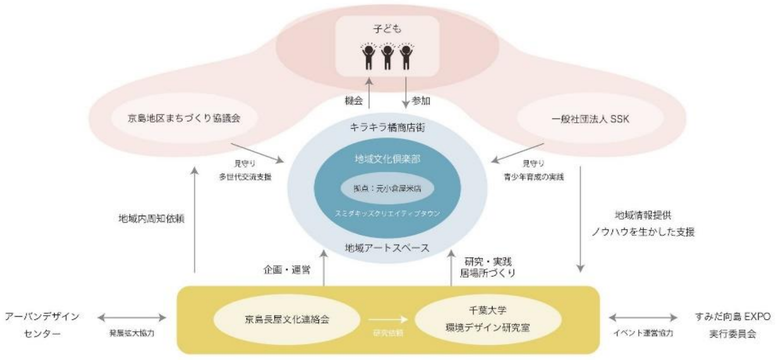
成果報告書

（地域文化倶楽部創設支援事業）

京島長屋文化連絡会

所在地	東京都墨田区京島3-60-5	設立年	2017年
運営主体	京島長屋文化連絡会		
事業目標	墨田区、向島エリアは、長屋文化が奇跡的に残っている地域であり、その文化に多くのクリエイターが着目をし始めている。しかし、地域文化の次世代の担い手である子どもたちが、人情でつながる下町の良さを存分に吸収し、自由な発想で行動することはできていない。そこで、子供のための子どものまち「スミダキッズクリエイティブタウン」をつくることをめざし、子どもたちが企画運営する運営倶楽部の創設を目的とする。		
きっかけ	運営主体の一部となる、千葉大学環境デザイン研究室は、千葉大学の墨田サテライトキャンパスが2021年に開設することをきっかけとし、2020年より、当キャンパスの近隣商店街「下町人情きらきら橘商店街」の空き店舗「たちばな館」を借り受け、子どもたちが商店街で活躍する場づくりを実験的に実施した。その研究の取組において、多くの可能性を見いだすことができ、更に地域に展開していく価値があると考え、継続的に実施するための枠組みを作ろうと考えた。		
団体・組織等の連携			
活動場所	京島駅（古民家・元小倉屋米店） 墨田区京島3-50-12		
活動概要	4月中は試行期間と考え、週1回の実施を行っていた。5月以降2月末まで、月曜と金曜の週2日定期実施をし、季節ごとに「なつまつり」「ハロウィーン（向島EXPO連携取組）」「歳末」といった商店街の催しに関係づけたイベントを実施した。 コロナ禍の影響で、子どもを集めること自体が困難な期間であったため、対策に多くのエネルギーを必要としたが、当初想定していた内容は形を変えて実施できた。 具体的には、イベントも含めた実施回数は、2月末日で83回。平均参加者数は、約8名であった。2ヶ月ごとの平均参加者数で見ると、5-6月が4名、7-8月が11名、9-10月が14名、11-12月が13名、1-2月が7名であり、日常的な子どもの居場所として徐々に周知が広がっていったことがわかる。内容的にも、子どもたちの主体的参加性を促す環境が徐々に整備され、子どもたちの「街」へ発展する種は作れたと考える。		

〇本事業による成果

本取組は、第四吾妻小学校区内で行われ、活動拠点の前が登下校の指定道であることから、第四吾妻小学校校長と密に連絡を取りながら進めた。具体的には、毎週水曜日にこの小学校では放課後子ども教室事業を行っており、本取組と対象となる子ども多近いことから、本取組スタッフがこの事業にも顔を出すようにして、情報共有を進めた。そのことによって、小学校内とは異なる人間関係が本取組では生まれていることがわかり、価値ある状況が生み出せていることがわかった。一方で、小学校内の人間関係の影響力が強く、本取り組み自体に興味があっても、仲が良くないことから来なくなる例もあった。第四吾妻小学校校長は、小学校内と異なる子どもの様子が集団の中で見えてくることに対して、高く評価をしていた。

〇児童・生徒への指導に関する工夫

本取組は、子ども自身が創造的になることを目指しているため、指導する大人について行くと言うことを可能な限り排除した。大人は、黒子として、子ども自身の創造性が発揮できるような環境を整えることに徹している。
具体的には、子ども同士が作り出したモノやことを評価し合って流通する仕組み作りである。この仕組みは、この取組内で流通する子ども通貨「ぽん」によって成り立たせ、この仕組み自体も、子どもから子どもに伝わるように、「受付」という仕事や、大人の手伝いの意味合いの「秘書」という仕事を作り、率先してその仕事をやりながら「ぽん」を稼ぐ様子が見られたことから、機能したと思われる。
また、物づくりの観点では、子どもたちが作ったモノのクオリティーが上がれば子ども同士の評価も高まり「ぽん」の流通も活性化すると考えた。その意味で、モルタルアーティストの村岡氏や、キャンドルアーティストの沖田氏に関わる機会を設けた。この試みは好評であったが、上記の環境として日常化するまでには至らず、今後の課題だと考えている。
一方で、今回の取組の拠点となっている京島駅は、その場所そのものが向島EXPOの拠点会場となっていることが示すように、場所そのものがアーティストであるヒロセガイ氏のアート作品である。この場所そのものから受けるクリエイティビティーは子どもたちのあそびには強く影響があったと考えられる。

〇運営上の工夫

本取組のあり方は、子ども主体であることから、大人主体のクラブ活動と、公園の自由なあそびの、いいとこ取りのようなあり方となる。そのため、適度に関わりつつ子どもに任せることができ、仕事としてではなく日常関われる大人の存在はとても貴重である。今回は、商店街で夜の飲食店を営んでいる方や、地域の高齢者の方で子どものあそびに興味がある方がほぼ毎回参加していただいた。また、地域のジュニアリーダーの高校生も同様に関わっていただき、地域の人材をつなげていくことができれば可能性は高まることが示せた。一方で、習い事であれば、その事業者の保護者の契約があり責任の所在が明確であり、公園であれば、誰もがアクセスできることから安全だと自明の認識があるが、このような既存の枠組みで説明できない取組は本質的に地域で理解を得るの難しい。その意味で、大学の研究室が関わっているという示し方は一定の理解を得やすい状況だったといえる。大学との連携はこうした取組では重要である。
当初は、自然発生的に活動を展開していたが、上記の理由から、大学の研究室の取組であることを全面に説明をし、第四吾妻小学校では取組概要の説明書類をPTA経由で配布していただき、イベントでは広く告知し、できるだけ閉鎖的な取組として認識されないように心がけた。
同様の理由から、本取組の様子を確認できるようFBを作って参照できるようにしているが、スタッフが時間をとれず充実した展開ができていない。

〇継続的な運営に関する課題・展望

本取組は、京島長屋文化連絡会、千葉大学環境デザイン研究室が連携して実施している。長屋文化連絡会は、本取り組みの対象エリアである京島地域に残されている文化や、地域に根ざしたアートの活性化の取組をしており、千葉大学環境デザイン研究室は、デザインの観点で地域を活性化する人材を育成している。今後も、この連携体制は継続するため、本取組は継続して行うことは可能である。
本年度は、コロナ禍のため、地域に広げる活動は控えざるを得なかったが、継続していく中で、当初予定していた京島まちづくり協議会との協働取組は具現化は可能である。UDCすみだとの連携は、12月5日にUDCすみだの取組である、古民家活用のイベントで、古民家の庭でキラキラキッズクラブを開催し、好評であった。次年度もこうした取組を重ねることで、地域の様々な活動に子どもの活動を掛け合わせて相乗効果を生むことは可能だと考えられる。一方、今回は京島駅（旧小倉屋米店）の場所を借りる形で日常の拠点としていたが、賃借料を事業費の中から拠出をしており、来年度はこの費用がないことから拠点を構えることが課題となっている。次年度は、キラキラ橘商店街の事務局と連携し、商店街が管理するキラキラ会館を定額で借用することは許されており、当面の活動継続性は確保している。将来的には、本取組の活動面で中心的に関わっている千葉大学環境デザイン研究室が所在している、千葉大学墨田サテライトキャンパスで実施することも検討をしている。
その他、長く継続的に参加してくれると、与えたい成長プログラムにしていたが、コロナ禍という事もあり、定着率に課題が残った。しかし、人数制限もある中で、参加する子供たちが入れ替わってしまう事も結果として良かったのではないかと感じた。精度の高いプログラムにしていく上では、一人の子供がどれくらいの期間を参加してくれると良い結果が生まれるのかを構築していく必要がある。活動場所については、今使わせてもらっている民間の施設がコロナの影響もあり、空室率が多かった為、本事業で使うには、使いやすく自由度が高い活用をさせてもらっていた。しかし、今後、本活動を継続させていく為には、活動場所を建物内にとどめるのではなく、地域の街の中へ活動のフィールドを広げていく事が出来れば、より発展的な活動になると感じている。

〇令和5年度からの学校部活動の段階的な地域移行に関する方針・計画

千葉大学環境デザイン研究室では、墨田区の子どもの創造的な居場所づくりを研究に活動を進めている。本取組はその一環で行っていているが、そのほかにもにも取組はあり、それらをまとめると次のようになる。
a, キラキラキッズクラブ（本取組）
b, 廃材を活用したあそびの仕組みと環境整備
c, 移動式遊び場・移動式遊具のデザイン
d, 墨田区プレーパーク「わんぱく天国」の活性化
e, 低所得層の子どもの学習環境整備
これらはすべて、墨田区の子どもたちが主体的に自由に遊ぶことを目的に、結果として子どもたちが創造性あふれ、地域が豊かになることにつながるような取組である。
しかし、これらのことを、千葉大学墨田サテライトキャンパスのみで囲い込んで行うことは本末転倒であり、地域に浸透しながら千葉大学キャンパスは中核としての機能を担うように進めていく必要がある。そのためには、関連して実行をする諸団体と連携し、協業する際の要素を整理していくことが求められる。
上記のうち、a,b,c,dについては、本年度すでに着手をしており、本取組との連携を想定しながら進めてきている。こうした取組は図式で連携を示すよりは現実的に協働で実行することで課題や可能性も見えてくると考え、3月18日から20日にかけて、千葉大学墨田サテライトキャンパスにて「あそび大学」というイベントを上記のa,b,cで協働して行う予定である。
そこで具体的な課題や可能性を明らかにしていくが、今後は、同様に、子どもたちの長期休暇がある期間に、繰り返し協働できるイベントを行い、それぞれの位置づけを明確にして、墨田区の子ども環境を豊かにすることを目指していく。
上記のa,b,c,d,eは次のような構造で地域と関わりを持っている。
地域の広がりの観点ではa,bは拠点に固定された活動である。本取組でも、子どもたちは様々なモノを作り、子ども同士で評価し子ども通過「ぽん」で流通をしていたが、作るモノの材料については特に検討ができていない。一方でbの取組では、墨田区の中小企業や町工場から出される廃材を活用しようという取組で、これらを活用していくことで子ども同士のモノづくりとやり取りは広がりを持たせることができると考えている。よって、理想的に実現できる拠点ができることで、ほかへの展開も可能と鳴る音考えられる。
次に、c,dは屋外による公共的な取組となる。現在の公園は様々な安全基準などによる規制で子どもが自由に遊べる状況となっていない。また、墨田区では毎週水曜日に放課後子ども教室を行い、子どもたちが自由に遊べる枠組みはあるが、学校の差は大きく魅力を継続させるためのノウハウは個別的な工夫で閉ざされている。こうした公共的なところに、移動して新しいあそびのノウハウで刺激を与えていくことは地域のあそび環境を活性化する上で重要である。本取組で行うノウハウがこうした移動型のあそびに含まれて地域に展開していくことは拠点型の広がりを持たせる上で重要である。
そして、年齢的な広がりについて、a,bは幅広い年齢層の子どもを対象とし、c,dはプレーパークの要素も含めると比較的高学年の子どもを対象とできる。更に、eは、中学校や高校の生徒の居場所を提供し、受験や部活など明らかに成果を求めるような取組を求めていない子どもの居場所を提供することになる。こうした年上の子どもが年下の子どもと関わることで異年齢集団を形作り、子ども同士の社会性は豊かになると考えられる。
来年度では、こうした活動を関係づけたイベントをコロナの状況次第ではあるが、夏の長期休暇に実施をすることを想定している。

参加者 （予定人数）	対象学年…小学生から中学生を対象 今後の予定人数…延べ人数４００名（登録参加者は８０名前後）
募集方法	チラシ配布、拠点からの通行する子どもへの声かけ、ポスター掲示、学校でのチラシ配布、FaceBookでの告知、
指導者	大和和道（向島橘銀座商店街組合）、鈴木弘樹（千葉大学）、阿部義栄（京島まちづくり協議会）、沖田友紀、新井智之、村尾かずこ、須藤昌俊、後藤由里、住中浩史
移動手段	徒歩
活動費用	無料
スケジュール	＜年間スケジュール＞ 4月 関係者による企画検討、活動拠点（居場所）のオープン、アートスペースツアー第１回開催。 5月・6月 日常的活動・アートスペースツアーを週１回実施（週１回・合計８回）子ども参加拡大と協力アートスペース5箇所の選定 7月 日常的活動・居場所では「子ども秘密基地マップ」の制作と、協力アートスペース5箇所へリサーチ実習を行う。（週１回・合計４回） 8月 すみだ向島EXPO2021に参加し、キッズクリエイティブタウンの、出店作りを活動拠点では随時取り組む。 9月・10月 日常的活動・すみだ向島EXPO2021で制作した子ども出店を、キッズクリエイティブタウンに向けて仕上げていく（週１回・合計８回）・キッズクリエイティブタウンのシステムづくり 11月 キッズクリエイティブタウン開催 12月・1月 日常的活動・活動拠点の開放と、継続的な子ども出店制作を、SNSやyoutubeで紹介する、キッズクリエイティブタウンチャンネルを開設する。（アーカイブであり、子供の継続的な発表の場を作る）・2021年実施記録として配布用小冊子の作成 2月 キッズクリエイティブタウン成果報告展を開催 3月 本事業の実施報告提出完了
保険加入等	イベント賠償責任保険加入

【活動の様子（写真添付）】