

# 「遊び」の拠点で必要とされるもの

—「アート」「子ども」「遊び」をつなぐプログラム開発におけるアートのはたす可能性—  
Communication, Access for Everybody-ART,PLAY,CHILDREN

橋本 公成

Kiminari Hashimoto

## ■はじめに

『私たちは二つの眼でもって世の中を見、二つの耳でもって世の中を聞いています。「よく見る、よく聞く」を遊びとして実施してきました。それは「見ているけど見えていない」ことや「聞こえているけど聴いていない」ということに気づくということが大切なことだと思われるからです。そう私たちは都合よく鈍感になれるようにできています。だけど、今、世の中でおこっていることに敏感にならざるおえないような状況があります。それは、日々、テレビや雑誌、新聞などマスメディアによって提供される情報がいやがうえにも私たちを刺激してしまうということがあるからです。ところで、その時私たちの眼はテレビのヴラウン管という世界に開かれた「窓」をとおして見ているわけですが、それは、誰かによって撮影され、誰かによって編集された世界の一部>だということを絶えず心して見なければならぬと思うのです。それがどんなに公平そうに見えるにせよ、世界は全て映りきらないのです。

メディアの発達によって私たちは人工衛星から世界を見ているような視点と同一化し、世界をある高みから見る抽象的な眼差しばかりが補強されます。また、情報を発信する側の映像や情報のみを見続けることで、その発信される側の視点と同一化してしまっていることに気づかなくなるようマヒします。だけど世の中には、今、私たちが受信しているメディアでは、情報を発信できずに沈黙のまますごしている多くの生き物や人々や自然があることを絶えず心しなければならぬでしょう。

こういった意味でも、見ている私たちの眼はいったい誰の眼差しと同一化しているのかというようなことを絶えず意識する必要があるのではないのでしょうか。(反対に誰の眼差しと同一化していないのか？そしてそれはなぜか？)

私たちは自分だけが安全なところにいて自分の「外」という「世界」をながめているというテレビメディアやマスメディア環境があたえる錯覚を修正し「世界」という「中」から私たちが気づかないでいる他の人の視点と同じ地平で見ているというあたりまえのことにもっと気づくべきなのです。』

11/22/2001 01:21『遊びの企画会議』掲示板より<誰の眼で見ているか？誰の耳で聞いているか？>キミナリ

「<ゆとり>の中で子どもたちが<生きる力>をはぐくむことを基本的な考えとして、自ら学び、自ら考える力の育成…」という平成10年7月の教育課程審議会の答申を受けて週5日制のゆとり重視の教育が学校教育の現場に導入されて一年がたとうとしている。週5日制は地域や家庭で過ごす時間の大切さを確保するためとされているが、はたして地域や家庭の場にそのことを埋め合わせる<ゆとり>と<生きる力>が準備されているだろうか？

ここでは、複数のアーティスト、プランナーなどが集まり「アート」「子ども」「遊び」について考えるチームである『CAFE』の活動、およびその前身である『遊びの企画会議』の活動の事例とその検証をとおして、私達や子どもたちを取りまく今日の状況のなかでアート（あるいはアーティスト）が果たすことができるであろう可能性の一つの例を示すことができると考える。と同時に、アーティストが関わったがゆえに見えてきた今の子供達を取りまく環境の問題点をあぶり出す事ができればと考える。

具体例として2000年12月31日～2001年12月31日開催のインターネット博覧会愛知県パビリオン中の『遊びの企画会議』での活動およびそのリアルイベントである「ネイチャーワンダーランド／インパクススペシャル」(2001年7月20日～9月2日)での遊びの事例。2001年12月～2002年3月に実施された愛知県児童総合センターの遊具・遊びプログラム開発事業「アートと遊びと子どもをつなぐプログラム開発2001」での『CAFE』の活動事例などを中心に検証してみたい。(いずれの事業も著者自身参加)

## ■遊びの企画会議

(2000年12月31日～2001年12月31日)

2000年12月31日開幕したインターネット博覧会(インパクス)は地方自治体や企業がインターネット上のホームページをパビリオンとしたバーチャルな博覧会である。愛知県はこの時、子どもと遊びをテーマにしたパビ

リオン「子どもの遊び博覧会」で参加した。『遊びの企画会議』はその中の一つのホームページであり、掲示板を中心に新しい遊びを作ってゆき、同時にその過程を公開しながら広く意見を求めるという遊びについて考える大人の拠点になることが目的である。

開幕以前にコンテンツを作り込んだ公開展示系ホームページが多い中、『遊びの企画会議』はそれが開幕してからはじまる、日々更新していくという出来事の公開にその特質があった。

「ワークインプロGRESS」「プロセス自体の公開」といったオルタナティブな雰囲気はこのチームの特徴の一つであるが同時に、複数のアーティストによるコラボレーションは『CAFE』と名前を変えてもこのチームの活動の特徴として今に至っている。

web上に存在するバーチャルな空間である『遊びの企画会議』は同時に、現実の空間（愛知青少年公園、愛知県児童総合センター）で行われる「ネイチャーワンダーランド3〜アート・自然・遊び〜」という児童総合センターの企画と連携し「ネイチャー・ワンダーランド2001」\*1として夏休み期間中、体験型のプログラムを実施することになっていた。センターのプログラムとリンクすることで、その機能をより明確にできた。バーチャルスペースでの公開ミーティング→リアルスペースでのデモンストレーション→バーチャルスペースでのミーティングということを繰り返す中で新しい遊びのコンテンツを作り上げるというのが主旨である。

## ●web上の掲示板という環境

インパクが始まってから約3ヶ月間は一つの掲示板で様々なテーマが話し合われた。中でも「遊びとは」「なぜ遊びは必要か」といったテーマは大人であるメンバーが、大人、こどもという枠組みをこえて「遊び」ということをあらためて考えることで、その原点は何なのかを確認する作業だった。また「遊びになぜアーティストが関わるか」という論点は「アートの持つ可能性と遊びの共通点を見だし、遊びの活性化につなげ児童の健全な育成につなげていく」という愛知県児童総合センターの主旨をうけながら、参加アーティストがそれぞれの立場から自らの問題としてあらためて問いなおす機会でもあった。

バーチャルスペースで遊びについての議論をしながら

広く一般からの意見をすくいあげ新たな遊びを作る。そのためのインタラクティブな環境として掲示板が用いられたわけだが、議論が白熱すればする程、発言する人が固定され、初めて掲示板にきた人を疎外してしまうような雰囲気はweb上の掲示板の特質からくる反省点として残った。そのヒット数から、見ている人は多いが、自分の意見を書き込んで参加するということまではなかなか至らない。ある種、演劇的な環境で進行していた。

はじめの掲示板は「子どもの遊び」をテーマとしていることから、デザインやキャラクターによって広く参加しやすい雰囲気づくりをして進められた。テーマが拡散してゆくにつれ種類の掲示板で多様なテーマを網羅することの煩雑さより3ヶ月後からは参加アーティストがそれぞれのテーマで、6つの掲示板の一つを受け持つことにより、より突っ込んだテーマに対処できるようにした。音、聞くがテーマの「音のトンネル」、自然がテーマの「探検の森」、五感すべてをテーマにした「秘密基地」、遊びとはといった本質的なことを議論する「哲学の径」、特にテーマを設けないが気楽に感想などを書き込めるよう配慮した「ひろば」は、進行中のテーマを交通整理するような広報的な意味ももたせた。そして、初めからの掲示板を「ホームルーム」とし、その雰囲気に慣れた人は継続してその掲示板に書き込めるようにした。

ただ、子どもの遊びについて考える場所でありながら、子ども達が気軽に書き込めるような環境ではなかった。大人が子どもの遊びについて考える場所であるからそれでよかったかもしれないが、子どもも参加できる環境があれば、また違ったひろがりや展開があったかもしれない。

## ■子供達をとりまく環境と愛知県児童総合センターの基本理念

掲示板での話題は、子供達を取り巻いている現実環境の分析からも始った。そこででてくる意見は当然のこととして大人であるメンバーが子どもだった頃と現在の環境の違いであり、いまの子供達に欠けているかもしれない感覚についてだった。

このはじまりの話題を現時点で振り返ってみると、リアルイベントを実施した会場である愛知県児童総合センターの基本理念、その開館までの問題意識と共通してい

ることが多く含まれている。

平成8年7月に愛知県の児童健全育成を図るための中枢機関として設置された愛知県児童総合センターは、「高齢化、国際化が進行していく中で、21世紀を豊かで活力のある社会としていくためにも、次代を担う子どもを健やかに育成することは、もっとも重要な課題である。」として子どもたちをとりまく環境を検証した上でいくつかの指摘を投げかけている。以下は、その一つ「社会環境の変化にみる今日的状況」という項目からの引用である。<sup>\*2</sup>

1) 都市化の進展による変化により、子どもたちが豊かな自然の中で遊んだり、異年齢集団で遊んだりする機会が減少している。

2) 情報化社会の進行による変化により、これまで子どもたちが自分自身の手や身体を使って体験的に身につけてきたことを機械が代行したり、擬似的体験が直接的体験にとって代わってきている。

…少子化の進行、都市化の進展、情報化社会の進行などで仲間、時間、空間の3間の減少。

個人化、室内化、受身化するなどして、遊びが本来持っている「包括的な子どもの成長を支える要素」がアンバランスになってきている。

…こういったことは単に子どもたちが社会的なスキルや生活の知恵を身につける機会を奪うだけでなく、子どもたちが自らの存在感を確かに自分の中に育てていく機会をも奪うものである。

…こういった今日的状況の中にあって、子どもたちの健全な育成のためには、結果の善し悪しを問わない遊びの中で、どんな子どもの、どんな表現も、でき不出来で差をつけられることなく、尊重されて受け入れられる体験をすることが重要である。

として以下の基本理念に導かれている。

「遊び」をテーマとし、子どもたちを日常の縛りから開放し、五感を駆使して身体感覚を確かに感じることで、新鮮な驚きのある遊び、子どもたちが自分自身の存在感を確かに実感し、自分の感性や表現に対する

自信を培い、他者との間で自分自身を確かめることのできる創造的で交流性の高い遊びを提供することを目指す。

『遊びの企画会議』『CAFE』の活動にあったては愛知県児童総合センターとの連携を抜きにしては語る事ができない。多くの子供達と直に毎日接しているセンターの職員、児童健全育成の専門家、こういった人々とコラボレーションできたが故にこのチームは自らの役割とポジションを確認できたといえるのである。

## ■開発までの方法

『CAFE』では複数の造形作家、作曲家、エンジニア、デザイナー、ライター等がコラボレーションにより一つの遊びのプログラムを作り上げてゆくことを原則としている。

インパク時はそれぞれのプログラムでリーダーを決め、そのリーダーの専門分野から導きだされるテーマ（お題）が前提となって遊びの内容に繋げてゆく方向で幾度も会議され実施案におとしこむという方法が一般的であった。たまたま集まった集団であるが、自分の作品をそのままワークショップにするといったようなものでなく、一度はメンバーの中で解体され、そして再構築される。このところが個人のアーティストの作品の延長として行われることの多い美術館などの子ども向けワークショップと異なるところだろう。

- (1) リサーチ（子どもたちを取り巻く現代の社会環境から導きだされる問題提議やおとなにとっても疑問に思えることなど）
- (2) ウェブ上でのプレスト、リアルスペースでの会議
- (3) コンセプトの立案
- (4) テキスト化（場合によってはシナリオ化）
- (5) 現場の環境を想定したシュミレーション
- (6) デモンストレーション
- (7) 反省点から改訂版へ

といったながれですすめられる。

## ■新しく開発された7つの遊び

～ネイチャーワンダーランド／インパクススペシャル～

### ●「ミミコピ大作戦！」～なんの音？どんな音？～

2001年8月5, 19日実施

コンセプトリーダー：檜垣智也（作曲家）

音を音以外の方法でつたえることをテーマに採集した音を擬態語（言葉）に置き換え、それを造形（絵文字）にまた変換し空間にインスタレーションする。耳でコピーした音のイメージはどこまで伝わるか、どこまで変化するかを体験することを目的としたプログラム。

説明の時間をいれて一時間弱のプログラムであるが、オリエンテーション（空間の移動による音の採集）擬態語への変換作業（準備されたカードに言葉でメモ）造形作業（メモされた言葉を色ケント紙、色紙などの破片によって床にインスタレーションしてゆく）といった複数の要素に変換することが、逆に「耳でコピーする」という本来のプログラムの意味がぼやけたのではないかという反省点がのこった。

何気なく普段から聞いている音も聞く人によって聞こえ方や印象は人それぞれであるということへの気づき。

### ●ひっつけ！くっつけ！「ぶによぶによ大作戦?!」

2001年8月4, 18日実施（5月20日初実施）

コンセプトリーダー：橋本公成（アーティスト）

もっとも身近な自然である身体、コミュニケーションのシンプルな方法であるスキンシップについてをテーマに、からだをくっつけあう遊びをとおして触覚についての記憶を触発するとともに多人数で遊ぶことの楽しさを体験することを目的としたプログラム。

この遊びの背景には担当者が身体をテーマにした作品を作っていたこともあるが、むしろ会議中にでた「大人になるとなぜ他人との身体の接触はできないんだろう？」という子どもっぽい、しかし本質的な意味を含む疑問からはじまった。抱き合って喜びを表現したり、幼児の成長過程におけるスキンシップの重要性がありながらもいつ頃からか私達は異性として、また社会的存在になり、このもっともプリミティブでシンプルな感覚を確認することは家族とその延長の限られた者どうしに限られる。

椅子取りゲームのように複数で円を回るよう行進→ブレイリーダーの合図（ひざとひざ、おしりとおしりなど）

で円の中央部へ向かい、身体の一部をくっつける相手を探し→くっついたままの姿勢で行進していた円までもどる。同じ相手とはくっつけないなどのルールがある。このプログラムではオリジナル行進の曲「ぶによぶによのテーマ」が作曲され、デモンストレーション時の音環境がプレイ進行や身体を動かす場面で重要な役割をはたすということがあらためて確認された。

### ●探せ！「おっと～～と大作戦！」

2001年7月21, 22日実施

コンセプトリーダー：志賀浩義（サウンドエンジニア）

音を探すオリエンテーリングをとおして、聞くということや音の不思議に気付くことを目的にしたプログラム。

ひとごみのガヤガヤするところでも遠くで自分の名前をよばれば気づく。電車にのって考え事してる時は周りの音が聞こえない。きこえているけど、きいていない。「音を聞く」とは、どういうことだろう。耳をすませば私たちの身のまわりにはいろんな音で溢れている。「風の音」「せみの鳴き声」と言葉で書くと一つしかないが、その聞いた音を頭の中で言葉にうつす時、人それぞれの言葉になった音が表れる。

「音」「聞く」ということをテーマとした「ミミコピ大作戦」の時の反省から、聞くということに集中したワークショップ的なもので実施。

このプログラムにおいて自分の足音という一番身近な音に気づくことが予想に反して少なかったことは、子どもたちの感覚がプログラムの中で方向付けられ、答えを求めるという意識から抜け出れなかったことがあるのではないかという疑問がのこった。また「せみの鳴き声」をなんのためらいもなく「みーん、みーん」と言葉にする子ども達を見ていて、ステレオタイプ化した刷り込みという枠をはずすことの難しさを感じた。

### ●「はたる大作戦！」

2001年7月28, 29日実施

リーダー：ShigEnd（メディアアート）

プレイ、ゲーム的要素の中に造形、音、光の不思議を盛り込んだプログラム。テーマは「光と闇」。蛍光塗料や色紙などでワッペンのような虫を作る。黒いビニール袋を利用した簡単なポンチョに自分達が作った虫をくっつける。→音楽に合わせてダンス。床に蛍光テ



ープで仕切られたグリットを作り、その線を踏まないように飛び回る。ストップのかけ声で照明を落としブラックライトのみ点灯。闇の中にたくさんの蛍光色で作った虫があたかもホタルのように浮かび上がる。→近くの人とペアになりジャンケン。勝った人は相手から虫のワッペンをもらうことができる。

明るい時には見えなかったことが、暗くなることで気付くことができる。明るい時には気付かないものもある。ブラックライトという特殊光源を用いることで、その不思議な効果を楽しむと同時に、ゲームの場面転換のきっかけを音と光の効果でダイナミックに変化させる。

### ●「Bon Club 大作戦！」

2001年8月11, 12日実施

リーダー：志賀浩義（サウンドエンジニア）

通常では触れることのできない映像や音響機器（電子ドラム、サンプラー、ミキサー、CD・MDプレーヤー、ビデオプロジェクター、ビデオスイッチャー、コントローラー、パソコン+VJソフト、ブラックライト）に接することによってテクノロジーの一端を体験するプログラム。VJやDJのごっこ遊び体験にとどまらず、映像や音響を通して自然に身体が動く空間づくりで、自分を表現する新たなきっかけを提供することを目的としたプログラム。

映像と光りと音を使った盆踊りインパク版。軍手一組と蛍光塗料の紙片を一人一人に渡し、参加者がそれぞれ手や手首などにつけ会場に。館内はブラックライトが点灯。ただひたすら音と映像の空間で踊る発散系の遊び。挿入される効果音に合わせて踊りが中断し、その音に合わせたフリで自分を表現する。

### ●「ももくり大作戦!! 変化をつづける本」

2001年9月24日実施

コンセプトリーダー：田中元偉（アーティスト）

人工物に囲まれて生活している私たちにとってモノが朽ちていくということも人工的な情報として扱われリアリティの欠如に陥っている環境が広まっているのではないだろうかという掲示板での問題提起から始ったプログラム。植物や食物の朽ちていく状況を作品に取り込んで制作している田中によるワークショップ。

今まで腐るという一見ネガティブな印象を持つことが遊びのテーマとして取り上げられることがなかったもの

を、生命について考える入り口として積極的に見つめてみることを目的とした。

センターのまわりのフィールドで採集された植物をリンシードオイルに浸した和紙ではさみ、本にする。その本はネイチャーワンダーランドの期間中展示され、その変化の様子をいつでも見る事ができた。「腐る」ことは特別なことだろうか？汚いことだろうか？変化の様子に流れる時間の経過と自然の力を感じ、植物には植物の時間のながれがあるというあたりまえのようでそうでないことへの気付き。時間がたてばモノは腐る。モノが腐ると捨ててしまう。ふつう人は腐ったものを見たくない。臭い、汚い、死を連想させるから？そういった事実から目を背けることなく正面から見つめてみる。

ワークショップは一見、押し花制作の行程に近いが、採集→保存という性格が強い押し花と異なり、変化＝腐敗という、保存に重点をおいていないところが決定的に異なる。何よりも、変化する時間を見るという点が目標。

「変化をつづける本」という副題は当初「腐る本」というストレートなネーミングであったがスタッフ側の無意識な自主規制によって変えられた。ところが実際のワークショップの中でひからびて十分の一の大きさになったカボチャやニンジンを見せた時の子どもたちの新鮮な驚きと、くいいいるような真剣な眼差しはあえてストレートなネーミングにした方がよかったのではと、提供する側の既成概念を逆に意識させられた結果となった。

同時に田中による作品「腐敗を見つめる棚」がインスタレーションされた。

### ●「カンチキ大作戦」

2001年9月1, 2日実施

コンセプトリーダー：石松丈佳（アーティスト）

身近にあるものを簡単な環境感知器にして空気や風の通り道を見つけるオリエンテーション。

日常身近な荷造りテープ（自分の背丈＝両手を横いっぱい広げた長さ）を竹ヒゴの先につけただけのプリミティブな感知器でセンター周辺をオリエンタリングするこのプログラムは目に見えないけど、誰のそばにも必ずあるものを意識する目的がある。普段生活の中でなかなか見つけられないようなわずかな空気の流れや心地よさに敏感になれるような体験を遊びにしたプログラム。同時にネイチャーワンダーランドの期間中、センターの屋外や入り口、館内に石松による空気の流れを意識でき

る感知器がインストールされた。

## ○あなをほる2001

2001年8月24、25日実施

リーダー：田中元偉

単純な「土を掘る」という作業をとおして、普段は見逃してしまうような「自然」について新たに気付いたり、「大地」に包み込まれるような体験をすることを目的としたセンター独自のプログラム。「掘る」という行為自体が目的となる遊びに2日間没頭する。ひたすら掘った穴を二日目に、もとどおりに埋めて終了した。一泊二日の行程を子供達とメンバーが共に過ごし、夜には真っ暗やみの中で音を聞くワークショップなどが実施された。

## ■遊びの開発と実施から浮かび上がった問題点

### ●コミュニケーションと子ども、アーティストと子どもたち

思ったより頭がかたい子どもたち。

感受性はあって、受け取るものは受け取っているような気がするが、それを表現することがすごく下手である。現実には子どもたちに接してまず多くのメンバーが感じたのは、いまの子どもたちが自分のことを自己主張するのは得意であるが、人のことを聞くのが苦手であるという感想である。他者とコミュニケーションをとることが苦手、あるいはコミュニケーションの必要性を感じない環境があるのではないだろうか。ということをあらためて実感した。

コミュニケーション能力が低いのは、今の子供達を取りまく環境の中で一人で完結してしまう遊びがあまりにも多いからだろうという問題点があげられる。表現が下手だということは他人に伝えるというのが下手なことであり、そういった他人に伝えるという体験がなさすぎるからかもしれない。このことは発達段階における学習による程度の差はあるにせよ子どもたちだけに原因があるのではなく、まわりにいる大人の側の問題でもあるだろう。子どもが発信している気づき（発見）に対して応対する側の大人の問題もあるのではないだろうか。

子どもがみのまわりの世界に接し、面白いと感じたこ

とを発信しても、まわりの大人が同じ地平にたつて、同じ感性にたつて応対ができない。リアクションがないと子どもたちの発信自体がしぼんでゆく。そこには効率や効能を求めることが中心となった価値観で生きている大人社会の側にも問題がある。

一方、アートの現場も同様に発表した作品なり、自分の発信に対して社会の側からなんのリアクションも返ってこない環境が続くとアーティストも社会との接点をなくし、表現も閉じてゆく。

自分一人で制作することが中心であるアーティストもコミュニケーションが苦手であると一般的に自身で感じている人が多い。しかし、作品を通じて自分以外の他者、世界と関わろうとするアーティストの場合は、自分が表現したことを、どうしたら他人に伝えることができるかということ絶えず意識し、考えている。そういったことを身をもって見せることができるという意味でアーティストが参加、主導するワークショップ、プログラムは子ども達にとって意義があるのではないだろうか。

新しい世界の見方を提示する、新しい表現の方法を提示するアーティストは現実社会において枠をはずそうとしている人、あるいは既成の枠の外れた人であるといえるだろう。

きれいだとか、おもしろいと感じることができてもそれがいったい何の役にたつのかという疑問が一般的な大人社会にはある。効率という面からはアートは何の役にもたたない「無用の用」という認識が一般的である。

なんでこんなことしてるんだろう？何の役にたつんだろう？こういった疑問がでるような場に子供達が出会うという経験。アーティストと子ども達の出会いはこういった疑問を身をもって触発する場を掲示する意味で意義があるのではないだろうか。

アーティストが参加することで、おもしろいものはおもしろい、きれいなものはきれいと、口にだしていいという環境を提出できたこと。すくなくともそういうきっかけづくりにワークショップが機能したことは重要なことであつたと思えるのである。

### ●正解のないのが遊び、正解のないのがアート

アーティストの側（遊びの制作側）としては、きっかけの導入でしかないものを準備しようとした。「こう感じてほしい」というものを出すのではなく「こういう見方

もあるんだ」というものを提示することに心がけた。それをうけて「じゃあ他のものにも摘要できないか」というところまでは準備しなかった。それは上からの一方的な啓蒙という姿勢でなく相互に啓発する環境が重要という事からであり、同時に子供達自身で応用できる範囲をのこしておくことが必要であるからである。問題解決と同時に、問題自体を自分で見つける事こそが重要であるからだ。

子ども達を見ていて感じることは、自由にやってよいと、放り投げると自分で規則が決められない。また規則の中でしか遊ぶことができない。規則というか、枠組みを自分で作ることが苦手である。与えられた世界の中では満足して想像力はかき立てられるかもしれないけれど、そこからはみ出ることは少ない。

ワークショップ的なことを実施した場合も、子ども達はそのプレイやワークショップに正解を求めるような傾向にあることを強く感じた。また、子どもと一緒に参加している親の立場からは、それがいったい何の役にたつとか、健全育成にどういった効能があるのかといった期待感が強い。遊びに対しても何か眼に見える効能的な要求があり、それが認識できるからやる、やらせるといった意識を感じる。

遊びを提供する側としては、そのワークショップなりプレイをその時、その場所で身体全部の感覚で感じて楽しんでほしいというのが一番のねらいであり、教条的になるのはさけるよう心がけた。作り上げるまでの会議の中では観念的な話や、難しい言葉が飛び交うが実際にプログラムにおとしこむ段階でシンプルなものにする。価値の決まったものの啓蒙でなく、子どもの記憶にうったえるような仕掛けが有効ではないかと考えた。

子ども達が何年か後に、むかしこういう遊びをやった。こういう体験をした。あれはこういうことの発見につながるきっかけだったんだ。とか、ああいったものの見方もできるんだ。というような記憶になるような出来事の提示。

「遊び」の英訳を<play>とするのが一般的であるが、掲示板上で議論は日本語の「あそび」ということから導き出される複数の意味から話し合われた。たとえば「ハンドルのあそび」といった言葉の中には「正常に機能するためにゆとりを持った部分を設けておく」といった意味合いが含まれているように。「振幅」「余裕」「すき間」といったことが示す意味にも近いのではない

かといった議論。完成されたパッケージとしての遊びが遊ぶ側にとって改良や変形できないという意味でつまらないところがあるといったことなど。ある一定の方向にしか人を導けないものは想像力が広げられないものとして閉じてしまう。これは啓蒙である。このことはアートとの共通の問題でもある。

「遊び」は<creative work>と訳すことも可能である。<sup>\*3</sup>

## ●リアルとバーチャル

～リアルな体験としての遊び～

『遊びの企画会議』は、その場所がサーバー上にあるバーチャルなところである。その掲示板に訪れて書き込みをする人がどういう人なのかはわからない。書き込まれた言葉という情報のみによるインタラクションである。私たちは普段現実空間で他人とコミュニケーションをとるときには無意識にあらゆる情報（視覚、聴覚、嗅覚、触覚あるいは味覚など）を全て統合して、コミュニケーションをとっている。そういう観点から見るとインターネット上でのコミュニケーションでは、いろんな五覚情報が欠落している。だから想像力を刺激されてよいという見方もできる。

また、子ども達が熱中するテレビゲームもブラウン管の中のバーチャルな出来事である。そこでは、現実世界のような五感を刺激する身体的な経験による一次情報が少ない。だから昔のようにみんなで、外に出て遊ぼうというのではない。

注意しなければならないのはバーチャルだからリアルでないとか、現実空間でおこっていることだからリアルだと一方的な認識にたつて単純に判断することではない。『CAFE』が問題提起しようとしたのは、今、子供達を取り巻く環境ではいろいろな成長段階における情報受信（インプット）としての体験が、ある一つの方向に片寄っているのではないかということであり、身体性を重視した体験としての一次情報のみが優位であるということをおうとしているのではない。

ゲームの世界に入っている子供達がインタラクションしている相手は、だれかによってプログラムされた世界観とその場所の住人であるキャラクターである。そこでは何度でもリセット・アンド・ゴーが可能である。ゲームを介して現実の友人と対戦する場合も、お互い向き合

って生身の相手を見るわけではなく、横に並んでお互いヴ  
ラウン管を見る。インタラクティブな関係は生身の人間  
と人間の間に発生しているのではなく、メディアと個人  
個人の間に発生している。

現実世界にあるバーチャルな空間にディズニーランド  
などのアミューズメントパークやテーマパークがある。  
たとえば完全にシュミレーションされたディズニーラン  
ドは至れり尽せりのサービスで来場者を本当に夢見心地  
な心境にさせてくれるかもしれない。来館者は受身で待  
っていても、向こうから楽しませるものがやってくる。  
お客さんとして楽しませてくれる。バーチャルの延長と  
しての世界が現実空間に存在し対応してくれる。体験す  
る側は気分を入れ替えて一時的に、仮に別の世界に入っ  
ていく。これはアニメ、映画といったバーチャルな世界  
の延長としてある。もちろんだからといって、身体的な  
感覚が全て遮断されるわけではない。

ただ、自分からその環境に身を投げ出すという観点から  
みれば、受身の姿勢であり、一方的な情報の受け手にな  
ってしまっていないだろうか。

「生きる力」ということを遊びながら無意識に学習す  
る環境として見れば、生身の人間どうしの関係が希薄な  
環境であるといえるし、また、他者を意識しコミュニケ  
ーションすることが希薄な環境といえる。なによりも自  
分の身を現実世界に投げ出すという感覚が希薄ではない  
だろうか。

## ●愛知県児童総合センターという環境

リピーターが8割りという児童総合センターに親子づ  
れでくる人は、子どもと一緒に遊ぼうという意気込みで  
来る人がほとんどでプログラムなどへの参加意識が高い。

センターでの遊びを体験した子ども達が地元に戻っ  
て、地域の中で何かして遊ぼうといった時に思い出すよ  
うなもの。自分達で遊ぶ時のトレーニングになればとい  
うセンターの考えがある。

ディズニーランドへ行った人や子ども達が、みんなで遊  
ぼうと考えた時にディズニーランドでの遊びをするだろ  
うか。

愛知県児童総合センターが一見、アミューズメントや  
遊園地に近い感じはあるものの、そこがディズニーラン  
ドなどの施設と異なるのは積極的にその環境に身を投げ

出さなければ楽しめないということだろう。そして投げ  
出した時にはそれを受け止める引き出しがいくつもあ  
る。子ども達にとっては同じような年代の子が大勢いる  
その空間は、自分達の身をもって他者と接しなければなら  
ない環境なのである。

何も準備しないで、その場で作って、ルールや決まり  
といったものもその場の雰囲気ですでに変わっていくと  
いった日常での遊びに比べると、作る側が準備して、作  
り上げて、参加して下さいといったスタンスが強いセン  
ターという環境はディズニーランドと異なる意味で非日  
常の空間であり、遊びに特化した場所である。

不特定多数が集まってくる児童総合センターという場所  
では地域、地元での小さなサークル内での遊びとは異なる  
最大限の遊びに特化した場所なのである。

こういったセンターの行ってきた活動に対し、遊びや  
児童健全育成の専門の立場の人からは「世界に誇れる内  
容であり、まれな空間である」という指摘がある。しか  
し、センターで行われている遊びやプログラムといった  
ソフトがどうやって出来上がったのかということはあまり  
知られていない。愛知県下の地域の児童館などに新しい  
遊びの紹介などを行うことをその事業の一つとしてい  
るセンターにとって「遊びがつくられるプロセスの公開」  
は〈表層的なソフトの移植〉としてではない普及活動と  
しての意味があるのではないだろうか。こういった点に  
注目して実施されることになったのが以下にするす  
『CAFE』のプロジェクトである。

## ■CAFE ~Communication, Access for Everybody-ART, PLAY, CHILDREN~

『CAFE』は愛知県児童総合センターにおける「遊  
具・遊びのプログラム開発事業」のために児童総合セン  
ターとともに遊びのプログラムを開発するチームとして  
2001年12月に再組織された。

遊びのプログラムがいかなる経緯をたどって作成され  
たかを明確にすることにより、そのプロセス自体を参考  
にした上で、地域の児童館等遊びの拠点となる施設が何  
らかのヒントを得、新しい遊びの創造や遊びの活性化に  
つながる手法を提示することが重要であるという解釈のも  
との事業提案であった。

また、「アートの持つ可能性と遊びの共通点を見いだ

し、遊びの活性化につなげ児童の健全な育成につなげていく」というセンターの主旨をうけ、「アート概念がなぜ子どもの遊びと密着に関連し有効であるか」を示すことが目的である。

アーティストの思考部分そのものを遊びに関わる人々が共有することにより、規模の異なる児童館や遊びの拠点における今後の遊びのプログラム開発につなげることが目的である。

開発の手段、手法として、児童総合センターの近くに物理的スペース（子どもと遊びについて考える人々が集結する拠点としての『CAFE』）を確保し、そこで行われる議論、会話、情報交換をベースに新しい遊びを構築する。cafeが持っていた意味\*4（新たな情報が集積し、それをもとに議論が交わされるというイメージと雰囲気）を、現代的にしかも子どもと遊びとアートという方向性を持って再構築しようとした。

#### ● 掲示板の問題点とリアルスペースとしての拠点の必要性

『遊びの企画会議』の経験からWEB上の掲示板で公開ミーティングは継続しつつ、やはり現実には人が集まって会議する場所が必要との判断から木賃アパートを拠点とした『CAFE』。掲示板では特定の数人の発言が中心になる。議論が白熱すればするほど、書き込む人が固定され、始めてその場所にきた人を疎外してしまう。アクセスは多いが傍観にまわってしまう多くの人々。多くの人に開かれているが、そこでの出会いから多くの人とのインタラクティブな状況には、なかなか至らない。そのwebがどこに向かって発信されているかという点を絶えず意識しないと、閉じた仲良しクラブのオシャベリようになってしまう。

リアルスペースの必要性は、リアルスペースであれバーチャルスペースであれ、子どもや遊び、アートについて考える人々がアクセスできる拠点があるということが、まず重要という判断からである。

同時にインターネット上のホームページでリアルスペースでの会議の様子やホームページの掲示板での議論がリアルタイムに近い状態で公開された。このことはインパク『遊びの企画会議』の時から手法であり、遊びについて考える会議が一つのチームによる閉じたものとしてでなく、アーティスト・ディレクター・プランナー・センタースタッフ・センター来場者・その他遊びについて

考えるすべての人々による新しい遊びのプログラムを作成するコラボレーションであるということを示している。

プログラム開発記録誌の冒頭でのべられている「今、遊びの拠点で、自らがプログラムを生み出す力を持つことが求められています。」という児童総合センターからの問いは、単純に出来上がった、パッケージ化された遊びのプログラムを一方的にあるいは啓蒙的に発信するだけでなく、地域の現場で独自に考え出す時の参考になるための一つの例としてこの事業が位置付けられていることを示している。

- 1) web上に遊びの会議室を設けて、それを公開する。
- 2) リアルスペースとしての会議室を設けて、それを公開する。

2001 12/26第一回研究会では「＜プロセスの公開＞がどのようにおこなわれるかが興味あるところでもあるし、それがもし失敗に終わってもなんらかの意義があるかも知れない」「これは1つの典型をつくることか？」といった意見が開発研究会委員から提出される。この時点で『CAFE』メンバーの合意点は

- A) コンテンツとしての遊びを作る。→児童総合センターでのデモンストレーション
- B) そのプロセスを公開する。→web掲示板、リアルスペースCAFE、記録冊子

そして

「1つの典型をつくる。そしてそれを公開する。」

一つは開発された遊びのコンテンツ。もう一つは遊びのコンテンツを含めたプロセスの公開が典型になるようなこと。

＜プロセス公開＞は＜Making of..＞という捉え方と同時に、＜失敗、実現させなかった案の理由のインデックス化＞という部分をリアルに伝えることで＜遊びを作ることとはどういうことか＞があぶり出されるような装置として機能することに意義がある。

## ■コミュニケーションをテーマにした遊び

～時間と空間を共有する遊び。他者を意識する遊び。～

### ●「全員参加のメトメト大作戦 !!」

2002年 1月26, 27日実施、約2,000人が参加

### ●「全員参加のメトメト大作戦 !! X」

2002年 2月23, 24日実施、約1,200人が参加

子どもたちが成長していく過程は、他者の存在に気づいていく過程でもある。また他者の存在に気づくということ、自分自身を確かめることに他ならない。

「メトメト大作戦」は「知らない人とコミュニケーションをとるにはどうしたらいいか？」と考えて生まれた遊びである。

コンビニ、テレビゲーム、パソコン…便利なものに囲まれている子どもたちは、他人と口をきかず、深くかわらず、時には引きこもっていても生きていけると錯覚するような時代に育っている。また、集団で遊ぶ機会が少なくなっているため、大勢の中での自分の位置や役割をつかむのが苦手とも言われる。大勢の中の自分という位置づけを意識することのできる遊び「みんなの中にわたしがいる」ことに気づききっかけになる遊びを、というのがこの遊びを開発しようとした出発点であった。

「コミュニケーション」と一口に言っても様々な方法がある中で、目と目でコミュニケーションすることに至った背景には「目」という器官が見るという機能の他に、見られる立場になった時も多くの情報と力を持つものだという。また視線をしっかり合わせるということは、知らない相手とコミュニケーションする時の第一ステップではないかと考えたからであった。

コミュニケーション自体が成立出来ない環境になりつつあるのではない？大人の社会ですらそれがうまく機能していない環境があるなかで、そういったことを啓発するようなことが考えられるだろうか？こういった疑問、問題点は「コミュニケーションが成り立たねばならない必要性を重視」し、そのことへのまず最初の前提としての「＜他者＞がいる」という気づきのための遊びへと導かれる。それはひらたくいえば、「コミュニケーションをテーマにした遊び」というよりも、「コミュニケーションが成立する前提を意識する遊び」と言った方が適切かもしれない。

### ●「全員参加のメトメト大作戦 !! X」の内容とその指針

「メトメト大作戦」はできるかぎり多くの人に声をかけてジャンケンする遊びである。見ず知らずの人とコミュニケーションをとるための仕掛けとして、昔から世界中で遊ばれてきたジャンケンを用いている。この遊びはコミュニケーションをとるための装置でもあるし、開発研究会委員諸氏から指摘があったようにジャンケン遊びの一変形ともみれる。『CAFE』は古くからあるジャンケンに、合い言葉の「メトメト」というかけ声による切っ掛けづくりやジャンケンする時に＜目と目を合わせてジャンケンする＞という要素をつけただけのようにみえる。しかし『CAFE』がこの遊びで考えていたことはコミュニケーションである。それがジャンケン遊びの借用に至った背景には大勢で、それも1000人規模で遊ぶという別のテーマがあったからである。

この遊びを実施した愛知県児童総合センターはみんなで遊ぶプログラムを実施してきたが館内全体を巻き込んだ全員参加の遊びは実施していない。ジャンケンは大勢で一度に行うこともできるが、メトメトジャンケンではジャンケンする時はあくまで個対個である。色のカードを集めるという要素が大勢の人に声をかけることを促進し、個対個のコミュニケーションが連鎖的に広がっていくような遊びである。大人も巻き込んだ幅広い年代の人の参加、大勢の人が一同に遊ぶためにルールは単純で覚えやすくなければならない。年令が異なっても、その身体差で優劣が決まらない仕掛けとしてのジャンケンの利用。ジャンケンの勝ち負けで色カードが増えていく、そのカードの枚数を数字に示し色グループごとの勝ち負けを競う。ジャンケンの要素だけではコミュニケーションをテーマとした遊びとしては単純すぎる。『CAFE』はその遊びを実施している空間を一つの街、あるいは社会に見立てて、プレイする人としての参加以外に遊びを運営する側にも子ども達を参加させ、手伝うことも遊びの要素に組み込もうとした。「メトメト大作戦」では、遊びを広報する役割や受付でカードを配付する役割、カードを集計し数字に表示する役割など様々な遊びの運営を「てつだい隊」として組織し、遊びを提供する側、される側という区別をあいまいにしようとした。子ども達に責任を持ってそれぞれの役割を果たしてもらい、遊びを運営していく上で自分達が必要不可欠な存在であると感じてもらおうとしたのである。

「ぶによぶによ大作戦」と同じように「メトメト大作戦」でもオリジナルのテーマ曲が作られ、音、音楽が遊びの環境作りに大きな役割をはたした。児童総合センターの空間全体で遊ぶという目的から音が流れている時がプレイ時間であることを示す唯一の方法だったが、BGM的な音場作りによるプレイ環境の設定は大空間での遊びに必要な要素の一つである。

この開発された遊びとそのプロセスは愛知県児童総合センター発行の「アートと遊びと子どもをつなぐプログラム開発2001」記録誌としてまとめられ、県下の児童館など遊びの拠点到に配付された。遊びの内容についても、この冊子に詳しくまとめられている。

## ■「ぶによぶによ大作戦?!」の分析とその展開例

『CAFE』の代表的な遊びの一つである、インパクで開発した遊び「ぶによぶによ大作戦?!」は、様々な環境での展開が可能な遊びである。遊びの内容については前に述べたとおりであるが、ここではその遊びを例に分析することで『CAFE』の目指した方向性を確認してみようと思う。

### ●「ぶによぶによ大作戦?!」デモンストレーション例

1) 2001/5/21> 屋外で実施(愛知県児童総合センター、庭) オリジナルバージョン。参加者グループ分け(5人×5グループ=25人)。色ガムテ交換。

2) 2001/7/20> 屋内で実施(愛知県児童総合センター、アトリウム) ネイチャーワンダーランドオープニングバージョン。音楽:生演奏。参加者グループ分け(5人×5グループ=25人)。色ガムテ交換。

3) 2001/8/4,18> 屋内で実施(愛知県児童総合センター、チャレンジタワー;天井高10m楕円形空間) オリジナルバージョン。行進ポーズのバリエーションを追加。参加者グループ分け(5人×5グループ=25人)。色ガムテ交換。

4) 2002/8/24,25> 屋内で実施(名古屋港ガーデン埠

頭20号倉庫北室;天井高5m、5m間隔に柱が林立) 港バージョン。参加者グループ分け(5人×4グループ=20人)。造形に変換(巨大空間でのドローイング)。

5) 2002/10/16> 屋内で実施(パリ、日仏文化センター) フランスバージョン。参加者グループ分けしない。サイン交換。

### ●「ぶによぶによ大作戦?!」遊びの要素とその目的

#### A) 参加者のグループ分け。

グループ分けはく多彩な色ガムテを集める>ということによる競争意識を促進しプレイへの参加意識を高める目的がある。見ず知らずの人とのコミュニケーションをテーマにもしているため兄弟、家族、友人というグループでの参加者が、できるだけ多くの見ず知らずの人とふれあうというための仕掛けとして始めにグループ分けすることとした。(遊びのルールから同じグループの人とおしは触れあう機会がない。) 小さなサークル化した今の子供達を取り巻く環境の中でサークル内でのコミュニケーションはとれるが、サークル外とのコミュニケーションをとることに積極的ではない。あるいは、コミュニケーションが成り立たないという環境があるのではないか。こういったリサーチされた子ども達を取りまく環境の問題点を遊びの中の要素としてアウトプットしている。遊びの環境によってグループ数、人数は変えることができる。たとえば、学校単位などで参加する場合にはその単位でグループ分けしてもよい。また、(5)のような場合はサイン交換という不特定多数の人と触れあう仕掛けとしたため、グループ分けの必要がない。デモンストレーションする場、環境により変化させることができる。

\*この要素は「メトメト大作戦」の時も用いられた。色カードの交換と収集はこの時、コミュニケーションをとった相手を数という要素で視覚的に確認できるという目的や、視覚的なインスタレーションに変換するためという目的として用いた。

#### B) 行進のバリエーション

行進する時のバリエーションをつくることで複数回行う(1クール10回が最長)プレイに幅をもたせている。

身ぶりによるものまねや身体全体を使った行進を行うという要素は、触覚、身体についての触発でもあるこの遊びのテーマからはずれることではない。

#### C) 共同作業。

二人で共同作業を行う事でコミュニケーションがより深まる。二人三脚のようなシンプルな共同作業。(4)のような空間では二人がひつついた状態を大きく引きのばした影のシルエットとして視覚的に拡大し、ドロ잉ングに変換するという、より複雑な共同作業になっている。この遊びに含まれる共同作業の要素はコミュニケーションについての意識を触発すると同時に、他者に触れていなければいけない状態を意図的に作る事で、触覚についての感覚を意識するという意味が含まれている。

#### D) 色ガムテープ片の交換。

オリジナルのプレイルールに含まれているこの要素は、いろいろな色を集めるということの競争意識がく知らず知らず見ず知らずの人と触れあうことに導かれることは前述のとおりである。大人社会での名刺交換を遊びの要素として取り込む上で、何も準備していない子供達、あるいは実施する場でも簡単に準備できるよう身近な日用品を用いている。

#### E) サインの交換。

初対面の人とのコミュニケーションの始まりは大人社会ではく名刺交換であったりする。そこでは個人の名前を知り合うという要素が含まれている。色ガムテの交換に比べより直接的に他者を知る仕掛け。この遊びをはじめて海外で紹介するにあたって取り入れられたこの要素は、名前が個人をあらわす記号ということにとどまらず、名前を覚えてもらうということが他者に自分の記憶を、遊びをとおして共有することになるのではと考えたからである。また、複数の国籍の参加者が参加すると予想された実施環境から選択された要素でもある。

ただ、実施された様子を見ると、本来のこの遊びの目的である身体をくっつけるという要素が希薄になったような印象がある。参加した子ども達は身体をくっつけた時のおもしろさ、くっつけたまま他者と同じ目的に向かって動く時のおもしろさよりも、サインを描くという行為に意識がいきってしまい、プレイの進行の中で分断が起ってしまったという反省点がのこった。

ものまね行進、二人三脚のようなシンプルな共同作業、椅子取りゲームのような手法、色ガムテープの交換や名前交換、この遊びに含まれる要素を分解してみれば、要素要素には新しいことはないように見える。しかし、それらがある目的をもって組み合わせられ、再構築されることで新しい場の提示、新しい遊びになるのだ。

この遊びを考案中の会議で「大人になるとなぜ他人に触れることはできないんだろう？」という素朴な疑問は、その中にジェンダーや、社会の中で人が生きていく上でなんとなく形作られた社会的な暗黙の規制だったりするわけだが、そういったことをあらためて見つめてみると「なぜ」という疑問が生じる。こういった身の回りの疑問からテーマを見つけ何らかの方法でアウトプットするということは、アートを創出する時と同じような経緯であるだろう。身の回りの疑問、ふしぎ、見過ごしている事を見えるようにする仕掛けというインプットから、アウトプットされる時、それが遊びとして遊びの拠点でアウトプットされるか、美術館などでアートとしてアウトプットされるかの違いはあるにせよ、同じ問題意識、同じ創造的エネルギーが投入される場合、両者の間に次元の優劣はない。アートがhighで遊びがLowでもない。『CAFE』が、アートをわかりやすく啓蒙するために遊びを利用するのではなく、く遊びを創ることはアートであるく考えるのはこういったことからである。

テーマの選択や、実施される環境を最大限いかすことを念頭に置いて、同じプログラムでも環境、参加者等のリサーチから新たなバージョンに変化させることができる遊びの発信。それは『CAFE』が遊びのプログラムをく表層的なソフトの移植く考えていないからであり、様々な場所、様々な環境にあった最大限の遊びを提示することを意識しているからである。

## ■アート、遊び、子ども、アー子

成長過程において無意識に獲得される遊びの要素。ここでは「遊び」「アート」といったカテゴリーが未分化な状態である。

アートの持つ、人やものへの関わりのある方を根底的に変えたり、想像力を無限に広げ深める力を取り込み、子どもたちが新鮮なものの見方を体験できる遊びのプログラム開発に有効であると考えると同時に、その過程においてアートやその背景、内面（アーティストの考え方）



を実際の言葉と作品をとおして共有することが重要なのではないだろうか。

アートと言言に言ってもいろんな解釈があり、会議上でもその定義をめぐる話が混乱することがしばしば生じた。そこで、ここでいうアートとは西洋美術史の流れの延長にある「コンテンポラリーアート」ではなく日本美術史のそれでもなく、「既成概念を打破するときの力になるもの」とか「感覚と表現が未分化な状態」とか「創造的であること」とか「創造に至る以前の感情の発露」とか「身の回りの不思議などに＜気付く＞きっかけを触発するもの」とかいった言葉に置き換えられるものとしてのおおまかでゆるやかな概念としての「アート」として話がすすめられた。

いわば、アートという概念規定を行ってから遊びに落としこむというのではなく、アートのもつ機能的側面や、アーティストがもつそれらが、児童健全育成や子供達が生きてゆくうえでの力になる、有効であるという直感的判断からはじめたのである。

また、美術館などで行われている「教育・普及活動としてのワークショップ」<sup>\*5</sup>という言葉が示している＜価値の決まったものを啓蒙する＞という立場と異なる「なにか」ということで、「アート」という言葉、概念を使用して考えることに限界を感じだした。そこで＜アー子＞という新しい概念を立ち上げる必要性にせまられてできたのが＜アー子宣言＞<sup>\*6</sup>である。

＜子どものための〇〇＞というのが常に下位に置かれている現状がある。大人社会からみた子どもを低いレベルでよいと勘違いした企画、穴埋め的な扱いの企画、などが横行している現状がある。従来の子ども向きの企画や遊園地、娯楽施設などとは異なる、本物志向で、中途半端に子どもに媚びないで子どもと関わる姿勢が必要なのである。そのために。本物のアートを創る姿勢と同じ態度で遊びを創る必要性を感じるのである。

## ■終わりに

現代音楽の分野で作曲家として活躍する者が新しい遊びのためにオリジナル曲を書き下ろしたり、サウンドエンジニアが普段の仕事と同じスタンスで遊びの現場の音環境作りに参加する。映像機器や特殊光源を使用したメディアインスタレーションのような環境作りは地域の児童館レベルで実施できる規模ではないかもしれない。愛

知県児童総合センターという施設があつてはじめて可能であったことが多い。それは2002年4月以降、センターが休館となってからの異なる場所で遊びを紹介する時にあらためて感じたことである。<sup>\*7</sup>

子供達を取り巻く環境には、いろいろなあそびの拠点がある。

遊びに特化した愛知県児童総合センターのようなところ、今はなくなってしまった地域コミュニティのようなところ、日常に近い、地域にある児童館。

それぞれの環境においてできることは様々だ。

伝承された遊びだけではなく、今の環境にとって子供達が本当の意味で必要とされなければならない「遊び」。現実社会において子供達にとってのリアルな体験としての遊びを開発し発信していく拠点が必要なのに変わりはない。

イベントを作る側としてはじまった「子どもの遊び」を考える場所。それは一年あるいは数年といった期間限定のイベントではない。それは蓄積され、更新され続いていかなければならないものだ。そのことは愛知県児童総合センターが6年間におよぶ活動で示してきた事でもある。<sup>\*8</sup>

インパクの実施中の2001年、この1年、世の中では大きな変化があつた。「世界が変わった」といわれるほどの大きな事件も起きた。一方で変わらないことも山ほどある。子どもたちが「未来」をにう存在であることにかわりはない。

＜子ども造形大学＞を実施している名古屋造形芸術大学においても、地域の複数の学校から数百人単位での応募があるという。こういったことはここ数年、全国的にみられる現象である。「アート」「遊び」「子ども」をつなぐプログラム開発が、様々な地域の拠点で独自の展開を必要としているのである。

## □注 釈

- \*1 「ネイチャーワンダーランド」：いつも身近にあるのに普段は何気なく見過ごしてしまう「自然」に対する気づきを目的とした愛知県児童総合センターの企画事業。1999年度、2000年度、2001年度開催  
自然は子どもにとって最高の遊び環境です。冒険するワクワクする気持ちや、神秘的なものを見つけてドキドキする気持ちを味あわせてくれると同時に生きるためのさまざまな知恵も与えてくれる。
  
- \*2 平成14年3月20日発行「愛知県児童総合センター年報 平成13年度 活動のまとめ（中間報告）P.2
  
- \*3 「健全育成理論の権威、高城義太郎先生（鎌倉女子大学特任教授）は、子どもの『遊び』は単に＜Play＞ではなく＜Creative work＞といったほうが正確な語彙表現だと述べられています。」平成15年3月14日、財団法人児童健全育成推進財団発行の『あそびワンダーブック 遊びの宝箱3』P.3。
  
- \*4 事業提案書には海上保険で成長したロイズ社の話が引用された。この保険会社が17世紀後半ロンドンのタワー街にあったエドワード・ロイドが経営する海運業者の集まるコーヒー店からはじまったこと。300年以上の歴史の間に世界中のあらゆるリスクを請け負う保険集団となったその原点には厳しい海に立ち向かう海の同胞たちを支える活動、つまりみんなでお互いを助け合う、互助の精神にあったことが引用されている。『CAFE』は喫茶を行うのではなく、こういったカフェがもっていた機能を現代的に再構築しようとネーミングされた。
  
- \*5 愛知県児童総合センター発行＜アートと遊びと子どもをつなぐプログラム開発2001記録誌＞P.17『啓蒙から相互啓発へ』宮協理 元・筑波大学教授は「美術館で行われる教育・普及活動、学校教育の現場ではややもするとアートというものを専門的要素として上から下へ指導するという立場になり易い。」としたうえで「これまでのようなプロパガンダ的な一方的な方法では子どもと同じ線上に立つのは難しい。今、遊びに求められるものは他者とのかわり、コミュニケーション、相互啓発としてのコミュニケーションで、こ

れの根元がどこにあるのか、明確に示していくことが重要である。」（委員による談、文責；遊具・遊びプログラム開発事務局）と述べている。

- \*6 「アー子」という考え方は子どもとアートと遊びを考えていく上でどうしても必要になった概念である。実際の遊びの内容を考えていく中、インスタレーションについての議論の途中でだされた。以下、掲示板より抜粋。

>1 インスタレーションはもともと「設置する」という意味の＜install＞からきていて「架設、設備、装置」という意味のほか「就任」「任命式」というような意味があります。これは辞書的な意味です。アートのスタイルとしての『インスタレーション』は辞書的な意味での「架設、設置」というような空間的な意味が強調されていますが、時間的、歴史的意味もふくまれているといっ  
ていいでしょう。それはマルセルデュシャンという人が工業製品の便器をアンデパンダン展に「泉」というタイトルで美術作品として出品したところからはじまっているようです。この作品はアンデパンダン展に拒否（無視？）されたことにより実際には展示されなかったわけです。

この現代美術史上有名な事件は、アンデパンダン展搬入場所に置かれている有名な写真によってしか多くの人は目にしていない訳ですが、私たちはこれが「アート」かどうかを問われていたのです。デュシャンの便器は今ではそのレプリカが美術館に展示されていることから「アートに成った」わけです。デュシャンの便器は「見出された日用品」として＜ファウンド、オブジェ＞というところで紹介されるのが一般的ですが、私はインスタレーションでもあると思います。それは空間的な意味としてと同時に「アートと人々が認識してなかったもの」を「アートという文脈」に「設置」したのです。ところで便器は美しくないでしょうか？私は、工業製品がその用途をはなれ純粋に存在物として美しいと思うことがよくあります。ただこのようなことは、デュシャンの話ばかりが強調されますが、千利休が茶碗の景色を大自然に見立てたり、川端康成が「ガラスコップがガラスコップいられる時に会った」というような意味合いの文を書いていたりとすると非常に近いと思うんです。

ほんでもって、何がしたいのかというと、「私たちが

世界をどう見るか？」という見方を示すことがすでにアートである。ということです。こういう、意味合いで＜コンセプチャル＞という言葉をつかってたわけです。

そして、CAFEの前身である＜遊びの企画会議＞が児童総合センターで行った＜遊び＞がいわゆる＜造形あそび＞と異なっているのはこのあたりのことを言おうとしています。それはモトイさんの「腐る本を作る」という造形的な作業が多かったデモンストレーションにおいても、その目指すところはデュシヤンの便器に近いところだったと思うのです。

>2 工業製品の便器は、日用品としての機能をもった便器でもあるし、またアートでもある。ということです。私は、このことが非常に重要だと思っています。つまり、私は、＜子どもの遊び＞でもあるし、＜アート＞でもある。という両犠牲をもったものとしての＜出来事＞を作りたいここに参加しているのです。だから、美術という場所で発表している自分の作品のバリエーションや縮小再生産を行いたくないのです。そのために、インパクススペシャルの時はインスタレーションに積極的になれなかったし、あそびを考えるミーティングの時も何も準備せず、頭の中カラッポ状態で参加している理由です。そしてその方法は、コラボレーションとディスカッションによるコミュニケーションの上に成り立つ出来事です。そして、この＜出来事＞が「アート」という場所でも通用するものであるものにしたいと思っています。

『＜子どもの遊び＞でもあるし、＜アート＞でもあるという両犠牲をもったものとしての＜出来事＞』これは、私のアー子宣言第1条です。

>1 02/2/14(木)22:54『CAFE』掲示板記事番号【479】より＜インスタ／便器／コンセプチャル＞橋本公成

>2 02/2/14(木)23:22『CAFE』掲示板記事番号【482】＜便器でもあるアートでもある＞橋本公成

\*7 2002年3月31日をもって愛知県児童総合センターは万博の工事にはいるために長期的な休館にはいった。

『CAFE』の活動拠点もそのために変わっていかざるを得ない。というよりもいままで、児童総合センターのようなスタッフや専門分野の人がいるところから、本当の意味で広く一般に対して遊びの必要性を発信できるかが問われている。2002年8月には名古屋港20号倉庫で

の芸術創庫に参加した。毎年行われている子どもの遊びをテーマとした『アジト』と同じ時期に倉庫空間を活かした遊びを開発しデモンストレーションした。

また10月にはフランス、パリにある日仏文化センターで「国際交流と遊び」という切り口ではじめてインパクの時に開発した「ぶによぶによ大作戦」を現地のボランティアスタッフの協力のもと紹介ができた。

\*8 愛知県児童総合センターが創った遊びは、平成15年3月14日、財団法人児童健全育成推進財団発行の『あそびワンダーブック 遊びの宝箱3』にまとめられている。

\*\*この論文執筆にあたり、『遊びの企画会議』および『CAFE』の掲示板より多くを参考引用している。引用にあたって個人明記されてない部分も多い。その場所が複数のコラボレーションになっているため、どこからどこまでが個人の見解であるというところがあいまいであるからでもある。

『CAFE』構成メンバー

石松丈佳(岐阜女子短期大学講師)

糸永しのぶ(俳優)

稲波伸行(遊具デザイナー)

上本裕保(有限会社アートパラダイス代表)

榊原健祐(デザイナー)

志賀浩義(サウンドエンジニア)

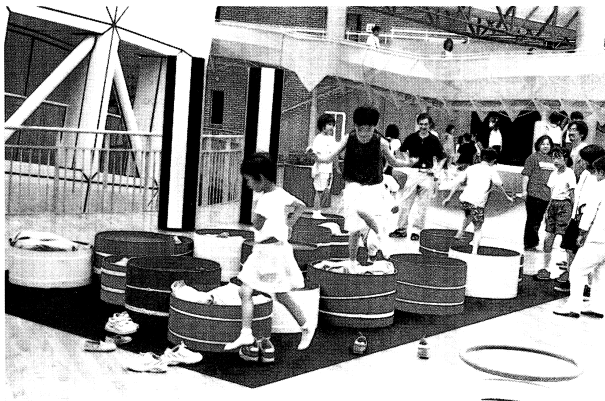
田中元偉(造形作家)

橋本公成(造形作家・CAFE2002議長)

春見亜矢(構成作家・プランナー)

檜垣智也(作曲家)

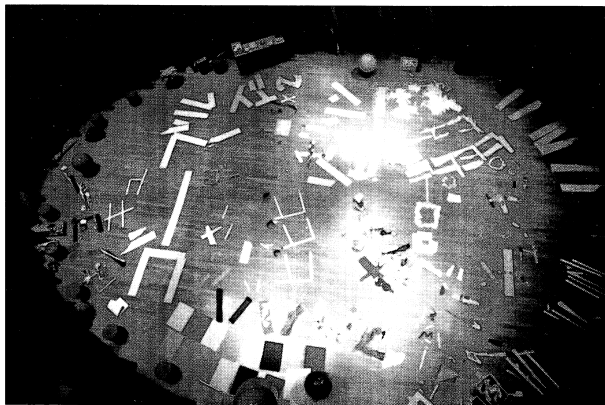
以上の活動にあたっては、以下の方々から数々の貴重なアドバイスをいただき、活動を支援いただきました。田嶋茂典氏(愛知こどもの国／元・愛知県児童総合センター)、後藤かをり氏(元・愛知県児童総合センター)、安藤智人氏(愛知こどもの国／元・愛知県児童総合センター)、高阪麻子氏(元・愛知県児童総合センター)、鈴木理氏(愛知こどもの国／元・愛知県児童総合センター)ならびに元・愛知県児童総合センターの職員、スタッフの方々。この場をかりてお礼申し上げます。



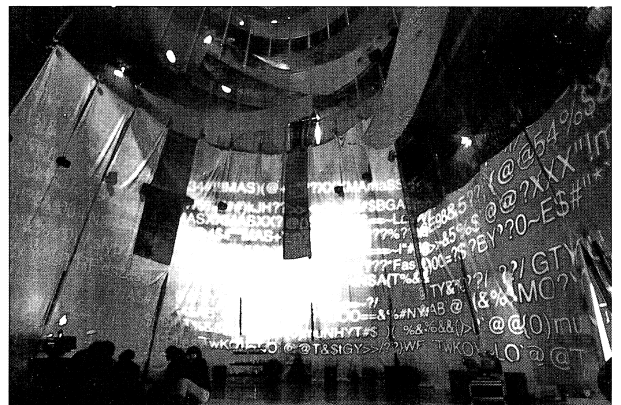
●「アシトーン」紙管のなかに身近なモノを詰め込みそれを踏むことで音を感じる遊具。



●「全員参加のメトメト大作戦エックス」愛知県児童総合センターに訪れる子供達はもちろん大人も巻き込んで館内を一つの街、社会の縮図と意図した1,000人規模の遊び。



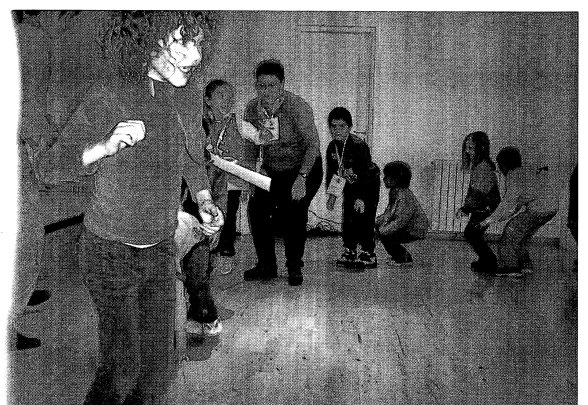
●「ミミコピ大作戦」耳でコピーした言葉を造形に変換し空間にインスタレーション。



●環境設定で参加した「音と光のドキドキクリスマス」空間を360度映像でおおった。



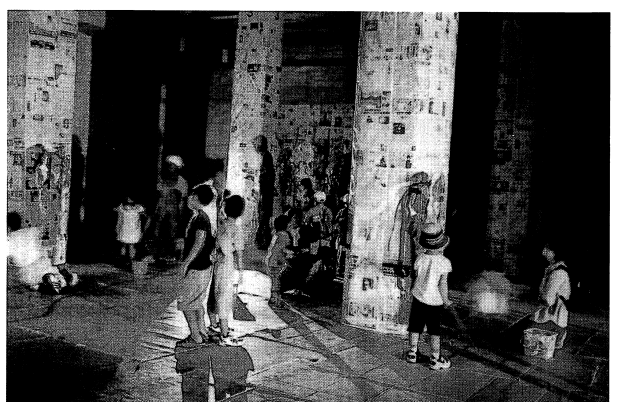
●「カンチキ大作戦」身近な素材の簡単な道具で見えない空気の流れを探すオリエンテーリング。



●バリの日仏文化センターで実施されたフランス版「ぶによぶによ大作戦」



●「モモクリ大作戦」アーティストの説明にくだるような眼差しのこどもたち。



●名古屋港の巨大な倉庫空間で実施された「ぶによぶによ大作戦シャドーズ」