

テーマ 5

芸術

音楽系

デザイン系

テーマ5. 芸術 タイトル一覧

	ページ
音楽系	
63 人気曲を作るには！？	155
64 カラオケで高得点を取るには	157
65 音楽と作業効率の関係について	159
66 YGMレベルアップ作戦！！	161
デザイン系	
67 絵画の再現三次元	163
68 キャラクターが我々にもたらす影響	165
69 印象に残る写真・画像を作りたい	167

人気曲を作るには！？

～これであなたも人気作曲家に？～

研究者 2年 5組 7番 風間 梓
 2年 5組 15番 佐藤 菜南
 2年 6組 3番 鎌田 和花
 2年 6組 5番 神田 桜香

1. 研究目的

近年、インターネットを通じて誰でも曲を自作し、発信できるようになった。これによって、さまざまなアーティストの人気曲が広がり、新たな人気作曲家が増えてきた。これをふまえて私たちでも人気曲を作れるのではないかと思い、最近の人気曲の分析を行おうと思った。

2. 研究方法

・研究対象の楽曲

JOYSOUNDのホームページに記載されていた月間カラオケランキング上位50曲 (2021年5月時点)

・分析項目

①イントロの秒数

各曲のイントロの長さを測定

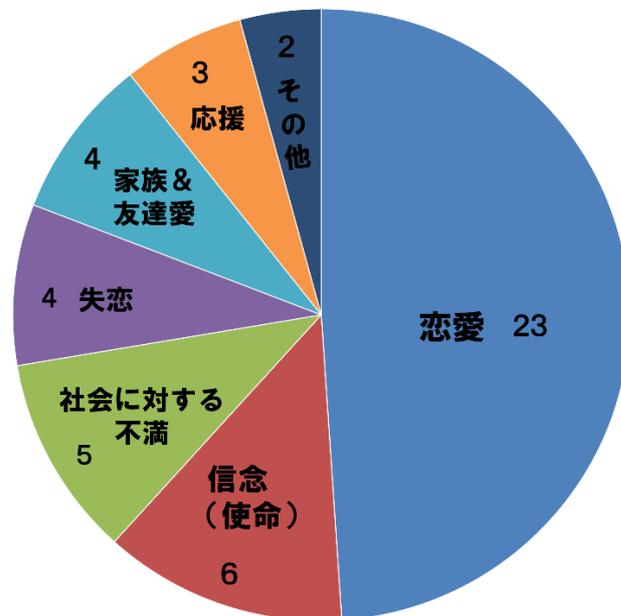
②歌詞の内容

歌詞の内容を6つのジャンルに分類
 多く使用されている言葉の調査 (現在調査中)

③コード進行

各曲に使用されているコード進行を分析

秒数	曲数
0	16
1～10	6
11～20	13
21～30	11
31～	4



3. 研究結果

①イントロの秒数 (右側上図)

②歌詞の内容 (右側中央図)

③コード進行 (右側下図)

コード名	曲数
丸サ進行	12
王道進行	12
小室進行	8
カノン進行	6
循環進行	2
その他	10

※丸サ進行は Just The Two Of Us の別名

<各コード進行の特徴>

- ・丸サ進行
浮遊感のある少し捉えどころのない進行。
クールな印象になる。
例)夜に駆ける, うっせえわ, 感電など
- ・王道進行
高揚感を感じさせる進行。
キャッチーなメロディーに向いている。
例)紅蓮華, 香水, 水平線など
- ・小室進行
哀愁漂う切ない感じを出せる進行。
ボーカロイド曲によく使われる。
例)3月9日, ただ君に晴れ, 白日など
- ・カノン進行
明るい曲にもバラードにも用いやすい進行。
日本人に馴染みが深い。
例)チェリー, 糸, マリーゴールドなど
- ・循環進行
くり返しが可能な進行のこと。
例)インフェルノ, Dynamite など

4. 推察

①イントロの秒数

最近流行している曲は、比較的イントロが0秒のものが多い

↓↓

TikTok やショートムービーが流行っており、そこで曲を知る人が多いので、動画を再生してすぐに歌声が聞こえると、より印象に残り、興味を持ってもらえるのではないかな。

②歌詞内容

恋愛が最も多い

↓↓

ストレートな歌詞が多いので、聞き手が理解しやすく、また共感しやすいからではないかな。

③コード進行

丸サ・王道進行が特に多い

↓↓

最近では、エモい曲の人気の高い傾向があるので、丸サ進行を使用することで、エモさを演出できるからではないかな。

5. まとめ

人気曲を作るには…

1. イントロを0秒に!
2. 歌詞の内容は恋愛系!
3. 丸サ進行や王道進行を取り入れよう!

6. 参考・引用

1)研究対象の楽曲

<https://www.joysound.com/web/karaoke/ranking/all/monthly>

2)コード進行とは

https://jp.yamaha.com/services/music_pal/study/chord/cadence/index.html

3)カノン進行の例

https://www.youtube.com/watch?v=eBL8Br_u3fnk

4)王道進行の例

https://www.youtube.com/watch?v=1DXT2k_GFjo

カラオケで高得点を取るには

—のどの調子と肺活量の改善で点数を向上—

研究者 2年 1組31番丸田陽希 4組34番藤澤遼大
4組36番柳沢隆成 4組39番和田伊織

1. 研究目的（問題意識）

友達と遊びに行くときや、ストレスを発散したいとき、多くの人がカラオケに行くと思う。ただ歌うだけでも楽しいものですがうまく歌えて高得点が取ればより楽しむことができると思う。そこでカラオケで点数を上げる方法について調べることにした。

2. 事前調査・仮説

まず私たちはカラオケで点数を取りやすくなる方法をインターネットを使って調べてみることにした。サイトの情報をもとに点数を上げる方法を調べ調査することにした。

<事前調査>

サイトを参考にして私たちは次のような調査を行った。（事前調査はジョイスOUNDで行った）

・調査方法

- ①いつも通りに歌ってみる
- ②暖かい飲み物でのどを温めてから歌ってみる
- ③鼻呼吸で歌ってみる

・調査結果

（点数は小数点以下第二位で四捨五入している）

（表1）検証人A 課題曲：香水

①の時の点数	②の時の点数	③の時の点数
92.6	93.2	91.8

（表2）検証人B 課題曲：愛唄

①の時の点数	②の時の点数	③の時の点数
88.2	89.5	87.8

・考察

大きな効果は点数には現れなかったが、②の方法で歌ったところ①の時に比べて高い点数を取ることができた。また、鼻呼吸で歌う時よりも口呼吸で歌った①のほうが高い点数だった。

<仮説>

事前調査から、得点の取りやすさはこの調子と肺活量に関係しているのではないかと考えた。このことから私たちは次のような仮説を立てた。

・仮説1

「歌を歌う順番によって、のどの調子が変わり点数も変わるのではないか」

・仮説2

「肺活量が増えることによって点数が変わるのではないか」

3. 研究方法

・仮説1の検証

カラオケで同じ歌を何度も歌い、何番目に歌った歌が一番点数を取れるのか分析する

・仮説2の検証

肺活量を鍛える方法を実践し、効果的な方法を調べる。

4. 研究結果・考察

（検証はすべてジョイスOUNDで行った）

・仮説1の検証

検証人2人で同じ曲をそれぞれ15回歌い、採点結果を記録した。

・調査結果

（点数は小数点以下第二位で四捨五入している）

検証人A

課題曲「ドライフラワー」 →<表1>

検証人B

課題曲「君と夏フェス」 →<表2>

<表1>

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
91.1	92.3	92.3	92.5	94.1
6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
93.9	94.2	92.4	93.2	94.2
11回目	12回目	13回目	14回目	15回目
93.9	92.3	94.2	93.7	93.2

<表2>

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
85.9	86.9	87.0	85.7	88.8
6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
88.3	88.4	88.4	87.7	87.7
11回目	12回目	13回目	14回目	15回目
87.2	88.5	88.1	87.6	88.6

<考察>

同じ曲を歌っているのである程度の点数までは上がっていくがそこから変化はあまり見られないことが分かった。その点は大体二人とも5回目あたりであった。この結果から、のどをベストな状態にして、いい点数を取るには5回目あたりで歌を歌うといいということが分かった。

・仮説2の検証

検証人3人がまず普通に歌を歌って、その後それぞれが肺活量を鍛える練習を行ってから点数を調べ、点数を比較して効果的な方法を調べる。

<練習法>

- ① 息を吐ききってからペットボトルを咥えて潰れるまで吸う。
- ② 限界まで息を吸って止めて、限界まで息を吐いて止める、を繰り返す。
- ③ 重いものをおなかに乗せてそれを持ち上げるように意識しながら呼吸する。

・調査結果

検証人① 課題曲「RAIN」→<表3>

検証人② 課題曲「億万笑者」→<表4>

検証人③ 課題曲「花占い」→<表5>

(なお検証前にはそれぞれ4回ほど歌ってのどをならしている)

(5回うたった平均点を表している)

<表3>

練習前	練習後
92.8	92.6

<表4>

練習前	練習後
88.2	88.5

<表5>

練習前	練習後
87.6	89.2

<考察>

今回の検証では点数に肺活量と点数は直接的な関係はないことが分かった。しかし少しでも呼吸法を改善したことにより続けて歌っていても歌が歌いやすくなかった。このことから、歌える曲のレパートリーは肺活量によって増えるのではないかと思った。

5. 自分の考え

歌をうまく歌うためには、のどの調子がとても重要だと改めて感じた。また、何回も歌を歌ったことで、歌の歌い方が少しずつわかってきていた。また、息が続かないと大切ところで発声できないこともあるので、肺活量も直接点数にかかわるわけではないが大切だと感じた。これらのことから、次のことを提案する。

提案1：点数を取りたい歌の前にある程度歌を歌う

提案2：肺活量を鍛える

提案3：点数を取りたい曲をよく聞く

6. 今後の課題

結局は練習を繰り返すことが点数につながっていくので今後は長期的な方法で点数を上げる方法についても調べていきたい。

7. 引用・参考文献

一瞬で歌がうまくなる方法5選！10秒から三十分で速攻使えるカラオケのコツ

<http://nashikoe.com/1221/>

音楽と作業効率の関係について

—勉強中には森の音やクラシック？—

研究者：6組4番 上沢一汰 6組1番 畔上悠暉
2組5番 内田陽也 2組39番 湯本伶

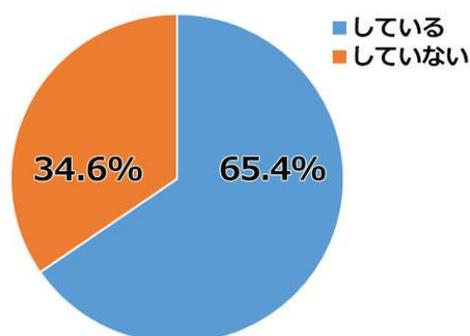
1. 研究目的

普段、勉強している中で音楽を聴きながら勉強することが多いが、調べてみると効率が悪いと書いてあったり、良いと書いてあったりするが、はっきりしないので、これからの自分たちや仲間の勉強のために自分たちで調べてみることにした。

2. 事前研究 先行研究

(1) 勉強中に音楽を聴いている人の割合

音楽を聴きながら勉強している？



<https://shingakunet.com> より

(2) 勉強中に音楽を聴くことに関する意見

・「音楽を聴くのはいいけど、歌詞がある曲はNG」という感じかな。やっぱり歌詞の影響力が強いじゃない。ロックをかけながらだと、常に歌と勉強の2つの情報が脳内に流れ、どちらかのチャンネルに合わせることになると思うんだ。勉強に集中しているときは歌が遮断されるし、集中力が途切れているときは歌が聴こえる、みたいな。これは効率的な学習とはいえないよね。「文字情報がなくて心が安らぐ音楽」をオススメしたい。

<https://shingakunet.com>

・私の教え子には、音楽を聞きながら勉強するタイプ、音楽を聞かずに勉強するタイプ、いろいろいたのですが、どちらのタイプにも、オール4以上の成績を取っている子がいます。だからどちらが良いとは一概には言えません。ただ傾向的には、

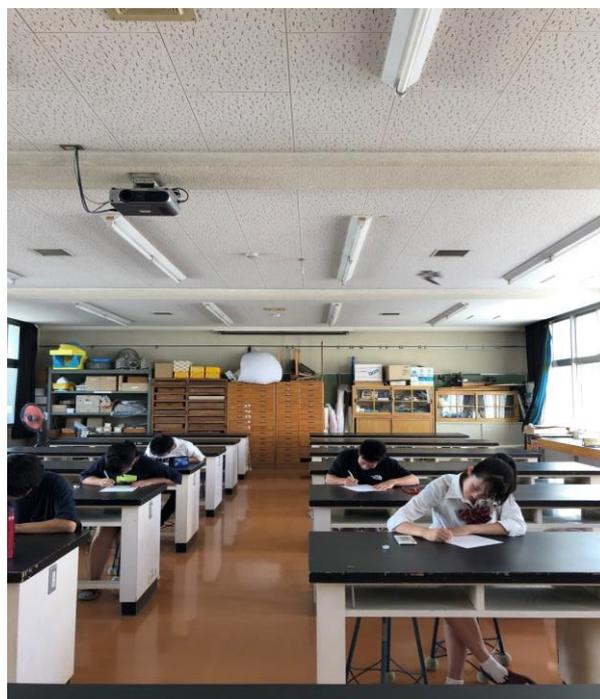
音楽を聞かずに勉強している子の方が、成績が高いことが多いように感じます。（測定したわけではありません）この理由なのですが、静かな場所で勉強するのと、ザワザワした場所で勉強をするの、あなたはどちらがやりやすいでしょうか？

おそらく多くの方が静かな場所の方がやりやすいと思います。そういったタイプの方は音楽なしの方が成績は上がります。逆にザワザワしたところの方が勉強しやすいという方であれば、音楽があった方が成績が上がる可能性は高いです。

<https://tyugaku.net>

3. 研究方法

音楽を聴いているときと聞いていないときの勉強効率を比較する。また、いくつかの音楽ジャンルによる違いも調べる。



勉強は単純な計算問題と、暗記問題の二種類を実施。ジャンル：ポップス、ロック、ジャズ、EDM、クラシック、民族音楽、環境音
実験人数は37人（うち30人はSNSで協力を募った）

次の数字の列を暗記してください

- | | |
|-------|-------|
| ①5738 | ②8269 |
| ③6836 | ④8346 |
| ⑤1539 | ⑥3435 |
| ⑦9422 | ⑧8152 |
| ⑨8612 | ⑩9351 |

覚えた数字の列を書いてください

- | | |
|---|---|
| ① | ② |
| ③ | ④ |
| ⑤ | ⑥ |
| ⑦ | ⑧ |
| ⑨ | ⑩ |

次の計算をしてください

$$683 \times 214 =$$

$$412 \times 857 =$$

$$937 \times 160 =$$

$$624 \times 369 =$$

$$983 \times 435 =$$

$$534 \times 339 =$$

$$893 \times 456 =$$

$$909 \times 768 =$$

$$974 \times 859 =$$

$$609 \times 569 =$$

4. 結果

ジャンル	計算問題	暗記問題
無音	4.9	5.5
ポップス	3.7	2.6
ロック	3.4	4.1
ジャズ	5.8	3.7
EDM	3.6	3.3
クラシック	6.0	6.2
ク		
民族音楽	3.1	4.0
森の音	6.4	5.9

※数字は問題の平均正解数

5. 考察

(計算問題) 森の音、クラシック、ジャズ、の順に正解数が多く、逆に民族音楽やロックは正解数が少なかった。このことから、静かな落ち着いた音楽が計算問題に向いており、騒がしい音楽は向いていないことが分かった。

(暗記問題) クラシック、森の音、無音、の順に正解数が多く、逆にポップス、EDM の正解数が少なかった。このことより静かな音楽が向いており、騒がしい音楽は向いていないことが分かった。

(まとめ) 以上より勉強をする際に聞く音楽は、森の音、クラシック、などのジャンルが最適なこと分かった

6. 提案

勉強をする際は、森の音、クラシックを聴くとよいだろう。

7. 引用・参考文献

「スタディサプリ進路」

<https://tyugaku.net>

「道山ケイの中学生向け勉強方法専門サイト」

<https://shingakunet.com>

実施した暗記問題と計算問題

YGM レベルアップ作戦!!

—YGMの音を向上させるには?—

研究者 2-3 羽田一葉 2-5 小林古都、山崎夏緒

1. 研究目的

YGM(屋代高校ギターマンドリン(ギタマン)班)の演奏を、

- ・自分たちの演奏技術を上げる
- ・来年度の新入生を

の二つの面からレベルアップさせること。

よって今回の研究では、

A:YGMの演奏について

B:新入生の勧誘について の二つのテーマに分けて研究を行う。

2. 現状

A:YGMの演奏について

今年は夏の大会では優良賞、県大会では二位という結果となった。来年度の全国大会で更に良い賞を目指すため、自分達の演奏を分析し、力を伸ばしていきたい。

B:新入生の勧誘について

今年度の新入班員は五人と少なく、各パートに一人ずつ配属することもかなわず、現在の二年生が引退した後のことを考慮すると、来年度の新入生に多く入班してもらうことが必要である。

3. 研究方法

A:YGMの演奏について

今までの大会・発表会での審査員の方々からの講評、班員からの意見から YGM の演奏の長所、短所をまとめ、練習方法を提案する。

B:新入生の勧誘について

1. 他校のギターマンドリン班の方へインタビューを行う。
2. YGMの班員にアンケートを取る。
3. 十月いっぱい行われた屋代高校附属中学生の勧誘の反省(新入班生へのインタビュー)
4. 1~3より、勧誘方法を提案する。

4. 結果・考察

A:YGMの演奏について

{長所と短所}

- ・各大会・発表会の講評より

長所

- ・バランスが良い
- ・表現しようとしている
- ・明るく芯のある音
- ・優しく聴きやすい音
- ・立体感がある
- ・息が合っている

短所

- ・弦をしっかりと抑えられていない
- ・楽器の構えが間違っている人がいて、皆で揃っていない
- ・ピックノイズがある
- ・強弱が弱く、歌うところが歌えていない

- ・大きい音をしっかりと出せていない
- ・符点が雑
- ・曲の中での各パートの役割をもっと考えるべき
 - ・7/23 講師の先生の指導より

短所

・弦の抑えが弱く、開放との使い分けの工夫が不十分

- ・pの時の弾き方が正しくない
- ・音が汚く、響かせられていない
 - ・班員の意見より

短所

・表現力が弱い・音量、音質の幅が足りない

- ・10/3 長野県ギターマンドリンフェスティバル講師の先生の講評より

長所

- ・音が柔らかく美しい
- ・よく合わせてある

短所

- ・音の向かう方向をはっきりさせてほしい
- ・16分音符演奏時のアップ(弦を弾く際に下から上にすくう動き)をはっきりさせる
- ・フィナーレをもっとパンチのきいた音で演奏してほしい
- ・歯切れが悪い
- ・マンドラやマンドセロもっと歌うように

B:新入生の勧誘について

1. インタビュー (上田染谷丘高校ギターマンドリン班の方にお話をお聞きしました) より

{新入生の勧誘で行ったこと}

- ・新入生歓迎会でPR動画を流す
- ・新入生の下校時刻に合わせてコンサートを行い、その時は呼び込みも行う
- ・昇降口での演奏
- ・楽器体験
- ・インスタグラムのアカウントを作成しPRに活用する

{定期演奏会}

三年前から毎年五月(去年は七月)に行っている。始めたきっかけはギターマンドリン班50周年記念の演奏会

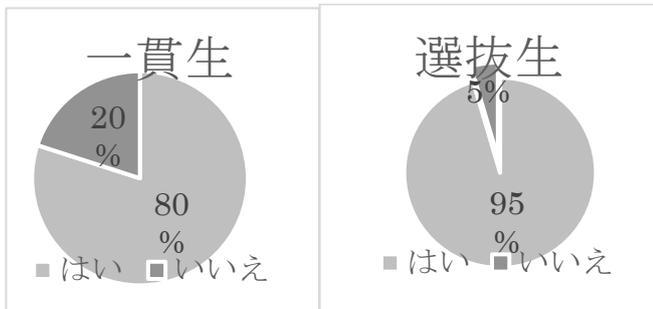
演奏時間は二時間ほどで、Jポップやマンドリン曲、アンサンブルコンテストでの発表曲に加え、毎年夏に開催される全国大会での演奏曲も披露している。

パンフレット、ポスターを作成し、ポスターは近所のお店などに掲示して宣伝している。

お客さんは保護者や学校の先生中心だが、一般の人にも来ているため、新入生の勧誘に役立っている可能性もある。

2. YGM班員へのアンケート (一貫生10人、選抜生22人) より

Q1 入学前からYGMの存在を知っていたか



Q2 YGMに入った理由 (多かった回答)

- ・体験入学の時の演奏を聴いて (一貫生 1、選抜生 8)
- ・演奏が良かったから (一貫生 3、選抜生 2)
- ・楽しそうだったから (一貫生 2、選抜生 3)
- ・かっこよかったから (選抜生 4)
- ・弦楽器を弾きたかったから (一貫生 1、選抜生 3)

Q3 他に候補だった班

運動班(マネージャー含む)	文化班	班活動をし ない	なし(ギタマンのみ)
11	27(うち音楽班 18)	1	4

→音楽班の中でも多かった意見は弦楽班 (5票)、吹奏楽班 (7票) だった

Q4 中学生の時の部活動

運動部	文化部
7	25(うち音楽部 23)

音楽部のうち多かった意見は吹奏楽 (17票) だった

Q5 入班前に新生向けコンサートや楽器体験に来たか

- 一貫生：はい 6票 いいえ 0票
- 選抜生：はい 20票 いいえ 2票

Q6 YGMの魅力 (多かった意見)

- ・仲が良い (18票)
- ・楽しい (9票)
- ・雰囲気が良い (6票)
- ・お菓子パーティーがある (5票)
- ・楽器の音色が綺麗 (4票)
- ・大会で大阪に行くことができる (4票)

3. 十月いっぱい行われた屋代高校附属中学生の勧誘の結果と、新入班生へのインタビュー

{中学生勧誘の結果}

楽器体験と 211 での演奏を行ったが、楽器体験はある程度の人数が来たものの、211 での演奏はあまり人が来なかった。

{新入班生 T さんへのインタビューより}

- ・楽器体験には一度来ていて、体験した楽器はコントラバス
- ・ギタマンに入班した理由は賞が欲しかったから
- ・演奏は去年の鳩祭で聴いた
- ・他に候補だった班は吹奏楽班、合唱班、文学班

5. 提案

A:YGM の演奏について

今までの講評や意見より、

- ①ピッキング(特にアップ)を強化する
- ②右手と左手の動きが噛み合うようにする
- ③アクセントをしっかりとできるようにする
- ④メロディーをうたって弾く

⑤音量を出す・音を響かせる

ことが課題として挙げた。ここから提案する練習方法は、

- ①→アップから弾き始める練習をする
- ②→ゆっくり指を確認しながらの練習と、速いテンポでの練習の両方をする。
- ③→既にあるテヌート・スタッカート基礎練習にアクセントを追加する。
- ④→強弱中弱やアウフタクトなど、メロディーの動きを確認し、常に意識する。(基礎練習時も)
- ⑤→音量を上げる練習を欠かさない。(可能なら音の響きにくい場所での練習)

B:新生の勧誘について

新生歓迎会では例年の演奏のみの発表ではなく、パワーポイントなど視覚での情報を取り入れ、Q6で挙げた YGM の魅力や行事・大会の様子、活動実態をわかりやすく伝えるようにしたいと思った。

毎年新生への宣伝のために 211 教室でコンサートを行っているが、今年度はあまり人が来なかった。アンケートやインタビューなどの結果から見ても、演奏を聴いてもらうことが勧誘に大事なことだと分かったので、人が集まるタイミングに演奏したり、教室に入りやすくしたり、などの工夫をして、演奏を聴いてもらえるように頑張りたい。

また、そもそもギターマンドリンを知らない人が多いので、校内に掲示しているチラシを目立たせたり、YGM について詳しく分かるリーフレットを作成して 211 でのコンサートで配布したりして、積極的に情報発信していきたい。

{既に始めたこと}

- ・公式インスタグラムのアカウント開設

YGM の宣伝のためにインスタグラムのアカウントを作成した。大会や季節のパーティーなど、活動の様子を発信し、新生の勧誘等に役立てていきたい。

- ・定期演奏会の計画

研究結果を受け、来年度の五月末に定期演奏会を開く計画を立てている。これにより、YGM を宣伝し、また発表の場数を踏んで演奏のレベルを上げることを目指したい。

6. 今後やること

A.YGM の演奏について

- ・提案した練習方法を実際に試してみる。

B:新生の勧誘について

- ・提案で挙げたパワーポイントやリーフレットの作成を行う。
- ・定期演奏会の開催に向けての準備を行い、来年以降も続くようなものになるように計画、練習していきたいと思う。

7. 引用・参考文献

特になし

絵画の再現三次元

ーオリジナルを超える！角度を変えることで見る目が変わりますー

研究者 2年1組 大澤結人 矢口優希
2年4組 大屋丈瑠 滝澤翼

1. 研究目的

昔の絵画や映画のワンシーン、ポスターなどを実際に再現するという企画のテレビ番組が以前放送されており、これを再現した後、様々な角度から撮影することによって、作者の意図を理解することができるのではないかと考え、研究してみたいと思った。

2. 研究方法

①再現する絵画を決める。今回は、「真珠の耳飾りの少女（ヨハネス・フェルメール作）」と「君の名は。」に挑戦。

②再現に必要な情報を収集する。

③スマホ等で撮影する。今回は、誰でも簡単に撮影できるように、スマホで撮影。

（「真珠の耳飾りの少女」は背景を黒にするために、iPhoneのカメラ機能である「ステージ照明」を使用）

（「君の名は。」は、湖を中心にしたり、周りの草木や夕焼けを入れたり、時間を変えたりしながら撮った。

④撮影したものの中から、良いものを分析する。

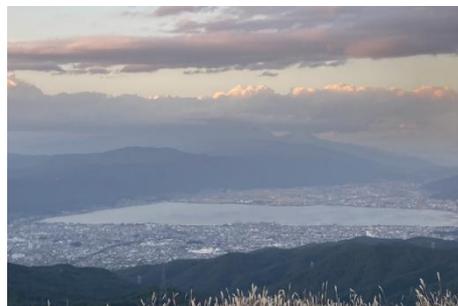
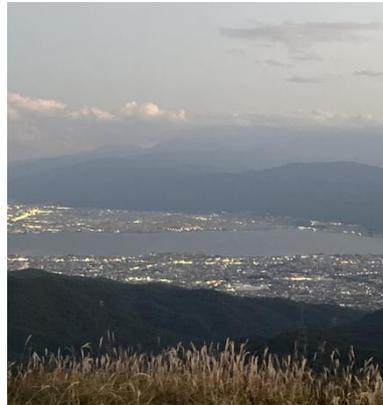
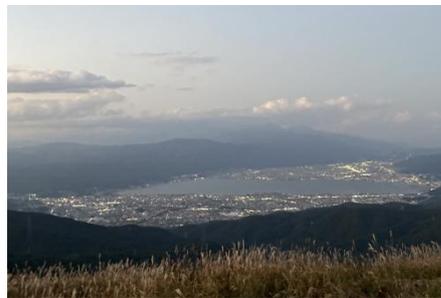
3. 結果・考察

〈「君の名は。」〉



「『君の名は。』のワンシーン」

〈撮影した写真〉



〈考察〉

・湖を強調するというよりも、むしろ周りの草木や夕焼けといった別の風景を際立たせようとしているのではないかと考えた。

〈真珠の耳飾りの少女〉



「見本」

〈撮影した写真〉



〈考察〉

・真珠よりも目やターバンに重点が置かれていると感じた。

4. まとめ

「真珠の耳飾りの少女」は、前回の報告書よりオリジナルに近づけて再現することができたと思う。真珠が絵の名前に銘打たれているが、ターバンや少女のはかなげな顔にも見る者に強く訴えかけるものがあるのではないかと感じた。「君の名は。」の方も、湖だけでなく森や夕焼けなどその周りにも重要な役割があるのではないかと感じた。

5. 自分たちの提案

現地に行ったり、衣装などを用意したりすれば、高価なカメラがなかったとしても、スマホで簡単に撮影できるので、やってみてはどうだろうか。

6. 今後の課題、時間があれば行いたいこと

- ・「ステージ照明」を使用した結果、ターバンなどが少しぼやけてしまった。
- ・真珠の少女のモデルを替えてみる。
- ・今回再現した二つの写真を何種類か用意し、印象についてアンケートを取る。

7. 引用・参考文献

https://th.bing.com/th/id/OIP.jfC_HB68aMf4PuD-kzd0YwHaHa?pid=ImgDet&w=60&h=60&c=7&dpr=1.5

<https://sugimag.com/pilgrimage-to-sacred-places/yourname-holy-ground-summary-itomori/>

キャラクターが我々にもたらす影響

～ニーズに合わせた商品の拡大と活用～

研究者 2年2組 32番 福島一心
31番 平坂海晴 33番 松橋武晃

1 研究目的

日常的に生活に溶け込むキャラクターだが、彼らの商業効果や活用方法、人間に与える印象の効果にはどのようなものがあるか調査する。

2 現状

(1)キャラクターの利用用途

①キャラクターそのものを商品とするもの

これは一番メジャーな利用方法で、キャラクターのデザイン・魅力に依存する利用方法。例として、アニメ・ゲーム・漫画のグッズや、キャラクター制作会社などがあげられる。

②キャラの知名度を利用した商品の宣伝

①であげられたような有名なキャラクターをCMに起用したり、コラボレーションなどを通して食品や新製品のPRとして活用されている。

③新たなキャラクターによるイメージ付け

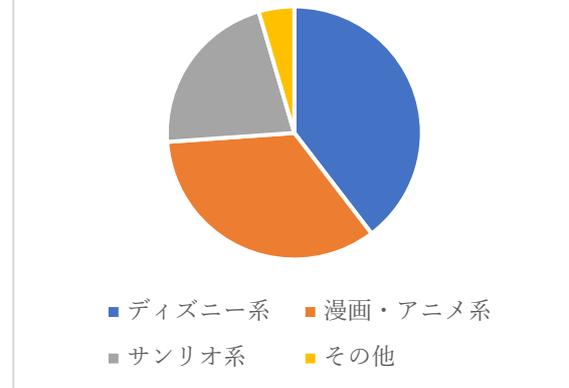
企業の顔となるイメージキャラクターや、地域のPRを行うゆるキャラなどが分類される。このキャラクターといえはこの企業といった広告党となることで消費者の購買意欲を高めることができる。

(2)キャラクターの認知度

右上のグラフのアンケートより、世間的にはディズニー系や漫画・アニメ系のキャラクターの認知度が高いことが読み取れる。また、キャラクター制作会社のサンリオのキャラクターも名前が多く挙げられた。

以上の結果から、キャラクターそのものを商品とするキャラクターは認知度が高く、一方で企業キャラやゆるキャラは認知度の割に認知度は多くないことが読み取れた。

キャラクターといえ



年齢不問男女 112 人にとってのアンケート調査

3 研究方法

(1) 2 - (2)の結果より、人気を集めたキャラクター制作会社株式会社サンリオへメールを通して取材。人気のキャラクターに求められる特徴を探る。

(2) インターネットを通してキャラクターがもたらす経済効果について探る。

(3) アンケートを用いてキャラクターと商品購入の関係性を探る。

4 結果

(1) 株式会社サンリオへの取材 (抜粋)

Q1 キャラクターを制作する上で大切にしていることはありますか？

A サンリオのキャラクターは愛と友情のメッセージの役割を担っていることから、誰もがかわいいと思うキュートであることを大切にしています。

Q2 貴社のキャラクターを広く認知してもらうために行っていることなどありますか？

A サンリオキャラクター大賞をはじめとするキャラクターの認知拡大事業や、毎月発行される「いちご新聞」による企業活動の発信などを行っています。

Q3 キャラクターであることの強みやキャラ

クターだからできることなどはありますか？

A 愛と友情のメッセージを様々なサービスやビジネスに載せて展開できるのが強みと考えています。

近年のサンリオキャラクター大賞の上位結果

	1位	2位	3位
2019	ハローキティ	シナモロール	ポムポムプリン
2020	シナモロール	ポムポムプリン	ポチャッコ
2021	シナモロール	ポムポムプリン	ポチャッコ

(2) キャラクターがもたらす経済効果 (例)

{出典 参考文献2}

①ゆるキャラの代表格くまモンの経済効果

くまモンを利用した商品の 2012 年の売上高は少なくとも 293 億円。年間の PR 効果は 1000 億円にも上ると予想される。

②お菓子キャラの二次利用による経済効果

スーパーでおなじみのお菓子「たべっ子どろぶつ」。発売から四十年以上経過しているが、現在、パッケージキャラクターを一番くじなどにすることでお菓子の需要が少なかった若者世代からの大きな利益を獲得している。SNS 映えを目的とした消費者も多く、そういった部分に刺さるキャラクターのレトロ感が人気爆発の理由だとされている。

(3) キャラクターと商品購入の関連性

年齢不問男女計 134 名の回答に基づく結果。(SNS を用いて集計)

キャラクターとのコラボ 商品を購入しますか？



- 好きなキャラクターなら購入する
- 好きなキャラクターでも購入しない

以上の結果により、好きなキャラクターが関わる商品を購入したいと考える人が 8 割を超えた。

5 考察

近年のサンリオキャラクター大賞の結果を読み取ると、犬などをモチーフにしたかわいらしいキャラクターが上位を独占していた。このことからキャラクターとして人気を集めるにはかわいらしさの需要がある女性人気の獲得が必要だと考えられる。加えてくまモンの経済効果を見る限り地域活性化や地域 PR にゆるキャラは欠かせない存在であることが分かった。また、キャラクターとのコラボ商品は普段購入しない層からの売り上げも多く見込めることが分かった。

6 今後の課題

かわいいキャラクターに焦点を当てて研究を進めたが、違ったジャンルのキャラクターとその影響についても調べていきたい。

7 参考文献

1) 株式会社サンリオへの取材結果

2) ゆるキャラのヒミツ

<https://makiing.wordpress.com/2013/05/22/%E3%82%86%E3%82%8B%E3%82%AD%E3%83%A3%E3%83%A9%E3%81%AE%E3%83%92%EF%E>

印象に残る写真・画像を作りたい

～伝えたいことを表現するために～

研究者 2年5組15番 島田歩実

2年6組18番 龍野瑞希

2年6組34番 柳沢瑞季

1. 研究目的

画像設計に興味があり今まで本格的に画像を扱ったことがなかったので、これを機に自分たちのできる範囲で写真を撮り、画像を制作し、コンテストに応募してみようと思ったから。

2. 研究方法

- (1)同じ条件の中で光を強調した写真一枚と、陰を強調した写真一枚を撮影し比較する。(カメラの露出補正機能(光の調節機能)を使って光を調節する)
- (2)各種写真コンテストに応募し、講評をもとに考察する。

3. 研究結果

(1)光が多い写真(図1)

- ・光の筋が長い
- ・木の枝や葉の緑色まで写っている

陰が多い写真(図2)

- ・逆光になり、全体的に黒くなっていて彩度が低い

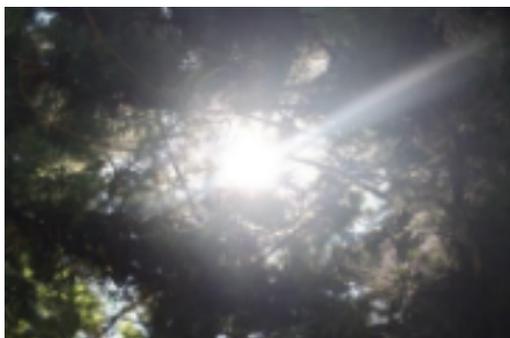


図1



光が多い写真(図3)

- ・綺麗に見える
- ・輪郭がぼやける
- ・柔らかい印象を受ける

陰が多い写真(図4)

- ・輪郭がはっきりする
- ・色が濃く、彩度が高い



図3



図4

- ・比較から
- ・光を真正面から受けると、手前にある物体が逆光により黒くなって彩度が低くなる。
- ・光を横から受けると、陰がはっきりとして彩度が高くなる。

(2)各種コンテストの結果と考察

ジェンダーデザインコンテストに図5を応募し、入選した。

- ・講評から
- ・画面が対角線で区切られていることで、かっこよくダイナミックな印象を受けた。おもしろいと思う。
- ・この作品の核になっていることは、スカートを履きたい男性が世間の目を気にし、スカートを履かずに心を沈ませ世間にも身を沈ませる(溶け込む)のか(*Sink*)、それともスカートを履いて心を浮かばせ世間からも浮くのか(*Float*)、という「心のゆらぎ」だと思う。その「心のゆらぎ」をもっと的確に表現できるといいと思う。



図5

4. 考察

(1)から

光の量を変えると、彩度の強弱や物体の輪郭の精細度などの変化をつけられることが分かった。また、正面から光を受けた場合と横から光を受けた場合は陰の強調が反対の結果となった。

それらの変化により同じ構図、物体の写真でも大きく雰囲気を変えられることが分かった。

(2)から

まず、自分たちの作品に込めた「伝えたいこと」の大部分が表現できており、伝えられたのはよかった。

しかし、講評にあった通り、「心のゆらぎ」の表現が不十分だった。画面を直線で区切るのではなく、波線や曲線で区切ることでよりの確に「心のゆらぎ」を表現できるのではないかと思った。

5. 参考

- ・参考文献

<https://pdisp01.c-wss.com/gdl/WU/FORedirectTarget.do?id=MDMwMDAzNjA4MTAz&cmp=ACM&lang=JA>

- ・使用カメラ
 - ・EOS M6 Mark II (Canon)
 - ・EOS Kiss M (Canon)
- ・参加コンテスト
 - ・第71回写真県展 (主催：信濃毎日新聞社)
 - ・「写真とことば」ジェンダーデザインコンテスト (主催：福岡市九州大学芸術工学研究院社会包摂デザイン・イニシアティブ)