

岩手県政 150 周年を契機とした子どもの夢のヴィジュアル化支援 ー夢をカタチにプロジェクトー

人文社会科学部人間文化課程（芸術文化）／教育学部中学校教育コース（美術）
ヴィジュアルデザイン研究室学生グループ
（発表者：菊池 百花・鎌田 真緒）
指導教員：教授 本村 健太（人社・芸文）

序

岩手県においても人口減少による地域経済の衰退など、社会分野への影響が危惧されている。その影響を最小限にするため、人口の社会減を減少させること及び関係人口の増加につながるよう、本県への帰属意識の啓発及び定着意識の高揚を図るための対策が求められている。このような人口減少問題の緩和化に寄与するものとして「県政 150 周年」を契機とする計画を効果的に実施することが求められている。

そうして、岩手県では令和4年度から令和8年度までの5年間で「県政 150 周年記念期間」と位置づけ、歴史情報の発信などの機運醸成の取組を実施することにした。この取組の実施にあたっては、次代を担う若者と共に進めることを重視し、岩手の未来を展望する機会となるよう、子どもや若者が主体的に考え、興味をもってもらえるような取組にしていくことが必要とされている。

本研究課題においては、岩手大学でヴィジュアルデザインを学ぶ学生がこの取組に関わることで、ふるさとに対する愛着と誇り、将来岩手の発展に関わる意欲の醸成など、人材育成にもつなげたい。



図1：岩手県政 150 周年記念事業ロゴマーク

岩手県政 150 周年記念事業
<https://iwate150.jp/>

SNS 関連：[X]と[Instagram]にてハッシュタグ「#いわて150」を展開中

令和6年度地域課題解決プログラム

今年度の研究課題に関する岩手大学人文社会科学部／教育学部のヴィジュアルデザイン研究室学生グループの取り組みについては以下に報告したい。（卒業研究としては、管莉怜子が「〈岩手県政 150 周年プロジェクト〉に関するヴィジュアルアートの制作研究」、谷地夏美が「〈岩手県政 150 周年プロジェクト〉に関連した制作研究」において取り組んだ。）

I. 本研究課題について

(実施計画・方法)

岩手県では、令和5年度に県内の小学生に別添「岩手・夢」アンケートを実施したところである。このアンケートでは、約1,900名の児童から回答があったことから、子どもたちの想いを未来に残すとともに、多くの方々に岩手の未来を考えてもらうよう回答結果をデザイン（ヴィジュアル化）することにした。

ここでデザインしたものは、県政150周年事業としてアーカイブし、広報ツールとして活用するほか、今後の様々な施策推進に活かしていくことが予定されている。

学生たちがこの取組においてヴィジュアル化を支援していくことになるが、まずは本研究計画に興味を持って関わる担当学生を複数集めてグループを形成して、卒業研究、または関連分野の体験学修としての枠組みを明確にしていく。この学生グループを中心に、岩手県ふるさと振興部 ふるさと振興企画室 特命課長 村上郁子さんと協議を行いつつ、具体的な実施内容の詳細を詰めていくことにする。

○方法

関係者間で協議し、令和6年度の研究課題においては、大きく次のような内容で行うことを計画した。

1. 小学生へのアンケートに基づいて学生が作品化（絵画・イラスト・デザインとして）
2. 県政150周年事業の「未来創造」や「人材育成」に関わる機運醸成への支援

以下に、今年度における研究活動の経過について報告する。

II. 今年度における研究活動の経過について

(結果・考察)

○検討会議

- ・令和6年6月4日（火）岩手大学教育学部101サイバースタジオにて

岩手県ふるさと振興部の村上郁子さんとともに岩手県政150周年記念事業の概要について情報を共有し、今年度の研究課題について検討した。（図2、3、4、5）

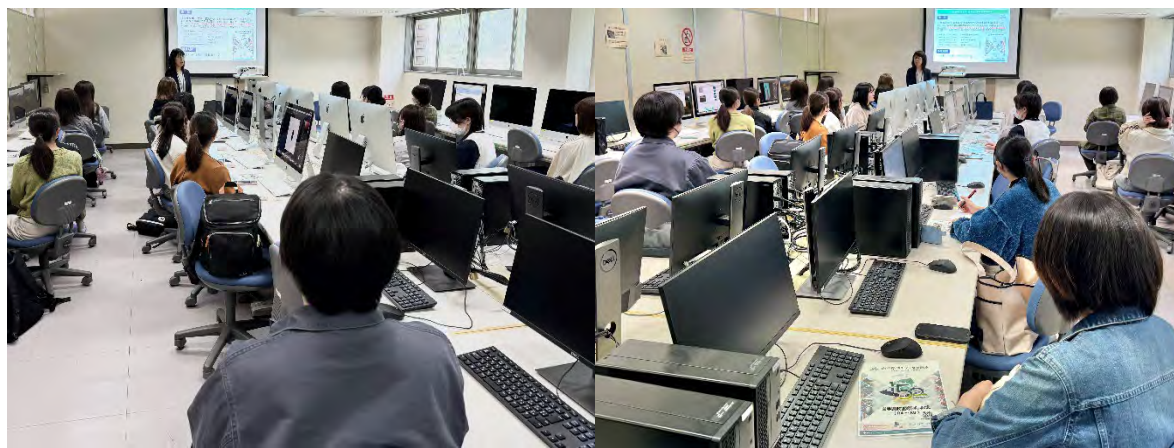


図2：教育学部サイバースタジオでの検討会議

令和6年度地域課題解決プログラム

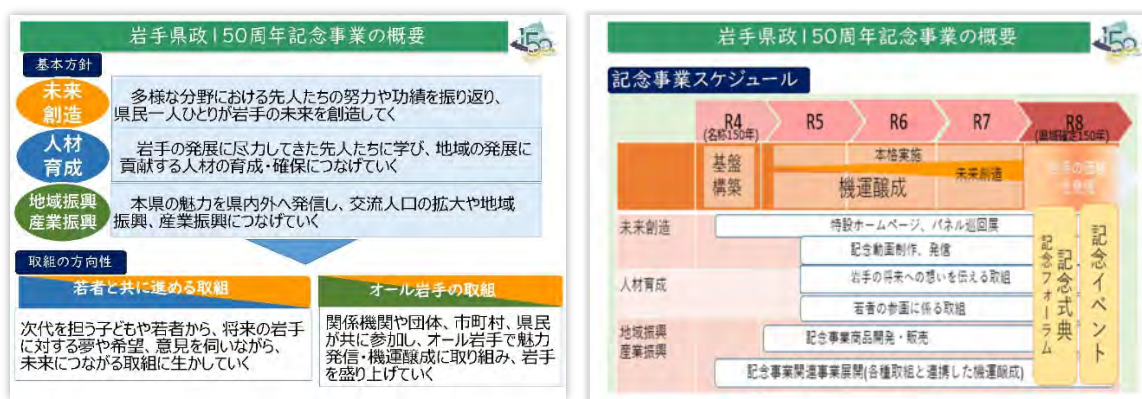


図3：岩手県政150周年記念事業の概要（岩手県 ふるさと振興企画室）

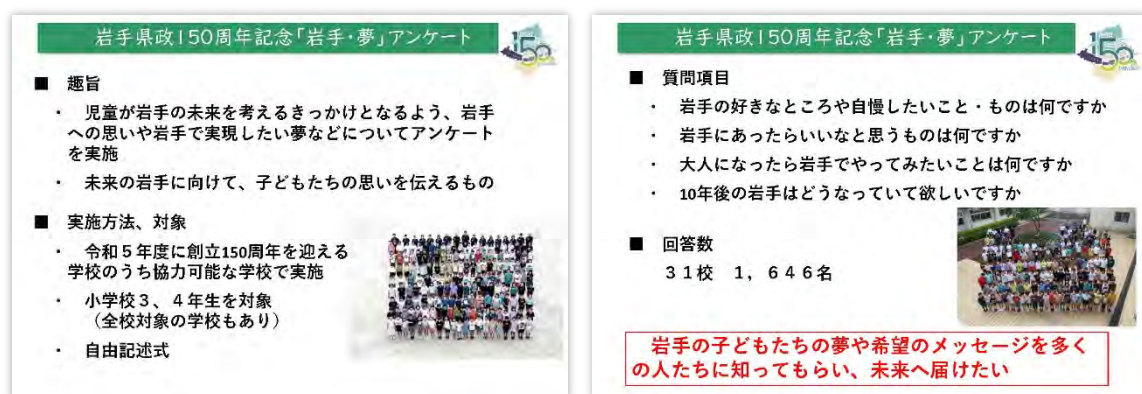


図4：岩手県政150周年記念「岩手・夢」アンケート（岩手県 ふるさと振興企画室）



図5：小学生が回答した「岩手・夢」アンケート（岩手県 ふるさと振興企画室）

令和6年度地域課題解決プログラム

○岩手県政 150 周年パネル展における展示物の見学

2024 年 4 月 17 日～6 月 17 日、もりおか歴史文化館の祭り企画展示室において「県政 150 周年記念パネル展」（岩手県政 150 周年を記念し、産業別の歴史、成り立ちやゆかりの人物などを紹介するパネル展）がなされた。

人文社会科学部 人間文化課程 芸術文化専修プログラムの開講科目である「プロジェクト実践演習（発展）Ⅰ」を履修している 3 年生を中心として、地域の芸術・文化を調査する課題とともに、関係学生が岩手県政 150 周年記念事業に関する予備知識を獲得するため、このパネル展の展示期間中に展示物を確認しておくことにした。

○指導教員による自主制作「夢をかたちに」の展示

指導教員である本村健太教授は、審査員を務める第 77 回岩手芸術祭美術展（デザイン部門）での展示作品を自主的に本研究課題のテーマと結びつけ、自主制作の作品「夢をかたちに」（自費）をトーサイクラシックホール岩手（岩手県民会館）にて展示（図 6）した。（展示期間：2024 年 10 月 4 - 7 日）



図 6：第 77 回岩手芸術祭美術展における作品「夢をかたちに」の展示

○子どもたちの夢や希望に関するヴィジュアル化の事例

指導教員の担当授業「造形実習（視覚文化）」や「造形演習（視覚文化）」などの授業履修者にも声かけして、子どもたちのアンケート結果から発想するヴィジュアル化の課題に取り組んでもらった。

小学生が回答した「岩手・夢」アンケート（図 5）は、紙媒体となるとそれなりの重量となり、「これが子どもたちの夢の重さ（重要度）である」と認識して取り組んだ。以下がその結果である。



鎌田真緒

「子どもの夢」がテーマであるため、ポップで明るく、前向きな印象が伝わるような色使いを特に重視し制作しました。また、「岩手・夢」アンケートの質問項目や岩手県政 150 周年記念事業の基本方針から、「夢」とは過去の蓄積・現在の継続・その延長にある未来への想像の三要素から成り立つものと解釈しました。そのため背景色を、登場する少年の背後（過去）・足元（現在）・正面側（未来）の3箇所では色分けし、その中を少年が成長を重ねながら走り抜けていくようなイラストに仕上げました。さらに現在を表す足元には、「岩手・夢」アンケートにて、岩手の好きなところとして挙げられていた名産物や観光地を配置し、岩手で今を生きることをも表現しました。今回は、上記のような「夢」をどのように解釈し、それをどのように直感的に伝わるようアウトプットするかという点に、特に頭を悩ませました。結果的に、時間の経過や子どもならではのエネルギーあふれる様子を一枚に詰め込むことができた点では、納得のいく作品となったと思います。

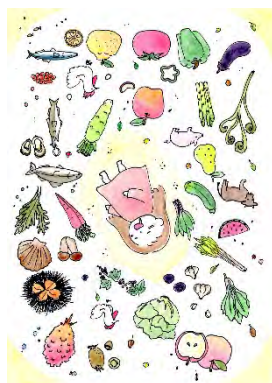
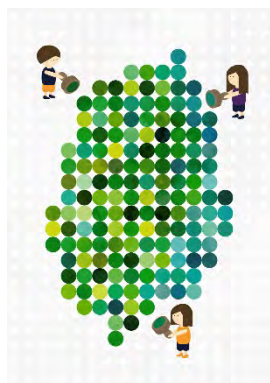
--



紺野智瑚

岩手県の各市町村の特産品を大まかに市町村の位置になるように配置し、岩手の食べ物に囲まれながら大きく育っていく子供を描いた作品である。アンケートの中で自然や地元の食材に対して有難みを感じて自慢したいという回答があり、幼いうちから自分の住む地域で何が作られているのかを認識し、こうした自然からの恵を幸せと感じている小学生がいることに素晴らしさを感じた。何年経っても「岩手県は新鮮な食料を作ったり、採れたりできる場所」と子供たちに思ってもらえる岩手であり続けて欲しいという願いを込めた。「子供が想像する岩手の食べ物」を想像してイラスト化し、水彩絵の具を用いて温かさが感じられる画風にした。

--



紺野智瑚

子供たちが岩手県の自慢したいところ好きな所として山・海・空気といった「自然」を挙げており、150年そしてこれから先も岩手県の自然が次の世代によって守られ続けて欲しいという願いを込めて制作した。岩手県の150年の歴史を150個の丸で表現し、同じ色・質感にならないよう工夫をした。

--



瀬川純令

私は「子どもの夢」と聞いて、絵のタッチは子ども向けの絵本をイメージとして描きました。子どもが夢を抱くものとして最初に将来夢を連想しました。だから、まず少女が将来キャビンアテンダントになる夢を想像している姿を表現しました。そして、次に子どもが好きなこととして海と夏祭りを想像し、その様子も描きました。全体的にやわらかく、温かみを感じる絵に仕上がったと思います。

--



モリオカタワー

村木小晴

タイトル：モリオカタワー 岩手県のシンボルとなるタワーができるとしたら、を想定して描いた。この発想自体は、一関市立中里小学校の児童から発案した。また、岩手に、塔のイメージがあまりないので、もしシンボルとなるようなタワーができたら岩手に良い影響を与えるかもしれない、と思った。

--



内館梨紗

小学生を対象にしたアンケートを参考にしたところ、ゲームに関する記述が多かったためその要素を入れ、レトロゲーム風の加工を施しました。また、中心にいる子どもは明るい配色とし、表情もキラキラするよう意識しました。

背景には幼少期のおもちゃやゲーム機を使ったことで、どこか懐かしく私も子ども心を思い出しつつ制作しました。

--



大和田美咲

テーマが子どもの夢だったため、夢という言葉に着目した感じにしました。夢は人それぞれで、同じ人でもたくさん持っている人がいると思うため、夢を扉で表現し、夢が広がっているようにしました。

--



菊池彩

子供の目に焦点を当てた。瞳には「ゆめ」という文字を置き、夢を見るこどものキラキラした目を表現した。「こども」なので男女がはっきりわからないような表現、夢の内容ははっきりしているがあくまでも夢であるという点を表現するために、目元はハッキリさせたが全体的にはぼやけた印象を与えるようにした。

--



金田一ななほ

この作品は、「きつねおどりをおしえたい」という子どもの夢を形にしたものです。アンケート結果の中で多く目に留まったのは、伝統を繋いでいきたいというものでした。その中でも一際印象的だったのがこの「きつねおどり」です。私は秋田出身のため、岩手の伝統についてあまり詳しくありません。そのため、きつねおどりという聞き慣れない言葉に興味をもち、形にすることにしました。狐踊りについて調べる過程で、この伝統の継承には子どもたちの存在が必要不可欠であることを知りました。そこで、この作品はこの踊りを次に繋いでいく存在である子どもたちに呼びかけるきっかけとなれるよう制作しました。この作品を見た人が狐踊りに興味をもち、「きつねおどりをおしえたい」という夢を形にする手がかりとなれたら嬉しいです。

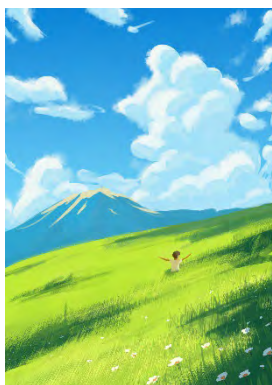
--



金野愛里

「岩手の好きなところや自慢したいところ」にたくさんの子供が「自然豊かなところ」と答えた一方で、遊園地や商業施設の設置など、楽しさや賑やかさを求めている子供も多くいたことに気が付いた。そのような中で、10年後、変わらず自然が綺麗なままであってほしいと望む子供もいた。あのアンケート結果を見ただけでも、様々な思いや望みが飛び交っているように感じた。そこから私は、県中に散らばる子供たちが、作戦会議をしながら岩手県の未来を創っていく姿を連想し、ミニチュア模型の工作になぞらえて表現した。率直な願いを言う子や、現実的な面について考える子。現実には難しい問題もあるけれど、夢を忘れずにこれからの岩手を形作って欲しいという思いを込めて制作した。

--



富沢優衣

岩手の自然を守りたいという子供の夢をテーマに描きました。



澤口りる

握手をしている人たちの顔はないが、握手しているのは子どもではなく、大人をイメージした。子どもの夢というテーマに対して、子どもたちが夢を持つだけで終わるのではなく、その夢を「叶えていく」という段階まで目指すことが必要だと考えた。子どもたちが夢を叶えていくときに、もちろん子どもたち自身の努力も必要であるが、周囲の大人の手助けが必要不可欠となる。子どもの夢のために、大人同士の繋がり合い、そして、国境を越えた繋がり合いを実現していく必要がある。それを表したのが、中心に書かれている握手をしたイラストである。しかし、中には、夢を叶えるという段階ではなく、そもそも夢を持つこと自体ままならない状態に置かれている子どもたちも世界には多く存在する。そうした子どもたちも夢を持てるような環境作りをこれから世界一丸となって行っていこうという意味も込めた。

次に上部に書かれている3人の子どものイラストについてである。この3人の子どもたちはそれぞれ子どもの時期が異なっている。赤ちゃん、保育園・幼稚園、小学校の子どもたちをそれぞれイメージしている。夢を持つということをこうした幼少期から行えることができるようにという意味を込めて、このイラストを配置した。そして、3人の子どもの右側には、「DREAM for children」という言葉を添えた。この言葉は和訳すると、「子どもたちに夢を」となる。この言葉は、特に大人の人々に向けたメッセージである。未来を創っていく子どもたちのことをもっと考えていこうという意味をこのメッセージには込めている。

最後に、下部のガチャガチャについてである。なぜここにガチャガチャのイラストを配置したかということ、子どもたちが夢を持つときに様々な選択肢がある状態が理想だと考え、その理想状態をガチャガチャになぞらえたからである。ガチャガチャを回して出てくるカプセルの中身は「夢」であり、その「夢」は一つ一つのカプセルによってそれぞれ異なっている。子どもたちは、何回でもガチャガチャを回すことができ、ガチャガチャを回すたびに多くの「夢」に出会える。そのため、左側には、「Let's spin the DREAM BOX」という言葉を添えた。和訳すると、「夢の箱（夢のガチャガチャ）を回そう」となる。子どもたちの持つ夢は1つではなく、多くの選択肢に溢れているという様子を表現した。

この作品自体は、大人と子どもどちらにもメッセージを送っている。子どもたちが夢を実現し、社会全体が明るくなることを願い、この作品を制作した。



三浦弘也

私が描いた子供の夢は、「5、6 学年の岩手にあったら良いなと思う施設はなんですか」で挙げられていた「わんこそばをれいめんでやるしせつ」です。「好きな食べ物である冷麺をたくさん食べたい」という意図があるであろうこの回答から、たくさんの器を描きました。また、手をくねらせ、かつ具材を飛ばし、躍動感を持たせて気持ちの昂りを表しました。



長谷川桐子

アンケート結果の中から、「自然」「宮沢賢治」「わんこそば」などの土地柄が強いものを選びイラストにした。中心にいる二人の人物は同一人物であり、大人になった女性が子どもの頃の自分に未来の岩手について読み聞かせているイメージで描いた。成長し、なりたいもの・やりたいことがアンケートで答えたものと変わっていても、未来の自分もこどもの自分が笑顔で楽しく話し合えるような岩手であってほしいという願いを込めて描いた。



木村安里

○「さんさ踊り」、「わんこそば」、「スノーボード」について

課題のテーマとして「子どもの夢」が設定されたため、岩手県内の小学生に行ったアンケートで「大人になったらしたいこと」という項目に注目し、岩手らしいもの（「さんさ踊りがしたい」、「わんこそば(親の記録を抜きたい)」、「スキーがしたい」）を絶対に取り入

れるべき要素としてヴィジュアル化することにした。スキーの要素を私がデフォルメしてヴィジュアル化することが難しかったため冬期スポーツ繋がりですノーボードに変更した。

○その他デフォルメされたものについて 「お花屋さん」、「科学者、研究者」

・「お花屋さん」

アンケートの「10年後の岩手にあったらいいもの」、「岩手の自慢」の項目で「今のままで良い」、「自然豊かなところ」という解答があった。自然を感じられて分かりやすく親しみやすさのある職業で更に「大人になったらしたいこと」の中で度々挙がっていた「お花屋さん」を選んだ。

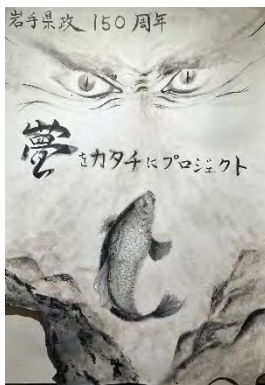
・「科学者、研究者」

「10年後の岩手にあったらいいもの」の項目でロボットという回答があった。ロボットと聞くと私の中では科学の進歩や社会がよりいっそうロボットの活躍を受容している状況が浮かんだ。また子どもの夢という言葉から将来性を感じたため技術や未知のものを発見していく科学者、研究者が合っていると考え選んだ。白衣を仕事で使う職業は科学者、研究者以外に医者や学生がいるがロボットを科学者、研究者とセットで描いてしまうと見る側の想像が膨らまないと思ったため描かなかった。

○制作していて思ったこと

アイデアをまとめる段階で出来る限り全員を性別が分からない、人によって違って見える絵柄で描いた。肌、髪の色に関しても一人一人変えたが描いている私はアンケートに答えた子どもたちの姿が見えているわけではないし「この回答をした子はどのような子どもなのだろう」と想像するしかなかった。将来の選択肢をデフォルメして描けたことはよかったと思うが、ジェンダーバイアスを感じさせてしまうような表現、ステレオタイプな人種表現、ステレオタイプな職業表現、便宜上、健常者、障害者と言いうが、生き方の多様性を排除した表現になってしまった部分もあり、多様性を謳う社会の状況にあった表現をすることの難しさを感じた。

--



吉川優良

テーマは「登竜門」です。鯉が龍になるというのは「子ども」と「夢」の可能性をよく表していると思います。紙を燃やして、その炭で描きました。文字と一等濃い部分だけ筆ペンです。炭は若干茶色で、筆ペンは黒なのでわかりやすいかと思います。炭を用いたのは、墨にない柔らかい色を使いたかったのと、絶妙なグラデーションなどを表現するためには、液体よりも粉っぽい素材を使う方が適切だったからです。

こだわり①龍の姿は見せない。

「夢」のカタチは人それぞれ。その姿を1つの龍として表わすのはナンセンスなような気がして、龍は眼だけにしました。眼だけでこんなに大きく力強いことを表して、その全貌により強大な可能性を魅せるのです。なぜシルエットや他のぼかし表現ではなく、眼だけなのかというと、「夢」に向かう「決意」や「欲望」は皆一様にその人の中で強い感情なのではないかと思ったからです。夢を見る時、夢に向かうとき、龍に成れていなくても、龍にも負けない眼差しで夢を見据えているのではないかと思います。

絵のバランスとしても、主役を2つ作るのは目線が分散されてしまうので、鯉よりも後ろにいてほしかったです。なので輪郭線は明確にするわけにいきませんでした。目線が中心にいくように中心に筆ペンを入れましたが、輪郭線自体はぼやぼやとしており、半分背景と同化しているようです。

こだわり② 鯉は弱く、しかしその意思は強く。

濃く太い一本の線が頭から尾ひれまで、背中を通して入っています。これは「筋を通す」ということを表しています。ヒレがバラバラでも、それを動かす頭と、最終的な進行方向を決める尾ひれは繋がっており、それは簡単には切り離せません。

そして鯉にのみ使われる「白」は輝くはずの鱗ではなくヒレにつけられています。それは、その「ヒレ」がまだ不完全だからです。自分に馴染んでいない。世界に馴染んでいない。しかし、それでも自分のヒレであり、鯉はそれを頼りに進まなくてはなりません。まだ弱い鯉を、ヒレの不純物で表しました。

--



田頭由希乃

こどもたちが持つ無限の可能性や夢の豊かさを表現するために、翼をモチーフに取り入れ、どこまでも飛んでいけるようなイメージを描いた。こどもを包むように大きく、画面外にはみ出すことで躍動感が出るように心掛けた。

キャラクターのデザインにおいては、中性的な雰囲気を持たせることを意識した。特定の性別を感じさせないことで、より多くの人々が共感できるよう工夫し、髪型や服装はシンプルにしたが光を所々入れることで明るさを強調した。また、表情には純粋さや希望が表れるように、ふんわりと微笑ませた。配色においては、柔らかく温かい印象を持たせるために、ウェブサイトを参考にしながら淡いパステルカラーを基調とした。特に背景にはグラデーションを用い、夢の広がりや幻想的な雰囲気を演出した。

さらに、夢が膨らんでいく様子を視覚的に表現するために風船を配置し、飛んでいるようなポーズも相まって軽やかさや未来への思いを表した。そして、全体の構成を引き締めるために、ダイヤの形をした黒い枠を取り入れた。作品全体がよりまとまりのある印象になり、視線が自然と中央へ向かうように調整した。作品全体を通して、こどもたちが自由に夢を持ち、その夢を翼として飛び立っていけるような、希望に満ちた世界観を表現することを目指した。

--



古舘幸京



山内怜

主題は変容、具体性の無さと漠然としたイメージを主な要素とし、その中で創り出される可能性を取り入れました。



門脇七海

未来への可能性を秘めた子供の夢を表現しました。



菊池百花

令和6年度地域課題解決プログラム

「子どもの夢」を sleep の夢ととらえ、背景は夜のような青紫で暗めに、子どもが描いている夢として、手のひらでそれを包み込むようなデザインにした。

○学生作品の展示事例

2024年12月10～13日の期間に人文社会科学部人間文化課程2年生を中心とする有志によるグループ展である「コスモス展」(図7)が岩手大学図書館1階 第1展示室にて開催された。この機会に、参加メンバーである金田一ななほは「次はあなたへ」(A4、インクジェットプリント)、金野愛里は「岩手未来図」(A3、インクジェットプリント)の作品(図8)を展示することにした。



図7: 有志による展覧会「コスモス展」のポストカード



図8: 金田一ななほ「次はあなたへ」・金野愛里「岩手未来図」

○卒業研究としての制作事例

人文社会科学部4年生の卒業研究としては、管莉怜子が「〈岩手県政150周年プロジェクト〉に関するヴィジュアルアートの制作研究」、谷地夏美が「〈岩手県政150周年プロジェクト〉に関連した制作研究」として実施し、卒業制作を行った。その成果は、学生企画のグループ展として開催された卒業制作展である「Montage」展において展示(図9)した。その際には、子どもたちのアンケート(図10)も展示して来場者が閲覧できるようにした。

令和6年度地域課題解決プログラム

岩手大学 人文社会科学部 人間文化課程 芸術文化専修プログラム 卒業制作展 2025 「Montage」

会期：2025年2月13日（火）～2月17日（月）

会場：岩手大学図書館 1階 アザリアギャラリー



図9：卒業制作展 2025「Montage」における卒業制作の展示（谷地夏美・管莉怜子）

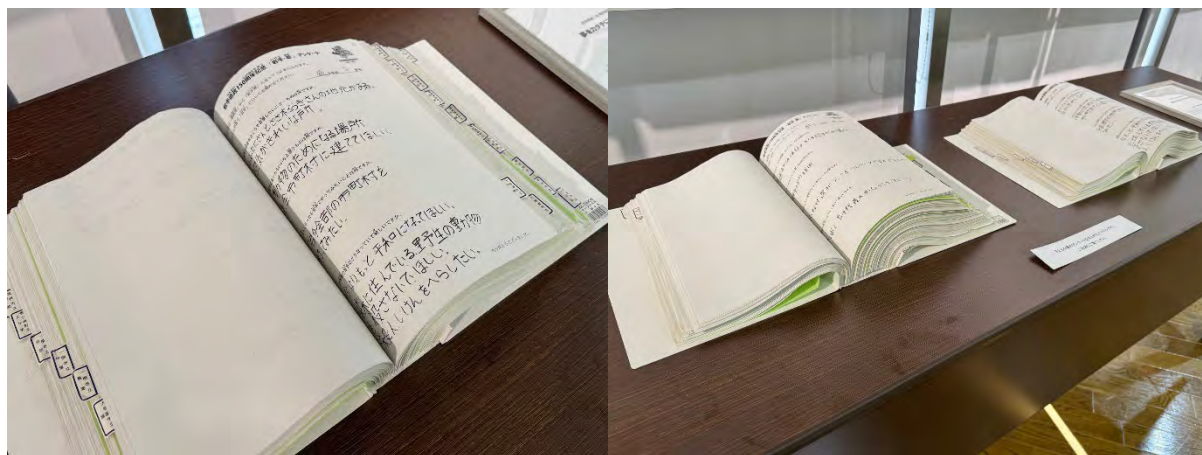


図10：「岩手・夢」アンケートの展示「これが子どもたちの夢の重さ（重要度）である」

令和6年度地域課題解決プログラム

以下は、管莉怜子と谷地夏美による卒業制作および感想である。（図11、12）

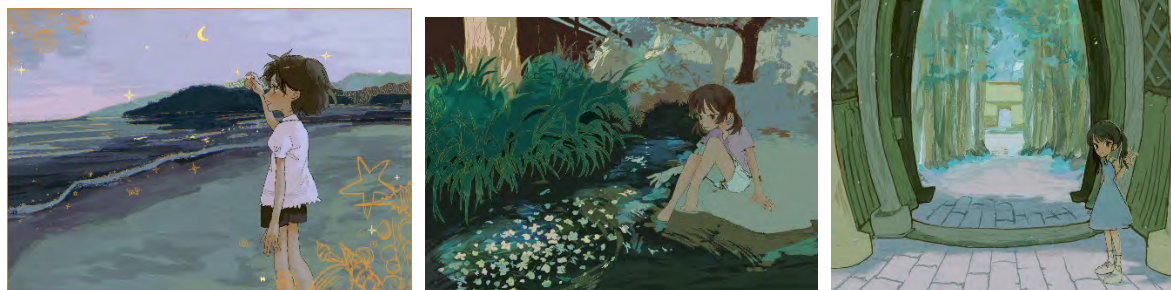


図11：「さんぽ道」「バイカモ」「霧」（制作：管莉怜子）

今回、卒業制作は『岩手の自然』をテーマにして、『海』『木』『川』に対する作品をそれぞれ制作した。今まで学んだことも生かしつつ、そのテーマに沿って試行錯誤しながら取り組むことができた。自然とは自分にとってどんな存在なのか、その魅力とは何なのか、その魅力をどのようにして伝えるべきなのか、はっきりした答えは存在しない。それを自分らしい解釈で練り、制作にまで取りかかれて幸いである。これからの作品制作も自分自身の解釈を大事にしていきたい。（管莉怜子）



図12：「作品Ⅰ：夢のかたち」「作品Ⅱ：懐郷Ⅱ」「作品Ⅲ：懐郷Ⅲ」（制作：谷地夏美）

本作品は、岩手県政150周年事業に絡めて制作を行った。制作を通して、イメージのヴィジュアル化を研究した。

作品Ⅰでは、県内の子供のアンケート結果をもとにイメージをヴィジュアル化した。岩手らしさを感じる景色のなかに新しい要素を加えることによって“岩手に遊園地が欲しい”という夢を表現できたように思う。この作品がプロジェクトの目的である“岩手の子供たちの夢や希望のメッセージを多くの人に知ってもらい、未来へ届けること”に貢献できることを願う。作品Ⅱ、Ⅲでは、自分の思う岩手の良いところを作品にした。懐郷という言葉には故郷を恋しく思う気持ちや懐かしむ意味がある。自分の中にある岩手の好きな部分、温かさや思い出を表現できたと思う。また、この作品を見て、景色に覚えがある人もそうでない人も、故郷に思いを馳せるきっかけにしたり、岩手の良さを直に感じたりしてほしい。（谷地夏美）

〇岩手県ふるさと振興部 ふるさと振興企画室 特命課長 村上郁子さんのコメント

子どもたちの素直な感性から生まれる「岩手への想い」を様々な視点でヴィジュアル化していただきました。

プロジェクトを通じて、関わった方々が岩手の良さや魅力、未来を考える機会となり、今後のそれぞれの活動に活かされることを願っています。

[謝辞]

本研究プロジェクトに関して、岩手県ふるさと振興部 ふるさと振興企画室 特命課長 村上郁子さんにたいへんお世話になりました。心より御礼申し上げます。