

信玄、謙信、一騎打ち！

講義中に出された下記の課題に対し、
230人の東工大生が真剣に考えて提出したなかから、
個性ゆたかな7つの作品を選んでお届けします。

課題

独創の信玄、正義の謙信。
あなたが戦国大名になるとし
たら、どちらを選びますか？
その上で、新たにどんな工夫
をしつつ国をまとめてゆきま
すか。政策を立ててみてくだ
さい。

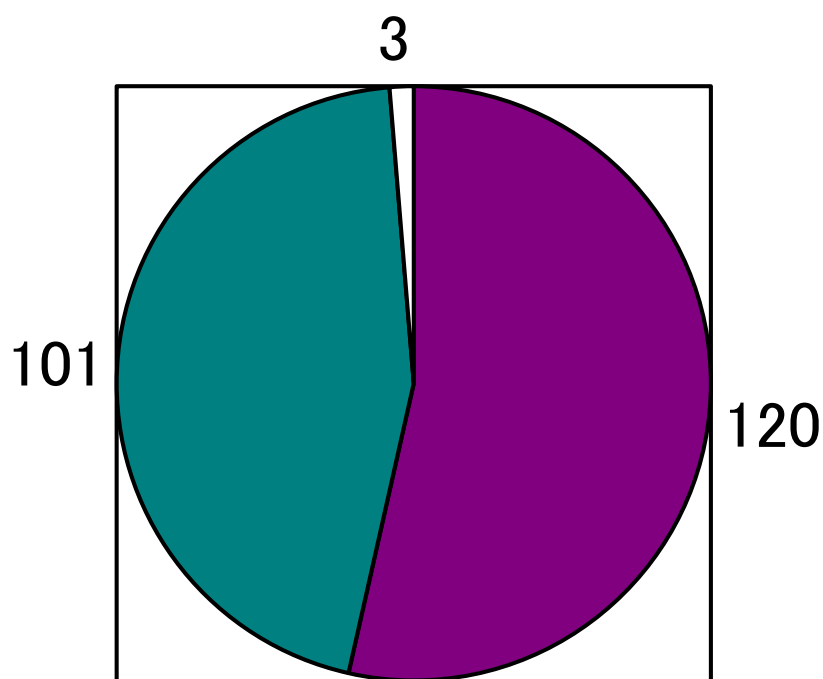
独創性で対抗！
つぎつぎに新手法

正義は我にあり！
真っ向真剣勝負



信玄、謙信、どちらがお好き？

やはり東工大生は独創を選びました。



- 信玄派
- 謙信派
- 選ばなかった

創意工夫の軍配団扇 信玄公を選びます。

勝てば
銀シャリ!

Y.M.さん

「願かい」のようなことを行う。たとえば「領地内で質素・食料令を出して食糧消費の制限を行う。『今は戦いの最中だからみんな我慢してこの時を切り抜けよう!』みんなの結束力を高める。そして戦いで勝った時に(少くも負けたも 少くも勝ったも戦いが終わった時に)『みんなの協力のおかげで勝てた』と言って貯めてあった食糧をみんなに分け与える。

甲府タイムス
発行します

K.Y.さん

謙信のやり方は、誇大に自分をアピールし、自分の力を誇示することはかりに重点を置いておる様に感じる。一方、信玄も誇大にアピールはしているが、民意をより上手につかっていると思う。そこで国をまとめるために、もと民衆にもわかりやすく、戦績をアピールするような新聞みたいなものを令国民全体に発行しようかと思う。

旗いっぱい
運動とダー
ビーマッチ

T.H.さん

有名な言葉「風林火山」の旗を甲斐と信濃に立てまくる。新領地にも強い武用をPRする。そうすることで民にすでに自分は「武田の領民だ」と思わせる。その上で連戦連勝だとPRすることで領民は武田の領民だということもより思わせる。そして、カネネで書くならば、川中島の戦いは言わば「ダービーマッチ」で領民の心を掴むには最高のステージだ。

すぐろく作戦
モノポリ発動

M.O.さん

「独創」。モノポリ作戦...もし勝たたらぬ。負けたらぬという想因を絵でモノポリみたいに書く。文書が読めない人や多岐の心にもうとるわけに。文書よりモノポリ感覚でこのように書いてあげて国民の心に浸透するの? (国民と大名は普段合わないの?、ただの文書よりこちらのほうが効果的かな?)

正義の刀で真っ向勝負 謙信公を選びます。

遺恨なり十
年シャチホ
コを磨く

T.M.さん

「正義」という言葉には、下の人間に対し、自分が絶対であることを指し示す力があるように思う。「独創」では、アイディアの七か月か「命の七か月」という感じを受ける。「正義」の名のもとに一本筋の通った道を進むことが統一の王道であり、下について安心できる絶対者の所へ人は集まるものなのだ。力を示すことが大切なのだから、例えば大きな剣をつくり、シャチホコのかわりに屋根の上にのせてみるというのはどうだろうか。

村人たちが
政策募集

K.S.さん

私は、正義の謙信公を選ぶ。人はきっと自分が「正しいことをしている人」と信じて生きていたのだから、こちらの方がついてきてくれるのではないかと。そして、新しい工夫を村人達から募集し、それが「正義のためにやるのや」ということまで書きさせる。そうすることによって人々の中に自分達が「正義のために頑張っている」という意識が生まれ、気持ちが高まり上がるのではないかと。

スベらない
正義とは

K.A.さん

今のアメリカの正義がスベっているのは世界中に確立された価値感があるからだと思う。支配下の土地で正義をアピールすればみんなのってくるかもしれない、正々堂々としてるなどいいイメージをもたせることも可能だろう。そうすれば個人崇拜みたいなことになり、思い通りに統治できるかもしれない。戦い以外にも個人崇拜でまとめれば生きているときはハッピーな上杉で選んだ、義劇型政治で大げさにアピールをする方向で。