



建築歴史文化研究室
Architectural History and Culture Lab.

妻木 宣嗣

TSUMAKI, Noritsugu / Associate Professor

日本と海外の舞台芸術と劇場の変化の歴史

The History of Changes in Performing Arts and Theaters in Japan and Abroad

研究動機

舞台芸術と劇場の歴史を探索することは、現代の舞台表現や観客との関係を理解するために重要である。舞台芸術は宗教儀式や社会的イベントから発展し、時代や社会背景に応じて多様に変化してきた。本研究では、日本と西洋の舞台芸術の発展を比較し、両者の文化的背景や歴史的経緯がどのように舞台芸術に影響を与えたのかを明らかにする。また、舞台芸術における技術革新や社会との関わり、未来の舞台表現における可能性についても考察する。

研究目的

本研究の目的は、舞台芸術と劇場の歴史的な変遷を日本と西洋の視点から比較し、それぞれの文化における舞台芸術の発展過程を明らかにすることである。舞台芸術が宗教儀式から進化し、社会的影響を受けて観客との関係を築いてきた様子を追跡する。また、照明、音響、映像技術などの革新が舞台表現に与えた

影響を考察し、未来の舞台芸術における新技術（AIやVRなど）の活用可能性を展望する。

研究結果

舞台芸術の発展は、時代背景や社会的状況に大きく影響されてきたことが明らかになった。西洋では、古代ギリシャの劇場が政治的、哲学的な議論の場として機能し、演劇が社会問題を扱う場となった。これに対して、日本では能や歌舞伎などの伝統的な舞台芸術が神道や仏教的な影響を受け、精神的な表現や美学が強調された。また、技術革新が舞台芸術の表現に多大な影響を与えた。照明や音響の発展は、舞台の雰囲気を作り出し、観客の没入感を深めた。映像技術の導入により、舞台の空間が拡張され、演出の幅が広がったことが示された。これにより、舞台芸術は物理的な制約を超えた新たな表現手段を得た。舞台芸術は社会との密接な関わりを持ち、社会的問題を反映することで観客に影響を与える役割を果たしてきた。西洋の演

劇では、戦争や社会的不平等がテーマとなり、舞台芸術は社会変革を促す手段として重要な役割を果たした。日本でも、戦後の演劇が社会的な問題に焦点を当て、舞台芸術が社会的議論の場となった。未来においては、AIやVR技術が舞台表現に革命をもたらすと予測される。これにより、観客とのインタラクションが深まり、舞台芸術は個別化され、多様化していくであろう。AIは舞台演出における新たな可能性を開き、VRは観客に新たな体験を提供することが期待される。

結論

舞台芸術は、単なる娯楽を超えて、社会との深い関わりを持つ文化活動である。日本と西洋の舞台芸術の比較を通じて、文化的背景がどのように舞台表現に影響を与え、技術革新が舞台芸術をどのように変化させてきたのかが明確になった。舞台芸術は社会との関わりを持ちながら進化してきた。今後は新技術を取り入れ、観客との関係を密接にしていこう。この研究は、舞台芸術が社会や文化に与える影響を再確認し、今後の舞台表現の方向性を探るための貴重な資料となる。



遠坂 昌輝

TOSAKA, Masaki

任天堂ハード・ソフトの進化とそれに伴う諸問題

Research on the Evolution of Nintendo Hardware – Software and Associated Problems

「はじめに」

近年、ゲーム産業は急速に発展し、多くのタイトルが市場に登場している。任天堂も例外ではなく、競争の中でハードウェアを進化させてきた。他のソフトメーカーも同様に、ハードウェアの進化に伴い様々な工夫を行っている。このような制限されたソフト容量の中でゲーム市場が発展してきた背景には、付加価値の創出と効果的な販促活動があったと考える。

Raph Kosterの『「おもしろい」のゲームデザイン』（酒井皇治訳）には、成功したゲームの共通点が記述されている。これを基に、任天堂のゲームソフトと成功したオンラインゲームの特徴を比較・分析することに興味を持った。また、任天堂が発売したハードやソフトの特徴を分析することで、同社の成長理由を明らかにしたいと考える。

「研究目的と方法」

本研究の目的は、『「おもしろい」のゲームデザイ

ン』に記述された成功したゲームの特徴を任天堂ゲームに当てはめ、売り上げ要因を明らかにすることである。また、任天堂が直面してきた据え置き型および携帯型ゲーム機に関する課題と、その解決策についても考察する。

「Nintendo株式・投資家向け情報」に記載された各ハードの売上上位10ソフトを対象に、タイトル、ジャンル／プレイ人数、発売日、発売元、ゲーム機、希望小売価格、売上本数の6項目を整理した。これらのデータとハードの特徴を組み合わせ、成功要因や課題を分析する。

「研究結果」

本研究では以下の2つの結論を得た。

1. 任天堂は自社ソフトだけでなく、多くのサードパーティ製ソフトを集めることでハードの成功を支えている。
2. ハードで遊べる内容や新しい周辺機器を増やし、継

続的なコミュニティを形成している。

例えば、Wii Uではサードパーティ製ソフトが少ない一方で、Nintendo Switchでは多くのソフトが販売されている。このことから、ソフトの多様性がハードの売上に直結することが示された。また、任天堂は常に新たな体験を提供する周辺機器を発売しており、各ソフトには到達目標や達成感、敗北感といった報酬が設定されている。これにより、飽きの来ないサイクルを形成し、成功を収めたといえる。

本研究では膨大なゲームから任天堂が発売したハード・ソフトに絞り分析したが、より多くのゲームや他社の発売するハードをまとめることでさらなる分析が行えたように思う。また、商品に搭載されているハードウェアの進化まで多角的に評価することでさらなる考察が得られると感じた。

引用画像

左：ニンテンドーDS(Nintendo DS ホームページより)

右：Nintendo Switch(Nintendo Switch ホームページより)



ニンテンドーDS



山崎 比加瑠

YAMAZAKI, Hikaru



「鬼滅の刃」が社会現象になった理由

Why did Demon Slayer become a Social Phenomenon?

「はじめに」

「鬼滅の刃」は2019年～2020年を中心に社会現象となった。その人気の波に乗り、グッズやコラボ商品なども多く発売され、街中では主題歌が頻繁に流れ触れないことが難しいほど「鬼滅の刃」が日常生活に浸透していた。

2020年に劇場で公開された「鬼滅の刃 無限列車編」は日本歴代興行収入第1位となる404.3億円を達成し約2年で累計1億冊以上を売り上げる国民的漫画・アニメとなった。数ある漫画やアニメがある中で「鬼滅の刃」だけがなぜこまでの社会現象となるまでに売れたのか疑問を持った私は、売れた一番の要因を「一般層の支持」と仮定してこの仮定を軸にしながら社会現象になった理由を考察する。

「原作の特徴」

「鬼滅の刃」が多くの人に受け入れられた大きな理由は一言で表すと「伝統と革新」である。「鬼滅の刃」

の設定や世界観にはこれまで少年ジャンプで人気だった漫画や他の雑誌で有名だった漫画から受け継がれたものが見られる。多くの少年たちが胸躍る設定や世界観の中に、今までの週刊少年ジャンプにはなかった独特な表現で描かれる内面描写が革新的であったため「鬼滅の刃」は老若男女問わず受け入れられる作品となった。

「展開の早さ」

目的に対して真っ直ぐ進む無駄を一切省いた展開の早さも多くの人が「鬼滅の刃」を読んでいて退屈せず楽しめる大きな要素である。「鬼滅の刃」は全23巻と短い巻数の中で物語を展開した。「鬼滅の刃」作者の吾峠呼世晴氏はネーム（原稿を書く前の下書き）を直す際、気をつけていることとして主人公・竈門炭治郎に全く関係のない話は基本描いていないと言及している。この展開の早さはアニメ化の爆発的ヒットと上手く噛み合った。アニメが爆発的ヒットした当時2019年

の秋、本誌ではすでに最終決戦間近のクライマックスで原作も大盛り上がりとなっていた。アニメから入った新規ファンたちもこの原作のクライマックスをリアルタイムで見届けべく最新話まで追いつこうとする。当時の「鬼滅の刃」はクライマックス間近であるにも関わらず全16巻～18巻という巻数の少なさで、新規ファンが全巻購入しやすく追いつきやすい状態となっていた。吾峠呼世晴氏の意識した無駄のない終わりまで一直線に進む物語がアニメ化の成功と上手く絡み合った結果「鬼滅の刃」はとてつもない爆発力で社会現象になっていった。

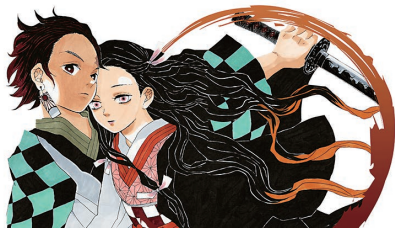
「まとめ」

「鬼滅の刃」は読者に対して極限まで分かりやすく読みやすい作り抜かれた漫画となっている。そこに作者である吾峠呼世晴氏の独創性が交わり、高い完成度となった原作が誕生し、様々な因果が重なった結果、例を見ない社会現象となった。



中川 慈隆

NAKAGAWA, Naritaka



引用画像
「鬼滅の刃」公式サイト | 集英社
<https://kimetsu.com/comics/>

日本プロ野球と球場の歴史とこれから

The History and Future of Japanese Professional Baseball and Ballparks

「研究動機」

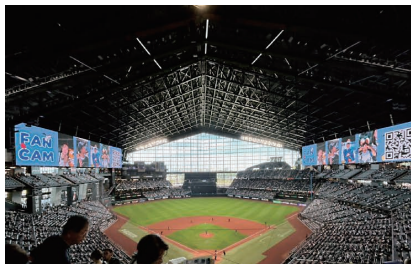
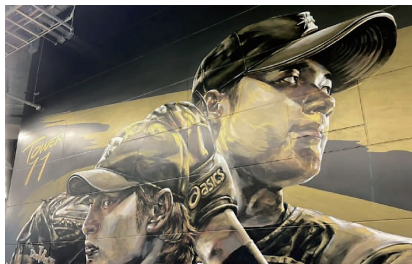
2024年甲子園球場が100周年を迎え、プロ野球も創設90年を迎えた。そして2023年日本で一番新しい球場である、エスコンフィールドHOKKAIDOが開業し、注目されたことは記憶に新しいだろう。それぞれの球場がなぜ建設され、どのような歴史を辿り、どのように変化したのか。また、これからどのように進歩していくのかということが気になったので調べていきたい。

「まとめ」

日本の野球場は、明治時代の野球伝来から今日に至るまで、日本のスポーツ文化に深く根ざした重要な

施設となっている。本格的な球場建設は甲子園球場や明治神宮野球場から始まり、後楽園球場や西宮球場など様々な球場が戦前までに完成した。戦後、プロ野球は戦争から立ち上がる人々に希望を与える存在として本格的に盛り上がりを見せることになった。この頃に新規球団がプロ野球に参入するにあたりフランチャイズ制度が導入され、大阪球場や平和台球場など各地で新球場が建設されることになった。1980年代後半から2000年代にかけて既存球場の老朽化が問題になり、東京ドームやナゴヤドーム、福岡ドームなど各地で屋根があるドーム型球場の建設ラッシュになった。2023年にはエスコンフィールドHOKKAIDOが開業し

野球場やスポーツという枠組みを超えて街づくりの中心として新しい野球場というものの存在の意味を示している。各地で新たな日本の野球場は現在に至るまで時代と共に進化し、野球文化の中心地として重要な役割を果たしてきた。これからの野球場はただの試合観戦の場ではなく、地域のコミュニティを支え、エンターテインメントを提供する多機能な施設へと変化していくと考えられる。そのためには、施設の技術的な革新や持続可能性への対応がますます重要となり、これからも日本の野球場はスポーツ文化の最前線で重要な存在であり続けるであろう。



宮本 寛大
MIYAMOTO, Hiroki



劇場のホワイエの役割と不足について

The Role and Shortage of Theater Foyer

はじめに

今日本には数多くの劇場が存在する。劇場へ足を運んだ際、劇場の外見や客席内には多くのこだわりを感じることができる。しかし、ホワイエではただ人が幕間時間を楽しむ場であるはずが、グッズ販売やお手洗いの列でただの広い空間化していると感じることがあった。また、その劇場に関する論文も多く出されているが、その論文の多くは残響時間などの音に関するものや、歴史、建築についての内容が多く、ホワイエについて述べられているものはあまりない。そこでホワイエが持つ本来の役割について調査を行い、日本の劇場と海外の劇場を比べることで、日本の劇場のホワイエに何が足りていないのか、また、今後どのようなホワイエが生まれるべきかを検討する。

研究目的

日本の劇場のホワイエに何が足りておらず、今後どのようなホワイエが増えるべきかを検討することを

的に、海外の劇場と日本の劇場を比較することで補うべき部分を明らかにする。また、現在存在する劇場について図面から考察を行うことで、具体的にどのような部分が不足しているのかを明らかにする。

まとめ

日本の劇場のホワイエでは、人々の交流場所が不足しており、その原因として、観劇に対する考え方や文化の違いにあると分かった。日本では劇場がただの箱のように考えられている。人々がホワイエで交流を図ることを想定していないため、グッズ販売やお手洗い列などに空間を割くようになり、ホワイエの端にビュッフェコーナーが設置されてしまうことが起きるのである。

では、なぜ劇場ホワイエ空間が充実されるべきか。そもそも劇場は社交の場であったという考えから、その文化や形を継承する意味で広く、そして交流を図るため

のビュッフェコーナーなどの施設を充実させるべきである。また、客は舞台を見る前に最初にホワイエにたどり着く。そのため、舞台を観に来るという非日常感をホワイエから与えることで、より観劇を楽しむことが出来るのではないだろうか。絨毯の色を変えることや、ロビー内の照明の温度や明度を変えることで、ロビー内に重厚感が表れ非日常感に繋がる。劇場へ足を運ぶことがただの観劇のためだけではなく、ホワイエなどで人々と楽しむことが加わることで、より観劇に楽しみが増え、また来たいという考えに繋がり、集客に繋がるのではないだろうか。集客に繋がるとより良い舞台を作ろうと運営は考えるため、舞台のクオリティーも上がり好循環になるため、ホワイエまで充実させるべきである。

引用画像
The Vienna State Opera - Wiener Staatsoper
(<https://www.wiener-staatsoper.at/en/architecture/intermission-rooms>)



吉岡 真由
YOSHIOKA, Mayu



「モーガン・ル・フェイ」の役割の変化

Changes in the Role of “Morgan le Fay”

はじめに

私は本を読むことが好きだ。そこで、1つの物語についての研究をすることはおもしろいのではないかと考え、『アーサー王物語』についての研究を行うことにした。

なぜ『アーサー王物語』なのか。それは、『アーサー王物語』に登場する、「モーガン・ル・フェイ（以下「モーガン」と称す）」の在り方に疑問を覚えたからである。モーガンは、『アーサー王物語』に12世紀半ば頃から登場しているのだが、初出の作品と現代の作品を見比べると明らかに立場が変わっており、ここまではっきりと役割が変わるのは彼女以外で存在しないのではないかと、興味を惹かれた。

『アーサー王物語』に関する研究は世の中にたくさんあるが、モーガンに関する研究が全くと言っていいほど見当たらなかった。そのため、モーガンが如何にして物語の中で役割を変えていったのかを明らかにしたいと考えた。



考察

モーガンの役割の変化には「魔女裁判／魔女狩り」が関係しているのではないかと考えた。

このような考察となった理由は、『アーサー王物語』が広まった地域と「魔女裁判／魔女狩り」が盛んにおこなわれていた地域がともにヨーロッパであり、モーガンの立場や在り方の推移と「魔女裁判／魔女狩り」の流れが類似していたためである。「魔女裁判／魔女狩り」については、少しではあるが知識があった。しかし、モーガン・ル・フェイの在り方については、私自身、現代に広く知れ渡っている「邪悪な魔女」という側面しか知らず、調べていくうちに善の魔女から徐々に悪の魔女へと変わっていったことを知った。

結論

モーガンと「魔女裁判／魔女狩り」の直接的な関連性を見出すには至らなかったが、少なからずお互いが影響を与えていたと結論付ける。理由は2つある。

1つ目は、15世紀の「魔女裁判／魔女狩り」の在り方である。12世紀頃～14世紀頃の異端審問はあくまで教会主導のものであったが、15世紀の「魔女裁判／魔女狩り」は民衆による実質的な私刑であったとされている。

2つ目の理由は「魔女に与える鉄槌」の存在と影響力である。この書籍が多大な影響を与えたのは事実だが、問題なのは、簡単に民衆の目に入れることができる「本」であるということだ。民衆の目に簡単に留まり、不安を煽る媒体として当時は有用だったことは容易に想像できる。つまり、出版社や執筆者は、当時の民衆の不安を煽り利用するために「魔女＝悪」とであるという構図を用いた書物を世に出していたのではないかと考えた。

モーガンの人物像は中世の魔女像や女性の魔法使いに関する社会的認識に影響を与え、魔女狩り時代における「魔女像」の形成に一定の影響を与えた可能性があると考えられる。モーガンの魔法や異教的な描写は、「魔女裁判／魔女狩り」の時期における女性に対する恐怖や疑念を反映する側面を持っていると言えるだろう。



吉川 仁人

YOSHIKAWA, Kimihito

