慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	子ども向けワークショップを通じた地域活性事業の提案と実践 : 墨田区地域活性事業「すみだやさまち15キャラクターコンテスト」
Sub Title	Suggestion and practice for developing local community through children's workshop : Sumida yasamachi 15 character contest
Author	梅, ちなみ(Ume, Chinami) 石戸, 奈々子(Ishido, Nanako)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2015
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2015年度メディアデザイン学 第448号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002015-0448

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2015年度（平成27年度）

子ども向けワークショップを通じた
地域活性事業の提案と実践
―墨田区地域活性事業「すみだやさまち15
キャラクターコンテスト」―

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

梅　ちなみ

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士 (メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

梅　ちなみ

審査委員：

石戸　奈々子　准教授　（主査）
大川　恵子　教授　（副査）
南澤　孝太　准教授　（副査）

修士論文 2015年度（平成27年度）

子ども向けワークショップを通じた地域活性事業の提案と実践
―墨田区地域活性事業「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」―

カテゴリー：アクションリサーチ

論文要旨

本研究では、子ども向けワークショップを地域事業に取り入れ、その地域の活性化と地域における子どもたちの創造活動の場をつくることを目的としたアクションリサーチを実施する。近年、地域活性化においては経済支援だけでなく、住民が積極的にまちづくりに関わりを持つことが重要だとされている。そこで注目されるのがワークショップである。ワークショップでは参加者が主体的に、かつ周囲と協働しながら議論や創作活動を行っていく。ワークショップはまちづくりだけではなく、これからの子どもたちに必要とされる自主性や課題解決能力を伸ばすためにも有効だとされている。

調査は子ども向けワークショップの普及活動を行うNPO法人CANVASとともに実施し、特に墨田区を対象に子ども向けワークショップを中心とした地域事業を提案した。墨田区では住民を中心に、やさしさとおもいやりにあふれるまちづくりを目指すため「15の行動指針」を定めている。調査では、墨田区の多くの子どもたちにワークショップを通じて「15の行動指針」を知ってもらうため、2014年6月から2015年1月にかけて「すみだやさまち15キャラクターコンテスト」を実施した。子どもたちは「15の行動指針」を広めるキャラクターを作成し、優秀作品として選ばれた15人はキャラクターを使ったアニメーション制作にも挑戦した。コンテストには全小中学校35校から2343作品の応募があり、1年間の事業を

通じて 500 人近くの子どもたちがワークショップに参加することができた。墨田区の子ども向け事業の中でも過去最高の参加者を集めるだけでなく、子どもたちがまちづくりについて考え、キャラクターやアニメーション制作を通して「15 の行動指針」を伝えることで墨田区の地域活性化に貢献することができたと考えられる。

キーワード：

創造社会, ワークショップ, 教育, 地域, 運営

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

梅　ちなみ

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2015

Suggestion and Practice for Deveroping Local Community through Children's Workshop -Sumida Yasamachi 15 Character Contest-

Category: Action Research

Summary

The purpose of this paper is to develop local community through children 's workshop. For next creative society, It 's important that people can find their community problems and create solutions by themselves. Workshop is the way to engage participants in discussion or work actively, and also the place to grow 21st century skills required for children.

This research was held with NPO CANVAS, which is organization that create a place growing children 's creativity and expression. We suggested " Sumida Yasamachi 15 Character Contest ". Sumida Ward Office wanted many local children to join workshops learning about 15 point action plan they set up in 2000. We planned 3 workshops: creating original characters representing 15 point action plan, making animation with characters and creating future cities with 50,000 paper caps. As a result, about 500 children joined workshop and 2,343 characters were gathered from 35 schools. From the results of this project, this paper indicate that children 's workshop have an influence to develop local community.

Keywords:

Creative Society, Workshop, Education, Local Community, Management

Graduate School of Media Design, Keio University

Chinami Ume

目　　次

第 1 章　序論 **1**

1.1. 背景 1

1.2. 研究目的 3

1.3. 本稿の構成 4

第 2 章　関連研究 **6**

2.1. NPO 法人 CANVAS の事例 6

ながさキッズ FACTORY 6

二子玉川しあさってプロジェクト 7

2.2. まちづくりワークショッpppプログラム 8

かえっこ 9

こどものまち 10

第 3 章　すみだやさまち 15　キャラクターコンテストの提案 **12**

3.1. 調査方法 12

3.2. 調査フィールド 13

これまでの墨田区の地域活性事業 13

CANVAS と墨田区による事業 14

3.3. 課題 16

3.4. 「すみだやさまち 15　キャラクターコンテスト」の提案 17

概要・ねらい 17

スケジュール 18

3.5. 運営体制と自身の役割 20

第 4 章　「すみだやさまち 15　キャラクターコンテスト」の実施　22
4.1. キャラクター作成ワークショップ 22
計画 22
ワークショップ企画 23
実施 25
作品・web ページ管理 28
結果 28
課題 30
4.2. アニメーション制作ワークショップ 31
審査会 31
計画 32
ワークショップ企画 33
実施 36
結果 38
課題 39
4.3. 紙コップ 5 万個でおもてなしのまち　すみだをつくろう！ 39
「すみだおもてなしシンポジウム」概要 39
計画 40
ワークショップ企画 42
実施 44
結果 45
4.4. 評価 47
事業評価 47
墨田区・参加者からの評価 49

第 5 章　入間市青少年活動センターでの追加調査　51
5.1. 目的 51
5.2. 方法 52
5.3. 調査対象 52
5.4. 調査 53

計画 53
企画 55
実施 57
5.5. 結果・評価 59

第 6 章 考察 **62**
6.1. 地域活性化における子ども向けワークショップ 62
役割と意義 62
成功への条件と課題 63
6.2. 子どもの創作活動と地域 64
地域学習・ICT の活用 64
社会とつながる 65

第 7 章 結論 **66**

謝辞 **68**

参考文献 **69**

図　目　次

2.1　長崎地域コンソーシアム　組織図 7
2.2　二子玉川しあさってプロジェクトにおけるワークショップの様子 8
2.3　実際の「かえっこ」の様子 10

3.1　「すみだ　やさしいまち宣言」及び「15 の行動指針」 14
3.2　やさしいまちマガジン 16
3.3　キャラクターコンテストパンフレットと応募用紙 20

4.1　すみだやさしいまちワークブック　より 25
4.2　キャラクター作成ワークショップの様子 28
4.3　コンテスト公式 HP　トップページ 29
4.4　審査会の様子 32
4.5　アニメーションワークショップ　ワークシート 35
4.6　アニメーション制作ワークショップの様子 37
4.7　おもてなしシンポジウムの様子 41
4.8　ワークショップ会場イメージ図 43
4.9　紙コップワークショップの様子 45
4.10　アニメーション画面 46

5.1　「StopMotionStudio」のイメージ図 57
5.2　作成したワークシート 58
5.3　利用案内アニメーション制作ワークショップの様子 59
5.4　利用案内アニメーションの画面 61

表　目　次

3.1　運営スケジュール 19

4.1　キャラクター作成ワークショップ　プログラム 25
4.2　キャラクター作成ワークショップ、出前授業　実施場所 30
4.3　アニメーション制作ワークショップ　プログラム 36
4.4　紙コップ5万個でおもてなしのまち　すみだをつくろう！　プログラム 44

5.1　青少年活動センターの利用案内アニメーションをつくろう　プログラム 56

第1章
序　　論

1.1. 背景

小学生の頃には、週末になるとよく地域活動に参加していた。子供会行事や地元のお祭りへ参加し、違う学校に通う子どもたち、近所の大人まで幅広い年代と共に活動した。中学生になると、今度は事業を企画する側として地域に関わるようになった。友達と共に地元のお祭りに出店したり、休日に体育館で小学生を対象にレクゲームを企画する活動をしていた。もちろん周囲の大人の助けもあったが、企画の中心は常に子どもたちであった。子どものころはただ楽しいという気持ちだけで活動に関わっていたが、幅広い年代の人とつながりをもつことや、自ら企画したことを実践するという経験は現在も様々な場面で活かされている。しかし、このように子どもたちが地域で自由に活動できる場も減っているのではないだろうか。近年、人口減少や高齢化が進み、地方から都市部への人口流出や産業や文化の衰退といった地域力の低下が問題となっている。また、メディアの発達により個別化が進み、人との直接的なコミュニケーションに対して苦手意識を持つ人も多くなった。このような問題は地域や人とのつながりの希薄化を生み、ひきこもりや孤独死、犯罪の増加にもつながりかねない。2011 年の東日本大震災をきっかけに、地域に住む人同士のつながりが見直されているが、地域活性化へ取り組むことは国内でも重要な課題とされている。

地域を活性化させるとりくみにおいては、自分の住む地域に住民自らが積極的に関わることが重要だとされている。木下 (木下 2007) は、現代は物質的に豊かになったが、それゆえに与えられたものをそのまま教授する「顧客民主主義」に変わってしまったという。山崎 (山崎 2012) も、工業社会に変わり、農業に比べて

生活が個人にゆだねられるようになるとまちは行政にまかせ、住民は「お客さん化」してしまったという。しかし、人口が減り税収が減るにつれまちのことを行政だけにまかせることはできなくなった。これからは地域に住む人々も地域の運営に積極的に関わり、地域の課題を発見し、解決する手段を模索していかなければならないとしている。

そのような住民参加のまちづくりを目指すため、ワークショップの手法が注目されている。ワークショップとは本来「作業場」「工房」という意味をもち、そこから派生して参加者が議論や体験を通して学びや創造を行う手法とされた。中野 (中野 2001) はワークショップの定義を「講義など一方的な知識の伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創りだしたりする学びと創造のスタイル」であるとした。また、苅宿・佐伯ら (苅宿他 2012a) は中野の定義にくわえ「これまでの「まなび」を通して身につけた「型」を問い直し、新たに解体して組み替える「まなびほぐし」」を行うこともワークショップにおいて必要であるとしている。実際にワークショップをまちづくりに活かす事例も見られる。島根県海士町隠岐郡では町の指針となる振興計画の策定に町の住民が関わり、ワークショップ形式で議論を重ねながら、住民の視点からまちづくりのための具体案を提案している (山崎 2011)。

一方、ワークショップの手法は子どもたちの学びにおいても注目されている。平成 20 年、21 年に改訂された学習指導要領では、「これからの子どもたちには、確かな学力、豊かな心、健やかな身体を育てる「生きる力」が必要」だとしている [1]。そのためには基礎知識・技能の習得や、それらを活用して、他人と協調ながら考え、判別し、表現することにより様々な問題に対応し、解決していくことが重要である。また、世界的にも OECD が「キー・コンピテンシー（主要能力）」を提案し [2]、これからの社会を生きる人々にとって「社会・文化的、技術的ツールを相

1 文部科学省,「現行学習指導要領・生きる力」,
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/index.htm (2015 年 12 月 13 日閲覧)

2 文部科学省,「OECD における「キー・コンピテンシー」について」,
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/016/siryo/06092005/002/001.htm
(2015 年 12 月 13 日閲覧)

互作用的に活用する能力」「多様な集団における人間関係形成能力」「自立的に行動する能力」いわゆる 21 世紀型スキルを身に着ける必要性があるとした。「キー・コンピテンシー」の考え方は、諸外国の教育目標にも大きな影響を与えている (松尾 2014)。石戸 (石戸 2014b) は、先述した各国が求める 21 世紀型の学びとは「かんじる力」「かんがえる力」「つくる力」「つたえる力」とし、これからの社会を作りあげていく子どもたちが創造力・表現力を最大限に発揮できるよう、「かんじる→かんがえる→つくる→つたえる（→かんじる）」のサイクルを基本とする、主体的で協調的で創造的な子ども向けワークショップの開発・実践を行っている。ワークショップではとくに子どもたちが「つくる」ことに力を入れている。これからの情報社会においては多くの情報から必要な情報を探し、それをもとに新たな価値をつくりだすことが重要だと考えているからである。子ども向けワークショップは企業や NPO などすでに多くの団体によって実施されており、ワークショップの種類は造形、映像、プログラミングなどアナログからデジタルまで幅広い分野が存在する。開催場所も、大学のキャンパス、オフィススペース、商業施設や美術館・博物館といった社会教育施設まで様々である。講義形式ではなく、子どもたちが課題に対して積極的に取り組むワークショップ形式の学びは今後も広がっていくのではないかと考えられる。

1.2. 研究目的

先に述べたように、ワークショップの手法を利用することで、様々な分野で主体的で協調的な学びや創造の機会をつくりだすことができることが明らかになっている。まちづくりにおいては、ワークショップが住民が自ら積極的に運営に関わっていくための手段として使用され、子どもたちの学びにおいてはこれからの社会で必要な 21 世紀型スキルを身につけること、新たな価値を創造する手段として役立つと考えられてきている。

では、子どもたちの創造活動を地域活性化につなげることはできないのだろうか。地域活性化においても、子どもたちの学びにおいてもワークショップを通じた活動が必要とされているのであれば、地域で子ども向けワークショップを運営

することで地域活性化に貢献し、子どもたちの創造の場を広げることはできないのだろうか。地域の将来を担う人材を育てていくことは地域活性化の中でも重要であるとされ、政府でも人材力強化のための取り組みが行われてきた。[3] また、子どもたちにとっても家庭や学校だけではなく、地域と連携した学びも大切だとされており、地域ボランティアと学校の連携を進めるための学校支援本部の設置等を実施している [4]。

よって、本研究では、地域に子ども向けワークショップを中心とした事業の提案・運営を行うアションリサーチを実施し、調査対象となる地域の活性化における課題解決を目指す。事業の運営を通じて、子どもたちの創造活動が地域活性化にどのような影響を与えたのか、子どもたちにとってワークショップに参加することで地域にどのような学びの場を提供することができたのかを考察する。筆者自身が子どものころの地域活動から多くの出会いや学びを得たように、現在の子どもたちにとっても新たな発見や将来の活動に繋がる機会を提供したい。

1.3. 本稿の構成

第 1 章では個人の経験、地域力の低下、地域活性化や子どもたちの学びの手法として注目されるワークショップを中心に研究に至った背景、研究目的の設定を行う。第 2 章では先行研究として、本論文における調査を共にを行う NPO 法人 CANVAS がこれまでに実施したまちづくり事業の事例や、地域活動・教育活動を行う人に向けて開発された「こどもとまち」をテーマとしたワークショッププログラムの事例について紹介する。第 3 章では、本研究の調査方法、対象となる墨田区の地域事業の課題について述べ、解決に向けた事業「すみだやさまち 15　キャラクターコンテスト」の提案を行う。第 4 章では第 3 章で提示した「すみだやさまち 15　キャラクターコンテスト」の実施について、3 つのワークショップにつ

3　総務省,「地方力の創造・地方の再生」, http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/jichi_gyousei/c-gyousei/index.html　(2015 年 12 月 13 日閲覧)

4　文部科学省、厚生労働省,「学校と地域でつくる学びの未来」, http://manabi-mirai.mext.go.jp/ (2015 年 12 月 13 日閲覧)

いて、計画・ワークショップ企画・実施・結果・課題のアクションサイクルごとに詳細を記述する。第5章では墨田区でのアクションリサーチ結果から見えた課題をもとに埼玉県入間市で実施した追加調査について記述する。第5章では墨田区でのアクションリサーチ、追加調査を通じて明らかになったことを、地域活性事業における子ども向けワークショップ、こどもたちの創作活動における地域という2つ観点から論じる。

第2章
関 連 研 究

第2章では先行研究として、本研究の調査を共に活動を行うNPO法人CANVASがこれまでに子どもとまちづくりをテーマに実施した事業事例と、地域活動や教育活動を行う人に向けて開発されたワークショッププログラムの事例の2つの項目について記述する。

2.1. NPO法人CANVASの事例

まず始めに本研究のフィールドにもなるNPO法人CANVAS（以下、CANVAS）に[1]よる子ども向けWSをまちづくりに導入した事業例を紹介する。CANVASは2002年に設立され、子ども向けWSを中心とした創造的な学びの場を産官学連携で提供している。CANVASではこれまでに子どもたちの創造活動によるまちづくりに関する取り組みも多く行っている (石戸 2014b)。

ながさキッズFACTORY

「ながさキッズFACTORY」は2005年12月に実施された。経済産業省による「電源地域サービス産業人材育成事業」地域映像人材等育成事業の一環としてスタートした事業である。長崎県に産官学が連携した地域コンソーシアム (図2.1) を設立し、地域の中学生がアニメーションづくりを通して自分の住むまちを紹介するワークショップを行った。CANVASではアニメーション作りワークショップ

1　NPO法人CANVAS，http://canvas.ws/

の企画を担当している。コンソーシアムには県、市、教育委員会、大学、地元テレビ局、美術館などが参加。ワークショップは長崎県立美術館で実施され、コンソーシアムの支援をもとに、長崎に住む中学生 30 名がプロのアーティストの指導を受けながらクレイアニメ制作に取り組んだ。ファシリテーターは地元の大学生が担当。地域が自立的に活性化に取り組む例として高い評価を受けている。長崎での活動は現在も独自に活動を継続し、子どもたちの活動を発信している。[2]

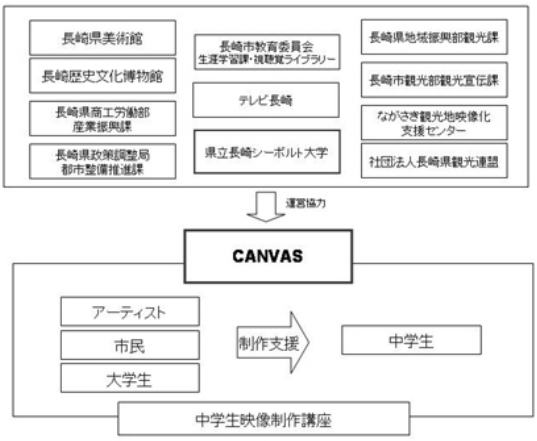


図 2.1: 長崎地域コンソーシアム　組織図

二子玉川しあさってプロジェクト

未来のクリエイティブな人材を育てる街をつくるため、CANVAS だけではなく二子玉川における様々な企業が取り組んだプロジェクト。今日明日ほど近すぎない「しあさって」まで楽しく末永く継続する街づくりにしたいというテーマを持って取り組まれた。[3]

これまでの活動としては街づくりのビジョンを考える大人のネットワークをつくるため、二子玉川において「こどもと街」の活動実践者を中心に「しあさって

2　NPO 法人 CANVAS,「ながさキッズ FACTORY」, http://canvas.ws/project/nagasakids

3　NPO 法人 CANVAS,「二子玉川しあさってプロジェクト」, http://shiasatte.creative-city.jp/

委員会」を設立した。しあさって委員会ではクリエイティブ・シティ・コンソーシアム[4]を組織する先進企業と連携を図りながら、子どもたちの未来を育むまちづくりのためのビジョンや活動計画、子ども向けのワークショップを開催している。2013年には記者になったこどもたちが街を取材して記事を作成し、しあさって新聞を発行する「ミテキイテ」という事業が実施された。2014年の「街でツクル」プロジェクトは二子玉川のショッピングセンターでは大工の方の協力により子供だけの家を作り。チョークで思い思いに絵を描いた。子どもだけでなく大人も取り組める遊び場をつくるため、二子玉川ライズのガレリアで様々なワークショップを開催する「二子玉川ギャザリング」も開催した。CANVASではしあさって委員会の運営事務局を担当し、ワークショップ運営等を担当した。



図 2.2: 二子玉川しあさってプロジェクトにおけるワークショップの様子

2.2. まちづくりワークショッププログラム

自治体と外部の連携だけでなく、地域に住む人々が自ら実践することのできるワークショッププログラムも開発されている。これらのワークショップでは、地域の要望や運営体制に合わせてプログラムをアレンジすることが可能である。

4 クリエイティブ・シティ・コンソーシアム，http://creative-city.jp/
日本が抱える課題に対し、人々が創造性を発揮できる都市を二子玉川をモデル地区として整えようとする組織。現在は自由が丘、渋谷も含めた3つの地区を拠点に活動を行っている。

かえっこ

地域事業や子ども向けのイベントを開催するにあたり、誰でも自由に使うことのできるプログラムの例として「かえっこ」[5] がある。「かえっこ」とはアーティストである藤浩志氏が考案したワークショッププログラムで、参加者がいらなくなったおもちゃを使って地域に様々な活動を作り出すシステムである。「かえっこ」はこれまでに社会教育施設などで多く実施されてきた。「かえっこ」には独自のシステムがあり、プログラムの中では「カエルポイント」というかえっこ世界共通の子ども用の通貨を使用する。子どもたちが「かえっこ」の会場に持ち寄ったいらなくなったおもちゃは「カエルポイント」と交換することができる。カエルポイントは他の参加者が持参したおもちゃと交換することができる。「かえっこ」の会場にはおもちゃを引き換える場所だけではなく、イベント主催者によるワークショップも開催される。子どもたちがそれらのワークショップに参加すると、「カエルポイント」をもらうことができる。開催するワークショップの種類は開催者の意図にり自由に設定することが可能である。「かえっこ」の概要は web サイトから見ることができるようになっており、「かえっこ」開催にあたり必要なワークシートがダウンロードできるようになっている。かえっこにより地域がつながり、子どもたちが遊びの中で自主的に活動することを通して地域社会に新たな活動を生み出すことを目的としている。

筆者も実際に「かえっこ」の様子を見たことがあるが、子どもたちはワークショップに参加してカエルポイントをもらうだけではなく、おもちゃを引き換えることのできるポイント数を決めるなど、イベントの運営自体に関与してポイントをもらっている子どももいた。おもちゃの中で子どもたちが貴重であると判断したものは、子どもスタッフ自らがオークションを開催していた。

5　かえっこ，http://kaekko.exblog.jp/




図 2.3: 実際の「かえっこ」の様子

こどものまち

「こどものまち」とはすべてが子どもたちの遊びでつくられた模擬都市である。まちの主役である子どもたちが「こどものまち」のなかで仕事をし、給料を得ながら活動する。「こどものまち」への参加を通じて社会の仕組みを学び、自ら「こどものまち」を作り上げていく。「こどものまち」の活動はドイツ・ミュンヘン市の「ミニ・ミュンヘン」という活動が起源となっている。ミュンヘン市役所が 1979 年の国際児童年を記念とした取り組みとして提案したことがきっかけである。「こどものまち」に参加した子どもたちはまず初めに市民証を受け取る。市民証には「こどものまち」における労働時間や取得資格、預貯金が記録される。まちのなかには様々な仕事があり、そこで働いた分だけ給料がもらえる仕組みになっている。仕事の種類は工作を行う工房から、食べ物をつくるキッチン、映画館やカフェといった種類がある。子どもたちは実社会を疑似体験する遊びの中で学ぶことができる。地域ごとに独自の場所や仕事の種類が存在する (木下 2010)。例えば、千葉県佐倉市では NPO 法人子どものまちを中心に、「ミニさくら」と題して「こどものまち」を実施している。イベント当日の運営だけではなく、どのような事をつくるかといった運営全体に関わることも子どもたちが中心となって決めている [6]。「ミニさくら」の中では「モール」という通貨を使い、子どもたちが運営するまちで買い物をしたり、給料や税金の支払いを行う。千葉市では「こどものまち」のプログラムを「こどものまち CBT(チバタウン)」と題し、2009 年から活動を行っ

6　NPO 子どものまち，http://kodomonomachi.main.jp/

ている[7]。また、年に一度全国で「こどものまち」を主催するメンバーが集まり、情報交換を行う「全国こどものまちサミット」も実施されている。2014 年には高知県、2015 年には静岡県で実施された[8]。

7　千葉市こどものまち CBT 実行委員会サイト，http://www.c-b-t.net/index.html

8　全国こどものまちサミット in 静岡 2015，http://summitshizuoka.maaru-ct.jp/
全国こどものまちサミット 2014in 高知，http://www.kochi-saposen.net/summit2014/

第3章
すみだやさまち15　キャラクターコンテストの提案

第3章では実際に地域事業において子ども向けワークショップを中心とした事業提案を行う。調査フィールドの設定、調査対象地域が抱える課題について述べ、課題解決のための事業提案内容やその中での筆者自身の役割について記述する。

3.1. 調査方法

本研究では筆者自ら地域事業に子ども向けワークショップを導入するアクションリサーチを実施し、対象地域における課題解決を目指す。調査は筆者の他に子ども向けワークショップの普及活動を行うNPO法人CANVAS（以下、CANVAS）とともに行われる。CANVASは2002年に設立され、子ども向けワークショップを中心に子どもの創造・表現活動を推進する活動を行っている。大学や企業と連携しながら子ども向けワークショップを開催する他、年に1度、日本全国から約150のワークショップを集めるイベント「ワークショップコレクション」[1]を運営している。ワークショップコレクションでは過去に約10万人を動員するなど、CANVASでは子ども向けワークショップにおいて幅広いつながりや実績を持っている。また、第2章に記述したように、子どもと地域に関する事業においても高く評価を受けていることから、CANVASとともに活動を行うことで本研究の成果を様々な地域へ応用することができるのではないかと考えた。

1　ワークショップコレクション，http://wsc.or.jp/

調査にはCANVASにおける子どもとまちに関する事業のなかでも東京都墨田区との共同事業に注目した。CANVASと墨田区は2012年より共に活動を始め、2014年6月から2015年1月にかけて「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」を開催することが決定している。筆者はCANVASとともに2014年度の事業の中で開催する子ども向けワークショップの企画・運営を行う。

3.2. 調査フィールド

これまでの墨田区の地域活性事業

墨田区では、「墨田区基本構想」[2]の下、「協治（ガバナンス）」の考え方に基づき、区民・団体・ＮＰＯ・企業等の協働による「やさしいまちづくり」の実現を図るため、主に「人づくり」を中心とした施策を推進している。2000年には墨田区に住む人や働く人がみんなで力を合わせて人と地域と環境にやさしいまちにしていこうという区民宣言「すみだ　やさしいまち宣言」を発表した。「すみだやさしいまち宣言」[3]の中では墨田区の人々が「やさしさ」「おもいやり」の心を大切にまちづくりを行っていくため、一人ひとりが運動の主役として実践活動に取り組めるよう、15項目の具体的な「私たちの行動指針」が定められた。15個の行動指針は「人」「地域」「環境」という3つのセクションに分かれ、それぞれに5つずつ行動指針が設定されている。行動指針の内容は、「大人も子どもも進んで「あいさつ」し、人と人とのふれあいを大切にしよう」「地域の安全と安心のため、防犯・防火につとめよう」「環境について学習し、生活に活かそう」などがある。「すみだ　やさしいまち宣言」及び「15の行動指針」を区内に住む人々が実践することで地域活性化を目指している (図3.1)。

2000年以降、墨田区では区民に15の行動指針を広め、生活の中で実践しても

2　墨田区,「墨田区基本構想」, http://www.city.sumida.lg.jp/kuseijoho/sumida_kihon/sin_kihonkousou/kihonkousou.html (2014年12月15日閲覧)

3　墨田区,「すみだやさしいまち宣言とは」, https://www.city.sumida.lg.jp/kuseijoho/sumida_kihon/sengen/yasasiimachi/sengentoha.html (2014年12月15日閲覧)

らうために様々な運動を展開してきた。活動内容として、「すみだ　やさしいまち宣言」に関する啓発冊子の発行、PR イベントの実施、すみだ家庭の日[4]の制定、地域応援サイト「いっしょにネッと」[5]の開設などがある。これらの事業は墨田区区民活動推進課によって運営されている。

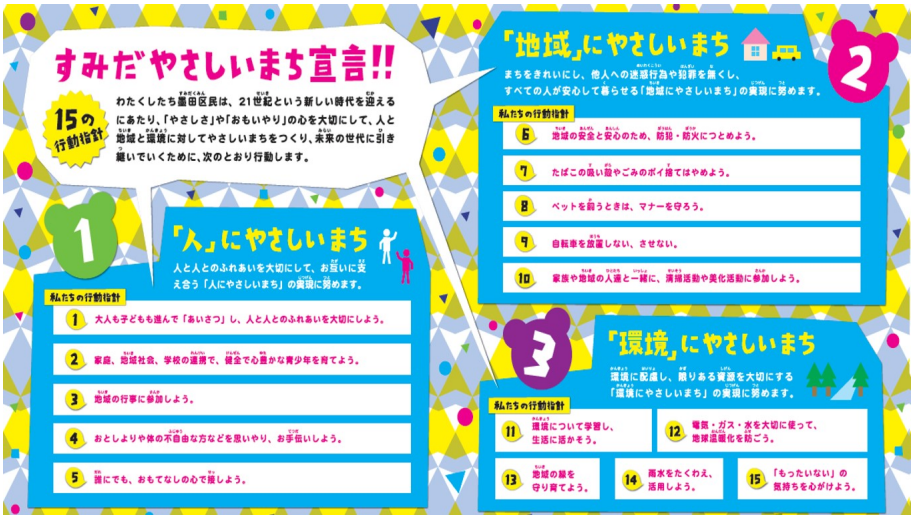


図 3.1: 「すみだ　やさしいまち宣言」及び「15 の行動指針」

CANVAS と墨田区による事業

墨田区ではまちの将来を担う子どもたちにもやさしさや思いやりにあふれるまちづくりに積極的に関わってほしいと考えている。行動指針を区内の子どもたちに実践してもらうため、子ども向けの啓発冊子や区の職員が学校で出前授業を実施するなど独自の事業も行ってきた。2012 年より、子ども向け事業をさらに進め

4　人づくりの原点は家庭であるとし、毎月 25 日を「すみだ家庭の日」と定め、家庭における人づくりを進める取り組み。

5　インターネットをとおして地域がつながることをめざす地域応援サイト。地域の活動をレポートなどを掲載。
http://www.sumida25.net/index.html

ていくために墨田区内に事務所を置くCANVASと協働し、ともに地域活性事業を実施していくこととなった[6]。CANVASが持つ子ども向けワークショップ事業のノウハウを生かし、一方的に行動指針について発信するだけでなく、子どもたちに主体的にまちづくりについて考えてほしいとしている。

2012年には「まちかどこども放送局」[7]と題し、小学校3年生から6年生約30名がリポーターとして、墨田区のやさしさ・魅力を伝える映像作品を作成するワークショップに取り組んだ。ワークショップは2012年10月に開催、子どもたち自らまちで活躍する人やお店を取材。その後、取材先で撮影した写真をもとに動画を作成した。動画のシナリオとナレーションはすべて子どもたちが担当した。同年11月には映像作品の上映会も開催された。取材先でお世話になった地域の方々を招待し、グループごとに取材の感想や映像のポイントを発表した。上映会の様子はUstreamでのライブ配信も行われ、地域の多くの人が視聴できるようにした。

2013年には子どもたちが地域を紹介する「やさしいまちマガジン」(図3.2)の制作に取り組んだ。対象は小学校1年から4年生と中学校1年から3年生までの約40名。小中学生の目線から、墨田区の目指す「やさしいまち」がどのようにすれば実現できるのかを冊子にまとめた。まずは中学生が区内でのフィールドワークを行い、やさしいまちづくりを実践している人の元でフィールドワークを行った。テーマは「人」「地域」「環境」の3つ。フィールドワークをもとに自身の考える「やさしいまち」を小学生に伝える「おもてなしツアー」を開催。まちづくりの大きなテーマである「おもてなし」の心を中学生自ら実践する。最後に、フィールドワーク、小学生へのツアーを通して、これまでの活動と6つのアクションプランを作成。マガジン完成後にはまちの様々なイベントでの発表会を実施した[8]。

6　2015年3月よりCANVASの事務所は台東区に移動している。

7　墨田区,「まちかどこども放送局」, https://www.city.sumida.lg.jp/smph/kuseijoho/kouhoukatudou/eizou/kodomohosokyoku/index.html
NPO法人CANVAS,「まちかどこども放送局」, http://canvas.ws/project/machikado

8　NPO法人CANVAS,「すみだやさしいまちマガジン」,
http://canvas.ws/project/yasamachi_magazine



図 3.2: やさしいまちマガジン

3.3. 課題

これまでの CANVAS と墨田区における事業では、子どもたちがワークショップに参加し、自ら動画やマガジン制作を通して行動指針について考え、地域に発信することができたとしている。ワークショップの中では子どもたちと地域の人々、小学生から中学生までの違う地域に住む子どもたち同士による交流の場を生み出すこともできることがわかった。CANVAS と墨田区は 2014 年度も引き続き区内の子どもたちに向けた地域事業を開催することが決定しており、ワークショップを中心に「やさしいまち宣言」および「15 の行動指針」を広める活動を継続する。

しかし、これまでに実施してきた事業はすべて参加者による応募制になっており、区内のなかでも限られた子どもたちや、学校の代表者だけにしかワークショップを提供することができなかった。墨田区では、多くの子どもたちにワークショップの参加を通じて積極的に地域について考え、将来は日常的に行動指針を実践してほしいと考えている。2014 年の事業ではワークショップに参加できる子どもたちを増やすことが課題となる。

さらに、ワークショップを実施する中で 15 の行動指針の文言は子どもにとってわかりにくいのではないかという問題もあげられている。行動指針の内容自体は家庭や学校の道徳で教わる行動にも近いいため、子どもたちが実践することへの難しさはない。ただし、行動指針の文言には低学年の子どもたちが習っていない

漢字が使用されているものや、言い回しが難しいものもあり、これまでのワークショップでも行動指針を理解してもらうためのファシリテーションには苦労している。子どもたちに行動指針が広まるだけではなく、日常生活の中での実践に繋げてもらうためにも、行動指針をわかりやすく伝える工夫にも力を入れ、興味を持ってもらうことが必要だとされている。

3.4. 「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」の提案

概要・ねらい

調査対象事業について詳しく述べていく。提案事業は2014年6月から2015年1月にかけて行われる「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」(以下、コンテスト)である。このコンテストでは、墨田区内に住む子どもたちに15の行動指針を区内に広めるためのキャラクターを作成してもらう。子どもたちは15の行動指針の中から一つを選び、選んだ行動指針をイメージしたキャラクターを作成し、コンテストに応募してもらう。応募作品の中から各行動指針につき1作品ずつ、合計15作品を選んでアニメーションにする。選ばれた子どもたちはアニメーションの制作も担当してもらう。2015年1月には「すみだおもてなしシンポジウム」を開催し、制作したアニメーションはシンポジウム内で上映される。アニメーションは今後も区内のイベント等で使用し、行動指針を広めるために役立てていく予定である。また、キャラクターコンテストの公式HPを開設し、子どもたちの応募作品はすべてHP上に掲載。地域に住む人々にも作品を見てもらうことができるようにする。事業の中ではキャラクターやアニメーションを制作するためのワークショップを開催することで、子どもたちが主体的に墨田区のまちづくりについて考えることも目指す。

これまでに開催したワークショップでは学年を限定して募集を行ったり、人数制限を設けていたが、キャラクターコンテストでは、区内に住む全小中学生を対象とした。まずはより多くの子どもたちが事業に参加するためのキャラクターコン

テストを実施し、その中で複数回ワークショップを実施することで、ワークショップに参加できる子どもたちも増やしていくことができるのではないか。

15の行動指針がわかりにくいという課題があげられていたため、行動指針を表現したキャラクターを使ったアニメーション制作が提案された。行動指針を映像化することで、子どもたちにも興味をもってもらいやすくなり、実践してもらうことができるではないかと考えたためである。アニメーションを見た地域の人たちも行動指針を実践し、やさしいまちづくりを続けていくための意識づけにもなるのではないだろうか。

アニメーション全体の制作はプロのクリエイターに依頼。CGクリエイター・武蔵野美術大学非常勤のにじたろう氏に担当してもらう。[9] にじたろう氏は子どもの描いた絵をパソコンに取り込み、映像化する「コドモーション」を展開している。アニメーターがキャラクターを作成するのではなく、子どもたちの絵がそのまま動くことで、見ている人へ親しみやすさも出るのではないか。選ばれた子どもたちにとっても、自身の絵が使用されたアニメーションが区内に流れることで、まちづくりに対する意欲を強めてほしい。

スケジュール

コンテストのスケジュールは以下の通りである (表3.1)。事業全体の大枠は前年度に決定しており、公式HPの開設[10]、コンテストのパンフレット作成はすでに行われている。ワークショップの実施期間は決定しているが、企画や運営方法についてはこれから提案し実施していく。

まず始めに2014年6月から9月にかけてキャラクター募集を行う。まずはコンテストへの参加をよびかけるため、応募方法や15の行動指針が書かれたパンフレットと応募用紙 (図3.3) を区内の全公立小学校35校に配布する。公式HPからも応募用紙をダウンロードすることができるようにし、パンフレットを見ながら15の行動指針を学び、キャラクターを作成してもらう。応募用紙にはキャラク

9　株式会社にじたろう，http://www.nijitaro.jp/

10 みんなでつくる　すみだやさまち15キャラクターコンテスト，http://sumida-yasamachi15.jp/

ターのイラスト、特徴や工夫についても説明を作成してもらう。完成したキャラクターはCANVAS事務所宛てに郵送してもらい、応募者リストの作成や公式HPページへの掲載作業を行う。

キャラクター募集期間と並行してキャラクター作りワークショップを実施する。コンテストへの参加者を増やすだけではなく、行動指針について理解を深めてもらうことや、キャラクター作りのサポートを目的としている。ワークショップの参加者はコンテストの対象となっている小学生から中学生とし、区内の様々な場所でワークショップを実施する。10月には審査会を行い、応募作品の中からアニメーション化するための15作品を決定する。11月にはコンテストで選ばれた15名の子どもたちとともにアニメーション制作ワークショップを行う。アニメーション制作を担当するにじたろう氏は、自身もワークショップを通して映像作成を学んでもらう活動も行っている。にじたろう氏には講師としてアニメーションづくりワークショップに参加してもらう。完成したアニメーションは2015年1月に実施する「すみだおもてなしシンポジウム」内で上映する。イベント内ではこれまでの地域活動の振り返りと未来のまちづくりについて考えるパネルディスカッションも開催する。パネリストには墨田区長を始め、墨田区で地域活動に貢献されている方や、子ども向け事業で活躍される方をゲストに迎える。

2015年は「やさしいまち宣言」の発表から15年という節目の年であり、キャラクターコンテストに応募した子どもたちや、長年地域事業に関わってきた人など多くの区民に参加を呼びかける。また、事業終了後も継続してアニメーションを利用していきたいと考えているため、区内の施設や商店街などでの呼びかけも行う。

表 3.1: 運営スケジュール

2014年6月—9月	キャラクター募集、キャラクター作成ワークショップ
2014年10月	キャラクター審査会（2回実施）
2014年11月	アニメーション作成ワークショップ
2015年1月	すみだ　おもてなしシンポジウム

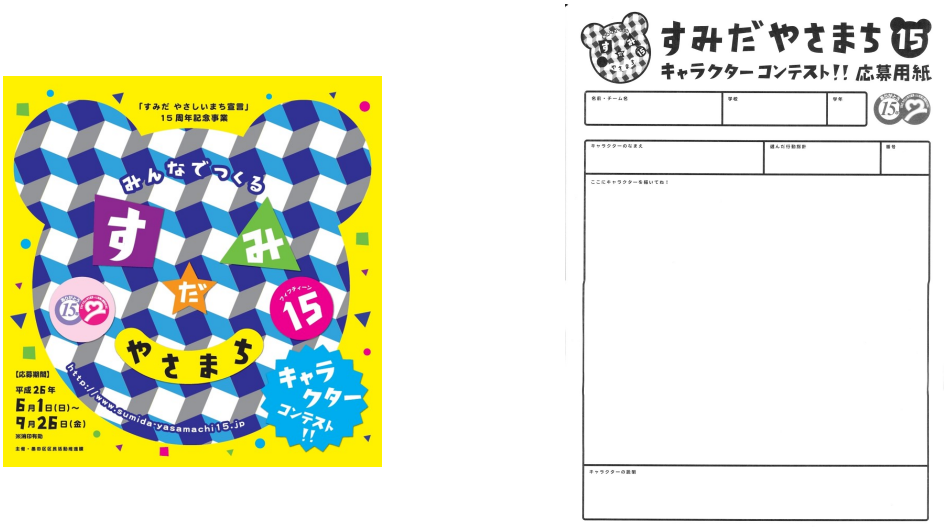


図 3.3: キャラクターコンテストパンフレットと応募用紙

3.5. 運営体制と自身の役割

コンテストは主に筆者と CANVAS から 2 名（マネージャー、ディレクター）、墨田区の区民活動推進課（以下、区民活動推進課）3 名を中心に実施される。筆者と CANVAS は事業内で実施するワークショップの企画運営を墨田区やクリエイターと連携しながら行い、当日の講師やファシリテーターを担当する。他にも審査会やおもてなしシンポジウムの企画運営、応募作品の記録管理と公式 HP で配信する作業など事業全体の運営にも関わる。筆者は特にワークショップの企画と準備、CANVAS ファシリテーターとの調整、当日のファシリテーターや講師アシスタントの役割を担当する。区民活動推進課では、事業全体の広報、CANVAS で企画したワークショップに参加する子どもたちとの連絡、ワークショップ会場の調整を担当してもらう。ワークショップや審査会、イベント当日のサポートとしても参加してもらう。

事業に関わるにあたり、区民活動推進課の方とも積極的にコミュニケーションを取り、墨田区の考える地域事業への理解を深め、自身の企画するワークショップと墨田区からの要望にもズレがないかどうかの確認を行うよう心掛けた。さらに、CANVAS が実施している別のワークショップにも準備段階から当日の運営ま

で積極的に参加するようにした。CANVASがこれまで行ってきたワークショップ企画や運営について理解した上で新しい提案を行い、当日のファシリテーションも円滑に行うことができるように心掛ける。

第4章
「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」の実施

第4章では第3章で提案した「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」の実施について記述する。中でも筆者が特に関わった3つのワークショップを中心に事業全体の運営について論ずる。

4.1. キャラクター作成ワークショップ

計画

2014年6月から9月までのキャラクター募集期間に、キャラクター作成ワークショップを開催する。より多くの子どもたちにコンテストに参加してもらい、15の行動指針についても考えてもらうことが目的である。キャラクターコンテストを開催するにあたり、コンテストの詳細と15の行動指針が掲載されたパンフレットを作成して学校に配布しているが、それだけでは子どもたちが自分の描きたいキャラクターを描くだけにしてしまったり、行動指針が理解しにくく参加をあきらめてしまうかもしれない。行動指針の実践につなげるためにも、ワークショップを通して直接墨田区の地域事業を伝え、その上で自主的に地域について考えてもらうことを目指す。

キャラクター作成ワークショップでは、ワークショップの開催回数をできるだけ増やし、多くの子どもたちが参加できるようにすることが良いのではないかと考えた。これまでの事業においても、マガジンや動画配信を行うワークショップを

開催しているが、同じ子どもたちが複数回のワークショップに参加する形式になっていたため、参加者が限定されてしまっていた。公募制ではなく、学校や児童施設にワークショップの開催を呼びかけることで参加者を増やしたい。ワークショッププログラムの企画方法もこれまでは特定の会場や人数、学年に合わせて設計していたが、学校の授業やイベント、随時参加や時間が決まったワークショップなど、さまざまな状況に対応できるようワークショップの大まかな流れだけを共通で決め、会場レイアウトやワークシートは開催要望に従って作成する。キャラクターコンテストの対象年齢は小学生から中学生と幅広いため、ワークシート内の漢字の使用、説明の方法を変更する必要がある。

ワークショップの運営体制は、広報、開催要望者や参加者との連絡を墨田区とCANVASが担当。ワークショップのプログラム作成、備品準備を筆者とCANVAS。ワークショップ当日の運営は全員で行うこととした。

ワークショップ企画

まず初めにワークショップの大きな枠組みを設定する。CANVASでは「かんじる→考える→つくる→伝える」というサイクルでワークショッププログラムをデザインしている (石戸 2014b)。今回もその手法に沿ってワークショッププログラムを企画した。ワークショッププログラムの企画、準備は筆者、事業のディレクターを務めるCANVASスタッフ1名で行った。プログラムの流れは以下の通りである (表4.1)。

まず初めに墨田区のまちづくりについて知ってもらうため、15の行動指針を知るためのワークを行う。次に行動指針をキャラクターに結びつけるするためのアイディア出しを行う。この時に必ずワークショップの作品がHPに掲載されることを伝え、人の作品を真似したものや、見ている人が嫌な気持ちになるような作品は描かないよう注意をよびかける。アイディアが固まったところでキャラクター作成に入り、最後に完成したた作品を発表する。

ワークショップの募集を行ったところ、学校の授業、児童サークル、児童施設、墨田区のイベントから開催要望があった。開催の呼びかけは、区民活動推進課の呼びかけや校長会や教員の分科会での説明、区が運営する授業支援サイト等で行っ

た。筆者はその中でも3つのワークショップを担当することとなった。ワークショップの準備の詳細については筆者の担当した開催場所を中心に述べる。

筆者が担当した開催場所は、横川コミュニティ会館（2014年6月25日）、すみだ家庭の日イベント（2014年7月21日）、東駒形コミュニティ会館（2014年8月1日）である。いずれも参加対象は小学校1年生から6年生の児童である。この3か所では、当日にならないと参加人数がわからないことや、決まった時間に子どもたちを集めることが難しいことから、すべて随時参加制のワークショップを行うこととした。ワークショップ時には15の行動指針が記載されたキャラクターコンテストのパンフレット、応募用紙を配布する。パンフレットとは別に2種類のワークシートも作成した。1つは15の行動指針をいイラストで表現したワークシートである。行動指針の文章が難しいことが課題として挙げられていため、低学年でも理解しやすいイラストを使用したワークシートを用意した (図4.1[1])。このワークシートはワークショップの導入部分で使用する。イラストには行動指針を守っているまちの様子と行動指針が守られていないまちの様子が描かれている。参加者には2つの絵を見比べながら、どちらのイラストがまちにとって良い行動か、良くない行動があった場合どのように改善すればよいかを話合ってもらうこととした。キャラクター作成のためのアイディアを出す作業のために、キャラクターの名前や特徴を書き込むプロフィールシートも作成した。他のワークショップに参加した際、作品をつくる段階ですぐに手を動かし始める子と作品のアイディアが出てくるまでに時間がかかる子がいたため、アイディアをまとめるためのワークシートが必要ではないかと考えた。ファシリテーターが子どもたちの活動を手助けする際にもプロフィールシートに沿った質問をしながらキャラクターを作成できるようにした。

キャラクター作成は基本的に2、3人のグループで行ってもらい、行動指針を広めるアイディアやどんなキャラクターを描くかを話し合いながら作業を行っても

1　墨田区が子ども向けに発行した「すみだやさしいまち宣言」の啓発冊子、「すみだやさしいまちワークブック」より引用
http://www.city.sumida.lg.jp/kuseijoho/sumida_kihon/sengen/yasasiimachi/sengentoha.files/wa-ku.pdf

らう。コンテストの応募は個人だけでなくグループでも応募ができるようになっているため、個人でもグループでも取り組むことができるようにする。グループにつき1人のファシリテーターについてもらい、キャラクター作成のサポートなどを担当する。途中から参加する子どもたちはすでに作業しているグループ、もしくは新しいグループを作っていく。

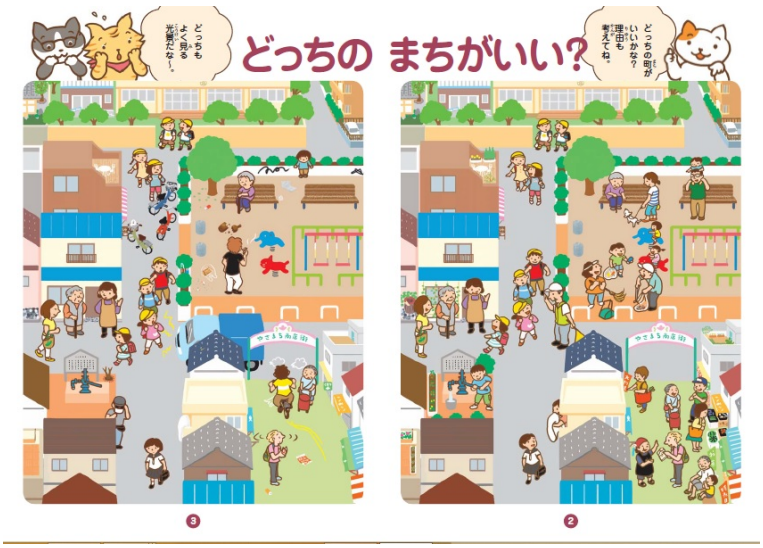


図 4.1: すみだやさしいまちワークブック　より

表 4.1: キャラクター作成ワークショップ　プログラム

感じる：15の行動指針を知る
考える：行動指針を広めるキャラクターのアイディア出し
つくる：キャラクター作成
伝える：発表

実施

引き続き、筆者の担当した3か所のワークショップの実施の様子について記述する。ワークショップは横川コミュニティ会館（2014年6月25日）、すみだ家庭

の日イベント（2014年7月21日)、駒形コミュニティ会館（2014年8月1日）で開催した。横川コミュニティ会館、東駒形コミュニティ会館ではそれぞれ2時間程度、すみだ家庭の日イベントではブースを設置して終日ワークショップを実施した。

【開催概要】
ワークショップ1　地域施設主催のイベント内で実施
　日時：2014年6月25日(水)　15時半から17時半
　会場：横川コミュニティ会館
　参加者：小学生　25名

ワークショップ2　区役所主催イベント内で実施
　日時：2014年7月21日(水)　9時から17時
　会場：墨田区役所
　参加者：小学生　50名

ワークショップ3　学童クラブの活動として実施
　日時：2014年8月1日(金)　14時から16時
　会場：東駒形コミュニティ会館
　参加者：小学生　15名

　ワークショップ当日の運営は、筆者、CANVASスタッフ1名、区民活動推進課3名で実施した。ワークショップには開催場所で働く方にもファシリテータとして参加いただいたり、すみだ家庭の日イベントでのワークショップではCANVASのワークショップ運営に協力しているファシリテーターにも参加してもらった。当日はワークショップを行う前に、会場設営とプログラムの流れやファシリテーションについて運営者全員で確認を行った。
　ワークショップでは最初に15の行動指針について知るためのワークとして、グループや親子でイラストを使用したワークシートを見ながら話し合いをしてもらっ

た。学年を問わず積極的に話し合いをするグループ、親子で一緒に話し合いながらワークに取り組む様子もみることができた。後から参加した子どもたちが、すでに話し合いを始めていたグループすぐに溶け込んでいたこともあった。「緑が多い方が良い」「ゴミがちらかっている公園にはいきたくない」「まちの人に会ったらあいさつをしている方が良い」といった声があがっていた。話し合いの後にはコンテストのパンフレットに記載された行動指針の文章を見せながら、ワークショップの目的であるキャラクター作成について説明する。キャラクター作成になるとすぐに応募用紙に絵を描きだす様子も見られた。一方でなかなかアイディアが浮かばない子がいた場合もあったが、その場合にはプロフィールシートを渡してキャラクターの名前や特徴から行動指針を広める行動に結びつけることができないかを一緒に考えるようにした。プロフィールシートを書くうちにアイディアが浮かび、絵を描き始めると一気に複数の作品が出来上がる子もみられた。作品には「だれにでも大きな声であいさつする」「行事への参加を呼びかける」など、行動指針を広めるキャラクターが見られた。区民活動推進課の方も積極的にワークショップに加わってもらうことができた。子どもたちのアイディアが浮かばない時には、墨田区の名所や特産品と掛け合わせたらどうかなど、地域のことを活かした作品作りのアドバイスをしてもらった。キャラクターの名前に墨田区の地名を使用しているもの、墨田区のマーク、区の特産物である寺島ナス、スカイツリー、力士など地域を意識したキャラクターも見られた。低学年の子どもたちには文章になっている行動指針から選んでキャラクターを作ってもらうことが難しい場合もあったので、話し合いで使用したイラスト入りのワークシートの中から広めたい行動を選ぶようにした。キャラクターが完成した後、作成したキャラクターがどの行動指針に当てはまるか説明するようにした。すでに個人でキャラクターコンテストに応募しており、ワークショップでの作品作りが2回目という子もいた。15個すべての行動指針のキャラクターを作りたいと意欲的に取り組んでいる子も見られた。



図 4.2: キャラクター作成ワークショップの様子

作品・web ページ管理

キャラクター募集期間、キャラクター作成ワークショップを並行し、審査会に向けて完成した作品の管理とコンテストの公式 HP への掲載を行った。作者の名前、学校名、学年、行動指針番号、キャラクター名、作成日時を記録し、テレビアニメのキャラクターや、すでに掲載されているキャラクターを模倣した作品がないかどうかも一緒に確認した。記録した作品はスキャンし、個人情報が見えないように加工した上で HP に掲載した。作品の原本も、行動指針ごとに分けて保管した。約 2300 作品が集まり、すべて作品情報の入力作業、web 掲載、作品の仕分け作業を筆者と CANVAS スタッフ数名、CANVAS のファシリテーターが手分けをしながら行った。

結果

キャラクターづくりワークショップ全体としては、学校、社会教育施設、イベントなど合わせて 7 か所でワークショップを開催し、約 450 人の子どもたちに参加してもらうことができた (表 4.2)。過去に実施されたワークショップでは、30 名程度の限られたメンバーが複数回のワークショップに参加していたが、ワークショップを開催したい場所を募り、同じワークショッププログラムを様々な場所で開催できるように工夫したことで、ワークショップの参加者数を大幅に増やすことができたのではないか。ワークショップの開催場所も、これまでは墨田区役所だけ



図 4.3: コンテスト公式 HP　トップページ

で実施していたが、学校や児童施設など様々な施設でワークショップを行うことができた。子どもたちに身近な場所でワークショップを開催することができるようになったことは、地域事業に参加しやすくなるきっかけにもなるのではないだろうか。

区民活動推進課の方には、15 の行動指針を伝えるところやキャラクターのアイディアを出すところでアイディアを引き出すワークシートが用意されていたことで子どもたちとの対話がしやすくなった。行動指針だけでなく墨田区の産物などをキャラクターに取り入れるなど、子どもたちが積極的に取り組んでいる様子が見られた。これまでワークショップを実施してこなかった場所や学校の授業の一環としてもワークショップを提供することができたので良かったと評価をいただいた。

キャラクターコンテストには 2343 作品の応募があり、区内の全小中学校 35 校が参加する結果となった。当初は 500 作品程度集まるのではないかと予想していたが、予想を遥に上回る結果となった。多くの子どもたちにキャラクタワークショップを提供できたことは、コンテストの参加者を増やすことにもつながったのではないだろうか。

表 4.2: キャラクター作成ワークショップ、出前授業　実施場所

実施日	実施場所	参加人数
2014 年 6 月 25 日	横川コミュニティ会館	25 名
2014 年 7 月 9 日	言問小学校	60 名
2014 年 7 月 14 日	両国中学校	200 名
2014 年 7 月 21 日	区役所イベント	50 名
2014 年 8 月 1 日	東駒形コミュニティ会館	15 名
2014 年 9 月 2 日	緑児童館	10 名
2014 年 9 月 3 日	桜堤中学校	90 名

課題

キャラクター作成ワークショップでは、これまでの事業よりもワークショップの参加者を増やし、子どもたちに 15 の行動指針について主体的に学んでもらうという機会を増やすという課題に大きく貢献することができた。コンテストへの参加者も予想を上回り、墨田区の地域事業及び 15 の行動指針の認知度は区内でも高まったと考えられる。しかし、特に大人数のワークショップや随時参加制のワークショップでは、一度に多くの子どもたちが参加すると、ファシリテーターの目が行き届かず行動指針の説明が不十分になってしまったり、考える時間を十分に取れなかったため、応募用紙を渡した途端に行動指針とは関係なく好きなキャラクターを描いてしまう子どもたちもいた。区民活動推進課の方からも、行動指針を表したワークシートなど、子どもたちのアイディアを引き出すための工夫はわかりやすいが、子どもたち 1 人 1 人に丁寧に接する時間がなかった。次回のワークショップでは具体的な行動指針の実践例や、行動指針を広めていくとどのようなまちになるかなど、子どもたちには少し踏み込んで考えてもらいたいと要望があった。

4.2. アニメーション制作ワークショップ

審査会

キャラクター募集終了後は、アニメーション制作に向けて応募作品の審査会を行う。当初は1月のシンポジウムに登壇する6人のパネリストにすべての作品審査を依頼する予定であったが、2343作品という予想以上の応募があったため、一度にすべての作品を審査してもらうことは困難だと判断し、数回に分けて審査会を開催することとなった。作品を管理する中で、すでに存在しているキャラクターを模倣した作品や作者不明の作品がいくつか見られたため、CANVASの担当者やファシリテーターとともに確認した後一次審査と二次審査を行う。審査会前の事前確認は2014年10月3日にCANVAS事務所で実施し、一次審査は10月16、17日に墨田区役所で実施した。一次審査の審査員は区民活動推進課の方に呼びかけてもらい、キャラクターづくりワークショップに協力いただいた学校教員や、「やさしいまち宣言」の作成に関わった方、地域で活躍されている方々16名に来ていたいた。当初は応募作品を実際に手に取りながら審査会を行う予定であったが、作品の量が多くすべての作品を審査会場で手に取ってみてもらうことが困難だと判断し、iPadにすべての作品の画像を入れてみてもらう。二次審査は10月29日に墨田区区役所で実施し、墨田区区長を始め、シンポジウム登壇者6名に審査していただいた。審査員にはイラスト、アイディア、行動指針に合っているかといった基準を作成し、総合的に判断いただいた。二次審査では各行動指針から1つずつ最優秀作品を選び、他にも区長賞、審査員特別賞を決定した。

一次審査では筆者とCANVASスタッフで資料作成とiPadの準備を行い、審査会当日も審査員へのiPadの操作説明、キャラクターの説明を担当した。二次審査では資料作成、会場設営も行った。審査会当日の進行はCANVASスタッフが勤め、審査員のサポートとして数名のファシリテーターにも参加してもらった。筆者は審査員とファシリテーターのサポートを担当した。



図 4.4: 審査会の様子

計画

審査会で各行動指針から 1 作品ずつ選ばれたキャラクターをアニメーション化するためのワークショップを開催する。アニメーション制作はクリエイターのにじたろう氏 (第 3 章で記述) を講師に迎え、選ばれたキャラクターの製作者である 15 名の子どもたちが参加する。キャラクター作成ワークショップで問題に挙げられていたように、子どもたちには行動指針の具体的な行動や、行動指針が広まるとどのようなまちが実現するのかを深く考えてもらうことを目指す。ワークショップのプログラム企画や運営準備は筆者と CANVAS で担当。にじたろう氏には講師とアニメーションをつくるためのアドバイス、区民活動推進課の方々には、会場手配や当日のファシリテーションを担当していただく。

ワークショップを企画する前に、筆者、CANVAS スタッフ 3 名、にじたろう氏で打ち合わせを行い、これまでの活動の経緯や、先述した課題点について話した。さらに、ワークショップ後にアニメーション制作がスムーズに行えるよう、にじたろう氏が普段行っているワークショップの手順や、アニメーションを作成する上で必要な素材の確認をした。にじたろう氏のワークショップでは子どもたちはアニメーションのストーリー、キャラクターデザイン、ナレーションをつくっているため、今回のワークショップでも同じものを作成することとする。アニメー

ションのストーリーについては、ワークショップ後にもアニメーション作りがスムーズに行うことができるよう、話の流れやキャラの動き、セリフが記録できるような工夫が必要であると意見をいただいた。

15人の子どもたちは1年生から中学3年生までコンテストの対象になっていたすべての学年から選ばれ、全員が違う学校に通っている。ワークショップでは幅広い学年が一緒に作成に取り組める環境をつくる必要がある。ファシリテーションにはストーリーのアイディアを引き出すだけでなく、アニメーション制作の観点からものアドバイスすることができる必要がある。

ワークショップ企画

アニメーション制作ワークショップの流れは以下である (表4.3)。15人の子どもたちを2日間に分け、それぞれ1日かけてワークショップを開催する。キャラクターづくりワークショップにおいて、15の行動指針への理解を深めることが課題となっていたため、特にアニメーションのストーリー作成を中心に行うプログラムを設計に力を入れる。ワークショップのゴールはアニメーションの絵コンテを作成することとし、キャラクターの動き、セリフ、子どもたちからの要望を一枚の用紙にまとめてもらう。ワークショップの企画は筆者とCANVASスタッフ2名を中心に行われた。CANVASスタッフはにじたろう氏や区民活動推進課との調整、ワークショップに使用する素材や機材の準備も担当する。

ワークショップでは、はじめに墨田区の方からこれまでの地域事業の経緯やキャラクターコンテストの経緯などを直接子どもたちに話してもらい、アニメーション制作の目的を共有する。目的の共有の後は、にじたろう氏からアニメーションの仕組みについて話をしてもらう。アニメーションの素材をつくるだけでなく、子どもたちが作成したキャラクターがどのように編集されるか、アニメーションの仕組みや作成するときのポイントを子どもたちへアドバイスをいただく。さらに、

子どもたちは2〜3人のグループでiPadアプリ「KOMA KOMA」[2]を使った簡単なアニメーション制作体験をしてもらう。KOMA　KOMAでは撮影、再生、消去の主に3つの機能で簡単にコマ撮りアニメーションをつくることができる。実際に自分の手を動かしながらアニメーションを作ることで、どのような動きが面白いか、自分のキャラクターをどうやって動かしたいかをイメージしてもらう。アニメーション体験には選ばれた15個のキャラクターを紙に印刷し、素材として使ってもらう。午前中の後半からストーリー作成に取り組む。にじたろう氏との打ち合わせから、4コマの絵コンテを中心としたワークシートを作成した(表4.5)。まずはストーリーの流れとキャラクターの動きを絵に表して書いてもらい、セリフや効果音を書き込んでいく。1人が担当するアニメーションの長さは1分間とする。子どもたちのストーリー作成と並行し、にじたろう氏やCANVASのスタッフが時間内に収まるか確認作業を行う。絵をベースに考えていく場合、文字をベースにストーリーを考える場合、ストーリーを順番につくる場合、ストーリーの全体を考えてから絵コンテに落とし込む場合があるため、ホワイトボードや白紙の紙など様々な方法でアイディアを考えられるような準備も行った。キャラクターのイラストは基本的に応募用紙に描いていた絵を使用するが、応募用紙に描かなかった後ろ姿や、キャラクター以外の登場人物がいる場合には追加する。表情を変える、手や足に動きをつけたい場合も別々にパーツを作成してもらう。最後にキャラクターのセリフも子どもたちが考え、録音する。録音にはiPadアプリを使用する。完成したストーリーは全員の前で発表してもらう。

ワークショップのレイアウトは、全体を大きく3つのグループに分け、学年の近い子どもたち2、3人が同じテーブルで作業を行うようにする。ストーリー制作は1人の子どもたちにつき1人のファシリテーターが2人1組で行う。低学年の子どもには絵コンテに動きやセリフを書き込むことが難しく、子どもたちのアイディアが正確に伝わるためにも子どもたちとファシリテーターが一緒に作業を行う方が良いと考えた。筆者はこのワークショップを実施する以前に3日間でアニメー

2　KOMAKOMA，https://itunes.apple.com/us/app/koma-koma-for-ipad/id635794784?mt=8
iPad専用の子ども向け映像制作アプリ

ションを作成するワークショップ[3]を実施していたが、その際も低学年の子どもたちにはストーリーをまとめることが難しく、ファシリテーターがアイディアを書き留める役割を担当してもらった。　ファシリテーターには普段CANVASのワークショップに参加し、子どものアイディアを引き出すことに慣れているファシリテーターに協力してもらう。子どもたちのアイディアを形にすることができるか、アニメーションを時間内に収めることができるかどうかを確認する役割として、にじたろう氏が講師をつとめる武蔵野美術大学の学生にも協力してもらうこととした。学年の幅が広いため、低学年であれば文字を書くためのサポートが必要であったり、アイディアを言葉に出して終わってしまうことも多いため、ファシリテーターはそれぞれのキャラクターのストーリーを担当する子どもたちのまとめ役を担当してもらう。ファシリテーターには事前に説明会を開催。当日のファシリテーション方法や流れの説明、にじたろう氏にレクチャーいただいたアニメーション作成のポイントを伝えた。

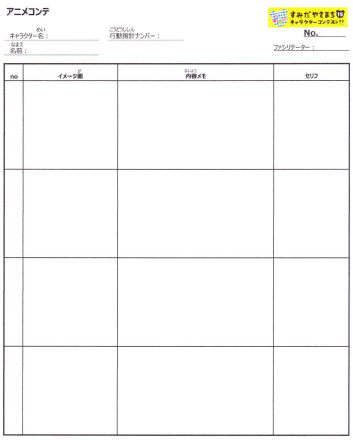


図 4.5: アニメーションワークショップ　ワークシート

3　サマーキャンプクレイアニメ講座：CANVASとともに 2014 年 8 月に実施。子どもたちがグループで 3 日間アニメーション作成に取り組むワークショップ

表 4.3: アニメーション制作ワークショップ　プログラム

ワークショップ概要説明、講師紹介
自己紹介、キャラクター紹介
感じる：アニメーションの仕組み、簡単アニメ体験
考える:ストーリーのアイディア出し
つくる：絵コンテ記入、セリフ録音、追加素材作成
伝える：発表

実施

ワークショップは2014年11月23日、24日の2日間に分けて開催し、1日目には7名、2日目には8名の子どもたちが参加した。当日の運営は、筆者、CANVASから3名、区民活動推進課から3名、CANVASのファシリテーター8名、にじたろう氏が講師をつとめる武蔵野美術大学の学生3名に参加してもらった。CANVASのスタッフ１人が進行役となり、墨田区の方やにじたろう氏から話をいただいた。筆者は子どもたちのストーリーを引き出すファシリテーター、講師・ファシリテーターのサポートを担当した。

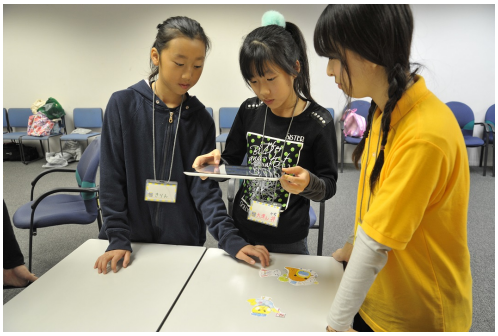
【開催概要】
日時：2014年11月23日(日)、24日(月・祝)　10時から16時
会場：墨田区役所　会議室
参加者：小学校1年生から中学校3年生　15名
(キャラクターコンテスト 最優秀賞受賞者)

当日の朝にもワークショップの流れとファシリテーションの方法を確認。特にストーリーを作成するところはワークショップとアニメ制作の重要な部分となるため、アイディアがたくさん出てくる子どもにはそれをまとめる役割として、なかなか思いつかない子にはワークシートなどを使用しながらアイディアのヒントになるような声掛けをお願いした。アニメーション体験や録音の際にiPadを使用するため、実際にアプリを使ってもらいながら確認してもらった。特に子どもたちの声はワークショップ後に録り直すことが難しいため、入念に確認してもらった。

ワークショップが始まると、スタッフの人数も多いこと、メディアの取材も多かったため子どもたちは緊張した様子だったが、短いアニメーションの制作になると分担しながら積極的に取り組んでいた。ストーリー作成になると、子どもたちが事前に作成していたキャラクタープロフィールシートを見ながらどのようにストーリーを展開していくか考えた。最初から4コマの絵コンテに落とし込んでいく子もいれば、ホワイトボードに全体のアイディアをかきながら作成していく子どももいた。まちのなかでゴミがすてられているのをみた、マナーの悪い人がいたなど自身の経験も交えて話をしてくれた。

セリフの録音では全員が一つの部屋で録音作業を行うと、雑音が入ってしまうため、区役所の方に別途部屋を用意してもらった。中には録音するのは恥ずかしいという子もいたが、ファシリテーターと一緒に声を入れるなど工夫をしていた。

昼食時には子どもたちも打ち解けて仲良くなってる様子だった。自分のキャラクターのマスコットをつくって持ってきてくれた子どももいた。にじたろう氏、武蔵野美術大の学生には、アニメーションが決められた時間内に収まりそうか、こんな動きや効果を入れたら面白くなるのではないかと技術面でアドバイスをいただいた。区民活動推進の方も、キャラクターづくりワークショップの時と同じように積極的に子どもたちに声をかけていただいた。



アニメーション体験



素材作成

図 4.6: アニメーション制作ワークショップの様子

結果

アニメーション作成ワークショップを通じて、15の行動指針それぞれにストーリーが完成した。「だれにでもおもてなしの心で接しよう」という行動指針では、墨田区を訪れた人に区の産物である寺島茄子をイメージしたキャラクターが、料理でおもてなしをするというストーリーや、「もったいないの気持ちをこころがけよう」という行動指針では、墨田区の伝統的な和菓子の言問団子をイメージしたキャラクターが、水や電気の無駄遣いしている人がいるとそれを察知して注意するという話などが完成した。
具体的な行動がわかりやすくなっただけではなく、墨田区の名産を使用したもの、墨田区以外の多くの人にも行動指針の良さが伝わるようなストーリーが完成した。違う学校、学年の子どもたちが集まり、スタッフの大人も多い中、緊張して思うように創作活動が進まないのではないかと思われたが、ファシリテーションへの気遣い、スタッフの連携により問題なく進行することができた。当日に初めて会った子どもたちが仲良くなる様子もあった。

子どもたちからは「1日かかったので大変だったが、キャラクターが動くのが楽しみ」「一つ一つ細かく動きを考えるのが大変だった。キャラクターの表情を変えたり、まちの人などを描くのが楽しかった」「キャラクターの手足だけでなく、目や口も動かしてアクションを強調した」という感想があった。ファシリテーターからも「始めのうちは子どもたちの緊張もあり、なかなかアイディアが出てこない子どもたちもいたが、ワークシートやホワイトボードなどアイディエーションのための手段がたくさんあったので担当する子どもたちの様子に合わせて対応していくことができた」とコメントをもらった。キャラクターコンテストが全小中学校を巻き込む大きな事業となったこともあり、区内でも注目事業として区報や地元メディアに取り上げていただいた。2015年1月に発行された墨田区報にはアニメーション制作ワークショップの様子が掲載された[4]。

4　墨田区,「すみだ区報2015年1月11日号」, https://www.city.sumida.lg.jp/kuhou/backnum/150111/kuhou01.html

課題

アニメーション作成を通して行動指針が具体化した。子どもたちからも自身がこころがけていることや地域の様子からストーリーを考えていたようで、アニメーションづくりを通して自分の行動を見直しているようだった。今後は、実際に子どもたちが行動指針を実践し、区内に広める事業を行っていきたいとしている。また、子どもたちがiPadをアニメーションを撮影していた様子から、普段学校では体験できないような新しい学びを提供していきたいとしている。当初の予定ではワークショップの開催はキャラクターづくりワークショップとアニメーションワークショップの2回であったが、区内の注目事業となり、アニメーション上映を兼ねた「すみだおもてなしシンポジウム」にも多くの来場者が参加する見込みがあった。そこで、墨田区からは参加した人全員が楽しむことができ、地域について考えてもらうワークショップができないかと依頼をいただいた。

4.3. 紙コップ5万個でおもてなしのまち　すみだをつくろう！

「すみだおもてなしシンポジウム」概要

2015年1月30日に「すみだおもてなしシンポジウム」を開催し、アニメーションのお披露目、キャラクターコンテストの表彰、区長を始め墨田区や子ども向けの活動において精力的に取り組んでいる方をゲストに、これまでの墨田区の地域活性事業や今後の展望についてパネルディスカッションを行う。概要は以下の通りである。

【開催概要】
日時：2015年1月31日(土)　14時から17時
会場：すみだリバーサイドホール2階イベントホール
内容：
第一部　(14時から15時半)

キャラクターコンテスト表彰式
アニメーション上映会
パネルディスカッション
第二部　（15時50分から午後17時）
ワークショップ「紙コップ5万個でおもてなしのまち　すみだを作ろう！」
特別展示　(14時から17時)
コンテストの応募作品全2343作品の展示。

シンポジウムにはアニメーションワークショップに参加した15人の子どもたちが参加し、アニメーションのポイントを発表する。パネリストには墨田区長　山崎昇氏(当時)、マルチタレント　松本梨香氏、墨田区民スポーツ栄誉賞受賞・パラリンピック出場者　三浦浩氏、クリエイター　にじたろう氏、NPO法人CANVAS理事長　石戸奈々子氏、すみだやさしいまち宣言区民行動委員会　田口武司氏を迎えた。上映会やパネルディスカッションの後にはイベント参加者を対象に「紙コップ5万個でおもてなしのまちすみだをつくろう」ワークショップも開催する。会場は墨田区役所内のすみだリバーサイドホールで実施することとなった。イベント当日はコンテストの応募作品2343作品も会場に展示する。ワークショップの企画運営、シンポジウムの全体の進行や2300を超える作品展示の設計を筆者とCANVASスタッフ4名が行い、区民活動推進課にはイベントの広報、当日の運営を担当してもらう。作品展示の準備、当日の運営にはCANVASのファシリテーターにも協力してもらいながら進める。

計画

「すみだおもてなしシンポジウム」全体の企画とともに、イベント内のプログラムである全員参加のワークショップの企画運営を行う。本論文の中ではワークショップの企画についてのみ記述する。イベント自体はキャラクターコンテストに参加した子どもたちの他に、その家族や地域事業に参加している方を対象としている。そのためワークショップには未就学児から高齢の方まで幅広い年代の方が



パネルディスカッションの様子



作品展示の様子

図 4.7: おもてなしシンポジウムの様子

参加することが想定される。シンポジウムの収容人数は 200 人から 300 人、ワークショップの時間は 1 時間である。幅広い年代の人が参加することができ、かつ多くのの人数に対応できるワークショッププログラムが必要になる。

プログラムには日ごろ CANVAS で実施している「紙コップの造形」というプログラムをアレンジして行うこととした。「紙コップの造形」はたくさんの紙コップを積み上げ、並べながら参加者全員で作品をつくり、その場の空間を変化させるワークショップである。このプログラムの原案は深沢アート研究所 [5] で考案され、CANVAS でもこれまで多くの場所でこのプログラムを実施している。一度に多くの人数が参加できること、並べる・積み上げるという 2 つの動作で簡単に造形物を作り上げることができるため、年齢問わずすぐに取り組むことができる。また、このプログラムでは空間を広げていくと、合作や周囲の人との共同作業が生まれてくることから、子どもから大人まで幅広い年代の交流の場としてもワークショップを設計できるのではないかと考えた。区民活動推進課の方とも相談し、シンポジウム内で行う際には「みらいの墨田区」をテーマにすることとした。「紙コップ 5 万個でおもてなしのまちすみだをつくろう」と題して、会場全体を墨田区に見立て、参加者全員が大きな空間の中で紙コップを使い、未来の墨田区をイメージしたまちを創り上げる。

5　深沢アート研究所，http://www.hukalabo.com/index.html

CANVASでもこれほど多くの人数に「紙コップの造形」を実施したことはこれまでにない。ワークショップを行う際には特に参加者の安全面や荷物の管理、導線の確保などに十分配慮して実施しなければならないため、事前の入念な準備や墨田区・ファシリテーターとの情報共有を十分に行うことが重要になる。参加者が「みらいの墨田区」をつくるにあたり、ワークショップの導入部分でどのようにテーマについて考えてもらうことができるかどうかも重要である。

ワークショップ企画

企画内容はCANVASがもともと使用していた「紙コップの造形」をもとにプログラムを作成していく。企画は筆者と墨田区の事業を担当するCANVASスタッフ2名、これまでに「紙コップの造形」の実施経験があるスタッフにもアドバイスをもらいながら進めた。当日の運営は紙コップの数は通常1万から2万個を使用してワークショップを行っているが、今回は5万個に設定した。シンポジウム全体の運営、ワークショップ実施にあたり、事前に会場の下見を行い、ワークショップ中の導線が確保できるか、当日どのくらいのスペースを使用できるのか、区役所の方と共に打ち合わせを行った。

プログラムの基本的な流れは、まずは紙コップを一人10個程度手に取り並べてみる、その後並べた紙コップの上にさらに紙コップを積み上げる。参加者にはここで伝えた並べる・積むという2つの動作を使ってワークショップの空間を変えてもらう。ただし、紙コップからできている作品は非常に壊れやすいため、つくっている途中で壊れてしまうこともある。もし作品が壊れてしまった場合にはその場で誤り、一緒につくりなおすというルールを守ってもらう。参加者に作ってもらう作品は「みらいの墨田区」をテーマにしてもらうため、紙コップを並べる・積むという基本の動作を伝えた後、紙コップに未来の墨田区への思いを書いてもらう時間を設定した。参加者のヒントになるように、墨田区の行事や街の写真を投影する。紙コップに自分の思いを書き終わった人から順に制作作業に入ってもらう。最後は会場全体に出来上がった作品を歩きながら鑑賞する時間を設ける。完成後は自由解散とするが、会場全体に紙コップの作品が広がることが予想される

ため、参加者にも片付けの協力をお願いする (表 4.4)。

ワークショップのレイアウトは、会場全体を墨田区に見立てて作品を作ってもらう。会場全体を区役所、国技館、八広、錦糸町の 4 つに分け、墨田区のシンボルとなるスカイツリー、隅田川、荒川にも目印をつける。墨田区の特徴を活かして作品作りに取り組んでもらうことだけでなく、参加者が同じ場所に固まってしまうことや、ファシリテーターの役割分担のしやすさなど、安全・運営面も考慮した上でレイアウトを決定した。

シンポジウム当日はワークショップを行う前に同じ場所で上映会やパネルディスカッションが行われているため、ワークショップを行う場所には参加者用のイスが並べてある。下見の様子をもとにワークショップを行うスペースをつくるための会場転換の設計も行った。転換作業をファシリテーターと参加者にも手伝ってもらいながら実施する。ファシリテーターには事前に説明会を行い、多くの参加者が安全に楽しくワークショップに参加できるよう入念に流れの確認を行った。

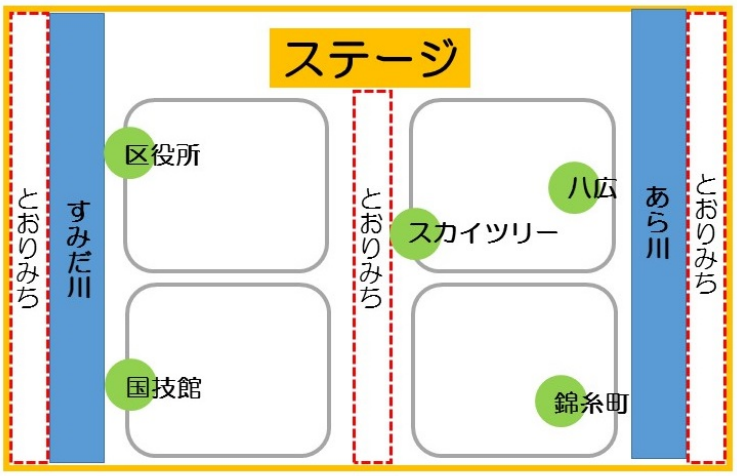


図 4.8: ワークショップ会場イメージ図

表 4.4: 紙コップ5万個でおもてなしのまち　すみだをつくろう！　プログラム

感じる：紙コップの並べ方・積み方、ルール
考える：みらいのまちを考え、紙コップに書く
つくる：紙コップでみらいのまちをつくる
伝える：作品鑑賞

実施

ワークショップは2015年1月30日に実施された。当日はCANVASスタッフ4名、ファシリテーター9名、区民活動推進課3名、区役所の職員にもサポートいただきながらワークショップを実施した。筆者は当日のワークショップのアシスタントディレクターとして、講師サポート、ファシリテーターへの指示、参加者対応、区民活動推進課の方やシンポジウム当日にサポートスタッフとして参加いただいた区役所職員の方と連携を担当した。

ワークショップには、キャラクターコンテストの最優賞受賞者、シンポジウムのパネリスト、シンポジウムに参加していた子どもやその保護者など、多くの方が参加していた。ワークショップのための会場転換作業も事前の確認作業を行っていたこともあり、ファシリテーターや子どもたちの協力で問題なく行うことができた。CANVASスタッフが講師を担当し、子どもたちを集めて説明を行っている間に筆者の指示で紙コップやペン、スカイツリーや区役所を示す目印を設置した。安全面に配慮し、はじめは子どもたちだけに参加してもらうようにしていたが、様子を見ながら大人の方にも参加してもらった。紙コップを使った創作活動に入ると、子どもたちは会場内に広がって作品作りを始めた。ワークショップからイベントに参加する子どもたちもいたため、後から参加する場合にはファシリテーターから作品作りルールを伝えてから参加してもらった。協力しながらスカイツリーをイメージした高い塔をつくる親子や、未来の国技館、当日初めて会った子どもたち同士が一緒に未来の家をつくる様子、審査員の方が子どもたちの輪の中に入って作品作りをすることや、区役所の職員の方も2020年の東京オリンピックをイメージした作品を作成している様子が見られた。隅田川や荒川を表す場所には青い養生テープを貼り川を表現した。参加者の中には川に橋をかける子

どももいた。コンテストで選ばれた子どものなかには自身が作ったキャラクターをイメージして紙コップを並べる様子も見られた。ファシリテーターには、アニメーションワークショップにも参加していたCANVASのファシリテーターだけではなく、武蔵野美術大学の学生の方にも参加いただき、子どもたちをサポートに協力してもらった。会場内に紙コップの作品が広がってくると、隣の作品と合体させてより大きな作品をつくる様子もあった。



図 4.9: 紙コップワークショップの様子

結果

約200人が参加する大規模なワークショップとなり、コンテストの受賞者、審査員、シンポジウムに参加した親子など多くの人がひとつの空間で紙コップを使った未来の墨田区づくりに取り組んだ。当日は大きなトラブルもなく、事前に会場の様子を確認したり、ファシリテーターとともにワークショップの流れを確認したことが成功につながったのではないか。ファシリテーターの方には、規模の大きいワークショップを含めたシンポジウムの段取りを覚えなければならず大変だった

が、事前の打ち合わせや会場での確認を何度も行っていたので本番も落ち着いて行動することができた。子どもたちの作品づくりをサポートするだけでなく、自分自身も紙コップで作品を一緒に作ることができて楽しかった。アニメーションワークショップにも参加していたので、作品をつくるところから完成するところまでこどもたちと一緒に見ることができてよかったと話していた。区民活動推進課の方からは、当初予定にはないワークショップであり、シンポジウム全体の進行や作品展示と並行しなければならない挑戦的な事業であった。しかし、筆者やCANVASのスタッフ、これまでのワークショップに参加したファシリテーターの協力により実現することができたと話をいただいた。

また、シンポジウムではアニメの上映会も行った。アニメーションワークショップに参加していた子どもたちは自分のキャラクターが動いているところを見て、「難しかったけど頑張ってよかった」「自分の声でキャラクターが動き、びっくりした」と話していた。ワークショップの時の様子を思い出して、ファシリテーターと一緒に感想を話している様子も見られた。

シンポジウムの様子は、アニメーションワークショップと合わせて墨田区内で放送されている区政情報番組「ウィークリーすみだ」において2015年3月に特集番組が放送された[6]。



図 4.10: アニメーション画面

6　墨田区,「すみだのやさしさを未来に」, http://www.city.sumida.lg.jp/kuseijoho/kouhoukatudou/eizou/weeklysumida/tokusyu/tokusyu_20150308.html

4.4. 評価

本研究のアクションリサーチ調査として取り組んだ「すみだやさまち15キャラクターコンテスト」について、第3章で挙げていた、「多くの子どもたちが地域活性事業に参加する」、「子どもたちがワークショップを通じて15の行動指針を学ぶ」、「15の行動指針をよりわかりやすくする」、という点を中心に「事業評価」「墨田区・参加者からの評価」の2点から述べる。

事業評価

「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」では、これまでの墨田区の子ども向け地域事業のなかでも最も多くの参加者を集めた結果となった。キャラクター募集期間に行ったワークショップでは、学校や社会教育施設を始め、7か所でワークショップを開催。約450人の子どもたちに参加してもらうことができた。この時点で前年度までと比較して、「多くの子どもたちが事業に参加する」ということは達成することができた。コンテストの応募作品も2343作品を記録し、墨田区内の全小中学校から作品を募ることができた。キャラクター作成ワークショップでは、応募制の参加人数が限定されたワークショップを実施するのではなく、開催したい場所を募り、場所に合わせたワークショップを実施することで開催回数を増やすことに成功した。ワークショップは学校、社会教育施設、区役所など、これまでにワークショップを実施していなかった場所でも実施することができた。ワークショップを数多く開催できたことも、多くの子どもたちがコンテストに参加してもらうきっかけになったのではないだろうか。さらに、キャラクターコンテストが区内で注目される大きな事業となったことで、おもてなしシンポジウムにおいて子どもから大人まで一緒に参加することができるワークショップを開催することとなった。紙コップを使用した大規模なワークショップも約200人が参加し、未来のまちをイメージした作品作りを通して、子どもたちを中心に地域の人同士のつながりづくりにも取り組むことができた。

「15の行動指針をよりわかりやすくする」という点においては、区内の子どもたちによって行動指針をアニメーション化することで大きく貢献することができ

た。これまで特に子どもたちに伝えることが難しかった行動指針がわかりやすくなっただけではなく、子どもたち自身が行動指針を広める役割を担うこともできるようになった。アニメーションの完成には、ワークショップ中に子どもたちに行動指針を考え、理解してもらう工夫をしたことも大きく影響していると考えている。3つのワークショップではキャラクター、アニメーション、紙コップの造形を作成してもらう前に必ず行動指針について考える時間を設けていた。ワークシートをもとにした話し合い、行動指針の広まった未来のまちへの思いを書いてもらうといった活動は、子どもたちの創作活動にも効果があったのではないだろうか。ワークショップの運営には長く地域活性事業に関わる区民活動推進課にも参加してもらうことで、子どもたちにも墨田区のまちづくりを身近に感じてもらうこともできたのではないか。

ワークショップの企画運営のための準備を入念に行ったことも事業の成功につながったと考えられる。子どもたちがただ自由に創作活動を行うのではなく、行動指針を学び、実践につなげたいという墨田区の考えとのズレがでないよう、ワークショップ実施前に必ず区民活動推進課の方と目的を共有した上で流れを設計していた。クリエイターのにじたろう氏やファシリテーターにも事業の詳細を説明し、ワークショップの意図を理解した上で参加してもらった。事業の依頼者である墨田区だけではなく、ワークショップ中に子どもたちが創造力を発揮できるかどうかにも十分注意をしながら準備を行った。ワークショップでの説明やワークシートには子どもたちが使いやすいか、わかりづらい言葉はないかどうかは実際に筆者とCANVASスタッフが使用しながら確認。子どもたちが使用するための道具も、アイディアを引き出すためにホワイトボードや数種類のワークシートを用意し、キャラクターを描くための道具も色鉛筆、水性ペン、クレヨンなど多くのものを準備するようにした。区民活動推進課の方にも提案したワークショップに対し、会場の準備や他の職員への協力要請に積極的に協力してもらった。大規模なワークショップを安全に行うことができたのも、入念な準備と周囲の協力があったからではないか。筆者自身が墨田区との事業を実施しながらCANVASで行われている多くのワークショップ関わっていたことも、幅広い年齢の子どもたちへのファシリテーションに役立ち、他のファシリテーターのサポートも行うこと

ができた。CANVASの子どもとまちに関する事業においても、場所や人数に縛られないプログラムの作成、子どもから大人までが一緒に取り組むことのできる大規模なワークショップなどこれまでに実施していない新しいプログラムを開発することも貢献できたのではないか。キャラクターコンテストおよびアニメーション作成の実績から、2015年におけるCANVASと墨田区の事業の継続も決定した。

墨田区・参加者からの評価

区民活動推進課からは、これまでのやさしいまち宣言・15の行動指針に関する事業の課題を解決できただけではなく、キャラクターコンテストに予想以上の参加者が集まり、地域活性事業開始から15年という節目にふさわしい事業にすることができた。ワークショップの開催回数や参加人数が増えたことで、子どもたちだけでなく多くの人が自らまちについて考える機会をつくることができたのではないか。特にアニメーションワークショップでは、ストーリー作成に悩みながらも子どもたちが一生懸命最後まで取り組んでいた成果が完成したアニメーションに現れていたと話をいただいた。成功の要因としては、要望を取り入れてもらいながらも子どもたちのことを考え、ワークショップ開催場所に合わせたプログラムや会場設営、様々な種類のワークショップに対応できる筆者、CANVAS、ファシリテーターの力があったからではないか。評価をいただいた。子どもたちには墨田区がおもいやりあふれるまちになるために今後も積極的に地域活動に取り組んでいってほしいとしている。

コンテストに選ばれた子どもたちからは「自身のキャラクターが選ばれびっくりしたが、すごくうれしい。行動指針を守って明るく元気なまちにしたい」「アニメを見た人が行動指針を守るようになると良いと思う」という言葉があった。保護者の方からも、「子どもたち貴重な体験をさせることができた。今後の企画も楽しみにしている」と感謝と期待の言葉をいただいた。しかし、その一方、「アニメーションはすばらしいが、なかなかまちの中でキャラクターと出会うことができず残念」という意見も寄せられた。作成したアニメーションは小学校の授業や区のイベントで上映されたが、アニメーションやキャラクターの活用はまだ課題

であると思われる。[7]

ファシリテーターとして参加していただいた方々は、これまでにもCANVASのワークショップに参加経験がある人、初めてCANVASのワークショップに参加した人と様々であった。多くの方に1年の事業を通して、ワークショップや審査会当日の運営、作品展示準備など継続して参加してもらうことができた。普段のワークショップでは1回限りで完結してしまうことも多いが、アニメーションワークショップで子どもたちと作った作品を上映会で一緒にみることができ、とても感動した。と話していた。特にアニメーションワークショップ時に協力いただいた美術大学の学生からは、墨田区の事業への参加を通じて子ども向けワークショップに興味をもち、CANVASが運営する他のワークショップにも参加している様子が見られた。

本研究で行ったアクションリサーチでは、子ども向けワークショップを中心とした事業を提案・実施することで墨田区の地域事業における課題を解決し、多くの子どもたちに地域での創造活動の場を提供することができた。子どもたちだけではなく、多くの区民を巻き込み地域のつながりをつくることに役立つことも証明できたと言えるのではないだろうか。本研究をきっかけに、墨田区以外にも子ども向けワークショップを実施する地域が広がっていってほしい。しかし、地域活性化や子どもたちの創造的な学びの場を提供するには、ワークショップが一過性のイベントにならず、継続的に実施されていくことが重要である。墨田区でもキャラクターコンテストをきっかけに多くの子どもたちが行動指針を実践することを目指して事業が継続される予定である。さらに、すべての地域においてCANVASのようにこども向けのワークショップを専門にしている団体が存在するわけではない。あらゆる地域で子ども向けワークショップを継続して行っていくための仕組みやワークショップの方法について考えることは今後の課題となる。

7　事業終了後、2校の小学校の授業でアニメーションが使用されている。2015年の事業では、キャラクターを使用してポケットティッシュを作成するなどキャラクターを活用した事業も行われている。

第5章
入間市青少年活動センターでの追加調査

5.1. 目的

第5章では墨田区での実践を踏まえながら、子ども向けワークショップを中心にとした地域活性事業の実施と、地域で子どもたちの創造の場を生み出す活動をさらに増やしていくことを目的に追加調査を行う。墨田区とCANVASによる活動では、ワークショップを実施することによって子どもたちと地域との関わりを生み出している。さらに、本研究の調査として実施したキャラクターコンテストでは、子ども向けワークショップを中心に、地域全体を大きく巻き込むような大きな事業としても発展させることができた。しかし、CANVASのようにこども向けのワークショップを専門にしている団体が存在する地域は少ないため、他の地域で同じようにワークショップを実施することは難しいのではないかと考えた。また、CANVASと共に実施したワークショップには、墨田区以外に住んでいるファシリテーターに協力してもらっていた。地域に住む学生や大人を子ども向けワークショップに巻き込むことによって、地域で子ども向けワークショップを実施することに興味を持ってもらうことはできないのだろうか。前章に記述したように、重要なのは地域事業が一過性のイベントにならずに継続して行われることであり、そのためには自治体が企画を行うだけではなく、地域の人たちが一緒に事業に関わっていく仕組みをつくることも大事であるとされている (山崎 2012)。追加調査では、より多くの地域で継続して子ども向けワークショップを通した地域活性化を行うことができるよう、地域の人と一緒にワークショップを企画し実施するこ

とに重点をおいて取り組む。さらに、墨田区の事業では子どもたちが作った作品を街中で見ることができず、あまり活用されてないのではないかという課題も挙げられていたため、ワークショップで子どもたちが創作した作品を地域の活動に活かしていく方法についても考えていきたい。

5.2. 方法

調査方法は、墨田区の事業と同じように、筆者個人もしくは団体とともに地域に対して子ども向けワークショップを提案・実施し、その地域がもっている課題を解決する。企画やワークショップ当日には、地域に住んでいる子ども向けワークショップに興味を持つ人にも参加してもらい、共に協力しながらワークショップを実施していく。墨田区とCANVASの事業でも過去には区内の方にワークショップに参加してもらったこともあるが、子どもたちが動画やマガジンを作成するためのインタビューを受ける役割が中心となっていたため、ワークショップの企画には関与していなかった。また、キャラクターコンテストでは、墨田学習支援サイト[1]においてワークショップのワークシートの提供を行い、学校教員がワークショッププログラムをもとに自ら授業や宿題としてキャラクターづくりワークショップに取り組んでもらうとことも試みたが、あまり実施してもらうことができなかった。地域の人にも子ども向けワークショップを実施してもらうためには、プログラムを配布するだけではなく、実際にワークショップに参加する方法が有効ではないかと考えた。

5.3. 調査対象

追加調査は埼玉県入間市にある青少年活動センターを対象にワークショップを実施することとした。青少年活動センターは小学校1年生から17歳までの青少年

1　区内の学校関係者むけに特に総合学習授業を支援するプログラムを掲載している。授業案の提案や、企業による出前講座などがある。

が文化・スポーツ活動やキャンプ等の野外活動、そのほか様々な体験を通して自分の力を育て、自分らしさをみつけるための場を提供することを目的とした施設である。会議室や宿泊施設、キャンプ場、体育館などの施設があり、地域の子ども会活動や学校の部活動の合宿も行われている。活動センターによる主催事業や市の内外問わず事業委託を行い、工作、自然、科学など、地域の子どもたち向けに幅広い分野の体験事業を提供している[2]。

青少年活動センターでは、施設内に子どもたちが自由に工作を行うことができるスペースや読書スペースを設けており、平日の放課後に開放している。子どもたちが自由な発想でものづくりをおこなうことを大事にしており、つくりながら学ぶというワークショップの手法にも興味をもっていた。これまでには事業委託で子ども向けワークショップを開催していたが、今後は活動センターの主催事業としてもワークショップが開催できるようになりたいと考えている。また、青少年活動センターには子どもたちの活動をサポートする市内在住の中学生から社会人までのボランティアが存在しており、ボランティアの人たちがワークショップを運営できるようになることで、青少年活動センターの事業を広げ、市内の人が活躍できる場をつくることが地域の発展にもつながるのではないかと考えている。子どもたちの自主性を大事にした活動をしていること、地域の人とともに子ども向けワークショップを実施したいという点において調査目的にも合致していると考え、ワークショップを提案する対象地域として設定した。

5.4. 調査

計画

追加調査は筆者個人が中心となって実施し、青少年活動センターに対して子ども向けワークショップを提供・実施する。ワークショップの企画、当日の運営には

2 入間市,「青少年活動センター」, https://www.city.iruma.saitama.jp/shisetsu_kyoiku/shisetsu_kyoiku10.html
入間市青少年活動センター HP, http://www.city.iruma.saitama.jp/blog/aokatsu/

青少年活動センターの職員1名にも協力いただくこととした。ワークショップを行うことを決定した後、どのようなワークショップを実施するのが良いか、ボランティアの人たちがどのようにワークショップに参加するかについて担当者と数回に渡って打ち合わせを行った。

ワークショップの内容はとくにパソコンやiPadといったデジタル機器を使用した子ども向けワークショップを開催したいと要望があった。青少年活動センターの自主事業は工作や自然をテーマにしたプログラムが多いが、教育現場へのICT導入が進む中、地域でも子どもたちがデジタルテクノロジーを使ったものづくりを行う機会を増やさなければならないと考えていたためである。しかし、担当者もどのような方法でワークショップを行えばよいのかわからず、パソコンやiPadにも詳しくないため、自ら実施することができなかったという。そこで、担当者の方にもイメージしてもらいやすいよう、筆者がこれまでに実施したデジタル技術を活用したワークショップを紹介し、その中から施設の環境に合わせて内容を決定していくこととした。紹介したワークショップはiPadで動かすデジタル絵本の制作、子ども向けプログラミング言語「Scratch」を使ったゲーム・ストーリーづくり、アニメーション制作の3種類である。青少年活動センターにはネットワーク環境が有線だけであること、準備可能な機材に制限があること、担当者に体験してもらった際の使いやすさや、初めてデジタルをテーマにしたワークショップに参加するボランティアの方のサポートのしやすさなど様々な面から検討した。最終的にはiPadアプリ「StopMotionStudio」を使用したアニメーション制作をワークショップを実施することに決定した。「StopMotionStudio」は事前にダウンロードをしておけばネットワーク環境が整っていない場所でもアプリを使用できる。プログラミングやデジタル絵本の制作は、子どもたちの活動が個人作業になってしまうように感じる、複数人が一緒に活動に取り組むことができないかと担当者から意見があった。アニメーション制作であれば、撮影、素材作成のように役割を分担しながら子どもたちが一緒につくることができる。さらに、活動センターには広報で利用している「茶夢 (ちゃむ)」というイメージキャラクターがあり、子どもたちにはそのキャラクターを使った作品をつくってほしいという要望も取り入れる。子どもたちの作品を継続して使用することはできないかを相談したとこ

ろ、活動センターの利用案内を作成するのはどうかと担当者から提案いただいた。施設の宿泊者には毎回施設の職員が利用方法を説明しており、利用方法を説明する際に子どもたちの制作したアニメーションを見せるようにすれば、継続して作品の使用ができるからである。

ワークショップの運営は、青少年活動センター担当者に、市内の小中学校への広報、ボランティアスタッフへの参加呼びかけ、素材準備の一部を担当してもらう。ワークショッププログラム企画、ワークシート作成、機材や素材準備は筆者が行うこととした。ワークショップの参加対象は小学校 4 年生から中学生まで 10 名、ワークショップの運営に関わるボランティアスタッフは高校生から社会人とする。

企画

先述した打ち合わせの内容から、子どもたちには青少年活動センターの利用案内アニメーションを制作するワークショップを実施することとした。墨田区の事業ではストーリー作成、キャラクター作成を重視したアニメーション作りを行ったが、今回のワークショップでは子どもたちがデジタル機器に触れる機会を増やしたいという要望があったため、撮影や編集作業も含めたアニメーション制作の一連の流れを体験してもらうこととした。ワークショップは 1 日のプログラムとし、午前中はアニメーション作成方法を学ぶこと、午後は実際に利用案内アニメーションをつくる時間にあてた。プログラムの流れは以下の通りである (表 5.1)。

ワークショップを共に実施するボランティアの方を募ったところ、入間市に住む高校生、大学生、社会人の方 3 名に参加してもらうこととなった。事前に集まって企画することに取り組みたかったが、3 人が一緒に集まる機会を調整することが出来なかったため、3 人にはファシリテーターの役割を依頼した。ワークショップ当日の朝に事前研修として子どもたちが行う作業を体験してもらい、機材の使用方法やファシリテーションポイントを説明した上でワークショップに参加してもらう。ワークショップの始めには子どもたちの自己紹介、ワークショップの目的が青少年活動センターの利用案内アニメーション制作であることを共有し、作

表 5.1: 青少年活動センターの利用案内アニメーションをつくろう　プログラム

スタッフへの事前研修
ワークショップ概要説明、自己紹介
簡単アニメづくり体験
昼食
活動センターについての説明
利用案内アニメーションづくり (ストーリー・素材作成、撮影、録音)
発表

品づくりのゴールをイメージしてもらう。アニメーション制作には iPad アプリ「StopMotionStudio」[3] を使用する (図 5.1)。先述したネットワークや子どもたちの作業環境の問題だけでなく、撮影から録音までアニメーション制作の一連の動作が一つのアプリでできること、Android、iOS のどちらのスマートフォンやタブレットでも無料で使用できるため、その後も活動センターの事業で活用していけるのではないかと考えた。午前中の簡単アニメづくり体験では、「StopMotionStudio」の使い方に慣れることだけでなく、アニメーションが多くの写真の連なりから成り立っていること、キャラクターはなるべく細かく動かしながら撮影するというポイントも伝える。午後の利用案内アニメーション制作に入るときには、青少年活動センター職員の方から施設概要や利用者について、どうして使用ルールを守らなければならないのかを話してもらうことで、アニメーションをつくるための目的意識をもってもらうようにする。アニメーション制作では作業を補助するためのワークシートも作成した (図 5.2)。1 つはストーリーを考えるための絵コンテシート、もう 1 枚は青少年活動センターのキャラクター「茶夢」のイラストが描かれたシートである。茶夢のイラストは担当者からもらったイラストデータをもとに 6 種類の表情を作成し、反転バージョンも作成した。子どもたちにはこのイラストを動かしながら撮影してもらう。アニメーションにする施設の利用ルールは担当者に事前に 6 つ選んでもらった。参加する子どもたちは 3 から 4 人ずつ 3 つのグループに分かれ、それぞれファシリテーター 1 名についてもらい、各グループ

3　CATEATER,「StopMotionStudio」, http://www.cateater.com/stopmotionstudio/

につき2つのルールを15から30秒のアニメーションにしてもらう。ワークショップで制作したアニメーションは筆者が動画編集ソフト「ムービーメーカー」[4]で編集し、1本のアニメーションにする。



図 5.1: 「StopMotionStudio」のイメージ図

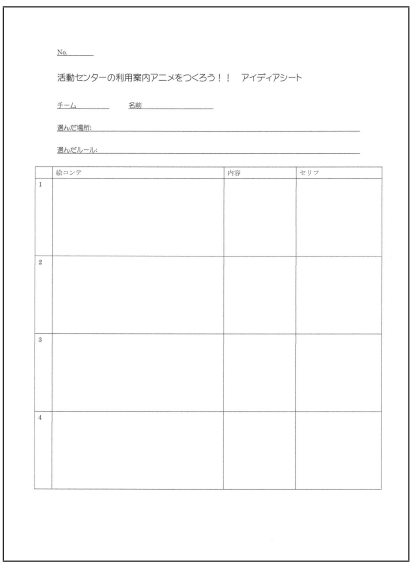
実施

ワークショップは2015年7月26日に実施した。開催概要は以下の通りである。

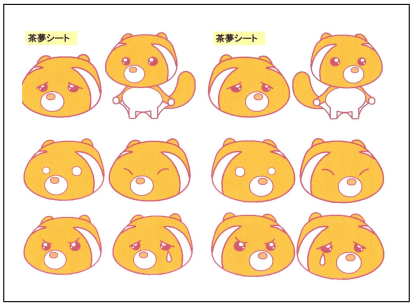
【開催概要】
日時：2015年7月26日(日)　10時から16時
会場：入間市青少年活動センター
参加者：小学校1年から中学校3年生　9名

参加者は市内に住んでいる小学校3年生から中学3年生まで9名が参加した。筆者は講師を担当し、事前に募っていたボランティア3名にファシリテーターを担当してもらい、青少年活動センター担当職員の方にはワークショップ全体のサポー

4　Microsoft Windows,「ムービーメーカー」,
http://windows.microsoft.com/ja-jp/windows/movie-maker



絵コンテシート



茶夢イラストシート

図 5.2: 作成したワークシート

トをしてもらった。ワークショップの広報は市内の小中学校にチラシを配布して参加者を募ってもらった。

ワークショップ当日の朝にはファシリテーター向けの事前研修を実施した。3 人とも普段から子どもたちと接する機会があり、レクゲームや工作を一緒に行ったことがあるが、子どもたちと iPad を使う活動はしたことがなかった。ワークショップの流れに沿って 1 時間程度でファシリテーターにもアニメーションを作成してもらった。3 人とも普段からスマートフォンを使用しており、撮影と録音の機能を伝えただけですぐに制作に入ることができていた。ファシリテーションについては、子どもたちが iPad の使用に困っていた時の操作補助、ストーリーを考える時のアイディアのまとめ役、グループ内の役割を明確にすることに注意しながらファシリテーションを行ってもらうように依頼した。ワークショップに参加した子どもたちはタブレットを使用したことや、アニメーションづくりを体験したことがある者はいなかったが、アニメづくり体験に入ると iPad の角度を変えたり撮影するものの形や動かし方を変化させながら様々な撮影方法を試していた。アニメ体験では机の上に撮影するものをおき、その上から撮影することを想定してい

たが、グループの仲間にカメラを向け、少しずつ動かしながら撮影する様子も見られた。利用案内を作成するところではファシリテーターを中心にアイディアをまとめ、撮影、素材作成を分担しながら行っている様子が見られた。班ごとに2つのアニメーションをすべて一緒にとりくむグループもあれば、班の中で分担しながら作業を行う場合もあった。アニメーションのストーリーを作成するときには実際に宿泊室を見に行ったり、施設の担当者に活動センターについて質問する様子も見られた。参加者の中にはファシリテーターのことをすでに知っていることもあり、すぐに打ち解けている様子が見られた。

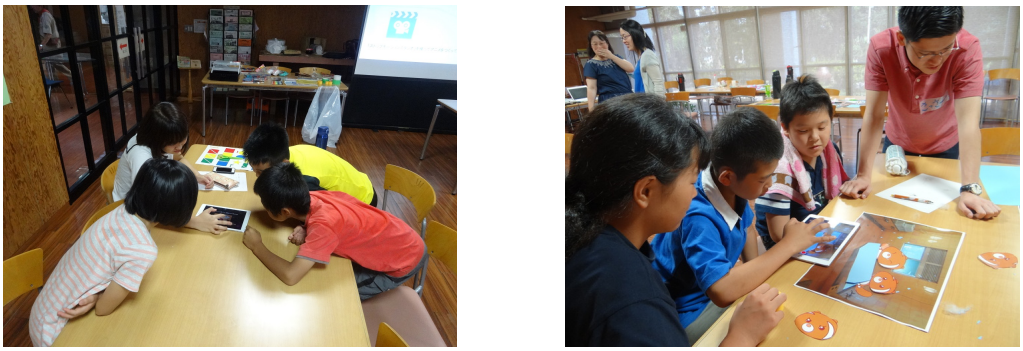


図 5.3: 利用案内アニメーション制作ワークショップの様子

5.5. 結果・評価

ワークショップでは各グループごとに2つずつ、15から30秒程度のアニメーションが合計6作品完成した。アニメーションの内容は、玄関では靴を脱ぐ、使った場所は掃除をするといったテーマで作成した。施設のキャラクターである茶夢を使用して注意を呼びかけるアニメーションが完成した。ワークショップ当日の朝にファシリテーターに向けて実際にアニメーションをつくりながら確認を行い、ワークショップ中もなるべく詳しくアプリや機材の使い方を説明していたこともあり、ワークショップ中にiPadの使い方についてトラブルはなかった。完成したアニメーションは筆者が編集し一つの映像にまとめ、活動センターと参加者、ファシリテーターにDVDにして配布した。

担当者からは、正直 iPad やスマートフォンはグループで共同して作品をつくることは難しいのではないかと思っていた。分担しながらアニメーションを使用している様子を見て、工作などと同じように iPad を使って子どもたちが創作作業ができると思った。タブレットを購入して子どもたちがどのように使用するのか試してみたいと話していた。子どもたちの感想には「アニメ作りの大変さがわかった」「難しいところもあったが楽しかった」「次は自分で可愛いキャラクターをつくりたい」「まちの案内をつくりたい」と意見があった。4、5 年生には少し難しいという反応もあったが、6 年生、中学生からは簡単だったと少し意見がわかれた。グループはなるべく学年の近い子どもたちでまとめていたが、使用するアプリや説明は全員にむけて行っていたので、同じようなワークショップを開催するときには使用するアプリや説明方法を検討する必要があるのではないか。ファシリテーターの方からは、始めはアニメーションづくりと聞いてしっかりサポートできるか不安もあったが、ワークショップ前にすべての流れや実際にアニメをつくる体験をしていたので、安心してワークショップに参加できた。自分がアニメ作りを体験していればその経験を基にアドバイスできたのでよかった。自分も一緒にアニメーションのアイディアを出したりすることができて楽しかった。ワークショップを実施している際に、同日に実施していた他の事業に参加していた入間市の教育長、学校の先生が見学に訪れていた。子どもたちが作成したアニメーションをみて、数時間で完成させていたことに驚いていた。ワークショップを実施後の 8 月 16 日には活動センターが主催する夏祭りにおいてアニメーションを上映し、参加者にも見てもらうことができた。ワークショップの様子は青少年活動センターの公式 HP にも掲載された [5]。

地域の人と一緒にワークショップの企画から実施まですべての過程に取り組むことはかなわなかったが、自身の企画したワークショップのファシリテーターとして参加してもらうことで、活動センターの担当者やボランティアの方に次回は自分でも取り組んでみたい、工作などこれまでに取り組んでこなかった分野でも挑戦できるのではないかというきっかけにつなげることができた。また、ワークショッ

5　入間市青少年活動センター HP,「センター夏休みの思い出・茶夢アニメを作ろう！」
http://www.city.iruma.saitama.jp/blog/aokatsu/2015/08/post-344.html

プで子どもたちが作成した作品も青少年活動センターの利用社やイベント等で上映されており、ワークショップを計画する段階で作品の使用用途を決めていたことで、作品の継続的な利用にもつなげることができたのではないか。



図 5.4: 利用案内アニメーションの画面

第6章
考　　察

第5章ではこれまでの調査結果を踏まえ、「地域活性化における子ども向けワークショップ」「子どもの創作活動と地域」についてそれぞれ複数の観点から考察を行う。

6.1. 地域活性化における子ども向けワークショップ

墨田区で実施した事業の成果から、子ども向けワークショップが地域活性化に与える役割と意義、成功のための条件と課題について考察する。

役割と意義

今回の調査において、墨田区では区が掲げていた「やさしいまち宣言」というまちづくりのための目標があり、その目標を伝え、地域の子どもたちに考えてもらうための情報発信手段としてワークショップが機能したのではないか。また、ワークショップは墨田区から子どもたちへやさしいまち宣言を伝えることに役立っただけではなく、子どもたちが自らキャラクターやアニメーション制作に取り組むことにより、行動指針の実践を呼びかけることも可能にした。過去のワークショップでも動画の配信やマガジンの発行により、子どもたちが自分たちの目線から地域に向けてまちづくりへの思いを発信する活動は行われているが、本調査ではそのような活動が区内の全小中学校で実現し、区内に住む大人まで巻き込むような大きな規模に発展することができることを証明した。入間市での追加実験におい

ては、青少年活動センターのボランティアと共にワークショップを実施することで、地域で教育活動に参加する人材の育成として子ども向けワークショップが機能していた。今後必要とされるであろうICT機器を使ったワークショップを開催することもでき、地域の活動の場を広げることにもつながっている。しかし、子どもたちの作品の使用に関しては課題も残る。保護者からアニメーションの利用がみられないという言葉があったように、ワークショップで作成したものを地域でどのように活用するかも考えなければならない。入間市でのワークショップでは施設の利用案内として使用してもらうことにつながったが、他にも子どもたちの作品を使用していく方法が手段はあるのではないだろうか。

成功への条件と課題

今回の事業の成功には、ワークショップの運営に対して自治体が非常に協力的であったことがあげられる。墨田区の事業ではワークショップの運営に対して墨田区がCANVASに任せきりにすることはなく、会場の手配や当日のファシリテーションにも参加してもらい、子どもたちの創造性を発揮するために様々な提案を行ってくれた。特にキャラクター募集においては、区内の全小中学校にパンフレットと応募用紙を配布するだけではなく、墨田区の学習支援ネットワークへの情報掲載や、区の校長会・教科分科会を訪問し、直接教員に出前授業募集や自主的なワークショップの開催を呼びかけることができた。これにより、ワークショップの開催回数を増やしたり、出前授業の実施や図工・美術の時間、夏休みの宿題のなかでキャラクターコンテストに取り組んでもらうことにつながった。CANVASのファシリテーターも、ワークショップ当日だけではなく、事前準備から手伝ってくれることもあった。入間市活動センターでも、これまでに担当者の方が体験したことがない事業であっても、自分でもアニメーション作成に取り組んだり、どうすれば子どもたちの作業がしやすくなるのかについて対応方法を一緒に考えていただいた。

ワークショップを行うにあたり、共に主催する担当者と事前目標をしっかりと共有することが大事である。子どもたちが創作するものが同じである必要はない

が、何のために創作をしているのかを明確にしておくと、参加する子どもたちにとっても参加するファシリテーターにとっても有意義な活動になるのではないか。また、子どもたちの人数や、ワークショップを実施する会場の情報を確認しておくことも重要である。

6.2. 子どもの創作活動と地域

子どもたちにとって身近な地域でワークショップを運営し、創作活動を行う場をつくることにはどのような意味や効果があると考えられるかについて述べる。

地域学習・ICT の活用

社会科や家庭科の授業では地域について学ぶ項目があるが、実際にはテキストの不足や学校外で体験学習を行うには教師の負担も大きくなることが問題としてある。墨田区の事業では、学校や児童館でワークショップを開催したり、ワークショップ用のワークシートを授業支援サイトにも乗せたことで学校の先生が自ら総合の時間や美術の時間の一部として利用することもできた。他にも美術や音楽の時間は少ないとされているため、地域での子ども向けワークショップ開催によって補うことができるのではないか。

また、墨田区の事業ではアニメーション制作をプロのクリエイターのにじたろう氏に依頼し、ワークショップの講師としても参加いただいた。アニメーションの専門家からアニメの仕組みやストーリー作りのコツを学ぶことができたことは、子どもたちにとって貴重な機会となり、墨田区にとっても NPO との連携は、地域の子ども向け事業の幅を広げることとなったのではないか。墨田区との事業ではこどもたちの作品をすべて web ページにアップしていた。政府の地域 ITC 活用事例は主に大人が使用するサイト例が多くみられたが、子どもの作品を発表したり、子どもたちが映像をつくるようなデジタルツールを使用したものづくりを行うことも地域の ICT 活用につながりそうだ。学校現場での ICT 導入はまだ不十分だが、地域事業で補うことができるかもしれない。「やさしいまち宣言」とは別

事業として、CANVASでは墨田区の中学校のパソコン部にプログラミングワークショップを提供する活動も行っていた。

社会とつながる

家庭や学校では毎日顔を合わせる人が決まっている。地域における学びは違う学校の子どもたちや年齢の違う大人との関わりを生み、子どもたちにとって刺激になるのではないか。他の事業で学校の先生と一緒に授業を実施する機会があったが、学校関係者や保護者以外を学校に呼ぶことや、学校の様子をwebで配信することも難しいという。ワークショップの開催には特別な資格やルールがあるわけではなく、地域に住む人が自身の知識を活かして講師になることも可能である。子どもたち自身が教え合って何かをつくりだすこともできる。

子どもたちがつくった作品がまちのなかで活用されることも、子どもたちが自身が地域の一員としてまちづくりに貢献している意識が芽生える要因になるのではないだろうか。事業を行うなかではCANVASと墨田区の事業には継続して参加している参加者も見られた。そのように子どもたちが継続して地域事業に参加し、さらには運営する側としても関われるような仕組み作りができると良いのではないか。追加調査として行ったワークショップの中で、地域と学校の違いについてアンケートをとったところ「自由でクリエイティブ」「違う学校の人など色んな人に会える」といったイメージをもっていた。　ワークショップは人がつながる場所にもなっている。親子、地域の人々が交流する場としても機能しただけでなく、クリエイターとのコラボなど、地域外の人にも地域の活動やまちづくりへの思いをを知ってもらうきっかけとなったのではないか。

第7章
結　　論

本研究では、子ども向けワークショップを通して、子どもたちの学びや創造の場をつくり、地域活性事業に活かすことを目的としたアクションリサーチを実施した。調査は子ども向けワークショップの普及活動を行うNPO法人CANVASとともに実施され、墨田区の地域活性事業「すみだやさまち15　キャラクターコンテスト」を対象として2014年6月から2015年1月かけて活動を行った。さらに、墨田区での事業で挙げられた課題の解決、新たな地域への拡大に向けた追加実験も実施し、子ども向けワークショップを通じた地域活性化と地域における子どもの創造活動について考察を行った。第7章ではこれまでに各章で述べた内容の総括を行い、今後の展望について述べる。

第1章では自身が地域活動を行っていた経験から研究背景を述べ、地域活性化と子どもの創造的な学びにおいてワークショップが注目されていること述べた上で研究目的を設定した。第2章では関連研究としてともに調査を行ったCANVASが実施した長崎と二子玉川おける事業の紹介、「子どもとまち」をテーマにした2つのワークショッププログラムの事例について記述した。第3章ではアクションリサーチの調査対象となる墨田区の地域事業の説明、課題を述べた後、その課題を解決するための事業「すみだやさしまち15　キャラクターコンテスト」の提案、筆者の役割についても述べた。墨田区ではまちづくりの指針として「すみだやさしいまち宣言」を掲げており、こども向けに「すみだやさしいまち宣言」を広めるためのワークショップを実施していた。しかし、ワークショップは回数や参加人数に制限があること、まちづくりの方針が伝わりづらいことが問題として挙げられていた。キャラクターコンテストでは参加対象を区内の全小中学生とし、「すみだやさしいまち宣言」を広めるアニメーションを子どもたちが制作することで、こ

れらの問題を解決することとした。第 4 章ではキャラクターコンテスト内で実施した、キャラクター作成、アニメーション制作、紙コップの造形の 3 つのワークショップを中心に、計画、企画、実施、評価の詳細を述べ、最後に事業全体の評価を行った。コンテストには合計 2343 作品、全小中学校からの応募があり、3 つのワークショップ全体で約 600 人にワークショップに参加してもらうことができた。第 5 章では墨田区での実践をもとに、地域の人と一緒にワークショップを行い、地域で継続してワークショップを実施する仕組みについて考えるため、埼玉県入間市での追加調査を実施した。第 6 章では考察として、子ども向けワークショップが地域活性化で果たす役割、ワークショップ実施の課題点、地域に住む子どもたちが身近な場所で創造活動を行うことについて考察した。

調査を通じて墨田区の地域活性化に関わる大きな事業に参加することができ、事業は 2015 年にも継続されている. 入間市における追加調査でも、施設の方や共にワークショップを実施した地域の方により子ども向けワークショップを取り入れることが検討されている。今後もそのような取り組みが増え、ワークショップを通じて子どもたちに多くの創造活動の場を生み出し、子どもたちの活動を通じて地域の多くの人がつながり、地域活動を盛り上げていってほしい。

謝　　辞

本研究の指導教員であり、多くの貴重な経験と出会いの場を与えて頂いた慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の石戸奈々子准教授に心から感謝いたします。

本研究を行うにあたり、共に墨田区での地域事業を実施したNPO法人CANVASの藤崎梨奈様、宮本充様、墨田区区民活動推進課の池田様、上紙様、山本様に心から感謝いたします。

追加調査においてワークショップの企画運営にご協力いただいた入間市青少年活動センター今井様に心から感謝いたします。

研究の方向性や論文執筆において様々な助言や指導をいただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の大川恵子教授、南澤孝太准教授に心から感謝いたします。また、研究活動の中で多くの機会をいただいた中村伊知哉教授、融合研究所のみなさま、NPO法人CANVASのみなさま、ワークショップに参加いただいたファシリテーターのみなさまにも心から感謝いたします。ワークショップで出会った子どもたちを始め、研究活動の中で出会ったすべての人々、論文を手に取ってくれた人にとって、この研究活動が新たな発見や学びにつながれば幸いである。

参 考 文 献

苅宿俊文, 佐伯胖, 高木光太郎（編） (2012a) 『ワークショップとまなび 1　まなびを学ぶ』, 三笠書房.

苅宿俊文, 佐伯胖, 高木光太郎（編） (2012b) 『ワークショップとまなび 2　場づくりとしてのまなび』, 三笠書房.

山崎亮 (2011) 『コミュニティデザイン　人がつながるしくみをつくる』, 学芸出版社.

山崎亮 (2012) 『コミュニティデザインの時代』, 中公新書.

松尾知明 (2014) 『教育課程・方法論　コンピテンシーを育てる授業デザイン』, 学文社.

石戸奈々子 (2014a) 『デジタル教育宣言　スマホで遊ぶ子ども、学ぶ子どもの未来』, KADOKAWA.

石戸奈々子 (2014b) 『子どもの創造力スイッチ！　遊びと学びの秘密基地 CANVAS の実践』, フィルムアート社.

中野民夫 (2001) 『ワークショップ―新しい学びと創造の場』, 岩波新書.

木下斉 (2015) 『稼ぐまちが地方を変える　誰も言わなかった 10 の鉄則』, NHK 出版.

木下勇 (2007) 『ワークショップ　住民全体のまちづくりへの方法論』, 学芸出版社.

木下勇 (2010) 『こどもがまちをつくる　「遊びの都市－ミニ・ミュンヘン」からのひろがり』, 萌文社.