

文化祭のジャンル分けについて

部門とジャンルの定義

公式の部門の定義

制作展示部門：手作り要素の入った製作物、展示物を作り、楽しんでもらう

イベント発表部門：参加者が体験する、芸能・芸術を鑑賞する企画

個人的にはこの定義には異議があるのですが後述。

ジャンル分け意見

- ・芸術要素はイベント発表部門に必須のものではないと思う。(例にあるクイズ発表など)
- ・部門説明冊子で制作展示部門の例にある縁日は制作展示部門ではないような気がする。
(縁日で参加者が楽しむのは主に参加者が参加する要素であると思う。)

個人的に思うジャンル分け

これとは別に、個人的にはすべての企画は以下に当てはまると考えている。

展示（+食品、映像、正門アーチ）：展開が変化しない、事前に作られたもの

イベント（+芸能祭）：客の行動によって展開が変化しない、その場で作られる。

ゲーム：客の行動によって展開が変化する。

ただし、客の行動によって展開が変化するものの一部はゲームというよりイベントだという考えもある。(クイズ大会など)

多くの要素があるもの

イベント+ゲーム：参加型、2016年3-8の劇

制作展示+ゲーム：2018年生物部（両方やってた）

ジャンルの選択肢案

- ①芸能祭は部門名をプログラムに掲載しない。
- ②調理販売・⑤映像・⑥正門アーチは部門名をそのままプログラムに載せる。
- ③「製作展示」と④「イベント発表」を以下に分類する。(ジャンルは1つしか選択できない)

企画書名称	プログラム名称	説明
展示	(同一)	天体、文芸・アニ研(以下文アニ)など ゲーム・迷路要素を主とするものは除外
イベント	(同一)	化学、軽音、2017年美術部、茶道など ゲーム・迷路要素を主とするものは除外
脱出・迷路	(同一)	③④の両方で選択される可能性がある。
ミニゲーム集	ミニゲーム集	縁日など 「脱出・迷路」に当てはまる場合、基本的にそちらを選ぶこと
その他ゲーム	ゲーム	囲碁将棋、クイ研など

- ・「脱出・迷路」は文字数が多いため名称を「脱出」として脱出色のない迷路を「展示」に含めるか、または独立させる代案もあるが、複雑になる。
- ・「販売orバザー」を設ける案もあるが、茶道が販売に当てはまるのに違和感があるし、販売以外を同時に行っている場合のジャンルに困る。
(他はリビング・文アニや、2015年のハンカチ販売など)
- ・「TV再現」は範囲を広げるとほとんどの企画に当てはまってしまうのでジャンルとしない。
(「ゲーム要素がある場合は、ゲーム内容も実際の内容の再現であること。」というルールにしようとも思ったが、複雑すぎる)
- ・ジャンルが少ないように思えるが、過去4年のデータによるとこれである程度機能する。
- ・有志団体はこのジャンル分けの適用外とする。

1・2年企画（脱出・食品・映像以外）のジャンル案と一例
ジャンル分けは推測したものであり、正しくないかもしれません。

ミニゲーム集 4～6クラス

2017	1-2	TORI	TV再現
2017	1-6	VS1-6	TV再現
2017	1-9	小づつら縁日	縁日
2017	2-1	KITAGAWAランド	TV再現
2018	1-2	日西海賊団の縁日	ミニゲーム集
2018	1-3	ポケモンofアメリカ	もぐらたたき
2018	1-4	ナカノランド	ミニゲーム集
2018	1-6	Kit Kawai	スタンプラリー ミニゲーム集
2018	1-7	夢の国のスポーツハウス	カーリングなど
2018	2-6	モンスターズキシワダシティ	3種類のゲーム

迷路・脱出 3～5クラス

脱出要素の判定は適当です。非ゲームが含まれます。

年度	クラス	タイトル	迷路	脱出
2018	1-5	ミニオンのハチャメチャ大脱出	○	○
	1-8	ミッションコナンとともに脱出せよ	○	○
	2-1	Death Note	×	○
	2-3	ハリーポッター		
	2-4	Mad Doll	○	△
2017	1-4	ジャングルパニック	○	○
	1-7	アンディの家		
	2-7	NO NAME	○	△
2016	1-1	MAZE OF HARRY POTTER		
	1-4	世界旅行迷路	○	×
	1-7	エスケープダイナソー	○	○
2015	2-8	ディズニーコースター	△	×
	1-5	ジブリ	○	×
	1-7	モンスターズ迷路	○	○

ミニゲーム集・迷路・脱出以外 3～6クラス

年度	組	おおよその名称	内容	備考
2018	1-1	Toy&Snack Space	ピニャータ壊し	ゲーム
2018	2-2	ピタゴラスイッチ	体感型	創るゲーム
2017	1-1	人間すごろく	すごろく	イベントG
2017	1-3	ミッキーミニー	人さがしスタンプラリー	イベントG
2017	1-5	人生ゲーム	人生ゲーム	イベントG
2017	1-8	USK	コースターに乗る	ゲーム要素
2017	2-3	ルパン三組	映像,スタンプラリー,クイズ	イベントG
2017	2-5	帝丹高校殺人事件	映像+謎解き	イベントG
2016	1-3	でんじろうのハートを射抜いて	空気砲	縁日っぽい
2016	2-1	Burn with everyone!!	スプーンでお玉運び	
2016	2-7	スーパーみぎわブラザーズ	台車+射的	ゲーム要素
2015	1-6	トイ・ストーリー	射的	縁日っぽい

非ゲーム

2015	1-1	Kissy potter	ジェットコースター	展示
2015	1-3	ハンカチどす	ハンカチ販売	展示（バザー）
2015	2-2	ちきレンジャー	映像+実演	映像+イベント
2015	2-7	トイ・スタジオ	バルーンアート	イベント

企画内容数の変遷

	ミニゲーム集	迷路・脱出	その他ゲーム	映像	正門	その他 非ゲーム	合計
2015	4	3	1	2	0	3	13
2016	5	3	3	1	1	0	13
2017	4	3	6	1	0	0	14
2018	6	5	2	0	0	0	13

文化祭その他意見

- ・プログラムにおける有料団体の表記は「販売」ではなく「有料」でもよいと思う。
- ・原則制服について、芸能祭は対象外だと思うが、茶道部の和服や文ア二のコスプレなどをどうするか方針を決めておいたほうがいい。

（認める、認めない、個別審査する、あいまいにしておくなど）

- ・「一部有料」はやはりあった方がいいと思う。（補助金など是有料団体と同じで）

例：2017年2-3、2018年1-6、文ア二