

GEIBUN 4

富山大学芸術文化学部 卒業研究・制作 / 芸術文化学研究科 修了研究・制作集
平成24年度



GEIBUN 4

富山大学 芸術文化学部 卒業研究・制作／芸術文化学研究科 修了研究・制作集
平成24年度

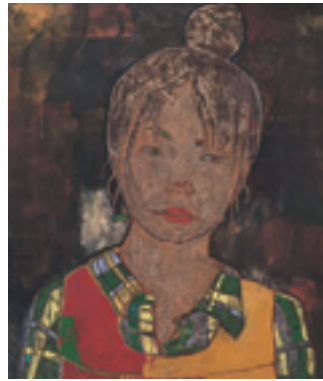
芸術文化学部
卒業研究・作品



山羊山

岩絵具・水干絵具・銀箔・和紙
h2880×w2000mm

竹原 美也子
Takehara Miyako
造形芸術コース



湯気

麻紙・岩絵具・水干絵具
h1940×w1620mm

土手 あゆみ
Dote Ayumi
造形芸術コース



みている

日本画・麻紙・岩絵具・水干絵具
h2606×w1620mm

久田 晃子
Hisata Akiko
造形芸術コース



糖衣

キャンバス・油彩
h2273×w1454mm

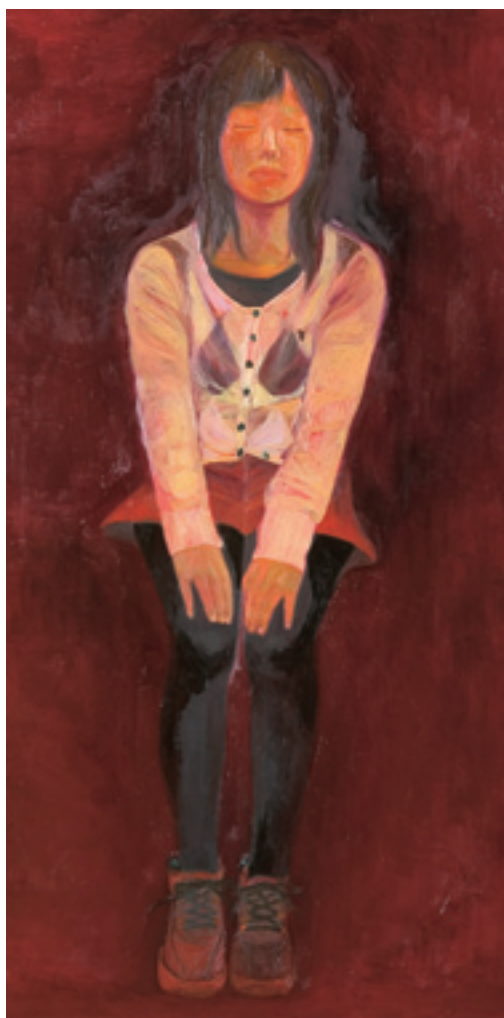
柴田 麻衣
Shibata Mai
造形芸術コース



明日へ

キャンバス・油彩
h1455×w894mm

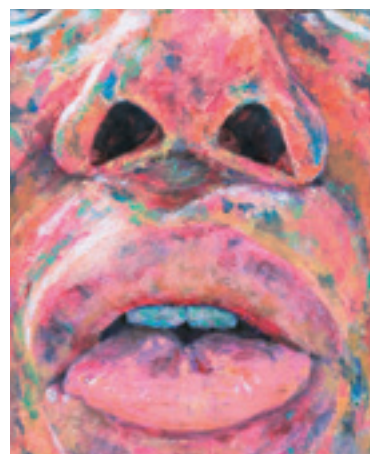
土井 彰子
Doi Akiko
造形芸術コース



2009 to 2012

パネル・油彩・コラージュ
h1620×w1940mm

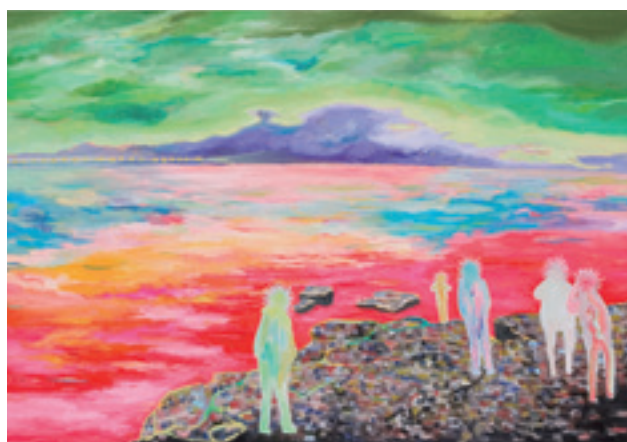
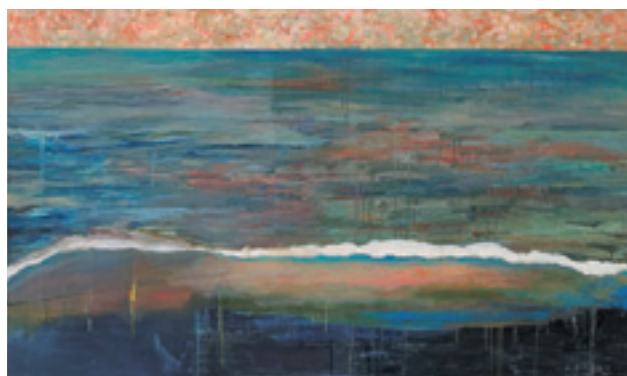
原田 早紀
Harada Saki
造形芸術コース



帰路

キャンバス・油彩
h970×w1621, h1121×w1621, h1303×w1621mm

前野 あかね
Maeno Akane
造形芸術コース



星の棲みか

水彩紙・アクリル
h1620×w1940mm

五十嵐 愛希
Ikarashi Aki
造形芸術コース



Reds

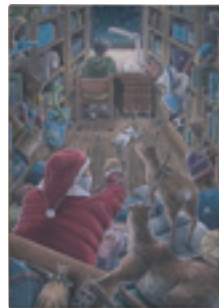
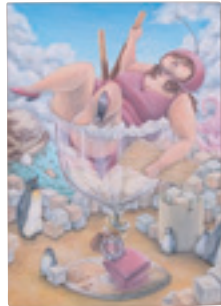
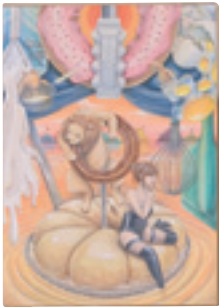
—赤いものたち—

アクリルガッシュ・パネル・画用紙
h257×w182mm 16点

上原 千紘

Uehara Chihiro

造形芸術コース



ambience

キャンバス・アクリル
h1940×w1620mm

直井 昭恵
Naoi Akie
造形芸術コース



盲目

洋画・パネル・アクリル
h86×w148mm
h1160×w2000mm

野村 一晟

Nomura Issei

造形芸術コース



巣の記憶

漆・絹糸・檜・真鍮金具
h700×w1100×d200mm

森田 志宝
Morita Shiho
造形芸術コース



どうせ

石膏・彫塑
h800×w500×d1100mm

石川 知華
Ishikawa Tomoka
デザイン情報コース



たむっ

FRP樹脂・彫塑
h1900×w900×d900mm

伊佐 絵美香
Isa Emika
造形芸術コース



これでも、あれでもいい。

朴・木彫

h400×w3000×d2000mm

阿部 佑子

Abe Yuko

造形芸術コース



再三再四

楠・木彫
h1300×w1200×d800mm

石黒 千景
Ishikuro Chihiro
造形芸術コース



時燈

胡桃・木彫
h1200×w420×d350mm

樋口 舞
Higuchi Mai

造形芸術コース



降り積もり、在る

漆・木粉・アルミ粉
h1300×w1500×d600mm

畦地 拓海

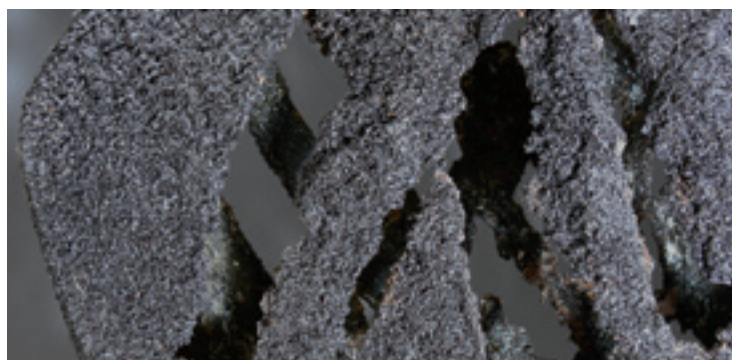
Azechi Takumi

デザイン工芸コース

北陸の土地に来て、降り積もる雪の形が気になり始めた。

自然が創り出す造形の存在感、表情、脆さや儚さから生まれる美しさに惹かれ、

そのイメージを漆の持つ強さ・弱さと重ね合わせた造形作品を制作した。



face

漆・刻苧・麻布・エポキシ樹脂・乾漆
h1200×w400×d500mm
h790×w500×d800mm

北川 知里
Kitagawa Chisato
デザイン工芸コース



カタルシス

磁器
h410×w90×d35mm

岬 沙也加
Misaki Sayaka
デザイン工芸コース



そこにいるくま
そこにあるつくえ

鉄・タモ・和紙・鍍金
h800×w1400×d750mm

守田 詠美
Morita Emi
デザイン工芸コース



水面花器

—水葉—

銅・鍛金

h600×w400×d400mm

山本 萌由

Yamamoto Meyu

デザイン工芸コース



CHOUWA

—現代の生活空間に合う盆栽鉢の提案—

銅・鍛金
φ113×h70mm
φ155×h75mm
φ195×h90mm

本多 智美
Honda Tomomi
デザイン工芸コース

ここで言う盆栽とは、「鉢と植物が調和し、一つの鉢の中で自然の摂理を繰り返すもの」とする。

和洋が入り混じる生活空間の中で自然を心地よく感じ、忙しい生活でも植物を愛でられる盆栽鉢として、形や模様、色をシンプルなものにして存在感を主張しつつ、周りの空間と溶けあうものとした。

現代の生活空間にあるリビングやダイニング、玄関、窓辺といった場所に置けるように大きさや形が異なるものを3つ提案する。鉢の中に植える植物は樹木に限定せず、草花や苔など使い手の好みに合わせて使える。器が二重構造になっているため、通気性と水はけの両方の機能を果たす。また、受け皿を必要としないため、室内に置いたままでも水やりが可能になる。



胡蝶蘭螺鈿蒔絵飾箱

漆・麻布・貝・金
h245×w300×d150mm

竹内 耕祐
Takeuchi Kousuke
デザイン工芸コース



乾漆螺鈿花化粧箱

漆・麻布・夜光貝・金粉
h160×w296×d208mm

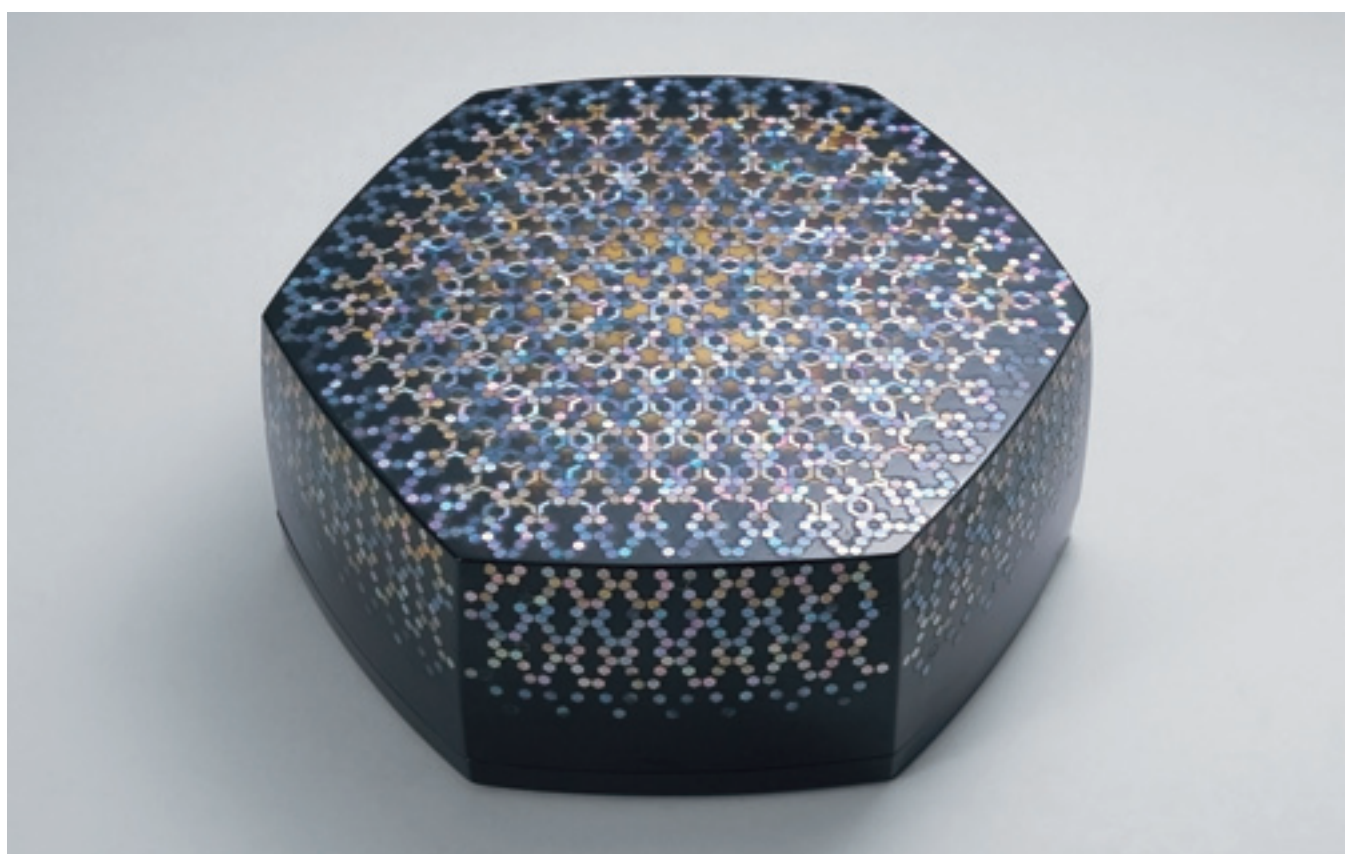
國元 麻里奈
Kunimoto Marina
デザイン工芸コース



六角の乾漆螺鈿蒔絵箱

漆・麻布・白螺貝・金粉
h110×w250×d250mm

木下 幸
Kinoshita Miyuki
デザイン工芸コース



木菟尽乾漆蒔絵合子

漆・麻布・金粉・炭粉・蒔絵・変わり塗り
h230×w250×d250 mm

池田 将光
Ikeda Masamitsu
デザイン工芸コース



乾漆変塗箱

漆・麻布・乾漆粉・乾漆
h155×w170×d245mm

林 夏海

Hayashi Natsumi

文化マネジメントコース



漆のティーカップ&ソーサー

—和と洋の融合—

漆・木・磁器

φ100×h60mm

φ160×h20mm

田島 和香菜

Tajima Wakana

デザイン工芸コース

日本人で紅茶を好む人は多い。しかし、紅茶は西洋から伝わってきた文化であり、現在日本で作られているティーカップ&ソーサーの多くは形や文様共に西洋の文化が強く感じられる。

そこで日本の文化を取り入れた新しいティーカップ&ソーサーを制作したいと考えた。漆工芸技法を用いて加飾を施したティーカップ&ソーサーを制作することで、和と洋の融合を図る。

紅茶の美点である「色」を引き立てることにこだわり、胎を磁器にすることを考えた。内側は釉薬を掛けて、磁器独自の白さで紅茶の色を引き立て、外側は磁器の素地に漆を焼き付けてから塗り重ね、さらに漆の加飾技法を施した。



柑橘類乾漆香合

漆・麻布・和紙・金粉・乾漆・変塗・蒔絵
φ68×h49mm
φ73×h85mm
φ47×h55mm ×2

小孫 ゆかり
Komago Yukari
デザイン工芸コース



漆の絵皿

漆・柄・貝・卵殻・漆絵
φ380×h45mm

荒瀬 春佳

Arase Haruka

デザイン工芸コース

漆で絵を描きたい・食器を作りたい、という思いから絵皿を制作した。壁に掛けて鑑賞するだけでなく、実際に使う事ができる。

漆にしか出せない落ち着いた色彩や質感を自分の絵画表現に使いたいと考えた。

図案のテーマは、①人類誕生②高岡のような風景。皿はどの向きからもみられるものなので、天地にこだわらない構成を意識した。



春夏秋冬

ブリンクアート・アルミニウム・アクリルガッシュ
レジン・スワロフスキーエレメント
h390×w390×d100mm
h400×w400×d50mm

砂田 侑甫

Sunada Yuho

デザイン工芸コース



襲(kasane)

—変わり塗りをを用いた
異素材を組み合わせた表現の制作—

h450×w300×d40mm

漆・アクリル板・アルミニウム・真鍮・金など

渡邊 進

Watanabe Shin

デザイン工芸コース

なぜ漆を使うのか？漆を使うことの意味や可能性について考え、制作を行った。

金・銀や貝を用いた豪華で美しい表現のイメージが強い漆という素材は、古くから「いいもの」として価値が認められている。しかし現代では生活の中で漆の製品を使うことが減り、認知度も下がってきている。漆を後世に伝えるためには、漆の魅力や可能性についてもう一度考え直し、現代でも魅力的に感じる表現を模索しなければならないと感じた。

今回は「他の素材をまねる」という変わり塗りの技法に着目した。本来の素材では物理的に不可能な表現も、素材を精巧に真似る漆の技法を用いることで可能となる。

そのような幅広い表現ができる可能性を感じてもらうため、様々な異素材を組み合わせたような、漆には見えないが、漆でしか作れない作品を制作した。

多くの人に漆という素材の可能性を知ってもらいたい。漆をあまり知らない人だけでなく、漆を扱う人にもこの素材の持つ可能性を考えなおしてほしいと考え、制作した。



漆のPARURE

漆・麻布・銀・乾漆・青貝・平文
 φ20×h14mm
 h90×w70mm
 h55×w25mm

森長 柚香

Morinaga Yuka

デザイン工芸コース

同じ素材や、共通するデザインの一組のセットのジュエリーのことをフランス語でPARURE (パリュール) と言います。一揃いであることにより生まれる調和や重厚感、特別な雰囲気と、漆の持つ上品さや優雅さを組み合わせることで、宝石や貴金属を用いた物とはまた違った良さや価値が生まれるのではないかと考え、制作しました。

今回主に用いた加飾は青貝と平文という技法です。貝の持つカラフルな色彩や、角度によって変わって見える輝きには、宝石とはひと味違う魅力があります。また平文は薄い金属の板を貼付ける技法で、細い線表現を用いることで、繊細な雰囲気を表そうと試みました。



ともにいる

一飾れて持ち歩けるピルケース

漆・アルミ・銀粉・貝

ピルケース：φ22×h42mm

スタンド：h20×w64×d37mm

プレート：h5×w130×d130mm

服部 珠美

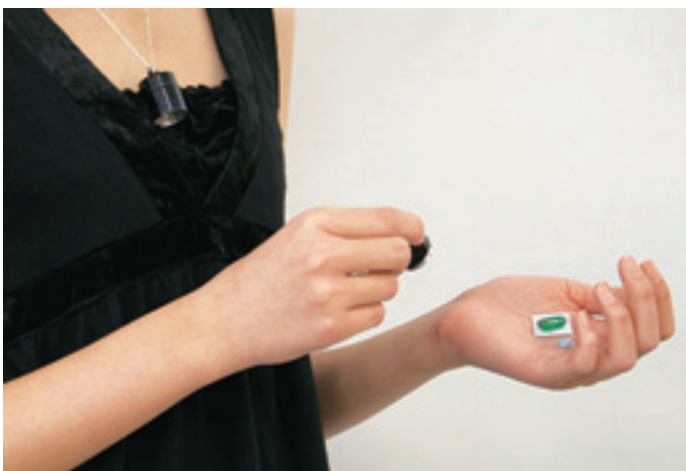
Hattori Tamami

デザイン工芸コース

薬を飲む行為は、自身の治癒力を高める動作でもあるし、現状維持の動作でもある。日本人は我慢の文化があるせいか、薬を飲むことにマイナスイメージを抱いてしまいがちだ。女性が化粧をして自分を生まれ変わらせるのと同じように、薬にも化粧をして気分を変えられたら・・・そういった考えから生まれた提案である。

漆のもつ艶・高級感・きらびやかさを取り入れることで、落ち着いた中にも華やかな印象を与えるねらいがある。

提案を具体化するにあたり、楽しむ心を重要視した。ピルケースの飾り方を遊ぶ楽しみ、選ぶ楽しみの、2つである。ピルケースを飾るためのスタンドは、好みや気分に合わせて並べ方を変える事ができる。フタには月の満ち欠けを描き、実際の月の周期に合わせて飾ったり取り出したりしてもいいし、ランダムにしてもいい。持ち歩くためのフタも2種類あり、下部との組み合わせ方を考えられる。



雪吊り

一異素材の組み合わせによる
ジュエリーの制作研究一

青銅・布・精密鋳造
h40×w24×d25mm

小野 紗也

Ono Saya

デザイン工芸コース

一つのセットとなる抽象的なこの形は「雪吊り」をモチーフにしています。雪吊りとは私の地元である金沢の兼六園の冬の風物詩であり、北陸の湿った重い雪で木の枝が折れないように縄や支柱を使って枝を支えるものです。雪吊りの円錐のようなシルエットに魅かれたのですが、左右対称でありながら縄という二点の押さえがないと独立して立つことが出来ない繊細さにも魅力を感じました。

そして、最近になって近隣国との国土問題が取り上げられています。そこで、日本の独自性ということを重視して自分の一番親しみのある町、金沢の兼六園の象徴的なものをモチーフとしたジュエリーを制作しました。

このジュエリーは、チェーンの部分がひもでその時々によって付け替えられます。ひもの種類、ひもの通し方、どのセットと組み合わせるか、全て自分の思うようにカスタマイズ出来る所が特徴です。



香りのするジュエリー —思い出の香りとカタチ—

ジュエリー・silver925・珪藻土・フェルト・
香料・精密鑄造・ロウ付け
h25×w18×d22mm
h30×w30×d25mm
h30×w33×d19mm
h32×w23×d17mm
h35×w18×d12mm
h35×w22×d18mm
h40×w30×d30mm
h45×w18×d18mm

川村 芙美香
Kawamura Fumika
デザイン工芸コース

目を惹かれ、そっと触れて、身につけるジュエリー。そこに、目に見えない「香り」を取り入れるとどんなジュエリーが生まれるのだろうか。

ふと苺の香りをかいた気がして視線を向けると、指で小さく光る苺の花と果実。香りと共に、幼い頃に近所でこっそり摘んだ小さな苺を思い出す。

桜の木になっていた赤い実を食べ、ビワの木に登り、巨木の下で駆け、ザリガニを釣って遊び、茂みの奥では隠れ家を…。そんな幼い日々の記憶と香りを思い出す「香りのするジュエリー」を制作した。

ジュエリーに組み込まれた珪藻土には香水やアロマオイルを垂らして香りをつけ、箱や羊毛フェルト球の内部には香料を閉じ込めている。



嫁入りトランク

カツラ・成牛タンロー
h360×w450×d190mm

石黒 聖那

Ishikuro Satona

デザイン工芸コース

私たちは今生活している中で、両親、兄弟、友達、恋人、たくさんの人たちと共有した大切な思い出、財産を持っている。子どもの頃遊んでいたおもちゃ、大好きだった絵本、友達との写真、たとえ今すぐに思いつかなくてもたくさん思い出のものがあるはず。今までの自分の軌跡として、その思い出を持って結婚したい。そこで、思い出を持っていくための道具を、新しい「嫁入り道具」として提案する。

この「嫁入り道具」はトランクのかたちをしている。それは思い出を詰め、持っていく鞆であり、持って行った先では、思い出を大切に保管できる家具となる。また、たくさんある思い出を整理するため、トランクの中には革の小箱を詰めた。様々なサイズの箱があり、何を入れるか楽しみながら考えてもらいたい。

結婚前に自分の身の回りの整理をする。家族と思い出話をする。子供ができたなら…なんて旦那さんと話をする。そんな時間のきっかけをつくる嫁入り道具。



親子のコミュニケーションを サポートするツールのデザイン

—絵本の読み聞かせの場面を題材に—

ブナ

h600×sh420×sh330×w950×d500mm

h230×w320×d260mm

宮川 真紀

Miyakawa Maki

デザイン工芸コース

幼児期のコミュニケーションはその後の人格形成のためにとっても重要です。中でも親と子の心と体のふれあいができる「絵本の読み聞かせ」に着目し、より充実した親子のコミュニケーションの時間を提供するための家具のデザイン、制作を行いました。

この椅子は子どもの成長に合わせて使い方を変えていきます。子どもがおすわりの出来ない時期は、大きな座面に腰かけた大人の膝の上に座らせ絵本の読み聞かせをします。子どもがひとりで座れるようになれば大人は下の座面、子どもは上の小さな座面に座ります。子どもの座る座面を高くすることで親と子の視線も近づきました。また、大きな座面と小さな座面を内側に向けることで親と子が自然に寄り添える形になり、絵本もよく見えるようになっています。小さなスツールは子どもの踏み台や足置きとして、もちろん持ち運んでスツールとして使用することも可能です。

子どもだけでなく大人にも親と子のコミュニケーションを楽しんでもらい、お互いの温もりを感じてもらえるよう願いを込めて制作しました。



環境に適応するソファ

檜、ファブリック
h300×w600×d600mm
h600×w600×d200mm

麥田 志織
Mugita Shiori

デザイン工芸コース

『環境に適応する』には二つの意味があります。

一つ目は、「ライフステージに適応する」。一人暮らしから、結婚し家族ができるまでは、部屋の広さや暮らしている人数が変わります。このライフステージの変化に適応させるために、ソファを連結式にしました。例えば、一人暮らしでは1つのソファ、家族が増えたら2つ、3つと増えていきます。

二つ目は、「ものが雑多になる状況に適応する」。ソファはくつろぐ場所ですが、一方で人が集まる分ものも集まり雑多になりやすい場所です。収納のあるソファをつくることで雑多なものが納まり、居心地の良いソファとなります。



炯炯

漆・ABS樹脂・真鍮・アクリル
Rhinoeros 4.0・Roland Modela
h50×w170×d140mm

舘野 龍三郎

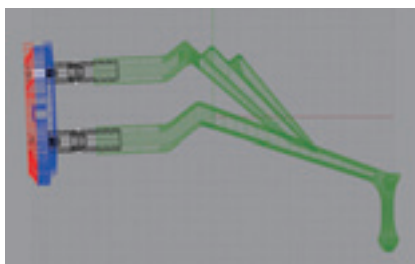
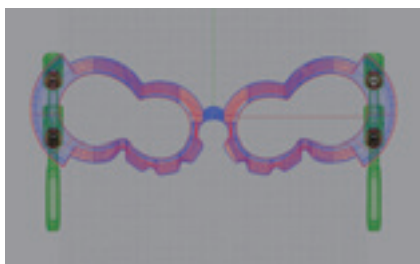
Tachino Ryuzaburo

デザイン工芸コース

昨今、眼鏡は限りなく機能的になったが、一方でどこまで装飾的になれるのか。円いレンズ、四角いレンズ、楕円形のレンズ。眼鏡のわずかな形状の変化はひとの印象を大きく変える。印象的な眼を持った生き物たちの「目力」をモチーフに、装身具としての眼鏡を制作した。

漆の温かみのある質感は、眼鏡に特有の「かけ心地」を与えてくれる。さらに強度を生み出し、様々な加飾法はユーザーのニーズに幅広く応える。

NC切削機を用いて造形することで、手業では難しい加工も可能になる。また速く、均一に作り出すことができるため、工芸技法の分野を切り拓くことにつながる。現代の技術を取り入れ、培い、守られてきた工芸の新しい可能性を考えるきっかけとしたい。



逆色眼鏡

プロジェクター・コンピュータ・Webカメラ
サイズ可変

高橋 朋代

Takahashi Tomoyo

デザイン情報コース

この作品は、新しい自分を発見させる装置である。

鑑賞者の服の色を検知し、その色の補色をインターネット上で検索する。検索した画像が、万華鏡のように次々とスクリーンに映し出される。

普段身につけている色と反対の色は馴染みが薄い。我々は非日常的な色に刺激を受けることで、意外な発想を持つことができる。なぜなら変化によって新しい見方が発見できるからだ。また、インターネットの膨大な情報も変化を生み出していると言える。

インターネットによる補色の視覚情報はスクリーンの中だけに留まらず、鑑賞者をも色づけていく。変化は新しい自分を知るきっかけになり、思考にすら影響を与える。



am I

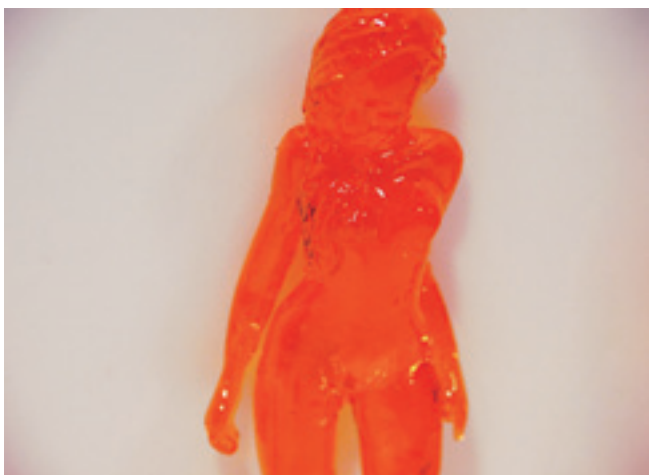
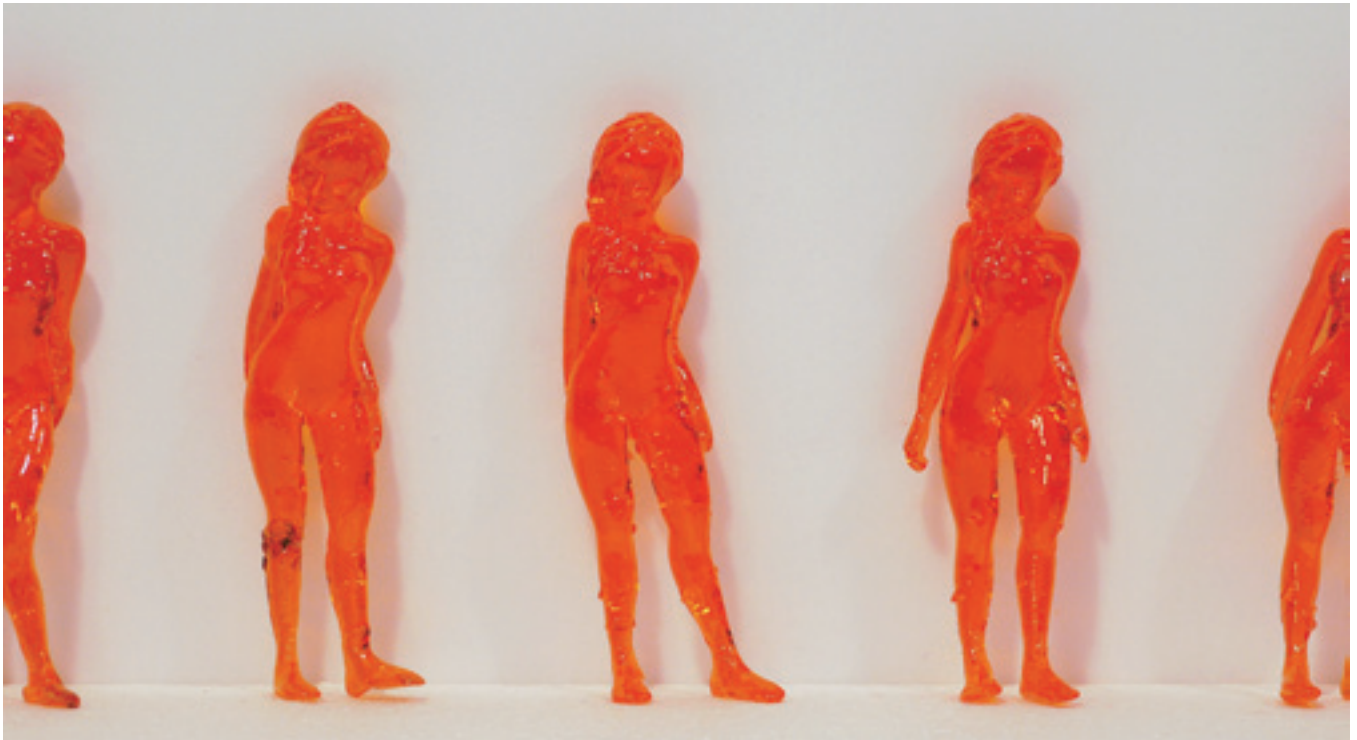
飴
h105mm、B54 W41 H57mm

上島 美夏
Ueshima Mika
デザイン情報コース

本作品は、私自身の1/16スケールの飴である。飴は型によって複製され、他者によって食べられることで他者を構成する要素の一部となる。

「ミス・ユニバースへの挑戦」により、本作品は生まれた。ミス・ユニバースを通して、自分自身の美に対する意識を自覚せざるを得なかった。飴でできた私自身は、今現在の美を表し、普遍的な美意識とは何かを問いかける存在である。

飴が溶けてしまうように、美しさが成熟したくアマイ>時期もまた、人生のうちのほんの一瞬なのである。



Ever Lasting Friends

センサー・電球・コンピュータ
サイズ可変

山口 歩那

Yamaguchi Aina

デザイン情報コース

アイドルは眩しすぎる。

ファンが応援することで初めてアイドルは存在を現し、輝いてみえる。

本作品は鑑賞者との相互作用によって成立する。

鑑賞者が3つの動作 (①像の前に立つ ②飛び跳ねる ③声を出す)

を同時に行なうことで、電球が点灯し、布の奥にある像が見えるようになる。



めぐるせかい

アニメーション
6 min. 30 sec.

吾田 愛美
Azuta Manami
造形芸術コース

風景の展開をテーマとしたアニメーション作品。

移り変わる風景を横長の絵をスクロールさせることで表現し、少女が様々な場所を通り抜ける様子を描いた。少女の歩みに合わせて街並みや森、海辺や星空の下など、周りの風景が少しずつ変化してゆく。



▼背景の例



作品のBGM『ZOU+inst』はAVTechno!様よりお借り致しました
<http://avtechno.ukime.org/>

エイリアン VS. ニホンジン

アニメーション
7 min. 16 sec.

押川 恵里子

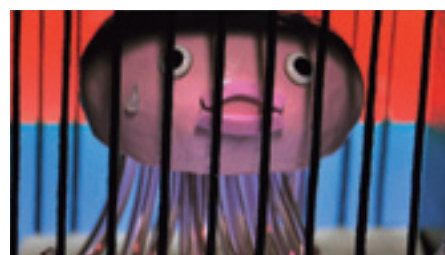
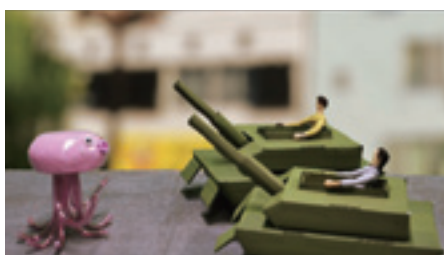
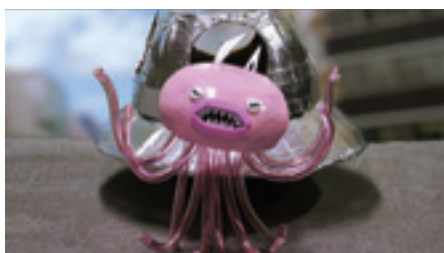
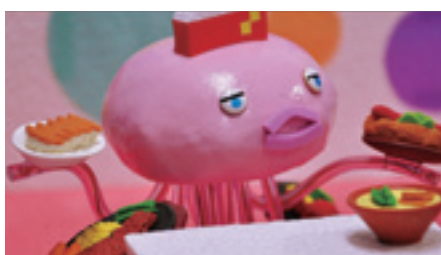
Oshikawa Eriko

デザイン情報コース

「日本の美德」をテーマにした短編アニメーションです。

日本のコミュニケーションは「はっきりしない」「自分の意見がない」などと非難されることがあり、最近では日本人自身も自国のコミュニケーションの仕方に自信を無くしているように思えます。しかし、すぐ謝る、周囲に合わせて発言内容を調整する、といったコミュニケーションは他人を大切にしていることの表れでもあります。古くから集団で生きてきた日本人は、他人と良好な関係を保つためのコミュニケーションを身に着けました。世界でもそんな日本のコミュニケーションが見直され、賞賛され始めています。他国の真似をする前に、まず自国のコミュニケーションに誇りを持つべきではないか。そんなメッセージを日本人に向けて問いかけています。

作品では、宇宙人を世界や異文化の人々を象徴するものとして表現しました。地球を侵略しようと日本に降り立った宇宙人が、日本人のコミュニケーションに触れていくうちに感化されていく話です。



Lens'

—Flashを用いたMVの制作—

映像

4 min. 40 sec.

鈴木 遥子

Suzuki Yoko

デザイン情報コース

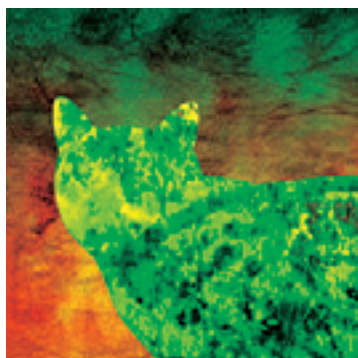
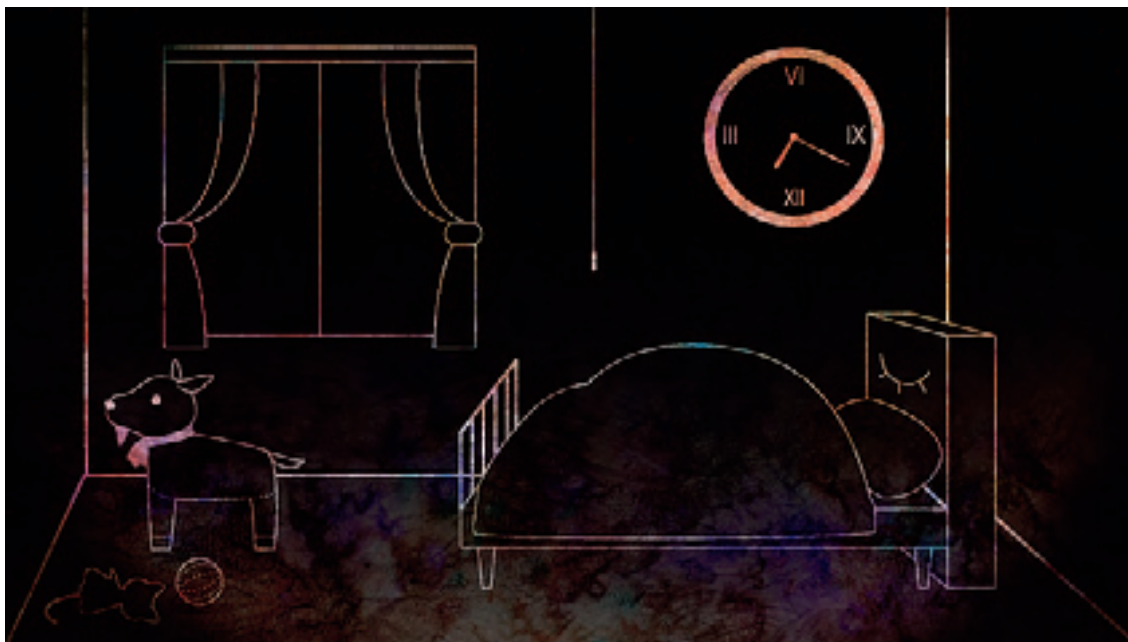
PhotoshopやIllustratorなどで作成、加工した画像を素材とし、Flashを用いてミュージックビデオを制作する。

楽曲が持つ「夢」というテーマから、夢占いの解釈や自分なりに抱いている「夢」のイメージを織り交ぜた。私の経験と想像によるひとつの「夢」の形としてこの映像は制作されている。

また、この作品に使われている写真は私が大学に在籍している四年間の間に撮ったものである。四年間の記憶が作りだした「夢」という楽しみ方もしていただきたい。

使用楽曲

シェパードの夢/宇佐美にやー



Movie Clip

—写真・文字を用いたMVの制作—

映像

4 min. 10 sec.

根尾 育江

Neo Ikue

デザイン情報コース

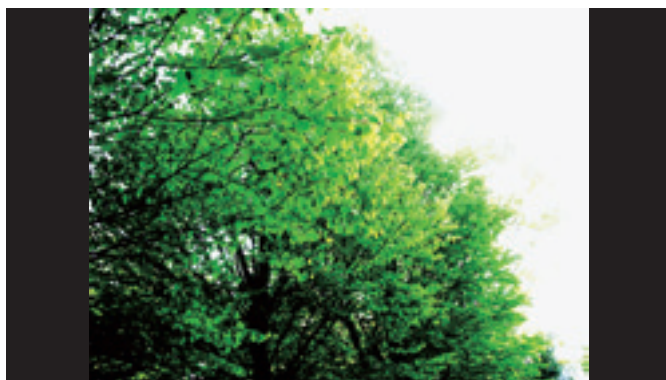
音楽を聴くと、頭の中でその曲に合わせて情景が浮かんだり、映像が流れたりすることはないだろうか。

この卒業制作では、頭の中に浮かんだイメージをMVとして制作する。ひとつの楽曲を聴き、楽曲のタイトル、曲調、雰囲気などから感じ取ったイメージを動画に起こす。

【Smile of Split】猫又Master

自然、建物・車などの人工物、人の写真、動画が次々と展開される。

自然が溢れた時代から、徐々に人工物が姿を現す。環境の移り変わりの中でも、人の笑顔はいつも変わらない。さまざまな環境の間から覗く笑顔を動画内で表現する。



えのぐたま！

—実写と手描きによるアニメーション作品—

Adobe Flash, Photoshop
1 min. 13 sec.

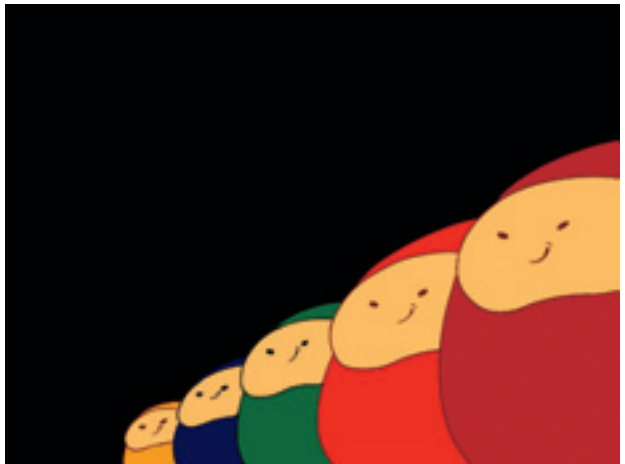
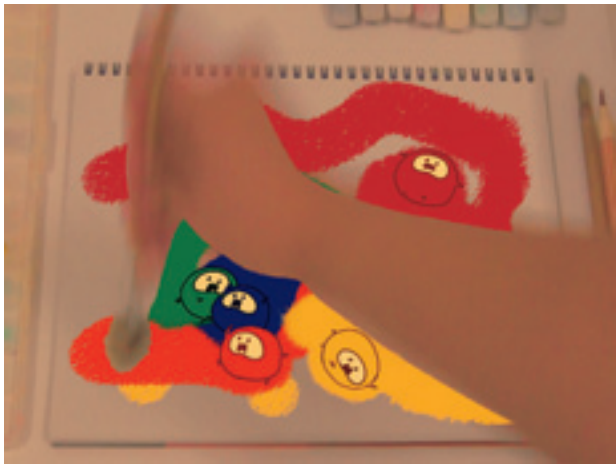
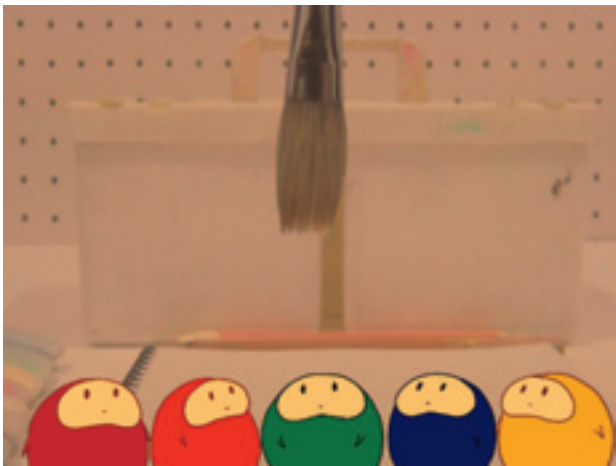
吉澤 花

Yoshizawa Hana
デザイン情報コース

想像する力は誰しもが持っています。「もしも」普段歩く道に不思議な生き物がいたら、「もしも」目の前にある扉が違う場所に繋がっていたら、と日常の中で想像を行う機会は多いです。しかし、現代において優先されるのは想像する力ではなく現実を見る力となっているのが現状です。だからと言って折角持っている想像の芽を自分で潰してしまう事はないと考えます。

想像こそあらゆる事への核です。自分勝手な想像は楽しいもので、誰からも制限されることはなく、己だけで楽しむことができるその人だけの特権です。この特権を存分に活かしたものを作ろうと考えた時に生まれたのがえのぐたまです。

自分で絵を描こうとしたとき、「もしも」絵の具が勝手に動き出したらどうなるだろうと思ったところから彼らは生まれています。彼らにこの現実で動き回ってもらうことで自分勝手な想像の楽しさが伝わり、想像のきっかけとなってほしいと考えています。



POV-Rayを用いた とんぼ玉のCG表現

パネル・とんぼ玉

境 愛穂

Sakai Manaho

デザイン情報コース

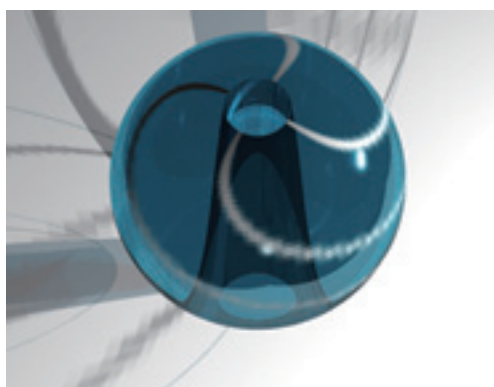
とんぼ玉とはガラスで作られたビーズ状の工芸品であり、古来より装飾具等として制作されている。代表的な技法は棒状のガラスを溶かし芯棒に巻き付けて成形するものである。この技法から制作できる2種のマーブル模様をPOV-Rayを用いて制作した。

1つは地となる玉の表面に異なる色ガラスを溶かし込み、渦のような模様をつける技法。もう1つは2色以上のガラスを重ねて芯棒に巻き付け、玉の中で年輪のように層をつくることで模様をつける技法である。2つの技法の模様が「表面」と「内側」で異なっている点と、ガラス素材の色や透明度、質感等に着目し、実物のイメージに近い表現を目指した。

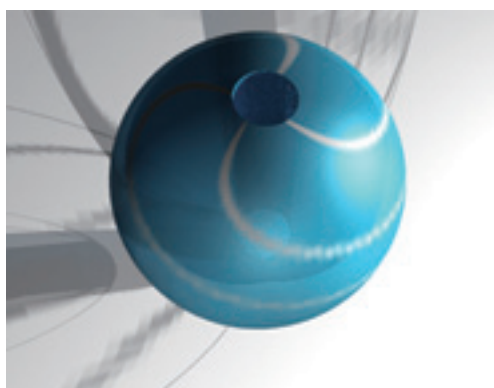
近年とんぼ玉は個人で制作できる工芸の1つであることから、初心者用のシミュレーションツールへの利用を想定している。



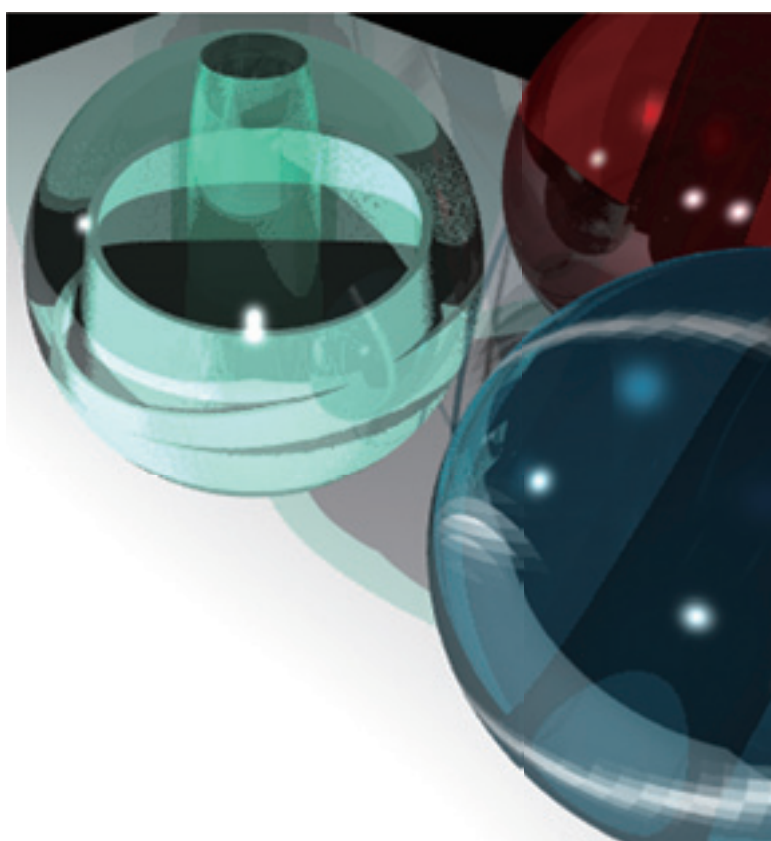
● マーブル(内側)



● マーブル(表面/透明)



● マーブル(表面/低透明度)



● とんぼ玉



● とんぼ玉(断面)

InDesignのJavaScriptを利用した家紋ツール

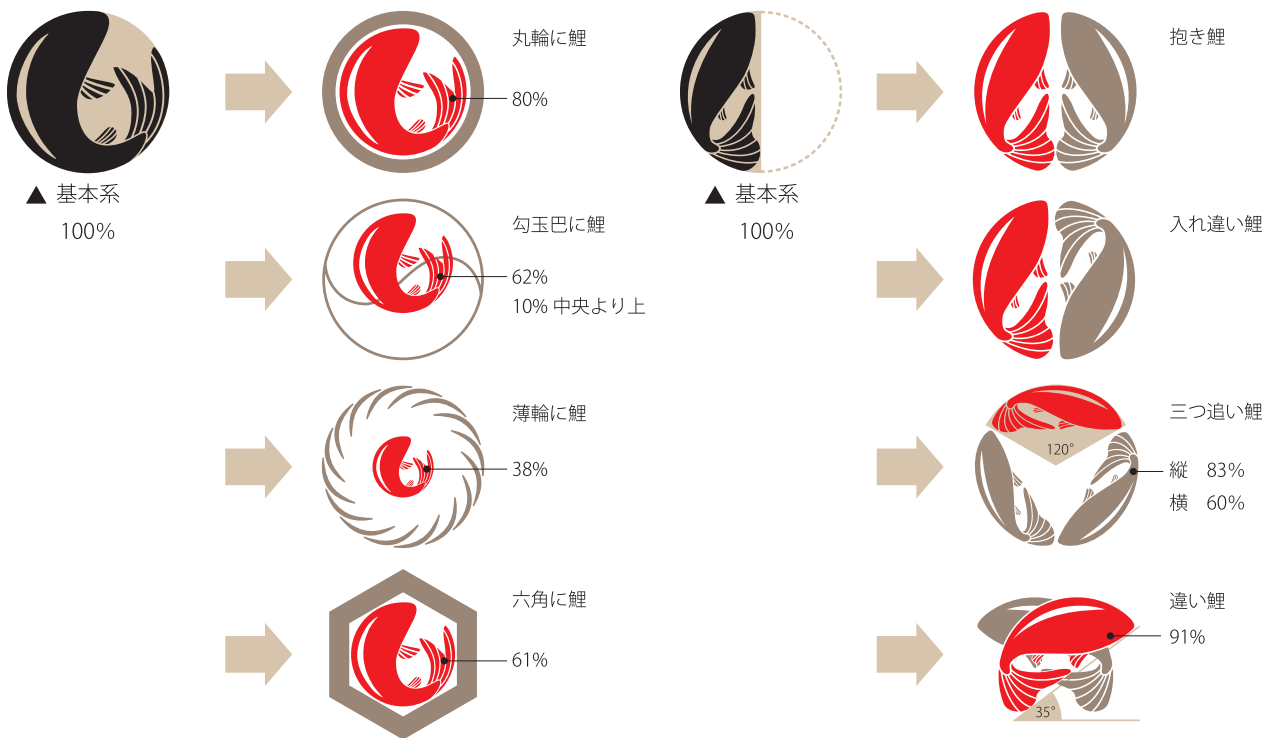
紙、糸かがり製本
h95×w126×d12mm

久世 あゆみ
Kuse Ayumi
デザイン情報コース

家紋とは家や一族の各構成員が共有する紋章のことである。名字の目印として独自性を示したり、自らの家系、血統、家柄・地位を表すことができる。

家紋の種類は、約25,000種類以上の家紋の存在が確認されている。このようにたくさん家紋がある理由の1つとして、1つの基となる家紋から派生してバリエーションが増えたことが上げられる。なかでも最も多く使われている手法が「付加」である。輪、角などを付加したものである。他にも、紋の一部を簡略化する「省略」、文様事態に手を加えた「改造」、紋の形を変えず数を増やす「増加」、異なる種類の門を組み合わせて作る「合成」、分割した門を再構成し再び紋にする「分割」がある。

この、1つの基となるものから多くのバリエーションのパターンを調べ、InDesignでJavaScriptを利用して制作した。



ケミカルトレカ

—化学に親しみを抱かせる
表現とツールの提案—

澤田 愛衣

Sawada Ai

デザイン情報コース

私は擬人化と言う表現を利用して化学に興味を持ってもらう為にこの作品を作成した。普段目には見えない元素をキャラクター化する事でその元素の性質を親しみやすく表現した。

このトレーディングカードゲームは『高校化学I』の化学反応を基本としたルールが用いられ、元素同士の電子のやり取りの仕組みを遊びながら覚えられるようになっている。

キャラクターとゲームの両方で化学に親しみを抱かせようと制作した。



Long range

—HNJ世代の女性に送る、
これからの生き方をテーマとした広告—

パネル
h1030×w728mm

清水 萌
Shimizu Moe
デザイン情報コース

ハナコジュニア世代とは1987～1992年生まれの子世代のことで、デフレや米国同時多発テロなど経済的にも社会的にも不安がつきまとう時代を生きてきた世代である。

こうした先行き不安から、この世代は将来に対する希望を持つことができず、より短い期間で得られるショートレンジな幸福を求める傾向にある。本作はHNJ世代の女性に、未来に希望を持って生きていけるような「これからの生き方」を提案する広告である。

文献やアンケートを元にファッションや食、レジャー、価値観など、HNJ世代の特徴を探った。その結果、HNJ世代はロングレンジな幸福の価値観を持った生き方に憧れを持ち、希望を見出すのではないかと考えた。それは、例えば本作の中でも表現している「うけつぐこと」である。親から良質なものを、長く変わらないものを受け継ぐということに素直な感動を覚えるのではないかと考えたのである。

流行のファッションに身を包んだ女性たちが、何かひとつ受け継ぎ、いつか自分の子供にも引き継ぐ。そんな姿を「かっこいい」と思ってもらいたい。



■おばあちゃんの旅行鞆 / うけつぐ



■お母さんの味 / うけつぐ



■少し高い下着を買う / 良質なものを長く使う



■靴を直す / 良質なものを長く使う

マンガ規制と表現の自由をめぐって

ポスター・パネル

田中 詩織

Tanaka Shiori

デザイン情報コース

東京都の青少年条例等の制定によって、マンガの規制が強化されている。この問題について調べた結果、現状に即さない安易な規制であるという問題が明らかになった。表現の自由は、道徳や倫理、快不快の感情によって制約を受ける性質のものではない。にもかかわらず、子供の保護を名目とした条例による規制によって、俗悪というレッテルを張られた表現物が虐げられているのが現状である。この事態に対して出版社や表現者らによる懸念は示されているものの、世間一般における危険性の認識は少ない。

そこで本研究では、漫画規制に関わる背景や問題点を整理し、治安悪化論、メディア悪影響論、表現の自由の侵害、安易な規制で日本はダメになるといった4つの観点を導き出した。これらの観点からポスター等の制作を行い、マンガ規制の現状を正しく理解してもらうことを目的としている。

マンガ規制に至る社会的な背景

規制に伴う問題

統計や実態を見れば
治安悪化とは言えない

治安悪化不安

- ・ 少年犯罪が増加している
- ・ 少年犯罪が凶悪化している
- ・ 子供が犯罪に巻き込まれる事件が増えている

メディアと犯罪の相関性は
科学的根拠がない

メディア悪影響論

- ・ 性的なマンガが性犯罪を誘発させている
- ・ 暴力的なマンガが犯罪を助長させる
- ・ マンガやアニメを好むおたくは犯罪予備軍である
- ・ 児童ポルノ愛好者は犯罪予備軍である

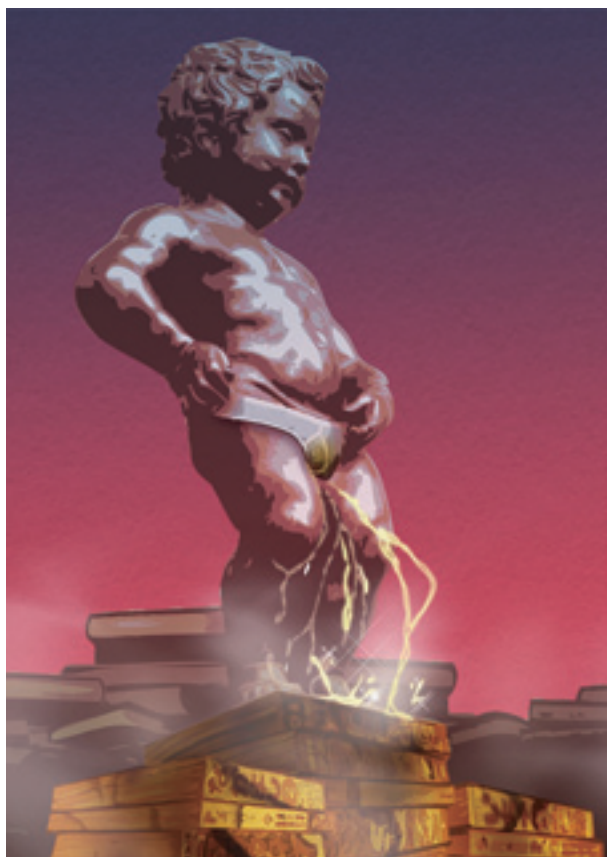
マンガ規制

表現の自由の侵害

- ・ 実質的な検閲にあたる
- ・ 過剰な自主規制による業界の委縮
- ・ 条例や法の恣意的な運用による表現規制

安易な規制で日本はダメになる

- ・ 世論誘導や言論統制につながるおそれがある
- ・ 判断を公権力に委ね、思考停止した国民の家畜道徳化



◀「表現の自由の侵害」をビジュアル化

危険で不快で悪いものは
法や条例などで
規制してもらおう

▼ 家畜道徳化した日本人の図



自らの権利と引き換えに、条例や法
規制によって手に入れた安全や自由
は、首輪をつけられたペットや家畜
が持つ自由と同程度のものである

感情絵図

—源氏物語から読みとる
感情と情景の視覚化—

イラストレーション
h420×w594mm

水野 沙綾

Mizuno Saya

デザイン情報コース

源氏物語は、とても感情豊かに描かれた物語である。しかし、元々ある源氏物語の絵巻からは、登場人物の表情を読み取ることはできない。そこで今回、源氏物語の「感情表現」に着目し、感情表現のされている言葉を抜き出した上で、その場面での各登場人物がどのような感情を抱いているかを分析していく。「状況」と「できごと」から「どのような表情になるのか」を文章から読み取り、「喜怒哀楽」の4グループに分けて、感情をイラストで表現する。

架空の人物に表情をつけて描く際には、そのものの性格付けが必要である。それは、性格によって感情表現も異なってくるからである。これまで自分が描いてきた似顔絵やイラストを分析しながら、感情を表現するには何が必要かを考えていく。その結果、感情を伝えるためのポイントとして、表情だけではなく、髪型や体の動きが重要となってくるのがわかった。源氏物語に登場する女御や更衣たちにとって、桐壺帝や光源氏は憧れの存在。それを、ひとりの一般女性に独り占めされた時、他の女性たちはどのような表情や行動をするだろうか。状況やできごとによって違ってくる表情を、裏付けとともに表現することを目的とし、この制作を行った。



BACK THEN

—その当時—

李 陶

Li Tao

デザイン情報コース

中国人留学生である私は中国と関連あるものを日本の皆に紹介したいと思い、卒業制作のテーマを中国における生活の営みの調査と伝達に決めた。

どの国においても、それぞれの歴史、伝統と文化を持ち、現在私達が当たり前のように使用している道具、食べ物などは「その当時」の物を基本として成り立っている。そして、時代と町の変遷を見守り続けてきた人と物は大変すばらしいと思い、私が取材したその当時からあった物や人々などの舞台裏を日本の方々に見て頂き感動させたいと考えた。

それらを伝える小雑誌としてZINE「BACK THEN」を作成した。

彼らの魂を是非感じてみてほしい。



刺繍先生呉さん



中華伝統菓子を作る李さん



漢方薬局を運営する梁さん



タイトル: BACK THEN

サイズ: B5 (縦257×横182mm)

ページ数: 32ページ

素材: 紙

取材場所: 中国広東省、香港

Editor & cameraman: Li Tao

子供同士で行える 新しい食育提案

ー野菜知識カードゲームー

上森 麻未

Uwamori Asami

デザイン情報コース

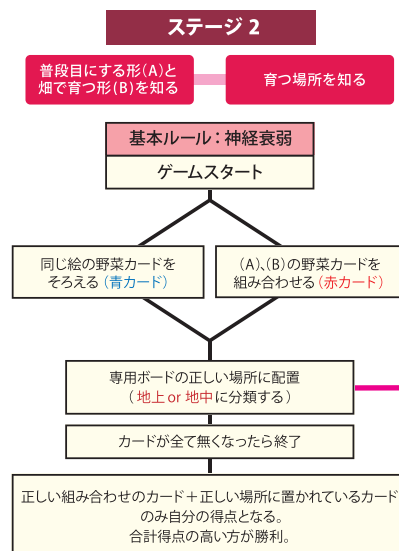
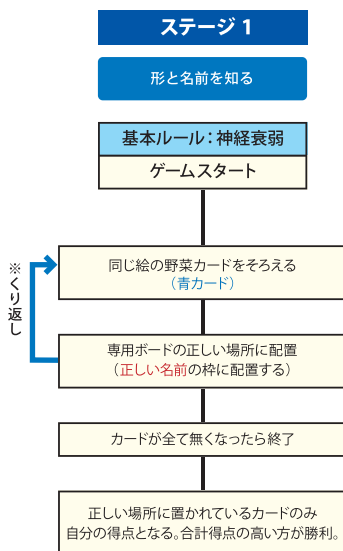
子供たちは家庭や学校で、毎日様々な野菜を口にしている。

彼らはその野菜の名前や形をちゃんと知っているだろうか？

「最近の子は野菜の元の姿を知らない。」そう言われている今日の子供たちに、私は“野菜に関心を持ってもらえる食育”をできないかと考えた。しかし単に家庭で料理の機会を増やす、親子で食育体験に参加するという方法では共働き世代には負担が増えるだけである。そこで、「子供達だけで野菜に対する関心を高める食育教材」としてこのカードゲームを提案したい。トランプの神経衰弱を基本ルールとしつつ、野菜の名前・形・育つ場所について考えるステップが組み込まれているため、遊びながら自然に野菜の知識を高めていく事ができる。デジタルのゲームにはない魅力、手で触れながらの遊びで、楽しみながら野菜を知ってもらいたい。



● フローチャート



● タイトルロゴ



ベジテーブル

— 幼児の記憶に残る
家庭用食事アイテムの提案 —

布製・6種
h360×w360mm

小谷 詩織

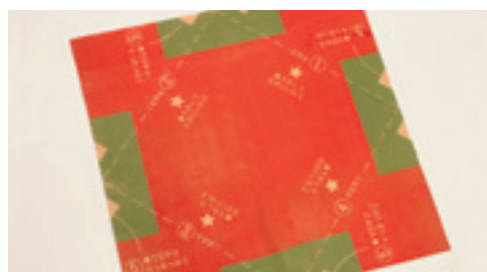
Kotani Shiori

デザイン情報コース

しあわせだったときに食べていたものの味は、ずっと美味しいと感じる。

そこで、大人になってからも食事の時間をより大切にするために、幼い頃から「たのしいごはん」をより多く経験させることを目的として制作した。従来のランチョンマットは、テーブルを食事モードに切り替える、食べこぼしを受ける、卓上を華やかに彩る、といった機能がある。しかし、この『ベジテーブル』なら従来の機能に加え、準備や片付けの楽しさを増やし、不使用時は飾ることもできる。また、子どもは食材や料理を見ただ目で避けて「食わず嫌い」に育つことも多い。カラフルな『ベジテーブル』で食卓に彩りを与え、自分でさわり野菜をつくることで、食材への興味をそそることができる。野菜はアンケート調査による「子どもに食べてもらいたい」という母親の希望を中心に、わくわくするようなカラフルな見た目を重視して選定した。

『ベジテーブル』を使うことで「たのしいごはん」の思い出を増やしてほしい。



とまとのつくりがた



高学年向け ネットリテラシー教材の制作

Flash
h1024×w1280px

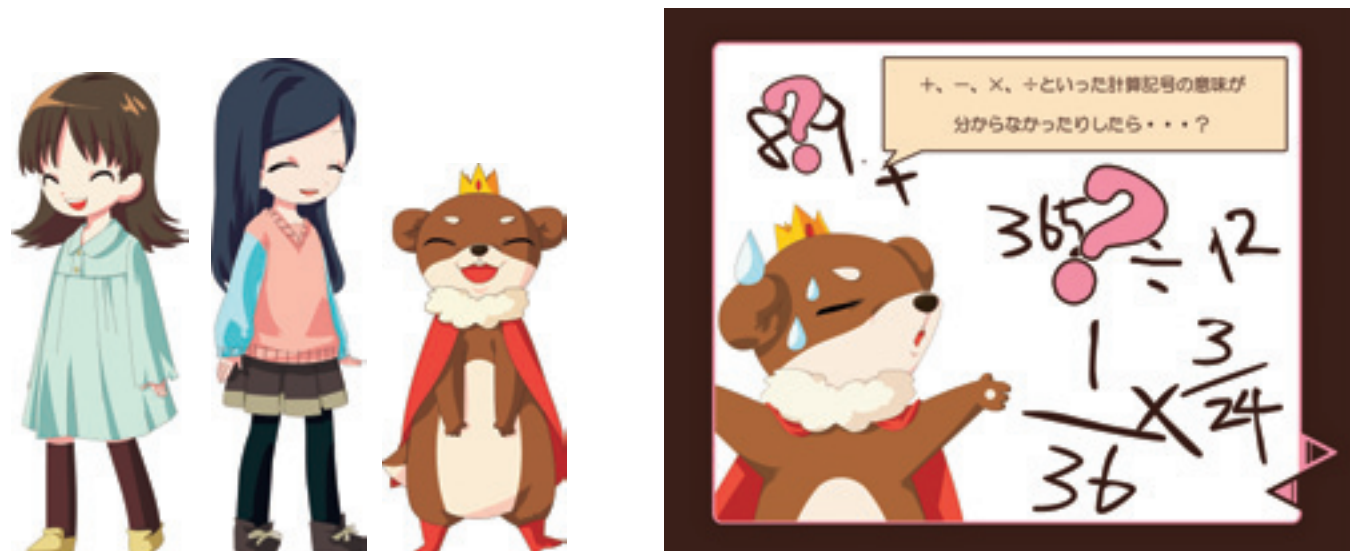
河野 奈津紀
Kawano Natsuki
デザイン情報コース

本研究では『ネットリテラシー』をテーマとして、小学校高学年を対象としたデジタル教材を制作した。近年インターネット接続端末の普及に伴い、コミュニケーションツールの多様化が進み、大人だけでなく子供たちにも大きな影響を与えている。ネットの世界ではコミュニケーションの幅が広がる等の利点も多いが、情報の取捨選択能力が未発達な子供たちは犯罪被害に遭ったり、また加害者になり得る危険性がある。その為、早い段階での『ネットリテラシー教育』が必要とされている。

既存の教材では不十分な「知識として会得できるか、また行動に移せるか」という点を重視し「危機感を煽る」をコンセプトとしてデジタル教材 (Flash) を制作した。本教材は物語形式でSNSが舞台である。主人公の「ねっとさん」は、「みんなやってるから、私だけは、ばれなければ、大丈夫！」という安易な考えから数々の過ちを犯す。それらの行動は実例や調査に基づいている。最後まで見終えた子供たちには、子供たちなりの「危機感」を感じてもらい、知識として蓄え、そして実生活に生かして欲しいと考える。



メインの画面。右下の矢印をクリックするとアニメーションが順次再生される。初見で説明なく扱えるようシンプルな構造に努めた。



主人公(左)と友人(中央)が軽率な行動から困った状況に陥る。SNS上の友人のアイコン(右:カワウソ)はオープニングからナビゲーション役として登場する親しみやすい動物キャラクターだが、本教材のコンセプト“危機感を煽る”ことに大きく関わるキーパーソンである。

rootan

一縁・時間の中で
家族を知るアルバムー

企画・提案

川森 美由紀

Kawamori Miyuki

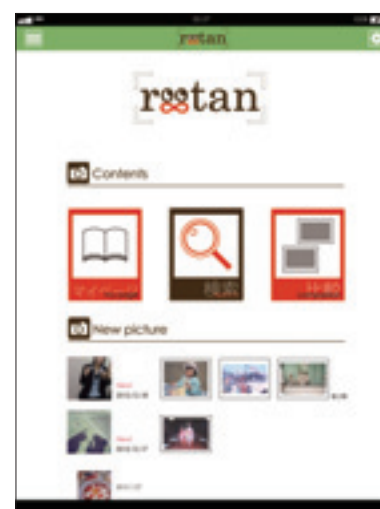
デザイン情報コース

子どもが地域や歴史を学ぶ上で、人物を知る事を入り口とするということもあるという話を聞いた。しかし、知らない人に興味を持つ事自体、子どもにとっては難しい事なのではないだろうか。もっと身近で、知っているようで知らない事も多い“家族”という切り口から、自分や両親の生まれ育った地域やその地に関する歴史、人物を知るきっかけにすることはできないだろうかと考え、この提案をしたと考えた。今同じ時間の中で暮らす家族にも、自分の知らない場所で過ごした時間や思い出がある。家族を一個人として改めて知る事で、より深い家族関係を築くことができるのではないだろうか。自分だけではなく家族の過去、家族の過ごしてきた時間を知ることで、自分を始め、家族の存在のありがたみ、人の縁の不思議、時間の流れの面白さを感じてもらえたらと思う。見ず知らずの人間とも簡単にコミュニケーションをとることができる時代だからこそ、一番身近なコミュニティである“家族”から、人と人のつながりについて見つめ直す機会・きっかけが必要なのではないかと考える。

rootan



▲ ログイン画面



▲ ホーム画面



▲▶ 年代・年齢比較画面



年代や年齢で画像を比較しながら閲覧することで、自他の成長・時間、時代の変化・建物や家具などの経年変化等様々な見方で写真・アルバムを楽しむことができる。

アプリ名 : rootan

由来 : 写真を通して、自分や自分の身近な人の生きてきた道筋(ルーツ: roots)を知ること。また、写真のデータを取り込んでおくデータバンクではなく、思い入れや生き様を残し、伝えていくためのツールであってほしいという願いを込め、彫刻機のルーター(router)を掛け合わせたこの名前になりました。

親子のつながりを感じられる 成長記録の提案

—とつきとおかのおくりもの—

間苧谷 典子

Maotani Noriko

デザイン情報コース

あなたは、おかあさんのおなかの中にいた時を覚えていますか。

覚えていても、その記憶は3歳頃に徐々に薄れていってしまうそうです。おかあさんと赤ちゃんが、文字通り一心同体で過ごした“とつきとおか”の時間は長く、かけがえのないものだと思えます。

また、今日では昔のように妊娠中の姿は恥ずかしいものであり隠しておかなければならない、という妊婦に対してネガティブなイメージは薄くなってきています。しかし、まだ妊婦姿を記録するという事は一般的ではありません。

そこで、赤ちゃんが生まれてくるまでの“とつきとおか”を、おかあさんを中心として記録できるものを提案します。おかあさんだけでなく、おとうさん、その周りの家族と一緒に、みんなが待ち遠しく感じたその日までを記録し、将来、大きくなったこどもに母子手帳と共に贈ります。

そして記憶から消えていった“とつきとおか”を振り返り、愛おしく感じてほしいです。



▲ おもて：おかあさんの“とつきとおか”



▲ うら：みんなの“とつきとおか”

供花伝書

—現代における
精神の沈静を目的とした供花の提案—

大判書籍：紙・合皮・デジタル出力
w500×d100×h600mm

宮原 彩子
Miyahara Ayako
デザイン情報コース

日本に伝来し日本化した供花には、荘厳だけでなく「生けた者の精神沈静をする」という概念が生まれたが、その概念は伝承されることなく時代を経て忘れ去られた。

本来供花の目的は、他者への荘厳や供養だけでなく、自身に対して精神沈静を行う事も目的としている。供花に対する制約された考え方を变え、見方を広げて欲しい。このような願いを含め、忘れ去られた「供花の精神沈静」の概念に注目し、精神沈静を目的とした供花を伝える「供花伝書」と、供花伝書を用いて生花を生けた「静穏供花」の提案を行った。

提案する供花伝書には、精神沈静を目的とした供花の歴史・花材・形状・花器・生け方、そこに含まれる意味等、新たな供花のルールが現代の手法・道具を用いて記されている。花を生ける者は供花伝書から知識を得て、形状や花に含まれる意味を理解した上で、供花を生けたり鑑賞したりする。知識を得てから行動することで供花に対する見方が広がり、また、供花の活躍の場がさらに広がっていくことをめざしている。

知る

供花伝書から精神の沈静を目的とした
供花について知り、知識を得る。

花材

花器

形状

生け方

行動

知識を得たうえで
意味のある行動をする。

花を生ける

花を鑑賞する

沈静

供花を鑑賞・生けることには自身に対する
沈静効果があるのだと新しい意識が生まれる。

供花に対する考え方が広がる



▲ 静穏供花
左:「冬」 右:「夏」

迷信NEO

—現代日本における新しい迷信—

言葉のデザイン

横山 幸来

Yokoyama Yuki

デザイン情報コース

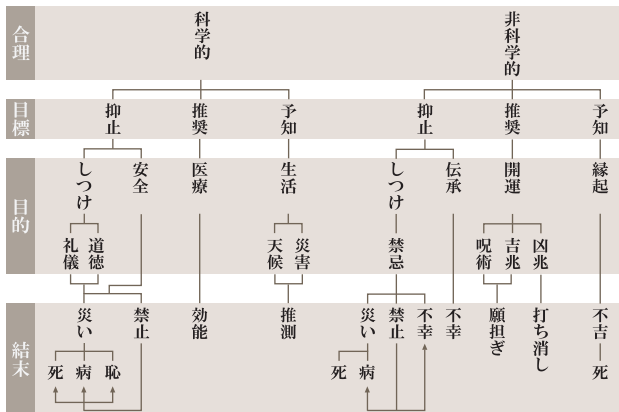
迷信は一般に、科学的根拠のないデタラメだと考えられている。それにもかかわらず、なぜ迷信は現代まで残り、使われてきたのだろうか。そこで迷信ひとつひとつの言葉の裏側を探っていくと、多くは他人を傷つけることなく教育したり、教訓として先人の知恵を学ぶことが出来たりと、とても優しい情報伝達手段であることが分かった。また、それぞれの迷信からはそれらが誕生した時代背景も透けて見える。しかし、それゆえに現代では効果をなさないものも表れ、その力を弱めているように感じた。

この『現代日本における新しい迷信』では、迷信が持つ機能・構造を明確にし、それを現代の風俗に当てはめて作成した。この作品から現代日本を少しでも感じ取っていただければ幸いである。また、これをきっかけに再び迷信が情報伝達手段として使われるようになって欲しい。

事故を写メると 同じ目に遭う

解説：事故現場を写メるということは人を助けていない。
そんな人は、自分の時も助けてもらえない。

▼迷信の構造



▼迷信の構文

- A(条件): ~すれば、~すると、行動
- B(結末): ~になる、結末、結び
- C(時): ~の時、時期
- D(禁止): ~しない(結末がない)、禁止
- E(推奨): ~すべき(結末がない)、推奨

構文1	<u>ご飯を相末にすれば</u> <u>盲目になる</u>	構文2	<u>外出して七日に帰って</u> <u>はいけない</u>
構文3	<u>女の体の悪い時、神仏に詣でると罰が</u> <u>あたる</u>	構文4	<u>家を二人で掃除しない</u>
構文5	<u>爪や髪を焼くものではない</u> <u>狂人となる</u>	構文6	<u>旅にでる時ゼンの湯を飲む</u>
構文7	<u>寅年は干ばつ</u>	構文8	<u>朝虹は雨が降る、夕虹は天気になる</u>
構文9	<u>雷が鳴ると線香を入れる</u>	構文10	<u>四、九の日を嫌う</u>

贈り物における思いを伝える コミュニケーションツールの 研究と制作

ビジュアルデザイン

辻 英里加

Tsuji Erika

デザイン情報コース

釈迦の身振りから生まれたという印相（仏像の手の形）には、人々に伝えるべき仏教の教えや思いが込められている。古来より日本人は手の形や仕草から意図や思いをくみ取りながら生きてきた。

そのことから私は、思いを効果的に伝える手段としての「手の仕草」に注目した。

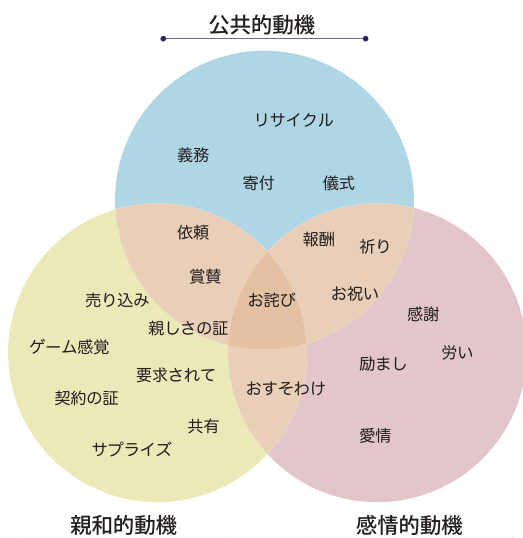
また、現代において人々は“ものを贈る”ことで思いを伝える場面が多くあるが、その思いは多岐にわたり複雑である。

そこで、人々がものを贈る際の意味や思いを分析し、22の動機を導き出し、分類した。さらに思いを伝える手の仕草を80例挙げ、その中から22の動機に対応させアイコンを作成し、それをもとに贈り物に付属するツールの制作を行った。

このツールを大小問わずどのような贈り物にも添えることで、気軽に思いを伝えるきっかけになればと考えた。



▲
思いを伝える手の仕草を参考に
制作した22のアイコン



▲物を贈る動機22の分類



▲ラッピングシールとしての実用例

情報収集を効率化する RSSフィードリーダーの提案

Android4.1
h800×w1280px

吉田 豊
Yoshida Yutaka
デザイン工芸コース

本研究では、効率的に情報収集を行うRSSフィードリーダーの開発に取り組んだ。RSSとはWebサイトの更新情報を配信するためのデータ形式であり、ブログの更新情報の配信、また新聞社や放送局のニュース速報の配信などに利用されている。RSSの利用により、直接Webサイトを閲覧しなくても更新情報を得られるため、効率的な情報収集が可能である。

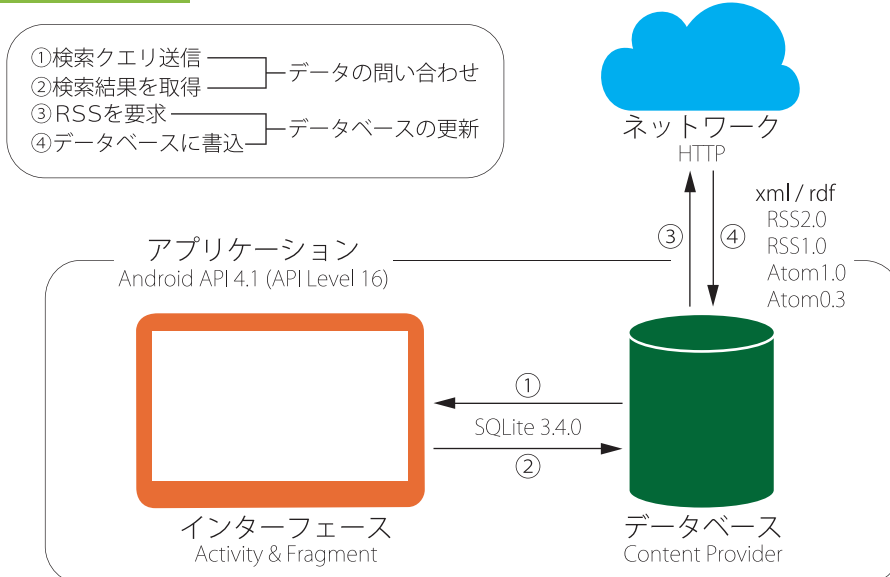
本アプリケーションの特徴は、マルチカラム(段組)レイアウトで配信された記事を表示するところである。従来のRSSフィードリーダーはシングルカラムレイアウトが主流であり一度に目を通すことができる記事の数は限られていたが、マルチカラムレイアウトを用いることにより一度に多くの記事に目を通せるようにした。

また、Android APIを用い、記事をタブレット端末内にデータベースとして保存できるようにした。これにより、お気に入り記事の管理、未読・既読記事の管理をタップなどで直感的に行うことができる。それらの記事は色によって分類し表示するようにした。

画面イメージ



システム概要図



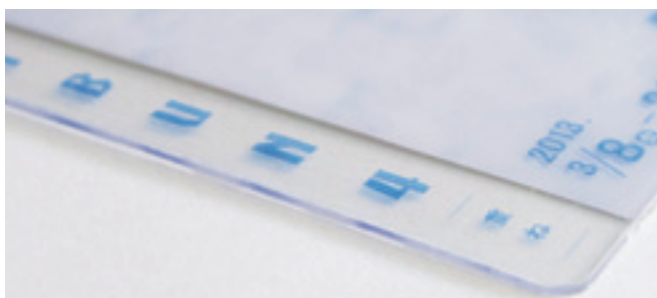
美術館体験を
より身近にするために
一付加価値を高めた
半券によるアイデアの思考一

プラスチック
h86×w54mm

鶴来 なつみ
Tsuruki Natsumi
デザイン情報コース

チケットはその催しに参加すれば誰でももらえるものです。普段私たちの手元に残るチケット部分は半券と呼ばれています。あなたはそのチケットとしての機能を失った半券をどのように処理しますか。引き出しの奥に眠ってくしゃくしゃになっていたり、あるいは処理に困って捨ててしまっていたりしませんか。

私はそんな美術館半券の問題点を改善し、新たな付加価値を付けたカード型チケットを制作しました。本来行き場に困ることが多かった使用後の半券はカードサイズにすることで保存が容易になります。さらにこのチケットを利用した美術鑑賞システムの提案を行い、退館後機能を失ったカードに対して今よりもっと愛着が湧き、思い出の品として手元に残しておきたいと思えるもの、カードを通して美術館での体験をより身近に感じさせるものになりました。



デジタル版図鑑に対するモデル提案

一多面的な情報の引き出し

企画・提案

田中 翔

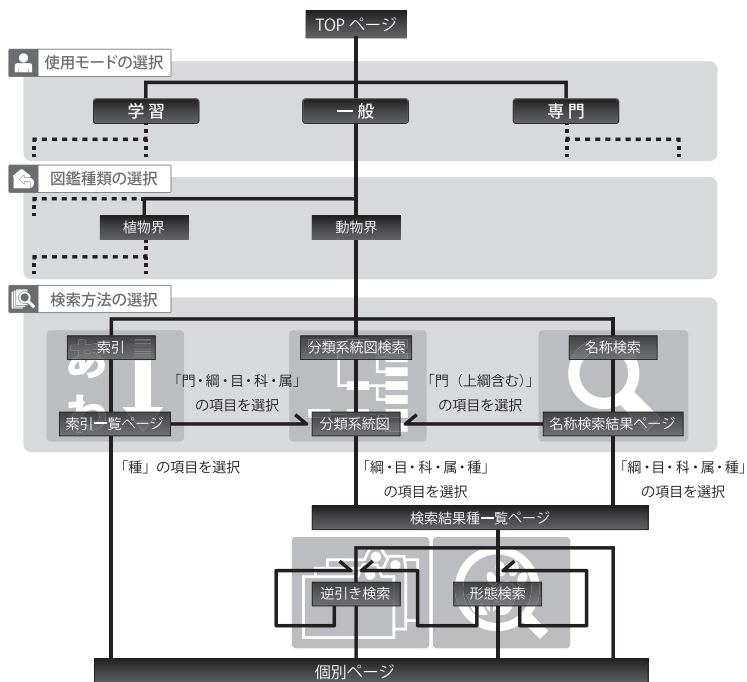
Tanaka Sho

デザイン情報コース

デジタルメディアが急速に発展する今、一度に触れる情報の量は膨大なものである。そのため、情報を取得する際の「情報の引き出し方」がそのコンテンツの魅力を左右するコンテンツの要であると考えた。

これをふまえて、今回デジタル化が活発に進む書籍の中でも、情報の内包量が多く、情報の引き出し方が重要となる「図鑑」に着目した。既存のデジタル版図鑑における共通の問題点である「ユーザーとの相性の問題」、「一覧性の問題」を改善する為、マルチな情報の引き出し方が可能なアプリケーションモデルを提案した。アプリケーション側でユーザーの相性に合わせた3つの入り口を用意し、5つの検索方法をユーザーが組み合わせることで目的の一種の情報を提供するという考えである。また、一覧性を向上する為、検索する過程で関連する種の情報も表示している。

検索方法を多様に組み合わせる多面的な情報の引き出し方をすることで、多様なユーザーへの対応が期待できる。



構造フローチャート



名称検索ページ



索引ページ

「使用モードの選択」
モードの変更はこちらから行って下さい。

「使用図鑑の選択」
図鑑の変更はこちらから行って下さい。

「検索方法の選択」
新たな検索はこちらから行って下さい。

分類系統図検索
分類系統図をたどって検索。また、「綱」以下の項目から、検索結果一覧にリンクすることができます。

検索結果一覧ページのこの部分には、表示中の種の分類が表示されます。

形態検索
大まかな形態分類(特徴)からの検索。選択中の「綱」に応じて、最大9つの特徴を選択することができます。

この条件に応じて、検索結果一覧に表示される種が入れ替わります。

名称検索
名称を入力しての検索。名称を入力し、検索ボタンをクリックすることで名称検索結果ページにジャンプします。

ヒットした項目を、1つ上の分類でまとめて結果を表示します。

逆引き検索
複数の検索タグを選択しての検索。「場所」「大きさ」「色」「その他」の4つのカテゴリーから検索タグを選択することができます。

この条件に応じて、検索結果一覧に表示される種が入れ替わります。

また、下部に選択中の検索タグが表示されます。ここでいらぬタグをクリアすることができます。

検索結果一覧ページ

書誌データを可視化する インタフェースの提案

—富山大学ヘルン文庫を事例として—

HTML, javascript

田中 美奈子

Tanaka Minako

デザイン情報コース

富山大学附属図書館が所蔵する「ヘルン文庫」のWebコンテンツを「好奇心を刺激するようなデータベース」というコンセプトに基づき制作した。

データベースをコンテンツとするWebページは数多く存在するが、検索の難しさや情報の見づらさなどから、欲しい情報がなかなか手に入らないことが多い。本研究では、書誌データにインデックスをつけることによって、検索の効率化を図った。また、小泉八雲の紹介ページの中では、目に留まりやすい写真やキーワードに書誌データを関連付けることにより、直感的で分かりやすいインタフェースを提案した。

書誌データへの様々なアクセス手段を設定することによって、本のタイトルや詳しい情報が分からなくても情報の入手が可能で、ヘルン文庫や小泉八雲について詳しく知らない人にも興味を持ってもらえるようなデータベース・Webコンテンツを目指した。



▲ トップページ



▲ ヘルン文庫 / 小泉八雲についての紹介ページ



▲ 蔵書検索 (データベース) ページ

見立てによる美しい 並びの研究

—龍安寺石庭の見え方の再構築—

クリスタルガラス
h100×w200×d100mm

笠島 未来

Kasashima Miki

デザイン情報コース

龍安寺石庭に訪れると心を静めて庭を静観することができる。日本文化には龍安寺だけでなく、建築、絵画、舞台などにもこのように心に静寂を与える『見立て』といわれる表現手法が多く使われている。

今回の卒業制作では、『見立て』=心を静めることができる視覚的条件を龍安寺石庭から引き出すことで日本文化を現代に応用出来るデザインツールを研究した。

正座した状態での庭の見え方を龍安寺の縁側にある6本の柱とその間の計13か所でそれぞれ撮影し、龍安寺に行ったことのある人にヒアリングを行った。その結果をもとに情報を簡略化し、どの角度から見ても静観できる配置を立体におきかえてクリスタルボックスを制作した。

下の図2、3、4はクリスタルボックスのTOP, FRONT, RIGHTから見た時の情報を分析し、比率化したものに文字を配置した平面に対する応用作品である。

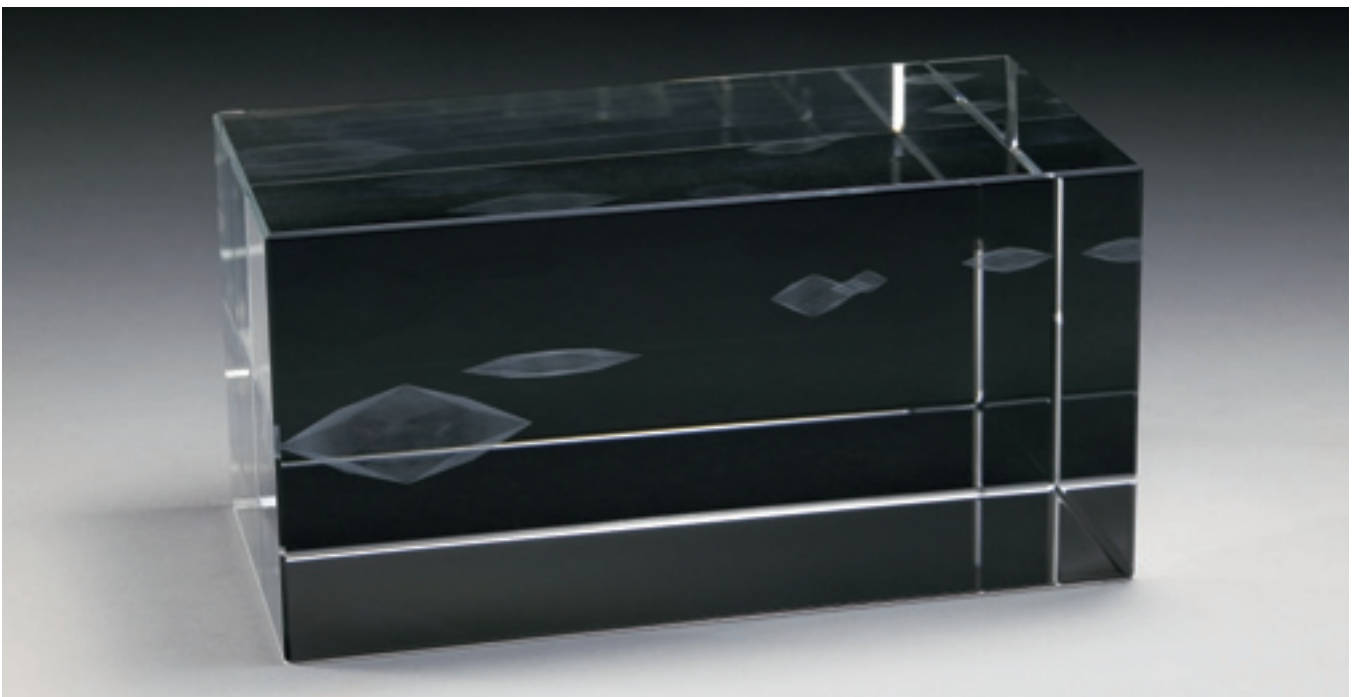


図 2 FRONT



図 3 RIGHT



図 4 TOP

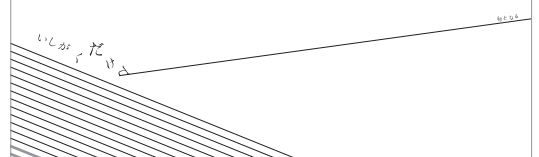


Hurrying produces too much noise to be able to find the quiet mind needs for true creativity and profound thinking.
If our goal is to create, to go for quality over quantity, then rushing is not the most effective way to work.
That means, moving quickly will get more done. But it won't get the right things done.
Remember, this is a secret place for leave someone with a quiet mind.

You know what 'just enough' means

This is a ZEN.

五
矢 ■ 准
止



線の組み合わせによって生じる「落ち着かなさ」の研究

大平 茉莉恵

Odaira Marie

デザイン情報コース

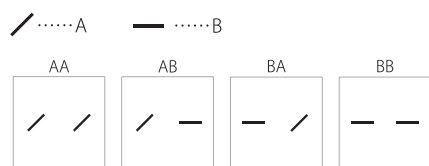
日々のストレスの原因は様々ある。卒業制作のテーマを決めるころ、私も強いストレスを感じていた。そしてストレスの原因の断片を知りたいと思い、テーマの決定に至った。分野を視覚に絞り、さらにその中でも線の組み合わせによって生じるストレス(落ち着かなさ)の研究をした。

無限に考えられる線の組み合わせの中で、範囲を絞らなければ結果を出すことはできない。そこで自分でルールを作り線の組み合わせを作った。その範囲で生じた「落ち着かなさ」の原因を考えた。

手順

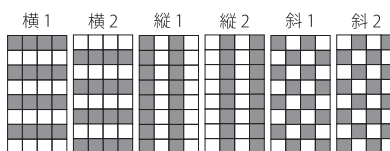
1. 4種のcellを正方形に8×4ずつ組む。8×4に組んだ状態をmassと呼ぶ。
2. 1で組んだ基本のmassから、cellを移動させて変化をつける。移動のさせ方は下のマップと方向に従う。
3. 4cell×6マップ×8方向=192通りできた組み合わせを落ち着かなさの度合い強・中・弱に分け、強い落ち着かなさが生じている原因を考える。

cell4種



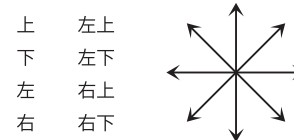
マップ6種

8×4cell中どのcellを移動させるか示す。



移動する方向8種

移動する距離は5mmに固定。

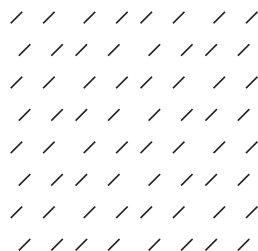


結果

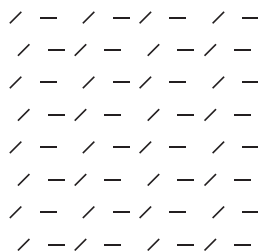
落ち着かなさが生じる原因

- ア どういった規則で並んでいるのか把握しにくい。
- イ 一見全ての線の間に均等な空白があるように見えるが、違う。
- ウ まとまりが見えたり見えなかったりする部分があり、見方が定まらない。

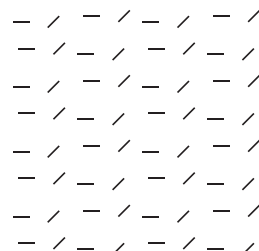
落ち着かなさの強い例



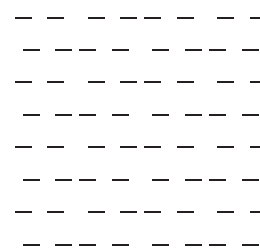
AA/斜1/左/原因ア・ウ



AB/斜1/左/原因イ

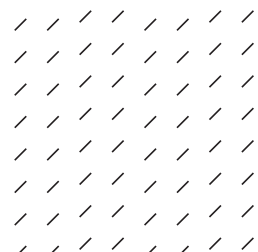


BA/斜1/左下/原因ウ

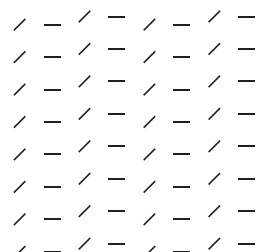


BB/斜1/左/原因ア・ウ

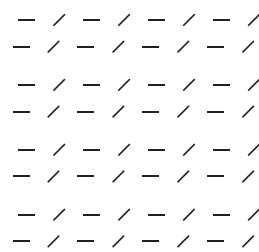
落ち着かなさの弱い例



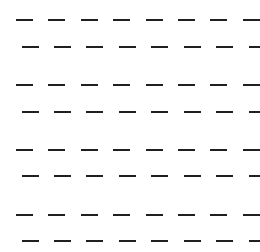
AA/縦1/下



AB/縦2/上



BA/横1/右下



BB/横2/右上

綺麗における 意味的誤差の視覚化

紙・デジタル出力

坂下 祥子

Sakashita Shoko

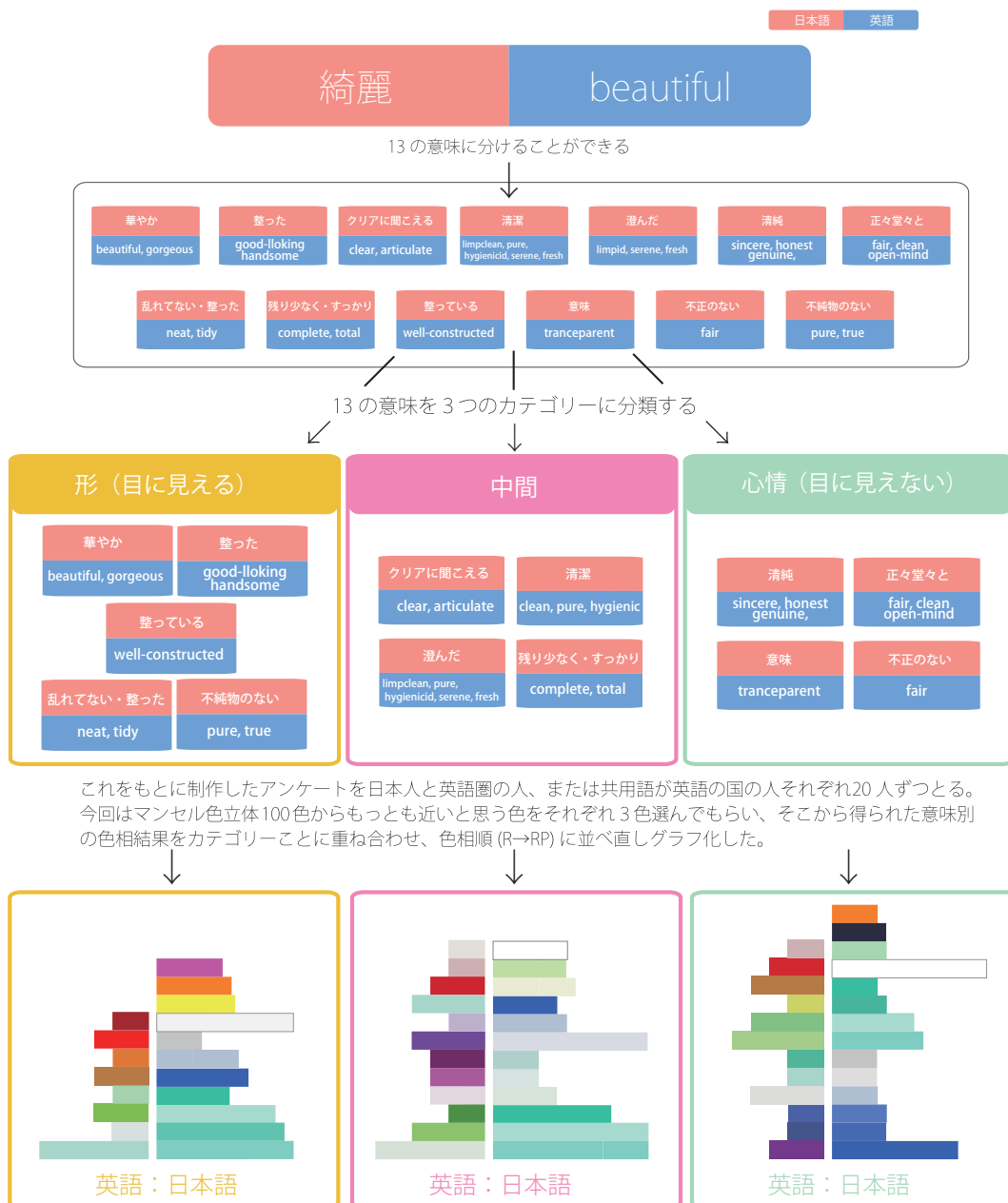
デザイン情報コース

日本語という言葉は、一つの単語が複数の意味を持ち、記号であるアルファベットとは違い漢字そのものに意味が存在する。今回は日本語の中でも多種多様でポジティブな意味合いを持つ、形容詞の“綺麗”という言葉に注目した。

まず“綺麗”という漢字の成り立ちと、それを分解した際に出てくる原始的な意味合いから「形状的な美しさ」と「色彩的な美しさ」が存在すると仮定した。

次に“綺麗”という言葉をもとに13個の意味に分け、それぞれの意味に対して日本人が潜在的に持っている「形状」と「色彩」のイメージを調査した。また、それら13単語に該当する英語を当てはめ同じように英語圏の方を対象に調査する事によって、双方が潜在的に持っている“綺麗”に対する色彩と形状のイメージの違いを明確にできるのではないかと考えた。

この調査から得た色彩とイメージ形容詞を元にし、結果をビジュアル表現した。



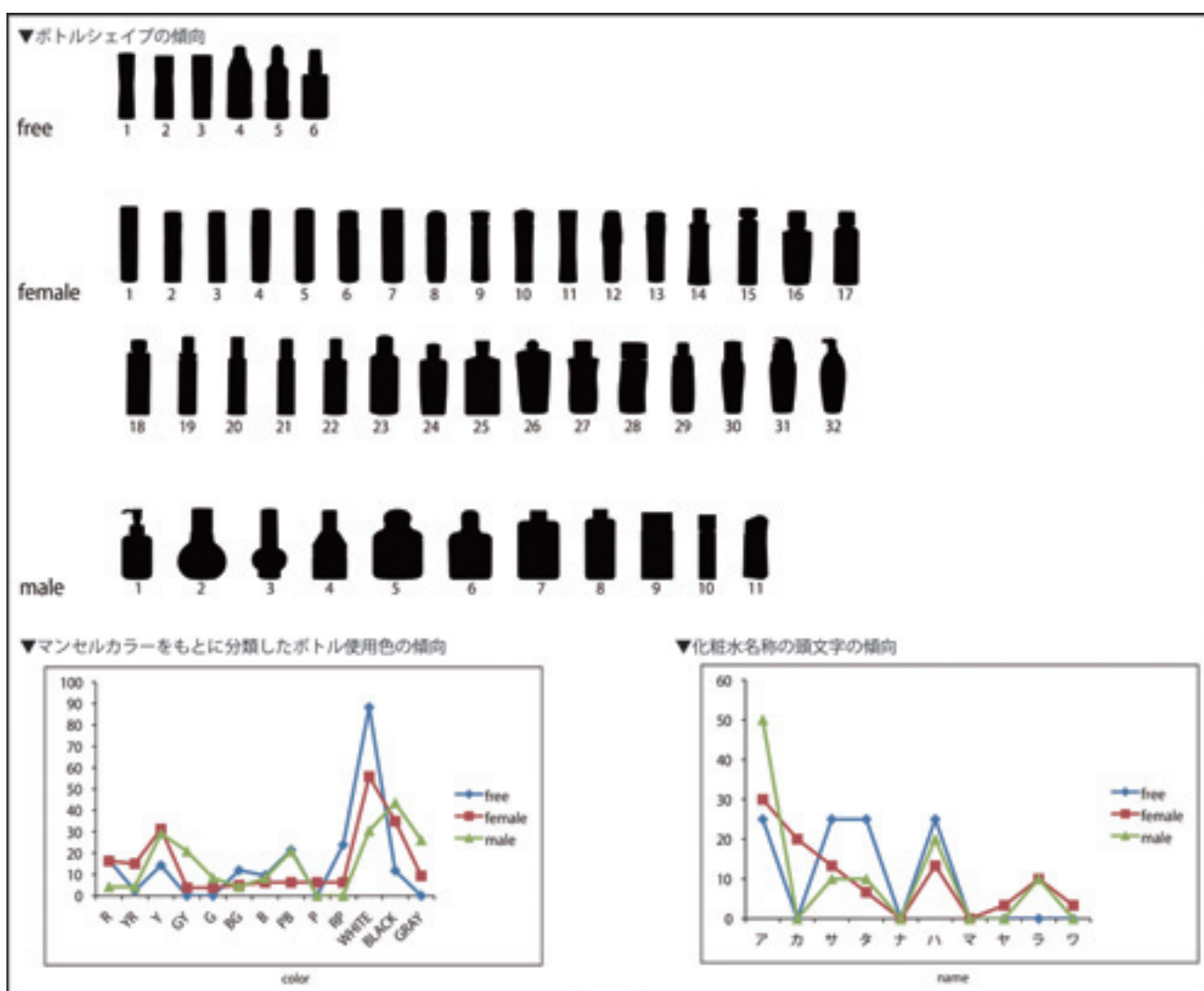
結果：日本語は意味別にみると彩度の高く原色に近い色が多く選ばれる傾向にあった。しかしカテゴリー別にまとめると、GY～BG間の層内で明度・彩度の高い色相が多くみられ、全体的に淡い色合いになった。それに比べ英語は全体的に明度・彩度の低いものが選ばれ、カテゴリー別にみると彩度の低く色の濃い層が多い色合いとなった。

化粧品におけるジェンダーの表現研究

高木 悠理子
Takagi Yuriko
デザイン情報コース

近年、ファッションやライフスタイルにおいてジェンダーレス化が進んでいる。身だしなみに気を配る男性が増え、女性が使う化粧品を男性も利用するようになった。薬局のスキンケアコーナーなどでも、男性に向けた化粧品を多く見かける。

しかし、まだ化粧品は男性向けと女性向けに分けられている。そこで、化粧品メーカーから販売される化粧水を比較して、その違いを明らかにすることを目的に調査を行った。化粧水を用いたのは、男女ともにスキンケアの最初のステップであり、種類が豊富だと推測したためである。化粧品メーカーは、認知度が高く、シェア率が1位である資生堂を対象にした。ボトルシェイプ、ボトル使用色、化粧水の名称をそれぞれ比較することで、男女に対する表現の違いを調べた。この調査結果をもとに、化粧品開発を行う方法の一つを提案する。



	男性向け	女性向け
従来の領域で化粧水をつくる場合	ボトル下部に安定感をもたせたボトルシェイプを利用する、YもしくはBLACKの色を使う、ア行を用いた商品名称をつける。	細身のボトルシェイプを利用する、YもしくはWHITEの色を使う、ア行を用いた商品名称をつける。
新しい領域で化粧水をつくる場合	細身のボトルシェイプを利用する、PもしくはRPの色を使う、カ行・ナ行・マ行・ヤ行・ワ行のどれかを用いた商品名称をつける。	細身ではなく、丸みやふくらみをもたせたボトルシェイプを利用する、GYもしくはGの色を使う、ナ行・マ行のどちらかを用いた商品名称をつける。

生物模倣技術 (biomimetics) を応用した製品計画

—掃除機—

太田 瑤子

Ohta Youko

デザイン工芸コース

近年、生物の持つ力を人間の社会や生活に生かそうとする「生物模倣技術 (バイオミメティクス)」と呼ばれる“自然に学ぶ” 開発手法が注目されています。具体的には、自然界に存在する様々な生物が、時代や環境の変化に応じ身につけてきた、必然かつ合理的な機能 (形/構造/生産方法など) からヒントを得て、それを人工的に再現しあらゆる分野で役立てようとする技術です。今回その生物模倣の手法を使い、製品開発に取り組みました。研究の対象を、身近な日常生活の中の行為「掃除」とし、その際に使う「掃除機」を選択しました。まずは現状から様々な問題点を洗い出し、問題解決の糸口になりそうなキーワードを基に、同様な状況 (環境) 下にあると想定される動植物を徹底的に調査。また動植物が持つ特有の形や構造などを参考に様々な部分を追求め、新たな提案にフィードバックさせるといった作業を重ねました。商品化に至るまでには数多くのハードルを残すものの、今までにない新しい方法での問題解決案の発掘に、大きな可能性を導き出すことができました。

CHANGE —フィルター機能付きダストボックスの提案—

家庭用掃除機 (フィルターダストボックス) 製品開発 思考プロセス

縦バック式掃除機
掃除機の中に設置した縦バックにゴミを
溜める方式の掃除機

必要のターゲット
ダストボックス フィルター

特徴
・ゴミがたまったら縦バックごとに捨てる
(一度きり、使い捨て) = 縦バックは消耗品
・新しく買う必要がある

縦バック式掃除機の問題点
・縦バック代金がかかる (経済的問題)
・ゴミ捨て時に、ホコリが舞う (メンテナンス)

<求められる要素>
ダストボックスに関して
ゴミをキャッチしなければならない (掃除中)
<ユーザーが不便に感じているところ>
フィルターに関して
掃除機のフィルター掃除 こそめししなければならない
フィルターの性能維持を促すため (維持能力)

問題点
掃除機の吸引力が弱まる
(吸引口底下につながる)

ゴミの動き→求められる役割が2つある
①くっつくのはずれる
②引っかかるのはずれる
→ 表裏や方向によって
性質や機能が変化するものは
ないだろうか?
→ 「表裏」「方向」
探しに行くキーワード
→ 「相対する」性質、構造
「二面性」を持っているもの
求められる要素、探しに行く要素

参考にした動物：サメ (鱗：楯鱗)




photo by : Pterantula (Terry Goss)

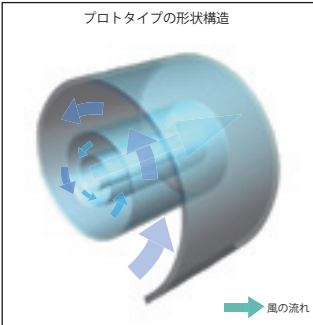
サメの鱗の拡大図
表面テクスチャ拡大図

魚：軟骨魚類の鱗
楯鱗 (じゅんりん)
…サメやエイの仲間に見られる。
円鱗 (えんりん) や楯鱗とは全く違う作り
前方 楯円形 + 後方 3尖頭型
↓
“楯”の形状
細い突起とV字型の溝が付いた形状

特徴：体の表面 (鱗) をなでると
「つるつる」
頭 ← → 尾
「ざらざら」
(※同じものでも方向性の違いによって
性質が異なる)

求められる要素とリンク!
着目ポイント
同一のものであっても
方向性によって二つの異なる性質がある

プロトタイプ形状構造



メカニズム (原理)

鯨の鱗 (楯鱗)
ダストボックスの内壁の凹凸、テクスチャ
×
自然界に多く見られる渦巻 (対数螺旋)
表面積を稼ぐための形状

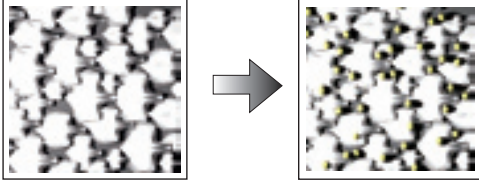
ゴミを伴った空気がサメのテクスチャ側の内壁に押しつけられて
ぶつかり、ゴミを取れるようにならざるに施してある。

大きなゴミから小さなゴミまで取るために凹凸 (サメのテクス
チャ) を奥に行くにしたがって徐々に細くなっていく構造。

※入り口から出口にかけてテクスチャの形状が小さくなっていく。
それともなってダストボックスからフィルターに機能 (役割)
が移行していく

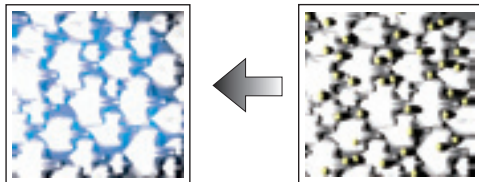
新構造 対数螺旋の形状により渦巻の幅が狭くなって流れる空気が加速がうまれる

イメージ図① 掃除中 (キャッチ) 鱗の向き 尾→頭 (ざらざら)



引っかかりでゴミをキャッチする

イメージ図② 清掃後 (リリース) 鱗の向き 頭→尾 (つるつる)



ゴミを水で洗い流す

※「対数螺旋」とは…渦が一巻きすることに一定の比率・角度で幅が広がっているもの

※分かりやすいようにゴミは黄色の玉で表してあります

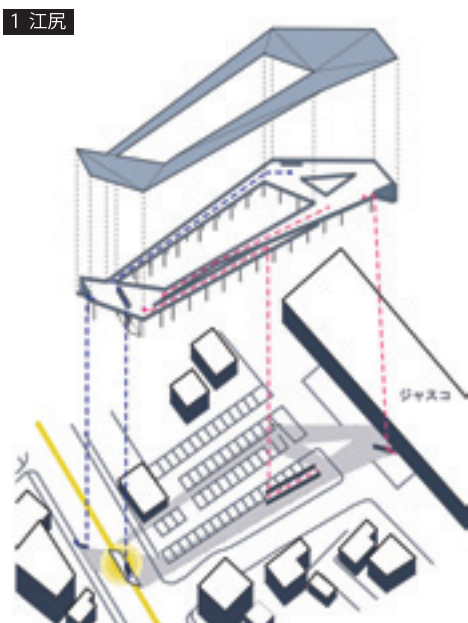
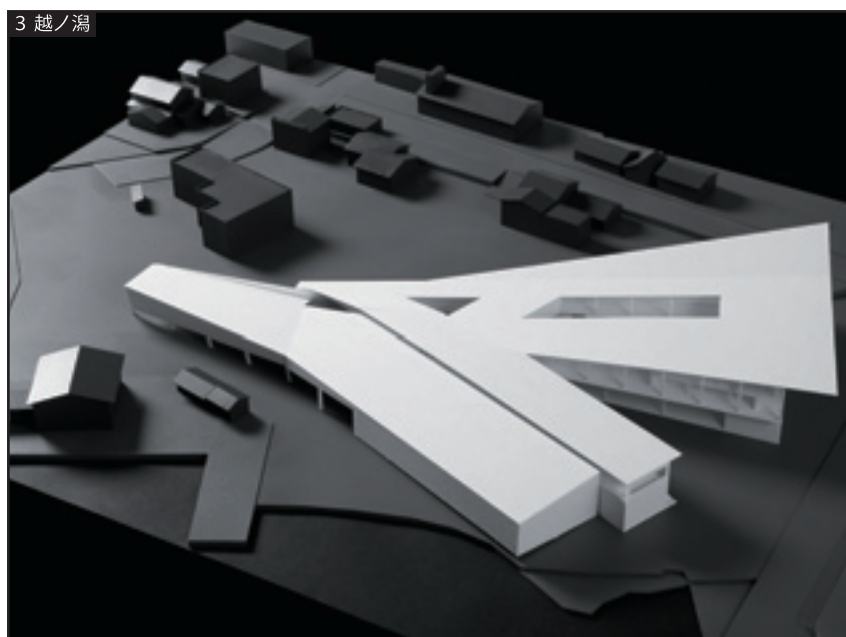
万葉線を軸とした
たかおかせいプロジェクト
—下山の思想から学ぶ、減少化する
市勢に応じたまちづくりの提案—

図面・模型
S=1:200

工藤 知恵
Kudo Chie
造形建築科学コース

車での移動を主とした地方都市では、大型商業施設の進退が街のにぎわいに大きな影響を与えている。それらは収益を追求するため敷地を変えてスクラップ&ビルドを繰り返すことから、街に持続的なにぎわいが定着しにくい。東日本大震災以降、エネルギーの浪費をとまなう利便性を見直し、持続可能な暮らしを可能とするまちづくりの在り方が求められている。

そこで、本研究では既存の空き地や利用頻度の低い駐車場を利用し、万葉線の停留所に商業スペースと一体となったパーク&ライド施設を設け、公共交通の利用促進と沿線の持続的なにぎわいを形成することを目的とする。



小学校区建築 Design of a School District —子供と街の関わり合い—

図面・模型

桑原 海

Kuwahara Kai

造形建築科学コース

かつて日本では子供と街とが深く関わり合い、人情の厚い地域社会が築かれていた。しかし現在では地域社会のコミュニティは希薄化し、いじめや老人の孤独死など様々な問題が生じている。高岡市でも駅前商店街はシャッターが目立つようになり街の関係性はより希薄なものとなっている。

そこで高岡市の平米小学校の校区を敷地として選定し、既存の敷地に小学生の通学路を子供と街、住人がより密に関わり合うように設計した。元来街には学ぶ、遊ぶといった行為が潜在しており、その行為を建築化することを考えた。遊ぶための公園、かつて学びの場であった寺、様々な体験教室など建築的ヒントとなる子供や住人の行為の場所を既存の敷地から洗い出し、それらをつないでいく。

この通学路で様々な行為を誘発させ、人と人、場と場の関係性がより密になっていく。そうして子供を通して以前のコミュニティを再生させることを提案する。



体育館やプールを不使用時に一般解放できるように更衣室、休憩室を小学校のグラウンドを囲むように設計する。学校の南側にある公民館の周りには公園、Cafeスペースを設け街の住人が休みながら子供がグラウンドや公園で遊ぶ姿を眺める。



寺の正面からの小道にある高岡の象徴である餅物づくりの工房や着物教室、お茶屋などの隙間に通学路が入り込む。この通りでは子供たちや住人が餅物づくりや着付け体験など様々な体験・学習ができる。



高岡市吉久の伝統的建築物群 保存地区予定地周辺の 景観コントロール

図面・模型

加藤 優

Kato Yu

造形建築科学コース

富山県高岡市吉久地区は伝統的な町家が多く残る地区である。これらの多くの町家は放生津という旧街道沿いにあり、伝統的建築物群保存地区に選定されれば、修理・修景の対象となり、長い月日をかけて本来の町並を取り戻す。しかし、放生津を外れた道沿いは、伝統的建築物群保存地区外になり、自ら吉久という特性を保とうとしなければ、同じ地区にありながらも全く違う町並みになってしまう。

この研究では、伝統的建築物群保存地区予定地の景観をもとに周辺地域のあり方を考え、伝統的建築物群保存地区を核とした吉久全体の景観コントロールをおこなうことで、地区全体が魅力ある町並みとなることを目的としている。

まず、ファサードが構成される要素を3つに分類し、吉久地区伝統的建築物群保存地区周辺における建築要素の重要度の決定をした。伝統的建築物群保存地区を周辺地域で緩やかに包み込むように、周辺地域の特性を考えつつ有効な手段を考えながら周辺地域の景観を考える。

吉久の町家は、米商と農家が組み合わさったもので、特色のあるものになっており現存している町家は明治～大正時代に建てられたものがほとんどである。どの家も切妻造りの平入りの形式を持つ。出桁造りの深く低い軒が連なり、二階の白壁や卯建壁、細かい出格子のさまのこが特徴の町家が連なる。連続する軒や庇は景観に方向性や奥行をもたらしている。また、深い軒は強い陰影を生み出し、スカイラインを限定する。ほかの地域の格子より細い吉久のさまのこは、繊細な印象をあたえる。



要素	1. 外形の要素						2. 細部の要素			3. 色, 素材
	屋根形状	壁面工法	全体構成	軒庇	配置	車庫	開口	出入り口	小物	色・素材
伝統的建築物群保存地区	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
保存地区周辺	○			○	○	○				

手法 i. 配置

駐車場等の理由でセットバックすることにより、連続性が途切れる。また壁面線がくずれ、化粧が十分でない側面が現れる。 → 壁面線をそろえることで、スカイラインがそろい、建物の側面が見えなくなる。

手法 ii. 軒庇

軒によって一軒一軒の軒高の差が顕著に表れる。 庇を揃えることである程度軒高の違いを緩和することができる。



祭×建築

一伝建地区における現代建築の
ケーススタディー

図面・模型

乙川 佳奈子

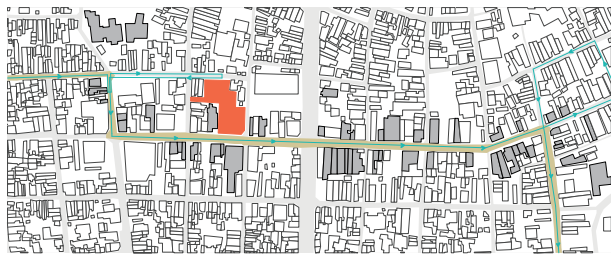
Otogawa Kanako

造形建築科学コース

敷地となる富山県高岡市山町筋は、土蔵造りの町並みが広がる重要伝統的建造物群保存地区であり、国の重要有形・無形民俗文化財に指定されている高岡御車山祭の舞台である。また、その他にも1年を通して様々な祭やイベントが催されており、住民たちは祭と密接に関わり合いながら生活を行っている。

しかし、土蔵造りの町家のファサードは表の通りに対して閉鎖的であるため、山町筋の中で行われている生活文化は、通りから感じ取ることができないという現状がある。

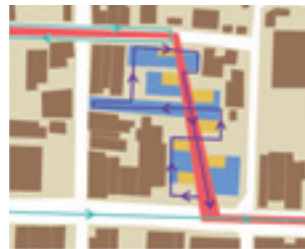
本計画では、祭による町の変化に柔軟に対応していくコミュニティ施設を設計することで、人々の生活文化を顕在化し、世代を超えた地域の交流や文化継承を行う場をつくることを提案する。



Site

S=1:10000

- 計画敷地
- 伝統的建造物
- 旧北陸道
- 山車のルート



Diagram

- 山車のルート
- 山車の新ルート
- 御車山資料館
- 各プログラム
- 山車の収納庫

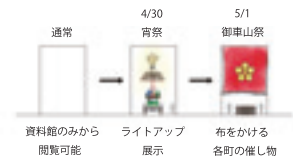


Section Diagram

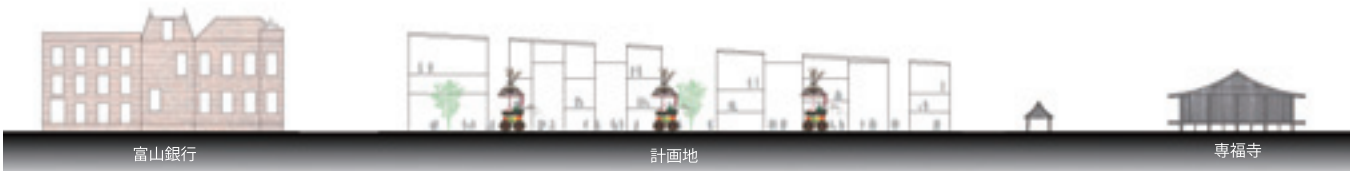
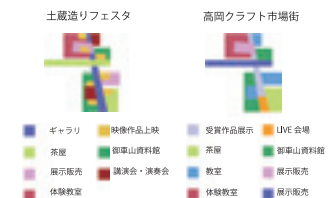
敷地内を通る道の高さを山車のスケールと周囲の建物のスケールに合わせることで、周辺のボリュームとの調和を図っている。

計画敷地内に専福寺と富山銀行を軸とした道を通し、その道に対して御車山資料館やデザインスクールなどの教室、茶屋などを挿入する。祭やイベントが行われる際には場の在り方が変容し、祭日に伴う町の二面性に対応する建築となる。

山車の収納庫の様相の変化



様々なイベントへの対応例



“路の交叉点”

— 瑞泉寺周辺地区の複雑な路地形態における
結節空間の提案 —

図面・模型

野原 美紗貴

Nohara Misaki

造形建築科学コース

かつて、瑞泉寺を中心に町が栄え、門前町として物流の中心となっていた南砺市井波地区。しかし、鉄道の開通、閉鎖により町の構成は大きく変化し、瑞泉寺とその周辺の歴史的な街並みは時代の中に取り残され、衰退していった。その中でも路地は、城下町と門前町、両方の特徴を残し、複雑にそして細かく土地を区画している。多様な路地形態の密集と混在により、車の交通には適さない地区である。この複雑な路地形態は、交通の面では不便なものであるが、同時に井波のアイデンティティともなりえる特徴的なものである。これを顕在化し、複雑な路地形態によるアイストップに、歩行者のためのコンパクトなコミュニティ空間を点在させていく。そうすることにより、路地をより魅力的な空間へと変換し、井波の歴史的な街並みや町の構成が強化され、瑞泉寺周辺に人々のコミュニティを再建していく。



T字路 喰違 桁型 多叉路 屈曲 鉤曲



10 diagram



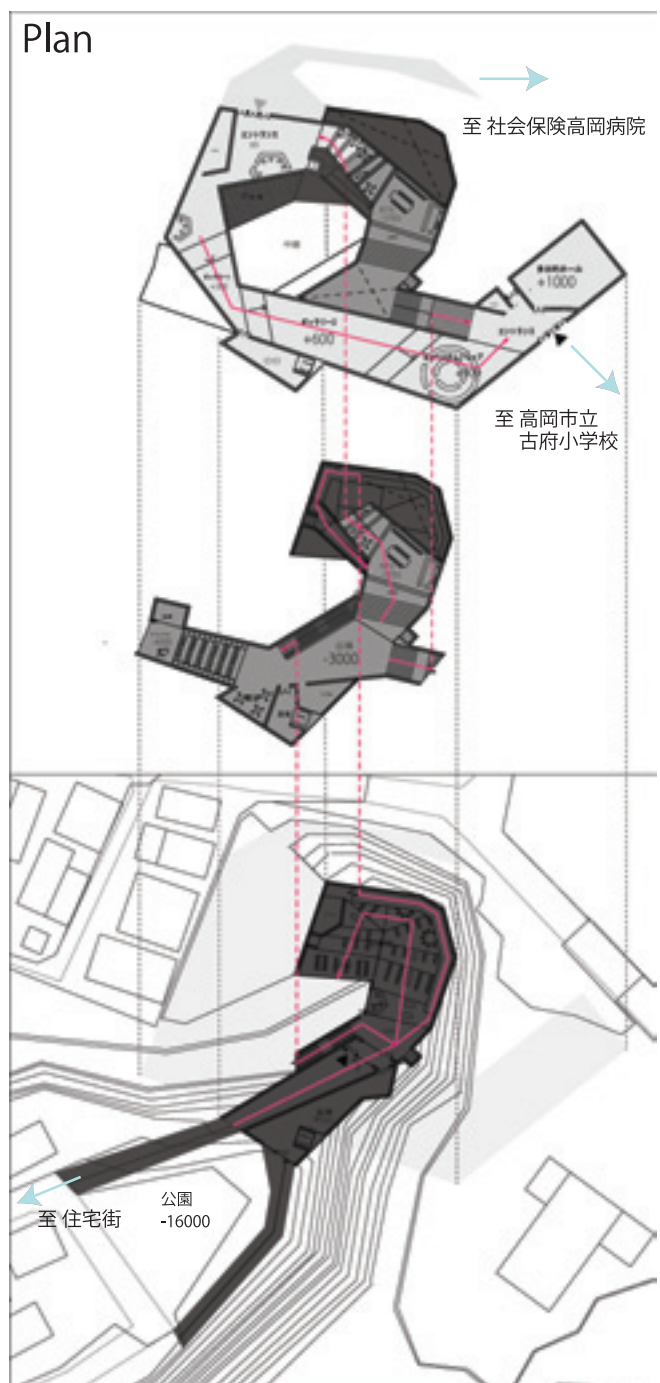
まちなかプラットホーム
 ー高岡市伏木古府地区における
 地域をつなぐコミュニティ施設の計画ー

図面・模型

澤口 志帆
 Sawaguchi Shiho
 造形建築科学コース

富山県高岡市伏木は周囲の豊かな自然と起伏の多い土地という環境から、まちなかに多様なシーケンスが生み出されている。一方で、その起伏の多さは、地区を分断する原因ともなり、古府地区では、地形のレベル差が地区中央を横断しているため、病院や小学校と住宅地が分断されている。それらをつなぐ道は暗く通学路として利用されず、デッドスペースとなっている。

そこで、本計画では古府地区の中央部に、起伏の多い地形を活かした回遊性のあるコミュニティ施設を計画し、小学生の通学路を含む、地域の人々の生活動線を交錯させることで「交流の場+見守りの場」をつくりだす。ここでは、吹き抜け空間を内包しながらスパイラル状に展開し、異なるレベルからのアプローチ空間を統合することで、多様な上下の空間の関係性を誘発させるとともに、道路と経路が連続する、地形と擁壁が一体化するといった、土木的スケールと建築的スケールが融合した建築を目指す。



Diagram

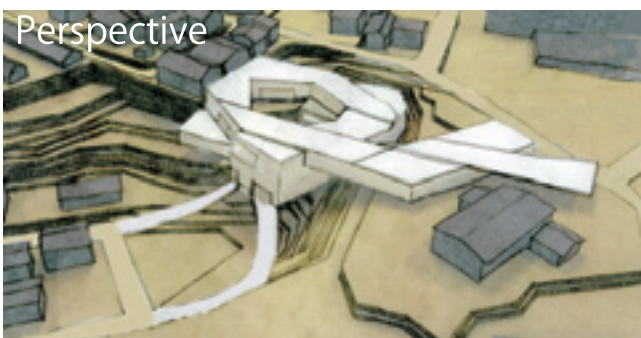
道路の線をひき伸ばす

交わる部分に吹き抜けや縦動線を置き、空間に縦方向の関係を持たせる。

中庭 (=ヴォイドスペース) を中心に置き、取り囲むように各レベルを繋ぐ。



Perspective



住居内遊牧

—高岡市長慶寺における集合住宅の提案—

図面・模型

岩見 理子

Iwami Rico

造形建築科学コース

経済性を優先させた集合住宅では、個人の専有スペースを最大限確保するため、その空間に可変性が乏しく、住民はその限定された空間に合わせて生活することを余儀なくされる。こうした通常の集住形式に対し、最近では、複数人で一軒家を共有するシェアハウスや、リビングスペースなどの共有スペースを充実させた集合住宅が人気を博している。

そこで本研究では、多様化する生活スタイルに適合するように、専有空間を最小限に抑え、共有空間を最大限にまで拡大し、さらに共用レベルの異なる空間を設けることで、プライバシーを守りながら、それらを人々の関係を繋ぐものとして機能させ、多様な空間の関係性を誘発することを目的とする。

敷地は住居が島状に密集して散在する特徴的な景観を有している富山県高岡市長慶寺とし、ここに街区全体を住まいとしてとらえた集合住宅を計画し、人々が街区いっばいに拡大された住まいの中を遊牧しながら暮らすといった新しい集住形式を提案する。



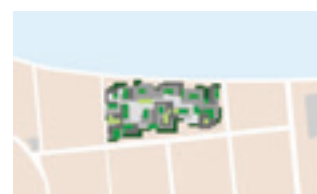
専有空間を最小限に抑え共有空間を最大限に拡大する



専有空間とレベルの異なる共有空間が交わる



Site



Plot Plan ○



Section

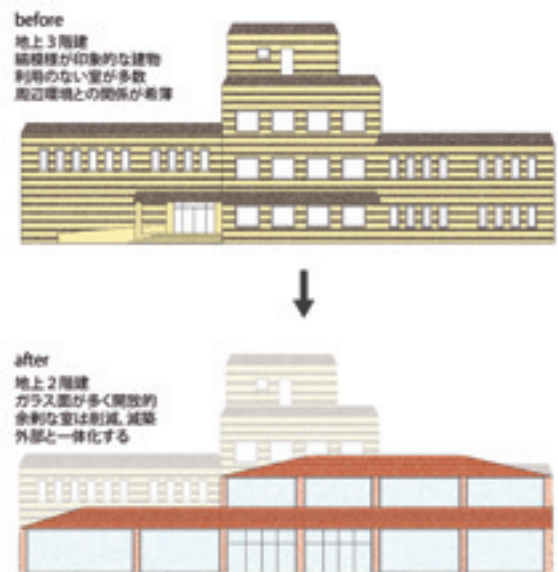
まちの溜まり場『湯座屋(ゆざや)』 —老人福祉センターと 周辺広場のリノベーション—

図面・模型

大茂谷 ひかり
Omoya Hikari
造形建築科学コース

石川県加賀市の山中温泉は、開湯1300年の歴史をもち、豊かな自然と伝統文化がいまなお色濃く残る湯のまちである。近年、中心部にある総湯の建て替えや観光通りの整備が行われ、まちを魅力あるものにしていくという取り組みが活発に行われている。まちの中心の新しい総湯と隣あい広場を囲むような形で、老人福祉センターが存在するが、利用率がかなり低く、築年数も経っているため暗い雰囲気があり、ポジティブなまちの雰囲気にそぐわない。今回、その福祉センターと周辺地区のリノベーションを計画した。施設には気軽に入湯できる足湯を設け、隣り合う総湯と雁木で結び回遊性をもたせた。広場に配した湯の川は、眺める人々の足を自然に施設へと導く。

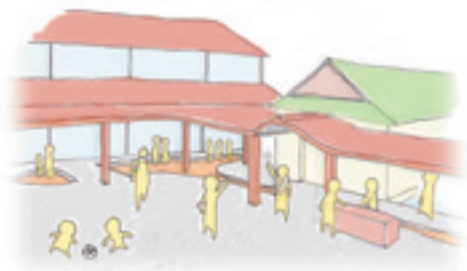
計画コンセプトは『湯座屋』。かつての山中では、湯をおおう建物のことをそう呼んだ。湯座屋はいつも入湯する人々で賑わい、無くてはならない里人の社交の場としての役割を担っていた。現代の山中にもそのような”溜まり場”を設けることで、人と人との交流が増える。人々が親しみやすい空間をつくり、まちの活性化につながる計画とした。



現在の福祉センター・総湯の雰囲気



リノベーション後 イメージスケッチ



再生可能エネルギーのプラントと 自然地形との関係における ランドスケープの提案

—尖閣諸島魚釣島を事例として—

図面・模型

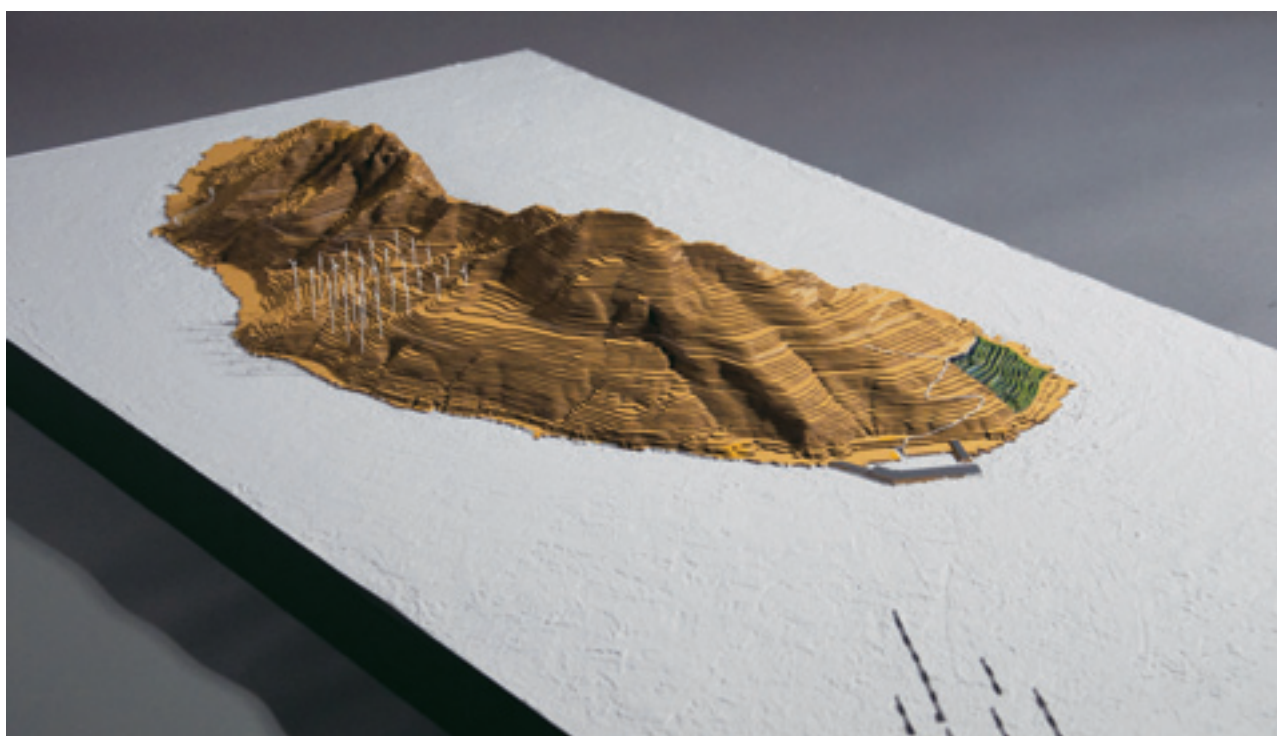
泉 広祐

Izumi Kousuke

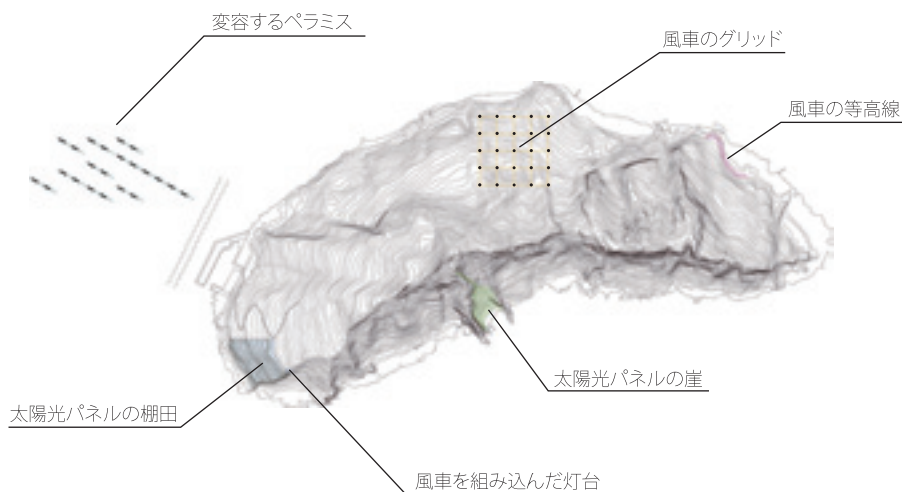
造形建築科学コース

3.11が起因となって発生した福島第一原発事故以降、エネルギーの在り方、考え方が問い直されている。日本政府は原子力発電の代替エネルギーとして再生可能エネルギーを推進する意向を示しており、今後、数多くの大規模な再生可能エネルギーのプラントが建設されることが予想される。こうしたプラントは建設や発電の効率性を優先するため、その基本ユニットを平地に規則的に並べるだけのものが多く、周辺への景観への配慮が欠けている。

そこで、本計画では、再生可能エネルギープラントを地形との関係で再考しそれらのランドスケープの可能性を提案する。敷地は、未開の地であり、かつ領土問題が深刻化している地、尖閣諸島魚釣島とする。ここでは、島全体を再生可能エネルギーのプラントの見学施設とすることで、今後のエネルギーの在り方・考え方を指し示す場とすると共に、日本・中国・台湾の文化や歴史を学べるようにすることで、占有領土ではなく共有領土として尖閣諸島を捉える礎となることを意図している。



俯瞰図



風車を組み込んだ展望台の機能を有する灯台

豎町通りにおける庇を有する商業建築群の ファサードの連続性に関する研究

A study on continuity of the facade of the commercial construction group with the eaves in the Tatemachi Street

湯上 弥生
Yugami Yayoi
造形建築科学コース

1. 序

金沢市豎町通りは、豎町商店街地区地区計画で庇を有することが定められており、庇の連なりが特徴的な通りである。こうした通りでは、庇の連なりの高さや奥行きの変化により、通りに変調をもたらすこと、または、庇より上は視界が遮られることで、庇上の空間の通りへの影響が希薄なこと等、他の通りとは異なる、独自の通りの様相を有すると考えられる。そこで、本研究では、豎町通りを庇の形式と庇下の建物立面の2水準から検討することで、庇を有する商業建築群の特性の一端を明らかにすることを目的とする。

2. 庇による連続性

豎町通りを構成する79の建築物と、それらが豎町通りと直行する道路によって分割された11の街区を分析対象とした。さらに、庇の高さと奥行きが同時に変化する箇所は不連続性が強いと考え、その箇所での建物の群を【庇による建物群】に分割したところ、11の【庇による建物群】が得られ、そのうち街区を横断するものは3で、多いものでは3つの街区を横断している。(表1)。このことより、庇による連続性は通りと直行する道路によって分断される傾向があるといえる。

これより、建物、【庇による建物群】、街区に対し、庇による連続性を、庇の高さと庇の奥行きとの2つの基準から検討した(図1, 表2)。その結果、庇

の高さは建物境界線で変化することが多く、庇の奥行きは建物境界線と建物内部とは同じ割合で変化することが多いことが分かった。

また、庇の高さや奥行きを揃えることで得られるまとまり(以下、統合範囲)に着目し、その範囲の関係から、高さ・奥行き統合範囲が主従関係をもつ《包含》、高さ・奥行きの統合範囲が等価な関係をもつ《交差》の2つを主たる統合形式として設定した。(図2)

《包含》は高さの統合範囲が奥行きの統合範囲を包含することで、〈高さが単位を統合〉するもの、奥行きの統合範囲が高さの統合範囲を包含することで、〈奥行きが単位を統合〉するものに分類され、共に街区内部の建物群で、前者は建物数が比較的少なく、後者は多い傾向があると言える。

一方、《交差》は統合範囲が連鎖するもので、一見複数の統合範囲が途切れているように見えるが、各々の統合範囲の重なり位置する建物を介して、範囲を滑らかに繋げており、街区を横断する等、広域にわたる傾向がある。

3. 庇下の建物立面による連続性

本章では、個々の庇下の立面を単純化し、《面型》、《窓型》、《H型》、《門型》、《柱型》の5つを庇下の立面の構成要素として抽出した。各建物の構成要素数を単数と複数で大別してみると、それぞれ凡そ同じくらい見られた。(図3)

立面の構成要素の統合形式として、同一の構成要素が連なることで連

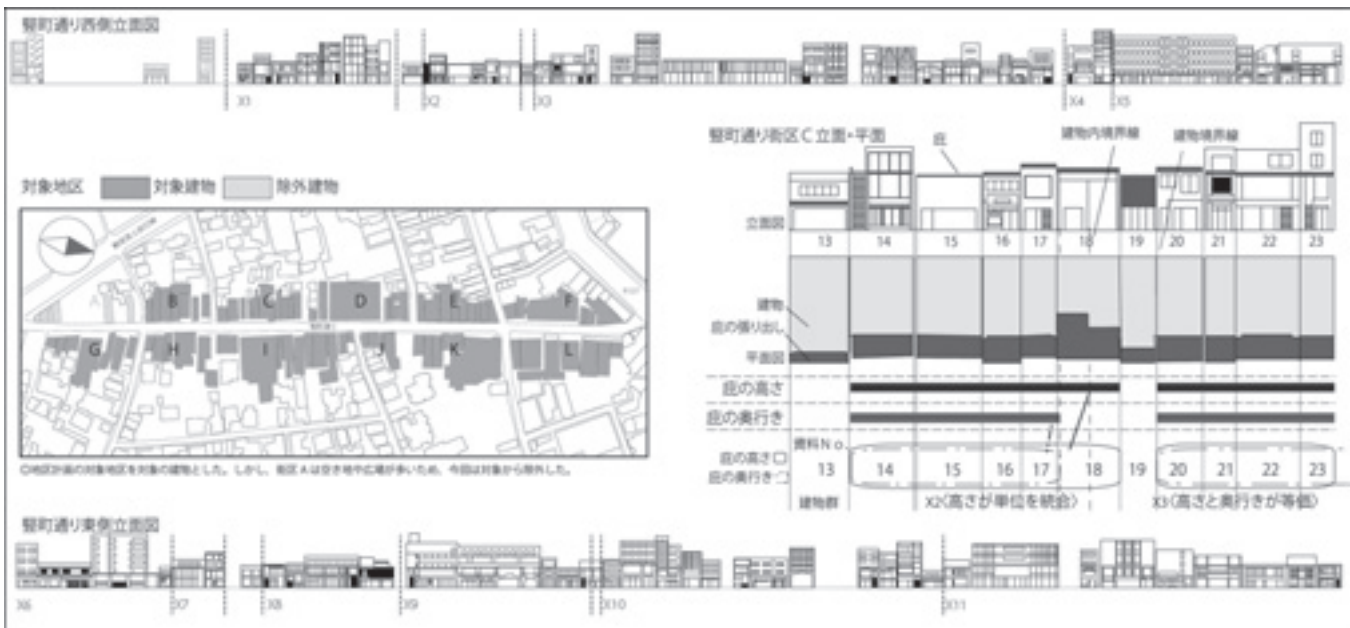


図1. 分析事例

連続性をもたらす【同種反復】、2種類の構成要素が“ABAB”や“AABABB”のように交互に連なることで連続性をもたらす【異種反復】を設定した。これらの統合範囲は建物の境界を横断するものがほとんどだが、共に街区を横断するものは少ない傾向にある。(表3)

3章では、底下立面を5つの底下立面構成要素と2つの要素間関係で位置づけた。

4. 庇の形式と庇下の建物立面による連続性

本章では、2章の庇による連続性と3章の庇下の建物立面による連続性の関係を検討する。

はじめに、庇の形式による統合範囲と立面の構成要素の統合範囲の関係を検討する(表4)。同種反復による統合範囲は、庇の統合範囲と〈包含〉関係にある場合が多いことがわかる。一方、異種反復による統合範囲は特に庇の高さの統合範囲とは〈交差〉する傾向にあるといえる。このことより、庇による連続性のなかに、同じ要素の立面が並ぶことで、範囲の狭い連続性をもたらすのに対し、異なる要素の立面が交互に並ぶことで、庇による連続性同士をつないでいるといえる。

次に、庇の形式による分節線と建物立面の構成要素の分節線との重なりを検討した(表5)。これより、異種反復の分節線については、目立った傾向はみられなかったが、同種反復の分節線については、庇の形式による分節線と重なることが基本的に少ない傾向にあり(19/35)、その中でも

表1. 庇による建物群の広がり

	街区横断	街区内
建物群	X3,X10,X11	X1,X2,X4-X9
	3	8

表2. 庇の形式の変化位置

	建物境界線	建物内
高さ	36	2
奥行き	18	19

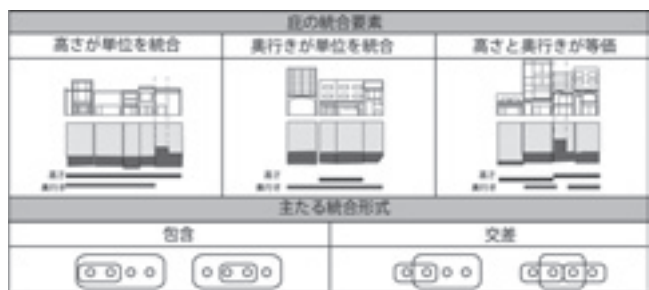


図2. 建物群を統合する庇の統合要素と主たる統合形式

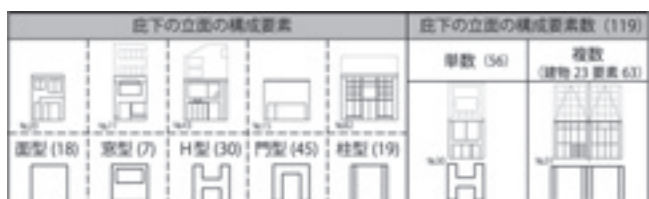


図3. 庇下の立面の構成要素と構成要素数

分節線の重なるものに注目すると、奥行きによる分節線より、高さのみよる分節線との重なりが多く見られた(9/18)。このことより、同種反復の分節は庇の高さや奥行きの変化を基本的には強化しないが、強化する場合は、庇の高さの変化を強化する傾向があるといえる。

以上、2つの基準から同種反復は、庇の形式による統合範囲と〈包含〉関係にある場合が多く、かつ庇による異種反復は、〈交差〉の関係にある場合が多く、統合範囲の分節を強化する傾向があるといえる。

5. 結

以上、豎町通りの連続性を庇と庇下の建物立面構成要素の2水準で分析した。

その結果、基本的には、庇と庇下の建物立面による連続性は、街区の境界で分断されており、さらにそれら街区の中では、庇の高さや奥行きが揃うことで得られる連続性が、似たような立面が連なる範囲の狭い連続性を統合する傾向があることを明らかにした。

【主要参考文献】

- 中谷豪・奥山信一・山田秀徳 「街路型建築のファサード表現 ファサードの連続性により形成された都市空間に関する研究(1)」 日本建築学会大会学術講演梗概集 pp.621-622,1999年
- 中谷豪・奥山信一・山田秀徳 「街路型建築のファサード表現 ファサードの連続性により形成された都市空間に関する研究(2)」 日本建築学会大会学術講演梗概集 pp.623-624,1999年

表3. 庇下の建物立面の構成要素の統合形式

	建物境界内	建物境界横断	街区を横断する統合形式
同種反復 (24)	13	11	1
異種反復 (3)	0	3	1

表4. 庇の形式と庇下の建物立面の構成要素の統合範囲の関係

		包含 (100%)	交差 (0%)
同種反復	高さ	19	6
	奥行き	14	6
異種反復	高さ	0	6
	奥行き	2	2

表5. 庇の形式と庇下の建物立面の構成要素の統合範囲の分節線の重なり

	無	庇の高さ(18)	庇の高さと奥行き(12)	庇の奥行き(23)
同種反復 (35)	19	9	4	3
異種反復 (6)	2	2	2	0

くぎ打ちパネルに制振板を装着した耐力壁の復元力特性の予測

Predicting Skeleton Curve of Nailed Shear Wall with Hysteresis Dumper

笹原 翔子

Sasahara Shoko

造形建築科学コース

要旨

釘のせん断試験結果より釘打ちパネルの最大耐力を求める式を用いて、釘打ちパネルの復元力特性を求めた。ついで、同様の式を用いて制振板を釘とみなして計算できるかについて試みたところ、釘打ちパネルの場合は実験結果とよい一致をみたが制振板の場合は降伏前により一致がみられなかった。制振板を装着した耐力壁の場合も降伏前により一致がみられなかった。

はじめに

地震大国といわれる日本。近年も巨大地震が多く発生しており、地震の活動期に入ったともいわれている。他方、建物の被害を最小限にするため木造住宅における制振部材の開発が進んでいる。そこで木造住宅の変形は極めて稀におこる地震に遭遇しても倒壊するのではなく、建物の被害が補修限界内に収まることが望ましい。このとき、釘接合のみではエネルギー吸収能力が不十分であることが想定されるため、制振板による補強が期待されている。

Tuomiの式

Tuomiの式は釘接合部実験により得られた釘の最大耐力を用いて、釘打ちパネルの最大耐力を求める式である。パネルコーナー釘の変位を δ (d)とすると各釘の変位が幾何学的に求められる。この式では釘接合部の荷重と変位の関係を直線とみなしている。その直線によって囲まれた面積を釘の吸収するエネルギーとする。釘の力/変位の比を k とすると、釘によって吸収される内面的なエネルギー I は式(1)のようになる。

$$I = \sum \frac{1}{2} k \delta^2 = \frac{1}{2} k \sum \delta^2 = \frac{1}{2} k \sum (\delta_x^2 + \delta_y^2) \quad (1)$$

そしてパネルに打ちつけられている個々の釘が吸収するエネルギーを足し合わせたものを全体の釘によって吸収される内力とみなす。内力と外力が釣り合うと仮定し理論式を誘導している。理論式は式(2)である。

$$R = r \sin \alpha \left[n + m \frac{2}{3} \left(\frac{n^2 - 1}{n} \cos^2 \alpha + \frac{m^2 - 1}{m} \sin^2 \alpha \right) \right] \quad (2)$$

水平、垂直の釘間数 n 、 m とパネル $\cos \alpha$ 、 $\sin \alpha$ の値から求めた係数を釘の最大体力 r に乘じ、枠材の耐力を加算することで最大耐力 R を求めることができる。パネルの変位 Δ は式(3)で求められる。

$$\Delta = \left(\frac{2d}{\sin \alpha} \right) \quad (3)$$

この式は内力と外力のエネルギー吸収のつり合いを利用して耐力を計算している。したがって、ある釘の変形時でのエネルギー吸収(内力)からその時点の耐力を求めることができるのではないかと考えた。そこで、釘打ちパネルの復元力特性と、制振板をくぎとみなした制振板パネルの復元力特性をそれぞれ求め、それらを足し合わせることで釘打ちパネルに制振板を装着した耐力壁の復元力特性とする。

実験概要

釘・制振板の接合部せん断試験、壁せん断試験を実施した(写真1、写真2)。また、その他の耐力壁の構成要素の耐力への寄与の程度を確認するため、耐力壁の枠組のみ、面材に間柱にのみ釘打ちした耐力壁のせん断試験をそれぞれ実施した。釘はN38、土台・柱がスギ(105×105mm)、桁がベイマツ(105×180mm)、枠材がスギ(縦40×35mm、横40×45mm)、面材が針葉樹合板(12mm)である。各種せん断試験より荷重-変位曲線を測定した。加力スケジュールは変形角制御の正負繰返し加力である。

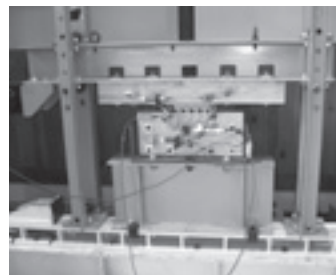


写真1. 制振板の接合部せん断試験



写真2. 耐力壁のせん断試験

結果と考察

実験により得られた接合部の荷重-変位関係(図1、図2)のスケルトンカーブからTuomiの式を用いてそれぞれの要素を含んだ耐力壁の復元力特性を求めた。釘打ちパネルは計算値と実験値がよく一致している(図3)。しかし、制振板の場合は、降伏前において過大評価となった。図4に示すようにTuomiの式により予測した制振板の変形が実験値と同様の傾向となった。他方、図5に示すように、制振板の変位と荷重についての関係を予測値と実験値で比較したところ、降伏前において予測値が過大評価となった。したがって制振板は予測通りに変形しているが耐力

が出ていないことが分かり、制振板を壁に設置すると、単体の接合試験で得られるような耐力が発揮されていないことが考察される。その理由としては制振板を壁に配置した場合、面外に膨れるなどして接合部せん断試験時のように制振板が面内で動かないことが考えられる。

次に個々の要素から求めた復元力特性を足し合わせ、実験値と比較した(図6)。先に述べたように制振板の耐力予測の影響から、釘打ちパネルに制振板を装着した耐力壁の復元力特性においては降伏前では過大評価となっている。

まとめ

最大耐力を求めるTuomiの式を用いて復元力特性を求めることが可能であると検証できた。

釘の接合部せん断試験によって得られた荷重-変位曲線にTuomiの式から算出した係数をかけ、枠材の耐力を加算することで釘打ちパネルの復元力特性を求めることが可能である。

制振板の場合、接合部せん断試験の場合と実際に壁に設置した場合で挙動が異なることが考察された。したがって、制振板を釘とみなして計算する場合、面外に膨れることなどを考慮した計算を行う必要があり、検討が必要である。

謝辞

実験は富山県木材研究所で行い、農学博士若島嘉郎先生のご指導を受けた。ここに謝意を表します。

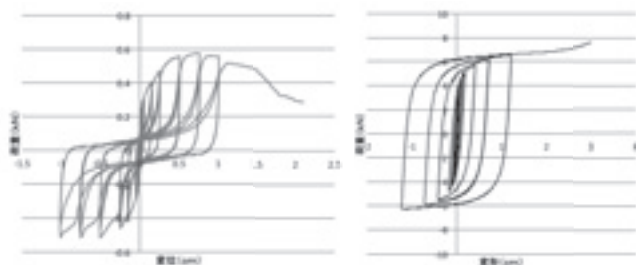


図1. 釘接合部の荷重-変位曲線

図2. 制振板接合部の荷重-変位曲線

【主要参考文献】

- Roger L. Tuomi and William J. McGutcheon.(1977)
- Predicting Racking Strength of Light-Frame Walls

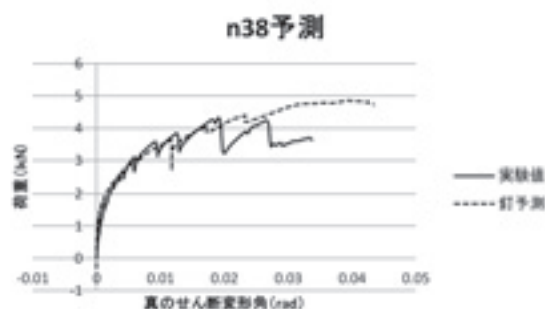


図3. 釘打ちパネルの計算値と実験値との比較

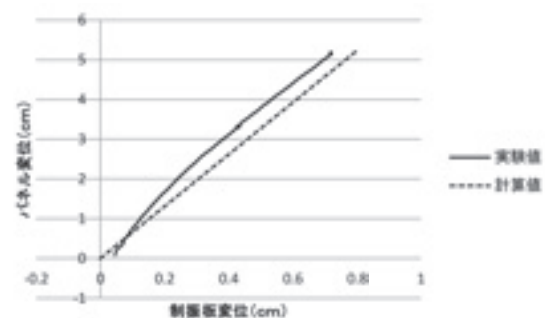


図4. 制振板変位とパネル変位についての計算値と実験値の比較

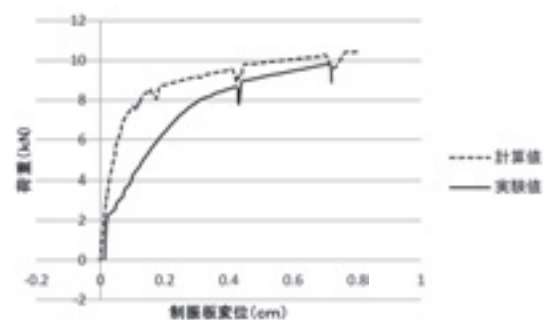


図5. 制振板変位と荷重についての計算値と実験値の比較

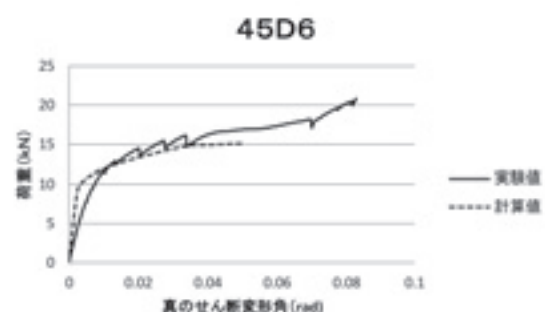


図6. 計算により合成した復元力特性と実験値の比較

木造軸組における制振耐力壁の耐震効果の実験的検証

Study on Aseismatic Performance of Shear Wall with Hysteresis Damper in Wood Constuction

林 恵美
Hayashi Emi
造形建築科学コース

背景

建築基準法施行令において、木造住宅は「極めて稀に発生する地震動」に遭遇したときに建物の崩壊を生じない、つまりは人間が生存可能な空間を維持できるよう、地震に対して合板や筋交を使用した耐力壁の規定量をバランスよく施工することが定められている。しかしながら地震の本震で崩壊を防ぐことができても、余震には耐えられない可能性が高いと、実大実験の結果より報告されており(主要参考文献1)、これでは大地震の余震による倒壊の危険性を考えると不十分である。

日本は、今後も大地震が発生することが予測される。崩壊しただけでなく、余震にも十分抵抗できる木造住宅が求められるのである。

目的

地震エネルギーを吸収する制振板を軸組に組み込んだ際の耐震効果の検証と、限界耐力計算の中でも耐震性能において大きなファクターを占める減衰定数の特性を把握する。

現在の木造住宅の耐震性能の主流は、合板や筋交による抵抗システムであるが、先にも述べたように、この抵抗システムでは繰り返しの地震に対する建物の耐震性能は十分ではないと指摘されている。木造住宅が本震はもとより、その余震にも抵抗できる耐震性能を付与するために、制振板を装備した木造軸組のエネルギー吸収能力の検証を行う。

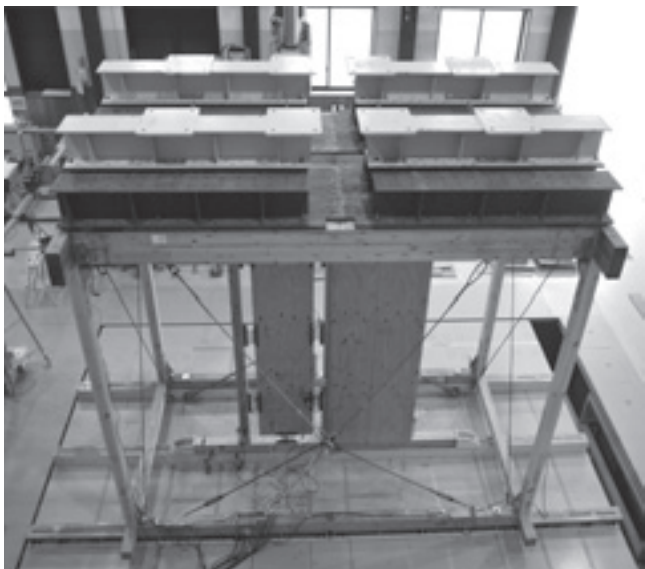


写真1. 振動実験時のPW-D試験体の様子

実験

・試験体と実験方法

実験は振動実験と加力実験を行う。振動実験は、写真1のような試験体を、振動台の上に配置し地震動を入力する。試験体の壁倍率に応じた固定荷重を載荷している。入力する地震動は、建築基準法施行令で大地震波として示されている地震動であるBSL波の20%と100%、兵庫県南部地震の地震波Kobe波の70%である。加力実験は、試験体に繰り返し静荷重を加え、その応答を測定する。

試験体の大きさは、高さ2867.5mm、幅2910mmで、桁、土台、柱3本で構成されている。合板(PW)と筋交(SU)と制振板を組み込んだ軸組(D)の三つを組み合わせて六種類の試験体を作成し、実験を行う。

実験結果と考察

・エネルギー吸収

振動実験結果より、変位と荷重の関係を示したグラフが作成できる。履歴曲線によって囲まれた面積が、試験体が吸収した地震エネルギーとなる。エネルギー吸収は、より大きいほど地震動に遭遇した際に揺れを吸収できるので有効であると思われる。

図1より、PW-D試験体、2PW-D試験体、SU-D試験体のエネルギー吸収がPW試験体、SU試験体と比較してより大きな値を示していることが示されている。これら三つの試験体は、軸組に制振板を加えたものであるため、制振板を加えることでエネルギー吸収を増大させることができると考えられる。

・平均等価減衰定数

図2のD試験体の減衰定数を見ると、他の試験体とは違い、Kobe70%波時に値が上がっていることがわかる。減衰定数の値が大きいと減衰性能が高いことを意味しているため、大きな地震動を経験した後も、試験体の減衰性能が存続していることを示している。平均等価減衰定数と、エネルギー吸収の結果から、制振板を組み込んだ軸組が高い耐震性能を発揮していることがいえる。

・減衰定数の比較

D試験体における、加力実験と振動実験から求めた減衰定数の比較を行う。

加力実験の結果から、履歴ループで囲まれた面積を二つの方法で計算をし、加力実験での試験体の等価粘性減衰定数を算出した。図3に示す減衰Eは、面積を上述のエネルギー吸収を求めた時のように積分的に計算を行ったもので、減衰pは履歴ループをバイリニア型の復元力特

性に変換し、近似的に求めたものである。

平均等価減衰定数は、振動実験の結果から求めた減衰定数である。この平均等価減衰定数は、振動実験での等価粘性減衰定数の平均の値であり、直接比較を行うことはできない。そのため振動実験時の最大応答変位を含む1サイクルを取り出し、その履歴ループで囲まれた面積を求めることで、振動実験での等価粘性減衰定数を算出した。

図3において、減衰Eと減衰pは加力実験より、等価粘性減衰定数と平均等価減衰定数は振動実験より求めた値である。減衰定数の値は減衰Eから、平均等価減衰定数まで、約0.15の差が見られ、加力実験結果が振動実験結果よりも大きな値を示した。先に述べたように、平均等価減衰定数は振動実験での等価粘性減衰定数の平均の値であるので、等価粘性減衰定数との直接の比較はできないが、限界耐力計算に用いるべき減衰定数はこの間にあると考えられる。減衰定数の値としていずれを採用するかにより、応答変位の予測に大きく影響すると思われる。

減衰定数と変形角の検証では、耐力壁の変形角すなわち応答変位が大きいほど減衰定数は、加力実験および振動実験のいずれの実験においても大きくなった。制振板の効果は構造の降伏点以降で発揮されると考えられ、木造軸組に適する制振板の設計において、その初期剛性と降伏点が重要と推測される。

まとめ

木造軸組に制振板を組み込んだ際の耐震効果を調べるために、試験体の振動実験と加力実験を行った。エネルギー吸収を求めることで、試験体の減衰性能の評価を行った。

実験結果より、制振板を組み込んだ軸組の比較を行った。制振板を組み込むことで、高い耐震性能が発揮されていることが明らかになった。そして制振板の耐震効果は、繰り返し地震動を入力した際にも見られた。より強い地震動を入力した際にも減衰定数の値が上昇していることがわかり、余震にも有効であることが確認された。

なお、実験は富山県木材試験場で行い、農学博士 若島 嘉朗先生のご指導を受けた。ここに謝意を表します。

【主要参考文献】

- (1) 文部科学省(平成17年度)／「大都市大震災軽減化特別プロジェクト」II.耐震性の飛躍的向上「振動台活用による耐震性向上研究」木造建物実験
- (2) 伝統構法を生かす木造耐震設計マニュアルー限界耐力計算法による耐震設計・耐震補強設計法／木造軸組構法建物の耐震設計マニュアル編集委員会
- (3) 最新耐震構造解析／柴田明徳

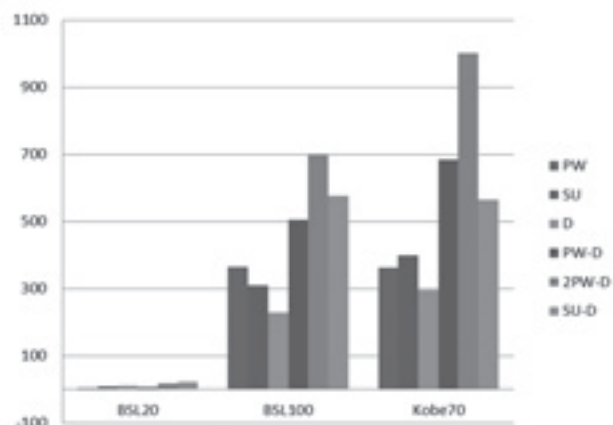


図1. 試験体のエネルギー吸収

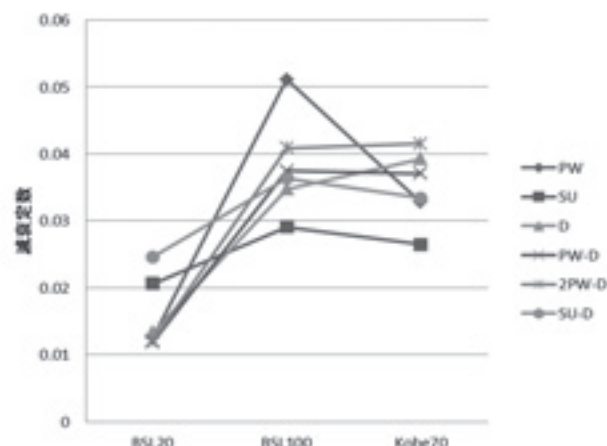


図2. 振動実験の平均等価減衰定数

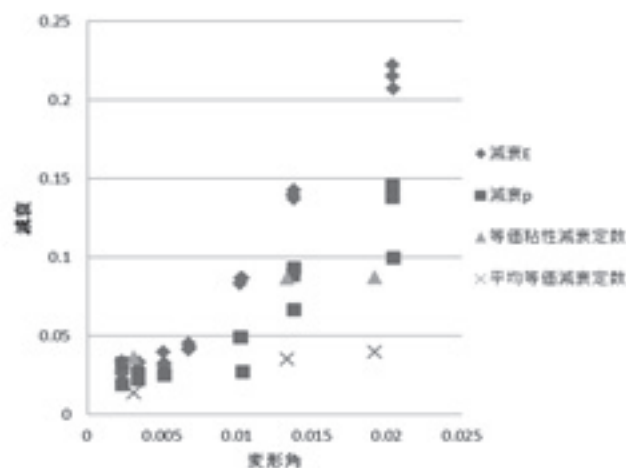


図3. 実験の減衰定数の比較

限界耐力計算による木質構造の耐震性能評価に関する研究

Study on Earthquake-Resistant Performance Evaluation of the Timber Structure by the Limit Strength Calculation

杉浦 輝晃

Sugiura Teruaki

造形建築科学コース

研究背景・目的

平成10年に建築基準法が改定され、仕様規定から性能規定に移り変わった。平成12年には建築基準法施行令が改正・施行され、壁量計算を用いた設計法だけでなく、許容応力度計算や限界耐力計算等が適用されるようになった。限界耐力計算は剛性と靱性の両方を考慮した設計法であり、剛性は低いが靱性の高い木質構造住宅の特性に適しており、重要文化財の保存や古民家の再生の設計法に期待されている。

偏心による建物のねじれ変形は偏心を考慮していない計算値よりも大きな変位となる恐れがある。偏心を考慮する方法は応力を偏心率から算出した F_e 値で低減する方法と架構ごとに計算を行う方法があるが、 F_e 値による低減方法は大きく変形時にも利用できるか不明なため、試験により検証する。制振板（ダンパー）は現在新築、改築共に耐震性能の高い耐力壁に利用されている。制振板の開発には建物の品質を向上させ、従来よりも大きな地震にも耐えうる性能を持たせたり地震の応答変位を小さくすることで補修限界内に抑えたりすることが求められている。しかし、研究開発した制振板を実際に使用するためには試験による検証が必要であるため、今回限界耐力計算にて検証する。

試験方法

振動台に 3640×3640 (mm) の試験体固定枠を設置し、そこに試験体を順次組み上げ地震波を入力して試験を行う。試験体は平面試験（例：図1）を筋違×制振板、合板×制振板、合板2枚×制振板、筋違、合板、制振板の6種、それぞれの偏心率を変えた立体試験（例：図2）を筋違×制振板について3種、合板×制振板について4種行った。試験体とその枠に変位計、ロードセル、加速度計、ストレインゲ

ジを取り付け、取得したデータから荷重と変形のグラフを作成し、試験体の最大応答変位を求める。（平面試験例：図3、立体試験例：図4）

（制振板は富山県木材試験場にて現在開発が進められているものを使用した。）

限界耐力計算・計算方法

図5の計算フローチャートのように応力と変位を導いていく。

- ①. 耐力要素の復元力特性の算定
- ②. ①を建物全体の復元力特性として合計
- ③. 制振板の等価粘性減衰定数 (h_{eq}) の算出
- ④. 制振板を除いた等価粘性減衰定数 (h_{eq1}) の算出
- ⑤. ③,④から建物の等価粘性減衰定数 (h_{eq}) を算出する。
- ⑥. 建物の固有周期 (T_e) から加速度応答スペクトル (S_o)、加速度増幅率 (G_s)、調整係数 (p) を求める。
- ⑦. 法規に則って加速度応答スペクトル (S_A) を算出する。
- ⑧. 加速度応答スペクトル (S_A) から応力 (Q_n)、応答変位 (XR) を算出。グラフを作成し、交点を求める。

偏心を有している立体試験は保有耐力を F_e 値で低減したものと低減しないものの2種類行った。

結果と考察

試験結果と計算結果の応答変位を比較検証する。BSL100%は平面試験、立体試験ともに試験値と計算値の比が0.9~1.3であり、BSL20%の場合0.3~1.3であった。その中で制振板の平面試験の試験値と計算値の比がBSL20%は1.3、BSL100%は1.2、

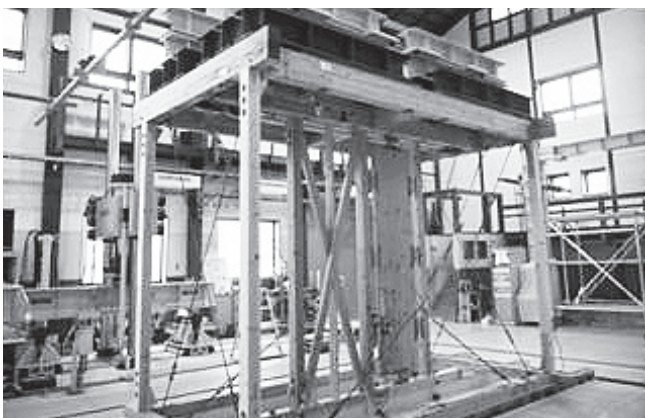


図1. 平面試験 (Su-D)



図2. 立体試験 (Pw-R)

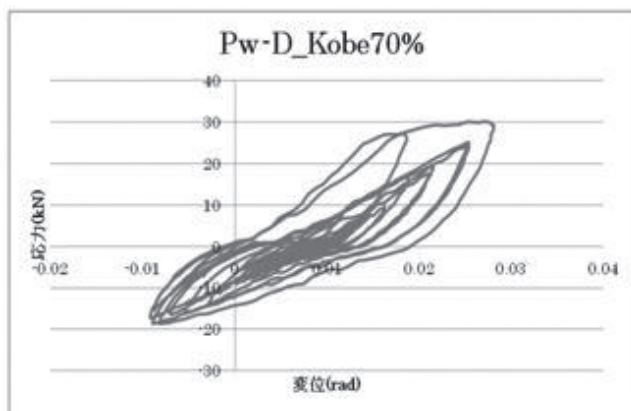


図3. 平面試験結果 (Pw-D_kobe70%)

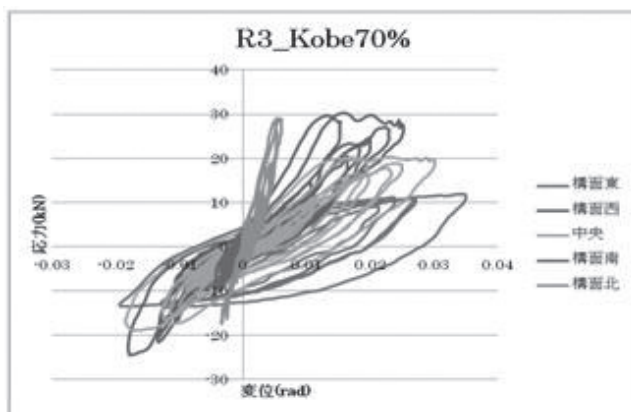


図4. 立体試験 (R3_kobe70%)

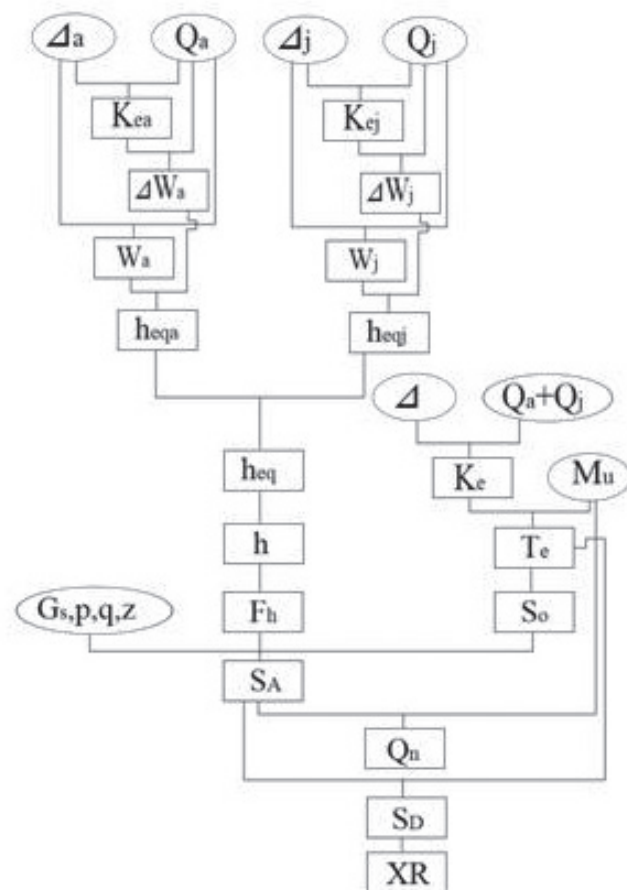


図5. 限界耐力計算・計算フローチャート

kobe70%は1.1であり変位の小さい弾性変形内では減衰効果が少なかったことが考えられる。kobe観測地震波は変位1/40 (rad) 時の減衰定数 (h) を基に計算をすると16種のうち2種は交点が求められず、1種は1/40 (rad) 時の減衰定数 (h) を基にせず、標準値のh=0.05の観測地震波を採用した方が計算値は試験値に近い値となった。しかしその他13種は試験値を計算値の比は0.6~1.2であり、kobe観測地震波のような大地震に対しても木質構造を限界耐力計算で評価出来得ると考えられる。

偏心率に対する問題は応力をFe値で低減してもkobe観測地震波に対する応答変位は低減しない場合とほとんど変わらず、またBSL100%では低減することで試験結果から離れてしまった。

Fe値で耐力を低減せずとも限界耐力計算で偏心を持つ木質構造を評価することが可能だということが分かったが、限界耐力計算は建物を一質点系に縮約して考え、建物の重心の変位と比較検証している。

実際の建物では壁は断面ごとに異なる変形をするため、重心の変形よりも高い変位が確認できることが今回の試験から得られた。応力分布等を足掛かりとして断面ごとの変位を計算により求めることが可能かどうかの検証が今後の課題といえる。

なお、実験は富山県木材試験場で行い、際して農学博士若島嘉朗先生のご指導を受けた。ここに謝辞を表します。

[主要参考文献]

- 伝統構法を生かす木造耐震設計マニュアル—限界耐力計算による耐震設計・耐震補強、木造軸組構法建物の耐震設計マニュアル編集委員会、学芸出版社2004年3月、第2版2011年6月

プレカット工場から廃棄される厚物合板端材の再利用に関する研究

Study on reuse of thick plywood residue at precut factory

奥野 さつき

Okuno Satsuki

造形建築科学コース

1. 研究の背景と目的

近年、プレカット材を利用した在来工法住宅が増えてきており、さらに最近では厚さ24mm以上の合板(厚物合板)を下地材として用い、直接床梁に接合することで根太を省略する工法(ネグレス工法)も増加傾向にある。これに伴い、プレカット工場から厚物合板端材が廃棄されるようになった。厚物合板は接着剤が使用されているため、柱や梁のような無垢材のように製紙用チップとして再生利用できず、廃棄物として焼却処分されている。木質廃棄物の再資源化という観点から、厚物合板端材を木工教室の材料として再利用できないかと考えた。そこで、本研究ではプレカット工場から廃棄される厚物合板端材の再利用を目的として、木工教室でキット化して家で組み立てられる屋外製品(以下、再利用製品と呼ぶ)の提案を行った。

2. 各種調査による再利用製品の検討

2-1. プレカット工場の調査

再利用製品の大きさや種類を決めるために、富山県内の厚物合板を取り扱っているプレカット工場8社を対象に、材料となる厚物合板端材の種類と量を調べた。

8社中7社から協力を得られた。提供してもらった厚物合板端材を測定し、机や椅子の脚になりそうな部材(脚)、天板になりそうな広くて大きな部材(天板)、その2つの中間の大きさの部材(中間)、小さな切れ端(木端)の4種類に分類した。図1は、1回の調査で得られたプレカット工場から廃棄される厚物合板端材の量をグラフにしたものである。厚物合板端材の排出量は、様々な大きさや形の端材が出ること、厚物合板を使用するプレカット住宅の着工数変動することで、厚物合板端材の量も変動すること等の理由により、厚物合板端材の量は毎月一定量出るわけではないので、具体的な排出量はわからないが、厚物合板端材の処分前の一時的保管方法として、結束して保管している工場では図2のような山が月に5~6山出ている。

どの工場も取りに行くのであれば無料で厚物合板端材を入手できるため、材料費が無料になるというメリットがあり、木工教室の材料として厚物合板端材を利用することは問題ないが、厚物合板端材を取りに行った時の積荷の事を考えると結束されている方が楽である。また、小さな切れ端(木端)では屋外製品は作れない上に処理に困ってしまう。このような理由から、厚物合板端材を入手する工場を厚物合板端材が結束されており、木端の少ない3社に絞った。

2-2. 合板を用いた木工製品事例の調査

木工教室では、作り方を学んでもらうことに重点を置くため、誰でも作

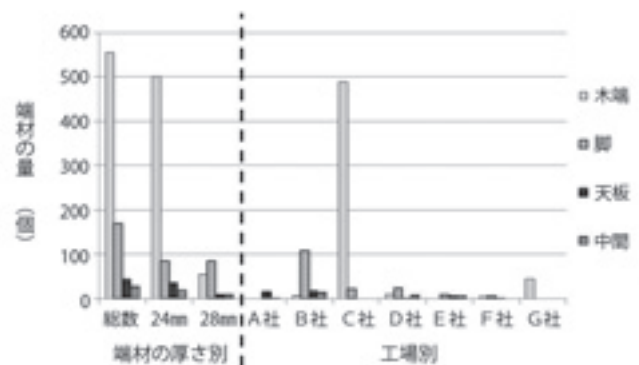


図1. プレカット工場から廃棄される厚物合板端材の量
— 1回の調査で得られた端材数 —



図2. 結束された厚物合板端材

れる再利用製品を提案したい。そのために、インターネット販売されている書籍で、合板、木工、工作、日曜大工のキーワードで検索し、絶版になったものを抜かしてヒットした本の中から、再利用製品の参考となるものを選び出し、作業量や難易度を確認するために試作した。試作品は、無料で入手できる厚物合板端材で作れるものであること、単純で簡単なものであること、端材を無駄のないように使用すること、屋外製品であることを条件に選び出し、作業台、椅子、テーブル、ベンチ、植木鉢棚、ごみ箱カバーの6点とした。

2-3. 木工教室の調査

再利用製品を製作するときに使用する電動工具を決めるため、実際に行われている全国の木工教室の工具の実態を書籍(1)により調べた。書籍に載っている251件の全国の電動工具を扱う木工教室で使われている電動工具の種類(図3参照)と前述の試作の経験から、再利用製品を製作するときに使用する電動工具は、電動ドライバー、ジグソー、トリマー、

ドリル、電動丸のこ、ボール盤の6点とした。

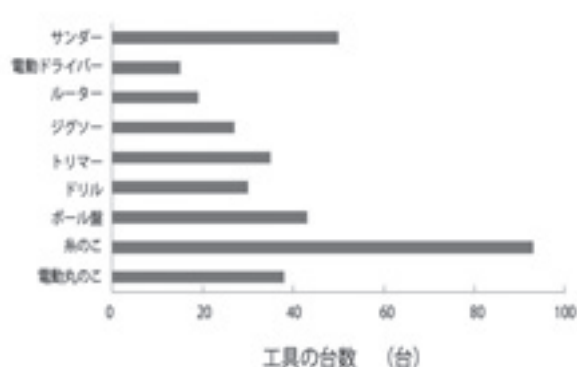


図3. 全国の電動工具を扱う 251 件の木工教室で使われている主な工具

3. 木工教室の指導者向け 再利用製品製作マニュアルの作成

- なるべく加工数が少なく、無料で入手できる厚物合板端材が無駄のないように木取れるもの
- 日曜大工の定番であるもの
- 採用した工具を使用して製作できるもの
- 高齢者でも作ることができるもの

これらを考慮して図4に示した椅子とテーブルのセットを再利用製品とすることにした。そして模擬木工教室を実施し、3通りの製作方法の難易度、安全性、作業時間、加工精度を観察・検討し、製作方法を決定した。最後に、材料の入手方法から後始末の方法までを盛り込んだ実用的な木工教室の指導者向け再利用製品製作マニュアルを作成した。



図4. 再利用製品の椅子とテーブル

4. おわりに

木工教室の指導者向け再利用製品製作マニュアルを作成したことにより、無料で手に入る厚物合板端材を材料とする木工教室の増加が期待される。つまり、プレカット工場から廃棄される厚物合板端材の再利用方法の1つを確立することができた。また、高齢者がこの木工教室に参加することで、ものづくりに興味を持ち、そこに生きがいを見いだせることが期待できる。さらに、この木工教室の参加者が、今度は指導者として地域の子供たちに向けての木工教室を開くことができれば、木育という教育活動へ展開することも期待できる。本研究は、高齢者の生きがい創出と木育につながることで、プレカット工場から廃棄される厚物合板端材を有効に利用できたといえる。

【主要参考文献】

- (1) 「手づくり木工辞典特別編集全国木工教室・材料店ガイド」婦人生活社、2002

遷移金属触媒とアルデヒドを用いたジベンゾチオフェンの空気酸化に関する研究

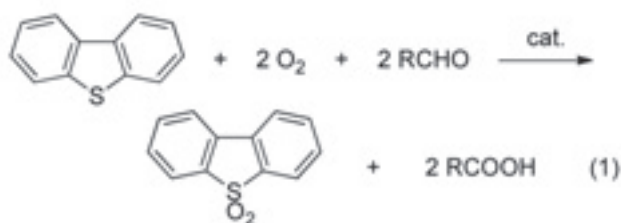
- 含窒素化合物の添加効果 -

Study on the Aerobic Oxidation of Dibenzothiophenes in the Presence of Transition Metal Catalysts and Aldehydes
Influence of the Addition of Nitrogen-Containing Compounds

鈴村 未佳
Suzumura Mika
造形建築科学コース

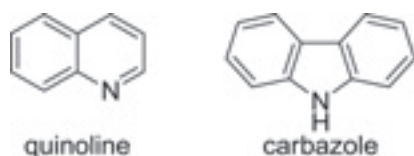
1. 諸言

軽油に含まれる硫黄化合物は軽油を燃焼利用した際に硫黄酸化物となり空气中に放出され、酸性雨の原因となる。そのため軽油中の硫黄濃度規制は年々厳しくなり、現在では10ppmとなっている。また、将来的にはさらに厳しくなると予想され、脱硫プロセスのより一層の効率化が求められている。そこで現在行われている水素化脱硫(HDS)プロセスよりも温和な条件で反応を行うことができる酸化脱硫(ODS)プロセスが注目されている。我々は以前の研究で金属塩触媒存在下、アルデヒドと酸素を用いると軽油中の硫黄化合物のモデル物質であるジベンゾチオフェン(DBT)を効果的に対応するスルホンへと酸化できることを見出した。(式1)¹⁾ スルホンはもとの硫黄化合物と比較して沸点や極性が高いため抽出、蒸留、吸着などの方法で容易に取り除くことが可能である。



この反応は従来の酸化脱硫法と比較して安全面から問題のある過酸化水素や過酸化水素を使用せず、アルデヒドが触媒金属塩の存在下で空気酸化を受け速やかに過酸へ変換されるという性質を生かした方法である。

本研究では、軽油に含まれる物質のうち、反応を妨害する可能性のある含窒素化合物が、この酸化反応にどのような影響を与えるかについて検討を行った。なお、含窒素化合物としてキノリンおよびカルバゾールを用いた。



2. 実験方法

酸素で満たしたガスバックおよびサンプル採取用ゴムキャップを取り付けた、100 ml丸底フラスコを30℃に調整した水浴につけ、硫黄化合物(92 mg、0.5 mmol)、遷移金属塩(0.05 mmol)、オクタナール(512 mg、4 mmol)および含窒素化合物を含むベンゼン溶液(10 g)を投入し、磁気攪拌装置を用いて攪拌した。反応開始後一定時間毎にごく少量の反応溶液をシリンジを用いて採取し、島津GC-17A型ガスクロマトグラフで定量分析を行った。なお、金属塩としては酢酸コバルト、酢酸マンガン、塩化コバルトおよび塩化マンガンを用いた。

3. 実験結果と考察

各触媒を用いてDBTの酸化反応を行った。DBT転化率の経時変化を図1に示す。酢酸塩を用いた場合、反応は極めて短時間で完結し、DBTはほぼ完全に消費された。一方、塩化物を用いた場合は反応速度の大幅な低下が観測された。コバルト塩とマンガン塩を比較すると、コバルト塩の方がわずかに高い活性を示すことが分かった。そこで、以下の検討では酢酸コバルトを用いて検討を行った。

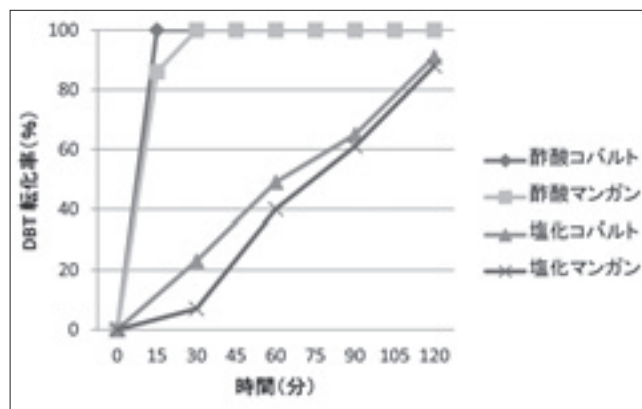


図1. いくつかの遷移金属塩を用いたDBTの酸化

含窒素化合物であるキノリンを添加してDBTの酸化反応を行った。結果を図2に示す。キノリンを0.2 mmol(触媒に対し4当量)添加した場合反応速度はわずかに低下し、キノリン添加量を0.5 mmol(触媒に対し10当量)まで増量すると反応速度の大幅な低下が観測された。また、キノリンの量は反応開始時から終了時までほぼ一定であった。これらの結果から、キノリンが触媒活性種に対して下図のように配位結合を作り、アルデヒドの酸化を阻害していると考えられる。

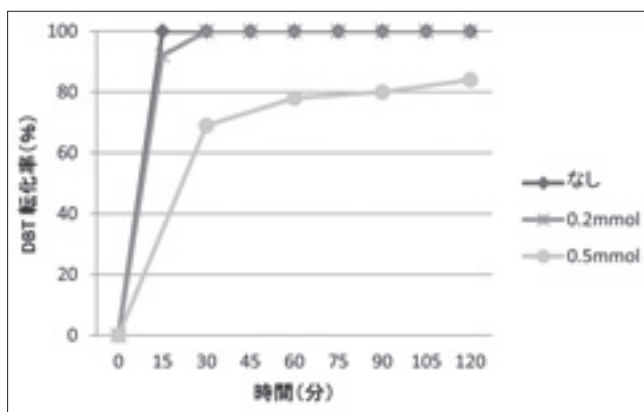
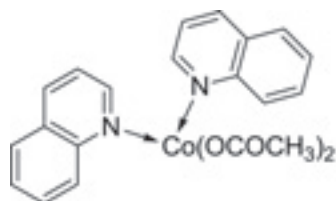


図2. キノリン添加した時のDBTの酸化



最後にカルバゾール存在下でのDBTの酸化反応について検討した。結果を図3に示す。0.2 mmolのカルバゾールを添加した場合、反応開始後45分までDBTの酸化は完全に妨害された。この時、カルバゾール量の経時変化を観察すると、反応開始時から徐々にカルバゾールが消費され、カルバゾールが完全に消失してからDBTの酸化が開始されていることがわかった。また、0.5 mmolのカルバゾールを添加した場合、反応開始120分後でもDBT転化率は低い値にとどまった。従って、カルバゾールを添加した場合は、キノリンとは反応の妨害の機構が異なることがわかる。

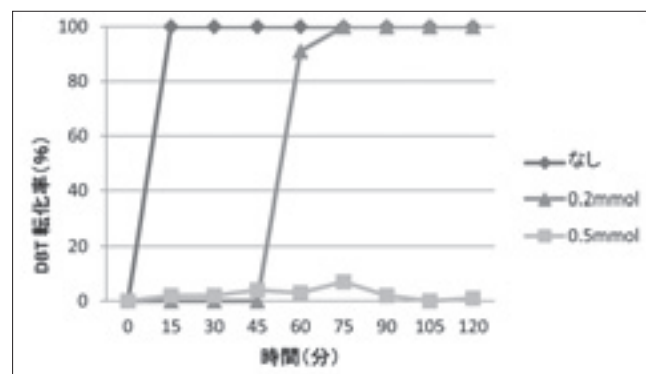


図3. カルバゾールを添加した時のDBTの酸化

4. 結論

遷移金属塩とアルデヒドによるジベンゾチオフェンの酸素酸化反応において、含窒素化合物の添加効果について検討を行い、次に要約される結論を得た。

- (1) 含窒素化合物としてキノリンまたはカルバゾールをDBTの酸化反応系に添加したところ、いずれの場合もDBTの反応速度は低下することがわかった。
- (2) キノリンとカルバゾールでは妨害のメカニズムが異なり、キノリンの場合は触媒活性種に配位することで反応を妨害し、カルバゾールの場合はDBTに先立って酸化剤を消費してしまうことで反応を妨害していると考えられる結果を得た。

[主要参考文献]

- 1) S. Murata *et al.*, *Energy Fuels*, 2004, 18, 116-121.

2ヶ月間カンポックリで遊んだときの運動効果

Effect of *kanpokkuri* walking for two months on physical fitness

穴見 優子

Anami Yuko

デザイン情報コース

要旨

2ヶ月間継続して(4日/週×8週、1日15分間)カンポックリを使用して歩くことで運動効果があるか、実験を行った。評価方法は、生体計測と運動能力計測で、実験前後の値を比較した。実験の結果、生体計測では身長と腹囲に有意に増加した。運動能力計測では握力(右)、足趾筋力(左右)、通常歩行の歩幅、最大速度歩行の歩幅が、有意に増加した。バランス能力、体脂肪率などには変化がなかった。足趾筋力は左右ともに増加した。カンポックリは足趾筋力のトレーニング効果があることを示している。歩行計測の結果から、カンポックリの継続は歩行機能に影響を与えることを示している。

2ヶ月間カンポックリを使用して運動した結果、歩幅や足趾筋力の増加などの運動効果が認められた。

はじめに

高本(2010)の研究では円筒形のカンポックリの外径を変え、歩容と楽しさ感の関係を明らかにした。径が小さくなれば楽しさ感は増加したが、小さすぎると減少した。坂本(2011)の研究では通常のカンポックリよりも楽しいものを制作することを目的とし、上面径が大きく下面径が小さい非円筒形カンポックリを考案し、評価した。上面径はカンポックリを操作しやすいような、下面径は不安定感を楽しめるような寸法にすれば楽しさ感は大きかった。このように、カンポックリの楽しさについては評価がされている。

本研究はカンポックリに継続して乗ることで、身体への影響と運動効果があるか、実験を行った。坂本の巻末資料によると1ヶ月カンポックリを使用して歩くことでは運動機能に効果はなかったと報告されている。そこで、期間を2ヶ月間にし、実験を行った。

方法

被験者として健康な女子大学生11名が実験に参加した。実験期間は2012年10月29日から2012年12月25日までの8週間であった。実験を行う前と8週間後に生体計測と運動能力計測を行い、実験前後の結果を比較した。実験のタイムスケジュールを図1、実験中の様子を写真1に示す。

生体計測の計測項目は、身長、体重、体脂肪率、筋肉量、胸囲、腹囲(最前方突出位)、大腿最大囲、下腿最大囲、下腿最小囲、足長、足幅(斜め)であった。運動能力計測の測定項目は、握力(左右)、足趾筋力(左右)、ファンクショナルリーチテスト(左右)、閉眼片脚立ち(左右)、重心動揺(開眼)、重心動揺(閉眼)、床反力(右足)、通常歩行、最大速度歩行、最大歩幅

歩行であった。歩行計測方法を図2に示す。高本はカンポックリを使用して歩行している間は、履物着用でも安定性を求めて足趾を屈曲させていると推察している。足趾に影響があるか足趾筋力を計測し確かめることにした。足趾筋力とは、足の指の把持力のことである。足趾筋力は足趾筋力計(写真2)を用いて、計測した。

被験者は2ヶ月間(4日/週×8週、1日15分間)カンポックリを使用して歩いた。実験には自作の円筒形カンポックリと非円筒形カンポックリを使用した。カンポックリの選択は各々の被験者に任せた。疲れたら休憩してもいいこととしたが、使用している時間が15分以上になるようにした。カンポックリを途中で違う種類のものに変更することも可能とした。実験は原則として富山大学芸術文化学部高岡キャンパス内建築構造・人間工学実験室内で行った。天候や都合によっては、富山大学芸術文化学部高岡キャンパス内のグラウンドや、人間工学実験室前の廊下で行った。被験者に自由にカンポックリを使用して歩いてもらい、特に歩行路などは用意しなかった。



図1. 実験のタイムスケジュール



写真1. 実験中の様子



写真2. 足趾筋力計



図2. 歩行計測方法

結果と考察

生体計測の結果、実験前と比べ実験後に身長と腹囲が有意に増加した。運動能力計測の結果、握力(右)、足趾筋力(左右)、通常歩行(歩幅・歩行比)、最大速度歩行(歩幅・歩行比)が有意に増加し、最大速度歩行(歩調)、最大歩幅歩行(歩調・歩行速度)が有意に減少した。主な実験結果を図3、4、5、6に示す。

足趾筋力は左右ともに増加した。カンポックリは足趾筋力のトレーニング効果があることを示している。歩行計測の結果から、カンポックリの継続は歩行機能に影響を与えることを示している。通常歩行、最大速度歩行の歩幅が広がったことは重要である。一方、通常歩行、最大速度歩行ともに、歩行速度が遅くなった。足趾筋力の増加もみられるように、しっかりと地面を踏んで歩くようになったのではないか。そのため、片足支持期の時間が長くなり、歩行速度が遅くなったと推察する。

身長が伸びたことは、カンポックリに継続して乗ることで、背筋力がつき姿勢が良くなったのではないかと考えている。また、腹囲の増加はカンポックリによるものとは考えにくい。山下ら(2005)によれば、11月から12月にかけての秋から初冬にかけて体脂肪率が增加する。本研究の結果も季節による体組成の変化に基づくものと推察する。

以上のように、2ヶ月間カンポックリを使用して運動した結果、歩幅や足趾筋力の増加などの運動効果が認められた。

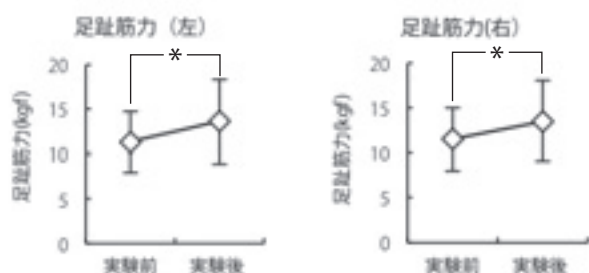


図3. 足趾筋力の前後の比較 (平均値 ± 標準偏差、* : $P < 0.05$ 、** : $P < 0.01$)

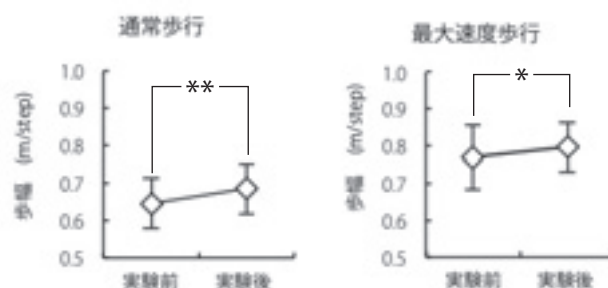


図4. 歩幅の前後の比較 (平均値 ± 標準偏差、* : $P < 0.05$ 、** : $P < 0.01$)

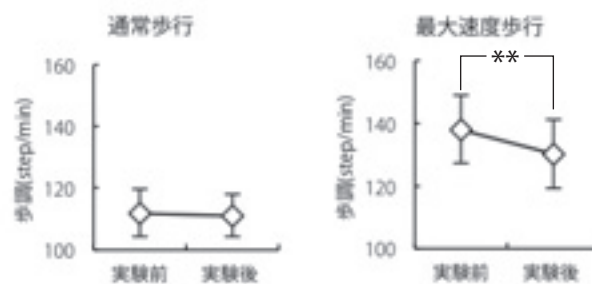


図5. 歩調の前後の比較 (平均値 ± 標準偏差、* : $P < 0.05$ 、** : $P < 0.01$)

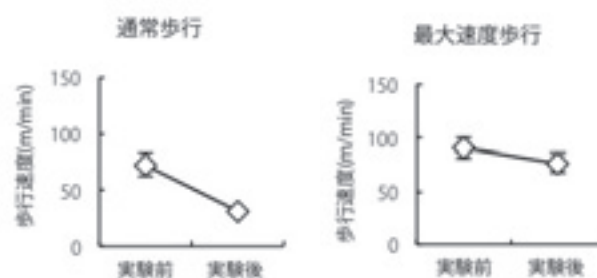


図6. 歩行速度の前後の比較 (平均値 ± 標準偏差、* : $P < 0.05$ 、** : $P < 0.01$)

[引用文献]

- 高本光人(2010)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- 富山大学芸術文化学部卒業研究
- 坂本恵理(2011)歩容による非円筒形カンポックリの評価 富山大学芸術文化学部卒業研究
- 山下静江・井町和香・武藤志真子(2005)体脂肪率の季節変動とその性差および地域差 くらしき作陽大学・作陽短期大学研究紀要第38巻第2号

避難行動のための手すり誘導システムの研究

A study of handrail guide systems used for emergencies

川原 由紀

Kawara Yuki

デザイン情報コース

要旨

緊急時に、非常灯のわずかな光さえ消え、視覚情報に全く頼ることができない場面を想定する。その際、最も近い非常口までの方向がわかれば、迅速な避難行動が可能である。そこで、先行研究に基づき、手すりに取り付ける進行方向がわかる触覚サインの研究を行った。

手すりの裏側に進行方向を示す触覚サインを取り付け、進行方向を判断するまでの所要時間を計測する実験を行った。長さの違うL30、L90、L150、L270条件の触覚サインを比較した。L270条件より、L30、L90、L150条件の所要時間は有意に短かった。主観申告、成功率の高さから、L90条件が触覚サインとして適切であるとわかった。さらに、同様の実験を、L60、L90、L120条件で行った。L120条件より、L60、L90条件の所要時間が有意に短かった。以上のことから、触覚サイン1片分の長さは60～90mmが適切であるといえる。

はじめに

西澤(2012)は、緊急時に安全かつ迅速に非常口まで避難できる、触覚誘導システムの有効性を明らかにした。触覚誘導システムとは、手すりにより目的地への方向性を示す触覚サインを取り付けた仕組みのことである。現在地から最も近い非常口まで、道に迷うことなく誘導することを目的としている。西澤(2012)の研究では、手すりの代用としてロープを用いた。そのため大小のこぶを組み合わせたものを触覚サインとして使用した。本研究では、それを一歩進め、実際の手すりに取り付ける触覚サインの形状の検討を目的とし、実験を行った。

方法

形状の違う触覚サインを手すりに取り付け、アイマスクをした被験者に、触ってから進行方向を判断するまでの時間を計測し、比較した。

触覚サインは進むべき方向にはなめらかに、進むべきでない方向には抵抗感があるように連続するくさび形で構成した(図1)。くさび形をなす構成要素として長さ(進行方向)と高さ(鉛直方向)がある。高さについては、高すぎると矢印状に見えるため、視覚によって感じる方向と、触覚によって感じる方向が逆転する。そのため高さは、触覚情報が伝わるならば、低い方がよい。本研究では高さ2mmとした。

長さの違うL30、L60、L90、L120、L150、L270の6条件の触覚サインを用意した。また、連続する触覚サインは全長840mmとなるように作成した。

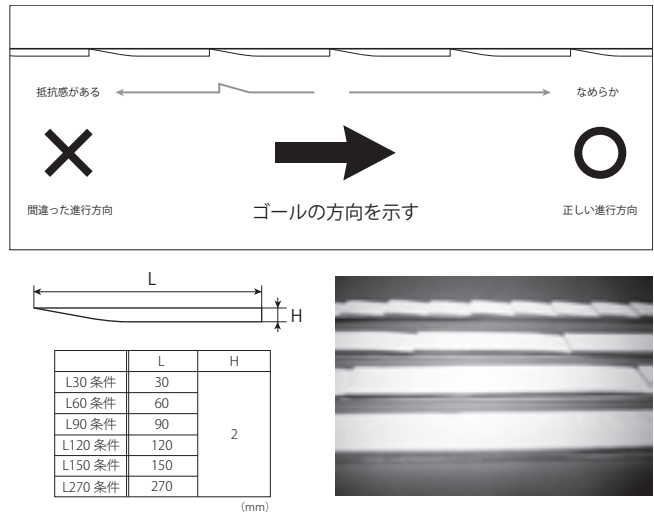


図1. 写真1. 触覚サイン

実験では、高さ800mm、笠木の長さ1060mm手すりを使用した(写真2)。スタートラインは、笠木の中央に貼付けたビニールテープ上とした。ゴールは、触覚サインの両端に取り付けたキューブとした。



写真2. 実験の様子(左)全体の様子(右)方向を判断の様子(右下)ゴールの様子

<実験1>

触覚サイン1片分の長さが違うものを用意し、進行方向の判断時間を計測する実験を行った。測定項目は、所要時間、主観申告、成功率とした。所要時間は、スタートの合図から、被験者の手がゴールに接触するまでとした。成功率は、なめらかな方向にあるゴールにたどり着いたものを成功とし、抵抗感のある方向にたどり着いたものは失敗とした。主観申告は、触覚サインが示す方向のわかりやすさについて行った。わかりやすい、どちらでもない、わかりにくいの3択で行った。

被験者として健康な大学生20名(男性5名、女性15名)が実験に参加した。L30、L90、L150、L270の4条件をランダムに行い、それぞれの

条件を4試行ずつ行った。ゴールの方向は左右2回ずつとし、ランダムに決定した。教示は「できるだけ速く、確実にゴールまでたどり着いてください。」とした。被験者は、合図と同時に手すりを握り、進むべき方向を探した。そして、方向が判断できた瞬間、手がゴールと接触するまで進むべき方向へと進んだ。

<実験2>

実験1と同様の実験方法で触覚サインの条件を変えて行った。実験2は、L60、L90、L120条件の3条件とした。計測は各条件1回のみとした。

結果と考察

<実験1>

所要時間の結果を図2に示す。所要時間は、L30、L90、L150、L270条件がそれぞれ、 2.19 ± 0.72 秒、 1.95 ± 0.49 秒、 2.36 ± 0.74 秒、 2.98 ± 1.13 秒(平均値±標準偏差)であった。L270条件より、L30、L90、L150条件は有意に短かった。これは、触覚サイン1個分の間隔が広く、腕を大きく動かさなければ進むべき向きを判断できなかったためである。よって、進むべき向きを迅速に判断する為には、触覚サインの1片分の間隔は短い方がよい。しかし、L30はL90条件よりも所要時間が長いという結果となった。これは、L30条件は、触覚サイン1片分の間隔が短く、なめらかな方向にも、抵抗感があったためだと考えられる。

主観申告の結果を図3に示す。主観申告は、L30、L90条件が、わかりやすいというプラスの評価となった。また、L150、L270条件はわかりにくいというマイナスの評価となった。L150、L270条件は抵抗感を感じ取るまで時間がかかるため、不安であるという意見が多かった。

成功率を図4に示す。L30条件、L90条件は成功率100%であった。L150条件は成功率97.5%、L270条件は成功率93.7%であった。

このことから、L90条件が触覚サインとして適切であるといえる。

<実験2>

所要時間の結果を図5に示す。L120条件に比べ、L60、L90条件の所要時間は有意に短縮された。成功率は、3条件共に100%であった。

以上のことから、触覚サイン1片分の長さは60~90mmが適切であるといえる。

[主要参考文献]

○西澤杏(2012)緊急時の触覚誘導システムの研究.富山大学芸術文化学部卒業研究.

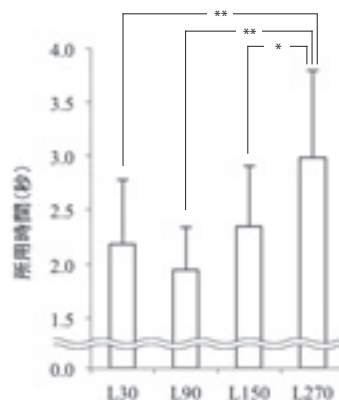


図2. 所要時間 (平均値+標準偏差、*: $P<0.05$,**: $P<0.01$)

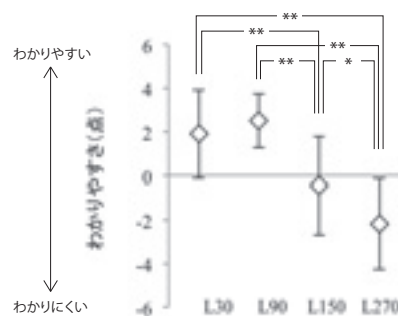


図3. 主観申告 (平均値 ± 標準偏差、*: $P<0.05$,**: $P<0.01$)

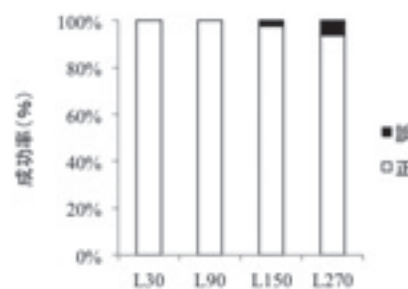


図4. 成功率

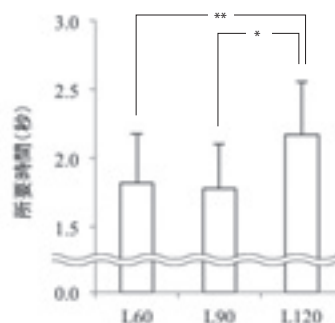


図5. 所要時間 (平均値+標準偏差、*: $P<0.05$,**: $P<0.01$)

背負梯子を用いた担架運搬—運搬準備動作に着目して—

A new carrier frame for carrying a stretcher: Motion time study in attaching a stretcher to a carrier frame

小林 菜里

Kobayashi Mari

デザイン工芸コース

要旨

担架運搬は一般的に手揚げ運搬を行う。その場合手や腕の疲労により長距離の運搬が困難である。先行研究では担架を背負い運搬できる背負梯子が考案された。5分間の歩行距離で比較したところ、手揚げ式担架運搬よりも背負い式担架運搬は長い距離を歩くことができた。本研究では歩行の前に行われる運搬準備動作に着目して実験を行った。

実験は先行研究で用いられた背負梯子に加え、担架を固定し運搬するためのフック位置を改善した背負梯子を新たに使用した。また、運搬用のフックの下方に、装着の際に担架を仮置きできるフックを加えた背負梯子を用意した。3種類の背負梯子を成功率と動作時間で比較した。その結果、フック位置の改善で動作時間の短縮、仮置き用フックの追加で成功率を上げることができた。

はじめに

2011年3月に発生した東日本大震災の津波被害を受け、内閣府の中央防災会議は、5分程度で避難が完了する街づくりを目標に掲げている(内閣府、2011)。災害時に自分で避難することのできない災害時要援護者の運搬には担架が利用できる。しかし従来のような手揚げ式担架運搬は手や腕の疲労により長時間の歩行が困難である。矢島(2012)は背負梯子を用いた背負い式担架運搬を考案し、運搬動作において背負梯子が有効であることを報告した。

しかし矢島(2012)の研究では、背負梯子に担架を装着するまでの問題が残されている。本研究は運搬を行うまでの動作(運搬準備動作)に着目し、背負梯子を用いた担架運搬方法の確立を目指した。

方法

本研究では3種類の背負梯子を用いて、運搬準備動作に要する動作時間を比較した。動作時間は、合計時間と動作を要素ごとに分けた時間(要素動作時間)の2点から比較した。

被験者として健康な大学生12名(女子11名、男子1名)が参加した。実験場所は富山大学高岡キャンパス建築構造・人間工学実験室であった。実験条件は、実験用梯子3種類(1型、2型、3型)、荷重条件2条件(80%BW、120%BW:Body Weight)を組み合わせた、全6条件に設定した。各条件2試行ずつ測定を行い、その様子をビデオカメラで記録した。また1試行終わるごとに主観申告を行った。実験終了後、成功回数、動作時間をビデオ映像から数量化した。実験は、はじめに十分な練習を行ってから計測した。実験者が担架の前方を持ち上げ、被験者は後方の担架棒の装着を行った。

実験用背負梯子はフックの位置と数が異なる3種類を用意し、それらを1型、2型、3型とした(図1)。1型は背負梯子の腰部支持板の真横に、運搬時に担架棒を固定するフック(以下、運搬用フックと記す)を取り付けた。2型は1型の運搬用フックの位置を200mm前方に移動したものである。3型は2型に装着補助のためのフック(以下、補助フックと記す)を加えたもので、運搬用フックの165mm下方に取り付けた。補助フックは運搬用フックに装着するときの仮置きとして使用する。補助フックを使用することで、運搬用フックに両手で1本の担架棒を装着することが可能になる。1型と2型は腰部クッションが仙骨部に当たるように肩紐を調節した。3型は仙骨支持したうえで、補助フックの高さがおよそまっすぐ手を下ろした位置になるように調節した。各背負梯子を用いたときの装着動作を図2、図3に示す。

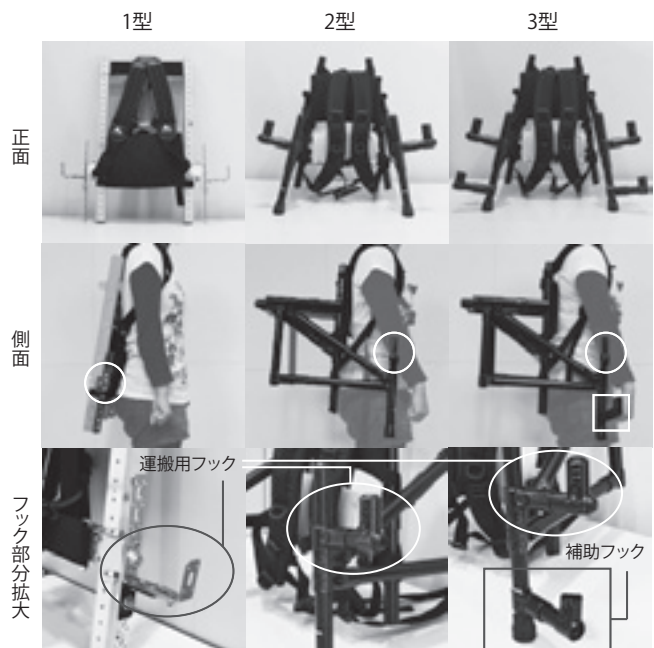


図1. 実験に使用した背負梯子 (図中丸印が運搬用フック、四角印が補助フック)



図2. 1型、2型背負梯子を用いたときの装着動作

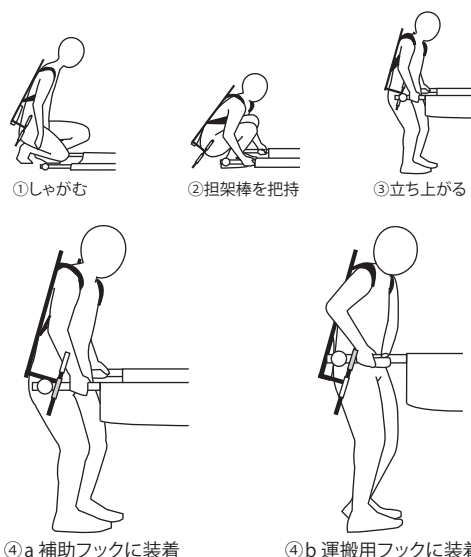


図3. 3型背負梯子を用いたときの装着動作

結果と考察

荷重条件80%BWの場合、1型の成功率は29%であったが、2型では88%、3型では100%に達した(図4)。また荷重条件120%BWの場合、1型の成功率は13%であったが、2型では49%、3型では88%に達した(図4)。特に1型から3型は成功率を75ポイント上げることができた。

また、成功した試行のみで合計時間と各要素動作時間を比較した。動作の中で最も時間がかかったのは「④フックに装着」時間であった。各条件の合計時間と「④フックに装着」時間の平均値±標準偏差を表1に示す。1型と比較すると両荷重条件で2型、3型の時間が短縮する結果となった。しかし2型と3型を比較すると、両荷重条件で3型の方が時間がかかる結果となった。

フック位置の改善により2型の各荷重で成功率が上がった。しかし120%BWは半数以上が装着に失敗し、前方へ出すだけでは腕力が足りない被験者にとって不十分であることがわかった。これに対し、補助フックを取り付けた3型の120%BW条件は88%の成功率となった。被験者の中には、1型と2型では80%BWを1度も装着できなかったにも関わらず、3型では120%BW条件を装着できた人がいた。

動作時間を見ると、2型より3型が合計時間と「④フックに装着」時間が多くかかった。2型で失敗した被験者の多くは、左右それぞれの担架棒を片手で持ち上げられなかった。それに対し、成功した被験者は左右両方あるいは左右どちらかは、片手で1本の担架棒を運搬用フックの高さまで持ち上げることができた。また成功した被験者の多くは、時間をかけず一気に装着する動作を取っていた。そのため、2型で装着ができる被験者

にとって、補助フックに装着する動作は必要なかったと考えられる。

補助フックは特に腕力が足りない被験者に対して有効にはたらくことがわかった。また、補助フックの必要ない人は補助フックを使わなければ、時間が短縮することは明白である。よって本実験では3型が最も良いと考えられる。

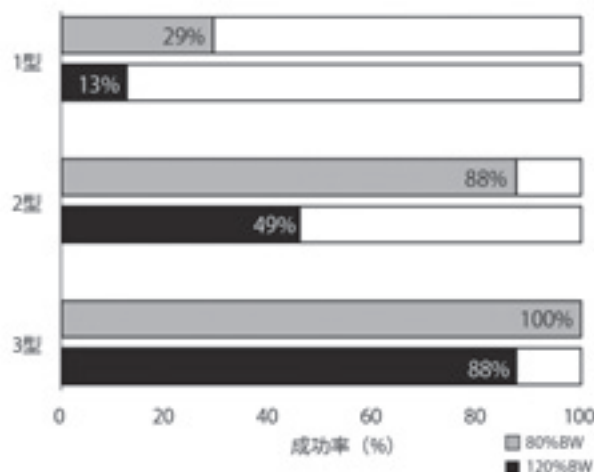


図4. 各条件の成功率 (n=24)

表1. 各条件の合計時間および「④フックに装着」時間

	合計時間 (単位:秒)		
	1型	2型	3型
80%BW	16.65 ± 9.05 (n=8)	6.32 ± 3.43 (n=21)	10.06 ± 3.57 (n=24)
120%BW	18.21 ± 3.73 (n=3)	8.24 ± 3.88 (n=11)	13.98 ± 7.59 (n=21)

	「④フックに装着」時間 (単位:秒)		
	1型	2型	3型
80%BW	14.98 ± 9.54 (n=8)	3.83 ± 2.23 (n=21)	7.05 ± 2.47 (n=24)
120%BW	16.08 ± 4.56 (n=3)	6.56 ± 3.52 (n=11)	10.41 ± 6.80 (n=21)

【主要参考文献】

- 内閣府中央防災会議(2011)東北地方太平洋沖地震を教訓とした地震・津波対策に関する専門調査会報告。
- 矢島由紀子(2012)背負梯子を用いた担架運搬.富山大学芸術文化学部卒業研究。

圧分布に着目した背負い運搬具の背面形状の研究

Study of backpanel design for load carriage on the back: Effect of pressure distribution on the back

川口 葵
Kawaguchi Shiori
造形建築科学コース

要旨

背負い運搬具の背面形状が異なることで、身体の使い方にどんな変化があるのだろうか。背面全体で広く身体と接し荷重を分散させて背負う方法と、仙骨上部の狭い範囲で身体と接し荷重を集中させて背負う方法を比較した。各条件で体重の45%の荷重を背負って歩き、背負い梯子の動揺、体幹前屈角、骨盤傾斜角、床反力、主観申告を測定した。骨盤傾斜角測定の結果、集中支持条件のほうが、前傾角が大きく、前後方向と左右方向の動揺量が少なかった。床反力測定の結果、集中支持条件のほうが、左右方向の力積が大きかった。荷物の加速度測定の結果、背負い梯子の動揺量は条件間に差はなかった。しかし主観申告では、荷物の揺れは集中支持条件のほうが小さかった。

分散支持条件は荷物の揺れに対応するために、骨盤を動かすことで荷物の動きを制御し、できるだけ揺れを生じないように、左右方向へ力をかけずに歩いていたと考えられた。一方集中支持条件は、骨盤を前に倒しそこに荷物を載せるような背負い方をしていた。そのため荷物が安定し、左右に踏ん張りのきく歩き方が可能となり、また、荷物が分散支持条件よりも軽く感じたと考えられた。

はじめに

伝統的な背負い運搬具のひとつに、背負い梯子がある。この背負い梯子は、身体との接触面の形状から2種類にわけられる。一方は背中全体で身体と接して荷重を広い面に分散させるものである。もう一方は木の枠だけで身体と接して、荷重を仙骨という狭い部分に荷重を集中させるものである。背負い梯子に関する研究は過去数多くなされている(磯貝、1958)(織野、1994)。しかしその多くが背負い梯子の形態のみに目を向けたものであり、身体との関係について論じたものは少ない。道具の形態が異なれば、それを使用する身体の使い方も異なるはずである。現代の登山用ザックやランドセルなどはいかに身体にフィットさせるかを重視したものが主流である。それに対しKawaharaら(1998)は、小さな接触面を仙骨上に正確にフィッティングし、そこで荷重を支持する背負い方法があることを報告している。そこで本研究では、背面全体で広く身体と接し荷重を分散させて背負う方法と、仙骨上部の狭い範囲で身体と接し荷重を集中させて背負う方法を比較し、歩行時の身体の使い方を明らかにした。

方法

10名の大学生(男性2名、女性8名)が被験者として実験に参加した。被験者はそれぞれの荷重支持条件でおもりを背負い、歩行した。本実験では本物の背負い梯子ではなく、自作した実験用背負い梯子を使用した(図2)。分散支持条件は背面全体で身体と接するように、集中支持条件は仙骨上部で身体と接するようになっている。実験用背負い梯子の重さは約6Kgで、背負う荷重の重さはこの背負い梯子の重さを含めた体重の45%とした。測定項目は荷物の動揺量、体幹前屈角、骨盤傾斜角、床反力、主観申告であった。

荷物の動揺は、背負い梯子に加速度計を取り付け、前後、左右、上下の3方向に荷物がどのくらい揺れているかを計測した。姿勢変化の指標には、体幹の前屈角を用いた。頸椎点と転子点に印を付け、右側面から動画を撮影し、2点を結んだ線と垂線がなす角を体幹前屈角とした。骨盤の傾斜角は、骨盤の位置に体表に傾斜計を貼付し、骨盤の前後の傾斜角と左右の傾斜角を計測した。その値の平均値から骨盤がどのくらい傾いていたか、値のばらつきから骨盤がどのくらい動いていたかがわかる。床反力とは、歩行中の床を蹴る力のことである。床反力計の上を歩き、前後、左右、上下の3方向にどのくらい床を蹴って歩いていたかを測定した。主観申告は、荷物の揺れと重さをどの程度感じたかを5段階で評価してもらった。重さについては分散支持条件を100%とすると集中支持条件はどの程度に感じるかも評価してもらった。

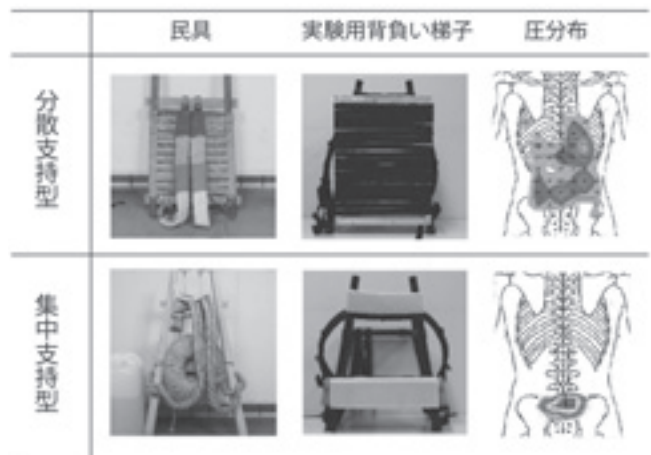


図1. 分散支持型背負い梯子と集中支持型背負い梯子



図2. 実験の様子と測定項目

結果と考察

骨盤傾斜角は、分散支持条件より集中支持条件のほうが前傾角が大きく(図3)、前後方向と左右方向の動揺量が少なかった(図4)。床反力は、分散支持条件より集中支持条件のほうが左右方向の力積が大きかった(図5)。主観申告による荷物の動揺感は、左右の動揺感は分散支持条件より集中支持条件のほうが小さかった。重量感、5段階評価においては条件間に有意な差はなかったが、分散支持条件を100%とした場合は集中支持条件の方が軽いと評価された。体感前屈角に有意な差はなかった。

加速度測定での荷物の動揺量には差がなかった。それにもかかわらず、分散支持条件のほうが揺れた、重く感じた、ということになる。いったいなせだろう。

背面は身体の中で一番広い面で、一見すると荷物を載せるのに適しているように思える。しかし、歩く時の身体の動きを見てみると、ひねりや前屈など動きの多い場所である。身体の動きにつられて荷物も揺れやすく、荷物を支持しづらいことが予想される。今回の実験では、分散支持条件は骨盤をあまり前に倒さず、前後、左右方向の動きが大きかった。荷物の揺れに対し、骨盤をより多く動かすことで対応していたと考える。床反力の結果からも、左右方向へ力をかけずに歩いていたことがわかる。左右方向の揺れを極力生まないように歩き方も変化させていたのだろう。そのような戦略をとっていたおかげで、荷物の動揺量に差がなかったのだと推測する。

一方集中支持条件は、骨盤が前傾し、前後、左右方向の動きが少なかった。骨盤を前に倒すことで、荷台の役割をさせていたと考えられる。そこに荷重を集中させ荷物を載せるような背負い方をしていたため荷物が安定し、しっかりと荷物を支持することが出来ていたのではないだろうか。そのため左右に強く床を蹴って歩くことが可能となり、また、荷物が分散支持条件よりも軽く感じられたと考えられる。

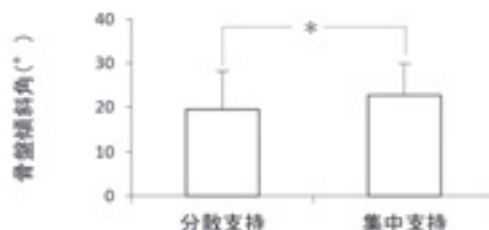


図3. 各荷重支持条件での骨盤前傾角 (平均値+標準偏差, *: $P < 0.05$)

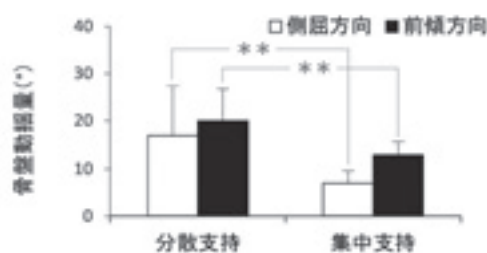


図4. 各荷重支持条件での骨盤動揺量 (平均値+標準偏差, **: $P < 0.01$)

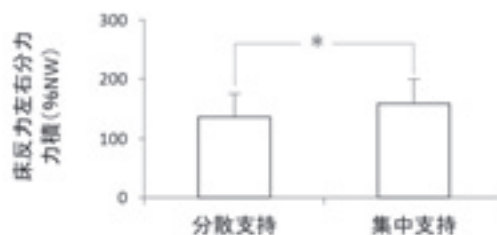


図5. 各荷重支持条件での床反力の左右分力力積 (平均値+標準偏差, *: $P < 0.05$)

[引用文献]

- 磯貝勇 (1958) 背負い梯子 —背負い運搬具とその用具—. 日本常民文化研究所編「日本の民具」,角川書店[木下忠編(1989)「背負う,担ぐ,かべる」. 岩崎美術社所収]
- Kawahara,M. et al.(1998) How is a seita fitted to the body? Journal of Human Ergology, 27: 39-46
- 織野英史 (1994) 背負い梯子の研究. 慶友社

背負い運搬用背中あての研究

Study of back pad for load carriage on the back

ルブサンチメド セレンゲ

Luvsanchimed Selenge

デザイン工芸コース

要旨

かつて山形県の女性たちは、「バンドリ」というくさび形の背中あてを用いて60 kgの重い荷物を背負って運んでいた。このくさび形の背中あてを使用することでどのような効果があるのか。そこで本研究では、姿勢変化に着目して背中あての効果を明らかにする。厚さ0、60、120mmの全3条件で直立時と歩行時の姿勢変化を比較した。実験の結果、直立時の前屈角度は60、120 mm厚のときに0mm厚より小さくなったが有意差が認められなかった。いっぽう、歩行時には0mm厚と120mm厚より60mm厚で有意に小さかった。また、主観的使用感の評価で60 mm厚の背中あてを使用すると最も楽に感じると評価された。以上のように、背中あての効果が認められ、最適厚さが0mm厚から120mm厚の区間に存在することが証明できた。

はじめに

山形県酒田市の山居倉庫でかつて働いていた女性たちは約60kgの重さの米俵を背負って運ぶ仕事をしていた(図1)。60kgの重い荷物を1日に何回も背負うが、そのときに使っていた道具は「バンドリ」という藁製の背中あてだけであった。バンドリの特徴はくさび型であり、身体と荷物との間に挿入して使用していた。くさび型の背中あてによって、背負った荷物の下側(腰部で支持する部分)が体から離れる。そのことによりどのような効果があるのか。

本研究では、バンドリの効果を検証するため背負い運搬員の背中あてについて、特にその厚さに着目した。厚さの異なる背負い道具を用いたときに、どのような姿勢変化がおこるのかについて実験した。

方法

実験は直立時と歩行時の姿勢を背中あての厚さを変えて比較した。厚さ条件は0、60、120mmとした。実験には実験用に自作した背負い梯子を用いた(図2)。健康な男女大学生9名が実験に参加した。荷重は各被験者の体重の40%に設定した。3条件の背中あてを使用する順番は、ランダムにした。姿勢変化の測定項目は前傾角度及び前屈角度とした(図3)。直立時には、各条件で60秒間直立姿勢を維持した後、写真撮影を行った。実験終了後、画像から前傾角度、前屈角度を計量した。歩行時には、120秒間の踏み台昇降運動を行い、映像を撮影した。実験終了後、120秒間の映像から112秒~120秒までの8秒間のうち、2枚の静止画像を取り出し前傾角度と前屈角度を計量した。ただし、2枚の静止画像は踏み台を昇る直前の両足支持期のものとした。また、各条件の実験終了後、主観評価を行った。



図1. バンドリを用いて1俵の米俵を運ぶ様子(左)、伝統的な民具バンドリ(右)

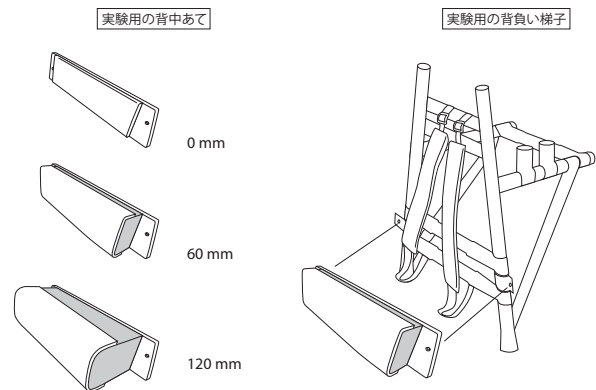


図2. 実験用の背中あて(左)、実験用の背負い梯子(右)

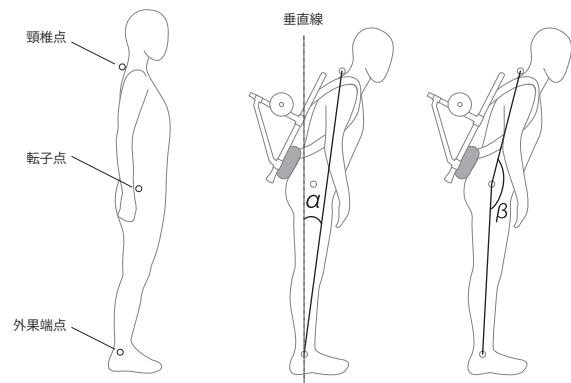


図3. 姿勢変化の計測方法(α: 前傾角度、β: 前屈角度)

結果と考察

直立時と歩行時の前傾角度の結果を図4に示す。3条件での前傾角度は直立時と歩行時それぞれ、ほぼ同じ値を示した。直立時の前傾角度は歩行時の前傾角度と比べて全条件で値が小さかった。背中あての厚さの違いは前傾角度に影響していなかった。直立時と歩行時の前屈角度の結果を図5に示す。直立時の前屈角度は60、120 mm厚のときに0mm厚より小さくなったが有意差が認められなかった。60mm厚と120mm厚の間にはほぼ差がなかった。歩行時には60 mm厚のとき0 mm厚よりも有意に小さい前屈角度となった。120mm厚は0mm厚のときとほぼ同じ前屈角度となり、60mm厚よりも有意に大きな前屈角度を示した。主観的使用感の結果、60mmの背中あてを使用すると最も楽に感じると評価された。疲労部位しらの結果、歩行時の肩の疲労感は0mm厚より60mm、120mm厚のとき小さかった。いっぽう、歩行時の腰の疲労感は0mm、60mm厚のときより120 mm厚のとき大きかった。

主観的疲労部位しらべと歩行時の前屈角度の結果を合わせて考える。0mm厚では肩に荷重がかかりすぎ、その荷重を腰部に分散させようとして前屈角度が大きくなったが、前屈を大きくしてもなお肩への荷重が大きいために疲労感が大きかったと考えられる。60mm厚では前屈角度が最も小さくて腰の疲労感は0mm厚と、肩の疲労感は120mmとほぼ同じく小さかった。これは背中あてによって腰と肩に荷重が均等に分散されたからだと考えられる。120mmでは腰に荷重がかかりすぎると、その荷重を肩に分散させて歩きやすくするため大きく前屈したと考えられる(図6)。

今回の研究で背中あての効果を明らかにした。また、背中あての厚さが厚すぎることで前屈角度が大きくなるということにより背中あての最適の厚さが0mmから120mmの区間で存在することを証明できた。今後、背中あての実用化に向けて本研究を基にした背面形状の研究が必要である。本研究から得られたデータを基礎とした場合、背中あての最適な厚さを求めることが可能になる。背面形状の研究をするときに、性別と身体の発達段階を配慮することは研究の精密さと深くつながると考えられる。

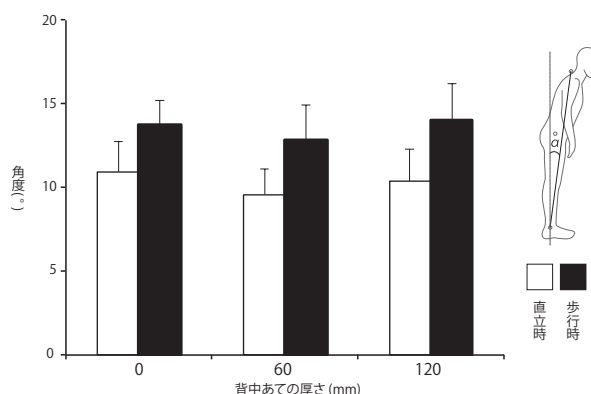


図4. 背中あての厚さによる前傾角度の変化(平均値+標準偏差、**：P<0.01、*：P<0.05)

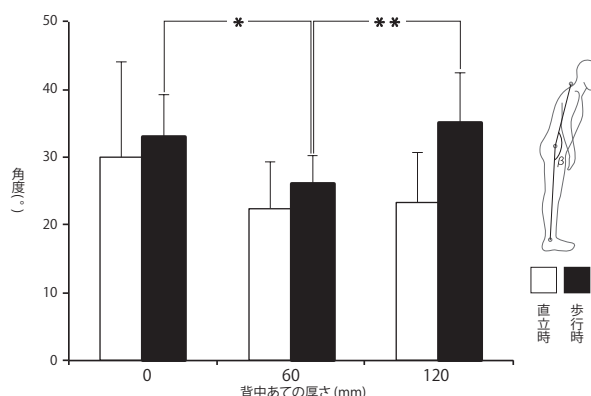


図5. 背中あての厚さによる前屈角度の変化(平均値+標準偏差、**：P<0.01、*：P<0.05)

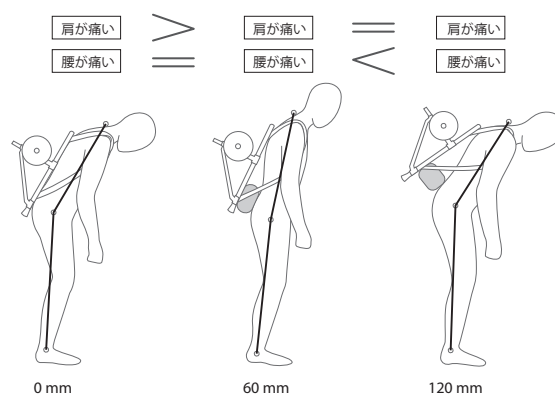


図6. 歩行時の背中あてによる前屈角度の変化

彫刻作品5点の連作における造形とその遷移についての考察

Transition of the form in a series of five sculptures

森崎 拓磨

Morisaki Takuma

デザイン工芸コース

この研究では5点の連作を試み、「動物の生命感の表現」をテーマとして、「鳥」をモチーフで制作した。粘土塑像による作品を5点制作し、2点は石膏に、3点は石膏を原型として青銅（ブロンズ）で鑄造した。鑄造技法は汎型鑄造法で、錫10～13%（他銅）の青銅を使用した。青銅の表面処理（低温味噌焼き）で、表層にε（イプシロン）相を晶出させ、銀白色の梨地肌にした。

研究に至るきっかけには、幼少期に見た動物たちの記憶が影響している。私は幼い頃を森と海に囲まれた自然豊かな小さな町で過ごした。当時そこで見た生き生きとした動物たちの強く、美しい姿は今でも私の中に存在し続けている。幼い頃の私の心を動かした動物たちのような、見る者の心を動かす生命感を持った作品を制作したいと考えたことが、研究のきっかけである。なかでも、鳥に興味を惹かれた。山や海、どこにでもいる身近な存在であり、多くの種類を見かけた。カラスやトビ、カモメ、ウミネコなどの比較的大きな鳥類は翼を広げると一層体が大きくなる。小さな頃に見たその姿は、より大きく、雄大な姿で印象に残っている。反対に翼をたたむと小さくなる。あの大きな翼は、丸々としたかわいらしい体の中に納まってしまう。このような鳥の不思議な魅力に力強さと美しさを感じていた。大人は、誰もがみな子供だった。しかし年齢を重ねるにつれ、幼少期の、自然や動物をはじめ、様々な事象に対する新鮮な感情は失われてしまう。子供の頃のように純粋な眼で対象を捉え、自由に制作ができれば、人の心を動かす力を持った作品を作ることができると考えるに至った。

私は原始や古代の美術に魅力を感じている。私を魅了し心を動かした、古代の人々の手によって作られた多くの作品に、造形の発想を求めた。古代の造形物には動物をモチーフとしたものが多い。壁画、土器、青銅器などに、動物は登場する。それらの動物をかたどった古代の造形物は、動物の造形を単純化して表現されたものが多く見られる。動物細部の形をそぎ落とし、造形を単純化させるという特徴が、古代造形美の重要な要素のひとつである。そういった、古代の動物表現のなかに、私が求める力強い生命感があると感じた。今回の連作では、鳥の単純化表現を、自作の造形制作のなかで追求することを試みた。

「鳥 1」は、最初の作品である。鳥の体の膨らみを強調することで、生命感を表現しようと試みた。鳥のふくよかな体の膨らみは、折りたたまれた翼、強靱な筋肉を内包した、飛行能力を内在する膨らみである。その力強い生命を含んだ張りのある膨らみを作品として表現することを目指した。装飾性を排したシンプルな造形は、形を単純化させた古代の動物の表現から発想を得た。無駄をそぎ落とした古代の造形表現は、動物の生命感を的確に表現している。5点の連作に共通している、「二本足」

の表現は、鳥を観察してそこから受けた形態の印象を表現した。足と尻尾の造形の単純化である。「鳥 1」では後に作られる作品に比べて、胴体と足、尾の区別を意識して表現している。「鳥 1」はイメージの出発段階の作品といえ、造形としてはやや未完成のものといえる。しかし、私はこの造形に可能性を感じ、さらに追求していくことにした。

「鳥 2」は、「鳥 1」の結果を受けて、造形をより発展させることを目標とした。鳥のふくよかな体の膨らみは私が鳥に感じる最も大きな魅力である。張りのある膨らみを意識して制作した。膨らんだ胴体から細く尖った口の先にかけて、形の方向性を持つように感じられた。「鳥 2」では、形の動きに注目した。鳥の、首を伸ばし周りをうかがう仕草、または、飛び立とうとする直前のような上方向への動きを感じるような造形を目指した。「二本足」の表現を足と尾として意識させるよりむしろ、胴体との連続を強めることで、全体の形の統一感を出し、より大きな動きを感じさせる造形を目指した。「鳥 2」は「鳥 1」の形からよりイメージを単純化して制作した。動物の生命感の表現において動きの表現は重要な要素であると考えた。「鳥 2」は比較的成功したといえる。

「鳥 3」は、「鳥 2」にある程度の手ごたえを感じたので、その造形をベースに変化させ、新たな造形を探ろうとした。「鳥 3」は比較的尺寸を小さく作った。また、足を地面の接地方向に向かって緩やかに狭めることや、足の裏の角のエッジを丸めることなど、丸みや軽やかさを感じさせる形を追求した。古代造形物から受ける印象や、小動物を見て受ける印象、小さく、丸みを帯びていて、かわいらしい印象などを作品で目指した。また、わずかに腹側を扁平にし、背中側をとがらせた。形に変化をつけ、印象を変えようとした。これは実際に様々な鳥を観察し受けた形の印象を表現したものである。私は自身の作品が、観る人にポジティブなイメージを与えるものであって欲しいと考え、制作していることに気付いた。

「鳥 4」は、「鳥 3」と同じく、「鳥 2」の造形をベースに制作した。「鳥 2」で試みた、上方向への形の動きを強調した。角度をさらに真上に向かせるように、前傾姿勢を弱め、立ち上がったような形にすること、体の膨らみを少し抑え、ほっそりとした形にすること、作品を高くし、先端の顔の部分を上向きに作ることでより上への方向を感じさせる造形表現を試みた。作品のサイズが大きくなってくると先端のくちばしの部分が尖っていると、鋭く、怖い印象をもつことがわかった。しかし、くちばしをあまり丸めすぎると締りがなく、間抜けな印象を受ける。「鳥」シリーズの造形において、先端のくちばしの部分は膨らんだ体のテンションが集中して、造形に緊張感を与える重要な部分である。ちょうど風船の口の結び目のように力が集まり、中の空気を留め、形を締めるようなイメージで捉えた。先端の見え方について考えながら制作した。「鳥 4」制作時には巨大な作品、「鳥 5」の構想があったため、それに向けての実験だったとも言える。

「鳥 5」の最大の特徴は、大きさである。「鳥 5」を巨大な作品とした理由には、「鳥 5」をブロンズで鑄造することを決定していたという前提が存在する。連作の中でも「鳥 1」と「鳥 2」はブロンズとして鑄造した。その作品の出来をみて、鑄物にすることで金属鑄物特有のずっしりとした重さと、量感から来る、強い存在感を得られることがわかった。その鑄物の存在感は私の求める動物の生命感に通じるものがあると感じた。大きな作品とすることで、より強烈な空間における存在感を発揮できると考えた。また、巨大な銅鐸を博物館で観て、心を動かされたという経験も「鳥 5」を大きな作品にした理由のひとつである。銅鐸や銅剣をはじめ、巨大な古代の造形物が数多く作られた背景には、それを求め、作った古代の人々は青銅にすることで、作品に強い存在感を求めたのではないかと、私が鑄物に感じた印象に近いような感情があったと考える。古代の造形表現の巨大化という表現に、実際に自らが制作することで感受しようと試みた。「鳥 5」は、これまでの「鳥 1」から「鳥 4」の制作の中で得た造形の成果を踏まえて制作した連作における集大成といえる。「鳥 5」は主にこれまでの連作の中で最も成功した「鳥 2」をベースにした造形である。体の膨らみを「鳥 1」のように強調した。張りのある膨らみは、大きな造形においてより存在感を強める。全体としてふっくらした印象を与える作品を目指した。「鳥 2」以降に見られるような足と胴体を繋げることで、まとまりがあり、流れるような動きのある形にした。背中側に緩やかな稜を持たせ、腹側をやや平らにすることでシンプルな形の中に動きの変化を持たせる造形は「鳥 3」の中での試みである。地面との接地に向かって足が少しずぼまっていくことで、床にべったり着き過ぎず、わずかに軽やかさを与え、動きを出すのも同じく「鳥 3」の表現である。「鳥 4」で受けた印象のように作品が大きくなると、先端の表現の仕方で鋭く、危険な印象を与えかねない。先端の処理は重要な部分であり、「鳥 4」での苦心が「鳥 5」のなかに活かされている。くちばしの表現は緊張がなくなる程度にやや太くし、丸めて、優しい印象を持たせた。先端は作品の顔となる部分なので、表現の仕方で表情が変化し作品全体の印象を左右する。作品をやや前傾にして動きを感じさせるようにした。サイズが大きくなると、作品の中の大きな動きはより強い印象を与える。作品をどの方向、角度から見ても隙がなく、良いと思える作品を目指した。また見る方向、角度が変化すると少しずつ見え方が変化するような、単純な造形の中に、変化、動きを表現することを目指した。

今回の連作の制作を通してその中で、私は作品と向き合い造形表現を追及する研究と同時に、「なぜ私は作品を作るのか」という根本的な問いに直面し、考えた。しかしその問いには今回の制作の中では明確な答えを出すに至らなかった。だが、作品を制作すること、そしてその作品の中で動物の生命感を表現することは、私自身の生きている実感を得るための行為でもあると感じた。生きることへの問いかけは人類の普遍的なテ

ーマである。私は作品をつくる過程でこのテーマに向き合い、表現することで自分自身に、あるいは他者に、社会に、作品として訴えかけたいと考えている。暫定的ながら、現時点ではこのように考えた。今後の作品制作を継続することで、この根本的な問いに向き合い答えを探していきたい。そうすることが私自身の生きることへの問いかけとなるだろう、あるいはその自分自身への問いかけを継続することが私の生きる道なのかもしれない。



「鳥 1」13×12×22cm



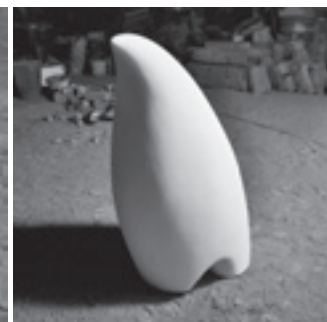
「鳥 2」11×15×28cm



「鳥 3」9×12×22cm



「鳥 4」11×13×35cm



「鳥 5」42×51×100cm

漆器産業の生産流通構造分析

- 輪島塗と山中漆器 -

Production and distribution of lacquerware industry structure analysis
Wajima Lacquer and Yamanaka Lacquerware

廣瀬 薫

Hirose Kaoru

デザイン工芸コース

要旨

私は漆工に興味を持ち漆工技法を学び始めたが、社会環境と工芸の関係に興味を持ち、各漆器産地の生産、流通体制、産地構造を研究してみたくなった。なぜ、漆器産業が厳しいと言われるのか、そもそもどういった生産方法を取り、どのように流通しているのか。

そこで気になったのは、漆器産地は全国にあるが、異なるのははたして技法だけなのか、ということである。本研究では、石川県輪島市の輪島塗と同県加賀市山中町の山中漆器に着目し、両者を比較研究した。知名度が高いのは輪島塗でありながら、輪島を上回る生産額を誇る山中漆器。両者を比較することで各々の特徴を浮き彫りにし、漆器産業の生産流通構想の一端を明らかにしてみたい。

北陸の漆器産業

全国には漆器産地が45ヶ所あり、内7産地が北陸地域に所在する。富山県の“魚津漆器”“高岡漆器”、石川県の“輪島塗”“金沢漆器”“山中漆器”、福井県の“越前漆器”“若狭塗”である。石川県の3つの漆器産地はそれぞれ特徴があり「木地の山中」「塗りの輪島」「蒔絵の金沢」と称されている。本研究で主に取り上げた輪島と山中は「山中の丸物、輪島の角物」と称され、比較されている。

「伝統的工芸品産業の振興に関する法律」に基づく経済産業大臣の指定を受けた伝統的工芸品は2012年時点で212品目、内23品目が漆器である。上記の内、高岡漆器、輪島塗、金沢漆器、山中漆器、越前漆器、若狭塗が伝統的工芸品に指定されている。つまり、指定されている漆器23品目の約4分の1が北陸地域に集中していることになる。

塗師屋主導型・輪島塗産地

石川県輪島市で生産される漆器を輪島塗という。“地の粉”（じのこ）を下地塗りに用い、沈金（ちんきん）や蒔絵といった加飾技術を施した「堅牢優美」と称される高級漆器である。

輪島塗産地では塗師屋が漆器製造販売業務を担うため、塗師屋主導型産地といえる。受注あるいは見込み生産の内容を決め、木地屋に木地を発注して入手し、それを塗り上げるが、その塗り上げも塗師屋だけで行わず、塗りの下地業者が一端を担う。塗り上がったものを、デザインに合わせて沈金師や蒔絵師といった加飾職に回し、完成品として回収した後、「卸・小売業者」「百貨店」「自社店舗」「直接消費者」「料理店・旅館」などに納品する。比較的大きな塗師屋は加飾部門を併設しており、加飾工程を内製化している場合がある。また、木地の

購入先は輪島の木地屋のみではない場合がある。

輪島塗における行商の始まりは天明年間（1781～1789）とされている。輪島は能登半島北部に位置し、北前船の寄港地ではあったが、輪島塗が奥能登での生業として生き残るには産地内での需要だけでは不十分であり、塗師屋が積極的な行商を行い、当初から産地外への販路を求めた。そのため顧客は全国に存在したが、販売における地理的条件は悪く、輪島に汽車が開通する1935年（昭和10年）までは24kmの山道を歩き、汽船や汽車を乗り継いで行商に出て、輪島に戻って製作した。

行商時の最大の顧客は地主や政治家、医者といった富裕層だった。富裕層以外に広まったのは、文政年間（1818～1830）に「椀講」が組織されたことに由来するとされるが、輪島塗が高価な製品であることには変わりなかった。

輪島の塗師屋は製作者であると同時に販売人である。明治末期頃までの塗師屋は顧客に合わせるために茶道や生け花、歌、俳諧などを学び、密接に話す機会を作り、顧客の紹介により販路を広げたという。明治の終わり頃には東京、大阪、福岡、鹿児島、北海道、更に中国、朝鮮などにも販路を持ったというが、塗師としての技量が高くても商人として必要な素養を持たなければ仕事は減り、商売が立ち行かなくなった。受注量は塗師屋の行商としての腕によるところが大きく、塗師として一人前になっても行商の才覚を持つ者のみが塗師屋として独立し、父親から塗師屋を引き継いでも、商売に不向きで廃業に追い込まれ、下請けの職人になるという場合もあった。行商から帰り、受注したものに合わせて木地も蒔絵も沈金もそれぞれの職人の元へ下請けに出すのが明治期の塗師屋だった。受注生産が主体であったが、明治末期頃から塗師屋が見込み生産をして商人に売るという形態が現れ、第二次世界大戦後に農村富裕層が解体されたことにより、この動きは加速した。

戦後の農地解放によって転落した地主層は輪島塗にとって最大の顧客であった。昭和30年代以降のプラスチック製漆器の普及時には、旅館・飲食店などで扱う業務用漆器の顧客が多数プラスチック製漆器に流れた。ほとんどの漆器産地がプラスチックなどを素地とした合成漆器の製造に移行した中で、輪島塗産地は頑なに木製漆器にこだわっていた。輪島塗の伝統と高い技術を活かし、消費地で展示会や催し物を開催し販売するといった販売形態も現れ、一般消費者向けの製品出荷が増大し、ほとんどの産地がプラスチック製漆器に転換したため木製漆器の需要の多くを輪島塗が獲得するに至った。更に、その知名度と消費者の高級化・本物志向という風潮により、高級室内装飾品などの需要が増え、それらの量産体制を整え、製品開発を行った。

一方で、昭和50年以降は、海外企業との提携、デザイン会社を設立、他産業との連携などが行われ、ライター、バックル、万年筆、眼鏡フ

レームなどに輪島塗を施す企業が登場した。

産地問屋主導型・山中漆器産地

山中漆器は石川県加賀市で生産される漆器である。

安土桃山時代の天正年間（1753 - 1592）に、越前河和田から諸国山林伐採許可状を持った木地師が、加賀市山中温泉の上流約20kmの真砂という集落に移住したことに始まるとされる。その後、江戸中頃より会津、京都、金沢から塗りや蒔絵の技術を導入し、木地とともに塗り物の産地として発展した。山中漆器は、山中温泉の湯治客の土産品として全国に広まったことから、当初は産地内に消費者が集まってきたタイプであった。

山中漆器産地では、消費地問屋との仲介、材料の調達、新商品の企画開発、下請け業者の仲介などを産地問屋（製造卸売業者）が行う。木製漆器も合成漆器も産地問屋が中軸となっており、木製漆器の「木地」「上塗」「蒔絵」、合成漆器の「成型」「塗装」、段ボールを成形して段ボール箱を作る「製函」作業もそれぞれ発注している。完成した製品は「輸出商社」から海外へ、「消費地問屋」「産地外問屋」を通して、あるいは直接「百貨店」「量販店」「小売店」「結婚式場」「ギフト店」などに納品している。

伝統的工芸品としての山中漆器は「伝統的工芸品産業の振興に関する法律」により定められた技術、技法、原材料を用いた木製漆器である。しかし、山中漆器産地において伝統的な漆器は産地の年生産額の2割に満たない。便宜上、本研究では山中で生産された全ての漆器を山中漆器と称しているが、木製漆器と合成漆器は大きく異なる。

昭和30年代からプラスチックの素地にウレタン塗装を施した合成漆器の生産にいち早く取り組み、飛躍的に生産額を伸ばし、伝統漆器と併せた生産額は全国1位となっている。戦後の素材転換期に異業種・異分野の技術導入を積極的に行えたのは、古くから、全国各地より訪れていた湯治客による情報流入があったことも影響しているようである。

昭和40年代から50年代にかけてはギフト商品の開発が盛んに行われ、55年頃には「機械もの」と呼ばれる商品が開発された。時計などの機械類と漆を組み合わせたものが機械ものである。光熱や蒸気洗浄でも塗料がはがれず変形しない丼、椀、スプーン皿や金属に漆や塗料を塗った鍋、ホットプレート、フォーク、スプーンの開発など、山中という枠にとらわれない商品作りも行われ、百貨店やデパート以外の小売店にも販路が拡大した。

合成漆器のメリットは「原料不足の解消」「短期間で量産が可能」「安価」「素地の成形の自由度の高さ」といった点だが、山中で生産される全ての漆器が合成漆器というわけではない。

比較考察

輪島塗は生産総額の大半あるいは全てを伝統的工芸品で占めている。一方で山中漆器の伝統的工芸品生産額は、年生産総額の2割に満たない。しかし、山中漆器の年生産総額は輪島塗の年生産総額の2倍から3倍になっており、山中漆器の伝統的工芸品生産額は輪島塗の年生産額の半分から3分の1にもなるため、山中漆器産地は合成漆器を積極的に生産しているとはいえ、伝統的な山中漆器の生産が極端に少ないわけではない。

企業数と伝統工芸士数は輪島が山中を上回るが、推定従事者数は山中が輪島より多い。生産総額は山中が輪島よりも多く、漆器産業としては輪島より山中が大規模といえよう。

産地としての輪島と山中は異なる。主な顧客層の違いに伴い生産体制や流通体制に違いが見られ、生産総額内の伝統的工芸品の割合の違いから輪島と山中の産地構造は異なっている。

【主要参考文献】

- 須山聡（2004）『在来工業地域論—輪島と井波の存続戦略』古今書院
- 柳川昭平（1984）『輪島塗に生きる——塗りと行商の60年』創樹社
- 石川県商工労働部企業経営課（1993）『輪島漆器製造業産地診断報告書』
- 財団法人 北陸経済研究所（1995）『北陸の主要工業の過去・現在・未来』「第11章 北陸の漆器産業」pp.206-287

子どもたちが楽しめる色のあそび 小矢部市立津沢保育所さくら組(4歳児)30人との活動を通して

Color plays that can be enjoyed by children:
Through activities with 30 pupils (4years old) in Sakura Gumi at Tsuzawa Nursery of Oyabe City

田中 大覚
Tanaka Motoyoshi
デザイン工芸コース

はじめに

本研究のテーマは、子どもたちが楽しめる色のあそびである。筆者は、小矢部市立津沢保育所さくら組(4歳児)における造形活動を通して、いかに子どもたちが色に興味関心を持ち、色の面白さに気づいてもらえるかを調査研究した。

色の面白さは、絵具を混色したり、色紙で色を組み合わせをする過程にあると考え、それらが取り組める4つの活動を試みた。

活動①

活動名：「さくらぐみオリジナル うおづすいぞくかん」

実施日：平成24年7月12日

ねらい：絵具の色が混ざったり、重なり合うとどのような色になるのか体験することができる。

内容：子どもたちが5月の遠足で魚津水族館に行き、見てきた生き物をモチーフにする。段ボールでできた生き物(ドチザメ、アオウミガメ、ゴマフアザラシ、アカエイ)に、絵具を使って色を塗る。絵具を12色用意し、筆だけではなく、手足も使い自由に色を塗らせる。

結果：自分の掌で色が混ざり合い、別の色に変わることを体験することができた。また子どもたちの印象に残った生き物をモチーフにすることで積極的に取り組む様子が見られた。

しかし、完成した4作品は12色が全て混ざり黒っぽい色になり鑑賞の際に少しがっかりしてしまった。



図1. 自分の好きな描き方を見つけ楽しんでいる様子

活動②

活動名：「きれいなウロコのさかなが、だいしゅうごう!」

実施日：平成24年7月26日

ねらい：色紙を並べて、色の組み合わせを楽しむことができる。また自分の並べ方だけではなく、他の子どもの並べ方にも注目させ色の見え方が違うことに気づく。

内容：単色の色紙、千代紙、金銀紙を鱗の形にした色紙を多数用意し、そこから自分の好きな色紙を数枚選ばせる。そして選んだ色紙を試しに魚の形にした台紙の上に並べて、ウロコのように重ねてのりで貼る。

自分の選んだ色紙を試しに台紙の上に並べさせ、並べ方で色の見え方が違うことに気づかせたい。

結果：色紙は、絵具とは異なり混色は出来ないため、途中で色が変わることなく制作に取り組めた。自分の好きな色だけを並べたり、2色を交互に並べたり、全て異なる色を並べるなど工夫を凝らすことができた。

また活動①と同じ海の生き物をモチーフにしたことから、活動①で制作した作品と、色の鮮やかさの違いに気づくことができた。



図2. 選んだウロコを自分の好きなように並べてのりで貼る様子

活動③

活動名：「かきのいろの混色できるんだよ！」

実施日：平成24年10月29日、30日

ねらい：赤色と黄色を混色して、柿の色をつくる。使う色は2色に限定する。絵具を混ぜる量の違いで色が変化することを体験することができる。

内容：赤色と黄色の絵具を混色して柿の色をつくり、画用紙に筆を使って塗る。

色を塗った画用紙を丸く切り取り、柿の実の部分にする。用意した緑色に塗った新聞紙を適当な大きさにちぎり、柿の実のヘタとしてのりで貼る。

結果：ねらい通りさまざまな柿の色が出来上がった。子どもたちは、各自制作した色を比較し、赤っぽい又は黄っぽいなど色の違いに気づくことができた。またこれから色を塗る際は自分で色をつかってみたいという子どもがいた。



図3. みんなが作った柿を眺めている様子

活動④

活動名：「ミノムシのミノは、はくたちにまかせて」

実施日：平成24年11月29日、30日

ねらい：絵具を混色して中間色をつくり、4色の絵具から、いろいろな色ができることを知る。

内容：つくってみたい色を一色選ばせ、6チームに分ける。

使わせる色は、4色(赤色、青色、黄色、白色)とし、混色してつくる色を6色(水色、桃色、橙色、紫色、クリーム色、緑色)とする。

どの色を混色すると、正解かそれぞれのチームで探る。その後絵

具を混色する分量を指導し、目的の中間色をつくり筆を使って新聞紙に塗る。

色を塗った新聞紙を適当な大きさにちぎり、ミノムシのミノのパーツにする。そのパーツを子どもたち同士や先生と交換し合い様々な色のパーツを集める。そのパーツの並べ方を考えさせながらミノムシ形にした台紙にのりで貼る。最後に顔を水性ペンで描く。

結果：活動①では、子どもたちは混色の楽しさに気づくことはできた。

しかし完成した色には満足していなかった。

今回は、活動③をふまえて使用する絵具を4色に限定し、つくる中間色も6色に限定して取り組んだことによりその問題を解消できると考えた。

その結果、色をつくる過程と色を交換し並べる過程共に、子どもたちの興味関心をひき、完成した時の満足度も高かったと考える。



図4. ミノのパーツを交換をしてカラフルなミノムシを作っている様子

おわりに

制作者である筆者にとって、制作の結果はもちろん制作の過程は非常に重要である。子どもたちへの指導も、そこにポイントを置いた。絵具や色紙を使った造形活動を通して色を塗る過程、色をつくる過程、色を選ぶ過程、色を並べる過程にこそ色の面白さがあることを伝えたと考えた。

さらに今後も絵具の面白さや造形活動の魅力を伝えるために、筆者自身の研究を深めなければならないと痛感している。

今回の効果や改善点を踏まえ、特に子どもたちに絵を描くことやものをつくることの楽しさを感じてもらえるようにしていきたい。

砺波暮らし疑似体験型企画「散居LIFE」

-散居村の空き家増加に対する提案-

A simulated experience type plan of living in Tonami "The SANKYO LIFE"

-The proposition for the use of increasing vacant houses in Sankyoson-

松澤 光聡

Matsuzawa Mitsutoshi

造形建築科学コース

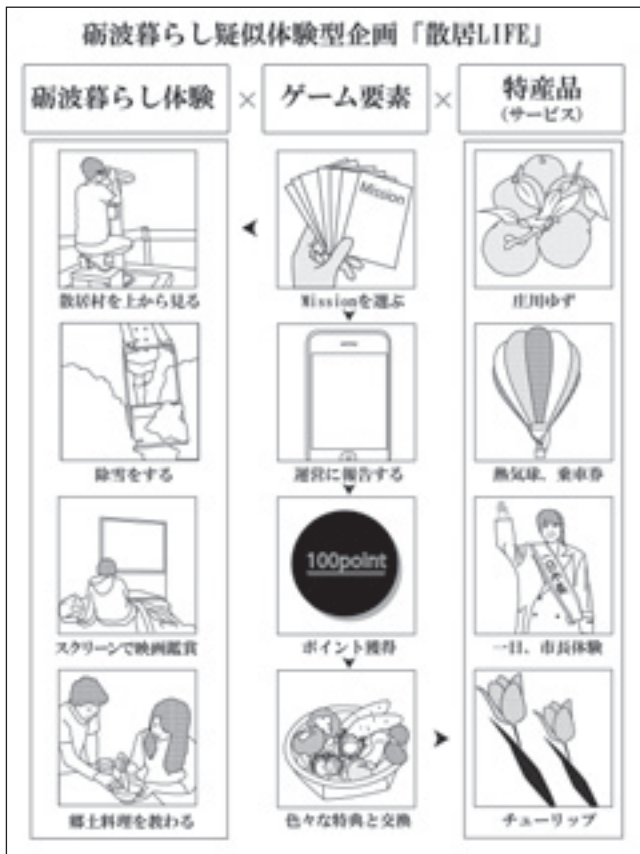


図1. 「散居 LIFE」企画概要図

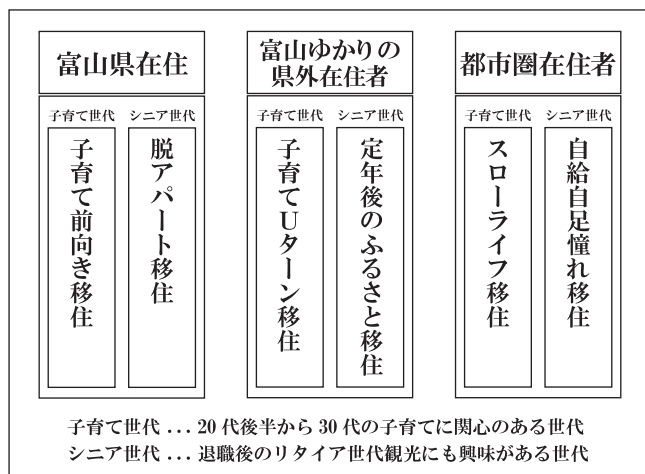


図2. 「散居 LIFE」主要ターゲット分類図

I. はじめに

私の生まれ育った富山県砺波市では、空き家の増加が大きな問題となっている。その問題に対して行政は、空き家を利用した砺波暮らし体験のための短期滞在プランを計画している。私が、卒業制作を通して提案する「散居LIFE」は、その短期滞在プランを実現に向かわせるためのプロトタイプであり、行政が本格的に短期滞在プランを実現させる際の、叩き台としての意味合いがある。

II. 背景

i. 散居村とは

散居村とは、家屋が点在している集落形態のことで、全国的にも珍しい景観であり富山県砺波市の砺波平野は、そのなかでも最大規模であると言われている。

ii. 空き家増加問題

現在、散居村には、300軒を超える空き家が報告されており、また、今後の空き家の増加も懸念されている。空き家予備軍と呼ばれる60歳以上の単身世帯数は、砺波市全体の10%に及び、今後20年から30年のあいだに急激に空き家の数を増やすと予想される。空き家の増加は、景観や治安の悪化、火災増加につながるため、早急な対策が求められている。

iii. 短期滞在プラン

砺波暮らしに興味のある者が、提供された空き家で1泊2日の砺波暮らし体験を通して、砺波暮らしへの理解を深めることができるという企画である。県内や県外からの移住・定住を促進することは、老朽化する空き家の管理と同様、空き家増加対策のために、とても重要な取り組みである。私は、現在準備段階であるこの取り組みに着目した。

III. 散居LIFE

i. 散居LIFEの位置づけ

散居LIFEは、砺波市の短期滞在プランのプロトタイプであり、行政が本格的に短期滞在プランを実現させる際の叩き台としての意味合いがある。

ii. 散居LIFEとは

散居LIFEとは、ゲーム要素を加えた砺波暮らし疑似体験型企画である。参加者は、一泊二日の利用をメインに、提供された空き家を滞在拠点として砺波暮らしの疑似体験を楽しむことができる。

iii. 散居LIFEの流れ

- ①参加者は、運営側より出されたMissionを自ら選び、実行する。
- ②実行の様子を「写真」と、「一言コメント」とともに運営側に報告する。
- ③その報告に応じて、運営側より参加者にはポイントが与えられる。
- ④参加者は、ポイントを使って様々なサービスを受けることができる。

iv. 散居LIFEの目的

田舎暮らしに興味のある人や、体験型観光に興味のある人に「散居LIFE」を通して、砺波暮らしを好きになってもらい、定住や二地域居住（別荘などとしての利用）を検討してもらおう。そして、結果的に空き家の減少につなげることを目的としている。

v. 参加者に感じてもらいたいこと

- ①楽しんでもらうこと⇒単純に、砺波暮らしを楽しむ
- ②知ってもらうこと（短所も含めて）⇒定住後のミスマッチの防止
- ③人とのつながりを感じてもらうこと⇒移住や定住の促進・不安解消

vi. 散居LIFEの詳細

①Missionカード

参加者には、ミッションカードが与えられ、そこに書かれた砺波暮らし体験を遂行する。裏面には、ミッションクリアのためのヒントが書かれている。

②Missionの内容

豊かな自然や自給自足への憧れのニーズに対しては「田植え・稲刈りを体験せよ」や「庭の土を耕してみよ」などのミッションが、伝統家屋での暮らしへのニーズに対しては「全部屋に掃除機をかけてタイムを計測せよ」や「屋敷林の掃除を体験せよ」などのミッションが創出される。100以上のミッションを用意することを予定している。

③SNSサイト展開

ネットワーク・サーバーを設置し、散居LIFE専用のSNSサイトを運用する。サイト内では「Mission遂行の報告」が画像や映像とともにアップロードされ、参加同士のコミュニケーションを促進する。また、アップロードされた情報の一部は、一般公開用のページにポストされ、散居LIFEの全国的な告知として活用される。

④散居LIFE専用車

参加者には移動用として軽自動車が無料で支給される。また、散居村をこの車で移動することで、散居LIFEの企画のプロモーション効果が期待できる。富山県在住の住み替え希望者や、散居村での暮らしに興味のあるユーザーには、直接的なPRになる。また、地域住民に対する企画の協力関係の構築にもつながる。

⑤参加費

参加費は、日帰り利用する場合は、1,500円、1泊2日で利用する場合は3,000円とする。参加費から、施設の管理費や協力者への謝礼金を捻出する。

IV. 実証実験と評価

i. 実証実験

1月5日、6日の2日間、20代の男女2名を被験者として、空き家施設にて実証実験を行った。被験者には、1泊2日で「散居LIFE」を実際に体験してもらった。また5日の夜には、砺波市の企画調整課職員、散居村ミュージアムの担当者、観光協会の職員の方々を招き、「散居LIFE」の企画説明と意見交換会を開催した。

ii. 実証実験から見えたこと

今回の実験では、「夢の平スキー場の展望台から散居村の景観を眺める」「尾田さんから砺波市の風土について教わる」「除雪を行う」「近所のショッピングセンターで買い物を行う」「喜代子おばあちゃんから郷土料理を教わる」「散居村の特色について教わる」「部屋の掃除をする」などのミッションを実際に行った。被験者の感想としては、「スキー場の展望台からの眺望の素晴らしさに感動した」「個人では体験することが難しい貴重な体験ができた」「尾田さんから伺った郷土の話が、興味深かった」などの肯定的な意見が出たと共に、「慣れない雪道での運転に不安を感じた」「Missionを選ぶ難しさを感じた」などの意見が出た。

iii. 行政の方々からいただいた意見

「改善点はあるが、企画の発想は面白い」「運営のためのコストに関しては、ほぼ問題がない」「実現に向けて前向きに考えていきたい」などの肯定的な意見をいただいた一方で、「ICT知識の乏しいシニア世代への配慮が足りない」「運用システムをより具体的に詰めるべきだ」「SNSサイトの立ち上げなどの初期投資にかかる費用の提示がほしい」などの意見もいただいた。

IV. 今後の展開

実際に、この企画を実現させるためには、まだまだ改善すべき点が多くある。SNSサイトの設計や、運用システムなどにはより実行ベースでの再検討が必要である。また、砺波市以外の市町村との連携や、他の田舎暮らしプラン実施自治体との連携なども視野に入れて、より俯瞰的な視点をもつ必要性もある。散居LIFEの企画が、砺波市の空き家増加問題解決のための一助になれば、本望である。

「苦」と「快」の混在によって引き起こされる歓喜

The Delight aroused by "Pleasure" mingled with "Pain"

小島 有希

Kojima Yuki

文化マネジメントコース

問題提起

「不快や恐怖と同時に喜びや快を感じる」という美的経験がある。美的概念ではこのような情緒を「崇高」という概念でよぶ。しかし、なぜ、避けたいはずの負の感情や危険に惹かれてしまうのか。本稿では、その不思議な情緒に「崇高」という言葉を与えることになった17世紀イギリス、18世紀ゴシック・リヴァイヴァルを中心に論じ、様々な激しい変化が起こる現代で、「苦」がなければ感じえぬであろう新たな「快」を経験することを検討したい。

一章 「崇高」という美的概念

まず、「美」に備わっているとされる性質や感覚を考察する時、古代ギリシアのカロカガティアの思想と、キリスト教の世界観が特に重要である。カロカガティアは元々、人間の存在の完成の理想を表す言葉であった。古代ギリシアの貴族たちは子弟を心身ともに調和のとれた成長をした人間にすることを目標としており、調和を世界の原理としたピュタゴラス学派にとって調和は、人間の心においては善であると理解され、目に見える対象においては美であり、善と美は人間の内面と外面の二面を示す。加えてソクラテスは、善と美のどちらともに精神的な意義、内的価値を持たせた。それによって善と美はともに有用性と合目的性という原理を持った。このとき、彼にとって美しいものはその用途にかなうものであり、目的に適合するものは善であり、美であったのだ。こうして美善一致(カロカガティア)の思想が主流になっていった。

プラトンもこの説に同意し、自らのイデア論と結びつけた。説によると、イデア界の最上位の善は、美によって人間界に還元される。そして、美のイデアは顕現すると理想的な形式、典型となり、具体的な美に整合、均斉、調和、をもたらすのだ。

さらにアリストテレスが加えた「大きさ」という性質は、合目的性につながり、人間が全体を把握できる適度の大きさ(あるいは小ささ)にもつながる。それは、美と崇高の関係にとって大切な性質である。

キリスト教にとって主つまり神は、完全で、絶対的に正しい存在であった。また絶対的に美しい存在でもある。神の性質には完全性、均斉、正しさ、統一性があげられ、その神が創った世界(人間界)においては、調和や秩序、均斉が重要であった。ここに古代ギリシアの考えが入り、そのまま引き継がれた。

17世紀半ばまで、人々は調和や秩序があり、善を表し、自分を脅かさず、心地よさ、快を覚える対象に美を感じていた。把握出来るもの、小さいものが美しいものならば、全体を把握出来ないもの、大きすぎるもの、17世紀以前は目に入れることさえしないというような扱いであったと言って過言ではない。

しかし、それを壊す新たな概念が芽生えた。17世紀までのヨーロッパには、創世記の前提や世界卵の考えが浸透していた。世界は完全なる神の創造物で、山などのでこぼこがあってはならなかったのだ。けれども、それらは確かに存在していた。そこで彼らは、その存在を私たちの原罪のしるし、犯してきた罪の傷跡と説明した。それゆえ当時、山は「世界のいぼ」呼ばわりされ、卑下された。今日の意味での自然観照ということ、自然を愛でるといことがなかつたのだ。確かに、以前から山に対する興味はあった。1335年のペトラルカ登山がいい例だろう。とはいえ、16世紀では巨大な自然、特に山は生命の危機をもたらすもの、把握できない世界で恐怖や苦の対象とされていた。

しかし、16世紀後半から17世紀半ばにかけて、アイザック・ニュートン、ガリレオ・ガリレイたちによって科学が急激に発展する。見えないものが見える世界になり、今まで把握できる範囲が急激に広がった。それでも依然として世界は神が創ったということを前提にし、それに沿うように世界の構造を説明したがるまいか、ジレンマが発生したのだった。

17世紀末から18世紀初期、イギリスでバーネット論争が盛んになり、山の出現時期や原始の地球について議論がなされた。これによって当時の世界観は、世界卵が割れたあとの世界であり、山はその破壊によって生まれた廃墟とされていたのである。しかし、ジレンマや山に対する興味によって確実にその粹自体が壊され始めていた。そして次第に、自分の周りの不規則な自然に魅力を感じ、興味を抱く新しい美意識が表面化してくる。

「崇高」という言葉の登場は、『崇高について(Peri Hupsos)』を著したといわれている人物、古代ギリシアの修辞学者ロンギノスによる。もとは崇高体と呼ばれる文体の特徴が、のちに「崇高」と呼ばれるようになった感覚や体験と共通していたため、「崇高」という新しい概念に使用されるようになったのだ。

美的概念の「崇高」の登場に重要なのは、17世紀半ばからイギリスで流行したグランド・ツアーで、目的地イタリアに行くためにはアルプス山脈を越える必要があった。イギリス人は、その高さや巨大さに驚異と恐怖、そして登山することで、危険と苦しさを覚えた。しかし、一方で強く心を奪われるような魅力にも襲われたのだ。この大旅行を経験した一人である、ジョン・テニスは恐怖が混じり、時にはほとんど絶望をも含んだ恍惚感を感じ、それを「恐ろしい喜悅(Terrible joy)」、「喜ばしい恐怖(Delightful horror)」と記した。彼らは、この理性ではとても把握しきれない激しい情念を故郷へ持ち帰ろうとし、さらに帰郷した後もその景色に少しでも近い場所を国内に探した。彼らは、世界の廃墟とされた自然の無秩序さ、凹凸に快さを覚え、観照し始めたのだった。その動向は、瞬く間にヨーロッパに広まり、つぎつぎと表現され始めた。これにより修辞学上の伝統的な「崇高」と感性的な新たな「崇高」なる感覚が出会い、美

的概念として成立した。

二章 美的範疇の拡大

しかし、やはり本来「美」ではない不均衡な自然に対して感じる喜びは何であるかという問いを無視することはできず、多くの哲学者や神学者が「崇高」を解明すべく様々な崇高の理論を展開させた。

エドモンド・パークは、美と崇高の区別を明確にするために、ある重要な書物を出版し、シャフツベリは、崇高を美のなかでもより高い美とした。美と崇高の関係に関しては様々あったが、どの考察においても「崇高」に理性では把握できない広大さを見出していた。すなわち、無限性である。彼らはそこに再び神を見たのだ。私たちの理性や知性をこえた無限なる神だからこそ、創り得た自然、地球、宇宙なのだという考えに至ったのだ。やはり、神は創造主であった。

多くの人々が「崇高」という概念に言及し、その要素を発見した。「崇高」の性質は、恐怖、危険、苦しみ、無限である。崇高において注目すべきは、その概念が「喜ばしい恐怖」と表現される点にである。この全く新たな感覚は、芸術の他分野でも表そうと試みられるようになり、理性では対処できない激しい情念、「喜ばしい恐怖」を意図的に引き起こそうとし始めたのだ。

この時大切なことは、自身の生命までは脅かされないことである。パークによれば、悲劇には、起こらないであろうことが起こること、それを見たいという欲求をわき立たせ、自分が安全な立場にいるからこそ、他人の不幸や苦に共感し、それに対して愛や親しみを覚えるという効果があり、それらが満たされる時、快を感じるというのだ。しかし、本当にそうであろうか。後の、ホレス・ウォルポールが立役者となって起こる「ゴシック・リヴァイヴァル」という芸術動向では、そのように共感することはなくなっていったのではないか。あるいは次第に、より大きな共感、その先の喜びを得ようとし、恐怖や苦が強調されていったのではないか。

ウォルポールが起こした流行は、瞬く間にヨーロッパに広がっていく。この当時、制作されたゴシック趣味の作品は、超自然現象、画面が暗い、古びているといった特徴を持った物が多かった。これは1つの悲劇をもたらした。崇高の性質のひとつである無限性に含まれる神の偉大さや、その偉大さゆえの恐怖が薄まっていったのだ。ゴシック・リヴァイヴァルの「崇高」から神が消えたのである。そして18世紀後半にはゴシック小説の全盛期がおとずれ、次第に「喜ばしい恐怖」を克服し、単に苦や恐怖を遊び始めたのだ。

三章 17世紀から18世紀後半までの動向と現代のつながり

新しい「崇高」という概念の成り立ちを探求し、18世紀半ばに起こるゴシック・リヴァイヴァルを見てきたが、ここには現代とのつながりが見られるように思う。

16、17世紀では科学の発展によって、それに伴う創世記の前提の崩壊によって常識が覆った。現代では、2011年の東日本大震災の福島原発事故のように私たちの支えであった科学技術の裏切りが起きているし、通信技術や運搬技術の進歩によって、世界が同時進行で変化されていくことを目の当たりにしている。どちらの時代も取り巻く環境が目まぐるしく変わっていく状況であることが分かるだろう。

様々な進歩によって、実に多様な刺激が現れ、その中には自我さえ揺るがされかねないものもあるだろう。そんな時、人々は「自己」に立ち返り、問い始める。その時、本能的な快さと負への欲求があることを発見するだろう。18世紀ではそれがゴシック・リヴァイヴァルという動向に表出したが、より強く変化激しい改変が行われる現代の私たちがその欲求をどこに求めるのか。私たちは、それを崇高に備わる「苦」と美につながる本能的な「快」が混在する部分に見出しているのではないか。

結論

いつの時代よりも遥かに変化が激しく、様々な外的刺激のある現代では、新たな「快」の探求が始まっているはずだ。私は、崇高が元になる「苦」と、美が元になる「快」の混在している点にその快さが生まれていると考えた。私たちは、この芽吹き始めの新しい美的概念、新たな「いわく言いたくないもの」を探求していくべきではないだろうか。

【主要参考文献】

- M.H.ニコルソン、小黒和子訳、『暗い山と栄光の山』、図書刊行会、1989年
- 小池滋、『ゴシック小説をよむ』、岩波書店、1999年
- エドモンド・パーク、中野好之訳、『崇高と美の観念の起源』、理想社、2011年
- 竹内敏雄編、『美学事典 増補版』、弘文堂、1977年
- Mary Mothersill, “sublime” in : David Cooper ed A Companion to Aesthetics, 1995年

枕草子の「あを」

The image of "Ao" by Sei Syonagon

長沼 ふみ

Naganuma Fumi

文化マネジメントコース

はじめに

『枕草子』（以下、枕草子とする）と色彩についての研究は数多い。しかし、先行研究では、ひとつひとつの色相の具体的な指摘はなく、全体的な、文学と色彩の関係についての一般論を述べているものが多い。本論では、特に多くの問題を含む色名である「あを」に注目し、より細かくみていきたい。

古代日本では、「あを」は色相があるという広域の色を指す意味で使われていた。古代と現代では異なった意味であるが、平安時代に生きた清少納言はどのように感じていたのだろうか。また、枕草子と色彩を関連づけた研究が多くされているが、清少納言の色彩に対する感覚は評価されるべきものだろうか。この二点を「あを」の表現を通して本論で明らかにしていくこととする。

枕草子の「青（あを）」は何色だったか

清少納言は「青（あを）」をどのような意味でとらえていたのだろうか。枕草子の中で「あを」と読む言葉は、数えたところ53例ある。この中で、色の表現として使われていないものは、「襖」という衣服の種類を指す言葉の3例のみであり、それ以外は何らかの色相や色に関する表現として用いられている。「青（あを）」がつく色彩表現には、「青（あを）」、「青色」、「青鈍」、「青裾濃」、「青朽葉」、「青摺」、「青葉」、「青ざし」、「白馬」、がある。「青ざし」とは青麦をついた菓子のことで、「白馬」とは年中行事に「白馬の節会（あをむまのせちえ）」という宮廷の儀式があり、このことを指す。その他は、色名や服色名である。

先行研究には、安谷ふじ糸氏の「枕の草子に見える服飾上の青と赤とについて」がある。氏の研究は、その時代の全体的な色相を述べ、枕草子での使用例を並べるととどまっている。「青」に関しては、『古事記』や『延喜式』からの色相の記述が多い。枕草子というよりも、古代や平安時代の大きな範囲での記述であり、あまり清少納言がとらえた「青」には触れられていない。そこで、ここからは、清少納言が「青（あを）」をどのようにとらえていたのか、服飾以外の言葉も含め、探っていきたい。

まず、「青（あを）」をみていこう。ここには「青し」や「あをみたり」なども含めるが、先ほど挙げた9つの言葉の内、使用例が最も多く、色彩表現の対象物も広範囲である。そして、そのほとんどが植物と関係のある使用になっている。24箇所中、4箇所以外はすべて、今の緑系統と判断できる書き方である。

例えば、「青き薄様」や「あをき紙」と使われている。これらは、手紙や菓子の敷き紙として使われ、手紙では文付枝の植物、懐紙では菓子の色にあわせて色が選ばれている。「青（あを）」が使われている

場合では、松葉や柳の芽、青麦などと共に使われており、植物の緑を指していることが考えられる。

次に「青色」を挙げる。この時代の「青色」と「青」は色相が大きく異なっている。「青色」は黄檗と紫根をかけあわせてできる色相を指し、別名「山鳩色」、「麴塵」、「青白椽」とも言われる。別名からも分かるように、コウジカビのような色相だと言われている。この色は、染色技術の難しさから天皇以外の禁色であったが、六位蔵人だけが着用を許されていたという。

枕草子でもその多くが六位蔵人の服色として登場する。そして、その表現からは下臈の蔵人達や清少納言自身からも「青色」に対する憧れの強さを感じる。また「青色」と天皇のイメージは強く結びついており、「青色」という言葉だけでも素晴らしいと感じていたと言える。

また、他の「青」が入っている色名のほとんどは、服の色として使われている。そして染料や色名から、植物に似せた色、また今の緑系統の色相を指すと考えられる。

「青（あを）」は、自然の草木や空間、紙の色、服飾、調度品などを表す際に使われており、色彩表現対象となる範囲が他の「青」がつく色名より広い。だが、ひとつひとつを見ていくと、草がいきいきと生えている状況や、若く新しい植物を使った人工物を形容する時に使っていることがほとんどであることがわかる。ここから清少納言がとらえていた「青（あを）」は、草と強く結びつき、多くが今の緑系統の色相を指していることが言えるだろう。

「あを」が現在の青になるまでのどの位置にあるのか

枕草子の「青（あを）」は、色彩表現の対象が広範囲ではあるが、素材や語源をたどっていけば植物という使い方になってきていると言える。古代日本の「あを」は、現在の黄や緑から紫、白や黒の色相、表現対象もカワセミや服飾など様々なものを指していた。これに対して、枕草子の色相は限定されてきており、定まってきている。「青（あを）」は植物との結びつきが強くなっており、それにともない色相は広がりを見せず、ひとつのものに集まってきているということである。

また、色名としてひとつの単語になっているものは、まだ古代の「色相」という意味が残っているのではないかと考える。「青朽葉」と「青色」において言え、緑系統の色だとは感じにくい。色を表す数値で見ても言えるが、緑より黄に近い値を示している。植物の新しさという意味の他に、青という色相を強調するためでなく、古代と同じように「くろ」でも「あか」でもない「色相」という意味で使っていたのではないだろうか。

中国的である「若い」、「新しい」といった意味で使われる「青」も多い。今でも使う青葉をはじめ、色名ではなく直接植物を指している

際は、より若さの意味の比重が大きいと感じる。これは、日本の風土が四季ごとに多様な植物を育てられるものであることも理由の一つであろう。様々に変わっていく自然へのあこがれを強く持っていたことが言葉の広まりにつながったのではないだろうか。

枕草子全体では、やまとことばの意味も中国的意味も両方残っていると見える。また、「青色」に対する強い憧れの感覚は独特であり、平安時代ならではの意味もできてきていると言えよう。

清少納言の力 先行研究の検証

枕草子では色彩語が多用されている。そのことによって、彼女の色彩に対する感覚は評価されているが、実際のところはどうかだろうか。ただ単に、色彩語を多く文中に使っているだけではないだろうか。

まず、いくつかの先行研究から清少納言と色彩語についてみていきたい。伊原昭氏と田畑千恵子氏の研究によるならば、清少納言の感覚は当時の一般人と同じようなものであったことや、「青色」は色相で良い色としているのではなく、天皇の拝領品であるから良しとしていることが述べられている。また「あを」は、同じく最も古い色彩名とされている「あか」、「くろ」、「しろ」に比べ、清少納言にとって日常的で親しみを感じていた色であることが理解される。

枕草子の「あを」は、色相以外の何か別の要素の価値で取り上げられていた。六位蔵人の「青色」や、五月の祭りで使われる菖蒲の「青」をはじめ、何かの要素を「青（あを）」が引き立たせていると感じる。清少納言は、他の「あか」、「くろ」、「しろ」より、「あを」の色相自体に興味を示していなかった。色相を主役として評価することは少なかったと言えるだろう。

清少納言の力

平安時代の貴族たちは、細かい所で色彩に気を配っていた。色彩に敏感になっていたのは清少納言だけではない。教養として身に付けなければならなかったものである。よって、このように服や紙の色を気にかけているのは、色彩感覚の善し悪しでなく、当時の宮廷人たちは皆意識していたことと言える。

それでも、色彩と枕草子が関連づけられることが多いのはどうしてだろうか。みずからも、ものの色の組み合わせを考えているのももちろんのこと、さらに、他の宮廷人たちがそれぞれ気をつけて、服や薄様の色を考えて組み合わせているのを、清少納言は気付き、文章にしている。それだけ、宮廷人としての知識が豊富であったことが言えるであろう。

しかし、それはあくまで規定の使い方である。良しとしている色を列挙している章段もあるが、それは色自体への評価ではない。文字にし、文章にする力、貴族としての色彩の知識を豊富に持っていることが清少納言の能力と考える。彼女の能力は、宮廷人として優れたものであり、また宮廷人だからこそものと言えるのではないだろうか。

色彩に敏感であることが宮廷人としてのしきたりとされ、重色目で、季節や年齢、行事ごとに、〇〇にはこの色と決まっていた平安時代では、色彩感覚の善し悪しは分からないのではないだろうか。清少納言は、この時代の貴族たちが当たり前としていた色彩感覚を身につけていた一人である。その意味からするならば、感覚を言葉にすることができたということが、清少納言が最も評価されるべき点であると考えられる。

おわりに

第一の疑問点であるが、今までみてきたように、清少納言が感じていた「あを」は、植物との関連が強く、緑系統に定まってきたと言えよう。また、彼女の身近にありふれていた色相であった。「あを」が指す範囲は、古代にも現代にも共通する部分がそれぞれあるものの、平安時代の貴族ならではの「青（あを）」がみられる。

そして、続く第二の疑問点については、即物的で瞬間をきりとする書き方をする枕草子では、色の表現が多くなり色彩語が目立つが、色そのものをしっかり見つめていたとは言い切れない。清少納言は、色彩に対して鋭い感覚の持ち主というよりも、宮廷人としての知識を最大限に生かしたうえで、感じたことを文章にする力があつた人物ということが言えるのである。

【主要参考文献】

- 吉岡幸雄『日本の色辞典』紫紅社2006年11月10日
- 前田雨城『色 染と色彩』財団法人法政大学出版局 1980年7月10日
- 清少納言（解説）渡辺実『枕草子 新日本古典文学大系25』岩波書店 1991年1月18日
- 伊原昭『色彩における寒暖の感情—枕草子を主として—』『和洋国文研究8号』和洋女子大学1972年3月 pp26-35
- 田畑千恵子『枕草子における「昔」「今」の意識—六位蔵人と「青色」をめぐる—』『国文学研究75』早稲田大学国文学会1981年10月 pp41-49
- 安谷ふじゑ『枕の草子に見える服飾上の青と赤について』『神戸山手女子短期大学紀要2』神戸山手女子短期大学 1957年 pp77-95

松尾大社女神像の美術史的意義

- 造形表現の変遷とその背景について -

The statue of female deity at the *Matsunoo Taisha* shrine
- a study of the representation in the history of art -

松本 郁

Matsumoto Fumi

文化マネジメントコース

はじめに

古来、日本の神々は姿形を持たず、人々は生活の中で猛威を振るう様々な自然現象を強力な力として捉えていた。これがすなわち、古代における神であった。神は目に見えない存在であり、それゆえに日本では、偶像崇拜は発展してこなかった。しかし六世紀、仏教が日本に公伝したことで状況は大きく変化した。特に八世紀頃を境として、神仏が互いに接近するようになるのである。このいわゆる神仏習合のひとつの動向として、神像が成立するようになったと考えられる。

そして神像はその成立期において、神社本殿ではなく境内に併設されている神宮寺に安置されていたと考えられる。その神像に関する現存する最古の記述とされているのが『多度神宮寺伽藍縁起并資財帳』である。これによると、多度神宮寺は、天平宝字年中に満願禪師が多度神のために小堂を造営したのが始まりである。そして資財部に記載されている「金泥弥勒像」が縁起部にある「神御像」であるという。縁起には、この「神御像」は小堂とともに造営されたとあるので、これが小堂における本尊であるとする、仏像の姿であるものの、神を神として造像し奉祀したことを事実として確認できるのである。

しかしながら、神像が仏像から派生したという事実、それに対する

過度の認識が、これまで神像の造形表現を個々に検証することを妨げてきたのではないだろうか。彫刻としても、仏像の一分野としての認識が根強く、神像彫刻として詳細に分析されてきていないように思われる。本論文では、神像が発生した頃の制作として現存する代表例である、京都松尾大社の女神像(写真1)を取り上げ、その造形表現の変遷とその背景を考察していくことを目的としている。

第一章 松尾大社女神像に関する先行研究

本章では、本論文の主題である松尾大社女神像に関する先行研究を再検討し、以下論文で考察すべき点を明らかにした。

松尾大社は山背国葛野(かどの)郡、現在の京都市西部の嵐山のふもと近くにある。現在、松尾大社の祭神は、大山咋神(おおやまくいのかみ)と市杵島姫命(いちきしまひめのみこと)であるとされている。松尾大社には男神像二体、女神像一体の計三体の神像が伝えられており、本論文では、松尾大社の祭神は男神像のうちの老年相像が大山咋神、女神像が市杵島姫命という先行研究の見解に従った。

松尾大社三神像の制作年代については、本像に関する記述が見られる平安時代後期の貴族の日記の記述に従って、智証大師の手による造立であると考えられている。智証大師とは、天台宗を開いた最澄の弟子円珍のことである。この円珍と松尾大社との関わりは考慮すべきであるが、神像の造立との関係は明らかではない。そこで、本論文では二体の男神像が笏(現在は欠失)を持つことに注目した。紺野敏文氏は、嘉祥二年(849)、松尾大社の禰宜と祝に把笏が勅許されたことから、制作年代として、これを契機に松尾大社の三神像が制作された可能性を指摘した。また松尾大社は、秦氏の政治的貢献などにより、次第に社の格を上げていき、貞観元年(859)には正一位を叙位されているので、この社格の上昇に伴う事業の一環として神像が制作されたと解釈した。したがって本論文では、松尾大社三神像の制作年代は、嘉祥二年を上限とし貞観元年を下限として、九世紀半ば頃(850~860年代)であるとした。

祭神および制作年代に関しては先行研究の見解に従ったものの、その作風については、各研究で解釈に幅が見られた。これは、先行研究ではいずれも造形表現の細部に至るまでの分析が不十分であるためであると考えた。そこで、本論文では松尾大社像の造形表現について詳細に考察していくこととした。

第二章 松尾大社女神像の造形的特質

本章では、松尾大社女神像を詳細に分析しその造形的特質を検討した。ここでは、松尾大社の二体の男神像も比較対象として詳細に分析



写真1. 松尾大社女神像 『松尾大社の神影』(松尾大社 2011年) p18

を試み、松尾大社三神像全体に特徴的な造形表現を明らかにし、その特質を他の神像と比較した。

松尾大社の二体の男神像を比較すると、老年相像では面部に刻まれたしわや細身の体躯などが特徴的であり、これは壮年相像のはつらつと張った頬や充実感あふれる体躯とは異なる。各像には、年齢に特徴とされる表現を示していることが判明した。また、女神像には、豊かな髪やふくよかな肉取りによる頬の表現など、女性性を顕著に示す造形表現が見られた。このことから、松尾大社三神像の造形的特質とは、人体に則した身体的特徴を神像にあらわすことであると結論した。

続いて、この松尾大社像の造形的特質を東寺八幡三神像、薬師寺八幡三神像、熊野速玉大社三神像と比較した。東寺像では三体を互いに比べると、それぞれに年齢的な差や性別による違いが見られず、松尾大社像のような人間の身体的特徴を表現しているとは言い難い。また、松尾大社像に次ぐ制作の薬師寺像や熊野速玉大社像は、各像の表現に全体的な統一が見られ、面部や女神像の髪形などに手慣れた造形とともに簡略化・単純化が見られたことから、神像としての形式を整え、造形的にも成熟期へと展開していった段階であると解釈した。ここにおいて、松尾大社三神像は、神像に特徴的な造形表現を明確にし始めた段階であると考えられる。

女神像のみの変遷を追っていくと、松尾大社女神像では細部に至るまでの丁寧な表現が見られたのに対し、薬師寺像や熊野速玉大社像では、松尾大社像に見られた部分の造形表現が省略されているところが随所にあった。しかし、東寺像では松尾大社像のような明確な性別表現が見られなかった。このことは、神像がその成立最初期に仏像に倣わざるを得なかったことを示唆している。

第三章 松尾大社女神像の美術史的意義

本章では、松尾大社像の造形表現についての先行研究を検証しつつ、松尾大社女神像の造形表現の意義を貞観彫刻期に範囲を広げて考察した。

まず、岡直己氏と岩佐光晴氏の見解を再検討した。岡氏はその衣文表現から天台宗系造像であると分類し、岩佐氏は円珍による造立であることから天台宗を背景とした造像であると解した。しかし、これらの見解では、松尾大社像に見られた人体に則した造形表現がなぜ現れるようになったのか、その造像の本質的な理由を明らかに出来ないと考えた。

平安時代前期に当てはまる九世紀は、いわゆる貞観美術期として美術史上位置付けられている。大陸から移入してきた中唐以降の美術様式や密教の美術様式、そして前代の天平時代からの技法やそれに伴う様式を受け継ぐもの、新しい解釈のもとに生まれた私的な造像など、

この時代、日本には様々な美術様式が集まっていた。さらに、延暦年中には造東大寺司や造法華寺司などの官立の造仏所が解体するなど、造仏の担い手に大きな変化が訪れていた。この担い手の変化は「個人」作家の出現を促し、また「個人」による造像には個人の技術や人間性、知性が反映されやすく、様々な解釈による多種多様な造形表現が生まれることになったのである。これら様々な要因が重なり、貞観彫刻期は複雑な流れを作り出し、その結果非常に個性的な造形表現が出現することとなった。

この貞観彫刻期に制作された仏像の中にも、女性性や人間的表現が看取されるものが多々ある。しかし、そこに表現される女性性は様ではなく、ここにも多種多様な造形表現がうかがわれた。このことから、松尾大社女神像の造形表現もまた、貞観彫刻期という時代であるからこそ出現した特質なのではないかと解釈した。すなわち、個性表現のひしめき合う中であって、神像彫刻に個性を追求しようとした時、松尾大社女神像のような造形表現が現れたのではないだろうか。

おわりに

以上、本論文では松尾大社の女神像について、その造形表現を主眼に置いて変遷とその背景を考察してきた。

これまで彫刻としては、仏像の一分野としての認識が根強かった神像であるが、松尾大社女神像の造形表現の特質は仏像にはない神像独自の表現であった。これらは、神像としての造形表現が出現したことを示すものである。

そして、松尾大社女神像には人間の身体的特徴に則した造形表現がなされ、またそれを神像彫刻の表現として初めてあらわしたことが、美術史上における意義であると考えられる。

【主要参考文献】

- 近藤喜博「日本の神—その発生を中心として—」(『古美術』3 1963年10月)
- 田中恵「八世紀の神宮寺と仏像について」(『岩手大学教育学部研究年報』42(2) 1983年2月)
- 伊東史朗「神の出現、神像の成り立ち」『松尾大社の神影』(松尾大社 2011年)
- 岡直己「松尾神社の神像」『神像彫刻の研究』(角川書店 1966年)
- 紺野敏文「平安彫刻の成立(9)」(『仏教芸術』221 1995年7月)
- 片岡直樹「八幡神像」(大橋一章、松原智美 編著『薬師寺 千三百年の精華—美術史研究のあゆみ—』所収 里文出版 2000年)
- 岩佐光晴「神仏習合と一本彫」(『日本の美術』457 至文堂 2004年6月)
- 倉田文作「貞観彫刻」『原色日本の美術 第五巻 密教寺院と貞観彫刻』(小学館 1997年)
- 久野健「貞観木彫の誕生」(『國華』824 1960年11月)

日本におけるコンクリート・ポエトリーの動向と特徴

The Concrete Poetry Movement and its Feature in Japan

寺田 彩花

Terada Saika

文化マネジメントコース

はじめに

コンクリート・ポエトリーという言葉は、一般には耳慣れない言葉かもしれない。日本では、具体詩、視覚詩など、詩の表現の変化に合わせて様々な呼称を持っている。視覚性を重要な要素とするコンクリート・ポエトリーは1950～70年代において活発な活動が見られるのだが、現在は目立つ活動は認められない。それは、コンクリート・ポエトリーがコンクリート・ポエトリーとして完成しきってしまったからではないだろうか考える。

コンクリート・ポエトリーは他の芸術との境界について、常に問題視されてきた。しかし、タイポグラフィとの境界に関してはあまり述べられていない。タイポグラフィとコンクリート・ポエトリーは表面上ではきわめて、視覚的に似通った性格のものであるが、両者の違いはどこに存在するのであろうか。

さらには、日本の伝統的芸術である書との比較についても、まったく触れられていない。

そこで本論では、タイポグラフィや書との共通点と相違点を検討することで、コンクリート・ポエトリーとは何であるのかについて論じることとする。

コンクリート・ポエトリーの歴史

コンクリート・ポエトリーは、日本では具体詩や視覚詩とも呼ばれている。

これは、従来に行分けの詩の体裁をとらずに、視覚的に強化した詩のジャンルのひとつである。1955年、スイスの詩人オイゲン・ゴムリンガーとブラジルの詩人グループ「ノイガンドレス」がマックス・ベンゼの具体芸術（コンクレテクスト）の考えを応用し「コンクリート・ポエトリー」と呼んだことが始まりであり、世界的にコンクリート・ポエトリー運動が始まった。作品としての始まりは詩人ステファン・マラルメの《骰子一擲》（1897年）とされ、空間的な文字やことばの配置は、未来派の詩人やダダのコラージュにもみられる。

一方、日本のコンクリート・ポエトリーの始まりは北園克衛の《単調な空間》（1958年）とされている。しかし、北園はその後、写真を使用することで、詩の新しい可能性を示したが、コンクリート・ポエトリー運動に積極的に関わることはなかった。

実質的に日本のコンクリート・ポエトリー運動を牽引したのは、仙台出身の新国誠一である。驚くべきことに、新国は海外のコンクリート・ポエトリー運動を知っていたわけではないにもかかわらず、ほぼ同時期に、ゴムリンガーらの運動と似たことを日本で行っていたのである。1963年の詩集『0音』では視る詩を「象形詩」、聴く詩を「象

音詩」というようにわけて掲載し、「象形詩」はことば（おもに漢字）の分解、配置において紙面（ページ）を構成しているものなのである。

タイポグラフィとの比較

タイポグラフィとコンクリート・ポエトリーはしばしば、一見どちらもつかない作品が多いのだが、ここでは、その共通性と違いについて検証した。

コンクリート・ポエトリーには活字で表現されたものと手書きのものがある。活字を使用している作品のほとんどは明朝体である。明朝体は日本の活字が始まってから現在まで、可読性の良さ、時代に左右されないという点で読み物に多く使用されてきた、基本的な書体である。この基本的な書体を使用することによって、ことばの物質的なかたちを出来るだけ普遍的にし、ことばに対する第一印象をつけず、ことばを概念的に物質化するということがより感じ取りやすくしていたのではないかと考える。

タイポグラフィとコンクリート・ポエトリーの共通点は、ことばを視覚的に強化し、出来るだけ短時間で理解されることを目標にしていることに他ならない。これは、ことばの意味を目に見えるかたちにして表現をしているということである。この場合の「意味」は、タイポグラフィの場合、伝えたいことであり、多くが共通認識のもとで成り立つ。コンクリート・ポエトリーの場合は、伝えたいことであると同時に作者の思考や発見をあらわしている。これは必ずしも共通認識を必要としていないが、出来るだけ理由がわかりやすい表現（配置など）をしたほうが、鑑賞者がイメージを重ね合わせやすく、支持を得やすいものとなる。

また、相違点としては、タイポグラフィは見る人に「伝えなければならぬ」が、コンクリート・ポエトリーは見る人に「必ずしも伝わらなくてもよい」という点が指摘できる。

タイポグラフィがデザインの範疇である所以は、それがあくまでもツールに過ぎないということである。タイポグラフィは、全体の構成が自由であっても、内容は伝えなければいけないものである。それに比べてコンクリート・ポエトリーは目に見えているものが伝わらなくてもいい。伝えなければいけないということは、意味がわかるものである必要がある。しかし、必ずしも伝わらなくてもよいということは、意味が完全に理解されなくてもいいということだ。コンクリート・ポエトリーの求めている視覚的な理解は、作者の緻密な計算の上で成り立ち、タイポグラフィの要素を十分に持ち合わせていながらも、意味上でのあいまいな部分が、作品をわかりにくくさせていると考えられるのである。

書との比較

コンクリート・ポエトリーと書は、表現の手法は異なるにしろ、目に見えるかたちとなってわたしたちの前にあらわれるまでの、作者がことばに対峙するさまは似ているのではないとも考えられる。書はことばを持って存在し、ことばのイメージや思いを時間的経過と空間的経過の結果としてあらわれる筆跡に託している。ことばの意味を深く考え、ことばの居所がよいように筆を動かす。そのためには精神の集中も必要であり、己とことばとの対話をしながら、最後の一筆まで気が抜けない。ことばへの真摯な態度なしにはいい書が書けない。

コンクリート・ポエトリーも、ことばとの対話を通した自己との対話を行いながら、文字の配置を探っていくのではないだろうか。文字が生き、なおかつ新鮮な驚きを示すような配置、変形を試行錯誤していると思われる。ことばのもつ可能性を信じ、その可能性を十分にくみあげてあげることが、コンクリート・ポエトリーの示したものであると考える。

コンクリート・ポエトリーには、色彩がある作品はほとんどないのである。だれも白黒でなければいけないなどといった定めは設けていないが、多くの作品は文字が黒、紙が白である。新国の晩年の作品は、色が付いているものも作られているが、やはり、白黒であるほうが、ことばに対するイメージが限定されないため、ことばがより自由に動いているように感じる。

コンクリート・ポエトリーは、さまざまな書のジャンルの中でも、文章ではなく文字で紙面を構成している少文字数の書と一番近い性格を有していると考えられる。それは、ことばが少ないほうがよりことばに対しての抽象度が高まり、表現の幅が広がるからだ。たとえば、「心」ということばがある。「あたたかい心」なのか「冷たい心」なのか、心にも多くのバリエーションがあるが、「心」に修飾語を付けないことにより、その修飾語の部分のバリエーションを、空間構成や墨の濃さ、線の揺らぎなど、書表現によってあらわすのである。書家がどんな状態、感情を持ち合わせていても、少文字数のことばは、それらを受け入れてくれるかのように様々な表情をみせる。

目に見えるかたちとなって残っているものに関しては、ことばを使っているという点で同じ部分があるコンクリート・ポエトリーと書であるが、根本的に違う部分がある。それは、時間をたどれるかどうかである。書は筆跡が残り、どう筆を動かしたのかを追うことが出来る。パッと見のイメージから入ったとしても、おそらく視線は筆順を追って動かしているだろう。それに対し、コンクリート・ポエトリーは、筆跡が残らないため、いったん視線が迷子となる。それでも、空間配置のしかたやことばの密度によって視線は誘導されるが、いったい作者がどういった手順で文字を配置していったのかは掴めない。書

は時間的、空間的な芸術とされている。それは、紙面で解決するものではなく、物理的な肉体性を持ったものであるということだ。書を通して作者の心情を読み取る。読み取るとまでいかないとしても、感じるはずである。コンクリート・ポエトリーと書とを分け隔てているのは、その部分にあると考えられるのである。

同時期に起こった前衛への動きがあるにも関わらず、書とコンクリート・ポエトリーの直接的な関わりはなかった。しかし、紙に文字を「並べる」コンクリート・ポエトリーの作者たちは、詩を書くというよりは、むしろ書の性格をイメージすることも少なくはなかったのではないだろうか。

結論

コンクリート・ポエトリーはタイポグラフィのように、内容を伝えるものであるが、その内容の伝わり方、意味の受け取り方が、タイポグラフィよりも自由である。コンクリート・ポエトリーは作者の感情を表わさない。思考を、目に見えることばというかたちを使って、実験的につくられている。それは、作者の感情が込められる書とも異なる点である。

また、書との大きな違いとして、書かれた順に沿って感じる時間というものがある。コンクリート・ポエトリーには見当たらないのである。同じように黒と白の画面構成であるが、コンクリート・ポエトリーはより「面性」が強く、書は「線性」が意識される。

コンクリート・ポエトリーはことばをことばとして扱いつつも、伝えたいことが伝わらなければいけないという決まりを持たない。ことばの非日常的配置によって、ことばとの対峙のしかたをわれわれに問いかけているものであると考えられる。

【主要参考文献】

- 国立国際美術館編集『新国誠一 works 1952-1977』思潮社、2008年
- 『現代詩手帖』思潮社、2000年4月号
- 『現代詩手帖』思潮社、2009年2月号
- 松岡正剛・田中一光・浅葉克己監修『日本のタイポグラフィックデザイン 1925-95』株式会社トランスアート、2001年
- 石川九楊『書はどのような芸術か』中央公論社、1994年

ハイレッド・センター史 再考

Reconsideration on the history of the Hi-Red Center

長尾 萌佳

Nagao Haruka

文化マネジメントコース

はじめに

ハイレッド・センター（以下HRC）は、日本の1960年代の美術動向を代表する前衛美術家集団として知られている。その活動について、例えば『日本近現代美術辞典』では、「1963年高松次郎、赤瀬川原平、中西夏之により結成された前衛芸術グループ。新宿・第一画廊での『第五次ミキサー計画』の際、それぞれの頭文字を取って命名。活動は前年『山手線事件』の頃より開始。メンバーは活動ごとに変化し、路上・電車の中・ホテルなど日常空間で非日常的行為を行う『イヴェント』を数多く実施した。」と説明されている。

その一連の活動内容の詳細については、メンバーの一人である赤瀬川による回顧録『東京ミキサー計画』で語られている。しかし、研究者による包括的な検証は未だ十分ではなく、活動期間や構成メンバーについての解釈は研究者によって様々である。

そこで、本論では、こうした曖昧さの上に積み重ねられてきた先行研究や回顧談、同時代批評を改めて検証することで、誤解や脚色のない、より真実に近いHRCの姿を明らかにし、彼らの活動の本質的な意義を追及することを目的としている。

年	月日	ハイレッド・センター活動内容
1962	4.15	《戦後記念展覧会》（国立公団館）
	10.24	《山手線事件》（山手線）
1963	3.2-15	《第1回読史アンデパンダン展》（東京都美術館） ——《ミニチュア・レストラン》
	5.7-12 5.26-5.29	《第五次ミキサー計画》（新宿・第一画廊） 《第六次ミキサー計画》——《物品贈り式》（内村画廊）
1964	1.25-26	《シェルタープラン》（豊国ホテル）
	4	《通信衛星は何者に使われているか！》
	6.11-12	《大パノラマ展》（内村画廊）
	10.19 10.16	《フロピレンダ・イヴェント》（麹町会館屋上） 《首都圏清掃整理促進運動》（銀座・東本通り）
1966	4.10	《千代紙展覧》
1970		

ハイレッド・センター略年表

1、活動期間

HRCというグループ名が誕生したのは、紛れもなく1963年5月の《第五次ミキサー計画》においてである。しかし、多くの先行研究ではそれ以前の活動も、HRCの活動の一環として同列に扱っている。それは、HRCというグループは結成以前からの三人の交流の延長線上にあるからである。しかし、三人の頭文字をとって偶然に生まれた

この名称は、その後の彼らの活動にとって重要な意味をもち、独特な集団の在り方を生み出していく。そのため、「ハイレッド・センター」というグループ名が誕生した時点を彼らの活動の始点とみなし、それ以前は前史として区別して捉えるべきなのである。

また、活動の終わりについてもやはり、諸説あるが、《首都圏清掃整理促進運動》以降HRCの名を冠して行われた活動はない。これは高松の回顧談や中西の証言からも明らかである。したがって、HRCの活動は1963年5月の《第五次ミキサー計画》から1964年10月の《首都圏清掃整理促進運動》までとするのが正しいと結論づけられる。

2、構成メンバー

HRCは明確な理念のもとに集まった集団というわけではなく、高松、赤瀬川、中西の三人が集うことで成立していた「実験の場」とでもいうようなものであった。しかし、前衛美術家たちの新たな本拠地となった内科画廊で、和泉達との交流が深まり、彼も「いつのまにか」加わった。これ以後は和泉を含めた四人が基本メンバーとなって活動を続けるが、和泉は話し合いの場であり発言することはなかったという。したがって、中心となって活動を進めていたのはやはり初期からの三人であったと言える。

しかしながら、彼らは周辺の人物の影響を強く受けてきた。その一人が今泉省彦である。今泉は、自分はHRCの一員でないと言明しているが、彼の批評によって、HRCの活動は、単なるオブジェ作品の展示から脱し、日常への「増殖性」という性質を現実空間の中で実現するという手法に進化したのである。

また、特に和泉が加わった1964年以降HRCは匿名的なメンバーが複数いるというイメージを構築していった。実際には三人が中心となって活動していたのであるが、この時期は、個人で様々な合同パフォーマンスの場に介入していた風倉匠や、「グループ・音楽」の刀根康尚らとの交流も深まっており、彼らとともにいった活動も認められることは確かである。

3、本質的な活動

HRCは正式結成から1963年末にかけてグループの在り方や活動内容という点で変容過程にあった。そこで、これ以降、つまり1964年1月に行われた《シェルター計画》から最後の活動である《首都圏清掃整理促進運動》までに実施された活動を検証することで、HRCの活動の本質的な意義は何であったかを明らかにした。

この期間に行われた活動は《シェルター計画》、《通信衛星は何者に使われているか！》という「予言イヴェント」、《大パノラマ展》、《ド

ロッピング・イベント》そして《首都圏清掃整理促進運動》である。これらに一貫しているのは、架空の企業や公的機関などに擬態し自らの正体を曖昧にして活動するという点である。そうすることで日常の中に紛れ込み、人々の漠然とした常識を裏切り、日常と非日常の境界を顕わにさせた。そしてまた、個人ではない、集団としての表現活動の在り方を切り拓いたのである。

60年代前半は一つの会場で複数の人物による合同パフォーマンスが盛んに行われ始めていたが、HRCはそこから一歩進み、個人が集団の中に解消される表現の在り方を実現させたのである。

4、神話化

HRCは正体の曖昧なものとして振舞うことを、表現活動の手法の一つとしてきたが、それは同時に前衛芸術家グループとしての存在を誇張することともなった。彼らは実際に身体を用いてイベントを行うと同時にHRCという存在そのものを一つの「作品」として構築することで、神話的な存在へと仕立て上げていったのである。

そして、実質的な活動停止以降はとくに、前衛芸術家グループとしての存在が、本人たちだけでなく周辺の者たちによって神話的に語られるようになった。正体を曖昧にして日常の中に芸術と非芸術の境界を浮かび上がらせようとするHRCの一連の試行は、70年代初頭に60年代の美術動向を代表する前衛グループとしてたびたび取り上げられる中で、「芸術」として位置づけられたのである。

5、結論

HRCとは紛れもなく高松、赤瀬川、中西の三者の出会いによって誕生したものである。当時、彼らの周囲には既存の制度への反発と新たな創造力のエネルギーが渦巻いていた。美術の分野においては、毎年開かれる無審査自由出品の公募展〈読売アンデパンダン展〉を中心舞台に、新しい表現を求め、あらゆるものを芸術として拡張させようという動きがあった。美術だけでなく音楽や演劇の世界においても、こうした既存の制度を打ち壊し新たな表現を展望する試みが始まっていた。それらはハプニング、あるいはイベントと呼ばれるような表現として合流しつつあり、また既存の枠の外、日常空間へと拡張しつつあった。しかしその一方で、この拡張は、芸術とは何かという問いをもたらした。

このような状況下で、彼らは芸術とは何かというその本質を顕わにすることが必要であった。HRCはそのための様々な試行の場であった。偶然に生まれた「ハイレッド・センター」という名称は、グループというより、高松、赤瀬川、中西の三人の緩やかな結びつきに与え



ハイレッド・センター《首都圏清掃整理促進運動》銀座・東京 1964年10月16日 / 〈アクション 行為がアートになるとき 1979-1979〉展日本語版図録、1999年、東京都現代美術館

られた名前とでもいうようなものであった。しかし、この名前はやがて「センター」という曖昧な組織名のような響きを生かし、変幻自在で匿名的な集団というイメージへと発展していく。

この変容には、今泉の批評や和泉の加入など周辺の人物の影響が強くみられた。HRCという集団は、その構成員を匿名的にすることによって、より曖昧なものとなりえた。彼らは曖昧で匿名的な集団としてのイメージを構築し、それを最大限活用することで日常に介入し、人々に釈然としない違和感をもたらしたのである。

HRCは1964年に行われた《首都圏清掃整理促進運動》をもって活動を停止してしまう。すると今度は、伝説的な前衛芸術家グループとして語られ始めた。HRCが行ってきた日常と非日常の境界を顕わにする試みは、「芸術」として定義され再び制度の中に回収された。そして、それが「芸術」として納得された瞬間に、その効力を失ってしまう彼らの活動は、二度と立ち現すことのできないものとして、伝説的に語り継がれるほかなく、今日、人々の想像力を掻き立てる絶好のフィクションとして語り継がれていると考えられるのである。

【主要参考文献】

- 千葉成夫『現代美術逸脱史 1945-1985』（1986年、晶文社）
- 赤瀬川原平『東京ミキサ計画』（1994年、ちくま文庫）
- 多木浩二・藤枝晃雄監修『日本近現代美術事典』（2007年、東京書籍）
- 黒ダライ児『肉体のアナーキズム 1960年代・日本美術におけるパフォーマンスの地下水脈』（2010年、グラムブックス）
- 〈アクション 行為がアートになるとき 1979 - 1979 (Out of Actions Between Performance and the Object 1949-1979)〉展日本語版図録（1999年、東京都現代美術館 ※主催：東京都現代美術館、ロサンゼルス現代美術館）

アンビルト・アーキテクチャの魅力

The History and Charm of the Unbuilt Architecture

石川 雅士

Ishikawa Masashi

文化マネジメントコース

はじめに

アンビルト・アーキテクチャと呼ばれる建築群は、建物としての実体を持たない構想であり、ドローイングや模型で表現される。それらは幻想的なイメージや未来的なテクノロジーが描かれていたり、独特な形態や色彩を持つものが多い。それらの建築案は建造されなかったにも関わらず、ときには建造された建築以上に注目され、記憶に刻まれ、語り継がれることがある。

また、アンビルト・アーキテクチャは、建築史上の様々な時期に現れ、その表現も多様である。このような建築群をアンビルト(建てられざる)という概念で括り、建築の一分野として研究されてきた経緯がある。

アンビルトという概念が初めて述べられたのは、20世紀のイギリスの建築家であるピーター・クックが当時のイギリスの建設に至らない建築群の動向をまとめた『アンビルト・イングランド』という特集に寄稿したエッセイにおいてであると考えられ、以後、個々のアンビルト・アーキテクチャの歴史的意義や作品分析がなされてきた。

しかしながら、アンビルトの領域に横断する普遍的な魅力、美的性質については深い考察がなされていない現状がある。なにゆえ、建物としての実体を持たない未遂の建築群が我々の興味を引き、また、それらがひとつの領域として把握されうるのだろうか。

本論の目的は、アンビルト・アーキテクチャの普遍的な魅力を明らかにすることである。

アンビルトの歴史

アンビルト研究の第一人者である建築家の磯崎新は、歴史上、アンビルト・アーキテクチャはのちに建造された建築や新たな建築様式の原初のヴィジョンであり、その概念を最もよく表している記念碑的な位置づけであると述べている。

一方で、ピーター・クックが主導した、近代主義建築に対するカウンターとしての反建築運動のように、実物の建築とは無縁でアンビルト・アーキテクチャとして独立している作品も少なくない。

すなわち、アンビルト・アーキテクチャは、実際的な建築の機能や合理性を重視した近代主義建築と、それを真っ向から否定し、個性や建築表現を重視した反建築の双方に関係しているのである。

しかしながら、近代主義建築と反建築は概念として対立しているのだが、完全に分離したものではなく、むしろ密接に関係し合っているものである。例えば、テクノロジーという要素ひとつとっても、それがその時点で未知の技術であれば未来的で反建築的な表現となり、ひとたび科学的に確立されてしまえば、今度は合理的、機能的な表現に変わる。

また、ひとつの建築様式や、同時期の建築動向であっても、近代主義的

な特性と反建築的な特性を同時に有していることも多い。このことは、建築史の流れの中で発生した複数の建築様式が、次第に近代主義建築と反建築にふるいわけられていったのだと考えることができるのではないだろうか。具体的には以下のような流れとなるだろう。

まず、近代主義建築に影響を与えた最初のアンビルト・アーキテクチャは、18世紀イタリアの考古学者であるジョバンニ・バッティスタ・ピラネージの銅版画であると考えられる。ピラネージは無数の古代ローマの廃墟の断片をプリコラージュすることで空白を埋め尽くし、『キャンパス・マルテイス』という空想の都市図を作った。

この作品が近代主義建築に与えた影響は、古代ローマやギリシャの建築に理想や規範を求める新古典主義的な観点であり、バロック様式やロココ様式などの装飾過多なものとは異なり、建築の原理や本質にこそ普遍的な価値があるとする、合理的、理性的な考え方である。

一方で、反建築に受け継がれたものは、プリコラージュの表現手法である。プリコラージュによる建築表現は反建築運動の主要な担い手であり、クックが主導していたアーキグラムという建築グループの作品や、多くのアンビルト・アーキテクチャに用いられている。

ついで現れたのが、18世紀、フランス革命期の幻想建築家たちである。近代主義建築の重要な要素である幾何学的構成の兆候はこの時期から始まったものであり、背景には新古典主義の合理性があった。

近代主義建築の観点からすれば、重要なものはエティエンヌ＝ルイ・ブレの作品であり、『ニュートン記念堂』という建築構想では、従来のバロック的要素は完全に排除され、完全球のような初等幾何学の規則性によって統一されている。

一方で、反建築の観点からすれば、クロード＝ニコラ・ルドゥーの『シヨール』と名付けられた空想の都市計画が関係深いものである。ルドゥーの都市には、幾何学的要素、バロック様式やロマン主義の要素が混在しており、特定の統一性から自由であることを創作理念としていた。

19世紀に入ると、イギリスで起こり、直にヨーロッパに広がった産業革命の影響で、衛生問題や居住環境の悪化などの問題が起こった。そのなかで、工業化を肯定した上で前向きに環境問題を解決しようとしたフランスの建築家であるトニー・ガルニエの『工業都市』という都市計画は、都市の機能を効率よくゾーニングし、緑地で分離帯を作ることによって環境改善をはかっており、機能主義的な都市計画の先例として、建築家のル・コルビュジエによって高く評価されている。また、発展途上であった鉄筋コンクリートによる合理主義的なデザインにも新古典主義の思想が根底に見出される。

一方で、劣悪な近代都市の環境からの脱出を試みた社会主義者たちがおり、彼らはユートピアンと呼ばれている。そのなかで、フランスの哲学者であるシャルル・フーリエは、都市から離れた理想の共同体である『ファランステール』という田園都市を構想したのだが、この都市計画の特徴と

して、合理性や理性といった見地から離れた、人間の感情的な働きをシステム化していることが挙げられる。また、住民が共同生活をする建物には、のちの近代主義の機能的都市に多く発見できる人車分離の交通路が用いられているのだが、建物全体の意匠はバロック様式で、ここでも反建築の系の都市の特徴である多様性が確認できる。

20世紀になって、先に美術の分野で起こったアヴァンギャルドの影響を受け、ヨーロッパ各国で前衛建築運動が盛んに起こる。

そのなかで、近代主義建築に影響を与えたものとして、ドイツ工作連盟から発展した建築学校であるバウハウスで求められた合目的性と幾何学的美の統合に関する実験、ロシア構成主義の抽象的な形態の構成による多数のコンペ案、建築家アントニオ・サンテリアの《新都市》に代表されるイタリア未来派の複合的な機能を統合したひとつの巨大な機械のような都市である。

一方で、反建築に連なっていくのは、建築家ブルーノ・タウトの《アルプス建築》のような、バウハウスから排除されたドイツ表現主義の動向、ロシア構成主義の画家マレーヴィチが作成した《シュプレマティズム・アルヒテクトン》や建築家エル・リシツキーの《プロウン》のような平面表現と立体表現の間にある作品、イタリア未来派の動的な建築表現と過剰なテクノロジーのイメージである。

このような近代建築史の流れがあって、1933年にCIAMでまとめられたアテネ憲章に盛り込まれたル・コルビュジエの《輝く都市》計画において、近代主義建築の都市は完成形に至った。その後、1950年代になって、イギリスの建築家であるスミツソン夫妻が主導したチームXによってCIAMは解散に追い込まれ、ついでスミツソンの後継としてアーキグラムが登場する。近代主義建築と反建築の対立による相対化から、前者が有する性質を建築性、後者が有する性質を反建築性と呼ぶことができるのではないだろうか。

アンビルトの魅力

建てられた建築を評価する基準が建築性であるなら、建てられなかった建築を評価する基準は反建築性と呼ぶべき性質であろう。建築性的内容は機能性、安全性、構造的、人間性、経済性、芸術性の6つからなる。また、反建築性は映像性、概念性、批判性、急進性、実験性、詩性の6つからなる。建築性についてはすでに十分に語られていることであるので、本論においてはアンビルト・アーキテクチャ特有の評価基準であると思われる反建築性の諸要素を強く持つ作品を作るアンビルト・アーキテクトの作品について考察した。

映像性はイタリアの建築家であるマッシモ・スコラーリとアメリカの建築家であるレバウス・ウッズのドローイングによく表れている。概念性においてはイギリスのラウー・ブッシュホーテンとイタリアのアルド・

ロッシ、批判性はイギリスのレオン・クリエとロシア・ペーパー・アーキテクト、急進性は共にアメリカのニール・ディナーリとマイケル・ソーキン、実験性においてはアーキグラムの級友であるセドリック・プライスと日本のメタボリストたちを挙げた。詩性については、ファシズムの時代のイタリアのジョゼッペ・テラーニと現代のオランダの建築家であるレム・コールハースの作品を具体的に示した。

その結果、アンビルト・アーキテクチャが反建築性を備えており、また、ひとつの作品が複数の反建築性を有していることが理解された。

アンビルトの建設

アンビルトとして設計された建築計画が実際に建造されると、反建築性はどのように変化するかを検証した。検証に用いたのは、反建築性を最も総合的に有していると考えられるピーター・クックの《インスタント・シティ》という都市構想と、それをイギリスの建築家であるマーク・フィッシャーが、イギリスのロックバンドであるローリング・ストーンズのライブツアーの舞台セットとして実用化した《スチール・ホイールズ》という建造物である。

これらの作品を比較、分析した結果、当初《インスタント・シティ》が有していた反建築性の諸要素はいずれも減退し、変わって建築性の諸要素が発生していることがわかった。このことは、反建築性がアンビルト・アーキテクチャの特徴的な魅力であり、反建築性は建設の過程で建築性に交換されることを示していると考えられる。

おわりに

これらの考察結果は、アンビルト・アーキテクチャの鑑賞をする際に評価の基準となるであろうし、より個々の作品に対する理解を深める上で有効な根拠になるものと考えられる。また、アンビルト・アーキテクチャによってしか求められない魅力がある以上、設計図としての建築図面にとどまらず、ひとつの作品として成立することを示している。

したがって、アンビルト・アーキテクチャの作品を制作するにあたって、反建築性の諸要素から逆算して作品を構築すれば、より魅力的なアンビルト・アーキテクチャを制作できるのではないだろうか。

アンビルト・アーキテクチャにおいて、反建築性は目的であり、方法であり、魅力なのである。

[主要参考文献]

- 磯崎新『Unbuilt/反建築』TOTO出版、2001年
- 浜田邦裕『アンビルトの理論』INAX出版、1995年
- Robert Harbison『建築と非建築のはざままで』鹿島出版会、1995年
- Archigram『ARCHIGRAM』鹿島出版会、1999年

原爆戯曲について

What is the Japanese atomic bomb drama?

中谷 光里

Nakatani Hikari

文化マネジメントコース

はじめに

原爆投下から現在まで、絵画、映画、演劇、小説など、さまざまな分野で原爆を題材とした作品が創作されている。文学においては原爆文学という作品群が確立している。一方、演劇の分野において、原爆を主題とした戯曲は少なくはないものの、原爆戯曲という言葉は一般的に使用されているとは言い難い。本論では、原爆を中心的主題とする戯曲を原爆戯曲と定義づけ、それらの戯曲を時代ごとに分析していく。そして、戯曲の表現手法や社会的背景を通して、原爆戯曲とは一体どのような性格のものであるのかという問題を考察していくこととする。

初期原爆戯曲の特徴

初めて原爆を中心的主題として描いた作品は、堀田清美の『島』である。また、続いて書かれた田中千禾夫の『マリアの首』、別役実の『象』の三作を初期原爆戯曲の中心的な作品として、これらの特徴を明らかにしていく。

1954（昭和29）年3月、アメリカのピキニ水爆実験により、日本の第五福竜丸が被爆した。この事件をきっかけとして、原水爆禁止運動が始まる。この運動は、日本に落とされた原子爆弾に対する抗議ではなく、原水爆実験による放射能の拡散に対する抗議を目的としていた。54年当初は、署名活動として始まり、翌55年8月には原水爆禁止世界大会を開催した。やがてこの運動は、64年の原水禁世界大会開催時に分裂状態に陥り、その後に社会党系の原水爆禁止日本国民会議と、共産党系の原水爆禁止日本協議会とに分裂する。原爆戯曲が多く書かれた時期は、1950年代後半から60年代全般と、原水禁運動の高まりが見られる時期と重なっている。そのため、原爆戯曲の創作の背景として、原水禁運動があるという指摘がなされている。しかし、初期原爆戯曲では、原水禁運動を扇動するような描き方は見られない。

『島』において、被爆者であり主人公の栗原学が、原爆や運動について話す場面がある。学は運動に対して否定的であり、力と力で争ううちには平和は訪れないと考えている。なぜなら、被爆によって瀕死の怪我を負いながらも生き残った学は、自らのその経験から、運動による変革よりも、幸福に生きようとする人間の生きる強さを信じているからである。また、学は運動ではなく生き抜くことで、原爆や被爆者である自らの運命に、立ち向かっているのだ。運動から距離を置くことで、個人である栗原学の、そして人間の生きる強さを、この戯曲では描いているのである。

また、『マリアの首』においても、原水禁運動は中心的に描かれる

のではなく、あくまでも背景として取り上げられている。この戯曲は、被爆した浦上天主堂から、傷ついたマリア像を盗み出し、秘匿しようとするキリスト信者たちの物語である。物語の根底には「罪の意識」があり、被爆した信者たちは、原罪のために原爆に遭ったのだと解釈している。物語の中で、学生運動家の男が、顔にケロイドがある女に運動に参加するよう頼む場面がある。男は原爆問題の解決のために、運動による闘いで立ち向かおうとするが、女は取り合おうとしない。女にとって被爆したマリア像を秘匿することが、原爆から自らを救うことにつながるからである。キリスト教徒は原爆への怒りや悲しみを、運動に参加することによってではなく、信仰に救いを求めることで癒そうとしていた。

『マリアの首』において宗教が、原爆問題からの救済という役割を担ったように、『島』においても浄土信仰が重要な要素になっている。このような色濃い宗教性も、初期原爆戯曲の特徴の一つとして挙げられる。

初期原爆戯曲の特徴として、原水禁運動との距離と、宗教による救済を挙げた。これらに共通するのは、原爆問題を演劇的に再構成しており、原爆問題を直接観客に投げかけようとしていないということである。『島』では、学は人間の生きる強さを信じることによって、被爆者である自らの運命を乗り越えようとしていた。『マリアの首』はキリスト教によって被爆者を救済し、『象』では身体感覚として原爆問題を取り上げることにより、その当時の原爆をめぐる状況を描いていた。初期原爆戯曲は、原爆を演劇的に再構成することで、原爆問題を乗り越えようとしたのである。

原爆戯曲の変化

原爆投下から20年後、昭和40年になると、原爆に対する怒りや悲しみを、そのまま観客に投げかけようとする戯曲が発表される。『ヒロシマについての涙について』は16の場面に分けられており、複数のエピソードによって、物語が構成されている。この戯曲は、被爆者の様々な苦悩を盛り込むことで、原爆問題の幅広さを見せているのである。一方、大橋喜一の『ゼロの記録』では、原爆症とたたかう医師の姿が、原爆投下直後から約8年に渡って描かれている。また、戯曲には1945年秋に広島を直撃した枕崎台風や、1950年のストックホルム・アピールの場面など、実際にあった出来事が盛り込まれている。そのため、人物の心情の変化よりも、出来事の説明的部分が多く、原爆や被爆者に関する記録をとどめようという要素が強い。

このように昭和40年代、初期原爆戯曲と異なる手法で原爆戯曲が描かれたことについて、二つの理由が挙げられる。一つは「原爆問題の風化」である。原爆投下から20年以上が経過する中で、原爆問題

に対する人々の関心が薄まっていた。しかし、たとえ時間によって、原爆を忘れることができたとしても、原爆の恐ろしさからは逃れられない。原爆問題に対して改めて関心を持ってほしいという、作者の観客への投げかけが戯曲に強く表れているのである。

もう一つの理由は、原水禁運動との結びつきである。初期原爆戯曲では、作者は原水禁運動と距離を置いており、内容も原水禁運動を背景として扱っていた。しかし、昭和40年代になると、原水禁運動に関わる人物が中心的に描かれるようになる。これは、『河』が1963年の原水禁世界大会の際に上演されたことから分かるように、作者自身が運動と近い距離にあり、観客に原爆と闘い続けることを訴えているためである。

昭和40年代の原爆戯曲は、原爆を中心的主題として描くだけでなく、原爆投下という悲劇をふたたび繰り返してはならない、ということを観客に訴える目的のもとで描かれた。この目的の変化が、初期原爆戯曲との手法の違いの要因となっている。初期原爆戯曲は、原爆問題を演劇的に再構成することで、より普遍的な問題として観客に投げかけていた。

一方、昭和40年代には、原爆を繰り返してはならないという作者の強い意志のもとに、原爆はより生々しく観客に訴えられた。しかし、その中で共通するのは、原爆を乗り越えようとする姿勢である。原爆戯曲は様々な手法や視点で描かれているが、原爆問題に対抗しようとする作者たちの姿勢は一貫しているのである。

70年代から90年代へ

1970年代になると、発表される原爆戯曲は減少する。これは、70年代以後の演劇は80年代以後の高度消費社会への準備段階という時期もあり、より享乐的なものへと引きつけられたためである。そのような享乐的な社会の中で、原爆戯曲は求められなくなり、それまでの原爆戯曲は少なくなったと考えられる。

そして、70年代に描かれた二作品を契機として、原爆や核をめぐる戯曲は大きな変容を見せている。ひとつは、つかこうへいの『広島に原爆を落とす日』である。この作品では、原爆は在日の人々を主とした、マイノリティの問題を描くための題材に過ぎない。原爆を取り上げているように見えながらも、実のところは、観客に原爆問題を訴えかけることを目的としていないのである。『広島に原爆を落とす日』以前の原爆戯曲では、原爆を劇化するに当たり、題材と主題は一致していた。しかし、この作品において、原爆は一題材として別の主題のために描かれたのである。

もう一作の北村想の『寿歌』では、物語の舞台を近未来の核戦争後の世界にして、SFのようなイメージの核が描かれている。この戯曲

の背景には、79年に起こったアメリカのスリーマイル島の原子力発電所の事故があると考えられるものの、原爆戯曲において見られるような深刻さは無い。架空の世界の中で、軽妙に核問題を描いている。

70年代から80年代にかけて、原爆や核をめぐる戯曲は大きく変容している。原爆は主題として描かれるのではなく、一題材として扱われるようになり、さらに、モチーフも原爆からSF的なイメージの核へと移行する。そして80年代には、原爆戯曲に替わり、架空の世界の中で軽妙に核問題が取り上げられるようになる。核を題材として、原爆戯曲とは全く性質の異なる作品が書かれるのである。これらの背景には、より享乐的なものへと引きつけられていく社会があり、それによって、原爆戯曲は減少しているのである。

90年代になると、再び原爆戯曲は描かれるようになる。その中で代表的な作品は、井上ひさしの『父と暮せば』である。この作品において原爆問題は、原爆によって亡くなった死者と、生き残った者との対話という設定によって描かれている。これは死者の証言を取り入れることで、戦争や原爆を知らない世代に向けて、原爆の悲惨さを強く訴えている。戦争や原爆が投下された時代を知らない人々が増える中で、「原爆を語り継ぐ」という目的のもとに描かれているためである。いずれは原爆の悲惨さを、被爆者から語り継ぐことができなくなる。『父と暮せば』は、原爆を語り継ぐことによって、原爆問題の生々しさを、原爆を体験していない観客に伝えることに重きを置いている。また、これこそが90年代の原爆戯曲の役割だといえる。

結論

これらの原爆戯曲に共通する点は二つある。一つは、原爆戯曲の目的は、現実にあった原爆による様々な問題に基づき、それらを解決しようとしているということにある。そしてもう一つは、いずれの原爆戯曲も、原爆問題すべての解決はできない、ということである。多岐にわたる原爆問題すべてを描き、確固たる解決の道を指し示すことは不可能ではあろう。

しかし、だからと言って原爆を戯曲化することが無意味だというわけではない。原爆戯曲は様々な時代や社会の中で地道に描かれることが大切なのである。多くの作家や、戯曲の登場人物によって、原爆問題の解決の道を指し続けることに原爆戯曲の意味はあるに違いない。

【主要参考文献】

- 宮下展夫『「山脈」から『寿歌』まで』（テアトロ 1985）
- 高橋宏幸「原爆演劇と原発演劇」『述5 原発問題』（論創社、2012）

日韓翻案映像作品の特色

—円滑な異文化交流への足がかり—

The Feature of Adaptation Drama in Japan and Korea:
Stepping stone to smooth intercultural exchange

田中 茜

Tanaka Akane

文化マネジメントコース

序章

韓国での日本大衆文化開放政策の実施、また、アジア諸国での韓国文化の大流行により、日本と韓国の間の大衆文化のやりとりは年々活発化してきた。そして、2003年以降には、テレビドラマや映画などの分野で、作品を単に輸入するだけでなく、輸入した上で、自国風につくり直す「翻案」という動きも活発になっている。それらの作品は、それぞれの文化の中で生活している人々にとって、共感を得やすくするため、シチュエーションや作品の構成、または展開などが描き直されている。そうした活動が盛んになるにつれて、「近くて遠い国」が「最も近い国」へと変化していくが、一方で、急激な大衆文化の流入は反発を生む危険性をはらんでいる。そのためには、輸入する文化の特徴を知る必要がある。また、それに加え、自国の特徴も再度認識し直すことが必要となる。そうすることで、拒否反応を起こしにくい異文化の取り入れ方の方法を導き出すことにつながるはずだ。

本研究では、日本と韓国の大衆文化の中でも、翻案映像作品に着目し、円滑な異文化交流の足がかりを探るべく、正式な翻案が日本と韓国で行われ始めた2003年頃の作品と、2012年頃の作品を取り上げ、日本と韓国の翻案の特徴について論じることとする。

日韓大衆文化の相互受容

日本と韓国の国交は1965年に正常化されたものの、韓国が大衆文化を国内に輸入するに至ったのは30年以上経った1998年のことであつた。クォン・ヨンソクはその点に関して、「過去の歴史問題」、「自国文化産業の保護」を要因としてあげている。韓国は、植民地からの自立と独立を目指す力強さを持つ一方で、文化を受け入れることで再び侵略されることへの恐怖心を抱いていたと指摘している。

鈴木一司によると日本の大衆文化の開放は1998年から2004年の間に大きく4段階で実施された。第1次（1998年）と第2次開放（1999年）では、日本の漫画や映画（アニメーション映画を除く）、大衆歌謡公演を中心に開放が始まった。緩やかに始まった開放は第3次（2000年）と第4次開放（2004年）において、放送分野やCD・レコードなどの音盤、ゲームが対象となり、急速に進められる。その後、徐々にテレビドラマの放映などが行われていった。

一方日本国内では、2003年の『冬のソナタ』の放映をきっかけに、中年女性を中心とした、一大ブーム（韓流ブーム）が起こった。酒井享によると、「韓流」という名称は台湾のメディアが韓国ドラマの流行を、「寒流（寒波）」にかけて、「韓流ブームが冬の寒波みたいに強く、日本からの日差しにも強くさらされた」という意味でつくったものだ。日本国内で韓流ブームは年々勢いを増し、今ではドラマ以外の

映画や音楽などの分野も多く人気を獲得しており、以前より幅広い世代に韓国の大衆文化が浸透している。

日韓大衆文化の受容態勢

日本と韓国の間では、しだいに大衆文化の輸出と輸入が盛んに行われるようになっていった。その様子は、日本を含むアジア諸国でブームとなった「韓流」はもちろんのこと、近年では韓国国内で「日流」という言葉が飛び交うことから伺える。わだかまりが完全になつたわけではなくとも、生活や芸術などの文化は着々と浸透していると言えるだろう。しかし、両国の活発な大衆文化の行き来は、日韓の文化的な距離を縮める一方で、慎重に行わなければ拒絶反応を起こしかねない、非常にデリケートな事柄である。日本は韓国の、韓国は日本の、大衆文化に触れることは、新たな価値観や出会いを創造する可能性を秘めている。しかし、それは自国をないがしろにしては成立しない。なぜなら、各国それぞれが持つ軸を元に、他国からの影響を受けて発展が行われると考えるからだ。だから、大衆文化を受け入れることがそれほどの批判を呼ばず、自国をないがしろにした行為が大きな批判をあびているのだ。今後の大衆文化の交流にあたり、自国特有の独自性を保ちつつ、他国の大衆文化を受け入れるという姿勢に注意する必要があるだろう。

日韓大衆文化交流と翻案

私は、「翻案」は自国の独自性を保ちつつ、他国の大衆文化を受け入れるという姿勢の縮図となっていると考える。世界大百科事典、第2版の解説には、翻案とは「文学作品の筋や仕組みを換骨奪胎して別の作品に改作することであるが、とくに外国の作品を自国風」に書き改めることを指すとある。「外国の作品を自国風に」改めるためには、必然的に自国の独自性を持ち、作品づくりにあたることになる。

リー・ドンフーによると、1970年代から1980年代に急速に発展した韓国の放送産業は、しだいに視聴率での成功や他局との競争に意識を向けていくようになる。そして、韓国の放送産業は視聴率での効率的な成功を収めるために、日本のテレビ番組、主に娯楽番組に注目し、模倣行為を広範に行っていた。ここでいう模倣とは、許可なく日本の原作を用いた盗作を指し、翻案とは異なる。

模倣から始まった韓国による日本の映像作品の翻案は、2003年の『窈窕淑女』以降、正式な翻案として動き出した。年々翻案される日本の映像作品は増えていき、今ではおよそ30作品にもものぼる。こうして、正式な翻案が行われるようになって約10年間が経った。その流れの中で、韓国の翻案にはどのような特徴があるのだろうか。また、

これまで番組づくりを先導する形できていた日本ではあるが、国内での韓流ドラマの人気の高まる中、韓国のドラマを翻案する動きが活発化している。翻案した作品に、どのような特徴が現れているのだろうか。次章以降で、両国の翻案映像作品の比較をもとに考察していく。

日韓翻案映像作品の比較

リー・ドンフーは『やまとなでしこ』とそれを原作に翻案した『窈窕淑女』における人物造形と物語戦略の様式を比較し、韓国のドラマがどのようにして翻案や作品の解釈を行っているかについて分析している。彼女はその方法を、「人物造形とその関連だけでなく、登場人物の『語りの企図 (narrative project)』とプロットの流れに焦点をあてる。」としている。語りの企図とは、語りにおける各登場人物の役割の機能を指す。

本研究では、公式的な翻案が行われ始めた初期である2003年頃に翻案が行われた作品と2010年頃に翻案が行われた作品を取り上げる。そして、作品の視点・ストーリー（＝物語の筋）と登場人物に着目し、作品構成の様式の変化や登場人物がストーリーに与える影響の相違点および共通点について探る。

表1. 参考作品放映年表

年代	日本 → 韓国	韓国 → 日本
2000	やまとなでしこ	
2001	Pure Soul～君が僕を忘れても～	贈物
2003		窈窕淑女
2004		私の頭の中の消しゴム
2009		美男ですね
2011		美男ですね

韓国の翻案

日本のオリジナル版は、主要となるキャラクター（以下、メインキャラクター）と周囲との人間関係を丁寧に描いている。その方法として、語りの視点を多くし、複数のストーリーを設け、それぞれのストーリーを絡め合わせて作品を構成している。しかし、韓国の翻案は、メインキャラクターに重点を置き、周囲との関係は比較的淡白に描いている。韓国版は、語りの視点が主にメインキャラクターにおかれ、多くても2つになっており、メインキャラクター中心のストーリーが作品の大部分を占めている。サブキャラクターはメインのストーリーを際立たせるための要素として配置されている。

日本の翻案

日本の翻案では、キャラクター、特にサブキャラクターが担う役割を変化させていると言える。キャラクター個人の持つ役割を変化させることによって、キャラクター同士の関わり方やキャラクターのストーリーへの関わり方に変化をつけているのだ。そして、その役割の変化によって、メインキャラクターの感情が変化するきっかけをつくり、動機をはつきりとさせている。韓国のオリジナル版におけるサブキャラクターは、それぞれの役割が小さく、ストーリーの深いところにまでは関わってこないが、日本版では、作品におけるキャラクター同士の関わり方や、サブキャラクターのストーリーへの関わり方が深くなっていると言える。

終章

今回、2003年頃から現在まで続く映像作品の翻案を比較した結果、両国それぞれの変化には共通する点を見出すことができた。日本の翻案映像作品は、キャラクター同士の関係性が深くなっており、韓国の翻案映像作品は、作品において主題が際立つように、主題以外の要素はコンパクトにまとめられていた。つまり、日本は様々な要素がほとんど同列に扱われた状態から話が始まり、展開していく過程でそれらの要素が絡み合い、影響し合うことで話を結んでいると言える。また、韓国は最も伝えたい内容が話の中心に一貫して存在しており、そのほかの要素が加わることにより、作品を盛り上げていると言える。

さらに、翻案する以前のオリジナルの作品を分析することで、両国ともに翻案映像作品と同じ特徴があることがわかった。日本の映像作品においては、韓国の翻案映像作品の特徴を述べる際に、複数の視点からのストーリーが折り重なって、作品を構成していると述べた。また、韓国の映像作品においては、主人公ないし準主人公にあたるメインキャラクターや主題を、細かな要素を点在させることによって、際立たせる作品構成となっていると述べた。今回翻案映像作品の比較によって導き出した、両国の作品の特徴が、オリジナルの映像作品の特徴とも共通していることから、以上の特徴は、両国の映像作品づくりにおける独自性であると考えられる。

以上のような特徴は、今後の円滑な文化交流への足がかりとなるだろう。

【主要参考文献】

- クォン・ヨンソク『「韓流」と「日流」～文化から読み解く日韓新時代』東京：日本放送出版協会、2010年
- 毛利嘉孝編『日式韓流』東京：せりか書房、2004年
- 「IIST WORLD FORUM」http://www.iist.or.jp/wf/magazine/0241/0241_J.html

獅子舞の場におけるジェンダーロール

—小松市小馬出町を例に—

The Gender Role of The Lion Dance Group in The Traditional Community
The Case Study of Konmademachi Komatsu City

丸山 紗和子

Maruyama Sawako

文化マネジメントコース

はじめに

身体の性別に従って、人間は社会からその性別に相応しい役割を与えられる。そうして与えられた以外の役割、つまり、自己と反対の性の役割を担うことは困難である。

筆者が小・中学生の時に所属していた小馬出町子供獅子でも、身体の性別によって出来る役割が異なっている。小馬出町子供獅子は獅子舞が男女小・中学生により伝承されているが、女は獅子頭を持っていないため、彼女たちは獅子舞の型を伝承してゆくことができないので、本当の意味で担い手とはいえなかった。現在に至るまで、男は活動構造の転換前と変わらず獅子舞の担い手であるが、女は男の不足を補うに過ぎない。しかし、平成24年には、女が獅子頭を持つてはいけないというルールを古いものと認識し、女子に獅子頭を持たせようとする動きが見られたことから、女は男と同じように獅子舞の担い手という立場になりつつある。

本論では、フィンランドの発達心理学者ユーリア・エンゲストロームの「活動システム」のモデルを用い、小馬出町子供獅子の活動を表し、そこに関わる子供たちの立場をジェンダーロールの観点から明らかにする。

獅子舞とお旅まつり

獅子舞とは「獅子頭をかぶり、獅子の所作を様式的に模倣する舞」のことであり、獅子は悪魔を払うと信じられたため、民間信仰と結びついて日本に広く分布している。獅子舞は2系統に大別され、一方は「獅子頭をかぶった一人の舞手が腹につけた鞆鼓風の鼓を打ちながら、複数で舞う」一人立ち獅子舞であり、他方は「伎楽系の獅子舞で、獅子の胴幕の前後に二人入り、四つ足の獅子を演じる」二人立ちの獅子舞である。

調査対象である小馬出町子供獅子の活動が行われるのがお旅まつりである。この祭礼は石川県小松市で5月の上旬に行われるうはし菟橋神社ともとおりひよし本折日吉神社の春季例大祭であり、この祭礼期間に神社や氏子の家々で演じられる芸能の一つが子供獅子である。

小馬出町子供獅子の参加者は、小学1年生から中学3年生の町内の子供である。指導者・保護者は彼らの親である。子供たちは、獅子頭・カヤ・太鼓・笛・人形児の5つの役割を担う。さらに中学生は五人衆と呼ばれるリーダー集団に所属する。活動の目的は、第1に獅子舞の伝承、第2に地域に住む子供たちに縦・横の団結と集団内の礼儀や協調性などを学ばせることである。

ジェンダーロールと活動システムによる分析

人間は身体の外的特徴から男女それぞれのカテゴリーに分けられ、そのカテゴリーに相応しい役割を周囲の人間によって与えられる。そのように「社会的に割り振られた一連の性格、態度、行為の類型」を性役割 (gender role) という。



図1. 活動の構造/ユーリア・エンゲストローム『拡張による学習 - 活動理論からのアプローチ -』1999、79頁、図2・6をもとに筆者作成。

図1は、ユーリア・エンゲストロームの活動システムのモデルである。人間活動の歴史の変容としての学習・発達を①個人やグループなどの「主体」、②主体がコミュニティの他のメンバーとともに働きかける「対象」、③主体がコミュニティの中で対象に働きかける際に用いる「道具」、④主体が対象に働きかける際に用いる媒介であり、そこに主体の活動が埋め込まれている「コミュニティ」、⑤コミュニティによる対象への働きかけを媒介する「分業」⑥主体とコミュニティの相互の働きかけを媒介する「ルール」という活動の6つの構成要素に着目して捉えようとするものである。このシステムは歴史的に新しい活動の発生を促す内的矛盾を含んでいる。人間の活動は、主体がその矛盾に気づき、解消するために新たな構成要素や実践のあり方を創造することで変容していく。

本論では、①約50年前の男だけで獅子舞が行われていた時、②女子参加以降から筆者が活動に参加していた平成18年、③調査を行った平成23年、平成24年の3つの期間の活動において、活動システムの6つの構成要素間の矛盾に着目し、その矛盾をどのように小馬出町子供獅子は解消してきたか、その際に主体である子供たちの立場はどのように変化してきたかを考察する。

活動の転換

①約50年前の小馬出町子供獅子

男子のみで構成。学年（年齢）を基準とした年齢階梯制の組織。学年別に役割が振り分けられている。



図2. 約50年前の小馬出町子供獅子の活動



図3. 女子参加以降～平成22年の小馬出町子供獅子の活動

②女子参加以降～平成18年の小馬出町子供獅子

昭和51年から平成2年まで平均25人前後いた男子人口が減少し、以降、獅子舞活動存続のため、町内の女子の参加が始まる。それ以降、人数の足りない役割を女子が担当し始める。役割は男女ともに学年によって振り分けられるが、菟橋神社の氏神が女性であるという理由により、女子が獅子舞を演じることを禁じられる。ここで性別による分業、ルールが女子を獅子舞の伝承者にする可能性を狭めているという矛盾が発生している。この時点では女子が伝承できるものは人形児の口上、お囃子の笛と太鼓のみであり、男子がいなくなったあと受け継ぐものがない。そのため、女子は真の担い手ではないといえる。

③平成23年から平成24年の小馬出町子供獅子

②と同じく、学年と性別で役割が振られた。女子が獅子頭に触り、遊ぶ様子が見られたにもかかわらず、練習期間及び祭礼期間中に女子に対し獅子頭を持つことを禁止する発言はなかった。性別によりできない役割があることについてアンケートを取り、15名中13名から回答を得た。全員が男子はすべての役割をこなすことができることを認識している。女子についてはカヤに関しては意見が分かれたが、獅子頭は13人全員ができないと回答した。女子が獅子舞を演じることができない理由に「女子には獅子が重いから」という回答が見られた。氏神の性別を理由にした回答は見られず、また、そうした理由が過去にあったことを子供たちは知らなかった。大人はこうした理由を知っていることから、あえて子供たちには教えていないと思われる。大人からは性別を禁止の理由とした分業に対し、「そういう時代ではない」と言い、来年度以降の活動の存続を憂慮する声が上がっている。さらに、指導者の一人から女子に対して獅子に入りたいかという問いかけがあったことから、このルールが破られようとしていることがわかる。

今後、ルールが廃止されることで、矛盾は解消し、①と同じように年齢階梯制の組織となるだろう。

結論

小馬出町子供獅子の活動は2度目の転換を迎えている。1度目は獅子舞の活動に女子を加えたことにより、性別による分業が発生した。2度目は、指導者のルールを破ろうとする発言から転換しようとしている最中であると考えられる。筆者は、ルールの廃止によって、性別による分業が消失することが2度目の転換になると考える。

①では、男子は獅子舞の唯一の担い手である。②でも男子は獅子舞の担い手であるが、女子は男子人口減少に伴い、徐々にその役割を増やしていったことからあくまで男子の不足を補うための人材であり、獅子舞の型を伝承できないので本当の意味での担い手ではなかった。



図4. 予想される新しい小馬出町子供獅子の活動

【主要参考文献】

- 石川県教育委員会文化課 石川県内獅子舞緊急調査委員会編『石川県の獅子舞－獅子舞緊急調査報告書－』石川：石川県教育委員会、1986年
- 高島知佐子・川村尚也「伝統芸能組織のマネジメント研究への活動理論アプローチ－人形浄瑠璃における後継者育成と鑑賞者開発の事例から－」『経営研究』58巻2号、大阪市立大学、2007年、88頁・104頁
- ユーリア・エンゲストローム『拡張による学習・活動理論からのアプローチ』東京：新曜社、1999年

文化の伝承における同感に基づく市場の可能性

- 倉吉絣を例に -

Possibility of “Market Based On Sympathy” for Pass the Culture:
A Case Study of Kurayoshi Kasuri

繁原 あゆみ

Shigehara Ayumi

文化マネジメントコース

はじめに

今日、「貨幣を支払う・支払わない」「価格の高い・安い」を基準とする経済システムが世界規模で拡大し、市場は貨幣を増やすことのみが目的化している。貨幣を取得するために競争は激化し、弱肉強食の競争主義の市場と化している。このような市場の状況は技術の進歩などをもたらす良い面もある。しかし、伝統的なモノにとっては生き残っていくことが困難な状態であると言える。長年、積み重ねてきた伝統は価格競争を行うことや目まぐるしく変化する需要に迅速に答えることには不向きである。ましてや行政による保護が十分でないモノにとってはさらに激しく市場に晒されることになる。

そこで、私は、経済学の創始者と言われるアダム・スミスが提唱した「同感（＝シンパシー）」を前提とする市場のあり方をてがかりとして、文化的・伝統的なモノが伝承されていく方法として考えてみたい。その上で、地域にとって継承すべき価値を持つと思われるモノが生き残っていくために必要な市場のあり方を考えていくこととする。その事例として、私の出身地である鳥取県倉吉市に伝わる「倉吉絣」という織物を取り上げ論じていく。

第一章 同感に基づく市場

アダム・スミスと聞くと誰もが「見えざる手」を思い浮かべるだろう。そして、『国富論』で述べられた「見えざる手」の記述は、今日、「利己心に基づいた個人の利益追求行動が、市場における競争を通じて、社会の繁栄を促進する。そして、競争的な市場における価格調整メカニズムのことを「見えざる手」とスミスは呼んだ」とされている。そうすると、スミスは個人の利益のためだけに競争を繰り広げる市場、まさに現代の市場を正当化しているように見える。

しかし、スミスのもう一冊の書物『道徳感情論』を前提として「見えざる手」について考えると、「各個人が利益を求めて経済活動を行うことが結果として社会の繁栄を促進する」というスミスの考え方の背景に、留保条件があることがわかる。それは、人が有する、他人の感情や行為に関心を持ち、自分も一緒に喜怒哀楽する能力。すなわち、他人に同感する能力が利己心とは別に存在し、その同感により他人を意識したうえで利己心や、利益追求行動によって経済活動が行われた際に社会の繁栄を促進するということである。言いかえると、他人と関わり意識することで同感を求める社会的存在としての動機による経済活動が行われ、他人と関わり意識することで身につける正義感覚によって市場における「見えざる手」が機能し、社会の繁栄をもたらすということなのだ。

すなわち、スミスは、市場という場は、人々が相互に同感する感覚

を持ちながら、互いに必要とするモノを正直に交換することで、お互いに幸福を感じる場と考えていたのだ。売る側は買う側の感情に同感することで品質や価格などを見直すかもしれない、買う側は売る側のモノに込められた思いや手間、思想などに同感し、購入や作り手の支援などを始めるかもしれない。このように、お互いに同感し合うことで成立した市場は社会をよりより状態に変えていくのだ。さらに、こうした市場という場は、それ自体が人と人を結び付け交流する場にもなるのである。

こうした考え方は、明らかに今日の市場には欠乏している。お互いに顔が見えずとも貨幣の取引が行われ、同感のない利己心をむき出しに経済活動が行われている。このような市場が、小さな地域も覆ってしまうようになると、地域で細々と成り立っていた工芸品市場はひとつたまりもない。こうしたシステムに地域の文化の評価を委ねるべきではなく、それ自体を評価する互恵的で同感を基礎とする市場を地域でつくり上げていくことが必要になるのではないかと、私は考えている。

そこで、次章において倉吉絣を例に挙げ、その現状を明らかにした上で、スミスの考えた同感に基づく市場という考え方が、地域の文化を伝承していくことに必要であることを述べていきたい。

第二章 倉吉絣の概要

絣とは染織の一種で、部分的に染めた織り糸を用い、ところどころかすれたような模様を織り出した織物、またその模様のことを指す。

倉吉絣は鳥取県の中央に位置する倉吉市で作られている絣である。特徴としては、他地域の絣と比較して、緯を括って模様を織り出す絵模様が多いことが挙げられる。また、絣の特徴であるかすれを極力なくすよう作られるため、輪郭がはつきりした模様になっている。

同県の米子地域に発生した絞木綿の影響を受け、文政年間（1818～1829）に一定の花鳥山水の絣が織り出されたことが始まりとされる。倉吉には、古来より農家の副業として木綿布を生産していたことや、綿作地帯である同県西部の弓ヶ浜半島に女性が綿収穫の労働に行った際、労賃が綿で支払われたことなど絣が根付きやすい素地が築かれていたのである。

各家庭で作られていた倉吉絣は、江戸時代末期になると、問屋が買い集めた手紡績を農家が下請けとして製織する問屋制家内工業へ移行し、明治中ごろには工場制手工業へ生産形態を変化させていった。丈夫さや模様の美しさなどの品質を重視した生産が行われたため、他地域の絣より高価に取引され、万国博覧会などで受賞することもあった。しかし、頑なに品質を重視するあまり、機械による工場生産に移っていく時代の流れに乗ることができなかった。また、消費者は体裁の

よい安価な品を求めようになり、明治末期頃から大正初期にかけて産業としての倉吉絣は衰退していった。

産業としての絣生産は衰退したものの、その技術や美しさを評価し、伝承しようとする人々も現れてきた。その結果、昭和46年には倉吉絣研究室が、翌年には倉吉絣保存会（以下保存会）が設立された。これらの活動は、倉吉絣の伝承に貢献してきた。それを支えるように、市や県は補助金の交付や展示会のサポートなどを行ってきた。倉吉絣は、地場産業という立場から、地域で伝承すべき伝統文化へと変化し、現代に存在しているのである。

次章では、倉吉絣の現状を整理し、今後の課題を考察していきたい。

第三章 倉吉絣の現状と課題

現在、鳥取短期大学内にある「絣研究室」と多目的施設「伯耆しあわせの郷」の織物教室で倉吉絣の技を学ぶことができる。そして、それぞれの講座を修了した者の中で希望者は、保存会に入会することができる。絣研究室や伯耆しあわせの郷で学んだほどの技術ではきれいに模様を織り出すことはできない。そこで、保存会では、紡績や染めの工程は外部の力を借りながら、倉吉絣特有の輪郭のはっきりした模様を織り出すために、会員が糸括りや製織の技術を磨いている。また、ふるさと工芸館という建物で、会員が各自で作った商品の展示即売を行っている。

会員の数名に聞き取りを行ったところ、倉吉絣の作り手は、退職や主婦業が落ち着いて時間のできた女性が主であり、若くても40～50代だという。また、絣に対する熱意も個々人で異なり、趣味として楽しんでいる方から、自ら綿作や染めを行う方まで様々なようだ。倉吉絣を作って生計を立てるといのは難しいが、細く長くでも伝承して欲しいという願いは皆さん共通していた。

しかし、現状は、技術を持った者の高齢化、若い担い手の不足など伝承には厳しい状態である。また、手織りの絣が高価であることや、現代の反物の需要が限られることなど、買い手を獲得するには工夫が必要である。

次に、行政の取り組みについて見ていきたい。倉吉市では、倉吉絣を観光資源の一つと捉え活用している。また、保存会で作られた製品を物産展などで委託販売することもあるそうだ。その一例として、市指定文化財に指定されている商家の建物で倉吉絣の展示販売を行っている。市から保存会に、後継者育成の補助金が交付されているがその額は減少傾向にある。鳥取県としての取り組みとしては、倉吉絣を鳥取県郷土工芸品に、福井貞子を鳥取県伝統工芸士に指定している。また、県内で民工芸品を製造する個人、団体、手仕事の後継者育成に取り組む市町村、事業主を対象とする支援事業を行っており、申請があ

れば検討し支援を行っている。

現在ある倉吉絣という地域の資源を紹介する取り組みはされている。しかし、保存会が抱える伝承についての課題を改善するまでの政策を望むのは難しいと後継者育成の補助金の減少からも窺える。市民の税金を充ててまで倉吉絣を保護するには限界があるようだ。

次に、民間団体の活動を紹介したい。倉吉市には、重要伝統的建造物群保存地区に指定される白壁土蔵群があり、その周辺は観光地として整備されている。そこでお土産や郷土の工芸品を扱うお店やギャラリーなどを運営している(株)赤瓦という会社がある。その会社内に組織される「まちなかスローライフ事業部」が倉吉絣を着て、まち歩きをするプランを観光客向けに提案している。倉吉絣を着られるだけでなく、街並みのガイドや周辺のお店との連携で割引などが受けられる。このプランは、観光客を確保するための経済活動であるが、倉吉絣や古い街並み、周辺の店などの価値を見出し、客側と提供側のどちらにも利益があるしくみになっている。

政策による十分な保護が望めない状況の中で倉吉絣を後世に残していくには、やはり、このように市場を意識する必要があると私は考える。

第四章 同感に基づく市場の可能性

行政による保護や伝承のための政策が十分ではない倉吉絣は、市場の中で生き残っていかなければならない。そのような状況において、前章で述べた、(株)赤瓦の「倉吉絣を着て街歩きをするプラン」のような取り組みは、倉吉絣の存在を知らしめるとともに、その価値を人々に認識してもらえらる貴重なものである。このような、作り手のためにも、買い手のためにもなる互恵関係の市場を形成し、倉吉絣に同感してくれる人を確保することが伝承につながるのである。

作り手は、買い手側に同感してほしいことを整理し、買い手が求めるであろうモノを追及する。そうすることで、倉吉絣の良さを再確認できるとともに買い手の同感を得やすいモノを作ることができる。そうしてできたモノに、同感してくれた買い手は、倉吉絣の良さを理解してくれる良き支援者となるのである。

作り手と買い手がお互いに同感し合う市場を形成することが地域の文化の伝承には重要なのである。

【主要参考文献】

- 福井貞子『倉吉かすり』米子プリント社、1966
- 福井貞子『改定 日本の絣文化史』京都書院、1981

伝統的街並み再生

- 丹波篠山と工芸 -

Traditional rows-of-houses reproduction
-Tanba Sasayama and craft-

中西 遼

Nakanishi Ryo

文化マネジメントコース

要旨

現在、日本の各地では重要伝統的建造物群保存地区（以下、重伝地区という）と呼ばれる歴史的街並みが、2012年の段階で41道府県82市町村の102地区、選定されている。これは、歴史的街並み・風景の中で特に価値の高いものを国が保存していくために、1970年の文化財保護法の改正の中で整えられていったものである。

本論文では、その重伝地区の中で、近年の観光客数の減少や定住者の減少と言った問題を抱える、兵庫県篠山市河原町通りを例に挙げ、重伝地区の中でも高い人気を誇っている高山市や金沢市との比較を通じて、重伝地区での地域活性化の方法を、工芸というものがその地域活性化の要素となり得るのかということを考えていこうとするものである。

丹波篠山という土地

篠山市は、1999年（平成11年）4月1日に、平成の大合併の先駆けとして、旧多紀郡篠山町・今田町・丹南町・西紀町の4町が合併、市制が施行され誕生した。それから5年後の2004年（平成16年）に篠山市河原町通りは、重伝地区に選定された。妻入りという独特の造りをした商家が並んだ街並みで、休日には観光客も訪れ、観光地としての様はなしているが、近年河原町は少子高齢化が進み、平日には活気が見られないという問題が生じている。篠山市は、重伝地区という認識は持つてはいるものの、政策的には今一つの感が否めないのである。

同じような重伝地区の中でも、高い人気を誇り、年間数多くの観光客が訪れる高山市さんまち通りなどと比較してみると、次のようなことが指摘される。

まず高山市の強みというものは、そこに住む住民や行政の文化や景観を保存しようとする意識が非常に高いこといわゆるホスピタリティと呼ばれるところに表れてきている。実際さんまち通りを歩いてみると、それを強く感じることができる。2012年8月上旬にフィールドワークを行った際、店を営んでいる民家や、歩いている住民に道を尋ねてみる、どちらにしても丁寧な返答が返ってきた。住民の高い意識の表れというのは、このような何気ないところに大きく表れてくるのではないかと考える。住民・行政のホスピタリティの強さというものが伝統的空間を活用する上で、欠かせないものとなっている。

一方、篠山市河原町通りとはいうと、平日は、外に仕事に出ていて、通りには人が出ず、寂れた雰囲気を感じ出し活力が感じられないものとなっている。これは、コミュニティの欠如が問題であり、まずは、観光的な計画云々は置いて、身近であるコミュニティ再生という

課題を改善することが先決で、そのためには、住民だけでなく外部の人材も交えたNPOが中心となりコミュニティ再生を視野に入れ、まちづくりを考えていくことが必要であるに違いない。

また高山市のもうひとつの強みの部分は、高山市では生産と拠点の場というものがしっかりと確立している。商店を営んでいる人は実際にその場に住み、工芸や特産品のお土産などの生産の場があるところにも人が住み拠点の場となっている。このように、生産と活動拠点が整えられているのが高山市というまちなのである。生産と活動拠点が、この2つがしっかりとしているということはこのまちは、歴史的街並みというものが機能しており、訪れた人々を楽しませることができるのである。

こういった高山市にみられる強みというものを参考に篠山市に還元していくことができれば篠山市での魅力が出てきて重伝地区の篠山市河原町通りの地域活性化に繋がっていく可能性があるだろう。

ことに篠山市は工芸が盛んであり、これを利用することで、篠山市の強みとなり地域活性化する上でも、有効になるのではないかと考える。

工芸と街並み活性化

それでは工芸を用いて、街並みを活性化している地域とは具体的に挙げるのならどこであろうか。

まず例として挙げたいのは、栃木県益子町と石川県金沢市である。

益子町を挙げた理由としては、濱田庄司が作っていたことでも有名な益子焼があり、「益子大陶器市」や「土祭」といったイベントがあり、工芸というものを町全体で取り上げている。なおかつ、益子町でも高山市にみられるような、生産と活動拠点がしっかりとしている。販売店であるお店の裏には、窯元があり生産の場がある、この様子がまさに生きた工芸であろう。生産された場でお客の手に届く、これが工芸を扱う上で一番重要になることであり、この部分が実際にこの土地を訪れ感じ、河原町とは異なる点である。またホスピタリティといった点でも、益子では益子焼が強みであるということを住民が理解しており、そのうえでイベントなどにも積極的に住民が参加している。こういった点が、益子町の最大の強みであると言える。

一方の金沢市は、加賀友禅や九谷焼、金沢漆器といった、全国的に見ても豊富な工芸品にかこまれている。こういった工芸品の理解や保存のために金沢市は金沢職人大学や金沢美術工芸大学などを設置し、人材育成・後継者養成へと早くから取り組んでいる。このように市が大学と提携して工芸の保存に力を入れると言う時点で金沢市が、工芸について強い認識を持っていると言えよう。さらには、工芸を活かしたイベントなどの効果により金沢21世紀美術館は年々入館者数

も増え金沢全体への観光客数増加へ大きく貢献している。このような市の工芸に対する意識の高さや住民達の工芸に対する認識、工芸を取り扱ったイベントを起こすことで、このような地域は、工芸が地域活性化の要因となっている。

一方、それとは逆に、工芸が今一步地域活性化の要因となりえていない場所もある。それは富山県高岡市金屋町である。富山県高岡市は、400年あまりの歴史を持ち、銅器、漆器、仏具といった伝統工芸が、いくつもある工芸のまちである。その中で金屋町というのは、鋳物産業で栄えたところである。

現在、金屋町にはいくつかの鋳物工場が残され、職人が住み鋳物を守ろうとする活動がなされている。だが近年、多くの工場は郊外の銅器工業団地へと移転していき、その活動は縮小されている。このように金屋町では生産と活動拠点が欠如しており、生きた工芸というものを見つけることはできず、鋳物という名前だけが取り残されてしまったようにも思われるのである。

それでは、金屋町では何か工芸を活かしたようなイベントは開催してはいないのか。なるほど、「金屋町楽市（以下、楽市とする）」の開催を忘れるわけにはいかない。楽市とは、金屋町全域を使い行う生活空間内展示のことで、ストリートマーケット、イベントを組み合わせた工芸と生活と産業が同居するゾーンミュージアムのことである。2008年より行われ、多くの集客率が見込まれている。学生の手も加わることで、より大きなイベントへと変貌していった。しかし、定期的なイベントが開催されてはいるものの、メインとなっているのが楽市のみという点が、金屋町が工芸を活性化の要因とはしていない理由である。

楽市は富山大学芸術文化学部協力のもと始めたイベントであるが、先ほども述べたとおり、学生、地元以外の人の手が加わることで、より大きな規模のイベントに出来る点は、素晴らしいこのイベント自体、工芸を生活空間の中へ展示するというとても興味深く、成功しているイベントだとは思う。だが、学生や外部の協力だけが頼りになって住民自体がまちを盛り上げる、工芸を取り上げるという点が、感じ取れないのである。これは、楽市が行われていない日に訪れていただくわかることだとは思うが、楽市以外では、主要なイベントが金屋町では行われておらず、先にも述べたように、外部の協力で住民たちが依存しているのである。高山市のように住民自らのコミュニティという土台がしっかりしていなければ、いくらその上に工芸やイベントというものを積んでいっても、活性化はしないだろう。

篠山と工芸

篠山の工芸とはどのようなものがあり、どのようにいかしていけるのか。河原町通りの中には、江戸時代末期に生まれた王地山焼と呼ばれる陶磁器が現在もあり、王地山陶器所と呼ばれる生産の場が残っている。その技術は、3人の陶工たちの手によって、保存・伝承されている。しかし河原町通りでは、その王地山焼を販売する活動の拠点が無く、王地山焼という工芸はどこかこの町から忘れ去られているような気がする。

高山市や益子町に見られるような生産と活動拠点が無ければ、王地山焼がいくら素晴らしいものであっても、その工芸を知る機会は無くなっていくであろう。このままでは、工芸の技術は衰退していき、いつしかなくなっていくものである。そうしないためにも、高山市や益子町のように住民のホスピタリティの向上、金沢市の様々な政策など、工芸の魅力に再認識し、新たなイベントなどを起こしていくことが地域活性化へと繋がっていくと考える。

結論

以上で述べてきたことから、工芸が地域活性化の要素になるためには、イベントなどで工芸を取り上げ、訪れた人々へ工芸の魅力を発信していき、そしてホスト側である住民のホスピタリティを向上させていくことが、工芸を地域活性化させるなかに取り入れられる要素となってくる。言い換えるならば、しっかりとした工芸へ対する支援の確立をさせていき、工芸へ対する知識や愛着といったものがその土地に残っていなければ、いくら工芸が素晴らしいものであっても、活性化の要因とはなっていないと考えるのである。

【主要参考文献】

- 佐々木一成、『地域ブランドと魅力あるまちづくり』、学芸出版社、2011年
- 藤木庸介、『生きている文化遺産と観光』、学芸出版社、2010年
- 古池嘉和、『地域の産業・文化と観光まちづくり』、学芸出版社、2011年
- 北國新聞社編集局編、『風景 工芸王国』、北國新聞社出版局、2011年

小布施における地域メセナ

—高井鴻山の時代からの継承—

Spirit for community development in *Obuse*
—Heritage from the time of *Takai Kouzan*—

藤澤 由佳

Fujisawa Yuka

文化マネジメントコース

はじめに

長野県の北部に位置する小布施町は「栗と花と北斎のまち」として長野県でも有数の観光地として知られている。この町のまちづくりを歴史的に振り返ってみると、高井鴻山（以下、鴻山）の時代がひとつの画期になっていると言える。そこでは、都との人材交流とともに、地域における人材育成が大きな柱になっていたことが確認できる。それは、まさに「人を育てることで、町を育む精神」である。こうしたまちづくりの精神性は、今日、脚光を浴びている小布施の地域メセナの中にも見出すことができる。時代を超えて、小布施のまちづくりを支え続けているのは、人との交流と人を育てることである。

そこで本研究は、鴻山の生きた時代と現代に通底する、「人を育て、町を育む精神」の共通項を分析し、現代の小布施における地域メセナ活動が、鴻山の生きた時代の人材育成の仕組みや精神性を、いかに継承しているのかを明らかにすることを目的として行った。

高井鴻山の地域愛に満ちた献身的な活動

鴻山は小布施という地域を支える豪商の家に生まれ、江戸時代後期から明治時代前期にかけての激動の時代を生きた人物である。『高井鴻山伝』によれば、鴻山は15歳から16年間、京都・江戸に遊学し、芸術・英語・化学・数学など、あらゆる学問を積極的に学び、友人との交流を深めたとある。その後、小布施に帰郷し、高井家の当主として家業である問屋業を営んでからも、芸術を楽しみ、自宅に多くの友人を招き、時勢や文化について熱く語るサロンを開催するなど、地方都市である小布施に中央の文化を積極的に広めた。また、鴻山が37歳の時に、小布施を訪れた江戸の浮世絵士葛飾北斎を自宅に招いたことも功績のひとつとして称えられている。北斎と鴻山の親交は深く、北斎はその後、3度にわたり鴻山のもとを訪れ、数々の名作を小布施に残した。

鴻山はその時々優れた師・知友に出会い、自身の感覚を磨いたのである。そしてその人たちの交流を深め、常に新しい情報を求めることで、小布施に多くの文化人を招き交流の場を創出した。これらの活動によって小布施の文化的風土が継続的に向上していったことが考えられる。

加えて、政治への関心も高い鴻山は、晩年に日本の行く末を案じて私塾を運営し、日本の次世代を担う人材の育成に励んだ。東京に高井学校、長野に高矣義塾を創設した鴻山は、陽明学の教えである「知行合一」を教育論に掲げ塾生の指導にあたった。『高井鴻山伝』には、授業の中では自らの人生観や芸術・文化への関心が広がるような独演式の講義も行うなど、若者の関心や可能性を広げる授業も行っていた

という記載もある。塾生の詳しい数は不明だが、塾の卒業生の中には教師や地域の発展に携わり、地域の発展に貢献した者もいる。このように、鴻山の人材育成は、優れた人材を多く輩出しただけでなく、体験して学んだことが実践されて次世代に継承されていくという「知行合一」そのものであり、同時に教えを受けた人間の質向上するための人材育成であると考えられる。

これらのことから、鴻山の行ってきた地域での活動は、まさに「人を育て地域を育む」ことであると思われる。そしてそれらは文化創造や交流の場の創出、そして小布施をはじめとする地方都市の次世代を担う人材の育成であったと考えられる。そしてこれらの活動は、鴻山同様に地域の発展を慮ると同時に、文化・芸術に興味を持ち、サロンのような交流の場に積極的に参加した豪商・豪農が多数存在したことにより、小布施において、地域に文化や芸術に関心が高い人々が増え、文化的な風土を形成していったと考えられる。その小布施に根付く代表的な企業として株式会社小布施堂を紹介する。

株式会社小布施堂における地域メセナ活動

株式会社小布施堂（以下、小布施堂）は本社を小布施町に置き、1923年に株式会社化した栗菓子製造会社のひとつである。地域の発展とともに歩んできた小布施堂は多数のグループ会社からなり、その中の(株)一市村酒造場の12代当主が鴻山であった。山村和宏の『創造的企業経営と美しいまち—小布施堂と小布施町』によれば、「小布施堂の経営哲学は、企業利益の最大化にあるのではなく、先代から受け継いできた家業（＝「旦那文化」）を継承発展させ、現代におけるサロン文化を復活させる事にあります。」とある。鴻山をはじめとする先代が地域で行ってきた役割を理解し、現代にその精神性を継承していると考えられる。

小布施堂には、先代である鴻山などが行ってきた文化創造や交流の場の創出などを担う部署がある。グループ会社として催し物や自社出版など、いわゆるソフト面を行う(株)文化事業部である。その中の取り組みのひとつであり、小布施堂がサロン文化の復活として開催している催し物が「小布施セッション」である。月に1回ソロ目の日の夜に小布施堂で行われるもので、さまざまな分野の先端で活躍する人物を講師に招き、講演会を行う。講演会終了後には小布施堂で作られた料理と酒を囲み、セッションの場が設けられている。毎回、県内外から100名ほどが訪れている小布施セッションは、さまざまな情報が飛び交う情報交換の場でもある。また、この催しを通じて様々な大学からのインターンシップが実現するなど、若い世代にとって知的な刺激を受ける場、つまりは若者の人材育成の場としても機能していることにも注目したい。

（株）文化事業部は他にも、「小布施見にマラソン」という速さを競うのではなく、小布施の良さを感じながら走るマラソン大会の事務局を勤めるなど、小布施に地域外の人との交流の場を創出している。

小布施堂は、小布施の文化資源や先代が担ってきた地域の「旦那」という役割を大切に、それを小布施にしかない魅力として創出し、未来へ継承していこうとしている。この思想の原点にあるのは参加した人々にかげがえのない時間を与え、地域の魅力を創り出すというまさに「人を育て、まちを育む精神」であると考えられる。

地域メセナからまちづくりへ

小布施町は先代から脈々と継承されたまちづくりの基本理念として「常に新しさを求め時代を先取りする先見性、助け合いと支え合いで他人を思いやる風土、人と交わることを楽しみおもてなしを大切にする気質」を掲げている。情報を求める姿勢、人との交流を楽しむという点は鴻山と繋がる点である。そのため、この理念のもとで行われるまちづくり事業においても、鴻山の時代と現代の共通項である文化創造、交流の場の創出、人材育成が継承されているかを調査した。

その結果、人材育成に関しては大学との協働事業として町も力を入れていることがわかった。そのひとつが「地域づくりインターン」である。2010年から継続されて行われているこの事業は、フィールドワークや地域住民との交流を通じて、まちづくりに関する課題の解決策を企画提案する取り組みである。調査対象であった2011年は「小布施ブランドの情報発信」というテーマで進められ、「地域外への情報発信」、「まちづくり」、「教育」の3つの連動が情報発信では不可欠であるというプレゼンテーションが行われた。

さらに、「地域づくりインターン」の学生らが実行委員会を運営した「小布施若者会議」も2012年に初めて開催された。「小布施若者会議」は小布施町全体をフィールドとし、18歳から35歳の若者が10年後の日本を考え、社会に対する思いを主張し、議論を繰り広げて新しい価値観を創出することを目的として行われた会議である。地方都市の抱える住民促進や農業再生などの共通の議題を見つけ、議題解決に向けたアイデアを公開したプレゼンテーションを行うというものである。1回目である2012年の参加者は、募集人数を大きく上回る230名であった。人々が交流の中で様々な価値観をすり合わせながら解決方法を導くこの会議のスタイルは、鴻山の行ってきたサロン開催などの交流の場の創出や、人材育成と精通していると考えられる。

さらに、小布施町は「交流と創造を楽しむ、文化の拠点」として「まちとしょテラス」と呼ばれる複合施設を整備した。一見、図書館に見える施設内では、「美場テラス」と呼ばれる講師を招いて油絵や帽子作りなどのワークショップや、1年単位で行われるお着誼活性化プロ

ジェクトと呼ばれるワークショップを開き住民の文化創造への意識を高めている。「まちとしょテラス」は文化創造の場、交流の場、人材育成の場を持ち合わせているまさに「文化の拠点」なのである。

鴻山の「人を育てまちを育む精神」は、小布施のまちづくりのあらゆる事業にも精通することがわかった。

結論

鴻山の時代の精神性を最も継承しているのは、小布施全体の風土として地域外の人々との間に活発な交流の場を創出し、暮らしの質を高めている点であると評価できる。交流の場に参加することで地域資源を再確認することができ、異なる価値観を持つ人々から刺激を受けることで、関わった人々の質的向上が実現している。図1のようにそれらを展開するフィールドである小布施という地域の文化的風土の向上が時代を超えて行われていることから、人を育てることで地域を育むということが継承されていることがわかる。

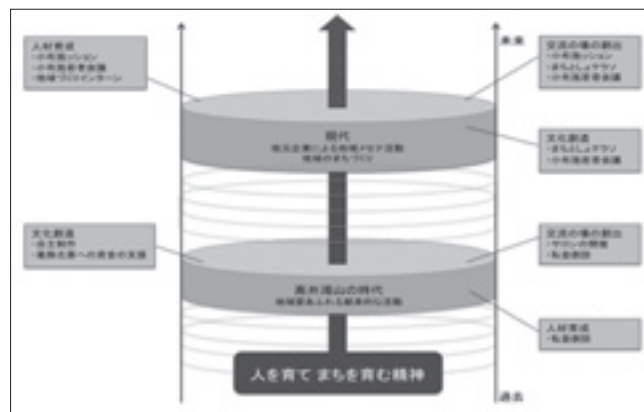


図1 「人を育てまちを育む精神」の継承図

このように小布施の持っている潜在的な力は、目には見えないが鴻山の時代から地域の中に暗黙的に継承されているものである。そのため、時に魅力を生み出す創発作用が生み出したものを地域で共有し、共有するために行った経験から個々の中に魅力を取り込んで行く好循環が生まれていると言える。本研究ではこのような仕組みが、少なくとも鴻山の時代から今日に至るまで人々の間に継承されているということが明らかになった。

【主要参考文献】

- ゲーリー・S・ベッカー著、佐野陽子訳『人的資本』東洋経済新報社、1976年
- 青木孝寿監修『高井鴻山伝』小布施町、1988年

博物館と観光の関わりについて

～日本において博物館は観光対象として成り立つのか～

Can museum be a powerful tourism asset?

大西 智子

Onishi Tomoko

文化マネジメントコース

はじめに

現在、博物館の館数は年々増加傾向にあるが、博物館入館者数は横ばいであるため、1館あたりの平均入館者数は減少傾向にある。その中でも、アミューズメント性の高い動物園や水族館に多くの人が集まっており、美術館や博物館は動物園や水族館などと比べ、1館あたりの入館者数は少ないという傾向がある。

そこで、博物館全体の入館者数を増加させ、1館あたりの入館者数の増加につなげることはできないかと考え、博物館と観光を結びつけることで、地域外からの入館者を増加させることができるのではないかと考えた。一度に多くの人が参加する、企業が商品として企画するパッケージツアー（以下ツアーと記す）に着目し、調査を進めていくと、博物館が含まれるツアーは少ないことがわかった。

本稿では、なぜ企業は博物館をツアーに組み込まないのか、どういった博物館が企業や大衆に求められているのかを明らかにする。これらの博物館から、博物館が観光対象として成り立つために必要な条件を検証し、博物館と観光の関わりについて考察する。

観光の現状

現在大衆のものとなった観光は、観光者が各々の欲求や好奇心を満たすため、多様な観光対象を開拓するなどし、観光の多様化が進んでいる。観光は人々の生活の中で、気分転換や学びたいという欲求、好奇心などを満たし、余暇時間の充実をもたらすだけでなく、社会的に果たす役割も担っており、人々の生活向上に大きな意義があると考えられる。多くの人が行う観光行動の中で、博物館が観光対象として成り立つことができれば、博物館の利用者は増加し、知名度も向上していくと考えられる。

観光行動が起きるには4つの要素が必要とされている。1つは、観光行動を行う主体である「観光者」である。観光者がいなくては観光現象が成立することはない。次に、観光者が訪れる「観光対象」である。観光対象は、「観光者を引き付ける誘引力の素材としての観光資源と、観光者がその魅力を実際に享受できるよう各種の便益を提供する観光施設（サービスを含む）」の要素から成り立っている。また、この2つを結び付ける、観光者の観光行動の動機をつくり出す「観光情報」と、生活圏内を離れるための「観光交通」が必要とされる。「知らされなければ、人びとに観光行動は起こらない。また、知らされて観光しようと思っても、移動手段がなければ、日常生活圏を離れることができない」のである。

博物館が観光対象となるためには観光資源と観光施設が必要となるわけだが、博物館は観光資源としての要素を十分に満たしていると考えられる。博物館の扱う様々な作品・生き物・動物・植物などを鑑賞することを目的に、人々は博物館を訪れる。観光で訪れた人も、博物館の扱うものを見る

ために来館していると推察する。このように、博物館の扱うものが人々を観光行動に駆り立てる要因となり、観光資源となっていると考えられる。しかし、観光資源となった博物館だけでは、観光者の要求や期待を十分に満たすことはできない。観光者の要求や期待を満たすための観光施設が必要とされる。

博物館の現状

日本において博物館は、様々な物事への理解や知識を増やす役割を担っており、学ぶことを目的として設置されている。博物館へ足を運ぶことで、異文化への知識や理解を深めることができるのである。

日本の博物館・博物館類似施設の館数は、年々増加傾向にある。しかし、入場者数は横ばいであるため、1館あたりの入場者数は年々減少傾向にある。博物館の中でも、美術館の入館者数は総入館者数の内の多くを占めているが、1館あたりの入館者数は、館数の少ない動物園や水族館と比べ少ない。この差は、動物園や水族館にアトラクション的要素やエンターテインメント性が高く、家族連れなど多様な層に選ばれているためと考えられる。

旅行会社が企画するパッケージツアー内で取り上げられる博物館の中でも、動物園や水族館が多く取り上げられていることから、大衆が行きやすく、多くの層で見ただけでも楽しむことができることが、選ばれるひとつの要因になっているのであると考えられる。

観光産業全体で見ると、目的地として博物館が選ばれる数はまだまだ少ない。しかし、観光をきっかけに博物館を訪れる人は多く、博物館と観光の関連性は高いと考える。

パッケージツアー調査

観光といっても、個人で企画したものや、町内会で企画したものなど様々なかたちで参加する観光があるが、その中でも本稿では旅行会社の企画するパッケージツアー（以下ツアーとする）を対象とする。ツアーにはある程度まとまった人数が参加し、博物館がツアー内に組み込まれることで、それだけの入館者数を見込むことができることから調査対象とした。また、旅行会社の企画するツアーに多く組み込まれていた博物館は、何らかの理由でツアー内に組み込みやすい博物館であると考える。

ツアー調査では、旅行会社の企画する国内のツアーの中から、博物館がツアー内に組み込まれているものを対象とし、どのような博物館が取り上げられているのかを調査する。この調査から、ツアーに組み込みやすい博物館を明らかにし、その博物館にはどのような特徴があるのかを考察し、博物館が観光対象として成り立つために必要な条件とは何かを推

察する。

調査対象とした旅行会社と旅行冊子は、株式会社JTBが発行する「旅物語」、クラブツーリズムが発行する「旅の友」、日経カルチャーが発行する「日経旅行」と、近畿日本ツーリストのHP内に掲載されていた電子版ツアー冊子である。JTB、クラブツーリズム、近畿日本ツーリストは、総合旅行会社であるので全体的な傾向が読み取ることができ、日経カルチャーは文化的要素の高い事業内容を強みとしており「日経旅行」においても多くの博物館が取り上げられていることから、この4社を選定した。

調査内容は、冊子内に掲載されている国内ツアーの中で、ツアー日程の中に博物館が含まれているものを集計する。その後本稿で対象とする博物館(アート系)のものだけを抜き出し、その数を集計した。集計したものの中から、「取り上げられている数が多いということ」と、「2社以上の旅行会社に取り上げられているということ」を満たした以下の5つの博物館を選定した。

- ・足立美術館(島根県)
- ・青森県立美術館(青森県)
- ・大原美術館(岡山県)
- ・砂の美術館(鳥取県)
- ・長野県信濃美術館・東山魁夷館(長野県)

博物館が旅行会社の企画するツアーの訪問地に選ばれるということは、その博物館が大衆に好まれており、集客力が見込める観光対象と旅行会社が判断したこと証しと考えられる。そのため、ツアー調査結果から選出した博物館は、何らかの理由でツアー内に組み込みやすく、大衆にも好まれており、観光対象としても成り立つであろう博物館と考えられる。これらの博物館にどのような特徴があるのかを考察していくことで、観光対象として成り立つために必要な条件を検証する。

博物館が観光対象として成り立つための条件

ツアー調査から選出した5館や入館者数の多い博物館を基に、共通する点を検証する。

共通する点には、駐車場が広いことや、博物館周辺の美しい景観や他の観光地が近いということ、アクセスの利便性、博物館内のショップやカフェの充実などがあげられる。

これらの共通する点から、博物館が観光対象として成り立つために必要な条件を考察し、筆者は①博物館内外から作られる、非日常的空間 ②博物館の持つ魅力・インパクト・話題性 ③他の観光地との交換性、利便性 の3つに注目し、博物館が観光対象として成り立つための条件とした。

博物館や、個々の観光地の魅力を高めることも必要であるが、こういった施設どうしの連携によって、その土地全体が魅力的な観光地となる

ことができると考える。また、旅行会社にとってもこのように博物館だけでなく、他の観光施設と近いことや連携があることでツアーを企画しやすいのではないかと推察する。

まとめ

既存する博物館のうち観光対象として成り立つ博物館は少ない。しかし、現在観光の対象となっていないなくても今後なり得る博物館は多くあると筆者は考える。

博物館が観光対象として成り立つためには、必要と考えられる条件からも、博物館のみで観光対象となることは困難であると推察する。博物館周辺の環境によって作り上げられる空間や、市町村と協力し合うこと、他の観光地との連携などが重要となるだろう。こうした博物館と他の観光地や町とをつなげることで、博物館が新たな観光地となり、集客力アップにつながるものと考ええる。

博物館は市民の国民の学習の場であるが、観光という大衆の娯楽とを合わせることで、地域外の利用者を増やし、博物館の来館者増加につながると考える。多くの旅行会社が、海外旅行先で美術館や博物館を組み込むように、国内旅行でも博物館を取り込むようになればより多くの観光客を呼び込むことができる。

個々の博物館や観光地の魅力を高めることも必要であるが、施設同士の連携を進めることによって、その地域全体が魅力的な観光地となり、より多くの観光客を博物館にも呼び込むことにつながると考える。将来的には、ツアーに参加した観光客の中から、観光以外の目的で博物館に足を運ぶ人が増えることを望む。

【主要参考文献】

- 溝尾良隆 編『観光学全集 第1巻 観光学の基礎』原書房、2009年
- 岡本伸之 編『観光学入門 ポスト・マスツーリズムの観光学』有斐閣アルマ、2001年

アニメを活かした観光地づくり

—アニメツーリズムで成功するために必要なことは何か—

Elements of a Successful Anime Tourism

What you need to do in order to succeed in the anime tourism

高田 美音

Takata Mio

文化マネジメントコース

研究概要

本研究は日本全国のアニメツーリズムの事例の中から取り組みが成功している事例と失敗している事例をとりあげ、それぞれの地域で行われているアニメツーリズムの具体的な内容や方法の検証を通して、「アニメツーリズムで成功するために必要な要素」を明らかにしようとするものである。成功事例と失敗事例の選別は、各都道府県が発表している市町別の観光入込客数をもとに行い、本研究では、アニメツーリズムの取り組みが開始された年の観光入込客数がその前年より増加していること、さらに取り組みが開始された以降の年も引き続き増加していることを「成功」とする。また、アニメツーリズムが行われる事例の中でも、地域側から特にアニメツーリズム推進の取り組みを行っていない事例（聖地巡礼）は、地域からの働きかけに関係なく、旅行者が訪れるものであるため本研究では扱わないこととする。

はじめに

2000年以降のインターネットなどのメディア技術の発展に伴い、私たちは国境を越えて、いつでも好きなときにアニメやマンガを視聴することが可能となった。これにより、アニメやマンガは日本を代表するサブカルチャーとして、世界中の若者たちにとって親しまれ、より身近なものとなった。また、現在、日本のアニメやマンガは国際的にも高い評価と支持を得ており、海外の若い世代の来日動機にも大きく影響を与えている。

その中で、近年、日本の様々な地域で「アニメツーリズム」と呼ばれるアニメやマンガ、キャラクターなどを活用した観光地づくりや地域活性化策が行われ、日本全国で注目を集めている。現在では日本の47都道府県の多くの地域でアニメツーリズムが行われている。例えば、鳥取県境港市では『ゲゲゲの鬼太郎』のラッピング列車が運行し、埼玉県鷲宮町が舞台の『らき☆すた』はファンと地域が連携して関連グッズを制作、長野県上田市では『サマーウォーズ』など、アニメ関連イベントが数多く行われている。そのほかにも、アニメ関連のメニューをつくり飲食店で提供したり、アニメ関連のミュージアムを建てたりして、多くの観光客を集めている地域もある。

このように、各地域によってアニメツーリズムを行う取り組み方法や内容は様々である。しかし、それらの中で、アニメと共に地域も有名になっている事例と、そうでない事例がある。両者とも何かしらアニメを活用して地域を活性化させる取り組みを行っているにもかかわらず、実際は成果に差が生じているのが今日のアニメツーリズムの現状なのである。

調査対象事例の決定方法

①地域と結びつきのあるアニメ作品の調査

日本国内でアニメツーリズムを行っている地域を探し出すために、インターネットの検索エンジンを用い、各都道府県名と「アニメ」の2つの語を検索した。47都道府県すべてを検索し、アニメ作品の名前が現れた都道府県を対象事例とした。

②アニメツーリズムで事業展開を行っている地域の調査

アニメツーリズムを行っている地域の中で、さらに事業展開を行っている地域を探し出すため、①と同様に、インターネットを使用し調査する。それぞれの市町の公式ホームページや、作中で舞台となった施設のホームページ内に、アニメ作品に関する取り組みの情報が掲載されている場合、情報は公式のものとして、地域がアニメツーリズムに関する取り組みを行っているとする。

③各地域への観光入込客数調査

地域のアニメツーリズム推進の取り組みの成果として、地域への観光入込客数が増加することが期待される。このような成果が実際に現れたかどうかを検証するため、各都道府県の公式ホームページで発表している観光統計の中にある市町別の観光入込客数をもとに、地域がアニメに関する取り組みを開始した年、その前年、その翌年の3年度の観光入込客数のデータをとる。

④全13事例の観光入込客数を比較し、調査対象事例の決定

③で調査した各事例の観光入込客数をもとに、取り組み開始年がその前年より増加している事例、翌年の観光入込客数が取り組み開始年よりもさらに増加している事例を、アニメツーリズムに成功した事例として今後の調査対象とする。

調査対象事例の選別結果

各調査対象事例の観光入込客数を調査した結果、観光入込客数が毎年増加傾向にある事例、取り組み開始翌年に前年以上の観光入込客数を示した事例を「成功事例」、取り組み開始年以降に観光入込客数が減少した事例を「失敗事例」として、各地域のアニメツーリズムに対する取り組み方法や具体的な内容を調査する。

《観光入込客数が増加した事例（成功事例）》

・ゲゲゲの鬼太郎（鳥取県境港市）

・名探偵コナン（鳥取県北栄町）

・らき☆すた（埼玉県鷲宮町）

・サマーウォーズ（長野県上田市）

・戦国BASARA（宮城県白石市）

《観光入込客数が減少した事例（失敗事例）》

- ・true tears(富山県城端町／現 南砺市)
- ・かななぎ(宮城県七ヶ浜町)

成功事例に多くみられた特徴

成功事例の5つの地域で行われたアニメツーリズムの方法や内容を調査した結果、取り組み内容や方法の中に、頻繁に見られる6つの特徴があることがわかった。

- ①地域が積極的に取り組みを行っている
- ②県や市の公式ホームページ内に作品や取り組みを紹介する専用のページがある
- ③地域色の強い取り組み内容が行われている
- ④作者が地域の行う取り組みに協力的である
- ⑤短い期間内で新しい取り組みが連続して行われている
- ⑥作品の制作会社と連携している

特に、①地域が積極的に取り組みを行っている、②県や市の公式ホームページ内に作品や取り組みを紹介する専用のページがある、の2点は成功事例の5つすべてに当てはまった特徴であるため、アニメツーリズムで成功するためには絶対に欠かせない要素であるといえる。例えば、「らき☆すた」の埼玉県鷲宮町では、地域を訪れてくれるファンのために何かしたいという思いからファンの意見を取り入れたグッズを制作したり、頻繁にアニメ関連イベントを行ったりしている。また、「サマーウォーズ」の長野県上田市では、地域住民が地域を訪れるファンのために、マップの制作や自作の看板の設置などファンをもてなす取り組みを自主的に行っている。これらの行為からは、積極性はもちろん、ファンへの思いやりも感じられ、地域側のアニメツーリズムに対する熱心さが伝わってくる。

アニメ作品の種類に適するアニメツーリズム方法

アニメツーリズムを行う際には、取り組みの内容を決める前に、扱うアニメ作品の種類や特徴を改めて確認しておくことも重要である。

アニメ作品は、放送される時間帯によって視聴者の数やターゲットとされる年代層も異なる。1日の中で最も視聴されることの多いプライムタイムの時間帯に放送されるアニメ作品は子供から大人までの幅広い世代の視聴者がターゲットであると考えられ、一方、プラムタイム以外に放送されるアニメ作品は、深夜1時や深夜2時に放送されることが多いため、大人向けなどの限られた視聴者がターゲットであると考えられる。幅広い世代に視聴されているプライムタイムのアニメ作品を「メジャー作品」、限られた世代に視聴されているプライムタイム以外のアニメ作品を「マイナー作品」として分類した結果、「メジャー作品」と「マイナー作品」のそ

れぞれに異なる3つの要素を持つことがわかった。

- ①ファン層
- ②ファンが求める取り組み内容
- ③PRできる頻度

それぞれのアニメ作品が持つファン層や特徴をしっかりと理解しておくことが、ファンの心理でアニメツーリズムを行うための大切な要素である。

まとめ

本研究を通し、アニメツーリズムを行うために欠かせないいくつかの要素を見つけ出すことができた。しかし、ただ単にこれらの要素を多く取り入れれば、アニメツーリズムが成功するというわけではない。アニメツーリズムを行ううえで最も大切なことは、地域(取り組みを行う側)のファンに対する「もてなしの精神」であると考えられる。「もてなしの精神」とは、地域がファンに対して「どうしたら喜んでもらえるか」、「せっかく地域に来てくれたファンに何かしてあげたい」という思いをもつ心である。このことは、成功事例の特徴でもある「地域が積極的に取り組みを行っている」という要素とも関わりあるものであり、成功事例の7つの地域すべてに感じることができた。

また、アニメツーリズムを継続的に進めていくためには、もてなしを受ける側のファンだけでなく、もてなしを提供する企画者側も「楽しみながら行う」ということが重要な要素である。境港市の水木しげるロードの商店街の店主も、北栄町の青山剛昌ふるさと館の館長も「自分も楽しくなければ続かない」と聞き取り調査内で語っている。また、鷲宮町の商工会の職員も「自らが楽しみながらどんどん企画を出している。楽しいことでなければ続かないし、来ていただく方も楽しくない」と語っている。

アニメツーリズムで成功するためには、何をつくって、どんな内容イベントをしてという内容云々ではなく、「ファンを喜ばせたい」、「ファンに地域の良さを知ってもらいたい」という「もてなしの精神」があるかどうか大切である。その気持ちを第一に考えれば、どんな取り組みを行っても、ファン達にはしっかり思いが届くのではないだろうか。地域が行う取り組みに愛を込めれば込めるほど、ファン達は地域が一生懸命になってくれていると感じ取り、作品のファンであり続ける限り覚えているものである。そうして、地域とファン間に信頼関係が生まれ、地域に恩返しするために何度も地域を訪れるリピーターのファンが増えれば、アニメツーリズムで継続して成功し続けることができるのである。

地域活性化におけるメディアの可能性

The possibility of “Emergence media” to Regional vitalization

殿城 美李

Tonoki Miri

文化マネジメントコース

要旨

地域活性化において地域メディアは重要なツールである。本論文ではこれまで地域活性化において果たしてきたメディアの役割を確認した上で、今日の地域活性化に対応したメディアの可能性を考察した。

メディアはその時代の技術的な環境によって、一方的に情報を伝達するメディアから受け手のほうからも発信できるメディアへと変化してきている。そして現在では送り手と受け手が瞬時に入れ替わることも可能である。地域の中での人々のコミュニケーションを円滑化させる地域メディアも同じく変化しつつある。このような地域メディアの環境の変化はまちづくりにも大きな変化をもたらした。

私が特に注目しているメディアである地域通貨は、商店街などのコミュニティにおけるコミュニケーションを円滑化するメディアとして一時期広がりを見せた。地域通貨は一方向のメディアといえ、一方向のメディアにあった時代には一時的にブームになり日本全体にその広がりを見せた。しかし現在の送り手と受け手が瞬時に入れ替わるコミュニケーションの在り方とは適合せず、今はその存在がなくなりつつある。本論文では現代における地域メディアの役割を、具体的な事例分析に基づいて明らかにする。そして、予め枠組みを想定しない創発的なメディアが、今日の地域活性化において重要となっていることを明らかにし、まちづくりとメディアの関係を考察した。

創発的なメディアを用いた地域活性化すなわち創発型地域活性化とは西田によれば、「未完の魅力的なコンセプト」と「新しいコミュニケーション・メディア」から生み出されるコミュニケーションの連鎖を誘発する地域活性化であるとしている。魅力的なコンセプトとは、参加者の動機を勢いづけ、自発的な改善の取り組みを促進する。追い求めるコンセプトはすべてが想定されているわけではなく、未完であり、かつ魅力的であることが人々の創造的思考と創造的コミュニケーションを引き出し、それが新しいアイデアを生み出すことにつながる。新しいコミュニケーション・メディアとはコミュニケーションの連鎖を促し、生み出されたアイデアを回収するものであり、それをめぐり様々なコミュニケーションが誘発されることで、地域が活性化されるという特徴をもつ。今までのメディアと明らかに違うところは「未完」ということである。従来のメディアはシンプルに結果を伝えるためのものであったり、結果を見据えた状態から始まっている。つまり結果が変わることはない。これに対して創発型メディアは未完ゆえに結果が分からない。送り手と受け手が決まっておらず、ともに作り上げていくメディアあるからだ。

地域活性化とは文字通り、地域を活性化させることだ。何をもちて活性化というのは対象によって異なる。地域を観光地化して来訪客が増えること、商店街に人が来て経済的に潤うこと、地域に元気な人

が増えることなど様々な意味を持って地域活性化という言葉が幅広く使われている。地域活性化を集客増・収益増とする視点もある。ただしこの場合は商店街側は消費者側にむけて一方的に対策を練っている。この論文では地域活性化を別の視点として商店街側と消費者側、双方のコミュニケーションの観点から捉え、その理論と方法について検討した。

本論文では、ある特定地域でのコミュニケーションの連鎖を促進し、そこから地域全体の自律的なコミュニケーションの連鎖により地域が活力を有する状態に変化することを地域活性化とする。そして地域活性化を促進するためには創発メディアが必要となる。しかし従来のメディアにおいても、創発的な仕組みに置き換えることにより地域活性化につなげることが可能であるといえる。そのことを地域通貨を例にして説明する。地域通貨を例にした理由は地域通貨が地域活性化と密接にかかわるメディアであるからだ。地域通貨とは特定された地域内、あるいはコミュニティにおいて流通している、法定通貨では表現することができない社会的価値や、コミュニティ独自の価値を交換・流通させることを目的とする通貨である。特定の地域内（市町村）、またコミュニティ（商店街、町内会など）の中においてのみ流通する。また無利子・マイナス利子であったり、人と人をつなぎ相互交流を深める役割を持ったり、価値観やある特定の関心事項を共有し、それを伝えていくメディアとしての側面をもつ。しかし地域通貨はなかなか流通しにくい。その理由としてはまず初期設備投資に費用がかかることだ。また法定貨幣とは違い、信用がない地域通貨はなかなか扱いつらい。法定貨幣も信用がなければただの紙切れであり、信用がない地域通貨はただの紙切れと思う人のほうが多いのだ。また一方向のメディアであるため、現在のメディアには合わないのだ。

従来の地域通貨として「ピーナッツ」を例に挙げる。交換形態としては「大福帳」と呼ばれる手帳にその都度取引額を記入する通帳方式をとっている。地域通貨の事例としてよくあげられている「ピーナッツ」であるが、規模拡大のためIT化したことにより資金不足で構想の段階で停滞していることが現状である。また会員の一部は取引を経験したことがない会員もいる。システムは残っているが実質的には機能していないと思われる状態である。従来の地域通貨は、ピーナッツを例にとると枠にはまった制度に受け手は仕組み作りに関わることなく従わなくてはいけない。それが実際、機能しているかと言うと会員にはなったものの取引を一度もしていないという会員がいる現状である。自治体から商店街側に、そして商店街側が消費者側に一方向に地域活性化の対策をしても、うまくいかないという限界点がある。前のとおり、ある特定地域でのコミュニケーションの連鎖を促進し、地域全体の自律的なコミュニケーションの連鎖により地域の再生を目指すためには創発メディアが必要となる。

創発メディアの事例のひとつとして湘南地域のビーチグラスがあげられる。ビーチグラスとはガラスが波に洗われ、角がとれて石状になったものをさす。ビーチグラスを湘南地域内で使える貨幣にすることで、海岸の環境美化とともに、地域の交流や経済活性を目指す地域通貨である。ビーチマネーは、2006年4月に雑貨店「がんこ本舗」の海岸清掃活動を行った人への割引活動から始まり、その後ビーチクリーン（海岸清掃）を行うサーファーの任意団体だった「EcoSurfer」を中心に、地元の人々や商店街の試行錯誤で、その原型が考案された。

ビーチマネーに興味深いのは、「マネー」という名前がついているものの、その使用基準については従わなければならない統一基準は存在せず、各店舗が自分の店舗で売っている商品や値段に合わせて自由に設定できる点である。また活用方法についても、創意工夫を広範に認めている。店舗で受け取ったビーチグラスをマネーとして地域に循環させるのではなくその店舗で扱っている商品の作品に組み込み展示する、というような試みもなされている。このような自由度もあり、ビーチマネーの使用方法をめぐるコミュニケーションも地域の中で数多く生じている。これまで交流がなかった店舗同士がビーチマネーをきっかけに交流をもつようになり、またその活動から派生的に生まれた企画も数多くある。ビーチグラスを用いた作品のコンテストなどがその例である。創発型地域活性における「未完の魅力的なコンセプト」は「ビーチグラスを象徴とする海岸清掃」である。ビーチグラスというきれいなゴミを拾うことが、他のゴミを拾うきっかけになったり、海に足を運ばせるきっかけになる、といったことが魅力となっている。この魅力的なコンセプトのもと、様々な店舗が参加し、また「未完」であるがゆえに、店舗が様々な創意工夫を積極的に取り入れることにつながっている。また、ビーチグラスをもちいたビーチマネーという「新しいコミュニケーション・メディア」が各アクターの期待を構造化している点も重要である。EcoSurferはムーブメントとしての海岸美化の実現を主目的としているが、加盟店は「海岸美化」という意識とともに自店舗への主客増を期待する。そして利用者の中心的期待は店舗での割引である。異なる期待をもつアクターがコミュニケーション・メディアとしてのビーチマネーを介してカップリングされ、EcoSurferと加盟店、利用者との三者のコミュニケーションをうみだしている。ビーチマネーが使われれば使われるほど、各アクターのもともとの期待が異なるので、各アクターに差が生じてくる。しかし、この差の存在こそが、ビーチマネーをめぐるさらなるコミュニケーションを誘発するという特性を持っている点は見逃してはならない。このように、海岸美化を主目的に掲げるコンセプトとコミュニケーション・メディアとしてのビーチマネーが、コミュニケーションの連鎖を実現することを可能としているのである。

従来、地域活性化とは集客増・収益増に重きをおき、チラシやイベ

ントなどのPR活動、また枠にはまった制度を用いる地域通貨など一方向のメディアによって対策がうたれていた。一方向のメディアで十分対策がしきれていたときもある。しかし情報通信機器などの進化によるコミュニケーションの質の変化により、一方向のメディアはシステムは残っているものの実質的には機能していないのが現状である。そこでコミュニケーションの連鎖をうむ創発的なメディアが現在における地域活性化では有効となってくる。与えられた枠組みの中だけでの活性化ではなく、地域全体のコミュニケーションの連鎖をうみ、地域の再生を目指すためには創発メディアが必要となる。

メディア技術の革新により全国のコミュニケーションの質は変化した。地域においてもそうである。一方向メディアから双方向メディア、そして創発メディアとメディアの方向が変わるたびコミュニケーションもそれに従い変化する。しかしコミュニケーションの質が創発的であるのに対し、メディアは一方向であるというようにコミュニケーションとメディアの間で齟齬している場合もある。その場合、そのメディアはほとんど機能しているといえない。商店街において来訪客を増加させることを目指し一方的に戦略をたてたとしても送り手側の想定するような結果が生じることは困難である。現代のコミュニケーションにあうメディアの形として、送り手は魅力的で未完のコンセプトを示し、あとは受け手同士のコミュニケーションまたは送り手と受け手のコミュニケーションが連鎖するように誘発することが必要である。そのためには創発メディアの持つ、未完の魅力的なコンセプトと新しいコミュニケーションメディアから生み出す機能を用いればよい。

一方向メディアの有効性は減少しており、受け手と送り手ともに創りあげていく創発メディアの認識によって地域活性化を作り上げていくことが大切だといえる。

【主要参考文献】

- マイケル・ボラニー 『暗黙知の次元－言語から非言語へ』 1980 紀伊國屋書店
- マーシャル・マクルーハン 『人間拡張の原理』 1967 竹内書店
- 西田亮介『思想地図「〈社会〉における創造を考える－問題発見・解決と実践』 2008 日本出版協会

『国立メディア芸術総合センター（仮）基本計画』に関する考察

Consideration on “the National Center for Media Arts (tentative name) master plan”

藤原 基広

Fujiwara Motohiro

文化マネジメントコース

はじめに

『国立メディア芸術総合センター』は、『国立メディア総合センター』と名称を変え、国立国会図書館の分館として設立されるべきではないだろうか。私が様々な調査研究を重ね辿りついた結論である。

国立国会図書館とは

まず国立国会図書館には納本制度により日本の全ての出版物が収められており、本はもちろん雑誌・マンガ・音楽・DVD・ゲームまでがこの図書館の書庫の中に収蔵されている。また現在3700万冊の書籍のうち200万冊以上が電子書籍化されており、古書等はインターネットで閲覧できる。さらに希望者はマンガや雑誌等であっても個人が研究として一部利用するのであれば、印刷することも可能である。しかし問題もある。書籍は全てタイトル順に書庫に眠っているためマンガなどのジャンルごとに関覧することができず、利用者は事前にタイトルを知った上で検索しなくてはならないといった問題がある。これはほとんどの書籍が書庫にあり閲覧室には書庫から職員がジャンルごとに必要と思われる書籍を持ってくるためである。

また、現在国立国会図書館は本館に加え新館・関西館・国際子ども図書館があり、それぞれがジャンルごとで書籍を保管しているが毎週1万2千もの書物が国立国会図書館に届くため、書庫の8割5分がすでに埋まっている状態である。関西館はそのような状況で専門論文と科学系書籍を収蔵するため京都に建設されたのだが、それに伴いそれらの書籍を保管していた旧帝国図書館が新たに『国際子ども図書館』となったのである。以上のような状況を受けて、ゲーム・マンガ・音楽・DVD等を集めて収集する『国立メディア総合センター』の建設が必要だと私は考える。

『国立メディア芸術総合センター(仮称)基本計画』の問題及び提案

『国立メディア芸術総合センター(仮称)基本計画』の問題は、そのジャンルがメディア・アートのジャンルまで及んでいたためである。また美術館等は来館者数が評価軸となってしまうが、図書館であれば書籍の保存ということで収益を必要としないことも大切な観点である。基本計画に掲載された構想図を見る限りでも閲覧室より収蔵室が大きいことと中央がエレベーターとして構想されていたため、中央部分を書庫として計画すれば、『国立メディア総合センター』として機能すると考えられる。加えて、原画等の収集を行うことで保存という観点でも機能を果たし、さらに国立国会図書館でも職員が展示や論文発表を行うため、展示や研究についてもそのような形で行えばよいと考える。

世界の研究拠点としての『国立メディア総合センター』

また世界の日本漫画研究者の研究拠点としてこれらの資料を提供できることも本来の目的と合致する。そして副次的な効果もある。マンガなどメディアを中心として収集することにより閲覧者が利用の際必要とする書籍が分かりやすくなり手に取りやすい。京都国際マンガミュージアムのようにマンガを集めた図書館型ミュージアムには、1日1000人以上の来館者があり海外の方も多く見受けられる。そういった点で非常に集客性も高い施設となることも見込まれ、外国人誘致という点では観光庁のビジット・ジャパンでのアニメツーリズムによる外国人誘致という政策に貢献できると考える。

ビジット・ジャパン

ビジット・ジャパンとは、日本の文化や観光地・産業などを各国のニーズに合わせて海外に紹介し日本に外国人観光客を誘致する政策で、現在経済産業省が進める全国のまちおこしの取り組みは、誘致する際の観光地を作り出すことを目的とし、地元の観光資源を発掘する取り組みである。これには地元自治体と大学、企業等が産学連携で取り組んでいる。これらは着地型観光と称されアニメによる観光もある。代表的なものが鳥取県境港市の『水木しげるロード』や埼玉県鷲北市の『らき☆すた』などの観光地である。他にも産学連携での取り組みの一例として、富山大学芸術文化学部と高岡市・地元商工会が連携して取り組む「金屋町楽市 in さまのこ」は、まちの景観を生かし伝統工芸品を中心にまちなかに展示するまちおこしイベントが行われ、また横浜トリエンナーレと連携して行われたまちをアート作品で活性化する「黄金町」などもあり、全国で様々なイベントやまちおこしの取り組みが行われている。

クール・ジャパン

またビジット・ジャパンで誘致する外国人観光客の潜在的需要を発掘し、日本文化を発信する政策としてクール・ジャパンがある。クール・ジャパンとは、世界で「クール=かっこいい・ジャパン=日本」と呼ばれる日本文化の人気の高まりを表した言葉で、現在経済産業省の中に設置されたクール・ジャパン課において様々な政策が取り組まれている。

クール・ジャパンの政策としては、日本の文化や産業・伝統工芸など多岐に渡る分野を各国のニーズに合わせて発信し、日本企業の海外進出を促進する取り組みなどがある。現在世界を中心に日本の文化が注目を集め、フランスでは「ジャパン・エキスポ」が開催され、多くの日本のマンガやアニメーションの愛好家たちが訪れている。マンガやアニメーションの人気の高まりは日本貿易振興機構の調査報告のデータから裏

付けられる。またアニメーション産業や工芸品・食文化など様々な日本文化が注目を集めておりクール・ジャパン戦略推進事業として、フランスでの「日本食文化普及プロジェクト」や中国の「京都ものづくりブランド化による中国企業進出支援プロジェクト」など様々な形で推進されている。これらの地域の取り組みとして、地元企業がフランス・パリのインテリア雑貨の専門国際見本市「MAISON&OBJECT 2012」に工芸品を出展した動きや富山大学芸術文化学部で行われた「平成ブランド」などがある。「平成ブランド」では、着物デザイナーを講師に招き、着物の良さを伝え、着物をTシャツへリメイクしたり、大漁旗を着物に仕立てファッションショーを行うプロジェクトなど、伝統産業の新たな可能性を示すプロジェクトとして、学生を中心に立ち上げられた。クール・ジャパン政策においてもこれらのクリエイティブ産業の育成・発信が重要であると位置づけられている。アニメーションや伝統工芸もその中に含まれており、現在クリエイティブ・ファンドが設立され金銭的な支援体制も整いつつある。

文化庁主催から経済産業省主導へ

このような状況を踏まえて『国立メディア芸術総合センター』は、文化庁主催で計画されていたものを経済産業省主導での計画に切り替え、アニメーションを含めたクリエイターの育成を行うことがよいと考えられる。東京国際映画祭や文化庁メディア芸術祭はそのような事業の一環であり、それらは各地方自治体が進める映画祭やロケーション誘致の動きに繋がっている。これらの地域の取り組みの一例として「富山水辺の映像祭」がある。「富山水辺の映像祭」は全国の短編映像作品を収集し若手アーティストの発掘を推進するイベントで、富山大学芸術文化学部と富山市役所・民間企業が一体となって取り組むイベントである。他にも全国で様々な映画祭の取り組みが行われている。また映画のロケーション誘致に関して言えば、映画「ほしのふるまち」が富山県氷見市で撮影され、その際に新聞社や地元民、大学生などを中心に映画促進に貢献する動きや「RAILWAYS 愛を伝えられない大人たちへ」では、富山市が出資する形で支援し富山県ロケーションオフィスなども映画撮影にあたって貢献した。これらのロケーション誘致の動きも神戸や長崎を始めJRなども積極的に推進しており様々な動きが全国で展開されている。

これらビジット・ジャパンとクール・ジャパンは、インバウンドとアウトバウンドの関係にあり観光誘致とクリエイティブ産業によって日本再生を図る計画である。

コンテンツ配信の拠点としての『国立メディア総合センター』

これらのクール・ジャパンやビジット・ジャパンの取り組みを促進する機能を持つ施設としても「国立メディア総合センター」は必要だと考えられる。

国立国会図書館では、現在書籍の電子化が進み著作権法の改正が進めばコンテンツとして世界に発信できる体制が整いつつある。また国立国会図書館を中心にマンガ書籍等のコンテンツを発信することは、経済産業省が進めるクール・ジャパン政策に大きく貢献できると考えている。さらにマンガ業界の利権も国立国会図書館が著作物をコントロールし経済産業省が行うクール・ジャパン政策の中の海賊版撤廃政策と合わせれば上手く守ることができると考えられる。また東京国立近代美術館の分館として映画フィルムの収集等を行う「国立フィルムセンター」は、相模原に映像を保管・修復・デジタル化などの作業を行う分館があり、東京国立近代美術館の映画部門として開設された経緯から東京近代美術館の分館となっているが、これらを切り離し国立国会図書館の映画部門の分館として機能させるべきである。これによりコンテンツの保存とデジタル化などの事業を統一しコンテンツの集約を図ることができる。またNHKが川崎に集積している映像やVTRなどのコンテンツも活用するために国として保存・修復等に関して支援をし国立国会図書館などと連携を図りながらNHKオンデマンドなどのコンテンツを活用して配信していくことが望ましいと考える。

これらの電子書籍化されたコンテンツを世界に発信することで多くの国々に日本文化を紹介ことができ、ひいてはクール・ジャパン政策とビジット・ジャパン政策の促進にもつながり、日本再生の重要な施設として機能するのではないかと考えられる。

おわりに

以上のような政策と状況を踏まえて、やはり『国立メディア芸術総合センター』は実施されるべきであると考えられる。その際は『国立メディア総合センター』とし、メディア・アート作品は外し国立国会図書館の分館として建設されるべきである。また、コンテンツ発信も行い経済産業省のクール・ジャパン政策と連動させることでビジット・ジャパン政策も促進され、日本再生に繋がるのではないかと考える。

文化施設としての公民館の可能性

Possibility of the public hall as cultural facilities

中川 有子

Nakagawa Yuko

文化マネジメントコース

はじめに

今日、様々な文化施設が存在している。文化施設といっても、生涯学習センターや文化ホール、文化会館だけでなく、音楽堂、美術館、博物館、図書館、スポーツセンター、公民館、小劇場など多種多様なものがある。本研究では、その中でも「公民館」を取り上げ公民館が出来た背景を調べ、時々時代の要請とどのように向き合い、役割を果たしてきたのか、また、今日それはどのような役割が期待できるのかを考えていく。時代区分を4つに分けた理由は、それぞれ大きな転換期と考えられるからだ。時代の変化とともに、公民館の果たすべき役割も同様に変化していると考えた。過去どのように変化してきたかを時代区分ごとの特徴を整理した上で、今後の可能性について展望する。

時代区分ごとの特徴

①公民館活動スタート当初（1940年代後半～1950年代）

公民館の設置が呼びかけられたのは、戦後である。戦後、新しい憲法や民法が普及しても、戦前の家父長制の名残である家長意識は長く存続し、家の中で青年や女性は低位に置かれていた。彼らは家の束縛から解放されようと集まった。青年は家の中では一人前と認められなかったが、若者の伝統的地域組織である青年団に加入することで家の外で解放された。公民館は青年団の日常的な集まりの場所であり、地域の後継者育成の場とも考えられていた。ここで、青年団を通して、戦後の民主的な思想と行動に早くから接することが出来た。1940年代後半1950年代を中心に「生活改善運動」が行われていた。生活改善運動とは、家庭や社会生活での節約・合理化、生活の向上を目的に行われた運動である。女性も青年と同様に家の中では低位に置かれていたが、家庭生活から生じる様々な問題や悩みを、自分と同じような環境にいる女性同士で集まり、話し合うことで改善しようとした。栄養の改善、家事労働軽減のための台所の改善など話し合っていた問題は様々であった。このように初期の公民館は、青年団や婦人会などの地域住民同士のつながりが強く、地域の「茶の間」的存在であったと言える。

②高度経済成長期（1960年代～1970年代）

1960年から1970年代にかけて高度経済成長が進行する過程で、伝統的な地域社会の解体、都市部へ人口が流出し、農村部では過疎が進み、コミュニティ形成の必要が問題視された。国の各省庁からコミュニティ構想、計画や施策が登場したが、政府や自治体によるコミュニティ形成は施設の設置などハード面に傾斜する取り組みに

なったものが多い。1970年代に入ると、自治省のコミュニティ振興政策を受けて市町村にコミュニティセンターが建設されるようになった。1970年代は高度経済成長を実現した時代であり、日本社会全体が「モノの豊かさ」から「心の豊かさ」へと転換し始めた時代である。地域の風土や歴史に根ざす伝統文化を始め、文化芸術は市民生活の一部を構成する重要な要素として認識され、位置づけられたのである。1967年に全国公民館連合会より「公民館のあるべき姿と今日的指標」が発表された。そのなかで、公民館の役割は「集まる」「学ぶ」「結ぶ」という3つに整理されている。その他、公民館に関するテーゼとして、1973年に提唱された『新しい公民館像をめざして』（三多摩テーゼ）が挙げられる。そこでは地域住民が主体となった学習機能の効率化などの運営指針が示されている。この時代の特徴としては、大企業の工場進出やニュータウン等の住宅団地建設が進み、都市部で人口過密化が問題とされていたなかで、東京や首都圏では住民運動による草の根からの公民館づくり運動が行われていった。住民のニーズと住民主体の活動が中心に考えられるようになり、公民館設立当初の「自治体主導型」から、だんだんと「市民主導型」へと変革していった。1960年から70年代における公民館の役割は、地域住民が自らの課題に向けて学習を深めることを支え、地域の文化水準を引き上げることであったと考えられる。

③バブル期～バブル崩壊後（1980年代後半～1990年代）

1990年に制定された「生涯学習振興法」の制定が、ひとつの契機となり、生涯学習センター等の類似施設が増えていった。公民館は地域における総合的な学習拠点であったが、設置主体が市町村であるため、広域的な事業が行いにくいといった問題があったためである。バブル経済崩壊を経て、1990年代半ば以降、日本の経済は不況へと突入した。従来の産業社会から新たな高度技術化社会、知識社会、大衆消費社会へと転換されていった。このような背景から、公民館の設置数は減少し、ハード偏重の政策から、地域社会の問題はコミュニティ政策をふまえた、住民主体の「文化のまちづくり」へと転換し始めた。政策面で「文化のまちづくり」が推奨され、公民館では地域課題、生活課題を重視する、地域に根ざした公民館事業が広がっていった。1980年代頃より、「集まる」「学ぶ」といったことに合わせて「参加する」という連帯を意識した取り組みがみられるようになり、ボランティア活動やNPOの取り組みなど幅広い活動が行われるようになった。現代的な課題や、地域が抱える課題への対応がされるようになっていった。1995年に起きた阪神・淡路大震災では多くのボランティアが現地へ駆けつけ、「ボランティア元年」と呼ばれた。これを契機に、日本では市民の自主的な活動を支援する法制度が不十分であると指摘され、1998年に特定非営利活動促進法（NPO法）が成立した。

そこでは、それまでの国家・地方行政（第一セクター）と企業（第二セクター）に加えて新たに市民セクターによる社会貢献活動を促進させることを目的として、「まちづくりの推進」や「文化、芸術又はスポーツの振興」「男女共同参画社会の形成」「子どもの健全育成」等の社会教育や生涯学習に関係する活動が挙げられている。このことで、公民館は従来の公的な組織・運営のあり方、事業や内容の編成等、市民団体の位置付けに大きな転換が要請されるようになった。

④現代（2000年代～）

この時代では市町村合併など大胆な行政政策が進み、公民館をはじめ、多くの公共施設では効率的な運営が行われるようになった。それを制度化したもののひとつとして、2003年に指定管理者制度が施行された。「公の施設」は多様化する住民のニーズに効果的、効率的に対応するために民間の事業者の有するノウハウを活用することが有効であると考えられた。それまで公民館の職員は教育委員会の任命が必要であったが、この制度により、公民館の管理運営が全面的に民間に委託できるようになった。さまざまなメリットがある一方で、デメリットや問題も危惧されている。従来、地方公共団体が直接行ってきた管理運営が民間に委託されることで、利益を優先するあまり、正社員が解雇されるといった問題点も指摘されている。また、採算の合わない施設では公募をしても適切な指定管理者が見つからず、やむを得ず従来からの管理者に委ねる事例もみられる。さらに、本来必要な設備修繕を怠ったり、適切な人員配置がされないなどの問題もある。公民館は地域住民にとっての学習の場であり、住民同士が繋がり合える公共の施設である。そのような公民館の役割や機能、効果を議論した上で指定管理者制度の導入を慎重に行うべきである、という意見を持った地域が増えてきており、地域が主体となった運営の可能性も模索すべきである。本研究の調査対象とした加賀市立大聖寺公民館では、地域に根ざした活動が行われていることが分かった。例えば、地域のまちづくり推進協議会が運営を行い、地域の歴史や文化を学ぶためのウォークラリーや、町屋再生事業など地域課題と向き合った独自の活動を行っている。

結論

公民館は時代とともに変化せざるを得ない。法律や住民のニーズ、管理者が公民館の運営に与える影響は大きい。しかし、公民館が設立された当初の「地域の茶の間」的な雰囲気は失ってはいけないと考える。生涯学習センターやその他類似施設が多く設置されているなかで、公民館の役割を今一度問い直す必要がある。その他類似施設ではなく、公民館である必要は何かと考えた時、やはり「人とのつながり」

が密接であるという土着性が挙げられる。公民館は気軽に立ち寄れる住民にとっての憩いの場であり、学習の場でもあることが望ましい。私は、媒介としての公民館像を提案したい。いつも同じ利用者では地域の発展につながらない。さまざまな世代が公民館で交流し、刺激を受け合う場を目指す必要がある。また、そのために職員の役割を今まで以上にコーディネートを中心としたものへ展開する。講座などの予定を組み立てるだけでなく、住民の相談にのったり、励ましたりすることで、公民館に訪れる人々を穏やかな気持ちにさせ、ゆるやかな雰囲気作りを行う。地域には高齢者や子ども、障害者や外国人などさまざまな人が暮らしている。多文化理解を深め、新しい世代を取り込んで交流の輪を広げることも公民館には期待できる。そして、地域住民が主体となり、活動していくことが望ましいと考える。

【主要参考文献】

- 梅棹忠夫『文化経済学事始め—文化施設の経済効果と自治体の施設づくり—』学陽書房、1983年
- 宮本憲一・横田茂・中村剛治郎『地域経済学』有斐閣、1990年
- 日本公民館学会『公民館のデザイン』エイデル研究所、2010年
- 末本誠・松田武雄『生涯学習と地域社会教育』春風社、2004年
- 朝比奈博『であいとふれあい—まちづくり学習と自治公民館—』教友社、1986年
- 小林文人『これからの公民館—新しい時代への挑戦—』国土社、1999年
- 田代元彌『生涯学習と公民館—新時代に向かう公民館の必然的進路—』学文社、1993年
- 香川正弘・三浦嘉久『生涯学習の展開』ミネルヴァ書房、2002年
- 成田頼明『指定管理者制度のすべて 制度詳解と実務の手引』第一法規、2005年
- 瀬沼克彰『地域を活かす生涯学習』ミネルヴァ書房、2003年

子どもたちのための文化的まちづくり

三鷹市の「子育て政策」を例に

Cultural City Creation for Children: “Grow Up Policy” in Mitaka

小梁 夏水

Koyana Natsumi

文化マネジメントコース

はじめに

コンピューターゲームやインターネットが普及したこと、信頼を置くことのできない治安の中で、現代日本の子どもたちの活動の場は減少し、家庭と学校、あるいは塾の往復にとどまりがちで、いわば「窮屈」な状況であることが懸念される。また、この現状が、近年指摘されるコミュニケーションの希薄化につながると考えられる。本研究では、この解決の為に「コミュニケーションの場」である地域コミュニティと、強制や義務に縛られない、表現・発信と創造といった「コミュニケーションの行為」である芸術文化活動の2つの要素に注目した。しかし、芸術文化が子どもたちの育成環境の調整機能となり得るものであると定義した場合、大人たちや行政はどのようにそれらを地域コミュニティの中で展開し活用していけばよいのだろうか。そこで本研究では、「子育て政策」から「子育て政策」へと転換し、その中で芸術や文化資源を活用している東京都三鷹市の取り組みの調査分析を行い、「子どもたちのための文化的まちづくり」について考察したい。

子育て政策とは

子ども支援、育成支援とも呼ばれる「子育て支援」という言葉が、近年、いくつかの自治体の政策内で使われている。保護者を主語とする「子育て」を、子どもの自発的な成長を強調するため、「子育て」という言葉に置き換えた、いわゆる子どもたちの立場に立った政策である。ベッドタウンでもある三鷹市ではマンションや住宅の建設が進み、2006年から2009年までに人口が約5000人増加した。これを予測し、市は、2004年12月に「生き生きと子どもが輝く教育・子育てのまちづくり（三鷹市次世代育成支援行動計画2010～前期計画～）」を策定し、子育て支援を進めてきた。その後、2008年に「みたか子ども憲章」を策定した。

以上のように、三鷹市政は子どもに関する諸政策が常に重点的に進めてきたと言える。

三鷹市独自の取り組み

三鷹市では子育て支援の柱の一つとして「コミュニティ施策と子育て支援環境の充実」が提唱されており、具体的には、2009年に「子ども」を中心に考えた施設（星と森と絵本の家）整備を計画（同年開館）した。『子どもたちに身近な地域で、芸術文化・読書推進・生涯学習・自然環境保全・まちづくり等、さまざまな分野が交流し、多様な担い手による豊かな子育て支援環境がもたらされる取組をすすめていきます。』という三鷹市子育て支援ビジョン（2009年）の宣言か

らも、三鷹市が文化や芸術などを活用した子育て支援を目指す方針を表していることが明らかである。

中でも、子育て政策の象徴になっているとも言える「三鷹子ども憲章」は、子どもたちの意見を反映させたいとの考えから、市立小・中学校の児童・生徒による「みたか子どもサミット」の開催や「学校パブリックコメント」の実施など、子どもたちの意見を市長自ら直接聞く機会を設け、より子どもが主体となってつくられたことが特徴となっている。

子育て支援における文化資源の活用

三鷹市には、地域ゆかりの児童文学作家、絵本作家が多い、文庫活動の土壌があるといった、絵本に関する特色があった。特に、第二次世界大戦のさなかにも関わらず、読書の大切さを信じ、子どもたちのために本を読むことができる場所を提供した文人・山本有三の大きな功績があったことが挙げられる。それらの絵本文化を三鷹の文化とし、この土着文化を活用・継承していくために、行われているのが「みたか・子どもと絵本プロジェクト」の取り組みだ。

みたか・子どもと絵本プロジェクトは、市内の絵本ネットワークを強化することで市民間の交流促進を、市内全ての子どもに絵本の出会を提供することで育成環境の整備を目指している。このプロジェクトにより生まれ、拠点ともなっているのが「星と森と絵本の家」である。運営は、三鷹市（子ども・子育て支援の一環として）と、国立天文台（教育普及の一環として）が行っている。また、親と子供の家庭外のふれあいの場ともなっている。絵本文化の担い手の養成の拠点となるなど、市民協働の場としてもその役割を果たす。また絵本に関連する講演会の会場にも利用される。

また、別の子供と芸術をつなぐ取り組みの例として、三鷹市立アニメーション美術館（三鷹の森ジブリ美術館）が挙げられる。三鷹市の文化施設建設の構想である、「世代を超えて愛される施設」「緑豊かな井の頭公園の環境に馴染む施設」「子どもたちに夢と希望を与える施設」が、スタジオジブリの美術館建設構想と一致したことによる協働事業である。

館主の宮崎駿はこの美術館を子どもたちの「居場所」となることを前提につくっている。日光によって変わるステンドグラス窓の影や、屋上にわざと茂らせた雑草など、展示品の鑑賞とは別に、様々な仕掛けや配慮が盛り込まれている。一般的な、おとなしくしなければならぬ美術館ではなく、子どもたちが展示を見つても、遊びを発見できる余白を、たくさんとった建物となっている。

三鷹市芸術文化振興財団が設けるみたかジュニア・オーケストラは、小学生から高校生まで約40名が在籍し、文化センターの練習室

とホールを使用しながらプロの講師陣に指導を受け練習する全国でも数少ないジュニア・オーケストラの一つである。各地方公共団体及びその外郭団体が主宰し、子どもたちが本格的な音楽活動のできる環境づくりに取り組む例は稀である。

子育て支援における地域内連携

子どもたちが芸術文化に触れながら感性を育めるような環境づくりにおいては、行政と地域の大人たちが連携することでより一層の効果が期待できる。

みたか・子ども絵本プロジェクトおよび「星と森と絵本の家」では、建造や運営、活用において、また絵本文化の継承において、多くの市民ボランティアと市の協働がみられる。また、地域の大学である「みたかネットワーク大学」では、絵本講座が開かれている。

三鷹市立アニメーション美術館事業は、一行政が、公共的なサービス提供を、スタジオジブリという民間企業との協働で行った例である。市は、市内の小学3年生、市立保育園及び市立幼稚園の園児を対象とした「三鷹の森ジブリ美術館見学」を実施し、美術館の活用を行っている。また、三鷹駅から美術館までの「風の散歩道」にあるシティバスのバス停はジブリデザインとなっており、一体感のあるシティデザインがなされている。「みたかネットワーク大学」ではアニメーション講座も共催される。

三鷹市の到達点

三鷹市は児童のための図書館や文庫活動、美術館を有することから、地域規模で文化資源を活かした子育てが行われているといえる。そして各プロジェクトの目的は、子どもたちに芸術文化活動を強いるのではなく、それらに触れやすい環境づくりに取り組むものであり、子どもたちの自発性を促すものである。その「子育て支援」活動における市民ボランティアの活躍が顕著であることから、地域全体で子育てをすること、その際に文化活動を取り入れることが、三鷹の風土となっているといえる。また、三鷹子ども憲章作成過程での子どもサミット（2007年）の児童の「三鷹の森ジブリ美術館を三鷹市の特徴として活用すべき」との発言にもあるように、市民は、子どもから大人まで、芸術文化のまちに居住しているという自覚が定着しつつある。また、絵本プロジェクトにより、絵本を介して親と子、住民同士がつながるきっかけとなる場が形成された。

しかし、現段階では、異機関同士の連携には、行政の介入も含め、限度があるようである。各機関とも個別の取り組みになりがちで、異機関同士が連携する機会は少ない。また、個別の活動をまとめたりつ

なげたりする、ハブ的働きをする機関がないことが明らかとなった。

「子どもたちのための文化的まちづくり」における条件

三鷹市では、現段階での個々の機関の取り組みについては、関係者の志の高さもあって、一定の成果が伺える。そのうえで、相乗効果が望めるような取り組みを検討する試みは、常に行うべきであると考えられる。そして、そのためにはハブ的働きをする機関があることが望ましい。また、機関間だけでなく、市民と機関や、市民間の連携も同じく重要である。市民チェック制度を確立し、市民との意見交換の場を大切にしたり、当事者である子どもたちが意見を主張することも欠かせないだろう。筆者がこのような、「協働」や「地域全体のネットワーク」を強調したいのは、「全体」の中に、「子ども達」が含まれているからだ。従来の子ども政策などでは、子どもたちは当事者であるにもかかわらず、大人たちの政治の外に置かれ、享受者にされてしまう。しかし、全体的な取り組みを心がけることは、「子どもたち」も参加することを意味するのである。よって、地域内全体に協力し合えるネットワークが在る、生まれていくという環境づくりは、「子どもたちのための文化的まちづくり」にとって、重要なポイントと考えられる。また、三鷹市の例からは、芸術文化を用いた子育て政策では、芸術文化機関が、まず子どもたちのための居場所を設けることも大切だと思われる。そのうえで、子どもたちが手を伸ばした時に芸術文化に触れるようにサポートする姿勢であることが、「子どもたちのための文化的まち」の在り方なのではないかと考える。

以上子どもたちの社会参加と居場所の点から、「子どもたちのための文化的まち」には子育て政策が成されていることが、大変重要となっていることが考えられ、よって大人たちがすべきことは、まず、「子育て政策」に替えて、子どもたちの自主性に重きを置く、「子育て政策」を地域規模で取り組むことであると考えられる。

アパレル業界における広告宣伝の効果

The effect of advertising in the apparel industry

土屋 仁美

Tsuchiya Hitomi

文化マネジメントコース

はじめに

現在、私達の身の回りには様々な広告が乱立している。そのため、その存在が当たり前になってしまい、広告本来の効果が薄れてきてしまっているようにさえ感じる。その中でも、日用品や食品のような最寄品と違い、サイズや素材など実際に商品を手にとって比較することが購買行動に大きく影響を及ぼす買い回り品であるアパレル製品において、広告宣伝活動はどの程度効果があるのか、また、本当に必要なのだろうか、ということに疑問に感じた。

広告とは

広告とは、広告主が受け手に情報を届けるための媒体である。主に、企業が自社の商品やサービスを知ってほしい、魅力や価値を感じて購買してほしいという気持ちを、媒体を通して消費者や他企業に伝えるために利用される。また、商品やサービスだけでなく、企業自体のイメージや姿勢を伝えることで、ブランド育成のためにも利用されている。企業が行うマーケティング活動の一環で、その中のコミュニケーション戦略の一つである。電通の「2011年日本の広告費」によると、現在、日本の広告会社は4,000社以上あり、年間の広告総額費は5兆7,096億円にも及ぶ。

アパレル業界の広告

アパレル業界における主な広告宣伝の種類としては、テレビCM、雑誌や新聞への掲載、街頭ポスターや看板、折り込みチラシ、店頭で配布されるカタログ、ダイレクトメール(以下DM)、メールマガジン、公式のホームページ(以下HP)やTwitter、FacebookなどのSNS、商品を入れるショッパー等があげられる。しかし、どれも意識していなければ細かい内容まで記憶しておらず、「ながら見」になってしまっている。つまり、これは消費行動のプロセスであるAIDMAの法則が正しく機能していないと言える。広告を目にしたその瞬間に興味を惹かれるものがあつたとしても、Memory(記憶)まで及んでいないのではないだろうかと推察された。

ZARAとUNIQLO

2011年度決算を元に世界のアパレル企業を総売上高の多さで順位付けると、1位H&M(スウェーデン)2位Inditex(スペイン)3位Gap(アメリカ)4位FAST RETAILING(日本)5位Limited Brands(アメリカ)となっている。この上位5社において、総売上高に対する広告宣伝費の割合を計算すると、平均で約3.0%となった。この中で最も広告宣伝費の割合が高い企業は、FAST RETAILINGで4.4%であった。逆に、最も広告宣伝費の

割合が低い企業はInditexで、業界平均の十分の一である0.3%だった。つまり、FAST RETAILINGは総売上高上位企業の中で最も広告宣伝費をかけており、Inditexは最も広告宣伝費をかけていないといえる。しかし、総売上高のランキングはInditexの方がFAST RETAILINGよりも上である。もちろん総店舗数や展開している国の数がInditexの方が格段に多いうえ、商品の価格帯やターゲットに違いはある。しかし、同じアパレル業界の中で平均の10分の1という広告宣伝費でここまで売上を出しているInditexの基幹ブランドであるZARAと、逆に平均以上の広告宣伝費をかけても1位になれていないFAST RETAILINGの基幹ブランドであるUNIQLOの比較研究から、この業界における広告宣伝の効果や今後の展望がみえてくるのではないかと感じた。

アンケート調査の概要

消費者が店舗を訪れたきっかけを明らかにするため、ZARAとUNIQLOの店舗を実際に訪れていた買い物客に対してアンケート調査を行った。業界一広告を打ち出しているUNIQLOでは、その中でもより効果的な広告とはどのようなものなのかを知るため、下記の質問に加えて、最も印象に残っている広告は何なのかについても質問した。

- ・性別 ・年齢 ・店舗訪問のきっかけ ・商品購入の有無
- ・商品購入のきっかけ ・事前に商品情報を得た方法
- ・商品を購入しなかった理由 ・来店頻度
- ・ブランドに対して抱いているイメージ

首都圏と地方では広告量に差があるため、広告が及ぼす影響にも違いが出ると想定されたため、東京都中央区銀座と石川県金沢市堅町のそれぞれの店舗で調査を行った。具体的な調査方法としては、店舗の近くで待機し、店舗から出てきた消費者とショッパーを持って歩いていた消費者に声をかけ、アンケートへの協力を依頼した。その結果、最終的に200人から回答を得ることができた。

店舗立地による効果

ZARAの買い物客には、店舗を訪れたきっかけが「観光」や「ショッピングのついで」など、すなわち「たまたま」買い物に立ち寄った、という回答者が最も多かった。(金沢店92%、銀座店58%) 広告を出さない同社が、世界最大の売上を維持することができているのは、この「たまたま」の買い物客によるところが多いためと推察できる。

ZARAは店舗を広告の代わりとする戦略をとっており、中心地の目抜き通りなど人の目につきやすい場所を戦略的に選び出店していると言われる。ZARAは、日本国内81店舗中58店と、72%が駅から徒歩5分以内の立地しているということが明らかとなった。駅から徒歩10分以内の店

舗6店(7%)と合わせると、79%が駅から徒歩で訪れることができる店舗である。このことから、日本国内においてもZARAは駅から徒歩圏内に店舗のほとんどが立地しており、通行客や買い物客が店舗の前を通り、店舗を目にするため、特別に広告を出さなくても消費者が他の目的のついでに訪れやすいということが明らかとなった。ZARAの、店舗(立地)が広告の役割を果たすという戦略は成り立っているのだということが立証された。

しかし、「たまたま・ついで」ではなく、その店舗で購買するためだけに消費者が訪れる地方や郊外に店舗を拡大するためには、やはり広告宣伝を行うことが必要になってくると考えられる。ZARAは業界内で最も多くの国に進出しており、必ず中心都市に出店することを戦略としている。そのため、日本に出店した時のようにその地で「新たな市場の創造」を行い、世界一の売上を作り出すことを可能にしているが、地方や郊外に出店できないことでいずれ限界がくるのではないかと推察される。

新たな市場の創造とクロスメディア戦略

消費者はより機能性やトレンドを求めようになり、2000年代から日本に上陸を始めたZARAを代表とする外資系ファストファッションブランドの人気が高まる。これは、今まで日本に存在しなかった、「最先端のトレンドを取り入れているのに安価な商品」という「新たな市場の創造」が行われたからでもある。モノが満たされ需要が減退している現在、ヒット商品を生み出して生き残るには、他社の真似事ではなくこの「新たな市場の創造」が必要不可欠であると考えられる。

この「新たな市場の創造」を行うためには、消費者の中に潜在しているニーズを顕在化する必要がある。消費者自らに選択の自由を与え、消費者自身に「この商品が欲しい」と選択してもらうのである。しかし、その影響から、多くの企業で一般的に行われている、複数の異なる特性の媒体を組み合わせた「ミックスメディア戦略」の効果が薄れてきてしまっていると感じられる。

そこで、現在ミックスメディア戦略の代わりに注目されているのがクロスメディア戦略である。クロスメディア戦略とは、まずターゲットの興味対象や情報収集方法を知り、次にどのメディアを使って情報伝達をするかという広告のアイデアを考え出す。そして、そのアイデアをより効果的に実現するために、さらにターゲットを徹底的に知るといふものである。消費者をよく知ることによって購買したくなる情報を新たに発見・提示することは、つまり、潜在しているニーズを顕在化することなので「新たな市場の創造」に繋がるのである。よって、今後はクロスメディア戦略を行うことが必要だと推察される。

第三世代SPA

機能性やトレンドといった「コト」を重視していた消費者は、さらに商品自体のイメージや、品質・機能・デザインといった詳細な情報を事前に求めるようになり、自分に有益だという価値を見出せなければ購買を行わなくなった。未だ長引く不況や3.11東日本大震災など、不安定な社会情勢から、購買により慎重になっているため、商品の販売をする企業の理念や姿勢といった情報まで求めるようになってきている。そのため、早さでトレンドを取り入れることだけを重視したZARAやH&Mが行う第二世代SPAよりも、UNIQLOが行う、商品の情報(価値)を商品と同時に消費者に伝えることを重視した第三世代SPAがより求められていくと推察する。

消費者に対するアンケート結果から、UNIQLOの広告は、消費者の来店・購買行動への効果があることが明らかとなった。UNIQLOはテレビCMなどを用いて広く広告宣伝を行い、新聞折り込みチラシやメールマガジンでしっかりとMemoryさせ、セール価格でActionに繋げるミックスメディア戦略によって正しくAIDMAの法則が機能していると述べたが、実は第三世代SPAによる商品情報の提示、つまりクロスメディア戦略がすでに行われていたからこそ、広告が消費者の来店・購買行動へ正しく機能していたのではないだろうか。

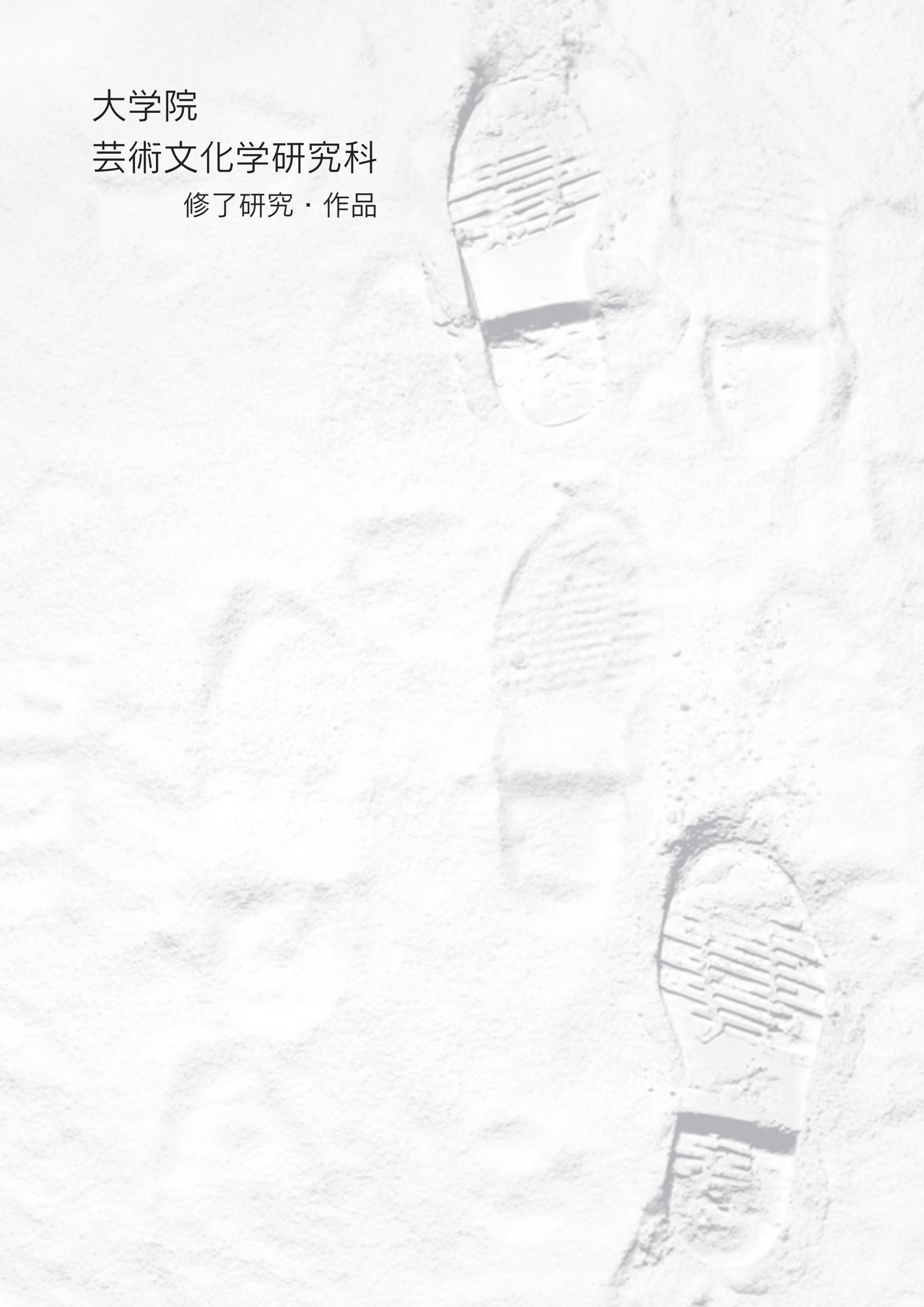
アパレル業界の広告の今後

あまりにも企業が販売促進活動においてマーケティング効率を追い求めすぎると、遊び心や、クロスメディア戦略の核となるアイデアが失われてしまう恐れがある。広告の社会的影響機能の希薄も心配されている。そのため、今後はTwitterやFacebookなどの双方向性があるSNSや、UNIQLOがWeb上で公開したUNIQLOCKのような、一見広告らしくない、遊び心のあるニューメディアが多くの消費者に支持されていくと推察される。ZARAの、全く広告を出さずに店舗を広告の代わりとするという戦略も、ある意味遊び心のある広告の形だからこそ、多くの消費者の心を惹きつけているのかもしれない。

【主要参考文献】

- 月泉博著「ユニクロ世界をつかむ経営」 日本経済新聞出版社 2012年
- 電通公式ホームページ「出版/統計データ」より「2011年日本の広告費」
http://www.dentsu.co.jp/books/ad_cost/2011/index.html

大学院
芸術文化学研究科
修了研究・作品



らしさの素

麻紙・岩絵具・胡粉・水干絵具
h3240×w1940mm

江藤 玲奈

Eto Reina

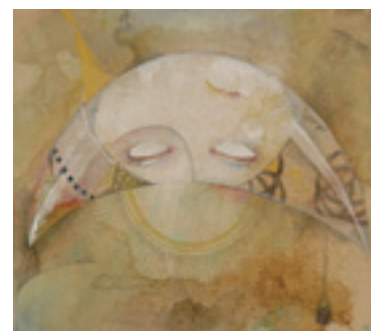
芸術文化学専攻



素晴らしき世界

水彩・墨・木製パネルに白亜地
h2273×w1818mm
h323×w364mm

高橋 ゆり
Takahashi Yuri
芸術文化学専攻



キクイタダキのおおきなうち

水彩・墨・胡粉・和紙
h300×w450mm 18点
h260×w208mm 32p

多智 彩乃
Tachi Ayano
芸術文化学専攻



弱虫標本

ミクストメディア
h1820×w2500mm

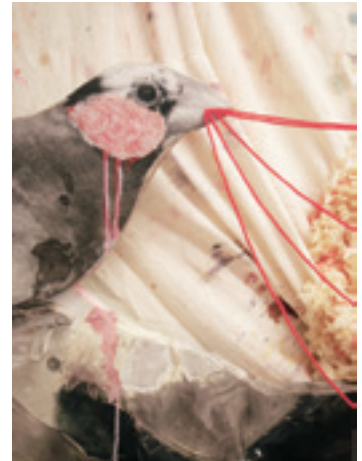
川越 ゆりえ
Kawagoe Yurie
芸術文化学専攻



アイニージュー

ミクストメディア
h3500×w2200mm

桜井 裕子
Sakurai Yuko
芸術文化学専攻



タツモノ

鉄
h2000×w620×d600mm

宮崎 遼
Miyazaki Ryo
芸術文化学専攻



乾漆合子「秋紅」

漆、麻布、顔料、金粉
h175×w260×d260mm

田村 亜佑美
Tamura Ayumi
芸術文化学専攻



螺鈿蒔絵八花鏡と鏡箱

鏡-鑄造・漆工芸・蒔絵・螺鈿・金粉・琥珀

φ175×h10mm

鏡箱-漆工芸・巻胎・漆・麻布

φ187×h34mm

呉 帝彦

Oh Jaeon

芸術文化学専攻



近世高岡の痕跡を 顕在化するための建築的手法

図面・模型

蒲 由奈

Kaba Yuna

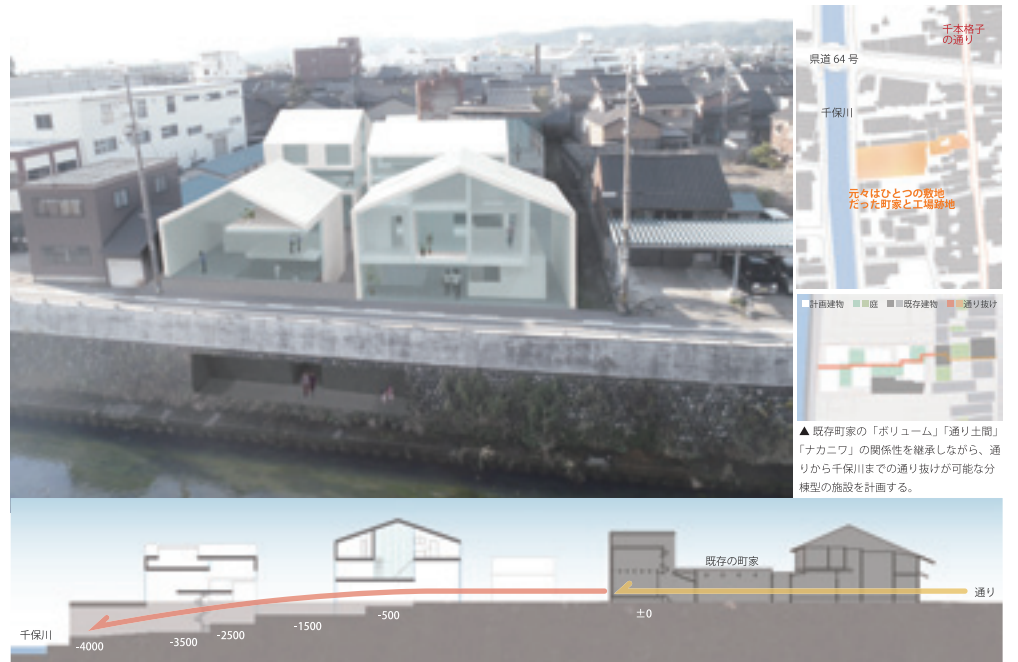
芸術文化学専攻

高岡の市街地には近世以来の経路を保持している道路が多くあり、主要道とされた旧北陸街道に沿うまちのいくつかは当時の繁栄を物語っている。また、千保川や小矢部川を利用した舟運が高岡の発展に大きく貢献していた。しかし、道路や河川などの線的インフラはモータリゼーション化によって様相が変化し、さらに、機能性や効率性を優先させた画一的な近代的都市計画手法により近世以前の都市構造も失われつつある。

本計画は、地域の伝統文化や風土を重んじてきた近世高岡の「痕跡」を現代的にアレンジしながら顕在化することで、高岡の固有性を再生することを目的としている。対象としたのは、高岡銅器発祥の地とされる“金屋町（現金屋本町）の鋳物工場跡地”、近世以来の道路と街区が、駅から拡張された県道により分断されて発生した“川原町・川原本町の三角形敷地”、千保川と小矢部川の合流地点に位置し近世には物資の揚陸地となったものの、現在では国道8号により市街地から分断されている“木町の路地”である。これらの地域において、それぞれの特徴を強化する建築的手法を提案する。



町家ギャラリー+クラフトマンのための学校・レジデンス 金屋本町 | 鋳物工場跡地



分断された道路・街区を強調するためのファサードを備えた建築 川原町・川原本町 | 三角形敷地



路地の顕在化 木町 | 路地



平成24年度 富山大学芸術文化学部 卒業研究・制作／芸術文化学研究科 修了研究・制作集 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					
伊佐 絵美香	たむつ	彫塑	後藤 敏伸	齊藤 晴之	21
吾田 愛美	めぐるせかい	アニメーション	辻合 秀一		52
阿部 佑子	これでも、あれでもいい。	彫刻	後藤 敏伸	齊藤 晴之	22
五十嵐 愛希	星の棲みか	絵画	安達 博文	高島 圭史	15
石黒 千景	再三再四	彫刻	後藤 敏伸	齊藤 晴之	23
上原 千紘	Reds -赤いものたち-	絵画	安達 博文	高島 圭史	16
柴田 麻衣	糖衣	絵画	安達 博文	高島 圭史	11
竹原 美也子	山羊山	絵画	高島 圭史	安達 博文	8
土井 彰子	明日へ	絵画	安達 博文	高島 圭史	12
土手 あゆみ	湯気	絵画	安達 博文	高島 圭史	9
直井 昭恵	ambience	絵画	高島 圭史	安達 博文	17
野村 一晟	盲目	絵画	高島 圭史	安達 博文	18
原田 早紀	2009 to 2012	絵画	安達 博文	高島 圭史	13
樋口 舞	時燈	彫刻インテリア	後藤 敏伸	齊藤 晴之	24
久田 晃子	みている	絵画	高島 圭史	安達 博文	10
前野 あかね	帰路	絵画	安達 博文	高島 圭史	14
森田 志宝	巣の記憶	立体造形	齊藤 晴之		19
デザイン工芸コース					
竹内 耕祐	胡蝶蘭螺鈿蒔絵飾箱	工芸	林 暁		31
砂田 侑甫	春夏秋冬	ブリンクアート	清水 克朗		39
服部 珠美	ともにいる -飾れて持ち歩けるビルケース-	工芸	高橋 誠一		42
廣瀬 薫	漆器産業の生産流通構造分析 -輪島塗と山中漆器-	論文	古池 嘉和		114
LUVSANCHIMED SELENGE	背負い運搬用背中あての研究	論文	河原 雅典		110
畦地 拓海	降り積もり、在る	漆造形	高橋 誠一	林 暁	25
荒瀬 春佳	漆の絵皿	工芸	高橋 誠一	安達 博文	38
池田 将光	木菟尽乾漆蒔絵合子	工芸	林 暁		34
石黒 聖那	嫁入りトランク	製品デザイン	渡邊 雅志		45
太田 瑤子	生物模倣技術 (biomimetics) を応用した製品計画 -掃除機-	製品デザイン	矢口 忠憲		80
小野 紗也	雪吊り -異素材の組み合わせによるジュエリーの制作研究-	工芸	清水 克朗		43
川村 美美香	香りのするジュエリー -思い出の香りとカタチ-	工芸	清水 克朗		44
北川 知里	face	立体造形	齊藤 晴之		26
木下 幸	六角の乾漆螺鈿蒔絵箱	工芸	林 暁		33
國元 麻里奈	乾漆螺鈿花化粧箱	工芸	林 暁		32
小林 茉里	背負梯子を用いた担架運搬 -運搬準備動作に着目して-	論文	河原 雅典		106

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)					
小孫 ゆかり	柑橘類乾漆香合	工芸	齊藤 晴之		37
田島 和香菜	漆のティーカップ&ソーサー -和と洋の融合-	工芸	林 暁		36
舘野 龍三郎	炯炯	工芸	林 暁		48
田中 大覚	子どもたちが楽しめる色のあそび 小矢部市立津沢保育所さくら組(4歳児)30人との活動を通して	論文	高島 圭史	ベルトネン 純子	116
本多 智美	CHOUWA -現代の生活空間に合う盆栽鉢の提案-	工芸	中村 滝雄	ベルトネン 純子	30
岬 沙也加	カタルシス	工芸	三船 温尚	長柄 毅一	27
宮川 真紀	親子のコミュニケーションをサポートするツールのデザイン -絵本の読み聞かせの場面を題材に-	製品デザイン	内藤 裕孝		46
麥田 志織	環境に適應するソファ	製品デザイン	渡邊 雅志		47
森崎 拓磨	彫刻作品5点の連作における造形とその遷移についての考察	立体造形	三船 温尚	長柄 毅一	112
守田 詠美	そこにいくまそこにあるつくえ	工芸	中村 滝雄	ベルトネン 純子	28
森長 柚香	漆のPARURE	工芸	高橋 誠一	ベルトネン 純子	41
山本 萌由	水面花器 -水葉-	工芸	中村 滝雄	ベルトネン 純子	29
吉田 豊	情報収集を効率化するRSSフィードリーダーの提案	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		72
渡邊 進	襲 (Kasane) -変わり塗りをを用いた異素材を組み合わせた表現の制作-	工芸	高橋 誠一	清水 克朗	40
デザイン情報コース					
河野 奈津紀	高学年向けネットリテラシー教材の制作	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		66
笠島 未来	見立てによる美しい並びの研究 -龍安寺石庭の見え方の再構築-	視覚デザイン	前田 一樹		76
田中 詩織	マンガ規制と表現の自由をめぐる	視覚デザイン	藤田 徹也		61
穴見 優子	2ヶ月間カンボックリで遊んだときの運動効果	論文	河原 雅典		102
石川 知華	どうせ	彫刻	後藤 敏伸	齊藤 晴之	20
上島 美夏	am I	インスタレーション	西島 治樹		50
上森 麻未	子供同士で行える新しい食育提案 -野菜知識カードゲーム-	視覚デザイン	松原 博		64
大平 茉莉恵	線の組み合わせによって生じる「落ち着かなさ」の研究	視覚デザイン	前田 一樹		77
押川 恵里子	エイリアン VS. ニホンジン	アニメーション	沖 和宏		53
川森 美由紀	rootan -縁・時間の中で家族を知るアルバム-	視覚デザイン	松原 博		67
川原 由紀	避難行動のための手すり誘導システムの研究	論文	河原 雅典		104
久世 あゆみ	InDesignのJavaScriptを利用した家紋ツール	デジタルコンテンツ	辻合 秀一		58
小谷 詩織	ベジテーブル -幼児の記憶に残る家庭用食事アイテムの提案-	生活デザイン	沖 和宏		65
境 愛穂	POV-Rayを用いたとんぼ玉のCG表現	視覚デザイン	辻合 秀一		57
坂下 祥子	綺麗における意味的誤差の視覚化	視覚デザイン	前田 一樹		78
澤田 愛衣	ケミカルトレカ -化学に親しみを抱かせる表現とツールの提案-	視覚デザイン	沖 和宏		59
清水 萌	Long range -HNJ世代の女性に送る、これからの生き方をテーマとした広告-	グラフィックデザイン	沖 和宏		60
鈴木 遥子	Lens! -Flashを用いたMVの制作-	映像	辻合 秀一		54
高木 悠理子	化粧品におけるジェンダーの表現研究	視覚デザイン	前田 一樹		79

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)					
高橋 朋代	逆色眼鏡	メディアアート	西島 治樹		49
田中 翔	デジタル版図鑑に対するモデル提案 -多面的な情報の引き出し-	視覚デザイン	松原 博		74
田中 美奈子	書誌データを可視化するインタフェースの提案 -富山大学ヘルシ文庫を事例として-	デジタルコンテンツ	藤田 徹也		75
辻 英里加	贈り物における思いを伝える コミュニケーションツールの研究と制作	視覚デザイン	前田 一樹		71
鶴来 なつみ	美術館体験をより身近にするために -付加価値を高めた半券によるアイデアの思考-	製品デザイン	松原 博		73
根尾 育江	Movie Clip -写真・文字を用いたMVの制作-	映像	辻合 秀一		55
間苧谷 典子	親子のつながりを感じられる成長記録の提案 -とつぎとおかのおくりもの-	製品デザイン	松原 博		68
水野 沙綾	感情絵図 -源氏物語から読みとる感情と情景の視覚化-	視覚デザイン	前田 一樹		62
宮原 彩子	供花伝書 -現代における精神の沈静を目的とした供花の提案-	視覚デザイン	前田 一樹		69
山口 歩那	Ever Lasting Friends	メディアアート	西島 治樹		51
横山 幸来	迷信NEO -現代日本における新しい迷信-	情報デザイン	沖 和宏		70
吉澤 花	えのぐたま！ -実写と手描きによるアニメーション作品-	アニメーション	西島 治樹		56
李 陶	BACK THEN -その当時-	視覚デザイン	前田 一樹		63
造形建築科学コース					
泉 広祐	再生可能エネルギーのプラントと自然地形との関係におけるランドスケープの提案 -尖閣諸島魚釣島を事例として-	建築デザイン	横山 天心	貴志 雅樹	89
岩見 理子	住居内遊牧 -高岡市長慶寺における集合住宅の提案-	建築デザイン	横山 天心	貴志 雅樹	87
奥野 さつき	プレカット工場から廃棄される 厚物合板端材の再利用に関する研究	論文	堀江 秀夫		98
乙川 佳奈子	祭×建築 -伝建地区における現代建築のケーススタディー-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	84
大茂谷 ひかり	まちの溜まり場『湯座屋 (ゆざや)』 -老人福祉センターと周辺広場のリノベーション-	建築デザイン	丸谷 芳正		88
加藤 優	高岡市吉久の伝統的建築物群保存地区予定地周辺の景観コントロール	建築デザイン	丸谷 芳正		83
川口 菜	庄分布に着目した背負い運搬具の背面形状の研究	論文	河原 雅典		108
工藤 知恵	万葉線を軸としたたかおかっせいプロジェクト -下山の思想から学ぶ、減少化する市勢に応じたまちづくりの提案-	都市デザイン	横山 天心	貴志 雅樹	81
桑原 海	小学校区建築 Design of a School District -子供と街の関わり合い-	建築デザイン	貴志 雅樹	横山 天心	82
笹原 翔子	くぎ打ちパネルに制振板を装着した耐力壁の復元力特性の予測	論文	秦 正徳		92
澤口 志帆	まちなかプラットホーム -高岡市伏木古府地区における地域をつなぐコミュニティ施設の計画-	建築デザイン	横山 天心	貴志 雅樹	86
杉浦 輝晃	限界耐力計算による木質構造の耐震性能評価に関する研究	論文	秦 正徳		96
鈴村 未佳	遷移金属触媒とアルテヒドを用いたジベンゾチオフェンの空気酸化に関する研究 -含窒素化合物の添加効果-	論文	村田 聡		100
野原 美紗貴	"路の交叉点" -瑞泉寺周辺地区の複雑な路地形態における結節空間の提案-	建築デザイン	横山 天心	貴志 雅樹	85
林 恵美	木造軸組における制振耐力壁の耐震効果の実験的検証	論文	秦 正徳		94
松澤 光聡	砺波暮らし疑似体験型企画「散居LIFE」 -散居村の空き家増加に対する提案-	企画デザイン	沖 和宏		118
湯上 弥生	堅町通りにおける庇を有する商業建築群の ファサードの連続性に関する研究	論文	横山 天心	貴志 雅樹	90
文化マネジメントコース					
林 夏海	乾漆変塗箱	工芸	齊藤 晴之		35
石川 雅士	アンビルト・アーキテクチャの魅力	論文	大熊 敏之		130

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)					
大西 智子	博物館と観光の関わりについて ～日本において博物館は観光対象として成り立つのか～	論文	渡邊 康洋		144
小島 有希	「苦」と「快」の混在によって引き起こされる歓喜	論文	伊東 多佳子		120
小梁 夏水	子どもたちのための文化的まちづくり ～三鷹市の「子育て政策」を例に～	論文	古池 嘉和		154
繁原 あゆみ	文化の伝承における同感に基づく市場の可能性 ～倉吉餅を例に～	論文	古池 嘉和		138
高田 美音	アニメを活かした観光地づくり ～アニメツーリズムで成功するために必要なことは何か～	論文	渡邊 康洋		146
田中 茜	日韓翻案映像作品の特色 ～円滑な異文化交流への足がかり～	論文	島添 貴美子 深谷 公宣		134
土屋 仁美	アパレル業界における広告宣伝の効果	論文	渡邊 康洋		156
寺田 彩花	日本におけるコンクリート・ポエトリーの動向と特徴	論文	大熊 敏之		126
殿城 美李	地域活性化におけるメディアの可能性	論文	古池 嘉和		148
長尾 萌佳	ハイレッド・センター史 再考	論文	大熊 敏之		128
中川 有子	文化施設としての公民館の可能性	論文	古池 嘉和		152
中谷 光里	原爆戯曲について	論文	大熊 敏之		132
中西 遼	伝統的街並み再生 ～丹波篠山と工芸～	論文	大熊 敏之		140
長沼 ふみ	枕草子の「あを」	論文	大熊 敏之		122
藤澤 由佳	小布施における地域メセナ ～高井鴻山の時代からの継承～	論文	古池 嘉和		142
藤原 基広	『国立メディア芸術総合センター（仮）基本計画』に関する考察	論文	伊東 順二		150
松本 郁	松尾大社女神像の美術史的意義 ～造形表現の変遷とその背景について～	論文	大熊 敏之 三宮 千佳		124
丸山 紗和子	獅子舞の場におけるジェンダーロール ～小松市小馬出町を例に～	論文	島添 貴美子		136
芸術文化学研究科 芸術文化学専攻 (大学院)					
江藤 玲奈	らしさの素	絵画	高島 圭史 安達 博文		160
蒲 由奈	近世高岡の痕跡を顕在化するための建築的手法	建築デザイン	貴志 雅樹 丸谷 芳正		168
川越 ゆりえ	弱虫標本	ミクストメディア	安達 博文 高島 圭史		163
桜井 裕子	アイニージュエー	ミクストメディア	安達 博文 高島 圭史		164
高橋 ゆり	素晴らしき世界	絵画	安達 博文 高島 圭史		161
多智 彩乃	キクイタダキのおおきなおうち	絵本	高島 圭史 安達 博文		162
田村 亜佑美	乾漆合子「秋紅」	工芸	林 暁 中村 滝雄		166
宮崎 遼	タツモノ	彫刻	中村 滝雄 後藤 敏伸		165
呉 帝彦	螺鈿時絵八花鏡と鏡箱	工芸	林 暁 中村 滝雄		167

GEIBUN 4

富山大学 芸術文化学部 卒業研究・制作 /
芸術文化学研究科 修了研究・制作集 平成 24 年度

発行日：平成 25 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委員会

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：広瀬 貞樹

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)

リサイクル適性 

この印刷物は、印刷用の紙へ
リサイクルできます。



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。