

子供の造形体験の質を向上させるためのイベントデザイン：  
グランシップ『こどものくに』”にじいろ大冒険!”  
の実践報告

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-05-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 川原崎, 知洋 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00010162">https://doi.org/10.14945/00010162</a>

# 子どもの造形体験の質を向上させるためのイベントデザイン

—グランシップ『こどものくに』 “にじいろ大冒険!”の実践報告—

川原崎知洋\*

A Study of the Event Design to improve a quality of Children's Creative Experience

Tomohiro KAWARASAKI

## 要旨

筆者は毎年5月にグランシップ（静岡市）で開催されている子どもを対象とした造形イベント「こどものくに」に監修者として参画している。こどものくにの使命は、単に造形イベントを実施・運営するだけでなく、参加する子どもたちの造形体験の質をより向上させることであると考えている。本稿では造形イベントの企画立案から、造形プログラム及び空間設計までのデザインフローについてまとめた。また、子どもの造形体験の質を向上させるためには、学生スタッフの深い関与が影響しているのではないかと仮説の基、イベントに参加した子どもたちの様子や、イベントスタッフとして従事した学生レポートを基に考察した。

その結果、子どもの造形体験の質を向上させるためには、イベント全体を通して子どもたちの体験の振り幅を大きく揺り動かすことを念頭にデザインすること、子どもたちに対して学生スタッフが能動的に関与できるプログラムをデザインすることが、体験の質に影響を及ぼす可能性があることを指摘した。

キーワード：イベントデザイン 子ども 学生スタッフ 体験の質

## 1. はじめに

本稿は、2016年5月にグランシップで行われた造形イベントこどものくに“にじいろ大冒険!”で行った子どもを対象とした造形活動の実践内容を報告する。筆者は本イベントには4回目の参加となり、過去3回のイベント実施内容については造形活動を利用した空間デザインに関する考察というテーマで継続的な研究を遂行している。2013年度のイベントでは、「もの」を作ることを重視した造形プログラムよりも、何かを経験することができる「こと」を重視した造形プログラムの方が、自分を含む環境と自分が行っていることとの関係が強く意識され、その環境に没入することができるため、「記憶に残る体験」が提供できる<sup>1)</sup>との結論を導き出した。また2014年度のイベントでは、「集積させる情報（造形活動を通して制作された作品）の種類や、展示の方法をあらかじめデザインすることによって、有益な情報を効果的な表現として生成することが可能<sup>2)</sup>であることを明らかにした。

今年度の取り組みとしては、これまでの研究結果を実践するとともに、子どもたちと学生スタッフの深い関与が自ずと必要となる造形プログラムを提供することで、子どもたちの体験の質へどのように影響するかについて検討した。

## 2. こどものくにの概要とテーマ決定の背景

日時：平成28年5月3日～6日/10時～16時

会場：グランシップ6F展示ギャラリー

対象者：乳幼児から小学校低学年

テーマ：色

参加費：無料

今年度のテーマは「色」となった。これまでのこどものくにのテーマを振り返ると、光・音・紙・布・木・粘土・動物・海などの具象物がテーマとなっていた。昨年度、第10回という節目を迎えたことをきっかけに、造形すること、創造すること、という原点回帰を目的とし、原初的なテーマについて企画者側としても再考し直すという選択肢をとった。

このイベントは公益財団法人静岡県文化財団・静岡県が主催となり、常葉大学、静岡大学、招待アーティストが連携し、イベントの全体コンセプトを共有しながら、個々の担当スペースを手がけることとなっている。こどものくに全体の造形プログラムを構築していくための定例企画会議は、平成27年11月から月2回のペースで実施された。色というテーマからどのような造形活動が提供可能なのか、企画会議ではあらゆる可能性を検討した。

\* 静岡大学教育学部 美術教育講座

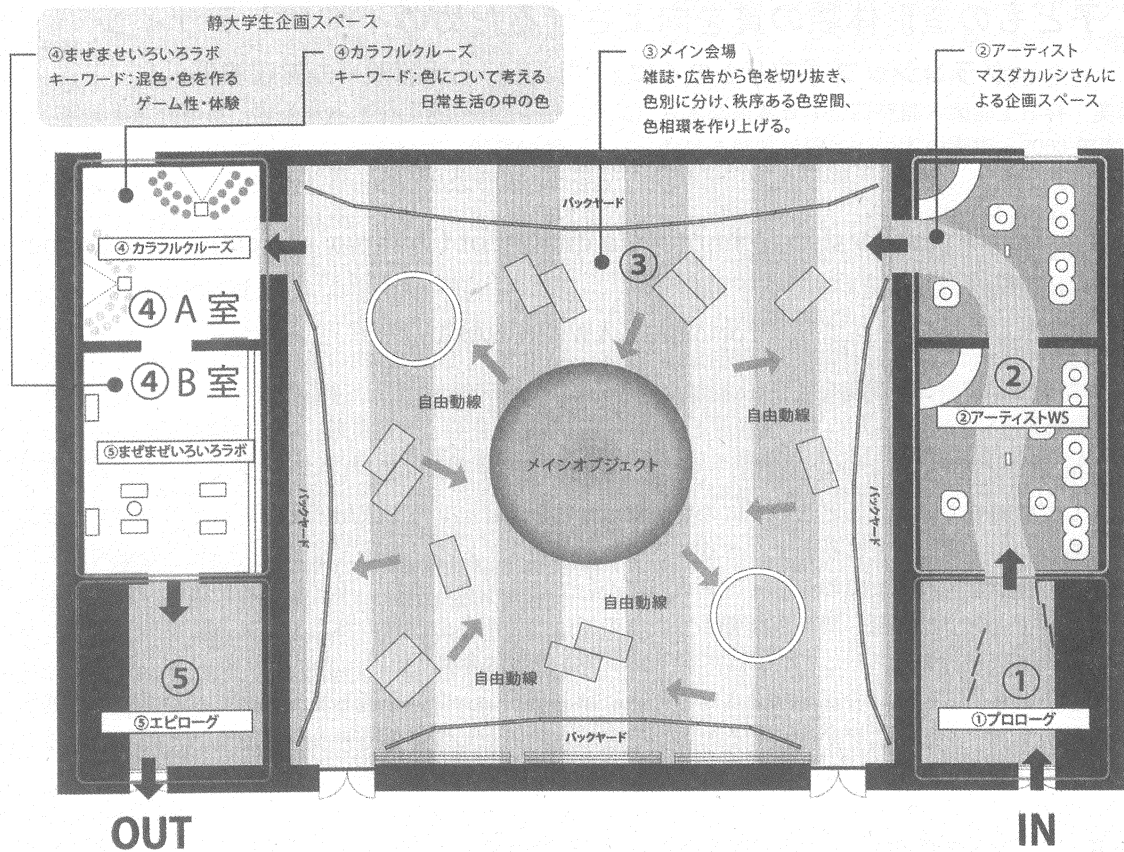


図1 全体構成図

展示ギャラリーの中では学生が企画するスペースが割り当てられおり、このスペースの企画・運営を中心に担う静大企画チームを発足させるべく、美術・デザインを学ぶ学部2年生の学生たちを中心に呼びかけたところ12名の志願があり、有志による静大企画チームを編成した。静大企画チームは2月初頭から毎週ゼミ形式による企画会議を行った。

なお、このイベントは筆者が分担担当している教育学部専門授業「アートとコミュニケーション」の受講生29名もイベントの会場スタッフとして参加した。加えて学生スタッフを県内の高校・大学から募り、延べ150名程の学生スタッフがこのイベントに携わった。

### 3. 造形プログラム開発のための全体企画会議

こどものくにのメイン会場となっているグランシップ6F展示ギャラリーは、図1の全体構成図のように、大きく5つのスペースに分けた。

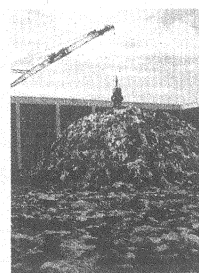
- ① プロローグ
- ② アーティストが担当するスペース
- ③ メイン会場
- ④ 静大学生企画スペース
- ⑤ エピローグ

全体企画会議ではまず、招聘するアーティスト<sup>3)</sup>を絞り込み、メイン会場での体験内容を検討し、学生企画の部屋やプロローグ、及びエピローグの内容を考えるといった流れとなった。

#### 1) メイン会場での造形プログラムを検討

色というテーマは抽象度が高く、また素材の制約もないために難航した。ただ、素材については制約がないものの、近年使用されていない素材を扱うことを一つの制約とした。筆者が第2回目の全体企画会議で提案した資料が図2である。この資料に掲載した左側のビジュアルイメージは2012年に新潟県で開催された「越後妻有大地の芸術祭」で目にしたクリスチャン・ボルタンスキーの〈No Man's Land〉である。この作品イメージを共有するため、資料に掲載し会議で情報提供した。この作品では無数の衣類が使用されており、無秩序な造形でありながら、その数に圧倒される。作品の「モノ」としての量感と潜在的なパワーに筆者の心も大きく揺さぶられた。筆者は、無秩序な色の組み合わせの衣服の山から、子どもたちは黄色い服、赤い

こどものくに2016 全体企画会議



静大企画室から

静大企画室へ



写真1 メイン会場造形プログラム

服と選択、分別していきながら、メイン会場全体が「衣服で構成された色相環」になっていくような活動を提案した。つまり、運営側が造形するための素材をあらかじめ用意、準備するのではなく、散らかった無秩序な場所から、体験者自らが大きな造形物に触れながら、気に入った素材を選択するような体験である。無秩序な空間から秩序だった色空間へと変化していくことが空間演出として機能する。体験者は個々の活動を味わいながらも、参加者全員で作り上げるインスタレーション作品でもある。

このプログラムを実現に向けて検討した結果、大量の衣服を集めることは時間的にも予算的にも難しかったため、雑誌や広告で代用することとなった。またメイン会場の中央には雑誌・広告だけで構成された山のようなオブジェクトを築くこととした。子どもたちはそのオブジェクト周辺から雑誌・広告を引き抜き、色を見つけ、色ごとに切り分けコレクションする。コレクションした紙片を、色毎に区切られた壁面に貼り付けていき、メイン会場の壁面全体が徐々に色相環に変化することを想定して設計した。(写真1)

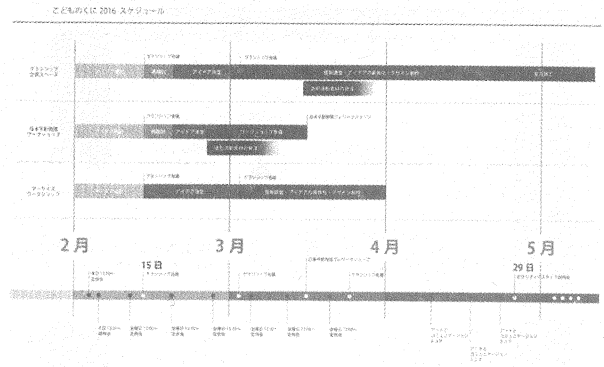


図3 静大企画チームスケジュール

## 2) 静大企画チームの造形プログラム検討

静大企画チームは、前述したように12名の有志の学生によって編成し、メイン会場の造形プログラムが固まりだした2月初頭から会議を開始し、臨時会議を含めると毎週1回のペースで打合せを行った。(図3) また、こどものくにを効果的に広報するために出張造形ワークショップも毎年慣例として行っている。<sup>4)</sup> 当日の造形プログラムを提案しつつ、並行して出張造形ワークショップのプログラムも考えていく必要があった。よって、それぞれのワークショップについて担当グループを決め、それぞれが協働しながらプログラムを設計していくこととした。これまでのこどものくにでの経験を踏まえ、静大企画スペースにおいて造形プログラムをデザインする上での以下の6つのポイントをメンバー全員で共有した。

1. 対象年齢の子どもたち、あるいはその家族に向けた活動であること。
2. 多くの来館者(1日に約4,000人)が見込まれるという特徴を活かすこと。
3. ショッピングモールなどでも行えるような体験は提供しないこと。
4. 展示室全体の造形活動の「流れ」を意識し、子どもたちの体験の幅を広げること。
5. 楽しいだけではなく「記憶に残る体験」を提供すること。
6. 消防法、施設内の規制などに配慮すること。

ポイント5にも関連することであるが、上記6つのポイントに加え、子どもの体験の質を向上させるためには、学生の積極的な深い関与が必要であるとの仮説を立てた。また、静大学生企画スペースは30㎡ほどのスペースを2つ利用することとなっており、これまでは1つの部屋で「制作活動」を行い、もう1つの部屋で制作した作品の「展示活動」を行うという形態をとってきた。今年度はこの2つの展示室の関連性をなくし、体験の内容を分離させることで、ポイント4を実現すべく、子どもたちにはより多くの体験を提供し、体験の幅を広げる試みを行った。

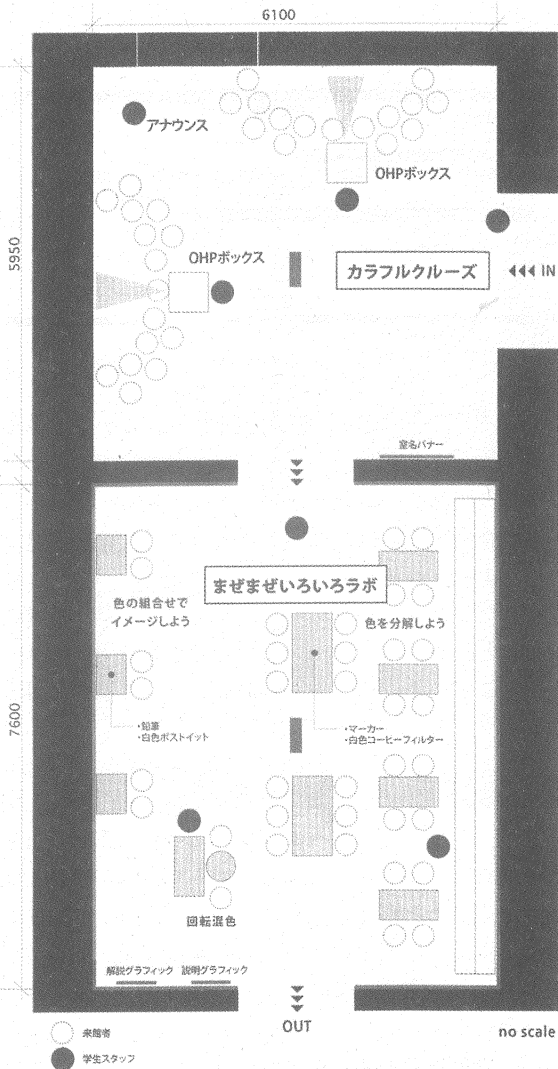


図4 静大学生企画スペース

色というテーマについて深く掘り下げながら議論を進めていき、A室では日常的に接するあらゆるものには固有の色があり、そのものがなぜその色なのかを考えるきっかけを与えるような影絵遊びを提供する「カラフルクルーズ」が提案として挙げられた。

また、B室では当初、水彩絵の具を用いて色を混ぜる体験を提供しようと考えていたが、ポイント6のように展示室内では水を使用できないという規制があり断念した。ただ、混色というテーマで追及していきたいとの学生の意向から引き続き検討を重ね、「インクの色分離」「回転混色」「かさねの色目」以上3つの体験を提供することとなった。(図4)

**A室：カラフルクルーズ (写真2)**

カラフルクルーズは、学生スタッフがOHPと専用シートを用いて影絵を上映するプログラムである。2分程度のナレーションで完結する色に関連したストーリーが展開される。(図5)子どもたちは室内入口で手渡された懐中電灯とカラーセロファン台紙を用いて、壁面に投影された影絵の「影部」に色の光を当て、

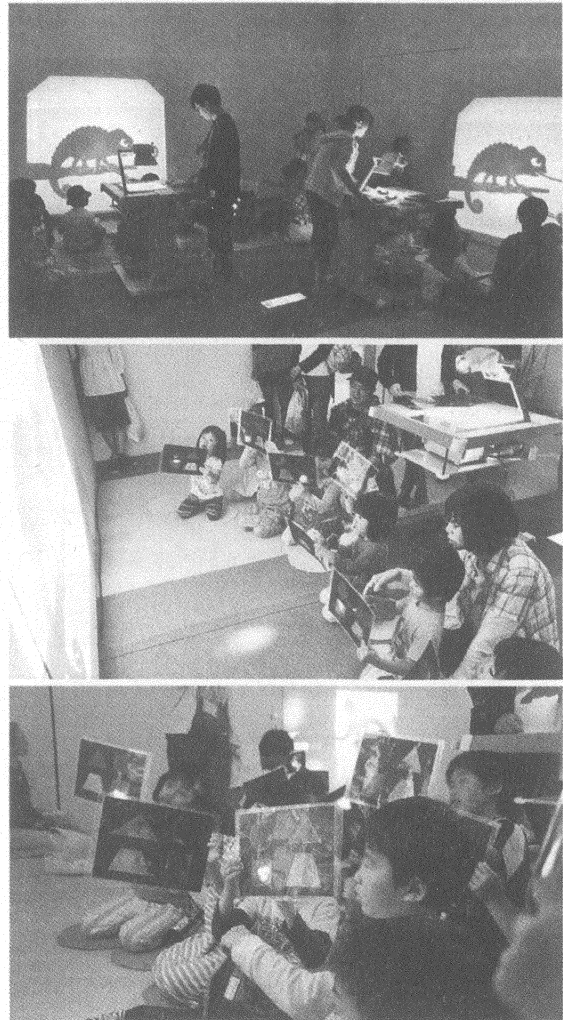


写真2 A室：カラフルクルーズ

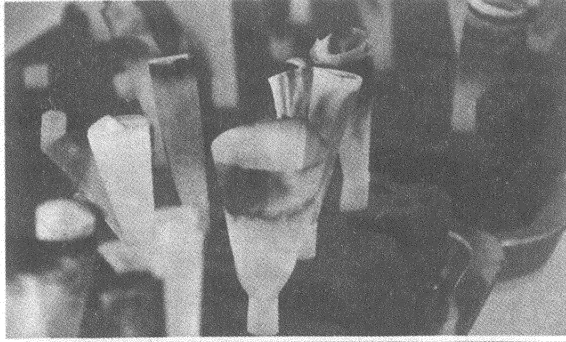
Aプログラム：影に色をつけよう

内容	使用する影絵シート	オペレーター	ナレーション	ことば
タイトル	タイトルシート(1)		「色を混ぜようよ、ライトを照らしてね。」	
プロパグ	プロパグのシート(2)	「おもしろいおもしろい」でシタンのシートに影絵を映す	「おもしろいおもしろい」でシタンのシートに影絵を映す	「おもしろいおもしろい」でシタンのシートに影絵を映す
神様のお	神様のシート(3)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
ひよこの鳥	ひよこの鳥のシート(4)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
カメオの鳥	カメオの鳥のシート(5)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
タイトル	タイトルシート(6)		「あー、マシンのシートに影絵を映す」	

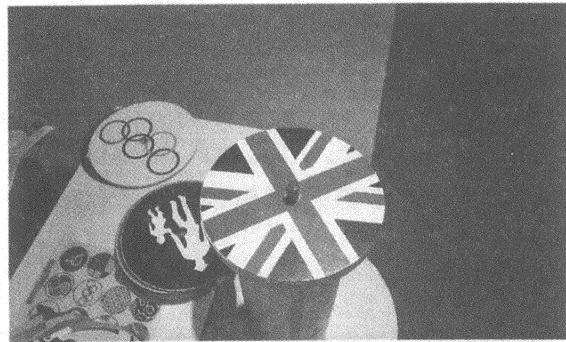
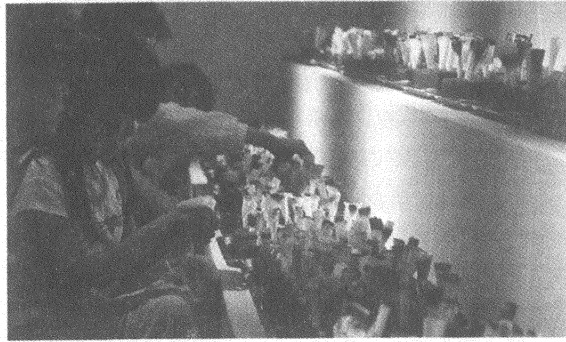
Bプログラム：街を探検しよう

内容	使用する影絵シート	オペレーター	ナレーション	ことば
タイトル	タイトルシート(1)		「色を混ぜようよ、ライトを照らしてね。」	
街探検の街	街探検の街のシート(2)	「おもしろいおもしろい」でシタンのシートに影絵を映す	「おもしろいおもしろい」でシタンのシートに影絵を映す	「おもしろいおもしろい」でシタンのシートに影絵を映す
街探検の街	街探検の街のシート(3)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(4)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(5)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(6)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(7)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(8)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(9)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(10)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(11)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(12)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(13)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(14)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(15)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(16)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(17)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(18)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(19)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」
街探検の街	街探検の街のシート(20)	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」	「あー、マシンのシートに影絵を映す」

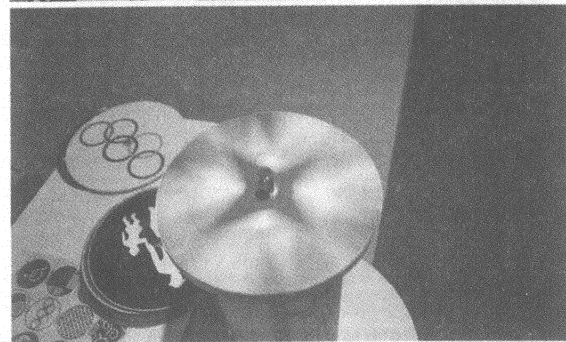
図5 カラフルクルーズ台本



インクの色分離



回転混色



かさねの色目

学生が誘導するプログラムに参加しながら色を学ぶことができる仕組みである。ポイント2で指摘したように、大人数の来館者が見込まれることもあり、時間帯によっては大きな混雑が見込まれる。さらに、カラフルクルーズを実施するスペースの特徴として、メイン会場から一気に来館者が流れてくるため人溜まりができる。よって、過去の静大学生企画スペースでは学生スタッフが常駐していなくても、子どもたちや家族で成り立つ体験内容を提案していた。今回はスタッフが来館者と密接に関わり合いを持つことに重点を置いたプログラムを試みた。人の流れをあらかじめ考慮し、影絵の上映時間を2分間と短縮し、さらに上映場所を1カ所から2カ所に増設し、人溜まりと待ち時間を軽減するよう配慮した。

### B室：まぜまぜいろいろラボ（写真3）

カラフルクルーズでも懸念された、限られたマンパワーで来館者に対応することを考えると、体験の数を減らし、スタッフの関与を軽減することであると考える。ただし、静大学生企画スペースB室では、複数の混色の現象を提供することで、体験の幅を広げようと試みた。また、単に絵の具を混ぜて異なる色になるというような、単純な混色現象は避け、どこにもないような混色の組み合わせ、アプローチを提案した。

#### 1) インクの色分離について

和紙・半紙・コーヒーフィルターのような比較的吸水性の高い紙に色のついた水性インクで何かを描き、水を吸わせる。しばらく時間を置くと、吸収した水に導かれると同時に、混色されていたインクが色別に分離していく現象を「ペーパークロマトグラフィー」と呼び、この現象を子どもたちに体験してもらうこととした。実験を重ねた結果、水性インクとしては、100円ショップで購入できるような12色の水性ペンセットが最も現象の変化が分かりやすいことも発見した。また、紙としては白色のコーヒーフィルターを使用することとなった。

この現象をより楽しい体験にするための空間演出を考慮した。まず、コーヒーフィルターを選定した理由だが、吸水性もよく、かつ少し丸めると花びらのようにも見える。よって、子どもたちが体験した結果を集積していくと、少しずつ花が増えていくような演出を考えた。コーヒーフィルターに吸水させるために、園芸用オアシスを利用した。また、コーヒーフィルターを直接オアシスに差し固定することはできないため、支えのための支持体として大口ストローを使用した。大口ストローを2センチほどに切り、それらをオアシスにいくつも差し込んだ。この大口ストローの穴の中にコーヒーフィルターを花びらのように少し丸めた状態で差し込む。時間が経つと、コーヒーフィルターに

写真3 B室：まぜまぜいろいろラボ

付着した色が分離し、まるで色とりどりの花のようになつた。6メートルほどの展示用オアシスの花壇をあらかじめ設置し、ペーパークロマトグラフィーを体験しながらも、花を活ける体験としての価値も創出した。スペースのコンセプトがラボであり、実験の要素が大きいが、最終的には色の美しさを感じられるような展示方法を提案した。

## 2) 回転混色について

コマのような回転体に様々な色・模様が描かれており、コマを回すと目の錯覚によって混色されているように感じられる現象を提供した。児童館や科学館などにも設置事例はあるが、今回はあまり回転混色する機会がない「国旗」、「道路標識」あるいは「ピクトグラム」、「マーク」をモチーフとした。回転する専用台を設置し、その専用台の回転テーブルの台紙を取り替えることで20種ほどの回転混色が楽しめることができる。

## 3) かさねの色目

日本の伝統色の考え方の中にこの「かさねの色目」という考え方がある。ある色とある色が重なることで例えば「紅葉」や「桜」という組合せとして認識される。そこで今回は日本の伝統色ではないが、原色の組合せによって、その組み合わせさせた色目で何が連想されるのかについて付箋に書いてもらい、展示するような体験を提供した。

## 4. 学生スタッフのアンケート調査

こどものくに終了後、アートとコミュニケーションの受講生29名に、4つの設問に対してのアンケート調査を行った。学生からのアンケート記述を抜粋し、本年度のイベントの中で、子どもたちと学生との関わり方を密にした結果、子どもたちの造形体験の質に影響を与えることになったかを中心に考察する。

### 設問1

「子ども」や「親」との関わり方について、あなたが具体的に実践したことや感じたことを記述してください。

- 子どもと親の接する時間を増やすことが1つの目的であったが、親と子どもの接し方は家族によって様々であった。
- ボランティアとして子どもと関わる際、最終的な作品の完成度ではなく、作品を制作する過程での関わりが重要であることに気づいた。
- 子どもが他のみんなと違うことをしている時は、本当に何をしたら良いのか分からないか、かまわてほしいかなので、その時の状況に合わせた声かけをすべきだと思った。

- 子どもに丁寧に接することで、親はボランティアスタッフを信じてくれると感じた。
- 子どもたちにやってみたいと感じてもらえるような声かけと導入に配慮した。
- 親に説明し、親から子どもに説明してもらうことで活動が成立していた。
- 子どもたちは黙々と制作し、完成すると親に見せて喜んでた。
- 子どもと同じ目線で、同じ気持ちになって接することを心がけた。
- 子どもの警戒心を解くため、笑顔で話しかけた。
- こどものくにという場に足を踏み入れて、日常とは異なる環境に戸惑いを隠せない子どももいた。普段は大人しい子どもがはしゃいで興奮した様子を見せ、「普段はこうじゃないんですけど…」といった家族もあった。親が日常とは異なる子どもの一面を見ることができるとも、こどものくにの醍醐味なのではないか。
- 親子間のコミュニケーションの機会を多く提供するために、優しく見守るという姿勢を大切にした。
- 企画の趣旨が伝わっていないと思われる大人には積極的に企画趣旨を説明した。
- 子どもへの接し方は家庭によって様々で、その都度、対応を変えていく必要があった。
- 難しそうなことでも学生スタッフが積極的に関与し、働きかけることで子どもたちも笑顔になり、興味を持ったようだった。

多くの学生たちは細かく子どもの様子を観察しながら、積極的に関わっている姿が確認された。また、単に関わるだけでなく、かかわる子どもの様子や親子の関係性を確認した上で、学生たちなりに工夫して関わろうとしていたことが見受けられた。

### 設問2

あなたが主に担当した場所について、困ったことや、大変だったことについて具体的に記述し、それに対してあなたはどのように創意工夫し、問題を解決しましたか？

- カラフルクルーズでは、待ち時間に、子どもたちが飽きないように臨機応変に対応した。
- 子どもと密接に関わることができた。
- 分かりやすいことの大切さを痛感した。
- かさねの色目では、説明しても書けなかった子どもたちもいた。
- 小学生以上の体験だったのでは？小学校低学年の子どもでも少々難しいように感じた。

カラフルクルーズは、今回のイベントでの最も大きな試みであった。その結果、カラフルクルーズに従事

した学生の充実度も高く、また子どもたちの楽しんで体験していた様子から、体験の質は向上したと結論づけられる。前述のように、多くの来館者があるこどものくには、安全・安心を担保するために、これまで学生スタッフと子どもたちの交流は限られたものであった。今回、学生スタッフと子どもたちに深い関与が生じるプログラムを実施した結果、やはり運営面で課題が残ったものの、双方ともに充実した時間を送ることができたものと指摘できる。

また、かさねの色目については、対象年齢が高すぎた結果、戸惑う子どもが多数いた様子から、残念ながら子どもの造形体験の質を向上させるプログラムとはならなかったことも確認された。ただし、高学年の小中学生や大人には人気のコーナーとなった。

### 設問 3

今回のようなイベントにボランティアとして参加することで、養成される力とはどのような力だと考えますか？

- ・ あらかじめ危険を予測することが大事で、様々な場面を予測する力が培われたと思った。
  - ・ (企画段階において) 空間環境・設備条件を照らし合わせながら妥協点を探る力が培われた。
  - ・ それぞれの状況や子どもの実態に合わせ、その子への支援や対応を柔軟に変化させる適応力が身についた。
  - ・ いろいろな人達とやりとりを重ね、意見を出し合っていく上でどのようにコミュニケーションをとり、1つの方向性を決めていくのか、コミュニケーション力が問われていた。
  - ・ 合意形成するためのプレゼン力や発想力の重要性について、企画チームでの経験を通じて実感した。
  - ・ 臨機応変さと目を配る力。
  - ・ その場で気づいた改善点は他の人にしっかりと伝え、意思疎通を図っていく行動力が重要だと感じた。
  - ・ 子どもと直接関わり、話したりすることで実態を知ることができ、教育現場で活用することができそう。
  - ・ 来館する子どもや親だけでなく、当日初めて接する学生スタッフ間でのコミュニケーション力。
  - ・ 限りある設備やイベント条件から最良な体験を提案する力が身についた。
  - ・ 子どもたち一人ひとりをよく観察する力を身についた。
  - ・ 学生としてできることを考える、イベントの運営者として考える、教師目線で考える、保護者目線で考える、など実に様々な視点で物事を捉える力が養成されるのではないかと。
- 全体的な傾向として、臨機応変に対応する力やコミ

ュニケーション力というキーワードが多く見受けられた。静大企画チームとして企画から参加した学生からは、チームで1つの事柄をデザインする経験から、合意形成する際には、「発想力」、「プレゼンテーション力」、「問題解決力」などのデザインスキルの向上も意識される傾向にあることも明らかとなった。

### 設問 4

イベント全体を振り返って、思ったことや気づいたことを記述してください。また改善点などがあれば具体的に提案してください。

- ・ より良いイベントにするためには学生スタッフの一人ひとりが企画の魅力を感じ、やる気を持っていることが必要。
- ・ 静大企画チームの一員として参加し、一連のデザインフローを経験できたことが収穫だった。
- ・ 企画している段階では分からなかったことや問題点も、実際に活動として行うことで自分の目で確認することで、考えていただけでは分からなかったことが多くあった。
- ・ 子どもたちにプログラムを説明しながら、「なぜこのような体験を子どもたちに提供したのだろうか」という自問が常にあった。子どもたちに無意味な体験はさせたくないで、それだけにしっかりとしたコンセプトを練り上げ、体験を提供していくことの重要性に改めて気づかされた。
- ・ (主のターゲットに対して) 全体的に難しいワークショップだったのではないかと。
- ・ 体を動かせる体験が楽しく、もっと必要なのではないかと。
- ・ 日常ではできない体験を提供することができ、多くの家族が楽しみ、充実した様子が確認できた。
- ・ 作る作業は充実していたが、体を使い何かになりきって色を理解する体験があっても良かったのではないかと。

イベントスタッフとしてのモチベーションを高く保ち参加してくれた学生が非常に多い結果となった。特に企画チームとして当初から参加した学生のイベントに対する見方、捉え方の意識はアンケート内容からも高いものだったと推察できる。このようなイベントに学生スタッフとして参加する場合、企画段階から関与すること、企画する学生たちの考え方やアイデアを尊重しながら実現に向けていくことの重要性について、本イベントを通して実感した。

また、自分たちが提供したプログラムについて、実際の目の前で子どもたちが忌憚のない反応が直接見えることは貴重な機会である反面、何かを提案し、実現する際の責任の重さについて切実感を持つ学生もいた。



## 5. 考察

メイン会場での造形プログラムは、これまでの研究成果に則り、子ども達の造形活動の集積の結果（作品）を活用し、空間が徐々に変容するという事象を1つの空間演出として捉えた結果、色鮮やかな立体的な色相環が誕生し、学生レポートや来館者の感想から、一定の成果を得ることができた。さらに、外壁に色の名前が書かれることで、この場所でどのような体験をすることができるのか、直感的に伝える役割を果たすことにも繋がった。1日に4,000人以上の集客がある大型イベントであるため、会場に配置できるスタッフ数にも限りがあり、一人ひとりに丁寧に活動内容を説明することが困難である。よって、その空間に足を踏み入れた際、その場所で何を行うことができるのかをスタッフの説明がなくても判断できるような空間をデザインすることが重要であることが確認できた。

また、メイン会場での造形プログラムの体験とは異なる質の体験を提供できるようにイベント全体をデザインし、体験する行為（選ぶ・切る・貼るなどの行為）も近似しないように留意した。さらに、静大企画スペースのB室で実践したように、できるだけ多くの体験を提供し、体験の振り幅を大きくすることを意識してデザインした結果、テーマについて多角的な視点から遊び、学ぶ機会を提供することができた。

さらに、体験の質を向上させるため、学生スタッフが子どもたちに大きく関与するような造形プログラムを実践した。その結果、多くの子どもたちの遊び浸る様子が見受けられた。また学生レポートからも子どもたち充実した様子の報告が多数見受けられた。学生スタッフが子どもたちに深く関与することで、子どもたちの満足度が向上するだけでなく、学生スタッフの充実度や達成感も向上する結果となった。

子どもが主役である本イベントに対し、学生スタッフもその場での主役であるとの意識で臨んでいた。これは、学生たちが企画段階から参画した結果、当事者意識を持ち続け、能動的にプログラムを開発したためであると考えられる。企画段階から積極的に関与し、自分たちが提案したプログラムについて責任を持って遂行しなければならないという覚悟が、高いモチベーションにつながったものと思われる。

## 6. まとめ

メイン会場の造形プログラムについて、空間の変化には特筆すべきものがあり、充実した造形プログラムであったとの評価はいただくことができた。一方で、それは大人目線の評価であり、子どもたちの体験の質を向上させることに繋がったのかどうかについては不確かさが残った。造形プログラムを体験した子どもたちを対象とした調査を実施することができなかったため、明らかにすることはできなかった。本イベントの

主役は子どもであるが、造形プログラムを企画・実施するのは大人である。子どもの目線になって企画立案しているものの、「かさねの色目」の造形プログラムが学生アンケート結果から棄却されたように、子どもの求めている体験や、意義ある体験をさらに突き詰めて提案する必要があることを改めて実感させられた。

子どもたちの実態や反応、会場の来館者の動きなどを総合的に想定した造形プログラムを、大勢の子どもたちを目の前にしながら実践することができる貴重な機会を与えられている。このようなイベントに参加することで、こらからの社会に必要なジェネリックスキルが養成される可能性も学生アンケートから示唆された。今後も、学生たちが企画段階から参画できる機会を多く設けていきたい。

## 註

- 1) 川原崎知洋「造形活動の開発と空間デザインとの関係性について」静岡大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, No. 22, 2014, pp. 155~160
- 2) 川原崎知洋「造形活動を利用した空間デザインに関する考察」静岡大学教育学部研究報告（人文・社会・自然科学篇）, 第65号, 2015, p. 219
- 3) 今年度は新聞紙を主素材とした切り絵作家マスカルシ氏を招待作家として招聘した。当日の造形プログラムも新聞紙の中から色を見つけ出し、見つけた色のパーツを切り貼りし、構成しながら人型を作るという色に関連した活動を提案・実施していただいた。
- 4) 平成28年3月23日（水）24日（木）に静岡市立日本平動物園で、平成28年4月23日（土）にマークイズ静岡でそれぞれ出張造形ワークショップを行い、こどものくのにの広報活動を行った。日本平動物園では150名ほど、マークイズ静岡では100名ほどの参加者があった。