

日本デザイン学会第3支部 2022年度

研究発表会概要集

PROCEEDINGS OF 2022
ANNUAL CONFERENCE OF THE 3rd BRANCH OF JSSD

日時 | 2023年2月18日(土)
会場 | 愛知県立芸術大学(デザイン棟)

日本デザイン学会第3支部 2022年度

研究発表会概要集

2022

PROCEEDINGS OF 2022

ANNUAL CONFERENCE OF THE 3rd BRANCH OF JSSD

日時 | 2023年2月18日(土)

会場 | 愛知県立芸術大学(デザイン棟)

目次

口頭発表 | A会場

- [A-01] フェーズフリーな暮らしの可能性と課題 ————— 1
*内山 凱登¹、加藤 大香士¹ (1. 名古屋市立大学芸術工学部)
- [A-02] ホスピタリティデザインについての研究 ————— 3
*阪 真綾¹、加藤 大香士¹ (1. 名古屋市立大学芸術工学部)
- [A-03] 折り紙の変形構造に関する研究 ————— 5
*山本 健太郎¹、加藤 大香士¹ (1. 名古屋市立大学芸術工学部)
- [A-04] 「SF で描かれた未来」と「現実の未来」の相違点についての調査、分析 ————— 7
*松野 晴彦¹、影山 友章² (1,2. 名古屋市立大学)
- [A-05] 車が「愛車」と呼ばれるための、IKEA エフェクトを活用した自動車のデザイン ————— 9
*マーティン 慈英玖¹、影山 友章² (1,2. 名古屋市立大学)
- [A-06] An evaluation of the quality of pedestrian access at the area of
a new railway station: a case study of Matsumoto Machiya, Fukui ————— 11
*Pramoon Panitan¹、Jun Mitera² (1,2. Fukui University of Technology)
- [A-07] 園児の遊び・生活行為における調査時期・物理的環境変化の影響 ————— 13
*中田 雄大¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)
- [A-08] まちに開かれた複合型福祉施設の利用実態 ————— 15
*谷島 諒¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)
- [A-09] 軌跡 ————— 17
*矢口 裕史¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)

口頭発表 | B会場

- [B-01] 日本の美意識を感じるロボット外装の調査分析 ————— 19
*新井 大地¹、影山 友章² (1,2. 名古屋市立大学)
- [B-02] ユーザーが介入できる余白を残した製品とユーザー満足度の関係調査 ————— 21
*黒田 和花¹、影山 友章² (1,2. 名古屋市立大学)
- [B-03] アップサイクル事業のモデルケース ————— 23
*原 蒼¹、弓立 順子² (1. 金城学院大学生生活環境学部環境デザイン学科, 2. 金城学院大学)
- [B-04] 版築工法を用いた古紙の再生利 ————— 25
*河浦 香月¹、丹羽 理沙子¹、弓立 順子² (1. 金城学院大学生生活環境学部環境デザイン学科, 2. 金城学院大学)
- [B-05] 工業大学に女子学生を増やすための広報デザイン ————— 27
*桐山 玲奈 (福井工業大学大学院)
- [B-06] 短編映画祭が担う地域ブランディング戦略の考察 ————— 29
*松原 かおり¹、池田 岳史² (1. 福井工業大学大学院, 2. 福井工業大学)
- [B-07] 国の支援制度における対象者確認システムのデザイン ————— 31
*河合 優大¹、富田 誠¹ (1. 東海大学)
- [B-08] 行政職員の表現可能性を高める作り替え可能なピクトグラム ————— 33
*小川 祥太郎¹、富田 誠¹ (1. 東海大学教養学部芸術学科デザイン学課程)
- [B-09] 動物の骨格から発想する自動車プロポーションの研究 ————— 35
*伊藤 裕貴¹、影山 友章² (1,2. 名古屋市立大学)

ポスター発表 | P会場

- [P-01] [kaka match / kaka match](#) ————— 37
*岩村 佳奈¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)
- [P-02] [巡る土 九谷焼を堪能し未来へつなぐための再編計画](#) ————— 39
*糠川 莉玖¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)
- [P-03] [水震光 光と水蒸気による空間演出の可能性](#) ————— 41
*王 新亮¹、藤田 大輔² (1. 福井工業大学大学院工学研究科, 2. 福井工業大学環境情報学部)
- [P-04] [太極拳の「気」の学習方法に関する研究](#) ————— 43
*焦 文静¹、富田 誠² (1. 東海大学大学院芸術学研究科, 2. 東海大学)
- [P-05] [“収穫体験のメンタルモデル”を用いた木育什器の開発・検証](#) ————— 45
*清島 樹¹、影山 友章² (1,2. 名古屋市立大学)
- [P-06] [2人のほころび](#) ————— 47
*吉峯 由夏¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)
- [P-07] [まちへの小さなアクション](#) ————— 49
*北畑 和哉¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)
- [P-08] [UNIQUE CAMP GUIDE](#) ————— 51
*水口 青空¹、藤田 大輔² (1,2. 福井工業大学環境情報学部デザイン学科)
- [P-09] [デザイナーが創出する「適度な緊張感」と「戯れ」の環境](#) ————— 53
*加藤 凜呼¹、富田 誠¹ (1. 東海大学教養学部芸術学科)
- [P-10] [業務への想いを共有するビジュアルワークヒストリー](#) ————— 55
*和田 亜佐子¹、富田 誠¹ (1. 東海大学教養学部芸術学科)
- [P-11] [440mm Designer](#) ————— 57
*川崎 怜央 (福井工業大学環境情報学部)
- [P-12] [微生物と発酵が地域の人と資源をつなぐ](#) ————— 59
*ラスク ガブリエル¹、浅川 仁都¹、中村 友香¹、宮田 義郎¹ (1. 中京大学)

報告集

- [R-01]
AR空間におけるコンテンツデザインの改善のためのコンテンツとユーザ行動の連携データ生成手法の提案 ——— 1
楊 佳錫、鈴木 裕利、宇佐美 裕康、石井 成郎、柊 和佑、柳谷啓子
中部大学大学院
- [R-02]
体幹の胸腹部を支持するベルトを弛める至適範囲について ————— 6
餘久保 優子¹、太田 翔平¹、中島 明哉¹、太田 哲生²、柴田 克之²
1. 石川県工業試験場、2. 金沢大学
- [R-03]
「つつじバス」ラッピングリニューアルデザイン ————— 9
近藤 晶
福井工業大学

研究発表会概要集

ポスター発表演題 会場P

kaka match / kaka match

保育園を中心にまちへ開く新たな産後ケア

A new postnatal care centered on nursery schools and open to towns

岩村佳奈¹⁾ 藤田大輔²⁾

1)~2)福井工業大学環境情報学部デザイン学科

要旨: 現在福井市にある保育施設3園では利用園児の減少により定員の引き下げが行われている。本計画では、運営の安定化、福井市での産後ケアの必要性からT園の施設活用とそれに合わせたN園・H園とその周辺のリノベーション提案を行い、地域で育む新たな産後ケアについて提案する。子どもの成長

と地域に合わせ保育施設ごとに機能を差別化し、役割を持たせることで3つの園の関係性を築く。建築の形態は隣接する公園・住宅との連続性をつくり地域と繋がりをもたせる。母の胎内のイメージから着想を得た空間は、様々な素材の布・張り方で表現している。

Key Word : 保育園(nursery school), 産後ケア(postpartum care), 胎内(womb)



1. 制作背景

現在の日本では、コロナ過による孤立育児の常態化等により産後うつが深刻化し、2021年には市町村での産後ケア事業の努力義務が定められた¹⁾。福井市でも4つの病院で産後ケアが行われているが、利用条件が限られており希望する母親に対しケアが出来ていない²⁾。産後の痛み・不安な心は小さな命をまもる弊害となるため、産後ケア施設の整備が急務である。母親自身が健やかな体と心を取り戻し、ポジティブに育児に取り組めるよう、母親が訪れやすい施設を中心にまちへ開かれた産後ケア施設が必要と思われる。

2. 計画エリア

母親が訪れやすい施設として保育施設を選定した。福井市高木北・高柳の住宅街にある保育施設(T園・N園・H園)をコアとし、3園からほぼ等距離の位置を中心に直径1km程度を計画エリアとした。周辺には、公園・公民館・神社・小学校などの公共施設があり、地域での子育ての可能性を感じる場所である。



図1 保育施設を中心とした提案場所の位置図

老朽化したT園は新築移転の計画があり、旧園舎を利活用することで運営の安定化に繋げていく事業が検討されている。そこで3園を中心に地域の産後ケア機能を担うことを考えた。

3. アンケート調査

保護者のニーズを把握するため、3園でアンケートを実施し、地域に必要な要素を計画に反映させていく。調査の結果、子どもが安心して親を待てる場所、仕事や家事をスムーズにこなせるシステム、などの需要が把握できた。

表1 調査概要

| | |
|--------|--|
| 調査時期 | 2022年8-9月 |
| 調査対象者 | 保育施設3園に通う園児の保護者 |
| 回答者数 | T園:44人 N園:63人 H園:91人 |
| 主な調査項目 | 保育施設以外に地域に必要なと思う空間 出産・子育てをしてどのように感じているか |

4. 計画内容

本制作では、旧園舎を活用した産後ケア施設に加え、3施設に地域住民が訪れやすい保育・トレーニングジム・食事処の機能を付加した。さらに子育てを少し楽にする仕掛けをちりばめることで、保育施設を中心にまちへ開く新たな産後ケアを実現する。

5. 内部空間

お母さんの胎内に包み込まれるような空間になっている。
1) 赤ちゃんを包み込む羊水をモチーフに布に包まれる空間になっている。
2) 胎内で聞いていた母親の心臓音は、安らぎを感じやすいといわれており、やさしい音の空間を提案する。空間を開くことで音がやさしく広がっていく。



図2 内部空間イメージ

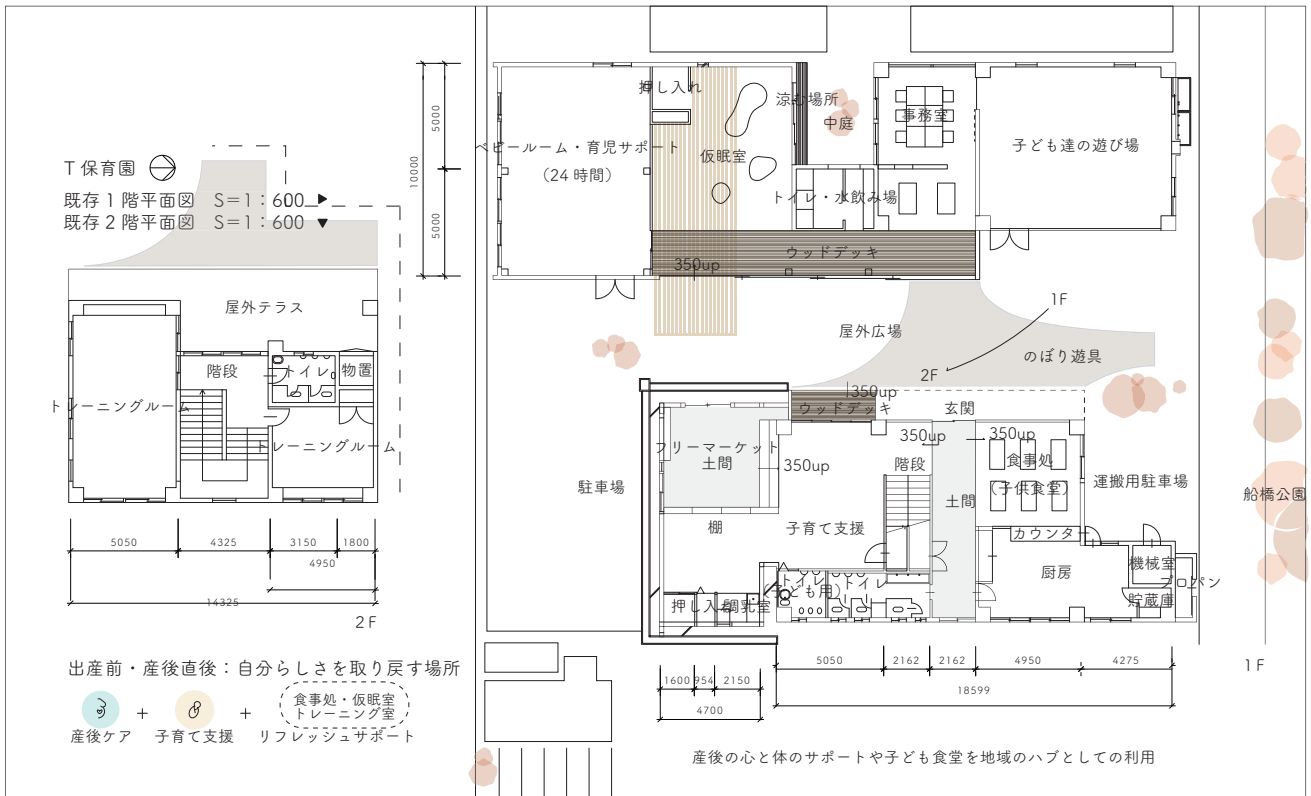


図3 T園平面図

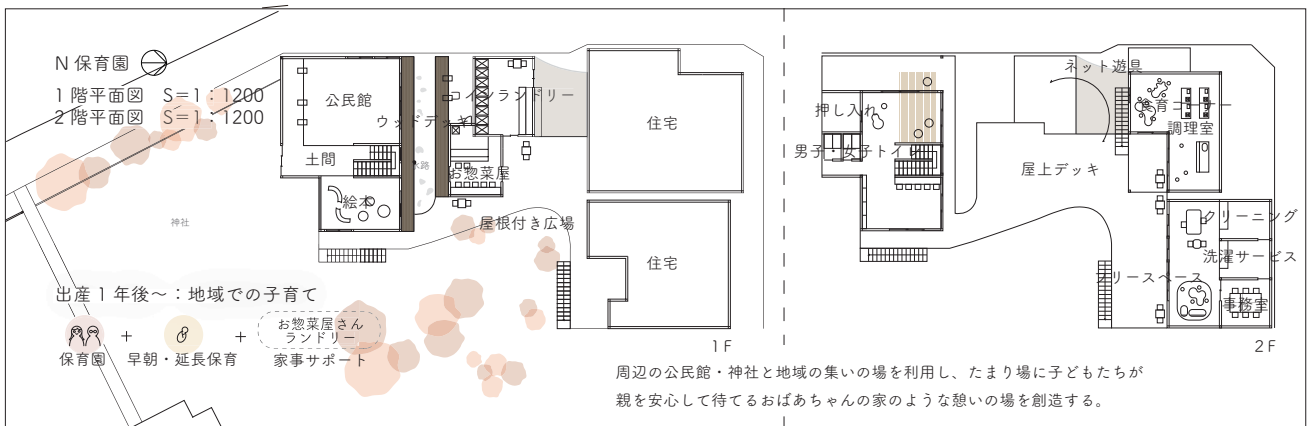


図4 N園平面図

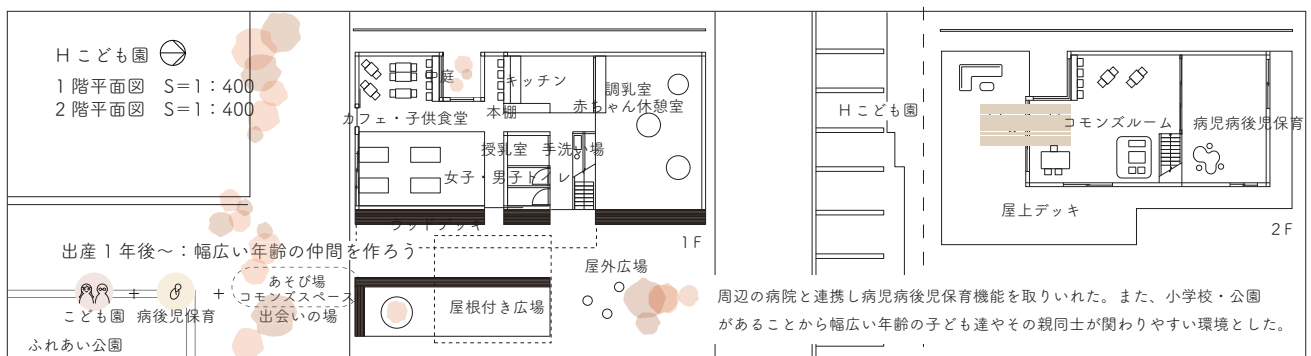


図5 H園平面図

6. まとめ

本制作では、コロナ過によって深刻化している産後うつ
 の現状に対し、保育施設を中心にまちへと開く産後ケア施設を
 計画することで、母親と子どもたちの居場所をまち全体で包
 み込む。産後から保育施設、子育て支援と繋いでいくことで、
 サイクルが生まれ、母親の拠り所となることを目指す。

参考文献

- 1)NHKニューストップ.NHK.母親の「産後うつ」コロナの影響で倍増のおそれ 研究者調査.(2020-10-14)[https://www3.nhk.or.jp/news/html/20201014/k1001266297100.html#:~:text=\(2022年6月22日参照\)](https://www3.nhk.or.jp/news/html/20201014/k1001266297100.html#:~:text=(2022年6月22日参照))
- 2)福井市役所.福井市.福井市産後ケア事業.(2022-08-03).<https://www.city.fukui.lg.jp/fukusi/kosodate/ninsin/p020864.html>(2022年6月22日参照)

巡る土

九谷焼を堪能し未来へつなぐための再編計画

Circulate soil

Reorganization plan to be satisfied Kutaniyaki and connect it to the future

糠川莉玖¹⁾ 藤田大輔²⁾

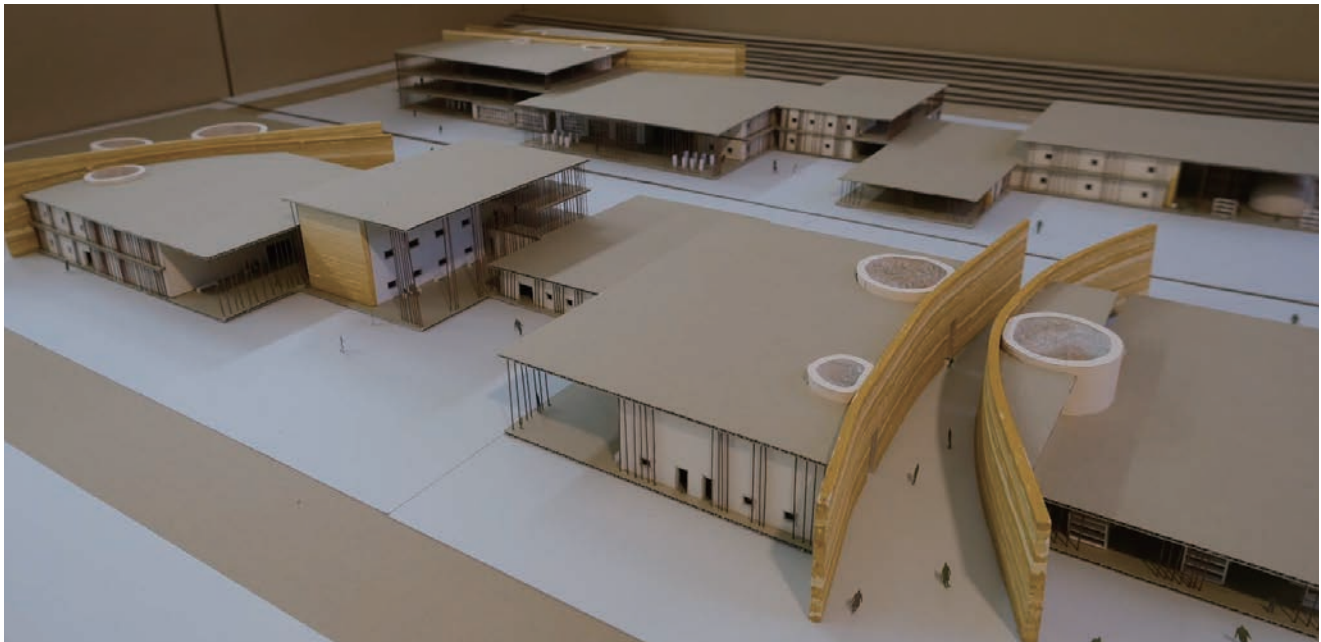
Hasegawa Riku¹⁾ Fujita Daisuke²⁾

1)～2)福井工業大学環境情報学部デザイン学科

要旨: 石川県能美市寺井町にある九谷陶芸村には、小売店舗や絵付け、作陶体験できる施設、2つの美術館、職人支援工房が集結している。しかし、利用者は年々減少しており、建物の老朽化も問題である。また、九谷焼を未来へ残せるように九谷焼のリサイクルも同時に検討し、村全体の再編計画を行った。本提

案では、現地調査をもとに、これまで感じることでできなかった九谷焼らしい空間を構成した。廃棄される九谷焼の陶片を混ぜた曲面と直面の版築壁と竹小舞壁の土壁で建物を構成し、これまで閉ざされてきた内部へ入れるよう計画した。

Key Word :再編(reorganization)、リサイクル(recycle)、土壁(mud wall)



1 背景

1.1 九谷焼が抱える課題

石川県加賀市周辺で作られている九谷焼は、生活様式の大きな変化、海外からの安価な輸入品の増大等により需要が低迷し、生産額・従事者数が減少傾向にある。また、製作途中で破損した焼き物や家庭での役目を終えた不要陶器などは、不燃物として埋め立てる以外に処理方法がなく、リサイクル分野では手付かずとなっている¹⁾。

1.2 九谷焼が抱える課題

明治20年代、九谷焼は日本における輸出陶磁器の扱いが最も多かったが、他産地の貿易参入や生産方式の近代化転換が難しく、明治30年代末には国際市場から後退した。大正、昭和初期に古九谷風の着面技法が勢いを盛り返したが、産地の拡大と生産性は、多くの問題を生むことになった。この問題を解決するために、昭和36年に各地域の組合が集まり「石川県九谷陶磁器商工業協同組合連合会」が設立され、昭和59年に石川県能美市寺井町に九谷陶芸村が造成された。しかし、時代の変化とともに九谷焼の売り上げが下がり、九谷陶芸村の集客も低迷している実状にある²⁾。

2 調査

2.1 調査概要

調査を実施し、表1に示す様々な九谷焼、および九谷陶芸村の実態について把握することとした。

表1 調査概要

| | 調査日 | 内容 |
|-------|---------------|-----------------------------|
| 調査1 | 4月・5月 | 関連する文献収集・収集 |
| 調査2 | 5月5日 5月12日 | 九谷陶芸村の使われ方を調査 敷地及び建物の実測 |
| 調査3-1 | 6月14日 | 九谷焼美術館施設長の方に現状や使われ方をヒアリング |
| 調査3-2 | 8月1日 | 施設内にある全ての店舗の方にヒアリング 店内撮影 |
| 調査3-3 | 随時 | 九谷焼作家である父と祖父にヒアリング |

2.2 調査結果

九谷陶芸村は来客者よりも職人の事を重視して計画されたことから、九谷焼の人气が低迷しつつある現在は集客に苦戦している。建物の配置は、中央通りに面して店舗が計画され、その背後は倉庫や工房が増築されている。また、当初は18店舗あったが、現在は10店舗まで減っている。各店舗に同じ商品が多くあり、来客者の目線に立った改革が必要である。

3 計画内容

3.1 開かれた場

商品の重複やオンライン販売の普及などから店舗を計画しないこととした。作品を堪能できるギャラリー、観光客に開かれた倉庫、実際に九谷焼を使用できるカフェや宿泊施設、シェアキッチンを併設させた。

3.2 リサイクル九谷

不要陶器を粉碎し、50%の割合で粘土に混ぜ新しい陶器を作る「リサイクル九谷」を実現できる場所とするため、計画地にリサイクル機能が付加された環境に優しい九谷焼の拠点を目指した。また、粉碎した陶器を土やセメントに混ぜた新しい建築材料を本計画でも使用し、九谷焼の魅力がにじみ出る空間を構成した。

3.3 若手育成

九谷焼が栄えていた時代は、有名な作家の窯元に入り、仕事の手伝いをしながらノウハウを身につけていた。この文化をつなぐために、隣接している九谷焼技術研修所を卒業後、九谷陶芸村にいる作家の元でノウハウを身につけられる居場所をつくった。また、過大な労力が必要となる登窯はベテランの職人に教えてもらいながら共同で使用することで、伝統を未来へ繋いでいきたい。

4 ゾーニング

これまで直線的だった動線を東西南北に行き来できるようにすることで、敷地全体で観光客や職人が多様な場所に居合わせるように配慮した。部屋と機能の関係性や半屋外空間は、働き手に合わせた。

5 建築形態(図1)

計画地は九谷焼と竹細工の産地であることから、土と竹を感じられるデザインとした。これまでの風景を残しながらも、老朽化した物は壊し、大きな損傷がないものは壁や躯体を残し、

版築壁や竹小舞壁を新たに設けた。次に矩形的建物を分断するように曲線の版築壁を挿入した。観光客は版築壁を目印に敷地内を巡るゾーニングとなっており、この版築壁に包まれた空間を通りながら、九谷焼本来の土の力を感じられる。版築壁に接した円柱内では、価値のある大きな壺や皿などの作品をみたり、これまで閉ざされてきた倉庫や工房にアクセスできる場所となっている。また、壁自体が九谷焼の陶片で施されており、九谷焼の様々な表情を体感できる。

6 まとめ

本提案では九谷陶芸村を再編し、来客に開かれた場と若手育成を重視した拠点を計画した。また、廃棄される九谷焼を建築材料としても再利用することで、ここから生まれた土が巡ることとなる。この場所が、九谷焼を堪能し未来へつなぐための空間となることを願う。

参考文献

- 1) 正和久佳. 伝統工芸品シリーズ九谷焼, 理工学社, 2001, 183p.
- 2) 北國新聞社編集局. 九谷もジャパンである, 時鐘舎, 2009, 243p.
- 3) 相澤正夫. 九谷モダン, 芸術新聞社, 2019, 202p.

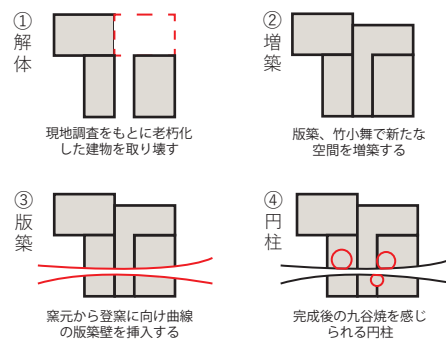


図1 建築形態ダイアグラム

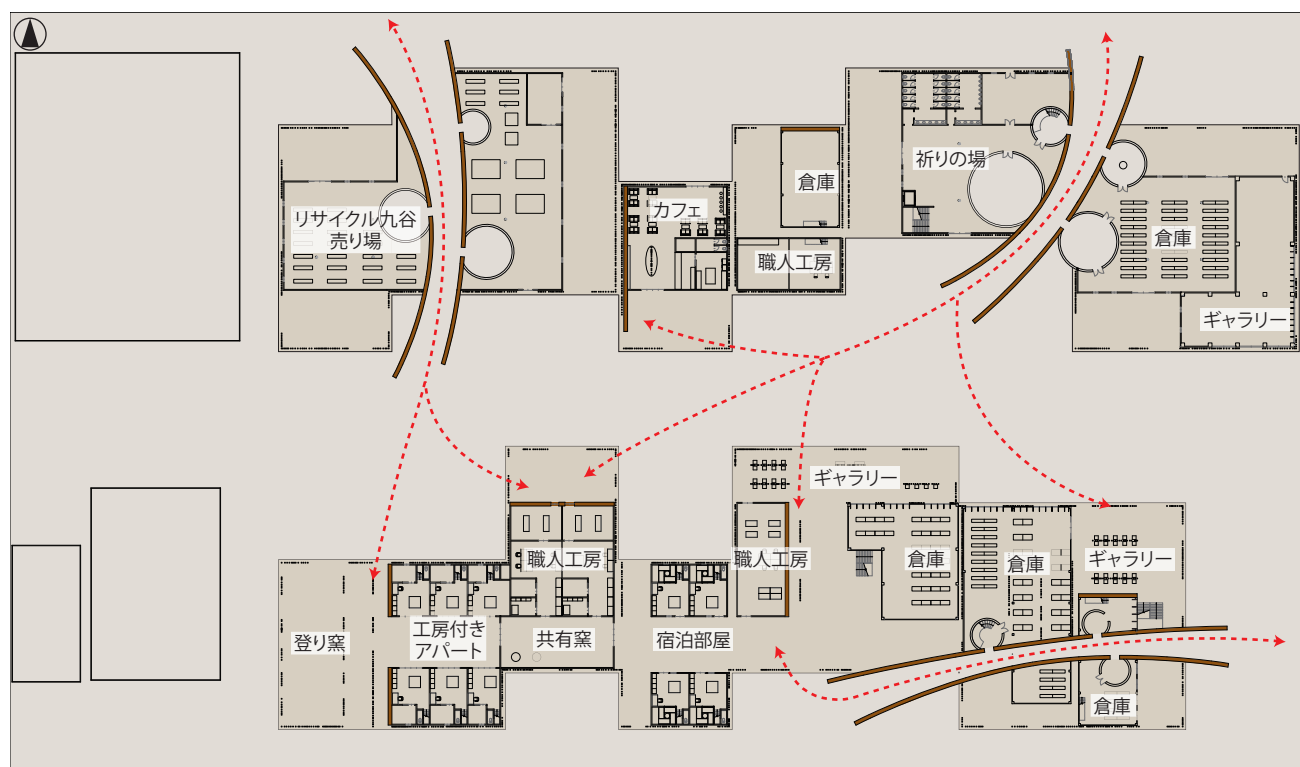


図2 1階平面図

S=1/1200

水震光 光と水蒸気による空間演出の可能性

The intersection of water and light/ Possibility of space performance by light and water vapor

王新亮¹⁾ 藤田大輔²⁾
Wang XinLiang¹⁾ Fujita daisuke²⁾

1) 福井工業大学大学院 工学研究科 社会システム学専攻 博士前期課程
2) 福井工業大学環境情報学部 デザイン学科

自然界にある空気、光の流れは当たり前すぎて人々の意識に上りにくい。それを可視化する事で、自然界に存在する自然現象を体験・体感する装置を製作したい。今回はまず第一段階として水蒸気のある空間に閉じ込め可視化する装置を製作した。水蒸気の発生後徐々に散る特性を利用して、本来形がない水蒸

気に特定の形を与える。空間内と漏れ出す水蒸気を観察することで、人々は内部と外部の空間の違いを感じ、空間・水蒸気・光の関係について思考を促す。

Key Words : Light , Shadow , water vapor

1. 研究の背景

屋外空間での自然現象として木漏れ日（写真-1）があり、心理的安らぎを感じると言われている。木漏れ日はチンダル現象²⁾の一つである。チンダル現象とは、空気中のチリなどに光が散乱されて光の経路が見える状態を指す。屋外に出かけにくい人々に対しては、チンダル現象を感じられるものが屋内空間にあれば、その生活が豊かになる可能性がある。



写真 1 木漏れ日¹⁾

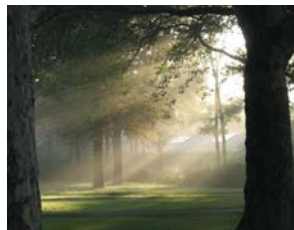


写真 2 チンダル現象²⁾

2. 研究の目的

本制作では光と水蒸気を利用して、チンダル現象を感じられるインスタレーションを製作したい。このインスタレーションは光と水蒸気を感じるだけでなく、自分の心との対話を促す。体験者にとって落ち着きを感じ、消極的な感情(焦慮、退屈、憂鬱、非痛など)を調節できるようなものとした。

表 1 先行事例の整理

| 作品名 | 作者 | コメント |
|---------------------|----------------------|---|
| 1.霧の抵抗 | 中谷芙二子-2018年 | 装置を用いて環境中に霧を作りだす。人々は霧を観察することで自然についての考えを呼び起こす。 |
| 2.For Those Who See | Daniel Schulze-2010年 | 屋内空間では、光、煙、音振動装置を用いて、煙が流れる現象を発生させ、音を可視化する。 |
| 3.ビューティ | オラファー・エリアソン-1993年 | 光と水の装置を利用して、屋内空間に虹現象を再現している。 |
| 4.Forest of Light | 藤本壮介-2016年 | 光、煙、鏡を利用して屋内空間に「光の森」効果を作り出す。 |

3. コンセプト

先行事例を踏まえ、本制作では次の4項目を用いることとした。

1.チンダル現象が観察されやすい暗い空間、2.粒子を可視化するための水蒸気、3.太陽光の代わりとなる照明、4.チンダル現象をより鮮明にする反射・透過する要素である。以下項目ごとに説明する。

1.暗い空間:本制作では展示の関係上暗くできなかったためベース部分を黒くし、見えやすくした。

2.水蒸気:チンダル現象が起こるためには固体粒子か小さな水滴が必要である、まず、小さな粒子の粉末を試した。その結果、チンダル現象は長期間保つことができるが、粉末が地面に堆積しやすく、空間を汚しやすい。また、誤って吸い込んだ場合、健康に影響を及ぼすことも懸念された。水蒸気は水の状態の1つで、軽い水蒸気は上昇し、重い水蒸気は沈み、空気中に2方向の運動が生じる。水蒸気は空気中を移動する際、固定の形ではなく徐々に散っていく特性を利用して、形がない水蒸気に特定の形を与える。

3.照明:自然光は制御が難しいので、代わりに人工光を使用する。チンダル現象をより鮮明に観察するには、光が直線に進むスポットライト等を選択し、さらに小さな穴から光を通すことで光の拡散が最小限となる。

4.反射・透過する要素:設置したガラス水槽の内部は、加湿器が水蒸気を継続的に噴霧し、水蒸気がかき回され続ける。時間が経つと、水蒸気は徐々にガラス水槽の内部に充滿し見え方が刻一刻と変化する。ガラス水槽の下には、水蒸気をゆっくりと漂わせるための小さなすき間を確保し、水槽の周りに動きのある霧を発生させる。2つの異なる水蒸気を観察することで、人々は内部と外部の空間の違いを感じ、空間・水蒸気・光の関係について思考を促す。

水蒸気は次第に空気中に消えていき、水蒸気が消えると、チンダル現象も消えていき、発生したチンダル現象の持続時間は短い。この特性を利用することで、体験者の興味を引くことができると考えた。

4. 制作の概要

製作期間は2022年10月-11月である。制作した作品を第73回福井県総合美術展に出展し、審査員賞を受賞することができた。展示期間11月23日-12月4日である。以上、空間・水蒸気・光の関係について思考を促すことを目的とし、チンダル現象を感じられるインスタレーションを製作した。今後は1-4項目(暗い空間、水蒸気、照明、反射・透過する要素)を満たすような大きな空間について精度を高めたものを制作したい。

P-03

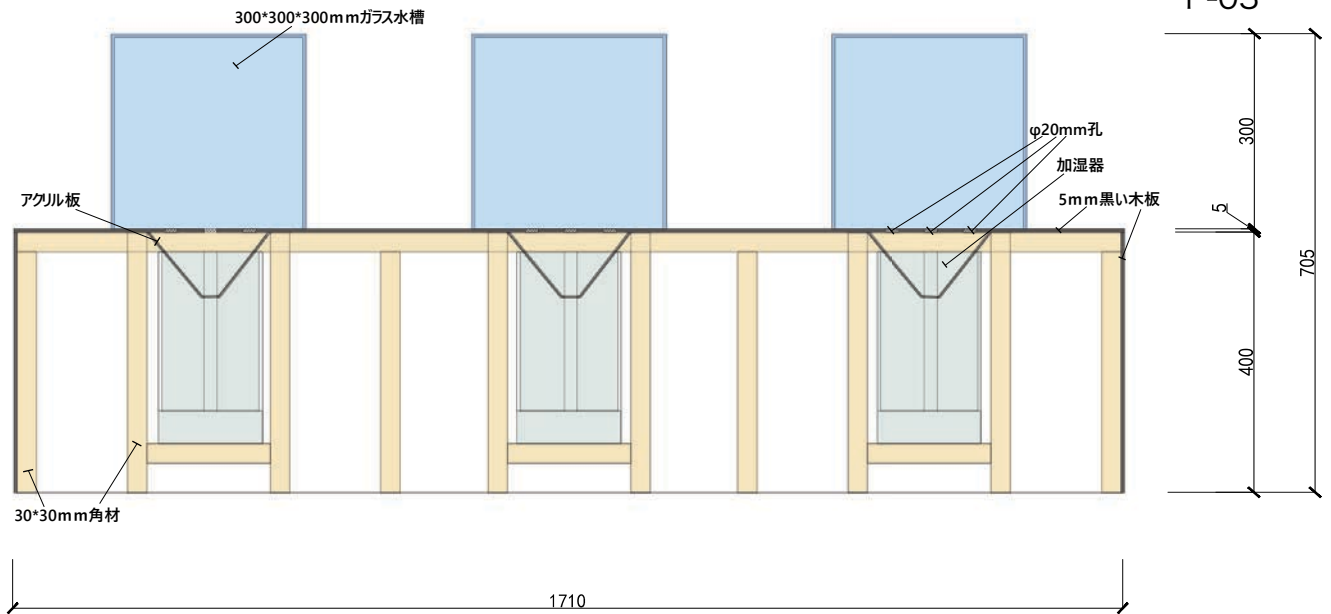


図1 断面図

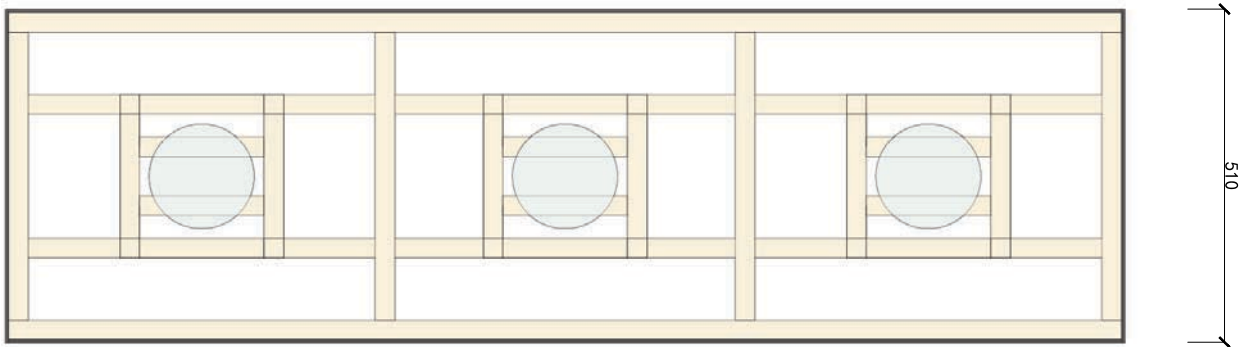


図2 ベース部分上面図 S=1:10

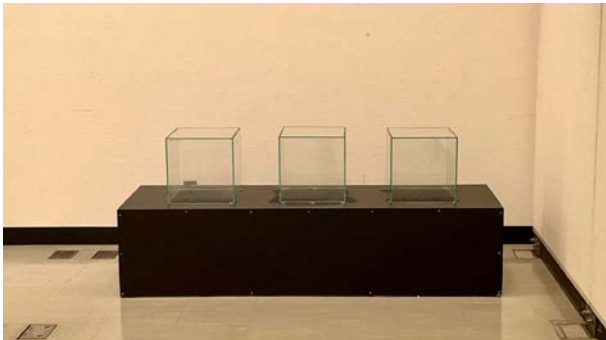


写真3 制作物の写真(正面)



写真5 制作物の写真(側面)

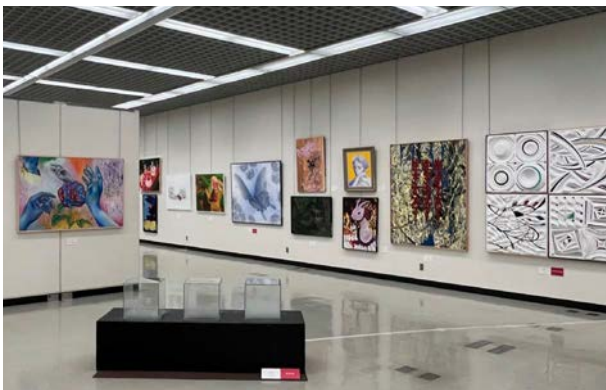


写真4 展示会場の風景

引用文献:

- 1) 木漏れ日 (Wikipedia)
<https://ja.wikipedia.org/wiki/木漏れ日> (2022/7/12参照)
- 2) チンダル現象 (Wikipedia)
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Forest-sun_01.JPG#media/File:Forest-sun_01.JPG (2022/7/12参照)

太極拳の「気」の学習方法に関する研究

メタファーを用いた指導者と学習者の感覚共有に着目して

A Study on the Learning Method of 'Qi' in Taijiquan

Focusing on Sensory Sharing between Instructor and Learner Using Metaphors

焦 文静¹⁾ 富田 誠²⁾

Jiao Wenjing¹⁾ Makoto Tomita²⁾

1) 東海大学大学院芸術学研究所

Abstract :

This article is based on expert interview surveys and learning experiences, using 'qi' in taijiquan as the focal point of the study to demonstrate that taijiquan is more than just movement imitation, and that it is important to keep the feeling of inner qi consistent with the outer movements. For this question, the

Key Word : Taijiquan, Sensory Sharing, Visualization

1. 背景

太極拳は中国を発祥とする伝統的な武術の 1 つであり、現在でも多くの人々が生活の中で習慣的におこなう運動である。

その特徴は、シンプルな動作を通じて体の中の「気」の流れを調節することである。「気」とは、生きている人だけが持つエネルギーであり、中国医学では、気の流れが悪くなると身心のバランスが崩れて病気になると考えられている。この「気」の循環を高めてくれるのが気功であり、太極拳である。これまで太極拳の学習は民間のスポーツ教室、市町村の取り組み、大学の公開講座など様々な場所で取り組まれてきた。しかし、近年は、太極拳を自宅でオンライン学習する機会も増えている。范の調査によると学習者は自宅で週に 1~3 回程度の頻度で太極拳を行っていた。コロナ禍の外出自粛期間中は、学習者の約 60%以上が自宅で太極拳を行っていた。[1]感染症の流行の影響によって、伝統的な対面式太極拳授業は大きな制限を受けたことで、オンラインの練習が増加している。

なお、筆者は太極拳の学習者が独学できる新たな学習方式のデザインについて研究しており、それらを通じて若年層が太極拳の学習に参加できることを目指している。

2. 目的

本研究の目的は、太極拳の指導者は触知覚することができない「気」を、どのようにして学習者に教えているのか、2つのアプローチから明らかにすることである。1つめのアプローチは太極拳の指導者へのインタビューであり、2つめのアプローチは筆者自身が太極拳の学習者となった際の観察である。

3. 調査方法

3-1. 指導者のインタビュー調査

下記の 2 名に気の教授方法について、オンライン形式で半構造化インタビュー調査をした。

インタビューイー1

劉智宇 (Zhiyu Liu) 氏男性、20 代、新生代太極拳の指導者。10 歳程度の頃から太極拳を学んできた。現在は、自分の太極拳の専門学校を運営している。学部では、大学院では太極拳を研究して

researcher aims to visualize the abstract concept of 'qi' by using analogy to guide the learners' imagination of the movements, to realize the commonality of sensation in the teaching and learning process, and to provide new perspectives for the learning of taijiquan.

おり、人工知能を使った太極拳教育の方法を検討している。

インタビューイー2

鄭冬霞氏 (Dongxia Zheng)、女性、40 代、1974 年河南省太極拳旧家に生まれ、1991 年武漢体育学院卒業し、その後の数年間に国家一級武術審判、河南省陳氏太極拳協会常務理事、および陳家溝太極拳館高級監督に認定された。2017 年 11 月、第 7 回世界伝統武術選手権金メダリスト。

インタビューの結果から、1. 太極拳学習者数の問題、2. 学習方法の問題、3. 「気」の概念の教授方法の 3 点に焦点をあてて述べる。

[表 1]

| 対応問題 | 一貫性のある観点とキーワード | それぞれの観点 |
|----------|----------------------------|--|
| 学習数の問題 | 若者が少ない、中年が中心で、40 歳から 65 歳。 | 劉氏: 持続可能性に乏しく、みんなの興味はあんまりない。 鄭氏: 老年運動であるという固定観念が全体の年齢構造に影響を与える。 |
| 学習方向の問題 | 自主練習の必要がある。 | 劉氏: 先生の指導のもとで週に 1~2 回。 鄭氏: 対面授業。オンライン学習は集中できず。 |
| 気概念の教授方法 | 波、山、流れる風のように。 | 劉氏: 水の流れ、海、強風、波、想像させる。 鄭氏: 流水、風が吹く、重なった山、具象的なものを比喩する。 |

表 1 インタビュー調査結果のまとめ

3-1-1. 学習者数の問題

太極拳の学習者数は減少傾向にあり、特に若者の学習者数が少ない。これらを踏まえて、両氏に若者の太極拳学習者が少ない問題についてどう考えているか、聞いた。

劉智宇氏: 「24 式太極拳は大学の体育授業で教えられることや、老人活動センター(筆者注: 市民活動をおこなう組織)などで練習する人が多いが、持続可能性に乏しく、みんなの興味はあんまりない。」と述べている。

鄭冬霞氏: 「すでに勉強している人(すでに入門している人)は興味を持っている人であり、多くは続けることができます。また、怪我をしたりして練習に不便な練習者は途中であきらめたりする可能性があります。(中略)もっと多くの若者が参加して欲しい。」と述べている。

両氏は一時的に太極拳を学ぶ機会があるものの学生もしくは老人になってからであり、持続的に学習する機会が少ないことを指摘した。

3-1-2. 学習方法の問題

劉智宇氏：「初心者の動きは重要で、動きの正しさが体の気に影響します。週に1〜2回は先生の指導のもとで練習する必要があります。普段の自主練習も必要です。」と述べている。

鄭冬霞氏：「2つの原則に従う：教える立場と学ぶ立場を変えて考えて、感覚の共有を探してみよう；(中略) オンライン学習は集中できず、対面授業の動きとはズレがあります。」と述べている。20代と40代の専門家では独学に対する見方に相違点がある。劉智宇氏は初心者の自主練習が必要だと考えており、オンライン授業は力の制御を表現することはできないと考えている。一方、鄭冬霞氏は自主練習や新しい学習方法は集中力の持続という点で不利であり、自主練習が適切でないと体の健康によくない影響を与えると考えている。

3-1-3. 「気」の概念の教授方法

劉智宇氏：「例えば始めの動作は、学生に身体の動きを波のように想像させる、下押し(腰腹部に力を入れ、体の重心のバランスを崩して移動前進力を発生させる)をかけるときは重く、山のようにつっくりと下押しをかけていく。」と述べ、さらに劉氏は「もう1つ似ているものは、プールで水の流れや海、強風などです。」と述べている。

鄭冬霞氏：「動作によって、流水、風が吹く、重なった山、という具象的なもので比喻します。」と述べている。

以上のことから、感覚の共有を達成するために、「教えと学び」の過程で比喩的な言葉を用いていた。

生田 他 (2011) はこのような「わが言語」は「指導者と学習者との間に『身体感覚の共有』と呼ぶべき関係性の構築を促す媒介物」と述べている。[2]指導者へのインタビューでも両氏共にメタファーの方法を用いて学生の想像を導き、学習者がそれを頭の中で「気」としてイメージすることで感覚の共有を達成させていた。

3-2. フィールドワークによる考察

筆者は2022年11月に本秋美居氏(東方文化学院の太極拳専門家)の太極拳の指導を受けた。(図1)指導の様子はカメラで撮影し記録した。(図2)初めに、体をリラックスさせ、24のポーズのうち最初の4つのポーズから気を感じ、次に太極拳のすべてのセットを順番に学び、最後に体をリラックスさせて筋肉を伸ばした。指導者は動きの正しさを指導だけでなく、ゴールボールのようにボールを探す気感覚を言葉で教えた。ゴールボールとは、身体視覚障害のある選手がプレーする、パラリンピック特有の競技である。選手は障がいの程度に関わらず、「アイシェード」と呼ばれる目隠しを装着し、全盲状態でプレーする運動である。太極拳は目に見えないボールをコントロールするようなもので、ボールの位置と形を想像して気感覚を見つけるものだと筆者は学んだ。抽象概念の「気」を指導者は類似的な運動を通して教え、学習者はそれを想像することで指導者が持つ感覚と一致することを目指す。

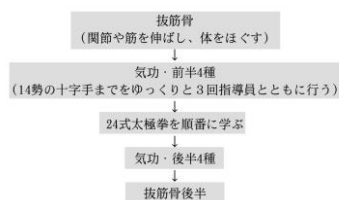


図1: 学習の流れ



図2: 相模大野中央公園で専門家本居美秋氏と太極拳を学ぶ

4. 感覚の共有を通じた身体知の学習例

指導者へのインタビュー調査および筆者自身の学習経験を通じて、太極拳はメタファーを使用して外部(身体)の動きと内部(イメージ)の感覚のバランスを取るスポーツであると考えられる。

このような、外部の動きと内部の感覚を一致させる概念については生田(2011)が、「わが言語」と呼ばれる、感覚の共有を通しての学びである。

以下は、和太鼓および陸上競技の指導における指導者のわが言語の事例である。

例1. 佐藤三昭(創作和太鼓作曲家・指導者)

「技術を単なる身体動作だとは考えたくないです。(中略) そのために詩や比喩的言語表現を用いて、受け手に感覚的に能動的に伝わるよう心がけているのです。」

例2. 朝原宣治(北京オリンピック4×100メートルリレー銅メダリスト)

「外から見える動きと、内部から感じる動きが一致していくというプロセスは興味深いですね。スポーツ心理学の研究では、外から見える物理的な動きと、その動きを作り出す内部の感覚との間にはズレが生じていて、それは運動の不感性と呼ばれています。この運動の不感性は、エキスパートになればなるほど、小さくなっていくとも言われています。」

このように、太極拳以外であっても指導にはメタファーの手法を用いられている。佐藤氏は作曲家として、詩比喩的言語表現を用いて、受け手に感覚的に伝えている。朝原氏は外から見える動きと、内部から感じる動きが一致することが重要だと述べる。

5. まとめと考察

本研究ではメタファーを用いた指導者と学習者の感覚共有に着目して、太極拳の「気」の学習方法を調査した。インタビュー調査と学習体験を実施し、「気」を理解していないときに、太極拳の動きを真似するだけでは十分ではないことが明らかになった。一方で、両氏専門家のインタビューから、指導者は授業中にメタファーの言語を通じて、学習者が頭の中で気になるイメージを形成させて、外から動きと内から感じる動きの一致性が太極拳を学ぶ一つの方法である。今後は、「気」を理解し、指導過程でメタファー言語を視覚化することは、太極拳を学ぶための新しいアイデアを提供する可能性と考える。

6. 参考文献

- [1] 范永輝. 中国武術研究会参加者の自宅待機時における運動に対する意識と実際. 四国大学紀要. (A) 56. pp. 49-56. 2021
- [2] 生田久美子・北村勝郎『わが言語』慶應義塾大学出版会. pp. ii, 259-280. 2011

“収穫体験のメンタルモデル”を用いた木育什器の開発・検証

-木材需要を創出する新しいデザインアプローチの実施検証-

Product of wood education study and development using the mental model of “harvesting experience”

-Research on the new design approaches to create demand for wood-

清島 樹⁽¹⁾ 影山友章⁽²⁾

Itsuki Kiyoshima⁽¹⁾ Tomoaki Kageyama⁽²⁾

(1)(2 名古屋市立大学・芸術工学研究科

Abstract: Domestic demand for wood has been declining due to the influx of inexpensive foreign lumber and the westernization of Japanese lifestyles. Declining demand for timber has led to the decline of the forestry industry, and rough forests with reduced water retention capacity can

cause landslides and floods, which in turn affect marine ecosystems. This paper examines a new design approach with a mental model to create demand for wood. As a result, we verified the effectiveness of this approach by examining the products created through this approach.

Key Word : mental model, wood education, familiarity

はじめに

安価な外国産木材の流入や生活様式の西洋化などの影響により、国内の木材需要が減少傾向にある。木材の需要減は林業の衰退をもたらし、保水能力が低下した荒れた森林は、地崩れや洪水など、海洋生態系にまで影響を及ぼす自然災害の頻発に結びついている。木材需要を創出し、林業や豊かな里山を守ることは、地域環境の保全や経済発展の基盤であると言える。本研究では、持続的に木材が利用されるようなエコシステムの構築に向けた、木材需要を創出する新しいデザインアプローチを考察する。そして、そのアプローチにより生み出されたプロダクトを検証することで、その有効性を確認する。



図1：アグリカーゴ新型車両の完成品

1.1 研究背景

「はじめに」でも述べたように、近年の日本では木材需要が減少傾向にあり、それは「令和3年度 森林・林業白書⁽¹⁾」のp131「我が国の木材需給の動向」資料III-3「木材需要量の推移」にも記されている。ここ10年は改善傾向にあるが、主要な木材需要である住宅建設において、国産材が価格、強度の関係で敬遠傾向にあり、また人口減の日本では今後の需要増を望みにくい。そして、同資料p54、我が国の森林の状況と多面的機能 資料I-2「我が国の森林蓄積の推移」から分かるように、終戦直後や高度経済成長期に造林された人工林が蓄積され、年々増加してきている。以上のデータから、これまで木材が使用されてこなかった業界、製品に新しいアプローチを用いて木材を使用することで、新たな木材需要を生み出すことが必要ではないかと考える。

株式会社ダイサンロジタスは、販路や輸送の問題で廃棄されていた農作物を販売する移動販売サービス、「アグリカーゴ⁽²⁾」を展開している。このアグリカーゴの新型車両開発のため、株式会社ダイサンロジタスと地元豊田市に製材拠点を持つ西垣林業株式会社、名古屋市立大学芸術工学研究科影山研究室との共同研究が行われ、本研究室が新型車両のデザインを担当した。このような背景から、地元の間伐材を使用した木育移動販売車の開発プロジェクトがスタートした。

1.2 研究目的

アグリカーゴは地域に根付いた野菜の移動販売サービスである。そのため、新たに製作する木製移動販売車は、「地元産木材の魅力地域住人に伝える」ことを目標にした。また、地元産の木材の魅力に気付き、地域に愛着を持ってもらうためには、地域の子供へのアプローチが特に重要だと考え、開発テーマを「木育※1」とした。木育を実現するためのデザイン要素としては、「収穫体験」に着目した。そして、“収穫体験のメンタルモデルを活用した木育什器のデザイン”という新しいアプローチで木製移動販売車をデザインした。本研究の目的は、生み出された製品の効果を検証することで、このデザインアプローチの有効性を確認することである。ひいては、このような木材活用のアプローチが、経済的にも生態系的にも安定した里山を築き、持続可能な脱炭素社会の一翼となることである。

2. 収穫体験のメンタルモデルを用いた什器について

本移動販売車は、陳列棚の一部に、収穫体験のメンタルモデルを用いた什器を盛り込むことで、地域の木材や野菜、果物に親しみを持ってもらえるようデザインした。この収穫体験のメンタルモデルを持つ什器は、「穴型野菜陳列棚」「ツリー型陳列棚」の2種類で、「穴型」



図2：穴型野菜陳列棚



図3：ツリー型陳列棚



図4：無印良品・イース春日井店への出店風景

は、根菜類などが土に植っているかのように陳列することができ、その状態から引き抜く（収穫するよう）という購入体験になっている（図2）。「ツリー型」は、木に成る果実を模しており、果物狩りのような収穫体験を模した購入ができるという什器である（図3）。

3.1 観察調査①

2022年6月25日、無印良品・イース春日井店への出店に同行し、陳列棚それぞれにおける利用客の行動観察を行なった。また、新型什器の効果を測るために、ほぼ同じサイズのプラスチックの箱（以降「プラ箱」と表記）と木材の箱（以降「木箱」と表記）を用意し、同じ野菜を陳列した。2種類の箱を用意した理由は、プラ箱と木箱の比較によって、素材における差を検証するためである。また、木箱と「収穫体験のメンタルモデル」を用いた什器（以降「収穫体験什器（穴型orツリー型）」と表記）を比較することによって、新しいデザインアプローチの有効性の確認を行なった（図4）。

行動観察の際は、利用客を「年代」と「行動」の2軸に分けて観察した。年代は、「子ども（中学生まで）」、「青年（高校生から20代）」、「親世代（30~50代）」、「祖父母世代（60代以降）」の4つの年代に分けた。行動は「興味を示す」「手に取る」「購入する」の3段階に分けて、それぞれ調査した。

3.2 観察調査①の結果と考察

以下、3時間15分（2022年6月25日10:45-12:30、13:45-15:15）の行動観察の結果と考察を記す。

- ① 3つの什器における「購入する」「手に取る」「興味を示す」の3つのアクションの合計数は97回であった。
- ② 「購入する」に至った利用客は収穫体験什器（穴型）で2人、木箱で0人、プラ箱で1人だった。無印良品店舗内での販売であったため、野菜を購入する利用客は極端に少なかった。一方、「手に取る」「興味を示す」のアクションの合計は、収穫体験什器（穴型）で62回、木箱で15回、プラ箱で17回だった。
- ③ 集計結果を見る限り、素材差による優位性を示すことはできなかったが、「収穫体験のメンタルモデル」を設計した什器は、そうでないものに比べて、特に子供の興味を惹くと言えそうである。

3.3 観察調査②③の結果

2回目、3回目の観察調査を愛知県安城市の大型マンション「グランフォーリア安城」の付近で2022年12月から2023年1月に実施した。2回目の調査では、調査①と同様に穴型と木箱、プラ箱で比較したが、それ以外からの購入が多く、有効な比較ができなかった。しかし、実験対象外であったツリー型で陳列していたプチトマトが途中で売り切れてしまう程売れ、ツリー型の有効性に気が付く結果となった。3回目では、ツリー型と木箱、プラ箱で比較した結果、ツリー型が合計15回のアクション、木箱が3回、プラ箱が1回、購入に至ってはツリー型が5人、木箱が1人、プラ箱が1人と、ツリー型が他を圧倒する結果となった（図5）。

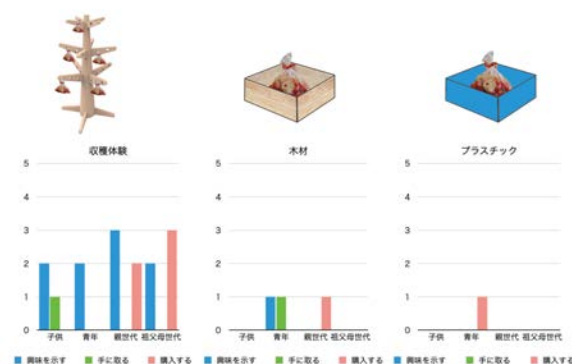


図5：グランフォーリア安城での3回目の調査結果

4.まとめと今後の展望

全3回の観察調査を通して、素材による差異はうまく示すことができなかったが、収穫体験のメンタルモデルを設計した什器は、特に子供の興味を引くという結果が確認できた。

単語説明・参考文献

※1: 木育とは、子どもから大人までを対象に、木材や木製品との触れ合いを通じて木材への親しみや木の文化への理解を深めて、木材の良さや利用の意義を学んでもらうことである

※2: メンタルモデルとは、『人間が無自覚のうちに持っている、思い込みや価値観』のこと。元々は認知心理学の用語で、人が何かの思考に到る前提として、メンタルモデルが存在する

1) 令和3年度森林・林業白書、林野庁、p45, p54, p131, 2021

https://www.rinya.maff.go.jp/j/kikaku/hakusyo/r3hakusyo/attach/pdf/zenbun_34.pdf (最終検索日：2022年7月24日)

2) 株式会社ダイサンロジクス、アグリカーゴウェブサイト <https://daisanlogitax.jp/agricargo/> (最終検索日：2022年7月24日)

2人のほころび

チャペルと1棟貸し別荘から始まる敦賀湾の別荘地ブランディング

Couple smile/ Tsuruga Bay villa area branding starting with a chapel and rental villa

吉峯由夏¹⁾ 藤田大輔²⁾

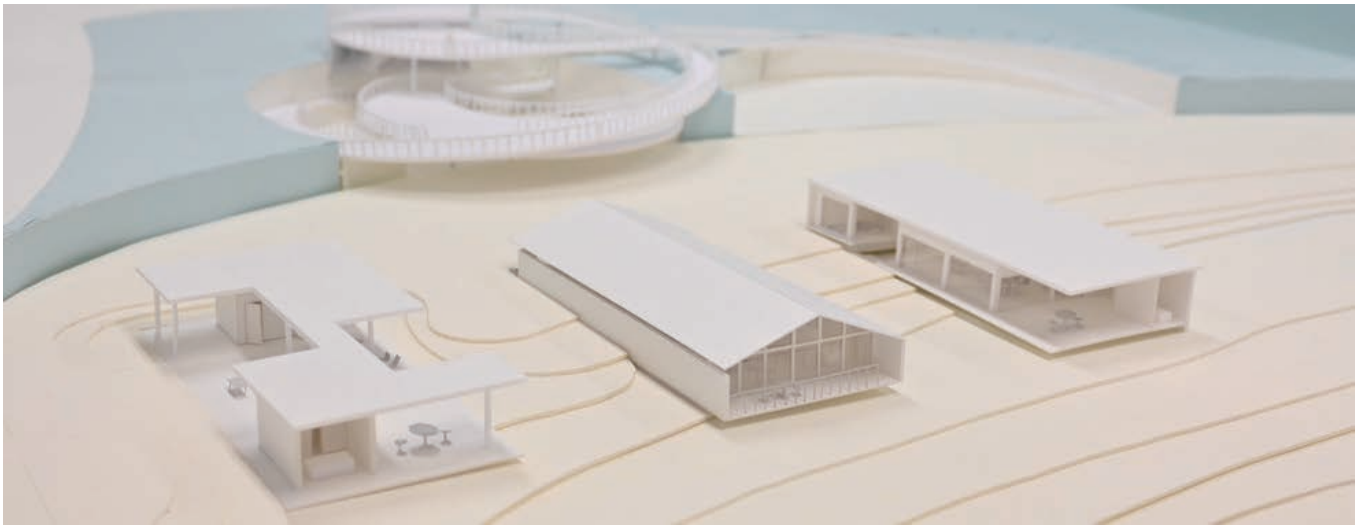
Yoshimine Yuka¹⁾ Fujita Daisuke²⁾

1) 2) 福井工業大学環境情報学部デザイン学科

要旨：私の地元である福井県敦賀市東浦地区は高齢化問題が著しく年々人口も減っている。住宅以外の施設がなく交通機関もバスのみである。しかしながら開けた場所が多くあり、人と海の距離が近いことなどの魅力もある。この特徴から地域外の人に訪れてもらうため、避暑や保養のために使用される別荘を利用して別荘

地ブランドをつくる。そのための玄関口となる1棟貸し別荘と真珠婚式のためのチャペルを設計した。結婚30周年を迎える夫婦が真珠婚式をし、東浦での宿泊体験を行うことでその地の別荘リピーターになってもらう。糸がほころんだような形のチャペルが山と海を緩やかにつなぎ、夫婦を別荘へ誘導する。

Key Word：別荘 (villa), チャペル (chapel), ほころび (open seam)



1. 制作背景

福井県敦賀市は、高齢化と人口減少が問題になっており、15年間で総人口が4640人減少するなか65歳以上の人口は4230人増加している¹⁾。さらに計画地とする東浦地区は空き地・空き家が増え、保育園も廃園になるなど過疎化が進んでいる。しかしこの地区は綺麗な海、海との近さ、開放感のある広い土地などの魅力にあふれており、これらを多くの人に知ってもらい活用したいと考える。

2. 目的

本提案では子育てが終わり経済的に余裕が出てきた夫婦にむけた場所として、真珠婚チャペルと1棟貸し別荘を計画した。東浦地区全体を別荘地ブランドとし、この地域の別荘建設や貸し別荘のリピーターを増やすことで活性化させたい。

3. 計画敷地

福井県敦賀市大比田に位置するホテルきらくやの跡地を計画敷地とする。この場所は嶺南と嶺北をつなぐしおかぜラインが敷地横に通っており、交通量が地区の中で比較的多い。また、既存の別荘が両隣に建っていることで別荘建設時の未来が想像しやすい場所である。

4. 建築形態

山から海をなだらかにつなげるため建物を地中に埋め込み、砂浜へのアプローチを緩やかにした。大きさの違う円形を組み合わせてできた隙間を滞在空間としていくつか繋げていき、糸

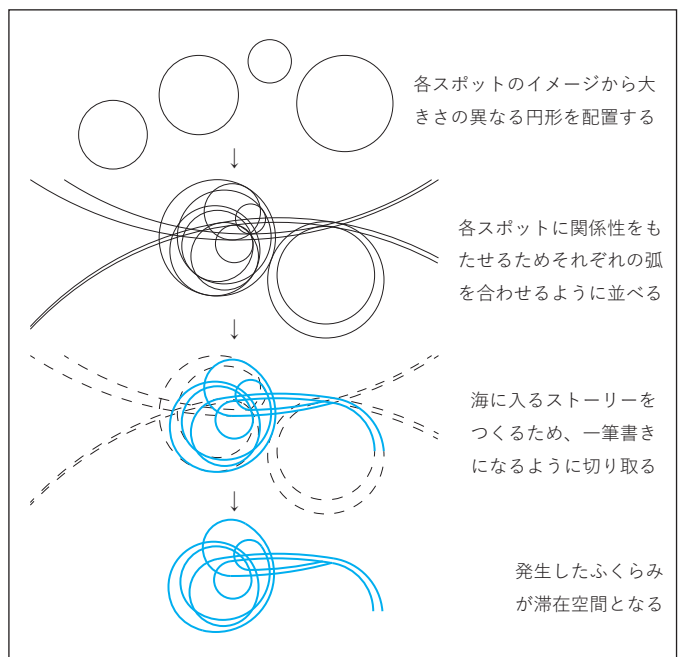


図1 建築形態ダイアグラム

がほころんだような形のチャペルをつくる。海を泳いでいるときのような漂うイメージで描く(図1)



写真1 LDKを屋外に設けた海を肌で感じる別荘(図2A)

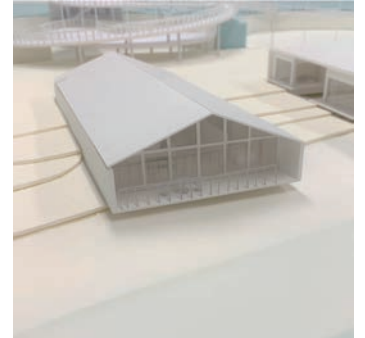


写真2 玄関から海が見える間仕切りがほとんどない別荘(図2B)



写真3 建物の半分が緑側で半屋外空間で海を感じる別荘(図2C)

図2 配置図兼平面図 S=1:800

5. 提案

1) チャペル

“チャペルを泳ぐ”をコンセプトに、海に関する事柄とチャペルでの行動を抽出して組み合わせ、海を感じるスポットをつくった。各スポットのテーマは海面、潜水、ぶかぶか、浅瀬、海底、水平線、気泡、岩、サパーの9つであり、夫婦の理想にあわせて挙式の場所を選ぶことができる。挙式だけでなく夫婦の30年間の出来事を展示して思い出に浸ることや、海を眺めながら会話や食事ができる機能を設けた(図3)。

2) 貸し別荘

3棟の貸し別荘は3タイプ用意している。LDKを屋外に設けた海を肌で感じられる別荘(図2A)、玄関から海が見える間仕切りがほとんどない別荘(図2B)、建物の半分が緑側で半屋外空間で海を感じる別荘(図2C)である。この3つの貸し別荘をモデルハウスとして宿泊体験をしてもらい、別荘を建てたい人や貸し別荘リピーターを増やしていく。東浦地区の中で特に海に近い場所に建てることで特別感のある別荘を目指した。

6. まとめ

本制作では人生に1度の真珠婚式を行う場所ということから唯一無二の空間をつくった。海が目の前にあることの良さを軸に、貸し別荘で夫婦の顔がほころぶようにしていく。この場所でしか味わえない非日常が体感できる場所を目指した。

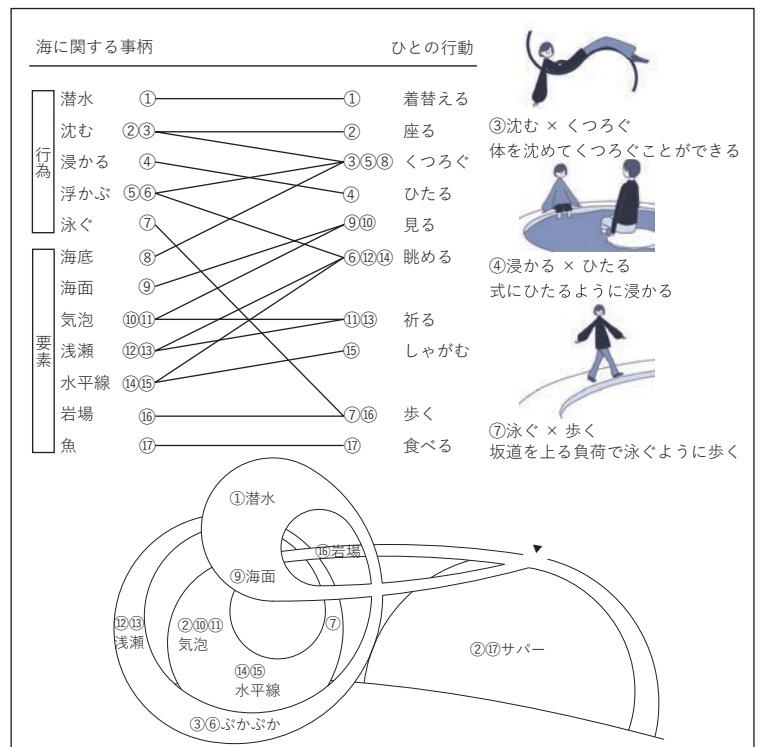


図3 チャペルダイアグラム

参考文献

1) 敦賀市統計情報：世帯数、人口の推移, https://www.city.tsuruga.lg.jp/about_city/
 2) 国土交通省「国土利用計画」(2019年2月2日閲覧)

まちへの小さなアクション

ワークショップをきっかけに連鎖していく空間提案

Small Actions for the Town / Proposal for a space that starts a chain of workshops

北畑 和哉¹⁾ 藤田大輔²⁾

Kazuya Kitabata¹⁾ Daisuke Fujita²⁾

福井工業大学環境情報学部デザイン学科^{1) 2)}

要旨: 計画地は、自身の内定先 HORITA LIFE CANVAS である。隣地には観光客入込数が令和元年より 3 年連続県内 1 位の武生中央公園があり、多くの人で賑わっている。本制作はワークショップを通しゲストとともに空間改善を考えることで、ゲストの想いに寄り添った提案を行うことを目的とした。机上の空論で終わることなく、実践の計画に移していくことが目標である。ワークショップとして行うのは直接的・間接的の 2 種類で、両者を計画

することで、ゲストの意見を取り入れやすい状況づくりを目指す。今回は、HORITA LIFE CANVAS アプローチ部分であるクリエイティブパークを拠点として、ワークショップを開催した。ゲストが制作した作品を類型化した上で、3つのプロトタイプを制作し、次回以降のワークショップへと繋いでいく。この先も何年・何十年と両ワークショップを計画・実践し続け、ゲストの声を取り入れ、まちとの更なる連携を図る。

Key Word: ワークショップ (workshop), 遊び場 (playground), 空間改善 (spatial improvement)



1. 計画地

本制作では、2022 年 4 月に開設された HORITA LIFE CANVAS (以下、HLC と略す)を計画地とする。隣地には観光客入込数が令和元年より 3 年連続県内一位の武生中央公園があり、計画地周辺は多くの人で賑わっている¹⁾。

2. 背景・目的

私が生まれ育った武生の子どもたちに、これまで学んだ知識や体験を提供したいと考えたのがこの計画のきっかけである。学生の提案は実現されることが多いため、それを払拭したいと考えた。そこで自身の内定先を題材とし、長い時間をかけて企画から実践、改善のサイクルを確立したいと考えた。ゲストの意見や想いを取り入れる手法として、本制作ではワークショップ (以下、WS と略す) を採用し、今後も継続的に定期開催し、ゲストと共に空間改善を考えることで、まちとの連携やゲストの想いが連鎖していく仕組みづくりを目的とする。

3. 調査・打ち合わせ

表 1 調査・打ち合わせ概要

| 日付 | 種類 | 内容 |
|-------|-------|---------------------|
| 6/8 | 打ち合わせ | 基本コンセプトの確認・図面提供依頼 |
| 6/28 | 実測調査 | 屋外空間の実測調査・写真撮影 |
| 7/4 | 行動観察 | クリエイティブパークにおける滞留調査 |
| 8/9 | 打ち合わせ | 水野テントさんヒアリング・素材提供依頼 |
| 9/6 | 打ち合わせ | ワークショップ案報告・日程調整 |
| 9/20 | 打ち合わせ | ワークショップ具体化・備品依頼 |
| 10/21 | 打ち合わせ | ワークショップ最終案共有・調整 |
| 10/24 | リハーサル | 現地にてワークショップ設営・手順確認 |

4-1. WS の企画

直接的 WS (完結型) と間接的 WS (発展型) の 2 種類企画した (表 2)。

表 2 ふたつのワークショップ

| WS の種類 | 内容 |
|--------------|------------------------------|
| 直接的 WS (完結型) | 装飾品などゲストが直接的に手を加えることができるもの |
| 間接的 WS (発展型) | 環境や空間など大きなスケールで場をケーススタディするもの |

1: 直接的 WS (完結型 WS)

今回はガーランドアート WS を企画した。ホリタ文具創業者の実家である水野テントでは、毎年多くの端材が発生し、その大半が廃棄されている。そこで廃棄されるテント地を利活用し、ガーランドを制作することで、デザインを身近に感じてもらいたいこと、廃棄される現状を知ってもらいたいことを目指した。完成したものは、そのまま HLC 店内を彩る装飾品となる。

2: 間接的 WS (発展型 WS)

今回はみんなのあそびば WS を企画した。HLC アプローチ部分であるクリエイティブパークを計画地として、「こんなあったらいいな」と自分がわくわくするあそびばを模型を使って表現するものである。自分の手で創る体験を通して、楽しく建築に触れてもらうことを目指した。WS 後は完成したものを類型化した上で、HLC の周辺状況を踏まえたプロトタイプを制作し、次回以降の実践的な WS へと移していく。

4-2. WS の実践

HLC が開店から半周年を迎えた記念として、2022 年 11 月 3・5・6 日の 3 日間クリエイティブフェスが開催された。その催しの中で屋外スペースを担当し、WS を企画・実践した (表 3)。同時にクリエイティブフェスのメインビジュアル制作や WS 当日の全体統括も担当した。

表 3 クリエイティブフェス概要

| 日付・時間 | 屋外 (担当) | 屋内 |
|---------------------|-------------|-----------------------|
| 11/3 11:00~15:00 | ガーランドアート WS | 県立美術館コラボ ちぎり絵 WS |
| 11/5 11:00~15:00 | みんなのあそびば WS | ヒンメリ WS てという紙雑貨販売会 |
| 11/6 11:00~15:00 | みんなのあそびば WS | ヒンメリ WS |

5. WS の記録



図1 ワークショップの様子 (A~F: ガーランド/G~L: みんなのあそびば)

6-1. 模型作品の類型化・プロトタイプ制作

表4 みんなのあそびば WS 30 作品の類型化

| | 自然 | ファルラ | ジオエブ | ポデココ | 込詰め | 遊具 | 人 |
|----|----|------|------|------|-----|----|----|
| ア | ○ | | | | | | |
| イ | ○ | △ | ◎ | | | ◎ | ○ |
| ウ | ○ | ○ | ◎ | | △ | ◎ | ○ |
| エ | ○ | | ◎ | | △ | ○ | |
| オ | ○ | ○ | △ | | △ | | |
| カ | ◎ | ◎ | | | ◎ | ○ | |
| キ | ○ | | | ○ | | | |
| ク | ○ | | ○ | | | | ○ |
| ケ | ○ | | | | | | ○ |
| コ | ◎ | | △ | ○ | ○ | | ○ |
| サ | △ | | ◎ | | | | |
| シ | | | | | | ○ | |
| ス | ○ | ◎ | ◎ | | ◎ | ◎ | ◎ |
| セ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ◎ | |
| ソ | ○ | △ | | | | ○ | |
| タ | ◎ | | △ | | | ○ | ○ |
| チ | △ | ◎ | △ | | ◎ | △ | ○ |
| ツ | △ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | |
| テ | △ | | ○ | ◎ | | | |
| ト | ○ | △ | ◎ | | ○ | ○ | |
| ナ | ○ | | | | | | |
| ニ | ○ | | | | | | |
| ヌ | △ | | ◎ | | | | |
| ネ | | | ◎ | | △ | | |
| ノ | ◎ | | | ○ | ◎ | | |
| ハ | ○ | ○ | △ | | ◎ | | ○ |
| ヒ | △ | ○ | ○ | | △ | ◎ | |
| フ | ◎ | | △ | | | ○ | ○ |
| ヘ | ○ | △ | | | | | ○ |
| ホ | ○ | △ | △ | | △ | △ | ○ |
| 合計 | 55 | 27 | 42 | 11 | 30 | 33 | 25 |

みんなのあそびば WS は 11 月 5・6 日の 2 日間で計 36 名が参加した。年代や性別も様々で、多様な作品が並んだ。その中でも作品が手元に残った 30 名の作品から 7 つのキーワードを抽出した (表 4)。今回の制作では、これらのキーワードと HLC を取り巻く 3 つのスケールから、3 つのプロトタイプを制作し (図 2)、今後のより実践的な計画へ移行する第一段階とする。

6-2. パークの新しいあり方

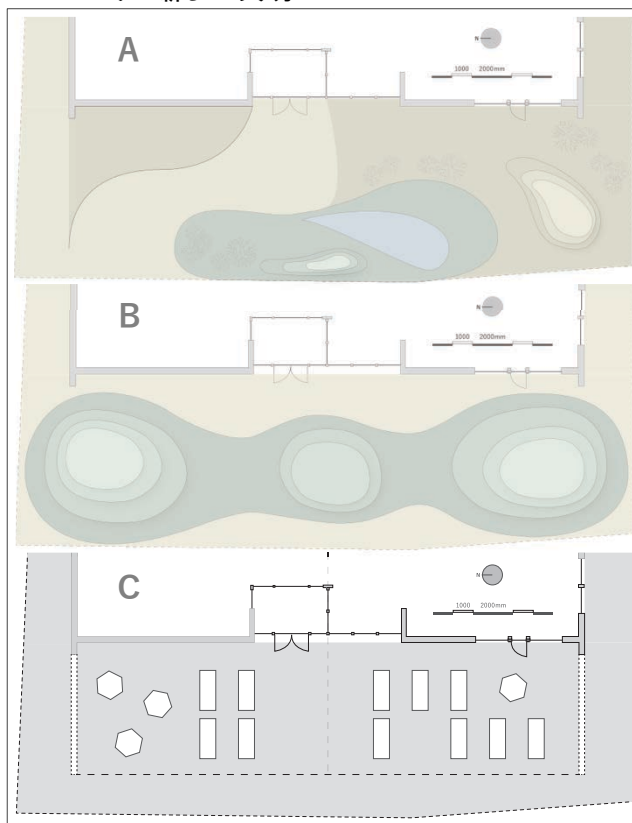


図2 クリエイティブパークのプロトタイプ

A 自然と動物の共生：まち全体から HLC を俯瞰し、自然的緑地を取り入れた。ビオトープや築山・植栽などの要素と動物との共生で、地域の新たな賑わいの場を創出した。
 B 公園機能の侵食：敷地周辺との連続性から武生中央公園の機能を侵食させた。隣地である武生中央公園に足りない機能を入れ込み、周辺との更なる調和と連携を図った。
 C 屋外へと溢れ出る商い：HLC 屋内とパークとの連続性から、屋外へと売り場を拡張した。ファサードの特徴である大屋根を延長させ、まちに溶け込む店舗を目指した。

7. おわりに

| 2022 | 2023 | 2024 |
|--------------|--------------|------------|
| ○ ガーランドアート | ○ 私のだるまちゃん | ○ オリジナル絵本 |
| ● みんなのあそびば | ● 3 タイプヒアリング | ● まちへ提案 |
| ★ 3 つのプロトタイプ | ★ まちとホリタ | ★ 公園とホリタ |
| 2025 | 2026 | 2027 |
| ○ 巨大キャンパス | ○ カクボエアア装飾 | ○ えんびつの木装飾 |
| ● 行政と一体化 | ● プロトタイプ更新 | ● パーク更新 |
| ★ 人とホリタ | ★ まちとホリタ | ★ 屋内改善へ移行 |

凡例：○：直接的 WS / ●：間接的 WS / ★：連鎖への布石
 図3 未来スケジュール概要

本制作では私自身が今後も深く関わる場所で、長い時間をかけ、企画から実践・改善する計画を立てた。ふたつの WS をこの先も定期開催することで、ゲストの想いが連鎖するとともに、まちとの更なる連携を図ることができ、より良い HLC のカタチが創られていくことを願う。

制作・ワークショップ協力

株式会社ホリタ / 水野テント / 堀田敏史 / 長田彩希 / 一越悠太 / 川崎怜央 / 水口青空 / 市橋海帆 / 高梨悠 / 笠松悠也 / 谷島諒 / 縫田陽和 / 吉岡功記 / 矢口裕史 / 窪田日胡 / 白崎朋華 / 柳原泰志 (順不同)

参考文献

1) 令和 3 年福井県観光客入込数 (推計) / 福井県交流文化情報観光誘客課 https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/kankou/fukuiken-kankoukyakusu_d/fil/20.pdf (2022 年 11 月 24 日閲覧)

UNIQUE CAMP GUIDE

石川県の意外なキャンプ場 14 選+ α

UNIQUE CAMP GUIDE/ 14 Unexpected Campsites in Ishikawa Prefecture + α

水口青空¹⁾ 藤田大輔²⁾

Mizuguchi Sora¹⁾ Fujita Daisuke²⁾

1) 2) 福井工業大学環境情報学部デザイン学科

Abstract: The purpose of this production is to create a guidebook that allows you to camp in unexpected places in Ishikawa Prefecture, and to help people who want to feel evolution and change in their usual camping to take the first step. The content is an introduction to unexpected places in Ishikawa Prefecture as

places to camp, and we will actually camp at each place, determine the evaluation criteria, and evaluate each campsite. We hope that by using this guidebook when camping, you will discover unexpected places, establish a new camping style, and reconfirm the goodness and charm of camping.

Key Word: キャンプ (Camp), 意外な (Unexpected), 商品計画 (Product planning), 冊子 (Booklet)

1. 背景と目的

コロナ禍になり旅行や遊びに行くことが難しくなった。そんな中、「3密」を避けるレジャーとして、キャンプ^{注1)}の人気が高まっている。例えば、2019年に1泊以上オートキャンプをした人は860万人で、7年連続で過去最高を更新している¹⁾。キャンプ場所はキャンプ場や山・海の近くであり、都市は対象ではない。そこで2022年8月に金沢駅近くの街なかでキャンプを企画したところ、普段のキャンプとは違う不便さと魅力が感じられた。意外な場所でキャンプを行なうことで、これまでのキャンプを再確認するとともに、新しいキャンプスタイルの可能性が発見できると思われる。本制作では私の住んでいる石川県の意外な場所でキャンプできるガイドブックを制作し、普段のキャンプに進化や変化を感じたい人に対し、最初の一步を踏み出す手助けとなることを目的としている。

2. キャンプする場の評価項目 (表1)

掲載する項目は4つのキャンプサイトを参考にした³⁻⁶⁾。キャンプ場としての評価条件5つと意外度を評価する項目1つの計6項目とし、3点満点で評価した。

表1 キャンプする場の評価項目

| |
|------------------------|
| 自然 (自然環境の充実) |
| アクセス (アクセス方法) |
| 難易度 (誰でも簡単にできるか) |
| 設備 (トイレ・お風呂・水道・駐車場の有無) |
| 周辺環境 (周辺施設への充実度) |
| 意外度 (意外性を感じられるか) |
| その他 (上記以外の事項) |

3. 制作で配慮した点

魅力的かつ伝わりやすい冊子制作のため、駅などに置いてある観光パンフレット・観光本を収集した。分析の結果、見にくいと感じるものは文字が小さく、文字量も多く、写真も小さかった。さらに色を多く使っていたため目立たせたい場所が分からなかった。魅力的と感じたものは、簡潔にまとめてありイラストを多く使用し、写真が大きかった。また、色を使った区分や、余白を使った視線誘導を使っていた。これらを参考に写真を大きく使い必要なことを簡潔にまとめる方針とした。そして各ページにインスタグラムのQRコードを載せ、携帯する手間を省いた。各キャンプにはハッシュタグをつけ、利用者が投稿することでキャンプ場の情報が集まり共有できる仕組みとした。ガイドブックには各場所で最適と思われるキャンプスタイルが掲載されており、それを参考にして利用者が自分のスタイル

を見つけることができる。誌面は、一つのキャンプを見開きで掲載し、右側にはそのキャンプ場のキーワード3つと使用した道具の一覧、左側にはおすすめの泊まり方、イラストを掲載した。キャンプ必要項目 (表1)、ピクトグラム (図1) は視覚で判別しやすいように該当項目だけに色を付ける工夫をした。また、文字や図表、写真のまとまりを意識して配置した。



図1 ピクトグラム

4. まとめ

本制作では、石川県の意外な場所のキャンプガイドブックを制作した (図2-5)。特にピクトグラム、写真数、イラスト等、情報の整理と見やすさに配慮した。このガイドブックを使用することで意外な場所の発見、新しいキャンプスタイルの確立、キャンプの良さや魅力の再確認につながることを願う。

注) 日本キャンプ協会²⁾によると、「自然環境のもとで必要最小限の装備で生活・宿泊・活動すること」と定義されており、本研究の定義も同様とした。

参考文献

- 1) オートキャンプ白書2020、参加人口7年連続増 夏荒天でも秋冬は好調続く. <https://www.ryoko-net.co.jp/?p=81115> (2022年11月20日参照)
- 2) キャンプとは. <https://camping.or.jp/learn-camping/camp> (2022年11月20日参照)
- 3) なっぶ. <https://www.nap-camp.com/> (2022年11月20日参照)
- 4) TAKIBI. <https://www.takibi-reservation.style/media/> (2022年11月20日参照)
- 5) Rakuten Travel CAMP. <https://camp.travel.rakuten.co.jp/> (2022年11月20日参照)
- 6) キャンプ場ドットコム. <https://www.campjo.com/> (2022年11月20日参照)
- 7) 能登里山空港利用促進協議会. ぶらり能登 2022. 株式会社北陸スタッフ. 2021. 115p.
- 8) かほく市役所産業振興課. KAHOKU BRAND BOOK 2021. 2022. 14p.
- 9) 黒田茂夫. まっぶる超詳細! 金沢さんぽ地図 mini. 昭文社. 2019. 9

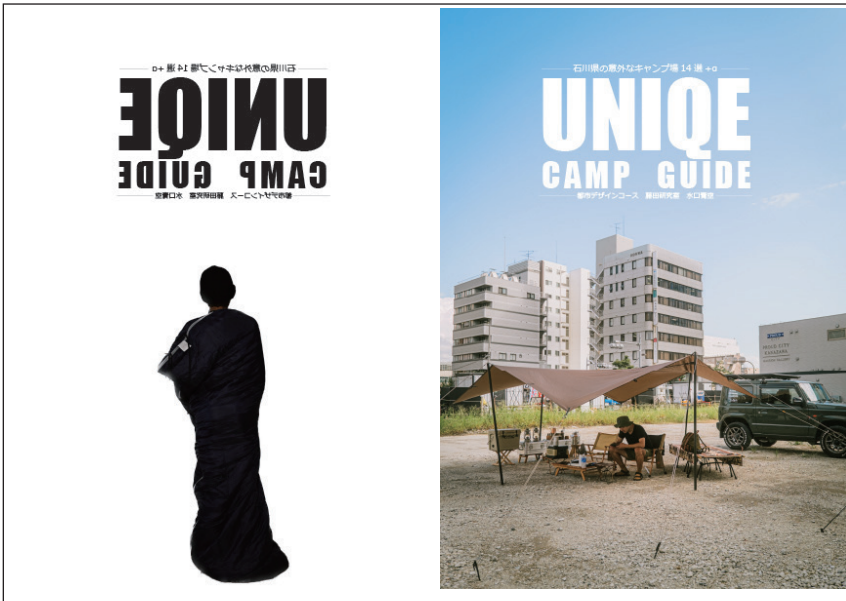


図2 表紙と裏表紙レイアウト

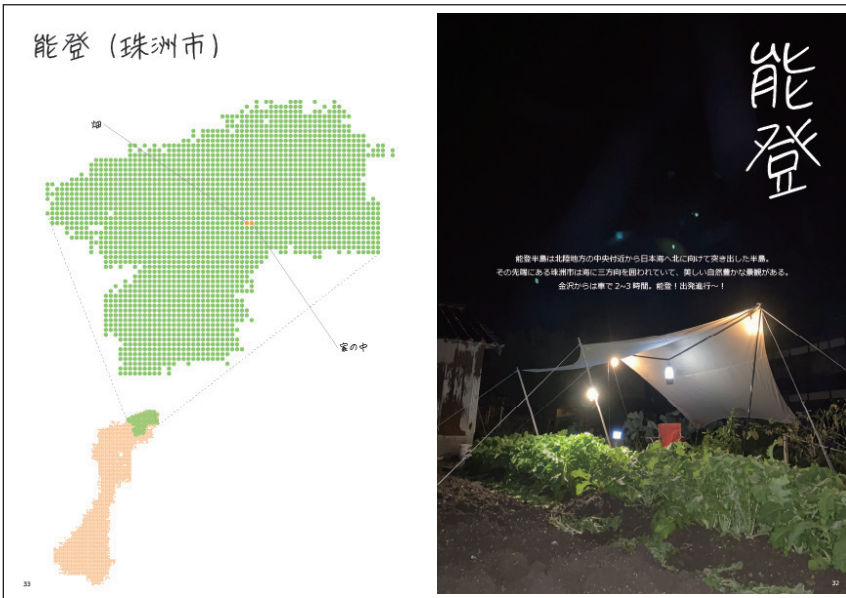


図3 地図と各タイトルのレイアウト例



図4 キャンプ紹介ページのレイアウト (珠州市・畑)



図5 ガイドブック全頁

デザイナーが創出する「適度な緊張感」と「戯れ」の環境

まちづくり活動のブランディングにおけるワークショップ
 Designers create “moderate tension” and “playful” environment
 Workshop on Branding of Community Development Activities
 加藤 凜呼¹⁾ 富田 誠¹⁾

Kato Riko¹⁾ Tomita Makoto¹⁾

1) 東海大学教養学部芸術学科

Abstract : I held a workshop in the process of branding a community development activity and designed it with the input of citizens. I wanted to build a relationship between the designer and the client/participants while dispelling the tension
 Key Word : Workshop, Communication design

and tightness felt in a typical workshop. I incorporated elements of snacks and calligraphy. As a result, the workshop became a place where the designer could be close to the client/participant and receive their thoughts and feelings.

1. 背景

著者は神奈川県横浜市関内地域のまちづくり会社から、まちづくり活動の士気を高め、継続的に活動ができるようなブランディングの依頼を受けた。ブランディングする対象がモノやサービスではなく人々の活動そのものである為、活動参加者を巻き込んだワークショップを開催し、彼らの意見を取り入れながらネーミングやロゴを検討することになった。だがデザイナーである私自身と活動参加者(当事者)との関係性をどのように構築すべきかに悩むことになった。近年ではワークショップなどを開催し、参加者から様々な意見を取り入れる方法が試されている。しかしながら、多くのワークショップは義務的で、平凡なアイデアしか生まれない場合も見られることが多い。こうした現状を踏まえ、本研究ではデザイナーが依頼主や当事者の声を滑らかに引き出し、自然な形で、必要な情報を取り入れ、関係性構築するための方法を検討した。

2. WS の内容

2.1 WS の概要

2022年11月17日、12月1日に、関内のまちづくり会社、東海大学、横浜国立大学の学生が協力して、開催された。ワークに参加した人数は、学生9名、関内地域に関わりを持つ市民12名である。

WSの目的は、市民から活動のネーミングとロゴのアイデアの種を得る為である。

2.2 WS の手法

市民にはWSの目的を説明せずにワークに取り組んでもらった。著者がメインファシリテーターとなり、2つの小グループに分かれておこなった。1グループには2~4名程度の市民と市民の想いを記録する東海大、横国大の学生2~3名程度が参加した。そして、メインファシリテーターがスナックのママ、そのほかの学生がチーママに扮装し、お酒の提供、カウンター席の設置などをして、まるでスナックで話しているかのような環境をつくって開催した。

ワークはネーミングとロゴのアイデアの種になるような言葉を引き出すために関内に関するいくつかの問いカードを用意し、小グループの代表一人に引いてもらった。

- ・関内の好きなところ
- ・これからの関内こうなって欲しい
- ・関内地域のイメージカラー

- ・関内地域の好きな時間帯
- ・関内と〇〇の違いは？
- ・私しか知らない関内の面白い場所/店

市民にこれらの問いに対しての答えを書道をして書いてもらった。また、答え方は漢字一字や熟語などで答えるように伝えた。そして書いてもらった後に、チーママ(学生)がなぜこの言葉を書いたのかを深掘りしていき、付箋にメモをしていった。書いてもらった答えは、市民から見えるように壁に貼り付けていった。



図1 WSの様子

3. WS の結果

WSで市民は問いに対しての答えをすぐに書くのではなく、答えを酒を呑み、周りと話しながら、考えていた。また、いつの間にか会話が脱線し、問いと関係のない会話がなされる場面もあった。しかし、答えを書で書くというワークがある為、最終的には答えを書くように導くことができた。つまり、問いに最短距離に



図 2 市民が書いた書

答えを出すのではなく、脱線をしながらゆるやかに自然体な対話を経て、それぞれの答えが導き出された。著者はこのWSを「スナックワーク書ップ」と名付けた。

4. WS を通して制作されたネーミングとロゴ

適度な緊張感とラフな雰囲気で開催された、スナックワーク書ップで話された参加者の言葉は滑らかで、率直な言葉であり、表情も豊かであった。これは、ママという存在がその場の会話を回し、個々人の想いを引き出し、話された言葉、表情だと考える。このような率直な言葉は、素直に相手(依頼主・当事者)の気持ちを受け止められ、デザインする際の発想を掻き立てられ、制作を能動的に取り組みられるようになった。著者はつまり、生み出された詩的な言葉[図 2]からネーミングとロゴを制作するというよりは、言葉が生み出されるまでの会話を元に制作を進めていた。

市民の会話の中で、関内にはもうすでに人々の強い繋がりはあるものの、一部のコミュニティで完結してしまい、閉じられた場所のようだという話しが印象的だった。この会話から著者は「開く」という言葉がキーになるのではないかと思い、まちづくりの活動が内と外を開いて、「間」のような存在になれば良いのではないかと考えた。つまり関内地域に「関間」という「間」の場が欲しいと思った。ネーミングは「関間」を音読みし「kankan」とした。コンセプトは「開いて、関わって、間になって」とした。すると、「開、関、間」は全て、門構えだと気が付いた。そのことをロゴマークへと展開した。マークの細い線の部分は手書きで、門の草書体。太い部分の形は門のビジュアルを表している。



図 3 コンセプトボード



図 4 ロゴガイドライン

5. まとめと考察

一般的なWSは、仕事をやらされている感覚が先行し、WSの目的を達成するよりも、その場を乗り切る為にただ時間を過ごしてしまう。その結果、参加者とは自然な対話は出来ず、有益な情報を得る事は難しいだろう。この問題を解決するために著者は、デザイナーと依頼主・当事者という立場をママ(デザイナー)とお客さん(依頼主・当事者)として置き換えた環境をつくった。言い換えると、懇親会や一般的なWSにはない、適度な緊張感と戯れの環境をつくった。この環境を創り出した大きな要因はママ性だと考える。ママによって、話しが回され、引き出され、想いを受け止めてくれるような安心感が生まれ、依頼主・当事者はデザイナーに心を開き始めた。また、デザイナーもママになり切ることで、依頼主・当事者の気持ちに寄り添えることができ、能動的に制作に取り組めることができた。さらには、デザイナーと依頼主・当事者が、これからも互いに関わってみたい、もっと知りたいと思わせるような関係性もつくることができた。まずは戯れながら対話をし、デザイナーと依頼主・当事者の関係性を構築していくことがデザインするにあたって重要なのではないだろうか。



図 5 戯れの構図

業務への想いを共有するビジュアルワークストーリー

経済産業省におけるワークショップ事例

Visual work history to share thoughts on work A Case Study of a Workshop at a Central Government Agency

和田亜佐子¹⁾ 富田 誠¹⁾

Asako Wada¹⁾ Makoto Tomita¹⁾

1) 東海大学教養学部芸術学科

Abstract : I designed a workshop to share with the team what kind of work and thoughts each individual had in the work within one of the METI teams, and created a media to share the results of the workshop. I name these as visual work history. The "emotional chart" created in this workshop records the

Key Word : Workshop, Visualization, Team Building

words that the person actually experienced and felt as they were. The complex emotions of the participants were visualized as a graph for each member: excited but anxious, bewildered and troubled but a good experience.

1. 研究概要

1-1. 研究背景

筆者は2年前に経済産業省クールジャパン政策課(以下、CJ課)で事務補助職員として務め始めたときから、一緒に働く人達のことを「知りたい」という想いがあった。ここにおいての「知りたい」対象とは、その人の人物像、仕事に取り組む上での想いや感情のことを指している。現状として、CJ課内の会話の中で「実はお互いが何をしているのか分からない時がある」という発言があった。組織内でチームメンバー間の情報共有、円滑なコミュニケーションは仕事をする上で必要不可欠だ。しかし、このCJ課では自身の仕事を振り返る機会が非常に少ない上に、振り返る手段がない。筆者は事務補助職員として業務に取り組む中で、職員自身が仕事を振り返ると同時に、チームメンバーの仕事をより解像度を上げてお互いに知る手段が必要なのではないかと考えた。

1-2. ビジュアルワークストーリー

ビジュアルワークストーリーとは、組織に所属するチームの業務において、個々人がどんな仕事をしてどんな想いを持っているのか振り返り、組織内で共有する取り組みである。本研究では、チーム内で共有するためのワークショップ(以下、WS)を開催し、そこで作成したグラフを、Webサイト作成サービスのSTUDIO(注1)を利用してまとめ、組織内で共有した。本稿では、WSの報告と共に、個々人が仕事を視覚的に見える形で振り返り、チーム内で共有することの可能性について考察する。

2. WS概要

2-1. 経済産業省におけるWS事例

2022年11月に経済産業省クールジャパン政策課の万博首連チームを対象に対面式でWSを実施した。参加者は万博首連チームに所属しているN氏、U氏、Y氏以上3名で、2022年4月から2022年11月までの仕事を対象期間とした。このWSの所要時間は2時間程度、使用した道具はペンやA3のコピー用紙など、一般的な文房具である。

2-2. 実施手順

WSの実施手順は以下の通りである。

手順1：チームの仕事の書き出し

手順2：個人の仕事の書き出し

手順3：心情の書き出し

手順4：心情図を描く

また、チームメンバーの人物像を表出させるにあたって、本WSでは素直に思ったことを書き出してほしいというお願いを参加

者に提示している。

(手順1)チームの仕事の書き出し

2022年4月から11月までの仕事を青い付箋に大まかに書き出してもらい、チーム全体の仕事のアウトラインを可視化。(図1) このワークでは「そういえば自分はこんなことしてたな」「あの時こんな仕事なかったっけ?」とお互いに過去を思い出し、確かめ合う姿が見られた。

(手順2)個人の仕事の書き出し

手順1に対して、個人が取り組んだ仕事を黄色の付箋に書き出してもらい、メンバーごとに仕事の振り返りを行った。(図2) このワークでは相手の書き出した付箋を指差しながら「この時、Yさんはこんなことしてたのか」とチーム内で対話のきっかけが生まれる瞬間が見られた。

(手順3)心情の書き出し

手順2に対して、その時どんな心情だったのかをピンクの付箋に書き出してもらった。その後、心情をポジティブとネガティブの二つに分類分けを行った。(図3)

(手順4)心情図を描く

手順1から4までに書き出したチームと個人の仕事を時系列順に並べ、それらを元に曲線グラフを作成し、仕事における心情の変化を可視化。本稿ではこのグラフを心情図と呼ぶ。また、グラフ内において、上を【期待感/ワクワク】、下を【不安感/モヤモヤ】と設定している。(図4)



図1 チームの仕事の振り返る様子



図2 チーム内で仕事を思い出す様子



図3 複雑な感情が書き出されていく様子



図4 付箋を見ながらグラフの波を描く様子

2-3. 実施結果

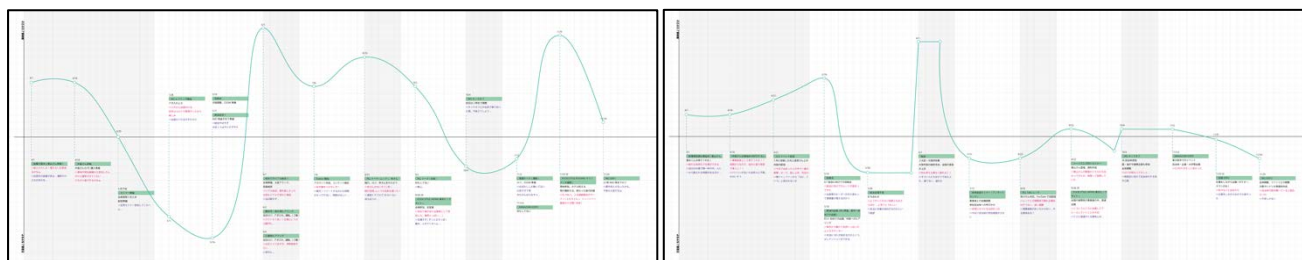


図7 「仕事内容」「行動」「心情」をまとめた心情図

手順1や手順2では、個人が過去の仕事を振り返り、付箋に書き出していくことで、チーム内で共通して取り組んでいる仕事とメンバーごとに異なる仕事と同じ時間軸の中で可視化されていた。

例えば、U氏がヒアリングのために都外へ出張している間、Y氏はイベントの日程調整やオンラインの準備をしていたこと等、視覚的に分かりやすくメンバー間で比較できる形になっていた。また、チーム内で仕事を共有する過程で自然と対話が発生し、参加者間でお互いが記憶を刺激し合う存在として「そういえば、あの時こんな仕事があった」「自分は仕事のこれが面白かったよ」と、芋づる式に各個人の記憶が呼び起こされる様子が見られた。

その他にも、手順3の心情の分類分けでは、1つの仕事に対して「楽しみだけど不安」、「モヤモヤ悩んだけど良い経験だった」等、両側面の複雑な感情、即ち、葛藤が参加者のピンクの付箋に書き出されていた。(図5)それらの過程を経て描かれた手順4では、各メンバーで、書き出された付箋を見ながら比較することで、僅かな心情の変化が曲線グラフとして可視化されていた。(図6)この結果から、各メンバーの心情を含めたチーム内での仕事の振り返りは、メンバー間での仕事の情報共有、自己の振り返りは勿論、分かっているつもりで知らなかった、お互いの視点に気付く手段として有効的だといえる。

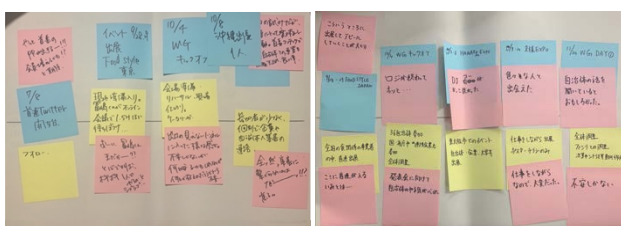


図5 複雑な感情が書き出された付箋

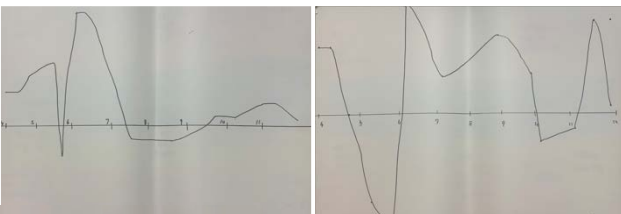


図6 手順4で描かれた曲線グラフ

3. 制作物

3-1. 心情図

前述したWSの過程を元に、各メンバーの心情図を作成した。(図7)心情図には、チームの仕事、個人が担当した仕事、ポジティブとネガティブな心情がそれぞれ時系列で並べられており、よりメンバー間で比較し、共有しやすいように配置した。この作成した心情図をWS参加者に見せたところ、「今まで自分は淡々と仕

事をしてきたと思っていたが、案外変化があることに驚いた」「自分が思っていたより、チームメンバーの心情は低くなかった」等の感想をもらった。

3-2. ビジュアルワークヒストリー(Webサイト)

また、作成した心情図を簡単に比較するためのwebサイトを制作した。組織内の「書庫」をテーマに全体のイメージ(図8)を作成し、チーム全体の心情図を重ねたページから、そのチームに所属している各メンバーのプロフィール、心情図を閲覧できるページ構成になっている。(図9)



図8 トップページとチーム一覧画面

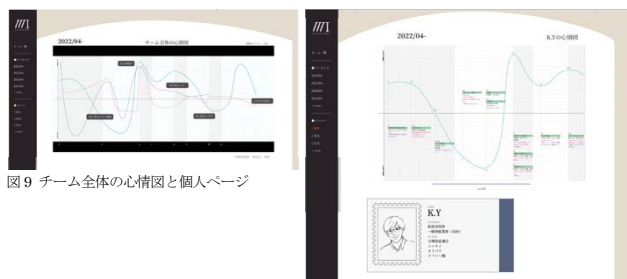


図9 チーム全体の心情図と個人ページ

4. 考察

個々人が仕事を「心情図」として視覚的に見える形で振り返ることで、チーム内で共通して取り組んでいる仕事、個人で担当している仕事の全体像が明らかになった。また、それらをチーム内で共有する過程においては、お互いが記憶を刺激し合う存在として各個人の記憶を呼び起こす作用があるように本研究を通じて筆者は感じる。この「心情図を描く」という視覚的行為がもたらす様々な作用は、メンバー間での分かっているつもりで知らなかった、お互いの視点に気付く手段としても有効的であると同時に、メンバー自身が気付いていなかった仕事への姿勢に気付く、自己内省的役割があるように考える。チーム内において、この心情図を共有するという事は、チームメンバー間の理解を深めるきっかけになりえるのではないだろうか。

注及び参考文献

[注1] STUDIO, <https://studio.design/ja>

440mm Designer

映像がもたらす時間と視覚と空間体験の可能性

川崎 怜央(メディアデザインコース 趙研究室)

要旨

“440mm”は自分の歩幅である。この大学4年間では「熱量と貪欲さ。そして、素直さ。」を大事にして、ただがむしゃらに、デザイナーとしても人としても成長するために行動してきた。多くの学びをインプットし、自分の言葉でアウトプットしようと努力してきた。そのなかで、色々な葛藤があり「デザイン

やめたい」と思うことは何百回もあった。しかし、気がつけば毎日デザインのことを考えており、いつの間にか自分の生活にはデザインが寄り添っている。「自分のペースで、デザインを好きで居続ける。」これが大事だと感じている。また、「熱量を持って行動することがどれだけ重要なのか」映像作品では、以上の2点を伝えたいと考えている。

Key Word : 「cinematic」な映像(“cinematic” images)・ミュージックビデオ(Music video)・ブックレット(booklet)



写真-1 ブックレットの表紙にもなっているデザイン



写真-2 CD関連(ジャケット・ブックレット・レーベル)

1. 制作背景と目的

MVの“never ending”は中学校が一緒のKoHとPONPINとの共同制作である(アーティスト名で表記)。大学4年間での経験をもとに、ターニングポイントとなった出来事をキーワードにし、KoHに共有し作詞・作曲してもらった。「どんな失敗をしても立ち止まらず、その失敗から学んで前を向いて歩み続けよう。」という思いが歌詞には込められている。今回はMVだけでなく、CD関連(ジャケット・ブックレット・レーベル)も制作した。自分がディレクション・デザイン・撮影・映像編集を担当し、KoHが作詞・作曲・音楽編集を担当した。MVには全員が出演し、歌唱している。今後、レコーディングなどのブラッシュアップをし、3人の作品としてYouTubeにアップ、Apple Musicにリリース予定である。(写真-2)(写真-3)

デザインに対して右も左も分からなかった自分が、ここまで成長した背景には、大学4年間の中でお会いした方々の支えがある。デザイナー、カフェのオーナー、公務員、DJなど、職種は様々。デザインスキルを学んだり、一緒にお仕事をしたり、時には自分がデザインを手がけたり、と色々な経験をしてきた。440mm Designerでは、お世話になった人、自分からオファーしたい人、尊敬している人に出演依頼をした。行動なしに今の自分はない。今まで努力してきたこと、経験してきたことが今になって自分の強みとなって返ってきている。“卒業制作”という大学4年間の集大成で「自分ができる限りの恩返しをしよう」とずっと思っていた。卒業制作を通して、「人と人が繋がり合えばいいな」と。「小さな恩返し」も目的の一つである。

卒業制作では、“幸せになる仕組みを考え、伝える。”ということを一番意識した。作品を通して、見た人が何か“きっかけ”を掴んでもらえたら嬉しい。



写真-3 レコーディングしている様子

2. 制作ポイント

440mm Designerのベンチマーキング(1)をした際、次の3点を期待値(2)として設定した。“「cinematic」な映像(3)、流れるようなストーリー(4)、濃縮された内容とテンポの良い展開(5)”。期待値を超えられるよう、制作に注力した。

「cinematic」な映像を生み出す一つの技法として「ティール&オレンジ」を意識した。ティール&オレンジとは、海外の映画などでよく使われる技法である(6)。ブックレットに掲載する写真にも映像作品との統一性を重視したため、ティール&オレンジでカラーグレーディングを行った。

ターゲット(7)にも書いている“人と人の繋がり”に関しては、その人の肩書きや自己紹介、座右の銘(大切にしている言葉)と理由をブックレット(8)に落とし込むことで、見た人が「こういう思いを持って物事に取り組んでいる人がいるんだ」と認識し、知ってもらうことで、自分の知らないところで繋がり合えばいいなと思い、制作した(写真-4)。インタビュー映像(9)に関しても同じ想いで制作した。(写真-5)



REO KAWASAKI

写真-4 ブックレット(440mm Designer)内のレイアウト



写真-5 インタビューしている様子

3. ターゲット

ペルソナ(10)を設定した。デザイン学生をメインターゲットとし、葛藤や悩みを抱えている人に寄り添うような作品を目指す。趣味が「週末に落ち着くカフェに行くこと、ファッションが好きということ、音楽を聴くこと(ジャンルはHip Hop)」である。ターゲットの悩みは、「毎日、デザイン漬けの日々。なかなかデザインが評価されない日々に嫌気がしていた。このままデザインを続けていくことが本当に正解なのか分からない。」というものである。「ターゲットの趣味にも寄り添いつつ、悩みを解決する」ことを今回のゴールとして設定した。

また、ブックレットを通しての「人と人の繋がり」や、辛いときやりセットしたいときに楽曲が「前に進む後押し」になればと思う。

4. 制作物と使用ソフト

- 映像作品(440mm Designer) 映像デザイン
Premiere Pro
- 映像作品(never ending) 映像デザイン
Premiere Pro
- ブックレット(440mm Designer) グラフィックデザイン
Illustrator / Photoshop / Lightroom
- CD関連(never ending) グラフィックデザイン
Illustrator / Photoshop / Lightroom
- インタビュー映像(440mm Designer) 映像デザイン
Premiere Pro / CLOVA Note
- 展示方法 空間デザイン

5. プロセス

5-1. IDEA

「自分を、卒業制作を通して表すには何が最適か。」
「映像・グラフィック・空間、3つのデザイン分野を駆使して展開することで、自分の“卒業制作レベル”に近づく。」

5-2. RESEARCH

ペルソナ、SWOT分析、5W1H、ベンチマーキング etc.

5-3. PROCESS

撮影アシスタント依頼、出演依頼、撮影依頼、ブックレットでの文章作成依頼

5-4. TIME

撮影、レコーディング、ブックレット制作、CDジャケット制作、編集、ブラッシュアップ

5-5. GOAL

6. まとめ

大学4年間で様々な経験をしてきたが、ここまで壮大にデザインと向き合ったのは初めてのことだと思う。デザインだけでなく、撮影アシスタントやMV制作メンバーとの情報共有、出演・撮影依頼、ブックレットへの参加依頼などディレクターのような立ち位置でもあった。振り返れば本当に高い壁が立ちはだかっていた。しかし、その壁を乗り越えた。この経験を活かして「熱量と貪欲さ。そして、素直さ。」を大事にして、ただ、がむしゃらに行動していきたい。

様々な作品を通して、何かきっかけを掴んでもらえたら嬉しい。行動することの大切さ。デザインが上手い人は才能ではなく、“続けた人”だということを知ってほしい。

7. 制作協力

440mm Designer

新山直広、松倉健太郎、堀一心、小林光、三田村敦、真田悦子、多田和博、吉岡龍、中川昌信、中川政子、杉本秀幸、山本希、西友規、吉江龍太郎、饗庭大喜、北畑和哉、久慈ゆずな、矢口裕史、吉岡功記、高梨悠、山口泰輝、橋本拓也、高原響、町田明南、KoH、PONPIN(順不同)

never ending

KoH、PONPIN、服部輝正、Dslowvv、631、KANDAI、MC一念、almi、buddy、あいり(順不同)

インタビュー映像

新山直広、松倉健太郎、饗庭大喜、北畑和哉(順不同)

撮影場所

PARK、クマゴローカフェ、fuプロダクション、GOOD MORNING、米五のみそ、みそかつのむろまち、MARVIN CORNER、POSSE COFFEE、GOSHOEN、光陽中学校、観音洞 etc.(順不同)

アシスタントカメラマン

山口泰輝、橋本拓也、高原響、町田明南、杉田原晟、山内聡太(順不同)

参考文献

- 1) PRTIMES/https://prtimes.jp(2022年11月閲覧)
- 2) LogTube/https://logtube.jp(2022年11月閲覧)
- 3) ヒーコ/https://xico.media/tutorials/movie-still-lightroom:Lightroomで簡単現像!映画やドキュメンタリーのようなコントラストを写真で表現する方法。(2022年11月閲覧)
- 4) JNet-Life/https://loveningen.jp:ナルバリッチ(Nulbarich)の魅力はどこ?ジャンルは何で、どんな音楽の影響受けてる?(2022年11月閲覧)
- 5) SPICE/https://spice.eplus.jp:Nulbarichの新曲「It's All For Us」MVに芸人マツモトクラブ出演、不思議なストーリーに引き込まれるシュールな作品に。(2022年11月閲覧)
- 6) https://kohei-blog.com/lightroom-color-grading:kohei、【Lightroom】カラーグレーディングでシネマティックに!(2022年11月閲覧)
- 7) DevelopersIO/https://dev.classmethod.jp(2022年11月閲覧)
- 8) 321web/https://321web.link/premiere-auto-telop、自動文字起こし機能の使い方、音声を自動でテキスト化!(2022年11月閲覧)
- 9) PANGAEA/https://pangaea.top/premiere-pro:マエボン、【Premiere Pro】音声のフェードイン/フェードアウト、トランジションの方法(2022年11月閲覧)
- 10) Onepage/https://onepage.co.jp:かなびよん、成功した会社はやっている!ペルソナ設定とその重要性(2022年11月閲覧)

微生物と発酵が地域の人と資源をつなぐ

食ロス堆肥化プロジェクト

Connecting Local People and Resources Through Microbes and Fermentation · Food Waste Compost Project

ラスク ガブリエル、浅川 仁都

ラスク ガブリエル、浅川 仁都、中村 友香、宮田 義郎

中京大学

要約: Food waste is a major problem in many industrialized countries. To combat local food waste, Chukyo University's Miyata Lab and DSIL, a school in Thailand, have been working on a composting project to address food waste in their respective schools and communities. While communicating through online cross-cultural collaboration, these schools have connected with local groups including their cafeteria and city office, and utilized local resources in their project, connecting local people through the shared problem of food waste.

キーワード: cross-cultural exchange, local community, food waste

1. 背景

多くの産業化された国で食品ロスが大きな問題になっている(1)。日本では食品の約3分の1が廃棄され、そのほとんどが焼却されている。廃棄食品を埋立している国もあるが、二酸化炭素より25倍強い温室効果ガスであるメタンを発生させている。食品廃棄は日常生活でも直接経験できるが、グローバルな統計とはつながりにくく、問題の重要性が実感しにくい。しかし、地域の人が微生物と発酵で食品ロスとつながれば、地域として堆肥で食品ロスに取り組むことができる。中京大学宮田研究室とタイの学校DSIL (Darunsikkhalai School for Innovative Learning)は、2021年から2022年にかけての共同プロジェクトを通じて、異文化連携にもかかわらず深く体験を共有してきた。同様に、豊田市などの地域の人々や中京大学生協の食堂内の人と堆肥化プロジェクトで新しいつながりをつくった。この論文では、堆肥化で地域の人がつながってきた過程を詳しく考察する。

2. プロジェクト (DSILとのコラボ)

このプロジェクトは、宮田研究室の先輩が、もともと堆肥について興味はなかったが、生ごみや微生物で堆肥を作ることができることを知り、料理の時に出る生ごみで作った堆肥で野菜を育てることに興味を抱き、学校の近くの森で微生物を採取したことがきっかけで始まった。私たちが参加した WYM(World Youth Meeting) 2021のテーマ

が”SDGs”についてだった。元々農業に興味があった私たちは、研究室にあった先輩の作った堆肥(図1)を見て、以前は捨てていた生ごみを野菜栽培に活用することで食品ロスの対策につながることに気づいた。

そして2022年度、堆肥化プロジェクトは研究室で継続して



図1. プランターで作った堆肥 (中京大学, 2020)



図2. プラスチックの樽 (DSIL, 2021)

おり、WYM 2022でもDSILとのコラボレーションを行った。DSILが学食の残飯を堆肥化し野菜栽培を行っていることに触発され、大学の学食の廃棄食材を減らすこと・畑で堆肥を使用して作物を育てることを目標にした。DSILで堆肥を作っていたプラスチックの樽(図2)にヒントを得て、回転する樽を制作して堆肥作りに取り組むことにした。プラスチックの樽では生ごみなどから出る水分を吸収できず悪臭などの原因になる問題があったため、中京大学では豊田市産木材の活用に取り組んできたことから、八角形の樽を木で制作し水分を吸収することにより解決した(図3)。これに対しDSILでは水はけを重視した、プランターに取り付けることのできるコンパクトな装置を作成していた(図4)。

このように、日本とタイの異なる環境だが、廃棄食材堆

肥化という共通の目的を持つ具体的なシステムを制作していたために、言葉が通じにくくても、お互いの取り組む課題や解決方法を理解し、共感し、刺激を受けながら多くを学ぶことができた。



図 3. 木の樽(中京大学, 2022)



図 4. 木はけのよい装置 (DSIL, 2022)

3. プロジェクト(生協とのやり取り)

大学食堂を運営する生協との交渉では、生協スタッフと学生の関わりにより、それぞれの心情や関係が変化した。

はじめに廃棄食材を分けてもらうよう店長に提案したときは、「分別する」という仕事を増やすことになるため難しいが、話し合い検討した結果、回収容器を別に用意することで、厨房のスタッフが手間をかけずに2階の食堂の売れ残りを出してもらうことになった。1階の購買は最初は時間的に無理ということだったが、堆肥化を始めて2週間目に、今まで別々に仕事をしてきた1階の購買と2階の食堂の店員さんたちが協力を始めて、購買の売れ残りも分別して出してくれることになった。店員さんへのインタビューによると、これまで余った食材をごみとして廃棄することを心苦しく感じていて、堆肥化のプロジェクトが始まって、気持ちが楽になったようだ。

以上の流れを「活動構成型デザイン」(2)の概念にあてはめると、以下のような解釈が考えられる。

- 店員は「仕事を効率的におこなう」という価値と「食材を廃棄せずに活かす」という価値、という二つの価値を元々持っていた。
- 「食材を廃棄せずに活かす」を実現することは、時間もエネルギーも必要なので、「仕事を効率的に行う」という価値とは相容れなかった。
- 「仕事を効率的に行う」は職場の価値であり、「食材を廃棄せずに活かす」というのは個人としての価値だった。
- であるとする、職場の価値を優先させて、個人の価値を抑制している、というジレンマがあり、そこに「心苦しい」という感情が生じていた。
- そこに、学生から堆肥化の提案があり、二つの価値を両立する可能性がみえたために、それを実現するための方法を自ら考案して実行した。

4. 考察とまとめ

バンコクの学校DSILとのコラボと、大学の生協食堂との連携による食ロスの堆肥化活動を紹介した。これまで、DSILと中京大学の間には国や言語の境界、学生と生協の間には、買い手と売り手という境界、学生と食堂の間には、食べる人と作る人という、社会が作り出した境界があった。プロジェクトに取り組む中で、関係者は困難を感じながらもそうした境界を越え、新しいシステムをデザインし構築した。これらの事例において、現場の人がシステムのデザインに参加するという活動構成型デザインの過程で、現場に存在していた境界を越える行為が起き、現場が変容していったようだ。例えば生協の店員さんが「食材を廃棄せずに活用したい」という願いを持っていたように、生命を支える食べ物を無駄にしないという共通の価値観が背景にあるのではないだろうか。その価値を実現する「微生物による発酵」という、社会が作り出した境界に無関係に起こる普遍的な生命現象が、境界を越えた新しいシステムの構築を可能にしたと考えられる。

これらの取り組みは、豊田市のコミュニティでも関心を集めている。豊田市は一般家庭向けの段ボールコンポストの普及に力を入れているが、学食という飲食店レベルの規模での堆肥化の試みとして、我々の取り組みに期待を寄せられている。学生は豊田市の生ごみ問題や段ボールコンポストについてより深く理解することができた。今後も継続して協力することで、堆肥化システムの活用範囲を拡大し、地域内の取り組みを有意義なものにしていくとともに、私たちをつなげる価値がどのようなものであるかをより詳細に探求していきたい。

参考文献

- (1) Rusk, G.A., (2022) Shared Online Learning Community Connecting Farmers and Non-Farmers in Japan, International Conference for Media in Education 2022
- (2) 宮田義郎・三野宮定理・原田康(2021). 共創から立ち現れる創造性:現場の文脈に埋め込まれたデザイン、日本認知科学会第38 回大会発表論文集, 867-872.

日本デザイン学会第3支部 2022年度研究発表会概要集



PROCEEDINGS OF 2022
ANNUAL CONFERENCE OF THE 3rd BRANCH OF JSSD