

地域伝統産業活性化における映像メディアの役割

The Role of Audiovisual Media in the Promotion of Local Traditional Industries

写真・映像メディア学科・生活環境デザイン学科・ソーシャルデザイン学科

佐藤 慈・星野 浩司・荒巻 大樹・青木 幹太・井上 友子・佐藤 佳代

Shigeru SATO / Koshi HOSHINO / Daiki ARAMAKI / Kanta AOKI / Tomoko INOUE / Kayo SATO

1. はじめに

日本の地域伝統産業の多くは、生活様式の変化、安価な量産品の普及、後継者不足等の諸要因により、文化的にも経済的にも衰退傾向にある。地域伝統産業は、その地域特有の自然や風土、歴史、文化を背景として生じたものであることから、それらの振興を推進し、さらなる発展を図ることは、地域アイデンティティの形成を促すとともに、高付加価値の商品や観光資源の創出によって、地域経済の活性化につながる事が期待される。

地域活性化における大学の役割が重要視される中、九州産業大学芸術学部では、地域の文化や産業の振興を目的とした産学連携教育プログラムを2008年度よりスタートさせた。この教育プログラムでは、大学周辺の企業や自治体と連携しながら、芸術学部が有するさまざまな専門性を活用して、博多織、博多人形、大川家具、八女福島燈籠人形背景幕、博多張子、宗像エリアのデザイン支援等、多岐にわたるプロジェクトを実施している。活動成果は、年度末に都市部の商業施設で開催される展示会において公開することが通例となっており、学生が地域の人々からのフィードバックを直接的に得る機会となっている。¹⁾

近年では、映像メディアを活用したプロジェクトも活発化しており、2013年度には、デザイン学科の学生が中心となつてリ・デザインした博多人形の広報・宣伝を目的とした「博多人形PV制作プロジェクト」が実施され、ストップモーション・アニメーションや3DCGなどを使ったプロモーション・ビデオや、着色前の白い博多人形を使ったプロジェクション・マッピングなどが制作された。²⁾2014年度には、博多織の魅力を多くの人々、特に子どもや若い世代に知ってもらうことを目的

として、博多織の由来、献上柄の解説などを分かりやすくまとめたモーション・インフォグラフィックスや、献上柄の博多帯をイメージしたプロジェクション・マッピング等を制作した。³⁾

これまでの活動を通じて分かったことは、映像メディアがもつ訴求力の高さである。映像メディアは、動画や音声を利用できることに加え、新規性のある技術を取り入れることが可能であることから、会場を訪れた多くの観客の関心を引き、展示会の集客力を高めることが確認された。

学生への教育効果の点から見ると、学外における実践的な活動が、新しい技術の習得を促進することが分かった。また、活動中に触れ合う多様な人々とのコミュニケーションが、普段の授業では得られないような気づきを促し、その気づきが次の実践へとつながっていくという、実践と気づきのサイクルを生み出すことが示唆された。

さらに確認できたことは、専門性を活かした学科連携の可能性である。デザインや美術を専攻する学生が商品開発を行い、映像を専攻する学生がその商品をPRするという試みは、それぞれの専門性を結びつけることで、総合的な地域振興活動が実現できることを示唆した。

こうした知見を踏まえて、地域伝統産業の活性化を目指した映像制作プロジェクトを2015年度も引き続き実施した。このプロジェクトでは、他学科との連携を図りながら、映像コンテンツを活用して地域産業の魅力やPRするとともに、活動を通じて学生の主体的な学びを促進する、という目的を設定した。本研究では、このプロジェクトの活動内容と成果について報告するとともに、地域伝統産業活性化における映像メディアの役割について考察する。

2. 実施方法

九州産業大学芸術学部写真映像学科の3年生7名および4年生2名、計9名がこのプロジェクトに参加した。4年生2名は、前年度のプロジェクトでプロジェクション・マッピングを担当した学生たちであり、制作を通じて学習した技術を踏まえて、さらに発展した作品を制作したいという希望から、2015年度も継続して参加することになった。3年生7名は、授業を通じて映像制作に関する基礎的な技術を身につけているが、プロジェクトベースでの作品制作の経験は少なかった。

先述したように、九州産業大学芸術学部で実施された多岐にわたる地域連携活動の成果は、福岡市の商業施設等で開催する展示会で公開することが通例となっており、映像制作プロジェクトに与えられた課題は、この展示会のイベント性を高め、集客力を向上させることにあった。

2014年度の展示会で得られた知見をもとに、プロジェクト参加メンバーで検討した結果、2015年度は、受付カウンター用サイネージ、大川家具プロジェクション・マッピング、博多帯コーディネートシミュレーションシステムの3作品を制作することになった。各グループの進捗状況は、月一回のペースで開催された全体会議において報告することとし、グループ外の学生や教員からの意見や感想を収集するための機会を設けた。

3. 作品内容

3.1 受付カウンター用サイネージ

ディスプレイやプロジェクターなどの表示装置を使って情報を発信するシステムは、総称してデジタルサイネージと呼ばれ、看板やポスターに代わる新しいメディアとして利用の拡大が進んでいる。デジタルサイネージを受付カウンターに設置するというアイディアは、展示会の趣旨が観客にうまく伝わっていないという昨年度の反省から提案されたものであった。

今回のサイネージでは、吹き出し、スピード線、コマ割といったマンガ風な要素を多く活用して、展示会の趣旨、芸術学部の概要、各プロジェクト

の概要をポップな映像で紹介した。グループは3年生3名によって構成された。グループで全体の流れについて議論した後、それぞれの担当箇所を決めて作業を行い、それらを統合して一つの映像に仕上げるという方法が取られた。制作された映像は、超単焦点プロジェクターを使って、受付カウンターの壁に投影された（図1）。



図1 受付カウンター用サイネージ

3.2 大川家具プロジェクション・マッピング

大川家具工業会と芸術学部による連携プロジェクトが活発に実施されるようになった近年の状況を踏まえ、大川家具のPRと展示会におけるイベント性の向上を目的として、大川家具を使ったプロジェクション・マッピングを制作することになった。制作は3年生4名によって行われた。前期は、スチレンボードを使ってタンスのモデルを制作し、それをういて基本的な制作技術を学習した。後期は、展示会で映像を投影する家具（株式会社マーゼレン製）を大川家具工業会からお借りし、実際に映像を投影しながら制作を行った。完成した作品は、デザイン学科の学生と大川家具工業会が連携して制作した家具と一緒に展示された。プロジェクターにはEPSON EB-Z10005Uを使用した。明るさ10,000ルーメンの高輝度プロジェクターということもあり、展示会では会場の照明を遮らなくても映像を鑑賞することができた（図2）。家具の奥行きを活かしたコンテンツを制作するために新たな3DCGソフトウェアの操作を学習した学生もおり、実践的なプロジェクトが技術習得のよい機会となることが今回のプロジェクトでも示された。制作された映像は、Arkaos Grand VJ 2 XTを使って家具にマッピングされた。作品は特に子どもに人気があり、家具の周辺で投影される映像に合わせて遊ぶ姿が多く見られた。



図2 大川家具プロジェクション・マッピング

3.3 博多帯コーディネートシミュレーションシステム

前年度の展示で博多織プロジェクション・マッピングが好評を得たことを受け、同じメンバー(4年生2名)により、2015年度も継続して展示会用のプロジェクション・マッピングを制作することになった。前回の展示における反省から、中高年以上の世代にも楽しんでもらえるようなコンテンツを目指すことになり、プロジェクション・マッピングを活用した博多帯と着物のコーディネートシミュレーションできるシステムを構築することになった。このシステムは、設置された着物姿の女性型マネキン2体(前向きと後ろ向き)に帯と着物の映像を投影してコーディネートを確認するというものであり、色や柄はボタン操作で簡単に切り替えることができる。空間内のスクリーンには、さまざまな風景を投影することができ、場所に合わせたコーディネートを考えることもできる。博多帯の柄は、西村織物株式会社との連携プロジェクトでデザイン学科および美術学科の学生がデザインしたものが使用された。女性型マネキンは、大学院芸術研究科で彫刻を専攻している学生によって制作された(図3)。

展示会では、ボタンを押してコーディネートシミュレーションを体験する観客の姿が多く見られた。子どもたちが興味を示す割合が高いことは昨年度と同様であったが、狙いであった中高年以上の世代が操作する姿も多く見られた。



図3 博多帯コーディネートシミュレーションシステム

4. 展示・公開

展示会は「九産大プロデュース展」として、2016年2月18日～3月6日に天神イムズ(福岡市)にて開催された(図4)。この展示会には、博多織、博多人形、大川家具といった地域の伝統的な産業をはじめとして、九州産業大学が地域の企業、自治体、研究機関等と連携して行われた活動の成果が一堂に集められた。繁華街に位置する商業施設での開催ということもあり、会場には多くの観客が集まった。また、大川家具プロジェクション・マッピングは、大川産業会館(福岡県大川市)で2016年4月6日、7日に開催された「ジャパンインテリア総合展」、および2016年4月9日、10日に開催された「春の大川木工まつり」においても展示された(図5)。



図4 九産大プロデュース展(福岡市、天神イムズ)



図5 春の大川木工まつり(大川市、天神イムズ)

5. 結果および考察

前述のとおり、前年度の博多織プロジェクション・マッピングを制作したメンバーは、2015年度も継続してこのプログラムに参加し、昨年度の反省を活かしながら、博多帯と着物のコーディネートシミュレーションできる実用性のある映像コンテンツを完成させた。このことは、実践と気づきのサイクルが学生の学びを促進することを再確認させるとともに、プロジェクトの継続的な実施が、制作されるコンテンツのレベルを高めることを示唆した。今後、より実効性のある振興活動を展開するためには、教育プログラムを長期的な視野にたって計画する必要があることが分かった。

また、博多帯コーディネートシミュレーションシステムは、映像、デザイン、美術という異なる専門性をもった学生が連携することにより実現したコンテンツであり、多様な専門領域を有する芸術学部の強みを活かした地域貢献が可能であることを示した。今後、総合大学のメリットを活かして、学部の枠を超えた教育プログラムを構築することができれば、多分野にわたる包括的な地域支援活動が実現できるであろう。

2015年度も例年同様に、子どもや若者を中心として、制作されたコンテンツの前で足を止める姿が多く見られ、映像メディアの活用が、展示会のイベント性を向上させ、集客力を高めるために有効であることが確認された。伝統産業に触れることの少ない世代が、エンターテインメント性の高いコンテンツを通じて、地域の文化に関心をもつきっかけを創出できることが示唆された。

博多帯コーディネートシミュレーションシステムは、ボタン操作で投影する映像を自由に切り替えられることから、特に多くの観客が関心を示した。人にはボタンが目の前にあると押してみたくなる傾向があるようで、コンテンツへの導入手法としてボタンの配置が有効であることが分かった。また、ボタンだけではなく、Kinect等のセンサーを利用して、ゲーム的要素を取り入れたコンテンツも多くデジタルサイネージで導入されており、インタラクティブ手法の効果的な活用が、今後の課題として挙げられる。ただし、映像技術の新しさだけで関心を集めているコンテンツは、技術発展の著しい現代においては、すぐに新規性が薄れて飽きられてしまう傾向があるため、コンテンツに独創性が重要であることはしっかりと認識しておく必要がある。当然のことながら、コンテンツへの導入手法を工夫するだけではなく、関心を惹きつけた視聴者を、実際の消費行動に繋げる、という本来の目的に適った仕組みを考案することが、今後の大きな課題である。

教育的な観点から見ると、昨年度と同様に、学生がコンテンツ制作に必要な新しい映像技術を主体的に学習する様子が見られた。通常の授業では、

一方的な知識や技術の伝達に重点が置かれ、学生が受け身になりがちであるが、今回のようなプロジェクトベース学習の場合には、連携企業や他学科の学生からの要望を踏まえた上で、技術や知識を実際のコンテンツ制作に活用しなければならぬため、学習に対する目的意識が明確となり、高い教育効果を得られることが分かった。

6. まとめ

映像メディアには、既存の文化に新しいイメージを付加し、次の時代につなげる力がある。また、学生には、若い感性によって、これまででない新しいイメージを創出する力がある。それらの力を結びつけ、地域伝統産業の再生に活用できるような教育研究プログラムを構築することにより、地域再生、社会全体のICT化推進、地域と協働する大学づくり、といった我が国の課題に対して貢献できるような仕組みを整えていきたい。

7. 参考文献

- 1) 青木幹太, 井上友子, 佐藤佳代, 星野浩司, 佐藤慈, 荒巻大樹, プロジェクト型デザイン教育の実践—地域産業プロモーションを事例として—, 日本デザイン学会第61回春期研究発表大会概要集, 2014
- 2) 佐藤慈, 青木幹太, 井上友子, 星野浩司, 佐藤慈, 荒巻大樹, 博多人形PV制作プロジェクト—地域産業の振興活動を通じた教育実践—, 日本デザイン学会第61回春期研究発表大会概要集, 2014
- 3) 佐藤慈, 星野浩司, 荒巻大樹, 井上友子, 佐藤佳代, 南聡, 青木幹太, 伝統工芸品の振興を目的とした映像制作プロジェクト—地域貢献活動を通じた実践的教育の試み—, 日本デザイン学会第62回春期研究発表大会概要集, 2015

本研究はJSPS科研費26350029の助成を受けたものである。