

まちを舞台に芸術と文化を編む「ACKT」の紙面プログラム

○ ZINE

- エンジン -

ACKT
04

大人たちは砂場遊び。

友だちと両の手で世界を制作する――



まちを舞台に芸術と文化を編む「ACKT」の紙面プログラム

OZINE

- エンジン -

04 ACKT's ACTION

文=加藤健介

06 100年続く砂場遊びの現在地を探る

埼玉県毛呂山町「新しき村」

文=加藤健介

08 高知のサグラダ・ファミリア

沢田マンションの情熱が、背中で私たちに伝えるもの

文=田尾圭一郎 構成=さつま瑠璃

10 ラジオ屋さんごっこ

——遊び場を守りながら、ゆるく話し続ける

文=関口太樹

11 都市と異物の即興劇が私たちに伝えるものとは

文=川野歩里

12 エンジンルーム 振り返り会議

それぞれの「砂場遊び」座談会

文=五十部未来

13 編集後記

文=田尾圭一郎

14 国立高校「私たち国高新聞部」

15 堀道広「たまたまブラブラ散歩」

16 「CAST」vol.5 安藤涼(一般社団法人 ACKT)

文=山本穂乃

17 「LAND」vol.5 6okken

聞き手=高瀬晴羽 文=関口太樹



大人たちは砂場遊び。

2025年、ACKTは「ただの店」や「Kunitachi Art Center」といったプロジェクトに取り組んできました。儲からないのにお店を開き、実生活にメリットがあるわけでないアートを展示する——そうした合理や損得から離れた共創は、手づくりの感触とゴールのない熱量、そしてゆるりとした連帯を感じさせてくれました。

それらの実感から思い出されたのは、そう、砂場でした。いつも夕暮れのチャイムが鳴るまで公園の砂場で遊んでいた私たちは、「ここがぼくのお城!」「その山から川をつくろうよ」と、その日限りの無益な協働を繰り返してきました。それは、自由な想像と両の手によって行われる、“世界制作”とも呼べるような試みです。

いま、AIやデジタルと共存を迫られた私たちが改めて求めているのは、こうした解放と連帯の共創が与えてくれる、人間らしく生きている実感なのではないでしょうか。

意図せぬ誰かとエンカウントし(○ZINE ACKT.02)、その関係性と想像が星座をかたちづくり(○ZINE ACKT.03)、世界はぼくとあなたの手でつくられる——。

○ZINE ACKT.04は、砂場遊びにも似た大人たちの自由な共創について、考えます。

ACT'S ACTION



2025/10/04~10/19
**KUNITACHI
ART
CENTER
2025**



6年目を迎えた Kunitachi Art Centerは、新キュレーターに
○ZINEの編集長でもある田尾圭一郎氏を迎え、「I'm
Learning.」をテーマに開催しました。国立駅周辺から谷保
エリアまで、アトリエやギャラリー、公共空間など市内13拠点
を舞台に、22組のアーティストが参加しました。新たな試みと
して、国立第三小学校の児童が版画作家・田中彰^{あきよし}氏と共に
制作したブックカバーの展示や、国立駅前広場でアートコレク
ティブ「6okken」及び中島^{なかしま}りか氏による屋外展示^{しやう}などを行い
ました。完成された作品の鑑賞にとどまらず、制作や対話の
プロセス自体を「学び」と捉え直し、まち全体を実験と実践の
フィールドへと拡張した16日間となりました。

2024/07/06~

GREEN GREETINGS



谷保駅南口に広がる緑地を、まちの玄関口であり、人々が緩やかにつながる「緑側」のような交流拠点へと育てるプロジェクトです。今年度もコミュニティガーデンナー・長阪雅子氏と協働し、月に1回の緑の手入れを定例化しました。剪定や除草といった作業を、集まった参加者と共に考えながら行うことで、少しずつ見通しが良く、居心地の良い場所へと変化させてきました。2025年11月と2026年2月には勉強会を開催し、緑のある環境や、緑とひとのあり方を共有するなど、この取り組みを通じた参加者同士の対話やコミュニティが醸成されるプロセスを重視し、実践を続けています。



2024/09/01~ ただの店

ACKTの拠点である「さえき洋品^{てん}」にて、経済的な合理性から離れた場を、あえて「店」としてつくる実験的な試みです。2025年度は、昨年度から引き続き3組の「店」により展開。谷保天満宮の神事から着想を得て人々の“うその話”を再現するアートプロジェクト「ただならぬみせ」、物に宿る物語を介して人と人を繋ぐ「むすぶ店」、誰もが自由に造形を楽しむ「ただのアトリエ」です。これらを通じ、店主と客という役割を解きほぐし、金銭の授受を伴わない交流や、時間や経験、ささやかな会話を交換する場を生み出し、大きな目的や目標のない時間を共有する場としての価値をまちに問いかけました。



砂場でつくる、自分たちの暮らし

2025年、ACKTは「ただの店」や「Kunitachi Art Center 2025」(以下、KAC2025)、「GREEN GREENINGS」といったプロジェクトに取り組んできました。

表層だけを見れば、これらは全く異なる活動に見えるかもしれませんが、「ただの店」は、金銭の授受のない店をあえて開き、見知らぬ誰かと時間を交換する場。「KAC2025」は、まちを舞台にアーティストや店主たちが自らの手でつくり上げる、期間限定のアートのネットワーク。「GREEN GREENINGS」は、市民の手によって行政が管理する緑地の風景を更新していく実践です。しかし、これらのプロジェクトを並べて俯瞰したとき、そこには一つの共通した態度が浮かび上

がってきます。それは、あらかじめ決められたゴールや正解に向かって効率的に進むのではなく、その場に集まった人たちが手探りで「つくるプロセス」そのものを楽しみ、状況を変化させていくという姿勢です。合理的や損得から離れたこの共創のあり方を表現するのに、当てはまる言葉が「砂場」ではないでしょうか。

たとえば「GREEN GREENINGS」で私たちが向き合ったのは、設計図通りに完成させる庭造りではありませんでした。植物という、こちらの思うようにはならない自然を相手に、その時々で「ここはどうしようか」、「もう少し風を通そうか」と考えながら手を動かし続ける。そこでは、きれいに整備された公園という結果以上に、剪定鋏を握り、土に触れ、隣の人と言葉を交わす「時間」そのものが大切にされていました。それ

は、コミュニティガーデンナーの長阪雅子氏が大切にする植物との対話の実践であると同時に、私たちが都市の隙間で失いかけていた、手触りのある協働を取り戻す時間でもありました。

今号のテーマである「大人たちは砂場遊び」に目を向けると、砂場という場所の本質が、単なる遊戯場所以上の意味を持つて迫ってきます。ACKTが取り組んできたのは、現代の都市空間に、こうした「能動的な喜び」を誘発する砂場を、形を変えながら実装していく行為なのかもしれません。

「ただの店」がお金のやりとりという当然のルールを一時停止させ、素朴な交流を生み出したこと。「KAC2025」が、いつもの通学路や散歩道にアートを

置き、見慣れたまちの景色に違和感を与えたこと。私たちは、誰かに与えられたサービスを受取るだけでなく、自分たちの手で、自分たちのための場所や関係性をつくり出すことができます。たとえプロジェクトが砂の城のように明日消えてしまっても、「自分でやった」という確かな手応えは身体に残り、「つくる」マインドは種として人々に継承されていきます。A-1が最適解を即座に示すだからこそ、あえて効率を手放し、本気で砂場遊びに興じてみる。その泥臭い実践の中にこそ、誰か任せではない、自分らしい生活を取り戻すヒントが転がっているはず。

▼かつての新しき村の写真と添えられた言葉



100年続く砂場遊びの現在地を探る 埼玉県毛呂山町「新しき村」

今号のテーマ「大人たちは砂場遊び」を深める中で、埼玉県毛呂山町にある「新しき村」という共同体を訪ねた。1918年、白樺派の文豪・武者小路実篤が、宮崎県で理想郷を目指して開村。その後ダム建設の影響でこの地に移転してからも、100年以上にわたり「自他共生」の旗を掲げ続けてきた共同体だ。かつての砂場遊びは、誰かに命令されるものではなく、自分たちの手で世界を創造する、無益で自由な協働だった。効率ばかりが求められる現代において、実篤の「人間らしく生きる」理想はどう映るのか。1月下旬、村内会員の吉原民雄氏と、公益財団法人新しき村の加藤 勉氏を訪ねた。

「身売らない」誇りと余白

公益財団法人新しき村の会員である吉原氏は、1977年の入村以来、約50年にわたり村で生活している。かつて新聞奨学生として配達業務に携わっていた吉原氏は、部数拡張を競う激しい競争社会に違和感を抱いていた。「自分が勝てば誰かが負ける。敵を作り蹴落とす生き方に疑問があった」。そんな折、実篤の「自分を生かし、他人も生かす」という思想に惹かれ、都会での暮らしを捨てて村の門を叩いた。

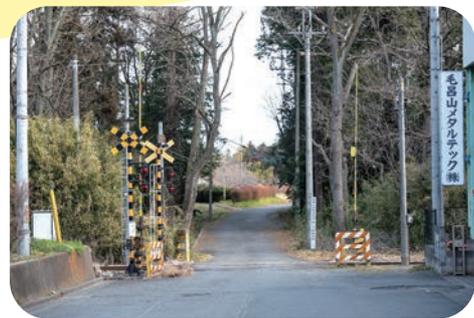
新しき村の根幹にあるのは、徹底した自立の精神だ。実篤は「身売らない」という精神を継承し、金を受け取らず、農業収入と会費だけで運営されてきた。「戦いで消耗するより、知恵を出し合い築き上げる方がいい」。吉原氏の言

に自由な時間となる。村人たちはその時間を使い、絵を描き、詩を書き、スポーツに興じ、あるいは哲学的な議論に花を咲かせたという。この余白こそが、単なる労働を実篤のいう「自己を活かす創造」へと昇華させる、砂場遊びにおける自由時間だったのだ。彼らは生きることそのものを楽しみ、味わうために働いていたのだ。

待つことの豊かさ

取材前、村からは「現状は実篤の提唱した姿とはかけ離れた」と連絡があった。実際、高齢化が進み、村内で生活する会員は3名。11ヘクタールの敷地管理と無農薬の米作りが続いている。

しかし、公益財団法人新しき村事務局の加藤勉氏は、そこに新たな光を見ている。地元・毛呂山町の出身で、元副町長を務めた彼は、以前から存続危機を危惧していたことから運営に関わり始めた。「週休二日や時短労働といった今の社会が推奨している働き方を、村はずっと昔から先取りして



▲八高線の踏切を渡った先に新しき村がある



▲新しき村を象徴する旗

葉には、自分たちの手で生活という城を築いてきた者だけの誇りが滲む。かつて村が最も活気に満ちていた頃、そこには6時間労働という独自のルールが存在した。午前・午後の6時間労働などの義務労働を果たせば、午後は完全

実践していたんですよ」と加藤氏は語る。制度上は社会が追いついたかもしれない。だが、効率化された社会が失った手ざわりや実感が、ここには濃厚に残っている。村には今も、ネットも持たず読書に没頭する会員がいる。情報の洪水から身を置き、自分自身の時間軸で生きる姿だ。吉原氏は村の時間感覚を象徴するユズの話をしてくれた。「この辺りはユズの産地ですが、実をつけるまで長い年月がかかる。でも遅く実る分、香り高い。人間も同じで、その人が

※1 新しき村の会員の名称。村内で共同生活を送る「村内会員」と外部から活動を支援する「村外会員」が存在する。 ※2 新しき村の運営を行う団体。



▲美術館の外観

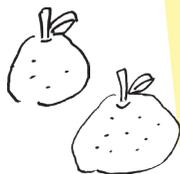
の交流があった。農業を知らない実篤たちを見かねて、近隣の農家が藁を分け、風呂を貸してくれたという。その「見かねて」から始まる連帯は今も続き、週末ボランティアや、加藤氏のよくな地域との繋ぎ手が、新しき村という「砂場」を支えている。

境界線を超え、それぞれの情熱で関わる人々が村を耕し続けている。村の美術館や書庫は、訪れる人が実篤の精神をどう自分の生活に落とし込むかを考える対話の場だ。「若い人たちが、生活のためではなく、人生のために働く感性を持ってくれたら」。加藤氏の言葉は、次の100年へのメッセージだ。

持つ花が開くのを待つ。昔はそういう大らかさがあった」。短距離での成果を求めず、待てる豊かさ。ままならない現実の中で試行錯誤を続ける姿は、現代においても色濃く人間らしさを放っている。

村の内と外をつなぐ

閉じた共同体に見えるが、その歴史を紐解けば、常に外部と



INFORMATION

新しき村

埼玉県入間郡毛呂山町大字葛原423

ウェブサイト:

<http://www.atarashiki-mura.or.jp>

After Interview

まさに「砂場」という余白を

帰路、吉原氏のユズの話が

思い出された。すぐに結果

が出ること、効率が良いこ

と、数字で測れること。都市

で暮らす私たちは、ふと気づ

けばそのようなことばかりを

追い求め、自分自身をすり減ら

していないだろうか。

私たちは、誰もが今すぐ暮らし

を捨てて村へ行けるわけでは

ない。そして、100年続いた

この理想郷も、決して永遠に続

く盤石なシステムではないの

かもしれない。けれど、だから

こそ尊くも感じる。完成された

楽園としてそこに在るのでは

なく、悩み、老い、それでも理想

を手放さずに耕し続けてきた

人々の足跡が、そこには確かに

刻まれている。

かつて実篤はこう書き残した。

「我等が小さい新しき村をよくしたいのも、もつと大きなことに役立つと思うからだ」。

私たちが国立のまちで試みてい

る「砂場遊び」は、まだ始まっ

たばかりだ。村の静けさや厚み

には到底敵わない。しかし、効

率は違う人間らしい手ざわり

や、結果を急がず「待つ」豊か

さを、まちの片隅や小さなお店

のテーブルの上に取り戻すこと

はできる。

一見ムダに見える協働や、損得

のない時間の積み重ね。その先

にこそ、私たちが求めてやまな

い「人間らしく生きる」実感が

待っているのではないだろう

か。先人たちが悩みながらも築

いてきた100年のわたちは、

不完全なまま都市で理想を追い

求める私たちの背中を、静か

に、しかし力強く押しつけてく

れている気がした。



高知のサグラダ・ファミリア 沢田マンションの情熱が、 背中で私たちに伝えるもの

高知県高知市にある集合住宅「沢田マンション」は、畑や鶏小屋、池などのある特徴的な造形から“高知のサグラダ・ファミリア”とも呼ばれ、多くの見学者が訪れています。1971年から工事に着手した沢田嘉農・裕江夫妻は、鉄筋コンクリート建築の専門的経験がないにもかかわらずその情熱と行動力によって、地上5階建て・約60戸となるマンションを建築。2025年には関連書籍が出版されるなど、いまでも多くの人に愛されています。建設から50年以上たった沢田マンションは、令和の時代に何を伝えてくれているのでしょうか。裕江さんにお話を聞きました。

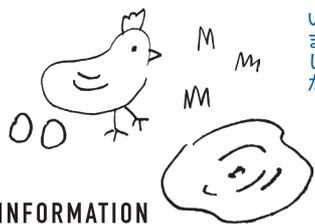
嘉農さんが亡くなられて23年が経ちましたが、沢田マンションは現在どのようにして管理されているのでしょうか。

主人が亡くなってからは二女の夫婦と三女の夫婦で管理しています。私ももう八十歳です、99%は彼らがやってくれています。三女は高校を卒業してからずっと私たちを手伝ってくれていて、小さい頃から大変な様子を見てきたから、「これは家族が手伝わんといかんだろ...」と思っただけでしょうね。「お父さんとお母さんはすごいことをやっているな」という。修繕もやってくれています。

だけど、家だから何百年も続くものじゃない。一期工事(沢田マンションは大きく三期にわたって建築・増築がされてきた)が終わってから50年以上が経って老朽化も目立っている、収入のほとんどを修繕に回しています。

私はもう、子供たちの好きなように建て直したらいいと思う小学生ぐらいになったら壁のペンキぐらいはするんで。その影響か、8人いる孫のうち4人は建築関係の仕事をしています。

そういったお話を踏まえて沢田マンションを見直すと、草木や動物といった自然、働くことを通した両親からの学び、そして自然体で付き合えるコミュニティが日常の生活のなかにある、素晴らしい住環境なのだなと思いました。



INFORMATION

沢田マンション
高知県高知市藪野北町一丁目10番3号
ウェブサイト:
<https://sawadamansion.net/>



Photo: Tetsuro KAGAYA

After Interview

詳細の図面も用意せず手探りで建てられていた沢田マンションは、沢田夫妻の情熱と唯一無二の造形で多くの人を惹きつけてきました。老朽化や世代交代で変わろうとしている今、永続しない有限であるからこそ、そこから私たちが何を学び残せるか振り返るべきなのかもしれません。我が家は夫婦ともにフリーランスなので、自宅の仕事をするのも少なくありません。自分も仕事をする背中を通して、子供に何を伝えられるか。考えていきたいと思いました。

ています。まだ生きている頃に夫は「世界遺産のサグラダファミリアみたいになってくれたらいい」と言っていたけど、難しいですよ。三女の娘が一級建築士になったので、「建て直さなければいけないなら、できるだけ今のようなマンションにしよう」ということを家族で話し合っています。私の娘たちはいまのゆったりとした環境を残したいみたいですけど、建築基準法などの都合でいまのようなたちに建て直すことはできませんよ。

沢田マンションの中で、いちばん気に入ってらっしゃる部分は何なところですか？

全体がゆったりしているところですね、やっぱり。ペランダも広いし日当たりもいいし、ワイワイお付き合いができて、住んでいる人も自然体です。見学に来た人にも、よく「自然の中みただ」と言われますね。田舎の平屋みたいに屋上を庭や畑にして、

梅とか柿とかミカンとか、いろいろな食べ物の木を植えているんです。虫もいますし、干し柿も吊るしてある。動物も飼っていて、ニワトリが卵を生む池には鯉もいる。一般的なマンションとはちよつと違うと思います。みなさん「沢田マンションに入りたい」と言っていて、好きで来てくれます。

マンションに住んでいるのに自然環境がまわりにあるから、人も自然体になってゆとりを持って暮らせるんじゃないか。住んでいる人は、建設当時と比べてどのように変わりましたか？

やっぱりいまは家族の入居が少ないです。だいたい一人かお年寄り、ほかに比べると若い方が比較的住んでらっしゃると思います。いまはオフィスに行かなくてもリモートでお仕事ができますよね。だからこのアパートの中の人、結構パソコンで仕事をしていますよ。高知や日本全体もそうだと思います。

うのですが、子供が少ないと最近感じます。子供がいなくて、やっぱりまちに活気がないですよ。昔の子供はとて元気で、学校から帰ったら川に行ったり山に行ったり、友だちと遊んでいるのに、いまはお部屋で電子機器をピコピコやってる子供が多いですよ。

戦時中や戦後は両親で働かないといけないので、生後1ヶ月もしたら背中におんぶして仕事をしてました。いま75歳以上の人の多くはそういう生活だったと思います。だから子供は背中で覚えて、一生懸命お手伝いしました。子供たちも自然とみんな同じ仕事をするもんだと思ってましたから。夏休みなんかになると、夫は社会勉強として子供を仕事場に連れて行ってましたし、もちろん私も子供を背負って行きました。このマンションを建ててからも、ある程度大きくなったらできることは手伝ってくれましたね。子供は



ラジオ屋さんごっこ —遊び場を守りながら、ゆるく話し続ける

「大人になっても砂遊びを続ける」とはどういうことだろうか。お金を稼ぐことが生活の核となりがちな大人の世界で、一見無益に見えることを楽しく真剣に続ける人たちがいる。ポッドキャスト「ラジオ屋さんごっこ」の3人もそんな大人たちの一組だ。2018年から9年間にわたって240回以上の配信を続けてきた彼らに、その活動の意味と価値について話を聞いた。



つかさ まず番組名の「ラジオ屋さんごっこ」について由来や意味についてお聞きしたいです。

つかさ これはバルニーからの案で、最初にみんなを持ち寄った案がいくつもあったなかのひとつです。リスナーの投票もしたけれど、やっぱりこれがいって、3人で決めました。

バルニー 今となつては結構秀逸な名前だったんじゃないかな。適当に決めた割には。最初はブランディングのこととか何も考えてないですし、仮に名前がついたくらいは感じでした。今となつては名前の通りの内容になりましたね。

そこから、9年間続けている理由などはありますか？

バルニー ポッドキャストのコンセプトなどを強く決めてないことなんでもしていいから続けられているのかな。

つかさ それは大きいね。

バルニー リーチにとつてはどう？

リーチ 私は「ラジオ屋さんごっこ」は「趣味」って思ってる。全員仕事をそれぞれやっているなかで片手間で作るにはちょうどいいし、3人で喋ることが楽しいと思ってます。フィードバックは暇つぶしになる程度です。大人になつて35歳で月2回必ず集まる同じメンバーってなかなかないから。

バルニー 私は最初のほうは自分の音楽の活動のためにラジオが機能すればいいなみたいな感じだった。私の好きなラッパーが

ラジオをやつていて、曲だけじゃなくてラジオを聴いて人柄を知ることでもより好きになる経験をしたから、自分もそういう場がほしいなと思つてた。でも最近はずっと素朴な発信になつている気がする。自分でZINEをつくつて発信するみたいに、自由に言っちゃつていい場所って感じ。

つかさ はどう？

つかさ 僕は最初は承認欲求を満たしてくれるものとして見ていた気がする。ひとりでもふたりでも聞いてくれる、コメントしてくれるだけでいいかなと思つた。縁もできたりしてすごい楽しいし。変な話、僕ラジオを始めてから人間関係がほぼラジオづつでしかないんですよ。ラジオを聴いている人は僕のコミュニケーションスタイルをわかってくれていて、自分の背景を説明する必要がないのは楽ですね。

ラジオを収益化することは考えたことがありますか？

つかさ ありますが、しないほう

がいいと考えています。収益化するとラジオがコンテンツをしつかり考えてリサーチしてつていう風になる。でもそうすると、もう楽しくなくなつちやいますね。

バルニー 近い文化圏のひとつのポッドキャストのなかには「カロリーが高い」と思つてしまうものもあって、今は私たちの仲良しを垂れ流しておきたい気分になつています。

リーチ ゆるいのが好きつて言つてくれるリスナーさんもいる。自分たちにもリスナーにも、今のスタイルのほうが安全だと思えます。無理せずゆるく長く遅く。遊び場を守る。

Discord ミニシティもあるようですが、リスナーとの関わりはどう捉えていますか？

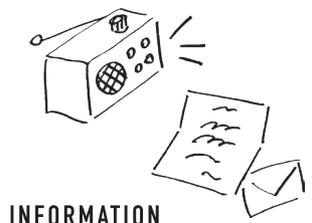
バルニー ラジゴは「人間がやつてますよ」というのを3人も出



▲普段の収録の様子

After Interview

ラジオ屋さんごっこは「ゆるく長く遅く、遊び場を守る」ことで「大人の砂遊び」を続けてきました。お金を稼ぐことが生活の核となりがちな現代において、純粋な楽しさと友情を軸にした活動が、人を楽しませ、動かすきっかけにもなることに、自分自身後押しされた気持ちになりました。



INFORMATION
ラジオ屋さんごっこ
ウェブサイト：
<https://linktr.ee/radioyasangokko>

※1 インターネット上で配信されている音声コンテンツが楽しめるサービス。 ※2 「ラジオ屋さんごっこ」の略称。 ※3 ボイス・ビデオ・テキストを用いたコミュニケーションサービス。

都市と異物の即興劇が私たちに伝えるものとは



写真提供：「隅田川 森羅万象 墨に夢」実行委員会

砂場遊びでは、完成形も正解も決められていません。

誰かが手を伸ばせば地形は変わり、別の誰かの動きによって、世界は思いがけないかたちへと更新されていきます。両の手で世界をつくるとは、本来そうした即興的で、無益とも言える協働の連なりだったはず。都市の中で白い箱を押しながら歩く武田力のプロジェクト《得体の知らない箱で都市を過ごす》もまた、完成や成果よりも、その場で生まれる関係性や感覚をひらく試みだと言えるでしょう。

砂場遊びにも似たこの実践について、武田さんにお話を伺いました。

「得体の知らない箱で都市を過ごす」のプロジェクトにおける「箱」の発想と背景について教えてください。

今の社会は調べればすぐに答えが出るし、夜も明るく、見えなものがほとんどない。そうした「すべてが可視化されている日常」のなかで、あえて「何かわからないものが存在する」状況をつくることは、とても人間的で根源的な行為だと思っています。

白い箱は中身がわからないからこそ、人は想像する。そこに生まれる感覚や、不可知なものに向き合う態度を、都市のなかで改めて立ち上げたかった。これが、このプロジェクトの出発点です。

都市と身体、あるいは都市と異物の関係については、どのように考えていますか。

歩くという行為自体が、実はとても身体的なこと。今回のプロジェクトで、

ついて教えてください。

そもそも人間は、効率的な存在ではありません。寝ること、食べること、祈ること、どれも経済的には非合理ですが、だからこそ人間なんだと思います。

お金だって、突き詰めればただの紙切れです。でも、みんなが信じているから価値がある。それは一種の宗教とも言える。民俗芸能も同じで、一見非合理、非効率に映るかもしれないけれど、そうして永らく人の思いや記憶を、これからの可能性を包括し、信じることで継承してきた。

経済的合理性や効率性ばかりを追い求めると、「生きる」とは何か、「何が幸せなのか」といった人間としての根源的な問いが置き去りにされてしまう。だからこそ、得体の知らないもの、説明しきれないもの、非合理的な実践が必



プロジェクトでは、大きな箱を実際に人の手で押しながらまちなかを移動しましたが、それによって都市の見え方が一気に変わりました。道の幅、傾斜、段差、舗装の質感。普段は意識しないような都市の条件が、身体を通して立ち上がってくる。細い道ならどうやって通るか、少し傾いたらどう支えるか。言葉で整理する前に、身体と声で即興的に判断していく必要がある。その意味で、まちそのものが台本であり、稽古のない即興演劇のようでした。

同時に、箱も、そしてそれを押している参加者も、まちにとって「異物」だったと思います。参加者の多くはその土地の住民ではなく、外から来た人間です。だから、まちをどこか信じきれない部分があった。怒られるんじゃないか、止められるんじゃないか、危険なんじゃないかという不安

要なんだと思います。

このプロジェクトは、そうした問い掛けです。人間らしさとは何か、祈りとは何か、共に生きるとはどういうことか。それを誰かの強要ではなく、自身の経験や身体的感覚と照らしながら、自分なりに理解していくことが、僕の活動の意義だと感じています。

を抱えながら進んでいました。でも、今回の会場だった墨田というまちは、その異物性を受け入れてくれたのでしょうか。昔ながらのコミュニティがまだ残っている、共助の感覚が生きている。まさに異物が入り込んだとき、それを排除するのではなく、様子を見て、関わりとうとする余白があった。その点で、都市と異物、都市と身体の可能性が非常に立体的に見えたプロジェクトだったと思います。

そうした状況の中で、この実践はどのように「共創」になっていったのでしょうか。

まず、大きな箱をまちで押すという行為自体が、広い意味で「共創」だと思っています。一人では絶対にできない。押している人同士だけでなく、まちの条件、行政、商

店街、警察とのやりとりも含めて、すべてが関係してくる。例えば道路使用許可を取ることも、その一つです。書類をどう書くか、どこまで説明するか、どのように交渉するか。事前に商店街に説明に行くことも含めて、生活にアートが染み込んでいくための共同作業が必要になる。また、箱を押ししている最中も、誰かが指示を出すわけではなく、「こっちギリギリ」、「もう少しゆっくり」といった身体的な声掛けで進んでいく。そこには明確なルールや設計図はなく、それぞれがこれまでの生活経験をもとに判断している。そうした即興的な判断の積み重ね自体が、共創のプロセスだったと思います。

活動を通して見えてきた、人間らしさや予期せぬ出来事の価値に

After Interview

得体の知らない箱は、大人にとつての砂場かもしれない。親はいない。飛び込む人も、静観する人も、それぞれが互助を形づくっているのだと感じました。

INFORMATION

武田力
ウェブサイト：
<https://rikitakeda.cloudfree.jp>



インフォームルム 振り返り会議
 編集部メンバーによるそれぞれの「砂場遊び」座談会

○ ZINE制作メンバーで、振り返り座談会を実施しました。
 それぞれの取材から見えた「砂場遊び」の本質、その先にあるものとは…？
 文=五十部来未



▲座談会メンバーで砂のお城…ではなく、雪だるまを作成

的で、それを続けるために他のものがある、というのがしっくりくるんだなと思いました。二つ目は「遊び場」というところで、ラジオ屋さんごっこという場があって、決まった時間がきたら毎回、その場でやることをするみたいな「遊び場」としての関連性はあるのかな、と思います。三つ目は「ごっこ遊び」というところですかね。彼らはその「ごっこ遊び」という体でハードル

「砂場遊び」との共通点

田尾 まずはみなさんが取材をしてみて感じたことを教えてください。
川野 私は武田力さんの行っているプロジェクトについて取材しました。「砂場遊び」と重なる部分としては、武田さんたちが白い箱をまちなかで押して行って、それを「なんだろう」と思った人たちがとりあえず参加していく、みたいなところだと思っています。子供が砂場で遊ぶときって「砂場があるから、とりあえずなにかやってみる」みたいなところがあると思うので、そこが重なるかなと。

高瀬 私はokkenさんを取材しました。(P.17に掲載)「砂場遊

を下げている、すごく気楽にやっているんですよ。やっぱり、遊びって緊張するものじゃないですよ。加藤 僕は新しき村に行きました。取材当日は、田尾さんも一緒に行っていただいて。

田尾 そうですね。新しき村を見たときは、なんというか、感慨深い気持ちになりました。僕が取材した沢田マンションもそうなんですけど、「アフター砂場遊び」というか、砂場遊びのあとの世界みたいな感じなんです。ユートピアみたいな、自分たちが自由にやれる場を長く維持しようとする「遊び」ではない部分を考えてはいけなくなってきましたからね。収益とか、人員の確保とか。

「砂場遊び」って、なんだ？

安藤 沢田マンションはいずれ建

田尾圭一郎

「ZINE」編集長。企業とアートプロジェクトを企画する田尾企画編集室代表。

安藤清

ACKTの事務局。紙面のデザインなどを担当。砂場遊びのときは落し穴をつくる派。

五十部来未

ACKTのインターン。大学3年生。絵を描くのも見るのも大好き。



▲座談会当日の天気は雪、急速雪遊びを実施した

び」は、決まった目的はないけど自的に集まって自分たちが面白いと思うことをやってみる、みたいなところがあると思うんですけど、それはokkenの活動にも重なって来ると思いました。というのも、okkenの掲げてるアートの定義というのが「自らが

て替えが行われるという話も出ていましたが、それもある種「砂場遊び」っぽいですよ。砂場でつくったものって、次の日にはなくなってしまう。そういう流動性みたいな部分と同じだなと感じて。さっき田尾さんは「アフター砂場遊び」という風に表現をしていましたけど、「変わっていく」「残らない」ものこそが「砂場遊び」なのではないかと。
田尾 刹那性、みたいなことですよ。
関口 めちゃめちゃ時間が長くて、スケールの大きい砂場遊びですね。一同(笑)
田尾 ここまでみなさんの話を聞いてきて、改めて「砂場遊び」の定義がなんなのかを考えてみました。ひとつは、みんなできつついているという「共創感」。二つ目は「余白」がそのプロジェクトにあるのかどうか。収益化をどうするか、などの視点も

手放せばこの世から消えてしまう視点や動機に、つくることを通じて向き合い続ける態度を持つ人々なんです。okkenには、そういう人たちが集う場をしたい、という想いがあるので、それってすごく「砂場遊び」と近接性があるんじゃないかと思えます。

関口 僕が担当したラジオ屋さんごっこは今回の取材先の中でも特に「砂場遊び」感が強いところではないかと思っています。「砂場遊び」とラジオ屋さんごっこの共通点として考えたことが3つあるんですけど、ひとつは、「遊びでやっている」ということです。遊びって遊ぶことが本質なんです。それと一緒に彼らにとっては「話すこと」が目

遊びということを考える上ではすごく重要だなと。あとはやっぱり、最後に安藤さんがおっしゃっていた「刹那性」。ずっと残るものをつくらうとすると、それを残す意味とか収益の話みたいに「遊び」からはズレていってしまうのかなと思います。
安藤 面白い。「大人の砂場遊び」って、こんなに深いテーマだったんですね。

それぞれの取材を通して、「砂場遊び」というテーマの奥深さが見えてきました。堂々と「砂場遊び」ができる場所を持つこと、一緒に遊ぶ仲間をつくること…。そのどれもが、大人の私にとっては難しいことになってしまったような気がします。
 みなさんにとっての「砂場遊び」は、どんなものですか？

加藤健介



ACKTの理事。最近はずっと、国立で妻が始めた水屋の営業企画を担当して、めちゃくちゃ本業。

川野歩里



ACKTのインターン。学生時代に芸術を学ぶアートとまちをつなぐ人になりました。

関口本樹



ACKTのインターン。働く傍々、文章執筆やZINE制作をしている。今年は絵本を作りたい。

高瀬晴羽



ACKTのインターン。アートや文化や音楽が好き。社会人。アートの世界に飛び込みたいが新参者です。

編集後記

文=田尾圭一郎

取材の終わりに、編集メンバーで振り返り会を行った。砂場遊びに例えた大人たちの自由な共創にはどんな特徴があるのか——私たちはそれぞれが取材してきた内容を話しながら「余白」や「刹那性」といったキーワードを挙げ、その探究に一定の満足を得て会議を終えた。それらは間違っていないように感じられたし、たしかに取材を経たからこそ見出せた、紛れもなくこのプロジェクトの成果だった。

だが会議を終えて他のあれこれに従事しながら、ぼくのなかにはモヤモヤとした違和感がこびりついていて、お風呂に入りながらようやくその正体に気付いた。爪がキレイなのだ。砂場遊びの後のなかに爪のあいだに砂が詰まっていなくて、ズボンの膝小僧も汚れていない。答えのキレイさやみんなで満足したこ

とに違和感を感じたのだ。砂場遊びとは高尚な比喩なのではなくて、一周まわってその言葉通りの行為なのではないかと考え思った。

現代を生きる私たちにとって、「さもありなん」な答えを出すことはそんなに難しくもない。分別のある大人たちが集まれば、顔色を見ながら最大公約数的な共通解を出すことはできるだろうし、アプリを開いてチャットपीに尋ねれば納得感のある正解をもとの数秒で出してくれる。だが、その答えらしい答えには何か欠けている。そう、まるで両の手で砂をすくうとその矢先に指の間からこぼれ落ちていくように。

正解がほしいのではない。誰にも共感してもらえないような自分だけの答えに出逢いたい。あるいは、それが何かかわからな

くてもいい、理由も目的も意義もない、壮大で空虚な暇つぶしに明け暮りたい。

だが、そのことに気付けたのもまた、みなで「答え」と呼び得るものを見出したからだろう。あなたの両手を目いっぱい開いて残った一握の砂を認識することで、そこからこぼれ落ちた砂にもまた目がいく。答えを出すことで、私たちはそこからこぼれた別の答えにようやく歩もうとできるのだ。私たち人間にしかできないことは、いよいよ少なくなっている。みなで話し合った正解を肯定しながら、ぼくはどんな切り返しをできるだろうか。会議を終えて生活に戻って行った一人ひとりと、問いを分かち合いたい。

国立高校に通う新聞部の生徒が、自分たちの学生生活を紹介する連載。04号では、国高の3年生が受験に向けて奮闘する様子を生徒の松田さんが書いてくれた。

受験の冬が来る

朝の校舎は静かだ。登校する生徒の足音もまばらで、教室には落ち着いた空気が広がっている。まだ外気はそれほど冷たくないが、三年生の表情には引き締まった緊張感がある。国高生にとって、この時期は「受験の冬」の始まりであり、日常のあらゆる場面で進路を意識する季節でもある。カレンダーの日付が一日ずつ進むにつれて、時間の重みは増し、受験は遠い将来の話ではなく、目の現実として迫ってくる。

年生がそのまま校内に残る。放課後の自習室には静かな集めた空気が広がり、問題を集を開く音やペーシをめくる音、時計の針の進む音が響いている。赤本や参考書が机の上に並び、生徒はそれぞれ課題に黙々と向き合う。友人と隣り合って座っていても、会話は最小限にとどまる。しかし、その沈黙は決して気まずいものではない。目標は違えど、同じ時期に同じ試験に立ち向かう者同士としての共通理解が、そこには存在している。

そうした日々の努力の成果は、模試の結果として表れる。結果表に並ぶ判定や点数は、ときに現実の厳しさを突きつける。思うような評価が得られず、不安や焦りを感じる生徒も少なくない。それでも教師は、「ここからが本番だ」「今が一番伸びる時期だ」と繰り返し声をかける。その温かい言葉がこの寒く厳しい冬をも乗り越えさせてくれる。今の努力がすぐに結果として表れなくとも、積み重ねた時間や経験は確実に力となり、学習の土台となっていく。

を気遣う一言が、勉強に向かう気持ちを支えることも多い。特別な励ましの言葉がなくとも、いつも通りの生活が保たれていること自体が、受験生にとっては大きな安心となる。家族の存在は、目には見えなくとも確かな支えとなっている。受験の冬は厳しく、長く感じられる。しかし、それを避けて通ることはできない。国高生一人ひとりが自分の進路と真剣に向き合い、迷いながらも前へ進んでいる。各々がその先にある春を思い描きながら、今日もまた静かに机に向かい、自分自身の可能性を信じて努力を重ねている。

学校を離れた家庭の場でも、受験は生活の中心にある。食卓での短い会話や、体調

たまたま 散歩

第4回

矢川(国立市)

最近、娘と息子が
毎日のように出か
ける場所に
こっそりついて行く
ことにした

堀道丸



たま子
(小6)

たまお
(小1)



娘たちの通う
小学校の周りに
矢川という
小さな川が
ある



小学校
↓

ここか

今日も
やるぞ



その穢やかさ
から
特に遊ぶに
行くことを
禁止されて
いない珍しい
川である。



たまお、
そんなこと
では SASUKE
に出られない
ぞ！

SASUKE

の練習だった
のか！

スーッ



よー気をつけろ

ACKTでは、まちなかで新しい動きを作る人やそこに参加する人を「CAST」と呼びます。そんなCASTのさまざまな活動をピックアップし紹介する連載。第5回目はACKT(アクト/アートセンタークニタチ)で事務局長を勤める安藤涼さんにACKTでの役割やプロジェクトへの想いなどについてお話を伺いました。

—ACKTの活動を多方面から支える安藤さん。実際にACKTではどんな業務を行っているのですか？

2022年の春から事務局長としてACKTの活動に携わっています。業務は多岐にわたりますが、各プログラムの実際に手を動かす部分を担当することが多いです。企画のアイデア出しなどの大枠を考える段階はメンバーの丸山や加藤と話して内容を決めますが、プログラムが走り出したあとの実務作業は、基本的に私が主体となって行っています。

※
—この〇ZINEのデザインも安藤さんが担当してきたとのことですが、インタンの私の立場から見ても、安藤さんのオールラウンダー感はずいぶんと思っっています。幅広い業務を担当する中で、大変だったことや意識していたことはありますか？

基本的にはどのプログラムでも自由に動かせていただいていたので、ACKTの活動は全て楽しみながらできていたと思います。ただその分、私が一つミスをしてしまうと、そのミスがプログラム全体に影響してしまうこともあるため、その点はプレッシャーを感じながら行っていました。またACKTの活動は行政との関わりが切っても切れないものなのですが、一

般的な企業で働く際には気にしなくてよい部分でも気を遣う必要がある場面が多く、その点は慣れるまで大変だったかもしれません。

—ACKTの活動を通して、人と関わる機会も多いと思いますが、心がけていたことがあれば教えてください。

ACKTでプログラムを行う際には携わってくれる方がたくさんいらつしやいます。お客さまとして来てくれる方はもちろん、インタナーやボランティアとして関わる人など様々な方がいるのですが、その方たちにおもてなしをすぎないというか、お客さま扱いしすぎず、あくまで一緒に活動してくれる仲間として接することを大切にしています。とはいえ、プログラムに関わる人は様々な方がいらつしやるので、接し方については一人ひとりの方と向き合いながら常に考えていたと思います。

—今年度の活動を最後にACKTを飛び立つとお聞きしました。これからのACKTについてやご自身の今後についてメッセージをお願いします。

ACKTのメンバー内でもよく話すのですが、日常的に(広義の意味での)アートや文化芸術に触れることができたり、そ

した光景が当たり前前に生活の中に馴染んでいる状態、というのが理想だと私は考えています。アートプロジェクトというのは1、2年で結果が出るようなものではないかもしれません。そういった意味でも、どのような形であれ続いていくことに価値があると思うので、ACKTの活動がこれからも地道にでも続いていくことで、活動に参加してくれる人が増えていくことを望んでいます。またACKTは、活動を起こす人の始めの一步を担っている意識も強いいため、ずっと現在のメンバーが主導し続ける必要はないし、担う人や手法が変わっていくとしても、活動自体が続いていくことを大切にしたいと思っています。私自身は、今後はゆるやかな形でアートプロジェクトに関わっていきたく考えています。

アートを軸に多様な人々を巻き込みながら活動を広げてきたACKTにおいて、安藤さんは人と人、そしてアートと人を自然に繋ぐ存在だったように感じます。振り返れば安藤さんの周りには、いつもさりげなく人の輪が生まれていました。ACKTでの経験を糧に、安藤さんがこれからどんな道を歩んでいくのか。今後の活躍が心から楽しみです。



PROFILE

安藤涼

1996年新潟県生まれ。「一般社団法人ACKT」事務局長。2020年、長岡造形大学視覚デザイン学科卒業後、グラフィックデザイナーとして広告制作に携わる。ACKT(アクト/アートセンタークニタチ)では事務局として各プログラムの進行管理や「〇ZINE-エンジン-」をはじめとするデザインワークを担当。



インタビューはウェブサイトでも公開中！
こちらをチェック！

様々なまちを訪れ、気になる活動に取り組むスペースを紹介する「LAND」。今回は、山梨県・富士河口湖町のコレクティブ「6okken」です。独自の「アーティストとしての態度」を耕し続けている彼ら。メンバーの山口みいなさんと今野誠二郎さんに、6okkenでの表現の在りかたと、彼らの未来について聞きました。



▲KAC2025で6okkenが展示した作品「i'm-air-port」

——6okkenの掲げる「アーティスト」の定義は、一般的な職業としての枠組みとは少し違うように感じます。そこに込められた思いを聞かせてください。

今野 僕らはアーティストを「自らが手放せばこの世から消えてしまう視点や動機に、つくることを通じて向き合い続ける態度を持つ人々」と定義しています。美大を出ているとか専業であるとかは、実はどうでもいいんです。現代社会では「価値ある自分」でいることを求められる「プレッシャー」が強いですが、そんなマナーに負けず、自分にしか見えない「なにか」を執拗にかたみにし続ける姿勢そのものを守りたい。

——河川湖という場所で、実際に「生活」をともしながら活動することにはどのような意味があるのでしょうか。

山口 敷地内には6棟の家があり、シェアハウスやスタジオ、イベントスペースが混在しています。都会なら「終電だから」と切り上げたたりコンビニに行ったりできますが、「ここは山の上。『飲みに行こう』と言っている場所もあります。だからこそ、普段の環境からも全く違う場の他者や自分との向き合いがたが、そこに起こっているように感じます。

今野 競争的な場やパーティーでは限られた時間で自分の活動や肩書きを紹介することが求められますが、6okkenではなぜかそうはならない。肩書きや価値というものを解放された人間としての自分として誰かと関わることでできる場として存在しているように思います。

私たちはレジデンスを「アーティスト・イン（IN）」ではなく「アーティスト・ラン（RUN）」と定義しています。誰かがお金や場所を用意してくれた場所にアーティストが来るのではなく、アーティストが自分たちのために自分たちの環境をつくっていくという動きをつくる。それ自体を「アーティスト・ラン・レジデンス」と呼んで、6okkenをきっかけにそういうものが増えていったらいいなと思っています。

今野 会社のように「常に同じクオリティ」を求めるのではなく、人間が持つモチベーションの波を許容する。6okkenは運営体制としても、継続的に関わる人とそうでない人がいます。波のある関わりかたを許容するために、コミュニケーションとしての基盤づくりを、これからも進めていきたいと思っています。

山口 集まった人々がはじめましての時点で「一緒にご飯をつくること」もあります。相手の情報も知らないままに「どうですか、滞在は？」「これ美味しいですね」から始まるコミュニケーションがある。逆に滞在が終わったあとに「一緒に人参を切ったあの人はあんな作品をつくる人だったのか」と知るような、そんな逆転したようなコミュニケーションが存在している感じが好きです。



▲6okkenの拠点から望む河口湖と富士山



INFORMATION

6okken

富士河口湖の高台に佇む、6棟の建物を活用したシェアハウス・アーティストレジデンス・スタジオによる複合拠点。

ウェブサイト: <https://6okken-org.studio.site>



インタビューのロング Ver.を公開中!
こちらをチェック!

【ACKT (アクト) について】

ACKT はまちなかで生まれる多様なプログラムを通して、アーティストや市民・市外の参加者と交流をしながら活動し、ともに成長していくためのアートプロジェクトです。「まちを舞台に編まれる芸術と文化」をテーマにしたプログラムやアクションを通じて、新たなまちの価値を生み出していきます。

	【音楽】	【ファッション】	【食】	【展示】	【映画】	【公開制作】	【W.S.】
【農】	■	■	■	■	■	■	■
【空き家・ 空きテナント】	■	■	■	■	■	■	■
【歴史・学び】	■	■	■	■	■	■	■
【子育て】	■	■	■	■	■	■	■
【まちの回遊】	■	■	■	■	■	■	■
【etc.】	■	■	■	■	■	■	■

【活動について】

ACKT はひとつのプログラムだけを進めるのではなく、上記の図にあるような社会課題と様々なアートの分野が交わる、【芸術と文化／スペースと人】の交差点をつくりだします。

【運営】

【主催】東京都、アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）、国立市、公益財団法人くにたち文化・スポーツ振興財団、一般社団法人ACKT

【メールニュース配信】

ACKTの活動に関する最新情報などをメールニュースでお伝えしています。ご興味のある方はぜひご登録ください。

ご登録はこちら



【編集長】田尾圭一郎（田尾企画 編集室）

【デザイン・編集】安藤涼、丸山晶崇

【表紙写真】福岡幸平

【執筆】田尾圭一郎、加藤健介、五十部未来、川野歩里、関口太樹、高瀬晴羽、山本穂乃、国立高校新聞部

【発行】ACKT（アクト／アートセンタークニタチ） | 令和8（2026）年3月発行

【主催】東京都、アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）、国立市、

公益財団法人くにたち文化・スポーツ振興財団、一般社団法人ACKT

*【ACKT（アクト／アートセンタークニタチ）は東京アートポイント計画の一事業として運営しています。

 東京都



【東京アートポイント計画について】

東京アートポイント計画は、社会に対して新たな価値観や創造的な活動を生み出すためのさまざまな「アートポイント」をつくるために、東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京が、地域社会を担うNPOとともに展開している事業です。実験的なアートプロジェクトをとおして、個人が豊かに生きていくための関係づくりや創造的な活動が生まれる仕組みづくりに取り組んでいます。 <https://www.artscouncil-tokyo.jp/>