

こどものための最新ワークショップ博覧会 「ワークショップコレクション2006」

芳山 徹 [プロフィール](#) [トラックバック\(0\)](#)

「子ども向け参加型創造・表現活動の全国普及・国際交流を推進する」NPO法人CANVAS主催の、最新ワークショップ博覧会のご紹介です。

(2006/4/4)

RSS



ビジネス仕様のコンベンションホールでの開催でありながら、まるで「縁日」のような賑わいを見せた

こどもの想像力・表現力向上のための最新のワークショップを一堂に集め、それに携わるさまざまな分野の専門家の交流、参加の機会の創出を目的とした「ワークショップコレクション」。3回目の開催となる今回は、秋葉原クロスフィールドのグランド・オープン記念イベントにも位置づけられ、2日間累計で2,500人もの方々に来場いただいた。

「ワークショップコレクション」とは

NPO法人CANVASが主催する、こどものための最新ワークショップ博覧会「ワークショップコレクション」には2つの側面がある。

1. 出展者の自己表現の場、関係者のコミュニケーションの場
2. こどもたちの創造／表現活動の場

それぞれの側面における満足度を高めるために、私たちは次のようなしなかけを考えた。

- ・趣旨に賛同いただける出展者の公募制導入
- ・子ども達が楽しさ／明るさを感じながら参加できるような、会場内の雰囲気づくり

18種類のワークショップ

出展公募に関しては、

「子ども達にとって、主体的に参加することができる／創造力が刺激される／表現の手段を享受でき、その場で活用できる」ような、かつ

「随時受付に近い参加形式で実施できる、もしくは途中参加可能な」

ワークショップを前提に募集を行った。

これはワークショップ実施においては難しい条件である。随時参加者を受けながらも、単なる参加体験に留まらない創造／表現活動を実現すること。型通りのカリキュラムでは太刀打ちできないし、多くのマンパワーが必要とされる。2ヶ月間の公募受付、審査の結果、18種類のワークショップが一堂に会することになった。出展者に当日のスタッフ(ファシリテーター)数を事前に確認したところ、累計なんと140人！

また、出展者の属性も多岐に渡った。個人のクリエイター／アトリエの運営者／企業の研究者／事業ドメインとしてこどもにフォーカスした企業・団体等々。

各々の出展目的に関して異なりはするが、「リアルな子ども達との関わりの場」を求めていることは一致している

会場を子ども達の楽しいフィールドに変える

今回の会場は「秋葉原コンベンションホール」という、主にビジネス・イベント仕様の箱である。その箱をワークショップコレクションの2日間は、子ども達の楽しいフィールドに変えなくてはならない。コンテンツは出展者が各自・各地で練り

に練ったワークショップを持ってきてくれる。私たちは、まず見た目に楽しい空間を創ろうと考え、会場装飾に特に配慮した。バルーンデコレーター「Jamy」の空間装飾は、会場内の空気を一変させてくれたように思う。

また、18種類もののワークショップを、約500平方メートルの限られた空間で開催することは、参加者に散漫な印象を与えるのではないかという懸念もあったのだが、その難しい環境をポジティブな高揚感に変えたかった。例えるならば「フリーマーケット」のような空間を求めた。必要最低限な導線のみを確保し、各ワークショップをほとんど寿司詰めにレイアウト。会場が「おもちゃ箱」に化けることを願って本番を迎えた。

のめり込む子ども達

入り口直ぐに迎えてくれるのは大きな箱キャラ。そこで行われているのは、白い紙から立方体の「箱」の展開図を切り取り、好きな絵を描いて発表するワークショップ。子ども達にとってパッケージデザイン／プレゼンテーションの初めての機会となるだろう。

右手に目を移すと、ジャンク品を一旦バラバラに壊して、その部品を使ってオリジナルのロボット／オブジェを創るワークショップ。お母さんがこどもに指輪を作ってもらって喜んでいる。

その奥では、観光地によくある「顔出し看板」が、表情と吹き出しのコメントを、参加者みんなで創意工夫して1つの4コマ漫画を創っている。

パソコン上で砂遊びができる「バーチャル砂場」も人気。バーチャルならではの、砂場の裏側が見られたりもしてちょっとシュール。

紐でつるされた大きなロボットはなんだろう。パソコン上で3DCGアニメづくりを体験し、そこでつくった通りに目の前のロボット動いてくれる……。

会場に「お祭り」感も持たせながらも、子ども達にとってそこは創作のフィールドである。集中し辛い環境になってしまうのではと懸念していた。しかし私たちが見ていた限りでは、すごい集中力で創作にのめり込む子ども達も多く見受けられ、一部目を見張るような作品もあった。楽しい雰囲気、子ども達にとって緊張をほぐすアイスブレイクの要素になったのではないかとホッと胸を撫で下ろす。

高いホスピタリティ

来場者アンケートのフリー記入欄には、「スタッフの方々の指導もすばらしいものがありました」というコメントを多数頂いた。子ども向けワークショップの魅力は、多くの大人が子ども達のために頑張るところにあると常々感じている。導き、見守り、こどもの作品にびっくりする。こどもの作品の良さは、こどもと同じ目線に立つと一番よく理解できる。それぞれのワークショップ・スタッフ（ファシリテーター）の方々もみな「こども目線」で2日間を過ごしてくれたのだろうなあと、私たちは考えている。そのホスピタリティ・レベルの高さが「ワークショップコレクション」の良さである。

各ワークショップ全員で140人もスタッフ（ファシリテーター）が、自分たちのコンテンツに思い入れを持って来場者に接することによって、参加してくれた子ども達にとっては非常に贅沢な場になったと思う。来場者頂いた2,500人もの方々にとって、満足度の高い2日間を提供できたと自負している。

子ども達の創造／表現活動

子ども達は、デジタルとアナログの境界というものはさほど感じておらず、たとえば「描いた絵はすぐに動き出すもの」という感覚を自然に受け入れているようだ。デジタルツールの活用によって、こどもの創造力・表現力の及ぶ範囲は拡大してきており、ワークショップ形式での作品づくりにおいては、他人の作品とのコラボレーションから生じる新たな交流を楽しむ子どもたちの姿が、会場のあちこちで見られた。

CANVASはこれからも、子ども達の創造／表現活動のプラットフォームとして活動していきます。

関係するWEBサイト

▼ 著者プロフィール



芳山 徹(よしやま とおる)

大学卒業後、IT系企業でコンサルティング・セールスに従事。イベント会社にて地域振興イベントのアシスタント・ディレクターを担当した後、縁あってCANVAS事務局スタッフへ。ワークショップ関係のイベント・ディレクターを担当している。

▼ 筆者の近況もしくは、おススメ情報

CANVASのこれまでの活動、これからの展開、おすすめ情報等は、CANVAS公式サイトに情報ポータルして掲載されています。毎日のように情報が更新されていきますので、是非ご覧下さい。

筆者への質問、コメントは<http://www.bunkanken.com/siteinfo/contact.php>まで。なお頂いたメールは、ホームページやメールマガジン等に掲載することもありますので、あらかじめご了承ください。なお、掲載時に匿名もしくはペンネームを希望の方はその旨を明記してください。