

平成27年度修士論文題目一覧

統合新領域学府ユーザー感性学専攻修士課程

学位番号	申請学位	学生氏名	研究課題	論文公開
287	修士(感性学)	タナカ アイ 田中 愛	国際空港のターミナルにおけるボランティアと場の変容 －中部国際空港の事例から－	公開
288	修士(芸術工学)	シュウ セイシン 周 星臣	自転車歩行者道における自転車通行空間のデザインに関する研究 福岡市の事例をケーススタディーとして	公開
289	修士(感性学)	ジョウ セイセイ 徐 誠誠	中国化粧品市場における企業ブランドイメージに対する中国人の感性評価に関する研究 －海外ブランドを対象として－	非公開
290	修士(感性学)	ハン エンエン 潘 媛媛	民族技艺の維持・継承における観光産業の役割に関する研究 －中国内モンゴル自治区シリント市を中心に－	公開
291	修士(芸術工学)	リュウ シンヨウ 劉 辰陽	歴史観光地における自家用広告物の実態調査及び評価に関する研究 －京都市祇園・清水エリアを事例として－	公開
296	修士(感性学)	アカシマ ケンタ 赤島 健太	前頭前野がミラーニューロンシステムに及ぼす影響	非公開
297	修士(芸術工学)	アトベ ジュンヤ 跡部 隼也	若者の政治参加を促すwebサイトの研究	公開
298	修士(感性学)	イケダ ユキ 池田 悠稀	個人の情動伝染特性と脳内ミラーリング活動の関連についての研究	非公開
299	修士(感性学)	イチヂ サトル 伊地知 悟	事業共創における協働的価値に関する研究 －クラウドファンディングの事例から－	公開
300	修士(感性学)	イナミ カオル 稲見 香	日本人大学生における概日リズムと睡眠習慣が精神的健康度に及ぼす影響について	非公開
301	修士(芸術工学)	イノクチ ヨウヘイ 猪口 陽平	時間概念を変える時計の開発に向けての－考察	非公開
302	修士(芸術工学)	オシカワ レント 押川 蓮斗	農業体験農園をより促進するためのアグリプロモーション方法について	非公開
303	修士(感性学)	クヌギタ マサキ 櫛田 正樹	予期が認知過程に与える影響と5-HTTLPR多型による差異	非公開
304	修士(感性学)	コイズミ ヨウコ 小泉 容子	観光＝非日常における「太陽」体験の意味考察 －沖縄をフィールドとして－	公開
305	修士(感性学)	コウ エン 高 媛	中国人における日本旅行の「楽しさ」に関する研究-訪日回数に着目して-	非公開
306	修士(芸術工学)	コクボ シュンヤ 小久保 駿也	インフォグラフィックを用いた公的サービスの簡易化に関する研究	非公開
307	修士(芸術工学)	サカイ ユイコ 坂井 友衣子	女性向けキャラクター商品に関する研究	非公開
308	修士(感性学)	ジョウ ユイキ 徐 唯琪	中国人ユーザーの購買行動における滞在期間に対する感性価値の変化に関する研究 ～日本国内百貨店化粧品の店頭プロモーションデザインを対象として～	公開
309	修士(感性学)	ショウ センエイ 庄 戦穎	アニメ聖地巡礼におけるオタクと地域の関係について－感性の視点から	非公開
310	修士(芸術工学)	シライシ キョウノ 白石 響乃	無人駅活用の価値に関する考察	公開
311	修士(感性学)	セキヤ タカヒロ 関谷 崇寛	情動調整時の脳活動とセロトニントランスポーター遺伝子多型との関連	非公開

312	修士(芸術工学)	タカエス ジュンコ 高江洲 淳子	伝統工芸及び工芸を活かした地域のものづくりの課題と可能性 -九州・沖縄のつくり手、つなぎ手の視点から考察する-	公開
313	修士(芸術工学)	タナカ コウヘイ 田中 晃平	観光地としての負の遺産のための効果的なコミュニケーション手法	公開
314	修士(感性学)	タナカ リカ 田中 里佳	感性を導き出すグラフィック「インパーフェクトデザイン」の実践 里山の暮らしと共にある家庭料理の伝承「旧大内邸 里山の料理本」	公開
315	修士(感性学)	チョウ ヘキキン 張 碧キン	パッケージイメージにおける感性要因の研究-漢方化粧品を対象として-	非公開
316	修士(芸術工学)	チン ゲンウ 陳 彦宇	中国における絵本文化の受容	公開
317	修士(感性学)	ト テイテイ 杜 テイテイ	下着のファッション化と身体意識変化についての研究 -肌見せファッションの潮流を踏まえて	公開
318	修士(感性学)	トウ キン 董 欣	若者言葉にみられる感性価値に関する研究～異文化交流の視点を踏まえて～	公開
319	修士(感性学)	ニシハラ タカヒロ 西原 尚宏	中小企業におけるインナー・ブランド・コミュニケーション活用による企業ブランド強化に関する研究	非公開
320	修士(感性学)	ニシムラ ユウキ 西村 悠貴	子どもにおけるミラーシステム活動の特性の検討-視点と模倣体験の影響-	非公開
321	修士(感性学)	ハギオ ジュリ 萩尾 樹里	保育所の分園設置から見えてくるもの -分園の可能性を社会福祉法人の視点から探る-	公開
322	修士(感性学)	ハギモト ユウタ 萩本 裕太	駅前を対象とした路上駐輪の動機と原因の分析	公開
323	修士(感性学)	パーク ジンヒ PARK JIN HEE	地域社会のソフトリノベーションに関する研究 -「ハカタリノベーションカフェ」の実験を踏まえて-	公開
324	修士(感性学)	ハヤシ サユリ 林 小百合	母親・父親の情動抑制反応についての研究	非公開
325	修士(感性学)	ハラ イズミ 原 泉	不快のなかの美 -絵画の審美への認知科学的アプローチ-	公開
326	修士(感性学)	バン ジュヒョン Bahn Ju Hyun	日本におけるチャイルド・ライフ・スペシャリスト(CLS)の実態と課題に関する研究	公開
327	修士(芸術工学)	フジタ ゲンキ 藤田 絃生	地域産業と地域デザイナーの役割についての研究 -広島県福山市を例として	非公開
328	修士(感性学)	フジタ コウスケ 藤田 耕輔	過疎地域における廃校活用事業に関する活動報告 ～唐津市神集島・旧神集島小学校をフィールドとして～	公開
329	修士(感性学)	フジタ トモコ 藤田 知子	ライブ感についての研究-ライブハウスで人々が体感することを事例に-	公開
330	修士(感性学)	マツモリ コウヘイ 松森 孝平	子どもを対象とした光の非視覚作用に対する分光感度に関する研究	非公開
331	修士(芸術工学)	ヤマシタ カズヒコ 山下 和彦	2000年以降におけるカメラおよび情報のデジタル化と新聞写真の変化の関連性についての研究	公開
332	修士(芸術工学)	ヨシモト ジンペイ 吉元 仁平	ギターのための可変フレットの設計と製作	公開
333	修士(芸術工学)	フジノ フミカズ 藤野 史一	感情の波の設計という視点からのレベルデザイン手法の体系化	公開

国際空港のターミナルにおけるボランティアと場の変容—中部国際空港の事例から—

A Study of the Volunteer and Transformation of Place in an International Airport Terminal -The Case of Chubu Centrair International Airport-

2FS12010R 田中 愛 TANAKA Ai

【背景と目的】

近年、空港は飛行機に乗り降りするだけでなく、広く楽しむ場所としても注目され、様々な商業施設やサービス機能、イベントなどを積極的に取り入れ、集客を図ることが一般化している。中でも興味深いのは、地域の人々が集う空港を目指す取り組みである。その先駆けとして、愛知県にある民間経営の中部国際空港が知られている。今まで、電車やバスなどと比べると、利用頻度も少なく、日常的に訪れる機会もない、あまり馴染みの無かった空港だが、そうしたイメージを変え、身近な場所とすることで、空港を地域の新たな活力としていこうと取り組まれている。そして中部国際空港には、市民による空港ボランティアが活動しており、利用者にとって身近で、親しみやすい空港の雰囲気をもたらしている。本研究では、空港に市民がボランティアとして関わることで、人が集う新たな場所へと変化していることを見出すものである。中部国際空港で活動するボランティアの存在が、どのようにして空港の印象や雰囲気づくりにつながっているのかを、筆者の現場での体験をもとに考察する。空港ターミナルのような行きずりの空間に、親密さや交流を生み出す可能性をボランティアの存在や活動の中に見出すことを通して、空港だけでなく様々な公共空間あるいはターミナルに、市民が関わりを持つことで、その場の雰囲気や人間関係を変えていく可能性があることを検討する。

【研究方法】

空港やボランティアに関する文献調査、および中部国際空港の案内所に一年間身を置き、ボランティアとともに活動する機会を持った。筆者の現場での体験や観察をもとに、ボランティアに見られた空港利用者に対する行動や姿勢が、その場にどのような雰囲気を生み出し、空港の変容につながっているのかを考察する。また、ボランティアへのインタビューをもとに、活動に対する思いや、空港ボランティアを活動者側はどのように捉えているのかを考察する。さらに筆者自身が空港ボランティアの行動や対応から気付いたことや、活動をともにして感じたことを空港側の接客理念や手法と合わせて分析する。

【論文概要】

第一章は、近年見られる交通ターミナルの多様性を捉え、その事例として第二章では中部国際空港について論じている。第三章は、中部国際空港のボランティアとその活動を捉え、第四章と第五章は、筆者の観察やインタビューをもとに、ボランティアが来港者とのやり取りを通して空港内で生み出す場の雰囲気や、変容を分析した。

【総合考察】

空港ボランティアを分析し、活動から見えたものが三つある。一つ目は、空港や利用者を柔軟に捉えられる視点であり、ボランティアだからこそ見える、場を読み取る力を持っているということである。二つ目は、挨拶や声掛けによって空港利用者との距離を縮め、親しみやすい人間関係を構築していることである。市民によるボランティアならではの温かい雰囲気を感じることで、人々にとって空港を身近な場に変容させたと考える。そして三つ目は、空港ボランティアの経験が、活動時以外の行動にも延長していることである。プライベートでも度々空港を訪れ、空港の環境を整える市民の姿には、自分たちの手で空港を良くしていこうとする意識の高まりが見られる。こうした市民の存在により、人々の空港を見る目が変わったことで、中部国際空港に場の変容が起きたと考える。空港のような遠い場所でも、身近に感じるようになるのは、そこに関わる人々の存在や行動に心動かされ、温かさや親しみを感じることにある。中部国際空港では、空港ボランティアの活動や存在そのものが、人々の感性に働き、その場の景色が違って見えたり、人の見方に大きく影響したことが、場を変容させたと考えた。また、ボランティアの存在により、同じ地域で暮らす市民が顔を合わせて付き合う場としてのコミュニティを育んでいる。さらに、空港にいる多様な人々の間にボランティアが入り、来港者と市民をつなぐ新しいコミュニティも生むなど、ボランティアの関わりにより、空港が交流の場としての変容も見せている。

一方で、どこにでもボランティアを入れれば解決するというのではない。ボランティアはあくまで活動の選択肢であり、決してボランティアという名でなくともよい。また、大々的にボランティア活動とせずとも、市民が意識的にその場や、そこにいる人々と関わりを持ったり、行動を起こすことで、地域の様々な公共領域の場を自分たちの手で変えることができるのである。

以上のことから、本研究の意義と展望として、まず他の空港でもボランティアを推進し、人々がもっと意識的に公共の場に入っていく仕組みとして、この研究を発展させることができればと考える。さらに地域に新しい場が必要となったとき、建物を建てるなど一から作り変えるのではなく、今あるものを活用し、そこに地域の人々を入れることを施策や政策とすることで、市民が生み出す新たな場として、この研究が生かされるものになればと考える。

自転車歩行者道における自転車通行空間のデザインに関する研究

福岡市の事例をケーススタディーとして

A Study on Design Method for the Bicycle Traffic Space in Bicycle Walker Way— The Case Study of Fukuoka City, Japan

2FS13072P 周星臣 ZHOU Xingchen

1 研究の背景

2012年11月に合同で『安全で快適な自転車利用環境創造ガイドライン』を発出した。ガイドラインは自転車道や自転車専用通行帯や自転車と自動車を混在通行とする道路（車道混在）三つの形態により整備するという指針が示されている。しかし、自転車歩行者道において自転車通行位置の明示手法やサイン計画、混在空間のスケールについては個々の道路の整備形態状況に応じた整備手法が必要であると考えられる。

2 研究の目的

本研究は、自転車歩行者道における今後の自転車の通行空間の整備のために、自転車通行空間を整備された自転車歩行者道を対象として、自転車と歩行者の通行空間が分離されたことによる効果の検証を行い、自転車歩行者道における自転車と歩行者の違反通行の原因を考察し、自転車通行空間整備状況の課題を整理し、その対応策の提案を行うことは目的とする。この提案は今後、福岡市の自転車通行空間整備する際の事例の一つになることを目指すものである。

3 研究の方法

■調査対象の選定

福岡市を研究対象地として選定する理由を整理し、福岡市自転車通行空間ネットワーク整備計画によって具体的な調査道路選定した、また、自転車通行遵守率を調査するため、自転車通行に関する規定を調査する。

■実態調査

ビデオ撮影によって自転車歩行者道内での整備形態の違いによる自転車利用者と歩行者の遵守実態を把握し、自転車歩行者道内に自転車通行空間を整備する場合の効果的な手法を明らかにする、また、具体的な違反通行原因を分析することで、現状の課題を導き出す。

■提案

調査の結果を踏まえながら、それらの課題に対応して提案を行う。

4 調査対象地の選定

本研究は三つの路線を選定し、研究を行う。

- 1 那の津通り（植栽分離型）
- 2 明治通り（柵分離型）
- 3 日赤通り（視覚分離型）

5 遵守実態調査

日赤通り、明治通り、那の津通りの遵守実態に関する調査を行った結果として、自転車利用者に比べ歩行者が通行位置を遵守しており、この理由として、交通弱者である歩行者は安全に対する意識が高く、決められた通行位置を通行することで身の安全を守ろうとしているのではないかと考える。

年齢層では高齢者が遵守している傾向にあることが分かった。

方向別では朝の上り方向の自転車の交通量が多いため、下り方向の自転車は対面自転車を避け、遵守していない傾向がある、夕方は逆になった、下り方向の自転車の交通量が多い、上り方向の自転車が遵守していない傾向にあることが分かった。

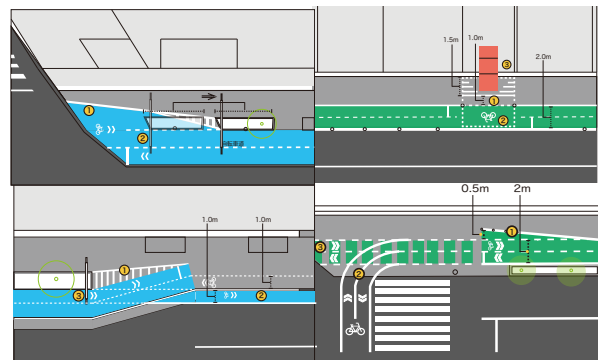
6 行動観察調査

三つの自転車歩行者道について問題点それぞれを整理した。それぞれの問題点を総合的に考え、自転車歩行者道上での自転車通行空間整備の現状の課題を導き出した。

- 1) バス停周辺における自転車と歩行者の通行位置の不明確
- 2) 出入口前の錯綜現象への配慮が不足
- 3) 植樹樹と機器などの設置のため通行空間の減少への配慮が不足
- 4) 自転車通行空間導入部の誘導方法が不明確
- 5) 自転車通行空間導入部での誘導標識の視認性が低い

7 提案

自転車通行空間整備上の課題は場所の特性が原因であることが多く、一律の設計ではなく、それぞれの状況に対応し、設計することが必要であることが明らかとなったが、今回の提案は整備上の課題を接近する特殊部と導入部二つ検討事項に分け、整備上の課題から見られる要素を抽出して、それぞれの要素に対応して提案を行った。



自転車通行空間導入部と特殊部において提案を行った。現地の通行行動を絞ることにより、具体的な提案ができたものと考えている。

自転車通行空間の導入部の誘導方法を改めて設計することを通じて、各種の回避行動の後で歩行者通行空間を進入する自転車に対して、自転車通行空間への誘導性を強化し、それによって自転車通行空間に入り意識を高める効果があると考えられる。歩行者通行の安全性と快適性も確保できる。

その次に特殊部に対して、自転車通行空間の連続性を高めた。混乱する空間内で合理的に自転車と歩行者の通行空間に対して区別を行って、各の通行空間を秩序的に確保した。

8 今後の課題と展望

日本では、自転車の利用目的が多様であるため、今後、自転車道の整備は原則として車道と歩道との両方の通行を選択可能とするデザインが望ましい。

2FS13071W 潘媛媛 PAN Yuanyuan

1、問題意識と研究背景

内モンゴル自治区の牧畜文化や草原文化は、特に魅力的な民族文化として、世界各地から観光客を誘致する観光資源となっている。ここ10年間、社会市場経済化が進み、観光産業は其中で大きな役割を担ってきた。大勢の観光客が草原へと殺到することとなって、現地で長い間生活しているモンゴル族の住民にとっては、観光客は外の世界に開かれた扉のような存在であり、草原に観光客が来るたびに異文化が流入し、現地の人々の生活や生き方にも大きな影響をあたえている。この点に関して内モンゴル自治区の草原文化と観光産業の内係性を研究することはこれから内モンゴル自治区の人々の生活にとって重要な意義を持つ。はじめモンゴル族住民たちは自文化についての文化資源としての価値に気がつかないままに変化を余儀なくされていた。しかし、国を挙げての観光活動の活発化の流れの中で、自分たちの民族文化に対する価値意識や関心も高まり、自文化の見直しや再評価、保存収集の動きも盛んになりつつある。人々の伝統音楽に対する態度の積極的な変化だけでなく子どもたちへもその習得を促す傾向も強まっている。内モンゴルで活発化しているエスニックな観光は地元の住民たちの生き方や文化にどのような変化をもたらし、それは民族文化の継承においてどのように表れているのか、それらを明らかにすることはモンゴル族として生きる人々の今後の行く末を考えるうえで重要な課題であると思われる。

2、研究目的と研究視点

本研究では、中国における内モンゴル自治区にあるシリングル盟を中心に、特に民族技芸塾という民族文化を学ぶインフォーマルな教育現場に焦点化しつつ、観光産業と民族技芸の伝達、継承の関係及び役割について、研究を行う。また観光地において提供される民族技芸の実態を通して、観光活動と民族文化の間に見られている相互循環的な過程について検討し、観光と民族文化継承との関係を明らかにする。研究目的は三つがあり、①内モンゴル自治区におけるシリングル盟における民族芸術の伝達・継承の実態を、インフォーマルな教育活動に注目することを通し、具体的、実証的に明らかにする②観光産業は現地の人々の価値観や自文化への意識に影響を及ぼしているのかを明らかにする。③中国の内モンゴル自治区における観光や市場経済の発展の現状を明らかにする。

3、論文概要と成果

第一章は主に調査地シリングル盟およびシリンホト市の観光の歴史、観光の現状などの背景を述べた。そして、

新たな観光モデル「牧民の家」を対象にし、草原観光がもたらした変化について、具体的に論じたものである。第二章はシリンホト市における民族芸能を考察し、伝統的な芸能種類などについて、まとめた。そして、フィールドを通じて、インフォーマルな教育活動に注目し、民族技芸塾の発展の歴史を明らかにし、最後は民族文化と観光産業の関係を見直し、特に観光産業と民族技芸の繋がりについてまとめた。第三章はフィールドワークのデータに基づいて、特にインフォーマルな民族技芸塾を注目に、シリンホト市における民族芸能の継承、伝達の実態について、観光産業の文脈によって、明らかにした。観光産業と民族芸能との循環性、観光による地域アイデンティティを促進することを明らかにした。結論としては、①シリンホト市の観光産業は民族文化の保護、継承にも積極的に役に立っていた。民族文化を学ぶインフォーマルな民族技芸塾はシリンホト市にある民族技芸の継承にて、一番重要な位置にある。観光産業という民族技芸を活用する背景の下で、インフォーマルな教育には新たな活力が注入され、これからも民族技芸の維持と継承においてさらに大きな役割を果すことになるだろう。観光開発が進んでいくうちに、民族技芸はモンゴル族文化を代表するものだと見られている。生活文化の漢民族化という背景の下で、民族技芸を勉強することが、自文化の継承、モンゴル文化との繋がりになり、民族技芸を勉強することが自分の文化資本の一つとも言える。観光産業を通して民族芸能に対する注目度が上がり、エスニックな意識が高まっていくことが、民族芸能の継承と復興に直接的な役割を果している。②観光産業による民族芸能の活用化は、民族芸能と観光産業の相互的な循環にも促進している。民族芸能を勉強している子どもたちも、最後は観光産業に還元するというプロセスを通して、モンゴル伝統文化を代表している民族芸能と観光産業との両方の相互的な循環に繋がっている。③インフォーマルな民族芸能を勉強することを通して、民族文化に対する態度が非常に積極的で、民族文化の継承に力を尽くし、自分の民族文化を世界まで広げたいと目標にしていることは「新モンゴル族芸能者」の特徴である。彼らは民族文化に対して自ら考え、発信できる人間で、その多くの観光産業がもたらした影響によって、芸能を勉強し始めた。観光産業の発展はこのような「新モンゴル族芸能者」の促進にも役に立っている。観光産業は民族文化を地域文化に変え、地域共用のアイデンティティを引き出すこともできる。

歴史観光地における自家用広告物の実態調査及び評価に関する研究

- 京都市祇園・清水エリアを事例として -

Research and Evaluation on the Store Signage in Historic Tourist Spot

- A Case of Gion-Kiyomizu Area in Kyoto -

2FS13075G 劉辰陽 LIU Chenyang

1 研究の背景と目的

自家用広告物は自己の氏名、名称、店名を自分の敷地に表示する広告物である。歴史観光地において、周辺の店や街と一緒に古い町並みを演出する事例は少なく無い。そのなかで、自家用広告物は街の景観に影響する要素の一つとして大きな役割を担っている。さらに、自家用広告物を設置する時、許可不要のため、店舗の個性を出せる。一般広告物より広告物の経済性などの要素を総合的に考える必要があるため、自家用広告物は様々な整備・デザインの傾向があった。

本研究は歴史観光地周辺の街及び商店街の自家用広告物に着目した。京都清水・祇園エリアを研究対象地にし自家用広告物のデザイン・整備のあり方について調査を行い、今後の設計に向けた指針を示すことを目的とした。

2 研究の方法と流れ

研究方法について、祇園・清水エリアを立地した六つの街を対象とし、実態調査を行うために、まず調査対象地の店舗構成及所属規制地域を把握する。さらに、調査対象地に赴き、一次調査として広告物の実態を把握する。次に、現地で観察調査・ビデオ撮影調査を行うことによって、自家用広告物のデザイン・整備状況を把握し、調査項目の結果を数値化にすることによって、評価方法の構築を検討する。最後に、自家用広告物の整備状況について、評価指標及び評価基準を策定し、評価を行う。その結果を分析することによって、自家用広告物の整備あり方について、考察を行う。

3 調査対象地の選定理由

本研究は京都府京都市東山区清水にある清水寺を始め、四条駅までの清水・祇園観光エリアの六つの街を選定した。

研究対象地は観光客と住民両方向けの地域のため、売店、飲食店、宿泊施設など多様な商業施設が位置された総合的なエリアであり、広告物の様態も多様化と想定できる。また昔の町並みをされた産寧坂から、都市中心に連結する現代的な都市風景の祇園商店街まで、それぞれの自家用広告物デザイン・整備の差異を捉えられる。利用対象・営業内容が異なる店舗の自家用広告物のデザイン及び整備のあり方が検討できるため、この六つの街を対象地として選定した。

また、京都市は市内全域を21種類の規制区域に指定している。研究対象地のうち、清水坂、東大路通、花見小路及び祇園商店街東は歴史遺産型第2種地域、

産寧坂・二年坂は産寧坂屋外広告物等特別規制地区、祇園商店街西は第4種地域に区画されている。

4 実態調査及び評価

現地調査は基本状態調査・色彩調査及び視認性調査を行った。調査により自家用広告物の種類・材質・設置状態・記載内容など、街それぞれ異なる傾向になった。実態調査でまとめた整備・デザインの傾向の差異に基づき、店舗側・利用者・管理側それぞれの視点から視認性評価、訴求内容評価、経済性評価、デザイン性評価、景観・規制配慮評価、陳腐化評価の6の評価項目を決め、それぞれの小項目の評価指標を設けた。

結果として清水坂の広告物は経済性・訴求内容評価結果は低い、視認性が高いことがわかった。産寧坂・二年坂エリアでは、視認性・訴求内容や経済性より、広告物のデザイン性を重視する傾向がある、また景観・規制への配慮も高いレベルである。東大路通は広告物の経済性を考え、視認性を重視しと広告物の記載内容も充実している。祇園商店街東エリアは陳腐化は低く、景観・規制配慮やデザイン性は高いレベルになっている。花見小路では広告物への訴求内容評価は極めて低く、視認性も低いレベルになった。祇園商店街西エリアは、広告物の視認性を重視している。

5 考察

産寧坂・二年坂、花見小路、祇園商店街東エリアは自家用広告物の景観影響要素を重視し、規制に従って広告物をデザイン・整備しているため、自家用広告物の整備・デザイン方法は機関主導型の地域に分類する。一方で東大路通では自家用広告物の効率を重視し、経済的の視点から広告物を整備しているため店舗主導型の地域に分類する。清水坂、祇園商店街西エリアは混雑しているため、自家用広告物の案内機能を重視しているが、両方とも広告物の訴求内容の記入項目少なく、広告物を目印として利用する店舗が多いのである。さらに、利用者を誘導するため京都にふさわしいでありながら、目立つ広告物をデザインする店舗も見られる。従ってこの二つエリアの自家用広告物の整備・デザインは利用者主導型の地域であると考えられる。

6 まとめ

本研究において、自家用広告物の実態を把握し、整備・デザインに主導対象によって対象地を分類し、同じ種類の地域における整備・デザインの達成度の変化から、課題を抽出し、自家用広告物の整備・デザイン方法を導くことができると考える。

若者の政治参加を促す web サイトの研究

A Study of the Website which Encourage Young People to Participate in the Politics.

2FS14019W 跡部隼也 ATOBE Junya

1. 序論

1.1 研究背景

現在、国政選挙を中心とした各種選挙において、若者の投票率の低下が問題となっている。平成 25 年 4 月、インターネット選挙が解禁し、若者に対しての効果が大きいと期待されたが、投票率は依然低下しており、期待通りの結果は得られなかった。

1.2 研究目的

若者の政治参加を促す Web サイトの可能性を示すことを目的とし、その知見を踏まえ、若者の政治参加を促進する Web サイトの試作を提示する。

2. インターネットが若者の政治参加に及ぼす影響の調査

2.1 インターネットが政治にもたらす影響

インターネットの解禁は、候補者の選挙活動だけでなく、有権者にも多大な影響を及ぼしている。政治参加に際して、具体的に政治関連情報の受信・発信・伝達・共有が容易になる「情報」の機能、オンラインで政治的議論を行える「議論」の機能、そして、政治活動への参加を促進する「動員」の機能の三つが期待できる。

2.2 若者の政治参加への課題

「選挙棄権理由」と「若者の政治参加の課題」を、ライカーとオーデシュックによる投票参加行動における合理的投票モデルにそって、分類をおこなうことで 4 つの課題の方向性を明らかにした。

2.3 考察

インターネットが政治にもたらす影響の調査から「情報の問題」に対し「情報収集や理解を助ける機能」が、「環境的問題」に対し「意見の発信や活動を助ける機能」が有効であると考察した。

3. Web サイトの現状調査

3.1 調査目的と方法

既存の Web サイトが実際に問題を解決しうる機能を持ち、効果を上げられているのかを明らかにする。「政治・選挙についての情報発信や活動の促進を目的とする Web サイト」40 件を対象に、「Web サイトの機能」、「概要」「利用頻度」、「アクセスルート」の 4 点に着目しデータベースを作成した。

3.2 結果・考察

「情報の収集や理解を助ける機能」は、情報量が多く、政党や政治家の分析などには、工夫が見受けられたが、「意見を発信や活動を助ける機能」は、コンテンツはあるものの、バリエーションが少ないことや参加のハードルが高

いことが課題として挙げられた。効果に関して、「情報の収集や理解を助ける機能」を主とする Web サイトと「意見を発信や活動を助ける機能」を主とする Web サイトでは、前者のアクセス数が多い傾向にあり、比較的効果があると考えられる。また、アクセス数の多い Web サイトの傾向として、SNS や他の Web サイトとの親和性が高いことがわかった。

4. 若者のユーザーテスト

4.1 調査目的と方法

ユーザーである若者の側から、Web サイトの課題を抽出するために、実際に若者に Web サイトを利用してもらい、ヒアリングとアンケートを行った。

4.2 結果・考察

大半の被験者が、多くの情報に到達し理解する一方で、自分の意見を定めることができず、「情報の収集や理解を助ける機能」「意見の発信や活動を助ける機能」だけでなく、「意思決定を助ける機能」を考える必要があると考えた。また、ヒアリングの結果「情報収集と理解」「意思決定」「意見発信」「Web サイトのアクセス」「情報の探求性」「情報の信頼性」「アート性と遊戯性」について Web サイトの要点を考察することができた。

5. 試案

本論文で得られた知見を踏まえたひとつの試案として、「PolitMix」を提案する。「PolitMix」は、「ニュース」や「政策」の記事を切り取り、ノートを作成することで考えを整理し、他者に発信する Web サイトである。意見を発信するだけでなく、関心のある記事をピックアップしていくことで、同じ記事に関心を抱くユーザーの意見や考えを紹介したり、政党をマッチングしたりできる。

6. 結論

若者の政治参加の課題に対し、インターネットが「情報の収集や理解を助ける機能」「意見の発信や活動を助ける機能」に加え「意思決定を助ける機能」を果たすことで、改善されると考えられる。既存の Web サイトの調査によると、「情報の収集や理解を助ける機能」が有効に使われている一方、「意思決定を助ける機能」と「意見の発信や活動を助ける機能」は機能としてまだ成熟していないとわかった。また、Web サイトの可能性として、若者の政治参加を促す Web サイトを試案し、ユーザーを意思決定に導く新たな Web サイトのあり方を示した。

事業共創における協働的価値に関する研究—クラウドファンディングの事例から—

A Study of the Cooperative Value in a Project Co-creation – The Case of Crowd Funding –

2FS14020G 伊地知 悟 IJICHI Satoru

1、研究の背景と目的

近年、事業者と顧客がその事業プロセスにおいて関わり合い、共に価値を創っていく「共創」による事業創造（以下、事業共創）が注目されている。多様な人々がスキルや知識、あるいは資金を共有、補完し合いながら、協働で事業を進めていくプロセスにおいて、人と人とのつながりに変化が起きていると考えられる。多様な人々が協働することの価値については、事業創造をもたらす価値の一つとしてこれまであまり認知されてこなかったと言える。

本論では、事業共創の結果をもたらす経済的価値や社会的価値に加え、そのプロセスにおいて生じる価値を「協働的価値」と仮定する。そのために、事業共創の事例としてクラウドファンディングを使った個人主体の事業に注目し、「事業共創における協働的価値は、事業プロセスにおいて見られる人と人とのつながりの変化、すなわち、社会的関係の形成・強化なのではないか」という仮説の検証および考察を行うことで、事業共創における協働的価値について明らかにすることを目的とする。



2、クラウドファンディングについて

クラウドファンディング（以下、CF）とは「不特定多数の人から、インターネットを通して少額ずつお金を集める仕組み」であり、銀行や投資家から資金を集める従来の方法とは異なる新しい資金調達として、近年注目されている。事業者は、CFを実施するプロジェクトの詳細が書かれたウェブサイトを作成する。そのサイトを見た一般の人々が、そのプロジェクトに共感・納得した場合に資金を提供することによって、資金調達を行う仕組みとなっている。

ここで、協働の仕方には、スキルやアイデアの提供以外に、資金の提供という協働の仕方もある。個人が事業に必要な資金を提供するという意味では、資金提供という限定的なかたちではあるが、CFも一つの協働であると言える。

3、研究の方法

CF事業を実施した事業者11団体へのヒアリング調査、CFプラットフォームを運営する企業2社へのヒアリング調査、CFプロジェクトに支援経験のある回答者114名へのウェブアンケート調査の3つの事例調査を実施した。

1) CF事業者へのヒアリング調査

福岡県内の“地域”をテーマにした非営利のCF事業を中心に、11人の事業者にヒアリング調査を実施した。

＜調査対象者と事業団体（敬称略）＞

- ・事例A：福井崇郎（糸島「まち×エネ」プロジェクト）
- ・事例B：吉本龍一（いとしま電力総合研究所）
- ・事例C：日高憲一郎（「いとしまっふ」運営者）
- ・事例D：めんたい☆キッド（九州プロレス）
- ・事例E：福島優（九州自然歩道フォーラム）
- ・事例F：中尾利彦（SHI・FUKU）
- ・事例G：崎山香王里（特定非営利活動法人アートもん）
- ・事例H：山崎基康（KEYS FOR KEYプロジェクト）
- ・事例I：坪田晋（Fukuoka DANDELION）
- ・事例J：永田賢介（NPO法人アカツキ）
- ・事例K：キタクユウマン（キタクユウマンプロジェクト）

2) CFプラットフォーム運営業者へのヒアリング調査

＜調査対象者と運営企業（敬称略）＞

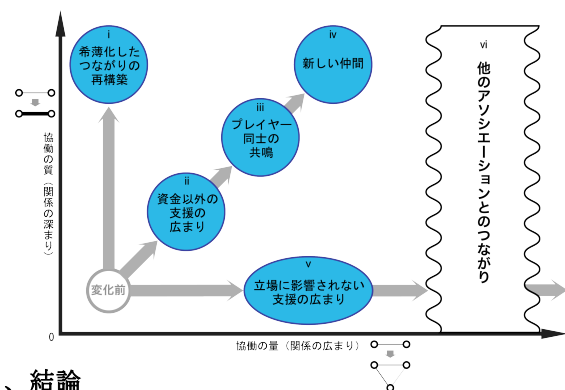
- ・FAAVO：斎藤隆太（株式会社サーチフィールド）
- ・LOCAL GOOD FUKUOKA：村上純志（特定非営利活動法人AIP）

3) CF支援経験者へのウェブアンケート調査

CFを使って資金提供をした経験のある回答者114名（男性69名、女性45名）にウェブアンケート調査を実施した。

4、調査結果と考察

事業者に対するCF前後における社会的関係の変化についてのヒアリングの結果、その社会的関係の変化を六つに大別することができた。さらに、その社会的関係の形成は関係性の広まり、つまり協働の量として、社会的関係の強化は関係性の深まり、つまり協働の質として捉えることで、社会的関係の変化を協働の量と質の二次元図で評価することができた。



5、結論

CFの事業共創における協働的価値は、その事業プロセスでの社会的関係の変化であり、その価値は協働の量と質で評価できると考えられる。

観光＝非日常における「太陽」体験の意味考察 — 沖縄をフィールドとして —

The Meaning Consideration of The Sun Experience at The Tourism and The Extraordinary

— As a Field of Okinawa —

2FS12030T 小泉容子 KOIZUMI Yoko

【研究背景】

社会の成熟は人々の価値観を急激に変化させた。物質以上に精神的豊かさへの希求は高まり、自然環境への意識の高まりから観光における人々の行動にも変化が生じている。経済や情報のグローバル化が、人口問題や気候変動等の環境問題をはらんで持続可能な開発を志向するに従い、観光も持続可能性を担う重要な産業となった。

【研究目的】

マストツーリズムから「持続可能な観光」への志向において多様性と個別化が重視される今、自然環境における個人の直接的かつ主観的体験を考察することは重要である。

本論文では「太陽は精神的価値に直結した観光資源としての可能性がある」との仮説をもとに、物質的に実用可能なエネルギーではなく、人が太陽を意識する際に生じる内的な影響を意味する「人が直接享受する太陽」のイメージをとおして「観光する主体」である観光者のニーズを把握し、現地の観光資源を確認すると共に「観光される主体」である観光地に在住の太陽体験者から、その地における太陽の意味を伺うことで両者の接点を模索する。これは太陽そのものの価値を再確認し、これからの観光と環境の持続可能性を展望することであり、自然と人間の関係性を考えることでもある。

具体的には、高田（1996）の観光の未来を展望する指標である「①想像力、もしくは広い意味での好奇心とその充足 ②情報刺激の切断によるニルヴァーナ（涅槃）への願望＝癒しへの志向性 ③変容した自己の表出」（：229）に対して人間の好奇心に答える資源 ①諸民族の文化 ②動植物の多様性と自然環境 ③遺跡や遺物（：231）を対応させる考えに基づき考察した。

【研究方法】

日常と非日常という観点から、福岡と沖縄で「太陽に関する」アンケート調査を実施し、回答結果はKJ法を用いて考察した。福岡で開催された国際生物多様性の日のイベントを始めに展示とアンケート調査を開始し、各団体や宿泊施設の協力をえて、ネット回答と記述式を含む留置調査と街頭調査を行った。また沖縄の観光産業と、沖縄在住の太陽に関する体験者に協力いただき聞き書き調査を行うと同時に、後者の地にて体験観察をした。

【調査目的】 太陽に関する意識の把握

【調査期間】 2015年5月～10月

【調査方法】 ネット回答／記述式アンケート調査

【調査項目】 全11～20項目

【調査地】 福岡／沖縄

【アンケート調査対象】

① 非観光客 154名（福岡）

② 観光客 156名（沖縄）

【聞き書き調査対象】

① 沖縄の観光産業 2社

② 沖縄在住の太陽に関する体験者 2名

【体験観察地】

① 沖縄県南城市「朝日体験」

② 沖縄県糸満市「戦跡・施設体験」

【考察】

考察の焦点を ①個人 ②観光者と観光地の関係性 ③自然と人間の関係性 の三つの変容とし、これらを三つの意味 ①観光の意味 ②生きる意味 ③太陽の意味 に辿り考察した。第一に新たな観光には、観光者の能動性を必要とし、観光地の歴史や文化、自然との出会いに「観光する主体」と「観光される主体」の関係性が変容する可能性がある。第二に、沖縄を繰り返し訪れる観光者から「沖縄でこそ感じられるものがある」との回答を得た。これは現地における、内山（1993）のいうところの「ゆらぎゆく時間」（：215）のなかに、自身の存在する時間を見出すことであり、フランクフル（1957）のいう、与えられた生きる意味の問いに答えるところに、永遠性を確立する機会の生じる可能性がある。第三に、太陽光はすべての人に無条件に与えられていることから、太陽と人間の関係を親子関係としてとらえることにより、フロム（1991）のいうところの「愛する技術」の視点を獲得する可能性がある。

これらの変容の可能性は、人類が生存するために天体の運行に見出した意味に基づき、現代において一人ひとりが生きる秩序を求めていることへの考察である。

【結論】

太陽の精神的価値とは、太陽をとおして私たちの存在する意味を問い直せることにあり、観光とはその機会である。

【今後の課題】

本論文のアンケート調査結果のさらなる分析と検証が求められる。また太陽と人間に関わる各分野、特に人文科学の記述について詳細な研究が必要と考える。

主要参考文献

石森秀三編 1996『観光の二〇世紀』ドメス出版

高田公理 1996「観光の未来」石森秀三編『観光の二〇世紀』ドメス出版

岡田芳朗ほか編 2006『暦を知る事典』東京堂出版

内山節 1993『時間についての十二章』岩波書店

フランクフル、V.E 1981(1957)『死と愛』霜山徳爾訳 みすず書房

フロム、エーリッヒ 2004(1991)『愛するということ』鈴木晶訳 紀伊国屋書店

中国人ユーザーの購買行動における滞在期間に対する感性価値の変化に関する研究

～日本国内百貨店化粧品店頭プロモーションデザインを対象として～

According to the Different Time of Staying in Japan
the Research is the Kansei Value of People Will Change from the Buying Behavior of Chinese
～the Object is the Design of Storefront of Make Up Store in Domestic Department Store of Japan～

2FS14028P 徐 唯琪 XU Weiqi

1、研究背景

日本の法務省が発表した在留外国人数により、在留外国人数の国籍・地域別では、中国が65万3,004人で全体の32.0パーセントを占めている。（「平成24年末現在における在留外国人数について（速報値）」先進国の中で、日本は中国に一番近く、留学と旅行の費用も欧米より安いし、生活環境も優しい、日本製品も最も安心感がある。しかし、日本に在住している外国人の数を増えるとともに、日本のマーケットは、「消費者は日本人」という固定観念に依拠している市場もグローバルに進化している。

一方、現在短期滞在により、中国人が日本に観光に来る動機については、ショッピングが最多で、自然景勝地の観光、日本食が続く（観光庁実施「訪日外国人消費動向調査平成26年10-12月期結果より」）。

中国人ユーザー日本で購入したいもののランキングの各種類商品に比べて、肌使い商品（化粧品・香水）が上位になってきた。そして、値段が高くても、性能や質がいいものを求めている中国の富裕層が日本の百貨店ショップを好んでいる。

2、市場観察での問題点

中国人観光客（6カ月以下短期滞在の中国人ユーザー）を増加し、購買力が強いのは事実だが、中長期滞在する中国人ユーザーの購買力もかなり上がっていると気づいた。そして、滞在期間の差異により、中国人ユーザー同士としても同じ百貨店の化粧品ショップの同様な商品に、購買を行う意思決定の要因を差異が存在する。

つまり、中国人ユーザーが日本国内百貨店化粧品ショップで、どういうプロセスで、商品を購入しているのか、また、日本国内市場において、店頭のプロモーションは中国人ユーザーにとって、どのようなインパクトを与えるのか、故に、中国人ユーザーが商品を選ぶ際の購買行動を把握するため、中国人ユーザーの滞在時間に対して感性価値の変化に関する感性価値の研究が必要不可欠だと考えられる。

3、研究の目的と意義

本研究は購買行動における中国人ユーザーの滞在期間に対して中国ユーザーの購買動向の違いを調査・分析することによって、今後より多く中国人ユーザーを迎える日本国内百貨店化粧品インショップの店頭プロモーションデザインに対して、より効果的な活用方針の一助を導出することが目的とする。

4、研究概要と成果

第一章では、中国人が日本に観光する動機の実態を調べ、それから、中国人が日本で各種の商品を購入する際の決定理由を図で説明した。そこから、中国人ユーザーが商品を選ぶ際の購買行動を把握するため、各ユーザーが日本に滞在している時間に対する感性価値の変化の研究が必要である。

第二章では、実際のデータを用い、日本に滞在している中国人の在留資格及び在留期間について説明をし、中国人ユーザーの購買力の現状、購買傾向、購入のプロセスについて考察した。それから、日本国内の化粧品ショップの店頭プロモーションの先行研究を調べ、そこから、実地観察調査を行った。

第三章では、今実施している化粧品店頭プロモーションデザインに対する中国人ユーザーの影響に対して、滞在期間により、短期観光客と日本に住んでいる中国人ユーザーを対象とするプレ調査を行った。

プレ調査の方法はヒアリング調査で、「日本国内百貨店化粧品の店頭で商品を購入すること」に対して、中国人ユーザーにとっての感性要素キーワードを抽出した。

第四章では、購買プロセスに対して、百貨店の選定、購買する前、購買する時、購買した後を分け、先行研究及びプレ調査の感性要素を項目として、アンケートを作り、滞在期間により、中国人ユーザーを対象として、調査を行った。アンケートを受けた中国人ユーザーが、滞在時間帯により、基本状況を統計し、有効回答の比例を分析した。また、購買プロセスについて、其々の項目にSPSSを用い、分散分析（ANOVA）を行い、多重比較分析及び考察を行った。つまり、日本に滞在期間より、購買行動に関する感性価値による変化が顕著である。

第五章では、購買行動における、滞在期間により、中国人ユーザーに対する感性要因の異同の結果を検証し、より深く中国人ユーザーの考えや悩みなどを明確するため、日本国内百貨店の化粧品インショップの利用したことがある中国人ユーザーを対象とするインタビュー調査を行った。二つの調査結果によって、中国人ユーザーの購買行動における、滞在期間に対する感性価値に関する問題点を整理し、最後、滞在期間に対して中国ユーザーの購買動向を把握することについて、問題点改善の考察を行った。

第六章「結論」では、本研究の成果をまとめ、今後滞在期間における、中国人ユーザーの購買行動に関する望ましい考え方を導出する。

無人駅活用の価値に関する考察

A Consideration about the Value of Utilization in the Uninhabited Station

2FS14027W 白石響乃 SHIRAIISHI Kyono

1. 研究背景と目的

近年、都市部の駅の発展が目覚ましい。九州に限定しても博多駅を始め、都市部の主要な駅の改修が次々と行われている。しかしその一方で、地方に目を向けると、駅の過疎化が急速に進んでいる。地方を中心に少子高齢化が進む現在、施設維持費や人件費の削減を理由に無人駅化が更に拡大するのは必然だろう。そのような中、地方自治体が鉄道会社と手を組み、駅に宿やコンビニといった別の機能を付加したり、駅自体を改修して新たな観光名所にしたりする動きがある。

そこで本研究は、既存の無人駅の活用事例を調査・分析・考察することで、過疎化が進む地域における無人駅活用の促進に繋がることを目指して、駅機能としての価値だけではなく、無人駅の新たな価値を見いだすことを目的とする。

2. 研究方法

■文献調査

無人駅の活用にはどのような特徴があるかについて考察することを目的として、日本全国の無人駅活用事例に関する文献調査を行う。得られた事例を整理・分類し、考察することによって、本研究で取り扱う無人駅の傾向を決定する。

■実地調査

無人駅を活用するにあたりどのような価値が生まれているかを抽出することを目的として、実際に活用されている無人駅に対して、ヒアリング調査と行動観察調査を行う。調査結果から得られた要素から無人駅活用に関する価値を抽出し、その価値の考察を行う。

■考察

実際に無人駅の活用を計画する際にどのような手法で活用していくかを提案することを目的として、無人駅活用の価値をこれまでの調査を基に考察する。またその手法を実際に用いて、無人駅活用の計画を立てる。

3. 文献調査

書籍やインターネットで「無人駅」「活用」等のキーワードから検索できる鉄道各社の無人駅に関する取り組み事例を57件抽出した。次に、抽出された無人駅の活用事例を、整理・分類すると大きく以下の2つのグループに分類できる。

(1) 交通手段に関する機能特化型 (3件)

(2) 交通手段以外の要素付加型 (54件)

本研究では、無人駅の新たな価値を見いだす事を目的としているため、従来有人で行っていた内容について機械や

ITを活用している(1)のグループではなく、駅業務以外の機能を付加する(2)のグループを研究対象とすることによって、無人駅の新たな価値を明らかにできると考えた。

以上の理由から、(2)の交通手段以外の要素付加型を研究対象として調査を行うこととする。

4. 実地調査

文献調査で分類した「交通手段以外の要素付加型」の無人駅の活用事例について、5駅を選定し実地調査を行った。調査内容は無人駅を活用している施設のオーナーや駅利用者、駅周辺住民へのヒアリング調査と、駅利用に関する行動観察調査の2つである。

実地調査の結果、無人駅の活用に関する価値として「交流価値」「景観価値」「ゆとり価値」「経済価値」「防犯価値」「広報価値」の6つの価値と、駅機能に関する価値「利便価値」を抽出した。考察では、これら価値にどのような相互関係があるのかについて詳しく考察していく。

5. 考察

(1) 価値の考察

実地調査で抽出した無人駅が持つ6つの価値と、駅が持つ基本的な価値である利便価値の計7つの価値を、無人駅に元から備わっている価値と活用することで生まれる価値の大きく2つに分類し、その関係性を図にまとめた。

(2) 無人駅活用手法の提案

価値の考察をもとに、無人駅を実際に活用する際の手法を制作した。

(3) 無人駅活用の手法を利用した例示

無人駅活用の手法を実際に利用して、JR九州肥前七浦駅の無人駅活用計画を立てた。活用例として、カフェスペースと休憩・展示・販売スペースを駅舎内に設置し、ゆとり価値、交流価値、広報価値、経済価値の4つの価値を期待できることを示した。

6. 今後の展望

本研究では、全国で活用されている無人駅の事例調査と九州の活用事例の実地調査を行い、価値の抽出、考察をした上で、手法の提案まで行った。しかし、実地調査を行ったのは九州圏内で活用されている無人駅にとどまっている。そのため、他地域の実地調査を行うことによって今回見出す事のできなかつた、無人駅活用に関する新たな価値が生まれることも推測される。

また、活用の手法を用いた無人駅活用計画は提案にとどまっており、今回の提案を元に、地域や鉄道会社と連携し、実際に無人駅活用を計画、実行していくことが望まれる。

伝統工芸及び工芸を活かした地域のものづくりの課題と可能性

—九州・沖縄のつくり手、つなぎ手の視点から考察する—

A Research on a Problem and Possibility of Local Manufacturing that Utilized Folkcrafts and Industrial Arts
-Consideration from Person of Making, Person of Merchandising of Kyushu, Okinawa in Japan-

2FS14029S 高江洲淳子 TAKAESU Junko

1. 背景と研究目的

伝統工芸及び工芸は、その国や地域の自然風土、歴史、生活から生まれており、地域の文化を体現している。しかし、産業革命による近代化以降、分業化や大量生産が進み、便利で安価な工業製品が発展した一方、伝統工芸は使い手やその生活から遠い存在になってしまった。しかし、地域資源を活用し、雇用を生み出すことで地域の発展につながると同時に、その文化を継承し、地域のアイデンティティを受け継いでいくという意味がある。

本研究では、伝統工芸と工芸を活かした地域のものづくりの現状と課題、またそれらが継承していくための可能性や方向性について、伝統工芸に携わるつくり手とつなぎ手の視点から考察する。それにより、伝統工芸及び工芸が継続していくための要素を抽出することを目的とする。特に沖縄県においては、伝統的工芸品が14品目指定されており、伝統工芸及び工芸で地域振興をしようという機運も高いことから対象地域として選定した。

2. 研究の方法

(1) 文献調査

沖縄県の伝統工芸産業について、既往研究や行政のデータ、文献から現状を把握し、課題を抽出する。

(2) インタビュー・アンケート調査

伝統工芸産業に携わるつくり手、つなぎ手にインタビュー調査を行ない、文献調査では得られない当事者の持つ課題や思い、取組みを明らかにする。

① つくり手（生産者）へのインタビュー

陶器、漆器、織物、紅型、ガラス、木工等のつくり手にインタビューを実施し、そのモチベーションや価値観、課題、将来への展望を聞いた。それらを分析することで現状を把握し、課題を明確にする。将来的な可能性と方向性を模索する。

② つなぎ手（小売り、卸業者）へのインタビュー

つくり手と使い手の仲介役としての役割を担うつなぎ手（小売りや卸業者等）へのインタビューでは、流通という立場から、地域のものづくりの魅力や課題を明らかにする。

(3) 事例調査

産地で実践されている取組みを調査する。沖縄での取組みをはじめ、比較対象として、福岡県八女市と長崎県波佐見町でも調査を行なった。つくり手のインタビュー調査で見えた課題の解決策につながる要素を分析する。

3. 調査結果のまとめ

(1) つくり手へのインタビューのまとめ

① 業種別の分類のまとめ

つくり手を業種別に分類し、業種特有の現状や課題を明らかにする。陶器やガラスは堅調な観光需要を背景に好調な売上げの反面、漆器や織物は生活様式の変化や価格面で厳しい状況にある。全体的につくり手の「制作」に対する意欲は高い。仕事をアイデンティティとして捉える人もいる。また、同業者で協働する取組みも行なわれている。

② 項目別分類のまとめ

インタビュー内容を項目別に分類する。これにより、業種を超えた共通の課題や傾向を明らかにする。

つくり手は「制作に関すること」に強いモチベーションを持っている反面、「経済的なこと」に課題を抱えていることがわかった。それらを解決するために、さまざまな取組みが行なわれていることもわかった。また、業界や同業者同士の協働の意識も高い。しかし、課題である「経済的なこと」については、社会状況の影響もあるため、つくり手だけ解決することは困難だと思われる。流通を担う「つなぎ手」との協力が必要である。

(2) つなぎ手へのインタビューのまとめ

① 伝統工芸や工芸は、その歴史や文化から生まれているので、モノと一緒に背景や文脈、世界観を使い手に伝えて、その価値を理解してもらうことが大切である。

② 地域の人達が時間をかけて一緒に作り上げていくことが大切である。その際には、今持っている技術や設備、資源を最大限に活用することが大事である。

③ 地域のモノづくりを継続させるために、つくり手の生活環境を安定させることが必要である。そのためには、品質と利益の両方を高めることが重要である。

4. 考察

① トータルな提案の必要性

使い手に対してモノだけではなく、その背景や歴史、世界観などの文脈を伝え、価値を知ってもらう。モノ、歴史、素材、工程、人、体験を含めたトータルな提案の必要性が指摘できる。SNSでの発信や地域を訪れるツアーなどつくり手と使い手の距離を縮める提案が必要だ。

② 共有・共同による発展、商品開発

工房内での情報共有や意見交換、また業界の発展のために他工房や異業種間での交流やネットワーク、さらに生産地の特性を活かしながらも消費者ニーズに合った商品開発のために、つくり手とつなぎ手の共有、共同開発などの必要性があげられる。

観光地としての負の遺産のための効果的なコミュニケーション手法

Communication Design Method for Negative Legacies as Tourist Spots

2FS13027E 田中晃平 TANAKA Kohei

1. 研究の背景と目的

近年、災害被災跡地や戦争跡地などの負の遺産を観光対象とする「ダークツーリズム」が注目を集めている。先の大戦を経験し、自然災害も多い日本は、実は全国各地にダークツーリズムの有力な施設を擁しており、負の遺産を訪れる旅は以前から行われてきた。一方、多くの負の遺産において、時間が経過し、あるいは観光地化が進む中で、体験者の高齢化をはじめとしたいくつかの困難を生じつつある。本稿では、ダークツーリズムという現象の中で、観光地としての負の遺産に生じる困難、およびその困難を越える可能性について述べた後、ダークツーリズムの目的・意義を達成する上で効果的と考えられるコミュニケーション手法について論じる。

2. 負の遺産とは

ユネスコが認定する世界遺産の中には、日本では一般的に「負の遺産」と呼ばれるものが存在する。例として、アウシュビッツ＝ビルケナウ強制収容所、原爆ドーム、ビキニ環礁の核実験場跡などが挙げられる。

3. ダークツーリズムとは

ダークツーリズムに明確な定義はないが、観光学者・井出明によれば、ダークツーリズムとは「戦争や災害といった人類の負の足跡をたどりつつ、死者に悼みを捧げるとともに、地域の悲しみを共有しようとする観光の新しい考え方」である。ダークツーリズムの意義は大きく二つあり、一つは正しい情報や知識によってステレオタイプを解消すること、もう一つは悲しみや悼みの共有によって記憶を承継することである。

4. ダークツーリズムが内包する課題と

それを越える試み

負の遺産において、実際にはどのような困難が生じており、どのような対策が採られているのか。開館以来リニューアルを実施している関連施設を事例として、ダークツーリズムが抱える困難とそれを越える可能性について考察する。

事例から見える課題とその対応策

ダークツーリズムの意義の一つとして、正しい情報や知識によるステレオタイプの解消を挙げたが、体験者の高齢化が進む中、実物資料によって悲劇の実相の真正性を確保することが重要になっている。一方、乙須は「人間の苦痛」をテーマとする展示において、モノの解釈を来館者に委ねることにはリスクが生じ、そのリスクとは、来館者が他者への憎しみや差別的なまなざしに共感する形で誤った解釈をする危険性であると指摘する（乙須 [2015]）。

ダークツーリズムのもう一つの意義として、悲しみや悼みの共有による記憶の承継を挙げた。記憶の承継について植村は、強調やゆがみ、平均化といった記憶を語り継ぐ上でのリ

スクを指摘している（植村 [2009]）。しかし一方で、高野・渥美は、私的体験を語ろうとする語り部と、公的な語りを望む聞き手との間に生じる対話のズレを「対話の綻び」と称し、対話の綻びによって体験の伝達が促進される可能性について言及している（高野・渥美 [2007]）。

事例の中には、悲劇が起きた当時から知らない若い世代に向けて「わかりやすさ」を重視するものも多く見られた。一方、水俣病の研究に携わる花田は、現実にある複雑化した水俣の苦痛と、単に環境問題、人権問題として来訪者に伝えられるわかりやすい教訓的ストーリーとの間に差異があることを指摘し、水俣病に対する新たなステレオタイプが形成されるリスクについて言及している（花田 [2014]）。

5. 観光地としての負の遺産のための効果的なコミュニケーション手法

三井三池炭鉱をケースとして、ダークツーリズムにおける効果的なコミュニケーション手法の提言を行う。

ダークツーリズムの展開に向けた具体的方策

三池にはダークツーリズムとして巡るべき場所が豊富にあるが、一方で閉山からは20年も経っておらず、その記憶を歴史として語るには困難な部分もある。三池におけるダークツーリズムの展開を考える際には、短期的取り組みと中長期的取り組みとを分けて論じる必要がある。

短期的取り組み | デジタルアーカイブの構築

- ・資料情報を一元管理する仕組み 資料同士の新たな関係性や負の歴史の新たな文脈を明らかにし、負の歴史の全体像を把握できるようにする。
- ・若い世代を中心とする証言収集プロジェクト 次世代の担い手候補が主体的に地域の負の歴史に触れ、学ぶ機会を提供し、新たな語りの担い手養成につなげる。
- ・既存資料を活用するインタビュー 体験者同士あるいはインタビュアーである若者と体験者との間で記憶の共有を促進し、集合的記憶の醸成を図る。

中長期的取り組み | フォーラムとしての展示装置

- ・負の歴史コンテンツ 実物資料と証言映像などの関連資料とを複合的に提示し、モノのみによる展示が引き起こす誤解のリスクを低減する。
- ・個別のコメント機能 負の歴史コンテンツに対する意見や感想、議論や対話の過程を提示し、悲劇の実相の単純化や新たなステレオタイプ形成のリスクを低減する。

参考文献

植村貴裕 (2009) 「負の遺産」と観光
乙須翼 (2015) 博物館展示から考える「人間の苦痛」の教育的利用
高野尚子・渥美公秀 (2007) 阪神淡路大震災の語り部と聞き手の対話に関する一考察
花田昌宣 (2014) 被害の現場に身を置くということ：水俣学の構築の経験から

感性を導き出すグラフィック「インパーフェクトデザイン」の実践

里山の暮らしと共にある家庭料理の伝承「旧大内邸 里山の料理本」

Graphic Design Practice of "Imperfect Design" to Encourage the KANSEI Inheritance of Home Cooking in the Countryside" Cookbook of Old Ouchi House"

2FS13008G 田中 里佳 TANAKA Rika

研究背景・目的

一般的に、日常的に家庭において作られ、食べられている料理のことを「家庭料理」と呼んでいる。この言葉についてあらためて見つめ直す機会を得たのは、ある料理研究家との出会いである。その女性、田中真木さんは福岡県八女市立花町で長年一主婦として家庭の台所を切り盛りしつつ、現在は八女市指定文化財「旧大内邸」という古民家で料理を提供している。里山で日々つながれてきた家庭料理には、料理の原点ともいえる姿がある。ブリコラージュ的实践知、自ら物語を紡ぐ力が大きな支えとなっている家庭料理のあり方を伝え、ユーザー自身の実践に働きかける為に、フィールドワークを通じて効果的なレイアウトデザイン手法について考察し、「料理本」という形にして提示する事で、日本の生活文化の継承・発展に寄与出来ないかと考えたのが本実践研究の動機である。

論文概要

第一章では先行研究として「日本における料理本の成り立ちと構成要素の分析」を行った。明治期以降日本における料理本がどのような変遷を得てきたか時系列で追い、時代ごとに、それぞれに料理本の果たして来た役割から、時代の流れに連なる現代の料理本が、どのような文脈の上に成り立ち、現代のユーザーが求めるニーズが何であるのか、現在出版されている料理本、マーケティング資料も参照しながら、探って行った。明治期の文明開化による西洋料理の流入、大正期の女子家庭科教育の普及、戦中、戦後という社会情勢の大きな変化、カラー印刷やテレビの普及といったメディア技術を映しながら料理本もテーマの変遷をたどり、平成期に入ると「カリスマ主婦」と呼ばれるライフスタイル提案型の料理研究家による料理本が現れた。そして料理レシピコミュニティウェブサイト「クックパッド」の登場により、簡易に料理の作り方が検索できる時代となった現在、ユーザーがあえて料理本に求めるものは、個人の身近な生活や人生に結びつけて語られる「物語」が鍵であると筆者は考えた。

第二章では「里山と共にある暮らし 旧大内邸とその料理」とし、今回の料理本のテーマである旧大内邸の概要と里山の家庭料理を構築するものについて述べて行った。本章を作成するにあたり、月 2~3 回のペースで約 1 年半にわたり、インフォーマル・インタビュー、撮影を中心にフィールドワークを行い、里山の家庭料理の構成要素について、下記のように抽出するとともにその全体性によって織りなされる物語性にも留意した。

- 自然、季節との呼応 ●地域独自の条件
- 家庭における料理であるということ（プロの料理との相違）
- 個人的な要素 ●伝統的な文化、概念

感受性、想像力の所産である家庭料理のあり方を料理本で伝えようとする時、詳細な分量や調理法を正確に伝える事に注力するよりも、家庭料理に対峙する思いについてユーザー個々の感性に働きかけ、個々の家庭料理の応用に結びつける事を主軸とした料理本が有用であると考えている。

第三章では分析した先行研究、フィールドワークを元に、ユーザー（読み手）の感性及び能動的な解釈に働きかけるレイアウトデザインアプローチを「インパーフェクトデザイン」として提案を試みた。日本人は古来より文芸や茶の湯、水墨画に見られるように、『インパーフェクト』なものにこそ、繊細な想いを抱いてきた。その機微は、現代日本のグラフィックデザインにも引き継がれている。本論においては、「インパーフェクト」を「間」「足りなさ」「曖昧さ」などの意味合いで用いる。インパーフェクトデザインは、『意図』を持って曖昧であり、思考の枠組みである『フレーム（枠・前提）』が必要であると考えている。インパーフェクトデザインと対照的な『明快・明瞭な情報伝達を目指すデザイン』は、情報を明瞭、正確に伝える事を目的とするが、インパーフェクトデザインはユーザーの感性に『曖昧さ、多様性をもって働きかけることを目指す』ものであり、感受性に働きかけ、読み手個々のアクションへと結びつける事を目的とする。

第四章においては、『旧大内邸里山の料理本』デザイン実践内容」として、三章のコンセプトに基づき作成したレイアウトデザインを提示した。意図するところは、家庭料理に見出した発想や技、思いや物語性について「デザインを通じてユーザーの感性に働きかけ、ユーザー個々の家庭料理の実践に結びつける」事であり、フレームは「料理本」という媒体である。既存料理本に見られるグラム表記、詳細な手順の記述を用いず、料理の作り方を「塩梅」や「たとえ」「個人史」で伝える試み、間を活かしたレイアウト構成、方言の効果的な使用、フィールドワークで抽出したカラーの展開を行った。曖昧さゆえ、基礎的な料理手順はカバーしづらく、料理初心者とある程度家庭料理に慣れたユーザーでは受け止め方にそれぞれ差異がある事が、本アプローチの特徴でもあり、課題でもある。

参考文献

- 1) 江原順子・東四柳祥子、「近代料理書の世界」、ドメス出版、2008。
- 2) 山尾美香、「きょうも料理 お料理番組と主婦葛藤の歴史」、新灯印刷株式会社、2004。

中国における絵本文化の受容

The Reception of Picture Books in China

2FS14032K 陳彦宇 CHEN Yanyu

1. 背景と目的

ヨーロッパを起源とする絵本は100年以上の歴史があり、今も発展しつづける。文化の交流によって、絵本作品は各国で翻訳されてきた。絵本文化は翻訳作品を通して、20世紀初頭、ヨーロッパから米国、そして50年代に日本、台湾に渡って、2000年ぐらいに中国に入った。急速に成長している中国では、子どもの教育に関心が高まりを見せており、現代絵本は新しい教育のツールとして注目されている。

本研究は中国における絵本文化の変遷を整理し、日本および米国の絵本文化と比較し、中国における絵本文化の受容の現状を明らかにすることが目的である。

2. 研究方法

①絵本の歴史の調査

世界の絵本の変遷及び中国における絵本に関する歴史を文献により調査し、両者を比較する。また、中国における絵本の受容を分析するための基本資料として、中国の絵本の年表を作成する。

②中国読者の受容の調査

翻訳絵本を対象に、中国、日本、米国の読者の受け取り方を比較し、中国の読者の受容の特徴を明らかにする。

③絵本の製作

結論を踏まえ、創作者の立場として、本研究の成果を活用できるかどうかを確認するため、試案として絵本を制作する。

3. 絵本の歴史の調査

3.1 イギリス、米国、日本、台湾、中国における絵本の変遷

絵本の成立については、19世紀印刷技術が発達し、多彩な絵本を印刷できるようになったイギリスで、経済の発展と子どもの教育における関心が高まりを背景に、子どもを喜ばせるプレゼントとして絵本が生まれたことが分かった。

また、1920年代からヨーロッパから米国への移民運動により、芸術家たちが絵本文化を米国にもたらし、さらに、米国の戦後経済の発展とともに、子ども向けの施設や、教育資源が充実したこと、絵本は米国で黄金時代を迎えた。

1950年代日本は戦後、米国の影響を受け、翻訳絵本から、

絵本文化をとり入れ、独自の絵本文化を形成した後、さらに台湾と中国の絵本発展への影響を及ぼした。

3.2 中国における絵本に関する背景

19世紀、20世紀の中国では第一、第二次アヘン戦争(1839年、1856年)、日清戦争(1894年)、1920年代と1940年代の国共内戦、日中戦争(1937年)を経験した。また、60年代の10年間の文化大革命により、文化の交流が中断し、世界の絵本の発展から取り残された。現在の中国では、翻訳絵本が主流として受け入れられているが、ネットから人気を得たアーティストが絵本制作に興味を示し、子どもだけではなく、若者にも絵本が受容される傾向が出てきた。

4. 中国読者の絵本受容の調査

『100万回生きたねこ』(佐野洋子、1977)と『The Very Hungry Caterpillar』(Eric Carle, 1969)の中国語、日本語、英語版を対象とし、各言語を使う読者へのヒアリングを実施した。絵本に対する思い出、ストーリーの結末に対する感想について自由に話していただいた。

調査の結果

①絵本のなかの「死」のテーマに対する態度の違い

宗教の背景が違っているため、『100万回生きたねこ』なかの「死」に対する内容は中国と日本の読者が問題ないと指摘したが、米国の読者がショックを受けた。

②絵本に馴染む程度の違い

日本と米国の読者は絵本に対する子ども時代の思い出や、子どもに読み聞かせた記憶がたくさんある一方、中国の読者にとって、絵本はそれほどなじみがあるものではなかった。

③絵本を鑑賞する視点の違い

日本の読者は絵と内容の一体感に注目して観賞していた。米国の読者は絵本を「アート」としてとらえる傾向が見られた。中国の読者は絵本の教育における役割に注目していた。

5. 総括と結論

同じ絵本作品でも、それぞれの文化が持つ独自の価値観、及び絵本が導入された経緯、さらに翻訳の仕方によって解釈が異なることが明らかになった。

中国の現状では、翻訳絵本が主流であり、これは60年前の日本、50年前の台湾の状況と似ている。翻訳絵本から、自分の絵本文化を形成する経緯を想定すると、今の中国は独自の絵本文化の形成期の最中であると言える。

下着のファッション化と身体意識変化についての研究—肌見せファッションの潮流を踏まえて

Research on the Fashion of Lingerie and the Body Awareness – Looking at the Fashion Trend of Skin Revealing

2FS14033T 杜ティテイ TO Teitei

1. 研究背景

今日、身体意識の探索は哲学の範囲に止まらず、社会、科学、文化などの面でもさかんに、身体性という自分の<身>に最も近いな地点から、考察、分析、デザインをすすめていくことは説得力がある新しい視点だと思う。デザインや価値創造のありようを考察、探求していくうえで重要性を増していると考える。本論文の身体意識は「身体の感覚」と「身体の見方」に二つ分けて定義する。

2. 研究前の気づき

筆者は2010年に大学卒業した後、中国深センの下着会社で3年勤務した。在職期間中、国際的ファッション情報、日本メーカーの製品開発の資料を参考して、女性向けの新製品の開発の仕事に携わっていた。3年にわたり設計関連の仕事の経験において感じたのが、文化性の差異により、お客様の審美、商品の選択の差異が存在するという点であった。

3. 仮説

肌見せファッションは女性の心を解放し、文化の壁を超えて、より自由な生き方への動機づけとなっており、下着デザインに多様な影響を及ぼしている。

4. 研究目的と意義

本研究は、ファッション商品の歴史的な分析から、女性の身体意識の時代変化より、下着商品の変化規則を知り、下着ファッション産業の発展を推測である。

「肌見せ」ファッションの潮流を踏まえ、日本と中国の女性を調査対象として、日中女性のファッション行動を考察し、身体意識を比較分析する。ユーザーの感性ニーズを発掘する。これで現状に基づき、企業が実際に消費者の身体意識に関する感性期待と要求に応じる感性マーケティングの案を提言する。

分析フレーム：

研究にあたっては、「社会的意識」と「個性」（自己表現）という2つの軸を設定し、日中の身体意識の差異を分析する。

日本、中国2つ文化、環境で女性それぞれの身体意識の調査を通じて、両国女性のファッション意識の差異とりわけ。身体意識の差異を比較分析する。

5. 研究方法

1. 事前調査と文献調査を踏まえ、ファッション商品の歴

史的な分析。

2. 日本と中国におけるフィールド調査。

3. アンケートとヒアリング調査、対象者の身体意識を把握することを目的として、日本と中国女性はファッション、身体意識に関するアンケート調査とヒアリング調査を実施した。

6. 結論

本論文では「肌見せファッションは女性の心を解放し、文化の壁を超えて、より自由な生き方への動機づけとなっており、下着デザインに多様な影響を及ぼしている。」の仮説のもとに、日本と中国の女性のファッション意識、身体意識の共通点と差異点について詳しい分析を行った。分析によると、日中両国の女性は「身体意識が強い」、「肌見せファッションは自信、個性のアピール」などの共通な意識をもっている。それと同時に、文化背景が民族性格、ファッション意識に様々な影響を及ぼし、細かい意識の差異として存在していることが明らかとなった、本論文の研究仮説は検証されたと考える。

7. 提案

本研究、日本と中国での下着業界にとって、消費者の身体意識に関する感性期待と要求を発掘することができた。

下着商品の開発：

両国女性の下着ニーズから見ると、下着の快適性と洗濯性を重視することが重要となろう。また、体の不自信感と加齢に伴って、身体老化の意識が強い、機能下着はアジア女性に要求される、そして、快適性と洗濯性の改善ため、新材料の開発が期待される。

プロモーション活動：

歴史の分析から見ると、ファッション変化は女性のライフスタイルに影響する。そして共感を得るため、ライフスタイルに合わせた、プロモーションの方法が求められる。ショーウィンドーはアパレル業界中、一つ大事なプロモーション方法である。伝統的な商品の展示だけではなく、女性の心理、意識を利用し、生活の場面がある展示、消費者の共感を得るやすいと考える。

新しい営業のかたち：

21世紀から、インターネット消費社会になった、スマートフォンのブームに伴って、女性もアプリ、ウェブサイトを通じて新しい消費習慣を作った。そこで、下着業界も伝統的な営業方法だけではなく、女性の身体意識、感性ニーズについて、新しい市場開拓の余地があると考えられる。

若者言葉にみられる感性価値に関する研究 -異文化交流の視点を踏まえて-

Study on Kansei Value of the Words Used by Young People -Contribution to Cross-cultural Communication -

2FS14034M 董欣 DONG Xin

1 研究に至った経緯

地域活動や留学生交流活動、観光客誘致活動など様々な活動を通して、社会人を含めた多くの人々との交流の機会を持つことが出来たが、日本の若者とのコミュニケーションは多くは無く、その理由はチャンスが少ないのではなく、若者との日本語コミュニケーションに壁があると思われたこと。つまり、若者言葉の壁で、日本の社会人との交流や、他の国からの外国人との交流よりも日本人の若者とのコミュニケーションが一番少ないのが現実だと思われたからである。

若者言葉を調べてみると、綺麗な日本語ではない、正しい日本語ではないという批判がある一方、新たな造語法により、日本語を豊かにしたり、会話のテンポをよくし、仲間意識を強めたりすることに役立つと言ったような積極的な見方もあることがわかった。

このことから、外国人が日本の若者文化を身に付け日本の若者とうまく交流するためには若者言葉に対する認識と勉強が必要だと思い、グローバル化による多言語・多文化社会において、若者言葉はこれからの異文化交流に役立つかどうか、どのように異文化交流に役立つのか、若者文化としての若者言葉にはどんな日本の若者ならではの価値観とライフスタイルをもっているのか、外国人がどのように若者言葉を身につけて活用するのかについて、興味を持って研究したいと考えるに至った。

2 若者言葉の定義

(1)文献の定義: 文献で調べたところ、米川明彦氏は、若者言葉というのは、年齢層からすると、主に10代前半から30代前後の男女に使われており、一般的に国語辞書には載せておらず、いわば俗語としても扱われる、一つ一つの集団や、仲間同士などに限って通じる言葉や単語、言い回しのことと説明している。

(2)本研究の定義: 本研究の若者言葉の定義では、20代の学生を中心に、外来語からの借用語と造語を中心として、日常生活で使用頻度が高い言葉など、外国人が使いやすい言葉と定義する。

3 現状分析

(1)若者言葉について

本研究は、若者言葉の特徴と種類など、できた時代背景と歴史、若者言葉からみた対人関係や共感コミュニケーション、普及モデル、及び若者言葉を巡った様々な評価などについて、全方面的に若者言葉を分析した。それ

を通じて、若者言葉の感性価値を提示することができた。

(2)若者言葉の感性価値と異文化交流への効果

「ラ抜き言葉」の使用による、「意味明晰化」と「動詞活用単純化」が同時に実現できたことで、日本語を学ぶ外国人にとっては使い易いことが分かったし、また造語法においては、数多くの耳新しい言葉が作り出され、日本語を豊かにすることができたと同時に、外来語からの借用と造語も多いため、外国人が納得しやすいし、共通の交流のネタになることも示された。さらに、若者言葉を使いこなせるようになれば、日本の若者との会話が面白くなることはもちろん、自分が日本の若者に受け入れられることで、日本若者とのコミュニケーションや友情関係が深まり異文化交流にも役立つのではないかと思われる。さらに、若者言葉を通じて若者ならではの価値観とライフスタイルを主導している若者文化への理解に役立つと思われる。併せて、若者文化は異文化の一つであるので、若者文化の理解は、異文化の理解でもあると考えている。

4 研究目的

本研究は若者言葉について、全面的に分析を行い、若者言葉が異文化交流に役立つのを検証することにより、これからの異文化交流と外国人の若者言葉の学習に役立てたい。

5 仮説と検証

(1)仮説: 若者言葉は異文化交流に役立つ。

(2)検証: 仮説を検証するために、文献調査を行った上で、以下の要領で日本人、外国人に対するアンケート、ワークショップ調査を行った。

- 1 異文化交流において若者言葉は必要かどうか。
- 2 留学生が日本若者との交流の間にどんな壁があるのか。
- 3 若者言葉の感性価値はどのように異国の若者同士(外国人と日本の若者)の交流に役立つのか。

6 結論

今回の研究において当初の目的であった、「若者言葉は異文化交流を促す事ができる」と言う仮説に対してアンケートやワークショップなどの各種調査により、その仮説が成り立つことを実証できた。

保育所の分園設置から見えてくるもの-分園の可能性を社会福祉法人の視点から探る-

The Search for the Potentials of Branch Nurseries from the Perspective of Social Welfare Organizations

2FS13010T 萩尾樹里 HAGIO Juri

1. 研究の背景

待機児童とは、保育所に入所を申し込んだにも関わらず入所できず、保育所の入所を待つ子どもの事を指す。全国の保育所の待機児童数は、2万人を超えている。その待機児童解消の対策のひとつとして「保育所の分園」がある。「保育所の分園」とは、今現在運営している保育所（中心保育所、以下本園と記す）が、新たな小規模の保育所を設置・運営できるものである。この新たな小規模の保育所を「分園」と呼ぶ。保育所の分園については先行研究がほとんどなく、制度の全体像が把握しづらく、分園が設置されることにより、どのような変化が起きるのかもわかっていない。そのため保育の事業者は、保育所の分園設置に二の足を踏んでいる。

目的

本研究の目的は、待機児童対策の一貫として進められる「保育所の分園」の妥当性や可能性について検討することである。特に制度を含めた分園の立ち上げや運営の実態と、分園を設置することによる影響や変化を明らかにする。

研究方法

文献調査やK法人が新たに立ち上げたK本園の分園(P分園)を通して、運営開始までの実践記録、現場観察、運営開始後のアンケート調査をもとに分析する。

2. 社会福祉法人による保育所

第2章では、社会福祉法人の法制度や複雑になった保育所制度、その保育所の中で最も重要な保育士の制度についても触れながら、保育所の基本的な実態を明らかにした。

3. 分園とは

先行事例が多数ある東京における分園の実態について明らかにした。東京都社会福祉協議会は、分園を3つに分類している。(1) 転園型低年齢児分園 (2) 本園移行型低年齢児分園 (3) 完結型分園である。この3つの分類をもとに、委託費を算出し、分園の可能性と妥当性を示した。

4. K法人が分園を立ち上げるまでの過程

第4章では、K法人による分園の立ち上げを例として、その背景や記録を報告した。

5. K法人がP分園を設置したことによる変化

第5章では、K法人がP分園を設置したことにより、保育士、保護者にどのような変化が起きたのかを明らかにするために保育士には計4回、保護者には1回のアンケート調査を行った。

保育士には、(1) 配置希望からみる保育士自身の変化、(2) P分園を設置したことにより、K本園とP分園の保育士がどのような保育の変化を感じているのかについ

て示した。次に、保護者の視点から、P分園への信頼度・満足度、K本園とP分園の変化について示した。最後に、社会福祉法人が分園を運営していく上でどのような変化が起きたのかを記述した。

P分園を設置したことによる変化

(保育士の視点から)

良い変化：P分園の保育士64%は子どもの人数が減り、子ども、保育士、保育室にゆとりが出来たことで、一人ひとりの子ども達に目が届きやすくなったと答えた。

悪い変化：K本園とP分園は距離にすると25m程度であるが園舎が離れていることから、保育士同士の連携不足を挙げた。

(P分園保護者の視点から)

K本園とP分園の違いを感じるかの問いに、83%の保護者がなんらかの違いを感じると答えた。良い変化では、少人数のよさを挙げた保護者が一番多く、次に保育士がどの子どもの様子も知っていると言った保護者が多かった。

(社会福祉法人の視点から)

大きな変化を3つ記述した。(1) 新たな管理者ポストの誕生 (2) 就労形態の多様化 (3) 人的・物的環境の再構築である。これらは、P分園を設置することにより、良い変化をもたらしていた。

6. 考察

第6章では、第1章から第5章までの結果を踏まえ考察した。

「保育所の分園」設置の是非

分園を設置したK法人は、地域のニーズに応えながら、待機児童解消のために社会福祉法人としての責務を果たせたと言える。分園の設置にあたっては、設置までのスピード感があり“今”保育所を要する待機児童を持つ保護者にとっても重要なことである。本園と分園がそれぞれの園で保育をしていく過程で、互いの園が刺激になりより良い環境を作り出せるようになり、保育の質も改善・向上することが示された。

「保育所の分園」設置の社会的意義

保育所の分園は、既存の保育所が保育、保育士育成、運営ノウハウを生かした運営をするため、経験のある本園の保育士を分園に移動させることで、保育の質を維持することが可能である。このことから「保育所の分園」設置は保育の質を保ちながら待機児童解消にもなり、多いに社会的意義のあるものであると筆者は考える。

参考文献 (一部)

東京都社会福祉協議会 (2012)『保育所分園白書』東京都社会福祉協議会

駅前を対象とした路上駐輪の動機と原因の分析

Analysis of a Motive and a Factor why Bicycle is Parked on the Periphery of Station.

2FS14037S 萩本裕太 HAGIMOTO Yuta

1, 研究背景・目的

環境問題や健康への意識の観点から自転車の利用がより活発になる近年、それと同時に路上駐輪もいまだに多く存在している。そのため、これまで様々な路上駐輪の研究がされてきた。しかし、その目的は路上駐輪の背景を探り、取り締まるための方策を探るためのものが大半であった。

そこで、本研究では「路上駐輪とは取り締まるものである」と言う観点から一度離れ、何故利用者が路上駐輪を選択するかを左右する「動機」と「要因」について探り、その上で路上駐輪は本当にそのすべてが取り締まられるべきなのかを検討する。

また、本研究は福岡市内の駅前周辺を対象として調査を実施する。それにより、利用者が何を持って路上駐輪を選択するかを、駅の正規の駐輪場と比較することで考察しやすくし、その選択に関わる動機と、それに関する要因を見えやすくする狙いがある。

2, 事前調査

フィールドワークに入る前に、「自転車普及の変遷」「福岡市における自転車を取り巻く環境」の二つの内容について、文献や地図などを参考に事前調査を行った。

3, フィールドワーク

福岡市全体の駅前を対象としての広範なフィールドワークと、重点的に調査するべき駅4つについてのフィールドワークを行った。

重点的な調査の対象は、駅環境の異なる姪浜駅、千早駅、室見駅、下山門駅とした。これらの駅については、特に重点的に調査を実施し、路上駐輪の動機に影響を与える可能性のある要因を考察する材料とした。

4, アンケート調査

先行調査・フィールドワークの結果を踏まえ、1) 自転車利用に関するパーソナルデータ、2) 路上駐輪の経験、3) 仮に路上駐輪を行うとした場合の意識調査、4) 自転車の駐輪場所選定の基準に関して、の項目から構成されるアンケートを作成し、Web上と、フィールドワーク対象の四駅で調査を実施した。また、駅ごとに実施したアンケートについては、設問の回答後に、駅周辺の駐輪状況や路上駐輪についての考えについて、半構造インタビュー形式の調査も実施した。

結果として、Webアンケートは最終回答数110件、各駅での手配りアンケートも各駅25件以上の回答が得られた。

5, 結論

まずは、各駅を調査し比較することで、駅もしくは駅周辺施設を利用する予定の自転車利用者の駐輪行動に影響を与える要因を抜き出した。そして、その要因を参考として路上駐輪を大きく「許容の見込みのある路上駐輪」と「許容の見込みのない路上駐輪」にわけ、さらに「許容の見込みのある路上駐輪」については、その傾向によって「提供者の利益と、利用者の利益が両立する路上駐輪」と「社会的弱者の方に配慮した路上駐輪」に分類し、必要な要件を考察した。

現在路上に駐輪している客層の駐輪環境を整えた場合、その目的となる店舗や施設にも利益が出る「提供者の利益と、利用者の利益が両立する路上駐輪」は、駅の設備機能の充実に、駐輪環境が見合っていない、駅の持つジレンマにより生まれる需要だといえる。この場合、店舗近くの放置車両の集中する区画を、いかに駐輪環境として整えるかが必要になる。この対策に必要な要素を挙げるとすれば「利用者が多いが駐輪上不便な施設に近く、駐輪に手間がかからない」「常設でなく、施設にあわせた時間帯限定の運営ができる」「駐輪車両の回転率を上げる」「無料、もしくは安価で提供」「人が運営にかかわる運営形態である」「広いスペースに設置される」といった要素が該当する。

「社会的弱者の方に配慮した路上駐輪」は、その名のとおり高齢者をはじめとする、体が不自由な利用者が買い物など駅周辺施設を利用するときに、店舗前への駐輪を許容する仕組みを作るべきなのではというものである。

「許容の見込みのない路上駐輪」は、上記二つ以外の路上駐輪であるといえる。これらについては取締りが必要となるが、上記二種類の路上駐輪を許容する対策ができた場合、路上駐輪を行う車両が減り、その目的の幅も狭まることで、取締りの効率化が出来ると推測する。

また、こういった環境にあっても、遅刻や緊急の用件など、路上駐輪するほかどうしようもない局面が出てくる。そういった事態に対処するため、また、駅駐輪場をはじめとする駅周辺環境の整備のためにも、駅前や駐輪場に、駐車監視員などの、人が直接駐輪システムの一部として臨機応変に関わることのできる状況を作ることが、いずれの駅でも有効になる。

7, 今後の課題

本研究内では理想となる状況の要件を論じることが出来たが、結果として述べた対策や緩和策については、実施によってその成果を確認することは出来なかった。今後の路上駐輪対策において、路上駐輪の許容がその一部に盛り込まれ、実施の中でより適した形に発展することを期待する。

地域社会のソフトリノベーションに関する研究—「ハカタリノベーションカフェ」の実験を踏まえて—

A Study on the Soft Renovation of Society - basing on “HAKATA RENOVATION CAFE” -

2FS14038Y 朴眞熹 PARK Jinhee

1. 研究の背景及び目的

最近、地方都市の中心地での遊休不動産の急増、使用せず、空いているままで数ヶ月間放置されて空いたオフィスが多数存在している。ここにまちづくりの手法として用いているリノベーションを利用した遊休不動産の活用は、まちに関わっていない利益創出に関係されたビルオーナーと収益創出を軸にビルと敷地を運営する地権などのハードルが高い要素のためうまく行われるのは難しいのが実情だ。本研究は地方都市でリノベーションがどのように用いられているに着目して進めた。放置されている遊休不動産の活用事例を選定し、まちの中で見せた動きを通じ、新しい可能性、今後の課題を考察することを目的とする。

2. 研究の範囲

本稿は地方都市の中心市街地のテナントの目立つ空き増加に着目している。日本の中でも中古住宅の再利用に対する認知度が一番高いである福岡を研究の中心都市に設定した。特に福岡で代表するオフィス街である博多地区は博多駅からショッピング施設のキャナルシティへの観光客を含む移動客が増えているが、博多駅前2丁目～3丁目地区のテナントの空きが目立ってきている。このように人の通行量と観光客の訪問はますます増加するが、遊休不動産の問題も深刻である博多地区を本研究の範囲で設定した。

3. 「ハカタリノベーションカフェ」の概要

「ハカタリノベーションカフェ(以下リノベカフェ)」は2015年2月と10月、2回に開催された。第2回目は、第1回のプロジェクトを実施後の主催側によるアンケート調査と意見を補完・実施した。運営機関を伸ばした。5日だった運営期間を30日に大幅に増やした。ターゲットを拡張した。第1回ときはサラリーマンのイメージが強い博多駅前の通りは女性会社員たちをターゲットで行ったが、第2回ときには居住者や博多地区で働いている人たちをメインターゲットに設定、まち協に所属されている160団体も重要なターゲットに設定した。イベントが増えた。第1回ときには、2つのセミナーだけ進行したが、第2回の際は30回まで増えた。「リノベカフェ」の特徴の一つは空間を一般人と一緒に作ったということだ。オープンする1ヶ月前に参加者を募集してプロのスタッフとともに、空間を作った。扱いやすい軽量で誰でも作ることができるため、建築的な専門知識もいらず、学生から年寄りひとまで年齢幅広く参加した。

4. インタビュー実施及び分析

個別インタビュー対象者は5つの構成員として計13人であり、対話式と面接インタビューの2つの方法で行い、インタビュー時間は60分以下に制限した。インタビューは構成員の認知・行動プロセスに基づいて質問を構成した。参加者のインタビューを通じて「コミュニケーション」・「トレンド的なコンテンツ」・「場所の複数の機能」・「可能性発見」・「次のステップへのつながり」という概念を導出し、主催・企画者からのインタビューを通じては、「ひと」・「認識の拡散」・「共感できるイベント」・「色んなことが生み出される場」・「新ネットワーク形成」という5つのキーワードを引き出せた。「資源」・「場」・「動き」・「拡散」としてカテゴリー化したキーワードと地域社会の構成員たちのニーズを通して、「ソフトリノベーションのプロセス」を構築する。地域に散在している有形的、無形的資源と、まだ表面的に現れていない潜在的資源が「リノベカフェ」のような「場」を通じて、それぞれの役割と可能性を探したり、回復してお互いに有機的な関係になり、地域内で波及効果を期待することができる。今後第2、第3の「リノベカフェ」の生成と広がりを期待している。

5. 考察及び課題

社会実験である「リノベカフェ」は、パワー転換の場としての役割をもち、多様なひとたちのニーズを読み取れている、博多に必要な要素は何なのか実際的に把握していった。そして以下の通り、多様な可能性をみせた。

- 社会実験という場の仮設としての活用
- DIYで一般人が中心になって共有する場の創出
- 対応できるほどのお金でおしゃれな空間づくり実現
- しかし、社会実験という制限も含め、試しの段階だったということで多数の課題も残した。
- 場の提供者であるテナントと地権者の多様な認識の広がりのための取り組みが求められる
- 持続的な集まり場について人たちのニーズに反する期間限定という構造
- もっと多様な人たちを巻き込められる場の広報の不足

人の認識・制度・まちの魅力などのソフト的要素がまちにプラス要因になる方向に変化するのが大事なことだというのが明らかになった。本研究で提案するソフトリノベーションのプロセスは、地域社会における多様な資源がソフトパワーに変換されてお互いに作用して、新たなネットワークを形成し、地域全体へと広がる過程を意味する。本研究を含めて、これからもまちづくりについて多様な目線で接近し、色んな形の分析とモデルを提案する研究が継続されることが望まれる。

不快のなかの美 — 絵画の審美への認知科学的アプローチ

Beauty in the Unpleasant: Cognitive Science Approach to Aesthetic Appreciation of Paintings

2FS14010S 原泉 HARA Izumi

【背景】

美を経験しているときの脳活動を計測し、どのような神経基盤を持つのか調査することを目的とした学問領域を神経美学という。神経美学研究の一例として対称性・比率・規則性のある視覚刺激は、良い形・美しい形として快の情動を引き起こすという報告がある (Di Dio et al., 2007; Jacobsen & Hofel, 2002)。しかしながら、美術史の系譜の中では、近現代にかけて非対称的・非規則的な構図の絵画が制作されるロマン主義やキュビズムなどの運動が起こっている (Gombrich, 2011)。このことから本研究では、美しいという判断に相関する脳活動は、必ずしも前述した快情動のみに依存しないという仮説の検証を事象関連電位 (ERP) の計測を通して行った。先行研究をもとに、審美に影響する脳活動である P200 成分と、LPP 成分に注目した。仮説が正しければ、「美」の判断を下された絵画を見ている時の脳活動は、快いものであろうと不快なものであろうと同じ活動になると予測される。

【第1実験】

快に依存しない美しさを感じるということの存在を確認するため、印象評定の行動実験を行った。実験は、芸術学の専門知識を持たない大学生・大学院生 20 名に対して、絵画の画像刺激 300 枚を呈示した。次に、画像刺激に対して「快/不快」「美/醜」の2種類の2値判断評定を行ってもらった。この実験で得られた回答を [快-美] [不快-美] [快-醜] [不快-醜] の4通りの回答パターンに分類した。その結果、[不快-美] が回答全体の約 17.9% を占めており、不快な絵画刺激の中にも美しいと評定されるものがあることが確認された。

【第2実験】

不快とされた絵画が、快とされた絵画と同じような美に対応する脳活動を示すかどうかを検証するため、ERP を計測し、回答パターンごとに分析を行った。参加者は、第1実験の参加者 20 名のうち、印象評定課題と同時に ERP を記録した 10 名であった。体動や眼球運動などにより波形に多くノイズが乗っていた参加者は分析から排除し、最終的に 7 名分のデータを分析した。それぞれの ERP 成分が現れた電極ごとに「快/不快」×「美/醜」の二元配置反復測定分散分析を行なった。

・ P200 成分

頭頂部については、P3 のみ有意傾向にとどまったものの、「不快」と評定された刺激よりも「快」と評定された

刺激に対する振幅の方が有意に大きかった ($p<0.05$)。また交互作用は有意ではなかった (図2)。快刺激の方が不快刺激よりも振幅が大きくなるという結果は、先行研究と一致していた (de Tommaso et al., 2008)。

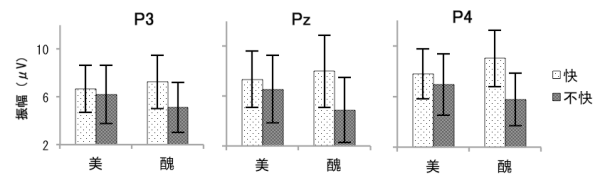


図2. 頭頂部における P200 成分の頂点振幅 (エラーバー = SE)

・ LPP 成分

後頭部に位置する O1、O2 で交互作用が有意であった ($p<0.05$)。このそれぞれ2電極における LPP 平均振幅の単純主効果の分析を行ったところ、「快-美」「不快-醜」のようにポジティブ×ポジティブ、ネガティブ×ネガティブで評価の一致している回答パターンのペアと、「不快-美」「快-醜」のようにネガティブ×ポジティブ、ポジティブ×ネガティブで評価が不一致な回答パターンのペアとで、それぞれの成分の頂点振幅値に有意差があった ($p<0.05$) (図3)。LPP 成分は主に情動を反映するとされており (Cacioppo & Berntson, 1994)、中性刺激が呈示されている時よりも、情動的な刺激 (快/不快) が呈示されている時に振幅が大きくなるという報告がある (Cuthbert et al., 2000)。このことから本実験の結果も情動の極性の一致によって振幅が相乗的に増大した可能性がある。

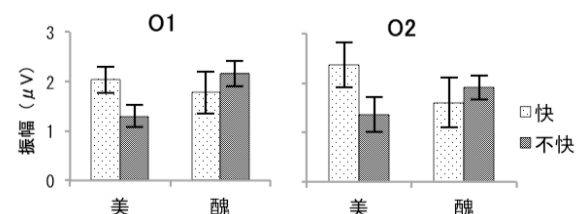


図3. 後頭部における LPP 振幅平均値 (エラーバー = SE)

【総合考察】

本研究では、美醜判断が快情動に依存していないことを検証するために、絵画画像印象評定時の脳波を測定した。結果は P200 成分に関しては仮説が支持されたが、LPP 成分に関しては、仮説は支持されなかった。このことから、今後は ERP 成分によって反映される美的判断の処理の違いなどを踏まえて再検討する必要があると考える。

日本におけるチャイルド・ライフ・スペシャリスト (CLS) の実態と課題に関する研究

A Study on the Current Situation and Challenges of Child Life Specialist (CLS) in Japan

2FS14016K BAHN Juhyun

1. 研究の背景

入院した子どもは、様々な医療行為によって精神的痛みや恐怖を喚起させられており、このような医療体験が繰り返されることによって治療後の子どもに PTSD (Post Traumatic Stress Disorder、心的外傷後ストレス障害) の発症や精神的問題の発生が危惧される。さらに退院後の子どもにも心理的・社会的に影響を及ぼす可能性がある。このため、入院した子どものストレスの軽減が必要であり、また病気や障害を持ち、入院という制約された環境においても、遊びや学習をはじめ、子どもが本来もつ病気以外の健康な部分に働きかけることが必要となる。したがって近年では入院した子どもに対して病気の治療のみならず心理・社会的支援が重要な課題となっている。アメリカでは1950年よりチャイルド・ライフ・スペシャリスト (Child Life Specialist : 以下 CLS) が子どもに対して医療者とは違う立場で、病気の子どもの成長・発達を援助すると共に子どもとその家族に心理・社会的な支援を提供し、医療スタッフの一員として認識されている。これらの流れを受けて日本国内でも近年 CLS が導入されはじめ、活動している。

しかしながら CLS は日本へ導入されてから、入院中の子どもへの心理的なサポートの効果について様々な研究によって高く評価されているにも関わらず、アメリカに本部を置く CLC (Child Life Council) が単独で CLS の資格認定や CLS へのサポートを行っているため、日本国内での資格取得ができない状況である。このため、日本国内で専門職種としての認識や病院での所属、役割などにおいて明確な位置付けがされていないという問題が生じている。

2. 研究の目的

本研究は日本における CLS の現状と課題を明らかにすることを目的とする。

3. 研究の方法

研究の方法は、①CLS の実態と課題に関する先行研究で明らかになった CLS の実態と課題をまとめる。

②現在の CLS の実態と課題に関する全数調査を行う。調査方法は日本全国の CLS (全 38 名、2015 年 4 月現在) を調査対象としてアンケート調査を行い、調査内容は研究の方法①の内容を基盤として構成する。

③研究の方法①の先行研究のまとめと研究の方法②のアンケート調査の結果を比較・分析し、考察を行う。

4. 研究の結果と考察

CLS の人数は先行研究の当時の 9 名から本研究の調査時点では 38 名となり、約 4 倍増加したことや、CLS の性別

は全て女性であること、先行研究の 28 歳の平均年齢は 4 歳ほど高くなって現在の 32 歳になったこと、勤務期間は先行研究より現在の方が長くなったことなどの変化があることがわかった。

先行研究の調査で明らかになった当時の CLS の職種・勤務形態・小児病床数・配置人数・環境整備・CLS 以外の職種との連携などの問題点について、職種・配置人数・CLS 一人が担当している小児病床数では現在でも問題があることが明らかになった。特に CLS の人数不足の問題は、子どもとその家族に対する質の高いサービスの提供に否定的な影響を与えるため、最も大事な課題であると考えられる。

勤務形態と CLS の業務に関する環境整備では、現在ある程度改善されたところがあることが明らかになったものの、依然として改善していく必要があると考えられる。

先行研究で課題としてあげられた病院での所属と CLS の専門性、医療事故の際の責任の所在、日本での養成課程がない課題について、所属に関しては現在でも各施設により様々であり、不安定であることが明らかになった。

CLS の専門性に関しては、ほとんどの CLS がある程度その専門性を発揮していたが、CLS 資格を取得した国と日本の医療環境や制度などの相違や人数不足などの要因によって CLS の専門性の発揮に限界があり、十分には発揮していないのが現状と判断される。

医療事故の際の責任の所在については、ほとんどの勤務先で CLS に向けた医療事故対応マニュアルがないため、医療事故の際の責任所在に混乱が生じるという課題が明らかになった。このため、日本における医療法制度の範囲での明確な基準が必要であると考えられる。

CLS の養成課程については、日本での CLS の養成課程と資格取得の開始は難しさがあるものの、開始の必要があり、さらに日本での開始のためには海外との連携やカリキュラムの導入などの工夫が必要であることがわかった。

以上の結果から先行研究で明らかになった問題と課題に対して現在部分的に改善が見られるものの、依然として改善が必要などところがあると考えられる。

5. 結論

本研究は CLS の実態と課題に対して既存研究を整理してから、現在日本全国の CLS を対象としてアンケート調査を行い、その結果を比較・考察した。その結果、アンケート調査によって現在の CLS の実態と課題の調査ができた。さらに先行研究の結果との比較・考察によって過去から現在に至るまでの CLS の実態と課題の再検討ができた。

過疎地域における廃校活用事業に関する活動報告

～唐津市神集島・旧神集島小学校をフィールドとして～

A Report on the Activity on Abolished School Utilization Project in a Depopulated Area.

～Karatsu City Kashiwajima and Former Kashiwajima Elementary School as a Field of Study～

2FS10037K 藤田耕輔 FUJITA Kosuke

【目次】

はじめに

第1章 過疎地域における廃校活用の現状と特色

1-1 行政にみる廃校活用の展開

1-2 過疎地域の廃校活用

1-3 過疎地域における廃校活用の着目点

第2章 唐津市神集島における廃校活用事業の概要

2-1 神集島および旧神集島小学校の概要

2-2 廃校活用事業の概要と目的

第3章 活動報告

3-1 2013年度

3-2 2014年度

第4章 廃校活用のこれからと今後の課題

おわりに

【背景】

文部科学省によると、全国の公立学校の廃校数は、2003年度以降、毎年度400校を超えている。廃校に至る原因で最も多いのは、「過疎化（1次産業を中心とする地場産業の衰退による、急速な人口減少）」である。過疎化が起きている地域（過疎地域）は、人口減少や少子高齢化により様々な社会的課題がある。学校は地域コミュニティの拠点のひとつである。廃校になり、その機能を失うことは、一層過疎地域の課題進行に拍車をかける。また、学校は愛着や記憶を持つ施設である。そのため、廃校後の施設の在り方は自治体や周辺住民にとって影響が大きく関心も高い。

【論文の概要】

1章では、過疎地域の廃校活用の現状とその特色を概観する。具体的には、行政の提示する資料及び実践報告論文を参考にし、その現状把握を試みる。権（2011）は、廃校活用に歴史的な視点を導入しているが、そこでは、2000年代中期に廃校活用の研究報告が急増していることを指摘している。このように廃校活用は、近年の増加傾向であり、国家行政にとっても、また学術研究においても、一つの関心領域を成しているといえる。

本研究は、過疎地域における廃校活用において、廃校を「ふるさと住民」の愛着の拠点と見立てることで、まちづくりの担い手不足に対して効果的に機能するのではないかとという仮説を足がかりとし、廃校活用の実践に取り組むものである。

2章では、筆者が実際に関わった廃校活用事業の概要を説明している。フィールドは佐賀県唐津市神集島の旧神集

島小学校という廃校である。

3章では、1章で提示した「ふるさと住民」との関わりという点を足がかりにし、今まで実践している事業について報告を行なう。も進行中の事業ではあるが、現在までの実践報告を行なう。



旧神集島小学校の活用ビジョン作成の様子

2013年度は、次年度以降の具体的展開に向けた「廃校活用ビジョン」を地域住民とともに作成すると同時に、今後の活動基盤となる次世代の地域組織の結成を目指し、島内外の若手を中心としたコミュニティを醸成することを目的とした。2013年度に事業の始まりとともに結成した「神集島まちづくり研究室」を引き続き主体として、廃校活用事業を進めていった。大きくは「①食の開発事業」と耕作放棄地の再生を目指した「②耕作放棄地開墾事業」の2本柱で進め、そのプロセスにおいては、地域内外に対して積極的に広報を行い、話題性をつくっていくことを念頭に置いた。「①食の開発事業」においては、“食”を切り口として、地域内外の交流人口を増やすこと、次年度以降に本格運用する小学校の給食施設を活用した“地産地消の食卓づくり”への足掛かりとすることを目的に掲げた。また、「②耕作放棄地開墾事業」については、手入れの行き届いていない耕作放棄地の維持をおこない、石割豆腐の原材料である大豆を島内で栽培し販売を目指すことを通して、都市農村交流、食農学習、地産地消それぞれの取組と相互連携を推し進めることを目的とした。

3年目を迎える実践の中で、様々な会合に継続的に参加する島民が観察できた。彼らは、はじめは個人の問題についての語りをしてきたが、島全体の問題について語るように変化したことが観察できた。廃校になった小学校、ひいては、島への郷愁を呼び起こし、過疎地域と出身者とを結びつけ、力強く活性化へと結実する仕組みをこれからも検討していく必要がある。

ライブ感についての研究 – ライブハウスで人々が体感することを事例に–

A Study on Sense of Live - In Case that the People to Experience at the Live Music Club-

2FS13033R 藤田知子 FUJITA Tomoko

1 研究背景と目的

音楽心理学では、音楽聴取による個人の生理学的反応や感情を形容詞で表わす実験が行われ、カルチュラルスタディーズでは、社会的背景をもとに音楽ライブ（以下、ライブ）がどう享受されているかの研究がある。だが、聴取者を主演とするならば、それらを統合した見方が必要だと考える。本研究ではライブハウスという実際のフィールドを対象に、文献、アンケートなどから統合的に捉えるよう努めた。そして、本研究の目的は、音楽を聞いて人々が体感すること（＝「ライブ感」）を明らかにすることである。

2 調査結果

■文献調査

ライブ感とは、音楽メディアの発展によりそれと対比させて意識されるものである。ベンヤミンが提唱した「アウラ」という概念は、複製の技術によって失われた「いま」「ここに」という一回性を指す。それはライブで人々が抱く感覚と一致すると考えた。また、「ノリ」とは行為に没入したフロー状態であり、それを目的にライブに参加することは、非日常や感覚の統合を求める姿だといえる。

■アンケート調査(事前アンケート 10名)

ライブ感の軸の設定や性質を見つけ出すこと、質問項目の有効性の判断を目的に実施し2つの仮説を立てた。

①【軸として「アウラ」と「ノリ」がある】

②【性質として「直接的」と「間接的」がある】直接的、間接的はカントの感性（直感）、悟性に対応するとした。

■エピソード記述（ライブ2件）

ライブに参加し、体感を通じてエピソードを切り出した。メタ意味を考察した上で特に同質性に着目し、次の考えに至った。演奏者や観客は、今属している集団としての「役割」（観客も拍手や掛け声で参加するという意、秩序化ともいえる）を演じきることで、個人の感覚を研ぎ澄ませていく。ライブでは、自己の意識を外に向けたまま、自己の内部に舞い戻るといった感覚の往復運動が生じているのだ。

■インタビュー調査（音楽関係者3名）

ライブ感とは、結合によって放出されるエネルギーであり、その場にいる全ての人（演奏者、観客、スタッフも含む）の相互作用である。演奏者は「役割」を演じつつも、演じられていると感じさせない表現に努め、観客は、その中にライブ感を見出すのではないだろうか。

■アンケート調査（本アンケート 97名）主要結果

a) ライブで重視すること → 仮説①の検証

“重視すること”の1～3位「演奏を直接聞くこと」「演奏者を直接見ること」「その場、その時しか聞けないこと」は「アウラ」の特徴を持ち、4～6位の「音響バランス」「ライブハウスの雰囲気」「音圧を感じられること」は体全体で直接的に感じることであり、7位の「非日常性」と合わせて「ノリ」と結びついている。ライブでは「アウラ」と「ノリ」が最も重視されていることから、ライブ特有の感覚の軸といえ、仮説①は実証された。

b) ライブによる変化、醍醐味

“変化”の上位項目「元気がでる」「興奮する」「音楽に吸い込まれる」「解放された気持ちになる」は、全て「直接的」なものであった。記述からはポジティブな行動への意欲もみられ、質の高い経験値が得られているといえる。

“醍醐味”については、記述式回答のためテキストマイニングを行い内容別に考察した結果、その場、その時に起こる全ての出来事を体感したいという意識が見られた。

c) 仮説②の検証

性質別に集計すると、「直接的」1250、「間接的」650ポイントで約2:1となった。ライブ感は「直接的」が優勢であるが「間接的」な性質もある。よって②は実証された。※選択式回答は、当てはまる程度を4段階で選択してもらい集計の際にポイント化した。

d) SNSへの投稿について

全体の70% (68/97名)が、写真や動画またはコメントをライブ中や直後に投稿した経験があった。

同一時間に、物理的距離を越えたコミュニティーにつながるようとする意識がライブにおいても伺えた。

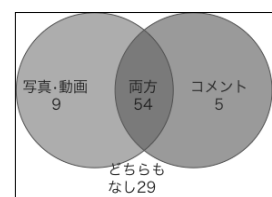


図1「写真や動画」「コメント」の投稿経験の人数

3 結論

ライブ感とは、音楽メディアの発展により感じられなくなったアウラへの欲求であり、「役割」を演じることで、秩序化し、ノリによる感覚の統合を目指すものである。この期待は、音楽鑑賞市場の拡大やライブ数の増加という現状に現れている。また一見「直接的」（感性＝直観）に満たされていそうなライブ感も、「間接的」（悟性）も有していることが分かった。音楽やその場にいる人々からの刺激で直観を呼び覚まし、悟性へと誘導、またそれが感性を刺激するという循環を伴うものがライブ感である。

2000年以降におけるカメラおよび情報のデジタル化と新聞写真の変化の関連性についての研究

A Study on the Relationship of the Development of Digital Camera and Information Technology to the Changes of Newspaper Photos

2FS12028G 山下和彦 YAMASHITA Kazuhiko

序章

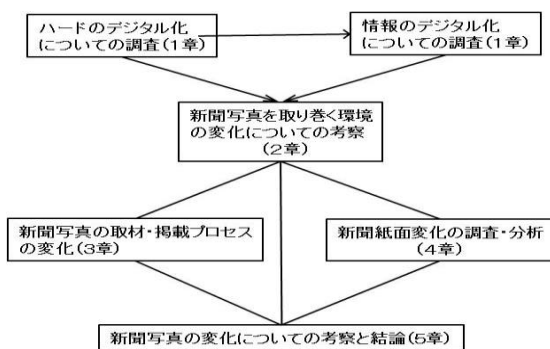
(1) 研究背景

「写真は時間と空間の薄片であり、写真を収集することは世界を収集することだ」。米作家スーザン・ソントグの言葉だ。2000年以降急激に進んだカメラと情報のデジタル化によって「日々作る歴史書」といわれる新聞の写真がどのように変化したのかを研究することで「新聞写真の意義」をより明確にすることができるのではないかと考えた。

(2) 研究目的

カメラと情報のデジタル化を背景に新聞写真がどのように変化したのかについて、取材・掲載プロセスと新聞紙面に掲載された写真の変化を分析することの両面から明らかにすることを目的とする。

(3) 研究方法



第1章 2000年以降のデジタル化

新聞、通信各社のカメラマンが使用する一眼レフカメラは1999年以降デジタル化が進み、全てデジタル化された。その後五輪を節目として発達し高画質化した。小型カメラもデジタル化が進んだが、スマートフォンの登場で販売数が減少した。デジタルカメラ全体で見てもスマホにシェアを奪われた。スマホの普及とともにSNSが誕生し、事件・事故現場などで誰もが容易に撮影、個人がニュースを発信することが可能になった。報道写真の現場から見ると、デジタル化によって「国民総カメラマン化」といえる。

第2章 新聞写真を取り巻く環境の変化

新聞の発行部数は大きく減少している。人口減少、高齢化だけでなく、SNSの普及などデジタル化も原因だ。熱心な読者である高齢層をターゲットに新聞各社はレイアウトを変更し一斉に12段化し文字が拡大した。新聞接触率の低い若年層でも新聞への信頼感が高く、新聞の「ブランド力」は依然として高いといえる。新聞、通信各社はWEBなどデジタル媒体での展開も進めているが、収益面で見ると新聞販売と並ぶ2本柱の広告収入で減少分を補うには至っていない。

第3章 新聞写真の取材・掲載プロセスの変化

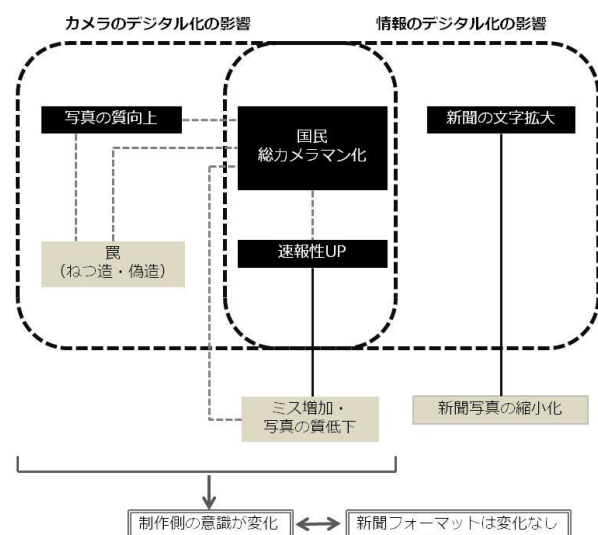
デジタル化で画質が向上し、以前は撮れなかったものが撮れるようになった。背面モニターを搭載、枚数制限も実質的にほぼなくなり自由に感度を設定できるようになった反面、1枚の写真への集中力が落ちる傾向もみられ、その意味では質の低下を招く危険性がある。写真電送のプロセスが短縮、速報性は非常に高まった。その反面、現場での作業が増加することで、ミスが増加し、写真の質が低下する危険性も増加した。また、写真の加工が容易になり、偽造・ねつ造の危険性が増した。時間に追われる状況では見抜くことが難しく「罨」が増加したといえる。

第4章 新聞写真の変化

2000年から2015年までの新聞2紙の一面を月3日分、計1080サンプル収集し、ニュースバリューとピクチャーバリューに分類、写真の専有面積などを調査、分析した。冬季五輪とW杯開催の年はスポーツ写真が増加した。紙面占有率10%以上の写真はサンプル1080枚中42枚であり、年々写真のサイズが減少していることが判明した。

第5章 考察と結論

スマホの普及とSNSの誕生で「国民総カメラマン化」した。「写真の質」と「速報性」が向上した。速報性の向上により人間の思考が追いつかない事態が起こり「ミスの増加」と「写真の質の低下」を招く危険性がある。デジタル化で写真の加工が容易になったことで「罨(ねつ造・偽造)」の危険性が高まった。「文字が拡大」したことで写真のサイズが縮小された。カメラと情報のデジタル化で制作側の「意識は大きく変容」したが、「新聞フォーマットはほとんど変化していない」。



ギターのための可変フレットの設計と製作

A Design and Making the Movable-Fretboard for a Guitar

2FS14017T 吉元仁平 YOSHIMOTO Jimpei

序章 研究背景

一般的なギターの音律は、平均律へほぼ画一化されている。一方、そのことに疑問を持った楽器製作者によって「純正調ギター」という特殊なギターが製作されている。しかし、純正調ギターに関する情報は乏しい。そこで、純正調ギターの調査を行い、指板・フレットのモデル化をこれまでで行ってきた。本研究では、モデルをもとに楽器の製作を行い、さらに、演奏実践を通し考察を行うことで、純正調ギターの価値の考察を行った。

第1章 音律の理論と実践

1-1. 音律の基本概念

音律とは、各音名に割り当てられる周波数の相対的な関係をまとめたものである。本研究では、「純正律」と「平均律」を扱う。

1-2. 平均律以外の音律を用いた様々な実践例

音律が平均律へ画一化されるなか、それに対する実践が行われている。本研究では、古楽、アメリカ現代音楽、モノコードによる実践の3つの実践を取り上げた。

第2章 音律とギターの構造の歴史の変遷

2-1. ギターの構造

ギターの音程は、主にフレットによって決定されている。一般的なギターの場合、平均律の位置にフレットが固定されている。

2-2. ギターと音律の関係性

フレットは、18世紀末まで「巻き付け式」構造だったが、弦に使われる素材の変化により「固定式」に変化した。その変化と同時に、ギターに平均律が適用されることが多くなったが、それに対して「純正調ギター」も製作されるようになった。

第3章 純正調ギター、および可変フレットの製作実践

3-1. 純正調ギターの製作とその構造

フレットが固定されているタイプの純正調ギターの製作を行った。しかし、演奏実践を通し、構造上このタイプのギターに純正律を適用することが難しいことが分かった。

3-2. 可変式フレットの設計と製作

次に、市販のギターの指板部分を加工することで可変フレットを備えたギターの製作を行った可変フレットギターは、位置の調整が可能なフレットパーツが指板にはめ込

まれている。

3-3. 可変フレットを備えたギターの調整

可変フレットギターは、フレット位置を調整し音律を変更できる。本研究では、純正律に調整し、演奏会などで使用した。

第4章 可変フレットギターによる演奏実践

4-1. 可変フレットギターによる演奏会の概要

福岡で演奏活動を行うギター奏者に依頼し、演奏会を計4回実施した。演奏には、純正律を適用した可変フレットギターを用いた。

4-2. ギター奏者へのインタビューの概要

可変フレットギターの約1ヶ月半の調査期間中、ギター奏者に対しインタビューを計7回実施した。

第5章 ギター奏者の聴感覚の変化

5-1. ギター奏者のバックグラウンド

音律に関する知識、純正な音程の聴取の経験が不足していることが、インタビューより明らかになった。

5-2. 可変フレットによる聴感覚の変化

まず、純正な音程が聴き取れるようになり、正確な純正律を得るためのフレット位置の調整が行えるようになった。また、即興演奏における「間」の使い方に関する意識の変化がみられた。さらに、様々な地域・文化の音楽が持つ響きの違いが、それぞれに根付いた音律を基準とした「正しい響き」であると理解するようになった。そして、平均律のギターを演奏する場合にも調弦を工夫するなどの変化がみられた。

第6章 まとめ

本研究の演奏会やインタビューを通し、可変フレットギターは「微細な音に耳を傾けることを演奏者に促すツール」であることがわかった。また、製作・演奏実践では、純正調ギターの持つ様々な問題点も明らかになった。

今後は、指板・フレットの設計・製作をさらに進め、問題点の解決や新たな可能性を追求するとともに、様々なバックグラウンドを持つ奏者に演奏を依頼し、多様な音楽文化におけるギターの新たな価値を模索したい。可変フレットには、様々な地域・文化における音律を取り入れ、ギターの新しい演奏の場を生み出す可能性があるように思われる。

感情の波の設計という視点からのレベルデザイン手法の体系化

Study on Systematization of Level Design from point of view Interest Curve

2FS14040K 鷲頭史一 WASHIZU Fumikazu

1. 研究背景

今、ゲームの持っている“人を夢中にさせる力”をエンターテインメントとしてのゲームの領域外で活用する動きが活発である[1]。

特にゲームの力は、人の行動をデザインする、あるいはユーザー体験をどうデザインするかを考える場面で利用されることが多い。

しかし、このような動きが盛んになる中で、どのようにしてゲームの力を他領域に導入するかの方法論についての研究は十分に進んでいるとは言えない。

そこで、本研究ではゲームのノウハウを他領域にて応用するための方法論に着目し、研究を進める。

2. 研究目的

本論文では、課題解決のための一助として、「人の行動あるいはユーザー体験をゲームによりデザインする用途において、ゲームのノウハウを他領域にて応用するための方法論を新たに提案する」ことを研究の目的とする。

3. 研究方法

- ◆ ゲームデザインの手法についての調査分析
- ◆ レベルデザインについての既存研究の調査分析
- ◆ 「感情の波の設計」という視点からの既存レベルデザイン手法を他領域にて応用するための方法論の提案
- ◆ 方法論の有用性検証のための実験
- ◆ UX グラフを用いた評価と考察[2]

4. 論文概要

本論文は全6章の構成となる。

第1章「序論」では、研究の背景と目的、論文の構成について論じる。背景の紹介では、ゲームのノウハウが他領域でどのように活用されているかの現状把握とそれに関係する研究について紹介する。その後、目的の節にて本研究の目的を明らかにし、最後に論文の構成について論じる。

第2章の「ゲームデザインの手法」では、本研究を進めるにあたって前提となる理論を説明する。第1章ではゲームのノウハウを他領域にて応用するという文脈での既存研究の紹介を行うが、第2章ではそもそもの由来であるエンターテインメントとしてのゲームデザインの研究分野を俯瞰する。その後、ゲームデザインの内、更にレベルデザインという領域に着目し既存研究を調査する。

第3章の「方法論の提案」では、人の行動あるいはユーザー体験をデザインする用途において、ゲームのノウハウを他領域にて応用するための方法論を新たに提案する。

論の展開としては、はじめに第2章で検討したレベルデ

ザインの既存研究の成果とその成果を他領域にて応用する上での課題を明らかにする。そして次に、既存研究を体系化する為の分類基準の構築を「感情の波の設計」という視点を以て行い、その基準をもとに既存研究で明らかにされている各手法を体系化する。最後に、体系化された結果をもとに、方法論を提案するために辿ったプロセスについて論じる。

第4章の「実験」は、提案した方法論の有用性を検証する為を実施した実験について論じる。この章では、はじめに実験概要と実験に用いた装置について解説した後に、得られた結果について記述する。

第5章の「考察」では、第4章で得られた実験結果について考察を行う。はじめに実験結果の検証と考察を行い、その後第3章で構築した方法論の有用性と限界について考察をする。そして最後に、ここまでの考察から得られた知見を踏まえて、「人の行動あるいはユーザー体験をゲームによりデザインする用途において、ゲームのノウハウを他領域にて応用するための方法論」の今後の改善策を提示する。

第6章の「結論」では、各章における調査・分析および考察結果を踏まえ総括的な研究のまとめを行い、本研究の今後の展開を示す。

7. 研究成果の限界とまとめ

従来の既存研究では各手法の関係性が不明瞭かつ、手法の取舍選択が読み手の力量に大きく依存していた。比較して、本研究で提案した方法論は、各手法を感情の波の設計という単一観点で関連づけした点と、ゲームのノウハウを組み込むにあたって方法論利用者の力量に大きく依存しない点という2点で既存研究をさらに発展させたと言える。

しかし、一方で方法論の限界も明らかになった。今回特に課題だと考えられる2点を次に挙げる。

- ◆ ストーリーとタスクの対応づけ
- ◆ レベルデザインの範囲外からの感情の波に対する影響の扱い

今後は、発見した課題の改善を行い、より実用性の高い方法論の構築を目標に、研究を進めていくこととする。

参考文献

- [1] 井上明人 (2012) ゲーミフィケーション<ゲーム>がビジネスを変える NHK 出版
- [2] 黒須正明, 「UX カーブに見る放送大学学生の満足度の動的変化」, Journal of The Open University of Japan, No. 32 pp.81-91, 2014