

Title	フードバンクを新たな居場所へ： 地域の子どもの学びと遊びを促す放課後アートワークショップ「M+Project」
Sub Title	Transforming a food bank into a new community space : fostering learning and play for local children after-school art workshop “M+Project”
Author	中野, 桃葉(Nakano, Momoha) 佐藤, 千尋(Satō, Chihiro)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2023
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2023年度メディアデザイン学 第1064号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002023-1064

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 2023 年度

フードバンクを新たな居場所へ：
地域の子どもたちの学びと遊びを促す
放課後アートワークショップ「M+Project」



慶應義塾大学
大学院メディアデザイン研究科

中野 桃葉

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。

中野 桃葉

研究指導コミッティ：

佐藤 千尋 専任講師 (主指導教員)

砂原 秀樹 教授 (副指導教員)

論文審査委員会：

佐藤 千尋 専任講師 (主査)

砂原 秀樹 教授 (副査)

杉浦 一徳 教授 (副査)

修士論文 2023 年度

フードバンクを新たな居場所へ：
地域の子どもたちの学びと遊びを促す
放課後アートワークショップ「M+Project」

カテゴリ：アクションリサーチ

論文要旨

本研究では、東京都昭島市のフードバンクを舞台に、地元の小学生の居場所を創出することを目的とする。

フードバンクとは、農林水産省の定義によると「食品企業の製造工程で発生する規格外品などを引き取り、福祉施設等へ無料で提供する団体・活動」であるが、食べ物以外の備蓄品を取り扱っている団体も存在する。だが、一般的には食品配布を行う「支援」の場所であるという認識のため、フードバンクは生活困窮者のみを対象とした活動なのではないかと思われており、本来の活動についての正しい認知が進んでいない。従って、本研究では、誰もが日常的に使うが捨てられてしまう日用品に着目した「放課後アートワークショップ：M+Project」を開催し、地域の小学生たちをフードバンクに招き入れた。

全8回に及ぶ放課後ワークショップシリーズでは、子ども達の「遊び心」と「想像力」、そしてフードバンク昭島が築き上げてきた地域団体及び住民との対等な関係性を活かしたインクルーシブな場の提供を目指した。制作したアートは、空きペットボトルを使ったカラフルなオブジェ、食材容器だったダンボールを使ったジオラマアート、飛沫防止アクリル板を活用した夏休みの思い出日記・自由研究など、多岐に渡った。

会話が苦手な子ども、非言語コミュニケーションが取れる空間を築いた。結果として、全8回皆勤賞の子も見られた。子どもたちにとっては、最初はアートの

制作活動そのものが主眼だったが、回数を重ねていく度に、他愛のない会話から相談話まで、子供たちの組み合わせによって会話の内容に多様性がみられ、フードバンク昭島の中に新たなコミュニティが醸成された。また、普段学校などで接する大人の他にも、なにかあったときに頼れる大人との出会い、視野を広げるきっかけの提供になった。そして、捨てられてしまう日用品と触れ合うことで、サーキュラーエコノミーへの興味関心を促進し、放課後を過ごす新たな遊び場を提供した。

アートワークショップ中に、廃材の知識・モノや食材、そして自然環境に感謝をするという循環を作ること、遊びながら学びがあることを可能にするデザインをした。アートワークショップで子供たちが作成した作品は、フードバンク昭島が地域の団体や住民と築き上げてきた関係性を可視化したものとなり、作品を見た人たちへのフードバンク昭島の認知向上のきっかけとな理、正しい活動への理解を伝えるための広報大使の役割も果たす。このような学びと遊びがあるような場所を志縁者が作りあげることで、「頼れる大人」の存在が子どもたちにとって「居場所」となるのがこの研究の挑戦である。

キーワード：

廃材アート, 環境学習, 社会関係資本

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

中野 桃葉

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2023

Transforming a Food Bank into a New Community Space:
Fostering Learning and Play for Local Children
After-School Art Workshop “ M+Project ”

Category: Action Research

Summary

In this research, the objective is to create a space for local elementary school students using the Food Bank in Akishima City, Tokyo, as a platform.

A Food Bank, as defined by the Ministry of Agriculture, Forestry, and Fisheries, is an organization or activity that collects surplus products generated during the manufacturing process of food companies and provides them free of charge to welfare facilities, among others. While some organizations also handle non-food stockpiles, there is a common perception that Food Banks primarily serve as locations for “support” in the distribution of food, leading to a misconception that their activities are exclusively targeted at those facing economic difficulties. Therefore, in this study, an “After-School Art Workshop: M+Project” focusing on everyday items commonly used but often discarded was organized, inviting local elementary school students to the Food Bank.

The eight-session after-school workshop series aimed to provide an inclusive space leveraging the children’s “playfulness” and “imagination,” along with fostering an equal relationship with the community organizations and residents that Food Bank Akishima has built over time. The created art ranged from colorful sculptures using empty PET bottles, diorama art made from food containers like

cardboard, to summer vacation memory diaries and independent research projects utilizing splash-proof acrylic sheets, among others.

A space was created where even children with difficulty in verbal communication could engage in non-verbal communication. As a result, there were participants who attended all eight sessions. Initially, the primary focus for the children was the artistic creation activities, but with each session, the diversity of conversation topics increased, ranging from casual discussions to more serious matters. This led to the formation of a new community within Food Bank Akishima. Additionally, beyond interactions with adults encountered in typical settings like school, the children found reliable adults they could turn to in times of need, providing an opportunity to broaden their perspectives. Engaging with discarded daily items also sparked interest in circular economy concepts and offered a new playground for after-school activities.

During the Art Workshop, a design was implemented to create a cycle of knowledge about waste materials, goods, food, and gratitude for the natural environment, allowing for learning through play. The artworks created by the children in the workshop visualized the relationships that Food Bank Akishima has built with local organizations and residents, serving as a catalyst for increased awareness and understanding of Food Bank Akishima's activities among those who view the artworks. This dual purpose of educating and promoting awareness positions the artworks as ambassadors for public relations. The challenge of this research is to establish a place where supporters create a combination of learning and play, making the presence of "reliable adults" a crucial "place" for the children involved.

Keywords:

scrap material art, environmental education, workshop, social capital

Keio University Graduate School of Media Design

目 次

第1章 序論	1
1.1. はじめに	1
1.2. 「放課後アートワークショップ：M+Project」	8
1.3. フードバンク昭島	9
1.3.1 フードバンク昭島とその代表	11
1.3.2 フードバンク昭島と地域の子どもたち	11
1.4. 本論文の構成	12
第2章 関連研究	13
2.1. フードバンク	13
2.1.1 フードバンクの機能と意味	13
2.2. 「場所」と「人」について	14
2.2.1 サード・プレイスについて	14
2.2.2 サード・プレイスとは	14
2.3. 誰もが自由に出入りできる地域のコミュニティー	16
2.4. 子供の創造学習	17
2.4.1 従来のワークショップ	17
2.4.2 本研究のワークショップ	17
2.4.3 子供の想像力と遊び心	18
2.4.4 ワークショップの大人の関与	18
2.5. 居場所について	19
第3章 コンセプト	21
3.1. M+Project	21

3.2. 研究フィールド：昭島市	22
3.2.1 フードバンク昭島	24
3.2.2 その他の昭島市内の非営利団体	25
3.3. 事前調査	29
3.3.1 シルバー人材訪問	29
3.3.2 子ども食堂 あのねの会訪問	30
3.3.3 フードバンク昭島訪問	31
3.3.4 フードバンク昭島の活動手伝い	32
3.4. 「放課後アートワークショップ：M+Project」の実行計画	33
3.4.1 事前準備の計画	34
3.4.2 当日の計画	36
3.4.3 後日の計画	36
3.4.4 実行者について	38
第4章 バリデーション	41
4.1. 1回目ワークショップ	43
4.1.1 ワークショップの詳細	43
4.1.2 結果	44
4.1.3 反応	45
4.1.4 考察	45
4.2. 2回目ワークショップ	46
4.2.1 ワークショップの詳細	46
4.2.2 結果	47
4.2.3 反応	48
4.2.4 考察	48
4.3. 3回目ワークショップ	48
4.3.1 ワークショップの詳細	50
4.3.2 結果	50
4.3.3 反応	51
4.3.4 考察	52

4.4.	4 回目ワークショップ	52
4.4.1	ワークショップの詳細	53
4.4.2	結果	53
4.4.3	反応	54
4.4.4	考察	55
4.5.	5 回目ワークショップ	55
4.5.1	ワークショップの詳細	56
4.5.2	結果	56
4.5.3	反応	57
4.6.	考察	57
4.7.	6 回目ワークショップ	57
4.7.1	ワークショップの詳細	58
4.7.2	結果	59
4.7.3	反応	59
4.8.	考察	59
4.9.	7 回目ワークショップ	60
4.9.1	ワークショップの詳細	60
4.9.2	反応	61
4.9.3	結果	61
4.10.	考察	61
4.11.	8 回目ワークショップ	61
4.11.1	ワークショップの詳細	62
4.11.2	結果	63
4.11.3	反応	63
4.12.	本章のまとめ	64
第 5 章	結論	67
5.1.	本研究のまとめ	67
5.1.1	結論	68
5.2.	限界	71

5.3. 展望と課題	72
5.3.1 展望	72
5.3.2 課題	72
謝辞	74
参考文献	76
付録	79
A. グッズについて	79
B. 共成小学校での講義について	80

図 目 次

1.1	Hawaii FOOD BANK の外観	2
1.2	室内の様子と作業用の大型機械	2
1.3	仕分けの区画	3
1.4	仕分けの区画	4
1.5	アルファ米など寄付品	4
1.6	フードバンク昭島	5
1.7	フードバンク内の日用品	6
1.8	フードバンクから出る廃棄物の図 (筆者再構成)	6
1.9	フードバンク昭島と地域の人々との繋がり of 図式化	7
1.10	本研究の目指すゴールの図式化	8
1.11	フードバンク昭島の外観	10
3.1	筆者と子どもたち	21
3.2	駅前の広告塔	23
3.3	共成小学校での講義の様子とスライド	27
3.4	共成小学校での講義	28
3.5	昭島シルバー人材の外観と内職のお仕事 of 3 名	30
3.6	あのねの会の活動拠点	31
3.7	フードバンク昭島外観	32
3.8	事前準備のアクション計画	35
3.9	当日のアクション計画	35
3.10	当日のアクション計画	37
3.11	「M+Project」 of サービスエコシステム	37

3.12	「M+Project」のサービスエコシステム	40
4.1	代表的な作品たち	41
4.2	地域の子どもとフードバンク昭島の現状とゴール	42
4.3	筆者と地域の支援団体の現状とゴール	42
4.4	近所のあおぞら公園で材料を拾う子どもたち	49
4.5	アクターの変容のプロセスについての図式	66
4.6	本研究後の全体の変容についての図式	66
5.1	M+Project によるアクター間のサービス交換	67
5.2	大人と子ども間のラポール形成	70
5.3	小川さんと子どもたち	71
A.1	KMD FORUM で配布したキーホルダー	79
A.2	配布したクリアファイルのデザイン	79
A.3	クリアファイルと子どもたち	80
A.4	宣伝用ポスター	81
B.1	共成小学校での講義	81

第 1 章 序

論

1.1. はじめに

本論文は、フードバンク昭島¹ を舞台に、地域の子どもたちを対象に、誰もが日常的に使うが捨てられてしまう日用品を用いて「放課後アートワークショップ：M+Project」を開催した。

筆者は、本研究を遂行するにあたり、日本のフードバンクだけでなく、外国のフードバンクへのフィールドワークに訪れた。場所は、アメリカ合衆国のホノルルにある Hawaii FOOD BANK である (図 1.1)。²

とても大きな施設で、多くの食材があり、資材があった。様々なメーカーからの寄付があることが伺えた。その中には、日本語で包装されたお菓子などもあった。そして、ここのフードバンクでは調理されたお弁当の配布などは食中毒など問題を避けるために配布しない方針であり、ひたすらにシフト制で大型の機械で資材を運搬や梱包されている資材の仕分けに腐った野菜や果物の仕分けを行っていく作業が行われていく (図 1.2)(図 1.3)。筆者は、腐った野菜や果物の仕分けの作業を経験した。ここの仕分け場は、女性が多く会話を交わしながらも、メロンやスイカやなどの質量のある果物から、段ボールを運んだり力仕事もこなしていくのだ。梱包されている資材の仕分け場では、8 歳の女の子がいた。日本とは異なり、こういった支援団体への理解が進んでいるようだ。とにかく規模が大きく、運営のスタッフの方同士が明るく挨拶を交わしながら、利用者の方とコミュ

1 フードバンク昭島 HP,https://www.maff.go.jp/j/shokusan/recycle/syoku_loss/foodbank.html, (2023 年 12 月 12 日閲覧)

2 Hawaii FOOD BANK HP,<https://hawaiifoodbank.org>, (2023 年 12 月 12 日閲覧)

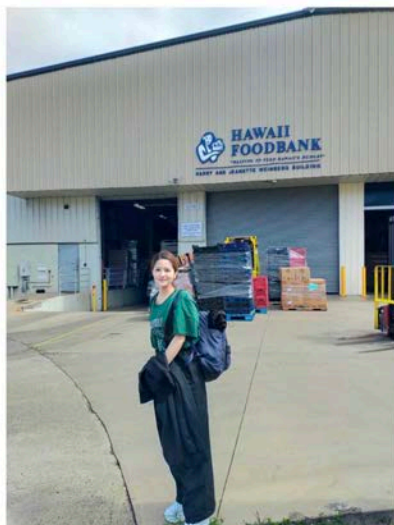


図 1.1 Hawaii FOOD BANK の外観

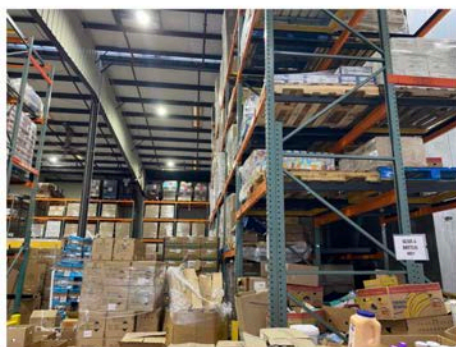


図 1.2 室内の様子と作業用の大型機械

ニケーションも図りながらも、シフト制の形を取ったり、作業区画ごとに色が違い、大きな規模なため、どこかシステムティックなフードバンクであった(図1.4)。



図 1.3 仕分けの区画

一方、本研究のフィールドであるフードバンク昭島は、Hawaii FOOD BANKのような規模ではないものの、だからこそ利用者との距離感・接点の持ち方、そして温かみを大事にしている。温かみというのは、温度だけでなく、人格的、場所的な温かさのことである。温かみの要素として以下が挙げられる。

食品衛生管理者³の資格を取得し、温かいアルファ米弁当を配布していること、冷蔵品などにも対応したクロスドッキング方式を用いて大量配布、そして「困窮者に恥をかかせないリーチ」という多くのアプローチに工夫を加えて、BtoBではなく、BtoCの支援という名の「応援」をし、常に利用者には心身のセーフティネットで、近隣住民には細かな配慮を提示し続けるために進化し続けている(図1.5)。

このように、手間に工夫を加え進化し続けているフードバンク昭島であるが、一般的な認知としては「支援を受ける場所」という認識が根付いている。だが本

3 一般社団法人東京都食品衛生協会の HP <https://www.toshoku.or.jp/training/seki-gaiyou.html>(2023年12月12日閲覧)



図 1.4 仕分けの区画



図 1.5 アルファ米など寄付品

来のフードバンクの機能としては、農林水産省⁴の定義によると「食品企業の製造工程で発生する規格外品などを引き取り、福祉施設等へ無料で提供する団体・活動」とあるように、本来は「支援を受ける場所」ではなく「食品ロスを削減する場所」である。

フィールドワークをしていくにつれて、フードバンクの正しい活動の認知が進んでいないという問題が浮き彫りになった。本論文では、フードバンクの活動の認知について着目していく(図 1.6)。



図 1.6 フードバンク昭島

図 1.7、図 1.8 で示してあるように、フードバンク昭島では、様々な資材を扱う中で、食べ物以外の備蓄品も取り扱っている。それに伴い、多くの段ボールの廃棄物も出る(図 1.7)(図 1.8)⁵。

そのような、段ボールやペットボトルにプラスチック容器など、誰もが使う

4 農林水産省の HP,https://www.maff.go.jp/j/shokusan/recycle/syoku_loss/foodbank.html, (2023 年 12 月 12 日閲覧)

5 農林水産省の HP,<https://www.maff.go.jp/kyusyu/seiryuu/syokuhin/recycle/foodbank/attach/pdf/discussion2020-7.pdf>, (2024 年 1 月 8 日閲覧)



図 1.7 フードバンク内の日用品

食品廃棄物等の発生量（平成27年度推計）



出典：「食品ロス削減に向けて～食べものに、もったいないを、もういちど。～」農林水産省 平成28年度版をもとに筆者が再構成

図 1.8 フードバンクから出る廃棄物の図 (筆者再構成)

が本来なら捨ててしまう「日用品」に着目し、捨ててしまう日用品と、フードバンク昭島がこれまで築き上げてきたつながりを活かしたワークショップをデザインした。

本研究における、誰もが日常的に使うが捨ててしまう日用品とは、ペットボトル、アクリル板、段ボール、プラスチック容器のような廃材を、製品として販売するための新たな価値を生み出すものではなく、「放課後アートワークショップ：M+Project」の材料としての価値を見出せるものとして定義する。

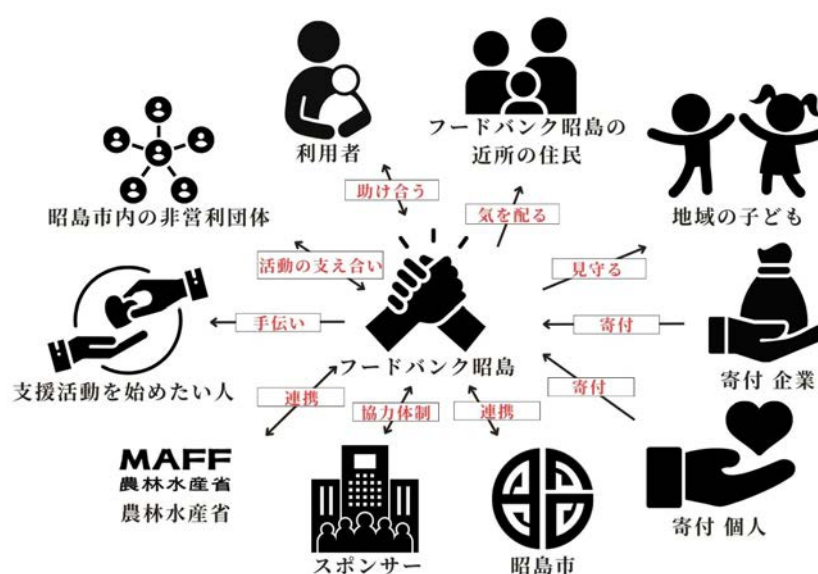


図 1.9 フードバンク昭島と地域の人々との繋がり の図式化

図 1.9 で示した通り、このフードバンク昭島が持つ、「温かい交流」「応援」といった彼女たちの活動を尊重した上で、より多くの地域の住民たちに対して温かい応援を届けるための研究を行なった。直接的に顔の見える関係性の中で利用者とコミュニケーションを築いてきている関係性を活かし、捨てられてしまう日用品も活かした「物に、もったいないを、もういちど。」というコンセプトを掲げ、フードバンクや日常的に家庭からも出てくる捨ててしまう日用品を取り入れ、地域の資源である子どもも、すべて有効活用しアートを製作する「放課後ワークショッ

プ」を2023年9月7日から2023年11月2日までの間に全8回行なった。

1.2. 「放課後アートワークショップ：M+Project」

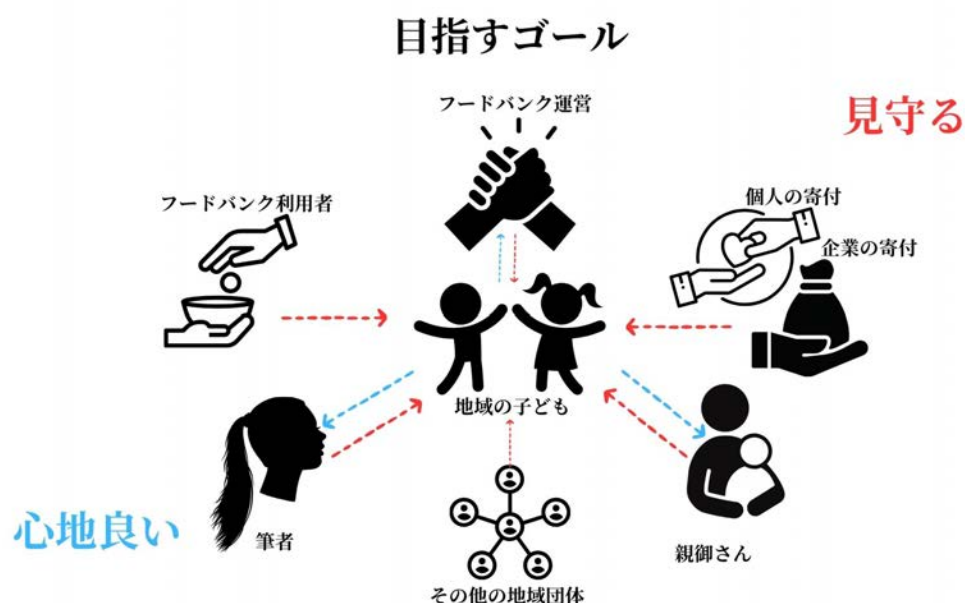


図 1.10 本研究の目指すゴールの図式化

本研究のデザインである、『M+Project』とは、通称「ミタス プロジェクト」と呼ぶ。

本プロジェクトの由来は、心を「満たす」という意味と、「Me Plus」という意味が込められている。アートという正解のない表現において、最大限に自分を活かしながら自分だけの自分にしか出来ない自由な表現をすることで、縛られることなく心を満たしてほしい、そして、人は1人で生きているのではなく、沢山の人との出会いや繋がりがあって生きているということ、あなたは1人ではないという「Me Plus（私とあなたと…）」という筆者の思いが込められている。

そして、本研究におけるアートワークショップは、物作りの知識があるわけではない、子どもが好きで子どもの作りだす作品に以前から興味がある筆者が企画・設計を行った。そのため、「見本」を見せたり、「教える」という導くことはせず、

アートや子どもの発想力が持つ自由さを活かし「褒める」「認める」を積極的に行うワークショップを行った。

ワークショップを運営する大人は、「志縁者」と名付け、子どもを「生徒」ではなく、「子どもアーティスト」として接し、子どもたちに「共鳴」し、子どもの持つ表現や志を理解できる存在と変化することが本研究の目的の1つである。

肯定する「共鳴者」から認めてあげる「志縁者」になることが大人の役目であると定義する。⁶

M+Projectに参加した地域の子どもたちに、フードバンク昭島の認知向上のきっかけ、正確な活動理解を促し、サーキュラーエコノミー⁷への興味関心を促進させ、放課後から夕食までの間、暇潰しではなく捨ててしまうものを自由な時間と空間で物作りすることで、有意義なクリエイティブな時間と空間が詰まった、遊びと学びが組み込まれた居心地の良い「居場所」を提供し、地域の人たちにとってフードバンク昭島が、「支援を受ける場所」であるという認識から、未来を担う子どもたちにとって「身近な存在である居場所」へと新たな時空間の提供を実現した(図1.10)。

1.3. フードバンク昭島

フードバンク昭島は、昭島市社会福祉協議会のサロン活動として登録されており、「食べものに、もったいないを、もういちど。NO-FOODLOSS PROJECT」をコンセプトに掲げている。農林水産省の全国のフードバンク活動団体としても登録され、地域外とも連携を図っている。これにより、広範なネットワークを構築し、情報や資源を共有している。2019年3月から昭島市郷地町で「あおぞらみんな食堂・みんなカフェ」を立ち上げ、子どもも大人もみんなでご飯を食べる会「あおぞらみんな食堂」を毎月第1金曜日に運営をしていた。地域の子どもと大人がくつろぎながら自然に交流が出来る子ども食堂としての在り方を模索しながら進めていた中、2020年1月から毎週水曜日に地域との交流とスタッフの交流を目

6 志縁者-「志(こころざし)」と「縁(えにし)」を組み合わせた造語である。

7 環境省 HP,<https://www.env.go.jp>,(2024年1月28日閲覧)



図 1.11 フードバンク昭島の外観

的に10名ほどで「みんなカフェ」としてランチ会を実施していた。だが、コロナウイルス感染症対策により、みんな食堂の開催を中止せざるを得なくなった。そこで、事前に寄附された食材の使い道について考え、現在の活動形態に至った。

本研究の舞台となるフードバンク昭島は、毎週木曜日に活動している。そして、一般的なフードバンクとは異なり、個人配布を行なっているため、直接的に顔の見える関係性の中で利用者とコミュニケーションを築いてきている。また、高齢化が進むフードバンクの運営母体の中で、フードバンク昭島は30代から50代の女性が運営を行っていることや対人支援の専門家もボランティアとして常駐していることも特徴である。直接的な個人支援を含む幅広い活動を展開している。特に、備蓄品や冷蔵冷凍品の柔軟な取り扱い方、スタッフと利用者が共有する「もらう・配る」の精神が際立っている。そこから生まれるコミュニケーションも大切にしている。そして、企業からの寄付、CSR活動、フードロス削減のための訳あり品、フードドライブ事業、近隣のフードバンクとの連携、そして個人からの寄付など、多岐にわたる食品提供源を有効活用している。もう1つの特徴として、備蓄品、野菜、冷凍・冷蔵品などの扱いに長け、仕分けから配布まで効率的かつ迅速に物流を運営していることも挙げられる。

また、一般的に美味しくないと認識されているアルファ米を工夫し調理した料理の提供や、その中から生まれるスタッフと利用者のコミュニケーションが、コミュニティの結束を深めている。地域のこども食堂から発展した活動であり、地

域のやさしい気持ちを結びつけ、社会に参加しやすく、自然に頼りあえるコミュニティ作りを目指している。

1.3.1 フードバンク昭島とその代表

フードバンク昭島の代表及びフードレスキュー東京の理事長として活躍している40代女性Jさんは、組織の中心的存在として機能し、配布、運搬、仕分けなどの運營業務や会議の進行を仕切るリーダーシップを取っている。そして、夜間の食の緊急支援を担当し、地域内外の支援団体との関わりを維持し、農林水産省や社会福祉業協議会、福祉支援団体関連、スポンサーとなる企業との連携を管理している。フードバンク昭島関連の会議まとめや勉強会の講師を務め、フードバンク昭島およびフードレスキュー東京に関する布教活動を多岐に渡る場所で講義を行い、現在もフードバンク事業拡大のために新規プロジェクトを多数手がけている。

彼女の特質すべき点は他にも多くあり、スタッフや利用者に対するモチベーションの源として機能し、リーダーシップを発揮しながら、中心的存在として、フードバンク昭島に集まる人々の結束を図っている。利用者に礼儀を教えるとともに、独立が困難な人に手を差し伸べ、職を紹介したりと、個人支援と企業支援の架け橋として、スタッフと利用者双方において、人と人を繋げる役割を果たし、地域社会との協力関係を築くことに貢献している。また、筆者と同じく昭島市外の地域出身のため、政治的な偏りやしらがらみがなく、地域外からの視点で活動ができ、異なる学生とのコラボレーションを通じて面白いアイデアを受け入れ、協力体制を築いている。エネルギーで笑顔溢れる姿勢が、組織や活動に前向きな雰囲気をもたらし、スタッフや利用者にポジティブな影響を与えている。その彼女が運営しているのが「フードバンク昭島」である。

1.3.2 フードバンク昭島と地域の子どもたち

フードバンク昭島と地域の小学生との関係性は、学校での講義や放課後にフードバンク昭島を訪れる子どもたちに対してお菓子を配布するなどの活動を通じて築かれてる。フードバンク昭島は、子どもたちに対する思いとして、「頼れる場

所が存在し、頼れる人たちがいることを知ってほしい。いつ困っても支え合えるフードバンク昭島が存在しているということを知っておいてほしい。」という願いを抱いている。フードバンク昭島が子どもたちにとって安心できる場所であり、信頼できる人々がサポートしてくれる存在であることを子どもたちに認識させることが目標である。

1.4. 本論文の構成

本論文の構成は5章から成る。本章に続く第2章では「放課後アートワークショップ：M+Project」の関連研究を基盤とした考察、第3章では具体的な「放課後アートワークショップ：M+Project」のデザインのコンセプトおよびデザインプロセスを論じる。第4章では、最終的にデザインした「放課後アートワークショップ：M+Project」のワークショップを経て、地域の子どもたち側とフードバンク昭島側への価値や行動変容について検証し、それを分析する。第5章では、本研究の結論と限界、今後の課題と展望について議論する。

「大人」から「未来を担う子どもたち」へ、日常的に使うが捨ててしまう日用品への意識が根付くためのきっかけを提供し、地域の子どもたちにとって、フードバンク昭島が学校や家に続く「第3の居場所」になるような時間と空間を創出することで、駆け込み寺のような場所と、その場所にはいつでも頼れる大人がいることを提示していくことで、困った時、思い悩んだ時、フードバンク昭島を1番に思い出してもらえる場所にすることが、未来の宝である子どもたちにとって価値のあることであると筆者は期待する。

第 2 章

関 連 研 究

2.1. フードバンク

2.1.1 フードバンクの機能と意味

『食の社会学』という著書に、「アンソニー・ウアンソン（1993）[1] が「身近な必需品」と呼ぶ食べ物を通じて、人間の経験にまつわる永遠のテーマについて考える学生や研究者や活動家の仲間に加わろうとしている。食べ物は他のモノと違い、一日に何度も私たちの体に取り込まれる。食は持続的な行動と相互作用の場であって、人と人を結びつける重要な要素だ。」[2] と述べている。

また、「多くの人がフードドライブに余った食品を持って行き、わずかな出費で自らの感情のボルテージを高めている。フードドライブは若者の道徳心を養う場としても機能している。たとえば、ボーイスカウトやカブスカウトは、ボランティアが各家庭から集めた食料を地元のフードパントリー（食料貯蔵庫）に分配している。こうした活動は地元のボーイスカウトでよく行われており、「他人に奉仕する」というボーイスカウト精神に適っている。学校やクラブの活動は、豊かな家庭の若者たちに自らの境遇を自覚させたり、恵まれない人々との連帯感を高めたりすることに役立つと考えられている（Kawecka Nenga 2011）。」[3] と記されている。

このようにして、食品は「人と人」をつなげる上で重要な要素であると指摘されている。本研究では、「フードバンク昭島の利用者とフードバンク昭島の運営」「地域の住民とフードバンク昭島の運営」「地域の団体や住民と子ども」といった関係性にも焦点を当て、「フードバンク昭島」の機能と意味、「フードバンク昭島の代表 J さん」の機能と意味を活かし、これらのつながりを通じて食品を扱う場

所が提供する独自の役割にも着目する。フードバンク昭島でアートワークショップを開催することで、既存のコミュニティーに加えて、新たな連帯感やソーシャルキャピタルの構築に寄与する可能性について論じていく。

このようなアプローチにより、食品の提供だけでなく、アートを通じた活動が地域の関係性や共感を深め、地域コミュニティ全体の発展に寄与する可能性が示唆される。アートワークショップが新たな視点やコミュニケーションの手段を提供し、それが連帯感やソーシャルキャピタルを築く要因となることが、本研究における貢献である。

2.2. 「場所」と「人」について

2.2.1 サード・プレイスについて

「サード・プレイス」とは、アメリカの社会学者レイ・オルデンによって以下のように定義されている。[4]

2.2.2 サード・プレイスとは

「サード・プレイス」とは、個人の生活の質を向上させるために重要な、家庭（第1の場所）や職場（第2の場所）に加えて、市民が集まり交流できる場所（第3の場所）を指す。この「第3の場所」は、人々がくつろぎ、コミュニケーションをとり、社会的なつながりを築く場であり、「とびきり居心地のよい場所」や「いとよき所」とも表現される。

平等さ

サード・プレイスの参加者たちは、平等な立場で交流し合う。ここでは、家庭や職場での役職や社会的な地位を一旦置き、個々の人柄や独自の個性が前面に出るのだ。個人の私生活で抱える悩みや感情の荒立ちは、サード・プレイスにおいては控えめになる。何故なら、集まる空間では、楽しみながら相手との交流を深め、楽観的な雰囲気広がるからだ。

会話が主な活動

平等性が確保されたサード・プレイスでは、参加者同士の意欲的な対話が促進される。ここでは、居酒屋やカフェの提供物を超えて、集まった人々は主にそこで展開される会話に期待を寄せている。そして、サード・プレイスにおける対話には以下の7つのルールがある。

1. 自分が当てられた時間はなるべく長い時間沈黙を保つ
2. 他の参加者が話している間は、その人に耳を傾ける
3. 他の参加者の気分を害さないよう、発言に注意する
4. 参加者からの関心を引き出せない話題は避ける
5. 個人的な話題ではなく、その空間に集う参加者に関する話題を提供する
6. 参加者に対して説教をしない
7. 他の参加者が聞こえやすい音程で話す

参加者たちがこれらの規則に従うことで、空間内での平等性と民主主義が確立される。そして、サード・プレイスの対話が興味深いものとなる要因は、知識の鮮やかさ以上に、参加者たちの表現力によるものなのである。

利用しやすさと便宜

サード・プレイスは、昼夜を問わず人々が集まりたくなった瞬間に足を運ぶべき場所である。このため、これらの場は特定の時間制限がなく、常に誰かしらが集まってくるのだ。参加者は自分の都合に合わせて、家庭や仕事の合間に余暇を見つけ、好きな時間にサード・プレイスを訪れることができる。そのため、参加者や当日の交流は予測不可能であり、驚きに富んでいるのだ。

また、サード・プレイスのアクセスの良さも重要である。自宅からアクセスが簡単であれば、継続的に訪れることが可能になる。地域住民が多いため、他の参加者と仲良くなりやすいのだ。

雰囲気にある遊び心

サード・プレイスは、常に遊び心にあふれた雰囲気を醸し出している。ここは参加者にとって遊び場のような場所であり、参加することで一時的に日常を忘れ、

楽しく過ごせる空間となる。そのため、イベント終了後には再び足を運びたくなる意欲も高まるのである。

心の強壮剤

サード・プレイスは、明るく陽気な雰囲気に参加者たちを活気づける。たとえ参加者が気分がすぐれない場合でも、サード・プレイスでの経験は陽気で楽しいものとなるのだ。この陽気さが担保される背後には、3つの要因がある。まず、第1の理由は、参加者同士の関わりが制限されていることだ。サード・プレイスの常連となる人々のほとんどは、お互いの日常生活や仕事の様子を直接見る機会がない。お互いの生活に介入することなく、限られた空間での交流が続くことで、人間関係の新鮮さが維持される。第2の理由は、参加者が自主的にサード・プレイスでの滞在時間を制限していることだ。充実した経験を得た後には、お互いに家庭や職場に戻ることで、サード・プレイスでの特別な雰囲気や再訪の意欲が保たれるのだ。最後に、第3の理由は、参加者たちの表現の自由が尊重されているのかである。サード・プレイスでは、家庭や職場での役割にとらわれず、年齢や性別、職業に関係なく、参加者たちは自由な発言などで談笑し楽しむことができる。

2.3. 誰もが自由に入出入りできる地域のコミュニティー

フードバンクやサロンや子ども食堂の事例研究、実践研究を2つ挙げる。

1. 芝の家

2.Connecting Neighborhood Project (つながるご近所プロジェクト)

例に挙げた2つのプロジェクトは、行政からの指令や私的な動機ではなく、中間的な位置づけを持ちつつ、非営利組織（NPO）のような大規模な組織ではない。この取り組みは旧来の地域の結びつきを保ち続け、同時に地域外の参加者の知識や関心を取り入れ、地域コミュニティを再構築し、これらの条件を持ち、「共助型地域コミュニティ」を構築することが目的であると述べている。[5]

本研究では、上記で述べられているように、既存の地域内の関係性を活かし新たな知見を示すことで、ソーシャルキャピタルの研究領域に対して貢献する。

2.4. 子供の創造学習

2.4.1 従来のワークショップ

新藤 (2004) [6] は、1905 年の ジョージ・P・ベーカー (George P. Baker) による 47Workshop が、現代的なワークショップの先駆けとなったと述べている。

また、「コミュニティ形成 (仲間づくり) のための他者理解と合意形成のエクササイズ (練習)」[7] と記している。

そして、大照 (1950) [8] は、ワークショップの環境を、指導者の協力を得て、研究とディスカッションを共に進めるための待ち受ける場であると説明している。

このように、従来のワークショップは、「見せる」や「教える」といったアプローチを通じて学びを促進するという特性を有している。これは、主に講師が情報やスキルを提示し、参加者がそれを受動的に受け入れる形式が一般的である。

2.4.2 本研究のワークショップ

一方で、猪山は「協同学習者」「第5に、第4とも関連するが、少年・少女も「与えられる」学習・活動でなく、少年・少女も企画に参画していくことが重要である。」[9] や、Druin Allison(2002) [10] は、設計プロセスにおいての子どもたちは、ユーザー、テスター、情報提供者、デザインパートナーなど、さまざまな役割を担うことが出来る。子供たちの創造性や視点は、技術開発に新たな洞察をもたらす可能性がある」と述べている。

これらの論文が示唆する通り、「見せる」「教える」の従来の手法ではなく、本研究のワークショップは、「褒める」「認める」といったアプローチを通じて、子どもたちの積極的な参画を促進する方向性が示唆されている。これにより、従来の教育手法に比べてより効果的な学習環境を提供し、子どもたちの自己肯定感や学習意欲を向上させる可能性について論じていく。

2.4.3 子供の想像力と遊び心

本論文 [10] は、新しい技術の設計プロセスにおける子供たちの役割に焦点を当てている。子供たちは、ユーザー、テスター、情報提供者、デザインパートナーなど、さまざまな役割を担うことが出来る。各役割は、子供たちが技術開発にどのように貢献できるか、またそのプロセスが子供たち自身にどのような影響を与えるかを理解する上で重要であり、子供たちが新しい技術の設計において単なるユーザーやテスターに留まらず、より積極的な役割を果たすことができることを示唆している。子供たちの創造性や視点は、技術開発に新たな洞察をもたらす可能性がある。また、子供たちをデザインプロセスに積極的に関与させることで、彼らの学習や発達にも肯定的な影響を与えることが出来ると述べている。子供たちの視点を取り入れることで、より革新的で包括的な技術ソリューションが生み出される可能性がと述べている。

本研究では、さらに設計のプロセスの中に、誰もが日常的に使うが捨ててしまう日用品への意識を組み込むことにより、サーキュラーエコノミーへの興味関心の促進という側面の学習についての貢献を目指す。

2.4.4 ワークショップの大人の関与

[11] は、設計における発達的に多様な子供たちの関与に関する研究論文の体系的な文献レビューの結果を提示している。レビューでは、設計プロセスに発達的に多様な子供たちを含める傾向が増えていることを示している。他の発達的に多様な子供たちのグループと比較して、8歳から12歳の高機能自閉症の子供たちが設計プロセスに最も頻繁に積極的に関与している。他の子供たちのグループは、要件、設計、評価の各段階で観察されることが多く、より受動的な役割を持っており、異なる障害を持つ子供たち、または通常発達の子供たちと発達的に多様な子供たちを一緒にする混合グループでの作業も、よりまれに行われた。通常発達の子供たちとの設計と比較して、大人はユーザー、代理人、専門家、および/またはファシリテーターとして設計により積極的に関与していく。発達的に多様な子供たちとの設計セッションの準備と実施方法に関する具体的なガイドラインは、活

動の一貫性、セッションの明確な構造、口頭およびテキストによる説明、および介護者、教師、療法士の積極的な参加の必要性を強調している。

だが、本研究では、専門的な大人の人材を関与させない点が、結果として、子どもたちの「心地のよい居場所」にしていく可能性について論じる。

加えて、山下 (2007) [12] は、子どもにとっての”大人の存在”にはさまざまな側面があると述べる。具体的には、まず第1に、子どもたちと直接関わり、地域コミュニティへの「入り口」としての役割を果たす身近な大人について、第2に、広義での大人の存在は、子どもたちの場を地域の中で認識し、受け入れ「認めること」にあるのだ。そして第3に、幅広い世代のスタッフがいることで、地域の大人と子どもたちを結びつけ、媒介の役割を果たす。これらの存在は、地域コミュニティにおいて多岐にわたり、意味合いを持つのだ。

本研究では、本論文で述べられている「入り口」となりうる昭島市で活動的に動く不0度バンク昭島の代表Jさんがおり、Jさんに引き寄せられるように「幅広い世代」のスタッフがいる。それは、Jさんおよびフードバンク昭島がこれまで築き上げてきた地域とのつながりによってできたものである。筆者を含め、様々な年齢・業種・思考とバラエティに富んだ大人が多数存在する。この「大人」が「地域の子ども」を「認めること」により、本研究では「居場所」の創出を地域資源であるアクターと共創していく。

2.5. 居場所について

佐々木 (2019) [13] も述べているが、近年、子どもの数が減少し、共働き夫婦が増加するなどの社会的変化に伴い、子どもたちの遊びや学びの場が明らかに不足している状況が生じている。

初めての取り組みとして、課題を抱えた子どもたちの権利を保護するために、フリースクールやフリースペースの設立が始まり、それに応じて国も2007年から「放課後子どもプラン」として、全国の小学校区において放課後や週末に「安全・安心な子どもの活動拠点(居場所)」づくりを奨励している。児童館、学童保育、青少年施設などの施設整備や、子育てネットワーク、プレイパークなど、子ども

たちの多様な活動に関する様々な側面が論じられている。1980 年以降の子ども・若者の「集団離れ」という傾向や、それに続く 1990 年以降の「集団指導施設から居場所空間の確保」への変化を基に、子どもたちとの関わりにおいて「居場所論」が重要な概念となっている。これらの変化を受けて、子どもたちに適切な居場所を提供することが、今後の社会的課題である。

また齋藤（2007）[14] は、「子どもの居場所づくりの可能性」において、市民や子どもたちが中心となり、社会の基本的な在り方について深く考え、それを根本的に再構築する役割があると指摘している。

「居場所」という言葉は、単なる物理的な空間だけでなく、「私にとっての居場所」や「あなたにとっての居場所」といった表現が可能であり、その中には単に「場所」としての空間的な意味だけでなく、その場所に「居(る)」人に固有の特性や個性を持たせる意味が込められている。さらに、「居場所がある」「居場所がない」という言葉から考えれば、その場所に「居(る)」人自身がくつろぎや安心感、心のよりどころを見出すことができるかどうか重要であり、子どもの「主観的福祉」の視点が「子どもの居場所」において鍵となると述べられている。[15]

このように、「子どもの居場所」の実践が初期から現代に至るまで貫かれてきた価値は、その場にいる子どもたちが自らが『そこに居ていい』と感ずることが大切にされてきた。本研究では、新たな知見を示すことで、「居場所」を構成する「場所」、そして「人」の創出について貢献していく。

第 3 章

コンセプト

3.1. M+Project



図 3.1 筆者と子どもたち

M+Project は、近所の公園の近くにあるフードバンク昭島で学校終わりに毎週木曜日のみやっている、放課後のアートワークショップである。

子どもたちにとって、学校終わりの放課後から習い事や夕飯までの間に、クラスの友達や他クラスの友達と学校での出来事や先生の話や、運動会の行事で踊るダンスの練習や、習い事のダンスの共通の話、相談話や外では話することが出来な

い内容を話しながら、制限のない時間と空間を過ごす。

普段目にしないような種類の材料や、捨ててしまうような日用品をワークショップの材料にしていることに興味や関心を持ち、作品のコンセプトにアートワークショップや今日の出来事を話を遮ることなく聞いてくれる大人と話すということにドキドキワクワクする夢のような空間である。運動が得意ではない子にとっても、いつも遊んでいた公園の近くにある場所で、キラキラのシールやモールや廃棄物を使って、好きなだけ好きな物を使って物作りが出来ることは、ドッチボールに参加せずゲームを見つめているだけの時間より楽しい時間になる。

何も気にせず過ごす時間は息抜きのような時間である。ダンスの習い事や塾などの習い事の時間までみんなと話す場所である。話すのが得意じゃなくてもアートワークショップだから、会話がなくても表現できる。1人で作るのが好き、みんなで1つの作品を作るのも、このアートワークショップでは選べるのだ。

習ったり教えてもらったり、見本があるわけではない時間・場所である「フードバンク昭島という居場所」に加えて、このアートワークショップにいる大人は、学校の先生でも両親でもない「気楽に話が来て、何をしても褒めてくれて認めてくれる大人」なのだ。

3.2. 研究フィールド：昭島市

東京都昭島市¹は、東京都心から西におおよそ 35 キロメートルの位置にあり、東は立川市、北は立川市、西は福生市、南は八王子市・日野市と接している土地だ。昭島市は昭和 29 年 5 月 1 日に、北多摩郡昭和町と拝島村が統合され、東京都で 7 番目の市として誕生しました。市名は、当時の自治体名である「北多摩郡昭和町」と「拝島村」を組み合わせで名付けられた。この合併時の人口は 36,482 人であった。

市制施行後、昭島市は工場誘致により産業が振興し、都心へのアクセスが良いことから大型団地が建設された。昭和 62 年には市の人口は 10 万人に達し、現在

1 昭島市の HP,<https://www.city.akishima.lg.jp/s002/010/100/060/cityprofil.html>,(2023 年 12 月 12 日閲覧)

では約11万人となり、多摩地区の中核都市として発展している。昭島市は「人間尊重」と「環境との共生」を基本理念とし、魅力的な「人間らしい暮らし」を提供するため、「田舎過ぎず都会過ぎない、ちょっと都会な昭島」として、多様性と意外性に富んだ楽しいまちを目指しており、組織全体が協力し、中核的な施策を展開している。

2023年に公表された「住みよさランキング」では、昭島市は全国の812の市区の中で総合評価で15位、快適度では2位に評価された。また、令和4年の東京都人口動態統計年報によると、昭島市の合計特殊出生率は1.28で、前年から0.3ポイント上昇し、多摩26市の中で2番目に高い水準となった。



図 3.2 駅前の広告塔

また、昭島市の北口にある青少年²の柱には「昭島の未来をつなぐ こどもたち」という文字が刻まれている(図3.2)。昭島市のホームページ³にも「未来を担う子

2 昭島市のHP 青少年について,<https://www.city.akishima.lg.jp/li/020/030/>,(2023年12月12日閲覧)

3 昭島市のHP 政策について,<https://www.city.akishima.lg.jp/s004/040/800/20210407112731.html>,(2023年12月12日閲覧)

どもたちが育つまち」について、誰一人取り残すことなく、全ての子どもの健やかな成長を支援すると記されている。若者未来対策推進計画に基づき、子どもの視点に立った施策を推進している街である。

3.2.1 フードバンク昭島

フードバンク昭島は、「子ども食堂 おぞらみんな食堂」、地域の居場所である、「みんなカフェ」の活動は昭島市社会福祉協議会のサロン活動として登録されており、毎週木曜日 15 時から 20 時に昭島市郷地町みんなカフェで、フードパントリー・炊き出しを行なっている。取り組みとしては、あきしまウクライナ友好協会との連携、市内保育園 4 施設へフードパントリーの品を、子ども家庭支援センターさんへお菓子等を届けている。こどものためのサロンあのねの会、ホームレス支援アキラメナイプロジェクトとの連携を取っている。民生委員・児童委員も地域の食を通じた支援活動のサポートをし合っている。

フードバンク昭島の場所の機能面として、食品配布と日用品配布を行なっている。毎週マストのアルファ米のお弁当、惣菜のデリ、個人・企業・団体からの寄付品、少年院の子たちが作る野菜などの配布に加えて、石けん、化粧水、シャンプー、リンスなどの日用品の配布、子どもたちには飲み物やお菓子の配布もしている。

一方で、場所の意味としては、食品や日用品だけでなく、情報提供や困りごとへの対応、機関の適正な紹介、人脈のサポート、職のサポートなど、直接的な個人支援も行っている。そして、30 代から 50 代の女性がスタッフとして入っており、体力もあり柔軟性もあり、地域の子どもたちや他の団体とのコミュニケーションをととても大切にしている。スタッフも利用者と同じく食品や備蓄品を持ち帰る「共有の精神」により、地域コミュニティの結束を強化している。毎週提供される食品に対して、レシピの工夫やアイデアを共有し合うことで、利用者との交流を更に深めている。

フードバンク昭島代表・フードレスキュー東京理事長である、Jさんは、配布、運搬、仕分け、場の仕切りと運営全般の仕切り行い、フードバンク活動の布教活動や講義や夜間の食の緊急支援に地域の他支援団体との連携、地域外の支援団体

へのサポートし、日々様々な活動を行なっている。また、スタッフのモチベーション向上と尊敬の対象として、フードバンク昭島の活動に参加する利用者やスタッフの中心的存在であり、地域の支援団体および地域外の支援団体の重要な連絡窓口や個人支援と企業支援が集まる中心的人物であり、その運営手法が魅力的と、支援の道に入りたいと考えている人々にとっての駆け込み寺のような、見本にしたいと感じる方である。利用者に礼儀を教え、独立が難しい人には職を紹介し、スタッフと利用者の両方に対して、人と人を結びつける架け橋の役割を果たしている。そして、彼女はの特性のとして、筆者と同じく出身が昭島ではないため、新しい視点をもたらしたり、しがらみに囚われない自由な発想のもと運営を行なっている。学生とのコラボレーションにも積極的で、協力体制を築く力と、エネルギーで笑顔が溢れて、前向きで強い姿は、組織の先頭に立って行動する、まさにフードバンク昭島の顔のような存在である。

3.2.2 その他の昭島市内の非営利団体

筆者がフィールドワークで訪問、または関係者とコミュニケーションを取った市内の非営利団体について述べる。

昭島市シルバー人材センター

公益社団法人昭島市シルバー人材センター⁴は、昭和 50 年 10 月 23 日に昭島市高齢者事業団として創設され、その後平成 2 年 7 月 2 日に社団法人昭島市シルバー人材センターと改名し、平成 23 年 4 月 1 日には公益法人制度改革に伴い公益社団法人へと転換した。令和 4 年 4 月 1 日時点での会員数は、男性 763 人と女性 337 人で総計 1,100 人である。

昭島市シルバー人材センターは、昭島市内に在住し、原則として 60 歳以上で健康で働く意欲のある人々が参加する組織であり、シルバー人材センターの会員は、自主的で自立心を大切にし、共働性と協力を基本理念に掲げている。公共機関、

4 昭島市シルバー人材センターの HP,<https://www.akishima-sc.or.jp/index.html>,(2023 年 12 月 12 日閲覧)

民間企業、家庭から仕事を引き受け、働くことを通じて社会参加を促し、「生きがい」を見出し、地域社会に活力をもたらすことを目指していく。

子ども食堂 あのねの会

あのねの会⁵は、昭島市ふれあいほっとサロン登録団体である。毎週水曜と金曜に、無料の学習支援をしている学習サロンだが、2022年5月からは、配食も行っている。主に、学習サロン兼子ども食堂をしており、対人支援の専門家が、常駐しており、常に対人支援の専門家のネットワークが広範に張られている。

あのねの会のSNSアカウントにも掲載されているポスターは、この会の子どもが描いたものである。目の届く範囲で、1人1人に向き合っていくという信念を持つ、あのねの会だからこそ、子どもたちそれぞれの得意を熟知しており、子どもたちに対して、個別に頼み事をするかもしれないという気持ちがあるのだろう。

昭島市立共成小学校

昭島市立共成小学校⁶は、東京都昭島市郷地町に所在する小学校である。

学校の教育目標は、人権尊重の精神を基調とし、心身ともに健康な児童を育成することを掲げており、そのためには、自他の大切さを認識し、人権課題について学び、権利と義務、自由と責任に関する認識を深めることが求められている。また、児童の将来に向けて生きて働く力を育てるため、主体的で対話的かつ深い学びを通して、基礎的な知識や技能の習得と、これを実践できる思考力・判断力・表現力を養い、進んで学びに取り組む力と人間性の向上を目指している。現在（令和5年4月1日時点）の生徒数は、若草学級が21人、1年生が63人、2年生が59

5 あのねの会の Twitter,<https://twitter.com/blisanone/status/1675041620977405952>, (2023年12月12日閲覧)

6 昭島市立共成小学校 HP,<http://www.city.akishima.ed.jp/~kyosei/>, (2023年12月12日閲覧)



図 3.3 共成小学校での講義の様子とスライド

人、3年生が56人、4年生が54人、5年生が36人、6年生が55人で、合計344人である。

2023年10月には、フードバンク昭島の代表Jさんに同行し、筆者も講義に参加した。共成小学校での講義内容として、フードバンク昭島の概要や目的について、そしてフードバンクが取り組む社会的課題や支援の対象についての説明をし、フードバンク昭島が行う支援活動の詳細やその背景について、生活困難な地域住民への支援がどのように行われているかについてのお話をした。

また、フードバンク昭島の具体的な活動内容や取り組みについての詳細について、食品の収集、仕分け、配布など、日常的な活動について、そして、持続可能な開発目標（SDGs）に基づいたフードバンク昭島の取り組みや、環境、社会、経済の側面から見たサステナビリティの視点を小学生にわかりやすく説明をしていった。

加えて、講師（筆者）とフードバンク昭島とのコラボレーションに関する体験・経験やプロジェクトについての説明をさせていただいた。筆者がどのようにフードバンク昭島と協力し、どのような成果が生まれたかについての説明をし、小学生のSDGsについての意見を聞き、講義は終了となった(図3.3)(図??)。

このように、定期的に共成小学校の小学5年生や6年生に対して、SDGsに関連する授業やフードバンク昭島についての講義をPRの意味も含めて行なっている。「小学生にお話をする事で、お家に帰り、講義の話をすると思うの。そうすることで、」こうして、フードバンク昭島と共成小学校は関係性を築いている。



図 3.4 共成小学校での講義

あきしまウクライナ友好協会

あきしまウクライナ友好協会⁷は、日本に避難してきたウクライナの方々を支援している組織である。現在、東京都昭島市にはウクライナから避難してきた方々も滞在おり、この協会は、慣れない日本での生活においてウクライナの方々に助けの手を差し伸べることを目指しているのだ。

協会の設立趣旨は、日本で生活するウクライナの人々と地域支援団体の架け橋となり、交流を深めることであり、具体的な設立目的として、東京都昭島市周辺

7 あきしまウクライナ友好協会の HP,<https://akishimaukraine.wixsite.com/site>,(2023 年 12 月 12 日閲覧)

に住むウクライナ人同士の交流やピアサポートの促進だけでなく、日本人住民との交流を通じて多文化理解を促進し、国際交流を進めることが挙げられている。

この友好協会の背景には、2022年のロシアによるウクライナ侵攻により、生活基盤を失いながらも日本に移住するウクライナ人への支援が行われたことで、自治体主導の支援が公共性を重視して提供されている中で、外国人にとっては様々な困難が生じている。具体的な例として、公共料金の支払い方法、学校からの連絡事項、文化の違いによる日常生活の慣習などが挙げられる。そこで、ウクライナ人同士がコミュニケーションをとりやすくなるような環境づくりを目指し、個別ニーズに対応しやすいようなアプローチが地域住民から提供されることが期待されている。また、同じ状況に置かれている人々同士が母国語で情報を共有することで、日本での生活にスムーズに適応できるよう支援を行っている。

この友好協会のメンバー O さんが、後に M+Project に賛同し、協力していただくこととなる。

3.3. 事前調査

本研究では、昭島市のフードバンクの現状を調査する目的で、事前調査としてシルバー人材センターと子ども食堂あかねの会への訪問やフードバンクの活動手伝いを行った。

3.3.1 シルバー人材訪問

2023年5月23日、昭島市シルバー人材センターにてフィールドワークを行なった。

内職の作業中の女性3名 K さん、O さん、T さんにお話を伺った。この3名は昭島において30年以上の歴史を有する方々であり、過去から現在までの昭島にまつわる話を伺う中で、「子育てで困ったことは無かった」という印象的な言葉が出てきた。その際、市が子育て支援にどれほど力を入れているかという市の姿勢を感じた。最初は年配の方を対象にデザインする考えだったが、昭島市内に存在する様々なコミュニティを創設し運営している K さんのお話から、「みんな人と話したいのよ。特に私たちは、ボ～として1日が終わることを避けるために、午



図 3.5 昭島シルバー人材の外観と内職のお仕事中の3名

前中は、頭と口と身体を動かしたいのよ！」との声があった。その上で、「私たちは、やりたいことは自分たちでやれるのよ！イベントも人集めも、何も困っていないわ！若い方達のために活動されたらどうかしら？」との提案をしていただいた。これを受けて、対象を「未来を担う子ども」にしようと思うきっかけとなった。

3.3.2 子ども食堂 あのねの会訪問

2023年6月7日に初めてのフィールドワークを行なった。

子ども食堂でエスノグラフィーで、活動内容や利用者について学び、子ども食堂にも様々な形態があることを知った。あのねの会は、子どもたち1人1人と向き合い見守るために、多くの人に食堂に来てもらうことは望んでいないと伺った。願わくば、食堂を卒業した子どもたちが、何人かが立ち上がって現在の規模の形のコミュニティを幾つか作ってくれたら嬉しいと仰っていた。また、スタッフの中に調理師免許を持っている人や看護師と、ボランティアとは別でやっている仕事の知識の交換などもしており、活発な現場であった。

人と食は切っても切り離せないものであり、人と人もまた切っても切り離せないものだと考えさせられた。子どもたちに学習面と食事を提供しているが、本質

的に与えたいものは「居場所」なのだ。いつでも帰ってこれるような、何でも話せる大人がいる場所にしたいという軸があるのだ。そのため、1人1人と向き合う時間を大事にすることから、あのね会は拡大を狙っていないというお話もいただいた。そのため、フードバンク昭島に訪れた。



図 3.6 あのねの会の活動拠点

3.3.3 フードバンク昭島訪問

2023年6月8日、フードバンク昭島にフィールドワークを行なった。

この場所も、あのねの会同様に活気があり、人と人の距離が近い現場であると感じた。そして、フードバンク昭島は認知拡大を目指しており、研究のフィールドにさせていただくことになった。

スタッフの皆様、運営スタッフの他にお仕事をされており、二足の草鞋状態である。人手や時間があればやってみたいことは沢山あるのだとお話いただき、共にやらさせていただくことになった。フードバンク昭島は、郷地町の住宅街に位

置する。近くには「あおぞら公園」があり、近所の「昭島市立共成小学校」がある。学校が終わる時間になると、公園にはサッカーやドッチボール、カードゲームをしに子どもたちが集まってくる。この公園は、共成小学校の子どもたちにとって「遊び場」である。公園の他にも、子どもたちが安全に過ごせる空間と時間の創出を目指していく。

そして何より印象的だったのは、あのねの会の方も、フードバンク昭島の方も「10年後花が咲くような仕掛けを、種を蒔いているの。」という考えをお話してくださった。筆者は、短期的にはなるが、一発大きな花火のような仕掛けが出来ないものかと考え、雰囲気明るくなるようなデザインをしたいと考え本研究に至った。



図 3.7 フードバンク昭島外観

3.3.4 フードバンク昭島の活動手伝い

毎週木曜日に行われるフードバンク昭島でのフィールドワークを通じて、備蓄品や企業からの寄付品などを梱包する際に使用された段ボールや、作業中に利用されるペットボトルやプラスチックの容器など、様々な日用品が捨てられていることに気付いた。それと同時に、すぐ近くのあおぞら公園に学校終わりの子どもたちが集まっていることも確認し、地域の子どもたちにも着目していくことになる。

このため、フードバンク昭島および筆者の自宅から発生する捨ててしまう日用品と、地域の子どもたちにフォーカスを当て、綿密な観察と分析を通じて、これらの要素が持つ様々な意味や影響に迫っていくことが、本研究の流れとなる。

3.4. 「放課後アートワークショップ：M+Project」の実行計画

これまでの事前調査を基に、本研究で考案したワークショップが放課後アートワークショップである。実際に行われるワークショップの運営計画は、次の通りである。

概要として、事前の準備は「コンセプトとアートワークショップのオペレーションを決定する」ことであり、当日は「子どもたちが作品を制作する」ことを主な活動として行います。後日には、「作品の展示とグッズの制作と配布」などのアクティビティが実施される。

【事前準備】

1. 今回制作するアートのコンセプトを決める。
2. 今回のワークショップのポスターを制作する。
3. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
4. 廃材を集める。
5. 試作を作る。

【当日】

1. 参加人数が少ない時は公園にスカウトしに行く。
2. 子どもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
3. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。

4. 子どもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
5. 作品は置いていく。
6. 参加のお礼にお菓子を配る。

【後日】

1. できあがった作品は、近くの小学校で展示する。
2. 歴代の作品を載せたグッズを制作する。
3. フードバンクに来た子どもたちにそのグッズを配る。

【実行者について】

1. 子どもが好きである。
2. 子どもの作り出すアートに興味がある。
3. 物作りに関して詳しくない。
4. 物作りは好きである。
5. 本研究におけるそれぞれの分野についての専門的な知識がない。

3.4.1 事前準備の計画

事前準備の詳細については、今回制作するアートのコンセプトを決めるところから始まる。具体的には、「みんなにとってのワンダーランドをここに作ろう!」と伝えた。また、ポスターは、コンセプトのイメージに合わせて作成し、共成小学校の校舎に飾ってもらったり、配っていただいた。そこから、コンセプトに沿ったイメージの作品を考え、材料を集めたのちに、試作を作成する(図 B.1)。

アクション計画 事前準備

**制作するアートのコンセプトを決める**

作品のコンセプト、子どもたちに「どのように伝えるのか」
「どのようなメッセージを伝えたいのか」を決める。

**ワークショップのポスターを制作する**

低学年から高学年の子どもたち全生徒に伝わりやすい、読みやすい
わかりやすいポスターを作成する。

**近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載**

共成小学校に作成したポスターを掲載させてもらう。

**廃材を集める**

決めたコンセプトに沿った材料、
捨ててしまう廃棄物へのアンテナを張り集める。

**試作を作る**

危険性はないか、手軽に作れるのか、自由度の高い材料なのかを試す。

図 3.8 事前準備のアクション計画

アクション計画 当日



参加してくれる子どもが少ない日は公園にスカウトしに行く
ポスターを見て来てくれた子、友達の口コミで来てくれた子以外は
あおぞら公園に行き声を掛けていく。

**子どもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする**

廃材についての説明、材料の説明、
「こういう作品を作ろう！」のイメージをわざと抽象的に伝える。

**子どもたちに自由に制作してもらう(特に関与しない)**

材料の使い方、表現、時間、過ごし方、
礼儀の部分以外は何にも縛られない時間・空間の提供を意識する。

**子どもたちが満足したら終了する(大体30-60分程度)**

人が多く集まる会は時間に制約をつけるが、
基本制約を付けずに「居たいだけ居ても良いよ」と伝える。

**作品は置いていく**

可視化した作品を展示し、広告にするために、
預からせてもらう。

**参加のお礼にお菓子を配る**

フードバンク昭島が受け取っている寄付されたお菓子を配布する。

図 3.9 当日のアクション計画

3.4.2 当日の計画

当日の詳細については、前もって掲載させていただいていたポスターによる宣伝、ポスター配布による宣伝、口頭での宣伝により、集まってくれた子どもに加えて、公園にスカウトをしにいくこともあった。集まってくれた子どもたちに、事前準備を経て確定したコンセプトを伝える。そこから、子どもたちに自由に時間を過ごしてもらう。「失敗しちゃったあ」「この色にならない」という言葉が子どもたちから出たとしても、「ええ?! 素敵だよ! 可愛いじゃん! かっこいいじゃん!」と伝える以外は、談笑をする。習い事がある子は、決まった時間まで過ごし、時間の制限がない子は、その子が満足するまで過ごしてもらう。満足して帰るまでの時間は、多くの子は30分から1時間くらいであった。プレゼントの目的で作成した回以外のほとんどの回は、作成したアートはフードバンク昭島に置かせていただいていた。作成が終わった子どもたちに、フードバンク昭島が寄付いただいているチーズケーキや個包装のお菓子を配り、お礼を言い、明日からの学校や習い事を頑張る活力の一部になればという気持ちで、家や習い事へと送り出す(図 3.9)。

3.4.3 後日の計画

アートワークショップ開催後は、参加してくれた子どもの通う学校である共成小学校への展示、そして KMD FORUM での展示を行う。これらの意図として、普段フードバンクやフードバンク昭島へのリーチする層とは異なる層への認知のためである。また、作品を直接見れるように感じてもらうために、デジタル化などはせずに可視化した。そして、全8回の開催を経て、開催中に様々な写真を撮っていたのを基に、クリアファイルをデザインした。その後、開催はしないがフードバンク昭島に、お菓子を貰いに来てる来てくれる子どもたちに、作成したクリアファイルを配布した(図 3.10)。

アクション計画 後日

**できあがった作品は、近くの小学校/KMD FORUMで展示する**

フードバンク昭島が普段リーチする層とは異なる層へ届けるために可視化した作品を展示していく。

**歴代の作品を載せたグッズを制作する**

子どもも親御さんも使いやすい、クリアファイルを作成した。意図として、手元に残るゾンビアイテムとしての機能を期待している。

**フードバンクに来た子どもたちにそのグッズを配る**

全8回のアートワークショップが終了したのちに、子どもたちに配った。

図 3.10 当日のアクション計画

アクション計画 実行者



子どもが好きである



子どもの作り出すアートに興味がある



物作りに詳しくない



物作りは好きである



本研究におけるそれぞれの分野についての専門的な知識がない



図 3.11 「M+Project」のサービスエコシステム

3.4.4 実行者について

実行者である筆者は、子どもは好きである。そして、筆者の自宅には、自身が子どもの時に描いた絵や作品が飾られている。その絵を時折見ても、子どもアートから元気をもらっている。そのため、子どもアートの力を日々感じている。筆者の考えとして、子どもたちにアートという正解のない表現において、最大限に自分を活かしながら自分だけの自分にしか出来ない自由な表現をすることで、縛られることのない感覚を味わって欲しいという気持ちが込められている。そして筆者は、物作りは詳しくないが物作りは好きである。なぜなら自由であり、正解がないからである。子どもたちに自由に過ごしてほしい意図がある(図 3.11)。

昭島市とアート

昭島市⁸も、昭島市文化芸術推進基本計画を掲げており、文化芸術活動は、人々の心を豊かにし、生活に潤いと喜びをもたらす、同時に、創造性を育み表現力を向上させ、心のつながりや相互理解、多様性を受け入れることができる心豊かな社会を築く一翼を担い、世界の平和にも寄与する。昭島市ではこれまで、「昭島市文化芸術振興基本条例」に基づき、平成 22 年に制定した「昭島市文化芸術の振興に関する基本方針」を指針に据え、文化芸術施策を展開してきた。しかし、この「基本方針」の策定から 10 年以上が経過し、平成 29 年に改正された「文化芸術基本法」の趣旨も考慮しつつ、昭島市総合基本計画の分野別計画との整合性を図るため、新たに「文化芸術推進基本計画」を令和 4 年度を初年度として策定と述べている。

そして、昭和の森 芸術文化振興会は⁹、昭和飛行機工業株式会社は、地域貢献の一環として、昭島市および市内の奉仕団体と連携し、平成 18 年 8 月に設立された。この取り組みは、JR 青梅線昭島駅北口周辺に広がる「あきしま 昭和の森（現在の東京・昭島 モリパーク）」を中心に展開され、歴史・芸能・芸術・文化に彩られ、水と緑に恵まれた「あきしま」の魅力を地域の内外に発信することを目指す

8 昭島市 HP,<https://www.city.akishima.lg.jp/s004/020/020/20210826085939.html>, (2024 年 1 月 28 日閲覧)

9 昭和の森 芸術文化振興会 HP,<https://www.showa-no-mori-organization.jp/about/>, (2024 年 1 月 28 日閲覧)

しています。この試みは、未来を担う子供たちが誇りを持てる環境を整備し、地域の活性化を促進するための事業として進めている。以上のことから、昭島市は芸術やアートの方面にも力を入れていると言える。

「M+Project」のサービスエコシステム

図3.11が示すように、アクションサイクルにおいてポイントは「大人」である。子どもたちに対して今より更に密なコミュニケーションを取ることで、子どもたちがよりフードバンク昭島という場所に親密につながりを構築し「来やすい」「頼りやすい」「話しやすい」「ここに来れば楽しい」といったことを感じてもらえる雰囲気作り・環境作りをするために、「大人」が変化していく必要がある。本研究はそのための、アクションサイクルを提案する(図4.1)。

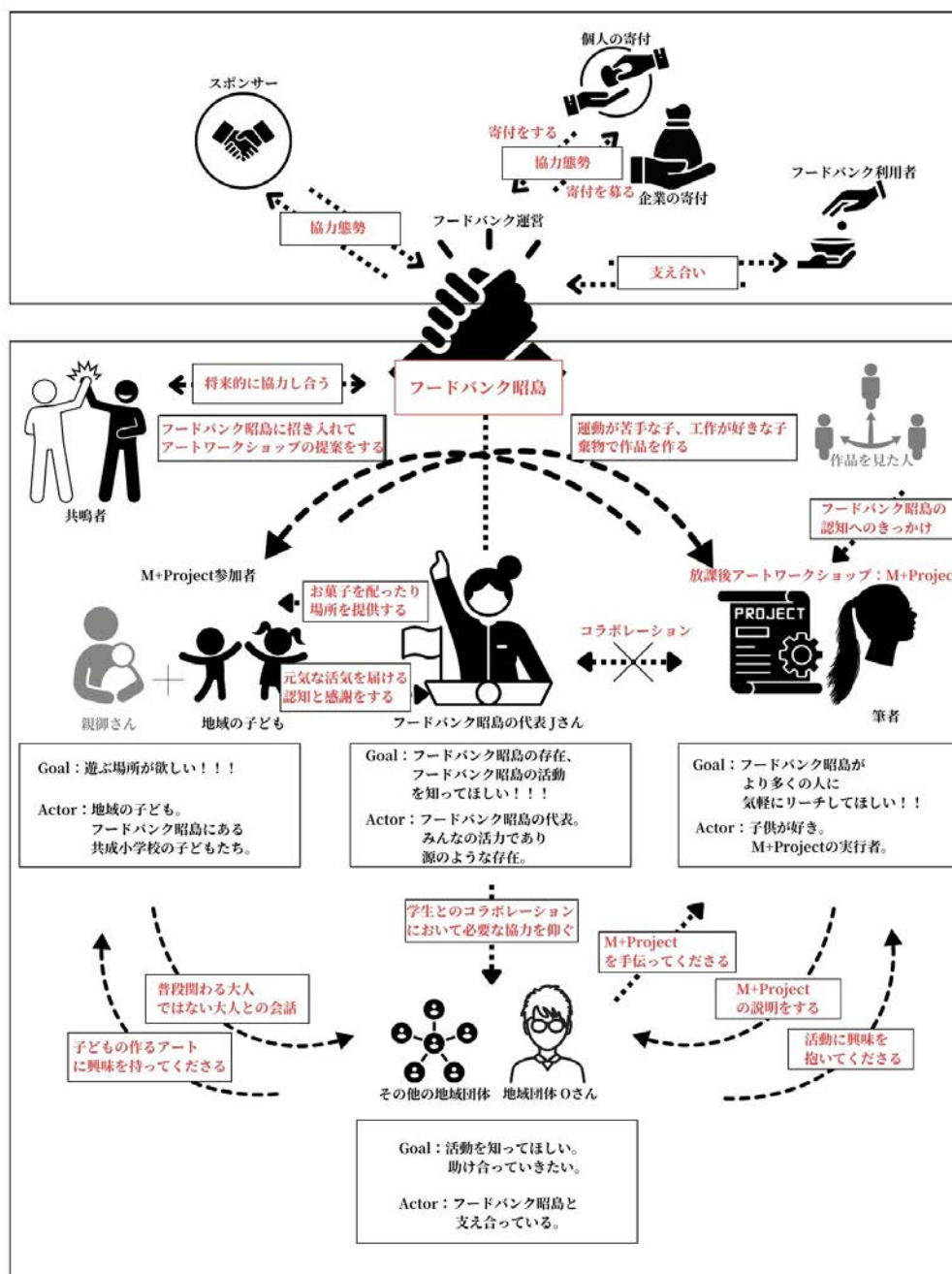


図 3.12 「M+Project」のサービスエコシステム

第 4 章

バリデーション

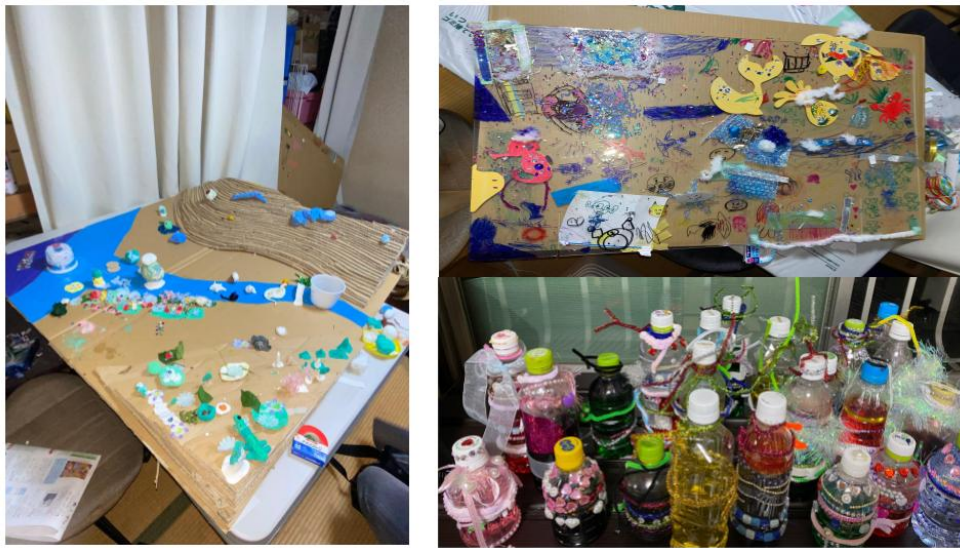


図 4.1 代表的な作品たち

前章で考案した放課後アートワークショップが、対象とするコミュニティにどのような影響をもたらすのかを検証する為に、アートワークショップを 8 回実施した。

調査方法は、「放課後アートワークショップ：M+Project」において、2023 年 9 月 7 日から 2023 年 11 月 2 日にかけて、フードバンクの活動日の毎週木曜日フィールドワークを行った。主に参加観察の詳細な記述（フィールドノート）を主要なデータとし、筆者や他スタッフ、子どもたち自身によって撮影された静止画や動画、録音された音声データなど、複数の資料を駆使して、図 4.2 と図 4.3 が示す本研究のアクターの現状と目的を多面的に理解を深めた (図 4.2)(図 4.3)。

アクターの詳細

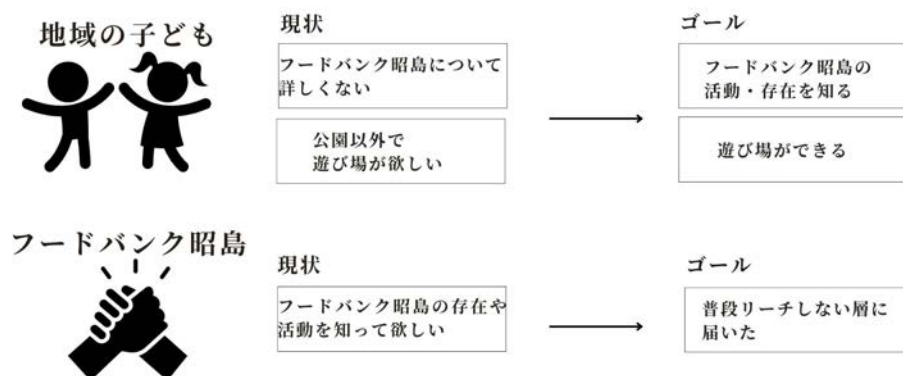


図 4.2 地域の子どもとフードバンク昭島の現状とゴール

アクターの詳細

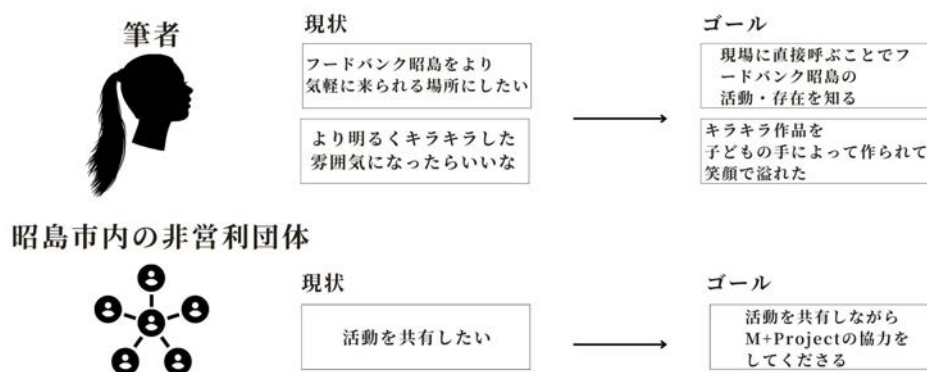


図 4.3 筆者と地域の支援団体の現状とゴール

4.1. 1 回目ワークショップ

1 回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日】

2023 年 9 月 7 日 (木) 15:00～17:30

【目的】

フードバンク昭島という場所・知識の認知、また捨ててしまう日用品について知ってもらうこと、そして下校から夜ご飯までの時間を楽しく過ごしてもらうこと。

【内容】

使用しなくなった飛沫防止アクリル板を使い、みんなで「海」をテーマに 1 つの作品を作る。

【作品のタイトル】

「人」

【作品のコンセプト】

「フードバンクには沢山の「人」がいるのだということ、この作品そのものがフードバンク昭島が地域の住民と ” フェアな関係性を築き上げてきた証 ” になる」ということを可視化する。

【参加者】

子供の利用者、近所の子供、親御さん

4.1.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. 今回制作するアートのコンセプトを決める。
2. 今回のワークショップのポスターを制作する。
3. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
4. 廃材を集める。

【当日】

1. 来てる子供が足らなかったら公園にスカウトしに行く。

2. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
3. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
4. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
5. 作品は置いていく。
6. 参加のお礼にお菓子を配る。

【後日】

1. できあがった作品は、近くの小学校で展示する。

初めての M+Project を開催にあたり、行なったステップは上記の通りだ。

初回のアートワークショップは、子どもたちの創作意欲がどのように本研究との化学反応を見せていくのかという点に重視し行うため、より縛りのない時間と空間にする意図があった。

4.1.2 結果

結果として、子どもたちは想像を超える表現力で、あっという間にアクリル板の上に自分たちの世界を広げていった。配られた飲み物が入っていた紙コップを使い、綺麗に円を描いたり、欲しい形や色を自ら作り出し、作品を作りながら、作品の物語を作っていたりと多種多様であった。子どもが作りだすアートは、大人となったら作れないような作品、そして材料の使い方であり、感動を覚える時間であった。作品の完成度は、想像以上のものとなった。

【至らなかった点】

ボンドが手についてしまうので、速乾ボンドの使用をやめること、またオペレーションのリズムが狂うとせっかく来てくれた子たちを待たせたり、帰らせてしまう状況になってしまう。そして、アートワークショップをやる上で、想定と瞬間瞬間の全体把握をしながら、大人に指示をするという点がうまく回っていなかった。次回以降もフードバンク昭島の皆様にお手伝いをしていただきながら試行錯誤をしていく必要がある。

4.1.3 反応

ワークショップ参加者の反応は次の通りである。

まず、子どもたちからは、「公園でいつもドッジボールとかサッカーするけど、あまり得意ではないし工作なの嬉しい！」「みんなでやるの楽しい！」「この工作いつからやってたの？知らなかったよ！楽しい！」といった反応があった。

次に、子どもたちの親御さんからは、「フードバンクがここにあったのは知っていたけれど初めて来ました！」「フードバンク自体知らず、知れて良かったです！」「アルファ米って聞いたことがありましたが、詳しく知らなかったのもとても興味深いです！」「私も化粧品会社でエコについて学んでいるので、廃材というワードはとても考えることがあります。」といった反応があった。

また、フードバンク昭島の皆様からは「可視化された作品を見て、来て！って言って来てくれて参加してくれる関係性をここまで構築出来てきたことを感じられて、嬉しかったし、賑やかで嬉しかった！」といった反応があった。

4.1.4 考察

廃材についての説明を食い入るように興味を持って聞いてくれたこと、公園にいる子どもの中には、運動より物作りの方が好きという子が割といたということ、小学生たちは落ち着きがありつつも、会話の内容や盛り上がり方やノリには子供らしさを感じた。また、親御さんや子ども共に、アートワークショップに参加いただいた結果、フードバンク昭島の存在は認知はしていたが初めて来たという反応や、認知をしていなかったが知るきっかけとなったという声が上がった。また、フードバンク昭島の活動に興味を持ち話をするという場面もあった。各アクターに、「認知してもらえたこと」「認知したこと」「本アートワークショップに興味を持ってもらえたこと」と意義のある時間であったと考えられる。

そして、次のワークショップでは、「友達とまた来週来るね！」という子供の中での、口コミや広がり期待したい。

4.2. 2 回目ワークショップ

2 回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日時】

2023 年 9 月 15 日 15:00～18:30

【目的】

フードバンク昭島という場所・知識の認知、また捨ててしまう日用品について知ってもらうこと、下校から夜ご飯までの時間を子どもたち同士が物作りをながら頭と体を使いながら過ごしてもらうこと、運動苦手な子に楽しい時間を提供すること、コミュニケーションを取るきっかけにすること、フードバンク昭島を今よりさらに気軽に来れる場所であることを示したい、フードバンク昭島に遊びに来て居場所にしてほしい。

【内容】

前回と違い 1 人 1 つ、ペットボトルを使い、デコレーションし自分だけの作品を作ってもらう。

【作品のタイトル】「手を繋ぐ」

【作品のコンセプト】「人と人が手を繋ぎ、繋がっていく様子」を表した。

【参加者】

子供の利用者、近所の参加者、(親御さん)

4.2.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. 今回制作するアートのコンセプトを決める。
2. 今回のワークショップのポスターを制作する。
3. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
4. 廃材を集める。
5. 試作を作る。

【当日】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
2. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
4. 作品は置いていく。
5. 参加のお礼にお菓子を配る。

2 回目の開催にあたり、行なったステップは上記の通りだ。

初回は、興味本位で訪れてきてくれた子どもたちが多く、子どもや親御さんの循環にあたりオペレーションが上手くいかなかったが、2 回目に実施では、開催時間を伸ばすことで解決していった。

1 回目は、みんなで一つのものを作り上げたが、今回は 1 人 1 つの作品を作成した。1 人 1 つのものを作るとなると、前回のわちゃわちゃした前回と比べると集中して世界に入り込んでいる子と、変わらず話しながら作成する子が明確に分かれた。

4.2.2 結果

フードバンク昭島の存在や活動についての認知が、少しずつではあるが進んでいくのをいただく言葉を通し感じた。そして、その認知は子どもを通して、親御さんにも伝達していた。また、フードバンク昭島のスタッフさん、地域の子ども、親御さんの三者間でのコミュニケーションが生まれていった。

【至らなかった点】

1 人作業が好きな子と、みんなで作業をするのが好きな子がいる、どちらの子も満足させてあげられる手段と時間と空間を提供していきたい。また、開催時間を過ぎていたが、どうしてもやりたいと 15 分ほどフードバンクのスタッフさんに熱弁したのちに、来てくれたのに対して、ワークショップは終了していたが急遽可能な限りの対応した。常に、そのような事態を想定して、臨機応変に子どもたちの気持ちに対応していきたい。そして、作ったものを、持って帰りたいという雰囲気を感じた。実際に、携帯で作品の写真を撮っている子がいた。自宅に帰り、親御さんに見せるのではないかと予測した。

4.2.3 反応

2 回目のワークショップ参加者の反応は次の通りである。

子どもたちからは、「友達がフードバンク来てるの知ってるよ！」「やっぱり工作が楽しい！キラキラ好き！」「一人で作るの、楽しい！」「この前みたいみんなで作りたい！」「これって元々ジーパンだったんだ！へえすごい！」「これいつまでやるの？また来週もやりたいよ！また来るか絶対やってね！」という反応があった。

また、子どもたちの親御さんからは、「前回楽しそうに子供が帰ってきて話してたから、気になって来ちゃいました！」「習い事の後でも絶対来る！って子供が言うこと聞かなくて…今週もお邪魔します！」「これって持ち帰れ無いんですか…？(子供の作った作品、友達の作った作品写真撮る親御さん)」「先週いただいたアルファ米、家で食べました！こんなに美味しいんですね！驚きました。」「赤ちゃんとも遊んでくれてありがとうございます！」という反応があった。

加えて、フードバンク昭島の皆様からは、「アルファ米とか、他の知識ワークショップ中に話してくれたのかな？その事について話したらさっき伺いました！って、話が弾んで嬉しかったよ！」という反応があった。

4.2.4 考察

アートワークショップの開催時間が過ぎて訪れた男の子がいた。その子がどうしてもやりたいと 15 分ほどフードバンク昭島のスタッフさんに熱弁したのちに、来てくれた。期待に応えたいという思い一心で、臨機応変に動いた。その子と 2 人きりで、お話をした。いつもとは異なる落ち着いたトーンの声で、他愛のない会話から家族の話までした。このような時間が、フードバンク昭島が「過ごしやすい場所」へとになっていくことを期待する。

4.3. 3 回目ワークショップ

3 回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日時】

2023 年 9 月 28 日 15:00～17:30 頃

【目的】

フードバンク昭島という場所・知識の認知、また捨ててしまう日用品について知ってもらうこと、下校から夜ご飯までの時間を子どもたち同士が物作りをながら頭と体を使いながら過ごしてもらうこと、運動苦手な子に楽しい時間を提供すること、コミュニケーションを取るきっかけにすること、フードバンク昭島を今よりさらに気軽に来れる場所であることを示したい、フードバンク昭島に遊びに来て居場所にしてほしい。

【内容】

ラーメン屋さんの廃材(レンゲ、お箸、ミニカップ、蓋)と、あおぞら公園の葉っぱやお花(昭島の自然)を使い、2つの物を工作してもらう。1つは作品、1つはプレゼント用と伝えて工作をしてもらった。



図 4.4 近所のあおぞら公園で材料を拾う子どもたち

【参加者】

子供の利用者、近所の子供

4.3.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. 今回のワークショップのポスターを制作する。
2. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
3. 廃材を集める。
4. 試作を作る。

【当日】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
2. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
4. 作品は置いていく。
5. 参加のお礼にお菓子を配る。

【後日】 1. できあがった作品は、近くの小学校で展示する。

3 回目の開催にあたり、行なったステップは上記の通りだ。

前回、1人1つ作品を作ると伝えた際に、「みんなで作りたいよ!」という声と、「1人で作るの楽しい!」という声が上がった。また、作品を持ち帰り成果を見せたい子のために、持ち帰りができるよう段取りを組んだ。そして、自然との触れ合いも兼ねて公園に行き、作品の材料として落ち葉などを拾いに行ってもらった。

4.3.2 結果

徐々に子供達との距離が近くなっているのを感じる。リピートして来てくれる子たちは、物作りより、会話に夢中になる子が増えた。居心地の良さを感じてくれる子が増え、これまでリーチしていた層とは異なる層へのリーチの幅が広がっていった。

また、今回は、持ち帰り用の作品も作れるということで、誰にあげるのかを話しながら子どもたちは作成していった。その際に、毎回来てくれている子たちが、好きな子の話や、家族の話を聞かせてくれた、ここでしか出来ないこと・ここで

しか話せないことがあるようだ。作品は変わらず、「遊び心」があるものが出来上がった。「特定の誰かにプレゼント」となると作成に向き合う気持ちにいつもとは異なり「目にその人を浮かばせて」作っている様子だった。

【至らなかった点】

18時過ぎに来てくれた子がいたが、対応時間の融通についてスタッフ間で明確に提示しきれておらず、断ってしまったということが再度起きた。次回に向けて、細かいオペレーションを資料化する必要がある。

また、人が集まり、親御さんも集まり、実施場所の限界が来つつあり、親御さんの参加を中止せざるを得なくなった。1つ1つの要因を明確化し理解し、問題解決をする必要がある。

4.3.3 反応

3回目のワークショップ参加者の反応は次の通りである。

子どもたちからは、「(毎週来てくれている子が) 私たちいいコンビニになって来てるんじゃない?!」「(子供達が私に対して) 今度運動会来てよ! もう共成小の関係の人出来ちゃいなよ!」「ここでしか話せないことがあるよ」「ここだからなんだよ」「いつもあおぞら公園で遊んでる!」「スーパーは、top や ok、フーコットに行ってるよ!」「雨の日は、友達の家や家で遊んでるよ!」「(担任の先生の真似)」「3年2組はおもしろい人多いんだよ!(参加者3年2組が多い。3年1組は2人参加。)」「工作や絵が好き!」「また来週も来るからね!」「また来たよ〜!」「工作好きで、家で廃材みたいなので工作しているけど、ここだともっとたくさんの材料がある!! 最高!」という反応があった。

子どもたちの親御さんたちの参加しながらの形が難しくなったため、反応のデータを取ることができなかった。

一方で、フードバンクの皆様からは、「工作やりたい!と18時過ぎに来た子を断ってしまったよ…どうしてもやりたかったんだね。きっと、居心地が良いのかもしれないね。」「先週は開催されなかったけど、38人の子供が来たんだよ。」「間違いなく盛り上がっているよ。キラキラしてて、桃ちゃんらしい枝を生やしてく

れたんだね。ありがとう」「Forum を経て、フードバンク HP やフードレスキュー HP へのリーチ数が上がったよ！」という反応があった。

4.3.4 考察

作品を可視化したこと、そして展示という手法を使ったことで、大きな認知の広がりが見えた。これまでは、子どもたちの間、親御さんの間での口コミ、ポスター掲載、スカウトによる広がり方だったが、外部への広がりを見せていった。不特定多数の人々へのリーチの方法について検討の余地がある。

4.4. 4回目ワークショップ

4 回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日時】

2023 年 10 月 5 日 15:00～17:30 頃

【目的】

フードバンク昭島という場所・知識の認知、また捨ててしまう日用品について知ってもらうこと、下校から夜ご飯までの時間を子どもたち同士が物作りをながら頭と体を使いながら過ごしてもらうこと、運動苦手な子に楽しい時間を提供すること、コミュニケーションを取るきっかけにすること、フードバンク昭島を今よりさらに気軽に来れる場所であることを示したい、フードバンク昭島に遊びに来て居場所にしてほしい。

【内容】

アクリル板 1 枚と、段ボールどちらかを選んでもらって、絵を描いたり、水引きやシールや、モールなどを使い「みんなの感じる昭島を描いてほしい」と伝えた。加えて、公園から撮ってきた葉っぱや枝など自然のモノも工作の材料として公園から拾ってきてもらうことにした。

【作品のタイトル】「昭島」

【作品のコンセプト】「みんなの思い描くワンダーランド」をテーマに制作してもらった。

【参加者】

子供の利用者、近所の子供

4.4.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. 今回制作するアートのコンセプトを決める。
2. 今回のワークショップのポスターを制作する。
3. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
4. 廃材を集める。
5. 試作を作る。

【当日】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
2. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
4. 作品は置いていく。
5. 参加のお礼にお菓子を配る。

4 回目の開催にあたり、行ったステップは上記の通りだ。今回は、2 種類の作品作りのうち、選択肢があるという状態を作った。選択肢を与えてあげることで、理ピーチしてくてくれる子たちの退屈さを限りなく無くしていきたいと考えた。

4.4.2 結果

この辺りから、物作りではなく談笑しにくる子が増えた。作品をじっくりと丁寧に作り上げる子もいるが、あっという間に完成させ床に座り話し続ける子もいた。子どもたちの集い場になりつつある。

また、地域の支援団体の A さんから「こういう楽しいのはいいよね。明るくなる。アートワークショップがあることを知って、そういうことに手を差し伸べてくれる若者がいることを知れて良かった。安心したし、僕も頑張ろうと思えるよ。」

という言葉をお願いした。今研究が地域への貢献の蓄になっていくことを、引き続き目指していく。

【至らなかった点】

2 週同じテーマだと、「また、これ〜？」という声があった。単発の作品でサイクル回す方が、やはりワクワク感がある。常にアイデアへのアンテナを張る必要がある。

また、来てくれた子全員と話すように心がけているが、タイミングが悪く私が話せない時、1 人で来てくれている子に退屈させてしまう時間がある。限りなくそういう時間を作らないよう、「大人」側は、同じ目線に立ちつつ視野を広く持つべき。いつでも、落ち着いたトーンで寄り添い、時に一緒に笑い過ごせるように努める。

4.4.3 反応

4 回目のワークショップ参加者の反応は次の通りである。

子どもたちからは、「昭島と言ったら海！水！学校！先生！」「玉川上水で遊ぶよ！多摩スポで遊ぶよ！」「アルファ米化米ってこの前のお弁当？柔らかくて本当に美味しかったよ!!!」「エイサーの練習してるんだよ〜見て見て！（踊ってくれました）」「工作大好き！」「友達に聞いて、ここに来たよ!!」「猪出たんだよ〜」「(旅行のお話もしてくれました)」「ワクワクビレッジ、デイキャンプ(学校の行事)でね〜(と話してくれました)」「クラスでお笑い担当してるんだよ〜」「楽しいから帰りたくないよ〜」という反応があった。

また、フードバンク運営者からは、「支援関連の細かい事案がたくさんある。多すぎて部署が立ちきっていないんだよ。でもこういう楽しいのはいいよね。明るくなる。」「アートワークショップがあることを知って、そういうことに手を差し伸べてくれる若者がいることを知れて良かった。安心したし、僕も頑張ろうと思えるよ。」という反応があった。

4.4.4 考察

4 回目の開催ということで、飽きさせない工夫というのが必要になってくる。常にアイデアを考え、子どもたちを楽しませて飽きさせないという思いを持って、アンテナを張る必要がある。

また、副産物として、M+Project の存在が、地域の子どもや親御さんのみならず、地域の支援団体の方の活力になったのだ。このアートワークショップの応用可能性を感じた。

4.5. 5 回目ワークショップ

5 回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日時】

2023 年 10 月 12 日 15:00～17:30 頃

【目的】

フードバンク昭島という場所・知識の認知、また捨ててしまう日用品について知ってもらうこと、下校から夜ご飯までの時間を子どもたち同士が物作りをながら頭と体を使いながら過ごしてもらうこと、運動苦手な子に楽しい時間を提供すること、コミュニケーションを取るきっかけにすること、フードバンク昭島を今よりさらに気軽に来れる場所であることを示したい、フードバンク昭島に遊びに来て居場所にしてほしい。

【内容】

アクリル板 1 枚と、段ボールどちらかを選んでもらって、絵を描いたり、水引きやシールや、モールなどを使い「みんなの住んでみたい自由な昭島を描いてほしい」と伝えた。

【参加者】

子供の利用者、近所の子供

4.5.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. 今回のワークショップのポスターを制作する。
2. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
3. 廃材を集める。
4. 試作を作る。

【当日】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
2. こどもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
4. 作品は置いていく。
5. 参加のお礼にお菓子を配る。

5 回目の開催にあたり、行ったステップは上記の通りだ。子ども間の口コミにより、初めて参加してくれる子どもたちが、増えた。輪が広がっていくを感じた。

4.5.2 結果

あおぞら公園で拾ってきた落ち葉を引き続き使うことで、自然をより近くに感じてもらおう意図があった。地域の支援団体の方々も少しずつ興味を示していただき、互いに意見を交換させていただき、大人同士の交流も増えてきた。フードバンク昭島が築き上げてきた人の交流というのを感じる。そして、ここで新たな「志縁者」が加わることとなる。また、礼儀の意識が伝わっていき、「ありがとう」という言葉が飛び交うようになった。

また、子どもとスタッフの方からお菓子の差し入れをいただき、ここまでに築いた関係性を感じた。

【至らなかった点】

フードバンク昭島という、リアルな現場で利用者さんもいらっしゃる空間に、無邪気な子どもや、初めてフードバンク昭島に訪れる親御さんが、マイナスの交わ

りが起こらないよう考える必要がある。

4.5.3 反応

5 回目のワークショップ参加者の反応は次の通りである。

子どもたちからは、「ぼのろんの絵本読んでみてよ！あれ好きなんだ！」「絵本大好き！」「塗り絵好き！」「この前貰ったお弁当が、先生が話してあるアルファ米なの？あれ柔らかくて美味しかった… !!!」「5 年生 6 年生で SDGs の授業やるよ」「SDGs についての展示もするよ」という反応があった。

4.6. 考察

意図的に、ハサミやボンドなどの物を使い合う際に、「はい、どうぞ」「ありがとう」という言葉をかけ続けていた蕾が咲き始めた。「どうぞ！」「みんなで分けて使おう！」「ありがとう！」「どういたしまして」という言葉が飛びき始めた。良い効果であると言える。

また、想定外の「志縁者」が現れた。親御さんやスタッフさん以外の志縁者が現れたことによる持続可能性が示唆された。

4.7. 6 回目ワークショップ

6 回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日時】

2023 年 10 月 19 日 15:00～17:30 頃

【目的】

フードバンク昭島という場所・知識の認知、また捨ててしまう日用品について知ってもらうこと、下校から夜ご飯までの時間を子どもたち同士が物作りをながら頭と体を使いながら過ごしてもらうこと、運動苦手な子に楽しい時間を提供すること、コミュニケーションを取るきっかけにすること、フードバンク昭島を今

よりさらに気軽に来れる場所であることを示したい、フードバンク昭島に遊びに来て居場所にしてほしい。

【内容】

フードバンク昭島から出る段ボールで、Oさんが作成した段ボールジオラマに、「こんな街に住みたい！みんなのワンダーランド作ろう！」を絵で描いたり、水引きやシールや、モール、土粘土・紙粘土・麦粘土・石粘土などを使い工作をしてもらった。

【参加者】

子供の利用者、近所の子供

4.7.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. 今回のワークショップのポスターを制作する。
2. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
3. 廃材を集める。
4. 試作を作る。

【当日】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
 2. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
 3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
 4. 作品は置いていく。
 5. 参加のお礼にお菓子を配る。
 - 6 回目に開催にあたり、行ったステップは上記の通りだ。
- Oさんの参加により、子どもたちの物作りへの向き合う熱量が上がった。

4.7.2 結果

Ｏさんの参加により、立体的な作品の土台が完成した。これまで平面の作品が多かったため、子どもたちも興味深々の様子だった。後半に差し掛かり、アートワークショップが主軸でなく、ゆったりした時間や空間を過ごすという主軸の変化が見られた。家を教えてくれたり、学校のこと、友達のこと、親御さんに挨拶させていただいた。

【至らなかった点】

Ｏさんと筆者との連携を相談する時間が取れずだった。筆者とＯさんの思考の共有を事前にするべきであった。

4.7.3 反応

6回目のワークショップ参加者の反応は次の通りである。

こどもたちからは、「私たちいいパートナーじゃない?! (いつも来てくれている子と私の相性いいよねというお話です)」「私の名前フルネームなんでしょう! (名前当てゲームしました)」「覚えておいてよー!?!」「YouTubeのこと人に似てる! そっくりだよ!」という反応があった。

また、フードバンク運営者からは、「仕事柄理論的に物作りしちゃうけど、何も考えず無我夢中で作れたの楽しかったです。子供心を思い出します。なんか大切な気持ち思い出しました。」「子供たちの持つ発想力は凄いですね。」「どんな心構えのアートワークショップなんですか?」「(否定しない、褒めるなど説明したのち)自分は自分の考え押し付けちゃうかもなあ。」「でも、とにかく、作りたいという気持ちをここで活かせるのは嬉しいです!」という反応があった。

4.8. 考察

Ｏさんの前向きで、自身は物作りができるが、筆者の考えに賛同した協力体制、そして、子どもアートを楽しんでくれる仲間ができたのだ今後への可能性を感じた。

4.9. 7回目ワークショップ

7回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日時】

2023年10月26日 15:00～17:30頃

【目的】

フードバンク昭島という場所・知識の認知、また捨ててしまう日用品について知ってもらうこと、下校から夜ご飯までの時間を子どもたち同士が物作りをながら頭と体を使いながら過ごしてもらうこと、運動苦手な子に楽しい時間を提供すること、コミュニケーションを取るきっかけにすること、フードバンク昭島を今よりさらに気軽に来れる場所であることを示したい、フードバンク昭島に遊びに来て居場所にしてほしい。

【内容】

小川さんに作っていたちいた廃材段ボールジオラマに、「こんな街に住みたい！みんなのワンダーランド作ろう！」を絵で描いたり、水引きやシールや、モール、砂や石、土粘土・紙粘土・麦粘土・石粘土などを使って工作することを指示した。

【参加者】

子供の利用者、近所の子供

4.9.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. 今回のワークショップのポスターを制作する。
2. 近くの小学校にアートワークショップのポスターを掲載してもらう。
3. 廃材を集める。
4. 試作を作る。

【当日】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
2. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。

3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
4. 作品は置いていく。
5. 参加のお礼にお菓子を配る。
- 7 回目の開催にあたり、行なったステップは上記の通りだ。

4.9.2 反応

7 回目のワークショップ参加者の反応は次の通りである。

こどもたちからは、「学校で帰宅時間決まっているよ!」「最近、西公園にいるかも!(たしかにあおぞら公園にいる人数が減った気がします)」「この粘土とこの粘土合わせたら、この色になるよー!」「絵描くの得意だよ!」「工作が1番好き!」「(英語喋ったりもしていました)」「これいつからやってたの?」という反応があった。

4.9.3 結果

「まだまだやりたいよ」という声が、やる意味であったと言える。子どもたちの声が筆者の活力であった。

【至らなかった点】

外でのワークショップを行う計画はあったが、行わなかった。O さんのサポートと共に 2 人がかりで行った場合、どのようなアクションサイクルが発生したのかを実行出来なかったこと。

4.10. 考察

ここまで使ってきた材料について、「放課後子ども支援や学童に寄付をしない?」と声をかけていただいた。支援団体に様々な形で、つながっていった。

4.11. 8 回目ワークショップ

8 回目のワークショップの実施要領は次の通りである。

【実施日時】

2023 年 11 月 2 日 15:00～17:30 頃

【目的】

放課後から夜ご飯までの間安心して過ごせる場所としたい、フードバンクの知名度貢献、廃材についての知識、居場所の一つでここがなったら嬉しい、子どもたちの行動範囲調査、参加してくれている子どもたちの詳細、作品集の意識、贈るアルバムへの行動をしていく

【内容】

小川さんに作っていたちいた廃材段ボールジオラマに、「こんな街に住みたい！みんなのワンダーランド作ろう！」を絵で描いたり、水引きやシールや、モール、砂や石、土粘土・紙粘土・麦粘土・石粘土などを使って工作することを指示した。

【参加者】

子供の利用者、近所の子供

4.11.1 ワークショップの詳細

ワークショップの流れは次の通りである。

【事前準備】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
2. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
4. 作品は置いていく。
5. 参加のお礼にお菓子を配る。

【当日】

1. こどもたちに廃材・今日の作品のコンセプトの説明をする。
 2. 子どもたちに自由に制作してもらう。特に関与しない。
 3. こどもたちが満足したら終了する。大体 30-60 分程度。
 4. 作品は置いていく。
 5. 参加のお礼にお菓子を配る。
- 8 回目の開催にあたり、行なったステップは上記の通りだ。

4.11.2 結果

最終回を惜しむ子たちが、沢山いてくれた。また、開催してほしいと声を沢山かけていただけた。親御さんからも「いつも、ありがとうございます！」という声をいただけた。

また、使わず仕舞いとなった材料は、「放課後子ども支援」「学童」へ寄付することとなった。

【至らなかった点】

外でのワークショップを行う計画はあったが、行わなかった。Oさんのサポートと共に2人がかりで行った場合、どのようなアクションサイクルが発生したのかを実行出来なかったこと。

【考察】

ここまで使ってきた材料について、「放課後子ども支援や学童に寄付をしない？」と声をかけていただいた。支援団体に様々な形で、つながっていったと考えられる。

4.11.3 反応

8回目のワークショップ参加者の反応は次の通りである。

こどもたちからは、「運動会来てくれた？」「え～来なかったのお、。」「やっぱりこのユーチューバーに似てるよおお真似してみて?!」「プレゼントのは、ママにあげたよ!」「私給食残しちゃうんだ…」「(少し忙しくなっちゃうから出来ないんだよ…と話したら)おばあちゃんになるまで、やろうよおー…」「おばあちゃんになるまでリサイクルするからあ!!!」「無駄にしないよ」「(帰り際に)忙しくなくなったら、またこれやろうね!!!」という反応があった。

また、フードバンク運営者からは、「何かあったら声かけてね!(レザーカッターのプロの方がアートワークショップの見学)」「今後どうしましょうね!色々出来ますよね!」「手間は工夫へのヒント」「食べ物は命から出来ている。(モノもその命が作ってるよなあ)」「BtoBが多くのフードバンク、けれど私たちフーバンク昭島

の支援はBtoCなの。」「支援は応援!」「セーフティーネットに。」という反応があった。

4.12. 本章のまとめ

バリデーションを通して見えた見解について述べる。

本研究のアクションサイクルによって、回数を重ねることで環境や雰囲気が来てくれる子どもたちや大人によって、出来上がっていくのだ。全8回の開催のうち、前半4回と後半4回の雰囲気は異なった。アートワークショップの作品作成が目的だったのが、他愛のない会話から親密な関係だからこその話まで幅広い会話の内容や、毎回新たなコミュニティの形成が行われた。そして、図4.5と4.6が示すように本研究が目指したアクター間の変化が起こったと言える。

本研究では、フードバンク昭島という場所で、捨ててしまう日用品を使い、地域資源である地域の子どもを有効活用した「放課後アートワークショップ:M+project」を開催し、全8回のアートワークショップを実施した。このアートワークショップでは、「見せる」「教える」ワークショップではなく、「褒めて」「認める」ワークショップを実施することで、子どもたちにとって「居心地の良い所」「話しやすい場所」「行きやすい場所」「頼れる人がいる所」「楽しい場所」に、また、アートワークショップを開催することで直接活動を目にする機会があることでフードバンク昭島の「認知向上」につながり、そして、アートワークショップを通じて「サーキュラーエコノミーへの興味関心の促進」し「大人(志縁者)」と「居場所(フードバンク昭島)」の提示をすることを目的とした。その結果、「放課後アートワークショップ:M+Project」から得た知見を基に、本研究のアクションサイクルの中で行われたサービス交換をエコシステムに示した。

筆者は、フードバンク昭島の活動に参加する中で、この温かい場所が、現在リーチしている人にとってより行きやすい場所に、そして、まだリーチしていない人には気軽に行きやすい場所になってほしいと考えた。そのためには、より明るくより近づきやすい雰囲気作りが必要であると感じた。明るく光る目印のような仕掛けとして、「アートワークショップ」をフードバンク昭島の代表であるJさんに

提案した。Jさんは、学生から出るアイディアに興味を持ってくださり、面白がってくれた。Jさんやフードバンク昭島がここまで築き上げてきたつながりによって、地域の小学校や多くの地域内外の方々にご協力をしていただくことができた。沢山の方々のご協力の元、「放課後アートワークショップ：M+Project」の開催に至った。本研究において、Jさんの存在は大きな作用した。未来への期待を語りながら、「10年後に花が咲くように、仕掛けているの!」とお話いただいた。その中で筆者は、「長期的ではなく、単発的に一旦大きな花火のようなもの」と話した。昭島市で普段から活動をされている方々とは違うアプローチを考えた。そして、未来の宝である「子ども」に着目した。子どもは、子どものネットワーク内の拡散力がある。学校であったことを家で話すように、口コミによる認知向上を図った。校内でも、校外でもこの効果は発揮されていった。実際、口コミによって参加をしてくれた子どもたちも多数いた。

子どもの心理的な変化によって、「(手を繋ぎながら)私の家まで送って!」という行動から、ラポール形成が観測できた。つまり、アクションの芽が出てきたと言える。だが、花を咲かすまでには至らなかった。観測から得た知見を、アクションサイクルの中に、さらなるアクションを起こすまでには、本研究では至らなかったと考える。

だが一方で、リピートをしてくれるうちに、アートワークショップに参加するという気持ちから、「この場所に来る」ことに価値を感じてくれたと考える。そして、子どもたちは遊びながらも「リサイクルするよ!」という声があるようにサーキュラーエコノミーへの学びを得ることもできたと考えられる。このサイクルを繰り返す中で、皆勤賞の子たちが出てきたのだ。これらは「居心地の良い場所」「話しやすい、頼れる人がいる」ということを、子どもたちが感じてくれたと言える。そして、想定外の「大人(志縁者)」のOさんの協力があり、今後も「居心地の良い場所」の持続可能性が出てきたと考えられる。

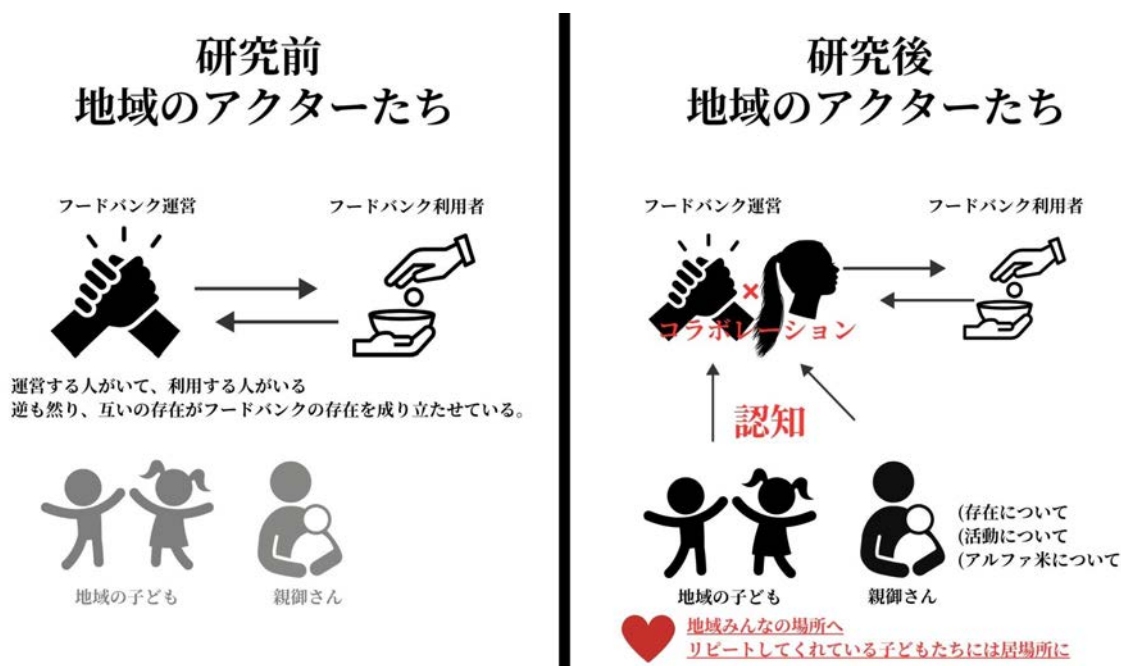


図 4.5 アクターの変容のプロセスについての図式

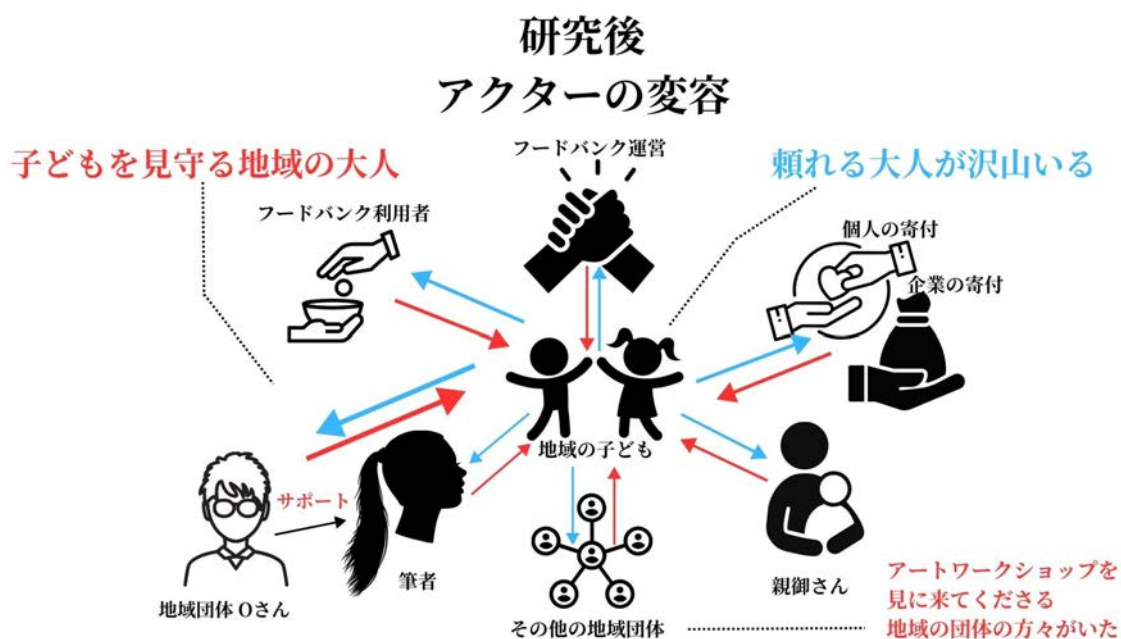


図 4.6 本研究後の全体の変容についての図式

第 5 章

結

論

5.1. 本研究のまとめ

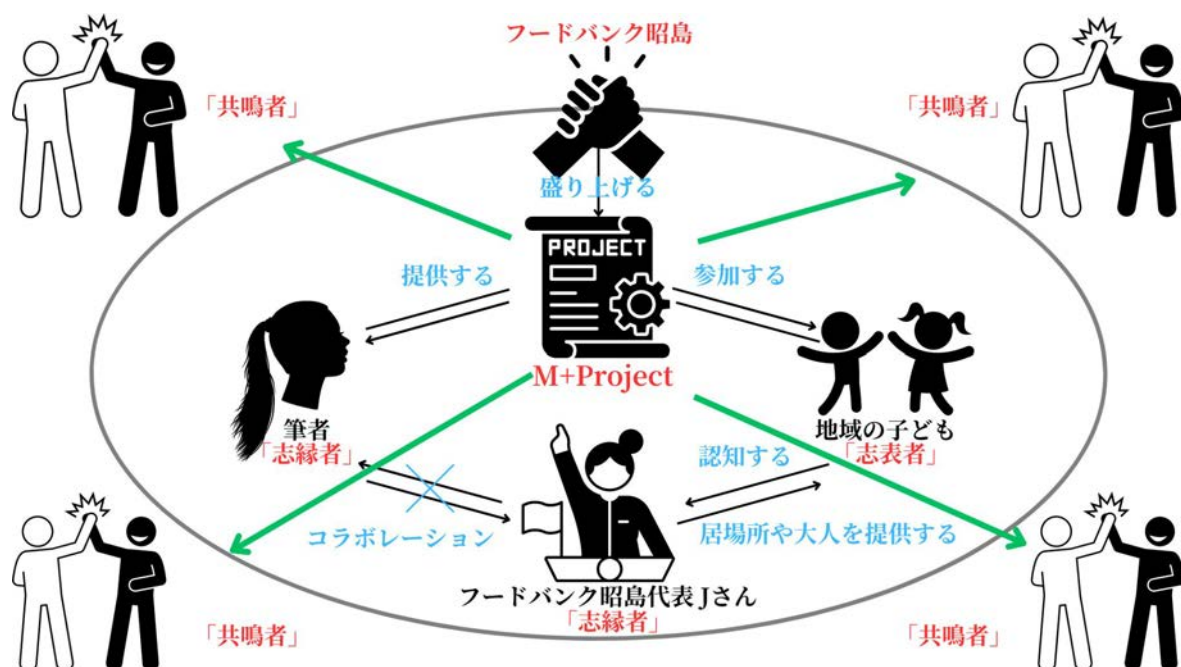


図 5.1 M+Project によるアクター間のサービス交換

本研究は、東京都昭島市にあるフードバンク昭島をフィールドに研究を行った。本フィールドで、調査を行った結果、フードバンク昭島についての全般的な認知、子どもたちの遊ぶ場所やサーキュラーエコノミーへの意識、そして「子どもたち(志表者)」にとっていざという時に頼れる「居場所」や「大人(志縁者)」の存在についての課題が判明した。そこで、フードバンク昭島がこれまで築き上げてき

た地域の人々とのつながり、誰もが日常的に使うが捨ててしまう日用品を有効活用し地域の重要な資源である子どもに対して、Lewin [16] が提唱するアクションリサーチの手法を活用して研究活動を遂行した。アクションリサーチとは、特定の社会的な問題に焦点を当て、研究者と関係者が協力して基本的な研究を行い、その結果得られた知見を社会に還元し、現状の改善を目指す実践的で研究を統合した手法である。本研究では、アクションリサーチの研究手法を使い、合計8回のバリテーションを行った。

また、本研究は図5.1が示すように Robert Lusch と Stephen Vargo [17] が提唱しているサービスドミナントロジックによるサービス交換が行われたと考えられる (図5.1)。

5.1.1 結論

本研究および「放課後ワークショップ：M+Project」のデザインを通じて得られた洞察を元に、今後の展開について述べる。

本研究を通してのフードバンク昭島のゴールは、認知向上のきっかけ、正確な活動理解を促進することである。その中で、フードバンク昭島側からも「一般的なフードバンク活動とは違う層に、人と地域と共感性を大事にした私たちの活動を知っていただけて、とても光栄な体験だった。」という言葉をいただいた。百聞は一見にしかずという言葉があるように、直接現場に来てフードバンク昭島の活動を直接見てもらえるということは、認知への一番の近道である。望月 (1977) が「地縁から知縁へ」 [18] と述べられているように、同じ目的に興味を持つ人たちが、その土地に存在するネットワークや繋がりを越えて集まるネットワークを築くことは重要性が高いのだ。捨てられてしまう物を活用して、子どもという地域資源と、地域の小学校の協力をいただきワークショップをやり、認知の向上をお金という資源を使わずに貢献したことが明らかになった。

また、本研究のゴールである、サーキュラーエコノミーへの興味関心を促進については、子どもの「リサイクル、ちゃんとする!」「物、無駄にしないよ。」といった発言からサーキュラーエコノミーへの意識が根付いたと考えられる。また、終わりがあるものに対して、展示の際に人々の目に触れることで、価値が生

まれ、加えて子どもたちによって手を加えられて作品になるということで、廃棄物の命を延命し、さらに廃棄物が生まれ変われることを証明したと言える。これによって、物にも命があるということを今後も意識してもらうきっかけとなった。

そして、駆け込み寺になりうる「大人（志縁者）」と「居場所」の提示については、「志縁者」になりうる存在は、親御さん・学校関係者やフードバンク昭島のスタッフ・地域の支援団体という予測を立てていたが、想定外の志縁者（Oさん）が現れた。吉原（2002）「伸縮自在な縁」[19]と記しているように、副産物的なOさんの柔軟なアクションにより、本研究において、「志縁者」の人数によるオペレーションの回転についてや子供にとって触れ合える大人の数にて起こりうる至らなかった部分に対する可能性が生まれた。また、「ももちゃんが、みんなにとってアイドルのような存在だったんだよ。ももちゃんに会いに来ていた子たちがいたんだよ！」という言葉がフードバンク昭島のスタッフの方々に言っていた。

Carl Ransom Rogers [20] が提唱したラポール形成が行われた。Tickle [21] も述べているように、ラポール形成には3つの要素がある。第1に「好意的な感情を示す」第2に「相手を認める」第3に「行動や動きの同調」である。これらの要素を踏まえた関係性の構築をしていった。

フードバンク昭島のスタッフの方々の言葉や子どもたちの行動を踏まえて、明るく笑顔で、良い雰囲気を作ろうという筆者のゴールも達成したと言える (図5.2)。

また、地域の支援団体のAさんにも「支援関連の細かい事案がたくさんある。多すぎて部署が立ちきっていないんだよ。でもこういう楽しいのはいいよね。明るくなる。」「アートワークショップがあることを知って、そういうことに手を差し伸べてくれる若者がいることを知れて良かった。安心したし、僕も頑張ろうと思えるよ。」という言葉がいただいた。本研究が現在活動をしてくださっている方々にとって、明るく輝くような行動を起こすことによって、笑顔が増え、未来への蕾となり、M+Projectに参加してくれた子どもたちという花が咲いた時、この良き連鎖がいかに未来へ続くものなるかが鍵である。

一方で、「居場所」とは「場所」と「人」によって構築される。つまり、本研究における、アートワークショップに登場する「大人（志縁者）」の存在が子どもたちにとって「居場所」である。また、対象者は「地域の子ども」だったが、本研

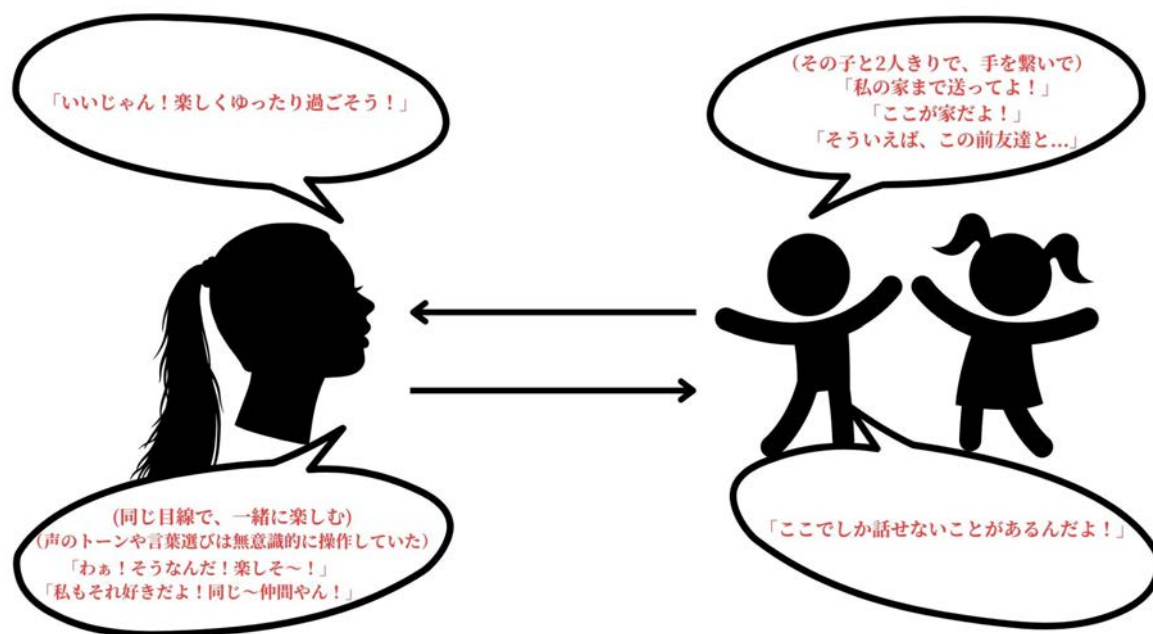


図 5.2 大人と子ども間のラポール形成

究を行う中で”地域の支援団体(大人)”がアクションサイクルの中へ参加してくれた。志縁者である筆者の志縁者となってくれたのだ。子どもたちにとって「満たされる場所」「心地よい場所」地域の支援団体の方々には「心の強壮剤」としての時間や空間を提供したと言える。これらを踏まえて、サードプレイスとなりうる可能性が示唆された。

そして、子どものゴールである、放課後遊べる場所が公園以外に欲しいという点では、全8回の開催の地、皆勤賞の子がいたり、習い事の時間や日程をずらしてでも参加してくれていた子もいた。その点、放課後過ごす場所として、良い遊び場を実現できたと言える。そして、このアートワークショップの持続を可能にするための「志縁者」Oさんの存在により、形を変えていきながらも、今後本研究に則ったアクションサイクルの持続可能性が示唆された。



図 5.3 小川さんと子どもたち

5.2. 限界

本研究では、本研究で考案したアートワークショップを、研究フィールドとなったフードバンク昭島に隣接する「あおぞら公園」で行えなかった。

本研究では、あおぞら公園でのアートワークショップの実施に至っていたとすると、様々な過ごし方をする子どもたちへのリーチの幅を増やし、アートとの相性が合わなかった子どもたちに対するアプローチができたのではないかと考える。

天野 (2013) [22] が、これまでの日本の子どもに関連する政策や取り組みは、主に屋内の環境に焦点を当てられてきたと述べている。これには保育園、幼稚園、子育て支援施設、学童クラブ、児童館などが含まれている。そして、子どもの健全な成長は基本的には戸外で確保されるべきであると述べているように、あおぞら公園でのワークショップが実現していた場合、新たなリーチ層に対する新たな形のワークショップの実現の可能が示唆され、それによって新しいコミュニティやコミュニケーションの形成が期待されたと考察された。

5.3. 展望と課題

5.3.1 展望

今後の展望として、食品ロス削減についての取り組み・素材の循環・地域の人の循環が挙げられる。課題は地域のフードバンクや子ども食堂の活動が地域だけの取り組みに留まらないこと、運営メンバーの高齢化や疲弊していかないよう、今研究のアート作品を見て興味が湧いた若者が増えて盛り上げたいと考えている。

また、本研究では「不登校支援」や「放課後子ども支援」の応用可能性に対して、本研究で実施したアクションとして検証に至らなかった。今後「不登校支援」や「放課後子ども支援」の応用可能性に対して、ワークショップを実施する、またはスクールソーシャルワーカーの話聞きなどのアプローチを期待したい。

そして、本ワークショップでの作品・作品集を、より多くの不特定多数の人々に見てもらうためのアクションを行なった場合の価値交換、新たな価値の創出が生まれるのかといった部分にも期待したい。その際に、可視化した作品をいかに有効的に魅せていけるのかもアプローチしていく必要がある。

5.3.2 課題

本研究における課題として、「支縁者」の存在と「ワークショップ回数」と「実施場所」を増やすために、本ワークショップの活動が広く認知してもらうためのアクションを考える必要がある。本研究では、1名の志縁者の協力、全8回に及ぶワークショップの実施をフードバンク昭島にて行い、共成小学校とKMD FOURMでの展示を行うことができた。だが、屋外でのワークショップ実施や外部イベントでの展示という点には至らなかった。以上より、ワークショップの内容アップデートおよび外部への認知向上に向けたアクションを起こすことによって、さらなる認知につなげ、持続可能性について探る必要がある。

また、本ワークショップにて参加をして下さった「支縁者」たちから派生するワークショップがどのような地域貢献をするのか思考していく。今後、子どもの

他に、年配の方、子育て世代、高校生など幅広い世代での対象者を設定し、アクションサイクルを回していく必要がある。

本アートワークショップで作った作品について、廃棄物にならず延命をしたのちの素材の再利用の循環については今後検討していきたい。少しでも廃棄物が廃棄物にあるまでの時間を延ばすだけでなく、その先の提示について探していきたい。デジタル化する場合も、現物はどのように保管するのか、捨ててしまう以外の選択肢についても検討していく必要がある。

そして、本研究では、観察の中で出た子どもたちの反応を元に結論を出したが、心理学方面でのアプローチや数値化した結果などを調査することで、今後につながる新たな知見についても探していきたい。

謝 辞

本論文の執筆、本研究の遂行が出来たのは、多くの方のご協力の賜物であり、入学当初からの2年の間に多くの刺激をいただける出会いのおかげでございます。ここで一部ではございますが、感謝を伝えられたらと思います。

はじめに、主指導教員としてご指導いただきました佐藤千尋教授に心から感謝いたします。他愛のない会話から真剣な相談話まで、真剣な眼差しで聞いてくださり、いつも温かい笑顔で応援の声を掛けてくださり、私の考えや言葉の意図を汲んでくださり「やれるよ！昭島市に、キラキラ作っちゃおうよ！桃葉の思うキラキラ作ろうよ！」と仰っていただけたことを胸に留め研究を遂行することが出来ました。

そして、「物事は、細分化して刻んだものを色々な角度から見たら、自分だからこそ気が付くこと、自分だから手を付けられることがあるはずだよ。」と本研究を進める上で、常に横にいてくださり声を掛けてくださり、迷子にならないよう導きながらも肯定してくださり、背中を押し続けて下さった副指導教員の砂原秀樹教授に心から感謝申し上げます。

M+Project に携わって下さった「あおぞらみんな食堂 みんなカフェ フードバンク昭島」の皆様、「子ども食堂 あねの会」の皆様、「昭島市立共成小学校」の皆様、「Hawaii FOOD BANK」の皆様のご協力があり、本研究を形にすることが出来ました。特に、温かく受け入れて下さった「フードバンク昭島」「フードレスキュー東京」を運営されている軸丸里奈さんには、場所の提供のならず、様々なプロフェッショナルの方々との出会いの機会を与えていただき、何よりも情熱と愛情を沢山注いでいただきました。誠に、ありがとうございました。

また、本アートワークショップにご賛同いただき、お手伝いをして下さった昭島ウクライナ友好協会の小川喜裕さんとの出会い、材料の提供をしてくれたSAMCARA

の杉浦真也さん、潮見スキッパーズさん、そして執筆にあたり多くのご指導いただきました杉浦一徳教授、加藤朗教授、櫻井信秀先輩、関わってくださった全ての皆様に感謝いたします。

最後に、常に見守り味方であり続けてくれた両親、支え応援し続けてくれた大切なお友達、多くの協力と助言をしてくれた KMD の仲間たちに心から感謝いたします。心からありがとうございました。

参 考 文 献

- [1] Anthony Winson, et al. *The intimate commodity: food and the development of the agro-industrial complex in Canada*. Garamond Press, 1993.
- [2] volume = pages = editor = language=japanese publisher = エヌティティ出版 address = year = 2016 abstract = keywords = Amy E.Guptill, Denise A.Copelton, Betsy Lucal, 伊藤茂 訳.
- [3] Sandi Kawecka Nenga. Volunteering to give up privilege? how affluent youth volunteers respond to class privilege. *Journal of Contemporary Ethnography*, Vol. 40, No. 3, pp. 263–289, 2011.
- [4] レイ・オルデンバーグ. サードプレイス. みすず書房, 2018.
- [5] 坂倉杏介ほか. 地域の居場所からのコミュニティづくり: 芝の家の「中間的」で「小さい」グループ生成を事例に. 慶應義塾大学日吉紀要. 社会科学, No. 21, pp. 63–78, 2010.
- [6] 新藤浩伸. ワークショップの学習論. 日本の社会教育/日本社会教育学会年報編集委員会 編, Vol. 48, pp. 57–70, 2004.
- [7] 苅宿俊文ほか. 情報教育とワークショップ: 1. ワークショップの成り立ちとワークショップの学び. 情報処理, Vol. 58, No. 10, pp. 884–887, 2017.
- [8] 大照完. 教師のワークショップ参加・計画・指導のために. 教育問題調査所, 1950.
- [9] 猪山勝利. 少年期の生活体験学習と家族学習の創造. 2004.

- [10] Allison Druin. The role of children in the design of new technology. *Behaviour and information technology*, Vol. 21, No. 1, pp. 1–25, 2002.
- [11] Laura Benton, Asimina Vasalou, Wolmet Barendregt, Leona Bunting, and Andrea Revesz. What’s missing: The role of instructional design in children’s games-based learning. In *Proceedings of the 2019 CHI conference on human factors in computing systems*, pp. 1–11, 2019.
- [12] 山下智也. 子どもと地域を繋ぐ子ども参画のあり方: 日常的な子どもの遊び場「きんしゃいきゃんぱす」の事例から. 2007.
- [13] 佐々木令三. 子どもたちがつむぐ小地域社会へ～真ん中に子どもがいる空間を目指して～. 日本家政学会誌, Vol. 70, No. 1, pp. 47–51, 2019.
- [14] 斎藤史夫. 子どもの『居場所づくり』の可能性と課題. 早稲田大学大学院文学研究科紀要. 第1分冊, 哲学東洋哲学心理学社会学教育学第1分冊, Vol. 52, p. 127, 2007.
- [15] 田村光子. 子どもの居場所の機能の検討. 植草学園短期大学紀要, Vol. 17, pp. 31–42, 2016.
- [16] Kurt Lewin. Action research and minority problems. *Journal of social issues*, Vol. 2, No. 4, pp. 34–46, 1946.
- [17] Stephen L.Vargo Robert F.Lusch. *Service-Dominant Logic: Premises, Perspectives, Possibilities*. Cambridge University Press, 2014.
- [18] 望月照彦. マチノロジー 街の文化学. 創世記, 1977.
- [19] 吉原直樹, 吉原直樹. 都市とモダニティの理論. 東京大学出版会, 2002.
- [20] C. R Rogers. The processes of therapy. *Journal of consulting psychology*, Vol. 4, pp. 161–164, 1940.
- [21] Rosenthal R Tickle-Degnen, L. The nature of rapport and its nonverbal correlates. *Psychological Inquiry*, Vol. 1, pp. 285–293, 1990.

- [22] 天野秀昭. プレーパーク (冒険遊び場) のこれまでとこれから. 子どもの権利研究第子どもの居場所ハンドブック. 子どもの権利条約総合研究所, Vol. 22, pp. 14–15, 2013.

付 録

A. グッズについて



図 A.1 KMD FORUM で配布したキーホルダー

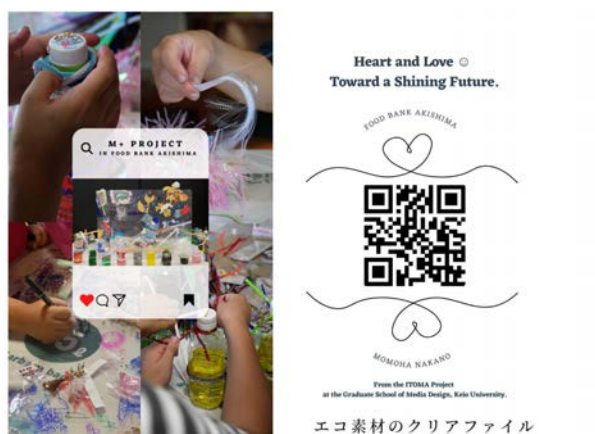


図 A.2 配布したクリアファイルのデザイン



図 A.3 クリアファイルと子どもたち

再生率 40 %以上の PP(ポリプロピレン) 素材を使用しているクリアファイルである。意図として、クリアファイルという作品として物質的に経験を残すことで、振り返りの品としての目的がある。

B. 共成小学校での講義について



図 A.4 宣伝用ポスター



図 B.1 共成小学校での講義