

芸術活動における共創の再考 —創造とエンパワメントのつながりを探る—

中村 美亜*

九州大学大学院芸術工学研究院

Reconsideration of Cocreation in Participatory Arts: Exploring the Link between Creativity and Empowerment

Mia Nakamura*

Faculty of Design, Kyushu University

* Corresponding Author: mia@design.kyushu-u.ac.jp

概要

芸術家と一般の人が共同で行うアートプロジェクトは、しばしば「共創」と呼ばれ、参加する人たちをエンパワメントするとされている。しかし、「共創」と一口に言っても、その共同の形態はさまざまである。本論の目的は、複数の人たちが関わる芸術活動における創造への関わり方やプロセスを再考した上で、「創出」と「語りなおし」に着目し、創造とエンパワメントの関係を探ることである。その結果、個々の参加者が生かされる創造の方法を「創出」し、その方法で創造を行うことができた場合、「語りなおし」の契機が生まれ、創造とエンパワメントが両立することが示された。

キーワード

芸術活動, アートプロジェクト, 創造, エンパワメント, 語りなおし

Abstract

Participatory arts, which engage public participation in the creative process, are often called “cocreation” in Japan and considered to be empowering. However, cocreation takes different forms of collaboration. This article reconsiders the models and processes of creativity in participatory arts and aims to explore the relationships between creativity and empowerment, focusing on the concepts of “generative creation” and “retelling.” As a result, the article suggests that creativity and empowerment coexist when creation occurs through a “generatively created” method that maximizes the potential of each participant and produces “retelling.”

Keywords

Art Activities, Participatory Arts, Creativity, Empowerment, Retelling

1 はじめに

近年、芸術を専門としない多様な人々が、アーティストとともに創造活動を行うアートプロジェクトが盛んに行われている[熊倉他 2014, 九州大学ソーシャルアートラボ 2018]. 病気や障害を抱えるなどの理由で社会的に排除されてきた人たちとの芸術活動も活発になっている [たんぼぼの家 2016, 村谷 2018]. このように「芸術家個人が作品を制作する従来のやり方ではなく、人々のなかに生まれる関係やプロジェクトができ上がるまでの過程を大切にしたい創作活動」は、しばしば「共創」と呼ばれる [熊倉 2016, 30; 谷口 2010]. こうした

「共創」は、参加者たちの相互の関わりから予期せぬ成果を生むもので、関わる人たちの関係に変化を及ぼし、参加者をエンパワメントすることが指摘されている [Hacking 2008, 石原・兼子 2015].

しかし、エンパワメントがもたらされるプロセスや仕組みについての理解は十分進んでいない [中村 2013, 2018]. (エンパワメントに関する研究は、これまで心理学や組織論の分野で行われてきたが、創造活動との関連については言及されていない [Zimmerman 1995, 2000].) 一方で、こうした参加型の芸術活動 (participatory arts) に関しては、その目標が芸術にあるのか、社会福

社にあるのかということがしばしば論争となってきた [ビショップ 2016, 藤田 2016]. しかし, この点についても再検討が必要である [中村 2018, 村谷 2018]. Fig. 1 は, 単純な役割分担による創造(上)とアートプロジェクトで言われている「共創」(下)の違いを図示したものである.

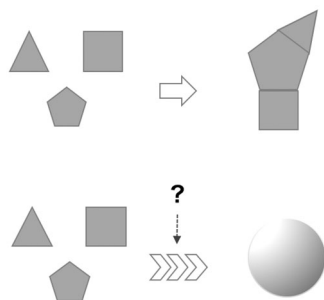


Fig. 1 役割分担の創造とアートプロジェクトの「共創」

芸術活動における「共創」の議論は, 複数の人たちが関わる創造活動をすべて一括りにして論じることが多いため, 雑駁になりがちだ. 共同の創造活動 (group creativity) には, さまざまな形態がある [Paulus & Nijstad 2003, Sawyer 2003]. 上記のように「芸術家と一般の人が共同で行う創造活動」と定義したとしても, その共同の方法は多種多様である. 日本の古典芸能をはじめ, 伝統的な共同の創造活動においては, 個を限りなく消し去ることや, 相互に折り合いをつけながら同一化することが要求される. その一方で, 21 世紀になって広がった「コミュニティ音楽療法」に顕著なように, 個別性を担保しながら, 他者との部分的交わりを指向するものもある. [スティーンゲ 2008].

そこで本論は, 複数の人たちが関わる芸術活動における創造への関わり方やプロセスについて考えることから, 芸術活動と共創の関係を再考することを目的とする. 特に工業製品の開発との相違を検討することで, 芸術活動における創造プロセスの特質を明らかにしようとする. その上で創造とエンパワメントのつながりについて, 「創出」と「語りなおし」に焦点をあてて検討する.

なお, 本論では「芸術」という言葉を, 美術・音楽・演劇・舞踊など, 近代に制度化された表現活動だけでなく, ジャンルにとらわれない, さまざまな表現活動を含む語として用いる. 少し回り道になるが, 後の議論とも深く関わるため, この点を確認してから本題へと進んでいきたい.

「芸術」が何を意味するかについては, 人によって見解が異なる. だが大別すれば, 私たちは二つの見方を

持っていると考えることができる [中村 2013, 2017a, 2019]. 一つは, 芸術家の技術や生き様が作品に結晶化される点を強調するもので, 芸術のモノとしての側面を重視する立場である. もう一つは, 芸術が指し示す範囲を作品に限定するのではなく, 作品を生み出すプロセスや, 展示・上演などを通じて人と関わっていくプロセスにも焦点をあてるもので, 芸術のコトとしての側面を重視する立場である.

Fig. 2 は, 芸術活動全般を氷山に見立てた図である. 芸術活動には, 上述のように, 作品が生まれるまでのプロセスや, 生まれてからのプロセスがある (水面の下). 鑑賞者が見ることのできる作品 (水面の上) はその一部である. 水面の上に注目するのが, 近代の芸術観で, プロの芸術家や芸術大学に関わりが深いものである. 作品中心主義と言ってもいい. 一方, 水面の下の活動は, 人類が誕生してから続く日常の中での表現活動に関わりが深いもので, 多様な人たちが関わるアートプロジェクトや障害のある人の芸術活動などにとって重要な側面である. 生きるための叡智としての表現活動とすることもできるだろう.

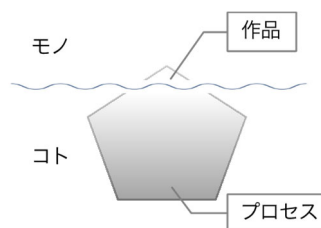


Fig. 2 モノとしての芸術とコトとしての芸術

このように芸術が何を指すかについては複数の見解があり, 一義的に定義することはできない. しかし, 芸術が社会でどのような機能や役割をもっているかを理念的に捉えるのであれば, 次の二点を指摘することができる. 一つは, 芸術は, 技を用い, 工夫をしながら何かを生み出し, そのことで世界の見え方や関係性に変化を及ぼす仕掛けであるということだ. 絵画にしる, 音楽にしる, それらに触れることで, ものごとに対する認識が変わり, 気分に変化が生じる. 正解があらかじめ決まっていない芸術活動に関わることで, 自信を回復し, 人間関係に変化がもたらされることもある. 世界の見え方や自分と世界の関係性に変化が生じるのである.

もう一つは, 芸術は, 文化というリソースを用いながら, これまで顕在化されていなかった価値の存在を人々に問いかけるものであるということだ. それまで大切とは思われていなかった物や事柄を提示し, 「ここに大事な価値があるから見てください」と人々に呼び

かける。資本主義社会では、物事の価値は貨幣によって決定されがちだが、世の中には貨幣価値とは異なる価値もたくさん存在する。芸術には、ふだん見過ごされている価値を掘り起こし、自分が大切にしている価値を他人と共有するという社会的機能がある。

本論では、複数の人たちが関わる芸術活動について、芸術のコトという側面に注目しながら、新たな価値を生み出すという点に着目して考察を進めていく。

2 芸術活動における創造への関わり方

最初に、複数の人たちが関わる芸術活動での参加者の創造への関わり方について、二人のアーティストの記述を参照しながら考えていこう。

アーティストのパブロ・エルゲラ [2015] は、社会的課題にコミットするソーシャリー・エンゲイジド・アートへの参加のあり方を、「名目的な参加」、「指図された参加」、「創造的な参加」、「協働の参加」の4つに分類した (Fig. 3)。「名目的な参加」は、誰かに促されてそこにいるだけの参加、「指図された参加」は、指示通りに作業をするだけの参加、「創造的な参加」は、部分的に創造活動に加わる参加、「協働の参加」は、創造の内容について協議する参加を意味する。

参加の度合いが変われば、創造に関わる度合いも変化する。「名目的な参加」や「指図された参加」では、参加者が創造性を発揮することはほとんどない。また「創造的な参加」でも、創造活動を担うのは主にアーティストで、それ以外の参加者の関与は限定的になる。上記4つの中で、創造のプロセスに深く関わるのは、「協働の参加」のみと言えるだろう。

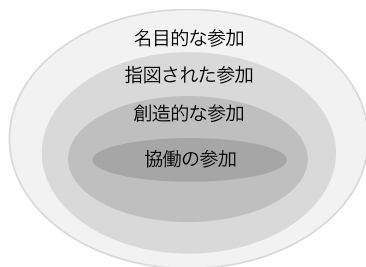


Fig. 3 参加の度合い (エルゲラ)

しかし、エルゲラ自身が指摘するように、最初は参加に積極的でないとしても、やっているうちに参加者の気持ちが変わり、参加の度合いが変化することもある。また創造活動への関与が部分的なものだとしても、それが参加者、アーティストの双方にとって大きな意味をもつこともある。

この最後の点に注目したのが、エルゲラと同様、ソーシャリー・エンゲイジド・アートを専門とするアーティストのジェームズ・ジャックである。ジャックは、複数の人に関わる創造のあり方を、共同 (collaboration)、協力 (cooperation)、分かち合い (sharing) という3つに分類した [ジャック 2018, 118]。「共同」は、ビデオアーティストと音楽家がビデオインスタレーションを共同制作するなど、分担して作品づくりを行うもの。「協力」は、アーティストの作品制作に対する情報提供や部分的な作業の手伝いなど、局所的な関与の方法。「分かち合い」は、関与の度合いに関わらず、主観的に判断されるもので、それができているかどうかは本人しかわからないものを指す (Fig. 4)。

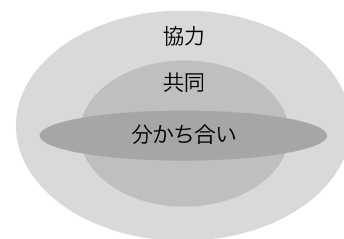


Fig. 4 創造への関わり方 (ジャック)

ジャックは、多様な人たちが関わる作品制作では「分かち合い」がもっとも重要だとし、それには、次のことが必要だと記す [131]。

- ①じっくり聞くこと
- ②相互作用を促す場
- ③試してみる余地
- ④多様性の尊重
- ⑤ほかの人のペースへの配慮

このように、複数の人たちが関わる芸術活動における創造への関わり方はさまざまである。エルゲラは参加の度合いという観点から、ジャックは創造への関わり方という観点から分類を試みた。「共創」と一口に言っても、その内実は様々なのである。

3 芸術活動における創造のプロセス

次に、創造に関わるとはどういうことかを、創造のプロセスを詳細に検討することから考えていこう。

創造性研究の第一人者であるキース・ソイヤーは、創造に関する考え方は、時代とともに変化してきたと記す [Sawyer & DeZutter 2009]。創造性研究が始まった 20

世紀半ばには、創造性は個人の特質に由来すると考えられていた。そのため、創造的とされる個人に焦点をあてた研究が大半を占めた（第1世代）。ところが1980年代になると、創造性は個人ではなく、社会的・文化的要因に深く関わっていると考えられるようになり、協働やグループダイナミクスに焦点をあてた研究が数多く行われようになった（第2世代）。チクセントミハイの一連の研究は、その代表例である。しかし、これらの研究においても、創造性がどのようなメカニズムによって生じるかは十分明らかにされてこなかった。そこで、創造のメカニズムを解明することが、第3世代の研究者の課題となる。

ソイヤーは、複数の人たちが関わる創造の理解を深めるために「分散創造」という概念を提唱した [Sawyer 2005; Sawyer & DeZutter 2009]。「分散創造」とは、オーケストラの演奏やジャズの即興など、関わる人たちが相互に影響を与え合いながら創造を行う方法を指す。ジャズの即興では、その場での相互の関わりから音楽が生成される。あらかじめやる事が決まってい、それを足し合わせるのではなく、相互のかけ合いから音楽が分散的 (distributed) に創造される。オーケストラの場合、通常楽譜があり、創造の方向性は事前に規定されているが、演奏者が違ったり、時や場所が異なったりすると、結果としての演奏は多様に変化する。これは演奏ごとに、関わる人たちが相互に影響を与え合いながら創造を行なっているからである。

ソイヤーは、「分散創造」に見られる創造の特徴を「協働的創発」(collaborative emergence) と名づけた。協働的創発には、次のような特徴がある [Sawyer & DeZutter 2009, 82].

- ① 平等な立場を有する参加者たちが、
- ② 瞬間瞬間における、
- ③ 相互の関わりを通じて、
- ④ 予期せぬ結果をもたらす

Fig. 5 は、Fig. 1 の下の図に、協働的創発の要素を加えたものである。

ソイヤーの「協働的創発」に関する見解は、本田技研工業でものづくりに携わった久米是志が考える「共創」に近いものがある。久米は、大量生産を行う工業製品の場合は、新しいものやことをつくり出す「創造」と、創造に必要な新しい方法を生み出す「創出」を分けて論じることが必要と考える [久米 2000]。芸術活動の場合は、「創造」と「創出」は通常一体となって現れるため、こ

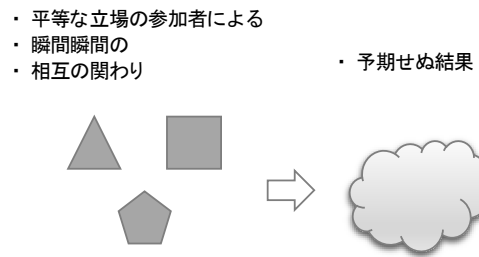


Fig. 5 協働的創発 (ソイヤー)

れらを区別する必要性は生じないが、工業製品の場合は、分けて考えないと話が混乱するというのである。

久米は、「創出」を可能にするためには、「縁起」を生み出す「集まって言いたい放題」という状況をつくる必要があるとし、次の点を重視する [226-229].

- ① 共通目的を持つこと
- ② 平等心を持つこと
- ③ 異質性のあること
- ④ 創出の場を共に経験すること

平等性、多様性・異質性、相互作用という要素は、ジャックの「分かち合い」、ソイヤーの「協働的創発」でも重視されていた点である。Table 1 は、3人の概念と特徴を整理したものである (Table 1)。

しかし一方で、芸術活動の創造と工業製品の開発には、目標設定の仕方に違いがある。工業製品の開発においては、あらかじめ目的がはっきりしており、目標が定められている。製品開発というのは、目標をクリアするための方法を生み出すことである。それに比べると、芸術活動の目標は曖昧である。もちろん、複数の人たちが関わる芸術活動では、ビジョンや目的を共有することは大切だ。実際、共通のビジョンや目的が共有されない場合には、プロジェクトはうまくいかない [ジャック 2018]。しかし、そうであっても、活動を開始する際にクリアすべき目標が明確に定まっているわけではない。作品の姿は、活動を始めてから徐々に現れてくるのである。

このように、作品の姿が立ち現れてくることを表す概念に「中動態」というものがある [佐藤 2012; 森田 2013; 國分 2017]。中動というのは、能動でもあり、受動でもあるという両義的な状態のことだ。例えば、議論が盛り上がってくると、アイデアが自然に口をついて出てくることもある。これが中動的な状態である。

一般には、アーティストは内面から湧き上がる靈感に基づき、自分の内側で作品を構想し、それを外に表現

Table 1 ジャック、ソイヤー、久米の創造に関する概念と条件

	ジャック	ソイヤー	久米
概念	「分かち合い」	「協働的創発」	「創出」
条件	①じっくり聞くこと ②相互作用を促す場 ③試してみる余地 ④多様性の尊重 ⑤ほかの人のペースへの配慮	①平等な立場を有する参加者たちが、 ②瞬間瞬間における、 ③相互の関わりを通じて、 ④予期せぬ結果をもたらす	①共通目的 ②平等心 ③異質性 ④創出の場を共に経験
関連語	・共同 ・協力	・集団創造 ・分散創造	・共創 ・創造

すると思われがちだが、実際には、アーティスト本人も、作品をつくり始める段階では、最終的に何ができるかはわからない。作品の姿は、作る前に想定されているのではなく、作っていく過程において自ずと現われてくるのである [森田 2013]。

このように見てくると、創造のあり方という点では、複数の人たちが関わる創造と一人で行う創造に大きな違いがないことに気づくだろう。一人で創造を行うと言っても、作品は作品をつくる前に起きたアーティストと（人間以外のものも含む）他者との邂逅や、作品をつくっている間の（素材や環境などの）他者との交わりから中動的に現れる。複数による創造と一人の創造では、他者に「その場にいる人間」が含まれるかどうかという違いがあるが、他者との関わりから生まれるという点においては共通している。

ただし、芸術活動において、いつも中動的に作品が立ち現れてくるというわけではないことには留意が必要である。というのは、久米の見解とは異なり、芸術活動がつねに「創出」を伴うとは言えないからだ。工芸や古典芸能の場合はもちろん、現代アートやアートプロジェクトにおいても、いつも新たな方法で生み出されているわけではなく、以前に行なった方法をなぞる場合も少なくない。「創出」を伴いながら「創造」を行なっているのではなく、単に（再生産という意味での）「創造」を行なっているのである。ジャックのいう「分かち合い」が生じないケースというのは、参加者との関わりにおいて「創出」がなされないまま、「創造」が行われた場合と言うこともできるだろう [ジャック 2018]。

以上、工業製品の開発を比較しながら、芸術活動における創造のプロセスについて考えてきた。両者には共通点が多くある一方で、目標の設定の仕方において違いがあることが明らかになった。また、芸術活動における創造は、複数の人たちが関わるものであっても、一人

で行うものであっても、中動的な現れに依っていることも指摘された。しかし、芸術活動と言われるものでも、「創出」が見られない場合もあり、作品がつねに中動的に現れるわけではないことも確認された。

4 創造とエンパワメントのつながり

冒頭に述べたように、多様な人たちが関わる芸術活動に関しては、それが目指すところが芸術的なものなのか、社会福祉的なものかと二者択一の議論になることが多い。しかし、実際の活動においては、関わった人たちが新しいものを生み出すだけでなく、そのことを通じて、生きる活力を得たり、自分に対する自信を獲得したりすることがある。つまり、創造とエンパワメントが両立する時があるのである。

筆者が以前、首都圏のセクシュアル・マイノリティに関する二つの音楽実践の調査を行なった際には、芸術活動を通して人々がエンパワメントされるためには、①音楽に独自の意味を宿すための新たな儀式的枠組みを当該コミュニティにおいて創造し、②その中で自分たちの存在を象徴的に讃える「語りなおし」が行われることが重要であると結論した [中村 2013]。①の「独自の意味を宿すための新たな儀式的枠組みを当該コミュニティにおいて創造」というのは、自分たちに独自の「創造」の方法を生み出すという意味である。前節で議論した「創出」に相当する。②の「語りなおし」というのは、自分自身に関する物語（＝自己アイデンティティ）を、他者との交わりを通して、これまでとは異なる価値観に基づく視点から語りなおす作業のことをいう [中村 2013, 2014, 2017a, 2018; Nakamura 2014, 2018a, 2018b]。トラウマからの回復やマイノリティの社会参加に重要とされるプロセスである。

以下では、「創出」と「語りなおし」に焦点をあてな

がら、創造とエンパワメントのつながりについて詳しく考えていきたい。

先に見たように、芸術活動における創造と工業製品の開発には目標の設定の仕方に違いがある。製品開発はいわばトップダウンで目標が設定されるのに対し、芸術活動ではボトムアップで目標が定められる。ボトムアップで決まるといえるのは、別の言い方をすれば、何がよいかという基準があらかじめ定まっているのではなく、その場で基準そのものを決めるということである。何をつくるかを考えながら、何がよいかの基準も考えるのである。芸術には確固とした価値基準が存在しているように捉えられることが多いが、実際にあるのは、ジャンルごとに慣習的に定められた基準でしかなく、ジャンルに属する専門家以外には、大きな意味をもつものではない。

したがって、多様な人たちが関わる芸術活動においてよりよいものを作るためには、その場にいる人たちの能力が最大限に発揮される方法を「創出」できるかどうかが重要になる。これを可能にするためには、創造の過程で、質に関して目標とする共有の基準やそれを達成するための方法を試行錯誤しながら見つけ出さなくてはならない。実際に作業をしながら、みながよいと思える落としどころを見つけていくということである。期間が定められているプロジェクトでは、こうした作品に対する基準が早い段階で共有されるかどうか成功の鍵を握る。

筆者が調査した、「さっぽろコレクティブ・オーケストラ」(多様な子どもたちから成る即興音楽アンサンブル)の場合は、音楽とは関係のないさまざまなワークショップをしながら、それぞれの子どもの適性をめいめいが認識し、集まった子供たちにできる最大限の音楽的創造とは何かを探ることに大きな労力が傾けられていた [中村 2017b]。また、特定の音楽のジャンルの基準に合わせるのではなく、「音を生き生きとさせる」ことが最も重要とされ、参加している子どもたちが、どうすれば生き生きと振る舞えるかが試行錯誤された。このように、参加する人たちが生かされるための創造の方法を「創出」できるかどうか、創造とエンパワメントを両立させるための鍵となるのである。

次に、二点目の「語りなおし」について考えていこう。私たちは、災害や身近な人の突然死など予期せぬことに遭遇したり、社会環境的要因で自分の思うように生きることができなかつたりすると、自分を見失う。自分のこれまでの物語の上に、新しい語りを重ね合わせるができなくなるため、自分という存在を維持できなくなるのである。この状態から抜け出るためには、新し

い語りを肯定できる、これまでとは異なる価値観に支えられた物語の枠組みを生み出さなくてはならない。今まで自分を支えてきた物語を編みなおして、新しい語りを受け入れることができるようになる必要があるのである。この再編作業を「語りなおし」と言う。

「語りなおし」は、一般に言葉によって行われるとされている。しかし、「語りなおし」は非言語の芸術活動によっても可能である。芸術活動というのは、既述のように、そもそも自分の周囲に存在しているさまざまな文化的リソースを再編して、新しい価値を内包した作品を生み出す作業である。「再編する」と言うと能動的に聞こえるが、実際には中動的な現れによっている。このように芸術活動を理解するなら、芸術活動が自分を語りなおす機会として機能することも理解できるだろう。(こうした芸術活動はしばしば「メモリーワーク」と呼ばれる [中村 2014].)

トラウマからの回復には、①安心・安全な環境に身を置き、②過去のつらい記憶にアクセスしながら、それを事実として少しずつ受け入れ、③周囲の人や社会とのつながりの中で、その語りをゆっくり編みなおすという3つのステップが必要とされる(ハーマン 1999)。これを参照するなら、芸術活動における「語りなおし」には、①自由に表現できる安心・安全な環境が担保される中で、②これまでの経験を生かしながら、③他者との関わりを通して新しい表現を生み出すという3つのステップが必要とすることができるだろう [中村 2018].

「語りなおし」は、個人の芸術活動においても、複数の人たちが関わる芸術活動においても生じる。ただし、複数による芸術活動では、自分が実際に他人とつながり、協働で何かを生み出すことができたという社会的な達成感や、それによって自分の居場所を見出すことができたという社会的な安心感も同時に得ることができる。

さらに「語りなおし」の成果が作品という形で、第三者から賞賛されるのであれば、社会的にも価値が認められたという実感につながる。とくにその作品が作者の生き様と深く関わっている場合には、作者への賞賛と同義として解釈され、作者のエンパワメントにも直結する(中村 2013, Nakamura 2014)。

芸術活動においては、創造活動が表現者のためのものとしてとどまるのではなく、成果が作品として展示・上演され、鑑賞者との間に新たなコミュニケーションを生み出す点に特徴がある。本論の最初で、芸術は「これまで顕在化されていなかった価値の存在を人々に問いかけるもの」と述べたが、それはまさにこのことである。展示・上演は、創造活動とは異なるもう一つの表現

活動とも言えるもので、元来とは異なる文脈で作品が表現されることで、鑑賞者との間の「分かち合い」の可能性を開く。

以上のように、複数の人たちによる芸術活動において、参加する人たちが生かされるための創造の方法を「創出」し、そこで「語りなおし」が生じる環境を整えることができれば、創造とエンパワメントが両立する可能性は高まる。さらに、その活動が展示や上演という形で示され、社会的な価値として賞賛されるのであれば、創造とエンパワメントの結びつきは強固になる。

5 おわりに

本論では、複数の人たちが関わる芸術活動における創造への関わり方やプロセスを再考した上で、「創出」と「語りなおし」に着目し、創造とエンパワメントの関係について検討してきた。

複数の人たちが関わる芸術活動と一口に言っても、名目的な関わりから、受身的な関わり、意志的な関わりなど創造への関わり方はさまざまである。これらの違いを考慮せずに「共創」を論じると、矛盾が生じてくる。

そこで本論では、工業製品の開発との比較を通じ、芸術活動における創造のプロセスを詳しく検討した。その結果、芸術活動においては、何がよいかという基準があらかじめ定まっているのではなく、何をつくるかを考えながら、同時によいとされる基準も考えるということが示された。創造するものだけでなく、最善の方法も一緒に「創出」する必要があるのである。ただし、一般的に「芸術活動」と言われているものがつねに「創出」を伴い、中動的な現れによっているわけではないことも確認された。

一方、何がよいかを検討しながら何かを生み出すという作業は、「語りなおし」の契機ともなることが明らかになった。参加する人たちが生かされるための創造の方法を「創出」し、そこで「語りなおし」が生じる環境を整えることで、創造とエンパワメントが結びつく可能性は高まる。創造とエンパワメントは、二律背反ではなく、両立しうるものなのである。

ある場において参加する人たちから最大のポテンシャルを引き出す方法を探りながら、それを可能にする何かを創造するという活動は、別の言い方をすれば、自分と他者との相互作用を通じて、自分が当初想定していなかった異質なものを招き入れ、新しいものとして生み出すという作業である。ここで重要なのは、こうして見出される共有部分は、あらかじめ予期できるものではなく、他者との交わりを通じてはじめて認識さ

れるものだということである。つまり、当初は「知覚できないが存在する外部」に存在していたものであるということだ [郡司 2019]。

これは、異なる人が異なるままに共存するための技法とも呼べるものである。一見まったく違う生い立ちの他人でも、話を聞いてみると自分と似た経験をしていることがわかったり、いっしょに何かをしているうちに共感しあえる体験ができたりして、他者と共有しあえる部分が発見されることがある [中村 2014]。このようなことを、創造活動を通して行うのである。Fig. 6 は、それぞれに身体も体験も異なる三人 (灰色の異なる図形) が、表現 (点線の領域) を通して共有可能な部分を見出すことを図示したものである。同一化ではなく、違いを認めつつ共有できる部分を創造するという作業である。

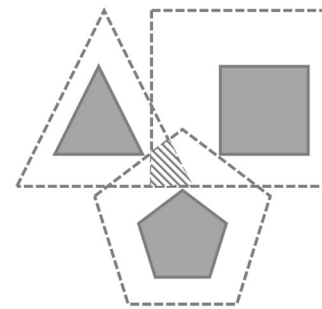


Fig. 6 共有部分の発見

この共有部分は何もしないでいると見過ごされ、消え去ってしまう。しかし、複数の人たちが関わる創造活動では、象徴的に作品やパフォーマンスとして結晶化することができる。それは社会的な価値として広く認知される可能性も秘める。

本論では、共創を成立させるために必要なプロジェクトデザインやファシリテーションの方法について十分論じることができなかった。共創を促すのが得意なアーティストやファシリテーターが存在することを考えると、共創に関する実践知が存在していることは確かである [Nakamura & Kosaka 2019]。そうした実践知を理論化し、社会で共有可能な知にしていくことが今後の課題となるだろう。

謝辞

本論での共創概念は、共創学会研究会での活発な議論をもとに筆者が言語化したものである。本論文の初期稿に関しては、共創学会理事の皆様から数多くの貴重なアドバイスをいただいた。また、査読者からも重要な

指摘を賜った。この場を借りてお礼を申し上げたい。なお、本研究は、JSPS 科研費 16K13166 の助成を受けている。

参考文献

- Hacking, S., Secker, J., Spandler, H., Kent, L. and Shenton, J. (2008). Evaluating the Impact of Participatory Art Projects for People with Mental Health Needs, *Health and Social Care in the Community*, 16(6), 638-48.
- Nakamura, M. (2014). Retelling, Memory-Work, and Metanarrative: Two Musical-Artistic Mediations for Sexual Minorities and Majorities in Tokyo, *Music and Arts in Action* 4 (2), 3-23.
- Nakamura, M. (2018). Music Sociology Meets Neuroscience, in *The Oxford Handbook of Music and the Body*, edited by Kim, Y. and Gilman, S., Oxford University Press. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190636234.013.6
- Nakamura, M., and Kosaka, H. (2019). Facilitation-based Distributed Creativity: The Inari Chorus Performance at the Itoshima International Art Festival, in *Creativity in Music Education*, edited by, by Tsubonou, Y., Tan, A, and Oie, M., Singapore: Springer.
- Paulus, P. B. and Nijstad, B. A. eds. (2003). *Group Creativity: Innovation through Collaboration*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Sawyer, K. (2003). *Group Creativity: Music, Theater, Collaboration*. New York: Psychology Press.
- Sawyer, K. (2005). *Social Emergence: Societies as Complex Systems*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sawyer, K., & DeZutter, S. (2009). Distributed Creativity: How Collective Creations Emerge from Collaborations, *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3(2), 81-92.
- Zimmerman, M. A. (1995). Psychological Empowerment: Issues and Illustrations, *American Journal of Community Psychology* 23(5): 581-599.
- Zimmerman, M. A. (2000). Empowerment Theory: Psychological, Organizational, and Community Levels of Analysis, in Rappaport, J. & Seidman, E. (eds.), *Handbook of Community Psychology*, Springer Science & Business Media, 43-63.
- 石原みどり, 兼子一 (2015). エンパワメントとしての市井のアートセラピー活動—全国実態調査から見えるその内発性と自律性, 心の危機と臨床の知, 16, 105-130.
- エルゲラ, パウロ (2015). ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門—アートが社会と深く関わるための10のポイント, アート&ソサイエティ研究センター SEA研究会誌, フィルムアート社.
- 九州大学ソーシャルアトラボ編 (2018). ソーシャルアトラボ—地域と社会をひらく, 水曜社.
- 熊倉純子監, 菊地拓児, 長津結一郎編 (2014). *アートプロジェクト—芸術と共創する社会*, 水曜社.
- 熊倉純子 (2016). アートプロジェクトの美的・社会的価値についての考察, 熊倉純子・長津結一郎・アートプロジェクト研究会編著, 日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990年→2012年 (補遺), アーツカウンシル東京, 27-36.
- 久米是志 (2000). 共創と自他非分離心—創出の「こころ」の実践的・主観的考察, 清水博編著, 場と共創, 179-272.
- 國分功一郎 (2017). *中動態の世界—意志と責任の考古学*, 医学書院.
- 佐藤公治 (2012). *音を創る, 音を聴く—音楽の協同的生成*, 新曜社.
- ジャック, ジェームズ (2018). 分かち合いは可能か?—共同性に関するアーティストの省察, 中村美亜訳, 九州大学ソーシャルアトラボ編, ソーシャルアトラボ—地域と社会をひらく, 水曜社, 118-136.
- スティエグ, ブリュンユルフ (2008). *文化中心音楽療法*, 井上勢津他訳, 音楽之友社.
- 谷口文保 (2010). プロセスを重視した共同制作による芸術表現の研究—共創型芸術の可能性, 神戸芸術工科大学紀要, 芸術工学2009, <http://kiyou.kobe-du.ac.jp/09/study/index.html>, accessed on 4.30, 2019.
- たんぼぼの家編 (2016). *ソーシャルアート—障害のある人とアートで社会を変える*, 学芸出版社.
- 中村美亜 (2013). *音楽をひらく—アート・ケア・文化のトリロジー*, 水声社.
- 中村美亜 (2014). アートを通じたメモリーワーク, 立教大学ジェンダーフォーラム年報, 15, 59-66.
- 中村美亜 (2017a). 「文化力」とは何か?—東日本大震災後の「音楽の力」に関する学際研究が示唆すること, 文化政策研究, 10, 30-48.
- 中村美亜 (2017b). さっぽろコレクティブ・オーケストラにおける共創ファシリテーション, 共創学会第1回年次大会予稿集.
- 中村美亜 (2018). アートと社会を語る言葉, 九州大学ソーシャルアトラボ編, ソーシャルアトラボ—地域と社会をひらく, 水曜社, 26-44.
- 中村美亜 (2019). 社会包摂につながる芸術活動とは, 文化庁×九州大学共同研究チーム編, はじめての社会包摂×文化芸術ハンドブック—一人ひとりに向きあい共に生きる社会をつくる, 九州大学大学院芸術工学研究院附属ソーシャルアトラボ. <http://www.sal.design.kyushu-u.ac.jp/publications.html>, accessed on May 1, 2019.
- ハーマン, ジュディズ (1999). *心的外傷と回復 (増補版)*, 中井久夫訳, みすず書房.
- ビショップ, クレア (2016). *人工地獄—現代アートと観客の政治学*, 大森俊克訳, フィルムアート社.
- 藤田直哉編著 (2016). *地域アート—美学・制度・日本*, 堀之内出版.
- 森田亜紀 (2013). *芸術の中動態—受容/制作の基層*, 萌書房.
- 村谷つかさ (2018). 障がいのある人の創作活動の指標作成に関する研究, 九州大学博士論文.