

SOCIAL DESIGN

01

感受百年歲月

日本橫手市增田町工作營成果彙編

SUSTAINBILTTY

永續 / 文化

CULTURE

林家華

CHIA-HUA LIN

/

陳彥甫

YEN-FU CHEN

/

陳明娟

MING-JUAN CHEN



LABS FOR SOCIAL DESIGN



TATUNG
大同大學

/



YOKOTE-SHI
橫手市

/



秋田
國際教養大學

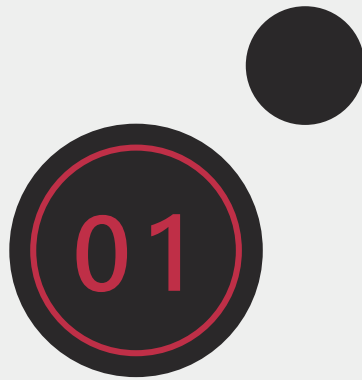
Digital und Meer
株式会社デジタル・ウント・メア

/



秋田公立美術大學

/



SOCIAL DESIGN

社 會 設 計

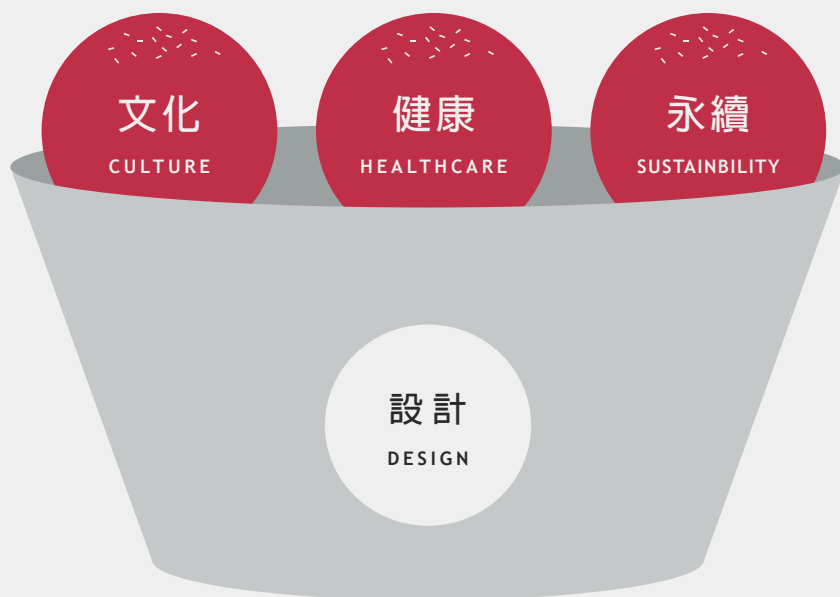
健康關懷 / 永續 / 文化

社會設計關注設計師的社會素養與社會意識，反思設計師自我在社會中的角色與責任，並透過探索、創造、製造和測試的模式，結合設計思考及實作，進行以「有助於改善人類福祉」宗旨的設計過程，進而解決複雜的社會問題，為積極的社會變革及創新做出貢獻。

(文化 + 永續) X 設計

美好社會的想像、改變與建造

Labs for Social Design 為以跨領域的方式，結合不同專業領域的研究室，透過設計思考及設計方法，將關注焦點由社會創新拓展至解決社會議題的組織。我們致力於透過國際化設計工作營的方式組成團隊，以「(Culture 文化 + Healthcare- 健康 + Sustainability- 永續) x Design- 設計」為社群的價值核心思維，定期籌劃各式國際化的設計與文化交流的活動，用更關寬廣的視野，以任何可以觸及的社會範疇與議題作為設計標的，讓設計團隊觀察、體驗當地的文化風俗，並與當地的人們建立對話與關係，一起參與思考、發想與協同設計的歷程。透過傾聽心聲、交換意見、跨域的對話等協同的過程，彼此能反思究竟面對什麼問題、該專注於設計什麼、要提出什麼解決方式，經由接觸、交流，進而同理。



The imagination, change and
construction of beautiful society.

本次 Labs for Social Design 帶領團隊到四月份，櫻花盛開的日本秋田縣橫手市，因著該區增田町的「增田傳統的建造物群保護群區 - 中七日町通り」街區在 2015 年被指定為日本文化財的保存街區，居民的日常生活一下由安詳平靜的街區，突然變成國際觀光熱點，不僅居民對於生活環境的轉變，對於觀光服務的應對也面臨著巨大的衝擊。其中，最為困擾的是服務外國旅客，居民不僅語言不能有效溝通外，許多日本的禮節與傳統資產的保護方式無法有效傳達給外國旅客，因此希望透過設計來協助居民與遊客之間，能有一個溝通順暢的方式來達到最佳的觀光服務品質及維護地域傳統文化的保存。

透過與當地居民的溝通，具有跨文化、跨語言的圖像符號標誌設計，便成為此次的設計目標。此次任務著重於「(文化 + 永續) x 設計」為主旨，設計團隊對於更具理解度、與能與地域環境的融合度與傳遞文化美感的圖像符號具有無限的熱情與想像，對於如何設身處地的同理、換位思考與為他們著想有著很多想挑戰與實踐的心。雖然處在有限的資源下，但設計團隊願以己力幫助增田町朝著打造一個美好文化遺產的街區邁進，不僅希望憑著自己的設計「新點子」來改變社會，更給團隊一個與世界對話與交流的機會，擁有更包容的心及多元完整的國際觀，來建立一個彼此微笑、友善的社會。

讓我們一起為著打造永續良善的世界，來大展長才！

設計科學研究所 助理教授

林象華

目錄 CONTENTS

08 | 編者介紹

編者序言

12 | 以設計傳達獨特華美的百年內藏物語

16 | 以設計溝通工具探討人與百年內藏的關聯性

20 | 另類的日語教育及國際交流

26 | 國際的產学官連携事業から広がるグローバル社会へ

28 | 國際的產学官連携で得たものと今後の展望

30 | 國際的產学官連携モデル事業とピクトグラムを作ろう
in 増田まで

34 | 増田地域の現状・蔵ッカーズ・増田地域の今後

* | 大同大學 & 横手市 工作營

* 主要參與人員

* 増田町手冊内頁

* 發表成果 PPT

* 國際參與式圖像符號設計核心實踐流程

* 工作營紀錄

* 横手市的歷史風貌

* 圖像符號設計評價調查

* 總結與致謝



— 感受百年歲月 —

日本增田町文化財圖像符號設計工作營
International Workshop of Pictogram Design in Masuda



編者介紹

Editor's Introduction



林家華

設計科學研究所 助理教授

Chia-Hua Lin

筑波大學 人間綜合科學研究科
藝術專攻 視覺傳達設計組 博士

臺灣藝術大學 造形藝術研究所
視覺傳達設計組 碩士

視覺環境 & 品牌策略研究室

人有 90% 以視覺進行事物判斷，爾後再進入五感的反應及行為。透過視覺訊息讓使用者掌握訊息，已是設計最不可忽視及考量的因素。視覺感官所影響的範圍包含環境、人、事、物等各種事物之間的整體互動及關係。而利用視覺人因、造形、環境心理去探討使用者認知，可進一步幫助使用者解決在人與環境、與物、與訊息的互動關聯。本研究室所關心的議題為：

1. 指示標誌設計 (Signage Design) :

以視覺人因、圖像符號設計、造形心理及資訊設計 (Information Design) 方式等解決指示標誌資訊閱讀、心理認知與評價、尋路 (Wayfinding) 等系統性的問題。

2. 地域品牌 (Regional Branding) :

以品牌策略的研究方法，探討地域識別及意像的差異性，解決地域均質化發展的問題，研究範圍溯及地域品牌認知、地域品牌體系建構、地域商品發展策略、環境色彩計畫等領域。

3. 策展教育 (Regional Branding) :

以策展企劃與實務的教學手法與形式為探討方向，主要著重設計師在策展「觀點革命」的訓練發展及策展的企劃能力的培育。企圖建構策展教育的學習指標與評量方式。

**陳彥甫**

媒體設計學系 助理教授

Yen-Fu Chen

英國雪菲爾哈倫大學 文化、傳播與計算機研究院
藝術與設計研究中心 博士英國雪菲爾哈倫大學
雪菲爾藝術學院 碩士

參與式設計研究室

參與式設計研究室將不同背景使用者及設計專案相關族群視為設計夥伴，並致力於發展共同設計的溝通工具及方法。藉由共同設計的概念，將設計夥伴視為共同設計師參與設計過程的最前端階段，以提供自身觀點、經驗及夢想給設計師，探討人、物、環境三者之間的關聯性。在這個設計階段中，所有參與者提出設計構想並擬定設計方案，所有參與者都有設計決策的權力，共同進行社會創新。目前研究室進行的設計研究專案包含互動設計、遊戲設計及產品設計，這些專案專注於老化、醫療保健、科普教育、防災和地區永續發展等社會議題，本研究室的核心理念為：

1. 包容性 (Inclusive) :

設計是以人為出發點，不同族群有不同需求，設計團隊應該理解不同族群的不同需求，尤其是非常需要他人理解並協助的弱勢族群。然而，設計無法解決並滿足所有族群的需求，因此，設計是要以包容最多族群需求為主要目標，並在不造成多數族群的困擾下，盡可能地考量並滿足弱勢族群的需求。

2. 遊戲化 (Gamification)

趣味 (Fun) 是生活中不可或缺的元素，而遊戲化的概念是將趣味元素融入至設計，讓枯燥的內容有趣，引起社會大眾關注值得留意的議題，此外，在使用情景下，藉由遊戲化來引導使用者的使用行為具有意義，並滿足其成就感，願意持續使用產品或學習。

**陳明涓**

應用外語學系 助理教授

Ming-Juan Chen

御茶水女子大學 人間文化研究科
比較文化學專攻 人文科學 博士東京外國語大學
地域文化研究科 碩士

日語教育 & 跨文化溝通學研究室

台灣與日本關係密切，學習日語的人也非常多。但第二外語的日語教育因每個教室的學習環境、學習期間、學習動機等皆大相逕庭不易掌控，故使其成為一個比較容易被忽略的群組。本研究室以該群組學生的自律學習為目標，進行教學改良的嘗試及教學方法的開發，並針對其教學成效進行研究。在跨文化溝通學方面則是以「共生」為主要概念，研究分析跨文化場面的各種現象。本研究室所關心的議題為：

1. 第二外語之日語教育：

主要探討如何誘發第二外語學生的學習動機，改善教學方法，提升學習成效。並且讓學生學會善用資源自律學習，期望學生的學習不會因為畢業而中斷。

2. 日本文化教育：

網路資訊發達的現在，教室內的教學應朝網路所不能替代之方向進行，日本文化教育亦然。本研究室嘗試以體驗的方式教授日本文化，讓學生透過自身經驗來認識日本文化。

3. 跨文化溝通：

隨著全球化的快速發展，各國人民彼此往來也日趨頻繁。但面對跨文化場面大家還是會以優勢語言或文化為主。但這種方式是無法達到真正的溝通。本研究室提倡「共生」概念，希望藉由改變想法達到改善溝通。





編者序言

Editor's Preface



以設計傳達獨特華美的 百年內藏物語

林家華 | Chia-Hua Lin

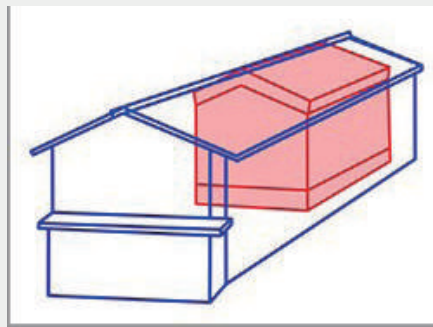
圖像符號設計開啟文化的國際化絮語

全球的觀光活動在質量上日趨多元豐富，因著各國在鄉鎮合併上的推動政策及地域活性化的社區營造策略，使許多自然、人文襲產的景區開發與再造也不斷地醞釀發展，因此提供國際旅客友善且具文化獨特性的旅遊服務環境越顯重要。然而，目前許多新興的人文襲產景區及再造觀光街區缺少能有效傳達各地特色的區域觀光地圖，在不同文化的脈絡下，當地的文化習慣及傳統無法通用性的傳達給國際旅客，造成國際旅客的尋路及體驗上的問題。

此外，日本由於東北 311 震災的影響，各地在區域的復興及觀光發展上相當積極，然而面臨國際觀光客倍增之情況，許多市町合併的城市規劃政策下所產生的新興景區，無法提供國際化的觀光引導，使當地許多景點的說明與服務無法因應國際遊客之需要，而日本秋田縣橫手市增田町的「增田傳統建造物群保護群區 - 中七日町通り」街區即為實際案例之一。根據秋田縣的官方觀光調查(2015)，日本秋田縣的國際旅客相較於去年增長 16.7%，其中臺灣旅客比例佔全部的第一位，在此背景脈絡下，日本秋田縣橫手市，希望藉由臺灣設計團隊之視點，為該區新開發之「增田傳統的建造物群保護群區 - 中七日町通り」街區，進行觀光圖像符號的指示標誌設計。與增田町管理人員的訪談之下，該歷史街區為新興的歷史文化觀光景區，在國際觀光客驟增的情況下，於公共場域中缺乏在整體視覺環境上適當的誘導、引路及相關的參觀說明，造成街區管理者、當地區民及觀光客的不便，影響整體觀光體驗，因此需要發展一融合當地氛圍且可活用於各類公共標示使用的系列性圖像符號，以因應各國觀光客來訪時在尋路、引導及解說之需要，提升該區整體的文化體驗與服務。

獨特華美的百年內藏

日本有許多以藏為名的地區，如倉敷、川越、喜多方等。但該地區的建築特色是店面寬度不大（約 9 ~ 12.6 公尺），屋子深度極深（約 90 ~ 180 公尺）。而藏都建築在主屋後面，所以從街道上是不太到倉庫。因為該地區屬豪雪地區，所以該地區的倉庫不同於其他地區，外面會有一個保護用的建築物（「鞘」）。也因此該地區的倉庫稱之為「內藏」，如圖。



該地區是在 2013 年時被選定為文化保存區，保護對象共 143 件。目前，免費公開的有 7 間（其中 1 間需要預約），付費參觀的有 12 間（其中 5 間需要預約）。和一些保護區不太一樣的是，現在可以參觀的建築物中有不少是有人居住，或是依然以店面的方式在營業，並希望參觀者在一些事物上能夠理解與配合。過去幾年來日本對於振興地區不遺餘力。目前的安倍政府也提出了「地域創生」計畫，希望能活化地區的經濟與發展。然秋田市的觀光部份 2015 年較前年下降 0.2%，但外國人住宿客卻是增加 16.7%，而外國人觀光客中臺灣人占最多，橫手市一整年的觀光客人數中，2 月（雪洞祭）最多，再來是 7 月及 8 月，另外橫手市的觀光活動中，增田町的「蔵の日」的觀光客有增加趨勢。在過去增田地區並非觀光地區，所以並沒有太多觀光的設計與考量，但現今觀光客（含外國觀光客）有逐年上升的趨勢，因此以圖像符號來指引觀光客的體驗，實為對於區域振興有一定的助益。

參與式的圖像符號設計共享了國際情感與文化思維

圖像符號具有普遍性，可以理解成是一種超越語言和文化隔閡的表達方式是建立在邏輯性的視覺語言，用圖像表示的資訊就會具有解決文化上差異的作用，因此圖像符號的重點，在於在將視覺資訊以更吸引記憶、更具理解度的方式進行設計。但就就視覺認知的理論可知，圖像的意義並非是本能反應或是固有的情況，而是經過自身的文化經驗或是學習形成記憶和認知，因此說明了圖像符號並非固定或絕對的。接收圖像是經由視覺感知器官，他給予我們原始的經驗，大腦並藉由這樣的經驗儲存起來，當接觸類似的視覺經驗時，便喚起過去的視覺記憶進行比對和分析，進行判斷。藉

由這樣的過程，我們才能建構知識。雖然圖像會經由不同的視覺經驗而有認知上的差異，但也在一定的基礎上具有共同的表徵意識，相反的也可以用此來統合文化上的差異。

在設計繪圖文字時，設計者的文化預期對於圖像的呈現有重要的關聯性，設計者的主觀意識對於圖像的設計有一定程度的影響，依循著設計原則，才能避免過於偏頗或是解讀上差異過大的情況。圖像符號可以從語意的轉換、人事物的基本架構、型態的表現形式、具象與抽象的組合方式、動靜態呈現等方面進行。而本次設計任務為了更了解當地居民對於未來可活用於街區的圖像符號呈現的想像，並且讓設計團隊能更貼近當地的人們及環境所需，讓兩方參與對話的空間與情感與文化思維交換的時間是必須營造的，因此導入以參與式設計的思考與執行方法，讓大家以一起參與這個以設計創造、改變、轉化語言的圖像符號設計過程。

參與式設計 (Participatory design), 設計過程由設計及使用者合作參與研發，在設計過程中，使用者積極主動參與開發程序和設計活動，且使用者地位等同於設計師，兩者之間並無從屬關係。由兩個或兩個以上的設計主體，透過訊息交換及相互協助，讓使用者在開發團隊中和其他成員一起分工，合作共同完成一設計任務。此概念主要強調使用者之參與性，讓其意見融合進決策過程中，逐漸演化成協同設計過程。此協同參與之方式，可專注在於設計研究以及實做，並透過不同專業領域的對象協同合作，本研究將依循此設計引導方法，期望可以達到臺日雙方之間跨文化的差異性和專業度進行相互交流，以達到以使用者為中心之協同設計合作。

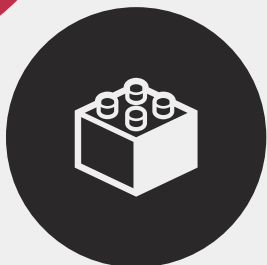
試著用新手的心態去同理

本次參與單位，除了本設計團隊外，增田町的市民及地方自治組織代表、日本秋田美術大學及國際教養大學的設計參與、橫手市役所、Digital Und Meer 公司等單位協同舉辦。參與式設計過程中的所有參與對象，皆被視為是共同設計者，彼此之間運用自己的專業知識、經驗、思考方式和創意，提出不同面向考慮的要點。在參與式設計的運作方式過程中，引導工具被視為使用者與設計師之間彼此的溝通橋樑，使用此方式討論使用者經驗，不管在思考、調查、圖像設計執行等方面，更重視使用者之需求及感受，因此在設計起初，試著讓團隊用新手的心態去同理、看待問題，鼓勵團隊樂意去聆聽、感受與嘗試。本次的設計架構基於協同設計的概念，以系統化的方法來發現、發想、提出點子、改善設計，鼓勵設計團隊用對話、分享，以直覺來觀察、詮釋所見，進而設身處地的考量、理解使用者的想法。

創造百年文化的國際性對話

在江戶時代的結束轉移到明治時期開始，許多商人因著日本秋田縣橫手市增田町是菸草、生絲及釀酒的生產地而移居到此。因為該區為日本最大降雪地區之一，為了防止豪雪，因此他們在所居住的主屋內部（房子後方），再接蓋一稱為內藏的長內部空間。每個房子臨街約 5-7 間的狹小距離，但深度卻長至 50-70 間（間 - 不是長度單位，是為日本房屋測量的單位，指建築物中，柱子與柱子之間的距離為 1 間。例如江戶間：1 間 = 6 尺；京間：1 間 = 6 尺 5 寸）。隱藏在豪雪地區的傳統家屋 - 豪華絢麗的內藏，為文化珍貴瑰寶，許多當地特殊的文化風俗、由自然環境衍生出的獨特生活模式及建築精華，在成為文化遺產的同時，也帶進了國際觀光的熱潮，百年文化的物語，需要傳達它的喃喃絮語與兀自美麗。以臺日跨文化參與式設計的方式針對增田町之歷史街區進行公共標示的圖像符號設計，不僅建立跨國際的設計合作模式外，更透過多次的驗證提出具體歷史街區的圖像符號，創造增田町百年內藏文化的國際性對話，不僅可提供當地在尋路引導與觀光說明時實際上的活用，以利國際旅客能夠在不熟悉的場域，也能夠獲得安心的文化觀光環境，並希冀能擴大使用之區域與範圍，為文化觀光創造國際化的友善旅遊與優質的體驗服務。





以設計溝通工具探討人 與百年內藏的關聯性

陳彥甫 | Yen-Fu Chen

將「參與式設計」發生在日本秋田縣橫手市增田町的動機

自 1970 年代起，將使用者帶入至設計過程中的概念與方法，就開始活躍於北歐斯堪地那維亞半島的挪威、瑞典、芬蘭、丹麥等國家，其方法與過程強調設計團隊與使用者之間的合作，來幫助改善使用者的工作情況。隨後，不少設計工具與技巧被發展用在鼓勵使用者在設計過程中，讓使用者說出自己的經驗、需求與夢想，並賦予使用者設計決策權，有機會影響設計結果，最後與設計團隊共同創造產品價值，如此民主的設計過程是「參與式設計」，讓設計團隊與使用者有機會「共同創造」與「共同設計」。

日本秋田縣橫手市增田町擁有令人驚艷的文化財——「內藏」，但更令人佩服的是當地居民與這些文化財一起生活，卻能將這些文化財保存良好，甚至開放給外來觀光客欣賞，因而吸引大批外來觀光客來觀光。這些外來觀光客也包含來自不同文化與語言的國際觀光客，在這樣的情況下，橫手市增田町需要可被應用於國際觀光產業，但卻能突顯出自己文化特色的指示圖像符號，為滿足這樣的需求，跨文化和跨語言的設計工作營應用「參與式設計」概念，目標是讓不同語言和不同文化的使用者，「共同創造」與「共同設計」適合於增田町的觀光用指示圖像符號。

共同設計溝通工具的重要性

這次國際設計工作營的參與者，除了大同大學設計學院師生、橫手市增田町當地居民和橫手市役所外，也包括日本秋田美術大學師生及秋田國際教養大學師生，參與者的文化背景來自台、日、美、歐。除了參與者文化和語言不同之外，此外，這場工作營大多數的參與者是非設計背景，在進行共同創造與共同設計的設計過程時，如何讓不同文化參與者進行設計溝通，並且能分享彼此經驗和觀點的溝通工具，更顯得重要。在使用者參與共同設計的過程中，為了讓使用者提出和產生設計想法，共同設計的溝通工具被視為使用者與設計師之間的「設計語言」，其目標是用來協助使用者和設計師討論用戶體驗，尤其是討論產品、介面、系統和環境的體驗。因此，在共同設計過程中，共同設計所使用的溝通工具專注於用戶體驗，而不是在產品形式。

共同設計過程中，用戶的需求或想法往往是無法用文字和語言清楚形容，而這些需求或想法，對於設計團隊有許多潛在性的設計想法，藉由共同設計所使用的溝通工具，用戶可以將使用經驗、需求和夢想，透過心理學的「投射技巧 (projective techniques)」讓設計團隊理解。這些工具能夠協助設計團隊理解人們的隱性知識，並且探索人們的潛在需求，尤其是在設計發展過程的初期階段。不同設計專案所使用的共同設計工具都不同，而衍這些工具是由設計師或設計團隊根據專案內容和需求所規劃。一般而言，規劃衍生工具時，需考量視覺呈現和言語表達，這樣才能協助不同背景和觀點的人們，將他們的想法和意見進行連結。



拉近彼此認知的設計溝通工具

在這場設計工作營中，設計團隊挑選的溝通工具是拍立得照片和樂高積木，這兩項分別是平面工具和立體工具，也有各自的用途。拍立得照片是藉由輸出機，將參與者在進行增田町旅遊體驗所拍下的照片列印出來，藉由實體照片的觀看回想，創造參與者看照片回憶的情境，進而幫助參與者分享自己對於增田町文化財的經驗及看法，再從中討論自己與他人對於增田町文化財觀點的相異點。此外，參與者在拍立得照片分享時，有機會述說照片中對於自己具有意義的事物。

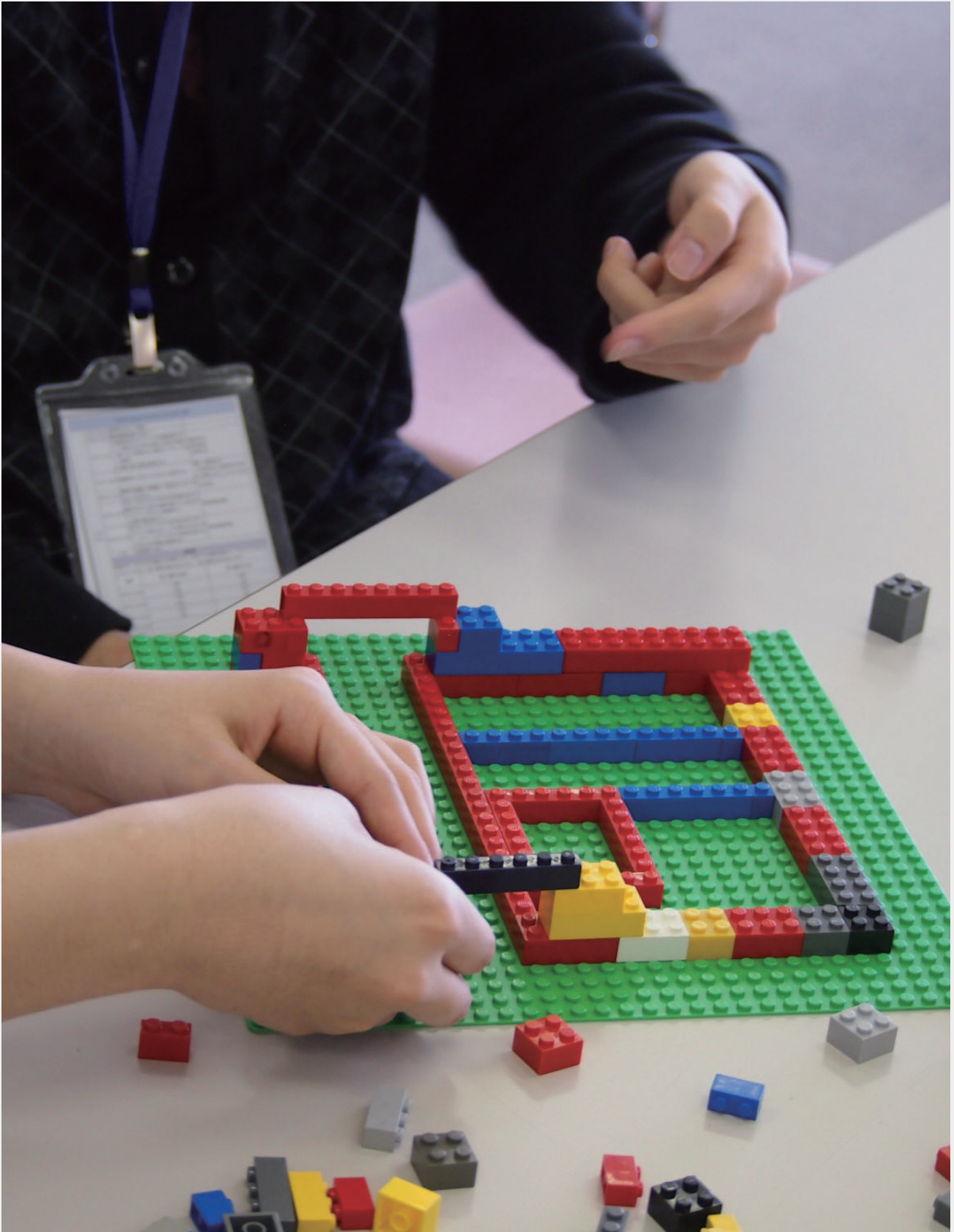
而樂高積木則是讓參與者進行拼湊出增田町的立體空間，透過這個迷你的立體空間原型，讓不同文化背景的參與者，一起探討居民生活空間與文化財之間的關係，並指出觀光用指示圖像符號可擺放位置及需求的可能性。樂高積木提供參與者立體視覺及觸覺討論的機會，讓參與者在共同創造時，從平面概念討論發展到空間概念討論。

人人都有機會進入設計過程

「設計不再只是設計師的事」這個概念是正在進行式，任何與設計場域相關的人都有機會成為設計專案的一份子。這場設計工作營中，「人 - 空間 - 觀光用指示圖像符號」三者間的關係被拿出來探討，如何讓當地居民生活與外來觀光客觀光達成平衡是這場工作營的課題。

此外，這場工作營可貴的是不同文化背景參與者共同進行，雖然使用不同語言，生活模式也大不相同，但藉由拍立得照片和樂高積木兩項工具來溝通和理解彼此的觀點及想法，拉近彼此間認知的差異，並尊重不同文化的差異性，進而設計大家都認同且接受的觀光用指示圖像符號，這也是在這場工作營最大的挑戰。

不同領域及不同文化的設計合作，未來會持續發生，如何讓人人都有機會進入設計過程，並且能彼此溝通、理解及尊重想法，進而用在設計概念發展及產品開發，這是我們值得關注且努力的事。





另類的 日語教育及國際交流

陳明涓 | Ming-Juan Chen

當日語教育遇上設計工作營

隨著科技與運輸系統的進步，世界各地及各領域之全球化的腳步也越來越快。向來因為歷史及地理位置等因素往來頻繁的臺灣跟日本，近年更因為全球化的趨勢，使得彼此的交流更加密切。財團法人日本交流協會 2013 年度公布的調查統計報告顯示，全世界的日語學習者總人數 3,985,669 人，其中台灣的學習者人數有 233,417 人占整體的 5.9%，僅次於澳洲為世界第五位。以 2013 年台灣的人口 (23,373,517 萬人) 來換算的話，幾乎是每 10 人就有一個人在學日語。

台灣與日本的交流不僅止於日語學習，從個人到政府，從商務到觀光、文化、宗教等，範圍廣泛不勝枚舉。因此，台灣的日語教師在教授日語時，需要把學習者將會面臨的交流場面納入考量。本次的設計工作營與日語教育，也正因為交流的地點及任務內容都與日本相關，而讓兩者有交集。



以「共生日本語」為出發點

曾經，日語教育的觀點是只要有良好的語言能力，溝通就沒有問題。所以昔日的教授重點多在語言能力的練習及強化，致力於讓學習者的發音接近日語母語者，或強調正確使用的重要性。但事實上，在跨文化交流的過程中，良好的語言能力並不一定能獲得良好的交流結果。曾任教於御茶水女子大學的岡崎眸教授在重新審視跨文化交流的意義後，提出「共生日本語」的概念，認為跨文化交流中不應該將母語者的使用方式或習慣作為非母語者的學習準則，應該著重於雙方的相互調整，達到「對等」的關係。

「共生日本語」的概念確實是日語教師在檢視自己的教學時，一個重要的方向。在岡崎教授提出後，陸續也有不少研究者從不同的觀點切入，對其進行研究。但台灣的教學環境、學習者的背景等，皆不同於日本國內，無法一視同仁。不如以「共生」為重要關鍵字，擴大適用範圍。因為不只是日本國內，或以日語為溝通語言的交流場面，任何跨文化性的交流也都應該以「共生」為出發點。不同背景的人共同進行跨文化交流時，沒有那一個語言的使用者或某一個單位應該是主體或者掌握主導權。

與橫手市及 Digital und Meer 簽定國際產官學合作的時候，很多人都無法想像，學校要如何與國外的地方政府及企業進行對等互惠的交流合作。因為學校的國際交流或國際合作時，多以舉辦國際學術交流，或簽訂國外姊妹校的方式進行，讓彼此的教師及學生互相進行交流，達到「國際化」的目標。故當學校的對象不是教育單位時，對等互惠的關係就難以保持。然如上述，若能以「共生」為出發點，不將某個單位設定為主體或使其掌有主導權，且彼此願意互相調整，整體關係便能趨向對等。本次舉辦的增田町國際設計工作營就是三個單位以「共生」為主軸創造的互惠合作模式。大同大學的學生獲得前往日本，並與當地兩所學校學生進行交流的機會。橫手市政府藉由提供住宿、地區設計的問題點，讓更多人認識當地著名的內藏街 - 增田町。Digital und Meer 則讓當地居民及企業透過參與工作營，認識並了解今後地區所需的國際化。此合作模式獲得三者三贏的結果。

增田地區與工作營之「共生」

曾經，日語教育的觀點是只要有良好的語言能力，溝通就沒有問題。所以昔日的教授重點多在語言能力的練習及強化，致力於讓學習者的發音接近日語母語者，或強調正確使用的重要性。但事實上，在跨文化交流的過程中，良好的語言能力並不一定能獲得良好的交流結果。曾任教於御茶水

女子大學的岡崎眸教授在重新審視跨文化交流的意義後，提出「共生日本語」的概念，認為跨文化交流中不應該將母語者的使用方式或習慣作為非母語者的學習準則，應該著重於雙方的相互調整，達到「對等」的關係。

「共生日本語」的概念確實是日語教師在檢視自己的教學時，一個重要的方向。在岡崎教授提出後，陸續也有不少研究者從不同的觀點切入，對其進行研究。但台灣的教學環境、學習者的背景等，皆不同於日本國內，無法一視同仁。不如以「共生」為重要關鍵字，擴大適用範圍。因為不只是日本國內，或以日語為溝通語言的交流場面，任何跨文化性的交流也都應該以「共生」為出發點。不同背景的人共同進行跨文化交流時，沒有那一個語言的使用者或某一個單位應該是主體或者掌握主導權。

與橫手市及 Digital und Meer 簽定國際產官學合作的時候，很多人都無法想像，學校要如何與國外的地方政府及企業進行對等互惠的交流合作。因為學校的國際交流或國際合作時，多以舉辦國際學術交流，或簽訂國外姊妹校的方式進行，讓彼此的教師及學生互相進行交流，達到「國際化」的目標。故當學校的對象不是教育單位時，對等互惠的關係就難以保持。然如上述，若能以「共生」為出發點，不將某個單位設定為主體或使其享有主導權，且彼此願意互相調整，整體關係便能趨向對等。本次舉辦的增田町國際設計工作營就是三個單位以「共生」為主軸創造的互惠合作模式。大同大學的學生獲得前往日本，並與當地兩所學校學生進行交流的機會。橫手市政府藉由提供住宿、地區設計的問題點，讓更多人認識當地著名的內藏街 - 增田町。Digital und Meer 則讓當地居民及企業透過參與工作營，認識並了解今後地區所需的國際化。此合作模式獲得三者三贏的結果。

增田地區與工作營之「共生」

三個單位透過「共生」觀念所規劃的國際設計工作營，對於學生及地區而言更是一個體驗「共生」，學習「共生」的具體環境。首先，每位學生在小組內部都會體驗到跨文化交流及溝通的「共生」。本次工作營的學生成員是大同大學、秋田美術大學、國際教養大學三個學校的學生。大同大學的學生來自台灣，秋田美術大學的學生為日本人，國際教養大學的學生則除了日本人外，還有該校的留學生（羅馬尼亞籍及荷蘭籍的學生）。工作營的小組分配以三校學生皆能與他校學生互相交流為考量，所以每位學生都必須要面對不同學校，不同背景的組員。因此工作營期間處處可以聽到中英日文交

互穿插，或畫圖，或比手畫腳的景象。雖然學生們的背景及能力皆不同，但在工作營中大家皆對等。每個人都可以，也必須貢獻自己的想法。各小組竭盡所能互相討論，並朝共同目標「製作增田町歷史街區的圖像標誌符號」努力的過程，讓參與其中的學生們在一個真實的「跨文化共生」環境中學習。



其次，「製作增田町歷史街區圖像標誌符號」的工作營任務亦是另一個「共生」。橫手市的增田地區是秋田縣內有名的商業區，保留著許多從明治初期至第二次大戰前建造的歷史性建築物。日本早期的商家建造「藏」來儲存物品並不稀奇，但增田地區「中七日町通」附近商家所建的「內藏」就很特殊。因為該地區的「藏」除了有收納物品為主的「文庫藏」外，還有用來會客的「座敷藏」。而且這些「藏」外面都有牆壁與屋頂保護著，就像刀被刀鞘保護著一般，故被稱之為「內藏」，是雪國特有的建築構造。增田地區這一帶的特殊街景，因其文化價值受到肯定，所以於 2013 年 12 月 27 日被選為日本「重要傳統建築物群保存地區」。在秋田縣是繼仙北市的角館之後的第二個重要保存區。現在，這些內藏不僅是可以讓人遙想當年繁榮景象的珍貴建築，也成為當地重要的觀光景點。本次工作營的任務「製作增田町歷史街區圖像標誌符號」，主要是為了因應當地逐漸增加的外國觀光客，希望能有一套通用且易懂的圖像標誌符號協助增田地區面對外國觀光客。可謂是當地為將要面臨的「共生」環境進行準備。此外，這群沒有居住在增田地區，甚至是日本以外國家的學生在進行設計前，必須對當地環境及實際需求進行調查及訪談。與當地居民訪談的過程對學生而言是尋求「共生」的過程，也是確確實實的「共生日本語」體驗。





「合宿」與文化體驗學習

在日本國外教授日語時，礙於環境與資源的缺乏，日本文化相關內容多以教師單方面傳授的方式進行。偶爾舉辦的文化體驗活動，也多以能具體呈現之項目（如茶道、浴衣體驗等）為主，抽象特徵（如守時、有禮、工作態度等）只能以講述方式說明。本次工作營並沒有特別針對日本文化的學習或體驗進行規劃，但參加的學生卻能短期內體悟到這些抽象特徵，並內省內化成為自己的知識，實屬不易。主要歸功於工作營期間，橫手市安排所有參加成員一起住在一間由小學改建而成的體驗學習館「釣りキチ三平の里」，共寢共食一同生活。這種方式稱之為「合宿」，當有共同目標時，日本人會以此方法凝聚成員的感情及鬥志，增進團隊合作之成效。然，對台灣學生以及國際教養大學的留學生而言，合宿期間之集體用餐、餐後的整理規定、共用澡堂等，全是難得的文化體驗。學生也從中感受到日本文化中經常提及的有禮貌、守時、互相尊重、做事態度，甚至是垃圾分類等規範的重要性。

日語教育跨領域之新經驗

跨領域聲浪席捲各界，日語教育及日語教師也都在思考與嘗試跨領域，無奈難以突破翻譯／口譯的腳色。然，沒有針對日語教育進行規畫的本次工作營，學生在工作營的溝通過程中體驗「共生日本語」，在生活過程中接觸日本文化。從日語教育層面來看，是一個成功的跨領域經驗。結合不同專業，嘗試不同方法，創造意想不到的結果，也許這就是跨領域的醍醐味。



小松 孝樹

日本国秋田県横手市 横手市商工観光部
観光おもてなし課 副主査

国際的産学官連携事業から広がるグローバル社会へ

国際的産学官連携事業として「横手市」「大同大学」「デジタルウントメア」として取り組みを始めて3年が過ぎております。この3年間は手探りで事業展開をしてまいりましたが、3者各々の思いが詰まった中身の濃い事業を実施できたと思います。

横手市では当初、観光誘客に向けた取り組みとして事業を進めて参りました。観光パンフレットやホームページの立ち上げなど、大同大学の先生方、応用外国語学科の生徒さん方、デジタルウントメア様のご協力を得て、観光誘客に向けた取り組みをしました。特に観光パンフレットは秋田県知事との台湾航空会社へのトップセールスの際に活用できました。

また、海外からのお客様の受け入れ体制向上への取り組みとして、大同大学メディアデザイン科の皆さん、日本国際教養大学、日本秋田公立美術大学の学生さん方と、観光施設のピクトグラムの制作やお土産品の制作をしました。横手市の伝統ある素材（和紙）について学び、素材の特徴を生かしたお土産品の開発にも取り組みました。

横手市が台湾でおこなう観光 PR の際も、応用外国語学科の生徒さんの協力を得て、台湾の皆様にも本物の「雪」を体験して頂き、横手市の魅力を台湾の方々に伝えて頂くことが出来ました。

最初は観光分野での取組でしたが、現在では経済交流も見えつつあります。この連携事業がきっかけで、大同大學様の協力を得まして、横手商工会議所青年部と台湾の商工関係者との繋がりが生まれ、ビジネスへと発展しつつあります。

また、日本では労働者の確保が厳しい昨今、優秀な人材を海外へ求める動きがあります。当事業で実施している職場体験については、最初は学生 2 人が横手市内の企業に職場体験に来日しておりましたが、今年は学生 10 人が横手市内の企業で職場体験することが出来ました。

この職場体験は、当市にとっては非常に有意義なものであると感じております。職場体験の業種は観光業もあれば福祉、製造業と多種多様です。たとえば、福祉関係（保育園）では、小さい子供に海外の文化に触れることやネイティブな外国語に触れることによって貴重な体験をさせることが出来ます。製造業（印刷・メディア）では、海外目線での「モノづくり」を学生さんから知ることが出来ます。

最後に、この事業をきっかけに大同大學様とお付き合いが出来たことを大変うれしく思います。教育、文化、観光、産業等すべての分野において相互に協力し、台湾と横手の地域社会及び地域経済の発展、並びに国際交流や人材育成に確実に寄与しているものと存じます。今後も両地域の発展のため、積極的かつ友好的なお付き合いが継続できればと願っております。



岩根 えり子

株式会社デジタル・ウント・メア
代表取締役社長

国際的産学官連携で得たものと今後の展望

弊社はソフトウェア開発、Web サイト構築、ネットワーク構築をメイン事業とする秋田県横手市にある IT 企業です。そんな私たちが、この国際的産学官連携プロジェクトで台湾の大同大学と横手市と共に様々なプロジェクトを実行することになったのは 2015 年のことでした。

当時、横手市商工観光部長をされていた浮嶋伸さんから突然の電話での「横手市でインバウンドを行うために Web サイトを作りたい」という一言から始まりました。当時、外国向けの Web サイト構築は、既存の Web サイトを外国語に翻訳して公開することが普通でした。しかし、私は多くの翻訳サイトを見ていて、大変な違和感を覚えておりました。それは、日本人が日本人の感覚と知識をもって書いた文章を翻訳していたため、外国の人たちには理解できないような内容のサイトが多かったからです。せっかく地元の横手市で外国向けの Web サイトをつくるのであれば、友人の大同大学（台北）の陳明涓先生と協力して、独自の取材を行い、台湾の人たちが体験して感じたことを記事としてまとめていきたいと思い、各方面に相談しました。これがなんと数週間できんとんと話がまとまり、本プロジェクトがスタートすることになったのです。

プロジェクトがスタートしてからも、大学生たちとどのような活動を通して横手を PR するための情報発信ができるか、また横手を深く理解してもらいファンを増やすことができるか様々な試行錯誤を繰り返してきました。

当初は、日本語を学んでいる応用外国語学科での授業やプロジェクトがメインで、学生たちの日本語力を向上させ、かつ横手市を PR するための事業を行ってきました。しかし、そこからデザイン学科の先生や学生がこの取組を知り、加わることによって、日本の文化や伝統を学びデザインを通して表現し、情報発信するという方向に展開していきました。そこでは、秋田県内で学ぶ大学生や地元住民と一緒にデザインワークショップを行うプロジェクトもありました。多様な特性をもった学生や先生、地域の方が一緒に活動することによりより一層、輪が広がっていきました。

このような活動を積み重ねていくうちに、今度は横手市内の企業の皆さんも本プロジェクトや台湾に興味を持つようになってきました。この連携をきっかけに横手商工会議所青年部のメンバーが台湾に行き、大同大学の学園祭で自分たちの商品を出展したり、アンケートを収集したりマーケティング活動をしたりするようになってきたのです。日本の地方都市と台湾の大学との連携によりこれまでなかった交流が生まれてきたのです。

このように横手市内の企業が台湾との交流や外国に興味を持つことにより、2018年の夏は、市内の10か所の職場で台湾の大学生の職場体験を快く受け入れてくれることになりました。10人の台湾の大学生が1か月間を横手市で暮らすことにより、多くの横手市民に台湾を身近に感じてもらうことができます。ここ秋田県は日本の中でもパスポート保有率がワースト2位(2017年外務省統計を県の人口で計算した保有率)という残念な現状です。つまり外国との接点がなく外国人と会話する機会も少ない地域なのです。しかし本プロジェクトを行うことにより、職場体験受入企業にとって外国人との仕事を体験するという貴重な機会を得ることになります。日本の地方都市では、まだまだ外国から働きに来ている人も少ないので、これは外国進出や外国人ターゲットに商売をするうえで大きなアドバンテージになることでしょう。

また外国の皆さんが訪れたい魅力的な横手市にするためには、まずは地域の住民が外国に興味を持つ必要があると思います。自分たちが外国人との交流を通して感じたこと楽しかったことを自分たちの会社や地域で広げていくことがインバウンド成功への近道なのではないでしょうか。

翻訳した Web サイトのような、表面的な見せ方だけのインバウンド対策ではなく、本質的な対応ができるサービスを形にしていきたいと考えます。私は、この国際的産学官連携プロジェクトを通して国際的な感覚を地域の皆さんと共に身につけていきたいと思っています。そして新しいインバウンドの形を台湾の大同大学の皆さんと一緒に作り上げたいと思っています。

最後に本プロジェクトの推進に多大なる協力をいただいている大同大学の皆様、横手市役所の皆様、かわってくださった多くの地域の皆様、そして弊社スタッフに心より感謝します。



浮嶋 伸

株式会社デジタル・ウント・メア
アドバイザー

国際的産学官連携モデル事業とピクトグラムを作ろう in 増田まで

国際的産学官連携事業は、2015年1月に国から提示された「地域活性化・地域住民生活等緊急支援交付金事業」に申請したことから始まります。この事業は「民間企業（産）、台湾の大学（学）横手市（官）の連携により、中国語サイトを立ち上げ、地域の雇用創出と国内外から横手市へ旅行客を呼び込む」とするものです。

この事業の考え方ですが、ひとつは情報発信に関することです。日本語で発信されている情報についてですが、日本語で表記されているものをいくら上手に翻訳しても、外国人には伝わらない、伝わりにくいということです。例えば、情報サイトを見る感覚、そのサイトの構成を含めて、求められる要素が違う、とらえ方が違う、単純に言えば、見方が違うということです。パンフレットも同じです。日本人の目線だけでは、ダメだということです。そしてターゲットをどの国にするかを考えたときに、台湾からの観光客の増加に目が留まりました。それと、DUMの岩根さんからのアドバイスもあり、台湾を一番に考えることになったのです。しかし、大きな都市や有名な観光地は知られていても、東北、秋田県、まして横手市は全く知られていないと思いました。それでは、どのように情報発信するべきかを考えると、台湾人の視点での情報を発信する、つまり、台湾人の頭（ヘッド）を借りることが一番の方法と考えついたのです。その可能性の検討が

始まりました。誰に依頼するか、ヘッドを誰から借りるのか、そんな検討の中で、大学生を対象にできないということになり、岩根さんに相談しました。DUMでは、先んじて台湾との交流や仕事をすすめていたので、人的なネットワークもあるということでした。そして、大同大学の陳先生と岩根さんとで、その可能性を検討していただき、それぞれの求めるものやメリット、デメリットなどを調整、協議し、大同大学との連携協定に向けて進められました。2015年6月1日にDUM、大同大学、横手市の3者で「国際的産学官連携覚書」が締結され、この事業がスタートすることになりました。

もう一つの考え方についてですが、横手市としても単なる観光事業としてだけでなく、加えて行える事業の可能性について検討しました。それは、観光客だけでなく、大学生を横手に迎えることができないかということです。何ができるのか、横手市には大学がありませんから、留学(長期的な)はできません。しかし、短期の留学、例えば、4・5日から2か月(夏休み)程度の期間で、日本語の勉強やスキルの向上、また、日本の生活体験や文化体験などで受け入れることができないかということです。

大学はありませんので、学生間での交流は難しいものがあります。しかし、市民との交流は可能です。人口10万人程度の地方都市でその可能性を検証しようと考えたのです。横手市での強みもあります。10万人市民がおもてなしをし、10万人市民が見守ることで、おもてなしの心と安全安心につなげることができることです。そして、短期留学のメッカにできないかということです。ホームステイや企業での受け入れなど市内が、市民が受け入れることのできる体制をつくり上げていく取り組みを進めていこうとするものです。そして、横手市にこだわらず、連携できる市町村や秋田県、県内の企業などとも連携できる環境にしようと考えています。

また、民間には民間で、台湾での事業は「DUMに聞け」「DUMに相談してみろ」と位置付けられるような企業を目指すものです。

この事業は5年間の事業です。1年1年の事業を積み上げ、振り返り、総括しながら、5年後に全体を評価し、その後の事業の継続を判断するものです

1年目 大学生を選考 横手市滞在(夏・冬) 観光中心に情報発信

HP ブログ FB等

大学生の視点 台湾人の視点 情報発信、現在も継続中

大学生と横手市民の交流

2年目 ワークショップの開催

新たなパートナー 秋田県立美術大学 国際教養大学との連携

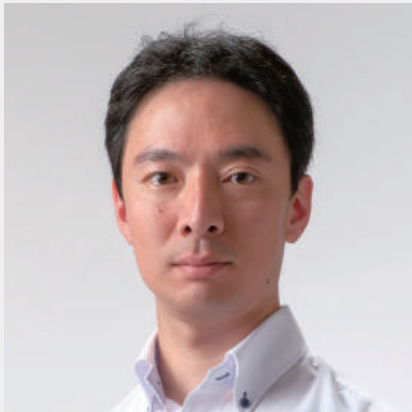
インターンシップ 職場体験

雪を活用した冬季の生活 大学生2名

ワークショップの開催では、大同大学の先生方、学生の皆様のご理解とご協力がなければできない事でした。本当に感謝申し上げます。そして、この事業の協力者として、秋田県内の大学と連携できたことがあります。秋田県立美術大学、国際教養大学の先生や学生の皆様にも感謝申し上げます。2日間の作業、その成果品の発表、素晴らしい出来栄えに感動し、涙してしまいました。感動しました。ありがとうございました。今後、それぞれに新たな交流が始まることに期待いたします。

この事業の今後についてですが、さらに、いろいろな事業、いろいろな可能性にトライしていきます。産、学、官、それぞれの役割と責任の確認をしながら、得意な分野を活かした連携をすすめていきます。そして、この事業を発展させるには、産 がマネジメントするがもっとも効果的で、有効的だと分析しています。





川崎 達彦

蔵っカーズ
事務局

増田地域の現状

2013年、横手市増田町の一部地域（中町、七日町、本町、田町の一部）は、国の重要伝統的建造物群保存地区に選定されました。その前後から、平時一般公開している伝統的建造物はおよそ20棟になり、観光目的で市内外から増田地域を訪れるお客様も多く見られるようになりました。また伝統的建造物や景観の修理、修景、復旧には国や自治体からの補助が受けられるため、建造物の修理復元やまちなみの修景などの事業が町内のあちこちで進められてきました。

伝統的建造物や歴史的なまちなみの価値が地域内外から認められるようになったきっかけは、2005年に刊行された写真集「増田の蔵」や、伝統的家屋を一斉に公開する行事「増田 蔵の日」の開催でした。特に「蔵の日」は、年々訪問客数を増やし、2014年には10,000人以上を記録しました（主催者発表）。

蔵っカーズ

変わってゆくまちなみや観光客の増加を目の当たりにする一方、地域で生活する私たちはというと、希望と不安が半ばして、未来をどう展望するのか、今どのように行動するべきか、気持ちが追い付かない状況でした。

そんなとき、ある会合をきっかけに、蔵っカーズが動き出します。蔵っカーズは、地域の若手経営者を中心に、情報の共有やチームとしての行動を目的に活動をはじめました。

蔵っカーズは、地域の歴史を見つめなおし、変化を受け入れ、私たち自身が地域での生活を楽しむことを目標としました。最初の活動は、地域の魅力をまとめた地図づくりでした。

実をいうと、伝統的建造物やまちなみが地域の内外から注目を集めるまで、私たち自身が地域のことを詳しく知りませんでした。地図づくりのために町を歩き、伝統的建造物を見せていただいたり、町の人たちと会話したりすることで、私たちは地域の歴史を改めて知り、誇りを持つことができました。そうして得た知識をもとに、地域の高校生の協力も得て、増田地域の散策マップ「ますださんぼ」は完成しました。これは私たちにとって素晴らしい経験でした。

増田地域の今後

今後も伝統的建造物やまちなみの復元、修景事業は進められていくでしょうし、日本国内旅行客はもちろん海外からの訪日客も増えることが見込まれますので、増田地域の観光環境はいつその整備が進むものと思われれます。

私たちは、そういった変化を受けとめながら、増田地域の魅力や本質を忘れないように、失わないように、努力する必要があるでしょう。また、地域の魅力を、観光で訪れたお客様はもちろん、地域の住民にも伝えて、理解を広めてゆくことが重要だと考えます。

今回のワークショップ開催によって、若い学生のみなさんから、地域への理解や興味が広がり、根付いてゆくことを期待します。



大同大學 & 横手市 工作營

WORK CAMP

主要參與人員

大同大學

曹永慶	Yung-Chin Tsao	林家華	Chia-Hua Lin
陳彥甫	Yen-Fu Chen	陳明涓	Ming-Juan Chen
黃詩音	Shih-Yin Huang	朱尚禮	Shang-Li Chu

DIGITAL UND MEER デジタル・ウント・メア

戸田 和彦	Toda Kazuhiko	代表取締役
岩根 えり子	Iwane Eriko	専務取締役
浮嶋 伸	Ukishima Shin	アドバイザー
佐々木 恵利子	Sasaki Eriko	総務担当

蔵 ッカース

鈴木 百合子	Suzuki Yuriko	代表
小泉 大輔	Koizumi Daisuke	副代表
川崎 達彦	Kawasaki Tatsuhiko	事務局

横手市役所

高橋 大	Takahashi Dai	市長
石山 清和	Ishiyama Kiyokazu	副市長
小田嶋 利宏	Odashima Toshihiro	部長
越後谷 利秋	Etigoya Toshiaki	課長
赤川 博幸	Akagawa Hiroyuki	課長代理
佐藤 淳悦	Sato Junetsu	副主幹
大友 幸憲	Otomo Takanori	主査
本間 亜紀子	Homma Akiko	副主査
小松 孝樹	Komatsu Koki	副主査
貴俵 佑太	Kitawara Yuta	主任
竹林 隆太	Takebayashi Ryuta	主任
南雲 祐紀	Nagumo Yuki	主任

増田町住民

小坂 将人	Kosaka Masato
-------	---------------

佐々木 智子	Sasaki Noriko
--------	---------------

小松 昭	Komatsu Akira
------	---------------

小松 美喜子	Komatsu Mikiko
--------	----------------

阿部 円香	Abe Madoka
-------	------------

佐藤 良太郎	Satou Ryoutarou
--------	-----------------

秋田公立美術大學

坂本 憲信	Sakamoto Norinobu
-------	-------------------

裴 鎮奭	Bae JinSeok
------	-------------

秋田國際教養大學

根岸 洋	Negishi Yo
------	------------

嶋 ちはる	Shima Chiharu
-------	---------------

參與學生

江品萱	Pingh-Suan Chiang	連子儀	Tzu-Yi Lian
蔡幸瑜	Hsin-Yu Tsai	廖婉妤	Wan-Yu Liao
蘇昞任	Shi-Hjen Su	李欣羚	Hsin-Ling Li
薄季凡	Chi-Fan Po	黃詩晴	Shih-Ching Huang
陳柏翰	Po-Han Chen	陳思妤	Ssu-Yu Chen
張文瓊	Wen-Chung Chang	鈴木 寿世	Hisayo Suzuki
加賀谷 優夏	Yuka Kagaya	佐藤 樹	Ituski Sato
紺野 遼真	Kyouma Konno	城 智史	Joe Satoshi
小野寺 絢子	Ayako Onodera	岩城 佑実	Yumi Iwashiro
石井 美智	Michi Ishii	塩谷 愛	Mana Shioya
宮川 朱	Akari Miyakawa	五島 由香	Yuka Goto
野々下 暁久	Nonoshita Akihisa	田中 真琴	Tanaka Mako
倉田あかり	Kurata Akari		

増田町手冊内頁

100年の歳月を感じて～ ピクトグラムを作ろう in 増田

International Workshop of Pictogram Design in Masuda

2016/4/23-24
Yokote Masuda

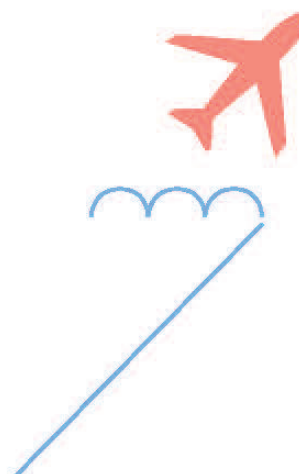




目録



1.増田の歴史	1
2.増田地区が国の重要伝統的 建造物群保存地区に選定されるまで	5
3.増田の伝統的建造物群範囲について	6
4.重要伝統的建造物群保存地区MAP	7
5.主屋の特徴	10
6.内蔵の特徴	11
7.土蔵の数	14
8.内蔵と外蔵の分類について	15
9.土蔵の種類による2つの分類MAP	18
10.伝統的建物の公開情報	24
• 施設のご案内	37
• 交通のご案内	38
• Schedule	39



1

増田の歴史

横手市増田町は、横手盆地の南東部に位置し、雄物川支流の成瀬川と皆瀬川の合流点に立地しています。南北朝時代に小笠原氏が増田に城を築き、その後城主となった土肥氏が関ヶ原の戦い（1600年）あたりまで統治していたとされます。

佐竹氏入部後の江戸時代以降には商業活動が盛んになったといわれ、寛永20（1643）年の開始と伝えられる増田の朝市は、現在に至るまで連綿と続いています。葉タバコや生糸は一時期秋田県内最大の産地となり、増田商人の多くはこれらを主力商品とし、増田は物資の集散地としてたいへん賑わいました。

明治時代になると、資金の投資先や社会構造が大きく変化します。増田においても同様で、結果として商業活動は活性化し、産業面に大きな発展が見られました。この時期に増田の商人は共同で増田銀行（現在の北都銀行の前身）を創設させたほか、増田水力電気会社（発電）や増田製陶会社（陶器）、長坂商店（味噌醤油）などの会社も設立されました。この傾向は大正時代になっても続き、吉乃鉾山の採掘量の増加もあいまって、商業活動は加速度的に活発化しました。

その商業活動の舞台となったのが現在の中町、七日町商店街通り（中七日通り）です。そして、当時の繁栄を今に伝えるものとなっているのが、短冊形で大規模な主屋と、「内蔵」と呼ばれる土蔵です。内蔵は、この地方独特の呼称ですが、主屋の背面に建てられ、土蔵そのものを鞘となる上屋で覆っています。雪害から保護するためにこのような造りになったともいわれ、雪国に広く所在しているとされます。増田の内蔵が注目を集めるのは、通り沿いの狭い範囲に集中して立地し現存していることにあり、平成25年7月1日、この地区の約10.6haを横手市増田伝統的建造物群保存地区に指定し、まちなみ景観と建築様式や技術を維持しながら後世へ継承していく取り組みが行われています。



図1:吉乃鉱山選鉱所（大正期撮影）



図2:真人水力発電所（昭和初期撮影）

2

増田地区が国の重要伝統的建造物群保存地区に選定されるまで

実は増田の伝統的建造物が注目されるようになってから、まだ数年しか経っていません。この転機となったのは、2005年の写真集「増田の蔵」の発刊であり、翌2006年の「蔵の日」の開催であるように、地域住民主体となった活動が着実に、加速度化しながら保存と活用に向けて進んでいます。

1999年	増田町商工会(当時)が中七日通りを「くらしっくロード」と銘打つ
2001年	(有)佐藤養助商店が漆蔵資料館の営業開始を、内蔵を公開。
2002年	増田地域センター運営協議会発足 日の丸醸造株式会社、勇駒酒造株式会社が登録有形文化財に。
2003年	文化財協会が内蔵の調査・写真撮影開始
2005年	1月 写真集「増田の蔵」発刊 佐藤又六家が登録有形文化財に登録され、この頃から一般公開を開始。 10月 合併により増田町は横手市へ
2006年	5月 「蔵の会」発足 11月 第1回「蔵の日」開催
2007年	10月 写真集「増田の蔵」2冊目の刊行
2008年	「歴史的建造物調査事業」実施
2009年	中七日通りに観光案内所(蔵の駅)設置
2010年	伝統的建造物群保存対策調査開始 7月 伝統的建造物通年公開の開始 蔵の日がリニューアル、実行委員会主催となり、主屋も公開対象に。 旧石平金物店取得
2011年	旧石田理吉家取得 11月 旧石田理吉家・旧石平金物店公開
2003年	7月1日 横手市増田伝統的建造物群保存地区に指定 12月27日 国の重要伝統的建造物群保存地区に選定

3

増田の伝統的 建造物群範囲について

増田地区における商業活動の中心地であったのが現在の中町、七日町商店街通りになります。『中七日町通り』と呼ばれるこの通りは、満福寺と月山神社参道、さらに通覚寺といった地域の要所を結ぶ街道上に立地しています。



⇒ 100年の歴史を感じて～ピクトグラムを作る中津川 6

4

重要伝統的建造物群保存地区MAP

※ ①～⑯の建物詳細情報は「9.伝統的建物の公開情報」をご覧ください。



図3:重要伝統的建造物群保存地区

5

主屋の特徴

この通りの地割は、間口が5間から7間(9-12.6m)と狭小な反面、奥行きは50間から100間(90-180m)ほどあり、極端な短冊形となっています。

この敷地の中に奥行25間(45m)ほどの主屋が建てられており、こうした特性を反映してか、大半の主屋は切妻造・妻入の形式となっています。主屋の正面は上部に梁組を見せ、下屋庇を備えるのが一般的です。梁首(はりくび)や鳥衾(とりぶすま)と呼ばれる意匠も豊富に取り入れられ、近代職人技術のすいを垣間見ることが出来ます。

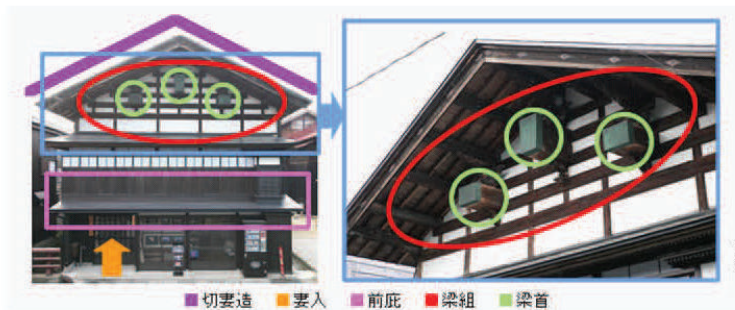
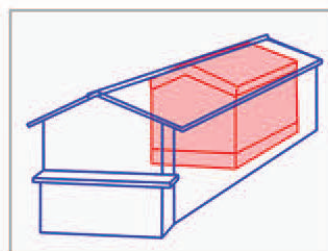


図4:母屋の特徴



5



6

図5:増田中七日町通りの母屋の長さ

図6:母屋内にある内蔵の位置

6

内蔵の特徴

主屋の背後に土蔵を建て、これを鞘(サヤ)となる上屋建物で覆い、主屋に接続させています。この土蔵は、増田においては「内蔵(ウチグラ)」と呼ばれ、外からはその存在すらも知りうるできない建物であり、雪国独特の特徴を持っています。

◎主な材質
スギ・クリ・ヒバなど

◎平均的な規模
間口3.5間(6.3m)×奥行5間(9.0m)

また、敷地後方には資材を収納するための「外蔵(トグラ)」と呼ばれる土蔵が建てられている例が多くなっています。



図7:内蔵(旧石平金物店)

7

土蔵の数

増田地区でこれまで確認されている土蔵の数は次のとおりです。

内蔵 48棟

全てが戦前以前の建築で、明治時代前期～中期(1868-1896年)までと大正時代(1912-1926年)に多く建てられていることが分かっています。

外蔵 56棟

棟札等がないものが多く、建築年代を類推できないものが増えていますが、概ね戦前の建築になります。

まちなみの保存と活用

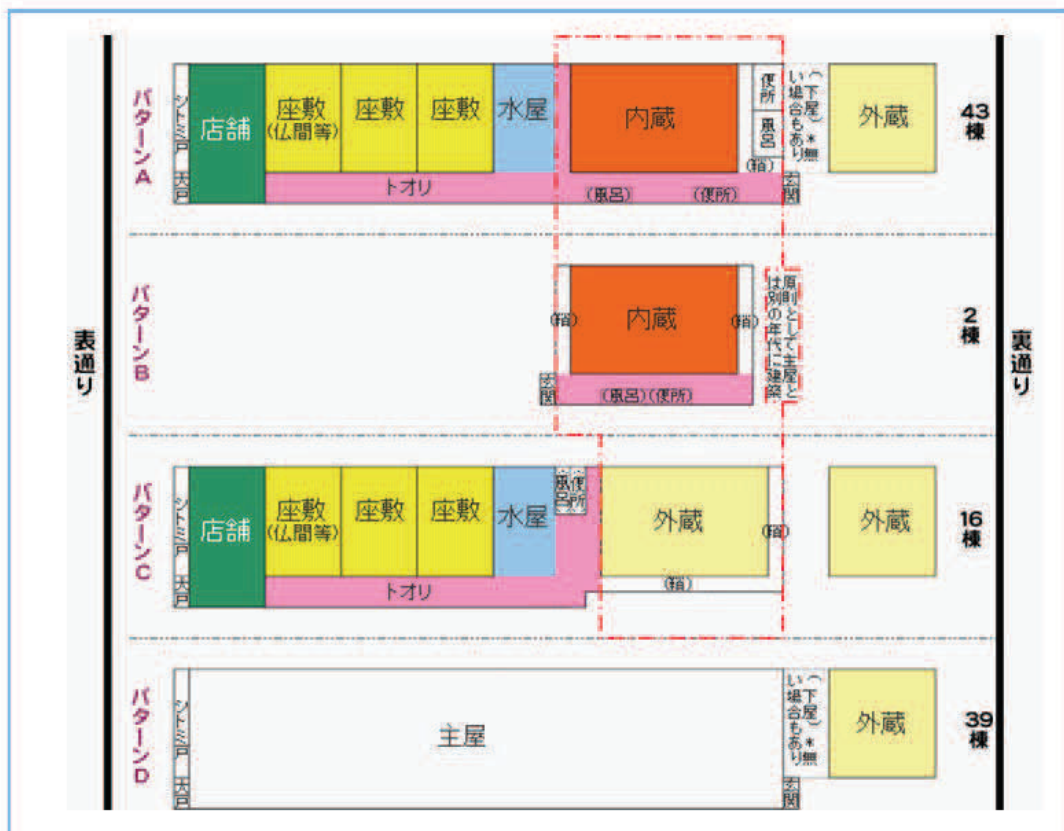
明治前期(1868年)から戦前にかけて建てられた短冊形の主屋が軒を連ねる景観は、当時の情景を現在に留めており、主屋・内蔵・外蔵を「トオリ」と呼ばれる土間で結ぶ商家町屋の特徴はこの地方独特のものとなっています。

横手市では2013年7月1日、この地区約10.6haを横手市増田伝統的建造物群保存地区に指定し、同12月27日、国の重要伝統的建造物群保存地区に選定されたことを契機に、今後もこうしたまちなみ景観と建築様式などを維持しながら、後世へ継承していく取り組みを積極的に行っています。

8

内蔵と外蔵の分類について

増田の土蔵はその立地形態から、大きく外蔵・内蔵の2種に分類されます。この区分についてはその家それぞれの言い伝えがあり、一定の定義はありません。そこで、土蔵の状況調査を行うにあたり、次のような基準を設けて分類しています。



<p>A 旧 石 平 金 物 店</p>	<p>正面玄関から裏玄関までがトオリで結ばれる。トオリは内蔵の横を通過し、内蔵の背部には風呂・便所等が設けられる。</p>		<p>内 蔵</p>
<p>B 佐 藤 多 三 郎 家</p>	<p>記録上内蔵であったが、現在主屋が取り払われ、土蔵と上屋(翰)のみ存在する。風呂・便所等の施設も移転している。</p>		<p>内 蔵</p>



→ 100年の歳月を感じて～ピクトグラムを存するin 鶴田 16

<p>C 佐藤又六家</p>	<p>正面入口から蔵前までがトオリで結ばれる。土蔵の側面及び背面には原則としてトオリがなく、風呂等の施設も設けられていない。</p>		<p>外蔵</p>
<p>D 石直商店</p>	<p>主屋の後ろに単体で立地する土蔵。</p>		<p>外蔵</p>

9

土蔵の種類による2つの分類

①床が板張りで、履物を脱いで内部に立ち入る土蔵
 こちらの土蔵はさらに、文庫蔵と座敷蔵に大別されます。このタイプの土蔵は、後に外蔵に改修されている場合もありますが、大半が内蔵となります。文庫蔵と座敷蔵の違いは次表のとおりですが、江戸時代には収納を目的とした土蔵（文庫蔵）であったものが、明治期になって生活様式の変化とともに蔵内に居住空間が求められるようになり、座敷間が誕生し、座敷蔵になったと考えられています。

	文庫蔵	座敷蔵
建築年代	江戸～明治時代（1850～1912年）	明治～昭和時代（1868～1935年）
内部構造	全面板の間（1室構造）	1 階奥の間に座敷間（床の間付の場合もあり）（2室構造）
経緯	財貨の蓄積 ⇒保管庫の必要 ⇒防火・防犯性能追及	商人の経営肥大化 ⇒部屋不足 ⇒内蔵に座敷間を配置
誕生の背景	1.冠婚葬祭用の什器類、衣類 2.財貨を生み出した各種証文と経営資料 3.書画骨董等の重要品	1.経営の安定 2.住込従業員等共同生活者の増加・交流規模の拡大 3.当主及び家族の私的空間の必要性
写真		

増田の内蔵は、内部に床の間を配した座敷間を有する「座敷蔵」が最も多く、これまでの調査から内蔵全体のおよそ65%を占めることがわかっています。そもそも内蔵が建てられた始まりは、物品を収納するための「文庫蔵」がほとんどだったと推定されますが、増田地区では明治に入ってから、座敷蔵の数が格段に増加し、文庫蔵を座敷蔵に改装した例も多くあります。こうした座敷蔵は、1階の入口を入ると手前に板の間、奥に座敷間を配する2室構成となり、2階は板の間の1部屋構成で、什器類を収納する文庫蔵としての機能を持っています。

なお、呼称については居住している方々は、単に「クラ」或いは「ウチグラ」と呼んでおり、確定した名称はありません。ただし、寺社や醸造所等については、代々座敷蔵であっても「文庫蔵」として呼び伝えている例が見られます。

【座敷蔵の用途】

他の土蔵との違いは、そこに生活空間を持つという点であり、用途は多様ですが、多くはその家の当主或いは特定の家族の居室として利用され、冠婚葬祭に利用された例も見られます。こうしたこともあり、内蔵は日常的に不特定多数の人間が立ち入る空間ではなく、家族以外の立ち入りは制限されていました。

このため、外から見えない内蔵は、長い間、家長及びその子弟限定の施設として、所在について隣家に知られない場合もあったという、極めて特殊な施設として現在に伝えられてきたのです。しかし逆に、このことが家族にとって特別な空間として、多くの内蔵が今日まで伝えられてくる要因となったのかもしれませんが。

内蔵を所有するその多くは商家となっています。地区の古老は、「明治の戦前期までは家族のほか従業員も含め、20人前後の人が1軒の家で暮らしており、当時、中町・七日町では昼間人口が1,000人を超えていた」と証言します。

商店という不特定多数の人間が常に入り交じる状況で、家族や従業員以外の者も多く住まう家の中、内蔵だけが唯一当主や家族のためだけに存在する、世間から隔絶された空間であったのかもしれませんが。

②床が土間で履物を履いたまま内部に立ち入る土蔵
 基本的にすべて外蔵になります。味噌蔵、米蔵のほか、いわゆる物置（資材蔵）として冬囲い資材のような日常的に使用することのない物品を収納するため使用されています。

このほか増田地区には、醸造蔵、塩蔵などがあります。

	内蔵	外蔵
立地	上屋(翰)に覆われ家の中に納まる。側面にトオリが設置され、蔵の背部にも風呂・トイレなどの施設がある。	原則として外に単体で立地する。上屋に覆われる場合もあるが、側面にトオリがなく、背部に施設を持たない。
用途・性格	什器類・布団・日用品など	囲い資材など
床面	原則として板の間	原則として土間
技法装飾等	表面に黒漆喰、内部柱に漆を使用	粗壁もしくは白漆喰、内部は素木で塗装なし。モルタル壁なども存在。
現存土蔵	江戸後期～昭和初期 (1800年～1935年)	明治前期～昭和中期 (1868年～1955年)

10

伝統的建物の公開情報

増田地区では伝統的な家屋を所有されている方々のご理解とご協力を頂き、一般公開を実施しています。

① 佐藤善助商店漆蔵資料館【国登録有形文化財】



建築年代

座敷蔵 大正10年(1921年)

旧米蔵 大正後期(1924年頃)

増田の大地主であった小泉五兵衛の旧宅です。小泉家は材木や味噌・醤油を商っていました。江戸時代より8代続き、戊辰戦争においては350両という増田一の御用金を納めています。現在は福産うどん店に併設する資料館として利用されています。

開館時間 9:00~19:00

休日 月曜日、年末年始ほか

料金 なし

問合せ 佐藤善助商店漆蔵資料館

電話 0182-45-5430

② 旧佐藤與五兵衛家



建築年代

主屋 明治後期~大正期
(1905~1925年)

座敷蔵 明治12年(1879年)

佐藤與五兵衛家は代々の地主で増田銀行設立時の監査役の一人です。大正期に増田勸業社を設立し、セメントなどの建設資材を扱う商いをしていました。現在は、まちの駅福蔵で公開しています。

開館時間 9:00~16:00

休日 元旦ほか不定期

料金 無料

問合せ まちの駅 福蔵

電話 0182-45-4190

① 旧石田理吉家【市指定文化財】



建築年代

主屋 昭和12年(1937年)

座敷蔵 明治14年(1881年)

旧石田理吉家は、文政2(1819)年に石田久兵衛家より分家し、戦前まで酒造業(銘柄 金星)を営んでいました。県内でも珍しい木造三階建住宅です。

開館時間 9:00~16:00

休日 月曜日(月曜日が祝日の場合は翌日)、12月29日~1月3日

料金 300円(20人以上の団体は1人につき240円、高校生以下無料)

問合せ 旧石田理吉家

電話 0182-45-5588

② 佐藤こんぶ店



建築年代

文庫蔵 大正後期(1925年頃)

佐藤こんぶ店は大正期から昆布販売業を営んでいますが、現在の場所で営業を始めたのは戦後のこととなります。当家の蔵は、構造、使用の状況からみて、居住空間としてではなく物資の取蔵を目的として作られたものと思われます。内蔵が多く残る増田でもこのような内蔵の類例は無く、建造の経緯について、今後の調査が期待されます。

開館時間 9:00~16:00

休日 不定休

料金 無料

問合せ 佐藤こんぶ店

電話 0182-45-3216

① 興文館東海林書店 【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 大正期 (1912~1926年)

座敷蔵 明治2年 (1869年)

戦国時代(1467~1573年)増田城主・土肥家の家老を勤めていた旧家です。秋田藩主佐竹氏のお宿となったことを示す木札が残っています。明治18年(1885年)に書店を開業し、現在に至っています。増田地区には数少ない入母屋造り平入りの建物です。

開館時間 9:00~16:00

休日 不定期

料金 200円

問合せ 興文館東海林書店

電話 0182-45-2015

② 観光物産センター蔵の駅 (旧石平金物店)



建築年代

主屋 明治中期 (1890年頃)

文庫蔵 明治中期 (1890年頃)

明治大正期(1868~1926年)に金物商などを営んだ石田家より横手市に寄贈され、現在「観光物産センター蔵の駅」として伝統的建造物の公開をはじめとする増田町の観光案内所兼物産販売所として運営されています。

開館時間 9:00~17:00

休日 12月29日~1月3日

料金 なし

問合せ 観光物産センター「蔵の駅」

電話 0182-45-5311

① 旬菜みそ茶屋くらを 旧勇駒酒造【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 明治前期（1868～1877年）
宝暦4年（1754年）、石田久兵衛が創業し、昭和6年（1931年）に株式会社化、平成15年（2003年）まで営業していました。酒樽を模したモルタルの鏝絵はこの建物のシンボルとなっています。
※見学にあたっては事前の予約が必要です。（当日対応可）
現在は飲食店として生まれ変わっています。

問合せ 旬菜みそ茶屋くらを
電話 0182-45-3710

② 山中吉助商店【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 明治中期（1890年頃）
旧座敷蔵 明治19年（1886年）
店舗は昭和29年（1954年）に改修され建築当初の姿を変えてしまっていますが、居住部の小屋組が洋小屋組（トラス）、続く座敷と水屋そして蔵前は天井を張らない吹き抜けとなり、貫工法による和小屋組となっていることから、座敷から蔵前までは明治中期頃（1890年頃）に建築された当初（またはその後大正から昭和にかけて）居住部が改修され現在に至っているものと思われます。

開館時間 9:00～16:00

休日 不定休

料金 200円

問合せ 山中吉助商店

① 佐藤又六家【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 明治前期（1868～1877年）

文庫蔵 明治前期（1868～1877年）

増田特有の細長い敷地に縦長に家屋を配置した姿を現在に伝えており、増田地区最古の店（見世）蔵が現在も現役で使用されています。最大の特徴は、主屋の中にその店蔵が組み込まれているところにあります。

開館時間 9：00～16：00

休日 不定休

料金 200円

問合せ 佐藤又六家

電話 0182-45-3150

② 山吉肥料店



建築年代

主屋 明治中期（1890年頃）

座敷蔵 昭和前期（1935年頃）

増田の商家建築の特徴である家屋配置を良く残し、南側に配置された「とおり」が店舗より裏門まで一直線に伸びています。また、室内は明治大正期の建物に多用され、増田地域の特徴でもある一階の天井が高い造りで、北側となる座敷への採光が取れるように工夫された構造となっています。

開館時間 9：00～16：00

休日 不定休

料金 200円

問合せ 山吉肥料店

電話 0182-45-2045

① 旧村田薬局



建築年代

店蔵 明治後期～大正期
(1905～1925年)

江戸時代中頃(1750年頃)から平成(1989年～)まで続いた増田で最古の薬舗です。切妻造り平入りの店蔵は増田地区には2軒ありますが、これはそのうちの1軒です。屋根は昭和30年(1955年)代まで瓦葺だったことが古写真で確認されています。

開館時間 9:00～16:00

休日 不定期

料金 200円

問合せ 旧村田薬局

電話 090-6457-3302

② 佐藤多三郎家【市指定文化財】



建築年代

座敷蔵 明治後期(1905年頃)

佐藤家は明治(1868年)以前から地織りの反物を商う太物商でしたが、昭和初期(1926年頃)に廃業、先々代当主の三郎氏が医院を開業し昭和58年(1983年)に閉院するまで半世紀に渡り増田の地域医療に貢献しました。現在は診療所を兼ねた主屋を解体、明治時代後期(1905年頃)に建てられた座敷蔵は補修され、新築された家屋の中で現在も活用されています。

※見学にあたっては事前の予約が必要です。(当日対応可)

休日 不定休

料金 200円

問合せ 佐藤多三郎家

電話 0182-45-2715

① 佐藤三十郎家【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 明治 20 年 (1887 年)

座敷蔵 明治 11 年 (1878 年)

江戸後期 (1867 年前) までは「増の井」の醸造元であった石田久左衛門がこの地で醸造を行っていましたが、秋田に転居したのち初代佐藤三十郎が居住し、この地で五十集商(魚の仲買)をはじめたと伝えられます。

開館時間 9:00~16:00

休日 不定休

料金 200 円

問合せ 佐藤三十郎家

電話 0182-45-2071

② 高橋茶舗【国登録有形文化財】



建築年代

旧座敷蔵 大正 9 年 (1920 年)

米穀商を営んでいた五十嵐義吉家が建立したことから「五義」の蔵と言われました。戦後になり高橋茶舗の所有となりました。土蔵は側面の壁まで黒漆喰で仕上げられています。

開館時間 9:00~16:00

休日 不定期

料金 無料

問合せ 高橋茶舗

電話 0182-45-2223

① 石直商店 【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 明治前期（1870年頃）

増田地域特有の間口が狭く奥行きが長大な短冊型で、他家と同様に店舗・座敷・住居・水屋・内蔵等が配置されていましたが、内蔵は解体され、店舗と座敷及び居住部が現在も使用されています。

開館時間 9:00～16:00

休日 不定休

料金 200円

問合せ 石直商店

電話 0182-45-2130

② 升川商店（旧栄助商店） 【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 大正期（1912～1926年）

座敷蔵 明治中期～後期（調査中）
（1895年～1911年）

旧栄助商店は大正4年（1915年）、初代栄助氏が仙臺屋商店から家屋を譲り受け、荒物商を営んでいた石平商店（現在「蔵の駅」として公開中）から独立したのが始まりで、戦前まで荒物商を営んでいました。現在は升川商店として公開しています。

開館時間 10:30～16:00

休日 不定期

料金 200円

問合せ 升川商店

電話 090-2794-4204

① 日の丸醸造株式会社【国登録有形文化財】



建築年代

主屋 明治時代（1868～1912年）

文庫蔵 明治41年（1908年）

現在、増田の唯一の醸造元です。主力ブランドは「まんさくの花」。蔵元でも酒の販売をしており、蔵元だけで販売されている限定酒は見学者に好評となっています。

文庫蔵は、増田の数多い内蔵の中において、その意匠や豪華で繊細な装飾がひと際際立った内蔵となっています。

＊見学にあたっては事前の予約が必要です。

休日 土日祝日

問合せ 日の丸醸造株式会社

電話 0182-45-2005

② 谷藤家【市指定文化財】



建築年代

主屋 昭和前期（1930年頃）

座敷蔵 明治中期（1890年頃）

大きな敷地を利用し、明治中期頃（1890年頃）の建築と思われる内蔵と、それに繋がる入母屋造り総二階建の接客棟、そして居住棟となる二階建ての家屋と屋根付きの通路が付く外蔵が内蔵の奥に続いています。

開館時間 10：00～16：00

休日 火曜日、木曜日のほか

不定休

料金 200円

問合せ 谷藤家

電話 0182-45-2042

① 笹原家宝蔵庵



建築年代

旧米蔵 明治期 (1868~1912年)

座敷蔵 昭和前期 (1930年頃)

この座敷蔵は他の座敷蔵とは違い、外蔵の中に座敷が設けられた珍しい形態となっており、入口の掛子塗の土扉が付かない造りとなっています。米蔵は現在カフェとして利用されています。

開館時間 9:00~16:00

休日 1, 11, 21, 31日

料金 無料 ※予約により、有料で宿泊できる蔵もあります

問合せ 笹原家

電話 0182-45-3377

泊宿施設



横手市農村体験学習交流施設

『釣りキチ三平の里』体験学習館

〒 019-0705

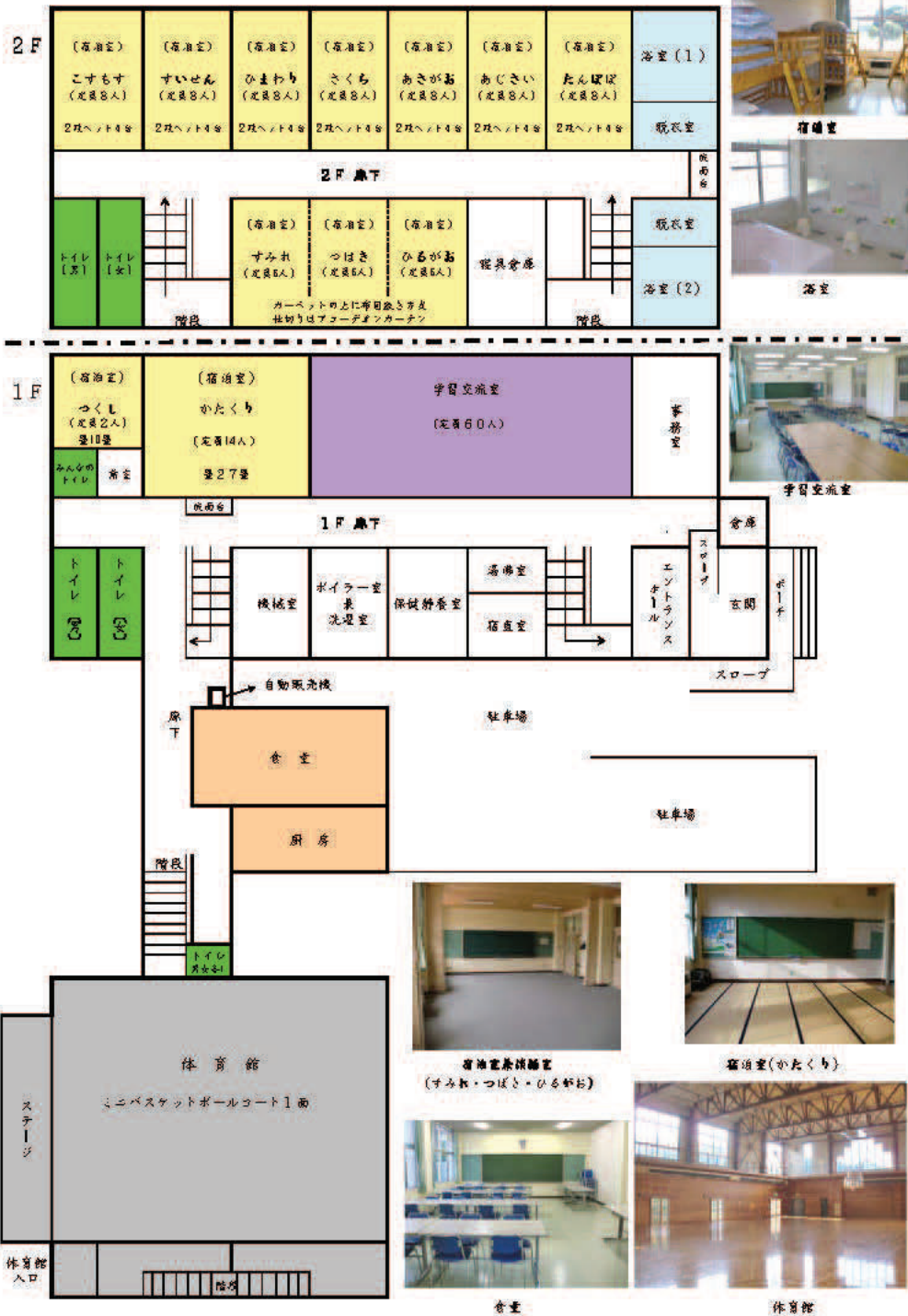
秋田県横手増田町狙半内字七曲下101

電話 0182-45-9020

Fax 0182-45-9031

メールアドレス sanpeinosato@city.yokote.lg.jp

施設のご案内



交通のご案内



International Pictogram Design Workshop in Masuda- Schedule

4/22 (Fri.)	19:00~20:00	オリエンテーション
		開会式
		参加者の紹介
		Workshop Introduction 横手市もしくは増田町の紹介 ワークショップについての説明
	20:00~21:00	懇親会
	21:00~	自由時間
4/23 (Sat.)	8:15~8:30	集合
	8:30~9:00	増田漫画美術館へ向かう
	9:00~9:30	Workshop Introduction
		活動全体のスケジュールを再度説明する 活動に使う道具を配布する
	9:30~10:30	内蔵見学
	10:30~17:00	増田町の現地調査とグループ活動
	17:00	集合して合宿所へ戻る/晩ご飯
	18:00~21:00	グループの進捗報告
21:00~	自由行動	
4/24 (Sun.)	8:15~8:30	集合
	8:30~9:00	増田漫画美術館へ向かう
	9:00~14:30	1.グループで討論する
		2.ピクトグラムの草稿を完成原稿にする
		3.発表内容を準備する(日本語で発表する)
	14:30~15:00	発表の準備
	15:00~17:00	発表(1グループ7分間)
発表終了後のコメント ピクトグラムの投票(最高票グループにはプレゼントがもらえる)。		
17:00~	閉会式 集合写真を撮る 参加証明書を参加者に渡す	

Yokote Design Workshop Schedule-内訳			
4/23 (Sat.)	8:15~8:30	合宿所のロビーで集合	
	8:30~9:00	増田漫画美術館へ向かう	
	9:00~9:30	1. 活動全体のスケジュールを再度説明する 2. 2日間のそれぞれの目標と全体の予期成果について説明する(発表テンプレートをご参照) 3. 活動に使う道具を配布する	陳彦甫先生 陳明涓先生 林家華先生
	9:30~10:30	内蔵見学(2グループに分けて見学する)	通訳: 陳明涓先生 (林家華先生と陳彦甫先生が補佐、時間などをコントロールする)
	10:30~12:00	増田町の調査、写真撮り、地元の人にインタビューするなど	自由活動
	12:00~15:00	グループのメンバーがそれぞれ配布された道具の中から好きな道具を使って、自分のアイデア、デザインを表現する (お昼ご飯を挟んで)	増田漫画美術館
	15:00~17:00	各グループでメンバーそれぞれのアイデアについて話し合い、一つの案にまとめて行く。そして、ピクトグラムの図を作成する。この日に必ず雛形を書き出す。	増田漫画美術館
	17:00	合宿場所へ戻る	
	晩ご飯		
	討論方法: 先生方は台湾側と日本側に分け、学生たちの説明を聞いて、アドバイスをする 1グループ20分、第一階段台湾の先生10分 / 第二階段日本の先生10分		
	時間	第一階段(台湾)	第二階段(日本)
	18:30~18:40	A組 B組	B組 A組
18:40~19:00	C組 D組	D組 C組	
19:00~20:20	E組 F組	F組 E組	
20:20~21:00	Q&A		
21:00~	自由活動		



100年の歳月を感じて～
ピクトグラムを作ろう in 増田

主催 国際的産学官連携プロジェクト
「秋田県横手市・大同大学（台湾）・(株)デジタル・ウント・メア」
原文：秋田県横手市
加筆：岩根えり子（(株)デジタル・ウント・メア）

規畫團隊 台灣大同大學
曹永慶 陳明涓 陳彥甫
林家華 朱尚禮 黃詩音
日本横手市公所
Digital und Meer

設計 陳長逸

設計監製 林家華

2016年4月

版權所有，未經同意不得轉載

発表成果 PPT

A 組

Tatung University x Yokote City Design Workshop in Masuda

大同大学 x 横手市 デザインワークショップ in 増田

協力:

大同大学

秋田公立美術大学

秋田国際教養大学

蔵ツカーズ 横手市役所観光おもてなし課

増田地域の皆さん

NTTドコモ秋田支店(モバイルデータ通信環境)

デジタル・ウント・メア

Outline アウトライン

- **Member** **メンバー紹介**
- **Summary** **概要**
- **Design process** **デザイン過程**
- **Conclusion** **一日感言**
- **Comment** **参加者感言**

Member メンバー紹介



廖婉妤
Winnie



江品萱
Payi



城 智史
Joe Satoshi



佐藤 樹
Ituski Sato



曾靖媛
Harumi

16/4/23

3

Summary 概要

先生提案

- 見学有料
- Friendly shop
- 履物はここで脱ぐ
- 触るな！

自由提案

- 内蔵
- 足元に注意

16/4/24

4

Field Research 実地調査

見学有料 Friendly shop 履物はここで脱ぐ 触るな 足元に注意 内蔵



16/4/24



5

Design Specification 設計仕様

見学有料 Friendly shop 履物はここで脱ぐ 触るな 足元に注意 内蔵

- KJ分類歸納



16/4/24

6

Color Plan

- 色彩計畫



C:30 M:83 Y:76 K:28

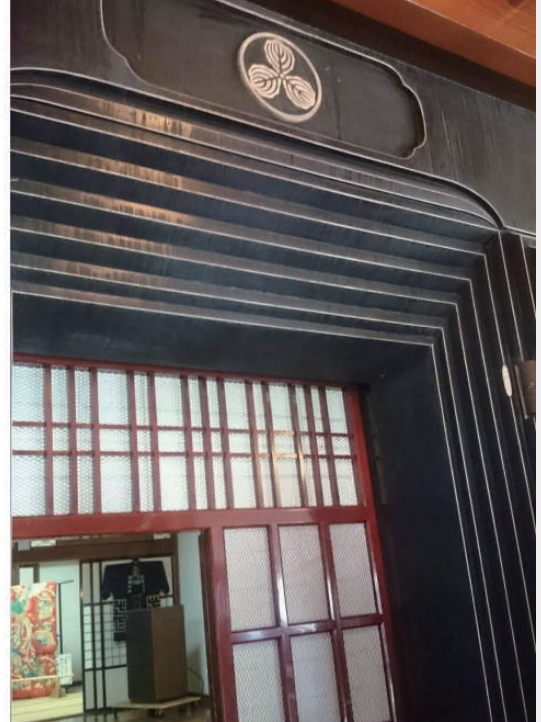


C:76 M:68 Y:75 K:81



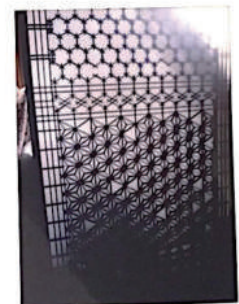
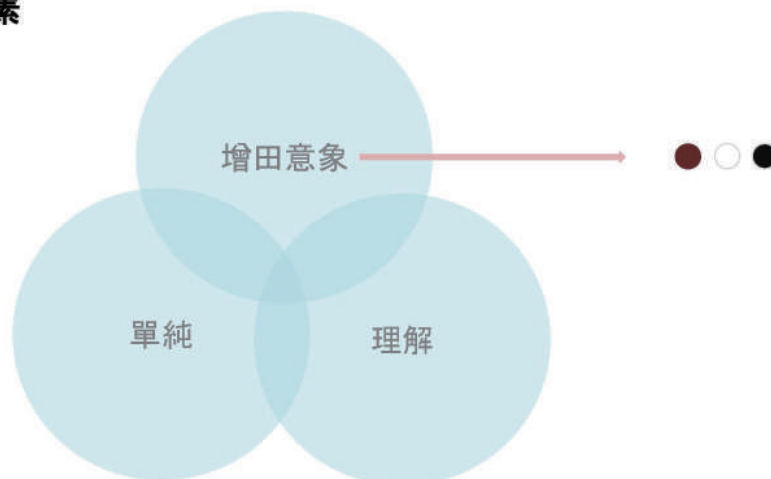
C:0 M:0 Y:0 K:0

16/4/24



Keyword

- 設計要素



16/4/24

8

構想展開

Idea & Concept Development

- 製作草模 Mockup Making



16/4/24

9



16/4/24

10

- 構想說明 (展示蒐集資料及文字說明)

- Pictogram內的元素呈現及原因說明

見学有料 Friendly shop 履物はここで脱ぐ 触るな！ 内蔵 足元に注意



日圓
内蔵門

愛心

鞋子
光腳

手
禁止

門

跌倒

16/4/24

11

最終定案 Final Presentation



触るな



履物はここで脱ぐ



見学有料



Friendly shop



内蔵



足元に注意

16/4/24

12

總結與感言 Conclusion & Comment



16/4/24

13

B 組

Tatung University x Yokote City Design Workshop in Masuda

大同大学 x 横手市 デザインワークショップ in 増田

協力:

大同大学

秋田公立美術大学

秋田国際教養大学

蔵ツカース 横手市役所観光おもてなし課

増田地域の皆さん

NTTドコモ秋田支店(モバイルデータ通信環境)

デジタル、ウント、メア

Outline アウトライン

- Member **メンバー紹介**
- Summary **概要**
- Comment **参加者感言**

2016/4/24

2

Member メンバー紹介



蘇(ジョー)

鈴木寿世 マウト・ルトガー

宮川朱

薄(ダニエル)

2016/4/24

3

Summary 概要

- 主旨
- 一、入場是否需要付費
- 二、友善商店
- 三、入内請拖鞋
- 四、禁止觸摸
- 五、自由題1-注意頭上
- 六、自由題2-請試吃

2016/4/24

4

田野調査 Field Research 実地調査



2016/4/24

5

参観内蔵商店 Uchigura stores

- 2.旧佐藤項五兵衛家
- 9.佐藤又六家
- 10.佐藤多三郎家
- 11.旧村田薬局
- 12.佐藤多三郎家
- 15.石直商店
- 16.升川商店
- 17.日の丸醸造



2016/4/24

6



2016/4/24

7

Design Specification 設計仕様

- KJ分類歸納



2016/4/24

8



2016/4/24

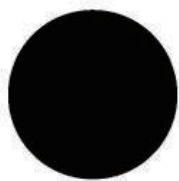
9



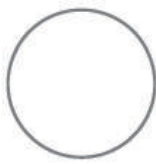
2016/4/24

10

色彩計畫 Selection of colors



内蔵門



内蔵外牆



内蔵塗裝(漆器)
木製建築



門簾



裝飾品



石頭片材

2016/4/24

11

風格 Style



2016/4/24

12

最終定案

Final Presentation

- 美化完整版

2016/4/24

13



■ C:0% M:0% Y:0% K:100

■ C:75% M:0% Y:75% K:0%

自由提案①:試飲、試食可能

試飲や試食ができる、ということを示したもの。
シルエットはお酒とりんご。お酒は日の丸酒造、
りんごは増田の特産品であるというところから。

2016/4/24

14



C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%



C: 15% M: 100% Y: 90% K: 10%

自由提案②: 頭上注意

赤い色で「注意」「危険」を強調している。

2016/4/24

15



C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%



C: 0% M: 0% Y: 0% K: 50%

見学有料

「ここはお金を払う場所である」というのをストレートに表現した。家の形の図の中に収めることで、「内部」を表している。

2016/4/24

16



C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%

履物はここで脱ぐ

靴を脱いで上がる、という行動を、わかりやすくストレートに表現した。

2016/4/24

17



C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%



C: 7.2% M: 8.5% Y: 9.3% K: 6.7%



C: 1.5% M: 100% Y: 90% K: 10%

Friendly shop

「子供連れの人や外国人など色々な人に優しい場所」というイメージから制作した。ハートは「優しさ」を表現して、カラーを赤にすることでそれを強調している。

2016/4/24

18



C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%



C: 15% M: 100% Y: 90% K: 10%

触るな

手のオブジェクトに赤い斜線を引いて
わかりやすくシンプルに表現した。

2016/4/24

19

總結與感言

Conclusion & Comment

- 活動地域の文化の建物のより深い理解に非常に満足し、異なる文化の人々とのコミュニケーションができ貴重な体験でした。

蘇(ジョー)
- 外国人とのコミュニケーションを学び、私の日本語の能力を向上することができました。

薄(ダニエル)
- 単純で明快なピクトグラムを自分と違う言語を持つ仲間とコミュニケーションを取りながら制作することに難しさや楽しさ、新たな発見があり充実することができました。

鈴木寿世
- 日本や特に増田の文化についてたくさん学んで、色々なことを翻訳して貴重な経験でした。
- このような企画に参加するのは初めてで、慣れない事ばかりで大変でしたが、他国の方との交流や様々な文化に触れることができたのはとても貴重でよい体験でした。

宮川朱

2016/4/24

20

ご静聴ありがとうございました。
謝謝各位的聆聽
Thank you for listening

Tatung University x Yokote City Design Workshop in Masuda

大同大学 x 横手市 デザインワークショップ in 増田

増田レンジャー チーム

協力:

大同大学

秋田公立美術大学

秋田国際教養大学

蔵ッカーズ 横手市役所観光おもてなし課

増田地域の皆さん

NTTドコモ秋田支店(モバイルデータ通信環境)

デジタル、ウント、メア

アウトライン Outline

- | | |
|-------------------|------------------------|
| • メンバー紹介 | Member |
| • 増田町の調査報告 | Summary/Field Research |
| • デザインルール | Design concept |
| • 最終提案 | Final proposal |
| • 参加者感言 | Comment |

メンバー紹介

Member



まな



かがや



うみ



ビリー



リビュー

3

増田町の調査報告

Summary/Field Research

- 1.内蔵の入り口についている形を使ってピクトグラムが建物の様式に馴染むようにする
- 2.増田町でよく使用されている黒色と金色を使って、建物の様式に馴染むようにする

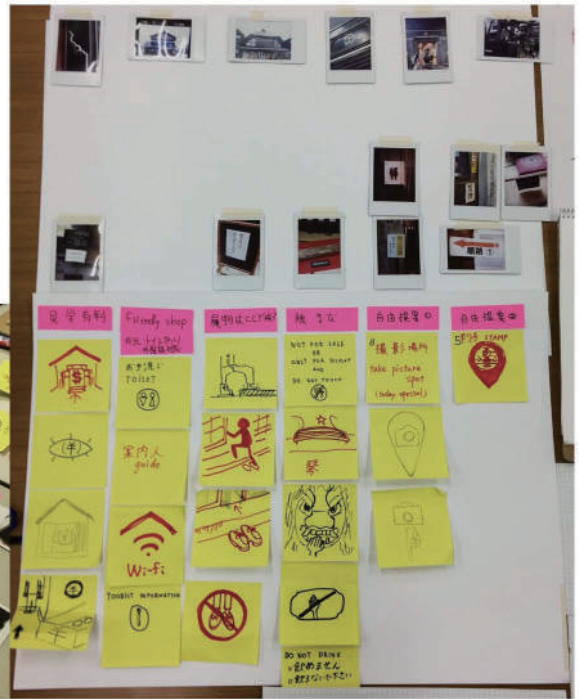


4

設計過程

Design Process

写真、印刷、貼る

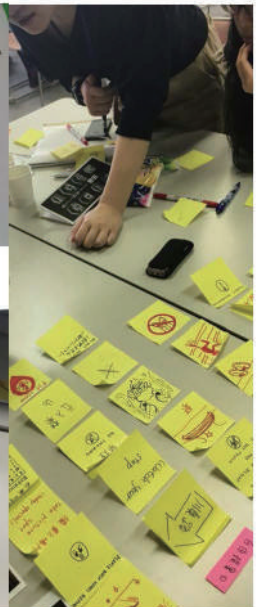


構想展開

Idea & Concept Development

製作草模 Mockup Making レゴを建てる

— 拼貼、組合



色彩設計

Color Planning



黒色と深い青色のような色

C: 79% M:28% Y:100% K:30%



金色

C: 100% M:79% Y:44% K:93%



白色

C: 0% M:0% Y:0% K:0%



最終定案

Final Presentation

見学有料

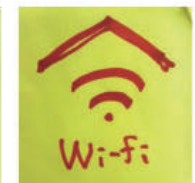
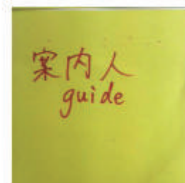
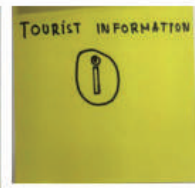


8

最終定案

Final Presentation

Friendly shop

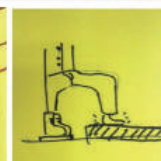
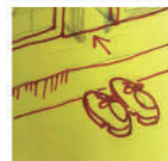


9

最終定案

Final Presentation

履物をここで脱ぐ



10

最終定案

Final Presentation

触らないで下さい

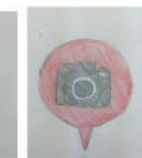
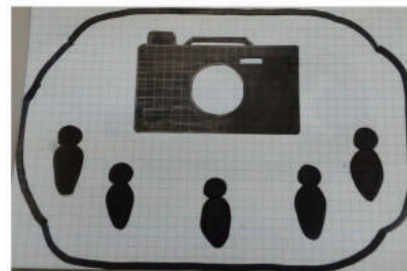
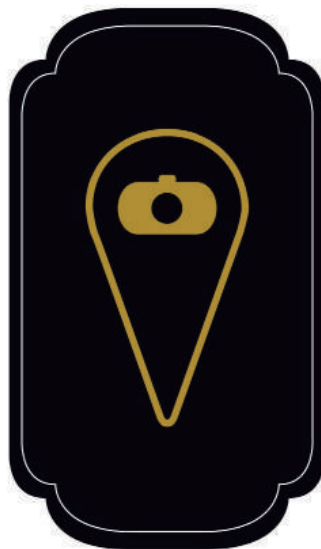


11

最終定案

Final Presentation

撮影場所



12

最終定案

Final Presentation

スタンプを押す場所



13

最終定案

Final Presentation

見学有料



Friendly shop



履物をここで脱ぐ



14

最終定案

Final Presentation

触らないで下さい



撮影場所



スタンプを押す場所



15

まとめと感想

Conclusion & Comment

16

ありがとうございました
THANK YOU

D 組

Tatung University x Yokote City Design Workshop in Masuda

大同大学 x 横手市 デザインワークショップ in 増田

協力:

大同大学

秋田公立美術大学

秋田国際教養大学

蔵ツカーズ 横手市役所観光おもてなし課

増田地域の皆さん

NTTドコモ秋田支店(モバイルデータ通信環境)

デジタル ウント. メア

Outline アウトライン

- Member
- Main Concept
- Field Research
- Design Specification
- Idea & Concept Development
- About Colors
- Final Presentation
- Where can our Design to show up ?
- Conclusion & Comment

2016/4/24

2

Member メンバー紹介



Ayako



Akari



Aki



Fumi



Shin

2016/4/24

3

Main Concept 概要

- About Uchikura
- History
- Morden
- Skillful
- 上品
- Level
- いい香り

- About People
- 大切
- 誇り
- 親切

- About 増田's mood
- 自然と共存
- 心地よい
- おいしそう
- Organized

2016/4/24

4

Field Research 現地調査

- ランダムな写真 グループ分け



2016/4/24

5

Design Specification 設計仕様

- KJ分類歸納



2016/4/24

6

構想展開

Idea & Concept Development

- コンセプトと写真(風景)をマッチングさせ、それらをピクトグラムのデザインに取り入れることにしました。



2016/4/24

7

色彩計画

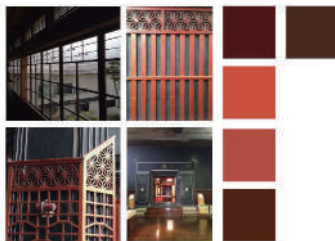
About Colors



C: 84% M: 79% Y: 66% K: 44%



C: 1% M: 85% Y: 96% K: 0%



2016/4/24

8

最終定案 Final Presentation

- 美化完整版



2016/4/24

9

最終定案 Final Presentation

- 見学有料
- 問題点: 銀行、換金なのか分かりづらい(誤解の可能性)
- 焦点: 入る前に料金支払いの必要を訴える内容に変更



2016/4/24

10

最終定案

Final Presentation

- Friendly shop
- 問題点: 具体性にかける、外国人旅客にかぎらずすべての訪問客に対応する必要があった
- 焦点: 具体性を明示



2016/4/24

11

最終定案

Final Presentation

- 履物はここで脱いでください
- 問題点: 脱ぐということがあいまい、すべての見学施設にスリッパがあるわけではない
- 焦点: スリッパに履き替えることではなく靴を脱ぐことが伝わるようにした



2016/4/24

12

最終定案

Final Presentation

- 触るな
- 問題点: 誤解を生む
- 焦点: 一目で触れてはいけないということがわかるようにした



2016/4/24

13

最終定案

Final Presentation

- 自由課題: ガイド
- 問題点: 前テーマのアイコンが必要かどうか不明だったので変更
- 焦点: 増田町で実際に活動している「人」に焦点を当てた



2016/4/24

14

最終定案

Final Presentation

- 自由課題: 頭上注意
- 問題点: つたえたいものが曖昧、階段かどうか判別しにくい
- 焦点: 頭上にある障害物(壁)が一目でわかるようにした

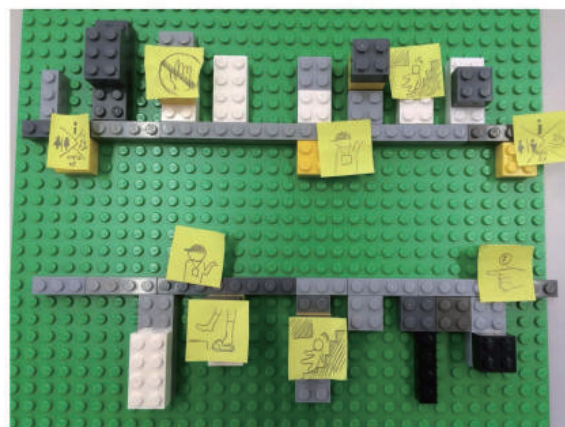


2016/4/24

15

標誌放置

Where can our Design to show up ?



2016/4/24

16

總結與感言

Conclusion & Comment

- 初めてこの町に来て文化や建物などを見ることが出来て新鮮でした。

By 新ちゃん

- 単純そうに見えるピクトグラムでも実際に作ると大変なことを実感しました。By あつきー
- 強みの違うメンバーで一つのものを作り上げる楽しさとコミュニケーションの楽しさを満喫しました！ By あかり
- 増田の魅力とピクトグラムの深さをたくさん感じた2日間でした。By あやこ
- このワークショップに日本の大学生と共に参加することができて良かったです。言語の壁も少しありましたが、皆さんの協力のおかげで大変良い経験をする事が出来ました。

By 文ちゃん

2016/4/24

17

Thanks For Your Listening

2016/4/24

18

Tatung University x Yokote City Design Workshop in Masuda

大同大学 x 横手市 デザインワークショップ in 増田

協力:

大同大学

秋田公立美術大学

秋田国際教養大学

蔵ツカーズ 横手市役所観光おもてなし課

増田地域の皆さん

NTTドコモ秋田支店(モバイルデータ通信環境)

デジタル ウント. メア

Outline アウトライン

- | | |
|------------------------------|------------|
| • Team Name | チーム名 |
| • Member | メンバー紹介 |
| • Summary | 概要 |
| • Field Research | 実地調査 |
| • Design Specification | 設計仕様 |
| • Idea & Concept Development | 構想展開 |
| • Conclusion & Comment | 一日感言、參與者感言 |

Team Name
チーム名

ピカピカ

16/4/24

3

Member
メンバー紹介



Molly



Jenny



Mako



Ryoma

16/4/24

4

Summary 概要(作業の流れ)

4/22



顔合わせ
自由課題の検討
行く蔵の検討

4/23



増田町を訪問
ピクトグラムの作成開始

4/24



ピクトグラム完成
PowerPoint完成

16/4/24

5

Field Research 実地調査(6蔵)



16/4/24



Design Specification 設計仕様



16/4/24

7

Design Specification 設計仕様

室内
INSIDE

触るな (Don't touch)

土足厳禁 (Take off shoes)

頭上注意 (Watch head)

屋外
OUTSIDE

蔵ごとの番号 (Number & 蔵)

見学有料 (Admission Fee)

フレンドリーショップ
(Friendly shop)

素材
ELEMENTS

着物 家紋

扉 植物

暖簾 屏風

模様 書道

16/4/24

8

Idea & Concept Development 構想展開

STEP 1.自由提案

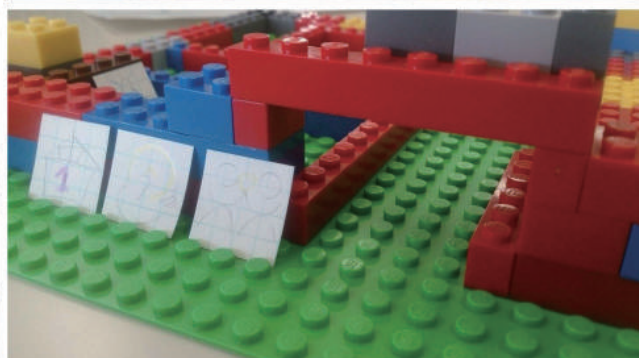
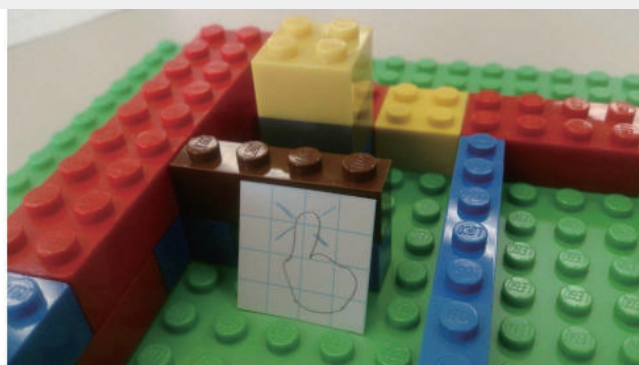
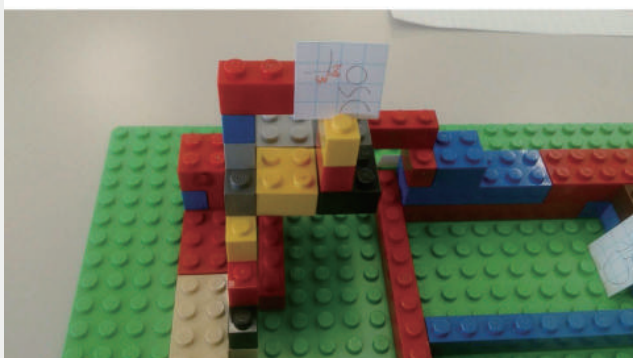


16/4/24

9

Idea & Concept Development 構想展開

STEP 2.ピクトグラムの配置場所



Idea & Concept Development 構想展開

STEP 3.デザインについて

色 和色彩

柴染 ふしぞめ

萌黄 もえぎ

黄金 こがね

白 しろ

若紫 わかむらさき

猩々緋 しょうじょうひ

新橋色 しんばしいろ

黒 くろ

形 家紋

扉

蔵

16/4/24

11

Idea & Concept Development 構想展開

STEP 4.ラフスケッチ



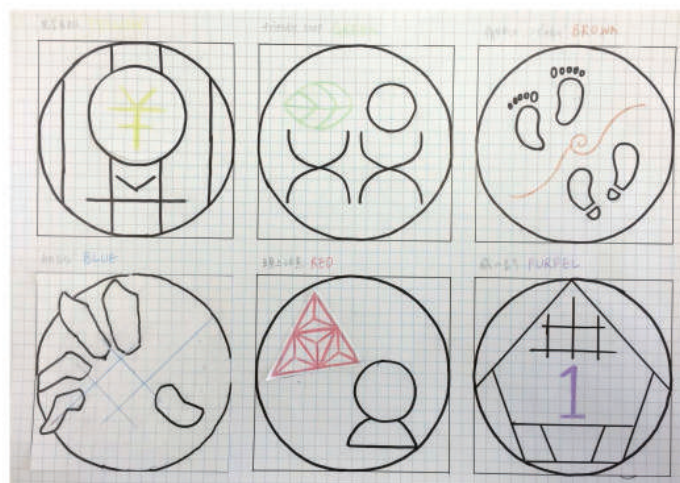
16/4/24



12

Idea & Concept Development 構想展開

STEP 5.ピクトグラム一回目作成案



16/4/24

13

Idea & Concept Development 構想展開

STEP 6.先生からのコメント

認識のしやすさ

増田町らしさ

16/4/24

14

Idea & Concept Development 構想展開

STEP 7.修正 & フレーム

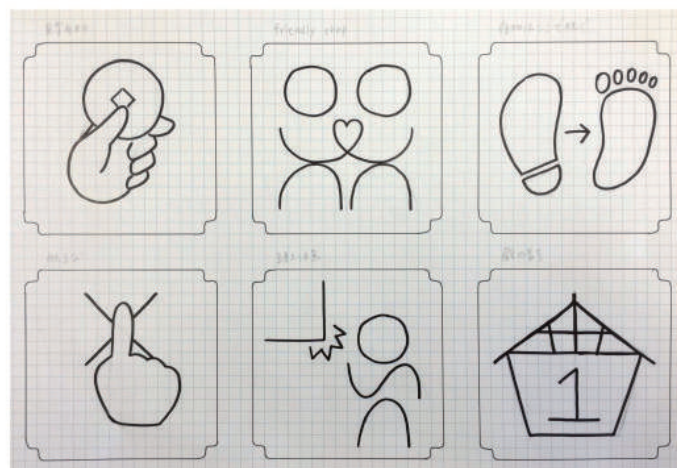


15/4/24

15

Idea & Concept Development 構想展開

STEP 8.ピクトグラム最終案



15/4/24

16

Idea & Concept Development 構想展開

最終案 ① 見学有料 Admission Fee

Keywords: money, hands, ¥

Color: gold, lucky, money

黄金 こがね

#e6b422

日本の伝統色

R:230 G:180 B:34

H:45 S:85 B:90

L*:77.84 a*:11.68 b*:83.16

C:0% M:22% Y:85% K:10%



16/4/24

17

Idea & Concept Development 構想展開

最終案 ② フレンドリーショップ

Friendly shop

Keywords: heart, welcome, concern

Color: peace, relax

萌黄 もえぎ

#aacf53

日本の伝統色

R:170 G:207 B:83

H:78 S:60 B:81

L*:77.56 a*:-38.35 b*:60.46

C:18% M:0% Y:60% K:19%



16/4/24

18

Idea & Concept Development 構想展開

最終案 ③ 土足厳禁 Take off shoes

Keywords: footprint, shoes, →

Color: wood, leather, steady

柴染 ふしぞめ

#b28c6e

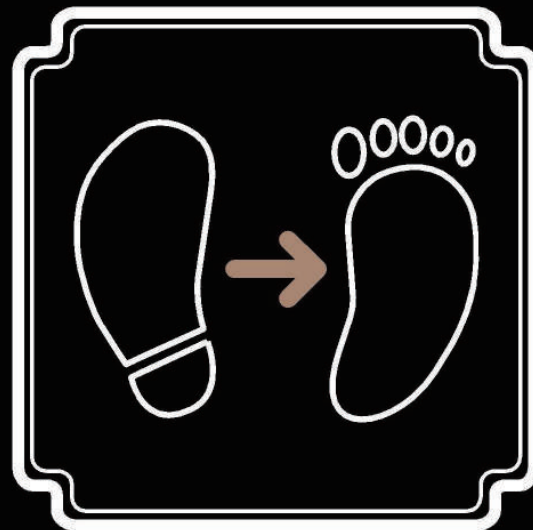
日本の伝統色

R:178 G:140 B:110

H:26 S:38 B:70

L*:62.87 a*:15.19 b*:24.82

C:0% M:21% Y:38% K:30%



16/4/24

19

Idea & Concept Development 構想展開

最終案 ④ 触るな Don't touch

Keywords: touch, finger, X

Color: honest, calm down

新橋色 しんばしいろ

#59b9c6

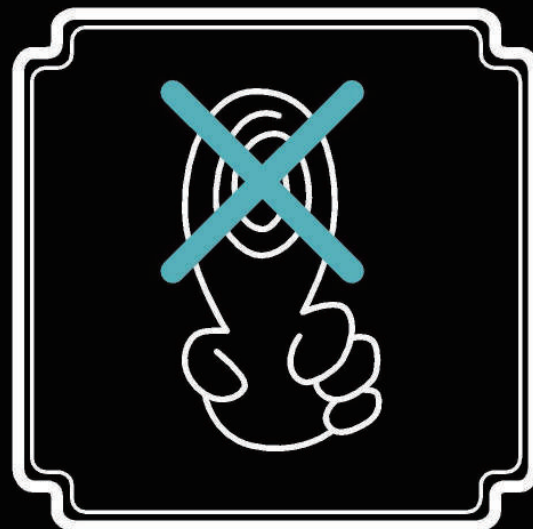
日本の伝統色

R:89 G:185 B:198

H:187 S:55 B:78

L*:68.17 a*:-39.78 b*:-19.33

C:55% M:7% Y:0% K:22%



16/4/24

20

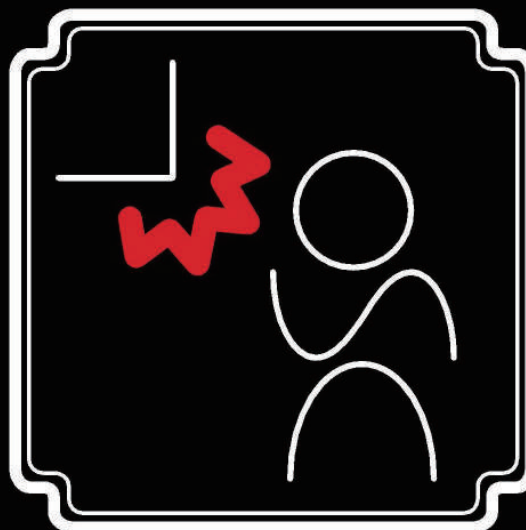
Idea & Concept Development 構想展開

最終案 ⑤ 頭上注意 Watch head

Keywords: head, corner, careful

Color: danger, strong

猩々緋しょうじょうひ
#e2041b
日本の伝統色
R:226 G:4 B:27
H:354 S:98 B:89
L*:54.92 a*:82.1 b*:63.38
C:0% M:98% Y:88% K:11%



16/4/24

21

Idea & Concept Development 構想展開

最終案 ⑥ 蔵ごとの番号

Number & 蔵

Keywords:くら, roof, はり, number

Color: elegant, polite

若紫わかむらさき
#bc64a4
日本の伝統色
R:188 G:100 B:164
H:316 S:47 B:74
L*:58.09 a*:52.13 b*:-15.26
C:0% M:47% Y:13% K:26%



16/4/24

22

Final Presentation 最終定案



16/4/24

Conclusion & Comment 總結與感言

- 普段の授業ではデザインについて考えることが少ないのでとても貴重な経験になりました。
- 今回が横手市に来たのは初めてで、このメンバーで活動できたことがとても嬉しいです。増田町のみなさんは優しくてフレンドリーで、とても楽しい時間が過ごせました。ありがとうございました。

16/4/24

24



F 組

Tatung University x Yokote City Design Workshop in Masuda

大同大学 x 横手市 デザインワークショップ in 増田

協力:

大同大学

秋田公立美術大学

秋田国際教養大学

蔵ッカーズ 横手市役所観光おもてなし課

増田地域の皆さん

NTTドコモ秋田支店(モバイルデータ通信環境)

デジタル ウント. メア

可愛い柴犬
TEAM



Member メンバー紹介



連子儀

陳思妤

石井美智

五島由香

岩城佑実

16/4/24

3

Summary

• 概要

透過探訪日本增田町，了解在地居民的生活、環境以及文化，以小組方式針對不同主題設計相關的標誌設計。

1. 參觀收費
2. Friendly shop
3. 請勿觸摸
4. 請拖鞋
5. 禁止進入
6. 入門前請告知

16/4/24

4

田野調查 Field Research 実地調査



16/4/24

5

田野調查 Field Research 実地調査



16/4/24

6

田野調查 Field Research 實地調查



16/4/24



7

Design Specification 設計仕様-KJ分類歸納



16/4/24



8

構想展開

Idea & Concept Development

- 製作草模 Mockup Making



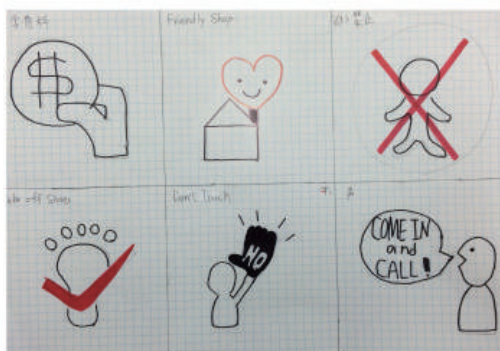
16/4/24

9

構想展開

Idea & Concept Development

- 製作草模 Mockup Making



16/4/24

10

構想展開

Idea & Concept Development



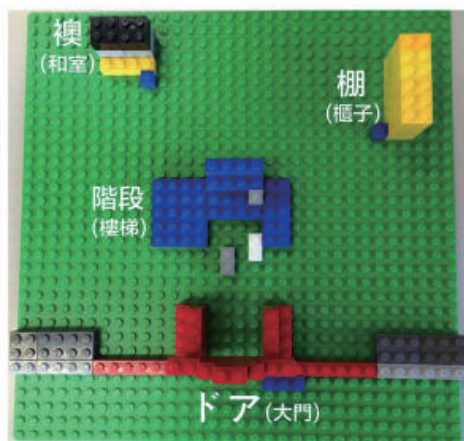
16/4/24



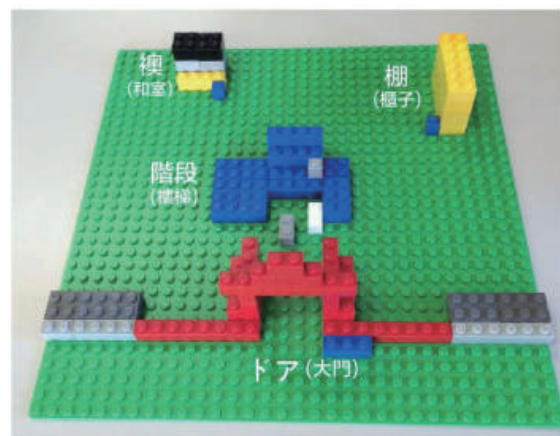
11

構想展開

Idea & Concept Development



16/4/24



12

最終定案

Final Presentation

- 美化完整版



參觀收費



15/4/24

13

最終定案

Final Presentation

- 美化完整版



Friendly Shop



15/4/24

14

最終定案

Final Presentation

- 美化完整版



不可觸摸



16/4/24

15

最終定案

Final Presentation

- 美化完整版



請拖鞋



16/4/24

16

最終定案

Final Presentation

- 美化完整版



禁止進入



15/4/24

17

最終定案

Final Presentation

- 美化完整版



入門前請告知



15/4/24

18

總結與感言

Conclusion & Comment

- 總結

雖然我們參加的主題是標誌設計，但在過程中我們發現，最困難也最重要的則是“溝通”，彼此利用各種方式盡可能讓對方瞭解，另外，針對增田町的街道也和平常生活的環境完全不一樣，在地的居民也對於自己的文化(內藏)感到十分自豪，希望透過他們自己的力量讓大眾能夠更認識增田、更喜愛增田。

16/4/24

19

總結與感言

Conclusion & Comment

- 感言

石井美智：

同じ目標を持つことは強い力を発揮する事を身に感じました。

二日目は夜中3時を過ぎても課題に取り組んでいることに気づき、驚きました。

五島由香：

発言してみることで新しい発見や考えに繋がる事が多く、発言することの大切さを実感しました。

岩城佑実：

積極的に話し合いができたことが成果になったと思います。

16/4/24

20

總結與感言

Conclusion & Comment

- 感言

連子儀：

在這短短不到兩天的國際工作營，和日本大學生一起共同「探險」認識增田町，一起熬夜奮鬥討論，雖然語言上有點困難溝通，但大家都很盡力很努力想要互相交流討論奮鬥，這感覺實在太棒了！不只獲得許多增田町的收穫，從夥伴們之中獲得的收穫更不勝枚舉。

陳思妤：

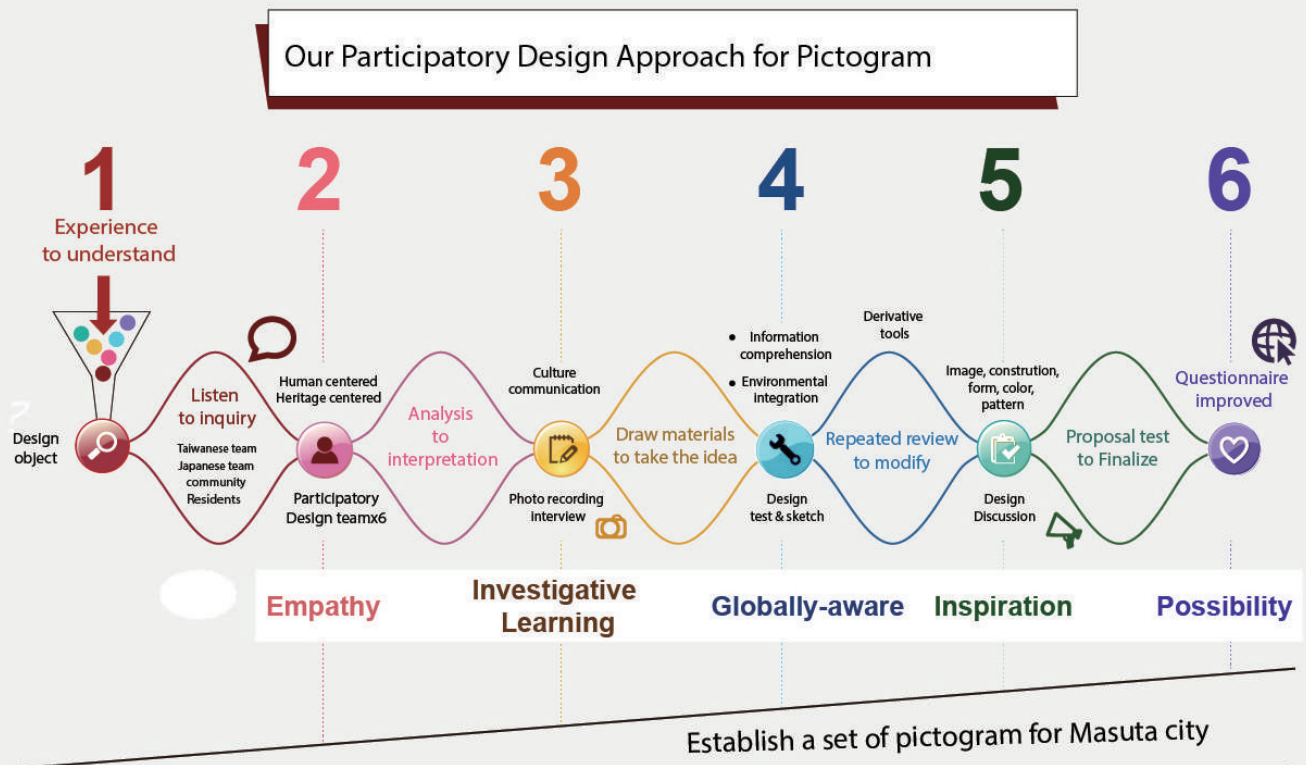
透過此次，學習到人與人之間語言絕對不是最大的問題，而是交流的過程中，如何用方法讓他人了解。也因為不同背景的關係，會利用不同的角度思考問題，也是第一次這麼深入的認識日本的人文，還希望可以再多來幾次。



國際參與式圖像符號設計核心實踐流程

林家華 | Chia-Hua Lin

本設計團隊所規劃之國際參與式圖像符號設計工作之核心實踐流程共分為五大核心內涵，分別為同理 (Empathy)、研究式學習 (Investigative Learning)、全球視野 (Globally-aware)、啟發 (Inspiration) 及可能性 (Possibility)。五大核心內涵中跨越六個階段，分別為體驗了解 (Listen to inquiry)、聆聽探究 (Analysis to interpretation)、分析解讀 (Draw materials to take the idea)、取材發想 (Repeated review to modify)、反覆檢討 & 提案檢驗 (Proposal test to Finalize) 及設計改良 (Design improved)，其整體架構如下圖。



A . 同理 (Empathy)

如同漏斗一樣，在設計前期，設計團隊與日本秋田縣橫手市役所、增田町在地組織、居民進行初步溝通，了解最急需的設計項目及設計脈絡，篩選短期能夠達到的設計目標與任務，並與設計團隊做最初步的溝通。

1. 體驗了解 (Listen to inquiry)



「Experience to understand」是此階段的核心精神。當我們的設計團隊實際進到增田町的設計場域前，與設計團隊進行許多次的事前會議，除了透過日本秋田橫手市役所及 Digital Und Meer 公司的協助製作當地的介紹手冊及每一間被指定為文化財的內藏建築的細節與特色，以利設計團隊在設計前能對目標場域有一定程度的了解及預期體驗之規劃。相對於本次參與的日本設計團隊，同樣也是第一次認識到增田町的獨特內藏的文化特色，因此也同時進行初步的認識與設計前置之準備。

最初的體驗了解階段也具有一個很關鍵的任務，即使跨國，也能透過此階段彼此認識、了解差異、開始互相參與及對話，讓彼此的熟悉慢慢加溫，這是在實際協同設計前很重要的暖身活動，也是建構彼此信任的開始。

2. 聆聽探究 (Analysis to interpretation)



「Human centered/Heritage centered」是此階段的核心精神。當所有設計團隊進到場域後，便進行國際設計團隊之分組與採訪任務的說明，並安排當地居民及增田町觀光文化的研究老師，進行更具體的現況分析、所遇到的困難及研究調查成果等講座，讓設計團隊能在現場與當地居民及學者直接對話與分享，這也是實施參與式設計的導入開端。

根據彼此的瞭解與溝通，本團隊規劃了五個圖像符號的設計項目，及兩個自由題，讓不同的設團隊可以更深入的透過調查及居民需要，提出各自具有創見性的圖像符號。五個圖像符號的設計項目分別為：(1). 參觀付費 ;(2). 請勿碰觸 ;(3). 請拖鞋 ;(4) 友善商店 (Friendly shop);(5) 頭上注意。



B. 研究式學習 (Investigative Learning)

3. 分析解讀 (Draw materials to take the idea)



完成初步的任務分析與理解後，會開始進行自由的田野調查及現場內藏的體驗參觀與導覽。此時，所有參與者設計者的雖然屬性與專業不同，但是大家都是處於平等的地位，共同來討論問題，並提出自己的觀點，彼此分項與交通，對於設計的元素及圖像認知有很多有趣的交流與撞擊。

設計團隊體驗了不同內藏的民家生活也進一步瞭解了其特殊的文化歷史及日常軼事等，也瞭解了各民家對於目前尋路資訊不足的情況下，所需要的協助與設計脈絡。這也幫助了設計團隊在執行設計前端，能有具體的環境資訊取材及概念分析，並可以廣泛的思考如何將當地的文化要素轉化成可以適當的協助尋路的圖像符號。此帶有調查分析性質的「研究式學習」設計方式，可使團隊由設計過程中，透過拍照、採訪、速寫取材等，進行文化的交流與溝通，進而將資訊分析解讀，同時也學習到了屬於增田町特別的生活文化、建築規劃、街區營造等知識。







C. 全球視野 (Globally-aware)

4. 取材發想 (Repeated review to modify)



透過田野調查與資料彙整，設計團隊會進入第一次的設計發想，彼此聚斂想發，聚焦圖像符號的風格、圖像元素、色彩計畫、裝飾性符號、文字符碼等的設計。由於參與團隊是不同國際，因此在語言的溝通上，等多了用圖像與肢體的溝通方式，也發現許多想法不同之處，更促使設計團隊跳脫出同溫圈的限制，用更國際化的視野去思考，具有共通性的、直覺式、易讀性、美觀性的圖像溝通，應該是何種呈現。設計團隊在此階段會發展幾種風格與圖型，之後透過與設計引導者及居民的意見，進一步將設計濃縮至兩個重點：(1). 資訊理解度的重要性；(2). 環境的協調性。

圖像符號本身的「天職」就是要跨文化、跨語言，提供更容易理解資訊的溝通方式，因此資訊圖像可被理解的重要性，應列於首要。不論圖像以抽象、具象、綜合性或文字提示的設計方式，如何讓圖像本身的設計簡潔、易懂，且具有美感的表現是很大的挑戰。此外，由於圖像符號設計後，會實體製作成具有尋路功能的指示標誌，放置於增田町街區中，作為指標設置或是懸掛內藏建築上或放置於內藏建築前，因此，此圖像符號的設計還要能與指定文化財街區的環境與建築協調，讓圖像符號的紋樣、色彩、繪製風格能自然和諧的融入內藏文化的視覺景觀。







D. 啟發 (Inspiration)

5. 反覆檢討 & 提案檢驗 (Proposal test to Finalize)



經過反覆討論與小組檢驗，設計團隊也由此過程中獲得許多思維上的啟發，各組針對目標的 5 個圖像符號提出一最佳的設計方案。而自由題的部分，各設計團隊根據深入的調查，都提出有趣也實用的項目議題，如：足下注意、試吃、紀念章、攝影點、請勿進入、導覽服務、進門請打招呼等。

各團隊的提案於所有參與者、研究者、當地居民與市役所的參與中，進行提案發表。發表結束後，首先進行不同身份的設計圖像投票，根據 (1). 資訊理解度的重要性；(2). 環境的協調性的兩項原則。依照不同身份定位選擇最佳的設計。投票過後，所有參與發表的與會人員，也踴躍貢獻自己對設計的想法與建議，彼此獲益良多。由大家的回饋中，除了反思設計的可能性外，也會進一步的作量化的圖像視認度及認同性調查。









E. 可能性 (Possibility)

6. 設計改良 (Design improved)



透過國際化參與式圖像符號設計的過程，為日本秋田縣橫手市增田町的文化財 - 內藏提出了六套的圖像符號的設計方案。由於六組團隊所設計的風格表現不同，且每一個圖像符號的設計語彙與評價也不盡相同，因此為了達到設計風格一致性的目的，將所有圖像符號彙整後，本設計團隊也利用結構式問卷的方式，進行圖像符號的視認度及認同性的調查，以期確認設計元素的理解度外，對於美感表現，也能更進一步的進行設計的改良，在設計上呈現統一的風格，以期提出同一套不僅能滿足圖像的易讀性，也能與當地的文化環境風格和諧相融合的完整圖像符號系列設計，可實際活用於當地街區的各项尋路設施中，讓增田町的文化物語能永續的與國際參觀者對話，讓增田町的文化觀光能傳遞更精彩美麗的內藏故事。

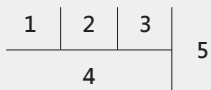
工作營紀錄





橫手市増田漫畫美術館

日本第一個以漫畫為主題的博物館。博物館以出身於橫手市、因創作《釣魚迷三平》等多數作品而聞名於世的矢口高雄為主，介紹展出了約 100 名日本國內外知名漫畫家的原版畫、作品和動畫片。每年舉辦數次特別企劃展覽（需付費），吸引著國內外許多漫畫迷前來參觀。本次工作營借橫手市增田漫畫美術館為設計場域，博物館的解說員，帶領大家參觀認識博物館，看到許多大師的作品，浸潤在寬闊的博物館空間與漫畫作品的氛圍中，讓大家的設計更為有感覺。



1. 曹永慶教授致詞
2. 設計討論
3. 設計發表中
4. 計算投票中
5. 利用樂高來模擬作品呈現之場域環境





1

2

3

4

1. 跨國組員的小組討論中
2. 各組作品討論風景
3. 各組作品討論風景
4. 各組作品討論風景

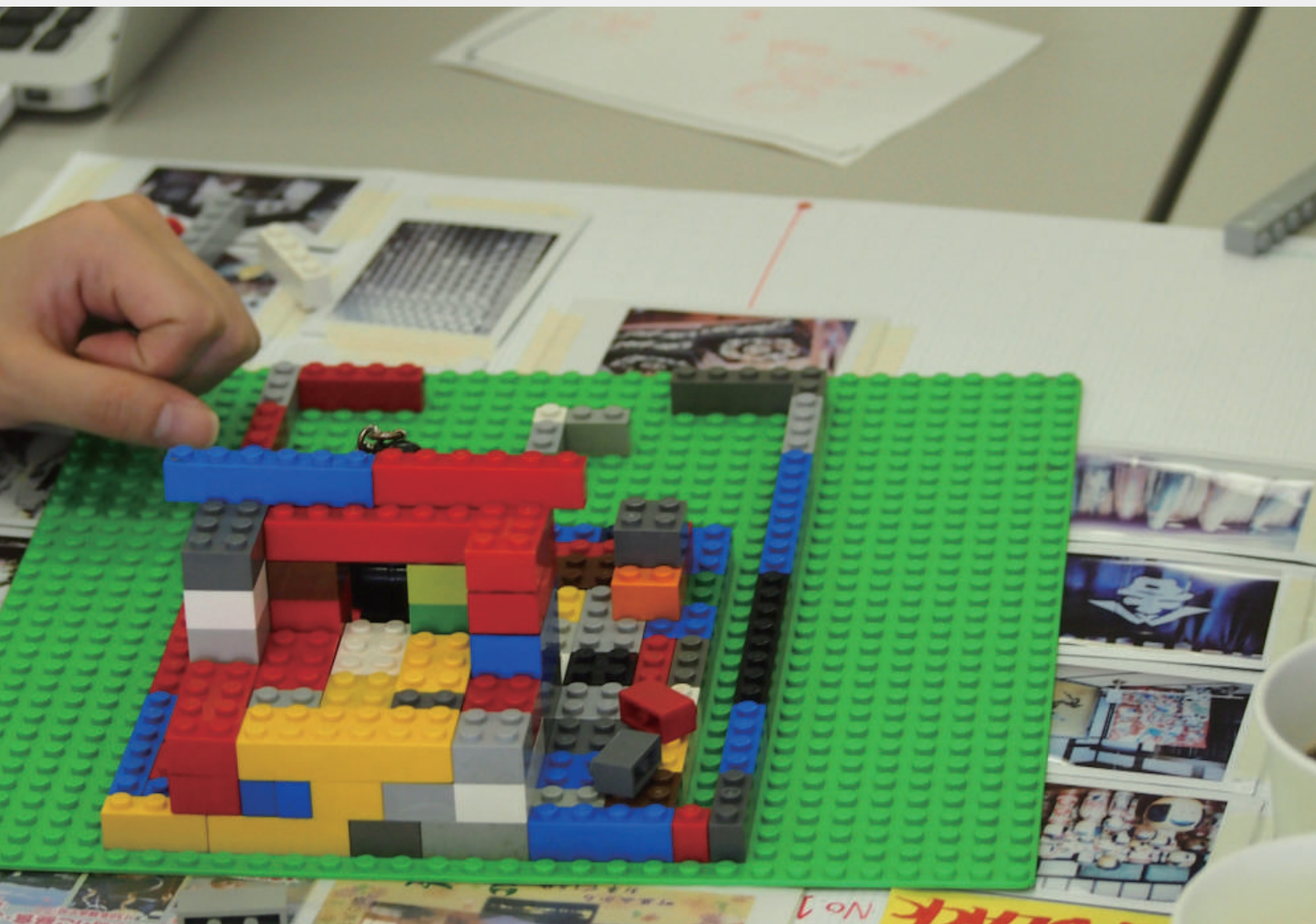


1

2

1. 樂高呈現的模擬討論
2. 樂高作品呈現







利用便利貼、即時拍蒐集資料，並由其中觀察當地建築文化中的紋樣、色彩、造型等，以作為發想圖像符號。



1

2	3
4	5

1. 田野調査、居民訪談聚焦討論中

2. 製作討論與檢討中

3. 製作討論與檢討中

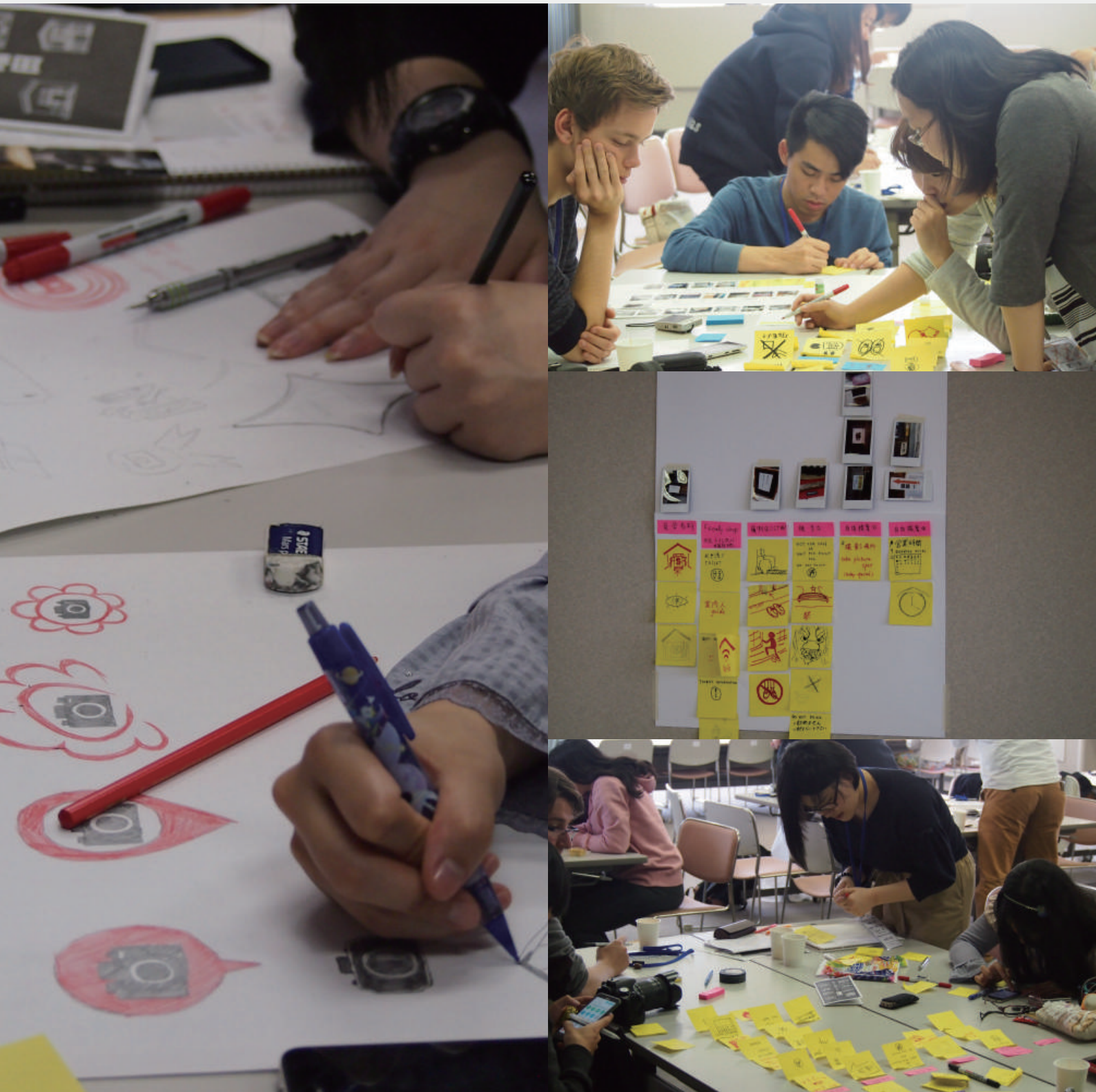
4. 製作討論與檢討中

5. 製作討論與檢討中





各小組分工製圖中，各組依照目標進行圖像的發想與繪製。每一個議題各發展 3-4 案發散的設計想法。







鈴木百合子

旬菜みそ茶屋くらを 旧勇駒酒造【国登録有形文化財】

旧勇駒酒造蔵屋の建築年代・於寶曆4年(1754)由石田久兵衛創業進行酒造行業・昭和6年(1931)將公司企業化・營業直至平成15年(2003)為止。此蔵屋建築的象徵標誌・是以當時的酒樽作為模型・以灰泥浮雕做成的招牌・鑲於建築正面。目前由鈴木百合子接手經營・將蔵屋轉型成為複合式餐飲—「旬菜みそ茶屋くらを」。除了提供利用當地特有食材所製作的餐點外・也有咖啡及自製的味噌冰淇淋・並不定期的在內蔵屋舉辦各樣展覽。



1



1. 鈴木百合子小姐
2. 「旬菜みそ茶屋くらを」自製味噌及醃漬產品
3. 親切的接待參觀者的鈴木小姐與店員
4. 「旬菜みそ茶屋くらを」的穿堂
5. 製作討論與檢討中



山中 一郎

佐藤多三郎家【市指定文化財】

佐藤多三郎家在明治 (1868) 年開始是經營處理織物布料的重量級商店。於昭和初期 (1926) 年廢業，當時的藏屋屋主 -- 三郎氏便在藏屋開設了醫院，直至昭和 58 年 (1983)，才結束了將近半世紀對增田町有極大醫療貢獻的服務。目前，已將以往作為診療所的主屋拆除，在明治時代後期 (1905) 建造座敷藏來針對主屋的部分進行修補，至今此藏建築仍然被活用，成為一活化的歷史空間。藏屋主人 - 山中一郎是一位非常熱心分享的藏屋主，對於來訪者都鉅細彌遺地介紹藏屋的歷史、文化與建築構造等，讓人彷彿走入歷史的隧道中，想像在明治時期織物商店的繁華及昭和時期濟世救人的場景。



1

2
3

4

1. 山中一郎 先生
2. 具有內藏的藏屋，目前主屋已被拆除，剩下土藏及上屋鞘的部分仍保留
3. 山中一郎夫婦
4. 內藏屋一角



1

2

1. 工作營中採訪日本秋田美術大學的參與教授 裴 鎮奭老師之參與心得採訪
2. 日本國際教養大學參與教授 根岸 洋老師之參與心得採訪







美大 蔵大 横寺市 教新 大同大 A2U

37

65

A⁵⁶

B

C

見学有料

Blue, Green, Orange, Purple sticky notes

Pink, Yellow, Blue sticky notes

Pink, Green, Orange, Purple, Blue sticky notes

Friendly shop

Pink, Green sticky notes

Green sticky note

Yellow, Pink, Purple, Blue sticky notes

履物ニニ脱

Yellow, Pink, Orange, Green, Blue sticky notes

Green, Orange, Yellow sticky notes

触子衣

Pink, Yellow, Purple, Green sticky notes

Blue, Purple, Yellow, Pink, Green sticky notes

自由提案①

Green, Pink, Yellow, Purple, Orange sticky notes

Pink, Green, Orange, Yellow sticky notes

自由提案②

Green, Blue, Purple, Orange, Yellow, Pink sticky notes

Green, Pink, Yellow, Orange sticky notes

D

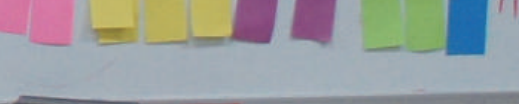
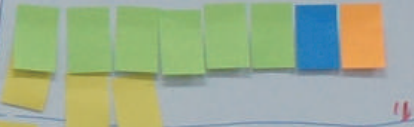
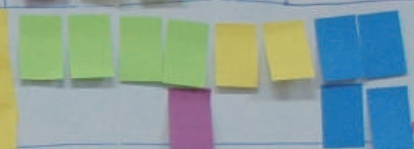
63

E

61

F

53



8

2

6

22

4

4

11

2

11



各組所提出的各件圖像符號作品，在全體發表後，由不同身份的參與者進行投票，由參與學生、教師、橫手市參與居民、橫手市役所等分別持不同顏色之便利貼針對喜好、易理解的圖像給予鼓勵支持，此可以客觀的方式，由不同視點，特別是國際化的角度，確立設計作品的評價。投票後，會給予最高票數的組別鼓勵，進行頒獎。

期許未來能永續的進行跨國性的合作，進行各種設計相關議題的設計工作營。



- 1 | 2
| 3
1. 投票風景
 2. 投票風景
 3. 横手市副市長石山 清和
工作營的閉幕致詞



橫手市的歷史風貌

四月櫻花繁開的橫手城

橫手城（よこてじょう）是位於日本秋田縣橫手市的一座城堡，構造為山城。現在橫手城所在地是橫手公園，建有模擬天守。橫手城本來並沒有天守，在1965年以岡崎城為模本修建了天守並作為鄉土資料館和瞭望台使用，是東北地方第一座模擬天守。















1

2

1. 横手市役所内設置的雪洞參觀體驗區
2. 横手城外・晚上連綿精緻的燈籠



「横手雪祭」，每年 1 月至 2 月在東北地方的秋田縣横手市舉辦。可體驗雪洞「かまくら」，也可以參觀壯大的民俗慶典 - 「ぼんでん」的大型納奉神祭用具的一連串活動。雪洞「かまくら」據說是自 450 年前於日本降雪地區，在小正月 (1 月 15 日的前後 3 天) 時會用來祭祀水神的儀式。進入雪洞裡面，將銅板投入錢箱祭祀水神，據說可以祈求家內安全、商業興隆、五穀豐收等心願。





繁櫻盛開的 秋田 角館

角館是日本秋田縣仙北市的一個地名，也是日本重要傳統的建造物群保存地區。角館現在仍然保留有藩政時代的地割和武家屋敷建築，有「陸奧小京都」之稱。角館在戰國時代是戶澤氏本據地，關原合戰之後改為蘆名氏領有，後又改屬佐竹氏，並在佐竹氏統治期間因京都文化的流入而被譽為小京都，成為仙北地區的中心。現在的角館是賞櫻勝地。角館的枝垂櫻是天然紀念物，檜木內川堤的櫻並木是名勝。



參觀橫手市的制酒家屋(くら)，參觀前為了保持酒麴的潔淨，需要全身穿乾淨的白衣白帽進入制酒場域。制酒時，其中一道手續，需要連續 2-3 天不斷的人工照顧翻攪酒麴發酵，因此「一心不亂」為制酒時最重要的精神。寫在門框上，作為制酒時的提醒。秋田美人，因好山、好水、好酒，大家在制酒家屋試喝最新鮮的秋田美酒。











圖像符號設計評價調查

圖像符號的設計評價調查

秋田縣橫手市增田町的傳統「內藏」建築物保存區具有相當高的文化價值。增田町當地的居民為了能夠提升國際化的觀光環境，因應國際觀光客的需求，邀請日本與台灣設計與藝術相關背景的學生們，共同為增田町的「內藏」設計觀光引導用的圖像符號。以下是針對圖像符號的設計評價問卷，所需時間約為 5 分鐘。感謝您的協助，讓設計能幫助彰顯文化的價值並提升國際化的觀光視野。



「內藏」的建築外觀與內部

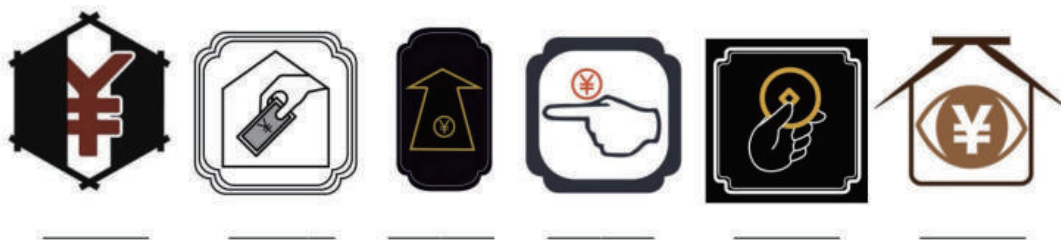
性別：○ 男 ○ 女

年齡：○ 20 以下 ○ 21~30 ○ 31~40 ○ 41~50 ○ 51~60 ○ 60 以上

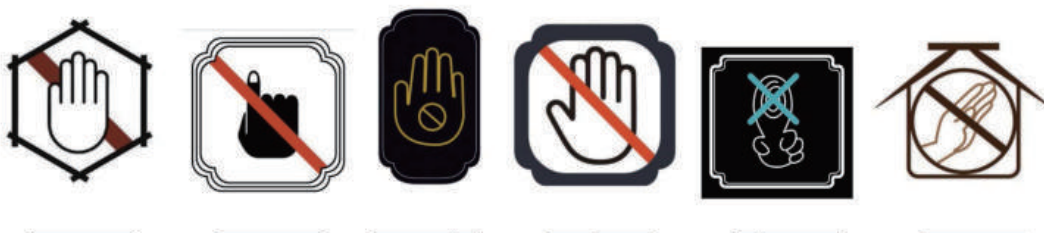
國籍：○ 台灣 ○ 日本 ○ 其他 _____

一、 下列圖像符號的設計最容易理解的，請填「1」。整體設計（包含色彩、外框等）最能與上圖「內藏」的建築文化環境調和的請填「2」。（「1」與「2」可為同一個設計案。）

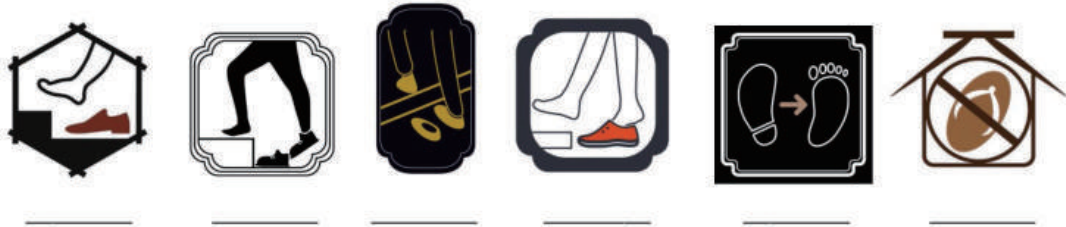
(A) 參觀付費



(B) 請勿碰觸



(C) 請拖鞋



(D) 友善商店(friendly shop)



(E) 頭上注意



二、請寫下您認為下列各圖像符號所代表的含義。



謝謝您的意見與協助。

ピクトグラムのデザイン評価調査

秋田県横手市増田町の伝統的な「内蔵」建築物保存区は高い文化価値があります。海外から来た観光客たちの受け入れを考えた地元住民のニーズに答え、日本と台湾で学ぶ学生たちが観光ガイド用ピクトグラムを提案しました。これは学生たちが提案したデザインに関するアンケートです。所用時間は5分程度です。ご協力、よろしくお願いします。



「内蔵」の外観と中の様子

性別：○ 男 ○ 女

年齢：○ 20 以下 ○ 21～30 ○ 31～40 ○ 41～50 ○ 51～60 ○ 60 以上

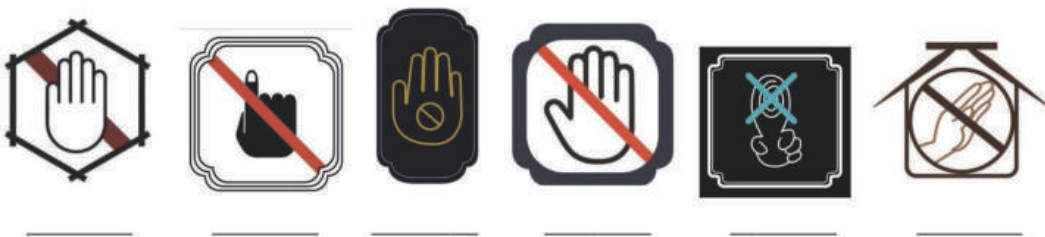
国籍：○ 台湾 ○ 日本 ○ その他 _____

一、最もその意味に合うデザインに「1」を付けて下さい。また、「内蔵」の環境に最も調和すると思われるデザインに「2」を付けてください。（「1」と「2」が同じでも大丈夫です。）

(A) 見学有料



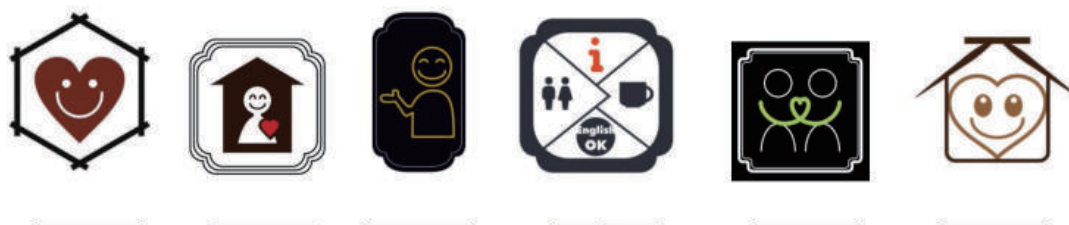
(B) 触るな



(C) 履物はここで脱ぐ



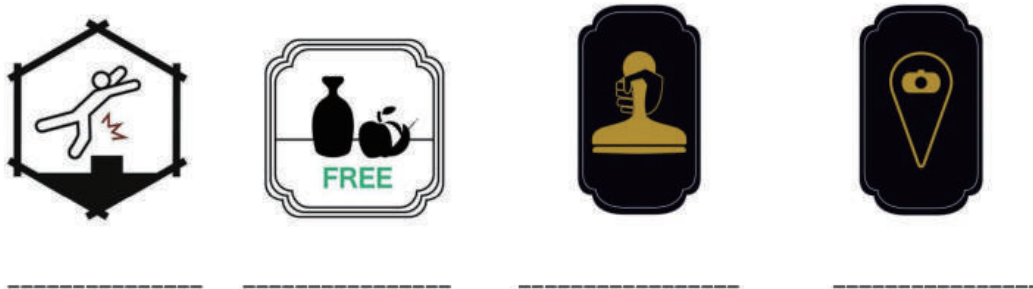
(D) フレンドリーショップ(friendly shop)



(E) 頭上注意



二、以下の図が表そうとする意味を書いてください。

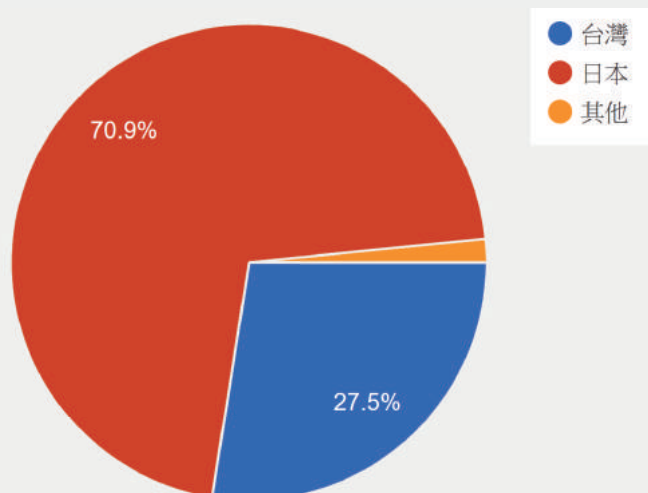
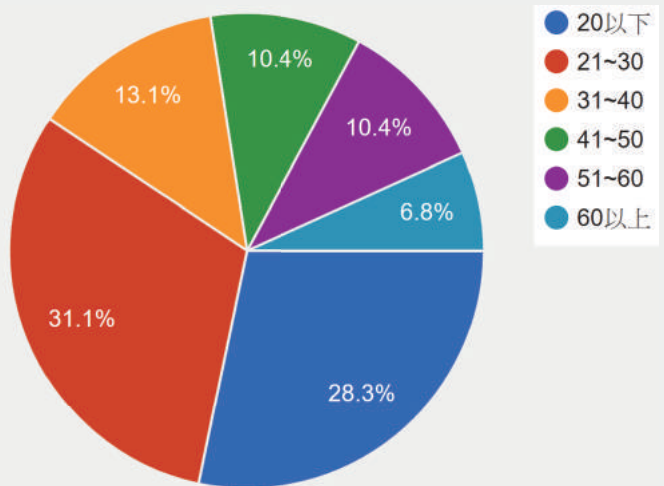
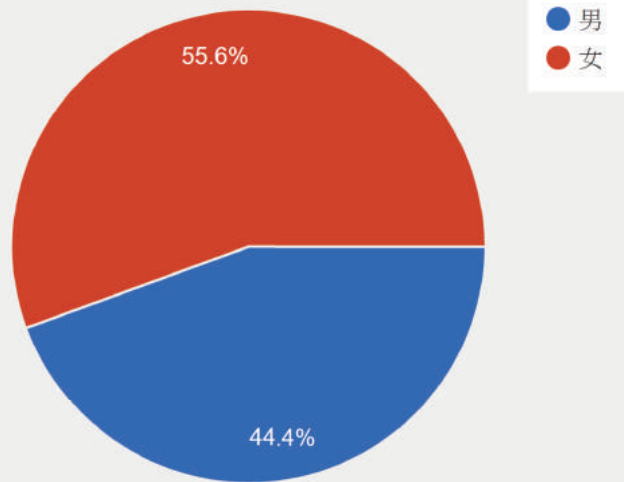


アンケートのご協力、ありがとうございます

性別
GENDER

年齡
AGE

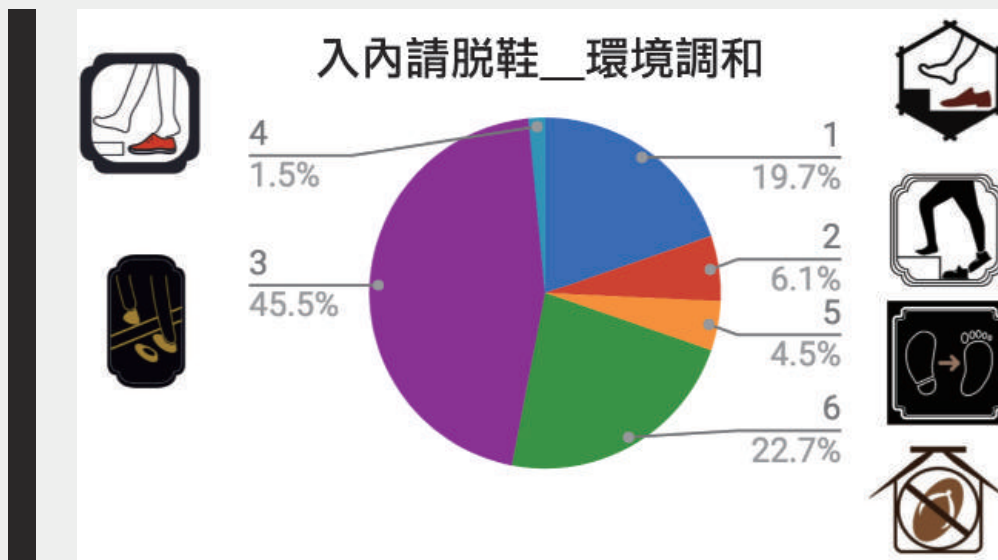
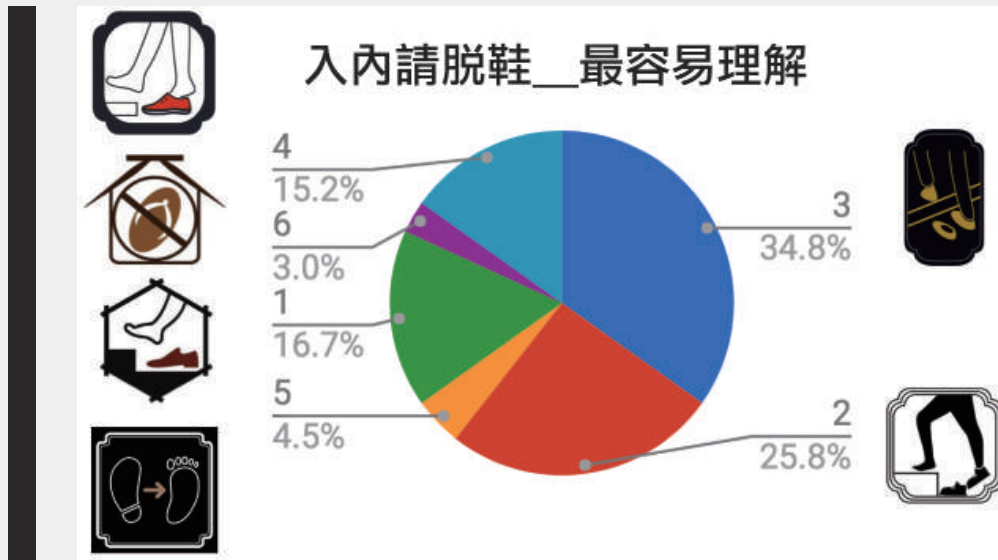
國籍
NATIONNALITY



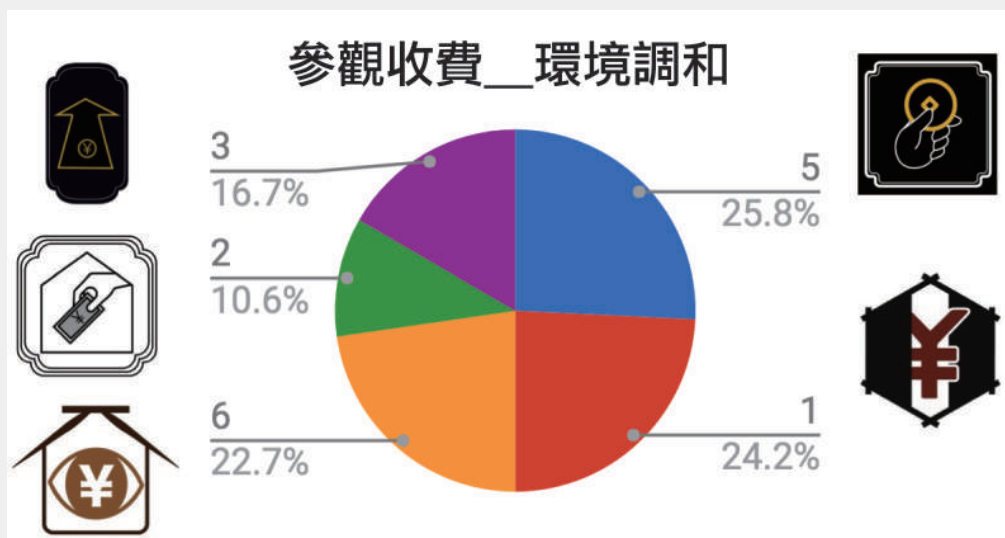
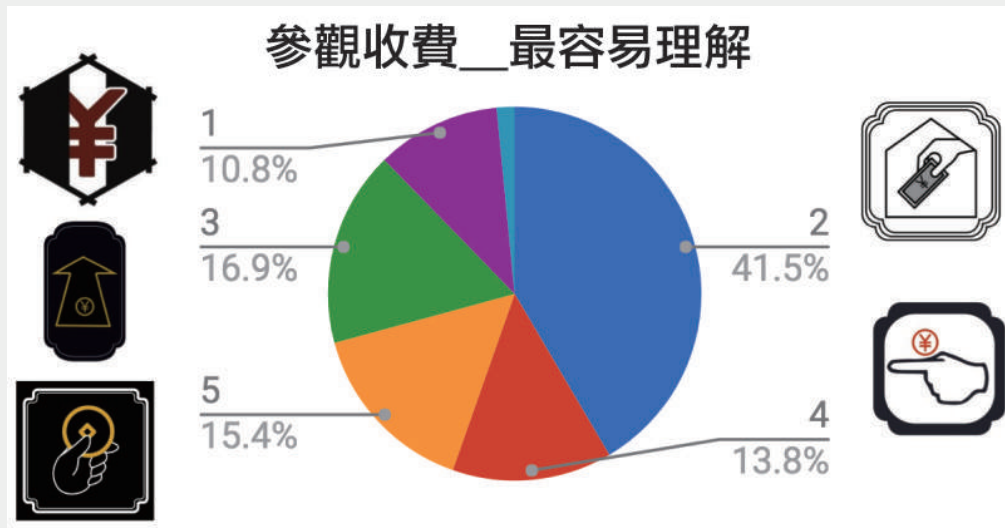
依據問卷調查結果，如圖 1，本研究受測者性別比例為女性 55.6%，男性為 44.4%；受測者年齡介於 21~30 歲佔問卷結果的 31.1%，其次為 20 歲以下佔 28.3%，依序為 31~40 歲 13.1%，41~50 及 51~60 歲皆為 10.4%，最後為 60 歲以上之受測者佔 8.8%；依據國籍區分，日本受測者人數占問卷結果的 70.9%，台灣受測者為 27.5%。

台灣人

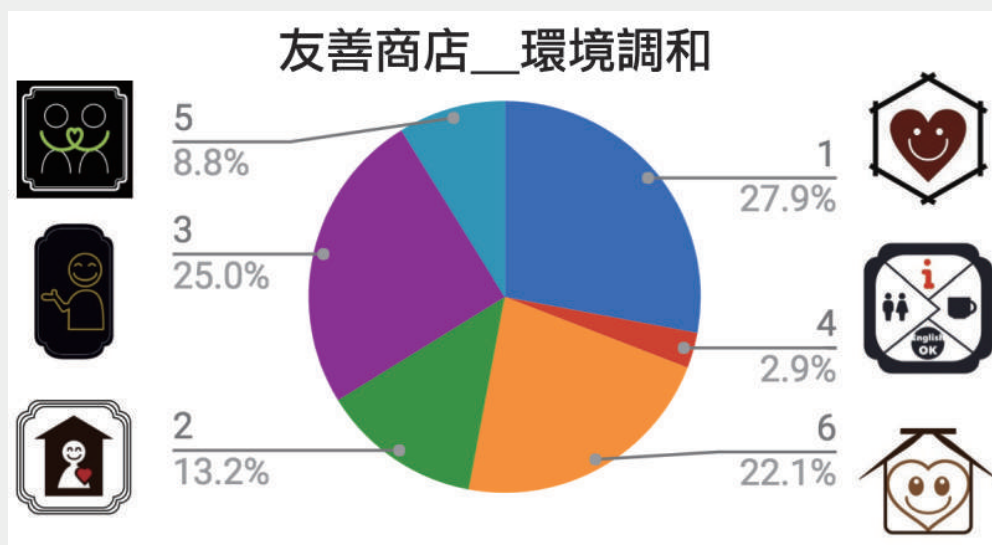
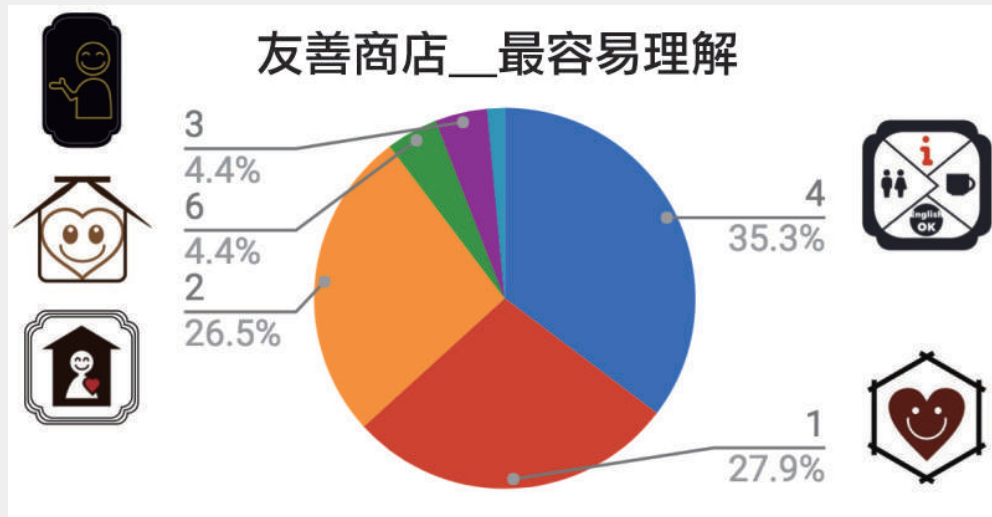
Taiwanese



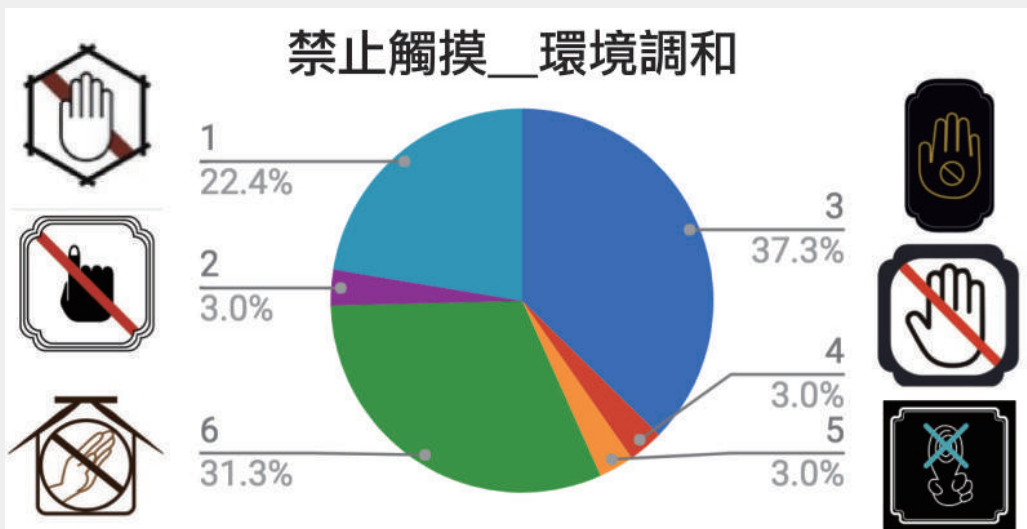
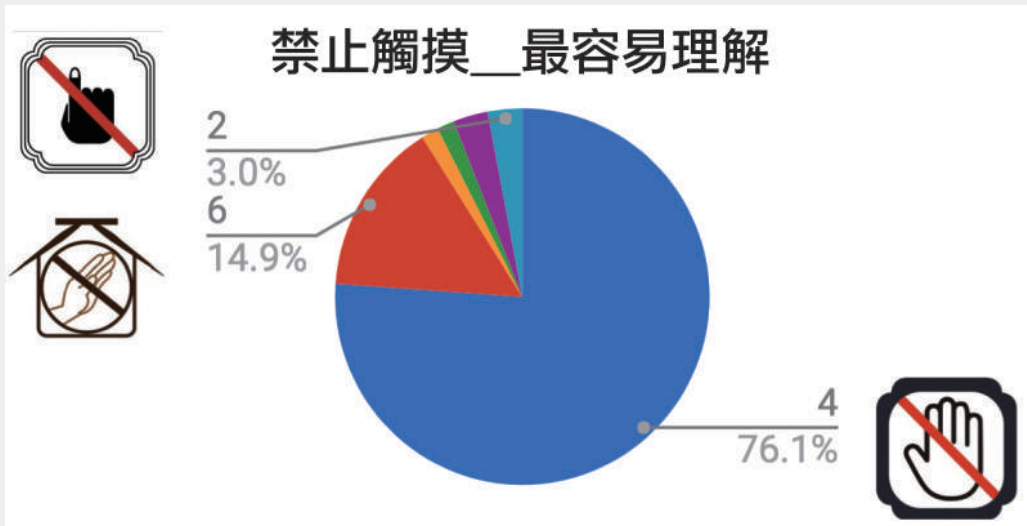
入內請拖鞋的圖像符號中，3 號圖像被認為是最容易理解之圖像比例達 34.8%，而 3 號圖像亦是被認為最具環境調和之圖像比例為 45.5%。



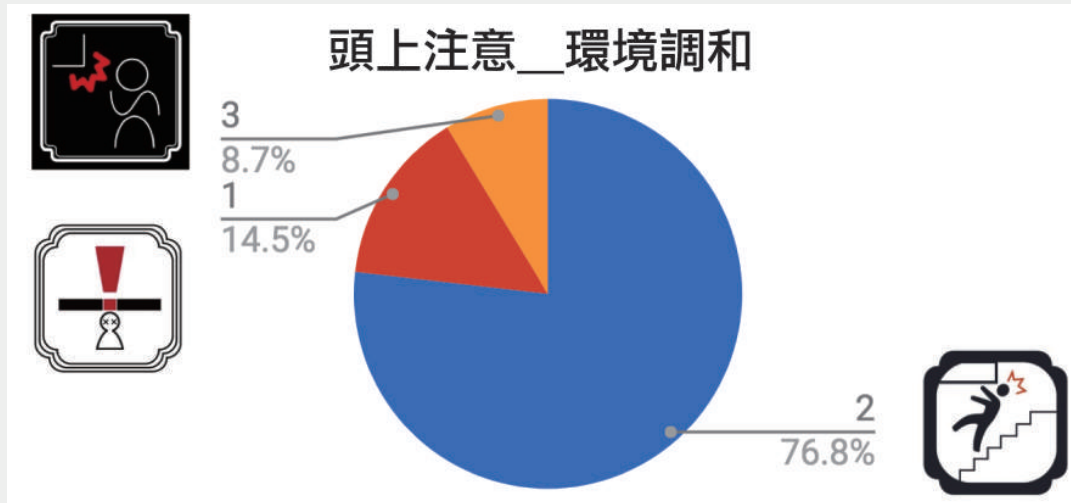
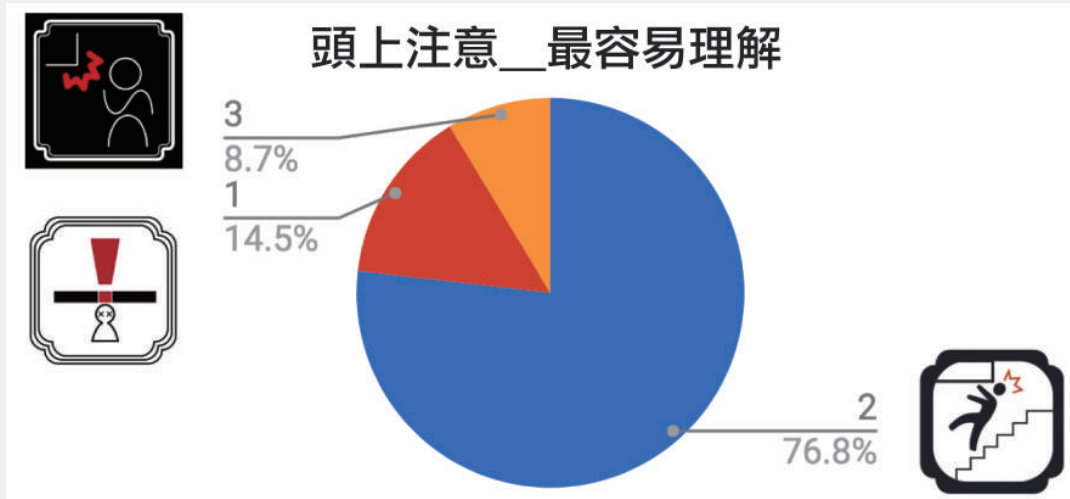
在參觀收費的圖像符號中，以 2 號圖像為最容易理解其比例為 41.5%，5 號圖像為最具環境調和之圖像比例為 25.8%。



在友善商店的圖像符號中，最容易理解之圖像為 4 號比例達 35.3%，而最具環境調和之圖像為 1 號比例達 27.9%。



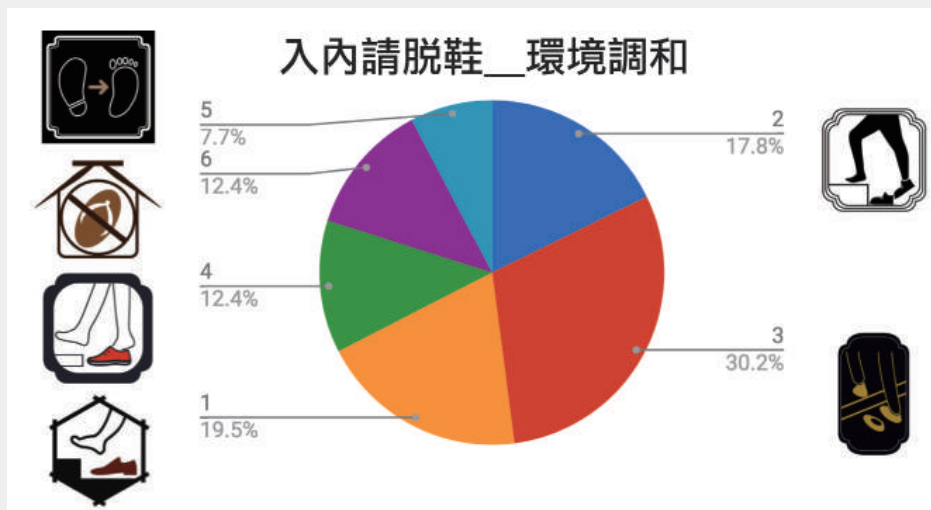
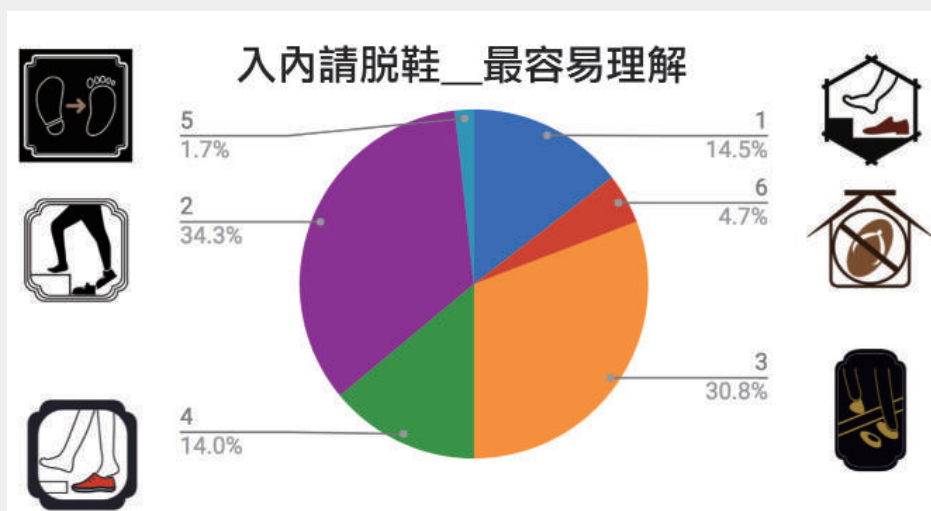
在禁止觸摸圖像中，4 號圖像為最容易理解比例為 76.1%，3 號圖像為最具環境調和比例為 37.3%。



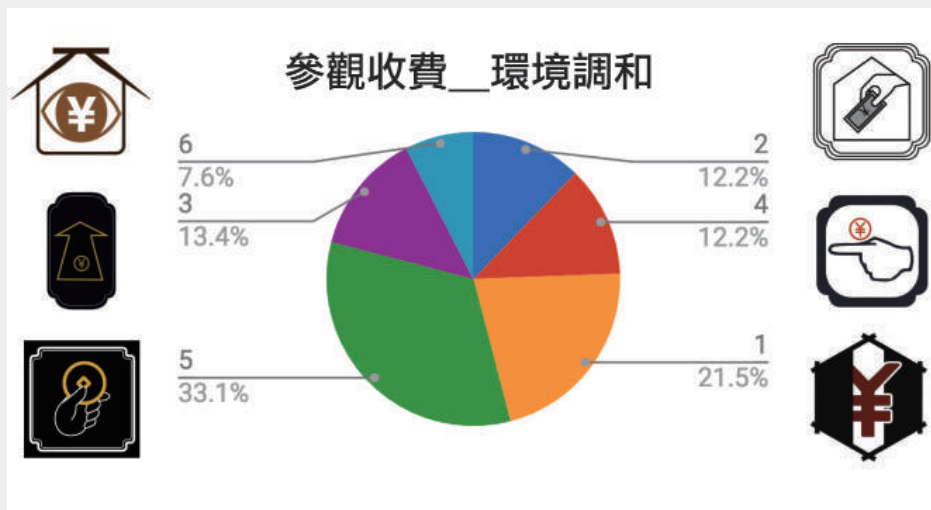
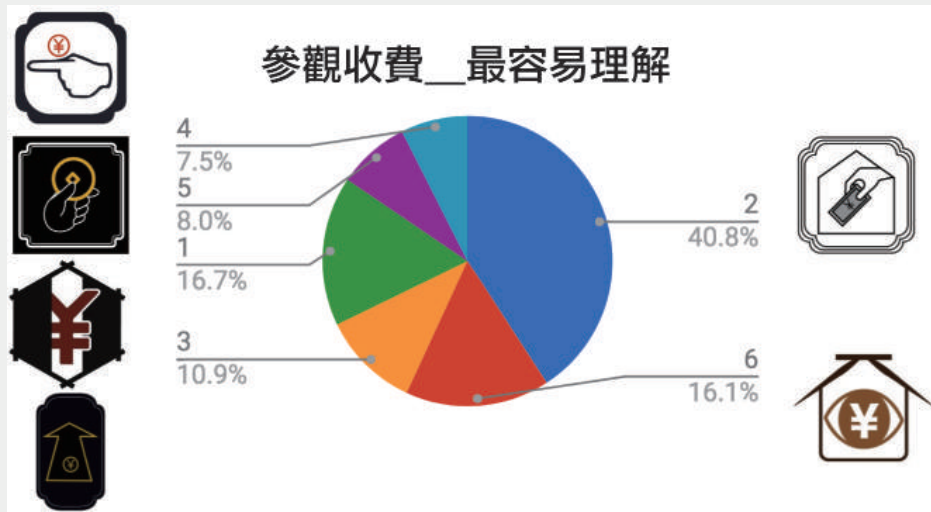
在頭上注意圖像中，2號為最容易理解及最具環境調和之圖像，比例為 76.8%。

日本人

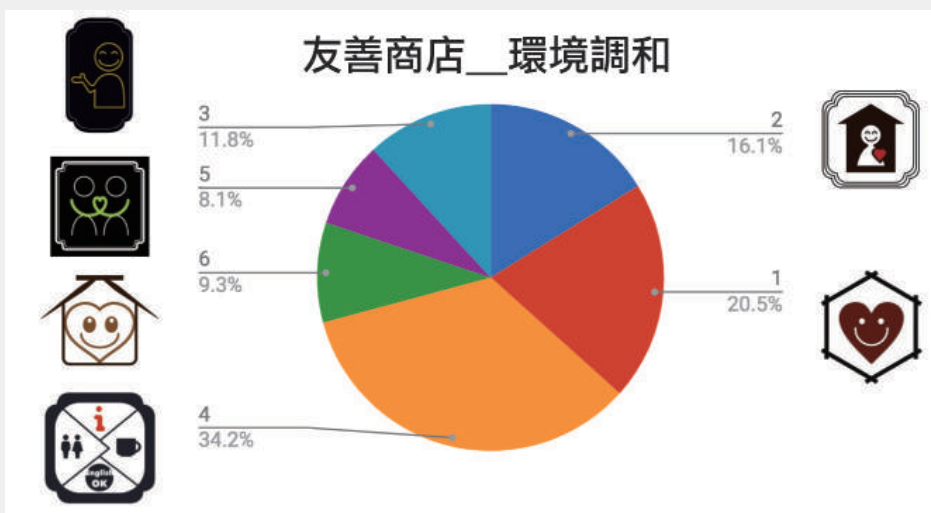
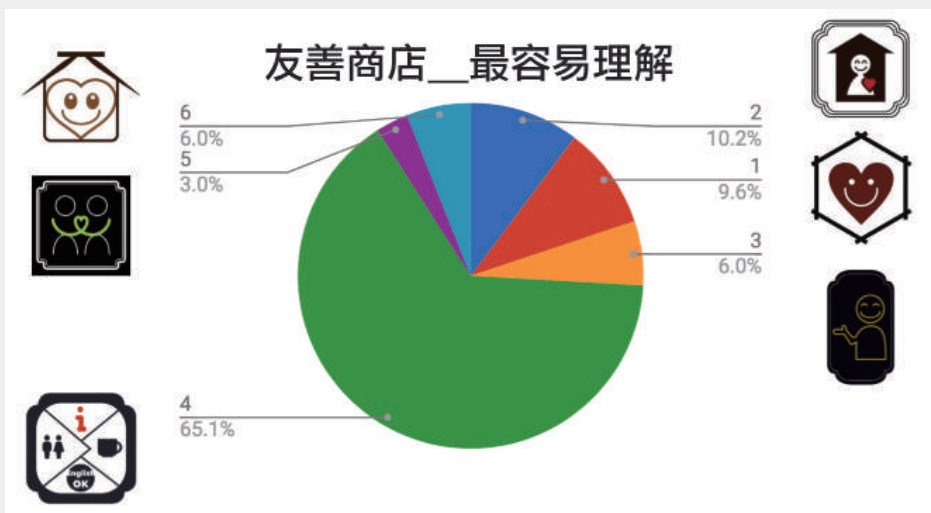
Japanese



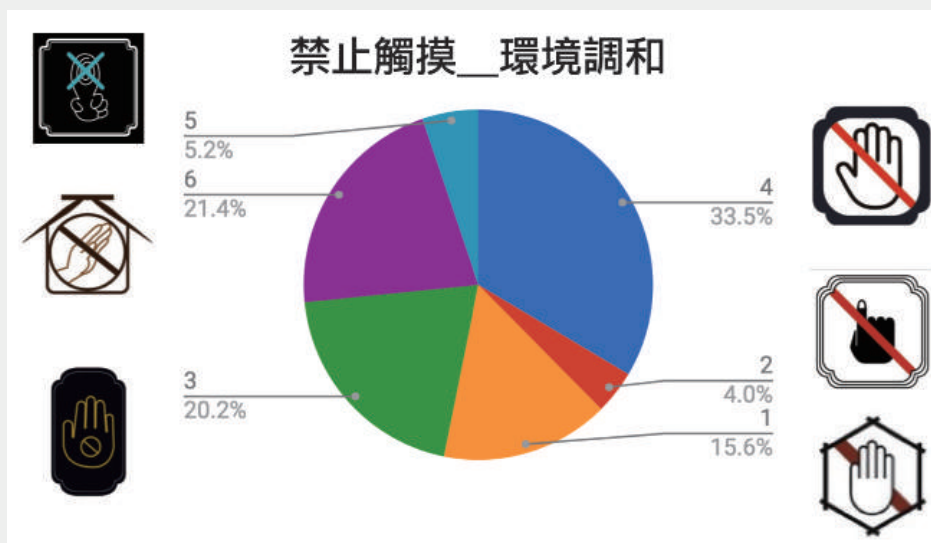
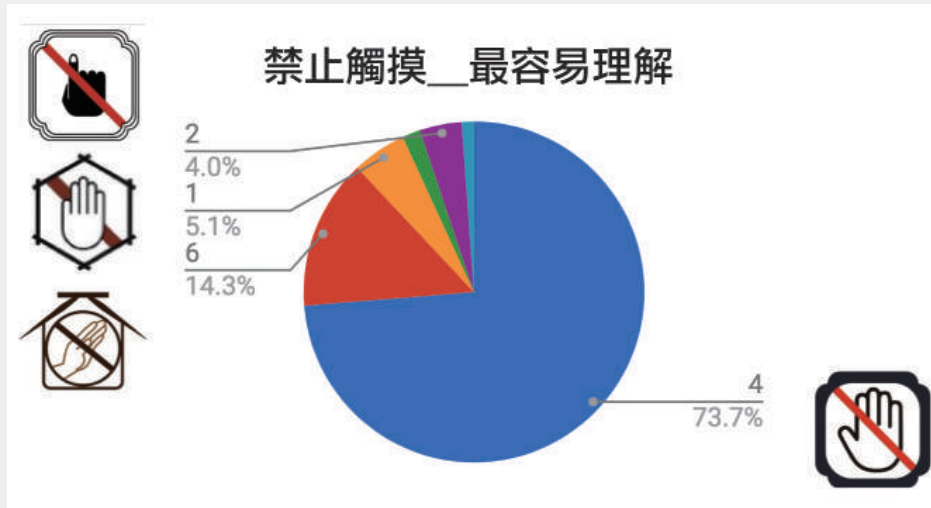
對於日本受測者對於增田町文化財圖像符號設計之問卷結果作敘述：入內請拖鞋之圖像符號中，2 號被圖像被認為最容易理解，其比例為 34.3%，而 3 號圖像為最具環境調和之圖像，比例為 30.2%。



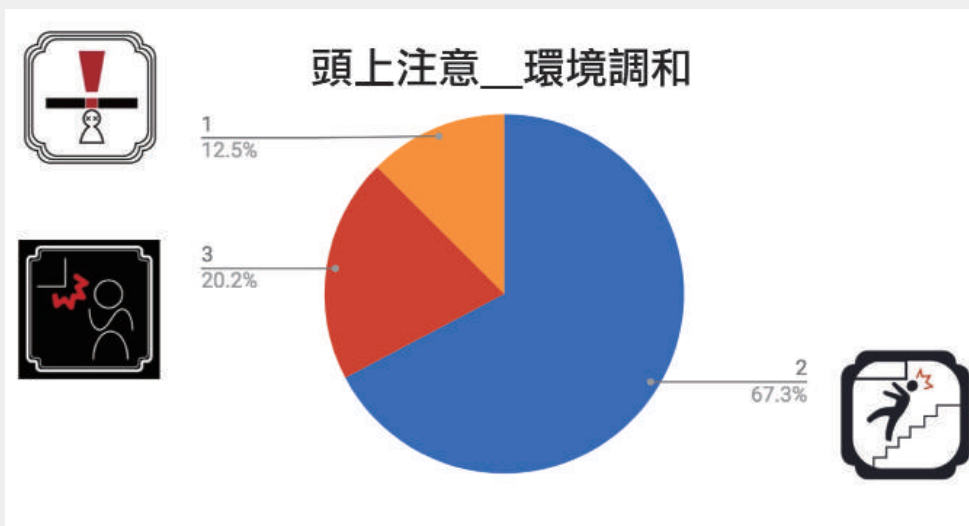
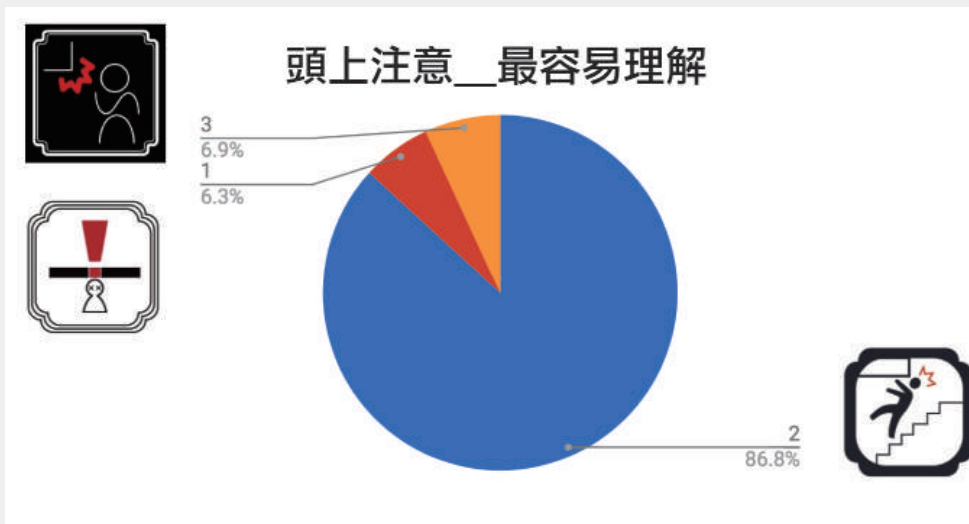
在參觀收費圖像符號中，以 2 號圖像為最容易理解的圖像其比例為 40.8%，而與環境調和之圖像為 5 號比例為 33.1%。



在友善商店之圖像符號中，4號被視為最容易理解之圖像其比例為65.1%，亦是最具環境調和之圖像比例為34.2%。



在禁止觸摸的圖像中，以 4 號為最容易理解之圖像其比例為 73.7%，亦是最具環境調和之圖像比例達 33.5%。



在頭上注意圖像符號中，以 2 號圖像為最容易理解之圖像比例為 86.8%，2 號圖像亦為最具環境調和，其比例為 67.3%。

台灣人 & 日本人比較

Taiwanese & Japanese

入內請脫鞋__最容易理解

台灣人



日本人



入內請脫鞋__環境調和

台灣人

日本人



綜合台灣與日本受測者對於增田町文化財之圖像符號設計問卷結果，做出比較，在入內請拖鞋之圖像符號中，台灣受測者認為 3 號最容易理解，日本受測者認為 2 號最容易理解，而環境調和部分皆選擇 3 號圖像。

參觀收費_最容易理解

台灣人

日本人



參觀收費_環境調和

台灣人

日本人



在參觀收費之圖像符號中，台灣與日本受測者皆認為 2 號圖像最容易理解，而環境調和部分皆選擇 5 號圖像。

友善商店__最容易理解

台灣人

日本人



友善商店__環境調和

台灣人

日本人



在友善商店中，台灣與日本受測者一致認為 4 號圖像最容易理解，環境調和
部分，台灣受測者認為 1 號最適合，日本受測者認為 4 號最適合環境調和。

禁止觸摸_最容易理解

台灣人

日本人



禁止觸摸_環境調和

台灣人

日本人



在禁止觸摸中，台灣與日本受測者一致認為 4 號圖像最容易理解，環境調和
部分，台灣受測者認為 3 號圖像，而日本受測者認為 4 號圖像最適合環境。

頭上注意__最容易理解

台灣人

日本人



頭上注意__環境調和

台灣人

日本人



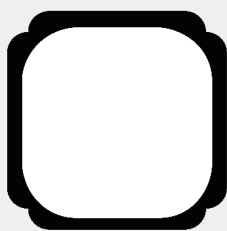
在頭上注意中，台灣與日本受測者皆認為 2 號圖像最容易理解及最具環境調和。台灣受測者與日本受測者在文化財圖像符號中認為最容易理解的圖像一致的選項為：參觀收費、友善商店、禁止觸摸、頭上注意。在環境調和部分，台灣與日本受測者一致的選項為：入內請拖鞋、參觀收費、頭上注意。

圖像符號設計評價總結

基於上述臺日對於圖像符號的問卷結果，設計團隊再進一步依照評價最高的設計，在不影響圖像傳達易讀性的範圍內，進行圖像符號統一性的風格調整。

1. 風格與色彩訂定

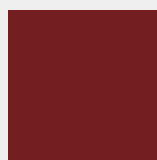
不論臺灣或日本的受測者對於在白色背景中呈現具體圖像的設計風格，在易讀性上的評價較高。而對於環境調和度上，則偏向選擇全黑色的設計，以配合傳統藏建築的配色風格。由評價結果來看，在五項圖像符號的評價中，黑色邊匡白色背景的風格，在五項圖像符號中，有三項(友善商店、禁止觸摸及頭上注意)在易讀性及與環境協調性上，評價都為最高。白色背景可突顯圖像符號的傳達性，而外部邊匡的設計利用藏的設計元素，以黑色粗彎邊的型態象徵傳統建築語彙，使圖像利用單純的白底黑線維持訊息易讀性外，簡潔具有力道的黑色傳統紋樣邊匡能幫助符號融合於街區與藏建築的環境中。因此圖像符號的基礎造型設計以此方格為基礎，進行統一性的調整。



在色彩計畫上，根據田野調查，藏建築的色彩呈現，以黑色為主要色系，黃棕色及紅色為應用色系，因此在圖像符號上，維持黃棕色與紅色的搭配。在具有警告及注意訊息的圖像中，會以紅色為配色，以突顯管理性的傳達，惟明度及彩度較高紅色系會使視覺刺眼，因此選擇以中低色調的紅色系為主要呈現。而在其他較中性的訊息，會以黃棕色為主要配色，以融合環境與建築。色彩計畫部分，利用照片取色的方式，以螢幕圖像數值 CIELab 為標示數值，為確立紅色為 (L^*,a^*,b^*) : (27,46,33)，黃棕色為 (L^*,a^*,b^*) : (68,9,58)，色彩計畫如下呈現：



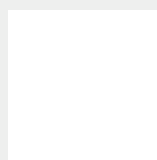
$(L^*,a^*,b^*)=(0,0,0)$



$(L^*,a^*,b^*)=(27,46,33)$



$(L^*,a^*,b^*)=(68,9,58)$



$(L^*,a^*,b^*)=(100,0,0)$

2. 圖像符號德傳達修正



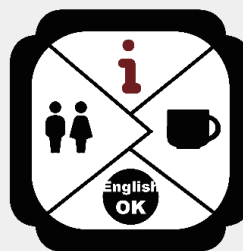
(1) 入內請拖鞋 (履物はここで脱ぐ)

就訊息傳達的易讀性來考量圖像的呈現形式，以側面拖鞋視角的圖像，在問卷上的評價最高。故以此為主要的視覺呈現方式，搭配固定的外匡風格。在顏色部分，搭配黃棕色來表示建築物的局部，減少色彩的單一性，增加與建築與街道環境的色彩調和性。具體修改呈現如左圖：



(2) 收費參觀 (見学有料)

在收費參觀的圖像符號呈現上，在表示建築物的外匡內，以手拿紙幣的視覺表現在易讀性上最高。因此直接將此圖像搭配固定的外匡風格，呈現圖像如下。在與環境調和度上，評價最高的圖像為手持黃棕色圓形硬幣的形象，因此選取其配色優勢，將紙幣的顏色以黃棕色代替原本的灰色，搭配系列性圖像符號色彩計畫的一致性。



(3) 友善商店 (フレンドリーショップ)

友善商店的圖像符號符號評價，除了臺灣在環境調和上選擇咖啡色愛心微笑為評價最高外，下圖的視覺設計呈現，臺日都在易讀性上給予評價最高，日本也在環境調和上給予最高評價。因此選擇以下圖作為代表。惟在顏色上，紅色的 information 標記，配合色彩計畫的訂定，紅色色彩的明度與彩度都降低為中低色調，除了紅色搭配黑白色系，有突顯訊息的功能外，也能配合建築的風格，與環境色彩有所呼應。

圖像符號設計評價總結

(4) 禁止觸摸 (触るな)



禁止觸摸的圖像符號符號評價，除了臺灣在環境調和上黑色底，棕色線條勾勒出手及手心的禁止圖像為評價最高外，下圖的視覺設計呈現，臺日都在易讀性上給予評價最高，日本也在環境調和上給予最高評價。因此選擇以下圖作為代表。惟在顏色上，紅色強調禁止的意味強烈，能直接性的給予訊息聚焦的提醒，透過圖像符號來進行管理功能的傳達，較為醒目。因此捨棄黃棕色的搭配，以紅色色彩的明度與彩度都降低為中低色調，除了有突顯訊息的功能外，也能配合橫手市歷史街區的環境調合度。

(5) 頭上注意 (頭上注意)



頭上注意的圖像符號符號評價，臺日都在易讀性及環境調和的評價上，給予下圖最高評價。因此選擇以下圖作為代表。在顏色上，配和色彩計畫的定靜紅色強調禁止的意味強烈，能直接性的給予訊息聚焦的提醒，透過圖像符號來進行管理功能的傳達，較為醒目。因此捨棄黃棕色的搭配，以紅色色彩的明度與彩度都降低為中低色調，除了有突顯訊息的功能外，也能配合橫手市歷史街區的環境調合度。

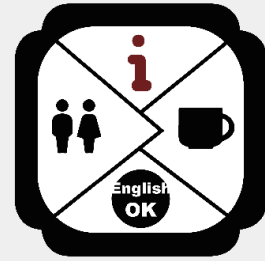
根據調查、設計、修正，歸納提出以下一系列之圖像符號設計，期望能將此跨文化、跨國際的研究設計成果，實際應用到橫手市增田町藏建築之街道場域中，不僅能透過跨語言跨文化的圖像幫助來訪者瞭解訊息，更尊重當地歷史與文化，並在不破壞當地建築美感下，以最小限度的附加指示標誌的設置，以收環境融合之果效。



入 內 請 拖 鞋
履物はここで脱ぐ



收 費 參 觀
見 学 有 料



友 善 商 店
フ レ ン ド リ
ー シ ョ ッ プ



禁 止 觸 摸
触 る な



頭 上 注 意
頭 上 注 意

設計工作營效益與期許

跨國產官學連動

與日本橫手市地方政府及企業合作的本次工作營，跳脫了既有的框架，以共生概念為出發點的規劃，讓學生有異於一般工作營的收穫。在地生活之體驗，讓學生能更加了解地區的文化及特質。跨國跨領域的討論，讓學生必須激發自身的溝通能力，並得以充分的實踐國際交流及創作發想。最後，由地區居民進行票選的過程，更是讓學生了解整個工作營與地區有緊密的結合。

串聯跨領域的師資合作

本次工作營除了串聯臺灣的大同大學、日本的秋田美術大學及國際教養大學等不同領域的教師外，還有許多對於該地區的特有建築，歷史有深入研究的導覽人員及當地居民也參與其中。結合日本語教育、文化財的講解、圖像設計及設計方法等融合帶入工作營的課程中，透過學生們的創意，由點連成線，由線化成面。整個過程讓講師們發現跨領域合作所激盪出來的成果存在著不可預期的驚喜。

教學場域的創新跨大與延伸

此次工作營不僅將設計及日本語教育進行翻轉教室以外，更把教學場域帶到日本，針對日本文化遺產維護及觀光推廣的議題，實際在場域中進行現狀瞭解與調查，並與居民現場對話採訪來協助設計的發想。臺灣的學生可以站在自己的立場來聽取居民端及公部門端的想法，再加上與日本當地學生進行合作，更能激發學生思考場域問題、人與人的問題、人與環境與物的問題，以提出能創造環境與人溝通永續的設計提案。

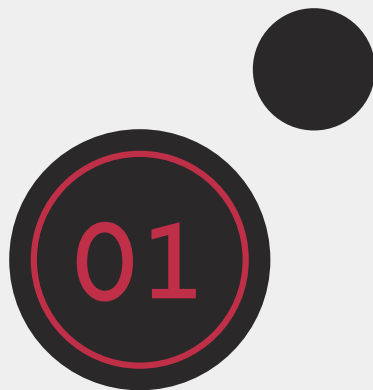
體驗設計之於社會責任及落實成果應用

創造這樣教學場域不僅打破空間、及文化的藩籬，更把設計創意跨大並延續至國際化，用更寬廣的眼光來「設計社會」。學生透過不同國家的生活體驗及瞭解目標地區所需要解決的問題及任務，能透過自己與團隊的專業力量提出妥適的設計方案，才能真正體現設計對於社會的責任、角色及重要性。對於設計系的學生在語言溝通、團隊合作及專業執行上的實質體驗，能使學生更能瞭解自己的定位及專業的價值。更難能可貴的是，此次工作營的成果不只是一場設計思考體驗，而是其成果真正被橫手市增田町實際使用在場域中，成為當地居民及國際觀光民眾的溝通圖像語言。所有的設計歷程也將被記錄為參與此次工作營的所有成員，寫下值得紀念的一頁。未來期許能更跨大設計任務，與更多不同的國家合作，深耕整合更多議題與資源，活化社會設計之教育。




致謝

本次工作營能順利完成，感謝日本秋田縣橫手市政府、大同大學、Digital Und Meer、增田町市民、蔵ッカーズ、秋田縣立國際教養大學、秋田公立美術大學等所有參與之單位、工作人員、教師及學生等，彼此對活動環節進行多次的溝通與協調，使臺灣及日本參與的學生都能有豐富的收穫，期許未來的關係能永續發展，透過國際產官學的合作，經營長久之場域連結，並深耕社會設計的教學深度。此外，感謝大同基礎案 B107-K01-018 及 B107-V05-048，支持此成果彙編之印刷。再次對於所有參與的夥伴致上最高的謝意。



SOCIAL DESIGN

感受百年歲月 - 日本橫手市
增田町設計工作營成果彙編

發編著 林家華 / 視覺環境品牌策略研究室
陳彥甫 / 參與式設計研究室
陳明涓 / 多文化交流研究室

文字編輯 林家華 / 陳彥甫
封面設計 邱柏淵
內頁編排 邱柏淵 / 林旻樺
工作人員 方捷 / 陳思妤

出版者地址 台北市中山區中山北路三段 40 號
出版者電話 (02)21822928#6713

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

Social Design. 1 : 感受百年歲月 - 日本橫手市增田町設計工作營成果彙編 / 林家華, 陳彥甫, 陳明涓作. -- 初版.

-- 臺北市 : 林家華, 2018.08

面 ; 公分

ISBN 978-957-43-5831-1(平裝)

1. 設計 2. 作品集

964 107013082



SOCIAL DESIGN

感受百年歲月

日本橫手市增田町工作營成果彙編