

成安造形大学紀要
第5号

Journal of
Seian University of
Art and Design
No.5

ISSN 1884-7919

成安造形大学紀要 第5号

目 次

研究論文

タク テキスタイル

—大学教育とテキスタイルアート— …………… 田 辺 由 子 001

報告 畠山直哉氏による公開講座「東日本大震災の

リアリティー—陸前高田の風景から」を企画して …………… 津 田 睦 美 011

版の時間 …………… 長 尾 浩 幸 019

二条城二之丸御殿障壁画の復元模写について …………… 大 野 俊 明 027

2011年度大学満足度調査結果分析（2）——満足項目篇—— …… 山 川 裕 樹 041

映像作品「水流Ⅲ」の制作報告 …………… 櫻 井 宏 哉 073

Video-Based Language Learning III: Communicative Review Activities

to Accompany the Oxford Video Adaptations of

Nick Park's Wallace and Gromit Films …………… 三宅キャロリン 081

知的障害者に対する差別的な認識をめぐって …………… 島 先 京 一 107

自立支援型移乗介助装置のデザイン …………… 石 川 泰 史 123

障害者就労支援事業所へのセミナー活動報告 …………… 西 尾 幸 子 133

芸術系大学のキャリア支援科目を考える（2）

成安造形大学キャリアサポートセンター進路調査票の

改良を中心に …………… 千 速 敏 男 145

平成24年度特別研究助成 状況報告

岡田 修二	156
-------------	-----

平成25年度特別研究助成 状況報告

山本 和人	162
吉村 俊昭	164

タク テキスタイル
—大学教育とテキスタイルアート—

Tac-Textile
— University Education and Textile Art —

田辺 由子

Yoshiko TANABE

田辺 由子
Yoshiko TANABE

准教授 (テキスタイルアート)

I organized the exhibition “Tac-Textile- University Education and Textile Art” at the Art Site Gallery, Seian Art Center, at Seian University of Art and Design. All of the participating artists were around fifty years old and all were university educators who shared a particular awareness raised by their individual experiences in the field of university education.

Textile Art, which embraces various modes of expression such as tradition and innovation, art and design, and the nature of craftwork, has a history of over half a century. This combined exhibition and symposium considers the future of textile art and textile education.

2013年9月、成安造形大学【キャンパスが美術館】ギャラリーアートサイトを会場とした展覧会「タク テキスタイル——大学教育とテキスタイルアート——」を企画、開催した。出品者はいずれも50歳前後、教員として大学という現場に身を置きながら、そこでしか気づかない問題意識を共有してきた作家たちである。テキスタイルアートの誕生から半世紀を経て、伝統と革新、アートとデザイン、工芸的要素を含む多彩な表現であるテキスタイルアートとこれからのテキスタイル教育の在り方を展覧会とシンポジウムを交えて問いかけていく企画である。

1.

タク テキスタイル Tac-Textile という展覧会タイトルは、タクタイル (tactile) とテキスタイル (textile) という単語を組み合わせた造語である。タクタイル (tactile) は日本人にとって、なじみのない英単語だが、「触覚の、触知できる、触感をとまなう」等の意味がある。一方、聞き慣れた言葉にテクスチャー (texture) がある。こちらはテキスタイルと同じ語源をもち、織り地そのものから、さらに幅広く素材感を意味する言葉であるが、表面の凹凸による陰影や肌触りを視覚的にとらえたものである。例えば、実際に触ることのない建築空間の土壁や絵画作品などを表現する際に用いることができる。一方、タクタイルはそのような物が主体となった言葉ではなく、人と物との接点に注目した概念である。

Tac-Textile という造語の前段階として出てきた Tactile Textile、つまり「触感を

ともなう布」というシンプルかつあたりまえの概念が、テキスタイルアートの可能性を示唆している。テキスタイルアートの誕生から半世紀の歴史を経て、今、そして未来に向けてテキスタイルアートに何ができるのか？ その存在意義を考えたときに、最も身体に近い位置で、ある種の癒しをもたらせる効果の特筆したい。触感をともなう視覚的芸術という意味合いだけではなく、制作することのプロセスそのものが、手の感覚を最大限に活かしながらの創意工夫のもと、絶え間ない反復作業のなかで、素材のあるべき理想の姿に近づけていくことであり、我を捨て去り自然の法則に身をゆだねるような行為である。かつては家が生産の場であり、誰もが糸を紡ぎ、機を織り、家族の着物を仕立てていたように、生活の中に自然に手仕事が進み込まれていた。このようにあたりまえに二世三代前の日本人たちが身につけていた能力が、今では失われてしまった。いや、むしろ得る機会を与えられなくなっただけなのだ。自ら作り出すことに価値を置かない、消費することのみを求められる効率優先のシステムに迎合することを余儀なくされている、この急激な社会の変化のスピードに人の心と体が本当についてこられるのだろうか。社会のグローバル化、画一化はますます進み、この流れに逆らうことは不可能とも思えてくるが、経済原理から距離を保てる教育の現場でなら、触感をともなう手仕事をとおした自己形成という概念のもと、新たな価値を見いだすことも可能だ。

2.

副題の「大学教育とテキスタイルアート」に、今回の企画の意図が集約されている。テキスタイルアートはアートとデザイン、工芸の要素を含むが、大学教育における位置付けの現状を見渡してみると、学科、領域、クラスやコースのレベルで、おむねテキスタイルデザイン、あるいは染織工芸の枠組の中で実際のテキスタイルアートの教育もなされることが多く、また、アートもデザインもつけずに、「テキスタイル」だけのコース名称もあり、あいまいな部分を残している。また、テキスタイルアートを日本語で表現しようとするとならぬと染織となってしまうが、微妙にニュアンスが違う。テキスタイルアートが素材としての繊維を扱っているようにとらえられるのに対し、染織は技法としての染めと織りを体現した言葉だ。そのために染織という字面には、刺繍や編物、フェルトなど、その他多くのテキスタイル関連技法が含まれないように受け取られがちだが、近代以前の日本の染織のありさまをたどれば、それも当然かもしれない。

染織文化そのものがテキスタイルアートの誕生以前から世界各地で独自の姿で発展し、また、長い年月を経て伝達されてきたものであり、複雑かつ奥深いものである。特に日本という東洋の果ての地では、一枚の布を染め分ける技術において、型染、友禅染のように、独自の発展ときわめて洗練された表現が行われてきた。織物においては西陣織に代表されるような分業制による卓越した技術の進歩など、実用面をはるか

に超えた装飾芸術としての布の芸術＝テキスタイルアートは、すでに日本には存在していたのだ。このように高度な染織文化の背景をもつ日本人が、その後のテキスタイルアートの世界で高い評価を受けることになった。

東アジアにおけるテキスタイルアートの源流が衣であるように、ヨーロッパにおけるテキスタイルアートの源流はタペストリーである。元来のタペストリーとは織物による絵画表現である。中世の時代から教会や王侯貴族の館を飾っていたタペストリーは、機能的側面と装飾性を兼ね備え、宗教的なテーマ、きわめて様式化された表現など、工房制作による時代を経て、20世紀になると作家個人による芸術性の追求が行われるようになった。化学染料の発明が追い風となり、当初は図案の斬新さを追求したものであったが、やがてテクスチャーの魅力に注目したものなど、平面的な織物表現からはみ出したタペストリーが出現し、さらには繊維そのものによる立体作品が生まれ、ファイバーアートと呼ばれるようになった。現代の感覚では、立体作品をわざわざファイバーアートと呼ばなくてもよいと思えるが、当時の彫刻作品は石や木材、金属などのハード素材であり、ソフトスカルプチュアという概念など、いまだなかった時代の話である。後にタペストリー表現とファイバーアートをも含みながら、幅広く染織作品を網羅する言葉としてテキスタイルアートという言葉が用いられるようになる。

タク テキスタイル
Tac-Textile

2013.9.14(土) - 25(水)
12:00~18:00 (日曜休館、祝日は閉館) 入場無料

成安造形大学
キャンパスが美術館 ギャラリーアートサイト

開催企画
●シンポジウム 「大学教員と学生スタイルアート」
9月14日 14:00~16:00 (9時開場)
成安造形大学内 1棟アレイシールーム
●同時開催展 「Memo」 編織展として、成安造形大学ではまだ見られなかった
成安造形大学 キャンパスが美術館 ライトギャラリー

主催：成安造形大学
協力：京都府立芸術大学
金沢美術工芸大学
多摩美術大学
岡山県立大学 www.okayama-u.ac.jp
京都市立芸術大学 www.kyushu-u.ac.jp 京都市立芸術大学アートセンター KCTAC
問い合わせ先：成安造形大学テキスタイルアート研究室
textile@yamanashi.ac.jp

大学教育とテキスタイルアート

図1 展覧会フライヤーデザイン：矢野誠



図2 会場風景
手前作品：川井由夏
奥右：大高亨
奥左：島田清徳
撮影：加納俊輔



図3 会場風景
手前作品：川井由夏
奥作品：藤野靖子
撮影：加納俊輔



図4 会場風景 作品：田辺由子

3.

今回の企画を実行するにあたっては数々の偶然が重なったが、個人的には自身が50歳の節目を迎え、テキスタイルアートの歴史の変遷とともに歩んできた世代として、同世代の作家に目を向けたときに、本学から大学院入試で縁のある各大学に教員として所属している面々が浮上してきたことが大きい。いずれも海外で評価を受けてきたという共通点をのぞけば、制作方法や作品形態、経歴においても多様な作家達であり、あえてこの面々を同世代の大学教員というある意味、乱暴な括りで集めることが、大学内ギャラリーで開催する展覧会としてはむしろ意義深いのではないかと考えた。これをきっかけに集まり、各大学における課題や新たな試みをオープンにし共有することで教員同士が学び、本学の学生にとってはテキスタイルアートの幅広さを理解するよい機会となる。実際にこの中には海外でテキスタイルアートを学んだ作家もいれば、企業でテキスタイルデザイナーとして実績を積んだ作家、工芸的な技術の高さが求められる伝統的な手法に注目した作家、舞台芸術など、大きな空間そのものを作るインスタレーションの作家もいる。そのいずれもがテキスタイルアーティストであることこそ、テキスタイルアートの多様性なのだ。

以下に広報用印刷物（図1）の文面を転載する。

テキスタイルアートは触感（Tactile）をともなう表現としてユニークな存在です。昨今のファストファッションに象徴されるような画一的な世界観に対するアンチテーゼとしての手づくりへの回帰や個の身体性が注目される中、テキスタイルアートの役割は新たな広がりを見せています。テキスタイルアートの誕生は

半世紀前、その歴史とリンクするかのように歩んで来た50歳前後の世代は、コンピュータ技術の発達とネット社会の到来、エコロジーという新しい価値観の創出など、社会のめまぐるしい変化にさらされながら自らの創作の場を切り開いてきました。今回結集する作家達は、いずれも大学という現場に身を置きながら、そこでしか気づかない問題意識を共有してきました。これからのテキスタイル教育はどこへ向かうのか？ 自らの作品はどう進化するのか？ 尚、ゆるぎないものは何なのか？ さまざまな角度から問いかけていきます。

4.

会期中おこなわれたシンポジウム（図5）では、自らギャラリーのオーナーであり、海外の展覧会で多くのコーディネーターの経験を持つ川島啓子氏に司会進行を依頼し、メインゲストとして名古屋芸術大学教授の扇千花氏を招き、勤務大学において実施している地場産業との連携について、テキスタイル教育と社会との接点という切り口で展開してもらうことができた。各作家のプレゼンテーションは10分という短時間で大学における教育内容を中心に自身との関わりを語ってもらったが、短いがゆえに各大学の特色が抽出され、作品同様にユニークかつ多彩な内容であった。こちらの発表においても共同制作による公共空間でのインスタレーションや他ジャンルとのコラボレーションなど、大学におけるテキスタイル教育が、常になにかと接点を求めて柔軟に変化していける存在であることを予感できたことは収穫であった。



図5 シンポジウム風景



図6 シンポジウム後のパーティー

展覧会情報

タク テキスタイル —大学教育とテキスタイルアート—

会場：成安造形大学【キャンパスが美術館】ギャラリーアートサイト

会期：9月14日～9月25日（日曜休館、祝日は開館）

出展作家

大高 亨（金沢美術工芸大学）

川井由夏（多摩美術大学）

島田清徳（岡山県立大学）

藤野靖子（京都市立芸術大学）

田辺由子（成安造形大学）

関連企画

シンポジウム「大学教育とテキスタイルアート」

日時：9月21日（土）14時～16時

場所：成安造形大学内 I棟プレゼンルーム

第一部：

出展作家による発表

第二部：

「テキスタイルの魅力伝える 名古屋芸術大学における教育」

扇千花（名古屋芸術大学）× 川嶋啓子（KICTAC）

主催：成安造形大学

協力：金沢美術工芸大学

多摩美術大学

岡山県立大学

京都市立芸術大学

京都国際ナショナルテキスタイルアートセンター KICTAC

報告 畠山直哉氏による公開講座
「東日本大震災のリアリティー—陸前高田の風景から」を企画して

A Report on Naoya Hatakeyama's Lecture: "The Reality of the
Higashi-nihon Daishinsai (Great East Japan Earthquake) from
the landscape of Rikuzentakata"

津田 睦美

Mutsumi TSUDA

報告 畠山直哉氏による公開講座「東日本大震災のリアリティー —陸前高田の風景から」を企画して

A Report on Naoya Hatakeyama's Lecture: "The Reality of the *Higashi-nihon Daishinsai* (Great East Japan Earthquake) from the landscape of Rikuzentakata"

津田 睦美
Mutsumi TSUDA

准教授 (写真)

On November 2, 2013, renowned photographer Mr. Naoya Hatakeyama was a guest lecturer at Seian University of Art and Design. Mr. Hatakeyama was born in Rikuzentakata, Iwate Prefecture, and his works are concerned with the theme "nature and human life". In March 2011, his mother and his home were swept completely away by the tsunami that followed the Great East Japan Earthquake. This is a report of the lecture Mr. Hatakeyama gave regarding his position on "tsunami" and what "reality" actually is.

2013年11月2日(土)、成安造形大学附属芸術文化研究所主催の公開講座に、写真家、畠山直哉氏をお招きした。岩手県陸前高田市出身の畠山氏が2011年3月11日から今日に至るまでのあいだ、どのように「東日本大震災」に向き合い、現地での撮影を続けているかを学生たちに語っていただきたいと思ったからだ〔註1〕。

2年半たった今、「東日本大震災」は直接被害のない関西ではすでに風化しつつある話題となった。いい方をかえれば、実体験がないため、あの大地震は「リアリティー」のないまま忘れられてしまいかねない状況にあるということだ。

個展『Natural Stories』と写真集『気仙川』

津波でたいへんな被害をうけた陸前高田市は、畠山直哉氏が1958年に生まれ、筑波大学に進学するまで過ごした郷里である。この地域にある石灰石鉱山や工場などの写真を取めた初期の代表作『タイム・ワークス』は、彼が子供の頃から見慣れた町の風景だった。

その後、畠山氏は東京の風景を捉えた、石灰岩を原料とするセメントでできあがった大都市を俯瞰した『タイトルなし 1989-2001』、コンクリート川岸の水平線に着目した『川の連作』、渋谷の地下水路に自ら足を踏み入れて撮影した『Underground』などを発表する。さらに、鉱山における発破作業を連写した『ブラスト』、フランスの炭鉱跡を撮った『テリル』など数多くのシリーズ作品が続く。一貫して彼がテーマとしてきたのは、「自然」と「人間」の関係である。

2011年3月11日、畠山氏が久しぶりの美術館での個展（東京都写真美術館）〔註2〕を

半年後にひかえて準備をすすめている最中、東日本大震災が起こった。

畠山氏は郷里に暮らす母親や姉たちの安否がわからないまま、3月14日、オートバイで東京を発つ。原発事故のあった福島を避け、日本海側から山形に北上し、そこから太平洋側の陸前高田に向かう。そのときの物理的な移動の難しさと精神的疲労は、写真集『気仙川』（2012年、河出書房新社）〔註3〕に書きつづられている。残念ながら、畠山氏の母親は津波の犠牲になり帰らぬ人となり、自宅は流され、土台を残すのみとなっていた。被災地に入って最初に撮った写真は、母親のために購入した棺桶だったという。自分で棺桶を買いにいかないといけない状況、いかに被災地が非常事態にあったか、そう彼はふりかえる。

畠山氏は、被災地陸前高田で撮った写真を東京の自宅にあるラボでプリントし、東京都写真美術館における個展で発表した。あわせて、2002年から2010年にかけて彼が里帰りのたびに撮影していた日常風景の写真がスライドショーにまとめられ、大津波で壊滅した陸前高田の60枚の額装された写真とむきあって、小さなモニターに映し出された。

スライドショーにおさめられた写真は、彼が従来写真家として発表してきた作品とはまったく異質な、発表する予定のなかったはずのプライベート写真であった。私は展覧会会場でこの作品を見たときに、今までの作品との違和感、写真をとおして失ったものを想い出す、そういうステレオタイプな写真の効用を彼が求めざるを得なかつ

成安造形大学 附属芸術文化研究所主催 公開講座2013



畠山直哉 講演会
東日本大震災のリアリティ——陸前高田の風景から

東日本大震災の九周年で震災と向き合った写真家畠山氏は、今も断崖に暮らして撮影を続けている。被災当事者であるとともに、写真「自然」に向き合ってきた表現者として、今後自身の思いを語る。

2013年11月2日〔土〕 10:40—12:10
成安造形大学 聚英館3階 聚英ホール 受講無料
対象】中学生以上 募集】200名

企画】津田裕亮（メディアデザイン領域研究員）

成安造形大学
公開講座

写真1 A4サイズのチラシ（デザイン：浅野豪）

たことにショックを覚えた。それほど深い彼の喪失感が伝わってきたからだ。

陸前高田の写真展示コーナーは数人がとおれる程度の出入口を残して四方が壁で囲まれていた。そのため、そこに入ってくる鑑賞者は滞留し、畠山作品をよく知っている人も知らない人も、テレビで何度も見てきた、まだ生々しい被災光景（死）と在りし日の日常の光景（生）の両方を目前にして一様に困惑しているように見えた。ようやくそこから這い出ると、今度は『プラスト』という石灰岩を発破する写真24枚がコマ撮りアニメーションのように編集され、プロジェクターで大きく映し出されている。この展示の流れによって、自然の力にあらがう人間の存在が小さく見えて絶望的な気分になった。

畠山氏は、「自然は人間原理を超えて現象するもの」^{〔註4〕}であると自然を定義している。まさに陸前高田の写真群は、『Natural Stories』（直訳すれば「自然の物語群」）のなかでももっとも残酷な自然の力を現すものとなった。

リアリティとはなにか

講演内容のテーマを決めるにあたって、畠山氏との打ち合わせで「リアリティ」という言葉が出てきた。そこから、東北から離れた関西のアートスクールでどうすればあの震災を「リアリティ」のあることとして具体的に想像できるのか、芸術とその想像がどう関わっているのかを考えてみよう、という内容に決まった。以下、あえて解説することは控えて、講演会から畠山氏の印象的な言葉をあげていきたい。

でき事の「リアリティ」は、いったい誰が保証してくれているのかと、それが夢や嘘ではなくて「現実」であるという保証はどこにあるのかと、真剣に考えると、じつは心許ないところがあります。

僕は写真家ですから、職業上、この「リアリティ」について、いつもいつも考えさせられているんです。写真に「本当らしさ」が備わっているかどうかは、とても大事なことです。「こんなことがありました」ということが、もし相手にぜんぜん信じてもらえないとしたら、なんのために写真を撮るのか、わからなくなるんじゃないでしょうか。

僕たちが、この「リアリティ」というカタカナの言葉を敢えて使うときには、日本語の「現実」と同じ意味で使っているというよりも、どちらかという「現実感」とか「現実性」という意味に特化して用いていることが多いのではないのでしょうか。たとえば、「あいつの話にはまるでリアリティがないね」なんていう風に使う場合があります。あれは、話の中身が本当であるかどうかということに加えて、話の質にかんして、つまり話に「信憑性があるかないか」とか「具体性、

「迫真性があるかないか」という意味で使うことが多いですね。

こう考えると、「リアリティ」とは、たんに僕たちの体の外にある、現実そのものの、いい換えれば「客観的現実」を指しているだけではない、ということが分かってきますね。参考までに、ほかの辞書、たとえば『漢字源』などは、「実在とは異なり『現実』は、人間の主体的行動によって動かされるもの」などと、詳しく定義しています。「リアリティ＝現実」とはつまり、僕たちが、自身の知覚や記憶や思考を通じて外界と交渉する時、その境界で生じているなんらかの実感であって、つまり「本当らしさ」の実感を表す言葉ではないかということなんです。それが、僕たちの次の行動を、刻々と変化させている。そうやって、僕たちは生きている。

(震災以前に撮った写真のスライドショーを見せながら)

津波の以前に、僕が何の気なしに撮っていた、故郷の陸前高田市気仙町の様子です。僕の実家は、本のタイトルにもした「気仙川」という川のほとりにあったので、川の写真が多いんです。肉親の姿も時々出てきます。この数々のイメージというのは、僕がオートバイで陸前高田に向けて走っているときに、僕の頭にフラッシュバックしていた、さまざまな僕自身の思い出、ととってもらっても、けっこうです。

(被災地で撮影するカメラマンと自分の立場を比較しながら、「当事者」とは)

周囲をたじたとさせ、沈黙させてしまうような、この「当事者」のパワーは、犠牲と引き替えに天から授けられ、本人が意識するにしろしないにしろ、周囲に放たれているようです。そのパワーへの恐れと、「同情」や「共感」を区別することは、なかなか難しいと思います。

(震災後の陸前高田で撮った写真のスライドショーを見せながら)

こうして写真を眺めていると、でき事のたいへんさとは異なった、いえ、ほとんど関係のない、とでも呼べるような、なんともいえない無表情というか、無関心というか、そんなものばかりが、写真から感じられてきます。でもそれは僕にとって、決して嫌なもの、悪いものではありません。むしろ、こちらの気持ちを落ち着かせてくれるような、そうですね、「簡単に理解する必要はない、容易に結論を出さなくてもいい」と、こちらを慰めてくれるような、そんなもののような気がします。

これは夢なののでしょうか、それとも現実なののでしょうか。それをはっきりと分け、夢の方を否定することが、果たして僕たちには必要なのでしょうか？ 僕たちに

はおそらく、夢も現実も必要なのです。夢は、妄想からは区別されなければなりません、現実と敵対するようなものではなく、むしろ、誰も見たことがないという意味で、未来と同じ言葉なのかもしれません。夢とは未来である。そう思えばこそ、僕たちは明日に向かって、生きてゆくことができるのではないのでしょうか。

ふたつの「リアリティ」

今回、私が畠山氏との打ち合わせ中に聞いたり見せてもらった資料や映像のなかで、「リアリティ」を強く感じたものがふたつある。

写真集『気仙川』でも記述されている、ノルウェーのTVニュースのクルーが畠山氏取材した映像（インターネット上も配信されている）と、陸前高田市がふるさと大使に任命された畠山氏に贈った気仙杉でできた小さな楕である。

前者は、北上前に防寒着を着込む畠山氏がたんとクルーの質問に答えていく姿から、緊張と不安と疲労が静かに伝わってくる。ほんとうにこの人は全く情報のない北にひとりで向かおうとしているのだ、そういう「リアリティ」が充満している。たんとした英語での回答と、映像としてのアングルの良さで、演出にさえ思えるほど完成度が高い。

後者は、大津波で一度は自宅から流されたにもかかわらず、漂流して再び陸に上がり、名前が書かれていたために彼の手許に届けられた小さな楕である。彼のアトリエのなかでは異質な時間体験をふまえた存在感を放っていた。塩水にさらされた表面とふるさとという言葉、証拠品といえるモノが伝える「リアリティ」である。

講演会の会場は全国から集まった聴衆で満席となった。講演タイトルから被災当事者が現状報告をするものだとして期待しておられた方もいたようだが、それはこちらの意図するところではなかった。



写真2 講演会風景（撮影：今井絵理沙）

著名な写真家である畠山氏がどう震災に向き合い、どう語り、作品にするのが、震災直後から注目されてきたことは、新聞や雑誌で彼をとりあげた記事の多さからもうかがえる。現在も、彼は郷里、「陸前高田」に毎月通って撮影している。我々は、これからも畠山氏の制作活動に〔註5〕、ますます注目していきたいと思う。

最後に、今回の講演を快諾していただいた畠山直哉氏に感謝の意を表したい。

畠山直哉

写真家。1958年、岩手県陸前高田市生まれ。

筑波大学芸術専門学群在学中に写真家の大辻清司に薫陶を受ける。1984年、同大学大学院芸術研究科修士課程修了。

1997年、写真集『ライム・ワークス』と写真展『光のマケット』で木村伊兵衛写真賞。2000年、東川賞国内作家賞。2001年、中村政人、藤本由紀夫と共にヴェネツィア・ビエンナーレ日本館にて展示、『Underground』で毎日芸術賞を受賞。2002年、岩手県立美術館、国立国際美術館で『畠山直哉展』を開催。

2011年10月、東日本大震災直後に開催された東京都写真美術館での個展『Natural Stories』（2012年、芸術選奨文部科学大臣賞受賞）で、今までの代表作とともに震災前と後の郷里の写真の急遽発表。その後同展はハウス・マルセイユ写真美術館（アムステルダム）、サンフランシスコ近代美術館に巡回。2012年、写真集『気仙川』（河出書房新社）を出版。同年写真家として参加したヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展で展示した被災者住民のための「みんなの家」の建設過程が金獅子賞を受賞（コミッション・伊東豊雄）。

著書に『話す写真一見えないものにむかって』（2010年、小学館）など。

〔註1〕 成安造形大学では、2012年にチェコ出身京都在住のトム・シュヴァープ氏の活動に賛同して、石巻市で回収された大震災（津波）で傷んだ写真の修復作業に協力したことがある。

2〕 会期は2011年10月1日から12月4日。

3〕 2013年11月、フランスで、仏語版が出版された。

4〕 『芸術新潮』（62巻11号125ページ、2011年）において、数年前にラジオで聞いている畠山氏がつながっている自然の定義として紹介されている。

5〕 宮城県名取市北釜で津波を体験した志賀理恵子氏は、ともに被災した隣人たちが被写体に、作品をつくりあげている。その制作過程は公開され、定期的ないろいろなゲストを迎えて開催された対談は、『螺旋海岸・notebook』に、写真は『螺旋海岸・album』としてまとめられて出版された。（どちらも2013年、赤々舎）他に宮城県塩竈市出身の平間至氏（実家は写真館）がいる。

版の時間

Age of Prints

長尾 浩幸

Hiroyuki NAGAO

版の時間

Age of Prints

長尾 浩幸
Hiroyuki NAGAO

准教授 (洋画)

The Exhibition “Age of Prints”, a selective exhibition of contemporary Japanese printmaking, was held in December 2012 at the Joshibi Art Museum of Joshibi University of Art and Design in Japan's Kanagawa Prefecture. The exhibition examines the state of contemporary printmaking in Japan, and challenges the traditional definitions of prints and printmaking. The participating artists reside and work in different regions throughout Japan, and the visual content of their work ranges anywhere from formal abstraction to iterations of traditional Japanese cultural images.

展覧会「版の時間／Age of Prints」について

「版画の多様な表現を提示し、さらなる版画の展開を見出したい」との思いから、大学版画学会は若手新進アーティストによる公募企画展を開催することになった。今後の版画学会（平成25年度より名称変更）にとっては、これまでの全国大学版画展における研究成果の発表や意義を踏まえ、同時期に開催することで教育と研究の現場を活性化させることに繋がる提案となることを願った試みであった。

大学版画学会設立36年を迎えて、2009年6月大学版画学会の運営委員会で当時の木村秀樹会長から提案ののち、企画展を検討するための特別研究委員会を立ち上げ、倉地比沙支氏（愛知県立芸術大学）、大島成己氏（京都嵯峨芸術大学）北野裕之氏（京都精華大学）らが任命され、共同企画として携わることになった。

当初は、大学版画展と併設して町田市立国際版画美術館内での開催を検討したが、本来の主旨や展示空間の問題が解決できずに再検討を余儀なくされた。そこに女子美術大学の馬場章先生から付属の女子美アートミュージアムでの開催が可能であるとの提案があり、実行委員会では倉地比沙支氏を委員長とし、生嶋順理氏（東京造形大学）、清水美三子氏（女子美術大学）、大島成己氏、北野裕之氏、長尾浩幸で構成された実行委員会が発覧概要の決定、出品作家の選考委員の選出を行うことになった。そこで、企画内容や予算確保について討議を重ねて、展覧会実現に向けて作業にかかることとなった。その詳細は、別途発行した記録集を参照されたい。本展は、これまでの一般的な版画表現だけでなく、映像、写真、デジタルメディアによる表現、版に留まら

ないジャンル横断的な表現、そして既存の空間に収まらないオルタナティブな表現など、従来の枠を逸脱する版画表現の今日的な多様性を紹介する内容である。また本展は、新しい可能性創出をさらに促進させるため、39歳以下の若手研究者や作家支援を目的としている。

本企画は版画技法、現代美術などフィールド別の内容ではなく、美術の中での版の立脚点に注視した作品や版画の特質に関する作品による展覧会を標榜する。そのためこの展覧会では、出品者のコンセプトが伝え易いように、展示スペースを1名につき10メートル前後を使用して作品と展示、空間の両方から、作家の意図に沿った展示を構成し、規制の多い展覧会では実現できない展示を計画した。版という媒体を通した手法、および版から展開された作品及び作品群による展示であれば、版画作品のみならず、インスタレーション、立体、連作、写真、映像など、より自由度の高い作品展示を目指し、プランニングから設営まで大学版画学会とアーティストである研究者が双方の連携の中で展覧会を実現させる手法をとることになった。

シンポジウム「版の時間／Age of Prints」について

2012年12月2日、女子美アートミュージアムスタジオは、昨日の総会に引き続き学会関係者の方々のほか、出版社や大学関係者、作家、学生らで満席となっていた。シンポジウム出演者として、出品作家から、金光男氏、田口健太氏、前野智彦氏の3名、企画者側から倉地比沙支氏、大島成己氏がそれぞれ出席し、そして私はモデレーターとして、司会進行も務めることとなった。シンポジストの紹介後、展覧会趣旨を踏まえながら、各自の版画に関わる契機や現在の作品についてふれながら、版のもつ間接性や複数性、新しいメディアとして版の有効性について出品者とともに討論を行った。

それぞれの作家は、大学で専門に版画教育を受けたのちアシスタントや講師などを経験しながら創作活動をしている。1970年代後半から、1980年代後半生まれの彼らが版画教育の中で何を学んできたのか、そこで学んだことは現在の作品や創作活動にどのように繋がっているかといった質問を司会の私から出品作家に向けて投げかけた。それは現代は1980年代の状況と違い、彼らは様々なメディア機器を使い画像処理や製版をこなし、暗室作業や編集作業の大幅な改善が彼らの作品制作にどのような影響を及ぼしているのか関心があったからである。もっとも想定していたように、彼らにとっては新しい技法はもはや特別のでき事でもなく、制作過程において使いやすく、日常的になくしてはならない道具となっていることであった。手技の面白さが失われるかもしれないといったことも危惧するまでもなく、彼らは上手に使い分けながら作品の強度を保っている。版画教育においてこれまでの版種別オーソドキシシーの確立とともに、メディアへの柔軟な対応が新たな造形教育に繋がり、美術の可能性を広げてく

れるのだろう。また、作家の立場でどのような意識で版画制作や版による作品制作を行っているかという問いかけには、「版画」や「版」について狭義な美術のジャンル別に対しての意識ではなく、同時代的な美術の中で版画や版から派生した有効性や特異性をいかして自分の制作に引き寄せることで独自の表現が可能になり、そのうえで評価される場があることに彼らは期待しているようであった。かつて盛んだった版画の批評性は、写真や映像表現の当該分野に移行しつつある。すなわち、美術における版画の批評性をいかに取り戻し、活発な議論の場にするのが求められていることだと考えられる。

シンポジスト以外の展覧会に並んだ作品も、版という媒体を通じた手法や版から展開されたものであり、版画作品のみならず、インスタレーション、立体、連作、写真、映像、音響など、どれも意欲的でより自由度の高い作品展示をしていた。これまで版画展でみられなかった作品とそれらが互に関係し合う会場は、版に対して思索に満ちた空間となっていたことを述べた。会場からは、メディアに対する意識の違いによる作家の構え方や版や版画表現の展覧会のあり方などに対して質疑応答がおこなわれ、ふだんから意識していなかった版画の未来像について考える貴重な時間となった。学会においても、版画教育の進歩発達をはかるとともに、これからを担う才能を持った研究者や作家たちのさらなる飛躍を願っている。

記録

「版の時間／Age of Prints」展 ●展覧会実施概要：期間 2012年12月1日（土）～16日（日）主催 大学版画学会／版の時間実行委員会 共催 女子美術大学 助成 公益財団法人 朝日新聞文化財団 開催場所 Joshibi Art Museum 女子美術大学アートミュージアム 入館者数1170名 ギャラリートーク傍聴者数 137名 シンポジウム傍聴者数 188名 オープニングレセプション参加者数 約200名

○審査員（ファイル審査／50音順、敬称略）清水 穰（美術批評家、同志社大学教授）滝沢恭司（町田市立国際版画美術館学芸員）建畠 哲（京都市立芸術大学学長）

○出品作家（50音順、敬称略）阿部大介／大坂秩加／加納俊輔／上村洋一／岸 雪絵／金 光男／構想計画所／タイダ ヤシャレヴィチ／鷹野 健／田口健太／堂東由佳／水野正彦／芳木麻里絵／吉田ゆう

○版の時間実行委員会（敬称略） 実行委員長：倉地比沙支（愛知県立芸術大学准教授）／実行委員（50音順）：生嶋順理（東京造形大学教授）／大島成己（京都嵯峨芸術大学准教授）／北野裕之（京都精華大学専任講師）／清水美三子（女子美術大学教授）／長尾浩幸（成安造形大学准教授）

○作品紹介ギャラリートーク 出品作家：コーディネーター 大島成己 日時 12月2日(日) 13:00～14:00：場所 女子美ミュージアム展示室

○シンポジウム／関連イベント：シンポジウム『版の時間』 日時 12月2日(日) 14:00～15:30 場所：女子美術大学内 1011スタジオ：モデレーター：長尾浩幸(司会進行)：シンポジスト：金光男(出品作家)／田口健太(出品作家)／前野智彦(出品作家／構想計画所)／大島成己／倉地比沙支

○レセプションパーティ

日時 12月2日(日) 16:00～

場所 女子美ミュージアム ロビーラウンジ

○展覧会記録集 カタログ B5サイズ カラー図録 展覧会終了後2013年3月発行

○論文「版画の現在、あらたな批評の場に向けて」

「版の時間／Age of Prints」記録集の68～69ページに掲載

発行：2013年3月

発行者：女子美術大学

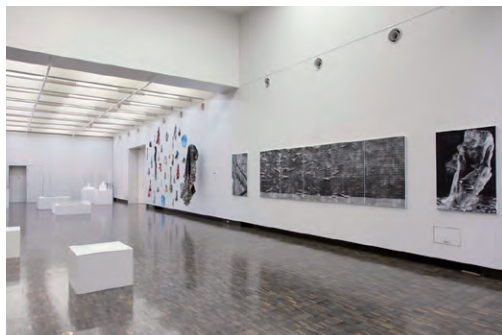
「版の時間」は、版との関わりにおいて作品と批評、教育と活動、文化と時代といった多義的な要素と時間軸による解釈をめぐる様々な議論を共有する場を意味している。絵画作品の唯一性や希少性つつねに対峙してきた版画を通じて、これまでの文脈をひもときながら現代に生きる作家たちの作品にむけて語るとはどのような意味をもつだろうか。日本の創作版画から近代版画が内包する批評の行方、戦後の現代版画への契機から現代美術として批評が呼び起こすものについて述べている。さらに、写真の存在を再認識した1980年代以降、デジタル技術によるイメージの編集や加工が生み出す複製メディアの問題は新たな価値や解釈を生み出している。これまでの版画の存在を重ねることで、今日的な批評は可能になるかを述べている。



シンポジウム「版の時間」会場風景



Joshibi Art Museum 女子美術大学アートミュージアム 展示風景



Joshibi Art Museum 女子美術大学アートミュージアム 展示風景



展覧会記録集

二条城二之丸御殿障壁画の復元模写について

The Restoration Project of the Door Panel Paintings at
Ninomaru Palace of Nijo Castle

大野 俊明

Toshiaki OHNO

二条城二之丸御殿障壁画の復元模写について

The Restoration Project of the Door Panel Paintings at Ninomaru Palace of Nijo Castle

大野 俊明
Toshiaki OHNO

教授（日本画）

Nijo Castle (Nijo-jo), which is designated as a World Cultural Heritage Site, is a tourist site welcoming many sightseers every year. Among its many outstanding cultural assets are the door panel paintings at Ninomaru Palace, created by Kano school artists in the early Edo period and designated an Important Cultural Property by the national government. But these door panel paintings have been severely damaged through the passage of over four hundred years, so a restoration project was put into place for these important national treasures. This project, which began in 1972, entails copying and replacing the door panels. I would like to describe the project in its entirety and introduce one aspect of the preservation activities surrounding Important Cultural Properties of Japan.



写真1 二之丸御殿車寄せ（国宝）

はじめに

京都御所南西に位置する二条城は、江戸幕府を開いた徳川家康により1603年に築かれた。この城は天下統一をなし遂げた後、朝廷との和睦を計るため、秀吉がかつて築いた聚楽第にならって建てられたといわれる。現存する二之丸御殿は、三代将軍徳川家光が後水尾天皇の御幸に合わせて改修したもので、国指定の文化財として現在に伝えられている。特に建物内部の障壁画は、徳川家の御用絵師であった狩野探幽を筆頭に、当時の狩野一門が手掛けた貴重な文化財となっている。ところが400年の歳月を経た障壁画はいたみが甚だしく、貴重な文化財を保存するため、模写を行いはめ替え

る計画が1972年に始まった。総数1000面を越える障壁画を描かれた当時の状態に復元模写し、順次はめ替えながら原本を修復保存する方法が進められてきたこの事業は、2013年現在、全体計画の約7割が完了した。しかし残る3割の復元模写が完結するには、少なくとも10年から15年の歳月が必要であろう。

本稿では、約40年に渡って携わってきた復元模写の作業工程を中心に、修復の現場を紹介する。

1. 作業工程

二条城内には、模写作業所専用の施設（模写室）があり、通常の作業はこの場所で行われている。ただ、模写室に持ち込めない障壁画（壁貼付や大床に描かれているもの）等は、御殿内で行う工程もある。



写真2 原画のトレース

工程1 上げ写し

修復の手順は、まず模写室に持ち込まれた原本の現状模写（上げ写し）の作業から



写真3 トレースの作業

始まる。二之丸御殿の障壁画は大半が幕末から明治期に補修されている。その際、元の図柄とは関係なく原作者以外の手で加筆修正されている個所が多く見られる。しかし、この上げ写しの段階では、現状の図柄を忠実に写す現状模写を行っている。つまり加筆された部分も現状のまま写し、復元は後の工程で慎重に行う。

工程2 箔下古色

この工程では復元模写するパネルに貼られた画面（特別に漉かれた白麻紙を使う）に古色（数種類の絵の具を混色して作られたもの）を塗る。後世に加筆された描線や欠落した図柄等は当時の状態に復元するが、色彩に関しては、はめ替えた時に御殿内のしつらえに調和するよう原色は使わない（描かれた当時から70～80年経過した色彩を基準としている）。そのため、パネルに貼られた白麻紙にも古色（時代色）をつける。



写真4 箔下古色

工程3 転写・骨描き

原本から写し取った現状模写した図柄から、剥落している個所や後世に加筆された部分は、描かれた当時の図柄や描線に復元する。復元するにあたり、同一作者の他の参考作品や模写事業の監修指導者（障壁画の研究者・美術史家）の助言を基に行う。復元されたものが原画下絵となり模写パネルに捻紙（木炭を和紙にすり込んだ和製カーボン紙のこと）を当て、模写パネルに鉄筆でトレースを行う。写し終えた線をもとに墨入れをする（骨描き）。この作業が完了すると復元模写画面の下描きが整ったことになる。



写真5 転写



写真6 骨描き

工程4 面ぶた

御殿内の障壁画の大半は金箔地に描かれているため、作業もまず金箔を押す（貼る）ことから始まる。そのため、箔を押す必要がない箇所は、面ぶた（マスキング）を施す。

面ぶたとは、薄い和紙を図柄に合わせて切り、貼り込むことである。面ぶたには高価な箔を節約し、絵の具の定着をよくするという意味がある。さらに箔押が終われば、その箇所ははがす。



写真7 面ぶた（マスキング）をする



写真8 面ぶた（マスキング）の仕上がり

工程5 箔をあかす・箔を押す

箔地をつくるには、薄い箔を扱いやすくするため薄紙と箔を貼りあわす（箔をあかす）作業と、箔を押す作業の連携が必要になり、分担で行う。当時も工房制作だったので、作業分担は常時行われていた。当時の箔は、現在のものと厚さや大きさが違っていたので、特別に注文して再現している。

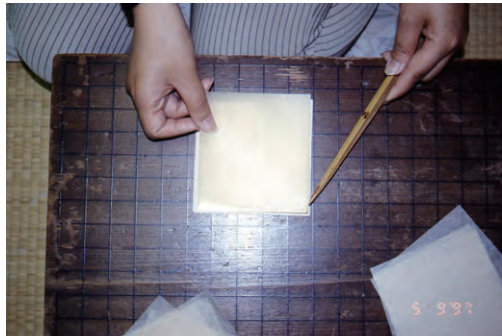


写真9 箔をあかす



写真10 箱を押す

工程6 箱上古色

箱押しが完了すれば、全面に古色（時代色）をつける。この作業は御殿内にはめ替えられた時、周囲のしつらいと調和させるために行う。

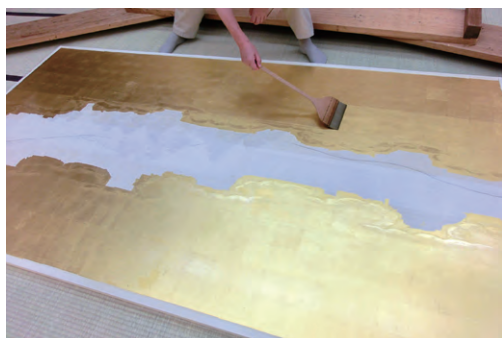


写真11 箱上古色

工程7 面ぶたはがし

箔上古色が完了すれば、彩色を施す個所に貼られていた面ぶたを全てはがす。この工程が終われば工程3で行った骨描きをした時の紙地が再び現れる。



写真12 面ぶたはがし

行程8 彩色

いよいよ障壁画が制作された400年前の色彩を意識して下塗が始まる。当時の絵の具類は、大半が天然素材であったため、復元作業もその素材を基準としている。特に日本画の絵の具は、現在も天然素材で作られているものがあるため、当時の色調を再現するのはそれほど困難なことではない。手順も下塗から中塗、そして仕上げへと段階的に行う。ただこの行程も、絵の具は原色のままではなく経年変化をつけている(絵の具を焼く)。



写真13 岩絵具1



写真14 岩絵具2

行程9 仕上げ

すべての彩色作業が完成すれば、最終段階で再び墨入れを施し、モチーフの輪郭を整え、画面に抑揚をつける。

二条城の障壁画が制作された時代は、西欧の遠近法や陰影法を使った絵画表現ではなく、描線（墨線）が主体となる表現が主流であったため、最終は再び墨を入れ画面を整えていた。



写真15 仕上げ1



写真16 仕上げ2



写真17 仕上げ3

行程10 その他の作業

日本画の絵の具のひとつである胡粉（白色）を使った表現に絵の具を盛り上げる技法がある。それは障壁画（平面）の画面の中に、より立体的な表現が必要な個所に施された技法でもある。具体的には、胡粉を少々ねばりのある状態に練り、画面に何層も盛り上げるように塗り込む。その上に箔を押すと陰影ができて立体的に見える。

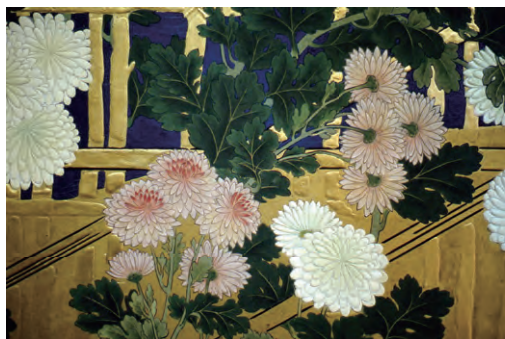


写真18 盛上げ彩色1



写真19 盛上げ彩色2



写真20 盛上げ彩色3

2. 模写事業の役割

二条城二ノ丸御殿の障壁画の大半は、国の重要文化財に指定されているもので、次の時代へ長く受け継がれるべく、原本を保存するため模写をしてはめ替える作業が1972年から続けられている。他方、そこには日本の文化遺産として広く社会に公開していく重要な役割も含まれている。このように、文化財の「保存」と「公開」という考え方のどちらを優先すべきかは、それぞれの時代とともに変化しながら今日に至っているが、その両方を解決するために始められたのが、このプロジェクトである。

現在は、デジタル技術の発展により、文化財に指定されているあらゆる絵画作品のレプリカ制作が飛躍的な成果を上げ、原本保存とレプリカでの作品公開に大きな役割を果たすようになった。二条城の模写事業もデジタル技術を使ってレプリカ制作にすべきだという考えもあったが、結局、従来通りの方法で現在も作業は進められている。それは、伝統的な日本絵画の空間表現や絵画技法をひとつの「文化」としてとらえ、次の世代へ直接的に伝え残す必要があると考えるからである。400年前の狩野派の絵師たちが描いてきた成果は、現在の我々に受け継がれるべき表現内容や技法が多く含まれている。これは、日本の文化として継承するため、次世代に残していかなければならないものであり、模写制作に携わる過程の中で手を通して現代の我々が体得することで、伝えつなぐことができるプロセスであるとも考えている。デジタル画像での再現では、その表現技法の伝承は十分とはいえない。

ただ、保存と公開の考え方も様々にあり、必ずしもデジタル技術を否定しているわけではない。例えば、文化財に指定された襖絵を所有する寺院が、その部屋を頻繁に法事等で使用する場合もある。このような時は、デジタルプリントのレプリカであれば、万が一襖が破損しても同じデータを出力すれば簡単に同じ作品が再生できる。目的や用途によって最善の対策を見極め、使い分けることが必要であろう。

3. 模写事業の現状

最後に文化財の修復に必要な原材料などの確保や調達の現状に目を向けたい。

二之丸御殿の障壁画には、杉板に描かれた杉戸絵があるが、当時は、秋田や木曾の材、あるいは屋久杉などの原材料が使われていた。それは樹齢を重ねた板幅の広いものばかりが使われていたが、現代では簡単に手に入れることができる代物ではなく、結局、復元模写の材は幅の狭い板を何枚も接着したものを使うことになっている。

また、手漉の和紙に関しても、当時の紙質は楮や雁皮の繊維とともに泥（粉末状の土）をいっしょに漉き込んだ紙を使っていたが、現代ではその製法を受け継ぐ技術者も少なくなっている。二之丸御殿の復元模写も結局、当時と同じ方法で漉かれていた紙はほとんど使っていない。

このように、400年前に使われていたものを使うことを原則としながら、原材料の

不足や技術がなくなってしまったものなどがあり、完全な復元はできていない。せめて、作画工程だけは、400年前の狩野派の表現技法をよみがえらせ、日本文化の継承の一つの事例としたい。



写真21 復元された杉戸絵

2011年度大学満足度調査結果分析（2）

——満足項目篇——

A Report about the SEIAN Satisfaction Survey
in 2011 (2)

山川 裕樹

Hiroki YAMAKAWA

2011年度大学満足度調査結果分析（2）——満足項目篇——

A Report about the SEIAN Satisfaction Survey in 2011 (2)

山川 裕樹
Hiroki YAMAKAWA

准教授（心理臨床学・学生相談）

Here, in part two of “A Report about the SEIAN Satisfaction Survey of 2011” (Yamakawa, 2013), I will report the results of the SEIAN Satisfaction Survey of 2011. This paper examines points of student satisfaction and points students feel need improving. I will analyze the results both as a whole as and separately for each of the university's five departments.

1. はじめに

本稿の目的は、2011年度に行われた成安造形大学満足度調査の結果から、学生たちにおいて成安造形大学がどのように受けとめられどのように感じられているのか、果たして満足いく大学だと思われているのか、そこを検討することにある。昨年度報告した「2011年度大学満足度調査結果分析（1）」(山川, 2013) に引き続いて、今年は学生たちが本学や授業等のどの点に満足を感じているのか、どの点をもっと充実してほしいと感じているのかについて分析を行う。調査の概要は昨年度において報告してあるため、調査方法並びに調査項目については昨年度の論文をご参考頂きたい。

2. データ分析篇～満足項目&充実希望項目

満足度調査では、大学の満足度や必修授業、選択授業等の満足度を尋ねた後、それぞれについてどのような点を満足だと感じているのか、どのような点を充実してほしいと感じているのかを、あらかじめ設定した選択肢（10個ないし15個）から選ぶ形式での回答を求めた。本稿では、前者を満足項目、後者を充実希望項目と呼ぶこととする。なお、若干であるが一部の項目については2008年度調査から文言の変更が行われている。変更箇所は資料1に示されているのでそちらを参照いただきたい。

概観すると、満足している項目についても充実を希望する項目についても、前回より相対的にチェックをつけているパーセンテージは多くなっていることが分かる。満足項目が上がって充実希望が減っているのなら教育の充実効果があったと云うことであるが、充実希望自体のチェックも増えているため、マークシート方式とPC（携帯）での回答式との違いが出たのだろうか。前回よりたくさんの意見を寄せてくれると云うことでもある。

ここでは、まず総評を前回データとの比較と併せて行い、その後、各領域の特徴について述べていく。

2.1 総評&前回比較（資料1）

2.1.1 大学の満足

学生たちは、丁寧な教育や雰囲気の良いさに対して半数以上も満足を感じている。魅力的な先生がおり友人との出会いもあり、自然環境の豊かさ、面倒見の良さなどは5割前後の学生が満足だとしている。面倒見の良さや将来に役立つなどは前回より大きく得票を伸ばしており、学生たちはこうしたことに満足を感じている（あるいはこういう点を重視するようになった）ことがわかるだろう。

前回低位にあったのは、発表機会が多い、著名な作家に出会える、活気があるであった。順位は変われどその三つが低いことに変わりはない。今回も最低は「活気があると感じる」である。「雰囲気はいい」の다가「活気はない」のが本学の大学像なのだろう。ただ、その現状に満足せず、低いとされた点も満足に感じてもらうための工夫は今後とも必要であることには変わりはないと思われる。

2.1.2 必修授業

授業への満足は非常に高いと思われる。丁寧な教育に関しては実に6割を超える学生が満足だと答えている。ただ丁寧なだけでなく、技術やスキルを教える項目も高いので、いい教育をしていると考えてよいだろう。その一方、厳しさや目標を決めて取り組ませるなどの側面に対する満足は低い。厳しい教育に対する希望が22.3%あり、これと専門性が身につくという項目のみが、「満足」<「充実希望」となっている。充実希望項目のみを見ると、丁寧で面倒見がいいところは今のままでもいいから、もう少し専門性の高さやスキル向上などのシビアさを求める学生も一定層存在していることが分る。

2.1.3 選択授業

傾向はほぼ前回と同じであるが、大きな変化として、満足で「基礎能力」が大きく上昇したことがあるだろう。この辺りはキャリアサポートプログラムの充実にもよるだろうし、そして、学生たちがそうした授業を求めていることの証左でもあると思う。キャリア教育の授業に取り組んでいる教職員から聞く学生たちの姿とも重なる。今の学生たちは、目に見えて手応えがあることを求めているのかもしれない（これは、必修などでも共通するだろうか）。

充実希望項目においても、基礎能力の授業を求める声伸びていることが分る。また、同時に見逃せないのは、コミュニケーション力向上の授業を求める学生の増加である。コミュニケーション力の満足は低いことから、そうした視点に力を入れた授業をもう少し考える必要があるかもしれない。

キャリア支援科目やプロジェクト科目については満足にも充実希望にもあまり上がっていない。順序効果（最初にある項目にチェックがよく付き後ろになるほど下がっていく）

もあるかもしれないが、これらは現状のままでいいということか（ただし、基礎能力・コミュニケーション力向上の観点からキャリア支援科目を形成していくことは必要だろうが）。

もちろん、「基礎的能力」とは何の基礎的な能力なのかは議論が必要である。教員が思う基礎的能力と学生が思う基礎的能力は違う可能性もあり、学生たち同士でも別のものを指している可能性もある。美術の基礎なのか生きる上での基礎なのか就職における基礎なのか。デッサンをやるのか中学校教育的なことなのか、もう少し考える必要があるだろう。

2.1.4 制作サポート

コンピュータ機材や先生・教務員のサポートは前回と同様の高い満足である。今回はクラスの制作環境についても高い満足が示された。ただ、制作環境は充実を希望する項目のトップに来ており、前回と比較するとそれは向上したと云えるものの今なお学生たちの希望は多いことが分る。充実を希望する項目の伸びで見ると、発表機会や発表情報の充実を望む声は前回より増えている。学生たちが作った作品についてどのように世に広めていくか、大学としてどのようにオーソライズしていくか、もう少し考えていく必要があると思われる。自由記述でも、「キャンパスが美術館はいいが学生の発表場所は減った」との声もある。のちにもあるように、学生たちは先生の作品（研究）にも触れたいと感じている。【キャンパスが美術館】が、学生や先生の資源を充分活かそうとしていないと感じているのかもしれない。

なお、工房施設の充実を望む声は減少した。工房が充実してきたことを学生も実感として感じているのだろう。そのような、現状有している資源をシステム面でもサポートしてオーソライズしていくことが今後大学として必要な方向性ではないだろうか。

2.1.5 窓口

これは前回調査に比べて満足の順位が大きく変動したと思われる。ただ、前は「満足」のつく項目があまり挙がっていなかったから（一位で25%以下の満足）かもしれない、その意味では前回よりも学生たちに「大学事務部」の活動が表に見えるようになってきたとの仮説も立てられる。

情報提供部門ではやはり成安手帖やシラバスの情報が一番活用されていて、次いで情報サービス、掲示板になっているようである。情報サービスはファーストクラスに比べると得票を伸ばしている。

しかし、何よりも注目すべきは、充実を希望する項目に挙げられた「事務室の運営時間」である。この項目は新規項目であるため前回との比較は意味をなさないが、今回の調査において、学生が充実してほしいと述べた項目においては（必修から学生生活まで含めて）トップにあたる。自由記述で見られた意見では、「授業が終わった時間に事務室が閉まっているのをどうにかしてほしい」と云うものがあつた。昼休みがない

本学において、学生が事務室に手続に来る時間をどうするかは考えていいのかもしれない。

なお、充実希望の上位に来ているのは、情報提供面と云うよりは個別サービスに属する面のほうが強いと考えられる。もちろん、相談のしやすさへの希望は前回より大きくポイントを下げている、改善されている側面は強いと考えられる。いずれにせよ、学生たちは今の事務室のシステムのなところでは満たされているが、なにがしかのアクセシビリティに属する要素を求めているのだと云えるだろう。

2.1.6 キャリア

満足が全体的に低調であるが、これは全学年トータルで質問している（=母集団が大きい）ところから来ているのだろう。そこで、「キャリア利用有り」のみを対象としたグラフを見ると、満足が大きく上がっていることが分る。ほかのグラフと同じような傾向である。全員対象のデータの降べき順と並びを同じにしたので、若干順位の変動等もあるが、しかし、その全体的な傾向としては、全学年対象のものとは比べて殆ど変わってないと云えよう（母集団が小さくなった事によって満足が上昇）。

さて、前回とのデータ比較を詳細に見ると、学生が満足に感じている項目はなかなかに変化したようである。前回に比べて減った満足な項目としては、インターンシップがある。それへの充実希望が増えたのであれば、こちら側の体制の変化が悪く影響したと想定できるが、微増程度である。なので、この変化は、学生がインターンシップ事業にあまりプラスの評価をもたなくなった結果である、と想定できよう。前回一位であったメールでの情報提供は、伸びているもののその伸びはたいして大きくなく、前回一位を明け渡している。もちろんそれへの充実希望を望む声も多いので、もう少し検討が必要であろうが、満足項目の上位に来たのは、文章の添削や冷静な意見である。この変化は、学生たちがキャリアサポートセンターに求めるものが、情報提供やインターンシップ経験などより、カウンターでの対応業務に移ってきていることを表しているのではないだろうか。

ほかの充実希望を見てみても、相談のしやすさや情報の見やすさなど、センター内で可能な経験のところに軸足が置かれている。このことも、上記の仮説を裏付けるものであると思われる。

2.1.7 学生生活の満足

友人や先生との繋がりに関しては、前回に引き続き高い満足が寄せられている。前回比の点から見ても、正常進化して満足度が上昇していることがうかがえる。

ただ、充実を希望する項目もなかなか高い。とりわけ、他大学との交流に関しては非常に強い希望が寄せられた（ただ、この項目に関しては、前回調査ではカッコ書きで「単位互換事業」と付けられていたことを附言しておく。前回比での上昇は、その影響も大きいと思われる）。他大学との交流希望は、今回の調査においては事務室の終了時間に続いて

二番目に高い要望が寄せられている。

ほかの充実希望の上位を見ると、どれも（祝祭的・非日常的な）イベント的なものである。学生会のイベントへの満足は前回比で大きく上昇した（そして充実希望も大きく減少した）とはいえ、依然充実希望が高いことには変わりはない。これらは、教職員のみでの努力でどうこうできるものではないため、今後の対応を考えるのが容易ではないが、やや内向きな傾向がある成安の学生たちに、何か後押しできるような仕掛けができないものか、もう少し学生支援部門などで検討してみてもいいのかもしれない（もちろん授業／制作単位での交流もありえるだろう）。

2.1.8 充実を希望するもの

学食とリブレに関しては相変わらず要望が高い。外部委託であるため、これもどうにもしがたいものではあるが、こうした声が寄せられていることを先方にお伝えする必要はあるだろう。限られたスペースの中、できることとできないことがあると思うのだが、（トイレと並んで）学生たちが日々生活する上で欠かせない設備に関するものであるため、前回に引き続いてこのような声が上がったことを、学生たちの自由記述の抜き書きとも併せてお伝えするべきであろう。必要に応じて、大学側と協議するシステム（窓口）を作る必要があるかもしれない。

なお、前回「図書館の蔵書」と云う項目を挙げ、それへの充実希望が非常に多く寄せられたが、今回は図書館スペースの問題等を鑑みリストに載せることはしなかった。そして新規にいくつか項目を挙げたが、その中でも、先生の制作・研究の発表に触れたいとの意見がなかなか多く寄せられた。先の、学生の作品発表関連でも述べたが、学生たちは、先生が最前線で活動している様子にもう少し触れたいと思っているようである。

もちろん、それは個展などに足を運んでこそ得られるべきものかもしれないが、そう指導してもなかなか足が踏み出せない学生が多いのも現状である。また、そうした指導は身近な学生たちのみにしか行き渡らないという側面もある。せっかく領域制になり、クラスの枠組を越えていこうと云う理念があるのだから、目の前にいる学生以外への教育効果も考えて、より積極的に学内で作品提示をしていく取り組みを行っていけばいいのではないだろうか。

2.2 総合領域（資料2）

総合領域の満足項目を、全体の動向と比較して領域の傾向であると思われるものを挙げる。

2.2.1 大学の満足

「将来に有用」であり「広い教養が身につく」ことは全体よりやや多いものの、「雰囲気」や「先生の魅力」等は低く、「刺激的作品との出会い」や「発表機会が多

い」などの制作関連への満足は低い傾向にある。そして、「素敵な友人との出会い」は全体と比して著しく落ちる。これは授業履修制度の特徴から生じているかもしれない。

2.2.2 必修授業

満足は全体と比して低調にある。「目標の提示」は全体より満足が高く、それに呼応して充実希望の声は低くなっている。これは総合領域のなかが奏功しているのか、領域からご示唆いただけるとほかの助けになるだろう。

充実してほしいのは、「自分と向き合ってくれること」。全体の1.5倍以上。満足と感じている声は全体と変わらないのだが、しかし充実してほしいと云う声は全体より圧倒的に多い。いわゆる「出稽古制」によるものか。

2.2.3 選択授業

相対として満足の声が多い（満足度からも明らかであったが）。充実を希望するのは、プロジェクト科目である。プロジェクトの満足の声も全体の倍ほどであったが、充実希望は三倍ほどである。満足しており、なおかつその充実を求めているのが総合である。プロジェクトへの意識が高いのは総合領域らしい結果であろう。

2.2.4 制作サポート

先生や教務員のサポートに対する満足度は高い。充実希望では産官学連携に高い数値が出るのが、先のプロジェクト科目への意識の高さと重なっているようである。もちろん、制作環境や機器の貸出などの制作面が高くなっているのも見逃せない。

2.2.5 窓口

満足度は高い。充実希望も全体に比して低い。事務室をうまく使えているのだろうか。

2.2.6 キャリア

充実希望で著しく高いのがインターンシップである。どうもプロジェクトといい産官学連携といい、外部への働きかけに意識が強いのが総合領域であると云えそうである。「デザインプロデュースコース」の面目躍如か。

2.2.7 学生生活の満足

友人とのつながりが不満足&充実希望である、というのが目立つ点か。これは先とも重なるう。

2.2.8 充実を希望するもの

先生の制作・研究発表に触れたい、というのが大きく上がっている。

2.3 イラストレーション領域（資料3）

イラストレーション領域の満足項目を、全体の動向と比較して領域の傾向であると思われるものを挙げる。なお、イラストレーション領域は大学全体に占める人数も多いので（調査データの55%がイラストレーション領域）、全体と比較してどうしても差が小さくなる傾向にあり、領域の特徴を全体と比較していいにくい（イラストレーション領域の回答傾向が全体の傾向を左右する）ところがあるのはご理解いただきたい。

2.3.1 大学の満足

全体比との差は小さいが、評価は高めである。魅力的な先生がおり雰囲気もいいなどは全体よりも（やや）評価が高い。刺激的作品に出会えるという項目が全体比10%以上評価が上がっていることも特筆に値しよう。

2.3.2 必修授業

おおむね全体平均と近いが、充実希望において、目標の提示ややりたいことの後押しなどが少々高く出ているのは少し着目しておきたい。

2.3.3 選択授業

取り立てて特徴的なものは見いだせず。

2.3.4 制作サポート

充実希望において、工房の充実を望む声が若干多いのと、発表情報や産官学の希望が少なめなのが特徴か。発表情報は、イラストブログがあるのでイラストレーション領域の学生的には満足度が高いのかもしれない。産官学が少ないのは、そうした指向性をイラストレーション領域の学生があまり持たないからか。

2.3.5 窓口

相談しやすさ、困ったときに駆け込めるなどがやや充実希望として高いか。

2.3.6 キャリア

文章添削への満足がやや高い傾向にあるか。

2.3.7 学生生活の満足

他大学との交流、アルバイト情報や国際交流など、全体と比べると低い傾向にはある。親切な支援や先生とのつながりは全体よりも求める傾向があるか。他大学との交

流を望む声がトップなのは変わらないので一概には言えないが、全体の傾向と比べると、他と交流するよりも内でのサポートを望む傾向が若干ながらあるのかもしれない。

2.3.8 充実を希望するもの

リブレへの要望が高い。自由記述も参考にすれば何らかの対策が練れるかもしれない（イラストレーション領域好みの画材などが少ないのか？ 領域の先生からもヒントがもらえるだろうか）。

2.4 美術領域（資料4）

美術領域の満足項目を、全体の動向と比較して領域の傾向であると思われるものを挙げる。

2.4.1 大学の満足

全体に比して高い項目も多い。丁寧な教育や豊かな自然、個人を大切にしてくれることなどは5%以上高くなっている。制作に集中できることは20%以上も全体より評価が高い。一方、刺激的な作品に出会えることについては10%以上も下がっている。守られてじっくり制作はできるが、学内で刺激は得難いのだろうか。

2.4.2 必修授業

全体比でも評価が非常に高い。厳しさや一人一人に向き合ってくれることなどはもう少しあってもよいと思っているようである。

2.4.3 選択授業

満足も高いが、充実を希望するものもそこそこある。制作に必要な知識、美術やデザインなどの知識などはもっとあってもよい、と思っていることが分かる。制作への意識づけは相当に高いと書いていだろう。

2.4.4 制作サポート

発表の機会や発表情報、グループ展補助を望む声が高い。先からの「制作志向」の流れはここでも見られる。意外なのは、産官学への意識の（相対的な）高さである。どこからくるのであろうか。

2.4.5 窓口

掲示板による情報提供の満足度が高い傾向にあり、これは美術がどこかアナログな学生が多いということか（もちろん情報サービスの満足も同じくらい高いのだが）。ただ、充実希望はほぼいずれも全体の傾向を上回っている。満足もしているが、変えてほしいという声も相当多いようである。

2.4.6 キャリア

充実希望として、相談のしやすさ、資料の閲覧、文章の添削などがあげられている。

2.4.7 学生生活の満足

他大学との交流、アルバイト情報、国際交流などが高い（イラストレーション領域と逆か?）。外とのつながりを求めているのか。「刺激的な作品と出会える」が低いのと関係があるだろうか。

2.4.8 充実を希望するもの

機材や工房については全体より低い。リブレや学食など、大学生活での基盤となるものを求めているのだろう。

2.5 メディアデザイン領域（資料5）

メディアデザイン領域の満足項目を、全体の動向と比較して領域の傾向であると思われるものを挙げる。

2.5.1 大学の満足

全体より低い傾向にある。とりわけ、制作に集中できる、刺激的な作品と出会える、専門を深く学べるなどが低い。どうも制作面でやや満足が低い傾向にあるようだ。

2.5.2 必修授業

こちらも全体と比べて低い。当然かもしれないが、充実希望の声は高くなっている。専門性、スキルや技術の教育を望む声が全体の傾向と比べて大きい。物足りなさを感じているのか。

2.5.3 選択授業

あまり目立った傾向はないが、キャリアやプロジェクト科目の充実を望む声が全体と比べて高い傾向にある（がそれを望む声が多いというわけではない。あくまでも、大学全体比、である）。

2.5.4 制作サポート

機器の貸出満足が高いのは流石メディアデザイン領域か。ただ、それらへの充実希望も大学全体と比べて高い傾向にある。これらは領域の特性でもあるのだろう。

2.5.5 窓口

あまり特徴的なものはないか。満足は高い傾向にあり、充実希望は低い傾向にある。

2.5.6 キャリア

前項と同様の傾向。充実希望があまりない、というのはいいのか悪いのか判断が難しいところである。意識が低い、ともいえるわけであるから。

2.5.7 学生生活の満足

学生会のイベントへの満足度が高く、アルバイト情報の充実を望んでいる。傾向として何かをいうのは難しい。

2.5.8 充実を希望するもの

やはり、貸出機材への充実が比較的高くなる。しかしその他は特記すべきことも少なく、全体として要望に乏しいのだろうか、これといった希望が見えてこないように感じられる。

2.6 空間デザイン領域（資料6）

空間デザイン領域の満足項目を、全体の動向と比較して領域の傾向であると思われるものを挙げる。ただ、回収率の低さから領域全体の特徴を推定することは難しく、また、一人の意見が総体に影響を及ぼす傾向となることをお断りしておく。

2.6.1 大学の満足

先生の魅力や豊かな自然に関しては満足度が低く出ているが、素敵な友人と出会えることや個人を大切にしてくれることなどは評価が高い。また、刺激的な作品に出会えるという質問には10%しか yes と答えていない。

2.6.2 必修授業

やりたいことの後押しをしてくれると云う項目には実に70%もの学生が満足だと答えている。しかし、専門性の追求は半数以上が充実を求めており、技術の教育も全体より高い傾向にある。やりたいようにやらしてもらえが、確実な何かというのは弱く感じられているのだろうか。

2.6.3 選択授業

将来のためになる授業や制作の刺激となる授業をより充実させてほしいと感じている。だが、それが具体的にキャリア支援の授業への要望へと繋がっているわけではないようだ。

2.6.4 制作サポート

母集団が少ないからか、全体の傾向から大きく異なっている。先生や教務員のサポート、そして工房施設には満足の声が高い。著名人の講演は半数の学生が充実を望んでいるほか、全体の傾向より充実希望の項目が多い。

2.6.5 窓口

情報サービスや困った時に駆け込める場所としての満足度は高い。ほか、事務室のオープン時間への要望や掲示板での情報提供を望んでいる声が多いのも特徴である。

2.6.6 キャリア

インターンシップを望む声が圧倒的に多い。これは、五領域の中でも一番そうした制作現場に直結しそうな領域であるからか。メールでの情報提供の充実も望む声が多い。この両者の高さは、2008年度調査の傾向と似ている。

2.6.7 学生生活の満足

友人や先生との繋がりに関しては70%もの満足が得られている。他大学との交流を望む声は75%と（回収率の低さを考慮に入れても）圧倒的に多い。本学でのつながりは満足を得ているから、外との交流をもっともちたいという傾向であろうか。

2.6.8 充実を希望するもの

先にもあったが、講演会の充実を望む声が多い領域である。このような要望を視野に入れて、領域で企画してもいいのではないだろうか。

3. おわりに

学生たちは、実に多くの要望を大学に寄せてくれている。要望だけでなく、このようところが満足なんだとも伝えてくれている。その声は非常に多く、全体的に前回より満足項目へのチェック率が上がったことは、学生たちは大学に大きな思いを寄せてくれていることの何よりの証左であろう。そのことをまず大切にして、その声にどう答えているか、その声に答えていることをどう分りやすく伝えていくか、そこにかかっているだろう。

昨年度の報告もあわせて数字化できる結果を振り返ると、総体としての満足度は下がったが、授業など個々の満足度は上がっている。個々の要素の満足を、総体としての満足に如何につなげていくか。点と点を線にする取り組みが求められているのである。学生は先生の作品にもっと触れたいと思っている。成安にはどんな先生がいるのか、どんな活動をしているのか、知りたいのである。成安にある資源を、もっと有効

に使わねばならない。素材はある。先生が、学生が、卒業生が大きな資源である。派手さに惑わされず本質的な取り組みをやっているのが成安であり、その良さを活かしたまま、もっとPRしていく必要がある。そのヒントは、若い学生たちがしっかりと握っている。その声に耳を傾けねばならない。声は、聞く耳を持っているところにしか届けられない。今回届いた声を、着実に次へとつなげていきたいものである。

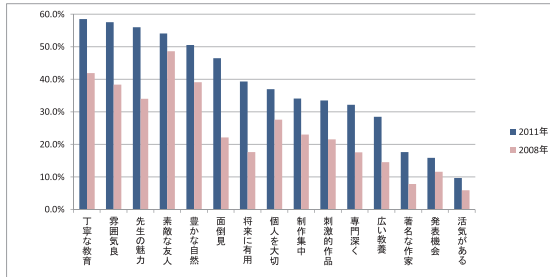
満足度調査は自由記述も求めている。それについての分析は次年度以降に譲りたい。

文献

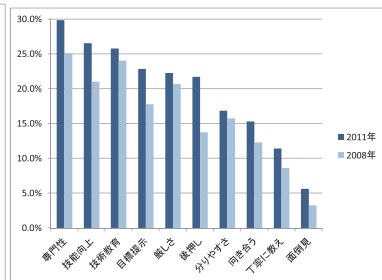
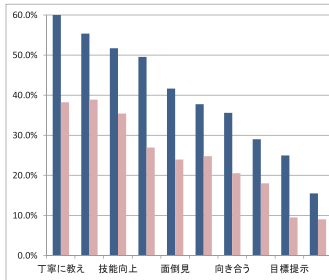
山川裕樹(2013). 2011年度大学満足度調査結果分析(1)～満足度篇～. 成安造形大学紀要, 4, 123-146.

【資料1】満足&充実希望項目 2008年度との比較

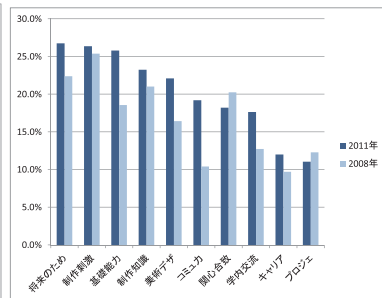
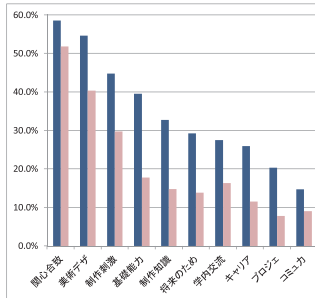
大学満足ポイント	丁寧な教育	雰囲気良	先生の魅力	素敵な友人	豊かな自然	面倒見	将来に有用	個人を大切	制作集中	刺激的な作品	専門深く	広い教養	著名な作家	発表機会	活気がある
2011年	58.5%	57.6%	56.0%	54.1%	50.6%	46.5%	39.3%	37.0%	34.1%	33.5%	32.2%	28.5%	17.6%	15.9%	9.7%
2008年	41.5%	38.4%	34.0%	48.7%	39.1%	22.1%	17.7%	27.6%	23.0%	21.6%	17.6%	14.5%	7.8%	11.6%	5.9%



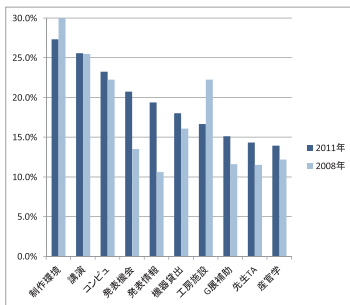
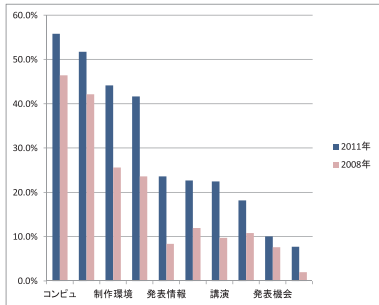
必修授業	必修満足ポイント										必修充実希望									
	丁寧な教育	技術教育	技能向上	分りやすい	面倒見	後押し	向き合う	専門性	目標提示	厳しさ	専門性	技術向上	技術教育	目標提示	厳しさ	後押し	分りやすい	向き合う	丁寧な教育	面倒見
2011年	81.0%	55.4%	51.7%	49.6%	41.7%	37.8%	35.7%	29.1%	25.0%	15.5%	29.8%	26.6%	25.8%	22.9%	22.3%	21.7%	16.9%	15.3%	11.4%	5.6%
2008年	38.3%	38.9%	35.5%	27.0%	23.9%	24.8%	20.6%	18.0%	9.5%	9.1%	25.1%	21.0%	24.0%	17.8%	20.7%	13.8%	15.8%	12.3%	8.6%	3.2%



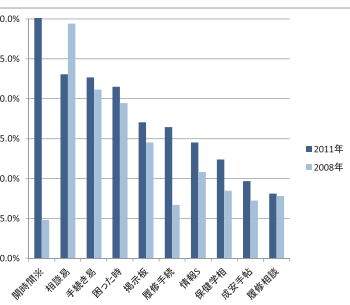
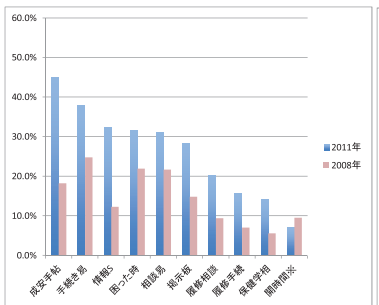
選択科目	選択満足ポイント										選択充実希望									
	関心内容	芸術分野	制作体験	基礎能力	制作知識	将来のため	学内交流	キャリア	プロジェクト	コミュ	将来のため	制作体験	基礎能力	制作知識	芸術分野	コミュ	関心内容	学内交流	キャリア	プロジェクト
2011年	58.5%	54.7%	44.8%	39.5%	32.8%	27.5%	26.0%	20.3%	14.7%	7.8%	26.7%	26.4%	25.8%	23.3%	22.1%	19.2%	18.2%	17.6%	12.0%	11.0%
2008年	51.8%	40.4%	29.8%	17.8%	14.8%	13.9%	16.3%	11.5%	7.8%	9.1%	22.4%	25.4%	18.6%	21.0%	16.4%	10.4%	20.2%	12.8%	9.7%	12.3%



制作支援	制作サポート満足ポイント										制作サポート充実希望									
	コンピュ	先生	制作環境	機器	発表情報	工房施設	講演	G展補助	発表機会	産官学	制作環境	講演	コンピュ	発表情報	機器	工房施設	G展補助	先生	産官学	
2011年	56.6%	51.7%	44.2%	41.1%	23.6%	22.7%	22.5%	18.2%	10.1%	7.8%	27.3%	25.6%	23.3%	20.7%	19.4%	18.0%	16.7%	15.1%	14.3%	14.0%
2008年	46.4%	42.2%	25.6%	23.6%	8.4%	12.0%	9.7%	10.9%	7.6%	2.0%	30.3%	25.5%	22.3%	13.5%	10.6%	16.1%	22.3%	11.6%	11.5%	12.2%



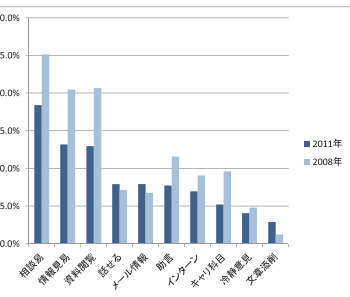
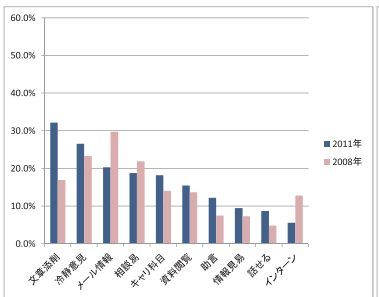
窓口	窓口満足ポイント										窓口充実希望										
	成安	手続	情報S	困った時	相談	掲示板	掲示	展修	展修	保健	開講	開講	相談	手続	困った時	掲示	展修	情報S	保健	成安	展修
2011年	45.2%	38.2%	32.6%	31.6%	31.2%	28.5%	20.3%	15.7%	14.1%	7.0%	50.4%	23.1%	22.7%	21.5%	17.1%	16.5%	14.5%	12.4%	9.7%	8.1%	8.1%
2008年	18.2%	24.8%	12.3%	21.9%	21.7%	14.9%	9.4%	7.0%	5.6%	9.5%	4.8%	29.4%	21.1%	19.5%	14.5%	6.7%	10.9%	8.5%	7.3%	7.8%	



※「キャリア利用有り」のみは最後に添付

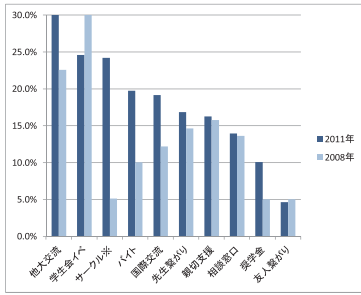
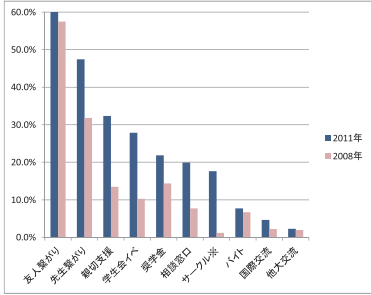
キャリア	キャリア満足ポイント										キャリア充実希望									
	文章	冷静	メール	相談	キャリア	資料	助産	情報	話せる	イン	相談	情報	資料	話せる	メール	助産	イン	キャリア	冷静	文章
2011年	32.2%	26.6%	20.3%	18.6%	18.2%	15.5%	12.2%	9.5%	8.7%	5.6%	18.4%	13.2%	13.0%	7.9%	7.9%	7.8%	7.0%	5.2%	4.1%	2.9%
2008年	16.9%	23.4%	29.8%	21.9%	14.1%	13.7%	7.5%	7.3%	4.8%	12.6%	25.1%	20.5%	20.7%	7.1%	6.8%	11.0%	9.1%	9.6%	4.8%	1.2%

※08年時は3/4年生のみ回答



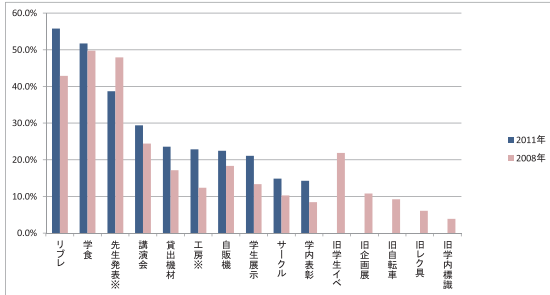
満足項目 2006年度との比較

学生生活	学生生活満足ポイント										学生生活充実希望									
	友人 紹介が 多い	先生 交際 が多い	親切 な交 渉が 多い	学生 会 員	奨学 金	相談 窓口	相対 満足 率	サー クル 活動	バイト	国際 交流	他大 交流	他大 交 渉 が 多 い	学生 会 員	サー クル 活動	バイト	国際 交流	先生 交 渉 が 多 い	親切 な交 渉	相談 窓口	奨学 金
2011年	65.9	47.5	32.4	27.9	21.9	20.0	17.6	7.8	4.7	2.3	43.2	24.6	24.2	19.8	19.2	16.9	16.3	14.0	10.1	4.7
2008年	57.5	31.9	13.5	10.3	14.4	7.7	1.2	6.7	2.2	2.0	22.6	31.8	5.1	10.1	12.2	14.7	15.8	13.6	5.0	5.0



充実希望	大学充実希望項目										旧学内				
	リブレ	学食	先生 発表 ※	講演 会	貸出 機材	工房 ※	自販 機	学生 展示	サー クル	学内 表彰	旧学 生イ ベ	旧企 業展	旧自 転車 展	旧レ ク 具	旧学 内 博 覧
2011年	55.8	51.7	38.8	29.5	23.6	22.9	22.5	21.1	14.9	14.3	21.9	10.9	9.3	6.2	3.9
2008年	43.0	49.8	48.0	24.5	17.2	12.4	18.3	13.4	10.3	8.5					

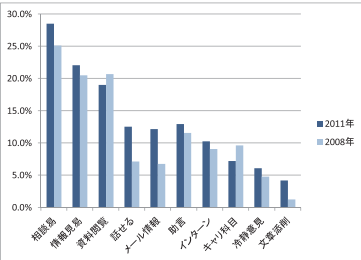
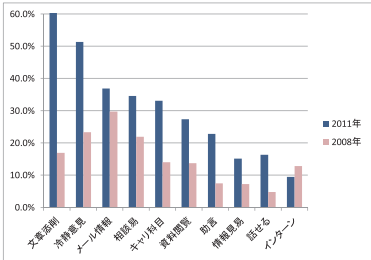
※先生発表は旧図書館蔵書、工房は旧ベンチ。



「キャリア利用有り」のみ対象

キャリア	キャリア満足ポイント										キャリア充実希望									
	文章 添削	冷静 分析	メール 返信	相談 員	キャリア 科目	資料 閲覧	助言	情報 見 る	話 せ る	イン ター ン	相談 員	情報 見 る	資料 閲覧	話 せ る	メール 情 報	助言	イン ター ン	キャ リ 目 録	冷 静 分 析	文 章 添 削
2011年	62.4	51.3	36.9	34.6	33.1	27.4	22.8	15.2	16.3	9.5	28.5	22.1	19.0	12.5	12.2	12.9	10.3	7.2	6.1	4.2
2008年	16.9	23.4	29.8	21.9	14.1	13.7	7.5	7.3	4.8	12.8	25.1	20.5	20.7	7.1	6.8	11.6	9.1	9.6	4.8	1.2

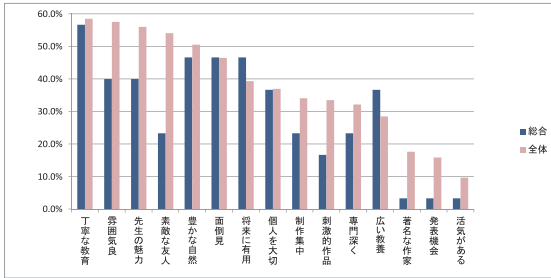
※「利用有り」のみ
※3/4年のみ回答と指示



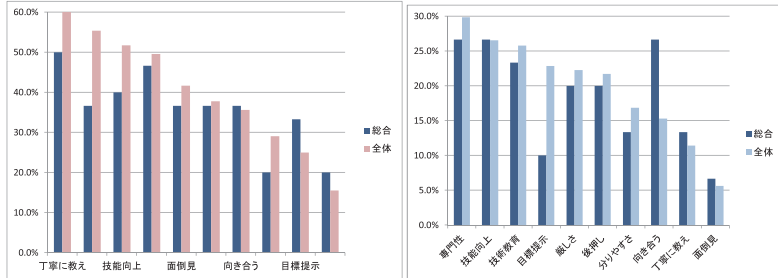
【資料2】 総合領域 満足 & 充実希望項目

回答数 30

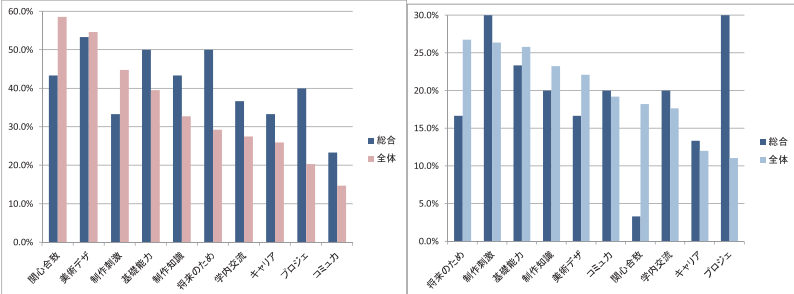
大学満足ポイント	丁寧な教育	雰囲気良	先生の魅力	素敵な友人	豊かな自然	面倒見	将来に有用	個人を大切	制作集中	刺激的な作品	専門深く	広い教養	著名な作家	発表機会	活気がある
総合	56.7%	40.0%	40.0%	23.3%	46.7%	46.7%	46.7%	36.7%	23.3%	16.7%	23.3%	36.7%	3.3%	3.3%	3.3%
全体	58.5%	57.8%	56.0%	54.1%	50.8%	48.5%	39.3%	37.0%	34.1%	33.5%	32.2%	28.5%	17.6%	15.9%	9.7%



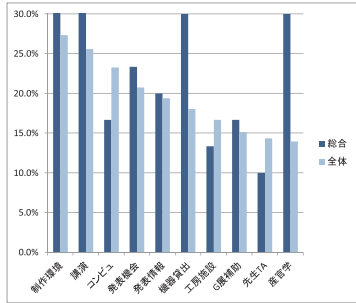
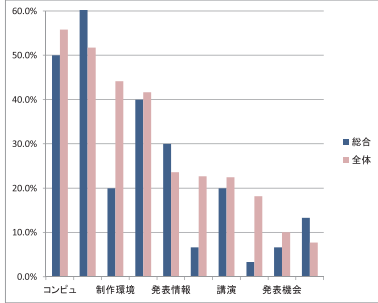
必修授業	必修満足ポイント										必修充実希望								
	丁寧に教え	技術教育	分りやすい	面倒見	後押し	向き合う	専門性	目標提示	厳しさ	専門性	技術向上	目標提示	厳しさ	後押し	分りやすい	向き合う	丁寧に教え	面倒見	
総合	30.0%	36.7%	40.0%	46.7%	36.7%	36.7%	20.0%	33.3%	20.0%	26.7%	26.7%	10.0%	20.0%	20.0%	13.3%	26.7%	13.3%	6.7%	
全体	61.0%	55.4%	51.7%	49.8%	41.7%	37.8%	35.7%	29.1%	25.0%	19.5%	29.8%	26.6%	25.8%	22.9%	22.9%	21.7%	16.9%	11.4%	5.6%



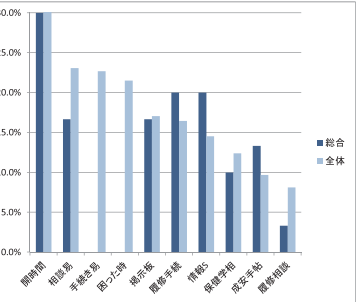
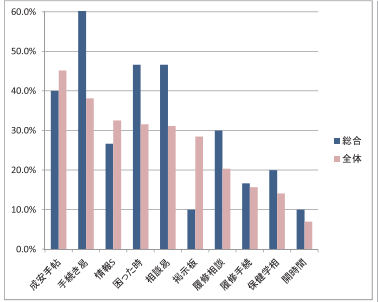
選択科目	選択満足ポイント										選択充実希望									
	関心合致	姿勢	制作	基礎	制作	将来のため	学内交流	キャリア	プロジェクト	コミュニティ	制作	基礎	制作	姿勢	コミュニティ	関心合致	学内交流	キャリア	プロジェクト	
総合	43.3%	53.3%	33.3%	50.0%	43.3%	50.0%	36.7%	33.3%	40.0%	23.3%	16.7%	30.0%	23.3%	20.0%	16.7%	20.0%	3.3%	20.0%	13.3%	30.0%
全体	58.5%	54.7%	44.8%	39.5%	32.8%	29.3%	27.5%	26.0%	20.3%	14.7%	26.7%	26.4%	25.8%	23.3%	22.1%	19.2%	18.2%	17.6%	12.0%	11.0%



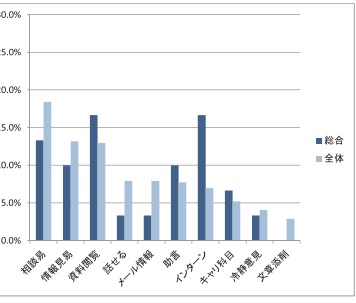
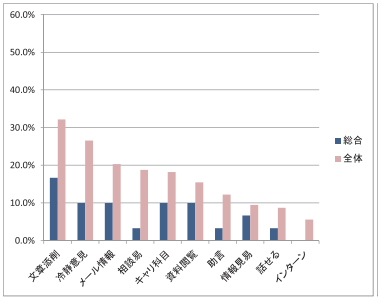
制作サポート満足ポイント											制作サポート充実希望																				
制作支援	コンピュ	先生	制作	機器	発表	工房	G展	発表	産官	制作	コン	発表	発表	機器	工房	G展	先生	産官	制作	コン	発表	発表	機器	工房	G展	先生	産官				
全体	50.0%	63.3%	20.0%	20.0%	40.0%	30.0%	6.7%	20.0%	3.3%	6.7%	13.3%	36.7%	33.3%	16.7%	23.3%	20.0%	30.0%	13.3%	16.7%	10.0%	30.0%	27.3%	25.6%	23.3%	20.7%	19.4%	18.0%	16.7%	15.1%	14.3%	14.0%



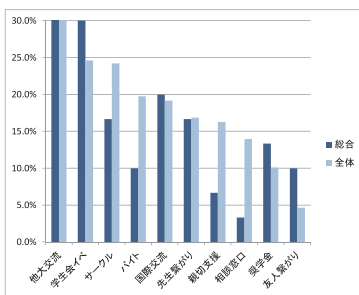
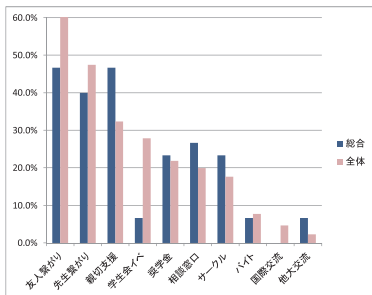
窓口満足ポイント											窓口充実希望																													
窓口	成安	手続	情報	困った	相談	指示	履修	履修	保健	開時	開時	相談	手続	困った	指示	履修	情報	保健	成安	履修	相談	開時	開時	相談	手続	困った	指示	履修	情報	保健	成安	履修	相談							
総合	40.0%	63.3%	26.7%	46.7%	46.7%	10.0%	30.0%	16.7%	20.0%	10.0%	30.0%	16.7%	0.0%	0.0%	16.7%	20.0%	20.0%	10.0%	13.3%	3.3%	45.2%	39.2%	32.0%	31.6%	31.2%	29.5%	20.3%	15.7%	14.1%	7.0%	59.4%	23.1%	22.3%	21.5%	17.1%	16.5%	14.5%	12.4%	9.7%	8.1%



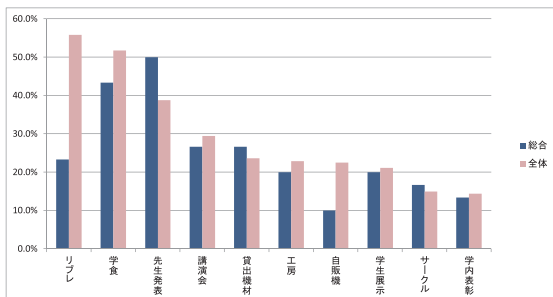
キャリア満足ポイント											キャリア充実希望																													
キャリア	文章	冷静	メール	相談	キャリア	資料	助言	情報	話セ	イン	相談	情報	資料	情報	話セ	メール	助言	イン	キャリア	冷静	文章	相談	情報	資料	情報	話セ	メール	助言	イン	キャリア	冷静	文章								
総合	16.7%	10.0%	10.0%	3.3%	10.0%	10.0%	3.3%	6.7%	3.3%	0.0%	13.3%	10.0%	16.7%	3.3%	7.9%	7.9%	7.8%	7.0%	5.2%	4.1%	2.9%	32.2%	26.6%	20.3%	18.8%	18.2%	15.5%	12.2%	9.5%	8.7%	18.4%	13.2%	13.0%	7.9%	7.9%	7.8%	7.0%	5.2%	4.1%	2.9%



学生生活	学生生活満足ポイント										学生生活充実希望									
	友人 紹介	先生 紹介	親切 な対応	学生 会	奨学 奨励金	相談 窓口	サーク ル	バイト	国際 交流	他大 交流	他大 交流	学生 会	サーク ル	バイト	国際 交流	先生 紹介	親切 な対応	相談 窓口	奨学 奨励金	友人 紹介
総合	46.7%	40.0%	46.7%	6.7%	23.3%	26.7%	23.3%	6.7%	0.0%	6.7%	43.2%	30.0%	16.7%	10.0%	20.0%	16.7%	6.7%	3.3%	13.3%	10.0%
全体	65.9%	47.5%	32.4%	27.9%	21.9%	20.0%	17.8%	7.8%	4.7%	2.3%	30.0%	24.6%	24.2%	19.8%	19.2%	16.9%	16.3%	14.0%	10.1%	4.7%



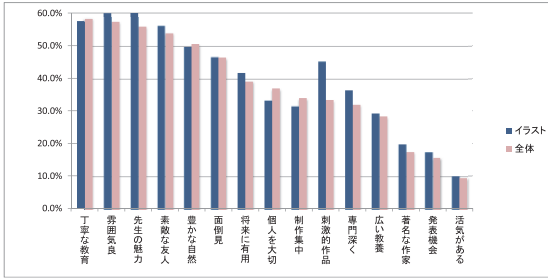
充実希望	大学充実希望項目									
	リブレ	学食	先生 発表	講演 会	貸出 機材	工研	自販 機	学生 展示	サーク ル	学内 表彰
総合	23.3%	43.3%	50.0%	26.7%	26.7%	20.0%	10.0%	20.0%	16.7%	13.3%
全体	55.8%	51.7%	38.8%	29.5%	23.6%	22.9%	22.5%	21.1%	14.9%	14.3%



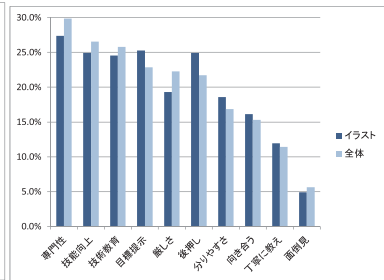
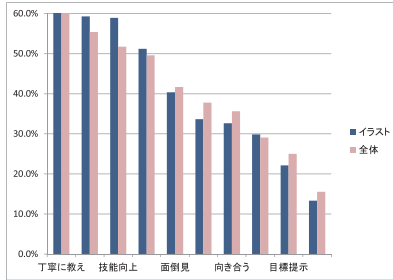
【資料3】 イラスト領域 満足 & 充実希望項目

回答数 285

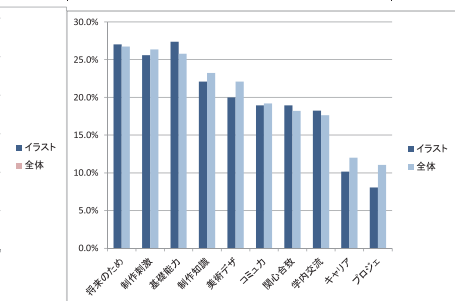
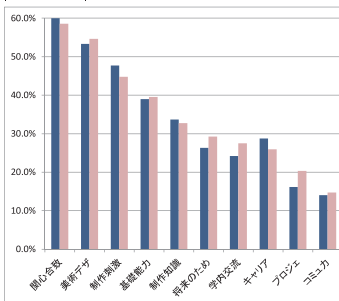
大学満足ポイント	丁寧な教育	雰囲気良い	先生の魅力	素敵な友人	豊かな自然	面倒見	将来に有用	個人を大切	制作集中	刺激的な作品	専門深く	広い教養	著名な作家	発表機会	活気がある
イラスト	57.5%	60.0%	60.7%	56.1%	49.8%	46.7%	41.8%	33.3%	31.6%	45.3%	36.5%	29.5%	20.0%	17.5%	10.2%
イラスト全体	58.5%	57.6%	56.0%	54.1%	50.6%	46.5%	39.3%	37.0%	34.1%	33.5%	32.2%	28.5%	17.6%	15.9%	9.7%



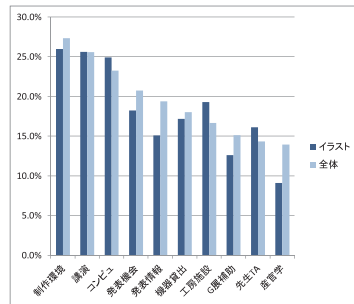
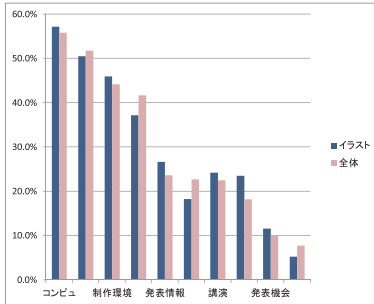
必修授業	必修満足ポイント										必修充実希望									
	丁寧な教え	技術教育	技能向上	分りやすい	面倒見	後押し	向き合う	専門性	目標提示	厳しき	専門性向上	技術教育	目標提示	厳しき	後押し	分りやすい	向き合う	丁寧な教え	面倒見	
イラスト	61.4%	59.3%	58.9%	51.2%	40.4%	33.7%	32.6%	29.8%	22.1%	13.3%	27.4%	24.8%	24.6%	23.3%	19.3%	24.8%	10.6%	18.1%	11.9%	4.9%
イラスト全体	61.0%	55.4%	51.7%	49.6%	41.7%	37.8%	35.7%	29.1%	25.0%	15.5%	29.8%	26.6%	25.8%	22.9%	22.3%	21.7%	16.9%	15.3%	11.4%	5.6%



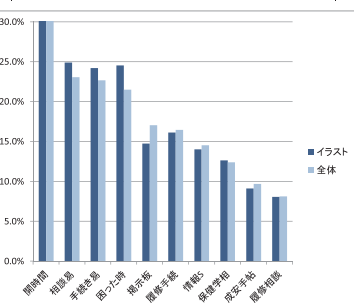
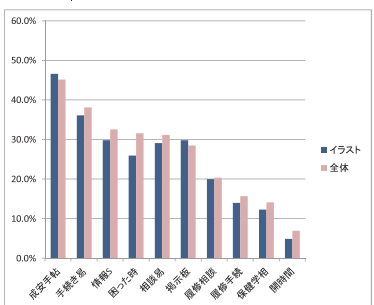
選択科目	選択満足ポイント										選択充実希望									
	関心会数	美術デザイン	制作刺激	基礎能力	制作知識	将来のため	学内交流	キャリア	プロジェクト	コミュニケーション	将来のため	制作刺激	基礎能力	制作知識	美術デザイン	コミュニケーション	関心会数	学内交流	キャリア	プロジェクト
イラスト	60.0%	53.3%	47.7%	38.9%	33.7%	26.3%	24.2%	28.8%	16.1%	14.0%	27.0%	25.6%	27.4%	22.1%	20.0%	18.9%	18.9%	18.2%	10.2%	8.1%
イラスト全体	58.5%	54.7%	44.8%	39.5%	32.8%	29.3%	27.5%	26.0%	20.3%	14.7%	26.7%	26.4%	25.8%	23.3%	22.1%	19.2%	18.2%	17.6%	12.0%	11.0%



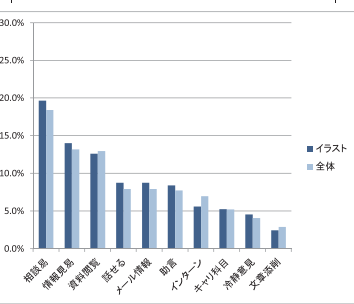
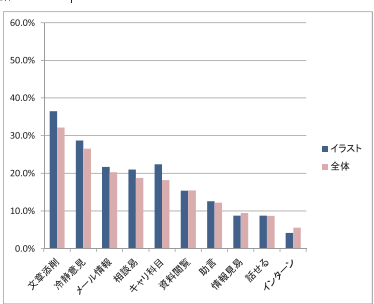
制作支援	制作サポート満足ポイント											制作サポート充実希望										
	コンピュ	先生	制作環境	機器	発表情報	工房	講演	G展	発表	産官学	制作環境	講演	コンピュ	発表情報	発表	機器	工房	G展	補	先生	産官学	
イラスト	37.2%	50.5%	40.0%	27.2%	28.1%	18.2%	24.2%	23.5%	11.6%	5.3%	29.0%	25.6%	24.9%	18.2%	15.1%	17.2%	19.3%	12.6%	16.1%	9.1%	11.1%	
全体	55.6%	61.7%	44.2%	41.7%	23.6%	22.7%	22.5%	18.2%	10.1%	7.8%	27.3%	25.6%	23.3%	20.7%	19.4%	18.0%	16.7%	15.1%	14.3%	14.0%		



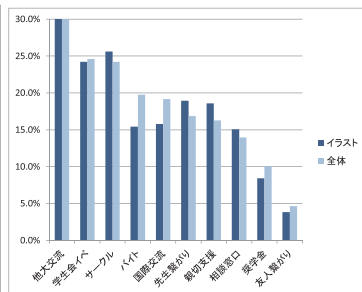
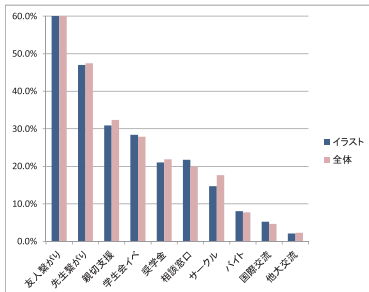
窓口	窓口満足ポイント											窓口充実希望										
	成安手続	先生	情報S	困った時	相談	相談	指示	履修	履修	保健	開時間	開時間	相談	手続	困った時	指示	履修	情報S	保健	成安手続	履修相談	
イラスト	46.7%	36.1%	29.8%	26.0%	29.1%	29.8%	20.0%	14.0%	12.3%	4.9%	53.0%	24.9%	24.2%	24.6%	14.7%	16.1%	14.0%	12.6%	9.1%	8.1%		
全体	45.2%	38.2%	32.6%	31.6%	31.2%	28.5%	20.3%	15.7%	14.1%	7.0%	50.4%	23.1%	22.7%	21.5%	17.1%	16.5%	14.5%	12.4%	9.7%	8.1%		



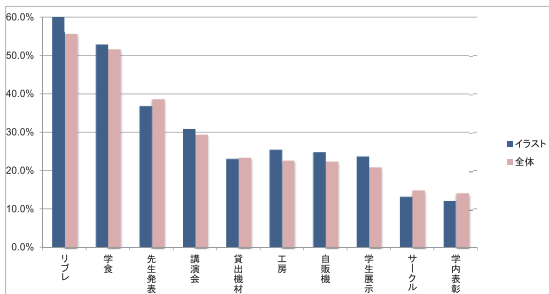
キャリア	キャリア満足ポイント											キャリア充実希望										
	文章添削	冷静意見	メール情報	相談	キャリア資料	資料	助言	情報見易	話せる	インターン	相談	情報見易	資料	話せる	メール情報	助言	インターン	キャリア資料	冷静意見	文章添削		
イラスト	36.5%	28.8%	21.8%	21.1%	22.5%	15.4%	12.6%	8.8%	8.8%	4.2%	19.6%	14.0%	12.6%	8.8%	8.8%	8.4%	5.6%	5.3%	4.6%	2.5%		
全体	32.2%	26.6%	20.3%	18.6%	18.2%	15.5%	12.2%	9.5%	8.7%	5.6%	18.4%	13.2%	13.0%	7.9%	7.9%	7.8%	7.0%	5.2%	4.1%	2.9%		



	学生生活満足ポイント											学生生活充実希望										
	友人 紹介	先生 紹介	親切 支援	学生 会	留学 先	相談 窓口	サーク ル	ハイ ット	国際 交流	他大 交流	他大 交流	学生 会	サーク ル	ハイ ット	国際 交流	先生 紹介	親切 支援	相談 窓口	留学 先	友人 紹介		
イラスト	69.1%	47.0%	30.9%	28.4%	21.1%	21.8%	14.7%	8.1%	5.3%	2.1%	38.6%	24.2%	25.6%	15.4%	15.8%	18.9%	18.6%	15.1%	8.4%	3.9%		
全体	65.9%	47.5%	32.4%	27.9%	21.9%	20.0%	17.6%	7.8%	4.7%	2.3%	43.2%	24.6%	24.2%	19.8%	19.2%	16.9%	16.3%	14.0%	10.1%	4.7%		



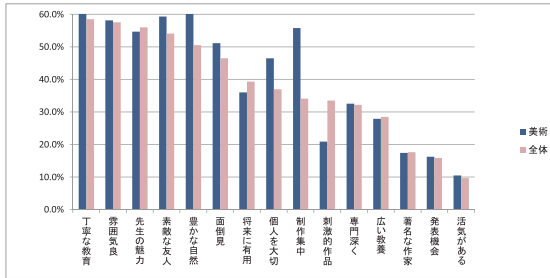
	大学充実希望項目										
	リブレ リフレ	学食	先生 発表	講演 会	貸出 機材	工房	自販 機	学生 展示	サーク ル	学内 表彰	
イラスト	62.5%	53.0%	38.8%	30.9%	23.2%	25.6%	24.9%	23.9%	13.3%	12.4%	
全体	55.8%	51.7%	38.8%	29.5%	23.6%	22.9%	22.5%	21.1%	14.9%	14.3%	



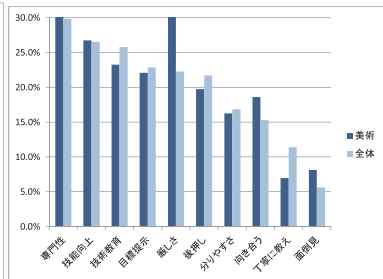
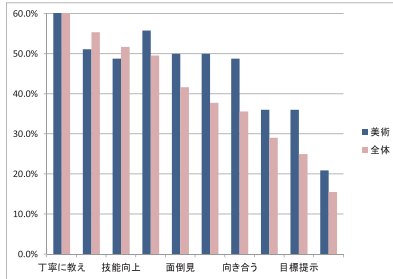
【資料4】 美術領域 満足&充実希望項目

回答数 86

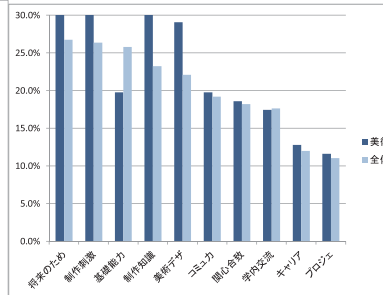
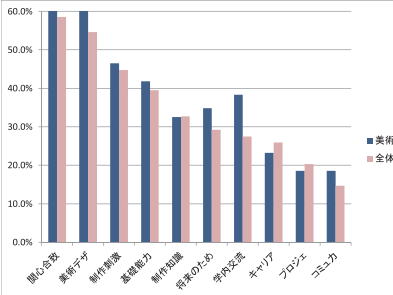
大学満足ポイント	丁寧な教育	雰囲気良	先生の魅力	素敵な友人	豊かな自然	面倒見	将来に有用	個人を大切	制作集中	刺激的な作品	専門深く	広い教養	著名な作家	発表機会	活気がある
美術	65.1%	58.1%	54.7%	59.3%	61.6%	51.2%	38.0%	46.5%	55.8%	20.9%	32.6%	27.9%	17.4%	16.3%	10.5%
全体	58.5%	57.6%	56.0%	54.1%	50.6%	46.5%	39.3%	37.0%	34.1%	33.5%	32.2%	28.5%	17.6%	15.9%	9.7%



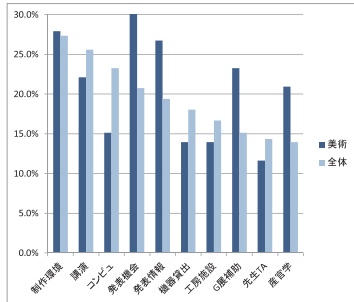
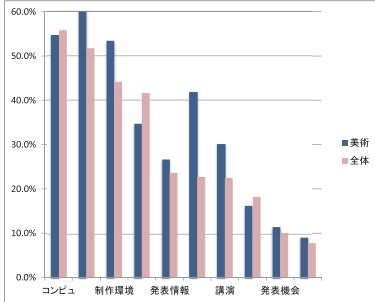
必修授業	必修満足ポイント										必修充実希望									
	丁寧に教え	技術教育	技能向上	分りやすい	面倒見	後押し	向き合う	専門性	目標提示	厳しさ	専門性	技術向上	技術教育	目標提示	厳しさ	後押し	分りやすい	向き合う	丁寧に教え	面倒見
美術	67.4%	51.2%	48.8%	55.8%	50.0%	50.0%	48.8%	36.0%	36.0%	20.9%	30.2%	26.7%	23.3%	22.1%	30.2%	19.8%	16.3%	18.6%	7.0%	8.1%
全体	61.0%	55.4%	51.7%	49.6%	41.7%	37.8%	35.7%	29.1%	25.0%	15.5%	29.8%	26.6%	25.8%	22.9%	22.3%	21.7%	16.8%	15.3%	11.4%	5.6%



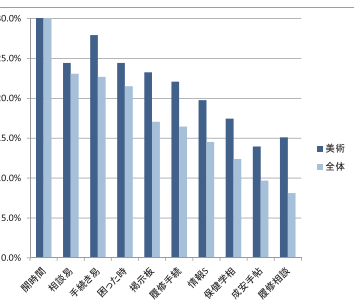
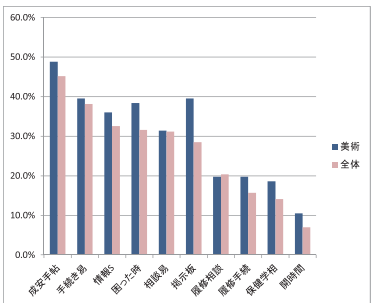
選択科目	選択満足ポイント										選択充実希望									
	関心合致	美術デザ	制作刺激	基礎能力	制作知識	将来のため	学内交流	キャリア	プロジェクト	コミュニケーション	将来のため	制作刺激	基礎能力	制作知識	美術デザ	コミュニケーション	関心合致	学内交流	キャリア	プロジェクト
美術	65.1%	60.5%	46.5%	41.9%	32.6%	34.9%	38.4%	23.3%	18.6%	18.6%	30.2%	30.2%	19.8%	32.6%	29.1%	19.6%	18.6%	17.4%	12.8%	11.6%
全体	58.5%	54.7%	44.8%	39.5%	32.8%	29.3%	27.5%	26.0%	20.3%	14.7%	26.7%	26.4%	25.8%	23.3%	22.1%	19.2%	18.2%	17.6%	12.0%	11.0%



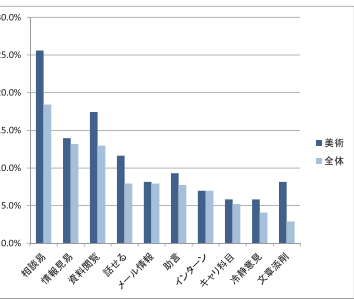
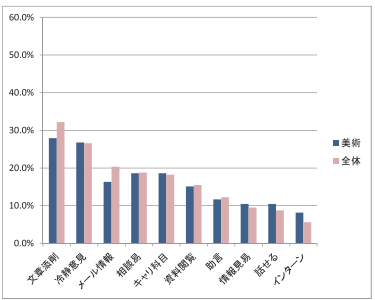
制作支援	制作サポート満足ポイント										制作サポート充実希望									
	コンピュ	先生TA	制作環境	機器貸出	発表情報	工房施設	講演	G展補助	発表機会	産官学	制作環境	講演	コンピュ	発表機会	発表情報	機器貸出	工房施設	G展補助	先生TA	産官学
美術	54.7%	60.5%	53.5%	34.9%	26.7%	41.9%	30.2%	16.3%	11.6%	9.3%	27.9%	22.1%	15.1%	31.4%	26.7%	14.0%	14.0%	23.3%	11.6%	20.9%
全体	55.6%	51.7%	44.2%	41.7%	23.6%	22.7%	22.9%	18.2%	10.1%	7.8%	27.3%	25.6%	23.3%	20.7%	18.4%	18.0%	16.7%	15.1%	14.3%	14.0%



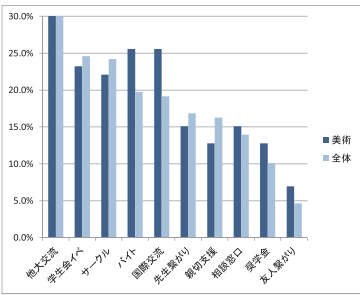
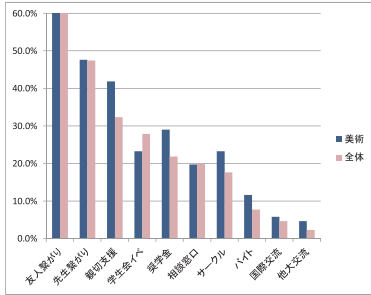
窓口	窓口満足ポイント										窓口充実希望									
	成安	手続	情報S	困った時	相談	掲示	展修	展修	保健	開時	開時	相談	手続	困った時	掲示	展修	情報S	保健	成安	展修
美術	48.6%	39.5%	36.0%	38.4%	31.4%	39.5%	19.8%	19.8%	18.6%	10.5%	50.0%	24.4%	27.5%	24.4%	23.3%	22.1%	19.8%	17.4%	14.0%	15.1%
全体	45.2%	38.2%	32.6%	31.6%	31.2%	28.5%	20.3%	15.7%	14.1%	7.0%	50.4%	23.1%	22.7%	21.5%	17.1%	16.5%	14.5%	12.4%	9.7%	8.1%



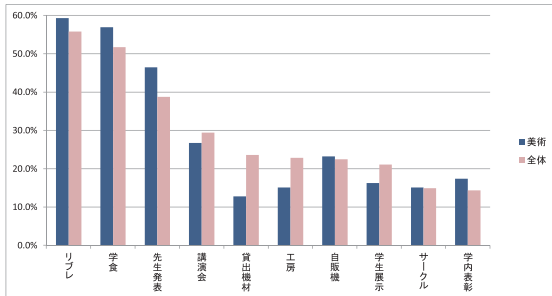
キャリア	キャリア満足ポイント										キャリア充実希望									
	文章	冷静	メール	相談	キャリア	資料	助言	情報	話せる	インター	相談	情報	資料	話せる	メール	イン	キャリア	冷静	文章	
美術	27.9%	26.7%	16.3%	18.6%	18.6%	15.1%	11.6%	10.5%	10.5%	8.1%	25.6%	14.0%	17.4%	11.6%	8.1%	9.3%	7.0%	5.8%	8.1%	
全体	32.2%	26.6%	20.3%	18.8%	18.2%	15.5%	12.2%	9.5%	8.7%	5.6%	18.4%	13.2%	13.0%	7.9%	7.9%	7.8%	7.0%	5.2%	4.1%	



	学生生活満足ポイント										学生生活充実希望									
	友人 繋がり	先生 繋がり	親切 支援	学生 会イベ	奨学 金	相談 窓口	サーク ル	バイト	国際 交流	他大 交流	他大 交流	学生 会イベ	サーク ル	バイト	国際 交流	先生 繋がり	親切 支援	相談 窓口	奨学 金	友人 繋がり
美術	64.0%	47.7%	41.9%	23.3%	29.1%	19.8%	23.3%	11.6%	5.8%	4.7%	50.0%	23.3%	22.1%	25.6%	25.6%	15.1%	12.8%	15.1%	12.8%	7.0%
全体	65.9%	47.5%	32.4%	27.8%	21.9%	20.0%	17.6%	7.6%	4.7%	2.9%	43.2%	24.6%	24.2%	19.8%	19.2%	16.3%	14.0%	10.1%	4.7%	



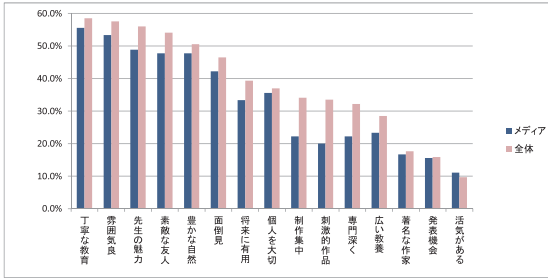
	大学充実希望項目									
	リフレ	学食	先生 発表	講演 会	貸出 機材	工研	自販 機	学生 展示	サーク ル	学内 表彰
美術	59.3%	57.0%	46.5%	26.7%	12.8%	15.1%	23.3%	16.3%	15.1%	17.4%
全体	55.8%	51.7%	38.8%	29.5%	23.6%	22.8%	22.5%	21.1%	14.9%	14.3%



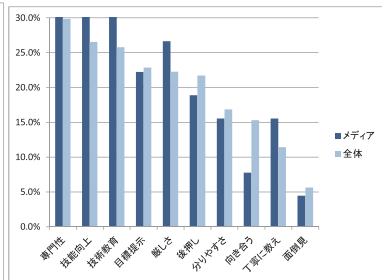
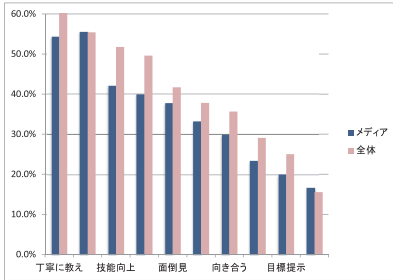
【資料5】 メディアデザイン領域 満足&充実希望項目

回答数 90

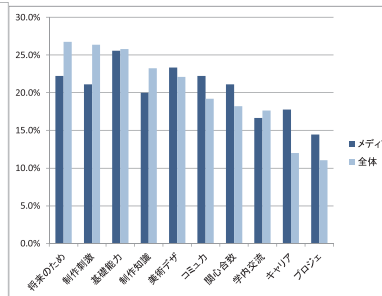
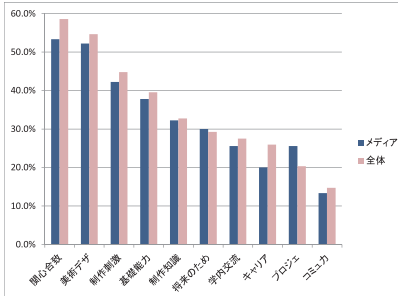
大学満足ポイント	丁寧な教育	雰囲気良	先生の魅力	素敵な友人	豊かな自然	面倒見	将来に有用	個人を大切	制作集中	刺激的な作品	専門深く	広い教養	著名な作家	発表機会	活気があ
メディア	55.6%	53.3%	48.9%	47.8%	47.8%	42.2%	33.3%	35.6%	22.2%	20.0%	22.2%	23.3%	16.7%	15.6%	11.1%
全体	58.9%	57.6%	56.0%	54.1%	50.6%	46.5%	39.3%	37.0%	34.1%	33.5%	32.2%	28.5%	17.6%	15.9%	9.7%



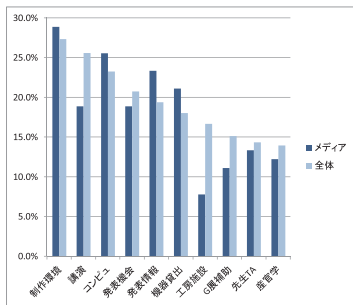
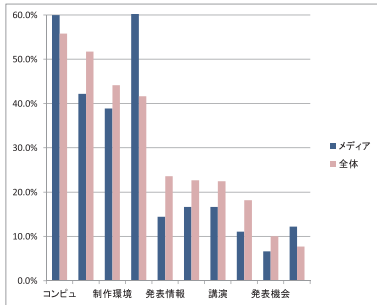
必修授業	必修満足ポイント										必修充実希望									
	丁寧に教え	技術教育	技能向上	分りやすい	面倒見	後押し	向き合う	専門性	目標提示	厳しさ	専門性	技術向上	目標提示	厳しさ	後押し	分りやす	向き合う	丁寧に教	面倒見	
メディア	54.4%	55.6%	42.2%	40.0%	37.8%	33.3%	30.0%	23.3%	20.0%	16.7%	34.4%	31.1%	33.3%	22.2%	26.7%	18.9%	15.6%	7.8%	15.6%	4.4%
全体	61.0%	55.4%	51.7%	49.6%	41.7%	37.8%	35.7%	29.1%	25.0%	15.5%	29.8%	26.6%	25.6%	22.9%	22.3%	21.7%	18.9%	15.3%	11.4%	5.8%



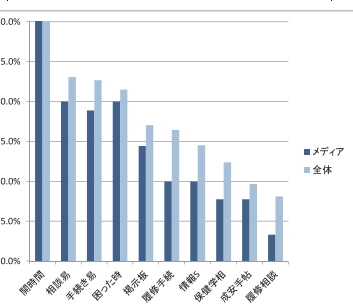
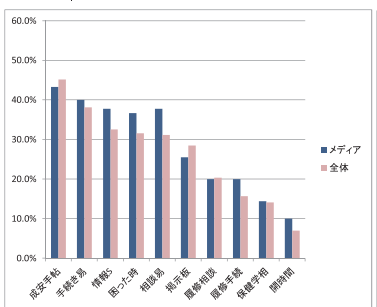
選択科目	選択満足ポイント										選択充実希望									
	関心合致	芸術デザ	刺激	基礎能力	制作知識	将来のため	学内交流	キャリア	プロジェクト	コミュニケーション	将来のため	制作刺激	基礎能力	制作知識	芸術デザ	コミュニケーション	関心合致	学内交流	キャリア	プロジェクト
メディア	53.3%	52.2%	42.2%	37.8%	32.2%	30.0%	25.6%	20.0%	25.6%	13.3%	22.2%	21.1%	25.6%	20.0%	23.3%	22.1%	21.1%	16.7%	17.8%	14.4%
全体	58.5%	54.7%	44.8%	39.5%	32.8%	29.3%	27.5%	26.0%	25.6%	13.3%	28.7%	26.4%	25.8%	23.3%	22.1%	19.2%	18.2%	17.6%	12.0%	11.0%



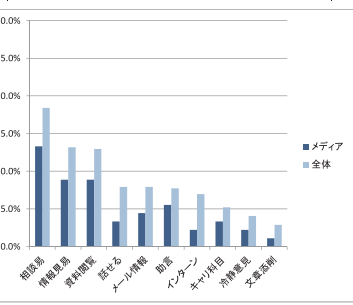
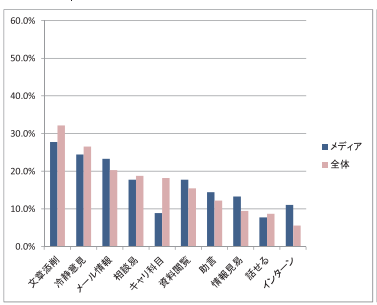
制作支援	制作サポート満足ポイント											制作サポート充実希望										
	コンピュ	先生	制作環境	機器	発表	工房	講演	G履補	発表	産官	制作環境	講演	コンピュ	発表	機器	工房	G履補	先生	産官			
メディア	60.0%	42.2%	38.9%	68.9%	14.4%	16.7%	16.7%	11.1%	6.7%	12.2%	28.9%	18.9%	25.6%	18.9%	23.3%	21.1%	7.8%	11.1%	13.3%	12.2%		
全体	55.8%	51.7%	44.2%	41.7%	23.6%	22.7%	22.5%	18.2%	10.1%	7.8%	27.3%	25.6%	23.3%	20.7%	19.4%	18.0%	16.7%	15.1%	14.3%	14.0%		



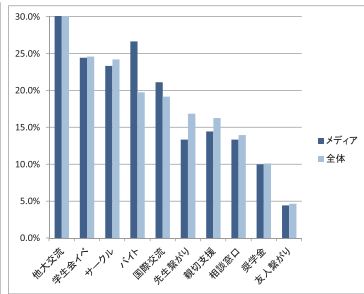
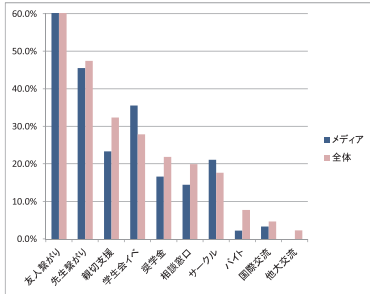
窓口	窓口満足ポイント											窓口充実希望										
	成安	手続	情報S	困った時	相談	相談	掲示	履修	履修	保健	開時	開時	相談	手続	困った時	掲示	履修	情報S	成安	履修		
メディア	43.3%	40.0%	37.8%	37.8%	37.8%	25.6%	20.0%	20.0%	14.4%	10.0%	44.4%	20.0%	18.9%	20.0%	14.4%	10.0%	10.0%	7.8%	7.8%	3.3%		
全体	45.2%	38.2%	32.6%	31.6%	31.2%	28.5%	20.3%	15.7%	14.1%	7.0%	50.4%	23.1%	22.7%	21.5%	17.1%	16.5%	14.5%	12.4%	9.7%	8.1%		



キャリア	キャリア満足ポイント											キャリア充実希望										
	文章	冷静	メール	相談	キャリア	資料	助言	情報	話せ	イン	相談	情報	資料	話せ	メール	助言	イン	キャリア	冷静	文章		
メディア	27.8%	24.4%	23.3%	17.8%	8.9%	17.8%	14.4%	13.3%	7.8%	11.1%	13.3%	8.9%	8.9%	3.3%	4.4%	5.6%	2.2%	3.3%	2.2%	1.1%		
全体	32.2%	26.6%	20.3%	18.8%	18.2%	15.5%	12.2%	9.5%	8.7%	5.6%	18.4%	13.2%	13.0%	7.9%	7.9%	7.8%	7.0%	5.2%	4.1%	2.9%		



	学生生活満足ポイント													学生生活充実希望												
	友人 盛り込み	先生 サポート	親切 な対応	学生 生活	奨学 奨励	相談 窓口	サー クル	バイト	国際 交流	他大 交流	他大 交流	学生 生活	サー クル	バイト	国際 交流	先生 サポート	親切 な対応	相談 窓口	奨学 奨励	友人 盛り込み						
学生生活	63.3%	45.6%	23.3%	35.6%	16.7%	14.4%	21.1%	2.2%	3.2%	0.0%	43.2%	24.6%	23.3%	26.7%	21.1%	13.3%	14.4%	13.3%	10.0%	4.4%						
メディア	65.9%	47.5%	32.4%	27.9%	21.9%	20.0%	17.6%	7.8%	4.7%	2.3%	43.2%	24.6%	24.2%	19.8%	19.2%	16.9%	16.3%	14.0%	10.1%	4.7%						
全体																										



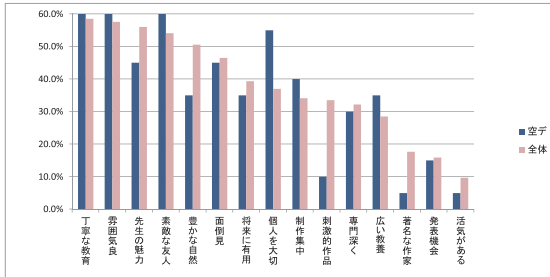
	大学充実希望項目										
	リフレ ンシブル	学食	先生 発表	講演 会	貸出 機材	工房	自販 機	学生 展示 ル	サーク ル	学内 表彰	
充実希望	40.0%	45.6%	37.8%	23.3%	35.6%	20.0%	16.7%	15.6%	20.0%	16.7%	
メディア	55.8%	51.7%	38.8%	29.5%	23.6%	22.9%	22.5%	21.1%	14.9%	14.3%	
全体											



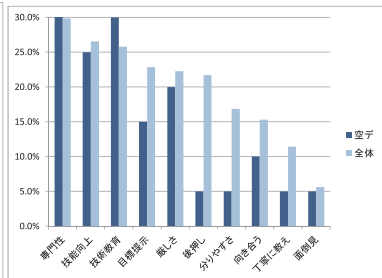
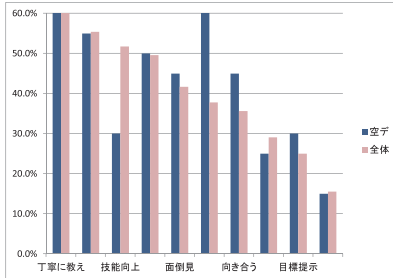
【資料6】 空間デザイン領域 満足 & 充実希望項目

回答数 20

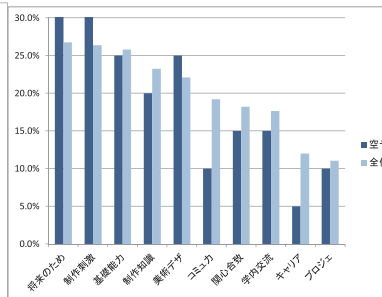
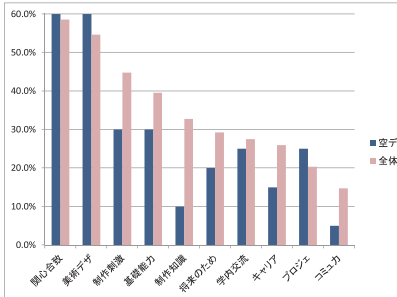
大学満足ポイント	丁寧な教育	雰囲気良	先生の魅力	素敵な友人	豊かな自然	面倒見	将来に有用	個人を大切	制作集中	刺激的な作品	専門深く	広い教養	著名な作家	発表機会	活気がある
空子	60.0%	60.0%	45.0%	65.0%	35.0%	45.0%	35.0%	55.0%	40.0%	10.0%	30.0%	35.0%	5.0%	15.0%	5.0%
全体	58.5%	57.6%	56.0%	54.1%	50.6%	46.5%	39.3%	37.0%	34.1%	33.5%	32.2%	28.5%	17.6%	15.9%	9.7%



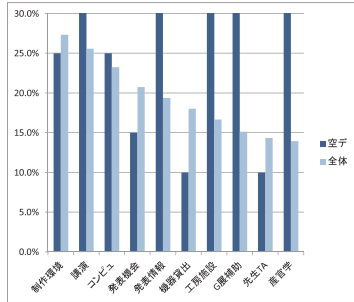
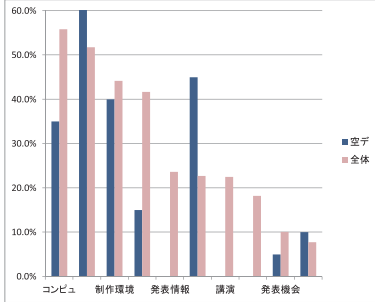
必修授業	必修満足ポイント										必修充実希望										
	丁寧な教育	技術教育	技能向上	分りやすい	面倒見	後押し	向き合う	専門性	目標提示	厳しさ	専門性	技能向上	技術教育	目標提示	厳しさ	後押し	分りやすい	向き合う	丁寧に教え	面倒見	
空子	75.0%	55.0%	30.0%	50.0%	45.0%	70.0%	45.0%	25.0%	15.0%	55.0%	25.0%	30.0%	25.8%	22.9%	20.0%	5.0%	10.0%	5.0%	10.0%	5.0%	5.0%
全体	61.0%	55.4%	51.7%	49.6%	41.7%	37.8%	35.7%	29.1%	25.0%	29.8%	26.6%	25.8%	22.9%	22.3%	21.7%	16.9%	15.3%	11.4%	5.6%	5.6%	



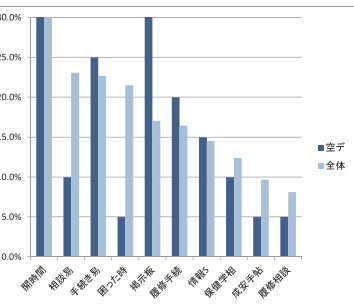
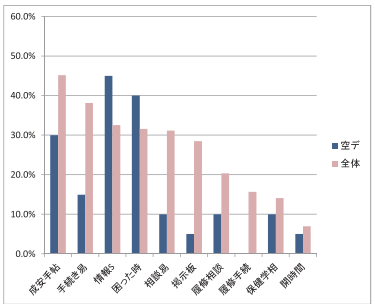
選択科目	選択満足ポイント										選択充実希望									
	関心会致	美術デジ	制作刺激	基礎能力	制作知識	将来のため	学内交流	キャリア	プロジェクト	コミカ	将来のため	制作刺激	基礎能力	制作知識	美術デジ	コミカ	関心会致	学内交流	キャリア	プロジェクト
空子	60.0%	60.0%	30.0%	30.0%	10.0%	20.0%	25.0%	15.0%	25.0%	5.0%	45.0%	40.0%	25.0%	20.0%	25.0%	10.0%	15.0%	5.0%	10.0%	10.0%
全体	58.5%	54.7%	44.8%	39.5%	32.8%	29.3%	27.5%	26.0%	20.3%	14.7%	26.7%	26.4%	25.8%	23.3%	22.1%	19.2%	18.2%	17.6%	12.0%	11.0%



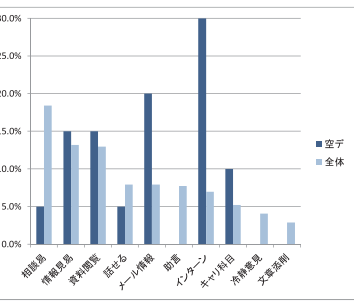
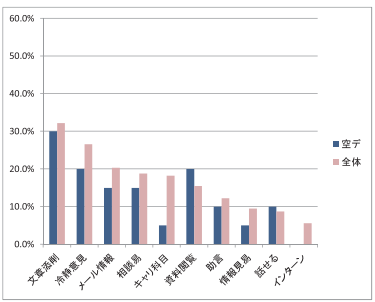
制作支援	制作サポート満足ポイント										制作サポート充実希望										
	コンピュ	先生TA	制作環境	制作機器	発表情報	工房施設	講演	Q&A	発表会	産官学	制作環境	講演	コンピュ	発表会	発表情報	機器	工房施設	Q&A	先生TA	産官学	
空子	35.0%	65.0%	40.0%	15.0%	0.0%	45.0%	0.0%	0.0%	5.0%	10.0%	25.0%	50.0%	25.0%	23.3%	20.7%	19.4%	18.0%	16.7%	15.1%	14.3%	35.0%
全体	55.8%	51.7%	44.2%	41.7%	23.6%	22.7%	22.5%	18.2%	10.1%	7.8%	27.3%	25.6%	23.3%	20.7%	19.4%	18.0%	16.7%	15.1%	14.3%	14.0%	35.0%



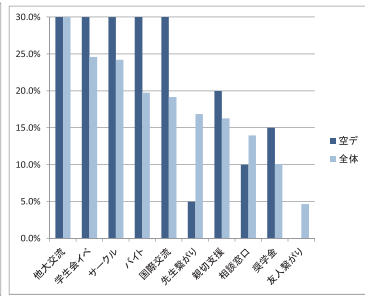
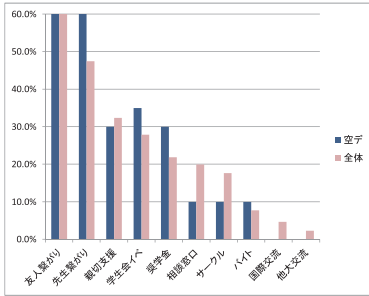
窓口	窓口満足ポイント										窓口充実希望									
	成安	平橋	情報S	困った時	相談	掲示	履歴	履修	保健	開講	開講	相談	手続	困った時	掲示	履歴	履修	保健	成安	履修
空子	30.0%	15.0%	45.0%	40.0%	10.0%	5.0%	10.0%	0.0%	10.0%	5.0%	70.0%	10.0%	25.0%	5.0%	35.0%	20.0%	15.0%	10.0%	5.0%	5.0%
全体	45.2%	38.2%	32.6%	31.6%	31.2%	28.5%	20.3%	15.7%	14.1%	7.0%	50.4%	23.1%	22.7%	21.5%	17.1%	16.5%	14.5%	12.4%	9.7%	8.1%



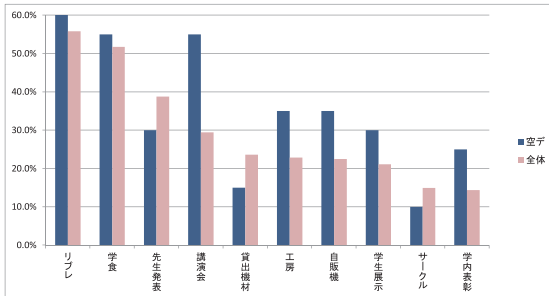
キャリア	キャリア満足ポイント										キャリア充実希望									
	文章	冷静	メール	相談	キャリア	資料	助言	情報	話せる	イン	相談	情報	資料	話せる	メール	助言	イン	キャリア	冷静	文章
空子	30.0%	20.0%	15.0%	15.0%	5.0%	20.0%	10.0%	5.0%	10.0%	0.0%	5.0%	15.0%	15.0%	5.0%	20.0%	0.0%	30.0%	10.0%	0.0%	0.0%
全体	32.2%	26.6%	20.3%	18.6%	18.2%	15.3%	12.2%	9.5%	8.7%	5.6%	18.4%	13.2%	13.0%	7.9%	7.9%	7.8%	7.0%	5.2%	4.1%	2.9%



学生生活	学生生活満足ポイント										学生生活充実希望									
	友人 繋がり	先生 繋がり	親切 支援	学生 会イベント	奨学 金	相談 窓口	サーク ル	バイト	国際 交流	他大 交流	他大 交流	学生 会イベント	サーク ル	バイト	国際 交流	先生 繋がり	親切 支援	相談 窓口	奨学 金	友人 繋がり
空子	70.0%	70.0%	30.0%	35.0%	30.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	75.0%	30.0%	30.0%	35.0%	35.0%	5.0%	20.0%	10.0%	15.0%	0.0%	
全体	65.9%	47.5%	32.4%	27.9%	21.9%	20.0%	17.6%	7.6%	4.7%	2.3%	43.2%	24.6%	24.2%	19.6%	19.2%	16.9%	16.3%	14.0%	10.1%	4.7%



充実希望	大学充実希望項目									
	リフレ 学食	先生 発表会	講演 会	貸出 機材	工房	自販 機	学生 展示	サーク ル	学内 表彰	
空子	65.0%	55.0%	30.0%	55.0%	15.0%	35.0%	35.0%	30.0%	10.0%	25.0%
全体	55.8%	51.7%	38.8%	29.5%	23.6%	22.9%	22.5%	21.1%	14.9%	14.3%



映像作品「水流Ⅲ」の制作報告

Making of the Video “The Stream III”

櫻井 宏哉

Hiroya SAKURAI

映像作品「水流Ⅲ」の制作報告

Making of the Video “The Stream Ⅲ”

櫻井 宏哉
Hiroya SAKURAI

教授（映像）

In the manmade waterways of rice paddies, the water in nature must follow artificial rules. In that way, nature is made abstract, giving rise to a new form of beauty distinct from the natural state.

The theme of this work is the liveliness of water as it follows a manmade course. I used an iPhone to film a drain hole on a bridge over a canal. Since the iPhone's camera lens is about 2mm in diameter, I was able to film the landscape directly below through the slits of the drain hole. With the drain hole acting as the amphitheater, I filmed the choreography of the sand and water.

水田という人工の中で水という自然が人工の規則に従う。そこでは自然が抽象化され、自然のままとは異なる美しさが現れる。

テーマは水田という人工に沿う水の躍動感である。撮影はiPhoneを用い、用水路の橋脚にある排水口を撮影した。このカメラレンズは2mmほどの直径なので、排水口格子の間から真下の風景を撮影できる。

排水口を円形劇場に見立て、砂と水に舞踊の振り付けをほどこした。

1. 水流Ⅲについて

水流Ⅲは2012年から制作を開始し、その年の12月と2013年の8月に発表を行っている。その後、2013年10月に排水口の存在を明快にするため排水口の外観の映像を追加し水流Ⅲの2013年バージョンを制作した。

本稿は水流Ⅲの2013年バージョンについての報告である。



図1 「水流Ⅲ」素材：映像 再生時間：4分7秒 制作年：2013年
所蔵：櫻井宏哉蔵（撮影：櫻井 宏哉）

2. 撮影

2.1 撮影場所

宇治市巨椋池（おぐらいけ）干拓田（宇治市伊勢田町東遊田と北遊田地内）の灌漑用水路に渡された橋脚上の排水口を撮影した。「図2」「図3」



図2 撮影場所：排水口がある橋脚／宇治市巨椋池干拓田（撮影：櫻井 宏哉）



図3 撮影した排水口（撮影：櫻井 宏哉）

2.2 撮影機材

機材：iPhone 4 1台

録画データ：MPEG4 1280×720pix

設営：三脚に固定せず、レンズがある iPhone の側面を排水口に直接置き、排水口の円形を中央に配置した構図をつくる。撮影時の映像を映し出す液晶画面には、排水口の正円が画面内で中央に収まるように基準線をペンで描いた透明フィルムを乗せた。

2.3 撮影内容

iPhone 4 のカメラレンズは 2mm ほどの直径なので、排水口格子の間から真下の風景を撮影できる。排水口はトンネルの形状をもつ。ここに水と砂を流す。

ひとつかみの砂を排水口から落下させ、それを撮影する。水はボトルからたらし撮影する。接写により水滴や砂塵のサイズが拡大され、量感ある立体として構成できた。水や砂を落下させる時は、この落下する立体の形状を確認しながら落下させる。

フォーカスと露出については、iPhone 4のマニュアルモードを用い、画面内の被写体にタップし、フォーカスと露出を設定した。

被写体である水と砂は排水口の筒内を瞬時に落下する。画面をタップし、フォーカスと露出を固定するのは困難である。

そこで筒の内側にフォーカスと露出を合わせた。このとき筒の奥行きを半分の距離に合わせると筒の外側が露出オーバーとなり、筒の淵に合わせると内部が暗くなる。したがって適正な露出とフォーカスを定めるため、筒の奥行きを複数箇所露出とフォーカスを設定し、その度に水と砂の落下の撮影を行い適正な設定を探った。

砂と水の排水口の真下の橋脚に反射した8月午前の日差しは十分な光量を持つ間接光となり、水の量感や質感を的確に表現できた。砂については十分な光量ゆえ背景が明るく白く映り、砂の黒さが際立つイメージを演出できた。

3. 編集とシークエンスの構成

3.1 編集

水の躍動を印象づける効果的な映像を収集し構成する。

効果的な映像とは以下のようなものである。

- ・ レンズをかすめ、落下する砂や水。水滴のサイズが大きく撮影される。また落下していくサイズの変化が大きく水の躍動を印象付ける。
- ・ 砂が塊になって落下する形状。
- ・ 水が塊または柱状になって落下する形状。

3.2 逆再生

砂と水の落下の映像は編集時、標準速度で逆再生し編集、構成される。逆再生を行うことにより落下する砂と水は落下地点から手前に向かって上昇する映像となる。カメラレンズ目掛けて飛び込む場合もあり、それは視聴者の眼前に飛び込むような印象を与える。

音声については、砂は逆再生の音を使用していない。逆再生の音は砂の流れる音として、私には感じられなかったのがその理由である。

逆再生していない音を素材から拾い、映像にインサートしていった。

水の音については、撮影時の映像と音を分離させずに使用している。したがって逆再生音である。

3.3 シークエンスの構成

タイトルやエンドクレジットを除く作品の再生時間は3分23秒である。
この全体を3つのシークエンス(章)で構成する。

以下はその詳細である。

第1章 砂の流れ(逆再生) 88秒

- 1) 1節 数粒の砂の落下 : 28秒
- 2) 2節 連続した砂の落下 : 60秒



図4 シークエンスの構成 数粒の砂の落下
(撮影: 櫻井 宏哉)



図5 シークエンスの構成 連続した砂の落下
(撮影: 櫻井 宏哉)

第2章 水流(逆再生) 106秒

- 1) 1節 水の落下 : 78秒
- 3) 2節 水の落下と落下した水の痕跡 : 28秒

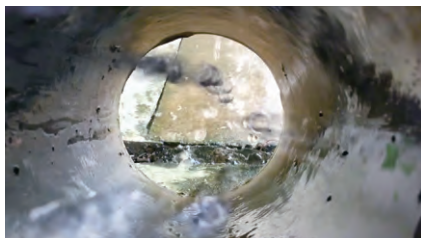


図6 シークエンスの構成 水の落下 前半
(撮影: 櫻井 宏哉)



図7 シークエンスの構成 水の落下と
落下した水の痕跡 (撮影: 櫻井 宏哉)

第3章 排水口 9秒

- 1) 1節 排水口の概観 接写1 : 2.5秒
- 2) 2節 排水口の概観 接写2 : 2.5秒
- 3) 3節 排水口の概観 接写3 : 4秒



図8 シークエンスの構成 排水口の外観
接写1 (撮影：櫻井 宏哉)

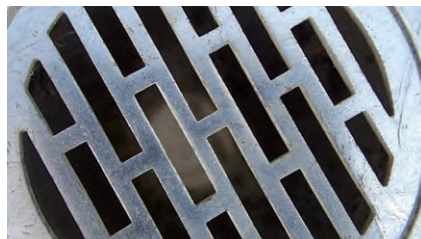


図9 シークエンスの構成 排水口の外観
接写2 (撮影：櫻井 宏哉)



図10 シークエンスの構成 排水口の外観
接写3 (撮影：櫻井 宏哉)

4. 作品発表

2012年制作「水流Ⅲ」は以下、展覧会で発表された。

2013年制作バージョンは未発表。

展示名：水のメディア芸術祭 Aqua Passage 一水の交差点一

会場：しが県民芸術創造館 展示ホール

会期：2012年12月6日(木)～16日(日)

展示名：第62回メルボルン国際映画祭 短編実験映画部門

会場：The Australian Centre for the Moving Image

会期：2013年8月2日(金)

Video-Based Language Learning III: Communicative
Review Activities to Accompany the Oxford Video
Adaptations of Nick Park's Wallace and Gromit Films

三宅キャロリン

Carolyn MIYAKE

Video-Based Language Learning III: Communicative Review Activities to Accompany the Oxford Video Adaptations of Nick Park's Wallace and Gromit Films

三宅キャロリン

Carolyn MIYAKE

准教授 (英語教育・日本学)

In this paper I will present two communicative activities that I designed for a university class of false-beginners. These are review games written for use with the Oxford English video adaptations of two of Nick Park's Wallace and Gromit films and their corresponding workbooks. I will explain why I designed these activities, how they are prepared and carried out, and the role they play as an effective learning tool in the classroom.

この小論では英語の再学習者向けに作成した英語によるコミュニケーショングループ学習指導を二つ紹介する。これは Nick Park 制作による Wallace and Gromit を主人公とする映画を英語教材用に編集し、Oxford から出版されているビデオ教材とそのワークブックに付属した形で用いるゲーム形式の教材である。特に、この教材作成の目的や実際の使い方、また授業での効果的な学習教材としての利点について詳しく説明する。

I. Introduction.

This paper is the third in a series in which I present communicative activities and exercises I have designed to accompany the Oxford Video Adaptations of Nick Park's Wallace and Gromit films, *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers* and *Wallace and Gromit in A Close Shave*, and the workbooks that accompany them: *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers Student's Book* (Viney & Viney, 1998) and *Wallace and Gromit in A Close Shave Student's Book* (Viney & Viney, 2001), hereafter referred to as the *Student's Book(s)*. In the first paper of this series, "Video-Based Language Learning: A Communicative Approach to Teaching Target Vocabulary in a Film" (Miyake, 2012), I presented a method I devised for teaching vocabulary in a film. In the second of the series, "Video-Based Language Learning II: Communicative Activities to Accompany the Oxford Video Adaptations of Nick Park's Wallace and Gromit Films" (Miyake, 2013), I introduced activities that teach expressions for practicing new vocabulary while describing the location of items in relation to one another on a page. In this paper I will present two conversation-based activities designed to help students simultaneously review events in a film

and master new vocabulary. One of the activities was written to review events viewed and studied in the first half of the *Wallace and Gromit in A Close Shave* film and its *Student's Book*, the other as a review of the first half of the film *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers*. While these games were designed specifically for use with the Wallace and Gromit films and their *Student's Books*, they can be adapted for use with any film, short story, or novel that the class is studying, and the level of difficulty can easily be adjusted to fit the needs of the class and the material being covered.

I created the activities presented here to match the shifting needs of my elementary-level students. I have been using a combination of Wallace and Gromit films and workbooks in these false-beginner classes off and on over the past fifteen years. During that time, while the interest of my students in these films and the highly appealing *Student's Books* has not waned, there has been a marked decline in the language level of false beginners enrolled in my elementary-level classes. I noticed that many of them were having trouble with the exercises in the *Student's Books* and clearly needed more time to work with the vocabulary and grammar structures presented there if they were to understand and internalize the material. To meet that need I began writing supplementary worksheets and games designed to improve the class's ability to talk about events in the films in English and to give them an opportunity to use the vocabulary and phrases they encountered in the films and *Student's Books* in a conversational setting, using material that was manageable, interesting, and useful for learning English. These activities are popular with students and insure that everyone is engaged and using English during class while developing language skills that will carry over to everyday conversation.

In the following section I will explain the make up of the classes for whom these exercises were designed. In Section Three I will describe the layout of the *Student's Books* that accompany the Oxford version of the Wallace and Gromit films. Finally, in Sections Four and Five I will present two review activities I designed that are the subject of this paper, including an explanation of why I designed them and an analysis of their educational value as a learning tool in a communicative language class.

2. The target students and their needs.

I designed these activities for students of art and design enrolled in English classes

at a Japanese university. At this university English is an elective subject, so the students in my classes have chosen to be there. The English language curriculum consists of classes in conversation and classes in reading. The reading and conversation classes are divided into four levels, and students can decide what level to enroll in on their own or in consultation with the instructors. As noted in Section One, I wrote these activities for students in an elementary-level class. Most of these beginning-level students have studied English in Japanese junior high school and high school but nevertheless fall into the category of either false beginner or advanced beginner. For the most part they are students who fell behind in English in junior high school and never caught up. These students are generally not accustomed to speaking English, and are better at reading than at speaking. Most enroll in the elementary-level classes to review the basics and to get practice in speaking English before moving on to higher levels.

The majority of the students in these classes demonstrate a genuine interest in studying English in the classroom and in practicing English conversation with one another, provided that the material is within their reach. However, as students of art and design many are busy working on projects for their majors and simply cannot devote as much time out of class to English language study as would students majoring in English. For this reason I have always been careful to select textbooks for my elementary classes that are appealing and that hold the interest of the class. One of the most popular sets of materials I have found so far for these students is this combination of the Oxford English video adaptations of Nick Park's Wallace and Gromit films and their *Student's Books*.

The value of films as a tool in the ESL classroom has long been acknowledged by language teaching professionals (Marley, 1991; Nunan, 1989; Stempleski & Tomalin, 1990; Tomlinson, 1998). These Nick Park films are short, entertaining and easy to follow. The *Student's Books* are visually appealing and hold the students' interest while at the same time offering a wide range of interesting exercises that collectively cover listening, speaking, and reading skills, and a bit of writing. This combination of DVD and *Student's Book* matches the students' need for material that is both entertaining and conducive to language learning. Furthermore, there is a wealth of material in the *Student's Books* for the instructor to choose from and which, along with the films, can be used as a springboard to the development of activities such as those introduced in this series of papers.

3. Film and textbook.

As noted in Section One, the activities presented in this paper were designed to supplement the activities in the *Student's Books* that accompany the Oxford version of the films *Wallace and Gromit in A Close Shave* and *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers*. What follows is an excerpt from the first paper of the “Video Based Language Learning” series, describing the Oxford adaption of Nick Park’s film, the layout of the *Student's Books*, and an explanation of how I use the *Student's Books* in class: —

The Oxford adaptation of the films in this series is nearly identical to the original films, but on the DVD version the voice of a narrator has been added, and some lines have been changed to make the content easier for the students to understand. Also, unlike the original movies, the film adaptations are broken down into six episodes, and each episode has been given a title. Each episode is further broken down into four sections, although there is no visual break in the movie between the four sections as there is between episodes. I use one of these thirty-minute films over the course of a semester of fifteen eighty-minute classes.

The *Student's Book* meshes smoothly with the film and is very popular with the students. Stempleski and Tomalin explain that “Our gestures, expression, posture, dress and surroundings are as eloquent as what we actually say. Video allows us to see this in action and to *freeze* any moment to study the non-verbal communication in detail” (Stempleski & Tomalin, 1990: 4). Every page of the *Student's Book* is decorated with plentiful color photos, most of which are shots from the film. This book’s abundance of photos provides instant access to countless “frozen moments” from the film, which has proven to be an invaluable teaching aid for the course. Not only do the photos draw the students into the book, but they also offer a treasure trove of material that the instructor can use as the basis of listening and conversation exercises.

Regarding the layout of the *Student's Book*, as with the film it is divided into six episodes, each with four sections corresponding to those on the DVD. Ten pages are devoted to each episode of the film. The first four pages of each episode in the book are subdivided into four parts, titled

“Sections”. Under each section heading is a set of activities that corresponds to that section of the DVD. When beginning a new episode, the authors suggest that students first view it start to finish, then view it again section by section, working through the exercises under each section in the book as they go. The exercises presented in the *Student’s Book* under each of the four sections are varied and interesting. They offer practice in reading and writing that can be followed up with speaking when the students read their answers aloud and compare them in pairs or groups. The fifth page of the *Student’s Book* is titled “Exercises” and is made up of exercises to be completed after the students have finished watching an entire episode. These include true/false questions, grammar exercises, and pronunciation exercises designed to give students practice using words and grammar they encounter in the dialogue of the film. The sixth page, titled “Transfer”, presents exercises that give the students a chance to apply the language skills they have studied in that episode to short conversations. The seventh and eighth pages are titled “Vocabulary” and offer exercises for helping the students learn words and expressions they heard in the film and vocabulary for talking about events and objects from that episode. One of these vocabulary exercises, “Vocabulary Notebook”, is a list of vocabulary necessary to understand the dialogue of the corresponding episode, with a space next to each word where the students are instructed to write the definition in their native language. The ninth page of each episode in the *Student’s Book* is titled “Grammar” and is meant for the students to use as a reference for the grammar points that were taken up in Sections One through Four of that episode. The tenth and final page of each episode is titled “Transcript”. The transcript presents the dialogue of the episode in four sections, including the words of the narrator. The exercises in the *Student’s Book* are abundant and varied, and lend themselves well to pair work and group work. However, because the classes in which I use this film and book only meet once a week I choose which exercises from the book to use and which to replace with my own activities. This combination of book and film can easily be adjusted to suit higher- or lower-level classes by careful selection of which exercises in the book to use and by the addition of worksheets and games such as the ones that I will introduce in this series of papers (Miyake, 2012: 79-80).

4. Activity 1: *Wallace and Gromit in A Close Shave* Recap of Episodes 1-3: True/False Game and “Who was it?” Worksheet.

In this section I will present and analyze an activity that I designed to help students comprehend and accurately complete Exercise 1 on page 34 of the *Wallace and Gromit in A Close Shave Student's Book*. The exercise in the *Student's Book* is a written summary of each of the first three episodes of the film that the students have viewed, explaining who did what as the story unfolded. There are blanks in place of the characters' names, and students are asked to fill in each one with the appropriate name of one of the five main characters: Wallace, Gromit, Shaun, Preston, and Wendolene. While there is not enough class time to cover all of the exercises in the *Student's Book*, this exercise is one that I have always used with the class. In addition to reading practice, this exercise gives students a chance to think in English about the story up to this point and to review the vocabulary they have learned in the first three episodes of the film. However, I noticed several years ago that many of the students were having trouble completing this exercise accurately. In the case of some of the less engaged students it seemed that they were simply filling in names at random. Considering the time we had put into studying each episode, I felt that this task should have been within everyone's reach. The problem was that the level of English among the false-beginners for whom the class is designed was declining each year and students needed more time to work with and process the material we were covering if they were to really understand it.

I first addressed this situation by designing a worksheet of questions corresponding to the content of the *Student's Book* recap exercise in order to give students increased exposure to the language being used. That worksheet can be found in Section 4.4 below. My supposition was that if students could understand and answer the questions on the worksheet, they would be able to complete the recap exercise accurately and with ease. Students were instructed to read through the worksheet together and complete it in their groups, after which they were to do the recap exercise in the *Student's Book* on their own. Unfortunately, while this proved a useful aid for the higher-level or more studious students in the class, for the lower-level or less focused students it seemed to be just one more written activity to complete without much concern about the actual meaning of the text. I determined that a more hands-on approach was needed—one that would pique the interest of all of the students, physically engage everyone in the task, and ensure that by the end

of the game all would have a firm grasp on the material. To this end I created the three-stage true/false activity presented in Sections 4.1 through 4.3 below. This true/false group activity gives the students maximum exposure to the events and vocabulary presented in the review exercise, as well as ample opportunities to practice using and internalizing the material before tackling the worksheet and the target exercise in the *Student's Book*.

Instructions for the true/false game are presented below in Section 4.1; the true/false statement pairs and short answers for the games cards in Sections 4.2 and 4.3 respectively; and the worksheet in section 4.4. In Section 4.5 I explain how the game is played and discuss the methodology of the activity's design while analyzing its merit as a language-teaching tool.

4.1 *Wallace and Gromit in A Close Shave* Recap of Episodes 1-3: True/False Game Instructions.

***Wallace and Gromit in A Close Shave* Episodes 1-3 Review Game**

Stage One

- 1) Make groups of four or five students.
- 2) Shuffle the cards, then divide them equally among the members of your group.
- 3) Take turns reading your cards out loud. Say "true" if you think the statement is true and "false" if you think it is false. After you place your card on the desk ask the other members of your group if they agree with your answer. Then read the statement aloud together.
- 4) Make a row of "true" cards and a row of "false" cards. Gradually arrange the cards in pairs of true and false statements according to what you know from the film. Put events from Episode One at the top, events from Episode Two in the middle, and events from Episode Three at the bottom.

Stage Two

- 1) Shuffle the question cards and put them in a pile, face down, on the desk. Take

turns picking a question card. Read the question card out loud, but do not show it to anyone. The other members of the group will repeat the question without looking at it.

- 2) Now ask the person on your left to answer the question. Then put the question card above the correct answer in the corresponding true/false set and turn the false card in the set face down. When you have finished I will help you check your answers.

Stage Three

- 1) Shuffle the question cards and put them in a pile, face down, on the desk. Leave the true cards out on the desk, face up, and put away the false cards. Spread the short answer cards out, face up, on the desk.
- 2) Take turns picking a question card. Read the question out loud. Do not show the card to anyone. The person on your left will answer. If the person on your left cannot answer the question, the other members in the group can help. The true cards and short answer cards are there for you to look at if you need help.

Stage Four

- 1) Shuffle the question cards and put them face down in a pile. Put away the short answer cards but leave the true cards out, face up, on the desk.
- 2) Take turns picking a question card. Do not read it out loud, and do not show it to anyone. Point to the answer, and ask the person on your left to make the question. If he or she cannot remember the question be their coach!

Useful expressions for talking with one another as you play:

- 1) Do you agree? 2) Pardon me? 3) Would you please say that again? 4) Hmm... I don't know. 5) I'll pass. 6) Who's next? 7) It's your turn.

4.2 Wallace and Gromit in A Close Shave Recap of Episodes 1-3: True/False Game Statement Pairs.

Below are the twenty-two true/false statements pairs that I wrote for this activity. These are worded to correspond, as much as possible, to the recap of the story that

is presented in Exercise 1 on page 34 of the *Wallace and Gromit in A Close Shave Student's Book*.

1. Gromit was awake at 2 o'clock in the morning in Episode 1.
Wallace was awake at 2 o'clock in the morning in Episode 1.
2. Shaun escaped from the lorry in Episode 1.
Preston escaped from the lorry in Episode 1.
3. Shaun went into Wallace's house in Episode 1.
Wendolene went into Wallace's house in Episode 1.
4. Wendolene was driving the lorry in Episode 1.
Preston was driving the lorry in Episode 1.
5. Preston was with the lorry driver in Episode 1.
Wendolene was with the lorry driver in Episode 1.
6. Preston wanted to catch Shaun in Episode 1.
Wendolene wanted to catch Shaun in Episode 1.
7. Wendolene stopped Preston from catching Shaun in Episode 1.
Gromit stopped Preston from catching Shaun in Episode 1.
8. Wendolene phoned Wallace in Episode 1.
Gromit phoned Wallace in Episode 1.
9. Wendolene asked Wallace to clean the windows in the wool shop in Episode 1.
Preston asked Wallace to clean the windows in the wool shop in Episode 1.
10. Gromit fell in love at first sight in Episode 2.
Wallace fell in love at first sight in Episode 2.
11. Wendolene had a lot of wool in Episode 2.
Preston had a lot of wool in Episode 2.
12. Preston hid in Wallace's cellar in Episode 2.

Wendolene hid in Wallace's cellar in Episode 2.

13. Wallace and Gromit came home to a messy house in Episode 2.

Wendolene and Preston came home to a messy house in Episode 2.

14. Wallace and Gromit found Preston in the kitchen in Episode 2.

Wallace and Gromit found Shaun in the kitchen in Episode 2.

15. Preston took the plan of the Knit-O-Matic in Episode 3.

Wendolene took the plan of the Knit-O-Matic in Episode 3.

16. Wallace and Gromit's photograph was taken in Episode 3.

Gromit and Shaun's photograph was taken in Episode 3.

17. Gromit went back into the room upstairs to look for Shaun in Episode 3.

Preston went back into the room upstairs to look for Shaun in Episode 3.

18. Shaun found an empty tin of dog food in the room upstairs in Episode 3.

Gromit found an empty tin of dog food in the room upstairs in Episode 3.

19. Preston's name was on the tin of dog food in Episode 3.

Gromit's name was on the tin of dog food in Episode 3.

20. Gromit heard Preston when he was alone upstairs in Episode 3.

Gromit heard Shaun when he was alone upstairs in Episode 3.

21. Gromit rescued Shaun in Episode 3.

Wallace rescued Shaun in Episode 3.

22. Shaun was in the back of the lorry as it drove away in Episode 3.

Gromit was in the back of the lorry as it drove away in Episode 3.

4.3 *Wallace and Gromit in A Close Shave* Recap of Episodes 1-3: Short-Answer Cards.

The following are the short answers to the questions in the true/false game, which I write on the short answer cards described above.

Gromit was.	Wallace and Gromit did.
Shaun did.	They found Shaun.
Wendolene was.	Gromit's and Shaun's was.
Preston was.	Gromit did.
Preston did.	Preston's was.
Wendolene did.	He heard Shaun.
Wallace did.	Shaun was.

4.4 *Wallace and Gromit in A Close Shave* Recap of Episodes 1-3: "Who was it?" Worksheet.

Below is the worksheet that students are given to complete after they have played the true/false game described here in Sections 4.1 and 4.5. These are also the questions on the question cards used in that game.

Wallace and Gromit in A Close Shave: Who was it?

1. Who was still awake and knitting at 2 o'clock in the morning in Episode 1?

2. Who escaped from the lorry in Episode 1? _____
3. Who went into Wallace's house in Episode 1? _____
4. Who was driving the lorry in Episode 1? _____
5. Who was with the driver of the lorry in Episode 1? _____
6. Who wanted to catch Shaun in Episode 1? _____
7. Who stopped Preston from catching Shaun in Episode 1? _____

8. Who phoned Wallace in Episode 1? _____
9. Who asked Wallace to clean the windows in the wool shop in Episode 1?

10. Who fell in love at first sight in Episode 2? _____
11. Who had a lot of wool in Episode 2? _____
12. Who hid in Wallace's cellar in Episode 2? _____
13. Who came home to a messy house in Episode 2? _____
14. Who did Wallace and Gromit find in the kitchen in Episode 2? _____
15. Who took the plan of the Knit-O-Matic in Episode 3? _____
16. Whose photograph was taken in Episode 3? _____
17. Who went back into the room upstairs to look for Shaun in Episode 3?

18. Who found an empty tin of dog food in the room upstairs in Episode 3?

19. Whose name was on the tin of dog food in Episode 3? _____
20. Who did Gromit hear when he was alone upstairs in Episode 3?

21. Who rescued Shaun in Episode 3? _____
22. Who was in the back of the lorry as it drove away in Episode 3? _____

4.5 True/False Game and Worksheet: Implementation, Methodology and Analysis.

To play the game each group of four or five students will need a copy of the game

instructions (see Section 4.1) and one set each of the true/false statement cards (see Section 4.2), the question cards (see Section 4.4), and the short-answer cards (see Section 4.3). The 22 questions on the question cards are the same as those on the “Who was it?” worksheet introduced in Section 4.4 above. The statements and short answers found in Sections 4.2. and 4.3 are worded to fit as answers to those questions. Printing the true/false card sets, the short answers card sets, and question card sets on different colors of paper makes it easier for the students to sort out the three sets in later stages of the game. The short answer cards are included in the game to give higher-level students in the class a chance to practice making short answers to questions in the past tense.

Laminating the printouts of the cards used in this type of game before cutting them out makes them easier for the students to handle and ensures that they hold up through repeated use. Also, numbering the cards in each set before laminating them makes them easier to organize. To save class time I cut out all of the cards beforehand and put each set into a labeled envelope to be passed out to the groups in class. Suggestions for making the cards can be found in the first paper in this series, “Video-Based Language Learning: A Communicative Approach to Teaching Target Vocabulary in a Film” (Miyake, 2012: 85-86).

I begin the activity by passing out the game instructions in Section 4.1 above. This step is carried out before the students break into groups. Each student is given a copy of these instructions to keep. We read through Stages One and Two on the instruction sheet together, and I demonstrate the activity as we go along. I do not read beyond Stage Two with the class for two reasons. One is to save time. The other is that by the time the students have worked through the first two stages of the game they are better equipped to understand the instructions for the following stages when they read through them in their groups. The instructions are also a learning tool. Since I explain them before the students begin they are not an obstacle for lower-level students, and they give the more advanced students something challenging to work with. After explaining the instructions I divide the class into groups of four or five and give one set of game cards to each group. After the students have introduced themselves to each other they can begin the game. They can generally work out what to do among themselves based on my explanation of the game and their own rereading of the instructions, but I encourage them to ask me if there is something they do not understand. I also encourage them to refer to their books and notes to find answers if they need to as

they play. At the end of each stage I check their answers. When they reach Stage Three, which we do not read through as a class, those groups who need help can ask for it.

The true/false statements in this review game are necessarily contrived to match the statements in the review exercise presented at the beginning of Episode One in the *Wallace and Gromit in a Close Shave Student's Book*. In making the true/ false pairs I was restricted to changing only the characters' names and using the vocabulary presented in the corresponding exercise in the *Student's Book*. I have designed similar review games consisting of true/false pairs for use with other films or readings where these restrictions did not apply. One such activity is introduced here in Section Five. For those games I had more freedom to incorporate events and vocabulary that I thought would be most useful for the students to learn, including material we had covered previously in class. On the other hand, in the case of this "Who was it?" activity, it is definitely helpful for some elementary-level students to know that it is one name and nothing more that makes one statement in a pair true and the other false.

Students in my classes of all levels have consistently shown an interest in exercises involving pronunciation and intonation, which I work into class whenever we are reading something together, whether it be worksheets I have written, exercises in the *Student's Book*, or episode transcripts. In Stage Two of this game the students ask wh- questions, which end in a falling intonation. I have noticed that many students have a habit of using rising intonation for all questions. To address this habit, before the students break into their groups we practice the falling intonation of wh- questions together and contrast it with the rising intonation used in yes/no questions. Also, before they begin the game we practice pronouncing words and phrases that they will use in the activity that will most likely prove difficult to pronounce.

As renowned English language teaching expert and materials developer Jack Richards writes, "In both materials and classroom teaching the goal is to develop a sequence of activities that leads teachers and learners through a learning route that is at an appropriate level of difficulty, is engaging, that provides both motivating and useful practice" (Richards, 2001: 262-263). This game was designed with those goals in mind. The two primary aims of this activity are 1) to create an incentive for the students to think about the meaning of the text they are reading while

interacting with each other in English in a fun, educational way and 2) to get students to listen for meaning and respond appropriately, either with the answer or, if they do not know the answer, with a reply from one of the expressions printed at the bottom of the game instructions. The activity also gives students an opportunity to review the vocabulary they learned in Episodes 1, 2 and 3; improve their comprehension of the movie; practice speaking in English about what has happened in the first half of the film; improve their listening skills as their partners coach them; and work on their pronunciation skills, which I check as they are playing the game. Additionally, this activity is designed to give students practice in negotiating meaning, an important communication skill that instructors should help students develop in the language classroom (Hedge, 2000). As they play they are constantly interacting with their partners in English, asking for extra help when they need it. The list of useful expressions at the bottom of the game instruction sheet is included to encourage students to speak with one another in English throughout the game.

This method of review, using true/false cards and questions cards to read aloud or listen to and repeat together while working through the game, maximizes students' opportunities to read, pronounce, and listen to the material they are studying. At the same time, picking out sentence cards and putting them in pairs keeps everyone in the group physically and mentally engaged in the task from start to finish. Above all, because the material they are working with is both of interest to them and within their grasp, it keeps the interest of the group members and gives students extensive practice with the material being covered.

As previously mentioned, before creating this activity two years ago I simply asked students to complete the "Who was it?" worksheet (see Section 4.4) in small groups. They would take turns reading each sentence out loud and would work out the answers together. Since adding the true/false game, I pass out the worksheet after the students have completed the game and ask them to fill in the answers without consulting one another. I have them leave the true answer cards and short-answer cards out on their desks, face up, in case they need them but I encourage them to try to complete the worksheet without looking at the cards. Students can check their work with the cards on the desk after they finish. This is especially helpful if they choose to write short answers, which present a greater challenge. The fact is that most students seem to enjoy the challenge of filling out the worksheet without looking at the cards, since they have worked extensively with the material and it is

fresh in their minds.

When the students have completed the worksheet and checked their answers as necessary with the cards on their desks, I ask them to put the sentence cards away and turn their worksheets over. Next, I read the questions on the worksheet to the class and ask the students to repeat the questions after me and respond with short answers. This provides the class with added listening and pronunciation practice and gives them the satisfaction of seeing what they have accomplished.

The final step after completing this group activity and worksheet is to have the students fill in Exercise 1 on page 34 of the *Wallace and Gromit in A Close Shave Student's Book*. I ask them do this on their own, after which they read through the exercise in their groups. I follow up in the next class with a quiz over the exercise in the book.

As would be expected, working with the statements in the various stages of this activity has resulted in much higher comprehension rates than those achieved through the worksheet alone, while the combination of completing the true/false game and worksheet greatly increased the speed and accuracy with which all but a few students completed the review exercise in the book for which this activity was designed. Although it takes a good deal of time to prepare the materials for this activity and to carry it out in class, the level of interest and engagement that can be observed as the groups work through the various stages of the game make it worth the effort. Most importantly, after completing the activity nearly all of the students are able to understand the questions and respond to them orally. At the end of class many students comment on how much they enjoyed the activity, and how hard they worked during class. It is encouraging to see that an entire class of elementary-level students, many of whom are lacking confidence in their ability to communicate in English, have spent the class period fully engaged in a task requiring intense concentration and carried out completely in English.

5. Activity 2: *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers* Recap of Episodes 1-3: Either/Or Game.

In this section I will introduce another review activity that I created for use with a Wallace and Gromit film. It is designed as a review of the first three episodes of *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers*. It is very similar to the true/false

activity described in Section 4, but the statements and questions in this activity were not written to coordinate with a specific exercise in the textbook. I designed them to give students an opportunity to speak in English about events that took place in the film while gaining maximum exposure to words and expressions they encountered in the first half of the film and in exercises from the *Student's Book* that we completed together in class.

In Section 5.1 below I have reprinted an abbreviated version of the game instructions for this activity. The true/false statement pairs used in the game can be found in Section 5.2, and the either/or questions are presented in Section 5.3. In Section 5.4 I will explain how the activity is carried out, at the same time discussing the methodology behind the game and its value as a communicative learning exercise.

5.1 *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers* Recap of Episodes 1-3: Either/Or Game Instructions.

The instructions for Stage One and Stage Two of this activity are the same as those for the true/false activity presented in Section 4.1. I have not reprinted them here.

Wallace and Gromit in *The Wrong Trousers*: Episode 1-3 Review Game

Stage One

See “Stage One” in Section 4.1 above.

Stage Two

See “Stage Two” in Section 4.1 above.

Stage Three

1) Shuffle the question cards and put them face down in a pile on the desk. Shuffle the true/false cards and spread them out on the desk, face up.

2) Take turns picking a question card. Read the question you picked out loud. Do not show it to anyone. The members of your group will point to the answer card.

You can make this a race and keep score, or you can ask the person on your left to find the answer. If the person on your left cannot answer the question, the other members in the group can help. Leave all of the true/false cards on the desk until you finish the game.

Useful expressions for talking with one another as you play:

1) Do you agree? 2) Pardon me? 3) Would you please say that again? 4) Hmm... I don't know. 5) I'll pass. 6) Who's next? 7) It's your turn.

5.2 Wallace and Gromit in The Wrong Trousers Recap of Episodes 1-3: True/False Worksheet.

Below is a copy of the worksheet that I pass out to the students to complete after they have played the either/or game.

Wallace and Gromit in The Wrong Episodes 1-3 True/False Worksheet

Write T (true) or F (false) for the statements in each pair. Then answer the questions on the worksheet.

___ 1a. Wallace's letters are all bills.

___ 1b. Wallace's letters are all birthday cards.

___ 2a. The piggy bank is under the rug.

___ 2b. The piggy bank is inside the safe.

___ 3a. Wallace has a money problem.

___ 3b. The penguin has a money problem.

___ 4a. Gromit's kennel is inside.

___ 4b. Gromit's kennel is outside.

___ 5a. Gromit gives Wallace his newspaper.

- ___ 5b. The penguin gives Wallace his newspaper.
- ___ 6a. Gromit trusts the penguin.
- ___ 6b. Gromit is suspicious of the penguin.
- ___ 7a. Gromit growls at Wallace.
- ___ 7b. Gromit growls at the penguin.
- ___ 8a. The penguin is holding an electric drill and looking at the techno-trousers.
He's going to make a present for Wallace.
- ___ 8b. The penguin is holding an electric drill and looking at the techno-trousers.
He's going to change the electronics on the techno-trousers.
- ___ 9a. Gromit leaves home because he's jealous of the penguin.
- ___ 9b. Gromit leaves home because he doesn't like Wallace.
- ___ 10a. When Gromit first sees the techno-trousers he's afraid of them.
- ___ 10b. When Gromit first sees the techno-trousers he likes them.
- ___ 11a. The penguin takes the spare room.
- ___ 11b. The penguin takes Gromit's room.
- ___ 12a. Gromit's favorite wallpaper is white with blue bones.
- ___ 12b. Gromit's favorite wallpaper is blue with white bones.

5.3 *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers* Recap of Episodes 1-3: Either/Or Questions Worksheet.

The students are given the following worksheet after they have played the either/or game and completed the true/false exercise in Section 5.2 above.

Wallace and Gromit in The Wrong Trousers Review of Episodes 1-3

1. Are Wallace's letters all birthday cards or are they all bills?

2. Is the piggy bank inside the safe or is it under the rug?

3. Who has a money problem, Wallace or the penguin?

4. When Gromit first sees the techno-trousers is he afraid of them or does he like them?

5. Does the penguin take the spare room or does he take Gromit's room?

6. Is Gromit's favorite wallpaper white with blue bones or blue with white bones?

7. Is Gromit's kennel inside or outside?

8. Does Gromit give Wallace his newspaper or does the penguin give him his newspaper? (Does Gromit give Wallace his newspaper or does the penguin give it to him?)

9. Does Gromit trust the penguin or is he suspicious of the penguin?

10. Does Gromit growl at Wallace or does he growl at the penguin?

11. Does Gromit leave home because he is jealous of the penguin or does he leave home because he doesn't like Wallace?

12. The penguin is holding an electric drill and looking at the techno-trousers. Is he going to make a present for Wallace or is he going to change the electronics on the techno-trousers?

5.4 Either/Or Game and Worksheet: Implementation, Methodology and Analysis.

My method for preparing the card sets for this activity and for introducing it to the class is the same as for the true/false activity introduced here in Section 4. This activity can be completed in nearly half the time as that one because there are only 12 true/false pairs and 12 questions, as opposed to 22 pairs and questions in the true/false activity in Section 4.

The true/false pairs for this activity were written in a way that requires the students to understand the vocabulary in the sentence and listen for detail. They are in some ways more challenging than the questions in the game in Section 4, since the information that makes one of two similar-sounding statements true and one false might be anywhere in the sentence, whereas in the previous game the students knew that the difference in each pair lay in the name. And of course the students will encounter more vocabulary words in each sentence pair than when only the names are interchanged. I intentionally strove to keep most of the sentences short so that listening to and repeating them without looking at the cards would not be too taxing. Furthermore, I was careful to include useful vocabulary in the statement pairs, such as “suspicious”, “bills”, “spare”, and so on that students had already worked with in a word game we had played in class and through worksheets and exercises in the *Student’s Book* that we had studied together. The importance of repeated encounters with new vocabulary words in language learning is an accepted fact. Paul Nation, whose extensive research into vocabulary acquisition has long been recognized, writes that, “Useful vocabulary needs to be met again and again to ensure it is learned” (Nation 2008: 103). This activity is designed to give students repeated practice with vocabulary they have been introduced to in the previous units and which we have covered in class. In addition to helping the students internalize the words they have been learning, this activity encourages those students who have been keeping up with the coursework, as it gives them a chance to apply their knowledge to the task and to help those in the group who need it.

The questions for this game are all written in an either/or format. As previously noted, I make a point of explaining to the students the difference in the falling intonation of wh- questions as opposed to the rising intonation of yes/no questions when introducing the true/false activity presented here in Section 4. Likewise, in this activity we practice the rising and falling intonation used in either/or questions and contrast it with that of wh- and yes/no questions before breaking into groups.

After completing the game, I give the students the true/false worksheet presented in Section 5.2 above to complete. They fill out the worksheet on their own, not as a group. Next, I pass out the question worksheet in Section 5.2, which I collect at the end of class. As a follow-up check in the next class I give the students an oral, ungraded quiz in which I ask them to write the answers to some of the true/false pairs and questions that were on the two worksheets. This gives everyone additional listening practice and helps to reinforce the material they have been studying.

The combination of this either/or activity and the follow-up worksheets gives students a chance to work with the material in a variety of ways, including ample practice in speaking and listening while carrying out the activity, and reading when completing the worksheets. In addition, as in the case of the game introduced in Section 4 above, this activity offers students the oft-cited advantages of practical experience in oral communication in the target language that group work provides (Brumfit, 1984; Moskowitz, 1978; Hedge, 2000).

6. Conclusion.

The two activities introduced here, as well as variations on these activities that I have used in other classes to review more advanced material, have always been well received by my students. As we have seen here, there are several distinct advantages to using this style of activity with elementary- and upper-elementary level students. Students who are reluctant to speak up are encouraged by the use of the cards, and because the game is played in stages students become increasingly adept at reading out loud, picking up the language they are hearing, and working together in English to complete the various tasks. Additionally, if the instructor is able to circulate among the groups it creates an excellent opportunity for teaching pronunciation and intonation in proximity to a small group of students, giving them an opportunity to practice these skills with their peers in a non-threatening setting.

Furthermore, these activities keep the students engaged, challenged, and focused as they work through them. As such they have proven to be a valuable addition to my language classes for false beginners.

References

- Brumfit, C. (1984). *Communicative Methodology in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hedge, T. (2000). *Teaching and Learning in the Language Classroom*. Oxford: Oxford University Press.
- Marley, A. (1991). Foreword in Cooper, R., M. Lavery, and M. Rinvoluceri, *Video*. Oxford: Oxford University Press.
- Miyake, C. (2013). Video-Based Language Learning: Communicative Activities for Use with the Oxford Video Adaptations of Wallace and Gromit Films. In *Seian Zokei Daigaku Kiyo Dai Yon Go* (Journal of Seian University of Art and Design) No. 4, 102-120. Otsu, Japan: Seian University of Art and Design.
- Miyake, C. (2012). Video-Based Language Learning: A Communicative Approach to Teaching Target Vocabulary in a Film. In *Seian Zokei Daigaku Kiyo Dai San Go* (Journal of Seian University of Art and Design) No. 3, 77-94. Otsu, Japan: Seian University of Art and Design.
- Moskowitz, G. (1978). *Caring and Sharing in the Foreign Language Class*. Boston: Heinle & Heinle Publishers.
- Nation, I. S.P. (2008). *Teaching Vocabulary: Strategies and Techniques*. Boston: Heinle, CENGAGE Learning.
- Nunan, D. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C. (2011). *Curriculum Development in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Stempleski, S. & B. Tomalin (1990). *Video in Action*. Cambridge: Prentice Hall International.
- Tomlinson, B. (1998). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Viney, P. & K. Viney (2001). *Wallace and Gromit in A Close Shave Student's Book*. Oxford: Oxford University Press.
- Viney, P. & K. Viney (1998). *Wallace and Gromit in The Wrong Trousers Student's Book*. Oxford: Oxford University Press.

知的障害者に対する差別的な認識をめぐって

On the discriminatory attitudes towards the
intellectually disabled people

島先 京一

Kyoichi SHIMASAKI

知的障害者に対する差別的な認識をめぐって

On discriminatory attitudes towards the intellectually disabled people

島先 京一

Kyoichi SHIMASAKI

准教授（障害学・芸術学）

There are many intellectually disabled people in our society who are our social colleagues. But can we accept them as true friends without prejudice or discrimination? In this paper I would like to shed light on the prevalent discriminatory attitudes towards the intellectually disabled by examining the terminology used in modern Japanese pedagogy, conflicts surrounding social welfare institutions, and the new laws surrounding prenatal testing.

1. はじめに

私たちの社会には、少なからぬ数の知的障害者がいる。そして彼女／彼らは、間違いなく私たちの社会の大事なメンバーである。私たちの社会は、そのような大事なメンバーをどのように認識しているのであろうか。私たちの彼女／彼らに対する認識には、何らかの根拠の不明な偏りがありはしまいか。本稿においては、近代化以降の日本の教育用語、現代の施設コンフリクト、そして2013年より臨床試験が開始された母体血胎児遺伝子検査をめぐる動きについて考察しながら、私たちの社会に深く根を下ろしていると考えられる、知的障害者への差別的な認識について考えていく。

2. 明治・大正期の教育関係用語に見られる公的差別

今日では、知的障害者という呼称が、当事者およびそのアドヴォケートをはじめとする関係者、福祉関係者、専門家、そして多くの人びとの間で、最も一般的に用いられている。この呼称は、世界的に一般的に用いられている、intellectually disabled という用語とも最も適切に対応するものである [註1]。

日本の教育関係用語においては、精神薄弱者という若干の差別性が窺える呼称がかなり長い期間に渡って用いられていたが、1998年の学校教育法の改正において知的障害者という用語が正式に採用された。(第75条) 精神薄弱者という用語は、どちらかといえば医療的な関心に基づくものであり、精神的な機能が劣っているという、能力主義的な観点からインペアメント impairment (身体の機能欠損) に注目する立場が反映されていると考えられる。すなわち能力の劣る個人に注目する、医療モデル的、個人モデル的な用語であるといえよう。それに対して知的障害者という用語には、知的障害が当事者と周囲の不調和からもたらされるものであり、ひとり当事者だけにその原

因を帰することができるものではないということを、障害という表記で表していることを見做すことができ、完全にはないが、障害の社会モデル的な観点が込められているといえよう。

精神薄弱児という用語が教育関係者によって用いられ始めたのは、昭和の初期からであると考えられるが、ほぼ同じ頃には、精神異常児という今日の感覚からすると読むにも聴くにも堪えないような用語も散見される。例えば、1938年、昭和13年に、特殊教育の在り方を考える団体が政府に対して、「精神異常児保護法制定及之が保護施設拡充方要望に関する件」を建議した〔註2〕。しかしそれに先駆ける明治や大正期においては、さらに目を覆いたくなるような用語が公然と用いられていたのである。

まず明治初期の教育改革に関する様ざまな発言や提言の中には、「廃人学校」という用語が含まれている事例がある。ただしこの「廃人学校」がどのような学校を意味していたかは多様であり、ある場合は盲学校、聾学校を指し、また別の場合には今日の知的障害児を対象とする特別支援学校に近い学校を意味することもあった〔註3〕。廃人、まさに廃棄されるべき人という意味であり、当事者の人格の全否定につながるかのような印象を与える用語である。しかし明治初期において「廃人学校」について提言した人びとの意図は、盲者や聾者に対する職業教育の必要性を訴えることや、知的障害児の教育を受ける権利を保障することにあり、用語のもたらすおぞましい印象とは裏腹に、先進的な教育観に溢れていたといえよう。

一方、明治初期から中期の教育に関する法令に現れる用語は、その言葉の印象もさりながら、その意図においても極めて差別的であった。1886年、明治19年から1900年、明治33年にかけて3回にわたって公布された小学校法令では、就学義務の猶予条件と免除条件が徐々に明快に示されていったが、1900年の第三次小学校府令では就学義務の免除条件として、「瘋癲白痴又ハ不具廢質」と明示され、今日でいう重度の知的障害者と身体障害者の教育を受ける権利を剥奪することが法令で謳われたのである〔註4〕。白痴という表現は今日においても十分に侮辱的かつ差別的であるが、瘋癲という今日ではあまり聞かれなくなった表現も、その漢字の成り立ちから十分に差別的な意味合いをもっているであろうことが予想される。もちろん一方の不具廢質も、十分に差別的であろう。このような語を用いて教育の平等性を法令が自ら放棄する背景には、やはり富国強兵の国策を背景とした職業人養成を第一とする教育観があったと想像される。

しかし他方において、知的障害児に対しても教育を受ける権利を保障するために、今日における特殊支援学級を開設するような、先進的な動きも見られた。ただしそれらの動きにおいて、特別な教育を行う学級の命名法は、今日の感覚からすれば配慮に欠けるものが多かったようである〔註5〕。例えば1893年、明治24年、松本尋常小学校において「落第生」学級が開設された。また、1896年、明治29年、長野尋常小学校において「晩熟生（鈍児）」学級が開設されている。落第生や晩熟生という用語が決定的に差別的かどうかは判断が難しい。特に晩熟生という言葉は、知的障害児が平均児

よりもゆっくりと成長するこどもたちであると考え、今日においても受け入れやすい観点に近い感覚に基づいているようにすら思われる。しかし括弧の中とはいえ、鈍児という呼称は、明らかに侮辱的であり差別的であるというべきであろう。長野県から始まったこの先進的な動きは、明治30年代後半に入ると全国的な取り組みへと広がっていくのであるが、そのころに比較的多く用いられたのが、「劣等児」学級、ならびに「低能児」学級という命名であった。劣等児という呼称も低能児という呼称も、当該のこどもの能力を劣るもの、低いものと決めつけてかかっており、明快な差別性をもっている。1907年、明治40年の文部省訓令第六号において、「盲人、啞人又ハ心身ノ發育不完全ナル児童」のための「特別学級」という用語が現れ、今日的な感覚の学級命名が広がるかのように思われたが、公立の尋常小学校では劣等児学級ならびに低能児学級という名称が一般的であったようである。

大正時代に入ると日本の教育界には、当時イギリスおよびアメリカで盛んになりつつあった、優生学的な障害者観に学ぼうとする機運が現れた〔註6〕。このことによって知的障害児に対する差別的な呼称の用い方に特別な変化が現れたわけではないが、そのころに論じられた内容が今日の感覚から見れば、あまりにも非人道的であったことに触れておきたい。少なからぬ日本の教育関係者が、民族衛生、すなわち優生学的な観点から様ざまな発言を行ったが、1921年、大正10年4月に、ペンシルヴェニア州立エルウィン低能児訓練学校主任医長、マーティン・W・バー Martin W. Barr が来日し行った講演は、各界に大きな影響をもたらしたようである。バーによれば、1) 学校では「低能児」を発見・分離して別の学級を作り、適当な教育を施して職業を与え、社会から分離すること、2) 「低能」の男は去勢し、女は妊娠不可能にすること、3) 結婚法を改正して優生学的結婚を人類の習慣とすること、これらのことが国家の発展のために肝要であるとされた。教育の目的の一つとして、将来に渡って社会から分離すべき対象としての「低能児」を発見し、あらかじめ分離すること、学校に秘密警察のような役割を与えるべきであるとするこのバーの主張は、今日の一般的な教育観からはあまりにもかけ離れたものである。しかしそのような主張が先進的な管見として堂々と披露され、またそのような主張に多くの人が耳を傾けた時代があったのである。

明治初期からつい最近に至るまで、教育現場やそこを管理する法制度の中では、おそらくは悪意に基づくものではないと思われるが、知的障害児に対する差別的な用語が用いられてきた。差別的な用語を用いる主体の意識が常に差別的であるとはいえないが、差別的な用語の使用が差別的な意識を醸成してしまうということは、おおいに起こり得る。教育界で用いられてきた差別的な用語が、知的障害児・者に対する社会全般の差別意識を下支えをしてきた可能性は、低くはなかったと思われる。

3. 施設コンフリクトに窺える誤解に基づく偏見

施設コンフリクトとは一般には、何らかの新しい施設を建設し開設する時に、開設予定の施設の近隣の住民が建設や開設に反対し、様々な抗議行動を起こし、建設や開設が遅れてしまう、或いは計画そのものが頓挫してしまう事態をいう。かつて施設コンフリクトは、ゴミ焼却場のように周囲の自然に直接的な影響をもたらすことが懸念されるような、環境負荷型の施設の建設をめぐる起る事が多かったが、最近では高齢者や知的障害者、そして精神障害者を対象とした、比較的小規模な福祉施設の建設や開所をめぐる起る事が増えている。むしろ今日では施設コンフリクトとは、都市部における福祉施設の建設および開所をめぐる、事業主体者と行政、そして住民の間の様々な摩擦状態のことを指すと規定する論調も少なくない。福祉施設の建設ならびに開所をめぐる施設コンフリクトはなぜ起るのか、本節ではいくつかの事例を紹介し、その背景にあると思われる知的障害者ならびに精神障害者に対する偏見について考察する。具体的な事例については、大阪市社会福祉協議会「福祉と人権」研究委員会が分かりやすい報告書をインターネット上に公開しているので、そちらを参照する〔註7〕。この報告書には、1999年から2007年にかけて開設された4つの施設について、それぞれの施設の目的、運営主体、コンフリクトの具体的な過程、そして解決に向けての努力と現状について、記述されている。

最初に紹介されているのは、1999年4月に福島区に開設された知的障害者のための入所厚生施設「福島第一育成園」と、通所厚生施設「福島第二育成園」であり、同じ建物にあるため、両者を合わせて「つばさ工舎」と呼ばれる施設をめぐるコンフリクトである。「つばさ工舎」をめぐるコンフリクトは、特に目立った反対運動を伴うものではなく、開所を前に行政、施設、そして住民の間で複数回行われた「施設運営協議会」における、住民サイドから施設に向けて表明された、要求事項や反対理由の理不尽さに認められる。

反対理由の一つとして挙げられているのは、この種のコンフリクトにおいて比較的耳にすることが多い、「施設の開設によって地価が下落する」というものである。しかし、施設の開設によってなぜ地価が下落するのかについては、恐らく客観的かつ合理的に説明できる反対住民はいないと思われ、のちに確認する、誤解に基づいた差別的な偏見による感情的な意見表明に過ぎないというべきであろう。

「つばさ工舎」に対して開設の条件として出された二つの要求事項は、知的障害者に対する一般市民の無理解の一端を表しており、腹立たしくも興味深い。一つは、利用者の通所に際して専門のバスを用い、ルートも地域住民に配慮した独自のルートを採用せよというものであり、もう一つは入所利用者にも通所利用者にも、そろいの作業服を着用させよというものである。独自のルートを通るバス利用の要求は、知的障害者である利用者と街の中で出会いたくないという感情の表明であり、ユニフォーム着用の要求は、利用者と一般市民の差違をはっきりさせ、一目で識別したいという気

もちの表明である。なぜ知的障害者と出会いたくないのか、そしてなぜ知的障害者を一般市民から区別したいのか、報告者は当事者ではないので、これらの感情を共有することはできないが、おそらくは知的障害者は自分たちとは異なる理解できない存在であり、かわりをもたたくはないという感情であろう。これらは、知的障害者についてよく理解していない住民の誤解をよく表している。

しかし「つばさ工舎」をめぐる施設の思いと住民の無理解の落差は、施設と一部の理解の深い住民たちによる地道な啓発活動により徐々に解消され、最近では近隣の小・中学校からの施設見学が行われたり、施設の生産品が地元のスーパーで販売されるなど、地域の中の施設として定着しつつあるという。

報告書が二つ目に紹介している施設コンフリクトの事例は、2001年4月に西成区に開設された、精神障害者社会復帰施設「ふれあいの里」をめぐるものである。「ふれあいの里」の開設をめぐるのは、2回にわたって住民による激しい反対運動が展開された。最初の反対運動は1993年に起こり、その時は計画そのものが保留されてしまった。そして2回目の反対運動は、最初の計画とは設立場所を変え、正式に「ふれあいの里」の設立を目指すという計画の説明会を機に起こり、最初の運動よりも激しい抵抗を住民たちは展開した。住民たちは5170名分の建設反対の署名を集め、300本もの電柱に反対を表明するビラを貼り、看板を設置したのである。

「ふれあいの里」をめぐる施設コンフリクトの反対理由には、二つの特徴を認めることができる。一つは、近隣の地域にもすでに精神障害者の社会復帰のための施設があるのに、「なぜ西成に建設するのか」という、地域的な偏りを見せる行政方針に対する不信感であり、そしてもう一つは、精神障害者そのものに対する無理解であった。我が国においては一般に精神障害者に対する理解は、知的障害者に対する理解よりも低い傾向がある。それはこの国の精神疾患に対する医療が、患者、すなわち精神障害当事者を医療機関に入院させるという、社会からの隔離という方法を中心としていたためであり、多くの人びとには精神障害者と出会う機会も交流する機会も与えられてこなかったといえよう。

「ふれあいの里」に対する激しい反対運動は、行政サイドが看板やビラを一つひとつ撤去し、そして関係者が戸別に住民訪問を行い、地道にかつ丁寧に啓発活動を展開することによって、徐々にではあるが沈静化していった。そして行政サイド、運営者、地元住民代表による「ふれあいの里地域連絡協議会」が設立され、現在では地元の公園の緑化活動にふれあいの里と住民が共同で取り組むなど、地域の一つの重要な施設として認知されつつあるという。

報告書が紹介する三つ目の事例は、1999年6月にオープンした精神障害者地域生活支援センター「すいすい」である。「すいすい」は、新しい施設としての開設ではなく、大阪市が既存の建物を借り上げ、障害者の社会生活を支援する市民団体が市の委託を受けて運営を行うという活動形態を取っているため、施設コンフリクトの起こる過程に、他の施設とは異なる問題が含まれていた。いわゆる新たな箱モノの設置では

なくソフト事業メニューとしての補助金申請事業であったため、事前の住民に対する説明がなかったのである。施設コンフリクトは、6月のオープンにあたっての説明会で初めて表面化した。

住民サイドからすれば、精神障害者を支援する施設の開設の説明は寝耳に水の感があった可能性が高く、反対運動は「すいすい」前での盛り込み、反対ビラの配布やのぼりの設置、そして署名活動として激しさを増していった。そして7月には2588名の反対署名が、施設白紙撤回の要望書とともに提出されることとなった。事前の説明の機会がなかったということから、住民の反対意識に油を注いでしまった感が否定できないが、やはりこの事例においても、コンフリクトの根本にあるのは、精神障害者に対する住民の無知であったと思われる。前述の「ふれあいの里」の事例と同様、施設運営者や行政による地道な啓発活動を通じて反対運動が収束していったことから明らかに、住民の多くが精神障害者のための支援の施設がどのようなものなのか、そしてそもそも精神障害者とはどのような人なのかについて、正確な知識も的確なイメージももっていなかったにちがいない。

最後に紹介された施設コンフリクトは、1996年に計画が発表されながら、実際の開所は2007年にまでずれ込んでしまった、阿倍野区の知的・精神障害者支援施設「アテナ平和」の開設をめぐるものである。大阪市による計画の公表から実現まで11年という時間がかかったことからわかるように、「アテナ平和」の開設に対する反対運動は激しいものであった。

計画の公表後、大阪市は、地元の町会や地域団体の役員等へ計画の説明を行い、地元説明会を開催し住民の理解を求めていったが、説明を受けた住民からは次のような反対の声が上がったという。「施設の必要性は分かるが、なぜここなのか。」「障害者施設は学校の多い文教地区にはそぐわない。」「施設ができることで地価が下がる。」

施設の必要性には理解を示しながら、自らの暮らす地域に建てる理由が理解できないという抵抗意識は、多くの良識をもつ日本の都市住民に共通する感覚に基づいているように思われる。社会の成員の一人として地域社会に必要な施設については理解できるが、自らがそこに関わることについては、その必然性が明確にされないかぎりご免こうむりたいという感覚である。また、「アテナ平和」の計画地である阿倍野区美章園地区は、確かに天王寺高校をはじめとする数校の小学校・中学校・高等学校が点在する、まさに文教地区である。不動産取引の現場、特に都市部の大規模集合住宅、いわゆるマンションの取引の際には、美章園地区のような文教地区にある物件は人気が高いようであり、地価の下落を反対の理由に挙げる住民が少なくないことも、当然なのかもしれない。

「アテナ平和」の建設に対する反対運動が11年も続いてしまったことの大きな理由は、反対運動を行う勢力が、旧来の町会組織を中心とするグループと、後からこの地に住み着いたマンション住民を中心とするグループに分かれてしまったことにある。町会組織に対する説得啓発活動は、ある程度、組織的に行うことができるが、マン

ション住民グループには町会組織住民ほどには地縁意識は高くなく、その説得や啓発には多大な手間と時間を要した。彼らは、住民としての自らの権利については強く主張するが、地縁に基づく地元への協力義務の意識は高くはなかったのであろう。

大阪市はこの事業に対して国庫補助申請を行っていたが、毎年、申請を行っては反対運動のために建設に着手できず、申請を取り下げるという異常な事態が続いていた。そして2000年には反対運動を押し切って計画地のボーリング調査に着手したが、マンション住民を中心とする反対住民たちは敷地のフェンスを封鎖し独自に見張り小屋を置くといった、強硬な運動を展開した。大阪市はやむなく、工事に対する妨害活動の差し止めを大阪地方裁判所に申請し、認められた。しかし反対住民の抵抗は続き、工事は膠着状態の中で進展を見せることはなかった。

大阪市はこの事態を打開すべく、阿倍野区役所にこの問題に関する専従の担当者を常駐させた。また関係者による地道な障害者理解への啓発活動を我慢強く継続し、時には学識経験者も交えたシンポジウムを開催するなど、総力を上げて住民の説得にあたってきた。反対運動が解消することはなかったが、「アテナ平和」は2005年に着工され、2007年9月に竣工式典が行われたのである。

「アテナ平和」をめぐる施設コンフリクトにおいて浮かび上がったのは、比較的新しく暮らし始めた住民たちの、良識をもちながらも自らの問題としては引き受けたくはないという、都市住民特有のエゴイズムの問題かもしれない。もちろん問題の核心を、都市住民のエゴイズムにすべて帰するわけにはいかない。やはり問題の核心は、知的障害者・精神障害者に対する無理解、そして偏見にあったというべきである。

以上、大阪市社会福祉協議会の報告書に取り上げられた施設コンフリクトについて、概観してきた。なぜ住民は、知的障害者・精神障害者のための福祉施設の開設に抵抗を示すのであろうか。第一に、一般の市民と、知的・精神障害者がともに会う機会が、以前の日本社会においてはあまりにも少なかったことが挙げられる。先にも指摘したように、これまで精神障害者の多くは、医療施設に隔離されてきた。また知的障害者が積極的に都市空間で表に立って活動するようになったのも、比較的、最近のことと考えることもできる。したがって、多くの市民は、知的障害者や精神障害者がどのような人びとであるのかについて、表面的な知識以上のイメージなり実感なりをもち得なかったのである。

そしてもう一点、指摘しなければならないのは、知的障害者や精神障害者が何らかの犯罪を犯した時に、彼女／彼らが知的・精神障害者であることが、報道においてことさら強調され過ぎる点であろう。実際には、知的・精神障害者に占める犯罪者の比率が、平均者に占めるそれよりも高いということはないにもかかわらず、犯人が障害者であることがほぼ必ず報道されてしまうことによって、犯罪者にむすびつけられてイメージされてしまうのである。知的障害者は善悪の判断が困難であり、犯罪を犯しやすい人びと、精神障害者は平均者の理解できない行動をとってしまうことがあり、犯罪を犯しやすい人びと、先に指摘した無理解も関係し、このような根拠の乏しい障

害者像が独り歩きする。そしてこの誤解の源流の一つとして、マス・メディアの事件報道のあり方が関係しているのは間違いないと思われるのである。

以前にも指摘したが、平均者である一般市民に障害者に対する適切かつできるかぎり正確な理解をもってもらうためには、平均者と障害者が普通に会わなければならない。施設コンフリクトはこのことの難しさを示しているが、しかしコンフリクトの乗り越えの中に、あるべき障害者像と障害者と平均者のかかわり方の模索への第一歩があることも間違いないのである。

4. 新型出生前診断後の妊娠中絶に窺える誤解に基づく偏見

私たちは以前に、アメリカのシーケノム社が開発した、母体の血液中に含まれる胎児の染色体から胎児の異常について診断する新型の出生前診断、母体血胎児染色体検査の臨床検査の導入をめぐる様ざまな動向や発言について考察し、この動きの背景に21トリソミー（ダウン症）に対する様ざまな誤解があることを確認した^{〔註8〕}。そして2013年4月より、国立成育医療研究センターをはじめとする13の施設で、この出生前診断の本格的な臨床検査が始められた。本節ではこの検査をめぐる2013年に見られたいくつかの動向について主に新聞報道から取材し、以前に確認した21トリソミー（ダウン症）に対する様ざまな誤解の現状について考えていく。

まず以前の私たちの考察について、簡単にまとめておきたい。シーケノム社が開発した、3種の染色体異常を対象とした母体血胎児遺伝子検査は、次の二つの点で、従来の確定的出生前診断と異なるとされた。第一に、無侵襲的遺伝学検査であり、母体にも胎児にも検査の影響が及ばないこと、第二に、検査可能な時期の自由度が高いこと。そしてシーケノム社が公表した資料によれば、きわめて確度の高い検査である印象を与えた。このような一見、きわめて優れた検査方法に見える手法が、充分な検証を経ずして一般に広がってしまうことに危機感を感じた何人かの専門家たちが、公的な機関の連携による臨床検査を行うことの必要性を訴えた。しかし一方で、母体血胎児遺伝子検査そのものが、特定の命の選別につながり、ひいてはすべての障害者に対する差別意識を迫認することになるとして、臨床検査の開始に反対する、或いは慎重な態度を求める意見が現れた。実際それ以前にも、出生前診断の結果として胎児に何らかの異常があることが確定した妊婦の多くが、妊娠中絶という酷い判断を選択している。染色体異常で最も多く確認されるのが21トリソミー（ダウン症）であるが、なぜ胎児が21トリソミー（ダウン症）であると判断された妊婦の多くが、せっかく授かった命を破棄してしまうのか。そこには、21トリソミー（ダウン症）に対する社会全般に広がる誤解があったのである。その誤解とは、21トリソミー（ダウン症）は様ざまな知的障害や病理変化をもたらすがゆえに、21トリソミー（ダウン症）児・者とその家族は幸せになれないというものである。しかしこれは、障害者について日常的に接触する機会の乏しい人びとによる、根拠を欠いた誤解に過ぎない。以上が、以前

の考察の概要であった。

4月より開始された臨床検査をめぐる動きの中で、まず注目すべきは、殆どの施設において4月の早い段階で5月から6月にかけての検査予約が埋まってしまったことである。例えば、1週間に10人の検査に対応できる昭和大学附属病院では、4月の第1週で6月上旬までの予約枠が埋まってしまったという〔註9〕。

このことの背景には、次にあげる二つのことが指摘できる。一つは、やはりこの新しい検査に対する関心が社会全般に高いという事実であろう。これまでも日本では、確定型の検査である羊水検査は全国で年間、1万6千件、予備検査である母体血清マーカー検査は約2万件が行われていたので、無侵襲的遺伝子検査という特徴をもつこの検査に対して多くの妊婦が関心を寄せるのも当然といえるかもしれない。昭和大学の関沢明彦教授も、朝日新聞の取材に対して、「妊婦と胎児を傷つけるリスクの少ない検査への期待を感じる。」と答えている〔註10〕。

しかしもう一つ注意しなければならない事実は、たとえ社会全体の関心が高いとはいえ、この検査を行うことが日本医学会から認定されたのは15の施設に過ぎず、しかも4月の段階で、大阪市立総合医療センターと愛媛大学附属病院の2施設は、検査体制の準備中で実際の検査にはかかるといえない。すなわち、検査の受け皿が圧倒的に少ないのである。シーケノム社の母体血胎児遺伝子検査の臨床術式そのものは、きわめて簡便なもので、母親の体から採血し、しかるべき方法でパッケージングを施し、シーケノム社に送るだけである。しかし、先の考察でも確認したように、日本産婦人科学会はこの臨床検査の実施に関する指針案の中で、実施する施設に対して、出生前診断と13、18、そして21トリソミーについて、精通している産婦人科専門医と小児科専門医が在籍していることを最低の必要条件とし、遺伝カウンセラーが在籍していることも条件として示した。日本には、この遺伝子カウンセラーが圧倒的に不足しているのである。日本産婦人科学会や多くの専門家は、この検査の精度について疑問を感じており、この検査が安易な妊娠中絶を引き起こすことにならないように、慎重な指針を設けたことは当然のことであった。実際、昭和大学附属病院で臨床検査を受けた42歳の妊婦は、当初は胎児に重い障害がないかどうかを確かめ、場合によっては出産をあきらめるつもりであったが、認定遺伝カウンセラーの、「検査は出産か中絶かを判断するためのものではない」、「先天性疾患は個性や多様性の一つ」なので「一晩考えましょう」とのカウンセリングを受けた。そして配偶者とじっくりと話し合い、「一緒に現実を受け入れていこう」との結論に至ったという〔註11〕。つまりこの夫婦は当初抱いていた障害児に対する誤解を、遺伝カウンセラーの的確なカウンセリングによって、払拭することができたのである。

社会一般の関心が高いにもかかわらず、臨床検査を実施できる施設は限られており、日本中の全施設を合計しても一月あたり、450人しか診断を受けることができないという事実は、臨床検査を行える施設を増やすべきであるという声につながる。読売新聞社が6月下旬に行った全国世論調査は、そのような声が確実にあることを表してい

る。調査は、日本医学会から臨床検査の実施が認定されている施設は20に過ぎないが、今後はどのように行われるのがよいと思うかを問うているが、34%の人が「どの施設でも受けられるようにする」と答えた。そして「施設は限定するが、数を今よりも増やす」という回答が33%あり、両者を合わせた、施設を増やすべきであるという回答は、全体の3分の2に上っている【註12】。

これらの関心の高さから読み取れることの一つは、21トリソミー（ダウン症）をはじめとする様ざまな障害について、社会一般の関心は多少は高まったであろうということである。ただしその期待される関心の高まりが、以前に指摘した誤解の解消につながっているかどうかは、不確かである。例えば、岡山大学大学院の中塚幹也教授（生殖医療）の研究室がまとめた、次のような母体血胎児遺伝子検査に関する妊婦の意識調査の結果をどのように読み取るべきであろうか。

この意識調査はいくつかの質問から構成されているが、特に興味深いのが、母体血胎児遺伝子検査の結果が陽性であった場合、すなわち胎児に何らかの染色体異常の可能性が認められた場合、次にどのような行動を選択するかという設問である。確定検査としての羊水検査を受けるという回答が74%、羊水検査を受けないという回答が20%、そして確定検査を経ずに妊娠中絶の処置を行うという回答が6%であった【註13】。羊水検査を経ずして妊娠中絶を行うという回答があったことも十分に衝撃的であるが、そのような回答が6%に上ったという調査結果は、生命の尊さを考えたい立場からは、にわかには信じがたい事態である。この6%の妊婦たちの意識について、推測してみたい。

まず第一に推測できるのは、この母体血胎児遺伝子検査の精度を盲目的に信頼し、染色体異常のあるこどもの出産も子育てをも望まないという考える妊婦の存在である。このように考える妊婦は、障害や障害児に対して正確な知識をもっておらず、差別的な偏見をもっていることが想像される。以前にも指摘したように、この検査の信頼性はいまだ確立していないうえ、専門家の中にはその精確さに対して疑問を呈する人もいる。この点に関しては、十分な信頼性が確立する前に、いかにも精度の高い検査であるかのように報道している、マス・メディアにも問題はあつた。そして第二に推測できるのは、羊水検査という確定検査が必要であることは理解しているが、羊水検査によって染色体異常児を妊娠してしまったという事実が突き付けられることを恐れ、この事実から逃避するために残酷ではあるが現実的に可能な選択をしてしまう妊婦の存在である。そのように考える妊婦はおそらくは多くはないと思われるが、しかし彼女たちも、障害や障害児に対して差別的な偏見をもっているに違いない。

この意識調査からは明らかにはならないのであるが、確定検査としての羊水検査を受けると回答した74%のうち、さらに陽性が確定した場合、その事実を受け入れ出産することを決意する妊婦は、恐らく全員ではないであろう。やはり妊娠中絶という過酷な決断をしてしまう妊婦も、いると思われる。この調査が明らかにした事実は、障害や障害児に対して差別的な偏見を抱いており、それゆえに妊娠中絶を選択する妊

婦は未だ確実に存在するということである。

先にも述べたように、母体血胎児遺伝子検査の臨床試験の導入によって、21トリソミー（ダウン症）をはじめとする知的障害に対する世間の関心は、少なくとも高まったと思われる。しかしその関心の高まりが、知的障害に対する誤解に基づく差別的な偏見の軽減に、まだ完全にはつながっていないというのが現状であろう。

なお、本論とは直接の関係はないが、慶応義塾大学が、このシーケノム社の出生前診断の日本人のデータによる精度の検証に取り組むことが、発表された^{〔註14〕}。先にも記したように、この母体血胎児遺伝子検査は、あたかも精度が高いことに疑いがないようなイメージで報道されてしまった。慶応義塾大学の検証が新たな議論を引き起こし、この問題の奥にある意識のゆがみについて、社会の注目が集まることを期待したい。

5. 差別の根底にあるもの

これまで見てきたように、私たちの社会には知的障害者に対する偏見に基づく差別的な認識が存在する。そしてこの差別的な認識は、ごく一部のひとにだけに限られるものではなさそうである。生まれながらにもっている特性ゆえに人を差別してはならないという、きわめて当然な良識をもっているに違いない人びとにも、否むしろ、そのような人びとにこそ、知的障害者に対する差別的な認識が認められることが少なくない。そして正直に告白すれば、知的障害者とともに生きていきたいと願っている報告者自身の心情の中にも、差別的な認識が顔を出す瞬間の存在を否定できないのである。私たちは、なぜ知的障害者に対して差別的な認識をもってしまうのであろうか。

以前にも確認したことであるが、知的障害者の定義は医療的にも法的にも明確ではない。特に、軽度の知的障害者の場合、平均者と障害者の境界はきわめて不明瞭であることが少なくない。しかし私たちの中に潜む知的障害者に対する差別的な認識は、医療的、法的、そして教育支援のための判断のシステムが機能する以前に、発生してしまうことが多い。理性的な、あるいは合理的な判断よりも優先されてしまう、感情的で生理的な、そして本能的な判断基準を私たちがもっている可能性がある。

私たちは知的障害者を、いかなる感覚でもって知的障害者であると判断しているのであろうか。私たちの殆どは、医療や法律、そして行政の専門家ではない。であるとすれば私たちは、単に知的障害者の外観の印象で判断しているにちがいない。どうやら私たちは知的障害者の外観の中に、彼女／彼らを知的障害者であると差別的に認識してしまう根拠としての特徴、すなわち知的障害者特有のスティグマを見出しているのであろう。

知的障害者特有のスティグマは、主に彼女／彼らの顔つきに由来するものと、行動に由来するものからなっているように思われる。顔つきに由来するスティグマは、さらに静的に捉えられるもの、すなわち顔つきそのものと、動的に捉えられるもの、す

なわち顔の各部位の運動が生み出す表情に分けることができるであろう。

以前にも確認したように、21トリソミー者（ダウン症者）は、目や鼻、あごなどに、すぐにそれと分かる特徴をもっていることが多い。また別の障害を併せもつことが少なくない重度の知的障害者の場合、顔つきの成り立ちが平均者とは異なることがある。それらには、左右対称性の歪みや、一部分の肥大、歯列の異常などが含まれる。おそらくこのような顔つきの特徴は、生理的な嫌悪感を呼び起こしてしまうことが否定できない。また多くの知的障害者は、非常に無防備で締まりのない表情を見せるが、彼女／彼らのそのような表情は、適度な緊張感を大事にする能力主義的な常識感覚からは、好ましくないものに映ってしまう。

知的障害者の行動に見られるスティグマは多様であり、その特徴を簡潔に記述することは困難である。あえていくつかの特徴を数え上げていくとすれば、理解できない異常な行動、日常的な動作のぎこちなさ、衣服の選択や着こなしに見られるだらしなさ、不潔感を伴う行動などを挙げるができる。そしてそれらの行動のスティグマは、「何をするのか、何をされるのか分からない」、「どのように対応すればよいのか分からない」といった不安な感情を呼び起こし、ひいては「(知的障害者とは) どういう人たちなのかよく分からない」という、無理解を放置することになるのである。

おそらく、私たちの社会に蔓延している可能性のある知的障害者への差別的な認識は、知的障害者に明確なスティグマを見出しながら、彼女／彼らの本質については全く理解できないという、認識上の落ち着きのなさやずれに、その根本的な原因があるように思われる。いわば、知的障害者が私たちの社会の成員であることを理性的に承認しながらも、自らの生活の場面において彼女／彼らと関わることは心情的には困難を感じるという、良識ある平均者が抱えている理性と本音の自己矛盾こそが、差別的認識の元凶なのではないだろうか。おそらくこの差別的な認識を完全に払拭することは、簡単ではないと思われる。理性と感情の矛盾は、理性だけでも感情だけでも解決できない。世界を合理的に理解できることを信じてやまないモダニズムの思考回路だけでは、知的障害者を真の仲間として受け入れることはできない。知的障害者とは、私たちが真にモダニズムの観念的理想主義を乗り越え、ポストモダンな感性を獲得できているかどうかを測る、神から使わされたレフェリーなのかもしれない。

- [註1] ただし漢字の表記の動揺についてはここでは触れない。報告者はかつて障がい者という表記を用いていたが、障害学会においてほとんどの会員が障害者という表記を用いていることもあり、現在では障害者という表記を用いている。
- 2] 中村満紀男、荒川智編著、「障害児教育の歴史」、2003年、明石書店、125頁
- 3] 同前書、中村、荒川、110-111頁
- 4] 同前書、中村、荒川、115-116頁
- 5] 同前書、中村、荒川、118頁 - 119頁
- 6] 同前書、中村、荒川、122頁
- 7] 福祉と人権研究委員会レポート vol.2 「施設コンフリクトの解消に向けて一人権の視点からの期待と提案」
- http://www.osaka-sishakyo.jp/pdf/jinken_report_vol2.pdf 閲覧2013年12月31日
- 8] 拙稿「新型出生前診断と21トリソミーをめぐる誤解」、『成安造形大学紀要』第4号
- 9] 読売新聞、4月13日朝刊（東京版）
- 10] 朝日新聞、4月2日朝刊（東京版）記者署名：下司佳代子、鈴木彩子
- 11] 毎日新聞、4月11日朝刊（東京版）記者署名：須田桃子
- 12] 読売新聞、7月2日朝刊（東京版）
- 13] 山陽新聞、7月6日朝刊
- 14] 読売新聞、11月1日朝刊（東京版）

自立支援型移乗介助装置のデザイン

The Design of a Transfer Assistance Apparatus
to Support Self-Reliance

石川 泰史

Yasushi ISHIKAWA

自立支援型移乗介助装置のデザイン

The Design of a Transfer Assistance Apparatus to Support Self-Reliance

石川 泰史
Yasushi ISHIKAWA

准教授（工業デザイン・福祉デザイン）

This paper describes the design process of a transfer assistance apparatus designed to support self-reliance among those with partial mobility.

1. はじめに

わが国では高齢化が進み、厚生労働省調べでは日常的に介護を必要とする人口は546万人でこの十年で2倍近く増加しており、福祉の現場は介護人材の慢性的な不足と介助者の身体的負担に悩まされている。厚生労働省は、「職場における腰痛予防対策指針」を改定し、全介助が必要な人を移乗させる際の「抱き上げ」行為を極力避け、移乗介助装置の活用を推奨している。移乗とはベッドと車いす、車いすと便器の間を移るなどの乗り移りの動作のことで、下半身の機能に障害のある人や身体の運動能力が低下した老人にとってはバランスを崩しやすく危険であるため、介助者の大きな仕事となっている。

彦根市にある産業用の自動化・省力化装置メーカー、株式会社アートプラン（渡辺正社長）はこの問題に取り組んでおり、要介護者の自立支援を目的とした移乗装置を開発において筐体デザイン制作の研究依頼を受けた。

2. 装置の概要

従来、移乗介助装置はハーネスでつり上げるリフト式〔図2-1〕が主流であったが、設置規模が大きくハーネスの装着や機器の操作に介助者が必要であるなどの問題があった。最近では移動式の軽量なタイプ〔図2-2〕も登場したが、介助者が必要である点は変わらず、また吊り下げによる揺れなど介助を受ける側の心理的負担も不安要素である。

これに対し、今回の装置では、移乗の方法は従来の「吊り下げ」ではなく、機器に覆い被さるように持ち上げる方式であり、要介助者本人が自ら操作することが可能である点の特徴である〔図2-3〕。上半身が使える人であれば介助者に気兼ねすることなく自分の意思でトイレなどに行くことができるため、介助者の肉体労働的負担が解消されるのに加えて、介助される側の精神的負担をも低減する〔図2-4〕。移乗の際に身体を持ち上げる動作は、滋賀県立大学工学部の安田寿彦教授によって導き出された「最も身体に負担のかからない軌跡」に倣って設計された。



図2-1 リフト式 a



図2-2 リフト式 b



図2-3 試作機動作

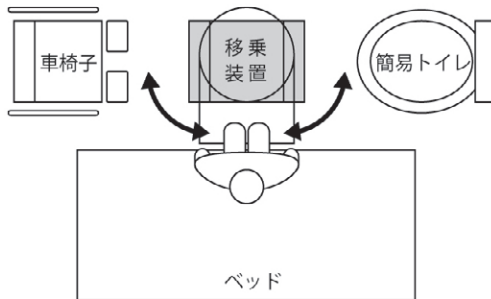


図2-4移乗関係図

3. デザインアプローチ

デザインの依頼を受けた時点で装置の機構的設計がほぼ固まった試作機があり〔図3-1〕、これをもとに使用状況を観察し、内部機構を考慮しながら進めることになった〔図3-2〕。



図3-1 試作機

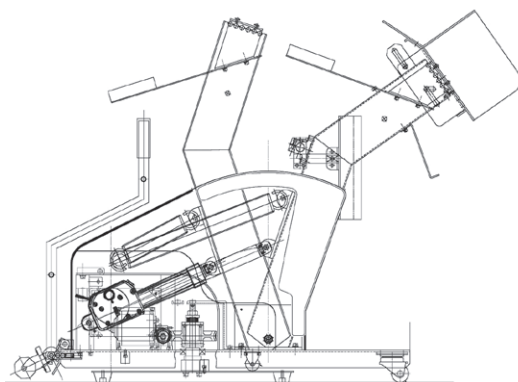


図3-2 内部機構

そして株式会社アートプラン社長渡辺正氏の「人に親しみを与えられるデザイン」という要望をうけて、全体の考え方を以下のようにまとめた。

- 1) 親しみやすさ：機器の大きさに起因する圧迫感と、機械と対面する際の恐怖心を取り除く。
- 2) わかりやすさ：身体に触れる部分を一色で表し自然に使用姿勢を促す形状とする。
- 3) 安全性：可動部を有する機器であるため、摺動部分の隙間に注意を払い、「可動部位」と「不動部位」を直感的に認識できるように、形状や色彩でコントラストを高める。

1)については「奇妙なかたち」＝「理解しづらいかたち」を避け、要素を整理することに視点をおいた。これは2)のわかりやすさとも関係する。3)の安全性は、最も注意を払わなければならない要素である。動力や回路では設計段階で安全装置が施されているが、ボディ形状から安全性を高める手法を検討した。

4. デザイン案

上記の基本方針に従ってデザイン提案を3点作成した。いずれの案も、機械に対する恐怖心を和らげるためのフォルムと清潔感のあるカラーリングが共通している。とくに身体に触れる部分に優しい色を配したほか、アームの動きに注意を払うようにアーム部に着彩を施した案もある。

A案は、本体の量感から来る圧迫感を取り除くため体積が最小となるようケーシングを行った。中性的なテイストを狙う。中央部のアームを囲う筐体は、アームリンク機構の軌跡の総和となるためやや違和感は残る。また片側のみモーターの膨らみがあるが、この部分を含んでしまうとボリュームが増えるためあえて孤立させた〔図4-1〕〔図4-2〕。

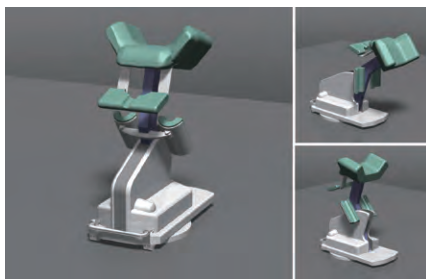


図4-1 A案バース



図4-2 A案二面

B案は曲面を多用し、親しみやすいロボットまたは生き物をイメージさせるようなフォルムとした。2次曲面のグレー部分を曲面のサイドパネルで挟んだ構造で、FRPや真空整形などの樹脂成型品を想定した〔図4-3〕〔図4-4〕。

C案は安定感があって頼もしいフォルムをイメージした。同時に、使用者が対面する側は可能な限りボリュームを取り去り、代わりに反対側に内部機構を積み上げることで足元が広々とした印象を狙った。平面と2次曲面のみで構成している〔図4-5〕〔図4-6〕。

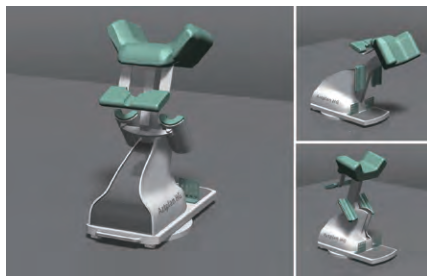


図4-3 B案ベース

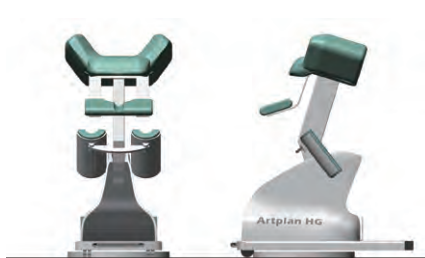


図4-4 B案二面

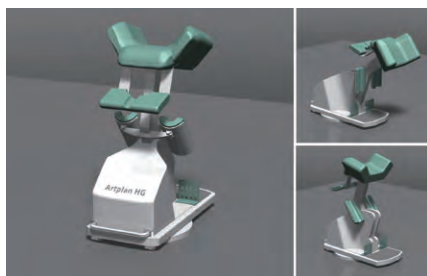


図4-5 C案ベース



図4-6 C案二面

これら3案から内部機構やアームサイズの見直しを行い、筐体を小さくできる A 案を基に、各部部位のオールなどを見直し最終案の形状を詰めた〔図4-7〕。

ほどなく最終試作機が組み上がり、FRPで製作された下部ボディの確認を終えた。2次試作機との比較すると凝縮した感じが見て取れる〔図4-8〕。

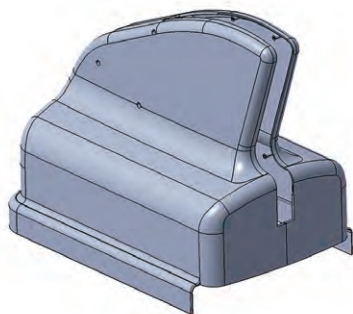


図4-7 最終カバー形状

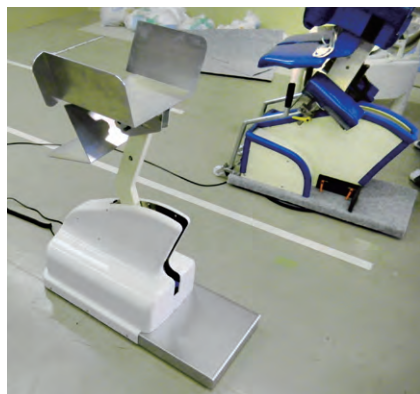


図4-8 最終試作と2次試作

5. ネーミングおよびロゴタイプ

試作機が完成した頃に、渡辺社長よりロゴタイプの相談をいただいた。社会に対する会社の使命は「友愛」であると考えた社長から提示されたネーミングは、「愛移乗くん（あいじょうくん）」であった。あまりのストレートさに圧倒されながらも、それならばとストレートなロゴデザインを行った〔図5-1〕。



図5-1 ロゴタイプ

6. 完成

以上を経て、自立支援型移乗介助装置「愛移乗くん」は完成した〔図6-1〕。



図6-1 完成品

「愛移乗くん」は株式会社アートプラン渡辺社長のたゆまない情熱を反映して、発表以後さまざまな受賞と認定を受けている。

- ・2010年 6月 近畿経済産業局 「中小ものづくり高度化法」 認定
- ・2011年 12月 東京ビジネスサミット大賞 準賞 受賞
- ・2012年 2月 近畿経済産業局 「関西ものづくり新撰」 選定商品
- ・2013年 9月 滋賀県 「滋賀県新商品 パイオニア」 認定

振り返ると、この自立支援型移乗介助装置のプロジェクトは、滋賀県のものづくりが渡辺社長の元に結実した事例として考えられる。このプロジェクトに関った人びとや組織を以下に挙げる。滋賀県立大学工学部安田寿彦教授（研究）、滋賀県東北部工業技術センター（強度試験）、成安造形大学（デザイン）、豊郷病院パストラルとよさとほか、多くの福祉施設（モニター評価）、滋賀県産業支援プラザ。

最後にこのような経験の機会を与えていただいた株式会社アートプランの渡辺社長に、謝辞を申し上げたい。

障害者就労支援事業所へのセミナー活動報告

A Report of the Brief Course of Training for
Employment Support Centers for Disabled People

西尾 幸子

Sachiko NISHIO

障害者就労支援事業所へのセミナー活動報告

A Report of the Brief Course of Training for Employment Support Centers for Disabled People

西尾 幸子

Sachiko NISHIO

講師（家具・インテリアデザイン）

In this paper I will report on the brief course of training for employment support centers for disabled people. This training, held four times between August and November of 2013, focused on product development and market extension. Additionally, I will describe the product display for a fair that is held to promote trade corroboration between companies and employment support centers for disabled people.

はじめに

社団法人滋賀県社会就労事業振興センターの依頼により、滋賀県内の障害者就労支援事業所（作業所）の職員17名を対象に、授産製品（菓子や印刷物など）の商品開発や販売促進に関わるデザインのレベルアップを図るセミナーを行った。2013年8月から11月まで月1度、計4回を商品模擬企画セミナーとし、最後に企業とのマッチングを図るフェスタに向けたディスプレイ講座を加えて合計5回の研修であった。目下の目的は事業所の売上アップだが、本来の目的は障害者の工賃改善と一般企業などへの就労移行支援である。対象が福祉施設の職員であったため、私がこれまで各方面で行った受講生とは諸々の観点が異なった。デザインに直接触れたことがなく、一般企業での商業活動の経験がない受講生もいた。しかし、セミナーを通して商品の企画に興味を持っていただけたものと思う。今後はセミナーを受講した職員が各事業所の既商品の見直しや新商品の開発に力を注いでいただけたら、と願うものである。

本稿では、デザイナーでも企画者でもない福祉という他分野に携わる方々を対象にした、福祉に活かすための企画立案から商品化までの流れを模擬体験する研修について報告することとする。

障害者の就労支援対策の状況

障害者の経済的自立に向けて、一般就労への取組がまず重要であることは当然である。特別支援学校を卒業して一般就労できる人が全体の25%ほど、卒業していったん2年ほど「就労移行支援事業所」で訓練を積んでそののちに一般就労できる人が、年度により差があるが同程度またはそれ以下の人数となっている。しかし、一般の事業

所に雇用されることが困難であり雇用契約に基づく就労が困難である障害者が非常に多いため、「就労継続支援事業所」の存在は不可欠となっている。その「就労継続支援事業所」で非雇用の形態で働く障害者の工賃水準があまりにも低いことは、広く知られていない。例えば各都道府県において、工賃倍増5か年計画（平成19年度～平成23年度）に基づき対策が実施されてきたが、平成23年度の計画対象施設の平均工賃は一人あたり月額13,586円であった。計画開始前の平成18年度の平均工賃は12,222円だったことから、5年間で111.2%の伸びを示している。残念ながら時給換算の資料は無いが、都道府県で差があるものの時給にしておよそ100円程度、少ない地域で数十円、多い都道府県でも200円にはほど遠いとのことである。（参考：厚生労働省のウェブサイト）

すでに、「障害者の自立を支える」といえるほどの大きな金額ではない。「倍増計画」と銘打っておきながら111%にとどまったことから、その困難さが想像できる。現在は工賃倍増5か年計画が終了し、平成24年度から平成26年度にわたり「工賃向上計画支援事業」を実施中である。

計画の中身として具体的に、各事業所において民間企業等の技術やノウハウ等を活用した取組を実施している。経営コンサルタントや企業OBの受け入れによる経営改善、企業経営感覚の醸成、専門家（例：農業の専門家など）の技術指導による技術の向上、一般企業と協力して行う魅力的な商品開発や市場開拓、などである。今回のセミナーを企画した滋賀県社会就労事業振興センターもこの計画に沿ったかたちで県内の全事業所に様々な支援を行っており、私は外部専門家として商品本体の改善やパッケージ、販売方法などについてその技術を指導することとなった。

セミナーの構成について

先にも触れたが、今回のセミナーは私がこれまで各方面で行った様々な研修や講演、「BtoC 商品開発のヒント」（中小企業対象）、「住宅における照明計画の考え方」（建築設計事務所やハウスメーカー対象）、「女性企業家に聞く独立のヒント」（独立・開業希望者対象）などとは受講生の性質が大きく異なった。大学以外の場所では企業人に研修を行うことが常であるが、今回は対象が福祉施設の職員なので、デザインに触れたことが無く、経営感覚が比較的薄く、一般企業での商業活動の経験が無い受講生もいた。話を聞いてみると様々な事情があり、商品の原価率が70%程度など一般企業では考えられない事業所もあった。私自身が福祉の事情に疎いということもあり一般論を広げて良いものかと思案した時もあったが、まずは私の経験をぶつけてみて受講生とのズレや反応がある点から一つ一つ進めることとした。

そのため、当初予想していたセミナーの内容を2回目から修正することとなった。当初のイメージではお互いの事業所の現状や事情を発表し合い、改善点を提案して水平展開を行い、そこから可能であれば複数の事業所が共同して受注する、または販路を共有する、などで簡単に工賃アップへの道が開けるのではと考えていた。単体の事

業所が福祉の側面を持ちながら企画・生産・販売することは相当大変であり、さらに工賃を上げるという目標のためには複数の事業所でヒット商品を作り、共同で作業分担をする必要がある。しかし、そういった展望はたった4回のセミナーでは簡単に実現できそうになかった。

まずは、身につけるべきは個人の企画力であるという考えに至り、大学における私の授業も少し取り入れてみることにした。来年度は企画力を強化し、このセミナーを受講した受講生だけが来年度の「実践編」を受講できるという二段構えに変更している。

初回にブレインストーミングの鉄則を紹介し、第2回からブレインストーミングで理想とされる人数になるように参加者17名をAからCまでの3チームに分けた。そこでテーマを「滋賀県のお土産として新商品を企画する」とし、予算の範囲で試作を作ることとした。また、12月に琵琶湖ホテルにて開催された福祉施設と企業のコラボレーションを推進するイベント「おこしやすB.A.T」で発表するための試食とプレゼンテーションパネルの制作までを課題とした。チーム分けは各事業所の事業内容によって、お菓子製造、印刷、物販などがバランス良く配置されるように気をつけた。

以下、時系列にて研修内容を紹介する。

初回セミナー（8月28日）

- 最初にプロジェクターを用いて座学を行い、平易な言葉で以下の内容について説明をした。

テーマ：商品開発と販売促進のヒント

- 1：商品開発の様々な手法について
- 2：開発した商品の「ひとりよがり度をチェック」する
- 3：開発した商品の「良さをつたえる」

「1：商品開発の様々な手法について」は、ブレインストーミングの正しい方法のレクチャーと、そのまとめ方、アイデアの広げ方を事例を交えて紹介した。

「2：開発した商品の『ひとりよがり度をチェック』する」では、アンケートやヒアリングの注意点や、「行動観察法」の考え方や手法についてレクチャーした。

「3：開発した商品の『良さをつたえる』」では、技術的な側面が多いので商品の企画ができ上がってから話すこととし、次回に先送りした。初回では講義は3項目あることを知らせるにとどめた。

- 受講生による自主事業のプレゼンテーション

受講生全員に初回までの宿題となっていた自主事業の分析を発表してもらった。主力事業の発表と、伸び悩んでいる事業の商品やパネル、写真などのプレゼンテーション、伸び悩みの理由、質疑応答などである。

ここでの質疑応答にて、質問に答えられない受講生もおり、事業所内での担当が想像できた。例えば今回のセミナーで若手の職員を受講させている事業所の場合は

材料原価について質問されてもわからないなど、その職位によっても理解の幅が異なる。または、福祉なのだから、と経営に関する質問を嫌う傾向も少しだけ見られた。この意識はきっと回を重ねるに従い変化するものと思われたが、こちらから変化を求めるような研修内容の必要性を感じた。

第2回セミナー（9月26日）

●グループによるブレインストーミング

前回のブレインストーミングの鉄則をおさらいし、AからCまでの3チームに分けた。テーマを「滋賀県のお土産として新商品を企画する」とし、

- ・ 予算の範囲内で試作を作ること
- ・ 12月に琵琶湖ホテルにて開催される福祉施設と企業のコラボレーションを推進するイベント「おこしやすB.A.T」で発表する試食とプレゼンテーションパネルの制作

を課題とした。

チーム内で「滋賀県」で思いつくワードを次々にポストイットに書いてもらい、和気あいあいとスタートした〔図1・2〕。滋賀県出身の受講生が多く、特産品から昔の思い出話まで雑談のように盛り上がり話を進めていく。企画初心者には、このような「雑談」の中にこそ新しいアイデアの種があることに気づいてもらうことがとても重要である。雑談はメモしなければただの雑談だが、ポストイットというフィルターを通して多くのキーワードが目前に広がる時、化学反応のように新しいアイデアになっていく。その過程を体験してもらうために、一度バーチャルな模擬企画を経験してもらった。受講生の多くはこの手法が初めてだったので、3チームを巡回しながらサポートに回った。その中でリーダーが自然と決まっていく。

●第二段階の具体的なブレインストーミング

全4回の研修なのでゆっくりと時間を費やせないが、幸いテーマが取り組みやすいためか、どのチームも言葉が多く出ていた。そこで時間を区切り、「名詞＋名詞」



図1 研修会の様子



図2 研修会の様子

や「形容詞＋名詞」などでこれまで出たキーワードで2語以上を組み合わせてもらった。魅力的に思える、または斬新なアイデアを10個ほどに絞ってもらい、選択を行った上で第二段階のブレインストーミングに入る。二段階目では、一度絞った10個のアイデアをキーにしてもう一度想像力を広げてもらう。そこから新たな視点や、大胆な意見が出る。最初のブレインストーミングではあまり積極的ではなかった人も、やり方が分かってきたのか口を開いてくれる受講生が増えた。

●持ち帰り課題を決める

最終的にその日にたくさん出たアイデアの中からそれぞれが好きなもの一つだけを選び、A4サイズの紙と色鉛筆といった身近な素材でプレゼンテーションできる資料を作ってくることを宿題とした。指定要素は商品名、イラストかイメージ写真などの図や写真を1点、アピールポイント2～3点、その他（こだわりや仕様、使用例など）とした。

第3回セミナー（10月24日）

●持ち帰り課題のプレゼンテーション

一人当たり2分から3分で、全員に宿題をプレゼンテーションをしてもらった。全員に講評を行い、他の受講生からも質問を募る。やはりターゲットや販売場所の設定、原価設定などがいくらバーチャルだとしても甘い部分が見られたが、この段階ではその「気づき」だけを求めた。全般的にはインパクトがあり、実現可能なアイデアが多いと感じた。

●1グループに1つ、より精度の高いアイデアを作り上げる

個人のプレゼンテーションを終えて、もう一度前回と同じグループワークに分かれた。メンバーが発表したアイデアを踏まえ、今度はグループとして1つの品質の高いアイデアに精度を上げていった。

●「3：開発した商品の『良さをつたえる』」を説明する

宿題としてプレゼンテーションボードを少しだけ体験してもらい理解度が増したので、再びプロジェクターを用いて座学を行った。前回の1と2の続きである、「3：開発した商品の『良さをつたえる』」だけをじっくりと、ゆっくりと丁寧に平易な言葉で説明していくことに気を配った。概要は以下の通り。

- ・きれいな写真を撮る
- ・使用シーンを想像させる写真を撮る
- ・パッケージデザインの大切さ
- ・陳列の大切さ
- ・フェイスブックやブログの活用

どれも基本的なことばかりである。すべて避けては通れないが、お金を掛けて外注ができないので自力で行っており効果が出ていない分野であった。セミナーでは素人でも簡単にできる小さなコツのようなものを多数紹介したが、ただの方法論で

ある。しかしその方法論を通して、「見せる・伝える」ことへの意識を変えてもらうことを狙いとした。実際、セミナー終了後のアンケートでは今後希望する研修という質問項目の中に、フォトショップやイラストレーターなどのスキルアップや写真撮影の講義を挙げた受講生が数人いた。毎日の業務の中で商品の良さがお客へ伝わっていないことへの問題意識はあるものの、優先順位が低く後回しにされていると想像できる。事例紹介では、大企業のプロモーションとは異なる小さなお店の話題の商品パッケージを例に見るなど、少しの工夫で自分でもすぐにできそうだと思う内容ばかりを集めたのだが、そういった情報の方が需要が大きいと感じた。

●持ち帰り課題を決定する

以上を踏まえて、1グループ1提案のA1サイズのプレゼンテーションボードの制作と試食制作を持ち帰り課題とした。そのため、チーム内の役割分担を決めて連絡先の交換をしてもらった。試作を作り写真を撮る者、説明文を考える者、レイアウトをしてプリント出力する者、プレゼンターを担当する者、などの役割分担であった。

第4回セミナー（11月21日）

●3チームによるプレゼンテーション

第3回セミナーでの持ち帰り課題を3チームにプレゼンテーションしてもらった。ボードを前に立て、試食を配り、説明をしていく。普段行わない作業は受講生にとっては大変だったと思うが、今後、数年先だとしても企業を訪問して販路を広げることを視野に入れれば、必要なスキルであった。各チームの提案内容は以下のとおり。BチームとCチームは2提案となった。

テーマ：「滋賀県の新しいお土産企画」

Aチーム：鮎ずしソースがアクセント、滋賀県の特産品をたっぷり詰め込んだ近江牛ライスバーガーとビワスズキバーガー

Bチーム：①葦輪（よしわ）

ブラックバスを竹輪の形状に加工し葦を刺して焼いたもの。おつまみの提案として、駅のキオスクなどに。

②鮎ずし入浴剤

美肌効果を謳った入浴剤。鮎ずしを利用している。

Cチーム：①鮎ずしパウンドケーキ

鮎ずしの飯（いい）を練り込んで焼き上げた濃厚なチーズのような風味が新しいパウンドケーキ。レモンを混ぜ込んでさわやかな後口になっている。

②赤こん飯

糸状赤こんにやくをさらに細かく切り、ごはん混ぜるようなパウチにする想定。鮮やかな赤色がかわいいまぜごはんはお祝いごはんに最

適。味付けは3種類を用意。

どれも試食や試作を用意してあったので具体的な提案として検証できた。試食を交えて受講生同士による質疑応答や改善提案などの意見交換を促し、最後にプレゼンテーションパネルの改善点を指摘するなど講評を加えた。試食したものに関しては、いずれも商品本体の価値は高いと感じたが、店頭での冷蔵保存の問題や容器に関して課題が残るものもあった。

●「おこしやす B.A.T」へ向けてのブラッシュアップ

12月11日に琵琶湖ホテルで行われる企業と障害者就労支援事業所のマッチングイベントである「おこしやす B.A.T」というフェスタに向けて、パネルの改善など最終的に決定すべき事項を確認した。受講生の中の大半は今回の提案ブースのほかに、自事業所の展示ブースの担当があったため忙しく、あまり大きな変更を求められなかったが、同時にその必要もないほどの完成度であった。

ディスプレイ講座（11月25日）

受講生が第4回までとは一部変わったが、ほぼ同じメンバーに数人を加え、ディスプレイの実践的な講座を行った〔図3・4〕。事例資料として様々なフェスタや販売会で見られる展示ブースをプロジェクターで投影し、工夫のある点を説明した。その後受講生を3チームに分け、予めこちらで用意しておいた様々な商品やテーブル、布などを使って陳列、ポップ作りまでディスプレイを体験してもらった。ポイントを立体感、その場にあるものを工夫して最大限利用する、実店舗や事務所にリンクさせる（ダイレクトメールやチラシ、名刺など）、使用シーンを想像させるパネル、などと紹介したが、中でも最大のポイントは立体感である。商品や台を利用して立体感をどのように出すか、その可能性を見出して活かすことでディスプレイは格段に良くなる。3チームにアドバイスをしながら手直しを加え、その効果を実感してもらった。この講座は好評だったため、年に何度かの色々なフェスタのたびに直前に行うこととなった。



図3 ディスプレイ講座の様子



図4 ディスプレイ講座の様子

発表の場と今後の研修の在り方

当日のフェスタでは残念ながら実際の商談には直接結びつかなかったものの、来場者には試食をお褒めいただき、企画力に感心していただける声が聞かれたとのことであった（図5・6・7・8・9）。障害者就労支援事業所の職員が新商品の提案ができて、企業パートナーを探すという動きが予想外だったようである。今後の商談の場で役立つような立案とプレゼンテーションであったので、第1回目としては受講生には高いレベルを求めたが、日々の業務が忙しいなかで新しいことに挑戦し、短期間で習得してもらえたことは受講生にとって大変な努力と成果であったと思う。中でも試作の試行錯誤の過程をチームで共有かつ分担ができたことが、飛躍的に企画力の育成に役立ったと思われる。

今後は、来年度も同じ内容の研修を1回増やして5回開催（加えてディスプレイ講座で6回）とし、滋賀県内の障害者就労支援事業所職員の参加を募集する。また、本研修に今年度参加した受講生だけが参加できるという条件付きで実践編とし、レベルアップバージョンの研修を行う。意見交換や発表により重点を置き、本来行う予定をしていた経営感覚を深く身につけるような内容で事業改良研修を3回ほど開催する予定である。

近い将来、企画書を作り企業を訪問営業できるような頼もしい人材が職員として福祉の現場に現われれば、日本の福祉の底上げがかなうのではないかと思う。障害者の自立を支援するとともに、就労継続支援事業所そのものの自立と工賃のアップが急がれる。筆者の活動がそのほんの一助にでもなれば、幸いである。

参考ウェブサイト 厚生労働省 (<http://www.mhlw.go.jp/bunya/shougaihoken/service/shurou.html>)



図5 フェスタ会場全体の様子



図6 フェスタ会場提案ブースのようす (A チーム)



図7 フェスタ会場提案ブースのようす (B チーム)



図8 フェスタ会場提案ブースのようす (C チーム)



図9 フェスタ会場提案ブースのようす (C チーム)

芸術系大学のキャリア支援科目を考える（2）

成安造形大学キャリアサポートセンター
進路調査票の改良を中心に

A Report on the Career Support Curriculum at
Seian University of Art and Design（2）

千速 敏男

Toshio CHIHAYA

芸術系大学のキャリア支援科目を考える（２）： 成安造形大学キャリアサポートセンター進路調査票の改良を中心に

A Report on the Career Support Curriculum at Seian University of Art and Design (2)

千速 敏男

Toshio CHIHAYA

教授（美学美術史）

In order to discuss the career support curriculum at art universities this paper reports the revisions made to the Career Path Survey used at the Career Support Center of Seian University of Art and Design.

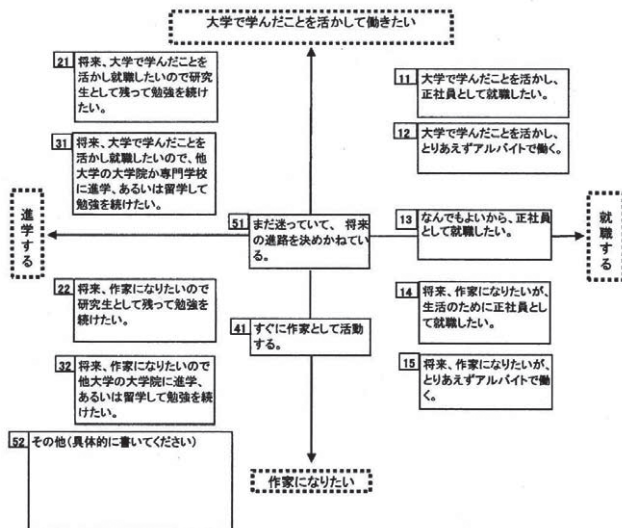
2011年度から成安造形大学（以下、本学）のキャリアサポートセンターでは、筆者の提案により進路調査票を以下に述べるように改良した。本稿では、この新しい進路調査票から明らかになった卒業後の進路に対する本学の学生の考え方を紹介したい。なお、本稿は「芸術系大学のキャリア支援科目を考える（１）：成安造形大学『キャリアデザイン特講3』におけるミニッツ・ペーパーに寄せられた学生からのコメントを中心に」（『成安造形大学紀要』第4号37-54ページ、2013年）に続くものである。

本学のキャリアサポートセンターでは、「キャリアデザイン特講3」の第2回目の授業（4月中旬）で三年生に対して卒業後の進路に関する調査をおこない、進路調査票を記入させている。この「キャリアデザイン特講3」は、選択科目ではあるものの、在学者の90パーセント前後が受講しているので、進路調査票も在学者の大半から回収することができている。もちろん、この科目を受講していない学生からも個別に聞き取りをしているので、進路調査票の回収率は例年100パーセントにちかい。

卒業後の進路に関して、2010年度まで、進路調査票では「就職」「研究生」「進学」「作家」「その他」のいずれかを選ばせるという大まかな質問しかしてこなかった。なお、「研究生」とは、卒業後も大学で研究・制作活動をおこなうという本学独自の制度である。

三年生になったばかりの学生たちにこのような質問をすれば、どうしても「就職」の項目が圧倒的に多くなる。実際、「就職」を選ぶ学生が例年、90パーセントを超えていた。ところが、就職を希望する学生が大半であるはずなのに、就職活動に消極的な学生が少なからず現れる。「就職」に丸をつけたものの、本当は就職とはちがう卒業後の進路を考えている、そのような学生たちが一定数いるのである。

そこで、筆者がキャリアサポートセンター長を務めることになったのを機会に、下図のようなマトリクスを進路調査票に掲載し、より細かく進路の希望を尋ねることにした。



これまでの進路調査票が「10：就職 20：研究生 30：進学 40：作家 50：その他」という質問項目になっていたので、この項目をそのまま活用し、その下に上掲のマトリクスを掲載して、さらに細かく尋ねるかたちとした。

「就職する」と「進学する」、「大学で学んだことを活かして働きたい」と「作家になりたい」をそれぞれ対概念と設定し、x軸とy軸においたのち、以下に述べる合計12の下位項目を配置した。

就職か、作家か、という対比がよくいわれるが、あまり現実的ではない。実際には、働きながら制作を続けていくことになる。そこで、「就職」と「作家」を対概念にはしなかった。かわりに、卒業後、社会に出てなんらかのかたちで働くのかと、本学をはじめとするなんらかの学校などに残って学ぶのか、という対概念を考えた。つまり、「学校」という枠組みにとどまるか、否か、という基準である。

一方、「作家になりたい」に対しては「大学で学んだことを活かして働きたい」という対概念を考えた。「大学で学んだことを活かして」は、大学で学んだ専門性を活かした職業、たとえばデザイナーなどを想定している。しかし、「デザイナーになりたい」では概念が狭すぎ、イラストレーターやアニメーター、あるいはプロデューサーや企画・広報といった仕事を思い浮かべている学生が回答できなくなるだろうと考え、「大学で学んだことを活かして」という大まかな表現とした。この対概念における基準は、明示しているわけではないのだが、自己のための表現か、他者のための表現か、である。「デザイナーにはなりたくありません。作家になりたいのです。」と話す学生が少なくない。作家は自己のためにのみ表現活動をおこなうことができる、と考えているようだ。もちろん、アートもデザインも普遍的な営みであるのだが、学生たちが

卒業後の進路を考えるとときに「自己のための表現」がキー・コンセプトになっているのではないかと考えられたので、このような対概念としてみた。

以上のように二組の対概念を設定し、そこに12の下位項目を配置した。

「11：大学で学んだことを活かし、正社員として就職したい。」から「15：将来、作家になりたいが、とりあえずアルバイトで働く。」までが「10：就職」の項目に対応する下位項目である。「11」と「12」、「14」と「15」が、それぞれ正規雇用と非正規雇用という組み合わせになっている。「11」と「12」は、大学で学んだことを活かして働くデザイナーなどを想定し、「14」と「15」は、ほんとうは作家になりたいが生活のために働くことを想定している。そして、その中間に「13：なんでもよいから、正社員として就職したい。」という下位項目を設けた。大学で学んだことを活かすのか、作家か、という二分法では、作家を選びにくいだろうと思われたし、また大学で学んだ専門性とは異なる進路を選ぶ学生も当然、存在するはずだからである。

以下、「20：研究生」の下位項目として「21：将来、大学で学んだことを活かし就職したいので……」と「22：将来、作家になりたいので……」を設け、「30：進学」の下位項目としても「31：将来、大学で学んだことを活かし就職したいので……」と「32：将来、作家になりたいので……」を設けた。「40：作家」の下位項目は「41：すぐに作家として活動する。」のひとつだけにした。学校という枠組にとどまるのであれば「22」か「32」を選ぶだろうし、働きながらという選択をするのであれば「14」か「15」を選ぶだろうと考えたからである。

最後に、「50：その他」に対応する下位項目を設けた。本来の「その他」にあたる下位項目として「52：その他（具体的に書いてください）」という自由記述のできる欄を左下に置き、それとは別に座標軸の中心に「51：まだ迷っていて……」という下位項目を置いた。

以上から、学生たちは「10：就職 20：研究生 30：進学 40：作家 50：その他」から選んだのち、「11」から「52」までの12の下位項目を選ぶことになる。それぞれ一項目ずつ選ぶことを想定していたが、実際には、複数の項目を選ぶ学生や、どちらかを空欄にする学生も出た。たとえば、「10：就職」と「40：作家」の二つに丸をつけ、さらに「14」を選んでいるとか、「30：進学」に丸をつけ、「32」のほかに「14」も選んでいる、あるいは「10：就職」に丸をつけたものの下位項目を選んでいる、などである。

2011年度の三年生からこの新しい進路調査票で卒業後の進路に関する考えを尋ねるようになり、2013年度で3年目となった。2011年度に初めてこの進路調査票で尋ねた三年生（17期生）は2013年3月に卒業し、就職、進学、作家活動など、それぞれの進路を歩みはじめた。また、2012年度の三年生（18期生）は四年生となり、本稿のための調査をおこなった2013年秋の時点ですでに内定を得ている学生も少なくない。そこで、進路調査を終えたばかりの2013年度の三年生（19期生）も含め、3学年分のデー

タを分析することとした。

3学年分全体の動向を概観すると、以下のとおりである。「10：就職 20：研究生 30：進学 40：作家 50：その他」の各項目を「進路選択①」とし、「11」から「52」までの下位項目を「進路選択②」とした。空欄は回答者がなかった項目である。なお、上述のようにひとりの学生が複数の項目を選んでいる場合や、反対に空欄としている場合もあるので、合計は100パーセントとはならない。

		進路選択①						合計
		10	20	30	40	50	空欄	
進路 選 択 ②	11	49.4%					0.4%	49.8%
	12	1.4%						1.4%
	13	18.3%	0.2%	0.2%				18.7%
	14	18.5%		0.4%	1.6%	0.2%	0.4%	21.1%
	15	1.4%			0.6%	0.2%		2.2%
	21							0.0%
	22		0.2%	0.2%				0.4%
	31			1.0%				1.0%
	32	0.6%		1.6%		0.2%		2.4%
	41				0.8%			0.8%
	51	3.4%			0.2%	1.0%	0.2%	4.8%
	52	1.2%				0.2%		1.4%
	空欄	4.2%		0.2%	0.4%	0.2%		5.0%
合計	98.4%	0.4%	3.6%	3.6%	2.0%	1.0%		

「10：就職」を選んだ学生は98.4パーセントに及ぶが、下位項目はおもに「11」「13」「14」に分かれている。「11：大学で学んだことを活かし、正社員として就職したい。」を選んだ学生は49.8パーセントであり、ほぼ全員が「10：就職」を選んでいる。また、18.7パーセントを占める「13：なんでもよいから、正社員として就職したい。」も、ほぼ全員が「10：就職」を選んだ。ところが、21.1パーセントを占める「14：将来、作家になりたいが、生活のために正社員として就職したい。」では、「30：進学」「40：作家」「50：その他」「空欄」を選んだ学生が散在し、その割合は、合計すると「14」を選んだ学生のなかの約8人に1人にあたる。なお、「12」と「15」の非正規雇用型の働き方を単独で選んだ学生はいなかった。いずれも「11」と「12」というような複数回答である。

「20：研究生」を選んだ学生は、ほとんどいない。

「30：進学」を選んだ学生は3.6パーセントであり、「20：研究生」と合わせると4.0パーセントの学生が卒業後もなんらかのかたちで学校という枠組にとどまる考えをもっていることになる。

「40：作家」を選んだ学生も3.6パーセントであった。しかし、「41」を選んだ者は、そのなかの2/9にすぎない。進路選択・で「40：作家」を選びつつも「14」あるいは「15」を選んだ学生が2/3ちかくを占めている。

「50：その他」を選んだ学生と進路選択①を空欄にした学生の合計は3.0パーセントであるが、下位項目の「51」を選んだ学生と進路選択②を空欄にした学生の合計は9.8パーセントと3倍以上になっている。

以上から、まず、本学においては大半の学生が卒業後の進路として就職を考えているものの、大学で学んだことを活かし、正社員として就職したいと考えている学生は半数にとどまることがわかった。なんでもよいから、正社員として就職したいと考えている学生を加えれば、2/3を超える。

一方、進路選択・で「40：作家」を選ぶ学生はほとんどいないが、ほんとうは作家になりたいと考えている学生は2割を超えていることがわかった。「14：将来、作家になりたいが……」を選んだ21.1パーセントを占める学生たちは、生活のためには就職しなければならないとわかっているものの、そのなかの8人に1人は、就職せず進学することも考えるなど、進路に迷いをもっている。

さらに、これとは別に、卒業後の進路そのものに迷う学生が約1割存在している。

かりに本学の学生が10人いるとすると、大学で学んだことを活かして就職したいと思っている学生が5人、とにかく就職しなければと思っている学生が2人、ほんとうは作家になりたいが働かないといけなと思っている学生が2人、どうしたらよいか迷っている学生が1人ということになる。

なお、17期生、18期生、19期生と、各学年ごとにデータを分析してみたところ、顕著な差異はみられなかった。そこで、「11：大学で学んだことを活かし、正社員として就職したい。」、「13：なんでもよいから、正社員として就職したい。」、「14：将来、作家になりたいが、生活のために正社員として就職したい。」、「51：まだ迷っていて、将来の進路を決めかねている。」と下位項目空欄の合計という4項目のみを抽出して、以下に掲載しておこう。

	17期生	18期生	19期生	全体
11	46.4%	54.1%	48.8%	49.8%
13	21.2%	18.0%	17.3%	18.7%
14	20.2%	20.9%	22.8%	21.1%
51 + 空欄	13.1%	7.6%	9.2%	9.8%

17期生は、進路そのものを迷っている学生がやや多く、その分、大学で学んだことを活かして就職しようと考えている学生がやや少ない。一方、18期生は、進路そのものを迷っている学生がやや少なく、その分、大学で学んだことを活かして就職しようと考えている学生がやや多い。3学年を通じて、ほんとうは作家になりたいが就職しなければと考えている学生が2割以上いる。

次に、領域ごとの傾向をみていこう。こちらは、「11」、「13」、「14」、「51」と下位項目空欄の合計という4項目に加え、上位項目から「30：進学」と「40：作家」の2項目をさらに抽出することにする。なお、17期生は学科再編以前の最後の学年であったが、現在の1学科5領域に準ずるかたちでデータを整理し、3学年分の合計をだした。

	総合領域	イラストレーション領域	美術領域	メディアデザイン領域	空間デザイン領域
11	57.6%	41.2%	31.3%	71.6%	66.7%
13	27.3%	20.4%	21.7%	15.5%	6.7%
14	15.2%	27.6%	32.5%	6.0%	11.1%
51+空欄	6.0%	11.8%	14.5%	11.2%	13.3%
30	0.0%	2.3%	15.7%	0.9%	0.0%
40	3.0%	5.9%	4.8%	0.0%	0.0%

予想どおり、領域間の差異が大きく現れている。

総合領域では、大学で学んだことを活かして就職しようと考えている学生が半分以上を占めている。「13：なんでもよいから……」を選んだ学生の割合が他領域よりも大きいのも、総合領域の特質と重なるのだろう。進路に迷っている学生は比較的少ないが、ほんとうは作家になりたいと考えている学生が一定数存在することを忘れてはならない。

イラストレーション領域と美術領域では、やはり、ほんとうは作家になりたいと考えている学生の割合が大きい。「40：作家」を選んだ学生も、イラストレーション領域で5.9パーセント、美術領域で4.8パーセントと、一定数を占めている。美術領域では、作家志向がとくに顕著である。進路に迷っている学生のほとんどが作家になりたいがための迷いだとするならば、美術領域の半数以上が作家志向であることになる。また、美術領域では「30：進学」を選んだ学生が15.7パーセントもいて、作家になるために学校という枠組にとどまろうとする学生が少なからず存在している。一方、イラストレーション領域では「30：進学」を選ぶ学生は少ない。学校という枠組に対する二つの領域の気質の違いがみてとれる。

一方、メディアデザイン領域と空間デザイン領域では、やはり、大学で学んだこと

を活かして就職しようと考えている学生が2/3以上を占めている。この二つの領域には、「40：作家」を選んだ学生はまったく存在しない。大学で学んだことを活かしてデザイナーになる、というのが領域内に共通する雰囲気になっているのだろう。とはいえ、わずかながら、ほんとうは作家になりたいと考えている学生が潜んでいることを忘れてはならない。

最後に、就職活動の内定状況についてみておこう。17期生はすでに2013年3月に卒業しているので、就職活動の最終的な結果が判明している。一方、18期生は2013年度に就職活動中であり、本稿を用意している2013年秋においては中間報告となる。そして、19期生の就職活動はこれからだ。ここでは、17期生と18期生について、「11」、「13」、「14」、「51」と下位項目空欄の合計という4項目における内定率をみてみよう。

	17期生	18期生
11	62.8%	34.4%
13	63.9%	32.3%
14	50.0%	5.6%
51 + 空欄	24.0%	15.4%

すでに卒業した17期生をみてみると、「11：大学で学んだことを活かし……」を選んだ学生と「13：なんでもよいから……」を選んだ学生は、いずれも内定率が60パーセントを超えているのに対して、「14：将来、作家になりたいが……」を選んだ学生は50パーセントにとどまっていて、「51：まだ迷っていて……」を選んだ学生と下位項目を空欄にした学生、つまり進路に迷っていた学生にいたっては24パーセントしかない。進路に迷っていた学生が卒業までに進路を決めることができず、結果として就職できなかった、というのは、予想どおりであったが、ほんとうは作家になりたいと思っている学生の内定率は、予想よりも顕著に低かった。

ほんとうは作家になりたいと思っている学生の内定率が低い理由は、18期生の状況のなかに見いだすことができそうだ。2013年秋の時点で、現在就職活動中の18期生の内定率は、すでに卒業した17期生と比べると、おおむね半分である。しかし、「14：将来、作家になりたいが……」を選んだ学生だけ、極端に低い。進路に迷っている学生よりも低く、思わず目を疑うほどである。残念ながら、17期生の四年生秋時点での内定率が判明していないので、これは18期生にのみみられる現象であるかもしれないが、それを考慮したとしても、ほんとうは作家になりたいと思っている学生の就職活動の開始が遅く、四年生の秋時点では活動していない学生が多い、と推測できそうである。

大学生の就職活動の状況を全国的にみるならば、総合職ならびに事務・販売・営業などのいわゆる一般職が就職活動解禁とほぼ同時に募集が始まるが、デザイナーなど、

専門職の募集は少し遅れる。本学の学生の場合、「13：なんでもよいから……」を選んだ学生のなかには就職活動解禁と同時に活動を始める者も少なくないだろうし、「11：大学で学んだことを活かし……」を選んだ学生、つまりデザイナーなどの専門職を考えている学生も、これに続いて活動し始める。こうして、四年生の夏休み前までには、「11」と「13」を選んだ学生の多くが就職活動に取り組むようになる。ところが、「14：将来、作家になりたいが……」を選んだ学生は、この四年生の夏休み前という時点では、ほとんどが活動できていないのではないだろうか。

実際、四年生の年末になってから「残業のない事務の仕事がしたい」といって、キャリアサポートセンターのカウンターにやってくる学生がいる。残念ながら、すでに募集のピークを過ぎてしまっているため、学生の望むような求人あまりない。むしろ、卒業後も制作活動を続けたい学生ほど、就職活動解禁と同時に活動し始めたほうがよいのだが、なかなか気持ちがついてこないようだ。この時差は、きわめて深刻な問題である。

2009年には0.5倍未満になった日本国内の有効求人倍率は、昨今、急速に回復し、2013年の年末には1.0倍に届くところまできた。しかし、正規雇用に限った有効求人倍率を調べてみると、0.63倍にとどまっている（『毎日新聞』2013年12月27日）。これに対して、リクルートワークス研究所によると、大学生の新卒時点での有効求人倍率は、ここ数年悪化したとはいえ、なお1.2倍を超えている（http://www.works-i.com/?active_action=repository_view_main_item_detail&page_id=17&block_id=302&item_id=1100&item_no=1）。つまり、卒業してからは、正規雇用で就職できる可能性が半減するのである。「14：将来、作家になりたいが……」を選んだ学生が、卒業後、「残業のない事務の仕事」を正規雇用で見つけるのは、なかなか難しいのではないだろうか。

作家になりたい学生にこそ、早めの就職活動を勧める必要がある。

特別研究助成 状況報告

岡田 修二 教授（絵画）

研究・制作テーマ：

「自然学 | SHIZENGAKU」英国展、および第2回国際シンポジウム

成安造形大学とロンドン大学ゴールドスミスカレッジによる国際学術交流プロジェクト「自然学 | SHIZENGAKU」の英国展をロンドンにて開催した。

参加アーティストはジョン・レヴァック・ドリヴァー氏、岡田修二、石川亮氏の3人。会場は、ロンドン大学ゴールドスミスカレッジ 聖ジェームズ教会ギャラリー（ゴールドスミスカレッジ校内）。会期は2013年2月24日～3月2日。内覧会とオープニングパーティは、2月23日PM 6～9時。オープニングイベントとして、ゲスト参加のディレクターであるアントニー・サッチャー氏の演出によるダンスパフォーマンスが行われた。ダンサーは若手の女性ダンサー二人。岡田の絵画作品「水辺65-自然学-」の前面に場を設営し、ドリヴァー氏のサウンドとともに踊った。岡田の展示作品は水辺シリーズ6点。当初の予定では、岡田とドリヴァー氏の2人展になるはずであったが、会場の空間構成の都合で、日本側からもう一名参加してほしいとの打診を受けて、急きょ石川氏が参画した。

自然学第2回国際シンポジウムは、2013年3月1日に、ゴールドスミスカレッジ・ホワイトヘッド校舎イアン・ガーランド・レクチャーシアターにて開催された。開催時間はAM10時～PM 5時30分。オープニングとして、音楽学部学部長のベルダ・ジョカス博士より挨拶があった。続いて、チェアマンの松本直美氏より、これまでの経緯やテーマの解説などがあった。次にアーティスト・ステイトメントとして、ドリヴァー氏と岡田が口頭発表を行った。後半にはアンソニー・プライヤー氏と要真理子



ゴールドスミスカレッジ正門



ゴールドスミスカレッジ校内キャンパス

氏による論文の口頭発表と、引き続きラウンドテーブルと呼ばれるディスカッションが開催された。ラウンドテーブルでは自然と芸術の関係について大変活発な討議が行われた。司会進行と通訳はロンドン大学の松本直美氏が担当した。

なおエクステンションとして、第2会場でも展示を行った。会場はロンドン中心部のメニエールギャラリー (Southwark Street London)。この第2会場はロンドン大学側の意志で準備された。会期は2013年3月6日～9日。日本的な慣習による概要表記は、主催：ロンドン大学ゴールドスミスカレッジ・音楽学部、協賛：大和日英基金、成安造形大学、協力：成安造形大学附属芸術文化研究所、としている。オーガナイザーは、ゴールドスミスカレッジ大学院出身の新進気鋭のキュレーター、ニール・ジェフェリーズ氏が担当した。アシスタントとしてゴールドスミス美術・音楽学部の在校生や卒業生数名が参加してくれた。最後にこの交流展開催にご協力いただいた日英の多くの方々に感謝の意を表しておきたい。



聖ジェームズ教会ギャラリー外観



聖ジェームズ教会ギャラリー展示風景（岡田、ドリヴァー氏）



聖ジェームズ教会ギャラリー展示風景（石川氏）



聖ジェームズ教会ギャラリー展示風景（自然学日本展紹介コーナー）



オープングレセプション会場風景



オープニングイベント ダンスパフォーマンス風景



国際シンポジウム（ドリヴァー氏、松本氏）



国際シンポジウム（岡田）



国際シンポジウム（要氏）



メニエールギャラリー外観



メニエールギャラリー展示風景（岡田）



メニエールギャラリー展示風景（石川氏）

山本 和人 准教授 (宗教学・哲学)

研究・制作テーマ：

『自然学 ―来るべき美学のために』 学術出版

平成24年度に特別研究助成を受け、大津とロンドンで展覧会と国際シンポジウムを行った「自然学 | SHIZENGA KU ―来るべき美学のために」プロジェクトを受け、それらを出版のかたちで残すべく、企画が進行中である。

具体的には、シンポジウムのメンバーと関連イベントとしての講演会のメンバーに論文の執筆を依頼し、展覧会に出品した作家のメンバーの作品の収録を計画している。すでに集まった原稿は以下のとおりである。(敬称略)

岡田修二 序「自然学」について

山本和人 自然をみる、自然をきく

アンソニー・プライアー 津上英輔訳

「本当の」自然、「美的」自然、芸術作品制作——文化横断的協働の諸課題

三脇康生 自然とのネゴシエーション／ネゴシエーションという自然

ジョン・レヴァック・ドリヴァー 松本直美訳

琵琶・琵琶湖——補うものとしての音、対峙するものとしての音

千速敏男 西洋美術における自然の表現

廣瀬浩司 キアスム装置の自然学——モーリス・メルロ=ポンティ思想の視点から

松本直美 自然の中の音楽、音楽の中の自然——模倣、引用、表象

稲賀繁美 曼荼羅の思考と文理融合の夢——自然学の臨界としての情報工学の将来にむけて

松嶋 健 魅惑する狩人——芸術の自然学的拡張のために

要真理子 自然に対する美意識の表象化をめぐる

岡田修二 同時性と制作技術

また、作品写真を収録する作家は以下のとおりである。(敬称略)

石川亮

宇野君平

岡田修二

木藤純子
ジョン・レヴァック・ドリヴァー
Softpad
西久松吉雄
馬場晋作
真下武久

書籍のデザインは、本研究助成の分担者である南琢也氏と、外山央氏にお願いし、デザインのみならずアート・ディレクション全般を担当してもらい、単なる論文集ではなく美術書籍の性格を併せ持つことを企図している。

松本直美氏と山本を編者としてナカニシヤ書店から出版される予定で、本年度中の出版ができるように作業中である。

また、昨年度から成安造形大学のwwwサイトで展開している『自然学』との連動も試みており、すでに附属芸術文化研究所の「研究活動」の項にロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ所属の3人の執筆者、プライアー、ドリヴァー、松本の各氏の英語原文とドリヴァー氏の音響作品「琵琶・琵琶湖」を掲載している。

<http://seian-geibun.org/proven/research-activities/>

論文も作品もその傾向は様々だが、震災を経験し、変転する社会の中で新たな自然観・芸術観の示唆を行うことはできたと考える。

吉村 俊昭 教授（美術教育）

研究・制作テーマ：

近江の絵馬現況調査

調査概要

「近江の絵馬現況調査」は4月より調査研究が開始されたが、昨年度より湖東の日野町村井馬見岡綿向神社、東近江市百済寺、湖西の葛川明王院、朽木山神社などで予備調査が実施されており、調査方法や資料作成について基本的な検討を行ったうえでの調査開始であった。予定していた第1期調査は地域の社寺の宮司、住職の方々のご理解と協力のもと、大津市教育委員会文化財保護課和田光生氏、愛荘町歴史文化博物館館長石丸正運氏、顧問門脇正人氏など絵馬研究の嚆矢とされる方々の協力を仰ぎ、調査研究にあたり第1期の目的であった湖東地区の調査は2013年12月時点で7割程度実施できたといえる。

	月 日	主な調査場所	主な内容
1	4月20日	愛荘町歴史文化博物館・豊満神社・馬見岡綿向神社	調査・挨拶
2	5月2日	大津市日吉神社・近江八幡日牟礼八幡神社	調査
3	5月3日	馬見岡綿向神社・日野大祭・大津市須賀神社	調査
4	6月23日	豊満神社・河脇神社・大隴神社・大日堂・鳥川神社等	調査・写真撮影
5	7月7日	愛荘町河脇神社	調査・写真撮影
6	9月29日	甲賀市八幡神社・八坂神社・山村神社等	調査・写真撮影
7	10月27日	甲賀市矢川神社・油日神社・日雲神社	調査・写真撮影
8	11月2日	矢川神社外社八坂神社・日雲神社・三所神社	調査・写真撮影

調査用機材・資料の整備

撮影用機材の整備が重要課題であったが、成安造形大学メディアデザイン領域金澤徹教授の助言のもと、屋外撮影に対応した機材の整備が図れた。また、データ処理画像処理のためのPCなどの整備も同時に行うことができ調査環境は充実した。

資料としては江戸末期刊行の「巖島絵馬鑑」を購入でき、調査絵馬の画題研究がこれまで以上に捗り非常に有用であった。研究資料の収集に今後も尽くしたい。

写真撮影等学生の研究環境の醸成

金澤徹教授の指導でメディアデザイン領域3年3名の学生による赤外線撮影を含む資料撮影に取り組んだ。資料写真撮影は通常の授業では学修できないスキルもあり研究活動の醸成に有効であった。ただ、学生との時間調整が困難で、いかに関わらせるか今後の課題といえる。



河脇神社絵馬撮影風景



豊満神社牛若丸鞍馬山絵馬



油日神社三十六歌仙扁額

編集後記

成安造形大学紀要第5号をここに刊行いたします。

本紀要の表紙のデザインですが、基本的には同じ構成に基づき、色彩だけを毎回、変更しています。第1号から第5号までを並べてみれば気づいていただけたと思いますが、この色彩の変更は、マンセルによる色相環の10色を順番にめぐっており、第10号で一区切りがつくように構想されています。いわば本第5号は、本紀要第1期の折り返し地点にあたります。折り返しに相応しく、本紀要の刊行も落ち着いたプロセスを経て行われるようになりました。出版物として成熟してきたということもできるでしょう。また、本紀要本体はモノクロ印刷ですが、カラー図版や写真は、PDF形式でウェブサイトから確認していただけます。URLを記しておきます。

seian-geibun.org/wp-content/uploads/reports/

しかし同時に、投稿者の固定化が目立つようになってきたのも、残念ながら事実です。もっと元気な大学のエネルギーを本紀要に反映させることが、編集子に課せられた大きな課題ともいえます。地域における芸術大学の役割についてさらに深く考え、新たな可能性を探らねばなりません。多くの皆様のお知恵をお借りしたいと思います。

(Chepito)

成安造形大学紀要 第5号

Journal of Seian University of Art and Design No. 5

発行日：2014年3月27日

Date of Issue: 27 March 2014

発行者：学校法人京都成安学園 成安造形大学附属 芸術文化研究所
〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東4-3-1
電話：077-574-2111（代表）

Publisher：Kyoto Seian Gakuen, Seian University of Art and Design, Center for Arts
Oginosato-Higashi, 4-3-1, Otsu-City, Shiga-pref.,
zip 520-0248, Japan
Tel: +81-77-574-2111

編集：芸術文化研究所
Editor：Center for Arts

印刷・製本・デザイン：株式会社 北斗プリント社
Print, Design：Hokuto Print Co., Ltd.
