

遊び場が学び場になるとき

Learning field as playground

会田大也 (東京大学大学院ソーシャル ICT グローバル・クリエイティブ・リーダー[GCL] 育成プログラムグローバルデザインワークショップ特任助教)

AIDA Daiya (The University of Tokyo Graduate Program for Social ICT Global Creative Leaders Global Design Workshop Project Research Associate)

Abstract The korogaru park series are the new type of park that there are the media and a physical equally. This text introduces a characteristic and result of the Kologal series carried out from 2012 through 2014. I introduce that children obtain a concept of a state and the self-government developing the play in a park buried the media in. Activity for the extension of the session of the park finally stood up. It is one result of them that was dripped by the park. Finally I show an education policy of IAMAS which caused the idea of the korogaru park.

Keyword Educational environments, Public program, Media literacy

1. はじめに

この文章は、筆者が11年間務めてきた YCAM で企画運営した「コロガル公園」シリーズについて活動を振り返ったものです。今回、テキストを書きながら、自分が IAMAS で学んだ経験はコロガル公園のコンセプトとも深く関連していたことに気がつき、そのことによって次の目指すべき方向性も見えてきました。

コロガル公園は「メディア」と「フィジカル」を分けることなく同時に体験できる新しい遊び場であり、また自治や公共といった概念を学ぶ場にもなりました。この稿では活動全体を俯瞰しつつ、この「コロガルシリーズ」全体に通底するコンセプトを著すことができると考えています。

2. コロガル公園、コロガルパビリオンについて

コロガル公園、コロガルパビリオンは、YCAM で実施された事業であり、仮設で作られた公園およびそのプロジェクトの名称です。2012年の初登場時には「コロガル公園」というタイトルで、翌年の仮設建築を立ち上げた際には「コロガルパビリオン」というタイトルがつきました。2014年にはさっぽろ国際芸術祭にて「コロガル公園 in ネイチャー」という屋外型公園として登場しています。

2.1 山口情報芸術センター[YCAM]について

YCAM は、山口県山口市にある新しいタイプのアートセンターで、劇場、ギャラリー、映画上映スペース、図書館などが入った複合型公共文化施設として、2003年11月に開館しま

した。展示・上演に関わる技術開発者部門「YCAM InterLab」を擁し、アーティストと共に新作の制作に取り組むスタッフ／設備体制を整えた希有な施設です。また、教育普及活動に力を入れて取り組んでいるのも特徴であり、筆者は 2003 年の開館から 11 年間にわたってチーフエデュケーターとして教育普及活動全体のディレクションを担ってきました。

2.2 コロガル公園の仕様について

コロガル公園は、2012 年に行われた展覧会「glitchGROUND」に初めて登場しました。翌 2013 年に控える YCAM 開館 10 周年記念祭を前に、それまで特徴ある活動を展開してきた YCAM 教育普及の活動を紹介する目的で企画された展覧会です。過去のワークショップや当時取り組んでいた教育コンテンツの紹介に加えて、未来へのビジョンを示す「コロガル公園」というアイデアを披露しました。

コロガル公園は、YCAM のスタジオ B という展示室に設置された仮設の公園で、スケートボードパークのクォーターパイプのような床面を接続してでき上がったフィールドに、マイクやスピーカーを埋め込んだり、LED 照明システムや映像システムを連動させたりしながら、メディアとフィジカルを分け隔てなく組み合わせた新しい遊びを創造できる場、として設えられています。基本設計は筆者を含めた教育普及チームで行い、施工は YCAM InterLab が行ないました。



図 1.コロガル公園(2012)

埋め込まれたスピーカーや LED 等は「シーン」というひとかたまりのプリセットとしてコンピュータに登録され、コントロールされている

来場者は入場口において公園の趣旨である「自己責任で制限をなるべく設けず自由に遊ぶ」

等記された同意フォームへ同意した上で入場します。もちろん、取りうる安全対策はした上でのことであり、混雑時（最大 80 名）には 30 分交代の入れ替え制とするなど、必要な安全対策は取り入れました。「プレイリーダー」と呼ばれるスタッフを常に 4 人程度配置し、危険な遊びへ発展しそうな状況を抑制する役割と、来場者同士の遊びのアイデアの媒介や、デジカメでの記録係を兼ねてもらいました。

オフィシャルイベントとして「子どもあそびばミーティング」という小学生以下の子どもだけが参加できるアイデア会議が開催され、遊びを発展させる新しい機能（特にハードウェア的な実装が必要となるもの）を提案してもらいました。YCAM InterLab のスタッフも同席し、無茶とも思える小学生のアイデアに、現実的な解決策を提案し、合意が取れば数日のリニューアル期間の後に実装していくプロセスを経た上で、コロガル公園は定期的にアップデートされていきました。

2.3 コロガルのコンセプトについて

コロガル公園のコンセプトの下敷きとなっているのは書籍『斜めに延びる建築』*1 や、全国各地にある、巨大な公立公園や、プレーパーク（冒険あそび場）と呼ばれる自治的な公園を含む幾つかの活動です。加えて、国土交通省が発表している『「都市公園における遊具の安全確保に関する指針」について』*2 という報道発表も参照しています。また、YCAM の教育普及活動を通じて、メディアや身体性がどのような関係を結ぶべきか？という経験や反省も活かされています。

コロガル公園では、平らではなく斜めまたは湾曲した床面が特徴的で、この床面は新たな発想、新しい遊びを考えるために有効に機能します。何かをやってみたい、挑戦したいという気持ちを引きおこし、脳を刺激しアクティブな状態を保ちます。そして、床面という物理的な環境が人の心に刺激を与えるならば、メディア的な仕掛け、つまり床に埋め込まれたスピーカーや天井に仕込まれたフルカラーの LED 照明などもまた同様に、環境として来場者へ影響を与え続けると考えました。この空間においては、メディアは特殊技能を発揮し使いこなす目的の決まったアプリケーションというよりも、偏在的に埋め込まれた環境の一部として存在しており、それ自体では単機能しか果たさないけれども遊びの中で創造性を刺激するアイテムの一部として機能できるよう設えられています。

設計に際して、様々な公園での子どもの遊びを観察し、子どもの遊びにまつわる用その中で、遊んでいる人間が感じている根源的な喜びを以下の三つの要素に還元できるのではないか？というアイデアに至りました。

1. 重力との戯れ
2. 速度の変化
3. 遠隔操作

1 については、滑りやすい斜面を登ったり、すべり台を滑ったり、高いところで恐怖を感じてみたりといった、引力に関係する要素です。2 については、移動や視点の変化で、素早い動きそのもの（スピード感、疾走感）や、スローモーションといった、速度そのものが変化したりする状態も喜びなのではないかと考えました。3 については最もメディア的な側面ですが、小さな男の子が木の棒をつかって色々なものを突いたり叩いてみたりすることが好きなように、手元の操作で遠方のものへアクセスすること、さらには感覚器官である目や耳の拡張として遠くを見渡したり遠方へ声を届けたりすることも根源的な喜びに近いと感じ

ました。子どもはプロジェクターの投影画面で身体を動かして影絵で遊ぶのが大好きですが、これもまた大きな影を手前の動きで操作しているリモートコントロールの感覚を味わっているのかもしれませんが。

これらのことを踏まえて、床面のデザインやメディアの仕掛けなどを考えていきました。2012年の「コロガル公園」からスタートし、2013年には屋外型の仮設建築として「コロガルパビリオン」がオープン。終了直前に会期延長を求める署名運動がおこり撤去を免れたパビリオンは、2014年夏に再度オープン。同時期には「さっぽろ国際芸術祭」への招聘が決定し、札幌のチームが組織されてハード設計、メディア設計、運営なども札幌チームで執り行った「コロガル公園 in ネイチャー」が夏季限定でオープンしました。それぞれ独自のアイデアによって様々な仕掛けが実装されていますが「メディアとフィジカルが分け隔てなく存在する自由な公園」という原理や原則は変わっていません。

2.4 基本的な遊びかた

公園にやってきた主な来場者は子供たちですが、基本的にはまずは走り回って遊びます。走り回って遊びたくなるような床面が広がっています。また巨大な斜面やクッションを敷いた飛び降り台などもあるので、それらに挑戦し始めます。一通り身体的な遊びをした後、メディア的な仕掛けに気がつく子どもが出てきます。床面の小さな穴が空いている場所から音が出ていること、壁面に掛かっているテンキーのキーボードを押すと天井の色が変わること、床面に映像が投影されていたり、穴をのぞくとモニターが仕掛けられていたりすることに気付き始めます。何度も訪れる子は、単なる身体的な遊びから、メディアを使った遊びやルールを改変していく遊びへ移行していくようです。

2.5 メディアとの関係

メディアの仕掛けは、アナログなものからデジタルなものまで様々なパターンがあり、必ずしもアナログやデジタルどちらかを推奨するようなコンセプトではありません。大掛かりな仕掛けとして、代表的な「コロガル公園（2012）」の技術を説明します。まず最も大きいのは、床面に埋め込まれた16個のスピーカー、3個のマイク、天井に配置された12個のLED照明を統合するシステムです。1台のコンピュータによって全体が制御されて、数個の「シーン」と呼ばれる状況を作っています。シーンは数分間で自動的に遷移していきますので、訪れるタイミングによって部屋全体の雰囲気が変わっていきます。例えば、子どもの提案によって追加されたシーン「お化け屋敷」では、各スピーカーからは怪談壱が流れてきて、LED照明は青く光って寒々しい雰囲気を醸し出します。

この全体を統合するシステムとは独立して幾つかの仕組みも環境に埋め込まれています。例えば、天井から床面に映像を投影し、飛び降り台の恐怖心をさらにおおる仕掛けや、天井に仕掛けられたカメラからの映像を、トンネル内の小穴に仕込まれたモニターに写し出すことで、まるで「地下の穴ぐらで天からの視線を手に入れる」かのような仕掛けを作り出したりしました。こういった個別の仕掛けはそれ単体で遊ぶというよりも、活用方法を利用者自身が考え出していくことで効果を発揮できるようになります。例えばかくれんぼをしている子どもが、トンネル内の小穴からモニターを通じて全体を見渡し、隠れている他のプレイヤーを見つけだしにいたりしていました。一つの遊びの中でもメディアを環境の一部として取り扱うことによって、それまでにはなかった発想で遊びのルールが生まれていきます。



結果としてアイデアが転々と転がって常に発展していく公園になります。

図 2.「コロガル公園 in ネイチャー(札幌)」にて、音を出しながら駆け抜けるバンク

2.6 オニゴッコの変遷

一つの事例として、オニゴッコの変遷について説明してみます。オニゴッコは子供たちの中で定番の遊びです。「オニゴ」「タカオニ」「イロオニ」「ケイドロ」「ドロケイ」など様々な呼び名やバリエーションが存在しますが、基本的にはオニの役がコの役をタッチすることでオニが移り変わっていくゲームです。ルールが様々に発展していくのですが、ここでは2013年の「コロガルパビリオン」にて観測された一つの事例を紹介してみます。

まず、子ども同士で鬼ごっこをしている状態からプレイリーダーが「一緒に入ってよ」と誘われました。子どもにとってプレイリーダーは遊び相手でもあり、オニゴッコのターゲットでもあります。プレイリーダーは集中的に標的にされ、プレイリーダーを追いかける／プレイリーダーから逃げるという遊びへ発展します。しかしそうこうしている内に、プレイリーダーだけがオニになることで、遊びの質が変わってしまい、オニゴッコとは異なる無秩序なゲームになってしまいました。その後日、来場者が多かったため、プレイリーダーがオニゴッコに誘われたけれども対応できなかった日がありました。そこで「他の子どもに声を掛

けてみたら？」と伝えると、オニゴッコがしたい子は床に埋め込んであるマイクで来場者全員にアナウンスを行い、参加者を募ることができました。また別の日、アナウンスされたオニゴッコは多数の子どもが誰でも参加できる状態へ発展。人数が多過ぎて「オニが分かりづらい」という問題が発生したため子供たちは知恵を絞って、帽子やタオル、靴下など目印になるものをつけてオニを見分けるというルールを導入して楽しそうに遊んでいました。翌日になると、前日と同様のカオス状態で遊びがよく分からない問題が発生して、前日に上手くいっていた「目印を身に着ける」ルールをプレイリーダーが提案してみましたが、遊んでいる子供たちには受け入れられず、結果としては機能しませんでした。

このようにルールの発展は上手くいきそうと思っただけでも全然違う方向性を向いたり、子供たちの気分によって採用／不採用が決まったりします。大人が想定していることとは、全く違う方向性へ進んでいくこともあり得るため、設計者があらかじめ遊び方をデザインすることの困難さがよく分かるエピソードとなりました。

2.7 子どもあそびばミーティングについて

コロガルシリーズで特徴的な活動の一つとして「子どもあそびばミーティング」という子どもだけが参加できる会議イベントが挙げられます。会期中数回実施されるもので、コロガル公園で「どんな機能や要素が加わると面白いかな？」ということについてディスカッションしていきます。はじめに全員でコロガル公園内部の機能を確認するツアーを行い、その後チームごとに分かれて、実現したいアイデアを広げます。一度の中間発表を挟んだ上で議論を重ねてアイデアを深めた後に、最終発表を行います。ミーティングによって採択されたアイデアは実際に実現されるということが特徴です。この会議では実装を行う InterLab のスタッフが参加することになっていて、子供たちの間で議論されたアイデアを実際実現するために、コストや実現までの日数などを考慮して、現実的なプランへ落とし込む作業も同時に行われます。たとえば「空中を歩きたい」というアイデアが出てきた場合、InterLab は「これは床面の一部を透明アクリルにすることで実現しようと思うけど、いいかな？」といった交渉を行います。

子供たちの中にはかなり具体的なイメージを持って提案をする子もいて、「地獄を作りたい」という提案で、「突風地獄」「地震地獄」といったアイデアを披露し、大人顔負けの交渉力で、実現までこぎ着ける強者もいました。

2.8 独自のミーティング

子どもあそびばミーティングがオフィシャルなイベントだとすると、このイベントを覚えた子供たちが、自分たち独自で新しい遊びを考えるミーティングを開く様子も見受けられました。普段遊んでいる仲間同士だけではなく、この場を利用している他のグループへの交渉などを通じて遊びをまとめていく場です。打ち合わせによって独自のイベントをすることになったら、そのイベントに参加する人を募集するためのポスターを作成し掲示するといった行動が見受けられるようになりました。これは「単なる仲間内」でのコミュニケーションから「同じ公園を利用する利用者同士」という関わりや繋がりを意識したからこそその行動であり「公共圏」の原始的な概念が生まれたことが、一つの形として表れた事例と言えるでしょう。ポスターでは様々なイベントの告知が行われました。ドングリを拾って玩具を作るワークショップが企画されたり、お祭りが企画されて、会場においてあったヤギの人形（あそび

ばミーティングによって提案されたアイテムの一つ) を担いで、「ヤギ神輿」というイベントが発生し大人気を博したり、予測のつかないようなアイデアがどんどん実現する場所、そ



れがコロガル公園のもう一つの姿だったと言えるでしょう。

図 3. 「子どもあそびばミーティング」でアイデアをプレゼンしている様子

2.9 自治概念の萌芽

公園内にはプレイリーダー達が日々のオペレーションを「仕事」として行なっています。例えば会場内の掃除なども、毎日の開場前に行うだけでは追いつかないこともあるので、開場中でも汚れを見つけては掃除機をかけたり雑巾で拭いたりしていました。また、入場の際に注意事項を促したり、入場制限が掛かって入れ替えを行うときなど様々なオペレーションがありますが、子供たちはそれをよく観察していて、自分たちでも真似をし始めました。プレイリーダーがかけている掃除機を借りて、自分で掃除をし始めたり、他の来場者への案内を真似して手伝ってみたり。スタッフたちは彼らを「子どもスタッフ」と呼び、安全な範囲でお手伝いをしてもらうことにしました。子どもスタッフは気まぐれなので、興味がなくなればすぐに仕事をやめてしまいますが、責任感やこだわりを持って熱心に仕事に取り組む子どもも少なくなく、役割が人を成長させる瞬間を目の当たりにした気持ちでした。子供たちにとっても、コロガル公園は「サービスが提供されている場」というよりも「自分たちの場所・財産」という想いのほうが近かったのではないかと思います。

2.10 署名運動

2012年版のコロガル公園でも、会期終了に近づく、「これって終わっちゃうんですか?」「延長できないんですか?」という声がスタッフに数多く寄せられました。子供たちが自由に遊ぶ場所を求める気持ちからの声だったので嬉しかったのですが、そういった声が挙がっ

ているというだけでは、実際には会期延長という具体的な対応までは結びつかないのが現実でした。

そんな中、2013年のコロガルパビリオンでは小さな一つの活動がスタートしました。頻繁に通っていた小学校3～4年生の女の子数名が中心となって、「会期を延長してもらうために署名運動をしてみよう」ということになったのです。つまり単に個別に訴えるだけではなく、延長を求める声を「集約して形にする」ということをし始めたのです。彼女達は署名用紙をコロガルパビリオンの中だけではなく、自分たちの小学校に持っていったり、地域のスーパーやコンビニに設置できないか交渉をしてみたり、様々な工夫と活動を展開し、ついに2週間足らずで1000人以上の署名を集めることに成功しました。この署名はYCAMの事務局長を通じて館長から山口市長へと手渡され、最終的には山口市長から会期延長の指示が出ることで、実際に2014年の夏に、復活開催することになりました。

子供たちは目標を実現するために立ち上がり、訴えや思いを形にまとめあげ、自分たちの財産であるコロガルパビリオンを自分たちの行動によって会期を延長させることができました。このことによって彼らが学んだ最大の「果実」は、「思いを形にすることで、理想が実現できた」という実感なのではないかと思われまます。実際に何かの思いを実現するために行動をおこすことは、大人にとってもなかなか容易ではありません。その多くは「思い描くだけで消えてしまう」場合が殆どなのではないかと思えます。そんな大人でも難しいことを実現した彼らが大人になった成長したときに「思いを形にするために行動をおこし、形に達成した経験」がどんな影響を与えるのか、とても楽しみな気持ちです。

2.11 総括、イアマスとの関係

コロガル公園の一連のシリーズは単なる仕掛けやイベントといった側面もありますが、利用者とプレイヤーの相互作用によって活発な活動が繰り返される場にもなりました。また、意外と重要なポイントと思われるのが、いくらでも遊びに付き合ってくれるプレイヤーや、(子どもの発想につかえるものとしては)十分な予算が割り充てられていて、つまり非常に豊かなリソース(資源)がしっかりとアイデアを支えていた、という側面も指摘しておく必要があります。ギリギリのリソースで発想を削っていくことも一つの工夫といえますが、もう一方で、「え、こんなにたっぷり活用しても良いの?」という環境もまた、アイデアの幅をぐっと拡張する要因になります。

そして、メディアやフィジカルといった要素をつかって目一杯遊び、活性化した脳みそでアイデアをひねり出し、自分たちの財産であるという気持ちが芽生えた結果、公共の概念や思いを形にすることを経験できる「場」になったわけです。これら一連のことを「教育のお題目」にして実践的なカリキュラムとして教えこんでいくことは、高等教育であってもなかなか実現するのは難しいでしょう。実感を伴って本当に活かせる知恵を手に入れるためには、自発的、能動的な状態を作っていなければいけないからです。教育という言葉の意味が拡張されるとするならば、遊び場と学び場の境界が溶けている「コロガルシリーズ」のような場所を一つの事例として示すことができますし、今後もこのような場を生み出せる仕事をしていきたいと考えています。

実はこういったことを考えることになったのも、筆者自身のイアマスでの経験が大きな影響なのではないかと振り返ることができます。24時間体制で研究が続けられるリソースの大きさ、カリキュラムのみではなく、決して同質ではないけれども同じ方向を共有できる仲間

が常に周りにいてくれたこと等、イアマスという学校で得た経験はコロガル公園のスタイルに透写することができるような気がしています。教育とは、安心して失敗できるフィールドが用意されていることであり、失敗から学ぶ自学の精神が培われる場所と言えるのではないのでしょうか？インターネットを通じた学習が普及することは間違いがなく、そのことが歓迎されるべきことであることは間違いがないと述べた上で付け加えるとするならば、効率的に知識をコピー&ペーストしていく教育のスタイルだけではなく、体験と試行錯誤を伴った豊かな学びの場を設えることの価値もまた見直される時期に来ています。このことに心を砕く人さえいれば、我々は希望を持って次世代に未来を託すことができるのではないかと思います。

参考文献

*1 クロード・パラン: 斜めにのびる建築, 戸田 穰 訳, 青土社 (2008年)

*2 国土交通省: 「都市公園における遊具の安全確保に関する指針」について 1. 子どもの遊びにおける危険性と事故, 2015年2月20日アクセス, http://www.mlit.go.jp/kisha/kisha02/04/040311/040311_07.pdf