地域での展示を媒介とした美術・デザイン教育モデルの検討

A Study on an Art and Design Education Model Mediated by Community-Based Exhibitions

木塚あゆみ[1)]　大谷 智子[1)]
Ayumi Kizuka [1)]　Tomoko Ohtani [1)]
1）大阪芸術大学 芸術学部 アートサイエンス学科

Abstract : This study proposes an educational model that bridges art and design education through community-based exhibition projects. As situations increasingly require integrating expression and function, as well as individuals and society, such approaches are needed. Students learn how their works are received in real contexts by creating and exhibiting them through dialogue with local residents. A four-month practice showed that these interactions fostered a sense of role, responsibility, and agency, contributing to improved creative skills and supporting the development of self-acceptance.

Key Word : Art and Design Education, Exhibition, Community Contribution

1. 背景

大阪芸術大学芸術学部アートサイエンス学科では、インタラクティブな体験型アートおよびコンテンツ制作に関する分野の専門的知識および実践的スキルを有する人材の育成を行っている。この分野は、社会課題解決と深く関係しており、美術教育とデザイン教育の双方を踏まえた教育的枠組みが求められている。しかし、これらを橋渡しするような理論的枠組みや実践的手法は、未だ十分に確立されていない。

美術教育とデザイン教育は、それぞれに特有の価値と方法論を持ちつつ、融合や越境について論じられてきた。美術教育では主に個人の内面的問いや表現の独自性を重視し、デザイン教育では社会課題の解決やその機能性、他者との関わりを重視している [1]。現代では表現と機能、個人と社会を分断的に考えるのではなく、両者をつなぐことが求められている [2]。

本研究では美術教育とデザイン教育の狭間に位置する実践として、地域社会と連携した展示プロジェクトに着目した。プロジェクトでは、学生が制作した作品を美術館やギャラリーなどの専用空間に限定せず、街の公共空間に展示することを試みる。この取り組みから、学生は作品そのものの制作に加え、「どのように見せるか」や「誰に向けて提示するか」という他者視点を意識する機会を得る。また地域住民との関わりを通じて、作品が社会の中でどのように受容されるかを学ぶことができる。

一方、地域社会においても本プロジェクトは単なる作品鑑賞の機会ではなく、街の新たな価値創出に寄与する可能性がある。日常空間にアートが介入することで、住民の視点が変化し、地域の魅力や固有性の再発見につながることが期待される。

本実践は美術教育における表現の掘り下げと、デザイン教育における社会的実装の相互作用による双方を橋渡しする試みとして位置づける。本研究では、このような教育実践を通して美術教育とデザイン教育の境界を再考しつつ、両者の特性を活かした新たな教育モデルの可能性を検討する。

2. 現状の課題と研究目的

本学科の従来の教育では制作技術の獲得に重心が置かれており、他者（鑑賞者）の視点を踏まえた表現の検討が十分でなく、作品の発信力や自己評価の形成、制作物の改善に課題がある。加えてインタラクティブ作品では、動作の信頼性および再現性の向上も課題である。一方、地域社会においては、学生が地域との関わりを持たないまま卒業する傾向があり、若年層の定着不足により少子高齢化・過疎化が進行している。これら双方の課題に対し、本研究では地域における展示を媒介とした美術・デザイン教育モデルの確立を提案する。これにより、学生が他者視点を取り入れつつ実践的スキルを向上させるとともに、地域と関係構築する機会により地域課題の解決も期待できる。

3. 展示を媒介とする美術・デザイン教育モデル

Heaton（2024）[3] や藤木（2025）[4] は制作プロセスに加えて展示（キュレーション）や発表に教育効果があると述べている。本研究では地域のコミュニティを含む学習構造としている点で異なる。他にも地域と連携したデザイン教育の事例研究は多いが、展示を介した学習循環を明示した研究はあまりない。原田ら（2022）[5] は地域の中でのデザイン実践を継続的なものにするために、デザイナーがコミュニティの一員として関わり続けることを重視した。本研究においても教員が大学と地域社会のコミュニティをつなぐ一員として深く関わる。

これら先行研究を踏まえ、本研究では地域で展示を媒介とする美術・デザイン教育モデルとして次の 3 要素を設定する。

①教育目的……インタラクティブな体験型アートやコンテンツ制作スキル向上を基盤とし、展示を通じた対話によって自分の制作活動を社会の中に見出し、俯瞰的に捉える力を育成する。

②構造……図 1 に示す地域と連携した循環型構造のモデルである。従来の美術教育（制作 - 展示 - 講評）と同様に学生は自身の表現を追求する。制作プロセスを地域の人と共有しながら展示設計をする。展示公開し、地域の人の率直なフィードバックによって学生は作品の再解釈・再制作の機会を得る。全体として、制作と展示が評価と学びの中核となり、講評で地域社会との相互作用から学びが拡張される流れである。

③評価……制作、展示、講評における一般的な美術教育的評価に加えて地域での対話や試行錯誤のプロセスを重視する。具体的には、制作では「コンセプトの明確さ、表現との一致、独自性、試行錯誤の質」、展示では「作品と空間の関係、鑑賞者への提示方法、複数作品の関係性、文脈の設計」、講評では「意図の説明力、他者からの解釈の受容、批評的思考」を地域社会との相互作用を踏まえて評価する。

4. 実践と結果

2024 年度本学科 3 年生向け選択科目「アートサイエンス構想演習」において、大阪府藤井寺市にあるカフェ & コワーキン

© Copyright - JSSD73rd

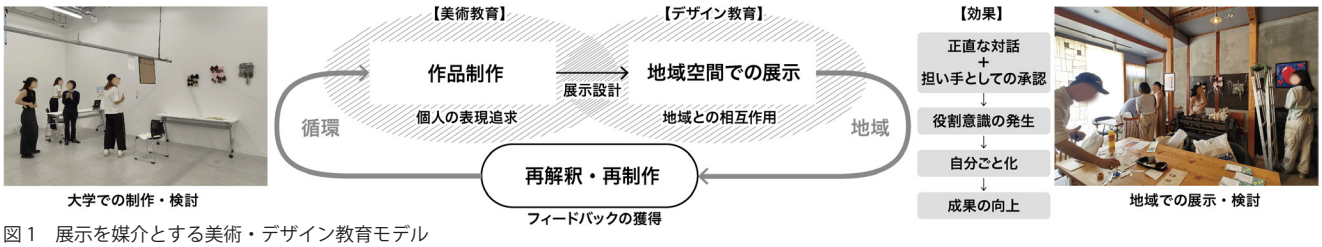

図 1　展示を媒介とする美術・デザイン教育モデル

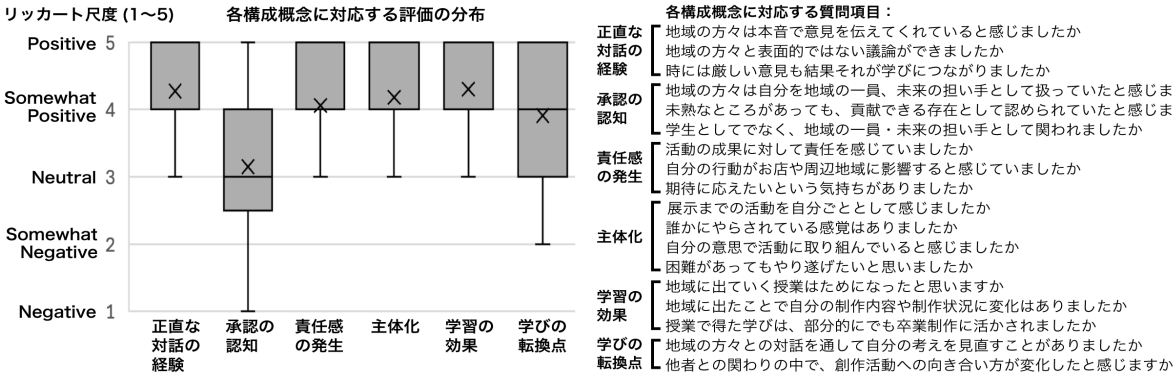

図 2　質問紙調査の結果

グスペースに協力してもらい、学生の作品を展示するプロジェクトを実施した。4 ヶ月間で毎週 2 コマ(90 分× 2)を 15 回行った。制作期間としてはかなり短い。授業の目的は作品を展示して地域の人からフィードバックを得ることであるため、自分が得意とする技法（絵画、立体造形、映像、デジタルコンテンツ）を用い、これまでと関連するテーマで制作してもらった。

4-1. 観察結果

授業で観察された学生や地域の人の発言や振る舞いから、次の 3 つの構成概念が明らかになった。

(1) 正直な対話の経験……意見が衝突したり、期待されたり、現実に直面したりするなど適度な摩擦が生じた際に気づきを得た者が多かった。鑑賞者からの気を遣われた対話ではなく、本音での対話の経験が制作展示に対する主体性の獲得につながった。これは学内での「配慮された議論」とは異なる種類の対話であり、このような他者との深い関係は、その後の困難に直面した際の適応力や耐性の育成に寄与すると考えられる。

(2) 地域からの承認感、責任感の発生と主体化……作品について初めは単なる授業の課題として認識していた者も、地域の人と接していく中で、展示が期待されていることを自覚し、責任感を持って自分ごととして制作に取り組むようになった。

(3) 意図しない出来事による学びの転換……良いと思った案が鑑賞者に受け入れられなかったり、自分の視点がずれていたり、これまでの前提が通用しない場面が学びにつながっていた。

4-2. 質問紙調査結果

本研究では、長期的な教育効果を重視し、2024 年度に授業を実施した後、2025 年度の卒業制作終了後に学生を対象とした質問紙調査を実施した。受講生 14 人中、回答者は 11 人であった。18 個の質問は 6 つの構成概念を確認するものである。

結果を図 2 に示す。本データはサンプル数が 11 名と少ないため、因子分析などは行わずに各構成概念について被験者ごとの平均値を算出した後に記述統計を整理した。また、各尺度が中立値（3）からどの程度乖離しているかを確認するため、Wilcoxon 符号付順位検定（1 標本）による検討を行った。

結果、正直な対話の経験、責任感の発生、主体化、学習の効果、学びの転換点において中立値より有意に高い値が示された（$p<.05$）。今回の授業によって地域の視点に気づき、それにより責任感や主体性を自覚できたことが推測される。一方、承認の認知については有意差は認められなかった。このことから自分で地域に受け入れられていると認識していなかったとしても学習効果はあったと考えられる。承認感を得るためには、地域の人々との対話にもっと教員が関与したり、地域との協力体制を変えたりする工夫が必要である。

5. 今後の展望

展示を媒介とする美術・デザイン教育モデルによって、教育の課題は解決したが地域課題の改善は不十分であった。今後も一方的な地域介入ではなく、双方の立場と継続性を考慮した協働関係を検討していきたい。

謝辞 : 授業に協力いただいた Nowhere Hajinosato とその関係者の方々に感謝申し上げる。

関連研究 :

[1]Zwirn, S.G. and Vande Zande, R., Differences between Art and Design Education—or Differences in Conceptions of Creativity?. J Creat Behav, 51: 193-203. (2017).
[2]Ingalls Vanada, Delane., Practically creative: The role of design thinking as an improved paradigm for 21st century art education. Techne Series: Research in Sloyd Education and Craft Science A. 21. 21-33. (2013).
[3]Heaton, R. (2024). Curating cognition in higher degree art education. Research in Education, 119(1), 6-26.
[4] 藤木 淳 , 初等 STEAM 教育における成果発表と児童の承認欲求 , 日本デザイン学会第 72 回研究発表大会概要集 , 72 巻 , p. 44-45. (2025).
[5] 原田 泰 , 元木 環 , 三野宮 定里 , デザイン、街に出る 10 : ローカルなデザインをデザインする , 日本デザイン学会第 69 回研究発表大会概要集 , 69 巻 , p. 88-89. (2022).

© Copyright - JSSD73rd