

# いわむろのみらい

現代GP「いわむろのみらい」創生プロジェクト



## 7月24日最終報告!

岩室の方をムサビに招き、最終報告をしました

ファニチュア・公園計画が大改変!  
岩室キャラクターがグッズ化?  
マーク・ロゴはどれがお気に入りですか?  
観光複合施設の運営は?

中間報告からの変化をご覧ください!

7月24日最終報告 ◇ 1

おいしい会議 ◇ 6

GDP参加 ◇ 8

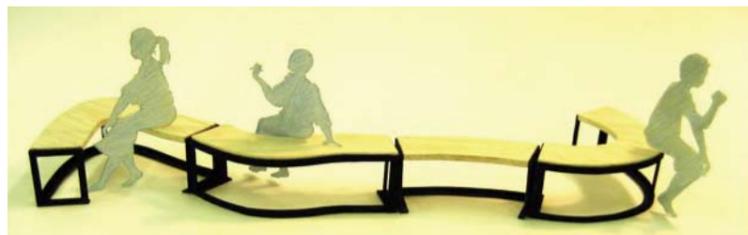
編集後記 ◇ 8





メモリアルベンチ計画のイメージ

### メモリアルベンチ計画 個人の想いを地域の未来に



メモリアルベンチ計画の模型



メモリアルベンチ計画の模型

メモリアルベンチは松岳山の等高線をモチーフにしたベンチ。「メモリアルベンチ基金」が融資を募って寄贈してもらったお金で運営を行っていく。名前入りのプレートをメモリアルベンチにつけて、岩室温泉街に設置していくことができる。また、お金の一部は、岩室温泉街の環境整備に当てていくことも考えている。

どの案も賛同的な意見を得られているので、これらをまじけりてどう活かし、現実化していくのかということが今後の課題になってくる。

### 温泉街通りのファニチュア計画 歩いて楽しい温泉街づくり



ファニチュア設置案のイメージ



ファニチュア設置案模型

6月の視察でいただいた意見をふまえ、大幅に改変を行ったストリートファニチュアチーム。模型を示して具体的ななかたちの見える発表は、会場の興味を惹くものとなった。ファニチュアの案で特に意識していたのは地域色・イメージづくりである。温泉街、芸妓さんからイメージされる「艶やかさ」を大切にしている。このコンセプトのもとに、ファニチュアには表面を焼いた杉を使用。機能面も意識して「用途によって使い分けのできるベンチ」を考案した。

### 観光デザイン計画 岩室を検索 IWAMURO WO KENSAKU

いわむろのみらい

10の視点「例、迎、周、童、拾、素、匠、桃、結、再」をもとに岩室の魅力を探してきた観光デザインチーム。最終的な情報伝達ツールとして「いわむろカード」が提案された。観光客には催し物やお勧めスポットを知ってもらい、地元の方々にはまちの活性化のための情報交換のツールとして使われるこのカード。観光複

合施設を中心に配布・閲覧してもらおう想定だ。

スポーツカード、ツアー・イベントカード、コラムカードの3点を例に挙げ、岩室のまちをアピールしていく方法を示した。また、施設内にウェブスペースを設けて観光客から感想を募り、まちづくりに活かしていく案も出された。

(西村)

### WEBスペース



情報を得るコラムカードをつくる。

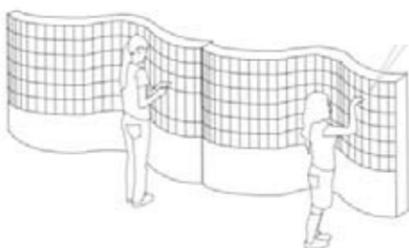
### 足湯コミュニティ

集めたカードを読む。情報交換の場になる。



### いわむろカードラック

欲しい情報の載っているカードを選ぶ。



### 丸小山公園通り計画 人を繋げる場所へ



丸小山公園計画のデッキ案イメージ

### ストリートファニチュア計画 地域色の溢れる街へ CHIKISYOKU NO AHURERU MACHI HE

いわむろのみらい



丸小山公園計画

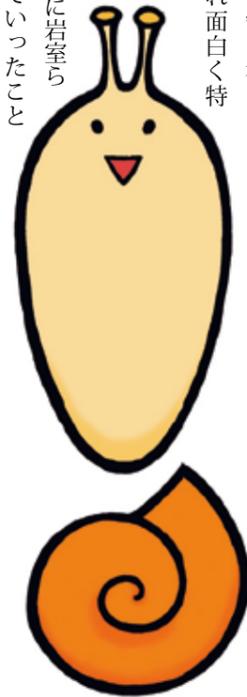
丸小山公園計画では「デッキ」と「遊具」について案が出された。デッキは地形を利用し、山の斜面に沿うようなかたちで、多目的性のあるつくりになっている。遊具は新しく設置するのではなく、公園全体を遊具にするというもの。公園内に広く大きな窪みを掘って滑り台のようにして遊べる空間にする、という例が挙げられた。現在、丸小山公園の遊具は古くて使われていないものがほとんど。この計画であれば、鉄の遊具より安全であるとともに住民の維持管理によって半永久的に使用できるものになる。



丸小山公園計画のデッキ模型



今回の案では、だいろ（カタツムリ）をモチーフとした「だいちちゃん・ろんちゃん」を始め、前回よりさらに洗練され、種類も豊富になった10体のキャラクターが発表された。各キャラクターには「宇宙からやってきた」や「岩室の守り神」といった、それぞれ面白く特徴的な生い立ちや性格が設定されており、物語性がみられる。それらに岩室らしさを盛り込んでいったこと



"びっくりだいろ"

"よっぱらとつくり"

よっぱらうと上機嫌になって、ネクタイを巻いて踊っちゃう。



"きなせや" (酒バージョン)

ミス岩室として、観光客に岩室の良さをアピールするアイドル的なキャラクター



"だいちちゃん"と"ろんちゃん"

宇宙からきた恋人同士。偶然岩室に来てそのあたたかなもてなしに感動。

"なぜだいろ"

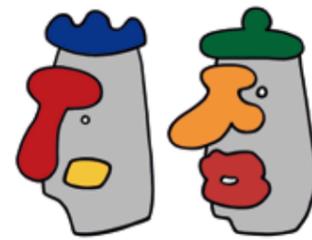


が、すっかりとした

岩室独自のキャラクターの創出に繋がったのだろう。また、それぞれ

"モアイ岩室"

「岩」「室」という漢字をキャラクターに。長い間岩室を見守ってきた、いわば岩室の守り神のような存在。



"雁っちょ"

「幸せを運ぶ雁」という設定



"イワムロー"

暖かいご飯でにぎったおにぎりが大好きなわんぱく少年。

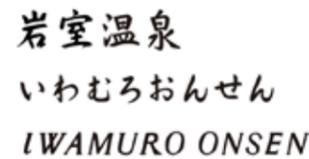
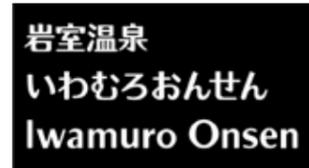


(濱)

個性を活かすため、前回提案されていた複数の案から1つのキャラクターを決定する方法ではなく、あえて一つに絞らず、祭り・食事・温泉など分野ごとに各キャラクターを使い分けていく方法が新たに提案された。商品展開の具体例としては、今回発表されたキャラクターのプリントされたTシャツや手提げカバンが登場し、ただ単にキャラクターを提案するだけでは終わらない意欲的な姿勢もみられた。また、各キャラクターのシャツをチームメンバーや教授が身につけて登場し会場を沸かせるなど、キャラクター開発チームのプレゼンテーションは終始笑いを意識した楽しい雰囲気が進められた。これは、エンターテインメント性が必要なキャラクターにおいて、大変伝わりやすい方法だったのでないか。



マークはの湯、ほっと付む、メルヘン、愛をモチーフとする4つの案が出され、その中でも霊雁のマークが好評であった。ロゴタイプは良寛岩室、かぐや姫、岩、ヒューマニストの4種が提案された。岩室の方々には、既存のロゴタイプにならないように思い切った崩したほうが良いという声がある一方で、飽きがこないシンブルなものが良いという対照的な意見もあがった。サイン計画は今後、開通する予定のバイパスを主軸として考え、伝承館、観光総合施設を岩室の玄関口として車と人の流れを作っていく方針だ。伝承館に面している十字路は事故が多いため、その対策を含めたサイン計画として欲しいとのことだ。(伊藤)



左図：4つのモチーフから生まれた新たなロゴ案と、タイプ案。

右図：一番人気のあった霊雁をモチーフにしたロゴ



ワークショップ班は6月の視察の際に行った活動と中間報告の内容を映像でまとめ発表した。写真のスライドを用いた発表が多い中、活動記録を映像に収めた報告の仕方は印象に残ったのではないだろうか。内容自体は中間報告時のものを中心としているが、さらに「和」を追求した結果、新たに「とに甚句を載せる」という案を発表し、試作品もあわせて披露したのは、質疑応答の際に印象的だったのは「ワークシヨップ」が一番必要なのは旅館の女将さんたちなのではないか」という指摘。女将さんのような、忙しく時間が取れない方にどうワークショップの「輪」を広めていくかが今後の課題となりそうだ。9月から新たに加わるメンバーとの活動に期待したい。(志村)



ワークショップの手法と同じように、紙を切り貼りして作られた、団扇と屏風。

ワークショップ計画  
岩室にワを  
IWAMURO NI WA WO  
いわむろのみらい

### 目黒修治さん 建設コンサルタント他

取材・文 = 志村享史

「私たちの場合、着想の段階で経験に照らして可能か不可能かがわかってしまい、その時点で即アイデアを切り捨ててしまふ。そういう面では学生の発想は自由で面白い。しかし、今回の提案は、現実社会で考えるとあくまでも5段階でいう1段階目である。そう考えると、もっとぶっ飛んだ提案があってもよかつたのではないか。」と語る目黒さん。

彼は自然が好きで地方の環境コンサルタントをやっている。他に建築などにも関わっている多才な方である。

自然に関わる科学的なことや、ゲーミングの話をしてくれた。やはり、自然が好きであるのは、自然にあふれた新潟に生まれたからであろう。

目黒さんはなにが起るかわからないこの時代に大事なものは自給自足のできる人であると話



イラスト：榎原奏音

す。水田が広がり米づくりが盛んな岩室はそういう意味で重要なポジションにあるといえる。「畑や田んぼを持っている兄弟や友達がいたら大切にしたいほうがいいですね。僕には兄がいて同じ新潟で農家をしています。だから、兄には逆らえないね。」と笑いながら語ってくれた。

### 森澤 悟さん 岩室の未来研究会

取材・文 = 西村奈都子

岩室地域のガイドをされたり、丸小山公園などの清掃活動を行ってきた森澤さん。ムサビ生が岩室へ訪問した際には散策に付き合っていたり、岩室地域が抱える問題について教えて下さる方の一人でもある。

公園整備を積極的に進めていられただけに、公園計画に誰よりも力を注いでいた。公園の地形や環境を取り入れた現実的な案に、納得していただけたようである。特に中間報告で森澤さんが指摘していた管理面についても、この案ならば住民の参加を促しているのでは、とのこと。一方、ファニチュアやベンチに関しては耐久性を考えた場合、現段階で岩室の杉を使用するのは難しいだろう、というお話しもあった。

今後、プロジェクト全体で課題となってくるのが、観光複合施設の在り方。最終報告で観光



デザインチームが示した、「岩室」対「観光客」の情報交換のしくみも足がかりにして、9月から進められるプロジェクトも頑張っ欲しい、ということだった。

森澤さんは人の注意を引くのが上手な方で、お話しを伺っていると熱心な語り口調に引き込まれる。チャージングでもとても印象に残る方でした。

# お 会 議

イラスト：榎原奏音

### 涌井一郎さん 岩室温泉自治会評議員

取材・文 = 西村奈都子

メモリアルベンチ基金の案に多くの助言を下さっている涌井さんが、語ってくれた。

例えば、メモリアルベンチに奥様と2人で思い出を残すようなイメージでプレートにコメントと名前を入れ、ベンチに取り付ける。また、伝承館にもプレートを設置して地域の人や観光客にもメッセージを残してもらえようとするなど、具体的なイメージをにこやかに語ってくれた。

最終報告で出されたベンチについては「デザインはやっぱり武蔵美生にやってもらったほうがいい。そして伝承館にベンチの場所を示す地図などがあっても楽しい」と新たな案を出してくれた。確かに、街中の特色あるベンチを探してもらうことにより旅の面白みが増すだろう。



マークは霊雁の水面が気に入ってもらえたようだ。ロゴタイプは最終案を見て、長い目でみれば凝ったものではなく、飽きのこないシンプルなものが良いと感じたそうだ。これから岩室に案を持ち帰って地元の人たちと協議をするので、結果が出るのはもう少し後になりそうだ。最初から最後まで笑顔で、とても気さくに答えてくれた涌井さん。和やかな雰囲気になさせてくれる方だった。

### 皆さんの 質問、疑問

キャラクターやマーク・ロゴタイプの最終案が出ましたが、岩室サイドからはそれらをどのような場面で使っていくのかというところについての質問が多く挙がっていました。特にキャラクターの展開は、イベントで使ったりグッズや印刷物に使ったりと多くの用途が考えられます。一方、地域の方々と共通認識を持ってキャラクターを使っていかなければ、散漫としたものになりかねません。どのキャラクターを採用し、何に使っていくのか岩室地域の皆さんが議

論していくことが重要なポイントになる」という答えがムサビサイドから挙がりました。また、それはマーク・ロゴタイプについても同様と言えます。再来年にオープンが予定されている観光複合施設を中心として、発行物や商品、書類などに使うことが考えられます。

今後も継続するサイン計画は、地元住人の方の協力なくしては成り立たない計画。観光客が欲しい情報を手に入れやすくすると同時に、住民の方々へ早期に計画を伝えて賛同を得いく必要がある、との意見が寄せられました。人の流れをつくっていく仕事は、生活に密着した重要な問題です。現実的で且つデザイン性のあるものが期待されているのではないのでしょうか。



# そのデザインに、引力はありますか？



$$G = 6.67259 \times 10^{-11} m^3 \cdot s^{-2} \cdot kg^{-1}$$



GDP (グッドデザインプレゼンテーション) とは？

工業製品を中心に、商品、建築、環境、コミュニケーション、新領域まで一堂に会する、日本最大のデザインイベントである GDP。今年は、「そのデザインに、引力はありますか？  $G=6.67259 \times 10^{-11} m^3 \cdot s^{-2} \cdot kg^{-1}$ 」というテーマのもと各業界から機能性に優れた斬新なデザインが集まりました。グッドデザインの「G」と引力の「G」をかけ、人を引きつける力を持つデザインを「グッドなカタチ」としたユニークな定義です。

## グッドデザインプレゼンテーション 2007

夏真っ盛りで連日猛暑となった8月24、25、26日、東京の有名な東京ビックサイト(国際展示場)にて「GDP(グッドデザインプレゼンテーション)2007」が開催されました。今年は様々な企業や大学から約2500点のデザインが集い、会場を彩りました。イベント会場は、「グッドデザイン賞ノミネート展示」「デザインコミュニケーション」「GDP

ラウンジ」の主に3つのエリア分けがされています。このうち、武蔵野美術大学は2つ目に出展して、産官学共同で制作した作品を多くの方に見ていただくことができました。「いわむろのみらい」創生プロジェクトもその一つとして参加し、美大生のデザインによる「まちづくり」を多くの人に知ってもらえたのではないのでしょうか。このエリアでは企業・大学合わせて25の

ブースが設けられ、機械工学や美術デザインなどの専門性をそれぞれ活かした作品が展示されていました。GDPに展示されているものは単なる製品ではなく、デザイン性に富んだ作品たちです。私たちの心を豊かにし、人を動かす求心力ともなるグッドデザイン。機会があったら、是非その魅力を肌で感じてみてください。

(西村)

## リレー ① 編集後記

文 = 西村奈都子



9月に入っても暑さが残る東京。台風もやってきて肌にまとわり付くような湿度が漂っていて、全身ぬるま湯に浸っている気分です。扇風機をかけても、高温多湿な空気が吹き付けてくるだけなので、気晴らしにもなりません。唯一、水だけがお友だちです。しかしそんな夏も影を潜める頃には、実りの秋がやってきます。私の住む千葉県北西部では、梨づくりが盛んです。今年は例年に比べ市場に出回る時期が早く、歯応えのよい幸水の時期は過ぎ、みず

みずしい豊水がお店の陳列棚を占めています。岩室ではどんな旬のものたちが迎えてくれるのか、今から楽しみにしています。9月中旬・10月末と訪問させていただいたので、黄金色の田んぼや秋の山を見る機会があったら嬉しいですね。

最後になりましたが、我がメディアデザインチームもこの9月から正式にプロジェクトチームとして始動する運びとなりました。至らない点多々あるかと思いますが、皆さんの生の声をたくさん拾い、一人でも多くの人に届けていきたいです。そして私たち自身もこの活動を通じてそれぞれが成長していければ、と思います。お付き合いのほど、宜しくお願

発行日 2007年7月14日  
 発行元 「いわむろのみらい」創生プロジェクト  
 メディアデザインチーム  
 編集長：西村奈都子、副編集長：濱祐斗  
 デザイナー：石田真輝、河内奈緒  
 ライター：伊藤聡里、長嶋仁、志村享史  
 イラスト：榊原奏音  
 連絡先 〒187-8505  
 東京都小平市小川町1-736  
 武蔵野美術大学/研究支援センター  
 Tel & Fax 042-342-7263  
 URL <http://www.musabi.ac.jp/iwamuro/>

© 「いわむろのみらい」創生プロジェクト

現代GP「いわむろのみらい」創生プロジェクト