



島根大と京都芸術大が包括連携協定

島根大学と京都芸術大学は、令和6年8月に包括連携協定を締結しました。総合大学として島根大学がもつ技術力と、京都芸術大学の強みである芸術分野を融合させ、学生教育や地域貢献に力を注いでいくことを目的としています。島根大学で行われた締結式では、京都芸術大学の吉川学長（※役職名は当時）が「島根大学との共同プロジェクトを進展させ、社会実装に繋げたい」と期待を込め、本学の大谷学長は「両者の緊密な連携のもと、地域の将来を支えていく意欲的かつ優秀な人材を育成したい」と意欲を述べました。

きっかけでした。その時に「このフィギュアを使っている時は、心がどう動いているかを共同研究できればおもしろいですよね」という話になり、その後、箱庭療法が、島根大学が行っている先鋭研究のひとつ「ジオサイコロジ」とリンクすることにも気づいたんです。

大谷 ジオサイコロジというのはジオロジ（地理学）とサイコロジ（心理学）を融合させた新しい概念で、人間の精神も自然が生み出したものであるという前提のもと、地形や歴史を調査することで人間の精神活動のきわめて深い場所の構造を探ろうというもの。古事記の舞台である出雲地方はそれが色濃く出ていると考えられており、出雲の聖地的な構造を、人のこころの「古層」とも深く関係している芸術表現を絡めて明らかにしていけたらおもしろそうだと思います。ほかにも幅広い分野で共同研究が進められそうでしたし、それならば大学同士で連携しようということで包括連携を希望しました。

吉川 島根大学さんから包括連携のお話をいただいたて、私はすぐに「これは実現したい！」と思いました。芸術というところかアーティストの自己満足でやっているように受け取られることも多いんですが、実際は違います。もっと社会に開かれていて、人間の *Well-being* につながる要素がたくさんあります。ただ、芸術大学に勤める私たちも芸術の様々な要素のもつ社会への影響力をきちんと検証したことがありません。たつたので、良い機会をいただいたなと思っています。

大谷 今回の連携にはもうひとつ狙いがあった。それは *STEAM*（*Science*（科学）、*Technology*（技術）、*Engineering*（工学）、*Mathematics*（数学）の頭文字をとった *STEM*（STEM）教育が重視されてきました。しかし、いくら知識を身につけても、それを活かす自由な発想力や想像力がなければ不十分だということで、*Art*（芸術）を追加した *STEAM* 教育の重要性が認識されるようになりました。簡単にいうと、文理の枠を超えて総合的に学ぶことで、実社会での問題解決力を育成しようということです。島根大学は中規模大学ですがバランスの取れた学部構成で、これまでも文理融合を目指した取り組みを行ってきましたが、まだまだ足りていないという気持ちがありました。そこでぜひ、京都芸術大学のお力を借りたいと思ったんです。たとえば島根大学で新しい航空機やロケットの部品・材料などの「もの創り」を研究する計画（※）では、「こういう原子モデルで作れば、こういう特性・機能が創造できる」というシミュレーションをコンピュータで行い、試作品を3Dプリンターで作って、実際に良いものができるか、性能などを検証するんですね。ですが「美しさ」とか「心地よさ」とか、理屈だけでは説明できない要素も、もの創りにおいては重要なわけです。京都芸術大学の学生や教員との交流のなかで、島根大学の学生に新しい視点加わったり、物事の本質を見出す力が備わったりすることを大いに期待しています。

吉川 本を読んでわかることもたくさんありますけど、それよりもやはり人と人が直接コミュニケーションをとって「そんなことに関心があるんだ」「そんな見方もあるんだ」と気づいたり、人間への理解を深めたりすることのほうが大事なんですよね。私もこの連携が、両大学の学生にとって、視野を広げるきっかけになれば良いなと思っています。今年度から、両大学の学生や教授が交わる授業やプロジェクトをスタートできるように準備を進めているところです。



※詳細は広報しまだい59号特集「島根大学と島根創生」をご覧ください。

独創性豊かな人材が、 島根の未来を変えてゆく。



京都芸術大学 瓜生山キャンパス 松麟館屋上にて（京都市街を背景に）

島根大学と京都芸術大学が、包括連携協定を締結しました。両学はまず、本学の「こころとそだちの相談センター」が企画するメンタルヘルスケアアプリの開発で協力連携。その後もさまざまな分野で共同プロジェクトを展開する予定です。この連携のねらいを、島根大学長、京都芸術大前学長、そして連携のきっかけを作った島根大学こころとそだちの相談センター特任教授による鼎談形式でお伝えします。

総合大学の強み × 芸術要素で 困難な時代を生き抜く人材を育成

大谷島根大学長（以下大谷） 包括連携を結ぶことになったきっかけは、吉川先生と岩宮先生との交流でした。

岩宮特任教授（以下岩宮） はい。吉川先生はかつて、京都大学の「こころの未来研究センター（現：人と社会の未来研究院）」のセンター長を務めておられて、私も島根大学で「こころとそだちの相談センター」のセンター長を務めており、女性のセンター長同士ということで親しくさせていただきました。

吉川 京都芸術大学特別教授（前学長）（以下吉川） 私は認知心理学、岩宮先生は臨床心理学で専門は違うのですが、考え方がすごく合って。それで、「こころの未来研究センター」で開かれる一般市民向けの公開セミナーへの登壇を岩宮先生にお願いするようになりました。

岩宮 吉川先生にはセンターの一般公開の記念講演をしていただくなど交流が続いていたなか、2024年に島根大学主催で「日本箱庭療法学会第37回大会」を開催することになったんです。「箱庭療法」とは、砂の入った箱にさまざまなフィギュアを置いていき、自由に表現することで心の内を映し出す心理療法のこと。私がその大会長を務めることになり、フィギュア制作で京都芸術大学とコラボできないかと吉川先生に相談したのが最初の



島根大学
こころとそだちの
相談センター 特任教授
岩宮 恵子

領域にゲームやアートを活かせないかと考えています。さきほど岩宮先生がおっしゃっていたように、ゲームにはその人の生活に溶け込めるというメリットがあるので、糖尿病や高血圧といった生活習慣病の改善に一役買うのではと思うんです。あとは病院に行った時のケア、つまり病院で過ごす際の心理的ストレスを低減することも期待できそうです。

吉川 そこで効果を発揮するのが、本学で長年取り組んできた「ホスピタルアート」ですね。鑑賞するためのアート作品ではなく、病院という空間を心地よくするために壁面を彩るアートで、私は「脇役のアート」と呼んでいます。そうしたアートがあることで、患者さんだけではなくお医者さんたちや看護師さんたちの心も癒されると伺っています。実は私も、心を癒やすアートの力を実感したことがあります。私が赴任したのはコロナ禍のときだったのですが、授業もほとんどオンラインになっていた時期に、学生たちが三密を避けながら懸命に卒業制作に取り組んでいました。教職員はその様子を毎日見るわけですが、少しずつ作品が完成に向かっていく様子を横で見ているだけで、自分の心が癒やされる感覚を味わいました。人間にとってアートは必要だ！と確信をもった経験でした。

大谷 実は島根大学でも、教育学部の学生が病院にホスピタ



京都芸術大学
特別教授(前学長)
吉川 左紀子

持続可能な世界を実現するために 今こそアートの力が必要

大谷 自然科学って、どんな良いものに向かって進む原理になっているんですよ。AIが人知を超えるなんてことも言われていますよね。ですがこのまま尖り続けていけば、どこかで限界を迎えてしまう。島根県では、昔から素材産業が一大産業で、島根大学ももの創りに力を入れています。たとえば新しい素材を開発するのも尖る話です。しかし、ただ新しい素材を創ればよいというのではなく、持続可能性というのを考えながら、バランスを取らなければなりません。そういった時に、アートの力が必要となるのです。私はアートの根源は「世の中とは？」「人間とは？」「生命とは？」と、想いを巡らすことにあると思っています。「生きるって何だろう？」と考えることは、夢ある未来のために絶対に必要なことだと感じています。

吉川 人間の知恵は、脳のなかで最も進化したと言われる大脳皮質が司っていますが、その内側に感情・感性を司る

部分があるんです。今、そのふたつのバランスを取るのがものすごく難しい。なぜかというと、社会が複雑化し、尖ったものがどんどん出来てしまったから。それらはみんな、人間の知恵が生み出したものなのですからね。大谷学長がおっしゃったように、知恵と感情・感性のバランスをどう取るか、それらをどう組み合わせる良い社会を作っていくかが、現代社会に問われていると思います。そして感情・感性の部分を探求していくことが、アートの役割なのだろうと思います。

セルフケアの重要性を感じゲームの要素を取り入れたアプリを共同開発

大谷 プロジェクトのひとつとして、「こころとそだちの相談センター」と京都芸術大学のゲーム開発部門とで連携し、メンタルヘルスのセルフケアアプリを開発する研究を進めています。特徴的なのは、ゲーミフィケーション（ゲームの要素を取り入れ、利用者のモチベーションを高める手法）を導入しようとしているところです。

岩宮 メンタルの不調を感じていても、相談に行くのはハードルが高いと感じている方、そもそも心理療法を受けようという発想すらない方が本当に多くいらっしゃるんですね。そこで、セルフケアをもっと身近なものにして、毎日の自分の状態をゲーム感覚でチェックできるようにすれば有意義なのではと考えました。みんなスマホは毎日見るし、ゲームをされている方も多いですよ。生活習慣自体を変えずに、その人の生活に入り込むことができるゲームは、セルフケアを浸透させるのにすごく有効なツールなんです。

吉川 うちのキャラクターデザイン学科に、ゲーミフィ

ルアートを施す取り組みを行っているんです。この取り組みをもっと広めていくためにも、ホスピタルアートの効果を科学的に立証できればと考えています。その論文を学会で発表し、モデルケースとして全国に向けて、さらには世界に向けて発信することができれば、自治体がそこに予算をつけるといったムーブメントにも繋がるのではと期待しています。

岩宮 ぜひ、そうしたいですね。「こころとそだちの相談センター」には、大学施設の相談数としては日本一の、年間7000ケースもの相談があるんです。それは、患者さんの話をじっくり聞き、箱庭療法で何かを作ってもらい、表現してもらうことを地道にやってきた成果だと考えています。つまり私たちも、表現することの治癒力をすごく信頼しています。芸術の力と臨床心理の治癒力がどう関係しているのか、京都芸術大学と一緒に研究として深めていけたらと思っています。

吉川 ありがとうございます。島根県には何度かお邪魔していますが、歴史、伝統行事、産業、観光資源などたくさんありますが、それが感じを受けました。もっと良くするにはどうすれば良いかというアイデアが、すでに私たちのなかにたくさん浮かんでいます。この素晴らしい地域を芸術の力でさらに力強く、さらに魅力あふれる場所にできることを楽しみにしています。



京都芸術大学
京都市左京区北白川瓜生山町2-116
<https://www.kyoto-art.ac.jp/>

島根大学 学長
大谷 浩



ケーションのアプローチで医療研修の学習ツールを制作した先生がいます。たとえばゲームのシナリオは岩宮先生のチームで作成していただいて、実際のゲーム開発の部分を京都芸術大のチームで担当するといったプロジェクトを進めたいと考えています。

岩宮 企業はもちろん、教育現場でも使っていただけるものにしたいです。今、生徒や保護者への対応に一生懸命で自分のストレスに無自覚な先生方が多くいらっしゃるって、そのケアの必要性を強く感じています。約2年後のリリリースを目指しています。

島根県の医療問題に対しても アートの力を積極的に活用していく

大谷 医療の分野とアートをどう繋げるかは、今回の連携のなかでも大きなテーマになりそうです。というのも島根県に限らず、地方の医療は直面する問題も多く、どう今の医療を維持していくかが課題になっています。地域に根差した島根大学としては、地域貢献の一環として、この問題に取り組みむ使命があります。たとえば、これまでは病気になるってから治療するというのがひとつのモデルでしたが、予防の

