

Cha!Cha!Cha!

vol.
17
take free



編集後記

ふうちゃん(新中3)

関わって3号目になりますが、とにかくすごい！今回は何とんでも取材が楽しかった！初めての外部取材だったので緊張したけど上手く聞き出せた気がする！それに、デザインがはんなばない。語彙力消滅するくらいすごいデザインをありがとう！

ようこ(新中3)

私がb-labに行くきっかけとなったフリベ。今回その制作に携われて嬉しかったです。文書の作成は何かと苦戦しましたが、色々な人の協力を経て無事完成できました。b-labの魅力、みんなに伝われ〜！！

ひびき(新高2)

制作の一部に関わらせて頂いたことで、「フリベって本当に沢山の人の力でできているんだな」と改めて感じました。素敵な内容の中にお邪魔できているのが光栄です！

おねがい

新型コロナウイルス感染拡大防止のため、
来館時は必ずマスクを着用してください。
その他の利用条件は、社会状況によって
異なる可能性があります。
b-lab 公式ホームページでチェックしてね！

各種 SNS の ID はこちら↓



「文京区青少年プラザ b-lab」

公式ホームページ <http://b-lab.tokyo/>

文京区青少年プラザ b-lab(ビーラボ)



文京区在住、在学、在勤の中高生世代向けの施設です(小学生は、利用できません)

開館時間 9:00 ~ 21:00(中学生の利用は 20:00 まで) 休館日 12/29 ~ 1/3、保守点検日 年1回程度

〒113-0034 東京都文京区湯島4丁目7番10号 お問い合わせ 03-5800-2731

※社会状況により、開館時間や利用ルールに変更あり

WE ARE BUNKYO LABORATORY

ビーラボは、好きなことができる場所。

一人ひとりが好きなことを持ち寄ると、

思いがけない 化学反応 が起きる。

ひとりではできなかったことができたり、

興味のなかった世界に踏みこんだり、

もしかしたら、

社会に 新しい価値を 生むことだって

できるかもしれない。

ビーラボは、実験室 でもある。

君は、何を試したい？

P3-4 施設紹介
P5-6 貸し出し品紹介
P7-8 イベント紹介
P9-10 SCRAPに開いてみた！
P11-12 b-labで音楽すること
P13-14 編集後記スペシャル版



館内MAP

3F



軽運動室

現在1台につき2名、全6名まで利用可。
ラケットとボールの貸し出しもあり。



研修室

談話スペースでも勉強できるけど、静かに集中したい人にオススメ。毎日Instagramでその日利用できる時間帯を発信中。



談話スペース

友達と話したり、ゲームをしたり、本やマンガを読んだり、パソコンやタブレットを使ったり、勉強したりと、自由に過ごせる。



プレイヤーード

天気がいい日はここで気分転換。ドッチビーなどの運動や勉強の息抜きに日光浴なども、様々な使い方ができるよ。



スタジオ

無料で利用が可能。現在Aスタジオは4名まで、Bスタジオは1名で利用可。ギターやベース、ピアノ、ドラムは貸し出しも。



ホール

ダンスの練習や、ドッチビー、ビーチボールバレー、モルック、ポッチャなどの軽い運動、劇の練習などにも使える。

1F

特集!

クリエイティブスペース

STEP_03



じっくり時間をかけてレーザーで焼き、ついに完成!

STEP_02



木版やコルクボードを中に設置したらスタート

STEP_01



印刷したい画像を編集して、専用のソフトに取り込む



できあがったものに、色味や艶を出したら完成



プリンターにデータを読み、糊で樹脂を崩れないように固定



専用のソフトを使って、作成したいものをモデリング



レーザーカッター



3Dプリンター

談話スペースには自由にもものづくりができるコーナーがある。最近、ここにレーザーカッターと3Dプリンターが加わった。それぞれの制作の流れを簡単に紹介するので、興味が湧いた人はぜひ制作してみたい。そのほか月1回ほど、アート系イベントを開催しているの、こちらも要チェックだ。

施設内を大紹介

“b-labってこんなところ!”



ABOUT

やりたいことが実現できる場所

ゲームに楽器演奏、ダンス、勉強、おしゃべり、読書と、学年を越えた交流が広がっていく。そこに大学生や大人も交えて盛り上がるうちに、初めて来た中高生も気が付けば仲間入り。「次、何やろっか?」から「これ、やりたい」と企画を立ち上げ、自分の枠を広げる中高生も。そんな、遊びも挑戦も自由にできるのがb-labだ。



▲企画を実行してきた中高生達は、プレゼンテーションを通して、楽しかったことや大変だったことを振り返り、その学びを発表することもある。



▶賑やかな館内的一方、落ち着いて勉強ができる研修室もある。息抜きに卓球をするもよし、自分のリズムに合わせて活動できるのが魅力。



※撮影時のみマスクを外しています。

お宝めボードゲーム3選

全60種類以上！



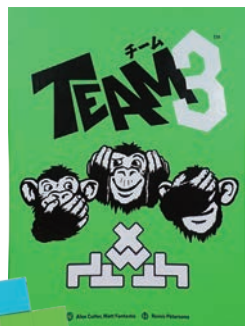
ヒットマン

どんなゲーム？

1人が読み札を取り、吹き出しに入りそうな台詞を考えて読みます(恥じらいを捨てるのがコツ!)。他のプレイヤーは読み手と同じカードを当てます。正解すればポイントをゲット!読み札が無くなるまで続け、ポイントが最も高い人の勝利です!このゲームはみんなの想像力が鍵。キャラになりきること、初めてプレイした私でも盛り上がる事ができました。みんなも是非やってみてね!

Point

- ✓ みんなの台詞に笑える
- ✓ 初対面の人とも盛り上げられる
- ✓ 絵柄が絶妙でかわいい



TEAM 3

どんなゲーム？

3人組のチームを結成し、設計図に示された形をブロックを使って作り上げるゲームです。言葉が使えない「設計士」、耳が使えない「現場監督」、目が使えない「建設士」に分かれ、ブロックを組み立てます。正直かなり難しく、私が初めてプレイした時は条件を緩めていました。チームワークが鍵です。みんなで協力して、全設計図攻略を目指しましょう!

Point

- ✓ 難易度別など遊び方が様々
- ✓ 3人のチームワークが鍵
- ✓ ブロックがかわいい



犯人は踊る

どんなゲーム？

みんなで事件の犯人を探していくゲームです。第一発見者が事件を説明してゲームスタート。順番に時計回りでカードを捨て、書かれたアクションを行います。最終的に犯人を見つけるか、犯人が逃げ切るかで勝敗が決まります。何が起こるかわからないハラハラ感があって、とっても面白いゲームです。1度プレイしたらあなたもハマること間違いなし!

Point

- ✓ 誰でもサクッとプレイできる
- ✓ 簡単な騙し合いが面白い
- ✓ 絵柄が全部違って可愛い

b-lab でできること、たくさん!

貸し出し品紹介



ビラボにはパソコンをはじめ、借りられるものが多い。最近入ったのは「早稲田式クイズ早押し機」。クイズイベントはもちろん、友達とテスト勉強をクイズにして競うなんて使い方も。ぜひ試してみよう。



画材を使って創作しよう



鈴入りボール



「スマブラ SP」を通して、初対面の人とも一緒に大盛り上がり。

人気のニンテンドースイッチ。貸出は昨年からは、ビラボが誇るの、使い方のルールを中高生が話し合ってたってこと。みんなが気持ちよく楽しめるようにと考えられたルールだ。現在あるゲームは7タイトル。1番人気の「スマブラ SP」や「マリオカート」の他、みんなで楽しめるパーティーゲームも、導入してほしいタイトルがあったら、スタッフに相談してみよう。ビラボの楽しみ方は無限大。みんなでつくろう!

他にも遊べるものはいろいろ。体を動かしたければ、受付で卓球道具を借りて軽運動室へ。ボードゲームは60種類以上ある。友達と一緒に来ても、1人で来ても、館内にいる人で遊びの輪が広がるのがビラボのいいところだ。



ライター講座

文章を読む、書くのが好きな人はもちろん、苦手な人も楽しめるイベント。
【元雑誌編集記者・現児童書作家】のありさん、
【元新聞記者・現ライター】のよこしんが、それぞれの経験を生かしながら、文章の読み方・書き方について話し、みんなで文章の校正やビラポの紹介文を書くワークをしました。



誰に向けた文か意識して

カタリ場



ビラポスタッフが、「どんな中高生時代だったか?」「なぜ今ビラポにいるのか?」など、普段あまり聞かぬことのできる想いを語ります。
中高生自身が、進路選択やこれからの人生について、少し考えるきっかけになってくれたら嬉しいなという思いで、月に1度実施しています。

※撮影時のみマスクを外しています

イベント紹介

b-lab2で開催しているイベントもいくつかご紹介!! 気になるイベントはあなかな?

クイズ部



クイズ大好きスタッフふーちゃんが主催しているクイズイベント。昨年度からあの有名な「早稲田式クイズ早押し機」も導入されたので、より本格的なクイズが楽しめます!
早押し機は貸し出しも実施中。初心者も大歓迎! みんなで楽しもう!

問題!
競争などは一気に何人もの相手と戦えるような、ある分野を...

この系は、私のものたり!



演劇ワークショップ

演劇の勉強をしている大学生スタッフが中心となって、ビラポのホールで「蜘蛛の糸」を上演するワークショップを開催。演出や照明、音響も自分たちでやりました!



Book Club

本にまつわるイベント。オススメのマンガのPOPを作ったり、読書会をしたりと、様々な角度から本に親しんでいます。毎月1回開催。



b-sports

運動が得意な人も苦手な人も一緒に楽しめるスポーツイベント。バレーボールやモルックなど、いろいろなスポーツをやるよ。毎月1回開催。



マナビ場

中高生もスタッフもみんなと一緒に時間を共有して「学ぶ」イベント。ちょっと息抜きも入れて勉強しよう。毎週1回、談話スペースで開催。



クリエイターズ.lab

動画、写真、工作、お絵描きなど、みんなの「好き」を探究する創作イベント。昨年度はみんなでCMを制作しました。月数回程度開催。

■SCRAPとは？

2008年、株式会社SCRAPを設立。遊園地やスタジアムを貸し切ってリアル脱出ゲームを作ったり、本やアプリ、TV番組にも謎をしかけ、企業の謎解きプロモーション企画をお手伝いしているうちに、すっかり謎イベントの制作会社として世間に認知されてしまった京都出身のフリーペーパー制作会社（しかもフリーペーパーは絶賛休刊中）。勢いに乗ってファンクラブ「少年探偵SCRAP団」も結成。テレビ局・レコード会社などともコラボレーションを行い、常に新しいエンターテインメントを生み出し続けています。



リアル脱出ゲームをつくるお仕事 SCRAPに聞いてみた！

中高生ふうちゃんとスタッフふーちゃんのふうふーコンビで、株式会社SCRAPの西澤匠さんにインタビューしました。
エンターテインメントの仕事に興味がある人は、進路のヒントになるかも。

SCRAPはふうふう会社？

ぼくたちの会社は謎解きをつくる会社と
思われがちなんですけど、どちらかというと、
人を動かす、「モチベーション コントロー
ル」が得意なチームであると思っていて。
映画などの一方通行のエンタメとちがって、
謎解きは目の前のお客さんが動いて完成す
るものなので、人にどんなことを指示した
ら思い描いた通りにいくんだらう、どうし
たら喜んでくれるんだらう、ということに
向き合っています。

おそらくSCRAPが謎解き業界で一番大き
い会社だと思うのですが、その理由は謎解
き好きなやつが半分以下なことだと思っ
てます。他のところは謎解きが好きな人が
制作するので、謎解き好きのための謎解き
コンテンツになってしまっている気がして。
我々は体験、物語をつくらうとしてやって
いるので、謎解きがそれほど得意じゃない
人も遊びに来やすいと思ってます。

謎解きの着想はどこから？

基本的に謎解きをつくっているという感
覚はなく、映画やゲームの主人公になっ
たような体験を提供しています。爆弾のコー
ドを切るとか画面越しでは見たことあるけ
ど、実際にはできないようなこと。どうい
う体験がしたいか、どんな物語の中に入り
たいか、というのを考えています。

それから、どういうアクションがその物
語に合うのかを考える。例えば、爆弾なの
に漢字パズルが出てきたら、おかしい。爆
弾のコードは線だから迷路が相性良さそう

そこから8年ぐらいSCRAPで制作をしてい
ます。

ぼくはお客さんにイベントを提供して、
おもしろかったらその対価としてお金をも
らうっていうシンプルなビジネスが好き。
広告の仕事はお客さんのものに届ける前に、
クライアントの企業を喜ばせるものを作ら
ないとならない。それが、ぼくはしつくり
こなかった。まっすぐお客さんを喜ばせる
イベントづくりのほうが、自分には合っ
ていると思ったんです。

中高生や大学生の時にやっていたイベ ントは？

記憶で一番古いのは小学生の時、児童運
営委員として企画したもの。全校生徒でお
にごっこしたらおもしろそうだなって思っ
て、昼休みに全校生徒をグラウンドに集め
て、赤白帽をかぶって手つなぎおにをするっ
ていうのをやりました。

中高は生徒会長としてイベントを企画し
ました。ハロウィンの日に校舎にお菓子を
かくすとか、日本文化の日は学校で縁日を
開催するとか。学食の担当者に交渉して、
その日のメニューをたこ焼きや、やきそば
にしてみました。

大学では趣味でイベントをやっていました。
コアラのマーチ365種類を揃えるには何箱買
えばいいかっていう検証とか、ピラ配りと
か。学生が下を向いて歩いているのが嫌だっ
たので、楽しくしたくて。配る内容は決め
てなかったの、「今日のお昼ごはん一緒に
食べませんか」と書いて配ったり、テスト

だな、というように考えていきます。アク
ションの内容は日常生活のあらゆるものが
ヒントになる。会社から東急ハンズが近い
ので、時々ハンズに行つて使えそうなもの
を探すこともあります。あとは印刷会社の
人が持つてくる特殊技術がヒントになる
とか。

どういうことに配慮して謎解きを作っ てる？

どこがおもしろいのかを常に考えること。
謎が成立することに集中しすぎちゃうと、
完成したけどおもしろくないってことがあ
る。自分は答えを知っちゃって、100%
客観的には見ることができないから、解い
ていておもしろいのか、難易度はどうかを
計るためにいろいろな人に解いてもらって
改善しています。

仕事のやりがい、苦労する部分は？

コンテンツチームは時間制ではなく成果
制。一年間でどれだけの企画を出して、ど
れだけ実施できたかってことで評価が決ま
る。うちの会社では、めっ切までに出したもの
が今の自分の実力だよっていう考え方をす
る。まあ、アイデアを出すための方程式が
あるのでめちゃくちゃ困ってたっていうのは
ないけど、インプットは必要。日常の中で
出会ったすべてがアイデアにつながるので、
プライベートと仕事の境界線がない。そこ
を嫌だなんて思う人はつらいと思うけど、
ぼくは楽しくやっています。

私自身謎解きが大好きでよく解きに行くの
で自分が何気なく解いていた謎の作り方を
知れたのは学びになったし、ピラポで謎
解きのイベントを開催することもあるの
が参考にしたと思います！

中高生スタッフ ふうちゃん
謎解きイベントを企画開催

スタッフ ふーちゃん
b-lab クイズ部を主催。

株式会社 SCRAP
コンテンツディレクター
西澤匠さん



b-labで音楽すること

左から、だっち (Ba.)・末岡 (Vo.)・中村 (Key.&Drs.)・樋口 (Key.&Drs.)

「ひとりでは味わえない達成感がある」

らったんだよね。

(中村) よこしんさんから「絶対出てよ」って圧もすごかった(笑)

(よこしん) ごめんごめん(笑)。結成して1か月で初ライブになったわけだけど、終えてみてどうだった？

(中村) 末岡さんが12月19日まで模試の勉強だったんで、1週間前まで練習できなかったのが大変だった(笑)。でもとにかく楽しかったよね。

(だっち) 楽しかった。もうちょっとできたかもって悔しさはあるけど。

(樋口) 朗読のとき、良かったよ！

(末岡) 本番は緊張しすぎて、おなか痛くて歌詞も飛んじゃったから、次は



b-lab の音楽スタジオは
外部のスタジオ並みの設備がありながら、完全無料。
今回は、「b-lab 冬フェス 2021」でライブも披露してくれた
高校生のバンド「雨とコココーラ」の
4人にインタビューを敢行したぞ。



(聞き手) よこしん

(よこしん) まず、みんながビラボを利用するようになったきっかけは？

(だっち) 中学で存在は知ってたけど、委員会が会議に使うような場所かと思ってた。実際に来たのは、高1になってから、「みんなで勉強しよう」って同級生を誘ったのが最初かな。

(中村) 僕が初めて来たのは中3。バンド練習しようと思って、高校になってからは友達と遊ぶときにも来るようになった。ファミレスもカラオケもお金がかかるけど、ここは無料だから。

(樋口) 私は中1のときに来ました。吹奏楽部の練習でホールを使って。こんなところあるんだ、と思って。高1になったらバンドでドラムも始めたから、個人練習でもよく来てた。

(末岡) 私も中1で、陸上部のたこバで来た(笑)。あと、研修室が最高なんで、よく使ってます。定期園内だったら毎日来てると思う。

(樋口) わたしも友達とお好み焼きパーティーやっただけ。バレンタインのお菓子作ったこともある。

(中村) 家の隣にビラボあればいいのになって思う。自由度高くて居心地良いから、実家のような安心感があるよね。ヨギボーもあるし(笑)

(よこしん) バンド名「雨とコココーラ」の由来は？

(中村) 「雨とカプチーノ」というヨルシカの曲が元ネタ。井伏鱒二とか正岡子規から引用もあって、日本語の良さを再認識できる文学的な曲で、たまたまバンド名考えてたとき、雨降ってし、手にはコーラ持ってたし、「語呂良いじゃん」ってことで決まりました(笑)

面白い。

(だっち) スタジオで合わせた瞬間に、ぐわーっと鳥肌立つような感じ。

(樋口) ピアノを習っていた時は、ずーっと独奏だったけど、他の音と組み合わせると曲を完成させる感じが、音がしつかりはまるような感じがあって。メンバーと切磋琢磨してきたからこそ、ひとりでは味わえない達成感がある。

(よこしん) 最後に、今後の目標は？

(末岡) ヨルシカ全曲制覇かな！

(だっち) 今50曲くらいあるのかな。

(中村) 高校を卒業してもこうして集まって、ずっと続けたいよね。

(樋口) ビラボはもう使えなくなるけど(笑)。



Cha!Cha!Cha!編集後記 スペシャル版

フリーペーパー『Cha! Cha! Cha!』（以下フリペ）の14～17号を、
中高生と一緒に作ってきたb-lab スタッフのかじくん、ありさん、大学生インターンのおぐ。
今回は、そんな「フリベチーム」3人による対談をお届けします（バックナンバーはb-labのHPで）。

Bunkyo teens magazine
中高生の活動を応援するマガジン



「かじくんだけ
ダサいのが残った」



（かじ）14号から関わるようになったけど、
コロナ禍もあって、前任の編集長からオン
ラインで引き継がれたただだから不安
だったな。

（あり）ビラボが閉鎖してた時期だった
から、打ち合わせも取材もオンラインで
やるしかなかった。

（かじ）デザインや編集の経験なんて無
かったから、おぐから「イラレ（デザイ
ンソフト）も使えないやつ」とか思われ
てるんじゃないかと思って怖かった（笑）
（あり）でも最初から指示は的確でしたよ。
（おぐ）「なんだてめえ」って思ったこと
ないから、たぶんの確だったんだと思う。
（かじ）いや、最初はありさんの動きを見
ながら、納期や取材スケジュールの組み

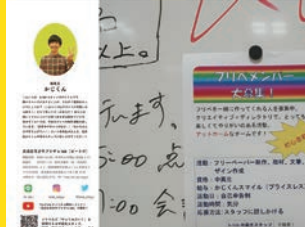


↑14号 ページの端に1つだけ肉球が残っている

「最初は、
おぐが怖かった」



→14号 幻の求人広告



（おぐ）でも、14号といえはなんといっても最後
のページですよな。

（あり）一緒に制作してくれる中高生を探してま
すっていう求人広告。

（おぐ）突った子が欲しいからってわざとダサイ
ページを作ったんだけど、文京区児童青少年課の
方に「意味が伝わらない」って言われて、急遽差
し替えることになった。

（あり）入稿10日前とかだったよな。

（おぐ）私、美容室でうつ描きましたよ。で、結
局違うページに差し替ええただけど、かじくんの
ダサイ写真だけは残ることになった（笑）

（あり）でもあのやり取りで、区はフリペに何を
求めているかが分かってきた。私たちがやりたい
ことを叶えるだけの冊子ではなくて、ビラボが
どういう場所何ができるのかを中高生に伝え
る、「広報誌」であるということ。

（かじ）14号の経験を生かして、ビラボをまだ
知らない中学生をターゲットにしたのが15号。
ゲームを進めていくみたいに、どんどん知って
いってほしいというテーマで。制作にも中学生
が加わったけど、彼女たちが作ったページは、大
人が作ったページよりも圧倒的に中学生から人気
だったのが凄かった。

（あり）元々中学生の来館を増やしたいって目的
だったから、成功ではあるんだけど、なんか敗北
感もあった（笑）。でも、この号は区の方に「100
点満点です」って褒められたんだよね。

（かじ）ガッツポーズしました。やっと手ごたえ
を感じられた。

ありさんの鬼指示の下、
青空を撮る



※撮影時のみマスクを外しています。

（かじ）16号の話をすると、私は卒業生
インタビュのページでグラデーション
加工を頑張りました。色が多くなるか
ら難しいんだけど、内容に合わせて大
人っぽく抑えたのが良かった。その前の
ページもグラデーションだけど、これは
白文字（背景を濃くして文字を白くする
デザイン）を使ったかったから。

（おぐ）白文字は私もやりたかったのに、
かじくん先にやられた。この辺りから、
中高生の写真を掲載するためのルールが
厳しくなってきた。露骨に人が出なく
なってきたよね（笑）

（かじ）笑顔写真はしっかり載せたいん
だけども、そういう話から16号では、ビ
ラボで活動してくれる高校生を増やせる
ようなテキストにしようってことになっ

た。で、「ビラボをつまみ食い」ってテー
マから表紙も考えたんだよね。

（あり）ビラボにあるもので偽物の食
べ物を作って、結局とてもうまくいった
ね。この号はほんとに、全ページ好きだ
なあ。プレイヤードの写真は、「青空だっ
たら絶対映える」と思って、かじくん
にお願いしたんだよね。

（かじ）そしたら梅雨になっちゃって、
じりじり数カ月待つことに。

（あり）しかも午前中の晴れじゃないと
綺麗に青くないから、毎日天気予報を気
にして。大変でしたな（笑）

（かじ）ありさんの鬼指示のおかげで、
良い写真が撮れました。

↑16号 鬼指示の下 撮った写真。

自動保存 文書1

ホーム 挿入 描画 デザイン レイアウト 参照設定 差し込み文書 校閲 表示 Acrobat 操作アシスト

17号は無事完成するのか。
そして、制作担当を振り返って。

（おぐ）17号は、今の時点（1月上旬）で私が担当のページが2枚まっさらなのがヤバイ。
（かじ）今回はデザインが本当に難しい。テーマは「コラージュ」なんだけど、好きな場所に好きなものを置いていいっていうのが大変で。

（おぐ）大変なのは承知で、ただ私がやりたいから、あえてこのテーマにしました。
（あり）SCRAPへの取材が昨日あったんだけど、ふうちゃんの成長が凄い。「自分がやりた
いことをやる」だけじゃなくて、誰に向けて書くのか、という読み手の視点を意識して、実
践してくれている。中高生が成長していくのを見られるのが一番楽しい。

（かじ）私もこの制作作業で、自分自身の人生でこれからやりたいことが見つかった。正解
がない中で、仲間とアイデアをぶつけ合いながらモノを作っていく過程が、とても良い。

（おぐ）私は高校生のときから関わっているけど、16号辺りでやっと、「私は意外と大胆な
デザインも好きなんだな」とか、自分自身の好みを知ることができたかな。なにより、あり
さんみたいに本職で出版に関わっている人と一緒に作業できるのが楽しくて、結局私も出版
系に就職することに決まった。フリペを通して人生が変わってる。

（かじ）3号ぶんくらい作ると、自分のことがよく見えてくるようになるよね。

（あり）成長するポイントは、3号作ること。高1大歓迎！（笑）

（かじ）Cha! Cha! Cha! 制作、是非みんなもやってみてほしいな。

この3人は今号を最後に、フリペ制作を卒業する
ことになりました。次号からはよこしんとザキを
中心に、心機一転がんばるぞ！