

児童健全育成賞（数納賞）

子どもの椅子プロジェクト

— 椅子の制作を通じた高校生×企業×財団のコラボレーション —

三重県松阪市

公益財団法人三重こどもわかもの育成財団 児童館職員(児童厚生員) 野田美幸

1. はじめに

三重県立みえこどもの城（以下、「こどもの城」という。）は、平成元年6月に大型児童館A型としてオープンした。

開館した当初は科学展示が中心であったが、平成15年に大規模なリニューアルをし、現在は年間20万人以上の来館者でいつもにぎわう参加・体験型の施設となっている。

現在こどもの城は、公益財団法人三重こどもわかもの育成財団（以下、「財団」という。）が指定管理者として管理運営を行っている。財団では、下記の基本理念と行動規範に基づき、こどもの城の事業を行っている。

公益財団法人三重こどもわかもの育成財団の 基本理念と行動規範

「こども・わかもの」の成長を応援します

そのために、私たちは

- こどもに愛情をもって向き合います
- こどもに積極的に声をかけます
- こどもの良いところを見つけ伝えます

「こども・わかもの」の自主性や主体性を育みます

そのために、私たちは

- こどもが安全・安心に遊べる場や表現する機会をつくります
- 世代間交流の機会をつくります

「こども・わかもの」を応援する地域社会づくりに貢献します

そのために、私たちは

- こども・わかものど地域をつなぐ架け橋になります

こどもの城では、施設の各スペースを活用した自主事業（プラネタリウム、工作、ボルダリング体験等）や移動児童館事業のほかに、地域の企業、団体、学生ボランティア等と協働し様々な企画を実施する地域協働事業を実施している。これまで、地域協働事業では、職業体験イベントや、お祭り仕立ての児童虐待防止啓発イベント等のこどもの城メイン利用者層（乳幼児～小学生）をターゲットとした企画を実施しており、年間約90以上もの団体・企業が参加・協力している。

また財団は、上記の子どもを応援する地域社会づくりのほかに、中高生などの若者が主体的にこどもの城の事業に参加することで、社会とのつながりを得る事業にここ数年力を入れて取り組んでいる。

これらの地域協働事業を通して培ってきたネットワークを活かすとともに、子どもの主体性を育む新たな事業として展開してきた高校生と企業とのコラボレーション「子どもの椅子プロジェクト」（以下、「椅子プロジェクト」という。）の4年間の取組について報告する。

2. こどもの城に子ども用の椅子を作ろう

この椅子プロジェクトは、「こどもの城なのに、子ども用の椅子がないのはなぜ？」という財団職員（以下、「職員」という。）の呟きから

生まれた。今まであった施設内の椅子は、大人を対象とした座面の位置が高い椅子ばかりで、子どもの特に幼児の背丈にあった椅子や机というものほとんどなかった。児童館ならば、子どもが使いやすい形やサイズの椅子や机があつて当然であることから、さっそく子ども用の椅子を館内に設置することになった。しかし、「既製品ではこどもの城に最適な椅子にはならない。」「せっかくなら、こどもの城独自のデザインによる椅子を作りたい!」という当時のこどもの城館長の思いによって、この「椅子プロジェクト」計画が立ち上がった。

3. 高校生×企業×財団のコラボレーション

こどもの椅子を作るにあたり、まったくノウハウのない我々はまずモノづくりの専門家に相談を持ち掛けることにした。その相談先として、四日市にある建築会社株式会社ビコーインプレス（以下、「ビコーインプレス」という。）に声をかけた。数ある県内の建築会社の中からなぜ、この企業を選んだかという、このプロジェクト以前から、こどもの城で実施している地域企業・団体との協働による職業体験イベントや、児童虐待防止啓発イベント等の事業に何度も参加していただいております、地域貢献や子ども、子育てに家庭に関心が高い企業だったからだ。

幸いにも、我々の相談に快く乗ってくださり、制作についてもご協力いただけることになった。その打ち合わせの際、企業側の担当者からせっかくオリジナルの作品を作るのであれば、若い感性を活かしたいという意見が出たため、デザインを若者特に、学生に提案してもらおうという案が持ち上がった。そこで、県内にある建築系の学科を持つ学校の中から、地元の三重県立伊勢工業高等学校建築科（以下、「伊勢工業高校」という。）の生徒に今回の椅子の制作への協力を依頼することになった。

さっそく、伊勢工業高校に出向き、学校長と担当の教員に今回の企画の説明と参加の依頼を行ったところ、非常に興味を示していただき、

生徒の参加について承諾を得ることができた。

これにより、平成28年3月に高校、建築会社、財団の3者協働による一大プロジェクトとして、計画が正式に始動した。

4. 椅子のデザインを考える

椅子を作るにあたり、まずは、高校生に椅子のデザインを提案してもらうことになった。

はじめに、どのようなシチュエーションで椅子を使うのか、利用する子どもたちの身長はどのくらいを想定しているのか、保護者などの大人と一緒に使うことはあるのか、何人ぐらいで利用するのか、など発注者としてこどもの城側の要望をしっかりと高校生たちに伝えたいと、それらをひとつひとつ職員とともに設置を予定している現場で確認した。高校生たちは、普段こどもの城を利用している子どもたちの様子を観察し、時には子どもと同じ高さに目線をおいてみたり、子どもの体のサイズから椅子の高さなども確かめたりしながら椅子のイメージを膨らませていった。

こどもの城でのリサーチのあと、3か月ほどかけて高校生たちは学校でCGによるイメージ図や模型を作り椅子のデザインを固めていった。高校生が作った模型や画像をもとに打ち合わせを行い、アドバイスを受けながらその完成形のイメージを作り上げていった。その結果、7つの椅子の提案が出来上がった。

椅子を実際に制作するにあたり、平成28年8月にこどもの城にて制作発表会（キックオフイベント）を行った。発表会では、高校生自身が画像や模型等を用いてプレゼンテーションを行



高校生によるプレゼンテーションの様子

い、その意気込みを語るとともに、地元の松阪工業高校繊維デザイン科の生徒による椅子ペイントのライブパフォーマンスやワークショップを行うなど、盛りだくさんの内容を高校生自らが計画、実施した。

イベントにはプロジェクトメンバーと関係者以外にも、教育関係者や地域住民、こどもの城の一般利用客など約50名が参加し、キックオフイベントとしては予想以上の大賑わいとなった。

たくさんの観客の前で高校生が自らのデザインについて語る姿は、非常に堂々としておりやる気に満ち溢れていた。その気持ちはしっかりと大人にも伝わり、発表会の参加者からは、「こんな椅子があったら座ってみたい」、「椅子が出来上がるのを楽しみに待ってるね！」などのコメントもいただき、高校生たちのモチベーションも非常に高まった。

5. 高校生の想い、大人の想い

発表会の成功により、非常に幸先の良い出だしとなったが、その後の椅子の完成にいたるまでの工程はその勢いそのまま進めることはできなかった。

打ち合わせを重ねる中で、椅子を実際に制作する職人からのプロの目による容赦ないチェックが入った。制作担当の職人が椅子のコンセプトを初めて見たときの感想が「これが椅子？どうやって座るの？」だったことが表すように、生徒たちのアイデアには課題が多く、安全性はもちろんのこと、機能やコスト、メンテナンスなど様々な視点から厳しい指摘が飛び交った。

指摘のたびに改良案を何度も提案することは、



打ち合わせの様子

高校生にとっては非常に苦勞を伴うことであったと思われる。実際、指摘を受けている時には、生徒たちの悔しそうな顔、つらそうな顔、時には涙を流す姿も何度も見ることとなった。しかし、自分の提案するデザインが現実のものとして形になっていくことで、その試行錯誤が確実に生徒自身の経験値となっていることは、提案を重ねるたびに発表する生徒たちの自信に満ちた顔に表れていた。

また、生徒たちと対応する大人たちにも変化が現れた。打ち合わせを重ねるごとに高校生の熱意に打たれ、生徒たちの想いを壊したくない、形にしたいという気持ちが高まり「やってやろうじゃないか」「どうせ作るなら想像以上のものを作ってやる」という職人魂に火が付くとともに、我々職員も「完成まで生徒たちを全力でサポートするぞ!」という気持ちを強く感じるようになった。

そしてその思いは、当初7つの提案から1つに絞り込み、それを実際に制作する予定であったものが、使って楽しむ「もぐる椅子」、見た目を楽しむ「どうぶつのいす」、「木陰のうち」、集まって楽しむ「和風格子の机と椅子」の4つの椅子を制作することで、生徒たちの思いに届えることになった。

また椅子の制作にかかる費用は、ありがたいことに、この企画を地域貢献として取り組みたいという申し出により、ビコーインプレスがすべて負担して下さることになった。

6. 椅子の完成

実際に制作する椅子が決まったところで、最後の調整として設置場所や椅子の造りについての確認作業が進められた。

実際に作られるサイズの模型を生徒が作り、設置を予定しているこどもの城のブースにそれを配置してみることで、使用する木材の種類などまで細かく話し合った。この際にも、製作者であるビコーインプレスから生徒のアイデアをどこまで実現できるのか、コストや制作時間はどれぐらいかかるのかななどを丁寧に説明し、最

後の最後までお互いが納得できるものが出来上がるよう調整を重ねた。

また、実際に制作作業に入った工場に生徒たちが見学に行き、制作に携わっている従業員から制作現場での苦労話を聞いたり、工場で働く職人の技術に驚いたりしながら、制作中の椅子を見て自分が設計した椅子が現実に出てくるんだということに改めて感動していた。



子どもの椅子プロジェクト 第1弾メンバー

7. 完成披露イベント

ついにこどもの椅子が完成し、その完成披露イベントを平成29年1月22日（日）にこどもの城で開催することになった。このイベントに関しても、高校生自らがイベントの段取りを考え、チラシ、ポスター等も自作するとともに、同時にワークショップ等も企画した。

このイベントでは、制作発表会の時と同じく制作までの過程を紹介するとともに、それぞれの椅子のデザインを担当した生徒が出来上がった椅子のコンセプトや工夫などを発表した。そのあと、発表会に参加した子どもとその保護者に、今回の制作した椅子に実際に座ってもらった。発表会が始まってからずっと強張ったままだった生徒たちの顔が、椅子に座っている子どもたちの笑顔を見た瞬間に喜びに変わった。「座り心地はどうですか?」「この椅子カワイイ?」など積極的に子どもたちに話しかけるなど、ようやく生徒たちも椅子の完成を実感し、イベントを楽しんでいる様子だった。

ワークショップは、高校生が子どもたちにぜひモノづくりの楽しさを知ってほしいという思いで企画され、ビコーインプレスの工場から提供を受けた木の端材を利用した小さな椅子づくりを行った。そこで高校生は参加者の制作のサポートをおこない、完成した作品すべてに「かわいいで賞」や「ユニーク賞」などの賞をつけ、手作りの賞状を渡していた。

今回のプロジェクトで高校生たちが感じた作品を認められる達成感を、小さな子どもたちにも知ってもらいたいという思いが、この賞状の授与に込められおり、高校生たちの成長を感じ

られた。

「来場した人に椅子を作ってくれたビコーインプレスの人たちの想いが伝わるようなイベントにしたかった」と後に高校生が話していたように、制作に携わった様々な人たちへの感謝の気持ちがこもったとても素晴らしいイベントとなった。

完成披露イベントも無事終了し、この椅子プロジェクトは大成功を収めた。当初、今回の制作のみで終了するはずであったが、今後もぜひ若者と企業そして財団による新しい地域の力として継続していきたいという思いが一致し、次年以降も継続していくこととなった。

8. プロジェクト第2弾 ～先輩の想いを引き継ぐ～

翌年の平成29年には、プロジェクト第2弾として、第1弾目で制作した「どうぶつのいす」に合う机を制作することになった。

今回は、椅子ではなく机が題材となり、しかも一から新しいコンセプトを作るのではなく、既に出来上がっている椅子に合う机を制作するという全く別のアプローチによるプロジェクトとなった。

「どうぶつのいす」は動物園をテーマに作られた、1、2歳でも座ることのできる小さな椅子だ。全部で10脚あり、それぞれにキリンやしまうまなど動物の模様が描かれている。動物園に訪れた子どもが、好きな動物に駆け寄るように椅子を楽しんでほしいという設計者の思いが込められた椅子だ。この椅子を設計した生徒は、この企画の時にはすでに卒業してしまっていた

ため、その思いを後輩が引き継いで制作することになった。

今回も第1回と同じように、こどもの城でのリサーチを行い、生徒によるデザインを提案することになった。

9. デザインの試行錯誤

題材がすでに決まっていることから、高校生による最初の提案は1つのみだった。「絵本とテーブル」をテーマにし、いくつかの机を並べると絵柄が絵本のようにストーリー仕立てになっていた。高校生が作成したイメージ図を見ると、長方形のテーブルに動物や昆虫たちが仲良く食事をしている様子が非常に可愛らしくデザインされた机だったが、単純な長方形のテーブルは設計に工夫が足りないこと、製品として使用する場合、イラストを表現するための塗料に問題があることなど、今回もモノづくりのプロからの容赦ない指摘が入った。そのため、今回の提案は不採用となり、別の案を考え直すこととなった。このように生徒たちの提案を受け入れるばかりでなく、制作のプロとしてダメなものダメとしっかりと意見を伝えることも、この椅子プロジェクトにおける大事な要素の一つだ。

高校生たちが再度案を持ち帰り、検討しなおした結果次に出てきたデザインは、動物たちがいる森に生息する昆虫をモチーフにした「昆虫の星形テーブル」だった。デザインに登場する昆虫は、1つ目の提案の際のデザイン案に登場した昆虫たちだった。

打ち合わせを重ね、この案を採用することが決まり、制作発表会も実施した。

10. 制作の試行錯誤

制作する机のデザインが決まった後は、第1弾の時と同じく原寸サイズの模型を作ったの現場での確認と細かい調整を行った。星形のテーブルの形状を安全のために柔らかい曲線状にしたり、小さな子どもがぶつかってもケガをしないように森をイメージした丸太を机の足に採用したりと順調に調整が進んでいたが、この時に

高校生から思わぬ提案が飛び出した。それは、「子どもたちがよりこの机と椅子を楽しめるよう、机の真ん中に森の昆虫たちのジオラマの世界を作りたい!」というものだった。若者ならではの斬新な発想と使う子どもに喜んでほしいという思いに、我々も賛同し、設計者と製作者による第2の試行錯誤が始まった。

その結果、机として使用する天板に凹凸ができないよう、板の真ん中に丸い穴をあけアクリルボウルを埋め込み透明な蓋をすることで、机の上からも下からもアクリルボウルの中のジオラマをのぞき込むことができるユニークな机が生まれることになった。5人で使うような大きな机の天板に穴をあけ別の素材のパーツを埋め込むことは非常に高い技術が必要とする工程ではあったが、そこはプロが見事に期待に応えることになった。

また、今回不採用となった最初の提案の「絵本とテーブル」についても第1弾の時と同じく高校生の想いを潰したくないという、大人たちの熱い思いによって別の作品として制作されることになった。机のデザインに使われていた絵本に登場するパンダを木製の置物として制作し、絵本のストーリーをデジタル化してパンダの胸に埋め込んだモニターで見られるようにし、星形テーブルとともに置くことにしたのだ。

このように、高校生と大人の双方の思いによって当初の予定では考えられなかった思いがけない作品が生まれることも、このプロジェクトの醍醐味である。

机と置物の細かい仕様が確定し、制作作業に入ってから四季に合わせた4種のジオラマの制作やパンダの置物の塗装などで高校生たちも



第2弾で制作した
星形のテーブルとパンダの置物

楽しそうに制作に参加し、一つのをみんなで作り上げる喜びをより実感できたようだ。

その喜びと達成感は、第2弾の完成披露会での生徒たちの晴れ晴れとした笑顔にしっかりと表れていた。

11. その後の椅子プロジェクト ～先輩から後輩へ受け継がれるモノ～

プロジェクトの実施回数を重ねることによって、コンセプトの設定からデザイン、制作までの工程が定まってきた。ビコーインプレスや財団職員は、第1回からほぼ同じメンバーが参加しているが、高校生は3年間で卒業していくため、その都度、プロジェクトを担当するメンバーが変わっていく。しかし、後輩たちにこれまでの失敗や経験を引き継ぎ、時には卒業後もサポートメンバーとしてプロジェクトを外側から支えながら高校内部でそのノウハウと想いはしっかりと受け継がれている。

平成30年に実施した第3弾プロジェクトでは、工作をするための机「ハート型のテーブル」を制作した。そこでは、過去にデザインを重視すると椅子の強度が不足するという指摘を受けたことから、補強材をつけることで強度を増すとともに、小さな子どもでもゆっくり作業ができるように椅子を使わず、床に直接座って作業できるように天板の高さが低いサイズに設計するなどその経験がデザインにしっかりと反映されている。そして、机の色についても子どもたちに喜んでもらえるように、パステル調のピンク色、水色、黄色の3色をふんだんに使ったり、ハート型の机は配置の仕方を変えることで、四葉のクローバーになったりと遊びの要素も加え



第3弾
ハート型のテーブル



第4弾
三角の机と円形の椅子

られ、こどもの城にふさわしい椅子、机となるポイントや要素を、大人が指摘せずとも高校生自身がデザインの中に落とし込んだ提案が出されるようになった。

また、第4弾「三角の机と円形の椅子」（令和元年度制作）では女性職員が多いこどもの城での使い勝手を考慮し、机の足の中を空洞にして軽量化するなど、プロジェクトを重ねるごとに高校生の建築や設計の視野も広がっていると感じた。

12. 椅子づくりによるそれぞれの成果

椅子プロジェクトは、毎回始動から完成披露まで約1年かけて行われている。それぞれの椅子の制作ごとに行われた打ち合わせの回数も年に10回を超える。それほど時間と労力をかけたおかげで、高校、企業、こどもの城それぞれに確実な成果が得られた。

高校生たちは、自らがデザインした椅子が出来上がったという実績だけでなく、設計者として大人と対等の立場で提案、発言をするという経験が、これからそれぞれの進路を目指す高校生の自信にもつながった。また、自分たちの提案に真剣に向き合い椅子の制作に挑むプロの姿を見て感動し感謝の気持ちを持つことや、その感動を子どもたちにも伝えたいと完成披露イベントでワークショップを開催するなど、その思いを周囲にも広げていく姿に、視野の広がりや成長を感じた。

制作を担当したビコーインプレスも、若者の柔軟な思考で作られた斬新なデザインセンスを形にすることによる技術の向上や、高校生と真剣に向き合い行動することで、従業員の自らの仕事へのやりがいや若者たちの育成などへの意識の向上という成果が得られるとともに、地域貢献活動の実績にもつながっている。

そして、我々財団も施設に新しい椅子と机が設置されたということ以上に、椅子の制作を通して高校生が自らの力を発揮できる場を提供することや、高校生が大人と関わりひとつの物事を成し遂げることに、交渉力や調整力といっ

た能力を高め成長することを支援するという児童館としての役割を果たすことができた。

また、こどもの城では制作の過程などのパネルとともにこれらの椅子・机を設置することで、使用する子どもやその家族が、「この机って伊勢工業高校のお兄ちゃん、お姉ちゃんが作ったんだって!」「すごいね!」「この椅子カワイイ!動物の絵が描いてある!」などの家族同士の交流に繋がったり、地元高校生の活躍やモノづくりへの関心が高まったりするなどの副次的な効果も生まれている。

13. プロジェクトにおける財団の役割

この椅子プロジェクトにおいて、財団の立場として徹底してきたことは、高校生の柔軟な発想を妨げないこと、そしてモノづくりのプロとしての大人の意見を、いかにして高校生に分かりやすく伝えるかということだった。発注者でもある財団としては当然、高校生から提案されるデザインの中には使いづらさや安全性についての不安があるものも見られたが、その部分についての指摘はプロにお任せし、我々職員は高校生（設計者）と企業（製作者）の交渉やスケジュール調整等のサポート役に徹した。このプロジェクトの主役はあくまで、高校生と企業であるからだ。

プロジェクトを始めた当初は、メンバー全員が手さぐり状態の中スタートし、「子どもたちが喜んでくれる椅子はどんな椅子か。」「子どもが安全に使える椅子とは何か」など、夜遅くまでみんなで話し合うこともあった。時には厳しい指摘や助言を受け悔しそうな顔で再提案のために模型を持ち帰る高校生の姿を見て、今回の打ち合わせに彼・彼女たちは果たして参加してくれるだろうかと思った時もあった。しかし、そんな我々の不安を吹き飛ばすかのように、さらに改良案を発表する高校生の顔にはやる気と自信が満ち溢れ、熟考と挑戦が確実に彼・彼女たちを大きく成長させていることを目の当たりにし、このプロジェクトが確実に素晴らしいものになることを確信するとともに、その意義を

再確認した。

14. 終わりに

現在こどもの城には、この椅子プロジェクトによって製作された椅子と机が館内のあちこちに設置され、利用する子どもやその家族の温かな触れ合いが生まれている。

冒頭で紹介した財団の基本理念にもあるように、若者が活躍できる場の提供と、地域交流、子どもを支援する地域の力を育てることこそが我々児童館職員の役割であり、喜びであると感じている。

子ども用の椅子がないという一つの問題から始まった、子どもの椅子プロジェクトは、出来上がった椅子、プロセスも含めてすべてが財団の財産となっている。

現在は新型コロナウイルス感染拡大の影響により第5弾のプロジェクトは始動に至っていないが、今後もこのプロジェクトを継続していくとともに、このプロジェクトで得た財産を活かし、別の若者と企業をつなぐプロジェクトへとどんどん拡大していきたいと考えている。

すでにいくつかの高校、企業との企画は持ち上がっており、これからも若者と企業をつなぐ地域社会のネットワークが広がっていくように、努力していきたい。