

# Keyword : PM2.5

花粉飛散のシーズン真っ只中です。昨年末から今年1月にかけて、気温が高めで経過した影響もあり、2月初旬から花粉飛散が確認されています。この時期、花粉症の方は本当にお気の毒でなりません。今年は、関東甲信地方は例年よりもやや多いという予報ではありますが、花粉がちょっとでも飛散する限り、その症状に苦しめられることとなりますので、花粉飛散量の多い少ないの予報は、気休め程度の情報ではないでしょうか。

さて、その花粉もさることながら、相変わらずPM2.5の状況も改善されません。PM2.5 と言えば、中国・北京が最初に思い浮かぶ方も多いと思いますが、今ではだいぶ状況も変化しています。今、最も深刻な影響が出ているのは、韓国とインドの首都ニューデリーです。後者は、2018年に世界で最も大気汚染が深刻な都市と位置づけられました。ニューデリーの2018年のPM2.5の平均濃度は、1㎡あたり、113.5µgで、北京(50.9µg)の倍以上でした。ニューデリーでは、車や工場などの排気ガス、建設現場の埃、ごみの焼却による煙などが大気汚染に繋がっているとされています。そして、先月初旬にはソウルでPM2.5の平均濃度が1㎡あたり135µgとなり観測史上最悪を記録しました。ソウル観光中の中国人に「北京よりひどい」と言わしめたほどです。日本の基準では1日の平均が70µgを超えると見込まれる場合、外出を控えるなどの注意が呼びかけられますが、ソウルではその倍近くの濃度となりました。京畿道河南(ハナム)とソウルを結ぶバスでは、使い捨てマスクを乗客に渡したりしています。市民らは、外出を減らし犬の散歩もひかえています。韓国のPM2.5発生の原因について、中国発なのか韓国発なのかをめぐる論争は絶えませんが、今年1月には行政安全部の国家情報資源管理院が、史上初めてビックデータを使って韓国のPM2.5要因を分析し、韓国のPM2.5の相当量が中国から来ているという結論を発表しました。この事実は、現在公開されているいくつかのウェブサイトでも確認することが出来ます。一つは、「エアビジュアル」というサイトです。これを見ると、世界中の都市のPM2.5ランキングが出ています。図1は、この原稿作成日当日の3月6日のデータです。韓国のソウルが171µgで1位、仁川が166µgで2位、インドのデリーが164µgで3位を記録しています。この前日に韓国のソウルで、観測史上最悪を記録しました。→<https://www.airvisual.com/air-quality-map>

↑一度PCで、ご覧になると面白いと思います！

また、世界中の風、天気、海の状態を見る地図サイト「アース」は、NASA、欧州の宇宙局などの資料を活用し、大気の流れを表示しています。これを見ると、中国、モンゴル、北朝鮮、韓国の西側地域のPM2.5が非常に広範囲に分布しており、中国側から風が吹き、PM2.5の分布に影響を与えているのがはっきりとわかります。

→<https://earth.nullschool.net/#current/particulates/surface/level/overlay=pm2.5/>

↑「nullschool」で検索後、「earth::地球の風、天気、海の状態地図」へアクセス。左下の設定で、モード：粒子状物質、レイヤー：PM2.5を選択

日本の気象協会でもPM2.5がどのように変化するかについて48時間予報をしています。ここでもやはり中国側にあるPM2.5のかたまりが広範囲に広がり、韓国側に来てから徐々に分散の様子を見ることが出来ます。→<https://tenki.jp/pm25/>

現在、韓中両国が正確なPM2.5予報のため、共同で「微細粒子状物質早期警報システム」を構築し、協力して対策に乗り出しています。中国北部で大気汚染物質を分析して原因を究明する「青天プロジェクト」の調査地域も拡大しました。

ひと昔前、「水」と「空気」と「安全」はタダと言われていた日本ですが、既に「水」と「安全」はタダではなくなりました。そして花粉とPM2.5に苦しめられ、空気清浄機が飛ぶように売れている今、「空気」もタダではなくなっているのです。

余談：マップ繋がりで面白い地図を一つご紹介しましょう。多分、何の役にも立たないとは思いますが…。日本の裏側はブラジルだって言われていますが、それを正確に調べられるのが「Antipodes Map」です。地球の中心を挟んで正反対の位置にある場所は、対蹠地(たいせきち)と呼ばれ、日本の裏側は、海だったという話です↓

→<https://www.antipodesmap.com/>



調べたい場所(地面)に顔を突っ込んでいる人

地球の裏側に顔が現れます

図3「PM2.5分布予測 (日本気象協会)」

## T O M O K O O ' S R E C O M M E N D

プロ野球が開幕しましたねえ。現段階で現地観戦している試合はしんどい結果が多いので(ドラゴンズファンです)、10月くらいまで胃が痛い日々が続く感じがします。直倫のユニフォームを着ているので、見かけたら一緒に応援して下さい(泣)。さて、今月のおススメミュージックは、adtainがお手元に届いたころには終わっているかもしれないけれど、約6年ぶりの来日公演を果たす、ドイツが生んだ偉大なテクノ・バンド、『Kraftwerk(クラフトワーク)』によるベスト・アルバム「3-D 12345678」です。2017年に8枚組CDやDVDなどで発売し、グラミー賞で最優秀ダンス/エレクトロニック・アルバム賞を獲得したものをベースに、代表曲とされるナンバーを中心にまとめられ、最新型にアップデートした作品になっています。カッコいいおじ様4人が機材に向かい淡々と演奏し、3Dビジョンを駆使した最前衛の映像とサウンドは見逃せません!!!YMOにも多大な影響を与えており、サカナクションのライブ演出を見た時、もろクラフトワークだったのはかなりリスペクトしているようです。TV番組で使用され、耳馴染みがある曲が多いのでクラフトワークを知らない若い方にも聞いて、そしてライブを是非観て貰いたいバンドです☺



ご意見・ご感想は [adtain@adproject.co.jp](mailto:adtain@adproject.co.jp) まで メールでお寄せください。  
発行：株式会社エーディープロジェクト 〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-27-4  
[www.adproject.co.jp](http://www.adproject.co.jp)

↑上のスペースを外の方にも開放致します。是非、寄稿をお願い致します。  
詳しくは、こちらまで→<http://adtain.tokyo/contribution/>

adproject 公式 facebook を check  
adproject がお届けするエンターテイメント情報を随時UP!!

皆様の いいね！をお待ちしております。  
facebook adproject 検索  
もしくは、<https://www.facebook.com/adproject.japan>

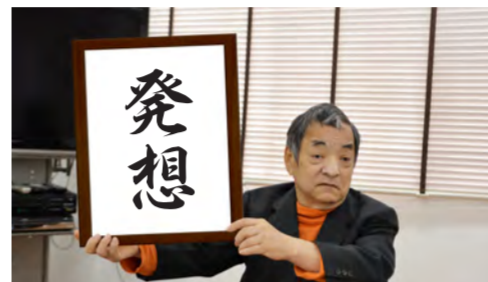
2019 vol.083

4

# Legend

檜垣俊幸がモノ申す!①

## 面白発想力のススメ



ゼネラルプロデューサー  
檜垣 俊幸

### 「面白い」「楽しい」の定義

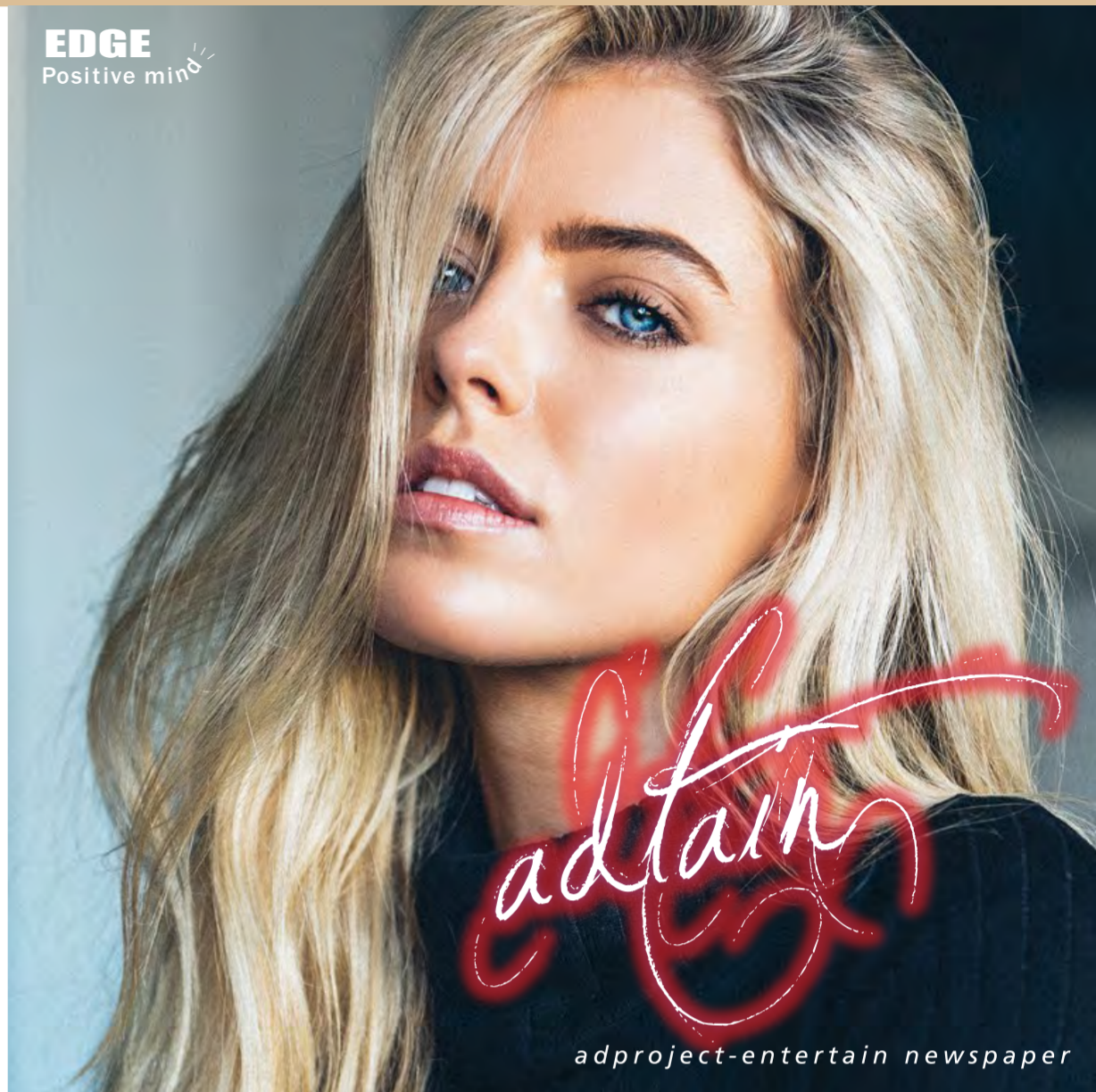
基本は「発想」が大前提。「発想が面白いか」ということです。そして、その発想が面白いかどうかということは、体験によるものです。私がこういうことを考えられるようになったのも、たまたま映画会社で映画を作っていて、その中でも特撮の仕事をやっていたからです。特撮なんて「えっ!?!」と思うようなことばかり。撮影所に大きなプールがあって、そこにセットを組んで撮ったりする制作担当をやっていました。やっていた面白かったし、結構いろんなことを想像させてもらいました。そういう経験が大事なのだと思います。

撮影で、富士山から土を持ってきてセットを組み、「ヨーイスタート!」で撮影というときに、火薬の量を間違えて、みんな吹っ飛んで何も無くなったというようなこともありました。今だったらCGでいんなことができますが、当時は、「どうしたら可能か?」という発想が大事だった。観る人に「そう来たか」と思わせること。発想が面白くないと、「なるほど」とは思ってもらえません。撮影の仕方でも小さいものが大きな岩場に見えたり随分変わる。そういう意味では、現代の特撮は「特殊撮影」ではないように思います。

映画の世界では監督たちは、みんな発想が変で面白かった。発想が面白いとどんどん膨らむんです。コレがああなり、アレがこうなり、という風に。奇抜な発想で生まれた『ゴジラ』が現代までずっと人気が続いていることを見ても発想の大事さが分かります。

流行りの2.5次元ミュージカルなどは、ある意味、発想の賜物だと思えるけど、観ている人達が入っていく余地のある作品づくりをしてほしいですね。いい作品と言われるものは、みんな入っていったんです。そういう作品がほしい。できれば、愛や恋ばかりではなく、明日から生き方が変わるくらいの勇気を持てる作品をつく

EDGE Positive mind



adproject-entertain newspaper

モデル：Calla H / Height:170cm B:82 W:64 H:86  
事務所：ARTTRICK ENTERTAINMENT (アートリック) <http://artrick.com>

## adtainとは、adproject と entertain が融合した「おもてなし」のトピックス誌

ってほしいですね。

### 発想力で大事なことは「好きになる」こと

会社には、発想豊かな人間に育てるような環境が必要だと思います。そして、面白いのが一番。想起性を上げるには面白いことが一番いいのです。面白いの判断基準は発想がいいかどうか。そして、瞬時に何を想像するかということ。経験から。エーディープロジェクトも発想がいいと、どんどん面白い会社になれるのです。発想というのは、考えて生まれるものではありません。子供が砂場で思いつきでいろいろなものを組み立てて作っていくようなこと。そういう想像力が発想と同じなのです。ところが皆、意外と想像力は、有りそうで無いのです。だから、モノマネから考えてみるということも良いでしょう。また、自分が興味を持ったものや好きなものを考えることは想起性を上げるための訓練になります。

私の頭の中には、「正反合」という理論があります。思いついた発想が果たして正しいかどうか「待てよ」とを俯瞰してみる。自身の発想を検証するために、この「正反合」理論はとても大事なことです。

私は、脳梗塞になって入院しましたが、病院に入る時に「高齢化社会で病院の老人たちが何を考えているかを研究してみよう」と考えたのです。それで、その人達にどういう風にサジェ

スチョンしていくか。特に日本の若い人達にはそういう発想がないから、私は若い人達が老人問題に興味を持つためには、「楽しい年寄りづくり」をしなくてはいけないと考えました。年をとることが楽しいという。そのために音楽があったり、アクションがあったりリレーションが必要なのです。

特に音楽などは、老若男女共通の趣味や話題として有効だと思いますが、その時に発想力を発揮するためには、「音楽」という言葉を使わず、音楽の持っているエッセンスをもう少し磨いたり、もう少し浄化したものがあるかもしれない。「音楽」ではなく「変学」とかの名前かもしれないという、そういう組み立て方をした方がいい。そうやって組み立てて来たのが人間の歴史なのではないでしょうか。新しいものか古いものか分からないけど、そういう発想力があるかどうか。それがクリエイティビティなのだと思います。クリエイティビティは、考えてどうかなるものではありません。思いつくものです。生まれてくるものです。「そんなこと考えてなかった」というようなことが生まれてくること。それがクリエイティビティなのです。

それと、もう一つ絶対的に大事なことは、「好きになる」ことです。

(次号へ続く)

※これまで16回にわたって連載して参りました対談企画は一旦終了し、今月から新たに「檜垣俊幸のモノ申す!」と題して、檜垣俊幸が、自身の熱い思いを語るシリーズを連載して参ります。乞うご期待下さい。

