

## YokohamArtLife 第1回 YAL ルーム

日時：2020年7月28日（火）13:00～15:00

場所：横浜市芸術文化振興財団事務局（産貿センタービル 1階）理事長室 ビデオ会議

参加者：【主催団体】 横浜メディアアド：齋藤氏、中村氏  
ザ・ダークルーム・インターナショナル：近藤氏  
ヒューマンフェローシップ：岩本氏、金氏  
s t g k：森氏  
YOKOHAMA AIR ACT：立石氏、北野氏

【岡田研究室】 岡田猛（東京大学大学院教育学研究科 教授）  
縣拓充（東北大学高度教養教育・学生支援機構 助教）  
石黒千晶（金沢工業大学 情報フロンティア学部 心理科学科 助教）  
松本一樹（東京大学大学院情報学環・学際情報学府 教育学研究科 岡田研究室博士後期）

【事務局】 広報・ACYグループ 伊東、杉崎、園田、山本

【オブザーバー】 横浜市文化観光局 文化振興課 3名

- ▶ 各団体自己紹介
- ▶ YAL ルームスケジュール紹介
- ▶ 岡田研究室 レクチャー

〈岡田先生〉

ここ1、2年で、アート思考が流行ってきているが、我々は15年以上にわたり、心理学・認知科学のアプローチから芸術家を対象に研究することで、人間の高度な創造性について理解することを試みている。

これまでの実績の中で、1) フィールドワーク、2) 心理実験、3) 実践研究 (design-based research) を行ってきたが、今回の YokohamArtLife のプロジェクトは3) にあたる。

### ■ 何のために？

芸術の効果を見るために、実証的なアプローチによって芸術プロジェクトの効果測定している。

芸術プロジェクトの効果として測定すべきこととして、

- ・ 参加者は楽しんだか
- ・ 参加者の日々の生活に変化が起きたか
- ・ 参加者が芸術活動が好きになったか
- ・ 参加者が創造的になったか
- ・ 地域が活性化したか
- ・ 地域の問題が解決したか
- ・ そのプロジェクトは続ける価値があるか
- ・ そのプロジェクトは公的資金を使った支援に値するのか・・・等々

が挙げられるが、根拠に基づいて (Evidence-Based で) プロジェクトを進め、データを蓄積していくことでプロジェクトの改善につながったり、説得力を持つ説明ができるようになる。

## ■ 具体的にどのようにしていくのか？

実験室の中の実験ではなく、現場での活動の教育効果の検討は、具体的にどのようなものなのか？

多様な変数（参加者や環境などの諸要因）が存在する統制されていない環境（地域アートプロジェクト）で、仮説もあらかじめわかっていないことが多い現場で実証的なアプローチを試みる時は、現場に応じた柔軟な対応が必要になってくる。

↓

現場に柔軟に対応していく中で、その活動にふさわしいデザイン原則（企画、実践、評価、改善を繰り返すことで構築していく実践のデザインの指針）を見つける。現場の実践においては、実践者（主催者）と参加者はお互いに影響しあっており、主催者は参加者の反応によって手続き（方法 / プログラム）を変えることになる。

\*実践内容を効果測定して、まとめて報告するという経験を蓄積することは、将来の事業の発展に貢献する

## ■ 適切な測定・評価の概念

信頼性（reliability）と妥当性（validity）両方が高い測定、評価をすることが大切。

⇒目的にふさわしい指標であるかどうか

- ・ 信頼性が高い→きちんと測定しているか、測定が安定しているか
- ・ 妥当性が高い→調べたいこと、聞きたいことが測定できているか

## ■ 芸術プロジェクトの評価をどうするのか？

その芸術プロジェクトは「何を目指した活動か」ということを考えることが肝要。

## ■ 創造的教養について

- ・ 創造的熟達者（創造や表現のエキスパート）：アーティスト、デザイナー、学芸員等。
- ・ 創造的教養人（創造や表現を楽しむ普通の人々）：創造活動に勤しむ一般の市民。

## ■ 創造的で豊かな社会とは？

- ・ 創造的熟達者が活発に創造活動を行っている
- ・ 創造的教養人がたくさん存在し、創造活動や鑑賞活動を楽しんでいる

これによって、個人の生活の質（QOL）が高まり、創造的熟達者を支援し、子どもたちの創造活動を育む文化的土壌が形成される。

## ■ 触発するアート・コミュニケーション

創造的熟達者（アーティスト、学芸員、評価者等）と創造的教養人がお互いの作品に触れたり、見たり、することで、触発された新しいアイデアや創作意欲、芸術文化体験の参加意欲につながったりすること。

触発するアートコミュニケーションは熟達者と市民との間だけで生起するものではなく、熟達者同士、市民同士でも起こる、表現の触発を媒介にした人々の間の相互作用のこと。

触発のメカニズムとしては、「異なるモノやコト」と「深く」関わることによって、自他の差異が検出され、そこから創作のモチベーションや、アイデア、イメージなどが生起し、創造につながるというプロセスがある。

## ■ まとめ

- ・ 実践と評価を繰り返すことで新たなデザイン原則を構築し、それを基に次のステップに進んでいくが、デザイン原則を見つけるためには、適切な評価をすることが重要になってくる。
- ・ 適切な評価とは：信頼性と妥当性の高い評価をするためには、目的と目標（「何のためにするのか」「何を測定したい、知りたいのか」）を意識していくことが大切になる。
- ・ 共通指標として全体像を把握するような評価も大切だと思うが、個々のプロジェクトにあった個別評価指標を作っていくことも重要になってくる。

〈縣先生〉

岡田研究室のOB。千葉大学在籍時は千葉市美術館と一緒に千葉アートネットワーク・プロジェクト（WiCAN）の副実行委員長を務める（2011-2018）。現在は東北大学に在籍している。

## ■ 本日の目的

私からは、主催者自身が活動評価の方法をデザインする上でのヒントを提示したいと思う。

## ■ PJ 評価の難しさ① 「多層的な目標」

アートPJの目標は、2つに分けて考えることができる。

1. 社会的レベル（地域・社会にとっての意味）：地域活性化、交流人口、経済効果など
2. 個人的レベル（参加者、鑑賞者にとっての意味）：作品体験、アートに対する認識の変化、地域を眺める新しい視点

今回は、2についての目標設定の話をする。

### Step1：目標を明確にする

アーティスト側の視点：感じ方は人それぞれ、自由に見てもらいたい、多様な意味を見出してほしい etc.

マネジメント側の視点：何らかの「狙い」や「意図」があるはず。

- ・ 参加者にどのようなことを体験させたいか
- ・ 参加者がその後どうなってほしいか
- ・ 地域にどのような変化が生じてほしいか etc.



☆ 多層的な狙いや目標をリストアップし明確化してみる

### Step2：その中で特に確かめたいことを絞る

- ・ ヒント1：回答者の負担を考えると、質問項目はあまり多くできない



優先順位を考えながら質問を絞り込むこと

- ・ ヒント2：回答の自由度を考える
  - 1) 広く尋ねる：「ex. 感じたことを考えたことを教えてください」  
⇒ 予想外の事、個々に異なることが出てきやすい反面、エピソード記述として止まりやすく量的検討は困難。
  - 2) 焦点を絞って尋ねる：「ex. 写真表現に対する見方は変化しましたか？」  
⇒ 狙いとしていることを（量的にも）検討しやすい反面、面白いことを逃してしまう可能性もある。

ここで、WiCANにおける小・中学生向けの美術鑑賞プログラムの効果検証の事例が紹介された。

本事例での検証点

- ・ 美術館や美術展に対するイメージの変化
- ・ 空間を含めて作品を捉える「インスタレーション」の鑑賞の視点の獲得
- ・ 日常における、モノの見方・空間の捉え方への影響

## ■ PJ 評価の難しさ② 「多様な参加者・参加の形態」

- ・ 多様な市民の参加・来訪
  - ・ 多様な年齢層：子どもからお年寄り
  - ・ 多様な参加モチベーション
  - ・ 多様なアートに対する知識・経験
- ・ 多様な滞在時間、参加形態
  - ・ ワークショップにしっかり参加

- ・友人に誘われて一通り体験
- ・散歩の途中に覗いてみただけ etc.



参加者層や参加の仕方によって、体験は大きく異なる⇒平均値を出しても結果の意味は見えにくい。

ここで、過去のミュージアム研究の知見が紹介された。

■ Contextual Model of Learning(Falk & Dierking,1992) の図

John H Falk(著),Lynn D Dierking “The Museum Experience” (2011,Routledge)

誰が、誰と一緒にみるか、どのような物理的環境でみるかによって、学習は異なる。

■ Model of Museum learning (Leinhardt & Knutson,2004) の図

Gaea Leinhardt(著),Karen Knutson(著)“Listening in on Museum Conversations” (2004,Altamira Pr)

相互の説明活動による会話の深まりは、学びのプロセスであると同時に成果としても捉えられる

■ 調査に組み込む「3つの要素」

①個人が持ち込むもの

- ・ 知識・経験
- ・ 来訪モチベーション
- ・ その他個人的特性



②体験の過程

- ・ 誰と何を体験するか
- ・ どのくらいの時間体験するか
- ・ どのように体験するか



①、②、③の関係性を検討する

③学びの成果

- ・ 何を持ち帰るか
- ・ 体験のインパクト
- ・ 短期的 / 長期的な変化



■ PJ 評価の難しさ③ 調査が難しいPJ ケースへの対応

アート・プロジェクトでは、そもそもアンケートや調査を実施しにくい場合も

- ・ 調査をするタイミングがない
- ・ 調査をすると、体験の中身やワークショップの盛り上がり（悪）影響
- ・ 子どもやお年寄りに尋ねることの難しさ
- ・ 社会的な望ましさや期待値が影響し、回答が歪む
- ・ 期待される効果は、時間を経て影響するもの

→打開するためのヒントとなる事例

PJの後に、自然な形で参加者と主催者が意見交換できる場を設定することで、アンケートモードにせず体験後の率直な意見や学びの深まりを捉える。

1. (来訪・体験グループごと)

[Post tour conversation] (Leinhardt & Knutson,2004)

⇒この場合、茶菓を準備したりしてリラックスした雰囲気ですせる場を設定すると効果的。

2. 評価のためのデータ収集を、ウォームアップやリフレクションを兼ねたワークに取り入れる。

Ex.WSの最初と最後に、自由に話してもらおうセッションを実施する。(キーワードをカードで提示したりすると目的のことを会話にしてもらえるようになる)

3. WS中の会話を記録して、その会話を後から分析する。

4. 長期的な効果を検証する。: 体験後、ある程度時間が経過した段階で調査を行う。

郵送アンケートなど。

〈石黒先生〉

今回の研究プロジェクトの趣旨、目的、方法を説明された。

#### ■ 調査の目的

「芸術実践に関わる参加者の心がどう変わるか」をボトムアップとトップダウンの両側面から仮説生成し、それに基づいて教育実践の効果を調査する。

- ・ トップダウンの仮説に基づく効果測定：科学的知見から複数の事業目的に関係しそうな指標を選定して測定
- ・ ボトムアップの仮説に基づく効果測定：事業ごとの実践（PJ）の設計意図を、面接法をもとに理解し、それをもとに個別の指標を検討。

#### ■ トップダウンの仮説に基づく効果測定の指標

- ・ 先行研究で示されてきた教育実践の効果測定を測る際に重要な変数・指標
  - (1) 参加人数の推移
  - (2) 参加者の属性（創造活動の経験等）
  - (3) 心理指標（満足度、自己肯定感、主観的幸福感等の変化）
  - (4) 芸術活動習慣に関わる指標：必ずしも気持ちの変化だけでなく、創造活動への理解や習慣を問うもの
  - (5) 外界や他者による触発尺度岡田研究室が日本語版を開発した「触発尺度」も使用して、PJによる触発の度合いを調査する。
- ・ 仮説  
参加者は各PJに参加して、上記ウ・エ・オの調査項目において、ポジティブな変化があるだろう。  
⇒事業ごとの活動内容によって、参加者の芸術活動への動機づけ・触発・芸術活動習慣に違いがみられるかもしれない。

#### ■ ボトムアップの仮説に基づく効果測定の指標

事業主催者への調査・面接

目的：主催者へのヒアリングを通してPJの設計意図について理解を深める（オンライン面談）

これによって、事業者（主催者）のPJやWSの設計意図を検討する。各事業の設計意図を検討することで、先行研究をもとに作成したトップダウンの仮説では捉えられない参加者の変化を理解することができる。それをもとに共通指標を改善して、参加者の調査に反映することが可能になる。

#### ■ 各事業の効果を測定する調査計画

- ・ 事業ごと、時期ごとに参加者に質問紙（紙 or オンライン）調査を実施

#### ▶ 質疑応答

Q：ロジックモデルとデザイン原則と同じもの？

A：デザイン原則は測定に関する話ではない。WSやPJをどのように組んでいくのかという部分に関わること。一つのWSやPJを実施するときに、最初はケーススタディのような形で初めて、少人数の変化を丁寧に追いかけて、そこから変化のパターンなどが見えてきたら、WSを改善して次のステップに進み、また、そこで変化をみる。こうやって、全体的に測定できるような項目を見つけることで、そのPJのデザイン原則が見つかる。プロセス：理論に基づいた実践→効果測定→実践の改訂→効果測定→デザイン原則の提案→理論の見直し

（鈴木克明・根本淳子（熊本大学大学院教授システム学専攻）『（総説）教育改善と研究実績の両立を目指して：デザイン研究論文を書こう』（2011 医療職の能力開発（JSISH 学会誌）第2号のための原稿より）

Q：既にPJがスタートしているのだが、プロセスの中で評価を測定するために、仮説が必要になる。どうすればいい？

A：粗くてもいいので、何らかの記録をとり、そこから何かのヒントを見つけ、次のラウンドでもう少し精緻化する。

この作業を繰り返していくことも方法の一つとしてある。もし、何かとりたいことが確定しているのなら、そこだけを見る指標を使うことも可能。プロジェクトの目的が明確で、仮説も想定できているのであれば、トップダウン的効果測定も利用できる。

A: 特性のある参加者を対象としているので、最初の状態も、アートの効果も様々だと思う。最初から最後まで同じ尺度で行かなければいけないということはないので、そのプロジェクトに合ったものを適宜入れていけばよいのでは。全体を数値化する必要もなく、質的に丁寧に変化を追っていくということも十分な効果検証になる。

A: 数値化することと概念化することは違う。いきなり数値化せずに、参加者がどのように変化していったかをまずは丁寧に記述していくことも、効果検証としてありうる手段だと思う。

Q: SNSでの効果の測り方にどのようなものがあるか?

A: このプロジェクトの話をどれくらいしたくなるのか、を測定するというやり方はあると思う。

Q: プロジェクトの目標設定の仕方において、思っていた結果と事業内容が結果的にマッチしていなかった。ということも起こり得るが、それでもいい?

A: 良い。予想と違ったということも検証として有り得るし、デザイン原則を探していく中で実現可能な落としどころを探していくということも有り得ると思う。

評価のためのプロジェクトの実施ではなく、結果として芸術が格差なく広がって行くことが実現できていることが一番好ましい。ただ、そのためには評価という部分は外せないと考えている。