

街へ出るアートサイエンス教育

大阪芸術大学 アートサイエンス学科 准教授 木塚 あゆみ

1. 研究背景

近年、社会課題の複雑化と高度化に伴い、大学や専門家の内部に閉じた研究・教育活動のみでは、現実社会の課題に十分に対応することが困難になっている。少子高齢化や地域コミュニティの衰退、環境問題、デジタル技術の急速な発展など、直面する課題は分野横断的であり、単一分野の知見だけでは解決が難しい。

このような背景から、課題の当事者である地域住民と協働しながら解決策を見つける共創 (Co-creation: Sanders & Stappers, 2008) や参加型デザイン (Schuler & Namioka, 1993)、デザイン思考 (Brown, 2008) などのアプローチがある。これらの手法は、専門家と非専門家が対等な立場で知識や価値観を共有し、試作と検証を繰り返しながら解決策を導く方法論である。当事者の視点を重視する点に特徴がある。

大阪芸術大学アートサイエンス学科では、現代社会の課題に対して科学技術や芸術表現の知見を組み合わせた解決策の創出に取り組んでいる。単なる「便利なツールの開発」ではなく、社会の中で当事者が尊厳をもって生きるための「血の通った」芸術表現による解決策の創出を目指す。この活動においても共創の文脈と同様に、大学の中だけではなく一般の人々と一緒に取り組むことが重要である。地域の抱える実際の問題に取り組むことで、学習者は机上の理論ではない、より実践的な問題解決スキルを獲得できると考える。

本研究では教育の対象者を主にアートサイエンス学科で学ぶ大学生とし、地域の人々とともに課題解決する教育プログラムを開発する。成果物の制作プロセスだけでなく、当事者を含む社会的プロセスを設計することも重要である。教育設計の手法として、インスタラクショナルデザインの基本フレームによって学習体験や学習環境、社会的関係性を含む包括的な設計を実施する。最終的には学習者の成果物、レポート、アンケートをもとに、従来の授業との比較評価をおこない、街へ出る教育プログラムの設計方法をまとめる。

2. 方法

ワークショップや授業を含め、次の3つのプログラムを研究対象とする。ここでは教育プログラムに参加する学生を「学習者」、地域の課題解決に取り組む際に協力する者を「ステークホルダー」と呼ぶ。

(a) 奈良県立美術館と共創する展覧会のための制作

1つ目は2025年度に実施した3、4年生の選択科目「アートサイエンス構想演習」である。街の連携先として奈良県立美術館に協力してもらい、美術館に収蔵されている作品を体験的に理解できるようにした企画展を行う。美術館の学芸員の方にステークホルダーとして協力してもらおう。普段自分の作品を見せる機会の少ない、子どもからお年寄りまでの幅広い鑑賞者に対して何を作り、どのように見せるべきかを学ぶ。

(b) 柏原ビエンナーレでの展覧会のための制作

2つ目は2025年度に実施された「第11回柏原ビエンナーレ (かしわら芸術祭 2025)」と連携する。約1週間柏原市内の各所に「循環」をテーマにした作品が

展示され、それを訪れた人が探索的に鑑賞する。展示場所として、柏原市内の地域住民が建物や空間を提供する。地域の魅力を発信することも目的のひとつであるため、学習者は地域を調査し、作品に取り入れるのが望ましい。調査に協力してくれるステークホルダーや展示場所を提供するステークホルダーと対話しながら学習者は作品を完成させる。

3. 街へ出る教育プログラム

2つの教育プログラムの実践から、共創のためには一方向的なプロセスよりも反復的なプロセスのほうが親和性が高いことが分かった。そこで反復的なインスタラクショナルデザインの手法であるSAMモデル (Allen & Sites, 2012) をベースとした教育プログラムを設計した。実施のための4プロセスについて示す。

① 準備フェーズ (Preparation)

学習者の専門性や学習動機、教育の文脈を把握し、仮の学習目標を設定する。協力してくれる地域住民を探し、個別に交渉する。起こりうる様々な出来事を共有し、どこまで協力してもらえるかを確認する。特に学習者の「失敗 (ステークホルダーが想定しなかった結果)」に対する許容について確認することが重要である。十分な連携が取れたら教育プログラムに必要な資料を準備し、双方に伝える。

② 反復設計フェーズ (Iterative Design)

成果物の最終形を直接設計するのではなく、ステークホルダーによる評価感を確認するために1日ワークショップ的なアイデア出しをする。成果物に対する両者の認識を一致させるために、イメージを可視化することが重要である。完成までトラブルを少なくするため、主にラフスケッチ、作品に込めるメッセージ、機材配置図 (電力・ネットワーク・動線の確保、音・光など環境の確認)、スケジュールを確認すべきである。

③ 反復開発フェーズ (Iterative Development)

プロトタイプ作成、実施テストを行い、ステークホルダーからのレビューを受け、改良する。ここで運用上の懸念点が判明するため、本番の展示 (運用) 期間前に対処法を確認する。作品展示に対して、学習者は展示完了したところで制作が終わるという認識の者も多い。体験型の作品は展示期間中も繰り返し修正が必要になるということは何度も伝える必要がある。

④ 振り返りフェーズ (Reflection)

学習者の学びにとって、制作を振り返ることは重要である。学びで得た知見を意識化し、次の学びにつなげることができる。実施する教員にとっても知見の意識化は改善につながる。可能であれば教育プログラム後も引き続き学習者をケアすることが望ましい。

4. 今後の展望

本研究では、街に出る学習者側の利点に着目した。大学と一般市民が共創することは、市民側にとっても意義があると思う。しかし共創が期待と異なったり時間の浪費につながったりする可能性もある。今後は教育の一方向的な導入ではなく、それぞれの立場と継続性を考慮した協働関係について検証していきたい。