

※掲載順は発表順

【組織】

1. 建築と子供たち“MANAVIVA”プロジェクト 2022～オンラインと対面を併用したハイブリッド型デザインワークショップの取り組み～

<長澤審査委員>

「Architecture and Children 建築と子供たち」は、アン・テイラー先生から始まった、長い蓄積のある教育コンテンツをつかって日本各地でも実施され、ネットワークを結びながら続いている活動です。今回応募された 2022 年の活動は、ビデオコンテンツを利用したハイブリッドの形で展開されたとのこと、コロナ禍の時期ならではの展開でした。単にオンラインでコンテンツを子供がみるのではなく、少なめに会場に集まった子どもたちは、ビデオコンテンツをみながら創作活動を行います、その活動をリアルにサポートされる方たちがいる。教材の準備や、子どもと対面でやり取りを通じ、通常よりもさらに豊かな活動にみえました。また、アン・テイラー先生の語りによる非常に豊かなコンテンツのビデオは日本語に翻訳されました。建築造形の考えや伝え方の表現は文化により異なるでしょう。直訳ではなく子どもに理解しやすいよう工夫され、翻訳に 1 年もの十分な時間をかけられたところも大いに評価できます。

質疑では「コンテンツのオリジナリティ」についての議論がありました。建築と子どもたちのプログラムは国内外で実践され、子どもたちの何をどのように伸ばすか（教育目標）、効果なども明確なコンテンツですが、長期に渡る日本での活動を通じ、日本の子どもや社会に適応し、日本の建築教育活動として発展してきました。昨年の状況下で、一番良いかたちで実施できるハイブリッドの手法が選択でき、実現されたことも高く評価できます。これをきっかけに今後、コンテンツがより能動的な利用の可能性に期待します。

<会田審査委員>

今日のプレゼンテーションにおいて私自身が評価したポイントは、オンラインコンテンツならではの内容だったという点です。コロナによって様々な現場でオンラインコンテンツが開発されたとは思いますが、そのうちの 8～9 割は現物をオンラインの上に代替物としてもってきたものがほとんどなんですね。しかし、この発表については元々のコンテンツ自体が映像で、いかにそれを展開していけるのかというところで工夫していた訳で、私自身

はこれは建築に留まらずデザイン全体の教育としても非常に有効なのではないかと感じました。たとえば、要素を分解していったりとか、横にずらして展開していったりとか、デザインならではの思考方法というのが体験できる内容ですので、逆にグラフィックデザインの学会とかで発表したとしても全然通じるものなのかなと思いました。

<六鹿審査委員長>

リモート教育の可能性を非常によく開いているような気がしています。拠点の協力者があちこちにいるのだとすれば、今後は一か所だけではなくて、リモートということで日本中に広げられると、むしろ広げた方がいいのではないかという気がしました。最初にポスターを見たときに 11 人と書いてあって、関わっている人の数とか都市の数とかはとても多いので、ちょっと参加者が少ないなと思ったのです。コロナの影響と書いてあるのだけれども、だからこそリモートだったらもっと参加者を増やす努力をされてですね、今後コロナ禍が去っても、リモートだったら、いろんなところで同時にできるので、その可能性をさらに追求されるといいのかなと思います。あと、テイラー博士の手法の実践から発してさらにオリジナルの展開を息長く幅広く続けられることを期待します。

【視聴覚】

2. うちでつくろう！テレワークショップ 2020

<長澤審査委員>

QR コードを読み込み、子どもと同じ目線で YouTube を楽しく拝見しました。本日の発表も、何か入れ子のような効果のプレゼンテーションで、大変魅力的でした。この応募よりも前、長年にわたる継続的な子供に対する建築の活動されてきたことに、まず敬意を表したいと思います。そしてコロナ禍の最初の緊急事態宣言で、子どもたちがちょっと落ち込んだり、みんな家から出られず友達に会えない、大人も子供も不安になった時期だからこそ、「何か建築家ができること」という趣旨で、活動を継続しよう、と決意されたことに感銘を受けました。

これまでの活動とは違い今回は、「おうちでできること限定」という制約の中、子どもが自宅で建築模型制作をおこなえるよう、現実にあるヴェネツィアの建築を題材とした制作キットを用意されました。キットなんて、と普段なら感じるところですが、動画をみると実際に建築家が、模型を作る解説をしながら、どこに気を付けるんだよと、話しかけてくれて、解像度高く、見る視点が共有されています。ものを作る喜びというか楽しさが伝わってくる。特に、アトリエで模型製作をしている手元や手順が映し出されていることで、人の手を介し

て組み上がる様子や、ち密さの感覚だとかが伝わってくる。動画の強みを確認でき、優れた映像コンテンツだと思います。

でき上がった建築模型は、まだ見たこともない有名な建築かもしれないけれども、いずれヴェネツィアに行ったときに見たり、思い出すかもしれません。建築や都市は長い時間を担保するもので、子どものための建築教育は、いまその場の成果だけではない、長い時間・空間に資するような教育活動だと思います。

<会田審査委員>

まずはじめに、手元が映るというカメラワークが非常に重要なのだなと改めて思いました。教育コンテンツって、実は設計している人が考えている以上のことが学習者には伝わっている、ということがいっぱいありますよね。そういった意味では、これはどちらかというとコンテンツ設計そのものもいいのですが、それ以上に映像で伝わっちゃっていること、作業の細かさだったりとか、そういったものが、結果的には子どもにとって印象的なものになるんじゃないかなと思うわけです。これは他のエントリーにも言えることなんですけど、私は学習者自身がどれだけオーナーシップを持って学習できるかというところを重視してしまう傾向があって、つまりよくできていると思われた、するすると進んでいく教育カリキュラムこそ終わったあとには印象が薄くて忘れられちゃうということがあってことも含めて、教育においては学習者をどう位置づけるのかは重要な問題だと考えています。ですので、自分自身が何か関わったぞという手応えを残せるような内容こそ、この後このワークショップが発展していくといいなというところで先ほど質問させていただきました。今後これに関わった子どもたちが、自分たちでまた組織をつくっていったり、次の展開に動いていく、ムーブメントが起こっていくと面白いなと思っていました。

<六鹿審査委員長>

このビデオを全部最初から最後まで見させていただきました。制作の途中、いろんなものをテーブルの上に置きながらやらなければいけないのですけれども、それが常に美しく整理されながら、細かいところまで配慮しながら進められていく様は見る者を惹きつけ本当に時間が経つことを忘れますね。見事な手順ビデオだと思いました。なんで手順ビデオと言ったかというのと、ともすれば手順ビデオに終わってしまう危険性がある、そこをなるべく、手順を説明しつつ、なぜこうなのかとか、やっているあなたは思うかという問いかけなどをしながらするという工夫をされるとさらに良いビデオになるのではないかと思います。これは国際的に通用する高いレベルのものだと思うので、せっかくだから英語版にして流通させていただけるとすごいことになるのではないかと思います。世界にはこういうものを待っている子どもたちがたくさんいると思うので、ぜひお考えいただきたいと思いま

す。

【組織】

3. こどもリビングラボ

<長澤審査委員>

子どもが大人の相談に乗るシチュエーションが、いわゆる逆転教育というか、そういう創造的な手法を取り入れたものだとして理解しました。子どもの問題を大人が解決する、通常の役割を逆転させ、視点を強制的に変化させ、子どもたちのモチベーションや思考の方向性を触発しています。この状況を成立させるオンライン発表により、子どもたちが創造性を発揮して「空間提案のプレゼンテーション」を成立させるためのツール開発、というゴールを定めた点が秀逸でした。子ども自身が、自宅で自由な発想で空間の提案を考えられるよう簡単に表現でき、その空間アイデアを人に伝える、という引き出したい能力を明確化して、シールの仕組みを開発されました。応募チームが、そのゴールと、子どもの発達段階の能力を見極めながら、制作されたプロセスも良かったです。

また活動フィールドが、子どもにとって日常的なショッピングモールという環境であったところも巧みでした。企業など多くの関係者と実施していることも、現在の子どもを取り巻く環境に、多くの人が関わっているが、そういった人々を巻き込む教育活動の可能性を感じました。

<会田審査委員>

私はかなり高く評価をさせていただきました。子ども自身が学ぶということはどうしても囲われた教室の中だったとかテーブルだったとかワークショップの中で完結しがちなんですけど、これは実社会に直接関わるってところに非常に大きい特徴があるんだと思います。私自身もかつて百貨店でワークショップをやったときに、子どもにデザインしてもらったケーキをそのまま店舗で販売するという取り組みをやったんですけども、やる気が全然違うんですね。単なる想像上の提案で終わっていない、これが社会に出ていく、ということに関わることが非常に有効です。学習者にとって。その部分が実現できたところがまずひとつ。

また、学生さんたちがデザインした内容が子どもたちの学びとして実装されている、ということは、学生さんたちも学習者であるわけですね、学習者自身の学生さんたちがそれを行っているということは自分自身がやっていることが社会につながっている、学生さん自身も手ごたえを感じている。この部分が入れ子構造で非常に面白いところです。

もうひとつは質問させてもらった部分でもある、永続的なコミットメントを実現する仕組みも重要なポイントです。企業側のメリットが非常に重要なんですけども、将来的に顧客になるっていう遠い将来の話だけではなくて、いま現実に子どもたちの滞在時間が延びることで家族もその小売店に滞在する時間が伸び、結果として売上が上がりますというところまで説明できるはずなんです。なので将来の収益だけでなく、目の前の利益にも繋がる可能性がありますよ、とパートナーになる企業へそういったことを説得できると、より一層深く協力体制を組んでくれる可能性が上がります。最後に、小学生でいうと 1〜3 年生と、4〜6 年生は全然違うと思います。1 年生から 3 年生のものと 4 年生以上のものとを分けて考えると、かなり発展的にできるんじゃないかなと思っています。言語によって抽象的な思考をできるのが 4 年生からなので、分けたほうがむしろより深くやれるんじゃないかなと思いました。

<六鹿審査委員長>

私は何となくよくあるタイプだなという気がしたんです。結局企業というのはユーザーのニーズをうまく見つけ出して、それを確認していかないと次への事業の発展がないので、そういう意味からすると、それを子どもに置き換えただけという、そういう印象をもって前もってポスターを読んで臨んできました。しかし先ほど質疑応答の中で、ある種のまちづくり、将来必ず市民として関わっていかなくちゃいけないことの少しスケールとか条件を単純化した中での訓練の一環でもあるという捉え方をしていると伺いましたが、なるほどなという気が一方でした。実際のまちづくりになると本当にステークホルダーというか関わる人が多くなって、なかなかどの利益とどの利益をどう調整するのがいいか決めるのが難しくなるんですが、比較的囲われた中で企業のニーズと顧客のニーズという割と分かりやすいところでの調整を図りながら、物事を進めていく。学習効果が比較的高いかもしれない。一方で、参加する人たちの集め方がもうちょっと組織的にならないかなという気がしました。たまたま面白いと思ってうちに帰ってオンラインでつないだ人だけというのではない何らかの人集めの工夫がいるように思いました。

【出版】

4. SDGs スーパーシティゲームの開発～まちづくりを通じた SDGs の加速～

<長澤審査委員>

出版のカテゴリーに位置づけましたが、7,000 円で販売されているものとのことでした。しかし、今回評価すべき点は、出版販売・普及活動よりも、子どもたちがこのゲームを使っ

て楽しむワークショップに、大学生の研究室のみなさんが関わられた、開発のプロセスそのもののほうでした。ワークショップを開催した大学生が、子どもたちにゲームを教え、ゲームの様子を見ることで、子どもが知識を得たり、環境の仕組みを理解する様子について、また学んでいる、それが面白い構造だと思いました。何が理解できるのか、理解できていないか、あるいは、ゲームでのずるい作戦を見ると、SDGs など現実でもずるい作戦もある（現実の方がたくさんある）かもしれないとか、理解できていく。ルール化されると、それが目的化されるなど、建築や都市・環境・政治や経済が関係する SDGs はそういうところがある。こういったシリアスな課題や価値を発見しながら、「ゲームを調整する」ということ自体にも価値を見出すことになる。

環境に関する感度は年齢が若い方が高く、教育効果が表れているとも言われています。大学生のような若い世代が、より若い世代の子どもと共に、環境を考える機会となっており、良いゲームの出版物ができ売れたということだけでなく、大学生がこの過程で、価値をまた見出すことの教育効果も感じられました。

<会田審査委員>

今回の提案にあったような、いわば「シリアスゲーム」をつくるということ自体が一番の学びだと思うんです。たぶんお二人自身がそうだと思います。現実のところから何を捨てて、何を活かして、どういうふうにバランスをさせるのか、ゲームバランスがないと成り立たないということも含めて。ゲームで評価される価値もお金だけじゃなくて、プレゼンテーションでポイントを取るということみたいに、二軸をつくっているということも素晴らしい結論だと思いますし、いいと思います。私は評価の点数が質問の後に伸びたんですけど、それは更新するという話をされたことを評価しました。このゲーム自体をさらにいろんな人からのフィードバックをもらって、どんどん改良していったりとかゲームデザイン自体をすることを子どもたちとやるとかということをやることによって、教育効果が高まるなあということを可能性として感じたということところが一番大きいポイントでした。

<六鹿審査委員長>

SDGs って 2030 年がターゲットイヤーなので、たぶん後 7 年の命だと思うんですが、そのあとはすごいプレミアムが付くようなものになるかもしれません。いま言われたように、改訂を考えてバージョンアップしていくというのはとても大事だと思うんです。というのは、実は我々の社会だって、つねに対立した考え方があるし、SDGs といっても人により国により力点が変わります。たとえば建築の省エネということを今までずっと言ってきましたけれども、去年あたりからそもそもその省エネを考えてつくるその建物自体にどれだけカーボンを使ったり、エネルギーを使ったりしたかと。工業製品などにおけるカーボンフッ

トプリントと同じように建築物についても、その「そもそも」の話が出てきたりしている。そのようにちょっとずつ時代の認識が、局面が変わっていくので、そういうのをうまく組み込みながら、2025 年バージョンとかつくっていかれると、2030 年までは少なくとも楽しめるし、その後の SDGs の後継を国連がどう考えるか知りませんが、そういったことも含めてさらに有効なものにしていかれるのを期待しております。

【学校】

5. 藁小屋造りを中心とした体験型学習～「円庭」づくりの一環として～

<長澤審査委員>

私はこのプロジェクトをかなり高く評価しました。ゴールデンキューブ賞の初回から関わってきた中で、子どもの教育をご専門とされる多くの審査員が言われていたのが、現代の子どもたちの教育や暮らしの中での「身体性の欠如」という課題が大きい、という点でした。「子どものための建築教育」は、作り手側の視点多いと思います。Golden Cubes 賞は、日本建築家協会 JIA (UIA) が主催ですので、もちろん、その視点が重要で良いんですが、空間を生活の中で使うとか、それを身体で理解して学ぶことも重要な視点だと思います。その空間体験の中で、視覚の他にも、空間を構成する材料の触覚ですとか、においとか、体勢感覚など、いろんな体験の可能性があります、教育プログラムは比較的少ないかなと思います。

このプロジェクトをみて、遠い昔に田んぼにあった藁で遊んだ記憶を思い出しました。また藁は、日本の昔からの建築材料の主要なひとつです。

今回の藁小屋は職人さんたちの手を借りて作られたとのことでした。屋根の材料や、壁に練り込んだり、ベッドや、柔らかい床材になる、なんてことを理解し、1 年間はその空間を遊び体験していく。また日本の学校の授業の中では、「お米やイネ」について、小学校などでは、植物として、食物として、農作物としてなど、非常に多角的に学習していると思いますが、建材にもなることも、体感して認識されるようになると思います。1 年間も遊べたり、お母さんを招待したり、寒かったり、暗かったり、湿ったり、狭かったり、期間全体を通して長い意味での教育プログラムになっているところがいいなと思いました。先ほど委員長からのご質問のとおり、1 年ごとに作り替えるような、継続性があれば、さらに素晴らしいと感じます。

<会田審査委員>

私自身もプレゼンテーションや質問を聞いて評価が伸びたパターンのひとつとして、正

統的周辺参加（Legitimate Peripheral Participation : LPP）って言葉で言われていますけれども、大人たちが何かやっていることの周りで子どもたちが何かを学んでいくという事が社会のいろんなところで起きていることですよね。そういったパターンというのを教育コンテンツに落とし込んでいるというところが面白い点であります。職人さんだったりとか、スペシャリスト、地域にいる人たちと関わる、ヘルプによって成り立っているところが非常に良いところで、普段は職人さんたちがやっていることは子どもの目からは遠ざけられてしまうことが多いんですけども、ダイレクトにそれが見えることがポイントになります。一方でその部分が弱点でもあるかなというところをひとつだけ指摘させていただくと、地域の職人さんたちにとってのインセンティブが何なのかということ考えた方がいいかなと思います。つまり、初年度は面白いから参加してあげるよ手伝ってあげるよと言うんですけども、3 年も 4 年もずっと関わり続けて俺たち何のメリットがあるのって話です。これが設計できると、永続的な活動になっていって、毎年 1 回つくらなきゃいけないってなっていったときには学校には非常に相性のいいプログラムになるでしょう。そうした地域の人たちがいかにして参加する楽しみを見出せるのかとかメリットがあるのかとか。お金だけじゃないと思います、継続的に続けられる仕組みというのが考えられることがポイントになりそうだなと思いました。

<六鹿審査委員長>

インセンティブがあればいいですね。例えば、日本中で正月などのしめ縄ってデザインが違うんですね。たぶん今回のすごく魅力的な藁小屋のかたちも、来年つくるときには別の職人さんが子どもたちとアイデアを出し合って別のこういうかたちでやろうと提案することも可能ですよね。それをまた写真に収めておくと。作り方をビデオで収めておくと。それを他の地域の方々にもやったらって提案して、他の地域はまた違う考え方のデザインと若干違う材料の組み合わせでやるかも分からない。ちょうど日本中のしめ縄のデザインが違うように。そんなかたちでいろんな地域に広がっていくとこれはすごく面白くなりますよね。いま例えば、色の異なる稲穂で田んぼのデザインを競い合ったりしているじゃないですか、あれとは意味が若干違うんだけど、この秘密基地のデザインの競い合いみたいなものが各地域で起こると面白いなと思います。それがまた一年ごとで、しかもデザインが自然と人為と循環に連動しているのがいいですね。

【組織】

6. 積み木であかりのワークショップ ～童話「あかりのありか」を題材とした読書

<長澤審査委員>

光は空間を作るひとつの要素ですが、空間を考えるときに建築設計図面の「線」で形作られる、物体の方をすぐに考えてしまうため、光がありそれを造形するには工夫が必要だと思います。抽象的な理解ができる大人ではなく、子供に対してそれを教育するために、光源と積み木を使ったコンテンツを考えて、実施されました。光を魅せるために「あいている空間を広げる」といった操作をされた、などのご紹介にありました。空間を創造するのは、本来は「空」の側を考えることなので、光というファクターを通じて、それを操作することを、身体的に理解できるところが良いなと思いました。

また、絵本とその世界を抽象的に理解したものを（感想などの言葉ではなく）造形として出すというコンテンツ。できた光と積み木の造形のイメージをまた、言葉と操作のコミュニケーションをとり変容させていく、行ったり来たりところが、造形教育のコンテンツとしても大変面白く、有効そうに感じました。ちょっと欲を言えば、小さな子のあそび積み木、そこに光を組み込んだ所は新しいのですが、造形の自由度がもう少し高くできないかと思いました。

<会田審査委員>

私から気になった点は、ちょっと内容と年齢が若干ずれているのではないかとということです。あと、むしろ積み木でなければならなかった必然性というところも逆に気になるというか、もっと椅子とか机とか使って身体的なサイズとかでも拡張できるかもしれないなとも思いました。もしかしたら色々やった結果、今積み木になられているのかもしれないので、その辺りは深くは突っ込まなかったのですけれど、そうしたところが気になったところ です。

一方でやはり照明というものは、あまりにも日常的すぎてしまってあまり考えない要素でもあるので、実は照明というものがかなり建築的なところに影響を及ぼしている重要な要素なんだよ、という事が伝わるだけでもその価値はおおいにあるんじゃないかと思います。私の勤めている山口情報芸術センターでも劇場があり、劇場に照明家がいるので、照明家の人が例えば演劇作品一つ作る時に、どれだけ重要な役割を持っているかみたいな事って、見ている人にはあんまり気が付かないんですよね。でもその腕の良い照明家がいるかいなかで作品は全然違ってくるんだよ、ということが本当に一発で伝わるような内容なのではないかな、というところが評価のポイントなのかなと思いました。

<六鹿審査委員長>

ポスターを見ただけだと、何かちょっと既視感があるような気がしました。ただ、そのポスターの中に込められている情報から、YouTube に出ているものとかを色々見たら、たい

へんわかりやすく興味深かったです。というか、非常に良く出来た体系で、子どもの空間認識を広げることが出来る良い方法だな、と思いました。しかも、素材は子どもたちが使い慣れたそこらにある積み木とかですが、それを使いながら子どもたちの達成感を上手く引き張り出しながらやっていくと。非常にこう良く出来た体系で、しかもそれがまわりの人々からサポートされているせいでしょう。九州北部一円に色々なところの方々がこれに参加しているということで、地域的に広がりつつあることを大変よいことだと思いました。

ただ、ちょっと今も3人で話し合ったんですけど、色のついた光じゃない方がむしろ、空間の虚と実や陰影がよりよく認識されるんじゃないかとか、贅肉を落としたりとか、またさらに別の方向で考えたりとかで、凄く体系自体がうまく出来ているので、その発展の可能性もそれに対するレジリエンスというか、発展させてもコアの体系自体がビクともしない強靱性がある気がしたので、可能性が大変高いプロジェクトだと思いました。

【組織】

7. 暮らしも、あそびも、もしもの時も木をつないで人をつなぐ場をつくろう-「つな木」の木育ワークショップ -

<長澤審査委員>

私はこれも高く評価しました。自分の身体より大きいものを作ること自体わくわくしますが、普通は小さい模型を作り大人が実現してくれるというものではないでしょうか。子供が自分自身で作ることに関与できることがやはり喜びになると思います。地場の材料が使えるなど、現代の建築の課題である社会的な背景も取り込まれている説明もお聞きして、そこも評価しました。

出来たものが軸組みのように、木をつなぎ斜めに接合できることもお聞きしました。ヨーロッパの建築の作り方と、日本の作り方の違いを対比して考えるときに、割と単純だけれども大事なところが押さえられていて、ユニット化を前提として自由度が高い点も優れていると思います。

このジョイントが日本の木材の規格にあった寸法で製作され、すでに販売されているとのこと、オープン化された製品であるのも普及の点で優れていると思います。一方で、子どもと建築教育で利用する場合、自由につくったら倒れないかなどの安全性の確保が重要です。レゴのように小さいものなら自由に作っても良いですが、自分より大きなものを作るには、専門家が一緒に制作したり、安全や力を教えたりすることで、それが教育につながるかもしれません。安全性などの枠組みまで検討いただくと教育プログラムとしても良いものになるかと思いました。

<会田審査委員>

そうですね、オリジナルのアイディアは素晴らしいと思って、私もモノからコトになって
いっている・発展しているプロセスを非常に高く評価させていただきました。将来的には2
パターンあるかなと思っていて、完全に特許を取ってしまって囲い込んでいくパターンと、
オープンアーキテクチャのように誰でも作っていいですよというふうな形にしていくとい
うふうなこともあるのかな、と。私は公共の文化施設で働いていて、かなりの成果物をオー
プンにしていくんですけれども、だいたいパクられることってほとんどないんですよ。とい
うよりパクられてなんぼというか、パクられたものこそ価値が高いというか、逆に価値が低
いものは誰にもパクられないという問題があってですね。なので逆に守っていくよりもオ
ープンにしていったほうが、運動体が出来るんじゃないかなと思いました。キャンプ場から
の引き合いがありますみたいな話や、災害時のシェルター作りみたいな話もありますけれ
ども、アウトドアと災害って私はけっこう相性が良いなと思っていて「キャンプ場でこうい
ったものを作った経験があるから災害になった時に生存確率が高まった」というふうな物
語も描けるんじゃないかなと考えると、今後の展開が一番楽しいグループのひとつかな
と思っております。

<六鹿審査委員長>

多様な分野への汎用性のあるシステムを開発しておられる中で、今回のゴールデンキュ
ープ賞への応募ということで『木育』という言葉を特に使っておられるんじゃないかと私は
想像しております。基本的にはいろいろなことに展開できるシステムの要である専用クラ
ンプを作られたということですね。その専用クランプ自体がシステムのまさに要になっ
ていて、見事だなという気はしていて私も非常に高く評価したいと思います。しかしまたそ
れだからこそ、その要となるものがオープンであるかどうか、というのがけっこうこれは大
きな論点になるなという気がしております。

【学校】

8. 生徒自身の操作による ZEB スクールの実現／瑞浪市立瑞浪北中学校の取り組み

<長澤審査委員>

省エネルギー化を目指して新しい ZEB の学校やビルディングが、これから増えていくで
しょう。そうになると建築家・専門家が建てて終わりではなく、今度は住み手、使い手の方が
それを受け継いで、結局その人たちにかかっているというところもある。それを見越して、

作り手側はどんなふうに住み手をサポートできるのか。ビジュアルに分かりやすくするか、実際暮らしてみた時に「ちょっと使い過ぎだな」とか「上手くいっているな」ということを見える化し、生活者が工夫して生活を変えていって、使い継いでいく様なマニュアルの継承をおこなう、エコなスタイルの「使い手の教育」だと理解しました。

実装されたシステムの開発は大変であったと思います。しかし大抵は、住み慣れると確認されることがなくなったりして、住まい手は習慣的に窓開けるなど省エネではない暮らし方・使い方をしてしまう。それを、日直さんだけかもしれないけれども確認し、みんなで話題にし、気にかけて、議論して、今日は暑いとか寒いとかうまくいってるとか、コミュニケーションに繋がるのかなと想像することができました。学校建築をつかった活動として、実践的であり優れていると思います。

<会田審査委員>

私は本当に、先ほど言いましたけれども、ソフトがオリジナルであるかというところが気になっていて、オリジナルと聞いてすごいなと思ったところなんですけれども、一番高く評価できるなと思ったところがマニュアルの更新を生徒自身が行っていくというところが書かれていたところかなと。様々な社会課題というのは自分事にならないと教育的な価値を持たないわけです。ソフトウェアがこれだけ駆動しているよ、先端的な技術が実装されているよ、という事で逆に他人事になってしまうということもあるかも知れない。それはすごく勿体無いことですので、マニュアルの更新以外で、もし関わりの余地があるとしたら、例えばソフトウェア自体を更新していくということも生徒自身のアイディアがどんどん反映されていくとか、もっと可視化がわかりやすくするためにはどうしたらいいんだろうという事について、そういったソフトウェアに興味のある学生さん達が関わっていくと、良いと思いました。他の人に言いたくなるじゃないですか、この部分改善したよ、と。そういうふうに意識変容から行動変容に関わっていくところに乗せていくためには、生徒自身が携われる余地というのをなるべく多く残していくということが重要なところだなと思います。

<六鹿審査委員長>

これは文科省のスーパーエコスクールの実証実験に採択された数少ない事業のひとつなので、一方で他の幾つかの事業がどうだったのかと見たくもあります。多分ここで提示されたこの瑞浪の学校というのは、本当に効果的とされてきたいろいろな環境配慮要素技術をきっちりと取り入れた上で、なおかつそれが非常にわかりやすい、オリジナルのエコモニターという形でユーザーが理解できるようになっている。しかもユーザーがその状況を見ながら自主的にコントロールしていくように促すという、非常にうまくできた学校です。ただ一方で、うまくできているが故に受け身になりがちな可能性がある、それこそ今

会田先生がおっしゃっていたようなことが多分必要なのでしょうけれども、文科省の実証事業でそういうオープンエンドなことを入れていくということはなかなか提案上難しいと思うので、そこから先はこれを受け取った学校側の工夫だと思うんですよね。設計者として今後関わっていかれる形の中でうまく刺激されれば、ますます良くなるんじゃないかと私は思います。

【組織】

9. トルコの子どもたちとの「プレイスメイキング」～国境を越えて、コロナを越えて～

<長澤審査委員>

子どもたちへ自分たちの地域を作る、環境は自分たちで作るものだ、というメッセージは、この建築と子どもに関する教育について、一番重要な目標の一つだと思います。与えられ変えられないものではなく、環境って自分たちが作るもので、悪く使うと悪くなるよ・良く作れば良くなるよ、ということを実感し理解する。また、自分がその作り手になり、使うのだという意識を持つことを学べる機会が重要だと思います。日本の組織が関わり、距離が遠い国の子どもたちが自分たちの身近な環境を考え作る教育プログラムを提供された。その教育プログラムは、ポスターの真ん中の段に書かれた通り、子供が考えて造形し、それをプロが引き取って作りますが、その後、自分たちが使い手になっていくことで、どんな視点で作られたかを理解し、自分たちの環境を発見するプログラムが大変素晴らしいなと思いました。ただ、遠隔地から関わる子供の教育プログラムの、メリットとデメリットについて、このコンテンツにどのように取り込み、また解決されたかが、明確にされると継続性につながり良いのではないかと思います。

<会田審査委員>

私自身も自分の仕事として、プレイパークの作り方なんかを参照しながらメディアが埋め込まれた公園みたいなものを展示として作る『コロガル公園』というシリーズを作っていたので、見る目が厳しくなってしまうのですが。そこでやっていたアイデアをちょっとだけシェアするとですね、「子どもあそびばミーティング」というものを定期的に行っていました。今ある公園をどういうふうにして改良したり改善したりすると良いと思う？という議論を子どもだけが参加できるミーティングで話し合い、その結果を実装していきます。出てきたアイデアを想像で終わらずに、実際にそれを実現していくということを定期的にやっていくと、利用者のオーナーシップがどんどん発展します。勝手に『子どもスタッフ』というのが組織され始めて、管理・運営なんかを子どもたちが自分たちでやるよう

になったりします。使わせてもらっている、または遊ばされているという意識ではなくて、自分たちが作っているんだという手応えそのものが教育のコンテンツになるというふうに、この公園が今後も、今スタートポイントを切ったところだと思いますので、永続的に使われていくということが夢だし素晴らしいことだなというふうに思って、お話を聞いていました。

<六鹿審査委員長>

まちづくりって当該エリアの周辺のいろいろな事情とか、物理的事情だけではなく社会的な事情も含めて、相当よく分かってその場所に近いところにいないと、なかなか上手い調整とか計画とか出来ないと思うのですけれども、この比較的オープンな場所で『子どものための遊び場』というローカルな特異性はあるつつもやや世界共通の考え方で通る部分もありそうな空間については、こういう種類の海外からのオンラインでも可能性があるんだな、ということがこれでよく分かりました。だとすると、今回は UN からの資金援助で進めてこられたと思うのですけれども、我が国でも ODA を結構やっていますよね。それはものすごい土木プロジェクトだったり建築プロジェクトだったりして、何十億とかあるいはもっとすごいお金が必要なんですけれども、それよりももっと遥かに控えめな費用でこういう種類のことが出来る可能性がある。しかもそれによって、そこの街の人たちと日本人の建築家や計画者がやり取りできるというふうなことを考えると、今後経済が昔のように高度成長しない日本の将来の海外援助というのはこういう形のある種の計画援助というか、リモートも含めたそういう関わりの中でいろいろなところをやっていくという可能性があるのかな、と。そういうことを示唆するようなプロジェクトだというふうに思って見ておりました。国際貢献として大事な方向性かな、と。この手法がさらに洗練されていくと、またいつそう面白い展開があるのかなと思いました。