

# デザイン制作を中心とした地域連携による学生教育の実践 — 遊具再生「宇宙船ほしぞら号」の事例から —

小谷 充\*

Mitsuru KOTANI

Practice of the Student Education in Regional Cooperation by the Design Production Activity  
— Example of the Playground Equipment “Spaceship HOSHIZORA” Reproduction —

## 要 旨

本研究は、大学における美術教育が地域に対して担い得る造形活動の可能性と、望まれる学生への支援や指導方法のあり方について、実践に基づいて明らかにしようとするものである。本稿では、島根県出雲県土整備事務所依頼による遊具の配色計画を、島根大学教育学部美術教育専攻の授業において計画・立案し、施工業者の協力のもと学生が塗装をおこなう教育実践に基づいて、地域連携による教育プログラムのあり方を省察した。その結果、①参画する産官学が「学生教育の質」そのものを必要条件とする協働体であることの重要性、②それら協働体が学生自ら「他者性を獲得する」ための〈他者〉として機能することの必要性を指摘した。また、③可塑性を持ちながら提示する試案をもとに、事態を動かしながら問題を徐々に明らかにし、最終的な解答へ向かう状況論的プロセスによる教育方法に一定の知見を得た。

【キーワード：デザイン教育、遊具デザイン、プレイスカulptチャー、状況論的プロセス】

## I 研究経緯と目的

本研究は、大学における美術教育が地域に対して担い得る造形活動の可能性と、望まれる学生への支援や指導方法のあり方について、実践に基づいて明らかにしようとするものである。

これまで、論文『造形活動を通じた地域との関わりとその教育的視点—越後妻有アートトリエンナーレ2003への参加から—』では、新潟県アートネックレス構想の一環として実施された国際芸術祭への参加を、社会教育や学校教育にも通底する学生の教育体験の場としてとらえ、実際の状況資料をもとにその教育的視点について検証した。<sup>1)</sup>

また、論文『図工・美術科教員養成のためのカリキュラム開発研究—島根大学教育学部と島根県立美術館との連携による「夏休み子どもワークショップ」の実践に基づいて—』では、島根県立美術館との連携事業を「地域における子どもの造形体験」、「社会教育施設の役割と大学の地域貢献」ならびに「美術科教員養成のための学生教育」の視点からとらえ、それぞれが相互に有益なプログラムを検証した。<sup>2)</sup>

さらに、論文『相互作用の行為としてのデザイン教育 試論Ⅲ—ロゴマーク「島根スサノオマジック」での事例検証—』では、実際に広く社会的な場で活用されるロゴマークの制作過程において、教員の指導助言と学生の制作物のありようを制作履歴に基づいて検証し、意味生成のプロセスと相互作用の状況を明らかにした。<sup>3)</sup>

本稿では、島根県出雲県土整備事務所依頼による遊具の配色計画を、島根大学教育学部美術教育専攻の授業「デザイン演習」において計画・立案し、施工業者の協力のもと学生が塗装をおこなう教育実践に基づいて、地域連携による教育プログラムのあり方を省察する。

## II 地域貢献としての造形活動と学生教育

### 1 問題の背景

近年、芸術分野における地域貢献活動への期待は「地域振興」の文脈で増大している。ゼロ年代以降のこうした傾向は、「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ（以下、大地の芸術祭）」を皮切りに全国各地で開催される「地域アート」<sup>4)</sup>の一般化が要因とされる。しかし、直接的には北川フラムがアートプランナーを務めたファーレ立川（1994年）を発端とする「パブリックアート」の概念が広く知られたことが大きい。

パブリックアートは地域の魅力を再発見し、新しい価値を見いだすものとして認知されている。それ以前に公共の空間に設置された野外彫刻の類が「テーマが不明確で、設置場所の性質とほとんど関係のない作品」<sup>5)</sup>であったのとは対照的である。ゼロ年代以降のパブリックアートは、設置場所やその周辺環境、土地の歴史や人的資源などから発想され、ときとして地域の人々と作家がともに現地で制作することから、「芸術活動による〈場〉の再生」、「芸術活動による協働体の生成」といった効用が期待されるに至っている。

\* 島根大学教育学部芸術表現教育講座

このような芸術活動と地域再生の文脈の中で需要を見たのが、美術を学ぶ学生たちである。「大地の芸術祭」では、美術・建築系大学の学生を中心とした「こへび隊」と呼ばれるサポーターが、作家の制作補助や地域住民との間を取り持つ者として活動し、以降の芸術祭に欠かせない組織となった。これは「横浜トリエンナーレ」のサポーター「ハマトリーツ！」や「瀬戸内国際芸術祭」での「こへび隊」の活動に踏襲されている。また、地方に招聘した作家のアシスタントや作家として参画する大学教員のサポート、さらに地域イベントにおけるワークショップの手伝いなど、美術を学ぶ学生の需要は確実に増大している。

しかし一方で、学生が造形活動の主体となる制作物の設置には、多くのハードルが存在するのをもまた事実である。第2回「大地の芸術祭」(2003年)では、国立大学で美術教育を学ぶ学生たちが新潟県松代町の各所に作品を設置したが、それらはすべて会期中の仮設が条件であったし、大学によって学生の関わり方にも温度差があり、学生主体の造形活動を大学教員が支援・指導しながら「作品としての質」を維持することの困難性を、ある意味露呈した。その後、第3回「大地の芸術祭」(2006年)で公開された日本大学芸術学部彫刻コース有志による「脱皮する家」は数少ない恒久的な設置作品として成功した事例だと言えるが、やはり舵を取った彫刻家・鞍掛純一(日本大学芸術学部教授)の役割は無視できない。

島根大学教育学部美術教育専攻では、これまで第2回「大地の芸術祭」への参加や島根県立美術館との連携によるワークショップを15年に亘って継続し、学生主体となる造形活動の指導方法について一定の知見を蓄積してきた。本稿で検証する遊具再生プロジェクトは、「学生主体の造形活動による半恒久的な作品設置」を目指したものであり、これまでの知見を踏まえた活動であると同時に、新たに県(官)をクライアントとしながら、施工業者(産)との連携を図り、成果物を完成させた希少な事例であると言える。

## 2 遊具再生プロジェクトの概要

本事業は平成27年度、島根県立浜山公園「桜の園」(出雲市)内設置のコンクリート製遊具「プレイスカルプチャー」(1986年製)の補修工事に際して、地域で美術を学ぶ学生が配色計画をおこない塗装することによって、遊具と〈場〉をともに再生する試みである。

### 1) 設置場所の問題

県立浜山公園は敷地内に体育館や陸上競技場、野球場を備えた面積54ヘクタールに及ぶ広大な総合運動公園である。「林間子ども広場」には土地の緩やかな傾斜を利用して大小40基の屋外遊具が林立し、きわめて集客性の高い遊び場となっている。一方、公園中央の道を挟んで反対側に位置した「桜の園」は、花見の季節こそ利用者が多いが、遊具は老朽化した「プレイスカルプチャー」1基のみで、集客要件に乏しい閑散とした〈場〉になっていた。

### 2) 遊具の特徴

遊具「プレイスカルプチャー」は長辺12メートル、高さ4メートルに幅2メートルの滑降面を備えた大型の遊具である。外観は巨大な4本の支柱が、さながら植物のメシベを連想させ、子房にあたる丸く膨れた形状がトンネル構造となって複雑な抽象形状を成している。(図1)ここに見られる造形の容態は、ストックホルムなどの北欧を中心に広がり、日本では1950年代から60年代にかけて注目された遊戯用塑像(プレイスカルプチャー)の系統に属するものである。市川寛は当時の公園に設置される野外彫刻の方向性の一つに、公園の構成要素として抽象彫刻を取り込む事例があったことに触れ、それが70年代以降、遊具に特化していくのであるが、「その背景には日本が欧米の野外彫刻を輸入する上でのゆらぎ」が見られ、野外彫刻史のなかに積極的に位置付けられるべきだと主張している。<sup>6)</sup>

### 3) 遊具の問題

遊具「プレイスカルプチャー」は設置後30年を経て、コンクリート部分のひび割れやモルタル浮きなどの老朽化が顕著となり、修復もしくは撤去が検討された。管轄する島根県出雲県土整備事務所都市整備課では、近年主流となった樹脂製遊具とは異なるコンクリート独特の質感、現場で型枠を組み上げたであろう奇抜で郷愁を感じさせる形状に修復の可能性を検討。その結果、〈場〉そのものの再生を期待して、地域で美術を学ぶ学生に塗装デザインを依頼する方向で修復を進めることとなった。

### 4) 本件着手までの経緯

2015年4月中旬、都市整備課から島根大学教育学部美術教育専攻に打診があり、デザイン分野で実施の可能性を検討、諸条件を担当者(以下、県担当者)と教員間で確認したのち、「デザイン演習」(学部2年生7名対象)で配色計画をおこない、塗装などの課外活動を「1000時間体験学修」<sup>7)</sup>専攻別体験活動として時間認定する方針を決めた。ここで確認した諸条件は次の通りである。

- ・学生主体と教育的効果を優先した場合の負担確認。
- ・施工スケジュールと学部暦とのすり合わせ。
- ・デザインをおこなう上での制約や要望の聴取。
- ・県担当者に適宜同席していただくなどの授業への協力依頼。
- ・学生の交通手段の確認。
- ・デザイン案の決定プロセスの検討。

また、6月中旬に担当者との2回目の会合を開き、全体のスケジュールとデザイン案の決定方法、のちに入札によって決定する施工業者との打ち合わせ時期など調整をおこなった。また、学生たちの意識付けを意図して授業の課題説明部分を県担当者がおこなう計画を立て、9月下旬に3回目の会合を開き、授業内容とマスコミ各社へのプレスリリースの内容を検討した。

### 5) 制作における要件

着手までの打ち合わせにおいて、県担当者と教員間で確認した制作上の要件は次の通り。

- ・納期：年度末に検査及び引き渡し完了すること。

- ・コスト上の制約：おおむね5色程度の塗り分けを想定して計画をおこなうこと。
- ・検討事項：(工期全体への学生関与は実質的に困難であることから) 学生による現地活動を可能な範囲で取り入れること。

この他、学生には当面アナウンスしない次の要件も合わせて検討した。

- ・図案の再現性：(事業そのもののセーフティーネットとして) 学生による塗装活動が困難な場合、施工業者が再現可能な図案を提案すること。

### Ⅲ 学生の取り組みと指導・支援の実際

#### 1 【授業①】課題説明と【活動①】現地視察の状況

本件を扱う授業「デザイン演習」では、デザイン分野の基礎と概論、及び実習を踏まえて、「企画立案、デザイン制作、企画書作成、プレゼンテーションなどの一連の活動をおこない、企画力や造形力、プレゼンテーション能力を総合的に養成し、デザインにおける実践的方法論を習得する」ことを目的としている。遊具の配色計画は全15回のうち5コマ(当初予定では4コマ)を充てた。

【授業①】では、県担当者が資料をもとに遊具再生に至る経緯、遊具の安全基準と根拠規定、配色計画をおこなう際の要件などを学生に説明。教員からは、廃校に設

置した巨大なオブジェや、古い納屋の壁面を丸い鏡で覆った作品など、現代美術や立体造形の側面からパブリックアートの事例を紹介した。(図3)最後に、次回授業で一人3案のラフスケッチの提出を課して終了。

【活動①】現地視察は、大学から現地まで片道1時間を要することから、翌週夕方、教員と県担当者の乗用車に分乗し、日没まで40分という限られた日程で実施。ここでは遊具のサイズ感を得るのが大きな目的であったが、ラフスケッチ用に各部の構造を撮影したり、「桜の園」の周辺環境、さらに「林間こども広場」に設置された既存の遊具の傾向などを全員で観察・記録した。

#### 2 【授業②】試案Ⅰと【授業③】試案Ⅱの状況

【授業②】では県担当者が準備した遊具正面の線画をもとに、各自が色鉛筆等で書き込んだラフスケッチを作成。内容を発表し合い、全員でアイデアを共有しつつ、教員が講評した。講評の要点は以下の通り。

- ・「その図案、その配色であることの必然性」に欠けるものが多いので、遊具の形状や環境、もしくは「遊具を取り巻くストーリー」からの発想を重視してほしい。
- ・自分たちで塗装する工程を見越して、稜線で塗り分けたものが多い。魅力的なアイデアを見つけることが先決で、作業効率を考えた簡略化は後で良い。



図1：2015年4月の改修前遊具「プレイスカulptチャー」

日程	学生の活動	教員 <sup>学</sup> ／県 <sup>官</sup> ／業者 <sup>産</sup>
<b>2015</b>		
4/17		1回事前検討 <span style="float:right">学 官</span>
6/17		2回事前検討 <span style="float:right">学 官</span>
9/29		3回事前検討 <span style="float:right">学 官</span>
後期日程開始		
10/5	【授業①】課題説明	レクチャー <span style="float:right">学 官</span>
10/16	【活動①】現地視察	引率 <span style="float:right">学 官</span>
10/19	【授業②】試案Ⅰ	レクチャー <span style="float:right">学</span>
10/26	【授業③】試案Ⅱ	講評 <span style="float:right">学 官</span>
11/2	【授業④】画像作成	レクチャー <span style="float:right">学</span>
11/9	【授業⑤】画像合成	講評 <span style="float:right">学</span>
11/16	(提出)	回収 <span style="float:right">学 (講評 官)</span>
11/26		計画案選定会 <span style="float:right">学 官</span>
12/25		技術検討会 <span style="float:right">学 官 産</span>
<b>2016</b>		
1/8	【活動②】仕様作成	進行 <span style="float:right">学</span>
2/15	【活動③】遊具名検討	進行 <span style="float:right">学</span>
3/7,8,10	【活動④】現地制作	活動支援 <span style="float:right">産 官 学</span>
4/5	【活動⑤】お披露目式	運営 <span style="float:right">官 産 学</span>
4/12	【活動⑥】事後指導	レクチャー <span style="float:right">学</span>

図2：プロジェクトの全体スケジュール(最終版)

- ・塔の上から光の粒子が降ってくる学生Cの発想は面白い。天板から滑降面に着色するアイデアは共有したい。また、外装を単色、内側に図案を配した学生Dの案も可能性がある。「青空の器に桜の木漏れ日が取まっている」というストーリーは魅力的。ただ、桜の季節は限られた期間なので、そこだけを過剰に抽出しないよう配慮したい。

【授業③】では県担当者に向けて、各自でさらに検討したラフスケッチについて説明。その後、県担当者から考え方の方向性について講評を受けた。(図5) 講評の要点は以下の通り。

- ・実際に遊具で遊ぶ子どもにどう見せたいのか、その辺りの考えがふわっとしているように感じた。なぜその色、形、配置でなければならなかったのか、突き詰めて考えてもらいたい。
- ・塗装色を上限の5色きっちり使う学生が多くて驚いた。遊具本体が個性的な形状をしているので、要素が多すぎてうるさくならないか心配である。
- ・既製の遊具にはない広い滑降面が特徴であるから、これを巧く使えないか。

また、この段階で【授業②】の講評にあった「外装の単色塗装」と【授業①】で紹介した行武治美作品の文脈とおもわれる「外装を銀もしくは鏡面塗装で仕上げる」試案が出ている。

さらに、「不定形の塗装のなかに動物のシルエットを探して遊ぶ」(学生A)や、「広い滑降面を5人が手をつないで滑る」(学生G)などの「遊び方」に気づく案が見られた。これを受けて、「この遊具で子ども達にどのように遊んでもらいたいのか」を考えて制作を進めるよう教員が促し、授業を閉じた。

### 3 【授業④】画像作成と【授業⑤】画像合成の状況

【授業④】では次段階に進めるアイデアを学生各自が選択し練り直した。画像作成ソフトを用いてデータ化した試案をプロジェクターで投影、全員で検討する。教員は個別のコンセプトや表現方法に講評をおこない、現場写真との合成方法をレクチャーして終了。教員側の思惑として、学生のコンピュータ・スキルの向上を意図しつつ、手描き図案特有のタッチや濃淡を取り除き、フラットな色面を意識させて、施工業者による再現性を高めたいと考えていた。

この段階で、滑降面に色を配したり描画を加えたりした【授業③】の講評に応じる案が増えている。また、見立て遊びを意図する案「銀の器のなかに広がる海で遊ぶ」(学生C)や、遊具と〈場〉のストーリー性を重視する「広場に着陸した宇宙船のなかに星空が広がる」(学生E)の試案が出ている。

【授業⑤】では、作成したデザイン見本を現場写真に合成して検討。それぞれの案の最終的な調整ポイントを共有し、別途締め切りを設け、画像にコンセプト説明文を付したものを最終案とした。



図3：学生に紹介した事例の一部

(左)パオラ・ピビ「Untitled project for Echigo-Tsumari」:異物によって〈場〉の持つ意味を異化する。オブジェの求心力。  
(右)行武治美「再構築」:日光が反射すると異物となり、風景が映り込むと〈場〉に溶け込む。

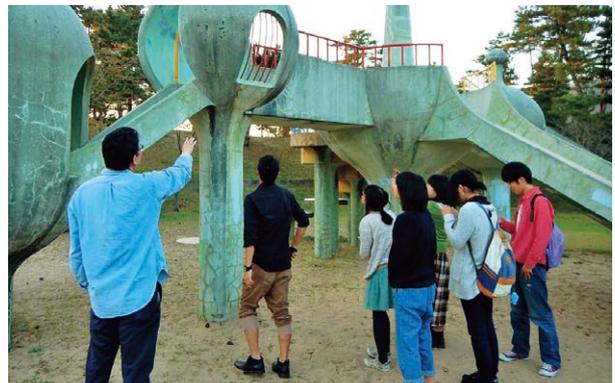


図4：【活動①】現地視察(2015年10月16日)



図5：【授業③】県担当者へのラフ案説明(2015年10月26日)



図6：【活動②】色見本に基づいた配色の検討(2016年1月8日)

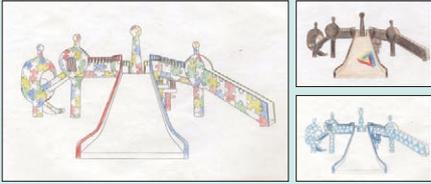
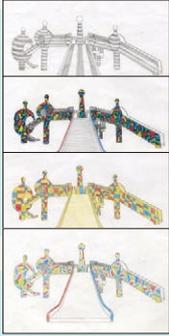
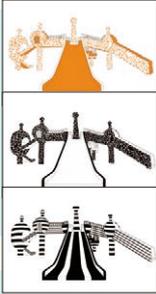
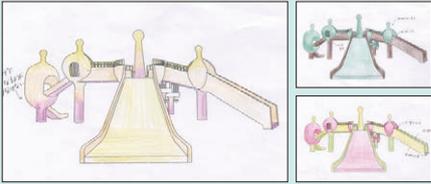
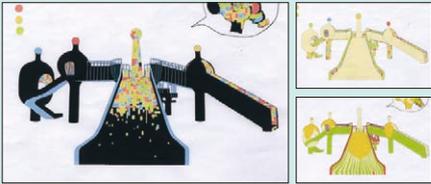
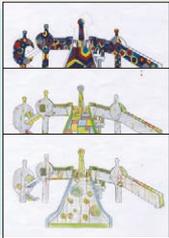
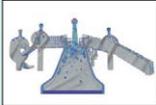
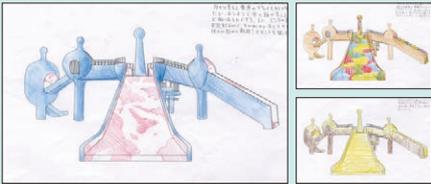
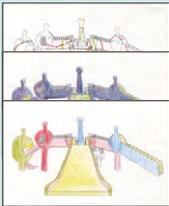
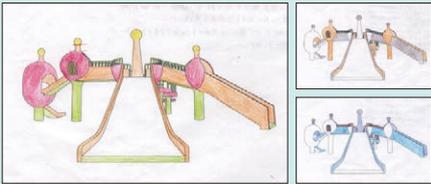
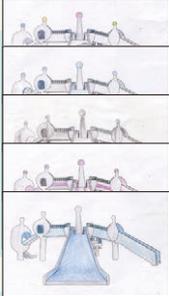
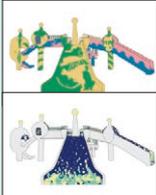
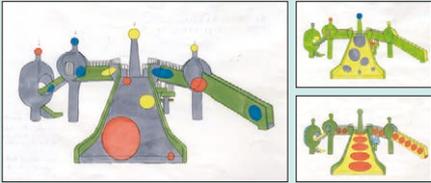
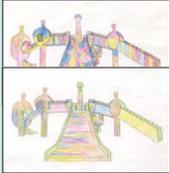
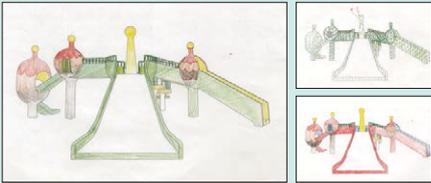
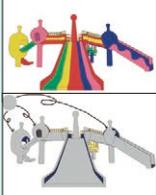
	授業②	授業③	授業④	授業⑤	提出
学生A	 <p>ジグソーパズルによる装飾。図案の必然性が課題。</p>				 <p>動物のシルエットが隠れた不定形の装飾を、子ども達が探しながら遊ぶ遊具の提案。「作品」的な白黒配色から「遊具」的な配色へ調整。</p>
学生B	 <p>周囲の景観に馴染ませる配色。求心力が課題。</p>				 <p>求心力のある配色や施工の困難性（グラデーション表現）に悩み、地域の特産であるネギをイメージしたデジタルに。滑降面の装飾を調整。</p>
学生C	 <p>配色による異化、シンボライズ。図案と配色の必然性が課題。</p>				 <p>早期に内側から溢れる色や、鏡面塗装を着想した。スパッタリングによる彩色から「海中」「水族館」のイメージで「場」の異化を企図。</p>
学生D	 <p>外装を単色、内側に桜色の木漏れ日。季節の限定が課題。</p>				 <p>最初の発案から展開で悩んだ後、木漏れ日から連想した不定形をモザイク状に分割、遊具が過剰になり、施工を考慮して簡略化した。</p>
学生E	 <p>遊具の形態から発想した配色。塗り分けへの拘泥が課題。</p>				 <p>異化のための「銀」や「滑降面の描画」など、ミーティングでの成果を巧く取り込んで、遊具を「広場に着陸した宇宙船」に見立てた。</p>
学生F	 <p>円による幾何構成。図案と場の関連性が課題。</p>				 <p>構成的な図案の必然性に悩んでいたが、柱頭部分の形状を麒麟のツノに見立て、配色に活かした。滑降面にそれとわかる仕掛けを加筆。</p>
学生G	 <p>遊具的な楽しい配色。ステレオタイプからの脱却が課題。</p>				 <p>滑降面を五色の色分けで強調した配色案は、施工業者の再現性が高い。ミーティングの流れに沿った「2色の銀」による外装案を並行して制作。</p>

図7：学生制作履歴（ポートフォリオ）

#### 4 計画案選定会と技術検討会

都市計画課では施工業者の入札準備と並行して、学生が提出したデザイン案と解説文の検討をおこない、課内での意見聴取をもとに、担当者2名と教員による選定会を開催した。ここでは、おおむね次のような要件に基づいてデザイン案の絞り込みをおこなった。

- ・施工方法：学生が現地で制作するため、施工業者が下地や塗り分け、学生は描画やマスキング作業など、工程による分担が予測できる明確な図案であること。
- ・実験性を重視：学生の発案であることを優先し、既存の遊具との差別化を図る。
- ・スケジュール：事前準備に多くの時間が必要になる案（原寸大の下絵作りなど）は避けること。

その結果、学生E「宇宙船と星空」の案で調整を進め、改めて業者を交えて実現可能性の検討をおこない、最終決定とすることになった。

1ヶ月後の技術検討会では、県担当者と教員、建設会社及び塗装会社の責任者計5名で施工方法やインキの検討をおこなった。検討事項の要旨は次の通り。

- ・外装の鏡面加工は塗装面の研磨が不可欠であり、経年劣化も激しいことから銀インキを使用する。
- ・柱頭部の球体に遊具とわかる配色を加え、装飾性を加味するデザインの修正。
- ・滑降面や床面は塗面の磨耗が想定されるため、着色した漆喰に丸い石を埋め込む工法が最適（業者側）だが、学生が作業に関わらず（県側）、図案の再現が困難（教員側）であるため見送り。代案として、自動車塗装に用いる硬度の高い塗料を採用。
- ・学生がインキの指定書を作成し、それに基づいて下地塗装を業者がおこなう。さらに学生が現地で円を描画して、業者が保護塗装をおこなう工程の確認。
- ・円の描画について、型を使ったステンシル技法やインキを散らすドリッピング技法の可能性を探ったが、塗料の特性を考慮して絵筆が適することを確認。
- ・学生は3日程度の限られた作業になるため、足場にテントを張って雨や雪を避けるという業者提案。

#### 5 【活動②】仕様作成と【活動③】遊具名の検討

授業ではすでに別の課題が進行しているため、これ以降の学生活動は1000時間体験学修における時間認定となる。【活動②】ではデザイン案の決定の経緯と、県担当者による講評を学生それぞれへ説明。その後、全員で色見本に沿ったインキの指定を話し合い、4名の学生が指定書を作成した。（図6）

この指定書作成の過程で、遊具の床面に突起物があることを担当学生が発見し、安全を考慮して当該箇所を塗り分ける案を提出。県側から階段部分にも塗り分けが必要との要望があったため、いずれも外装色の銀で塗装し、視認性を高める修正案を作成している。

さらに県側から新規の遊具名を考えたいとの要望があり、全員で【活動③】遊具名の検討をおこなった。それぞれが持ち寄った案をホワイトボードに書き出し、語彙

やイメージを共有するために話し合う。それを踏まえて新たな修正案を書き出す手法で絞り込み、遊具名「宇宙船ほしぞら号」と決定した。

#### 6 【活動④】現地制作の状況

2016年3月7,8,10日の三日間、学生8名で描画制作をおこなった。施工業者から現場監督者1名、作業責任者1名、教員の計3名が常駐し、適宜、都市計画課並びに塗装会社代表が制作を支援した。

描画開始にあたって安全対策（ヘルメットと安全帯、有機溶剤用防毒マスクの着用、滑り止め軍足使用など）及び塗料の特性について塗装会社代表が説明。塗料は硬化剤混合後20分で硬化が始まるので、各学生は150ml程度の少量のインキが入ったカップと絵筆で描画。インキの粘度が高くなれば絵筆を洗い、作業責任者が混合した新規のインキと交換する。一度に厚く塗ると縮みが発生するため、2日間で全体の一度塗りを完了し、最終日に重ね塗りして色を留める必要があった。

また、「星空」の仕上がりを揃えるための方策として、教員が「円の大小で表現」「規則的な配置を避ける」「黄と赤の星型はアクセント」といった助言をおこない、学生は試塗用の板で「円の最大・最小サイズ」を共有。正面の滑降面を2名、ほか6名が中央の床面から三方向に描き進むように分かれ、制作を開始した。二日目の中盤には重ね塗りに着手し、最終日には全体の塗装が完了、支柱下に全員が記名して制作を終えた。（図8）

### IV 地域連携による教育実践の省察

#### 1 学生教育を必要条件とする協働体の形成

遊具再生事業における学生の取り組みと周囲の指導及び支援の実際から、造形活動を中心とした地域連携による教育プログラムのあり方について、いくつかの知見が得られた。

第一に、周囲の多大な負担なくしては教育プログラム自体が成立しないという点に着目したい。各地でアートイベントが「地域振興」の文脈で注目され、美術を学ぶ学生たちの需要は増大したが、一方で制作費や人件費などの問題を抱えた主催者が「地域における学生教育の機会提供」を謳いながら、本音のところで低コストによる対効果を期待する事例が少なくない。しかし、実際の状況をみれば、経費や労力、施工日程の長期化など、周囲の負担は決して軽くないことが明白である。

したがって、プロジェクトを有意なものにするためには、たとえ地域連携の下であっても「学生教育を軸とした相互利益」の精査が不可欠なのである。先行研究で検証した連携事業においても、「相互にメリットを被るプログラム開発の重要性」<sup>8)</sup>を指摘した。翻って今回の事例を省察すれば、撤去の可能性もあった遊具の修復に「地域で美術を学ぶ学生が関わる」ことが県の重要なミッションであり、それは地域における十全な支援体制のもとでの教育機会を模索する大学（教員）の利益と合致

した。さらに、人海戦で即興的に描画した独自性の高い成果物と今後につながる施工実績は業者にとってのメリットであったし、学生たちは授業単位と時間認定によってその活動の根拠が保障されている。もちろん、関係者それぞれのパーソナリティに依存するものではあるけれど、相互の目的達成のための必要条件がコストやスピードよりも「学生教育の質」そのものに直結する協働体であったことが、教育実践としての一定の成果につながったといえよう。

## 2 デザイン教育における〈他者〉と他者性の獲得

第二に、学生の制作過程においては、そうした協働体が結果的に〈他者〉として働きかけ、学生らに「他者性の獲得」を促している点である。

各大学が取り組む学外での体験活動が目指すものは、突き詰めれば、学生がさまざまな他者と出会い、自ら「内なる他者」を獲得し、社会の構成員として自己省察する力を身につけることであると、ひとまずはいえよう。さらにデザイン活動においては、創造する〈モノ〉や〈コト〉の妥当性を検討する上で「他者性の獲得」は必須である。自らの制作が他者の要求に応えられているか、また、それらの要求に新規の提案ができていないか、そうした検討の一つひとつが結果を精緻化していく。

デザイン教育の実践において、実技教員は媒体の依頼者や使用者、受容者など「想定される他者」の立場を取りながら、学生個々の制作物を批評し、制作プロセスに揺さぶりをかけて検討を促す。それに対して、現実の依頼者は学生らにとって「絶対的な他者」として作用する。どこかに存在するかもしれない「想定される他者 (=教員)」ではなく、眼前で批評する他者の存在が制作物に劇的な変容をもたらすことは先にも報告<sup>9)</sup>した。

本事例の場合、県担当者によるレクチャーが制作にかかる強い動機となり、自覚と責任を萌芽させる重要な契機であったし、【授業③】での講評が個々の制作物に影響を与え、その容態が変化していることも、学生の制作履歴から明らかであろう。

## 3 状況論的プロセスを重視したデザイン教育の試行

第三に、学生個々の試作や周囲の発話が互いに影響しながら、全体の案そのものが深化するデザイン教育の方法に関する知見である。

美術教育において既知の技法や画法の習得には、あらかじめ準備された学修モデルを雛形にして取り組む「認知科学的プロセス」が踏襲されている。その特徴は、技法や画法が開発される過程で発見した問題や失敗を段階的、合理的に変形し、行為の始点から終点までを見通せるものとして計画的に捉える点にあり、行為モデルの習得や進行管理に優れている。<sup>10)</sup>

しかし、現実在即して変化するコンテキストを取り込んだ活動では、常に合理的な終点が見通せるわけではない。いわゆる経済活動として実践されるデザイン現場での創造のプロセスは、チームにおいて問題や状況を共



図8：現地での制作状況と完成した遊具「宇宙船ほしぞら号」

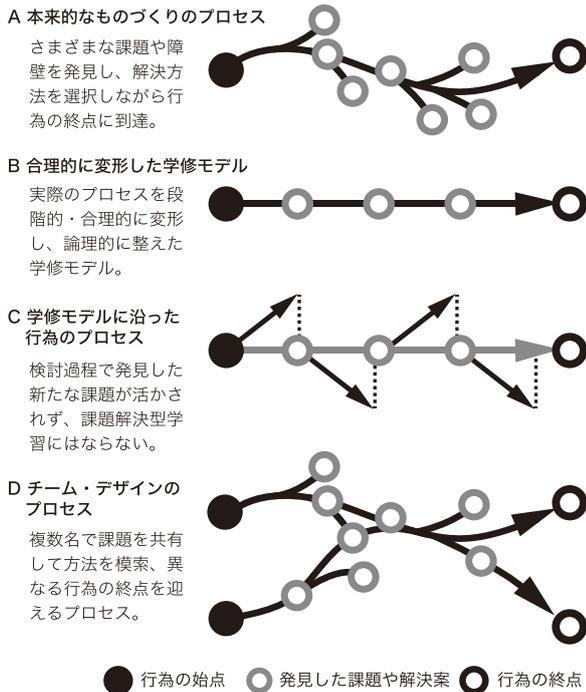


図9：行為プロセスの概念図

有しながら、そのコンテキストを意識して解決に向かう「状況論的プロセス」の構造を有している。このプロセスの特徴は、試案を検討する過程で共有した仮題が、それぞれ次の段階の試案につながり、発見した課題をさらに共有して解決に向かう点にある。試案はある種の可塑性を持ちながら提示され、事態を動かしながら問題を徐々に明らかにし、最終的な解答へ向かおうとするプロセスである。造形教育の場では往々にして制作者の学習結果として作品を評定し、制作者と作品の間に直線的な対応関係を求めるため、状況論的プロセスによる活動は馴染みにくい。(図9)

本事例の最終目標は「利用者の利益」である。「個人の試案の精緻化」や「全員でまとめた一つの案」、または「採用案が誰のものか」などの一般的な教育目標とは合致しない。教員による状況論的プロセスを意識したファシリテートは、デザイン・チームという協働体で課題と解決方法を共有しようとするものであった。結果的にミーティングでのコンテキストを意識した制作履歴を呈する学生もみられたが、一方で自己の最初の発案に執着し、束縛されて、ミーティングの内容を上手く活かさない直線的な履歴や、周囲に翻弄されて文脈の形成が困難な履歴も見受けられた。これらの点について、さらに教育方法の検討が必要であると思われる。

デザイン制作における状況論的プロセスは、課題を共有し、検討と選択を繰り返し、精緻化していく。本事例では、こうしたプロセス自体へアプローチした実践として一定の成果が得られたと考えている。

### 【謝辞】

本事業にあたり、荒木俊輔氏並びに小林由加里氏をはじめ島根県出雲県土整備事務所の皆様、有限会社勝部組、かめい塗工株式会社の皆様に大変なご助力を頂いたことに対して深く感謝申し上げます。また、デザイン制作をおこなった島根大学教育学部美術教育専攻2年生（柿田康利、梶谷奈津季、岸本早代、高坂翔平、高橋知沙、徳田綾乃、中野美咲、平田美奈穂）の氏名を記し感謝いたします。

### 【註】

- 1) 小谷充, 石上城行「造形活動を通じた地域との関わりとその教育的視点—越後妻有アートトリエンナーレ2003への参加から—」, 『島根大学教育学部紀要』第37号(教育科学編), 島根大学教育学部, 2003, pp.47-57
  - 2) 川路澄人, 石上城行, 小谷充「図工・美術科教員養成のためのカリキュラム開発研究—島根大学教育学部と島根県立美術館との連携による「夏休みこどもワークショップ」の実践に基づいて—」, 『大学美術教育学会誌』第41号, 大学美術教育学会, 2009, pp.87-94
  - 3) 小谷充「相互作用的行為としてのデザイン教育試論Ⅲ—ロゴマーク「島根スサノオマジック」での事例検証—」, 『大学美術教育学会誌』第44号, 大学美術教育学会, 2012, pp.215-222
  - 4) 「地域アート」は藤田直哉が提唱する概念。「ある地域名を冠した美術のイベントのこと」で「現代アートから派生して生まれた、新しい芸術のジャンル」である。村田真が提唱した「アートプロジェクト」の概念を下敷きとしているが、とりわけ特定の土地・地域を重視した「サイトスペシフィックアート」を基盤とする大小の芸術祭をさす。
  - 5) 藤田直哉『地域アート 美学/制度/日本』, 堀内出版, 2016, P107
  - 6) 市川寛也「彫刻の場としての公園に関する一考察—1950年代から60年代にかけての都市公園・児童公園の事例から—」, 『美術教育学研究』, 第48号, 大学美術教育学会, 2016, pp.73-80
  - 7) 「1000時間体験学修」は、教員を志す学生が学校や社会教育施設など地域のさまざまな現場で活動し、「教師力」を養おうとする島根大学教育学部独自の取り組み。1000時間の体験時間数は卒業要件であり、専攻別体験は主に免許種に対応した活動。
  - 8) 川路ほか, 前掲著, 2009
  - 9) 小谷, 前掲著, 2012
  - 10) ルーシー・A・サッチマン, 佐伯胖監訳『プランと状況的行為』, 産業図書, 1999
- また、デザイン行為におけるプロセスについては、以下の論文で検討した。
- 小谷充「相互作用的行為としてのデザイン教育Ⅰ—実践検証による〈デザイン・プロセス〉の再考—」, 『大学美術教育学会誌』, 第34号, 大学美術教育学会, 2002, pp.153-160