

FUEKI

vol. 79



美術館へ行く！プロジェクトははじめます

プロジェクト

—すべての子どもたちがアートを楽しめる時間に—



美術館へ行くこう！プロジェクトは、岡山県の小学生全員が卒業するまでに一度は美術館を訪れ、本物のアートに出会い、わくわくする体験をしてもらいたいという思いからスタートしました。

今年度は、岡山大学教育学部附属小学校、美咲町立加美小学校の2校が大原美術館に行きます。事前学習では美術館を楽しむためのレクチャーを経て、美術館では一人ひとりが作品と向き合います。事後学習では自分の目で感じたこと、考えたことをみんなで語りあうようなアウトプットの場を作ります。プログラムの内容は学校と美術館が話し合いをしながら作っています。

一方で、すべての小学生たちが美術館に行く機会創出となるよう持続可能な仕組みづくりを、公益財団法人みんなでつくる財団おかやまと一緒に検討していきます。



写真提供：大原美術館

美術館へ行くこう！プロジェクトを始めるにあたり「今、なぜ、アートなのか」を倉敷芸術科学大学副学長森山知己氏にお話を伺いました。

「今、なぜ、アートなのか」

倉敷芸術科学大学

副学長 森山知己氏に聞く

—美術館へ行くこう！プロジェクトをスタートするので、美術家であり、教育者である森山先生としては、こうした取り組みをどのように思われますか。また、アートの必要性をどのように伝えていけばいいのでしょうか。

森山 例えば、ビジネスエリートの世界では、MBA（経営学修士）の次はMFA（美術学修士）だといわれたりするそうです。アートがわかってないとこれからのビジネスは難しいという話かと思えます。ビジネスシーンでは、AIなど高度化したコンピュータの利用が進み、求められる正解が明らかなことについては、作業の自動化も含め、論理的に機械がある程度のことやってくれる時代になりました。株式の取引などではコンピュータで行われているものもあるそうです。確かにすでにわかっている問題、課題解決にコンピュータの利用は有用です。一方で

このようなテクノロジーを誰でも使えるようになったからこそ、これからのビジネスシーンで大きな成果を得ようと思ったら、機械ができないこと、人に求められる新しい何かを生み出すことが重要だということかと思えます。

アート思考というのは「ゼロから1」とよく言われます。私は、アートというのは「新しいをつくる」ことだと思っています。たとえ古いものであっても、それがその時代の中での新しい発見、提案になっていければそれでもよいのです。

—同じような取り組みをしている団体や美術館の状況などを調べていると、STEAM教育（※）という言葉がよく出てきました。今、STEAM教育が日本でも広がっていますが、なぜでしょ



うか。倉敷芸術科学大学では、どのようなSTEAM教育を考えていますか。

森山 論理と合理性だけでは足りない。加えて、直観や感性も駆使して発見することが必要なのだと思います。本学の10年後の目指す姿を描いた「倉敷芸術科学大学ビジョン2031」に教育改革の柱の一つとして掲げている「A&S(アートアンドサイエンス教育)」では、芸術学部だけではなく他の学部の学生も含め、すべての学生に「アートとの特別な出会いの体験」を提供することを計画しています。例えば、夜の美術館を借り切って、自分たちだけの少人数グループでファシリテーターと共に自由に話し合いながら見て回れる「対話型鑑賞」。四角四面の芸術論でクシユンとならず、楽しいというワクワク感を大切に、どうやったらそこを伸びやかにできるかという工夫を行いつつ取り組めたらと思っています。

—なぜ、対話型鑑賞のですか。

森山 新しい何かを見つけるということは、知っている世界だけじゃないものに出会うということかと思っています。自分が知らない「何だこれ」って思う部分。心が動かされているそのことを言葉に出して、それを自分自身も含めみんなで共有できるものに変えられたら、そこに新しい何かが生まれるかもしれないと思うのです。

た気にならないということ、考えることが重要だということかもしれません。

子どもたちが美術館に行くと、人が作り出した初めて触れるそれぞれとじっくりと向き合い、見つめ、考えを交わした友達たちとのやり取りの中から、自分自身でみつめるわけです。「新しい」を。今まで自分が知っていたものとは違う何かを。それは、「自らが作り出した新しい」なのです。

※「STEM(Science, Technology, Engineering, Mathematics)」に加え、芸術、文化、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲でAを定義し、各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科等横断的な学習を推進しています。(文部科学省HPより)

「美術館へ行く」とゆうこと



想像を超える世界観を見せてくれる

寺元 静香さん

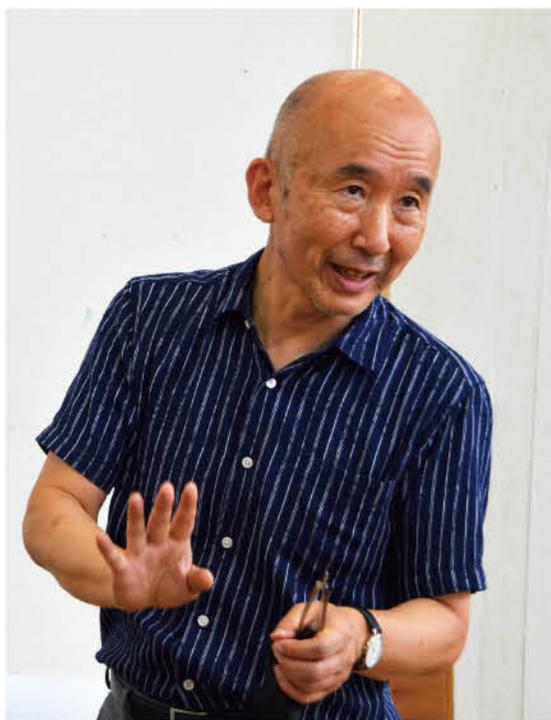
大原美術館 社会連携担当

大原美術館では、子どもたちに美術や美術館に親しみをもってもらうことを目指して、倉敷市を中心とした保育園・幼稚園の園児たちを対象に鑑賞プログラムを行っています。1993年にはじまったプログラムは今年で29年目を迎え、現在では年間延べ3000人の園児たちが、館内で「絵画鑑賞」「パズル」「美術館探検」など体験しています。また、全国からも遠足や校外学習、修学旅行等の学生団体を年間約2万人受け入れ鑑賞支援を行っています。

美術館へ行くことは、子どもたちにとってどんな意味があるのでしょうか？

まず、美術館へ行けば沢山の作品に出会うことができます。作品は遠い過去、異なる文化や価値観、想像を超える世界観を見せてくれます。作品に出会うことは、まさに新しい価値観との出会い！作品に出会った時、「これは、なに？」という疑問や好奇心、違和感や「なんか、いいなあ」といった言葉にしづらい感情が生まれることがあると思いますが、私たち美術館スタッフは、子どもたちが作品と出会うことで生まれる感情や好奇心、想像を受け止めながら鑑賞支援を行っています。そうやって、美術館は安心して発見や想像を楽しめる場であることを子どもたちに伝えようとしています。また、誰かと一緒に作品を見るということによって、自分のモノの見方や癖に気づき、他者のモノの見方を知り受け止めることができるようになります。そういった体験によって、作品自体の見方が変わり、自分の認識も広がるでしょう。

これからは「美術館へ行くプロジェクト」が、多くの子どもたちにとって「自分が暮らす町に美術館があつてよかった」そう思える体験や機会になることを期待しています。



森山知己 倉敷芸術科学大学 副学長/日本画家
MORIYAMA TOMOKI

1958年岡山県生まれ。東京での画家活動を経て、1996年にふるさと岡山県へと拠点を移し吉備高原の自邸兼アトリエで制作活動中。作家であると同時に日本画家として伝承されるべき描法や画材の研究を行い、その知識と経験により、尾形光琳によって描かれた国宝「紅白梅図屏風」の再現を行った。その様子はNHK「日曜美術館」などで放映され多くの反響を呼んだ。2020年能楽堂ホール tenjin9鏡の松・若竹制作の他多数。2014年(第15回)福武文化奨励賞受賞。2017年から倉敷芸術科学大学 芸術学部教授。2021年から副学長。

公式HP <http://plus.harenet.ne.jp/~tomoki/>

対話型鑑賞というのはそういうことに出会う教育というか、気づくための一つの方法になるように思います。勝手にほっておいてもワクワクを見つけれられるような人もいますが、そうじゃない人たちに、何か、ちょっと、つんつんとつつくことで、そのことを考える手がかりを与えてくれる。それが対話型鑑賞かなと思っています。

—コロナ禍ではインターネットなどの世界で美術館を楽しむということも進んでいますが。

ことにも出会えるように思います。実物の大きさや触感という感覚はわかりやすいですね。他には美術館自体、その通路やトイレでの体験と組み合わせるの何かかもしれないし、床や階段の硬さや窓からの光の状況かもしれない。そういう体験が「新しい何か」を生み出すときの何らかになる。決められたルールの中だけじゃない何かをみつけるために…。

森山 もちろんコンピュータテクノロジーならでは世界、広がりがあるけど大きくなっているのも実感しています。それでもコンピュータは言葉の機械ですから、色とはどういうもの、形とはどういふものといった人間が現状把握できていることをテクノロジーによって表すことのできる範囲でしか、多くの場合それらは実現できていないのではないのでしょうか。実物、現実世界と比べれば、人間の理解の及ぶ範囲、またハード的な制約といますかそういうものがあるのではないかと思っています。

森山 個人的に私は人間ってそういう生き物ではないかと思っています。クリエイティブイティというか、何か新しいものに出会いたい、創り出したいというのが人間の中にあるから、社会がこれだけ発展したのだと思います。猿から人間へ進化するためには何かのジャンプアップがないとこうはなりませんよね。

—なぜ、いま、アートなのでしょう。

今世の中、デジタルのメリットばかりを言っていますが、学校から出なくていい、いながらにしてできる、自分からアクセスできる。確かに誰かによって準備されたこと、用意されたことについてはそうかも知れませんが、出かけた現実の美術館では予期しない

森山 40年ぐらい前の話ですが、その当時アメリカの優れたビジネスマンは、写実絵画を買わないと聞いたことがありました。自分のイメージーションを上げるために、描かれたものが安易に言葉にならない抽象絵画を買うのだといった話だったと思います。私が大卒を卒業したころの話です。単に見て分かっ

美術館へ行く！
プロジェクト

当たり前のことが
当たり前ができる文化醸成



森田悠太郎さん

公益財団法人
みんなでつくる財団おかやま(以下、みんつく)・職員

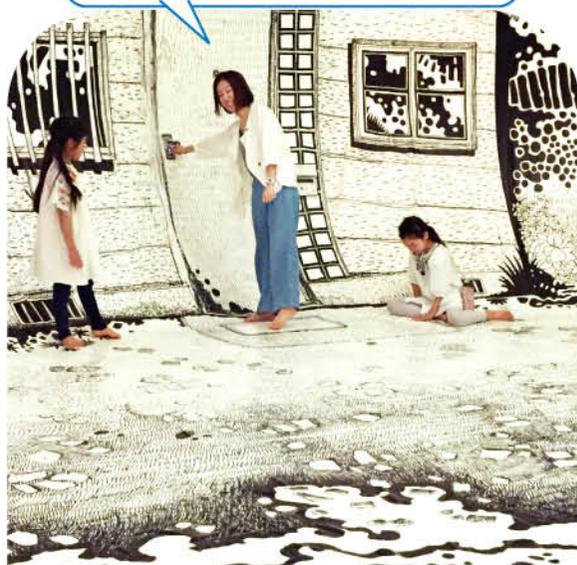
岡山は、近くに直島などもあり、美術館が多く、瀬戸内国際芸術祭や岡山芸術交流等の企画もあり、少し足を伸ばせば芸術作品に出合える環境にあります。そんな岡山で、「美術館へ行くとうこと」は、一見「当たり前」のように思えます。しかし、私自身生まれも育ちも岡山ですが、大学生になるまで美術館へいったことはなく、いまでもその敷居は高いイメージすらあります。

今回のプロジェクトでは、子どもの頃から気軽に美術館へ訪れる、そんな当たり前のことを当たり前ができる文化を醸成していくため、コミュニティ財団として働きかけをしていきます。みんつくは、思いを形にするために、一人一人の思いを活動や寄付でアクションしやすい環境づくりをしている団体です。具体的には、個人の発信に賛同者をあつめる地域版クラウドファンディングやチャレンジする人を応援するテーマ基金(冠基金)の設置などを実施しています。

本プロジェクトにおいても、賛同者を増やしカタチにしていく(=行政や社会の仕組みへ落とし込む)ためにも、まずは学校の授業の一環で美術館に行ける仕組みづくりをすること(条件を明確にし、汎用性の高いルール作りを進めること)、その仕組みを継続的に運営していくために、必要な資金を集めること(基金の設置、応援したい人が関わりやすい仕組みづくり)をコミュニティ財団として進めていきます。

岡山の大人全員が「子どもの頃に美術館へいったことがあ

美術館の経験は共通言語に



沖 悠子さん

グラフィックデザイナー/2児の母

ものごころつく前から子どもたちはよく美術館に通っていました。『美術館で情操教育を』なんて殊勝なものではありません。私にとって人生になくってはならない美術館を、一緒に楽しんでもらいたいからです。

抱っこして鑑賞すると、子どもにとって作品を見るのにちょうど良い視線の高さになります。うんと小さいうちは「きれいだねえ」「面白いねえ」なんて話しかけながら。少し大きくなってからは、「鳥さんがいるよ。他には何がいる?」「暑いかなあ寒いかなあ」「どんな音がしてそう?風は?」「次の瞬間、どうなると思う?」などと質問していけば、子どもたちは一生懸命絵から何かを読み取ろうとします。三者三様の答えに個性を感じてにんまり。

物語を掻き立てる絵の前では、お互い即興でお話をつくります。絵や彫刻と同じポーズをとれば、緊張感や作家と作品との距離感が伝わり、全く新しい理解が体の中から生まれます。子どもたちは何かを見つけたり遊びにしたりする天才なので、そうこうしているうちに子どもたちの方から目をキラキラさせながら気づいたことを教えてくれるようになります。そのうち普段でも、「竹喬さんの雲みたい!」「豊島美術館みたいな空気」なんて言い出して、美術館の経験は共通言語になります。

本物の作品に出会って五感を使い、時空を超えて、作家と感動を共有したり思考を辿ったりすることは、他に代えがたい経験です。友だちのように先生のように仲間のように、励まし、慰め、導き、力を引き出し、インスピレーションを生んで、奮い立たせてくれます。子どもたちの人生が、こんな生きた感覚で豊かに彩られますように。今日も、今も、美術館に行きたい!



感性を総動員する
非日常体験を求め

梶並裕子さん

美咲町立加美小学校 校長

美咲町には美術館はありません。子ども達にとって美術館は気軽に立ち寄れる場所ではありません。山間部の子ども達にとって、美術館に行くということはどういう意味をもつのでしょうか。

職員室で聞いてみました。「非日常!」という言葉が返ってきました。美術館はなくても学校の周りで美しさに触れたり感動したりする機会はたくさんあります。青々と燃える新緑の山々、田園を走る緋色の列車、夕日のあたる棚田、荘厳な雲海。学校の前の皿川の螢は、暗闇に幻想的な光を放って子ども達の心を奪い、カナヘビの美しいフォルムは、それをつかまえた子ども達を魅了します。そんな山間部で培われた、子ども達の日常の感性を呼び起こし、新たな感性を産み出すところ、それが美術館なのかもしれません。

子ども達が美術館に行く時、そこで出会う風景画の美しさは、画家の感情を通して伝わり、日頃感じていなかった自然に対する畏敬の念を呼び起こすかも知れません。キャンパスに描かれた人物のその瞳から、人間の喜怒哀楽以上の深い感情への洞察と気づきが生まれるでしょう。また絵画の中に歴史的な背景を感じ、その卓越された表現から当時の人たちの暮らしや思いを想像し、画家の伝えたかったことが「非日常」として迫ってくることを感じることもあるでしょう。空想の絵画や彫塑からは、今まで自分の中になかった意識の広がりを感じるかも知れません。美術館は日常を超える場なのです。

まさに感性を揺さぶり、総動員する「非日常」体験。自然という美しい日常の中で育つ子ども達だからこそ美術館に連れて行きたい。そして自分の感性と出会わせたいのです。

生涯を通して
大好きな場所に



高橋英理子さん

岡山大学教育学部附属小学校 図画工作科担当

私自身は、学校教育の一環として美術館へ足を運んだ記憶は残念ながらありません。しかし母がよく美術館へ連れて行ってくれました。母は美術館に行くとき必ず図録を購入してくれ、それが本棚に増えていくことも嬉しかった思い出があります。成長するにつれ母と対等に1枚の絵について語り合える楽しさを知り、また気になる特別展を狙って遠く美術館に行くなど、美術館は私にとって大好きな場所となりました。きっとそんな小さな頃からの経験が、現在教師となり生きているのだと思っています。

普段から図工の授業では「本物に触れること」を大切に「自分なりの見方・考え方・感じ方」で自由に鑑賞すればいいんだということの子供達へ伝えていきます。しかし学校という空間の中で得られる本物には限りがあるので、美術館を訪れ、作品に出会えるというのは大変魅力的な機会です。美術館では作品の色や形、大きさ、質感、空間の中にあるその作品の醸し出す雰囲気...すべて本物から得られます。また一緒に鑑賞する友達もそこに加わることで、一人では気付くことができないような見方や感じ方を知ることもできるのです。

私が母と共に美術館を訪れ、感じ得たものがあったように、学校教育の中で美術館を訪問し学べる機会をできるだけ多く実現させたいと思っています。そして子ども達が美術館の魅力や楽しさに気づき、学びを深めることができれば、美術館は子供達にとって生涯を通して大好きな場所になりうるのではないのでしょうか。

「美術館へ行くとうこと」

美術館へ行くう!
プロジェクト

助成先を訪ね歩く

助成を受けた団体や活動が地域にどのような影響を及ぼしているのか、岡山大学准教授の青尾謙さんに取材していただきました。今回は、総社市で活動している団体「おかやま昭和暮らしプロジェクト」です。



おかやま昭和暮らしプロジェクト
「人のつながりの中の「ご縁作り」」
青尾謙（取材・文）

昭和地区

総社市の昭和地区は、市の中心部から高梁川沿いを上っていった北部に位置し、山と川に挟まれた自然豊かな地域です。昔は割り箸工場が4、5社、下駄工場、製糸工場などがあつたということですが、今では総社市の中でも過疎化と高齢化が最も進んでいる地域となっています。

3人の女性

そこでお話を聞かせてくださったのが、山田ゆきえさん、岡野牧子さん、山本美保さん、でした。山田さんは兵庫県から総社市に嫁いで来られ、岡山県立大学に勤めていた1990年代に、空き家を探している先生のお手伝いをしたことをきっかけに、その後あちこちに空き家を紹介することとなり、NPOで働くかたわらで「山田不



やっていること

「おかやま昭和暮らしプロジェクト」の主な活動は、総社市への移住希望者を地域の人

や行政、先輩移住者などと結び、新しい生活作りのサポートを行うことです。これまでに総社市全体で100人近く、昭和地区だけでも10世帯を超える移住者がありました。

山田さんは「最初のうちは空き家を貸すことになかなか反対はありましたよ。私たちも責任もってやっています。空き家の調査をしたり、移住前後の相談に乗ったり、また、両方のグチを聞いて摩擦を最小限に抑えるよう努めています」と言います。地域の方と一緒にやりながらも、外部者としての強みもうまく活かしていることがうかがえます。

他にも地域で、里山での暮らしを知ってもらう「大角さんとイノシシと宇山の暮らし」や戦争の体験を聞く「近藤ばあばのせんそう

のはなし」、「そば打ち」や「こんにやく作り」など、地域の方たちの得意なことを活かして、高齢者から子ども、移住者、地域の内外の方などと様々な人が交流できる場を作っています。最近のヒットは「宇山のまりちゃんの花でカラーを摘む会」という、カラーの花を育てている畑で花を摘むイベントで、100人近くが参加したそうです。毎年の行事が、地域の方々にとっても生きがいになっている部分もあり、こうした技術を持つ方々が高齢になってきている中で、今のうちにそれを何かの形でつないでおきたい、という希望も聞かれました。

財団の助成活動

おかやま昭和暮らしは事業の一環として、福武教育文化振興財団の助成を受けて、鬼ノ城散策、お菓子作り、美術教室等を通じて、不登校の子どもや、保護者同士のつながりを作り、またその子たちを支える地域の理解を育む活動を行いました。今後は子どもたちや保護者の拠りどころとなる「場」を作ることが課題とのこと。

お話をうかがって

お話を伺っていて驚いたのは、おかやま昭和暮らしの皆さんはこれだけ色々な事業を、法

人格を持たず、任意団体のままでやっているということでした。形にこだわらず、様々な偶然的出来事や出会いの中で、自分たちがやるべきと信じたことをやっている、皆さんの自然体な姿に、ある種のとまどいとともに、「こういうやり方も「あり」なんだな」と、新鮮な気持ちになりました。

岡野さんも自分たちは「人のつながりの中でやれることをやるという感じ」と言います。最近ではあちこちの大学や行政とも連携が深まっているそうで、外部から来た人たちが、うまく多様な人たちをつなぐ結び目になっているように感じます。昭和暮らしの掲げる「ご縁作り」という言葉が、皆さんにはよく似合っているように思いました。



「宇山のまりちゃんの花でカラーを摘む会」の様子



青尾謙さん、岡野牧子さん、山田ゆきえさん、山本美保さん

おかやま昭和暮らしプロジェクト

代表：山田ゆきえ

総社市・2014年設立

<https://showagurashi.net/>



大学生たちによるスタディツアー後の発表会



瀬戸内国際芸術祭探究プログラム 対象:大学生

オンライン事前学習①	瀬戸内国際芸術祭・ベネッセアートサイト直島について
オンライン事前学習②	瀬戸内国際芸術祭サポーターこえび隊について
現地視察①	豊島（産業廃棄物不法投棄現場・唐櫃の清水・島キッチン・豊島美術館の視察、島のお母さんのお話）
現地視察②	直島（家プロジェクト・杉本博司ギャラリー時の回廊・ヴァレーギャラリー視察、島の方々と交流）
報告会	「オリジナル瀬戸内スタディツアー」の発表



高校生プログラムは同じく2回のオンライン事前学習の後、夏会期開催直前の7月24日に犬島でのスタディツアーが行われました。課題は大学生と違い、「自分たちの住んでいる地域の可能性を発表する」というものです。

◀高校生を対象にした犬島でのスタディツアー

感性にまかせ自由に発想、
創造性を発揮するきっかけに

江森真矢子（一般社団法人まなびと代表理事）

瀬戸内国際芸術祭（以下瀬戸芸）に学び、「在るものを活かし、無いものを創る」チャレンジを通して新しい価値を創造する力をつけることを目指した高校生、大学生向けプログラムがスタートしています。先陣を切ったのは大学生プログラム。2回のオンライン事前学習の後、5月15日に豊島、5月22日に直島でのスタディツアーを体験しました。参加者に与えられた課題は瀬戸内の島々を舞台にしたツアーを企画すること。

事前学習はオンラインで行われ、1回目が福武財団職員によるベネッセアートサイトの成り立ちと瀬戸芸のコンセプト、それらが地域に与えた影響についての解説。2回目はより具体的に瀬戸芸の現場で起きていることや地域との関係について、瀬戸芸をサポーターとして支えるこえび隊事務局スタッフに伝えてもらっています。

参加者も、各自でこえび隊の活動に参加することが求められ、それぞれの興味関心に合わせて、作品制作の手伝いや、アート作品の受け付け、案内などを体験します。背景を学び、現地でアート作品に直に触れ、島の人々と交流し、スタッフとして支える体験もした上で、自分なりに探究した成果を発表するのがこのプログラムです。

今回、参加した大学生は県内2大学から10人。子ども頃の頃に瀬戸芸を訪れたことがある学生もいれば、この夏初めて瀬戸内の島を訪れた学生もいます。豊島では、美術館を訪れるだけでなく産業廃棄物の不法投棄の現場を訪れ、島の人から直に話を聞きました。ま

た、直島では家プロジェクト、今年オープンした杉本博司ギャラリー、ヴァレーギャラリーを巡り、「ここでもアートと島の関係や島の暮らしについて住民と対話する経験をしています。」

8月7日に行われた大学生の発表会では、どんなアイデアが提案されたのでしょうか。

大学生の考えた「瀬戸内スタディツアー」

プログラムをきっかけに、「こえびガイドが案内する男木島ツアー」も参加した学生は「在るものを活かして無いものを生み出している島の暮らしに触れて気づいたのは、自分自身普段の便利な生活の中で、本当に良い暮らしとは何かを考える機会がなかったこと」と言います。彼女が提案したのは、「自分の街や暮らしについて考えるきっかけをつくるツアー。まずは男木島で濃厚に組まれたアート体験や住民との交流をした後、その気づきを深掘りする面談を挟み、次はゆっくり自分のペースで滞在するというものです。」

島の方々と交流が一番印象に残っているという学生は「その日その場で一緒に創る旅」を提案しました。基本は自由行動、あえて詳細が省かれた地図を渡し、住民と会話をしながら訪れる場所を決めていくツアーです。その他にも、高齢者と孫が島を訪れるツアーで多世代交流を促進する案や、不用品を魅力的なものにつくり変える「アップサイクル」の実践を通じて、「活かすワクワク、創るワクワク」を感じてもらおうといったアイデアが提案されました。

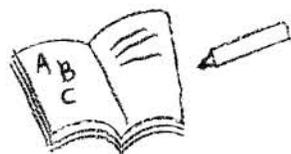
同じスタディツアーに参加しても心に引かれたことがそれぞれに違うこと、「在るものを活かし、無いものを創る」というキーワードでもアプローチが全く違う案が生まれたことが印象的でした。自分の感性に従って自由に発想し、創造性を発揮するきっかけは、島々に触れた現代アートにあったのかもしれない。



私が、

「好奇心で始めたことが
どんどん楽しく」

文・安田伊織 / MSB30代表



西日本豪雨の被災地である倉敷市真備町を中心に、子どもたちでも楽しく学べる防災啓発活動「まびっこカエルキャラバン」に取り組み、被災の教訓を次世代につなぎ、次にくる災害に備えができるまちづくりを目指す。

平成30年7月、私の住む真備町を西日本豪雨が襲い、生活が一気に変わってしまいました。小学校の体育館での生活で、きちんと勉強できる場もなく困っていた時、地域の公民館で学習スペースが設置されたと聞き、勉強しに行きました。すごく楽しくて何度も行っていたある日、学習スペースを開いた大人の方が祭りをやってみたいかと私を誘ってくださいました。それがMSB30(Mabi Student Board30)の始まりです。

最初は本当に好奇心で始めたのですが、計画するにつれてどんどん楽しくなり、もっとやってみたいなと思いました。こういった祭りのように地域のための活動を他にもやろうという思いでMSB30を結成しました。

最初に祭りを開催したのはボランティアグループ結成後すぐのことで、少し難しい部分もありましたが、地域の子どもたちが楽しんでくれている姿を見てとても幸せな気持ちになりました。その子どもたちの笑顔を見て、これから先もずっと笑顔でいてほしいと思い、私たちはどんな他の活動に取り組みました。

4年前、私たちはある地域で防災啓発イベントを行うということを知り、イベントのお手伝いをしに行きました。被災した真備町でも防災のイベントができれば、これから万が一また災害に遭ってしまったとき、少しは対処できるのではないのかと思い、地元で「まびっこカエルキャラバン」を開催することにしました。今年でこのイベントは3回目になりますが、もっと災害について知ってもらうためにこれからも続けていきます。また、その他にも地元のためにできることを私たちの力でしていきたいです。



「まびっこカエルキャラバン」の様子

僕が、

活動をはじめた理由



「地域も人も元気になる
『昼のたまり場』」



文・河野文雄

／合同会社わっしょいボヘミアン代表

商店街の空き家を改装した新設のミニシアターで「夏休み子ども映画祭」を開催。子ども向け映画を中心に大人も楽しめる内容の作品をセレクトし、作品を深く理解するための作品紹介やワークショップなども行う。地域の企業と連携し、参加者が交流できる場を設けて地域活性化につなげる。

活動のきっかけは、空き家を見つけた事。活動をはじめた理由は、町を明るくしたい。シンプルですが振り返るとそう思います。

真庭には「まにワッショイ」という市民団体がおり、田邊喬小学校を活用した「懐かしの学校給食」などで地域を盛り上げています。10年前にUターンで帰郷してから、僕もこの団体でも楽しく活動させてもらっています。特に「夜のたまり場」としての宴は毎回ハズレ無しです。その場のノリで出た企画をみんなで見守るのは、持続可能な飲み会には必要な要素だと今も感じています！（笑）

そんな中で2018年、久世駅にできたCLTトイレ「木テラス」の有志清掃員をしていた時、ふと空き家が目に入り、「この建物が元気になれば駅前が明るくなるのにな」と感じました。そう思ってしまったら最後、やるしかありません。ご近所さんや友人、町の職人さん、話を聞きつけて何か手伝いたいと言ってくれた人、行政の担当者の方。みんなにお世話になりました。2021年8月に「エキマエノマエ」としてオープンできる事になりました。

エキマエノマエのテーマの一つは「昼のたまり場」。機能はレンタルスペースなのですが、好き勝手に皆さん遊びに来てくれます（笑）。そうなるとうと人の出会いが生まれ、「今度これやろうよ」がどんどん生まれ実現してきました。そして次の空家利活用「久世上町劇場ビクトリーシアター」に繋がっていました。

今後も、地域も人も元気になる「昼のたまり場」を目指して行きたいと思えます。



久世上町劇場ビクトリーシアターオープニングの様子



FACE

鎌屋翔子さん

喫茶さざなみハウス店主・
一般社団法人ひばりエンタテインメント代表

鎌屋翔子 yariya shoko
喫茶さざなみハウス店主・一般社団法人
ひばりエンタテインメント代表

1988年、大阪市生まれ美咲町育ち。大学を卒業してUターン、地方で暮らすことを模索し、働きながら近所の空き家を改修したり、中間支援のNPOで県内の地域に出向いたり、ゲストハウス複合施設での勤務を経て、2019年7月より長島愛生園内で喫茶さざなみハウスをスタート。喫茶営業のかたわらで、入所者の方の暮らしや療養所の歴史を記録し、島の外にいる人たちにに向けて発信。

森分志学 moriwake shigaku
NPO法人だっぴ 代表理事

1990年、岡山県倉敷市生まれ。大学3年生の頃、自分が受けてきた高校の進路指導に違和感をもつ、それをきっかけに、高校が大人と出会い、将来を考える対話の場を高校生とともにつくる。卒業後は、教育系の広告代理店に勤務。2017年、NPO法人だっぴの理事・事務局長として岡山にUターン。岡山の中高校生・大学生を対象に、キャリア教育プログラム「中学生・高校生だっぴ」を岡山県内外12市町村20校以上の学校で展開。2020年より現職。

人やモノが集まり、生活空間としての愛生園を照らす。
瀬戸内市の国立療養所長島愛生園の中にあるさざなみハウス。2019年7月のオープンから3年。入所者も休憩する場であり、入所者にもつわる様々な持ち物も集まってくるこの場所では、生活空間としての愛生園に触れることができます。そんなさざなみハウスで店長を務める鎌屋翔子さんに話を伺ってきました。(取材：文／森分志学)

イベントなどで長島に出入りしていた鎌屋さんは、旧福祉課が事務所移転した愛生園内の空きスペースに喫茶店をつくる計画を耳にして、店長に名乗りを上げました。
さざなみハウスのお客さんは、入所者や彼らと交流のある方。メディアで取り上げられてからは一般の方も来店するようになりました。過去に愛生園で働いていた職員のご家族や業者として愛生園に出入りしていた方など、愛生園と縁のある方も来られて、思い出をポロポロと語ってくれるそうです。
開店前は、ハンセン病療養所という性質上、社会に対して負の感情や怒りをもっている方たちがいるのではないかと少し身構えていた鎌屋さん。しかし、実際に入所者の方と話をしてみると、何ら変わらないおじいちゃん・おばあちゃんでした。学習の場で語り部としての入所者を求めるわけではなく、生活の場からただの友達として関わる鎌屋さんから見える入所者の方は、ただの「人」。入所者の方からすればさざなみハウスは生活空間なので、ハンセン病を学びに愛生園に来た人も鎌屋さんと同じような体験に出くわすことがあります。さざなみハウスでコーヒーを飲む入所者の姿を見て、最初ハッと心になったとしても、同じ空間で時を過ごす中で、ただの人であることに気づいていきます。

鎌屋さんは「愛生ヲ読ム会」という企画も定期的に行っています。「愛生」は、1931年から発行され続ける、入所者が隔離下の島の日常をつづった機関誌です。参加者は掲載されている短歌や俳句をただ読み、「思っていたより笑える」「自分と似ている」など感想を共有します。まさに入所者の「人」に触れる会です。

さざなみハウスに集まるのは人だけではありません。例えば、鮎や湯のみなどの入所者の方が使っていた生活の道具、バラの絵画などのアート作品といった入所者の所有物も集まっています。「集まってくるし、やっぱり伝えたい」と、鎌屋さん。持ち込まれる方も「残したい」という思いは同じなのでしょう。
愛生園は2030年に開園100周年を迎えます。当事者だけでなく、より多くの人がこの過渡期のタイミングを共有し、愛生園の歴史や学びなどに触れることで継承につなげることが鎌屋さんの願いです。また、最後の入所者がいなくなるところまで続けたい、愛生園がどう変わっていくのかを見届けたいとも話します。

vol.15

and F 教室

体験記

開催日：2022年6月24日

「自分たちの活動を社会に発信しませんか」では、プレスリリースとは何かを学びました。その体験をレポートします。(取材：文／黒部麻子)

自分たちの活動を社会に発信しませんか —プレスリリースとは何かを学びましょう

「新聞やテレビで、自分たちの活動を取り上げてもらえたら……」
そんな思いをもつ人は少なくないでしょう。SNSでの発信ももちろん大切ですが、メディアに取り上げられれば、認知度はぐっと高まります。では、どうしたら取り上げられやすくなるのでしょうか。どんなプレスリリースをすると効果的なのでしょうか。そんな疑問に対する答えを、山陽新聞のベテラン編集委員、瀬尾由紀子さんにお聞きしました。

プレスリリースとは、企業や地域活動団体などから報道機関に向けて情報提供や告知を行うことで、記者が取材するきっかけのひとつとなるものです。記者クラブへの投げ込みや、マスコミ各社にメールやFAX、郵便などで送ります。これを記者やデスクが見て、取材するかどうかを判断するのですが、メディアの目にとまるプレスリリースとは、どのようなものなのでしょうか。

何といっても大事なのが、見出しとリード(冒頭に短文で書く概要)で、「県内で初」「オンリーワン」といった言葉があると、やはり記者の目をひきます。ニュース性があるかどうかの一つのポイントで、新聞社はそこから「見出しが立つか」、テレビ局は「(映像として)動きがあるか」という視点でリリースを見る、というも頷けます。アンケートなどの調査結果は、実はマスコミが自社で取ろうとすると大変だそうで、こうした情報を出すのも良いそうです。また、単発のリリースよりも、「着工→竣工→オープン」のように、スケジュールがある場合はそれを示すことで、メディアとしても取材の予定が立てやすくなります。

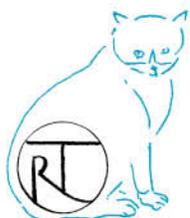
成功事例として、早島中学校の「い草卓球大会」が紹介されました。これは特産のい草を貼った卓球ラケットを中学生たちが商工会の応援を受けて作り、このラケットを使った卓球大会を開催するという一連のイベントをプレスリリースしたことが奏功し、取材が殺到したといいます。また、取材を受けた中学生が後日、新聞投書欄に投稿するなど、良い循環が生まれました。

「記者というのは、自分に直接言ってもらうのがうれしいんですよ」と瀬尾さんは言います。プレスリリースも知り合いの記者がいれば直接送ったほうが効果的で、また書面が不十分でも、記者に直接思いを伝えて記事化につながったケースもあるそうです。ひとりよがりにならないよう、相手とのコミュニケーションを大事にすることが、より良い広報につながります。メディアの側を熟知する瀬尾さんからの具体的な実践的なアドバイスは、とても参考になりました。



講師：瀬尾由紀子氏
山陽新聞 NIB・NIE部長、
編集委員室委員
NIB(ニュースペーパー・イン・ビジネス)とNIE(ニュースペーパー・イン・エデュケーション)を担当。企業や大学で新聞を活用したスキルアップ研修などの講師を務める。
事件、事故、裁判、社会問題などを扱う社会部を中心に政治経済などさまざまな分野で20年以上にわたり記者として活躍。ノートルダム清心女子大学卒。米・ボストン大学院留学。豪・ボンド大学院MBA修了。





タケシマレイコ TAKESHIMA Reiko

グラフィックデザイナー
／イラストレーター

岡山県岡山市生まれ。高校時代から5年間油彩画を学ぶ。女子美術大学芸術学部芸術学科卒。エディトリアルデザイナー羽良多平吉に師事。氏から「デザインと編集は、作り手の生活と直結している」とことを学ぶ。帰岡後独立。届けたいことを、届けたい相手に、心を込めて伝える贈り物のようなビジュアルコミュニケーションを目指し、県内外で活動中。また、「生活芸術」と名付けた暮らしに即した制作活動もしている。「FUEKI vol.60」からデザインとイラストレーションを担当。倉敷市立短期大学非常勤講師。

これからさらに輝きますように。

犬島は2度目です。1度目は4年前。視察と、FUEKI 101.09.8の表紙絵取材のための訪問でした。取材で聞いた「南京せんざい」の作り手、池田栄さんの言葉が忘れられません。「犬島が大好き！車の音が全然せんどのんよ。聞こえるのは波や自然の音だけ」

犬島の瀬戸内国際芸術祭の作品を見て回りながら、最も印象に残ったのはその自然。ことに生き物でした。車が通る心配のない島巡りの途中、私は野良猫に出会います。悠々と歩く姿を追いかけると、新作の展示場所に到着。さながら道案内役のようですが、猫は展示を素通りして、敷地はずれの茂みの方へ。そしてマキング……。くらしの植物園では、鶏たちが人間のことなど全く構いなしに、自由に敷地を闊歩していました。そのけそこのけ鶏様のお通りだ。堂々とした姿は威厳すら感じさせ、美しく実にカッコイイ。島内どこへ行っても必ず視界に入る緑は生命力に溢れ、人間など埋もれてしまいそうでした。島では、人間に飼育されているか否かに関わらず、全ての生き物が人間同等の意思ある生命体として誇らしく生きていくように感じました。人々の営み、動植物の暮らし、そしてアート……。全てが分け隔てなく島の一部となって溶け込んでいました。

そんな楽園のように見える犬島ですが、長年の石材採掘などにより、かつてあった山は消え、現在の島は本来の姿とはかけ離れているといえます。山が無く雨雲は素通りすることも多く、植物には特に過酷な地形なのだとか。また製錬所から発生した亜硫酸ガスによって公害に悩まされたという歴史も。

しかし、現在の犬島は美しくなりました。生き物が尊重し合う環境の鏡として、



車はいないがお山も無い島の、美しき生き物

Editor's Column

FUEKIに関するアンケート調査のお願い

■第1号の機関誌は「不易」として1998年(平成10)に発刊。以降、カタチを変えながらも今まで財団の活動をより多くの方々にご理解いただくために発刊して参りました。この度、今後の参考とするため皆さまのご意見、ご感想等をお聞かせいただきたくアンケートを実施いたします。忌憚のないご意見・ご感想をいただければ幸いです。■回答は、右記二次元バーコードからお願いいたします。■アンケートにご回答いただいた方の中から、抽選で30名様に瀬戸内国際芸術祭作品鑑賞パスポート1冊をプレゼントします。ご協力の程、どうぞよろしくお願いいたします。

注)・当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

- ・プレゼントのお届け先は国内に限り、お届け先情報の登録がなかったり、不正確であった場合は、当選を無効とさせていただきます。
- ・ご記入いただいた個人情報は厳格に管理し、あらかじめご本人の許可なく、個人が特定できる情報を外部に提供することはありません。



公益財団法人 福武教育文化振興財団

入づくり、地域づくりを応援します



福武教育文化振興財団
ウェブサイト



コミュニケーション・
マガジン
and F|アンドエフ

〒700-0806 岡山市北区広瀬町1番5号
株式会社ベネッセコーポレーション広瀬町社屋
TEL: 086-221-5254 FAX: 086-232-3190
URL: <http://www.fukutake.or.jp/>
E-MAIL: eczaidan@fukutake.or.jp

機関誌 **不易**

FUEKI vol.79 2022.9.25

編集・発行：公益財団法人福武教育文化振興財団
制作：株式会社吉備人
デザイン・イラストレーション：タケシマレイコ
印刷：研精堂印刷株式会社