

## 学生報告

## 中川おしょくじプロジェクト

## —まちと人をつなぐアートイベントの構築—

木谷 理彩 渡部 拓郎 岡部 大介

ここでは、まちなかでアートイベントを組織することによる情報デザインの実践事例である『おしょくじ』の紹介を行う。フィールドの創出とその場所で実践されるフィールドワークから、アートイベントがまちや学生に対しどのような影響を与えるかを考える。

キーワード：アートイベント、フィールドワーク、地域連携、おしょくじ

## 1 背景と目的

## 1.1 目的

複数の人びとによるインタラクションによって生み出される、地域を基盤とした協同的なプロジェクトをデザインしていくことも、情報デザインにとっては大きなチャレンジとなる（[渡辺]，2001）。本稿では、大学生がアーティストと交流しながら、大学近隣の「まちなか」でアートイベントを組織する情報デザインの活動について紹介する。アーティストの活動、またはアートイベントを足がかりに、学生が主体的にまちに入り込む形のフィールドワークを概観しながら、彼らがどのような実践に従事したかについて、フィールドノートを通して振り返る。アーティストを巻き込みつつ「まちなか」でアート（作品）を作り上げる活動は、まちの再デザインの過程でもある。ここでは、「まちなか」の情報デザインを目指す事例としてのアートプロジェクト、『おしょくじ』の可能性について探り、考察することを目的とする。

## 2 方法

## 2.1 フィールドの概要

本学横浜キャンパスの最寄駅である、横浜市営地下鉄ブルーライン中川駅において、アートプロジェクト『おしょくじ』は展開された。2009年12月から中川駅前のフィットネスクラブ「パレット中川」の協力の下、ア

ティスト、本学教員、学生が中心となり運営されている。

## 2.2 『おしょくじ』の概要

『おしょくじ』とは、アーティストの三宅航太郎氏が発案した「まちなかの飲食店を巻き込んだアート」である。東京都墨田区で実施されたアートイベントにおける学生との交流を機に、三宅氏に監修を依頼し実施している。

食事とおみくじをかけて『おしょくじ』。この、飲食店版の「おみくじ」には、飲食店の情報（飲食店のメニュー、場所、営業時間、店長のコメントや特典など）が記載されている（図1）。「おみくじ」と引き替えるための棒を引く「御神籤箱」には、学生が交渉の末手に入れた中川駅周辺の飲食店の箸が入っている（図2）。箸には番号がふられ、そのお店の「おみくじ」を手に入れられるというアートである。なお、現在約30店舗の『おしょくじ』が集まっている。



図1 『おしょくじ』の札紙



図2 『おしょくじ』の御神籤箱

人びとにとって馴染みのある「おみくじ」の文化を用いることで、偶然引いた飲食店（の「おみくじ」）に、何らかの「運命」を感じとってしまうかもしれない。このような箸を引くという主体的な行為とともに、人びと

KITANI Risa

東京都市大学環境情報学部3年生

WATABE Takuro

東京都市大学環境情報学部3年生

OKABE Daisuke

東京都市大学環境情報学部情報メディア学科講師

飲食店をつなぐ事が『おしょくじ』というアートの1つの目的である。

### 2.3 フィールドノートへの記録

プロジェクトチーム全員が、フィールドノートに営業活動中の店舗とのやりとり等について詳細に記録している。また、プロジェクトチームで実施した全10回の会議の議事録、フィールドワーク実施時の写真、動画撮影や録音も実施した他、情報共有のために使用していたメーリングリストのログやtwitterでのハッシュタグを用いたコメント、ブログへの書き込みなどで記録をとるようにした。

## 3 結果

### 3.1 実践を通して可視化される関心

自分たちがなぜこのプロジェクトをするのか、そもそもなぜ中川という街を活性化したいのか、ここが明確じゃないからかもしれない。...店主から「君はこの街の歴史について、何も知らないのか?そんなんで、本当に地域を活性化したいと思っているのか」と指摘されてしまった。...そんなことを調べたり、考えたりするのも大切なことなのではないかと考えさせられるやりとりだった  
(学生W フィールドノート1/23 より抜粋)

このフィールドノートからは、元々は受動的にプロジェクト参加を承諾した学生が、なぜこの実践を行うのか、店主からの発言により考え、自分自身で自立的に思考するように変化していく様子が伺える。

学生は研究活動に参加する際に、たとえそのプロジェクトが主体性を必要とするものであっても、あまり意識をしないで参加する傾向があると考えられる。しかし、飲食店の方々との交流や意見交換を行うに連れ、まちに対する意識の変化を経験する姿が見てとれる。

### 3.2 アートを介してまちに入る

大学生は、アートプロジェクト『おしょくじ』を介して、これまでとは異なる形でまちと戯れることになる。『おしょくじ』というアートがあることで、飲食店との新たなコミュニケーションに足を踏み入れることができ、出会いの場が生まれる。こうした「まちなかアート」は、学生がまちに一步入り込むための道具としても機能しているのかもしれない(図3)。

最初は警戒心丸出しで睨みをきかせていた店主。必死に笑顔で相槌をうって話をつないだ。だんだんと店主も笑うようになってくれた。人の話を真剣に聞くという事は



図3 飲食店との交渉過程の例

相手を知る上でも、相手の理解を得るためにもとても重要なことだと感じた。最後には「時間過ぎててもきてくれや。飯食って話そう」といってくれた。とてもうれしかった。これからも密に関わってきたい。  
(学生O 1/21 フィールドノートより抜粋)

店舗との交渉は、『おしょくじ』を実施する上で非常に重要な要素である。飲食店側がNGを出せば参加希望店舗が一カ所減ってしまうということから、非常にプレッシャーのかかる活動である。しかし一方で、交渉過程において、上記フィールドノートにあるような『おしょくじ』に関連しないコミュニケーションが生まれるケースもある。

このようにアートプロジェクト『おしょくじ』という情報デザインは、学生がまちに入り込むための、またはコミュニケーションを媒介するツールとして有用であると考えられる。学生がまちを学ぶためのユニークな対話の場を誘発するコンテンツとして捉えることも可能であろう。

## 4 考察

これまで見てきたように、『おしょくじ』を用いてまちにフィールドを創りだし、その場でのフィールドワークを行う実践は、実践自体のデザインを学生自ら再デザインすることを促すことから、学生に自立的な学びの場を創出させることが出来ると言えるだろう。また、そういった環境が飲食店との関係を、活動を超越する親密性へと変化させ、飲食店を内在する「まち」の見方を変容させることができると考える。

## 参考文献

渡辺 保史：情報デザイン入門-インターネット時代の表現術-, 平凡社, 2001