



(案)

おにクルに集合！
アートカフェをつくろう！
第3回 実施報告書

2025.1.30

茨木市

サントリーパブリシティサービス

目次

実施概要 P.3

スケジュール P.4

全体パート P.5

グループパート P.6

アンケート結果 P.8

記録画像 P.9

実施概要

1.日時

令和7年1月25日(土)14:00-16:00

2.場所

おにクルゴウダホールホワイエ(4F)

3.参加者

15名(参加者全20名中5名欠席)

4.運営

主催:茨木市

企画・運営:SPS

5.第3回の目標

- ①「どんな場にしたいか」キーワード決定
- ② 絵本作り、アートカフェ作りを楽しむ

スケジュール

時間	項目	詳細	備考
14:02	イントロダクション	<ul style="list-style-type: none"> ・1回目、2回目のおさらい ・ゴールの共有 ・全体スケジュール <p>*大阪アーツカウンシル宮崎様を紹介</p>	SPS榛葉
1:15	全体パート	<p>「アートカフェをどういう場にしていきたい？」</p> <p>大事にしたいキーワードの策定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループ⇒全体 	SPS樋熊
14:55	絵本作りの共有	絵本を作るうえで大切にしていること	参加者よんよんさん
15:05	チームパート	<ul style="list-style-type: none"> ・やることの説明 ・Slackの使い方 ・各チームのリーダーを決める ・各チームでワーク 	SPS樋熊 ・企画部(榛葉) ・デザイン部(山下) ・ブランディング部(大泉) ・イベント部(青木)
15:55	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・各リーダーより進捗報告 ・アンケート ・次回の確認 <p>・チームごとに延長ワーク</p>	SPS榛葉
16:35		片付け、原状復帰	
16:50		完全退出	

全体パート

1.ファシリテーター

SPS 樋熊真友子

2.キーワード決め

「アートカフェをどんな場にしたいか？」

3.進行

- ・ 各自考えた1ワードをカードに記入
- ・ カードを手に持ちお互いに交換してカードをシャッフル
- ・ ファシリテーターの合図でペアになり、どちらが良いかペアでジャッジメント(2人の持ち点は7点)
- ・ 「カードシャッフル」と「ペアジャッジ」を5回繰り返す
- ・ 上位ランキングから全員セッション

[候補ワードの獲得点数]

No.	キーワード	点数
1	やってみよう。	27
2	日常の中の非日常	25
3	自由なテンポで	24
4	シェア	24
5	まざりあう	24
6	興味わくわく	20
7	仲間が増える	20
8	気軽にアートにしたしめる	20
9	自由/解放	19
10	ワクワクな場所	18
11	和み	17
12	自由	17
13	おかえりただいま	16
14	祝祭	15
15	対等	13
16	アートを通じた交流	11
17	カッコいい	10
18	ひとりじゃない	10
19	いやし	8
20	自分の売り(得意)で活躍できる	7

選ばれたキーワード

「やってみよう。」 「まざりあう」 「自由なテンポで」

語順

案1: やってみよう。自由なテンポで まざりあう

案2: まざりあう 自由なテンポで やってみよう。

⇒1/25では案2つから決定に至らず。2つの案をどうするかは次回持ち越し

グループパート

■企画部

◎ほのぴー、スギマサ、オオマエ(欠席)、まいまい(欠席)

- ・ 企画部はもともと6名だったが、2名欠席、2名ブランディング部に移動の結果、2名となり、市の秋本さんにも入っていただき検討した。ブランディング部に移動したみかんさんが考えてくれたストーリー案をもとにアイディアを固めていった。
- ・ 登場人物とストーリー案の大枠が決定。
- ・ 今後は欠席者の方の同意やアイディアを追加し、4回目の前までに内容を固めて、他の部に周知する予定。

【ストーリー案】

無題のアート作品(主人公)が、作家やお客さん、アートカフェの人たちの話し合いを通じて、自分自身や自分の輝ける場所を見つける物語。

- ①ポツンという主人公とそれを取り巻くアート作品たち
 - ②主人公の性格が分かるシーン
 - ③他の作品たちが主人公に声をかける
 - ④お客さんがきて、主人公について話し合う
 - ⑤作家「分かるひとにだけ分かれば良い」お客さん「これは何を表現している？」
主人公やアートに対する捉え方の違いがでてくる
 - ⑥アートカフェの人が登場。「色んな考え方があってもよい、話し合ってみませんか」と提案する
 - ⑦主人公がひとこと(セリフ部分は空白)
 - ⑧主人公が輝く場所を見つけた
- ※最終的に、主人公はアートカフェの参加者がデザインする
※⑦の主人公の空白のセリフも参加者が埋める

■デザイン部

◎よんよん、宮北さん、まつこ、なっちゃん、まめ

- ・ 5名全員参加のもとアイデア出し。
- ・ 次回、色々な素材、イラスト、切り抜きなどパーツを持ち寄り、配置を決めて写真撮影やスキャンする。調整編集はソフトで行う。
- ・ 配布物の形態は、ポストカードや二つ折りのカード(冊子にこだわらない)で、全編はQRコードをつけてネット上で見られても良いのではないかな。
- ・ 読む人が参加できるページを作る。(貼り付け、差し込み、マグネット、マジックテープ等)
- ・ コーディネーター役には、コラージュの中でも目印の帽子をつけたい。宮北さんが作る。
- ・ 次回までに、各自パーツ(アート作品、人やモノ)を作成する。背景写真を用意する。コーディネーター用の帽子(アンテナ付き)を作成して、ブランディング部にも共有する。

グループパート

■ブランディング部

◎サリー、みかん、より(欠席)、愛(欠席)






- ・ 欠席等により、当初ブランディング部を第一希望としていた参加者がいなくなってしまったため、第二希望にブランディングをあげていたサリーさんとみかんさんに急遽グループの移動をお願いし、引き受けていただいた。(みかんさんが考えてきた企画部のストーリー案は企画部メンバーに引継ぎ)
- ・ チーム内のコンセンサスを当日中に取り切れないため、他の部の動きをみて決めることとし、アイデア出しやイラスト案出しを行った。
- ・ テーマカラー案、イメージキャラクター(ロゴ)案、活動の名称・メンバー名称案、活動の周知方法案を検討中。
- ・ アートカフェが何なのかを知ってもらうためにNOTEも拡散したい。拡散方法として、QRコードだけを表示して配布する案を検討中。おにクル等での配布やサインージへの表示ができないか。(茨木市様に相談)
例)QRを読むと問いが出てくる「例)あなたにとっての芸術って？」
⇒リンク先のNOTE記事に3/8の予告が出てくる

■イベント部

◎ツネおにいさん、わかな、オザキさん、カルシファー、ちえさん、ましゅーさん、ひこちゃん(欠席)

- ・ ミュージシャンのツネおにいさんの音楽を付ける予定。曲の雰囲気をつかむために、企画部のストーリーを4回目までに決めてもらい考える。
- ・ 本の中身が決まっていない中ではあるが、何かやれそう、という感触がつかめた。みんなで一緒にやりたいという考えのもとアイデア出しを行った。
- ・ 「コンセプトを伝えるために何が出来るか？」を軸に内容を検討。「本を伝える」、「ワークショップのようなことをやる」、「市内のアートスポットを伝える」を並列で考える。それぞれの役割分担を決め、各々もう少し詳しく考えてくる。
- ・ 別途、イベント部の可能な人でZoom打合せをするかもしれない。
- ・ 本番(3/8)前におにクルで音合わせと歌合せができないか、検討中。

アンケート結果

項 目	n=15(人)				回答割合
	非常に思う	まあまあ思う	少し思う	特に変わらない	
1. 文化芸術活動に対して、関わりたい気持ちが高まりましたか？	8	7	0	0	<div> <div>■ 非常に思う</div> <div>■ まあまあ思う</div> <div>■ 少し思う</div> <div>■ 特に変わらない</div> </div> 
2. 新しい出会いやつながりを感じることはできましたか？	8	4	3	0	
3. 地域社会に貢献したい意識は高まりましたか？	7	7	1	0	
4. 新しいことへの好奇心や新しいアイデアを得ることはできましたか？	10	3	2	0	
5. 家族や友人など周りの人にこの活動を広めたいと思いますか？	4	9	2	0	

今回の活動を通して感じたこと、ご意見、日程について何かありましたらご記入ください。

- 参加者の皆さんのアイデアが素晴らしいと思いました
- 思いの外、日程がタイトですが、スタッフの方々がなんとかして、アートカフェを作るように打ち合わせされ進行してくださっていることに感謝いたします。知らない方と話し合って何かが作られ面白く嬉しいです。
- 進め方が強引だと感じました。
- 今回は他の人達との交流が活発になり、今までよりも良かったと感じました。進める先も少し見えて来て、ホッとしました。ありがとうございます。ただやはり、企画・デザイン等各部門同時スタートは厳しいなと思います。内容のすり合わせにも、スケジュール的にも大変かなと。

記録画像

