


2019年度 文学部小林真理ゼミ
東大 遊 VIVA! プロジェクト

アーカイブ 遊
ブック VIVA!

東大で、あそぼ！

図書館前畳週間



CONTENTS

- 04 はじめに
- 05 コンセプト・プロジェクト概要
- 08 活動内容 →09 活動タイムライン
- 24 東大遊 VIVA！プロジェクト開催期間
- 26 企画1：図書館前置週間
- 30 企画2：きもちをともそう
- 34 リサーチ
- 36 アーカイブ
- 38 大学内における文化活動と障壁
ー東大遊 VIVA！プロジェクトをとおしてー

CREDITS

はじめに

2018年度からアートプロジェクトをやるうと継続して履修した学生が、2019年度に諦めずにやってみた。アート・プロジェクトとは何なのか。そもそも自分たちが企画実施したものはアート・プロジェクトなのか。アートは対象なのか、それとも技術なのか。それはアートとは何なのかを自らに問いかけるものとなっている。なかなか認められなかったが、計画書に目を通し続けてくれた人がいたことを忘れてほしいと思う。社会はそれほど寛容ではないかもしれないが、若いというだけでありがたがられ、認められる領域もあれば、それだけでは通用しない世界もある。それでは通用しない世界が何を目指しているのかということにも是非目を向けてほしい。また一人の力ではなく、力を合わせるこのの意味も考えてほしい。

東京大学大学院人文社会系研究科文化資源学研究室
小林真理教授



この冊子を手にとってくださった目の前のあなたに、まずは感謝を。

「東大 遊 VIVA ! プロジェクト (通称 遊プロ)」は、たくさんの方のミラクルに支えられています。2018年にたまたまアート・プロジェクトに関心のある学生が集まったこと、新たに入ってきたゼミ生がそれに興味を持って奮闘してくれたこと、何人もの大人たちが私たちに真摯に向き合ってくれたこと…大学の授業の一部としてこのようなプロジェクトを実施するにはびっくりするほど困難がありました。ゼミ生はみな本当に頑張りましたし、このゼミを離れていった人もいます。

もしかしてこの冊子を読んだあなたは「なんだこの程度か」と落胆するかもしれません。落胆したのなら、それも上々。この冊子をなにかしたくてうずうずしているあなたの材料にしてください。そう、遊プロは企画の実施だけでなく、関連した調査、そしてアーカイブ (この冊子も!) まだが目標ですから。

最後に、私たちに関わってくださった全ての方に感謝を込めて。

東京大学文学部人文学科文化資源学ゼミ委員長
宮本ひとみ



東大 遊 VIVA! プロジェクト

CONCEPT

東大 遊 VIVA! プロジェクトとは、「遊び」をキーワードに、学生が本郷キャンパスでゆとりを感じることができ、自由な創作活動や交流を促す場づくりを目指すアートプロジェクトである。コンセプトの着想を得たきっかけは、日々の学生生活の瞬間瞬間を振り返ったときに気づいた、ある課題だった。



プロジェクト概要

「東大 遊 VIVA ! プロジェクト」は文化資源学・社会学演習小林真理ゼミが2019年度に実施したアート・プロジェクト（アートの力で社会的課題の解決を目指す取り組み）である。小林ゼミは文化行政・アートマネジメントなどについて多角的に学ぶことを目的としており、その一環として、2018年度よりアート・プロジェクトの実践に取り組むこととなった。この「東大 遊 VIVA ! プロジェクト」は本郷キャンパスを東大生にとって居心地の良い場＝「遊び」のある場所にするを目的とした。

本プロジェクトは3つの企画からなる。1つめは「図書館前畳週間」（2019/11/25-29）だ。総合図書館前広場のベンチに畳を敷くことで、人々がくつろぐ場所を更に交流を含む場へ変えることを目指した。また、畳の周辺でサークルや有志による演奏・パフォーマンスを行い、キャンパス内での「遊び」を実践してもらった。2つめは「きもちをともそう東大ライトナイト（旧：三四郎池ライトナイト）」（2019/12/20）である。ライトナイト企画は当初三四郎池で実施する計画だったが認可が下りなかったため、法文2号館アーケードでの実施となった。アーケード内をライトアップし通りがかる人々に今の気持ちを書いた灯籠を作ってもらうことで、いつもは通り過ぎてしまう建物や自分の心の動きに目を向ける時間を作り出そうとした。3つめは「東大生と文化芸術・アートに関する調査」だ。プロジェクトを練る中で何度も話題が上がった東大生のアートに対する関心度やキャンパス内の「遊び」の存在について、実際にアンケート調査を実施・分析することで明らかにしようとした。



◀多様な学部生からなる本ゼミでは、アート・プロジェクトに関する基礎知識の共有が活動を進めていく上で必要だった。

まずは、熊倉純子監修

『アート・プロジェクト』の序章「Lecture | 歴史的位置付けとその変遷—空間から場、そしてシステム」を読み、今まで展開されてきたアート・プロジェクトの具体的な例について知識を深めた。また、様々な社会的コミュニティにおいてアート・プロジェクトがどのような機能をもち、意義をもたらすのか理解することに努めた。

学生にとって大学とは、どんな場所だろうか。

熱心に勉学に励み、研究のために日々通い詰める場所。
気の合う仲間たちと、部活動・サークル活動に打ち込む場所。
一人ひとりにとって答えは様々だろう。

しかし、ここで一度立ち止まり考えてみてほしい。
学生にとって大学とは、「自由」で「遊び」のある場所だろうか――。

「遊び」。
それは自分の気持ちに正直に、気の赴くままに行動を起こし、その試みそのものを楽しむ行為である。
明白な目的のために何かをするのではなく、純粋に面白いと感じるから、する。
そんな「遊び」は、皆さんの幼い頃の日常に溢れていた。

大学生になったいま、わたしたちの日常に「遊び」という名の余白は果たしてどれほどあるだろうか。
「何かから自由になりたい」「本当にやりたいと思っていることをしたい」。

そんな思いが原動力となって、「遊び」は生まれる。
かつて憧れを抱いていたはずの、大学での授業、サークル、友達付き合い……。
もし、それらを惰性で続けていると思う瞬間が少しでもあるのならば、「遊び」
を忘れてしまっているのかもしれない。

大学生として過ごす数年間は、その人生にとってかけがえのない貴重な時間となるはずだ。
だからこそ、その大半の時間を過ごすこの本郷キャンパスが、学びの場所であると同時に、自由を解放し
てくれるような「遊び」のある空間であってほしい。
それぞれの人間が、自分のしたいことを自由に実現できる場所になれば、大学が今よりも、きっと有意義
な場所になるはずである。

本郷キャンパスを「遊び」のある場所にするために、小林ゼミが「遊び」を実践していく。

「真面目」な東大生が「遊び」を思い出し、その無限の可能性を実感すること。
豊かな感受性をもった一人の人間として、この世界をもっと「遊び」に開かれた空間にすること。

そして、今よりずっと創造的な空間になったキャンパスで、東大生が自分と正直に向き合い、行動を起こ
す未来を、小林真理ゼミは目指す。

活動內容



活動タイムライン

year	month		
2018		アート・プロジェクトの構想「東大マップ」作り	
2019	04	新メンバー加入 新しいアート・プロジェクトを行うことに決定	
	05	五月祭に「タピオカの美学」出店	
	06	国内のアート・プロジェクトの調査・発表	
	07	企画のアイデア出し	
	08	プロジェクトのコンセプトが「遊び」に決定	
	09	夏合宿	
	10	プロジェクト名称が「東大 遊 VIVA! プロジェクト」に決定	
	11	「図書館前畳週間」実施	
	12	「きもちをともしよう 東大ライトナイト」実施	
	2020	01	
		02	活動報告会「大学における文化活動と障壁ー東大 遊 VIVA! プロジェクトをとおしてー」実施

アート・プロジェクト、始動！

2018年度の小林真理ゼミは、3年生5名、4年生4名の少人数体制だった。

まず最初に、アート・プロジェクトの勉強会を行い、続いて「このゼミを通じてやりたいことは何か」というテーマで各メンバーが企画書を作成し発表した。パブリック・アートの設置やハプニング的演劇の実施など、様々なアイデアが共有される中で、課題解決型のアート・プロジェクトを東京大学の中で行いたいという機運が高まった。

そのきっかけとなったのが、東京大学生協絵画処分問題だった。宇佐美圭司の《きずな》が廃棄された事件を受けて、東大生のアートやキャンパスに対する関心が希薄なのではないかという問題意識が芽生え始めたのである。この出来事以降、本郷キャンパスの魅力を再確認する「本郷キャンパスマップづくり」を進めていくこととなった。

しかし、調査を開始し、企画を詰めていく過程で、本来の問題意識とのズレが生じ始め、ついに行き詰ってしまった。結果的にマップづくりは保留となり、次年度でアートプロジェクト開催を目指す方向性へシフトすることとなった。

夏合宿

二泊三日で群馬・新潟に行った。中之条ビエンナーレの実行委員の方や、新潟市民芸術文化会館（りゅーとぴあ）の職員の方からお話を伺ったり、新潟市で開催されていた「水と土の芸術祭」を鑑賞した。そのうち有志は、越後妻有の「大地の芸術祭」も鑑賞に行った。

中之条ビエンナーレ

群馬県中之条町で2007年から行われている中之条ビエンナーレの視察を行った。我々が伺った2018年は中間年に当たり2019年の実施に向けた準備を行っている段階だったが、その分じっくりヒアリングを行い実施中には見られないを窺い知ることができた。ディレクターの山重徹夫氏や元町長の入内島道隆氏だけでなくレジデンスアーティストの方とのやりとりもあり、生活と創作の繋がりがや他のアーティストとの交流など中之条ならではの特質について理解を深められた。

草津

「草津夏期国際音楽アカデミー&フェスティバル」という文化事業に焦点を当ててヒアリングを行った。我々の問題意識は草津の事業展開が温泉に偏っていて文化芸術に対する意識が薄いことにあったのだが、実際に温泉街を巡ると予想以上に温泉のパワーが強く、温泉や観光を中心にしたまちづくりに納得してしまう面もあった。宿泊した温泉宿がとてもいいお宿・お湯だったのでいつか再訪したい。

新潟市美術館・りゅーとぴあ

新潟市美はコレクション展を2つ同時開催していたがどちらも面白い展示で刺激を受けた。学芸員の星野氏からは今後の明るくない展望についてもお話いただき、その中でどのような取り組みが行えるか考える機会となった。

りゅーとぴあはコンサートホール・劇場・能楽堂などを見学させていただきその素晴らしさを実感した。一方で劇場の抱えるダンスカンパニー Noism の存続問題や新設のアーツカウンシル新潟の立ち位置など苦慮している部分についても赤裸々に語られる貴重な経験を得た。

東大マップ案

東大には隠れた文化資源がたくさんある。それらを発見し、マップにまとめることで、東大を再発見し、東大に愛着を持ってもらいたいという計画。詳細はリサーチ後に詰める予定だったが、ゼミ生の士気が上がらず空中分解してしまった。

アート・プロジェクト案

活動の指針のためにも助成を得ることを目指し「東京芸術文化創造発信助成 単年助成プログラム 第2期 助成金交付申請書(団体申請)」を作成していた。以下は当時の企画書の内容の抜粋である。

アート・プロジェクト案の概略

▷活動内容

- ①東京大学本郷キャンパスを会場に、創作活動を行ってくれるアーティストを募集・選考。アーティスト決定後、作品の詳細を吟味した上で制作を依頼、展示。
- ②実施期間中にアンケート。項目は《きずな》廃棄問題への関心調査、アートへの関心の調査、プロジェクトへのフィードバック等。
- ③報告書をまとめ、活動報告会の実施。

問題意識

《きずな》廃棄は、学内でアートに対する意識が希薄という問題だけでなく、学内で実践されている学問(美術史や美学や文化資源学など)の価値が十分に認められておらず、学問的知見が実社会で十分に生かされていないからではないか。

コンセプト

- ・調査してきた芸術祭やアート・プロジェクトは「芸術と社会の関わり」だったが、より良い文化のためには「芸術-社会-学問」という三者間のつながりに目を向けることが必要。三者が連携し効果を発揮する環境を整備していく場としての大学、三者を結びつける紐帯としてのプロジェクトを目標にする。
- ・《きずな》の廃棄について、学内の他の文化資源に同様の問題が起こらないよう議論のきっかけを創出。
- ・「総合大学」の学生によるアート・プロジェクトの実行例として、日本の他大学での発信型プロジェクトを誘発する効果。総合大学で、若者がアート・プロジェクトに触れる機会を創出。
- ・実践と検証作業による「アート・プロジェクトのあり方」自体の再考。

先生不在の中、自主ゼミとして学生だけで活動していた2018年後期のゼミは行き詰まっていた。そんな時、アドバイスをいただいたのが佐藤さんだった。佐藤さんは、東京大学大学院人文社会系研究科(文化資源学)修士過程を修了し、現在はアーツカウンシル東京のプログラム・オフィサーを務め、日々さまざまなアート・プロジェクトに取り組んでいる。



ゲストスピーカー
佐藤李青さん

<当時のゼミ生の悩み>

- ・どのようなアーティストを呼んだらいいのか
- ・アーティストを呼ぶとしてギャラはどうしたらいいのか
- ・どれくらい前にオファーしたらいいのかなど

<佐藤さんからのアドバイス>

- ・無理に背伸びをせずにプロジェクトを身の丈に合ったサイズにしてはどうか
- ・アーティストとの接点が無いのなら、トークやインタビューなどの形式を使ってアーティストと出会うこと自体をプロジェクトにすることから始めるのはどうか

新年度を迎え、新しいスタートを切る！

2019 年度小林ゼミは 3 年生、4 年生ともに新たなメンバーを多く迎え入れ、総勢 21 人のゼミとして始動した。2019 年度は前年度に達成できなかったアート・プロジェクトの実施を最終目標とし、春学期（S セメスター）はその下準備として以下の 3 つを軸に授業を進めた。

- ①アート・プロジェクトの事例調査
- ②合宿先のプレゼンテーション
- ③五月祭でのタピオカ販売



とりわけ授業の多くを占めたのは

①アート・プロジェクトの事例調査だった。小林先生から渡されたアート・プロジェクトの計画書や報告書を 2～3 人の小グループで手分けして読み込み各回の授業で発表した。行政主体のプロジェクトから個人発のものまで幅広い事例を検討することでアートを使った問題解決の実際について認識を深めた。調査と並行してこれから行うアート・プロジェクトの企画立案も行い、各グループで発表した事例を噛み砕きながらグループごとに企画を考えプレゼンした。当初から「アート / 芸術に対する東大（生）の無関心」や「学部 / 学科を越えた横のつながりの希薄さ」などをキーワードにした企画案が多く、この発表は緩やかにコンセプトメイキングへとつながっていく。

②合宿先のプレゼンテーションもまた、春学期の重要な取り組みである。夏に実施する合宿について芸術祭や文化芸術施設など見学したいスポットのある候補地を洗い出し、その中でも人気だった札幌・北陸・岐阜・京都の 4 ヶ所が最終候補となった。それらの候補地ごとにグループを作り全員でプレゼン大会を行い、投票の結果、文化施設が多く存在し、下呂温泉も魅力的な岐阜に決定した。

③五月祭でのタピオカ販売については、次ページ以降で詳細に説明する。



ゲストスピーカー
アサダワタルさん

6月2日の授業では、ゲストスピーカーとしてアサダワタルさん（文化活動家、アーティスト）をお招きし、アート・プロジェクトを展開していくことと、その過程で地域とのつながりを作るということについてお話いただいた。メディアを通じて、新たな人とのつながりや面白いコミュニティが生まれる「場」をつくるという方法に、本ゼミは大いにインスピレーションを受けた。同時に、そのようなアート・プロジェクトに関わっていく中で生まれる「地域とどのように関わっていけば良いのか」という課題についてご自身の見解を聞くことができ、ゼミにおける活動に関わる学びとなった。

五月祭





茶葉へのこだわり。
タピオカの美学

2019年5月18日・19日、プロジェクトの資金調達とゼミメンバー同士の交流を兼ねて五月祭(★)に出店した。2019年度のゼミメンバーが組織的に動く最初の機会となった。

(★)東京大学本郷キャンパスで毎年5月に開催される学祭。今年度で92回目を迎え、2日間での来場者数は約166,000人にも上った。

五月祭への出店を決意したのは、昨年度の11月。説明会への参加や販売品目の検討、参加手続きなど、前年度より少しずつ準備を進めてきた。

当日は『タピオカの美学』と題し、タピオカティーと古本を販売した。

タピオカドリンクは、ダーズリン/アールグレイ/ほうじ茶の3種類を用意した。茶葉から煮出して作るという、他店では類を見ないこだわりを持って提供した。自分たちが心からみんなに飲んでほしいと思えるものにするため、何度も試作を重ねた。

古本は、ゼミメンバーが持ち寄った演劇公演のチラシを使って2冊ずつ包装し、本のタイトルが見えないシークレットボックス形式で販売した。本を提供してくださったのは、本学名誉教授の木下直之氏(専門は文化資源学)。未知なる本との運命的な出会いを創る、遊び心あふれる企画となった。

2日間で得た利益は約85,000円。メンバー同士の親睦が深まると同時に、チームでプロジェクトを進めていく上での課題点も多く発見でき、有意義な経験となった。



企画のアイデアを考える

五月祭の後は、アート・プロジェクト実施に向けて企画のアイデア出しを行なった。

リサーチ後の議論

各チームのリサーチ発表の後、宇佐美圭司の《さずな》破棄問題にはじまる課題意識(2018/6頃～)を再度振り返り、今後のゼミの活動について話し合った。当時の問題点は大きく二つ。

①アートプロジェクト自体へのモヤモヤ

そもそもアートプロジェクトは必要なのか？

自分たちがやるとしてそれはアートプロジェクトになるのか？

②ゼミの進め方への疑問

発表が多く、対話があまりできていない。

民主的すぎて意思決定が曖昧。

そのため、議論は「組織やスケジュールをしっかり整えたい」という方向に向かいやすかった。コンセプトについては決定しないまま、とりあえず対象を東大生全体まで広く捉えずに身近な課題感からやってみようという合意に至った。

「わがまま」という魔のキーワード

その後コンセプト作成を担ったのは、八名から成るコンセプトメイク班だった。アートや芸術の価値は何なのかという根本的な議論もしつつ、課題について話し合う中で「東大を自分好みにしてもいい」という発想が東大生にないという問題が浮かび上がってきた。その中で池田が、東大で「ちょっと何かしたいけどできない感じ」を「わがまま」というキーワードで表現し、チームはその方向でコンセプトメイクすることになる。

この時作られたコンセプト

私たちは東大がもっと“わがまま”に行動できる場であって欲しいと考えます。わがままさが認められれば、私たちはよりホーム感を持てるのではないのでしょうか。逆にホーム感を持つことができれば、よりわがままに行動できるのではないのでしょうか。アーティストの表現行為は自らその意思を外部につきつける側面があり、これは私たちの思う“わがまま”に通じるものです。本プロジェクトではアートのこのような一面が東大生を触発し、東大生がわがままに行動できる効果を期待します。

これに対し、ゼミ生から「わがまま」と「ホーム感」という言葉が分かりにくいという批判が出たが、一旦このコンセプトで進行することになった。

上記のコンセプトをもとに、アート・プロジェクトの具体的な企画内容について話し合いが進められた。さらに、小林教授の紹介により文化活動家として日々アート・プロジェクトに携わり、指導しているアサダワタルさんに話をうかがう機会があった。また、アサダさんの話を受けてコンセプトにおける議論は後に新たな方向へ展開された。

キーワード「あそび」の誕生

企画書作成には説得力のあるコンセプトが欠かせないが、やはり「わがまま」という言葉に納得感を持っていなかった。そんな中「これからの活動で大切なことは、アートを使って東大を楽しくするというより自分たち自身が遊ぶことなのでは？」という発言があった。これによって、コンセプトは「あそび」の方向へシフトし、さらに具体的な企画を合宿初日に決定するため、再度班分け（企画班・マネジメント班・リサーチ班）が行われた。新たな班分けでは、アーカイブの役割が意識されリサーチ班の一部になったことと、マネジメント班は各人に「広報」「渉外」などの役割が付き、合宿まで活動することになった。

合宿初日の会議では、遊びのコンセプトが合意に至った。そして、四つの具体案がプレゼンされた。

- ・三四郎池で非日常的空間を作る（市島、久毛）
- ・メイクアップスタンド（石井、池田）
- ・リアル・スティール東大生（久毛）
- ・ART IN CAMPUS（市島、久毛）

上記四案のほかに、その場で「ゆったりできる場所作り」や「量を敷く」などの案が出た。しかしどの案もまだブラッシュアップが足りず、企画決定が出来なかった。これによって、プロジェクトは暗礁に乗り上げた。

動いたのは先生だった。先生は合宿中に個々人にこれからどうしたいか声をかけていきゼミ生を刺激した。その結果、合宿三日目に急遽話し合いの時間を一時間だけ設けることになった。この一時間は、今年度のゼミ一番の熱い話し合いになった。ゼミ生は本音をぶつけ合い、議論は時に険悪なムードにもなった。

まず、全体の進め方に関する再検討を行った。はじめに提案として、現行の企画班・マネジメント班・リサーチ班の三班構成を解体し、企画の実施場所毎にチームを組みなおすことが発議された。これは、先の先生に感化された五名が偶発的に合宿二日目の夜に議論して考えられたものだった。



この時の問題意識は、

- ・ゼミ生同士お互いが何をやっているか分からないという感覚
- ・企画班以外があまり活動していない
- ・企画を作り上げる士気が無い

であった。例えば、企画班が夏休み中に何度も深夜に電話会議をして企画発表に至っていたことを他の班のゼミ生は気付いておらず、企画班の発表に不満を持つ者もいた。またマネジメント班は広報や渉外などの役割があっても「どのように仕事をしたらよいかわからない」もしくは「仕事を振られるのを待っているが誰からも指示が来ない」状態で、だからといって指示を出す役職もなかったのだ。

この提案で企画ごとにチームに分かれることで、ゼミが縦割りになることに対する疑問も呈されたが、だとしたらゼミが一部の人の采配で会社のように動くのも問題だという議論が熱く繰り返されれば混迷を極めた。しかし一番大切なことは、今はない連帯感が生むことだった。そのため、場所ごとにグループを作る方向で合意した。

また、それと同時に「連絡ツールとして Slack の使用を徹底」することになり、連絡不足の解消や決定プロセスの透明化が図られた。

2019 年度 夏合宿

夏合宿

2019年度の夏合宿では、9月2日から4日にかけて岐阜県の文化施設を見学し、各施設で展開されている文化活動についてヒアリングを行った。

SCHEDULE

DAY 1

1日目はまず、地域に根付いている地歌舞伎の劇場「鳳凰座」を訪れた。地歌舞伎の文化が若者の間で代々受け継がれ、運営の資金は地域の人々によって支えられているという、その地域ならではの文化の根付き方について知る機会となった。また、プロジェクトのコンセプトおよび企画の発表会も行った。話し合いは難航し、最終日にも急速議論の場を設けることとなった。



DAY 2

2日目は、岐阜県立美術館へ足を運び、アーティスト・イン・ミュージアムの一環として行われている岐阜県図書館でのワークショップについてヒアリングを行い、芸術家を呼ぶことで生まれる地域の活性化について学んだ。その後は、アーティストの荒川修作による養老天命反転地という身体で体験できる作品を鑑賞し、プロジェクトのアイデアに取り込むことのできる点について考えた。





DAY 3

最終日は、可児市文化創造センター ala の設備を見学し、衛紀生館長より可児市の文化政策、およびその政策に応える ala による様々なプロジェクトについて詳しく話をうかがった。ヒアリングの最終地点は、可児市モザイクタイルミュージアムだった。地域の伝統産業であるタイル工業の歴史について展示を積極的に行なっている当施設にて、タイル産業と地域の繋がりについて学び、今日における産業の発達についても理解を深めることができた。



企画実施に向けて、準備開始！

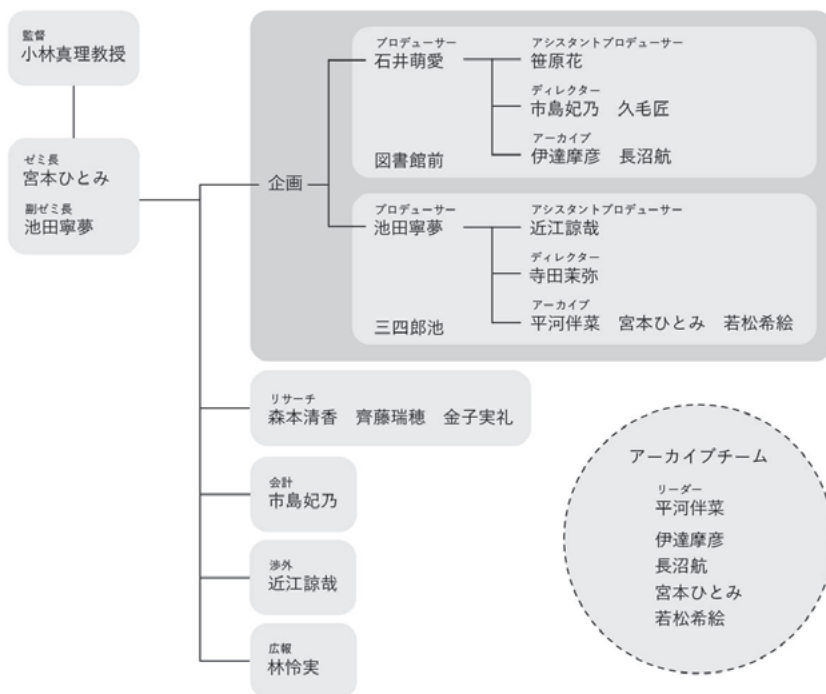
秋学期（A セメスター）はプロジェクトの実施に向けて本格的に動き始めた。授業は S セメスターよりも一回ごとの密度が濃いものとなり、以下の通りに進んでいった。

- ①組織体制の見直し
- ②プロジェクト詳細の決定
- ③進捗報告
- ④振り返り

動き出しにあたり、まずは①組織体制の見直しを行った。企画、コンセプト、マネジメントなどと業務別に分かれていた班を企画別に組み直し、リサーチ班のみ外部に設けた。そして各グループのリーダーを決め、責任を明確化した。これにより全員にタスクが振り分けられ、プロジェクト実施へのモチベーションが高まった。

2019 年度小林真理ゼミ アート・プロジェクト組織図

自分が組織のどこに位置しているのかを再確認したり、誰に仕事を振るのかを明確にして仕事の重複を防いだりするために作成した。組織の構造を図式化することで活動をスムーズに進めることが可能になった。



組織図の着想を得たのは、角田陽一郎さんに紹介してもらったテレビのプロデューサー・ディレクターの役割分担であった。



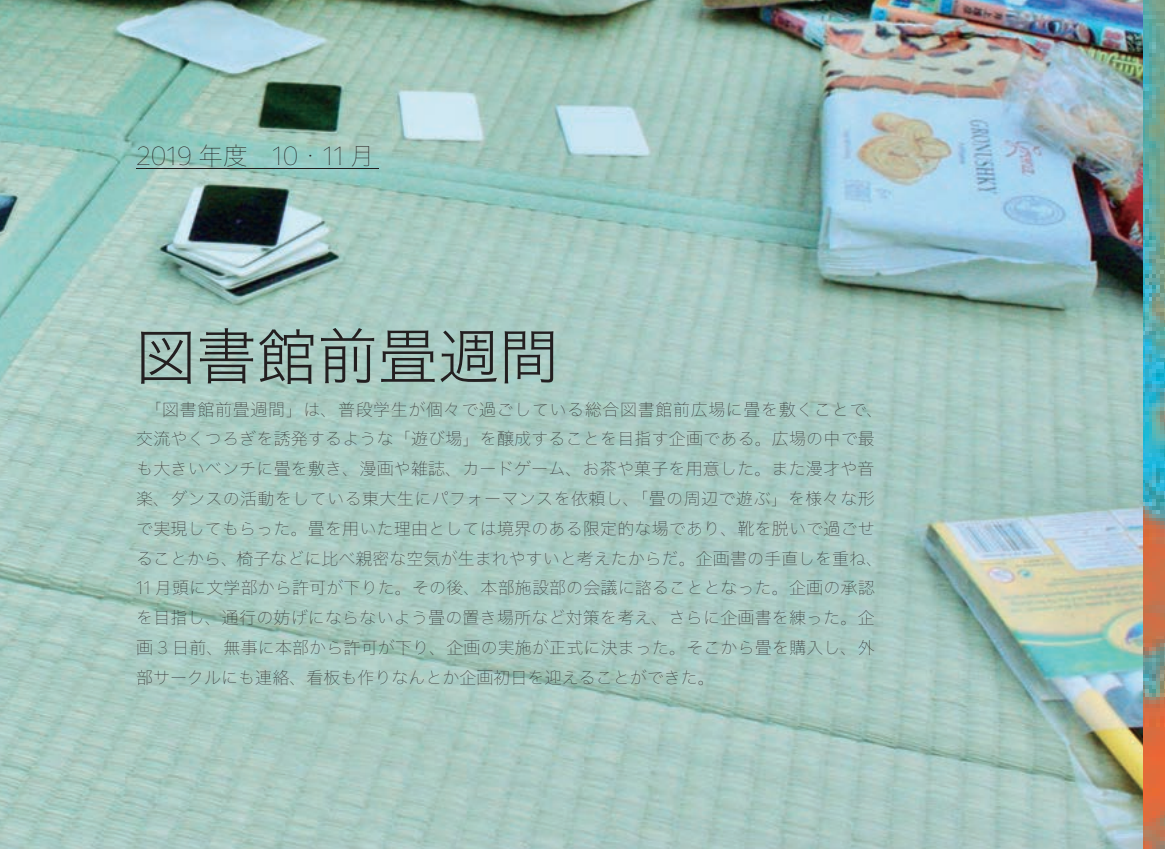
ゲストスピーカー
角田陽一郎さん

10月2日の授業では、ゲストスピーカーとして角田陽一郎さん(元バラエティプロデューサー、文化資源学修士課程在籍)をお招きし、テレビ番組制作を中心にコンテンツ作りについてお話いただいた。ご自身の経験を踏まえた幅広いお話を伺うことができ、貴重な機会となった。企画を立ち上げ実施する上で必要なこと、重要なこと、注意すべき点など勉強になった。また、本ゼミの組織編成、およびプロジェクトの企画・実施をするにあたって、大いに参考になった。

次に②プロジェクト詳細の決定をした。具体的には、スケジュールや人員を考慮し企画を縮小し、それぞれ「図書館前畳週間」「三四郎池ライトナイト」と企画名をつけた。また、プロジェクト全体の名称も決めた。投票の結果、「遊び場」と「VIVA」(イタリア語で「万歳」の意味)をかけた、「東大 遊 VIVA! プロジェクト」となった。その後は授業時間外での活動が主になり、slackでのやり取りや外部との交渉を各班で進めた。一方授業では③進捗報告を繰り返した。

企画実施後は全体で④振り返りを行い、企画およびゼミの1年間について皆の意見を出し合った。





2019年度 10・11月

図書館前畳週間

「図書館前畳週間」は、普段学生が個々で過ごしている総合図書館前広場に畳を敷くことで、交流やくつろぎを誘発するような「遊び場」を醸成することを目指す企画である。広場の中でも大きいベンチに畳を敷き、漫画や雑誌、カードゲーム、お茶や菓子を用意した。また漫才や音楽、ダンスの活動をしている東大生にパフォーマンスを依頼し、「畳の周辺で遊ぶ」を様々な形で実現してもらった。畳を用いた理由としては境界のある限定的な場であり、靴を脱いで過ごせることから、椅子などに比べ親密な空気が生まれやすいと考えたからだ。企画書の手直しを重ね、11月頭に文学部から許可が下りた。その後、本部施設部の会議に諮ることとなった。企画の承認を目指し、通行の妨げにならないよう畳の置き場所など対策を考え、さらに企画書を練った。企画3日前、無事に本部から許可が下り、企画の実施が正式に決まった。そこから畳を購入し、外部サークルにも連絡、看板も作りなんとか企画初日を迎えることができた。



三四郎池ライトナイト

「きもちをともしよう 東大ライトナイト」班は当初、三四郎池にてライトアップの企画を実施する計画を進めていた。夕方から夜にかけて三四郎池を暖色のライトで照らし、三四郎池の憩いの場としての魅力に学生が気づくことを目的としていた。さらに、三四郎池で「遊ぶ」体験を通して、その場所自体に愛着を持つということ、そして本郷キャンパス全体にそのような場への愛着が広がることを意図していた。そのために、照明の配置方法の入念な準備および歩行コースの計画が必要だった。瓶のライトやキャンドルライト、提灯などを用い、何度も実験を行なった。また、コースの障害物や段差といった危険物を徹底的に調査した。しかし夜の三四郎池の危険性を指摘され、文学部からなかなか許可が下りなかった。また三四郎池でのライトアップとコンセプトとの関係が不明という指摘も受けた。ライトアップという「遊び」を通じて東大生と場所の繋がりを生むという考えを伝えたものの、企画は通らず、企画場所を変更することとなった。三四郎池の開けたワンスポットや大教室、法文2号館のアーケードなど様々な案が出た。その中でコンセプト、企画目的に沿う場所を選び、アーケードでの実施を決めた。

リサーチ班

リサーチ班は、「東大生と文化芸術・アートに関する調査」実施（11月18日～12月15日）の中心的役割を担った。はじめに、東大生の文化芸術・アート体験の実態を明らかにすることを目的とし、アート・プロジェクトに関連して、本郷キャンパス内での文化芸術・アート体験や「あそび」の空間に関する項目も設けることとした。調査方法は、Google フォームを用いたアンケート調査を採用した。リサーチ班でアンケートの質問項目を設定し、数回のゼミ生への試行およびゼミ生からのフィードバックを経て、質問項目を確定した。アンケートの周知方法としては、主にポスターの掲示、チラシの配布、ゼミ生による拡散の三つの方法をとった。ポスターは、大学本部管轄の掲示板、および許可が下りた各学部の掲示板上に掲示した。チラシは、許可が下りた学部で授業の合間の休み時間に配布した。およそ1ヶ月間の調査期間で300件を超える回答が集まった。調査結果の分析・考察はリサーチ班だけでなく、ゼミ全体で行った。

アーカイブ班

アーカイブ班の目標は遊 VIVA! プロジェクトの実施、およびプロジェクトの企画準備や調査に関する記録を整備、保管そして公開することを目指すことである。前記の活動とりわけ公開については、東京大学学内および学外の人が実施されたプロジェクトの追体験をできるよう尽力する。具体的には、Google Drive に保管されているゼミの活動記録を必要に応じて整理し、各種の記録（議事録、写真等）の保管場所を明確化させた。プロジェクト実施前と実施中に収める記録の目的を明確化し、記録媒体（例：写真、動画）に合わせて具体的な方針を決めた。プロジェクト実施前は、ゼミ生による活動の現場を主に記録した。プロジェクト中はゼミ生による活動に加え、参加者の様子を含めたイベント全体の記録を取った。撮影はアーカイブ班が積極的に行い、各企画の運営スタッフのゼミ生にも依頼した。

東大 遊 VIVA

！プロジェクト

開催期間

図書館前置週間



11月25日、晴れ。初日ということもあり、看板の作成、配置等、設営準備に時間がかかってしまった。最初はゼミ生が内向きに座っていたこともあり、なかなか立ち寄る人がいなかった。午後になると人が集まりはじめ、カードゲームや似顔絵を描いて楽しんだ。東大生以外の人も来てくれ、新しい交流が生まれた。

26日、曇り時々雨。あいにくの天候だったが、EMZによるライブを決行した。ゼミ生以外にも数人集まり、盛り上がった。小林ゼミのTwitterにあがっていた似顔絵や、ゼミ生のSNSを見て寄ってくれる人もおり、宣伝の効果を感じた。

27日と28日は天候に恵まれず、それぞれ企画を中止、中断せざるなかった。

しかし、願いが通じたのか、最終日の29日は快晴で迎えることができた。朝、設営中に幼稚園児がやってくる。はしゃぎながら絵を描いて遊ぶ園児たちの姿に、企画班のメンバーも元気をもらった。弾き語り、タブラ演奏&ダンス時にはゼミ生を除き40人ほどの人が集まり、5日間で最大の盛り上がりを見せた。パフォーマー同士の交流も生まれた。そして観客の中には、ゼミおよびプロジェクトに関心を持ってくれる人もいた。何度も足を運んでくれる人もおり、畳の上は最後まで人が絶えなかった。

EVENT SCHEDULE

DAY 1

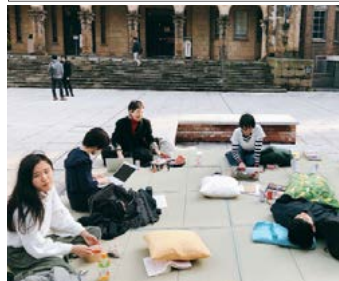
設営の準備をしているところ。薄い畳に遠くから気づいてもらえるよう、畳に貼る看板を急速設置した。他の石のベンチに対する異物感が写真越しでもわかるかと思う。11月末ということもあり期間中は本当に寒かった。特に朝は企画場所が日陰になっており、皆ブランケットやカイロで暖を取りながら準備していました。寒さに耐えながらの荷物番や、4階にある研究室まで何度も往復し畳やお菓子を運んだのはいい思い出だ。



このように、(ゼミ生主体とはなってしまったものの) いろいろな過ごし方ができたのがとても楽しかった。普段あまり関わる機会のない、他学部の人との新たな交流も生まれた。「なかなかまったりできる場所が本郷にはなかったから嬉しい」「もっと長期間やってほしい」などの声も寄せられた。企画班冥利に尽きる！

DAY 2

この写真のように、寝ころがるゼミ生や、卒論を書きに来てくれる人も！カードゲームをする時の表情はみんな真剣そのもの。



DAY
3

昼休みはパフォーマンスタイムとして、お笑いライブ、弾き語り、タブラ演奏 & ダンスを行ってもらった。これまで企画に来てくれた人や、通りがかりに立ち寄った人、散歩にきた東大関係者ではない人など、様々な人々が集まり、パフォーマンスを楽しんだ。「自分も披露したかった」と言ってくれた人もおり、本郷キャンパス内で自由な活動ができる場が求められていることを実感するとともに、今回このような形で場を提供できたことを本当に嬉しく思った。





「図書館前畳週間」プロデューサー
石井萌愛



図書館前畳週間は、プロジェクトに正解はない、順調に進むこともほとんどない、ということを感じながら模索する日々でした。

通りがかりの人に参加してほしいという意図から屋外企画にしたものの、当日は例年以上の天候不順に悩まされました。企画実行判断を当日朝に行うため、SNS 広報や企画掲示板の運用方法を事前に確立できていなかったことから生じる伝達の不具合も多くありました。

畳を敷いて半日過ごすなか、予想以上の寒さ、噴水の水がかかるなどの問題も発覚しました。

反省点は挙げればきりはありませんが、畳で知りあったばかりの学生同士がカードゲームに興じている様子、お笑いや前衛的なダンスパフォーマンスに通りがかった学生が見入っている様子は、普段のキャンパス構内では見られない風景です。東大にそのような「遊べる領域」を実現できたことに、何度も胸が熱くなりました。

また、企画実行前のトライアルの必要性など、いくつかの気づきは第二弾の「ライトナイト」で活かすことができました。遊 VIVA ! プロジェクト第一弾として、困難も含めたすべてが収穫だった、と心から思います。

きもちをともそう
東大ライトナイト



「きもちをともそう 東大ライトナイト」は、普段通路であるために注目されない法文2号館アーケードに変化を生むことを試みた。空間を暖色の灯りで灯すことで非日常的な空間を作り、場と人との繋がりについて考えてもらえるきっかけをつくることを目指した。さらには、自分の気持ちを文字スタンプで灯籠に表す「きもちをともそう」ワークショップを設けた。ただ明かりを見るだけでなく、ワークに参加してもらうことで、参加者がよりアーケードに注目し、さらに参加者どうしの交流も期待できると考えたからだ。

翌日の20日、イベント当日にはプレ・イベントを遥かに超える人が立ち止まってくれた。ワークショップには、東大生や職員の方、そして観光客と様々な人が参加し、スタンプで記された気持ちを話題に盛り上がった。夜が深まるにつれて灯籠の数がどんどん増え、アーケードは明るく、暖かくなっていった。16時から18時半という短い時間ではあったが、アーケードは終始人々の声と笑顔で賑わっていた。

EVENT SCHEDULE

DAY
1

プレ・イベント

12月19日は翌日のイベント当日に向け、夕方から夜の時間にかけてプレ・イベントを実施した。暖かな光に灯されているアーケードでは、思わず立ち止まって灯りを写真に収める人が多くいた。



DAY 2

翌日の20日、イベント当日にはプレ・イベントを遥かに超える人が立ち止まってくれた。ワークショップには、東大生や職員の方、そして観光客と様々な人が参加し、スタンプで記された気持ちを話題に盛り上がった。夜が深まるにつれて灯籠の数がどんどん増え、アーケードは明るく、暖かくなっていった。16時から18時半という短い時間ではあったが、アーケードは終始人々の声と笑顔で賑わっていた。





「きもちをともそう 東大ライトナイト」プロデューサー
池田寧夢



企画内容やコンセプトを何回もチームのみんなで話し合っ、悩んで、交渉して、何度も下見や実験を繰り返して、、、ようやく生まれたのがこの企画でした。

チームのメンバーは忙しい中、自分から色々な仕事をして未熟なリーダーを支えてくれ、ゼミのみんなも協力してくれて何とか企画を実施することができました。また、真理先生は勿論のこと、文学部教務係の方や、文学部の先生方にも何度も企画書を見てアドバイスをいただきました。学生が情熱を持って訴えかければ、学校側はそれに応えてくれるのだと知ることができたのはとても大きな気づきだと思います。企画に関わってくださった皆様、本当にありがとうございました。全てが初めてで手探りで進めていった企画でしたが、当日多くの人が企画を楽しんでくれている様子を見て、私たちのもがきは意味のあることだったのだと安心しました。小さな企画ですが、この企画を通し、東大生が少しでもキャンパスを好きになり、キャンパスの空間について考えてくれたらいいと思います。

東大生と 文化芸術・アートに関する調査

「東大生と文化芸術・アートに関する調査」は、東大生の文化芸術・アート体験の実態を明らかにすることを目的として実施した。それに加え、アート・プロジェクトに関連して本郷キャンパス内の文化芸術・アート体験の有無や、キャンパス内の「遊び」の空間の有無についての質問も設けた。

アンケートの質問は、「1.文化芸術・アートに対する意識について」、「2.文化芸術・アート体験について」、「3.本郷キャンパスと文化芸術・アート体験について」の三つのセクションに分けた。セクション1では、文化芸術・アートが好きか、身近に感じるかなど、文化芸術・アートに対する意識について尋ねた。セクション2では、文化芸術・アート体験の頻度、場所、関わり方を問い、文化芸術・アート体験の実情を明らかにしようとした。セクション3では、本郷キャンパスにおける文化芸術・アート体験や「遊び」の空間について尋ね、本郷キャンパス内に学生がゆとりを感じる「遊び」の場がないという本ゼミの問題意識と、他の東大生の感じ方との比較を試みた。

調査対象：東京大学に在学中の学部学生、大学院生
調査方法：Google フォームを利用したアンケート調査を実施
調査期間：2019/11/18-2019/12/16
有効回答数：350件

東大生と文化芸術・アートに関する調査

調査の目的

- 東大生の文化芸術・アートへの関わり方を明らかにすること。
- 本郷キャンパスにおける「遊び」の実態を明らかにすること。

Q.「遊び」って？

東大生は「遊び」を「play」と「遊ばず」の2つの意味で捉えています。前者は「楽しむ」という意味で、後者は「遊ぶ」という意味で捉えています。本ゼミでは「遊ぶ」という意味で捉えています。この調査では「遊ぶ」という意味で捉えています。この調査では「遊ぶ」という意味で捉えています。

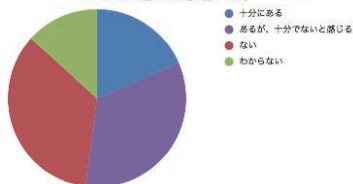
Amazonギフト券 1000円分・5名様

2019活動報告会 2020 2.4

全体を通して

回答者のほとんどが何らかの文化芸術・アートに興味があることがわかった。鑑賞の機会はある一方、実践はハードルが高いようである。学内での文化芸術・アートの体験の機会は、学外の施設や自宅に比べ少ない。また、本郷キャンパス内での「遊び」が足りておらず、休息できる場所・遊戯に興じる場所などが求められている。

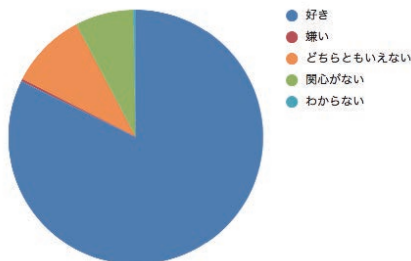
本郷キャンパス内にあなたにとっての「あそび」の空間はありますか。この質問において「あそび」は英語の「play」および、ゆとり・余裕を意味し、自由気ままにのびのびと遊べる場を指します。



調査結果

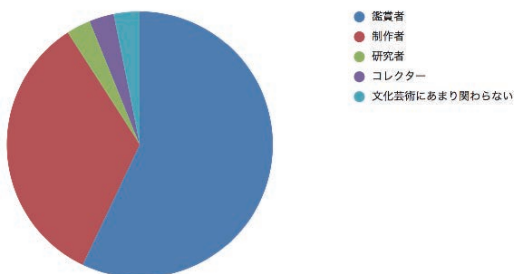
①文化芸術・アートに対する意識について

文化芸術・アートが好きかという質問には約8割が「好き」と答え、特に音楽、映画、美術が人気だった。



②文化芸術・アート体験について

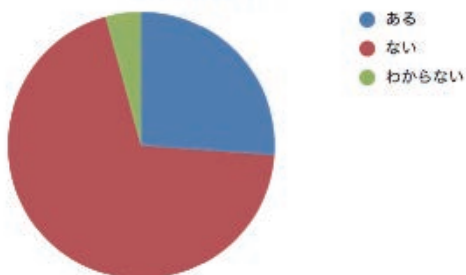
体験の頻度は「週2、3回以上」が最も多く、関わり方は「鑑賞者」が最も多い。鑑賞の場所は「比較的大規模な文化施設」「自宅」が多い一方、「比較的小規模な文化施設」「大学」「野外」は少ない。



③本郷キャンパスと文化芸術・アート体験について

約7割が本郷キャンパスでの文化芸術・アート体験（五月祭を除く）が「ない」と答えた。キャンパス内の「遊び」の空間に関しては「ない」「あるが、十分ではないと感じる」という回答が約7割を占めた。

あなたは本郷キャンパス内で文化芸術・アートを鑑賞したり、実践したりしたことがありますか。ただし、五月祭での鑑賞・実践は除きます。



アート・プロジェクトのアーカイブ

企画の開催期間中は写真や動画撮影のほか、参加者の声を拾って企画の反響を記録した。リサーチ班は東大生を対象に調査を行っていたこともあり、アーカイブ班は学外からの参加者の感想や意見も知りたいたと考えた。アート・プロジェクトのコンセプトを考慮し、それぞれの企画に合った「遊び」感覚の溢れる方法で会場の様々な声を聞くことができた。

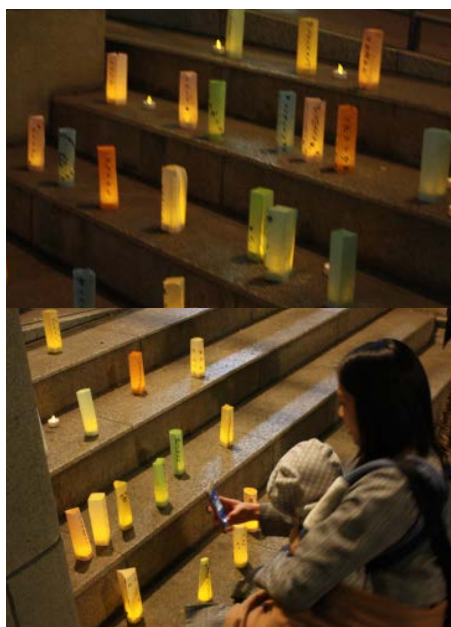
図書館前畳週間

図書館畳週間では、畳という和風な趣のある空間に合わせて「絵巻アンケート」を用意し、参加者が絵やメッセージを自由に残すことのできるプラットフォームを設けた。まっさらな紙にカラフルなインク。書いている人も、その側で見ている人も、鮮やかな色が紙に広がっていく様子を楽しんでいるようだった。企画の開催期間中は同じ1本の絵巻を置いていたため、いつでも必ず自分以外の誰かの言葉や絵を見ることができる仕組みだった。広げては巻き、また新しい誰かが残した声を見ることも、「絵巻アンケート」の楽しみ方の一つとなった。



きもちをともそう 東大ライトナイト

きもちをともそうの企画では、法文2号館のアーケードにて「自分の今のきもちを灯ろうにしてみる」というワークショップを行なった (p.30-33)。色とりどりの折り紙と文字スタンプを用意し、思い浮かんだこと、感じていることをその場で、紙に押ししてみる。そして、最後は好みの形に折り込みキャンドルライトの上に被せれば、自分だけの灯ろうが出来上がり。実にバラエティに富んだ言葉が夜の空間に暖かく光り、まさに非日常的な明るい光景が実現された。



参加者の多くは灯ろう作りを始める前にしばらく手を止め、自分の内へ問いかけるように「自分の今のきもち」と向き合っているようだった。何を言葉にするのかが決まれば、手が動き出す。その様子を見ていると「日常的に自分のきもちを書く、表現する機会がない」との声を受け、本企画が自分や他者の「きもち」に触れるきっかけになっていることを実感することができた。



大学内における 文化活動と障壁

—東大 遊 VIVA！プロジェクトをとおして—

本郷キャンパスでのアート・プロジェクトの実施を目指して動き出した小林真理ゼミ。しかし、その準備過程において多くの障壁が立ちはだかった。

そもそも、この東京大学でアート・プロジェクトのようなイベントが実施されたことは、これまでほとんどなかったと言って良いだろう。あるいは、我々のプロジェクトが初の試みであったかもしれない。少なくとも、小林真理ゼミとして実行するのは初めてのことであり、それゆえに準備も手探りで進められた。一体どこにつまずきのポイントがあるのか、わからない状態でのスタートだったのだ。

この東京大学本郷キャンパスで、アート・プロジェクトという文化活動を実践しようと試みた我々が直面した障壁とそれを乗り越えた方法をここに書き留めておくことで、今後、同様のプロジェクトを実施したいと構想する方々にとって多少なりとも手助けとなれば幸いである。

5つの障壁



1

企画の許可を出す部局が不明瞭だった
→本ゼミを開講している文学部（教務係）が、本部とのパイプ役、許可出しをしてくれた

2

学部、本部ともにチラシの配布がほとんど認められなかった
→ポスターの掲示は許可された



3

企画書段階でパフォーマンスの騒音について注意された
→パフォーマンスの時間を昼休みに設定することで、楽器演奏を含むパフォーマンスが許可された

4

周囲への配慮として、本部から動線の確保を指摘された
→畳の位置を再考し企画書を練り直した結果、許可された



5

夜の三四郎池の危険性を指摘され、企画が許可されなかった
→法文二号館アーケードでの実施に切り替えた

所感

両企画とも、何度も企画書の修正を求められたが、学生を門前払いする、という態度は感じなかった。例えばライトナイト企画では、文学部研究科長が三四郎池周りを何度も歩き危険性を確認してくれた。許可は降りなかったが、実施に関する議論に協力的ではあった。

また、学生が感じている問題意識に共感してくれる職員の方がいたのも印象的だった。たとえば、図書館前企画の企画書を読んだ本部の教授は、図書館前広場の有効活用を喜んでくれたらしい。さらに、企画に足を運び、参加してくれる文学部職員の方もいた。

こうした事実は、私たちにとって非常に励みになった。今後東大内で企画の実施を考えている人たちは、まず積極的に大学側と話し合ってみてほしい。粘り強く交渉を続ければ、きっと味方になってくれるだろう。

協賛企業



career ticket cafe

career ticket cafeは、大学のすぐ側にある、**大学生限定の無料のコミュニティスペース**です。

店舗内では、学生と社会人が「直接会える」様々なイベントを開催し、

社会で活躍する先輩のリアルな声を学生に届けます。大学生低学年から社会人と交流できる機会を提供し、

先入親にとらわれない**就職活動と意思決定をサポート**します。

就活生のうち5人に1人が登録するキャリアチケットの、

年間3,000人以上の就活サポート実績で培ったノウハウを活かして運営してまいります。

career ticket cafeの特徴



優秀な学生があつまります

全国の大学から徒歩すぐの好立地に大学生限定のコミュニティスペースを出店します。

飲物・Wi-Fi・電源が無料利用可能。就職活動の情報収集もできる便利な場所です。

運営スタッフは対象大学の大学で構成し、日々仲間があつまるとコミュニティを形成します。



企業と学生をつなげます

学生は、就活に役立つセミナーや、キャリアアドバイザーによるカウンセリングを利用可能です。

また、店舗内に配置する企業情報誌や、広告・ノベルティも自由に手にとることができます。

学生にとって有益な情報と合わせて、企業の魅力を学生に発信します。



相互理解を深めます

実店舗を活かし、学生と企業が直接会ってコミュニケーションを取れるイベントを自由に開催していただけます。

企業のニーズに合わせ、担当スタッフがイベント内容の企画、集客、イベント実施後の振り返りまでサポートします。

2019年度 文学部小林真理ゼミ

小林真理教授 監督
宮本ひとみ ゼミ長
池田寧夢 副ゼミ長

「図書館前置週間」

石井萌愛 プロデューサー
笹原花 アシスタントプロデューサー
久毛匠 ディレクター
市島妃乃 ディレクター・会計
伊達摩彦 アーカイブ
長沼航 アーカイブ

「きもちをともそう 東大ライトナイト」

池田寧夢 プロデューサー
近江諒哉 アシスタントプロデューサー・渉外
寺田茉弥 ディレクター
宮本ひとみ アーカイブ
若松希絵 アーカイブ
平河伴菜 アーカイブ

リサーチ

森本清香 リサーチ
齊藤瑞穂 リサーチ
金子実礼 リサーチ

林怜実 広報

企画・編集 アーカイブ班（宮本ひとみ、長沼航、伊達摩彦、平河伴菜）
デザイン 平河伴菜
編集 アーカイブブックチーム（笹原花、寺田茉弥、池田寧夢）
発行日 2020年2月3日

2019年度 文学部小林真理ゼミ
東大 遊 VIVA！プロジェクト



