

公開シンポジウム②

もっと遊ぼう!

ースポーツとアートにできること

子ども社会における“サンマ（時間・空間・仲間）の喪失”と“群れ遊びの減少”を背景に、学校体育の教材に「体ほぐし」が導入され、四半世紀が経過しようとしている。

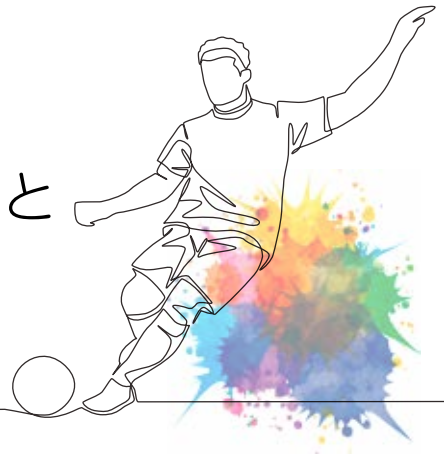
子どもの成長に“遊び”が不可欠ということは、多くの識者が語るところである。インターネットやスマートフォンが浸透し、“ゆたかな暮らし”のあり方は多様化してきたが、ヒトとしての原点は変わらない。“いのち”の大切さと“遊び心”の重要性は、コロナ禍で改めて感じ、考えたことである。

スポーツ本来の“遊び心”が失われつつあるのではないかという問題意識から企画されたこのシンポジウムは、アートの分野でのさまざまな取り組みを共有することで、“遊び”の重要性を再認識する場となった。

誰もがもっと遊べるように、スポーツとアートができることを考えたい。

もっと遊ぼう!

ースポーツとアートができること



【日 時】 2023年1月15日(日) 14:30～17:10 (終了後は懇親会 18:30まで)

【会 場】 デザイン・クリエイティブセンター神戸 (愛称: KIITO / キイト)

注) YouTubeでの動画配信あり (限定公開)

【テーマ】 もっと遊ぼう!ースポーツとアートができること

【パネラー】 三好天都 (KIITO企画事業部スタッフ)

椎名一平 (株式会社アシックス、キッズプロダクト部)

土谷 享 (美術家、KOSUGE1-16)

中塚義実 (NPO サロン 2002 理事長、筑波大学附属高校教諭) ※司会

【会場参加者 23名】 ★は NPO 会員

<サロン 2002 ファミリー 10名>

雨宮知子 (合同会社 CHEZA)、池田駿介 (山梨大学 3 年)、★高原涉 (宝塚 FC)、
竹内佳久 (芦屋市障がい者スポーツ協会)、★土谷享 (KOSUGE1-16 / NPO サロン 2002 理事)、
★中塚義実 (筑波大附属高 / NPO サロン 2002 理事長)、半井真明 (合同会社 CHEZA)、
本郷由希 (会社員 / NPO サロン 2002 理事)、★本多克己 (株シックス / NPO サロン 2002 副理事長)、
皆川宥子 (会社員)

<サロン 2002 ファミリー外 13名>

氏川彩加 (六甲山観光株式会社)、浦内怜子 (六甲山観光株式会社)、鍵野剛一 (兵庫県高体連サッカー部)、
岸田育也 (神戸フットボールクラブ)、久保拓也 (淡路島アートセンター)、
椎名一平 (株式会社アシックス キッズプロダクト部)、曾我高明 (現代美術製作所)、戸川由子 (一般参加)、
西村達衛 (兵庫県モルック協会 / 神戸アスリートタウンクラブ)、三好天都 (KIITO 企画事業部スタッフ)、
やまぐちくにこ (淡路島アートセンター)、鷲尾英玲奈 (六甲山観光株式会社)、ほか 1 名

【YouTube 視聴者 35名】 ★は NPO 会員

<サロン 2002 ファミリー 10名>

宇留間範昭 (会社員)、★岸卓巨 (一般社団法人 A-GOAL)、北原由 (都立武蔵高等学校)、★小池靖 (在さいたま市
サッカースポーツ少年団指導者)、★嶋崎雅規 (国際武道大学)、★関秀忠 (サロン 2002)、張寿山 (明治大学)、
中屋晋 (日本部活指導研究協会)、福地修也 (筑波大学附属高校 非常勤講師)、
柳りこ (多摩大学経営情報学部事業構想学科 3 年)

<サロン 2002 ファミリー外 25名>

有門正太郎 (有門正太郎プレゼンツ)、岡村忠弘 (NPO 法人脳損傷友の会高知青い空)、越智香苗、
重村のぞみ (特定非営利活動法人神戸アスリートタウンクラブ)、杉本智史 (デザイン・クリエイティブセンター神戸)、
滝谷良介 (阪神ユナイテッド)、寺澤延浩 (阪神ユナイテッド)、土山あやか (一般)、
中島紀子 (イベント参加者の保護者)、中村あゆみ (大修館書店)、橋詰一生 (洲本市)、
平谷尚大 (特定非営利活動法人 脳損傷友の会高知 青い空)、
藤井さち代 (特定非営利活動法人神戸アスリートタウンクラブ)、福澤真裕子 (イベント参加保護者)、
松宮俊文 (松山ブンカ・ラボ)、山本千絵 (まつやま NPO サポートセンター)、ほか 9 名

オープニング

中塚: 皆さんこんにちは。サロン 2002 主催シンポジウム「もっと遊ぼう！～スポーツとアートができること」を始めます。

私は主催団体である NPO 法人サロン 2002 理事長の中塚義実と申します。本業は高校教師で、36 年間も異動することなく同じ学校に勤務し続けています。定点観測を続ける中で、高校生が「遊びが下手になってきた」ことを感じます。自分の子ども時代、昭和のころを思い出すと、「サンマ」つまり時間、空間、仲間がたっぷりあり、子どもたちは群れて遊んでいるような経験をしました。そこで体力や気力が育まれ、仲間との付き合い方を学び、遊び方の工夫を通していろいろな力が身についたのだと思います。「サンマ」が失われたいま、子どもたちはとても気の毒な環境にあり、さらにコロナが追い打ちをかけています。今日のシンポジウムはこのような問題意識が一つの背景にあります。

主催団体の NPO 法人サロン 2002 は「スポーツを通しての“ゆたかなくらしづくり”」を“志”

に掲げています。メインの事業は毎月開かれる月例サロンで、今回が通算 315 回目になります。今年度は「ユースリーグ」「スポーツとアート」をメインに掲げています。

7月の公開サロンでは「歯磨き感覚のスポーツは可能かー18年前の続きの話」をしました。日本のスポーツにおける「これまでとこれから」に示されることは、18年前からあまり変わらず、いまでも続いている課題です。そして当時、土谷さんはアートの世界においても同じことが起きていると述べました。「スポーツとアートで共通する問題点があるね」という話が、今回のシンポジウムにつながっていると言えるでしょう。



◆NPOサロン2002の主な事業

- 1) 月例サロン:「公開」と「限定」
- 2) 公開シンポジウム
 - ・2022年11月13日(日) 長野県千曲市
 - ・2023年1月15日(日) 神戸市
- 3) U-18フットサルリーグチャンピオンズカップ
 - ・2023年1月7～8日に千曲市で開催
- 4) 報告書『游ASOBI』
- 5) その他:オリンピック教育など

2022年度のメインテーマは、
「ユースリーグ」「スポーツとアート」
“遊び心”を育む環境づくり

- 4月19日 ユースリーグのこれからを考える①
ーDUOリーグのトロフィーがない！プロジェクトを中心に
- 5月10日 ユースリーグのこれからを考える②
ーU-18フットサルを中心に
- 6月18日 限定サロンーサロン2002の事業と組織を考える
- 7月19日 歯磨き感覚のスポーツは可能か？
ー18年前の続きの話
- 8月26日 岐阜県陸上クラブが提供する新しい価値
- 9月30日 2022年世界のサッカー
- 10月19日 限定サロンー公開シンポジウムの“成功”のために
- 11月13日 公開シンポジウム@千曲
「温泉街をスポーツで盛り上げよう」
- 12月13日 限定サロンーちゃんと遊ぶための仲間同士の心構え

公開シンポジウム@神戸(通算315回)
【テーマ】もっと遊ぼう！
ースポーツとアートができること
【会場】KIITO

<進行案>

- 14:30～14:40 オープニング
 - 14:40～16:20 各パネラーのプレゼンテーション(プレゼン後に質疑応答)
 - 14:40～15:10 KIITOのとirikumi 三好 天都(KIITO企画事業部スタッフ)
 - 15:15～15:45 アシックスのとirikumi 椎名 一平(アシックス、キッズプロダクト部)
 - 15:50～16:20 Dungeons of KIITOについて 土谷 享(美術家、KOSUGE1-16)
 - 16:20～16:50 ディスカッション
 - 16:50～17:00 クロージング
- ※終了後は同じ会場で懇親会(～18:30ごろ)
進行:中塚 義実(筑波大附高、NPOサロン2002理事長)

本日の進行は上記のとおりです。はじめにKIITO企画事業部スタッフの三好天都(みよしたくと)さんから「KIITOのとirikumi」についてお話いただきます。次に株式会社アシックス、キッズプロダクト部の椎名一平さんから「アシックスのとirikumi」につい

て。最後に美術家でアートユニット[KOSUGE1-16]として活動する土谷享さんから「Dungeons of KIITOについて」お話いただきます。

それでは、さっそくKIITO企画事業部スタッフの三好天都さん、よろしくお祈いします。

プレゼンテーション

1. KIITO のとりくみ (三好天都)

1) KIITO の紹介

はじめまして。Dungeons of KIITO をはじめとして、子ども向けなど、いろいろな企画運営をしているスタッフです。今日はKIITO がどんなことをしているか、どんな思いでやっているかというところを説明したいと思います。

正式名称はデザイン・クリエイティブセンター神戸と言います。建物としては1927年に旧館、1932年に新館が作られており、100年くらいの歴史があります。ちょうど満州事変の頃です。愛称のKIITOは生糸の検査所だったことに由来しています。よく勘違いされますが、生糸を作る工場だったわけではありません。1階から4階まであるとても広い建物で、現在は大きなホールや会議室などのレンタルスペースのほか、デザインや建築、映像製作の人たちが事務所を構えたりしています。

神戸市が、ユネスコ創造都市ネットワークのデザイン都市に認定されたのをきっかけとして、2012年8月にデザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO) としてオープンしました。

キャッチコピーは「みんながクリエイティブになる。そんな時代の中心になる。」で、アートやデザインの考え方がアーティストやデザイナーだけのものではなくて、子どもや神戸で暮らす人や働く人みんながクリエイティブになり、「創造の中心地」となるべく活用されています。

自主事業とレンタルスペース事業が行われており、今日のプレゼンテーションでは2012年から10年間でやってきた自主事業の紹介をしていきます。

2) こどもの教育+クリエイティブ

こどもの教育+クリエイティブの例では「ちびっこうべ」という事業を行っています。「多くのプロからホンモノのクリエイティブを学ぶ」というコンセプトで、子どもたち自身が子どもたちの街を作るという取り組みで、仕事をして給料をもらい、その給料で買い物をするという街を体験します。センター長の永田が、ドイツのミュンヘンで行われている取り組みを参考に企画しました。2018年に実施した際は、4日間



で5,000人の子どもたちが来場しました。

参加する子どもたちは、まず市役所で市民登録をします。ちなみに、市役所で働いているのも子どもたちです。市民登録をすると今度はハローワークへ行って仕事を紹介してもらい、仕事体験をします。そこから給料を得るという流れになるのですが、これらのお仕事にプロが関わります。新聞だと神戸新聞社の人が手伝ってくれて街の新聞を作る、ラジオであればラジオ関西、元町映画館の協力で映画館を作ったり、アシックスさんには去年、スポーツジムを作るのを協力してもらいました。

出来上がった街自体も一緒に作るという取り組みを行っていて、「ユメミセプログラム」と言います。子



どもたちはシェフ・建築家・デザイナーの3チームに分かれて、それぞれ街の飲食店のプロから学んだり、建築だとコンセプト出しから模型製作、実際にプロの道具を使って1/1サイズのお店を作ったり、ロゴマーク制作から看板やちらし作成およびその配布まで行います。



コロナもあって不規則になってしまいましたが、基本的には2年に1度開催される事業です。この事業を行うにあたって、以下の「ちびっこうべ憲章」というものを制定しています。

1. 子どもたちの考えをなにより尊重し、みずから進んで取りくむための、ほんの手助けをする。
2. クリエイティブな活動をするいろいろな人との出会いを大切に、その知識や技にじかに触れてもらう。
3. 「知る」「考える」「つくる」「伝える」という、じぶんで創造するための4つのプロセスを体験してもらう。
4. つくるという行為を通じて、子どもたちの好奇心や情熱をさらに引きだし、育てていく。
5. 年齢、性別の違う子どもたちとの関わりの中から、チームワークの大切さをしぜんと学んでもらう。

3) 高齢者+クリエイティブ

子ども向け事業以外にも高齢者対象の事業も行っています。高齢者にもアウトプットする時間・機会を作れないかという思いから、「男・本気の料理教室」というプログラムをしています。その一例が「パンじい」(プロの厨房でプロからパン作りを学ぶ)で、パン作りを習得したパンじいたちは、地域のコミュニティカフェで提供したり、KIITOでの活動に参加してもらったりしています。このプログラムは県外にも派生して、パン以外の分野にも広がっています。



4) +クリエイティブゼミ

そのほか「+クリエイティブゼミ」という取り組みも行っており、市から与えられる社会課題に対して、その解決策を市民と一緒に考えるプログラムです。いくつか具体例を紹介すると、観光+クリエイティブということで「date. KOBE」というプロジェクトにつながりました。参加者の「神戸にはデートで来たわ」という会話をきっかけに始まって、みんなのデートの思い出をまとめて観光につなげたりということを行っています。もう1つの具体例として、公園の中でレンガでピザ窯を作って、その窯でピザを焼いてみんなで

食べるという取り組みも行いました。これは地域活動へも発展するようになりました。



さらに、2021年からは「創造的学びと文化活動のスペース」を設置し、図書館の仮移設とも連携しながら幅広い世代が社会課題に取り組めるような場を作ることになりました。いまシンポジウムが行われている「KIITO:300」という場所もその一環です。「KIITO:300 FARM」という社会貢献活動では、学生プロジェクトの立ち上げ・運営を手伝ったり、子ども対象のものとしては、「KIITO:300 CAMP」というものを行っています。子どもの創造的学びの拠点として、プログラムの開発・実践や人材育成をしています。ワークショップなどから地域に還元できるような取り組みを目指しています。

具体例では「ユメイエ」という建築家と取り組むプログラムで、「居心地を良くするためにはどうするか」という問いに対して考えたり、建物の構造についても学んだりもします。お化け屋敷のプログラムでは、センサーなどを使ったプログラミングであったり、ここでも建築家にも協力してもらったり、「怖いとは何か?」「来た人に楽しんでもらうためには?」など考えるところからプログラムがスタートします。結果、大人も怖がるくらいのお化け屋敷になりました。そのほか、tupera tuperaさんと協働したちびっこまつりや、アシック

スさんと「速く走れる靴を作る」プログラムなどを実施しました。このプログラムでは実際の靴の構造を学んだりもします。土谷さんと協力して開催中のDungeons of KIITOもこの一環です。

最後に少し宣伝になりますが、キャンププログラムに特化したサポーター「キャンパー」も募集しているので、興味のある方は応募して協力してもらえると大変ありがたいです。以上で終わります。

中塚: いろいろな子ども向けの企画を紹介してもらい、おじいちゃんおばあちゃん向けのものもご紹介いただきました。私から質問を1点したいです。紹介いただいたものは土日中心かなと思ったのですが、平日の施設はどのような雰囲気になっていますか?

三好: イベントがない分、図書館利用者やコワーキングスペースを使うなど、日常的に使うような人が多いです。

中塚: 地域の日常的な活動の一環として施設が利用されているということですね。ありがとうございました。





ザインでフットウェアを作るといふようなことを5年、その後、創設されたキッズプロダクト部で働くことになりました。

アシックスとしても、キッズプロダクト部ができるまで子どものための活動をしていなかったということではなくて、創業時からの取り組みも子どもたちのための活動に関係しています。創業者の鬼塚喜八郎が戦後神戸で始めた事業が元になっているのですが、諸先輩たちに相談していく中で、スポーツによる青少年の育成を通じて社

会の発展に貢献したいという想いを抱き、シューズ事業を始めることになりました。当時の神戸は世界有数の港であり、輸出品に占めるゴムの割合も大きく、また靴作りの技術がもともと神戸にはあったことから、シューズ事業に至ったそうです。その際に、いちばん難しいことに取り組もうと、バスケットシューズの開発をすることになりました。最初に作った試作品の靴は、左右がわからなかったり、実用には向かないものでした。それを見た、当時兵庫県バスケットボール協会理事長で兵庫県立神戸高等学校バスケットボール部の松本幸雄監督から、「練習場で選手の足の動きを見て必要なものを作れ」というアドバイスを受けます。バスケットボール特有の急なストップとスタートなど

2. アシックスのとりくみ (椎名一平)

KIITOの皆さん、土谷さん、サロン2002の皆さんにこのような機会をいただいて感謝しています。プレゼンテーションは短めで、質疑応答が多めのプレゼンテーションになるかもしれません。

1) キッズプロダクト部創設以前－創業者の思い

私はアシックスに勤め始めて15年以上になります。もともと工業デザインをやっていて、スポーツも好きだったこともあって、最初はフットウェアのデザイン開発を8年くらいやりました。その後ヨーロッパで、特定の取引先に対してインラインとは異なる特別なデ

Confidential

創造—ものづくりの原点

当時の鬼塚は、職人を始めるといっても、全くの素人。どんな靴がスポーツに合うのか全く知識がありませんでした。「どうせやるなら、一番難しいシューズをやろう」と、当時国内で作ることが難しかったバスケットボールシューズの開発を始めました。そこで、当時兵庫県バスケットボール協会理事長で県立神戸高等学校バスケットボール部監督の松本幸雄さんに相談しました。見よう見まねでデザインし、製造委託先で作ってもらいました。最初の試作品は、底が小判状で、左右のないシューズ。松本監督はあきれました。

「本気で作るなら、練習場へ来て球拾いしながら、選手の足の動きをよく見ろ」と叱られました。

次の日から神戸高校バスケットボール部への練習通いが始まりました。

課題は、急ストップ、急スタートができること。これがなかなかできませんでした。一体どうしたら、急ストップ、急スタートできるシューズが作れるだろう？

ある日の夕食に出たタコの酢もみを見て、「これだ！」と鬼塚はヒラメキました。靴底に吸盤をつければいいのではないか！

そして出来上がった靴を選手たちに履いてもらうと…

今度はプレーキが利きすぎて、バタバタと倒れてしまいました。

くぼみを深く調整、改良を重ねて…

ついに、靴底全体が1つの大きな吸盤となった、吸着型バスケットボールシューズが完成。やがて使用チーム、神戸高校バスケットボール部の優勝にもつなげられました。

私の履歴書より



を満たすように改善を重ね、選手から希望を聞き、改良品を作りました。試行錯誤の中で、たこの足の吸盤にヒントを得た靴底を考案し、神戸高校バスケットボール部の活躍もあって売れ行きを伸ばすことになりました。

KIITO でアシックスが行ったワークショップもこの体験を経験してもらおうと企画したものです。「速く走る」という目標のために、人の動きを見て改良を重ねることを繰り返すというプロセスを体験してもらいました。ブランド側の思いとは別に子どもの自由な発想で奇抜なアイデアが出てきたのですが、結果的にその子どもたちのアイデアのシューズの方がちょっと速く走れるという結果になり、良い結末を迎えました。

2) VISION2030

アシックスでは VISION2030 というものを策定しています。プロダクト、ファシリティとコミュニティ、アナリシスとダイアグノシス（分析と診断）に関わる指針ですが、その中のひとつでパーソナライゼーションを重視していくことを唱えています。アシックスでは神戸市にあるアシックススポーツ工学研究所で足についてのデータを横断（複数の人のデータ）・縦断（同じ人の時系列データ）的に集めて、分析診断を行っています。

アシックスでは、0～14歳を子ども・キッズと定義しています。この中で7歳を社会的に大きく変化するタイミングとして捉えています。ちなみに保険会社でも小学校に上がるタイミングで事故率が少し上がる

というデータがあるそうです。これは小学校に入学して親元を離れる時間が増えることに関係しているようです。親元を離れる時間が増えることで、身体だけでなく心や社会的な部分も成長・変化していきます。

3) こどものワークショップ

子どもの可能性は無限大と言われますが、KIITOの永田さんからも「子どもの方に正解がある。そこに真摯に向き合う必要がある。」という話をいただきました。スポーツでのコーチングにも関わってくる話かなとも思います。

ここでまた先ほど話したワークショップの話に戻りますが、足を測る、違いに気付く、また靴の8大機能のどこを尖らせると速く走れる靴に特化できるかということに子どもたちは取り組んでいきます。そして、子どもたちが考えた靴を、アスリートの靴を製作する専門部門に実際に履けるものとして作ってもらいました。いわゆる専門家の常識から離れた部分も大きかったのですが、先ほどお話しした永田さんの言葉を引用して「子どもが正解なので…」ということで製作してもらいました。実際に少し記録もよくなったという結末を迎えました。

4) ASICS STEPNOTE の試み

ここから少しスライドの雰囲気が変わりますが、ASICS STEPNOTE というツールについて紹介します。「子どもの成長は、あっという間」と言いますが、ほんとにすぐに靴のサイズが変わる可能性があります。スポーツ工学研究所で横断・縦断的に集めているデー

“VISION2030”
(WHY)

1. Product
お客様の嗜好、価値観の多様化に基づきパーソナライズされた
プロダクトを提案し、心と身体の健康を実現
/ Based on diversification of customers' tastes and values, highly personalized products
are offered to our customers and help them achieve mental and physical health

2. Facility & Community
スポーツを始める・継続するきっかけ、
いつでもどこでもスポーツを行える場所を提供
/ We will provide facilities, systems, and opportunities to start and continue sports
anywhere and anytime

3. Analysis & Diagnosis
お客様のプライバシーを守ったデータに基づいた
分析診断を行い、パーソナライズされた運動プログラムを提供
/ Based on data with privacy protected, we will carry out analytical diagnosis by providing
exercise programs that suit each customer



Confidential

asics KIDS



タをもとに、足の成長を予測するツールを開発しています。靴下や靴がいつの間にかサイズアウトして破れたりすることがあると思います。こういったことを防ぐために、適切なタイミングで適切なサイズを提案できるおせっかいツールを開発しています。

最後に、アシックスで制作したアシックスキッズを紹介する動画を見てもらって、私のプレゼンテーションを終わりにしたいと思います。

中塚：神戸で生まれたアシックスという会社の取り組みを、子どもに関わる部分を中心に説明してもらいました。会場からの質問をお受けしたいと思います。

質問 1：子どもの健やかな成長に関して、スポーツができる子どもが対象かなと思いますが、子ども・大人に関わらず、先天的・後天的に関わらず、スポーツをするのに補助が必要な人たちがいらっしやると思います。このような方たちにプロダクト側でサポートできるものやことがあるのかどうか。そういったあたりをお聞きできると嬉しいです。

椎名：非常に重要な視点でインクルーシブの概念につながる話かと思います。トップアスリートだけに特化するのではなく、もっと広い範囲を対象にしていくな話には社内でも話題にしています。例えば、靴の履き口や靴紐がどうあるべきかという部分でも、パーソナライゼーションはできると思いますが、工場での大量生産に馴染むような靴の形状が現

状では多くなってしまっています。本来は子どもと大人の対比でも、形状が同じで良いのかということもあると思います。今回のワークショップではシッティングバレーやゴールボールを実際に体験しつつ、運動における身体的制約について、頭だけでなく身体でもインプットが必要だと思って取り組んでいるところです。

質問 2：良い話をありがとうございました。キッズ向けワークショップのシューズプロジェクトの話の中で、「子どもの中に正解がある」というお話がありましたが、その部分をもう少しかみ砕いて教えていただけると嬉しいです。

椎名：自分たちのアイデアの価値に子どもたち本人も気付いていない可能性があります。教える側で来ている私たちのような人間は、シューズ製作の制約条件を、暗黙的に頭で考えてしまっていますが、子どもからはそこにとらわれないアイデアが出てきます。ワークショップの中でも、靴作りの基本のようなインプットはしますが、そこは矛盾するようなアイデアも出てきます。われわれがワークショップをする際にも、KIITOからは「ホンモノを提供してくれ」と言われます。アシックスの人間としてよりも「靴の専門家」として参加しているので、子どもたちもプロフェッショナルとして活動している気持ちになっているんじゃないかと思います。

3. Dungeons of KIITO について (土谷享)

1) 遊びとアート / スポーツー KOSUGE1-16 のルーツ

皆さんこんにちは。KOSUGE1-16 というアーティストユニットとして活動しています。

最初に、16世紀のブリューゲルの「子供の遊戯」という絵を見てもらっています。見てみると、いまの子どもたちの遊びと似ているかなという印象を受けます。ただ、この頃はまだ「子ども」の概念はなく、小さな人間であったり、遊びというものもこの後、教育やスポーツの中に取り込まれていく流れもあります。

次のスライドは2003年頃、初めてサロン2002に参加した際に、中塚さんのスポーツに対するコメントに呼応する形でアート側の対比軸として書いてみたものです。

現在は高知で活動していますが、当時は東京の下町で活動していました。アーティストユニット名のKOSUGE1-16はその頃の住所から取ったものです。お風呂のないバラックのような建物でしたが、住んでみると面白いことがたくさんありました。妻の実家から届いた野菜をご近所に配ったり、大工仕事の手伝いをしたり、近隣の大きな建物の取り壊し・建築の際にネズミが大量に移動してきた際に被害情報を共有したり、家に帰ってくるとポストにおかずが入っていたり、お菓子がもらえたり…、いろんなおもしろいことがありました。それらのおすそ分けには名前が書いてあるわけではなく最初は誰からの贈り物か分からなかったが、パッケージング

の特徴で、だんだん誰からのものか分かるようになってきました。そのほか、アルバイトのお裾分けだったり、野良猫の血統を把握しているおばあちゃんからねずみ取りが得意な猫をもらったり。近隣住民からのほどよい越境行為が生活環境を楽しく豊かなものにしていくということに気付きました。持ちつ持たれつ、こういった出来事をどうやってアートにしていくかを考えてきました。



子供の遊び ピーター・ブリューゲル 1569

これまでのスポーツ観	→	これからのスポーツ観
チーム	→	クラブ
選手	→	プレーヤー
多くの「補欠」を生むシステム	→	「補欠ゼロ」のスポーツシステム
「競技」志向	→	「プレイ・スポーツ・競技」多様なあり方
「大会」中心	→	「日常生活」中心
トーナメント	→	リーグ
「引退」のあるスポーツライフ	→	「引退」なしの生涯スポーツライフ
単一種目を年申行う	→	複数種目をシーズンごとに行う
「する」のみのスポーツライフ	→	「する・みる・語る・ささえる」多様なスポーツ
単一の価値観に集約するシステム	→	多様な価値観を認め受容するシステム
学校・企業	→	地域

(サロン 2002 公開シンポジウム 2003 : 中塚義実代表の資料より)

これまでのアート観	→	これからのアート観
洋画家・日本画家・彫刻家	→	アーティスト
多くの「在庫」を生むシステム	→	「在庫ゼロ」のアートシステム
「結果」志向	→	「製作プロセス」の多様なあり方
「展覧会」中心	→	「日常生活」中心
ホワイトキューブ (美術館・画廊等)	→	サイトスペシフィック (現場)
単一種目の職人的な技量に特化	→	多様な表現方法を試みる
「発表」のみのアートライフ	→	「する・みる・語る・ささえる」多様なアート
単一の価値観に集約するシステム	→	多様な価値観を認め受容するシステム
学校・企業・国	→	地域

(KOSUGE1-16 土谷氏の資料より)

2) スポーツとアートー KOSUGE1 - 16 のとりくみ

スポーツ寄りの作品の紹介をします。



スポ研という作品で、初めてのギャラリーでの展示でした。

この展覧会の作品として約一月の間、来場者や子どもたちと遊びを開発するラボを作りました。3部屋あって、1つは何をするか相談したりする部室です。

相談している場、それ自体も作品です。そのほか大会を開催する部屋やプレゼンルームも作りました。町歩きをしながら遊び場を再発見するワークショップも行いました。新聞にも取り上げてもらい、当時サロン2002のトークイベントも会場で行いました。



こちらはモトリンピックというワークショップです。美術館の中のあまり使われていない空間などを積極的に利用した、東京都現代美術館での活動でした。合計3日間で、2日間を制作にあて、最後の1日がオリンピックのオマージュとしての大会です。この水鉄

砲の競技では、製作した子どもが途中で自分たちのグループに有利なようにルールを設計したり、現在のスポーツ競技でもおこりうるようなものもありました。そのほか、忘れ物や不要品で作ったゴルフ場などを作りました。



巨大な紙相撲はモトリンピックでのいち競技として行って以来、結果的に20年継続しています。一番最近開催したプロジェクト「どんどこ！巨大紙相撲～北斎すみゆめ場所～」では32力士を4日間で作って5日目に大会を行います。本物の呼び出しさんが参加してくれ、解説の浦風親方をはじめとして実況も行司も弓取り式も、ホンモノの方々がやってくれています。コロナ禍での開催では制作者だけしか入場できない制約もありましたが、アプリで遠隔地から土俵をドンドン叩ける機能を作ったり、逆手にとった取り組みも行いました。い



まちょうど一月場所を開催している両国国技館で、先月開催した「どんどこ！巨大紙相撲～北斎すみゆめ場所～」参加の全力士が展示されています。



この動画は2005に最初に作った巨大サッカーゲームです。いまでも各地の展覧会などに出品してますが、この映像は昨年の熊本県宇城市の不知火美術館でのサッカーゲーム大会の様子です。音楽家の野村誠さんが鍵盤ハーモニカの即興演奏で応援してくれたのですが、それに合わせて子どものノリも変わってきたりと面白い影響がありました。1つの人形のカバー範囲がそんなに広がらないので、チームワークが必要なゲームになっていました。

3) イギリスの小学校の SPORTS DAY

続いて、高知に行く前にイギリスに滞在した際の経験についてです。イギリスの小学校などには SPORTS DAY というものがあり、これが日本の運動会のもとになっていると言われるのですが、いまの運動会の様相とはだいぶ異なっています。SPORTS DAY では子どもたちが考えて競技（ゲーム、遊び）をします。先生は見守っているだけです。観客の親はチャチャを入れたりもしますが、子どももそれに反論したりしま

す。また、ロールプレイ的なこともあり、この日は SPORTS DAY だけでなく、入院している子どもたちに思いを寄せる日でもありました。写真の中に包帯を巻いている子どもが見かけられるのはそのためです。1ポンドコインがドネーションになっていて、そのことを思って、松葉杖や包帯をして学校に来ます。

イギリスの小学校ではそういったロールプレイ的な授業がけっこうありました。



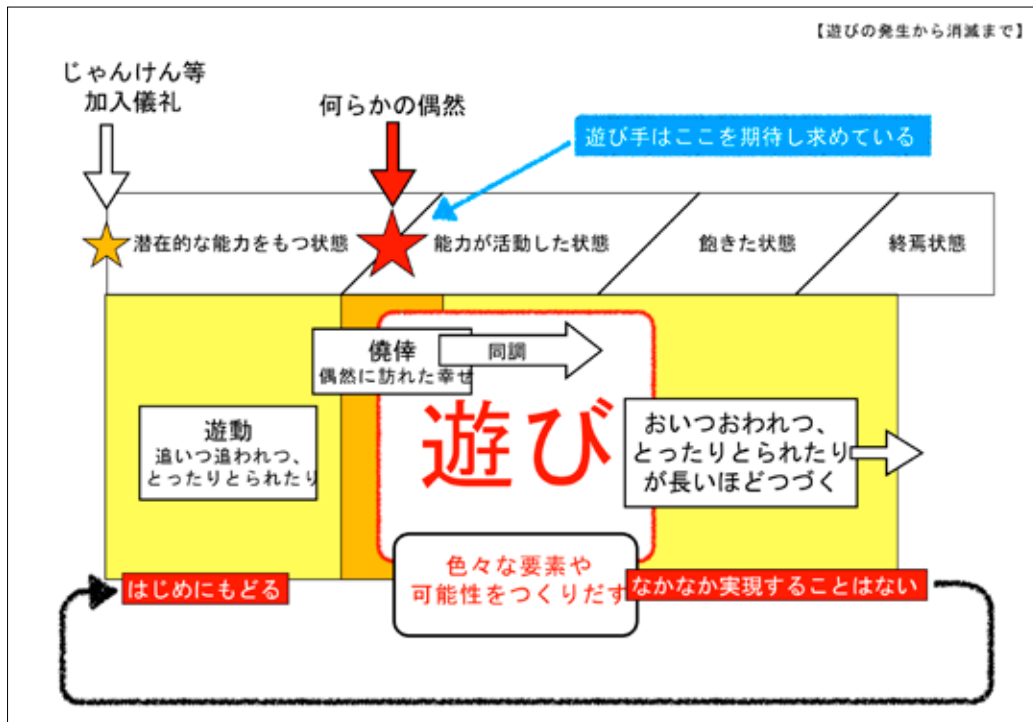
4) Dungeons of KIITO

ここからは KIITO で実施中の、Dungeons of KIITO の話です。

最初は何をやるかまだ決まっていない段階で建物を見ていた際に、行きたい場所にもなかなかたどり着けないし、重厚だし、「これはダンジョンだ!」となりました。

次頁の図は、いろんな参考情報や自分の考えをもとに「遊び」について考えたものです。加入儀礼から何らかの偶然（僥倖）を経て、ここで能力が活動した状態・うまくいったものをもう一度再現しようなど、が続きます。しばらくするとそれに飽きて、終焉につながります。僥倖から同調が「遊び」で、追いつ追われつの状態が長いほど「遊び」が続きます。「遊び」の状態では想像力が双発的に発生していく状態ですが、なかなか実現せずに始めに戻るといったこととなります。





インクルーシブ

性別・年齢等目に見える多様性だけでなく、スキルや経験、価値観等を認め合い生かされた状態を目指そう。

メンバーを尊重し公正かつ平等に接することで全員が自分の居場所を感じ、共通目標に向けて協力し合いそれぞれの可能性を最大限に発揮できる状態を目指そう。

スポーツのゲームって、そのルールの中ではインクルーシブだぞ！

- 「不自由」こそ創造の原点と考えてみる。
→サッカーは手を使えない。でもキーパーはOK。
→野球はバットを太く出来ない。
→バレーボールはボールを持ってはいけない。

いつもより「不自由」や「足りない」が、新しいルールになるぞ！

- 「創造者」＝「子ども」に不自由をぶつけてみる。
→正解はない。方法はいくつもある。
→壁や課題を超えるためにどう考えるか。
→自分の身体をどうつかうのか。

Dungeons of KIITO に関しては、遊びに対する没入感を損なわないために、モンスターというファンタジーの要素を入れました。明確な言葉にせずとも「インクルーシブ」という概念をワークショップに取り入れたいなどは思っていて、それぞれの得意・不得意を踏まえて協力していくような設計をしました。

スポーツを見ていると、不自由は想像の原点ではないかと思います。例えばサッカーは「手が使えない」制約でのスポーツ。創造者である子どもに不自由をぶつけてみて、正解はなく解決方法はいくつもある、壁や課題を超えるためにどう考えるかということもこのワークショップの取り組みの大切な部分です。全員、大人も子どももRPGのアマチュアで、それぞれの意見を交換しながら進めました。鬼塚喜八郎の「ころんだら、起きればよい。失敗しても成功するまでやればよい。」という言葉がありますが、それともつながります。

ここからワークショップのプログラムについてもう少し詳しく話していきます。

32人の子どもが参加してくれましたが、知らない子同士も多いので、まずは「だるまさんがころんだ」をアイスブレイク的に実施しました。続いて、「靴飛ばし」をやって、やっているうちにコツが見つかるのが興味深かったです。靴飛ばしの飛距離の集計結果でチーム分けをして、最初のグループワークで「けんけんぱ」を実施しました。廊下を使って全長20mくらい、マスキングテープでコース設定をし



だるまさんがころんだ



靴飛ばし



けんけんぱ



ボードゲーム体験



昔遊び体験



遊びの開発(演習)

した。頭をつけなくちゃいけなかったり、いろいろ普通に「けんけんぱ」ではない指令があったりと面白いものができて、結果的にこれが、みんなで最初に作ったスポーツになりました。その後、体験版の参加型ボードゲームや昔遊びなど、そして初めての創作ゲーム作成、これで1日目が終了しました。チーム分けなど、反省点もいろいろと出た初日でした。

1日目の反省点

- ・ ウォーミングアップ、アイスブレイクとしての「だるまさんがころんだ」「くつとばし」「けんけんぱ」はとても良かった。
- ・ 「くつとばし」の結果で編成したチームが必ずしも良くはなかった。次回にシャッフルする。
- ・ 全体的に大人のマンパワー不足を感じた。
- ・ ゲーム作りの時に、進行上の判断で中間発表を省いたが、やったほうが良かった。



パラスポーツの体験（シッティングバレー）



KIITO 内部の探検



モンスターを考える（製作開始）



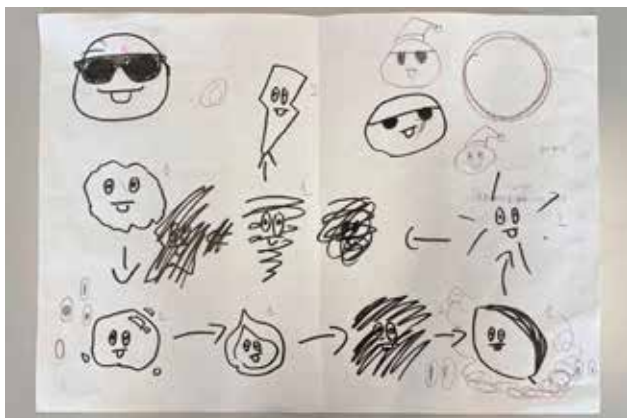
2日目は、世界観とエピソードを作っていく日でした。アシックスさんに準備いただいたシッティングバレーやゴールボールの体験、大人たちもですが、おそらく子どもたちも初体験でした。

その後、舞台決めのために、KIITO 内部を探検し、閉鎖している場所にも入れてもらいました。各チームでどこを舞台にするか選んでもらって、バッティングしないように調整、その後にモンスター製作です。いろいろ工作に使えるようなものが集めてある「廃材ランド」から材料を集め

2日目の反省点

- ・ 制作が始まったが、個人レベルでやるのがふわっとしているチームがある。
- ・ 制作しているゲームがRPGの一部になることをどこまで意識させるか？
- ・ 午前中のパラスポーツ体験は、そのご制作においてもルールをアレンジできたりして良い体験となった。
- ・ モンスター作りやルール作りで夢中な子の2軸ある部分を大人がカバーしていく必要がある。
- ・ チームをシャッフルして、先週に比べてチーム内の会話がうまく行っている。
- ・ 具体的な指示が出ないと動けない人もいた。
- ・ 身内ネタで盛り上がりすぎる班があり、プレストでKJ法をためてみたりして修正を試みた。

て制作しました。チームシャッフルも奏功し、プレストでチームワークを修正したりといったこともできました。



3日目は製作の続きです。製作プロセスの子どもたちのメモやイラストも面白いので、ダンジョン公開のタイミングで展示していくようにしようと思っています。

まとまらないチームや、逆にもともと知っている子たちで固まったり、大人にいちいち確認したり、大人からのアドバイスをそのまま使ってしまったという課題なども見えてきました。

子どもたちに中間発表してもらって、なかなか良いものができそうな印象で、空間を大きく使って面白い

3日目の反省点

- まとまらないチームがある
- 大人にいちいち確認しに来る子が多い
- 仲良し同士でまとまってしまうがち
- 土谷のアドバイスをそのまま使いがち
- つくった本人たちがルールを分かっていない
- 多様なゲームが現れてきて全体として良くなりそうだ

ものができそうです。次回すべてのスポーツを完成させて、発表にいたる予定です。

◆ディスカッション

中塚: 土谷さんの問題意識から、Dungeons of KIITOのねらい、子どもたちが作り上げていく過程をお話いただきました。

フリーでディスカッションする時間はありませんが、本シンポジウムの協力団体である合同会社CHEZAさんのことを紹介させてください。まずは半井さんから、3人のパネラーの発表についてのコメントを、そして雨宮さんからCHEZAの紹介をお願いします。

半井: 「教育とスポーツを通して、日本とアフリカで人材を育成し、両国の架け橋になること」をミッションして創業した会社です。「すべての子どもたちが、才能を発揮でき、将来の選択肢を持てる世界」をビジョンに掲げています。子どものクリエイティビティを大人のサポートで形にしていくという部分で、皆さんの発表に非常に共感を受けました。共同代表の雨宮からCHEZA（チェザ）について手短にご紹介いたします。

雨宮: 合同会社CHEZAと言います。CHEZAはスワ

ヒリ語で「遊ぶ、スポーツする」ということで、英語のplayにあたります。「遊ぶ、スポーツする」が同じ言葉なところも、今回のテーマに合っているなと感じています。半井は都市計画、私は難民キャンプでの子どもたちの教育というバックグラウンドを持っていて、おもに教育事業・スポーツ事業・コンサルティング事業の3つの事業を行っています。テーマに一番近い活動ですと、スポーツ事業として子どもに英語でスポーツを教える教室を行っています。GLORTS ACADEMYと言い、自然に英語を身につけるプログラムとしてやっています。楽しく遊びながら英語を学べるような場を提供しようとしていて、英語教育という面で親御さんからの関心も高い事業です。

アートとスポーツということで、分野は違いますが、同じように意義のある活動だなと思いつつながら、シンポジウムでの皆さんの話を伺いました。私自身、アシックスで働いていた経験もあり、このようなご縁をいただいたことに感謝するとともに、鬼塚喜八郎の創業時の言葉にも近いものがあるなと感じました。

中塚：ありがとうございます。CHEZAのお二人とは2021年12月末の神戸グリーンアリーナで、「フットサルフェスタ2021」のサイドイベントとして企画された「アフリカチャレンジ」で一緒にさせていただいたのが最初です。参加者が大会会場で運動能力テストを行い、アフリカのアスリートの記録に挑戦する「遊び」で、NPOサロン2002会員が代表を務める一般社団法人A-GOALとCHEZAが共同開発したプログラムです。ありがとうございます。

時間の都合上、何名かの方からのみコメントをいただきます。続きの意見交換は、隣の部屋が懇親会の場となっていますので、そこでできればと思います。スポーツ系、アート系それぞれからということで、はじめに現代美術製作所の曾我さんからコメントをいただけますか。

曾我高明：もともと東京都墨田区の向島エリアで自分の町工場をギャラリーとして活動していました。いまは京都で長屋を借りてギャラリー活動を継続しています。土谷さんにはスポ研という展示を向島のギャラリーでやってもらいました。地元の小学校の3年1組の子どもたちが下校途中にみんな来て、毎



日楽しそうに遊んでいって、まとめ役の男の子が出てきたりと、思い出深いです。子どもたちの自発性を尊重して、手探りで一緒に拾い集めながら自分でしかできないプログラムをやっていく、土谷さんらしいプログラムと感じました。

KIITOのお話は、非常に整然と整理されていて衝撃を受けました。全方位で洗練されているように感じ、そこで気付きをもらって感謝しています。アシックスさんの話もとても興味深く聞いて、今日は子どもの話が中心だったが、私も含めてだんだんと高齢者の入口にさしかかって、子どもと違って衰えていく足の状況にあわせて靴をレコメンドするようなものもあっていいな、なんて思いました。スポーツを切り口にいろいろなお話を聞かせていただいていた大変勉強になりました。ありがとうございます。

中塚：次にスポーツ系から、神戸FCの岸田さんからコメントをお願いします。

岸田育也：神戸FCで小学1～2年生のサッカーのコーチをしています。今日のお話を聞いて関係があるなと思い、JFAのキッズプログラムの紹介を少ししたいと思います。キッズフェスティバルという催しをやっていて、キックターゲットや、8号球という通常よりも大きなボールを使ったり、またどこに

転がるかわからないボールを使ったりと、遊びに近いプログラムをすると、子どもたちの食いつきがすごく良かったりします。このほかには、新聞紙を使ったプログラムも「遊び」というテーマに近いなと思いました。丸めて棒になったり、ボールになったり、そういうのを今日の話聞いて思い出しました。

中塚：他の皆さんからもコメントをいただきたいところなのですが、時間も迫ってきました。こちらでまとめをしたのちに、各パネラーから一言ずつコメントをいただいて締めたいと思います。

最初にも少し触れましたが、私は高校の教員として長年定点観測を続けています。ここ数年、高校生たちの「遊び」が下手になってきたなと感じており、コロナ禍で「遊び」の場そのものが失われたのをとても気の毒に思います。けどこれはコロナで始まったことではなく、長い年月をかけて子ども社会からサンマ（時間・空間・仲間）が失われ、自然な「群れ遊び」の経験が欠如していることが背景にあると思います。今日の皆さんのお話からもいろいろと気づきを得ました。

シンポジウムを主催するサロン 2002 の PR にもなりますが、今年度策定した「行動規範」について話させてください。サロン 2002 と名乗って 25 年も活動しています。長い年月やっていると、最初か

スポーツ/アートはそもそも“遊び” “遊び心”を取り戻せ！

本気の“遊び”が
人を育て
社会を育てる

「もっと」「ちゃんと」遊ぶために...
＜サンマ＞
(時間・空間・仲間)



らいる人にとっては居心地の良い集団ですが、新しいメンバーにとって居心地がよいかどうかはわかりません。さまざまな立場の人が集まって、サロン 2002 で「ちゃんと遊ぶ」ために策定したのが「サロン 2002 行動規範」です。「ちゃんと遊ぶためのリスペクト宣言」としてしています。サンマのうちの「仲間」の要素ですね。仲間とともに語り合い、行動するための「心がまえ」として、これからも大事にしていきたいと考えます。

本日がお披露目の場です。近日中に、2023 年度の新規ファミリーを募集しますので、私たちとともに「もっと遊ぼう！」と考えてくださった方、ぜひ入会をご検討ください。

サロン 2002 行動規範

— 「ちゃんと遊ぶ」ためのリスペクト宣言—

「もっと遊ぶ」ためのリスペクト宣言

1997 年度にサロン 2002 が生まれて 25 年、2014 年度の法人化から 8 年が経過しました。私たちは「スポーツを通しての“ゆたかなくらしづくり”」を“志”に掲げていますが、スポーツ界も“ゆたかなくらし”のあり方も、とらえ方や取り巻く状況は大きく変化しています。とくにコロナ禍でその変化は加速しました。

その中で、改めて思います。“志”の実現に向けてもっとも大事なのは、「ちゃんと遊ぶ」ための仲間同士の心がまえだということ。

ここにサロン 2002 の行動規範を「ちゃんと遊ぶ」ためのリスペクト宣言」として示します。

“志”に賛同する仲間とともに語り合い、行動する、“Give and Take”の第一歩として遵守してください。安心して参加し、自由に発言できるファミリーを築き、“志”の実現を目指します。

1. 多様性の重視と尊重—「安心して発言できる場をつくります」

私たちは、すべての人を個人として尊重し、多様性を重視します。性別、年齢、職業、国籍、人種、思想、信条、宗教、社会的地位または門地、障がいの有無等を理由とする差別や人権侵害を認めません。

そしてあらゆる場面において人権を尊重し、自らが差別や人権侵害に関与しないよう努め、持続可能な社会の発展に貢献します。

2. ハラスメントの禁止—「相手の立場に立って考え、行動します」

私たちは、あらゆる差別やハラスメント行為を許容せず、そのような行為に繋がる事象を防止するために不断に取り組んでいきます。

3. コンプライアンスの重視—「ルールとマナーを守ります」

私たちは、基本的人権を擁護し、ルールとマナーを守り、社会の一員としてコンプライアンスを遵守した事業活動を行います。

4. 表現の自由とプライバシーの保護—「リアルとオンラインをともに大切にします」

私たちは、文字や音声、通信やインターネット、ソーシャルメディア上でのコミュニケーションでの表現の自由とプライバシー保護についても認識し、その侵害がないよう最大の注意を払います。

仲間とともに語り合い、行動するための「心がまえ」です

中塚：それでは最後にパネラーの方から一言ずつお願いします。

土谷：今日は長いプレゼンテーションにお付き合いいただき、ありがとうございました。自分としても活動をまとめる良い機会になりました。サロン 2002 は、ジャンルが違う人たちが同じ場所に集まって会話できる良い集まりだなと感じています。さらなるディスカッションは懇親会に期待しつつ、椎名さんにマイクをパスしたいと思います。

椎名：いただいたコメントも大変興味深く伺いました。「遊ぶ」という言葉が面白いものだなとあらためて思いました。少し前にチームメンバーとも「play」について会話する機会があったところでした。子どもは工夫するところが面白い部分で、遊びというのが社会的成長をする上でとても大事なものだなと思っています。土谷さんの話にもあったルールが変わっていくという部分も興味深く聞きました。

三好：今日はありがとうございました。今日のシンポ

ジウムで皆さんの話を聞いて、あらためて思い出し、話したくなかったことがあります。Dungeons of KIITO ができる前の企画段階で、アシックスのみなさんと話していく中で、スポーツが苦手で嫌いだったという自分の幼い頃の経験を話して、それを受けてスポーツを楽しく捉えられるようなものを作りたいねという会話をしました。そういった中で土谷さんとの活動につながった経緯があります。

最後に宣伝になりますが、Dungeons of KIITO の一般公開を予約制で募集しているのでぜひ来ていただけたらと思っています。

中塚：Dungeons of KIITO は来週（1月22日）に最終のワークショップ、再来週（1月29日）が一般公開となります。今日のシンポジウムをきっかけとして「遊び」の議論を深めていければと思います。

会場でご参加の皆さんだけでなく、YouTube で視聴されている皆さんもありがとうございました。

これで今日のシンポジウムをお開きにしたいと思います。



NPO 法人サロン2002 公開シンポジウム

Dungeons of KIITO のワークショップの様子

もっと遊ぼう！

～スポーツとアートができること～

2023年

1月15日(日)

開催時間 14:30 - 17:00

受付開始 14:00

※YoutubeLiveでもご視聴いただけます。

参加費

無料

パネラー

三好 天都 (KIITO 企画事業部スタッフ)

椎名 一平 (株式会社アシックス、キッズプロダクト部)

土谷 享 (美術家、KOSUGE1-16)

司会

中塚 義実 (NPOサロン2002理事長、筑波大学附属高校教諭)

参加申込

右下 QR コードまたはサロン 2002 サイトからお申し込みください。

www.salon2002.net



お問い合わせ

サロン2002 担当: 春日、土谷

e-mail: salon2002.info@gmail.com

会場

デザイン・クリエイティブセンター神戸、KIITO 300

兵庫県神戸市中央区小野浜町1-4 デザイン・クリエイティブセンター神戸 新館 3階
(最寄り駅: 各線三ノ宮駅より徒歩20分)

アクセスマップ URL <https://kiito.jp/access/>

スポーツや文化活動を通して”ゆたかなくらしづくり”を目指す NPO法人サロン 2002 によるシンポジウムです。スポーツ本来の遊び心が失われつつ在るのではないかという問題提起から、KIITO やアシックス キッズプロダクト部の活動プレゼンテーション、そして KIITO + アシックス + KOSUGE1-16 による開催中の子ども向けワークショップ「Dungeons of KIITO～つくりようモンスターたちの大運動会～」の中間報告をベースに議論を広げていきます。誰もがもっと遊べるようにスポーツとアートができることを考えましょう。



主催: 特定非営利活動法人サロン 2002
協力: デザイン・クリエイティブセンター神戸
合同会社 CHEZA

後援: 特定非営利活動法人神戸アスリートタウンクラブ
特定非営利活動法人阪神ユナイテッド

子ども社会における“サンマ（時間・空間・仲間）」の喪失”と“群れ遊びの減少”を背景に、学校体育の教材に「体ほぐし」が導入され、四半世紀が経過しようとしています。子どもの成長に“遊び”が不可欠ということは、多くの識者が語るところです。インターネットやスマートフォンが浸透し、“ゆたかなくらし”のあり方も多様化していますが、ヒトとしての原点は変わらないはず。“いのち”の大切さと“遊び心”の重要性を、コロナ禍で改めて感じ、考えています。

このシンポジウムでは、KIITO、アシックス、KOSUGE1-16の取り組みを紹介しながら、「スポーツとアートができること」を皆さんと共に考えます。「もっと遊ぼう！」

特定非営利活動法人サロン 2002
理事長 中塚義実

特定非営利活動法人サロン2002とは

特定非営利活動法人サロン 2002 は、スポーツを通しての“ゆたかなくらしづくり”を“志”とするNPOです。

このNPOが運営するサロン 2002 ファミリーは、全国各地にいる約100名の“同志”です。学校関係者、スポーツの指導者・研究者、メディアとして関わる人、クラブ運営に携わる人、フットサルや草サッカーなど生涯スポーツのプレーヤー、サポーターやボランティア、スポーツ行政に携わる自治体関係者、競技団体関係者、医者や弁護士、アーティストなど多種多様です。さまざまな角度からスポーツをはじめとする“遊び”に携わり、“志”の実現を目指して活動する人で構成されるネットワークです。

NPO サロン 2002 の主たる活動は、1997年度よりほぼ毎月行われる月例サロンの開催と、その内容を軸とするホームページの運営です。2020年度から月例サロンはすべてオンライン開催となりましたが、徐々に対面との併用を志向しています。今年度のメインテーマは「ユースリーグ」と「スポーツとアート」。いずれも＜徹底的に遊ぶとはどういうことか＞が中心的なテーマです。

公開シンポジウムは2001年度よりほぼ毎年行われ、人と情報の行き交う場として定着しています。

<サロン2002公開シンポジウム>

- 2001年度…FIFAコッフェーレ・レゾンスズカップ 総括
- 2002年度…FIFAワールドカップ総括
- 2003年度…地域で育てるこれからのスポーツ環境
- 2004年度…totoを活かそう!
- 2005年度…クラマーさん、ありがとう!
- 2006年度…2006年ドイツで感じたこと
- 2007年度…サッカー観戦を楽しもう!-スタジアム編
- 2008年度…地域からみたJリーグ百年構想
- 2009年度…2019年ラグビーワールドカップを語ろう!
- 2010年度…育成期のサッカーを語ろう!
- 2011年度…高校サッカー90年史を語ろう!
- 2012年度…U-18フットサルを語ろう!
- 2013年度…スポーツクラブの法人化を語ろう!
- 2015年度…スポーツで“ゆたかなくらし”を!
- 2016年度…日本サッカーのルーツを語ろう!
- 2017年度…Before2002,After2020-サロン20周年記念
- 2018年度…部活動を語ろう!
- 2019年度…ラグビーワールドカップ2019を語ろう!
- 2020年度…「With/Afterコロナ」の時代に向けて
- 2021年度…①安心・安全なサッカーを目指して
②JFA100周年 2021年の総括と展望
- 2022年度…①温泉街をスポーツで盛り上げよう! @千曲
②もっと遊ぼう! ~スポーツとアートができること@神戸



詳細はサロン
2002 ホームページを
御覧ください。
<https://www.salon2002.net>