

# 子どものための美術体験の場「アートと遊びの広場」の実践報告 —— 有志イベントにおける企画のあり方とオリジナリティに関する課題と考察 ——

重野 裕 美

九州大学総合研究博物館：〒812-8581 福岡市東区箱崎6-10-1

**要旨：**2015年11月15日長崎市内で催された「第6回みんなのマルシエスタ」というイベントにおいて「アートと遊びの広場」を企画し、実施した。これは、子どものための、アートと遊びの境界をなくした場である。本報では、「アートと遊びの広場」の概要とその制作プロセスを報告する。また、制作や実施の過程で生じた様々な課題についても整理し、ボランティア的要素もある民間主催イベントにおける企画アイデアなどの扱われ方やその優先性のあり方について考察する。

**キーワード：**アートワークショップ、遊び、遊具、オリジナル性、権利、知的財産

## 1. 本報の目的

本報では、美術体験の場づくりに関して、ボランティアイベントでの企画・運営の現状、また、そのようなイベントで特徴的と思われる課題を、筆者による実践事例を元に明らかにし、今後のあり方を考える一助とする。

## 2. 背景

### 2.1. 身近な美術体験の場の必要性と、その場づくり

筆者は、小中学校の美術教員やアートクラスの講師として子どもの教育現場に関わっており、同時に自主活動として2009年よりアートワークなどの美術体験の場を提供してきた<sup>1</sup>。その過程で筆者は、美術教育や美術体験が、子どもの精神的成長などに大いにプラスになることを実感し、「美術体験ができる機会が増えること」および「子どもの人間形成のためにより質のよい体験の機会と場をつくること」の両方が必要であると考えようになった(重野2014)<sup>2</sup>。

そのような美術体験の機会と場は、子どもにとって押し付けられるものではなく、子どもが自主的にやってみ

たいと思うものであることが重要であり、そのためには遊びの要素が含まれていることが必要である<sup>3</sup>。遊びと美的なことの関係について、J. ホイジンガは「ホモ・ルーデンス」のなかで「遊戯は深いところで美的なものに繋がりをもっている」と述べている<sup>4</sup>。また、V. ローエンフェルドは、「子どもが制作過程の中で、十分に自己表現できるテーマは、自分の経験している生活の中にある」とのべ、さらに、「制作過程で熟練したという深い満足感により生まれる自信や確信が、次への意欲を促す」と述べている<sup>5</sup>。これらの論述や、筆者によるドイツでの知見(注3参照)からは、身近な場所に製作と遊びの境がない自由度の高い美術体験の場が必要であり、より生活に則した題材を含んでいることが望ましい、といえる。

この身近さという点では、日本ではまだ必ずしも十分ではない。例えば、日本でアートワークを体験できる場の多くは美術館などにあるが、そのワークショップ等のほとんどが予約を要する。子どもが美術館で実際にワークショップを通して美術体験をするに至るまでには、保護者が情報を得て、予約をし、子どもを現地に連れていく、という過程が必要である。つまり、美術館などにおける体験の有無は、保護者の意思に大きく左右されるといえる。一方、予約なしでアートワークができるミュー

ジウムや児童館などは、全国4カ所程度となっている（重野2014）<sup>6</sup>。

そこで筆者は、子ども達がより参加しやすく気軽に美術体験できる場をつくるため、不特定多数の人々が集まるショッピングセンターや、家族が遊びに来るリゾートホテルのホール、地域の人々が集まるイベントなどで、アート・ワークショップなど美術体験の場を創出してきた。また、先にも述べたように、ここでは遊びの要素も重視し、だれもが参加しやすい遊び場のような場にするようなプログラムやイベントとして企画・実施することを心がけてきている。

今回報告する「アートと遊びの広場」は、親イベント「第6回みんなのマルシエスタ」の主催者から「子どもがアートで楽しめるような場をつくってほしい」との依頼を筆者が受け、上述した筆者の基本姿勢を実現させた場のひとつである。筆者がこれまでの経験や知見をもとに考案し、運用した。

親イベントとなる「みんなのマルシエスタ」は、飲食や雑貨などの出店が集まる「マルシェ」として2012年から年に2回ずつ実施されてきている。その目的は、「この場で様々な人たちが集いつながることができる場の創出」とされている。本イベントの出店者は全員が主催者の知人であるため、互いの信頼関係が基盤となり、また持ちつ持たれつで“お互い様”という雰囲気とボランティア的要素が高い点が特徴である<sup>7</sup>。

このイベント会場は学校の敷地内であり、安全かつ地域の人々が集いやすい。さきに述べたような「子ども達がより参加しやすく気軽に美術体験できる場」として適していると思われた。

## 2.2. 近年のアートワークや場づくりに関する課題

ワークショップや企画・展示等は、アイデアなどの総体として体现されたものではあるが、知的財産権は認められておらず、制作者の権利を保護する法的保証は存在しない<sup>8</sup>。これに関連する課題を正面からとりあげるものとして、2006年1月に立ち上げられた「ワークショップ知財研究会」が知られている<sup>9</sup>。この会は、ワークショップの権利保護について、ソフトの権利保護だけでなく、品質保持のためのノウハウを提供し、さらに自由な活用を保証する「ワークショップコミュニティ」の創出をめざすことを目的としていた<sup>10</sup>。そこでの議論を元に出

版された『こどものためのワークショップ——その知財はだれのもの？』では、アーティストが考案したワークショップのアイデアやノウハウの流用、あるいはアーティストとの共同作業での知財の扱いなどについて、現場における課題や実例が複数紹介されている<sup>11</sup>。

知的財産に関する事柄では、それに関連する困難やトラブルの発生などの課題がしばしば生じる。そのような困難やトラブルを回避することは、近年「リスクマネジメント」の一部として考えられている<sup>12</sup>。このほか、学習や体験の場における「リスクマネジメント」としては、参加者の安全確保および何らかのトラブルが生じたさいの保証なども含まれる。本稿では、これらの課題についても取り上げる。

## 3. 実践記録

### 3.1. 実施までのプロセス

#### 3.1.1. 参画のきっかけと親イベントの状況

2015年6月中旬に、親イベント主催メンバーの一人であるK氏より「本イベントではアートを中心に位置づけたいので、企画などを考えて実施してほしい。」と依頼があった。K氏は筆者の知人であることもあり、筆者であれば協力したいと思い、承諾した。

6月の初めての打ち合わせ後、2週間に1回程度の打ち合わせを行った。親イベントは、2012年から1年に2回行われていたが、来場者が徐々に減少してきたこともあり、今回から1年に1回として、今までよりも内容を充実させたいとのことであった。

筆者は依頼を受けた後、今までの筆者のワークショップの経験やドイツなどで子どもとともに体験してきたアートや遊び場のあり方をもとに「アートと遊びの広場」の構成内容を考案した。その素案を主催者に提示したところ、主催者側の思いと合致し、快諾のもと8月には内容が確定した。この時点で資金の目処はなく、具体的な実施の可否は未定であった。

#### 3.1.2. 資金調達

10月ごろ、K氏と関係のあるスポーツ関連企業から、筆者の話を知りたいという連絡があった。内容によっては親イベントのスポンサーになってもらえる可能性があ

るということであったため、K氏とともにその企業の事務所を訪問し、K氏は「みんなのマルシエスタ」について、筆者は「アートと遊びの広場」についてプレゼンテーションをおこなった。また、企業側からは、現在取り組んでいる課題や意図について、当該スポーツをする人でなくてもそのスポーツの試合に多くの人々が集まる仕掛けを作りたいということなどの説明があった。筆者の「アートと遊びの広場」のプレゼンテーションを受け、いずれそのような企画を企業側でもしてみたいという話もあった。

2週間後に、その企業より協賛金を支給するという連絡が主催者にあった。主催者は他の団体からも協賛金を得る努力をし、複数団体から協賛金を得る事ができた。

協賛金が得られた事で経費の目処が立ち、イベント実施の約1ヶ月前の10月半ばごろにはじめて「アートと遊びの広場」に対する具体的な予算額が提示された。この資金保証によりようやく実際に、アートと遊びの境目がない、子どものための場をつくる事が可能となり、次項で述べる装置の製作等にとりかかる事ができた。

### 3.1.3. 遊び場の装置の制作

「アートと遊びの広場」を構成するものの中で、事前の制作と経費を要する物が、3点の大型木製遊具であった。この遊具はドイツでの見聞を参考にし、筆者が考案した遊具であり、コミュニケーション装置としての特徴をもたせている。安全確保のため、子どもが荒く扱っても簡単には壊れない強度が必要であり、そのためにはしっかりとした技術をもつ人に制作してもらう必要があった。そこで本遊具の制作には、筆者の知人で、企業の技術職を退職した後、現在は自身で工房を持ち自由にものづくりを楽しんでいる職人の方に依頼することとした。

まず筆者が設計図や素案を用紙に作成し、直接会って具体的な説明を行い、要望等を伝えた。経費は依頼時に提示し、その金額でできる範囲で製作するという事で依頼した。材料費と謝金、制作費をすべて含めた費用を、直接現金で支払った。

### 3.1.4. 親イベントの情宣補助

制作依頼を受けた後の6月ごろ、筆者は、追加として親イベントのフライヤー作成も、主催者から依頼された。依頼の段階で作成費についての話はなく、筆者もそのこ

とについて尋ねる機会をつかめず、結果として無償協力となった。大雑把な内容だけの案を渡され、伝えられた出店の店名もいくつかミス等があったため、筆者から直接店舗と確認をとりつつ制作する必要があった。フライヤーは9月に完成し、印刷された。「アートと遊びの広場」は親イベント内のひとつのコーナーとして、このフライヤーで情宣された。

### 3.1.5. 設営および当日の運営態勢

実施前日には、主催者側が、必要な机などを用意してくれた。当日は、ワークショップやフェイスペインティングなどの準備を、筆者と1名の高校生ボランティアとで始め、会場の配置図を確認しながら設置場所の微調整を行った(図1)。

当日手伝ってくれる協力メンバー(脚注13および3.2.1.参照)には、スタート以前にその場で道具や材料の説明を行い、それぞれの役割分担の確認を行った。設営や手伝いをしてくれたボランティアの子どもたちは、多少の緊張感はあるものの、まるで楽しい仕事をするかのようにウキウキとしていることが見てとれた。

### 3.1.6. コーナー配置に関する状況

主催者側からは当初、「アートと遊びの広場」を出店舗が並ぶ中の目立つところに設置したいと言われていたが、出店者がなかなか決まらず、「アートと遊びの広場」の全体の中での場所配置は二転三転した。そのため、主催者側の当初の希望通りにすることが困難となったため、店舗の配置に影響のない、階段で隔てられた部分に「アートと遊びの広場」を設置することとした。

親イベントの「みんなのマルシエスタ」のその他の店舗配置が確定したのは、最終的に当日であった。これは、前日の雨の影響で屋外イベントの実施の可否が当日決定されたことが要因のひとつであった。

## 3.2. 「アートと遊びの広場」の内容

### 3.2.1. 概要

名称：「アートと遊びの広場」

実施日：2015年11月15日(日)

実施時間：10時～16時

実施場所：長崎精道三川台小学校(長崎市)

目的：アートと遊びが同時にあり、どちらも境目な

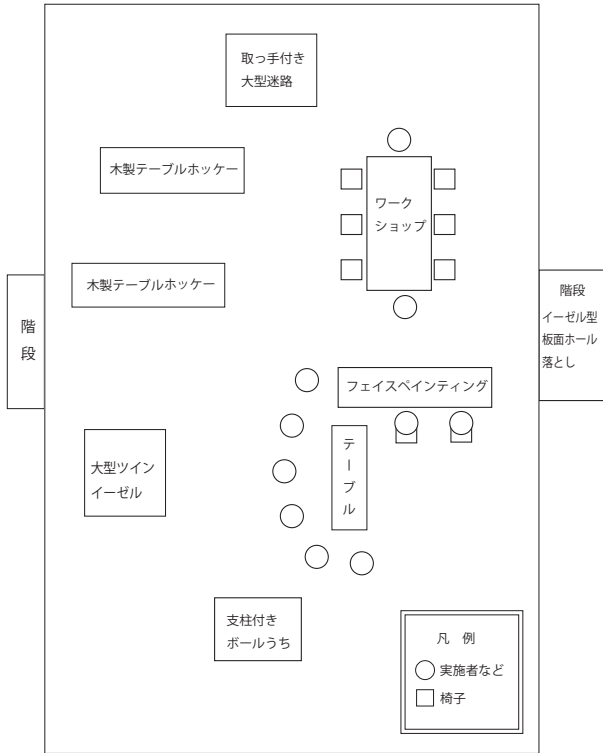


図1. 「アートと遊びの広場」会場配置図

く楽しめる場を創出する。それにより、誰もが参加でき、アートワークに構えることなく遊ぶように制作を楽しむことができ、そしてその制作や遊具を通して、来場者同士がコミュニケーションをはかれるようにする。

参加者：親イベントへの全体参加者約500名のうち、約100名

ワークショップ講師：重野裕美

協力者（ボランティア）：大人2名、高校生1名、小学生6名<sup>13</sup>

構成内容：次項参照

配置：図1参照

### 3.2.2. 「アートと遊びの広場」構成内容

構成内容の概要一覧を、表1に示した。また、具体的な形状等については、図2や3も参照のこと。

この「アートと遊びの広場」は、本稿の背景や上述した「目的」にも記したように、アートと遊びが境なくあり、その中で子ども達が楽しく自らの創造性を発揮したり、コミュニケーションが生じたりする総体的な場である。従って「アートと遊びの広場」の個々の構成要素は、

表1. 「アートと遊びの広場」構成内容

名称	内容	実施風景(図2)
大型ツインイーゼル	<ul style="list-style-type: none"> <li>大型木製イーゼル</li> <li>同じイーゼルで二人が向かいあって絵を描くことができる。</li> <li>画板の面が向かい合っていてついている。</li> <li>絵の具と筆と紙は常時イーゼルのそばに置いてあり、いつでも自由にイーゼルで絵を描ける。</li> <li>描いた絵は、近くの壁などに展示する。</li> </ul>	a, b
フェイスペインティング	<ul style="list-style-type: none"> <li>顔用の絵の具やクレヨン使用</li> <li>顔や腕などに絵を描く。</li> <li>絵は動物や花の作品例の中から選ぶ。</li> <li>時間はひとり10分程度</li> </ul>	c
ハニカムペーパー・ワークショップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ハニカムペーパーを使った作品制作</li> <li>カード制作</li> <li>モバイル制作</li> <li>紙袋に装飾</li> </ul>	d, e, f
取っ手付き大型迷路(大型木製遊具)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ひとりもしくは2人で遊べる</li> <li>ゴルフ大のボールを遊具の上面迷路に置いて、ボールをゴールに入れる</li> <li>遊具自体を動かしながら遊ぶ。</li> </ul>	g
木製テーブルホッケー(大型木製遊具)	<ul style="list-style-type: none"> <li>2人で向かいあって遊ぶ。</li> <li>板上で円盤をうちあい、相手のゴールに円盤を入れれば勝ち。</li> </ul>	h
イーゼル型板面ホール落とし(大型木製遊具)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ひとりもしくは2人で遊べる。</li> <li>板面に数個の穴が空いているイーゼルに、ひも付きのボールを這わせて、途中の穴に落とさずゴールの穴に入れる。</li> </ul>	i, j
支柱付きボールうち	<ul style="list-style-type: none"> <li>ひとりもしくは2人で遊べる。</li> <li>支柱にテニス大のボールをひもづけし、そのボールをラケットで打つ。</li> </ul>	k

それぞれ独自に成立しうるものであっても、それぞれが同じ場に存在し同時に使用されてはじめて筆者の考えるところの「場」が形成されるものである。以下構成要素ごとに、具体的な内容を述べる。

#### 3.2.2.1. 大型ツインイーゼル (図2 a, b)

筆者が滞在していたドイツの公園やイベントでは、屋外で子どもたちが自由に絵を描けるように、大型のイーゼルが設置されていた。そのような遊ぶ場の中で絵を描くと、子どもにとっては創作が楽しいものとして経験される。現地では、実際に子ども達が絵を描く制作過程において、集中しながらも大いに楽しんでいたことが観察された。

そこで「アートと遊びの広場」では、大型のツインイーゼルと絵の具と筆を準備し、臆することなく描けるようにカレンダーの裏紙などを画用紙がわりに用意し、描きたいと思った子どもが自由に描ける環境とした。イーゼル周辺には絵の具や筆などを置き、すぐに描ける環境を





図2 「アートと遊びの広場」の構成と実施の様子（重野裕美撮影）。 a：大型ツインイーゼルの付近からの会場の様子。手前は大型ツインイーゼル、奥に木製テーブルホッケーが見える。 b：大型ツインイーゼル。1台で表裏同時に二人の子どもが絵を描く事が出来る。奥の柱には、作品を掲示。 c：フェイスペインティング。 d～f：ハニカムペーパーワークショップ。 d：ワークショップの様子、e：カード作品例、f：紙袋に装飾した作品例。 g～j：大型木製遊具。 g：取っ手付き大型迷路、h：木製テーブルホッケー、i・j：イーゼル型板面ホール落とし。 k：支柱付きボールうち。



作った。筆は洗わなくてもすむように、一色の絵の具につきひとつのカップをセットしそこに筆をいれ、同じ色の絵の具と筆をセッティングすることで絵の具が混ざらないようにした。

子どもたちが完成させた絵は、乾燥もかね、そばの壁に貼ることとした。

### 3.2.2.2. フェイスペインティング (図2c)

ヨーロッパのお祭りでは、子どもたちはよくフェイスペインティングをしていた。日本ではスポーツの応援や地域イベントなどでよくみられる。そこで、場を明るくする子どものフェイスペインティングを、「アートと遊びの広場」でも実施することとした。

仕上がりイメージできるように、サンプルとして、フェイスペインティングされた顔写真を用意し、参加者にはそこから希望のデザインを選んでもらった。塗料は、肌につけるものであるため、安全基準が高いヨーロッパで認証されたフェイスペインティング用の絵の具やクレヨンの中から、使いやすいものを選んだ。

### 3.2.2.3. ハニカムペーパー・ワークショップ (図2d, e, f)

このワークは、ハニカムペーパーを使って、カード作りやモバイル、紙袋への装飾などの3パターンの制作をするものである。絵が好きなお子などはさらに、カードに絵を描けるなど、制作後のさらなる展開を子どもが自由に工夫できる。また、自分の作品をカードや紙袋にすることで、制作後も作品を生活の中で楽しんでもらうことができる。

「アートと遊びの広場」は屋外でのワークショップのため、短時間でできるものも必要であった。また、年齢に応じた工夫ができるもの、出来上がった作品に満足できるようなものが望ましかった。これらの観点からは、ハニカムペーパーを使ったワークショップは適していた。

### 3.2.2.4. 木製大型遊具3種 (図2g, h, i, j)

「アートと遊びの広場」の「遊び」部分を主に担い、かつコミュニケーションのきっかけとなり得るものとして、3種類の木製遊具を考案した。

「場の装置」として体を動かして遊べるこれらの木製遊具は、やはりドイツの公園などでの体験を元に考案して

いる。現地では、アートワークができる場と遊具で遊べる場などが混在しており、子どもたちはその中を自由に遊びまわっていた。初めて出会う子ども同士が遊具を媒体と一緒に遊んでいる光景もよく見られた。

本イベントでも、制作も遊びも一緒に楽しめる、その場にいる子どもたちが一緒に遊べる遊具を導入したいと考え、体を動かす遊びにも耐え得るような大型の木製遊具を配置することとした。

考案した大型木製遊具は、「取っ手付き大型迷路」(図2g)、「木製テーブルホッケー」(図2h)、「イーゼル型板面ホール落とし」(図2i)の3種である。どれも2人で遊べるようになっている。「取っ手付き大型迷路」は、地面に置いてゆらしながら、表面上の迷路にのせたボールを途中の穴に落とさないようにゴールまで動かす、協力型の遊具である。一方「木製テーブルホッケー」は対戦型の遊具で、2人で向かい合って遊ぶ。板上で円盤を打ち合い、相手のゴールに入れたほうが勝ちである。「イーゼル型板面ホール落とし」は一人で行うものであるが、もう一人と向かい合ってもできるので、どちらが早く途中の落とし穴に落とさず目的のホールまでボールを運べるか、競争できる。

### 3.2.2.5. 支柱付きボールうち (図2k)

この遊具は本イベントで準備した遊具の中で最も身体を動かすものである。この遊具もドイツの遊び場で子どもたちが遊んでいたものを参考にした。

土台付きの高い支柱に、ゴムひもでボールつなげ、そのボールをラケットで打ち合う遊びである。大掛かりな装置ではないのだが、強度と安定感のある支柱が絶対に必要である。打ち合う際、力加減では勢いのあるボールがくることもあるので、小さい子どもが遊ぶときは大人が近くで見ているほうが安全である。

## 3.3. イベント当日の様子

当日は、前日の雨があがり快晴になったこともあり、親イベントである「第6回みんなのマルシエスタ」は、今までで最も多い来場者数(のべ500名)になったとのことであった(主催者談、図3a, b)。

「アートと遊びの広場」には、100名ほどの親子や子ども達が遊びに来た。会場では唯一存分に遊べる企画であったこともあり、ほとんどの子ども達が来ていた様子であっ



図3. 当日の様子。a～b：親イベント「みんなのマルシェスタ」開催風景（主催者撮影、主催者の許可を得て掲載）。会場は、学校の敷地である。a：食材の直販など、b：メイン会場での琉球太鼓の実演中。c～d：「アートと遊びの広場」会場の様子（重野裕美撮影）。c：ボランティアスタッフである子ども達が手書きしてくれた看板。d：階段側からみた会場の様子。

た（図2a、図3c, d）。「アートと遊びの広場」に来た子ども達の年齢はだいたい2歳から12歳であった。過去に何度か親イベントに遊びに来たことのある子ども達からは、「今までで一番楽しかった。」という声がしばしば聞かれた。これは、今までの親イベントは物販や飲食のコーナーが中心であり、子どもが遊べる場がなかったためと考えられる。以下、「アートと遊びの広場」の各コーナーの様子を記述する。

### 3.3.1. 大型ツインイーゼル

イーゼルの周辺に特定の係りを配置しなかったため、興味がありそうにイーゼルを見ている子どもには、筆者がその場にいき「絵を描いてもいいよ。」などと声をかけた。実施中、ほぼ途切れることなく、次々と子どもたち

は椅子に座って絵を描いていた。筆者は当初、「子どもたちは恥ずかしがって描かないかもしれない」と思っていたが、全くそのようなことはなく、子どもたちは絵をのびと描いていた。

子ども達の年齢は、2歳から小学生までと幅広く、みな真剣な表情で絵を描いていた（図2b）。描く時間は、個人差はあるものの、ひとり15分程度だった。子どもたちは、自由にウサギの絵や海の風景などを描いていた。

作品の乾燥を兼ねた掲示は、会場の雰囲気作りにも一役買っていた。

### 3.3.2. フェイスペインティング

フェイスペインティングは、ボランティアの高校生1名と大人1名が中心に実施した。手伝いの小学5年生6名



は、お客さんを誘導したり、説明したりする係りになった。

担当者たち自らがすでにフェイスペインティングをしていた方がよいだろうということになり、まずは手伝いの児童たちにフェイスペインティングが施された。児童たちはみな喜び賑やかになり、それをみて人々が集まってきた。筆者は、慣れないフェイスペインティングに子どもが集まるだろうかと危惧したが、予想以上に多くの参加者があった（図2c）。

積極的に顔にかいてもらう子どもたちや、赤ちゃん連れの家族がその赤ちゃんにペイントしてもらう、また、親子でおそろいの花の模様のフェイスペインティングをしてもらっている家族などもあった。また、周囲から絵を描いてもらうように勧められていた男児は、とても恥ずかしがっていたが、終了間際に腕に絵を描いてもらい、照れたように笑って筆者にその腕の絵をみせてくれた。

参加者は、友達同士でペインティングを見せ合ったり、お互いの顔をみて笑いあったりするなど、とても楽しそうな雰囲気であった。

このようにフェイスペインティングは、描かれる子どももそれを見る人たちも楽しい気持ちになるようであり、非日常を楽しむ、記憶に残る経験になると思われる。

### 3.3.3. ハニカムペーパー・ワークショップ

このワークショップは、実施時間帯を決めず、自由にいつでも参加できる状況で行った。このワークショップのみ材料費（300円）を徴収した。

長テーブル2台を向かい合わせにつなげ、椅子は6脚おいた。参加者が席に着いたらまず筆者が参加者に説明し、参加者の作業はボランティアの補助者もサポートをした。常に参加者がおり、テーブルに人がいない状況はほとんどなかった（図2d, f）。

参加者は2歳から大人まで幅広く、小学生の全学年にわたる参加者が多かった。一方大人だけの参加は少なく、親子連れの場合、親が立ったまま見ていることが多かった。しかししばしば、大人も一緒に制作を楽しむ姿が見られた。ただし、女性が多かったせいもあるのか、男子だけでの参加はなかった。

このコーナーは会場全体を見渡せるので、筆者はワークショップの講師としてその場にいつつ、少し手が空いた時に、他のコーナーへ行って来場者に声をかけるなど、「アートと遊びの広場」の全体の状況に気を配っていた。

### 3.3.4. 木製大型遊具・支柱付きボール打ち

遊具類は、「アートと遊びの広場」会場の全体にわたるように配置し、その他のアートワークのコーナーとの境目をなくすように設営した。それにより、それぞれの遊具に監視の大人をつけなくても、筆者やボランティアの人たちが見守ることができる態勢とした。例えば、必要以上に激しく遊具を動かして遊ぶ子どもには、すぐそばに行き声をかけ、遊び方について説明した。

親子や友達同士で遊んだり、知らない子ども同士でも遊んだりする姿もみられ、あそび場がコミュニケーションの場となっていた（図2g, h, k）。なお、待っている間の順番などで喧嘩をする子どもたちは全くなかった。さらに、その場の子ども同士でルールを決め、遊具を介して遊ぶような姿も見られた。「久しぶりに親子で一緒に体を動かして遊ぶ機会ができた」と喜んでくれた父親もいた。

### 3.4. 終了後

会場には終了時間まで遊ぶ人たちの姿があったが、終了の合図とともにそれぞれ帰路についた。会場となった学校の先生からお礼を言われ、主催者だけでなく会場となった学校側としても多くの人が集まり楽しんでもらう場となったことを喜んでいることがわかった。

撤収はその場にいる大人たちで、1時間程度ですませた。遊具やワークショップの材料・道具などは全て筆者が持ち帰り、保管した。

## 4. 本実践において生じた課題

### 4.1. 「アートと遊びの広場」の取り扱い

今回生じた課題のひとつはまず、発案者（筆者）の製作物（「アートと遊びの広場」）の再利用に関する取り扱いについてであった。

今回の「アートと遊びの広場」について、主催者側は協賛スポーツ企業とともに、これを組み込んだ新たな「マルシエスタ」のイベントを実施する話を、筆者が知らぬうちにすすめていた。主催者側は、“人が集まる楽しい場作りへの協力”という善意で企業と話をすすめていたため、筆者には事後報告となってもよいと考えていたようであった。



実のところ、筆者がプレゼンテーションをした際、企業側がこのアイデアを商品化することにも言及していたため、筆者はやや危惧をもっていた。実際に筆者の知らない間に企業のイベントとしての「アートと遊びの広場」の活用の話がすすめられていたことから、筆者は事後報告を受けた際に困惑し、改めて契約書を作成することにした。「アートと遊びの広場」に関するアイデアや遊具などについてすべて、筆者への断わりなく勝手に使用しないことなどを明記した契約書を自作し、主催者側と契約を交わすこととした。

この契約書を取り交すにあたり、主催者にまずこのような契約書を取り交わしたいと電話で要望を伝えたが、主催者は当初、やんわりと抵抗していた。そこでなぜ「アートと遊びの広場」を構想し制作したか、どのようにして今までの10年近い経験をもとにアイデアを形にしたか、などの説明を具体的に行い、その趣旨を理解しないままに無断で形だけの「アートと遊びの広場」を使用してほしくないことを伝えた。最終的に主催者は筆者の意図を理解し、契約成立となった。

#### 4.2. 制作品（大型木製遊具）の取り扱い

2つめの課題は、制作品の再利用についてであった。イベントの終了後、遊具の製作を依頼した職人さんより、「自分が参加する他のマルシェのイベントにおいて、遊具だけを使いたいので貸してほしい」という申し出があった。その時点ですでに、その職人さんの SNS (Facebook) 上で、それら遊具の貸し借りが話題にされていた。

遊具とアートワークを同じ場所で実施することが前提である「アートと遊びの広場」では、その一部を切り出して貸し出すことについて筆者は想定しておらず、職人さんからそのような申し出があることも予想していなかった。

筆者は、この遊具について「遊具だけで成立するものではない、アートワークと一緒にあることで意味がある」という思いを伝えたが、一方、職人さんは、“自分がつくったものである”という意識があり、自分の仲間内で行われる「マルシェ」でこの遊具を生かしたいという気持ちが強かった。

話し合いが長引くほど、職人さんの主張も強くなり、このままでは筆者の思いは汲まれないまま職人さんとの人間関係も悪くなる可能性が生じて来た。筆者には、職人さんとの今までの良好な関係を断ちたくないという思

いもあり、いくつかの条件のもと、木製遊具のみを無料で使用してもよいということにした。具体的な条件は、遊具で何らかの怪我などが生じた場合の責任はその職人さんがとり、筆者は関与しないこと、また、遊具が壊れたさいには職人さんが責任を持って直す、という2点であった。

筆者がすぐに木製遊具を貸すといわなかったさい、職人さんから「人からこの遊具製作を頼まれたら、また同じようなものを作る」と言われた。そこで、これらの遊具に関しては筆者のアイデアも含まれているため、新たに作る前には必ず筆者に一言断ってほしいということも伝えた。

単体で貸し出すことになった木製遊具は、その職人さんが参加する2015年11月29日に開催された「マルシェ」で再登場となった。筆者は仕事がありその場には行けなかったが、その場でも木製遊具はとても人気で、場を盛り上げたという。

イベントを盛り上げたことに貢献したことはよいことであったが、その「マルシェ」のイベント主催者が、“何でも作れる職人さんが作ったもの”としてこの木製遊具を Facebook にあげ、紹介していた。遊具の貸出について職人さんが個人の Facebook 上でやりとりしていたことや、このイベント主催者による Facebook 上で紹介されていたことを受け、筆者は、この木製遊具が一人歩きをしてしまうかもしれないという危惧を持った。そこでイベント主催者に“木製遊具は筆者の発案で、主な設計は筆者がしており、「アートと遊びの広場」という場のひとつを構成するものである”という事情を伝え、Facebook での紹介記事について取り下げてもらった。本件については職人さんにも事情を伝え、ご理解いただいた。

その後、この主催者から筆者に、後日主催する「マルシェ」への「アートと遊びの広場」としての参加依頼があり、結果として新たな友好関係が生じるに至った。

#### 4.3. 希薄なリスクマネジメントの意識

通常、参加型イベントにおいては、事件や事故の発生を想定し、その防止や損害発生後の何らかの保証についても事前に考慮しておくことが一般的である。筆者が企画した「第6回みんなのマルシェスタ」の場合、主催者は、参加者の怪我や損害をサポートするイベント保険に加入しており、その点についての考慮はなされていた。

一方、後日大型遊具だけ貸し出すことになった「マルシェ」では、やりたい人が集まって行う形式のもので、特に誰かが責任をとるような仕組みにはなっていなかった。聞くところによると、イベント保険などにも入っていない様子であり、リスクマネジメントへの意識の希薄さが伺われた。

#### 4.4. 課題の背景と危険性

4.1.と4.2.で生じた課題は、「人の善意」から発生したものと見える。筆者の意図する「アートと遊びの広場」は金銭的な利益を目的としているのではない。従って他者から見れば、「参加者が喜んでくれるのであれば、簡単に貸せばいいのではないか」と思われるかもしれない。しかし4.1.では、そこに営利企業が関わってくることで、筆者が長年あたためてきたアイデアやイメージなどとは無関係に、「アートと遊びの広場」が商売として成立させられたり、要素を切り売りされたりする可能性が否めなかった。

また、例えば4.3.で示したように、リスクマネジメントの意識が低い無責任な場に遊具のみを切り離して持って行かれた場合、参加者の怪我や遊具の破損が生じたり、さらにそれに対する保証の責任の所在が明らかでなかったりする危険性が高い<sup>14</sup>。いずれにおいても木製遊具が、単なる消耗品として役目を終えてしまう可能性があった。

## 5. 考察と今後の展望

### 5.1. 美術体験の場としての「アートと遊びの広場」の意義と可能性

今回の「アートと遊びの広場」の来場者は、会場の中を自由に動き回りながら、遊具で遊んだり、絵を描いたり、物作りをするなど、それぞれを境目なく楽しんでいった。来場者が動きやすいように導線の確保や遊具などの配置をしたことは、遊具や遊びの場を複数体験したり、他の場所を見に行きやすかったりするため、その場での体験を充実させる上で重要であることが改めてわかった。

また、絵を描く美術体験の場として「大型ツインイーゼル」では、遊具のように着彩した手作りのイーゼルの他、遊具の間におき、遊びの広場に溶け込ませるように

工夫していた。今回のように躊躇なく子どもがイーゼルの前に座って絵を描いていたことから、絵を描く場が実際に遊びの延長となっており、子どもにとってその場にあるすべてが、遊びの対象として存在しえていたと推察される。もし、その場に他の遊具もなく、画用紙と絵の具だけが（図工の授業のように）置かれていたら、子どもにとって「自ら絵を描く」ことへの意識の高まりは少なかつただろう。

同時に、子どもが描いた作品をその場で（乾かすことを兼ねて）展示することで、来場者は遊びつつ作品も目にする状態になった。美術体験が作品として常にその場にあることとなり、作品も徐々に会場に増えていった。展示された作品を、制作者である子どもや保護者は嬉しそうに見ており、展示されることで制作者である子どもは、自分の作品が認められたような気持ちになっているような様子が見えた。今回のように、子どもが美術体験を自ら進んでかつ楽しんで行う機会は、自分自身の作品を自分でつくったという自信や、それを糧に次も創作したいという意欲を育むことにつながる可能性がある（V.ローエンフェルド1972<sup>15</sup>および重野2014<sup>16</sup>を参照のこと）。

今後の課題として、今回考案した「アートと遊びの広場」が、イベントなど一過性の場で実施されたものであるため、子どもたちにとって今回の体験がどのように影響するのか、継続的な評価が困難であることが一つ挙げられる。今後はその場で保護者や子どもにアンケートをとり、可能であれば追跡調査への協力を依頼するなど、この場の意味や意義、あるいは効果を探ることも必要だろう。

### 5.2. 生じた課題に関わる考察と展望

#### 5.2.1. 制作者の思いと現実の乖離への防止

筆者は今回の企画をとおして、アートと遊びの境界をなくし、アートを遊びに取り込むことで、子ども時代の頃からアートへの敷居をできるだけ低くし、アートの種を育てるということを目的とし実践した。しかしながら、今回生じた課題をとおして、筆者の理念やそれに基づくイメージを他者から守らないと、根本的な思いは無視され理解されないまま、単なるコンテンツとしてバラバラに広がっていく可能性のあることがわかった。

「第6回みんなのマルシエスタ」は、協力開始当初から契約書を交わして作業をすすめるということがなく、ゆ



るやかな人のつながりや、思いやり、気遣いといった、ある意味つかみどころのないものの上に作り上げられたあいまいな「信頼関係」によって成り立っていたといえる。結果としてその「信頼関係」は、筆者のような協力者や実施者に対する主催者側の一方的な期待感や甘えなどにもつながり、「いいことなのだから、やってくれて当たり前」というような意識が生じていたように筆者には感じられる。

知人・友人など個人的なつながりの中で仕事の依頼を断るのは、勇気のいることである。今回のように、善意に基づく依頼であると、断りにくさは尚更である。従って筆者のような制作者は、その場その場で何を重視するか（人間関係か、理念か、など）という視点に立ち、物事を判断せざるを得なかった。

より良いイベントをよりスムーズにかつ安全に実施するうえで、今後、日本におけるゆるやかな善意の関係性の中では受け入れられにくい「契約書」や「覚書き」を事前に取り交す事に、主催者側も実施者・制作者側も、慣れて行くことが必須であると思われる。

## 5.2.2. 先行事例からみたふりかえり

2.2.で前掲した「ワークショップ知財研究会」で座長を務める大月ヒロ子氏は、「ワークショップやクリエイター、アーティストなど契約を結ぶことに慣れていない人々と、契約のことに精通しそれを生かす場所をたくさんもった人々の間に、すでに大きな格差が生まれています。」とした上で、そのような広がり進化をみせるワークショップでの知財の扱われ方について、「ワークショップに関わる人たちが、情報・知識、スキルなどにおいてなるべく格差の少ないコミュニティを構築するとすれば、わたしたちはどのようなことに気をつけていけばいいのでしょうか？」と問題提起をしている<sup>17</sup>。

またその中で「知的財産」とは、「人間のさまざまな知的創造活動の成果であり、それらは文化や産業の発展を促すもの」であるとして<sup>18</sup>、単なる法律上の定義で理解し完結させるだけではない視点が提示されている。そして、知財政策に取り組む杉田定大氏は、ワークショップの発案者の知的財産の権利を守るためには「自分たちでどこをどう守りたいのか、何をどのように活用したいのか」というところを明確にし、契約書や記録に明示してきちんと残していくということを、自分たち自身でしてい

かななくてはならない。」とし<sup>19</sup>、ワークショップ実施者が被害者意識を持つのではなく、もっとすべきことをしっかりやるべきである、ということが示されている。その具体的方策については、たとえば、子ども向けワークショップを開発・開催し、全国への普及活動も行っているCAMP (Children's Art Museum & Park) のワークショップの知財の保護の取り組みが取り上げられており、「契約書の一種として覚書きという呼び方で、ワークショップの共同開発についてのフォーマットを運用」することが挙げられている<sup>20</sup>。

一方で、このように大規模に企画・運営しているCAMPにおいても、共同で作上げたワークショップについて、仲間意識で実施している中に営利目的の要素が加わる事で、貢献度やアイデアの割合の整理が必要となる可能性のあることや、契約書上で法務的な解決が可能であっても実際にそれをやるとなると非常に困難な仕事になる可能性などが示唆されている<sup>21</sup>。

## 5.2.3. まとめ

本稿では、ふたつのボランティアイベント（「第6回みんなのマルシエスタ」および「マルシエ」）が登場した。このような場は、現代社会において、マニュアル化されていない人間味のある心温まる場、そして人と人がつながる場として、全国的に広がっていることが想像される。そしてそのような場と、子ども同士や親子で、あるいは世代を超えて楽しむことを前提とした「アートと遊びの広場」は、相性が合うと思われる。しかし、そのような場を継続して作りかつ実施し続けていくためには、守るべきことや取り組むべきことが、主催者・実施者双方にいくつかあることが明らかとなった。CAMPのように非営利とはいえ企業が主催する大きな催しでさえ、知財の管理については困難さを抱えており、知人同士の集まりの中で開催された「第6回みんなのマルシエスタ」のような善意のボランティアな場ではなおさらのこと、あいまいなままの部分が多数あり、良い面も問題点も内包されていることがわかった。

特に、元来自然発生的な“マルシエ（市場）”という場に、「契約書」というものを持ち込むと、人々に抵抗感を感じさせることになるかもしれない。しかし、「信頼関係」に基づく「期待感」が「勝手な思い込み」になり、善意が元で困惑したりさせたりするような問題が生じな

いようにするためには、今回筆者が取り交わしたような、今後のことを考えた契約書は必要である。

その一方で、人間関係の維持を重視すると、契約書作成が困難であったことも事実である。それでも今後もよりよい形で「アートと遊びの広場」のような場を実施するためには、所有権や危機管理について、あらかじめ主催者・企画者と実施者・制作者とのあいだの共通認識・共通理解を、目に見える形で残すことが必須であると考ええる。

「ワークショップ」は、一人では実施できないものであるため、円滑な人間関係は必須かつ重要であり、さらにその人間関係のあり方がその場の雰囲気や左右する大きな要因にもなってくる。円滑な人間関係の中で、互いに知財の保護やそれぞれの貢献が何のためにあるのかという、共通理解の基盤をつくることで、筆者がめざす「アートと遊びの広場」はよりよく展開していけると考えている。

## 6. おわりに

今後も「アートと遊びの広場」の開催をのぞむ声が寄せられてきている。要望の背景となる催しや、それを主催する人々の構成は異なり様々であるが、今回の反省をもとに、よりよい実施や、事前事後評価についても検討していきたいと考えている。同時に、この「アートと遊びの広場」のような場が恒常的に街中にあり、いつでも誰でも好きなときに好きなだけ、遊びがてらの美術体験が可能であるような環境が、いつか日本の中でも整う事を筆者は願っている。

## 謝辞

「第6回みんなのマルシエスタ」において、長年夢であった「アートと遊びの広場」を実現することができました。その場を提供して下さった主催者および資金援助下さった企業、ならびに、お手伝い下さった皆様、遊びにきて下さった皆様に深く感謝いたします。

## 注

1 ハッピーバンチ (HAPPY BUNCH)。重野裕美 (アート担当) と各専門分野の人々とのユニットによるアート教育活動

団体。http://happybunch.main.jp

- 2 重野裕美, 2014. 「子どものためのアートワークショップのあり方——ローエンフェルドの美術教育理論をもとに——」九州大学統合新領域学府ユーザー感性学専攻修士論文.
- 3 筆者が2002年～2006年まで4年間滞在したドイツでの経験からの知見。ドイツの地域の遊び場やお祭りには、遊具と一緒にアートワークができるような場が設置されており、美術館も子どもたちの遊び場に含まれていた。現地の子どもたちは、制作と遊びの境界がなく、遊ぶように制作し、制作しながら遊んでいた。そのよう現地の状況からは、子どもの美術体験の遊びの場の延長としてつくる必要性を強く感じた。
- 4 J. ホイジンガ, 1979. 『ホモ・ルーデンス』, 中央公論社.
- 5 V. ローエンフェルド, 1972. 竹内清・堀内敏・武井勝男訳『美術による人間形成』, 黎明書房.
- 6 注2に同じ。
- 7 筆者による見解。
- 8 文化庁ウェブサイト内「知的財産権について」http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/chitekizaisanken.html (2016年3月閲覧) ほか、関連資料を参照のこと。
- 9 「ワークショップ知財研究会」http://www.wschizai.jp (2016年2月現在、ウェブサイトは休止中)。
- 10 ワorkshop知財研究会編, 2007. 『こどものためのワークショップ——その知財はだれのもの?』, アム・プロモーション.
- 11 10に同じ。
- 12 井上透, 「第6部 博物館の危機管理 博物館リスクマネジメントの現状——地震等災害対策と情報セキュリティ対策の遅滞——」http://www.museum-census.jp/report2014/report6.pdf (2016年3月閲覧)
- 13 具体的な内訳は以下のとおり: 大人2名のうち、1名(筆者の職場の同僚)はフェイスペインティング係を、もう1名(筆者の友人)は、アートワークショップの手伝いを担当。また、高校生1名は、フェイスペインティング係(筆者の妻子)、小学5年生の児童6名が、場内整理係(筆者の勤務する学校の児童)を担当。
- 14 実際に、「第6回みんなのマルシエスタ」の後日に遊具だけ貸し出したイベントでは、3点のうち2点が破損した。破損した場合には修理して返却するというは貸し出す時の条件としていたため、借り出した職人さんが修理した。この遊具の破損に伴い、利用者に怪我等が生じなかったことは、不幸中の幸いといえる。
- 15 前掲5に同じ。
- 16 前掲2に同じ。
- 17 大月ヒロ子, 2007. 「第1章 これまでと、これからのワークショップのために」In ワorkshop知財研究会編『こどものためのワークショップ——その知財はだれのもの?』, アム・プロモーション, pp.13-28.
- 18 井上梨穂子, 2007. 「第8章「知財」って何?」In ワorkshop知財研究会編『こどものためのワークショップ——その知財はだれのもの?』, アム・プロモーション, pp.125-140.
- 19 杉田定大, 2007. 「第9章 知的創造サイクルとして考える



ワークショップの知財」In ワークショップ知財研究会編『こ  
どものためのワークショップ——その知財はだれのもの?』,  
アム・プロモーション, pp.141-155.

- 20 北川美宏・石川敦子, 2007. 「第5章 CAMP——企業が取  
り組むワークショップ」In ワークショップ知財研究会編『こ  
どものためのワークショップ——その知財はだれのもの?』,

アム・プロモーション, pp.77-91.

- 21 前掲20に同じ。

*Received November 30, 2015; accepted February 17, 2015*

**Practical report of creation of art experience place  
for children “Art and Play Area”  
— Consideration of voluntary events and workshop originality —**

Hiromi SHIGENO

The Kyushu University Museum:Hakozaki 6-10-1, Higashi-ku, Fukuoka 812-8581, Jaqpan

At the “6th Marsiesta for Everyone” event held on November 15, 2016, I implemented a plan for an “Art and Play Area for Children” that eliminates the boundary between the art and play areas. This report outlines the “Art and Play Area” and describes its creation process. It also sorts out various issues that arose in the process to create and implement this, and considers how to handle planning ideas for such an event organized by the private sector that includes volunteer elements, and how to prioritize.

**Keywords:** event, art workshop, Children’s plaything, Right, Originality