

自分発 大人のまちの楽しみ方～自分発『アソビノベーション入門』

大人塾月曜コース 第8回

講座タイトル「遊びの楽しさはどこからくるの？人のつながりかたを發明しよう！」

平成26年9月27日（土）10:00～12:00 会場：セッション杉並 於：視聴覚室

講師：美術家 住中浩史

講師：美術家 住中浩史

よろしくお願ひします、住中浩史です。遊びということテーマにお話をさせて頂くのですが、まずは自分がどんなことをしているのかをご説明させて頂けたらと思います。

何かを生み出したり、人と人がつながって、そこから何かが生まれる『場』を作る仕事をしています。

美術家、芸術家と言われていますが、自分は作品を作って観てもらおうというよりも、常識の幅を広げるきっかけになるモノを作っていて、ちょっとずつ、こんな見方もありなのかと、世の中が広がって見えたらと願って活動しています。

広島県出身で、普通の大学を卒業したのですが、現代美術で村おこしをする動きがありました。そんなことがありえるのかと疑問に思いつつ、そこでのプロジェクトに参加しました。海外のアーティストがやってきて村人と交流したり、地元の村の人とのつきあいから、新しいドラマがうまれたのです。異質というか、違ったものや視点を取り入れることで、人と人が繋がり、新しいものが生まれる。その経験から、現在は学校教育の中にも足りない部分があるんじゃないかと、学校でも活動をしています。

今は主に、『場』をつくる活動をしています。

自分がテーマにしているのは、新しいドラマが作れるような場づくりと、起きているドラマが加速するアイテムづくりです。イベントをやったあとに、日常に戻るのは寂しいですから、町の人が主体的に動くような『場』をつくっています。

長野県の学校の階段下にアートセンターというよくわからない場をつくりました。子供たちと一緒になにかつくれたらと動き始めた企画でしたが、中学校は科目に先生が別れ、放課後は部活に分かれかなり縦割りの構造です。その中で、あいまいなもの、あいまいな空間をつくったのです。カフェをつくり、そこに

親でも先生でもよくわからないマスターがいる。言いたいことを話して帰っていきます。会話が生まれ、ドラマがうまれました。

せっかく、こういう場ができたのだから、空間を残していきたいと思って、残すことができました。

参観日に養護学級の生徒が親にお茶を振る舞ったり、学校を美術館にするというイベントでは、中学生が出迎える場になり、やがて東京からのクリエイターがきたり、OBが場をつくったりと。次々に人と人が繋がり、新しいものを作っていました。これが自分の『場』づくりの始まりです。それまでの学校に、こういう空間が無かったのですが、生まれると違うドラマが出来たのです。

名古屋の町では、屋上緑化の場所を直していきました。上映会やビアガーデンができるように改良し、誰もが集まれる場に変えました。

町の隙間でも何かできるかと思っていて、場づくりをやりたいのですが、都会では家賃が高い。運営が大変。そこで、屋台というカタチを考えました。

食とアートのイベントで作ったのは、屋台付きの鍋です。攻めた遊び方ができないかと、自転車でひっぱり、鍋屋台、焼き肉屋の屋台。機能としては机の上にかセットコンロを乗せただけなのですが、この屋台をもっていくと、それだけで人が集まってきました。こういう感覚を大切にしたいと思って、アイテムを作っています。

営業しようと思うと保健所の許可的に無理があるのですが、私的に花見に持っていくみたいな遊び専用の屋台があっても良いのではと。

みんなで蒸し鍋をつくれる屋台もつくりました。

そして、県の企画したイベントだったので、県民に使って頂けるものを作ろうと、日本の林業をなんとかしているベンチャー企業の営業さんのために、木のスプーン手作りワークショップ用の目立つ屋台を作りました。また、移動する風呂も考えました。山のほうで、観光農業をしている団体がいて、そこで山に風呂をもっていったらステキだよねという発想です。

ドーナツ屋さんの屋台には、横に対話ができる椅子をつけています。



個人的な感覚でモノを作る。これは『世の中の為』にというより、個人で良いな、素敵だなと思う感覚。例えば数あるピカソの絵の中でも、「私はこの絵が好き」というのがあると思います。「ピカソはすごい人」だから全てすごいと思うのではなく、そこで個人的に心動かされたものを大切にするといった感覚の部分ですね。

自分としては地域活性というよりも、個人活性をテーマに活動しています。個人が活性することで、地域に広がっていくのではないのでしょうか。商店街の活性事業のときに、商店街全体を考え商店会組合にお金をかけることよりも、外からきた個人経営のカフェによって、新たな人の動きができてそこから活性化していくことも多いですね。

ある個人が面白そうなことをしていると、地域にいる個人が面白いと思って、活動が広がっていく。屋台も、個人や小さいグループですね。

今回のテーマである『遊び』や『ノイズ』について、80—90%は通常システムでいい、しかしのこりの10—20%は、既存の常識、概念、価値観とはまったく違うものがある必要があるのではと思っています。

地域や社会や種族、個人の精神構造にいたるまで、ノイズによって、安定し、変化していると思います。

個人としては、生きるためには働かなければだけど、全部を仕事に捧げる人生は疲れてきますよね。仕事のために休むのでは心が疲れてしまいます。一方、

休みの日にさらに疲れる草野球をしている人もいます。そんな人のほうがイキイキしている。

また、社会としてみると高度経済成長のときには、お金を稼ぐというビジョンが大きかったとしても、それ以外にノイズ多数があったと思います。地域のお祭りやコミュニティに関わらなくてはいけなかったり、親戚親兄弟とのつきあいに時間をとられたりと、今より『経済発展』以外のノイズがたくさんあった。

限界集落と言われる田舎をしてみると、青年団などの組合があつて、コミュニティとして一体化して、システムがしっかりしています。しかし、しっかりしてる分、その中にやりたいことがない若者は都会に出ていってしまいます。村の伝統の太鼓はあるのですが、その「前座として若者にバンドのライブをやっていいよ」と粋を大人が用意できれば、若い子にもその場に可能性を感じるができるかもしれません。大人が大人の余裕でノイズに寛容になれば、違う可能性が生まれるでしょう。

自分としては、いかに、ノイズを残し続けていくのかが重要だと思っています。既存の価値観から、価値を認識できないもの。既存の概念に対して効果のなさそうなこと。全く違う価値観を持つもの。遊びやノイズは、無意味、無駄、バグ、エラー、害、悪とさえいわれるかもしれません。

新潟県のアートで村おこしは、成功したと言われていています。今では観光客も来ていますが、最初はアートよりも福祉をとの声で反対運動までありました。しかし今、その地域で現代アートは常識になりつつあります。80%の方になってきたのです。観光客がアートに飽きたときには、人が来なくなってしまいます。だから、今のうちから次の20%を用意しないと。今の当たり前から、越えるもの。ノイズですね。

岡山で、都会から移住してきた少しアウトローよりの面白い人のための移動型カフェを作りました。これはその人と町の人とつなげるため、街の人と異分子と接点として動き出したのです。最終的に「ああいう変な人もいるのも良いよね」となっていってほしいと思っています。

和歌山県では、ひき売りという文化がありました。魚を捌いて売るお仕事です。おばあちゃんが町を歩いていて、呼ばれると捌いて売って。お店ではないのですが、町をちょっと使わせてもらっているかたちです。町を使うひそやかな使い方が暮らしによいのでは、この文化を残せればと、ラムネを売ったり、町中

で何かできるような新しいひき売りをつくっていきました。

浜松では、タイヤがついた移動型のライトボックスを作っていて、「町の中でも飲めるよ！」とカウンターのついたバーにもなっています。

このように自分としては、社会の『遊び』になるような人がみつかったら、その人がもっと生きてほしいと思い、そのためのアイテムを作っています。そうしてもっと『遊び』が広がるとよいなと思っています。

学習支援者 広石

価値がわかった時点で負けなのかも。わけのわからないものを地域や組織、日常に組み込むことが重要なのかもしれません。休憩と遊ぶことは違って、仕事していない時間が遊びと思いがちですが、本当にそうでしょうか。「仕事ではない」のように、なにかを否定したものが遊びではなく、遊びそのもののエネルギーに注目した方が面白くなります。10%くらい、意味がよくわからないものが存在するだけで、変化が生まれます。

講師：美術家 住中浩史

ほんとうに意味がないものをつくるんじゃないですよ。角が丸い携帯をつくった無印良品とかやっているデザイナーがいるんですが、その人は携帯を自分の感覚でこういうのがいいと本気で思ったものを作ったら人々に受け入れられた。ところが、理屈とかアンケートとかで考えるとバッテリーの持ちや画面の大きさなど、機能面の不満に対応するだけになる。なにかあるなーと思ってやってみて、こっち気になるなーを本気でやってみる。これが10%なのでしょう。

学習支援者 広石

机とガスコンロを置いただけの屋台なのに、あそこまでこだわることに意味があるのですよね。

講師：美術家 住中浩史

こだわりを追求することも遊びになるのです。自分は遊び心が欲しくなります。机にコンロだと遊びがなさすぎる。

すごく静かなことにこだわりがある人だと、茶室に鍋を持ち込んで。鍋道をつくる人もいるかもしれない。また派手好きならコンロを 100 個用意して、100 種類の鍋を作るイベントをするかもしれない。

個人のこだわりを詰めていくこと、それこそが消費者としての遊びではなくて。本当の意味の『遊び』なのではと思っています。

また、遊びはつねに動いていくのではないのでしょうか。飽きる、ダレるということ。例えばまちづくりなどにはその設定に入っていないなと思います。みなさんB 1 グランプリや、ゆるキャラにもう飽きていますよね？もうこれ以上やらないほうがよいと思いますし、実際やめたほうもよいものもあります。

続けていくのも美德ですが、続けていく中でも変化が必要。バージョンアップです。ちょっとやり方を変える。ガラッと変えるのではなく、すこしだけ方法、視点を変えてみます。

花火大会を毎日やったら騒音ですよ。1 日だけで消えるからこそ、楽しく美しいのでしょう。イベントは、花火大会くらい人を感動させなきゃいけない。じんわりと長く続けるときには、また違うやり方があると思います。

学習支援者 広石

イベントをやらなきゃと思うと、盛り上がりだけに注目してしまいます。夏休みの遊びを振り返った時、「ちょっと疲れました」という意見があったのです。緩やかに続いていく遊びも大切ですよ。

学習支援補助者 齋藤

やってみないとわからないこともあるし、やってみたら継続感、チカラ加減がわかるというか。ブレーキを踏んだときも、同じですよ。

講師：美術家 住中浩史

遊びって、素人がよいのではと思います？本業と絡みすぎても、面白くない。普段、やってないから、工場体験や農場体験が面白いのでしょう。

また、自分のこだわりをどう乗つけていくかも重要。

つまり、5W1Hの中のHow「どのように」が大事になっていきます。

「フリマに参加する」。ここに、「どのように」を足してみる。すると、遊び心

の始まりです。派手にしたいのか、お客さんと話したいと思うのか、それに応じて空間の作り方がかわってくる。その人の、「どのように」やりたいかが決まると、イベントも決まっていく。つつい焦って最終的な形から考えがちですが、どんな風にしたいのか、自分の気持ちから考えると、やる行動が次々決まっていって最終的にはいい感じにまとまります。

学習支援者 広石（受講生の遊びを説明してもらおう）
夏休みの遊びで、カンカン缶倒しを説明してくださいよ。

参加者

缶倒し選手権というのをやりました。元々は、大学の部費集めでやっていたものですが、3回以上ストライクがでないのがわかり、3万くらい稼げました。今回は、みなさんに提案してみましたが、最初はノリが悪かったです。次第に盛り上がってきて、高校野球風に、音楽、大会役員、宣誓、胴上げと、全てを真剣にやりました。

講師：美術家 住中浩史
行き過ぎなのが良いですね。

学習支援者 広石
遊びってのは本気じゃないと出来ないのかなと思いました。

講師：美術家 住中浩史
子供の遊びは本気。飽きたら、どんどんバージョンアップする。どこまでいったら、楽しいかを絶えず模索しているんでしょうね。

学習支援者 広石
本気のために動くというのが、重要。緩いのが遊びだと思っていましたが。

講師：美術家 住中浩史
人のつながり方と遊びという視点でいうと。ただ公園で花見をしているだけだと何も気にもとめないですが、何か異常な花見をしていると、なに？となります。人って、想像を越えたものをみると感動したり、好奇心が生まれます。想像の枠内だと、止まってしまうのです。例えば花見で、牛を丸ごと焼いていたら、気になりますよね。まちづくりでも、常識を意識的に越えていくことが人

とつながるきっかけになると思います。

遊ぶって行為も、人とつながるアイテムにもなりえる。どうやったら、人がつながり、楽しむのかと悩むよりも、自分がどこまで楽しんでやれる範囲かを考える。

また、他人を意識するときに対一だと想像しやすい。誰か一人、あの子供、あのおじいちゃんが楽しめることを考えていく。その方が繋がっていく。町の人みなさんのためにと、広くとらえてしまいがちですが、まずは個人から動かすことを考えるのです。

学習支援者 広石

あの子に来て欲しいと思ったバンド活動が盛り上がりますものね。目的にあっただけではなく、ノイズ感。谷中で花見をすると、近くにある芸大生が参加して演奏してくれたりして、芸大生の花見は、すごく面白くなる。誰にも迷惑をかけないようにすると、まちがつまらなくなります。ノイズ感がよいなとおもいます。

講師：美術家 住中浩史

町でやるときには、ノイズをいかに美しくしていくかも大切かと。どうやったら、仲間だけでなく広いみんなが楽しくなるのか。常識から半歩出ているくらいが良いのでしょうか。両足出てしまったら、違反です。公園で仲間だけで勝手にキャンプファイヤーをしているだけでは、美しくない。でも人に迷惑をかけないようにブレーキをかけ何もやらないも美しくない。アクセルを踏んでから戻るといった感じです。キャンプファイヤーをすることも近隣に煙とか大変です。しかし近隣のマンションを全部巻き込んでしまって、参加者として楽しんでもらうことで解決できるかもしれない。やりたいことを工夫していくと美しくなる。

学習支援者 広石

ボール遊び禁止の公園で野球をやろうとして、飛ばないように考えたら、遊び方も変わります。ボール禁止の状況で。どうやって遊べるのかと工夫が生まれます。遊びは制約があるから、楽しめるものがあるんでしょう。

学習支援補助者 齋藤

アーティストの行うことが、個人活性であり、自己満足と、なぜ言われないのが大事。まちで遊ぶには制約がある。外側を意識するか、しないかで変わっ

ていくと思います。お店の人に話を聞いてきたら、自分のお店だけの関係にせず、紙芝居にして、お店に見せる。ここに、第三者性ができます。自己満足と言われたいし、遊びの意味が還元されます。

講師：美術家 住中浩史

村おこしイベントに関わるとき、自分はいずれ帰ってしまいます。だから地域の人がその他の第三者とどう関わるかを気にしています。

町の遊びなどイベントは、言葉でイメージが変わっていきます。「地域で」アートというよりも、「地域の」アートをと思っています。イベントが終わった後に、その地域のものとして残ってほしい。

自分だけで遊ぶのは美しくないし、かっこよくない。また、遊んでいることに後ろ暗さがあると、本気で楽しく遊べないと思います。

学習支援補助者 齋藤

住中さんのプライベートの遊びと、みんなで遊ぶことと共通点がありますか？

講師：美術家 住中浩史

地方でたくさん人と話した後とは、家に籠ってマンガを読みます（笑）でも人と遊ぶというか幹事体質ではありますね。

ちょっと話を買えますが、芸術家は、過去の自分を救いにいくと良く言われます。創作活動は、過去に出来なかった自分のために行う面もあるのかと。また未来のための一歩もあるかと。

そういう視点で、町でもうちょっと遊んでも良いなと思います。自分の子どものころを思いだして遊びを考えたり、もっと町でこんなことがあってもよいのではという思いから遊んだり。

ただ、認められたいとか寂しいとか、今の自分を救うためだけに、自分勝手に地域を使われても困ります。



学習支援者 広石

「なにをやれば意味があるのですか」とボランティアの相談を受けるときに聞かれます。「何をやれば」を考えると、そこで思考も行動も止まってしまいます。やってみないとわからないことって、たくさんあります。合理的に決められるか、どうかと考えてしまいがちです。何かやってみたい方も、こういうことにぶつかりますよね。会場から声を聞きましょう。

会場質問

空き部屋をツリーハウスにしようと思っています。ところが、親戚からは無駄と言われていて…。

講師：美術家 住中浩史

確かに、そういう意見は良くあります。そんな時は、モノを作ったほうが早いです。何かを作りたいんです、作っていますといっても通じません。ところが、モノが出来ると、説得力も増しますし、こういうのも面白いよねと理解されやすくなります。

学習支援者 広石

萩荘という住宅があって、ボロボロなのでつぶすということになりました。そこには、アーティストや芸大生が住んでいたのので、取り壊す最終日に、友達を呼んで、住宅全部を装飾して交流パーティーをしたのです。すると、大家さん

が感動して、取り壊すのを辞めてくれたんです。今は、アート空間となって、地域に残っています。「この建物を残すべきですよ」と説得しても、伝わらない。でも、実際にやってみたら、地域の人も、建物の価値が分かりました。まちのコミュニティ的な価値を論理的にいても伝わらないのでしょう。

会場質問

活動資金はどうしているのか？行政からお金がでるときも多いが、そんなにできる事業なのか？

講師：美術家 住中浩史

赤字です。自分として社会に意味があると思っています。先行投資です。ロジックで言っても通じないですが、「やりました。こういう可能性があります」とやってみると、伝わります。新しい価値観を作るときには、動くしかない。勝手に作ったゆるキャラの「ふなっしー」も価値になりましたよね。他にも、東北で馬をつかったセラピーなどの話もあるのですが、当初協力してくれなかった行政も、実際にやってみてその実際を見て予算がつきました。行政の担当の人などは、感動しないとどうしようもない。企画を考える人には最終形が見えています。でも他者には見えない。これをイベントにしたり、形にしてみる。すると実感として伝わる。そこで1人が感動したら、似たような人が感動する。感動をつなげるには、見せるのが早いと思います。

学習支援補助者 齋藤

最初は手弁当が多いですよ。だから、そういうことができる大人だけが参加できる。町を楽しくしたい大人がやっている行為なのでしょう。

会場質問

あきらめずに続けていくのは大変。きっぱり撤収するのも大変。素人の自分でもできることはあるのか？

講師：美術家 住中浩史

おすすめの方法があります。1回目は、なんとかできます。小さくても、チャレンジでも、どうにかカタチになります。2回目は反省を元に、もっと良くなります。満足したカタチになるはず。そして、3回目は惰性になります。イベントを続けていくときには、3回目が難しいのです。ですから、おすすめの方法としては、3回目はやったことない要素をまぜ、新しい1回目の要素を入れていきます。つまり1回目、2回目、1回目、2回目と

続けていく。

要するに楽しみたかったら、「やっていないこと」を加えるということです。新しいチャレンジをいれると、モチベーションも残せます。マンネリも防げます。

学習支援者 広石

評価を気にすると続けられないですよ。子供たちが遊びをバージョンアップさせるのは、飽きるから。楽しいという気持ちに従ってやっています。さっき話に出たカンカン缶倒し選手権も、1年に1回だと楽しいですが、毎週は飽きますよね。遊びが求めているペースもあると思いますので、楽しくやれる範囲で続けることも大切なのでしょう。

講師：美術家 住中浩史

楽しそうなところに人は集まってきます。小さい範囲で、まずはやってみる。そこが楽しいなら、人が集まってきます。ところが、楽しそうにできる期間、範囲もあります。

学習支援者 広石

なにが楽しいと思うのか。心の形を把握しづらい時代になっています。「自分はいずれはこれ以上は楽しめない」、「なにを」楽しいと感じ。「なにが」ムリなのか。そういったものを見つめる機会が、今の時代にはないと思っています。バージョンアップしなければと思うと、逆に辛くなる時もあると思うんです。大人って、「〇〇は好きですか」に答えられなくなってきました。事業プランから答えられたり、合理性は指摘できても「好き」とは言えない。

講師：美術家 住中浩史

「楽しい」は過去にあるのでは。

トレーニングとして、楽しかった思い出を思い出してみる。例えば、キャンプに行って、何が楽しかったのか考える。料理している時か、火を起す時か、子供の相手をしている時か、夜の語りか。そんな振り返りから自分の楽しみポイントを発見できます。過去の中から、もう1回、楽しさを考えてみましょう。

学習支援者 広石

小さなワークショップをやってみますか。24時間でハッピーと思った瞬間を考えてみましょう。この24時間以内で、3つハッピーなことを考えてみてください。たとえば、僕は乗り換えがスムーズにできて、無事に間に合いました。小さな幸せですね。書き終えたら、隣同士の方と伝えあってください。

口にだして、幸せを伝えるのは良いことですから、ぜひシェアしてみましょう。
それでは、スタートしてください。



学習支援者 広石

ハイ、ここで終了します。皆さん、話が止まらないということは、幸せな日々を送っているのでしょうね。最後に、住中さんから一言頂きますね。

講師：美術家 住中浩史

話している時の顔が、皆さん、良い顔をしていらっしゃるな一と思いました。幸せについて語るのはお互いに気持ちいいものです。

「地域がどうなったらステキか」と話すのは、未来志向ですね。「この町のここが悪い」とか「最近の若者は・・・」と批判姿勢だと話を聞いてもらえないです。やっぱり人は楽しい会話をしている人と話したいですよ。

また、人間って、適切な『問い』があると答えたくなります。適切な『問い』をしてみると、誰かがアイデアを出してくれます。人と話しているうちに、アイデアは出てきます。

だから大切なのは『思い』、すごいアイデアよりも、アクションをおこす『思い』です。そして、周りの人にその『思い』を語ってみる。「こんな感じのことがしたい」と。しかも楽しそうに。すると、アイデアや仲間も自然に生まれます。

なので自分の心の中の『遊び』の部分を大切にしてください。
今日は、ありがとうございました。