

博士学位論文

内容の要旨及び審査結果

令和4年度
京都芸術大学大学院
芸術研究科

課程博士

学位記番号	学位の種類	氏 名	論 文 題 目
甲 第 82 号	博士(学術)	北 桂樹	POST/PHOTOGRAPHY の 2020 年代の展開を論考する
甲 第 83 号	博士(学術)	高宮 さやか	古代日本庭園の底流にあるアニミズム的要素 ー祭祀空間の造形と文化的営みからー
甲 第 84 号	博士(芸術)	JING YE (景 燁)	「感覚変容」の映像表現研究 ー「感覚変容映像」の分類・分析とアニメーションによる拡張の可能性ー
甲 第 85 号	博士(芸術)	手塚 一佳	釣竿に見る「用の美」 ー明治以降の六角竿、その興隆と衰退そして可能性ー
甲 第 86 号	博士(芸術)	TIAN YUAN (田 園)	近代以降に発生した線状空間及びリニアパークについての研究 ー日米を中心としたその生成要因、類型、社会的影響についてー

氏 名 北 桂樹 (キタ ケイジュ)
学位の種類 博士 (学術)
学位記番号 甲 82 第号
学位授与の日付 令和 4 年 3 月 17 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 POST/PHOTOGRAPHY の 2020 年代の展開を論考する
審査委員 主査：後藤繁雄 芸術研究科(通信教員)教授
副査：椿 昇 美術工芸学科教授
副査：川島崇志 東京工芸大学芸術学部写真学科助教
副査：水野勝仁 甲南女子大学文学部メディア表現学科准教授

内容の要旨

チェコの思想家、ヴィレム・フルッサー (Vilém Flusser, 1920-1991) は自身の著書『写真の哲学のために テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』にて「写真」を装置によって制作される「テクノ画像」¹として示した。また、この「テクノ画像の発明」を「線形文字の発明」以来の人類が迎える大きな文化的な分岐点として仮定し、「テクノ画像」とカメラ (写真装置) の関係をスタートに、21 世紀における私たちとコンピューターなどのテクノロジーとの関係について予見的に示した。

1992 年に出版されたウィリアム・J. ミッチェル (William J. Mitchell, 1944-2010) の著書 *The Reconfigured Eye*²の副題に “Visual Truth in the Post-Photographic Era” として

「POST/PHOTOGRAPHY (ポスト・フォトグラフィ)」という言葉が登場して以降、多くの著者がこの言葉の定義について問題を提起してきた。それまでの銀塩写真を中心としたアナログプロセスからデジタルプロセスへの移行、つまり、写真のイメージを作り出す構造が銀のノイズをベースとしたものからデジタルのピクセルに置き換えられたこのメディウムの構造の変換は、事後的にイメージを構成するピクセルのひとつひとつまでも入れ替え可能とすることを意味している。このことは、写真の特性として、自律性をささえていた「真実性」に揺さぶりをかけた。ロラン・バルト (Roland Barthes, 1915-1980) の言う「それは=かつて=あった³」という写真の矜持は、これまで盲目的に信じられてきた写真の「真実を写す」という抛り所と共に不確実なものとなったのである。

しかし、「POST/PHOTOGRAPHY (ポスト・フォトグラフィ)」という概念は登場から 10 年余りの間に、その時点での写真というメディアの状況、テクノロジーの状況を踏まえる形で、ある一定の結論を導き出された。それにより、「POST/PHOTOGRAPHY (ポスト・フォトグラフィ)」という概念の中心は写真を構成する構造がアナログからデジタルへと移行したとい

¹ ヴィレム・フルッサー、『写真の哲学のために テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』、深川雅文訳、勁草書房、1991 年、p. 14。

² William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye VISUAL TRUTH IN THE POST-PHOTOGRAPHIC ERA*, The MIT press, 1994.

³ ロラン・バルト、『明るい部屋—写真についての覚書』、花輪光役、みすず書房、1997 年、p. 94。

うその構造の問題にフォーカスが当てられるような形で固定化されてしまった。その結果、デジタル写真はその構造こそ違いますが、アナログ写真を模倣するようにして進歩をし、写真というメディアに関してその領域を大きく変化させるようなことは起きていない。

ヴィレム・フルッサーが言うように、写真を含む「テクノ画像」が「装置」と「機能従事者（Funktionär）」⁴である「写真家」という複合体によって制作される画像であるとするならば、日々進歩するテクノロジーによって作り出される「装置」もまた日々進化を続けていることとなる。つまりある時代の「テクノ画像」である「写真」はその時代の美的価値を技術的な面へと反映させているのであり、2000年代の結論が2020年においても同様に考えられるとは言えないのである。この点を重要なポイントとして考え、2020年代の写真表現を考えるにあたり、2000年代に一定の結論がつけられた「ポスト・フォトグラフィ」という問題を現代におけるアーティストの実践を紐解くことで再度検討し、再び議論の場に持ち込むことで2020年現代における写真表現の可能性とその地平について論稿するというのが本論の目的である。

筆者は本論において、まず第1章では、写真の拡張について、写真表現が単に何が写っているのかというイメージの問題ではなくなってきたということをドイツ人アーティストのトーマス・ルフ（Thomas Ruff, 1958-）のこれまでの作品をコンセプチュアル・アートとの接続を紐解き、写真概念を新たな「フォトグラフィック・オブジェクト」を生み出すものとして再定義する。また、アメリカ人のアーティスト、ワリード・ベシュティ（Walead Besthy, 1976-）の作品を新たに定義した写真概念の拡張によってフォトグラフィック・オブジェクトとして検討する。第2章では、進歩するテクノロジーと並走する写真がどのように結びつき、わたしたちに新しい視覚体験をもたらすのかを、アメリカ人アーティストのルーカス・ブレイロック（Lucas Blalock, 1978-）とカナダ人アーティストのジョンラフマン（Jon Rafman, 1981-）の作品にて検討する。第3章では、2000年代以降の現代写真をリードしてきた、ライターで、写真のキュレーターであるシャーロット・コットン（Charlotte Cotton, 1970-）が何を考えてきたのかということを、彼女の著書について2020年代である現代の視点で検討する。特に『写真は魔術』の中で述べられた「写真の物質性」というものに注目し、横田大輔（1981-）、多和田有希（1978-）というふたりの作品をあげて実際の「写真の物質性」とは何であるのかを論考する。第4章では、拡張する写真というメディアの特性を「Photographicness＝写真性」をキーワードに深掘りをする。終章ではそれらを踏まえ、筆者の考える現時点での写真というメディアの地平と「POST/PHOTOGRAPHY（ポスト・フォトグラフィ）」を現代において再検討することの意味を示す。

⁴ ヴィレム・フルッサー、前掲書（1）、p. 33

Summary in English

Study on the development of post-photography in the 2020s

In his book "Towards A Philosophy of Photography," Czech philosopher Vilém Flusser (1920-1991) presented "photography" as a "technical image"⁵ produced by a device. He also posits the "invention" as a major cultural turning point that humanity has faced since the "invention of linear letters" to describe our relationship with technology in the 21st century based on the connection between the "technical image" and the camera (photographic device).

The term "POST/PHOTOGRAPHY" first appeared in the subtitle of William J. Mitchell's (1944-2010) book "The Reconfigured Eye"⁶ in 1992 as "Visual Truth in the Post-Photographic Era. Since then, many authors have raised questions about the definition of this term. The shift from analog, primarily silver halide photography, to digital processes, means that the structure that creates the photographic image has been replaced by the digital pixel, rather than the silver noise-based one. This transformation of the medium's structure means that even every pixel that makes up the image after the fact can be replaced. This fact shook the "authenticity" that supported the autonomy of photography. Roland Barthes's (1915-1980) pride in photography, "Ça a été"⁷ became uncertain, along with the "authenticity" of photography, which had been blindly believed in.

However, the concept of "POST/PHOTOGRAPHY" has come to a certain conclusion in the decade or so since its appearance, based on the state of the photographic medium and technology at that time. The concept of "POST/PHOTOGRAPHY" became fixed in a way by focusing on the issue of the shift in the structure of photography from analog to digital. As a result, while structurally different, digital photography has progressed in a way that mimics analog photography, and nothing has significantly changed the realm of the photographic medium.

If, as Flusser says, "technical image," including photography, is an image produced by a complex of "device" and "photographer" as "funktionär,"⁸ then the "device" produced by the ever-advancing technology is constantly evolving too. In other words, "photography" as the "technical image" of a certain era reflects the aesthetic values of that era in its technology. Therefore, it cannot be said that the conclusions of the 2000s will be the same

⁵ Vilém Flusser, *Towards A Philosophy of Photography*, tr. Masafumi Fukagawa, Keisoshobo, 1991, p.14.

⁶ William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye VISUAL TRUTH IN THE POST-PHOTOGRAPHIC ERA*, The MIT press, 1994.

⁷ Roland Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, tr. Hikaru Hanawa, Misuzu Shobo, 1997, p. 94.

⁸ Vilém Flusser, *op.ict.*, (5) p. 33.

in 2020. Based on this recognition, in considering photographic expression in the 2020s, the author will re-examine the issue of "POST/PHOTOGRAPHY" by unraveling the practices of contemporary artists. By bringing this concept back into the discussion, this paper aims to examine the possibilities and horizons of photographic expression in the 2020s.

The author first explains in Chapter 1 the expansion of photography, using the previous works of German artist Thomas Ruff (1958-) as an example of how photographic expression is no longer simply a matter of the image of what is being photographed. Based on this, the author will redefine the concept of photography as the creation of 'photographic-objects' in relation to his work and conceptual art. Also, the work of American artist Walead Besthy (1976-) will be examined as a 'photographic-object'. In Chapter 2, the author discusses how photography and advancing technology work together to bring us new visual experiences, using the works of American artist Lucas Blalock (1978-) and Canadian artist Jon Rafman (1981-) as examples. Chapter 3 examines the book of Charlotte Cotton (1970-), a writer and curator who has been a leading figure in contemporary photography since the 2000s, from a 2020s perspective. Particular attention will be paid to the "materiality of photography" as described in "Photography is Magic," and the works of Daisuke Yokota (1981-) and Yuki Tawada (1978-) will be cited as examples of the "materiality of photography. Chapter 4 examines the characteristics of the expanding photographic media with the keyword "photographicness". In the final chapter, the author presents the current horizon of photographic media and the meaning of re-examining "POST/PHOTOGRAPHY" in the present day, based on the above considerations.

審査結果概要

北桂樹の博論「POST/PHOTOGRAPHY の 2022 年代の展開を論考する」は、20 世紀末から、にわかに加速化した社会全体のコンピュータリゼーションの中で、ひととき変化をとげているアートの分野、「現代写真」において、どのような創造的な事態が起きているか、その分析と展望に挑んだ、野心的な研究であり、博士論文にふさわしい。なかでも論文の問題意識設定を、コミュニケーション哲学者ヴィレム・フルッサーの『写真の哲学のために』としたのは正解であったと思われる。従来の写真論や、つけやいばでの現代思想を分析の方法とせず、写真とコンピュータの組み合わせが、いかに人類を変容させるかというフルッサーのヴィジョンを使ったところが、博論としての野心的な性格を特徴づけて成功に導いている。論証としてあげているトマス・ルフやワリード・ベシュティ、ジョン・ラフマンらも論を実証する事例としては適確な選択であると思われる。POST/PHOTOGRAPHY とは、単に「写真」のポスト・モダンを論ずることを超えて、さらにポスト・モダン社会の次の事態を論ずることであり、その論証はきわめて流動的な事態をあつかう困難さを持つ。それに対し北桂樹はねばり強く、さ

まざまな語句を再定義しながら論を組み立てており、評価できる。

ただ、結論にあたる部分がそれ以前に書いた論の要約にとどまっており、学問的価値をさらに高めるために、さらなるヴィジョンを加えた書き直しを要求したい。

試験結果概要

博士論文の査読をもとに、審査委員の副査の先生方から、論文の評価と疑問的が鋭く提出された。その問いに対し、北桂樹は論文での論証不足の点を十分にカバーする説明を、公開口頭試験において行うことができた。とりわけよかったのは、あらかじめ自分の博論の要点が、きちんと整理できていたことである。これは先行研究が少なく、また、各アーティストの発言に左右されやすい論証の根拠を、明確に提示しながら進むということ、北桂樹が、研究においてブレなく行ってきたことの成果であると高く評価できる。

研究は論文としての完成度はもちろん重要であるが、ひき続き研究者としてその活動を行っていくという当人の確信や自信というものが、きわめて重要であると思われる。口頭試験における質疑への対応は、北桂樹がひき続き「POST/PHOTOGRAPHY」研究を行っていく態度表明にもなっていた。

総合所見

公開口頭試験後、主査と副査は集まり審査を行った。副査3名は、論文査読と口頭試験をふまえ、博士学位の授与に「可」と判定を下した。これをふまえて主査もまた判定を総合し、「可」としたい。

副査による各審査概要を見てもらうとわかるが、北桂樹の博論には、多くの期待と足りない点がある。それはもちろん「POST/PHOTOGRAPHY」という価値が定まらない領域での研究（先行研究が少ない）というハンディもあるが、社会がポスト・モダンを超えてさらに不透明になる時に、作品分析・論考以上に、社会の動態がいかに変容しているかという洞察の深さがさらに求められるということだと思われる。なぜなら「POST/PHOTOGRAPHY」とは、新しい「写真」のスタイルではないからである。この「深さ」の不足ゆえに、結論がただ事態の整理に終わってしまっていることは、残念である。このことは、各副査の委員からも「より野心的な結論」を提出すべきであると、結論の書き直しを求める声が出た。

コンテンポラリーアートとメディア（コンピュータリゼーションによる SNS などのインフラ化）の接点の中で「POST/PHOTOGRAPHY」の未来を考察することは、きわめて重要な作業である。その期待値をふくめて北桂樹の博士学位の授与を「可」としたい。

氏名	高宮 さやか (タカミヤ サヤカ)
学位の種類	博士 (学術)
学位記番号	甲 第 83 号
学位授与の日付	令和 4 年 3 月 17 日
学位授与の要件	学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目	古代日本庭園の底流にあるアニミズム的要素 ー祭祀空間の造形と文化的営みからー
審査委員	主査：尼崎博正 大学院芸術研究科(通信教育)特別教授 副査：河上真理 芸術教養センター教授 副査：杉本 宏 歴史遺産学科教授 副査：高瀬要一 公益財団法人琴ノ浦温山荘園理事長

内容の要旨

日本庭園の形成に影響を与えた外来の思想として蓬莱・神仙思想、仏教や禅が取り上げられてきた。また、これまでは『日本書紀』の記録により、飛鳥時代（7世紀）に百済から渡来した技術者が宮城の庭に須弥山をつくり呉橋をかけたのが日本の庭園の始まりであり、日本庭園の成立は大陸文化の受け入れによって始まったとも考えられてきた。

このように、わが国の庭園が外来の思想や技術を受け入れながらも独自の展開を遂げてきたのは、わが国にそれらの外来思想を受け入れる素地があり、それはおそらくわが国に古くからあった自然観やそこに根差す素朴な信仰、すなわちアニミズムであろうと考えられる。本研究は、日本庭園の底流にアニミズムがあるとの仮説にたち、その実証をおこなったものである。

昭和の後半から平成にかけて、日本各地の土地開発の過程で飛鳥時代よりも古い古墳時代の城之越遺跡（三重県）や弥生時代の池上曾根遺跡（大阪府）、さらには縄文時代にまで遡る矢瀬遺跡（群馬県）等の遺構が相次いで発掘された。このような発掘遺構の多くは遺物や遺構及びその配置から祭祀が行われていた場所であると推定されており考古学分野においては「祭祀遺構」として研究されている。さらに日本庭園史研究においては後代の庭園の造形によく似ているものがあることから、その造形や技術はのちの日本庭園の初期的段階とみられるようになった。

本論文はこれらの縄文時代のニワ状の祭祀遺構を起点として平安時代までの庭園の造形とその場で行われた様々な営みの両面から、祭祀空間の造形が後の時代の庭園にどのように受け継がれていったのかを分析するとともに、その空間における文化的営みを検証することによって、その造形にアニミズム的な要素があるのか、あるとすればどのように認められるのか、それが庭園の中にどのように位置付けられるのかを明らかにすることを目的とした。

尚、造形の分析については日本各地の埋蔵文化財の発掘調査報告書のほか日本考古学協会や奈良文化財研究所の文献を参照し、場（空間）の文化的営みについては古墳時代までは主に考古学分野の研究を参照し、以降は主に『古事記』及び『日本書紀』から『日本三代実録』までの六国史と『栄花物語』の他、『萬葉集』と『作庭記』の内容から推定した。

序章においてまず先行研究における庭園およびニワの概念や呼称について検証したところ、必ずしも一様ではないことがわかった。本論文では「ニワ」の古義が「神を迎えて祀る場所」であることを踏まえ、祭祀を伴う空間に「ニワ」「ニワ状遺構」という呼称を、また奈良時代以降は鑑賞・遊興の要素が加わった「庭園」を用いることにした。

第1章では縄文時代から平安時代までの湧水点や井戸、自然河川などの傍らで祭祀が行われていたニワ状遺構や庭園の39例の造形の構成要素を抽出、分析、考察した。その結果、流れ、州浜、立石などの祭祀空間の造形はほぼ平安時代まで残されていたことが確認できた。一方奈良時代頃には祭祀遺物が検出されなくなることから庭園では祭祀が殆どおこなわれなくなったことは先行研究によっても明らかにされている。

造形として共通する主たる構成要素は「流れ」と「州浜」および「立石」であるが、「州浜」は奈良・平安時代を通じて多用される一方、「流れ」は時代が下るにつれ「遣水」となって継承されている。しかし一体となって祭祀のための「聖なる親水空間」を形成していた「流れ」と「州浜」の造形は、祭祀が行われなくなった庭園では、池と島が主たる構成要素となり、以後立石とともに継承されていくことが明らかになった。

第2章では庭園において「池」とともに主な構成要素となった「島」の形状とモチーフについて考察した。

序章でふれたように『日本書紀』推古朝（612年）に宮城に「須弥山」と「呉橋」を築いた路子工の記事および蘇我馬子が自邸に池を掘り島を築いた記事が見える。そのころ大陸から伝わった蓬莱三山や須弥山といった山岳イメージと実際に我が国でニワの中に「島」としてつくられた形状を発掘資料を用いて比較してみたところ、我が国の「島」は奈良時代の東院庭園をはじめ概して低平であり、大陸伝来の山岳イメージとはやや異なることが確認できた。このことは、わが国の庭園の「島」が須弥山や蓬莱三山とは違うものを表現した可能性を示している。あわせて『古事記』を探てみると国生み神話の記述から「島」と「国」がほぼ同義に用いられていること、また島の土地には神の名と考えられる第三の名がついていることから土地には「国魂」という精霊が宿っていると考えられていたと推察される。これらはわが国が島国であるという事情を反映しており、さらにまた政治と深く関わっていたことを示唆しているものと考えられる。周知のように『萬葉集』では「島」と「庭」が同義にもちいられていることから池中の島は領土を象徴するものだったのではないかと推測される。

また『作庭記』の記述では島の形態のひとつとして州浜があげられている。これはわが国では河口付近に広がる州浜や河川内の中州がみられ、「島」とも「州浜」ともつかない風景が存在していたからではないかと考える。

「州浜」は土地が生成されるエネルギーの強い場所と考えられていた。「州」の字は古代中国においても「国」を表しており、わが国では「島」と「州浜」があまり区別されず、「庭」および「島」と「州浜」は密接な関係にあり、いずれも国土に関連するイメージを含んでおり、大陸における須弥山や神仙島のような想像上の桃源郷というよりも、むしろ現実的な領土を象徴するものではなかったかと考えられる。

そのことがうかがえる例として、天皇の皇位継承に伴って鎌倉時代まで難波津で行われてい

た「八十島祭」を取り上げるとともに難波津の島とも州浜ともつかない風景は、この地に思い入れのあった聖武天皇により、平城宮の東院庭園の改修に影響した可能性があることを指摘した。

第3章では平安時代の『作庭記』を取り上げ「立石」について考察した。「立石」は縄文時代以来、ニワにおいて実に重要な構成要素と位置付けられる。『作庭記』には「三尊仏の石」「靈石」「崇る石」といった直截的なアニミズム的表現のほか、「石が乞う」という擬人化表現がみられることに注目した。同時代の美術・文学にも同様の動物、植物、建物や道具といった無生物の擬人化表現はみられ、高山寺に伝わる「鳥獸戯画」や「御伽草子」はよく知られている。このような感性はあらゆるものに霊が宿ると感じられていた当時のわが国にあったアニミズムの一端であると言えよう。

結章においてこれまで明らかにしてきた水に関わるニワ状の祭祀空間と庭園の「造形」と「営み」を総括した結果、古墳時代までは祭壇を含む広場や建物と呼応する「流れ」「州浜」「立石」が殆どの遺構に共通した構成要素であるが、飛鳥時代以降はそれらを継承しながらも新しく加わった「池」と「島」が主要な構成要素となる。

また、それらの空間で行われてきた営みは、古くは祭祀であり、その祭祀のために設けられた空間が「原初のニワ」であった。『古事記』や『日本書紀』にはそのような空間とそこで行われた古代の営みが窺える。飛鳥時代に入って神社が整っていくと祭祀のほとんどは神社に移行したと考えられているが、祭祀に付随していた「饗」と「宴」はわが国の習俗にあっては殆ど「祭祀」と同等の性格を持つものであることが民俗学の知見から指摘されており、宮城のニワや神泉苑などの禁苑で行われた行事には古い祭祀と饗宴の名残が見られることを明らかにした。この饗宴の機能がニワに残されたため、ニワは鑑賞性、言い換えると修景性を高めながら庭園に発展したと考えられる。

造形のうち最も重要と考えられるのが「州浜」であった。わが国の庭園の州浜は大陸・半島の庭園意匠とは殆ど共通性がなく、縄文時代より繰り返し現れ、奈良時代以降の古代日本庭園特有の意匠となっている。また浄土庭園の池は、大陸から伝来した形が方池であったにもかかわらず、わが国では自然形の州浜護岸となって定着したことや、州浜が庭園のみならず「州浜台」（島台）となって室内に持ち込まれたこと、天皇の即位儀礼の装束に州浜紋として現れることなどから、州浜には清浄な祭祀の記憶があり、「島」と「州浜」は混然として国土の霊「国魂」を内包していたと考えられる。

また古来、石には磐座をはじめとして靈性にまつわる伝承が多く、『古事記』や六国史、および石に関する歴史的な事象の考察から、立石は原初的には（神霊を憑ける）「依代」であり、庭園の立石はこの造形を受け継いだものであると考えられる。

以上のような考察から、縄文時代以来の祭祀空間の造形は後代の庭園に明確に残されており、とくに州浜は奈良時代に目覚ましく復活し、主役である立石とともに古代日本庭園の造形を特徴づけている。そこには仏教伝来以前の祭祀空間の造形をみることができるのである。

わが国の「庭園」には古い祭祀の記憶が沈潜し、底流をなしており、やがて神仙思想や仏教を受け入れる素地ともなった。その底流とは人が自然と共に暮らした時代の自然崇拝を基調と

する「日本のアニミズム」であると言えよう。

Summary in English

Animistic elements in Ancient Japanese Gardens

—Research into forms and cultural activities of the space for divine service—

Horai and Shinsen philosophy, Buddhism, and Zen are among the foreign concepts that influenced the formation of Japanese garden. But the development of Japanese garden has its own originality. It is related to the presence of animism in Japan. This study proposes that animism is inherent to the origin of Japanese gardens.

Between the latter half of the Showa period and the Heisei period, a series of remains were excavated, including the Jonokoshi site from the Kofun period (which was older than the Asuka period), and some sites dating back to the Jomon period. Archaeologists determined that rituals were held at these sites based on their conditions and the excavated artifacts found at these sites. Some of these structures resemble later garden forms, and their forms and techniques present an early stage of Japanese gardens.

In this study, I examined these ritual sites and gardens ranging from the Jomon period to the Heian period, considering both the form of the gardens and the various activities that took place in them. I aimed to clarify whether animistic elements were present in the development of Japanese gardens, and if so, how they were recognised and brought into these spaces.

To analyse the form, I referred to excavation reports of buried cultural properties in various regions of Japan and literature from the Japanese Archaeological Association and the Nara National Research Institute for Cultural Properties. To examine the cultural activities that took place in these spaces, I referred to archaeological studies for Jomon, Yayoi, Kofun period, and mainly to the *Kojiki* and *Rikkokushi* (from *Nihon Shoki* through *Nihon Sandai Jitsuroku*) and *Eiga Monogatari*, *Manyo-shu*, and *Sakutei-ki* for later Asuka period.

In the introduction, I summarised various perspectives on gardens, including previous scholars' definitions of “garden” and “niwa,” as well as various research institutes' analyses of excavated remains. It is well-known that the ancient meaning of “niwa” is “a space for divine service. Based on these considerations, I used the term “niwa” and “niwa-like remains” for spaces relating divine service, and another term “garden” for spaces of appreciation and amusement which increased later in the Nara period.

In Chapter 1, I extracted, analysed, and discussed the components of the formative

elements of 39 niwa-like structures and gardens from the Jomon to the Heian periods, in which rituals were held and beside which springs, wells, and natural rivers were also present. Through this analysis, I confirmed that the ritual space-period structures such as “streams,” “suhama” (pebble beaches), and “stone arrangements” remained almost until the Heian period, even after rituals were no longer performed.

The shape and motif of the “island” are discussed in Chapter 2. Using excavated materials, I compared the mountainous images of Mt. Horai and Mt. Shumi imported from the continent at that time with the shapes of islands that were actually created in Japan. I found that Japanese “islands” are generally flat and low, which is somewhat different from the mountainous images imported from the continent. In addition, a search of the *Kojiki* revealed that “island” and “country” are used almost synonymously in the myth of the birth of the nation, and that the land was thought to be inhabited by a spirit called “Kunidama” (land spirit) since it had the name of another deity. This reflects the fact that Japan is an island nation, which has political ambitions. “Island” and “garden” are used synonymously in *Manyo-shu*, indicating that the terms share a common meaning, and it is assumed that the island in the pond was a symbol of the territory.

Chapter 3 discusses the *Sakutei-ki* and examines “stone arrangements,” an element that has mostly remained unchanged since the Jomon period. In addition to animistic expressions such as “Sanzonbutsu no ishi,” (stone of three noble Buddhas), and “Reiseki” (cursing stone), anthropomorphic expressions like “Ishi no Kowan ni shitagaite” (stone require) are also found in *Sakutei-ki*. Similar anthropomorphic expressions can be found in the art and literature of the same period. This is part of the animism that existed in Japan at that time.

In the concluding chapter, I summarised the “formations and activities” of ritual spaces related to water and gardens and found that until the Kofun period, “stream,” “suhama,” and “stone arranging” were present in most of the structures, and that “ponds” and “islands” were added after the Asuka period. In ancient times, rituals took place in these spaces—the space established for these rituals was the original niwa. In *Kojiki* and *Nihonshoki*, we can see such a space and the ancient activities that took place there.

The most important plastic element of landscaping is the “Suhama.” “Suhama” of Japanese gardens have little in common with those of continental and peninsular gardens and have appeared repeatedly since Jomon period, defining the unique landscape of Japanese gardens since the Nara period. The ponds in Jodo gardens have established as natural form ponds with Suhama, not square ponds introduced from the continent, also the suhama pattern can be seen on imperial costumes at coronation ceremonies. The “island” and the “suhama” were likely combined to contain the spirit of the land (kunitama,

kunidama).

From the *Kojiki*, *Rikkokushi*, and historical events related to stones, we can determine that “stone arranging,” and especially “standing stones,” were originally considered “yorishiro” (to possess divine spirits). “Stone arrangements” in the garden thus inherited this form.

The above discussion shows that the form of ritual space since Jomon period has been clearly preserved in the gardens of later periods. Notably, the “suhama” style was remarkably revived in the Nara period and has been characterizing the form of Japanese gardens together with “stone arranging,” a fundamental feature of such gardens.

Memories of ancient rituals are submerged and form an undercurrent in Japanese gardens, which eventually became the basis for accepting foreign thought like Sinsen philosophy and Buddhism. This undercurrent can be articulated as Japanese animism.

審査結果概要

本論文は、縄文時代から古墳時代へかけての水趣の祭祀空間の造形と文化的営みが、外来文化の影響が大きいとされる飛鳥時代以降の古代甘本庭園へどのように受け継がれていったのかを、考古学で解明されている祭祀遺構(「ニワ状遺構」)や出土遺物および記紀その他の文献史料を通して論証したもので、「主題」は学位(博士)申請論文にふさわしい。

「問題提示と目標設定から論証をへて結論という、客観的で論理的な手続き」については全体として問題ないが、祭祀空間の性格を「日本的アニミズム」と呼称することの妥当性、時代区分の明確化、および終章の位置づけなどに再考の余地がある。「記述」についても、用語の概念や論証の具体性、参考文献の記載法等にやや厳密でないところが見受けられる。

とはいえ、祭祀空間を特徴づける重要な構成要素が「流れ」「州浜」「立石」であることを明らかにし、それらが外来文化の影響とされる幾何学的意匠の「池」および「島」が出現する飛鳥時代を経て、自然形の池へ回帰する奈良時代以降の古代庭園において役割を変えながらも再生していくことを論証した学術的な「意義」は大きい。

また原初は神の「依代」であった「立石」について、『作庭記』の記述に“靈石”と仏教由来の“三尊仏の石”の相克を、あるいは「石のこはんにしたかひて」に“擬人化”表現を読み取り、そこにアニミズム的要素が内包されているとするなど、興味深い指摘もある。

以上、修正箇所はあるものの、学位(博士)の授与に値すると考えられる。

試験結果概要

質疑は、用語の概念確認、「日本的アニミズム」という呼称の妥当性、時代区分の明確化、縄文時代および古墳時代の性格と位置づけ、各遺跡の具体的な配置や構成およびそこから読み取れる機能や精神性について、また細かい事実関係では平城宮東院庭園の形態的変遷過程と聖武天皇との関係性など、多岐にわたった。

いずれの質問に対しても誠実かつ的確な応答がなされ、再考すべき点、修正の必要な箇所、補足することによって論旨が明確になる事項などが確認された。

総合所見

本論文は、日本庭園の成立が飛鳥時代における外来文化の影響からとされていることに関して、それらを受容する素地として日本古来の自然信仰に由来する祭祀空間があったことを明らかにしたものである。近年までの発掘調査で発見された縄文時代から古墳時代へかけての祭祀遺構(「ニワ状遺構」)を丹念に検証することによって、その造形の最も重要な構成要素が「流れ」・「州浜」・「立石」であることを指摘し、また「池」と「島」の存在意義についても考察したうえで、自然信仰に基づく祭祀空間として成立した「原初のニワ」が、祭祀性を失いつつも饗宴性を残しながら鑑賞性が顕在化していく飛鳥時代以降の古代日本庭園において、その造形と文化的営みの要素が役割を変えながら再生し受け継がれていく過程を、発掘遺構の調査および記紀等の文献史料をもとに論証したものである。

このように自然信仰を基調とする祭祀空間に焦点をあて、その造形と文化的営みを時間軸でダイナミックにとらえる論証の過程は、日本庭園の歴史・文化的重層性を明らかにするとともに、日本庭園の本質を繙くにあたっても、意匠性にみる精神性という視点からの研究として高く評価されよう。

修正箇所はあるものの、外来文化の影響を軸に論じられてきた古代の日本庭園を土着の自然信仰との関係から綿密に再検討した点に学術的意義が認められ、これまでの日本庭園史研究に一石を投じるものと思われる。

したがって、博士の学位を授与するに値する論文と判断できる。

氏 名 JING YE (景 燁/ケイ ヨウ)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲 第 84 号
学位授与の日付 令和 4 年 3 月 17 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 「感覚変容」の映像表現研究
—「感覚変容映像」の分類・分析とアニメーションによる拡張の可能性—
審査委員 主査：大西宏志 情報デザイン学科教授
副査：今井隆介 大学院芸術研究科客員教授
副査：横田正夫 日本大学文理学部心理学科特任教授
副査：周 焱 中国西北大学芸術学部准教授

内容の要旨

本研究は、実写映画とアニメーションにおける「感覚変容」の映像表現を研究するものである。「感覚変容」は、自己を見失って混乱する人間精神の表れの一つであるが、それが映画やアニメーションでどのように表現されうるのか、表現されてきたのかと言う疑問にアプローチするとともに、アニメーション作品の制作へ向けた直接的な応用の可能性も模索する。

第 1 章では、本研究における「感覚変容」および「感覚変容映像」の定義を確立することを中心に述べる。

まず、物語に基づいて「感覚変容」を表現しているタイプの作家から、今敏のアニメーション作品とダーレン・アロノフスキーの映画作品を研究・分析した。これらの作品で「感覚変容」の映像表現が使われるときは、自己を見失って混乱する人間精神の「幻想・妄想」を表現する場合である。そして彼らの「感覚変容」の映像表現の特徴としては、「現実にはあり得ないことの提示」と「時空間の連続性を乱す編集」が多用されていることが分かった。さらに、こうした物語内容を重視する作品では、精神による「幻想・妄想」だけではなく、アルコールやドラッグによる「幻覚・妄想」そして「夢の世界」も映像として提示される。そのため、自己を見失って混乱する人間精神以外の「幻想・妄想」をモチーフとする SF 映画やサスペンス映画も視野に収めた研究が必要となる。もう一方、物語内容を重視しない場合や、VR など映像の鑑賞 (見せる・提示する) 方式が異なる場合にも、「幻想・妄想」のような異常認識を生じさせることもできる。さらに、商業作品に多く見られるエンターテインメントを重視した作品のように、対象年齢や倫理規定による視聴制限がある作品以外にも、「感覚変容」に関わる作品が多く作られていることを知り、それらも研究の対象とした。

その結果、本研究では「感覚変容」を、「心理的異常、精神病、出来事などの体験や経験によって、幻覚・幻聴・妄想など異常認識が生じること、また、生化学的・物理的な刺激 (アルコールやドラッグ、科学技術など) の外的原因によって、五感上の異常な感覚だけではなく、異常認識 (幻覚・幻聴・妄想など) が生じること」と定義し、さらに「感覚変容映像」はそうした感覚や認識の変容を映像で表現し、観客に擬似的な体験を提供するものを指すものとする。

第2章では、本研究における「感覚変容映像」の分類を、実写映画とアニメーションを問わず、エンターテインメント重視かそうでないかによって分類を試みた。また、制作者でもある筆者の視点から、映像内表現とその延長から心理的異常や精神疾患を患う人の本当の心の世界を観客に感じてもらえる方法・方式を探求して、分類・分析する。

エンターテインメント重視の作品は、物語内容の面で3つのタイプ（「意識混濁」、「記憶の書き換え」、「フラッシュバック」）に、そうでない作品は表現形式の面で4つのタイプ（「図案の動きと音楽」「物語が無い」「没入型環境・参加の可能性」「心理的異常や精神病を直接扱うドキュメンタリー」）に区分され、関連する作品と組み合わせて分析する。そして、当事者の本当の心の世界を観客に感じてもらう形式法について、6つのタイプ「登場人物の変容した感覚を画面内の表現で示す方法」、「登場人物の変容した感覚を画面内で示さずに、間接的な表現で示す方法」、「登場人物の変容した感覚を画面内で表現し観客に擬似体験させる方法」、「映像作品の画面以外の付加的な装置や映像インスタレーションによって「変容感覚」を観客に擬似体験させる方法」、「映像作品以外の付加的な展示によって「変容感覚」を観客に擬似体験させる方法」、「客観性」「真実性」に従うアニメテッド・ドキュメンタリーの方法」に区分した。

こちらの分類・分析によって、エンターテインメントを重視する「感覚変容映像」の場合は、編集手法において映画とアニメーションは大きくは変わらないが、映像表現の特徴から分析する際には、一から絵を描いて表現することができるアニメーションと、現実を撮る必要がある映画との異なる特性を踏まえたうえでの分析が必要となる。また、エンターテインメント以外の「感覚変容映像」の場合は、人々は目に見えないものの映像化つまり視覚の拡張を追求し続けてきたこと、VRのような拡張映像は拡張された体験の提供に有効ではあるが、「心の世界」の理解には限界があることを確認した。ついで、アニメテッド・ドキュメンタリーの取り組みから新しい可能性があることに気づいた。

第3章では、本研究における「感覚変容映像」の分類分析によって、アニメーションの特性つまり架空性と表現の自由度を再確認する。また、それが「感覚変容映像」の表現の拡張の可能性と、アニメテッド・ドキュメンタリーの将来性そして応用の可能性について検討する。

心理的異常や精神疾患と関連する「感覚変容」表現では、アニメーションの特性である架空性と自由度によって、「目に見えない事物」「痛ましく辛い事物」を表現するさいにはより受け入れられやすくなり、編集ではなく連続的な変形によって幻想的な時空間遷移を示すシーンは、一貫した情報の整理も同時に実現でき、観客の作品理解を容易にすることを確認した。また、「時空間の連続性」についても同様に、観客からは乱れていると感じられても心理的異常や精神疾患を患う人にはそうではない場合も考えられる。実写にはない自由度をもつアニメーションならではの表現を用いて、心理的異常や精神病を患う人々の内面の世界を示し、彼らに対する理解を促せることにも気づいた。そして、筆者は、心理的異常や精神疾患を表現するとき、内容の真実性に忠実であるべきだと考えているので、さらに、アニメテッド・ドキュメンタリーの方法を使うことで、真実を尊重し、不可視の心理的異常や精神疾患の患者の「心の世界」を受けいりやすく表現することは、有効だということを本論によって改めて発見した。

第4章では、制作者の立場から行なった「感覚変容」の映像表現研究を報告する。筆者自ら

アニメテッド・ドキュメンタリーの手法を使って「感覚変容」をテーマにした作品制作を実践する。これにより、心理的異常や精神疾患を患う人の「心の世界」を、アニメーションでいかに表現することができるかを探る。制作を通して得られる知見とアニメテッド・ドキュメンタリーの範囲や表現方式を再考する。「映像内表現」とその延長に基づいて、アニメテッド・ドキュメンタリーの「真実性」を高めることに取り組んだ。その成果として、短編アニメーション作品『本当の私が見える?』とアニメテッド・ドキュメンタリーの方法を用いて制作した映像インスタレーション作品『彼らが言うこと』を制作した。

本論では、心理的異常や精神疾患を患う人の本当の「心の世界」を「映像内表現」とその延長に加えて、アニメテッド・ドキュメンタリーに基づいて、観客に感じてもらう形式や方法について、アニメーションで表現するアプローチを提示したが、「感覚変容」の映像表現に関する研究は、まだ始まったばかりである。本研究を進める過程で、いくつかの興味深い課題やまた別な方向性が見えてきた。

異常事態のバリエーションは現在では非常に多岐にわたっている。これらをいかに分類・整理できるかが今後の課題である。またそれによって、どのようなパターンの表現が多いのか少ないのか、ジャンルや国籍や監督によって偏りや傾向があるのかないのか、流行や社会状況や映像技術の発展などの要素とどんな関わりがあるのかを明らかにしたい。それによって、「感覚変容映像」の事典もしくは詳細な見取り図のようなものができあがり、この分野に対する研究と制作の発展に寄与できるのではないかと考えている。

Summary in English

Research on visual expression of “sensory transformation”

—Classification of visual expressions of “sensory transformation” and suggestion on their potential extension through animated documentaries—

This study investigates the visual representation of "sensory transformation" in live-action film and animation. The author will approach the question of how "sensory transformation", one of the manifestations of the human spirit that loses sense of self and becomes confused, can and has been expressed in film and animation, and explore the possibility of its direct application to the production of animated works.

Chapter 1 focuses on establishing the definitions of "sensory transformation" and "sensory transformation images" in this study. As a result, "sensory transformation images" are defined as images that express such sensory and cognitive transformations and provide a simulated experience for the audience. Furthermore, "sensory transformation" is defined as "Abnormal perceptions (hallucinations, auditory hallucinations, delusions, etc.) as well as abnormal sensations on the senses due to experiences or experiences of psychological abnormalities, psychosis, or events, and external

causes of biochemical or physical stimulation (alcohol, drugs, technology, etc.)" in this study, and "sensory transformation video" is defined as a video that expresses such sensory and cognitive transformations and provides a simulated experience for the audience.

In Chapter 2, the author attempted to classify "sensory transformation images" in this study according to whether they are entertainment-oriented or not, regardless of whether they are live-action films or animations. In addition, from the perspective of the author, who is also the creator of the animations, how to make the audience feel the real inner world of people with mental abnormalities and mental illnesses based on images and expressions other than images was explored in this chapter. Through this classification and analysis, the author realized that there are new possibilities from the animated documentary approach.

In Chapter 3, The author reconfirmed the characteristics of animation, namely its fictionality and freedom of expression, through a classification analysis of "sensory transformation images" in this study. It also discussed the possibility of expanding the expression of "sensory transformation images" and the future potential of animated documentaries and their applications. This paper reaffirms the effectiveness of the animated documentary method in respecting the truth, and in making the "inner world" of patients with invisible psychological abnormalities and mental illnesses accessible to the audience.

Chapter 4 reports on a study of sensory transformation image expression conducted from the perspective of the producer. The author practiced the production of a work on the theme of "sensory transformation" using the method of animated documentary. The author reconsidered the scope and mode of expression of animated documentary and the findings obtained through the production. Based on the "expression in the image" and its extension, The author tried to enhance the "truthfulness" of the animated documentary.

In addition to the "inner world" of people suffering from psychological abnormalities and mental illnesses, and its extension to "expression in the image", this paper presents an approach to animation based on animated documentary, regarding the form and method of making the audience feel the "inner world" of these people. However, research on the visual representation of "sensory transformation" images has only just begun. In the processes of this study, we found several interesting issues and yet another direction to go.

審査結果概要

研究主題には独自性があり、構成についても、問いの設定、調査対象の選択、分析と考察の方法が矛盾なく述べられており、博士論文として相応しい内容と認められる。

特筆すべきは「感覚変容」という視点から映像作品を分類・分析したことであり、こうした取り組みは前例がなく、本研究の価値を高めている。また、広範囲な調査対象を説得力ある独自の比較軸を設けて切り分けた点も評価できる。研究の方法には、テキスト分析、作家論、ジャンル論、分類学的方法など多様な方法を用いており、映像研究について総合的に学んだこともうかがえる。さらに映像表現の分類・分析にとどまらず、精神障害者の内的体験が理解されにくいという現実を打開するひとつの方向性を示す研究にもなっており、アニメーションの臨床心理学的応用としても興味深い。これらの研究成果が、修了作品や学内外で行ったインスタレーション作品として展開されている点も高く評価でき、更に作品の鑑賞者から得たフィードバックを研究へ活かしてゆくという相乗効果も研究を豊かなものにしている。

一方、「感覚変容」という言葉の説明が不足している点、分析対象とした作品が作られた背景や文脈への考察がない点、鑑賞者の「感情移入」に対する考察が浅い等の指摘もあった。

試験結果概要

申請者から研究および制作について発表が行われた後、以下の質疑応答があった。

- ・「感覚変容」という言葉について、意味や出典が確認されたが、やや曖昧な回答だった。
- ・アニメテッド・ドキュメンタリーが増えていることに対する自作の強みを尋ねられ、多数の先行作品の分析と複数の患者への取材に基づく表現である点との回答だった。
- ・水江未来の細胞と自作に登場する細胞との違いについては、水江は実際の細胞だが自作では人の内面を細胞的なイメージで表現したとの回答だった。
- ・登場人物の目の表現への質問に対しては、主人公とその母が見ている世界は黒いので目を黒くし、その他の登場人物は彼女らを白い目で見ているので白くしたとの回答だった。

質問に加えて審査員から以下のアドバイスがあった。

- ・今敏を始めユングの影響を受けているアニメーション作家は多いのでユングにも言及すると更に良かった。
- ・身体と精神の関係への考察を深めるなら、メルロ=ポンティを読むことを勧める。
- ・統合失調症患者の幻覚・妄想を映像として表現した『ビューティフルマインド』は双極性障害を扱っていないために分析対象から外したと思うが、精神疾患と映像表現を考える上では重要な作品なので、ぜひ分析してほしい。
- ・患者の混乱状態（極期）を提示することは患者への理解を促す助けとなる一方で、差別や偏見を生む場合もある。症状が落ち着いている時や快方に向かっている時の様子も提示することを今後の作品で取り組んでみてほしい。また今回は、鬱状態の表現が少なかったが、双極性障害を理解してもらうためには「動きたくても動けない」状態も見せた方が良い。

総合所見

これまで誰も手を付けなかった課題に真摯に向き合い結果を出した点が高く評価できる。また、研究と制作との連携が非常に上手くゆき、双方に豊かな成果がもたらされたことも評価さ

れる。特に、エンターテインメントの要素として扱われる「異常心理表現への興味」と、実際に精神疾患を患って「苦しんでいる人への共感」という相反するものを抱えながら、複数の患者へのインタビュー取材を通してアニメテッド・ドキュメンタリーという方法にたどり着き、双方を統合して論文と作品をまとめあげたことが最大の成果だと言えるだろう。

以上のことから、申請者の研究と制作の成果は学位を授与するに相応しいと判断する。なお、正本提出の際には、論文の精度を高めるために以下の修正を行ってほしい。

- ・誤字・脱字の修正。
- ・「感覚変容」の語意の説明を、本文または注釈で補う。
- ・インタビューの内容を研究や制作に使うことの許諾を取材対象者から得ているか確認し、許諾を得ている場合はその旨を注または謝辞に記し、得ていない場合は改めて許諾を得るようにする。

氏 名 手塚 一佳 (テヅカ カズヨシ)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲 第 85 号
学位授与の日付 令和 4 年 3 月 17 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 釣竿に見る「用の美」ー明治以降の六角竿、その興隆と衰退そして可能性ー
審査委員 主査：仲 隆裕 歴史遺産学科教授
副査：加藤幸治 武蔵野美術大学教養文化・学芸員課程教授
副査：伊達仁美 大学院芸術研究科客員教授
副査：松井利夫 大学院芸術研究科(通信教育)教授

内容の要旨

釣りは、天の星座や日本神話を始めとする様々な神話が指し示すように太古の昔からの食料獲得手段であり、また太公望の例を出すまでもなく古来親しまれる遊戯でもあり、その道具である釣竿は庶民貴人の境無く身近な存在であった。一方で釣竿は大変な価値を持つとされる事もあり、例えば江戸期庄内藩など時代や場所によっては、釣竿は「名竿は名刀より得がたし」とされ、一族郎党の命運をも左右する大切な道具として取り扱われた例すらもある。

釣竿は漁具としては生活と趣味との間に立つ存在であり、高級品としての扱いを受ける場面もある。「民具」あるいは「民藝」というと、敢えて意図的に高級品を除いた、柳宗悦のいうところの「下手物 (げてももの)」を指す、という観点が一般的である、では、釣竿は「民藝」の範疇なのだろうか。しかし、そもそもそうした、高級品は民藝の範囲から外さなければいけない、ということ自体を問い直す必要があると思われる。

柳の提唱する「民藝」概念の中で、「用の美」という実作品の価値のありかたは重要だ。筆者の読解では、「用の美」とは、実用において常に使われ、日常の年月や、時に手荒な扱いをうけながらも、芸術のレベルにまで選別され、磨き込まれた機能美のことをいう。それは使用時の美、手に触れた時の美、側に置いた時の美、を指し示していると言い換えてもいいだろう。いずれにしても「美」という言葉を単に「見た目が美しいもの」とのみとらえるのでは無く、「機能的なもの」「使いやすいもの」など、見た目の美しさに加えて「感動を与えるもの／現象」についての形容詞として使っているものと解釈される。

そこで、本論文においては釣竿の中にある「用の美」、例えば「釣り味」や「魚を釣り上げた時の振動の善し悪し」といった「竿から伝えられる感動」に着目し、その歴史的経緯を経て、明治以降の六角竿、その興隆と衰退そして将来的な可能性について調査検証した。また、同時に上述のような「用の美」に主眼を置いた釣竿の制作を行い、理論と実制作両面からのテーマ探究を目指した。

本論文の第 1 章では「遊び仕事としての伝統釣法「テンカラ」ーその伝承と道具に関する研究及び制作ー」として、日本古来の和竿とその製法のうち、筆者に縁の深い信州テンカラ釣りの竿について、「遊び仕事」という仕事と遊びの中間的な食糧確保手段としての釣り及びその

道具という「用」の視点から論じた。あわせて複数の和竿を制作したが、和竿は丸竹をそのまま使うためどうしても節部分が弱く、馬の毛を使った時に糸の重さで簡単に折損してしまった。折損時の修理に中子を入れた「印籠継ぎ」と下側の内側を削って穂先側を差し込んだ「並継ぎ」とを比較したところ、「印籠継ぎ」は折れやすい上に修理において高度な技術を要するものの結果的に元の竿形状を保つことができること、「並継ぎ」は丈夫で修理にはさほど高度な技術を要さないが竿の長さ自体が縮んでしまうことが明らかとなった。このことから修理後に長さの変化をしてもかまわない実用竿として「並継ぎ」での制作を行い、実用者に提供し高評価を得た。

続く第2章では「近代日本における釣竿と生活―敗戦などによる変化と、遊び仕事としての釣り―」として日本を中心に戦前戦後～昭和経済成長期にかけての釣りとその道具の歴史について「レジャー」という戦後の新しい「用」の視点から、特に戦後期～高度経済成長期直前に活躍したメーカーや釣場に対する調査をもとに論じた。女男爵であるジュリアナ・バーナーズの『釣魚論』や上級武士である津軽采女の『何羨録』に記述がみられることから、生存のための食品確保を目的としない、釣りそのものを楽しむことを目的とした「遊び仕事」としての釣りが古来から存在していた事が明らかとなった。また、明治時代に編まれた『日本水産捕採誌 釣魚編』には数々の釣法の中に、タナゴ釣りのように遊びを意識した竿や、アメリカで製法が確立されたばかりの西洋フライフィッシングロッドの製法が紹介されていた。このことは、輸出用として日本の竹材を用いた釣竿が世界中で愛用され始めていたことを示している。「養沢毛鉤専用釣場」や「早戸川国際マス釣り場」などの関東周辺の釣場や、「釣具の櫻井」などの古くからの釣り具メーカーへの取材結果からは、戦前に高い評判を受けた日本の様々な釣竿、特に竹製の六角竿が戦後 GHQ 占領軍兵士や、その後の米軍のお土産物として大いに人気だった様子が窺えた。釣具の櫻井によると、他社製の中には実釣に耐えない竿も多かったというが、櫻井は良質な竿で人気を博したという。また、単に一方的に釣竿を輸出しただけでなく、トーマス・ブレイクモアらの活動により、米国からフライフィッシングや管理釣り場という新しい文化を受け入れていたことも明らかとなった。またフライフィッシングロッドのメイキング治具メーカーの「レオン」への取材からはお土産用竹製六角竿がグラスロッドの興隆と共に廃れてしまい、その後はごく一部のフライロッドマニア向け趣味としての竹製六角竿の製法を米国から改めて再導入した経緯が明らかとなった。もちろんフライフィッシングは生活のために魚を多く捕らえようという釣りではない。ここからは、単に「食のために行う副業的且つ祭事的採取行為」という伝統的遊び仕事の枠を超え、たとえ釣った魚を食べなかった場合でも「副収入的、あるいは本業に近いくらいに打ち込めるだけの熱量を持った趣味」という新しい遊び仕事の枠組みを「釣り」という行為に与えることができると考察される。

第3章においては「和製六角竿から見た 20 世紀日本における釣竿と生活」として、釣竿のレジャーとしての「用」の中でも、特に割り竹製の貼り付け竿である「六角竿」について、その日本への導入とブームの発生、その衰退について論じた。真竹やトンキンケンなどの太い竹を細かく分割して削り上げ6枚貼り合わせて作った竹竿は六角竿（バンブーロッド）と呼ばれ、細い丸竹をそのまま使う和竿などよりも高性能な竹竿を作ることが出来る。この六角竿は、

釣りの雑誌などではあたかも戦後に多田一松が広めたように書かれることが多いが、戦前の雑誌記事の広告欄を総覧した結果、実際には1900年前後には米国に遅れること数年で六角竿の製法が日本に伝わり、1928年には日本国内でも生産が開始され、1935年には和竿の大家「東作」をはじめとする釣り具メーカー各社からの雑誌広告が多数出るほどのブームとなっていたことが明らかになった。これらの竿は積極的に国内外に展開されていた様子だが、第二次世界大戦とともに日本からの輸出は止まり、好事家が戦争時であるにもかかわらず細々とではあるが国内や、中国奉天などで釣りに興じていた様子だ。こうした土台の上に戦後、第2章で述べたように占領軍や米軍を対象としたお土産竿ブームが発生し、そこで土産物竿生産に活躍したのが、戦前に東作に西洋六角竿の制作を提案した元朝日新聞記者、多田一松であった、と推察される。国産六角竿はグラスロッドの台頭と共に姿を消し、1962、3年頃には雑誌広告から六角竿の名前は消えてしまう。現在においても大手釣り具店店頭には竹製六角竿はみかけない。六角竿は低性能だったという言説があることから、実際に現物を検証したところ、ゲイシャロッドは素晴らしい出来であったが、野鯉竿は低性能との評価は妥当と思われる。第2章での釣具の櫻井での取材で証言されていた、劣悪な性能の竿も多かった様子がわかる。なお、六角竿の材料として「トンキンケーン」と呼ばれる竹が多く使われるが、これは、ギャリソンの本にある茶幹竹属の“*Arundinaria amabilis*”ではなく、“*Pseudosasa amabilis*”という学名の「厘竹」と呼ばれる矢竹属の竹であることが明らかとなった。

結論においては、本論文のタイトルでもある「釣竿に見る「用の美」—明治以降の六角竿、その興隆と衰退そして可能性—」について総合的な考察を行った。

戦前の釣りの専門研究家である中西秀彦は「釣は藝術」として1930年『釣之研究』誌に、釣りの芸術性に関する記事を寄せている。曰く「古代釣するに鹿の角をその針に用いた」と経済学者が講義で延べたところ学生が一斉に笑い飛ばしたという。鹿の角のような巨大で脆いものでどうやって魚を釣るのだ、というのがその理由であった。しかし中西はこれを「笑い事ではない」と断じる。「鹿の角を切ったり曲げたり削ったり心根を打ち込んであてもないこうでもないと工夫して作り上げる鹿の角の針、それ自体が己に藝術だ」と評した。芸術とは当然に視覚的な美しさのみを指さない。こうした釣りの工夫や、何よりも振動などを全身で感じる身体的感覚において、釣りという芸術の本質の一端が明らかになったといえるだろう。

本論文では、昭和期の日本の釣り文化を解き明かし、特に昭和初期～高度経済成長直前期にかけての伝統的な釣り竿の製法や文化に光を当てた。特に戦前に一度花開き、そして戦後に駐留米軍向けのお土産物として大ブームになった後、日本の再成長とともに消えていった竹製六角竿の文化と製法、そしてその「実用性」⇔「用の美」について再評価を行った。また、ただ文献や取材研究を行うのみでなく、それらの研究成果に加えて、「魚を獲る用」そして釣りそのものの感動を目的とする「釣りの用」、和竿の技術を応用した「鑑賞の用」などの現代でも実用的な「用の美」を有する「現代の民具」として通用する高性能な六角竿を制作することにより総合的な考察を行った。

Summary in English

The "Beauty based on Utility" in Fishing Rods

—The Flourishing, Decline, and Potential of Hexagonal Bamboo Rods since Meiji Era—

Fishing has been a means of acquiring food as well as a form of recreation since time immemorial. Hence, fishing rods, the tools of fishing, are familiar to all regardless of one's status.

Some people contend that the terms "folk tools" and "folk art" should refer to low-end products that are intentionally excluded from the high-end market, but this is not true. Fishing rods, as fishing tools, stand between daily life and hobbies, and although they are sometimes treated as luxury items, they are folk tools by virtue of their close relation to daily life.

In folk art, "Beauty based on Utility" is important. The word "beauty" does not simply mean "something beautiful to look at" but also refers to "something functional" and "something easy to use;" further, the term encompasses other "inspiring phenomena" the relevance of which is not limited to their appearance.

In this paper, I focus on the "Beauty based on Utility" of fishing rods, such as the vibrating sensation when one is catching a fish, and investigate the rise, flourishing, fall, and future potential of the hexagonal bamboo rod since the Meiji period. Additionally, I produced fishing rods, focusing on the "Beauty based on Utility" with the aim of exploring the theme from both theoretical and practical perspectives.

Chapter 1 of this thesis, titled "Traditional fishing method 'TENKARA' as ASOBI-SHIGOTO (Minor Subsistence) - Research and production of folklore and folk crafts" discusses traditional Japanese fishing rods and methods for their production, including the Shinshu TENKARA fishing rod, which is closely related to the author's familial lineage. The author produced several Japanese traditional fishing rods and noted the methods for their manufacture from the viewpoint of fishing as a means of securing food, while also regarding them as fishing tools that are intermediary between work and play, occupying a space that may be called "play work." Practically speaking, standard joint rods useful for their repairability and durability, but since Japanese rods are made from round bamboo, the joints are inevitably weak, and when horsehair is used, the weight of the line easily breaks them.

In Chapter 2, "Fishing Rods and Common People's Life in Modern Japan- Changes due to the defeat in World War II, and fishing as a minor subsistence in Asobi-Shigoto, " the history of fishing and fishing tools in Japan and elsewhere from the prewar

period to the Showa period of economic growth is described from the perspective of leisure, which emerged a new use after World War II. From the perspective of this new postwar use, I conducted a survey of manufacturers and fishing spots, especially those active from the postwar period to just before the period of rapid economic growth, and reported on the results. In "Nihon-Suisan-Hosaishi," which was compiled in the Meiji era, among the numerous fishing methods, the method for manufacturing Western fly-fishing rods, which had just been established in the United States, is introduced. From this, I saw how Japanese bamboo wood fishing rods for export were beginning to be used around the world. Interviews with people at fishing grounds and old fishing tackle makers in the Kanto area revealed how various Japanese fishing rods that enjoyed a good reputation before the war, especially hexagonal bamboo rods, become very popular as souvenirs among GHQ occupation soldiers after the war and later among member of the U.S. military. The work of Thomas Lester Blakemore and his colleagues brought a new culture of fly fishing from the United States to Japan.

In Chapter 3, " Fishing Rods and the Life of Japan in 20th Century - from the View Point of Japanese Style Hexagonal Fishing Rods -" I report on our research on the leisure uses of fishing rods, especially the hexagonal bamboo rod, its introduction to Japan, the boom it generated, and its decline. Bamboo rods made by splitting and pasting together six pieces of bamboo, such as madake or Tonkin Cane, are called hexagonal rods (bamboo rods), and are stronger than Japanese bamboo rods made from natural, thin bamboo that is not split. Many fishing magazines often write about this hexagonal rod as if Kazumatsu Tada introduced it to Japan after World War II. However, if you follow the advertisement columns of prewar magazines, you will find that the method for manufacturing the hexagonal rod was introduced to the United States around 1900, a few years after the war, and production began in Japan in 1928. On this foundation, there was a postwar boom in the production of souvenir rods for the occupying forces and the U.S. military, as mentioned in Chapter 2. The bamboo known as "Tonkin Cane" is often used as material for hexagonal poles, but it is not "Arundinaria amabilis," a species of brown-stemmed bamboo, as described in Garrison's book, but rather a bamboo of the arrow bamboo genus called "Rin-chiku," which has the scientific name "Pseudosasa amabilis".

Hidehiko Nakanishi, a prewar researcher specializing in fishing, wrote an article on the artistry of fishing in the "Tsuru-no-Kenkyu" magazine in 1930, titled "Fishing is an Art". The art of fishing is not only about visual beauty, but also about the ingenuity of fishing and, above all, about the sensation of vibration.

This paper reveals traditional fishing rod manufacturing methods and culture from the early Showa period to the period just prior to the economic growth of the route. It

also sheds light on the culture and manufacturing process of Japanese bamboo hexagonal rods, which no longer exist, and their practicality or "Beauty based on Utility. I was also able to conduct comprehensive research on the production of high-performance hexagonal rods that can be used today as modern folk tools with practical "Beauty based on Utility," such as for fishing, that is, to induce the excitement some derive from the activity, and for appreciation of the practical application of the techniques associated with traditional Japanese fishing rods.

審査結果概要

本論文は、釣竿という研究対象を、伝統的な民俗文化、審美的価値と結びついた趣味文化、釣魚の大衆文化など、多角的な観点から論じているのみならず、現代の工人に弟子入りして制作実践を行っている。

生業としての釣魚に関する民俗研究はこれまで十分に深められてこなかったところであるが、本論文では「釣りの用(魚を獲る用)」に当たる生業における道具としての側面や機能のみならず、「鑑賞の用」や竿を通して伝わってくる水や魚からの振動、感動といった数値化されにくい感覚的な価値などについて、釣竿の制作と絡めながら論じており、民具研究として新規性がある。

本論文の特筆すべき点はマイナー・サブシステム論、特に「遊び仕事」としての側面に着目することによって、民俗文化と趣味文化とを接合させるという新たなアプローチをとり、民俗と工芸との両面から釣竿を論じている点にある。釣竿の「用の美」を「釣の用」と「鑑賞の用」として捉え、柳宗悦が民藝運動における重要な概念として提示した「用の美」を現代的な解釈によって拡張することを試みている。

この釣竿をめぐる二つの「用」が本論文の軸となっており、この成果は民俗学的研究に対しても一石を投じるものであり、今後のさらなる発展・展開が期待される。

また、本研究においては実際に釣竿の制作を自身が行ない、その過程で得られた知見が釣竿の考察にフィードバックされ、理解を促している点も特筆される。制作を通じて見出された知見や技術・技法の感覚的な習熟過程は言語化が困難なところであるが、写真や図解を合わせ用いることなどによってこれに努めている。今後のさらなる表現の深化が期待される。

試験結果概要

論文発表においては、簡潔に整理された資料画像を提示しつつ、研究に至る背景、研究の目的と方法、第1章から第3章の考察、結論について、要点が簡潔に述べられた。

質疑応答においては、「遊び仕事」の定義や適用の範囲について、また「用の美」との関係を巡って質疑があり、いずれに対しても誠実かつ適切な応答がなされた。

続いて作品発表においては、「命を頂く竿」と題した16の作品群が展示され、それぞれの作品について簡潔に説明された。質疑応答においては、これら制作を通して得られた知見と論文の考察と

の対応関係についてなど、活発な議論が行われた。

以上の結果、本論文は釣りとその道具である釣竿に関する文化史的研究、制作・社会实践という3つのアプローチによって展開していることが明確化され、加えて今後のさらなる展開への方向性が示唆されたことは有益であった。

総合所見

本論文の主題である「用の美」の再考(現代的再定義)は意欲的な取り組みであり、本論文ではこれを、釣りとその道具である釣竿に関する文化史的研究、制作、社会实践という3つのアプローチから考察している。第1章においては木曾川流域で行われてきた伝統的釣法であるテンカラに注目し、これを生業ではなく客人の歓迎といった催事や祭事的場面で鮮魚を入手するという生活仕事として「遊び仕事」であろうと指摘した。そして、衰退傾向にあるテンカラ竿の制作技法を調査し改良することで、テンカラ釣りという地域文化の伝承を支えるに足る「用」の道具を提示した。第2章においては日本を中心に第二次世界大戦後から昭和の経済成長期にかけての釣りとその道具の歴史を明らかにし、レジャーという新たな「用」について論じている。第3章においては戦前・戦後に評価の高かったものの高度経済成長期に衰退した竹製六角竿に注目し、その文化や製法について実際に竿を制作しつつ明らかにした。以上の考察を踏まえ、釣竿における「用の美」には、「魚を獲る用」と、釣りそのものから得られる感動を目的とする「釣の用」、さらに和竿の技術を応用した「鑑賞の用」があることを指摘して結論とする。

本論文は、従来の民具研究や民俗学研究に新たな一石を投じるものとして評価できる。「用の美」を備えた現代の民具としての六角竿の制作を行い提示したことは、実践民具学の新たな試みである。提示された作品群からは、道具としての竿が改良され、機能が高められるとともに美的にも昇華されていく過程を読み取ることができる。のみならず釣竿は釣り人に感動を伝える装置(感覚器)でもあって、こうした機能を「用」に含むことによって、現代における新たな生活美学としての「用の美」の再定義を試みている点が、本研究の最大の意義であろう。今後のさらなる発展・展開が大いに期待されることから、博士(芸術)の学位にふさわしいものと判断される。

氏 名 TIAN YUAN (田 園／デン エン)
学位の種類 博士 (芸術)
学位記番号 甲 第 86 号
学位授与の日付 令和 4 年 3 月 17 日
学位授与の要件 学則第 36 条第 1 項該当 (課程博士)
学位論文題目 近代以降に発生した線状空間及びリニアパークについての研究
一日米を中心としたその生成要因、類型、社会的影響について－
審査委員 主査：河合 健 環境デザイン学科教授
副査：稲田多喜夫 通信教育部デザイン科准教授
副査：下村泰史 通信教育部芸術教養学科教授
副査：村上修一 滋賀県立大学環境科学部環境建築デザイン学科教授

内容の要旨

1. はじめに

近年、ニューヨークのハイラインのように線状の形態を持った公園としてのランドスケープデザインが現れている。ハイラインがもたらした強いハロー効果は、地域の経済発展と都市風致の形成大きな影響を与えつつある。その結果、ハイラインの成功を模倣し再現しようとする様々な事例も生み出されつつある。ケイト・テイラーも「ハイラインの成功は、世界中でこのような公園の建設ブームを巻き起こしている」と指摘した。

ハイラインのような公園、及びその公園へと転換可能な線状の敷地こそが、本論の研究対象である。本論では、ハイラインのような公園を「リニアパーク」と呼ぶ。リニアパークという用語は、テムズ川の「Linear national park」プロジェクトにおいて初めて使われた。しかし本論で検討するリニアパークとは、近代以降、鉄道や道路、河川、空き地、都市計画などの要因によって形成された線状空間が公園化したものを指す。また、本論では、リニアパークへと転換可能なポテンシャルを持つ敷地を「線状空間」と呼ぶ。それは、生産活動や都市構造の変化によって、建物や建造物に隣接した細長い敷地として現れることが多い。

1980 年代からリニアパークは、米国を中心に様々な国々に導入され、急速な発展を遂げている。現在、リニアパークは、高品質なランドスケープを増やすための最も効果的な手段の一つとして、ますます評価されつつある。そのため、リニアパークに関する研究は近年関心を集めるようになってきている。これまでの先行研究では、経済的、社会的、生態・環境的などの角度から、リニアパークの整備は如何なる影響を与えるかを検討しているものが多い。

しかしこれまでの研究では、リニアパークに関する幾つかの課題への注目が必ずしも十分になされてきたとは言えない。特に①リニアパークの敷地、すなわち線状空間の生成要因と生成史に関する研究、②リニアパークとその敷地の転換と類型への研究、③リニアパークの公平利用への研究という三点に対する研究は、上記既往研究に見られるような公園機能の評価に比較して遅れている。

従って、本論は、以上の考察を踏まえ、日本とアメリカを中心に様々なリニアパークと線状

空間に注目し、歴史論、造形論、社会影響論という三つの角度から、すなわち具体的には①線状空間の生成要因・社会変容、②リニアパークとその敷地の転換関係と基本的類型、③リニアパークの公平利用に関する考察を通して、リニアパークとその敷地の全体像を明らかにすることを目的とする。

また、この研究によって、これまでの公園緑地計画論では十分に網羅できてこなかった様々な課題を探究したい。さらに面的な形態ではなく「線状空間」としてのリニアパーク固有の特徴と問題点を抽出して、今後のリニアパークの設計と整備事業の促進に検討していくための資料としたい。

2. 代以降の都市内線状空間の生成とその社会変容との関わり

第2章では、英米及び日本における線状空間の生成史についての整理・考察を行い、その生成変化の規律、類型・生成要因を明らかにした。具体的には、以下の議論を行った。

①線状空間における生成変化の「増減の波」の存在

英米及び日本において、線状空間の生成史についての考察から、以下の点を明らかにした。アメリカとイギリスにおける線状空間の大量生成には、三つのピークが存在する。それに対して、日本においては産業革命が欧米より遅れて進行したため、線状空間の大量生成は二つのピークしか存在しない。

②線状空間の類型・生成要因

対象とした各地域において、線状空間の生成史についての整理から、(a) 交通系線状空間（使用中の道路、運河、鉄道、高速道路によるもの）、(b) 居住地域系線状空間（ニュータウン開発による線状的なもの）、(c) 廃墟化系線状空間（機能が廃止され廃墟化した交通系線状空間、空洞化・廃墟化の都市にある線状的なもの）などの類型を取り出した。

また、各類型の生成要因について追加的な検討を行った。(a) 交通系線状空間の生成要因は、生産様式の革新による生産及び経済の大規模化・近代化と、既存のインフラストラクチャー、都市・社会構造への需要の不均衡・不十分との間の矛盾という背景に、より高効率の交通手段の大量整備である。(b) 居住地域系線状空間の生成要因は、戦後における過剰人口による住宅不足問題の解消によるニュータウン開発である。(c) 廃墟化系線状空間の生成要因は、運輸手段の世代交代による交通系線状空間の機能の廃止、経済不景気、主力産業の衰退や外部移転、税基盤である人口の大規模移住などの原因による都市の衰退などが指摘できる。

3. 線状空間からリニアパークへの考察

第3章では、線状空間のリニアパークへの転換に注目しながら、リニアパークにおける類型と特徴、問題点、今後の可能性を明らかにした。具体的には、以下の議論を行った。

③リニアパークの生成プロセス類型と特徴

まず、対象とした各事例において、線状空間とリニアパークを敷地類型の角度から分類することによって、一つの類型系統に統合した。この結果、(a) 土木空間、(b) 廃墟化空間、(c) 都市計画空間、(d) 統合型空間などの類型を取り出した。

次に、線状空間のリニアパークへの転用の限定傾向という問題点を考察した。この結果、(a) 経済重視の背景に、線状空間が長い間に注目されていないこと、(b) 線状空間のリニアパーク化は、経済的利益の有無によって左右される傾向があること、という二つの要因が指摘できる。

更に、リニアパークの事例の比較研究から、その特徴を明らかにした。

- ・リニアパークの縦横比は、10% (1:10) 以下になっている傾向がある。
- ・リニアパークの主な生成プロセスは、都市計画空間としての設置、廃墟化空間した線状空間からの転用、統合型空間（防災・生態機能と緑地的性格などの機能のオーバーラップ）としての整備という三つである。
- ・リニアパークの短辺方向の境界線は明確である。短辺方向の境界線を感知することが困難な事例は、リニアパークとして扱うことができない。
- ・リニアパークの平面図から見ると、連続性と断続性という二つの配置方法がある。それぞれの配置方法に固有のメリットとデメリットがある。

4. リニアパークにおける地域社会に対する影響への考察

第4章では、日米におけるリニアパークを含む様々な公園の整備事業と管理運営についての考察を行い、公園利用の不公平とジェントリフィケーションの要因を明らかにした。具体的には、以下の議論を行った。

④公園利用の不公平とジェントリフィケーションの要因

米国ニューヨーク市及び日本における公園の管理運営とジェントリフィケーション、公園の公平利用との関係性に焦点を当てた考察から、以下の点を明らかにした。

ジェントリフィケーションと公園利用における不公平性を発生させる要因は、(a) 公園の再開発はジェントリフィケーションを引き起こす可能性がある。特に大規模な公園の整備事業はこの傾向が顕著である。(b) 制限のない民間資金の公園管理運営への関与は、公園利用の不公平、公園の私有化、周辺地域のジェントリフィケーションなどの問題を引き起こす可能性がある。(c) 世論調査が不足の公園整備事業は、地域住民に真に利活用されないものになってしまう可能性がある。以上三つが指摘できる。

5. リニアパークについての留意点と今後の展望

第5章では、第3章と第4章の考察による留意点についての総合考察を行った。また、リニアパークの今後の可能性を展望した。具体的には、以下の議論を行った。

⑤ジェントリフィケーションの緩和策

第3章と第4章の考察を踏まえ、ジェントリフィケーションの緩和策として、(a) 小規模な公園を分散化して整備すること、(b) 商業地域に隣接する公園の整備について、歩行可能エリア面積比、機能空間や設備の複雑さ、配置位置という三つの要素をコントロールすること、(c) 民間資金の公園運営管理への関与を厳密で慎重に管理すること、(d) 公園整備事業に対する世論調査の拡大化と長期化をすること、(e) 意図的な反ジェントリフィケーションの設計手法を公園運営管理に取り入れること、という五つがまとめられる。

⑥リニアパークの今後の可能性

リニアパークを含む多くのグリーンウェイと都市内の様々な線状空間を統合させて「緑のネットワーク」を構築する構想が徐々に現れるようになっている。様々な時代的・社会的課題が深刻化しつつある今日に向けて、この構想の推進は、リニアパークの敷地選定の拡大化、従来のグレイインフラのグリーンインフラへの転換による都市環境問題の改善、持続可能な都市の形成、ランドスケープ・アーバニズムが提示した新たな都市のビジョンの実現などにつながると考えられる。

Summary in English

Research on linear spaces and linear parks that have occurred since the modern era —From its generative factors, typology, and social impact, with a focus on Japan and the U.S.—

In recent years, many long linear parks have appeared, such as the High Line in New York. The High Line is one of the most famous and popular facilities in the world, with more than 5 million visitors in 2014 and more than 8 million in 2019. This is much more than the number of visitors who come to New York's landmark sites such as the Metropolitan Museum of Art, the Statue of Liberty and the Museum of Modern Art. It can be said that the halo effect brought by the High Line has a positive impact on economic development and the shaping of the urban image of the area. Therefore, more and more cases trying to copy and imitate the High Line are being put on the agenda or built. Rail Park in Philadelphia and Belt Line in Atlanta are the best examples. In this regard, Kate Taylor also pointed out that “The High Line has helped pioneers to create elevated parks worldwide.”

Therefore, examples like the High Line and the sites that could be transformed into such a park are the research object of this thesis. In this thesis, a park such as the High Line is called “linear park”. The term linear park was first used in the project of “Linear National Park” on the Thames River. However, the linear parks studied in this thesis refer to the parks transformed from the linear sites and other spaces formed by railway, highway, river, open space, urban planning, and other factors in the modern era.

The space that can be transformed into linear park is called “linear space” in this thesis. “Linear Space” is defined as a narrow and long site formed near buildings or structures due to production activities and changes in urban structure.

Since the 1980s, there have been some new linear park cases in various countries, especially in the United States. Today, linear parks are increasingly regarded as one of

the most effective means to increase high-quality urban green spaces. Therefore, in recent years, linear park related researches have gained a lot of attentions. The impact of linear parks on us from the perspectives of economy, society, ecology, and environment were studied in a lot of research. However, these studies did not pay enough attentions to several problems related to linear parks. In particular, the research and summary of the following three topics have been relatively slow: (1) Research on linear park sites, in other words, the generation reasons and generation history of linear spaces; (2) Research on the transformation-relationships, and the types of linear spaces and linear park; (3) Research on the fair use of parks. Therefore, several cases of linear parks and linear spaces, mainly in Japan and the United States, were investigated in this thesis, and the above three topics from the perspective of history theory, typology theory, and social impact theory were applied and studied. The details are as follows.

In Chapter 2 of this study, the generation patterns of linear spaces in Japan, the United States, and the United Kingdom since modern times are summarized, and the types of these linear spaces and the reasons for their generation are examined.

In Chapter 3, the process of converting linear spaces into linear parks is examined, and a unified classification of these linear parks and linear spaces is presented. Also, the inherent characteristics and problematic points of linear parks are examined.

In Chapter 4, by examining the park construction business and park management operations in Japan and the United States, it is argued that excessive gentrification, unchecked private donations to park management operations, and the lack of public opinion surveys on park construction are the main causes of unfair park use.

In Chapter 5, some solutions to alleviate the inequitable park use problem are proposed in conjunction with the studies in Chapters 3 and 4. Also, the possibilities of future linear parks are envisioned.

Through this study, some issues that have not been covered by previous park and green space planning theories are explored. Finally, it is hoped that this study can become a reference material for promoting the design and development of linear parks.

審査結果概要

論文に対する評価：

- ・ 主題：関連する既往研究において解明された課題を整理した上で、未解明の課題を本論文の目的に設定しており、博士論文として相応しい。
- ・ 構成：論文全体としては明快な骨格を備えている。論証では、研究対象と方法の設定根拠の全体の流れについて説明があればなお良い。結論では、相当量のデータが示されており、概

ね客観性のある考察がなされている。

- ・記述：データ入手元の文献、資料、サイトの書誌情報の示し方が不十分な箇所、誤字脱字が散見されるので修正が必要。
- ・意義：線状の敷地形態を持つ公園緑地「リニアパーク」には、計画上の要請以外の多様な成立契機と存在様態を持つものも多いことが、その歴史的な由来と空間類型の抽出という独創的な分析手法によって明らかにされたことは貴重な成果である。その上で、第4章の地域社会への影響についての指摘は重要だが、社会的影響と「線状の形態」との関係は必ずしも明らかにしていない点は、今後の探求に期待したい。

作品に対する評価：

- ・「境港市芝町-渡町緑地におけるリニアなランドスケープデザイン」はこの論文の起点かつ今回の結論をふまえての改めての設計対象地として、そして「ニューヨーク市における公園の公平利用に関する考察-ハイラインを中心に」はこの論文に具体的な推進力をもたらした作品として、いずれも重要な意義をもつと評価できる。

試験結果概要

論文発表に対する評価：

- ・「研究対象と方法の設定根拠の全体の流れ」については、口頭発表において明確な説明があり、理解できた。
- ・類型分析が平面的な視点からの分析が主体となっているが、断面からの分析も必要ではなかったかの指摘があった。これに対しては、応答の結果、周辺との断面関係を類型化することは、第4章での「線状であること」と周辺地域への影響についての議論の具体化につながりうる、との相互知見を得た。
- ・「線状空間」に着目することへの意義に関しては、現在発展段階にある都市と発展後の都市とで異なる意義があることが解答された。

作品発表に対する評価：

- ・境港市における作品については本論文を生む起点としての価値が明示された。
- ・ニューヨークの作品については分析結果自体をもっとグラフィカルに明示できる可能性に関してアドバイスがあった。
- ・類型分析に関する参考作品については、本研究の独創性の核として、さらなる議論を喚起する可能性の大きさを確認できた。

総合所見

本論文は、線状の敷地形態を持つ公園緑地「リニアパーク」には、計画上の要請以外の多様な成立契機と存在様態を持つものも多いことを、その歴史的な由来と空間類型の抽出という独創的な分析手法によって明らかにしており、これは貴重な成果として評価できる。その上で、第3章の類型分析は本研究の中核をなす部分であるからこそ、口頭試問で指摘されたように、断面形状からの綿密な類型分析が加われば、第4章において指摘された「線状であること」

と地域社会への影響について、すなわち「どのような周辺土地利用と敷地起源の場合に経済的な動機が働きやすいのか」などについてより具体的な議論が可能になることが試問の中で明らかとなった。試問での応答が今後に向けた展開を予感させる有意義なものになったことを評価したい。

また展示された作品群は、D1の初期段階における本研究テーマへの萌芽を示す境港市に関する作品から、本研究に中盤以降の推進力と社会的意義の深化をもたらしたニューヨークでの作品、そして論文研究の中核をなす類型分析図表類が最後に「参考作品」としてオーブ空間の展示を完結させていくというプロセスは、博士課程にふさわしい作品表現と研究の一体的な推進を象徴するプロセスとして高く評価できる。

以上から、本研究論文と作品は、博士の称号を授与するにふさわしい成果であると判断できる。