.jp/blog/index.html>(参照2020/12/29)

富山県ロケーションオフィス(Facebook)／<https://ja-jp.facebook.com/toyama.lo>(参照2020/12/29)

高岡フィルムコミッション／高岡市観光ポータルサイト たかおか道しるべ／<https://www.takaoka.or.jp/film/>(参照2020/12/29)

## 砺波平野の散居村にみられる石垣の特徴

中島早紀

芸術文化キュレーションコース

景観研究

### 背景と目的

富山県砺波平野では約200km<sup>2</sup>の扇状地に散居村が広がる。散居村とは、耕地の中に民家が点在する農村形態のことである。富山県砺波平野の場合、緩やかな傾斜を持ち容易に水を引くことができる農業に適した場所である一方で、平野の東部を流れる庄川の氾濫による水害が頻繁に起きる場所であったことから、開墾する際に洪水を避けるために小高い場所に家を建て、その周囲に農地を切り拓いていったことが散居村の起源とされる。防風や燃料供給などの目的で屋敷の周囲に樹木が巡らされた屋敷林も砺波平野の散居村の特徴であり、これらの景観は人々が自然環境に対応しながら合理的に生活を送るため培った知恵や努力の表れと言える。

その景観の中で石垣も欠かせない構成要素の一つである。砺波平野では庄川筋から得られる川原石を利用して特色のある石垣が作られた。また水害対策のために石垣を設置した家があることも先行研究で指摘されており、河川が石垣の形態や分布に何らかの影響を与えていると推測される。

そこで本論文では、砺波平野の石垣の特徴は何か、また河川が石垣の形態や分布に与えた影響について明らかにすることを目的とする。

### 調査地区と調査方法

本論文では石垣の特徴を把握するだけでなく河川と石垣との関係を明らかにするため、河川との位置関係が異なる地区を選定し比較する必要がある。そこで、国土地理院治水地形分類図を参考に砺波平野の旧河道を把握した結果、「現在も過去にも川は流れていない地区」として狐島地区、「かつて川が流れていた地区」として宮村地区、「現在の川に近い地区」として柳瀬地区の三地区を選定し現地調査を行った。

調査項目は、(1)囲いの設置状況、(2)石垣の高さ、(3)囲いの設置方角である。

### 結果と考察

石垣の設置方角についてみると、調査対象地では東面と南面に石垣が多く設置されていた。これは南西からの季節風が強く吹く砺波平野の自然条件や屋敷の間取り、河川氾濫時の防御の関係で東面と南面が重要な方角として認識されていると考えられる。しかし、その中でも玉石の石垣については、狐島地区では設置方角に偏りが見られなかったのに対し、宮村・柳瀬地区では東面と南面に多く設置されていたことから、河川に近い地区ほど川原石である玉石を用いた石垣を重要視していることが明らかとなった。

また、石垣の積み方についてみると、現在の川に近い柳瀬地区において玉石の亀甲積み(図1)が非常に多く見られた。玉石

の亀甲積みは見栄えが良くステータスシンボルとしての役割も持つが、手間と費用がかかる積み方であることから、柳瀬地区では玉石を用いた亀甲積みの石垣に特別な愛着や誇りを持っていることが伺える。

そして、接道面での囲いの設置状況についてみると、各地区全体での囲いの設置率と比較して大きな差は見られなかったことから、砺波平野では現在の囲いの設置状況に道路が強い影響を与えたとは考えにくく、昭和30年代に始まった道路整備以前からの環境要因が設置理由となったものが多いと推測された。



図1 玉石の亀甲積み

### 砺波平野の石垣の特徴

砺波平野の石垣の特徴として以下を指摘できる。

一つ目は、玉石の石垣が多く見られることである。河川から近い地区はもちろん、河川から離れた地区においても一定数の玉石の石垣が分布していた。これは庄川の存在により玉石が豊富に得られたことが理由として挙げられ、亀甲積みで代表される玉石に特徴的な積み方が見られることも砺波平野の石垣の特徴と言える。

二つ目は、河川に近くなるほどその影響が石垣に表れていることである。石垣の高さや積み方、設置方角において、河川との距離により明らかな差が見られた。このことから、砺波平野において河川は散居景観を生み出した重要な要因であるとともに、景観を構成する石垣についてもその形態や分布に強い影響を与えており、その特徴は河川に近いほど強く表れている。逆にいえば砺波平野において石垣はその地区がどの程度河川との関係が深いのかを示す指標のような存在となっている。

### [参考文献]

参考1) 鈴木孝文／環境共生型居住空間としての散居村の保全／農業土木学会誌69(1)／2001／pp.45-46

参考2) 佐伯安一／富山県の民家の石垣／とやま民俗47／1995／pp.11-15

## 呉羽丘陵における梨園景観の活用に関する研究

何双双

芸術文化学研究所

景観研究

はじめに

日本には現在でも自然と人間の相互作用により、結果的に良好な景観を形成している里山地域が各地にみられる。本研究の調査対象である富山県富山市西部に位置する呉羽丘陵の里山にある梨園景観は、地域の人々が当該地域の自然条件と折り合いをつけながら、梨生産という生業によって形成した地域独自の景観である。

現在、当地区の約300軒の梨農家が約131haの面積の梨を栽培しており、春先には呉羽丘陵の西斜面一面に梨の白い花が広がり、目立つ独特の景観が形成されている。(写真参照)

研究の方法と目的

本研究では文化的景観として位置づけられる呉羽丘陵の梨園景観を対象として、文献調査、現地調査と聞き取り調査から、その成り立ち、価値と現存する問題点を明らかにすると同時に、活用方を提言することを研究目的とした。



写真)春先の梨園風景

結果と考察

該当地域における梨園景観の成立過程は、拡大初期、拡大期と減少期という三つの時期に分けられる。各時期の重要な出来事を整理しつつ、住吉地区と吉作地区を調査範囲として過去の地形図を用いて土地利用の変化を把握したところ、桑畑や茶畑が中心だった状態から次第に梨畑を主とする景観に移り変わっていったことが示された。現在の景観には、今でもわずかに残る茶畑のように、幾重にも重なった営みの歴史が詰まっていて、過去から現在にかけて景観が変化しながら継承された結果であった。また、現地調査と空中写真を通して、現在の梨畑の分布、眺めと生業の特徴を明らかにした。丘陵の中腹から平坦地に広がる梨園景観は、生業と地域の風土を

よく映し出す文化的景観を形成しており、面的に風景が楽しめる。呉羽の現在の風景は歴史性、眺めと生業の特徴との間に直接的、間接的な関係が保たれている。その三つの視点を一体として語ることで、呉羽丘陵の梨園景観にしかない文化的景観としての文化的価値を見出すことができる。

現状と課題

現地調査と聞き取り調査によれば、この地域独自の梨園景観は文化的価値としての認識と評価をまだ十分に得ていないと考えられた。また、高齢化・担い手不足の問題が年々深刻化するなか、荒廃した梨畑が増えつつある。こうした背景のもとで、地域景観が損なわれつつあるという問題が生まれている。営みの継承の支援、景観配慮と地域住民の景観意識不足という二点が現在の課題である。

梨園景観の活用方策に向けて

貴重な文化的価値を有している呉羽の梨園景観を活用するために、他地域の活用事例と農村滞在型観光を参考にし、呉羽の梨園の状況を踏まえ、活用方策として景観体験の提供、観光商品の提供、農作業体験コースの企画を提案した。(表参照)

参加者に農業活動を体験してもらうことで、農業の価値を再認識してもらい、教育の場としての活用、新しい担い手を育成する場としても期待される。

目的	農作業体験により、一年通して安定した梨園の利用
運営主体	梨の農業体験協議会 (参加者の募集、宣伝ポスター、参加料金、宿泊施設、イベントなどを企画する)
対象者	果樹栽培(農業)に興味のある県内と県外の人々
講習会の場所	多目的梨研修会館
体験の場所	梨農家の畑または荒廃した梨畑の再利用
体験内容	春 花摘み、人工受粉作業体験 散策活動、SNSの投稿、コンクール(梨の花写真の利用)
	夏 摘果作業、交流会
	秋 収穫体験、直売風景、梨の料理講座
	冬 剪定作業、薪ストーブの利用
料金	一泊二日でひとり 1550円~21500円 (宿泊・食事代、体験料、指導料、保険料込み) 季節により料金は異なる。

表)農作業体験コースの企画

[参考文献]

参考1)JAなのはな呉羽梨選果場/『呉羽梨産地の概要』/2012

参考2)富山県教育委員会/『呉羽山』/広文堂/1995

# 令和2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
<b>造形芸術コース</b>					
池田好花	輝きを疑って	絵画	長田堅二郎		16
浦真斗花	波風なんていらないの	絵画	松村浩之	幸亮太	8
浦川瑠衣	私は生きていかねばならない	絵画	松村浩之	幸亮太	9
太田奈央	存在	絵画	松村浩之	幸亮太	2
新藤美希	乞い願わくは	絵画	松村浩之	幸亮太	3
高橋美結	本性	絵画	松村浩之	幸亮太	4
田中遥花	Intersection	絵画	松村浩之	幸亮太	10
中島新	「描く喜び」	平面造形	長田堅二郎		17
長戸美空	羞じらい	絵画	松村浩之	幸亮太	11
西岡佑	Mold	立体造形	平田昌輝		33
野田未来	泥中の蓮	絵画	松村浩之	幸亮太	12
橋本知香	Having	絵画	松村浩之	幸亮太	5
百石結衣	Oasis	絵画	松村浩之	幸亮太	15
藤信万里奈	冷たい約束	絵画	松村浩之	幸亮太	6
前田綾香	生活の淵	絵画	松村浩之	幸亮太	13

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
<b>造形芸術コース (つづき)</b>					
眞壁和歌子	Missing the Definition of Self	絵画	松村浩之	幸亮太	7
水島加央瑠	古城公園 ドローンを用いた古城公園の四季の映像制作	映像	辻合秀一		24
宮崎由衣	帰り道	絵画	松村浩之	幸亮太	14
吉野瑞穂	目覚める	立体造形	平田昌輝		38
<b>デザイン工芸コース</b>					
久保江美果	持ち運びを考慮した家具	家具	内藤裕孝		45
安藤嶺	Video work for domescreen	全天周映像	辻合秀一		25
牛丸紗矢香	ハイブリッドイメージプロジェクションマッピングへの試み	自然応用化学系	辻合秀一		106
大島花佳	好きな人と好きな場所で。 富山で撮るブライダルフォトの提案	写真	今淵純子		26
太田博	はんこ蒔絵と呼ばれるゴム印を用いた装飾の研究 『凧』	工芸	高橋誠一		39
大西里佳	朗読「月夜と眼鏡」 日本近代文学の演劇的構想	演劇、インスタレーション、 映像、朗読	齊藤晴之		30
大野弓音	変わり塗りをを用いた平面表現の研究 「変わり塗飾り皿『葛』」	工芸	高橋誠一		40
岡田歩	You are good.	インスタレーション	今淵純子		31
佐々木果穂	泉屋博古館青銅器の3Dデータのデザイン活用と展開	テキスタイルデザイン	三船温尚		41
菅原裕子	Uni dozen unicorns	立体造形	三船温尚		36

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
<b>デザイン工芸コース (つづき)</b>					
民秋彩乃	開花	塑像	長田堅二郎		34
出口玲子	傘の人間学的研究	人間工学	河原雅典		98
長草未来	いろいろ	手芸	今淵純子		44
萩原翔太郎	A-I-R 6-Cylinder radial steam engine 自作エンジンの潜在的魅力	工業デザイン・金属工芸	内田和美		49
稗田秋奈	作業姿勢の研究	人間工学	河原雅典		100
平井伸昌	ダンシング・イン・トヤマ！！ ～地元愛を深める物語～	漫画	岡本知久		21
三浦栄一郎	追憶	立体造形	長田堅二郎		35
毛利嘉那	Waterfall お茶用の道具と茶葉のための収納家具	木工家具	内藤裕孝		46
横山輝	b bike 新しいライフスタイルEVバイクの提案	製品デザイン	内田和美		50
吉岡実夏	Working desk「千代」 在宅勤務のためのワークデスク	家具	小川太郎		47
吉木梨花子	鑄造技法を用いた立体作品の制作	立体造形	三船温尚		37
<b>デザイン情報コース</b>					
吉田光里	感圧センサを用いた背負運搬評価の試み	人間工学	河原雅典		102
小湊嬌	LEANDROS Lamborghini Design DNAを抽出した未来の高速艇のスタイリング	製品デザイン	内田和美		51
石原美希	地方都市と労演運動 1960～80年代における高岡の大衆文化史	大衆文化史	田邊元		118

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
<b>デザイン情報コース (つづき)</b>					
石原梨奈	スタン・ザ・ファンタジスタ 初心者のためのアレンジ麻雀	ゲーム設計、 キャラクターデザイン	沖和宏		61
石丸あずり	雪の夜 観覧車コンドラ天井におけるプロジェクションマッピング	3Dアニメーション	辻合秀一		22
磯野志保	未来のMRテクノロジーを利用した演劇映像のストーリーミング における衣装デザインの提案	衣装デザイン	岡本知久		42
板倉葵	立山観光曼荼羅図	イラストレーション	有田行男		18
井上剛志	『私』 自分自身と向き合う事の大切さ	アニメーション	岡本知久		23
今西裕乃	コスプレイヤーのつながりをめぐる民族誌 作品愛が紡ぐ無限の世界観	ファン研究	田邊元		136
梅村歩実	やさしい生活のための 野菜と暮らす日めくりカレンダー	カレンダーデザイン	岡本知久		55
北島夕愛	ウィッグを待っている子どもたちへ出来ること ヘッドネーションのハードルを下げるための試み	コミュニケーションデザイン	岡本知久		58
佐藤暢帆	中国と日本の日常生活における美意識を探る 化粧品デザインから	日中比較文化論	山田眞一		124
新京芽耶	人魚になりたい女の子の夢を叶えるためのデザインアイテム	衣装制作	岡本知久		43
竹内かな	変身願望を叶えるビジュアル撮影	写真	今淵純子		27
橋野菜々花	つながりを求める「ジャニオタ」 SNSにおけるファン同士の関係構築にみる排除の構造	ファン研究	田邊元		138
長谷川七彩	慣用句を完成させるカードゲーム	コミュニケーションデザイン	沖和宏		60
古谷隆昌	イラストのクオリティがアップする思考・テクニック集	技法書	辻合秀一		54
松尾幸乃	宮城のころを結び 若者の方言に対する愛着増進に向けたアプローチ	プロモーションデザイン	岡本知久		57

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
<b>デザイン情報コース (つづき)</b>					
松本菜奈	防災用背負式運搬具の研究3	人間工学、働態学	河原雅典		104
湊屋知範	スイッチ：切り替えの概念	基礎デザイン	沖和宏		52
宮崎里歩	通信障害を着る人々	サウンドアート	西島治樹		32
宮澤穂香	発話とモノが形づくる物語 対話型ゲーム「TRPG」の人類学的研究	文化人類学	田邊元		140
村上藍子	「食」の中に秘められた「音」を楽しもう！	楽曲制作、ミュージックビデオ	岡本知久		29
吉崎有美	日本 典型と現実	ドット絵	沖和宏		19
吉田志乃里	車いすで楽しもう！富山観光ガイドブック	エディトリアルデザイン	岡本知久		56
四日千穂	精神を着る	写真	西島治樹		28
渡辺凧砂	これなんだ？ 音によるモノの認知	アニメーション	沖和宏		53
呉正旭	スマイルキノコ 手描き絵画とデジタル絵画の価値の比較	絵画	西島治樹		20
<b>建築デザインコース</b>					
伊藤源	公共空間と地域再生 松本市城下町水辺のリノベーション	都市建築デザイン	大氏正嗣		72
加味根みのり	今、またヒカリと出遭う 京都宝ヶ池における自然光による自然光のための美術館	建築デザイン	萩野紀一郎		62
赤塚拓	地方都市における公共施設配置手法に関する基礎的研究	都市計画	大氏正嗣		92
荒井敢太	つくばセンター地区の未来 磯崎新の「多目的という無目的」を鍵概念として	都市計画	上原雄史		73

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
<b>建築デザインコース (つづき)</b>					
石田夢乃	高齢化社会における多世代型集住の在り方 連鎖する共有部が生む重層的な繋がり	建築意匠	横山天心		66
市川靖菜	ネパール組構造目地に関する研究 水分量と反応物質の検証	建築構造	大氏正嗣		88
伊藤野々香	未完が促すまちの新陳代謝 魚津中央通り商店街の防火建築帯の増減築に着目して	都市・建築デザイナー-地域再生計画	藪谷祐介		74
勝然美紀	「つくる」ことから学ぶ 旅する小屋のかたち	建築デザイン、セルフビルド	萩野紀一郎		63
河原羽那	軒先空間の連鎖による街並みのコンバージョン 高岡市金屋町における移住促進のための提案	建築デザイン、リノベーション	横山天心		64
久保友理香	居住地選択における災害情報収集の重要性の啓蒙 ボードゲーム「狂える大地で生きていけ」	ゲームデザイン	今淵純子		59
桑原慎也	空のしたで想い繋ぐ 流れる劇場	建築意匠	萩野紀一郎		67
榮歩生	越前大野の城下町街区の研究と、湧水路網を活かした地方移住促進テレワーク施設の提案	都市建築論	松政貞治		84
坂田菜	変容する距離感 ポストコロナ社会における集住のかたち	建築意匠	横山天心		68
谷菜里	茶室における光と色の研究 窓や露地の拵え及び素材と茶匠や研究者の美意識を基に	建築意匠論	松政貞治		86
内藤朱音	集合住宅における生活行動と騒音発生に関する研究 学生アパートにおける周辺住戸への音の聞こえ方の調査と改善	建築環境・設備	堀祐治		96
浜谷詠斗	富山駅前未来風景を紡ぐ リサーチバイデザイン「渋谷型にぎわいモデル」	建築意匠	上原雄史		69
星賀崇匡	面格子材の剛性増大金物に関する研究	構造デザイン	大氏正嗣		90
増川夕真	生命の『動的平衡』に基づく建築のパラダイムシフトを目指して	建築意匠	上原雄史		70
真関美夏	小さなしかけの積み重ね 長野県松本市上波田旧門前町における、境界の継時的デザイン	建築デザイン、リノベーション	萩野紀一郎		65

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
<b>建築デザインコース (つづき)</b>					
三宅日向子	未来を歌詠む場「円山」 大伴家持の布勢の大海を表象する	建築意匠	上原雄史		71
山田啓太	立山連峰と橋を臨む展望施設 富山県の観光地を結ぶ	都市デザインー地域再生計画	大氏正嗣		75
<b>芸術文化キュレーションコース</b>					
小玉蘭	中国古代青銅鑄物の非破壊成分分析と鑄造方法の解明	文化財科学	長柄毅一	三船温尚	110
寺師あずさ	伝統文化「茶の湯」の変遷と展望	文化研究	三宮千佳		120
萩原茉夕	ロケ地に選ばれる風景とは 富山県を例として	景観研究	奥敬一		146
荒屋成美	ICTを用いた鑑賞の提案 Leap Motionを使用した非接触型絵巻物鑑賞ツール	インタフェースデザイン	辻合秀一		108
有原千尋	地域コミュニティを対象としたアート活動の評価手法開発 金石大野芸術計画をケーススタディとして	アートマネジメント	齋谷祐介	松田愛	132
市川正稀	TARAY 現代の素材と技術により再構築された近未来のたらい舟	観光プロダクトデザイン	内田和美		48
一色直樹	地域鉄道の経営改善策が運転士に与える影響 富山地方鉄道の鉄道線を例に	公共交通	島添貴美子		94
大橋美月	手段として扱われつつある文化政策への提案	まちづくり・文化政策	三船温尚		126
金山謡	文部省美術展覧会を中心とする日本近代絵画の女性表現について	美術史	三宮千佳		112
河村菜々子	近世北陸地方のキリシタン美術	文化研究	三宮千佳		122
竹内礼也	地方の文化施設の生き残り戦略を考える 長野県坂城町「鉄の展示館」の事例から	文化政策	安嶋是晴		128
中島早紀	砺波平野の散居村にみられる石垣の特徴	景観研究	奥敬一		148

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
<b>芸術文化キュレーションコース (つづき)</b>					
早川綾音	国内の芸術祭における教育プログラムの現状と課題・展望	アートマネジメント	松田愛		134
藤田梨花	持続可能な子ども食堂の運営に関する一考察	まちづくり	安嶋是晴		142
前田絢音	人口減少時代における結婚支援事業の意義と課題 入善町の事例を中心に	文化政策論	安嶋是晴		130
松永瑠依	容姿の美醜観念を解くには マーク・アグハールの作品から探る	ジェンダー美学	伊東多佳子		114
宮山千咲	「まち歩き」がもたらす地域の変化	まちづくり	安嶋是晴		144
吉村桃子	現代の芸術作品に対する理想の鑑賞態度の検討	美学	伊東多佳子		116
<b>芸術文化学研究科 芸術文化学専攻 (大学院)</b>					
岩滝陸王	Paper shell body 紙を用いた人体造形	立体造形	渡邊雅志	内田和美	78
加納萌子	Here	絵画	松村浩之	幸亮太	76
池田愛花里	愛という辱め〈蛸〉〈兎〉	絵画	松村浩之	幸亮太	77
中島晃一	家と食堂 枯木を用いて現代的な「あや」を架構する	建築意匠	上原雄史	松政貞治	81
何双双	呉羽丘陵における梨園景観の活用に関する研究	景観研究	奥敬一	萩野紀一郎	150
高幸	乾漆菓子箱「風車」	工芸	林暁	小川太郎 山田眞一	79
張文濤	存在の痕跡・「旅」	インスタレーション	長田堅二郎	山田眞一	80
劉澤	減築創生 富山国際大学留学生寮改修	建築意匠	萩野紀一郎	横山天心	82

# GEIBUN 12

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 令和2年度

発行日：令和3年3月19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

編集、ブックデザイン：沖 和宏（富山大学 芸術文化学系 准教授）

発行者：北島 勲

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

© School 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 1,958 円（税込）

リサイクル適性 

この印刷物は、印刷用の紙へ  
リサイクルできます。



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)