

長岡造形大学  
地域協創センター  
文化振興センター

地域と協働し、地域を創る

20  
22

# 地域協創センター 文化振興センター について

各センターは、本学の社会連携ポリシーに基づき、広い領域に関わるデザインの特性と教育研究力を活かして地域社会に新たな価値を創出するとともに、教育研究活動の成果を還元することによって地域に貢献することを目的に活動しています。

地域のデザインニーズを一元的に受け止め、有機的なプラットフォームとして教育研究との結びつきを最適化し、それらは様々な活動に実を結んでいます。

事業・活動等の実施にあたっては大学全体をあげて取り組み、そのコーディネーター役として専任教員であるセンター長と事務局を配置しています。

地域社会をデザインの実践的な学びの場とし、企業や自治体・コミュニティ等と協働した課題解決への取り組みを、「社会人基礎力」「構想力」「創造力」を育むアクティブラーニングとして、カリキュラムへの積極的な導入を図っています。



# 主な取り組みについて



## 産学官連携・地域社会との連携

### デザイン研究開発

本学教員及び学生の研究力や人的資源を活かし、企業や自治体等と連携したデザイン研究開発を推進します。

### まちづくり・環境づくりプロジェクト

企業や自治体、コミュニティ等と連携したデザインプロジェクトや地域イベントに、地域協創演習やボランティア実習の授業等を通じて取り組み、地域のまちづくり、環境づくりを推進します。

### 知的財産の管理活用

教育研究活動から生み出される特許や意匠権などを積極的に保護し、活用に取り組んでいます。



## 市民の生涯学習・文化活動の支援

### 市民工房

一般の方々を対象に、ものづくりの楽しさと創造の喜びを本格的な工房で体験できる多彩な講座を提供しています。

### こどもものづくり大学校

小学生を対象に、ものづくりや遊びを通して、豊かな感性と創造力を育む場を提供しています。

### まちなかキャンパス長岡

市民の方々の“学びと交流の拠点”として、学びを通じて世代や地域を越えた交流を盛んにすることを目的に、市内の4大学1高専が長岡市と連携して企画運営しています。

### 美術・デザイン勉強会

中学生・高校生を対象に、易しい手法で美術・デザインの専門性を体験する勉強会を行っています。

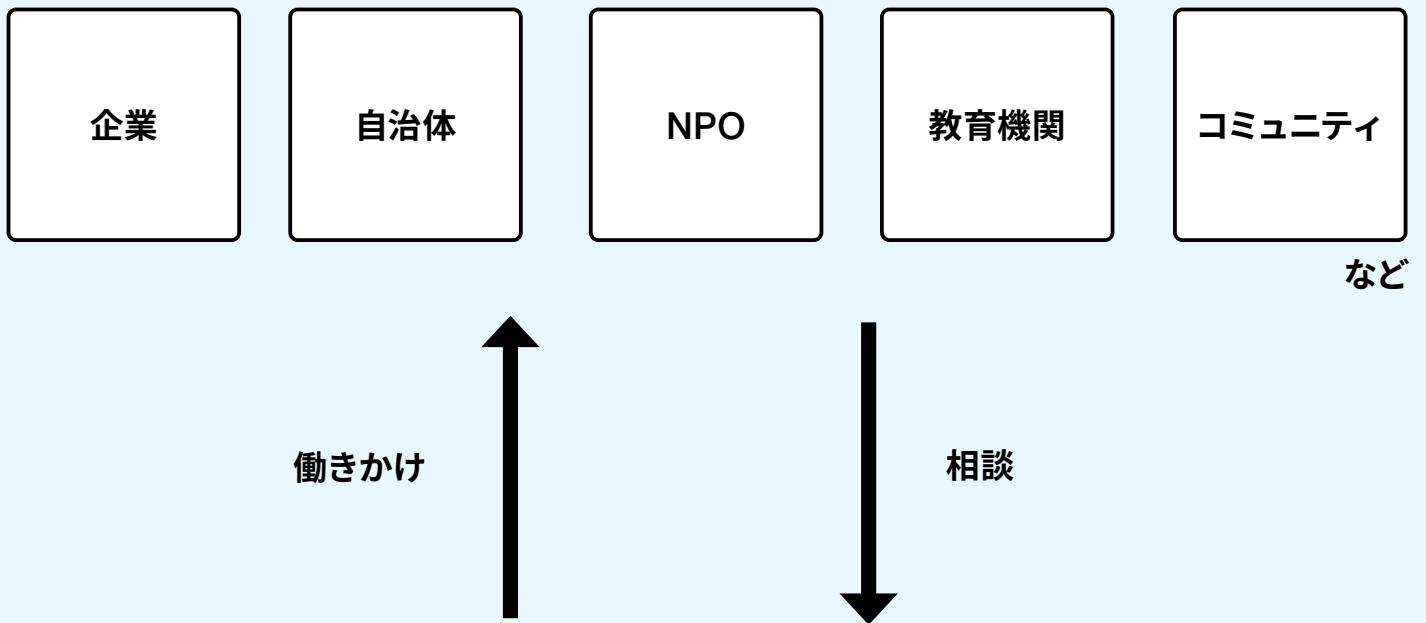
### 公開講座・講義

各分野で実践的に活躍されている方を講師としてお招きする授業「特別講義」等を一般公開しています。

### 施設の開放

図書館、ギャラリー、NIDホール、講義室、緑地・庭園等本学施設を市民のみなさんに開放しています。

# 🗨 センターへのご相談について



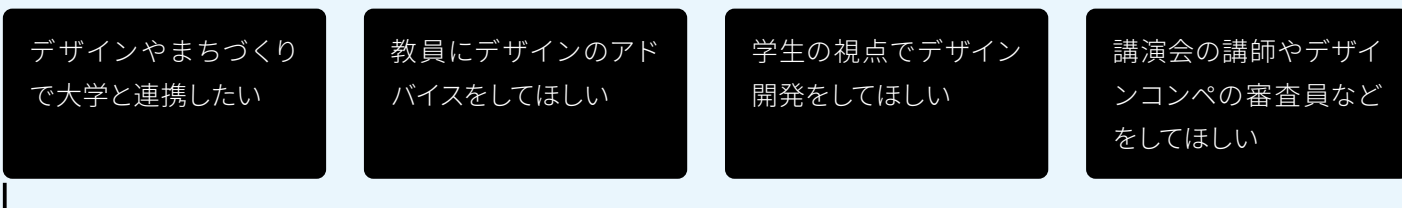
**地域協創センター**

相談内容に応じた連携方法をご提案します。  
事務局（地域協創課）  
電話 0258-21-3321    Eメール [chiiki@nagaoka-id.ac.jp](mailto:chiiki@nagaoka-id.ac.jp)

◎知的財産について

本学では教員・学生の知的財産の保護に取り組んでいます。連携プロジェクト・授業等で知的財産が創出される場合、権利の帰属等に関して、契約書の取り交わしを行う等のご相談をさせていただきます。

## ご相談の例



長岡造形大学ホームページから「依頼・相談申請書」をダウンロードし、必要事項を記入の上、地域協創センター事務局へ提出

打合せ  
必要に応じて直接打合せを行います。関係する教員とスタッフで詳しい内容をお聞きし、ご相談内容に最も適した連携方法をご提案します。

デザイン研究開発  
教員の研究分野について、研究費を受け入れて受託研究や共同研究を行っています。

地域協創演習等の授業  
(学生を主体とした授業での取り組み)  
学生にとって教育効果が高いと判断する場合に、授業内で教員が指導のもと学生が課題解決等に取り組みます。  
※知的財産に関わる契約書等の取り交わしをする場合があります

講師派遣等  
講演会やセミナー、デザイン審査等に専門家の知見を提供しています。

※ご相談に対する回答までには約1か月程度、業務開始までには約2～6か月程度かかります。教員や学生は授業・その他学事が優先となりますので、予めご了承ください。

デザインやアートを学びたい  
(個人の方)

学生アルバイト・ボランティアを募集したい

学生をインターンシップで受け入れたい

大学既存プログラムの紹介  
市民工房  
(一般の方々を対象にしたものづくり講座)  
こどもものづくり大学校  
(小学校3～6年生を対象にしたものづくり講座)  
まちなかキャンパス  
(長岡市・長岡市内4大学1高専による各種講座を開催)

学生アルバイト・ボランティアの募集については、学生支援課をご紹介します。本学様式の「アルバイト求人票」は、本学ホームページからダウンロードすることができます。

インターンシップについては、学生への就職支援を行っているキャリアデザインセンターをご紹介します。

## 産学官連携・地域社会との連携

デザイン研究開発 .....	8 - 41
知的財産の管理・活用 .....	42 - 43
地域協創演習 .....	44 - 54
ボランティア実習 .....	55 - 58
地域特別プロジェクト演習 .....	59 - 62
その他の地域社会の連携 .....	63 - 66

## 市民の生涯学習・文化活動の支援

長岡造形大学展示館「MàRoù の杜」 .....	68
市民工房 .....	69
こどもものづくり大学校 .....	70
まちなかキャンパス長岡 .....	71
第24回長岡市中学校美術部作品展 .....	72
第23回亀倉雄策賞受賞記念 田中良治「光るグラフィック展0 “Illuminating Graphics 0”」 .....	73
特別講義 .....	74
出張講義 .....	74
長岡造形大学附属図書館 .....	75

**産学官連携・  
地域社会との連携**

## デザイン研究開発

企業や自治体、地域からの相談を受け、本学の教員と学生が課題の発見・解決に取り組んでいます。デザインの専門大学としてより高い価値、新しい価値の創出につながるような提案を目指すことで、地域社会と本学の教育研究が相互に良い関係を築けるよう努めています。



プロジェクト名：

# 3D プリンティング (付加製造技術) に最適化されたデザインから製品化までのものづくりプロセスの研究

連携先：株式会社アロマビット

実施期間：令和2年6月24日～令和3年6月30日

プロジェクト主査：増田 謙 (プロダクトデザイン学科 教授)

## 1. プロジェクトの概要・目的

所謂現代のインダストリアルデザインは20世紀初頭に萌芽し、大量生産、大量消費の時代の中で形作られた、工業製品を人間工学的／審美的／マーケティング的な最適解に落とし込む技術といえるだろう。それゆえにインダストリアルデザインは大量生産技術に寄り添い、金型など生産上の制約条件の中で美しい造形を生み出していく作法として発展していったが、現在世界的に普及しつつある3Dプリンティングが今後製品生産に活用される時代となり、従来の大量生産を前提とした採算上の企画台数の制限、生産上の技術的制約条件は過去のものとなり、デザインにおいても金型の制約から解き放たれた、より自由な造形表現が可能となり、この新しい製造方法のポテンシャルを引き出すデザイン・設計手法、製品製造のノウハウの構築が求められている。

本プロジェクトはスポンサーである株式会社アロマビットが開発した世界最高レベルの匂い可視化センサー5QSSMを用い、世界初の匂いセンシング家電のコンセプトモデルAROMAROID (アロマロイド) を Generative design (生成的デザイン) によってデザインを行い、3Dプリンティングによって本体を制作することにより、金型成型では作り得ない付加製造技術のポテンシャルを最大限に引き出す造形表現とそれを生かした家電製品開発プロセスを模索し、来るべき付加製造技術時代の新しいプロダクトデザイン及び製品開発の方向性を提示することを目的とする。

## 2. Generative design による Aromashell の造形

AROMAROID では、付加製造技術時代のあたらしい造形表現手法として Generative design (生成的デザイン) を採用し、空気中に漂う、目に見えない Aroma (匂い) を可視化しようと試みた。この Aroma を可視化したパーツを Aromashell と呼称する。RhincerosGrasshopper を用い、アルゴリズムによって生成された Aromashell の有機的なフォルムは、表面と裏面が交互に入れ替わる、人間の想像力を超えた複雑かつ優美な nurbs 曲面で構成されている。この Aromashell は3Dプリンティング以外では成形不可能な造形であり、AROMAROID に「鑑賞的価値」を付加する審美的機能パーツである。この Aromashell によって「アートとして鑑賞される家電製品」の可能性を模索した。またこの Aromashell は Grasshopper 上で nurbs 曲面の

制御点のパラメータを変更することで無限のバリエーションを生み出すことも出来、あたかも手作りのクラフト作品のように一台ごとに形状が異なる AROMAROID を作成することも可能となる。(図1、2)

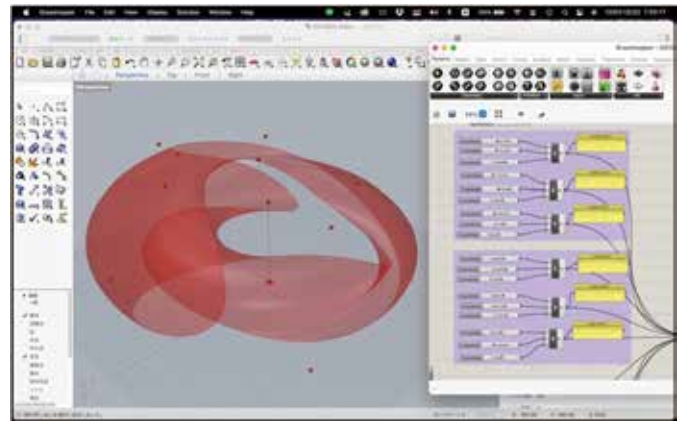


図1 Generative Design

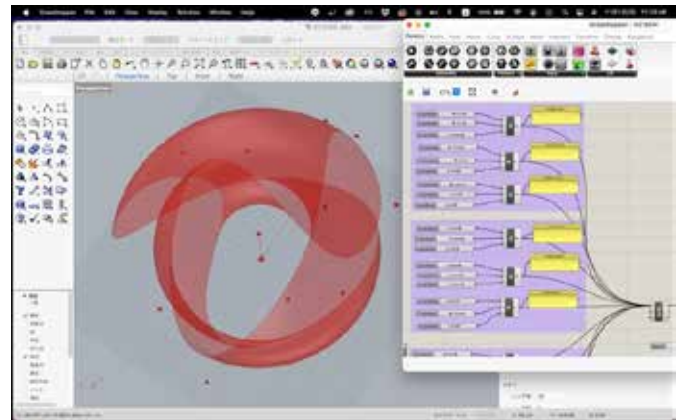


図2 Generative Design

この Generative design を応用したアートの造形表現とクラフト的な多品種少量生産への親和性を3Dプリンティング時代のインダストリアルデザインの一つの方向性として今後も模索していく。

### 3. ベースのデザイン及び機構設計

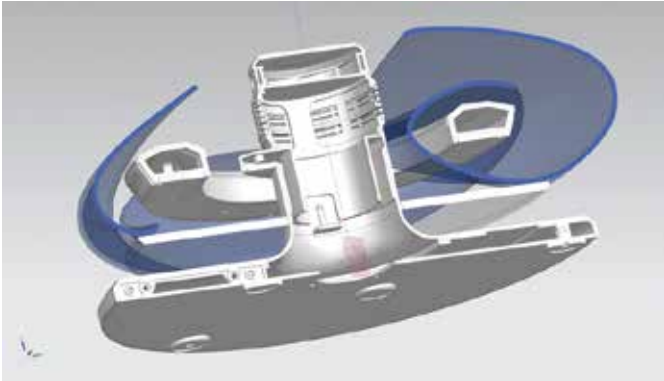


図3 機構設計

ジェネレーティブデザインでデザインした Aromashell を中心に本体部分をデザイン、機構設計を行った。(図3)

Aromashell のフォルムを際立たせる為、Aromashell とリング状の LED ライト部が鎖状に連結したユニークな構造を採用した為、組み立てプロセスを考慮した外装設計とデザインを並行して進める必要があった。そこでリングライト部を2分割し Aromashell のスパイラルチューブ形状をくぐらせて組み立てる構造とする事で既存の製品には見られない独自性の高い構造とデザインを実現した。(図4)



図4 Aromashellとリングライトが鎖状につながる構造

### 4. 3D プリンティング

AROMAROID の外装カバーは Aromashell を含む 24 点の樹脂部のパーツは全て 3D プリンターによって出力されている。(図5、図6)



図5 3D プリンティングで出力されたベース部部品

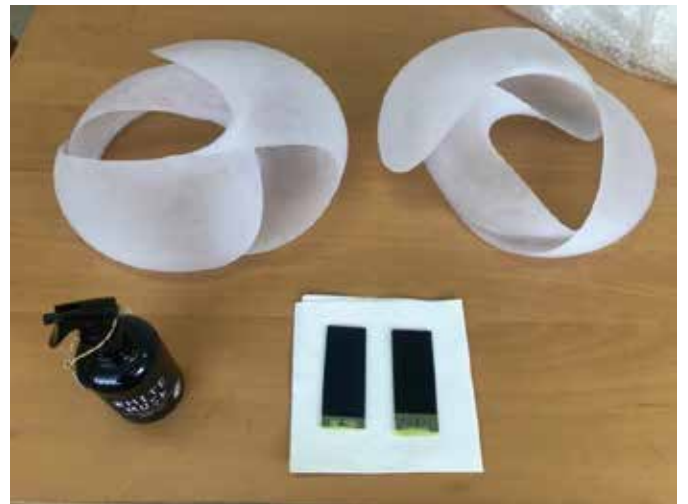


図6 3D プリンティングで出力された Aromashell

プリンターの出力そのものを外観部品として使用するため積層ピッチの細かな光造形の透明樹脂で造形を行いさらに研磨、塗装を施し外観品質を高める必要があった。

その為、外観品質を担保する為外注企業として SOLIZE ㈱、塗装仕上げは㈱オウル・クラフトに依頼した。この際、塗装、研磨の為に人の手が入る隙間を確保する為に Aromashell の形状を一部変更せざるをえなかった。



図7 研磨・塗装処理後のAromashell

## 5. 実装・組み立て

明らかになった問題点として、今回使用した樹脂は金型成型品に比べ強度が弱く、一部荷重がかかる部分は金属パーツで補強する必要があった。今後の課題として3Dプリンターの樹脂特性に合わせた設計ノウハウの構築が必要と考える。またサポート痕、積層痕が残る為、外観品質の為に表面処理／塗装が不可欠だが、コストアップの要因であり、これも今後の課題である。

本研究においてアロマビットが技術提供、長岡造形大学がデザイン／設計、山形大学が3Dプリントを担当し、三者の連携によって少人数で高度なハイテク製品を開発／生産できる事が実証でき、3Dプリンティング時代のインダストリアルデザインの造形表現及び製品開発の方向性を見出すことができた。外観的にも非常にインパクトのある新規性の高いデ

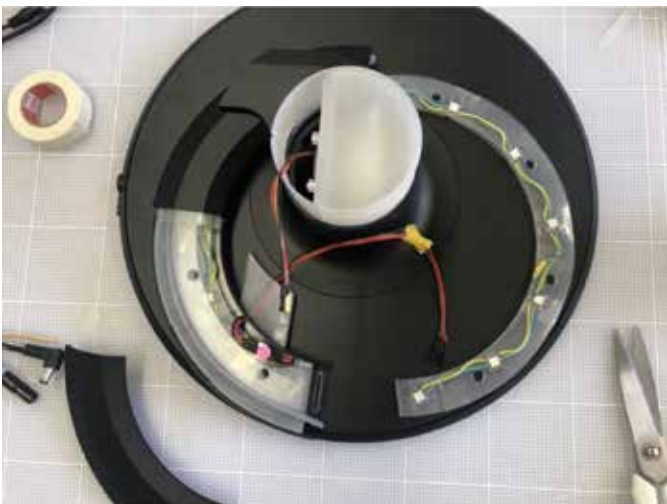


図8 Arduino等で回路を実装した。

ザインが実現できたと考える。

現状、回路はArduinoによる試作だが、本研究の第二期のフェーズでは実際の製品化も視野に入れ、造形表現とともに／回路設計／アプリケーション等も含め実現性を高めていきたい。(図8、9、10)



図9 完成したAromaroid



図10 組立図

## 6. 研究発表、展示、及びメディア掲載

AROMAROID は令和 3 年 9 月 21 日に意匠登録出願（令和 4 年 3 月に登録）し、その後 2021 年 10 月 19 日ネット上でプレス発表を行った。

それと同日 10 月 19 日から 22 日まで 2022 CEATEC ONLINE において展示を行った。また令和 3 年 11 月 16 日～12 月 12 日に長岡造形大学内 MaRoù の杜で開催されたテ



図 11 2021 CEATEC ONLINE



図 12 メディア掲載例



図 13 テクノロジー×デザイン系教員展

クノロジー×デザイン系領域教員展にて展示を行った。（図 11、12、13）

## 7. 今後の展開について

本プロジェクトは、令和 3 年第 2 期として継続して続いており、第二期は長岡造形大学サイドは Grasshopper のパラメータを変更して Aromashell のバリエーションを作成し、全く違う表情を持つ第 2 の Aromaroid を制作する事で Generative Design + 3D プリンティングによるカスタマイズ・多品種少量生産の有効性の実証を行う。山形大学サイドは匂いセンサーから取得した 5 つの匂い成分の信号を音に変換し音楽を生成するソフトウェアを株式会社ディーバの画像／音楽変換アプリ Mupic をベースに制作し、Aromaroid への実装を試みる。上記のような両者の取り組みによって製品化を模索していく。

## 8. 参考 URL

1. 株式会社アロマビット <https://www.aromabit.com>
2. 山形大学 <https://www.yamagata-u.ac.jp/jp/>
3. Rhinoceros <https://www.rhino3d.co.jp>
4. ソライズ株式会社 <https://www.solize.com>
5. 株式会社オウルクラフト <http://www.owl-craft.com>
6. 株式会社ディーバ <https://divakk.co.jp>
7. mupic <https://mupic.jp>

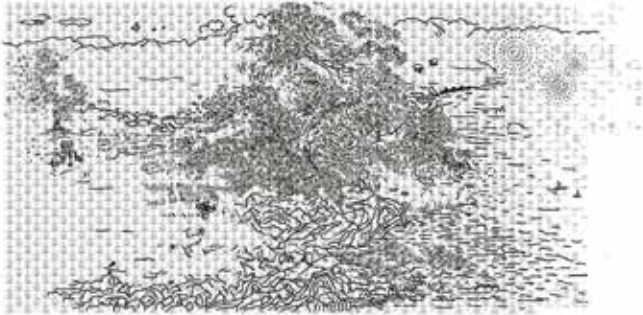
プロジェクト名：

## 米百俵プレイスマライエ長岡壁面アート制作業務

連携先：長岡市

実施期間：令和3年12月7日～令和4年3月31日

プロジェクト主査：遠藤 良太郎（美術・工芸学科 教授）



米百俵プレイスマライエ長岡壁面原画

### 1. はじめに

この業務について報告書を作成せよとのことで、さてどうしたものかと。15分ぐらい困った。そこで、事務局から送られてきた、過去の資料やフォーマットを眺めてみた。結局、ここは自由に書いてみようと思った。本学らしくイノベティブに報告書を考えてみよう。報告書の条件として、当該の業務について第三者が、「何が」、「なんで」、「どう」為されたのかということが読み取れば良いということをも最低条件として書こうと思うが、絵を描くという業務の質的なものを損なわないように書いてみようという試みとして自分に課してみようと思った。この質的なものというのは今回の業務で言えば、ある空間に絵を設置するというものであるが、物理的な事柄の裏というか表というか、活動をドライブする精神的、心理的なものなど一切切を含む感性的思考こそ、この業務の本質であるという見地から捉えることによって表出するという意味での質ということである。

とにかく以下、この業務についての報告、その経緯顛末をここに記すものである。

### 2. 壁画制作、業務、 そもそもの話

この壁画制作の依頼の話は、馬場学長より令和3年9月現場の見取り図、イメージ図を提示され説明を受けたことに始まる。それによると、そもそも初めに一つの仮定的なプランのようなものがあつた。そこには長岡でときどき見かける水墨画による長岡の国漢学校の俯瞰図が2㎡ぐらいのパネルとして設られ、エスカレータ横の壁に設置されているイメージ図が提示されていた。アートの手法で何かできないかというような大まかな話であつたと記憶している。それで、なぜ私なのかと問うてみた。これに対し学長はアートということで本学の美術・工芸領域、その中の美術さらに壁画、絵、遠藤というニュアンスのことを述べられた。とにかく、この

話をもたらされる段階において、私が指名された経緯はこんなところであつたが、いわゆる一般的な作家へのオーダーとは異なるものであつた。それでも私はこの業務を引き受けることを即答した。

なぜか。ここからがこの報告書の肝要なところになる。

### 3. 引き受けたワケ（受諾の前提、動機）

ここ数年、特にコロナ禍が始まったあたりから、私の絵画制作、研究の中に common（共通の、共同の、共有の、または社会一般の、公共の、公…）という言葉が浮かび、かなり多くの研究書に当たることをしていた。例えばとある本で community の対義語として immunity（免疫）があるというのを目にした。これはコロナ禍において直感的に僕を刺激することとなる。

この common から community、commons などへと派生していく。commonsなどは昨今、流行りと言っているほど社会学もしくは諸々の思想研究から巷にあふれているように思われる。

この common を私は絵画もしくは絵画とそれが現れる（描かれる、置かれる）環境との関係についての問題であり、いっぽうで一市民としての現実の生活、政治、経済への関与における問題として捉えている。改めていうことでもないが僕は作家であることと市民であることに距離をもたないように心がけているつもりである。

私が平成26年に関東を離れ本学に赴任した時から、首都圏とは様々な点で異なるこの地域における美術、芸術のあり方を強く意識してきた。平成27年からは長岡芸術工事中（当時はヤングアート長岡）というアートプロジェクトを大学、長岡悠久ライオンズクラブ、長岡市と連携し、中心市街地で学生を中心に県外からの招待作家などとも合流し取り組んでいる（奇しくも今回の事業の現場は、第1回のイベントのメイン会場となったカーネーションプラザと第6回のみ会場となった旧商工会議所（旧長岡現代美術館）跡地の再開発事業である）。この活動の中で長岡という地域と美術、芸術、アート、デザイン、カテゴライズはどうか、「創造、表現」がどのようにこの地にあり得るのかという問題がドドーンと目の前に立ちはだかるのである。この大問題を捉えるとき地域の諸々の特性はまさしくサイトスペシフィックな条件として顕在化する。縄文文化やそれ以降の長い農耕文化を経て「米どころ」として圧倒的な存在感を持ちながら戊辰

戦争、第2次世界大戦という災禍を経験するという歴史を持ち、日本海に面し信濃川が流れ、年間日照時間は短く、変わりやすい天気、冬にはたくさん雪が降るといったなどの特性である。こうした地勢的条件は街に展開するアートプロジェクトには善かれ悪しかれ大なり小なり影響を与える。この地域の特性、固有性というのは、他の地域とは異なるアプローチや活動によって特異な形として現れ、それが新しい価値として見出される。それは当然ながら東京や近隣の新潟市などの都市圏のものとは異なる様態を持つものとなるということであり、それが何某らの固有の commons として在り得るとしたら、どういう感じなのかということを考えてきた。このように community に関与しながら一言で言えば、この地に Art がどのようにあり得るのかを探究してきたことは、今回の仕事において公共空間に常設される絵、壁画、作品、Art としてアプローチする新しい試みの中へ接続され、強いモチベーションとなった。community という言葉についても11月ごろの制作ノートに「Community、コモンを考える。それが絵画の構造として仕掛けられるような画面。それに加えて共同体を形成する人間のあり方としての水平性、ヒエラルキーのないイメージを。例えば前者は誰もが描き加えることのできる仕組みとか。後者はリゾームのイメージとか。雪や信濃川の水が根を潤す。説明的すぎるね。」というのが残っている。

こうした場や空間などの環境的な側面に対する興味と同時に、僕の作家としての昨今の Art に対するスタンスがある。資本主義の行き詰まりや民主主義の危機の中で、旧来のギャラリー、美術館における発表形態やそれら全体をも包含するアートマーケットのあり方などに否定的なスタンスをとっており、半ば望みつつ、また半ば結果的に、主流の外、マージナルなところにいる。東京を離れ人口30万人足らずの街に暮らすことと相まってより少数派としてのリアリティを帯びる。日本という国において Art 全般、また絵画のみならずイラストやデザインといった個々の創造の価値は常に低く見積もられ、他の社会構成要素からもはるかにマイノリティであることが重なる上にある。経済立国日本の国民性と言ってしまえばそれまでだが、経済活動は何よりも優先され（コロナ禍において俄に顕在化したのは、それが健康や生命よりという側面ではないだろうか）、一方で文化的なものは置き去りにされる。置き去りにされないまでも緊急時には不要不急な物事とされるなど（これも同様にコロナ禍で音楽や演劇業

界、もちろん美術業界が直面させられた）、本質や合理性とは異なる近視眼的、場当たりの強い言葉で言うならば反知性主義的なものが蔓延するような社会空間の一つの典型が Art や Artist が生存することの難しさとして、地方都市の街中にも大きく横たわっているようにも思われる。おそらく人口比におけるアートに関心を持つ層の割合は都市部とあまり変わらないのかもしれないが、ギャラリーや美術館やそれを支える人の数はある一定の数を下回れば相対性や多様性といった意味で機能が低下すると思われる。そうした環境はやはり地方都市の厳しさとして如実に現れているのではないだろうか。このような私の作家としてのスタンスやそれが置かれている状況からのこの地への関与としても community は大きなテーマとして顕れるのである。

次に commons についてであるが、私はこの言葉を「あるコミュニティが共有し皆で利用する（誰かの所有に属さない）牧草地、水源、森林や漁場」（石井菜穂子）と同様の意味での「空間、場」として考えている。例えば、絵画が置かれる場として美術館やギャラリーが一般的であるが、公共の美術館などは commons と言えると考える。さらに我々作家が絵を描くアトリエそのものが commons として開かれるような場面、もっと言うなら一枚の絵画が commons となり得るような可能性を考えている。新しく立ち上がる「米百俵プレイスマイライ工長岡」がまさしく我々コミュニティが共有し皆で利用するという意味からも commons たり得るのが問われる場であるのは間違いないと思われる。commons についても制作ノートの10月8日付に「commons という言葉が流行っているようだが、米百俵プレイスの仕事を考えてみようと思ったきっかけもそこにあるように思う。米百俵の精神はある政治家の発言によって有名になったが（それより以前に戯曲として全国区になっていたらしいが）この精神はいわばモースの贈与論に出てくるような太古の昔から世界中にあった人間の本質的な理性の一つである（共同体の）系譜的なコモン（共有）を表していると思う。そういう意味では普遍的な歴史の物語の1バージョンに過ぎないとも言えると思うが、そこに表現者として絵にすることに意義を見出している。この物語に多くの人が引きつけられるのは、長岡の精神というより我々が失いつつあるそうしたモラルを思い起こさせるからだろう」とある。これは米百俵の話は話そのものがまさしく commons としてあるということをどのように絵画において解釈すべきかを

※所属等はプロジェクト当時のもの

考えていたときのものである。

おおよそ最近の私の絵画制作の関心、立脚点はこんなところであったので、この事業を引き受けることとなったわけである。つまり、たまたま公共空間での可能性について下地となる関心、研究があったところに発生した案件であったということである。

#### 4. 制作計画へ

まずは私がどのような方向性で制作をするのかについて、長岡市側とイメージや考えを共有するというミーティングが9月に本学で行われた。この長岡市中心市街地整備室とのミーティングにおいて、過去作品を提示しつつ私の捉え方を話した。先方は私の作品を事前にリサーチ済みで建築家とも話しており、おおよそ問題なかならうと確認されていた。その中で私から、発注者の具体的な意向はどのようなものなのかを確認したい旨を伝えた。これは具体的な注文の有無、何を企図するのかを確認する必要がある有無をも含めての問いのつもりであった。当初から不明であった現場において何が必要とされているのかを明確にしておかなければ、業務の進行が迷走する可能性があるのを避けるためである。一方で、こうした依頼の場合、注文主の要望をどこまで聞くか、取り入れるかに一般性はなく、作家と注文主の関係はケース・バイ・ケースであるので、この辺りも見定めておく必要を感じたのである。

この提案に対し市側からは市長等との会合を設けると返答があった。10月、長岡市庁舎において市長、副市長、中心市街地整備室、長岡造形大学からは私と理事長、事務局が参加し行われた。この会合では市長から書面で、(歴史性) ①米百俵 ②互尊文庫 ③長岡現代美術館、(目指す機能) ①企業創業・産業発展の拠点 ②イノベーション人材交流の場 ③子ども・青少年の学びの場 ④だれでもくつろげる空間、(イメージ) ①未来志向 ②開かれたフラットな空間 ③ダイバーシティという言葉が提示され、それに沿って米百俵プレイスミライエ長岡についての考えが述べられた。一方で私からはこれまでここに記されてきたような考えに基づく話を過去作品のイメージを示しながら説明した。この会合において市長、副市長はじめ長岡市からは概ねの理解が得られたことに深く敬意と謝意を表したい。こうして晴れてこの事業は当事者の合意のもとにスタートすることとなった。

これが10月のことである。ところが、ここから作画に取

り掛かるまでは大学の業務多忙のために3ヶ月ほどストップすることとなった。これを言うと嫌な顔をする人もいるかと思うが何度でも言おう。

先の会合を受けていよいよ具体的な制作の検討に入る(作画ではなく)。設計者との打ち合わせなどを重ねながら条件細部を確認する作業を進めることとなった。今回の事業は3カ年度にまたがる事業の初年度にあたり、まずは令和3年度内に下絵を作成し、2年目に施工、設置準備及び制作、3年目に施工、設置ということにした。現場は米百俵プレイスミライエ長岡1階エントランス、大手通と直行する道の角に面し、外からガラス越しに見える3階へ直行するエスカレータ横である。エスカレータの傾斜の下三角部分が壁面、上三角部分はガラスという高さ約6m 横幅約12mの矩形の中を斜めに2分する線が入り、さらにガラス板の規格に合わせてサンが縦横に入る。加えて防災上ガラスには格子状にワイヤーが入っているという賑やかな条件である。

制作、施工、設置については以下の点を検討した。

まずオーソドクスな画家の制作として考えるのなら直接壁面、ガラス面に描くというのが最もシンプルなものと言えるだろう。現代の描画材料はガラス面を含め建築に用いられる一般的な材料に対応する製品があり、耐久性等の機能もある程度確保できる。一方で現場は足場の設置が必須であること、描画を自分一人もしくはアシスタントと共に描く仕事量に対しての十分な時間の確保は困難であること、壁面下部に人が触れる可能性があり長期的メンテナンス、維持管理等も必要であることなどから業者による制作、施工、設置という判断となった。これら諸々の条件と私の描画スタイルの一つであるデジタルによる方法を用いるということが合わさり、下絵を私が作成し、それを業者と共に設置する方法を考え、現物の製作、設置を業者によって進めようとなったのである。

ここから更に具体的に進めるために考えなければならないのは、まず作品の設置される「空間」、しかもイメージ図とこれまでの現場周辺での経験的実感により想像するしかない「場、空間」にどう働きかけるのかという問題である。これは既に着工され造られつつある空間の広さや明るさ、壁や床の質感、窓の外からの見え方、絵がある空間の感じられ方の問題にどう入り込んでいくかということである。建築現場には建築家、設計者がいる。何よりその建築家の構想する場にどのように入り込むかという問題が現れる。今回のプロジェ

クトは設計段階から計画されたものではなく、ある条件が既にあるという状態に後付け的に発生しているものである。仮に建築家がここに当初から絵を仕込むことを前提に計画が立てられていたら作画の前提が異なるものとなるわけで、その少々？のギャップを埋めなければならないと考える必要が出てきたのである。そこで設計者である建築家との打ち合わせを長岡市、造形大学で持つこととなった（これはオンラインも含めこの後数回にわたり行われた）。その中で壁面や床の構成の意図から構造上の細部の仕様などについてまで広く確認された。現段階では壁の具体的な材料までは確定されていないところもあり、設置施工の観点から部材の提示なども行われた。これらのミーティングを経て作画の方向性として、空間において主張し過ぎず、幾らかのメッセージは込めるにしても単一の読み方に収斂させられないように在ることを目指そうというイメージが見えてきた。また建築家の目論見の一つの表れがサイトスペシフィックな意味で壁面や床面の赤みのある褐色に表れていることなどは私の作画の方向性と遠いものではないと解釈でき得ると判断するに至った。

年が明け2月に入って本格的に始まった作画は旧作をもとにそれを展開することから進められ2月末にはおおよそ完成することとなった。ただし、今期のプロジェクトはあくまで下絵の完成である。そして下絵は下絵なのである。これから出来上がってくる空間に対して、実際の施工などを加味した上での詳細の変更はあり得るものでありそれらを含意した上での下絵の完成である。作画の顛末、解説についてはまだ業務半ばでもあり次年度の報告に続けたい。果たしてこれで報告書となっただろうかはさておき。



プロジェクト名：

## 機那サフラン酒本舗「鏝絵」調査

連携先：ミライ発酵本舗株式会社、機那サフラン酒本舗保存を願う市民の会

実施期間：令和3年8月25日～令和4年3月31日

プロジェクト主査：平山 育男（建築・環境デザイン学科 教授）

プロジェクト副査：津村 泰範（建築・環境デザイン学科 准教授）

プロジェクトメンバー：西澤 哉子、梅嶋 修

### 1. はじめに

長岡市が所有する旧機那サフラン酒本舗「鏝絵蔵」（国登録有形文化財・大正15（1926）年建造）について、ミライ発酵本舗株式会社高田清太郎社長と、機那サフラン酒本舗保存を願う市民の会水瀧潤太郎会長より、鏝絵の破損状況の報告と修復に関する調査依頼があった。そこで、機那サフラン酒本舗「鏝絵」調査を行った。

### 2. 鏝絵保存の取り組み等の調査

令和3（2021）年12月4日～5日に、安心院地域複合支所多目的ホール（大分県宇佐市安心院町）で行われた「全国鏝絵サミット in 宇佐」で、機那サフラン酒本舗保存を願う会平沢政明事務局長が「鏝絵蔵」について発表する機会があった。鏝絵保存の取り組みの調査の一環として、この催しに津村が同行した。

『鏝絵放浪記』（石風社、2001年）の著者である写真家の藤田洋三氏が、その著書の中で紹介した日本全国の鏝絵は、明治中期から昭和初期に施されたものが多く、その分布には地域的な偏りがある。ここは鏝絵の文化があった代表的な地域の方が集まって、文化資源・観光資源としての鏝絵の現在と将来について語り合う場だ。コロナ禍もあり2回延期となったものの、活気のあるシンポジウムが行われた。

4日のトークライブ「鏝絵の魅力～鏝絵の様々な見方～」は、コーディネーターを別府大学文学部史学・文化財学科の段上達雄特任教授が務め、安心院町出身で京都国立博物館の宮川禎一考古学研究者が京都で発見した鏝絵事例を、建築家・建築史家で江戸東京博物館館長の藤森照信東京大学名誉教授が国内の鏝絵全般の歴史を、地元の彫刻家の辻畑隆子氏が鏝絵からいただくインスピレーションを、あじむ鏝絵保存会会長の上鶴養正氏が安心院の鏝絵の保存と活用の状況を説明した。平沢氏の話提供は、「鏝絵蔵」の紹介ではあるが、現在の状況を「悲しい現実」として如何に将来に継承するかの問題提起であった。安心院では、地域資源として大切な鏝絵の施されている建物の存続が危ぶまれた際に、鏝絵そのものを壁ごと切り取って移設して展示的に残す試みをしていることが特徴的であった。話提供後のトークの中で会場にいた津村も指名を受け、鏝絵そのものを如何に保存継承していくかの検討が喫緊の課題であることを会場に共有した。

その後の公開討論では、「鏝絵でまちおこし～全国各地の様々な活動～」ということで、引き続きコーディネーターを別府大学の段上達雄特任教授が務め、各地からのゲストがそれぞれの地域での活動を紹介した。伊豆町八作品保存会会長、浦賀探訪倶楽部代表、射水市観光ボランティアつつじの会会長、石見伝統建築文化

研究会会長、えひめ鏝絵の会会長、地元安心院町の鏝絵作家永田知徳氏が、それぞれの地域で自身の所属する団体を中心に守り伝えていく状況を紹介した。それぞれの地域で様々な取り組みがあるが、やはり安心院町は特徴的で、平成に入ってから「鏝絵文化の再発見」により、新たに制作する「平成の鏝絵」の活動が目立ち、新鮮ではあった。もちろん建物そのものが朽ちてしまっているため鏝絵部分を緊急避難的に切り取って保存をする手法を逆手に取った感じではある。

5日の「鏝絵めぐりフットパスウォーキング」にも参加をした。街なかから離れた農村部に点在する鏝絵をバス移動と山歩きで巡る仕立てであった。安心院の鏝絵は、「練り込み技法」と言って、白壁の漆喰を塗った後、絵を立体的に盛り上げて塗り、漆喰に色を混ぜた色漆喰をさらに塗る技法となっている。風化しないことが特徴というが、顔料を漆喰に練り込むので、全体的に明度が高く淡い色調となっている。4日の会場でもあった集会所の安心院地域複合支所の一角には鏝絵についての展示があり、ボランティアガイドが解説をした。ツアーでは、外部では戸袋や妻壁、寺院の内部の小壁にある鏝絵を鑑賞した。その後、地図を参照しながら安心院の鏝絵の集積地である街なかを散策した。

以下に代表的なものの写真を挙げたが、その場に残せない鏝絵を掲示板のように残している例や脈絡のない別の建物の壁につけている例が少なくなく、キッチンに見えた。また平成の新作も確認した。技術の伝承という意味では大事だが、かなり現代的なアレンジが加わっており、サイディング壁の上に、室内制作の鏝絵パネルをビス留めで貼り付けているような状況を見ると、いろいろと考えさせられた。「練り込み技法」で風化の進捗が遅いこともあり、鏝絵そのものの保存処置をしているものは皆無に近い。「鏝絵蔵」の鏝絵修復に直接的に参考になるものはなかったと言える。



写真1 (左) 鏝絵の切り取り保存展示 (裏側の細工が分かる)



写真2 (右) 明治23 (1890) 年の鏝絵の切り取り保存



写真3 (左) 市指定史跡重松家別邸の明治17 (1884) 年の鏝絵



写真4 (右) 昭和初期モダンな旧写真館の壁に貼られた平成の鏝絵

### 3. 鏝絵修復に関する既往研究の調査

具体的に鏝絵そのものを修復した事例について、既往研究を調査した。『建築史学』1993年21巻119-123、今井 成享「<修復トピックス>入江長八の鏝絵技法 重要文化財 旧岩科学学校校舎の修理工事を通じて」は重要文化財建造物の鏝絵についての報告であったため、以下にその概要をまとめる。

明治13(1880)年に建てられた木造小学校建築である旧岩科学学校校舎は、平成4(1992)年12月に根本修理が完了した重要文化財建造物である。この建造物には、近代に伝播した鏝絵の創始者と位置付けられている左官の入江長八の手による鏝絵が備わっている。ここでは、修理工事に際し、壁補修に伴う詳細な技法調査を行った。その結果、入江長八の鏝絵の技術は、左官技法と彩色技法の融合した技法であるとし、以下のような特徴があると述べている。

- ①壁に着色または絵を描く
- ②絵は立体的に盛り上げる。高く盛り上げる場合は漆喰を用い、少し盛り上げる場合は丹具(たんのぐ※顔料の丹と胡粉を混ぜたもの)で置上げる。
- ③模様を型押しする手法も用いる。
- ④顔料は、日本画と同じものを使用する。
- ⑤道具は、鏝と筆・刷毛を使用する。

ここでも、既存の鏝絵の保存を前提とした修理は行っていない。『重要文化財旧岩科学学校校舎修理工事報告書』(平成5(1993)年3月、静岡県松崎町)によれば、基本的にはクリーニング(消しゴムや刷毛や歯ブラシを用い、水と家庭用中世漂白剤も併用)にとどめ、部分的な補修には左官技術ではなく接着剤を併用した補彩技術で対処している。内装であり破損が全体的に軽微であったため、ここでも「鏝絵蔵」の鏝絵修復に直接的に参考になることはあまりないと言える。

### 4. 「鏝絵蔵」の鏝絵の保存状況の調査

調査は、あらかじめ損傷個所の確認をした。概ね経年による劣化であり、人為的な破損行為はないことを確認した。より詳細に状況の見分を行うため、専門家の協力を仰いだ。令和3(2021)年10月15日に、独立行政法人国立文化財機構東京文化財研究所から中山俊介特任研究員、同文化遺産国際協力センター前川佳文主任研究員、同保存科学研究センター修復技術研究室中村舞アソシエイトフェローの3名に現地調査を依頼した。このうち特に前川氏は、実際に修復を行う技術者でもあるため、より具体的な方法を検討するのに適任である。鏝絵の修復技法研究に取り組み始めていることも好機である。

状況を熟知している平沢政明氏からの同蔵の保存に係るこれまでの取り組みについての概要説明を確認した上で、現状における鏝絵の保存状態及び損傷が認められる箇所に対する保存修復案について検討した。以下6.までの記述は前川氏によるものである。



写真5 調査状況

#### ○鏝絵の概要

「鏝絵蔵」に配された鏝絵は、大正15(1926)年に創業者である吉澤仁太郎からの依頼を受けて、左官・河上伊吉によって制作されたものである。蔵の鏝絵は計17箇所の扉や破風部にみられる。

#### ○鏝絵の技法

木造の土壁の軒下や扉に、漆喰を主材とし、盛り上げ技法を用いながら恵比寿や大黒天、動植物を立体的に表現している。制作に使用されている技法には、磨き上げや線刻、漆喰を盛り付けたのち曲線や直線を織り交ぜて雲や波の質感を表現するなど、様々なものが見られ、これらを組み合わせることで画面が構成されている。また、一定の厚みもつ箇所には漆喰の噛みつきを良くするために釘(洋丸釘)が芯材として打ち込まれており、動物の眼球にはガラス玉が埋め込まれるなど、随所に工夫が見られる。

鏝絵には彩色が施されており、色彩のコントラストが立体的な視覚効果を与えている。目視による調査では、2種類の彩色技法が用いられていると考えられる。ひとつは、白色漆喰の上にセッコ技法(顔料に展色剤を加えて彩色する技法)による彩色であり、もうひとつは、漆喰に顔料を直接練り込んだ色漆喰を用いる技法である。

#### ○鏝絵の保存状態

全体的に著しい損傷は認められず、比較的良好な状態が保たれていることから、平成16(2004)年の中越地震の被災による損傷も軽微で、それ以降に実施された保存事業やその後の部分的な補修作業による効果がうかがえる。それぞれの鏝絵を個別に観察すると、局所的に損傷が認められる。ここでは鏝絵が配されている鏝蔵を北面、東面、南面の3面に区分して記載する。

- ・北面(破風部)：唐草紋様、上段左から：猪とススキ、虎と竹、鼠とおもと、牛と紅葉、下段左から：馬と桜、犬と牡丹、羊と菖蒲

終日日陰に留まることの多い北面は、漆喰の剥離・剥落やセッコ技法による彩色の剥落が認められる。幾つかの鍍絵は、画面を構成する各要素（動物や植物など）のうち局部的に漆喰素地が露出しており、保存状態の良い他面の鍍絵と比較した場合、配色のバランスに違和感を覚えることから、制作当初は彩色が施されていた可能性が指摘できる。

鍍絵が配された扉の周辺では複数箇所亀裂が発生しており、部分的に剥離が起きている。また、鍍絵の周囲を取り囲み帯状に配された黒色顔料は、過去の修理で補修された痕跡が認められる。現在は、補修時に使用されたとと思われる顔料が部分的に溶け出し、筋状の垂れとなって漆喰の表面に流れ出ている。

鍍絵において、釘を芯材として用いるなど一定の厚みをもつ箇所では、表面仕上げ層漆喰の剥離・剥落が発生している。非常に危険な状態であり早急な保存修復処置が求められる。

破風部の鍍絵は、剥落した箇所に復元的な修理の痕跡が認められるが、現存するオリジナルの表面仕上げとは異なることから統一感に欠ける。また、剥落を起源に発生したと思われる亀裂には充填処置が施されているが、亀裂悪化の抑制には機能しておらず、外観美を損なう。

#### ・東面（破風部：二匹の龍、上段左右：鳳凰雌雄一对、下段左：麒麟、下段右：玄武）

青色顔料による彩色が施された箇所では局部的に緑色化とも見て取れる状態が確認できる。仮にそうであるならば、藍銅鉾から作られる顔料である群青が使用された可能性が高い。しかし、制作の時点で意図的に青色顔料の上に緑色顔料を重ね塗りした可能性も否定できないことから、詳細を明らかにするためには科学的な調査が必要である。青色は異なる2種類の顔料が使用されたように見える。仮にそうであるならば、それらがオリジナルなのか、いずれか一方が後世に塗り重ねられたものなのかは明らかでない。また、湿度などの影響を受けて局部的に変質した可能性も指摘できる。

背景に用いられた黒色顔料は厚塗り、部分的に剥離しており、その剥離の形状から塗布する際に比較的高濃度の展色剤が混ぜられていたことが分かる。鍍絵の周囲を取り囲み帯状に配された黒色顔料は、過去の修理で部分的に補修された痕跡が認められる。この顔料が部分的に溶け出し筋状に垂れとなって漆喰の表面に流れ出ている。

2階扉の鍍絵周辺には、漆喰の剥離や剥落、亀裂が生じている。漆喰の剥落箇所からは、雨や雪の影響で溶解したと思われる土壁材が溶け出し、漆喰の表面に付着している。

漆喰の剥落箇所には部分的に充填処置が施されているが、周囲のオリジナル素材との調和がとれておらず外観美を損なう。

#### ・南面（破風部：唐草紋様、上段左：鳥と菊、上段右：兎と松、下段左から：恵比寿、大黒天、鶴と亀、番いの鶴と松）

ほぼ屋内の環境下にあることから、北面や東面に比べると、ほぼ完璧な保存状態を保っている。埃などの付着物は認められるものの、彩色層や漆喰層において緊急を要する処置が必要と考えられるような損傷状況は認められない。

### 5. 「鍍絵蔵」の鍍絵の保存修復方法の提案

国内における鍍絵の保存修復については、適切な保存修復理念が確立されておらず、作品ごとにさまざまな手法がとられている。鍍絵を材質的に捉えた場合に、それらは国際的にスタッコ装飾と呼ばれる分類に属する。一般的に欧米諸国では、これらの保存修復には左官職人ではなく保存修復の専門家が処置にあたる。これは大前提としてスタッコ装飾箇所を明確に「文化財」もしくは「美術作品」として捉えていることに起因しており、今日、絵画作品が画家ではなく専門家の手によって保存修復されることに等しいといえる。

日本では、こうした分野の専門家に乏しいことから、左官職人によって修理される傾向が強みられる。しかし、鍍絵は細やかな表現やときに彩色が施されていることから、単に老朽化した壁を掻き落として塗り替えるのとは異なり、左官技術とは異なる専門的な知識が必要となる。それを裏付けるように、国内の鍍絵では、修理方法や使用材料が原因となり傷んでいる作品も少なくない。今後、その価値が見直される可能性が高い鍍絵だけに、「修理」とは一線を画した「保存修復」という視点で捉えた方針が十分に検討されることが望ましい。

#### ○鍍絵全体

表面に付着、堆積した埃を毛先の柔らかい刷毛で除去することが望ましい。埃は、ある程度の厚みが堆積すると湿気を含み、彩色を有する鍍絵であれば特に表層面の劣化を促す原因となる。

なお、この作業を実施するうえでは、彩色層や漆喰に剥離や剥落が発生していないか十分に調査する必要がある。発生が確認された場合には事前補強作業を施し、安全性を確保する必要がある。

#### ○破風部及び各所扉上の装飾

同形状の文様を繰り返す形で造形されていることから、欠損した箇所（南面左角など）はオリジナルの形状に倣って修復することが望ましい。また、過去の修理で部分的に復元されている箇所については、接合面の処置や表面の仕上げに十分配慮しながら再処置を行う必要性が指摘できる。復元に使用する材料は、オリジナルの漆喰の性質に近いものが適している<sup>1)</sup>。ただし、接合面における適合性を高めるため、その材質硬度はオリジナルを

※所属等はプロジェクト当時のもの

上回らないよう配慮する必要がある。

ひび割れが発生している箇所については、その幅が5mm以上である場合には、部分固定法などの処置<sup>2)</sup>を亀裂内部に施したのち、オリジナルの漆喰の性質に近い材料で充填処置を行うことが好ましい。充填材は、今後も歪みが生じる可能性があることから、負荷がかかった際にはオリジナルの漆喰よりも先に破損するような硬度に調整する必要がある。

### ○鏝絵

扉に配された鏝絵の周辺を額縁のように取り囲む漆喰は、過去にも塗り替えが行われている。今回の調査では、複数の扉でこの鏝絵の周辺箇所に剥離・剥落や亀裂が確認されたことから、その傷みが大きく進行している箇所については、掻き落として塗り替えることが好ましいと考えられる。逆に、それほど大きく傷みが進行していない箇所については、剥離が発生している場合には充填剤の注入による再接着を行い、周辺に動きがなく堅牢な状態を保っている漆喰に発生している亀裂は経過観察を行うことが好ましい。充填剤には水硬化石灰をベースとする修復材料の使用が好ましく<sup>3)</sup>、土壁と漆喰がもつ吸放湿効果の妨げとなるような合成樹脂の使用は避けるべきであると考えられる。

鏝絵において、盛り上げ箇所でも部分的に漆喰の剥離が発生している箇所については、和紙などを用いた表打ちで養生したのち、充填剤を注入して再接着を行うことが好ましく、充填剤には水硬化石灰をベースとする修復材料の使用が適している<sup>4)</sup>。

一方、漆喰の剥落が発生している箇所では、今後の保存を考えた場合には、残存する漆喰の周囲にエッチング処置を施すことが好ましい。この時、オリジナルの形状が分かる場合には、復元しながら材料を配することでより耐久性の高い処置となる。また、鏝絵の製作時に漆喰の噛み付きを促すために打たれた釘頭が露出している場合には、酸化生成成分を抑制する効果をもつ腐食防止剤を塗布してから作業を進めることが好ましい。剥落箇所に使用する材料は、オリジナルの漆喰の材質に近いものが好ましい<sup>5)</sup>。

彩色に関しては、色漆喰が使用されている箇所については全体的に大きな問題はみられない。一方で、セッコ技法で彩色が施されている箇所については剥離が発生しており、剥落止めの処置を行う必要がある。鏝絵が屋外にあることや、長岡市の年間を通しての気候に配慮した修復材料を選択する必要がある<sup>6)</sup>。

彩色層が剥落した箇所については、現在、鏝絵を鑑賞するうえでの大きな妨げとなっていることから、補彩処置<sup>7)</sup>を施すことも選択肢のひとつとして考えられる。補彩技法には様々なものがあるが、当該鏝絵の状態が比較的良好であることとオリジナル性を

尊重した場合、中間色法を用いることが適切であると考えられる。この技法は、オリジナルの彩色よりも明度や彩度の低い色彩を配し、剥落して白抜けてしまった箇所のトーンを落とすことで全体的な統一感を生み出すものである。また、これと同時に補彩時に用いる展色剤により剥落箇所周辺の彩色層を補強する役割も果たす。多くの観光客が鏝絵を觀賞するために訪れる現在の状況を考えた場合、損傷によりやや秩序が乱れた状態にある鏝絵及び「鏝絵蔵」全体の統一感を再構築することは、ひとつの課題と言えるだろう。

### 6. 「鏝絵蔵」の鏝絵の保存修復材料の提案

5. における下線部で記した番号とリンクさせ、各処置に適していると考えられる修復材料について、以下のように提案する。

1) 及び 5) 消石灰+川砂（珪砂などの粒径の小さなもの）を体積比で1:1～1:2に練り合わせたもの。スサやフノリなどの添加物は必要ない<sup>8)</sup>と考える。

2) ひび割れの発生箇所の表層面から3mm程度の深さに、ビニール系樹脂（例：Vinavil、Vinavil S.p.A社製）を亀裂の両側の漆喰を繋ぎ合わせるように等間隔で少量ずつ打ち込み、硬化したのち充填材による処置を行うことが好ましい<sup>9)</sup>と考える。

3) 及び 4) オリジナルの材料との適合性及び空気に触れにくい漆喰層下で使用することに配慮して、水硬化石灰（例：PLM-A、C.T.S S.r.l.社製）を使用するのが適している<sup>10)</sup>と考える。

6) ライムウォーターを噴霧するなど、無機修復材の使用が適している<sup>11)</sup>と考える。

7) 屋外であることに配慮し、顔料に展色材としてカゼインアンモニウムを用いた補彩が適している<sup>12)</sup>と考える。

### 7. まとめ

「鏝絵蔵」の鏝絵群の経年を踏まえた現状を限りなく維持しつつ劣化を食い止めることが最善と判断し、その方法を模索した結果の提案だが、この提案を遂行するにあたっては、東京文化財研究所・前川氏の鏝絵保存修復に関する研究協力が大前提となる。

鏝絵の保存修復作業にかかる工期は6週間程度と予測することができ、その間は北・東・南面に仮設足場を設置し、他に工数30人日程度の作業補助員も要する。これらの費用及び作業に係る諸経費を予算化し、なるべく早急に準備を進めることを推奨する。また、全国的に見ても先駆的かつ重要な事例となるので、修復に係る詳細を記録した報告書を作成したい。その場合は、報告書作成印刷製本費を別途計上することを推奨する。

（文責：津村泰範）

プロジェクト名：

## 令和3年度歴史的建造物総合調査業務

連携先：三条市

実施期間：令和4年3月9日～令和4年3月31日

プロジェクト主査：平山 育男（建築・環境デザイン学科 教授）

プロジェクトメンバー：西澤 哉子

### 1. はじめに

三条市より長岡造形大学へ、歴史的建造物としての価値を明らかにし、文化財保護の基礎資料を整備することを目的に建造物などについて調査の依頼があった。対象は、これまで行って来た三条市固有の歴史を物語る「工場」の記録をまとめるものと、歴史的建造物についての基礎的調査である。

### 2. 「工場」の調査のまとめ

#### 2-1 調査の概要

・調査方法：三条市に所在する鍛冶などの工場について平成27(2015)年度から令和2(2022)年度まで、三条市鍛冶道場の協力を得て継続的に金属加工を中心とする「工場」25件について調査を実施してきた。調査では、聞き取り調書作成、外観及び内部において写真撮影を行った。

今年度はこれまで実施した調査対象についてまとめの作業として、概要、簡易的な平面図、所見、写真などを示したものである。

表1にこれまで調査を実施した工場の一覧、写真1に各工場の外観を示した。

### 2. 小出家住宅 主屋

#### 2-1 小出家の概要

中心市街地における歴史的建造物の調査として、本年度は三条市本町4丁目に位置する小出家住宅に所在する主屋の建築調査を実施した。小出家住宅は三条市の中心市街地に位置するもので、北三条駅から本町通りに向かう県道8号線に面して位置する。

#### 2-2 小出家主屋の沿革

小出家は大正時代中期から、当地において医院を営んでいる。住宅は敷地南側の三条市中心市街地を貫く本町通りに面する町家である。明治時代初期には交差点から2軒目のみが小出家の敷地で、診療棟以南の敷地と建物は昭和3(1928)年になって小出家が購入したものである。

#### 2-3 小出家主屋の概要

主屋は本町通りに面して南面しており、公道からは建物の西、南面と、東面の一部を望見することが可能である。

#### 平面

主屋の入口は南側妻面のほぼ中央部に置かれる。これまでの調査で、主屋については正面側の通り土間に沿う、東側の茶室とショクドウ、西側の1列5室の居室の報告を行っている。また、東側のコメグラ、背面のトナリグラ、西側背面に位置するマエノクラ、ナカグラについても既に調査に基づく報告を行っている。

今年度は、主屋と背面の土蔵に挟まれた、東側の便所及び風呂、玄関、居室、西側の茶室について調査を実施した。

便所は、マエノクラ背面に位置し、間口3間半、奥行2間半の広さとなる。東側に大便所、小便所、南西角に手洗い、北西角に風呂場を置く。

この背面が玄関で、敷地東側の県道8号線に面して入口を設ける。傍らに待合なども設け、中庭を挟んで西側の茶室への入口の役割も果たす。

この背面に10畳の居室があり、隣接して3畳の小部屋、道路との境に物置を配する。

玄関から中庭、通り土間を挟んで茶室が配される。前室に1間半四方の土間、水屋を設け、3畳の茶室とする。

#### 構造形式

基礎は自然石で光り付けにより柱を立て、足固貫、内法貫、差物などで固める。小屋組は未見である。

#### 建築年代

建築年代を直接示す1次資料は見いだせなかった。但し、便所及び風呂、玄関、居室の敷地は、小出家が昭和3(1928)年になって購入したものであるため、購入後、昭和時代前期に建築があったと判断できる。

茶室は聞き取りによれば先代が昭和20(1945)年代後半に建築したもので、技法などから見て妥当と判断することができる。

#### 2-4 まとめ

小出家住宅の主屋背面側の便所及び風呂、玄関、居室は昭和時代前期、茶室は昭和20(1945)年代後半における建築と判断できる。

小出家住宅は三条市中心市街地において戦前期の外観をよく示すもので、今後の保存が強く望まれる。

表 1 三条市鍛冶ほか工場歴史的建造物調査一覧

年度	番号	社名	所在地	製品
平成27年度 2015年度	1	宗利製作所	三条市荒町1丁目	鎌
	2	増田切出工場	三条市東裏館1丁目	切出し
	3	田斎のみ製作所	三条市塚野目4丁目	鑿
	4	池田のみ製作所	三条市荒町1丁目	鑿
	5	平木鋏製作所	三条市土場5	木鋏
平成28年度 2016年度	6	近藤製作所	三条市猪子場新田	鋏
	7	小林製鋏	三条市林町1丁目 三条市金子新田丙	剪定鋏
	8	相田合同工場	三条市田島1丁目	鋏
	9	三条製作所	三条市南四日町2丁目	剃刀
	10	小由製作所	三条市西四日町1丁目	八床 喰切り
	11	重房刃物	三条市南四日町2丁目	庖丁
	12	今井のみ製作所	三条市東三条2丁目	鑿
	13	石川製作所	三条市東三条2丁目	庖丁
平成29年度 2017年度	14	水野製作所	三条市菘堀	鉈
	15	有限会社梅心子	三条市島田3丁目	彫刻刀
	16	有限会社永桶菊弘 丸刃物製作所	三条市西裏館1丁目	鑿
平成30年度 2018年度	17	日野浦刃物工房社	三条市塚野目1丁目	鉈
	18	白井産業株式会社	三条市八幡町	鋸
	19	鹿田製作所	三条市興野2丁目	八床
	20	河村庖丁製作所	三条市柳川新田	庖丁
令和元年度 2019年度	21	火造りのうちやま	三条市柳川新田	和釘
令和2年度 2020年度	22	義平刃物	三条市一ノ門2丁目	庖丁
令和3年度 2021年度	23	涌井パール刃物製作所	三条市一ノ門2丁目	パール、庖丁
	24	吉金刃物製作所	三条市金子新田丙	庖丁
	25	有限会社鶴巻刃物	三条市林町2丁目	木鋏



写真 2-1 宗利製作所



写真 2-2 増田切出工場



写真 2-3 田斎のみ製作所



写真 2-4 池田のみ製作所



写真 2-5 平木鋏製作所



写真 2-6 近藤製作所



写真 2-7 小林製鋏



写真 2-8 相田合同工場



写真 2-9 三条製作所



写真 2-10 小由製作所



写真 2-11 重房刃物



写真 2-12 今井のみ製作所



写真 2-13 石川製作所



写真 2-14 水野製作所



写真 2-15 有限会社梅心子



写真 2-16 有限会社永桶菊弘丸刃物製作所



写真 2-17 日野浦刃物工房社



写真 2-18 白井産業株式会社



写真 2-19 鹿田製作所



写真 2-20 河村庖丁製作所



写真 2-21 火造りのうちやま



写真 2-22 義平刃物



写真 2-23 涌井パール刃物製作所



写真 2-24 吉金刃物製作所



写真 2-25 有限会社鶴巻刃物

※所属等はプロジェクト当時のもの



小出家住宅 主屋 正・側面 外観南西より  
田村収撮影



小出家住宅 主屋 側面 外観 南東より



プロジェクト名：

## 文化財（建造物）登録に関わる調査業務

連携先：株式会社リトモ

実施期間：令和3年4月20日～令和4年3月31日

プロジェクト主査：平山 育男（建築・環境デザイン学科 教授）

プロジェクトメンバー：津村 泰範、佐藤 淳哉、西澤 哉子、田村 収、梅嶋 修

### 1. はじめに

新潟市の株式会社リトモから長岡造形大学へ、同社が所有して店舗として用いる新潟市西蒲区岩室温泉に所在する「小鍛冶屋（旧高島家住宅）」の建物について、国登録有形文化財に関わる調査の依頼があった。

国登録有形文化財の登録には建築調査に基づいた、所見、図面類、写真資料などの作成を行うこととなる。特に所見においては、建築年代を始めとして、建物の歴史的価値を記す必要があるため、建物に対して歴史資料も含め総合的な建築調査を実施した。

なお、同建物は令和4（2022）年7月22日に国の登録有形文化財に登録するよう答申がなされた。

### 2. 小鍛冶屋（旧高島家住宅）の沿革

岩室温泉は「霊雁の湯」とも呼称され、江戸時代中期に開湯された。温泉は弥彦神社参拝の宿場としても栄え、現在は新潟の奥座敷とも呼称されている。

「小鍛冶屋」は、建物が国の登録有形文化財となる岩室温泉高島

屋の分家で、屋号は本家がかつて鍛冶屋であったことに因むものである。

戦前期における居住者は村長などを勤めた高橋幸蔵である。建物は近年まで高島家の住居として使われ、平成25(2013)年からは創作イタリア料理店「小鍛冶屋」として活用されている。

### 3. 小鍛冶屋（旧高島家住宅）の立地

小鍛冶屋は新潟市西蒲区岩室温泉字 666 番地に位置している。

敷地は北国街道に東面して、「岩室」交差点の南西角を占める。

敷地は街道に面する間口となる南北が17 m程、奥行となる東西が27 m程となる矩形を呈する。主屋は街道に面して建つもので、東正面側から平入の前座敷、後座敷、これらの背面に妻入の居室部が接続する形式で、敷地の背面に物置が別棟にて配される。



写真1 新潟市西蒲区岩室 小鍛冶屋 北東より



写真 2 前座敷 1 階座敷

※ 撮影 田村収



写真 3 主屋外観 南東より



写真 4 前座敷 2 階座敷※



写真 5 後座敷 2 階座敷※



写真 6 居室棟 2 階座敷※



図1 小鍛冶屋主屋1階平面図

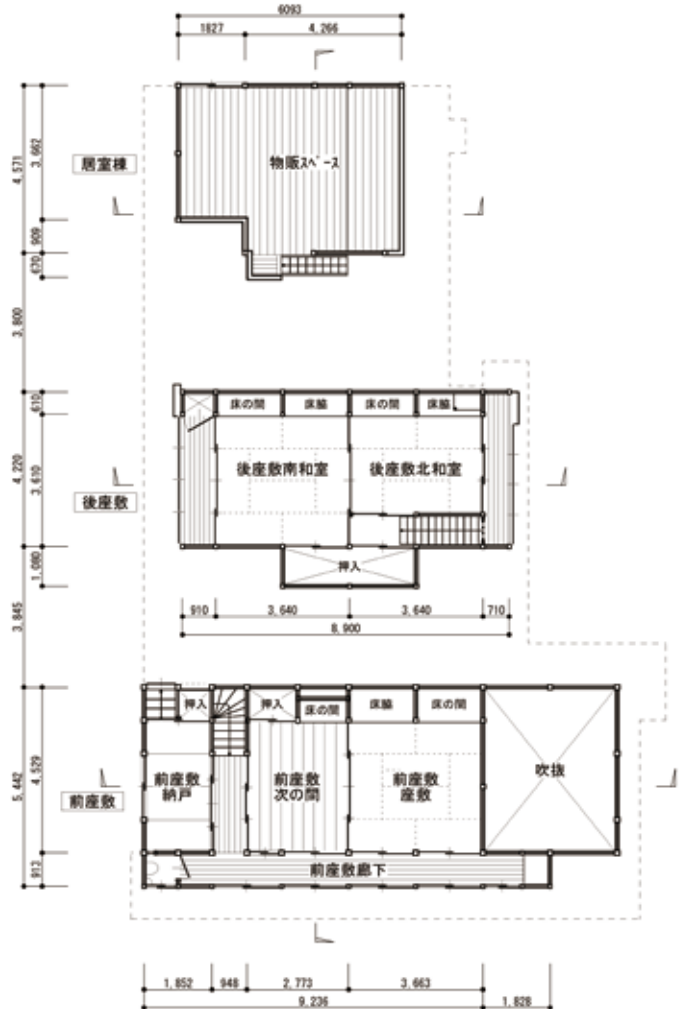


図2 小鍛冶屋主屋2階平面図

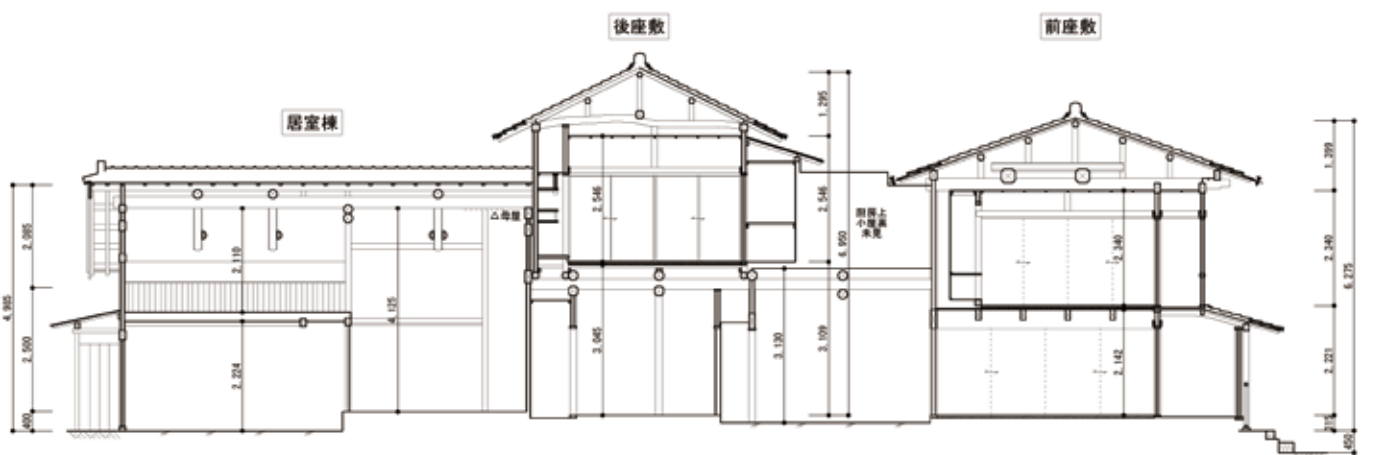


図3 小鍛冶屋主屋長手断面図

## 4. 小鍛冶屋(旧高島家住宅)の建物について

### ・概要

主屋の前座敷は切妻造棧瓦葺の形式で木造2階建、規模は間口となる桁行が7間半、奥行となる梁行が3間半となる。後座敷は切妻造棧瓦葺の形式で木造2階建、規模は間口となる桁行が5間、奥行となる梁行が3間となる。居室棟は切妻造棧瓦葺の形式で、木造一部2階建、規模は間口となる梁行が4間半、奥行となる梁行が5間となる。全体の規模は間口13.5m、奥行22.8mとなる。

### ・平面

主屋は街道に面する前座敷正面東面の南側に入口となる玄関を開く。1階は土間の上手に一列で三室を配し、上手となる座敷の表に前座敷旧浴室を設ける。2階は1列で二室の構成で前座敷旧浴室上に部屋は設けない。

後座敷1階は喰違で4室を配し、表側を現在は厨房、2階は二室続きの和室とする。

居室棟は事務室、居室棟旧浴室、物販スペース、便書、土間の食品加工場、2階は物販スペースとする。

### ・構造

前座敷の小屋組は京呂の和小屋組で、屋根は当初の板葺石置の構成を留める。

後座敷は2階床下出張を井桁に組んで2階を乗せ、小屋組は京呂の和小屋組とする。

居室棟は地棟に登梁を渡す。

## 5. 小鍛冶屋(旧高島家住宅)の建築年代など

### ・建築年代

前座敷では小屋組、2階下手の部屋の床板などにおいて和釘と洋釘の併用を確認することができた。このため建物は明治10(1877)年代後半頃の建築と判断することができる。前座敷の建物は斜め向かいの家からの移築とも伝承されるが定かではなく、古写真の類いから少なくとも明治時代末期からはこの位置に建っていたことを確認できる。なお、小屋裏には無記名の幣串が残されていた。

後座敷は、柱の養生紙に大正3(1914)年11月の新聞紙が用いられたことを確認した。居住者であった高島幸蔵は、大正4(1915)年1月から4ヶ年、当時の岩室村村長に就任している。このため、後座敷は高島の村長就任に合わせ、大正時代前期に建築がなされたと判断した。なお、後座敷の小屋裏には3本組となる無記名の幣串が残されている。

居室棟は和釘による仕事であり、材の煤けなどから江戸時代末期の建築と判断できる。

### ・復原考察

主屋建物は当初、切妻妻入形式となる居室棟が正面まで続く町家の形式に準ずる建物であったと推察できる。当初の平面形式は建物に向かって左となる南側に幅1間の通土間を配して、一列で部屋列を配する平面形式であったと推察される。

これが、明治時代中期になって街道に面する正面側に前座敷が配されるに至って、全体としては撞木造となり、その姿が明治時代末期の古写真に確認することができる。なお、この前座敷は近隣の住宅から移築したとの伝承があるが、建物からその確証を得ることはできなかった。但し、前座敷は和釘と洋釘を併用することから、少なくとも居室棟よりは建築年代が下ることが確認された。

そして大正時代前期に至り、後座敷部分において旧居室棟を解体して2階床梁を組み直して2階を乗せ、2階は総て管柱で構成する後座敷の建築が行われた。そして、戦前期に、居室棟1階において、物販スペース、茶室、旧浴室などが造り込まれた。

前座敷は当初、板葺石置の構成であったものが棧瓦葺に改められている。なお、前座敷に用いられている瓦が後座敷と同じ刻銘を持つことから、改造は大正時代前期に於ける後座敷の建築に合わせて行われたと判断する。

居室棟も当初は板葺石置の形式と考えることができ、現状のコンクリート瓦には昭和戦前期に改められた。近年では、平成23(2011)年に前座敷の外装、平成25(2013)年に前座敷下屋屋根、前座敷1階の改装、令和3(2021)年に前座敷1階座敷を板床とする改装を行った。

## 6. さいごに

新潟市西蒲区岩室温泉に位置する小鍛冶屋主屋は、かつて高島家の住宅であり、前座敷が明治10(1877)年代後半、後座敷が大正時代前期、居室棟が江戸時代末期の建築と判断することができる。建物は周囲の景観にもよく馴染むものであり、各部屋の意匠は地域における伝統的な技術を伝えるものとなっている。

そのため、この物件は国登録有形文化財の登録基準(平成8年文部省告示152号)の「一、国の歴史的景観に寄与しているもの」に該当すると判断した。

# デザイン思考を活用した「木製バリケード」リデザイン及び新用途研究開発

## 1. 当該共同研究の目的と射程

当該共同研究では、株式会社室岡林業が製作・販売する既存の木製バリケード製品において、デザイン思考（ユーザー視点に基づいた製品開発、プロトタイプ製作と検証の繰り返しによる製品の質向上）を活用して、①ユーザー視点で既存製品の問題や欠点を把握、②耐風性を考慮したデザイン要素の抽出とプロトタイプ製作、③耐風実験（1回目）の結果を踏まえたプロトタイプの改善、④耐風実験（2回目）の結果を踏まえたプロトタイプの決定、⑤バリケード以外の新しい用途やニーズ開拓の検討、の5点を研究の射程としながら、新潟県産のスギ材を活用したB to C商品の「リデザイン」を目指すものである。

## 2. 当該共同研究の実施プロセス

### ①ユーザー視点による既存製品の問題や欠点を把握

本射程では、既存のバリケード製品の概要や特徴について把握した後に、改善すべき点や現在の課題について整理した。その結果、

- i 風速10m以上の強風でも転倒に耐えうる形態
- ii 設置空間や設置場所を断絶するような意匠

の2点を当該共同研究の課題として設定した。特にiの形態については、株式会社室岡林業と本学の研究実施者らによる議論や情報の発散を行い、図1のようなマインドマップとしてまとめた。

### ②耐風性を考慮したデザイン要素の抽出とプロトタイプ製作

前項で示したマインドマップの中から、「下段板を小さくする」、「柱材の見付を小さくする」、「地面との設置面積を増やす」、

「地面と設置巾を広げる」の4つの情報をデザイン要素として抽出して、既存のバリケード製品の機構や構造を鑑みながら（図2）、2点のプロトタイプを製作した。

試作品1は、バリケード製品の柱材幅を50mmから45mmに変更し、柱材厚を50mmから60mmに変更した。また、地面との接地面積を増やすために柱材を斜めカットしたほか、転倒支点と重心距離をかせぎ、風への抵抗力を上げるために18mm×95mm×1000mmの横板を使用し、下板の位置を既存のバリケード製品よりも上部に設置した（図3）。試作品2では、柱材幅と横板のサイズは試作品1と同一としながらも、柱材厚を50mmから80mmに変更したほか、使用時の持ちやすさを考慮して、試作品1で下板として設置していた横板を上板に並べるように設置して、柱材を斜めカットとした。また、耐風時にバリケード製品が倒れままないように柱材の結合部にゴムシートを挟み込んだ（図4）。

### ③耐風実験（1回目）の結果を踏まえたプロトタイプの改善

試作品1と試作品2の耐風実験を行ったところ、形態の変更による耐風性の著しい向上は見られなかったものの、形態の変化を問わずとも一定の耐風性があることが確認できた。これらの結果から、よりデザイン性の向上が図れることが明らかになったことから、従来のバリケード製品の形態にとらわれない形態や、製造時の効率化を図るための相欠きほぞの加工手数を減らすことや、ユーザーニーズに対応したバリケード以外の用途が可能なデザイン要素を視野に入れながら、再度、プロトタイプの改善を行ない、試作品3を製作した（図5）。試作品3の特徴は以下の通りである（図6、図7）。



図1 耐風性の向上に向けたマインドマップ（室岡林業研究実施者作成）



図2 既存のバリケード製品  
(株式会社室岡林業より提供)



図3 試作品1の全景



図4 試作品2の全景

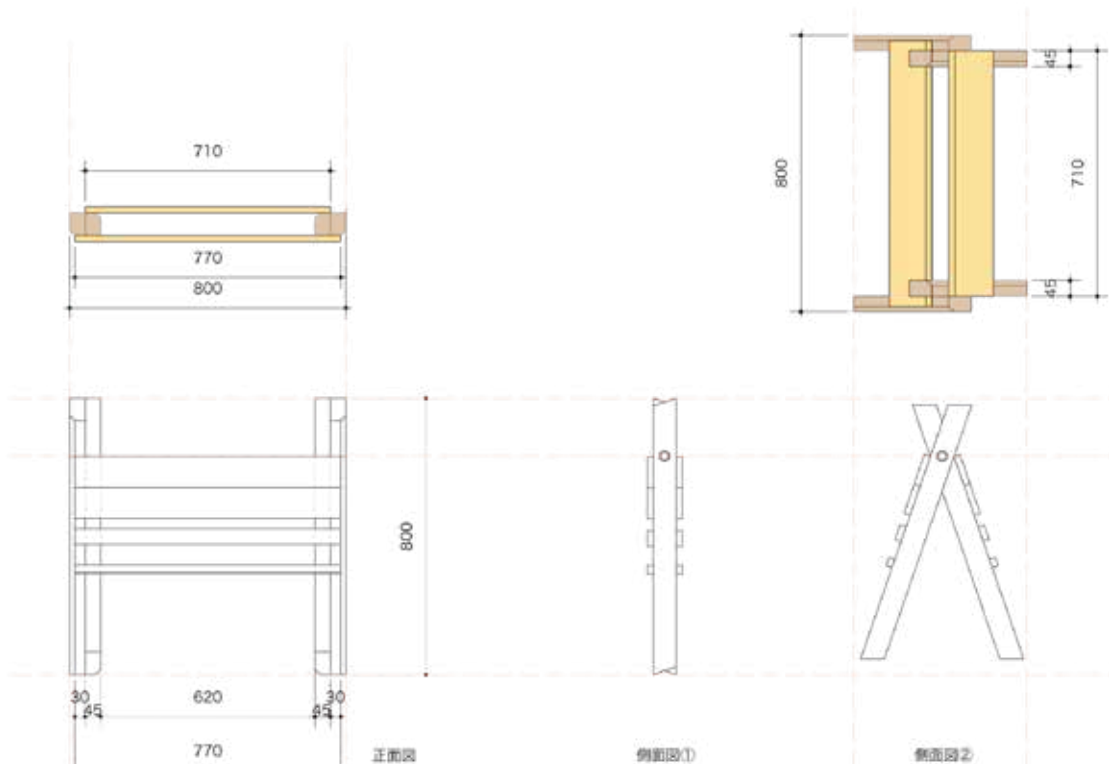
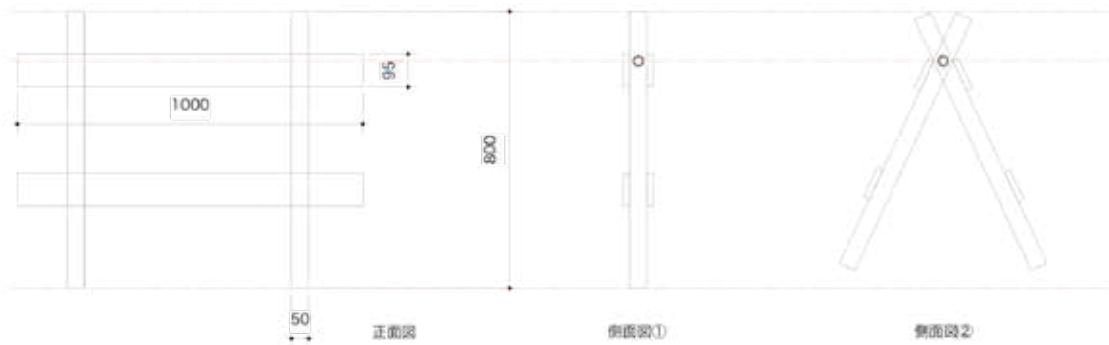


図5 試作品3の展開図



図6 試作品3の表面  
(株式会社室岡林業より提供)



図7 試作品2の側面  
(株式会社室岡林業より提供)

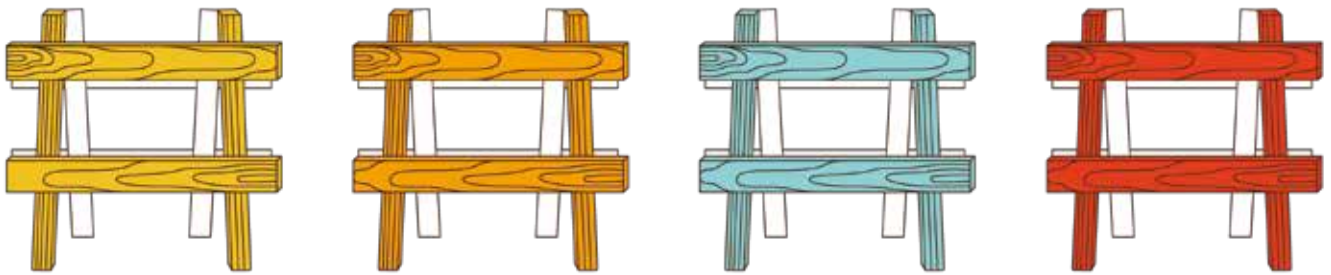


図8 バリケード製品のピクトグラムの色展開



図9 バリケード製品の用途の展開を示したピクトグラムのプロトタイプ

- i 試作品1と試作品2の意匠性を踏襲し、柱材幅を45mm、柱材厚70mmとする
- ii 耐風性の向上を図るために柱材の脚組みを左右対称とする
- iii 風の抵抗を軽減し、流動性の向上を図るために、柱材の角の一部をカット
- iv 開き止めのパーツをゴムシートからワッシャーに変更
- v 携行時の利便性と軽量化、コンパクトさを配慮して横板の長さを1000mmから700mmに変更し、バリケード製品の

全幅を1000mmから800mmに変更

vi バリケード以外のユーザーニーズに対応するために横板をランダムに配置

④耐風実験(2回目)の結果を踏まえたプロトタイプの決定

試作品3をもとに改めて耐風実験を行ったところ、試作品1や試作品2の実験結果と同様に形態の変化に問わずとも一定の耐風性があることが確認できた。以上のことから、試作品3を当該共同研究の成果物とした。



図10 試作品3をモデルとした「開く」、「畳む」、「しまう（立てかける、積み重ねる）」のピクトグラムのプロトタイプ

### ⑤バリエード以外の新しい用途やニーズ開拓の検討

当該共同研究で検討してきたバリエード商品のバリエード以外の用途やニーズを検討するなかで、製品の視認性の向上と直感的な取扱い方法の理解を図るために、ピクトグラムの導入を試みた。ピクトグラムの製作において、まずは基本となる色を検討し（図8）、バリエード製品を屋外テーブルや看板など、ユーザーニーズに合わせて用途の展開が可能であることを提示するピクトグラムのプロトタイプをそれぞれ製作した（図9）。

その後、ピクトグラムのモデルを試作品3として、提示する情報をバリエード製品の使用方法に設定し、そのなかでもバリエード製品を「開く」、「畳む」、「しまう（立てかける、積み重ねる）」に着目して、再度、ピクトグラムのプロトタイプを製作した（図10）。

これらのプロトタイプについては、今後、バリエード製品を紹介するウェブサイトや取扱説明書等への活用を視野に入

れながら、アイソタイプへの展開や視認性の向上を図る。

### 3. 当該共同研究のまとめ

当該共同研究では、デザイン思考を活用し、ユーザー視点に基づいた製品開発とプロトタイプの製作と検証の繰り返しによる製品の質向上を目指して、株式会社室岡林業と長岡造形大学が連携を図りながら、ユーザー視点に既存のバリエード製品の改良と、ピクトグラムの製作を行ってきた。既存のバリエード製品の改良では、形態の変化を問わずとも一定の耐風性があることが当該共同研究を通して明確になったことで、製品の意匠性やユーザーニーズに合わせた用途の展開が可能であることが導き出されたことから、B to C 商品の今後の展開を示すことができた。また、ユーザーが直感的に使用方法や別の用途を理解できることを目指して、ピクトグラムの製作も行ってきた。これらの具体的な活用については、今後の検討課題とする。



プロジェクト名：

## 「水耕栽培」商品パッケージデザイン開発

連携先：株式会社グリーンズプラント中越

実施期間：令和3年4月1日～令和3年5月16日

プロジェクト主査：水川 毅（視覚デザイン学科 教授）

プロジェクトメンバー：矢尾板 和宣

### 1. 受託研究 依頼内容

グリーンズプラント中越さまからの受託研究依頼内容は、水耕栽培による

- ① ベビーリーフ
- ② サンチュ
- ③ クレソン

上記3商品それぞれのパッケージデザイン開発である。

### 2. 売場での観察

- ・ 実際に原信などのスーパーにおいて水耕栽培による商品パッケージがどのように見えるのか売場観察をした。
- ・ 自社商品、他社商品共に透明パッケージが特徴で、商品そのものを見せるものになっている。
- ・ それゆえ、どの商品も差別化出来てない状況だと分かった。



### 3. デザイン戦略

#### ①デザインが目立つこと

パッケージの表は商品そのものを見せるため透明のままとしたが、裏地は白を配色することで商品の緑を強調し、売場で他社商品より目立つようにした。ベビーリーフ、クレソン、サンチュともに商品の緑が浮き上がっている。

#### ②存在が目立つこと

透明フィルムに目と口を描くことで擬人化し、吹き出しで商品名、長岡市産および自然光水耕栽培であることを自己紹介することで、親しみのある存在感を出した。

#### ③パッケージに消費者とコミュニケーションが取れる要素を入れること

パッケージ裏にQRコードを施し、Webサイトに誘引し、そこで商品の栽培情報などパッケージでは伝えられない商品情報を伝えられるようにした。また、消費者にとっての有益な情報を提供するだけでなく、将来的にアンケートやレシピ募集など消費者とコミュニケーションをとることが可能となる。

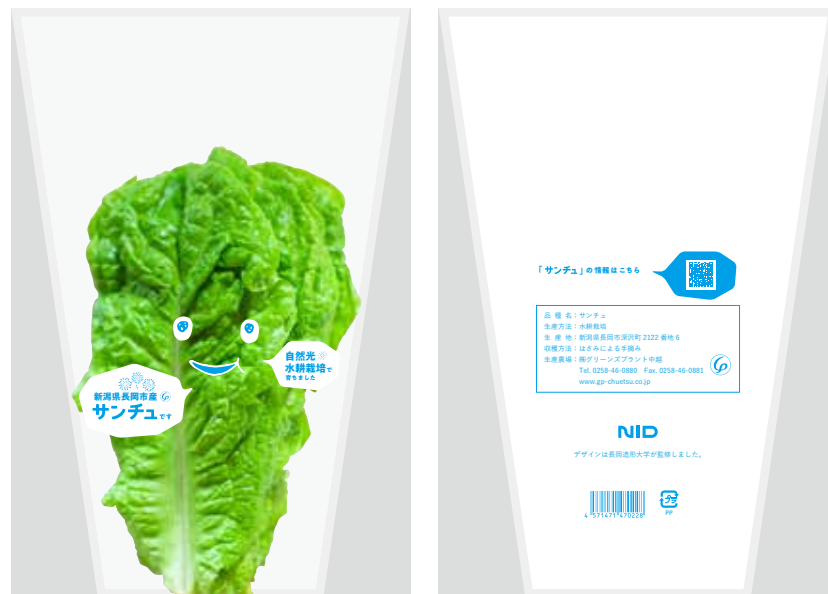
#### ④長岡造形大学によるデザイン監修であることを記載すること

他社との差別化という点で、長岡造形大学がデザイン監修をしていることが他社との差別化となると考え、長岡造形大学の「NID」ロゴマークと、「デザインは長岡造形大学が監修しました」の文字を記載した。

## デザイン1：ベビーリーフ



## デザイン2：サンチュ



## デザイン3：クレソン



プロジェクト名：

## 長岡市中心市街地イルミネーション事業開発

連携先：長岡電気工事協同組合

実施期間：令和3年4月1日～令和4年4月1日

プロジェクト主査：水川 毅（視覚デザイン学科 教授）

プロジェクトメンバー：矢尾板 和宣

### 1. イルミネーション開発事業の目的

長岡電気工事協同組合さまのイルミネーション事業は毎年、長岡市街地で実施され認知されているものの、その認知がどの程度されているかは計り知れないものであった。

長岡電気工事協同組合さまと長岡造形大学とで打ち合わせをし、令和3年度のイルミネーション共同事業開発では、イルミネーション事業に対して長岡市民が認知し、参加出来るインタラクティブなイルミネーション事業にしようという考えのもとで実施された。

### 2. 打ち合わせから実施までのスケジュール

実施期間：

令和3年4月1日～令和4年3月31日まで

実際にはプロジェクトが開始する4月以前の3月から打ち合わせを開始し、合計12回に及ぶ打ち合わせ（現地での設営含む）を実施した。

参加社（者）

長岡造形大学 水川、矢尾板

長岡電気工事協同組合 金泉 他

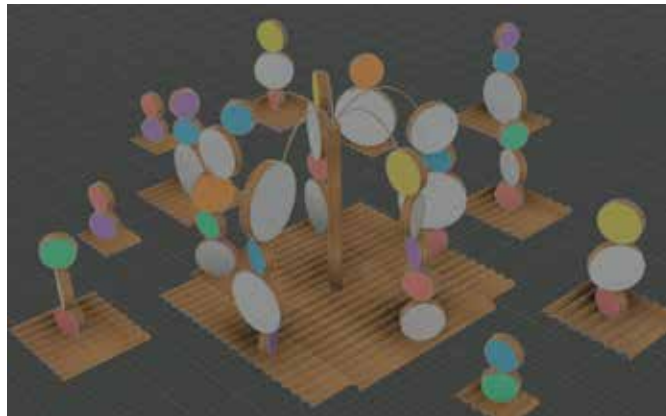
小国和紙生産組合 今井

打ち合わせ場所は

- ・長岡造形大学
- ・アオーレの打ち合わせスペース

日程	打ち合わせ内容
令和3年3月1日	事業目的確認
令和3年6月8日	企画打ち合わせ
令和3年7月8日	企画打ち合わせ
令和3年8月5日	企画打ち合わせ
令和3年9月9日	企画案決定
令和3年10月7日	イルミネーションオブジェの竹素材確認
令和3年10月21日	設営素材打ち合わせ
令和3年11月4日	設営素材打ち合わせ
令和3年12月26日	イルミネーション設営
令和4年1月12日	告知打ち合わせ
令和4年2月17日	フォトコンテスト打ち合わせ
令和4年3月1日	フォトコンテスト打ち合わせ

### 3. 企画内容



小国和紙を活用したイルミネーションを開発しアオーレのテラスに配置。市民参加型イルミネーションとした。

### 4. 告知手段

告知主体	告知媒体	ターゲット
長岡電気工事協同組合	ポスター	一般の方々
長岡造形大学	パレット、 大学HPなど	学生、 一般の方々
小国和紙生産組合	新聞	一般の方々
新潟日報	新聞	一般の方々
長岡市	市政だより	一般の方々
長岡市 磯田市長	ブログ	一般の方々

プロジェクト名：

## ながおか地酒ヌーヴォー店頭サイン制作

連携先：特定非営利活動法人まちなか考房

実施期間：令和3年10月25日～令和3年11月30日

プロジェクト主査：渡邊 誠介（建築・環境デザイン学科 教授）

プロジェクトメンバー：服部 杏里

### 1. プロジェクトの背景と目的

コロナ禍の影響を受け苦境の飲食店での消費喚起を目指し、新潟県の「消費喚起・需要拡大」プロジェクトを活用し、ながおか地酒ヌーヴォープロジェクトが実行委員会を組織して動き出した。企画内容は、新潟県下市町村で最も日本酒の製造蔵が多い長岡市において日本酒の新酒が発売される12月を限定期間として、各飲食店のつまみとマリージュさせたセット販売をするものである。

本プロジェクトは当該実行委員会からの依頼を受け、効果的な店頭サインを作成するものである。

なお、日本酒王国の新潟県でもっとも多い酒蔵を有する長岡市であるが、飲食店を巻き込む日本酒新酒のマリージュ企画は初めてとのことである。

### 2. 店頭サインコンセプト

新酒がキーワードであるため、杉玉をイメージし、かつ各種つまみを提供する参加店はフレンチレストラン、イタリアン、中華料理店、居酒屋と幅広いため、和風ではなくクリスマス風のモチーフを用いることとした。

そこで、ツタのリースに一部本物の杉の葉で装飾し、フラッグにイベントロゴを大きくデザインするものとした。

### 3. 作業経過

10/16 三島逆谷地区の山主の協力を得て、杉葉回収



10/28 実行委員会メンバーとプロトタイプをもとに最終形意見交換

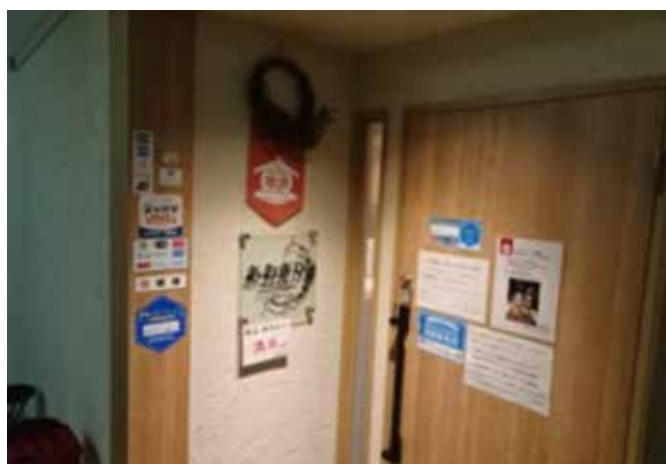


11/4 越後長岡 蔵元試飲会 本企画として並行して、対象は飲食店として、各酒蔵の新酒や特別酒を試飲してもらうことで、日本酒の知識の向上と新規取り扱い拡大を目指す機会を、NPO まちなか考房が企画した。参加酒蔵：長岡市内15蔵 / 31 銘柄と長岡市内の飲食店経営者・スタッフ計53名で実施した。

11/11 学生メンバーで51個リース制作作業



#### 4. 完成品



#### 5. 店頭飾り付け事例



#### 6. 結果

コロナ禍ではあったものの、最終的に 51 店が「ながおか地酒ヌーヴォー」に参加し、令和 3 年 12 月 1 日～ 31 日まで同企画は開催された。

■地酒ニューヴォー参加店

	店名	
1	uoni	渡里町
2	あおぎり AOGUIRI	東坂之上町
3	EUNP リストランテ	東坂之上町
4	新亀寿司	東坂之上町
5	日本料理 彦乃	東坂之上町
6	和ダイニング朔	東坂之上町
7	割烹 魚栄	東坂之上町
8	酒味の郷 いさり火	大手通
9	角打ち+81 カネセ商店	大手通
10	旬魚旬菜 極DINING 若旦那 長岡駅前店	大手通
11	ワインバー スタシオン	城内町
12	もつ焼き まるはち	城内町
13	和風創作居酒屋 道	城内町
14	焼きとん 丸天 長岡店	城内町
15	長岡大手通酒場 鉄の音	大手通
16	Catering 割烹 わだの本邸	東坂之上町
17	料亭 東忠長岡	東坂之上町
18	季節料理と地酒 南天	東坂之上町
19	料亭 かも川本館	殿町
20	中国四川料理 喜京屋	殿町
21	居酒屋 呑んた	殿町
22	港直送饗小屋 嘶風	殿町
23	遊食居酒屋 なじらてい	殿町
24	鉄板焼 テキ丸	大手通
25	海鮮ろばた 壱勢 長岡店	坂之上町
26	お好み焼き 花月	大手通

	店名	
27	寿司・和風料理 米八	東坂之上町
28	長岡藩	大手通
29	新天街大鮎	大手通
30	BISTRO BOULEAU BLANC	殿町
31	日本料理 此の花	表町
32	手打ち蕎麦蕎麦前わびすけ	殿町
33	焼とり ひろ	殿町
34	長岡野菜ダイニング 彩の音	殿町
35	料亭いまつ	柏町
36	酒楽の里 あさひ山 長岡駅ナカ店	城内町
37	日本料理 胡蝶	台町
38	迎賓會館 紡希~台町朔~	台町
39	創作居酒屋 繫	台町
40	BUKUBUKU	宮内
41	豊詰酒場食堂 ぶりけんや	豊詰町
42	寿司・和食 一	古正寺
43	食事処 なご家	福道町
44	遊心	福住
45	海鮮丼と日本酒の暁	堀金
46	越後炉ばたと雪国地酒ちいぼう	堀金
47	日本料理と蕎麦 魚哲	浦瀬町
48	中国食彩 龍圓 新保店	新保
49	和島トゥール・モンド Bague	和島中沢乙
50	あさひ山 蛸庵	朝日
51	Food Dining TOCHIO no BAR	谷内

プロジェクト名：

# 廃ガラスを利用した小学生以上の特別支援を必要とする方々に向けた学習支援（造形活動）の研究

連携先：合同会社リリック

実施期間：令和3年4月1日～令和4年3月31日

プロジェクト主査：中村 和宏（美術・工芸学科 准教授）

プロジェクトメンバー：小飯田 亜海

## 1. はじめに

新潟県村上市に拠点をもち、発達障害児童等の総合的支援を中心として活動を行なっている、合同会社リリックからの連携依頼内容として、社会との関わりを深めた新しい就労就労のカたちを見出す案を検討、開発、実装まで多年度に渡る計画として行う依頼があり共同プロジェクトとして行う。

## 2. 概要

実施対象として幅広い年齢層での作業を想定し、かつ素材として村上市で廃棄されるガラスを使用する為に、今年度の研究実施内容として、危険性を回避するガラス素材の研究と、その材料を使用し器のデザインおよび制作検討を含めたワークショップを行うこととし、対象者への細心の配慮と注意を先方とのヒアリングを含めながら進めることとする。

## 3. 実施状況

### 安全に触ることのできるガラス素材

皮膚の柔らかい子供などが素手で触っても怪我をしないガラス

- 瓶など、生活の中で廃棄されるガラスを用いる回収したガラスのラベルを剥がす方法検討



フィルム系ラベルの場合

- ①普通に剥がす②残った粘着剤をアセトンで除去
- 紙ラベルの場合

- ①ぬるま湯に漬ける②たわし等で擦り取る

### • 水砕を用いてガラスを細かくする

水砕…ガラスが急な温度の変化で割れる性質を利用し、520℃まで熱したガラスに水をかけて急冷し砕きやすいようヒビを入れる方法



- ①新聞紙でガラスを包み、ある程度の大きさにガラスを砕く



- ②ステンレス製のボウルに入れ、520℃まで熱する（520℃ 1H-1H）

- ③取り出して水をかけて急冷する



- ④①と同様の方法で細かく砕く

- ⑤ガラスをミルポットに入れて回転させ、角を取る

（ミルポット…自動で回転し、中のものを粉碎する機械。ガラスを入れることで角が取れ、安全に触れるようになる）

結果：ミルポットの使用により安全に触れるガラスの製造が可能。水砕は容易にガラスを細かくすることが可能だが、場合によっては危険な作業のため実践には不向き。

### • 水砕を用いずにガラスを砕く方法



新聞紙のみ…すぐ穴が開くため、養生したほうが不純物の混入が少ない

米袋…新聞紙のみより丈夫。中の確認が難しいため不意にガラスが袋を突き破る危険性がある

結果：今後より安全にガラスを割れる方法の検討が今後必要。現時点の方法では革手袋とゴーグルをした上でも注意を払う必要がある。スタンパーミルという粉碎用の機械もあるが、稼働音が大きく実用に難がある。今後検討。

### • 瓶ガラスの色や粒の大きさの違いによるテクスチャの研究



極細目と細目のサイズ比較(生産量はパウダーに対し少ない)  
粒のサイズを5段階に分けた際の細目・極細目・パウダーの  
焼成比較左：通常 右：光の透過具合の比較



荒目の瓶ガラスのみで焼成したサンプル

左：焼成前 中央：焼成後表面

右：焼成後裏面

特徴：スランピング（熱をかけて板状のガラスを曲げる方法）  
の際にシワがよる瓶ガラス 100%でも 900℃で問題なくス  
ランピングが可能

・瓶ガラスの色や粒の大きさの違いによるテクスチャの研究



左2枚：焼成前瓶ガラス（ミル）極細目

右2枚：焼成前瓶ガラス（ミル）パウダー



左：焼成後瓶ガラス（ミル）極細目

右：焼成後瓶ガラス（ミル）パウダー

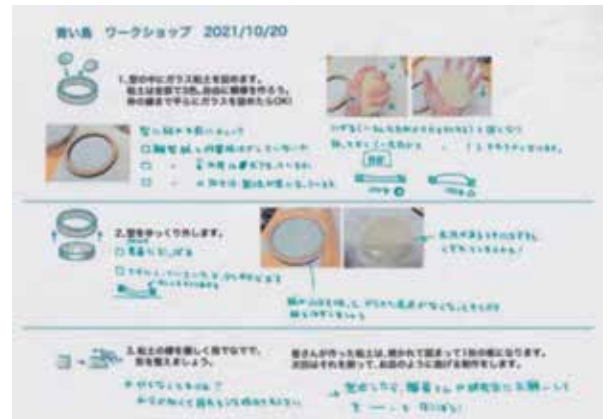
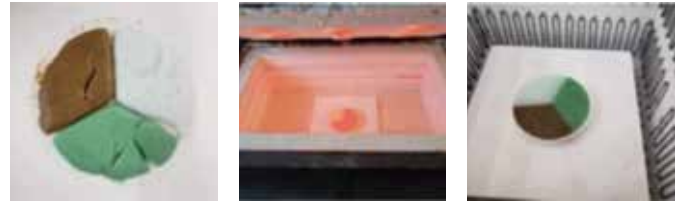
試作時に浮上した問題点

- ・ガラスは細かいほど焼成時に収縮する。そのため隙間を  
きっちり埋めて置かなければうまく接合しない可能性があ  
る（写真左）

ワークショップ

- ・第1回ワークショップ(令和3年10月20日 新潟県村上  
市 放課後等デイサービス青い鳥で実施)

共有したワークショップ内容



ワークショップの様子



ワークショップを踏まえたアンケート調査内容

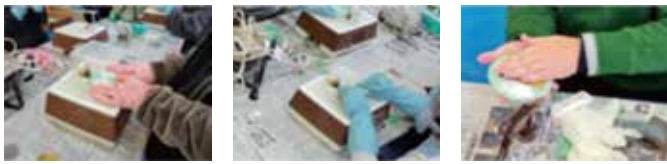
- ・匂いや肌触りに敏感な利用者さんでもガラス粘土は大丈夫な様子だった。(青い鳥職員)
- ・このあとどうなってガラスになるのか、焼いているところも見たいと興味津々だった。(青い鳥職員)
- ・1つ目のお皿は「2本の線でデザインする」という決められた項目があり、同じペースで進められていたが、2つ目は自由にデザインを作る分、逆に凝りすぎてしまい、時間のかかる子がいた。(青い鳥職員)
- ・粘土という身近な素材に置き換えたことで、抵抗も少なく制作できていた。(長岡造形大学学生)
- ・乾いて砂状に戻った粘土が床に散らかってしまっていたため、改善できたらより良い。(長岡造形大学学生)



- ・第2回ワークショップ（令和3年12月11日 新潟県村上市 放課後等デイサービス青い鳥で実施  
共有したワークショップ内容



ワークショップの様子



ワークショップを踏まえたアンケート調査内容

- ・ 削る機械の音が苦手な子もいたが、上手に機械を使って削ることができていた。（青い鳥職員）
- ・ 削られていく達成感や作業そのものを楽しんでいる様子が見られた。（青い鳥職員）
- ・ 食器を洗う際にスポンジが引っかかりそうな仕上がりだと思った。（お皿を受け取ったご家庭）
- ・ 子供が作ったお皿で食べることができてうれしかったです。お皿を受け取ったご家庭）
- ・ 誰一人怪我をせずにガラスの加工ができて安心した（長岡造形大学学生）

メディア掲載

**ガラス作り楽しいよ**  
青い鳥 長岡造形大とワークショップ

長岡造形大学と廃ガラスを再利用した造形活動や情操教育の共同研究を行っている村上市小町の放課後等デイサービス「青い鳥」で20日、ガラスの器づくりのワークショップが開かれた。

同大の中村宏准教授やゼミ生、デザイナーを利する子どもたち約20人が参加グループに分かれ丸や四角の型の中に白や緑茶色を混ぜて色を染めながら、ガラス粘土で器を作る子どもたち

色のガラス粘土を詰めながら思い思いの模様をつけていった。粘土は高火で焼上げ、次回のワークショップで仕上げ作業を行う予定。伊藤君は「粘を混ぜたり機械にするのが楽しかった。器ができたら持参したい」と笑顔で話していた。

令和3年11月28日 村上新聞



**思い思いのデザインで**  
リック×長岡造形大  
ガラスの器作り体験

長岡造形大学と廃ガラスを再利用した造形活動や情操教育の共同研究を行っている村上市小町の放課後等デイサービス「青い鳥」で20日、ガラスの器づくりのワークショップが開かれた。

色のガラス粘土を詰めながら、思い思いの模様をつけていった。粘土は高火で焼上げ、次回のワークショップで仕上げ作業を行う予定。伊藤君は「粘を混ぜたり機械にするのが楽しかった。器ができたら持参したい」と笑顔で話していた。

令和4年7月2日 村上新聞

**障害者就労拡大へ共同研究**  
廃ガラスで器作り

青い鳥で器作り体験する様子。廃ガラスを再利用した器づくりの共同研究を行っている。将来的には、食卓で使う実用品として製作、販売することを目指し、障害者の就労機会の拡大に役立てたいと考えた。

下越 12画

令和4年1月14日 新潟日報朝刊

4. まとめ

- ・ 今年度行った主な研究内容
  - ① 廃ガラスを用いた安全なガラス素材の製造
  - ② ①のガラス素材を用いた器の制作方法の研究
  - ③ ガラス粘土を用いたワークショップの実施
  - ④ その他浮上した問題点の改善
- ・ 来年度以降予定している主な研究内容
 

より実用性を重視した器の追求

課題：

  - ・ ガラスの発泡を改善し、安定した使用のできるガラス及び使用条件の見直し
  - ・ より高発色なガラスの追求（調合比、粒子サイズ、厚み等条件の見直し）
  - ・ より扱いやすい状態での焼成
  - ・ 器のデザインの提案（従来の仕切りで区切った色分け方法の他、スリップウェアなどを参考にしたデザインなど、試作を通して新たなデザインの可能性を追求）

## 知的財産の管理・活用

長岡造形大学では教職員や学生が創出した知的財産を保護・管理・活用する活動に取り組んでいます。

教員主体のデザイン研究開発、地域協創演習といった地域の課題解決に学生が取り組む授業などで知的財産が創出されるケースがあります。いずれも創出された知的財産を大学が適切に管理し、商品化して販売するようなケースでは利活用について契約の締結を行っています。

これまでの学生創出知的財産の活用事例の一部（活用にあたり学生へ対価が支払われたもの）

### 1. 大看板に戻った力士

長岡市機那サフラン酒本舗の大看板修復について描いた絵本で、学生が発案・制作しました。



### 2. えちごトキめき鉄道外観デザインからの活用

イベント兼用列車の外観デザインについて本学学生2人のデザインが採用されました。

開業記念グッズとして車両の外観がスポーツタオルと、サポプレート（列車行先表示板）を模したプレートに活用されました。

また、三市の花号（上部）のNゲージが販売されました。



### 3. 村上のふるさと本「むム」

本学と村上市観光協会で立ち上げた「村上広域観光ブランディング・デザイン研究会」によって発行され、本学が企画・制作した「むム m むらかみのごくごくふつうのくらしをならべてみました／第1弾」と「むム m むらかみのいいところってなんだろう／第2弾」が発売されました。（第1弾：平成27年5月発売／第2弾：平成29年3月発売）

また、第11回新潟アートディレクターズクラブ公開審査会にて第2弾冊子がADC賞とブック・エディトリアル部門賞を受賞しました。（平成29年7月）



## 地域協創演習

地域協創演習は、地域社会及び企業と本学教員・学生が互いに協力し、新たな知的価値、地域価値、企業価値の創出を目指す演習授業です。

学生との協創を希望する地域や企業の方からの相談を受け、学生にとって教育効果が高いと判断した場合に授業として対応しています。授業内で教員による指導のもと、学生がデザインを通して様々な課題解決や新たな価値創造に取り組んでいます。

# NAGAOKA デザイン思考プロジェクト

期 間：令和3年5月～令和4年2月  
担当教員：板垣 順平（大学院造形研究科 助教）  
履修者数：4人

## 目的

「半学半域型」の地域おこし協力隊員が実施するイベントやワークショップ等の取り組みに参画しながら、プロジェクトの組み立てに必要なノウハウやスキルを身につける。  
また、地域おこし協力隊員と一緒に自らプロジェクトを立ち上げて実際にそのプロジェクトを実施する。

## テーマ

長岡市政策企画課に所属する「半学半域型」の地域おこし協力隊員の活動に参画しながら、地域課題の解決に必要なスキルやノウハウを学ぶとともに、自身ができる地域課題の解決方法を見つけてチャレンジする。

## 実施スケジュール

令和3年5月13-14日 デザイン思考体験研修  
令和3年7月29日 デザイン思考体験研修  
令和3年10月1日、4日 フィールドワーク、アイデア出し  
令和3年10月以降 グループ毎によるプロトタイプ作成、検証  
令和4年2月4日 成果発表会

## 実施状況及び成果

当該プロジェクトは、令和3年度に採用された長岡市の新規採用職員を対象とした通年のデザイン思考体験研修に参加し、新規採用職員らとの混成グループによって、長岡の地域課題につながるアイデアをサービスデザインやDXの要素を取り入れながら行政サービスとしてまとめた。今回の演習では、参加学生らと同年代でありながらも普段関わりのない長岡市職員と一緒にデザイン思考を学習するとともに、プロトタイプ作成や検証などを行うなど、履修学生にとって貴重な経験となった。また、成果発表会では、磯田市長をはじめ、長岡市政策企画課や人事課、デジタル行政推進課などの課長がアドバイザーとして参加し、行政職員の視点から学生らの提案に対するフィードバックを得ることができた。このプロジェクトに参加した学生からは「市で取り組む政策を市の職員と考えたり、造形大の先生からは出てこないその市で長年働く現場の方達からのアドバイスが頂けるのは本当に貴重だった」、「とても得るものが多い授業だったので、このような機会がもっとあればいいと思う」などの意見があった。



## 所感、今後の展望など

今回のプロジェクトでは、長岡市のデザイン思考体験研修に地域協創演習として学部生が市職員と一緒に、デザイン思考をもとに地域課題の解決に有効なアイデアを1年かけてまとめてきた。普段、関わる機会がない同年代の市役所職員との交流やグループワークは学生にとっても得るものがあったように感じる。プロジェクトそのものは公立大学の演習の一つのカタチとして、とても有意義であるとは感じているが、実施日時が平日に限られることや、情報共有が困難であったりと、運営体制に課題が残った。

# Local Innovation Bootcamp NAGAOKA

期 間：令和3年7月～令和4年8月

担当教員：板垣 順平（大学院造形研究科 助教）、森本 康平（大学院造形研究科 助教）

履修者数：7人

## 目的

「ミミズコンポストの技術」と「デザイン思考」にかかる基本的な知識やノウハウを学ぶとともに、プロジェクト実施に向けて自ら課題を設定する。最終的には、実際にプロジェクトを立ち上げて、「ミミズコンポストがある新しいライフスタイル」に繋がるアイデアを考え、そのプロトタイプ制作を行うとともに、成果をまとめ発表する。

## テーマ

長岡工業高等専門学校との協働で「ミミズコンポストがある新しいライフスタイルの提案」をテーマに、テクノロジー×デザイン思考を活用しながら、リサーチ→アイディエーション→プロトタイピング→ユーザーテストを実施するとともに、成果発表を行う。

## 実施スケジュール

令和3年7月3日 チーム分け、オリエンテーション、デザイン思考講座

令和3年8月23日-27日 リサーチ結果の共有、プロトタイプの作成、評価、検証、金融リテラシー講座、成果発表

## 実施状況及び成果

当該プロジェクトでは、長岡工業高等専門学校と連携して、ミミズコンポストの普及を題材に新たなライフスタイルの提案と実装に向けた、既存のプロダクトや仕組みを捉え直すことや、SDGs への貢献やイノベーションを創出できる起業家マインドを育成することを目的に実施した。具体的には、造形大7名、高専8名の学生が混成チームを組み、デザイン思考や人間中心デザインの視点から既存のミミズコンポストの潜在ニーズや問題を見つけ出し、その解決につながるプロトタイプ制作や評価、検証などを繰り返しながら、既存の概念を払拭したプロダクトやサービスの提案などを行った。また、演習の一環として、三井住友海上火災保険の証券アナリストから経営者に役立つ金融リテラシー講座なども実施するなど、アイデアの提案だけでなく、ビジネスモデルとしての展開までを視野に入れながらそれぞれのグループが最終的なアイデアをまとめた。今回のプロジェクトでは、長岡造形大学と長岡工業高等専門学校という、異なる専門分野を学ぶ学生がチームとなってそれぞれの強みを生かすとともに、お互いの専門分野に対する理解の深化にもつながった。



## 所感、今後の展望など

当該プロジェクトは、長岡造形大学と長岡高専の初めての連携授業でもあったことから、それぞれの専門性や分野を生かせるようなカリキュラムの検討と実施を試みた。グループワークや学生間の交流は想定したとおりの結果となったが、ワークについては少し時間が足りなかったように感じる。また、グループでの事前調査や情報収集を課したものの、グループで作業する際の日程調整や場所の確保などが困難であったことから、次年度は、授業内容の見直しを図りたい。

## 長岡市地域おこし協力隊準隊員

期 間：令和3年5月～令和4年1月  
担当教員：板垣 順平（大学院造形研究科 助教）  
履修者数：8人

### 目的

「半学半域型」の地域おこし協力隊員が実施するイベントやワークショップ等の取り組みに参画しながら、プロジェクトの組み立てに必要なノウハウやスキルを身につける。  
また、地域おこし協力隊員と一緒に自らプロジェクトを立ち上げて実際にそのプロジェクトを実施する。

### テーマ

長岡市政策企画課に所属する「半学半域型」の地域おこし協力隊員の活動に参画しながら、地域課題の解決に必要なスキルやノウハウを学ぶとともに、自身ができる地域課題の解決方法を見つけてチャレンジする。

### 実施スケジュール

令和3年5月 授業ガイダンス、参画するプロジェクトの選択  
令和3年6～10月 各隊員の活動や取り組みに参加  
令和3年11月～令和4年1月 自ら企画、提案した活動を隊員らと一緒に実施

### 実施状況及び成果

当該プロジェクトは、長岡市政策企画課に所属する地域おこし協力隊員3名の活動に学生らが参加し、地域おこし協力隊の存在目的や、隊員によって異なる地域課題の解決に向けた取り組みなどに対する理解を深めることに繋がった。特に、今回のプロジェクトでは、地域材の魅力発信の一環として、長岡をはじめとする新潟県産材を用いた木工作品を制作し、それらを長岡駅構内の Igottier Nagaoka にて展示したり、長岡小売酒販組合と地域おこし協力隊員が連携して開催した日本酒のオンラインイベント「日本酒 HACK」にて、学生の視点で日本酒の魅力を参加者らに発信するなど、地域課題の解決に寄与するさまざまな取り組みに参画するとともに、自らも企画を考えてそれを実行するまでに至った。参加学生からは「地域課題の解決といってもいろんな方法があることが学べた」、「自分自身が興味のあることや好きなことを課題解決に生かす面白さを知ることができた」などの意見があるなど、地域課題の解決に対する意識の醸成や多様な方法についての理解を深めることができた。



### 所感、今後の展望など

今回の演習では、地域おこし協力隊でもあり本学の大学院生でもあるいのプロの活動に地域協創演習を通じて学部生が参画することで、学部生にとっては、学生だからこそできる地域活動の面白さや大変さを理解すると同時に、大学院生にとっては、自身の活動や取り組みを理解してもらうための方法を理解する機会となった。一方で、隊員の負担が大きかったこともあり、次年度はもう少し教員がグリップしながら演習を進める体制をとる。

# 2021 年度地域協創演習みしま竹あかり

期 間：令和3年6月～令和4年10月

担当教員：北 雄介（建築・環境デザイン学科 助教）

履修者数：30人

## 目的

「越後みしま竹あかり街道」の空間演出を担うことで、地域貢献を行なう。空間演出のデザインだけではなく、竹の伐採や加工、設置、片付けまでを一貫して体験する。

本年は新型コロナウイルスの影響により、会場が本学エントランス前へと変更になった。コロナ禍の中で、伝統と技術を次世代に継承することや、イベント全体の企画・発信を行なうことも、新たな目的とした。

## テーマ

- ・ 本学キャンパス内ならではの空間を活かした演出を行なう
- ・ 外部からの来場者を三島地域の小中学生に限定し、次世代への伝承を狙う
- ・ ライブ配信により、三島地域を含む多くの市民に竹あかりを届ける

## 実施スケジュール

6/15, 29, 7/13 デザイン会議

夏休み期間中 グループでの自主活動

9/5 伐採と街歩き（現地）9/19 加工

10/10-11 イベント本番 10/12 片付け

## 実施状況及び成果

### ●デザイン会議

6 グループに分かれてアイディア出し。150 近いアイディアが集まり、レイアウトやイベント企画などが決定した。

### ●グループの自主活動

「大物」「小物」「イベント」「広報」の4 グループに分かれ、連絡を取り合いながらそれぞれの担当部分を詰めていった。

### ●伐採・加工

両日とも暑い日であったが、高い集中力で作業をこなし、4m の竹 150 本分の伐採と加工を終えた。また伐採日が唯一の三島での活動であったため、現地のガイドの方に依頼して街歩きツアーを開催し、地域への理解を深めた。

### ●イベント本番

10 日（日）は朝から現場に竹を搬入し、組み立て・設置・点灯を行なった。イベント開始後には三島の小中学生が来場し、会場を元気に走り回っていた。11 日（月）は本学学生・教職員のみ来場とした。やや天候が荒れる時間帯もあったが、多くの来場者が楽しんでた。各グループの成果は、

- ・「大物」グループは、ゲートとタワーを制作。両方とも、これまでにはなかったようなスケールで、迫力があつた。



令和3年10月8日 新潟日報朝刊



写真：水脇梨菜・飯塚武蔵

- ・「小物」グループは、桂並木に照らすランタンと、黒御影石上のウェーブを制作。本学の空間を最大限に活用した。
- ・「イベント」グループは、「竹文字並べ」「かぐや姫をさがせ」を実施。見るだけではなく参加型のものとし、特に小中学生に喜ばれた。
- ・「広報」グループは、Youtube での生配信を実施。定点カメラ、ツアー、インタビューなどを組み合わせ、2日6時間の番組を作りあげた。ポスターなどのビジュアルの制作も行なった。

## 所感、今後の展望など

現地での開催が断念され、学生のモチベーションの低下が心配されたが、本学という会場も Youtube 中継も今年度が初めてで、かえって学生は大いにやり甲斐を感じ、力を入れて取り組んでいた。グループごとに担当を決めたことで、自主的に活動を展開する学生も多かった。事後のアンケートなどを見ても満足度は高く、地域の伝統とともに学生の学びを止めないという意味は大変高かったと感じている。

ただし会場が変わり、厳しい入場制限を設けたことで、市民の皆様はほとんど来場いただけず、また本学関係者の負担にもなった。三島で開催するのが本来の姿であるので、次年度はそれが実現できるよう、地元関係者との調整を進めたい。

※所属等はプロジェクト当時のもの



# ロングライフファニッシング PJ

期 間：令和3年5月～令和4年3月

担当教員：中村 和宏（美術・工芸学科 准教授）、金澤 孝和（プロダクトデザイン学科 准教授）

履修者数：8人

## 目的

この国は経済成長期をすでに終えていて今後、暮らしの中で大きな変化を生活と仕事の中に求められる時代が来ています。それらを踏まえた上で考え学び、地域資源（廃ガラス・流通に乗らない木材等）や地場の文化を含んだ特産品を発掘し、新しいロングライフファニッシングを自らカタチ作る授業です。

## テーマ

摂田屋地区での歴史的背景をもとに、フィールドリサーチやヒアリングを行う中で、永続生や革新性を持った新しい提案を発見し伝える。

## 実施スケジュール

- 5/20 大講義室 映画鑑賞
- 5/27 自己紹介、Slackのレクチャー
- 6/5 摂田屋遠足(1回目)
- 6/10 遠足振り返り
- 6/17 学生間での話し合い
- 6/24 教員、学生での話し合い
- 7/1 各自考える日
- 7/2 学生だけ摂田屋遠足(2回目)
- 7/8 教員、学生での話し合い
- 7/13 学生間での話し合い
- 7/15 教員、学生での話し合い(アイディア提案)
- 7/22 蜜蝋ラップ作り 7/30 小国遠足
- 夏休み期間中アイディア練り
- 10/28 夏休み期間中に考えたことプレゼン(個人)
- 11/3 学生間での話し合い 11/4 学生間での話し合い
- 11/8.9 10.11 プレゼン準備
- 11/11 プレゼン(グループ)
- 11/25.26 摂田屋見に行く(3回目)
- 12/3 プレゼン準備 12/6.7.8.9 プレゼン準備
- 12/9 プレプレゼン
- 12/14 プレゼン準備 12/23 プレゼン準備
- 12/24 プレゼン準備 1/12 プレゼン準備
- 1/13 プレゼン準備 1/17.18.19 プレゼン準備
- 3/27 プレゼン準備
- 3/28 本番プレゼン



ガイダンス・講義



実材制作



フィールドリサーチ ヒアリング



最終プレゼン



最終プレゼン

## 実施状況及び成果

プロダクトデザイン学科教員と美術・工芸学科の教員とが実施する新しいデザインのあり方を考え進める実験的なPJで、新型コロナウイルスの感染予防対策を最優先とし、学生の主体性を最大限に引き出し、カタチにする授業として運営された。学生は自身から幾度となく現場に足を運び、住民の声、地域の歴史から滲み出る音や匂い、空気を感じながら意欲的にかつ丁寧についに約1年をかけアイデア展開の量・質、プレゼンテーションのスキル、ブラッシュアップの内容など、学生の成長はめざましく教育としての成果は大いに手応えを感じることができた。特に年度末での未来発酵本舗様役員での最終プレゼンテーションは先方からの感謝と期待に満ちたコメントを頂き学生たちのさらなる前進につながる機会となった。

## 所感、今後の展望など

バスを利用しての工場見学などが中止となり、残念な思いをさせてしまったが今後も違う形の授業として続けられる環境を整えたいと考えている。

# カカシプロジェクト

期 間：令和3年4月～令和3年10月  
担当教員：境野 広志（プロダクトデザイン学科 教授）  
履修者数：36人

## 目的

農村、棚田の景観を向上させる独創的な案山子を創作し、実際の地（長岡市栃尾地区）に設置することで、地域の活性化や学生の社会性を涵養する。活動の過程では創作だけでなく地域の方々と深く交流し、農作業や農村維持作業への参加も行う。

## テーマ

棚田に「農民のとも」となるカカシを創る。制作後、実際に棚田に設置し、写真撮影してパネルにまとめる。また実際の集落の人との交流も行う。

## 実施スケジュール

4/7 説明会・ガイダンス	4/24 現地見学会
5月 カカシ制作	6/6 現地設置 サムネイル作成
7/31 農業体験会	10/17 カカシ撤収・交流会

## 実施状況及び成果

### ○カカシ制作と設置及びそのサムネイル



### ○現地交流

- 4/27 には見学と併せ、花の移植や薪割り、縄織りの体験を住民と行った。
- 7/31 は草刈りを実施
- 10/17 はカカシの撤収と併せてソバの脱穀、交流会を行った。

## 所感、今後の展望など

学内におけるデザインや制作だけでなく、それを野外の実地に設置することで普段はできない表現活動の幅と理解が広がったものと思われる。また学生の感想を聞くと縄織いやソバの脱穀など初めての体験が多く新鮮だったようである。現地住民への感謝の感想も多かった。住民の意見としても楽しかった、元気になったなどの意見が多くきかれた。

# 文具館長岡店 NID 売場構築

期 間：令和3年10月～令和4年2月  
担当教員：金澤 孝和（プロダクトデザイン学科 准教授）  
履修者数：8人

## 目的

- 実際の現場での観察や調査を体験し、それを整理する力を養う。
- 顧客価値を意識した、シーズ整理、マーケティング、商品企画、開発、販売など実務での流れを経験する。
- 文具館長岡店に売場スペースをもらい、運営方法含めた企画を考える。学生目線での商品セレクション、必要かつ実現可能であれば新商品開発、それらのVMD構築を一貫して提案する。

## テーマ

1：必修課題【紙製品】の提案

- 仕組みが作れる商品・アイデア商品・ストーリー性のあるもの・組み合わせ品など。

2：フリーテーマ

- 興味があるもの・アイデア商品・地域性の高い商品・文具から発信したいもの・ストーリー性のある商品・・・など

## 実施スケジュール

日程	場所	内容
10/7（木）	文具館長岡店	顔合わせ会、現場確認
10/14（木）	大学院棟104	調査、考察
10/21（木）	大学院棟104	調査、考察
10/28（木）	大学院棟104	コンセプト立案
11/4（木）	オンライン	コンセプト発表、検討
11/11（木）	大学院棟104	コンセプト発表、検討
11/18（木）	オンライン	アイデア展開
11/25（木）	404アトリエ	アイデア発表、検討
12/9（木）	404アトリエ	アイデア発表、検討
12/23（木）	404アトリエ	アイデア発表、検討
1/13（木）	オンライン	プレプレゼン
1/20（木）	各自	ブラッシュアップ
2/1（火）	オンライン	本プレゼン

日程外

個別での現場訪問、SLACK、LINE等SNSでの実施

## 実施状況及び成果

昨年度から手探りで実施しているPJで、今年度も新型コロナウイルスの感染予防対策を最優先として授業は運営された。感染予防対策として、対面でのコミュニケーションを減らすべくSLACKの活用をして、授業における情報を（各学生の進捗状況も）全員で共有した。またLINEでの個別フォローも効果的に機能したと感じている。

滝沢印刷様の意向もあり、今年度は、テーマに自由度を持たせ、学生の主体に任せてアイデア展開をしてもらった。また、実現可能性を高くするために、滝沢印刷の得意分野でもある「紙製品」の提案を必須として、提案を求めた。

斬新なアイデアも多く可能性を感じる一方で、実際の販売できるまでには、もう少し検討が必要とされ、残念ながら授業期間内での具現化には至らなかった。一方、アイデア展開の量・質、プレゼンテーションのスキル、ブラッシュアップの内容など、学生の成長はめざましく教育としての成果は大いに手応えを感じることができた。

昨年度の持ち越しアイデアも含めて、現在進行形で実現化に向けて動いている。今後も継続して授業連携を続けていきたい。

## 所感、今後の展望など

連携先である滝沢印刷文具館様とは、単年度で成果を求めず、継続する中で可能性を見出そうというお話をしている。数年は同じスキームで演習を継続して行く予定である。

# 長岡ものづくり紹介冊子

期 間：令和3年4月～令和4年2月  
担当教員：山本 敦（視覚デザイン学科 教授）  
履修者数：6人

## 目的

長岡の「ものづくり」をPRすることで、多くの市民に地元の産業や企業を知って貰い、学生の地元企業への就職や、将来ものづくりの道へ進む子ども達が増加すること等を目的に冊子を製作する。

## テーマ

長岡のものづくり企業への取材を実施し、各企業のことを理解した上で、小・中学生に向けてわかりやすく伝達する構成力・デザイン力・文章力を身につける

## 実施スケジュール

- 4月ガイダンス・長岡市産業展示室（ハイブ長岡）見学
- 5月表紙デザイン
- 6月表紙デザイン・企業紹介ページデザイン
- 7月企業紹介ページ・目次・学生紹介ページデザイン
- 8月工場見学・取材
- 9月工場見学・取材
- 10月デザイン・文章制作・DTP
- 11月校正
- 12月校正・入稿
- 1月印刷
- 2月納品

## 実施状況及び成果

今回、長岡のものづくり冊子で紹介するものづくり企業は、足立茂久商店、古川機工（株）、（有）大塚木型製作所、（株）クワバラ、（有）たちばなの5社。製造業3社の他に、工芸・食のものづくり企業を選定した。

最初に、表紙のデザイン案を各自で考え、造形大学の学生及び市役所内でアンケートを取り、1案を採用決定した。その後ページ構成を検討し、企業紹介ページ、目次・扉ページ、学生コメントページを各自でデザインをし、どのデザインで行くかを検討した。

8/31（火）・9/1（水）・9/9（木）の3日間、3グループに分かれて各企業の取材・撮影を行った。その後各ページの担当者が、コピーライティング・デザイン・DTP作業を行なった。校正を数回行ったのち、12/23に印刷入稿。2/14納品し、各小中学校などに配布された。

新潟日報社より取材を受け、3/12に記事が掲載となった。



足立茂久商店取材



古川機工取材



大塚木型製作所取材



クワバラ取材



たちばな取材



令和4年3月12日 新潟日報朝刊



## 所感、今後の展望など

長期にわたり演習を履修してくれた学生たちにまずは感謝をしたい。今年で4年目の「長岡ものづくり冊子制作」となり、年々デザインや制作も進化しているように感じた。グループでの制作なので各自が自分の役割をしっかりと認識し、協力できていたと思う。小・中学生に長岡のものづくり企業を紹介する冊子を制作することができたことは大変有意義である。次年度は予算の関係で行わないことになったが貴重な4年間を学生に与えることができたと感じる。

※所属等はプロジェクト当時のもの

# We love 錦鯉プロジェクト

期 間：令和3年4月～令和4年2月  
担当教員：吉川 賢一郎（視覚デザイン学科 准教授）  
履修者数：13人

## 目的

長岡の財産である錦鯉養殖の文化を芸術と捉え、デザインの領域を超えたクリエイティブの力で「錦鯉のアート・文化的価値を押し上げる」プロジェクト。複数年に渡り、取材から企画立案・施策実施までをトータルで検討していく。(株)東急エージェンシーのスタッフと共に試作の話題化まで行いながら、課題を通して実際の仕事のスキームを学ぶ。

## テーマ

1. グループのメンバーと共に積極的な地域交流を通して情報収集を行い、整理しながら現状課題の把握までを行うことができる。2. デザイン的側面だけでなくビジネス全体への理解を深めることができる。3. 発見した課題に基づきソリューションとなる施策の立案及び提案を一貫して行うことができる。

## 実施スケジュール

- 毎週金曜日5限／対面とオンラインの併用授業
  - 4月 応募者事前説明会／履修者決定／錦鯉に関するリサーチ／打ち合わせ
  - 5月 授業オリエンテーション／グループ決定／グループ別リサーチ発表
  - 6月 グループワーク：ロケハン／twitter 漫画制作開始
  - 7月 グループワーク／ブランドファウンデーションワークショップ
  - 8月 ヨールグ・ビューラ教授によるドローン撮影練習開始／品評会動画制作開始／打ち合わせ
  - 10月 品評会当日の撮影
  - 11月 編集・納品／池上げ作業の撮影
  - 12月 振り返り／意見交換会
  - 1月 ブランドファウンデーションワークショップ／意見交換会
  - 2月 アタラデザインアマノ・小千谷錦鯉の里見学会／採点ブランドファウンデーションワークショップ
- ※コロナ感染による影響により、大人数での意見交換会や見学会、撮影がほとんど中止となった。

## 実施状況及び成果



ドローン撮影練習



オンライン授業



品評会当日



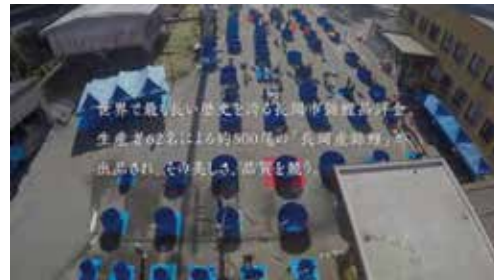
品評会当日の撮影の様子



東急エージェンシーの皆さん



来年度に向けてのプレゼンテーションの様子



品評会動画



令和4年3月2日 新潟日報朝刊



[https://twitter.com/pichi\\_tancho](https://twitter.com/pichi_tancho)

## 所感、今後の展望など

本プロジェクトはテーマのリサーチから始まり、クライアントとなる組織との信頼関係を構築しながら提案していく実践的なPJとなった。令和4年度のPJでは、東急エージェンシー3氏のご指導により、最前線で活躍するプロフェッショナルたちと協働で長岡市錦鯉養殖組合の「質の高い長岡錦鯉のファンサイト」の企画・制作を目的に更に実践的なPJの実施を行う予定。

※所属等はプロジェクト当時のもの

# ワクチン啓蒙プロジェクト

期 間：令和3年6月～令和3年10月  
担当教員：徳久 達彦（視覚デザイン学科 准教授）  
履修者数：8人

## 目的

新型コロナウイルス用ワクチン接種の啓蒙活動。

## テーマ

若い世代では国内外でワクチンの安全性、副反応、有効性についての不安から摂取を希望しないケースが多い。これから始まる若い世代へのワクチン接種に対してポジティブに行動できるように啓蒙活動のためのツール制作を行う。

## 実施スケジュール

6～8月：調査、コンテンツ制作、情報発信  
9月：Webサイト制作  
10月：まとめ

## 実施状況及び成果

4～5月 エールホームクリニック様と事前に見学インタビューし課題を探す。

5月末頃、若い世代で新型コロナワクチンの接種に関する抵抗感があること、ワクチンに対して誤解が多くあるということから、これを同じ世代の学生からの情報発信で正しく理解してもらう活動を行うことに決定。

6月プロジェクト本格スタート、月末から9つのテーマを週2回発信。

随時エールホームクリニック様とは対面、オンラインの両方でワクチンに対する情報を提供をいただき、制作したものの監修を行っていただいた。

以下はテーマ一覧

1. ごあいさつ
  2. ワクチン接種がもうすぐそこまで来ている
  3. 副反応ってどのくらいあるの？
  4. 熱ってどのくらいでるの？
  5. どのくらい痛いの？
  6. どんなワクチンなの？
  7. ワクチンを打つ準備っているの？
  8. ワクチン一回目レポート
  9. ワクチン二回目レポート
- 9には活動のまとめとワクチン接種1回目と2回目の体験レポートを掲載したWebサイトを制作



<https://uxlab.club/vaccine>  
[https://twitter.com/NID\\_Aile?s=20](https://twitter.com/NID_Aile?s=20)

## 所感、今後の展望など

どんどんワクチン接種のタイミングが早くなり、情報発信のスピードが求められるプロジェクトの性質であったため、クオリティコントロールができなかったこと、学生もゆっくり検討してすすめることができなかったことが反省点。学生自身もワクチンやコロナに対する不安を抱えたまま、また難しい専門用語やワクチンの仕組みをお医者さんから教えてもらいつつコンテンツとしてよくまとめることができた。リサーチから発信までの時間を短いサイクルで忙しくなる中、全体的に積極的に取り組んでもらえたのではないと思う。また、うまくプロジェクト進行できたのはエールホームクリニック様が積極的で関係性をつくりやすかったおかげかと思われる。

※所属等はプロジェクト当時のもの

## ボランティア実習

ボランティア実習は、奉仕（ボランティア）精神を実社会で実現し、日頃修練している知見・技術を社会に還元する経験を積むことをテーマにした授業です。

# 摂田屋こへび隊

期 間：令和3年5月～令和3年11月

担当教員：渡邊 誠介（建築・環境デザイン学科 教授）、津村 泰範（建築・環境デザイン学科 准教授）

履修者数：14人

## 目的

長岡市の醸造の町である摂田屋地域で平成16年の中越地震を契機に始まった住民・NPO 主導のまちづくりに造形大チームとして参加する。地域の醸造、発酵関係の団体を摂田屋地域で交流・発展させる仕組みにも新たに考察・提案する。

## テーマ

コロナ禍の影響で三密回避のため、適宜摂田屋地区を踏査し、教員の指示するイベントにボランティア参加する他、これらの経験に基づき、まちづくり提案または具体的デザインを提出する。

## 実施スケジュール

5/13 ガイダンス

5/22 ライトアップ+コンサートボランティア

9/24 ライトアップボランティア

11/30 発酵トリップ蔵ジャズボランティア

## 実施状況及び成果



5/22 ライトアップコンサート

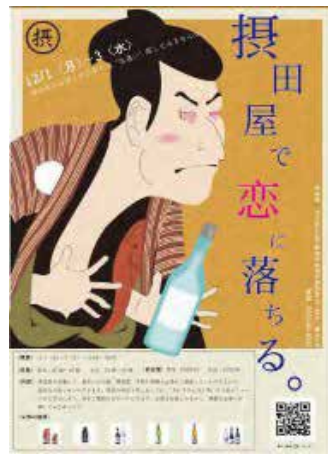


9/24 ライトアップ



11/30 発酵トリップ

コロナ禍対策のため、従来行われていた清掃ボランティア抜い樽隊は規模を縮小して行い、合わせてイベント系でのボランティアの若干名に出席者を絞って実施した。それ以外のボランティア作業は摂田屋をPRする企画案制作やポスター制作（下図・実際はA2判）として振り分けた。



## 所感、今後の展望など

これまで摂田屋こへび隊の現地カウンターパートであったNPO 法人醸造の町摂田屋町おこしの会が令和3年度をもって解散することが決定した。そのため、地域協創演習、ボランティア実習として継続されてきた摂田屋こへび隊も今年度をもって活動を終了する。これまで学生の参加を触媒として摂田屋地区のまちづくりが活性化したことに対し、参加した歴代こへび隊員に御礼申し上げる。



# フェニックス花火ボランティア

期 間：令和3年6月～令和4年1月

担当教員：主担当 菅原 浩（建築・環境デザイン学科 教授）

菊池 加代子（プロダクトデザイン学科 教授）、増田 謙（プロダクトデザイン学科 教授）、山本 敦（視覚デザイン学科 教授）、池田 享史（視覚デザイン学科 助教）、竹田 進吾（美術・工芸学科 教授）、藪内 公美（美術・工芸学科 助教）、白鳥 洋子（建築・環境デザイン学科 准教授）

履修者数：40人

## 目的

NPO 法人ネットワーク・フェニックスと提携するボランティア。当初は花火大会当日のボランティア作業の予定であったが、大会中止に伴い予定を変更した。ボランティアを通してフェニックス花火に対する学びを深めることが目的。

## テーマ

フェニックス花火のプロモーションとなる企画の立案、パネルの作成、また様々なグッズ・動画の作成などをグループワークで行う。成果物はアオーレで展示し、優秀作品をながおか花火館でも展示。

## 実施スケジュール

6月末：ガイダンス

7月～9月：グループ作業、花火館シアター見学、アイデア発表会（3回）

10月：アオーレ展示

12月～1月：ながおか花火館展示（優秀作品）

## 実施状況及び成果

6月30日 第1回説明会、グループ分け

7月7日 ネットワーク・フェニックスによる講話

7月20日 第2回説明会

8月5日 花火館シアター見学（バス利用）、グループリーダー選出

8月12日 第1回アイデア発表会

8月30日 第2回アイデア発表会

9月24日 第3回アイデア発表会

10月8日 最終プレゼンテーション（NPO 法人関係者も出席）

10月11日～10月16日 アオーレ展示

12月7日～1月28日 ながおか花火館展示（上位3グループ、パネルのみ）



上位2グループの作品

\*写真左 一位。長岡特産品のパッケージにパズルのピースを入れ、商品を各種買い揃えるとパズルが完成するという企画。3年グループ。

\*写真右 二位。フェニックス花火を宣伝するVチューバーの動画を作成したもの。2年グループ。

写真はアオーレ展示より

## 所感、今後の展望など

急な変更であったが、作品には力作もあり、学生の学びにはつながった。NPO側からも、「普段のボランティアは受け身だが、今回は積極的に発信する形でよかった」との講評があった。ガイダンス・発表や講評はZOOMやGoogle Classroomを通して行ったが支障はなかった（最終プレゼンは対面）。来年度からは再び例年のボランティア実習の形に戻る予定。

# 【 Make A Wish ボランティアプロジェクト 】～ 坂田裕奈さんの本づくり ～

期 間：令和3年4月～令和4年2月

担当教員：主担当 池田 享史（視覚デザイン学科 助教）、天野 誠（視覚デザイン学科 教授）

履修者数：10人

## 目的

裕奈さんの本を制作する事で社会における慈善事業の枠組みを知り、ボランティアが持つ4つの重要性を体験する。「主体性・社会性・無償性・創造性」

## テーマ

公益財団法人 メイクアウィッシュ ジャパンより依頼されたボランティア活動で、小学五年生の坂田裕奈さんの夢を叶えるプロジェクトです。

（裕奈さんの原稿をベースに書籍をデザイン制作します）

<https://www.mawj.org/>

## 実施スケジュール

オリエンテーションからはじまり、編集会議を経て制作・印刷を行った。学生は入稿後の校正確認や製作中のzoomMTGなども参加した。

## 実施状況及び成果

実際に予定していたスケジュールよりも4ヶ月ほど、納期が伸び最終的に2月初旬が納品日になった。（リクエストや修正、夏休みや年末年始などが影響）

2名の教員（天野先生・池田）の元、レイアウト編集チームとイラスト制作チームに分かれて進行しデザイン制作に関しては週1の報告会を除き、学生は自宅作業でデザインを行いました。全68Pの書籍デザインを分担して行った為、まとめる教員の時間がかかりかかってしまい、タイムラグが出来たが、反面クオリティーの高いデザインに仕上がった。

納品後はメイクアウィッシュの事務局長や裕奈さん本人とのアフター MTG も開催され学生にとっても貴重な体験に繋がった（通常はエンドユーザーとデザイナーは関わらない為）。

また、広報経由にてリリースを作成。新潟読売新聞、新潟日報、長岡新聞の取材依頼を受け学生代表者3名+教員2名が取材を受けた。

大学のPRにも繋がりがりのあるプロジェクトであった。

## 所感、今後の展望など

学生と社会をつなぐカリキュラムを今後も行っていきたい。



令和4年3月9日 新潟日報朝刊



令和4年3月22日 読売新聞朝刊

令和4年4月2日 読売新聞夕刊

## 地域特別プロジェクト演習

地域特別プロジェクト演習は、様々な領域の大学院生がチームを組み、地域が抱える実課題をテーマにプロジェクトとしての組み立て、フィールド調査、解決にいたるまでのプロセスを一体的に学び、新たな価値創造に取り組む演習授業です。

# 壊して気づくイノベーション

期 間：令和3年6月～令和4年1月

担当教員：主担当 森本 康平（大学院造形研究科 助教）、板垣 純平（大学院造形研究科 助教）

履修者数：6人

## 目的

これまで培った洞察力や提案力などのデザインスキルを、実社会の中で活用することで、より実践的なスキルへと発展させるとともに、チームビルディング、プロジェクトマネジメントなど、現代のデザイナーに求められる広範なスキルの習得も目指す。

## テーマ

日常生活のなかには様々なプロダクト、インフラ、景観、制度や仕組みなどがある。このプロジェクトでは、長岡市内をフィールドに、身近な生活環境から不具合であるにもかかわらず、その状態が維持されているものやことなど、壊すべき対象を見つけだし、俯瞰的な視点でその対象の壊すべき理由や目的を見出す。最終的には、破壊に繋がるアクションを通じて、対象の本質や存在意義についての理解を深化させることを目指す。

## 実施スケジュール

5/11(火) 12:15-12:45 ガイダンス

7/13(火) 3限 進捗報告会

9/21(火) 3限 進捗報告会

11/9(火) 10:00-11:30 進捗報告会

12/14(火) 10:00-11:30 進捗報告会

1/11(火) 10:00-11:30 進捗報告会

1/18(火) 合同報告会

## 実施状況及び成果

前年度に引き続き「壊して気づくイノベーション」というプロジェクト名で開講した。当初の履修者数は7名と多かったため、2チームに分けることを考えたが、学生の主体性を重視し、負荷の量に偏りが生じないように留意することを指示した上で、実施体制については学生に決定させることとした。

はじめに、各自が発見した長岡の課題を共有した上で、テーマとチーム構成の策定を指示。履修者間での協議の結果、「他者から見たパーソナルな制作活動を壊す」というテーマに、全員で取り組むことが決まった。その後、学生を対象としたアンケートやインタビューを通して、問題の原因の探求と、解決案の方向性の絞り込みが行われ、12月後半には学内のホワイエにて学生の制作と交流を促す空間「アトリエ箱」の構築、及び使用状況のリサーチが実施された。展示時期や場所の問題から、狙い通りの結果は得られなかったが、失敗



を通してスケジュール管理や役割分担の重要性に気付くことができたように思う。また、什器や空間のプロトタイプ制作を通して得られた情報も多く、アイデアの提案だけに終わらなかったことは評価できると考える。

## 所感、今後の展望など

チームプロジェクトの人数としては、若干多かったと思われるが、モチベーションの差異はあまりなく、全員が協力して取り組む姿勢が見られた。しかし、プロジェクトが実践の段階に入る後期になると、実務演習やインターンシップ等により参加できない学生が増え、作業量に偏りが生じていた。また、前年度に続き、テーマ設定及び実践の場が学内を対象としたものであった。コロナ禍の状況を踏まえると致し方ない部分もあるが、決して学内に限定したものではない事を伝える必要があると考える。

# 大学・地域を往還する Arts-Based Research の実践

期 間：令和3年10月～令和4年1月

担当教員：主担当 小松 佳代子（大学院造形研究科 教授）、岡谷 敦魚（美術・工芸学科 准教授）

履修者数：7人

## 目的

科学的研究とは異なり、芸術制作に根拠づけられた研究のあり方を創造する。

実践の中で探究を深めることによって知が生成するような、実践と研究との往還をすることを目指す。

大学と地域（Arts-Based Research labo & HANGA studio 工房このすく）の接続も目指した実践を展開する。

## テーマ

大学から呉服町にある工房このすくまで歩き、歩いた経験と自らの制作との接続を図る。合理的な因果関係や類比性ではなく、異なるものがアレゴリカルに結びつく親縁性を探究する。

## 実施スケジュール

- 10月1日 ガイダンス
- 10月27日 ウォーキング
- 11月12日 ウォーキングの振り返り
- 12月17日 中間発表①
- 1月7日 中間発表②
- 1月18日 最終発表会

## 実施状況及び成果

ガイダンスで、Arts-Based Research（以下 ABR）に関するレクチャーを行い、ABR と Research-Based Art との違い、類比性と親縁性との違いなどについて議論した。

10月27日に受講者と教員で大学から呉服町まで歩き、その経験を振り返りつつ、自らの作品制作に接続する方を自由に考えるという課題の下、個人制作や研究へ移った。最終発表に向けた制作プランを持ち寄る中間報告会を2回行い、個々の構想に対して全員で検討した。最終的に以下のような発表が行われた。

- 歩いた経験の中で自らの感覚を省察し、制作が停滞している理由へとつなげて考察し、停滞を突破する試みについて論じるもの。
- 自らが長岡という地域性についてこれまで十分に考えたものづくりをしてこなかったことに気づき、この地域ならではの作品構想を立ち上げるもの。
- 歩くことと、自己が糸を編むことを重ね合わせて、糸を編むときに考えていることを記録して、自己の思考と制作との関係を省察したもの。

- 目的とルートをみんなで歩いた経験にゲーム性があると感じ、歩いたときに感じたことを双六とポイント獲得ゲームとして制作したもの。



## 所感、今後の展望など

同じ道を複数で歩くという同じ経験からも、一人ひとりが異なることを感じ、考えているということが明らかになる実践であった。今回は歩くこととその経験の具現化との間をつなぐ工夫を学生一人ひとりに任せてしまったが、経験から何かしらの形への接続を難しく感じている学生もいたので、この「つなぎ」に何らかのテキストをもって来るなどの工夫が必要であると考えている。

※所属等はプロジェクト当時のもの

# 地域キャピタルを創造する SDGs デザインプロジェクト

期 間：令和3年4月～令和4年1月

担当教員：主担当 板垣 順平（大学院造形研究科 助教）、森本 康平（大学院造形研究科 助教）

履修者数：3人

## 目的

SDGs をもとに、解決すべき地域課題を設定するとともに、未だ顕在化されていない地域資源となり得るものや固有性を見つけ出します。また、地域資源となり得るものや地域固有性のキャピタル化に繋がるアクションを実施し、地域課題の解決に資する取り組みを行う。

## テーマ

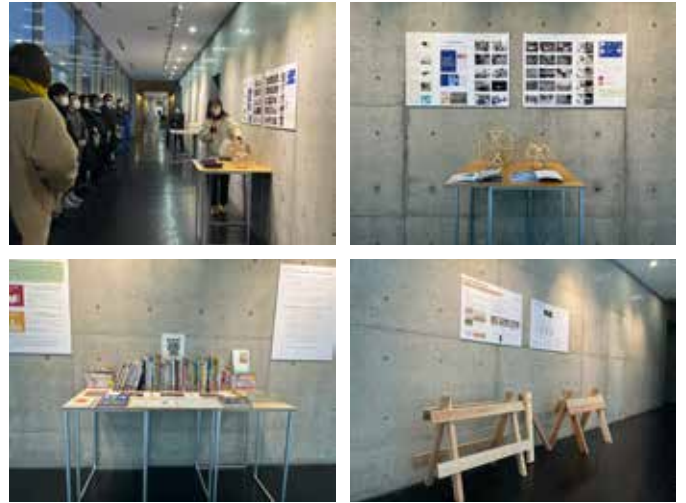
このプロジェクトでは、SDGs に代表されるような達成すべき目標を実際の地域課題に落とし込み、未だ顕在化されていない地域資源となり得るものや固有性についての理解を深めます。そのうえで、行政や企業、民間団体などとの連携を図りながらそのキャピタル化（＝資源化）に繋げるためのアクションやプロジェクトを実施して、地域課題の解決に寄与することを目指します。

## 実施スケジュール

令和3年7月13日	オリエンテーション
令和3年7月-11月	各自プロジェクト実施
令和3年11月27日	中間報告
令和3年12月22日	中間報告、展示準備
令和4年1月17-19日	成果物展示
令和4年1月18日	報告会

## 実施状況及び成果

当該プロジェクトでは、履修学生一人ひとりの専門性や研究テーマをもとに身近に存在する地域課題をSDGsの視点から捉え直し、行政や企業、民間団体などとの連携を図りながら地域課題の解決や顕在化していない資源のキャピタル化を目指したプロジェクトや取り組みを実施してきた。今年度は、3名の大学院生が当該プロジェクトを履修し、地域材の製材・加工を行う企業との連携による地域材を用いた既存のB to C 商材のリデザインや、100年以上の歴史がある小学校において児童たちに読んでほしい図書150冊の選定、長岡市内のものづくり会社への取材をとおして地域の魅力発信として小冊子にまとめるなど、それぞれが外部の組織や団体などに関わることができた。また、それぞれのプロジェクトの成果を長岡造形大学の構内にて展示した。今回の演習を通じて、SDGsへの貢献やそれらによって得られた知見から未だ顕在化していない資源のキャピタル化につながる情報を提示することができた。いくつかのプロジェクトは演習後も継続されることから、今後の展開やさらなる成果に期待する。



## 所感、今後の展望など

今回の演習では、シラバスのような具体的な実施スケジュールやタスクなどを敢えて設定せずに、大学院生一人ひとりが主体となってプロジェクトに取り組むような実施体制としたことで、同じテーマでありながらも多様なプロジェクトや成果につながったのではないかと考える。一方で、今回の実施体制では学生間の情報共有が十分に図られなかったことから、今後の課題としたい。

## その他の地域社会の連携

# ナデック ナデック ベース NaDeC 構想の推進とその拠点 NaDeC BASE の運用

平成 30 年 6 月からスタートした NaDeC 構想は、平成 31 年 4 月から長岡崇徳大学が加わり、4 大学 1 高専、長岡商工会議所、長岡市の 7 団体の体制となりました。

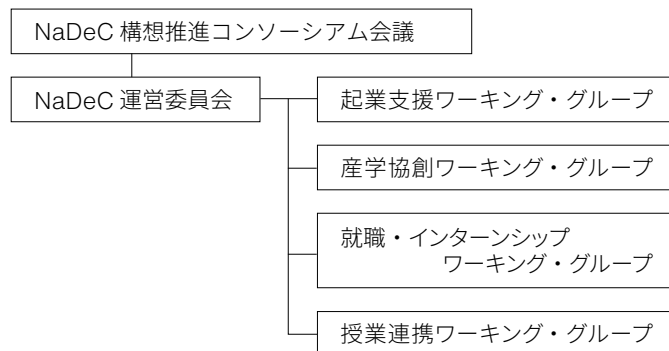
また、これまでの NaDeC 構想推進コンソーシアム会議、NaDeC 運営委員会の他、新たに 4 つのワーキング・グループを設置することでより具体的な連携事業の検討・実施を進めています。

今後は中心市街地に米百俵プレイスミライエ長岡西館（令和 5 年度）、東館（令和 7 年度）のオープンがそれぞれ予定されており、そこでの本格的な活動に向けた準備の体制がいよいよ整いました。

## NaDeC 構成団体

- ・長岡技術科学大学
- ・長岡大学
- ・長岡崇徳大学
- ・長岡工業高等専門学校
- ・長岡造形大学
- ・長岡商工会議所
- ・長岡市

## NaDeC の推進体制



## ワーキング・グループ活動の一環としての相互見学会

長岡技術科学大学（無響室）



長岡大学（授業体験）



長岡工業高等専門学校（機械実験棟）



長岡造形大学（卒業・修了研究展）





## 各校学生委員と産業界の交流

学生企画による造形大卒展見学会&醸造セミナー



## 産学交流拠点としての NaDeC BASE

本田技術研究所×長岡造形大学 特別企画



## 教育・研究の場としての NaDeC BASE

実施授業：地域と工芸デザイン（大学院科目）

構想発想手法論（大学院科目、本学学生の他長岡技術科学大学の学生、長岡市職員を受け入れ開講）

プロダクトデザイン演習Ⅰ（学部科目、一部を長岡技術科学大学と合同実施）

地域協創演習（ミミズコンポストがある新しいライフスタイルの提案と実践を学学連携として実施）

地域と工芸デザイン



構想発想手法論



プロダクトデザイン演習Ⅰ



地域協創演習（長岡造形大学と長岡高専の授業連携）



# 長岡芸術工事中 2021



日 時：令和3年11月13日（土）・14日（日）、11月20日（土）・21日（日）、  
12月4日（土）・5日（日）、12月11日（土）・12日（日）

会 場：長岡駅前の近藤ビル（期間限定）、まちなかキャンパス長岡、416 STUDIO WATARIMACHI のシェアハウス、  
同敷地内の蔵、明治公園

主 催：長岡悠久ライオンズクラブ、長岡造形大学

共 催：長岡市、ながおか・若者・しごと機構

後 援：長岡商工会議所、長岡市大手通商店街振興組合、株式会社イトラスト、新潟日报社、朝日新聞新潟総局、  
毎日新聞新潟支局、読売新聞新潟支局、産経新聞新潟支局、長岡新聞社、栃尾タイムス社、共同通信社新潟支局、  
時事通信社新潟支局、NHK 新潟放送局、BSN 新潟放送、NST 新潟総合テレビ、TeNY テレビ新潟、  
UX 新潟テレビ 21、NCT、FM 新潟 77.5、FM ながおか 80.7

運 営：ヤングアート長岡実行委員会 『長岡芸術工事中 2021』

本学学生による実行委員会が、長岡悠久ライオンズクラブや長岡市の協力を得て、開催するイベントです。在学生や卒業生、地域で活動する方々と共にプロジェクトを企画し、一般公開します。

8回目となる今回は、新型コロナウイルスによる規制が緩和されたことで対面での開催が中心となり、近藤ビルと416 STUDIO WATARIMACHIでは、学生による作品展示やゲストを招いてのインスタレーションが行われました。新たな拠点である近藤ビルでは、卒業生が運営を行い、ZINEを販売するCOMODO BOOKSや、学内で行われていた写真展ロング Teeとのコラボレーションも見所でした。

明治公園での映像投影プロジェクト、主張を身に付けて商店街を行進するアッセンブリといった屋外での2つのイベントを新たな試みとして開催、各会場の様子はアーカイブとして配信するなど、昨年から引き続きオンラインでも発信しました。

**市民の生涯学習・  
文化活動の支援**

# 長岡造形大学展示館「MàRoù の杜」

長岡造形大学展示館「MàRoù の杜」は、長岡市内で医師の傍ら画家として油彩・素描作品を制作してきた故・丸山正三画伯の約3,000点におよぶ絵画と、約8,000点の習作やスケッチを展示・収蔵するため、多くの市民・団体・企業などの寄付により平成25年6月に開館しました。

令和3年度より長岡造形大学の価値を高める活動の一つとして、「MàRoù の杜」を活用し企画展を行っていきことにしました。丸山正三画伯の絵画作品展に加えて、独自の企画展を行っていきことで本学の持つ価値を発信していきます。

## 令和3年度開催展覧会



### 第1回企画展

#### 視覚デザイン学科教員展

天野誠、池田享史、吉川賢一郎、金峯洙、徳久達彦、長瀬公彦、ヨールグ・ビューラ、松本明彦、御法川哲郎

令和3年6月29日（火）－7月18日（日）

9:00-16:00 / 月曜日休館

来場者数：1143名



### 第2回企画展

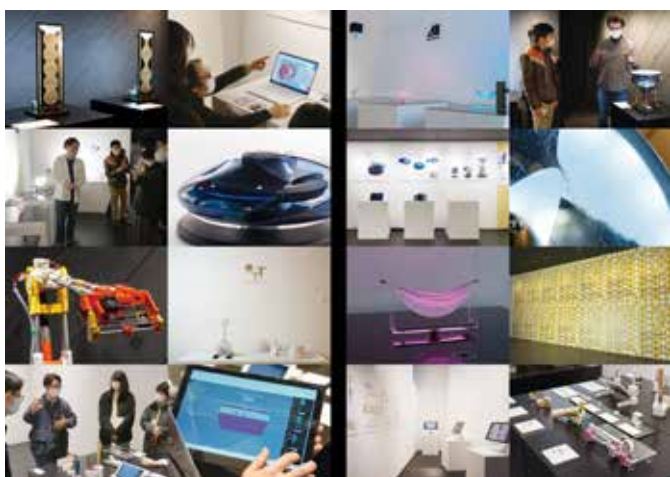
#### プロダクトデザイン学科教員展

金澤孝和、金山正貴、菊池加代子、齋藤和彦、鈴木均治

令和3年10月12日（火）－10月31日（日）

9:00-16:00 / 月曜日、10月23日、24日休館

来場者数：688名



### 第3回企画展

#### テクノロジー×デザイン系教員展

金山正貴、真壁友、増田譲、森本康平

令和3年11月16日（火）－12月12日（日）

9:00-16:00 / 月曜日、11月27日、28日休館

来場者数：551名

# 市民工房



期 間：令和3年8月19日～9月22日  
場 所：長岡造形大学展示館「MàRoù の杜」  
参加人数：22名

## 8月・9月講座

- 【硝子講座】ステンドグラス技法で組むランプシェード／全3回  
講師：丸山 淳代
- 【硝子講座】パート・ド・ヴェール技法でつくるガラスのトレイ／全3回  
講師：近藤 綾
- 【漆芸講座】漆盆に長岡花火を描こう／全4回  
厚貝細工のアクセサリ／全2回  
講師：藤橋 郁美子
- 【染織講座】ぐるぐる織のふくろ物／全4回  
講師：齋藤 伸絵
- 【硝子講座】バーナーワークとんぼ（動画紹介）  
バーナーワークスカルプチャー（動画紹介）  
講師：柳沼 斎子

市民工房は「ものづくり」を通して市民と大学がつながり、大学をより身近に感じてもらう取り組みとして、また、文化あふれる新潟県の実現を目指して、平成22年春に市民向けの工房を開設しました。

令和3年度は新型コロナウイルス感染症拡大防止を考慮し

て場所を展示館「MàRoù の杜」に移し、硝子・染織・漆芸の3講座5クラス、22名が受講しました。また、硝子講座バーナーワークの動画を撮影し、大学ホームページで紹介しました。

# こどもものづくり大学校



「まなび」と「あそび」の観点から、ものづくりを通して豊かな感性と創造力を育むことを目的に、小学生を対象とした「こどもものづくり大学校」を平成23年度から開講しています。

令和3年度は新型コロナウイルス感染拡大の防止対策を行いながらオンライン講座と小人数の対面講座を実施し、小学生33名が参加しました。

どちらも学生スタッフと小学生が交流しながら作品を完成させていく形で講座を実施することができました。

## 【こどもものづくり大学校×VIVITA 大学生と一緒にえほんをつくるプロジェクト！】

参加人数：9名

日程：①10月17日（日） ②10月31日（日） ③11月14日（日） ④11月23日（火）  
⑤12月12日（日） ⑥12月26日（日） ⑦3月13日（日） ⑧3月27日（日）

各13:00～16:00

協力：VIVITA BOOKS mini

## 【ガラスのお家をつくろう】

参加人数：9名

日程：①11月7日（日）10:30～15:00 ②11月21日（日）10:30～12:00

講師：近藤綾（市民工房 講師）

## 【デジタルものづくりの世界を体験しよう】

参加人数：15名

日程：12月5日（日）10:00～13:00

講師：森本康平（大学院 助教）

# まちなかキャンパス長岡



まちなかキャンパス長岡は、市民の方々の「学び」のニーズに応え、世代や地域を越えた交流をより盛んにすることを目的に、長岡市内の4大学1高専（長岡技術科学大学、長岡大学、長岡崇徳大学、長岡工業高等専門学校と本学）が長岡市と連携して企画運営しています。長岡駅前を拠点に、「まち

なかカフェ」「まちなか大学」「まちなか大学院」「こども講座」など様々なテーマの講座をプロデュースし、各講座では4大学1高専の教員を始め、多くの方が講師を務めています。本学教員らも専門分野の枠を超えて講座を行っています。

## まちなかカフェ

- 今のこどもたちって本当に遊べている？  
令和3年8月26日（木）  
長岡市×長岡造形大学大学院イノベーター育成プログラム  
1期生 星野 洸太
- 文化財建造物修復のオンゴト  
令和3年11月19日（金）  
建築・環境デザイン学科 准教授 津村 泰範

## まちなか大学

- さわって、みて、機織りと布のからくり発見！【全5回】  
コーディネーター：大学院 助教 板垣 順平
- ①世界の布のあれこれ  
令和3年4月19日（月）
- ②布をつくる素材や道具のあれこれ  
令和3年4月26日（月）
- ③ものからみる長岡の布のあれこれ  
令和3年5月10日（月）
- ④産業からみる長岡の布のあれこれ  
令和3年10月4日（月）
- ⑤想いがかたちになった布  
令和3年10月11日（月）
- ①、②、⑤：大学院 助教 板垣 順平
- ③、④：プロダクトデザイン学科 教授 菊池 加代子

## 「リノベーションまちづくり」を知ろう！【全5回】

- コーディネーター：建築・環境デザイン学科 准教授 津村 泰範
- ①「リノベーションまちづくり」って何だろう  
令和3年8月16日（月）
- ②既にある建物や広場を活用するということ  
令和3年8月23日（月）
- ③新潟県内のリノベーションまちづくりの動き  
令和3年8月30日（月）
- ④長岡のまちなかでのリノベーションの取り組み（その1）  
令和3年11月1日（月）
- ⑤長岡のまちなかでのリノベーションの取り組み（その2）  
令和3年11月8日（月）
- ①：建築・環境デザイン学科 准教授 津村 泰範

## こども講座

- 長岡の街並みを水性ペンで描こう！  
令和3年7月4日（日）  
建築・環境デザイン学科 教授 森 望
- たまたまできちゃう!? 絵本づくりに挑戦！  
令和3年12月4日（土）  
視覚デザイン学科 教授 天野 誠
- 絵本づくりのトレーニングをしよう！  
令和3年12月4日（土）  
視覚デザイン学科 教授 天野 誠

# 第24回長岡市中学校美術部作品展



1/22(土)～1/23(日) 新潟県立近代美術館での開催は中止となりました。  
 長岡市中学校美術部作品展はオンラインで開催いたします。  
 内容は、各校の特色ある生徒の作品が中心となります。



主催：長岡造形大学  
 共催：新潟県立近代美術館、長岡悠久ライオンズクラブ  
 後援：長岡市教育委員会

本学専門分野の入口で努力している長岡市内中学校美術部の部活動を支援することを目的に実施しています。コンクール形式としないことで自由に活動成果を発表できる場を提供しています。

第24回となる令和3年度は、令和4年1月22日(土)～1月23日(日)に新潟県立近代美術館2階ギャラリーで開

催予定でしたが、新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、新潟県立近代美術館での展示は中止しました。代替として、特設ウェブサイトを開設し、長岡市内13校290名の学生の作品を掲載し、多くの方にご覧いただきました。



# 第 23 回 亀倉雄策賞受賞記念 田中良治「光るグラフィック展 0 “Illuminating Graphics 0”」



会期：令和 3 年 12 月 4 日 (土)～12 月 12 日 (日)

会場：新潟県立近代美術館 2 階ギャラリー 来場者数：延べ 424 名

主催：長岡造形大学、新潟県立近代美術館、公益社団法人日本グラフィックデザイン協会

協力：株式会社アマナ、クリエイションギャラリー G8、亀倉雄策賞事務局、公益社団法人日本グラフィックデザイン協会新潟地区、谷口暁彦、HIGURE 17-15 cas、Semitransparent Design

## ■関連イベント

12 月 4 日 (土)

11:00-12:00 ポートフォリオ講評会 (田中良治)

会場：新潟県立近代美術館会議室

本学視覚デザイン学科 3 年 2 名参加

13:30-14:30 JAGDA 新人賞 2021 受賞者講演会

講師：加瀬 透・川尻 竜一・窪田 新

(進行：吉川 賢一郎／視覚デザイン学科 准教授)

会場：新潟県立近代美術館 講堂 オンライン

参加者数：59 名 (本学学生 37 名、一般 14 名、関係者 8 名)

14:45-15:45 第 23 回 亀倉雄策賞 受賞者講演会

講師：田中 良治

会場：新潟県立近代美術館 講堂

参加者数：59 名 (本学学生 37 名、一般 14 名、関係者 8 名)

16:00-16:40 ギャラリートーク

講師：田中 良治

会場：新潟県立近代美術館 2 階ギャラリー

亀倉雄策賞は、平成 9 年に急逝したグラフィックデザイナー 亀倉雄策 (新潟県燕市出身) の生前の業績をたたえ、グラフィックデザインの発展に寄与することを目的として設立されました。運営と選考は公益社団法人 日本グラフィックデザイナー協会 (JAGDA) が行い、毎年、年鑑『Graphic Design in Japan』出品作品の中から、最も優れた作品とその制作者に対して贈られます。

第 23 回は、田中良治氏のインタラクティブデザイン「Tokyo TDC ウェブサイト」が高く評価され、選出されました。受賞作品および近作を集めた展覧会を開催し、会中には受賞者による開催記念講演を行うなど、地域の方や学生から、世界に誇るグラフィックデザインの現在をご覧いただく機会となりました。

## 特別講義

地域・市民の方々と大学の交流、地域発展への刺激になることを期待し、本学では特別講義を一般の方に公開しています。令和3年度は「美術・工芸特別講義」、「建築・環境デザイン特別講義」全8回を公開しました。

### 美術・工芸特別講義(全4回)

令和3年11月5日(金)

私の作品について一制作と展示

講師：三沢 厚彦

令和3年11月19日(金)

アーティストがニューヨークで育児をするということ

講師：荒木 珠奈(アーティスト)

令和3年12月10日(金)

CRAFT PRODUCT

講師：辻野 剛(fresco 代表・プロデューサー・デザイナー)

令和3年12月17日(金)

『形而上』と『形而下』と『ワタシノカタチ』の話

講師：田中 千絵(金属造形作家)

### 建築・環境デザイン特別講義(全4回)

令和3年10月8日(金)

建築ストックの有効活用における専門家の役割

ーひらかれる建築・「民主化」の作法ー

講師：松村 秀一(東京大学大学院特任教授)

令和3年11月26日(金)

国際協力におけるコミュニティデザイン

講師：伊藤 拓次郎(インストラクショナルデザイナー、アイシーネット株式会社 グローバル事業部 学研 STEAM 中東地域統括)

令和3年12月24日(金)

続・歴史的建造物の価値

発見と創造

講師：後藤 治(工学院大学 理事長、総合研究所 教授)

令和4年1月27日(木)

「空間 構造 物語 2」 一代々木からのメッセージ

講師：斎藤 公男(A-Forum 代表、日本大学名誉教授)

## 出張講義



### 上川西ニコニコ大学

日時：令和4年2月17日(木) 13:30～14:30

会場：上川西コミュニティセンター

講師：佐藤 淳哉(建築・環境デザイン学科 教授)

演題：「照明の世界」

対象：一般市民

主催：上川西コミュニティセンター

本学近隣の上川西コミュニティセンターを会場に「ニコニコ大学」と題して本学教員の講演会が開催されました。

ニコニコ大学は、同センターが主催する高齢者向けの生涯学習教室で、10年以上前から年1回程度、本学の教員も講義を行っています。

今回は「照明の世界」という演題で講演し、参加者はとても興味深そうに聴講していました。

## 長岡造形大学附属図書館



附属図書館は本学における教育および学術研究の向上を図るために必要な図書館資料を収集、整理、保管しています。デザイン、アートに関する専門書をはじめ、最新のデザイン、アートの潮流を伝える専門雑誌や、各種メディアによる視聴覚資料まで揃っている他、貴重書や独自のコレクションも充実しています。

義務教育終了以上でデザインに興味を持って学習・研究する一般の方へ、図書館を開放しております。利用を希望する方は、運転免許証など本人が確認できるものを持参の上、カウンターに申し込んでください。図書館利用証を発行します。なお、利用は閲覧のみで貸出はできません。



公立大学法人

**長岡造形大学**

Nagaoka Institute of Design

長岡造形大学 地域協創センター

〒940-2088 新潟県長岡市千秋4丁目197番地

Tel : 0258-21-3321 Fax : 0258-21-3362

E-mail : [chiiki@nagaoka-id.ac.jp](mailto:chiiki@nagaoka-id.ac.jp)



長岡造形大学 地域協創センター

<https://www.nagaoka-id.ac.jp/about/society/>



長岡造形大学 フェイスブック

<https://www.facebook.com/nagaoka.id/>



長岡造形大学 ツイッター

[https://twitter.com/n\\_i\\_d](https://twitter.com/n_i_d)