

平成22年度修士論文題目一覧

ユーザー感性学専攻

学位番号	申請学位	フリガナ 学生氏名	修士論文題目	論文概要
1	修士 (感性学)	アベ シノブ 阿部 祥子	入院する子どもと家族の病院空間の把握についての研究	非公開
2	修士 (感性学)	イ サンイル 李 相逸	生理指標による基本情動の推定に関する研究	非公開
3	修士 (感性学)	イシ タエコ 石井 妙子	茶の湯の音と「一座建立」 -多層的コミュニケーションの視点から-	公開
4	修士 (感性学)	イシダ ヨウスケ 石田 陽介	ソーシャルアートセラピーの実践研究 -ケアとしてのアートエデュケーション	公開
5	修士 (芸術工学)	ウドウ ヨウスケ 有働 陽将	ミニシアターの価値とその伝え方に関する研究	公開
6	修士 (感性学)	ウメダ ヒトミ 梅田 ひとみ	福岡市内にある美術館に関する利用促進のための調査研究	公開
7	修士 (感性学)	オオクラ リョウコ 大倉野 良子	地域づくりにおける自治体の感性価値形成について 都市と農山村をつなぐ活性化ビジョンをケーススタディとして	公開
8	修士 (感性学)	オオタニ ショウ 大谷 芳子	病気や障害を抱えた子どもと家族のQuality of Lifeの向上に関する研究 -遊びを中心とした実践-	公開
9	修士 (感性学)	オハラ シンシツ 小原 義満	高校生の数学に対する意識の変化を促す「価値」の提案とその考察	公開
10	修士 (芸術工学)	カノウ クミコ 加藤 久美子	慢性ストレスレベルの違いが急性ストレス反応に与える影響	非公開
11	修士 (芸術工学)	カミヤ サチ子 神谷 倫子	暑い寒いという印象が生理反応に与える影響	非公開
12	修士 (芸術工学)	クロキ ヒデト 黒木 英登	若年者における献血環境のあり方に関する研究	公開
13	修士 (感性学)	コウハラ マサアキ 河原 正明	非言語情報で組み立て可能な電気工作キットの制作	非公開
14	修士 (感性学)	ザイツ コウスケ 財津 康輔	「環境問題」をテーマとしたシリアスゲームの効果測定 -ユーザー特性による検討-	公開
15	修士 (感性学)	サカクラ マイ 坂倉 真衣	子どもたちの博物館体験 -北九州市立自然史・歴史博物館における発話採集・行動観察を通して	公開
16	修士 (感性学)	シバタ カズコ 柴田 和子	NICUにおけるよりよいコミュニケーションをめざして ~家族と医療者を結ぶコミュニケーションツールの提案~	非公開
17	修士 (芸術工学)	ソガ フガル 曽我 亘	身体表現を拡張する電子楽器の製作	公開
18	修士 (感性学)	タノエ ミナコ 田添 美奈子	ユーザー視点でみる保健医療福祉領域における「連携・協働」	公開
19	修士 (感性学)	ツジ ケイコ 辻 桂子	シチズンシップ -私という市民の体験を「失敗学」として学ぶ~	公開
20	修士 (工学)	ツボタ シンヒコ 坪田 吉彦	自然が持つメカニズムを活用する技術の研究	公開
21	修士 (芸術工学)	ニシダ ケンスケ 西田 賢輔	子どもの知的好奇心を促す博物館コンテンツ	公開
22	修士 (感性学)	ハットリ マナミ 服部 まなみ	こころの繋がりがもたらす温もり ~ひとりひとりのコミュニケーションの形を探る~	非公開
23	修士 (感性学)	ミズノ ハルカ 水野 春華	子どもの食を通じた学びは外食場面でどのように営まれているか	公開
24	修士 (感性学)	モトムラ ヨシキ 元村 祐貴	共感性の個人差と脳活動の関連性：事象関連電位を用いた検討	非公開
25	修士 (感性学)	ヤマシタ マサヒロ 山下 真寛	行動的模倣が社会的認知認知を調節する：ミラーシステム活動の適応的变化	公開
26	修士 (感性学)	リュウ シュウホウ 劉 秀鳳	客家の教育文化と土楼の子ども生活に関する - 考察 一族による集団的子育てと伝統の次世代継承を中心に	公開
27	修士 (感性学)	ワダ カツユキ 和田 克之	集合賃貸住宅の入居者の成約行動と満足度に関する研究	公開

茶の湯の音と「一座建立」 - 多層的コミュニケーションの視点から

A Study on a Tea Ceremony as an Esthetic Space and its Sound Linked to Multiple Communication

2FS09004K 石井妙子 ISHII Taeko

<目次>

・序章

・第一章 茶の湯空間の音 - 初釜、正午の茶事から

・第二章 聴覚と日本固有の文化

・第三章 「一座建立」の意義

・第四章 深層でとらえる音と「一座建立」

・結び

>序章

本章では、研究目的や論文構成などについて述べた。

「一座建立」とは、千利休の高弟山上宗二が著した茶書『山上宗二記』にある語で、心通う茶会を成立させるには、参加した人すべての協力が不可欠となる、ということを表し、茶の湯のコミュニケーションの根幹を示している。

茶の湯空間は豊饒な音の世界であるが、古今の茶書には音に関する記述が乏しく、茶の湯の音と一座建立との関係についての先行研究もほとんどない。筆者は福岡黒田藩とゆかりの深い南坊流という茶道を学んできたことから、感性と深いかわりをもつ茶の湯の音が、一座建立の生成にどのように関与しているのか、本論文で考察を試みた。

茶の湯は日本固有の伝統文化であり、日本人の衣・食・住生活に多大な影響を及ぼしてきた。そのため研究に当たっては、人間の生活文化を総合的に捉えてきた文化人類学の非言語コミュニケーションの概念を手掛かりとした。

>第一章

本章では、筆者が参加した四時間にわたる初釜の茶事の音を時系列で表出し、音の特性により、二つに分類した。

茶事で表出した音のうち、言語的要素をもつ音を、知的に「表層でとらえる音」、明確なメッセージをもたない音を、身体の「深層でとらえる音」と名付けた。後者の特徴や役割を明確にすることが、本論文の骨子となる。

>第二章

本章では、深層でとらえる音の言語化について述べた。

日本人は言語、自然音、感情音を分けずに、すべて左脳で処理し、自然界の音に情緒的な反応をする。しかしこれは万国共通ではない。この研究結果から角田忠信は、脳における独特の音の処理機構は、情緒性や自然観など日本固有の文化の形成に関与している、という仮説を唱えている。

茶の湯空間には、自然を写し出した音や、伝統的な生活文化に根差した音が多い。こうした深層でとらえる音は、主客の間に、懐かしさや好ましさなどの共感を呼び、相互疎通の生成に作用していると推察される。

>第三章

本章では、「一座建立」の意義を「一期一会」と対比す

ることによって、明らかにした。

一座建立は、利休の師、武野紹鷗が唱えた言葉であるが、利休はそれを批判し、代わりに「一期一度の会(のちに井伊直弼が「一期一会」に集約する)」を提唱した。利休が嫌った理由は、紹鷗の時代の茶が、いまだ究極の侘び茶に徹していなかったからではないかと推察される。

一座建立と一期一会の間には、確かに開きがある。しかし谷川徹三は、亭主も客も互いに真心をもって接するならば、両者は矛盾しないという。

一座建立の意義は、精神的に高い境地を志向する人々が寄りあい、心をひとつにして、茶席に美的人間的な共感の場を実現することである。そうであれば五感に訴える音は、一座建立に不可欠な要素といえるだろう。

>第四章

本章では、深層でとらえる音が「一座建立」の生成で担う役割について明らかにした。

音コミュニケーションに不可欠な要素が、沈黙である。座を共有する人々がごく自然に、心地よい沈黙に身を置く状態を、音コミュニケーションの基盤と考えた。

深層でとらえる音の多くは、茶道具によってもたらされる音である。川田順造によると、音を出す作業具(=茶道具が奏でる音)は、「うた」の超分節の側面と隣接し、情動的なレベルで伝達をするという。

西江雅之の「メッセージがわかる」、菅原和孝の「弱いコミュニケーション」などの概念に則り考察した結果、深層でとらえる音は、主客の情動面に作用し、相互疎通の基層的整備に寄与するという結論に至った。

>結び

茶の湯の音は、沈黙、深層でとらえる音、表層でとらえる音と多層性をなし、時には沈黙のみ、時には沈黙と深層でとらえる音、沈黙と表層でとらえる音の二層、また時には沈黙・深層でとらえる音・表層でとらえる音の三層と、時に応じて様相を変えながら、一座建立を深い部分で支える重要な要素となっているものと考察される。

>主要参考文献

1. 川田順造(編)『特集=コミュニケーションとしての文化』『文化人類学』アカデミア出版会、1985
2. 熊倉功夫(校注)『山上宗二記 付 茶話指月集』岩波書店、2006
3. 角田忠信『日本人の脳 脳の働きと東西の文化』大修館書店、1978
4. 西江雅之「"伝え合い"の人類学」『言語』vol.5 nos.1-10、大修館書店、1976

戦後の日本社会で人々は会社や家族という共同体を築き、生活の基盤としてきたが、そうした関係性のあり方を可能にした経済成長の時代が終わるとともに、「個人」の社会的孤立が深刻化している。例えば1998年以降、昨年度まで毎年三万人以上の自殺者を生み続けているが、こうした社会状況の背景にも、狭い意味の経済的要因だけでなく、人と人との関係性のあり方、そしてコミュニティのあり方ということが何らかの形で働いていると思われる。人と人との孤立度が極限にまで高まっているわが国の社会的状況において「個人」がしっかりと独立しつつ、いかにして他者との共有地（コモンズ）を創造することができるかという問いは大きなテーマとなるであろう。そこには個人のコミュニケーション能力として豊かなラポールを築くための知性が不可欠となっていく。筆者は、個々人が学びとケアを生活の中で豊かに増幅させることのできるアートリテラシーを身に着けるために、アートが持つ本質を、その根源的な意義とともに真摯に見いだそうとしなければならないと考える。

盲ろう者で東京大学教授である福島智氏は、視覚と聴覚を全く失った自身の体験から「人間にとって一番大切なことは、コミュニケーションである。他のすべてがあっても、人とのコミュニケーションがうまくいかなければ、人間は生きていけない。コミュニケーションできれば、それだけで生きて行ける」と語っている。また美術評論家の建畠哲氏は「相手を理解するべき努力は最大限するべきだが、限界もある。そうした限界を超えて、共感や驚きを抱けるのが芸術の力ではないか」と述べている。つまりアートは三項関係においてコミュニケーションを成立させるという点で Joint Attention（共同注意）としての術であるとも言えよう。三項関係とは、自己 他者、自己 モノとの二項関係を超えて自己と他者がモノ（媒介物）を共同化する関係を作ることであり、まさしくコミュニケーションそのものである。そうしてアートというものは 共同注意 において人類中で最も有効なモノのひとつと言えるだろう。

「個人」と「個人」が、アートを介し豊かな共有地を築きあえるような新しいコミュニティのあり方、そうした「個人」と「個人」の感性価値の交歓を育む場としてのアートプロジェクト、つまり共同注意としての場づくりとその構築化の実践活動を筆者は目指し、福岡市箱崎地区や佐賀県唐津市をフィールドワークの中心に据えて、アート共創体験を促すワークショップやアートフェスティバル等の開催等、コミュニティアート活動を展開して

いる。地元で暮らす市民の方々のセルフケア能力を促し、互いのケア能力を育みあう感性コミュニケーションが豊かに循環するセラピューティックな共有地をまちに築くしくみづくりに取り組んでいった。そのモデルとして、江戸時代における江戸という都市のコミュニティ文化を考察したい。江戸時代に江戸の都市文化として発達した「連」というコミュニティ文化、それを支えた「隠居」の教養文化、そしてその思想背景にあった「養生文化」に注目しながら、それらの近世の江戸型文化コミュニティが生れた背景を考察し、21世紀の日本におけるコミュニティモデルを探っていく。江戸時代には「連」が都市文化として発生し、感性価値を共にする人々が職業、身分、年齢を越え集り共有地を数多く築いた。アート体験を豊かにシェアするコミュニティ文化がまちで育まれていった。そこでは俳句・書画・園芸・観劇等、リベラルなアート系サークルが隠居層の養生文化と強く結びつき、現代へと続く日本文化の中核を築いていった。加齢に伴って楽しみが増えるまちづくりは、江戸時代の人たちが最も得意とするところで学ぶべき点が多い。

人の持つセルフケア能力に着目し「セルフケアシステムモデル」等の看護理論を生み出したオレムは、セルフケア行動を実践する能力をセルフケア・エージェンシーと規定し、それは「人間の後天的資質であり、年齢、性、発達状態、関連する生活経験、健康状態、社会文化的志向、時間を含む入手しうる資源によって影響を受ける」と述べている。子ども学や臨床芸術療法スキルの援用を試みながら、地域社会にて展開をみせるアートプロジェクトをそこに暮らす子どもやシニア層、そして障がい者に向けたセルフケア・エージェンシーの普及活動へと接続し、「ケアとしてのアートエデュケーション」が豊かに循環していく場づくりを地域社会における養生文化再生に向けた地域創造の活動として継続的に実践していく。

まちに暮らす住民の「育む×育まれる＝育みあう」「表現する×鑑賞する＝共創する」といった豊かに二人称の関係性の発展を促すものとしての「コミュニティアート」の展開を通し、その活動の継続性をもって市民の「セルフケア」をサポートする環境としてのまちづくりを実現することは可能であろうか。「個人」と「個人」の間を行き交う感性価値の交換を通すまちのアートセルフケア（芸術養生）文化の再生化とその構築化にむけて、地域社会において実践活動を通したアクションを「ソーシャルアートセラピー」の実践研究活動として福岡市箱崎地区において展開していった。

ミニシアターの価値とその伝え方に関する研究

The Research regarding Values of the Mini-theater and the Way to Convey them

2FS09020K 有働陽将 UDO Yosuke

研究の背景と目的

複合型映画館、いわゆる「シネコン」の数が年々増加している。一方、シネコンと対比して座席数の少ない「ミニシアター」の数は減少している。

本研究の目的は、全国的に広がるミニシアターの閉館の危機を解決するための方法を考え、その妥当性も検証しながら、提案することである。ミニシアターの閉館の危機を食い止めたいと考えている支援者たちや、ミニシアターの運営者たちが、本研究において提案する方法を参考にし、経営的な危機を打開するためのアイデアを得ることができるのではないか、と考える。

ミニシアターの価値の言語化

基礎研究として、既往研究調査とミニシアター運営者へのメールインタビュー調査を行った結果、ミニシアターは、地域やそこに住む人たちと密接な関わりをもっているということがわかった。同時に、ミニシアターの良さや役割、価値というもの、人々に認知されていないこともわかった。

そこで、本研究では、「ミニシアターの役割・価値」というものを人々に伝えていく第一歩として、明確に言語化することを提案する。

言語化にあたり、以下の文献2つを使用した。

- 映画芸術編集部(2010)『映画館(ミニシアター)のつくり方』
- 映画館ユーザーレビュー (WEB サイト「Yahoo!映画」より)

前者は、全国のミニシアター運営者の、運営における心構えや試行錯誤を綴ったものである。後者は、映画館を利用したユーザーの評価記事である。これら双方の文献を分析し、整理していくことで、ミニシアターが運営者と利用者双方から、どのような役割や良さがあると考えられているのかを考察する。

比較考察の結果、次の項目を「ミニシアターの役割・価値」として定義した。

「運営者の映画愛」	「地道な運営」
「非営利的な運営」	「強い観客意識」
「嗜好を反映した運営」	「上映作品の多様性」
「話題の創造」	「上映作品の限定性」
「映画ファンの創造」	「地域の情報と文化の発信」

上映会企画を事例とした価値の伝え方の考察

先の提案によって言語化された価値項目を、人々に伝えていくとき、直接利用者に価値項目を訴求する方法以外に、企画に価値要素を盛り込んで間接的に伝える方法があると考えられる。このとき、盛り込んだ価値項目が、意図した通り人々に伝わっていくのかどうかを実験によって考察する。本研究では、映画上映会の企画をケーススタディとして、その企画内容に価値要素を盛り込んだ。

表 1 企画内容と盛り込んだ価値

ミニシアターの価値		提案内容
「嗜好を反映した運営」	→	「青春」というテーマ設定
「地域の映画文化定着への貢献」	→	「ベレッサホール」という上映場所の選択
「上映作品の特異性」	→	「リングリングリング」という作品の選択
「映画ファンの創造」 「映画業界人の育成」	→	短編映像制作 ワークショップの開催
「人と人のつながり」	→	ワークショップ作品の同時上映
「上映作品の多様性」	→	推薦作品紹介チラシの紹介文面
「運営者の映画愛」	→	推薦作品紹介チラシにおける作品のチョイス

検証の結果、この提案における全ての企画において、意図した価値項目を参加者に伝えることができた。よって、何か伝えたいミニシアターの役割・価値があった場合、それを直接伝えず、企画に盛り込んだカタチで間接的に伝えられた。

故に、ミニシアターの支援者及び運営者のなかで、これからミニシアターの役割・価値を伝えていこうとする人たちに対して、直接伝えたい価値項目を訴求せずとも、それらを意識して企画を考案して人々に届けて行けば、ミニシアターの良さや価値は伝わっていくということが提言できる。

参考文献

- 映画芸術編集部(2010)『映画館(ミニシアター)のつくり方』AC Books
- キネマ旬報映画総合研究所(2008)『映画プロデューサーの基礎知識 映画ビジネスの入り口から出口まで』キネマ旬報社

福岡市内にある美術館に関する利用促進のための調査研究

A Research and Study for Promotion of Utilization on Art Museum in Fukuoka City

2FS09021T 梅田ひとみ UMEDA Hitomi

1. 研究の背景

近年、国内の文化施設、とりわけ公立のミュージアムは大きな変革期を迎えている。それによって館の管理を行う団体や館のスタッフはもちろんのこと、館の利用者である地域住民は、これからミュージアムはどう代わり、どう関わっていくべきか、新たな展開および示唆が待たれている。

2. 研究の目的

本研究では地方、特に福岡市内にある美術館3館（福岡県立美術館、福岡市美術館、アジア美術館）を調査対象とし、美術館利用者の来館理由や利用目的の調査及び館の職員へのインタビューを通して、館を管理する団体（主に地方自治体）：「設置者」、館内で働く学芸員や事務職員：「職員」、館を利用する地域住民：「利用者」の三者が抱えている課題やニーズを明確にする。それにより福岡における美術館の存在価値を導出し、美術館の価値や魅力をより高め、地域の人々の美術館利用を促進させるような具体的な解決案を提案することを目的とする。

3. 研究の方法と流れ

3.1 研究の方法と流れ

図1に本研究の流れを示す。



図1 研究の流れ

3.2 本研究における用語の定義と解説

福岡市内にある美術館：福岡県立美術館、福岡市美術館、福岡アジア美術館の3館を指して使用する。

来館者：福岡市内にある美術館に来館した経験がある利用者を指す。特に本研究では平成22年12月から過去3年間における来館経験とする。

4. 利用者調査

4.1 目的

事前調査の結果より、地域住民がより利用できる美術館像を検討・提案することが必要であると考え、そこで福岡県在住の人々がどのように美術館を利用しているのか（利用者の年代、性別・利用目的・利用頻度・交通手段等）を過去3年間について調査し、福岡県在住者が地域の美術館に対してどのような意識を持っているのかを明確にする。

4.2 調査の方法

調査はアンケートにより行い、10代～70代以上の男女（福岡県在住）350名に対して実施した。表1に示した樹形図と事前調査結果からアンケート項目を決定した。

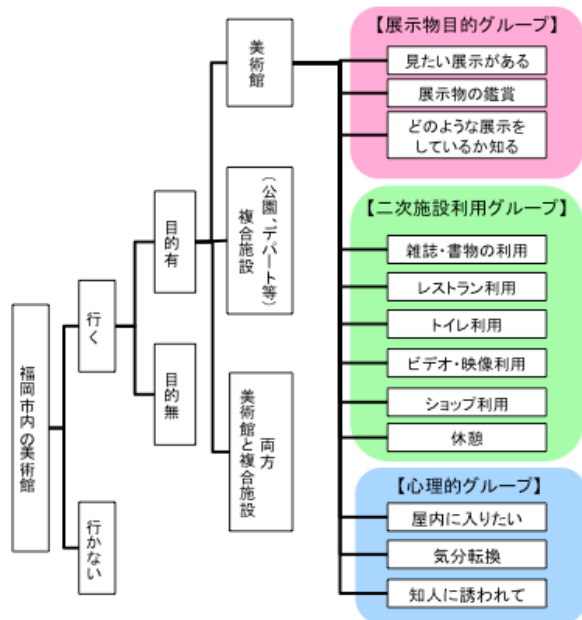


図2 美術館を利用する主な目的

4.3 調査結果と考察

利用者調査により、約7割の人が過去3年間に少なくとも1回は福岡市内にある美術館を訪れていることがわかった。美術館を訪れる目的は多くの人が「展示鑑賞」であり、美術館に対し不満を感じるのも「興味のある展示が少ない」ことであることがわかった。

また、福岡市内にある美術館の来館者の傾向をクロス集計により導きだした結果、各館特有の特徴が明らかになった。

4.4 提案

利用者調査で明らかになった結果から、今、福岡市内にある美術館を利用している人々に美術館をより多く利用してもらうための方策として、以下の2点を提案する。

- (1) 美術館に展示鑑賞以外に利用目的となりうる価値を持たせる。
- (2) 利用者の声を聞く仕組みをつくる。

5. インタビュー調査

調査から導きだされた提案について、各館の職員の方（各館1名）にインタビュー調査を行い、ご意見を伺ったところ、提案内容にはおおむねご賛同いただいた。

しかし、提案実現のためには2つの課題があることが明らかになった。それは館内にミュージアムマネジメント専門のポストがないこと。館が公的施設であるために状況に合わせた柔軟な対応が困難であること、である。

6. 考察

利用者調査から導出した提案の実現と同時に、館内部のシステムを解決することが、美術館がよりよく改善され、利用促進が促される重要な要素であると言える。

地域づくりにおける自治体の感性価値形成について

都市と農山村をつなぐ活性化ビジョンをケーススタディとして

The Approaches of Kansei Value Creation in Municipality's Regional Construction

2FS09022M 大倉野良子 OKURANO Ryoko

1. 地方分権時代の自治体の役割と感性価値

「あなたは自分のまちを愛していますか。誇りを持っていますか。」この問いに対する答えと、いま日本で世界に類のないスピード、レベルで地域の過疎化、疲弊が進んでいることは大いに関連がある。「愛着」や「誇り」はその地域の風習、言葉、食べ物、まちなみ、産業、自然など具体的な事柄と結びついているもので、これらを大事にしていこうという共通認識が住民の間で強いのが、活力のある地域である。この60年間の中央集権的な国家統治システムは、経済的發展には寄与したが、地域の価値と活力を低下させることとなった。過疎(人の空洞化)、中山間地域(土地の空洞化)、限界集落(コミュニティの空洞化)といった諸現象の根底には「自分の子どもにここに暮らし続けて欲しくはない」という住民の地域に対する「誇りの空洞化」があると言われている。地域づくりの主役は住民である。しかし行政が動かないと始まらない、うまく続かないというのも現実である。地域コミュニティレベルでの創造性が求められているが人材不足という課題がある。また、民間企業やNPOが関わる取り組みも、持続可能なものでなければ地域の伝統や暮らしと馴染んでいくことはできない。自治体及び自治体職員は、組織安定性、公平性、公益志向といった特性や価値観と、公共サービスを幅広く提供してきた経験や専門性、事業を繰り返し行う能力を活かし、住民の地域づくり活動を支援していくことが求められる。この支援は、住民が地域に愛着や誇りを持ち、地域に暮らす価値を発見し続けることができる「しくみづくり」への支援である。

このしくみづくりを自治体の感性価値形成ととらえるとともに、福岡県福岡市役所の事例から現状と課題分析を踏まえ、自治体の感性価値形成の取り組みについて提案を行うもの。

2. 現状と課題分析 マスタープランの「目標値」

福岡市が2003年に策定した行政計画いわゆる「マスタープラン(全市編及び区・基本計画)」には、達成度を測るため「市民とともに目指す目標値」という地域づくりの指標項目が設けられている。この項目が住民の共感や当事者意識を引き出す手法になっているかを調査した。合計97の指標項目は、利用人数や開催回数など具体的に数えたり測ったりして誰もが確認することができる「データ系」と、「緑が多いと感じる人の割合」「省エネ行動を実践している市民の割合」などを毎年意識調査で把握する「意識系」に分類される。現在の「意識系」

指標は、定義や感じ方の個人差が数値に表れており、データ系指標に比べて達成度を測りづらいと考える。もっと別の目標像の作り方をする必要はある。

3. 現状と課題分析 企画・計画担当組織

福岡市の直近20年の地域づくりに関わる事務をプロジェクト型、横断的企画・計画型、縦割り企画・計画型に分けて推移をみたところ、は約20%から約10%に減少、は約30%から約40%に増加、は約50%のままであった。「縦割り企画・計画」型事務は50%前後で変化がなかった。

総合的な企画や調整を行う体制は整備されたと言えるが、プロジェクトの減少は顕著であり、業務として具体的な課題解決に取り組む経験が減っていると考えられる。

4. 都市と農山村をつなぐ活性化のケーススタディ

3及び4の課題を踏まえ、福岡市内の過疎校区で小学生の野菜作り等を通じた地域活性化プロジェクトに関与した。まず、プロジェクトの目標を住民が共通して当事者意識を持てるものとした。また、必要なスキルやネットワークを持っている業務担当者以外の職員がプロジェクトに柔軟に参加する形態にした。これにより地域住民の責任感や自立が高まり、スピード感、職員に対する信頼感も高まる、という効果があった。

5. 地域づくり活動のための自治体への提案

住民が地域に愛着や誇りを持ち、地域に暮らす価値を発見し続けることができる「しくみづくり」における自治体の取り組みについて2つの提案を行う。

まず、地域の目標を共通認識の対象になるものや事柄を通して住民が常に見る(触れる)ことができるものにするのである。マスタープランの成果指標を、より地域に密着した具体的で独自性を持つものに一新するとともに、視覚、聴覚、嗅覚などで達成度が把握できるようにすることも必要である。

もうひとつは、住民自らが手を加え続けることを支援するため、職員がプロジェクトマネジメントのスキルを身につけることである。特に、地域づくりのプロジェクトとして「人」と「地域文化」への配慮、住民が当事者意識を持って関わり続けることが可能な参加形式の選択、プロジェクトを長期間持続できるよう多種多様な変化に応じた調整ができる柔軟性の組み込み、という点を重視できるプロジェクトマネージャーやスタッフの育成を積極的に行うべきであると考えられる。

病気や障害を抱えた子どもと家族の Quality of Life の向上に関する研究

ー遊びを中心とした実践ー

A Study on the Improvement of Quality of Life for Children with Illness or Handicaps and Their Families: Through Play Action

2FS09006M 大谷芳子 OHTANI Yoshiko

はじめに

医学の発展により、病気や障害を抱えた子どもの救命率が向上し、尊い命を助けることができるようになってきた。加えて、医療者は罹患している病気を治すことだけを考えるのではなく、入院している子ども、在宅療養の子どもの療養環境の改善を目指している。

このような考え方の基本になっているのは、社会的な視点、感情・心理的な視点などを持って包括的に考える「生活の質 (Quality of Life 以下 QOL)」である。

世界保健機構 (WHO) の QOL の定義や領域、厚生労働省が示した QOL の用語説明を基に、筆者は「QOL は身体の健康だけでなく、その人らしくより豊かに生活を送ることを実現するために考えられた概念である」と考えている。

また、QOL 向上のためには、たとえ入院中などの制限された中であっても、その家族らしく生活を送れるように支援することが重要であり、支援主体も、医療分野だけでなく、保育、教育、福祉、心理、行政、デザイン、アートなどの分野が協同することが不可欠だ。

本修士研究では、病気や障害を抱えた子どもと家族の QOL の向上をテーマに筆者がこの 2 年間で学び、実践したことをポートフォリオとしてまとめていきたい。

病気や障害を抱えた子どもや家族を取り巻く現状と QOL 向上への課題

病気や障害を抱えている子どもやその家族は、そうでない家族に比べて、遊びや入浴でさえ容易にできない場合がある。ここでは、「遊びを中心とした子どもの権利」「きょうだい支援」「病気や障害を抱えた子どもが必ず通う病院という環境」「在宅療養」の現状について述べ、QOL が向上するためにはどのような課題があるのかを考察したい。

まず、「遊びを中心とした子どもの権利」では、文献検索を中心に遊びの効果などを示し、現状と課題について言及した。

次に「きょうだい支援」では、きょうだい支援の重要性が認識されているものの、支援がシステムとして確立されていないことを課題として挙げられている。

次に「病気や障害を抱えた子どもが必ず通う病院という環境」では、人的環境として遊びを中心とした関わりを持つ職種を 3 つ取り上げ、それぞれの課題について考察した上で、3 つの専門職全体で考えた課題として、小児科を有する医療機関の 1 割程度しか、勤務していないことを挙げた。また、物的環境として空間デザインに注目し、筆者が 2 年間で見学した病院の中から、子どもの視点にたってデザインされている空間について配慮されている点をまと

めた。

最後に、障害を抱えた子どもの「在宅療養」について取り上げた。現在、通園施設が充実してきており、遊びの環境も整ってきているが、重度の障害を抱えた子どもは通園の対象外になっている。その子どものための訪問保育の制度もあるが、月に 1 回程度の訪問にとどまっており、今後、改善すべき課題と言える。

以上のように、あらゆる分野において今後も検討していくべき課題が多くあると考えている。次項では、「遊び」をキーワードに筆者が実際に行った活動について述べる。

遊びを中心とした病気や障害を抱えた子どもと家族への実践

筆者が行ってきた病気や障害を抱えた子どもと家族への遊びを中心とした実践を、「病気や障害を抱えた子どもと家族へのボランティア実践」「入院している子どもとアーティストによるワークショッププログラムの実践」「在宅療養をしている子どもと青年を対象とした実践」に分けて述べる。

まず「ボランティア実践」では、筆者が行ってきた難病を抱える子どもと家族のキャンプ、小児がん経験者のキャンプ、小児科病棟、小児科外来でのボランティアの実践について述べ、それぞれのボランティアの役割を考察した。

次に、「ワークショッププログラムの実践」では、実際に行った 4 つのワークショップから、今後ワークショップ開催に大切な要素を 6 項目抽出し、考察している。

最後に、「在宅療養をしている子どもと青年を対象とした実践」については、子どもホスピスプロジェクトの概要について述べた上で、現在取り組んでいる内容について述べている。実際に在宅療養している子どもや青年との実践では、「友達のような関係を築く」や「今、生きている時間を豊に過ごす」ということを達成しつつある。これは子どもホスピスへの第一歩につながっていると考えている。

省察

病気や障害を抱えた子どもと家族の QOL の向上について、現状や課題を認識し、遊びの実践を通して考えてきた。病気や障害を抱えた子どもにとって遊びがもっと身近になるために、制限の緩和の必要性 専門職の視点の拡大の必要性 様々な役割をつなぐ新しい役割の必要性 を感じている。

今後も現在行っている実践を継続させながら、病気や障害を抱えた家族の QOL の向上について考えていきたい。

高校生の数学に対する意識の変化を促す「価値」の提案とその考察

Proposal of value to press change to high school student's consideration of mathematics

2FS09023W 小原義満 OBARA Yoshimitsu

第1章 序論

現在、日本では「理系離れ」が進んでおり、大変問題視されている。その「理系離れ」の大きな要因として、子ども達の「理数系科目嫌い」が挙げられる。現在の、特に中高生において、「理数系科目嫌い」はかなり顕著なものであり、特に「数学嫌い」の生徒は非常に多い。私が非常勤講師として務めている高校でも「数学嫌い」の生徒は多く、そのために文系を希望する生徒も少なくない。

そこで、生徒達は数学を受験以外には意味のない無駄な教科と感じ、それぞれが自分なりの「必要性」や「価値」を持って学習できていないのではないかという問題意識が生まれた。文部科学省が教育課程の基準として告示している学習指導要領では「生きる力」をつける学びが目標とされているが、生徒達には「受験のため」としか認識されておらず、ただの受験技術のみが身に付いて「自ら考え、判断し、表現する」という力に結びついていないのが現状である。そして、数学を「直接的に使用可能な道具」としてしか見ておらず、抽象的で難しい数学を学ぶ意義を感じられないでいる。そこで、「思考の道具」としての数学の「価値」に注目し、今一度数学を通して「生きる力」をつけるような指導を行い、生徒が数学とうまく関わっていくように働きかけることが必要となる。

第2章 「数学」と「生きる力」に関する研究・取り組み

「数学」と「生きる力」を結びつける実践は数多くあるが、そのほとんどが「直接的に使用可能な道具」としての数学に注目し構成されている。このことから、本研究が「思考の道具」としての数学に注目する意義があると言える。

そして、「感性」は物事を視るときの新しい「フレーム」を与えてくれるものと捉え、そこから「数学」と「感性」の共通点を見出すことで「数学」を学ぶことが「感性」を磨くこととなり、それが「生きる力」へと繋がっていくことを目指していくという本研究の方向性を示す。

第3章 仮説と調査

「数学は受験のための科目」としか考えていない生徒や「数学嫌い」の生徒の数学に対する意識を「数学は生きる力を身につける科目」という意識に変えるような「価値」の提案、そしてそのことにより生徒の「感性」を育て自発的な学習の動機づけにすることを促す働きかけができるのではないか。このことが、今回の研究の仮説であり目的

である。

その仮説・目的の必要性を確かめ、また提案に役立てるために、生徒の意識を調査するアンケートを行った。その結果、「数学嫌い」の生徒は学年が上がるごとに増加しており、自分の頭で数学について「考える」「理解しようとする」姿勢も学年が上がるごとに低下していくことがわかった。また「思考の道具」として数学を捉えている生徒は「直接的に使用可能な道具」として捉えている生徒より少なく、数学を学ぶことが「生きる力」に繋がっていると感じている生徒は少なかった。

第4章 仮説の検証

仮説の検証のため、2010年12月21日(火)に高校1年生に対して実践授業を行った。実践授業の題材として「ポアンカレ予想」という命題を扱った。実践授業の目的は、高校数学と違った一面を見せて数学に興味を持たせる「思考の道具」としての「生きる力」をつけるための科目として数学を学ぶことの意義を考えるきっかけを持たせ、数学に対する意識の変化を促すことで今後の学習の動機付けを手助けする。

の二点とした。そして、目的の を噛み砕き

- ・ 「物事を“違う視点”から視る力」
- ・ 「物事を“疑う”力」

という具体的な「価値」として提案した。

第5章 結果と考察

実践授業後に、上記に掲げた二点の目的が達成されたかを調査するアンケートを行った。その結果、目的の については比較的多くの生徒に対して達成出来たが、本研究の主な目的である の、特に「今後の学習の動機付けを手助けする」については狙っていたほどの成果を挙げる事ができなかった。その原因として、「ポアンカレ予想」という題材の難易度が対象クラスの生徒達と合っておらず、自分と数学、そして「生きる力」が結びつかなかったことが考えられる。また、授業が筆者から生徒への一方的なものとなってしまう、実際に自分の問題として考えることが出来なかったことも原因として挙げられる。

今回のような一時間の実践授業という形での働きかけはあくまで「きっかけ作り」でしかなく、一時的な効果しか見込めない。しかし、数学教師は常に数学と「生きる力」を結びつける教育を目指し、より多くの「きっかけ作り」の「場」や「チャンス」を与えていく必要がある。

若年者における献血環境のあり方に関する研究

A Study on Strategy of Blood Donation in Young Subjects

2FS09025S 黒木英登 Kuroki Hideto

1.序論

1-1.研究の背景と目的

医療機関において日々大量に使用されている輸血用血液製剤は、血液から製造される。日本では、その原料である血液を献血によって集めている。しかし、近年では若年者の献血離れが問題とされており、今後の血液不足が懸念される。献血への関心を高め、血液製剤の国内自給率を維持向上していくために、本研究では献血環境の在り方について企画提案を行っていく。

1-2.研究の方法

本研究では、献血事業の問題点を調査し、明らかとなった問題点を解決する為の提案を行う。本調査として、献血経験者と献血未経験者の献血に対する意識調査を行い、現状の献血事業に対する問題点を探る。さらに、日本赤十字社が献血者増加のために行っている取り組みも調査し、今後の献血事業への提案の方針を立てる。意識調査を実施する前に予備調査を行い、予備調査の結果と日本赤十字社の取り組み内容より、本調査における意識調査の質問項目を決定する。本調査で明らかとなった問題点を改善する提案を行い、提案の評価を福岡県赤十字血液センター企画課の方に評価してもらうことで本研究のまとめとする。

3.本調査で明らかとなった点

3-1.日本赤十字社の取り組み

最新の献血ルームでは、ルーム毎にコンセプトを設定して構成されている。献血協力者とルームスタッフが快適に過ごせる空間の提供により、質の高いサービスの提供を行う。また、地域に根付いたコンセプトは、地域住民との関係を密にし、地域一体の献血参加を促す。「相互広報」「ギャラリー展示」といった取り組みの導入や、献血ルーム内にキッズルームを設置するなど、日本赤十字社が献血ルームの改善に力を入れていることが分かった。

3-2.献血に関する意識調査

献血経験者、未経験者へ実施した意識調査より以下の点が明らかとなった。

- 初めて献血に参加した場所は、「献血車」が最も多い。
- 献血経験者の参加理由は、「社会貢献」が最も多いが、参加を継続するにつれ「自分の健康状態を知るため」という、自分へのメリットとなる理由の増加が見られた。
- 献血に参加しない理由については、身体的理由を除くと、「献血に興味がない」、「献血ルームに入りづらい」、「特に理由はない」という回答が多かった。
- 現状の献血に関する広報は不十分であり、具体性を持った広報が必要であるという意見が多かった。

4.提案

本調査において明らかとなった“献血の情報発信不足”という問題が献血者数減少の一番の原因であると考えられる。この問題を解決する提案として、本提案では、献血者増加の為の「献血 SNS」を提案する。

—献血 SNS の機能—

■マイページ機能を利用した情報発信

SNS ユーザーは定期的にマイページにアクセスする。この流れの中で献血に関する情報発信を行うことで、日常生活の中で献血の情報に触れる機会を作る。

■血液検査の結果の WEB 配信

現在、ハガキにより郵送されてくる血液検査の結果を WEB で配信することにより、マイページへのアクセス機会を作る。また、血液検査の結果を WEB で閲覧すると同時に、過去の検査結果の変化や日々の体重変化などのデータを蓄積し、グラフ化することで健康管理機能を持たせる。

■コミュニティ機能による献血の集団参加

SNS における交流の場であるコミュニティを献血 SNS においても設定する。他の SNS コミュニティとの違いとして、各コミュニティに登録している協力者の総献血回数をコミュニティごとに表示する。これにより、コミュニティ内のメンバー同士で献血を促すコミュニケーションの誘発やコミュニティの団結力を生むことを目的とする。

■医療機関との連携

献血で集められた血液が、血液製剤として使用された地域や使用量を情報として献血協力者に提供する。また、血液製剤を輸血された方からのメッセージも SNS 内で表示する。この機能により、献血が他者を助けるため役立っていることを献血協力者に伝えることが可能となる。

—献血 SNS のプロモーション—

SNS は、現在数多く存在する。その中で献血 SNS を普及させるための仕組みが必要となる。その仕組みとして献血車を使用したプロモーションを提案する。献血車で移動採血を実施する際に、献血 SNS のプロモーションイベントを同時に行う。興味をもった人々に献血車で献血に参加してもらい、献血カードとアカウントを提供する。

5.提案の評価

血液検査のハガキ代等を削減できる点により、資金確保が見込めると実現の可能性は高くなるという評価を頂いた。献血協力者が定期的に献血に関する情報に触れる場ができることは有効性が高く、日本赤十字側としても情報提供の場が明確化され広報活動が円滑に行えるという点で、献血 SNS の有用性が認められた。

「環境問題」をテーマとしたシリアスゲームの効果測定 ユーザー特性による検討

Effects of Serious Game about Environment: A view point of the character of game players

2FS09010N 財津康輔 ZAITSU Kousuke

問題と目的

近年、デジタルゲームは娯楽という目的に加えて、教育や医療、公共政策などにおける効果をあげる目的で開発されるようになってきている。これらは、「シリアスゲーム」と呼ばれ、欧米では産学で取り組む重要な研究分野として、その枠組みが認識されており、実際に医療などの現場での効果が挙げられている（藤本、2006）。

「シリアスゲームの効果と効能」について、国内外における事例数自体は少ないものの、様々な研究により立証されてきている。ここで重要なことは、「シリアスゲームの効果と効能」に関する議論は、「ゲームには教育的効果があるか」「ゲームは教育や医療に役立つか」といった本質主義的な問いを超えて、「ゲームは遊び方、使い方によって様々な用途に役立つ」ということを前提として、「このゲームをどのように使えば（どのような文脈で使えば）特別な効果が得られるか」「どのようにゲーム（のルールや目的、物語）をデザインすれば効果があるか」といった、より個別的、実践的な問いについて議論がなされる段階にある、ということである。

シリアスゲームの効果は複数の要因により、最大化・最適化がなされるものであると考えられるが、特にシリアスゲームを「誰が」使用するかが重要な変数になっていることが報告されている。河合（2008）は、「シリアスゲームを「使う」という点で、ユーザーのスキルが求められる場合があり、ゲーム全般との付き合いという点でも、相応のリテラシーが求められる」と述べている。この指摘から、シリアスゲームによって期待される効能や効果を最大化・最適化するためには、それを使用するユーザーが「相応のリテラシー」つまり「ゲームリテラシー」を有していることが重要であると考えられる。

そこで、本研究では「環境問題」をテーマとして制作されたシリアスゲームを取り上げ、その効果を測定した結果を報告する。その際、「シリアスゲームの効果や効能」に影響を与える要因としてユーザー特性に着目し、それらのユーザー特性とシリアスゲームの効果の関連について明らかにすることを目的とした。

方法

第1研究では、小学校高学年児（5年生）から高校生までの36名を対象に、シリアスゲームで遊ぶ群と、ゲームに内包されている環境に関する知識をテキスト教材で学習する群を設定し、実験室実験を行った。第2研究では、小学校高学年児（6年生）36名を対象に、小学校の授業

時間を用いて、シリアスゲームで遊ぶ群と、ゲームに内包されている環境の知識に関する授業を受ける群、特定の活動を何も行わない群を設定し、比較実験を行った。

結果と考察

（1）シリアスゲームの効果

実証実験の結果、環境問題をテーマとしたシリアスゲームは、授業と比べ環境意識を変化させるのに役立つ一方、環境に関する知識の獲得については授業の方がより高い効果を得られることが示唆された。

以上の結果から、本研究で用いた「環境問題」をテーマとしたシリアスゲームは、授業に比べて知識の伝達に関する効果は薄いものの、意識を啓発することに役立つということが明らかとなった。

（2）シリアスゲームの効果とユーザー特性

実証実験の結果、環境に対する意識は高いものの行動が伴っていない群（環境傍観派）に対して、シリアスゲームを用いることで、「授業を受ける」、「何もしない」よりも環境意識を高めることができる一方、知識を身につけるのには「授業を受ける」ことが最も効果的であることが明らかになった。また、環境に対する行動は行っているが環境意識が低い群（行動が環境派）に対しては、「授業を受ける」方がシリアスゲームを用いることに比べて知識を身につけるのに効果的であることが明らかとなった。

さらに、「授業を受ける」ことは、ゲームを適切に選択、能動的にゲーム内外の情報を獲得、体験しようとする群（批判的思考低群およびゲームリテラシー高群）より、そうでない群（主体的態度低群）に対して、環境意識を高めるのに効果的であることが明らかになった。また、ゲームを使いこなし、ゲーム中の情報の真偽を見抜くことができ、ゲームを適切に選択、能動的にゲーム内外の情報を獲得、体験しようとする群（ゲームリテラシー高群）に対しては、シリアスゲームを用いることが、「授業を受ける」ことよりも環境意識を高めるのに効果的であることが明らかになった。

従来からユーザーの特性とゲームの効果や効能との関連に関する指摘はなされてきたものの、実証データによる確証は得られてこなかった。本研究の結果は、これらの指摘を実証データにより確証したものと位置づけられる。特に、ユーザーの「ゲームリテラシー」により、シリアスゲームの効果への影響が見られたことは、シリアスゲームを今後、社会問題の様々な側面に対して普及し、利活用していくという点で興味深い結果であると考えられる。

背景

筆者は「子どもと科学をむすびたい」という想いの元、日常生活の様々な場所で、子どもたちが科学に触れることの出来る機会を増やすことを目的に、地域の公民館や科学館での自然体験や科学ワークショップなど数多くの実践活動を行っている。本研究では、このような「子どもが科学に触れることのできる場所」の一つとして地域にある「博物館」に着目し調査を行った。

博物館での来館者研究を行うにあたり、Falk and Dierking (1992) は、博物館体験におけるそれぞれの館および来館者の間にある共通性と差異性を理解出来るような、ひとつの枠組みを示している(図1参照)。これは「ふれあい体験モデル」と呼ばれ、博物館を体験することは、三つのコンテキスト:1)個人的コンテキスト;2)社会的コンテキスト;3)物理的コンテキストにおける相互作用を含むと考え、これら三つのコンテキストはそれぞれ独立に見ていく事も出来るが、実際には統合された全体として機能するとされている。また、日本では、個々の博物館の環境を改善することを目的とした実践的な応用研究は多く行われている(例えば、星野 2008; 矢谷 2003; 中村 2009 ほか)が、博物館利用者の学習に関する系統立った研究はほとんど見受けられず、今後必要となるのは博物館での学習行動や認知に踏み込んだ基礎研究であると考えに至った。従って、本研究では、この「ふれあい体験モデル」を利用し、子どもたちの博物館体験を社会的・物理的・知的・感性的なものを含めてよりトータルに理解することを試みる。具体的には、物理的コンテキストの違い(展示内容や方法の特徴、また自然史、歴史という分野別)により子どもたちの体験はどのように異なるのか、展示内容や方法の持つ特徴や問題点を明らかにすること、親子で訪れる子どもたちと学校の見学旅行で来る子どもたちという社会的コンテキストの違いによる子どもたちの体験には何がどのように違うのかを明らかにすること、以上の大きく二つを目的とした。

方法

自然史系と歴史系を兼ね備え、子どもの来館者も多い「北九州市立自然史・歴史博物館」を調査地として、発話採集法をメインとした現場での観察調査を行った。ゾーンごとに採集した発話データを並木(2005)の方法を参考とし、「名前を言う」「見たままを言う」「印象」「キャプションを読む」「疑問」などのカテゴリーに分け、それらの発話出現割合をゾーンごとに比較することにより分析を行った。

結果と考察

子どもたちにとって、自分たちがよく知っていて「名前を言える」ものがあることが子ども自身や子どもを含む団体における「展示に気づくきっかけ」となり、その団体の中での会話を増やしていた。ハイン(1994)によれば、来館者にとって「親しみのある展示物」が人々に博物館の展示と関わるのを可能にさせる方法であることが指摘されているが、子どもたちや子どもを含む団体においては、「親しみのある展示物」の中でも特に「名前を言う」ことのできるものが展示と関わるきっかけとなっていることが示唆された。分野別に見たときには、歴史は自然史に比べて、子どもたちが「名前を言える」ものが圧倒的に少なく、そのことが歴史系展示において会話が少ない原因となっていると推測された。また、「かわいい」や「大きい」などの「印象」は全ての展示ゾーンにおいて一貫して高く、子どもたちの発言率を高める大きな要因となっていた。「印象」はそのゾーン内にいる人々の間で共有され、それによって子ども同士また親子間でのコミュニケーションがより密に行われる場面も多かった。「印象」の発話出現割合は、特にテレビや図鑑などで見たことがありよく知っていると考えられるものの展示で多く、それを実際に見たときに起こる感動や驚きから生じるものであると推測された。以上のことから、子どもたちにとっての博物館は、知らないもの、珍しいものを見るための場所というよりも、すでに知っているものを確認するための場所であると言える。

さらに、親子と学校の見学旅行で訪れる子どもたちの体験を比較したところ、学校の見学旅行で訪れる子どもたちよりも親子での会話の方が「あいづち」に属する発話出現割合が圧倒的に高かった。これは、子ども同士の場合、「あいづち」によって会話を続け、それを共有し合うというよりも、それぞれが互いに自分の見つけたものや、気づいたことについて自由に報告し合うことが多いためであると考えられる。その他にも、学校の見学旅行で訪れる子どもたちには、同年代の仲間がおり、親子とは違い時間の制約があること、同行する教師やカメラマンなどの関わりもあり親子で訪れる子どもたちとは、その体験は大きく違うと考えられ、これらの点については、今後さらに検証をしていく必要がある。

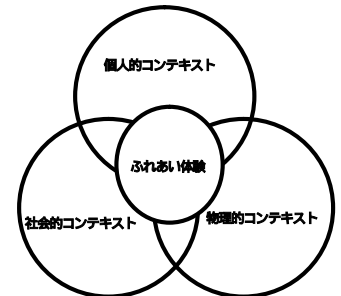


図1. ふれあい体験モデル (Falk and Dierking, 1992)

身体表現を拡張する電子楽器の製作

Design of Electronic Musical Instrument Extending Body Expression

2FS09027G 曾我 亘 SOGA Wataru

1. 目的

本研究の目的は、身体表現を拡張するための電子楽器の製作である。電子楽器に欠如した身体性を如何にして取り戻せるかについて、身体そのものについて模索するダンサーと共に、具体的な表現を通して探求する。

2. 方法

本研究ではプロトタイプによって身体表現における楽器の可能性を模索する。つまり、実際に動作するモデルを製作し、ダンサーへのヒアリング、そして実際に発表で使用することを通して、課題を抽出し、それを反映したモデルを製作する。製作環境には Arduino、Processing、Max/MSP/Jitter を用いた。

3. 製作

3-1 第一プロトタイプ (medium) の製作

3-1-1 仕様概要

medium は水をインターフェイスにした電子楽器である。水中で発生する音をマイクで集音し、赤外線センサーで水中での動きをセンシングし、センサーの値に応じたグラニューパー合成を行い、発音する仕組みである。

3-1-2 ヒアリング

ダンサーにヒアリングを行ったところ、身体と水の音に親しみはあるものの、水の粒子と音がもっと関係してほしいというインタラクティブ性の課題が挙った。

そして表現の可能性として、水に触れる人とそうでないダンサーがセッションをすることで、ダンスと音楽の双方が領域を跨ぐことを見出した。

3-1-3 発表

2010年11月21日に福岡市公民館にて開催されたダンス公演「47memories」にて、本楽器を使用した。

3-1-4 考察

音に関してダンサーから、踊りやすかったという評価を得た。楽器に関して、発表中に設置した楽器に触れる機会は何度かあったが、全体として効果的な役割しか果たさなかった。

3-2 第二プロトタイプ (talmin ver.1) の製作

3-2-1 仕様概要

talmin ver.1 は枝をインターフェイスにした電子楽器である。枝に取り付けた5つの赤外線センサーがダンサーの動きを感知し、それぞれのセンサーに割り当てられた音になる仕組みである。

3-2-2 発表

2010年12月1日～5日に天神イムズ前にて開催された福岡ダンスウィークにて、本楽器を使用した発表を行った。

3-2-3 考察

センサーの位置が低かったため、鑑賞者は装置の仕組みを理解しづらく、ダンサーは動きが低くなりがちになった。これより、センサーの位置を検討する必要性が挙った。

またダンサーから、自分の動きだけで音楽が成立してしまうと不安になるという意見が挙った。これより、楽器の使われる環境について検討する必要性が挙った。

3-3 第三プロトタイプ (talmin ver.2) の製作

3-3-1 仕様概要

talmin ver.2 は鳥の巣を模したインターフェイスを持った電子楽器である。本楽器は、talmin ver.1 での課題として挙ったダンサーの動きの自由度と、鑑賞者にとってのわかりやすさを解決しながら、更にインタラクティブ性を高めることを目指して製作された。

3-3-2 発表

2011年1月7日に九州大学箱崎キャンパスにてライブ兼ワークショップ「空をみて」を企画し、発表した。

ダンスの発表後にワークショップとして、来場者が楽器に触れる時間を設けた。

3-3-3 考察

発表のみでは装置の仕組みを理解できなかった人はいたが、ワークショップを通して全員が納得をした様子だった。

またダンサーの動きのみで音楽を成立させることを本発表では避けたのだが、微細な動きとセンサーの仕組みのみでも表現が成り立つ可能性を見出した。

4. まとめ

今回三つのプロトタイプをそれぞれ製作し、それぞれ発表する機会を得た。medium では音の発生源において身体が直接関係し、talmin では音の発生の仕方と動きに密接な関係を実現した。音の発生源に medium の、そして音の発生のさせ方に talmin のシステムと知見を利用することで、目的としていた身体表現を拡張する電子楽器を実現できると考えられる。具体的なシステムに関しては、今後もダンサーと共に表現を通して検討していく必要がある。



左図「47memories」発表風景

(撮影: 富永亜紀子, 提供: (財) 福岡市文化芸術振興財団)

右図「空をみて」発表風景

ユーザー視点でみる 保健医療福祉領域における「連携・協働」

Cooperation and Collaboration about Department of Health, Medical and Human Service
from User's Points of View

2FS09013T 田添美奈子 TAZOE Minako

1. 背景

近代の価値基準である生産性の効率化を重視した専門分野の細分化は、連携強化をもたらした。特に、福祉分野においては、生活ニーズを充実させるため関連職種の連携が欠かせない。これまで、保健医療福祉領域で行われてきた連携・協働の先行研究は、専門職種間にとどまったものが多く、ユーザーを「支援の主体」としながらも「連携の主体」として位置づけてこなかった経緯がある。その理由の一つとして、久保(2000)は、連携に対する測定尺度開発の遅れと効果測定の方法論の未確立をあげている。

福山(2009)は、ソーシャルワーカーの立場より、新しい支援の概念として、ユーザーが抱える問題や課題を本人と切り離し、ユーザーを連携に参加する一主体として位置づけた。これは、ユーザー不在支援の回避、ユーザーの受動的姿勢を解消する上で、非常に重要な視点だといえる。

2. 目的

そこで本稿は、連携の実現場である介護老人保健施設における在宅復帰に向けた連携・協働の取り組みを通し、ユーザーが協働に参加する主体として、成立するか検証を行う。次に「施設」「移行」「在宅」の3つの時期におけるユーザーと各専門職との連携・協働の関係性を考察するものである。

3. 方法

介護老人保健施設に所属する介護支援専門員に、在宅復帰プロセスについて、ヒアリングを行なった。介護老人保健施設より退所した2家族に、ヒアリングを行い在宅復帰の状況を確認した。これまでの先行研究結果をもとに①ユーザーと家族の意思決定状況②在宅復帰プロセスに関する理解と各専門職業務の把握③在宅復帰に向けた各専門職との関わり方の3項目をもとに、ユーザーの連携における主体としての成立を検証した。

倫理的配慮については、書面にて説明を行い、同意書を受領した。

4. 結果

①【家族の決定に委託】【決定不能】の状態であると判断した。主体となるユーザーは、【ユーザー本人+家族】の形で捉えることが実践的であると考えられる。②各専門職を「施設の人」という認識をしており、一体的に認識している姿が見られた。専門職側からの積極的な指導の下、在宅支援プロセスは、周知されていた。③事例1では、連携の主体として、成熟する姿が見られた。事例2では、家族の【思考の停止】という状態が確認された。この状態は、家族の介護の放棄ではなく【システムへの依存】であると

理解し、連携・協働に参加する一つの形であると解釈した。これら3点の結果より、在宅復帰に向けた連携・協働の取り組みにおいて「ユーザー+家族」の形で、連携・協働の主体として成立すると言える。

また、各事例より、【情報の未到達による混乱】【専門職の姿を形づけるもの】【地域の相互扶助】【形式的な関係性】というキーワードを抽出し検証を行った。

ここで、筆者は【ユーザー+家族】で課題解決に取り組むユーザーの形を、「自律した主体」と呼ぶこととした。

「施設」「移行」「在宅」におけるユーザーや家族が抱える問題や課題は、人生移行による課題、環境移行による課題、システムや人的移行による課題など、短期間で、大きく変化し、連携・協働体制に影響を与えた。

ユーザーと家族が共に導きだした問題・課題は、ユーザーや家族が単体で抽出した問題・課題よりも、受け入れやすく、課題解決に向けた意欲をさらに生み、正のスパイラルを発生させる。

これまでの検証と考察より、以下3点が明らかとなった。

- 1)在宅復帰における連携・協働体制においては、連携の主体をユーザー単体で扱うのではなく、自律した主体として、捉える視点が必要であること。
- 2)自律した主体は、連携・協働の主体として成熟すること。
- 3)システムへの依存という状態も、自律した主体の連携・協働の形であること。

5. 提言

今後の保健医療福祉領域における連携・協働による、多様な課題解決には、人的媒介ではなく、今ある資源を有効に活用することが、現実的である。自律した主体と多専門職チームのこれまでの関係性のあいだに、感性という概念を導入し、それを「触媒」とすることで、連携・協働における新しいコミュニケーションが創造できると考える。その手段のひとつとして、アセスメントなどのケア評価に感性評価項目を導入することを提言したい。

6. 今後の課題

本研究で得られたインタビューは、在宅復帰をした2事例ということで、非常に限定的なものであった。介護老人保健施設からの平均在宅復帰率が、約10%、そのうち、認知に障害がなく、また、研究活動に理解・承諾を示せるユーザーは、さらに限定的になってくる。また、連携・協働における構成主体を、自律した主体、多専門職チーム、それぞれの面で捉えたため、構成主体間の関係性は、一切無視した形となった。家族間関係については、今後の研究の課題である。

本研究では、シチズンシップの大切さを伝えるために「シチズンシップ・私という市民の体験を 失敗学 として学ぶ」というテーマでポートフォリオ型の研究をしました。Aパート【私の市民参加体験を「失敗学」で学ぶ】では、失敗学を使って、私の市民参加の失敗からシチズンシップの重要性を検証しました。Bパート【市民参加の実態】では、市民・市民参加・審議会についての文献調査を行いました。またCパート【審議会への市民参加実証レポート】で、私が市民として感じていた審議会での市民参加の課題をファシリテーターとして解決しようと試みたF市の「共働推進会議」をレポートしました。そしてDパート【市民学】では、シチズンシップがどうあるべきか、シチズンシップを学ぶ方法について述べました。

A【私の市民参加体験を「失敗学」で学ぶ】

失敗学とは、失敗から学び、考えを深める学問です。失敗は目の前で起こっている事件に対し、行動を起した結果です。行動には行動を起こす原因があり、その原因には目に見えない背景があります。その目に見えない背景まで逆算して、失敗の本質を探り、知識化して失敗を防ぐのが失敗学です。この失敗学をフレームに、私の市民参加の失敗とその原因、背景を考察しました。私の失敗は審議会の目的である市民ニーズ調査の邪魔をし、市民の役目を果たさなかったことです。その原因は市民の意見を反映しない行政の官僚主義的な対応への不信感とシチズンシップを持たない私の誤判断でした。この原因の背景には、行政優位な市民参加制度、シチズン・リテラシーの不足、議会への市民参加の意識不足という問題がありました。そこでこのような失敗を防ぐのがシチズンシップであることを実証しました。

B【市民参加の実態】

本研究において、私の市民参加にさまざまな失敗があることが分かりました。そこで「行政学」における市民・市民参加・審議会・シチズンシップの概念、目的や制度、期待すべき成果や課題について、文献調査を行いました。その結果、現在の地方自治制度は官治的性格を色濃く残し、中央集権によって地方を統治するような仕組みになっていることが分かりました。そして、市民が政治や行政に関する知識や情報を持ち、主権意識を持って判断し、共に考えあうというシチズンシップ教育が、日本では行われてこなかったことも分かりました。そのため、政治や行政への市民参加が妨げられていたのです。これからの課題は市民の手で市民参加の制度を作り直すことです。

C【審議会への市民参加・実証レポート】

Cパートでは、私が市民として感じていた市民参加の課題をファシリテーターとして解決しようと試みた、F市の「共働推進会議」をレポートしました。F市「共働推進会議」は、地域自治を実現させる方策について諮問された審議会です。筆者はこの審議会のプロセスデザインとレクチャーを担当しました。全員公募で集めた審議会委員に、まず行政や政治の知識や情報をレクチャーしました。その後、ファシリテーターが参加して市民の手で最終答申を作りあげました。そして、「情報価値編集論」で学んだマインドネットワーク法を使って、この審議会を検証しました。その結果、参加した市民が自治意識を持ち、自立への第一歩を踏み出せたという考察を得ることができました。

この審議会のデザインには「生涯発達心理学」「創造的ディスカッション演習」「ファシリテーション演習」「実践形成型フィールドワーク演習」を取り入れました。

D【市民学】

ここではシチズンシップの理想と現実のギャップを「生涯学習」「図書館学」の視点からどう解消するかという提案をしました。一つ目の提案は、シチズンシップを高める場として、図書館を利用する提案です。図書館は本来、民主主義の砦として、市民に知識と情報を提供する情報センターです。図書館が地域の課題解決のためにあることを啓発する必要があります。二つ目の提案はF市の事例のように市民参加の場を支援するファシリテーターやアドバイザーの養成です。シチズンシップが育ち、議会や行政が変革できるまで、市民参加の公平性を保つ支援者（及び支援者教育）が必要です。三つ目は、これからの社会を担う子どもの市民参加の問題です。現在行われているような形式的な参加では意味がありません。子どもたちが実際問題にかかわり、利害関係の調整を体験し、シチズンシップを体感するような実質的な参加システムが必要です。

【おわりに】

「依存」が、人びとの感動を奪い、無関心にし、権力を集権化します。それに対し、「参加」が権力の強大化をとどめ、限定し、統制します。民主主義の目的は、人間の尊厳の確立です。人間の尊厳と人権に対する「感性」を鋭敏に持たなければ、民主主義が育つことが出来ません。市民というユーザーの「感性」が人間の尊厳を守るのです。筆者にとって、感性的シチズンシップ教育の推進がこれからの課題です。

自然が持つメカニズムを活用する技術の研究

Technology Research on Utilizing the Nature Mechanisms

2FS09029N 坪田 吉彦 TSUBOTA Yoshihiko

第1章 序論

今日の技術はハイテクノロジーに象徴されるように、複雑で、技術や仕組みが理解しづらく、「技術」と「人間」との距離が離れている。

自然のメカニズムを活用することで、自然の簡明な技術を理解しやすくなり「技術」と「人間」との距離が縮まる等、新たな関係性を築くことが出来る。

第2章 自然が持つメカニズムを活用

従来の技術改良ではイノベーションとなる技術や製品づくりが期待できないという観点から、自然界をモデルとして捉え、自然や生物を模倣するバイオミメティクスやネイチャー・テクノロジーといった自然のメカニズムを活用する技術開発が進んでいる。

バイオミメティクスは生物の構造・機能から着想を得、人工的に再現する、生物模倣であり、開発現場でのイノベーションとして発展してきた。例えば、航空機等の燃費対策の為に鯨肌から学んだ構造があり、燃費節減が向上した。

ネイチャー・テクノロジーは自然を科学の目で見、人間にとって必要な物を見出すことにより、地球への負荷を減らすことができるテクノロジーである。例えば、キッチンを清潔にする為にカタツムリの殻の構造から学んだタイルがあり、洗浄にかかる水量や洗剤を減らす効果があり、低環境負荷に結びついている。

以上の点から、自然が持つメカニズムを活用することで、イノベーションとなる。更に、ネイチャー・テクノロジーに象徴されるように、イノベーションに加え、新たなライフスタイルを提案出来、技術を見直すことも出来る。

第3章 自然の持つメカニズムを活用した技術と人間との関係性

自然が持つメカニズムを活用した技術で開発を行っている非電化工房と流体力学工房についてケーススタディーを実施した。ケーススタディーから考察を行い特徴について結論付けることができた。

・共生：自らの手で製作を行い、メンテナンスをすることで技術と人間との距離を縮め、共生を目指している。また、地下資源や化学素材を使用することで自然破壊等の問題を引き起こしている為、自然との共生も目指している。

・生命、自然モデルから開発：人間が作り出した技術は地球や人間に悪影響を及ぼした為、従来の開発方法を見直し、多様な自然から学びとることで、自然と共生を目指し、生命、自然から新たな技術を見出した。生命論的自然観を見出した。

・生命論的自然観：人間を自然の一部とみなし、自然の中

に人間が存在していることを自覚し、自然と人間が共生する。

・技術が簡明：自然のメカニズムを活用することで技術が複雑となっておらず自ら修理でき、技術を理解しやすい。

・全体最適：技術は機能、効率等の一部の技術だけに特化し、部分最適で進化してきた。単に効率等の一部を突き進めるのではなく、人間や環境といった全体を考慮した全体最適を目指し開発する。

・ロングライフ：自らの手で修理が可能であることから技術と人間との距離が近くなり、製品・技術に対して理解が深まり、長く使用できる。

以上が自然のメカニズムを活用する技術の特徴である。技術と人間の関係については、自然のメカニズム活用をしていることから技術が簡明となり、技術に対して理解しやすく、興味が抱きやすくなる。更に簡明である為、自ら修理が可能であることから、技術と人間との距離が近くなり、長く使用できる。

第4章 おわりに

快適・便利を追い求める中で、私たちは量的な豊かさを手に入れてきた。しかし、その豊かさの追求は曲がり角にきている。時間に追われながら、量を追い求めるのではなく、生活や心にゆとりを持たせ、質的な豊かさを求める。それが大量生産、大量消費、大量廃棄の現代社会を、ひいては環境問題を改善する為の小さな一歩にもつながっていくのではないだろうか。

また、生活者のもの離れが一段と進行しつつある今日、従来の延長線上におけるモデルチェンジや技術改良のみでは何も解決することができない。そんな新しい豊かさを求めるためのきっかけとして自然や生物に学び、製品に応用するバイオメテックス、ネイチャー・テクノロジーが必要であると考えている。

製品を使うことで製品の良さを伝え、直し、手入れすることで、よりその製品をより深く知ることに繋がり関係が縮まる。また製品に自分を見だしたと感ずることが出来れば製品に対する喜び、愛着が生まれる。技術と人間との関係性をより豊かにすることが可能となる。

自然から学びとることで近代のような延長線上の技術ではなく、新たな多様な技術が生まれ、イノベーションとなる。

自然のメカニズムを活用する技術は、今日の技術とは全く異なる思想と発展の可能性を持った技術を生み出すことができる可能性も存在しているのである。「自然のメカニズムを活用する技術」はそのことを我々に教えてくれる。

子どもの知的好奇心を促す博物館コンテンツ

Museum contents to promote intellectual curiosity of children

2FS09030M 西田賢輔 NISHIDA Kensuke

1. 博物館の運営形態の変遷

今日我が国は少子化に伴い児童施設の削減・縮小の傾向にある。博物館も例外ではない。しかし、そのことによって子どもの「知的好奇心」を損なわせてしまうことは、防がなければならない。そこで本研究では、博物館内で子どもの知的好奇心が発生する行動や、博物館で働く人々のあり方に着目し、子どもの知的好奇心を促す新しい形態を提案し、博物館の今後の展望と可能性を示唆することを目的とする。

2. 博物館の運営形態の変遷

2.1. 博物館の独立行政法人化

2001年4月1日から、博物館が独立行政法人に移行することになった。これに対して、現場の学芸員からは、否定的な意見が多くでている。特に管理者の変更に伴い一変する運営方針と、職員削減を問題視している。

2.2. 解説員の業務方針

最近では解説員は来館者側から質問をされない限り、声をかけない方針であることが多い。解説員側から積極的な繋がりを絶たざるを得ない風潮にある。

3. 子どもの知的好奇心

好奇心と知的好奇心の違いは、学問的欲求にある。子どもは、知的好奇心の内発的動機づけに時間がかかるため外発的動機づけによって、変化させていくのが望ましい。

4. 博物館内における行動観察調査

4.1. 館内での子どもの行動傾向

行動観察調査によって、子どもの行動とコンテンツを企画する学芸員の意図との間に、齟齬が生じていることが明らかとなった。子どもは、文化的、歴史的に価値あるコンテンツより、体験型展示に興味を示す傾向が強い。さらに保護者のさりげない言動で、展示コンテンツに対する独自の解釈を深めることもある。彼らの知的好奇心を促すには、保護者の存在が重要なものであることが窺える。

4.2. 停留時間

保護者と行動するグループの子どもは、他者が興味を示した展示物にも興味を示し、観覧する展示物の数と停留時間が、単独で行動した時よりも増加していた。子どもの視野の広がりを感じさせる結果となった。

4.3. 知的好奇心を満足させる方法

子どもは、コンテンツに対する理解を独自解釈、キャプション、コミュニケーションの3つの方法で満足させている。特にコミュニケーションによる理解は、子どもの知的好奇心はさらに刺激される可能性が大きい。また、子どもの知的好奇心に対する回答は、保護者を通して得る多いことが明らかとなった。

4.4. パンフレットとスタンプラリーの取得率

子どものパンフレットとスタンプラリーの利用率の集計をとった。パンフレットは手に取らない人が過半数を占めており、スタンプラリーの利用率は、子どもに限って、その利用者数が6割をこえる結果となった。

5. 考察からの提案

5.1. 提案1「停留時間の視覚化による誘導」

立ち止まる時間の長さは、知的好奇心の発生の機会を増やすと考えられる。そこで、停留時間の引き延ばしを目的として、その視覚化を提案する。コンテンツの設置位置の前面に足跡の軌跡を残すし、学芸員が見せたいコンテンツの角度、場所など、気づきへの誘導を図る。1つのコンテンツの楽しみ方を立ち位置で提示し、子どもたちの好奇心への内発的動機づけを誘発させる。

5.2. 提案2「保護者の解説員化」

解説員から子どもに対して積極的な接触が望めないこと、そして、子どもの知的好奇心に対する保護者の重要性から、保護者に解説員としての役割を与える提案をする。

従来の施設案内に重点をおいたパンフレットをコンテンツの解説を詳細に載せたガイドブックへと変える。そこに学芸員が伝えたいコンテンツの意図を明記し、保護者に常時子どもに付き添う解説員として代行してもらう。

5.3. 提案3「パンフレットとコンテンツの融合」

パンフレットを取得する子どもは少ないが、大人では手にすることが多く、過半数を占めている。逆に、スタンプラリーの体験率は、子どもが圧倒的に多い。このことから、パンフレットの短所をスタンプラリーの長所で補い、両者を融合する提案を行った。パンフレットを博物館のコンテンツとして扱い、体験型のものへと変えた。これにより、パンフレットの取得率を底上げし、提案2へと繋がる子どもの知的好奇心からくる質問を誘発させる。

6. 総括

本研究は、現代の博物館が抱える問題を明確にした上で、博物館コンテンツの新しい形態を提案し、子どもの知的好奇心の触発に寄与することを目的に行った。その背景には、博物館の運営形態の変遷によって、規模縮小に悩む学芸員や、積極性を奪われた解説員の姿があり、問題が明らかとなった。子どもの知的好奇心については、保護者による外発的動機づけにより、子どもの内発的動機づけを誘発させることが重要になってくることが分かった。また、キュレーター、プロデューサー、ユーザーに対して実態調査を行い、それら結果を踏まえて考察をし、子どもの知的好奇心を促す博物館コンテンツを提案した。

子どもの食を通した学びは外食場面でどのように営まれているか

Children's learning experience in the dining out setting

2FS09017S 水野春華 MIZUNO haruka

はじめに

子どもたちに起きている諸問題と食事との関係について考えたいと大学院に進学したが、私の問題意識は思い込みや独り善がりが強くなり非常に限定的なものであった。この思い込みからくる食に関する偏った見方を、事実に基づいたものに修正し、子どもの食を通した学びについて理解を深めるため本研究を行った。

なぜ外食に着目したのか

人類の食の特徴の1つに加熱調理をすることがあるため、家庭から食事を持ち出さない場合などには、調理を代行してもらう必要がある。近代化した社会において外出先で食事を提供する外食は、様々な人の食生活から、学校給食や飲食店などを利用する子どもの食生活からも除き難いものだ。よって、子どもの食における外食のさまざまな側面について理解を深めていくことは、現在の、そして将来の子どもの食をいかに豊かにしていくか検討する上で重要であると考えた。そこで、修士研究にて外食に着目した。

Part1 現在の子どもの食の気になる点

人類の食は、その利用する食料資源の幅が広いことや共食をすること、料理をすることが特徴的である(石毛, 2005)。この特徴は、現代の食においても変わらぬ点であり、人類の食の根幹ともいえる。

このような根幹を残しつつ人類の食は変化を続けた。この人類の長い食の変化の歴史において、第二次世界大戦後60年、特に高度経済成長期以降の食の変化、豊富な食料事情と献立の多様化は著しいものであった(豊川, 1999)。これらの変化は食の洋風化、食の外部化の進展につながっており、現在の食に関する諸問題の背景の1つでもある。

また現在、子どもの食事においても食の外部化が進んでいることが、昭和62年から平成19年までの国民健康・栄養調査(国民栄養調査)から明らかになった。

Part2 子どもは食を通して何を育みうるのか

ここでは食育基本法の前文や食育の概念の体系的整理を参照した。なぜなら食育は、現在の日本において食を通して、人々、特に子どもを望ましい方向に育むよう社会に提唱しているものだからだ。

食育基本法の前文では食に関する諸問題として、心身の健康に関わることと社会に関わることを挙げている。さらに、これらの問題の背景には、社会や経済、科学技術などがめまぐるしく変化し、ライフスタイルが変化してきたことが大きく関わっていることを指摘している。

さらに、食育の概念の体系的整理では、食に関わる諸問題の解決に向けて次の3点の習得が重要であるとしている。食に関する基礎を体験・習得すること。食に関する基礎を理解すること。食に関する知識と選択力の習得と健全な食生活を実践すること。本文では、これらの習得につながる実際の活動を提示している。

Part3 外食産業の現状について

外食とは、調理と喫食が共に家庭外で行われる食事のことである。また、外食の歴史的な出発点は江戸時代の京都・大阪・江戸の3都と考えられている(石毛, 1993)。江戸時代に出発した外食は、高度経済成長期頃に産業として発展していった。外食産業総合調査研究センターの統計からは、昭和50年から平成2年にかけて外食産業の市場規模が2倍近く成長したことが分かっている。このような外食産業の大きな成長は、経済的發展に伴う消費行動の拡大とライフスタイルの多様化を背景としたものである。

また、各種の調査から外食の利用目的は、家族のお祝いなど非日常的な食事としての利用が多いようであるが、少数ながら食事を作るのが面倒だからといった日常の食事の代わりとしての利用もあることが分かった。

Part4 フードコートの観察を通してみる実際の外食場面

フードコート本文では、ショッピングセンター内の飲食店街と定義した。観察場所としてフードコートを選んだ理由は、長時間営業している飲食店が複数あり、これは、豊富な食料事情と多様な食事内容を表している。複数人での利用を想定している設計から、食を通じたコミュニケーションや食に関する基本所作に関する食事場面が観察できる、と考えたからである。

観察調査を行ったフードコートAでは、グループの内外との食を通じたコミュニケーションの様子や子どもの食に関する基本的な所作に関する場面が観察された。ただ、観察日時が整っていないため時間帯や曜日毎の比較は行えなかった。

最後に、この観察内容を基に、地域との交流を目的としたコミュニケーションボード、地域に住む方を招いての食事会を提案として挙げて、まとめて代えた。

参考文献

石毛直道.(2005). 食卓文明論. 東京: 中央叢書
豊川裕之.(1999). 昭和の食の変遷. 熊谷功夫(編), 食の文化第二巻: 日本の食文化. 東京: 農漁村文化協会
田村眞八郎・石毛直道.(1993). 外食の文化. 東京: ドメス出版

行動的模倣が社会的認知を調節する：ミラーシステム活動の適応的変化

Behavioral Mimicry Modulates Social Cognition: Adaptive Changes in Mirror System Activity

2FS09002N 山下真寛 YAMASHITA Masahiro

適切な社会関係を構築するための適応行動をヒトは進化の過程で獲得した。その一つが、カメレオン効果と呼ばれる自動的な模倣行動である。ヒトは自動的に他者の動きを模倣して、コミュニケーションを円滑にする。さらに、模倣は向社会的行動を促し、この効果は模倣する側、される側という二者関係を越えて第三者にも向かう。模倣が持つこのような社会的効果の神経基盤のほとんどは明らかになっていない。一方で、模倣を可能にする神経基盤の研究は、**mirror neuron system(MNS)**の発見によって急速に進展した。**MNS**は、他者が行う行為を観察するときに、自分が行った行為の表象を適合させることで、その意図を認知するのを可能にする。この**MNS**によって、他者の行為という知覚表象を、運動表象に直接変換し、それが模倣を可能にすると考えられている（直接適合仮説）。

MNSは共感にも深い関係がある。共感の原義は、他者の感情を自己の感情として一人称的に経験することである。共感シミュレーションによる理解であり、その神経基盤の一つが**MNS**だと考えられている。実際に機能的磁気共鳴画像(**fMRI**)では、共感傾向と**MNS**の活動が正の相関を示すという証拠が示された。しかし、脳波の場合には、共感傾向が強いほど**MNS**活動を反映する μ 波抑制が弱いという結果が得られている。

本研究の目的は、主に二つある。第一に、模倣が社会的認知に与える影響について調べることである。第二に、 μ 波抑制と共感の関係を明らかにすることである。これらの目的を達成するために、初対面の相手と会話を行う交流タスクを課した。被験者を模倣される群、模倣されない群に無作為に分類し、サクラと交流タスクを行ってもらった。そして、3つのアプローチでデータを記録した。第一に、模倣の前後二回で社会的行為を観察する時の**MNS**活動を脳波で調べた。社会的認知への影響を調べるために、交流的行為と非交流的行為という2つの行為を観察してもらった。第二に、交流タスク中およびその前後での自律神経系の心電図と内分泌系の唾液中コルチゾールの変動を調べた。第三に、個人特性と各生理反応データの相関関係を調べた。こうして、模倣(される、されない)×観察する行為(交流的、非交流的)という4つのマトリクスでデータを記録し、分析した。個人特性に関して、**the 2nd to 4th digit ratio (2D4D)**、**Interpersonal Reactivity Index (IRI)**、**Rejection Sensitivity Questionnaire (RSQ)**という3つの指標を測定した。**2D4D**は、人差し指と薬指の長さの比であり、一般に男性の方が女性よりも小さいという性的二形性を持つ。また、生得的な特性であり、生後の

発達環境の影響を受けない。**IRI**は対人的反応性に関する多次元の共感尺度として広く用いられ、4つの観点から評価する。**RSQ**は拒絶感受性を調べる指標であり、2つの観点から評価する。

実験結果から、脳波に関して、模倣されるヒトでは μ 波抑制が弱まり、模倣されないヒトでは μ 波抑制が強まることが明らかとなった。模倣される被験者は二度目の刺激の観察において順応(**adaptation**)が生じ、 μ 波抑制が弱まったと解釈できる。一方、模倣されない被験者は二度目の刺激の観察において適応的に**MNS**活動を高め、社会的受容への手がかりに対する注意力を増やしたと解釈できる。

自律神経系の心電図と内分泌系の唾液中コルチゾールには、模倣による影響が見つからなかった。したがって、少なくとも初対面における対話において、模倣がこれらの生理反応に与える影響はほとんどないと考えられる。

最後に、個人特性に関して相関関係を発見した。まず脳波では、交流タスク前、交流タスク後では別の傾向を観察した。交流タスク前では、**IRI**と**RSQ**は負の相関のみを示したのに対し、交流タスク後では、いくつか正の相関を示すものを見つけた。さらに、前後の変化量では、有意な正の相関と負の相関が見られた。**2D4D**との有意な相関は見られなかった。

上記の結果から、 μ 波抑制は認知コストに関係しているという示唆が得られた。本研究から、模倣される被験者において、向社会的性と関係がある共感的関心が強いほど、 μ 波抑制は順応し、模倣されない被験者において、個人的苦痛が強いほど、 μ 波抑制が増すことが明らかとなった。従来から、 μ 波は休止状態を反映すると考えられてきたように、活動が高まるほど μ 波抑制が生じると予想される。そして、模倣されるヒトは認知コストを減らすことによって、余裕が生まれ、それが向社会的行動を促進すると考えられる。

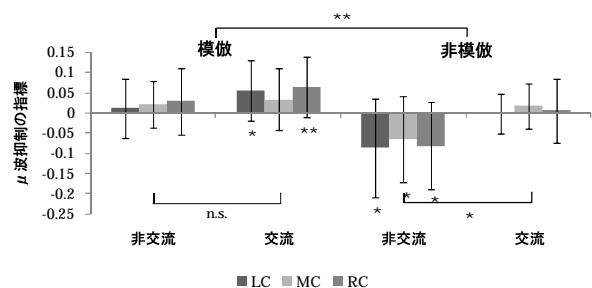


図 1. (非)模倣前後における、非交流的行為と交流的行為に対する μ 波抑制変化量の比較。LC MC RCは脳部位であり、それぞれ左側中心部、内側中心部、右側中心部を表す。

2FS009018Y 劉秀鳳 LIU Xiufeng

本論文は六つの部分から構成されている。序章、1章（客家集団の形成と教育文化）、2章（客家の集合家屋と集団居住）、3章（土楼空間における子どもの生活）、4章（客家伝統の次世代継承の取り組み）と結論である。

本研究は、多言語社会中国におけるひとつの言語グループ（民系）である客家の伝統的な生活の「場」および「文化的焦点（cultural focus）」としての「土楼」を中心に子育てと子どもの教育や文化の次世代継承のあり方を独自の生活環境・生活様式との関連（相互作用）について明らかにすることを目的としている。グローバル化や都市化など客家の人びとを取り巻く環境変化を念頭に置きつつ、その集団的な子育て（子育て）や教育伝統を「土楼」という独自の居住様式との関係において把握するとともに、そのコンテクストを構成し、子どものアイデンティティ形成にも深く関わる客家のエスニック（民系的）な意識のあり方やその次世代継承の取り組みについて考察する。

また従来の民族文化やエスニシティの人類学的視点を、感性研究という新しい学的試みのなかに組み入れ、土楼における「同族共住感覚」と「われわれ客家人」共属意識が維持・継承される社会文化的なプロセスおよび仕組みの解明をめざした。本論ではまた子どもの教育や人間形成の問題を固有の生活文化との関係において考察する際の主たる視点として、同様の問題意識のもとに発展してきた教育人類学の知見と方法を採用する。研究方法としては文献研究、フィールドワーク、インタビューを用いた。

第1章では歴史的な視点から「民系」としての客家の起源をたどり、また客家人の地域分布、人口数、方言など基本的なデータを紹介した。また客家地域における祖先を中心にした親族関係とその支える宗族、族譜、先祖崇拜、「われわれ客家人」意識及び「崇文重教」の教育重視などを論じた。客家地域では、宗族（父系親族組織）が根強く存在しており、先祖崇拜を非常に重視している。祖先を共有する客家の人々は血縁関係を共有し、「われわれ客家人」意識を強く持っている。

第2章ではまず客家の集団居住と生活様式の特徴を明らかにした。客家地域では厳しい山地環境と移動初期の匪賊氾濫などの不安定な社会背景の下、安全のために、一族が集合的に居住した。客家の集団居住とは、ひとつの親族がまとまり、同じ建築内に小家庭を分け、共に住む居住形式のことである。客家地域における特殊な建築形式には、贛南の圍屋、粵北の圍竜屋と閩西の土楼という三つの集合住宅の型がある。次に福建土楼を中心にその空間構造と一族の住まい方の考察を行った。祖先を中心に公私をよく融

合させた生活を営む一族の住まい方を通して、客家人の平等意識、一族の一体観念と強烈な凝集力を生じさせる生活様式が見出された。

第3章では土楼空間における子どもの生活のあり方を紹介し、土楼という「場」の生活感覚や生活様式と客家のわれわれ意識の関連性を検討した。子どもの教育を重視する客家の教育観はその生活環境・生活様式と関連している。子どもにとっての土楼は、①空間の開放性と子どもの遊び場の豊富さ、②一族が集まって住む居住形式によって、子どもを見守り子育てしやすい空間となっている。祖先を中心に組織化された父系血縁者からなる集合住宅、すなわち建築空間や生活施設、道具および血縁の共有を前提に生活が展開する空間を土楼の「場」と捉え、そこで生み出される人びとの共同的な生活感覚を、①生活共有の感覚、②血縁共有の感覚の二点に分け全体を、「同族共住感覚」と定義した。土楼という「場」で生み出された「同族共住感覚」は客家文化、民俗の基盤を形成している。

第4章では、土楼という共有の生活の「場」から生じた客家人の共属意識に関して、博物館、大学研究所などの教育研究機関の設置、客家語能力試験、客家語無障害環境政策などの制度、或いは海外の客家会館における客家意識の経済的活用の実態等について紹介した。客家人は文化的な繋がりや継承においてだけではなく、ビジネスや政治においても、客家人の団結心や共属意識の強さが表れている。

・結論・

本研究を通して、土楼の子育てと子どもの教育には四つの特徴が見出された。①土楼の子どもたちは大勢の大人に見守られながら育っていた。②大勢の仲間たちと勉強したり、遊んだりしていた。③血縁を共有する親密で広い人間関係の中で育っていた。④さまざまな客家の言語、知識、価値を濃密に保持した環境で育っており、日常生活を通して自然に知識やアイデンティティが形成されていた。それを支えていたのは土楼の三つの要素：①空間の共有、②生活の共有、③血縁の共有、の相互関係であった。大人が共有し、子どもが身につける客家の生活文化は土楼というさまざまな相互関係の「場」に生み出される基本的に意識化されることのない生活感覚に支えられている。その生活感覚は「対聯」「童謡」のような具体的な伝達回路を通して共属意識を形づくっていく。そして、それらは教育やメディアによって個々の土楼を超えて共有されることで、客家全体の共属意識となる。その共属意識は海外においてもビジネスや政治などの領域で積極的に活用されていることが明らかされた。

集合賃貸住宅の入居者の成約行動と満足度に関する研究

A Study on the Contract Decision and Satisfaction on Collective Rental Housing Residents

2FS09033S 和田 克之 WADA Katsuyuki

1、はじめに

日本の人口は、2005年の1億2777万人をピークに減少に転じた。このまま人口が減り続ければ、50年後の2055年には人口は9000万人となり、ピーク時よりも約3800万人も減ると予測されている。

こうした人口動態変化を受けて、集合賃貸住宅の市場も構造変化を余儀なくされている。全国的に競合物件が乱立し、空室率は上昇傾向にある。現在、アパート・マンションの空室率は、全国的な平均で10%~15%、福岡においては20%とも言われている。

こうした中で、集合賃貸住宅市場の構造変化に対応していくことが、喫緊の課題となっている。入居者の入居決定理由を把握し、入居者の満足度を高めていくことが避けられなくなっている。昨今は、ユーザーの多様化でデザインや色彩も個性化時代に突入している。そこで、ユーザー視点に立って、商品特性の環境・設備・内装(色)の魅力度向上が求められている。

そこで、ユーザーの視点に立って、賃貸住宅市場の向うべき方向を検討するにあたり、本研究では、入居者の「入居選択の行動」と、その後の「満足」に焦点をあわせ、現状を分析し、課題を抽出していくことにしたい。

2、背景と目的

本研究は、集合賃貸住宅において、商品特性の環境・設備・内装(色)に関わる情報が、ユーザーの「感性」にどう響き、入居の成約につながっているか、さらに、それらの要因が入居後の満足度にどう結びついているかを明らかにしていく。

筆者としては、貸主業を経営している立場から、入居者の現状やニーズを把握し、今後より一層住みやすい集合賃貸住宅としていくために、居住者の属性や満足度を調査してユーザー視点を把握し、次の商品(集合賃貸住宅)開発に役立てていきたい。

3、研究の概要・方法論

本研究は、まず第2章で集合賃貸住宅の現状と成約行動、商品特性、満足度の考えを把握した。その後アンケートによって、商品特性の環境・設備・内装(色)について成約行動と満足度の調査を行った。次に、成約行動、商品特性、満足度を相関させ分析した。まとめでは、入居の成約行動と満足度の関係の要点をまとめた。

4、成約理由

近年は、空室率の上昇やユーザー(入居者)多様化の背

景から、新しい集合賃貸住宅の計画を考える必要がある。よって、アンケートから成約理由を把握し、成約前のどのような刺激が、成約理由に影響が高いかを明らかにするために、商品特性を入居成約の関係について調査した。

5、満足度

顧客満足は、商品(集合賃貸住宅)の機能・家賃・利便性などの要因に左右される。また、顧客は、成約前のそれらの情報を外部刺激として受け、感性は高次情報処理を経て、成約の意思決定を行い、入居後に満足形成の反応を起こす。そこではじめて成約前と入居後のズレを認識する。

6、成約の行動と満足度の相関

入居者の成約行動と満足度、集合賃貸住宅の商品特性の3つの項目を相関させ、情報(感性)である集合賃貸住宅の商品特性の内装(色)、環境、設備の質によって、情報(感性)に与える影響はどのくらい変化が起きるのか考える。

であるから、成約前の成約行動(刺激)を受け人の成約行動に影響を与える感性である「情報」が頭の中の脳で「高次情報処理」され「成約行動と商品特性」を通して意思決定して「満足度と商品特性」入居後の満足度(反応)が起きる。

この満足形成の中でインプットの成約行動とアウトプットの満足度の関係性(ズレ)について「成約行動と満足度」を示す。

7、成約行動と満足度のまとめ

最近のユーザー(入居者)思考の多様化及び色彩の個性化を背景にすると、配色という感性要因が、成約行動に影響を与えているとの仮説に立って、成約理由についてさらに細かく分析し、配色の成約率への影響度、入居成約の早さとその後の満足度、成約率の高い居室の特徴とその後の満足度について、まとめた。

8、結論

本研究を通して、これからの集合賃貸住宅において、成約行動や満足度に影響を与えていく感性情報への配慮が重要になってくることが明確になった。

今後も商品開発(集合賃貸住宅)の調査を継続させ、調査・分析を通じて、感性のズレを生じることが限りなく少ない商品(集合賃貸住宅)づくりを行っていきたい。