

GEIBUN 2

富山大学芸術文化学部 卒業研究・制作集
平成22年度



GEIBUN 2

富山大学芸術文化学部 卒業研究・制作集
平成22年度

卒業研究・作品

たばこの価値

アクリル・木炭・キャンバス
h2273×w1455mm

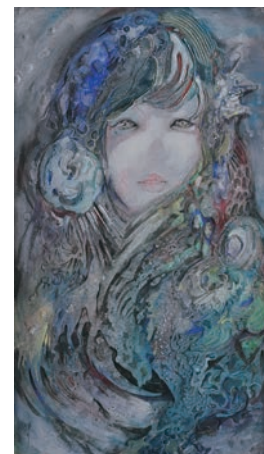
小林 圭介
Kobayashi Keisuke
造形芸術コース



桃源郷

胡粉・膠・墨
アクリル系樹脂絵具・水干絵具・白亜地パネル
h1620×w4850mm

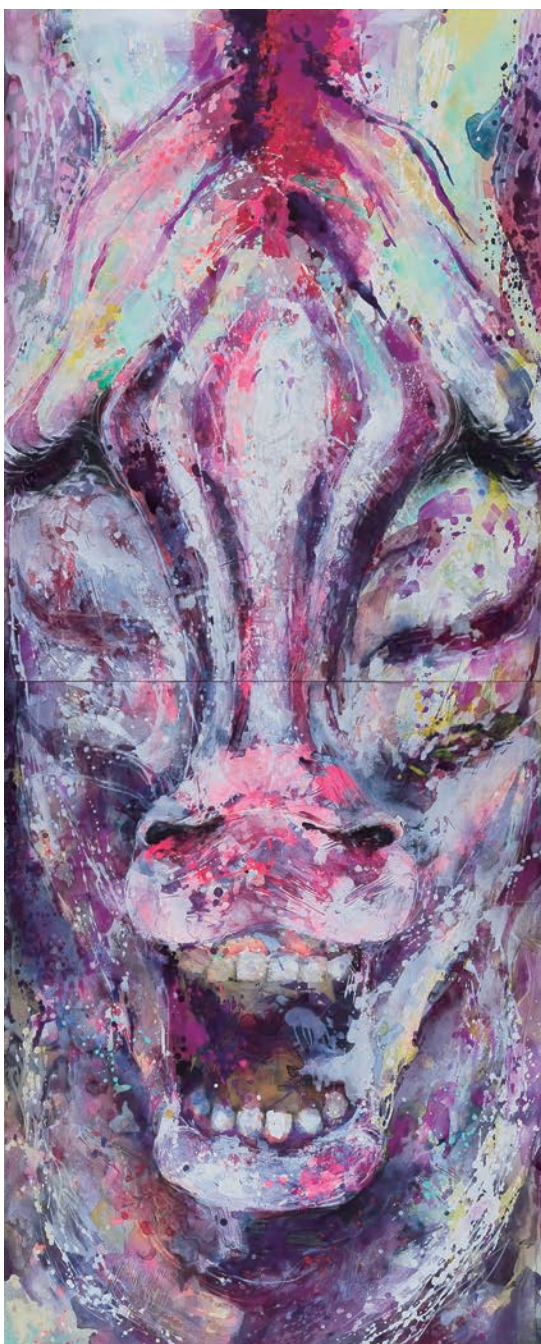
高橋 ゆり
Takahashi Yuri
造形芸術コース



アイラブユー

アクリル樹脂絵具・半紙・麻紐・パネル
h3240×w1303mm 2

桜井 裕子
Sakurai Yuko
造形芸術コース



増殖する風景

岩絵具・水干・墨・胡粉・和紙
h2300×w3300mm

江藤 玲奈

Eto Reina

造形芸術コース



ほかの誰でもない

鉛筆・パネルに和紙
h1820×w3600mm

後藤 千佳
Goto Chika
造形芸術コース



工場 factory

岩絵具・水干絵具・麻紙
h1922×w1922mm

姫崎 涼子
Himesaki Ryoko
造形芸術コース



感情標本

ミクストメディア
h1878×w2336mm

川越 ゆりえ
Kawagoe Yurie
造形芸術コース



Amazing Grace

イラストレーション・CG
h1600×w3600mm

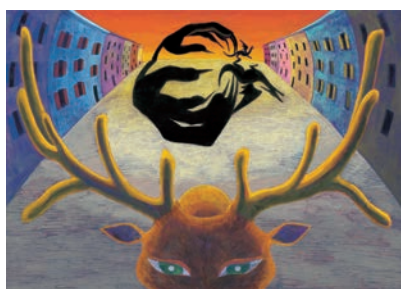
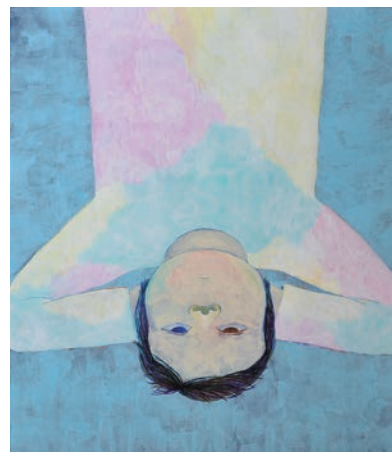
俵山 はるか
Tawarayama Haruka
造形芸術コース



アタリマエの庭

アクリルガッシュ・水彩紙
h297×w420mm 11
h420×w297mm
h285×w205mm 22p

相山 里彩
Aiyama Risa
造形芸術コース



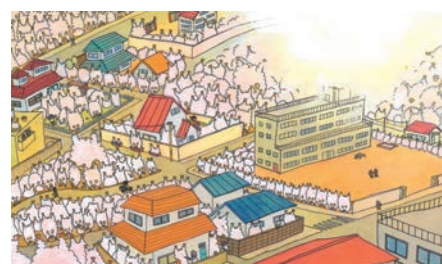
あるときカミサマは、
美しい庭をつくるためにたくさんの卵をかえました。
卵からは“アタリマエのモノ”と
“アタリマエでないモノ”が生まれました。
カミサマは“アタリマエのモノ”だけがくらす、
“アタリマエの庭”こそを美しいと考えました……。



ひつじのもり

水彩紙・アクリルガッシュ・ペン
 h273×w455mm 16
 h180×w180mm 2
 h140×w180mm
 h250×w210mm 32p

多智 彩乃
 Tachi Ayano
 造形芸術コース



あるひ、まーちゃんは たねを みつけました。

「これ なんのたねかな？
 あさがおのたね？ それとも ひまわり？
 ううん ちがうわ！ こんなに おおきいんだもの
 きっと もっと おおきな おはなが さくのよ！」

まーちゃんは たねを もってかえることにしました…



鏡

—古代鑄型でつくる高錫青銅鏡—

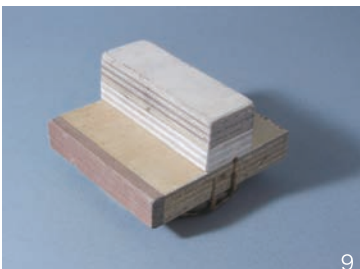
錫23% 銅77%
φ90×t2mm

山口 はるな
Yamaguchi Haruna
デザイン工学コース

中国漢代に鏡の鑄造で用いられた鑄型を再現し、高錫青銅鏡の制作実験を行った。工程は、鑄型土調合→鑄型板作り→鑄型焼成→鑄型の轆轤切削→鑄込み→研磨。

鑄型は、砂を混ぜせず漢代の鑄型（山東省出土鑄型）と同じように粘土と炭粉だけで制作した。その鑄型を780℃まで4時間かけて焼成し、そのままの炉の中で冷ました。鑄型中の空気が原因して、焼成時の急加熱で砕けたものもあった。焼成時に変形した鑄型底面を平らにして轆轤に固定しヘラで削って成形した。漢代の鏡断面形が不揃いであることから挽き型ゲージを使用せず轆轤による成形方法を選択した。湯道を掘ったのちに修正し、錫23%の高錫青銅を使って鑄造した。湯道を切断し、先に側面と背面を仕上げ、鏡面の研磨を開始した。インドの鏡制作で行われている平らな板に紙ヤスリを巻き付け、蠟で器具に固定した鏡を磨りつける方法で研磨した。

実験鑄型は脆く背面の模様が綺麗に削れなかった。鏡面の中央が凝固で凹み研磨に時間を要した。



1. 鏡背面
2. 鑄型
3. 鑄型乾燥
4. 鑄型焼成
5. 轆轤
6. 鑄型の轆轤切削
7. 鑄込み
8. 湯道の切断
9. 研磨固定器具
10. 鏡面の研磨
11. 研磨後の鏡面

豆皿

青銅・四分一・精密鑄造

φ105×h15mm

φ80×h15mm

φ70×h15mm

佐藤 未央

Sato Mio

デザイン工芸コース



冷茶一揃い

鍛金・銅板・銀メッキ・耐熱ガラス・ヒノキ
 お盆：φ272×h37mm
 ピッチャー：φ80×h90mm
 カップ：φ60×h35mm
 蓋：φ73×h8mm
 コースター：φ73×h11mm

桶谷 藍子

Oketani Aiko

デザイン工芸コース

鍛金技法で制作するにあたって、どのようなものが金属の特性を活かせるのかを考えた。金属は熱が伝わりやすく、熱さと同様、冷たさも早く伝わる。私はそこに着目して、冷茶をより冷たく美味しく楽しむための抽出方法の研究と、茶道具一式のデザイン・制作を行った。素材は金属の中でも特に熱が伝わりやすい銅を用い、銀メッキを施した。

茶葉とたくさんの氷を詰め込んだガラスのピッチャーは、次第に鮮やかな緑色に染まる。注がれるとお茶の冷たさが金属のカップに伝わり、カップ全体が瞬時に冷たくなる。出来上がった冷茶は少量にうまみが凝縮された贅沢な味わいになっている。

冷茶を目で、指先で、唇で、舌で楽しんでいただきたい。



1



2



3



4

- 1 道具一式をしまうための曲げ物の茶びつ。蓋は返すとお盆になる。
- 2 ピッチャーの下部とカップは同じ傾斜になっている。
- 3 皿状の落とし蓋で氷を押さえて注ぐ。
- 4 カップの外側が鏡面であるのに対し、内側はマットな質感になっていて冷茶の緑色が映える。

すみっこ

—銅板を打ち出して出来る
盒子の研究と制作—

銅板・鍛金(打ち出し)
各h60×w90×d80mm

西 恵理華

Nishi Erika

デザイン工芸コース

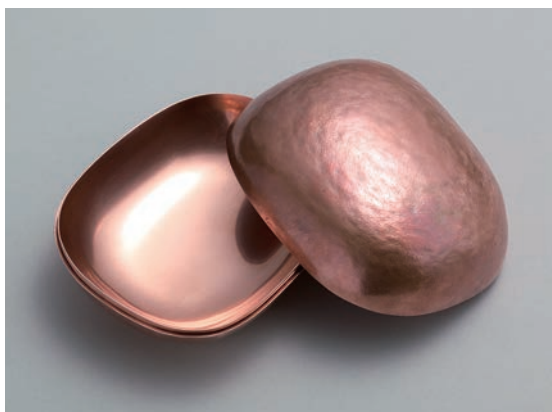
一枚の金属板が実は想像以上にやわらかいこと、制作の過程で様々な形や表情に出会えること。私は、そこに鍛金の魅力を感じて制作をしている。

本来、鍛金は「金鋸」や、金鋸で与えた力を確実に伝えるための金属板を支える「当金」という道具を使い、形を作っていく。これらは、自分の作りたい作品の形に合わせて本人が作る。「金鋸や当金の数が絞り仕事の幅を決める」というぐらい、鍛金家にとって大切な道具である。

私は、卒業研究をするにあたり、もし自分が大学を出てから鍛金をするにはどうしたらいいのかを考える良い機会だと感じた。私が用意出来る道具は、木槌と砂袋と木台。それらの道具を使い、作品を制作した。木槌によって打ち出されたテクスチャーのおもしろさや、金属の持つやわさかさ、手で作られたもののあたたかさを感じて欲しいと思う。

「生活のすみっこにひっそりという」

そんな様子を想像して、この作品達を見て欲しい。



寄生態

鍛金・鉄
h1100×w2000×d900mm

宮崎 遼
Miyazaki Ryo
デザイン工芸コース



exterior chair #1
exterior chair #2

鉄・陶板・鍛造・モザイク
h720×w790×d630mm

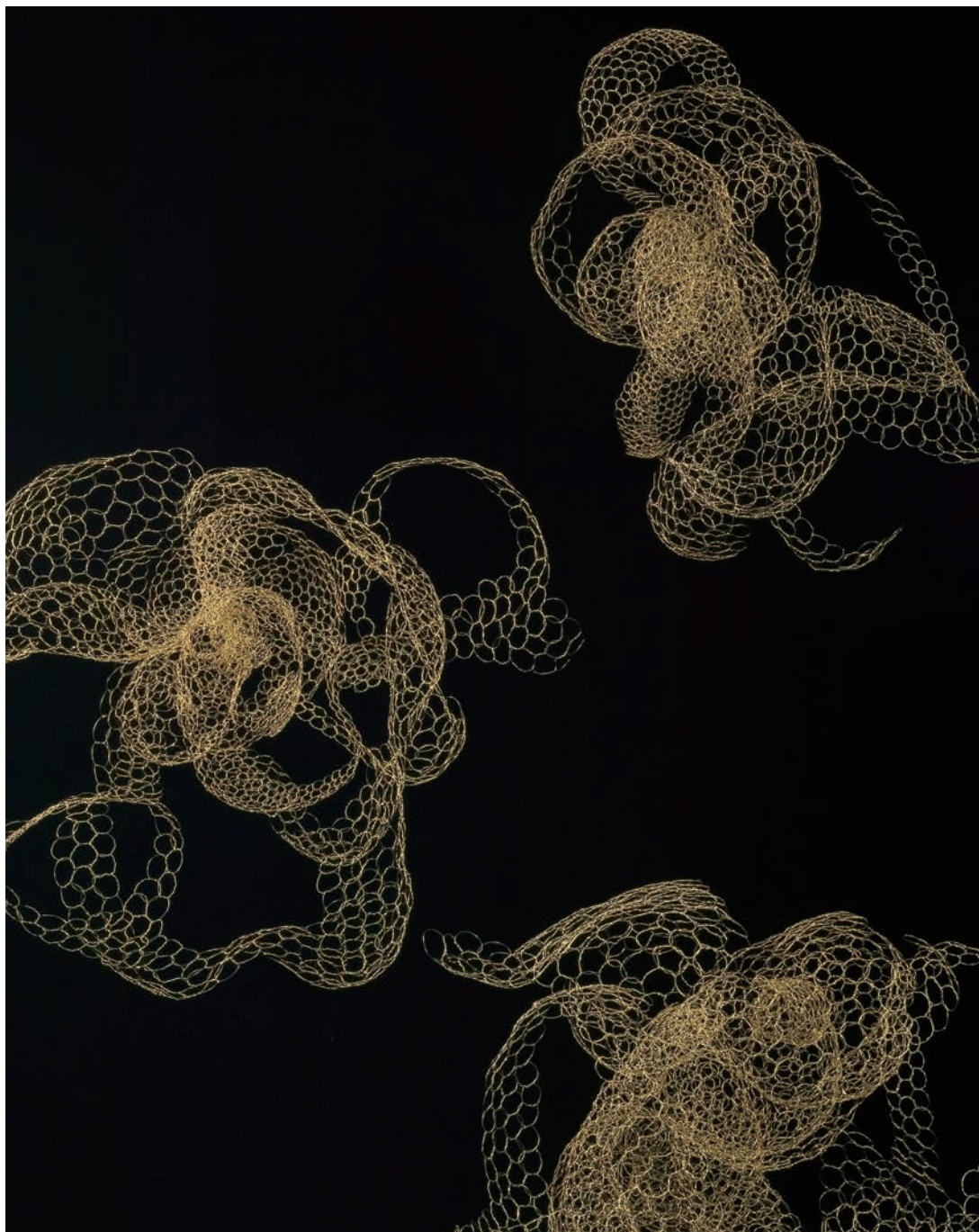
是石 菜美子
Koreishi Namiko
デザイン工芸コース



深層

金属立体・真鍮線
h60×w78×d45mm
h65×w74×d48mm
h70×w68×d46mm

白藤 里可子
Shirafuji Rikako
デザイン工芸コース



乾漆落葉紋飾箱

漆・麻布・銀・貝
h150×w275×d175mm

今井 将志
Imai Masashi
デザイン工芸コース



漆の婚約指輪と箱

漆・麻布・カーボンファイバー・天然石
乾漆・変わり塗り

φ60mm
φ15×t4mm

渡部 優

Watanabe Yu

デザイン工芸コース

人は生まれた瞬間から何かを身につける。身につけるものによって個人を認識する。身につけるものによって気分が変わる。勇気もらえる。想いが伝わる。モノを身につけるといことは私たちにとって当たり前になるくらいとても重要なことなのである。

装身具の歴史は深く、日本最古の漆塗りの装身具である『鳥浜貝塚出土の漆塗り櫛』は、縄文時代から鮮やかな朱色がはつきりと残っている。婚約指輪に漆を使用することで、未永い2人の愛を象徴するとともに、身体に優しい装身具の制作をした。

また大切な想いが込められた婚約指輪を保管しておく、指輪ケースが指輪に見合ったデザインや品質ではないことに疑問を感じていた。指輪にそれぞれの星座の星座石（天然石）を蒔きつめ、箱を各星座を司る惑星（守護星）に見立て、指輪、指輪ケースともに漆を使用し、新しい婚約指輪の価値を提案する。



乾漆海牛飾箱

漆、麻布、金粉、水晶
h140×w200×d350mm

田村 亜佑美
Tamura Ayumi
デザイン工芸コース



うるしのコップ

— 日用品としての漆器の研究 —

漆・顔料・木・漆塗装

φ65×h110mm

φ75×h120mm

新夕 菜梨

Nitta Mari

デザイン工芸コース

漆器は「特別なときに使う」「手入れが大変そう」といった堅いイメージを持たれがちである。しかし、特別な手入れは不要で、普段使っている陶磁器やガラス等の食器と同じように洗剤で洗い、布で拭く。ただこれだけで良い。

コップは食卓以外でも使うため、使用頻度が高く、日常性が強いアイテムなので、毎日使うことが漆に必要な水分を補給し、知らないうちに手入れをしていることになる。

また、熱伝導率の低い漆は「温かいものはあたたかく」「冷たいものはつめたく」保ってくれる。

漆黒という言葉もあるように、「黒」のイメージが強い漆だが、実際は様々な色を表現できる。この作品を通して、漆へのイメージが変わり、普段から触れるきっかけになってほしい。



根付小箆筒

—変わり塗りの研究—

漆・MDF・アルミ板・変わり塗り
w350×d355×h380mm

上出 恭子

Kamide Kyoko

デザイン工芸コース

変わり塗りとは、漆の持つ様々な性質や、素材・色を利用した塗りの総称である。各種変わり塗りを工程に沿って試すと共に、色彩やしなげ等の変化による表現の多様性について研究した。また、それにより漆への理解を深めることも目的の一つとした。

変わり塗りの特長としては、表現の多様さが挙げられる。そこで、変わり塗りの活かし方として、根付小箆筒の装飾として見せることにした。変わり塗りを施した板は取り外しできるようになっており、自分の好きな組み合わせをいつでも楽しむことが出来る。この板は中の引き出しのしきりとしても利用でき、また、必要ない板は上部の引き出しにまとめて収納できる。

根付小箆筒の構造は、土産用のご当地根付の収集家たちが「どのように収納したいと思っているのか」という点を参考にした。その結果、「飾って見せる」部分と、「収納する」部分の両面をうまく組み合わせた構造が最もそれに適うと考え、この作品に至った。



白日夢

一漆を身に付ける一

漆・麻布・木粉・金粉・銀粉・錫粉
h730×w1000×d1000mm

竹村 瑠衣子

Takemura Ruiko
デザイン工芸コース

私は、漆を衣服と併用していくための手段を得たいと思い、「漆を身に付ける」というテーマで研究してきました。本来、服飾技術において、縫ったり編んだり、染めたりする繊維を、固めて塗って、加飾するという漆の技術には、服飾分野における新しい可能性を感じます。堅い漆を、軽やかで繊細な布の上に共に身に付けることができるよう、薄く軽い漆の胎を量産する方法を研究し、布に縫い付けることができる小さな漆のパーツを複数制作しました。今後も漆と共にあるファッションの追求をしていきたいです。



シューケアボックス

—「手入れ」のはこ—

神代タモ・神代ケヤキ・神代ニレ
h255×w361×d146mm

岩田 愛美

Iwata Megumi

デザイン工芸コース

この作品を研究・制作するにあたって、いくつかアンケートをとりました。靴の手入れをしている人は全体の約半数。そのほとんどが、スプレーなどを半年に一回程度の手入れで、日常的に手入れをしている人はとても少ないということが分かりました。その主な理由は、「ケアの仕方がわからない」「面倒」などでした。ケア用品もお菓子の空き箱に無造作に入れており、手入れに対する意識の低さが伺えます。

多くのものが使い捨ての、便利な世の中で暮らしているわたしたちには、靴の汚れを落として、みがくなどの手入れは面倒なことかもしれません。しかし、一度手入れを始めてしまうと、明日はどこかに出かけようとニヤニヤしたり、靴にあう洋服などのコーディネートを考えたりと、案外楽しい気分になるものなのです。

道具を収納する箱も、クッキーの空き缶などで代用せずに、ブラシやクリームにあわせて誂えた箱に入れてみれば、次に手入れをするのが楽しみになると思いませんか？



テーブルと椅子

—やさしい空間作りのために—

ホワイトアッシュ・ペーパーコード

テーブル：h730×w1500×d750mm

椅子：h720×sh425×w460×d455mm

澤田 千聖

sawada chisato

デザイン工芸コース

ダイニングに置かれるテーブルや椅子は、食事をするだけではなく勉強や趣味を楽しんだりテーブルを囲んで一緒に料理の仕度をするなど、使う人が多様なシーンを作りだし、コミュニケーションの場となる役割を果たしています。私は、そのような空間をやさしいフォルムで構成するテーブルと椅子を制作しました。

テーブルは、軽快な印象を持たせたいと考え、脚部と甲板との間に空間をつくる構造にしています。比較的小さな空間で使用することを想定し、甲板の高さと椅子の高さを揃えて圧迫感のないようにしました。椅子の座面にはペーパーコードを用いて座ったときの張りのある感触や自然な色合いを出すようにしています。使い続ける内にその風合いが増していくことも家具を楽しむ醍醐味だと思います。単純な構造ながらも長く使うことを考え、将来的な木材の変形にあわせて部材を選ぶことや、家具の印象に関わる木目の見せ方にも重点を置いて制作しました。今後も、やさしい存在感で使う人を和ませる家具やインテリアを提案していきたいと思っています。



住宅解体材を活かした 家具の提案・制作

一痕跡を残したキッチンワゴン

解体材（梁・柱・外壁材・玄関ドア 他）
h850×w400×d455mm

丸山 こより
Maruyama Koyori
デザイン工芸コース

現在、解体した住宅の木材は、チップ化されてボード材料や製紙材料・燃料として再資源化されています。しかし、長く生活を共にしてきた家の解体材が、ただ工場で粉々にされてしまうのは何とも味気ない話ではないでしょうか。解体材は手をかければ新材と同じように使える立派な材料です。大切な家を新しいカタチに変化させれば、また共に歴史を刻んでいけるものになります。

今回私は、築15年の家を解体する方に協力を得て、その家の解体材で家具を制作して新築の家へと進呈しました。ホゾや釘の穴などの痕跡をわざと残し、以前の家の解体材であることを思い起こすきっかけを作ること、そして状態の良い部分を選び強度のあるものに仕上げることで、解体材を最大限に活かすことを目指しています。

古民家の解体材による制作は過去にも例がありますが、今回のような比較的新しい家の解体材による制作の前例はまだ少ないです。この制作が、解体材の再利用をもっと身近に感じてもらうひとつのきっかけになればと思います。



ドレッサー

一部屋を飾り、生活に寄り添う

マホガニー

h720×w302×d420mm

齋藤 奈緒美

Saito Naomi

デザイン工芸コース

私は、「化粧品やアクセサリーを収納する場所」というのがドレッサーの主たる役割であると思いますが、「化粧品のディスプレイスペース」という役割もあると感じました。化粧品の瓶やボトルには、形がユニークであったり、色もカラフルで綺麗なものが多くあります。それらを収納しながらもディスプレイできるよう、開口部を広く設けました。上部には引き出しが二段付いており、上段はジュエリー等の貴重品用、下段は化粧品用と分けて設計しました。

一般的なドレッサーには、大きな鏡が付いていて椅子が在ります。そんなドレッサーにも憧れますが、大きな鏡がある大きな家具は部屋の印象を大きく左右します。私は、より様々なタイプの部屋に抵抗なく馴染む家具にしたいと思い、このサイズを選びました。ベッドの隣、机の傍、味気ない壁際を飾ることもできます。小さいので設置する場所の選択肢が広がり、使用者の生活に寄り添います。鏡は部屋に合わせて別を選ぶことで、他の家具との調和を図ることができるように考えました。



使い続けるデスク

タモ・布・ウレタンフォーム
 h720×w1200×d450mm
 h810×sh430×w440×d490mm
 h810×sh480×w350×d400mm

南條 智世

Nanjo Tomoyo

デザイン工芸コース

子供の頃から使っていたものを大人になっても使っていけるような、長い間その人と生活を共にするものを作りたかった。身近なもので、誰もが幼い頃使っていたらう学習机をテーマとして選んだ。

どうしたら使い続けることができるのだろうか。今までの学習机は「子供向け」の意識が強すぎるのではと思った。大人になってからのことを視野に入れていないとも感じた。

子供も大人も違和感なく使用できるように机は天板に脚があるだけの単純なカタチにした。また、椅子は子供用と大人用の二脚用意した。子供の成長に合わせてだけでなく、子供が勉強をしている横でお父さんお母さんが一緒にいてあげられるようにした。

自分の成長と共に家族の思い出が詰まった、学習机として使い続けて欲しい。



ソファ —布団と木のベンチ—

ベンチ：タモ

布団：綿（70%）ポリエステル（30%）
h700×sh410×w1600×d580mm

杉木 涼

Sugiki Ryo

デザイン工芸コース

晴れた日に干したふかふかの布団の気持ちよさは誰もが経験したことがあるのではないだろうか。このソファは布団で覆われている。木のベンチに布団がただ覆いかぶさっているだけだ。布団を掛けると、木のベンチはソファらしく見えてくる。

ソファはいろいろな使い方をするものである。しっかり腰掛けるときもあれば寝転んだりもする。ソファで寝るという行為は布団で寝るという自然な行為になる。

干した日のふかふかの布団に包まれる心地よさ。これはソファというよりも、ただベンチに干されている布団なのかもしれない。



キッチンツール (レードルレスト)の提案

—ロングライフ製品のデザイン基準の
抽出からコンセプト・キーワードを探る—

アルミニウム・真鍮
h18×w82×d21mm

小澤 あい
Ozawa Ai
デザイン工芸コース

私は“使い心地の良いものを大切に、愛着を持って長く使う”という考えやそうした使い方をしたくなる製品の持つ“長く使いたくなる”要因を探るべく、グッドデザイン賞製品を主に抽出作業を進め、抽出した要因を活かした製品作りを行おうと考え、“目的を果たしつつ、さりげない”という要因を念頭に置き、キッチンツールの制作を行いました。

キッチンツールと言っても様々ですが、今回私は一般的にキッチンツールのメインと位置づけられている調理器具(おたまや鍋等)ではなく、サブの役割を果たすツール(鍋敷きや砥石等)に注目し、サブの調理器具があるからこそメインの調理が円滑に進むという考えのもと、主に煮込み料理に登場する「お玉置(レードルレスト)」の制作を行いました。お玉を置いた時に美しく且つコンパクトだけどしっかり受け止められ、使用外では場所を取らないことを重視したことにより、お玉の丸みのあるエッジに沿った形状、最小限のサイズで冷蔵庫に貼り、いつでもすぐ使えるようデザインしました。



マルチバリケード

ーバリケードのニュースタイルを目指してー

ポリエチレン・射出成形
h855×w1000×d50mm

吉岡 由起

Yoshioka Yuki

デザイン工芸コース

バリケードは、立ち入り禁止区域や、危険な場所には欠かせないものであり、歩行者の安全を守っている。そんなバリケードが設置されている場所を見た時、乱雑とされていると感じたことはないだろうか。実際そのほとんどは、雑然としており、見た目やイメージ的にも悪い印象を与える。しかし、私達は、バリケードが置かれた空間はどのようなものだ、という固定観念があり、その状態が当たり前となっている。

このバリケードは、設置場所に合わせて連結しながら壁面を構成することで、場所に即した対応ができる。開閉式になっており、閉じた状態では完全なシールドの役目を果たす。開いた状態では、連結することで広い範囲に使うバリケードになる。また、脚や扉の板材は脱着可能で、縦にして使うことで、高さが欲しいところまでブロックできる。全体的なかたちは、従来の角張ったとげとげしいイメージを緩和するため、丸みを帯びたフォルムにしつつ、バリケードの注意喚起という役割を失わないようにした。



b



c

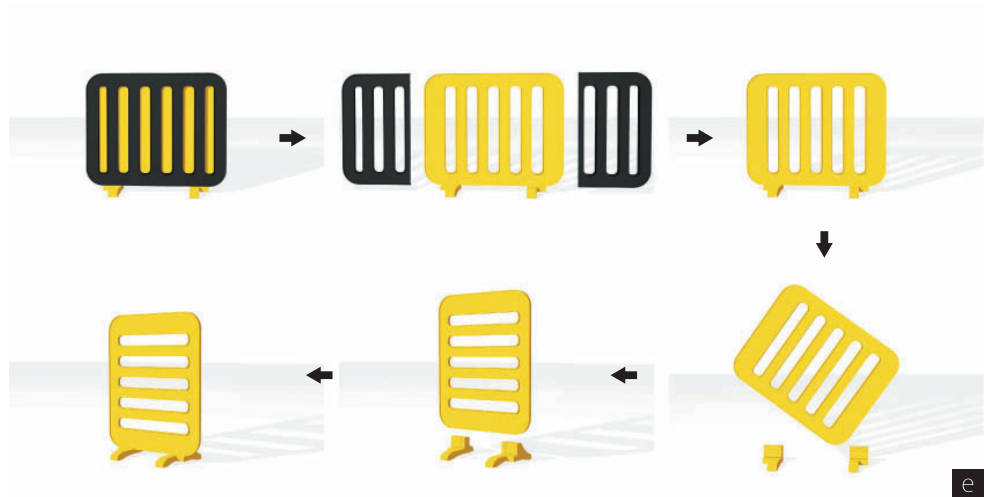


d



a

a. 全面の扉を開いた状態と閉じた状態。b. 遮蔽率 100% で、向こう側は見えない。人目を遮りたい場所に使う。c. 遮蔽率 50%。複数個連結し、2色のパターンとして使う。d. 前面の扉を外し、縦にして設置した状態。e. 基本形から、縦にして使うまでの展開図。※b、c、d は設置シミュレーション



e

分離型三輪子供乗せ自転車の提案

—親子の絆の形成—

鉄・FRP・プラスチック
h1100×w1620×d610mm

宮下 奈津美

Miyashita Natsumi
デザイン工芸コース

子育てや家事をする親にとって自転車は必要不可欠なものである。忙しい生活の中で忘れがちな育児の楽しさや大切さを、今回提案する分離型子供乗せ自転車を通して再確認してもらいたい。

具体的には、子供乗せ自転車で公園などの安全な場所まで移動し、分離することで子供用トレーニングバイク（自転車に乗るためのバランス感覚を養う練習用バイク）としての機能が生まれ、親子で自転車の練習をすることができる。子供は子供乗せ自転車に乗っている間に自転車に慣れ、子供乗せを卒業した後は次のステップである一人で自転車に乗ることに、自然に移行していくことができる。また、三輪自転車から二輪自転車に機能を変更することができ、子供が成長して乗らなくなった後も、通常の二輪自転車として使用することが可能である。

子供乗せ専用車としての機能性と安全性に子育てする楽しみを加え、親子で自転車に乗る楽しみを共有し、親子のコミュニケーションと絆を形成する。



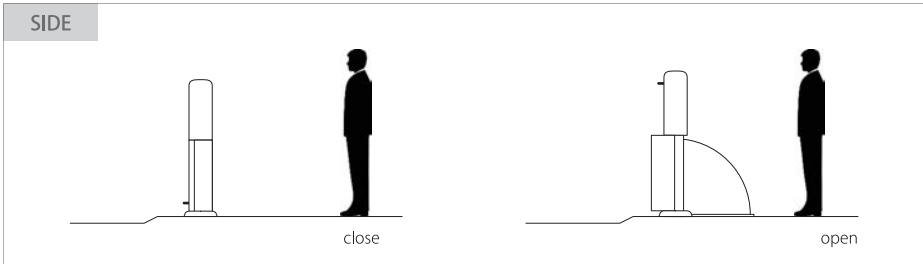
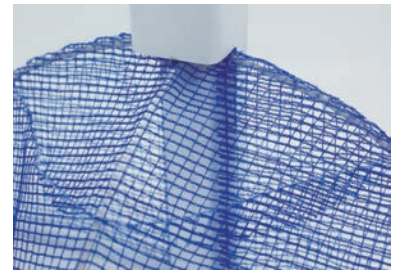
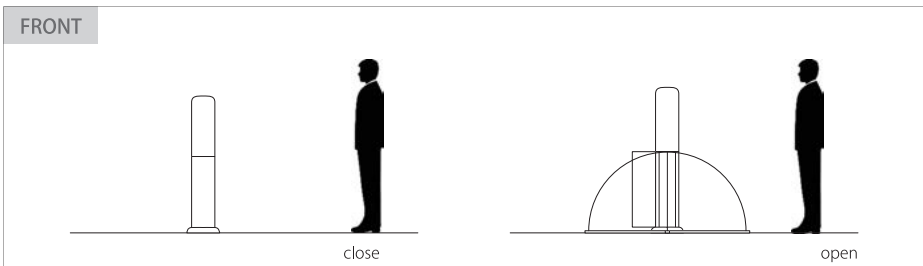
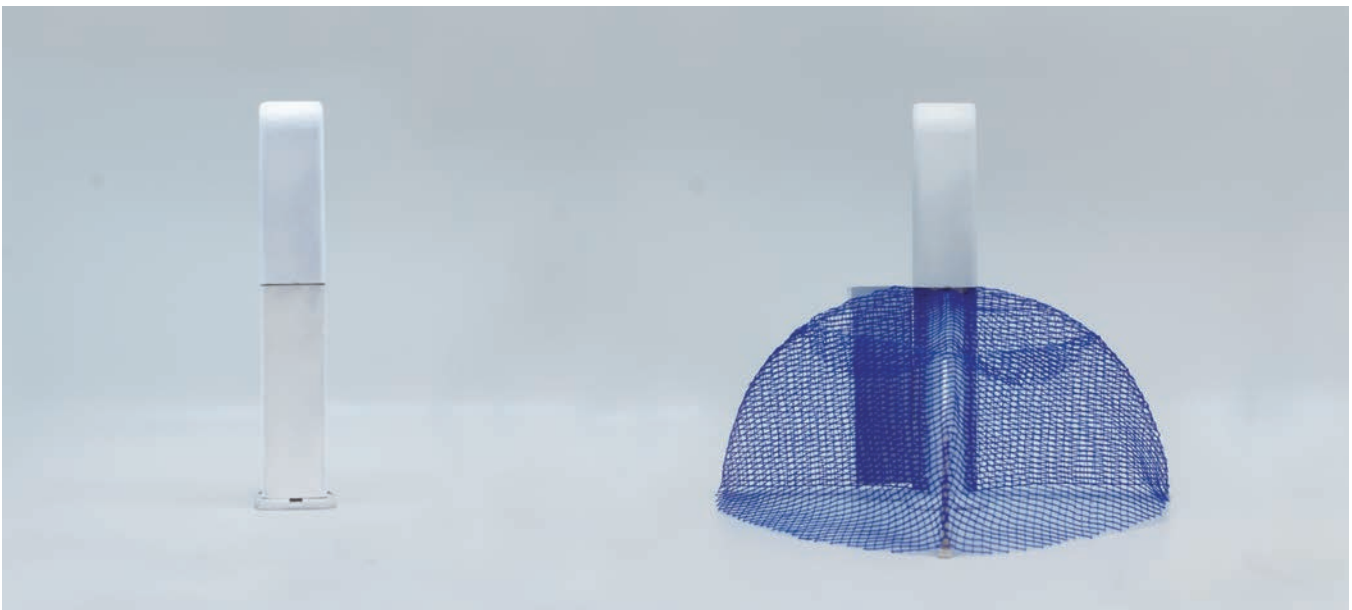
簡易ゴミ収集設備の提案

w30×d30×h140mm (収納時)
w150×d90×h140mm (展開時)

中野 かすみ
Nakano Kasumi
デザイン工学コース

ゴミ出しは生活をする上で欠かせない作業であり、その収集のための設備は誰もが利用する公共設備のひとつです。これまで、環境問題への関心から資源ごみの収集環境が改善される中、可燃ゴミの収集環境へは目を向けられることはあまりありませんでした。私はこの設備が、多くの人が利用し様々な場所で目にする製品として、まだまだ見直す余地があると考えます。

そこで、新しい可燃ゴミの収集設備の提案として、使用時・不使用時の設備の在り方、設備の設置と撤去を考え、常設型で1ポールからのノックダウンが可能な簡易ゴミ収集設備を考えました。同時に、動作の多い投入作業を見直し、屈むことなく立ったまま片手でゴミ出しができるように工夫しました。



■ 設置 ■

設備は歩道や道路のわきに設置され、エリアごとにゴミの収集を行います。

■ 使用 ■

使用時はカバーを回してハンドルを下すことでネットが広がります。不使用時はハンドルを上げてカバーを戻すとワンポールに収まります。

■ 回収 ■

ハンドルを引き上げるだけでネットを取っ払うことができるため、収集したゴミの回収作業の手間も軽減できます。

■ 投入口 ■

設備の投入口は、ネットの張りを利用し、ゴミ袋を上から押し込むことで口が開く形状にし、片手での投入を可能にしました。

犬とスマートに出掛けるための パッキングアイテムの提案

本体：ポリエステル
w150×d80×h370mm

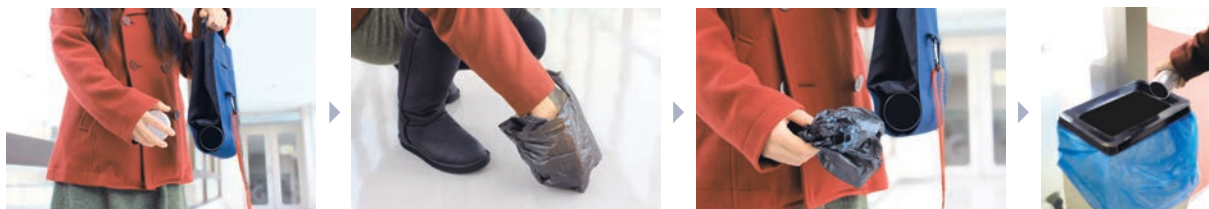
濱谷 奈々
Hamatani Nana
デザイン工芸コース

愛犬とのお出かけは荷物が多くなりがちです。ペットホテルや犬連れ可能なアウトドア施設などの遠隔地へ出向く際には、人間の赤ちゃんと出かけるくらいの荷物が必要になります。また普段の散歩において、特に街中やドッグカフェなどの改まった場所へ出かけた時のフン処理は人目も気になり、迷惑がかかるので素早く対応したいです。さらに処理後、マナー袋をぶら下げて歩き回るのは自分も周囲も決して気分のいいものではありません。そこで、今回は”格好も立ち振る舞いもスマートに行える”をコンセプトにしたアイテムを提案しました。

フン処理は上部の口からマナー袋をとり出し、始末後は下部のアルミ缶に収納し持ち帰り、住まいの地域規定に沿った方法で処分するかたちとなります。本体はおやつや玩具、ペットボトルなどいつもの散歩グッズがすっぽり入るサイズで、これをベースバッグにお出かけシーンに合わせて使用します。



how to use



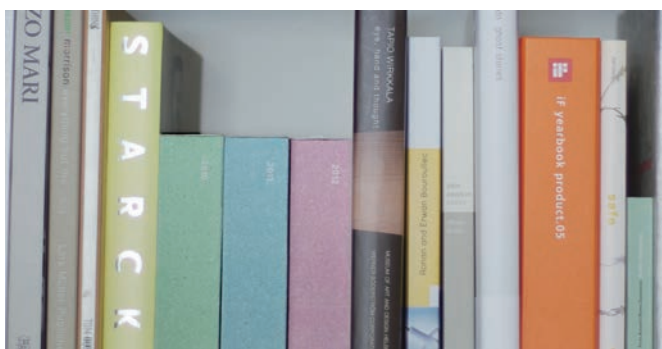
幸せのデザイン

紙・絵の具・木・布
 h175×w76×d45mm
 h15×w200×d80mm
 h90×w70×d70mm
 w90×d65mm

田澤 亜希
 Tazawa Aki
 デザイン工芸コース

普段は意識していないことに「そういえばこんなことも幸せだったな」と感じることもある。そんな些細な幸せに日々気付いたら、日常にさえ感動できると思った。

そこで「あなたがふとしたときに感じる幸せを教えてください」という文章を添えた寄せ書きを回した。どんな幸せが日常に埋もれているのかを探ったところ、182の幸せが集まった。その寄せ書きをもとに、普段使っているものに幸せの要素を加えた。



日常の色えのぐ

「ふと見上げた空がキレイな色だった時」(寄せ書きより)
 空を見てキレイな色だと感じる。周りをもっとよく見回したら、キレイな色がたくさんあった。そのキレイな色えのぐで絵を描きたい。



チョコレートのなる木

「チョコレートむさぼり食べる時」(寄せ書きより)
 チョコレートをとにかくたくさん食べたい。
 チョコレートのなる木があればいいのに。

スケジュールブック

「これからの予定を考える時」(寄せ書きより)
 予定を記すということは自分の物語ができていくこと。
 そしてそれは毎年一冊の本になる。



みけねこ

「ネコがすり寄ってきた時」(寄せ書きより)
 膝に掛けて足をさすっていると猫を撫でているような、ぐしゃっとしておくと猫が丸まって寝ているような。

GPSを利用した 携帯端末向けコンテンツの制作

Androidアプリケーション

鶴田 弥涼

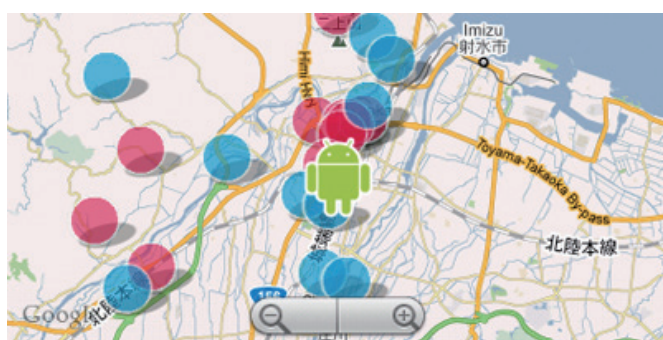
Tsuruta Isuzu

デザイン情報コース

携帯端末のGPSによる位置情報取得機能を利用した、Android携帯向けのアプリケーションを制作した。GoogleMap上にマーカーを表示し、マーカーをタップすることでその地点に応じた文字情報を表示する。また画面上に表示されないマーカーも存在し、マーカーが表示する情報を頼りに「地図に隠れた名所」を探すこともこのアプリケーションの楽しみ方のひとつである。

地図は拡大・縮小及びスクロールが可能であるが、自分の現在地にあわせて地図の視点が動くため、主に移動しながらの利用を想定している。

位置情報とともに地図を活用し、地図で遊びながら地理を学べるコンテンツを目指した。探すという行為を通して積極的に地図を見て触れることで、地図や地理に興味を持ってもらう契機になることを期待して制作した。



Flashによる 子ども向けWEB絵本の制作

Flash
1280 × 1024px

伊藤 知紗
Ito Chisa
デザイン情報コース

「子どもたちに深海の生物に興味を持ってもらうこと。深海の世界のことを少しでも知ってもらおうこと」をコンセプトにWEB絵本を制作した。

深海のほとんどは未踏の領域であり、未開拓である。そこに棲む生き物たちは吃驚する見た目をしており、非現実的な世界が深海には広がっている。私はそのような魅力的な深海の生物を、特徴を残しながらできるだけ単純で覚えやすく親しみやすいようキャラクター化した。WEB絵本は絵本の醍醐味である"自分のペースで読み進める"ということに留意して制作した。アニメーションの多用は絵本らしさを半減し集中を妨げるため最小限に抑えた。主人公のデメニギスくんたちが発見した石を巡って物語は進んでいく。

WEB絵本を読み終えた後、更に深海への知識や理解を深めるためのサブコンテンツとして深海生物のミニ図鑑と深海の豆知識のページも同時に制作した。



TwitterAPIを用いた Flashコンテンツの制作

Flash
1280×1024px

中田 祐理子
Nakata Yuriko
デザイン情報コース

Twitter (ツイッター) は、ユーザーがツイートという短文を投稿し、相互にやりとりする事によってゆるやかな繋がりが発生するサービスである。今回は、このTwitterのAPIを用いてFlashコンテンツを制作した。Twitterを通して情報を取得したり、交友関係が広がったりと、自分や周囲に影響が出るという効果をコンセプトに制作を行った。

本コンテンツでは、ユーザーに興味のある語句を入力してもらい、その語句を含んだ発言をTwitterから取得している。表示した発言で気に入った発言があれば、下に付属しているボタンを押す事で、画面の右側に発言をストックする事が可能である。その際、コンテンツ内のオブジェクトがユーザーのアクションに応じて変化するようにしている。ユーザーの行為がコンテンツを変化させ、コンテンツ内だけでなく、Twitterを通しての自分の世界も徐々に形成し広がっていくことを表現した。

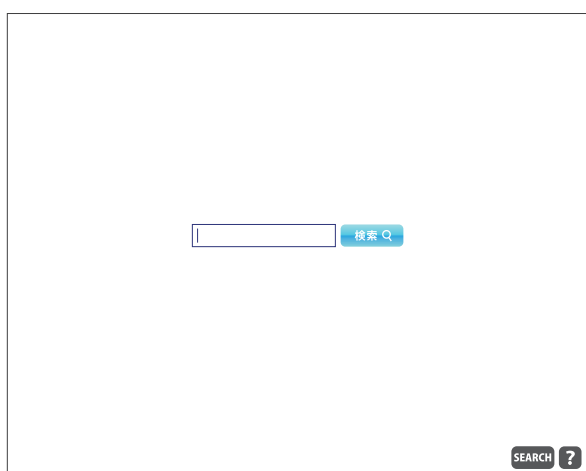


図1

コンテンツの概要

- ・テキストフィールドに興味のある単語を入力する (図1参照)
- ・単語を含むツイートが表示される (図2参照)
- ・表示されたツイートの下部にあるボタンを押す事で、発言をコンテンツ右部にストックする事が出来る
- ・ボタンを押した際、同時にコンテンツ内のオブジェクトがアクションを起こす (例: 海が出来る、魚が飛び跳ねる、木が生い茂るなど)

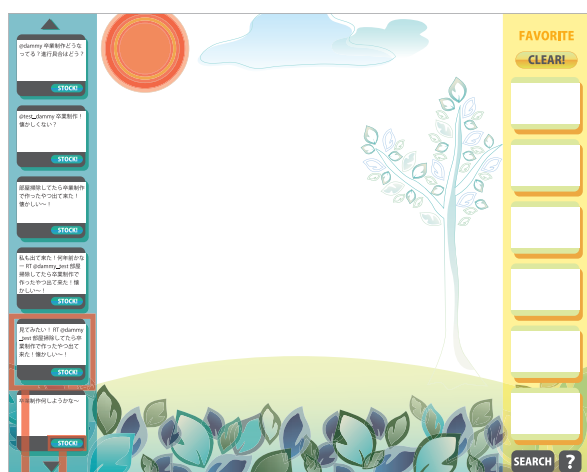


図2

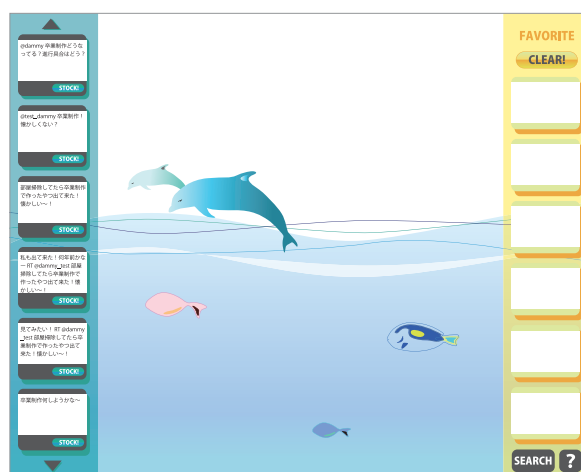


図3

ボタンを押すとツイートが
右部に移動する (ストックされる)

図1にて入力した単語を含む
ツイートが表示される

食生活をサポートする iPad等携帯用デバイス向け アプリケーションの提案

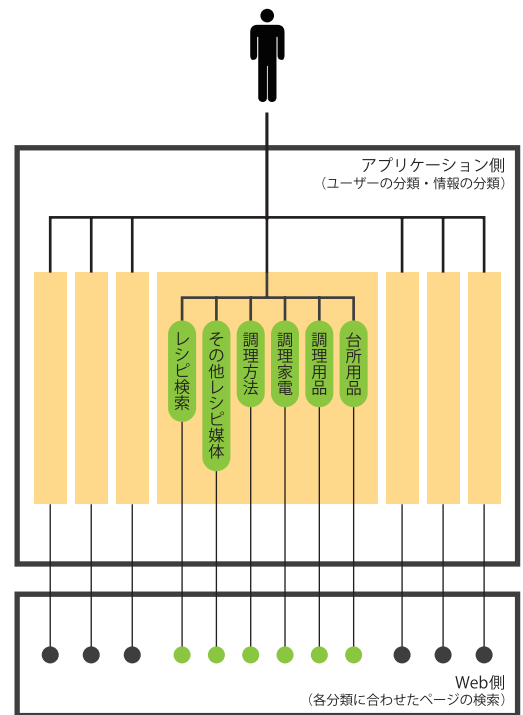
企画・提案

和田 紘典
Wada Hironori
デザイン情報コース

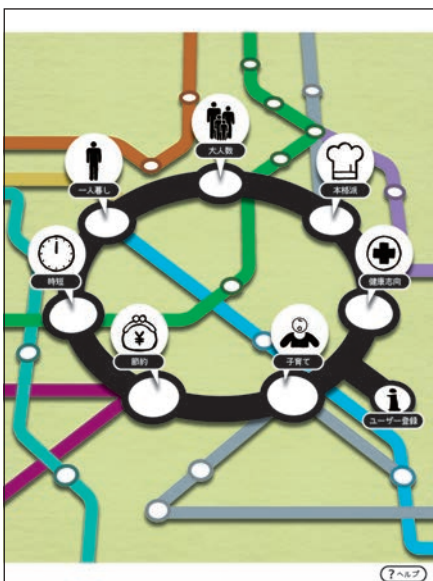
食生活の変化、技術の進歩と共に料理をする上で必要となる情報は今も増え続け、それを伝える媒体也多岐にわたる。しかしそれは、各々が独自の食生活スタイルを送るなかで、料理をする際に欲しい情報へたどり着くまでにストレスを感じる機会が増えることも意味している。その問題を解決するためには「情報の整理」と「低ストレスのコンテンツ」が必要である。

そこで私は、web上に溢れる情報を整理し、料理をする生活者が欲しい情報を手に入れやすい携帯用デバイス向けのアプリケーションを提案した。アプリケーション側で生活者に合わせた7つの入り口を用意し、料理をする際に必要となる情報を6つのカテゴリに分類した上で、web上の情報を生活者に提供するという考えである。

よく似た食生活スタイルを持った者同士が集まり、各々にとって最適な情報を共有し合える新たなコミュニケーションの場としての発展も期待できる。



基本構造



生活者の分類(路線図のイメージ)



情報の分類(街のイメージ:大人数)



分かりやすく操作しやすい表示

アカルチュレーション

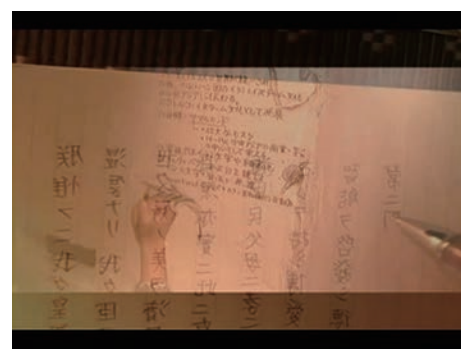
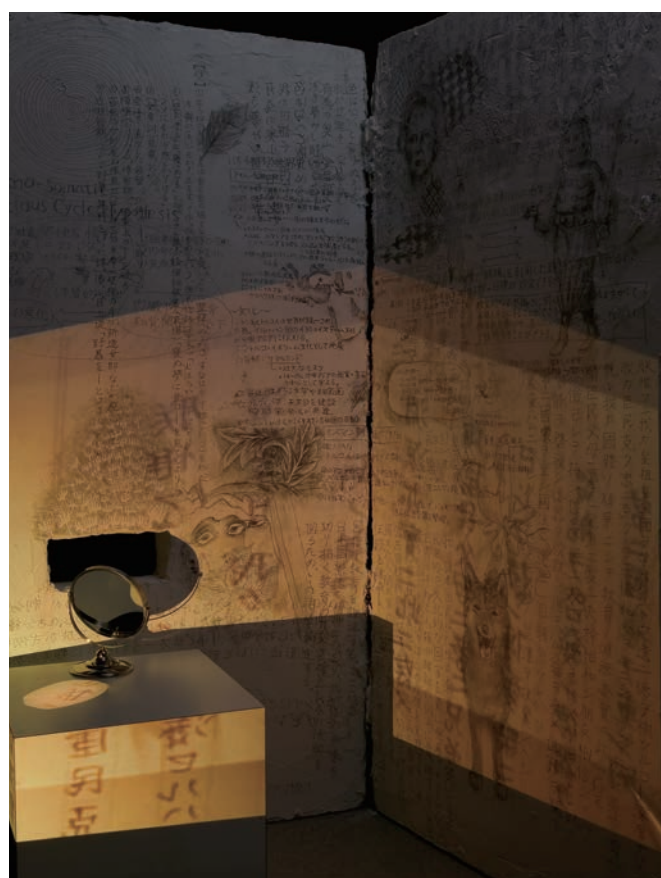
メディアアート・漆喰・発泡スチロール・センサ・映像
h1600×w1800×d1800mm

量山 玲衣
Kazuyama Rei
造形芸術コース

この作品は「壁」をテーマに人間のコミュニケーションについて模索した作品です。外側から見ると何の変哲もない壁に、ひとつの小さな窓が開いています。そこを覗くと、中には鏡がひとつ置いてあり、その鏡を動かすことで、内側の壁の表面に映像が投影されて鏡越しに壁の裏面を見ることができます。

他人から見る自分と、自分自身が見ている自分。それは全く異なるもののように、実はただ単に一枚の壁で隔てられているだけなのかもしれません。そして、壁を完全に取り除くことはできないのかもしれないけれど、その内側を見るために何らかの行動は起こすことは可能です。

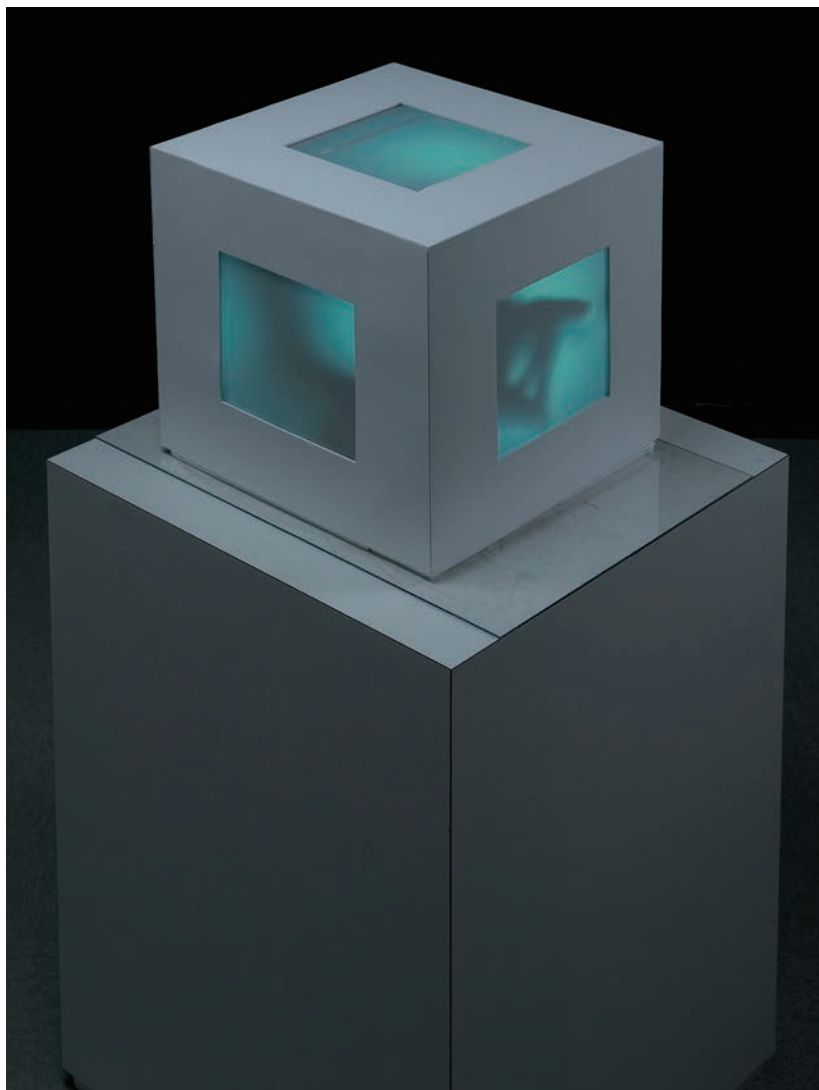
2010年、自分自身の内面とひたすら向き合った、率直な作品です。



影絵

ミクストメディア
サイズ可変

坂井 友里恵
Sakai Yurie
造形芸術コース



ゆかいな人ごみたち

映像インスタレーション

中村 友里子

Nakamura Yuriko

デザイン情報コース

ちいさなちいさな彼らの世界をのぞくと見えてくる。
人ごみだってちょっと見方を変えれば楽しくなるかも。
一人ぼっちだと寂しいのに、人ごみにまみれるとストレスを感じてしまう。
それは人には誰でも侵されたくない空間があるから。
無意識のうち他人との間に距離をとって、快適な空間を保とうとする。
この個人的空間のことをパーソナル・スペースという。相手との親密度によつて、広さは異なり、他人が入り込むと人は不快感を覚える。
くっつきそうでくっつかない。不安定で微妙な距離感は、それだけで生きている心地がする。ほんやりと眺めていると、そこだけの不思議な世界が見えてきて、人ごみの中の人々の物語を想像するだけでワクワクしてくる。



はなちょうちん

インタラクティブアニメーション

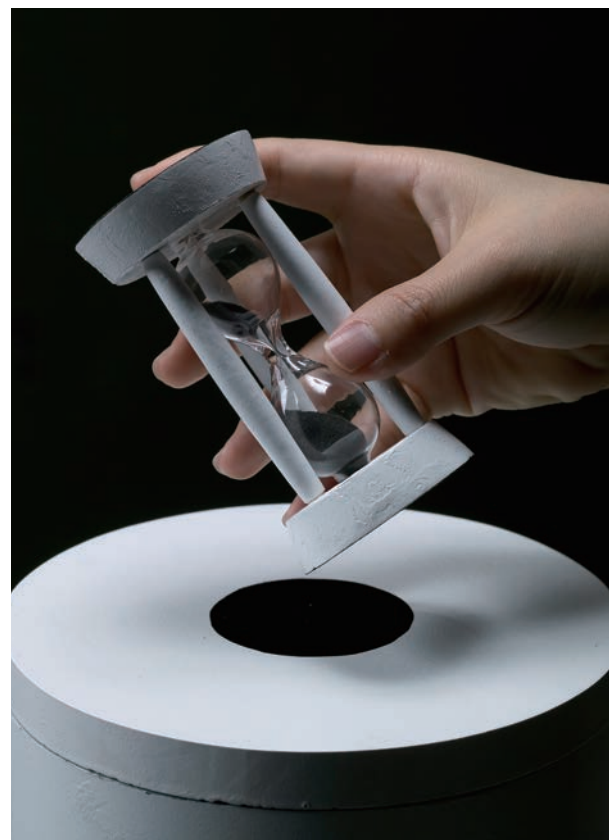
宮内 郁香

Miyauchi Ayaka

デザイン情報コース

これは鑑賞者が任意で物語を巻き戻すことのできるアニメーションである。

故に一方的に放映する単なるアニメーションと区別してインタラクティブアニメーションとする。量子論によると、宇宙はおそらく無限の未来を持っている。つまり今いる世界はその無限の未来のうちの一つにすぎない。人はその未来を無意識下で選択していき、その結果偶然に行き着いたのが「今」なのである。万一その選択によって大きな失敗を犯したとき、もし過去の分岐点に戻り選択をし直せる機会が与えられたならば、おそらく人は別の選択肢を選ぶだろう。それはより良い結果を求めるが故の行為だろうが、私はそうは思わない。過去を憂うよりも「今」に与えられた「未来」を見つめたほうがより生産性があるからだ。



▲逆さにするとアニメーションが巻き戻る



▲アニメーション『はなちょうちん』部分

記憶

ミクストメディア
サイズ可変

中山 雄星
Nakayama Yusei
造形建築科学コース

木の視点からみた景色



Birth

クレイアニメ

上野 裕幸

Ueno Hiroyuki

デザイン情報コース

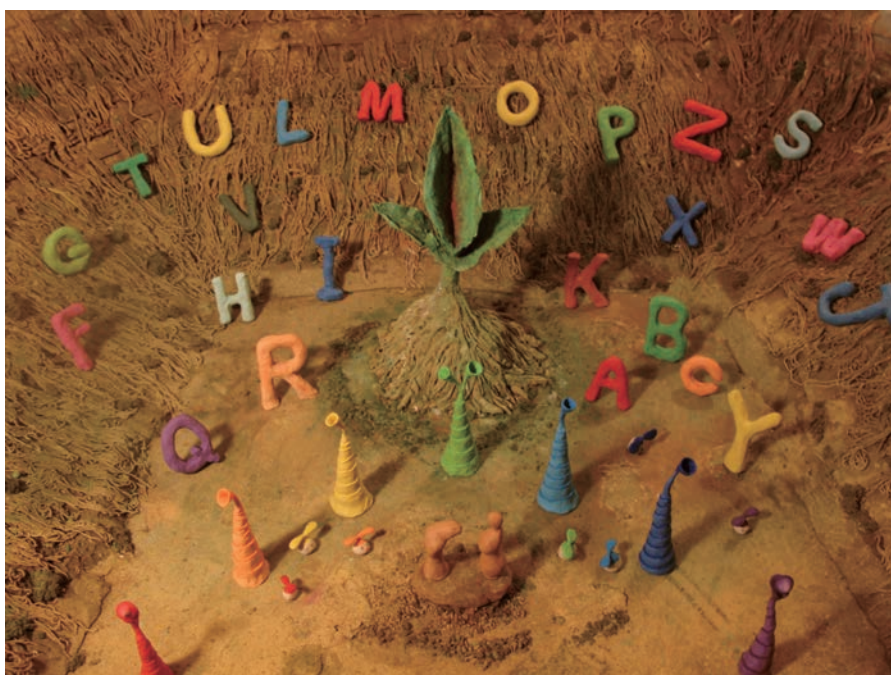
一本の大きな樹

そこから生まれた一つの種

それからひろがる小さな世界

たのしい、かわいい、わくわくする。

そんなプラスの感情がみている人の心に生まれれば幸いです。



空がはれた日

アニメーション

鳥本 拓

Torimoto Taku

デザイン情報コース

人はみな成長します。特に子供はあっという間に成長します。人はどんな時に成長するのでしょうか。

誰もがこうなりたい、という願いを持っていると思います。けれど、現実にはなかなかうまくいかず、不安や自信のなさから身動きが取れなくなってしまいます。自分から変われる可能性を絶やしてしまいます。

しかし、結局ははじめの一歩を踏み出すのは自分です。自分から歩き出すのをためらっていたらいつまで経ってもその場にいるままです。自分がどうしたいのか、どうなりたいのか。勇気を振り絞って変わりたいと強く願った時、可能性は大きく広がりそこから見える景色は違ったものに見えるかもしれません。

これはそんなメッセージを込めた作品です。



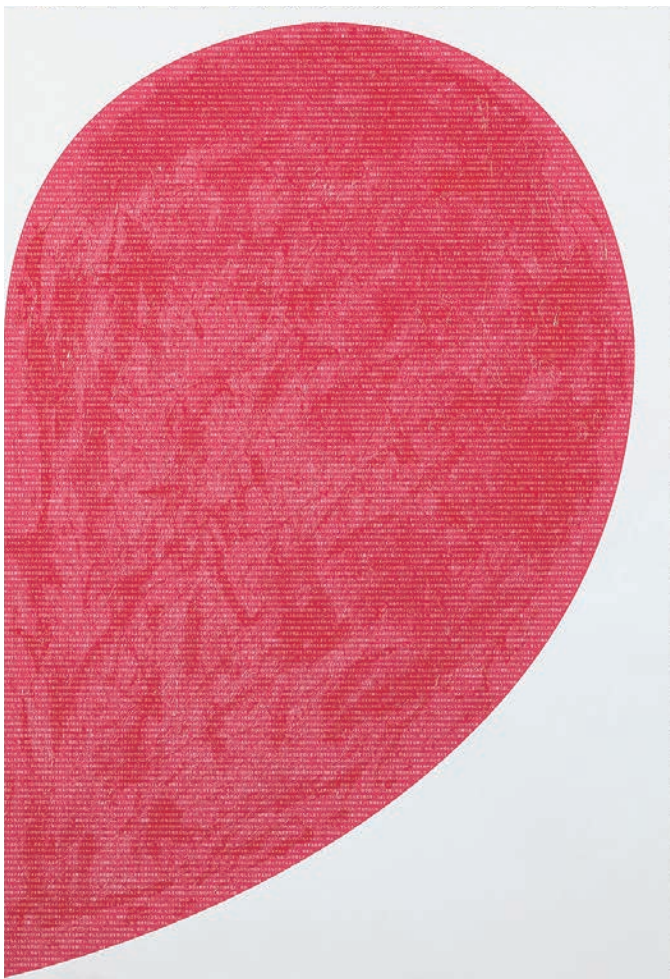
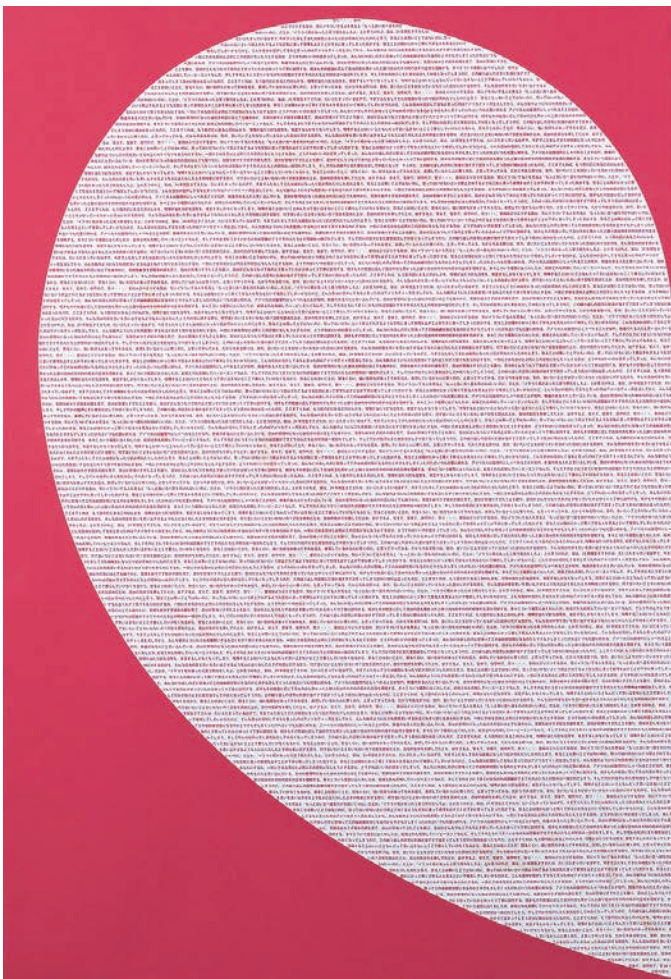
プリプリハート Aは怒鳴った・Bは黙った —one person/one vision/one expression—

ロール紙・スチレンボード・スチのり
(h1030×w728mm)×2

伊藤 翼
Ito Tsubasa
デザイン情報コース

結局、何のためにモノを作るのか、自分の中に答えは出ないまま大学5年間の集大成を制作しました。私が一番嫌いなことは、怒られることと嫌われることで、言っても、私も強くないから、長い一年間で、とうとう「ゼミとは指導教官が描くもの、好印象のものを学生が作るものだ」と思うようになりました。もはや、疲れた自分にはどんな風に形にしたいのか、イメージすることもできません。自分の中の表現したい思いはまだ分かるのです。しかしアウトプットすることに関してはお手上げで、なるようになり、こまめで連れてこられた感じです。思いを形にするってなんなのか、結局、ますます、深く悩む結果となり、けれども歩みを止めないために考えないようにする日々です。卒業後、私は果たしてモノを作れているのか、どんな形で表現するのか全く予想はできません。

しかし、要は、ここソツセイで表現したことは、私の人生の死ぬまでのテーマなので、これを紆余曲折しながらも、さまざまな形で今後も作成していけばいいと思います。



Matara

布にプリント
h4000×w1108mm

高尾 楠菜子

Takao Nanako

デザイン情報コース

フィンランドへの交換留学の経験から、日常に根ざした北欧のデザインに興味を持った。その中でも空間のイメージを大きく変化させる効果を持つインテリアテキスタイルデザインに特に心引かれ、そのヴィジュアル制作に取り組んだ。フィンランドの国民的なテキスタイルブランドであり、世界中で愛されているmarimekko社のテキスタイルデザインを研究対象とし、フィンランドの歴史、モチーフの題材、表現方法、配色など多方面から調査、考察をした。研究から、豊かな自然のモチーフ、日常生活で布として使え、かつ絵画として飾れる作家性の高いデザインがブランドの魅力を支えているということを理解した。それらをふまえ、日本人としてmarimekkoのデザインを行うとしたら、という仮定をし、自らのルーツに関わりの深い植物紋である茗荷紋をモチーフにヴィジュアルを制作した。茗荷は神仏の加護を意味する冥加に音が通じ、また仏教の守護神、摩多羅神の象徴ともされ、古来から縁起の良いものとされてきた。marimekkoの魅力をふまえながら、オリエンタルなエレメントでのヴィジュアル制作に挑戦した。



かなしらべ

—ひらがなの形と、それができる過程
についての研究・制作—

パネル・小冊子・フラッシュムービー

青木 美沙

Aoki Misa

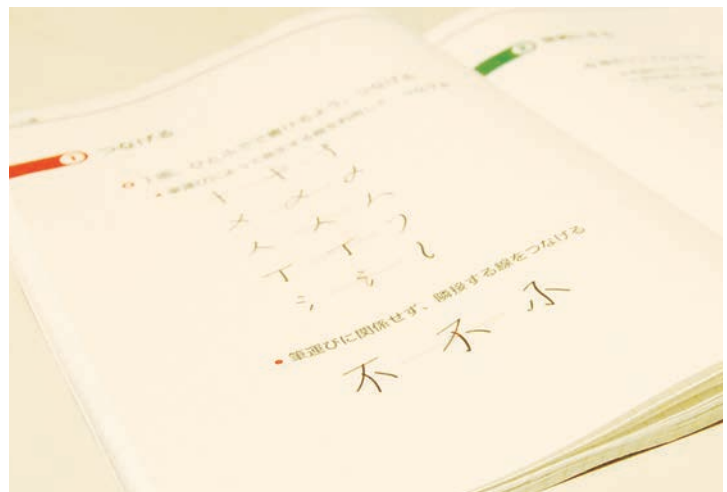
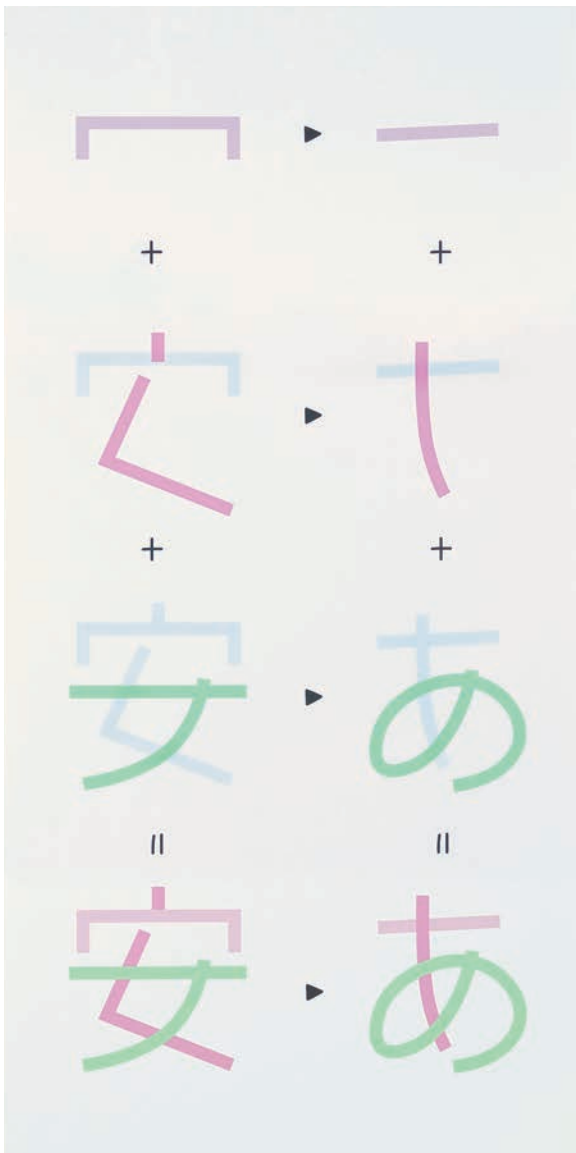
デザイン情報コース

ひらがなは、漢字を元にして、より使いやすい文字としてつくられたものである。日本人の工夫からできたひらがなたちは、漢字から変化するにあたり、なるほど納得と思わせる過程を示していた。

そこで私は、字形の変化の過程を見て感じた納得感が、どのような変形方法によって形成されているのか探ることを目的とし、研究を行った。

研究内容は、ひらがな1文字ずつ、漢字からの変化の過程を調査する。そこで使われている変形の方法をルールとしてまとめる。実際に動いて文字が変化の様子を見てもらうため、Flashを用いた動画を作成する。つくったルールを利用して、また別の漢字をひらがなにしてみる。この4本で構成されている。

いつも使っている「ひらがな」という文字を、元になった漢字と共に、改めて観察してもらいたい。そして、その形の変化を楽しんでもらえると嬉しい。



あ 安 安 あ あ あ

解説

安 安 あ あ あ

カーブでつなげる
近接する線をつなげる
折れをなくす
筆運びからつなげる
方向を変える

赤 つなげる
緑 単純にする
橙 向きを変える

か 加 加 か か か

「きになるもじ」

一隠すという行為による
文字の可読性とデザインの可能性

タイポグラフィ制作

澁谷 結香子

Shibuya Yukako

デザイン情報コース

本研究・制作は、文字の可読性の限界領域を決める調査方法と、完成した文字の応用例を提案したものである。「本来あるべきものがない」という状態は、人の興味を掻き立てる。広告表現においても、昔から用いられる手法の一つである。私は、この表現を使って、人の興味を引く今までにない作品を作りたいと感じた。そこで、普段当たり前のように使っている平仮名を、可読性を残したまま、ぎりぎりまで隠すことで、より魅力的なタイポグラフィを作ることができるのではないかと考えた。1文字あたり10人程度の被験者で64通りの隠し方をFlashで制作し、動画を用いて調査を行った。調査結果から、その文字の構成要素を分け、どの部分が見えていないと、認識できないかという、文字の特徴を見つけ出し限界領域を決定した。そして、決定した文字を使って、視覚デザインの新たな可能性を、立体作品と映像を使って提案した。見たいのに、全部は見せてくれない。しかし、伝えたいことは伝わる。そんな「きになるもじ」が出来たと思う。



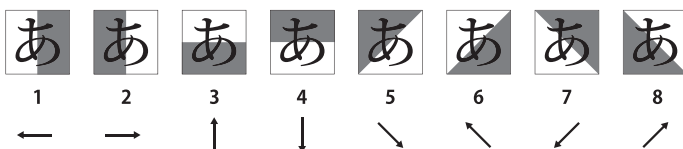
◀ 埋もれた文字の造形表現

▼ 文字を繋げた新たなロゴタイプの映像表現



研究方法

- ① 平仮名を8つの方向から隠す。
矢印の方向へ徐々に隠れていく動画を作成。



- ② 3方向からの組み合わせ、計64通りを、Flashを使い検証。



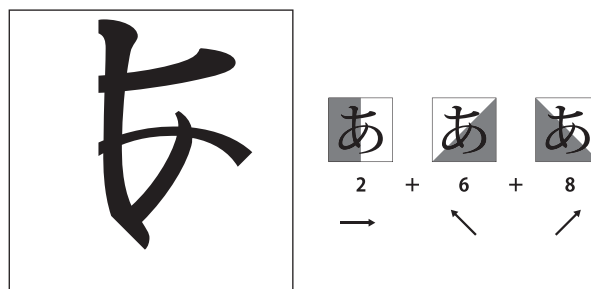
組み合わせのパターン

1+2+3, 1+2+4, 1+2+5…
2+3+4, 2+3+5, 2+3+6…

- ③ 文字の構成要素を見つけ出す。



- ④ 検証結果から、要素の多いもので再構築し、一番近い組み合わせパターンと照らし合わせ、限界領域を決定。



幼画

— 幼児絵画を基にした 新しい視覚表現 —

木製パネル・ケント紙・オイルパステル
h594×w420mm/6

上山 拓次

Takuji Ueyama

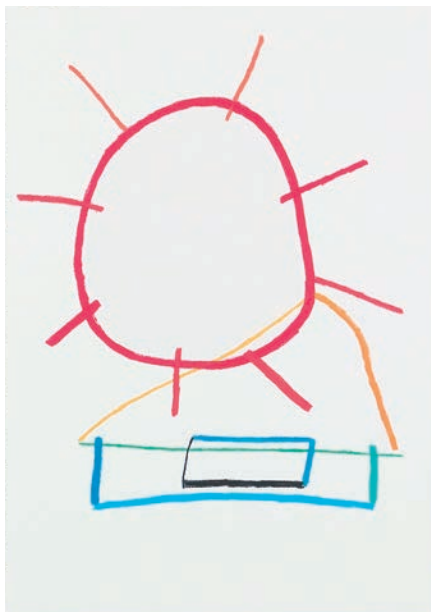
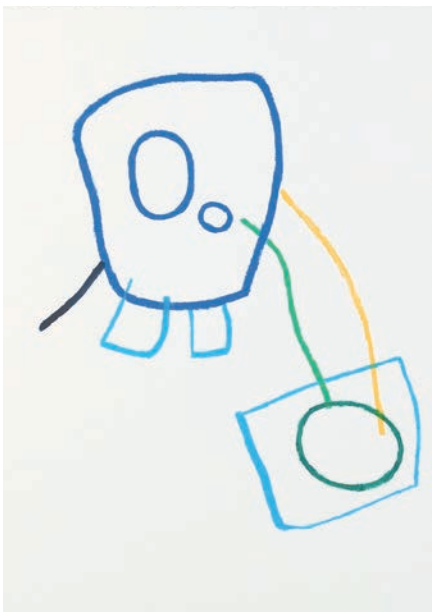
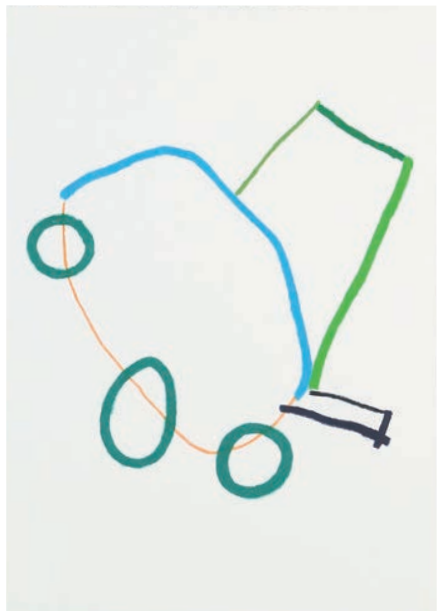
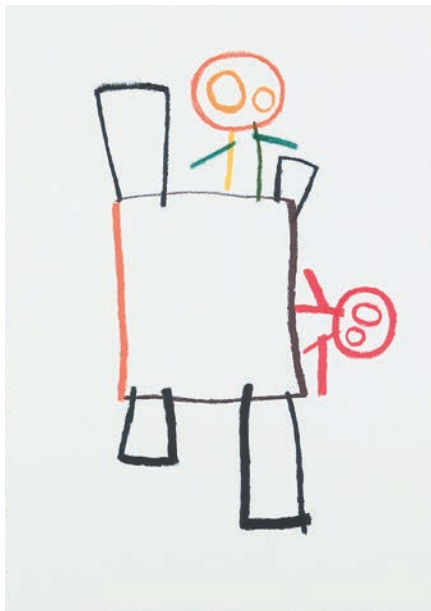
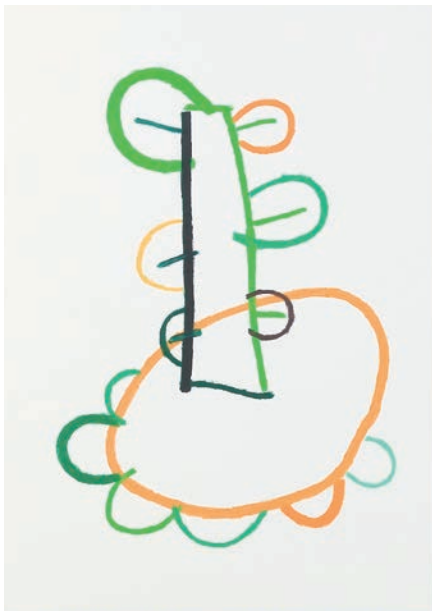
デザイン情報コース

「無垢」であるということは、ただそれだけで魅力的なものだ。

人は成長や成熟の過程で、無垢なる子供であった時代を忘れながら生きている。それゆえ、成熟した我々は彼らの感性に惹かれずにいられない。子供の感性はそんな魅力を秘めている。

大人になれば喪失する子供の感性を、視覚表現における新しい様式として再生させたものがこの「幼画」という表現ジャンルである。身体や知識の基礎を得たばかりの3歳前後の幼児が描く絵を基としている。三歳前後の幼児の絵からその表現形式を抽出し、整理し、精錬を加え、大人にも子供にも描けない独自の表現を目指す。

そんな表現を6点の作品によって示した。



サニタリーにおける デザインと心理の関係

一家庭用初経教育キット
『ミモザの月』の制作一

紙・布
h70×w235×d280mm

香川 愛
Kagawa Megumi
デザイン情報コース

女性のストレスの要因の一つに「月経」がある。思春期の初経発来以後、閉経まで約40年間毎月発来する月経は、その前後の月経随伴症も含め、大変煩わしいものだ。一方で、月経周期や、自分の月経の傾向を知ることは、体の状態を正しく認識することや、自分の特徴を理解することにもつながる。しかし、月経を肯定的にとらえている女性は多くない。それは、前述の要因もあるが、初経初来時の母親や周囲の反応が適切でないと、以後月経を否定的にとらえてしまいがちになるからだ。そこで小学校での初経教育より以前に、適切な教育を家庭で実施できるよう、初経教育キットを制作した。月経や体の成長、命について描かれた絵本、ナプキン、ポーチ、サニタリーショーツ、メッセージカードが一つのパッケージに収まることで、親子間の信頼関係を生むコミュニケーションが促され、親と子が一緒に学んだ後、子供だけで初経が発来したときでもこれを開けば対応できる仕組みになっている。また、絵本を読むだけで自然に知識を与えることができるので、父親でも娘に教育することができる。



『空気』を『読む』本

—情報を載せる器としての紙媒体—

紙 無線綴じ製本
h120×w120mm

越宗 歩美
Koshimune Ayumi
デザイン情報コース

紙素材には、厚み・表面の凹凸など触覚に訴える要素があり、そのバリエーションは様々です。これまで、視覚的情報を定着させる“画面”としての役割が強かった紙素材を“情報を載せる器”と捉えれば、媒体そのものが持つ触覚的要素などの側面が加味され、本来の伝達情報より丁寧に伝達できるのではないかと考えました。

この本（器）に載せられた情報は「場の空気」です。人と人とのコミュニケーションで生じる「空気」は、様々な状況が複雑に絡んだものであると言えます。この一言で表せない情報をより伝わりやすくするために、「紙」という器に盛りつけたわけです。

情報過多といわれる現代社会において、要約された情報の一端を目にしただけで「理解した」と錯覚するのではなく、情報に身を持って触れ、咀嚼し、実感を持って理解するのが理想的な情報収集の在り方ではないかと考えます。そんな「情報との丁寧な接し方」の縮図としても、この作品を提案できればと思います。



■表紙

紙サンプル貼付
紙名の表記

■見返し・本文用紙

サンプルとなる紙を使用



和のしぐさから見る 現代コミュニケーション

ー江戸しぐさから見る現代マナーのルーツー

書籍・ボード・紙
h128×w182×d3mm
h515×w364×d3mm

中山 亜希子
Nakayama Akiko
デザイン情報コース

日本独特の文化は世界から注目されている。しかし、現代では日本人である私たち自身が自国の文化について知らないことも多い。

今回、「日本らしさ」として日本の作法や動作に注目し、その中から、江戸時代の様々な人々が知恵を出して築き上げた生活哲学である「江戸しぐさ」をとり上げた。江戸しぐさと、それに共通する現代の事象を共に紹介する書籍を制作し、日本の伝統文化に興味を抱ききっかけづくりを目指す。

既に発行されている、教養本や資料本として江戸しぐさを取り扱った書籍と差別化するために、江戸しぐさと共に紹介する「現代の事象」に、より重点をおいた内容を意識して制作した。



書籍本文

日本の伝統色と日本語の関係性 についての考察

一七十二候カレンダー

h300×w600mm

高橋 那奈

Takahashi Nana

デザイン情報コース

「色」と聞くと人はまず、その色相を思い浮かべると思う。しかし私は日本における伝統色について「色相」ではなく色名という「文字」の観点で、研究および考察を行ってきた。結果、「色名」から色の色相、意味(由来)、色を作るために必要な染料、色が生まれた時代背景等、様々な情報を得られるということが分かった。

私はそれらの情報の中から「色の生まれた時代」について更にスポットをあてた。特に江戸時代は、庶民によって多くの色と、その色に似合った色名が作られたということもあり、特に興味深かった。

そこで、私は江戸時代に生まれた多くの色、そしてその名前や意味といった情報を、1年を72に分割した言葉である「七十二候」にあてはめ、カレンダーという形で表現してみたいと考えた。



ボードゲーム「神楽祭」

ーコミュニケーションを誘発する
アナログゲームの提案ー

和紙・印刷紙・陶芸粘土
420×1300mm
w420×d80×h80mm
55×95mm
40×70mm
w20×d20×h25mm

立石 大生

Tateishi Daiki

デザイン情報コース

人とコミュニケーションをとるのは難しい。それは、世代が違うとなさうだ。様々なコミュニケーションツールがある中、私はアナログゲームにこそコミュニケーションを促進させる可能性を感じていた。ゲームの娯楽性と非日常性が緊張を緩和し、顔を合わせて話すことで自分の発言に対する責任感が養われる。

このゲームは、プレイヤー全員が他人同士であってもコミュニケーションを楽しむことのできるアナログゲームになっている。

ゲームテーマには誰もが知っているもので、娯楽性があり、非日常性の象徴である「祭」を用いた。奉納演舞である神楽の中でも、老若男女が楽しめる勇壮華麗な岩見神楽の要素と、神楽の起源であり、ひいては「祭」の起源でもある日本神話の世界観をゲームに投影した。

また、実際にいくつかのアナログゲームをプレイし、残した映像からコミュニケーションが誘発される要因を探り、ゲーム制作に役立てた。



結晶化計画

The “Crystallize” Project

一食品添加物 × まとうー

ビジュアル・コミュニケーション

細川 絵理

Hosokawa Eri

デザイン情報コース

日々の暮らしに潜む、目にみえないもの、食品添加物。

現代の「食」に欠かせない物質で、日本では戦後の食文化の発達・変化とともにスーパーマーケットやコンビニエンスストア、外食チェーン店などにおいて広く取り入れられるようになった。

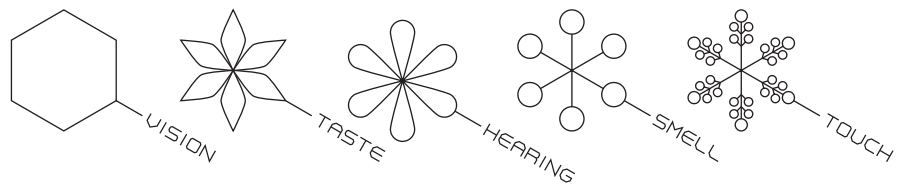
わたしたちはそれらを当然のように口にして、美味しさをかみしめる。それは一方では“得体の知れないモノ”への無意識の依存であり、無自覚な拘束状態にあるといえる。

本制作では、まず食品添加物の結晶化(=可視化)を行った。人間の五感と食品添加物の作用から結晶化の方則を定め、添加物が含まれる食品をパターン(模様)化する事で“得体の知れないモノ”を美しく顕在化し、無意識だった依存を意識させる。

次にそれらを「まとう」アイテムを制作する。「まとう」行為は、日々身体に浸透してゆく食品添加物がどれほど自然に、ごく当たり前にわたしたちの身近に存在しているのかという気付きを与えるためのデモンストレーションである。



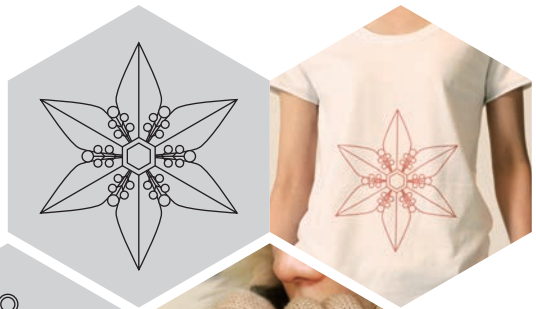
5 BASIC ELEMENTS



CRYSTALLIZATION

UME ONIGIRI

調味料(アミノ酸等)
酸味料
甘味料(ステビア)
着色料(赤102)



MILK TEA

デキストリン
香料
乳化剤
ビタミンC
グルコン酸Na

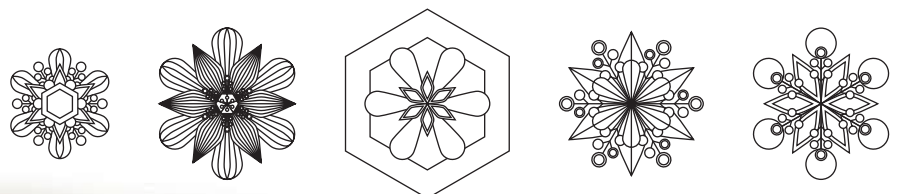


CHOCOLATE ICE CREAM

香料
乳化剤
安定剤(増粘多糖類)
アナトー色素



OTHER CRYSTALLIZED PATTERNS



ANPAN

MIX SANDWICH

GOMOKU ONIGIRI

MAME DAIFUKU

YOGHURT

Mr. Listless

—生活のなかに表情を—

クラフト・布・発泡ポリウレタン・ペレット
h450×w450mm / h60×w60×d60mm

高野 早也佳

Takano Sayaka

デザイン情報コース

Listlessとは、気だるい、無気力な、という意味。

その脱力感溢れる存在は、見るひとをリラックスさせ、一緒に暮らしていると、まるで友人のように様々な表情を見せてくれます。

Mr. Listlessは、クッションとして、お手玉としての用途を果たしながら、あなたの生活に表情をもたらし、あなたを少し、笑顔にしてくれるでしょう。



Mr. Listlessは現代に生きる
人々の心に生きています



Mr. Listlessは
だらだらするのが大好きです



けれども普段は、
忙しいあなたのために
こころのすみで縮こまっています



おうちの中でくらい、
ミスターとゆっくりした時間を
すごしてあげてください



mischief toxins

—毒物をモチーフとした
フィギュアの制作—

レジンキャスト・プラスチック・石粉粘土
h600~50mm

久嶋 真理恵

Hisashima Marie

デザイン情報コース

本制作では「毒物」をテーマとし、実体が見えないものを、見て触れることのできる「フィギュア」に落とし込んだ。

「毒」というと、害だとか危険物といった、マイナスのイメージでとられがちである。

しかし、毒の作用や副作用は単に化合物の自然なはたらきであり、毒であるか薬であるかは人間の都合による分類にすぎない。当然ながら毒に人間を破壊する意思はない。つまり、毒物そのものにはなんの悪気もないのである。

mischief toxinsは、mischief = (子供などの無邪気な)いたずら、toxin=毒素 という意味からなる造語である。このシリーズでは、毒物のもつ作用や特徴に着目し、そこから抽出された要素やキーワードをもとに、キャラクターに置き換えた。また、フィギュアのサイズは毒物の分子量に基づいて設定した。



恋愛をサポートする キャラクターの提案

ねんど・ケント紙
w135×d160×h60mm

本多 諒子

Honda Ryoko

デザイン情報コース

私は恋愛で一步踏み出せない人を後押しするためにこの作品を制作した。その機会としてバレンタインデーを用いることとし、バレンタインデーに自分の想いを伝えやすいようにキャラクターを作った。キャラクターは様々なタイプの人に適応できるように9つのバリエーションを持たせた。このキャラクターの活用として、九星気学という占いを採用した。九星気学は生れた年月日の九星と干支、五行を組合わせた占術で、人の特徴を9つに分類している。

この占いとキャラクターの特徴を組み合わせ、キャラクターひとつひとつに性格づけをした。購入者は自分の星のキャラクターを自身の分身として相手に渡し、傍に置いてもらう。

またHPを制作し、2人だけが共有できるメッセージページを作った。そこでは九星気学に基づき相性を占うことも出来る。相手を想う時間が少しでも増えて、きっかけを作れたらいいと思う。



高岡市美術館における 新しい触知図の提案

木
h30×w450×d480mm

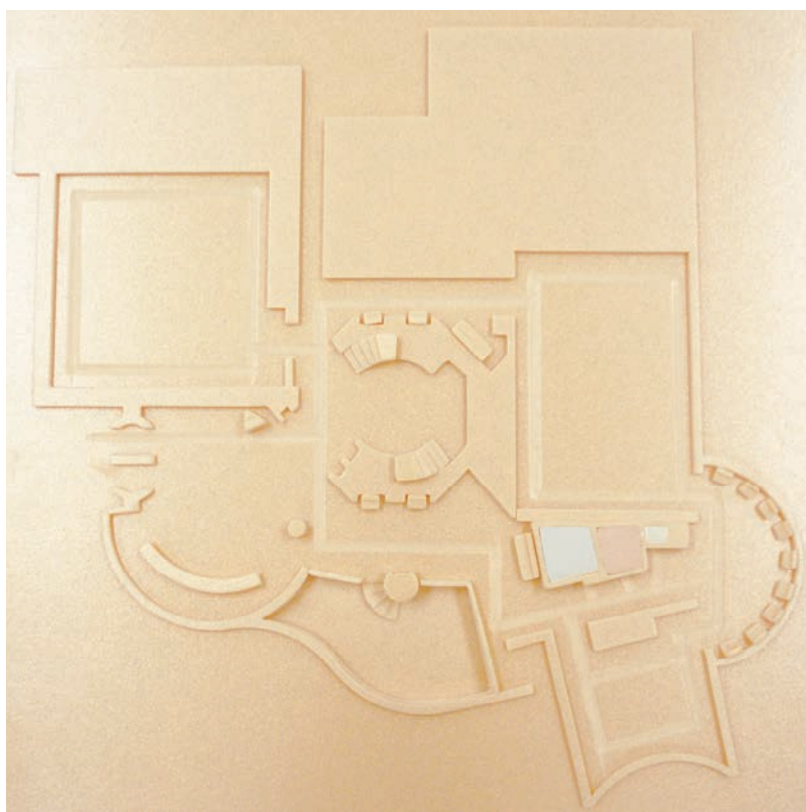
吉田 麻妃
Yoshida Asahi
デザイン情報コース

現在使われている触知図は点字と線を組み合わせたものが主流であるが、理解には時間と技術力を要する。より理解しやすいものにする為に調査・研究・設計した。

本来の触知図はほぼ全ての点、線が均一の高さで作られているものが多く、後天的に視覚障害を持った場合にはそれらの情報の判別が非常に難しい。

その問題を解決するためにこの触知図では壁・地面・経路・目印となる物をそれぞれ高さを変えて配置している。立体的にしたことで情報の差別化を図った。そしてその形状により上からの感触、横からの感触、また温度差による情報の判断も可能になった。建物内の経路は溝で表現してあるため指でなぞるのが容易になり、手全体を使つての触察を可能としている。

触知図は難しいものではなく、楽しく簡単に触察でき気軽に利用できるものになることで、視覚障害を持った場合でも今以上に外出が楽しいものになればと思っている。



高岡市美術館の触知図。触察がし難い為経路には極力斜線を使わないようにしている。またトイレには陶磁器製のタイルを使用し、全体との温度差によって気が付けるようにしている。



公共交通活性化のためのフリーモデルの提案

A4判 企画書

古川 光太
Furukawa Kota

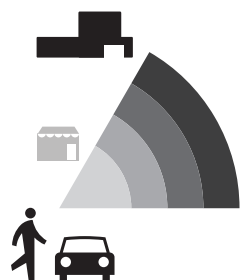
造形建築科学コース

地方都市が抱える中心市街地衰退と高校生を取り巻く公共交通の問題を解決することを目的とし、高校生を対象とした万葉線フリーパスの企画を提案する。本企画の概要は、①広告収入などを用いて万葉線の運行費を負担することで、月額500円で万葉線乗り放題にする。②feliCaカードによって万葉線の運賃精算や商店での買い物を便利にすることである。

日本の地方都市は戦後から自動車中心のまちづくりを行って来たため、近年大型郊外店が発達する一方で中心市街地が衰退し、町の基盤が崩壊しつつある。そこで交通機関の運行費は通常、利用者のみで負担するが、本企画ではTwitterを広告として用いることでその広告収入を運行費に補填しつつ、全校生徒で運行費を負担する。富山県立新湊高校で試算した場合、一人当たり月額500円で万葉線や加越能鉄道の高岡駅—イオンモール高岡間のバス路線を乗り放題にすることが出来き、これによって高校生は通学や買い物時に自由に公共交通を利用することが出来るシステムを提案する。

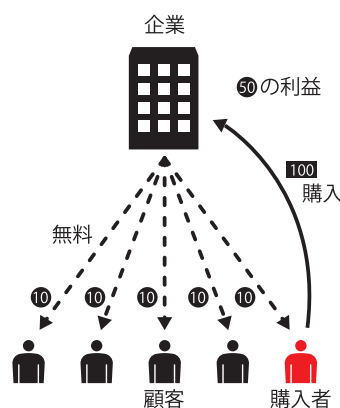
1 地方都市が抱える問題

- 自動車の普及により
- ・市街地の拡散
 - ・小型商店の衰退
 - ・学生が交通弱者へ



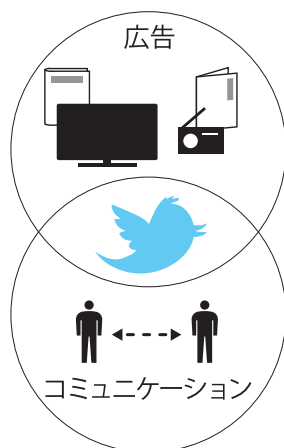
2 フリーモデルの仕組み

企業が顧客に無償で商品を提供し、その内一部の購入者から利益を得るというビジネスモデル。



3 Twitter の活用

Twitter を広告及びコミュニケーションツールとして活用する。



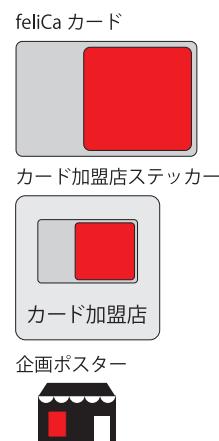
4 高校生に万葉線を無料化

広告収入と全校生徒によって万葉線運行費を負担。高校生は通学や買い物時に自由に利用することが出来る。Twitterにより商店と高校生の間でコミュニケーションが生まれる。



5 デザイン展開

feliCa カードを始め、本企画を実施するにあたって必要なものを制作する。



継続的サークル活動への提案 高岡クラフトコンペをケーススタディ にしたプロジェクトマネジメント

武田 怜

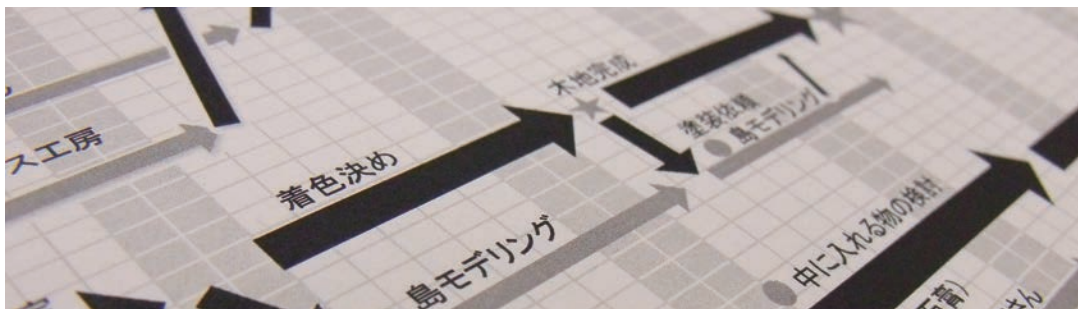
Takeda Rei

文化マネジメントコース

私は所属する富山大学芸術文化学部において、学生と高岡伝統産業青年会との連携を通じ、地場産業の潜在的価値を探り、活性化の提案を目指すサークルを立ち上げた。具体的な活動の場として「高岡クラフトコンペ」への出品を設定し約一年間、もの作り・連携・全体的な進捗などのディレクションを行った。

実践的なサークル活動を進める中でその在り方や双方の連携を整理し、課題の抽出と今後の継続的なサークル活動を導くことを模索した。

私はこの提案書によって、高岡の伝統産業と学生とが理想的な連携を重ね、もの作りにおいてお互いが刺激し合える持続的関係の基礎としたい。



人を引き込む店舗デザイン —創成川公園周辺スポットにつながる 視覚体験空間—

図面・模型

鈴木 雅代

Suzuki Masayo

造形建築科学コース

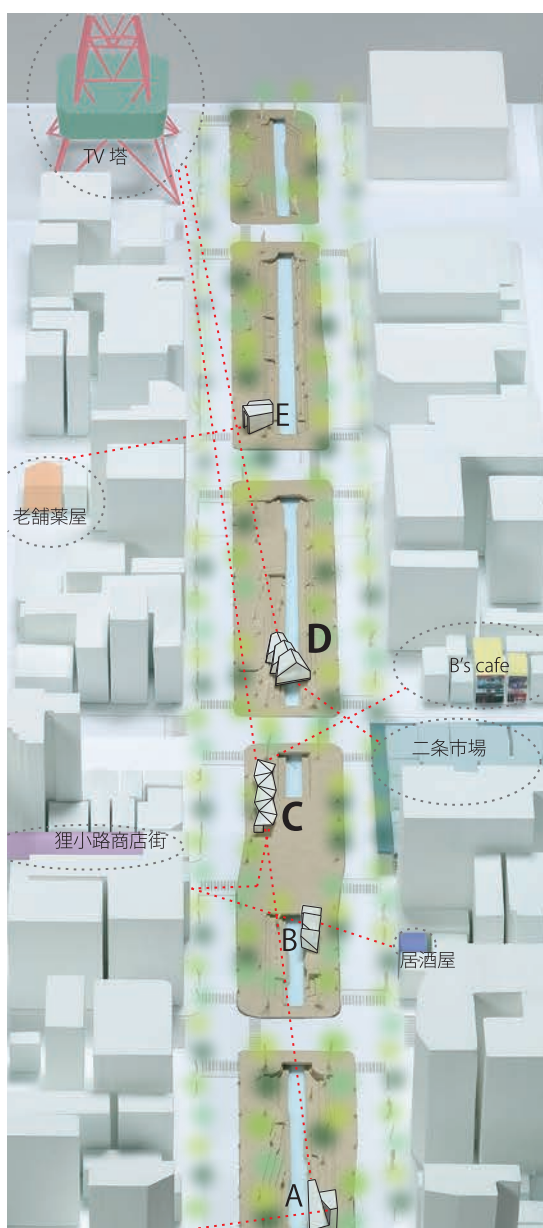
店舗に人を引き込む役割はファサードに掲げる看板などの平面要素が担ってきた。

本計画では、店舗を視覚的に操作し、周辺の魅力的な店舗を関連づけることで、人を誘引し街全体の価値を高めることを目的とする。

敷地は、今春完成予定であり札幌中心部を東西に分ける創成川公園とし、周辺の高層ビルに対してヒューマンスケールの店舗や休憩所を公園全体に分散して配置する。

さらに視覚操作の手法としては遠近法や錯視を利用し、建築ファサードよりも奥（建築内部やそこから見える周辺スポット）に対する関心を引き起こさせ、見る角度や動的視野の変化によって人を自然に誘導できる店となるように計画した。

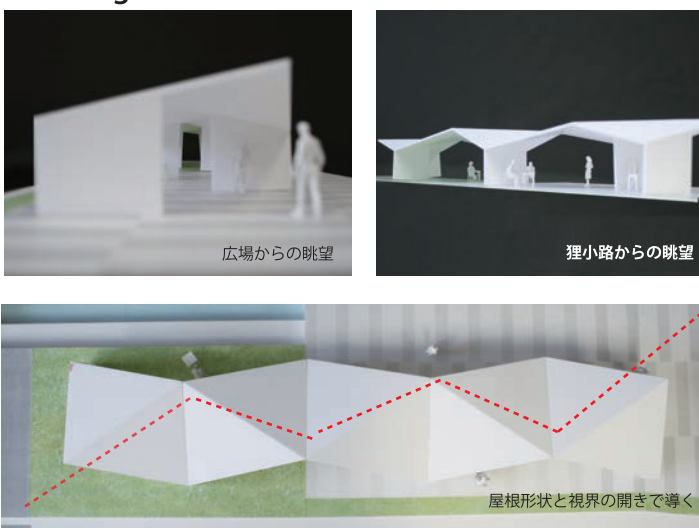
site model



Building D：遠近感の操作によりTV塔と二条市場を結ぶ



Building C：視界の変化により狸小路からB's cafeへ導く



建築の終末

一漁業用網倉庫の自然死と
周辺一帯のランドスケープ一

図面・模型

鳴海 雄介

Narumi Yusuke

造形建築科学コース

一 建物は、物体として残しておかなければ、そのうち忘れ去られてしまう 一
新湊漁港に存在する漁業用網倉庫も約50年間使われた後に取り壊されてしまった
そこには漁業を生業としていた人たちの記憶がつまっていた
その街に住んでいた人たちにも網倉庫は記憶として残る大切な場であった
そんな街のアイデンティティをもつ場を消してしまうのは寂しいことではないだろうか
網倉庫が自然に朽ち果てる姿を見守ってやれないだろうか
網倉庫はボロボロになりながらも、その場所に立ち続ける
色だって元がわからないくらい漂白されて、それでも確かなフォルムだけは残している
木材や瓦が落ちてくる頃には仮設通路を設け、壊れゆく内側を見渡せるようにする
建物が自然死したのちには、仮設通路は取り除かれ、
周辺は落ちた材料や通路を用いて整備され、住民の憩いの場として機能する



自然死する網倉庫と、中に挿入された仮設通路



物が散乱する網倉庫



夕日に照らされた網倉庫

歩交車

—歩行者と車が共存する駅空間の提案—

図面・模型

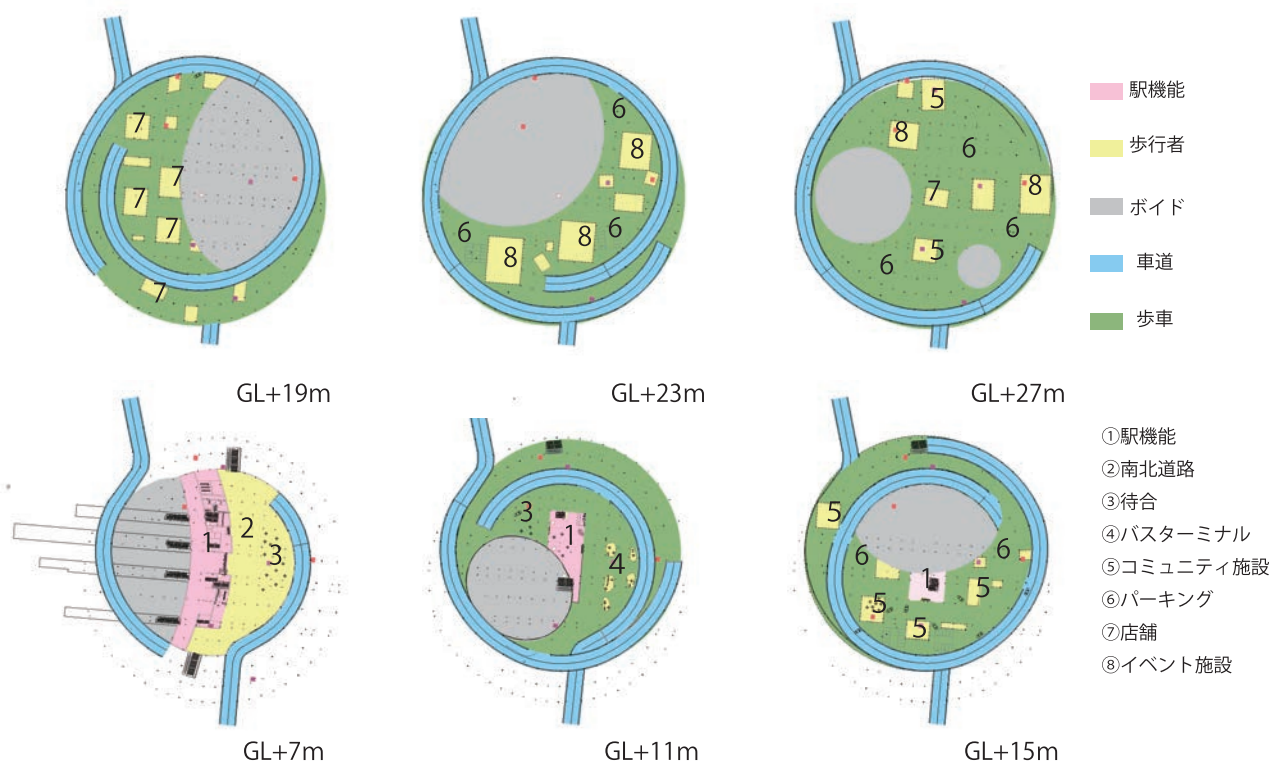
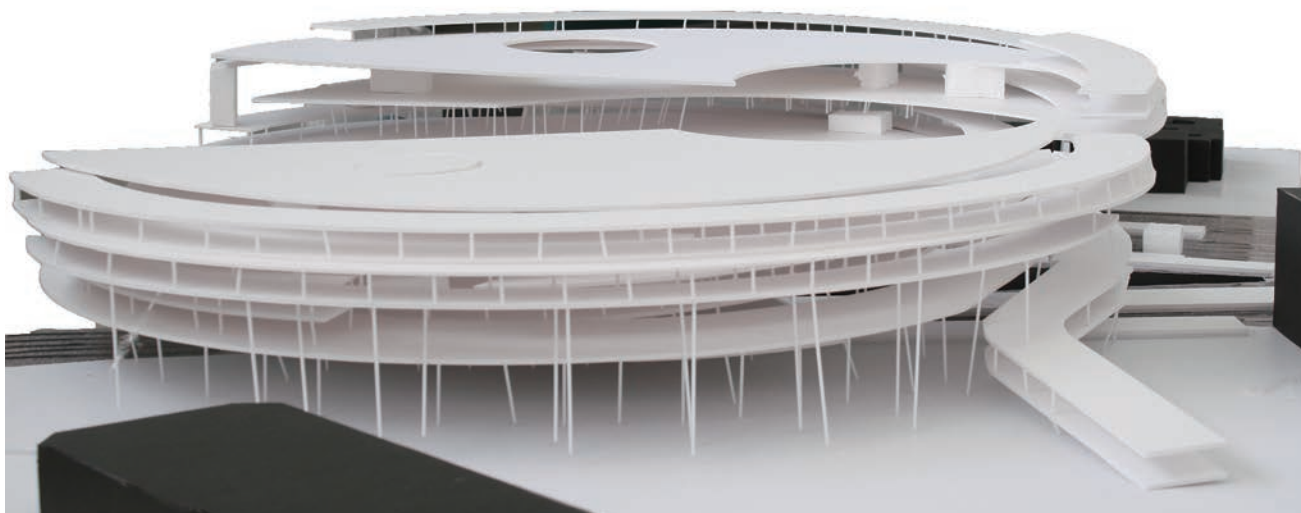
竹内 友子

Takeuchi Tomoco

造形建築科学コース

移動手段を車に依存する現在の地方都市においては、車の利用者をメインターゲットとしない駅舎及びその周辺は、公共交通の利用者の減少にともない、急速に求心力を失ってしまった。

そこで本計画では、歩行者とは分離した二重らせんの斜路から車を引き込み、車と歩行者の共存を可能とする駅舎コンプレックスを提案する。具体的には、人の空間と車の空間の境界を段差・列柱・大開口を有する壁・腰壁などにより形成し、歩車を完全に分離しながらも双方の空間に連続性を持たせた。さらに、二重らせんの斜路に連動して、吹き抜け空間をスパイラル状に設け、上下の階を開放的かつダイナミックに関係づけることで、車と人の空間が立体的に交錯し、施設の至るところで人と車が密接に関われるように計画した。



p

一公私の空間の境界を曖昧にし、
高岡駅前商店街を再生する一

図面・模型

瀬戸 真理子

Seto Mariko

造形建築科学コース

現在の地方都市の商店街は、大型ショッピングセンターの進出や高齢化、後継者不足などの問題により以前の賑わいを失い、シャッター通りと化している。

本計画ではこうした現状を踏まえ、商店と住居が混在する高岡駅前商店街において、空き店舗や空地等を利用し、利用者を限定しない公的な空間と、利用者を限定する私的な空間の境界を曖昧に構成し、商店街を再構築する。

具体的には外部空間や外部通路を店舗や住居へ引き込み、店舗や住居を街路や路地、広場に開放することで、公と私の曖昧な外部空間と段階的に連鎖させ、街区全体にネットワークを形成する。その結果、これまでの線的な商店街は面的に広がり、かつ、公私の空間を混在させることによって、これまでの領域を超えたアクティビティが誘発され、年齢や、職業、目的に関係ない、新たな出会いを生み出す。

ここでの提案は、疲弊する他の地方都市の商店街を活性化するうえでも、有効な改善策の一つとして考えられる。



すえひろーどからの奥行

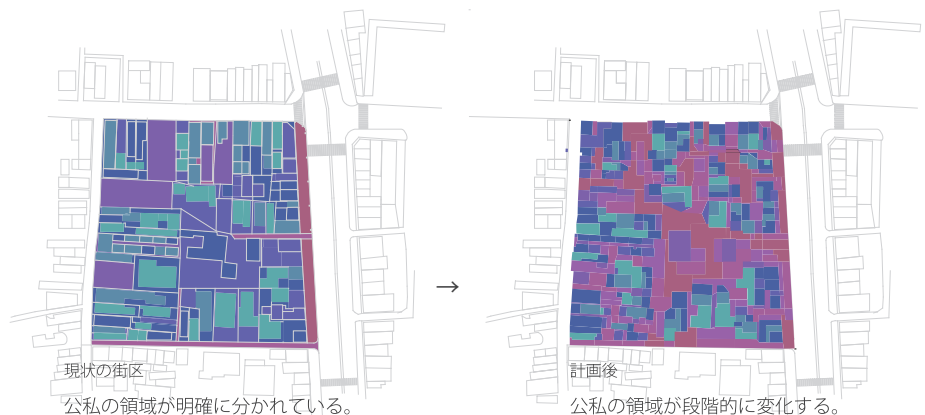


街区内の外部空間

公私の領域の変化

公 私

用途・接道数・形態・素材等によって、
街区内を8段階のグラデーションで現す。



地域のアクティビティと 一体化した開放的な保育施設の提案 —氷見市いきいき元気館+市立新町保育園 リストラクチャー案—

図面・模型

岡田 光平
Okada Kohei

造形建築科学コース

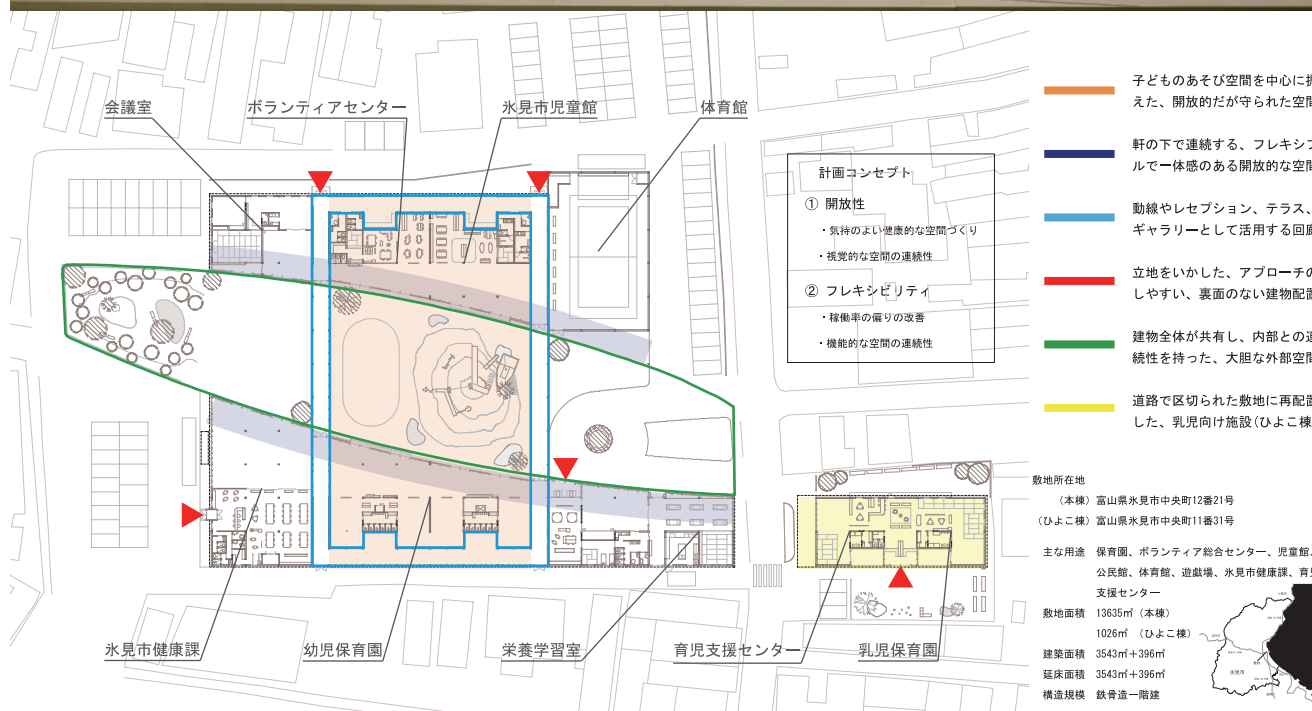
現在、社会が抱える子育ての不安は大きい。急激な社会構造の変化に起因する、子育てに対する需要の増大と多様化は、様々な不安と不足を生み出している。

氷見市でも、子育てに対するニーズの多様化が見られ、自然環境豊かな氷見市においても、子どもの居場所や遊び場所づくりが課題になっている。

そこで、氷見市では、積極的な児童福祉活動が行われている。しかし、その環境は、まだ十分に整っているとは言えず、間に合わせであるのが現状である。

今こうして現状を見てみると、子育てを地域レベルで協力しあい、活性化させようという働きかけが存在することに気が付く。地域コミュニティの劣化などが謳われている今日において、子育てにおける助け合いが、非常に重要なきっかけになっているのではないだろうか。

保育機能の社会における役割が拡大している点と併せてみても、これらを一体化させることで、機能的な環境を提案することが出来るのではないだろうか。



Unify Architecture with Bank

—生活景修景—

図面・模型

蒲 由奈

Kaba Yuna

造形建築科学コース

水の町として名高い岐阜県郡上市八幡町には、人々が普段から湧水や河川の水を利用する固有の日常風景「生活景」がある。しかし、生活様式の変容に伴って、人々の日常的な河川利用と水辺でのコミュニケーションの機会が減少しつつある。本計画では、建築(住宅)と土木(護岸)をスケールの操作によって一体的にデザインし、二者の関係性を再編した。敷地固有の住宅がリニアに並んだ景観と水辺の生活景の継承は、地域のアイデンティティの保持に繋がる。また、建築と土木の境界が曖昧になることで住民の生活は外部へと拡がり、春秋には生活の一部を屋外に持ち出したり、夏には河川からの冷気を住宅に取り込んだりと、季節の変化に対応した住まい方が可能である。



河川側からの景観



敷地 空間構成ダイアグラム

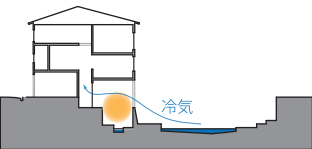


建築と土木を一体的に使う



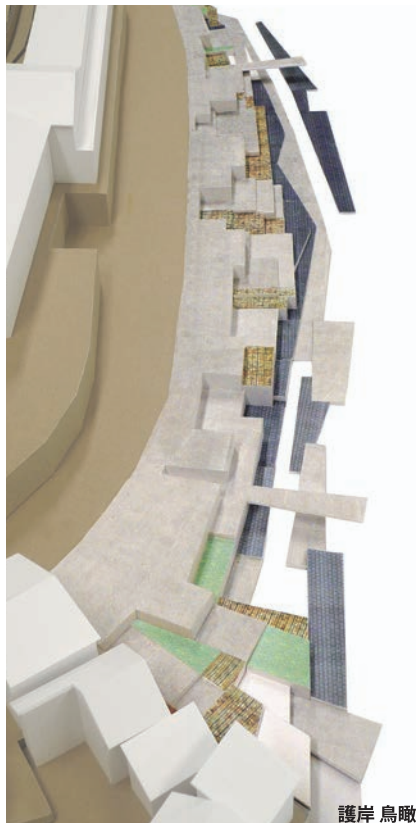
身体スケールを有する土木

張り出した住宅の下部は住人のアクティビティが持ち出される場所かつ他者との緩衝帯である。夏季には川からの冷気が住宅に流れ、住環境が向上する。

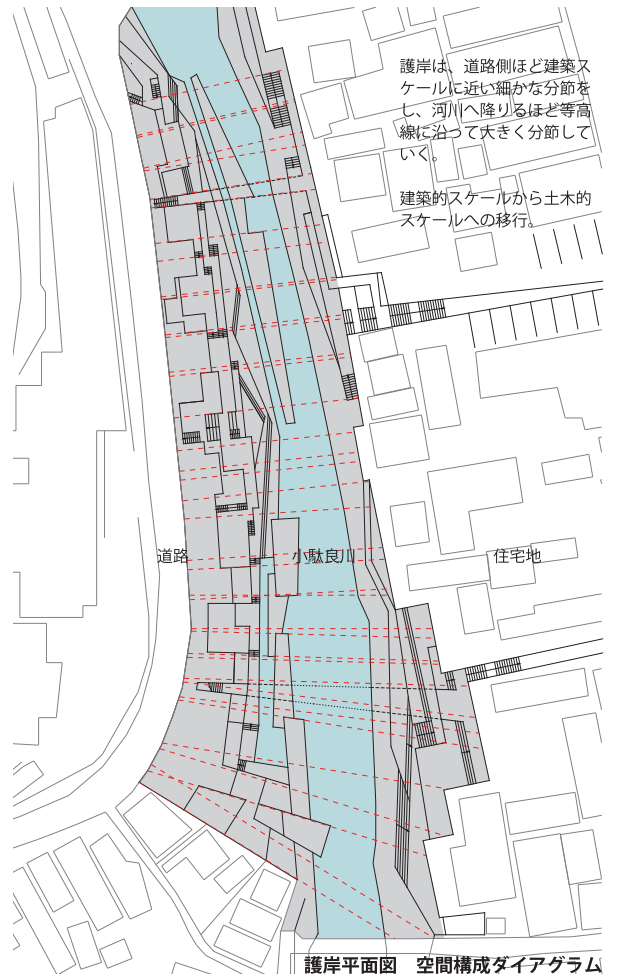


冷気

住宅断面



護岸鳥瞰



護岸は、道路側ほど建築スケールに近い細かな分節をし、河川へ降りるほど等高線に沿って大きく分節していく。

建築的スケールから土木的スケールへの移行。

道路

小駄良川

住宅地

護岸平面図 空間構成ダイアグラム

でこぼこの町並み

—高岡市福岡町旧北陸街道の特性を活かした中心市街地活性化計画—

図面・模型

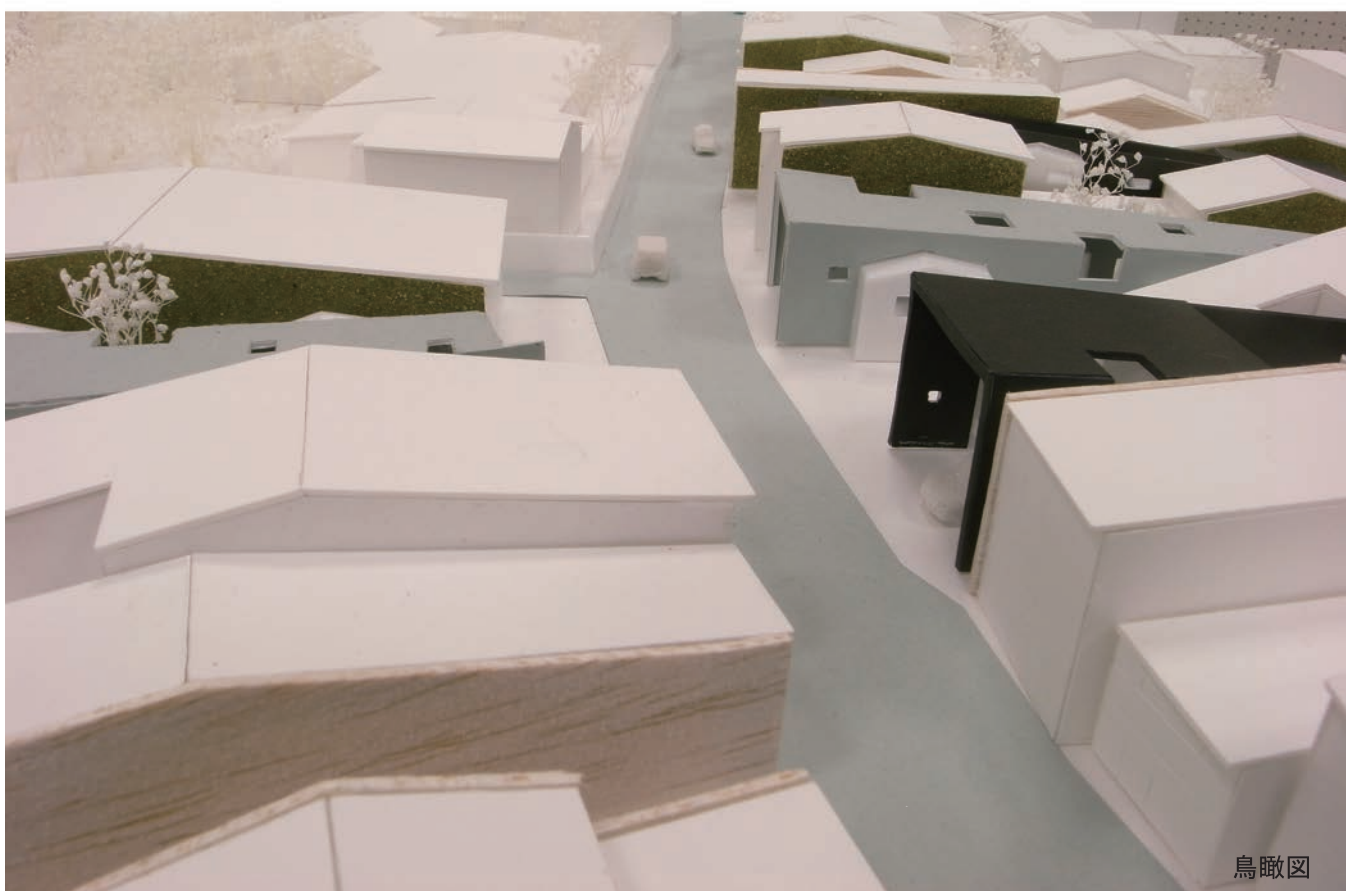
根塚 陽己

Nezuka Haruki

造形建築科学コース

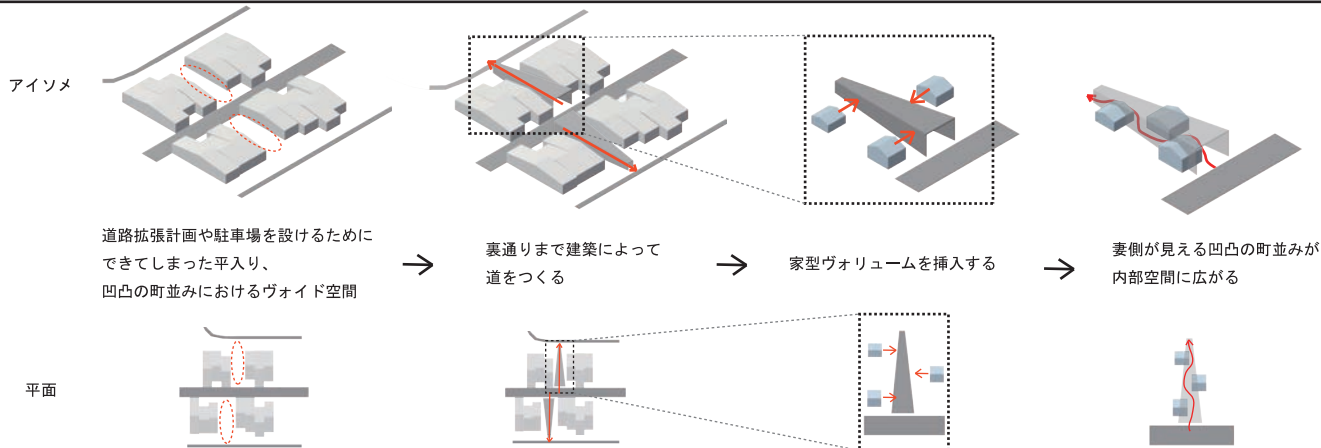
富山県高岡市福岡町の旧北陸街道沿いは、以前は古い町屋が軒を連ねる端正な町並みだったが、現在は道路拡張計画や駐車場を設けるために町屋が街道から後退し、その結果、町屋の妻側が見える凹凸の町並みとなってしまった。

本計画では、高齢化によって衰退してしまった中心市街地において凹凸の町並みと町屋特有の細長い形状を活かしながら、空き地や駐車場に、ものづくりを通して様々な世代の人々が互いに教わることのできる生涯学習施設を計画する。そして、町の至る所で住人による創作活動をギャラリーのように見ることができること、様々なシーンが通りに溢れだし、町全体が活性化するであろう。



鳥瞰図

・ダイアグラム



コートハウスの連鎖によって生じた外部空間の連続性を有する住宅地

模型・図面

橋本 千夏

Hashimoto Chinatsu

造形建築科学コース

庭を大きく設け庭に対して開放的にする一方、その他の面に対して閉鎖的にするといった住宅配置が形骸化している。そのような住宅配置が、画一的な敷地に展開された現在の住宅地では、庭が個々の敷地で完結し、敷地に表と裏が生じてしまう。

そこで本計画では画一的に区画された敷地に、住宅のプライバシーを確保しつつも視線の抜けや外部空間の繋がりを配慮してコートハウスを計画することで、より豊かな住環境を作り出すことを目的とする。

具体的には、敷地の接道面数と中庭の関係を検証し、配置計画では外部空間を住宅の抜けと捉え立体的に空地を配置する。さらに町を歩く人や住人から様々な方向から緑が見え、かつ自分の敷地の外部空間が隣地の敷地の外部空間と視覚的に繋がるように新たな建築協定を作成し、その協定に基づき住宅14棟の計画をした。



テラスから隣家のガラスの渡り廊下を介してコートが見える

通りからコート上部への視線

DIAGRAM



plan 1F



plan 2F

街区からの視線

街区の抜け (GL)
通りに対して垂直でなく、斜めの抜けを数カ所設定



GL からコートの視線
直接の視線ではなく、斜めの視線を作れるように計画



GL からテラスを介してのコート上部への視線
テラスを介してのコートの視線は、各住戸1カ所以上設定

住民同士の視線



コートの繋がり (GL)
直接向き合わせずに位置をずらしたり、大きさに差異を持たせることで、プライバシーを確保



[テラス]—[コート]—[テラス]の繋がり (2F)
テラスとコート上部がより長い距離で連続していくように計画



テラスとコートの立体的な抜け
コートが緩衝帯の役割を果たすので、隣地関係で多く計画

参加型産科

— 包括的こども施設の提案 —

図面・周辺模型 S=1:500・詳細模型 S=1:100

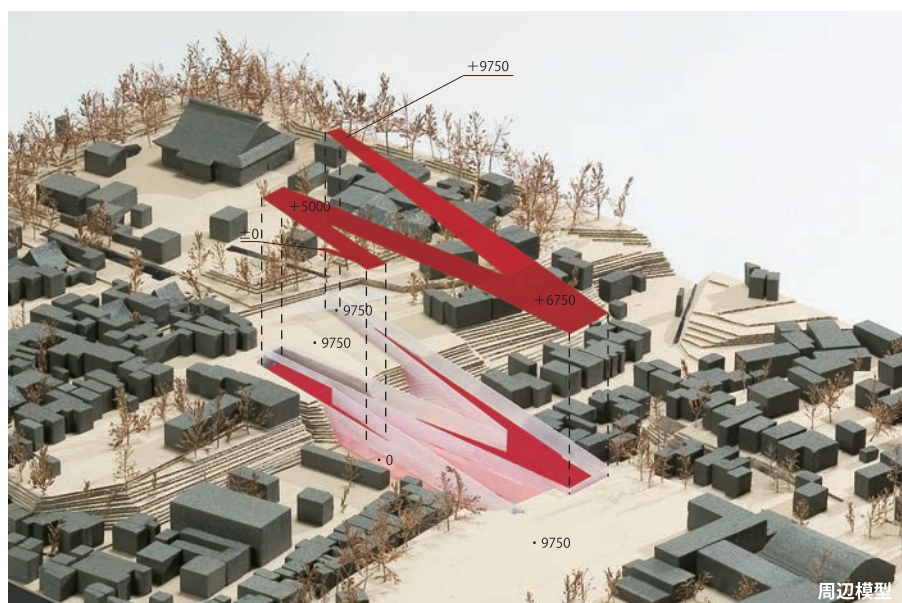
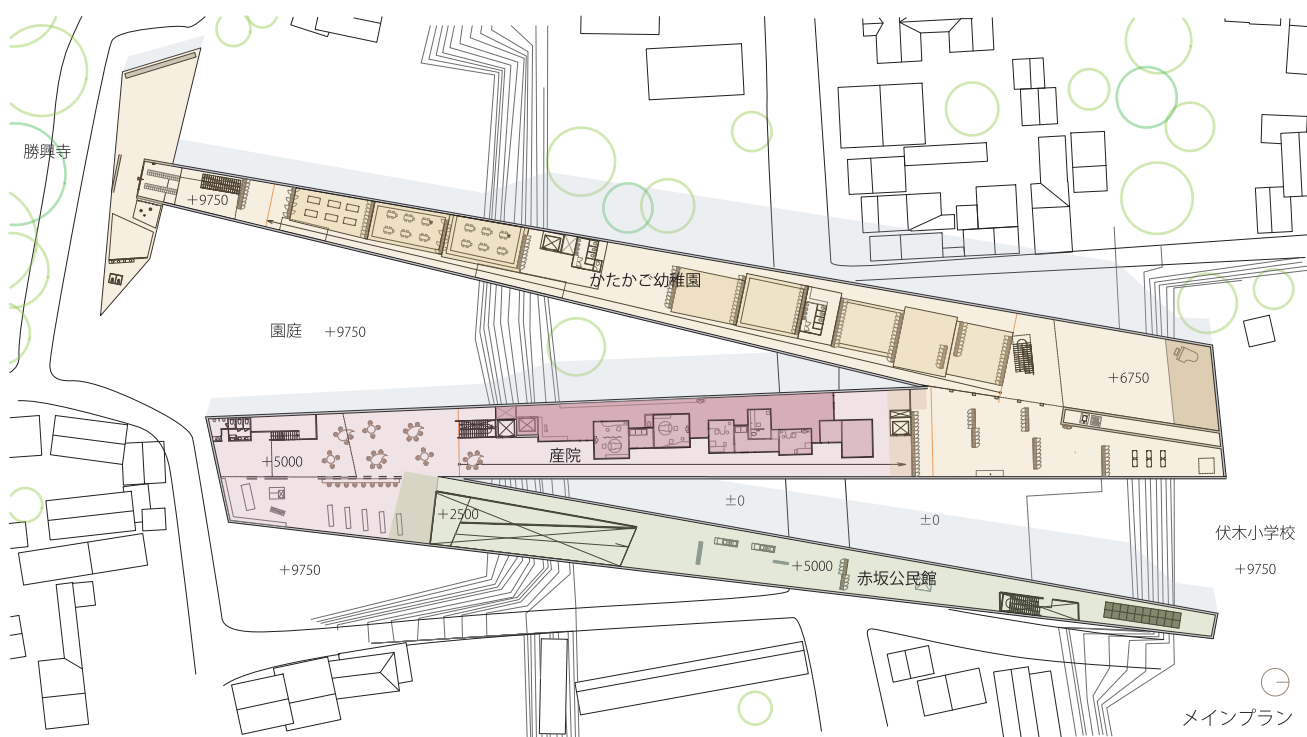
三上 恵理華

Mikami Erika

造形建築科学コース

敷地は、高岡市伏木古国府。勝興寺にほど近い舌状台地とその谷間である。既存の幼稚園と公民館に産院を加えた3つのプログラムから成る複合こども支援施設を、台地上にある伏木小学校と勝興寺を結ぶように計画した。

それぞれのプログラムに合わせた3つのマツスは、この施設を利用する人が自由に行き来できるよう、内部のスロープを介して一体となり、台地の上と下をつないでいる。各マツスはプログラムに応じて、互いに手を差し伸べ合うように接続し、かつ、部屋を各々に完結させるのではなく、パスのような空間に、最低限の分節のみを設けることにより、互いのアクティビティが交錯するようにした。これにより、園児が産科にいたり、産科に訪れた妊婦が子育ての先輩である園児の親と話すなどといった場が生まれ、3つのプログラムが垣根を飛び越えて融合する新たな子育て支援の場が形成される。



高岡市御旅屋通り商店街における 飲食店の計画

一歴史・観光化・高岡コロッキー

図面・模型

南 大輔

Minami Daisuke

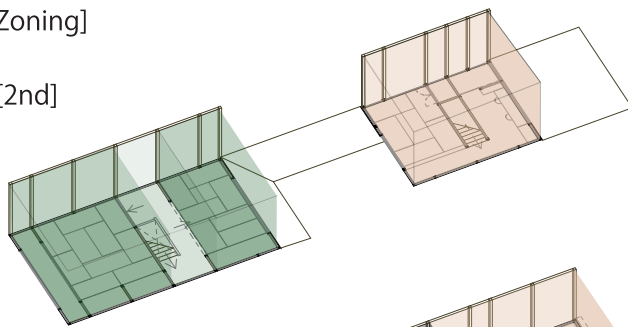
造形建築科学コース

富山県高岡市御旅屋通り商店街。かつては「北陸のパリ」とも言われたこの商店街は、郊外型大型ショッピングセンターの出店や、高齢化にともなう後継者不足により、空き店舗の増加が見受けられる。今回の計画ではその空き店舗、その中でも戦前から残る町家を利用した計画により、空き店舗の防止と御旅屋の記憶と賑わいを取り戻す。

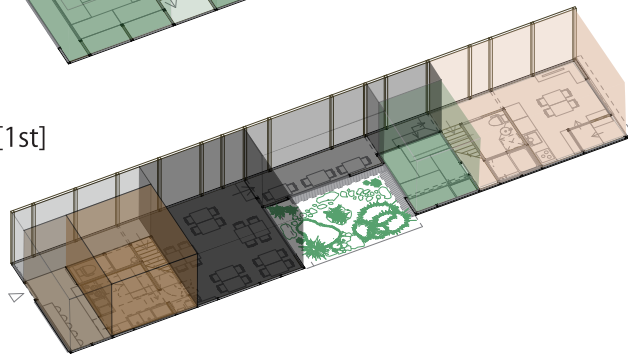
この飲食店は、高岡市のB級グルメである高岡コロッキーをメインに取り扱うコロッキー専門店である。御旅屋通りの観光化を図る高岡市の計画案に則り、高岡市の歴史に関わりのあるコロッキーと町家を合わせることで、地域と観光の為の店舗としての両立を計った。

[Zoning]

[2nd]



[1st]



[1st]

- コロッキーのテイクアウトスペース
- カウンターのある厨房
- コロッキー定食などが食べられる飲食スペース
- 庭を見ながら飲食の出来るトオリニワ
- 住居スペースの客間だが、飲食スペースからは離れのように見える座敷
- 店舗兼住宅の住宅スペース（DK、水廻り）

[2nd]

- 飲食の出来るあがりと個室
- 店舗兼住宅の住宅スペース（寝室、書斎、サンルーム）



敷地 富山県高岡市御旅屋通り商店街 旧みちしるべ
 用途 店舗兼住宅
 構造 木造2階建て（伝統工法、一部在来工法）
 建築面積 99.48 m²
 延床面積 171.97 m²
 1階 99.48 m² 2階 72.49 m²

[Facade]



[Site]



富山県高岡市御旅屋通り商店街情報

- 商店街内に残る町家
- 敷地（旧みちしるべ）
- 総店舗数 49 店舗
- 空き店舗数 13 店舗

密集市街地における 残余空間の立体的活用

図面・模型

梁島 綾香
Yanashima Ayaka

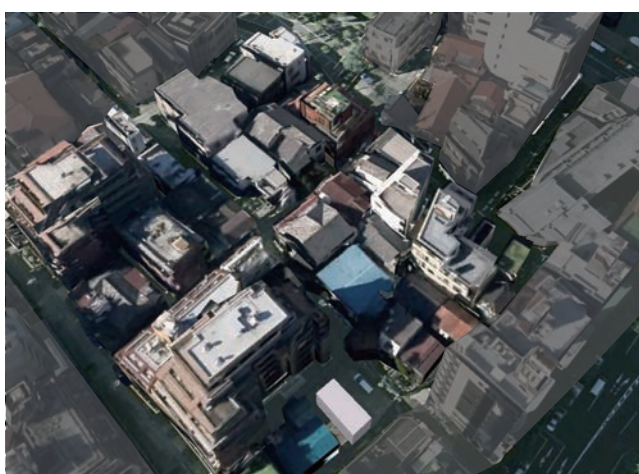
造形建築科学コース

日本の密集市街地では、法令の範囲内で各々の建物が異なる時期、条件に基づいて建設された結果、街区には意図しない隙間や空隙が生まれ、活用されぬままに取り残されている。本研究ではそういった残余空間を活用し、建物の関係性や居住性を向上する事で、密集しているがゆえに各々に閉じながら生活している現状を改善することを目的とする。

建物と建物の間、屋上、閉じた壁面、空き家になっている敷地、オフィスビルの空きフロアなどを敷地とみなし、街区の新たな動線や、街区の庭として、街区全体で共有する一体的な外部空間として活用する。それにより、建物同士の間関係をつくりだし、密集市街地における新たな住まい方を提案する。



敷地図



敷地を鳥瞰する



従来の街区。残余空間が多く取り残されている。
柵や植栽などで残余空間へのアクセスは柵や植栽などによって制限されていて
ほぼ進入できない。

- 外部から入れる残余空間
- 人の入れない残余空間
- 柵や扉
- 残余空間への進入を阻む植栽
- 空き家



残余空間に路地を通し、本来敷地の裏であった敷地を表面化させることでさま
ざまな開けたのニワ的空間をつくる。
これらは街区全体の庭として機能し、生活機能を向上させるとともに各々の
建築が外に開いていく、街区全体が混じり合うきっかけとなる。

- 外部から入れる残余空間
- 人の入れない残余空間
- ニワ的空間
- 新たな動線

地域型木造建築に用いる 込み栓仕口の引き抜き耐力に関する研究

Study on withdrawal strength of tenon joint with wooden peg using for regional wooden houses

石澤 茉実

Ishizawa Mami

造形建築科学コース

はじめに

この研究を行う背景には、地球環境の保全、地元林業・国内林業の活性化と大工技術の継承が求められていることがあげられる。大工技術の継承は地場材の使用に繋が^り、地元林業、国内林業の活性化に繋がる。

たとえば伝統構法仕口を用いた木造建築物は、建築基準法(昭和25年5月24日法律第201号)が制定される以前に建てられたにも関わらず、現代まで使用されているものも存在することから、大工、棟梁の知恵と技が蓄積されていると考えられる。これらの木造建築物は、そこに使われた木材分が成長するまで継続して使用されている。それは木材利用の理想循環系にシंक口しており、森林に負荷がかからないサイクルである。

また一方で地域アイデンティティを確立していこうという動きが全国的にある。地方では、その固有性の一つとして昔ながらの木造、またはその街並みがあげられる。そのような街並みの整備・再生には、伝統木造が建築基準法をクリアすることが課題となる。

しかし伝統木造建築は構造力学的に解析等が難しく、未解明の部分も多い。その為、平成12年に制定された建築基準法の「性能規定」でのみ、合法的に伝統構法の建物を建築することができる現状である。

このようなことから、伝統構法仕口を工学的に解明し、現代の構造安全性に伝えることが上記の理由から必要であると考え。

実験概要

この研究の目的は、長ほぞ差し栓打ち接合の引き抜き耐力の解明である。

現在、伝統構法仕口の保有耐力の算定方法は明確に示されていない。また、その保有耐力についても初期耐力しか考慮されていない。だから、初期耐力だけを見て安全であると判断しても、経年により耐力が減少し、必要とされる耐力以下になる可能性があり危険である。

そこで本研究では伝統構法仕口のひとつである長ほぞ差し栓打ち接合に着目し、その接合の耐力発現機構を解明する。すなわち、耐力算定方法として、込み栓の耐力と長ほぞ差し接合の耐力を足し算することで長ほぞ差し栓打ち接合の耐力を予測できないか検討する。検討には長ほぞ差し栓打ち接合(低嵌合度)、長ほぞ差し栓打ち接合(高嵌合度)、長ほぞ差し接合を用いた。以下、長ほぞ差し栓打ち接合(低嵌合度)＝低嵌合度接合、長ほぞ差し栓打ち接合(高嵌合度)＝高嵌合度接合と表記する。

これら3種の接合部を持つ試験体に、鉛直引張荷重をかけ、その時の荷重、変位、挙動のデータを採取し、比較する。

実験詳細

それぞれの試験体の接合部の寸法を表1に示す。
各接合6体づつ、合計18体を試験した。

表1. 接合部寸法

		低嵌合度	高嵌合度	込み栓無し
ほぞ寸法	幅	90	90	90
	厚み	29	30	30
	長さ	105	105	105
ほぞ穴寸法	幅	93	90	90
	厚み	30	30	30
	長さ	115	115	115
ほぞ嵌合度	長手	+3	±0	±0
	短手	+1	±0	±0
込み栓嵌合度		±0	±0	

嵌合度とは

本研究では、式(1)のように加工図面におけるほぞ寸法とほぞ穴の寸法の差をもって嵌合度と表記する。

$$\text{嵌合度} = (\text{ほぞ寸法} - \text{ほぞ穴寸法}) \text{——— 式}(*1)$$

加力方法

加力は試験機による一方向の繰り返し加力を行う。

既往の研究である、長期耐用住宅木材利用技術高度化事業報告書(*2)から得た降伏変位 δy の固定数列法式を繰り返しの履歴とする。すなわち、本試験は降伏変位 δy の1/2, 1, 2, 4, 6, 8, 12, 16倍の順で1回繰り返し加力を行う。

加力は最大荷重に達した後、最大荷重の80%に荷重が低下するまで又は仕口の機能が失われるまで(ほぞが抜け出す変位;30mm以上)加力する。

実験結果

長ほぞ差し栓打ち接合の試験体12体のうち、10体が込み栓の曲げ破壊によるものであった。よって、今回は込み栓の曲げ破壊にのみ着目して進めた。

各接合の変形曲線を比較するため、それぞれのグラフごとに平均化した荷重-変位曲線を図2に示す。

縦軸に引き抜き荷重(N)、横軸に変位(mm)をとった。

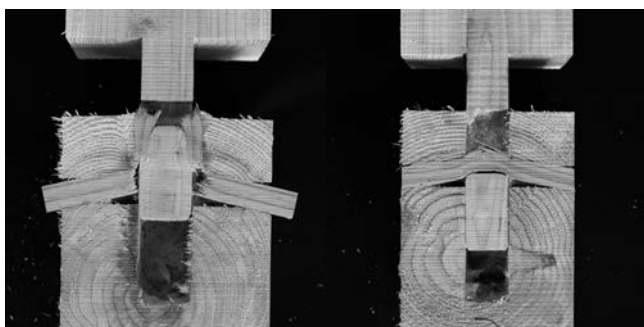


図1.接合部切断写真 込み栓の曲げ破壊とほそのせん断破壊

引き抜き荷重 … 試験機により試験体に負荷した引き抜き荷重の値
変位 … 変位計が示した、実際に土台から柱が引き抜かれた長さ

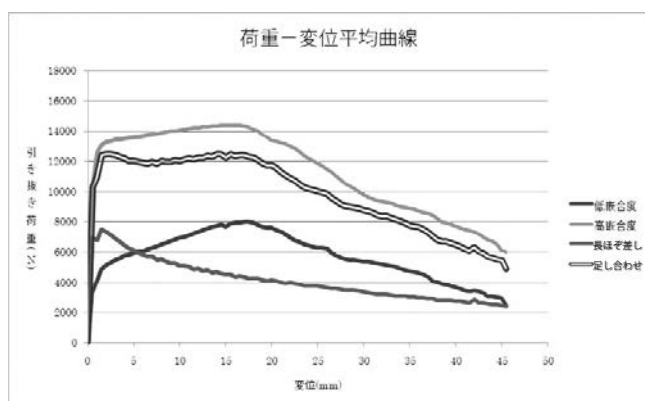


図2.荷重-変位曲線グラフ

図2の4つの曲線グラフは次のことを示している。

低嵌合度接合:

図1および図2から、初期変位約1mmで込み栓が破壊し、その後、込み栓の複雑なめりこみにより変位約18mmで最大荷重に達した。その後は荷重は減少する。嵌合による耐力を除いた接合である。

高嵌合度接合:

初期剛性が高く、変位約1mmで最大荷重の9割に達した。

低嵌合度接合と同じように変位約18mmで最大荷重に達した。その後は荷重は減少する。嵌合と込み栓、いずれの要素も保有している。

長ほぞ差し接合:

初期剛性が高く、変位約1mmで最大荷重を記録している。その後はなだらかに荷重が減少する。込み栓の耐力を除いた接合である。

低嵌合度接合+長ほぞ差し接合:

高嵌合度接合と挙動は大変よく似ている。いずれも、変位約1mmま

で剛性が高い。ついで変位18mmまでなだらかに荷重が増え、その後は荷重は減少する。

考察

低嵌合度接合は、込み栓の曲げ耐力に大きく関係し、長ほぞ差し接合は嵌合により大きく関係している。したがって、高嵌合度接合は両者の足し合わせによると考えられる。嵌合による耐力は経年により減少する可能性があり、高嵌合度接合の耐力は嵌合による耐力を差し引いたものを想定しなければならない。

図2から全体的な荷重として、高嵌合度接合の耐力が足し合わせた耐力より約0.5~2kN高いことが読み取れる。つまり、低嵌合度接合の耐力を高嵌合度の耐力として使用しても、実際の高嵌合度接合の耐力より低い値が出るので、安全側の高嵌合度接合の耐力として使用できるといえる。

込み栓の曲げ耐力予測計算

単純梁と仮定した場合、 $M_{max} = (P \times l) / 4$ となり、今回 $l = 120\text{mm}$ 、 $\sigma_b = 100(\text{*}3)$ として計算すると、 $M_{max} = 1875\text{ (N)}$ になる。

両端拘束梁と仮定した場合、 $M_{max} = (P \times l) / 8$ となり、 $M_{max} = 3750\text{ (N)}$ となる。

まとめ

長ほぞ差し栓打ち接合の引き抜き耐力は、その込み栓の曲げ耐力とほそ穴の嵌合による耐力の足し合わせであると考えられる。

嵌合による耐力は経年により減少すると思われるので、長ほぞ差し接合の耐力分を含めて保有耐力を評価することは危険である。

高嵌合度接合の引き抜き耐力を予測する場合、低嵌合度接合の耐力を想定すればよい。その場合の込み栓の耐力計算条件は、両端拘束梁の方が単純梁より実際の値に近い。その後の破壊メカニズムでは差が出ており、その差の原因は不明である。

また、計算により長ほぞ差し栓打ち接合の耐力を見積もる場合、どこまで変形を許すかが問題となる。

【主要参考文献】

- (*)1 青木恒太郎、木製品のジョイントについて—ダボ接合の場合—、木材工業、vol.22-5、1967、p3
- (*)2 財団法人 日本住宅・木材技術センター、長期耐用住宅利用技術高度化事業報告書、平成14年3月
- (*)3 森林総合研究所、『改定4版 木材工業ハンドブック』、2004、p194 強度的性質

スギ材によるラーメン構造に関する研究

Study on the frame structure of Sugi(Japanese cedar)-laminated lumber

磯部 龍

Isobe Ryo

造形建築科学コース

はじめに

わが国の国土の66パーセントは、森林である。世界的には森林は減ってきているが、日本ではその面積を保ちながら森林は増加している。日本の森林の統計上では、約8000万㎡ずつ増えており、一方、非ほんの木材の需要量は、2005年で約8700万㎡である。ほとんど国内だけでまかなえそうな量である。しかし、実際は1600万㎡と約2割しか自給していないのが現状である。日本がいかにも木を切らず、森林を放置していったことがわかる。富山県では、県土の67%が森林であり、人工林の97%がスギで占めている。大量密植した人工林を林は下草も生えず、木の根も浅く、ひとたび雨が降ればごっそり流放つておけば、災害の原因になりかねない。日の差さなくなった森れてしまう可能性がある。また、こうなってしまうと幹も細くなり、製品にするのも難しくなる。こうした問題を防ぐには、森林の木材をたくさん使い、林業を活発にする必要がある。木材の主な利用は木造建築である。なかでも、ラーメン構造は広い空間を構成できるため、公共建築物などの広い空間を必要とする空間に適している。しかし、大規模な建築物を建築するためには、技術的側面、法的側面で難しくなっている。2010年には、「公共建築物木材利用促進法」が公布され、都市木造の可能性が一気に広がったといえる。

本研究、ではスギの集成材で4階建ての大規模木造建築物として校舎の設計を取り挙げて次のことを検討した。木造を対価にすること、耐火上の法的制限を整理すること、ラーメン構造の構造計算により主要構造部材の断面算定を行った。

耐火における建築基準法での制限

建築基準法では、地域による制限、大きさによる制限、建築物の用途による制限の大きく3つの耐火性減がある。地域による制限は、防火地域、準防火地域、法22条地域と3つの防火上の地域があり、階数と床面積により、図1の耐火上の制限がある。大きさの制限は建築物の高さと面積により図2の条件の耐火上の制約がある。また建築物の用途により図3の耐火上の制限がある。どの場合も一定の規模を超える場合、耐火建築物にしなければならない。

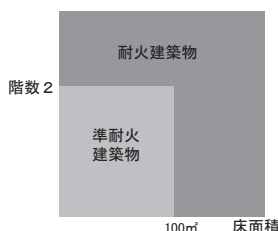


図1 防火地域の制限

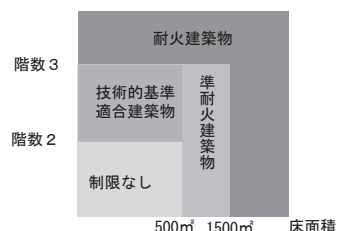


図2 順防火地域の制限

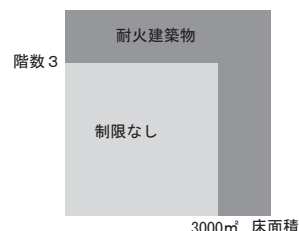


図3 法22条地域の制限

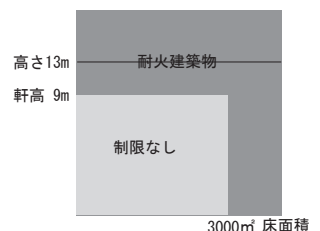


図4 大きさによる制限

(* 図1、図2、図3 『新建築』2009,7より引用)

耐火建築物の要件と計算結果

耐火建築物の要件は、①耐火構造にすること、②政令の定める技術基準に適合することである。耐火構造とは、避難に要する一定時間内に、建築物が損傷したり延焼したりしない性能を持った構造である。

①は柱・梁・壁・床・屋根・階段を耐火構造にすることをさす。柱・梁はJASの規格により、軸材の表面を燃え代と考え、その燃え代を25mm、35mm、45mmとすることにより、30分、45分、60分の耐火性能を得ることができる。

②は、建築基準法に定められた式によって、当室における火災継続時間と柱・梁の保有耐火時間を計算し、保有耐火時間のほうが大きいことを確かめる。保有耐火時間(tfr)の計算は、鉄筋コンクリート構造、鉄骨構造、木構造、その他の構造により異なる。以後tfrと記す。このうち、木構造は、tfrの算定条件が最も厳しい。すなわち、鉄筋コンクリート構造や鉄骨構造に比べて、tfrを算定する式において分子となる定数は小さく分母となる火災上昇係数が大きくなる。その結果、tfrの値は小さくなる傾向があると考えられる。

表2は②の計算により耐火建築物に近づける仕上げ材料を用いた計算結果である。検証の結果、高さによる要素が大きく、廊下、階段、その他の通路、自動車車庫、自動車修理工場の車路、屋上広場、バルコニー、体育館、アリーナに類するもの以外の場合、階高は、6mを超えるものになる。高さ7m以上は、計算結果はほぼ変わらないが、階高が高いほど耐火建築物に近づくことがわかった。計算結果によると、住宅の居室や倉庫、美術館などは、耐火建築物にすることができない空間となった。この方法では、階高6m以上の階層で構成されることになるため、耐火建築物を設計できるが難しいと思われる。

表3に、許容応力度等計算により図5の4階建ての学校建築を木質構造で設計した場合の柱・梁断面寸法を示した。この寸法に燃え代の90mmを足すと、柱の最大寸法は760×760mmとなり、梁の最大寸法は390×1590mmとなる。

表1 建築物の用途による制限

	耐火建築物にしなければならない部分	
	その用途がある階	その用途の床面積の合計
劇場・映画館・演劇場	主階が1階にないもの ≧3階の階 ≧3階の階	客席の床面積 合計≧200 ㎡(屋外観覧席≧1000㎡)
観覧場・公会堂・集会場 病院・診療所(有床)・ ホテル・旅館・下宿・ 共同住宅・寄宿舍・児童 福祉施設(有料老人ホーム ・老人福祉施設を含む)	≧3階の3階 ≧3階の階	
学校・体育館・博物館・ 美術館・図書館・ボウリ ング場・スキー場・ス ケート場・水泳場・ スポーツの練習場	≧3階の階	
百貨店・マーケット・展示 場・キャバレー・カフェ・ ダンスホール・バー遊技 場・公衆浴場・待合・料 理店・飲食店・物販店 (床面積>10㎡)	≧3階の階	≧3000㎡
倉庫	≧3階の階	3階以上の用途の床面積 合計≧200㎡
自動車車庫・自動車修理工 場・映画館スタジオ・テレ ビスタジオ	≧3階の階	

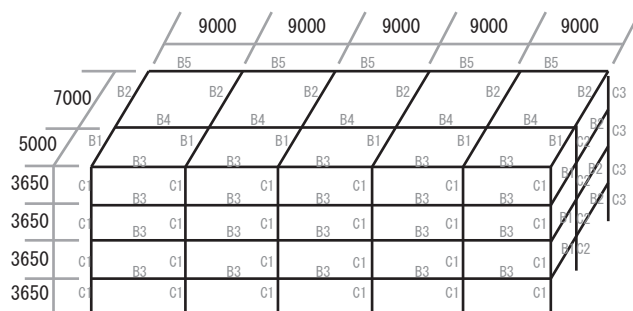


図5 4階建て校舎の構造モデル

表3 柱・梁断面寸法

	C1	C2	C3	B1	B2	B3	B4	B5
4F	b 560	660	610	300	300	300	300	300
	h 560	660	610	1100	1350	1350	1500	1350
3F	b 560	660	610	300	300	300	300	300
	h 560	660	610	1100	1350	1000	1350	1100
2F	b 560	710	610	300	300	300	300	300
	h 560	710	610	1100	1350	1050	1400	1150
1F	b 560	660	610	300	300	300	300	300
	h 560	660	610	1100	1350	1100	1450	1200

(単位mm b幅 hせい)

表2 耐火建築物にできる部屋の種類と大きさ

廊下・階段・その他の通路・自動車車庫・自動車修理工場の車路

高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行
6	(m)	長さ(m)	6	(m)	長さ(m)	7	(m)	長さ(m)
	2	5		2-54	10000以上		2-69	10000以上
				55	180		70	160
				56	62		71	120

屋上広場・バルコニー・体育館アリーナ等・その他の玄関ロビー

高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行
6	(m)	長さ(m)	6	(m)	長さ(m)	7	(m)	長さ(m)
	2	10000以上		2-32	10000以上		2-41	10000以上
				33	87		42	130
				34	37		43	56

映画館、劇場、公会堂に類するもの、
百貨店、物販を営む店舗の玄関、ロビー
機械室・昇降機・会議室に類するもの

高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行
6	(m)	長さ(m)	6	(m)	長さ(m)
	2	6		2	6
	3	7		3	7
	4	9		4	8
	5	12		4	10
	6	15		6	12
	7	19		7	14
	8	24		8	16
	9	30		9	18
	10	38		10	20
	11	44		11	27
	12	47		12	35
	13	44		13	40
	14	37		14	45
	15	29		15	48
	16	22		16	48
	17	17		17	45
				18	36
				19	33
				20	27
				21	22

住宅以外の寝室又は、病室・博物館・書
籍、家具以外の物販店・映画館、劇場、
公会堂の舞台部分・自動車車庫修理工場
の車室

高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行
6	(m)	長さ(m)	6	(m)	長さ(m)
	2	24		2	20
	3	28		3	20
	4	40		4	25
	5	74		5	33
	6	290		6	46
	7-19	10000以上		7	72
	20	190		8	144
	21	54		9	1100
	22	29		10-24	10000以上
				25	1300
				26	116
				27	56
				28	35

事務室に類するもの

高さ	梁間	限界桁行
7	(m)	長さ(m)
2	2	2

教室・簡易な食堂・客席(固定席)

高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行
6	(m)	長さ(m)	6	(m)	長さ(m)
	2	3		2	3
	3	3		3	3
	4	4		4	4

家具、書籍売り場飲食店・客席(その他)

高さ	梁間	限界桁行	高さ	梁間	限界桁行
6	(m)	長さ(m)	7	(m)	長さ(m)
	2	2		2	2

まとめ

木造で大規模な建築物を設計する場合、耐火建築物にしなければならない。木造で耐火建築物にするためには、①柱・梁に燃え代設計を行い、壁・床・屋根・階段に耐火性能のある部材で構成することで耐火建築物にすることが可能である。また、②表2の結果の耐火建築物にできる室を構成することで耐火建築物にすることができる。しかし、この場合、用途によって部屋の大きさが制限され、高さは、ほとんどの場合6mを超えるため、現実的に厳しい。①において壁・床・屋根・階段も木で設計するには、耐火性能の実験により十分性能があることを証明し、大臣認定をもらう必要がある。4階建ての校舎を木造で設計した場合、軸組みのみで約565㎡の木材を使用する。一般の2階建て在来軸組み工法の住宅では、木材の使用量は平均で約25㎡であり、この木造校舎は約23倍の木材を使用することができる。しかし、年間で建つ住宅に比べ、この数字は少ないため、都市木造の可能性による林業活性化は難しいと思われる。

【主要参考文献】

- 国土交通省住宅局建築指導課 建築技術者試験研究会『基本建築関連法令集 平成22年度版』霞ヶ関出版社 2010
- 佐藤 哲『初心者のための鉄筋コンクリート建築の構造計算』理工学社 2006
- 白井祐子『森林の崩壊』新潮新書 2009
- 『新建築』新建築社 2009.7

高齢者と子どもが一緒につくる 子ども向け遊具に関する研究

Research on the playground equipment co-produced by elderly and children

窪田 彩乃
Kubota Ayano

造形建築科学コース

1 研究の目的

日本の高齢者（65歳以上）推計人口は、2010年に2944万人で総人口に占める割合は23.1%となり、人口、割合とも過去最多となった。また、高齢者の体力は向上を続けており、体を動かすことに積極的な人は多い。さらに、定年後生きがいを見つけられずにおり、何らかの形で地域に貢献したいが、行動に移せないでいる人は少なくない。

一方、森林などへの竹の侵入・拡大が急速に進行している。放置された竹林では、樹高の低い樹木を被圧・枯死させること、保水能力の低下や土砂崩壊防止機能の低下、生物多様性の低下、二酸化炭素吸収源としての機能低下、里山環境の悪化などの問題が発生している。

そこで本研究では、ものづくり（遊具）を通して高齢者と子どもの交流の場をつくるため、活用されていない地場の資源である竹を利用し、高齢者と子どもが簡単で安全につくることのできる遊具の提案を目指した。

2 先行する事業・研究の調査

面接調査先一覧

豊田市ものづくりサポートセンター

Bamboo saves the earth 一竹は地球を救う

大沢野生きがい工房

高岡市里山交流センター

調査結果

子どもにもものづくりを教えるには、ひととおりにつくれるというだけでなく、修正するノウハウや子どもの質問に適切に答えられるといった、経験や指導能力も必要である。高齢者は、ノミを使用した手仕事から木工機械まで、指導すればほとんどの作業が問題なくできる。子どもにとって危険だと思われる作業は、あらかじめその工程だけ高齢者の手によって済ませておくことや、事前指導を十分する、治具の使用によって適切な難易度にするなどの配慮が必要である。チーム作業のなかで考えながらものづくりをするということは、健康的で生きがいになっている。

竹林の管理で困っているのは、ほとんどが孟宗竹である。孟宗竹の青竹で遊具などをつくるには、重量が大きいため伐採した場所の近くで製作しなければ運搬が大変である。また、大きさや重さの観点から、高齢者や子どもが扱うには不向きである。

また、竹とんぼ竹馬などといった昔からある小さな玩具は作り方が数多く紹介されているが、公園遊具などといった比較的大きな遊具の作り方がないことがわかった。

3 提案の方針

前章での調査結果から本研究では、孟宗竹より細く扱いやすい真竹を使用し、耐久性を考慮して毎年つくることができるような仮設構造物であること、公民館や一般家庭などで製作、使用できる大きさであること、竹に直接触れることが少ないことでトゲなどの怪我の不安が少ないことなども考慮した結果、竹製のブランコおよびその製作マニュアルを提案したい。

矢島の研究¹⁾により、簡便かつ強度性能が優れていることがわかっているダボ接合を接合方法として採用した。竹は使う部位などにより細さや重さが大きく異なるため、本研究では構造計算はしておらず、保障荷重試験で安全性を評価した。

4 竹製ブランコの試作

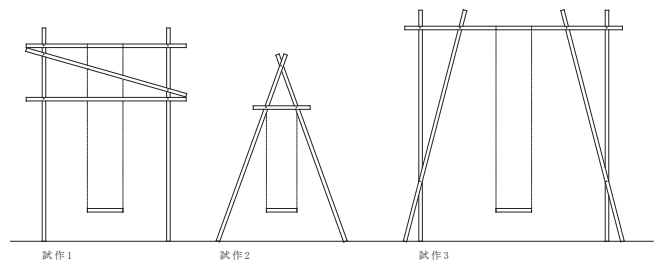


図 1. 試作

試作の特徴

試作 1：大型、斜めに筋交いを入れる

試作 2：小型、竹を切る長さは 2 種類のみ、45 度で穴をあける

試作 3：大型、最長の材が 2700mm 程度

ホームセンターで揃う簡便な道具と竹材のみ使用する。

試作結果

試作 1 は斜めに材を入れるところで、穴をあける位置が近くなり、その間が割れる不安がある。また、穴をあける位置をだまかにマークしてしまうと、全体的に菱形になってしまう恐れがある。

試作 2 が最も技術的に易しく工程も少ないため、短時間で製作できたが、小型なので材が短いところの材の選び方を間違えると、とても割れやすく外れやすくなる。他にも振れやすいなどの問題があった。

試作 3 は、材が 2700mm と最長のものをつかうことになり、加



図 2. 試作に使用した道具



図 4. 完成写真

工時間も試作 2 よりは多くかかるが、技術的に易しく、保障荷重試験をクリアしているため、一番良い。

表 1. 保障荷重試験：体重 70 kg の大人が実際にブランコに乗って遊び、ブランコが壊れないことを確認する試験

	試作1	試作2	試作3
時間	4.5時間	3.4時間	4.5時間
技術	△	○	○
保証荷重試験	○	×	○

5 提案と結論

本研究の結論として、試作 3 の竹製ブランコを提案し、その制作マニュアルを以下に示す。

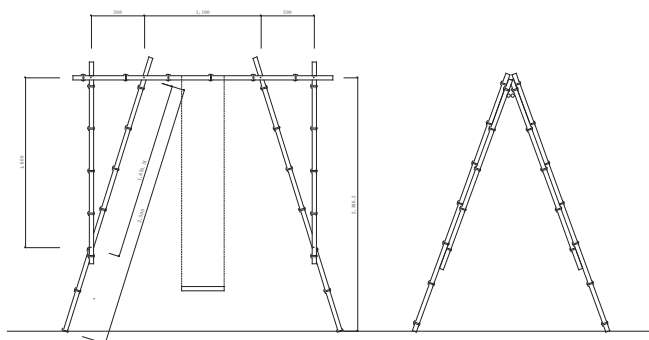


図 3. 提案図面 (mm)

材料は、円周 5 寸の竹(2500 + 200mm:4 本、2100 + 300mm:2 本、1600 + 300mm : 4 本) である。

この提案した竹製ブランコを高齢者と子どもが一緒につくることにより、高齢者の生きがいを産むきっかけとなる、適切な運動、地域や子どもとの交流ができ、また竹材を積極的に使用することで、荒廃竹林を減らし、そして使用したあと土に還すことができるため廃棄に困らない。その結果高齢者が生き生きと暮らし、環境にも配慮した社会を築くことに貢献できる。

6 おわりに

本研究では、高齢者と子どものものづくり体験に関わる公的な機関やボランティア団体の活動の現状について調べ、ワークショップや一般家庭で利用できる高齢者と子どもが簡単につくれる遊具の提案をした。今後は、耐久性や強度などの安全面に対する不安を解消すべく、JIS や公園遊具の規格に照らした性能評価試験が重要である。他にも、提案したものを実際に高齢者や子どもにつくって使ってもらい、改良してゆくことが必要である。

[主要参考文献]

○矢島なつみ：竹材利用の促進に関する研究、富山大学芸術文化学部卒業論文 (2011)

陽極酸化処理したアルミ板材の 摩擦攪拌スポット接合

Friction Stir Spot Welding of Anodized Aluminum Alloy Plates

寶田 良春

Takarada Yoshiharu

造形建築科学コース

緒言

アルミニウム合金は、家庭日用品から工業用部品、航空機、自動車、新幹線、船舶材料、建築用装飾品まで幅広く利用されている。このようなアルミニウム製品の表面には耐食性、意匠性、耐摩耗性など優れた性能を付与するため陽極酸化処理がなされている。しかし、陽極酸化処理で形成されたアルマイト皮膜は、接合においては障害となるため除去工程が必要となる。近年、英国溶接研究所、TWI(The Welding Institute)によって、母材を溶融せず固相状態で強固な接合が可能な摩擦攪拌接合(Friction Stir Welding, FSW)法が開発された。この技術をもとに日本では、川崎重工業㈱が抵抗スポット溶接に替わる方法として摩擦攪拌スポット接合(Friction Stir Spot Welding, FSSW)法を開発した。ロボットとの組み合わせにより、三次元形状への接合が可能となった。

本研究では、アルミニウム合金のより簡便で強固な接合法を確立することを目的として、陽極酸化処理したアルミニウム合金板材でFSSWによる接合実験を行った。接合の組織観察、硬さ分布測定、引張せん断試験により、陽極酸化皮膜の散在による接合性能への影響について検討した。

供試材料

供試材料は、建築用サッシにも用いられるAl-Mg-Si系アルミニウム合金A6063-T5板材を用いた。寸法は板厚3mm、幅45mm、長さ150mmである。陽極酸化処理していないものと、5 μ m、10 μ m、20 μ m、硬質アルマイト(17 μ m)の陽極酸化皮膜が付いた4種類の表面処理材を用いた。

実験方法

○接合実験

接合試験には、ロボット摩擦攪拌スポット接合装置(川崎重工業㈱製)を用いた(図1)。図2に示すように、接合のツールを被接合材に圧入し、接合、引抜を行う。接合のツールの材質は熱間金型用合金工具鋼SKD61である。まず、皮膜のないものと皮膜厚さ20 μ mの板材で接合可能範囲を確かめた。接合時間を6sと8s、回転数を500~2500rpm、加圧力を2940~5880Nの条件で接合可能範囲を求めた。なお、本実験では加圧力および回転数を一定としたときに広範囲の接合が可能な条件で実験を行ったため接合時間は8sと一定とした。

○組織観察

各々の条件で作製した試料を接合中央部で、部材の幅方向に切断し、機械研磨、パフ研磨を行った後、光学顕微鏡、走査型電子顕微鏡(SEM)

を用いてそれぞれの組織を観察した。その際、試料は2%水酸化ナトリウム水溶液によりエッチング処理をした。エッチング時間は360sとした。ただし、電子プローブマイクロアナライザ(Electron Probe Micro Analyzer, EPMA)分析は、エッチングを行う前の状態で分析を行った。

○硬さ分布測定

組織観察した試料それぞれについてツール最深部から高さ1.2mm、接合の中心から左右約5mmの範囲においてピッカース硬度計により硬さ分布の測定を行った。なお負荷荷重は0.98N、荷重保持時間は10sとした。

○引張せん断試験

1250rpm、4900N、8sの条件で接合した継手試料について引張せん断試験を行った。試験には油圧万能材料試験機を用い、それぞれの表面処理材についてn=5以上となるよう引張せん断試験を行った。

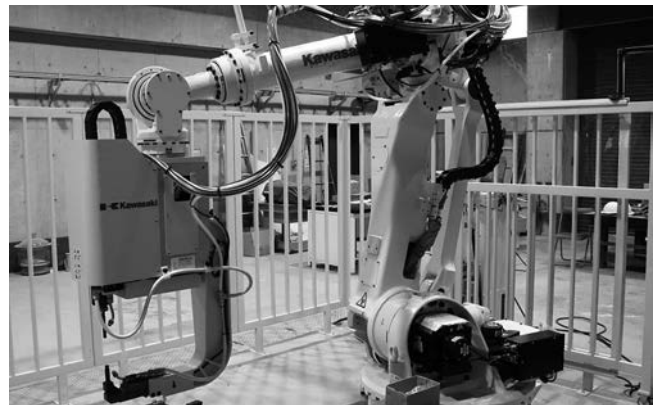


図1. ロボット摩擦攪拌スポット接合装置 (川崎重工業㈱製)

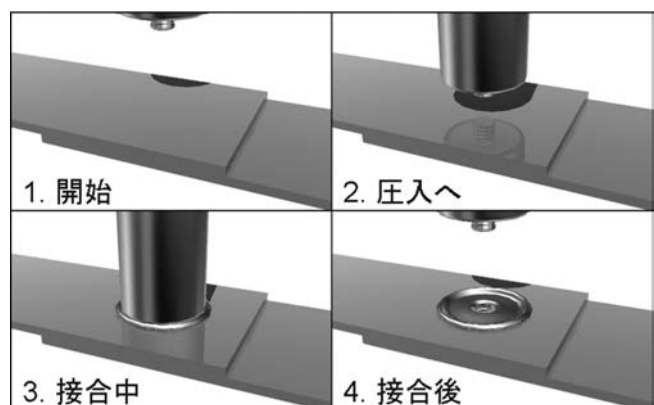


図2. FSSW接合のプロセス

実験結果および考察

図3に接合条件1250rpm、4900N、8sで接合した継手断面のマクロ組織を示す。陽極酸化皮膜がある場合の方が、ない場合に比べてツールの圧入深さは増加し、攪拌の領域が広がる傾向を示した。内部には破壊された皮膜が帯状に偏在している様子が観察された。これは、陽極酸化皮膜があることによってツールとの間に発生する摩擦熱が大きくなり、接合部の温度がより高くなったためと考えられる。

図4に図3と同じ接合条件で接合した試料のビッカース硬さ分布を示す。攪拌部付近では、皮膜の有無に関係なく母材部に比べて、硬さは低下した。しかし皮膜がある場合は、ない場合に比べて攪拌領域全域で硬さは高かった。また、皮膜がある場合は、接合の中心から約7mmで母材の硬さ程度に戻っており、皮膜がない場合よりも軟化した領域は狭いことがわかる。EPMA分析の結果(図5)、硬さ測定をした領域には、陽極酸化皮膜に起因する酸素の分布は見られなかった。攪拌領域で軟化が抑えられたことに皮膜は関係していないと考えられる。

図6に接合条件1250rpm、4900N、8sで作製した接合継手の引張せん断荷重を示す。皮膜厚さ5μmの継手が最も高い数値を示した。皮膜

なしが最も低い数値となった。皮膜のない場合の引張せん断荷重の平均値は最も高い数値を示した皮膜厚さ5μmと比べ、約3割程度であった。これは、皮膜なしでは接合の圧入深さが浅いため接合面積が小さくなり、引張せん断荷重が低くなったものと考えられる。

【主要参考文献】

- 山口裕 アルミニウムの陽極酸化処理と装飾的表面処理 軽金属 第59巻 第4号 (2009), 204-215
- 岡村久宣、青田欣也、坂本征彦、江角昌邦、池内健二 アルミニウム合金 摩擦攪拌接合部の酸化物の挙動及びその機械的特性に及ぼす影響 溶接学会論文集 第19巻 第3号 (2001), 446-456
- Yasunari Tozaki, Yoshihiko Uematsu, Keiro Tokaji, Effect of tool geometry on microstructure and static strength in friction stir spot welded aluminium alloys, International Journal of Machine Tools & Manufacture 47 (2007) 2230-2236
- 藤本光生 アルミニウム合金摩擦攪拌点接合の開発に関する研究 (2008)

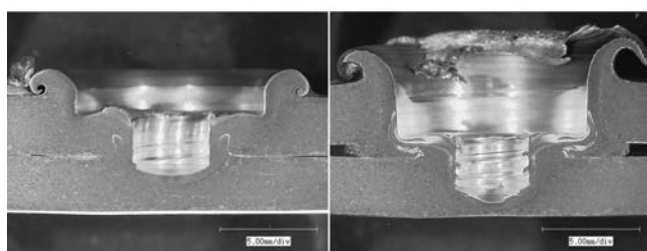


図3. FSSW継手断面図 (左: 皮膜なし 右: 陽極酸化皮膜厚さ20μm)

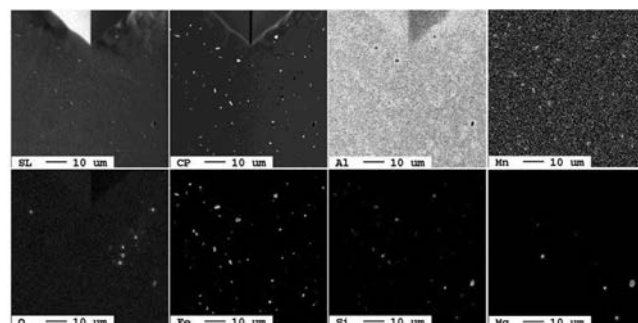


図5. EPMAによる断面のX線像 (皮膜厚さ20μm)

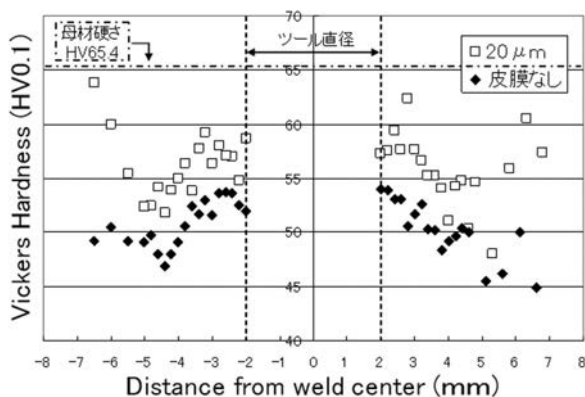


図4. A6063 FSSW継手断面のビッカース硬さ分布

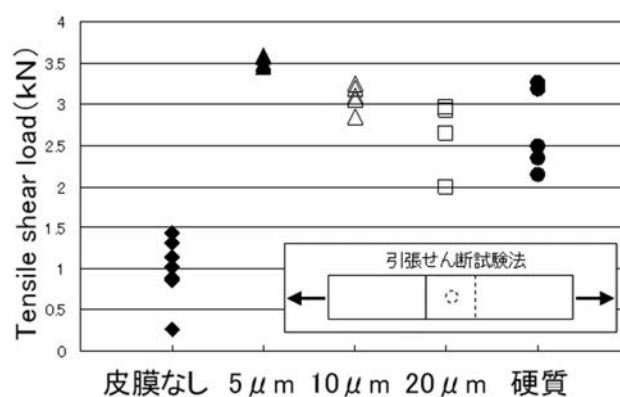


図6. A6063 FSSW継手の引張せん断荷重

木質構造部材による構成パターンに関する研究

Study on the structural patterns consist of basic wooden members

西小路 鞠香

Nishikoji Kiwaka

造形建築科学コース

要旨

木材の利用を促進するために、構造・形態・材料の繋がりを明確にすることを目的としている。構造と形態の繋がりを明確にするために、構造要素を基準として構造を数種類に分類し、図表化している文献があった。構造はその要素である軸と面という形態と、剛と柔という素材で構成されているという考え方である。これらの要素を組み合わせることで、構造の基本形態ができ、さらに、構造の基本形態を複数組み合わせることによって様々な構成パターンが可能になる。また、木質材料について調べると、集成材は実際に必要な、どのような長さにも成にも生産できるということが判明した。この2点から、日本農林規格による構造用製材の規格で可能な構造の基本形態の規模が分かれば、木質材料の決定にも役立ち、構造・形態・材料の繋がりが明確になるのではないかと考えた。そこで、日本農林規格による構造用製材の規格を使用した7種類の構造の基本形態について構造評価した。そして、その結果を図表化した。7種類の基本形態はラーメン構造、トラス構造、ラチス構造、格子構造、折板構造、ヴォールト構造、立体トラス構造である。

評価の条件

- ・素材:スギ(甲種構造材一級)
- ・部材断面:日本農林規格
- ・計算階:ラーメン構造、トラス構造、ラチス構造、格子構造においては、屋根が直接かかっている箇所とする。
- ・場所:富山県

許容応力度の算定方法と座屈計算方法

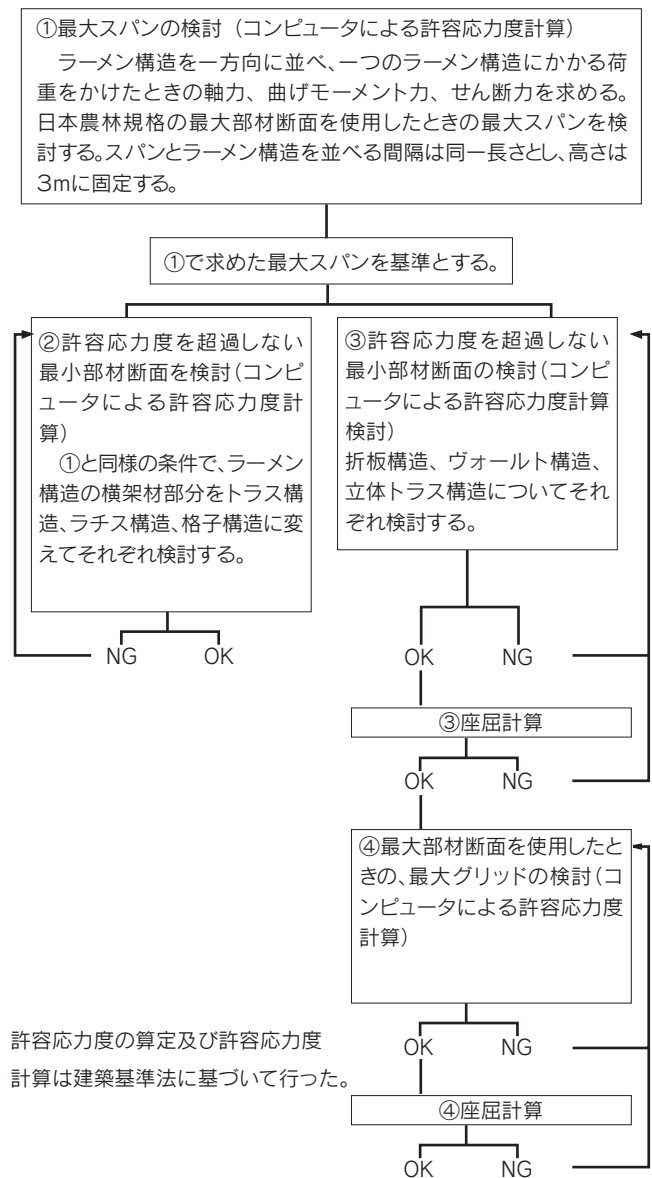
[許容応力度=スギの基準強度×安全にする為の係数×積雪を考慮したときの値]である。安全にするための係数は長期が1.1/3、短期が2/3で、積雪を考慮したときの値は長期が1.3、短期が0.8である。

	圧縮(Fc)	引張(Ft)	曲げ(Fb)	せん断(Fv)
スギの基準強度(N/mm ²)	21.6	13.2	21.6	1.8

許容応力度(kN/m ²)	圧縮(Fc)	引張(Ft)	曲げ(Fb)	せん断(Fv)
長期に生ずる力	10296	6292	10296	858
短期(地震時)に生ずる力	11520	7040	11520	960

座屈計算は座屈荷重が軸応力度を超えていないかどうかで評価する。

評価の流れ



評価結果(右ページ)

考察

トラス構造やラチス構造にしても予想より部材断面を小さくできなかった。その理由は、木材は鉄やコンクリートと比較すると、せん断力に対する許容応力度の値が小さいため、せん断破壊しやすいということだと判明した。

評価結果

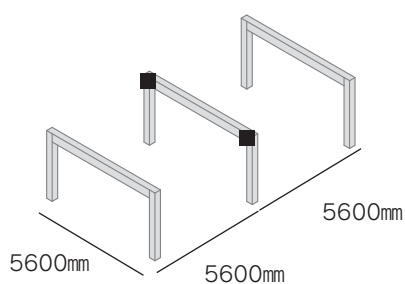


図1. ラーメン構造

使用部材サイズ(mm): 300×390
最大スパン(mm): 5600

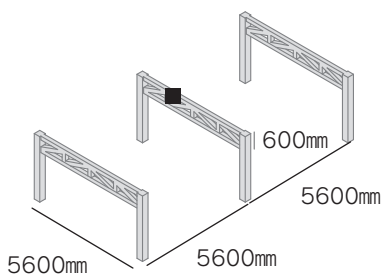


図2. トラス構造

スパン5600mm時の使用部材サイズ(mm): 180×180

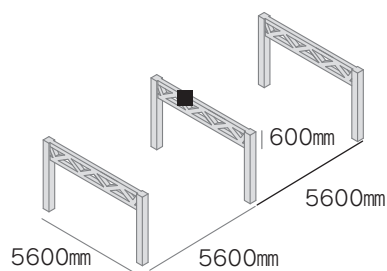


図3. ラチス構造

スパン5600mm時の使用部材サイズ(mm): 180×180

格子構造は格子の本数を変えても、部材断面を大きくしても許容応力度を超過した。

■:せん断破壊 ●:曲げ破壊 ×:座屈破壊

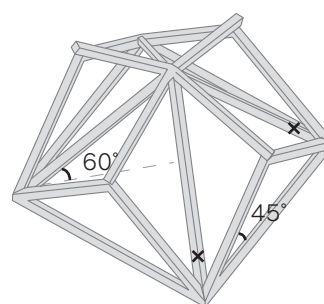


図4. 折板構造

5600mmグリッド時の使用部材サイズ(mm): 210×240
最大部材使用時の最大グリッド(mm): 11760

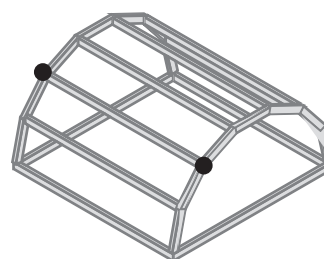


図5. ヴォールト構造

5600mmグリッド時の使用部材サイズ(mm): 180×210
最大部材使用時の最大グリッド(mm): 11200

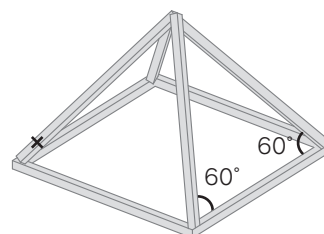


図6. 立体トラス構造

5600mmグリッド時の使用部材サイズ(mm): 210×240
最大部材使用時の最大グリッド(mm): 10640

[主要参考文献]

- Daniel L.Schodek,STRUCTURES,A Simon&Schuster Company,1992
- カール ハイנטツ ゲッツ他 『図解木造建築』 日本建築センター 1992年6月15

竹材利用の促進に関する研究

Research on the promotion of bamboo use

矢島 なつみ

Yajima Natsumi

造形建築科学コース

1 はじめに

近年、管理されずに放置されている竹林が多くあることが問題視されている。竹というのは、非常に生育が早く数ヶ月で大きく成長し、繁殖力も高い。これは利点でもあり、欠点でもある。管理されていけばよいのだが、そのまま放置されてしまっている竹林はどんどんと根を伸ばし、他の樹木の林まで浸食してしまう。そして、それが他の林の荒廃を招くことになる。

そこで、本研究では、竹の利用の促進、具体的には仮設構造物への利用の可能性を検討した。竹が建築構造物として利用されない主な原因は、構造部材としての形状データ・曲げ強度データ・接合方法とその強度データなどの基礎的なデータがないことである。この基礎的なデータの蓄積を行なうために、富山県内に流通している市販のマダケを用いて、竹の形状と曲げ強度性能、ダボ接合による接合部の曲げ強度性能を調べる試験を行なった。

2 材料と実験方法

2-1 材料

- マダケ：(愛知県産の青竹) 円周5寸(直径約5cm)
 伐採時期：平成22年7月20日から23日の間(4本)
 平成22年8月24日頃(24本)
 ダボ：ヨーロッパ産ブナ、螺旋溝付き、長さ1m、直径12mm
 と15mmの2種類を使用

2-2、試験方法

2-2-1 形状測定試験

- ①根元から先端方向に向かって、全ての節に番号をふる。
 例えば、No.1 = 根元に近い、No.30 = 先端部分を示す。
- ②節間長さを測定。
- ③材料を節と節のおよそ中央で切断。
- ④各切断片の重量、外径、肉厚、含水率を測定。

2-2-2 竹材および竹材接合部の曲げ試験

- ①竹1本を上下でおよそ半分に切断する。
 試験片名は12-1a(ダボ直径一竹No.a=下部分)
 12-1b(ダボ直径一竹No.b=上部分)
 として番号をふる。(直径15mmの場合は12を15と変える)
- ②1本の試験体につき元口側から、無加工の部分に加力(無加工1)、
 ダボ穴を開けてダボを水平に挿入した部分のダボに加力(ダボ1)、
 ダボ穴を開けてダボ穴を垂直に向けた部分に加力(ダボ2)、

無加工の部分に加力(無加工2)の順で4箇所、4条件の曲げ試験を行なった。このように4条件の結果は隣接試験体の結果であることから、4条件の最大荷重を直接比較できるよう配慮した。

試験方法は、写真1、2に示すようなスパン70cmの中央集中荷重である。

- ③試験終了後、非破壊部から小片を木取り外径、含水率を測定。



写真1
竹材および竹材接合部の曲げ試験風景



写真2
竹材および竹材接合部の曲げ試験風景

3 結果と考察

3-1 形状測定試験

マダケの外径の長さ方向の測定結果を図1に示す。外径の最大は、最も根元の部分ではなく、そこよりも少し上の部分であった。わずかな差ではあるが、この点に関しては今までの竹へのイメージとは異なる点である。

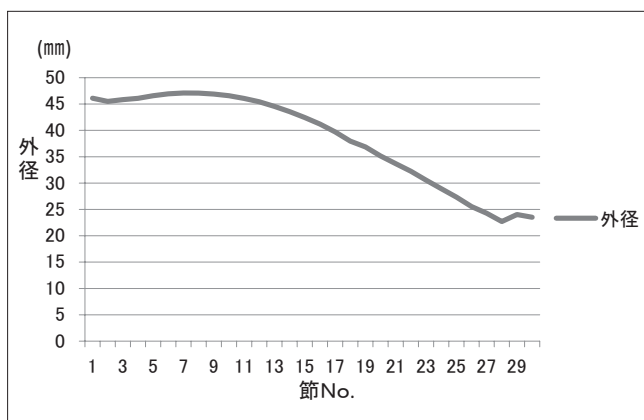


図 1. マダケ・外径の測定値平均グラフ

マダケの肉厚の長さ方向の測定結果を図 2 に示す。肉厚は、外径と同様に根元から先端にかけて薄くなっていっている。しかし、外径の太さの最大は最も根元よりも少し上の部分だったのに対して、肉厚の厚さの最大は最も根元の部分である。

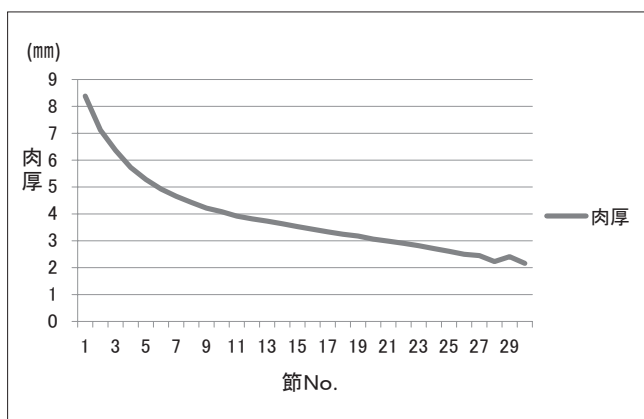


図 2. マダケ・肉厚の測定値平均グラフ

3-2 竹材および竹材接合部の曲げ試験

曲げ試験の結果を図 3 に示す。最大荷重の値は、ダボ 12mm と 15mm の 2 種類とも、無加工 2 < ダボ 2 < 無加工 1 < ダボ 1 となった。つまりは、ダボを介して加力した方が最大荷重が大きくなった。紐で竹材同士を縛る従来の接合よりも、今回採用したダボ接合の方が強度性能が優れている、といえる。

ダボ 1 と無加工 1・2、ダボ 2 とでは強度以外にも破壊形態に差があった。ダボ 1 は荷重がどんどん上がっていくと、ダボ穴に徐々に亀裂が入り、最大荷重を越えると穴の亀裂からほぼ真っ二つに引き裂けてしまう。荷重は急落する。一方、それ以外のものは荷重を加え

始めてすぐに一度小さな破壊加力点付近に生じ、最大荷重を越えると大きなパイプが横方向に潰れるような破壊が起き、荷重はだんだんと下がっていく。その後も、竹のしなるとい性質のため、荷重の下降・破壊はともに緩やかに進んでいく。

ダボ径 12mm と 15mm を比較してみると、最大荷重の平均値はダボ径 12mm の方が a・b ともに高くなっている。このことから、マダケの場合には、家具で一般的に使用されている直径 12mm 程度のダボを使用することができ、この竹材のダボ接合は普及しやすい接合方法といえる。

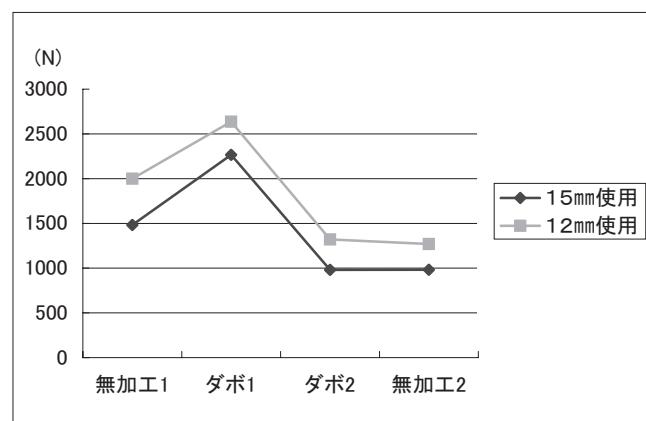


図 3. 曲げ試験・最大荷重グラフ

4 まとめ

本研究では、マダケの形状、曲げ性能、ダボ接合による接合部の曲げ性能の基礎データを収集することができた。またダボ接合は、簡単な加工でありながら優れた接合性能を発揮した。このことから今後、定量的な接合挙動データを蓄積することにより、竹材による仮設構造物の設計が可能であることを明らかにした。

なお竹の経年による変化・劣化については、今回は仮設構造物としての利用ということから、留意しなかったが、今後より竹の利用の発展を考えるならば、避けては通ることのできない研究課題である。この課題については次世代の人に託し、今回の私の研究が少しでも竹材利用の役に立つことを期待する。

[主要参考文献]
なし

北陸地域における 太陽光発電設置に関する研究

Study of photovoltaic System For Residential Use in the Hokuriku area

両田 晴可

Ryota Haruka

造形建築科学コース

1.はじめに

今日、二酸化炭素の増加による地球温暖化などの環境問題が深刻になっており、その問題を解決するために様々な対策が考えられている。その中でも注目されているのが自然エネルギーの利用である。自然エネルギーの最大の特徴は非枯渇であるとともに、有害物質を排出しないことにある。

2.研究目的

今回は自然エネルギーの中でも太陽光発電に注目する。住宅における太陽光発電の設置は地球温暖化対策として全国的に普及が進められている。しかし、北陸地域における普及率は全国的にみて低いと言える。この原因の一つとして、北陸特有の「多雨多湿」の気候や冬季における積雪量や日照時間の低下が懸念されているためと考えられる。このようなことから、北陸地域における太陽光発電システム設置の有効性を検討することを目的とする。

3.太陽光発電の概要と日射量の算出

太陽光発電は、図1のように太陽電池が太陽の光エネルギーを吸収し、吸収した光エネルギーを直流電力に換え、パワーコンディショナにより交流電力に変換し、家庭内の様々な家電に電力を供給する。また、余った電力は、系統連系により、売電される。

太陽光発電の発電量は日射量によって決まる。北陸地域での太陽光発電システムの有効性を検討するために、まず北陸地域の日射量の算出を行った。算出にはEADDataNaviソフトを使用した。

算出する地域として、富山県富山市、高岡伏木、魚津市、石川県金沢市、福井県福井市の5つの地点を選出した。

算出方法は、まず東西南北の4方向に分け、それぞれの方向において、太陽光パネルの傾斜角度を0°から90°までの間を5°間隔で算出し、どれだけ日射量が増えるかを計算した。

その結果、5つの地点すべてが真南の方向は最もよく発電することが分かり、また太陽光パネル傾斜角度は真南においては25°のときに最も日射量が多かった。その結果を踏まえ、太陽光パネルの傾斜角度が25°のときの各地点の年間日射量のグラフが図3である。

図3から、5つの地域の中ではどの方向においても福井市が最も日射量が多く得られ、また、真北の方向でも真南の7割程度の日射量が多かった。

次にそれぞれの地域での年間での日射量の変化を図4に示す。グラフは特徴的な魚津市と福井市の変化を示したものである。このとき太陽光パネルの設置方位は真南とする。

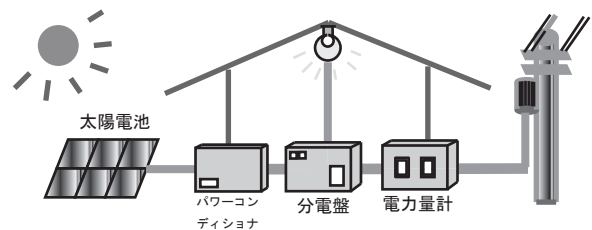


図1、太陽光発電システムのしくみ



地域	緯度	経度
富山県	富山市	36.6959518 137.2137
	高岡(伏木)	36.791995 137.0579
	魚津市	36.8273674 137.4092
石川県	金沢市	36.5613254 136.6562
福井県	福井市	36.0640669 136.2195

図2、北陸地図・緯度経度表

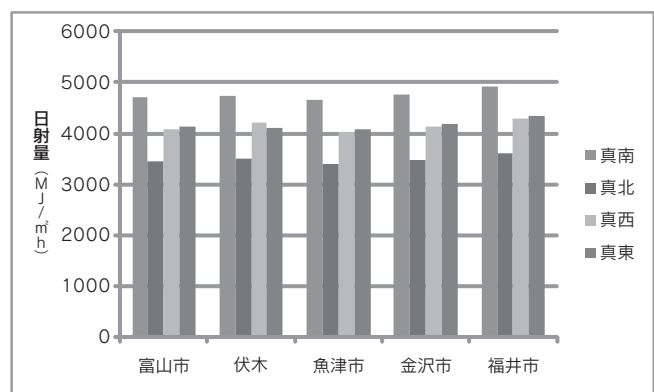


図3、太陽光パネル設置真南25°のときの地域別年間日射量

図4から魚津市も福井市も5月、8月に日射量が多く得られる。しかし、5月は福井市のほうが多いが8月には魚津市のほうが多く、逆転している。どちらの地域も6月には400[MJ/mh]まで落ちており、これは梅雨の影響と考えられる。

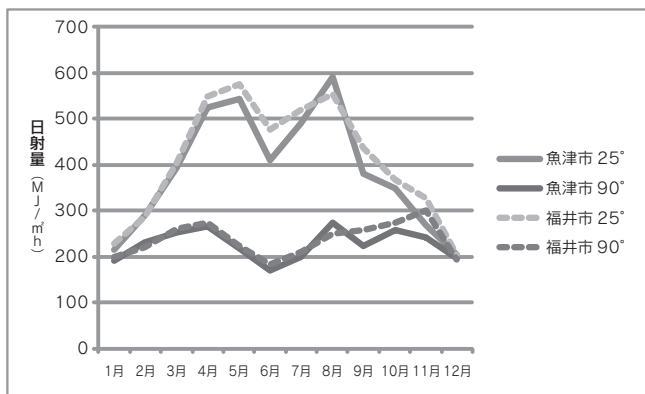


図4、傾斜別日射量

4、モデルハウスでの試算

次に、一般家庭での太陽光発電システム発電量を知るために富山市でのモデルハウスを想定し、得られる発電量を試算する。富山市での方位別日射量を図5に示す。

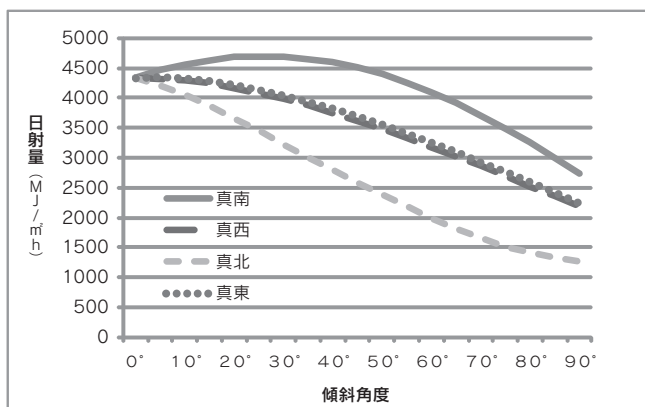


図5、富山市での方位別日射量

得られる日射量は真南が最も多く、25°を頂点に傾斜によって4000～2700[MJ/mh]に変化する。他の3方向は0°のときに最も高く、傾斜により4200～1300[MJ/mh]まで変化する。

モデルハウスは図6のように想定する。

この結果、このモデルハウスでは20°～25°の屋根傾斜が発電に最も望ましい。屋根傾斜によって効率的な発電が行える。

図7は屋根傾斜25°設置時の発電量を月別に示す。

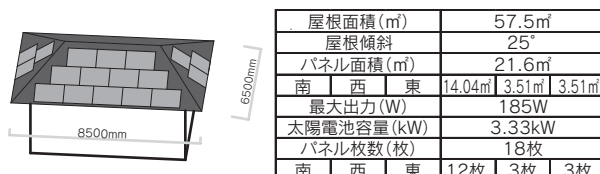


図6、モデルハウス詳細

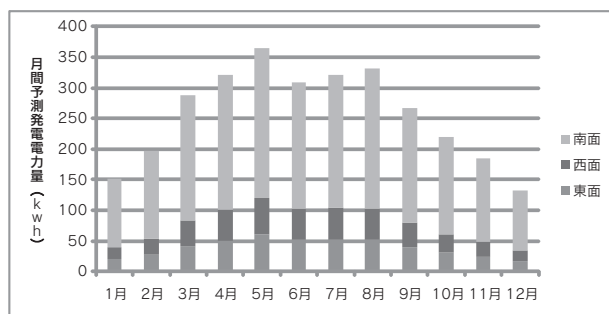


図7、月間予測発電電力量

日射量の多い5月～8月に発電量が多く、冬季に下がる。現在の電力買い取り価格は48円/kWhであるため自家消費は24円(300W以下)、それ以上は48円で計算すると、一年間で140,430円の電気を発電する。現在の発電システム設置にかかる費用は1kWあたり69万円/kWhなので、3.33kWのシステム設置初期費用が210万円とすると、おおよそ15年で償却できる。

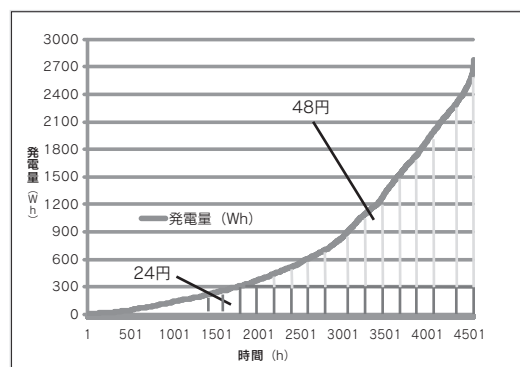


図8、発電量に対する時間頻度

電力の消費には、利用者の世帯数やライフスタイルにも関係する。今後は、ライフスタイルにも応じた計算方法を盛り込む必要がある。

着脱動作に着目した保温水着の開発 2

一指がかりの形状・位置の改善による効果一

Development of Thermal Swim Wear Based on Motion Time Study in Putting on and Taking off Swim Wear 2

木下 愛子

Kinoshita Aiko

デザイン情報コース

要旨

保温水着は保温性を高めるために身体への密着性が高い。そのため着脱が困難である。そこで着脱や、着脱の補助をしやすい保温水着の開発を行った。先行研究に基づき、新たに2種の水着(縦テープ改良型、つまみ改良型)を提案した。従来型の無地の水着と新たな2種の水着を比較し、新たな水着の効果を検証した。検証実験の結果、上衣の着衣時間は無地に比べてつまみ改良型で有意に短縮した。また、腕部を整える動作時間がつまみ改良型で有意に短縮した。脚部を整える動作時間は縦テープ改良型と、つまみ改良型のどちらも有意に短縮した。また、把持動作(つまんだり、つかんだりする)回数や、把持動作で生地を掴めないという失敗動作回数が新型水着で少なかったことから、指がかりは着衣の際、整える動作で特に有効であることが分かった。

はじめに

水中運動はリハビリテーションなどにも有効であるため、老若男女問わず行われる。水中運動をするときには体の冷えを防ぐため保温水着が用いられる。保温水着は身体への密着性が高く、着脱が難しい。このことは着用者の水中運動に対する意欲の減退に繋がる。

先行研究で徳満(2009)は新型水着3種を提案した。新型水着3種と従来型である無地の水着を用い、女子大学生を被験者とした着脱実験を行った。3種のうち、縦テープ型とつまみ型は無地の水着に比べて着脱しやすいと評価されたが、着脱時間に違いはなかった。

本研究では実験方法と水着形状を見直し、新型水着の効果を検証することを目的とした。

指がかりの形状・位置の改善案

本研究では2つの改善案を作成した。第一に縦テープ型を基とした縦テープ改良型である(図1)。縦テープ型はテープの方向に対して垂直方向に縫い目があり、身体の外側と内側どちらからも指をか

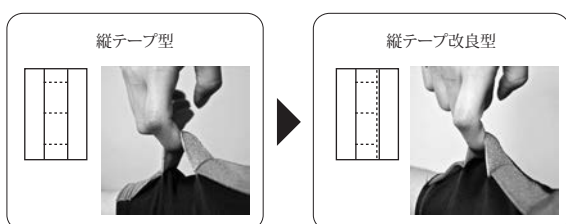


図1. 縦テープ型と縦テープ改良型の違い(左:縦テープ型、右:縦テープ改良型)

けられる形であった。しかし、被験者から「ちぎれそうで引きづらい」「しゃがむとたわみが気になる」といった意見が挙がった。また、テープ部分のほつれが多かった。そこでテープの方向に対して垂直方向にあった縫い目に加え、気をつけをしたとき身体の前側になる部分を閉じ、テープがポケット状となるようにした。このことによりちぎれそうな不安感を軽減し、たわみを抑えた。

第二につまみ型を改良したつまみ改良型である(図2)。着衣時、大きな関節回りを特に整えようとするところから、肘関節の前面上下、膝関節外側上下、股関節外側上下に指がかりを付けた(図2)。

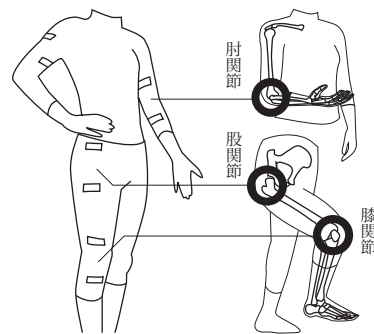


図2. つまみ改良型指がかりの位置

実験の方法

健康な女子大学生10名が実験に参加した。実験には無地の水着と新型水着のつまみ改良型、縦テープ改良型を用いた(図3)。

被験者ははじめに3種の水着を乾いた状態で着脱した。そのとき腕部や脚部の締め付けの違いによって着脱のしやすさに影響がないことを確認し、次の実験に参加した。

濡れた水着3種類で着脱動作をそれぞれ3回ずつ行い、その様子をビデオカメラで記録、実験後に着脱時間を計測した。被験者には実験の始めに「周りに人がいる更衣室だと思って着脱して下さい」、「着衣の際、ねじれなどの気になる部分があればきちんと直して下さい」と指示した。また、全ての動作終了後に各水着の着脱のしやすさと外観の好みについて主観申告を行った。

着脱時間、各要素動作(細かく分けた動作)時間、把持動作回数、失敗動作回数、主観申告から着脱しやすさについて考察した。

結果

着脱時間では、上衣着衣時間が無地に比べつまみ改良型で有意に短縮した(図4)。要素動作別に見ると、腕部を整える動作ではつまみ改良型

が無地と縦テープ改良型に比べて有意に短縮した(図5)。脚部を整える動作では無地と比べて縦テープ改良型とつまみ改良型のどちらも有意に短縮した。指がかりを使用することにより、腕部や脚部を短時間で整えられることが分かった。

把持動作回数を見ると、無地に比べてつまみ改良型は上衣、下衣ともに少なかった。指がかりを使用することにより、少ない把持動作回数で腕部や脚部を整えることができた。一方、縦テープ改良型では上衣の把持動作回数が無地よりも多かった。被験者からは「ねじれが目立って気になった」という意見が挙がった。着衣時、指がかりのある位置の把持動作回数を見ると、つまみ改良型6か所合計での使用率は78%、縦テープ改良型4か所合計での使用率は78%であった。同様に下衣では縦テープ改良型とつまみ改良型どちらも指がかり使用率は28%であった。下衣の指がかりは身体の側面のみでは補いきれないことが分かった。

失敗動作回数では、把持動作のときに生地を掴めないことが無地では一人当たり1.2回起こった。それに対して縦テープ改良型では0.3回、つまみ改良型では0.1回しか起こらなかった(図6)。



図3. 検証実験に用いた水着(左:無地、中央:縦テープ改良型、右:つまみ改良型)

考察

縦テープ改良型の上衣着衣時間は、被験者10人の平均では無地に比べて短縮しなかった。しかし、3種類の水着のうち縦テープ改良型で最も短縮した被験者は半数もいた。このことから縦テープ改良型が無地やつまみ改良型より一概に劣っているとはいえない。今回の実験に用いた水着は指がかりが目立つ色だった。これにより縦テープ改良型ではねじれが目立ち、整える動作に時間がかかった被験者がいた。縦テープ改良型の良さは指がかりの位置に制限が少ないことである。被験者を変更した場合や、着脱の補助が必要な場合には、指がかりが多いことが有利になると考えるのが自然である。

今回の実験からは、特に腕部や脚部を整えるときに指がかりが有効であることが分かった。

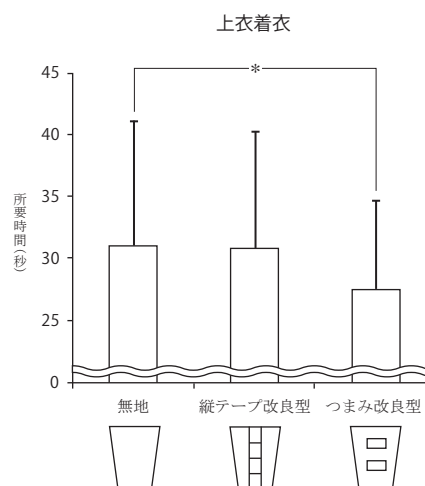


図4. 上衣着衣時間(平均値+標準偏差、*: $p<0.05$ 、**: $p<0.01$)

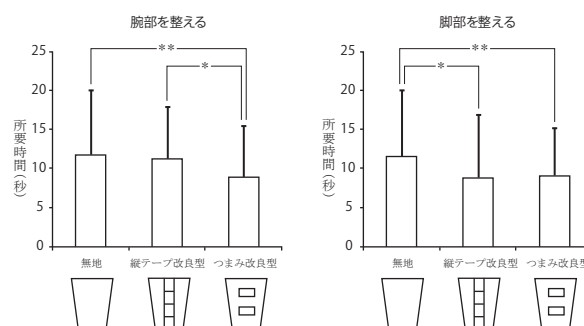


図5. 要素動作の所要時間(平均+標準偏差、*: $p<0.05$ 、**: $p<0.01$)

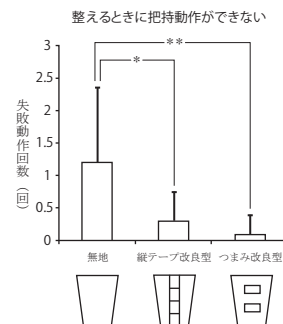


図6. 失敗動作回数(平均+標準偏差、*: $p<0.05$ 、**: $p<0.01$)

[引用文献]

○徳満由貴(2009) 着脱動作に着目した保温水着の開発.富山大学芸術文化学部 卒業研究.

カンポックリはなぜ楽しいか — 缶の外径と楽しさ感・歩容の関係 —

Why is *kanpockuri* fun?:
Study of *kanpockuri* in gait pattern

高本 光人
Takamoto Mitsuhiro
デザイン工芸コース

要旨

カンポックリは乗って歩くだけの遊具だがなぜか楽しい。その「なぜか」について、カンポックリの外径と歩容（歩行パターン）の関係から考察した。外径32、38、48、60、76、89、114、140mmの実験用カンポックリ（図1：下）を用いて楽しさ感の主観評価と歩容計測（歩幅、歩調、歩行速度）を行った。その結果、被験者にとって最も楽しさ感が大きいのは48、60mmだった。その外径より大きい外径では安定すぎて、小さい外径では不安定すぎて楽しさ感が減少したと評価された。一方、歩幅は140mmから60mmと外径が小さくなるにつれて緩やかに短縮し、60mmから急激に短縮した。歩幅の短縮は歩行時の身体が不安定であることへの適応である。したがって60mmから歩幅の急激な短縮が始まるということは、60mmより外径が小さいカンポックリでは不安定性が急激に高まることを意味している。外径48mmでは行動的には歩幅の大きな短縮が現れるが、心理的には楽しさ感が増大された。カンポックリの楽しさ感には歩行運動の不安定感が重要であり、安定性が高すぎても不安定性が高すぎても楽しさ感は減少すると考えられる。

はじめに

カンポックリとは円柱状の空き缶の上面（図1：左上）に足を置き、側面に取り付けられた手綱を引き寄せながら歩行する遊具である。手綱で引き寄せることでカンポックリが足底から離れずに歩行ができ、普段とは違った歩行感覚が楽しめる。そんなカンポックリの楽しさの要因はどこにあるのか。本研究では外径の差に着目し、心理的側面と行動的側面からその楽しさの要因を明らかにする。

実験方法

被験者として大学生12名（男性：3名、女性：9名）が実験に参加した。実験用カンポックリとして外径32、38、48、60、76、89、114、140mm（全8種類）を製作した。高さは全て100mmとした。手綱にはハンドル、調節可能ベルト、着用リングを備えた（図1：右上）。歩行計測は全長8m、全幅1mの歩行路で行った。8種類の実験用カンポックリの歩行順序はランダムにした。歩行速度は被験者にとって歩きやすい速度で歩くよう指示した。8mの歩行のうち、始めと終わりのそれぞれ1mを除いた約6mの歩行距離、歩数、歩行時間を計測した（図2）。それらから歩幅、歩調（歩くテンポ）、歩行速度を算出した。外径が小さく歩行が困難な場合は歩行不可とし、計測中に転倒（カンポックリが倒れ、足が地面に着くこと）した場合はその地点を計測終了点とした。外径32mmは歩行がほとんどできなかったため歩容の計測値はない。歩行計測終了後、VAS法

（Visual Analog Scale）により楽しさ感について主観評価を行った。楽しさ感とは0～100点で数値化した。

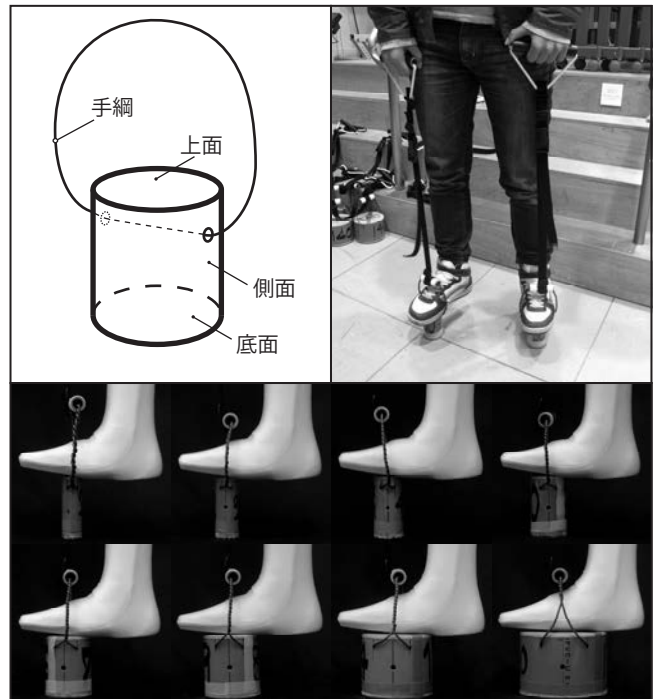


図1. 一般的なカンポックリの各部名称（左上）、
実験用カンポックリ-外径60mm着用（右上）、全8種類（下）

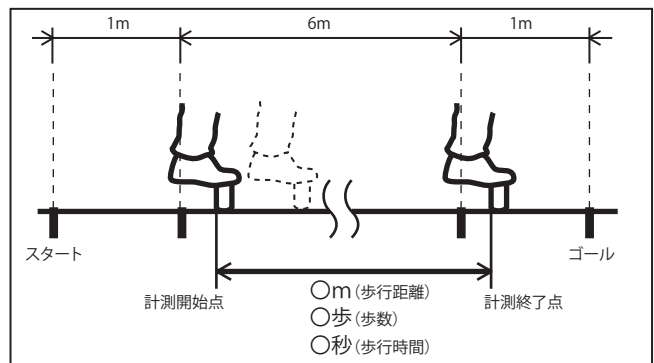


図2. 歩行計測方法

実験結果

楽しさ感と歩幅の結果を図3に示す。楽しさ感は、外径60mmで最大値を示し、48mmでもほぼ同じ値を示した。48mm以下では外径が小さくな

るにつれて、60mm以上では外径が大きくなるにつれて楽しさ感が減少した。歩幅は、外径140mmで最大値を示し、外径が小さくなるにつれて短縮した。注目すべきは外径60mmで歩幅の短縮の度合いが変わることである。外径140mmから60mmの間、歩幅は緩やかに短縮したが、外径60mmから38mmの間は急激に短縮した。

歩調と歩行速度の結果を図4に示す。歩調はほぼ横ばい状態を示し、外径による影響は受けなかった。歩行速度は歩幅と同様の変化を示した。

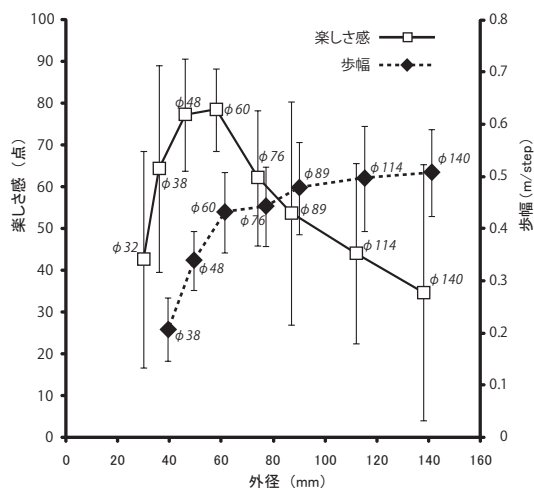


図3. 外径による楽しさ感と歩幅の変化(平均値±標準偏差)

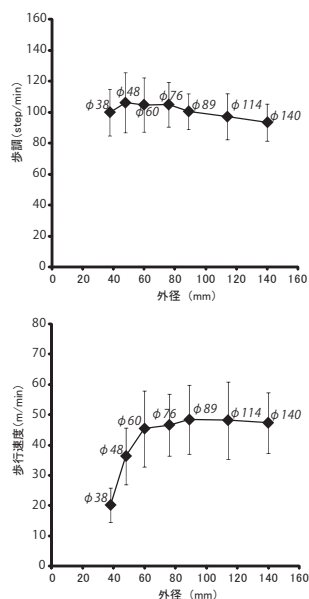


図4. 外径による歩調と歩行速度の変化(平均値±標準偏差)

考察

外径が小さくなるにつれて歩幅が減少することは理解しやすい。外径の違いは2つの関係に影響を与える。1つは足底とカンボックリ上面との関係、もう1つはカンボックリ底面と地面との関係である。いずれも外径が小さくなると基底面が小さくなるため重心を制御するのが難しくなる。そのため歩行は不安定になる。歩行運動は片足支持期と両足支持期を繰り返す。重心を制御するために両足支持期に早く移行する。そのために不安定な片足支持期は短くなり、歩幅は短縮する(図3、図5)。これは不安定性への適応行動といえる。そのような視点でみると、60mmより小さい外径では小さくなるにつれて歩幅が大きく短縮されることは、60mmより小さいと非常に不安定性が高まることを示している。

歩調は自分自身の歩くテンポであり、歩幅に比べ変化しにくい。本研究でも歩調は外径による影響をほとんど受けなかった。歩行速度は歩幅と歩調の積であり、歩調は横ばいであるので結果的に歩幅と同様の変化を示す。

楽しさ感と歩幅の結果を合わせて考えると、カンボックリは外径が48mmから60mm付近が最も楽しさ感が大きい。60mmより大きい外径においては、安定性が高すぎるため楽しさ感は減少した。60mmより小さい外径では歩行の不安定性が急激に高くなるため、楽しさ感は減少した。外径48mmでは行動的には歩幅の大きな短縮が現れるが、心理的には楽しさ感が増大されることがわかった。つまり、カンボックリの楽しさ感には歩行運動の不安定感が重要であり、安定性が高すぎても不安定性が高すぎても楽しさ感は減少すると考えられる。

なお本論中では各被験者の体格差を省くために歩容データを補正した。さらに、外径による差から外径が占める足長、足幅に対する比率に換算し、それらのデータについても考察している。

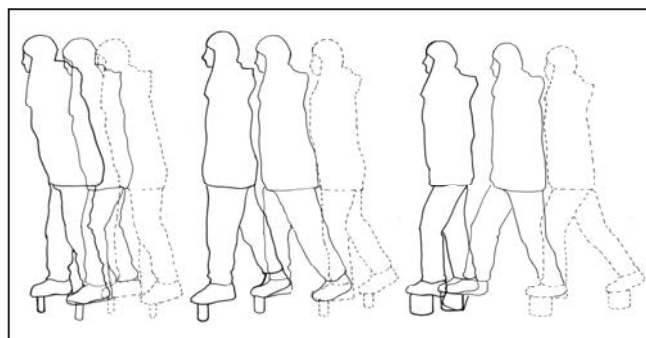


図5. 各外径による歩幅の違い[左:38, 中央:60, 右:140(外径:mm)]

縄文造形に見る日本美術の源流

A Historical Review of Jomon as a Source of Japanese Art

星名 千恵

Hoshina Chie

造形芸術コース

日本の歴史の始まりに位置し、大陸とは異なる日本列島独自の文化を築いていった縄文時代。その遺物は考古学の分野で扱われることがほとんどであったが、近年卓越した造形性が岡本太郎によって注目され、以来美術として観察される機会も多くなった。

しかしその造形は、縄文時代の後、弥生時代以降の日本美術（以下、日本美術）の流れと比較すると明らかに異端に映る。縄文土器の力強く立体的な形は私たちを驚かせはするが、決して懐かしく感じるようなものではない。縄文時代の造形物は、常にその後の日本美術の流れとは少し離れた場所に置かれてきたのである。私自身、縄文造形と日本美術との間に共通性を見出すことは、正直難しいと考えていた。

ところがある時、縄文土器の実物を目にする機会があった。じっくりと観察すると、土器の至る所に開いた穴や隙間が美しいということに気付く。そしてその部分に何か、日本美術の源流が隠れているように感じたのである。

それはその時点ではただの直感的な思いつきにすぎなかった。しかし、これから「日本美術の源流としての縄文造形」、という未知の領域について考察していくにあたっては、その“思いつき”を大切に論を進めていきたいと思う。縄文造形の“穴”に隠された、日本美術の源流とは一体どのようなものなのだろうか。縄文時代の歴史や生活環境、遺された遺物などを頼りに探っていきたい。

縄文時代は今から約 16,000 年前に始まり、紀元前 800 年頃まで続く。その間には実に様々な土器が作られていた。特に中期土器の奇抜な造形は目を惹く。中期は約 5 千 500 年前から約 4 千 500 年前までのおよそ 1 千年間。縄文時代 1 万 2000 年の中ではほんのわずかな期間だ。しかし、立体的で力強い雰囲気を持つ中期土器は、まるで縄文時代全体の造形感覚を凝縮したかのような雰囲気がある。

中でも、新潟県信濃川流域を中心として栄えた火焰型土器は注目度が高い。中期土器最盛期に作られたこの土器は、立体的で繊細な装飾を持ち、現代においてもその造形性は評価されている。特に十日町市笹山遺跡出土の国宝火焰型土器 No.1（以下、1 号火炎）は、新潟県初、縄文遺物としても初の国宝に指定されており、縄文造形を代表するものとなっている。

その 1 号火炎について観察してみると、以下の造形的特徴が浮かび上がる。1. 動的な印象を作る、アシンメトリーな文様構成。2. 鶏頭冠を中心とした“穴”の造形。

特に特徴的なのは、2. “穴”の造形である。1 号火炎は穴や隙間を多く持ち、それぞれが美しく、端正に作られている。それは“穴”という“無い部分”を美しく作り上げていくというもので、同時期の古代ギリシャ、中国、エジプトなどの美術には見られないものである。

むしろ 20 世紀、21 世紀の現代彫刻において、そういった方向性は現れてくる。紀元前 3000 年頃に作られた 1 号火炎が、今なお新しく感じられるのはそういった理由のためである。

また、火焰型土器と同時期に作られた「バスケット形土器」というものがある。富山県朝日貝塚より発掘されたこの土器は、岡本太郎によってその卓越した造形性を見出された。彼はこの土器との出会いをきっかけとして、後に縄文造形を美術として世に広めていくこととなる。

バスケット形土器は何と言っても 2 つのアンバランスな把手が魅力的であり、1 面だけでは完結しない装飾を特徴としている。まるで動きの中の一瞬を捉えたかのようなその造形は、少しの不格好さと緊張感を持つ。岡本太郎はこのことを「非情なアシンメトリー」と表現し、縄文造形の特性の 1 つとしている。

以上、1 号火炎、バスケット形土器、という縄文造形を代表する 2 つの土器について、その造形的特徴を探ってみた。1 号火炎では“穴”による表現に、バスケット形土器では一面だけでは完結しないアシンメトリーな文様に、それぞれ注目した。このことを踏まえて、縄文造形全体としての特徴について考えてみる。

1. “穴”による装飾は中期土器に初めて現れる。それ以前の土器も、幾何学文様や波状口縁などの特徴的な装飾をもっているが、それらを中国や朝鮮半島の土器と比較しても驚くほどの違いはない。しかし“穴”が登場してからの土器を見てみると、中国や朝鮮半島の土器どころか、世界のどの美術と比較しても埋もれない強い個性を持つようになる。やはり縄文造形にとって、“穴”の存在というのは非常に大きなものなのだ。

2. また、縄文造形のアシンメトリーに対する感覚も鋭敏なものであった。その歴史は古く、早期沈線文系土器の頃から兆候が見え始め、中期で花開く。物語的に文様が連続していくものも多い。例えばバスケット形土器はアシンメトリー造形の代表的なものである。正面を持たず、見る面を固定しないために、土器内で造形が完結せず、その後の展開を予感させるような雰囲気がある。岡本太郎がこのことを「非情なアシンメトリー」と表現したように、これもまた縄文造形に特徴的な要素の 1 つとなっている。

では、それら縄文時代の造形物は後の時代にどのように影響したのだろうか。まずは縄文時代から弥生時代への過渡期を見てみよう。

しばしば中期の立体的装飾の土器と弥生時代の平板な土器とが比較されて、この 2 つの時代は対立的に扱われる場合が多い。確かに縄文時代の狩猟採集社会、弥生時代の農耕社会、という生活形態の変化

は様々なところに大きな影響を与えている。しかし遺された遺物を見ても、共通する文様があったり、同じ遺構で縄文土器と弥生土器とが発見されたりなど、意外にも2つの文化が緩やかに繋がっている様子が伺える。

また、縄文土器と弥生土器との見た目の違いには、製作技法の変化によることも大きい。縄文土器では隆線によって描く文様が特徴的であるが、弥生土器では篋や櫛形工具を用いて平面的な文様を描く。更に古墳時代に入ると、ろくろ成形や窯による焼成技法を取り入れるため、縄文土器の立体的で肉厚な造形は失われてしまうのだ。

このように、縄文から弥生へと時代が移り変わるにあたって、確かに様々なところで変化はあった。しかしそれは、縄文文化が主体的に新しいものを取り入れていった結果なのである。縄文時代と弥生時代の間には仕切りを設けるのではなく、縄文時代をベースとしてそれ以降の日本があるのだと考えるべきだろう。

最後に、縄文造形と日本美術との共通点について、今までの考察を踏まえて探してみる。すると、以下4つのものが浮かび上がってきた。1. アシンメトリー、2. 自然賛美、3. 外来文化の受け入れ、4. 神秘性。

1. 縄文造形の傑作にはアシンメトリー構造のものが多い。一方、日本美術においてもしばしばアシンメトリーの構成をとるものが好まれた。それには日本列島の変化に富む地形や気候が大きく影響したものと考えられる。同じ環境に暮らし、より自然と近い距離にあった縄文文化では、最も鋭いアシンメトリーに対する感覚があったのではないだろうか。

2. 狩猟採集社会では、自然環境に生活のほとんどの部分を依存するため、縄文造形は自然に祈るための祭器として作られたと言われている。一方、現代に至るまでの日本美術でも、自然を取り入れるものが多い。その理由としては、日本列島の自然は比較的穏やかであり、親しみやすいものであったため、ということが一番大きなものである。同じ自然に育まれた縄文造形と日本美術は、自然と親密であり、無条件で賛美するような傾向があった。

3. 縄文時代の文化の作り方は、他地域と積極的に交流し、受け入れることで新たなものを作って行くというものであった。火焰型土器の個性的な造形でさえも、様々な地域の影響の中で生まれたものである。ほとんど対極的な位置にある弥生文化でさえ、時間をかけながら緩やかに吸収している。その後も仏教文化、大陸文化の受容、西洋文化の受容と、この国は他文化を受け入れることによって成長してきた。しかもただ模倣するだけに留まらず、主体性を持って受容している。こういった“火焰型土器の創造”によって、現代までの日本は成り立ってきたのである。

4. 縄文造形や日本美術には、写実的な表現が少ない。それらの造形は現実感を遠ざけ、神秘的な雰囲気を帯びることになる。どうやら縄文造形を含む日本の美術では、西洋画のように写実的に全てを描ききることは説明的で美しくない、という感覚があったようだ。曖昧に表現することによって謎を残し、より広く深いものを表現しようとしている。縄文人たちが一体何を思って写実的な表現を避けたのかについては、ほとんど推測するしかないのだが、私の意見としては、本物そっくりの“人工物”を作ることを自然に背くことと捉え、そういった表現を避けたのではないかと考えている。

以上、縄文造形と日本美術との共通性について考察してみた。「正反対」というイメージが先行してしまい、見えにくくなっているが、実は根元の部分では共通点が多い。やはり日本美術の源流として、縄文造形はあったのだ。

そしてその起点となったのは、土器に“穴”があいたことである。前の文章で、“穴”による造形が、縄文造形に他にはない強烈な個性を与えたと述べた。縄文人たちは土器に“穴”をあけることによって、他に先駆けて造形物の中に空間を発見したのである。このことによって縄文造形は画期的であり、独自性の強い造形となった。そしてそれは同時に、“日本美術”として新たな創造を開始する、初めの一歩でもあったのだ。



国宝 火焰型土器 No.1 十日町市博物館所蔵

【主要参考文献】

- 岡本太郎『岡本太郎の本 2 日本の伝統』みすず書房、1999
- 土肥孝『日本の美術第 497 号 縄文土器中期』至文堂、2007
- 矢代幸雄『日本美術の特質 第 2 版』岩波書店、1965

(主論文)グラフィティ・アートとは何か / (副制作)グラフィティの構成要素の研究と音楽的再構築

What is Graffiti Art?

/The study of elements of Graffiti Art and musical recomposition.

川井田 好應

Kawaida Yoshitaka

デザイン工芸コース

(主論文)要旨

グラフィティ・アートとは70年代末のニューヨークで多く見られた、スプレーやマーカーなどで描かれる落書きの事である。グラフィティ・アートは、その後ヒップホップカルチャーの隆盛と共に世界中に広がり、様々な分野に影響を与えている。しかしその影響の大きさから、グラフィティ本来の意味が拡散してしまう事にも繋がってしまうのだ。そこで本論文では、グラフィティという言葉の意味を今一度考え、グラフィティの重要性や美術史に置ける位置づけ、さらにグラフィティは芸術行為なのかを確認する事を目的とする。

記録されたグラフィティ

基本的にグラフィティには文字の複雑さや規模等から数種類にわけられ、大きな規模のものに簡単な落書きはしてはいけないなどの暗黙のルールがある。このように、グラフィティ・ライターには独自のコミュニティがあり、共通の用語や独特の美意識が存在する。

現在のグラフィティ

その後ギャラリー等に接近し、現代美術の世界で積極的に評価されたグラフィティが存在する。1983年にシドニー・ジャニス・ギャラリーが「額をつけてギャラリーで展示した」グラフィティの事を「ポスト・グラフィティ」と呼ぶことにより、ギャラリーでのグラフィティと町中のグラフィティとが明確に区別されることになる。その後もポスト・グラフィティという言葉は様々な解釈を受けるが、合法性によってグラフィティとポスト・グラフィティを区別される点はその後も共通している。

大衆芸術の作家性

ポップ・アートとグラフィティは大衆文化に大きな影響を受けている点が共通しているが、相違点も多い。例えば、両者ともに多く見られる表現手法である「引用」について、解釈は大きく異なる。ポップアートにおける引用は、作家性の否定のための没個性的な振る舞いとして行なわれるが、グラフィティでの引用はパロディにも似た作家性の提示として行なわれる。グラフィティでキャラクターが描かれる時、それはグラフィティ・ライターとキャラクターの擬似的なコラボレーションであり、作家性を無くすための行為ではない。グラフィティにおいて作家性は「スタイル」と呼ばれ、最も重視される価値観の一つなのである。

引用や模倣が頻繁に行われる点に明らかのように、グラフィティの「スタイル」は、美術史的な意味での作家性とは意味合いが違う。グラフィティにおける「スタイル」は、コミュニティと外界との接続の際に現れる、連結的な価値観である。グラフィティにおける「スタイル」は、他の「スタイル」に対して接続に接続を次いで形成される。このように、同じ大衆芸術であっても、ポップアートとは美意識や目的が全く違うグラフィティ・アートは、「マス・カルチャーそのもの」という意味での大衆芸術、マス・アートと呼ばれるべきものではないだろうか。

また、現代の町中ではグラフィティは上記のグラフィティ以外にも様々なものが存在する。まず、ステッカーのような「貼る」グラフィティが多く目撃されている。この手法はグラフィティの規制の強さ故の仕方の無い適用の形に見えるが、グラフィティは「貼る」事によって拡張出来るコラージ的な要素を元来持ち合わせているのだ。ただし、グラフィティにとって重要なのは貼付ける素材ではなく、カンヴァスの自由さにある。都市の表面に貼付けられたグラフィティは、さらにグラフィティのカンヴァスとなり、壁自体は作品として完結せず、生き物のように変化を続けることで、暴力的に生活の中に侵入して来るのである。

町中の現代グラフィティ

ライブ・ペインティングについては、発表される場がイベントやクラブ等である点から、表現行為というよりもショーとして行なわれていると考えられる。その他、リーガル・ウォールのように合法的グラフィティが町中に出現する事によって、合法的グラフィティがより伝統的なグラフィティの価値観に接近する事が出来ている。

さらに、現在は壁の汚れを落として絵を描く「リパース・グラフィティ」や、レーザーを利用して壁に投射する「レーザー・タグ」など、合法性による従来の価値観では分類出来ない様々な手法が展開されている。レーザータグを行なう一人であるエヴァン・ロスは、インタビューで「グラフィティは平面に描かれたものだけではなく、街にオブジェを出没させることをも含む」と答えているが、現在ではグラフィティの意味が変化し、純粹に行きとしての「落書き」を、絵画や彫刻のような広がりのある言葉として捉え始めている。これらの新しいグラフィティは、今までのグラフィティとは違うコミュニティに向けて作られていることが多い。

アマチュアの芸術であるグラフィティは、資本に支えられた芸術とは違う方法で、世界中にコミュニティを広げ続けており、同時に解釈も広げ続けているのである。

結語

アマチュアの芸術であるグラフィティは、資本に支えられた芸術とは違う方法で、世界中にコミュニティを広げ続けており、同時に解釈も広げ続けているのである。

【主要参考文献】

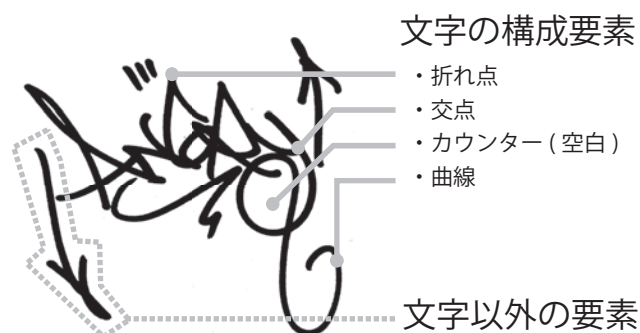
「現代思想2003年10月号 特集=グラフィティ マルチチュードの表現」青土社

(副制作)グラフィティの構成要素の研究と音楽的再構築

本研究では、グラフィティの中かでも最も基本的で且つ多く見かける「タグ」と呼ばれるグラフィティに的を絞り、構成要素を研究し、発見した様々な要素を既存の音楽を元に再構築することを目的としている。

タグの構成要素

グラフィティ・アートの構成要素として真っ先に思いつくものは「文字」である。基本的にライターの名前を書くグラフィティは、崩した文字で形作られ、文字を構成する「点」「線」「線に囲まれた空白」でリズムを作り出し、またそれらを強調して成り立つ躍動感溢れる図形である。



さらに、特徴的なのは「文字以外の要素」として、「矢印」や「点」や「下線」など、文字を強調する図形が多く登場することである。今回20個のタグを収集したが、そのうち実に16個ものタグにこれらの強調図形が見られた。また、上記のタグの「y」の文字のように、本来の文字が大きく変形し、通常とは違うカウンターなどの要素を作る、「文字」と「強調図形」の要素を併せ持つ中間的な図形も多く出現する。

文字の要素の中でも、線に囲まれた空白は、必ず1つの「交点」を持って生まれる図形である。この図形は属する点(折れ線、交点)によって性質が決定されるが、それらの点による属性の影響力が大きいことから、主

に点や曲線の属性によるリズムが重要であることがわかる。「点」に関しては、線の方向性が急激に変わる「折れ点」や、線の「交点」は数少ない点の要素である。特にグラフィティの「折れ点」は特徴的で、ほとんどが鋭角に折れ、ゆるやかに曲がる曲線とハッキリと区別される要素になる。

ほぼ全てが人間の手で描かれるグラフィティは、曲線は非常に多いが、「直線」として明確に定義できる線は少ない。しかし、そのカーブの半径や他の線との関係性から、「直線」としての役割を担っているであろう線は数多く見つかる事ができる。それらの線の多くは文字の要素として「縦に伸びる線」であり、グラフィティは直線や曲線という属性と共に、「縦に横断する」という線の性質にも、リズムを作る特徴を見いだしている事がわかる。

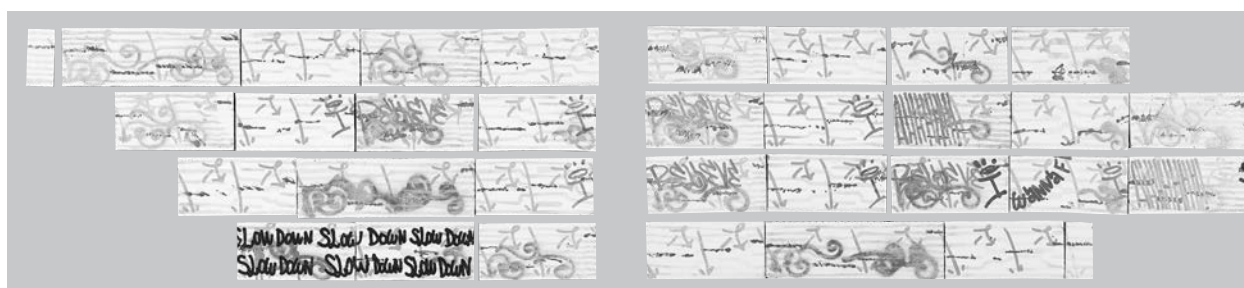
音楽的構成について

話が前後するが、今回の研究のテーマの設定は、グラフィティをアクション・ペインティングと比較し、「音楽的」と評する記述を目にした事に端を発する。確かに躍動感に溢れるグラフィティではあるが、筆跡のみならず、その構成に対して真正面から「音楽的」であることを目指したらどうい物が出来上がるのか興味を持ったからだ。また、グラフィティはその黎明期においてブレイクダンスに影響を受けながら発展した背景があるが、ブレイクビーツ等の音楽からの影響が少ない点に疑問を感じた事も、今回のテーマ設定の大きな理由でもある。よって今回再構築の元にする曲は、ブレイクビーツの名曲とされるJティラの「Bye.」を選んだ。

「音楽的」とは曖昧な表現ではあるが、今回は「音」の関係性を抜き出し、平面に記す「楽譜化」によって音楽に置き換える事を目指した。

音を図形に置き換えるに際して、12人に音と図形の印象を尋ねるアンケートをとり、曲中で使われる5つの音色の印象を、前述した「折れ点」や「線」、「交点」や「線に囲まれた空白」など、様々な要素との印象や、音色と色の印象、また、音の階層に関する印象を尋ねることで、できるだけ客観的に音楽をグラフィティの要素に置き換えた楽譜制作を行った。

今後より研究を進めることで、さらにグラフィティの要素や音楽的構成に対する理解を深めることとしたい。



■五線譜に近い方法で構成した平面(2011年1月21日現在)

地域活性化におけるアートディレクションの重要性

On the importance of Art direction in local revitalization

石黒 涼太

Ishiguro Ryota

デザイン情報コース

はじめに

本論はアートディレクションを地域活性化に対して有効な手段として評価するものである。東京アートディレクターズクラブ会長、細谷巖は「現在社会ですべてのことにアートディレクションが介在しているといってもよいほどに、アートディレクターの役割は更に重みをまし、社会の注目度もこれまでにない盛り上がりを見せている。」(註1)と述べた。アートディレクションは現在の日本の広告機構では欠かせない一つの職能であり、従来の機能は理論と技能の融合であり様々な要素をまとめあげ、表現することである。現在の社会において、アートディレクションは理論的役割の重要性の高さにより職能の機能領域及び取り扱う媒体及びテーマは拡大傾向にある。そこで地域活性化にたいしてアートディレクションが機能することで地域文化の認知度を内外に伝達することが可能であり、そのことにより地域の文化に価値を再創造することが出来ることを明らかとする。

日本におけるアートディレクション

日本におけるアートディレクションの歴史を明らかにすると同時に、その職能について定義付ける。アートディレクションはアメリカの広告機構で生まれた職能で誕生より30年後、日本に導入された。(図1)しかし広告制作機構が異なる日本に導入したことで無理が生じてしまう。その結果、日本独自の発展を遂げた。日本のアートディレクションは現在の社会において「感覚と論理の融合」させる職能であるといえる。(註2)

アートディレクションの領域拡大

次にアートディレクションの媒体が変化、拡大していること述べる。「日本の広告費 | 出版・研究データ | DenstuOnline」より近年の広告媒体構成比の変化を確認したのち、東京アートディレクターズクラブ賞受賞作品を過去10年間分、確認し日本のアートディレクションが変化、拡大傾向にあることを証明する。(図2)更に日本を代表するアートディレクター、佐藤可士和、原研哉のニューメディアを取り扱ったアートディレクションの事例をあげ、論理を軸にアートディレクションをすることでメディアにとらわれず展開していることを明らかにした。

地域文化を題材にしたアートディレクション

地域文化を題材に取り上げたアートディレクションが注目、評価されだしていることを証明する。地域の文化に対して行われたアートディレクションがどのような全国的に評価を受けているかを東京アートディレ

クターズクラブ賞、サインデザイン賞受賞作品を過去10年間分、確認し評価されだしていることを確認する。地域文化においてアートディレクションがどのような機能を果たすのか通常のエディトリアルデザインによるアートディレクションをした「NAGASAKI Insight Guide」の例、まちづくりの一貫として車両や電停、広告など一貫してトータルデザインした「富山港線の路面電車化事業」の例(図3)、そして多くの要素を複合的にイベントデザインとしてアートディレクションした「金屋町楽市」を事例をあげ検証した。その結果、新たな切り口で捉え表現することで地域を魅力的に表現し(図4)地域文化を活性化することが出来、さらにそれを内外に発信することが可能であることを証明した。

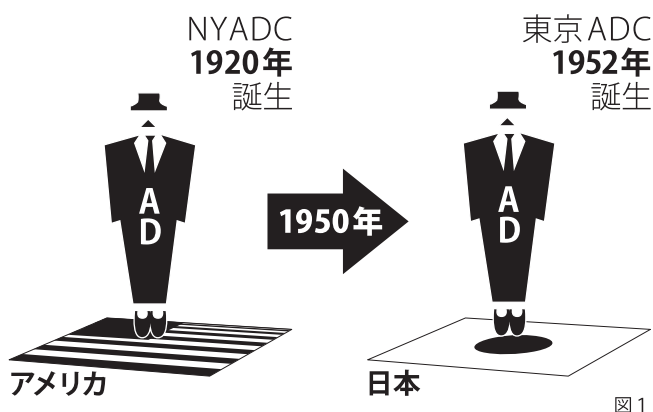
地域に対するアートディレクションにおける重要性

前章で取り上げたイベントデザインとしてアートディレクションの「金屋町楽市inさまのこ」(図5)を分析し、地域に対してアートディレクションをする際の重要性について考察した。その結果、地域が抱える様々な問題は、多くの要因が絡み合いおきている。問題解決には一つのことのみを扱うのではなく、問題を広く俯瞰し複数の要素を統合的にアートディレクションすることが重要であることが「金屋町楽市inさまのこ」の成功要因より解った。

おわりに

アートディレクションという職能は理論を軸に機能し、デザインという技能としてのみで成立しない。富山市は前記で取り上げた「富山港線の路面電車化事業」につづく、コンパクトな街づくりとして、2010年に富山市内にLRTで環状線の「セントラム」を開通させたが、その際に新たな街の提案として、「芸術環状線アートゴーラウンド」とを開催した。芸術環状線アートゴーラウンドは環状線を利用し街全体を新しい見せ方をするイベントである。それは車両を作る事のみで完結するのではなく、コンセプトをハードウェアとコンテンツの両側面から提案していることを示している。どちらかのみ、デザインするのではなく、ハードウェアのデザインとコンテンツのデザインの両側面を統合することが目標を達成することためには重要である。今後、アートディレクターはコンテンツとハードウェアという観点で複合的にアートディレクションしていくことも必要なことになっていくと考えられる。

文化という多くの要素を含んだテーマに対して、分野を越え様々な要素を複合的にアートディレクションすることで問題解決、そして地域の魅力を新たな切り口で表現し伝達することが可能である。以上のことからアートディレクションは地域活性化に対して有効な手段であり、地域の文化に価値を再創造する事が出来ることを証明した。(図6)



理論的一面により媒体にとらわれる事なく機能範囲は拡大する。

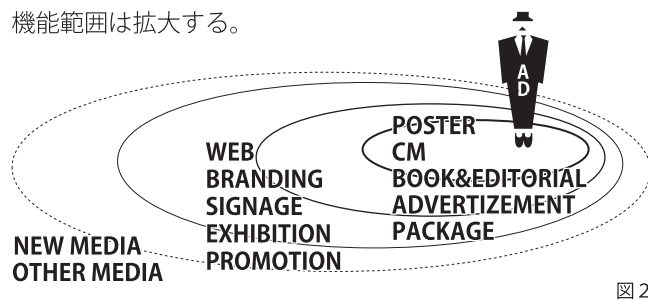


図3 富山港線の路面電車化事業、ライトレール(註3)

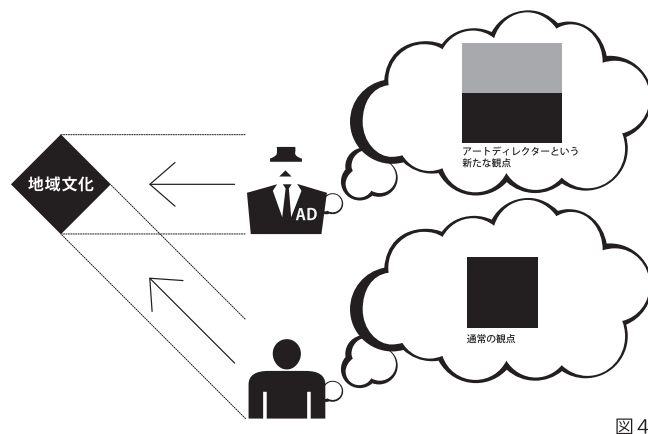


図5 金屋町楽市、きもの通り



[主要参考文献]

- (註1) 編:東京アートディレクターズクラブ「アートディレクションの可能性」美術出版社 p.4 引用
- (註2) 辻筆雄「アートディレクションの新しい役割」
- (註3) 富山市 都市整備部 路面電車推進室「トータルデザイン パワーポイント」より転載

漫画原作ドラマの問題 ドラマで表現すべきこととは何か

The Problem of Video Drama Which is an Adaptation of Comics

品川 美鈴

Shinagawa Misuzu

デザイン情報コース

はじめに

近年、極めて数多く制作されている漫画原作ドラマだが、ストーリーや登場人物の大幅な脚色とそれに伴う質的低下が見られ、ドラマの内容面において問題があると考えられる。本論は、漫画原作ドラマの問題点を検証し、漫画原作ドラマとは、何を表現していくべきものなのかを論じようとするものである。そのため、漫画原作ドラマをジャンル分けし、数点の作品を取り上げることとした。漫画原作ドラマが増加し始めた近年、2005年以降の作品で、視聴率が高いと見られる夜7時～11時の間に放送され、原作が、優れているという基準を設けて選出した。本論第Ⅰ部では、漫画とドラマの相性の悪さについて、第Ⅱ部では、漫画原作ドラマの成功例について検証してゆくこととした。

「視覚的現実」による表現の違い

漫画は「絵」と「文字」、ドラマは「音声」と「動き」が特徴的な表現方法である。この性格の異なる媒体が組み合わさって漫画原作ドラマとなる時、役者の身体性による問題が浮上してくる。本論では、映像の中の実在の役者及び場所を見ることによって得られる現実感を「視覚的現実」と定義することとする。アニメ調の登場人物の容姿を忠実に再現したり、外国人役を日本人が演じたりすると、視覚的現実の問題から、現実との乖離が生じるのである。また、人気俳優を多用すると、視聴者が、印象の強かったキャスティングを他の作品に重ねてしまう現象が生じることも問題である。

そのほかにも、ファンタジー要素が強く、現実味のない漫画作品をドラマ化する場合、CGや、必要以上に装飾されたテロップの使用がよく見られる。制作者側がそのドラマ作品について、最初からフィクションであるということを視覚的に前面に押し出し、ドラマの非現実な内容についての批判を避けているのだと考えられる。

連載形態の差による情報量の違い

連載や放送形態のあり方には、大きく分けて、漫画、ドラマ共に「1話完結形式」と「続きもの形式」の2通りが存在する。「1話完結形式」の漫画原作ドラマは、放送約12回分に散りばめるエピソードには事欠かないものの、予定調和のなかでいかに視聴者の興味を保ち続けるかは、困難な課題となるドラマ形式といえる。一方、「連続もの」の漫画原作ドラマ制作にあたって重要になるのは、漫画のストーリーをドラマに合わせ、エピソードを削除していく場合、原作の軸を理解し、削除する部分を精査し、その分の情報をどこかで補わなければならないということである。そして、削除する情報を誤ると、原作とは乖離した内容になる可能性

が高い。

ビジネス媒体としてのドラマにおける内容軽視傾向

そもそも、漫画原作ドラマに限らず、テレビ番組は、スポンサーである企業の利益につながる、視聴率を重要視している。幅広い視聴者を取り入れるために、原作漫画の内容をライト化＝簡易化し、脚色する傾向がある。また、芸能界ビジネス面での思惑から、キャスティングを整え、原作の内容や登場人物の個性を軽視して、原作の軸をはずす、つまりその原作である必要性をなくしている傾向が見られ、ドラマ『怪物くん』が顕著な例である。

他方、ドラマ版『シバトラ』でのエピソードは、少なくとも、性的なテーマを排除したため映像化しやすく、視聴者を選ばないことは明らかであろう。

これらのことから、漫画原作ドラマでは、幅広い視聴者層を取り入れるために、登場人物やストーリーを故意に簡易化していることがわかる。読者層を予想して連載する漫画と、最大公約数を狙うドラマは、相性の悪い媒体といえるのである。

漫画原作ドラマの成功例に見られる問題点

ここで、ドラマ『のだめカンタービレ』と『JIN - 仁 - 』を、客観的に評価されている漫画原作ドラマの成功例として挙げてみる。ただし、この2作品にも、前述の漫画とドラマの相性の悪さから来る問題は見られる。ドラマ『のだめカンタービレ』では、原作の「Sオケ、Aオケ、コンマス」といった用語や楽曲は、台詞である音声でしか判断できない。また、前述の視覚的現実の問題点から、外国人役を日本人俳優が演じている点も見逃せない。ドラマ『JIN - 仁 - 』は、『のだめカンタービレ』と同様に、専門用語が聞き取りにくいという問題点がある。また、ドラマ出演当時33歳の女優が、20歳前後の役を演じるなど、必ずしもふさわしいキャスティングとはいえない面も存在する。

しかし、ドラマ『のだめカンタービレ』にはCGの多用や人形の使用、原作にも見られる、漫画らしい、大袈裟な演技がよく見られる。そのため、視覚的現実から来る問題点も、この演出の一環として、視聴者に受け入れられるよう想定しているのである。ドラマ『JIN - 仁 - 』では、専門用語の聞き取りにくさは問題ではあった。しかし、ドラマは普遍性とわかりやすさが重視される媒体であり、台詞より雰囲気が見聞者に伝わるのが重要である。原作の冗長な説明的台詞を省き、役者の表情や動きによって、雰囲気や感情を表現できていることから、ドラマ『JIN - 仁 - 』での用語の聞き取りにくさが、必ずしも内容の低下を招いているとはいえない。

以上のように、視覚的現実の面で、問題点はある、役柄の年齢などの問題は解決が困難であるものの、漫画とドラマの相性の悪さの問題点が、『のだめカンタービレ』と『JIN - 仁 - 』においては、必ずしも内容の低下に直結しないことが理解される。

原作重視の制作

原作を重視するかしないかは別として、最低限「原作の構造やストーリーの骨格の部分を使わせていただく」という意識は、どの作品にも共通しているといえる。漫画『のだめカンタービレ』や『JIN - 仁 - 』では、「指揮者を目指す」、「江戸時代にタイムスリップして、医療を行う」といったストーリーの中に、「演奏が成功した」、「患者を救うことができた」といったカタルシスが存在する。つまり、ストーリーの中で、どのような点で困難を乗り越え、カタルシスを感じさせるかということが、「原作の構造やストーリーの骨格」といえる。ドラマ『シバトラ』や『花ざかりの君たちへ』では、原作の主軸とずれた脚色が行われていることが、分析の結果、明らかとなった。

一方、ドラマ『のだめカンタービレ』と『JIN - 仁 - 』であるが、『のだめカンタービレ』において特徴的なのは、原作ではつながりのない話を組み合わせていても、その終わり方が、ドラマでも原作とほぼ同じようにまとめられている点である。ドラマの重要要素である登場人物の成長と変化については、ドラマ最終回で付け加えられた台詞により、主人公の音楽に対する態度の明確な変化が見られる。またドラマ版『JIN - 仁 - 』では、主役である仁の成長と変化を描けているほか、仁以外の登場人物の役割が大きくなったことで、それらの人物たちの葛藤や変化も描かれているのである。

以上のように、脚色面、映像面で、リアリティを求めると求めないかの違いが見られるドラマ版の『のだめカンタービレ』と『JIN - 仁 - 』であるが、原作のストーリー、カタルシスを表現する点においては両者とも忠実であり、登場人物の成長と変化が描けている、性格がよく似た漫画原作ドラマであるといえる。それゆえに、漫画原作ドラマにおける、漫画とドラマの相性の悪さから来る問題点を内包はしているものの、全体の内容面において評価されたのだといえる。

このことから、原作のストーリー、カタルシスを重視することが、ドラマで表現しなければいけない、漫画原作ドラマの特徴に成り得ると考えられる。

原作の価値とは何か

ドラマは金銭的、時間的な制約を多く抱えた制作形態である。金銭面や時間面での問題が、自由な脚本と物語制作を制限しているともいえ

る。ドラマ『のだめカンタービレ』がオリジナル企画だったならば、金銭面の問題から、バリ編のストーリーは生み出されなかった可能性が高い。

ドラマ『のだめカンタービレ』や『JIN - 仁 - 』の例を見てみると、原作に忠実であると感じられる一方で、ストーリーラインを整理した脚色が見られる。個々の作品は、原作の作品性を損なわず、前述のように評価されている。このことから、必ずしもドラマのオリジナルストーリーを前面に押し出す必要はないと考えられる。

漫画原作ドラマを、単なる娯楽作品にしてしまっただけとはいけない。娯楽とは、俳優を見て楽しむ、登場人物たちを笑うだけの作品、番組のことである。漫画は、ドラマという媒体や、人気の俳優のために描かれたものではない。ドラマとは、単なる娯楽ではなく、人間像を描くものである。脚本家の塩田千種は、「テレビドラマがたくさん『見えない』制約の中で作られているのを感じました。不調が囁かれているドラマですが、知らぬ間に(あるいは意図して)制約を破って書かれた(作られた)作品は新鮮な切り口があって面白いし、アニメ原作に材を取ったヒット作が多いのも、テレビの枠を超えた着想がそこにあるからかもしれません」(注1)と述べている。

スポンサーや俳優など、「見えない」制約が多い「ドラマ」だが、漫画原作ドラマは、漫画の自由なストーリーを、表現する努力をしなくてはならない。漫画を、作品ではなく、単なる素材でしかないと、安易に捉えてドラマ化すれば、それは、従来のテレビの枠にはまった漫画にしかならないのであろう。

まとめ

漫画原作ドラマの成功例には、「漫画とドラマは別物」として、そんざいに扱うような意識は見られない。ドラマの脚本力不足が叫ばれ、番組自体が単なる娯楽でしかない状況の中、ドラマ制作者側は、漫画という作品を借りている以上、その本質を理解し、それをドラマとしてどう表現できるのか考えていかなければならない。漫画の中で生み出された自由なストーリーを、さらに完成させた形で表現するのが、ドラマの魅力であり、役割なのである。

【主要参考文献、注】

- 米沢嘉博『藤子不二雄論』河出書房新社、2002
- ルイス・ジアネッティ『映画技法のリテラシーII』フィルムアート社、2004
- 四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、2009
- 「シナリオ」シナリオ作家協会、2010年5月号
- (注1)「ドラマ」映人社、2009年12月号、P14

北陸の企業メセナの現状とこれから

The Present Conditions and Future Themes of the Maecenas by the Corporations in the Hokuriku Region

五十嵐 芙弥

Igarashi Fumi

文化マネジメントコース

はじめに

企業メセナとは、「即効的な販売促進・広告宣伝効果を求めるのではなく、社会貢献活動の一環として行う芸術文化支援」(社団法人企業メセナ協議会HP <http://www.mesenas.or.jp/>より引用)と定義されている。企業メセナ協議会とは、企業によるメセナ(芸術文化支援)活動の活性化を目的に1990年2月に設立された、民間の公益法人であり、「メセナ」という言葉の導入もこの協議会による。

企業メセナは都会の大企業が行うものだと考えていたが、地方にもメセナを行う企業はある。それは北陸も例外ではないはずだ。この仮説を証明するために、北陸三県に本拠地をおく企業1,000件を対象にホームページ調査を行った。この調査によって、北陸の企業メセナの現状を明らかにした上で課題を考察していく。併せて、メセナ活動を実施している企業への取材を行う。取材からわかるメセナ活動の問題点をとりあげ、考察する。以上のことをふまえ、これからの北陸の企業メセナに必要な条件を提示する。

注目される地域密着型の企業メセナ

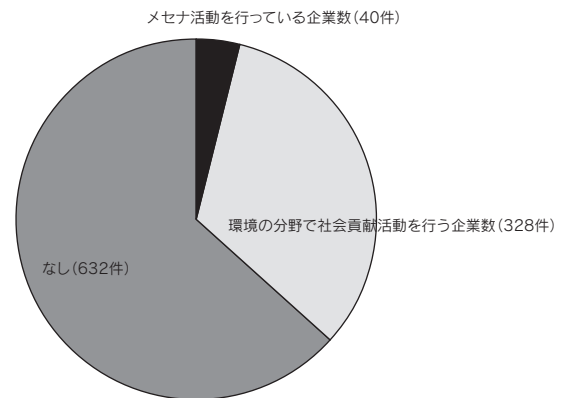
地域に密着した企業メセナは「地域メセナ」と呼ばれる。2005年に企業メセナ協議会発行の『いま、地域メセナがおもしろい』には、各地で企業が地域に密着した取り組みを実施する様子がレポートされている。そこには、企業と地域の人々が親交を深め、より豊かな地域社会を形成していく過程が記されていた。このことから、企業メセナは身近な地域の人のために行われてきたのではないかと考えるようになった。そもそも企業の芸術文化支援は、「メセナ」という言葉が導入される前から存在した。このことは、『旦那」と遊びと日本文化』(岩淵潤子, 1996)のなかで明らかになっている。また、「メセナは企業の余った資金を芸術文化に注ぐもの」というイメージが形成されたのは、1980年代、いわゆるバブルのときのことであった。したがって、大都市でなくとも企業メセナが行われている可能性は十分にあると考えた。

ホームページ調査

本調査は、北陸でメセナ活動を行う企業数とその活動内容を明らかにすることを目的とする。調査方法は(『2010年版 北陸三県会社要覧』, 財団法人 北陸経済研究所, 2010)に掲載のある2,155件の企業から、北陸に本社を所有し且つホームページを公開している企業を1,000件に絞り、ホームページを研究した。メセナとする判断基準は、ホームページ内に社会貢献のページがある場合は参照し、準ずるページがない場合には全てのページを閲覧し、関連記事が見当たらない場合は、「なし」とした。内容に関して、詳細は省き三つの分野に分けてまとめた。第一は、メセナに相当する、文化・芸術・スポーツの部門で社会貢献を行う、「メセナ活動を行っている企業」。第二は、「環境等の分野で社会貢献を行う企業」。第三は、特に活動・方針などが見当たらないもので、「なし」として

いる。

図1. ホームページ調査結果



北陸における企業メセナおよび社会貢献活動

図1は調査結果をまとめたものである。「メセナ活動を行っている企業」は4.0%、「環境の分野で社会貢献を行う企業」は32.8%、「なし」は63.2%であった。北陸においてもメセナ活動は行われていることが確認できた。しかしながらメセナ活動が全体の4.0%という結果は、企業メセナ協議会の全国的な調査の結果と較べても、半分の数値である。メセナ活動は、企業と地域の双方に良い作用をもたらすと考えられているのに、北陸での活動数が少ないのはどうしてか。

ここからは、全体を通して受けた印象など、細かく分析する。業種別にみた場合、製造業に環境への配慮から社会貢献を行う企業が非常に多いことが分かった。食品製造業においては食育や次世代教育に力を入れており、工場見学、手作り体験、出前授業など多くみられた。繊維工業、木材・紙・パルプ製造業、印刷関連連業、化学工業、鉄鋼・非金属材料業、機械工業、卸売業については主な業務の分野を活かした活動が多い。建設業においては、技術面での支援、資金面での支援の両方が行われているようだ。金融・保険業は最もメセナ活動が行われているのではないかと予想されたが、意外に少ない結果となった。不動産・公益事業では、地方鉄道の活動が目立った。情報通信業は、新聞社、放送局が協賛を行う形での支援が多かった。

分析の結果、地域住民との接触が多いと考えられる企業ほど、社会貢献活動を行う傾向があり、その内容も地域目線であると考察する。逆に、

外部との接触が少ないと考えられる企業ほど、環境保全や製品の安全性などを訴えている印象を受けた。

企業の社会的責任

図1から読み取れるように、環境の分野で社会貢献活動を行う企業は少なくない。しかし、芸術文化は心の豊かさを養うものだと考えれば、環境に対するのと同じくらい、企業が芸術文化に貢献しなければならないという認識がされるべきである。このことについては、『企業で文化を語る メセナ再考 考え方から現状まで』（柿崎孝夫, 2007）のなかで説明されている。「企業は利益をあげることを目指して行くのではなく、人のこころの豊かさをたいせつにして活動していかなければならない、そして芸術文化にはこころを豊かにするちからがある、閉塞したこの時代を打開するちからがあるのだ、だから、企業は文化的でなくてはいけない」（p50）とある。

加えて、現在では「CSR(Corporate Social Responsibility)＝企業の社会的責任」という言葉をよく聞く。これは簡単に言えば企業は社会に対して責任があるということ、たとえば安全な製品をつくることなどである。その社会的責任の具体的な内容は企業側に委ねられているため、企業が専門とする分野と関連の薄い芸術文化に目を向けるには時間が必要なかもしれない。

企業への取材

さらにメセナ活動の実際の状況などからも考察するために、取材を行った。取材先は①株式会社ユニゾーン、②株式会社兵左衛門である。①はめっきを扱う製造業、メセナ活動は磁器教室の開催などである。②は箸の製造、販売を行っている。活動は箸づくりを通じた知育活動である。二つの企業は、どちらも経営者が先導して行う、オーナー型メセナと言える。それぞれの活動の目的は明確にされており、頻繁に活動を行い、現在まで継続している。

活動内容は独特であり充実しているのだが、問題点として、地域を意識していないことが担当者の様子や話からわかった。これに対し、北陸を代表する企業のメセナ活動は地域を意識するという点においては優れている。本論文では、北陸電力、金沢信用金庫、福井信用金庫を代表的な企業として、詳しくホームページ調査を行っている。この調査結果を考察した上で明らかになった問題点は、活動内容に特色がみられなかったことであった。具体例は、オーケストラやスポーツチームへの支援である。これらは、企業が自発的に形成したものでなく、既に出来上がっているものへの援助という点を特色がない、としている。加えて、1000件の企業を対象にしたホームページ調査からは社会貢献を行っていない

企業においても、「地域の皆様とともに」等のフレーズが多用されていることから、地域に対する意識が高いことが分かっている。

したがって、北陸には大きく分けて、メセナを行うが地域への思いが希薄な企業と地域志向であるがメセナを行っていない企業、この二つの傾向の企業が存在しているという特徴がある。

まとめとこれからの課題

これらの傾向の企業が存在することが、地域との繋がりを第一に考え、メセナを行える理想的な企業による活動が多く行われない理由だと推察する。理想的な企業に必要な条件は、企業のアイデンティティが確立されていること、地域社会とともにあるという認識をもっていること、常に積極的に行動する人材とそれに伴う体制が整っていることである。

調査のなかで、北陸の企業はそれぞれに努力をしていることは表面的に見ただけでも分かった。その力を芸術文化の方面へ働かせるには、企業側の理解と社会からの要望が後押しとなるはずである。

これからの課題は、芸術文化の果たす役割を社会全体が考える体制づくりと、社会からの要望を敏感に察知する能力を企業がもつことではないかと思う。企業がメセナを行うことで人々の心を豊かにし、さらに豊かな社会になっていくことを期待したい。

【主要参考文献】

- 社団法人企業メセナ協議会HP <http://www.mesenat.or.jp/>
- 岩淵潤子（1996）『「旦那」と遊びと日本文化』PHP研究所
- 財団法人 北陸経済研究所 編（2010）『2010年版 北陸三県会社要覧』
- （社）企業メセナ協議会 編著（2005）『いま、地域メセナがおもしろい 企業+まちの実践』ダイヤモンド社
- 柿崎孝夫（2007）『企業で文化を語る メセナ再考 考え方から現状まで』東京美術

ユニバーサル・スタジオ・ジャパンが 東京ディズニーランドを超えるには

How can Universal Studios Japan be a better theme park than Tokyo Disneyland?

稲見 桂

Inami Katsura

文化マネジメントコース

要旨

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン(以下USJ)が東京ディズニーランド(以下TDL)をどうすれば超えられるのか研究した。両パークをマーケティングの視点から分析した結果、USJとTDLは主要ターゲットの顧客層が異なっていることが判明した。USJはアルコール飲料の販売、アトラクションの身長制限の高さから大人向けに作られており、TDLは身長制限のあるアトラクションが少ないことから子供向けに作られていると考えられた。また、入場者数の女性の比率が、USJの方がTDLより1~2割ほど少ないことも判明した。USJはターゲットの顧客層を子供向けに変えて、より多くの女性客を取り入れるよう改善することで、TDLを超えられると考えられた。

はじめに

USJは2001年に開業して以来、日本のトップクラスのテーマパークとなっている。開園初年度の来園者数はTDLの開園初年度の約990万人を上回る1,000万人超えの集客を達成しており、日本一のテーマパークになる素質は十分あると考えられた。

しかし、初年度こそはTDLを超える集客を成功したが、翌年から現在に至るまではTDLに超えられ年間集客数が全国2位になっている。だが、USJにはTDLにはない最新技術の4Dアトラクションといった魅力あるアトラクションや、大阪市中心部からの便利な交通アクセスもあり、TDLに対抗できる力はあると考える。そこで、USJがTDLに優っている点や劣っている点を調べていき最終的に調査結果から、USJがTDLを超えるための改善策を考察する。

USJとTDLについて

USJは大阪府大阪市此花区にあるテーマパークである。開園は2001年3月31日、敷地面積は54ha(パーク面積39ha)、総事業費1,700億円である。ユニバーサル・スタジオ・レクリエーション・グループが企画・設計し、株式会社ユー・エス・ジェイにより運営されている。

TDLは千葉県浦安市にある東京ディズニーシーなどと共に東京ディズニーリゾートを形成するディズニーパークである。開園は1983年4月15日、敷地面積は51haである。他国のディズニーパークと違い、唯一ディズニーグループの直営ではなく、オリエンタルランドがライセンス方式で運営する。

USJとTDLの比較

USJとTDLの大きな違いはまずターゲットの顧客層である。USJではTDLでは売られていないアルコール飲料が販売されている。TDLは子供を主人公にしたテーマパークと設定されているのでアルコール飲料は売られていない。つまり、USJはTDLでは子供向けで物足りないと感じていた大人を呼び込むことができる。TDLは子供を中心に、USJは大人を中心に考えたテーマパークと言ってよい。

次にキャラクターについて比較する。TDLのメインキャラクターのミッキーマウスは世界中で幅広い世代に知られており、認知度も非常に高い。一方、USJのメインキャラクターはウッドベッカーだが、ウッドベッカーの認知度は低く、スヌーピーやハローキティといったウッドベッカーより認知度の高いものを取り入れている。

次にテーマパークの成功のカギとされるリピート率について比較する。TDLのリピート率は現在9割を超えていると言われている。USJのリピート率は正確なデータはないが約7割と言われている。2つのリピート率の割合を比べて分かるように、TDLはUSJよりかなり高いリピート率を獲得している。この差は、ゲストを飽きさせないようにするTDLの取り組みの違いだと思われる。TDLはパーク内から外の風景を遮断するなどして、徹底的な非日常世界を提供しており、これが高リピート率の大きな要因だと思われる。

一方、USJは非日常世界を体験しようと思っても、パーク内から高速道路や工場が見えてしまい、一気に現実世界に戻される。USJでは、まだまだ非日常世界が未完成であることが判明した。

USJとTDLのマーケティング分析

USJとTDLをマーケティングの手法を使って分析した。今回は4P(7P)分析、STP分析を使う。(ただし、Place分析、ポジショニング分析は除く)

Product分析では、アトラクションの身長制限の高さの違いからUSJの方がTDLより大人向けに造られていると考えられた。USJは身長制限の高さが122cm以上だが、TDLは身長制限の高さが90cm以上である。Price分析ではチケット料金を比較した。USJはチケット料金の区分が中学生以上から大人で、TDLは18歳以上(高校生は含まない)から大人になっている。このことから、このことから、TDLの方が家族向きに設定されていると言える。Promotion分析では両パークのキャラクターから分析した。両パークを分析したところ、USJには女性がかわいいと思えるキャラクターがTDLに比べて少ないことが分かった。つまり、TDLは、女性を意識したキャラクターが多く、USJは男性を意識したキャラクターが多い。

セグメンテーションでは両パークの顧客層を分析した。USJでは若者を顧客の中心としており、グループ客から個人客まで楽しめるようになってきている。TDLでは幼稚園児くらいの子供からシニア層まで幅広い世代をターゲットとしており、グループ客が中心である。ターゲティングではどの顧客層を中心に行っているのかを分析した。USJでは、アルコール飲料の販売や身長制限の高さから、若者や大人を中心の顧客に行っていると考えられた。TDLでは、チケット料金の振り分けや、身長制限のあるアトラクションが少ないことから、子供、ファミリーを中心の顧客に行っていると考えられた。両パークのターゲティングを比較すると、ターゲットとしている顧客層が異なっていることが明らかになった。

USJの改善策

最後に、これまでの調査、検証を基に、USJがTDLより多くの入場者を得るためにとるべき施策について検証する。

マーケティング分析の結果、USJはターゲットを若者、大人に行っていることが判明した。この施策では、TDLに物足りなさを感じていた層を取り込むことはできるかもしれないが、子供は楽しむことができない。子供は多くの場合、ファミリーを呼び込むオピニオンリーダーである。つまり、子供の利用を制限することによってファミリー層の利用を制限している結果となっている。そこで、USJはTDLのように子供を呼び込めるようターゲット層を変えることを検討すべきである。

まず、身長制限のないアトラクションの増築である。制限のないアトラクションを増やすことでファミリー向けのイメージを向上させることができる。次に建物の外観である。USJは全体的にレンガの建物や、ベージュ色の建物が多い外観である。統一感はあるかもしれないが、これらの色は子供の目に留まりにくい。子供は原色を好む傾向がある。USJは建物に使う色を増やしたり、エリアごとに建物の床の色を変えたり、カラフルな外観にして子供の目を留めやすくするべきである。

また、USJは入場者数の男女比をTDLと比べると、女性の比率がTDLより1～2割ほど低い。女性を呼べる施設や店舗はヒットし、繁盛すると言われている。女性は非常に重要な役割を果たすため、USJはより多くの女性を取り込む必要がある。USJに女性を取り込むための改善策として提案したいのは、まずUSJのキャラクターの中で女性に人気のあるハローキティをテーマにしたアトラクションの建築である。ハローキティのアトラクションの導入は女性客を取り込む有効な方法だと考えられる。また、新たに女性向きのキャラクターを取り入れることも、女性客を多く取り込むことに繋がるだろう。

以上のような対策を講じることによって、USJはより多くの子供、より多くの女性を取り入れることが可能になると予想される。USJは新たなターゲット層を取り入れるよう改善すれば、TDLを超えることも可能な

はずである。



写真1. ユニバーサル・スタジオ・ジャパン



写真2. 東京ディズニーランド

【主要参考文献】

- 青井倫一、グローバルタスクフォース株式会社『通勤大学MBA2マーケティング』総合法令出版株式会社、2002年
- 生井俊、『ディズニーランド「また行きたくなる」7つの秘密』こう書房2008年

若者の海外旅行離れについて

～その現況と対策～

Decreases of Young Overseas Travellers
-The Status Quo and its Effective Countermeasures-

大村 南津子

Ohmura Natsuko

文化マネジメントコース

要約

20代の海外旅行者数が年々減少し「若者の海外旅行離れ」が深刻化している。20代の海外旅行離れの深刻化は、今後の海外旅行市場の縮小や次世代の海外への関心低下に繋がる恐れがある。本稿では、若者の海外旅行離れが起こっている要因と今後の対策を追求する。日本の年間海外旅行者数の推移は統計開始の昭和39年以来増加傾向にある。しかし、10代から60代の年齢別出国率をみると20代のみ出国率が低下している。先行研究より、若者の海外旅行離れが起きる要因としては、若者の個人所得の減少とメディアによる多彩で膨大な情報量が挙げられる。本稿はこれら2つの要因に加えて若者の消費傾向の変化との関連に着目した。海外旅行はパスポート手続き、両替、空港までの乗り継ぎなど現地へ行くまでの手続きや制限が多い。つまり煩雑な商品であると言える。現代の20代若者の消費傾向は「巣ごもり消費」という特性を持ち、モノを買うことに消極的である。20代の人々にとって海外旅行は手続きが多く煩雑なイメージを持たれやすい。海外旅行特有の煩雑さが若者の海外旅行離れを起こしている一因と考える。アンケート調査や先行調査により、20代若者は海外旅行に対し興味が無いわけではなく、モノを買うことに消極的で、身の回りの範囲内で消費行動を済ませる傾向が強いと分かった。今後、若者の海外旅行離れを食い止める若者の海外旅行を促進するためには「海外旅行＝手続きが面倒」という煩雑なイメージを解消することが重要である。対策例としてはパスポート手続きでの負担軽減や空港へのアクセスの利便化を図ることに加え、観光庁・旅行会社による海外旅行手続きの簡略化、海外旅行は簡単に行けるというPRを行うこと等が挙げられる。海外旅行をする上での利便性、効率性を重視した環境を整えることが若者の海外旅行者促進に繋がると考える。

若者海外旅行離れの現況

まずは、実際に20代の若者の海外旅行者数は減少しているのかを検証した。年間海外旅行者数及び年齢別出国率のデータを参考に調べた結果、年間海外旅行者数は昭和39年統計開始以来、増加の成長を遂げているが、年齢別では10代～60代のうち20代だけが、減少傾向にある事が分かった。これらより、20代の若者は海外旅行に行かなくなっているといえる。現在20代の若者海外旅行離れがさらに深刻化していけば、その世代が今後30代40代となっても新たに海外旅行のターゲットとするのは難しい。また、次世代までもが海外旅行に消極的な傾向を受け継いでしまえば、今後旅行業界としては大きな問題を抱えていくことになる。しかし、海外旅行には大きなメリットがある。それは、海外旅行の体験によって得られる経験が生涯の大きな財産となるということである。海外旅行の魅力をより多くの人に経験して欲しいと思うと同時に、

旅行産業にとっては20代のうちに海外旅行を経験しておくことで、次世代への市場獲得に繋がるという大きなメリットがある。『海外パッケージ旅行史』によれば、旅行の意義は「現代の日本は疑似体験に満ちている。～(中略)～実際に外国に出かける事は大きな意味があると言わねばならない。実際にその国へ行きその場所で雰囲気を感じ温度を感じ、おいを自分自身で感じる事が大切なのである。」と述べられており、海外旅行に至っては、「リアル体験による海外旅行経験は、異なる文化や社会に対する認識を深め、これこそが「国際感覚」を身につける基となるものである。」と述べている。さらに海外旅行という商品のメリットとして経済の波及効果が大きいことが挙げられる。国際線旅客収入、海外旅行取扱収入などの経済利益が国内の経済効果に加え、旅行者は旅行をする上で旅行という商品だけでなく、旅行に関連した商品を購入する。これらの消費が経済に与える影響を観光の経済効果という。観光の経済効果は幅広い範囲かつ大きな利益に繋がることから、観光は国や地域の活性化対策に用いられる。一方、デメリットも持ち合わせている。デメリットとして海外旅行に行くまでの準備や各種手続きなどが煩雑であると言える。パスポートの取得や、航空チケットの手配、空港までの移動、手荷物検査など、実際に現地に行くまでに様々な手間を要する。海外旅行という商品は、ただお金を払って買えばすぐに海外に行けるわけではない。また、同じ旅行という商品でも海外旅行には、国内旅行にはない手続きや制限が生じる。このように、海外旅行は得られる満足度や充実感も大きいですが、一般的な商品と比較すると、購入するまでにいくつものプロセスを要し、すぐには手に入らないというマイナス要素も持ち合わせている。

現在の若者たちの消費傾向と海外旅行離れの関係性

現在の20代の消費傾向を分析したところ、20代若者の消費傾向は「巣ごもり消費」「嫌消費」といわれ、モノを買うこと、消費することに対し他世代よりも敏感で消極的であるということが分かった。また将来の不安に備えて貯蓄する傾向が強いということが分かった。若者の消費傾向の特性から若者は海外旅行に対し、パスポートの取得、空港までのアクセスなどの手続きに煩雑さを感じているのではないかと考える。またそれが若者の海外旅行離れを起こしている一因ではないかと考える。海外旅行の煩雑なイメージを払しょくし、利便性、効率性において今までよりも高い環境を整えることが、若者の海外旅行者促進に効果を発揮するのではないかと考える。

若者の消費傾向と海外旅行に対する意識調査

実際に、若者の海外旅行経験に基づいて海外旅行に対する意識やイメージ、若者の消費傾向を調べるためのアンケートを行った。その結果、海外旅行未経験者は全体の30パーセントであったが、海外旅行に対し興味があると答えた人は全体の87パーセント、今後海外旅行に行きたいと思っている人は全体の90パーセントであった。しかし、実際に海外旅行経験のある人の意見としては、パスポートの手続きが面倒、荷物検査が良く分からない、空港までの交通手段が不便だった等の意見が見られた。金銭的または時間の余裕がある場合、どのような消費行動を行うかという問いに対しては「旅行」という意見が最も多く挙がり、次に「貯蓄」が挙がった。「旅行」と答えた人の中には、「お金の余裕もあれば海外旅行」との意見も少なくなく、現実を見据えて回答する若者の姿が多かった。

まとめ 今後、若者の海外旅行者数増加を図るために

今後、若者の海外旅行離れを食い止め、若者の海外旅行を促進するためには、「海外旅行＝手続きが面倒」といった煩雑なイメージを解消することが重要な課題と考える。

第一にパスポートやビザ手続きでの消費者への負担を軽減することが考えられる。現在、20歳以上で10年間用のパスポートを取得するには、¥16,000の手数料がかかる。この手数料をより手頃な価格に設定することで、「所得の低減」に対する策として有効であると考えられる。海外旅行は旅費だけでなく、必要な持ち物を購入するための出費も大きい。海外旅行に行く資格とも言えるパスポートの取得を消費者が取得しやすくすべきである。またパスポートに関してはパスポートの申請から受領まで約1週間かかる。それまでに申請者は①一般旅券発給申請書入手②必要書類を提出③パスポートを受領といった諸手続きが必要である。いずれも各都道府県に設置されているパスポート申請窓口に出向かなければならない。②の際は、必要書類が不十分であった場合、再度申請者はパスポート申請窓口へ出向く必要がある。また、土・日・祝日は基本的に申請を受け付けておらず、申請者にとってはとても不利だといえる。例えば、旅券発給申請書をインターネット上でダウンロードできるようにすれば、わざわざ時間を作って申請書をもらうために窓口に出向く手間が省け、消費者にとって便宜が図られると考える。次に、空港へのアクセスの利便化を提案する。羽田空港のハブ化がなされ、海外旅行者の増加が期待できると話題になったが、まさに空港までのアクセスの利便性や国内外の出航便の強化は最も重要と考える。羽田空港は、より多くの人が行き来出来るよう、さらなる国際線の強化を図ることや、成田空港はより多くの地方空港と連携をなすために国内線を増やす

ことなどが今後求められていく。しかし、より便利であるのは最寄りの地方空港から直接海外に行けることである。格安航空会社などと地方空港も提携しより身近に海外旅行に行ける機会が増えれば、これまで移動時間としていた時間を、現地での滞在時間としてより長く現地で過ごすことも可能である。それに加え、ただ地方空港の国際便を増加させるのではなく、市内から地方空港へのアクセスを強化するなど各交通網の連携も必要である。アクセスの利便化を図ることは、面倒臭いなどの煩雑さを懸念する若者にとっては特に有効的であると考えられる。

最後に、海外旅行を身近に感じ、簡単に行くことができるというイメージを現在の若者に抱いてもらうことが必要である。海外旅行費用は、パスポートの申請に加え、燃油サーチャージ、保険料、空港手数料など、チケット代金(またはパック旅行代金)以外にかかる費用が明確ではない。そういった点からも海外旅行は、消費者に煩雑なイメージを与えかねない。旅行会社等は、チケットや宿泊旅行代金に加え、空港手数料や燃油サーチャージの価格を画一化し旅行代金に含めた価格を消費者に提示することも有効策であると考えられる。消費者により分かりやすい価格提供を行うことができ、海外旅行への煩雑さを解消するアプローチになり得るだろう。またテレビやインターネット、ケータイなどを駆使する現在の若者たちにとっては、その様なツールから情報を得ることができ、手続きなどを行うことが出来るシステムは大きなメリットである。PCの画面上やテレビだけの疑似体験に終わらず、自分の実体験として実際に現地へ旅行に行き海外の文化や生活に触れ感動を得てほしいと思う。そして次世代の人々にも受け継いでゆき、さらなる海外旅行の市場発展と日本と海外の文化・人々の交流が深まることを期待したい。

【主要参考文献】

- 山岡拓,『欲しがらない若者たち』,日本経済新聞出版社,2009
- 松田久一,『嫌消費世代の研究』,東洋経済新報社,2009
- 「2008年度旅行・観光消費動向調査」,観光庁,2008

訪日外国人旅行者の現状と課題

～宿泊機関からみた～

Emerging Issues concerning the Foreign Travelers in Japan
- As seen from the accommodations -

鹿熊 美穂

Kakuma Miho

文化マネジメントコース

はじめに

日本は観光立国に向け、『外国人観光客を2016年までに2000万人、将来的には3000万人』という目標を掲げた。外国人観光客が増加すれば、日本人旅行者と外国人旅行者間でのトラブルがますます増加するのではないかと筆者は不安になった。観光立国を成功させるためにも、早いうちからトラブルの改善策を考えることは必要だと思う。そのためにも、これまでに起こったトラブルを調査していき、その中で新たな改善策を考えていきたい。

本稿では、まずは訪日外国人旅行者の動向を調査していき、訪日外国人旅行者の増加、減少要素を探っていく。次に、今までに起きた弊害を調査するため、7件の宿泊施設へ聞き取りとり調査、メールでの調査をおこなった。調査を行った結果、多く出たトラブルは日本と外国の生活習慣・文化の違いから出てきたのではないかと考え、第4章では生活習慣・文化の違いについて比較している。比較対象としてあげたのは、2010年より個人観光ビザが緩和され、今後多くの訪日外国人旅行者の増加が予想される中国である。生活習慣、文化の違いについては文献を参考に行った。この結果、時間感覚の違いについて、中国人の遅刻を防ぐため早めの行動を心掛けさせるという防止策、入浴方法の違いについては、日本人観光客とのトラブルを防ぐため時間帯をずらす又は、ある時間帯だけ貸し切りにするという策を提案する。また食生活の違いについては食事の種類や量を好みにできるピュツフェスタイルを取り入れることを提案する。この研究により、生活習慣、文化の違いから起きるトラブルを考え、改善していききっかけになってほしい。そして、トラブルを未然に防ぐことで観光立国としての日本を成功させたい。

訪日外国人旅行者の動向

一年間に日本を訪れる外国人旅行者の数は、1964年には約35万人であったが、2009年には約679万人におよび、基本的に増加傾向を示している。前述の通り、東京オリンピックが開催された1964年に約35万人であった訪日外国人旅行者数は、1977年には100万人の大台を超え、その後何度かの減少を経たり、また年度によっては大きな伸びを見せながらも増加を続けたりしている。このような増減はどのような要因により起きるのであろうか。ここでは訪日外国人旅行者の増減が、何の影響を受けて変化しているのかを見ていきたい。訪日外国人旅行者が増加する要素として挙げられるのは国際的イベントの開催である。1970年にみられる増加だが、この年日本では日本万国博覧会が大阪で開催され訪日外国人旅行者が24万人の増加へとつながった。万博以外にも国際科学技術博覧会(つくば万博)、FIFAワールドカップなどの国際イベントが開催された年も増加している。次に増加要素として挙げられ

るのが、2003年から開始された政府の取り組みであるビジット・ジャパン・キャンペーン(VJC)である。VJCは「2010年までに訪日外客数1000万人」を目指し、日本の観光魅力を海外に発信し、日本の魅力的な旅行商品の造成を行っている。活動内容としては、海外メディアやインターネットを使った情報発信や訪日ツアーの開発・造成・販売支援、外国人旅行者の受け入れ体制整備支援事業など多岐にわたる。第三の要素で挙げたいのが為替(円安)の影響である。円安は訪日外国人旅行者を増加させ、1989年～1990年や2007年にはこの影響で増加している。

次に訪日外国人旅行者の減少要素を挙げていきたい。第一に挙げられるのは、為替(円高)の影響である。1985年から1986年にかけて訪日外国人旅行者数が27万人減少したのもこの影響である。第二の要素として挙げられるのは、阪神淡路大震災、地下鉄サリン事件などの、治安の影響である。また米国同時多発テロやイラク戦争などは他国で起きたことにも関わらず、減少した。第三には健康がある。SARS(新型肺炎)や新型インフルエンザなどが健康に当てはまる。どちらも感染拡大を避けるためアジア内の交流の自粛、欧米の旅行自粛が強まった。

聞き取り調査からみる訪日外国人旅行者のトラブルの現状

*聞き取り調査を行った宿泊機関

- ・宇奈月グランドホテル(富山県)・大佛旅館(富山県)
- ・砺波ロイヤルホテル(富山県)・村田屋旅館(石川県)
- ・旅館やまむる(石川県)・HOTELひので屋(石川県)

*メールでの調査を行った宿泊機関

- ・和倉温泉加賀屋(石川県)

聞き取り調査から特に多かったトラブルは、時間感覚の違い、入浴方法の違い、客室の利用法、食文化の違いであった。これらのトラブルは生活習慣・文化の違いから起きたものであると考える。これらの防止策・改善策を考えるにあたっては、まず訪日国の生活習慣・文化を理解する必要がある。

日本と中国の生活習慣・文化の違い

中国は近年訪日外国人旅行者が増加しており、2010年7月中国人向け個人観光ビザの緩和で今後ますます増加が見込まれる。日本にとって中国は観光における大きなマーケットとなるだろう。この中国との様々な違いを見ていくことは、よりスムーズな中国人観光客受け入れを行う上で大切だと筆者は考える。また、聞き取り調査を行った宿泊機関からも中国人団体ツアーのトラブルがいくつか上がってきていた。

時間の感覚の違い

中国は現在、急速な経済発展をしており、それに伴って車が増加している。しかし急速な発展に道路整備が追いついておらず、渋滞が頻繁に起こる。また他の公共交通機関も未発達の部分があり、予定通りに行動できないことがある。そのため、時間の遅れに対して、日本人ほど問題視していない。そのため、スケジュール管理を細かく行っている日本の旅行会社や宿泊機関にとって、中国人のこの習慣は悩みの種となる。いかに遅れないように行動してもらうかを考えなければいけない。

入浴方法の違い

共同浴場で裸になってお湯につかるというのは日本特有の文化であり、中国では共同浴場の場合水着を着用し、人前で裸をさらすことはない。日本に来て裸で入浴することを知ると、驚いたり、恥ずかしがったりする。しかし、温泉は中国人にとって日本観光の楽しみの一つでもあり、2007、2008年度の中国の訪日旅行動機においては、ショッピングに次いで二番目に人気だ。中国人旅行者は日本の温泉を体験したいと思っているが、裸で入浴することに抵抗があるためバスタオルを巻いたまま入浴する。しかし、日本人にとっては不快感をもってしまう行動だ。中国人旅行者にいかにマナーを守ってもらうか、彼らと日本人旅行者をどう共存させていけばよいか問題だ。

客室内でのトラブル

日本の旅館では靴を脱いで入館し、部屋の床に布団を敷き寝るというのが一般的だ。しかし中国人は普段、椅子・テーブル、ベッドで生活しており、室内では外と変わらぬ靴で歩きまわっている。そんな彼らにとって床は決してきれいというイメージではない。ここから出てくるトラブルが、靴を脱がない、布団で寝るのに抵抗感を示すというものである。他にも、客室のドアを開けたままにし、部屋を行き来するというトラブルもある。中国のホテルの広さは日本よりも広いため、日本の客室を見て狭いと感じてしまう。そのため、少しでも広くしようと、客室のドアを開けたまましておく。しかし、声が漏れたり、防犯上危険だったりトラブルのもととなる。

食文化の違い

中国は広く、中華料理といっても四川料理・広東料理・上海料理・北京料理の四つに分けられ、味の濃さや、辛さなどさまざまである。加えて現在ではファーストフード店などを利用する若者もあり、年代などによっても食の好みが異なってくる。彼らが同じ中国人団体ツアーで来るということは、食事の要望が多様化するということだ。これをいかに解決していくかは大きな問題である。

トラブルの防止策・改善策

時間の感覚の違い

ツアーでは時間に寛容な中国人と時間通りに日程を勤めたい日本の旅行会社間で、今回の時間の“遅れ”というトラブルが起きた。これを防ぐためには、中国と日本の時間の“遅れ”のとらえ方を事前に説明する必要があると考える。日本の公共交通機関の正確さや時間が遅れることによって日程をこなせなくなることを説明すべきだと考える。このような説明をしたうえで、集合時間を5～10分程早くツアー客に伝えておけばよいと考える。時間に寛容な中国人が日本に来たからといって時間を守るということは困難である。だから、日本の旅行会社は時間の遅れを少しでも短くするために早めの集合時間を伝えておくのがよい。時間通りに行動するのは中国人の習慣から見て困難かもしれないが、中国人の習慣を知った上で、彼らが時間通りに行動できるよう、日本の旅行会社が努力をしていかなければならない。

入浴方法の違い

日本人入浴客と時間帯をずらし入浴する、もしくは、中国人旅行者入浴の際は貸し切りにするのがよいのではないかと考える。どちらも日本人入浴客が多く入浴するであろう夜や朝方は避け、日中や夜中に中国人旅行者に入浴してもらうことだ。これならば、バスタオルを巻いたままでも迷惑にはならない。

客室内でのトラブル

無理に旅館で宿泊するのではなく、中国の生活スタイルに近いホテルに宿泊したほうがよいと考えられる。もし旅館に宿泊したいのであれば、洋室も和室もある旅館を宿泊先にしておけばよい。そうすれば和室に抵抗感を示しても、洋室に変更することができる。次に部屋のドアを開けたまましておく問題だが、部屋を空けておいた場合、盗難などの事件、事故が起こる危険があることを添乗員、宿泊機関が何度も説明するべきである。また、添乗員などが何度か部屋の見回りに行くなどして未然に防ぐのも手である。

食文化の違い

現在では多くのツアーが取り入れている、ピュッフェスタイルの食事を用意することがよいのではないかと考える。量も味も調節できるので旅行者にとっては満足できるスタイルではないだろうか。

[主要参考文献]

○観光庁、「観光白書」、2010

日本製RPGの日本の特質

—日本製RPGにみる「型」の美—

Kata Stereotypes of Japanese RPG

加藤 浩貴

Kato Hiroataka

文化マネジメントコース

要旨

本論では、発生から20年余りが経過した日本製ロールプレイングゲーム(RPG以下、同一表記)における、「型」の形成を論証し、その功罪を明らかにすることを目的とする。「型」とは「舞楽、能、狂言、人形浄瑠璃、歌舞伎、舞踊など、伝統芸能の演技、演出において、代々継承され洗練されて固定化した表現様式」(註1)であり、めまぐるしい変化を辿ってきた日本ゲーム史において、変わることなく幾つもの特質を醸成させてきた日本製RPGには、この「型」が形成されていると考えられる。

日本ゲーム市場の「ガラパゴス化」

ファミリーコンピュータの発売から20年以上もの時が経ち、隆盛を極めた日本のゲーム市場は現在、大きな転換点を迎えている。ニンテンドーDSやWiiの爆発的ヒットにより新たなユーザー層が流入したことや、ゲーム機の主流が据置機から携帯ゲーム機へと移行したことなどはその最たる例であり、各企業から販売されるソフトの傾向からも、その変化が窺える。だが、これらよりさらに憂慮すべきであると考えられるのは、日本市場の「ガラパゴス化」である。海外、日本市場において影響力を持つハードやソフトには大きな差異が見られ、今や日本は世界のゲーム市場から孤立し、独自の市場を形成してしまっている。この「ガラパゴス化」が特に顕著なのがRPGというジャンルである。

RPGとは、「プレイヤーがゲームの世界の中で、ある人物の役割を演じ、さまざまな経験を通して成長していく過程を楽しみながら、目的を達成していくもの」(註2)であり、長年日本のゲーム市場における「王道」として愛され続けてきた、人気ジャンルの一つである。しかし近年では、日本、海外のユーザーから日本製RPGに対し「今のRPGはつまらない」、「ムービーだけで肝心のゲーム内容は空っぽ」といった批判的な意見が挙がりはじめるようになった。また、日本製のRPGはJRPGとして揶揄を込めて呼称され、海外製、特に北米製RPGとはまったく別のものとなってしまった。

日本におけるRPGの発生と発展

そもそも、コンピュータゲームにおけるRPGの祖とされているのは、日本、北米ともに『Ultima(Akarabeth)』(1979)、『Wizardry』(1981)である。しかし、日本でこれらをお手本にRPGが制作され、人気を得るようになると、その様相は徐々に独特の変化を見せ始めるようになった。

日本のRPG史の原初に登場した『ドラゴンクエスト』(1986)は、『Ultima(Akarabeth)』と『Wizardry』の両作品から、2Dフィールド

を冒険するスタイルとコマンド入力式ターン制戦闘という二つの要素を取り込み制作された。この『ドラゴンクエスト』が日本のゲーム市場で評価を得ることとなり、日本製RPGの雛型となったのは言うまでもない。そしてこれを契機として、以降、それぞれ独自の要素を加えた『ファイナルファンタジー』や『女神転生』、『ポケットモンスター』、『テイルズオブ』などの人気シリーズが生まれた。これらシリーズものを中心として、RPGはハードの進化に伴い、その表現力に磨きをかけていったのである。例えば、プレイステーションが発売されてからは『ファイナルファンタジーVII』のように、RPGにおいても3Dグラフィックが使用され始め、以降の主流となっていった。

こうして日本においてRPGが一表現ジャンルとして確立された現在、日本製RPGは、多様な形で我々の前に現れるようになった。据え置き機から携帯機まで、様々なハードが乱立する今となっては、ソフトもそれぞれのハードの性能、特徴を活かしたものが制作されている。しかし、日本において多様化を極めたこれらRPGを海外、特にプラットフォームからビジネス形態まで、日本と類似した市場を形成し、日本市場の比較対象とされることの多い北米市場においてスタンダードとなった『Fallout3』のような北米製RPGと比較、検証してみると、日本製RPGは共通して、いくつかの特質を軸にして制作されているということが明らかとなった。

日本製RPGの特質

現在の日本製RPGは、どれも「ストーリー主導型」、「コマンド入力式ターン性戦闘」、「アニメ調のキャラクターデザイン」、「カットシーンの多用」という、4点の特質を軸としている。

ゲーム世界を仮想現実のように作り込み、自由度の高いその世界にプレイヤーを住まわせるという「システム主導型」の北米製RPGに対し、「ストーリー主導型」の日本製RPGは、プレイヤーがゲーム世界に登場するキャラクターたちの物語を追体験するべく作られている。そのため、プレイヤーは制作サイドが用意した一本道を辿るだけか、マルチエンディングの場合は道のりの定められた数本のルートを進んでゆく他なく、ゲーム内に用意された町や人、そして強大な敵の存在は、その進行を助けるためにある。

また、北米製RPGがファーストパーソンシューティングの要素を内包した「リアルタイム戦闘」を採用しているのに対し、日本製RPGは『ドラゴンクエスト』から変わらず「コマンド入力式ターン制戦闘」を採用している。ここでは即興性のないコマンド入力という単純作業に面白みを付随するため、結果としての個々の演出に工夫がなされていると考えられる。

その他にもアニメ調のキャラクターデザインの採用、映画的演出を

施したカットシーンの多用といった特質が存在するが、北米製RPGに見られないこれらの特質は、きわめて日本的な特質といえることができる。祖を同じくした日本、北米のRPGは、現在となつてはそのありようを異にし、まったく別のものとなってしまった。北米製RPGがハードの進化により、現実性や自由なロールプレイを追い求めた一方で、日本製RPGは常に非現実的な架空の世界での、キャラクター達の物語をプレイヤーに提供することを主としているのである。

日本製RPGにみる「型」の美

ここで、さらに日本製RPGを多角的に検証するため、上記した諸特質を伝統芸能などの「型」の視点から捉え直してみると、それらと日本の「型」の文化である「タテ」や「見得」、日本の伝統演劇全般における「創造的示現」との色濃い類似性が確認できる。

例えば歌舞伎の闘争形式である「タテ」と、日本製RPGにおける「コマンド入力式ターン性戦闘」はどちらも、写実性が求められる時代劇の「殺陣」とは違い、様式美を重んじているという点で共通している。両者の闘争の描写は、人物の所作一つ一つを強調したものであり、随所で「見得」などによる見せ場が用意されているため、テンポはあまりよくない。しかしその反面、音楽や効果音、個々の動作といった多様な視聴覚要素によって、本来否定されるべき醜悪酸鼻な殺傷の場面を「美」に転じているのである(註3)。

また、河竹登志夫は『演劇概論』で、日本の伝統演劇を「創造的示現」とし、その特徴を説明しているが、これは日本製RPGにもそのまま適合させることが可能であると考えられる。ここでの「創造的示現」とは、「日常的写実とは一段次元のちがった美的世界の創造」(註4)であるが、『ファイナルファンタジーXIII』などの日本製RPGを紐解いてみると、確かに真よりも美を追求する「創造的示現」という特質を見出すことができた。

さらには、ハードの進化や記憶容量の拡大など、ソフトを取り巻く環境が激しく変化してきたにも関わらず、日本製RPGが20年もの間、変わらず上記した諸特質を守り続けてきたということを考慮すれば、日本製RPGにおいても、伝統芸能と同様に「演出において、代々継承され洗練されて固定化した表現様式」、すなわち「型」の成立が確認できるのである。

おわりに

ここまで述べてきたように、日本製RPGは20年余りの間に「進化」を続けてきた結果、歌舞伎や能のごとく「型」を醸成させることとなり、世界的に見れば伝統芸能のように特異なものとなってしまった。

しかし、特異ではありつつも「型」が形成された日本製RPGには、様式美、そして戦略性の高い戦闘システムといった、海外製RPGには成し得ない、誇るべき特質が存在する。そのため、日本製RPGが変化を求められている現在にあっても、その古くからの「型」を全て否定することは誤りであろう。事実、「型」通りに制作されたにも関わらず日本と海外の両ユーザーから高い評価を得ている『ペルソナ4』のような作品も存在する。

日本製RPGは、「型」の形成による功罪をしっかりと把握し、今後も時代に応じた工夫を凝らして、進化を続けていくべきものなのであろう。

【脚注】

- 註1.相賀徹夫『日本大百科全書』(小学館、1985)、p329
- 註2.松村明『スーパー大辞林』(三省堂、2005)
- 註3.河竹登志夫『歌舞伎美論』(東京大学出版会、1989)、p51
- 註4.河竹登志夫『演劇概論』(東京大学出版会、2004)、p107

【主要参考文献】

- 上床光信『ファミ通ゲーム白書2010』(エンターブレイン、2010)
- 河竹登志夫『演劇概論』(東京大学出版会、2004)
- デジタルゲームの教科書制作委員会『デジタルゲームの教科書』(ソフトバンククリエイティブ株式会社、2010)
- 永田哲朗『殺陣 チャンバラ映画史』(社会思想社、1993)
- 浜村弘一『週刊ファミ通 第24巻第38号』(エンターブレイン、2009)
- 山本充『ユリイカ4月号 第41巻第4号』(青土社、2009)
- 池谷勇人『正念場を迎えるRPG』『2009 テレビゲーム産業白書』(株式会社メディアクリエイト、2009)

オフィス北野の映画製作を参考に 日本映画の向上を考える

It thinks about the improvement of the Japanese movie referring to production of the / movie in office Kitano.

兼田 潤

Kaneda Jun

文化マネジメントコース

はじめに

2006年にあるニュースが日本映画業界を賑わせた。邦画のシェアが洋画のシェアを上回ったというものだ。このニュースから、世間では日本映画が勢いを増していると考えられている。しかし、映画館数や年間総興行収入などの様々なデータを、過去のものとは比べてみると、必ずしも勢いが増しているとは言えない。では、1920年代後半から1930年代にかけての第1黄金期、1950年代から1960年代にかけての第2黄金期に続き、日本映画界が第3の黄金期を迎え、さらに発展するためには、どのような部分の問題視され、そしてどのように改善されていくべきなのか。本論では、世界的に有名な映画監督となった北野武監督の所属しているオフィス北野の映画製作に対する戦略を参考にし、とりわけ、日本映画の発展にとって重要なカギとなっていくであろうプロデューサーという役割を重点的に考える。

映画製作システムの変化

——撮影所システムから製作委員会方式と映画ファンドへ——

かつての映画製作の主流であった方法は、1930年代に確立された「撮影所システム」というものだった。この「撮影所システム」とは、当時であれば日活や大映、松竹などの大きな会社が映画製作の全工程を果たすというものであり、その主な特徴は、監督を含めそれ以下のすべてのスタッフがその映画会社と専属契約をしていることである。また、「撮影所システム」は、教育機関でもあったということも大きな特徴の一つである。当時監督になるという人は皆、撮影所システムに入り、助監督として勉強し、何年もかけて人脈を作り監督になるという流れが一般的なものだった。

しかしながら、テレビやビデオの普及に伴い、次第に映画産業が衰退していき経営が苦しくなっていくと、映画会社は次々と制作部門を放棄していき、1980年代以降になると、映画会社がプロダクションに映画を発注し、それを受けたプロダクションが映画を制作するというシステムになっているのである。そのような中で撮影所システムの次に出来上がった映画製作システムが「製作委員会方式」である。

「製作委員会方式」とは、資金繰りにおけるさまざまなリスクを回避するための方法・手法の一つであり、現在の映画製作の主流の手法となっている。まず、主導権を持つ幹事会社が複数の会社に対し出資を募る。こうすることで資金リスクを分散し、利益が出た場合は出資比率に準じて分配する。スポンサー企業にとっては1作品に対する投資を減らすことができ、より多くの作品に関与することが可能になり、制作プロダクションとしては映画の製作費を容易に調達できる。各会社が出資する最大の目的は各種権利ビジネスのためである。

一方、製作委員会方式とは別に、映画製作における資金調達の新たな手法として「ファンド方式」が注目されている。ファンド方式とは、映画の製作資金等に対する投資ファンドからの資金調達の方法で

ある。銀行融資とファンドの組み合わせや個人向け映画ファンド、著作権信託による映画ファンドなど、さまざまな形でこの映画ファンドが利用され始めている。

製作委員会方式と映画ファンドの大きな違いは、主導権を持つ者の違いである。製作委員会方式では、委員会に名前を連ねる大手企業が実質的な主導権を持っているのに対し、映画ファンドはプロデューサーが製作の主導権を握っている。具体的には、製作委員会方式の場合、構成する大企業の面々によって、プロデューサーの権限が制約され、作品自体の質の低下という問題も生じやすい。一方ファンド方式は、まだまだコンテンツに対する投資というものが理解されておらず、募集をかけても投資するファンドはなかなか集まらないのが現状である。しかし、今後ファンド方式に対する理解が深まり、環境が整えば、製作委員会方式の問題点を改善していく可能性は十分にある。

現在の日本映画界の問題点

日本映画界の問題点として、製作委員会方式、プロデューサー、そして新人発掘システムの3つを取りあげ考察する。

資金繰りのリスク回避を目的に成立した製作委員会方式だが、さまざまなスポンサーがビジネスとして出資をしているため、出資者が収益を確実に確保することが成功の絶対条件として存在する。そのために、作品の内容として大衆受けしやすいものが作られやすいという事態に陥ってしまう。また、制作現場においても、各出資者の要望が押しつけられ制作者は板挟み状態となり、結果作品の迷走へとつながるケースも稀ではない。

プロデューサーの問題点は世界に対する知識と姿勢にある。昨今では映画業界のボーダーラインが曖昧になっている。そんな中で今後、特にプロデューサーに求められる力は世界を視野に入れた国際的なプロデュース力である。

まず知識だが、映画監督たちの持つ才能や価値観、世界観というのは、それこそ千差万別である。その個性の違いをいかにして映像的な世界に作り上げるかにおいて、プロデューサーは輝きを発揮する。そしてその後、作品・監督を紹介し、国際的なプロジェクトを組んでいくことにおいて、さらに重要な役割を担っていくことになる。映画の国際的な市場に対する知識が乏しいことにより、海外との共同製作といったコラボレーションの具体的なプランをビジネススキームとしてきちんと提案できず、海外のバイヤーやエージェント、配給会社が相手にしてくれないといったことが起きてしまう。

次に姿勢だが、これはビジネスに挑む際の姿勢である。海外を相手にしたビジネスの場合、日本人は相手に圧倒されることが多々ある。「言わなくてもわかる」「譲る」「気を遣う」という日本人的な感覚が通用しないためである。今後世界を相手にするには、パワーゲームを制する力が必要になる。

新人発掘システムの問題は、日本にしっかりとした新人発掘システムが確立しておらず、受け身になっているという点である。そのため、海外の評論家が日本人よりも先に新人を発掘し、金儲けの道具として扱い、思い通りにならなければその才能が発揮されるチャンスを奪い取ってしまう危険性がある。

オフィス北野における成功例と課題

北野武監督の成功要因として、自社制作ということ、マネージャーとしてのプロデューサーの存在、そして国際映画祭の有効活用を挙げる。偶然にしろ、初めに海外で有名になり、そこから日本で認められた北野映画の製作委員会に名を連ねる企業は、北野ワールドに出資しているため、ほぼ自社制作と変わらない状況で、製作委員会方式の抱える問題点である委員会からの圧力を受けずに制作できているということが第一。ビジネスマンとして監督のマネジメントを担当し、常に客観性を大事にし、そして、国際映画祭を単なるお祭りの場としてではなく、業界人との交流や宣伝など、ビジネスの場として最大限に有効活用するプロデューサーの存在が北野武を世界にも通用する映画監督に育て上げたことが第二と第三の要因である。

しかし、映画監督としての北野武の成功の陰には、コメディアンとしての顔であるビートたけしの存在は欠かせないものである。つまり、他の企業がオフィス北野の戦略をそのまま取り入れて実行しても成功する可能性は極めて低いと考えられる。したがって、できるだけ汎用性のある解決策を考えなければならない。

今後日本映画界が向上するためには

1. 映画ファンドの可能性を活かすことが、製作委員会方式の問題点の改善につながる。映画を投資の対象として捉えた資金調達の手段という点では、製作委員会方式も映画ファンド方式も共通している。この二つの大きな違いは、製作における主導権を誰が握るかである。製作委員会方式の場合、製作委員会に名を連ねる企業が主導権を握り、制作の至る所に口を出してくる。しかし、ファンド方式はあくまで投資という枠を超えず、主導権はプロデューサーにある。製作委員会方式の一番の問題点は多額の資金を出資するスポンサーに逆らえないという点にある。その部分を何とかしなければならない。そこで、製作委員会方式のみに資金集めを頼るのではなく、資金繰りにおけるリスクを回避するための製作委員会方式と、制作に対する圧力を回避でき、プロデューサーが主導権を握ることのできるファンド方式の両方を利用した資金集めが好ましいと考える。
2. 新しいタイプの国際映画祭を設けることが、プロデューサーの力不足、新人発掘システムの不足に対する改善につながる。国際映画祭により、海外との接点を自ら作り出せば、映画人との交流だけではなく、各国のメディア関係の人々や映画評論家に至るま

で、ビジネスにつながるあらゆる業界との接点も容易に生まれてくる。そこからひとつひとつ知識を増やし、自分のものにしていくのがプロデューサーの成長にとって一番の近道だろう。

また、どのようにして自分たちで新しい才能を発掘し、そして発信していけるか。日本映画が生き残っていくのにこの考え方は今後大事になっていこう。単にお金を生み出すための道具としてではなく、今までになく、際立った才能を持つ監督を世に広め、その作品を紹介することを目的とした作家主義的な映画祭が東京にあるべきだ。

今最も日本映画界が必要としているのは、プロデューサーの成長を後押しする業界人同士の交流や新人発掘といった役割を果たす、ビジネスの場としての国際映画祭である。

おわりに

本論では、現在の日本映画界に横たわる問題点として、制作現場に対する製作委員会の圧力、視野が国内市場のみの日本映画界、プロデューサーの力不足、新人発掘システムの不足を挙げた。その問題を戦略的に克服し、日本国内だけではなく海外でも高い人気を勝ち取ったのが映画監督北野武である。国際的な成功の要因をみていくと、日本映画界の問題点の解決策が見えてくる。しかしながら、北野武の成功はコメディアンとしての顔ビートたけしあつてのものであると言える。したがって、そのまま他企業が真似をしても失敗に終わるだろう。

オフィス北野の成功例をもとに、日本映画界の問題点に対する、できるだけ汎用性のある解決策を考えた。まず製作委員会方式に対する解決策は映画ファンドの拡大である。映画ファンドには、収益性の確保、さらにクリエイターの育成という可能性もある。視野が国内市場のみの日本映画界、プロデューサーの力不足、新人発掘システムの不足に対する解決策は、プロデューサーの成長を後押しする業界人同士の交流や新人発掘といった役割を果たす、ビジネスの場としての国際映画祭の充実である。国際映画祭がプロデューサーの育成の場として機能することが、今後の日本映画界の向上にとって重要なのだ。

※ 「製作」と「制作」の違いは、経済産業省資料『コンテンツ・プロデューサー機能の基盤強化に関する調査研究 映像製作の収支構造とリクープの概念』によると、「映画を撮影する作業など、つまり作品を創造する実作業を制作といい、企画立案や製作費集め、配給、興行など（制作を含める）映画の全過程を示すものが製作」とされている。

【主要参考文献】

- 伊藤孝一・公野勉・小林義寛『映画はこうしてつくられる』、風塵社 2008
- 森昌行『天才をプロデュース?』新潮社、2007
- 岩崎明彦『「フラガール」を支えた映画ファンドのスゴい仕組み』、角川SSコミュニケーションズ、2007

ドラクロワの絵画にみるロマン主義と古典主義の総合

－人体表現からのアプローチ－

The Study of The Synthesis of Romanticism and Classicism in Delacroix's Tableaus
-The Approach by Analyzing The Representation of Human-

鎌田 将太

Kamada Shota

文化マネジメントコース

はじめに

本論は、19世紀フランスを代表する画家、ウージェーヌ・ドラクロワの絵画にみる独自の人体表現の特質を検証する。美術史をひも解くと、ドラクロワはロマン主義の芸術家として広く認識されている。しかし、この画家は「私は純粋な古典主義者だ」という、今日の認識とは相反するかのような、自身の芸術家としての立場を表明する発言を残している。この発言通り、確かにドラクロワは純粋にロマン主義的な作品の他にも、古典主義的素養を根底に置いた作品をいくつか遺している。

そこで以下では、ドラクロワはロマン主義者と古典主義者という二つの側面を併せ持っていたという観点に立ち、ドラクロワの人体表現の特質を検証していくこととする。いくつかのドラクロワの作品を具体例として取り上げ、ロマン主義的表現と古典主義的表現、そしてこれらの総合について、完成作だけでなく習作素描などの資料も交えて分析し、特に人体表現に焦点をあてて研究を進めていく。

ロマン主義と古典主義の定義

数あるロマン主義の定義の試みの中で、フィリップ・ヴァン・チーゲムは、「ロマン主義は、芸術上の一傾向というよりは、芸術を在来の伝統や趣味の拘束から解放すること、芸術にいつそその色彩と運動を導き入れること、また熱情によって芸術に生気を与えることを企画した新しい傾向の総称である」と述べている。確かに、そもそもロマン主義芸術は、「解放」という言葉に象徴されるように、本質的に、在来の形式からの「絶え間ない反発」という性格を抱えている。あらゆるものが理性に基づく、計算された新古典主義の理想的芸術に対して反発することで、ロマン主義の芸術家は表現傾向を確立していった。

他方、古典主義と新古典主義の区別もここで明確に定義しておく必要があるだろう。両者は共に古代ギリシャ・ローマ美術を源泉とするのだが、古典主義の表現が正確な自然観察に基づいた緻密で誠実な性格を持つのにに対して、新古典主義はいかにして古典古代の理想美に近づくかを至上の命題と定めている。そのためしばしば必要以上の加飾や造作を与えることによって、現実にはありえない、理想主義的表現にたどりつくことがある。共に同じ源泉を持つ古典主義と新古典主義であるが、その概念は本質的には異なる。

ロマン主義芸術家としてのドラクロワの認識

ドラクロワは、1822年のサロンへの代表作《ダンテの小舟》に表されている革新的な筆触表現によって、ロマン主義者としての認識を確立した。ドラクロワの筆触は、いまだ新古典主義の美意識が残る19世紀前期

にあつては、批判の対象となり得たが、彼は自ら美術界の常識を破り、新たな表現を打ち立て、これにより美術界におけるロマン主義の革命を起こしたと言える。こうしたドラクロワ＝ロマン主義者という認識は、ボードレール、スタンダール、ドレクリューズなど同時代の美術批評家たちや、新聞などのメディアによってさらに加速する結果となった。

しかし1832年のモロッコ旅行を機に、ドラクロワは次第に古典主義的沈静化へ向かうことになる。この旅はドラクロワの色彩を劇的に変化させ、以後急激に色彩を明るく、より多彩にさせたが、同時に自身の古典主義の基盤も見出し始めている。

ドラクロワのロマン主義的表現

ドラクロワがロマン主義芸術の旗手として位置付けられるようになった理由としては、人体の激しい動勢表現に負うところもまた大きかったと考えられる。新古典主義の人体表現は、古典古代の理想的な人体表現に基づいているが、ドラクロワはこの現実とはかけ離れた人体表現から脱するために、意図的に不安定さを人体のなかに織り込むことを試みている。

ドラクロワの代表作《民衆を導く自由の女神》(図1)では、習作(図2)で試みた大胆なデフォルメは多少抑制されながらも、そこから生じる不安定さはそのまま完成作に受け継がれて、ロマン主義芸術の本質を象徴するかのような激越な動勢を発散している。ドラクロワはこうした不安定な人体表現を用いて、鑑賞者の視覚に強く訴えかける。この人体表現による視覚効果こそが、多くの論著においてドラクロワの「激しさ」とか「動勢」といった言葉で形容される性質の正体なのである。

ドラクロワの古典主義的表現

《シュビレと黄金の小枝》には、静的な構図や、鑑賞者側をまっすぐに見つめる人物の視線といった点で、古典主義の伝統が受け継がれているといえる。ここでは、本作の人体表現について、ラファエロからの影響を考察していく。ドラクロワは、ルーベンスやミケランジェロらと同様に、ラファエロも人体表現の手本としていた。かつてイタリア・ルネサンスの多くの名品はナポレオンの戦利品としてフランス国内にもたらされたため、ドラクロワはこれらラファエロの芸術を研究する機会に十分恵まれていた。角のとれたラファエロ特有の聖母の優しさが、ドラクロワに内面化され、それがシュビレを通して発現している。

ドラクロワはロマン主義的気質を多分に持ち合わせた画家である、というのは、歴史的観点から考えても、画家の作品を分析して考察してみても、間違いのない事実である。だが我々は、そのロマン主義が古典主

義の素養の基に成り立っていることを忘れてはならない。

ドラクロワの芸術の独自性

ドラクロワの人体表現の総合は、画家特有の激しい色彩表現と共に、ドラクロワの芸術の独自性を立証する一つの要素になりえる。最終章となる本章では、再び作品分析を通して、ドラクロワの芸術のロマン主義的表現と古典主義的表現の総合という点を、改めて考えていきたい。

《ゴルゴタの丘》は、主題や形式の上では、作品を古典主義な伝統に結び付けようとする画家の意図が明らかであるが、M字型の構図や画面上方へと旋回していくような色彩の流れは、いかにもドラクロワらしいロマン主義的な表現である。本作は、イエスの悲劇的な死という静かな宗教主題を損なうことなく、その中に巧みに流れる構図を取り込むことによって、動感溢れる画面に仕上がっていると言われている。それは、ドラクロワが手本としたルーベンスの激しさとは異なる、静中動とも言うべき表現である。ここに我々は、ドラクロワのロマン主義と古典主義の総合を見出すことができるのである。

おわりに

ドラクロワの死後、急速に歴史画のジャンルが衰退していったことを考えれば、ドラクロワは唯一無二の大芸術家であった。しかし、彼以外にも、ロマン主義的表現と同時に古典主義的な素養も兼ね備えていた芸術家は、19世紀のフランスにおいては少なくはなかった。事実、ドラクロワは勿論、他の同世代の若い芸術家たちはみな古典主義の洗礼を受けた経歴を持っている。

19世紀前半の西洋美術を二分したロマン主義と新古典主義の時代に、どれほどの芸術家が2つの表現様式の間が存在していたのだろうか。今後の研究を通して、そういった他の芸術家とドラクロワを比較してみることは非常に興味深い。

本論文は、ドラクロワの芸術の独自性を人体表現の点から考察しようとする、ささやかな試みである。美術史におけるドラクロワの位置付けを少しでも明確にするべく、この卒業研究に取り組んできた。今後も、ドラクロワを中心として広く19世紀フランスの美術を研究の対象としていきたいと考えている。



図1.《民衆を導く自由の女神》 1827年、ルーヴル美術館蔵



図2.《「民衆を導く自由の女神」の習作》 1827年、ルーヴル美術館蔵

【主要参考文献】

- Lee Johnson『The paintings of Eugène Delacroix : a critical catalogue vol 2』、 Clarendon Press, 1981-1989
- ケネス・クラーク (訳: 高階秀爾)『ロマン主義の反逆』、小学館、1988

映画館の変遷と映画振興の地域格差

The Historical Transition of the Movie Theater and Regional Differences
in the Development of Film Culture

黒崎 清香

Kurosaki Sayaka

文化マネジメントコース

はじめに

現在、シネマ・コンプレックスという複合映画館での映画興行スタイルが主流になっている。2009年現在日本国内には3,396スクリーンあるが、その約8割をシネマ・コンプレックスが占めている。シネマ・コンプレックスの登場で減少傾向であったスクリーン数は増加するも、単独館や芸術性の高い映画などを上映する映画館が廃業に追い込まれ、年間約800本の映画が公開されているにも関わらず、鑑賞する機会が減少してきている。

そのような中で、コミュニティシネマが豊かな映画環境を作る活動を始め、コミュニティシネマのネットワークが徐々に形成されてきている。映画館や映画上映のできる公共施設との相互連携が鑑賞する機会の地域差を埋め、世界中の多様な映画作品を鑑賞する機会を増やす役割を果たすのではないかと考える。本研究では、文献資料を調べ、映画館へのインタビューを通して、コミュニティシネマの重要性、これからの映画鑑賞施設構想を提示していく。

シネマ・コンプレックスの現状と問題点

シネマ・コンプレックスとは、1つの施設内に複数のスクリーンがあり、ロビー、入場券売り場、売店、入口、映写室などを1カ所にまとめた完全入替制の映画館のことである。シネマ・コンプレックスの多くは、商業ビルやショッピングセンターの中に併設されている。当初は、郊外に造られることが多かったが、街の中心部に元々あった映画館をシネマ・コンプレックスに置き換えたこともあり、今ではどこにでも存在する。シネマ・コンプレックスの利点は、様々な映画会社が製作した作品を複数、平行上映していること、映画館に行ってから自分の見たい作品を選ぶことができること、しかるべき時間に映画館へ行かなくてはいけないという縛りが薄くなったこと、観客の動員に合わせて作品を上映するスクリーンの収容定員を自在に変更することが出来るようになったことである。また、シネマ・コンプレックスが普及していったことで、映画館の等級づけがなくなり、新しい映画の全国一斉ロードショーが可能となった。

新たな興行形態は映画業界を一新させたが、この興行形態が普及したことで上映作品の一様化を招いた。どのシネマ・コンプレックスへ行っても、大半は他館と同じ作品を上映しており、最近では、単館系映画でヒットを見込める作品までもシネマ・コンプレックスで上映されるようになってきている。これにより、シネマ・コンプレックスとミニシアターの境界線が曖昧になり、シネマ・コンプレックスとミニシアターの同化が進み、ミニシアターに来ていた観客がシネマ・コンプレックスに流れ、経営が圧迫されてしまう。ミニシアターが無くなってしまえば、ヒットはしないものの価値ある作品、挑戦的な作品などを製作、上映する機会を失っ

てしまうことになる。

映画館の歴史

1895年、リュミエール兄弟がスクリーンに映像を映し出すシネマトグラフを発明、同年12月28日にパリのキャブシーヌ大通りのグラン・カフェにおいて、お金を徴収し一般に公開した。この日に映画は誕生した。現在では、映画館という映画を上映するための施設が当たり前のよう存在しているが、映画誕生初期においては、ヴォードヴィル劇場、その他一般の劇場、教会など様々な場所が利用されていた。

ヴォードヴィル劇場での映画上映は人気を博していたが、1913年頃からニッケルオディオンと呼ばれる常設映画館に観客を奪われ立ち行かなくなっていく。ニッケルオディオンとは、貸店舗に椅子を並べ、シートをスクリーンにした仮設映画館に、ヴォードヴィル劇場の興行形態を導入した映画館である。その後、常設映画館は都市部や地方へ広がったが、他館との競争が始まり、差をつけるため装飾に凝った中規模サイズのピクチュア・パレスと呼ばれる豪華絢爛な映画館が出来始める。1927年に映像と音を一致させて映写する発声映画(トーキー)が誕生した。1929年の世界恐慌も影響して、ピクチュア・パレスの建設は無くなり、中規模のトーキー映画館にとって替わられていった。1933年には、ドライブ・イン・シアターが誕生した。ドライブ・イン・シアターは、入場者総数が屋内映画館の入場者総数を上回るほどの人気があったが、テレビの普及に伴い1970年代までにその多くは姿を消すこととなる。その後、1980年代にシネマ・コンプレックスが登場した。

日本では、1897年に大阪、難波の南地演舞場で初めて映画が上映された。大阪が日本映画の発祥の地となり、全国へと広まっていった。1903年には、東京、浅草に映画専門館「電気館」が開館する。この施設は、日本で初めての映画常設館である。この頃、映画専門館以外では寺や神社、芝居小屋などで映画が上映されていた。

シネマ・コンプレックスが出来たのは、1993年である。コロシアム形式の座席、巨大なスクリーン、最新型の音響設備がそろったシネマ・コンプレックスが全国へ普及し、現在では日本にある映画館の約8割を占めるまでになった。

コミュニティシネマの活動

コミュニティシネマとは、多様な映画、名作の上映活動、映像教育活動など豊かな映画環境の実現を目指して活動する映画館である。コミュニティシネマの中核であるコミュニティシネマセンターは、2003年に設立し、シネマ・シンジケート、シネマテーク・プロジェクト、子供と映画プログラムなどの3つの活動、全国コミュニティシネマ会議、文化庁映画週間シ

ンポジウムMOVIECAMPUSなど映画に関する活動が活発におこなわれている。

今回、コミュニティシネマについてその運営や具体的な活動を調べるために、新潟・市民映画館 シネ・ウインド、シネマ ジャック&ベティ、川崎市アートセンター アルテリオ映像館に赴きインタビューをおこなった。

シネ・ウインドは、新潟県新潟市にある市民映画館で、1985年に開館した。市民参加と市民出資の新たな映画館を造るため、新潟・市民映画館建設準備会を発足し、出資を広く呼びかけたことが始まりである。この映画館の特徴は、経営を担う有限会社新潟市民映画館と活動を行う新潟・市民映画館鑑賞会の2つの組織で構成されていることである。新潟・市民映画館鑑賞会は、会員である市民スタッフが活動しており、上映作品の企画、選定、資料の整理、月刊誌「月刊ウインド」の編集などを行っている。会員は、経営責任を負うことなく、映画館の運営に参加することが出来るのである。シネ・ウインドでは、映画の上映だけでなく落語の独演会や芝居、演奏会などもおこなわれている。新潟市の文化芸術に関連するイベントに参加するなど外的活動が幅広い。

シネマ ジャック&ベティは、神奈川県横浜市にある映画館である。1951年に開館した東映名画座が始まりである。1991年にリニューアルした際、名称がシネマ ジャック・アンド・ベティに変わった。黄金町唯一の映画館である。映画館の活動としては、通常の上映以外にバリアフリー上映、タイムシートを定期発行、貸し館、会員限定イベント、横浜黄金町映画祭をおこなっている。この映画祭は、映画、映画の舞台となった横浜の魅力に触れることを目的としたものであり、映画祭の期間中には、作品の上映以外に監督や映画関係者を招きシンポジウムなどを行っている。経済産業省が行った平成21年度地域商店街活性化事業の補助事業に応募、認定を受けてデジタルシネマ機器が導入され、デジタル作品の上映、データ配信での上映が出来るようになった。

川崎市アートセンター アルテリオ映像館は、神奈川県川崎市にある公設民営の映画館である。アートセンターは、「しんゆり・芸術のまち」のシンボルとなる中心的なマネジメント機能を担った施設で、2007年に開館した。「芸術のまちづくり活動の継承、発展」、「コミュニティシネマの推進」、「映画・映像の上映、創作、製作支援」、「地域、文化交流・連携、ネットワーク」、「専門市民スタッフ育成」の5本柱で多様な映画作品の上映、バリアフリー上映、小学生を対象とした「アニメ1日教室」、映画監督を招いておこなう「だれでもできる映画ワークショップ」、作品の配給から上映支援などの活動をおこなっている。芸術のまちづくりの一環として始まったKAWASAKIしんゆり映画祭では、日本、アジア、その他海外作品、若手監督の作品、ドキュメンタリー作品、副音声ガイド・日本語字幕付き上映など多くの催しが行われている。映画祭に関する仕事は、市民ボランティアスタッフによっておこなわれている。

これからの映画鑑賞施設構想

私は、これからより良い映画環境を作っていくために、多くの映画を鑑賞する機会、鑑賞者を育むことが必要だと思う。まず、映画鑑賞機会の地域差を埋めるために、公共の文化施設の活用を促すことが適していると考ええる。1970年代に多目的ホールが全国各地に作られたが、施設の稼働率は低く、また活用の余地がある。シネマテーク・プロジェクトで公立文化施設との連携は始まっているが映画上映の専門的な施設があることなどが条件となっているため、限られた施設での上映に留まっている。だが、専門的な施設でなくても映画上映に最低限必要な物が揃っていれば、どのような場所でも映画上映が可能な場所に成り得る。既存の施設での映画上映に際して、映画に関する知識や技術を持っているスタッフがいない場合は、地域にあるコミュニティシネマとの連携で補うことが出来ると思う。コミュニティシネマセンターのフィルムの貸し出し情報や配給受託作品から上映プログラムを考えることも可能である。公立文化施設を会場としておこなわれている地域の活動も映画上映に結びつけることが出来れば、コミュニティシネマに近い映画鑑賞の拠点になるのではないかと思う。また、メディア芸術のひとつである映画を支える観客あるいは製作者を生み出すために、映画への関心を高める子供を対象とした普及活動はとても重要である。映画離れが進んできている現代の若者が親になった時、子供に映画を鑑賞させる可能性は低く、まして映画館での映画鑑賞者は減少していくであろう。観客を育てることは、映画館を守ることに繋がる大切なことである。

コミュニティシネマセンターが中核となりコミュニティシネマの活動を支え、促すだけでなく、公共の文化施設や映画上映を希望するその他団体も含め連携して映画上映の機会を増やすことで、より良い映画環境が構築されると思う。個人で映画を楽しめる時代ではあるが映画館という非日常空間で映画を鑑賞することは、感性を育てる大切な経験である。コミュニティシネマは、様々なジャンルの作品を上映すると同時に、地域に根ざした活動を展開させ街との繋がりを持ち、映画鑑賞機会を持続的に提供する役割を担っている。

【主要参考文献】

- 加藤幹郎(2006)、『映画館と観客の文化史』、中央公論新社
- 一般社団法人コミュニティシネマセンター <http://jc3.jp/>
- 一般社団法人日本映画製作者連盟 <http://www.eiren.org/>

宇奈月温泉街を活性化させるには

How to Boost Tourism of Unazuki Onsen Hot Spring

佐々木 あこ

Sasaki Ako

文化マネジメントコース

要旨

宇奈月温泉は、自然が豊かで県内有数の温泉地である。しかし、宇奈月温泉は全国レベルでは知名度が低い。観光産業の専門誌である観光経済新聞は、毎年全国の温泉地を調査し、「につぼんの温泉地100選」なるランキングを発表している。宇奈月温泉はその中で65位であった。(2009年)県内有数の温泉地としてこのランキングはきわめて低いと考え、より多くの観光客に宇奈月温泉に来てもらいたいという思いから調査研究を行った。調査方法としては、同ランキング上位と評価される和倉温泉、草津温泉、黒川温泉に赴き、現地調査を行った。この調査から得られたことを参考に、宇奈月温泉での取り組み案を3つ提案する。第一に宇奈月温泉のイメージ作りだ。具体的な取り組みは、峡谷の自然を思わせる緑や茶色をテーマカラーにするというものである。第二に温泉街の充実だ。飲食店、土産屋、化粧品に注目した空き店舗の利用を行いたい。第三は観光講座の開催である。住民の観光に対する意識を高めるための講座を開催する。温泉街のまちづくりに対する意識や意見の共有をすることでより良いまちづくりが可能となる。

はじめに

日本にはテーマパークや温泉、遺産など多くの観光地があり、日々多くの人々が観光に訪れている。これら観光地の中でも温泉は、火山の多い日本の特徴的な文化である。このテーマに決めたきっかけは、筆者自身、活性化事業に興味があり、そして生まれ育った故郷である宇奈月町が温泉観光地だからである。黒部峡谷、トロッコ電車と合わせて、県内有数の温泉地として知名度のある宇奈月温泉だが、今日では、温泉街全体に活気がなく、他県の温泉地と比較してみても魅力があまり感じられない。観光経済新聞の2009年「につぼんの温泉100選」によれば、宇奈月温泉は65位と、全国と比較しても下位に位置している。もちろん近年では宇奈月町に限らず、富山県を上げての観光事業への取り組みがなされている。このような中で、今後、宇奈月温泉が日本有数の観光地として活性化していくためにはどのような取り組みを行っていくべきだろうか。

宇奈月温泉街の観光概要と現状

宇奈月温泉の現状を把握するため、観光客数の推移、宿泊施設数の推移、宿泊機関稼働率、トロッコ電車乗客数の推移、トロッコ電車乗客層の調査を行った。宇奈月温泉と立地上関係の深いトロッコ電車は活性化を考える上で重要な観光資源となっている。観光客数の推移、宿泊施設数の推移、宿泊機関稼働率、トロッコ電車乗客数の推移はいずれも年々減少しており、特に観光客数は、宿泊客が大きく減少している。1990年か

ら2009年の間に約27万人減少している。宇奈月温泉全体として約29万人減少しており、宿泊客数の減少がそのまま観光客入込数へと結びついているようだ。乗客調査では約6割以上が40～80代の年配客であった。

観光経済新聞からみる全国の温泉地

観光経済新聞では1987年から毎年「につぼんの温泉100選」というランキングを制作している。(図1)このうち、隣県にあり平均して高い順位を保っている和倉温泉、2003年から7年連続で1位を獲得している草津温泉、この約20年で急激に人気が出てきた黒川温泉を取り上げた。これらと比較してみると宇奈月温泉は大きく波打ったグラフとなっており、安定した人気を得られていないということが分かる。一年一年でこのように順位が異なってしまうのは、宇奈月温泉という知名度や魅力、ブランドが全国的に知られていないという裏づけにもなるだろう。

各4温泉地での調査

宇奈月温泉での現地調査では多くの問題点が見つかった。空き店舗が多く、活気のない温泉街や散漫とした風景などだ。(写真1)一方、他の温泉地では地域の特色を活かした取り組みが行われている。和倉温泉は海を活かした体験型イベントを充実させ、新規観光客はもちろんリピーターにも目を向けている。草津温泉は泉質主義という言葉通り、草津温泉は豊富な温泉を活かしまちづくりを行っている。温泉街の中心には、湯畑があり草津温泉のメイン観光スポットになっている。また、各旅館では源泉かけ流しを強くアピールし、効能や効き目を分かりやすく紹介している。黒川温泉は他の温泉地よりも早くから景観作りに取り組んでいる。田舎作りを目標に、観光協会や旅館関係者が植樹を行った。植

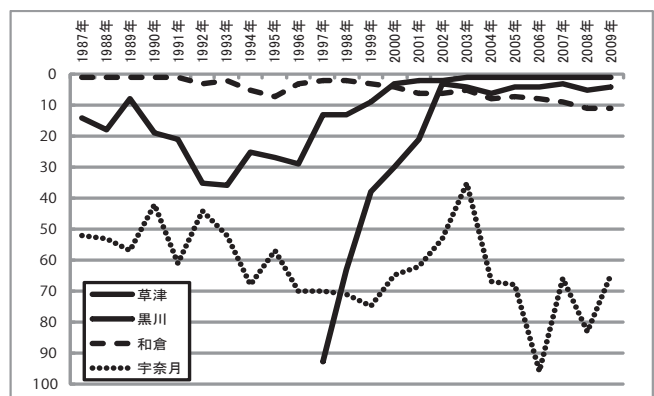


図1 「につぼんの温泉地100選」からみる温泉地ランキングの推移

樹活動は現在も行われており、さらに建造物の規則に関する景観協定も出来、地域を挙げて環境保全に取り組んでいる。

北陸新幹線の延伸

人々の観光行動を発生させるための条件として観光対象、観光客、移動手段、情報が挙げられる。これらの内いずれが欠けても観光は成り立たない。この中でも日常を離れ、観光を行うためには移動手段はとりわけ重要になってくる。宇奈月温泉には観光対象となる温泉や旅館、自然が多く存在し観光地として十分に魅力を感じることが出来る。新幹線の開業によって多くの人々の移動が可能となり、観光的にも経済的にも大きな効果が見込まれる。短時間で観光が出来るので、以前よりも気軽に富山へ遊びに来ることが出来るのではないだろうか。また、移動時間短縮の分、滞在時間もより多く確保でき、観光地にとっては経済効果をもたらすことが出来る。



写真1 空き店舗の様子

宇奈月温泉街での取り組み案

現地調査を参考に宇奈月温泉での取り組み案を3つ提案する。

第一に宇奈月温泉のイメージ作りだ。宇奈月温泉がアピールしたい強みと観光客が求めるイメージを認識し、魅力を発信していかなければならない。イメージ作りの一環として、温泉街の統一化を指摘したい。具体的な取り組みとして、峡谷の自然を思わせる緑や茶色をテーマカラーにするというものである。

第二に温泉街の充実だ。温泉街の充実が観光客を誘客するための重要な要素である。温泉に入った後、ゆっくりと温泉街を歩き、観光をする。またその土地の特産品や土産を探すことも温泉旅行の醍醐味であ

る。温泉にも十分魅力があるのだが、温泉街に活気がないとやはり温泉地自体が衰退してしまう。温泉街には空き店舗が多数見受けられたため、客層などを踏まえ、飲食店、土産屋、化粧品に注目し温泉街の充実を図る。

第三は観光講座の開催である。住民の観光に対する意識を高めるための講座を開催する。温泉街のまちづくりに対する意識や意見の共有をすることでより良いまちづくりが可能となる。

[主要参考文献]

○図1 観光経済新聞「日本の温泉100選」より筆者作成

釣りの文化

—江戸時代にみる趣味としてののはじまりと現代におけるその楽しみ—

The Culture of Fishing /
Beginning as hobby Seen in Edo Period and The Enjoyment at Present Age

清水 勇登

Shimizu Yuto

文化マネジメントコース

要旨

釣りの楽しみというものは、単に魚を獲ることではない。釣りの楽しみには、他の趣味をはるかに凌駕する、精神的な、内面的な利益がある。人々を惹きつけてやまない釣りという行為の楽しみ、あるいはあり方について探ることが本論文の目的である。第一章では、江戸時代の釣り文化に関して、第二章では、現代における釣りの目的、楽しみ、そして釣り人のあり方に関して論じる。本論文において、対象として扱う「釣り」は、趣味として行われる魚の捕獲行為である。生業としての行為は「漁」とし、「釣り」には含まない。

第一章 江戸時代の釣り ～「釣り」文化の始まり～

丸山信は著書『釣りの文化誌』の中で、「遊釣としての釣りは、江戸時代中期によく戸籍をえたことになり、それ以前のは生活のための「職釣」にすぎなかったことになる。」と述べている。「釣り」が行われるようになったのは、江戸時代になってからで、それ以前の時代に行われていた釣りは、あくまで「漁」の一種であったという。長辻象平も同じ意見を論じており、著書『江戸の釣り：水辺に開いた釣り文化』の中で、その理由を挙げている。その理由とは、「平和の訪れ」、「仏教思想から解放」、「江戸湾の地形」、「テグスの伝来」の四つである。また、趣味としての釣り文化を広める主役となったのは、武士だったという。それまで戦を担っていた武士たちは、平和な世が訪れ暇を持て余し、学問や趣味に熱中するようになっていた。武士たちは、弓矢や刀を作る技術を応用して釣り具を作り、精神の鍛練と称して、周囲に気兼ねなく釣りに打ち込んだといわれている。

武士が主役となり始まった釣りブームは、徳川吉宗の「生類憐みの令」の発令もあり、一時下火となるが、江戸時代後期（天明年間）になるころには、庶民にまで広まっていたといわれている。そのころには、一般向けの釣りの指南書が出版されたり、女性が釣りをする姿が錦絵に描かれたりするようになった。かの有名な歌川広重や葛飾北斎の作品も残っており、当時の人々に釣りが身近な遊びとして広まったことがうかがえる。

現在の釣りと、このころの釣りには違いも見られるようだ。竿の調子や用いる餌、釣りに適するとされた潮、多くの違いがあったとされる。江戸時代の釣りに重きを置かれたものは、釣果よりも趣だった。魚がかかると美しくなる軟調子の竿、食いが悪くても、餌はゴカイよりこざっぱりとしたえびや貝、魚の活性が上がる大潮よりもタナが取りやすく釣りやすい小潮。釣果があるにこしたことはないが、何よりその趣を大事にしたといわれている。

江戸時代には世相や風俗、名所などを描いた錦絵（浮世絵）が多く

描かれた。それらは当時の様子を知ることができる貴重な資料といえるが、その中には釣りを題材にした作品もあり、歌舞伎役者や芸者だけでなく、庶民も男女を問わず、さまざまな方法で釣りを楽しむ様子が描かれている。かの有名な歌川広重や葛飾北斎も描いたほどだ。当時の人々に、釣りが身近な遊びとして広まったことがうかがえる。

遊びとしての釣りの文化が広まる中で、江戸時代の人々が特にこだわりを持ったのが道具であった。このころになると、釣り竿では、「江戸和竿」と呼ばれる伝統工芸品の域に達するほどのものまで作られた。竿や錘といった釣るための道具に贅をこらすのはもちろん、釣り場に金屏風を立て、金襴の座布団を敷き釣り糸を垂れる者が現れたり、酒を飲みながら優雅に「釣り」ができ、釣った魚をその場で捌いて食べさせてくれる釣り船まで存在した。

長辻象平は、著書『江戸の釣り：水辺に開いた趣味文化』の中で、当時の「江戸の釣り文化は世界の頂点に立っていた」と表現した。

江戸時代の人々は決して、魚を得ることだけを楽しんでいるわけではなかった。道具にこだわりを持ったり、仲間と競ったりと、心を楽しませながら暇をつぶすために、「釣り」という行為を目一杯楽しんでいたようだ。

第二章 人はなぜ釣りをするのだろうか～釣りの楽しみ～

さまざまな技術が格段に進歩した現代に、これほどまでに原始のころと様変わりしていない方法を用いた遊びがあるだろうか。道具や釣法に変化はあるが、水中に一本の糸を垂れ、魚を捕獲するという大前提に一向に変わりはない。この単純であり、奥深い遊びは「道楽の行き止まり」という呼び名にふさわしい。

釣りをする目的は人によって違う。佐藤惣之助は著書『釣心魚心』の中で、釣りには「〈職釣〉と〈遊釣〉とある。」と述べた。「漁師」は魚を捕獲し、それを売ることによって収入が得られ、生活できている。「漁師」の行う釣りこそ、漁法の一つとして生まれ、古代から生きるすべの一つにされてきた釣りという行為の本来の姿と言っていいたとしてもいいかもしれない。「漁師」は生活のためにたくさん魚を捕獲する必要がある。それ以外の釣り人、ここでいう「娯楽のために釣りをする人」は、魚が捕獲できなくても決して生活できなくなるということはない。別に仕事があるからだ。たくさん釣れるに越したことはないだろうが、釣れなくても生活できる。「娯楽のために釣りをする人」は、魚を得ることよりも釣りという行為自体に興味を持っているはずだ。非日常的な環境で、海や川、そして魚という自然に触れることで癒し効果が得られ、また竿先に集中することで精神の鍛練にも繋がるかもしれない。魚を釣るといって行為を通して、魚という目に見える成果とは別に、内面的な、精神的な何かを得ているのだ。では、その「何か」を得ることで

こういった効能があるのだろうか。

現代でも休日を利用して「釣り」に出掛ける人は多い。「釣り」を通して日ごろの疲れをいやし、また仕事を頑張ろうという気になれるのだ。「釣り」をしない人からしてみれば、なぜ休みの日にまで疲れのようなことをするのかと不思議に思うかもしれない。「釣り」に行く何日前から準備をし、仕事へ行くよりも早い時間に起き、長い時間をかけて釣り場へと向かう。せつかくの休暇が丸一日、あるいはそれ以上つぶれてしまうこともしばしばだ。はっきり言って馬鹿げているだろう。

また、金銭面においても同じことが言える。趣味を探す手伝いをすることを目的としたインターネットサイトである『趣味探し.com』によると、「釣り」を始める予算は15000円～とある。道具類はもちろんだが、交通費や釣り場での食事代なども無料ではないのもう少し加算されるであろう。しかも、たくさん投資したからと言って釣果が約束されるわけでもない。「釣り」の何が面白いのかわからないという人の中には、「釣り人」を愚かであると思う人もいるかもしれない。確かにスーパーへ行けば数百円で買える魚を釣るのに、10000円以上つき込んでいると考えれば、「釣り人」は、損得勘定に関しては愚かであるかもしれない。しかしながら「釣り人」たちは魚ではなく、金銭にも代えられぬ貴重な時間や癒しを「釣り」から得ているのだ。上に引用したように、そういった遊戯娯楽の時間があるからこそ、心身の状態が整えられ、本来の職業に向かう熱意も沸き、日常生活においても充実した時間が過ごせるようになるのである。「趣味」にはそういった効能があり、「釣り人」にとって「釣り」はその効能がほかの「趣味」よりも一段と大きいのである。

釣りをする人は、その目的を明確にしておかなければならない。「漁」には「漁」の、「釣り」には「釣り」の目的がある。趣味や娯楽などの行為は、日常からの逸脱であるからこそ、そこに楽しみや癒しが生まれ、日常生活である労働に対する気力の増幅につながる。「釣り」も、「趣味」であるから、その効用が大きくなるように仕向ける必要がある。道具に愛着を持つこと、夢を見ることで楽しさは何倍にも膨らむ。魚を家庭に持ち込み、ともに食べることで家族がつながる。自然を愛することで心が癒される。生きものを相手にすることで、科学に覆われた日常を忘れることができる。

「釣り」における多くの楽しみ・醍醐味は決してお金で買えるものではない。そして「釣り」を楽しむことは、余暇の充実だけでなく、日常生活の充実にもつながる。このことを理解し行うことで、より一層「釣り」を楽しむことができ、またそうであることが「釣り人」の本来あるべき姿だといえる。

【主要参考文献】

- 緒方昇『魚ごころ釣ごころ』東京：創思社、1962年
- 小田淳『『何羨録』を読む』東京：釣り人社、1999年
- 小田淳『釣り具考古・歴史図譜』東京：叢文社、2004年
- 大橋青湖『襍筆 釣魚譜』東京：アテネ書房、1943年
- 木島佐一『幸田露伴 江戸前釣りの世界』、東京：つり人社 2002年
- 江東区中川船番所資料館『江戸の武士と釣り文化～釣り指南書『何羨録』の世界～』2008年
- 佐藤惣之助『釣心魚心』東京：アテネ書房、1934年
- 椎名重明『『釣魚大全』大意』東京：つり人社、1998年
- 竹内始萬『釣りの日本的性格と近代化』東京：つり人社、1991年
- 永田一脩『江戸時代からの釣り』東京：新日本出版社、1987年
- 長辻象平『江戸釣魚大全』東京：平凡社、1996年
- 長辻象平『江戸の釣り：水辺に開いた趣味文化』東京：平凡社、2003年
- 二階堂清風『釣りと魚のことわざ辞典』東京：東京堂出版、1998年
- 檜山義夫『『釣り』を考える』東京：つり人社、1996年
- 細谷和海『ブラックバスを科学する 駆除のための基礎資料』東京：財団法人リバーフロント整備センター、2007年
- 丸山信『釣りの文化誌』東京：恒文社、1986年
- 三木寛治『つりを釣る』徳島：阿波商業銀行、1961年
- アイザック・ウォルトン著 杉瀬祐訳『初版本・釣魚大全』大阪：関西のつり社、1977年

新湊曳山の山町東町の囃子方の歴史と継承 —囃子方の後継者不足問題と育成—

History and Succession of the Musicians of Higashi town /
in Shinminatohikiyama Festival

菅沼 拓哉

Suganuma Takuya

文化マネジメントコース

はじめに

県内最多の13基の曳山を所持する新湊曳山まつりは、それぞれの曳山に違いがあり、特徴を持つ。そして曳山の巡行と共に演奏される曳山囃子もそれは同様である。曳山囃子は町ごとに演奏方法や曲目に違いを持ち、新湊曳山まつりの魅力の1つである。

しかし、囃子の担い手は、現在少子高齢化などの影響により後継者の不足という問題を抱えている。そのため、現在は「新湊の曳山囃子保存会」の発足や、小・中学校でのクラブ活動で曳山囃子が取り入れられ、地域全体での後継者育成が行われている。しかし、このような統一的な囃子の普及では、各山町の囃子の特徴を継承することが困難という意見もあり、曳山囃子の伝承の問題は未だ解決に至っていない。では、新湊曳山ではどうやって今後囃子方を育成していけば良いだろうか。

過去に囃子方が完全に消滅した時期がありながら、現在小学生2人、中学生4人、高校生2人の若手囃子方が在籍し、地元の小・中学校のクラブ活動経験者もいる東町の囃子方の歴史と継承の方法を調査し、その増加の要因と地域の囃子方の育成の方策と山町への影響を探った。

1. 新湊曳山まつり

新湊曳山まつりの始まりは江戸時代中期のことで、富山県の曳山の起源とされる高岡御車山の影響を受け、巡行が開始された。

『新湊の曳山』によれば、新湊曳山の中でも最も古い古新町の曳山が慶安3年(1650)創始、と山町の古老より言い伝えられている。また、同時期には「町方の宰領でおこなうべし」というお触れが藩庁からあり、曳山の管理・運営が新湊の町の人々に委ねられたことが分かる。この後は、更に山車の数を増やし、南立町の曳山が文久2年(1862)に出来上がり、13の町が山車を管理する現在の形となった。

しかし、昭和42年(1967)には行政区画の整備によって、新しい町名が作られ、13本の曳山を出す各町の名は山町としてのみ残るのみとなる。更に、平成17年(2005)には、市町村合併により、新湊市自体も射水市に合併され、新湊曳山まつりの管理・運営はより複雑、困難なものとなった。

また、新湊曳山の囃子方は、太鼓1人、笛2～3人、鉦1人の編成で演奏され、町によってはこれに三味線が加わる。

太鼓は、大太鼓1個、小太鼓3～4個からなり、小太鼓には音の高さが同じ町と異なる町とがある。また、太鼓の撥には、太い撥と、細い竹製の撥があり、曲や出したい音によって撥を使い分ける。

鉦は金属製の楽器で、直径10数センチの円形、平底の容器に似た

形状であり、片手で持つために木枠に取り付け、金属製の棒状の撥で内側を叩いて音を出す。

笛は、獅子舞で用いるものより若干太く、指穴も大きい形状である。獅子舞の笛に比べて音が低く、吹き込む息も多くなるため音を出し続けることが難しいといわれる。

以上のような太鼓や笛などの特徴が、町ごと囃子に変化を与え、新湊曳山の囃子の魅力となっている。

2. 新湊曳山の囃子の現状

現在、新湊曳山では、少子高齢化や山町の人口減少が進み、囃子方だけでなく、曳山の維持管理や運営・継承のものにも少なからぬ問題が生じている。

昭和40～50年代の初頭には、各町共に囃子方が不足し、町での囃子方の確保・継承が困難となった時期があった。その時には、巡行の際、録音した囃子をテープで流し、囃子方の不足を補う町もあった。

そして、囃子の継承が危ぶまれたことから、昭和53年には各流派や社中を統合した「新湊曳山囃子保存会」が設立された。また、小・中学校のクラブ活動で曳山囃子を取り入れているところもあり、将来の囃子方の育成策が図られている。

しかし、これらで教えられる囃子は、放生津の曳山囃子の典型であり、統一的な囃子の普及は、山町ごとの囃子の特徴を喪失させてしまうという意見も出されている。どの町でも、自町内での囃子方の確保や、後継者となる若い囃子方の育成が必要であることが十分に認識されているが、囃子の技術習得には時間を要し、また若い人は巡行の主力でもあるため、囃子方へ回すことができないのが現状である。

3. 東町の囃子方の調査

東町は、曳山の創建は享保3年(1718)の13町の中で5番目に古い山町ある。しかし、昭和40～50年代の囃子方が減少した時期には、町に囃子方が1人もいなくなり、カセットテープから流される曲で代用するという事態に陥った。その後、当時地元の中学校に勤めていた学校教師が、町の中学生を集め曳山囃子を始めさせたことで、再び東町に囃子方が集まり始めた。そして、現在はその当時中学生で囃子を始めた者を中心に囃子方が構成されている。彼らは東町に囃子方がいなくなった後の第1期生といえる人々であり、そのため、後の世代に囃子を伝えていこうとする意識が強く、積極的に子供たちに指導を行っている。

東町の囃子方の調査は、9月20日～10月1日の期間、東町の囃子方の練習の実地調査を行った。

東町の囃子方の指導方法は、合奏で練習を行った後、演奏のテンポや楽器の演奏方法などの間違っている点を言葉で伝えることが多いが、イメージで伝わりにくい場合は、実際に演奏して手本を示すこともあり、非常に丁寧である。以前は大人達が演奏する様子を見て覚えるのが主流であったが、より分かりやすい指導方法が指導者によって日々工夫され現在の形となった。

また、自治会長を中心とした囃子方ではない町の人々も常に囃子方に関心を持ち、談笑しながら練習を見学している。彼らは曳山を自分で管理・運営していくために曳山に関して非常に多くの知識を持っており、練習中には酒を飲みながら曳山に関する議論などをして練習を盛り上げている。

囃子方の子供たちは、初心者もいるものの、地元の学校でのクラブ活動で曳山囃子を経験していた者も多く、既に町の囃子方の戦力として活躍している。また、子供たちと指導者や、町の人々との間には会話が有り、リラックスして練習に臨んでいる。

4. 調査結果

東町は過去に囃子方の消滅を経験しているために、囃子方を絶やすことなく継承させていこうという意識が非常に強い。それは指導方法や演奏方法などの工夫に表れており、教えられる子供たちが理解しやすいような指導が為されている。

また町の人々も常に囃子方に関心を持ち、練習を見学して楽しんでいるが、そのおかげか練習場の雰囲気も明るく、子供たちと町の人々の間に交流も多いので、子供たちが練習に参加しやすい環境となっている。

更に、地元の学校クラブ活動で曳山囃子の経験がある子供は、既に町の囃子方の戦力として活躍しており、東町では、クラブ活動の経験は逆に良い影響として働いている。

5. 東町の地域の学校のお囃子クラブの調査

東町の地域では、現在、射水市立放生津小学校のまつつんクラブという曳山囃子のクラブ活動が行われている。このクラブは、今年で活動7年目のお囃子クラブで、新湊で囃子を演奏しており、民謡の指導も行っているD氏と放生津小学校の教諭で顧問のE氏の下、曳山囃子の練習を行っている。クラブには3～6年生まで15人の児童がクラブに所属しているが、個々の演奏技術に差のある状態である。

まつつんクラブの調査は、12月9日、クラブ活動の実地調査を行った。クラブの練習は初心者とそれ以外の児童に分かれており、初心者は笛の音を出す練習を、それ以外の児童の練習は曲の合奏を行う。ま

た合奏を行う児童の間にも演奏の技術には差があり、演奏することが出来ない曲が練習される時は歌やコキリコの竹や棒笛を使って曲に合わせる児童もいた。

また、D氏が合奏を、E氏が個人練習の指導を担当している。D氏は合奏中に児童一人一人の前で演奏を聴いて指導を行っている。E氏は個人練習を行う生徒はまだ初心者のため、一音ずつを確認しながら全ての音を出す練習をさせている。

しかし、中には退屈をして他の児童に悪戯をする児童もおり、演奏技術の差による影響がみられた。ただ、曲に歌詞がある時には、指導者も含め皆で楽しそうに歌い、演奏を行っており、まつつんクラブの児童は技術に関係なく、囃子が好きでクラブ活動を楽しんでいることも分かった。

6. 調査結果

まつつんクラブの児童の間には演奏の技術に大きく差があり、笛の音を出すことが出来ない者から、町の囃子方に参加する者までいる。D氏によれば、笛は曳山囃子の楽器の中でも基礎である音を出すことが非常に困難であり、クラブの児童も音を出すことに多くの時間を要することも少なくない。

しかし、この基礎が出来るようになった児童はすぐに町の囃子方にも参加することが出来る。東町の若い囃子方が早いうちから戦力として活躍している要因はここにある。笛の基礎を学ぶことが出来る点からまつつんクラブの東町への貢献は大きいといえる。

結論

2つの調査より、東町の囃子方の増加の要因は、過去の町の囃子方の消滅による後継者育成の意識の向上と、若い囃子方のお囃子クラブでの経験であることが分かった。

しかし、東町を含め、各町の曳山の運営・管理の負担は大きく、若者の多くは山車の曳き手としての戦力であり、囃子方へ回すことができない。よって山車を曳くことの出来ない子供たちが囃子の戦力となる必要があり、そのためには学校との連携は不可欠である。山町と学校が協力し、地域を挙げての子供たちへの囃子の普及が今なされるべきではないだろうか。

【主要参考文献】

- 新湊市教育委員会（1981）『新湊の曳山』（株式会社二口印刷）
- 富山大学文学部文化人類学研究室（1997）『新湊曳山まつり』（あけぼの企画株式会社）

富山の和菓子の意匠

—その特質と背景—

The Design of *Wagashi*
(Japanese Traditional Confectionery) in Toyama

中川 真由子

Nakagawa Mayuko

文化マネジメントコース

はじめに

和菓子の中でも上生菓子は色合い、形、雰囲気が高級で美しい。その意匠には、日本の伝統的な美意識が息づいており、観るだけでも楽しめるものが少なくない。

そのような日本の上生菓子のなかで、富山のもは、何らかの独特な特色をそなえているのだろうか。そして、その意匠の成立にあたっては、別地域の文化圏からの影響がみられるものなのだろうか。それとも、まったく別箇に独自の発生、展開を見せてきたのだろうか。このような疑問から出発して、本編のテーマが設定された。これに加えて、呉東と呉西における差異はあるのかということも、本論の考察課題となる。

その準備作業として、2010年の夏季休暇中に、富山県内の和菓子屋約25件と県外10件を周り、様々な和菓子の見た目、素材、風味を比較するという調査を行った。その結果として、当初は富山県内の地域による明らかな差異がみられると考えていたものが、県内の和菓子と比較すると、呉東と呉西の地域差がさほど顕著に認められるわけではないことが判明した。しかも、富山県外の各地域の和菓子と、色合いや形が類似したものがあるということも判明した。

そこで、富山県内の各地域の和菓子と日本各地の和菓子と比較し、富山県内の和菓子の特質を見出すこととした。

全国各地の和菓子の特徴

写生的であり、型から抜くことで、現実の姿かたちになるべく忠実な形状で、かつ同じ製品にムラが出ないものが、東京の菓子の特徴と考えられる。その背景には、江戸時代に好まれた浮世絵の影響があると推察する。それは、余計なものはない抽象的な京都の和菓子とは、対照的なものと捉えられる。

一方、和菓子の意匠は、華やかである。その要素のひとつとして挙げられるものに、金箔の使用がある。金沢の和菓子を観察した際に、金箔を使用するものが見受けられた。金沢は金箔生産でも有名な地で、その業は、16世紀後半に京都から伝わってから現在まで受け継がれていて、現在は、全国の生産量の100%近くを占める産業になっているという。そのことが、「森八」の〈夕涼み〉や、「水本」の〈天の川〉という菓子に金粉を使用することに反映されている。

名古屋の菓子は、意外なことに、素朴な銘菓が非常に多い。「両口屋是清」で作られる〈二人静〉や、「亀尾廣」で作られる〈御千代宝〉は、まことにシンプルな和菓子で、口の中でほろりと溶ける食感を楽しむものである。上生菓子を観察した際、他地域では菊のモチーフの上生菓子ならば紅色や黄色など着色を施されたものが見られたが、名古屋

においては白い菊のモチーフの上生菓子が目立つ結果となった。名古屋の菓子に素朴なものが多い理由は、見た目よりも、内容を重視する地域の特質が背景にあるということが考えられる。そのため、上生菓子にしても、華美なものを作る必要性が生まれなかったのであろう。

富山県の北側に位置する新潟県の上生菓子の特質は、色をわずかしが用いないことにある。「越乃雪本舗大和屋」(新潟県長岡市)の銘菓である〈越乃雪〉は、1センチ半角の白い菓子で、和三盆と糯米で作られている。ふわっとした口溶けが特徴となっている。上生菓子を観察した際も、いずれも、色彩が淡く、形状が抽象的であるという印象が得られた。

富山県内の和菓子の特徴

富山県内の和菓子の特徴は、比較的素朴である。富山県内の桔梗をモチーフとした上生菓子に注目して観察した際に、特徴として、全体的に他所のものと比較すると、色彩が淡いということが挙げられる。

調査を行った8月には、富山県内各地の和菓子屋では、朝顔をモチーフとした和菓子も多く見ることが出来た。そこで本節では、朝顔をモチーフに注目しつつ、県内の上生菓子の特徴を探ることを試みる。

朝顔をモチーフの上生菓子に注目すると、全国的に淡い紅色のものが多く見られる。『和菓子づくし【風炉編】』には、干菓子を含めた21種中20種が淡い紅色の和菓子の掲載項目となっている。富山県内でも、淡い紅色の朝顔をモチーフとした上生菓子は珍しくなく、7品中5品が淡い紅色の上生菓子で占められていた。

淡い紅色の練り切り製の上生菓子が多い中、「大崎丸善」(魚津市)の〈朝顔〉や、「石黒松月堂」(新湊)の〈朝顔〉は、水色の朝顔をモチーフとしていた。「大崎丸善」と「石黒松月堂」の共通点としては、いずれも店舗を構える位置が海に面している町であるという点が挙げられる。海に近い町であるために、水色に親しみを感じるという可能性を考えることも出来るかもしれない。

先に、富山県内の上生菓子は比較的素朴であると述べた。しかしながら、前節でも挙げたように華やかな上生菓子を見ることも出来ないわけではない。高岡市の「不破福寿堂」では、金沢の上生菓子によく見られた金箔を使用した上生菓子が、いくらか見出されるのである。

また、菓銘と意匠の関係に注目すると、〈涼風〉という菓銘の品は、淡い桃色の練り切り中央に凹ませ、蕊と錦玉でその近くに、朝顔の葉のような緑色の羊羹が添えてある。見た目は他所で見ることの出来る朝顔の意匠とよく似たものなのだが、菓銘と意匠の間になぜこの和菓子が涼風という銘なのだろうかと思わせる余地を残し、遊び心がうかがわれる。このあたりに、同じ富山県内でも、他所とは異なる高岡ならではの、菓匠の腕の見せ所と特色があるといえる。

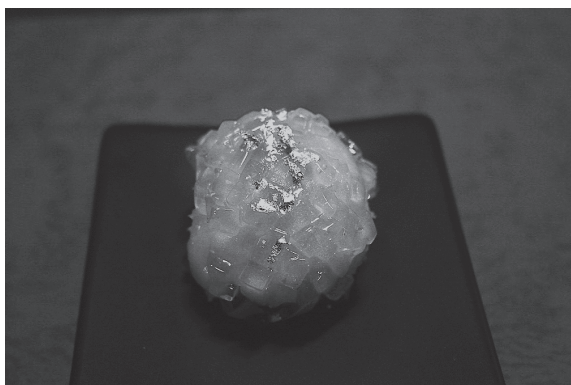


写真1. 〈星の海〉不破福寿堂（高岡市）、2010年8月12日撮影

上生菓子以外の和菓子に注目した際に、富山県の和菓子とよく似た特徴を持つのが、新潟の和菓子である。特に、〈越乃雪〉と〈月世界〉はよく似ており、これらの菓子に共通して見られる特質は、意匠がシンプルで白が基調であるということと、口に含むとさらっと口の中で溶けるという点である。富山県は雪国であるということから、色彩が白く素朴なもの、雪のようにさらっと溶ける菓子を創出し、人々もそれを好むという傾向があるのかもしれない。

そう考えると、上生菓子でも色彩が淡く素朴なものや、口の中で滑らかに溶けるものが好まれる理由も、理解出来るように思われるのである。

結論

富山の和菓子を語るうえで、金沢からの影響が大きいと考えられるということは、これまでもしばしば、しかしながら、漠然としたかたちで指摘されてきた。その理由としては、富山県西部は元々藩政期には加賀藩の一部であったことが挙げられる。また、越中富山藩も加賀藩の分家であり、謡曲や茶道が盛んであったことに伴い、様々な和菓子が富山でも誕生したことは頷ける。しかしながら、県内各所の上生菓子の特徴を詳細に見ていくと、必ずしも金沢の影響を受けているとは言い切れないことが理解される。

確かに、高岡市の旧城下町下の和菓子屋では、金箔を用いた華やかな意匠の上生菓子が見られ、それらは高岡が元々加賀藩であったという関係から、一見すると、金沢の影響を受けていると考えることが言えそうに思われる。しかし、実際のところは、高岡で上生菓子が作られるようになったのは藩政期よりも後のことなので、影響を受けたとすれば、それはごく近年のことに過ぎないのである。

さらに重要なのは、色彩の問題である。2章で述べたように、金沢の和菓子は比較的色彩がはっきりと濃く表されている。しかし、これ

に対して、富山県内の和菓子は全体に色彩が薄いということが、調査を通じて指摘されることとなった。とりわけ、上生菓子の色彩として、全体的に色が淡いという特徴が浮かび上がったのである。新潟県の上生菓子の色彩の淡さと富山県全体における上生菓子の色彩の淡さには、共通性が色濃く認められる。それは、単に雪国同士であるというだけの理由ではなく、新潟の文化の影響を強く受けているということが考えられる。

色彩にのみ着目した場合に、和菓子の色彩が淡いという特徴を持つ文化圏として、名古屋も忘れるわけにはいかない。名古屋では、素朴で食べ応えのある和菓子が好まれるが、富山県内でもその特徴は共通しており、「鈴木亭」の〈空目羊羹〉や「竹林堂」の〈酒饅頭〉など、江戸時代から現在まで富山城近辺で続いている和菓子屋の和菓子は、意匠が素朴だが食べ応えのあるものが多い。そのため、素朴な意匠で食べ応えのあるものが好まれるという点において、富山は名古屋の影響を受けている可能性を考えることが出来るのかもしれない。

一方、桔梗、朝顔のモチーフに注目した際に、全体に色彩は淡いというが、形状に関しては、非常に様々な意匠のものが見られた。ただし、全体に丸みのあるものが多く、型にはめられている様なものはあまり見ることが出来なかったことから、江戸の菓子文化の影響は少ないのではないかと考えられる。

また、〈おわら踊り〉や〈すいか〉のような、地元の季節の風物詩や名産品を銘にした和菓子が新たに生みだされていたことが、改めて確認することが出来、富山ならではの意匠を和菓子屋が工夫して、創作している事実も見逃すことは出来ない。

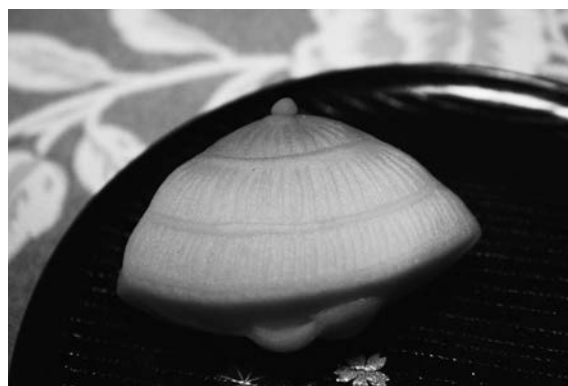


写真2. 〈おわら踊り〉大崎丸善（魚津市）、2010年8月20日撮影

【主要参考文献】

- グラフィック社編集部『〈美・職・技〉和菓子』グラフィック社、2010年
- 細田安兵衛・西山松之助 監修『和菓子づくし 風炉編』講談社、2006年
- 細田安兵衛・西山松之助 監修『和菓子づくし 炬燵編』講談社、2006年

ナチスの文化政策

—文化の発信者と受信者から見る—

A study of cultural policy of Nazis/
RKK's promotion of culture and its reception

丹羽 陽祐

Niwa Yousuke

文化マネジメントコース

はじめに

筆者が、卒業研究でナチスドイツの文化政策を取り上げようと思った理由は近代の文化政策のあり方に興味を持ったためである。大学では主に芸術文化について学び、文化政策やアートマネジメント論などを学んできた。特に文化政策には興味を持ったが、それは単に文化や芸術を振興して人々の教養を深めるといった側面からだけでなく、一方で文化政策には「国民」形成の役割も持っていたという点である。それは近代の「国民国家」が成立するためには重要な要素であり、言い換えれば国を維持するために文化を利用してきたという点である。このことがきわだって顕著に見られるのが、1933年に成立したナチスドイツである。

ナチスドイツの文化政策は、一言でいえば「大衆の国民化」である。ナチスは文化政策を通して、文化・芸術の生産者である芸術家や文化事業に従事する者たちだけでなく、文化・芸術を享受する側の国民もうまくコントロールした。すなわち芸術家たちには国の管轄する帝国文化院の会員として活動を行えば様々なサポートやサービスを提供し、もし加入しないのであれば（あるいはユダヤ人などふさわしくないとみなされた者は入会を認めないことで）活動を一切禁止した。また、享受する国民に対しては、居住する地域や職業に関わらず、芸術の鑑賞、レジャー、旅行、娯楽など提供し、ドイツ国民に自信、幸福感を与えて、ナチスドイツへの支持を高めていった。

以下、文化政策を推進した帝国啓蒙宣伝省と帝国文化院、次いで国民の生活に大きな貢献を残した歓喜力行団の役割を論じ、様々な娯楽文化との係わりから国民の生活を推論し、ナチスの文化政策の果たしたポイントについてまとめる。

ヒトラー政権時の文化政策 —帝国文化院を中心に—

ナチスドイツにおいて国民宣伝、国民指導を目的に設置された省は「帝国啓蒙宣伝省」（初代大臣はゲッベルス）であるが、そのもとで実際の文化政策を担ったのは「帝国文化院（Reichskulturkammer）」である。

ナチズムでの文化政策の対象は、伝統的な美術、音楽、演劇など狭く限定された領域が基本になっているが、それと併せて映画や放送、新聞、出版などのメディア産業がもう一つの対象になっている。帝国文化院は、これらの文化領域を統制する、ナチス政権下において重要な役割を持った機関である。帝国文化院の総裁はゲッベルスが兼任しているが、そのもとに、具体的な個別の文化政策を担当する7つの院—「造形芸術（美術、建築）」、「音楽」、「演劇」、「ラジオ」、「出版（批評、文学）」、「新聞」、「映画」の7つの分野からなる—が置かれ、こ

れらはそれぞれの分野の芸術家や関連する団体・産業の従事者が組み込まれる形で構成されていた。ここで重要だと思われることは、伝統的な「文化」に加えて、「ラジオ」、「新聞」（それに「映画」や「著述（出版）」も）が含まれていること、むしろ後者のメディアや文化関連団体の組織化の方が国民宣伝、国民指導を目的とするうえで出発点にあったことである。

帝国文化院は、こうした文化生産者たちの同業者連合といった形で、会員のみにドイツでの活動を認めることで、ふさわしくないと見なされた者（ユダヤ人や社会主義者等）を排除するとともに、ナチス協力者には活動の機会を保証するものとして機能した。

ドイツ労働戦線と歓喜力行団

帝国啓蒙宣伝省、帝国文化院は文化・芸術関係者を統制する文化政策で、「文化」をナチス化しようとしたが、他にも国民の普通の生活に潤いを与えて支持を集める、より広い文化政策も行った。それが、「ドイツ労働戦線」による社会政策である。指導者はロベルト・ライで、ドイツ労働戦線はナチスが労働組合を統合して作られた組織である。その下部組織には、ここでとりあげる「歓喜力行団（Kraft durch Freude, 通称 Kdf）」の他に、「労働の美局」、「国家労働奉仕団」がある。

歓喜力行団はドイツ労働戦線の下に属し、国民に余暇や娯楽を提供する組織である。歓喜力行団はイタリアのファシスト党ドボ・ラヴォーロ（—全国余暇事業団—）から学んだものである。日本でも「大政翼賛会」の文化部がKdFのいくつかの政策を参考にした。政策を推進した主な活動は国家管理の下での旅行、コンサート、スポーツ、祝祭典などを企画推進することである。ナチスドイツにおける労働観は、労働を商品として扱う、すなわち身を売って金を儲けるものではなく、国家という一大コミュニティの福利のため汗水垂らして奉仕する勤労である。よって当時のドイツ国民は自分たちの勤労に誇りを持ち、モチベーションを保つことが勤められていた。労働への意欲、そして仕事へのプライドを高く掲げモチベーションを持続させるには労働に従事する者の生活を豊かな喜びを与えることである。その豊かな喜びを明日への活力づくりの一つに、文化教養の深まりを養うための芸術文化の鑑賞運動が位置づけられているのである。

国民の生活から見るナチスドイツの支え

ナチスは他にも様々な娯楽を整備、提供することで、国民を惹きつける政策を遂行した。ナチスドイツが支持される理由には単に狭い意味での芸術文化の利用だけでなく、国民の娯楽にも視点を向けたこと

だろう。歓喜力行団も娯楽を提供していたが、こちらは労働で疲れた心身のリフレッシュするためだが、こちらは日々の日課となるものである。この領域にも「大衆の国民化」を図った狙いもあり、ナチスの文化政策と関連して考えるのも十分効果的だろう。ここでは一つ、ラジオの例を挙げる。

ラジオは1930年代当時は最新の機器である。ラジオはナチス政権時には重要な宣伝・情報伝達の媒体となり、ナチスによって重宝されることとなる。国民に共同受信を促す宣伝ポスターも大量に発行された。1933年に76マルクで販売された「国民ラジオ」の宣伝のポスターのスローガンには「ドイツ国民全てが総統のお言葉に耳を傾ける」とあり、当時の全体主義の風潮がよく表れている。日本国民も同じように皆ラジオから天皇のお言葉を耳にしていたこともあって、ナチズムの性格が垣間見えることは興味深い。この国民ラジオは、ナチスの政権獲得を記念して非常に安価に販売されたので、これにより各家庭のラジオの普及率は当初の25%から41年には65%にまで上昇した。だが、受信できる局はローカル局の一択のみであった。理由は言うまでもなくプロパガンダであり、ニュンベルク裁判にかけられた軍需大臣アルベルト・シュペーアが、ラジオや拡声器のような技術で8000万人の国民が独立した考えを奪われたと陳述している。

1920年からアメリカの大衆文化がドイツでも人気となった。ナチス時代になってからも産業界ではフォード生産様式を始め、国民はミッキーマウス、ハリウッド映画、コカ・コーラなども楽しむことができた。ただし、ジャズやユダヤ人映画は認められていなかった。アメリカニズムはドイツの伝統的な価値観の破壊の脅威とされていたが、ナチズムもアメリカニズムも一定の枠内で共存ができた。ナチズムは極右で排他的というイメージがあるが決してそうではなく、ナチズムが目指していたのはアメリカニズムのドイツ化、ゲルマン化である。フォルクスワーゲンはその例として最も適当だろう。自動車は富裕層のみが購入できるというイメージを払拭し、自動車購入の階級の垣根を撤廃した民族共同体のシンボルだといえる。

ここで例に挙げた娯楽だけでは見出しにくいだが、これらの娯楽は「皆が一緒になって」という共通点が窺える。ナチスドイツでは「Volks」がキーワードとなっている。国家とも民族とも取れる表現だが、いずれにせよナチスドイツがどれほど「全体主義」の考えを重視していたかが窺える。

結 論

ここでは論文の要約のみを述べたが、実際今回の研究でナチスドイツが文化政策によって支えられていたことが確認できた。今回の研究で特に重要なことは第一に、帝国文化院が、国内の芸術を統制、管

理することにより、画一化された情報をドイツ国内の隅々まで発信し、同じ情報を共有することで国民化を進め、また一種の「アメとムチ」で芸術活動従事者をコントロールし、国の文化政策の増強と安定を図ったこと。第二に、労働者大衆に対する社会保障や文化政策の利用（余暇・娯楽文化の提供）により、国家の忠誠と労働力（勤労意欲）の強化を誓わせたことにある。

【主要参考文献】

- ジョージ・L・モッセ『大衆の国民化 ナチズムに至るシンボルと大衆文化』佐藤卓己・佐藤八寿子訳、柏書房、1994
- 穴山朝子「ナチズムの文化政策」研究の現状と課題」『文化政策研究 第3号』、2009
- 山本秀行『ナチズムの時代』山川出版社、1998
- 池田浩士『虚構のナチズム「第三帝国」と表現文化』人文書院、2004
- 伊藤薫朔『移動演劇十講』健文社、1942
- 田野大輔「古典的近代の復権—ナチズムの文化政策について—」『大阪経大論集・第54巻第5号』、2004
- 関楠生『ヒトラーと退廃芸術〈退廃芸術展〉と〈大ドイツ芸術展〉』河出書房新社、1992

自治体文化政策における県と市町村の役割に関する考察

地域の文化芸術拠点の形成・支援と文化財を支える人材の育成を中心に

A Study on the role of cultural policy in prefectural and municipal government :
Focusing on the support of cultural facilities and human resources development for community

能松 保大

Noumatsu Yasuhiro

文化マネジメントコース

本研究では、自治体の文化政策における県と市町村の役割について地方自治のあり方を捉えながら考察した。近年、ムダ削減や費用対効果の視点から行政支出について厳しく見直しが行われている。国の事業仕分けに象徴されるそのような取り組みは、地方自治体にも波及している。地方自治においては以前より市町村と都道府県との二重行政の問題などが指摘されている。一方で、自治体における文化政策の重要性は以前にも増しており、文化や芸術を他の政策分野と結びつけた取り組みが各地で行われている。そこで、文化政策の定義などを確認した上で、現行の地方自治制度、文化政策の法体系を概観しながら、地方自治体の文化政策において県と市町村はどのような役割を担うべきであるのか考えた。なお、文化政策の対象領域は広い。そのため、本研究では地域の文化芸術拠点の形成・支援と地域の文化財を支える人材の育成の2分野を対象とした。

文化概念と自治体文化行政から自治体文化政策へ

これまでは文化行政という名称で文化に関する施策が国や地方自治体においては推進されてきたが、近年では文化行政以上の役割を「文化政策」に求めている傾向が強い。文化や芸術と他の政策分野を連携させる動きが、近年、創造都市論を中心に活発になっている。つい最近まで、もっぱら「文化政策」という言葉ではなく、「文化行政」という言葉が使用されていたが、これは「文化政策」という言葉には戦時中の言論弾圧などの文化統制を想起させるものがあり、否定的な意味で捉えることが背景にあったが、近年は、そのようなイメージは薄れ、むしろ前向きな言葉として認識されるに至り、その重要性と必要性が叫ばれるようになった。

文化政策といえば、その言葉どおり「文化」に関する政策であるが、その「文化」自体が多面的な意味を持つ言葉であるため、この言葉の出発点をどこに求めるかによって、内容も大きく異なってくる。

文化経済学の先駆者であるデイヴィット・スロスビーは「文化」を①ある集団に共有される態度や信念、慣習、習慣、価値観、風習などを表すもの、②人間生活における知的・道徳的・芸術的側面をともなって行われる人々の活動やその活動が生み出す生産物を表している、と定義している。前者は例えば「地域文化」などのように一種の「アイデンティティ」として認識されている広義の文化であり、後者は世間で言うところの芸術、アートと呼ばれるものにあたる狭義の文化といえる。

これまでの文化行政の場合、この違いが十分に明確に認識されていなかったために、1970年代において目指された自治体「文化行政」では、高度経済成長に伴う社会的変動で失われた地域の「アイデンティティ」を再生しようという意識が見られたが、1980年代になると具体的に目に見える芸術文化活動や文化施設といった狭義の「文化」が対象にな

っていった。しかし、現在において文化政策における文化とは、後者の狭義の意味だけでなく、前者の広義の意味も含んでいると認識され、その両者をもって文化政策が対象とする文化である、とする考えが広がっている。

最近では、創造都市論の隆盛やアートと地域の活性化など果たしているアートイベントの成功によって、文化やアートをさらに社会の中で活用しようとする動きが盛んである。アートなどの文化的要素を他の政策分野に応用・展開することで、地域の経済的活性化や新しい風を吹かせることができるのではないかと期待が高まっている。そのため、自治体が明確な目的をもって文化政策を策定し、地域が抱える問題の解決するために主体的に取り組む動きが、まだ少数ではあるが、自治体の規模に関係なく各地に見られる。

このような中で、地方自治の担い手である県と市町村は文化政策の領域において、どのような役割を担うべきなのであろうか。地方自治について現行制度を概観し、両者の役割を検討する。

地方自治制度と文化政策の法体系

今日、地方自治体が抱える諸課題は、地域によって異なり、そして、その地域特有の事情も絡んでより複雑となっている。法律や制度を起点に発想・対応するのではなく、課題を設定し、解決目標を掲げ、目標達成のための手段と計画を立案し、実施するという政策的に発想・対応することが地方自治体にはこれまで以上に求められている。

90年代の地方分権改革のなかで議論がすすみ、国と地方との関係について抜本的な見直しが行われた。2000年に成立した地方分権一括法によって、地方自治法を中心とする地方分権に関する法令が改正された。その中で、国・都道府県・市町村を対等な関係と位置付け、国の都道府県及び市町村に対する関与、都道府県の市町村に対する関与についてはできるだけ排除されるようになった。また、国と地方との関係も次のように規定された。

国の役割

- ①国際社会における国家としての存立にかかわる事務
- ②全国的に統一して定めることが望ましい基本的な準則に関する事務
- ③全国的な規模で又は全国的な視点に立つて行わなければならない施策及び事業の実施

都道府県の役割

- ①広域にわたるもの
- ②市町村に関する連絡調整に関するもの
- ③規模又は性質において一般の市町村が処理することが

適当でないと認められるもの

市町村の役割

住民の福祉の増進を図ることを基本として、地域における行政を自主的かつ総合的に実施する役割を広く担う

以上のことから、地方自治体は主体的に、自主的に地域の諸課題に対して解決していく姿勢が求められており、とりわけ市町村は住民に身近な行政体として大きな役割を担っていることが明確になった。

このような改正が行われる際に念頭におかれたのが「補完性の原則」と「近接性の原則」である。補完性の原則とは「個人でできることは個人で、個人ができないことは家庭で、家庭でできないことは地域社会で、さらに市町村、国でと、政治権力はこれらがその必要性を満たせない場合にのみ介入すべき」という考え方で、1985年に採択された当時ECのヨーロッパ地方自治憲章に盛り込まれている。また、近接性の原則とは「住民にもっとも身近な行政主体に事務を配分すべきものとする考え方」で、補完性の原則と同様の概念であるとされている。

一方、文化政策に関係する法体系においては、地方自治体はどのように位置づけられているのであろうか。文化振興の基本法である「文化芸術振興基本法」では、国の責務について第3条で「基本理念にのっとり、文化芸術の振興に関する施策を総合的に策定し、及び実施する責務を有する」と規定し、地方自治体の責務については第4条で「基本理念にのっとり、文化芸術の振興に関し、国との連携を図りつつ、自主的かつ主体的に、その地域の特性に応じた施策を策定し、及び実施する責務を有する」とされている。国・地方自治体は、それぞれが文化芸術に関する施策を策定して、実施する責務があると規定されており、特に地方自治体においては「自主的かつ主体的に、その地域の特性に応じた施策を策定」するように明記されている。また、第35条には国と地方自治体との連携が「(略)国の施策を勘案し、その地域の特性に応じた文化芸術の振興のために必要な施策の推進を図るよう努めるものとする」と規定されている。地方自治体に自主的・主体的に文化的施策に取り組むように促しているが、県と市町村の区分とすることについては特に意識されていない。

そのため、本研究では先の地方自治の原則とも言える2つの原則を踏まえ、自治体文化政策を推進するのは、第一には基礎自治体である市町村であり、それを補完する存在としての広域自治体である都道府県が存在するという基本的な立場を明確にし、自治体文化政策における県と市町村の役割を考えることとする。

事例からの検討

文化政策の対象領域は広い。そのため、そのすべてにおいて検討を加

えることは難しい。そこで本研究では、地域における文化芸術拠点の形成・支援と文化財を支える人材の育成の2つの分野に注目して、地方自治のあり方を踏まえながら、県と市町村の役割について考察した。

文化芸術拠点の形成・支援については、文化施設の設置主体の自主性を踏まえつつ、主に市町村は鑑賞型施設の整備、県は特定分野の創造型拠点を整備することが望ましい。富山県では利賀芸術公園の実績もあることから、今後も活動の幅を広げ、舞台芸術拠点としてだけでなく、東アジアの文化交流拠点としても県を中心に支援を行う必要がある。これは県が進める環日本海政策とも一致するところがあり、文化の振興だけではなく、他の政策分野にも波及効果が大いと思われる。

文化財を支える人材の育成については、少子高齢化による今後の人口減少を見据え、単に文化財保護の観点だけでなく、定住人口確保の観点からの取り組みも必要になると思われる。特に無形文化財は地域住民が担い手であるため、市町村は通常の文化財保護と同様に定住化促進などの施策にも取り組み、県は文化財の保存技術などの分野で高等教育機関との連携を強化し、また広域の情報発信を担う必要があると思われる。

分権時代の自治体文化政策の役割

本研究では、「補完性の原則」「近接性の原則」をもとに文化政策における県と市町村の役割について検討を試みた。文化政策の対象領域は実に広範囲である。また、そこで展開されている取り組みは実に多様である。およそ、文化は画一的・統一的に扱うこととは馴染まないものである。その地域に根ざした施策や事業を展開していかなければならない。そのためには、自治体が文化政策の推進主体となり、取り組んでいく必要がある。そして、この場合、推進主体には基礎自治体である市町村が、その役割を担わなければならない。本来の地方自治のあり方からもそれが最も相応しい。

今後、まちづくりやコミュニティ形成のなかで「文化」が、さらに中核的な要素となるであろう。その際に、文化政策が果たす役割は大きい。従来のような芸術振興やハコモノ中心の行政が主導する発想から、「地域の文化とは?」「文化の振興とは?」という本質的な問いを出発点に、地域(コミュニティ)の形成・維持という視点も含めて、文化政策を企画立案し、実施することが望まれる。そうすることで、より良い地域社会の形成につながるであろう。

【主要参考文献】

- デイヴィッド・スロスビー著、中谷武雄・後藤和子・訳「文化経済学入門」日本経済新聞社、1999年
- 中川幾郎「分権時代の自治体文化政策 ハコモノづくりから総合政策評価に向けて」勁草書房、2001年

2010年 Newアートとしてのキャラ弁

“Kyaraben”is New art!!

本田 静香

Honda Shizuka

文化マネジメントコース

要旨

近年、日本のアニメが世界中で認められるなど、日本の文化が国内のみならず国外にも強い脚光を浴び始めている。そんななか、弁当に好きなアニメのキャラクターを模倣し、食材を立体的に成型する「キャラクター弁当」（通称：キャラ弁）が主婦を中心に注目を浴び、日本文化のひとつとして海外にもその存在を広めていっている。このキャラ弁が流行る背景には、ネット社会の影響や、近年のアニメブーム以外にも、古くから受け継がれてきている日本人の美意識や、日本人独特の特性が大きく関係していることがわかった。このキャラ弁をアートとして定義し、2010年Newアートキャラ弁が、人とアートとを結ぶ架け橋となることを証明する。

はじめに

キャラ弁は、2006年から作られるようになり、ブログや書籍などによってその存在を世に広めてきた。最近では、簡単に誰でも作れるキャラ弁グッズも多く販売され、ますますキャラ弁は、私たちの生活に浸透しつつある。このキャラ弁が流行った背景から、人々の心情を探り、キャラ弁のアート性やこれからのアートの可能性を提示し、古くから受け継がれてきている「日本人らしさ」「日本人独特の美意識」について考察していく。キャラ弁がアートとして認められることで、アートの一般化につながり、アートをより身近に感じることができる社会環境を構築することができるのではないのだろうか。

日本的伝統美学

日本には古くから「自然」「幽玄」「侘び寂び」という美意識がある。日本は、自然が豊かな国であり、四季折々に自然の美しさを感じることができる。そのため、日本人はこれら自然に対して「美しい」という感情を抱き、「敬う」という心が生まれる。こういった美意識が「自然」である。日本人が、自然美に対して美しいと思う要因の一つとして、日本家屋の構造があげられる。日本の家屋は、外部に開かれ、様々な樹木を植えた庭や広い池を臨む釣殿や縁側など、外とも内ともつかない中間空間を生みだしたり、格子戸のような壁とも窓枠ともつかない曖昧な仕切りを設けたりするなど、部屋にいながら四季を感じ、自然と共存する環境が整えられていた。このような日本家屋の構造から、日本人が自然を美しいと感じることは、必然的なことだったのかもしれない。日本人は古くから自然に対して神を見だし、信仰するという風習があるといわれている。この自然に神を見だすという美意識は、神道と一体になった美意識だといわれ、仏教の伝来によって、生死観が加わり、この美意識が「幽

玄美」や「侘び寂び」の美意識へとシフトしていったと考えられる。

日本には、「もののあはれ」とよばれる概念があり、この哀感に余情を加えたものを「幽玄」とよんだという。日本芸能でもある能によって修正されたのが「幽玄美」であり、瞬間美や時間とともに変化し、はかなく消えてなくなってしまうことから生まれる美のことを指す。この「幽玄」という美意識は、未完だからこそ美しく、奥深さを感じるものであり、後世に残る素晴らしい芸術として現代まで残っているのである。

また、一切の無駄や贅沢を排除した淋しげな状態から生じる美や、はかなさの中に感じる美など千利休の「わび茶」によって大成した美意識を「侘び」といい、これに似た美意識で寂しい様子に趣を見出す美意識のことを「寂び」という。これもまた日本人独特の美意識であり、現代の日本人にも、時間的に限りのあるものに対してはかなさを感じ美しいと思う精神は残っている。

これら3つの美意識は、日本の美学を支える根本になっており、こういった精神があるからこそ、日本を代表する素晴らしいアートが生まれ、そこから「日本人らしさ」というものが感じられるのである。季節を感じる精神性や敬う心、すべての感覚は、この先も忘れてはならない日本人精神であり、日本文化の基盤を形成していると私は考える。時代のめまぐるしい変化のなかで、自然に神を見だし、自然や四季の移り変わりを心で感じて美しいと思う日本人が多く存在することは素晴らしいことであるため、これからの社会においても失われず残していきたい日本人らしさである。そして、これら3つの美意識は、現代の日本アートの基盤を形成しており、キャラ弁の流行にも大きく関係している。

江戸時代における大衆文化に見られる日本の美意識

江戸時代の日本において、さまざまな文化現象とともにこの時代の人々の日常生活行動が文化として栄え、広く大衆化された。文化の大衆化とは、文化が広く一般庶民に広まり親しまれるものとなることであり、江戸時代において、人々は大群衆の中に身をおき生活していたことから、文化の大衆化が頻繁に行われていた時代といえる。この時代を代表する浮世絵、摺物、そして旅の大衆化についてみていくなかで、日本人独特の特性や美意識がみうけられた。これらを実証するためアンケートから検証を行い、日本人独特の習性を探る。

日本人独特の特性や美意識は、江戸時代の頃から何気なく生活する環境の中で自然に培われていたものであり、現代の私たちの考え方や好みにも影響を及ぼしているのである。こうした日本人独特の特性がさまざまなものに対する美意識の根本に秘められており、キャラ弁ブームにも大きな影響を及ぼしている。そして、このキャラ弁がアートの価値を確立するために大きな役割を担っていると私は考える。

現代日本を象徴するキャラ弁アート

日本では、古くから食糧を携帯し、食べる「弁当」という習慣がある。伝統的な日本の弁当は、ご飯と魚介類や肉料理などのおかずを主に、梅干しなどの漬物を付けるといった形式のものだった。しかし、2006年には、「キャラ弁」というお弁当箱の中にキャラクターや文字を模倣したユニークなお弁当が登場し、その高度な技術力、色彩感、かわいさなどは、インターネットによるブログにおいて紹介され、主婦たちを中心に広範囲に大衆化されてきた。

キャラ弁が流行る背景として、かわいい文化の流行が大きく関係している。近年、日本のアニメが海外にも認められ、日本の制作技術の高さが世界中で評価を得ている。1996年に、ポケットモンスター（通称：ポケモン）が世界中でブームを巻き起こし、1974年から登場していたサンリオのハローキティも1996年に大流行した。このころからアメリカで、「kawaii」が英単語として導入されるなど、日本の「かわいい」という美意識の流通が始まった。また現代では、かわいいに「エロい」や「気持ち悪い」という形容詞を加えた、「エロかわいい」や「キモかわいい」などといった言葉も登場し、「エロかわいい」は、2006年の流行語大賞にも選ばれているなど、私たちの生活に「かわいい」は、日々拡大、変貌をとげ、広く大衆化されていっている。

キャラ弁は、見た目の技術の高さだけではなく、「誰でも・いつでも・自由に発信」という要素を兼ね備えているため、「誰でも楽しめる開かれた文化」を形成しているといっても過言ではない。また人々は、キャラ弁をコミュニケーションツールとして使用している傾向にあることがわかった。キャラ弁は、おもに親から子供へ、妻から夫へ、喜んでほしい、楽しくおいしく食べてほしいという思いで作られており、強い思いやメッセージが込められている。このコミュニケーションツールとしての役割を担っているキャラ弁を、アートとして定義することで、新しいアートメディアとしての地位を獲得できることにつながり、アートの可能性をより広げることが実現する。

またキャラ弁の流行から、表現下手な日本人の習性が見うけられた。海外では、挨拶をかわすとき軽いキスや再会を喜んで抱擁をかわすという行為が一般的であるとされ、思いも言葉にしてストレートに伝える人が多い傾向にあるが、日本人は、海外の人々に比べると、気持ちを表現することが下手だと言われている。キャラ弁のように、「食」を利用し、メッセージを伝えるということはオムライスに文字を書くことや、カップチーノに絵を描くことなど日本においてよく見られるが、それらも日本人の表現下手を強く象徴しているように感じる。

表現下手という習性がある日本において、自分の気持ちをストレートに伝えることを避け、間接的に思いを伝えることのできるという点が、キャラ弁の流行に大きな影響を与えているのではないだろうか。強い思

いやメッセージを、キャラ弁によって伝えるというのは、大変有効であり、そういった要素をもったキャラ弁だからこそ、現代を生きる日本人に支持され、日本から海外へとその魅力は輸出されたのである。

まとめ

これまで、考察してきたように、キャラ弁が流行る背景には江戸時代から受け継がれてきた日本人独特の美意識や、文化の大衆化、かわいい文化の流行、ネット普及による情報社会化などがあげられる。そして、こうした社会の中で生活する日本人に定着した特性が「表現下手」であり、キャラ弁は表現下手な日本人の志向に合ったものであり、コミュニケーションツールとしての役割を担った新しいアートといえるだろう。

アートとは、人に感動やメッセージを伝えるものであり、これからのアートは、より私たち人間の生活に身近なものとなって、いつでもふれあえ、感じることができるものとしてあるべきである。そういった意味でキャラ弁は、私たちの生活に密着しており、「誰でも作れ、誰もが楽しめる」という点で、アートの大きな可能性を秘めているため、これからの社会においてより一層、人とアートの距離を近づけてくれるだろう。

また、キャラ弁のアート性、アートとしての魅力は、「食」を使った細かな表現で相手に感動や驚きを与える日常的で体験型のツールだという点である。しかし、キャラ弁の1番の素晴らしさというのは、見た目の繊細さや美しさ以上に、作り手が相手のことを心から思っ、気持ちをこめ作りあげるところにあるのではないか。キャラ弁は、アートという分野に、人を思う気持ちや愛情といった、より人間らしいテイストを加えた、最上級のアートであり、主婦・若者・女性・男性、老若男女問わず誰もが、アーティストになれるという素敵なアートなのである。

キャラ弁は、お弁当箱という箱に、愛情や思い出・笑顔・夢など大きな大きな見えない宝物をつめこんだ、小さな宝箱なのだ。

ルネ・マグリットのカーテン

The Painted Curtain by Rene Magritte

三浦 いぶき

Miura Ibuki

文化マネジメントコース

はじめに

20世紀最大の芸術運動であるシュルレアリスムは、パリに始まった後、世界中に飛び火していったが、ベルギーのシュルレアリスム絵画においては、フランス・シュルレアリスムでは重要視されていた自動記述(オートマティスム)を作品の構想、制作に際して用いることはしないという点で、独特の展開を見せた。ベルギー出身のシュルレアリストとして大きく名を馳せたルネ・マグリット(René François Ghislain Magritte, 1898-1967)もまた、例外ではなかった。そればかりか、作品の中に偶然性や無意識を取り入れることさえ、しなかった。彼は、モチーフを厳選したうえで、写實的に描き、画面内に意識的に計算して配置することで、より超現実の世界に到達できる可能性を思案し続けたのである。

そして描いた絵画作品を通じて、我々が常識や社会通念を基に捉えている「現実」や「真実」に対して深く切り込むことにより、約50年を経た今でも普遍的な問題提起をし続けている。

そのマグリットが、独自のシュルレアリスム表現を行う上で用いた典型的な道具立ての中でも、本論では「カーテン」に特に着目することとする。なぜならば、シュルレアリストの中でも一番カーテンを重要視していたといえるのはマグリットであり、カーテンほど目に見える形で超現実の世界を示唆する、それでありながら、決して、超現実世界そのものを見せるわけではなく、その存在を予感させるだけの目的に適しているものはないからなのである。

本論は、その意義と特質を明らかにしようとする試みである。

ベルギー絵画の地域的特質

マグリットがこのように独自の道を歩むことになった背景には、15、6世紀のフランドル絵画時代から続くベルギーの地域的特質が関係していると思われる。ベルギー絵画の特質は、大きく分けて3点あり、緻密な写実性、日常の中に神秘を見出すこと、絵画の中に寓意や教訓を織り込むことである。ヨーロッパ美術史上でどこよりも早く写實的、かつ緻密に絵画を描いており、また、画中にフランドル地域固有のことわざや寓意や教訓を織り込むことも行っていた。さらに、神秘というものは、私たちのすぐ身近なところにも存在することに、美術史を概観してみると、ベルギーの画家たちは気付いていたとみなすことができる。それゆえに、結果として、シュルレアリスムの表現手段がフランスと異なることになった。

しかし、マグリットの独自性というものは、それだけによるものではない。彼が画家として活動していた時期と重なっているシュルレアリスム運動の概念が、大きく関わってくるのである。

シュルレアリスムの発端

マグリットが画家を目指し始めた20世紀初頭にフランスで起こった、シュルレアリスムの参加者たちは、「自己、共同体、社会関係の社会的、精神的制約」(注1)、それらから成る現実といった、私たちの精神を縛りつける様々なものからの解放を唱えた。今までの人間が作り出した制約がない世界を目指すことを目標とし、客観的な超現実に至ろうとする芸術上の実践を進めようとしたのである。

そのために、運動を始めたアンドレ・ブルトン(André Breton, 1896-1966)や、理論を美術の分野に応用したマックス・エルンスト(Max Ernst, 1891-1976)らは、夢、無意識、想像力、狂気、偶然性を拠り所として、自動記述(オートマティスム)やフロッターージュ、デカルコマニーという手法を作品の制作に利用した。

彼らは意識を徐々に締め出すことで、現実から超現実へと移行することを求めた。つまり、現実と超現実の間には差はほとんど無く、超現実世界はこの現実世界に内在している。だからこそ、超現実とはふとした瞬間に露呈し、私たちに驚かせるわけである。

マグリットというシュルレアリスト

しかしながら、ヨーロッパ各地にシュルレアリスムが飛び火すると、自動記述(オートマティスム)という技法を用いず、非現実的に見える情景やそこに含まれる道具立て、人物などを写實的に描くシュルレアリスムの画家が現れる。そして、それらを計算して画面配置することによって、超現実の世界を表現する手法を見出したのである。それに、ベルギーではルネ・マグリットが代表的な画家として挙げられる。

彼がレアリスムを避けなかったのは、現実と超現実が連続しているのだから「現実そのものが『超現実』に変容することが重要」であり、そのために「現実と常にかかわっていなければならない」(注2)と認識していたからである。

さらに、「外的世界から視覚的に把握したものについて鑑賞者に伝えるような絵画を案出し、実現すること」(注3)を目指した。マグリットは、自分たちのすぐそばに神秘が隠されていることをフランドルの先人たちの絵画から学びとっていたに違いない。だからこそ、日常的に目にする身近なものをモチーフとすることを通じて、それを明らかにしようとしたと考えられる。

そのため、マグリットは普段の生活から様々な対象を選び、特定のモチーフを繰り返し取り上げた。とりわけ「カーテン」は、日常に隠れている超現実の世界を示唆するのに最も効果的な道具立てであったのである。

描かれたカーテン

カーテンを絵画の中に描く理由としては、大きく分けて、そこに本物のカーテンがあるからという写実主義的な場合と、カーテンの特性を生かして主題を描く、もしくはより効果的に見せるために付属品として描く場合の2点がある。

現実世界におけるカーテン、幕、帳というものは、第一に対象を保護する、第二に対象を隠す、第三に境界を作り空間を分けることが目的である。同じ役割を担っているにしても隙間のない堅牢な扉とは違い、拒絶感や威圧感を感じられない。柔らかく、風に吹かれればはためき、隙間もあれば、光に透けて向こう側がかすかに窺えることもあるカーテンは、その薄くてろい素材からもやさしく包み込むようなイメージを持つ。このようなカーテンの特性を付加価値として作品に取り入れたのである。

対象を隠すことでいえば、引き上げられたカーテンを描くことで、いつでも対象を見ることができるとは限らない、つまり見ることができた幸運を感じさせ、それが対象の権威につながったり、覗いている感覚にさせたりする。また閉じられたカーテンは、隠されることで見たいと思う心理を利用し、その先に物語の中の世界が広がっているかのように我々の想像をかきたて、向こう側の世界へ行くことを誘う。空間を仕切ることからいえば、カーテンは額縁と同様に鑑賞者と絵画世界との境であり繋ぎでもあり、時空間を超える境界線なのである。

マグリットのカーテン

マグリットの作品に最初にカーテンが現れる1920年代当初には、カーテンは劇場の幕として作品を演出し、また画面を彩るものとしてのみ機能している。しかし以後は、カーテンは超現実世界へと続く道を開く役目を負うようになった。そのような作品に向き合うと、現実から超現実に至るには、たまたまその瞬間、自分の近くでカーテンが開かれるかどうかの差ほどでしかないと気付かされる。

マグリットは、とりわけ1960年以降に、カーテンをモチーフとする作品を集中して描き残している。それは、『美しき世界』(1962年、100×81cm、油彩・カンヴァス、ブリュッセル、個人)や『聖者の記憶』(1960年、80×100cm、油彩・カンヴァス、ヒューストン、メニル・コレクション)などである。これらは、50年代以前の諸作とは異なり、いずれもカーテンという存在を主体として扱っている。ここでは、カーテンの特性が、そのまま超現実の世界を我々に知らせる主役となっている。

カーテンは超現実を示唆する

「空は、我々から何かを隠しているが故に、カーテンの形をしている。我々は、カーテンに取り巻かれているのだ」(注4)。ここには、カーテンというものが担っている役割のイメージが、マグリットの内で大きな役割を持って意識されている様子が示されている。

超現実の世界は現実と繋がってはいるが、普段はそれに気づかない。しかしふとした時にその存在が予感されることがある。決して閉じられた世界ではなく、そして現実と超現実の間には、明確な境界線がない。そういったものを示唆するには、隠すとともに見せる存在であるカーテンが非常に有効なモチーフとなってくる。

カーテンはゆらゆらと動き、つかみどころがないが、視覚的には確かに存在する。そして、その先の空間が現実とは異なることを控えめに、しかし確実に主張する。閉じられていても隙間がそこかしこにあることで、こちら側と断絶せずに、どこかでつながっていられる。また隠すことや透ける様子は、向こうの世界を私たちに想像させ誘惑する。カーテンは、日常と密接に関わっているものだけに、より身近なものの変容する予感が迫ってくるわけである。

このように考えるならば、カーテンこそが、超現実を示唆するには、最も適したモチーフであり、そのことは、長いヨーロッパ絵画史上でも、マグリットだけが「発見」し得たことだったのが、理解されるのである。

結論

何故、超現実世界を見せるのではなく、その存在を仄めかすだけに留めることが重要なのか。それは、見せることならば、誰にでも出来るからである。現実と超現実の世界は連続しているのだから、オートマティスムを利用すれば、自身で超現実世界に到達することが可能と言える。しかし、あくまでもその姿は見せずに、感じさせるだけというのはマグリットにしか出来ないことであった。

明らかとなっている世界を描いた絵画よりも、既存の世界に疑問を抱きつつ、その先の光景が無限に想像される「カーテン」の作品を見ることによって、私たちはそれぞれの超現実の世界へと解放されるのである。

【引用文献】

- (注1) 濱田明、田淵晋也、川上勉『ダダ・シュルレアリスムを学ぶ人のために』世界思想社、1998年、64-65頁。
- (注2) 巖谷國士『シュルレアリスムとは何か』筑摩書房、2007年、97頁。
- (注3) ジャック・ムーリ『マグリット』タツシエン社、2009年、150頁。
- (注4) 『マグリット展』朝日新聞社、1994年、219頁。

「かわいい」について

—サブカルチャーとファッション—

“KAWAII”: A look at the Japanese concept of cute - subculture and fashion -

水谷 伊希子

Mizutani Ikiko

文化マネジメントコース

要旨

「かわいい」とは元々「幼い、愛らしい」といった意味である。現在雑誌に使われる「かわいい」を見ていくと、「かわいくないもの」と組み合わせられて使われる等、「かわいい」が多様化していることが分かる。ゴシック&ロリータファッションという、元々かわいくない言葉が合わさって生まれたファッションを調べていくと、ゴシックのグロテスクや『不思議の国のアリス』の奇妙さが年月を重ね、「かわいい」ファッションになっていったことが分かった。海外では「クール・ジャパン」という、日本がかっこいい、かわいいといった現象が起きており、このファッションも「かわいい」と人気である。特に元々の意味は含まれていなくても、「かわいい」といわれる時代になったのである。

はじめに

現在、「かわいい」という言葉が多様に使われている。しかし本来「かわいい」とは言われなようなものに対しても使われている。町を歩くと「何あれ？変な一」とまるで違う人種であるかのように見られるゴシック&ロリータファッションも、「かわいい」と言われる。海外に向けて、「かわいい大使」というポップカルチャーを海外に広める発信使を、外務省が任命する等、クール・ジャパンは注目を集めている。現在使われている「かわいい」とは何なのかを考察する。

雑誌『ケラ!』からみる「かわいい」

10代くらいの、個性的なファッション、特にゴシック&ロリータファッションや、サイバー、バンクファッションが好きな人向けのファッション雑誌である『ケラ!』をとりあげる。『ケラ!』から「かわいい」を抜き出すと、「エロかわ」「ハデかわ」といった、「〇〇かわいい」という文が見られる。ただ「エロい」というと、本当にそれだけになってしまうが、「エロかわ」と言うと、エロさがかawaiiさによって半減され、あたかも「かわいい」ものになる。また、「エロい」より「エロかわ」のほうが、言う方も言いやすく、言われるほうも恥ずかしくない。また、「こわカワイイ!復讐の鬼と化したテディベア」(注1)というように、一般的に、復讐、鬼、ホラー、グロテスク、目玉等かわいくないものを組み合わせている。女の子たちは、単なる「かわいい」では物足りなくなったのだ。そこで付けくわえられた言葉が、本来はかわいくない言葉だったのだ。

ゴシックの歴史

『ケラ!』では、ゴシック&ロリータというジャンルのファッションが多

く取り上げられている。まず、ゴシックとはそもそもどのようなものなのかについて述べる。ゴシックという言葉は、『野蠻・未開』の意を表す中世イタリア人の語に由来(注2)しており、18世紀から19世紀初めにかけて、愛国心の象徴としてゴシック建築が復興した。これが、ゴシック・リバイバルである。1750年、ホレス・ウォルポールは、ストロベリー・ヒルの館を建設し、『オトランド城』というゴシック・ロマンス小説を書いた。1818年にはメアリー・シェリーの『フランケンシュタイン』が登場する。フランケンシュタインというと、顔に縫った痕がある血色の悪い背の高い怪物のイメージがある。しかし小説上ではフランケンシュタインは、博士つまり科学者で、小説に登場する怪物は、彼の実験室でつくられた肉と血からなる物体である。こうしたものを、グロテスクと呼んでいる。これらイギリスの小説は過去を舞台とし、魔女や悪魔が登場する。このモチーフや色が、現在のゴシック&ロリータファッションに流れている。

ロリータの歴史

次はゴシック&ロリータファッションのロリータについてみていく。ロリータはウラジーミル・ナブコフが1955年に出版した『ロリータ』からきている。「ロリータ」という言葉は、この小説の少女の名前からきていて、それがタイトルになっている。これは当時のアメリカにセンセーションを巻き起こし、ロリータ・コンプレックスという言葉を生んだ。ナブコフは、ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』に影響を受けている。またアリスの挿絵が、今日のアリス、つまり水色のワンピースに白いエプロン、黒いカチューシャを付けた「かわいい」アリスのイメージを作り上げた。しかし本来アリスの話は、会話が噛み合わず、言い訳を繰り返しているだけという奇妙なものである。ロリータファッションの原型は、メイド服からきており、現在ロリータブランドで売られている服と同じ特徴がみられる。例えばパフスリーブの袖、後ろでクロスしたエプロン等である。

ロリータファッションの種類と基本アイテム

一口にロリータファッションと言っても、現在ではいくつかの種類があるので、主要な一部を紹介する。ロリータは「ゴシック&ロリータ」「甘ロリ」「ロリータバンク」「クラシカルロリ」等、何種類にも分けられる。中でも「ロリータバンク」は、ロリータのふんわりスカートに、ドクロ等のモチーフのTシャツを合わせ、スタッズベルトを付けるといったファッションである。ここから「甘辛ミックス」と表現されるような、甘さの中にある辛さ、辛さの中にある甘さがいい!という考えが浸透してきていて、それがロリータファッションの中にも見られるということが分かる。ロリ

ータファッションの基本アイテムはジャンパースカート、丸襟ブラウス、パニエ(注3)、ドロワーズ(注4)、ヘッドドレス(注5)等で、特徴としては、フリルやレースがふんだんに使用されていることである。この特徴は、かわいらしさと違和感を与えると同時に、普段では着にくいという印象を与える。

社会現象としてのゴシック&ロリータファッション

ゴシック&ロリータファッションのルーツは、ヴィジュアル系バンドMALICE MIZER(注6)のギタリストManaにみられる。彼のファッションを「エレガントゴシックロリータ」と呼んだのが始まりである。彼自身、ゴシック&ロリータファッション愛好者であり、ファッションブランドを手掛けている。

現在、ゴシック&ロリータファッションの愛好者によるイベントも存在しており、日本では、少人数のお茶会や、大人数でのブランド、コミュニティ等のイベントが行われている。

一方、海外では「クール・ジャパン」という言葉が広まっている。これは漫画・アニメからみる日本文化のかっこよさ(cool)だけでなく、ゴシック&ロリータファッションの「かわいい」も含まれている。海外では、大人数のイベントとして、「ジャパン・エキスポ」等があるが、ここでは、日本の「夏コミ」でみられるような漫画・アニメのコスプレをした人々だけでなく、ゴシック&ロリータファッションや日本の女子高校生の制服を着た人々が見られる。これらを日本の外務省は、カワイイ大使を任命する等、文化を発信するツールとして利用している。このカワイイ大使は、『ケラ!』に読者モデルとして起用されている青木美沙子、木村優、そしてブランド制服ショップ店員の藤岡静香の3人で、海外のイベントに派遣されている。このように、日本は、伝統文化をそのまま海外に持って行き紹介するのではなく、海外ですでに知られている日本のサブカルチャーを「日本文化」として紹介しているのである。こうした日本の「かわいい」文化の海外輸出の中には当然ゴシック&ロリータファッションも含まれ、海外にも愛好者は多い。

まとめ

「かわいい」という言葉は元々「幼い、愛らしい」という意味である。しかしそれでは物足りず、「かわいい」に何かプラス要素がほしいと思うようになったのだ。そして「きもい」「エロい」といった言葉と結びつき、「キモカワ」「エロカワ」といった言葉が出てきた。かわいくないものに「かわいい」がつくと、かわいくない要素が半減され、あたかも「かわいい」かのように思われるのである。

「かわいい」とは何にでも使える言葉であり、どんなものでもいったん

「かわいい」と表現されると、途端に「かわいい」ものとして受け入れる人々がいて、これが流行を生み出している。「かわいい」の基準は人それぞれであるから、奇怪なゴシック&ロリータファッションも、「かわいい」とされ、認められるようになってきたのである。その人が「かわいい」と言えば、それは「かわいい」ものなのである。



写真. 企画イベントの会場内

[注]

- 1.『KEROUACケラ!』7月号、2006年、95頁
- 2.『ゴシック』『国語大辞典』、東京:小学館、1981年、931頁
- 3.もともとは、18世紀ロココ時代の貴婦人が、スカートの形を整えるために身につけていた、針金やクジラのひげで作ったかごのようなものを「パニエ」と呼んでいた。現代では、スカートを膨らませるアンダースカートを総称して呼んでいる。
- 4.半ズボン風のゆったりしたもので、階段を登るとき等にスカートの中身が見えないようにスカートの下に着る。
- 5.帯型であごの下でリボンを結ぶものが定番アイテムだが、帯型だけでなく円型、ハット、ボンネット、カチューシャ、コーム等がある。
- 6.MALICE MIZERは1992年に結成。1999年に、Vo.Camui Gacktが脱退。2001年には活動休止している。

[主要参考文献]

- 四方田犬彦『「かわいい」論』、東京:筑摩書房、2006年
- 南條竹則『恐怖の黄金時代』、東京:集英社、2000年
- 樋口ヒロユキ『死想の血統 ゴシック・ロリータの系譜学』、京都:冬弓舎、2007年
- 『KEROUACケラ!』NO.1(1998年?月)-NO.147(2010年11月号)、東京:パウハウス(NO.1-38?)、ヌーベルグー(NO.39?-51?)、インデックス・マガジズ(NO.52?-91)、インデックス・コミュニケーションズ(NO.91-147)

Sakana 3

鍛金・銅・銀
h240×w1200×d1200mm

大館 佳奈
Odachi Kana
研究生



海底を這うもの

Sn12%無鉛青銅・蝸型鑄造・ミソ焼き
h300×w520×d335mm

柴田 早穂
Shibata Saho
研究生



SGKチェア

一道具感のある椅子ー

楡・メープル・布・ウレタン等
h720・sh410×w395×d430mm

中田 裕明
Nakata Hiroaki
研究生

この2脚の椅子は、昔の小学校で使われていた木製の椅子を参考にして制作したものです。小学校という過酷な環境で使用するために作られた椅子は、生産性のよい堅実な構造によって、道具に徹した素朴な魅力を持っています。私はこの魅力を「道具感」と呼ぶことにし、この道具感を毎日の生活の中の椅子にも取り入れたいと考え、家庭用のサイドチェア（肘掛けのない小さい椅子）としてデザインを進めていきました。

使用される場所が小学校から家庭の中へと変わること、生産性や耐久性よりも軽さや座り心地を優先しましたが、ホゾを楔で締める堅実な接合は踏襲し、また後脚が折れ曲がり目切れる部分では部材に無理をかけない形を採用することで、毎日の生活の中で安心して使っていける、頼りになる道具感を出そうと試みました。

この2脚は同じデザインで制作したものです。樹種と座面の素材を変えることで、昔の小学校の椅子が持っていた道具感を強く残したものと、生活の中での快適性を考慮したものの、2通りの道具感を提案しています。



雨晴ブランドの一考察 立山曼荼羅をモチーフとした お土産のデザイン

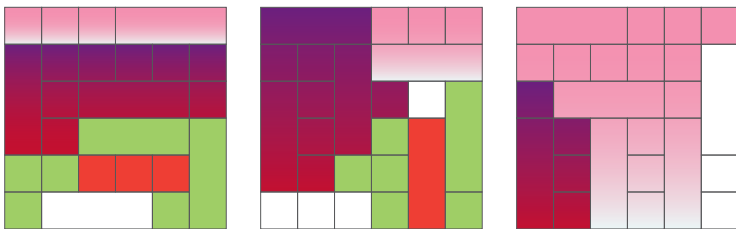
紙・デジタル出力
h420×w420mm

矢木 麻美
Yagi Asami
研究生

昨年の卒業制作に引き続き、高岡市のお土産と「雨晴ブランド」についての研究を行いました。「雨晴ブランド」とは、景色を見る、文化を感じる、歴史に思いを馳せる、など、高岡で体験出来るさまざまな事柄を「とおくを想う」というキーワードで表現し、その体験を「お土産」として持ち帰ってもらうためのプロジェクトです。

今回の研究制作では、雨晴海岸で売るお土産として、日本酒とお猪口のセットを考案しました。海岸から望む立山連峰をモチーフに、雨晴に「ちいさな立山」の世界を表現しています。立山に古くから伝わる山岳信仰にヒントを得て、その教えを絵解きするために用いられた「立山曼荼羅」をメインビジュアルとして制作を行いました。

立山曼荼羅の宗教観や自然観を、パッケージを積んで組み合わせることで表し、箱は3種類に色分けされ、それぞれが「天界」「地界」「人間界」の層になっています。雨晴で立山が見えないときも、売り場そのものが曼荼羅の世界を表す事でおくのものつ歴史文化をお酒とともに楽しむことのできるお土産です。



パッケージ積み上げ図 ▲

ピンクと薄い青のグラデーションは天界、
濃い青から赤へのグラデーションは地界、
緑、赤、白で色分けされた部分は人間界を表しています。



平成22年度 富山大学芸術文化学部 卒業研究・制作集 目録

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
造形芸術コース					
量山 玲衣	アカルチュレーション	メディア・アート	西島 治樹		47
小林 圭介	たばこの価値	絵画	安達 博文		8
桜井 裕子	アイラブユー	絵画	安達 博文		10
相山 里彩	アタリマエの庭	絵本	安達 博文	ヘルトネン 純子	16
江藤 玲奈	増殖する風景	絵画	高島 圭史		11
川越 ゆりえ	感情標本	絵画	安達 博文		14
後藤 千佳	ほかの誰でもない	絵画	高島 圭史		12
坂井 友里恵	影絵	メディア・アート	西島 治樹		48
高橋 ゆり	桃源郷	絵画	安達 博文		9
多智 彩乃	ひつじのもり	絵本	高島 圭史	ヘルトネン 純子	17
俵山 はるか	Amazing Grace	イラストレーション	高島 圭史		15
姫崎 涼子	工場 factory	絵画	高島 圭史		13
星名 千恵	縄文造形に見る日本美術の源流	論文	松浦 正昭		100
デザイン工芸コース					
桶谷 藍子	冷茶一揃い	工芸	渡邊 雅志	中村 滝雄	20
川井田 好應	(主論文)グラフィティ・アートとは何か/ (副制作)グラフィティの構成要素の研究と音楽的再構築	論文・副制作	(主論文) 大熊 敏之	(副制作) 前田 一樹	102
南條 智世	使い続けるデスク	製品デザイン	渡邊 雅志		35
今井 将志	乾漆落葉紋飾箱	工芸	林 暁		25
岩田 愛美	シューケアボックス -「手入れ」のはこ-	工芸	小松 研治		31
小澤 あい	キッチンツール(レードルレスト)の提案 -ロングライフ製品のデザイン基準の抽出からコンセプト・キーワードを探る-	製品デザイン	矢口 忠恵		37
上出 恭子	根付小筆筒 -変わり塗りの研究-	工芸	高橋 誠一	齊藤 晴之	29
是石 菜美子	exterior chair #1 exterior chair #2	エクステリア	中村 滝雄	ヘルトネン 純子	23
斎藤 奈緒美	ドレッサー -部屋を飾り、生活に寄り添う-	インテリアデザイン	小松 研治		34
佐藤 未央	豆皿	工芸	清水 克朗		19
澤田 千聖	テーブルと椅子 -やさしい空間作りのために-	製品デザイン	小松 研治		32
白藤 里可子	深層	金属立体	中村 滝雄	ヘルトネン 純子	24
杉木 涼	ソファ -布団と木のベンチ-	製品デザイン	渡邊 雅志		36
高本 光人	カンボックリはなぜ楽しいか -缶の外径と楽しさ感・歩容の関係-	論文	河原 雅典		98
竹村 瑠衣子	白日夢 -漆を身に付ける-	工芸	齊藤 晴之	ヘルトネン 純子	30
田澤 亜希	幸せのデザイン	製品デザイン	渡邊 雅志		42
田村 亜佑美	乾漆海牛飾箱	工芸	林 暁		27

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン工芸コース (つづき)					
中野 かすみ	簡易ゴミ収集設備の提案	製品デザイン	矢口 忠憲		40
西 恵理華	すみっこ -銅板を打ち出して出来る盒子の研究と制作-	工芸	中村 滝雄	ベルトネン 純子	21
新夕 茉莉	うるしのコップ -日用品としての漆器の研究-	工芸	高橋 誠一	齋藤 晴之	28
濱谷 奈々	犬とスマートに出掛けるためのパッキングアイテムの提案	製品デザイン	矢口 忠憲		41
丸山 こより	住宅解体材を活かした家具の提案・制作 -痕跡を残したキッチンワゴン-	製品デザイン	堀江 秀夫	小松 研治	33
宮崎 遼	寄生態	彫刻	中村 滝雄	ベルトネン 純子	22
宮下 奈津美	分離型三輪子供乗せ自転車の提案 -親子の絆の形成-	製品デザイン	松原 博		39
山口 はるな	鏡 -古代鑄型でつくる高鑄青銅鏡-	工芸	三船 温尚		18
吉岡 由起	マルチバリケード -バリケードのニュースタイルを目指して-	製品デザイン	矢口 忠憲		38
渡部 優	漆の婚約指輪と箱	工芸	高橋 誠一	ベルトネン 純子	26
デザイン情報コース					
伊藤 翼	プリプリハート Aは怒鳴った・Bは黙った -one person/one vision/one expression-	ポスター	武山 良三		54
高尾 楠菜子	Madara	視覚デザイン	前田 一樹		55
青木 美沙	かなしらべ -ひらがなの形と、それができる過程についての研究・制作-	視覚デザイン	前田 一樹		56
石黒 涼太	地域活性化におけるアートディレクションの重要性	論文	伊東 順二		104
伊藤 知紗	Flashによる子ども向けWEB絵本の制作	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		44
上野 裕幸	Birth	映像	松原 博		52
上山 拓次	幼画 -幼児絵画を基にした新しい視覚表現-	イラストレーション	沖 和宏		58
香川 愛	サニタリーにおけるデザインと心理の関係 -家庭用初経教育キット『ミモザの月』の制作-	コミュニケーションデザイン	前田 一樹		59
木下 愛子	着脱動作に着目した保温水着の開発 2 -指がかりの形状・位置の改善による効果-	論文	河原 雅典		96
越宗 歩美	『空気』を『読む』本 -情報を載せる器としての紙媒体-	視覚デザイン	沖 和宏		60
品川 美鈴	漫画原作ドラマの問題 -ドラマで表現すべきことは何か-	論文	大熊 敏之		106
澁谷 結香子	「きになるもじ」 -隠すという行為による文字の可読性とデザインの可能性-	視覚デザイン	前田 一樹		57
高野 早也佳	Mr. Listless -生活のなかへ表情を-	製品デザイン	沖 和宏		65
高橋 那奈	日本の伝統色と日本語の関係性についての考察 -七十二候カレンダー-	視覚デザイン	前田 一樹		62
立石 大生	ボードゲーム「神楽祭」 -コミュニケーションを誘発するアナログゲームの提案-	コミュニケーションデザイン	武山 良三		63
鶴田 弥涼	GPS を利用した携帯端末向けコンテンツの制作	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		43
鳥本 拓	空がはれた日	アニメーション	辻合 秀一		53
中田 祐理子	TwitterAPI を用いたFlashコンテンツの制作	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		45
中村 友里子	ゆかいな人ごみたち	映像インスタレーション	西島 治樹		49
中山 亜希子	和のしぐさから見る現代コミュニケーション -江戸しぐさから見る現代マナーのルーツ-	視覚デザイン	矢口 忠憲		61

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
デザイン情報コース(つづき)					
久嶋 真理恵	mischief toxins -毒物をモチーフとしたフィギュアの制作-	フィギュア	沖 和宏		66
細川 絵理	結晶化計画 The "Crystallize" Project -食品添加物 × まどう-	コミュニケーションデザイン	沖 和宏		64
本夢 諒子	恋愛をサポートするキャラクターの提案	コミュニケーションデザイン	武山 良三		67
宮内 郁香	はなちようちん	インタラクティブ/アニメーション	西島 治樹		50
吉田 麻妃	高岡市美術館における新しい触知図の提案	インターフェースデザイン	武山 良三		68
和田 紘典	食生活をサポートするiPad等携帯用デバイス向けアプリケーションの提案	コミュニケーションデザイン	松原 博		46
造形建築科学コース					
鈴木 雅代	人を引き込む店舗デザイン -創成川公園周辺スポットにつながる視覚体験空間-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	71
瀬戸 真理子	p -公私の空間の境界を曖昧にし、高岡駅前商店街を再生する-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	74
竹内 友子	歩交車 -歩行者と車が共存する駅空間の提案-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	73
石澤 菜実	地域型木造建築に用いる込み栓仕口の引き抜き耐力に関する研究	論文	秦 正徳		82
磯部 龍	スギ材によるラーメン構造に関する研究	論文	秦 正徳		84
岡田 光平	地域のアクティビティと一体化した開放的な保育施設の提案 -氷見市いきいき元気館+市立新町保育園リストラクチャー案-	建築デザイン	丸谷 芳正	貴志 雅樹	75
蒲 由奈	Unify Architecture with Bank -生活景修景-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	76
窪田 彩乃	高齢者と子どもが一緒に作る子ども向け遊具に関する研究	論文	堀江 秀夫		86
寶田 良春	陽極酸化処理したアルミ板材の摩擦攪拌スポット接合	論文	長柄 毅一	野瀬 正照	88
中山 雄星	記憶	メディア・アート	西島 治樹		51
鳴海 雄介	建築の終末 -漁業用網倉庫の自然死と周辺一帯のランドスケープ-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	72
西小路 鞠香	木質構造部材による構成パターンに関する研究	論文	秦 正徳		90
根塚 陽己	でこぼこの町並み -高岡市福岡町旧北陸街道の特性を活かした中心市街地活性化計画-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	77
橋本 千夏	コートハウスの連鎖によって生じた外部空間の連続性を有する住宅地	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	78
古川 光太	公共交通活性化のためのフリーモデルの提案	コンセプトプランニング	武山 良三		69
三上 恵理華	参加型産科 -包括的こども施設の提案-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	79
南 大輔	高岡市御旅屋通り商店街における飲食店の計画 -歴史・観光化・高岡コロッケ-	建築デザイン	丸谷 芳正	貴志 雅樹	80
矢島 なつみ	竹材利用の促進に関する研究	論文	堀江 秀夫		92
梁島 綾香	密集市街地における残余空間の立体的活用	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	81
両田 晴可	北陸地域における太陽光発電設置に関する研究	論文	堀 祐治		94
文化マネジメントコース					
五十嵐 英弥	北陸の企業メセナの現状とこれから	論文	伊藤 裕夫		108
稲見 桂	ユニバーサル・スタジオ・ジャパンが東京ディズニーランドを超えるには	論文	渡邊 康洋		110
大村 南津子	若者の海外旅行離れについて -その現状と対策-	論文	渡邊 康洋		112

氏名	研究題目・作品名	分野	指導教員	副指導教員	掲載頁
文化マネジメントコース(つづき)					
鹿熊 美穂	訪日外国人旅行者の現状と課題 -宿泊機関から見た-	論文	渡邊 康洋		114
加藤 浩貴	日本製 RPG の日本の特質 -日本製 RPG にみる「型」の美-	論文	大熊 敏之		116
兼田 潤	オフィス北野の映画製作を参考に日本映画の向上を考える	論文	伊藤 裕夫		118
鎌田 将太	ドラクワの絵画にみるロマン主義と古典主義の総合 -人体表現からのアプローチ-	論文	大熊 敏之		120
黒崎 清香	映画館の変遷と映画振興の地域格差	論文	伊藤 裕夫		122
佐々木 あこ	宇奈月温泉街を活性化させるには	論文	渡邊 康洋		124
清水 勇登	釣りの文化 -江戸時代にみる趣味としてのはじまりと現代におけるその楽しみ-	論文	島添 貴美子		126
菅沼 拓哉	新湊曳山の山町東町の雛子方の歴史と継承 -雛子方の後継者不足問題と育成-	論文	島添 貴美子		128
武田 怜	継続的サークル活動への提案 -高岡クラフトコンペをケーススタディにしたプロジェクトマネジメント-	コンセプトプランニング	松原 博		70
中川 真由子	富山の和菓子の意匠 -その特質と背景-	論文	大熊 敏之		130
丹羽 陽祐	ナチスの文化政策 -文化の発信者と受信者から見る-	論文	伊藤 裕夫		132
能松 保大	自治体文化政策における県と市町村の役割に関する考察 -地域の文化芸術拠点の形成・支援と文化財を支える人材の育成を中心に-	論文	伊藤 裕夫		134
本田 静香	2010年 Newアートとしてのキャラ弁	論文	伊東 順二		136
三浦 いぶき	ルネ・マグリットのカーテン	論文	大熊 敏之		138
水谷 伊希子	「かわいい」について -サブカルチャーとファッション-	論文	島添 貴美子		140
研究生					
大館 佳奈	Sakana 3	工芸	ベルトネン 純子		144
柴田 早穂	海底を這うもの	工芸	三船 温尚		145
中田 裕明	SGK チェア -道具感のある椅子-	製品デザイン	小松 研治		146
矢木 麻美	雨晴ブランドの-考察 立山曼荼羅をモチーフとしたお土産のデザイン	コンセプトプランニング	前田 一樹		147

GEIBUN 2

富山大学芸術文化学部 卒業研究・制作集 平成 22 年度

発行日：平成 23 年 3 月 4 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業制作展キュレーター委員会

構成・アートディレクション：

沖 和宏（富山大学芸術文化学部准教授）

発行者：佐藤幸男

発行所：富山大学出版会

〒 930-0887 富山県富山市五福 3190

TEL 076-431-4310

印刷・製本：能登印刷株式会社

© The Faculty of Art & Design
University of Toyama

ISSN 1884-9814

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

定価 3,360 円 (税込)



本印刷は能登印刷カラーマネジメント技術による
再現性に優れた高精細ハイファイン仕様
(FMスクリーン印刷)になっています。