

卒業制作・論文作品集 3

畿央大学健康科学部健康生活学科
人間環境デザイン専攻

2008

The 3rd Graduation Works.

Kio university

Course of Human Environmental Design.

御挨拶

葛城、二上の連山を控えまさに大和の香ただよう静かな我が畿央大学において、第3回卒業生を送る時を迎えました。この度、健康科学部健康生活学科人間環境デザイン専攻におきましては、現在の社会環境生活に新鮮な感覚と関心を抱くことを基本として、研究に取り組んで参りました。日本古来の伝統と自然を意識し、その尊厳を充分わきまえつつ、更により深い研鑽を重ね、今日の研究発表に至ったのであります。その根本は、美に感動し創造する心であり、たゆまぬ日々の努力の集積であります。そして、多くの人々に生ける喜びと幸せを与えられることを目指した年月でありました。これは、本学園の建学の精神実践の成果であると考えます。

ここに、第3回卒業制作、論文作品集の発刊に当り、改めて本学第3期卒業生に対し、明日からの新しい夢に向って更なる精進を期待します。併せて、教員始め関係の皆様方の、変わらぬ御指導御支援をお願い申し上げご挨拶と致します。

畿央大学 学長

目次

制作

08 学長賞

病気が吹っ飛ぶ!?笑顔になる空間
大橋 一真

10 優秀賞

A-CUTE 自立する折りたたみ椅子
木田 昌樹

11 優秀賞

ロッソ肩を用いた編み機の製作
小山 善子 谷口 友哉

12 優秀賞

The Lock Dance
松山 央樹

13 衣装制作KDKモードショーへの出展

安居院 拓也

13 ベンチ設置が畿央大学の人の流れに与える影響について

池田 由佳 小野 祐司 白倉 武

14 革靴の制作 Portugal・Españaで感じた靴

井上 卓也

14 「絹」を利用したもののづくり

井上 喜裕 岡 典儀

15 三本脚の机

岩崎 太紀

15 大阪市内ちやまビル前憩の広場

大前一真

16 ここまで来たよ、ガソスタ

尾芝 香保里 榊田 直規

16 羊毛の特性を利用したもののづくり フェルトメイキングによる一畳マットの制作

加川 美徳

17 大浜魚市場 見て、知って買う

垣井 孝哉

17 フリースタイル 変化するソファ

垣内 良太

18 1階は地下、2階が1階 五位堂駅前再開発

木村 友美

18 藍染に関する研究 地域の歴史と作品づくり

木村 祐太

19 鏡の国のアリス挿絵制作

久保 輝昂

19 RISTRANTE DI PAESE ゆったりと外食を楽しむ場所

桑田 恭兵

20 ナラ×駅×Garally

小島 沙弥香

20 ベッド周りの環境づくり

澤田 章史

21 UDキッチン

澤野 都貴

21 コンピュータゲーム制作

杉立 幸亮

22 鹿糞紙による照明器具 KASUGA

谷岡 真千子

22 法隆寺駅前北口商店街再生計画

中西 由香里

23 真美ヶ丘メモリアル広場 人が集う憩いの場
中村 彩

23 MOVIE+MUSICの融合を目指して
中山 紀江 吉田 啓太

24 「うさぎ小屋」アパルトメント
成田 悠乃

24 AMON 夕陽に誓う
林 由衣

25 柳本おもしろ集会所
坂東 桃子

25 mamimekkoーマミメッコ サロンをつくる
福島 真美

26 愛犬のためのトータルケアハウス
松浦 瑠美

26 変化するイス
松本 真貴

27 中空層ビル 極みの空間
三宅 加奈子

27 I's fish market 泉佐野市魚市場再生計画
森 大輔

28 社会人のためのインテリア コンパクト・ライフ
森中 晶子

28 衣装作製”KDKモードショー”への出展
山田 薫

29 KIO GROUND PROJECT 繫【chain】
山本 満智子

29 カフェ空間
山本 祐子

30 揺れる椅子
和田 雄也

論文

32 優秀賞

スポーツウェアにおける色彩の機能性に関する研究 北京オリンピックを例にして
岡本 大翼 西川 英里

33 優秀賞

現代の子供と冒険遊び場
福田 亮太 萬賀 恵宏

34 夏期の睡眠に影響する要因に関する実態調査
植村 裕也 福田 勝繁

35 大学生における独り言の内容と、性格特性・発話傾向との関連についての研究
岡本 裕樹

36 大学生の自動車に対する意識と選定基準の分析
尾田 明

37 高齢者の新しい住まいに関する研究
末廣 聡美 春田 啓介

38 制作風景

40 展覧会

42 発表会

44 教員講評

制作

病気が吹っ飛ぶ!? 笑顔になる空間

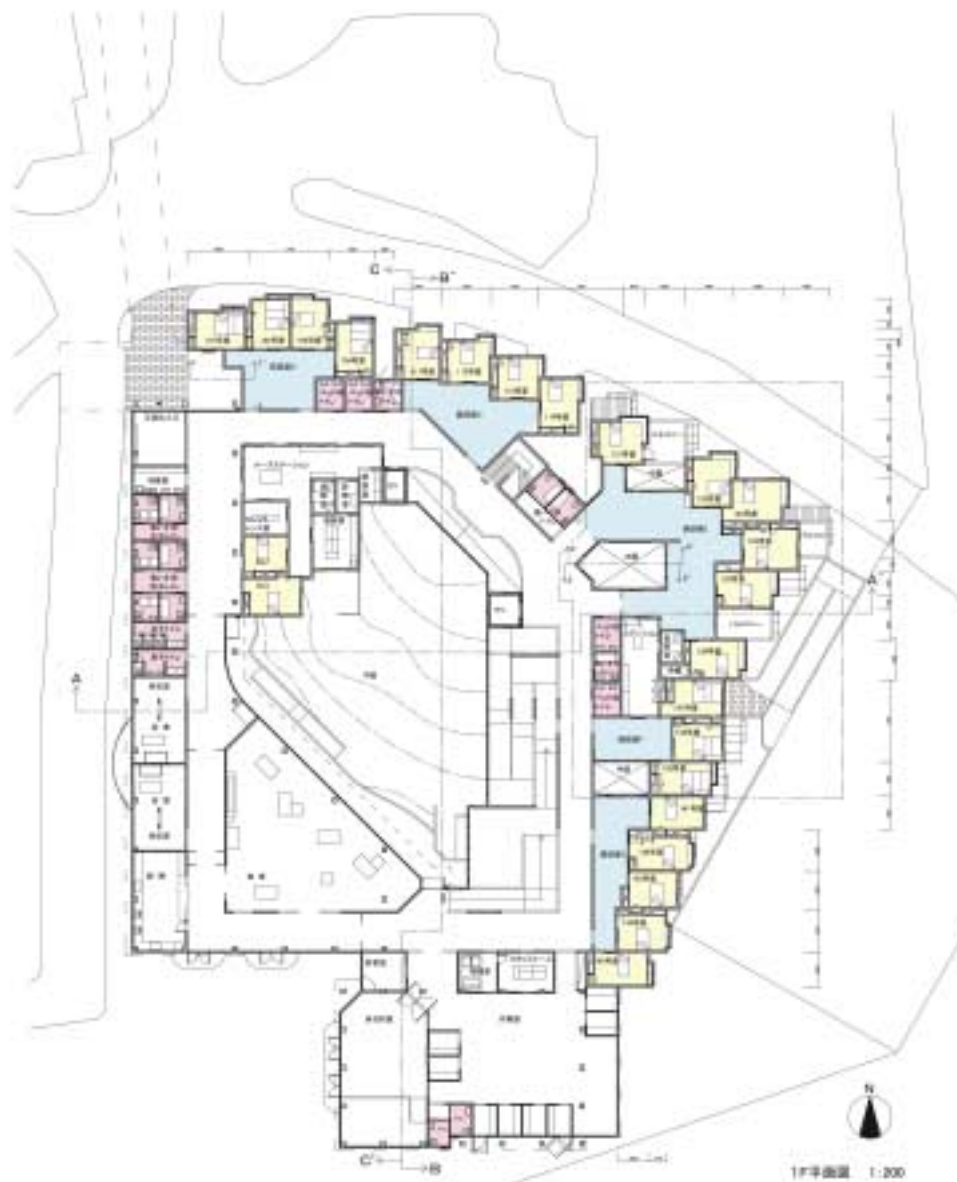


大橋 一真
Kazuma Ohashi

三井田ゼミ

「理想の病棟を患者からの目線で設計したい」
私が入院した病棟でのアンケートに基づき、家にいるような落ち着いた病室にするため、個室、和風、景色を取り入れました。また、外観が病院に見えず、一つの集落に見えるようにしました。

非日常的な空間にするため、ホテルのロビーのような空間やスクリーンで映画を見る部屋を作りました。



Comment

1年以上前から取り組んだことにこのような評価をしていただき、驚きとともに大変嬉しかったです。

協力してくださった方に感謝します。

とりわけ模型製作をしてくださった奥村先生、兼田寛子さん、川中智基さん、中澤友貴さん、西田隼也さん、ありがとうございました。



A-CUTE

自立する折りたたみ椅子



木田 昌樹
Masaki Kida

加藤ゼミ

この椅子は近年急増する小規模建築に対して住宅内で使用を主に考えデザインしました。住宅内での使用を目的とした折りたたみ椅子は少なく、さらにファッションナブルな椅子も少なく思います。

この椅子は今までの折り畳み椅子に自立性を付加したものです。その時にオブジェのように見せることができます。さらに持ち手の高さを調節し持ちやすく、畳んだ状態で幅11cm未満と少しの隙間にも対応します。A-CUTEとは「鋭角、鋭敏」という意味で、自立した姿を表しています。



ロッソ屑を用いた 編み機の製作



小山 善子
Yoshiko Koyama



谷口 友哉
Tomoya Taniguchi

村田ゼミ

畿央大学のある広陵町は「靴下の町」といわれるほど靴下産業が盛んである。私たちは靴下の生産の過程で出る廃材(ロッソ屑)に注目し、そのロッソ屑を有効利用する方法はないかを考えた。昨年の先輩はロッソ屑を用いて新しい編み方を考案した。しかしこの方法は手作業ということで、時間と技術そしてすべて手作業で行うために大きな力が必要であった。そこで私たちは、誰もが簡単に編むことのできる編み機を制作し、多くの人に利用してもらうことを目的に進めることにした。今後は福祉作業所や障害者施設で使用され、地域や社会に貢献できることを期待している。



The Lock Dance



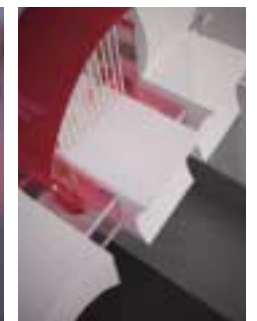
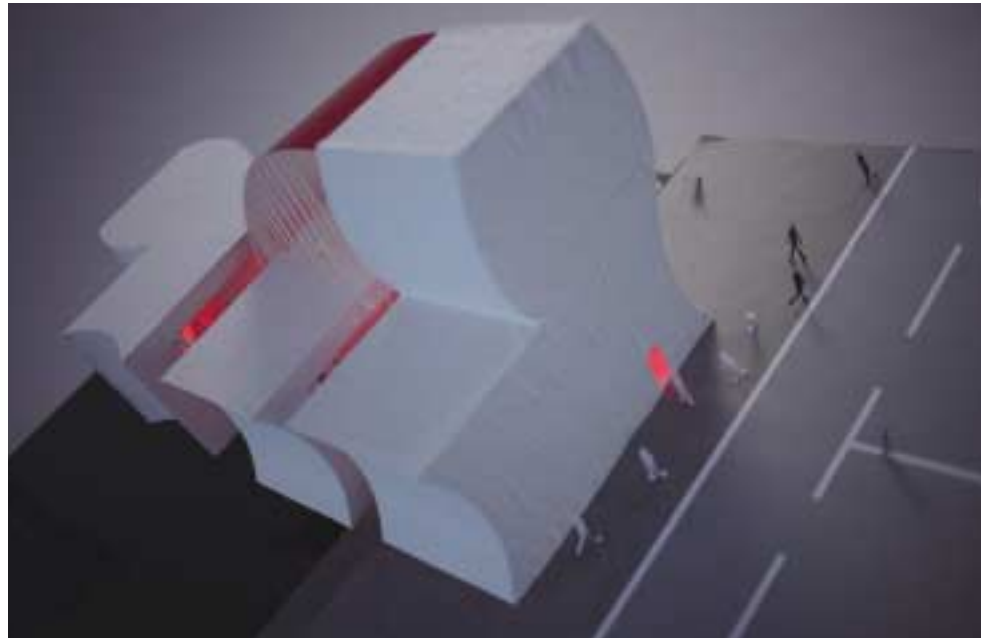
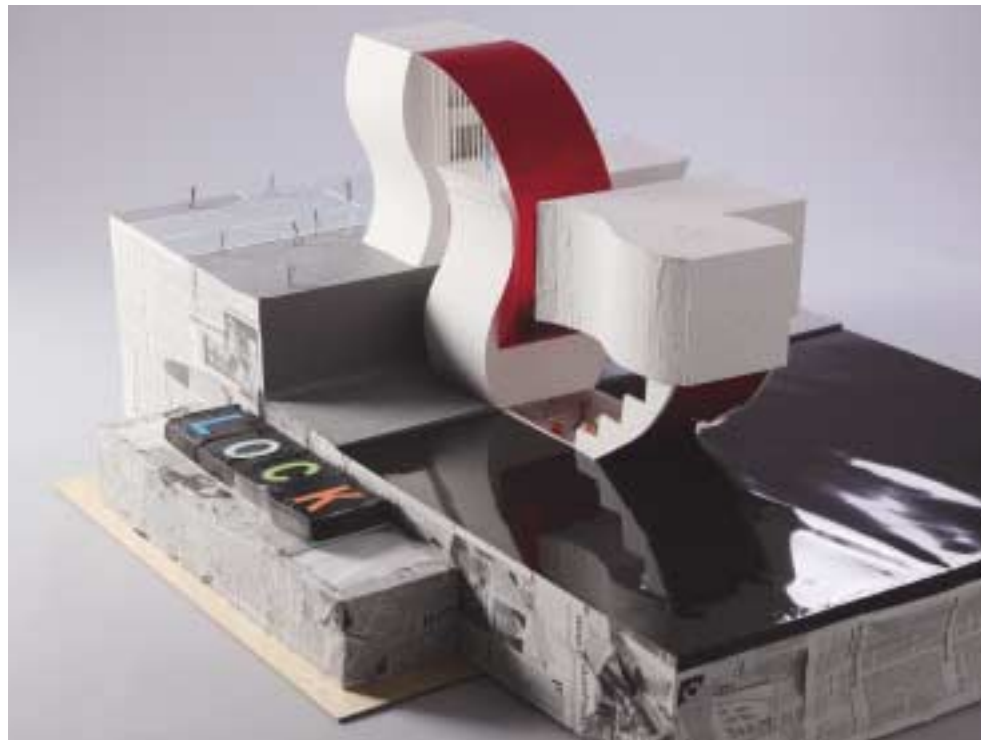
松山 央樹
Hiroki Matsuyama

藤井ゼミ

Lock Danceが好きだ。
建築が好きだ。
その二つが重なった。

カタチにLock Danceの流れが生まれた。

結果Lock Danceで表現された建築物が
できた。



衣装制作 KDKモードショウへの出展



安居院 拓也
Takuya Aguin

村田ゼミ

今回の衣装作品は京都服飾デザイナー協会主催「KDKモードショウ2008」に出展し入賞することを目的に衣装制作をしました。アパレルの授業の集大成として4年間学んできたことを全て生かし私自身の力を試す場所にするにしました。協会から出されたテーマは「歌うように」ということで、「オペラ歌手」というイメージでデザインしました。シックなイメージの中にもたくさんの花を散りばめて力強く美しく歌っています。右腕のスパイラル・アームは特に注目してもらいたいところです。



ベンチ設置が畿央大学の人の 流れに与える影響について



池田 由佳
Yuka Ikeda



小野 祐司
Yuji Ono



白倉 武
Takeshi Shirakura

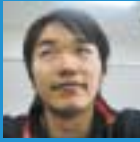
金数ゼミ

私たちはベンチを20脚制作しました。ベンチ設置が畿央大学内の人の流れに与える影響について、その効果を明らかにするために長期間の観察によって検証しました。その結果、普段、人通りの少ない2階のテラスでは人の流れは変わりませんでした。しかし、もともと人通りのある場所ではベンチを使用している学生も多くいるということが分かりました。“私たち”の場所を作るという意味では成功したと思います。



革靴の制作

Portugal・Españaで感じた靴



井上 卓也
Takuya Inoue

村田ゼミ

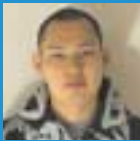
私は、本年度ポルトガル・スペインを訪れて比較の文化にふれる機会を得た。ここでは、欧州の靴を大切に作る精神にふれ、日本と海外の靴への意識や文化の違いに興味を持った。卒業研究では、皮革の種類、構造と革靴について、調査・研究し、実際に既製靴に感じていた不満点を改善した靴の製作をすることが出来た。



「絹」を利用したのものづくり



井上 喜裕
Yoshihiro Inoue



岡 典儀
Noriyoshi Oka

村田ゼミ

蚕から絹に至るまでを研究し「タペストリー」と「ランプ」を制作しました。「タペストリー」は蚕の糞や桑の葉で真綿を染色し、角真綿をビニールシートの上に広げ、糊付けをし、それを何層にも重ねることで和紙のような丈夫さにしました。「ランプ」は土台を太糸で覆い、そこに真綿や太糸で作成した蚕の幼虫や桑の葉をとりつけて、生きた蚕の雰囲気表現しました。ライトの部分は風船を角真綿で何重にも覆い、繭を表現し、全体で「蚕の一生」が感じられるようにしました。



三本脚の机



岩崎 太紀
Taiki Iwasaki

中山ゼミ

日常生活の中で私達が何気なくおこなっている机への出入りが車椅子の方にとって行動しにくい現実にある。そこでハンディーキャップのある方でも、楽しく、快適にデスクワークをおくれるような机を机の形、工夫で解消してゆく。この机でハンディーキャップのある方達が少しでもデスクワークをする事で自分の人生をより面白くして行ってほしい。



大阪市内 ちゃやまちビル前憩の広場



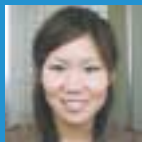
大前 一真
Kazuma Omae

三井田ゼミ

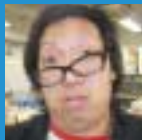
大阪の交差点に憩いの広場を造るのが今回の大きなテーマです。大阪の歴史の中で大阪は水の都でした。しかし川は少なくなっています。そこで水の都大阪の再生を交えた計画になっています。私の計画はその第一歩として中心となる交差点を計画しました。そしてゆくゆくは各交差点に水と物を加えていくことで景観を変え、水の都大阪の再生に繋げていきたいと思っています。



ここまで来たよ、ガソスタ



尾芝 香保里
Kahori Oshiba



榊田 直規
Naoki Sakakida

李ゼミ

一般的にガソリンスタンドはガソリンの販売や洗車などをするといったイメージが強い場所である。

原油価格が高騰し、ガソリンを給油しにくる客が減り、経営を維持するのが難しくなっている。そこで私たちは、ガソリンスタンドにカフェや漫画喫茶のようなリラックスができる居心地の良い空間を提案した。洗車中の時間を潰すことができる。「ガソリンスタンドはガソリンを給油する場所」というイメージを取っ払い身近な存在にしたい。



羊毛の特性を 利用したものづくり フェルトメイキングによる 一畳マットの制作



加川 美徳
Yoshinori Kagawa

村田ゼミ

4年間で、アパレル構成実習(衣素材・デザイン・縫製)について学びました。

夏の衣装制作の時に、使用したフェルトという素材にとっても感心を持ち、1畳マットの制作に取り組みました。1畳マットのデザインは、私が生まれ育った奈良の風情ある情景をモチーフにしました。1畳サイズの羊毛を縮絨させるのは力のある大変な作業でしたが、自分のデザインが作品になった時には、大きな達成感を味わえました。



大浜魚市場 見て、知って買う



垣井 孝哉
Takaya Kakii

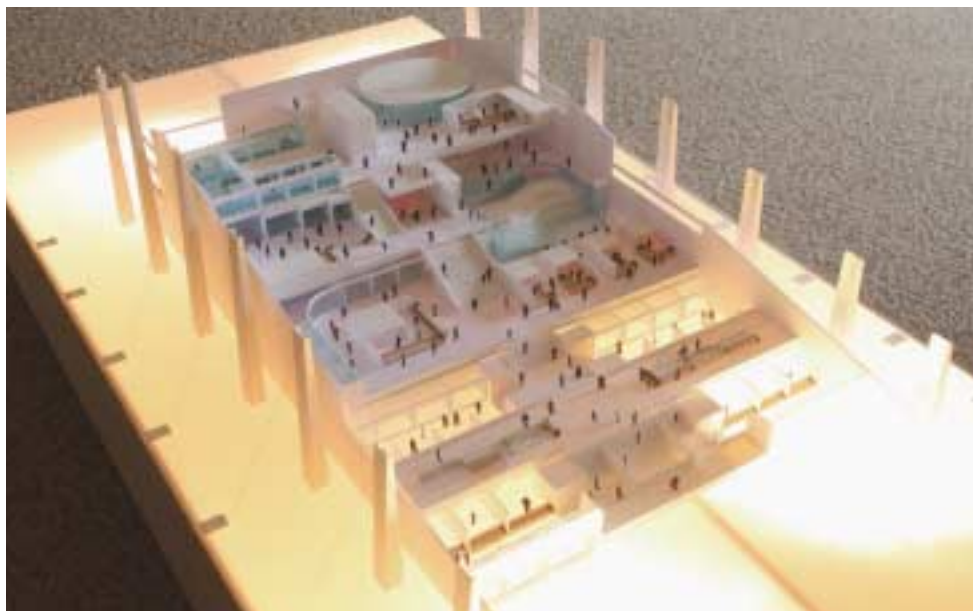
藤井ゼミ

現在では、魚を食べようと思うと市場や、スーパー等ですぐに手に入れる事ができる。

しかし、便利になった反面、魚への認識が低くなっていないでしょうか？スーパー等では、魚を切り身にして売っていることが多いために、その魚がどんな姿・形をしているのか分かるのが難しい。つまり、部分部分で魚の事を認識している人が多い様に思えます。

そこで、魚の事をより認識できる場を計画しました。

買い物をしながら、魚の姿・形、更には生態も知る機会になる。この計画はそういう市場です。



フリースタイル 変化するソファー



垣内 良太
Ryota Kakiuchi

中山ゼミ

今現在のソファーには2~3種類の形(スタイル)しかない。人には人それぞれの姿勢があるがその姿勢にあったソファーは数少ない。

人に姿勢があるようにそれに合った家具の形があるほうがいい。一定の形のままの家具に人が合わせるのではなく人に合わせて家具も形を変える。人に合わせて形(スタイル)を変えるをコンセプトに私は16個の立体から成り立つソファーを考えた。形(スタイル)は無限大。あなたに合った形(スタイル)も必ずあると思う。ぜひあなただけのスタイルを見つけてほしい。



1階は地下、2階が1階 五位堂駅前再開発



木村 友美
Tomomi Kimura

藤井ゼミ

敷地は、五位堂駅前。

ロータリーは、一般車・バス・タクシーが混雑し、路上駐車が多く歩行者や自転車の妨げとなっています。

そこで、人が何にも拘束されずに自由に歩き回れる空間を創りました。

ペDESTリアンデッキを駅の改札のラインに坂まで繋げることによって、車と歩行者を分け、また、高い建物(駅ビル)を建てるのではなく、3、4階建ての低層の建物を建て、そして様々な道を通し人が溜まれる場所を創るなど空間に表情をつけることによって、どこも同じようでどこも同じようではない空間を創り出した。



藍染に関する研究 地域の歴史と作品づくり



木村 祐太
Yuta Kimura

村田ゼミ

私は、「藍染めに関する研究」を卒業制作のテーマにしました。畿央大学周辺の藍染めに関する歴史を調べると同時に種から育てた藍を発酵させ藍染め液を作り、「タペストリー」と「甚平」の制作を行いました。自分の趣味が釣りということもあり魚をモチーフにしました。

甚平は背中に大きなカレイ、左腕に小さいカレイと梅、ズボンの左右にカサゴを模様として入れました。

タペストリーではグラデーションとイルカの大きさを変えることで、海底から上っていくイルカを表現しています。



鏡の国のアリス挿絵制作



久保 輝昂
Teruaki Kubo

金敷ゼミ

挿絵のデザインによって、挿入する作品自体の雰囲気を視覚的な要因で文章のそれとは違うものに変える事が出来るという観点に基づいて『鏡の国のアリス』の挿絵をデザインした。

1 ページにつき1枚絵ではなく、単純なフレームでコマ割りし場面の流れを描くというデザインにすることで、文字を読んでも場面をイメージしづらい子ども、それと漫画の流れを読むことが出来ない子どもでも、この場面はどんな場所で、一体どのようなやりとりが行われているかを頭に描きやすくなることを目指してデザインした。



RISTRANTE DI PAESE

ゆったりと外食を楽しむ場所



桑田 恭兵
Kyohei Kumeda

三井田ゼミ

私は天理市柳本町の町おこしの一環として古民家の再生による町の活性化を考えました。

ハイキングを訪れた人に「こんなところにイタリアンレストランが！！」と思わせるよう、昭和30年代の風景を思い起こされるような街並みの中にレストランを計画しました。

空間構成は母屋の部分を客席として広い空間にするため天井板や壁を取り除き、離れは普段、客席として利用しイベント時にはパーティーホールとして利用し、貸し切りにします。

ハイカーや近隣の人々がゆったりと外食を楽しめる場所をテーマに計画しました。



ナラ×駅×Garally

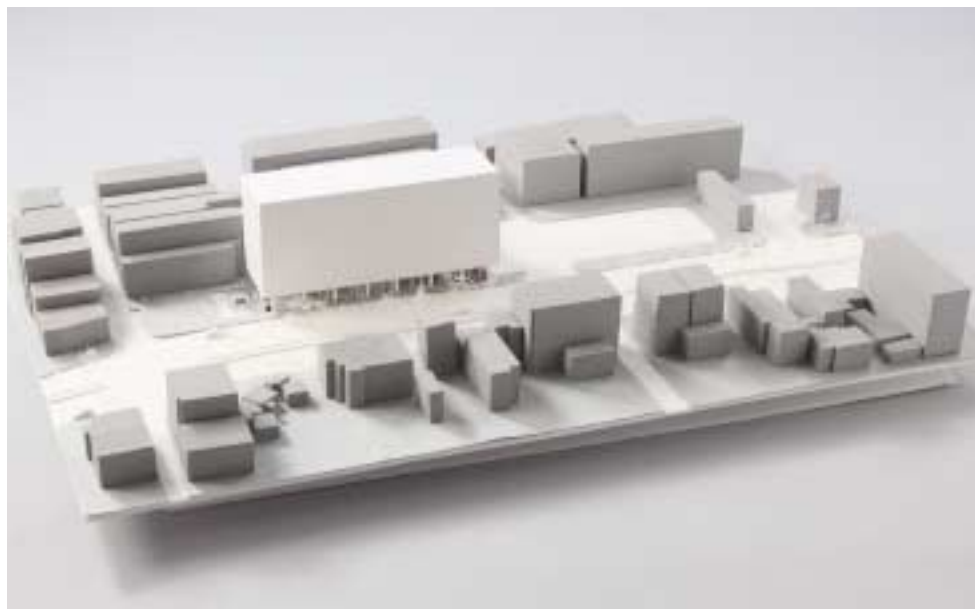


小島 沙弥香
Sayaka Kojima

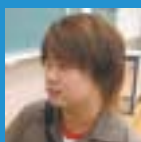
李ゼミ

駅は乗降するだけの場所ではなく、地域の窓口であり、その拠点が何らかのテーマをもつことによって、地域の人々の生活や文化、情報の拠点となる。

古都奈良の玄関口となっている「近鉄奈良駅」は奈良の中心に位置し、付近には古い寺社を含む観光名所など、そこは奈良観光の拠点であり、観光客の姿が絶えない。駅自体を【美術館(ギャラリー)】にすることにより、古より続く“日常”に触れてこそ気づく奈良の魅力を、より多くの人々に知って感じてもらうための空間を提案する。



ベッド周りの環境づくり



澤田 章史
Akifumi Sawada

中山ゼミ

身体機能の低下した高齢者の方に照準をおき、日常生活を今よりも快適に送りやすく、自分で少しでも行動し生きる喜びを覚えてもらいたいと願いこの作品を製作しました。

ユニバーサルデザインの概念を持ち、病院などで使われている床頭台を身体機能の低下した高齢者の方に寝たままや座ったままでもアイテムが取り出しやすいように考え直し、なおかつ良いデザインにしました。快適に過ごせる未来の土台になればと思います。



UDキッチン



澤野 都貴
Miki Sawano

中山ゼミ

昔のキッチンは食卓とは別にあり、とても閉鎖的な空間でした。

これをふまえて料理をする人の立場になって、どのようなキッチンを使いたいかということを考えてつくりました。

また、UDとして、万人にとって使いやすいということも念頭においてつくりました。

特に車いすでの作業を中心に考えました。キッチンの進化の中で現在ある機能を組み合わせ、更にオリジナルのデザイン・機能を取り入れ、新しいキッチンをつくりました。



コンピュータゲーム制作



杉立 幸亮
Kosuke Sugitachi

金敷ゼミ

今回私が作ったゲームは、好きなイベントを好きな時にやってゲームクリアを目指すゲームです。

小さいイベントが多くあって、どのイベントから始めても、また必ずクリアしなければいけないイベントはありません。

オープニングとエンディング以外は、プレイヤー次第です。

ゲームクリアするためには、イベントをクリアすると得られる【幸せポイント】という、数値を一定以上貯めることでゲームクリアすることが出来ます。



鹿糞紙による照明器具 KASUGA



谷岡 真千子
Machiko Tanioka

加藤ゼミ

奈良のデザイン

私は温かいぬくもりを放つ和紙を使った照明にとっても興味があり、和紙の段階から照明を制作してみたいと思いました。紙のことを調べていくと、草食動物の糞を利用した紙があるということを知りました。そこで私は奈良にちなんで鹿の糞で和紙の照明を制作することにしました。

テーブルスタンド、ブラケット、ペンダントと3種類制作し空間をコーディネートできる作品にしています。



法隆寺駅前 北口商店街再生計画



中西 由香里
Yukari Nakanishi

三井田ゼミ

- * 観光の一つとして存在する商店街
- * 法隆寺近辺らしい街並み
- * 情報の発信の場である
- * オリジナルキャラクターの発信の場である

というテーマを軸に構想しました



真美ヶ丘メモリアル広場 人が集う憩いの場



中村 彩
Aya Nakamura

中山ゼミ

普段、かつらぎの道を歩いていると、買い物帰りの主婦や犬の散歩途中の人、また大勢で遊ぶ子供たちなど、様々な光景を見ます。

そんな中、かつらぎの道の中心でもあり、町の中心部に位置する「真美ヶ丘メモリアル広場」は普段からあまり人気は見られず利用されていません。

そこで私は、その名の通り歴史にも触れあえ、そしてかつらぎの道を利用する人もゆっくりと憩えるような広場を提案しました。



MOVIE+MUSICの 融合を目指して



中山 紀江
Kie Nakayama



吉田 啓太
Keita Yoshida

李ゼミ

現存する、2階建てレンタルビデオショップを改装し、1階はレンタルビデオショップそのまま、2階を個室ミニシアタールームの集合にしました。

シアタールームは現在あるようでないものだというに着目し、今回の卒業制作のテーマにしました。映画館に行きたいが、周囲が気になって映画館だと集中できない！ホームシアター設備は高額すぎて買えない！というような人が気軽に足を運べるような施設を提案したいと思っています。



「うさぎ小屋」 アパートメント



成田 悠乃
Yuno Narita

加藤ゼミ

チビウサギがベッドへ眠りに行く途中、デカウサギにきいてみたくなりました。「どんなに、きみがすきだか あててごらん?」「こんなにさ」と腕を思い切り伸ばすチビウサギに、「でも、ぼくはこーんなにだよ」とデカウサギ。

チビウサギとデカウサギの好きくらべ
デカウサギとチビウサギは、親子?それとも恋人?

そんな2匹のための空間を作りました。



AMON 夕陽に誓う



林 由衣
Yui Hayashi

藤井ゼミ

日本におけるキリスト教信者は人口の1%に対し、キリスト教式68%、神前式16%、人前式15%、仏前式0.6%と挙式方法は、キリスト教式タイプが全体の3分の2以上を占めています。以前から結婚式教会に対する疑問を抱いていた私は、多くの日本人が自然界の命の営みに神性を見出す“太陽神”をヒントに、八節からなる季節の移り変わりとともに、見分けにくい相手が人なのか神なのかを問う“夕陽に誓う”ことを提案しました。



柳本おもしろ集会所



坂東 桃子
Momoko Bando

三井田ゼミ

黒塚古墳の近くで天理市の柳本町にある、今は人の住んでいない民家。これを近所の人が人のつながりをもて、活動を広げられる集会所にすることを提案する。勉強会や音楽会などで使うために、母屋の各部屋をつなげて階段状の座席部分にした。講義のときには母屋だけ使用し、芸能を楽しむときにはゆったりとした空間をもたせて、向かいの別棟を舞台とする。古いものも大切にしながら新しい時代を進んでほしい。



mamimekko - マミメッコ サロンをつくる



福島 真美
Mami Fukushima

加藤ゼミ

今回卒業作品にあたって、私は父の実家をリフォームしました。またインテリアにもこだわり、昔から好きであった北欧のファブリックブランド「marimekko」の柄をリフォーム後の内装に取り入れ、同時に自分の名前とかけて「mamimekko (マミメッコ)」という新しい柄のブランドを作り、その柄も内装に取り入れるデザインにしました。内装は白色で、吹き抜けに白樺が3本生えているというとても素敵な空間に仕上げることができました。こんな家に住みたいといえる自信のある作品ができあがりました。



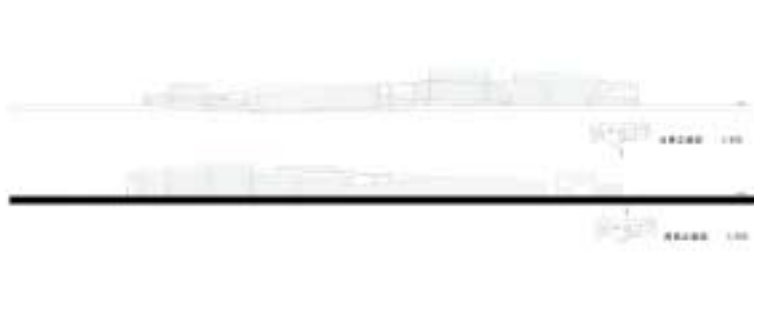
愛犬のための トータルケアハウス



松浦 瑠美
Rumi Matsuura

藤井ゼミ

犬と人が集まり、犬を通じた交流ができる施設を設計しました。ドッグランは、立体的に交差する道や水中トンネルなどがあり、全体的には、8の字を描くように計画しています。レストランからはドッグランで戯れる犬たちを飼い主が眺められることができます。これは犬も人も楽しみ、トータルケアできる施設なのです。



変化するイス

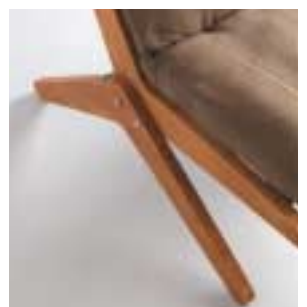


松本 真貴
Masaki Matsumoto

中山ゼミ

「シンプル・使いやすい・和の空間にあっても違和感のないデザイン」をコンセプトに、座椅子+安楽椅子という形の椅子の提案。安楽椅子を取り入れた要因として座面が上がると立ち上がりやすいということもあるが、和の空間で椅子が必要なシーンにも対応する為。

誰もが使いやすいということを構造・デザインから考える。



中空層ビル 極みの空間



三宅 加奈子
Kanako Miyake

三井田ゼミ

自分があったら面白いと思うものをつくりました。ビルとビルとをつなぐ中空層階に住居を設け居住者がビルからの景色を楽しむだけでなく、街ゆく人たちもこの中空層の建物があることで空を見上げるきっかけにつながればと考えています。



l's fish market 泉佐野市魚市場再生計画



森 大輔
Daisuke Mori

加藤ゼミ

私の住む街、泉佐野市に魚市場が存在する。現在、客の殆どは地元の人だが遠方からの客も獲得したい。そこで私はこの魚市場をより活性化しようと思い計画した。市場の内部は全面リフォームし導線計画を考えて賑わいの出る配置とした。またバーベキュー場、蚤の市、水上ステージの設置をすることにより子どもから大人まで楽しめるマーケットを展開していくことを目的とした。



社会人のためのインテリア コンパクト:ライフ



森中 晶子
Akiko Morinaka

中山ゼミ

コンセプトは「コンパクト:ライフ」です。社会人や朝の授業がある学生は、朝の準備の為に、出かける時間より早く起きて行動しなければなりません。私が社会人になったら、一番に睡眠を優先して朝の準備の時間をできるだけ少なくし、できた時間を睡眠等のその他の行動にあてたい!と思いました。そんな考えを元に、キッチンをベースとした新しいインテリアを作りました。

調理・食事に必要なキッチンをベースに、整容のできる洗面所、衣服の着脱ができるクローゼット等をできるだけコンパクトに組み込み、朝の準備全てが1か所でできるように配慮してデザインしました。



衣装作製“KDKモードショー” への出展



山田 薫
Kaoru Yamada

村田ゼミ

大学の授業で染色、デザイン、パターン作成、縫製など、一から衣服を作るという過程の楽しさ、おもしろさを学びました。そこで卒業制作という1年間を通しての物づくりのチャンスを得たので、今までに学んだことを生かし、服をデザイン・制作する「KDKモードショーコンテスト」へ出展することにしました。与えられた「歌うように」というテーマの中で、美しい歌声・澄んだ歌声・楽しい歌声を様々な形のモチーフで表現しています。



KIO GROUND PROJECT 繫【chain】



山本 満智子
Machiko Yamamoto

加藤ゼミ

これは、
グラウンドに50m角をつくり
一辺×一辺が
「21×21」
のポイントを設け
21世紀の日本で平成21年という
現在
それが導き出す
「441」
という数字で、
人と人の連鎖的繋がりを
表現した
【インスタレーション】
である。

※インスタレーション:空間全体を作品として体験させる芸術



カフェ空間



山本 祐子
Yuko Yamamoto

中山ゼミ

『カップルや友人同士、親子でも入りやすい』をコンセプトに、ユニバーサルデザインを取り入れた、木のあたたかみを感じられるクラシックモダンなお店を提案しました。

家具を低めにし、個室を作らない設計にしたことでアットホームな感じを出しました。

子供連れの主婦さんも車椅子の方もくつろいでもらえるように、配置や通路幅も広めにしました。

正面をガラス張りにしたことで、時計がなくても時間の移り変わりを感じれるようにしました。



揺れる椅子



和田 雄也
Yuya Wada

中山ゼミ

まず、リラックスできる椅子を作りたいと思った。固定するよりも動きをつけることが必要であるためロッキングチェアを作った。ロッキングすることで、人それぞれの自由な座り方ができ、かつ揺れるという行為からリラックスできると思った。従来のロッキングチェアは、固定できない点が欠点である。不安定であり、ユニバーサルデザインという言葉からかけ離れた物であるように思い固定式のロッキングチェアを作ることにした。



論文

スポーツウェアにおける色彩の機能性に関する研究 —北京オリンピックを例にして—



岡本 大翼
Daisuke Okamoto



西川 英里
Eri Nishikawa

佐藤ゼミ

I. はじめに

近年、生活が豊かになるにつれて、健康への志向の高まりとともに余暇の過ごし方が重要になっている。そのような社会的背景において自身がスポーツを体験する機会とともに「観る」スポーツへの関心が高まっている。

スポーツウェアにおける色彩は一般に気分を高揚させる効果(興奮)や、特に対戦競技においては色の誘目性、相手を威嚇する(強そうにみせる)効果、国際競技においては国の表現(象徴性、一体感)など、様々な機能が考えられる。そこで、北京オリンピックに注目して、国旗およびサッカーユニフォームに用いられたウェアの色を分析するとともに、その結果に基づく2色配色を実験用モデル刺激として「目立ち」、「強さ」、「速さ」、「興奮のしやすさ」などの色の機能性について被験者実験から検討する。合わせて、スポーツウェアの色の提案を行うことを目的とする。

II. 研究方法

1. 国旗の色とその色の分析:画像情報から色名分析
2. 北京オリンピックを中心としてスポーツ衣料の色彩に関する情報の取得と分析:DVDおよびオリンピック委員会公式写真集2008より
3. 被験者による実験的検証

上項1. 2の結果から6色を抽出、2色配色の36組み合わせ画像(ボックス型、ユニフォーム型)を作成。

被験者(3名ずつ計50名)には、視覚刺激画面(2色配色・形の影響・背景色の影響)を24インチモニターに提示して、「目立つ」「強そう」「速そう」「興奮する」と見える上位3つ

の配色を選んでもらった。

III. 結果と考察

1. 国旗(203カ国)に使われる色

全15色が採取されたが、赤や白を使う国が圧倒的に多く、出現頻度から見ると、赤>白>黄>青>緑>黒の順であった。

2. 北京オリンピックで着用されたサッカーユニフォームの色

全11色に集約されることが明らかになった。出現頻度から上位6色で見ると、白>青>赤>緑>黄>黒の組み合わせ(上衣、下衣、靴下)であった。多くの国のサッカーウェアには、国旗の色が使われている(国の象徴性)。

3. 6色の2色配色(上下、ボックス型、ユニフォーム型)、背景(芝、グラウンド)からなる画像を視覚刺激として、色の機能性4項目について評価実験を行った結果をPearsonの相関分析を行った。その結果、被験者は「目立つ/強そう」「目立つ/興奮する」「強そう/興奮する」は同じ配色を選ぶ傾向が見られた。一方「速そう」については、別の配色を選ぶ。

3. 結論

目立つ組み合わせには、赤が多く使われる。強そうな組み合わせには、黒が多く、明度が低い色の組み合わせが多い。速そうな組み合わせには、青、白、黄が含まれた組み合わせが多い。興奮する組み合わせには、赤を含んだ組み合わせが多く選ばれた。以上の実験結果に基づき、ユニフォームの配色には、下記の配色を提案する。



現代の子供と冒険遊び場



福田 亮太
Ryota Fukuda



萬賀 恵宏
Shigehiro Manga

斉藤ゼミ

はじめに

2009年1月に発表された「全国体力・運動能力・運動習慣調査(小5・中2対象)」によると、ほとんどの種目で1985年の抽出調査の結果を下回り、その原因のひとつとして外遊びの減少が指摘されている。子どもたちは、本当に外遊びが嫌いなのだろうか、ということに関心を持ち、本研究では、子どもたちの遊びの様態を把握することを目的とするものである。

研究方法

東京および関西で活動する冒険遊び場¹⁾6カ所を見学、ヒアリングを行った。その内、大阪府堺市の「ちょっとバン」に集う子どもたちを対象に聞き取り調査を行うと同時に、近くに冒険遊び場のないM小学校3年生を対象にアンケート調査を実施し比較、分析する。

結果・考察

「ちょっとバン」の結果:聞き取り調査を行った69人の内訳は、男女はほぼ同数、学年では小学校4年生が29人ともっとも多い。交通手段は、徒歩と自転車が全体の69.1%を占める。人気のある遊びは、「焚き火」「森の中での遊び」等、普通の公園では経験できないものが上位に来ている。「ちょっとバン」の魅力を探ねたところ、来園当初は遊具に魅力を感じているが、来園頻度が高くなるにつれ自然の中で遊べることと回答している。また、違う学校、違う学年の友だちが増えたと回答した子どもたちが多い。「ちょっとバン」に来て良かったと感じている事は「自由に遊べる」という回答がもっとも多い。「ちょっとバン」には、森の中で自然の蔓を使ったターザンロープや滑車ロープ等、怪我が多発するのではないかとと思われる遊具がある。しかし、怪我の有無を探ねると「ない」と答えた子どもたちが多い。これは、危険に見える遊具の

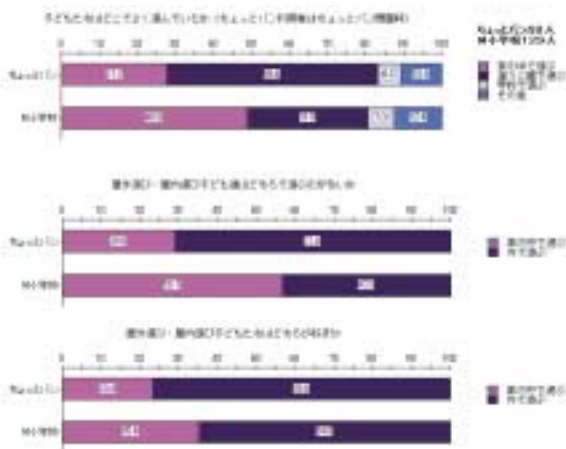
方が慎重に行動するというのではないかと推察される。実際、一見安全そうな普通の滑り台の方が、怪我をする子どもたちが多いという。「ちょっとバン」は週3日(水・土・日)の開園だが、毎日「ちょっとバン」で遊びたいと思っている子どもの割合が多い。M小学校3年生の結果:家の中で遊ぶことよりも外で遊びたいという回答の方が多いが、実態としては家の中で遊んでいる割合が56.7%と多い。また、家の中で遊ぶ方が多い子どもは、自分が元気に遊べていると思っていない割合が高い。地域の高齢者の方から伝統遊びを学ぶ機会が得られており、ケンダマやはないちもんめなどをした経験は、「ちょっとバン」の子どもたちより多い傾向がみられる。

比較・考察

双方の子どもたち共に家の中で遊ぶよりも外で遊ぶ方が好きと回答している割合が高い。しかし実態として外で遊ぶ方が多いと回答した子どもたちは、「ちょっとバン」の方が多い。「ちょっとバン」の子どもたちは、「ちょっとバン」の開園時は他の公園で遊ぶと外遊びの場所を回答している。また、やったことがある遊びの種類では、普通の公園では禁止されている「焚き火」は、「ちょっとバン」の子どもたちの方がやったことがあるという回答が多い。まとめ

本調査の結果から、子どもたちは外遊びに興味、関心を失くしたわけではないことが理解できる。仙田は「遊び環境とは遊び空間、遊び時間、遊び集団、遊び友達の4要素で構成される²⁾」と指摘している。冒険遊び場は、この内、遊び時間を除いた3要素が満たされ、さらにプレイリーダーという親でも教師でもない大人の遊びのリーダーが見守る中で、自分の責任で自由に遊べるという環境を子どもたちに提供しているものと考えられる。

1) 冒険遊び場とは「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーにした禁止事項が極めて少なくプレイリーダー(大人)が常駐する遊び場。現在日本には約200カ所ある。
2) 仙田満「こどものためのあそび空間」1998年 市ヶ谷出版



畿央大学前の高塚地区公園に冒険遊び場を提案する。学生を中心とする人的関わりも大いに見込まれるものとする。今回の提案計画面積は4400㎡だが、もっと狭い面積でも十分可能である。

夏期の睡眠に影響する要因に関する実態調査



福田 勝繁 Masashige Fukuda
植村 裕也 Yuya Uemura

東ゼミ

【はじめに】

社会活動時間の増大による睡眠時間の短縮から、睡眠の質の向上が望まれている。そこで本研究では、大学生を対象として、夏期において快適な睡眠を得るために必要な要因を、睡眠環境と生活習慣の実態から考察するための調査を行った。

【実態調査アンケートの概要】

調査内容

- ・生活習慣(アルバイト時間、ストレスの有無、朝・昼・夕飯食の摂取頻度と時間、起床・就寝時間など)
- ・睡眠の量と質(睡眠時間・睡眠満足度、中途覚醒の有無、眠りの深さ、目覚めの気分など)
- ・睡眠環境(寝室の位置・向き・階数、騒音、光環境など)
- ・エアコン使用状況(設定温度、使用頻度、使用時間など)

調査対象・方法・時期

畿央大学の学生に質問紙を配布し、その場で記入してもらい回収した。調査時期は2008年7月である。

配布・回収状況

配布数444部、回収数440部

【結果・考察】

集計結果はSPSS 14.0 for windowsにより分析し、クロス集計結果は χ^2 乗検定を行った。

調査対象者の男女比はほぼ同等で、4回生は少なかった。

睡眠の量と質に関する結果のうち、睡眠に対する満足度は不満側の回答が6割を超えており、決して高くないことがわかった(図1)。対象者の日常的な睡眠時間の平均は、5時間47分で、総務省統計局による平均睡眠時間の7時間42分(平成18年度)と比較してもかなり短かった。理想とする睡眠時間の平均は7時間31分で、両者の差は1時間43分と大きかった(図2)。

睡眠満足度には、就寝時間の遅れや、ストレスの有無などが影響していた。また、就寝時間の規則性は、寝つきの良さ、眠りの深さ、中途覚醒の少なさ、目覚めの気分の良さなどの関係がみられた。朝食を食べるかどうかは生活の規則性と深く関連しており、生活習慣のなかでの重要度は高いと考えられた。

また、一週間のアルバイト就労時間が多くなるにつれて、生活の規則性が損なわれる一方で、全くアルバイトをしない場合も同様の傾向があった(図3)。週5~10時間程度のアルバイトをしている場合に起床時間が決まっていると回答する割合が最も高く、適度なアルバイト就労が規則的な生活を促していた。エアコンが寝室にあると回答した8割に対し、エアコン使用による節々の痛みの有無をたずねると、就寝時のエアコン設定温度が低い場合の申告率が高い傾向にあり、特に24℃以下に設定する人では、その割合は約半数に及んだ(図4)。普段の設定温度が低い人ほど連続使用時間も長い傾向があったことも問題点として指摘できる。

睡眠環境については、音、光、空気、温度、湿度等が影響するといわれているが、本結果では、騒音、窓の向き、就寝時の照明、エアコン気流方向、換気頻度と睡眠の質との有意な関連性はみられなかった。

【まとめ】

アンケート調査結果に基づき、大学生の生活習慣と睡眠の実態とその特徴、問題点を考察した。生活習慣は睡眠の質や満足度に影響し、様々な要因が相互に関連しあっていることがわかった。生活習慣、睡眠環境の各要因が睡眠の質に与える影響度の比較検討が今後の課題である。

【謝辞】アンケートにご協力頂いた皆様と、配布回収の時間を割いて頂いた先生方に深く感謝申し上げます。

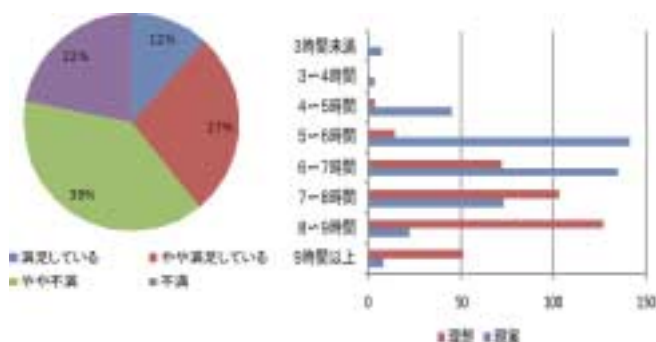


図1 睡眠満足度

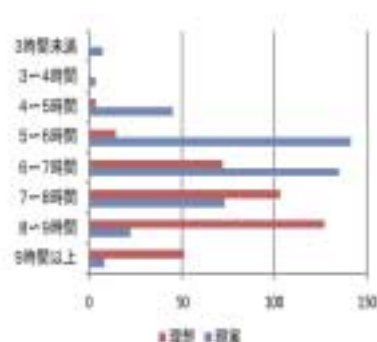


図2 睡眠時間の理想と現実

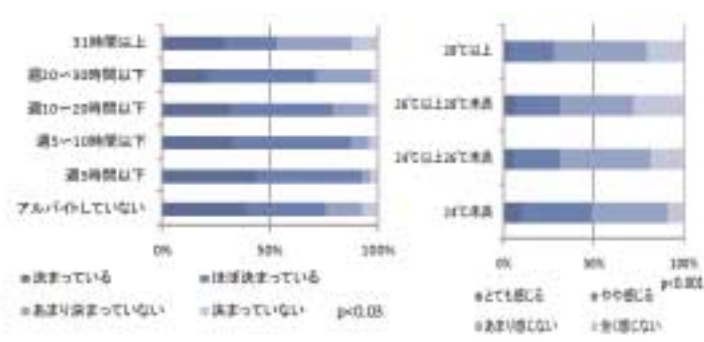


図3 アルバイト時間と起床時間の規則性

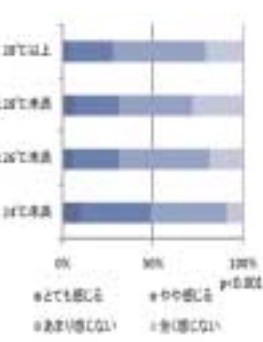


図4 エアコン設定温度と節々の痛み

大学生における独り言の内容と、 性格特性・発話傾向との関連についての研究



岡本 裕樹
Hiroki Okamoto

金敷ゼミ

他者への伝達として機能しない発話を独り言(private speech, 私的発話)といい、伝達として機能する発話を社会的発話(social speech)という(田中, 1995)。社会的発話から、独り言そして音声の抜け落ちた内言へと個人が発達をとげていく中で、独り言は、認知的な課題遂行を方向づけたり社会的行動を調整したりするために発せられるものであると考えられている(eg, 岩男, 1995)。発達途上の幼児や児童だけでなく、われわれ成人においても、現に独り言という現象がひんぱんに見られる。これは、幼児や児童の行動にとってだけでなく、われわれ成人の行動にとっても、何らかの形で独り言が関係していることを示すのではないだろうか。

1930年代のピアジェ・ヴィゴツキーの時代から現在に至るまでの独り言に関する研究は、主に幼児・児童に対して行われてきた。わが国で、成人の独り言を、はじめて研究対象にしたのは、岩男征樹の一連の研究である(岩男, 1995; 岩男・堀, 1996)。本研究は、岩男征樹の一連の研究の結果(岩男, 1995; 岩男・堀, 1996; 岩男・堀, 1998)に基づき、独り言についてより具体的に明らかにしたい。まず、どのような内容の独り言を言うのかを具体的に収集する。そして、収集された独り言を、感情が被調査者にも理解できるように、音声ファイルとして録音する。その音声ファイルに基づいて、被調査者にどの程度その独り言を言いがちかを自己評定させ、評定結果に基づいて独り言の意味構造を明らかにする。自己評定の際に、発話傾向尺度、およびビッグ・ファイブ尺度(和田, 1996)を同時に被調査者に行ってもらおう。独り言の内容を言いがちかどうかの傾向と、発話傾向との関係を明らかにするためであり、岩男・堀(1998)がテスト・バッテリーとして行った新性格検査(柳井・柏木・国生, 1987)とは異なる性格検査との関係として、先行研究の感情的な側面と独り言とがどのように関係するのかを明らかにするためである。

430名のデータに対して分析を行った結果に基づくと、

独り言と知的行動との間には、知的行動を行っている際に独り言によってみずからに警戒や注意をうながすという関係があると結論づけられる。岩男・堀(1998)の研究における知的行動は、学校教育の文脈における知的行動の側面が強く、この点で、知的行動の意味を限定しすぎたために独り言との関係が明確にならなかったのではないかと思われる。本研究は、具体的な間投詞の独り言、間投詞的に使う独り言を音声評定するという方法を用いたので、結果的に知的行動の文脈を限定しなかった。学校教育の文脈で用いるものだけが知的行動なのではなく、日常生活の人の行動や意思決定には知的な側面が必ずいくぶん含まれている以上、われわれの研究は岩男・堀(1998)には発見できなかった点を見出すことができたといえる。

次に、間投詞の独り言、間投詞的に使う独り言には、おおむね3つの意味構造が含まれていることが明らかとなった。これは、その言葉が出てくる状況という用法的側面、すなわち語用論的側面がおおいに関与している。そして、それらの3つの意味構造はお互いに相関が見られ、それぞれの意味構造は性格特性と有意な相関関係を持つことが明らかとなった。つまり、独り言自体を言いがちかそうでないかは、個々人の性格特性に関連しているということである。これは、みずからに警戒や注意をうながす機能が、独り言なのか内言なのか、個々人の性格特性が影響しているといえることになる。

しかしながら、独り言における、性格特性と発達との関係は、この横断的調査からは明らかになりにくい。個々人の発達という時間軸から見れば、社会的発話から独り言、そして内言という大きな流れがあるのかもしれないが、明らかに独り言を言いやすい性格特性が見てとれるからである。両者の関係は、本研究の方法の問題であるので、今後は、何度か繰り返して調査することで個々人の変動を検討することで明らかにしていくことが可能であろう。

大学生の自動車に対する意識と選定基準の分析



尾田 明
Akira Oda

東ゼミ

【はじめに】

国内の新車販売数は低迷している。その背景について、消費者の嗜好多様化、賃金の伸び悩み、人口の高齢化、ガソリン価格の高騰などがあげられているが、とりわけ深刻なのは若者の車離れだともいわれる。若い世代は車よりも携帯電話やインターネットへの出費を優先する傾向が続いているという指摘もある。そこで本研究では、大学生の車に対する興味や意識を調査するとともに、選定する際の評価基準について既往研究を参考に分析することにした。

【意識調査アンケート】

[調査対象] 畿央大学人間環境デザイン学科 4 回生

男子28名・女子16名 計44名

(運転免許あり:42名、運転頻度:週2~3日以上が約6割、運転歴:1年以下が2割、3年以上が4割)

[主な調査内容] (質問紙調査)

- ・自動車への関心・興味、所有意識、知識、あなたにとって車とは、燃料費への意識、車の必要性、購入予算、費用
- ・ハイブリッドカーへの興味・関心 など

【調査結果・考察】

回答者の60% 以上が車に興味・関心があると答えた(図1)。車の役割については、ただの移動手段が34%、くつろぐための空間が27%、運転することの楽しみが24%であった(図2)。燃料価格に対する意識について尋ねたところ、76% が意識していると回答し、調査時期に燃料価格が高騰したこともあり、意識の強さがうかがえた。また、対象者の約8割は車を購入したいと回答し、購買意欲は低くなかった。自動車関連費用に許容できる支出額について、月収20万円を想定してたずねると、2万円と5万円の回答が多く、車への興味の度合いで二分される傾向があった。車の選定時に重視することは、外観・デザインが最も多く、次いで燃費であった(図3)。購入したい車種、好みの色、好きなメーカーなどには多様性があったので、評価グリッ

ド法における評価対象物の選定時に考慮した。

【評価グリッド法による車の選定基準の分析】

[調査対象] 本学人間環境デザイン学科4回生男子20名

[調査方法]

人間の評価判断の構造を明らかにするインタビュー調査方法のひとつである評価グリッド法を用いた。比較対象物は、ブランドイメージを排除するためH社5車種のカatalogとし、自由に閲覧させた後、好ましい順に申告させた。順位が隣接する2つを比較し、順位付けの判断理由を聞き出すという作業を繰り返し、被験者の申告を全て調査者が記録した。関連評価項目の誘導(ラダーリング)は、上位概念を誘導するラダーアップ、下位概念の具体的要求を誘導するラダーダウンを行った。概念別に分類して回答出現数をカウントした様子を図4に示す。

【調査結果・考察】

上位概念として、特にそれ以上のラダリングが行われなかった評価項目は、「愛着・親しみ」「気分が良い」「楽しい」「爽快感」、「便利」であった。中位概念は、「カッコイイ」「スピード・走り」「デザインの良さ」「外観」「好み」などがあり、上位概念の出現頻度の高い項目と関連していた。比較対象物が異なるので単純に比較はできないが、高齢者を対象とした場合の上位概念が安心、安全、快適であった結果¹⁾と対照的であった。そのほか、「荷物が多く載せられる」「人が多く乗る」など、室内の広さに係る項目の出現頻度も高く、便利さとの関連が大きかった。下位概念は様々な回答があり、これらは、車のタイプ、各種機能、ドア座席・空間、デザイン・イメージの4つに分類できた。

【まとめ】

対象が限定された事例研究であるが、若齢者の車に対する興味・関心の度合いや購入時に重視する要素を把握し、選定基準の評価構造の特徴について考察した。

【文献】1) 福田亮子: 評価グリッド法を用いた高齢者の自動車選定基準の分析, 人間生活工学, Vol.9, No.1, pp.19-24 (2008)

【謝辞】調査にご協力頂いた学生の皆様に心より感謝いたします。



図1 車への関心・興味



図2 あなたにとって車とは？

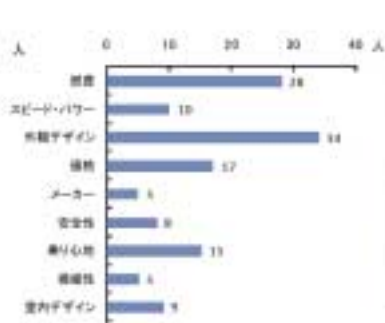


図3 車を選ぶ際に重視すること



図4 評価グリッド法分析の様子

高齢者の新しい住まいに関する研究

—高齢者向け優良賃貸住宅とグループリビングの事例に着目して—



末廣 聡美
Satomi Suehiro



春田 啓介
Keisuke Haruta

斉藤ゼミ

【はじめに】

高齢社会の進行とともに、多様な高齢者向けの住宅が創設されている。平成10年に「高齢者向け優良賃貸住宅制度」が施行された。また、比較的健康的な高齢者が共生するグループリビングと呼ばれる集合住宅も建設されている。本研究は、高齢者向け優良賃貸住宅(以下、高優賃と表す)とグループリビングの現状を把握することにより、高齢者向け住宅の建築計画に資することを目的とするものである。

【研究方法】

全国30箇所程度のグループリビングを対象に郵送によるアンケート調査を行った。その内、5箇所で見学及びヒアリング調査を実施、内2箇所に住人にアンケート調査を行った。高優賃に関しては大阪府内5箇所を見学、ヒアリングを実施し、その内4箇所に住民のアンケート調査を実施した。

【結果】

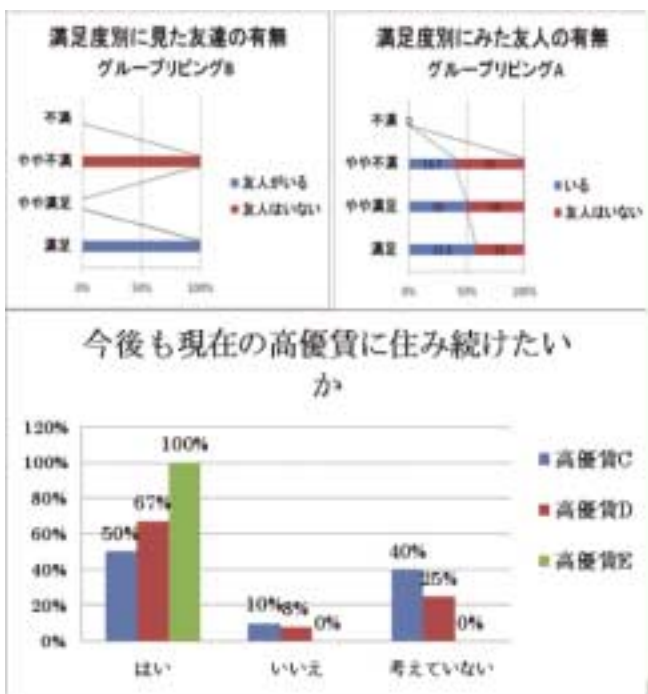
グループリビングは、建設前から建設準備会(名称は各グループリビングによる)を通し住人相互の意見を出し合い計画に反映していくケースが多い。このことを背景に“共に住まう”意識が高い傾向が見られ、住人同士の交流も活発に行われていることが伺える。グラフに示すように、友人がいると生活の満足度も高いことが示されている。建設時に利

用できる補助金制度はあるが、ハード面ソフト面共に制約が多く、補助金は使わずに自分達で資金を調達し、自由な空間を作っているところが多い。敷地内に温泉の湧くグループリビングでは、各住戸の浴室とは別に大浴場があり、住人の交流の場となっている。

一方、高優賃の各住戸はバリアフリー化され、収入に応じた家賃補助がある点は共通している。しかし、併設施設の有無や共用空間の内容は高優賃により異なる。一般の賃貸集合住宅の建て替えにより建築されたケースでは、以前よりも共用空間が狭くなり住民交流が減ったという意見も聞かれた。グラフに示す高優賃Eでは、デイサービスが併設されており、デイサービスの食事と同じものが希望者の住戸まで配食されている。また、日中は管理人が常駐している。このような安心感から、全員が今後も同住宅に住み続けたいと回答している。また共用空間は、鍵の開閉を要する閉鎖的なものより、気軽に立ち寄れる開放的な空間の方が利用度は高い実態が把握できた。

【まとめ】

高齢者住宅においては、住民相互の豊かな人間関係の創設と身近な生活サービスの提供が生活満足度に影響を与えることが示唆された。



提案図



restaurant



salon

apparel



universal design



dress

table

furniture



market

chair



silkworm

interior



installation

kitchen



industry

color



psychology

research



indigo

ceremonial hall



shoes

hospital



play park



architecture



畿央大学健康科学部健康生活学科人間環境デザイン専攻 第3回 卒業研究展覧会



日時：2009年2月20日(金)～2009年3月29日(日) 場所：H1ラウンジ



畿央大学

健康科学部健康生活学科 人間環境デザイン専攻

第3回 卒業発表会

全体発表会：2月16日(月) 10:00~16:00
KB04教室

選抜発表会：2月17日(火) 10:00~16:30
L101教室

選抜発表者：安居院 拓也

井上 喜裕

岡 典儀

大橋 一真

大前 一真

岡本 大翼

西川 英里

加川 美徳

垣井 考哉

木田 昌樹

木村 友美

木村 祐太

小島 沙弥香

小山 善子

谷口 友哉

谷岡 真千子

中西 由香里

中山 紀江

吉田 啓太

福田 亮太

萬賀 恵宏

松浦 瑠美

松本 真貴

松山 央樹

学長賞

大橋 一真

優秀賞

岡本 大翼

西川 英里

木田 昌樹

小山 善子

谷口 友哉

福田 亮太

萬賀 恵宏

松山 央樹

講評

3期生の諸君、君たちの卒業設計、卒業研究は大学4年間の集大成として、満足できるものになっているだろうか。一部の諸君は、この作品集を開くたびに、自分の未熟さを感じるかもしれない。しかし、決して、恥じることはない。この作品集が君たちの姿だ。頑張りの証だ。これを出発点として、君たちは社会に出て行く。もし、社会で壁にぶつかったり、迷ったりした時は、この作品集を開いてほしい。ここに、君たちの原点があるのだから。

三井田 康記

人間環境デザイン学科長

不謹慎かもしれませんが、今年の1日目の卒業研究発表形式をフリーマーケット方式と敢えて称するならば、売り手(学生)はいかにして商品(発表成果)を買い手(教員)に分かってもらい高い価格(評価)を獲得するか、まさしく熱気溢れる市場でした。自己アピールに奮闘する学生さんの生き生きとした顔、私は教室では味わえない皆さんとのコミュニケーションを楽しむことが出来ました。目標に向かって果敢に取り組むパワー、今後の発展を期待します。

佐藤 昌子

私は、君たちが本当はもっと力があることを知っています。しかし残念なことに、今回、畿央大学での四年間の集大成として胸を張れる作品には殆ど出会えませんでした。

自分は本当に精一杯の努力をしただろうか? 「まあ、これくらいで良いか」と安易に手を打たなかつただろうか? 独りよがりな思い込みは無かつただろうか? ただの思いつきを形にただけではなかつただろうか? 暫くの間、振り返ってみて下さい。その答えこそが、たとえそれが後悔であったとしても、四年間の最も重要な成果でありこれからの人生の糧になると思います。

頑張れ卒業生、君たちの素晴らしい人生を祈ります。

藤井 豊史

今年度は全体的に卒業研究への取り組みが遅いのではないかと危惧していましたが、皆さんの発表を聞き杞憂であったと感じました。おそらく最終盤の追い込みに力を発揮した人たちが多かったのでしょう。個人的な感想としては、インテリア系の作品、特に椅子の製作に力作が見られました。論文は、地道な取り組みが感じられ、もう少し手を加えればより完成度が増すと思われるものがありました。また、先輩の研究を継続した作品に目を見張るものがありました。

最後に、卒業おめでとうございます。皆さんと会う機会はぐっと減りますが、これからは卒業生と母校との新たな関係が始まります。まだまだ歴史の新しい母校に対して、社会人としての皆さんの活躍は大きな財産です。心より期待しています。(2月17日卒業研究発表会が終了した日に記す)

斉藤 功子

人間環境デザイン学科主任

四年間の学びの集大成である卒業制作・論文を仕上げられたみなさん、本当にお疲れさまでした。締切間際には昼夜を問わず作業を続けていたね。現状を真摯に見つめ、自分自身の力で創造する作業は、とても地道で根気が要るものです。妥協したくなる気持ちに負けず、どこまで深く考えて取り組んできたかが、成果物の完成度と発表を聴いている人への感動の大きさにつながっていました。

成長して巣立つみなさんを応援しながらも、一抹の淋しさを感じます。またいつか社会で活躍している様子を知らせに来てください。

東 実千代

自分が卒業設計に没頭していた頃を今でも昨日のように鮮明に記憶している。タイトルは「都市商店」。これからの都市における商業施設とはこうなんだ! と今になって考えれば若者のたわ言のような作品なのであるが、それでも社会に対して精一杯のメッセージを投げかけていたように思う。まさにエネルギーに充ち溢れた青春の1ページであった。ふりかえると卒業研究はその後の自分の人生にどれほど影響を与えたのか...

私にとって初めての畿央大学人間環境デザイン学科卒業研究は決して忘れることはないものになった。力作揃いで、正直皆よく頑張ったと思う。それぞれの卒業研究の内容も素晴らしかったが、重要なのは皆が卒業研究を通して時間と空間を共有し、心を1つにした事実であろう。つまり、古臭い言い方であるが「同じ釜の飯を食った仲間がいる。」ということのはかけがえない事なのである。その気持ちがあれば、たとえ困難なことに出会っても勇気を持って前へ進むことができるはずである。その意味でも卒業研究は原点である。

加藤 信喜

3回目の卒業研究発表会が終了し、建築・インテリア・アパレルの作品、研究論文が出揃いました。授業での受け身の姿勢とは異なり、常に試行錯誤を繰り返し、多くの方々の協力や御指導を得て最終作品にいたったことでしょう。また卒業研究を通して技術や知識の向上だけではなく人としても成長したに違いありません。社会人になってからもお世話になった方々への感謝の気持ちを忘れることなく、頑張った自分のことを時々思い出して下さい。

村田 浩子

今回の卒業制作は、昨年度に比べて非常にゆっくりしたペースで進めた人が多かったようでした。これでいいのかなと思いつつ見守っていると、案の上、土壇場になって、慌てて本格的に取り組んだ感じでした。もちろん、コンセプトやイメージデザインが簡単に決まらないために時間がどんどん過ぎてしまった人もいます。このように大いに悩んだ人は、たとえ結果がどうあれ、すごくいい経験になったと思います。デザインは平均点的な解決案ならともかく、最適の答えを出すというといことは難しいものです。むしろ、最適の答えを出せたと思う方が非常に疑わしい。いずれにせよ、デザインで最適の答えを出そうとする時は大いに悩んだ方がいい。最適で斬新なデザインは、そのような悩みとの葛藤の中で生まれるのだと思います。逆に簡単にデザインの答えを出した人は、もったいないことをしたと思います。そのかわりに、社会に出てから改めてデザインについて多に悩んでいただきたいと思います。

中山 順

大学4年間学んだことを一つの卒業制作として仕上げるまでにはいろいろと苦労があったかと思います。就職活動をしながらテーマを決め、調査、打ち合わせなどの準備期間から「かたち」にする作業まで、やり遂げた達成感、満足感は今やしっかりと身につけているはずです。苦労した時間も楽しかった時間もそれぞれ素敵な思い出となり、今後、この貴重な経験を社会人のお仕事にしっかりと活かしてほしいと願っています。今後のご活躍を期待しています。また、陰ながら応援しています。

李 沅貞

大学4年間学んだことを一つの卒業制作として仕上げるまでにはいろいろと苦労があったかと思います。就職活動をしながらテーマを決め、調査、打ち合わせなどの準備期間から「かたち」にする作業まで、やり遂げた達成感、満足感は今やしっかりと身につけているはずです。苦労した時間も楽しかった時間もそれぞれ素敵な思い出となり、今後、この貴重な経験を社会人のお仕事にしっかりと活かしてほしいと願っています。今後のご活躍を期待しています。また、陰ながら応援しています。

金敷 大之

今年は講評会の方法を変えることによって、一人一人の研究が深く聞け、観察できたことが大変私の中でよかったです。

今年の4回生は一部しか知りませんが、昨年よりも取りかかりが遅いように感じてヒヤヒヤしていました。でも年末ぐらいになってやっとみんながゼミ室や造形実習室で作業をしている姿がチラリと見えてきた時はホッとしたものです。

朝早く夜遅くまで、みんながんばっていたと思います。ただ、全力を發揮できた人は何人くらいいるのでしょうか。卒業研究って無限に終わらない、そういうものだと思います。ただ4年間で学んだ集大成が妥協せずに少しでも表せることができていたら、微笑ましくみんなに拍手を送りたいと思います。

妥協してしまった人たちはこれから社会の場で一生懸命に取り組んでみてください。そうすると新しく自分の中で感情がうまれて素敵な笑顔になっているはずです。みんな元気でがんばってください。応援しています。

奥村 亜希

卒業研究、お疲れ様でした。

この学年は仲が良いながらも、みんなマイペースでしたね。「私は長井ゼミです」と一部の人が言ってもらったことも嬉しい思い出となっています。

なんとか作品として形に残せたことは自分の糧になったことと思います。思ったよりもできた人、自分では不満足な人、評価とともにいろいろな人がいるかと思いますが、これが自分の力なのです。

だからといって必要以上に驕ったり、落ち込んだりせず、真摯に受け止めて、これからの人生を歩んでいってください。

長井 典子

本学における四年間の学修の集大成として、学生諸君がまとめた卒業研究・制作の成果を、私自身の自己啓発の意味も込めて、閲覧・視聴させてもらった。

今年も本専攻の性格上、その内容が多彩で広範囲にわたっているのも、小職の専門分野である建築に関する作品について、感想の一端を述べたい。

大多数の作品は、学生諸君の身近な生活に根ざした課題を設定し、本学で学んだ建築に関する知識・技術を駆使して、より豊かな生活環境の創造に向けて、若者らしい多くの可能性を秘めた提案であったように思う。

これらの作品に込められた提案が、卒業研究のための一過性のアイデアにとどまることなく、これから雄飛する実社会の中で実務を通して、発展的に有効に生かせるようなものに昇華させてくれることを期待する。

岡井 豊治

人間環境デザイン学科 教員

教授

学科長 三井田 康記
主任 齊藤 功子
佐藤 昌子
藤井 豊史

准教授

東 実千代
加藤 信喜
中山 順
村田 浩子

講師

金敷 大之
李 沅貞

助手

奥村 亜希
長井 典子

特任講師

岡井 豊治

作品集 編集委員

長井 典子
奥村 亜希

百目鬼 千聖
中澤 友貴
中島 亜紗子
中辻 麻衣子
村田 侑理

卒業制作・論文作品集 3

2009年3月18日 発行

発行 畿央大学 健康科学部

健康生活学科 人間環境デザイン専攻

代表 学長 冬木 智子

〒635-0832 奈良県北葛城郡広陵町馬見中4-2-2

印刷 株式会社 明新社