

造形活動による子育て支援への試行

長 橋 秀 樹

キーワード／子育て支援 つくる ダンボール

はじめに

「こどものくに」始動の経緯

『こどものくに』という企画がグランシップ（東静岡駅南口）で実施されて4年目になる。この企画の運営母体は静岡県文化財団（グランシップ内）で平成18年に発起人の鷹野映子氏（NPO法人 日本平香る丘 理事長）の「県内の幼児を持つ若い家族が思い思いに楽しめる時間と空間を保証できる場としてのグランシップの機能を回復させたい」との思いから民間企業やボランティア団体の協力の基に一つの試みとして、この『こどものくに』が提案された。そして平成20年度より著者を総合企画者とする『こどものくに』がスタートする。平成20年度に静岡県文化財団企画制作課から提案された素材はダンボールで実はレンゴー株式会社清水工場の協力により膨大なダンボールの使用が可能となったことからこの素材に決定した。さらに当日の運営スタッフとして著者が授業で担当している科目『子どもの造形』の履修学生も加わることになった。

このような経緯の中で行政・企業・造形会社・美術家・ボランティア団体・学生の6団体が一つのプロジェクトを結成し、『こどものくに』実現への取り組みが始まった。

「こどものくに」企画概要企画内容に関わる次世代育成支援としての機能

・多様な子育て支援のニーズ

企画の主な対象を5歳児未満の親子とした根拠として、この年齢層の子どもを持つ親世代の親子を対象に国が制定した次世代育成支援の中で家庭における子育ての支援が提案されている。その中には①子育てに関する不安や悩みの相談機能 ②身近な場所に、育児相談・親子の交流の場 ③用事や育児疲れ解消のための一時保育の場 ④勤務時間に応じた柔軟な保育サービス ⑤育児休業とつながる円滑な保育所への入所 等が具体的に挙げられている。

地域において積極的に親を巻き込んだ子育て活動を促す環境作りにコンセプトの軸を据える今回の企画の趣旨は、ここで挙げている②の身近な場所に、育児相談・親子の交流の場に合致した活動であることがいえる。

現在の“子育て”をめぐる環境の変化

“子育て”をめぐり極めて重要なファクターはまず人的な環境である。それは子ども達が産まれてすぐに関わる家族という最小単位の社会的環境である。通常子どもはこの環境（家族）下で自然に言葉の獲得と身体の成長を委ねる。

しかし、近年の不況の中で“家族”の生活環境に様々な不安定感が募り、ひいては親子の間

題にまで影響を及ぼし、社会現象にまで発展してしまっている。このように現在の親の“子育て”は厳しい状況下であり、さらに地域での他の家族等のつながりも脆弱になりがちで、子どものさまざまな活動の認識や子どもとの愛着形成に困難を抱える親も見られる。

居場所を失っている子ども達

「空き地」、「秘密基地」と聞くと昭和30年代生まれの著者はゾクゾク、わくわくしてしまう。当時（1970年代）の富士市（静岡県）は高度経済成長が落ち着きはじめると同時に田子の浦港（富士市）の水質汚染問題が話題になるなど今まで人類が直面したとこのない、公害問題が露呈した時代でもある。そんな中でも子ども達は逞しく、少なくとも当時小学生だった私は浜（原海岸）に出ては友達と浜に打ちあがった流木やボールで野球に興じたり、投げ釣りをしたり、また山（愛鷹山）では前日にポイントにしてある木に仕掛けを設置しておいてカブトムシやクワガタを早朝に捕まえに行ったり、車の解体屋に忍び込んで、鬼ごっこ、製紙工場の再生紙をワイヤーで締め固めた重さ1トンもありそうな紙のブロックが数百もあるような場所に忍び込んでドロボー巡査などに夢中になり、当時の子ども達にはお金をかけなくても十分子どもが楽しめる空間があった。しかし当時の大人から見れば、危険が多く潜むこの場所も当時の子どもには大人の監視の目をくぐりぬけたものだけが入場を許される“秘密のゾーン”なのである。

現在でも著者の住む地域の環境は大きく変化することはないが子どもを取り巻く“居場所”は子ども達が“忍び込む”という能動的な手続きではなく“招かれる”という受動的な手続きのもとに取って代わってきている。子どもの遊びに対する質の“変化”というよりも“移行”的状况の中で子ども達はしたたかに与えられた“居場所”（心理的空間を含む）を大人の私から眺めれば彼らは享受しているようにも見える。

子どもを取り巻く環境を思考する

環境構成の必要性

- ・ 幼児の教育は環境を通して行うもの
- ・ 人的環境、物的環境、社会環境、文化環境
- ・ 人的環境は幼児教育にとってことさら重要な環境といえる
- ・ 大人は指導者という立場を強調せず、子どもの目線になって一緒にその活動を楽しみ共に考える立場に
- ・ 自由創造的な雰囲気

複数の人が集い、しかもその中に子ども（幼児も含む）の存在を加えた催し物を考える以上、環境についての配慮は十分に考慮しなければならない要素である。そこで注目する環境を次の3つの環境について考察してみる。

1. 人的環境（社会環境を含む） 2. 物的環境 3. 子どもの経験的環境

人的環境

人がそこに居ることで佇まいが発生する。その佇まいが他者を刺激し、他者の行動に影響を与え、さらにその他者がその他の他者に影響を与える。このような影響の連鎖の中で

場の雰囲気は形作られる。つまり人的環境は目に見えない“気”を発生させる装置の機能がある。(例えば母親がこどもにとって心理的な安全地帯になるように)

物的環境

人が集まり活動する。ましてや造形活動となれば「物的環境」は決定的な要素となる。つまり選択する素材の量、質、状態を利用者が快適かつ創造的に取り扱うことが出来る状況設定である。

今回の物的環境についてはギャラリーという美術界で通称「ホワイトキューブ」と呼ばれる四角く白い無機質な空間が設定されている。

「ホワイトキューブ」は自然にある空間と比較して全くの異空間で、自然界にある複雑な音・匂い、肌理、スケール等はすべて人工的に作らなければならないと同時に人工的に作りきることもでき、人為によるコントロール可能な環境といえる、最も近代以降の現代美術の成立の影にこの「ホワイトキューブ」の前提が大きく関わっていることも事実である。

子どもの経験的環境

子どもの経験的環境を語る上で、人的環境や物的環境、社会環境、文化環境を切り離して「子どもの経験的環境」を語ることは難しいが「子どもの経験的環境」の確保は第一に管理的発想(安全の確保等)に縛られずにいかにして子ども達の自由な活動を保証してあげられるかである。“居場所を失っている子ども達”で取り上げた著者自らの子ども期の経験もひとつの経験的環境の紹介となっているが、その地域の社会環境、文化環境によって子ども達の行動は大きく制約を被ることになるので、総合的な環境の均衡をその都度状況の変化を捉えながら柔軟に調整をしていく必要がある。

「こどものくに」概要

開催期間 平成20年5月3日(土)～6日(火) 10:00～16:00

会場 グランシップ 6階 展示ギャラリー、交流ホール

入場料 無料

主催 財団法人 静岡県文化財団

後援 静岡県、静岡県教育委員会、静岡市教育委員会、静岡県文化協会、社団法人静岡県紙業協会、静岡県子ども会連合会、静岡市子ども会連合会、静岡県保育所連合会、社団法人静岡県私立幼稚園協会、静岡県地域女性団体連絡協議会、あさひテレビ、株式会社テレビ静岡、静岡第一テレビ、NHK静岡放送局、朝日新聞静岡総局、静岡新聞社、静岡放送、産経新聞社静岡支局、中日新聞東海本社、毎日新聞静岡支局、読売新聞静岡支局、マリンバル76.3、FmHaro!、K-MIX、静岡リビング新聞社、中日ショッパー

協賛・協力

イハラ紙器株式会社、株式会社エヌ・シー・ピー、有限会社きのいい羊達、株式会社サクラクレパス、静岡ガス株式会社、鈴与グループ、中央静岡ヤクルト販売株式会社、株式会社東海軒、学校法人常葉学園短期大学保育科、日本公文教育研究会、日本製紙株式会社富士工場、日本大昭和板紙株式会社吉永工場、NPO法人日本平香る丘、日本平ホテル、平和印刷株式会社、ホテルセンチュリー静岡、明治製菓株式会社静岡支店、レンゴー株式会社清水工場

監 修 長橋秀樹（学校法人常葉学園短期大学保育科准教授・美術家）

企画依頼までの経緯

平成20年4月、財団法人静岡県文化財団（グランシップ内）から常葉学園短期大学に“平成20年度グランシップ自主企画事業”『こどもくに～さわろう！つくろう！あそぼう！～』の総合企画の依頼があった。素材については鷹野氏の計らいからレンゴー株式会社清水工場の協力を得ることができ、貴社から大小様々なサイズの500個を超えるダンボールの無償提供を得た。

企画のテーマ『こどもくに～さわろう！つくろう！あそぼう！～』

ダンボールを素材に

—それぞれの空間にそれぞれのテーマを—

今回、財団法人静岡県文化財団から与えられた条件を【テーマ：「子どもたちが触って楽しめる」という体感型イベント・空間：グランシップ内の展示ギャラリー1，2，3（6階）・素材：ダンボール】といった内容を大枠として捉え、著者は企画のベースに前述の“居場所を失っている子ども達”でも触れたように“招かれる”という受動的手続きを極力抑え（当然、安全の確保という側面は保証する）、子ども達自身が“忍び込む”という能動的な手続きを擬似的にでも体験できる空間づくりを設定した。各ギャラリーで主に使用される共通素材に『ダンボール』を使用することで、ダンボールの持つ適度な強度と子どもにも比較的容易である加工性を十分に発揮出来るような場面構成を構想した。更に展示ギャラリー1では大空間を活用して子どもたちが等身大の家（基地）づくりを体現できる空間を想定。ここでは子ども達が思う存分素材に触れながら、子どもを取り巻く人的環境（父親、母親、祖父、祖母、兄弟や友達）と話し合いながら、自分たちだけの心地よい空間と時間をつくってもらうことをテーマとする。複数の家族が一軒の家（基地）をつくれれば同時に家並みが誕生し、自然発生的に町や村をかたちづくる。展示ギャラリー2では、『プレイゾーン』を用意。設置されているすべり台や迷路や森はすべてダンボールでつくられており、子ども達にこの素材の可能性を体感してもらいながら身体運動を誘発する装置として機能させることをテーマとする。展示ギャラリー3では、ダンボールの箱を使って『私だけの小さな世界』をつくる。大人にとっては小さな箱でしかないダンボールの箱の中に子ども達は無限の空間や思いを探し出す。彼ら（子ども達）の制作（冒険）に夢中になっている時のつぶやきやまなざしを子どもを取り巻く人たちに共有してもらおう。ここでは親であることを忘れて、一人のヒトとして子どもたちと触れ合うことをテーマとする。

『こどものくに』と短期大学保育科授業の連携

この企画は短期大学で開講されている、保育科科目「子どもの造形」（2年次通年：平成21年現在）と連携する側面も合わせ持っている。著者は学生が短大のカリキュラムの中で履修する保育系実習と『こどものくに』の質的差異を十分に理解してもらうことをこの企画を授業「子どもの造形」に盛り込んだ目的のひとつとしている。特に“子育て支援”に関わる活動の理解については会期中、様々な親子に触れる中で“親”と呼ばれている人々の多様さ、子育てが成立することの理解・認識・疑問等に直面させることが可能なこの企画は学生にとって保育現場の中では触れることの少ない親子の姿を垣間見ることが出来る貴重な場となる。

展示ギャラリー全体に関わる具体的な人的環境

家族・スタッフ・他の家族

家族：子ども、母親、父親、祖母、祖父、兄弟等

- ・今回来場した利用者の家族構成はいくつかのパターンがあった
 1. 子ども（兄弟）、母親、父親
 2. 子ども（兄弟）、母親、父親、祖母、祖父
 3. 子ども、祖母、祖父
 4. 子ども同士（兄弟、友だち）

オペレーター

：会場案内、利用者へ活動の活発化を促す等、人の動きや備品の状況を調整する、安全管理等

会場内を常に調整し、事故を未然に防ぐ目的のもとに動く

- ※ オペレーションについては危険事項について利用者が萎縮してしまうような状態を極力避ける方向で打ち合わせをしたが、見極めの難しい局面については夕方の反省会で最善の選択を各立場のスタッフの意見をすり合わせることで対処した。

学 生

学生の立場

- ：子どもの表現が育つ環境→多様な子どもの表現、子どもの内面的世界を尊重し、子どもとともに悩み・提案する
- ・理解者（子どもたちの思いがけない発想や行動に共感する）
- ・共同者（大人は指導者という立場を強調せず、子どもの目線になって一緒にその活動を楽しみ、共に考える立場に）
- ・モデルを提示する者
- ・援助する者（発達に伴う子どもの状態に応じて対処する）
興味、試してみる、繰り返してみる、完成を求めない、簡単なものから難しいものへ
- ・観察してみる、認めてあげる

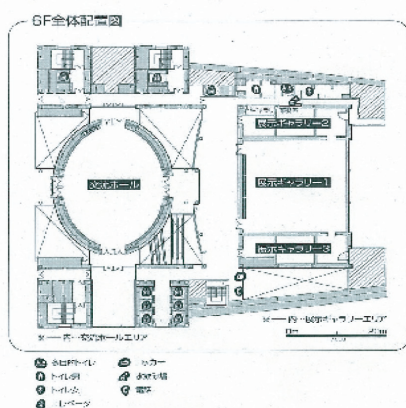
他の家族

：日常では少ない他の家族との接触（直接的・間接的）の中で我が家の親子関係や造形活動に関する意識の現状をお互いに照らし合い、再確認する

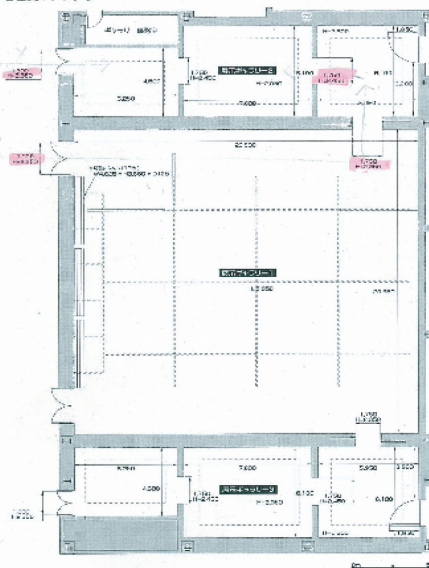
鑑賞することで他の子どもたちとの交流・交感が生まれ、子供たちはお互いの好みの違いを発見し、さらに多くの変化に発展する

展示ギャラリー別の具体的内容

■6F 展示ギャラリー



●展示ギャラリー



展示ギャラリー 1

子どもの活動→描きつける、つかむ、切る、破く、削りぬく、破く等の素材遊び。(図1参照) 線を引く、積み上げる、並べる、立て掛ける等の構成遊び。物語りを描く、話し合う等の空間遊び。潜る、隠れる、乗る、着る、寝る等の生活活動につながる遊び(図3参照)など対象の子どもの年齢についてはかなり幅広く対応している。

設置物：仙田満氏の提案するスペース 1) オープン・スペース 3) 道スペース 4) アナーキー・スペース 5) アジト・スペース(図2、3、4参照)を参考に大空間を高さ160cm(上限)の壁面を不規則に設置することで、広場、路地空間を作り出し、人口的ではあるがホワイトキューブのような無機質の空間から有機的な空間に変質させて子ども達の発想力を加速させる役割を持たせる。

ダンボール：多様なサイズのものをそれぞれ500個用意し、4日間ギャラリー内のボリュームを制限しながら倉庫から随時搬入

ダンボールカッター：市販されているものだが、危険性が極めて少ないカッターで幼児でもコツさえつかめば十分に使いこなせる

色 彩：ギャラリー全体をアースカラー(自然界にある土、水、灰、石などを想起させる色)に統一

床 材：素材感として暖かい肌触り(フェルト製マット)、安全性(滑り止め、クッション)の確保等

描画材：クレパスは8色のアースカラー(※を参照)を中心に選択し、ダンボールを地の色にした時の馴染みの良さと子ども達がダンボールを立体的に取り扱った時に3次元への可能性(気付き)を弱めない機能を持たせるために決定している

(※チタニウムホワイト、グレー、ローアンバー、バーントシェンナ、ジョンブリ

アンディープ、ペールブラウン、サップグリーン、オーレオリン)

照 明：出来るだけノスタルジックな雰囲気は避け、カラッとドライな空間を設定して子ども達の行動の痕跡が生々しく際立つことを支える

『ギャラリー 1 での出来事』

このギャラリーの大きな特徴は、空間全体が生き物のように変貌していくことである。その変貌の仕方はそのまま放っておくこともひとつの選択なのだが結果的には2日目以降は常にメンテナンスすることを余儀なくされた。その理由是不特定多数の子ども達（家族）が次から次へと新しいダンボールで思い思いの空間を思い思いの場所で展開し続けていくと、ある瞬間から“スラム”のような“すさんだ”雰囲気に塗り替えられてしまう危うさを著者は感じ取った。このスラムのような雰囲気は子どもから見ればゾクゾクするような魅惑的な空間にも見えそうな解釈も成り立ちそうであるが、あまりにもギリギリの危うさでこのまま放置してしまうと、リアルなアナーキー・スペースとなり利用者（子どもや大人）の生産的な思考が停止し、破壊的な思考に支配されてしまいそうな恐怖を感じたからだ。振り返ってみると、この体験は個人的にもとても重要な体験だった。確かに本質的な創造的活動は“破壊”という対極にある様態のイメージなしに実践できないと思うが、今回の“すさんだ”破壊的状态は終末を予感する恐ろしささえあった。連日、学生たちと閉館後このギャラリー 1 を見渡しながら「ここは生きた空間か死にかけている空間か」互いに問い正しながらダンボールの瓦礫からまだ呼吸の感じるものを見極める作業が続いた。

その作業の中で見極める基準設定の困難さは、日々変質する“場”の在り方に対してデリケートに関わる態度を私たちに自覚させたのではないと思われる。

図 1



図 2



図 3



図 4



展示ギャラリー 2

『プレイゾーン』（森のスペース・滑り台のスペース・迷路のスペース）

- ・この空間は主に2歳から4歳児くらいを想定して作られており、この時期の幼児特有の反復活動を自然に誘発することをねらいとしている。（反復という行為は原初的な意味でも学習行動のはじまりでもある）

● 森のスペース

子どもの活動：転がる、乗る、舞い上げる等の活動を身体が包まれているような擬似的な森の中で体験する

設置物：ダンボールで作られた林と落ち葉（図5、6）

床 材：フェルト製マット（ギャラリー1に同じ）、色はオレンジ（床に敷き詰めたダンボールチップの隙間から見える落ち葉の効果）

色 彩： 落ち葉などの設定から秋を思わせる、モスグリーンと柿色を壁面に配色、パターンは木立をイメージする

照 明：天井からダウンライトと垂直に落とす

オペレーション：子供同士の衝突の防止（走っている子どもへの言葉掛け：「〇〇してはいけない」という表現ではなく「他のお友だちにぶつかるから気をつけてね」といった表現で対応）

図 5

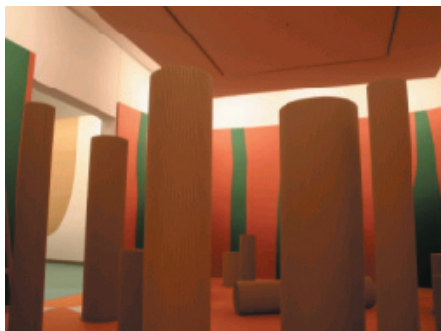


図 6



図 7



● 滑り台のスペース

子どもの活動：登る、すべる、潜る等の活動を開放感のある雰囲気の中で体験する（上昇感と下降感の往復運動）（図10、11、12）

設置物：ダンボールで作られた滑り台、壁面には巨大な雑草をイメージしたクラフト紙

床 材：フェルト製マット（ギャラリー1に同じ）、色はスカイブルー（図8、9）

照 明：蛍光灯で部屋全体を明るく照らし出し、昼間の解放的で活動的な時間帯をイメージ

オペレーション：滑り台に乗っている子どもの人数を調整、滑り降りないで飛び降りようとする子どもへの注意等）

図8

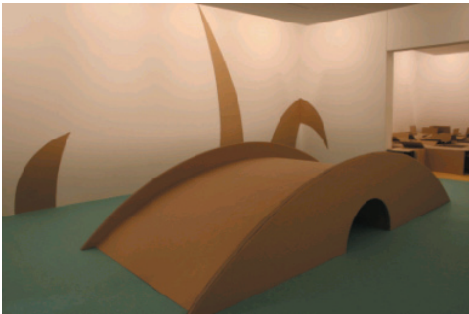


図9



図10



図11



図12



● 迷路のスペース

子どもの活動：薄暗いトンネル状の空間内で潜る、這う、探す等の活動を体験（閉塞感と開放感の往復運動）（図14）

設置物：ダンボールで作られた迷路（図13）

床 材：フェルト製マット（ギャラリー 1 に同じ）、色はマスタードイエロー

照 明：スポットライトで隙間の床を垂直に照らす（図15）

オペレーション：迷路に入っている子どもの人数制限、迷路の上に乗ってしまいそうな子どもへの注意等）

図13



図14



図15



展示ギャラリー 3

子どもの活動→入口でこの部屋で出来る活動のイメージづくり、メインルームで構想を考え、素材を手元にそろえ、切る、貼る、描くプロセスの中で自分に与えられた小さな空間に自分だけの世界を作り出す喜び、情報交換の喜びを交感する (図19)

ダンボール：サイズ 200mm×210mm×300mm

設置物：入口の壁面にニッチを作り (図17)、その中に学生が事前に作った作品 (図18) を展示 (きっかけづくりとして)、ダンボールで作られた机×8

描画材：色鉛筆、鉛筆

紙：色紙

床 材：フェルト製マット (ギャラリー 1 に同じ)、色はコバルトブルー (静かな深海のイメージ) (図16)

照 明：蛍光灯で部屋全体を照らす

学 生：戸惑っている子どもや家族に寄り添って緩やかに活動に入っていけるよう支援する

図16



図17



図18



図19



最後に

今回のイベントに関わることで公の施設にまつわる様々な規制について多くを学んだ。セキュリティの問題、消防法の問題、予算の問題、実績の問題（次年度に関わる予算取りに影響を生む）等、公の事情を身近に感じることができた。さらに「子育て支援」という側面からのアプローチは実施期間のタイミングも手伝って多くの乳幼児を持つ家族が来場してくれた。このイベントだけで子育ての実態を感じるには偏りはあるが、少なくとも「家族みんなで共に考え、試し、作り上げる実感」は十分に提供できたのではないかと思う。このイベントを形作るにあたって、静岡県文化財団の方々、鷹野映子氏、東京企画装飾の影山氏 ほかオペレーションの方々の御協力のもと可能であったことは言うまでもない。

参考文献

- ・仙田 満「こどものためのあそび空間」 市ヶ谷出版社