

# 情報のデジタル化とデザインの基礎教育

徳 山 容

## Digitization of Information and Basic Education for Design

Yasushi TOKUYAMA

**キーワード：**知覚・認識・記憶の希薄化，主体性の喪失，デジタルとアナログ，効率と無駄，既成概念の打破

### 概 要

デザインの基礎教育，中でもアイデアを出す際，その質的・量的な貧弱さや好奇心の減少，他人の目を気にする横並びの姿勢やマニュアルを求める受動的態度等々がしばしば語られる。

情報化社会の到来といわれた1980年以降，情報のデジタル化が進行し，私たちは情報洪水の中で暮らすことになった。その結果，外界から受容器官への刺激エネルギーにも変化が起り，知覚・認識・記憶の希薄化の進行とともに主体性の喪失が原因の1つと考える。

そこで，専門科目「デザイン基礎Ⅰ」の実習の一課題である「WATCHING」（後述）の実践報告とアイデア発想法に関するアンケートの調査結果の分析，及び高度情報化社会における人々の知覚・認識・記憶の変化を考察した。

デジタル文化における今後のデザインの基礎教育の進むべき方向性を探る。

### I はじめに

「ウメが木になるとは知らなかった。」今年度入学した学生が短大の玄関へ通じる坂道に転がっている緑色の丸い物体を見て，友人に「これ何？」と訊ねたところウメだと聞かされ発した言葉である。「WATCHING」のレポートの中にあった1枚で，この言葉を発した学生は岡山市内から通学している女子学生であり，生まれたのはちょうど1980年。後日，本人に聞くと「梅酒」のウメや「梅干」のウメはもちろん知っているし「梅の花」も知っている。梅の実と梅酒と梅干と梅の花と梅の木が結びついていないだけである。それではなぜ結びつかないのだろうか。この学生は入学以来，毎日梅の木の下を通学していたので何度も視野に入っていたはずである。たまたま結びついていなかっただけかも

しれないが，何か不自然である。

確かに今の学生を見ていると受動的，マニュアルの姿が目につき，「未来」と「過去」が無くて「今」しかない学生が多いのは間違いない。そこで，以前から情報化社会の進行とともに知覚・認識・記憶の仕方に何か変化が起っているのではないだろうかと漠然と考えていたが，デザインの授業におけるアイデアの中味や出し方および取り組む姿勢や態度の変化との関連性を考察することにより，何らかの方向性が発見できるのではないかと考えた。

### II 「WATCHING」

「WATCHING」とは本学医用デザイン科1年生の「デザイン基礎Ⅰ」の実習で実施しているレポートの課題名である。シラバスによる時間毎の授業計画とは別に毎週実施している。この報告は1997年度の1年間のものである。

#### 1. 目的

創造的アイデアの基礎となるのはもちろん知識である。多くの学生にとって，そのアイデアソースとなる知覚・認識・記憶の結果としての

(平成10年9月17日受理)

川崎医療短期大学 医用デザイン科

Department of Medical Illustration and Designing,  
Kawasaki College of Allied Health Professions

知識が離散的に点在しており、線的なつながり、面的な広がりには欠けているようである。さらに、外界に対する主体的働きかけの弱さも見受けられる。

古来、人々は視・聴・触・嗅・味の5つの感覚機能を五感と呼び、人体が外界の状態や変化(情報)を知覚する方途とみなしてきたが、学生達も五感をフル稼働させ、外界に対して常に意識的に主体的、積極的に働きかける姿勢、つまり注意力を高めることが重要であると考えた。そうすることにより、観察力を高め、好奇心を持ってさらに意識的に外界に働きかけるという循環過程を構築することはできないか、同時に、記録することを習慣化させることも「WATCHING」の目的とした。

## 2. 対 象

本学医用デザイン科1年

## 3. 方 法

①テーマ：毎日の生活の中で不思議に感じたこと、感動したこと、疑問に感じたこと等、いろいろな新しい発見を文章やイラスト(或はスクラップ貼付)等でレポートする。

：レポートは現象や情景についての説明だけでなく、印象や感想を書き、最後に自分の意見や解決方法を述べる。

：対象は自然や人や物＝デザイン(生活環境やコミュニケーション)を中心に特に限定しない。(場合によりテーマを設定する)

②提出：毎週「WATCHING」のレポート1枚(B5判)を提出する。

③発表：毎週授業の最初15分程度(残りの時間はシラバスにそって授業)を使用して提出したレポートの中から他の学生に刺激を与えそうなものを2～5点ピックアップし、プリントして配付する。

：他の学生に感想・意見を述べさせる。

：レポートの内容に関連した論説、新聞や雑誌の身近な記事等あれば一緒に配付する。

④批評：最後に指導者の感想、意見を述べる。以上のことを授業毎に繰り返す。

⑤まとめ：レポートを返却し、ファイルにとじる。

：最終課題として「自然の中、街の中、生活の中からいろんな顔をWATCHING」という

テーマで写真撮影を行い(1人10点以上、サービサイズにカラープリント)、自分のコンセプトにそってまとめ、プレゼンテーションして提出。

## 4. 結 果

### ・第1回目のレポート例1

毎日登下校に車イスに乗って通学している男の子を見かけます。その子の背後にはいつも駅員の人か、友達がついています。その子は知能に障害はなく、車イスだって平地なら上手にこぎます。私はその子をあわれに思います。自分の足で歩けないことに対してではありません。一人で通学できないことに対してです。医用デザインが発達しても、車イスがあっても、その子は街全体の支援と協力がないと、医用デザインの価値が発揮できません。ホームの段差をなくするだけでも彼には自信が湧き、一人で乗れるということに喜びを覚え、またその気持ちから、一生懸命生きていこうと思えるはずです。

「JR改良計画」案 1. ホームと車内の段差をなくする。2. 四人掛けの席の通路を広くする。3. ホームの階段のエスカレーターの5段に1つは車イスの乗れる広さにする。4. 改札口の通りを広くする。5. 車イスのデザインを考える。(イラスト付き、原文のまま、プリントして学生に配付したレポート)

### ・レポート例2

駅前を歩いているとタクシーが私の方へ突っ込んできた。最近のタクシーは若い女をやたらと憎んでいるようだ。人が歩いていると、スピードも落とさないで・・・中略・・・忙しい現代、もっとゆずり合いの心を持たねばと思った。(イラスト付き)

1回目のレポートでも例1のように問題意識をもって「WATCHING」している学生もいれば例2のように感情的な日記風のレポートもあった。始めた頃(5月)の「WATCHING」の傾向を時と場所、またテーマ別に分類してみる。

「テーマ」で圧倒的に多いのが通学中の電車やバスを利用した際の階段やトイレやインフォメーションの不備、車内のシルバーシートやつり革など乗り物としての利便性や安全性などに関するものが40%。ビジュアルデザインや都市計画デザイン、リサイクルなどの環境問題、道

德的・倫理的問題、人と人のコミュニケーション等がそれぞれ10%であった。意外だったのは自然についての感動や不思議さなどがほとんどなかったこと（1名のみ）である。

「時や場所」は通学中や学内が圧倒的に多くて50%、通学以外に移動のため利用した交通機関に関するものが10%、マスメディアから見つけたものが10%、休日や帰宅してからのスーパーや書店などが20%、その他10%ということになった。

学生は最初の頃は何を書いてよいのか、いわゆるマニュアルが無いので戸惑っていたが、ユニークなものや気づきにくい身近な事象や新鮮な発見などのレポートをプリントして配付し、評価を繰り返すうちに学生達のレポートの着眼点も多様になった。しかし、夏休みが明けると次の壁があらわれ、意気込みや新鮮さが顔を隠す。そこでまた、今までのレポートと視点の違った簡単な論説や記事などプリントし配付すると内容も広がるが、また次の壁が現れる。

もちろん、「デザイン基礎Ⅰ」の実習で色彩について学習すれば色彩に関するテーマが増えたり、アイマスクをつけて学内を移動する体験をすれば視覚障害者やバリアフリーデザインについてのテーマが増え、観察も深まった。当然のことだが、新しい知識が増えることにより外界への働きかけが強まり、また外界からの刺激も増加するという証左であろう。

しかし、時には全く面白みも新鮮さもなかったり、提出が遅れる者がいたり、明らかに学校で提出前にあわてて書いたようなレポートもみられガッカリすることもあった。しかし、このレポートは続けることにより、外界に対して五感を駆使し、意識的に働きかける態度や記録の習慣化が目標であり、頑張っている学生のユニークで新鮮な発見が全体のものになるよう心掛けた。

最終課題の「顔の WATCHING」（学生作品 1, 2 参照）はカラーでないのが残念であるが予想以上の優れた作品が多く、学生達のタイトルや短文（詩）の表現のうまさには驚かされ、また想像力には感心した。これは情報化社会の情報量の多さと多様さのプラス面であろう。しかし、ここでも気になったのが自然物をモチー

フにした写真は300点中たったの10点（3%）、学生数は5人（17%）にすぎなかった。学生達は本当に自然との関わりが少ないと痛感した。

#### 5. アイデア発想法に関するアンケート

物事を企画し、実行する時、成功するかどうかはアイデアが大きなウエートを占める。デザイン活動においても同様であり、独創的アイデアが求められる。

創造力は誰にでもある。しかし、問題は創造的なアイデアをはばむ障壁の存在である。その障壁を取り除く訓練を繰り返すことにより豊かで創造的なアイデアが生まれるといわれ、デザイン教育においても種々の発想法が開発され実践されてきた。その障壁はいくつかに分類されるが、一般的には①認識・記憶の障壁 ②文化・社会・習慣の障壁 ③感情・性格の障壁の3つに分類される。そこで、創造的アイデアをはばむ障壁の程度を知るため、障壁に関する質問を27項目考えてアンケートした。そのうち①認識・記憶の障壁に関する項目として次のような内容の質問を行い、ハイ・イイエで回答を求めた。対象は本学医用デザイン科1年生（5期生）と2年生（4期生）に記名で実施した。

#### 質問項目

1. 新しい情報は早く知りたいですか
2. 一度行った観光地は同じことなので、つまらないから何度も行きたくないですか
3. 読書は好きですか
4. 手紙や詩など文章を書くことは好きですか
5. 質問はよくする方だと思いますか
6. あなたは好奇心が旺盛だと思いますか
7. 物ごとに熱中する方ですか
8. あなたは身の回りの現象や事象をよく観察すると思いますか
9. 知らないことや解らないことがあれば、自分で調べる方ですか
10. 記録やメモやスケッチをよくしますか

質問に対してハイは障壁になりにくい、イイエは障壁になりやすいという設定（2はハイ、イイエが反対）でハイ・イイエの合計数の分布を4段階に分けて集計した結果、次の表1のようになった。紙面の関係上、各質問項目毎の集計の記載は省略する。

表1 アイデア発想法に関するアンケートの集計

障壁になりやすい項目	1年生	2年生	平均
非常に少ない	7.4%	33.3%	20.4%
少しある	11.1%	14.8%	13.0%
やや多い	59.3%	29.6%	44.5%
非常に多い	18.5%	18.5%	18.5%

認識・記憶の障壁とは物事に対する理解が不完全で、正しい認識が行われなかったり、記憶偏重社会となり、言われたことに疑問を持ちにくく、現状を変えていく意欲が減退するなど自分に条件をつけてしまうことである。

アンケート対象者数（有効回答数54名）も少なく、質問事項に問題もあるが、1年生と2年生を比較すると、認識・記憶の障壁が多い割合（やや多いと非常に多い）が1年生は77.8%と2年生の48.1%に対して1.6倍にもなった。

当然、個人差や性差や学年差はあるにしてもこの違いは大きい。この違いが1年間の「WATCHING」の成果であり、医用デザイン科や大学の講義・実習を含む大学生活の成果であると信じていたい。

#### 6. まとめ

今後の課題としては①評価や発表の仕方など学生自身にやらせる工夫が必要。②学生の変化を見ながら、適切なテーマを設定する必要がある。③管理された自然や日常生活ではなく非日常の実体験をさせることはできないか。④もっと自然に目を向けさせられないか。⑤「WATCHING」のプレゼンテーションの多様化を考える。

### III 情報化社会と知覚・認識・記憶の希薄化

知覚・認識・記憶の質的变化の1つにその希薄化が考えられると述べたが、はたして本当にそうなのか。情報化社会と希薄化の関係を考察することにより原因を明らかにし、前述の「WATCHING」を含め、今後のデザインの基礎教育をすすめる際の羅針盤にしてゆきたい。

#### 1. ブラックボックスによる点と線

二百数十年前に生まれたといわれる備前岡山の民謡に「わたしや備前の岡山育ち、米のなる木を未だ知らぬ」という歌詞がある。岡山県大百科辞典<sup>1)</sup>によるとこの歌の解釈にも5通り位あ

るようだ。その1つに「岡山京橋の富者の箱入り娘が嫁入りの道中で稲を見てたずねた」という説がある。「ウメのなる木」と「米のなる木」どちらも知らないという点では同じだが、ここで問題なのは知らないという背景である。

「米のなる木」の場合、町中の富者の箱入り娘で御飯と米ぐらいは体験的に知っていただろうが田植や稲についての情報はなかったのかも知れない。一方「ウメのなる木」の場合、情報または体験としてそれぞれ別々には知っており情報量はずっと多いはずだが、多いにもかかわらず「知らない」というのは情報と情報の間にブラックボックスのようなモノが存在しているからではないかと考えられる。

小林信一<sup>2)</sup>の「ブラックボックス化の図像学」によると、真空管時代の電気製品の取扱説明書には内部機構すべてが書かれており、真空管の故障は、音、熱、におい、明暗、電気漏れなどで、「五感」により直感的に理解でき、素人にもある程度の判定ができた。ところが次のトランジスタ時代になると回路図の添付がなくなった。そして70年代になると主要回路が6個程度のICに置き換わり、84年には主要回路をワンチップのLSIにまとめたテレビが登場した。半導体ICはその特性である高信頼性ゆえに部品の故障がほとんど発生しないから箱の中を覗いてみる必要がなくなり、箱はブラックボックスと化し、製品と使用者との関係は本来の機能や技術の問題とは別の論理的操作の説明が主になった。

情報のデジタル化を半導体技術の側から見れば、特定の用途ごとに異なるLSIが設計され、著しい多品種化に向かう。多品種化が進めば、LSIの大量生産、継続生産は困難になる。その結果、モデルチェンジが頻繁になり、その度に差別化のための機能改変が加わるという循環過程が生じると指摘している。

わたしたちは電気器具に限らず、洪水のごとく溢れだした機械に囲まれ生活しているが、機械の内側を見る機会がなくなり、それらを扱うのにインターフェースに表示された記号や信号を用いるようになった。そして、人間と物との関係がインターフェースという表層の部分だけで成立するようになった。そこには結果だけがあってプロセスや構造が見えない。だから集め

られた情報はデジタルそのもので、離散的状态であり、1つの点が1つの点としての情報しかもってない。アナログ的に連続した情報が少ないのである。ここに1つめの知覚・認識・記憶の希薄化の原因が考えられる。

## 2. 視覚の2重フィルター

今の学生の生活の中で情報源としてテレビやマルチメディアが占める割合は年代差や個人差はあっても確実に拡大しており、中でも映像が占める割合は非常に大きいと考える。ここで問題なのはテレビやマルチメディアから送り出される映像情報には2つの死角があることである。

1つめは形を見つめる目の解剖学的死角である。目はたいへん有効な感覚器官だがあまりに有効なので有効でない点に案外気づかないことがある。養老孟司<sup>3)</sup>の「からだの見方」によると、解剖学的に見れば生物にとって形が同じなら、物の絶対的大きさはどうでもいいようである。わかっていると思っているのは相対的な大小であって、視覚系はその中に絶対座標を持ち込むようには進化してこなかったそうである。そこで人間は物差という便利なものを考え出し、また自分をモジュールとして実体験によって得られた概念と比較しながら新しい形の大きさの情報を相対的に判断しているのである。

もう1つの死角として、画面に映し出される映像の大きさはその限定された画面のスケールでしか見ることはできない。つまりここでも相対的にしか見えないのである。ということはわたしたちは二重の相対的なフィルターを通して形の大きさを把握しているのである。映像画面で見ているゾウの絶対的な大きさは判らない。ましてや本物を見たことのない実体験のない者にとって限定された画面に映し出されたゾウの大きさはなおさら判らないはずである。そこに映像の落とし穴がある。

少し以前のことであるが、学生を美術館に連れていった時の感想に「この絵がこんなに大きいとは知らなかった。すごい迫力、驚いた。」逆に「この絵がこんなに小さいとは知らなかった。けど強く印象に残った」ということがあった。その学生はビデオや画集や複製画などから情報としてその絵を知っていたが、ビデオや画集からはその大きさを判断する絶対的なものは何も

なかったのである。

実体験の乏しい者にとって映像から得た情報には形の大きさについて二重のフィルターがかかっており、大きさから受ける刺激が弱まることになる。ここに2つめの知覚・認識・記憶の希薄化が考えられる。

## 3. 五感から二感へ

現代生理学の立場からすると外界の情報を受け取る受容器の中で、五感が人間の感覚すべてを尽くしているわけではないらしいが、これまで一般的な分類では、全体の約4分の3が視覚であり、聴覚は残りの4分の1弱で、触覚、嗅覚、味覚は3つ合わせても僅かである。この割合も個人差があったり、情報のデジタル化によって変化していると予測できる。

問題なのは現在の科学技術ではテレビやマルチメディアによる情報は5つの感覚の内、3つがシャットアウトされていること。つまり直接的には触覚、嗅覚、味覚が実体験できないことである。外界の情報の入り口が五感を通して存在していたモノが視覚と聴覚の2つの入り口になってしまったのである。しかし、占める割合は僅かではあるが残り3つの感覚がとても重要なのである。

触覚は造形の三要素と言われる形態、色彩、テクスチャのうちのテクスチャに関する情報を送り込む前線基地であり重要な感覚である。それが欠落しているということは造形活動・デザイン活動に大変マイナスである。当然、テレビやマルチメディアによって得た造形物の情報は触覚（機械的エネルギー）が欠けるわけであり、情報の刺激エネルギーが減少し、受容器官にとってもマイナスである。

嗅覚は養老孟司<sup>4)</sup>によれば「同じ哺乳類でも、サルの間はやや特別で、目ばかりが発達してしまった。人もその傾向が著しい。したがって、鼻はかなり退化気味である。……わたしたちの嗅覚はそういう意味で、一口に言えば「古い型」の感覚なのである。……それが「懐かしい記憶」になったり、多くの連想を呼び起こしたりするのである。」ということで化学的エネルギーの刺激による嗅覚と味覚の情報は伝わる道が視覚・聴覚とは違っていたり、知覚される領域もかなりはなれた場所に別々にあるとされている。つ

まり視覚や聴覚では肩代わりが難しいということになる。もちろん体験から視覚によって肌触りや匂いや味を想像し、情報として入手しているが、テレビやマルチメディアでは実体験できない。ここに受容器官への刺激エネルギーの減少による3つめの知覚・認識・記憶の希薄化が考えられる。

情報化と無関係ではないが技術革新により紙媒体から印刷の匂いが薄れている。いつの頃からか新聞からも匂いが消えたように思う。逆に日常生活の中で昨今、急に「匂い」がクローズアップされてきた。全国各地にあつという間に広がったハーブの流行、逆に人間にとってくさい匂いや嫌な匂いは消してしまおうという消臭剤、あるテレビコマーシャルでは父親の匂いまで排除されてしまった。

#### 4. ポストモダン・デザインと主体性の喪失

わたしたちの生活が物に依存している限り、デザインの良し悪しは別にして、日々デザインにふれて生活していることになる。情報化社会の到来と時を同じくして80年代に語られた「ポストモダン」デザインは近代デザインの均質化した状況に対して批判的な立場をとった。

柏木博<sup>5)</sup>の「電子環境における近代デザインの変容」によると反均質化、つまり差異による多様性を提案したポストモダン・デザインは、個人の主体性を個人間の相互の関係性、つまり差異として捉えるがゆえに近代的個人や主体の喪失といった脱近代的言説と結びつくことになり、近代的倫理観を希薄化させる力として働いたという。そして80年代のデザインが無数の差異をつくりだすことができたのは、コンピュータをつかったデザイン作業の結果である。資本主義的な市場経済の原理による社会では、あらゆる商品は「新しさ」を価値としてきた。古くなった過去を差異化して利潤を得る。つまり、電子テクノロジーに支えられたポストモダン・デザインは近代デザインの均質的相貌への批判をしつつも、デザインに対する根源的な理念や理想を持つことのない徹底的な相対主義を生み出してしまったと指摘するのである。

過剰な消費社会はわたしたちを含め学生達にも好むと好まざるとに関わらず、結果として物＝デザインを通して情報のデジタル化を押しつけ

たのである。情報化社会の誕生とともに生まれた今の学生達は情報化社会の申し子ともいえる。情報化社会を支えているのがコンピュータであるとするなら、そこからデジタル的文化が生まれてきても不思議ではない。そこで現代用語20世紀辞典<sup>6)</sup>から80年代以降の若者を表現するものとコンピュータに関する言葉を拾ってみた。

81年「指示待ち世代」 82年「ニューメディア」 83年「くれない族」 84年「パソコン通信」 86年「新人類」「CD-ROM」 88年「カウチポテト族」「カイワレ族」「インターフェイス」 90年「マルチメディア」 91年「いちおう族」「モラトリアム」 93年「ハイパーメディア」「インターネット」 97年「リセット時代」

デザインや経済に関する言葉としては、83年「ポストモダン・デザイン」 85年「バブル」 90年「バブル経済」 93年「バリアフリーデザイン」 96年「電子マネー」

上記の流行語から見えてくる若者の共通点として、情報（生活・物）にたいして受動的、マニュアル的、断片的な姿が浮かび上がってくる。そこに無批判で主体性の乏しいマニュアル人間が生まれる素地が出来上がり、人間本来の自主的で能動的な姿が後退していく。また面白いことにバブル経済の破綻以後、若者世代を表す言葉が少ないのは何を意味しているのだろうか。

## IV ま と め

デザインの基礎教育のめざすものは既成概念の打破である。「WATCHING」の実践を通して、情報のデジタル化がもたらした情報量の増大によるプラスとマイナスの両面を見てきた。そして、「ウメが木になるとは知らなかった」に代表される知識の離散的、断片的状況を生み出した社会的背景を考えた。背景には市場経済の原理や効率至上主義があり、その推進力がコンピュータの普及による情報のデジタル化であった。デジタル化はさらにデータベース化を進め、一層の効率化をはかる。同時に、データベース化とは既成事実の集積であるともいえる。つまり情報のデジタル化は社会・文化の進歩の大きな推進力であると同時に、逆に既成概念を構築し、社会や個人を孤立した点の存在にさせ、硬直化させる危険性を含んだ両刃の剣である。

効率の反対は無駄、デジタルの反対はアナログであるとすれば、情報化が高度化すればするほど五感を駆使しながらアナログ的思考を大事にし、一見無駄に思えることも実体験させるテーマが求められているのではないだろうか。つまり、デザインの基礎教育のキーワードは「アナログ的思考と無駄の実体験」ということになる。もちろんアナログで作品を制作しようがデジタルで制作しようが、内容が大事であることにかわりはない。

「WATCHING」の実践にはいろいろな問題点や改善点があるが、方向性は間違っていないと考え、同時に、それをマニュアル化してしまわないよう心掛けねばならない。

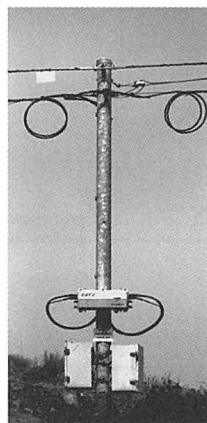
今後、上記の視点にたったアナログ的テーマや教材の開発と同時にデジタル的教材によるア

イデア発想法の開発はできないか考えてみたい。

## 参考文献

- 1) 仙田 実：岡山県大百科事典，岡山県大百科事典編集委員会編，上巻，岡山：山陽新聞社，p. 1045，1980.
- 2) 小林信一：ブラックボックス化の図像学，「情報社会の文化3」嶋田 厚，柏木 博，吉見俊哉編，東京：東京大学出版会，p. 103-126，1998.
- 3) 養老孟司：からだの見方，東京：筑摩書房，p. 34-35，1993.
- 4) 養老孟司：からだの見方，東京：筑摩書房，p. 38-39，1993.
- 5) 柏木 博：電子環境における近代デザインの変容，「情報社会の文化3」嶋田 厚，柏木 博，吉見俊哉編，東京：東京大学出版会，p. 59，1998.
- 6) 現代用語の基礎知識編集部：現代用語20世紀辞典，「現代用語の基礎知識」大越正実編，東京：自由国民社，1998.

学生作品 1



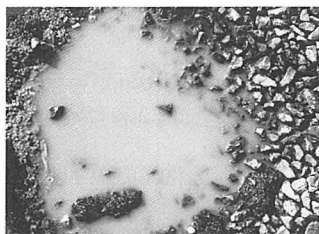
遠くを見つめる電線

やれやれ  
うしろの山は  
すっかりなくなって  
しまったさ

あっちの山も  
いつ  
なくなるのだろう

電柱

## 学生作品 2



水たまり

「ららら〜」

私がいるのは  
今日だけだけど…  
でも雨上がって  
気持ちいいね

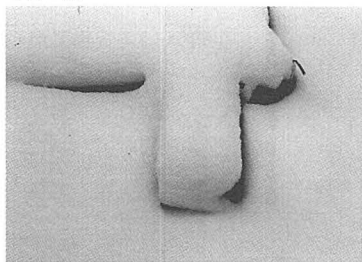
「ただ……」

春なのに  
この雰囲気だけは  
秋だった  
ただじっとしていて  
ボーッとしていて  
本当の春を  
待っている

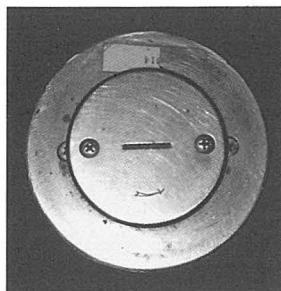


野原の柵

さむいねー



雪の朝



床のコンセント

ぼくはニコニコ  
いつもしているよ  
どこでしているかって？  
キミたちの足元さ  
さあ僕をさがしてごらん  
みつけたら  
君もきっとニコニコさ  
それじゃあ  
また会う日まで  
バイバイ



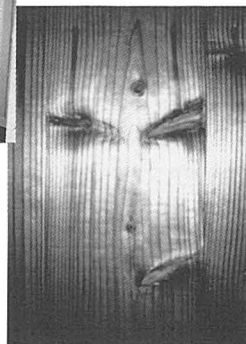
駐車場



警報器



ポスト



板堀



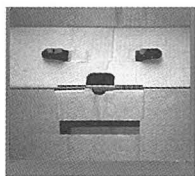
キャベツ畑



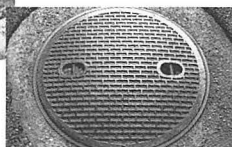
電話機



民家の片隅



段ボール箱



マンホール