

# Metadesign of Learning

## 学びのメタデザイン

上 田 信 行  
Nobuyuki UEDA

聞き手 : 竹山聖  
          黒田弘毅  
記録 : 森山欣昭  
          小川沙也香

### 学びは楽しい

黒田：学びを研究しようと思ったきっかけはありますか？

上田：最初この分野に入ったのは、アメリカのセサミストリートという幼児向けテレビ番組がきっかけだったんです。

僕は大学の4年生の頃、アメリカのフォークソングとか、アメリカの文化にすごく興味があったんです。その頃はラジオとかテレビにアマチュアの人が出演できるような機会がたくさんあって、僕もフォークソングバンドを組んで、機会あるごとに挑戦していました。それで放送業界にもとても興味があったんです。そんな時に日本で放送され始めたセサミストリートを見てこれだ！と思ったんです。このアメリカ、音楽、テレビの三つが合わさったセサミストリートの世界に衝撃をうけたんです。もっと知りたいと思ったわけです。こんな楽しいテレビ番組を作っている人たちがいるんだ。しかもこんな楽しいものが、幼児教育の番組だということにも驚きました。「学ぶ」とか「教育」って楽しくていいんだって、ほんとうにその時に思ったんです。それが学びについて研究しようと思った大きなきっかけでしたね。

それまでは勉強とか教育って学校のイメージが強くあって、楽しさとはかけ離れている感があったんです。だけどセサミストリートってすごく明るくて夢があって、しかも思いっきり楽しみながら学んでいる、という印象を持ったんです。それでアメリカから帰ってきた人に「セサミストリートって何？」と聞いたら、視聴覚教育という分野があって、メディアを通して子どもたちがどう学ぶかを研究する分野だとおっしゃった。興味があったら、アメリカへ行って勉強したらどうかと言われたんです。それで決心をしてアメリカに渡りました。

### アメリカの大学院へ

上田：最初はミシガン州立のセントラルミシガン大学という小さな大学の大学院に入って視聴覚教育を勉強していたのですが、セサミストリートに焦点をあてた研究はできなかったんです。それで冬休みに、セサミストリートを作っているニューヨークのスタジオまで行って、すごい刺激を得ました。これを学ぶためにせっかくアメリカに来たのに、ミシガンにいてもだめだと思って、もうその足で、セサミストリートを研究しているハー

バード大学のジェラルド・レッサー先生に会いに行っ  
たんです。その時に自分の気持ちを彼に話したら、ま  
だギリギリ間に合うから試験受けろって言われたんで  
すね。それですぐにミシガンに戻って、いろんな書類  
を全部用意して提出したら、幸運にも受かったんです  
よ。そしたらそのハーバードの合格通知を見て、セン  
トラルミシガンの先生がみんなびっくりしてね。君っ  
てそんなに偉かったんだって言われて（笑）、とんと  
ん拍子でセントラルミシガンを卒業できたんです。そ  
れで、その次の年から、ハーバードの教育大学院のマ  
スターコースに入って一年間勉強しました。アメリカ  
の教育大学院はプロフェッショナルスクールといって  
実践的教育学、つまり研究者ではなくて、現場の実践  
家を育てるところなんです。特に修士課程は。だから、  
小中高の先生が最先端の教育理論や方法を勉強し直す  
ために戻ってくるっていうシステムなんです。そうい  
うところに入りました。

僕は最初から教育学の勉強をしようと思っていたの  
ではなくて、セサミストリートが教育番組で、その研究  
分野がたまたま教育学だったから、教育学の、特に教  
育工学の研究分野に飛び込んだのです。

そこから始まって、現在は、学びそのものが楽しいん  
だっていうことをたくさんの人に分かってもらえるよ  
うな、学習環境をデザインする活動をしています。特  
に、様々なメディアを使ったワークショップ活動をた  
くさん行っています。

## 企画力と実現能力

黒田：アメリカで得たものはどのようなものだったのです  
か？

上田：まず、ハーバード大学に行ってからすごく世界が変わ  
りましたね。大学院って理論を学んで、様々な文献を  
調べて勉強しているイメージがあったんですけど、そ  
こはとても実践的だったんです。例えば、大学院での  
教育の一つのゴールは、国や研究財団から研究費をと  
れる企画書を作成する能力を身につけることでした。  
出来るだけわかりやすい文章で、でも本質的なことが  
わかっているということがスパイスとして入っている  
ような企画書を書くことを教えられるわけです。で、  
僕達は子ども番組をデザインするっていうコースにい  
たので、幼児番組の企画書を書くトレーニングを受け

たんです。つまり、あるプロジェクトをデザインする  
ときに、どんな人を呼んで、どう組み合わせ、どう  
いうふうに計画すればこれが実現するかというところ  
まで考える。だからものごとを発想してデザインする  
だけでなく、それが実際の社会の中で形になるよ  
うに持っていきだけの実現能力、今の先端の教育の理  
論をちゃんと知っていて、かつそれを有効に応用して  
自分のプロジェクトで活かせるような力が身についま  
した。

## レクチャー・ワークショップ・パーティー

上田：それからやっぱり授業のやり方にびっくりしました。  
その頃セサミストリートが大ヒットしたため、研究者  
の間で話題になり、ものすごく注目を浴びていました。  
そんな中だったので、大学院での子ども向けテレビ番  
組開発のための実験的授業に対して財団がかなりの額  
のお金を出したんですね。すごく豪華な授業だったん  
です。隔週で金土日月に集中講義がありました。まず、  
午前中はゲストレクチャー。幼児教育の専門家、絵本  
作家など、子ども番組に関わっているプロの人たちを  
アメリカ中から呼んできて、毎日一人ずつレクチャー  
をしてもらうんです。昼からは、そのゲストの人と一



上田信行氏

緒にワークショップをやるんですね。子ども番組の新しい企画書を書くというのがその大学院のクラスの目的だったので、いろいろアドバイスをもらいます。そして夜はパーティーがあって、そのゲストの人と直に話が出来るわけです。つまり、最初はその人のプロの世界を見せてもらって、そこからヒントを得て、午後はワークショップで自分の企画書に役立つことをその人からアドバイスをもらい、夜はもっとソーシャルにみんなが楽しく知り合いになるっていう。それが金土日月って毎日あるんですよ。

竹山：毎日パーティー？

上田：毎日パーティー。朝のレクチャーは様々な分野のプロフェッショナルで、セサミストリートに関わっている人がやって来て、それが3日間続きます。そういう授業ってすごいなああって思ったんですよ。そんな授業どこでもやってなくて。そして全部ビデオにドキュメンテーションしていたんですよ。

それともう一つ、セサミストリートを作っている組織はチルドレンズ・テレビジョン・ワークショップ (CTW) って言うんですけど、みんなでワイワイ言いながら、誰も見たことのない映像をつくっているんです。それもグループで新しいものを考えたり、つくり出したりしている。これをワークショップって呼ぶんだなって何となく頭の中のどっかに入ってたんですよ。授業も超豪華版で、朝来たらドーナッツがたくさん積んであって、コーヒーも飲み放題！ 食べ物ってものすごく大事で、そこに朝ドーナッツがあってコーヒーがあるだけで何となくちょっとウキウキしますよね。そういう仕掛けがその授業にはたくさんあって、素晴らしかったんです。

レクチャーを聞いて、ワークショップをして、パーティーをする。この三つのバランスがやっぱりよくできていると思ったんです。新しい考え方に触れるのも、教えてもらうことも大事ですよね。だけど教えてもらったことを、すぐに自分の課題に活かしていくことと、パーティーの中でいっぱい質問をして親しくなって、楽しむってこと。この三つの学びのモードを同時に経験することは非常に効果があると思ったんです。それが35年くらい前に、大学院の授業で実際にあった。このパワフルな経験が自分の体の中に入っていて、今に繋がっているなと思っています。

建築の分野の人たちと共通するところが多分いっぱいあると思います。従来の「教育学」の授業は、レクチャー

を聞くようなことが多かったんです。だけど大事なのはスタジオワークですよね。建築の場合もそうだと思いますけど、先生からいろいろレクチャーを聞いただけではだめで、今度はそこから触発されて、自分で設計図を描いたり、あるいは議論したりとか、そうやって形にすることがすごく大事で。話を聞いてそのままだったらお勉強で終わってしまうんだけど、それを今度は応用して自分のプロジェクトに活かしていくというところで、先生から聞いたことがものすごく意味をもってきますよね。自分のプロジェクトを持っているという意識がすごく大事なんです。パーティーも、単に飲み食いしているわけじゃなくて、昼はフォーマルな学びのスタイルの中でやっていたのを、もうちょっとインフォーマルなところでやるっていうことで。

## 教育とメディア

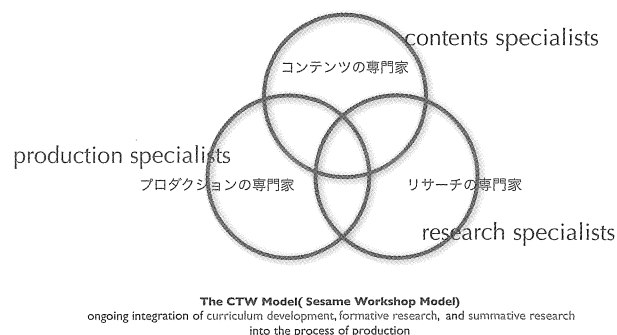
上田：もう一つ言うと、教育とメディア研究の場合、メディアは、様々な分野と関わりがあって、急に世界が広がるんですよ。これが例えば、教育の制度とか教育哲学とかを勉強していたら、教育学の世界だけで、余り外の世界との接点がなかったかもしれないんだけど。メディア研究は、実際にいろんな社会と繋がっているし、テレビとか映画とか、それからアートとかデザインとか、様々な分野の人と一緒に仕事をするわけだから、教育学っていても、非常に幅が広がったという感じがあったんですよ。もっと思いっきりやっていいんだとか、他の分野の人とのコラボレーションでいろんなものができるんだとかね。そういう原体験が今の僕を作っています。

## アメリカの識字問題とセサミストリート

上田：セサミストリートには国家政策としての大義名分があったんですよ。アメリカでは識字問題が深刻で、貧困な家庭の子ども、例えば、ニューヨークとか大都市のスラム街に住んでいる子どもたちの家にはまず、本や新聞などがないんです。それからお父さんお母さんが忙しくてかまってもらえないことも含めて、知的刺激が極端に少ないために、文字を読む能力とかが遅れると言われていたんです。小学校に入ったときにはも

うすでに、中流階級の子どもたちとくらべて、ものすごく差がついているんですよ。さらに学年が上がっていくと、文字が十分に読めないのでもんどもん落ちていって、文字が十分に読めないのでもんどもん落ちていって、たいした仕事につけないから、給料があまりもらえなくて、また貧困になってしまうでしょう。そうするとその子どももまた貧困になって……というように、アメリカにはポバティサイクルっていう、貧困になるサイクルがあつて。これをどこかで断ち切らないといけなくて、ここで考えたのが、就学前教育を充実しようという作戦だったんです。新聞のない家庭でも白黒のテレビがあつて、それを見ているという事実があつたから、じゃあテレビを使って、基礎的な、知的なことをもんどもん教えていったらいいと、ジョン・ガンズ・クーニーというテレビプロデューサーが考えたんです。幼児番組で、数字とか文字の読み方とか問題解決とか、そういうコグニティブと言われる認知的な領域を扱うことは、セサミストリートが初めてだったんですよ。子どもたちをテレビ画面に惹きつけるために、コマーシャルのようにテンポがあつて、おもしろくして、子どもたちが楽しんで文字や数字を覚えたり、簡単な足し算をしたりとかができる番組を情熱的につくろうとしたんです。今までエンターテインメントのメディアとしてしか捉えられてこなかったテレビが、ティーチングメディアとかラーニングメディアになるという、大革命だったんですよ。それは、当時のアメリカの時代背景があつて、単に新しいタイプの幼児教育っていう話じゃなくて、アメリカの大きなニーズに対して、教育メディアとしてのテレビジョンが大きな役割を果たしたという意味で大成功だったわけです。

幼児教育の専門家が集まるとついつい学校教育や幼稚園のことを考えてしまうのですが、セサミストリートの人たちがスマートだったのは、テレビでしかできないことをやろうということ徹底して行ったことです。コンテンツに関しては、幼児教育や発達心理学の専門家の人を集めて、カリキュラムを組み立てました。そして、フォーマティブリサーチ（形成的評価）という、研究手法をとり入れたんです。それは何かというと、パイロット番組をつくったら、それをすぐに子どもに見せて、その反応を見てつくり変えるというものです。それまでのテレビ番組は、プロデューサーがつくってそれでOKで、放送していたんですけど、実際につくったものを子どもに見せて、反応を見て、情報



専門家の協働作業

The CTW Model (Sesame Workshop Model)

を集めて、すぐにつくり直すことを何回もやってから放送するというセサミストリートのつくり方が新しく革命的だったんです。プロデューサーの勘だけじゃなくて、番組を見ている子どもの観察を通して、この番組が本当に子どもたちにちゃんと理解してもらってるのか、おもしろいのか、ということを実践的なデータを踏まえて改善しながらつくっていくという科学的なやり方が僕にはとても新鮮だったんです。ですから、コンテンツとプロダクションとフォーマティブリサーチの三つの専門家集団の協働作業がセサミストリートをつくったんです。これは多分、建築でもそうだと思いますけど、例えば幼稚園をつくる場合に、幼稚園の専門家の人に話を聞いたり、いろいろなりサーチもしますよね。設計のプロセスの中で徹底的に吟味して、本当にこれが相応しい建物か考えるというのと一緒で、いろんな専門家が協力することによっていいものをつくろうっていう。そういうことをアメリカでやっぱり身に付けてきたなっていう感じですね。

## 憧れの最近接領域

竹山：じゃあ次は先生のテーマである「憧れの最近接領域」について、お話していただけますか。

「憧れ」は僕自身のテーマでもありました。遮蔽物やオブスタクルといったものがある方が、向こうに何かあるのかもしれないという期待感があつて、それは憧れだ、遮蔽されているから憧れる、という話をしたら、上田先生も昔からまさにそのようなことを考えておられた。しかも、全然かけ離れた憧れでも、目の前にあ

る憧れでもなく、ちょっと先に手を伸ばせば届きそうな憧れっていうのが人間を成長させていく、という理論があるっていう話で盛り上がり。それからこの柏の葉のテーマも憧れの最近接領域になった。

上田：憧れに近づくためにはそういう場所に自分の身をおいておかないといけない。例えば大学の研究室にいるとかアモルフにいるということは、憧れの建築がつくれるっていう可能性が見えてるじゃないですか。昔は徒弟制度で、給料はいりませんし掃除でいいからやりますから、そのかわりこの場所にいさせて下さい、ということは当たり前だったんですよ。その場にいることによって手が届きますよね。徒弟制で師匠についてまわって、カバン持ちをするということは、憧れの最近接領域なんですよ。

竹山：芸能人なんかほとんど全てそうですね。

上田：そうですね、ずっと師匠の側で学んでいる。憧れっていうのはソーシャルなコンセプトなんです。つまり、一人きりで夢を持ってこつこつと勉強するのももちろん大切ですが、それよりむしろ誰かと一緒に、誰かを通して夢を実現するということのほうが可能性が高い。それに、たとえ憧れに到達しても、一人だったら嬉しさをかみしめられないかもしれない。一緒に喜んでくれる人が周りにいるからこそ、「やったー！」と思えるのじゃないでしょうか。だから何かする時に一人じゃなくて、やっぱり志を持った人達が集まっている場に身を投ずることによって、いつもエネルギーを沸騰させられる。これはもともとロシアの心理学者ヴィゴツキーが提唱した、発達の最近接領域という重要な概念からヒントを得たのですが、一人でできる能力と、誰かのサポートによってできる能力との間のゾーンを、彼は発達の最近接領域と呼び、ここに教育的働きかけをすることが大事なんだと言ったんです。この概念がすごく好きなんです。だから今自分が一人でできることだけを考えないで、誰か他者のサポートでできることを考えたら、人間の可能性ってもっと開花していくと思いませんか？ テレビや映画に出ている人がどんどん伸びていくのは、憧れに身を投じて、そこで真剣に立ち振舞っている間にできるようになってくる。これは教育的に考えても有効なモデルだし、人間が成長するという意味で、絶対そこにパワフルなセオリーがあるはずなんです。

黒田：そうですね。やっているうちに自分でもできるんじゃないかっていうふうに考えて、伸びるようになるん

じゃないのかなと、今聞いていて感じましたね。

上田：設計事務所に入りたいて思っている人は、憧れの建築家がいる、その人のそばで働いて、その作風や、仕事への姿勢みたいなものを自分の中に吸収しながら自分の中で新しいものをつくっていけるっていう、そういう場所に就職するよね。それと同じだと思う。竹山先生は遮蔽するものとオブスタクルというものは乗り越えるためにあるとおっしゃっていましたが、まさにそういう捉え方が大事ですよね。オブスタクルをネガティブに捉えて、障害物があって大変だと思うのか、乗り越えるために挑発されていると思えるのかでは、全然考え方が変わりますよね。だから全部ものの捉え方だと思うんです。大学の研究室にいるってことや設計事務所にいるってことをこの憧れの最近接領域というフレームで語り直したら変わりますよ。どうですか？

黒田：それはかつていいですね（笑）。

上田：かつていいことが大事なんです（笑）。かつていいっていう気持ちが「憧れ」ですよね。かつていいことがかつていいってことをきちっとみなさん自覚して、毎日がんばって磨いて下さい。

一同：笑

## 学びから建築を考える

黒田：では、柏の葉のプロジェクトについてお聞かせください。

竹山：そもそも、上田先生のほうが先なんです。三井不動産レジデンシャルから僕は、上田先生とやってくれて頼られましたから。どういうふうな働きかけだったのでしょうか？

上田：僕もはっきりと覚えてないんですけど。三井不動産の方々は時々お会いしていて、いろいろなお話をしていたんです。新しい建築を考えるときに、例えば、月曜日に行きたくくなるような空間とか、打ち合わせがすごくうまくいくような空間ってどうやってつくった方がいいですか、とかね。ラーニングという視点に、何か突破口があると思ってらしたようです。学びから建築を考えたら新しいものができるんじゃないかと。僕自身は空間にもすごく興味を持っていて、学びとか教育メディアが一番パワフルなのは空間だと思っていたんですよ。ほら、学校の理科室にいったら何かワクワク

クしたでしょ？ その部屋に入った途端にワクワクするって言うのは、すごいことだと思って。空間を挑発的にしつらえたら、学びの意欲が上がるとすごく昔から思ってたから。そういう空間には興味があったので、三井不動産レジデンシャルの人に声を掛けてもらった時、なんか楽しいことが始まる予感がして。それが、柏の葉のプロジェクトの始まりだったのです。

## アトリエ的な学びの空間

竹山：最終的にこのテーマが、環境、アート、そして学びの三つの柱になったんですけども、ワークショップをやっている段階では、これはラーニングコンプレックスです、という話になったくらい、すごく大きな役割を果たして。

黒田：最初からラーニングという軸がしっかりあったんですか？

上田：ありました。ラーニングとアートと環境にセンシティブな街にしたいって言う風におっしゃってて。それで、学びの街っていうと、カルチャーセンターのようなところでいろんな勉強ができるというイメージがあるんですけど、そうじゃなくて、もっと革新的でパワフルな学びを実現できないかと思って。イタリアのレッジョ・エミリア市で行われている幼児教育みたいに、アトリエ的な空間でいろんな人が協同的にモノをつくっているような、新しい学びの風景が見たいと思ったのです。最近、ラーニング 1.0 とか 2.0 とか言ってるんですけど、1.0 は「インストラクションを通して学ぶ」。学びに対して従来僕らが持っているイメージですよ。誰かから学ぶ。それは、受動的に学ぶ場合もあるし、アクティブに学ぶ場合もあるし、いろんな意味で学校教育がメタファーになっています。2.0 は「つくることを通して学ぶ」。これはアトリエとかスタジオのイメージなんですよ。建築の工房であるとか、それからクリエイターのアトリエであるとか。だから一言で言うと、学校的な空間じゃなくてアトリエ的な空間ができたらいいなというイメージがあったんですね。

レッジョ・エミリア市では、幼児学校や乳幼児保育所の中にアトリエがあって、いろいろなクリエイション活動をしています。そこは、表現活動を通して環境を感じる、聴くことの教育学「Listening pedagogy」を

大切にしているんですよ。聴くってことは、よく見るとか、感じるとか、理解するとか。みなさんは、ものをよく見るためにスケッチしたり。デッサンとかみんなそうですね。あれも見る訓練と言われませんか？

竹山：見る訓練ですね。

上田：だから、より深く見るために表現するっていうか。

竹山：そう、写真をとっただけでは気がつかないことも、スケッチすると見えてきますからね。

上田：レッジョ・エミリアのそういうところが、僕はすごく面白いなと思っていて、一見美術教育とアートの教育をやっているみたいだけど、本当はもっと広い意味での創造性の教育なんですよ。その為にはしっかり見たものを、もう一度再構成して自分で描いてみる。例えば、外からグリーンの葉っぱをとってきて、同じ色になるように、薄いグリーンのセロハン紙を重ねて OHP の上にのせ、下から光をあてながら、緑の光をつくっている子どもがいる。そしてその横には、葉っぱと同じ色になるように絵の具を混合して、緑の色をつくっている子どもがいる。加色混合と減色混合っていうのかな、光は全部を混ぜると白になるけど、絵の具は黒になりますよね。それを同じアトリエでやっているんです。横の暗い部屋では、グリーンの葉っぱを嗅ぎながら、シンセサイザーでそのイメージの音をつくっているんですよ。これはつまりさまざまなメディアを横切って表現しているんですよ。単によく見なさいとか、感じなさいといってもどうしたらいいかわからないけれど、感じたことを音に変換してみるとか、違うメディアに変換することによってより深く感じる事ができるんです。

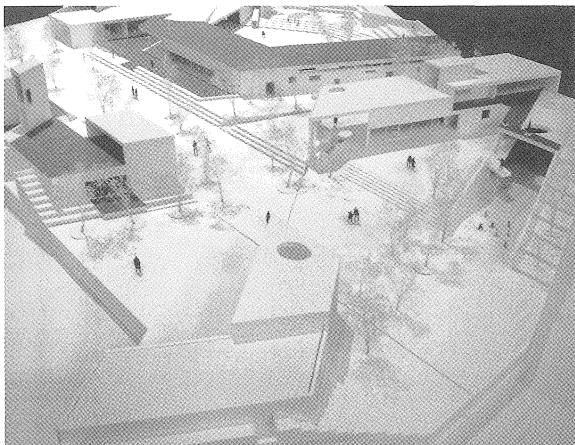
黒田：自分の身体で体験して、自分の身体で表現する、っていうのを教えているというか、そういうのを実践している教育なのかなと、聞いていてすごいと思いますね。

竹山：例えば写真ひとつ見ても、人によってどこまで深く感じられるか違う。植物の専門家だったら、木の種類から、そこに住む生き物まで感じるだろうし、あの日陰は気持ちよさそうだな、と思う人もいるだろうし、単に構図として、あのポジションだと絵としてはどうだろう、って思う人もいるかもしれないし、全然何も思わない人もいるかもしれない。それは感度の違いですね。その人のクリエイティビティがかかっているから、その写真一枚をどれだけ生き生きと読み取れるかっていう、感受性を育てることはすごく重要。

上田：それを小さい時から毎日、そういう環境の中にいるわ

けですよね。周りの子どもたちががやっているから、自然に自分もそうやって。

竹山：柏の葉では全体をラーニングコンプレックスと呼び、学びが中心テーマでした。建物には、いろんな場所を置こうとしました。もし学びを学校というふうに取り取っていたらこんな空間はできなかつたはずですよ。直接アトリエという言葉として僕は聞いてはいなかったと思うけど、アトリエ的な空間を創りたいと上田先生が思っておられたとしたら、僕はわりとそれを正確に受け取っていたと思っています。全体に、微妙にレベル差がついています。メインの通りであるグリーンアクシスから少し登ってウッドデッキがはられているとか、そのまま広場で大きく奥まで入っているとか、道に面していたり、ちょっと閉ざされていたり、庭を持っていたり。そうやってヒューマンスケールでいろんな空間をいっぱい配置する。で、もちろん最初からどこに何を置くかってことを想定しながら設計してはいますが、たまたまこの奥まったところは美術館みたいな空間がいいんじゃない、っていうふうに見えるぐらいの建築がいいな、と思って。それぞれに自分が一番気に入った居場所を見つけて、そこで自分がやりたいことをやる、っていうようにしていけばいい。パーティーラウンジとかミュージックルームとかいろんな名前をつけているけど、これらは全部ラーニングの空間なんだ、という認識なんですよ。ライブラリーはもちろん、コモン菜園やピオトープだってラーニングなんです。こういうギザギザしたところに自分の居場所をつくって、何かを学ぶ。だから、子どもだけじゃなくて、おじさんおばさんも老人も、何か発見的なことを感じる場を作れば良いと思っていたし、そのきっかけは上田先生でした。



模型写真

## ブレインショップ

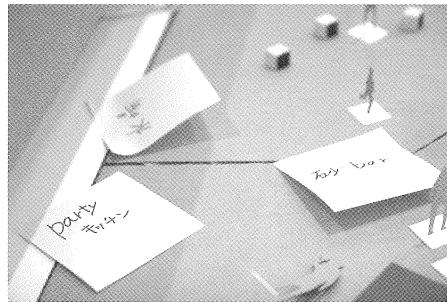
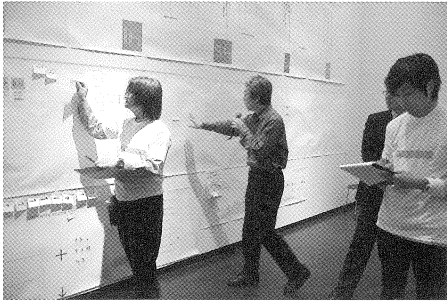
竹山：柏の葉のプロジェクトでも2回フォーマティブリサーチをやりましたよね。

上田：そうですね。本当は柏の葉の共有空間を使う人に、模型を見ながら議論してほしいんですけど、今回のプロジェクトでは、計画時には住む人たちがまだ決まっていなかったんで、ワークショップ関係の専門家にたくさん集まってもらって「ブレインショップ」という吟味の場を開催したんです。ブレインショップはブレインストーミングのワークショップ版みたいなもので、竹山先生が設計されたものが本当に使いやすいのか、たとえば水回りの場所とか床の素材とか、その専門家の人に模型を見てもらいながら、最終申請の前に吟味したんですよ。それでいろいろな修正をしました。セサミストリートのところでお話したフォーマティブリサーチと同じスピリットで行いました。

竹山：ここに、ブレインショップの記録がありますね。これは僕らが作った、1/20とか1/50ぐらいの大きい模型。

上田：フォーマティブリサーチの考え方は、今回の柏の葉の大きな概念で、いろんな場所で多様な活動を行ってきた人、いろんな視点を持った人たちが集まって、模型を見ながら活動をイメージして徹底的に話し合うということが大事だと思うんですよ。

竹山：例えばV字型のワークショップテラスの一番奥に砂場をつくりたいっていうアイデアが出たんですよ。そうすると、いろんな意見が出てくる。砂を置くとメンテナンスが大変だろうとか。荷重とか、技術的にはできるとか。外の広場は「砂BAR」で、BARで砂遊びとか、ビーチみたいとか言ったりして。最後に、そのマンションの管理側の人から、以前砂を使って、猫がおしっこして、住民にもすごくクレームを受けたことがあるから、砂を使うのは勘弁してくれ、ということになって。アイデアはすごい盛り上がったんだけど、もちろん管理者には管理者の論理があるから、それならば総合的にみて、「砂BAR」は諦めましょうかと。けれどもそういう意見が交わされる中で、そういうものの必要性とかが発想として出てくるわけですよ。だからそのあと僕が、地上がダメだったら、衛生面の問題だけクリアできれば、地下のミュージックルームを砂場にしてみても面白いかもしれない、とかいうふうにも話も



2008年11月 プレインショップ風景



ふくらんで。つまり、いろいろな専門家やいろんな立場の人たちを集めてみると、思いがけない意見が出てくる。ものすごくリアルな経験から意見が出てくるから、とっても面白い。

上田：2011年の秋からMITメディアラボの所長になられた伊藤穰一さんが、創発民主主義って言うておられるんですけども、創発とは何かっていうのは今みたいな話なんです。つまり、トップダウン的なものじゃなくて、ボトムアップ的にいろんな人が集まってきて議論をしているときに、とんでもない面白い話がでてきたりするっていう。単に頭の中で机の前に座ってプランを考えるようなものではなくて、今、ここで、この瞬間に立ち現われてくるアイデアを大切にしよう。予期しなかった幸運を積極的に受け入れよう。エマーゼントな発想の中にこそ本質的な魂が宿るんだと思っています。僕はこのようなアプローチが大好きなんです。

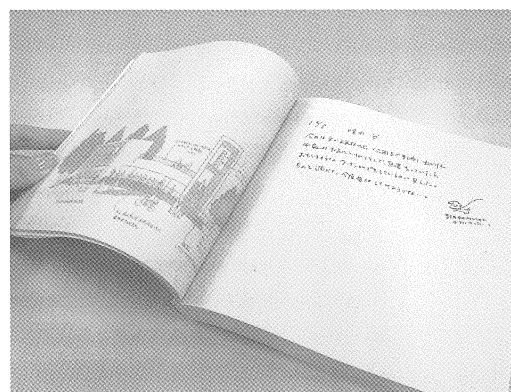
竹山：ワークショップスペースについていえば、ワークショップデザインを研究している人からは、居場所をどう作るかっていうのが大切なんだ、という観点が出たり、映像系の方からは、光を遮断できるかとか、遮断したところからまた光をどうやって入れるかとか、そういうふうに見たら景色が一番きれいだとか、切り取り方とか、そういうことのすべてを考えられるようなスペースが欲しいということが出てきたり。そういうことをいろいろ考えて、重ね合わせてこの空間ができています。

#### 経験の可視化

上田：そのときに、ドキュメンテーションをきっちり取っておいたからすごくいいんですよね。単に記録をとっておいておく、ということではなくて、言ってみれば経験を可視化するというようなことを通して、そしてこのドキュメンテーションデータを見ながら議論もできますよね。この『PLAYFUL NOTES』は、竹山先生と僕がそのとき考えたこととかを中心にまとめて、住民の方に配ったんです。

小川：住民の方みなさんに配られたんですか。

上田：マンションを買っていただいた方にこうやってこの場所はつくられたってことを知っていただけたらいいなと。これは本でもノートでもなくて、全部で400ページあるんですけど、そのうち100ページくらいに、



『PLAYFUL NOTES』

何かきっかけになるような情報がたくさん書かれているんです。例えば、こういうプレイフルラーニングデバイスっていう、柏の葉で使ういろいろな家具のようなものはどうやって生まれたかとか、そのとき考えたこととか。つくっていくプロセスは、なかなか一般の人には目につかないけど、これを全住民の人に渡したら、知ってもらえますよね。実際には知ってもらうというよりも感じてもらえたらいいなと。これから実際にその空間をデザインしていくのは、住民の人たちですからね。住民の人がこのノートブックをうまく使って、自分のライフデザインとかに役立ててくれたらすごくいいなって思っています。

#### 食べ物は最高のソーシャルメディア

竹山：で、そのブレインショップの時には、アメリカで学んだノウハウで必ずそこにパーティー用の料理とかおいしいものが出てくる。

一同：笑

上田：料理って、クリエイティブな作業に直接関係ないかなと思うけど、ものすごく関係があって。アメリカの授業では、一緒に食べるということを真剣に考えていて、僕が出席していたメディアラボのクラスでは、毎週晩ご飯の担当を決めて、授業後にみんなで1時間くらいかけてわいわい食べるんです。とにかくうまいものを授業で食べる。アメリカの先端のIT企業に行くと、キッチンが仕事場の中心にあります。冷蔵庫には新鮮なオーガニックな食材がいっぱい入っていて、毎日ケータリングの人が補給するんですよ。昼ご飯を自分でつくって食べたり、自分の席で考えが浮か



ブレインショップで用意された料理

ばなかったら、そこに来てコーヒーをいれたりとかして。キッチンで誰かと出会って、アドバイスをもらったり立ち話をするのがすごくいいんです。アメリカではフリーフードって言われてて、会議にはコミュニケーションの必需品として用意するんですよ。アメリカのRISD (Rhode Island School of Design) という大学の学長の前田ジョンさんは、最高のソーシャルメディアはフリーフードだって言っているけど、やっぱり食べ物があると人がよってくる。まさに食べ物はソーシャルメディアですよ。

黒田：そうですね。きっかけになりますね。

上田：そんなに豪華でなくてできることからでいいんです。

### 新たな学びのイメージ

黒田：上田先生は、柏の葉プロジェクトのラーニングという点に関して、どのように考えて実現しようとされたんですか？

上田：やっぱりアトリエ的な、そこに入った時に何かつくってみたいとか、何か新しいものを試してみたいという気持ちがあるような場のイメージがありました。人と共に話をしたり、もちろん作るだけじゃなくて、つくりながら話し、話しながらつくるような、そういう場があって、そこに身を置いていたら、昔自分がやりたかったことを思い出したり、あるいは人との出会いによって可能性を感じるような、いろんな界限がたかさんできたらいいな、と思っていたんですよ。教室をつかってそこで学ぶっていうのではなくて、この場自体がいろいろな学びのきっかけになるような。学ぶっていうとなんか固い感じだけど、新しい人とか新しい

考え方、新しい自分とか、そういったいろんな人やことやものに出会える場。自分との対話とか他者との対話とか、それから環境との対話とかを通じて、自分についての可能性が変わるとか、自分と他者との関係性が変わるとか、そういうことを「学ぶ」っていうふうに捉えていたんですよ。何かそこに新しい発見とか可能性とか、ドキドキするとか、そんな体験ができる、これが学びの場だかっていう感じがしていたんです。自分は変われるんだっていうことをどういうふうに感じてもらえるかな、と。そういう憧れの場をつくっていくことによって、一人では無理だけど誰かと一緒なら変われるとか、可能性とか希望とかを感じられるんじゃないかって。

そういうことを竹山先生と話していくと、建築の人はそれを具体的な形にしていくわけですから、すごく面白かったんですよ。僕は理論を語るだけだとなかなかイメージがわからないけど、それがだんだん形になって、またその形から触発されて対話が生まれたり、また形に戻したりっていう、その循環がすごく面白かったんです。

### ラーニング 3.0 「ステージ」

上田：だけどやっぱりこのプロジェクトにしても、参加することが一番勉強になるんですよ。僕は特に、昔から建築家の方と仕事したかったから。憧れなんです。やっぱり教育学って、実態があんまりないんですよ。理論とか考え方、こんな場所ができたらいいなあっていつも言っているだけで、それが実現しない。だけどこうやって形にしてくれる人と一緒に仕事をしたら、それが目に見える現実になってきますよね。そうするとまた実感が湧いてきてさらにアイデアが出てくる。だから本当に今回のプロジェクトを通して、いっぱい刺激的な議論ができました。

竹山：うん、例えば、ステージっていうのは上田先生すごく好きな言葉で。この敷地は周りを高いマンションが囲っていて、するとここは、まわりから見えるステージになっているんだって気がつくはずですよ。グリーンアクシスを歩く人たちはみんな見られることを意識するし、そして見られながら、まわりに覗き見たくなるような空間がいっぱいあるわけですよ。そうすると遠くから見ると全体がステージだし、ここを歩いてい

る人は通りの両側から見の人にとってステージを歩いているし、両側にいる人たちはここを通っている人にとってのステージにいる。つまりすべての人がステージに立っている。ここはそういう空間なんですよ。そこが面白い。

上田：すごくいいことを言っていたんですけど、ラーニング 1.0 がスクールで、学校みたいところで勉強している学びのシーン。2.0 がスタジオで、何かつくって発表しているシーン。で3.0 がステージなんですよ。舞台なんです。ステージに自分が立って、誰かに授業したり、歌をうたったりして、エンターテイナーになる。いつも観客がそこにいる。自分がどう振舞ったらいいか、自分をどう見せるかを考えることを通して、自分が学ぶことができる。

実はこれは人を楽しませるだけじゃなくて、自分を楽しませているんですよ。これを Performance-Based Learning (PBL) って呼んでいて、ものすごく効果があるんです。人に対してパフォーマンスをすると、ものすごく自分自身が学べるんですよ。例えば何か自分がレクチャーすることになって、つまりパフォーマンスをしなればいけないと、そしたら人に大切なことを伝えなくちゃいけないから徹底的に考えるじゃない。それが一番勉強になるんですよ。だからよく観察してみると、すごく忙しい人は、結構いいことを言うんです。それはやっぱりステージに立つ回数が勝負で、ステージに立ったら真剣に話ができるし、そうすると頭も回ってくるし、アイデアも出てくる。

竹山：そうですね。見られていることは多分すごく重要で。ちょっと今思い出したんだけど、小椋佳っていうシンガーソングライターいて、僕が学生の頃すごく人気があった。東大出身で人脈もあって、歌もギターも上手くて、作詞作曲もできるんだけど、彼は自分自身のビジュアルに自信がなくて、平凡なサラリーマンとして生きることに決めたんですよ。それで、銀行に入るときに、これで自分は一生ステージに立つことのない人生に足を踏み入れるんだなと思ったらしい。ところがなぜかちょっと出したレコードが売れてしまって、次のLPが出る、また次が出る。そうすると、ステージには二度と立てないと思ったけれども、聴いてくれる人がいるから、だからすごい曲ができる。もし次にレコードが出なくて、一切発表されるあてがなかったら、つくれないわけがないと思うんだけど、彼は、レコードを出して、それが必ず売れるっていうことによって、

ある意味でステージに立ち続けたよね。自分を待っている人がいる、それから自分の曲を聴いてくれる人がいるっていうような、見えないステージに立ち続けたからこそああいうことができたんだと思う。きっとあらゆる表現者がそうなんじゃないかなと思う。

上田：Performance-Based Learning の一番大きな装置はステージなんです。単に舞台に立つだけで、気分が変わるもんね。だから、そういった意味で空間の演出もすごく大事だしね。学校にも、もっといろんな所にステージがたくさん必要だと思う。

考えてみたら人間っていうのは、みんな状況で変わっていくんですよ。だから僕らがすごく環境とか空間とかに興味があるのは、状況は人工物だから変えられるけれど自分はなかなか変えられないから、状況を変えていくしかない。例えば大きな課題がきた時に、一人では無理だと思ったら、誰かに助けてもらったらできるかもしれないっていうふうに状況を変えていく。急に自分の才能を伸ばすことはできないからね。だから Know How じゃなくて Know Who ってすごく大事なんです。この課題なら誰と一緒にやろうか、っていう発想もすごく大事なことだと思う。自分で気持ちよく仕事ができるステージをつくるんですよ！ それで、自分がその状況を「これやったらいいける」というように感じたら、それは成功する。自分で、うまく振る舞いができるように環境を整えるんです。

## 学びのメタデザイン

上田：誰かがステージをつくってくれるのではなくて、自分でステージをつくるっていうことをやらなきゃいけないと思っています。柏の葉のプロジェクトでいうと、ここは他人がつくってくれたステージなので、住民にとってはまだあまり意味のあるステージではないかもしれません。だからこれから、住民のみなさんが自分のステージにしていかなきゃいけないんです。自分がステージでふるまえるように、ここにはできるだけいろんな仕掛けを用意したんです。つまり、建築家はメタステージをつくるんですよ。住民の人たちが、自分のステージを自分でつくれるようなステージをデザインするという意味で。

竹山：そうですね。

上田：一人ひとりが自分のステージをつくっていくことが、

大きな学びにつながっていくので。建築家の仕事としては、そういうことができるもう一枠外側で、ステージのステージをつくるってことですよ。ステージのメタデザイン。僕らが使っている、学びのデザイン、経験のデザインって変な言葉でしょう？つまり、学びとか経験って他の人がデザインするものでなくて、自分のものですよね。だから僕らがやっているのは、学びのメタデザインだと説明し直しているんですよ。例えば黒田さんが自分自身の学びのデザイナーになれるような状況を、僕はデザインしているっていうか。だからここでも、どういう風に住民が動いて欲しいかっていうのは設計できないけど、ここで面白く動いてくれるだろうという、可能性のデザインをしているわけですよ。

竹山：そうそう。

上田：メタデザインっていうのは可能性のデザインかな。

竹山：触発する場をつくってるっていうんですかね。

## ステージ拡張理論

竹山：ヴァン・クライバーンのコンクールで世界一になった盲目のピアニストの辻井伸行さんっていますよね。彼は、小さい時から全盲なんですけれど、小さい子ども用のピアノですずっと遊んでいて。小学校の時に、家族旅行で泊まったホテルのロビーにピアノがあって、彼がどうしても弾きたいって言うので、支配人からの許可を得て弾き始めたら、みんなが周りに集まって聴いてたんだって。本人は見えないからわからないんですけど、そのことを伝えたらすごく喜んで、他の人に聴いてもらえているという事の中で弾く経験にもものすごく感動を覚えて、そこから、人に聴いてもらうためにピアニストになると決めたらしい。

上田：彼の場合、コンクールという世界的なステージがあったり、色々なところでお客さんに喜んでもらった経験が、ものすごいモチベーションになっているんですね。ステージが大きくなればなるほど、人間ってすごく成長できるよね。人間の発達を個人の発達から見ないで、ステージの拡張理論で考えてみる。つまり、自分の活動のステージを拡張することによって、自分もそれに応じて発達していく。自分がパフォーマンスするステージを大きくしていくことが発達を促す。

だから、Performance-Based Learning で大切なのは、

いかに学び手自身が活躍したい舞台を自ら切り拓いていくか、ということだと思うんです。例えばアマチュアとプロの違いは、舞台にでる回数の違いなんだと思う。プロで毎日テレビに出ている人は、毎日舞台に立っているから伸びていくけど、アマチュアの方はたまにしかステージに出ていないから、いくら上手くても毎日出ている人と比べたら全然ちがうよね。運動選手なんて、まさにそうですね。一日休んだら、それまでの調子を取り戻すのに大変でしょう。

人間っていうのはステージにのらないとモチベーションがわからないんですよ。つまりモチベーションがわからないのは、ステージがないからなんです。だって、ステージの上ののったらやる気がないなんて言ってる場合じゃないですよ。人間のやる気を個人に帰結させない方がいい。あいつはやる気ないから、根性ないよねってことを言いますよね。そういうことではなくて、その人には自分の能力を発揮するステージがないんですよ。

人はステージを拡張していくことによって、より大きな志にチャレンジできる。ステージによって会う人が違う。だから、どこのステージに行くかっていうのも大事で、もっと突然変異的にどーんと上のステージに行ったらいいと思うんですよ。そういう時に、僕はこのくらいだからこのステージで我慢しようっていうのが普通なんだけど、次のステージへ行ってみようぜ、って行ってみたら、意外と行けたりするんです。で、一度ステージにのってしまえば、さらに次のステージへ行ってみようというのが上手いくんです。どんどん大きなステージにチャレンジしていくことが、自分の可能性を鍛えていくことになると思います。可能性は憧れによってきたえられるのですから！

2011年9月16日 京都にて。