

令和 7 年度

塚本学院教育研究補助費
研究成果報告集

第三十二卷

学校法人 塚本学院

塚本学院教育研究補助費は、塚本学院教育研究補助費規程第1条により「教育職員の研究活動を助長するため、教育職員が計画する研究成果を期待するもの」であり、この塚本学院教育研究補助費成果報告集は、同規程第9条に基づき刊行するものである。

凡 例

1. この報告集は令和7年度において、塚本学院教育研究補助費規程に基づき補助費を支給され、研究を終了した教員による研究成果概要報告書を収録したものである。
2. 掲載は、学校別、学科別、役職別、氏名の五十音順（共同研究の場合は代表者の）とし、所属「学科」「役職」は、令和7年度（4月1日時点）のものを掲載した。

目 次

研究課題一覧	5
成果報告	
大阪芸術大学	7
大阪芸術大学短期大学部	40
大阪美術専門学校	49
大阪医療大学	51

研究課題一覧

完結研究

〈大阪芸術大学〉

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲載頁
美術	教授	五十嵐公一	狩野元信の研究	8
美術	教授	河田 昌之	江戸時代前期における岩佐又兵衛の源氏物語絵制作に見る創意に関する再検討のための基礎研究	9
デザイン	教授	永田 麻美	日本の手仕事の現状分析と〈現場の見える化〉および今後のデザインの関わり方の可能性についての考察 Vol.3	10
建築	教授	杉本 真一	西日本における新指定重要伝統的建造物群保存地区における環境物件に関する調査および西日本のまとめ	11
建築	教授	門内 輝行	新たな価値創造を実現するイノベーション拠点のデザインに関する研究	12
建築	准教授	浦崎 真一	歴史的公園の文化財的価値と現在価値の関係についての調査研究	13
文芸	教授	青山 勝	ニセフォール・ニエプスの写真術—再現実験と言説分析(3)	14
文芸	教授	龍本那津子	笠女郎の歌とことば	15
文芸	教授	団野恵美子	『ペリクリーズ』にみる雄弁な女性たち	16
文芸	教授	出口 逸平	「死首の咲顔」の五曾次	17
文芸	特任教授	真田 幸治	小村雪岱の舞台装置の詳細リストの制作	18
工芸	准教授	舘 正明	染色作品と展示形式	19
映像	教授	浅尾 芳宣	AI ツールがアニメ作画工程に与える生産性と表現力に関する実証研究	20
映像	准教授	大橋 勝	映画『理性に還る』に見るブリコラージュ的制作方法とオブジェ性	21
映像	准教授	佐藤 貴雄	XR(クロスリアリティ)時代における、映像表現および映像制作の可能性について考察する。	22
映像	准教授	豊浦 律子	デジタルシネマレンズの使用評価と可能性	23
舞台芸術	特任講師	河邊こずえ	舞台芸術による次世代育成～地域における企画考察～	24
芸術計画	教授	田之頭一知	アートとイベントの関係に関する基礎的研究	25
芸術計画	准教授	中脇 健児	出会いと対話と文化芸術をめぐる未分化な表現の検証と評価指標について	26
初等芸術教育	准教授	津田奈保子	箏奏者と演奏する児童の「音楽づくり」による日本音楽理解	27
初等芸術教育	特任教授	大土 恵子	聴覚障害幼児の言語発達を支援する音声・手話・指文字	28
初等芸術教育	特任准教授	山田真由美	竹久夢二の日本歌曲に関する一考察～本居長世・山田耕筰、中田喜直を中心に～	29
アートサイエンス	教授	市川 衛	上下の広がりや臨場感を演出するサウンド表現の研究	30
アートサイエンス	准教授	大谷 智子	創造性発現を促す STEAM 教育プログラムの実装に向けた調査研究	31
アートサイエンス	准教授	木塚あゆみ	街へ出るアートサイエンス教育	32
音楽	特任准教授	出口 実紀	和歌山県内の獅子舞にみる芸態および音楽的特徴の考察—日高郡を中心に—	33
教養課程	教授	石井 元章	ルネサンス期の書齋と美徳の表象	34

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲載頁
教養課程	教 授	小谷 訓子	クブラーの芸術論と芸術の伝播に関する考察	35
教養課程	教 授	純丘 曜彰	物語におけるキャラクターとパーソナリティ	36
教養課程	教 授	若生 謙二	動物剥製によるジオラマの展示構成に関する研究	37
教養課程	准教授	加藤 隆明	工芸と美術の歴史を考察し自身の制作研究をおこなう	38
大学院	嘱託助手	出村谷幸子	「つくる」と「みる」の往還に基づく美術鑑賞教育の可能性(1)	39

<大阪芸術大学短期大学部>

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲載頁
メディア・芸術	教 授	立岩陽一郎	放送における公共性とは何か～放送史から見る～(3)	41
メディア・芸術	教 授	三原 光尋	モンタージュ理論の実践的検証	42
保 育	教 授	山本 泰三	認知と脳の知見から探る造形遊びの4 カテゴリー化と、その発達に伴う活動頻度の調査	43
保 育	講 師	作野 友美	子どもの比喩表現を用いた発語によるコミュニケーション	44
保 育	講 師	高橋 純	歌唱における表現と顔の表情に関する研究	45
保育(通教)	特任講師	紺谷 志野	近代スペイン音楽におけるピアノ作品の変遷と発展～ヘスス・グリーディを中心に～	46
保育(通教)	特任講師	塩野亜矢子	保育者及び教諭における童謡曲演奏の技術と指導法に関する一考察ー移調演奏の継続考察を中心にー	47
保育(通教)	特任講師	藪 晶子	色の体験型教材によるアクティブラーニングの試み	48

<大阪美術専門学校>

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲載頁
総合デザイン	教 授	細沼 俊也	デジタルデザインを進化させる生成 AI 革命の現状と可能性	50

<大阪医療大学(仮称)>

学 科	役 職	氏 名	研 究 課 題 名	掲載頁
理学療法	設立準備委員	内田 学	パーキンソン病に発生する Forward Head Posture が嚥下障害に及ぼす影響ーcough peak flow と嚥下筋筋電図学的解析ー	52
理学療法	設立準備委員	加藤研太郎	VR による運動負担の軽減効果について	53
理学療法	設立準備委員	笹川 健吾	インソールの使用が歩行中の認知課題における脳活動に及ぼす影響	54
理学療法	設立準備委員	高野 吉朗	慢性疼痛の感受性改善効果に有効な理学療法の開発	55
理学療法	設立準備委員	森田 由佳	音楽が人体にもたらす影響についてー客観的評価を用いてー	56
理学療法	設立準備委員	森田 義満	臥位姿勢で実施する抗重力筋レジスタンストレーニングの負荷量定量化の検討	57

大阪芸術大学

絵師としての狩野家は狩野正信から始まる。その正信を継いだのが、狩野元信（1476～1559）である。この元信のもとで狩野一門は繁栄の基礎が作られた。

現在、その元信の研究の基盤となっているのは、間違いなく辻惟雄「狩野元信（一）～（五）」（『美術研究』・同『戦国時代狩野派の研究』吉川弘文館に再録）である。そこでは元信に関する文献史料が徹底的に集められ、それらに基づいて元信の人物像と作品が多角的に論じられている。その「狩野元信（一）～（五）」の中で、改めて注目したい部分がある。元信の収入に関する部分である。

大坂石山本願寺の『証如上人日記（天文日記）』に元信が頻繁に登場する。元信は64歳だった天文8年（1539）から天文22年（1553）までの15年間、石山本願寺で阿弥陀堂や寝殿などの障壁画制作の仕事をした。残念ながら『証如上人日記』には記録が欠けた部分があるため、元信と大坂石山本願寺の関係の全貌は分からない。しかし、元信と元信周辺の絵師（新介、二郎三郎、源七）が石山本願寺で仕事をした期間、日数、そして報酬が部分的にはあるが具体的に分かる。

例えば、元信は天文17年に法眼位を得ているが、その頃から石山本願寺から元信への報酬額が上昇していること。史料から分かるだけでも合計で元信は約440日、新介は約580日、二郎三郎は約260日も石山本願寺に滞在して仕事をしたこと。その報酬の総額は、概算で元信が310貫文、新介が65貫文、二郎三郎が20貫文、源七同朋衆合わせて5貫文であること。辻氏は『証如上人日記』からこれらの事実を明らかにし、石山本願寺での仕事が狩野一門の生活を潤していたと指摘した。

ただ、この『証如上人日記』を新たな視点から読み直した場合、更に興味深いことが分かるのではないだろうか。例えば、元信たちが石山本願寺に滞在した時期である。彼らが石山本願寺に滞在したことが確実なのは、天文8年は10月15日から11月11日、天文16年は9月5日から12月26日、天文17年は8月24日から12月26日、天文18年は9月2日から12月25日、天文20年は7月3日から12月25日である。このことは辻氏も注目していて、元信たちは「大体年の中ごろから後半にかけて仕事をしており、年末に報酬を貰って京都へ戻るのが通例」だったと指摘している。

これは確かな事実なのだが、ここで一つ疑問が浮かんでくる。なぜ元信たちは年の中ごろから後半、つまり秋から冬にかけて通例のように石山本願寺で仕事をしたのだろうか。なぜ春から夏ではなかったのか。このことには何か意味があったのではないだろうか。

この点に関して、一つ気になることがある。当時の職人の労働時間である。現代とは違い、当時の職人は原則として日の出から日没までしか労働ができなかった（桜井英治「中世における物価の特性と消費者行動」『国立歴史民俗博物館研究報告』92）。従って、昼の時間が長い夏、職人は多くの労働時間を確保できる。その反対に昼の時間が短い冬、職人の労働時間は短くなる。夏至と冬至では昼の長さが約5時間も違うから、多くの仕事をこなすなら夏ということになる。

そのことが先の問題に関係しているのではないだろうか。昼が長い夏は多くの仕事をこなせる。そのため夏であれば、元信は京都の仕事場で門人たちを指導し、多くの仕事ができる。その結果、新たな注文先を開拓することもでき、狩野一門の収入も増える。しかし、昼が短い冬には多くの仕事をこなせない。労働時間が短くなる状況では、新規の仕事を獲得することも難しくなる。つまり、元信にとって昼が長い夏は稼ぎ時、昼が短い冬は厳しい時期ということになる。

では、昼が短い冬、どのように稼いだらよいのか。当然、元信は考えたはずである。最も理想的なのは、冬に定期的な仕事を確保しておくことであろう。これが出来れば、冬の間の収入減少を心配せずにすむ。そして、元信の冬の定期的な仕事が、15年間も続いた石山本願寺での障壁画制作だったのではないだろうか。石山本願寺としても、元信たちを稼ぎ時である夏に囲い込むことは難しい。そこで秋から冬にかけての時期、元信たちを石山本願寺に滞在させて障壁画制作をさせた。先の問題は、このように考えることができないだろうか。

狩野元信に関する文献史料は、辻惟雄「狩野元信（一）～（五）」でほぼ出尽くした感がある。今後も元信に関する史料を探してゆくべきだが、それだけではなく今まで知られている史料を新たな視点から読み直す必要があるのではないだろうか。

江戸時代前期における岩佐又兵衛の

源氏物語絵制作に見る創意に関する再検討のための基礎研究

大阪芸術大学 美術学科 教授 河田昌之

江戸時代前期の物語絵制作において、際立った特徴を持った作品を残している絵師の一人が岩佐又兵衛（1578～1650）である。又兵衛による独自形式の作品や又兵衛の来歴などに対してはすでに先行研究があり、その成果によって岩佐派の頭領で、特異な感性を持った絵師像が明らかにされてきた。

本研究は、それらを受けて、又兵衛の作品のうちで未整理なジャンルとして残る屏風絵形式の源氏物語絵（源氏絵）を取り上げる。又兵衛の感性と絵画学習によって構築された創意のあり方に注目して、屏風絵形式の源氏絵を再考察し、江戸時代の源氏絵に関する受容史を総体的に構築する上での基礎的な研究に発展させることを目的とする。

江戸時代前期における源氏絵の制作は、伝統的なやまと絵の技法や画題を継承する土佐派の頭領の光吉（1539～1613）が中心になって取りまとめた章段の画面構図やモチーフ構成を基盤として生み出された色紙、扇面、屏風形式が主流であった。狩野派の絵師も土佐派に追従するように源氏絵を制作した。土佐や狩野以外の絵師で注目されるのが絵屋の筆頭である俵屋宗達（16世紀後半～17世紀中頃）の活躍である。宗達と門人による源氏絵としては、団家旧蔵、および藤井家旧蔵の屏風絵の断簡や扇面画や色紙絵を貼り交ぜた屏風などが残されている。そこに描かれた人物は個性的な姿ではなく、感情を露わにしない穏やかな相貌で、おおらかで優しげなイメージを持っている。宗達は公家や豪商との間にも人脈があり、こうした制作環境が宗達の物語絵制作において先に述べた独自の造形を生む上で影響があったと考えられる。

本研究の対象となる岩佐又兵衛は宗達の活躍時期と重なるもう一人の重要な絵師である。又兵衛の諱は勝以（かつもち）で、出自は武士である。絵師として活躍することになった又兵衛は、福井城下や京都、江戸にも制作の場を得て、やがて幕府の絵画制作を行うまでになる。又兵衛の画風は、土佐派や狩野派とは表現の性格を異にし、洛中洛外図屏風（東京国立博物館蔵）などに代表される風俗的な要素を多分に持っており、人物描写や画面構成がきわめて特徴的である。又兵衛作品においては、まず風俗画からの研究が早くにあり、その成果が現在にも敷衍している。一方、他の又兵衛作品として屏風絵形式の源氏絵があるが、それらは未だ研究途上にある。

申請者はこれまで土佐派、宗達と門人たちを中心にした源氏絵研究を行い、その成果の一端を展覧会や展覧会図録を通して開示してきた。その過程で狩野派の源氏絵も比較研究の対象とした。研究課題として上げた又兵衛の屏風絵形式の源氏絵は、こうした研究経過のなかに位置付けられる。

又兵衛の源氏物語図屏風は、作風に幅があり又兵衛単独で描いたとは断定できないため、本研究では限定された期間内のなかでの調査可能な範囲に絞り、伝承

作品を含めて先行研究を参考にして次の作品を選んだ（注1）。

- 1 源氏物語図屏風「岩佐勝友」落款、判読不明印
60場面 6曲1双 出光美術館
- 2 源氏物語図屏風6場面 6曲1双 大和文華館
- 3 源氏物語図屏風20場面 6曲1双 京都国立博物館
- 4 源氏物語図屏風6場面 6曲1双 高津古文化会館
- 5 源氏物語図屏風6場面 6曲1双 石川県立美術館
- 6 源氏物語図屏風12場面 6曲1双 高津古文化会館
- 7 源氏物語図屏風6場面 6曲1双 大徳寺 真珠庵
- 8 源氏物語図屏風12場面 6曲1双 泉屋博古館
- 9 源氏物語図屏風12場面 6曲1双 東京富士美術館
- 10 源氏物語図屏風12場面 6曲1双 東京富士美術館

又兵衛の源氏物語図屏風に見られる創意について検討するため、これらの作品を通して構図、描写を中心に考察を進めた。

このうち7の大徳寺 真珠庵本は長く京都国立博物館に寄託されていたが、2025年のNHK大河ドラマの影響もあり、紫式部と源氏物語や王朝文化、それらに関連する美術作品の掘り起こしを促したことで、真珠庵で時期を限って公開された。この機会に作品調査が許可されて、複数の研究者とともに熟覧した。この調査によって、7大徳寺 真珠庵本は、4高津古文化本、5石川県立美術館本、8泉屋博古館本に施された金雲がいずれも胡粉盛り上げの装飾が丁寧な金雲である点と、左右隻の金雲による画面区画ともにほぼ共通していることがわかった。また章段の選択は「紅葉賀」「絵合」「胡蝶」が共通していることも確かめられた。これらの4点は6曲1双屏風を6場面で構成している点でも共通しており、画面区画と描かれる章段に制作の規範があることが予想できる。これは調査の成果の一例であるが、人物表現に特徴を持つ又兵衛の画風に注目されがちであるなかで、屏風の画面区画からのアプローチによって屏風絵の制作過程に立ち返って作品研究を行うことで、又兵衛の門人たちを含めた又兵衛工房の源氏物語図屏風における創意のあり方を捉える視点が増えた。

今後は、又兵衛の源氏物語図屏風は作品の全体像が未だ定かにされていない現状にあるなかで、既存の作品を整理し制作上での創意の考察を続け、又兵衛の作品研究を補足し進展させることにつなげることで、そして引き続き、又兵衛の源氏絵を取り込んだ江戸時代の源氏絵の受容史の総体的な構築への基礎的な研究に発展させることが課題である。

（注1）雨宮六途子「源氏物語図屏風と岩佐派の絵師」『聚美』10号 2014年。廣海伸彦「誰も見たことのない源氏絵を又兵衛はいかにして描いたか」特別展「岩佐又兵衛と源氏絵」出光美術館 2017年

取り組みの目的

日本の伝統工芸や手仕事は、この半世紀で、その立ち位置を大きく変える事となった。

この研究を立ち上げた当初は、下記の経緯を経て、今の伝統工芸を見つめ直す事を目的としていた。それは<1970年代の高度経済成長に始まり、バブル期の到来と崩壊、その後の「失われた20年」と呼ばれる期間を経て、ようやく経済が立ち直るように見えた矢先のリーマンショック、そして、2020年から数年に渡って世界を襲ったコロナ禍による日常生活の激変。その激動の中で、かつて日常生活品として日本人の生活に深く根付いていた伝統工芸品および手仕事品は、その後の経済の変遷に揉まれ、安い価格で海外生産された品々に脅かされていく。その結果、伝承されていた技術は製作者の高齢化に伴い失われつつあり、また、従事者の生活の安定に対する将来の不安から、若い継承者が減少傾向にあった昨今。そこから派生した、日本の伝統工芸の技術を未来に残していけるのかという大きな問題を抱えているという現状があった。そんな中、日本の伝統工芸および手仕事に対してデザインが出来る役割は何なのか、という、自身の問題意識から、この研究を始めるに至った。そして、この数年で現状は更に大きく変化しつつある。それは数年前から身近になった AI の台頭である。この現状を受けて、その立ち位置に大きな変化を感じるからこそ、現在、伝統工芸は研究対象として益々興味深いものとなっている。

1. 研究対象

今回、研究対象として調査をさせていただいたのは、下記の3つの工芸品の制作現場である。

- ① 長崎鼈甲（長崎県）：安龍工房
- ② 二風谷アイヌ工芸（北海道）：貝澤徹氏、貝澤守氏、
- ③ かが細工（岩手県）：花香房

それに加えて二風谷アイヌ工芸については、平取町アイヌ施策推進課の吉原秀喜氏にもヒアリングさせていただいた。それぞれの取材対象についてのまとめは下記である。

（取材に加えて各社の HP 他より抜粋・参照）。

<長崎鼈甲：（有）安田：安龍工房>

鼈甲文化が花開いた長崎の地に 1969 年に創業。初代の安田龍夫氏が新しい表現に挑戦し続け斬新な製品を発表し業界に新しい風を吹き込んだ。現在は二代目の藤原慎二氏がその思いを受け継ぎ、立体作品など更に新たな技法を開発、挑戦されている。

<二風谷アイヌ工芸：貝澤守氏、貝澤徹氏>

※貝澤守氏：アイヌ伝統工芸作家。木彫り職人であった先代の守幸氏のもと、21 歳から作品作りに携わる。2010 年には国土緑化推進機構のコンクールで<森の名手、名人>に全国 80 人の中、道内でただ 1 人選ばれる。<貝沢民芸>店主。

※貝澤徹氏：アイヌ伝統工芸作家。明治時代に名工と言われた貝澤ウトレントク氏を祖父に、工芸家の勉氏を父に持ち、独自の感性と技術で作品を制作する。北海道アイヌ伝統工芸展北海道知事賞ほか多数受賞。<北の工房つとむ>店主。

<かが細工：花香房>

2020 年より、工房が所有する山林に自生する胡桃や山葡萄の樹皮で作品造りを開始。2015 年には大阪や仙台のデパートでの展示販売を始め、2020 年からは盛岡市内での販売も始まる。また近年は遠野市内でワークショップも開催するなど、その活動を広げておられる。

2. 研究方法

- ① それぞれの現地に赴き、制作の現場である各工房を取材。各社の代表にインタビューを実施し、現状を把握。
- ② 産業の生まれた背景や歴史を、現地の視察ならびに現地の資料館等を訪れる事で学ぶ。
- ③ それぞれの伝統工芸を、その歴史から作成方法、現状の分析の観点まで含め、講義資料として作成。

4. 研究結果

前期の取材先 3 か所に対して、以下の質問を基にヒアリングを深めていった。

- 1) 今の伝統工芸（日本の手仕事）に足りないところ
- 2) これからの伝統工芸（日本の手仕事）に必要な事
- 3) 他者にはない強みや独自性
- 4) 新しい取り組み
- 5) 自身の活動の中で国や社会に足りないと感じている点
- 6) 日本と海外の距離感や違いを感じる点
- 7) 伝統工芸（日本の手仕事）を続ける中で、今、若い人達に望む事

<それぞれの現状と取り組み>

●長崎鼈甲：（有）安田：安龍工房

鼈甲工芸は本来、分業制が主だったそうだが、安龍工房では分業は行わず、素材の加工から完成までを一貫して実施制作されている。それにより、独自の世界観の作品が出来上がっている。また常に新しい技法も研究を続けオンリーワンの鼈甲製品を生み出すことに成功されている。

ただし鼈甲工芸を取り巻く現状としては、1973 年に採択され、1975 年に発効されたワシントン条約により、鼈甲の原材料であるタイマイの甲羅は日本への輸入が禁止された。そのため、現在の鼈甲製品の生産は日本国内に残っているタイマイの甲羅しか使えず、それを使い切れれば終わってしまう。また、作られた鼈甲工芸品も海外へは輸出できず、日本国内で購入された製品も国外には持ち出せない。そのような現状の中、今後どのように鼈甲工芸の伝承をしていくのが大きな課題となっている。

●二風谷アイヌ工芸<貝澤徹氏、貝澤守氏>

アイヌ文化という、他に類を見ない独自の文化の中で生まれ、伝承されてきたアイヌ工芸。その唯一無二性が強みである。現在は海外、特に欧米からの訪問も多く、またアイヌ文化などの紹介要素を併せ持つ漫画作品が 2014 年から発表された事から若い世代が訪れることも増えた。若い世代に興味を持って貰うには、このようなキッカケが大切だと感じているという。加えて、これをキッカケにそれまでは少なかった女性の購買者が増えた事も変化として挙げられる。

また平取町ではアイヌ文化博物館の設立を始め、担い手の育成・文化継承などアイヌ独自の歴史や文化を守る活動を推進している事も、大きな特徴だと感じた。

●かが細工<花香房>

花香房を主催されている佐藤氏が自身の山林を持たれているのが強みであり、特徴でもある。そこから取れる豊かな資材を基に、カゴ細工に止まらない自由な形の作品を日々研究されている。制作された作品は各地のデパートや催事場、道の駅などで販売し、それを見た催事関係者からも声がかかるなどし、徐々に販路を広げている。またワークショップなども行い、手仕事の魅力を一般に広める活動も積極的に実施されている。

3. デザインにおける、今後のアプローチ

今回の取材で特に考えさせられたのは、長崎鼈甲工芸の現状である。その現実を目の前にして、私自身、驚きを隠せなかった。そして、デザインで出来るビジュアルアプローチを考える前にデザイナーが出来る事とは何かを深く考えさせられた。<出来る事>、それは、この現状を少しでも多くの人に知って貰い伝統的工芸品に指定されている長崎鼈甲の工芸を後世に絶やさず繋いでいくという行動から考えるべき・・・それもデザインが出来るアプローチの一つではないかと考えた。

伝統工芸および日本の手仕事の現状は環境や地域の取り組みにより様々であることが、今回の 3 年目の取材で改めて確認できた。それぞれの伝統工芸と手仕事の現状を多くの人が把握し、日々変わる環境の中でどのような手段を用い如何に次の世代に伝承していくべきかを日本のクリエイティブ全体の問題として、関係者のみならず、より多くの人々が考えていく未来がある事が望ましいと改めて強く感じている。

西日本における新指定重要伝統的建造物群保存地区における

環境物件に関する調査および西日本のまとめ

大阪芸術大学 建築学科 教授 杉本真一

<研究目的>

本調査は、一連の調査開始後に新たに指定された地区を中心に、建造物の陰に隠れてこれまで十分に注目されてこなかった環境物件が、どのような状況にあるのかを把握し、その実態を明らかにすることを目的として実施した。なお、国が定める重要伝統的建造物群保存地区における環境物件の定義等については、昨年度までの報告書を参照されたい。

<対象地区>

調査は以下の7地区について行った。

- ① 鳥取県若桜町若桜（商家町）
- ② 岡山県津山市城西（寺町・商家町）
- ③ 岡山県矢掛町矢掛宿（宿場町）
- ④ 広島県福山市鞆町（港町）
- ⑤ 広島県廿日市市宮島町（門前町）
- ⑥ 愛媛県宇和島市津島町岩松（在郷町）
- ⑦ 長崎県平戸市大島村神浦（港町）

研究の最初として各地区の文化財課などに問い合わせて保存計画書を収集し、次に現地調査を行った。

<分類について>

各地区の保存計画書を分析してみると、指定する物を大きく伝統的建造物と環境物件に分け、さらに伝統的建造物を建築物と工作物に分けている。

『伝統的建造物群保存地区』制度は、市町村が主体となって進める仕組みであるため、国の制度としては環境物件や工作物に関する明確な定義が設けられていない。その結果、どのようなものを対象に含めるか、また環境物件として扱うか工作物として扱うかといった判断は、各市町村に委ねられており、石垣などは工作物と環境物件の振り分けが地区ごとにばらつきが見られた。しかし、各地区の個性ある景観を形成するうえでは、こうした一定の曖昧さがむしろ有益であると感じられた。

<調査結果>（各地区の特徴）

- ① 若桜町若桜（商家町）（令 3.8.2 指定）
指定物件数 伝統的建造物（建築物）86、（工作物）79、環境物件 15
若桜（わかさ）町は鳥取県南東部に位置する。保存地区は旧若桜街道（本通り）の宿場町を中心に指定されている。本通り両側と背割線等に沿って用水（カワ）が西流し、水路（スイロ）やその石積護岸、水汲み場（イトバ）や貯水槽（ホリ）などが保存物件として指定されている。
- ② 津山市城西（寺町・商家町）（令 2.12.23 指定）
指定物件数 伝統的建造物（建築物）163、（工作物）8、環境物件 3
津山市は岡山県北東部の美作地方に位置する。保存地区は、寺町と商家町からなり、往来沿いには大規模

な寺院や伝統的な町家が建ち並ぶ。建築物としては社寺関係が半数近くを占め、工作物や環境物件は少なく、社叢の樹木や水路が中心となっている。

- ③ 矢掛町矢掛宿（宿場町）（令 2.12.23 指定）
指定物件数 伝統的建造物（建築物）228、（工作物）9、環境物件 0

矢掛町は、岡山県の南西部、瀬戸内海よりやや内陸の盆地に位置する。保存地区は、江戸時代初期に設置された山陽道の宿場町の歴史的風致を形成している。多くの建築物が指定されているが、工作物は門などに限定されており、環境物件の指定は無い。

- ④ 福山市鞆町（港町）（平 29.11.28 指定）
指定物件数 伝統的建造物（建築物）244、（工作物）104、環境物件 0

福山市鞆町は、瀬戸内海に突き出た沼隈半島南東部の港町で、古来より海上交通の要衝として栄えた。工作物として社寺の石垣が多く指定されているほか、港関係で雁木や船繋石、常夜燈が多く指定されている。環境物件の指定は無く、港町として石造の港湾施設や寺社の構造物が主役になっている。

- ⑤ 廿日市市宮島町（門前町）（令 3.8.2 指定）
指定物件数 伝統的建造物（建築物）136、（工作物）57、環境物件 2

廿日市市は広島県西部に位置し、宮島町は廿日市市の南端、広島湾に浮かぶ厳島に所在する。寺院、社家の住宅、町家、旅館や別荘などが建築物として指定されており、それらを取り巻く石垣や石段、石造物や樹木が保存物件として指定されている。

- ⑥ 宇和島市津島町岩松（在郷町）（令 5.12.15 指定）
指定物件数 伝統的建造物（建築物）162、（工作物）66、環境物件 0

津島町岩松は宇和島市の南部、岩松川左岸河口域に所在する。近世の地割を残す芳原溝等の水路を形成する石垣が工作物として多く指定されているが、環境物件の指定は無い。

- ⑦ 平戸市大島村神浦（港町）（平 20.6.9 指定）
指定物件数 伝統的建造物（建築物）142、（工作物）91、環境物件 16

平戸市大島村のある的山大島は平戸市街地の北方約15kmの島で、神浦は大島の南東部に位置する。環境物件は墓地、樹木、庭園、水路、湾内水面など丁寧な調査・指定がなされており、工作物も共同井戸や石垣などが多く指定されている。

<類型化>

環境物件や工作物の分類・類型化の必要性は、以下の点において強く感じられた。すなわち、①保存の優先順位を決定するため、②補助制度を合理的に設計するため、③災害復旧時の判断基準を明確にするため、そして④空間構造の分析を行うためである。

分類・類型化の詳細は実施報告書を参照されたい。

新たな価値創造を実現するイノベーション拠点のデザインに関する研究

大阪芸術大学 建築学科 教授 門内 輝行

21世紀を迎えて近代社会や資本主義の行き詰まりが露呈しつつある。今日のデザインの重要な役割は、個々の人工物をつくるだけでなく、人工物相互の関係や人工物と人間・環境との関係を含むシステムをデザインし、豊かな生命と暮らしを育む環境・社会の創造に貢献することである。

筆者はそのように拡張されたデザインを「人間-環境系のデザイン」と呼び、その体系化を進めているが、本研究では工業社会から知識社会へ変化する過程で注目されているオフィスに焦点を結び、新たな価値創造を実現するワークプレイスのデザインを探求する。

知識社会では、自然との共生や人間相互の絆を大切にする持続可能な社会の構築することが課題となり、物質・製品の生産にとどまらず、情報・サービスを創出することが注目されている。そこでは新たな価値を創造するイノベーションが求められている。2016年から「日経ニューオフィス賞」の近畿ブロック審査委員長を務め、知識生産の場としてのワークプレイスの最新の動向に触れてきた蓄積を踏まえて、イノベーションを加速するワークプレイスとしてのオフィスのあり方を探ることが本研究の目的となる。

1. 人間-環境系としてのワークプレイス

19世紀の産業社会の中で始まったオフィスの歴史をたどりながら、人間と環境の関係性の中で発展してきたワークプレイスの進化する姿を描き出す。1960年代のアクションオフィスの段階からオフィスランドスケープ、コラボレーションが主題化されていることを確認する。その上で、人間-環境系のデザインの視点からワークプレイスを再定義し、知識社会におけるオフィスのデザインを探求した。

2. 企業・組織の資源の活用と将来ビジョンの実現

企業や組織は活用できる資源を踏まえて、組織の再編・統合を行い、将来ビジョンを実現する手段としてオフィスづくりを位置付けている。オフィスのデザインは、分散していた資源の集約によるシナジーの創出、社内外の交流を促すイノベーション拠点の構築、ビジネスモデルの刷新、企業価値の発信、新しい働き方の実現などと密接に関わっているのである。

3. オープンイノベーションとエコシステムの構築

組織内・組織間の協働、及び組織を超えた社会との共創に基づくオープンイノベーションのためのオフィスづくりが定着し、多様な試みが展開されている。研究開発やマネジメントなどの諸活動が融合し、組織内外の専門家や市民が出会うことでイノベーションが誘発される。多様なメンバーがつながり一体感を醸成できる空間、コミュニケーションラウンジや集中

エリアなど、多様な空間のデザインが展開されている。

さらに、立地特性や空間配置を活かしたビジネス生態系としてのエコシステムが注目されている。シェアオフィス、コワーキングスペース、ワーケーションなどのサードワークプレイスも定着し始めている。

4. 空間・環境のデザインパターン

フリーアドレス、ABW (Activity Based Working) などの空間・環境のデザインパターンが創造的なオフィスの実現に大きな役割を果たしている。日経ニューオフィス賞の審査を通じて、オフィスデザインの水準が大きく向上していると実感していることから、調査資料をもとにオフィスのデザインパターンの整理を試みた。具体的には「パターン・ランゲージ」の理論を踏まえて、デザインパターンを定式化した。

さらに、自然、都市・町・村、スタジアム、住宅等のメタファーが活用した空間構成、考える・つくる・試すといったサイクルを回すための空間構成など、パターンの組合せについても事例分析を行った。

5. ワークスタイルの変革（ウェルビーイングやエンゲージメントの実現）

コスト削減、生産性・創造性の向上、優秀な人材の確保などを可能にする働き方改革が社会課題となっており、ABW やウェルネスといった働き方や健康に対する配慮が浸透し始めている。回遊性のあるプラン、アートやグリーンを設置、バイオフィリック・デザイン、サーカディアン照明、コンシェルジュサービスの導入など、多様な働き方を実現し、働く人のウェルビーイングやエンゲージメントを大切にする新しい働き方を可能にするオフィスの事例分析を行った。

6. コロナ後のワークプレイスのニューノーマル

コロナ禍の影響を踏まえて構想された新しいオフィスのプロトタイプが顕在化してきた。在宅ワークではできないコラボレーションを実践する場としてのオフィスのあり方を探求する試みが本格化しつつある。今後はテレワークの普及に伴う職住融合、DXの進化による分散型の都市構造など、オフィスのあり方が根幹から問い直される可能性があると考えられる。

7. 新たな価値創造を実現するワークプレイスのデザイン方法論の構築

以上を踏まえて、将来ビジョンの実現、オープンイノベーションとエコシステムの構築、空間・環境のデザインパターンの活用、ワークスタイルの変革などに配慮した、新たな価値創造を実現するワークプレイスのデザイン方法論の体系化を試みた。企業・組織・社会が直面する困難な課題の解決には、イノベーション拠点としてのオフィスのデザインが必須である。

歴史的公園の文化財的価値と現在価値の関係についての調査研究

大阪芸術大学 建築学科 准教授 浦崎真一

1. 研究背景と目的

わが国の文化財のうち、名勝、文化的景観、登録記念物（名勝地関係）が環境デザインやランドスケープ分野の主な対象となっている。国の登録有形文化財は建造後 50 年以上が基準とされ、名勝でも近代以降の登録が進められている。公園に目を向けると、制度創設から 150 年以上が経過し、歴史的価値を有する「歴史的公園」としての認識が高まりつつある。一方で、公園は現在も市民生活において利用される生きた空間であり、時代のニーズに応じた更新、すなわち歴史的価値を保持しつつ現代的利用に応える文化財と生活空間の両立が求められる。

現在、名勝として指定された公園等は 14 か所、登録文化財（名勝地関係）として登録された公園等は 14 か所あり、いずれも現役の公園として利用されている。これらは指定・登録時に評価された景観的・歴史的価値を維持しながら、現代の利用に合わせた整備が行われていると考えられる。文化財的価値の継承と利用実態を整理することは、歴史的価値と現代的価値の親和性を把握し、両立の可能性を検討する上で重要である。また、今後増加が見込まれる開園 50 年以上の公園のリニューアルにおいて、残すべき価値の明確化や将来の価値形成につながる視点の提示も重要である。

本研究は、歴史的公園が有する文化財としての価値と、現代生活に根ざした生きた空間としての価値を整理し、その両立に向けた空間デザインの視点を明らかにすることを目的とする。

2. 研究方法

本研究では、名勝や登録記念物として指定・登録された公園を対象に、文献調査と現地調査を通じて空間構成や利用の変遷を整理し、指定・登録理由として示された価値がどのように継承されているかを調査した。まず、名勝等に指定・登録された公園について基礎情報と文化財的価値の視点を文献から整理し、そのうち白山公園、鞆公園の現況調査を行った。これらの結果を踏まえ、歴史的公園における「不易」としての文化財的価値と、市民ニーズに応じて変化する「流行」としての利用価値の両立可能性を検討し、生きた文化財として持続するための価値の方向性を考察した。

3. 調査とサイト価値の検討

1) 歴史的公園基礎調査

歴史的公園としてまず挙げられるものは、1873 年の太政官達第 16 号に基づき選定された全国 80 か所余りの公園である。現在名勝地として指定・登録されている公園のうち、これにあたるものは指定 5 か所、登録 3 か所であった。このうち名勝指定の最初は 1922 年の奈良公園、名勝地登録の最初は 2004 年に制度ができたのちの 2006 年の函館公園である。

指定は戦後長らく途絶えていたが、登録制度の創設とともに 2004 年以降 10 年間にわたり順次指定・登録

が進められてきた。以降しばらく間を空け、近年では 2018 年に白山公園、2020 年に哲学堂公園が指定されている。登録においては自治体の偏りも大きく、自治体方針も歴史的公園の価値認識に関わることが窺われる。

名勝の価値はすぐれた国土美として欠くことができないもので、人文的名勝においては芸術的あるいは学術的価値の高いものとされている。更新されていく公園において芸術的、学術的価値を担保すること、保護対象となれば変えられない原則という二面性の両立が、指定を進めるための要点と考えられる。

2) 歴史的公園現況調査

白山公園

白山公園はわが国最初の公園のひとつであり、新潟県令楠本正隆により 1872 年に公園化が進められ、1873 年に太政官公園となった。先述のとおり 2018 年に名勝に指定されている。本公園の歴史的公園としての価値は、明治初期の造成から空間構成を大きく変えることなく現在まで維持されていることとされる。具体的には、蓮池と瓢箪池を中心に回遊できる基本構成、美由岐賀岡と呼ばれる築山など基本的な地割りがそのまま残っていることに価値が見いだされている。

鞆公園

鞆公園は白山公園と同じくわが国最初の公園のひとつであり、巖島公園とともに太政官公園となった。公園となった当初は鞆公園の名称ではなく仙酔島とされ、1925 年の名勝指定時に鞆公園の名称が用いられている。1934 年には最初の国立公園のひとつとなる。名勝指定における価値は、美林や奇岩などの景観とともに、島内の人工物もその要素とされ、特に 1873 年以来公園として遊観に供されていた特殊性が評価されている。

3) 歴史的公園の価値の「不易流行」検討

東遊園地（登録）は 2023 年にリニューアルされ、これまでも各時代に整備が蓄積されてきた。1889 年からつくられた坂本町公園も 2021 年にリニューアルされたが、当初の設計はなく場所と名称、公園としての存在が継承される。日比谷公園の再整備計画では空間計画に歴史性の継承を掲げている。都市公園は時代のニーズに合わせて変換することが「流行」と言え、歴史的なレイアウトの継承を「不易」とする公園が少なくない。

4. 歴史的公園の文化財的価値と現在価値

都市公園法は都市公園を廃止することを禁じている。文化財保護法は文化財を保護するが、無くなることのない都市公園を保護することにおいて、守るべき歴史的公園たる所以は何か。都市公園は使われること、そのために変換することに存在意義がある。芸術的価値で評価される審美性、学術的価値で評価される歴史性・文化性を継承しつつ、変化するリビングヘリテージとしての公園を継承することが求められる。

ニセフォール・ニエプスの写真術 ―再現実験と言説分析― (3)

大阪芸術大学 文芸学科 教授 青山勝

本研究は、2023（令和 5）年度に開始したニセフォール・ニエプス（Nicéphore Niépce, 1765-1833）の写真術に焦点を絞ってその発展過程の全貌を総合的に解明することをめざす研究課題「ニセフォール・ニエプスの写真術―再現実験と言説分析」の3年目に該当するものである。本年度は主に、(1) フィゾトタイプ研究、(2) フランスにあるニエプス関連のミュージアム等の視察・調査、(3) 研究成果の公表（出版）にむけての準備の3点を軸として研究活動を進めた。以下に、その概要を記す。

(1) フィゾトタイプ研究

2024（令和 6）年度に進めた「フィゾトタイプ」に関する文献史料の検討やその再現実験を踏まえて、今年度はより包括的に、1820年代後半に始まるニエプスとダゲール（Daguerre, 1787-1851）の交流関係の複雑な諸相に光を当てようとした。

具体的には、一方で①ニエプスがダゲールと写真術に関する共同研究をはじめた 1830 年から、ニエプスが亡くなる 1833 年までの数年間に 2 人のあいだで交わされた手紙等の史料を精査し、〈フィゾトタイプ〉の開発の経緯とその製法の詳細を文献的に精緻に辿り直した。他方で②その製法の再現実験を繰り返し行い、その製法の詳細を実践的にも検証した。

その成果は、「ニセフォール・ニエプスのフィゾトタイプ ―その開発の経緯と製法の詳細」としてまとめ、本学大学院紀要『藝術文化研究』（第 30 号、2026 年 2 月）に投稿し、掲載された。

フィゾトタイプ研究には、なおいくつかの課題が残るものの、カメラを用いた撮影に関して一定の成果を得られた点は今後の研究に繋がる大きな成果であり、今後、さらに研究を深めつつ、ニエプスの晩年の活動をより立体的かつ精密に描き出すことを目指していきたい。

(2) ミュージアム等の視察・調査

2025 年 8 月末から 9 月上旬にかけて、以下のミュージアム等を視察し、ニエプス関連の写真作品や史料を中心に調査（熟覧等）を行った。以下が主な訪問日と訪問先である。

8 月 30 日（土）

シャロン＝シュル＝ソーヌの郊外のサントル運河等

8 月 31 日（日）

メゾン・ニセフォール・ニエプス

9 月 1 日（月）—2 日（火）

ミュゼ・ニセフォール・ニエプス

9 月 3 日（水）

パリ工芸博物館（アール・ゼ・メティエ）

9 月 4 日（木）

フランス写真協会、フランス国立図書館

9 月 5 日（金）

フランス国立工芸院の収蔵庫（サン＝ドニ）

9 月 6 日（土）

貨幣博物館、郵便博物館

9 月 7 日（日）

ルーブル美術館

以上のうち、特にミュゼ・ニエプス所蔵の自筆の手紙やエリオグラフィ関連の作品資料、フランス国立図書館所蔵の《馬とその御者》をはじめとする資料、フランス国立工芸院のサン＝ドニ収蔵庫のダゲールのダゲレオタイプ作品等を熟覧できたことは、今回の視察・調査旅行のきわめて大きな成果である。

(3) 研究成果の公表（出版）にむけての準備

これまでの研究成果を 2027 年、すなわち、ニエプスの《（無題の）「眺め」》撮影後 200 年という記念すべき年に書籍（編著）のかたちで発表することを計画しており、今年度はその準備も具体的に始めた。

出版社である赤々舎とも相談しつつ、企画の概要を固めた。収録予定のジャン＝ルイ・マリニエの論文（フランス学士院での講演原稿）については、翻訳権を獲得し、すでに翻訳もほぼ完了している。それ以外にも、エッセイ執筆者を決定し、執筆依頼を行い、さらにニエプスの手紙等の史料のうち特に重要なものを選定し、その翻訳にも着手している。

こうした成果を土台にしつつ、次年度は、各種写真製法の再現実験の精度を高めつつ、出版にむけて翻訳や原稿執筆の作業を計画的かつ着実に進めていく予定である。

笠女郎の歌とことば

大阪芸術大学 文芸学科 教授 龍本那津子

笠女郎(かさのいらつめ)は、万葉集第四期を代表する女流歌人の一人であり、大伴家持との贈答歌群によって特異な存在感を示す人物である。万葉集には29首の歌が収録されており、これは大伴坂上郎女の84首に次いで多い。

笠女郎の歌は、巻三・巻四・巻八に収録されており、これらの巻の年代(順置)から短期間に集中して作られたと考えられ、その活動時期は天平5年前後(733年頃)と推定される。現存する29首の内訳は巻三(比喩歌)に3首、巻四(相聞歌)に24首、巻八(春・秋の相聞)に各1首で、いずれも大伴家持に贈った歌である点が大きな特徴である。これに対して家持からの返歌はわずか2首のみであり、片恋的・悲恋的な構造が研究上の大きなテーマとなっている。

笠女郎に関しては、万葉集に残された歌以外に他の史料はなく、その出自も明らかでない。笠女郎という呼称は笠一族の女性という意味で、本当の固有名はわからない。笠氏は備中国(岡山県)に本貫(本籍)がある、中の下くらの元地方豪族で、三位以上の高位高官は出ていない。笠女郎に卓越した歌才を与えた父が誰であるかも不明である。現在のところ笠金村、笠御室、笠麻呂(少弥満誓)の3人が候補として挙げられているがいずれも推測の域を出ない。従って歴史的な人物としての実像は明らかでないが、これまでの研究では、歌群から次のような人物像が推測されている。

- ・情熱と知性を併せ持つ人物：窪田空穂は「知性の持つ強さと感性の柔らかさを兼ね備えた歌人」と評している(注1)。
- ・教養ある女性歌人：技巧的で遊戯性のある表現を用い、万葉後期の相聞歌の典型的テーマ(夢・人目・恋死など)を巧みに扱う(注2)。
- ・家持の周辺女性の中でも特異な存在：まとまった歌群が残されている点で他の女性歌人と一線を画す(注3)。

研究史における主要なテーマは以下の4つに大別される。

- (1)笠女郎の恋愛観と主体性
- (2)家持との関係性の再構築
- (3)語彙・表現の比較研究
- (4)後期万葉相聞歌の典型性と個性の両立

本稿では、特に上記(4)に関して笠女郎の歌風と表現の特徴について検討する。

笠女郎の歌は従来「技巧を主とし、詞を主とした歌の為の歌」(注4)などのように、技巧的で遊戯的な、虚構性に富むものと評価されることがあった。たしかに爛熟期とも言える万葉集第四期の歌人として、笠女郎の歌にも万葉集の中に多くの類歌、類想表現が存在する。しかし、一見類型的のようで、実は「個性」ともいうべきものが存在することがこれまでの研究(注5)で明らかになってきた。本稿では笠女郎の歌の「個性」を次の観点から考察する。

一つめは相聞歌の典型テーマの深化である。先に挙げた「夢」「人目」「恋死」は、いずれも後期万葉で多く読まれるテーマであるが、これまでの類歌にはない笠女郎独自の発想が見られる点である。

二つめは語彙・表現の開拓性である。万葉集には笠女郎が初めて用いた単語と句(五音・七音句)が複数確認され、後代の歌にも影響を与えたとされる(注6)。

そのうち笠女郎の歌だけに見られるものは
託馬野(3395) いまだ着ずして(3395)
真野の草原(3396)
結びし心(3397)
わか形見見つ思ませ(4587)
打廻の里(4589) 待てど来ずける(4589)
知るれや(4591)
夕陰草(4594)
全む限り(4595)
八百日行く(4596) 沖つ嶋守(4596)
山川も隔たらなくに(4601) 心ゆも我は思はず
き(4601)
なかれ(4606)
鐘(4607)
大寺(4608)

また、笠女郎の歌に初めて使われ、のちにほかの歌人が用いたものは

- ※この月ごろ(4588→坂上郎女(4723)(81560))
- 立ち嘆く(4593→遣新羅使等(3580))
- 間近き(4597→湯原王(4640)(6986))
- 物思(4602→池主(94189)(4425))
- 後(4608→防人(204326))
- 鴨の羽色(81451→家持(204494))
- 朝ごとに(81616→)

である。※については、巻四・巻八において坂上郎女の歌が置かれている位置から笠女郎の方が先だと判断されるもの29首のうち少なくとも19首において独自の表現を開拓していることになる。

本稿では、このうちの二首

託馬野に生ふる紫草衣に染めいまだ着ずして色に出でにけり(巻三・395)

相思はぬ人を思ふは大寺の餓鬼の後ろに額つくごとし(巻四・608)

を中心に論を進めるものとする。

注1 窪田空穂『万葉集釋訳』第三巻 pp154 新訂初版 東京堂出版1980

注2 山口裕子「笠女郎の『人目』表現」、『三重大学日本語学文学』14巻pp49-64、2003

注3 浅野真子「悲恋の構造」、『別府大学紀要』第43号、pp1-8、2001

注4 土屋文明『万葉集私注』筑摩書房、1969

注5 青木生子「笠女郎—文学史的位相について」、『上代文学』第9号、1957

中西進「笠女郎と茅上娘子」、『万葉史の研究』(下)、桜楓社、1968年

黒田久美子「笠女郎の歌とその表現」、『美夫君志』第27号、18983

注6 吉野和子「笠女郎の歌にみる独自の表現と先行歌人」、『成蹊國文』第53号、pp1-11、2020

『ペリクリーズ』にみる雄弁な女性たち

大阪芸術大学 文芸学科 教授 団野恵美子

16世紀から17世紀にかけて、約150年もの間、イギリスでは女性向けの日常生活の手引書、女性の地位に関する論説や説教集、礼儀作法書が出版されてきた。父権制社会における女性の立場や結婚について、家庭生活手引書などの影響があることは、エリザベス朝演劇の端々に明白である。

シェイクスピア(William Shakespeare, 1564-1616)の『ペリクリーズ』(Pericles, 1607-1608)では、タイアの王ペリクリーズが、近親相姦のアンタイオカス父娘が求婚者に要求する謎解きに挑戦するところから苦難の旅を始める。シェイクスピアのロマンス劇は悲喜劇の一種で、探求の旅に出る英雄たちの物語であり、別れ別れになった家族が最後にめでたく再会するという話が基調となっている。旅の途上で魔法の薬草、運命や神々の力を借り、離散家族が再会し、悲しみが喜びへ別離から和合へと進む。家父長制社会において女性は沈黙と忍耐が美德とされた中で、ペリクリーズの娘マリナー、ターサス太守の妻ダイオナイザ、ミティリーニの娼館女将は雄弁で行動的である。男性中心のロマンス劇の中で、要求を通すために言葉を武器として語る女性たちに注目すると、一見おとぎ話的な世界に見えたものが、皮肉にも現実感が伴う劇作品だとわかる。

1. 劇の概要と特徴

タイアの王ペリクリーズは、王アンタイオカスの美しい娘の求婚者として名乗りを上げるが、課題の謎を解き王と娘の近親相姦を見破る。命を狙われたペリクリーズは国へ逃げ帰り、自分の国を守るために外国であるターサスに海で向かう。食料を大量に提供したためターサスの太守クリーオンと妻ダイオナイザに感謝され信頼関係を結ぶが、またも刺客の追手を逃れるためにペンタポリスへ向かう。難破して漁師に助けられた後、ペンタポリスの王が催す馬上槍試合に出場して勝利し、王娘タイーサと結婚する。

故郷からの知らせで、ペリクリーズがタイアの王だと周囲に発覚し、身重のタイーサと帰国の海路で再び嵐に会い、タイーサは娘マリナーを生んだ後、仮死状態に至る。ペリクリーズは妻が亡くなったと信じて耐水性の棺に入れて海へ流す。タイーサはエフィサスの地に漂着した後生き返り、ダイアナ神殿の巫女となる。娘マリナーは故郷へ帰る途中のターサスでクリーオンとダイオナイザに預けられる。

14年の月日が経ち、マリナーは美しさと優秀さに嫉妬したダイオナイザの命で暗殺されるところを、海賊にさらわれミティリーニの女郎屋に売られる。クリーオンは訪ねてきたペリクリーズにマリナーの偽りの死を伝え、ペリクリーズは絶望したまま海を流離いミティリーニへ寄港する。

ミティリーニの女郎屋では、マリナーの美しさに客は絶えないが、聡明な彼女は客の不道徳を諫めて

改心させ商売にならないと女将を激怒させている。総督ライシマカスと交渉し、技芸で生計を立てられるようになったマリナーは、歌声でペリクリーズの生きる力を呼び覚まし親子の再会が叶う。ついに女神ダイアナの導きで、巫女のタイーサにも会えた。

詩人ガワーが物語の進行役を務め、ペリクリーズが危険な航海をして各所で冒険を行いながら、妻と娘を一旦失い、再び手に入れて故郷に戻るという筋立てである。ペリクリーズの才覚だけでは乗り越えられない難関が待ち受け、運命や超自然的な力が働いているが、男性中心のロマンス劇の中で、要求を通すために言葉を武器として語る女性たち、貞節と勇気のマリナー、悪女ダイオナイザ、口喧しい女将の存在がリアリティを増している。

2. 癒しの言葉とマリナー

生まれてすぐ両親と生き別れ、クリーオンとダイオナイザに養育されたマリナーは、歌舞や機織り、刺繍など諸芸に秀でて、実娘を案じたダイオナイザの嫉妬を買う。「白雪姫」のように暗殺されそうになった時、彼女は理由を問う。「なぜ私を殺させるのか」「生き物を傷つけたこともない私が危険なのか」と聞いた後、「喧嘩の仲裁に入るという立派なことをするあなたが暗殺するわけがない」と相手の良心を目覚めさせる言葉を投げる。これは後に女郎屋の客が、「清く正しいことに目覚め」「尼僧の讚美歌を聞きに行こう」というほどマリナーの言葉に道徳心が蘇った力があることを示す。

ライシマカスにも「名誉ある家柄ならそれを示し、立派な人だと思っている人々を裏切ってはいけない」と肉体関係を拒み、客引きボールトから犯されそうになると「下水のたまり場のような職から足を洗って、私が技芸を教える手伝いをして」と交渉する。悲嘆にくれるペリクリーズの治療として、マリナーが引き出される時、「あの娘なら王から言葉を引き出せるでしょう」「耳の城門に砲撃を仕掛け、突破口をつけてくれる」と称されることから、マリナーの言葉は人の心を揺さぶる力強さがあることを証明している。

3. 旅路の果てにある再会

五幕一場の親子再会の場面では、マリナーがタイーサの娘である証拠を一つずつ確認していく。容貌、声、瞳と瞼、歩く姿がタイーサを彷彿とさせ、両親のこと、身の上話、マリナーの名の由来、乳母の名前、ターサスからミティリーニに来た理由などを何度も話させる。力強い癒しの言葉をもつマリナーが、過去の出来事を語ることで、身分証明をするだけでなくペリクリーズの痛みを癒し、最後に母の名を言うことで母との再会も実現化するのである。

「死首の咲顔」の五曾次

大阪芸術大学 文芸学科 教授 出口 逸平

上田秋成は「源太騒動」と呼ばれる殺人事件（1767年）を元に、『ますらを物語』（1806年 仮題）と『死首の咲顔』（1808年）の二つの作品を残している。

今回はとくに『死首の咲顔』に登場する五曾次と、歌舞伎『けいせい 倭 莊子』（1784年初演）の近藤軍次兵衛との関係について考えてみたい。

1 吝嗇な父

「源太騒動」とは、1767（明和四）年12月3日京都一乗寺村の渡辺源太が、妹やゑと渡辺右内との恋愛のもつれから、右内の父団次の前で妹を斬り殺した一件を指す。裁判の結果、父の渡辺団次は「五十日押込」となるが、その理由として息子右内の「密通」に対する監督責任、事件当日の源太への対応のまずさなどがあげられている。

ところが『死首の咲顔』の五曾次は、裁判記録にはまったく出てこない強欲非道で吝嗇な「おにおにしき心」が強調されている。

父がおにおにしきを鬼曾次と呼び、子は仏蔵殿とたふとびて

鬼曾次あざ笑ひて云ふ。

鬼の口ありたけにはだけて（『死首の咲顔』）

ただしこの悪党の五曾次はそのあまりの吝嗇さゆえに、かえって滑稽な道化的要素を帯びていることもまたたしかである。

人このもと（注・息子の五蔵）に先ずやすらふをこころよしとて、同じ家の中に曾次が所へはよりこぬ事なるを、父はいかりて、無やうのものには茶ものますまじき事、門に入る壁におしおきて、まなこひからせ、征しあらがひけり（『死首の咲顔』）

こうした過度の吝嗇ゆえの道化的要素は、実は『けいせい 倭 莊子』の軍次兵衛にはっきり見ることができる。

軍次 コリヤ、恠め。おりや生まれついて、人に物遣る事はきつい嫌いじや。オオ、出す事は袖口から手も出さぬ。（略）万事に心を附けて取り込む事ばつかりを思うてゐる。

この徹底した儉約ぶりと貪欲さは、『死首の咲顔』の「我が家には福の神の御宿申したれば」と豪語する五

曾次の「無やうのものには茶ものますまじき」態度に重なる。

こうみてくると五曾次が軍次兵衛と同じく、歌舞伎の役柄でいう「半道敵」（道化がかった敵役）にかなり似通った造形であることがわかる。

2 「もどり」の拒絶

ただし『死首の咲顔』の五曾次が、『けいせい 倭 莊子』の近藤軍次兵衛と大きく異なる点がある。それが軍次兵衛の「もどり」の場面である。

勘左 イヤ、姿は変つても、心は矢張り強欲非道。
軍次 オオ、この非道も忤が切腹、命を捨てて身共に意見、六十年仕込みし悪事も、佐国が忠義を立つる最後の一句に、我慢の角も忽ちに、子を先立つる我が心。（略）彼れを思ひこれを見て、今日只今真人間、武士の性に立帰り、古主の御恩思ひ知つたる証拠は、コレ、この首。

ト本舞台へ、本首直す。（『けいせい 倭 莊子』）
悪人にみえた人物がじつは善人だった場合、「善心（本心）に戻る」という意味でそれを「もどり」と呼ぶ。実際、改心した軍次兵衛は息子佐国の首を主君の身替りとする一方、「斯う云ふ事と知るならば、疾にも女夫にせうものを」「なぜもつと早う、おりや善心にならんのだぞ」と悔恨の涙を流している。

これに対し『死首の咲顔』では、「もとよりよめ子にあらず。死人ならば、とくつれいね」と兄元助（事件では源太に相当）を面罵し、斬首を袖につつで家を出る息子五蔵には「おのれ、其の首もちていづくにか行く。我がおやおやの墓にをさめん事ゆるさじ」と、頑なまでに二人の婚姻を認めようとはしない。

また裁判の結果、家財没収のうえ追放の身となっても、当人はいたって意気軒昂と「ざい宝なくしたれど、又かせぎたらば、もとの如くならん。難波に出でてあき人とならん」と「つらふくらしつ立つ立ち出でて、いづくにか行きけん」とある。

こうして「もどり」の有無が、五曾次と軍次兵衛の言動を大きく分けているが、その違いの意味については稿を改めて考えることにしたい。

小村雪岱の舞台装置の詳細リスト作成

大阪芸術大学 文芸学科 特任教授 真田幸治

【研究の目的】

本研究は、小村雪岱（1887-1940）が手がけた舞台装置および意匠考證の仕事について、その全体像を明らかにするための基礎資料として、詳細かつ体系的な目録を作成する事を目的とするものである。

従来、雪岱の舞台装置に関しては、雪岱没後に開催された「故小村雪岱氏遺作展」のパンフレットに付された年表が基本資料として参照されてきたと思われる。しかし、この年表を元に制作したと思われる『小村雪岱作品集』（阿部出版、2010年）の作品年表の舞台装置の項目においては、その記載には不正確な点や記述の揺れ、さらには重要な演目の欠落も見受けられる。また、演目名の略称表記や、舞台装置・意匠考證といった業務区分の曖昧さもあり、研究資料として用いるには精査が必要な状態にあった。

本研究では、筋書、番組、チラシ、演劇雑誌、新聞記事等の一次資料を精査し、演目名の正式表記への統一、上演年月日や劇場名の確定、関係者情報の補完を行うとともに、舞台装置・舞台装置原案・意匠考證といった業務内容の区別を明確化した目録を作成する。これにより、従来分散していた情報を統合し、雪岱の舞台美術活動を網羅的かつ精度高く把握可能な基盤を構築する。

さらに、この目録化作業を通じて、雪岱の舞台装置における活動の時期的変遷、特定の歌舞伎俳優・演出家との関係性、文学作品との関わりなどを検討するための基礎データを整備することを目指す。最終的には、装幀・挿絵と並ぶ雪岱の重要な仕事領域として舞台装置を位置づけ、その総合的な美術活動の実像を明らかにすることを目的とする。

【これまでの研究成果について】

これまでの研究においては、主として装幀および挿絵を中心とした商業美術分野における雪岱の活動を対象とし、『日本古書通信』における「小村雪岱装幀本目録」全五回（2019-2020年）や『小村雪岱挿絵集』（幻戯書房、2018年）の刊行、『日本古書通信』における連載「小村雪岱とその周辺」「小村雪岱の雑誌表紙絵」等を通じて、作品群の発掘と実証的分析を継続的に行ってきた。

とりわけ装幀における〈雪岱文字〉の研究では、春陽堂版『鏡花全集』をはじめとする具体的事例の分析を通じて、文字と絵画が不可分に構成される雪岱独自の造形意識を明らかにした。また、雑誌表紙や挿絵の検証においては、同時代の画家・デザイナーとの比較を通じて、近代日本における商業美術の中での雪岱の位置づけを再検討してきた。

こうした一連の研究により、雪岱が単なる日本画家にとどまらず、書物や雑誌といった複数の媒体を横断して活動した総合的な視覚表現者であることが明ら

かとなってきた。一方で、その活動の重要な一角を占める舞台装置については、個別作品への言及や断片的な紹介にとどまり、網羅的かつ体系的な整理は十分に進んでいなかった。

しかしながら、筆者はこれまで約20年にわたり、番付・筋書・演劇雑誌等の一次資料を継続的に蒐集しており、近年それらの整理と分析が進展したことで、舞台装置に関する包括的な再検証を行うための基盤が整ってきた。このような研究蓄積を踏まえ、本年度は舞台装置に関する体系的整理に本格的に着手するに至った。

【今年度の主な研究成果について】

今年度は研究では、小村雪岱の舞台装置および意匠考證の仕事を中心に体系的に整理、作成した「小村雪岱舞台装置目録」（『日本古書通信』2024年5月-9月）を整理し、その詳細版を作成した。本目録は、従来参照されてきた遺作展年表を基礎としつつも、それに依拠するのではなく、筋書・番組・チラシ・演劇雑誌・新聞記事等の一次資料との照合を徹底することで、記載内容の再検証を行った点に特徴がある。その結果、従来の年表では把握されていなかった演目を多数補完するとともに、演目名の正式表記への統一、上演年月日や劇場名の精確化、場面名の追加など、基礎データの信頼性を大きく向上させることができた。

さらに、本目録では舞台装置・舞台装置原案・意匠考證といった業務内容の区分を明示し、原作・脚色・演出・出演者などの関連情報を付加することで、単なる一覧にとどまらず、上演状況と美術的関与の関係を読み取ることでできる資料として再構成した。この整理により、雪岱が舞台装置において果たした役割の多様性、すなわち装置制作に加えて考證や視覚設計にも関与していた実態が具体的に明らかとなった。

また、時系列に基づく整理を行ったことで、特定の原作者や歌舞伎役者との継続的な関係、特定の作家らの作品を中心とする文学作品との結びつき、さらには再演時における上演形式の違いなど、舞台美術の動態的側面についても新たな知見を得ることができた。これにより、雪岱の舞台装置が単発的な仕事の集積ではなく、時代的文脈の中で展開された継続的な創作活動であることが明確となった。

『日本古書通信』での連載は紙幅の制約上、情報量を抑えた簡易版としての発表にとどまるが、既に詳細版の準備を進めており、場面名も加え充実させた形での刊行を予定している。本研究は、これまで未整備であった雪岱の舞台装置研究の基盤を構築するものであり、今後の研究の進展に資する基礎資料として重要な意義を有するものと考えられる。

染色作品と展示形式

大阪芸術大学 工芸学科 准教授 舘 正明

染色作品は支持体となる布に描画材料の染料が染まり成り立っている。その布をここでは「染色布」と呼ぶことにする。染色布を作品として展示する際、どのような形式で仕上げるかは作品の出来を左右する大きな問題と考えている。私は蠟染めの技法を用いて、蠟の防水性や染料の浸透性など素材が持つ特性を駆使した制作をしており、そうした染色布を木製のパネルにテンションをかけた状態で接着し展示している。この形式を「パネル張り」と呼ぶが、私はこのパネル張りが染めた布の内容（色、形、テクスチャなど）を見せるために最適だと考えている。それは布に生じるしわやたるみなど染色した色、形以外の要素を全て排除できるからである。しかし、多くの染色家やテキスタイルアーティストがパネル張りだけで染色布を展示しているのではなく、タピスリーや屏風などに仕立てられたもの、染色布を壁面にピンで打ちつけた展示なども見られる。また教育の場においても制作したものをひとつの形式に完結させることは、多様な価値観の中で学習、生活を続けている現在の学生にとって有意義ではないと考える。制作者、教員として、染色布の多様な展示形式を研究、経験することが必要だと考え本研究はスタートした。パネル張りやタピスリー、屏風など、さまざまな形式で展示される染色作品にはどのような特徴があり、その形式にするためにはどのような制作方法、事前準備などの必要があるか、を研究するため、それぞれの形式で実際に作品制作を行った結果を報告する。

・タピスリー (tapestry)

タピスリーは染色布の上部を折り返して縫い、ワイヤーやテグスなどを取り付けた直径 10~20mm 程度のステンレスパイプなどを通し、壁面または天井から染色布を吊り下げる方法である。この展示形式は布一枚をシンプルに展示でき、布本来の軽やかさや柔らかさを見せられるメリットがある。しかしその反面、仕上げ方によっては染色布にしわやたるみが生じ、作品の内容を損ねた展示をしばしば見かける。タピスリーの形式で展示するためには制作段階から不用意な布の伸びなどが生じない工夫が必要と考え、本研究では布の伸びが生じにくい道具の使用を行った。染色する際は張り木、伸子と呼ばれる道具で布を経糸方向、緯糸方向に張って制作する。緯糸方向に布を張る道具が伸子で、この張力が強すぎると必要以上の伸びが生じ、元に戻らなくなり、張力が弱すぎると制作時に布が安定

しない。今回は張力の弱い伸子を使用することで緯糸方向の布の伸びを抑え、その代わりに経糸方向の張りを強くすることで、制作時の安定した布の状態を作ることができた。また、今回は染色布の上下にパイプなどを通すのではなく、上辺は木製の平板（厚 10mm 幅 30mm 長 1120mm）を、下辺はステンレスパイプ（直径 10mm 長 1120mm）を巻き込んで接着した。そうすることで染色布だけをよりフラットに展示することができた。ただ上辺の平板につけるヒートンの位置のため、平板が少し前に倒れたようになったので、このヒートンの位置については作品全体の重心を考慮した位置を今後検討する必要がある。

・屏風

屏風については完成までのすべての行程を自分で行うことは難しいと考え、最終の仕立てを表具師に依頼することとした。本研究においてはその依頼に至るまでの準備や染色作業、後処理などをどのように行うのかを研究の対象とした。仕立ての依頼を引き受けてくれた表具師と打ち合わせを行い、仕立て上がりのサイズ、厚さの異なる 2 種の布を用いること、屏風の裏面にも私が染色した布を用いることなどを確認し、注意点やアドバイスを受け制作を行った。染色布を屏風に仕立てる際に必要な巻き込み部分の量や作品画面を確定させるための糸印の付け方など今回の研究を通して得た情報は多い。また、布を張って仕立てる前の土台となる「骨下地」の作り方など資料を用いて説明を受けることができた。完成物からは見えないものを知ることができたことも大きな収穫である。

・板張り

市販されている木製パネルは厚さが 20~30mm 程度あるものが多く、染色布をパネル張りした場合、その側面の見え方が以前より気になっていた。パネル張りのようにしわやたるみなどの要素を全て排除でき、尚且つ一枚があるかのような展示形式はないだろうかと考え、そのひとつの方法としてこの「板張り」を考案した。板張りは 3mm 程度の木製の板に染色布を張る方法で、側面の厚さがなくなる訳ではないが、その存在を極力感じさせないのではないかと考えた。また薄い板のみだと布の張力によって画面に反りが生じるので、板よりも 40~50mm 小さいパネルを裏面に貼り付け補強とした。このパネルの厚さによって、正面からは染色布が壁面より浮いたように見え染色布の存在感を強調できる展示形式となった。

AI ツールがアニメ作画工程に与える生産性と表現力に関する実証研究

大阪芸術大学 映像学科 教授 浅尾芳宣

本研究では、米国のDondon Animation Tech.が開発したAIアニメーション支援ツールを対象として、その実用性と作画精度を検証することを目的とし、同社より提供されたシリアルナンバーを用いて実際の制作環境においてツールの導入および操作検証を行った。本研究では、ツールの基本機能の理解とともに、実際のアニメ制作工程における適用可能性を確認するため、作画データの読み込み、キーフレームの設定、生成された中間フレームの確認および調整といった工程を試行し、その操作性や作画精度について検証を行った。

検証の過程でまず確認された特徴として、本ツールは日本および米国のアニメーターが日常的に行っているアニメーション制作の概念を踏まえて設計されており、既存の作画工程との親和性が高い点が挙げられる。一般的にアニメーション制作において原画アニメーターは、単に絵の巧拙だけでなく、キャラクターの動きや演技、表情のニュアンスなどを通じて作品の魅力を生み出す役割を担っている。アニメーションは動きそのものに個性が表れる表現であり、キャラクターのポーズやタイミング、リズム、誇張表現などによってその演技が成立する。そのため原画アニメーターはキャラクター設定を守りながらも、表情の付け方やデフォルメの程度、身体の動きの強弱など様々な要素を通じて独自の表現を行うことが求められる。

しかしながら、アニメーションは一枚一枚の絵を手作業で描く必要があるため、制作効率の観点から一人のアニメーターが一つのカットをすべて描き上げることは現実的ではない。そのため通常制作工程では、原画アニメーターは動きの要点となるキーフレーム(キャラクターの主要なポーズを示す作画)を担当し、その間を補完する動画(キーフレーム間の動きを補完する中間フレーム)は動画担当者や海外プロダクションによって制作される。この分業体制は制作コストやスケジュール管理の観点では合理的である一方、原画アニメーターが意図した動きや演技が完全に再現されるとは限らず、結果として作画クオリティにばらつきが生じる要因にもなっている。

Dondon Animation Tech.のAIツールは、このような制作工程の課題に対して技術的な解決策を提示するものである。本ツールは原画アニメーターが描いたキーフレームを基にAIが中間フレームを生成し、さらにアンカーポイントなどを用いた細かい調整を可能とすることで、アニメーターの意図した動きを維持したまま動画工程を効率化することを目指した技術である。また、Clip Studio形式のデータにも対応しており、既存の制作環境との互換性が高い点も特徴の一つである。実際に操作検証を行った結果、ツールのインターフェースは従来の作画ソフトに近い構造を持ち、比較的短時間で基本操作を理解することが可能であった。また、生成された中間フレームについても完全な自動生成ではなく調整可能な構造となっているため、ア

ニメーター自身が最終的な動きの質をコントロールできる設計となっていることが確認された。

一方で、本ツールの検証を進める中でいくつかの課題も確認された。特に複雑な動きや長時間にわたる連続したアニメーションにおいては、生成された中間フレームの動きが必ずしも自然に接続されない場合があり、細かい調整が必要となるケースが見られた。またキャラクターの表情変化や大きなポーズ変化を伴うカットでは、原画のニュアンスを完全に再現することが難しい場合もあり、作画者による追加修正が必要となる場面も確認された。さらにキャラクターの同一性の維持についても課題が見られ、連続するフレームの中で顔の形状や細部の描写が意図せず大きく変化する場合も多々あり、キャラクターの印象や動きに破綻が生じる可能性があることが明らかとなった。

こうした課題を踏まえ、本研究では作画工程を支援するAIツールだけでなく、近年急速に発展している生成AIとの比較も試みた。具体的には、映像生成AIであるLuma AIおよび画像生成AIであるMidjourneyを対象とし、それぞれの技術がアニメーション制作においてどのような役割を持つ可能性があるのかを検討した。Luma Dreammachineはカメラワークを指定するUIが組み込まれているため空間的な奥行きやカメラワークを伴う映像生成を比較的得意としている。そのため実写的な映像表現や三次元的なカメラ移動を伴うカットのイメージ生成などにおいて参考素材として活用できる可能性が示唆された。一方、Midjourneyはテキストプロンプトから高品質な画像を生成するAIであり、現実的な描写より、アーティスティックな描写を得意とし、コンセプトアートやイメージボードの制作など企画初期段階のビジュアル開発において有効なツールであると考えられる。ただし、これらの生成AIはキャラクターの同一性や連続した動きの整合性を維持することが難しく、アニメーションの作画工程そのものを代替する技術としては現時点では限定的である。

以上の検証結果から、アニメ制作におけるAI技術は単一の技術によって制作工程を置き換えるものではなく、作画補助、映像生成、ビジュアル開発などそれぞれ異なる役割を持つ技術として位置付けられることが明らかとなった。特にDondon Animation Tech.のツールは、アニメーターの作画作業を代替するのではなく、動画工程を補助することで制作効率を向上させる支援技術としての可能性を示している。また、AI技術の導入は制作現場だけでなく、アニメーション教育の分野においても重要な意味を持つと考えられる。従来は高度な作画技術を習得するまでに長い訓練期間を要したが、AIツールを補助的に活用することで、より多くの学生がアニメーション制作の基礎的な工程に参加しやすくなる可能性がある。本研究は、AIとアニメ制作の関係を実証的に検討することで、今後のアニメ制作環境および教育環境の発展に向けた基礎的知見を提示するものである。

映画『理性に還る』に見るブリコラージュ的制作方法とオブジェ性

大阪芸術大学 映像学科 准教授 大橋勝

マン・レイの映画第1作 *Le Retour à la Raison* (理性に還る) について、申請者の考えるブリコラージュの特徴とオブジェ性について、調査・分析を通じて明らかにし、今日的な再評価を試みた。

マン・レイの映画作品『理性に還る』(1923)が公開されて102年が経つ。ダダの示威行動「髭の生えた心臓の夕べ」(1923年7月6日、パリ、テアトル・ミシェル)で上映するため、トリスタン・ツァラに請われて本作は制作される。当時マン・レイが映画撮影をしていることを聞き及んだツァラは、マン・レイの映画作品の上映をクレジットしたイベント告知のチラシを先に印刷・配布してしまう。ツァラは事後にマン・レイに作品依頼をするが、デモ機として借りていた映画撮影機を、レイはすでにメーカーに返却した後だった。マン・レイは一旦出品を断るが、ツァラは撮影を必要としないレイヨグラフの手法を映画フィルムに応用できないか提案し、マン・レイはこれに応える。これに若干の撮影済みフィルムを繋ぎ合わせて、映画はイベントに間に合わせて作られた。この経緯を考慮すると、映画『理性に還る』は、マン・レイとトリスタン・ツァラのコラボレーションとみなすこともできる。

レイヨグラフ/Rayograph とは、自らの名を冠するマン・レイ独自の描画技法である。1921年渡仏したマン・レイは、ポートレイトを主に扱う職業的写真家として生活の糧を得るが、暗室作業における偶然の失敗から、この技法の可能性に気付く。これはカメラを用いて得られたフィルム像を拡大・複写して仕上げられる写真と異なり、印画紙の上に様々な物体を置き、その影を直接的にプリントする手法である。これによりマン・レイは物質的なマテリアルから解放され、光そのものを描画する方法を得る。そして1922年に多くのレイヨグラフを制作・発表している。この偶然によって見出される経緯や、非物質的なメディアの性質は、ダダや後のシュルレアリスムの思想に合致していることが指摘できる。

実は同時代に、このレイヨグラフと技術的には同じ表現方法を考案したアーティストもいる。ドイツの美術家クリスチャン・シャドによるシャドグラフ、シャドグラフィ/Shadograph, Shadographie (1918)。ハンガリー出身の芸術家・教育者モホイ=ナジ・ラースローによるフォトグラ

ム/Photogram (1922) である。特にモホイ=ナジのフォトグラムはこの技法の一般名になっている。

1910年代後半のニューヨーク・ダダ時代にマン・レイはマルセル・デュシャンのレディ・メイドに呼応するように、身の回りの生活用具を組み合わせたオブジェや、それらの印象的な写真を撮る。デュシャンのレディ・メイドが美術的空間に配置されることで完成するのに比して、マン・レイのオブジェは写真として提示されることによって完成する。マン・レイのバリにおけるポートレイトやファッション写真の仕事が、ビジネスを超えてアートとして受け入れられる質的なバックボーンがここにある。これらの背景を踏まえ、発表者は映画『理性に帰る』の特徴をブリコラージュ性と捉え、その内容の精査を試みた。

ブリコラージュ (bricolage) はフランス語動詞「bricoler」の名詞形で、「ありあわせのものを寄せ集めて作る」「繕う」などの意があり、それを行なう者を「bricoleur」という。合理的・計画的な近代西洋の思考法による生産と異なるこれを、クロード・レヴィ=ストロースは『野生の思考』において「具体の科学」と指摘した。

本作にはレイヨグラフという独自の技法が用いられており、そのため一般的なカット単位の映画分析では十分ではなく、フレーム単位での分析をおこなうためデジタル化したデータを分析した。その結果、本作はありあわせの素材を自由に組み合わせ、視覚と運動のヴァリエーションを生み出しているが、物語的展開とも音楽的時間構成にも当たらない寄せ集めの作りであることがわかった。

合目的の作為を否定するダダの姿勢と、ブリコラージュの思考法には親和性があり、ファウンド・オブジェという形態はそのことを明快に示している。『理性に還る』はダダの無目的な発想と、予期せぬ事態に対処するブリコラージュ的思考の融合であることを確認した。

主要参考文献

- 「マン・レイ自伝 セルフ・ポートレイト」マン・レイ著、千葉成夫訳、2007、文遊社
- 「マン・レイとの対話」ピエール・ブルジャット著、松田憲次郎・平出和子訳、水声社、1995
- 「野生の思考」クロード・レヴィ=ストロース著、大橋保夫訳、みすず書房、1976

XR（クロスリアリティ）時代における、

映像表現および映像制作の可能性について考察する

大阪芸術大学 映像学科 准教授 佐藤貴雄

本研究では、生成AI技術を活用し、コンセプトアート制作から3D空間の作成、撮影における多様なアングルハンティングまでを対象として、VRやARも視野に入れた映像制作の可能性を検証することを目的とした。そのため、複数の生成AIアプリケーションを用い、とりわけ制作プロセス上の有効性を探る検証を行った。

まず、テスト用空間のビジュアルイメージを生成するため、実在しても不自然ではない現実的な空間から、ファンタジー色の強い幻想的な空間まで、コンセプトアートとして多様なパターンの画像を作成した。現在、画像生成AIは日々更新され、種類も把握しきれないほど増えているため、すべてを試すことは難しいが、いくつかの候補を比較検討した。その結果、「Gemini (nano banana)」と「Midjourney」という2種類の画像（動画）生成AIを中心に使用した。現実的な表現を得意とする「Gemini」と、アーティスト的な表現を得意とする「Midjourney」は、表現の方向性が比較的明確であり、この対比が生成サンプルの幅を広げると考えたためである。生成された画像は多岐にわたり、さまざまなイメージをプロンプトとして与えることで、手間をかけずに多様なシーンをテスト作成できた。言葉だけでなく、実際に視覚化して検討できる点は非常に有用かつ効果的であった。

次に、画像としてコンセプトアートを生成・作成した後、それらを3Dデータへ変換する作業が必要となる。画像からの3Dデータ変換についても、画像生成と同様に無数の3Dデータ生成AIアプリケーションが存在するため、いくつかをテストして検討した。大別すると、静止画像から3Dデータを生成するものと、動画から生成するものに分けられる。まず、静止画から生成可能な「Tripo3D」をテストした。これは1枚の静止画だけでなく、前面、背面、右面など複数方向からの画像入力が可能で、高精度な3Dデータを作成でき、4Kサイズのテクスチャーも生成可能なアプリケーションである。しかし、本検証では期待した結果を得られなかった。理由として、このアプリケーションが主に人物やキャラクターなどのオブジェクト生成を想定しており、外向きに情報が連続するような空間をうまく認識できないためと考えられる。建築物であれば十分に生成できたことから、サイズの問題ではないと思われる。

続いて、動画から3Dデータを生成する「Vid2scene」をテストした。空間内でのカメラ移動（前方へのドリー移動や横方向へのパン）を設定した動画を生成し、それを用いて3Dデータ生成を行ったが、こちらも不十分な結果に終わった。元の動画が一見問題ないように見えても、生成AIによって作成された動画では、時間の経過とと

もに空間の形状や位置関係、さらにはレンズ特性までもが少しずつ変化してしまい、「立体としての矛盾」が生じている可能性がある。

その後、静止画から3Dデータを生成する「Marble」をテストした。これは前述のアプリケーションとは異なり、入力された静止画像をいったん画像を構成するプロンプトに分解し、それを用いて空間を再生成・再構成する手法を採用している点が特徴である。本検証では申し分のない3Dデータが生成できたため、「Marble」をメインにデータ作成を行うことにした。さらに、ARや撮影時のプレビズ（事前シミュレーション）用途として、実際の教室のアセットを準備した。空間のキャプチャーには、将来的に授業へ組み込むことも考慮し、学生でも気軽に使用できるスマートフォン用アプリケーションを検討した。その結果、3Dスキャンアプリケーションとして「Scaniverse」と「Luma3D」を候補に挙げ、双方をテストした。

「Scaniverse」は教室のような広い空間では、スキャンを続ける間にズレが生じやすく、比較的小規模な空間に向いているようであった。一方で「Luma3D」はズレが比較的目立ちにくいと感じられた。もちろん、テストに使用したスマートフォンの性能やスキャン方法の影響も考えられるが、今回は「Luma3D」をメインとした。このようにして作成した3Dデータ（Gaussian Splatting）を、UnrealEngineにプラグインを介して読み込み、ステージを作成したうえで、「Unreal Vcam」というスマートフォン用のバーチャルカメラアプリケーションを使用した。これにより、スマートフォン自体を3D空間を撮影できるカメラとして利用できる。通常の撮影と同様にスマートフォンを動かすと、3D空間内のカメラが連動し、記録や録画も可能である。さまざまなステージでテストした結果、完成形の映像にそのまま用いるには、今回作成した形式の3Dデータ（Gaussian Splatting）の特性上、アーティファクト（ノイズ）が多く、現時点では実撮影には適さないと考えられた。一方で、直感的な操作でその空間に立って眺めるように検討できる点は、カメラワークのアングルハンティングや舞台セットの検討など、映像プランニングにおいて非常に有用であると考えられる。以上の検証結果から、映像制作において生成AIは、従来、手間と時間を要していたコンセプトアート作成から、撮影のための舞台セット準備、映像プランニングにおけるアイデア出しや検討までを、AIをアシスタントとして活用することで効率化し得ることが示唆された。言葉や絵だけでは見えにくかった映像の可能性を、実際に目に見える形でブレインストーミング的に広げられる点で、非常に有用な技術である。今後の映像制作および教育現場においても、新しい映像表現の発見や映像体験につながる可能性があるため、引き続き応用を考察したい。

デジタルシネマレンズの使用評価と可能性

大阪芸術大学 映像学科 准教授 豊浦律子

我々撮影監督にとって、機材選択する際、カメラの性能よりもレンズの選択を重要視することが多い。特にデジタルシネマというフィルムではないカテゴリにおいて、その収録形態は様々であり、発表の場が映画館だけではなく、テレビだったりネットだったりと求められる映像のクオリティーと制作費によっては必ずしもハイエンドカメラを使う必要がない場合もある。その際もレンズの選択にだけは妥協したくないのが撮影監督の本音である。

シネマレンズとは映画制作に特化して設計された特殊なレンズであり、写真レンズとは異なり映画撮影の厳しい要求に応えるために作られており、優れた光学性能、堅牢な構造、正確なフォーカス制御、滑らかな絞り調整を持っている。

その特殊性と映画に特化した需要の希少さから、当然高額であり、重量のあるものが多い。

それはフィルムの感度によるところもある。高感度と呼ばれるものが ASA500 である。それも後期になってやっとできたものであり、当初は 50 や 100 が主流であった。この当時のレンズはもちろん光量確保のために明るいレンズが必要となり、その構造としてどうしても口径の大きなものが必要となる。また、歪みや色収差、その他の光学的な欠陥を最小限に抑え、卓越した画質を実現するよう設計されており大量生産できるような代物ではない。

この緻密に計算され尽くして製作されるシネマレンズはフィルムカメラの発展とともに、そして、映画制作の技術発展に伴って進化してきた。

例えば有名なところでは、1975 年スタンリー・キューブリック監督の「バリー・リンドン」という映画で、蠟燭のみの照明を採用したため、明るいレンズが必要となり NASA のために開発されたレンズを特別に使用している。当時はフィルムの感度が ASA100 程度しかなく、その後 1980 年代に好感度が登場してくることとなる。

シネマレンズの有名なメーカーとして挙げられるのはスイスの ZEISS 社、ドイツの ARRIFLEX 社、フランスの ANGENUEX、アメリカの Panaflex などである。これらのメーカーのレンズは今でも映画の現場では主流であり、当然デジタルシネマ用のレンズも開発されている。

フィルム撮影が主流であった頃はほぼこの 4 社のレンズを主に使用していたようだ。特に ZEISS は前述の「バリー・リンドン」で使用したのがこちらのメーカーのものであり、早くから明るいレンズを制作してきた。ARRIFLEX はフィルムカメラメーカーであり、世界大戦の際に記録用として大きく発展し、機動性の良い小型のフィルムカメラなども開発している。当然純正のレンズも製作している。Panaflex も同様にパナヴィジョンカメラの発展と共にパナ製のレンズも開発してきた。

200 年代にデジタルシネマが台頭してきた頃に、レンズの発展も大きく変わってきた。

まず、先に述べた感度の問題でいえば、デジタルカメラは非常に高感度であるのがほとんどだ。よく使用される ARRI 社の ALEXA で 6000 程度、SONY の Venice では 3200、デジタルカメラで動画撮影もできるタイプのものとして SONY の α などに至っては 400 万などという高感度のものもある。蠟燭どころか月夜でも撮影できるほどの明るさをカメラが持っているのである。

これだけ高感度であれば、レンズが多少暗くても良いかと言われると実はそうではない。しばしば撮影監督はフォーカスを操るためにもやはり明るいレンズを好む。

これだけで言うとはやはり高額な今までのレンズでなければならぬように聞こえるが、デジタルシネマが主流になり、カメラを開発するメーカーが増えたように、シネマ用のレンズを開発するメーカーがここ数年で格段に増加している。

世界 3 大機器展である Inter Bee に足を運ぶとわかるのだが、あちらこちらにレンズのメーカーのブースがある。そこに多く見られるのが中国製の安価なレンズである。

これらは簡単に言うとレンズのコーティング技術が格段に進歩したこと。軽量でそこそこ堅牢な物質が使用されるようになったことなどが挙げられる。

これら安価な数社のレンズを Zeiss や SIGMA のシネレンズと比較してみた。まず操作性で言うとそれほど差があるわけではない。どちらも映画用に特化しているので、フォーカスは手動でその正確性も再現されている。が、見比べると解像度はやはり格段に違いが見て取れる。絞りは滑らかに変化し、明るさも Zeiss のファーストレンズ並みに明るいものも存在しているのでこちらはそれほど問題ではない。

が、色表現という点では、両者には明確な違いが現れていた。どうにも安価なレンズは画に深みが足りないような感じを受けた。

ただ、それは映画の表現として不正解とは言えない。わざとそのような表現を好んでする場合もあるし、ここでも撮影監督の意図に合っているのであれば十分に選択肢に入るものではあるというのが今回のテストにおける結果である。

今回テストした DZOFILM にはクラシカルレンズと銘打ってわざと解像度と色味をアンバー系統に転ぶように作られたレンズなどもあり、最初からそのように撮影する目的であれば選択に入れることもやぶさかではないものも多数開発されている。

結局は撮影監督がどのような表現をしたいのか、そのためにどのようなレンズが必要かを選択する幅が大きく増えたということになる。

そういう意味では今回テストしたことによって、今後も多く開発されるであろうシネマレンズに大いに期待したい。

舞台芸術による次世代育成～地域における企画考察～

大阪芸術大学 舞台芸術学科 特任講師 河邊こずえ

本研究は、現代美術を対象とした美術鑑賞教育の在り方を再検討し、「つくる」と「みる」という人間の根源的行為の往還に基づく鑑賞の枠組みを理論的・実践的に探究することを目的とする。特に、学校教育において現代美術をどのように位置づけ、鑑賞を学習として成立させることが可能かという課題意識のもと、従来の知識伝達型・評価受容型の鑑賞指導とは異なる鑑賞教育の可能性を検討した。

従来の美術鑑賞教育は、作品の様式理解や作家情報、歴史的背景の把握を重視する傾向が強く、鑑賞者自身が作品とどのような関係を結び、意味や価値を生成していくのかという点については、十分に理論化されてこなかった。その結果、鑑賞が「正解に近づくための行為」や「感想を言語化する訓練」として形式化され、鑑賞者の主体的関与が阻害される場面も少なくないのではないかと考える。本研究では、鑑賞を固定された価値を受け取る受動的行為としてではなく、鑑賞者自身が意味を「つくり出す」創造的行為として捉え直す立場をとる。

理論的枠組みとして、本研究は制作行為と鑑賞行為を対立的に分離するのではなく、両者が本質的に連続した営みである点に着目する。作家が制作過程において絶えず「みる」行為を伴っているように、鑑賞者もまた、見ることを通して自身の経験や感情、思考を作品に重ね合わせ、新たな意味を生成している。このような「つくる」と「みる」の往還構造を、鑑賞教育の中核概念として位置づけ、その妥当性を検証することが本研究の基盤である。

実践的検討として、筆者自身が日本各地の現代美術を扱う美術館および芸術祭を訪れ、作品と直接向き合う体験的鑑賞を重ねた。具体的には、下瀬美術館、青森県立美術館、十和田市現代美術館、国立新美術館に加え、瀬戸内国際芸術祭を重要な調査対象とした。これらの視察では、展示空間や建築と作品との関係性、鑑賞者の振る舞いや対話の様子を観察し、鑑賞体験がどのように成立しているのかを多角的に検討した。

とりわけ瀬戸内国際芸術祭の視察は、現代美術が地域社会や生活空間と交差することで、鑑賞経験をいかに拡張しうるかを考察する上で不可欠であった。瀬戸内の島々におけるアートプロジェクトでは、作品が港や住宅地、廃校、田畑、山道などに点在し、鑑賞者は船やバス、徒歩による移動を通じて作品と出会う。移動や待ち時間、天候、身体的疲労といった要素も含めた総体的な経験が鑑賞の一部となり、作品理解は身体的・感覚的次元と不可分なものとして立ち上がる。

直島新美術館では、アジア地域の作家による作品群

が展示され、社会的・政治的文脈を内包しつつも、鑑賞者に思考の余白を開く表現が多く見られた。これらの作品に対峙する鑑賞体験は、現代美術が決して一部の専門家のためのものではなく、鑑賞者が自ら考え、対話する契機を提供しうることを示していると感じる。

本研究の背景には、筆者自身が美術教育の現場において、鑑賞指導がしばしば困難を伴う実践として受け止められている現状への問題意識がある。特に、「何を感じたかを自由に言わせること」が鑑賞教育であると短絡的に理解される一方で、その発言がどのように作品と関係づけられ、意味生成へと発展しうるのかについては、十分な理論的裏付けが与えられてこなかった。この状況は、鑑賞を「なんでもありの主観表明」に矮小化する危険性を孕んでいる。

本論文では、こうした問題を踏まえ、鑑賞とは単なる感情の吐露ではなく、「作品という他者」との関係の中で自己の経験や思考を組み替えていく過程であると位置づけた。ここで重要となるのが、自然を眺めて感動する行為と、美術作品を鑑賞する行為との違いである。自然がそれ自体として完結した存在であるのに対し、美術作品は、制作者の意図や問い、素材の選択や形式の決断を内包した「表現された対象」であり、鑑賞者はそれを読み取り、応答することを求められる。本研究では、この点を鑑賞教育の理論的基盤として再確認している。

瀬戸内国際芸術祭で目にした鑑賞者の姿は、こうした理論的考察を実感として裏づけるものであった。島々を巡る中で、多くの人々が作品の前で立ち止まり、互いに言葉を交わし、ときに戸惑いながらも思考を共有している様子が見られた。そこには、作品の意味を即座に理解しようとする態度ではなく、「わからなさ」を含んだまま考え続けようとする開かれた鑑賞の姿勢があった。この経験は、鑑賞教育が目指しうる方向性として、鑑賞者同士が関係を結びながら思考を深めていく場の重要性を示唆している。

本研究は、今年度に明確な結論を導くことを目的とするものではない。むしろ、鑑賞の現場に身を置き、作品と対峙する体験を通じて生じた問いや手応えを蓄積し、鑑賞教育の再定義に向けた基盤を整える試みである。今後も理論的検討と実践的鑑賞を往還させながら、「見ること」を創造的行為として位置づける鑑賞教育の具体的な可能性を探究していく予定である。本研究は、現代美術と教育を架橋する実践的研究として、美術鑑賞教育に新たな視座を提供することを目指すものである。

アートとイベントの関係に関する基礎的研究

大阪芸術大学 芸術計画学科 教授 田之頭一知

今日、様々な藝術祭が世界の各地で開催されている。身近なところでは瀬戸内国際芸術祭があり、海外に目を向ければクラシック音楽を中心とした世界最大の音楽祭 The Proms など、目白押しと言ってもよいような状況である。このような藝術祭はその開催スタイルから見れば、イベントの範疇に入るものと考えることができ、その内容としてアートの領域に属するものを取り上げるというかたちを採っていると言ってよい。

ここでイベントを英語で言えば、「出来事」が根本的な意味である“event(s)”となるが、この語は基本的に「好ましい出来事、大切な出来事」に関して用いられる。したがって日本語で言うイベントには、日常のルーティーンとは区別される出来事であって何らかのかたちで注目されるという要素が含まれてくることになる。日常の時の流れに節目をつけ、日常生活をいわば造形する働きがイベントにはあるという点が重要なのである。ここでイベントの定義に目を向けるならば、一般社団法人日本イベント産業振興協会に従えば、「イベントとは、非日常を設定し、複数以上の人間を集め、時間と空間を共有することで、ある目的を達成する手段として実施する行事・催事のこと」であり、アンドリュー・スミスによれば、「イベントとは、期間限定であることと場にフォーカスしていることによって最終的には定義される、ある特定のテーマを持った行事(occasions)」（*Events in the City: Using Public Spaces as Event Venues*）となる。これらの規定から見いだされるイベントの特質は、期間と場所を限定して日常とは異なる時間・空間を設定することで非日常的世界を創出し、その世界に多様な人々を招き入れるという点にある。この非日常的世界の創出が何らかの目的を達成し実現するための手段となっているという点を考え合わせれば、イベントの根本的な目的は、あるテーマを設定することによって、日常生活における人の繋がりがあり方とは異なる新たな繋がり創出にあり、その点で、地域横断的あるいは社会横断的な人と人の関係構築を目指す点に求められると言えらる。

一方、アートとは、少なくとも、私たちがみずからの感じる働きによって捉えることのできる具体的なもの（いわゆる作品）を制作する活動のことである。アートに関しては、その言葉の根源にまで遡って、古代ギリシアのテクネー（τέχνη）すなわち制作活動全般の土台たる技術をその背景に持つ振舞いであることを踏まえておく必要がある。この技術に支えられることでアートは、私たちが自身の感性の働きで捉えることのできる具体的なもの、すなわち「作品」を制作する活動となる。ここで作品とは何か、という美学的・藝術哲学的問題に立ち入ることはしないが、明確に言えることは、アートには必ず「作品」と「作者」が存在するという点である。この場合の作者は、その名が不明であっても構わない。作品には何らかのかたちで作者の刻印・痕跡が認められるという点が肝要であ

り、作者とは、作品の内容規定すなわちテーマに関わるレベルで捉えられるものであって、作品制作に際し作者はテーマに関して「解釈」を行なう存在なのである。アートにおける作品制作は、したがって、テーマに関する作者自身の解釈を、具体的なかたちにして表明する振舞いであり、物質的素材を用いて解釈にかたちを与えることによって行なわれるとすることができる。このアートにおける「解釈」の重要性を考慮に入れたとき、アーサー・ダントーのアートワールド理論が大きな手掛かりを与えてくれる。

ダントーが論文「アートワールド(“The Artworld”）」で展開した考えに則るならば、ある制作物をアート（ないし藝術）として規定するのは、その制作物に内在する美的質によるのではなく、その制作物がアートワールドに組み込まれることによる。そのアートワールドとは、「藝術理論の雰囲気(an atmosphere of artistic theory)」と「藝術の歴史についての知識(a knowledge of the history of art)」によって構成される“動的な場”であると解され、こう言ってよければ、ある制作物に対する言説的实践としての解釈行為が、何かしらの制作物をアートにおける作品として規定することができる。したがって、ある制作物をアートたらしめているのは、何かしらの特性をその制作物に付与し続ける言説的な振舞いなのであり、その言説のありようが変化すれば、制作物たる作品のありようもまた変化することになる。こういう言い方が許されるならば、ある制作物ないし作品を取り囲んでいる場のしつらえ方によって、当の作品のありようもまた変化することになるのである。とすれば、何かしらの目的をもって新たな人の繋がり創出を目論むイベントの内容としてアート作品を用いる場合、イベント領域とアートワールドは言うまでもなく異なる領域であるので——アートには作者が存在するが、イベントに作者は存在しない——、アートワールドの作品はその外部の世界へと移行行くがゆえにコンテクストが変化することになり、別の言説的特性がその作品に対して付与されることになるはずである。すなわち、アートワールドの作品は、イベント領域へと移住することによって新たな言説をまとうことになるのであり、そこにアートイベントという領域が独自に形成される基盤があると考えられるのである。

この点を踏まえるならば、アートイベントは、ある目的を持ったイベントの重要な構成要素として、アート作品たり得る制作物を用いることによって、そのイベントにおいて、あるひとつのアートワールドを形作ることを可能にするものであると言えよう。すなわち、アートイベントは、当の制作物に対する何らかの解釈行為を誘発し得るものとして、大なり小なり日常とは異なる非日常的世界を構築しようとしていると考えられるのである。

出会いと対話と文化芸術をめぐる未分化な表現の検証と評価指標について

大阪芸術大学 芸術計画学科 准教授 中脇健児

本研究は、近年、文化芸術分野において求められている「社会包摂」を軸とした社会課題への関与やコミュニティの再生・創造、他分野との連携・協働が重要な役割として期待されていることへの実践と行政で実装できる評価指標の検討である。自治体では、依然として文化芸術事業の評価は集客数や収支率といった結果指標が中心であり、上記目的の文化芸術で重視される対話や関係性の変化といったプロセスの価値を定量的に評価する指標は存在していない。その課題に取り組み、実際に実装させていくのが本研究の意義である。

そもそも本研究はその課題を反映した伊丹市の文化振興ビジョンの策定に研究代表者が携わったのを契機とする。策定後から本研究は始まったのだが、まず最初に伊丹市の文化振興課との協議を行った。評価指標における結果は従来通り年間来館者数のカウントと、市民意識調査における「1年間に文化芸術を鑑賞・体験したことがあるか」とをとることとした。そして、今回研究テーマとして掲げる「関係」の評価指標は、他分野と連携した取り組み事業数のカウントをすることと、実施事業が新たな取り組みへと派生した事業数である。

次に「過程」の評価指標は、相談件数やサポート事業数、実施事業中に発生する対話時間といったものの定量化を試みることにした。

次にこれらを既存の文化施設に試行段階として3年間実施してもらうことにする一方、パイロット事業として幾つかの事業を本研究で実践し、早期にその可能性や実感を結果としてまとめることにした。

パイロット事業として取り組んだのは、以下の3種類である。

- 1、文化芸術という取り組みに設定しにくい手作業(つくる)や営み(食事や風習)を通して、協働的な取り組みを実践すること
- 2、既存の「アート」領域における事業に対し、協働的な要素と多分野連携を視野に入れた実践をすること
- 3、事業の立案から実施、ふりかえりといった一連の流れまでに対し、「関係」指標や「過程」指標を意識して取り組むこと

実践については、伊丹市に限らず、この3種類のいずれかに興味を示してくれた団体・地域で実施した。二つ目の取り組みは、耳原総合病院と介護施設を営む社会医療法人同仁会が、昨年6月に堺市大仙西町にオープンした地域コミュニティ棟「みみっば」での屋台づくりワークショップである。ここでは、医療関係者のみならず、法人会員や地域の方、大学生が混ざり、

協力しあいながら、また食事と一緒に作り食べあう時間を過ごすこととなった。「関係」「過程」の指標双

方に充実であり、またここからの派生としては、屋台を活用したイベントの実施や、会員の拠点での屋台づくり活動につながった。

二つ目の取り組みは、障がいを持った人たちのアート作品と、現代美術家の作品を分け隔てなく展示する展覧会での関連企画で実施した音楽ワークショップである。これに関しては障がいを持った方、こども、美術関係者、音楽関係者などと協働的な時間を多く過ごした。「関係」指標については、福祉や文化芸術というように幅広く十分であったが、「過程」指標においては、実施事業中の対話も少なく少々評価しにくいものであった。一方でレビューや、それが英語併記もされたため、報告書として多くの関係者に広められることは実現できたので、この点をどのように評価することが検討事項であることがわかった。

三つ目の事業の立案から実施、ふりかえりであるが、これに関しては、伊丹市で実施し、公民共同の実行委員会と指定管理者の財団による両主催であることから、打合せにおいても、合議制の会議を経ながらつくることができたため、「関係」「過程」共に充実したものであった。さらに本番も地域住民、学校関係者、学生、研究者、行政、文化施設職員、福祉の中間支援職、福祉団体、音楽家、こどもなども参加者として関わってもらいながら、終わった後、全員で対話の時間も設けたことで、参加者同士の新たな交流から何か新しいアクションに発展しそうな息吹を感じた。本番後に対話の時間などまで設けたことで「関係」のみならず「過程」評価の定量数値も飛躍的に良い数字が残せることがわかった。

最後にこれらを冒頭に設定した伊丹市の評価指標にそれぞれ落とし込み、検証をした。ここでわかった課題点は二つある。一つ目は「関係」の評価指標の問題点であった。当初、他分野と連携した取り組み「事業数」を定量化の単位としていたが、事業数では、連携先の多様さが反映されない。そのため、「事業数と連携領域数」が適正ではないかという点である。

そして次に、3種類のパイロット事業で評価の基準が適切に発揮されなかった「既存の「アート」領域における事業に対し、協働的な要素と多分野連携を視野に入れた実践をする」もののレビューなどの報告レポートをどう「過程」評価に組み込むか、という点である。

本研究では、こういった課題点を抽出することそのものが目的であったため、これを踏まえての伊丹市との協議は、引き続き実施していきたい。概ね、当初の評価指標は機能することもわかったため、今後は多少の変更と、目標達成の数値目標をどれくらいにするかであることも見えてきた。

箏奏者と演奏する児童の「音楽づくり」による日本音楽理解

大阪芸術大学 初等芸術教育学科 准教授 津田奈保子

1 問題の所在

近年、自国文化を再評価する社会的要請の高まりを受け、学習指導要領（1）の改訂により、小学校音楽科における和楽器学習は一層重視され、指導学年の低年齢化も進んでいる。しかしその一方で、和楽器の演奏経験や専門的な教授法に習熟した教師は必ずしも多くなく、授業内容が鑑賞活動に偏る傾向も指摘されている。結果として、児童が和楽器を主体的に扱い、音楽を創り出す学習機会は十分に確保されていないのが現状である。

桂（2）は、伝統音楽を完成された固定的な文化として伝達するのではなく、音楽が生み出される過程を体験する「発生的方法」によって創造性を育成できる可能性を示している。また、ブラッキング

（3）の音楽観に基づけば、音楽は作品そのものではなく、人間の行為や身体を伴うプロセスとして捉えられるべきであり、体験を重視した学習の重要性が示唆される。そこで本研究では、児童が自ら音楽を創り上げる過程を重視し、箏奏者と共に演奏する授業実践を通して、日本音楽理解における教育的意義を検証することを目的とする。

2 研究方法

2-1 実践方法

本研究は、小学校音楽科において箏を用いた創造的音楽学習の実践を行い、日本の音楽的特質に対する児童の理解の在り方を明らかにすることを目的とした。実践は45分授業を4時限実施し、題材名を「日本の音階を感じて箏を弾いてみましょう」と設定した。

第1時では、箏に関するクイズや箏奏者による演奏鑑賞を通して、楽器への興味・関心を高めた。その後、柱を立てない状態で弦をはじき、音の高さや響きの変化を体験的に探究させ、音程がどのように生み出されるかを理解させた。

第2時では、日本の音階に調律された箏を用い、使用する弦を限定した上で、児童一人ひとりが8拍の旋律を創作した。創作した旋律を持ち寄り、グループで音楽を構成する活動を行った。

第3・4時では、箏奏者が授業に参加し、児童と役割分担を行いながら即興的に音を重ねる活動を行い、日本音楽特有の構造や響きを、演奏を通して体験的に学習させた。

2-2 実践の分析方法

分析に先立ち、児童の日本音楽に対する認識を把握するため、アンケート調査を実施した。音楽づくりの分析では、児童および奏者の演奏を記譜した楽譜を基に、都節音階に特徴的な短2度音程の出現頻度と、核音への終止傾向に着目した。さらに、授業後の自由記述を用いて、箏を用いた協働的音楽づくりの意義を考察した。

2-3 倫理的配慮

本研究では、事前に保護者へ研究内容および撮影の目的について説明し、文書による同意を得た。また、児童本人にも研究の趣旨を説明し、個人が特定されない形で資料や映像を取り扱うなど、倫理的配慮を徹底した。

3 研究結果

本稿では「日本音楽」を、明治以降に受容された洋楽を除く古典邦楽・現代邦楽・民俗音楽を包括する概念として用いる。日本音楽の定義は多義的であるが、本研究では小泉文夫の四種の基本テトラコルド理論に基づき、日本の音楽らしさを捉える。本実践で用いた箏は都節音階に調弦されており、短2度音程と核音の存在が、日本音楽特有の響きの特徴づける要素として位置づけられる。（4）

事前アンケートでは、「日本の音楽を知っている」と回答した児童は35.1%にとどまり、《さくらさくら》以外の唱歌も日本音楽として認識されるなど、日本音楽に対する概念的理解の曖昧さが明らかとなった。音楽づくりでは、〈繰り返し〉を用いたグループで演奏の安定感が高まる一方、繰り返しを用いないグループでは短2度音程の出現が多く、都節音階らしさが顕著に表れる傾向が見られた。核音への終止が確認できたのは約半数であり、理解には個人差があることが示唆された。

さらに、箏奏者との協働演奏により、日本音楽特有の構造や終止感が明確となり、児童は日本音階らしさを体験的に感受していた。

4 総合考察

本研究より、児童は日本音楽に対する理解が必ずしも十分ではなく、体験的学習の重要性が改めて示された。箏を用いた創造的音楽活動では、日本音階らしさの表出に一定の限界が見られたものの、箏奏者との共演を通して、日本的な響きの感受が促進された。鑑賞にとどまらない協働的音楽づくりは、日本音楽理解を深める上で有効な学習形態であると考えられる。今後は、段階的な日本音階提示と継続的な実践を通して、試行錯誤を伴う学習構成の検討が課題である。

5 引用文献・参考文献

- (1) 文部科学省 平成29年『学習指導要領 音楽科』
- (2) 桂直美(2004)「伝統音楽教育における「発生的方法」の可能性―澤井一恵の箏の授業の分析を通して―」三重大学教育実践総合センター紀要, 第24号, 76頁
- (3) J. ブラッキング『人間の音楽性』岩波現代選書
- (4) 小泉文夫『日本伝統音楽の研究』音楽之友社

【謝辞】箏奏者は演奏学科の志村智恵子先生にご協力頂きました。感謝申し上げます。

聴覚障害幼児の言語発達を支援する音声・手話・指文字

大阪芸術大学 初等芸術教育学科 特任教授 大土 恵子

【研究の目的】

アメリカの EHDI (Early Hearing Detection and Intervention)は、聴覚障害に関して出生後1か月までに新生児聴覚スクリーニング検査、3か月までに精密検査、6か月までに療育を開始する 1-3-6 goals を提唱した。本邦においても新生児聴覚スクリーニング検査が開始されてから、四半世紀が経過した。新生児聴覚スクリーニング検査の普及は聴覚障害幼児の言語発達に良い影響と効果を及ぼしていると考えられる。

本研究は、聴覚を活用しながら日本語の音声言語発達を支援する場合に、音声だけではなく手話と指文字を併用し、どのように視覚的支援を行うことが有効であるかを検討することが目的である。

【研究の背景】

従来より聴覚障害児教育では、聴覚障害児にとって音声日本語の助詞の獲得が難しいと言われてきた。脇中(2012)は「助詞の使い分けとその手話表現,第1巻,第2巻」を著し、その中で類似した文章の助詞についての日本語の文意を詳細に説明し、その助詞を適切に表現できる手話表現を図示した。その他にも助詞の指導に関する先行研究は数多い。

文部科学省(2020)聴覚障害の手引きでは、助詞以外に獲得が難しい語として、抽象語、擬音語、擬態語があげられ、書き言葉に関する困難さとしては語句の形態的誤り、意味的誤り、文法的誤り、論理的接続の誤りが挙げられている。また渡辺(2025)は助動詞の獲得も難しいことを指摘した。

本研究では先行研究がまだ数少ない助動詞や擬音語の獲得に焦点を当て、音声言語に手話と指文字を併用する視覚的表現に関して検討する。

【研究の方法】

まず、日本語マッカーサー言語発達質問紙(語と文法)の項目にある30の助動詞を対象に、手話の有無を調査し、手話表現を検討した。手話のない助動詞については指文字による表現方法を検討した。

次に、幼児教育で用いられる絵本を用いて助動詞や擬音語の具体的な用法の検討を行った。

【研究の結果】

日本語マッカーサー言語発達質問紙(語と文法)の項目にある30の助動詞には、手話がある語と無い語、表現方法が同じ手話になる語があった。また二つの手話をつなげて使用すると適切な表現になる語もあった。そのため、同じ手話表現になってしまう助動詞はその弁別のために手話だけではなく口形をはっきりとさせた音声を使用し、継時的に指文字表現を行うことが望まれる。以下に一部の助動詞とその手話表現を記載する。

まず、助動詞に特別な表現を必要としない助動詞は「る」であった。通常の動詞原型の語尾であることから、手話の動詞原型を使用することにより表現できる。

次に、「させる」などの使役の助動詞については文

中の対象を指さしして表すことが理解を助けられると思われ。対象を指さしたうえで、口形で「させる」とはっきり表し、「ました、させた、なかった」等の過去形の助動詞については、語尾に「終わる」あるいは「完了」の手話をつけて表現することによって視覚的に表すことができる。「れる・られる」は「大丈夫・可能」の手話で表すが、同じ手話表現となるため「れる」なのか「られる」なのかは口形と指文字で表す必要がある。「～たい」は「～たい・好き」の手話を使う。「～たくない」は「～たい+ない」の手話ではなく、手話の用法と同じ「いや」の手話と「たくない」の音声を用いることが自然だと思われる。

否定形の活用助動詞は、語尾に「無い」の手話を付けることによって表す。

実践例として、中川・大村(1963)による「ぐりとぐら」の手話表現を検討した。最初の一文は以下のとおりである。「のねずみのぐりとぐらは、おおきなかごをもって もりのおくへ でかけました」絵本の文全体の中に使用されている助動詞は「ました」が25回、「う」が7回、「ます」が2回、「でしょう」「ん」「た」が各1回であった。頻出した「ました」については1回目に動詞+「完了」の手話で表し、経時的に「ました」の指文字をつけ、2回目以降は手話表現のみで表現すると、スムーズに絵本の流れを進めて表現することができると思われる。7回使用されている「う」については動詞に引き続いて「いこう」の手話を使い、指文字は使わない。動詞に続いての「う」のひらがな表記であるが、実際の発音が「お」であるため、混乱を与えると考えるからだ。5歳児後半になりひらがなの読みを理解し始める幼児が多い場合は、「う」と書いてあり、発音は「お」であることを1回目に説明し、それ以降は手話のみで表現する。

次に若山(1972)の「しろくまちゃんのほっとけーき」の手話表現を検討した。最初の一文は以下のとおりである。「わたし ほっとけーき つくるのよ」本作品の文章は体言止めが多く、使用されている助動詞は「た」が最多で3回、「ます」が2回、「ました」が1回と、回数は少なかった。一方、聴覚障害児にとって獲得が難しい擬音語が、ホットケーキを調理する表現として13回使用されていた。それぞれを的確に表す手話表現を決定することは難しいため、擬音語を表現するためにその意味を表すジェスチャー、指文字、などを口形に合わせて使用し、保育者と幼児と一緒に擬音語を繰り返して楽しむことが擬音語に親しむきっかけとなると考えられる。

【結論】

幼児が親しむ絵本読みを標的として、手話、指文字表現を検討し、助詞、擬音語に関して表現方法を検討することができた。今後は、日本語では「いこう」と表記して「いこお」と発音するなど、聴覚に障害があると理解が難しい語についての支援などの新たな課題について検討する必要がある。

竹久夢二の日本歌曲に関する一考察～本居長世、山田耕筰、中田喜直を中心に～

大阪芸術大学 初等芸術教育学科 特任准教授 山田真由美

本研究の目的は、画家であり詩人である竹久夢二の詩による歌曲について、本居長世、山田耕筰、中田喜直の作品を中心に作品の成立背景や、詩人と作曲家が作品に込めた意図を考察し、演奏解釈の一助とする事である。

研究方法は夢二と作曲家に関する文献等を取り寄せ、入手しづらい資料に関しては国立国会図書館等にて閲覧や複写を行った。他にも夢二の美術展をはじめ、大正時代の文化芸術に関する展覧会にて資料収集につとめた。また演奏家視点の資料を求め、夢二の歌曲の楽譜を編集した声楽家石田徹の書籍やラジオ番組から資料を収集し、歌曲を演奏するにあたって詩人や作曲家からの生の言葉を集めたピアニスト土肥みゆきの著作資料を収集した。

夢二と音楽の関わりについて坂本麻実子（2005）ⁱは夢二が聴覚的感性も鋭かった事、夢二が装丁したセノオ楽譜に関しては美術的立場からの研究は多いが2005年当時音楽出版物としての研究は行われていない事、更に夢二の詩による歌曲の調査、研究も不十分である事を述べている。セノオ楽譜と夢二の関係については越懸澤麻衣『大正時代の音楽文化とセノオ楽譜』（2023）に本居長世や山田耕筰に関する記述もあり大変参考になった。越懸澤は、夢二の詩による最初の作品は本居長世による《蘭燈》で、妹尾はこの曲の成立背景を「私は此の頃少し高級な小唄が世に行はれたらよからうと云う希望から、夢二氏の詩を携へて、渋谷なる本居長世氏をお訪ねしました。処が、本居氏も至極御同感で直に筆を執って此の曲を書いて下さいました」と述べている。

セノオ楽譜 94 番《なみだ》は幸いにも本学図書館に所蔵されており、妹尾は「一般から申しますと、此の歌はやゞ高級かも知れませんが、今の楽界の傾向から見て、あながち易しいものばかりも望めませぬ」等解説している。越懸澤は「高級というのは妹尾にとって一つのキーワードだったと考えられる。妹尾は従来の日本語の「小唄」のレベルに不満を抱いていたふしがあり、セノオ楽譜で質の高い小唄を提供しようと意気込んでいたようだ。」と述べている。妹尾の尽力によって、ピアノ演奏にも長けていた本居長世、歌曲作曲

家としても名高い山田耕筰によって、詩と音楽が一体となった夢二の歌曲が誕生したといえよう。山田耕筰の夢二の詩による歌曲は《なみだ》1曲のみであるが、作品に関して夢二の言葉が残されている貴重な作品である。「かねつね氏ⁱⁱに床の中で逢った。（中略）「涙」を見て山田の曲をほめて学校でやって見るといふことで別れた。月のまん丸い夜だ」ⁱⁱⁱ

《なみだ》も《別れし宵》もピアノパートは単なる伴奏ではなく、歌詞と呼応する表現となっている。例えば《なみだ》では涙がほろりとこぼれるようにアルペジオが使用されており、《別れし宵》では詩の冒頭に登場する「タランテラ」が後奏のピアノで表されている。

中田喜直《風の子供》は歌曲集として初めて出版された《六つの子供の歌》の第3曲であるが最初にかき上げられた。この時に組曲の構想が生まれたそうだ。曲はサラバンドのリズムにのせて語られ、巧妙な転調がみられる^{iv}。転調は詩の内容に呼応している。夢二と中田喜直の抒情性が響き合う《風の子供》は中田喜直の日本歌曲デビュー作といえる。

「詩人になりたいと思った。けれど私の詩稿はパンの代わりにはなりませぬでした。ある時私は文字の代わりに絵の形式で詩を画いて見た」^vと書いていた夢二。石田徹は「夢二は壮大なテーマはかかない、大壇上に構えない、その時々些細なこだわり、生きている上で足りないものを素直に打ち明けた。絵よりも無防備な自分をさらけ出した。」^{vi}と語る。

本研究を通して、詩人と作曲家、詩と音楽の結びつきへの興味が深まり演奏解釈の一助となった。今後も研究を続けたい。

ⁱ 音楽史から読む竹久夢二～宵待草とその時代～

ⁱⁱ 兼常清佐（1885～1957）音楽学者、評論家

ⁱⁱⁱ 『夢二日記 2』 p.376

^{iv} 土肥みゆき『中田喜直 歌曲の世界』有限会社アップル印刷社企画部 1988年

^v 竹久夢二『夢二画集 春の巻』洛陽堂 1911年 序文

^{vi} 『私の中の夢二』RSK山陽放送 1983年6月27日放送 日本民間放送連盟賞受賞（第31回教養番組部門優秀賞）放送ライブラリー（横浜）にて聴取

上下の広がりや臨場感を演出するサウンド表現の研究

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 教授 市川衛

【研究の背景と目的】

本研究の目的は従来重視されてこなかった上下方向のサウンドの広がりや臨場感を演出するサウンド表現手法の研究である。ほとんどのサウンド表現では左右のLRのステレオで音像定位や音の広がりや音の強さを決めており、5.1chや7.1chなどのサラウンドシステムでも左右の音響表現に限定されている。上下方向の音像を得るにはドルビーアトモスのような上下のスピーカー配置を含む大規模な音響装置や、多数のスピーカーで構成される研究用のambisonicシステムなどの大掛かりな装置に限られていた。

上下にスピーカーを振り分けて上下に適したサウンドを再生する小規模な実験を行った結果、ステレオ的な左右の音の広がりだけでは得ることのできない臨場感が得られた。この成果を踏まえて、2～8台のスピーカーを使用して上下のサウンドの演出によってリスナーの位置に関わらず、あたかもその場所にいるような臨場感あるサウンド体験ができるようなサウンド表現の手法を探るのが本研究の目的である。

【研究概要】

バイノーラルの立体音響でのヘッドフォンでの聴取ではなく、複数のスピーカーによる実空間でのリスニングでスピーカーの配置の工夫により上下感覚を含む音響を、リスニングポイントを限定することなく実際にそこに感じられるようなサウンド空間を作成・演出する立体サウンド表現の手法を探求した。

上下の音響空間を演出するサウンドセットとして、「鳥のさえずり&小川のせせらぎ」、「フクロウ&焚き火」、「雨音(上)&雨音(地面)」、「カモメ&海の波音」、「夜鳥の声&秋の虫音」、「遠い落雷音&虫の声」などを利用した。

【ambisonicによるリスニング体験】

ambisonicの立体音響効果との差異を明確にするために、上下2台のスピーカーセットを4方向に四方に等方的には配置した8chのスピーカーシステムを組んだ。正確な音像を作るためにmaxのambisonicプラグインを利用して聴取体験をしたところ、上下左右の立体感は一以上には感じられたが、その音環境そのものの中にいるという感触までは得られなかった。また、ベストなリスニングポイントがほぼ中央に限られることや、スピーカーの外側では音響効果の崩れが激しいなどの弱点も明らかになった。

【自由なスピーカー配置による上下サウンド演出】

2chのステレオシステムや5.1chや7.1chなどのサラウンドシステム、多チャンネルのambisonicシステムなどでは正確な音像定位を再現、演出するという発想に立っているが、その原点となる発想を捨てて、スピーカーの位置や数を定めずにサウンドや用途に応じて自由なスピーカーの配置をすることで、上下に広がる臨場感ある空間を感じられるスピーカーの配置設定やサウンド選びを探求した。

① 2セットのスピーカーによる簡易システム

1スピーカーで構成される小型のbluetoothスピーカーを2セット利用する簡易システムを最初の実験した。2m程度の高い位置と床置きにスピーカーを配置することで臨場感ある十分な上下の音響の演出が可能だとわかった。Anker Soundcore miniのような比較的レベルに音が拡散するスピーカーの場合は良好な結果が得られ、ソニーのSRS-XB100の場合のように音響が上方向に強い場合は臨場感が薄くなることが判明した。このことから水平方向に360度音響が拡散する360度スピーカーが、臨場感を得るのに効果的であることが判明した。ただし小型bluetoothスピーカーの音質には限界があるので、簡易な用途での利用に限られる。

② 360度スピーカーによる音響実験

次に360度スピーカーにどのようなものがあるかを調べ、自作の無指向性エンクロージャー組立キット(共立エレクトロニクス)とLGエレクトロニクスのXBOOM 360 XO2TBKを購入して実験を行った。360度スピーカーを上下に配置することで、良好な臨場感ある音環境を作成できた。スピーカーの周りを移動しても距離が離れても音環境の中にいるという感覚が高度に保たれることを確認できた。360度スピーカーの要素を持つソニーのHT-AX7 Cというホームシアター用の立体音響システムも実験したが、水平方向の音響の音量が低いことがわかり、本研究用途には向いていないことがわかった。

③ 擬似360度スピーカーの音響実験

360度スピーカーによる臨場感ある音響の結果は良好ではあったが、一般に販売されている360度スピーカーは少なく、高音質のものは高価であるという欠点があった。そこで通常のブックシェルフ型スピーカー4台を4方向に外に向けて擬似的な360度スピーカーとすることを考案して実験を行った。2つのステレオスピーカーをLLRRという順に外向きに並べてステレオ音声を出力させると360度スピーカーの場合よりも立体感のある水平サウンドを得られることがわかった。また、LRLRの順で並べた場合は音響の位相がでたらめになり不快な音響となることも判明した。このLLRRのスピーカーシステムでは用途に応じて市販のブックシェルフ型スピーカーの音質を選択でき、これを実現できたのが本研究の最大成果となった。

④ 近い音像の補完方法の実験

360度スピーカーでもambisonicでもバイノーラルで体験できるような近い距離の音像体験は不可能である。そこでそのような音響体験を追加するための方法としてネックバンドスピーカーを用いる方法を実験した。ヘッドフォンで耳を覆わなくても、肩に掛けてオープンエアでヘッドフォンに近い聴取ができ、バイノーラルの近距離の音像が体験できたので、用途によっては補完的に利用可能だと判明した。

創造性発現を促す STEAM 教育プログラムの実装に向けた調査研究

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 准教授 大谷智子

1. 背景と目的

創造性に関する研究は、心理学・教育学・神経科学など複数の分野で蓄積が進んでおり、発散的思考と収束的思考の相互作用や、あいまいな状況への耐性が創造的活動に関与することが指摘されてきた。特に発散的思考は、創造的アイデア生成の初期段階において重要な役割を果たすとされている。

一方、メディア芸術や表現教育の現場では、非現実的・逸脱的な表現を用いることで、学習者の発想を拡張し、新たな視点を引き出す実践が行われてきた。しかし、こうした表現手法が創造性のどの側面にどのように寄与しているのかについては、教育的観点から十分に整理・検討されているとは言い難い。

一方で、これらの実践知は、個別事例として報告されることが多く、創造性に関わる思考過程や体験の構造として整理される機会は限られてきた。教育現場において再利用可能な形で知見を蓄積するためには、実践の進行や表現過程に着目した検討が求められる。

本研究では、創造性発現の前提条件に着目し、特に発散的思考を促進する学習環境や体験の要素について、探索的に整理・検討することを目的とする。非現実的表現を含む体験的課題を手がかりとして、創造的思考がどのように喚起され、現実の行動や課題理解に接続されるのかを検討し、今後の教育プログラム設計に向けた基礎的知見の整理を行う。

2025 年度は、本格的な教育プログラムの実装に先立ち、創造性育成に資する発散的思考促進手法について文献整理および小規模な試行的検討を行い、プログラム構築に向けた準備段階の研究を進める。

2. 方法

申請者らはこれまで、科研費等による研究活動の一環として、錯視を題材としたワークショッププログラムの開発および実施を行ってきた。本研究では、こうした過去の実践事例を参照しつつ、創造性に関わる思考過程を検討するための一例として、体験型課題を用いた実践を行った。

ここでは、体験の進行方法や課題提示の順序、参加者間のやり取りの生じ方など、各工程の構成要素に着目し、今後の教育プログラム設計に向けた検討材料の整理を目的とした。2025 年度に実施したワークショップの一例として、2025 年 8 月 23 日に奈良県立美術館にて実施した事例を以下に示す。

2.1 奈良県立美術館でのワークショップ

参加者は 3 つのグループに分かれ、各グループには、割り当てられたエリアの雰囲気や印象を抽象的に表現するという課題を提示した。このワークショップの場の設計として、対象エリアを示した白地図を使用した。この白地図は、3 ミリ厚のケントボードを基盤とし、1 ミリ厚のケントボードで制作した区画を貼り付

けて構成したものである。海や川、公園などの要素については、レーザーカッターによる彫刻模様によって示した。

ワークショップの初期段階では、各エリアの特徴についてグループごとに話し合いを行い、対象エリアに対するイメージを共有した。その後、該当する地域に関する資料を参照しながら、参加者間でイメージの確認を行った。続いて、錯視ブロックを用いて制作した錯視立体によって、各エリアの印象を立体的に表現し、それらを白地図上に配置した。

錯視立体の配置については、参加者が、表現されたイメージや、隣接する立体との位置関係や見え方を確認しながら調整を行った。本研究では、この一連の活動過程において生じた表現の変化や配置の調整過程を観察した。最後に、参加者にそれぞれのエリアについて作成された錯視地図に対する主観的な印象について評価を求めた。

その結果、エリアごとに表現された印象には違いがみられ、同一の市内であっても、エリアの特性に応じて参加者の主観評価が異なる傾向が確認された。本研究では、これらの結果を、体験型課題を用いたワークショップにおいて、エリアの雰囲気を抽象的な立体表現として扱うことが可能であることを示す事例として整理した。

3. まとめ

本研究では、錯視を題材とした体験型ワークショップの一事例を対象として、活動の進行や表現過程に着目し、手続きの整理を行った。その結果、同一の市内であっても、エリアごとに表現された印象や参加者の主観評価に違いが見られることが確認された。本報告では、これらの結果を、今後の教育プログラム設計に向けた基礎的な検討材料として位置づける。また、本研究は、創造性の評価や教育効果を直接検証するものではなく、体験型ワークショップにおける表現過程を整理することに主眼を置いたものである。

謝辞 奈良県立美術館に厚く御礼申し上げる。

関連ワークショップ

錯視ブロックプロジェクト (大谷智子+丸谷和史+ヒガキユウコ+中村美恵子+肥後沙結美), (2025). アート体験ワークショップ～錯視ブロックで不思議なまちを作ろう～, コレクション展「わたしたちのびじゅつかん～きて・みて・はなして→たいけんする美術展」, 奈良県立美術館

錯視ブロックプロジェクト (大谷智子+丸谷和史+ヒガキユウコ), (2025). 見えのゆらぎを体験してみよう～鏡の錯視をつかった立体をつくる～, QST で体験! 量子の世界 2025 (主催: 国立研究開発法人量子科学技術研究開発機構), 日本科学未来館

街へ出るアートサイエンス教育

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 准教授 木塚 あゆみ

1. 研究背景

近年、社会課題の複雑化と高度化に伴い、大学や専門家の内部に閉じた研究・教育活動のみでは、現実社会の課題に十分に対応することが困難になっている。少子高齢化や地域コミュニティの衰退、環境問題、デジタル技術の急速な発展など、直面する課題は分野横断的であり、単一分野の知見だけでは解決が難しい。

このような背景から、課題の当事者である地域住民と協働しながら解決策を見つける共創 (Co-creation: Sanders & Stappers, 2008) や参加型デザイン (Schuler & Namioka, 1993)、デザイン思考 (Brown, 2008) などのアプローチがある。これらの手法は、専門家と非専門家が対等な立場で知識や価値観を共有し、試作と検証を繰り返しながら解決策を導く方法論である。当事者の視点を重視する点に特徴がある。

大阪芸術大学アートサイエンス学科では、現代社会の課題に対して科学技術や芸術表現の知見を組み合わせた解決策の創出に取り組んでいる。単なる「便利なツールの開発」ではなく、社会の中で当事者が尊厳をもって生きるための「血の通った」芸術表現による解決策の創出を目指す。この活動においても共創の文脈と同様に、大学の中だけではなく一般の人々と一緒に取り組むことが重要である。地域の抱える実際の問題に取り組むことで、学習者は机上の理論ではない、より実践的な問題解決スキルを獲得できると考える。

本研究では教育の対象者を主にアートサイエンス学科で学ぶ大学生とし、地域の人々とともに課題解決する教育プログラムを開発する。成果物の制作プロセスだけでなく、当事者を含む社会的プロセスを設計することも重要である。教育設計の手法として、インスタラクショナルデザインの基本フレームによって学習体験や学習環境、社会的関係性を含む包括的な設計を実施する。最終的には学習者の成果物、レポート、アンケートをもとに、従来の授業との比較評価をおこない、街へ出る教育プログラムの設計方法をまとめる。

2. 方法

ワークショップや授業を含め、次の3つのプログラムを研究対象とする。ここでは教育プログラムに参加する学生を「学習者」、地域の課題解決に取り組む際に協力する者を「ステークホルダー」と呼ぶ。

(a) 奈良県立美術館と共創する展覧会のための制作

1つ目は2025年度に実施した3、4年生の選択科目「アートサイエンス構想演習」である。街の連携先として奈良県立美術館に協力してもらい、美術館に収蔵されている作品を体験的に理解できるようにした企画展を行う。美術館の学芸員の方にステークホルダーとして協力してもらおう。普段自分の作品を見せる機会の少ない、子どもからお年寄りまでの幅広い鑑賞者に対して何を作り、どのように見せるべきかを学ぶ。

(b) 柏原ビエンナーレでの展覧会のための制作

2つ目は2025年度に実施された「第11回柏原ビエンナーレ (かしわら芸術祭 2025)」と連携する。約1週間柏原市内の各所に「循環」をテーマにした作品が

展示され、それを訪れた人が探索的に鑑賞する。展示場所として、柏原市内の地域住民が建物や空間を提供する。地域の魅力を発信することも目的のひとつであるため、学習者は地域を調査し、作品に取り入れるのが望ましい。調査に協力してくれるステークホルダーや展示場所を提供するステークホルダーと対話しながら学習者は作品を完成させる。

3. 街へ出る教育プログラム

2つの教育プログラムの実践から、共創のためには一方向的なプロセスよりも反復的なプロセスのほうが親和性が高いことが分かった。そこで反復的なインスタラクショナルデザインの手法であるSAMモデル (Allen & Sites, 2012) をベースとした教育プログラムを設計した。実施のための4プロセスについて示す。

① 準備フェーズ (Preparation)

学習者の専門性や学習動機、教育の文脈を把握し、仮の学習目標を設定する。協力してくれる地域住民を探し、個別に交渉する。起こりうる様々な出来事を共有し、どこまで協力してもらえるかを確認する。特に学習者の「失敗 (ステークホルダーが想定しなかった結果)」に対する許容について確認することが重要である。十分な連携が取れたら教育プログラムに必要な資料を準備し、双方に伝える。

② 反復設計フェーズ (Iterative Design)

成果物の最終形を直接設計するのではなく、ステークホルダーによる評価感を確認するために1日ワークショップ的なアイデア出しをする。成果物に対する両者の認識を一致させるために、イメージを可視化することが重要である。完成までトラブルを少なくするため、主にラフスケッチ、作品に込めるメッセージ、機材配置図 (電力・ネットワーク・動線の確保、音・光など環境の確認)、スケジュールを確認すべきである。

③ 反復開発フェーズ (Iterative Development)

プロトタイプ作成、実施テストを行い、ステークホルダーからのレビューを受け、改良する。ここで運用上の懸念点が判明するため、本番の展示 (運用) 期間前に対処法を確認する。作品展示に対して、学習者は展示完了したところで制作が終わるという認識の者も多い。体験型の作品は展示期間中も繰り返し修正が必要になるということは何度も伝える必要がある。

④ 振り返りフェーズ (Reflection)

学習者の学びにとって、制作を振り返ることは重要である。学びで得た知見を意識化し、次の学びにつなげることができる。実施する教員にとっても知見の意識化は改善につながる。可能であれば教育プログラム後も引き続き学習者をケアすることが望ましい。

4. 今後の展望

本研究では、街に出る学習者側の利点に着目した。大学と一般市民が共創することは、市民側にとっても意義があると思う。しかし共創が期待と異なったり時間の浪費につながったりする可能性もある。今後は教育の一方向的な導入ではなく、それぞれの立場と継続性を考慮した協働関係について検証していきたい。

和歌山県内の獅子舞にみる芸態および音楽的特徴の考察—日高郡を中心に—

大阪芸術大学 音楽学科 特任准教授 出口実紀

昨年度より継続して、和歌山県内の獅子舞研究を遂行した。昨年度は御坊市、印南町、田辺市を主な対象として各地の獅子舞調査をおこない、田辺市の獅子舞は三重県を拠点とする大神楽系統が多く、御坊市と印南町の獅子舞では芸態や音楽に類似点が少ない等、獅子舞の系統伝播に一定の境界線を引くことができた。一方で、御坊市より北に位置する由良町の獅子舞は御坊市の獅子舞と共通点を多く見いだせたことから、今年度は日高郡内の獅子舞を中心に調査を実施した。

下記に、今年度調査を実施した印南祭（印南町）、寒川祭（日高川町）、万呂の獅子舞（田辺市）、由良の獅子舞（横浜）について報告する。

印南祭は、印南八幡神社と山口八幡神社の氏子域で構成される。芸態は二人立ちの獅子で、各地区の獅子には鉦とササラを手にした二名のオニが付き、華やかな衣装を着した「打ち廻し」と呼ばれる男児二名が太鼓屋台に据えられた太鼓を打つ。獅子はオニの先導で舞場全体を広く動き、途中筵の上で中入りをした後再び舞場全体を移動し、最後は獅子屋台の前で舞う。音楽的特徴としては、獅子が敷かれた筵の上に到着すると笛の囃子（旋律）に合わせて歌が付けられる。また笛の演奏には曲の切れ目が無く、獅子の舞始めから終わりまで途切れることなく演奏される。囃子全体のテンポは緩やかで獅子が筵を出ると囃子のテンポが徐々に上がり、獅子が獅子屋台の前に来ると最後の囃子が奏される。印南祭ではこのような各地区の獅子舞以外にも、楽器による囃子（演奏）が一切付かず無音の中で舞われる「重箱獅子」と呼ばれる芸態も奉納される。

由良祭は宇佐八幡神社の祭礼で、氏子域より六地区が獅子舞を奉納する。昨年度に本宮の調査を実施しているため、今年度は横浜地区の練習を調査した。獅子は二人立ちで、敷かれた筵の上を中心に動き、舞の途中に獅子頭を持つ舞手が肩車された状態で体を沿ったりする動作が見せ場の一つである。囃子は笛、太鼓、小太鼓、ちゃみせんで構成され、笛以外の楽器はすべて子どもが演奏する。中でも小太鼓が囃子のテンポを示す重要な役割である。印南祭や御坊祭の獅子囃子と同じく笛は曲の切れ目が無く演奏されるが、テンポが緩やかになったり速くなったりの緩急が随所にみられる。

寒川祭は日高川町・寒川神社の祭礼で、四人立ちの獅子に警護としてオニとワニが付く。本宮では神社での奉納後に御旅所へ移動

し、再び神社へ戻って獅子舞が奉納される。また、神社から御旅所への道中も「道中神楽」と称して練り歩く。芸態の特徴としては四人立ちの獅子で、且つ先頭の舞手が両手に鈴などの採物を持つため獅子頭を二番目の舞手が持つ事や、舞手全員が同じ足の動きをする、奉納の最後にお多福が現れる点などが挙げられる。囃子は笛、太鼓、鉦（ちゃんちき）で構成され、《剣の舞》《鈴の舞》と称される曲が演奏される。また、笛の旋律の一部に御坊祭の囃子と同じ順次進行による陰旋音階が使用されている事が分かり、音楽面の考察材料として大きな収穫を得た。

万呂の獅子舞は、田辺市万呂の須佐神社の祭礼である。万呂では二頭の獅子が同時に奉納をおこない、「ほしかろ」「ケツ持ち」など舞手に名称が付けられている。獅子幕の中には複数名が入り、獅子のほかに天狗やお多福が登場する。囃子は笛と太鼓、締太鼓で編成され、太鼓と締太鼓の両方を一人が担う。この万呂の獅子舞では、御坊祭や御坊周辺の獅子囃子で伝承されている《ゴシヤク》の曲名をもつ囃子がある。

以上のように、芸態は地域によって多様であるものの和歌山県紀中地域や日高郡内、田辺市の獅子舞にみられる音楽的要素として《ゴシヤク》と呼ばれる曲を伝承する地域が多く分布している事に改めて気づかされる結果となった。県内の獅子囃子を考察するうえで重要な曲と位置づけられるものの、その伝承や内容については未詳であり旋律も同一ではない。先行研究によれば、由良町の阿戸では笛の旋律を覚えるために歌詞（唱歌）を付けて練習するとされ、その歌詞に「殿にもらった五尺の手ぬぐい、おいてきたぞよ長崎へ…」とあり、曲との関係性が指摘されている。また印南町の獅子囃子にも歌が付くため、今後《ゴシヤク》および歌付き獅子囃子についての調査を継続して実施する。

【参考文献】

『由良祭の文化財』第20号、由良町教育委員会、1993年

『和歌山県の祭りと民俗』和歌山県民俗芸能保存協会（編）、2021年

ルネサンス期の書齋と美德の表象

大阪芸術大学 教養課程 教授 石井元章

ルネサンス期に描かれた聖人の書齋を表す絵の一枚として、ヴィットーレ・カルパッチョ (Vittore Carpaccio 1465ca.-1525ca.) の《聖アウグスティヌスの幻視》を挙げることができる。フランチェスコ・ヴァルカノーヴァ (『カルパッチョ』篠塚二三男訳、東京書籍、1995、p. 42) によると、「聖アウグスティヌスが聖ヒエロニムスに手紙を書いていると、突然聖ヒエロニムスの声が聞こえてきて、死が迫っており天国に昇ることを告げる」場面だという。また、1956年のグイド・ペロッコ (Guido Perocco, “La scuola di S. Giorgio degli Schiavoni”, *Venezia e l’ Europa*, Venezia, 1956, pp. 221-224) 以来の研究者によれば、『神の国』を著したことで知られるこのアウグスティヌスは、多くのギリシア語文献を西方世界に紹介し、プラトン哲学を再興させた実在の人物、ニカイアの府主教ヨハネス・ベッサリオン (Johannes Bessarion 1403ca.-1472) をモデルとしているという (他説もあり)。

主題が教会博士聖アウグスティヌスであるから、画面奥のニッチには白地に赤十字の入った勝利の旗を左手に持つ勝利のキリストの金箔青銅像が当然のように置かれている。しかし、窓際には知識人のシンボルとも言える天球儀、画面右下には楽譜が置かれ、壁際の棚には古典古代の女神や馬の像、その他の古代趣味を表す青銅の小像が飾られている。これらの像は、実際の人文主義者たちの書齋では、彼らの持つ古代への強い関心を示すものであったと考えられる。そこには、キリスト教の対神徳のみならず、古代のプラトン主義に棹さす枢要徳の表現も見られる。ヴァルカノーヴァが言うように、この絵が表す聖人の書齋は、「文学や天文学、彫刻や音楽に没頭する当時の教養ある人文学者の理想化された書齋として設定されている」のである。このように、ルネサンス期の人文学者の実際の書齋は彼らの信仰や教養を裏打ちするいくつかの調度品が置かれており、その中には彫刻、特に青銅製の小像が含まれていたと考えられる。

ルネサンス期の古典古代人文学研究の中心のひとつであった大学を擁するパドヴァでは、ラッファエーレ・レージョ (Raffaele Regio 1436-1520) やニコロ・レオーニコ・トメオ (Niccolò Leonico Tomeo 1446-1531) らの人文学者がギリシア語を講じ、しかも彼らは当時パドヴァで活躍していた青銅像作家のピルゴテーレース (Pirgoteles 本名 Giovanni Giorgio Lascaris 1496-1531) やヴェネツィア共和国首席建築家のアントニオ・リッツォ (Antonio Rizzo 1430ca.-1499ca.) と交流があったことが知られてい

る。この街では、古典古代とルネサンス人文主義が緊密に結び付いていたのである。

時代を先導するフィレンツェ人彫刻家ドナテッロが15世紀中葉に11年間(1443-1454)滞在したパドヴァでは、彼の下で働いた次世代の彫刻家たちがその技術を受け継ぎ、かつ古典古代の知識をも学者と共有した。技術的にはドナテッロが生まれたフィレンツェでは一つの石膏モデルから一つの青銅像しか作れない、いわゆる「ロスト・ワックス」の手法が用いられていたのに対して、パドヴァでは一つのモデルから雄型・雌型を作り、同様の作品を数多く制作する方法が編み出された。それは同時代のパドヴァに小型の青銅像に対するかなりの需要が存在したことの証である。

『青銅の鑄造術』を著したポンポニオ・ガウリコが賞賛する彫刻家が、セヴェーロ・ダ・ラヴェンナ (Severo da Ravenna 本名 Severo Calzetta 1465-1543) である (Pomponio Gaurico, *De sculptura*, a cura di Paolo Cutolo, Napoli, Edizioni Scientiriche Italiane, 1999, p. 255)。「青銅作家、大理石作家、彫金師、木彫作家、原型作家、そして卓越した画家など、彼[セヴェーロ・ダ・ラヴェンナ]は像に関するすべての資質を自らの中に合わせ持つと私には思われます。事実、彫刻家はどうか尋ねられたら、私は、学識も兼ね備えているなら、まさにセヴェーロのような存在と答えるでしょう」とガウリコは述べる。人文主義者でありながら青銅の彫刻を制作していたガウリコによれば、セヴェーロこそが人文主義的教養を持ち、それを古代の技術である青銅の鑄造術に生かした最も優れた彫刻家であるというのである。セヴェーロの確実な作品としてパドヴァに残されているのは、イル・サント (サン・タントニオ聖堂)、聖人の礼拝堂入口に設置されている「大理石」製の《洗礼者聖ヨハネ》の像であるが、青銅像として彼に帰属された作品が多く美術館に収蔵される。例えば、アクロバティックな体付きのサテュロスのインク壺や、プラトンの『国家』に基づく枢要徳を表す小型の青銅像が見られるのである。

また、同じ系列に属する作家としてアンティーコ (L’ Antico=古代) の呼び名で知られるピエール＝ヤコポ・アラーリ＝ボナコルシ (Pier Jacopo Alari Bonacolsi 1460-1528) や、イル・リッチョ (Il Riccio=巻毛) として知られるアンドレア・ブリオスコ (Andrea Briosco 1470-1532) も多くの作品を残した。

クブラーの芸術論と芸術の伝播に関する考察

大阪芸術大学 教養課程 教授 小谷訓子

この研究では、20世紀の美術史家ジョージ・クブラーが1962年に発表した*The Shape of Time*を取り上げ、クブラーの芸術論を礎に「芸術の伝播」の問題を考察することに、どのような妥当性があるのかを明らかにした試論である。

クブラーは、彼の担当したペンギン・ブックスのペリカン・シリーズ2冊(1959年と1962年に出版)で知られているように、基本的には先コロンブス期アメリカとイベロアメリカの、それも主として建築を専門とする研究者である。数多くの著作を残しているが、その中でも、とりわけ*The Shape of Time*は、彼の芸術論として、その後の建築史・美術史研究や芸術家の作品制作に多大な影響を与えてきた。当然のことながら、様々な言語に翻訳され、2018年には『時のかたち』として日本語でも出版されている。論者は、かねてからクブラーの芸術理論をベースにしたケース・スタディや作品分析に取り組んでいるが、本研究は、クブラーの芸術論そのものを研究対象にし、その成り立ちの歴史や構造を確認しながら、論者が長年研究している「芸術の伝播」の問題についてクブラーの考え方をを用いることが適切であるか否かを考察した。

イエール大学に学んだクブラーの、美術史家としての始まりは、1933年に彼がドイツ留学から帰国した時である。それまでは、英文学やスペイン文学、トマス・マンなどに興味を持っていたクブラーが、当時アメリカに移住してきたフランスの美術史家アンリ・フォションと出会って彼に師事したことで、美術史研究に方向転換をしていく。その後クブラーは、イエール大学で修士号を取得し、奨学金を獲得した上で、ニューヨーク大学の美術研究所(Institute of Fine Arts)に移り、博士論文の研究に取り組む。当時の美術研究所には、ウォルター・W・S・クックや、エルヴィン・パノフスキーが在籍していたこともあり、クブラーにとってそこは、美術史研究に従事するための適切な場であった。イベロアメリカの美術史研究という専門分野の方向性も、彼の博士論文も、この頃に形作られたようである。1938年にはイエール大学の教員として迎えられ、師フォションの代表作である*Vie des forms* (1934)の翻訳にも従事した。後にクブラー

自らが「*The Shape of Time*にまとめた芸術論は、*Vie des forms*を出発点に構想した」と語ったことは、正に文字通りで、単に「読む」だけでなく「翻訳」をしたことで、クブラーの*Vie des forms*の理解が深遠であったことは明白である。

フォションの芸術論は、美術史研究における三大方法論、即ち、伝記的解釈論、様式論と、イコノロジーの中では、様式論の集大成だと捉えられている。それに対して、クブラーの芸術論は、それまでの方法論から解放されたもの、即ち、新たな選択肢として提示された方法論であるといえよう。*The Shape of Time*は、その後1980年頃に台頭したニュー・アート・ヒストリー、つまり現在の視覚文化研究(Visual Culture Studies)を支える芸術論の一つとして先駆的に且つ挑戦的にクブラーから発信された視座なのである。執筆の開始は、クブラーが1959年に結核で入院した頃だそうだ。*The Shape of Time*が発表された1962年には、彼の2冊目のペリカン・シリーズも出版されたが、ペリカン本については入院の数ヶ月前に既に原稿を提出していた状況であった。つまり、*The Shape of Time*は、ペリカン・シリーズの大きなプロジェクトを2冊分こなし後に構築された理論なのである。そしてこの時系列は、彼の芸術論が、単に師フォションの芸術論を叩き台に「理論ありき」で構想されたのではなく、帰納法的に個々のケースを分析していった末に導き出されたものであるということを証明する。本研究においては*The Shape of Time*で纏められた論点そのものに加えて、その理論装置によって分析がより深まる芸術作品や事象のケースを個々に例証しながら、考察をまとめていった。そして「芸術の伝播」の問題を論じる際には、*The Shape of Time*の導きに照らし合わせながら議論を展開し、その議論のポイントを参照しながら、クブラーの芸術論の位置付け、枠組み、限界について明らかにすることに努めた。

物語におけるキャラクターとパーソナリティ

大阪芸術大学 教養課程 教授 純丘曜彰

構造主義言語学の問題

原インドヨーロッパ語、そしてアーリア人の実在性の問題から、言語学、とくにライプツィヒ大学の若手文法学派では歴史的な音韻変化を研究してきた。これに対して、ソシュール(1879-1943)は、発話(パロール)の背景にある言葉(ラング)の枠組、共時的な差異のマトリクスに着目した。信号機で言えば、赤黄青の3色で、赤の枠内でのブレは問題にならない。そして、赤(記号、シニフィアン)と「止まれ」(意味、シニフェ)の関係も恣意的であり、必要に応じて細分化される、とした。しかし、彼はこのアイデアを著書としては出版せず、彼の死後、彼の講義の受講者のノートを編纂して、1916年に出版されたものが、『一般言語学講義』である。それが、大戦後、「構造主義」として一世を風靡した。

しかし、これには、弟子たちの理解能力の限界が大きく影響してしまっている、と、出版直後から疑われていた。そもそも彼らは、ソシュールの背景にある当時の記号論を理解していなかった。彼に先行して、ブラグマティストのパス(1809-80)が、言語の科学的厳密化のために、数学の引数・関数・値という図式から、対象・記号・意味という記号論の関係を確立しており、ソシュールは、ここからあえて対象を省いて、人と人とのコミュニケーションとして、プラズマティズムを徹底し、後の言語行為論を先取りした。くわえてまた、彼は、記号・意味の恣意性や細分化が、言葉としての文化的・個人的な枠組のブレを生じさせ、通訳不能に陥ることも、パラダイム論の先取りとして自覚していた。だから、ソシュールはこれを出版しなかったのだろう。

これらの問題に対し、ロシアの言語形成学派(フォルマリズム)のシクロフスキー(1893-1984)は、詩的言葉の異化(オストラネーニエ)作用に着目し、定型(クリシエ)を打破して、あえて対象を着目し直させる効果がある、と論じた。また、バフチン(1895-1975)は、小説の複数のキャラクターが異なる言葉に依拠していることによって、その対話が多声(ポリフォニー)として真相を立体的に描き出すことに気づいた。しかし、ロシア革命後の言論統制的スターリニズムは、異化や多声を許さず、彼らは解散に追いやられた。とはいえ、このソシュール理論の展開は、その後、亡命者のヤコブソン(1896-1982)を通じてプラハのマテジウス(1882-1945)に伝えられ、そこに機能主義学派を生み出した。それは、もはや言葉に差異のマトリクスを前提とせず、差異もまた、必要に応じて新たに生み出されるものとなり、後期ウィットゲンシュタイン

(1889-1951)やオースティン(1911-60)を日常言語学の研究へ展開させた。

言語行為としての物語

すでにシクロフスキーは、物語が、歴史順序のままの記述ではなく、観客を惹きつけるためのプロットとして、独自の叙述順序を持つことを指摘している。つまり、物語は、記録ではなく、対人的な言語行為である。ここにおいて、話者と観客とは、もとより異なる思考のマトリクスに依拠している。そして、ものめずらしい物語は、詩的であり、観客の依拠していたマトリクスを現象学的に揺るがす。そこでは、あつて当たり前のものが無くなり、過剰になり、また、疑わしくなる。たとえば、正義が失われ、正義と正義が対立し、正義と信じていたものが悪を帯びる。

くわえて、バフチンが言うように、物語においては、この動揺状況を、状況と、複数のキャラクターによって多声的に構成する。まず、状況とプロタゴニスト(主人公)とに葛藤があり、また、プロタゴニストとアンタゴニスト(対立役)との人間的な対立があり、さらに、プロタゴニストの内面においても、共存しえない異なる思考のマトリクスに矛盾を生じる。この三重の葛藤が物語のシンフォニーを成す。これらのほかにも、バディ(相棒)やウィズ(両義的魔法使い)、そして、彼氏彼女などのキャラクターが配置され、そこに複雑な緊張関係をもたらす。

重要なのは、これらのキャラクターがそれぞれに異なる思考のマトリクスに依拠している、ということだ。つまり、対象としては同じ物事でも、その受け取り方は千差万別。この思考のマトリクスの違いは、それぞれのキャラクターごとの異なるライフスタイルとしても実体化している。それゆえ、一般的には世界が異なるキャラクターが物語の中では、たがいに直面對峙して、その齟齬の摩擦こそが物語を定型(クリシエ)ルーティンではない新たな方向へ展開する。つまり、詩的な異化は、対為(行為の対話)によって、すべてのキャラクターにとって外在的に生じ、彼らのパーソナリティにアーク(学習成長)をもたらす。

しかし、これらのキャラクターのパーソナリティは、話者において、人為的に設定され、コンステレーション(星座)として巧妙に配置されるべきものである。つまり、プロットは、物語の叙述順序のみの問題ではなく、観客自身の思考のマトリクスを揺るがすために最適に構成すべきものである。

動物剥製によるジオラマの展示構成に関する研究

大阪芸術大学 教養課程 教授 若生謙二

はじめに

筆者は令和7年10月1日に大阪芸術大学に開設された、大阪芸術大学動物ジオラマ館芸大 Zoo の設計に携わってきた。芸大動物ジオラマ館では、ジオラマの背景に絵画を用いるのではなく、生息地の写真を用いることで計画・設計を進めてきた。生息環境としてのジオラマ展示を行う際には、背景と手前の動物剥製の一体化表現を試みるのが重要であり、そこにはなお大きな課題が残されている。本研究では、こうした背景と手前の剥製の一体化を実現する表現手法に焦点をあてて、ジオラマ展示の制作手法についての研究を行う。

1. 研究の背景

今日、各地の自然史博物館で見られる、野生動物の剥製を森林などの生息環境と共に展示するジオラマ展示は、ニューヨークのアメリカ自然史博物館に1932年に開設されたゴリラの展示から始められた、アフリカの展示、北米の展示などの体系的なジオラマ展示の影響をうけてつくられてきた。同館の展示は、剥製動物の精巧さと奥に広がる背景画の写実性から迫真的な展示となっており、その後、全米、欧州、日本などの世界のさまざまな展示に影響を及ぼしてきた。同館のジオラマ展示では、生息環境を表現するために、背景画を透視画法で表現することにより、奥行き感を表現している。

アメリカ自然史博物館がジオラマの背景を透視画法で生息地の風景を描いているのに対し、大阪芸術大学動物ジオラマ館では、生息地の写真を撮影して用いている。

2. 方法

本研究では、自然史博物館のジオラマ展示について、背景と手前の動物剥製についての一体化表現の方法について、事例を収集した上で、一体化表現の手法についての可能性を検討し、具体的なあり方と創出する方策について考察する。事例調査では、背景の表現と処理方法、背景と動物剥製の接合面の処理方法、動物剥製を配置している地面と植物や岩面の処理、擬岩、擬木の処理方法などについての調査を行う。博物館展示だけではなく、動物園展示においても屋内展示の背景面に絵ではなく、写真を用いている事例もあるので、それらについても調査の対象とした。

3. 調査結果

1) アメリカ自然史博物館のジオラマ展示

コンケイブ（凹状）地形型

同館のジオラマ展示には、背景処理について二つのタイプがある。一つは山岳地や丘陵地を背景とするコンケイブ（凹状）地形型である。この型では、観客とガラスで隔てられた展示側は、観客のレベルよりも80cm程高い位置に剥製が展示される地盤のエリアがある。その2m程奥は、崖等に設定して、落とし込むようにしてコンケイブ地形をつくり、観客の視線を一旦切り、その奥の壁面に数キロ先に広がる風景を透視画法で描いている。こうして剥製の配された手前の風景とつないでおり、延々と続く奥の風景とつなぐことに成功している。この事例では、背景と剥製の間にコンケイブ地形を取り入れることで、両者の一体感の創出を行っている。ヨセミテ渓谷やイエローストーン国立公園、アンデス山脈などでの事例に秀作がみられる。

2) アメリカ自然史博物館のジオラマ展示 平地と一体型

同館でのもう一つのタイプは、草原での表現を延長するタイプであり、アフリカサバンナやアメリカ中部のプレーリーなどの大草原地帯の表現に用いられている。観客の位置より50cm程高い位置を草原の地盤高として、ガラス越しに動物の剥製を配する。地面には多数のイネ科草本類を配して、景をつくり、背景の壁面画との境界は、この擬草の草本類と奥の壁面画に描かれた草本で一体化の処理を行っている。

3) 群馬県立自然博物館のジオラマ展示

群馬県の森林に生息する動物の剥製をジオラマとして展示しており、キツネ、タヌキ、ホンドリカ、キジなどがみられる。観客との境界にガラスはなく、森の中に観客が入り込む小径を通りながら、展示を体験する構造となっている。森林は山地のような起伏をつくり、そこにコナラやクヌギ等の多くの樹木の擬木を配し、地表には低木とシダ類、草本等の擬草を配している。また、奥の壁面には森林を描いており、手前の擬草との一体化を創出している。

また、湿原のジオラマでは、擬草でミズバショウの群落を再現し、湿原の奥には尾瀬沼の背景を描き、遠近法で一体感を表現している。

4. まとめ

ジオラマ展示の背景と前面の剥製動物との一体感には、凹型地形の活用や、擬草、擬木を活用して背景との連続性を表現して一体感を創出する必要がある。

工芸と美術の歴史を考察し自身の制作研究をおこなう

大阪芸術大学 教養課程 准教授 加藤隆明

制作レポートについて

自身は現代アートと呼ばれる領域で作品を発表している。しかし鑑賞者からの感想が素材の特異性に留まることが多く、その理由を、制作を通して確認しようと考えた。

現在の作品形態

現在使用している素材は、主に天蚕繭と真珠である。それ以外に作品化のため金粉銀粉などの金属粉や有刺鉄線などを使用している。主なる素材は生体鉱物といわれるものである。

制作方法は、カッターナイフで天蚕繭を縦に半分にわり、それをホッチキスと瞬間接着剤でつなぎ合わせ幅1m 長さ3m近くの物体にして壁に設置したレリーフ的作品である。天蚕繭の外側は、蚕から吐き出されたシルク糸の集積により手触り感のある表面になっている。内の凹面は幼体の変身するための場所のため、外表面のような手触り感はなくまるでロウを敷き詰めたようなツルツルの摩擦を感じない面をしている。蚕の変身は幼体の体が一度溶けて、再度脳の発生から器官や内臓へと生まれ変わる。内なる閉ざされた空間の特異なところである。その面には金や銀の鉱物とレジンを混ぜ塗りつけてその後硬化させる。

真珠の作品は有刺鉄線の棘部分に真珠に穴を当てはめる。この真珠はくず真珠としてあり本物の真珠であるが商品価値はない。有刺鉄線の機能を生体鉱物的物体の真珠で無害化していくような作品である。真珠は貝などの内に異物として入ってきたものを、内からの刺激を緩和するため曲面化した物体の表面に真珠層が覆う。有機的素材から発生する無機質物、それを再度外部に表出させる。

作品を鑑賞する

現代アートと呼ばれる領域は基本ヨーロッパの美術の歴史を根底に持ちその思想が作品を支えている。それは一般的に美術史といわれるものである。先史時代、エジプト、ギリシャ・ローマ、中世、ルネッサンスと続く年表を中学、高校等で教えられる。ヨーロッパの社会変革とともに美術の形態の変容が行われている。そして鑑賞者のまなざしも同時代の社会概念に共有される。

近代以降の美術運動は先鋭的であり、鑑賞者が同時代的思想に一時戸惑いもあるが、美術の日常化情報化により鑑賞者への理解浸透も早いと考える。特に造形芸術作品のイメージと素材の選択は密接にあり素材の物語が現在でも引き継がれている。そのような素材の物語は鑑賞者と共有していると考えている。

美術と工芸

美術年表を確認すると世界の美術の歴史（主にヨーロッパ）と並行して東洋・日本の移行状態が記されている。明治期あたりから記述される歴史は特にフランス留学で会得したテーマや技法で絵画彫刻が記されて

いる。それまで記されていた仏像、茶碗、掛け軸、屏風などは姿を消す。ただ柳宗悦の民藝運動で「発見された焼き物」は絵画彫刻の流れの中に記されている。言われていることだが、日本にはヨーロッパのように美術はなく工芸というものがあつたとされる。本来、美術と工芸は相反するものだと私は考えているが、唯一民藝運動は工芸を自己言及的にとらえていくことで、近代芸術の意識と重なったと考える。柳宗悦の民藝運動はヨーロッパ美術の日本への導入に対する批判から生まれていることが興味深い。

工芸的素材へのまなざし

蚕繭、真珠、また過去に使用の豚真皮などは美術の素材の物語にはない。むしろ工芸の素材として現代でもある。染色家など蚕繭から糸を取りそれを織上げ、着色し素材から自身の手で作り上げそして作品としている。真珠などは装飾具として使用され工芸、デザインの範疇に置かれている。初めから素材に貴重な価値があり身に着けるといふ実用性が物語として定着している素材、それを美術という価値の変容の歴史の中に入れることは、鑑賞者に理解されることは難しいことのようなのである。

工芸的素材を視覚的経験の価値のみで提示することは鑑賞者にどのように映るのであろうか。現代では美術と同じように視覚経験だけで芸術的価値を作ろうとするものは多々ある。美術館でも百貨店でも鑑賞のみの展示は常態化しており、そこに陶彫やオブジェもある。実用的でなく美術のように見ることの純粋性を重視したものであることは理解できる。

見ることのフレーム

現代アートということばの範囲は広い。当然美術だけでなく工芸、デザイン、写真それ以外の領域も含んでいる。そのような多様な見方を強いられる作品を鑑賞する時やまなざす時は、フレームという理解するための枠組みが必要となる。例えば抽象画がわからない人には抽象画に対応するフレームが必要となりそのフレームを通して作品を鑑賞することそれが抽象画に近づくことが可能になる。

作品に出合うとき、人はこの作品をどのように鑑賞したらよいかをまずは自身が構築した経験知からフレームを探すだろう。それは基本作品の形態から絵画、彫刻、版画、インスタレーション、パフォーマンスなどそれと同時にその表現形態がどのようなメディウム、素材で成り立っているかも重要な要素になっている。

キャンバスに絵具での表現、大理石を削っての人型の表現、日用品の構成によるオブジェ表現など、芸術における素材の歴史が鑑賞者にとっても作品を経験できる重要な要素である。この理解するためのフレームの新たな構築が工芸的素材意義を超えることに繋がる。

※制作ノートとして一部レポートにしました。

「つくる」と「みる」の往還に基づく美術鑑賞教育の可能性(1)

大阪芸術大学 大学院 嘱託助手 出村谷幸子

本研究は、現代美術を対象とした美術鑑賞教育の在り方を再検討し、「つくる」と「みる」という人間の根源的行為の往還に基づく鑑賞の枠組みを理論的・実践的に探究することを目的とする。特に、学校教育において現代美術をどのように位置づけ、鑑賞を学習として成立させることが可能かという課題意識のもと、従来の知識伝達型・評価受容型の鑑賞指導とは異なる鑑賞教育の可能性を検討した。

従来の美術鑑賞教育は、作品の様式理解や作家情報、歴史的背景の把握を重視する傾向が強く、鑑賞者自身が作品とどのような関係を結び、意味や価値を生成していくのかという点については、十分に理論化されてこなかった。その結果、鑑賞が「正解に近づくための行為」や「感想を言語化する訓練」として形式化され、鑑賞者の主体的関与が阻害される場面も少なくないのではないかと考える。本研究では、鑑賞を固定された価値を受け取る受動的行為としてではなく、鑑賞者自身が意味を「つくり出す」創造的行為として捉え直す立場をとる。

理論的枠組みとして、本研究は制作行為と鑑賞行為を対立的に分離するのではなく、両者が本質的に連続した営みである点に着目する。作家が制作過程において絶えず「みる」行為を伴っているように、鑑賞者もまた、見ることを通して自身の経験や感情、思考を作品に重ね合わせ、新たな意味を生成している。このような「つくる」と「みる」の往還構造を、鑑賞教育の中核概念として位置づけ、その妥当性を検証することが本研究の基盤である。

実践的検討として、筆者自身が日本各地の現代美術を扱う美術館および芸術祭を訪れ、作品と直接向き合う体験的鑑賞を重ねた。具体的には、下瀬美術館、青森県立美術館、十和田市現代美術館、国立新美術館に加え、瀬戸内国際芸術祭を重要な調査対象とした。これらの視察では、展示空間や建築と作品との関係性、鑑賞者の振る舞いや対話の様子を観察し、鑑賞体験がどのように成立しているのかを多角的に検討した。

とりわけ瀬戸内国際芸術祭の視察は、現代美術が地域社会や生活空間と交差することで、鑑賞経験をいかに拡張しうるかを考察する上で不可欠であった。瀬戸内の島々におけるアートプロジェクトでは、作品が港や住宅地、廃校、田畑、山道などに点在し、鑑賞者は船やバス、徒歩による移動を通じて作品と出会う。移動や待ち時間、天候、身体的疲労といった要素も含めた総体的な経験が鑑賞の一部となり、作品理解は身体的・感覚的次元と不可分なものとして立ち上がる。

直島新美術館では、アジア地域の作家による作品群

が展示され、社会的・政治的文脈を内包しつつも、鑑賞者に思考の余白を開く表現が多く見られた。これらの作品に対峙する鑑賞体験は、現代美術が決して一部の専門家のためのものではなく、鑑賞者が自ら考え、対話する契機を提供しうることを示していると感じる。

本研究の背景には、筆者自身が美術教育の現場において、鑑賞指導がしばしば困難を伴う実践として受け止められている現状への問題意識がある。特に、「何を感じたかを自由に言わせること」が鑑賞教育であると短絡的に理解される一方で、その発言がどのように作品と関係づけられ、意味生成へと発展しうるのかについては、十分な理論的裏付けが与えられてこなかった。この状況は、鑑賞を「なんでもありの主観表明」に矮小化する危険性を孕んでいる。

本論文では、こうした問題を踏まえ、鑑賞とは単なる感情の吐露ではなく、「作品という他者」との関係の中で自己の経験や思考を組み替えていく過程であると位置づけた。ここで重要となるのが、自然を眺めて感動する行為と、美術作品を鑑賞する行為との違いである。自然がそれ自体として完結した存在であるのに対し、美術作品は、制作者の意図や問い、素材の選択や形式の決断を内包した「表現された対象」であり、鑑賞者はそれを読み取り、応答することを求められる。本研究では、この点を鑑賞教育の理論的基盤として再確認している。

瀬戸内国際芸術祭で目にした鑑賞者の姿は、こうした理論的考察を実感として裏づけるものであった。島々を巡る中で、多くの人々が作品の前で立ち止まり、互いに言葉を交わし、ときに戸惑いながらも思考を共有している様子が見られた。そこには、作品の意味を即座に理解しようとする態度ではなく、「わからなさ」を含んだまま考え続けようとする開かれた鑑賞の姿勢があった。この経験は、鑑賞教育が目指しうる方向性として、鑑賞者同士が関係を結びながら思考を深めていく場の重要性を示唆している。

本研究は、今年度に明確な結論を導くことを目的とするものではない。むしろ、鑑賞の現場に身を置き、作品と対峙する体験を通じて生じた問いや手応えを蓄積し、鑑賞教育の再定義に向けた基盤を整える試みである。今後も理論的検討と実践的鑑賞を往還させながら、「見ること」を創造的行為として位置づける鑑賞教育の具体的な可能性を探究していく予定である。本研究は、現代美術と教育を架橋する実践的研究として、美術鑑賞教育に新たな視座を提供することを目指すものである。

大阪芸術大学短期大学部

戦後の日本で民間放送が開業される際、毎日新聞が設立の中心となった新日本放送（現 MBS）と朝日新聞が設立した朝日放送（現 ABC）はパイオニアとしてその後の放送事業をけん引することとなる。その当初はラジオのみだった放送事業は間を置かずテレビとの兼営となる。敗戦国として経済的に困難な中で始まった民間放送は戦前、戦中から続く事実上の官営だった日本放送協会による独占放送を打破するものとして大きな期待をかけられ、加えて朝鮮戦争特需やその後の経済成長の影響で主要メディアとしての地位を確立する。本研究では、その黎明期と言える 1950 年代に焦点をあて、当時の社内資料である社報から両社がどのような議論を社内で行っていたのかをメディア史的に考察した。

1951 年、大阪地区における放送局を選定するために開かれた電波監理委員会の聴聞で審理官は「それぞれ一長一短あり、その優劣は容易につけがたいのであるが、強いいくつかの技ありを合わせて一本と考えれば、A 級にあっては大阪朝日放送を 1 位、新日本放送を 2 位に順位づけることができよう」との意見書をまとめ、電波監理委員会はその意見書を基に朝日放送と新日本放送（現毎日放送）に放送事業の免許を交付する。

この時期、電波監理委員会は全国の 16 の放送事業者に放送免許を交付しているが、聴聞が開かれたのは大阪のみで、他の地域では東京を含めて政官財と放送希望事業者との調整で一本化された。大阪ではその政官財の調整が効かなかったわけだが、そこには新日本放送を逸早く計画した毎日新聞の先駆者としての意地と、朝日放送を計画した朝日新聞の強烈な対抗意識があった。聴聞は民間放送とは何かを正面から見据えた議論を行っており、その意味では戦後の日本の民間放送の議論をリードしたのは逸早く放送事業を進めた新日本放送と対抗した朝日新聞という強力なメディアを後ろ盾とした朝日放送、つまり大阪の何れも極めて影響力の有る新聞社をバックにした 2 つの放送メディアだった。

因みに戦後の民間放送で最初に本放送を始めたのは中部日本放送で、それは 1951 年 9 月 1 日の午前 6 時半だった。新日本放送はその 5 時間半後の正午から本放送を開始している。このため中部日本放送が最初の民間放送だという説明もできるが、その中部放送がまとめた『民間放送史』で「パイオニアは大阪だった」と記述しているのは新日本放送の取り組みがどこよりも早かったことと、この聴聞での具体的な議論の存在があったからだろう。2 つの放送局が競い合う状況も含めて、「パイオニアは大阪だった」と言って良い。こ

の 2 社がしのぎを削る中でラジオによる民間放送は活況を呈す。そして日本テレビ放送網によるテレビ計画をきっかけとして放送は徐々にラジオからテレビに主軸を移していく。その際、競い合っていた 2 社は協力してテレビ事業を始めるが、それはいまはいかず、その後、それぞれでテレビ放送の免許を得て、現在の毎日放送（新日本放送）と朝日放送になっている。

民間放送はラジオで始まりテレビに主軸が移行する中で、急激に成長していくわけだが、本研究でこの 2 社の社内資料である社報（社内報）を分析した結果、両社とも強い危機感の中で放送事業を担っていたことがわかった。例えば、新日本放送は常に経営陣が危機意識を語り、経費の節約を繰り返し徹底させる内容となっていた。その理由として、時間に縛られるという放送特有の問題を経営陣が語っており、一日 24 時間という制約の中で番組という製品を生み出す必要のあることが語られていた。朝日放送は朝日新聞の協力を全面的に打ち出し、「朝日新聞の音響版」とすることで社会の信用を得る方向性を明確に打ち出しつつ、朝日新聞が主催する高校野球大会を最大の放送コンテンツとして聴取者を獲得するとともに、テレビへの移行も朝日新聞の全面的な協力を得ることで経済的な利益としていった。

こうした状況を反映して 2 社の社報に共通するのは聴取率への注目だ。社報では毎回のように各局比較が行われ、NHK 第一、第二と MBS、ABC の聴取率（ラジオ）と視聴率（テレビ）の状況が各社の評価とともに掲載されていた。民間放送の視聴率重視の姿勢はテレビの広まりとともに批判の対象となるが、それは当初から民間放送が持っていた危機感から来ていることを読み取ることができた。

社報を研究した宮崎悠二によると、社報は各国で用いられており日本では 1950 年代を通じて大企業を中心に取り入れられ、その後日本全体に広がったということで、社内のコミュニケーションを実現するものとして利用されてきたという。本研究が注目したのは、それ故に外向きではない当時の放送局の内情を読み解くことが可能だと考えるからで、一般的に成功話として語られがちな民間放送の実像に迫ることができたと考えている。

この研究結果は大阪芸術大学短期大学部紀要に掲載された。今後はこの 2 社と同じ時期に放送免許を取得して放送事業を始めたラジオ東京（現 TBS）や中部日本放送（現 CBC）などの社報も検討し、それらの比較から見える民間放送の当時の状況を考察したいと考えている。

モニタージュ理論の実践的検証

大阪芸術大学短期大学部 メディア・芸術学科 教授 三原光尋

映画演出技法に於いて、映像創成期にモニタージュ技法、所謂カット割りが生み出された事により、物語を伝える情報量は大きな進化を遂げました。今ある世界中の映画産業は、このモニタージュ技法を元に成り立っているとと言っても過言ではないでしょう。それまでは、物語を記録するに留まっていた完成作品。例えば日本では、歌舞伎などの演目を全体像として撮影しては、それを興行で見せていました。今にして思えば味気のない映像ですが、当時はそれでも映し出される映像世界に多くの人達が魅了され、鑑賞に押し寄せたものです。それが、モニタージュ技法が導入されるとその物語世界は、一変!一つのシークエンスからカットを割られることにより、展開する物語に強弱やテンポが生まれ、今で言うところの“没入感”が増したのです。ここからがエンターティメントとしての映画産業の始まりではないでしょうか?

今回の研究課題は、このモニタージュ理論を取り上げ、そのモニタージュが物語を語るのに、如何に必要不可欠かを、実践として物語を撮影し、検証してみようと試みました。

具体的な内容は、作品としてのテーマ性を持ちながら幾つかの短編映画脚本を作成し、それを元に、①モニタージュ（カット割り有り）を行い完成させた映画と、②ノンモニタージュ（カット割り無しのワンカット）での二本の別映画を作り、それを連続して鑑賞しては、物語の意味合いや、受け手の感じ方、作品に込めた想いを伝えるのにはどのような相違が応じるかに、取り組んでみました。

五月、まずは脚本制作に取り掛かり、映像学科卒業生の脚本家渡嘉敷海音君に参加を促し、今回の意図を説明しては、幾つかの短編映画のアイデアを貰い、私はロケ地候補としての諏訪湖周りにロケハンに出かけました。今回、私の居住区の東京では、ロケ地の許可申請や、映り込んだりする人達の肖像権、ウイルス対策、インバウンドの混雑、等の対処すべき問題点の多さを避けては、研究に集中できる環境を探り、景観も良く、上記諸事情からの呪縛からも逃れられる諏訪湖周りを撮影地にと考えました。幸い古民家カフェなども撮影に使用させて頂けることとなり、屋外や室内、あらゆる場所での撮影を計画しました。

八月、撮影は映像学科卒業生の水本洋平氏にお願いし、彼からの提案で、モニタージュの意味合いの検証で色彩が入ると、映像の情報量が多くなり研究目的がぼやけるのではと、白黒作品で仕上げる提案がなされ、承諾しました。

俳優の太田美恵さん&清水伸氏と、私含めて四名でロケに出向きました。脚本は、男と女の出口の見えない二人の道行の短編十数本を書き上げ、撮影場所も、湖畔沿い、走る車中、コンビニ駐車場、ホテル一室、夜の川面、深い山中、一望できるテラス、雨の田畑、民家カフェ、古びたバス停、等々…。諏訪湖周辺を一杯に活用し、カメラに収めました。

勿論、撮影はその研究としての①モニタージュ（カ

ット割り有り）&②ノンモニタージュ（カット割り無し）の二本を並行して執り行いました。猛暑の炎天下が厳しかったのですが、大きなトラブルもなく、順調に撮影を終えては、編集へと。

水本氏曰く「カメラはiPhone13miniを使用しました。カメラアプリもBlackmagic Cam。今回のテーマの“カットを割る”という行為は、人物を様々なサイズで撮影するということでもあります。本来の映画用カメラなら、レンズをワイドから、標準・望遠レンズへと交換しクローズアップなどを撮影していきます。しかしiPhoneに搭載のレンズは、ワイドレンズとスーパーワイドレンズのみ。ワイド系だけでは、必要なカットが撮れない可能性もあり、考えた末、ヨリのカットは、致し方なく画面をピンチしてセンサーを拡大し、映像の画素そのものを拡大した状態で撮影しました」と。

九月、これも映像学科卒業生の編集マン浅田菜祐花さんをお願いし、作業に入ってもらいました。渡嘉敷君や水本氏にも引き続きアドバイスを貰い、十二月中頃に、研究作品の完成に至りました。

で、大切なのは、ここからです。十二月下旬から、この十数本の異なる2パターンの短編映画を外部の幾人かに鑑賞して貰い、その反応を聞き取りディスカッションを始めました。

まずは映像学科卒業生の面々に集ってもらい、大型モニターにて鑑賞。その後の座談会の意見を取り纏めますと、

「ワンカットの物語はリアル感はずが、物語が物足りなく感じる」「カット割りによる強弱がつくことにより、登場人物に感情が移る。ワンカットは、凝視することにより、こちらが作品の意味を見つける楽しさがある」「ワンカットは、押しつけがましくなく、スクリーンで観たら、断然こちらが良い」「カット割りは、ともすれば意味を持たせ過ぎて、考える余白がない」「ワンカット撮影は、楽をして撮影しているような感じが…」「俳優の気持ちによるアップがあると、安心する」色々な面白い意見が飛び出して、充実した鑑賞後の時間となりました。

総括として、今回の研究は、改めてモニタージュ理論の意味合いを痛感するに至り、この研究経験は、これからの私の創作を、より創造性を高める知識の財産となり得ました。時代に合った適切な演出技法の見極めが必要不可欠とも再認識しました。

それは学院での今後の映像授業に於いて、学生諸君らに、作品創作の一環で示せる実践的な良い教材となり得て、大いに活用させて頂きたいと思えます。

当研究に、ご支援頂き有り難うございました。

認知と脳の知見から探る造形遊びの4カテゴリー化と、 その発達に伴う活動頻度の調査

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 教授 山本泰三

1) はじめに

保育のカリキュラム構成では、(幼稚園教育要領P133)に「第1節 ねらい及び内容の考え方と領域の編成」に「各領域に示すねらいは、幼稚園における生活の全体を通じ、幼児が様々な体験を積み重ねる中で相互に関連をもちながら次第に達成に向かうものであること、内容は、幼児が環境に関わって展開する具体的な活動を通して総合的に指導されるものであることに留意しなければならない。」とあるように、対象年齢の育ちに求められる姿を保証すべく、保育内容5各領域がバランスよく環境化されていることが求められるのは、周知のことである。「環境化」の具現化においては、そのサンプルを求めイタリヤ、レージョ市の「レージョ・エミリアアプローチ」について、それまでの一斉型保育の対局として、いわゆる当時の「自由保育」の姿を見だし、三十数年以前に東京大学佐藤教授を中心とした視察団による報告からスタートした。その後、官民の実践を経て、保育内容を6領域から5領域にすると共に公立幼稚園に対しては、幼稚園教育要領改定と共に徐々に内容を進路変更させてきた。しかし「男女参画社会」であるとか、「登校拒否からフリースクールへ」、また「LGBTQ」等に代表されてきた人権意識の拡大とその裾野化による社会機運が醸成される今日までは、「レージョ・エミリアアプローチ」の「主体的な共同体意識」と言う本質については、日本の社会体質の中での生活感として感性認知が及ぶはずもなかった。そして今その呼称も、かつての「一斉保育」の対極用語の「自由保育」から乗り遅れまいと「主体的保育」への変換合唱となっている。問題は、ある発達時期の対象児や、個々の個性が「主体的」になりたがる「環境構成」に向けて、「発達」と「個性」のマトリクスをどうプロットするののかと言うことである。発達知見は認知心理学や脳科学にすでに積み重ねられている。「主体性と個性」の兼ね合いと展開の根拠については幼稚園教育要領には教示箇所が見当たらない。具現化については(幼稚園教育要領P238)では「環境を通して教育を行うためには、幼児が興味や関心をもって関わることができる環境条件を整えることが必要であるが、それだけでは十分ではない。幼児が環境に関わることにより、その発達に必要な経験をし、望ましい発達を実現していくようになることが必要である。ただ単に幼児が好き勝手に遊んでいるだけでは、必ずしも発達にとって重要な価値ある体験をするとは限らない。」とある。すなわち、対象児の発達指標の知見が必要で、それに基づく支援技術と根拠としての知見が保育者に求められている。例えば京都大学の乾敏郎は、ごく初期の発達として「認知発達の脳内メカニズム /2012」でコミュニケーション機能の発達の流れについて「1) 自己身体イメージ/顔の選好性 2) 順・逆変換の同時学習/運動予測・物体の永続性・指さし 3) 随伴性制御/足蹴り社会性の学習 4) ミラーニューロン/動作理解・模倣言語獲得 5) 視点変換/共同行為・心の理論」としている。これらは保育現場で0歳児保育室における保育士手作りもの遊び環境として環境化されているものと符合するものである。このように希望的芸術知識の派生により、設定するでなく療育の知見も共に、少なからず科学的根拠からの方法論を探ろうとするものである。

2) 方法

A) 周知の分類も対象に、「認知心理学」や「脳科学」に

おける知見により、もの遊びをカテゴリー化し考察する。B) 現場で保育士が他領域に繋がる「主体的保育」のハブとして「年齢・個性」に適したものの遊びの具体例をマッピングする。

3) A) のカテゴリー設定について

周知のカテゴリーとして

(1) 平面活動の「絵画」と立体物対象の「製作」

(2) 教材名による(絵の具・粘土・クレパス等)

(3) 「外界への関わりと認知」や「脳刺激と学習」等の知見からの分類

ここでは、前述の諸問題が報告されているカテゴリー(1)(2)ではなく、(3)によるスペクトラムが今、保育に求められる諸「ねらい」に叶うものと確認できた。それは、発達段階や、個々の個性が「主体的」になりたがる「環境構成」に向けて、「発達」と「個性」のマトリクスとして捉える事に適している事による。

つまり、造形する目的を愉悦性獲得として捉え、その愉悦性に認識発達の視点から、四つに分類したものである。(以下命名は山本による)

a) イメージ遊び

頭の中の対象に対する概念イメージを、リアルな世界である目の前の物に関わらせる遊び。何かを見て個物に見立てて言語表現したり、存在する素材や教材を概念イメージに近づけようと平面・立体区別なく操作する活動。

b) 素材遊び

リアルな世界である目の前の物の触覚的感触イメージに気付き、それを何度も確認すべく直接皮膚に当てたり手で触れたり等の行為を繰り返す活動。

c) 仕組み遊び

ブロック組み立てや折り紙折り、空き箱製作等 素材自体が変形時や接合分割時に物理的制約を伴い、その事が逆に見立ての自由さにつながり、イメージを形態に変換していく事が比較的容易である活動。活動可能対象年齢は未満児から始まり、素材遊びより少し遅れて発現する。

d) 空間遊び

一般的な造形表現はその対象物は自己の世界観のイメージであり、巧緻性の発達が未熟な場合はシミュレーションである事が多いが、発達と共に様々な造形表現的技法を駆使して、自己世界観の実現対象が現実空間と絡んでくるようになる。この事は大人にとってはその生活空間への侵略と捉えられがちで、活動自体がなかなか認められず、目の目を見ない。しかし、内容やその質は侵略と警戒されるに値するほど現実的な空間的合理性や社会的規範を含んでいる。

B) の他領域に繋がる「発達・個性」のマトリクスについて、「発達年齢」との関係は、b)「素材遊び」の頻度が発達と共に低下していき、その逆に、他のa)、c)、d)のカテゴリーは加齢と共に上昇していく事が観察できた。

また4つのカテゴリーと「個性＝選択」の関係は、乳児での「b)素材遊び」から始まり、9ヶ月頃には複数のカテゴリー間を繰り返し往還していく活動が観察され、それは加齢と共に往還するカテゴリー数を増やしていく事も観察できた。また未満児までは「カテゴリー」間の往還が盛んになり「活動＝遊び」が広がる条件として、保育士の応答的関わりと活動知見に基づく物的環境が関係している事が観察・考察できた。

子どもの比喩表現を用いた発話によるコミュニケーション

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 講師 作野友美

1. 研究目的

これまでの多くの子どものコミュニケーションにまつわる研究があるが、子どもの比喩表現に関して、研究はほとんどなされてこなかった。また、保育者がどのような場面で、比喩表現を用いて保育を行っているのかについても、あまり研究がなされていない。

研究の視座として、子どもの多くのコミュニケーション場目に着目し、どのような比喩表現を用いて発話をしているのかを分析していく。それがどのような表現であり、どのような場面で用いられているのかをとらえ、その発話の効果等も考察していく。また、保育者もどのような比喩表現を用いて保育を行っているのか、その子どもたちへの影響に関してもとらえていきたい。

子どもの比喩表現に関する研究は、それほど多くなされていない。富田(2001)では、比喩を用いた3つの場面を分析し、子どもの大部分は、動作主比喩よりも容器比喩において正答を多く選択したことを明らかにしている。

また、宮里・丸野(2009)においては、「第一に、幼児にとって比喩を用いたコミュニケーションとは他者との共通する情動と体験に基づくものであり、先行研究が想定してきたような認知的な枠組みのなかでの類似性の発見という理解プロセスのみでは不十分だ」ということや、「第二に、幼児にとって比喩とは、その時の内的な情動や体験といったもやもやとしたものを直接的に他者と共有するための手段であり、かつ他者との関係性の上に成り立つものであって、単なる「レトリック」や「類似特徴の伝達」ではない」こと等を知見として示している。

これまでみてきたように、子どもの比喩表現をとらえようという視座は、各研究にあるものの、長期的なフィールドワークで保育環境において子どもたちがどのように比喩を用いているのか、その場面や使用する意味等を分析したものは研究がなされてこなかった。

本研究では、子どもの比喩表現を用いた発話行為を分析することで、子どもの認知的な発達やコミュニケーションの発達について考察する。

2. 研究方法

本研究は、幼稚園においてフィールドワークを行い、そこでの子どもたちの発話行為を分析し、どのような場面でどのような比喩表現を用いたコミュニケーションを行っているのかを考察する。また、保育者がどのような比喩表現を用いて保育を行っているのかもとらえていきたい。

本研究は、4歳児のクラスで、1日2時間程度のフィールドノートに書き記す形で参与観察を行った。調査期間は、2025年5月から2026年2月末までの10か月間で、8月の夏休み期間は調査を行わなかった。本研究では、非参加観察法を用い、筆者は子どもたちに話しかけられた場合や何か困ったことがあるときには最低限の対応はするが、保育には関与を行わない

形で調査を行った。

尚、本調査では、音声データの取得は行わず、その場で筆者がフィールドノーツを記入していく形で調査を行っている。また、適宜、調査の必要に応じてデジタルカメラで子どもたちの顔が写らないように静止画像データを収めている。この静止画像データは必要最小限の撮影にとどめ、保育に支障がないように行った。また、データは専用のSDカードで撮影し、外部に漏洩がないようにその後も管理を行っている。

調査した際に収集したフィールドノートおよび静止画は、ナンバーリングを行い、個人情報を守る上で、適切に取り扱い分析をする。

3. 研究結果

本研究を行った結果、子どもたちは子ども同士で遊ぶときに、「○○みたい」「○○のようだ」のような明示的な直喩を表現することがあることがわかった。しかし、その頻度は必ずしも多くはなかった。比喩表現はコミュニケーションにおいて、子どもたちが比喩というものの知識を持っていることが前提にあり、言葉の発達の上で比喩表現はやや難しい表現であることからその表出の回数が少ないのではないかと考えられる。

また、比喩表現とは若干異なるが、ごっこ遊び等でオノマトペを使用してコミュニケーションを図っていることが明らかになった。保育者も製作や運動遊び等の一斉保育のときに、オノマトペを用いることもわかった。

子どもたちも保育者もオノマトペを用いることで、イメージを広げたり、保育者の指示をより明確にわかりやすく受け取ることにつながると考察できる。また、保育者が製作や運動遊びで比喩表現を使うことにより、子どもたちのイメージ喚起により効果があると考えられる。

4. 総合的考察

本研究の子どもの比喩表現を用いた発話行為を分析することで、子どものとらえている比喩を用いたコミュニケーションの一端を提示することができた。

発達をするにつれて、比喩表現の種類も増えて、子ども同士のコミュニケーションも円滑になると考えられる。

今後も、子どもたちが比喩表現を用いた発話をとらえることで、認知や言葉の発達、そして、コミュニケーションの育ちを考察していきたい。

引用・参考文献

- 宮里香・丸野俊一(2009)「保育実践場面で観察される比喩を用いたコミュニケーション：その場で何が生じているのか?」『九州大学大学院人間環境学研究』第10巻, pp.47-53.
- 富田昌平(2001)「幼児の心的な比喩の理解：心は容器か、物体か、動作主か?」『発達心理学研究』第12巻, 3号, pp.228-238.

歌唱における表現と顔の表情に関する研究

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 講師 高橋純

1. はじめに

2018年の保育所保育指針改訂により、保育の内容は5領域（「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」）として整理され、とりわけ「表現」は子どもの感性や表現力を育む中核的領域として位置づけられている。保育場面における音楽活動では、歌詞や旋律を介して情景や感情を子どもに伝達し、歌唱を通じて表現経験を支えることが保育者に求められる。保育者の歌唱が豊かで聴き取りやすい響きをもつことは、子どもが反復して歌う過程で歌の魅力や主題への理解を深めるうえで重要な要因になりうる。

一方で、保育者が「表現」を伴って歌う際に、どのような表情・身体動作を、どの程度、どのような意図で用いるべきかについては、教育現場で共有された基準や具体的指針が十分とは言い難い。結果として、歌唱表現の指導は経験則や個人の感覚に依存しやすく、表現の再現性や説明可能性が担保されにくいという課題が残る。したがって、歌唱時の表情や身体の変化を客観的に捉え、表現上の役割を明確化することは、保育者養成を含む教育実践に資する基盤的知見になると考えられる。

申請者はこれまで、表現の違いを伴う歌唱において生じる身体変化を検討してきた。たとえば「明るい／暗い」といった表現意図の差をプロ歌手が歌い分けした際、口唇の開閉様式の相違に加え、喉頭位置や咽頭腔の形態変化が観察され、これらが歌声の周波数成分の分布にも影響しうる可能性が示唆された。これらの知見は、歌唱表現が主観的な「雰囲気」だけでなく、観察可能な身体運動と関連しうることを示す一方で、表現を支える要因をより精密に捉えるためには、顔面表情と聴き手の知覚との対応づけが重要である。

この問題意識のもと、前報ではプロソプラノ歌手を対象として、画像認識AIにより歌唱中の顔面動作を解析し、表現条件によって目の開きや眉位置などが定量的に変化することを示した。これらは、顔面表情が歌唱表現の成立に一定の役割を担う可能性を支持する結果である。

しかしながら、ここで新たな問いが生じる。すなわち、聴き手が「表現」を知覚する際、歌唱音声に由来する情報と、顔面表情（視覚情報）に由来する情報のどちらがより強く寄与するのか、という問題である。歌唱表現の教育的応用を考えるうえでは、表情指導をどの程度重視すべきか、また音声特徴の改善と表情の提示のいずれが知覚に影響しやすいかを検証する必要がある。

そこで本研究では、歌唱動画を用いた印象評価実験を実施し、聴き手が歌唱表現をどのように知覚するかを検討する。これにより、表情が音楽表現の知覚に及ぼす影響について新たな実証的知見を得ることを本研究の目的とする。

2. 実験方法

歌唱実験参加者と歌唱課題

歌唱実験参加者は、音楽大学を卒業し国内外でプロと

して活躍する歌手4名（ソプラノ1名、テノール2名、バリトン1名）である。

歌唱課題は、童謡「チューリップ」（へ長調、F-dur）を用いた。本楽曲は本学の保育者養成課程で必修として扱われており、旋律が平易で歌唱難度が高くない。さらに、設定音域が過度に広くなく、声種を問わず無理なく歌唱できることから、本研究の課題曲として選定した。

収録方法

データ収録は、大阪芸術大学短期大学部内の静かな部屋で、参加者1名ずつ個別に実施した。歌唱時、歌い手はグリーンバックの前に立位で位置し、上半身が画面内に収まるようカメラを三脚に固定して撮影した。撮影は縦方向、4K画質で行い、動画はMP4形式で保存した。音声はコンデンサマイクrophonを用いて収録し、オーディオインタフェースを介してPCに取り込み、サンプリング周波数192kHz、量子化32bitでWAV形式として保存した。歌唱者とマイクrophonの距離は約1mに統一した。液晶ディスプレイ上に歌唱課題の楽譜および歌詞を提示した。伴奏はオープンイヤー型イヤフォンから提示し、歌唱者が自身の歌声を妨げられずに伴奏を聴取できる条件を整えた。歌い手には、以下の2条件で歌唱するよう指示した。

・表現あり条件

歌詞の内容を解釈したうえで、聴取者に情景や感情が伝わるように歌唱する。顔面表情についても、歌詞に即して自然かつ豊かに表出する。

・表現なし条件

歌声および顔面表情における表現的な表出を抑制し、可能な限り無表情で歌唱する。

印象評価実験

本研究では、童謡「チューリップ」終盤の「どの花見てもきれいだな」（約5秒）を抜粋し、映像（顔面表情：表現あり／なし）×音声（歌声：表現あり／なし）の2×2条件から4種の刺激を作成した。これらを用い、サーストンの一対比較法に基づく印象評価実験を実施し、「より表現力がある」と感じられる刺激を二肢強制選択で回答させた。評価者はプロ歌手6名および歌唱伴奏経験の豊富な器楽奏者4名の計10名とした。

3. 結果と考察

結果として、映像・音声ともに表現ありの条件が最も高く評価され、次いで映像のみ表現あり、音声のみ表現あり、映像・音声ともに表現なしの順に評価が低下した。この順位は、表現力の判断において視覚情報が強い手がかりとなり得ることを示す。本条件設定の範囲では、表現力の知覚に対して歌声よりも顔面表情が相対的に強く寄与する可能性が示唆された。

4. まとめ

本研究では、歌唱動画を用いた印象評価実験を実施し、聴き手が歌唱表現をどのように知覚するかを検討した。その結果、表現力の知覚に対して歌声よりも顔面表情が相対的に強く寄与する可能性が示唆された。

近代スペイン音楽におけるピアノ作品の変遷と発展

～ヘスス・グリーディを中心に～

大阪芸術大学短期大学部 通信教育部保育学科 特任講師 紺谷志野

本研究は、近代スペイン音楽のピアノ作品の変遷をグリーディ (Guridi, Jesús 1886 - 1961) を中心に、グリーディと関連する作曲家の作品や事象と共に考察する事を目的とする。

グリーディは 20 世紀前半のスペイン音楽を代表する作曲家の 1 人であるが、現在の日本においては特にピアノ曲は演奏される機会が少ない作曲家である。

近代スペイン音楽を代表する作曲家として、先ずはアルベニス (Albéniz, Isaac 1860 - 1909)、グラナドス (Granados, Enrique 1867 - 1916)、ファリャ (Fallá, Manuel de 1876 - 1946) の 3 人が挙げられる。ファリャは 2026 年に生誕 150 年、没後 80 年という記念の年を迎える作曲家である。アルベニス、グラナドスの 2 人は 1900 年代前半に亡くなったが、ファリャは第二次世界大戦後の 1946 年に亡くなるまで、スペイン国内の状況が目まぐるしく変化する時代を生き、「真にスペイン的な音楽」を目指し多くの作品を残した。その作品や人生はグリーディや後年のスペイン人作曲家の模範となった。

ファリャと親交が深く、同時期にフランスのパリで学んだトゥリーナ (Turina, Joaquín 1882 - 1949) を筆頭に、インファンテ (Infante, Manuel 1883 - 1958)、エスプラ (Esplá, Óscar 1886 - 1976)、グリーディなどの 1880 年代生まれの作曲家は、スペインの音楽評論家ヴァリュス (Valls, Manuel 1920 - 1984) によって「巨匠の世代」と名付けられている。

その流れは 1890 年代生まれ以降のモンポウ (Mompou, Federico 1893 - 1987)、ロドリゴ (Rodrigo, Joaquín 1901 - 1999) や、「スペイン 8 人組」のロドルフォ・アルフテル (Halffter, Rodolfo 1900 - 1987)、エルネスト・アルフテル (Halffter, Ernesto 1905 - 1989) の兄弟、バカリッセ (Bacarisse, Salvador 1898 - 1963)、バウティスタ (Bautista, Julián 1901 - 1961)、ピットルーガ (Pittaluga, Gustavo 1906 - 1975)、マンテコン (Mantecón, Juan José 1895 - 1964)、アスコート (Ascot, Rosa García 1902 - 2002)、レマーチャ (Remacha, Fernando 1898 - 1984) の 1930 年代の活躍へと続くこととなる。

グリーディの作品における音楽的特徴としては、バスク地方の出身であることが挙げられる。アルベニスとグラナドスはカタルーニャ地方、ファリャはアンダルシア地方の出身であり、スペインのそれぞれの地域における伝統や民俗音楽といった文化的背景が、作曲家によって異なっている。

フランスとスペインにまたがるバスク地方のアラバ県に生まれたグリーディは、音楽家の家系

の両親のもとで芸術家達に囲まれた幼少期を過ごした。両親から音楽の手ほどきを受け、幼い頃より音楽的才能を発揮した。やがて成長したグリーディは、支援を受けてパリに留学しスコラ・カントルムに入学した。当時楽長であったヴァンサン・ダンディ (Vincent d'Indy, Paul Marie Théodore 1851 - 1931) に対位法やフーガを、セリユー (Sérierx, Auguste 1865 - 1949) に作曲の指導を受けた他、ピアノやオルガンも学んだ。ダンディはスコラ・カントルム創立者の一人であり、学生達に多様な時代、多様な地域の作曲家の作品を学ぶことを課していた。グリーディがスコラ・カントルムで学んだことは、自身のルーツであるスペインのバスク地方の音楽を、後の作品に活かすための学びの期間であったと言える。

グリーディはピアノ以外にオルガン、声楽、オペラ、管弦楽など様々な作品を残している。本研究においては主にピアノ作品を中心に取り上げ考察する。

本研究を進めるにあたり、グリーディの作品について本学の図書館蔵書を確認したところ、楽譜ではスペインピアノ作品集『Piano music of Spain』の中にグリーディの作品が 1 曲掲載されているのみであった。グリーディのピアノ作品を中心に、楽譜や書籍を蒐集し蔵書を増やすことで、本学で音楽を学ぶ学生にもスペイン音楽への興味関心を広げる機会となることを願っている。

保育者及び教諭における童謡曲演奏の技術と指導法に関する一考察 —移調演奏の継続考察を中心に—

大阪芸術大学短期大学部 通信教育部保育学科 特任講師 塩野亜矢子

1 本研究の背景と目的

本研究は、大阪芸術大学短期大学部の学生がこどものうたの旋律を移調演奏し得る技能の習得を目的とした教授法を考察し、本学学生のピアノ実技に係る基礎力向上に繋げることを目的とする。ここ数年は特にピアノの経験がない初心者の入学生が増加し、ピアノを演奏することに不安要素を抱える学生が多く見受けられる。この現象は、多くの諸大学及び諸短期大学の保育学科において共通し、本学においても同様の現象が起きていた。この状況を鑑み、本学では入学者がピアノ未経験者若しくは経験年数が約1年未満であることを前提としたカリキュラムの設定を行い、多くの諸大学及び諸短期大学の保育学科においてもピアノ初心者を鑑みたシラバス内容であると推察する。とりわけピアノ初心者演奏しながら歌う「弾き歌い演奏」の習得には相当な練習時間を要し、かつ心理的ハードルが高いという面は否めない。更には、何とか演奏し得る段階に到達したとしても、就職先で演奏する際には本学で習得した内容と異なる調性で演奏することが求められるケースが見受けられ、臨機応変に対応する演奏技能が半ば以上上手く演奏することが出来なかった場合があったという卒業生の声が筆者の耳に入っていた。

これらの状況を鑑み、筆者は前年度に続いて塚本学院教育研究補助費を活用し、ピアノ初心者の学生がより短期間で演奏し得る奏法の習得を目的とした移調演奏についての教授法を考察し、本学学生が教育及び保育現場において対応し得る応用力の向上を目指した。最終的には本学学生が筆者の令和4年度及び令和5年度に係るコード伴奏の習得における考察と、令和6年度及び令和7年度に係る移調伴奏における考察の両方を習得することにより、今後で活用し得る演奏技能の範囲が著しく拡大されるところに特色を持ち、本学学生が習得した内容が教育及び保育現場で携わる際の対応能力向上の一助となり得るところに期待したい。

2 研究の内容と方法

本研究は、本学2年生時に筆者が担当する音楽V及び音楽VIの授業履修者（ピアノ初心者）を中心に考察を行った。移調演奏の習得には、楽譜に見られる調性で旋律を演奏し得ることが前提とすることから、前年度と同様に音程等の楽典内容への理解を並行しながら習得する過程を経る。楽譜は本学の「音楽V

及びVI」において使用する頻度が高い『こどものうた200』（小林美実（編）、1975、チャイルド社）を基に、本書記載の調性から別調性への移調若しくはその逆を中心に考察を進めた。考察対象の学生が前年度と共通している学生であるため、順を追った考察過程では本学学生の反応の良さや筆者が想定した理解度の高さが窺える過程も見られた。しかし、移調演奏の調性が増加する度に把握すべき内容に苦慮する過程も見られ、考察は難航した。掘り下げると、理論上の内容以前に「多調性の内容を理解する際の心理的ハードルの高さ」が関係していることが判明した。筆者は研究の内容及び調性範囲を再検討しながら、教授する側と教授される側の相互の視点を踏まえて試行錯誤を繰り返しながら考察を進めた。最終的には本学学生自身が理解したと自覚し得るまでに到達し、より正確な教授方法を見出すことに至ったと結論付けた。

3 まとめ

本研究は、弾き歌い演奏と楽典の基礎的知識を併用しながら考察を進め、最終的には筆者の4年に係る研究の教法を連結させるところを到達点とする。今回の考察でも試行錯誤しながら研究を行い、本学学生自身は演奏技能が向上したと自覚し得る内容に到達した可能性が高いが、その考察における検証が論理的であったとしても、教授される側の視点が各々の学生で異なることにより、効果の範囲や考察内容及び結果を断定することは出来ない。加えて学生数の減少に伴い考察対象の学生が少なかったことから、考察対象者を拡大して本研究を考察することにより、異なる検証結果が表れる可能性も否めないと認識している。しかし筆者は、確実な音楽理論を用いて学生の演奏における現状の把握及び演奏時の心理的内容を確認しながら、正しい理解及び演奏における考察を重ねてきた。その結果、最終的には考察対象の学生全員が一定数の調号までの移調演奏を導き出し、演奏し得るまでに到達したことは、その演奏技術が本学を卒業し、教育及び保育現場で携わる際の演奏にも紐付けることに奏功した結果が得られたと考えるには十分な成果であった。

本研究は今後に考察対象者を拡大し、今回の結果と比較検討するよう、稿を改めたい。

色の体験型教材によるアクティブラーニングの試み

大阪芸術大学短期大学部 通信教育部保育学科 特任講師 藪 晶子

本研究は、色彩の基礎理論から応用的な知識、ならびに実際に色を扱うための技能の双方を重視し、全国美術デザイン教育振興会が実施する教育事業の一環であるアデックカラーマスター色彩士検定に対応した教育実践を目的として行ったものである。指定校である大阪美術専門学校において、総合デザイン学科の学生を対象に開講されている検定対策授業を担当し、その授業内容および指導方法の改善と検証を行った。

授業は、色の成り立ち、混色、色の知覚、心理効果など色彩学の基礎領域を網羅する公式テキストを中心とした講義形式を基本としながらも、学修者の主体的な学びを促進するため、アクティブ・ラーニングの視点を取り入れた体験型教材を併用して実施した。これにより、従来の一方向的な知識伝達にとどまらず、学生が実体験を伴って色彩現象に向き合い、理解を深める授業構成を試みた。

文部科学省が示す学習指導要領は、社会的背景や子どもを取り巻く環境の変化を踏まえ概ね 10 年ごとに改訂されている。幼稚園教育要領は 2018 年度より、小学校学習指導要領は 2020 年度より新教育課程が全面実施され「主体的・対話的で深い学び」の実現、すなわちアクティブ・ラーニングの視点に基づく授業改善が重視されている。本研究における授業実践はこうした教育的要請を背景とするものである。

色とは、光が物体に照射され、反射および吸収の過程を経て分化した波長の違いを視覚器官で受容し識別する感覚である。論者は、大阪芸術大学大学院博士課程修了論文「光の形—その考察と『ヒカリのカタチ』展への道程—」(2011)において、色を生成する光そのものについて理論的・造形的な考察を行ってきた。本研究では、これまでの研究成果を基盤とし、光と色に関する知見を教育実践へと応用することを試みた。

また、光を扱った先行的な教育実践として、イタリアのレッジョ・エミリア教育に関する既存文献を参照した。同教育は、社会性、時間、子どもの権利を尊重する理念のもと、自由な造形活動や保育ドキュメンテーションを通して子どもの主体性や協働性を育成する点に特徴がある。

本研究では、光の効果を取り入れた実践事例を分析し、体験型教材の試案作成に活用した。これまでの実践として、プリズムの代替として身近な素材である CD

を用いた分光器、複数色を塗布した円盤と独楽を組み合わせた回転による継時混色の体験教材、染色による色料混色を用いた衣装制作、絵本の図柄を変化させるカラーフィルムの覗き穴教材、光源色の照射および物体色の透過によって変化する図像教材の制作を行ってきた。本研究においては新たに、「混色による三原色から多色への展開」「蓄光素材および蛍光素材を用いた描画と鑑賞教材」、「カラーネットによる同化現象を応用した立体制作教材」の提案および開発を行った。完成した教材を用いて授業実践を行い、その教育的有効性について分析および考察を行った。

本研究の成果として、色彩学の理論的理解と体験的理解を結び付けた授業設計の有効性が示唆された。体験型教材を取り入れることで、学生は色彩の知識や現象を抽象的な概念として学ぶだけでなく、知覚や身体感覚を伴う現象として捉える姿勢を示した。また、光と色を主題とした教材開発は、学修者の主体的な参加を促し、授業内での対話や発見につながった。特に、蓄光素材や蛍光素材、カラーネットを用いた教材では視覚的变化が大きく、学生の関心を引き出すとともに、多様な作品制作へと発展する様子が見られた。

今後は、授業実践の効果をより客観的に把握するため、アンケート調査や到達度評価などを取り入れながら検証を進めていきたい。また、本研究で開発した教材は主として美術・デザイン系高等教育機関の学生を対象としているが、今後は発達段階の異なる学習者への活用も視野に入れ、初等教育や保育現場への応用可能性について検討していきたい。さらに、光や色を扱う体験型教材は環境条件や設備の影響を受けやすいため、より多くの教育現場で活用できるように、汎用性と再現性を高める工夫を重ねていきたい。

以上の実践を踏まえ、今後も教材の改善と授業実践を継続しながら、光と色を活用した色彩教育の可能性について研究を深めていきたい。

大阪美術専門学校

デジタルデザインを進化させる生成 AI 革命の現状と可能性

大阪美術専門学校 総合デザイン学科 教授 細沼俊也

【研究目的】

本研究ではデジタルクリエイター育成専門教育機関として、デジタルコンテンツクリエイターの視点からグローバルな先端生成 AI の事例調査と、生成 AI に係るスキームを構築するソリューション調査、検証、コンテンツ試作および、新たなサービスモデルの企画・提案を目的として行う。また今後のクリエイター育成のための、生成 AI を導入した学習教材のデータベース構築までを目的に研究を実施する。

【研究計画・方法の全体調整】

本年度の調査・基礎研究においては本学デジタルデザインコースカリキュラムに即した AI 導入に向けて実施する。

I. 《最先端生成 AI の現況調査について》

I-1. 技術動向 (オンラインまたはオフライン調査)

◇OpenAI「GPT-4」から「GPT-5」への進化

・2025年8月にリリースされた GPT-5 の登場により、専門領域にも対応できる高知能 AI ツールへと進化を遂げ、長文処理能力、エージェント機能、マルチモーダル能力の統合により、信頼性と効率性が飛躍的に向上した。・Google「Gemini 3」/Microsoft「Copilot」/Anthropic「Claude Opus 4.5」など、各ベンダーが高精度なマルチモーダルモデルを開発発表し、画像/動画/音声/コード生成が統合的に扱えるようになった。・動画生成 AI の急速な進化に伴い高画質でリアルな表現が可能となり実用化が進み、OpenAI や Google が次世代モデルを発表した。企業の広告制作/教育/シミュレーションで活用が拡大している。

I-2. 国内外の市場動向

◇飛躍的に成長する生成 AI 産業

総務省令和7年度版情報通信白書によると世界の生成 AI 市場は、2023年の205億ドルから、2024年には361億ドル、2025年には627億ドル、2030年には3,561億ドルまで急速に拡大すると予測されている。

◇日本企業の生成 AI 導入率

日経BPによる独自調査では日本企業における生成 AI ツールの導入に比べて、AI エージェントの導入率はまだ低い。生成 AI は「専門家が使用するだけのツール」から、日常の業務を効率化するために必要不可欠な「一般化したツール」となり急速に普及した。

◇AI 投資の現状

AI 開発への投資は世界規模で加速しており、米国や特に中国が急速に巨大資本と技術力を注ぎ込んでいる。

I-3. 生成 AI の個人利用率と認知度

◇個人利用の急速な拡大

2025年10月時点の個人利用経験率では29.0%に達し上昇が続いている。しかしながら米国(69%)、中国(81%)と比較すると利用率は大幅に低い。主な利用者は20~40代の若・中年層となり、年代による格差が著しい。また、10月時点の生成 AI の認知度は89.9%に達している。

I-4. 産業・社会生活への広がり

◇「AI を試してみる」から「標準インフラ」への転換

生成 AI 導入により業界ごとに業務効率化が際立ち、業務効率化による生産性の向上から創造的なクリエイティブな業務までをサポートする良き協働パートナーへ進化する。

(生成 AI 導入業界: クリエイティブ/教育/医療/EC/小売/製造業/金融/その他)

I-5. 技術基盤の進化

◇「生成」から「エージェント」へ、AI モデルの巨大化から高知能かつ高効率化へと進化している。2025年以降は SLM (Small Language Models: 小規模言語モデル) や最適化された技術が主流になりつつある。

・マルチモーダル統合 ・エージェント化 ・開発基盤の強化 ・軽量化モデルの普及

I-6. 倫理と法制度

・国内外で AI ガイドラインが整備され、著作権、透明性、データ利用のルールが強化されつつある。 ・誤情報、バイアス、プライバシー保護が依然として主要課題である。

◇生成 AI の倫理指針

・人間中心 ・透明性/説明責任 ・公平性と透明性

◇取るべき対応

教育/リテラシー向上: 学生に対する AI の適切な使い方の教育。

《生成 AI 革命の現状研究現地取材調査》: [第9回教育セミナー in おかやま] ◇【令和7年度情報教育対応教員研修全国セミナー】調査日: 2025/10/31(金) ~ 2025/11/01(土) 会場/岡山コンベンションセンター3階フロア/【教育の情報化の現状と今後の展望】スピーカー: 文部科学省初等中等教育局学校情報基盤・教材課課長寺島史朗氏 [教育 DX の今と未来を考える]: 生成 AI の可能性と課題、デジタル・シティズンシップ、AI 倫理教育の展望について聴講。また出展企業ブースでの AI 教育支援ツールや最新コンテンツの現状調査を実施する。[株式会社イー・ラーニング研究所]: AI 時代に必要な非認知能力の重要性を意識した教育支援ツールについて概要説明を受ける。

《生成 AI 革命の現状研究アンケート調査》対象: [デジタルデザインコース担当教員/学生] ◇使用状況と意識調査を目的にアンケート調査を実施。学生ニーズ: 専門業界ごとに最新の活用状況を常に把握し、適材適時に使用する指導法が必須となる。

II. 《生成 AI を使用したコンテンツ制作の基礎研究について》◇デジタルデザイン領域における生成 AI の技術と事例

II-1. 主要な生成 AI ツール

生成 AI ツールの主要7種類(テキスト/画像/動画/音声/音楽/コード/会話) ・ Adobe Firefly ・ Sora 2 ・ Recraft ・ Cursor ・ Figma Make / Weave ・ SUNO ・ その他

II-2. 生成 AI の主な活用例

◇クリエイティブ業界の課題例: 著作権問題/クリエイティブ性の維持/その他 ◇アイデア・プロトタイプ作成・画像/素材生成・UI/UX の高度化・コード生成との統合

III. 《生成 AI を使用したコンテンツ試作・公開について》本学デジタルデザインコースカリキュラムおよび BPC などでの運用を視野に入れて、生成 AI を使用したコンテンツの試用方法を探るためコンテンツ試作・運用し、WWW上またはコラボレーションサイトで一部を公開する。

IV. 《生成 AI を導入したデジタルコンテンツデザイン学習教材用データベースの拡充について》

今後、学内教育へフィードバックするため、授業運営に沿った教材として使用可能となる「デジタルデザインを進化させる生成 AI 学習教材 Vol.01」の構築までを行う。

V. 《成果について》【研究プロジェクトの検証】

V-1. 「生成 AI を導入したデジタルコンテンツデザインについて、世界の動向と日本の現状を把握」

デザイン工程の初期段階において、アイデア出し・修正提案・素材設計の工程が効率化されている。非デザイナー層では強力な支援ツールとして、生成 AI は従来の技術や経験に頼らなくとも、表現の扉を開く存在となっている。

V-2. 「生成 AI を導入したデジタルコンテンツデザインを活用した表現手法の試み」◇デザイナーのポジションも大きく変化している。「手で描く」ことが主体となっていた時代から、「AI に何を描かせるか」をプロンプトし、精選する“ビジュアルディレクター”としての力が求められている。大量の案を生成するスピードと精度は AI が担い、その中から何を採用し、どう仕上げるかはデザイナーの個性や感性に託される時代となる。

V-3. [学習教材用データベースの拡充] 次年度から本学での生成 AI を導入したデジタルコンテンツデザイン表現教育の補助教材として、制作技術の習得に役立つ共有データベースとなる。

【まとめ】生成 AI の急速な発展は、文章表現、画像制作、映像制作といった多様なメディアでの生成を可能とし、デジタルデザインの制作環境にも共創パートナーとして大きな変革をもたらしている。従来のデザイン制作は、デザイナーの経験や閃きに基づく試行錯誤的なプロセスが中心であったが、生成 AI の導入によりアイディエーションから試作、修正、最終データに至るまでの工程が大幅に効率化、自動化されつつある。そして今後 AI エージェントの普及によりデジタルデザイン制作においても、運用プロセスに導入する手法を体系的に整理しつつ、本学デジタルデザインコースでの有効性と課題を常に把握しながら、高性能な AI とデザイナーの感性との共創により“人の心を揺さぶる無から有するデザイン創造”とすることが最重要テーマとなる。

大阪医療大学

パーキンソン病に発生する Forward Head Posture が嚥下障害に及ぼす影響 —cough peak flow と嚥下筋筋電図学的解析—

大阪医療大学 理学療法学科 設立準備委員 内田学

1. 研究の背景

パーキンソン病 (Parkinson disease : 以下 PD) における誤嚥の問題は咳嗽力の低下であり予備研究では最大咳嗽力が制限されている。咳嗽には声門閉鎖が要求されるが、咽頭筋の胸骨甲状筋、甲状舌骨筋の筋活動が甲状軟骨を運動させて声帯を緊張させる機構が重要となる。PD では、前述した咽頭筋の強剛が機能障害を形成し咳嗽を制限させる因子になる。PD の咳嗽力は体幹の強剛が原因と捉えられているが嚥下筋の一部である舌骨下筋の機能障害と咳嗽の制限を関連付けて評価する必要がある。嚥下筋の協調性と咳嗽力との関係性は介入されずに一般的な介入が処方されている。PD の嚥下筋協調性活動に与える影響について量的、質的の両面から検討する。

本研究は、パーキンソン病患者における Forward Head Posture (以下、FHP) が、嚥下機能および咳嗽能力に及ぼす影響を明らかにすることを目的とした。特に、FHP 角と嚥下関連筋の筋電図指標、ならびに cough peak flow (CPF) との関連について検討する事を目的とした。

2. 方法

対象は、専門外来にてパーキンソン病の診断を受けドパコールなどの服薬を開始している患者 20 名 (男性 11 名、女性 9 名、平均年齢 72.4±6.8 歳、Hoehn & Yahr 重症度 2~3) とした。

方法は、身体機能検査として、FHP 角、円背指数、多裂筋厚を測定した。嚥下機能検査として、反復唾液嚥下試験 (RSST)、舌圧、相対的喉頭位置、顎関節開口量を測定した。さらに、咳嗽能力の指標として CPF を測定し、嚥下筋活動として舌骨上筋群の表面筋電図を用い、最大随意嚥下時の積分筋電図 (iEMG) および筋活動持続時間を算出した。FHP 角を、軽度 FHP 群 (FHP 角 < 48°)、中等度 FHP 群 (48° ≤ FHP 角 < 56°)、重度 FHP 群 (FHP 角 ≥ 56°) の 3 条件に設定し 3 条件におけるそれぞれの平均値について、分散分析 (one-way ANOVA) を実施し、得られた主効果に対して Tuley を用いた多重比較を実施し比較検討を実施した。

3. 結果

各測定項目の結果は、平均値±SD で示す。FHP 角 (°) 52.6±6.3、円背指数 1.62±0.18、多裂筋厚 (mm) 22.4±3.1、RSST (回/30 秒) 2.8±1.1、舌圧 (kPa) 26.5±6.4、相対的喉頭位置 (%) 41.3±4.2、顎関節開口量 (mm) 43.6±6.8、cough peak flow (L/min) 262±68、嚥下筋 iEMG (%MVC/s) 118.4±32.5、嚥下筋活動時間 (s) 1.82±0.41 であった。

FHP 角と嚥下機能・咳嗽能力との相関では、RSST (r=-0.48)、舌圧 (r=-0.42)、相対的喉頭位置 (r=-0.51)、顎関節開口量 (r=-0.29)、CPF (r=-0.55)、嚥下筋 iEMG (r=-0.46)、嚥下筋活動時間 (r=0.44)

であり、顎関節開口量以外は有意な相関を認めた。

FHP 角の重症度別に分類した各測定項目を軽度 FHP 群、中等度 FHP 群、重症 FHP 群の順に記載する。RSST (回/30 秒) 3.6±0.8、2.8±0.7、1.9±0.6、舌圧 (kPa) 31.2±4.9、26.4±4.6、21.8±4.7、相対的喉頭位置 (%) 45.1±3.2、41.2±3.4、37.9±3.6、顎関節開口量 (mm) 46.9±5.2、43.1±6.0、40.2±6.5、cough peak flow (L/min) 318±52、261±48、206±45、嚥下筋 iEMG (%MVC/s) 142.8±25.6、118.5±23.1、93.4±21.9、嚥下筋活動時間 (s) 1.55±0.28、1.81±0.33、2.15±0.36 であった。3 群間における ANOVA の結果では、RSST、舌圧、相対的喉頭位置、CPF、嚥下筋 iEMG および嚥下筋活動時間において有意な群間差を認めた (1 要因分散分析, p<0.05)。多重比較の結果、軽度 FHP 群と重度 FHP 群の間では、全ての主要指標 (RSST、舌圧、相対的喉頭位置、CPF、嚥下筋 iEMG、嚥下筋活動時間) に有意差を認めた (p<0.01)。中等度 FHP 群と重度 FHP 群の間では、RSST、CPF、嚥下筋 iEMG、嚥下筋活動時間に有意差を認めた (p<0.05)。軽度 FHP 群と中等度 FHP 群の間では、舌圧および相対的喉頭位置に有意差を認めた (p<0.05)。

FHP 角の重症化に伴い、嚥下機能および咳嗽能力は段階的に低下する傾向が示された。

4. 考察

本研究の結果より、PD における FHP 角の増強は、舌圧や RSST といった口腔期・咽頭期の嚥下機能低下に加え、CPF の低下とも関連することが示唆された。さらに、FHP 角の増大に伴い、嚥下筋の積分筋電図が低下し、筋活動時間が延長していたことから、姿勢不良により嚥下筋として主に発揮している舌骨上筋の筋線維長の短縮が発揮効率を抑制していることが推察される。また、FHP の増加により舌骨下筋の stretch 刺激が加算され、嚥下時に発揮する舌骨と喉頭が前上方に挙上する三軸運動を下方から牽引する抑制作用も発揮効率を制限している可能性が考えられる。相対的喉頭位置が低下していたことは、FHP 角に伴う頭頸部アライメント変化が喉頭挙上機構に影響を及ぼし、結果として嚥下および咳嗽機能の低下に関与している可能性が示唆された。

5. 結論

パーキンソン病患者において、FHP 角の増大は嚥下回数、舌圧の低下、相対的喉頭位置の低下、CPF の低下、嚥下筋活動量の低下及び活動時間の延長と関連しており、FHP 角は嚥下障害および咳嗽能力低下の重要な姿勢学的要因である可能性が示された。

本研究は、パーキンソン病患者に対する口腔周囲に実践する従来の摂食嚥下リハビリテーションとは異なり、姿勢介入による嚥下機能および誤嚥予防戦略の一要素となり得ることを示す基礎的成果である。

VRによる運動負担の軽減効果について

大阪医療大学 理学療法学科 設立準備委員 加藤研太郎

(背景)

近年、VRに関する報告は様々なされており、ストレスの軽減効果を主として多く報告されている。

(Virtual Reality : 以下 VR) によるクロスモーダル効果が得られることで、視覚と聴覚ないし触覚などが同時に入力され、干渉が生じることで感覚情報が変化することにある。スクワット動作における上昇感による運動の実行しやすさが得られた報告もあり、リハビリテーションに活用できる可能性は非常に高いツールである。リハビリテーション領域のVRの報告では、リハビリテーションの治療効果を高めたり、補完する内容のものが多く現状である。身体機能の改善や認知機能の改善における検証がなされている。

(臨床疑問・研究疑問)

運動は継続が前提である一方、強い疲労感(主観的負担感)は実施意欲や自己効力感を低下させ、継続を阻害し得る。注意資源には限界があるため、運動中に外的刺激へ注意を向けることで身体感覚(努力感・疲労等)への注意集中が相対的に低下し、負担感が軽減する可能性がある。本研究では自然映像・自然音を提示するVRにより注意を外的刺激へ誘導し、ウォールスクワット実施中の負担感および関連指標が変化するかを検証した。本研究では、自然映像・自然音を提示する仮想現実を用いて注意を外的刺激へ誘導し、ウォールスクワット実施中の負担感が軽減するかを検証する。具体的な研究疑問は以下の通りである。

(対象とする運動)

本研究では、等尺性下肢運動であるウォールスクワット(等尺性運動)を対象とした。先行研究に基づき参加者は壁に背部を接地した姿勢で膝屈曲90°のスクワット位を可能な限り持続して保持させた。ウォールスクワットは血圧低下など心血管系指標への有益な影響が複数報告されており、加えて特別な器具を要さず自宅でも単独で実施できる簡便性を有する。さらに、リハビリテーション領域においても下肢機能の改善等を目的として用いられることがあり、臨床的応用可能性が高い運動課題である。

(負担感の軽減方法)

注意資源(注意容量)には限界があるとされ、運動中に身体感覚(努力感、痛み、疲労など)へ向けられる注意配分が大きいほど、主観的負担感が増大し得る。したがって、運動実施中に外的刺激へ注意を向けさせることで、身体感覚への注意の集中を相対的に低下させ、結果として負担感の知覚を軽減できる可能性がある。本研究では、この注意分散の枠組みに基づき、VRを用いて運動中の負担感軽減を図る。

(実験デザイン)

本研究は、被験者内クロスオーバーデザインで実施した。参加者は、協力が得られた理学療法士養成校の学生15名とした。研究開始前に研究の目的、手続き、想定される負担および安全性について書面を用いて説明し、参加の自由意思を確認したうえで書面による同意を得た。

実験条件はVR条件と対照条件の2条件とし、全参

加者が両条件を経験した。VR条件では、自然音を含む音響刺激も併用した自然環境の映像を提示した。これは、運動中の注意を身体感覚から外的刺激へ誘導することを意図した介入である。自然環境の視聴は副交感神経が優位になりやすいことも報告されている。対照条件ではVR提示を行わず、通常環境下で同一の運動課題を実施した。条件実施による順序効果を最小化するため、条件の実施順はランダム化し、さらに条件間には2週間以上のウォッシュアウト期間を設け、疲労や学習、期待などの持ち越し効果の軽減を図った。

各条件は同一プロトコルで実施した。まず安静座位を2分間実施した。続いて両群とも規定のウォールスクワット姿勢を保持可能な限界まで保持させた。運動終了直後に主観指標として、CR-10(主観的運動強度)、Sスケール(自覚的疲労感)、SEES-J(日本語版主観的運動体験尺度)、VAS(リラクセス・時間感覚・継続できる自信)を測定した。生理・神経指標として、RMSSD(副交感神経活動指標)及び前頭部(F3・F4)の脳波をintercross-415(Intercross社)で測定した。ウォールスクワット中の各生理・神経指標は安静時の平均で正規化して個人差の影響を減らした。

(結果)

生理・神経指標は欠損のなかった14名を解析した。脳波については両条件と各周波数の間に有意差は認められなかった。RMSSDは両条件とも交感神経優位の傾向が認められた。スクワットの姿勢保持時間は両条件で有意差は認められなかった。主観指標は、時間感覚については、VR条件が有意に短いと感じ、継続できそうな感覚はVR条件が有意に高かった。それ以外の指標について有意差は認められなかった。

(考察)

今回の結果では、生理・神経指標および姿勢保持時間において、VR条件と対照条件の間に明確な差は認められなかった。一方、主観指標では、時間感覚がVR条件で有意に短く知覚され、継続できそうな自信もVR条件で有意に高かった。注意資源の再配分という観点から捉えると、自然映像・自然音といった外的刺激に注意が向いたことで、運動中の身体感覚(努力感や疲労感など)への注意集中が相対的に弱まり、結果として時間が短く感じられた可能性がある。この時間感覚の変化は、運動課題に対する情動的負担の軽減や、継続に対する自己効力感の向上に寄与した可能性が考えられる。一方で、ウォールスクワットは等尺性の無酸素的要素が強い運動であり、局所筋への代謝ストレスが大きい。実際にRMSSDは両条件で交感神経優位の傾向を示しており、運動による生理的負荷がVRによるリラクゼーション要因を上回ったことで、生理・神経指標や姿勢保持時間(パフォーマンス)には差が表れにくかった可能性がある。

以上より、ウォールスクワットのように局所負荷の大きい課題では、VRによって生理反応や保持時間を変化させる効果は限定的である一方、運動体験の認知(時間感覚)や継続に関する心理的側面に影響を与える可能性が示唆された。

インソールの使用が歩行中の認知課題における脳活動に及ぼす影響

大阪医療大学 理学療法学科 設立準備委員 笹川健吾

【はじめに】

わが国における要支援・要介護状態の要因調査によれば、「骨折・転倒」は全体の13.9%を占め、第3位の主要原因となっている。超高齢社会において健康寿命を延伸し、医療・介護費を抑制するためには、転倒予防が喫緊の課題である。

高齢者や転倒リスクを抱える対象者では、歩行能力の低下を代償するために、本来「自動的」に制御される歩行動作に対し、より多くの注意資源を割く必要がある。その結果、歩行中に会話や思考を行う「二重課題」下では、認知処理に割り振る注意資源が枯渇し、歩行の不安定化や転倒を招くことが知られている。これまで、インソールの装着が運動学的なバランス改善に寄与することは報告されてきたが、それが脳の認知負荷（脳活動）へ及ぼす影響については未解明な点が多い。

【目的】

本研究では、インソール装着による歩行の安定化が、歩行中の認知課題実行時における前頭葉背外側部の脳活動にどのような影響を及ぼすかを、近赤外分光法（NIRS）を用いて明らかにすることを目的とする。

【方法】

本研究は、以下の計画およびプロトコルに従い、看護リハビリ新潟保健医療専門学校にて計測を実施した。

対象は健常成人8名（27.8±11.7歳）とし、除外基準を前日の睡眠時間が4時間以下の者、精神薬を服用している者、疼痛を有すなど体調の優れない者とした。

使用機器は、脳活動計測に携帯型脳活動計測装置「HOT-2000」（NeU社製）を使用した。近赤外分光法（NIRS）に基づき、前頭葉の活動を計測した。

インソールには被験者個々に「入谷式足底板®」の評価に基づき、歩行において影響の大きい距骨下関節の誘導方向を決定し、インソールパッドを被験者の靴の中敷に貼付した。

計測部位および指標として、両側の前頭葉背外側部におけるヘモグロビン濃度変化を計測した。

実験デザインは安静座位、トレッドミルにおけるインソール非装着の歩行、インソール装着下における歩行の3条件（座位・インソール非装着・装着）のクロスオーバー比較とした。また、各条件の施行順序はランダム化した。認知課題は色を意味する漢字の文字色の回答を20問連続で実施し、回答が完遂した時点で計測を終了した。

実験プロトコル

①安静座位でのアイドリング（ベースライン計測）：1分間

②条件1～3の実施（課題間に1分間の安静座位休憩、歩行では身体制御の安定化の為1分間のアイドリングを実施）

条件1：安静座位

条件2：インソール非装着の歩行

条件3：インソール装着下の歩行

③歩行中の認知課題実行

解析手法は、アイドリング1分間の値をベースラインとし、課題中のデータとベースラインとの差で変化量を算出した。アイドリングや各条件のデータは平均値を算出している。左右それぞれの前頭葉背外側部の比率を算出し、左に比して右が高い場合を認知ストレスが高い状態とした。被験者それぞれの値の中央値を代表値とし、3条件で比較した。統計解析ではFriedman検定の実施後、Wilcoxon検定をholm法で補正した。統計解析にはRコマンダーを用いた。

【結果】

3条件を比較した結果、座位とインソールなし歩行、および座位とインソール装着歩行の間では、認知課題中の前頭葉活動の変化に差はみられなかった。一方、歩行条件間の比較では、インソール装着時の歩行で右前頭葉背外側部の活動が左より低下するという有意な差が認められた。（ $p=0.023$ ）。

【考察】

Agbanglaらは認知課題を用いて左右の前頭葉背外側部をNIRSにて計測し、左右比率として右の活動が高くなることで認知ストレスが高くなることを報告している。今回の結果ではインソール非装着下と比較してインソール装着下の歩行では、インソールにより歩行が安定することで歩行に費やす注意資源が低減し、認知課題へ資源を供給することができたことにより、認知ストレスが減弱したことが考えられる。

入谷式足底板は従来の足型を合わせる足底挿板療法的手法とは異なり、姿勢や動作を足から遠隔操作によってコントロールする概念で作成する。これにより身体各関節のメカニカルストレスを減少させ、より効率的な身体動作を誘導するものである。今回は特に足部全体の柔軟性や固定性に関与し、遠位と近位の運動連鎖のキーポイントである後足部の操作を行なった。被験者ごとに入谷式足底板の評価に基づき距骨下関節の回内・回外を決定しインソールの誘導方向を決定した。その結果、下肢のアライメントおよび歩行安定性を向上させたと考えられる。これにより、本来「高次脳（前頭葉）」が意識的に制御していた歩行動作が、より「自動的」な運動制御へ回帰したと推察される。

運動学的な安定によって歩行制御に要する注意資源が削減された結果、脳の処理能力に余剰が生じた。この余剰資源が認知課題の処理へと効率的に分配されたことで、前頭葉の過負荷（認知ストレス）が軽減したものと考えられる。つまり、注意資源の再分配（Neural Efficiency）が達成されたものと考えられる。

学術的意義として、本研究は、「足底からの力学的介入」が「前頭葉の認知負荷軽減」に関連することを可視化した。これは、インソールが単なる身体のサポートではなく、二重課題下における転倒リスクを低減させるための注意資源の調整手法として機能する可能性を示唆している。

慢性疼痛の感受性改善効果に有効な理学療法の開発

大阪医療大学 理学療法学科 設立準備委員 高野吉朗

【背景】

我が国の2022年「国民生活基礎調査」において、腰痛が男女で最も多い有訴率の自覚症状であり、古くからは代表的な愁訴であり、慢性疼痛に悩む国民は多い。他の調査では、国民の約30%が有病割合という報告もある。特に慢性腰痛では生涯における腰痛罹患率は60~80%といわれており、生涯生存年数の第一位といわれている。さらに、腰痛患者が医療機関を受診する割合は約40%程度であり、半数以上者は医療機関以外の治療を受けている調査結果がある。このことは、現状では医療機関のリハビリテーション医療では、患者の疼痛緩和に貢献できていないともいえる。

慢性腰痛は原因が不明である非特異性腰痛が大部分を占めることが知られており、根治的治療が容易では無い。世界各国の腰痛診療ガイドライン等で非薬物的治療である運動療法は第一選択に挙げられており、優先的に取り組む医療とされている。リハビリテーション医療では、慢性疼痛者の運動による鎮痛(EIH)が近年、注目されている。EIHとは、約15分以上の運動後に、疼痛強度や痛覚感受性の低下が全身に作用する生理的反応である。しかしながら、EIHを誘発する運動内容は確立されていない。同じくリハビリテーション医療においては古くから疼痛治療に物理療法が用いられている。物理療法の一つである電気刺激療法の経皮的電気刺激療法は疼痛対策として、広く用いられている。さらに近年では、筋収縮を惹起させる神経筋電気刺激療法(NMES)も鎮痛作用が認められる報告もある。

本研究の目的は、EIHを誘発させるとされる有酸素運動のウォーキング中に、体幹筋の筋収縮を惹起させるNMESを付属した機器を開発して、運動後にEIHが認められるかを明らかにするものである。

【方法】

対象者は医療施設の職員とし、施設内で掲示板にて募集をした。慢性腰痛者の取り込み基準は、①腰痛発症から3ヶ月以上経過した者、②現在医療機関で治療中でない者、③医師から運動を禁止されていない者とした。運動は週2回3ヶ月、ウォーキングする条件(WALK ex)と電気刺激を行いながらウォーキングする条件(NMES ex)を設けた。対象者はウォーキングを先行する(WALK→NMES ex)と、電気刺激を先行する(NMES→WALK ex)に2条件とした。対象者は2条件をそれぞれ1回ずつ実施し、条件間に3ヶ月間のウォッシュアウト期間を設定した。NMES機器はひざトレーナー(Panasonic製)を用い、腹部は腹直筋、内外腹斜筋、腹横筋、背部は腰部の腸筋、最長筋に電極を左右に合計6枚を貼付し、歩行時に腹部と背部に交互に電気刺激が印火する設定とした。電気刺激条件の周波数は40Hzを用い、刺激強度は本人の耐えうる最大強度の80%に設定した。評価項目は、EIHの改善指標で用いられる痛覚感受性の定量的評価として、圧痛閾値検査(PPT)と条件刺激性疼痛調

整検査(CPM)を用いた。PPTは痛覚計Algometer(Force one FDIX、Wagner社)を用いた。対象が疼痛を自覚した際の圧痛閾値を測定した。測定部位は左右の手2指爪上、遠位橈尺関節、前脛骨筋、足趾1指爪上とした。CPMはPPTで用いた手順で遠位橈尺関節のPPTを測定後、収縮期血圧+10mmhgの強さで非利き手の上腕に圧刺激を与えた。圧刺激の疼痛がNRS4に達するか、圧刺激を与えてから2分間が経過するまで、対象者は非利き手でボールを握る動作を反復させた。その後直ちに再び遠位橈尺関節のPPTを測定し、条件刺激前後それぞれ3回の平均値を算出し、前後の変化量を解析に用いた。統計解析はクロスオーバーデザインを採用し、個体差を統計的に調整するため、線形混合モデルを用いて対象者13名をランダムに2群に割り付けた。PPTとCPMは各運動条件の開始前終了後1週間に計測した。主要解析として、各指標の介入前後差(Change=Post-Pre)を従属変数とした線形混合モデル(LMM)を用いた。固定効果にはTreatment(WALK→NMES ex vs NMES→WALK ex)、Period、Sequenceを投入し、対象者をランダム効果とした。Type III検定によりF値、自由度、p値を算出した。補助解析として、介入前値を共変量とするANCOVA型LMMを実施し、ベースラインの影響を統計的に調整した上で、Treatmentの主効果を再検証した。群内比較では、正規分布が認められた指標には対応のあるt検定を、認められない指標にはWilcoxon符号付順位検定を用いて評価した。統計解析にはSPSS Statistics Ver.29(IBM社製)を使用し有意水準は5%とした。

【結果】

研究の対象者は13名で平均年齢は37.8±5.2歳(男性8名、女性5名)であった。主要解析としてLMM(Changeモデル)を用いて群間比較を行った結果、前脛骨筋、足趾1指爪上においてNMES ex条件がTreatmentの有意な主効果がWALK ex条件に比べ認められた。一方、CPMでは認められなかった。さらに副次解析として、上記の2部位にANCOVA型LMMを用いて介入前値を共変量として群間比較を行った結果、いずれも有意性は維持された。

【まとめ】

本研究は慢性腰痛者を対象とし、介入として電気刺激を行いながらウォーキングする機器を開発し、通常のウォーキングと比較し、EIH発現を明らかにするものであった。ベースライン値の影響を計画的に調整した上で介入後の群間差を検討した結果、PPTの2部位において、NMES exがWALK ex条件よりも、有意性が確認された。EIHは疼痛部位以外の遠隔部の感受性低下が知られている。今回下肢2部位で認められた理由として、上肢部位と違いウォーキング時に強い筋収縮を必要とするため、痛覚感受性の低下には運動負荷が必要であることが示唆された。これらから、NMES ex条件で即時的なEIH発現効果が大きいことが明らかになった。

音楽が人体にもたらす影響について—客観的評価を用いて—

大阪医療大学 理学療法学科 設立準備委員 森田由佳

【はじめに】我が国は、世界に類を見ないスピードで超高齢社会に直面しており、提唱される「人生100年時代」が現実となりつつある。高齢者人口が増え続ける中、単なる生存期間の延長ではなく、日常生活に制限のない「健康寿命」の延伸が国家レベルの課題となっている。この情勢下、理学療法士の役割は従来の機能回復訓練に留まらず、フレイル予防や健康増進といった「疾病予防」への関与へと拡大している。高いQOLを維持し、自立した生活を継続するには、身体的介入のみならず、心理的・社会的側面を含めた多角的なアプローチの構築が急務である。

日常生活において個人が「生きがい」や「楽しみ」を持つことは、精神・身体双方の健康増進に直結することが近年の老年医学等の知見からも明らかである。その有力な手段として注目される音楽療法は、音楽の生理的・心理的・社会的機能を活用し、機能改善や行動変容を目指す技術である。理学療法の視点から見たメリットは、運動への心理的障壁を払拭し、リハビリテーションの重要課題である「運動の継続性」に寄与する点にある。

臨床における重大な課題の一つに、退院後の在宅生活で生じる「廃用症候群」の再燃がある。その主因は、専門職の監視を離れた環境で、単調な自主トレーニングを継続することの困難さにある。機能維持を目的とした運動は「努力を強いられる苦痛」になりやすく、動機付けを長期に維持することは容易ではない。これに対し、趣味性の高い音楽を融合させることで、運動を「義務」から「能動的な楽しみ」へと昇華させることが可能となる。自ら好む楽曲のリズムに合わせ、情動的満足感を伴いながら行うエクササイズは、内発的動機付けを促進し、生涯にわたる運動習慣の定着を可能にする。

しかし、音楽療法の効果判定は従来主観的評価が主軸であり、生理学的なメカニズムの解明は十分とはいえない。音楽療法をエビデンスに基づいた理学療法として確立するには、客観的指標を用いた検証が不可欠である。介入手法の妥当性を科学的に示すことは、質の高いリハビリテーションを提供するための重要な根拠となる。

【目的】本研究の目的は、音楽を聴取しながら身体を動かす「能動的音楽療法」に着目し、複数の生理学的指標を用いてその効果を多角的に検証することである。特に、音楽聴取と全身運動の相乗効果が自律神経系および内分泌系に及ぼす影響を明らかにし、新たなリハビリテーション手法としての有用性を検討する。

【対象】本研究の趣旨および実験に伴うリスクについて十分に説明し、自由意志による書面同意を得た健康成人1名を対象とした。実験結果の信頼性を確保するため、聴覚障害を有する者、および指示理解が困難な認知機能低下を認める者は除外した。

【方法】対象者が選択した「好きな楽曲」を聴取しながら自転車エルゴメータを駆動させる能動的音楽療法を実施した。プロトコルは安静時5分、介入20分、リカバリー10分とし、以下の3側面からデータを収集した。循環器系指標：自動血圧計（HEM-1021）を用い、血圧および脈拍を測定した。自律神経活動指標：心電計（Apple Watch）を用いて心拍のR-R間隔を記録し、周波数解析を施行した。低周波成分（LF）と高周波成分（HF）からLF/HF比を算出し、自律神経バランスの動態を評価した。生化学的ストレス指標：唾液アミラーゼモニターを用い、交感神経系の興奮を反映する活性値を非侵襲的に測定した。

【結果】能動的音楽療法の実施により、運動負荷中にもかかわらず副交感神経活動が優位に維持され、LF/HF比の低下が観察された。また、唾液アミラーゼ活性値についても介入終了後に有意な低下を示した。これにより、音楽を併用した運動介入は生理学的ストレスを軽減させる効果があることが示唆された。

【考察】本研究の特色は、音楽と運動を融合させた能動的アプローチ（Active Music Therapy）を採用し、その効果を包括的に評価した点にある。通常、運動介入は交感神経を亢進させるが、そこに「好きな音楽」という快刺激が加わることで報酬系が活性化され、自律神経バランスが調整されたと考えられる。特に唾液アミラーゼの低下は、身体的ストレスよりも音楽による心理的報酬効果が上回った可能性を示唆している。音楽導入の意義は、楽しみを通じて「自主トレーニングの継続性」を高め、自己効力感を醸成する点にある。これは疾病の二次予防において極めて有効な手段となる。今後は対象者数を増やした比較試験を行い、さらに精緻なエビデンスを構築する必要がある。本研究は、芸術と科学を融合させた新たなリハビリテーション・モデルの提示に寄与するものである。

臥位姿勢で実施する抗重力筋レジスタンストレーニングの負荷量定量化の検討 ～手法の構築に向けた探索的研究～

大阪医療大学 理学療法学科 設立準備委員 森田義満

【はじめに】透析患者を含む慢性腎臓病 (CKD) 患者に対する運動療法は制限される傾向にあったが、2009年 CKD 診療ガイドラインでは、CKD 患者においても運動療法が重要と示された。しかし、エビデンスが乏しいため、運動負荷量は「運動疲労を起こさない程度の運動 (5 METs)」が推奨されるに留まっている。現在のところ、透析患者は心疾患合併の頻度が高いため、心疾患患者への運動処方に従うことが推奨されている。心疾患患者に対するガイドラインでは、心肺運動負荷試験の実施が推奨され、嫌気性代謝閾値 (AT) による運動負荷量が、最も安全で有効であるとされている。

我々は、外来維持透析患者 16 名を対象に、AT レベルの運動負荷量で週 3 回、臥位エルゴメータを用いて、血液透析中に 30 分の運動療法介入を行った。5 ケ月間の運動療法介入前後で AT レベル、筋力および筋量について比較を行ったが、有意な改善を認めるには至らなかった。しかし、加齢に伴う身体機能の低下速度が著しいとされる透析患者を対象に 5 ケ月前の状態を維持できたことは評価できると考える。

考察として、我々は運動耐容能の改善を目的に AT レベルの運動負荷量で運動介入を行ったが、筋力および筋量の改善を目的とするならば、レジスタンストレーニングも「単独」または「併用」して実施すべきだったのではないかと考える。従来、レジスタンストレーニングは、血圧上昇が懸念され、推奨されていなかったが、近年 低負荷でのレジスタンストレーニングが推奨されるようになってきた。

臨床現場では、トレーニングチューブまたは重錘などを用いたトレーニングが行われているが、臥位姿勢で抗重力筋 (大殿筋、大腿四頭筋、下腿三頭筋など) に対して定量的な負荷量の設定が困難であった。

今回、臨床現場で簡便に利用可能で、臥位姿勢で抗重力筋に対して定量的なレジスタンストレーニングの方法について検討することを目的とする。

将来的には、健常若年者で 5 週間程度の介入研究を行い、レジスタンストレーニング定量化のための基礎的研究としたい。

【目的】臥位姿勢で実施する抗重力筋レジスタンストレーニングにおいて、力学的指標を用いた負荷量の定量化の手法を検討することを目的とする。伸縮性歪みセンサを用いた客観的な負荷指標の妥当性を検証するため、まずは健常者を対象とした基礎的な研究を実施する。

【対象】測定対象は、52 歳の健常男性、利き足の外側広筋とした。利き足は、ボールを蹴る際に用いる足と定義した。

【方法】エクササイズボールに伸縮性歪みセンサ計測システムを装着し、安静時からレッグプレス運動時の伸縮性歪みセンサの変化を計測した。被験者の姿勢はベッドアップ 45 度のファーラー位とし、エクササイズボールに靴下着用化で足底を設地した際に膝関節

90 度屈曲位となるようにエクササイズボールの位置を調整した。また、被験者には利き足の外側広筋にワイヤレス筋電計を装着し、表面筋電図を計測した。エクササイズボールを用いた最大レッグプレス運動 (LPmax) 時の伸縮性歪みセンサ値 (mm) を測定した。その伸縮性歪みセンサ値を 100% とし、20% (LPmax)、40% (LPmax)、60% (LPmax) および 80% (LPmax) の 4 段階の負荷量を設定した。各負荷量に相当する伸縮性歪みセンサ値までレッグプレス運動を行い、ワイヤレス筋電計を外側広筋に貼付して表面筋電図を計測した。二乗平均平方根 (RMS) を算出し解析値とした。伸縮性歪みセンサはリアルタイムに伸縮性歪みセンサ値を出力できるため、被験者自身で値を確認しながら運動を行った。

測定順序は、疲労の影響を考慮し、20%LPmax、40%LPmax、60%LPmax および 80%LPmax の順で実施した。各運動において足底の位置が変わらないように測定した。また、レッグプレス運動時は踵を支点にして実施し、骨盤が動かないよう注意して測定した。

【結果】伸縮性歪みセンサをガイドとした 20%、40%、60% および 80%LPmax の負荷時の外側広筋の筋活動は LPmax の 29.1%、46.9%、56.5% および 62.8% を示した。伸縮性歪みセンサ値の増加に伴い、外側広筋の筋活動も段階的に増大する傾向がみられた。

【考察】収縮性歪みセンサを装着したエクササイズボールを用いることで、臥位姿勢でのレッグプレス運動の強度を客観的および数値的にモニタリングできる可能性が示唆された。特に従来は困難であった「臨床現場での簡便な負荷量の定量化」において、歪みセンサ値が運動強度のバイオフィードバック指標として機能することが示された。しかし、負荷量の定量化までは至っていない。透析患者に対するガイドラインでは、1RM (最大挙上重量) の 40% から開始し、60% 程度まで漸増することが推奨されている。そのため、今回の高強度負荷は、心血管リスクの高い透析患者には適用外となる。今後は、透析患者の安全性を担保しつつ、低および中強度領域 (40% 前後) における負荷設定のプロトコルの策定が求められる。

【今後の課題】本研究は伸縮性歪みセンサを用いたレジスタンストレーニングの定量化手法の構築に向けた試行的な段階で、探索的な検討を行った。今後は、対象者数を拡大し、個体差を考慮した統計的信頼性の検証。透析患者特有の筋力低下および高齢化に伴う身体特性を反映した負荷基準の策定。長期的な介入研究を通じて、本手法が筋力向上およびサルコペニア予防に寄与することを検討する必要がある。

【参考文献】

1) 濱田大樹, 齊藤正和, 塩田航平・他: 伸縮性歪みセンサをガイドとしたエクササイズボールを用いたレジスタンストレーニングの定量化の検討. 日本腎臓リハビリテーション学会誌, 2025, 4(2):169-177.

**令和7年度
塚本学院教育研究補助費研究成果報告集**

令和8年6月30日

学校法人 塚本学院
