

鳥取県をフィールドとしたソリューション実践プログラムに関するカリキュラム開発

Curriculum Development of a Solution-oriented Program in Tottori Prefecture

<プロジェクト・メンバー>

苅宿俊文, 稲積宏誠, 長橋透, 宮川裕之

青山学院大学 社会情報学部

Aoyama Gakuin University School of Social Informatics

1. 活動について

1-1 活動の概要

2018年3月に締結された鳥取県と青山学院大学による包括連携協定に基づき、青山学院大学社会情報学部附置社会情報学研究センターは鳥取県内でフィールドワーク活動を行った。鳥取県鹿野町の古民家を借り上げ、地域住民との関係をつくりながら活動の拠点を整えた。8月には新潟県で行われた大地の芸術祭を訪れ、地域社会での芸術の役割を視察すると共に、シンポジウムとワークショップを開催し、鳥取県での活動を発表した。8月下旬から9月中旬にかけて2つの研究室が鳥取県を訪れ、地域調査活動を行った。9月2日には、苅宿研究室が鹿野町でデジタル機器を使った芸術表現体験活動のワークショップや、アナログ作品の展示などを開催。地元の小中学生を中心に地域住民の方々との交流が生まれた。また、鳥取市鹿野町の地域に根ざして活動をする劇団「鳥の劇場」にてワークショップの体験や義務教育学校である鹿野学園にて地元の盆踊り練習に参加をするなど、地域住民との交流を行った。長橋研究室は鳥の劇場の公演を視察し、また、地域の活性化活動を行っているNPO法人まちづくり協議会委員会へのインタビュー調査を行った。

地域の実態に関する調査活動として、学生が鳥取県と持続的な関わりを持ち「関係人口」になることを目的として、各研究室が鳥取市内でのアクティビティや調査活動を行い、鳥取県外でのその活動報告を行った。

1-2 スケジュール

2018	3月	鳥取県と青山学院大学が包括連携協定を締結
	8月	新潟大地の芸術祭 松之山オープンキャンパス 青山学院大学社会情報学研究センター鳥取分室開所式 苅宿研究室 鳥取訪問
	9月	ワークショップ・展示イベント開催 長橋研究室 鳥取訪問
	10月	鳥取県知事インタビュー
	11月	青山学院大学相模原祭出展

1-3 「青山学院大学社会情報学部附置社会情報学研究センター鳥取分室」

青山学院大学は社会情報学部附置社会情報学研究センターは鳥取県での活動拠点として、鳥取県鹿野町に社会情報学研究センター鳥取分室を開設した。8月21日(火)には開所式を行った。開所式では鳥取県知事の平井氏をはじめ、NPO法人いんしゅうしかの

まちづくり協議会理事長佐々木氏や鹿野学園村尾校長先生、鳥の劇場代表中島氏など、県、市、地元関係者

や現地小・中学生をはじめ、山陰中央テレビや日本海新聞など多くのメディア関係者が来場した。

1-4 掲載メディア（一部抜粋）



●日本海新聞2018年8月22日掲載



●日本海新聞2018年9月3日掲載



●ニュースevery日本海2018年8月21日放送



●山陰中央テレビ2018年9月13日放送

2. 活動の詳細

2-1 鳥取県内における芸術表現体験活動の報告

i. ワークショップ活動報告

2018年9月2日に鹿野町内の施設「しかの心」にて、ワークショップを開催。学習コミュニティデザイン研究ユニット(LCD)が研究開発を行った iOS アプリケーション「WSD-Gadget.f」を活用したデジタルワークショップを行った。

●使用アプリケーション

iOS アプリケーション「WSD-Gadget.f」を活用して行ったワークショップは以下の3つとなる。

○逆転時間ワークショップ

撮影した動画を逆再生して作品をつくる。逆再生を利用することで普段の動きではありえないことを表現することができるため、非日常を味わうこともできる。
例) 紙を破いている姿を撮る

→破れているはずの紙が元通りになる など

○ドリコマワークショップ

静止画を連続して撮影したものをつなげてアニメーションをつくることができる。静止画をつなげるため、通常の動画撮影ではできないトリック動画をつくることができる。

例) 少しづつ横に動きながらジャンプの瞬間を連続して撮影する

→空中を移動している動画が完成する。 など

○ミラーカメラワークショップ

縦、横、斜めの線対称になっている写真を撮影することができる。撮影した写真は上下、左右に鏡合わせになるため、撮った写真を人の顔やモンスターに見立てることができ、想像力をかきたてるワークショップ。

●ワークショップの内容

午前の部

アイスブレイクとしてチーム対抗のジェスチャーゲームを行う。チーム対抗にすることでその後のメインワークの活性化をはかった。参加者は小学校低学年から中学区生と幅が広がったため、「うさぎ」や「歯磨き」などの身近なテーマを設定した。メインワークでは、魔法学校とマジシャン学校で進級するための試験を手伝ってもらうという設定のもと、映像制作を行ってもらった。逆転時間を用いて「ふしぎな消える絵をかこう!」「破れた紙も元どおり!? マジシャンになろう!」「魔法のじゅうたんにのってみよう!」「人を消しちゃう!? 魔法の杖を使おう!」というミッションを提示し、作品を制作してもらった。プロジェクターで作品発表を行った。工夫したところやこだわったところなどを保護者の方々に向けて解説してもらう。

午後の部

ミラーカメラを使ったワークを用意した。「モンスターを探そう」というテーマを設定し、身近な場所やモノをモンスターに見立てられるような写真を撮影してもらう。撮影した写真をその場で印刷し、ワークシートへ貼り付け、モンスターの「名前」「住んでいるところ」「性格」「好きな食べ物」「得意なわざ」「みつけやすさ」などを自由に想像して書き込んでもらい、モンスター図鑑を作成した。また、子どもだけでなく大人にも参加し、年齢に関係なく見つけたモンスターやその特徴など想像したことを発表し合った。

ワークショップ総括

初対面で学年も異なる子ども同士でグループをつくることで、子どもたちが環境に馴染むまでの環境づくりなどを工夫した。例えば、今回のワークショップでは、小学2年生から中学3年生まで幅広いことが事前に分かっていたため、グループワークでは年齢の高い子をファシリテーターに近いような役割として動いてもらうよう促した。年齢の低い子どもたちのお兄さん、お姉さん役となってもらうことで、低学年、高学年の参加者間でコミュニケーションを撮ることができ、一緒に作品をつくることができた。また、ワークショップでは、子どもならではの面白い発想や、作成中に自然と子どもたち同士で協力しながら会話のやりとりが生まれていた。



道具をつかい、逆転時間の動画を撮影している様子



撮影した動画を見て、アイデアを出し合っている様子

ii. 展示活動報告

第一回青学鳥取分室特別研究公開として「視覚表現を楽しもう！フェナキストスコープから VR まで」という展示体験会を開催した。青山学院大学社会情報学部と地域住民の方々との交流を目的とし、その活動を知ってもらうため、デジタル・アナログによる視覚表現を体験してもらった。

展示の内容は以下となる。

●アナログ体験

○フェナキストスコープ制作体験会

フェナキストスコープとは、穴の空いた円盤を回転させ、空いている穴を覗くと、中に描いてある絵がまるでアニメーションのように動くアナログ機器である。誰でも容易にデジタル機器で動画が撮れ、てしまう時代だからこそ、アニメーション動画の原点であるフェナキストスコープを鳥取県鹿野町の子供たちに

知って、体験してもらいたいという目的があった。制作では子供がオリジナルのフェナキストスコープをつくることができるよう、多様なシールなどを準備した。また、初めて見るであろうフェナキストスコープを面白がってもらえるように、鏡や照明などを工夫して展示空間を設計した。

○さぶろうさんとトリックアート写真

鳥の劇場の俳優である「さぶろうさん」をキャラクター化し、街の人に親しんでもらいたいという目的から、さぶろうさんの等身大パネルを制作した。遠近法を使ってトリックアート写真を撮影できるように鹿野町のメインストリートに配置し、写真を撮影。その場で印刷をして作品をつくってもらった。さぶろうさんのインパクトなども相まって、面白がる子どもたちから撮影方法や構図などのアイデアが多く出てきた。

●デジタル体験

○VR 動画体験

ヘッドセットを装着することにより、360 度が見渡せるバーチャルリアリティ（VR）動画を制作。青山学院大学の校内や渋谷のスクランブル交差点、新潟県で行われた大地の芸術祭などを 360 度カメラで撮影し、鳥取分室で視聴体験してもらった。また、鹿野町を 360 度カメラで撮影をし、青山学院大学相模原祭で来場者に鹿野町を体験してもらった。

○映像コンテンツ

鳥取と青学生を結ぶコンテンツとして準備期間と鳥取滞在中に動画を作成した。完成した動画コンテンツは鳥取分室のほか、青山学院大学相模原祭でも鳥取の PR として放送した。

○二十世紀なしを用いた動画コンテンツ

鳥取県の特産品である二十世紀梨を用いて、動画コンテンツを作成。二十世紀梨、新甘泉、幸水など、様々な産地の梨を食べているうちに二十世紀梨をかじったときの「カシャ」という音がいいことに気がつき、なしをかじった音と人間の動きを組み合わせ、動画を作成した。

○鳥取旅行動画

『鳥取チャリ旅』として、鹿野町を中心に自転車で旅行記の動画コンテンツ。鹿野町の町並みやジェラート屋などを訪れた。アクションカメラや360度カメラを用いて撮影。

○ゼミ生紹介動画

鹿野町の方々にどんな学生が活動をしているのか知ってもらうため、苅宿研究室のゼミ生の性格や雰囲気、30秒で紹介する『カリゼミ図鑑』動画コンテンツ。

○鳥取CM

鳥取県で楽しんでいる姿をPRするためにCMを作成。鳥取の自然をテーマに、絵コンテを作成しコマ割り、プロットをつくり、学生が鳥取県を全力で楽しんでいるCM動画を3本作成した。

iii. 広報活動

●Tシャツで活動をアピール

鳥取県や地域の方々に活動を知ってもらったり、話しかけてもらったりするきっかけづくりの一環とし



オリジナルTシャツを着て地元の方をお出迎え



はじめてみるというVR動画に夢中



地元の子どもたちに大人気のイーゴくん



フェナキストスコープ制作体験会の様子



一日目：『青学社構内鳥取なう』
コンセプト：とにかく青学生(東京の学生)が鳥取県で活動しているということを知ってもらう
Tシャツ色：ピンク



二日目：『青学生×鳥取県版』
コンセプト：Tシャツを通して鳥取県版の魅力を伝えること。県内の学生が鳥取県をさらに楽しむ、活用する機会を豊富に創出する
Tシャツ色：サイトグリーン

(制作Tシャツ 一部抜粋)



て、カラフルなオリジナルTシャツを7種類作成した。違う色のTシャツに活動状況などを表すメッセージをプリントし、毎日違う色・デザインのTシャツを着用。地域の方とのコミュニケーションのきっかけや活動、鳥取分室、イベントのPR、SNSなどでの発信に活用した。

● SNS 活用

上記の映像や写真などのコンテンツを活用してSNSで広報活動を行った。動画や写真を定期的にアップロードすることにより、活動を知ってもらい、興味を持ってもらうきっかけとなることを目的とした。主に同年代の大学生にリーチしやすいinstagramとTwitterを活用し、写真や動画を作成。活動準備期間に撮影、制作した動画やカラフルでメッセージ性のあるTシャツを着て、鳥取で実際に活動している写真などをアップロードしていった。また、ワークショップの集客にはWebサイトを作成することができる



google site というサービスを用い、大規模な開発を行わずに低コストで作成できるサービスを活用した。

2-2 鳥取県での実状に関する調査

9月7日から9日まで、長橋研究室が鳥取県を訪れた。事前に鳥取県の観光資源、政策、人口推移などのデータなどを用いて事前調査を行い現地を訪れた。水木しげるロード（米子市）や白壁土蔵群（倉吉市）、鳥取砂丘（鳥取市）などの観光資源を視察した。9月8日は鳥取市の鹿野町で開催された第10回目の鳥劇祭を訪れ、地域に根づいて活動をしている「鳥の劇場」主催者の中島諒人氏のお話を伺った後、実際に演劇を鑑賞した。9日は地元のNPO法人いんしゅうしかのまちづくり協議会の副理事長である小林清氏に、地域活性化のための町での活動紹介や地域が抱える問題などのディスカッションを行い、学生の率直な質問に答えてもらうなど地域活動の実態調査と交流を行った。



米子鬼太郎空港にて記念撮影



鳥の劇場中島氏へのインタビュー



鳥取砂丘を訪れましたが残念ながら雨でした



NPO法人いんしゅうしかのまちづくり協議会
小林氏へのインタビュー

2—3 鳥取県外での活動

i. 「大地の芸術祭越後妻有アートトリエンナーレ 2018」活動報告

大地の芸術祭は、アートにより地域の魅力を引き出し、交流人口の拡大を図る 10 年計画をもとに企画された芸術祭である。3 年に 1 回開催され、今年で 7 回目を迎える。本学社会情報学研究センターによる鳥取県での活動テーマのひとつである「関係人口増大」を考えるにあたり、アートでの地域活性や地域の関係性の視察調査や実行委員会の活動のインタビューを行った。また、8 月 25 日には大地の芸術祭のプログラム「松之山オープンキャンパス」にて、鳥の劇場の代表、中島諒人氏と共に表現ワークショップやフォーラムの参加など、鳥取県での活動紹介を行った。

ii. 青山学院大学「相模原祭 2018」 出展報告

青山学院大学相模原キャンパスの学園祭である相模原祭が 10 月 6 日(土)、7 日(日)の二日間開催された。相模原祭には、青山学院の学生やその友人、保護者、相模原キャンパス近隣住民の方など、多くの人が来場するため、多くの人に社会情報学部生の活動と鳥取県の魅力を知ってもらう機会となった。鳥取の「関係人口」となった社会情報学部の学生が、自分たちの場所へ戻り、自分たちが土地の魅力や取り組んだ活動を展示や体験ブースを通して伝えることで関係人口を増やすことを目的とした。各企画の相模原祭での展示の目的や展示方法について以下にまとめる。



これまでの活動やこれからの展望を記した冊子を作成し、松之山オープンキャンパスで配布

○チラシ・看板を用いた集客

より多くの人に来てもらうため、チラシや看板を用いて宣伝活動を行った。チラシは、表にTシャツなどの展示物や蟹などの鳥取県の名産品の写真を載せることで、私達が行なっている展示の内容が一目でイメージしやすいようにし、裏に教室内展示物の配置図とそれぞれの展示物の簡単な説明を載せることで、来てくださった方が教室内をまわりやすくなるよう工夫した。看板には、一目で鳥取県についての企画をしていることがわかるよう、教室名、「鳥取」という文字、名産品である蟹の絵を大きく描いた。チラシや看板を持って外へ宣伝に行くようにし、2日間で300名ほどの方にご来場いただくことができた。

○Tシャツ展示

鳥取県での活動中に日替わりで着用したTシャツを、山のように重ねて展示した。入り口から最も見えやすい場所にカラフルなTシャツの山を作ることで、廊下を歩いている人の興味を引きたいと考えた。

○新聞展示

9月2日に鹿野町で行ったワークショップの様子が掲載された日本海新聞の記事を「活動が鳥取県の繁栄に繋がってほしい」という思いを込めて、平らな状態から折り紙の手順説明書のように1段階ずつ、鳥の形になっていく様子が見えるよう展示した。



相模原祭での鳥取県展示の様子



相模原祭でのフェナキストスコープ制作体験

○フェナキストスコープ体験ブース

鹿野町で行った体験会と同様に小学生を中心に、来場された方にフェナキストスコープに触れてアニメーション映像の原点を体験してもらった。相模原祭ではより多くの方に手軽に楽しんでもらえるよう、来場者にオリジナルの物を作ってもらうのではなく、事前に用意した複数の絵柄の中から選んでもらった。

○VR 体験ブース

鹿野町の街並みを 360 度カメラを使って撮影した映像を、VR ゴーグルで見て、体験してもらった。実際に鹿野町の様子を見渡してもらうことで、鹿野町の魅力を伝え、VR 映像の面白さも体感してもらうことができた。小学生から大人まで多くの方が興味を持ってくださり、2 日間を通して多くの方に体験してもらえた。

○鳥取映像作品展示

鳥取での活動とその事前準備の様子をまとめた映像や、山陰中央テレビで放送された活動の様子、平井伸治鳥取県知事のインタビュー映像の 3 種類の映像を展示した。映像を流しているディスプレイの下に映像のリストを貼って、来場者に視聴映像を選んでもらった。また、映像を流し続けることで BGM の効果もあった。

○活動内容・鳥取県の魅力紹介パネル

鳥取県と青山学院大学の包括協定の説明や関係人口増大プロジェクト、また苅宿研究室が行っている学習

環境デザインについての説明パネル、私たちが活動中に撮影した写真パネル、鳥取県の美味しい食べ物や魅力的な場所を紹介するパネル、長橋研究室の活動内容を紹介するパネルの展示を行った。美味しい食べ物や魅力的な場所について紹介したパネルでは、鳥取県の魅力を言葉でも説明することができ、来場者に直接活動の内容を伝えた。

○チェキ撮影ブース

鳥取県で撮影した写真を背景に、チェキで記念撮影をした。チェキで撮影した写真と共に下記の鳥取県のパンフレットなどを手渡し、鳥取での活動を伝えた。

○鳥取県公式ポスター・パンフレット

鳥取県庁より、蟹や星をアピールするポスター、鳥取でのインターンシップや観光の情報が掲載されているパンフレットをいただいたため、教室の出口に掲示した。他の展示物を見て鳥取県に興味を持ち、多くのパンフレットを持って帰ってもらえた。

3. 個人活動報告

以下、鳥取県での活動に参加した学生の報告となる。

18116108 坂本 空海

私は、2018 年の夏の鳥取研修において、青山学院のオリジナル T シャツを作成しました。青山学院のオリジナル T シャツというのは、大学の購買で販売している公式のものではなく、苅宿ゼミ独自に製作したものです。新たに苅宿ゼミオリジナルな T シャツを作る理由としては、3 つ挙げられます。一つは、私たち自身を知ってもらうため、もう一つは、私たちの活動を理解してもらうため、最後に T シャツを通じて鳥取に住んでいる方々とのコミュニケーションツールとして使用するからです。

まず、私たち自身を知ってもらうために、T シャツに所属をプリントしました。「青山学院」の文字はもちろんのこと、「社会情報学部」の文字を入れ、所属を明らかにする要素を盛り込みました。これは、私たちを知ってもらうためだけでなく、人と人が都会よりも密接な地域社会で、素性のわからない“よそ者”になってしまい、周りの住民に警戒心を持たれないようにする目的もありました。

次に、私たちの活動を理解してもらうために、今どんな活動をしているのかを T シャツの文字に入れました。例えば、子供向けのショートワークショップの前日には「準備中」の文字が印刷された T シャツを着たり、当日には「本番中」の文字が入ったものを着たりして、自分たちの活動をアピールできるようにしました。

最後に T シャツを通じて鳥取に住んでいる方々とのコミュニケーションツールとして使用するために、“ツッコめる”言葉を盛り込みました。この“ツッコめる”T シャツを考えるというのが、私にとって一番難しい作業でした。“ツッコめる”要素を入れ込むためには、コミュニケーションを取る両者に共通認識を提示しつつも、そこに説明を加える余白が必要というので、T シャツの文字案を作成する際に実感しました。例えば、T シャツを着る 7 日間のうちの 4 日目に「睡

眠不足 鳥取で夜更かし」を文字の入ったものを着ました。この言葉にした意図は「合宿が楽しすぎて、夜まで話したりして寝られないのかな?」「もしかして、2 日目にワークショップするって言っていたからその準備で寝られないのか?」と興味や疑問を持たせて話しかけてもらったり、T シャツの文字を使って自分たちから話しかけるためです。さらに、派手な色合いの T シャツをチョイスし、それを着たゼミ生 10 人で、鹿野の町を歩いたり、ご飯を食べに行ったり、温泉に行ったりして、遠くから見ても、人の目を惹くように、目立つように工夫をしました。“ツッコめる”文字と派手な色の T シャツを手段として、たくさんの人に話しかけていただいて、ゼミ生の仲間がおすすめの場所や鳥取の事を教えてもらっている姿を見たときに、案を何回も練り直して本当に良かったと感じました。そして、私たちの T シャツに興味をもってくれて、ツッコんだり、話しかけてくださった鳥取の方々ありがとうございました。

18116123 清次 奎太

私がこの鳥取県の活動を通して得たことは、大きく分けて 2 点ある。それは、調整能力と経験である。今回、鳥取県での活動では全体の取りまとめの役割を担っていたこともあり、ほぼすべての企画に携わるように心がけていた。自分で行っている企画のことはもちろん、その他の企画の進捗状況や企画が難航していないか、全体での情報共有など、注意深くグループ全体の調整に関して、準備期間から本番まで意識し続けられたのではないと思う。その中で、もちろん準備期間中に全員のゴールイメージが曖昧であったり、企画が頓挫してしまうという問題もあった。しかし、全員の「楽しむ」という思いが一つに定まっていたこと、常に全体を俯瞰し、調整できたことで、準備から本番まで全員で成し遂げられたと考えている。

そして、ゼミ生 3 年の 10 人全員で実際に鳥取県に赴き、ワークショップなどそれぞれの企画を行えたという経験自体が、全員にとっても、自分自身にとっても大きなものであると実感した。これから卒業研究のため、ワークショップを基盤とした学習環境デザインや教育学という分野の専門家になっていかなければならないと思う。その時にこの鳥取県での経験が効果

的なものになると考えている。さまざまな関連文献を参考にするとときに少し難しい理論なども私たちの具体的な経験と結びつけて考えることができ、加えて、全員で同じ経験をしたことで、全員で共感することにより、理解度の向上に繋がるのではないかと考えている。現在求められているT型人才になるための準備が整ったという点において今回の経験は自分の中で非常に大きなものであったに違いない。

鳥取県での活動では、まず自分自身が楽しむことをテーマに、ひたすらに楽しいことを考えていた。それは非常に不思議なことで、楽しいことをしていると周りの人も興味を持ってきて、楽しんでくれる。「誰かを楽しませるためには、まず自分が楽しまなければ始まらない」という言葉があるが、活動を通してその重要性を再認識することができた。これは、現在も持続できていることで、顕著に現れているのはプレゼンテーションであり、今までの自分のプレゼンテーションよりも格段に良くなっていると感じる。それは、自分がプレゼンというものを、人前で話すことに楽しいと感じているからだと思う。色んな話し方の切り口を考えて、どうしたら聴いてくれる人に興味を持ってもらえるのか、楽しんでもらえるのか、その試行錯誤を楽しんでいる。この鳥取県での活動は、夏休みの準備から本番までひたすらに楽しい、面白いことを考え続けた。47都道府県で最も人口が少ない県、しかし、県知事を筆頭に1番面白いことを考えている県、鳥取県で活動が行えたからこそ、このような良い意味での変化があったのだと考えた。

18116132 鈴木 彩聖

<すべての人に楽しんでもらうことの難しさ>

私は9月2日に鹿野学園の生徒を対象にしたメディア表現体験のワークショップを運営した。グループ分けは当日、分室から会場であるしかの心に向かう中での子供たちの様子と、学年を考慮して決めた。中には元々知り合っていた子供たちもいたが、私が担当したグループの子供たちはみんな、初対面であった。ワークは、逆転時間を用いた「ふしぎな“きえる絵”かこう!」とコマドリを用いた「人を消しちゃう!? まほうのつえを使おう!」というミッションを提示し、行ってもらった。

このワークショップでのファシリテーションを通じて、初対面で様々な年齢の子供に楽しんでもらうことと、終了時間を守ることを両立させる難しさを感じた。私の担当したグループの中には、とても元気で活発な男の子もいれば、おとなしくあまり乗り気ではない男の子もいた。全くタイプの異なる子供に対し、同じワークを行いどちらにも満足してもらえるようにすることはとても難しいものだった。研究員の方に、助けて頂きながらなんとかワークを終えたが、時計を見ると終了予定時刻を過ぎていた。時間ばかりを気にして強引に進めようとしてしまうと楽しんでもらうことはできない。だが、終了時間を提示している以上、時間は守らなくてはならない。この2点をどちらも達成するためには、まだ経験を技術も不足していると痛感した。

ワークショップ終了後に研究員の方にフィードバックを頂き、多くの課題が見つかった。様々なタイプの子供がいる中で早い段階でそれを見抜き、その子に適したアプローチをすることが必要であった。また、撮影した作品を発表した際、進行役である私は「楽しかった?」という聞き方をしてしまったため、子供たちはうなずくことしかできない状況を作ってしまった。そうではなく、「どんな所が楽しかった?」「どんな所が難しかった?」という話題を振る聞き方をする事で答えやすい環境を作るべきであった。短時間でいかに打ち解け、楽しんでもらえるかということはワークショップの運営だけでなく、社会人になっても役立つスキルであると思った。

<視覚的なアプローチの効果>

目を引くTシャツを着ていたことで、青学生であるということをすぐに認識してもらえた。そのため、笑顔で挨拶を返してくれるだけでなく、興味を示して「いつまでいるの?」など、質問をしてきてくれる方も多くいた。私はこのことから、ツールをうまく利用することの重要性を感じた。人との距離を縮めるきっかけは会話だけでなく、視覚的なものも有効であるということを学んだ。

18116184 中村 賢季

なにかをだれかのためにつくる。その行為の素晴らしさに気付かされたフィールドワークでした。現代の

世の中はものに溢れていて、そのひとつひとつのありがたさを私は実感せずに生きてきました。そこにあるのが当たり前であり、それらを消費していくことが自然だったのです。ただ、その作られたものにはなんらかの意味や意図があり、それは私たち人間が人間のために作り出したものであるという根本的なことに気づかされました。私は中村工房という名前を頂いて、フェナキストスコープを作りワークショップを行いました。鳥取の子どもたちがフェナキストスコープという中世のヨーロッパの子供たちが遊んでいたおもちゃを使って少しでも楽しい時間を過ごしてくれたらいいなという気持ちで、夜遅くまで学校に残って黙々と淡々にそのおもちゃを作っていました。その時の試行錯誤の過程で、あらかじめ全てデザインしてしまうのではなく余白を残したデザインにしたいと、こどもたちがシールを貼ったり色鉛筆で塗ったりして完成させるという仕様に変更しました。完全な状態ではなく、最後の工程を残しておくことで受け手がものに愛着がわくようになるという、自分にとって新しい考えかたを学びました。

思い出深い準備段階を経て、実際に自分たちが作ったものを展示し、発表するという環境をいただくことができたことがかなり大きかったです。ただ作っただ

けでは終わらずにその作り出したものが誰かの手に届いて、実際に使ってもらうところを見るという体験は普通の日常では味わうことの出来ないものであり、フィールドワークならではのとても良い経験になったと思います。新潟で大地の芸術祭を見て回ったことで、実際に自分の肌でアートを感じることができ、鳥取でフェナキストスコープを展示する際にどのように展示したらオシャレで人の目を惹くものとなるのかを考える際のインスピレーション源になりました。自分の肌で感じることもフィールドワークのお陰であると強く思います。大学生になって、なにかに本気で取り組むという経験ができたのはこのゼミに入ってからであり、自分の選択が正しかったと胸を張っていうことができます。このフィールドワークで得た経験は一生忘れないものであると思います。将来自分が今よりももっと大人になったとき、大学生時代の自分を振り返ったときに一番に出てくるものであり、かけがえのない思い出として残っていくだろうと思います。知識としてだけではなく、しっかりと記憶に刻み込まれるような体験をすることのできた今回のフィールドワークを、大学に通っているが何をしているのかわからないと悩んでいる人たちにもぜひ体験してもらいたいなと感じました。