

□ 「+arts(プラス・アーツ)」  
という手法

最初に、私たちのNPO法人の名称「+arts(プラス・アーツ)」について説明する。これは、社会の様々なテーマにおける課題解決に取り組む際の一つの「手法」であり、具体的には、「教育」「福祉」「環境」「防災」「防犯」といった分野に「arts(アーツ)的な発想やarts(アーツ)を持つパワー」を注入することで各分野の課題解消や活性化を実現するというものである。また、「arts(アーツ)」とは、狭義の美術、芸術といった意味だけでなく、「デザイン」や「建築」といったクリエイティブティ全般を含んだ概念として捉えており、「arts(アーツ)的な発想」とは「既成概念にとらわれないアーティストのモノの本質を見極め、導き出すアイデア」のことを示しており、「arts(アーツ)を持つパワー」とは「arts(芸術やデザインなど)を持つ、人を感動させたり、強くメッセージを発信する力」のことを意味している。こうした視点に立って、地域活動の様々な分野にアプローチしていく手法が「+arts(プラス・アーツ)」であり、本稿では、当法人が2005年から取り組んでいる「防災(防災教育)+arts」のプロジェクトについて具体的に紹介し、「+arts(プラス・アーツ)」という手法の有効性について論じる。

# 減災教育の新しいカタチ

## —『減災教育+arts』プログラム

### 「イザ!カエルキャラバン!」を事例として

永田 宏和 *Written by Hirokazu Nagata*

□ 「イザ!カエルキャラバン!」  
の誕生

「イザ!カエルキャラバン!」とは、楽しみながら学ぶ新しい形の防災訓練プログラムである。このプログラムのベースになっているのは、福岡在住の美術家で、当法人の副理事長でもある藤浩志が2000年に開発した、いらないおもちゃを使ったリサイクルイベント「かえっこバザール」である。この「かえっこバザール」の仕組みは次の通りである。①子どもたちがいらなくなったおもちゃを会場に持って来る。②持ってきたおもちゃを会場内の銀行コーナーで「カエルポイント」に交換する。③交換した「カエルポイント」で他の子どもたちが持ってきたおもちゃを買う。④おもちゃを買う以外にも会場内に設けられた各種体験コーナーで体験に応じて「カエルポイント」がもらえる。⑤おもちゃと交換したり、体験コーナーでもらった「カエルポイント」をためて、最後に行われる「かえっこオークション」に参加する(※「かえっこオークション」に出品される人気のおもちゃはすべて子どもたちが当日会場に持ってきたおもちゃで、銀行コーナーで感動ポイントへ感動して手が動いた分だけカエルポイントが押されたもの)のついたおもちゃである。この「かえっこバザール」は開発されて9年以上経た現在、全国各地で



「イザ！カエルキャラバン！」で展開中の防災訓練プログラム

3000回を超える開催回数を誇る超人気プログラムで、会場には小さな子ども連れのみならずファミリーが多数来場し、最後にオークションが行われるため滞在時間も長く、また一度参加すると再来する可能性が高いという多くの長所を兼ね備えている。

2005年の阪神・淡路大震災10周年事業で「子どもの元気な姿を内外に発信できるプロゲ

ラムを神戸市内各所で開催したい」という依頼を受けた私たちは当時かなり悩んだ。神戸が10年前に体験した震災の記憶を継承し、未来にその教訓を伝えるという大テーマを達成しつつ、神戸の子どもたちの元気な姿を全国に発信する、一見融合しそうでないこの2つのテーマを実現するために重要な役割を果たしたのが、この「かえっこバザール」である。地域の「防災訓練」は、その重要性を多くの人が認識しながら、実際にはほとんど地域の人が参加しない、毎年役を担当している同じ顔ぶれが集まって実施しているケースが多い。こうした現状を打破し、新しいカタチの防災訓練を開発するのに「かえっこバザール」は大変有効であった。「かえっこバザール」が持つ

「たくさんの家族が参加する」「滞留時間が長い」「再来率が高い」といった長所は、それまでの地域の防災訓練の短所を補完し、防災訓練に新しい可能性を示した。具体的には「かえっこバザール」のなかの「体験コーナー」をすべて「楽しい防災訓練プログラム」に変えることで、訪れた多くのファミリーに無理なく防災の知恵や技を伝えることが可能となった。

こうして開発された、楽しみながら学ぶ防災訓練プログラム「イザ！カエルキャラバン！」は、2005

年の神戸市内7箇所、延べ10日間の開催で約7000人の家族を集め、その活動はその後全国に波及している。2006年以降現在までに、新潟、埼玉、茨城（ひたちなか）、東京、横浜、浜松、愛知（知多半田）、大阪、兵庫、香川、宮崎などで開催されており、今後も静岡での開催が決定している。特に東京都では都の文化財団が主催する文化事業『東京アートポイント計画』に「イザ！カエルキャラバン！」が採用され、東京の下町のコミュニティをこのプログラムで再活性化しようという新たな試みがスタートしている。

また、一昨年から「イザ！カエルキャラバン！」は海を渡り、ジャワ島中部地震で6000人を超える死者を出したインドネシア第2の都市・ジョグジャカルタでも、地元のNGO、大学機関と協働する形で事業がスタートしており、その活動は着実に広がりつつある。インドネシアでの展開で特筆すべきは、プログラムがあらゆる部分でインドネシア流にアレンジされていることである。「カエル」のキャラクターは地元の子どもの守り神的存在である「カンチュル（小鹿のような動物）」に代わり、「毛布担架訓練」や「紙食器づくり」といった日本オリジナルのプログラムは、現地の材料を活用した「サルン（男性用の巻きスカート）担架訓練」や「バナナの葉食器づくり」にすでに変更され実施されている。さらに、最新の動きとして、中米・コスタリカでも「イザ！カエルキャラバン！」をテーマとした講習会が3日間に渡って開催され、最終日に行われたアクションプランを作



インドネシア・ジョグジャカルタでの開催風景

成するワークショップでは、いくつかの地域コミュニティが「カメキャラバン」「オオトカゲキャラバン」などのタイトルで独自の防災教育プログラム案を発表、今年度内に実施する予定で進みつつあり、今後の展開が期待される。

## 神戸市防災教育支援 プログラムの実施

2007、2008年度の2年間、神戸市では消防局と教育委員会が協力し、市内の小

学校における防災教育に関して画期的な支援プログラムを実施した。このプログラムは阪神・淡路大震災以降に市内各所で実施されている様々な防災教育プログラムをできる限り収集し、整理・編集したうえで、小学校の先生が授業で活用できるような実用的なマニュアル冊子を作成するという事業で、プラス・アーツはこれまでに開発した「イザ！カエルキャラバン！」での防災訓練プログラムや防災教育ゲームなどのコンテンツをすべて提供するとともに、2年間に渡って実施された数校でのモデル授業においても中心的な役割を果たした。その結果、プラス・アーツが保有する防災教育プログラムは、ほぼすべて採用される結果となり、今後の活用が期待されている。

また、モデル授業を体験したことでプラス・アーツ側でも独自の副教材を開発するなど、保有する防災教育プログラムの検証及び改善を行った。さらに、付加的な作業として、小学校の先生方により短時間で、わかりやすくプログラムを紹介するためにプラス・アーツ保有の防災教育プログラムの解説DVDを制作し、マニュアル冊子に同封した。2009年度からは、小学校の先生たちや本支援プログラムのパートナー的存在である地元の自主防災組織「防災福祉コミュニティ」のメンバーを対象とした研修会の講師としても継続的に協力しており、神戸の小学校を舞台にした防災教育のさらなる普及、定着に尽力している。

## クリエイターとの協働による 防災教育教材(映像作品、 ボードゲームなど)の開発

2005年の「イザ！カエルキャラバン！」の開発と同時期に、もう一つの震災10周年事業(助成事業)・「阪神・淡路大震災の体験手記を変換・記録し続けるプロジェクト」を実施した。これは「心の伝承プロジェクト」とも呼ばれた事業で、震災後に残された長文スタイルの体験手記を、次世代を担う子どもたちが興味を持ち、鑑賞できる様々なメディア「絵本」「アニメーション」「クレイ・アニメーション(粘土のアニメ)」「漫画」「TVゲーム」などに変換したプロジェクトである。社会的意義の大きいこの事業には多数のデザイナー、アーティストが積極的に参加した。

映像クリエイターとして世界を舞台に活躍する青池良輔氏が参加・制作した、被災者へのヒヤリング結果をシミュレーションゲームに変換した画期的な作品「K I K U—K I K U(聞く、効く)」はTVゲーム世代と呼ばれる今の子どもたちの趣向を逆手にとった変換作品で、体験コーナーを設けたイベント会場で多くの子どもたちの人気を集めている。

2006年以降も、新進気鋭のグラフィックデザイナー・寄藤文平氏が参加し、イラストを担当した新しいカタチの防災マニュアル本『地震イツモノート』が出版された他、現在、当法人で販売も行っている家庭向け防災すごろく

ゲーム「GURAGURATOWN(グラグラタウン)」や防災カードゲーム「なまずの学校」、寄藤氏を再度デザイナーに起用し、東京ガスと共同で開発した防災カードゲーム「シャッフル」など、多彩なオリジナル・ボードゲームが次々に開発され、全国各地の防災イベントや神戸市内の小学校の授業などで活用されている。

## □ 新しい減災教育のカタチ

当法人が提案する新しい防災教育のキーワードは、やはり「楽しさ」である。ここまで具体的にみてきたように、当法人が独自に開発し、展開している「イザ！カエルキャラバン！」や各種防災教材に共通しているのは、参加・体験する子どもたちが夢中になるくらい「楽しい」ということである。では、なぜ「楽しさ」が重要なのか。それは、「楽しい」と子どもたちは「夢中になり」「自主的に」「積極的に」防災教育に参加するからである。子どもたちに何かを伝えようとする時、一番良くないのは「一方的に」「無理やり」「抑圧的に」教え込もうとすることである。こうした状況では、どれだけ正しく、重要なことを伝えようとしても子どもたちにはなかなか伝わらない。受け身の姿勢での学びは効果が半減するのである。つまり、「楽しさ」は子どもたちの自主性を導き出し、子どもたちが積極的に学ぶ「環境」を作り出してくれるの



オリジナル防災すごろくゲーム「GURAGURATOWN」

である。そして、そういった「環境」でこそ、子どもたちは被災者から学んだ本当に有効で実用的な防災の知恵や技を吸収するのである。また、防災教育を考えるうえで、この「楽しさ」にはもう一つの重要な側面がある。それは私たちがこれまでに体験してきた防災教育、防災訓練の現場で目の当たりにしたことであるが、「楽しさ」は、防災教育を担う大人、つまり自主防災組織の人たちや、消防関係者、そして学校の先生たちにも非常に有効なのである。それまで防災教育に悲観的で、消極的だった防災

教育の担い手たちが、この「楽しさ」によって、より積極的に、より活発に取り組むようになる。こうした効果は、当法人が海外で展開している防災教育普及プロジェクトでも多く見受けられる。インドネシアやコスタリカでは、「イザ！カエルキャラバン！」の普及が地元の防災関係者を活気づけ、現地での防災教育に新しい風を吹き込み、予想以上の反響、広がりを見せている。こうした事例からもわかるようにこれから防災教育には「楽しさ」という要素は必要不可欠であると言える。そして、この「楽しさ」を防災教育の分野で普及、定着させるために、当法人は、今後も国内外の様々な防災関係者や多くの意識の高いクリエイターたちと協働しながら持続的、発展的に防災教育に取り組んでいきたいと考えている。

CEL

### □ 永田 宏和（ながた・ひろかず）

.....  
 NPO法人プラス・アーツ理事長、iop都市文化創造研究所代表取締役、大阪大学地球総合工学科、武庫川女子短期大学非常勤講師。1996年兵庫県西宮市生まれ。91年大阪市立大学建築学科卒業。93年大阪大学大学院修士課程修了後、(株)竹中工務店入社。同社では、都市開発、土地利用計画の企画を中心に、建築設計、まちづくりに関する調査・研究業務、テナント誘致など幅広い業務を経験。2001年2月末同社退社後、まちづくり、アート、イベント、商業開発の企画・プロデュース等を業務とする事務所「iop都市文化創造研究所」を設立。06年7月NPO法人プラス・アーツ設立。理事長に就任。同年11月「iop都市文化創造研究所」を株式化し代表取締役に就任。