

アート思考と学校教育

Art Thinking and School Education

角谷 昌則*

要 旨

STEAM教育などで注目を集める「アート思考」は、「問題提起」と「自己起点」という活用上の特徴をもつ。また現代アートのアーティストは、失敗を経験しながら新しい作品の創造に挑戦し、作品に込められた自己の価値観や世界観の正当性の獲得に向けて、忍耐強く努力を続ける。学校でアート思考を実践する際には、教師は現代アートのコンセプチュアルなアプローチを理解した上で、そうした姿勢や態度などの指導にも留意すべきである。

キーワード：アート思考、アート・シンキング、STEAM教育、教育方法

1. はじめに

STEAM教育の展開に伴い、教育におけるA=Artの活用に関心が高まりつつある。その理由は、芸術の創造的な行為における思考や手法を習得し、それをもってSociety 5.0の到来やIoT、AI、グローバル化などの進展が予想される“予測困難”で“正解が一義的に決まらない”時代や社会への対応としたいからである。そこで本稿では、ビジネス分野でも注目を集める「アート思考（アート・シンキング）」に着目し、その特徴などをアーティストの目線から整理した上で、学校現場で実践する際の留意点などについて掘り下げてみたい。

学校教育での思考法の学習については、日本では例えば「KJ法」が比較的長い歴史をもっている。これは現在でも教職員研修でのグループワークなどで使われたりするため、教員には馴染みのある思考法である。近年では、OECDのPISA（『生徒の学習到達度調査』）の成績が話題になり始めた2000年代に、「論理的思考力（ロジカル・シンキング）」や「批判的思考力（クリティカル・シンキング）」の必要性がよく説かれていた。暗記主体の表面的な学習では対処できない問題への解決力を高めよう、という意図からである。またこれは、1990年代初頭のいわゆるバブル経済の崩壊以降、経済発展が止まったままの閉塞状況を打破したい企業の新しいモードとして、ビジ

ネス分野で脚光を浴びた思考法でもあった。ビジネス・フレームワーク・モデルなども多数考案・紹介されるようになる。その中の「PDCAサイクル」などは、現在の学校や教育委員会などでもよく活用されているフレームワーク・モデルである。

しかし、日本のビジネス界では2010年前後から論理的思考力などの人気は衰え始めた。その理由は、マーケティングなどの手法で消費者ニーズをつかみ、そのデータを論理的に分析して新しい財やサービスの開発を行うのであれば、データ解析や論理的思考や判断は誰が行っても同じであるため、出てくる解答も同じく、その結果ライバル企業に差をつけられないからである。そこで関心の向きを「問題解決」から「問題提起」へとシフトし、まだ誰も気がついていない良質な問題や課題を設定することによって独創的なビジネスをいち早く展開し、勝者を目指すことがトレンドとなった。そこで眼をつけたのが、アーティストが新しい作品を創造する際に用いる思考法であり、それをアーティスト以外でも活用できるようモデル化したものが「アート思考」である。

学校教育では、STEAM教育の他にも起業家精神の育成などの目的から、このアート思考が注目されるようになった。まずはその特徴を掴んでみよう。

*生命科学部 生命科学科 角谷昌則
アート思考と学校教育

2. アート思考とは

2.1 アート思考の特徴

“アート”や“アーティスト”を美学や芸術分野意外に応用・活用しようとする動きは、例えば、医師にたくさん絵画を鑑賞させ、その絵画を読み解くというトレーニングを一定量行って誤診率を低減する、という試みがアメリカで見られる（山口、2021:87）。

しかし、STEAM教育等の学校教育分野で取り上げられる場合は、アーティストが創作活動において用いる思考方法や創作術が中心となる。ここでいう「アート」とは、現代アートに見られるような極めてコンセプチュアルな性質を多分に含むものである。哲学者のマルティン・ハイデッガー（Martin Heidegger：1889－1976）は『芸術作品の根源』（1950）の中で、「アート作品とは、それを世界に存在させるために世界そのものを変える新しい何かである」という定義を与えた。アート思考におけるアートとは、そのように社会的な意義を有し革新的なインパクトを与えるものと捉えられるのである（ウィテカー、2019:28-29）。

「アート思考」では、特にアーティストが作品を「0」から作り出す初期場面に着目する。すなわち、創作前の状況が「0」で作品の完成が「100」とするならば、「0」から「1」を生み出す最初の一步における思考や活動に着目するのである。「無」から「有」を生み出す際の、芸術家特有の創造的手法を学校教育にも取り入れ、児童生徒の新たな資質・能力として身につけさせよう、というのが、学校教育における「アート思考」の姿であり、導入の意図である。

その創造的手法にはいくつかの特徴がある。アート思考では、「問題提起」と「自己起点」がとりわけ強調される。「問題提起」とは、対象に関して一体何が問題なのか、既存の価値観などに囚われない発想や着眼点で挑むことである。例えば、SDGsの17の目標に示されているようなテーマに関し、その問題の原因を創造的に思考して、誰も気づかなかった視点や論点を提示して作品にするアーティストは多い（ただし、そのアーティストがSDGsで掲

げられている目標に賛同しているとは限らない）。そのように、対象への深くで独創的な洞察力が、アート思考において注目される。そしてそのような視点や洞察力は、個々のアーティストにオリジナルなものでもあるため、そこから「自己起点」という特徴が導出されるのである。自分の発想や思いを起点として対象に切り込み、それまで誰も気づかなかった可能性を拵げて新たな地平を開拓しよう、という思考や姿勢が重視されるのである。

これら2つの特徴についてももう少し見てみよう。まず「問題提起」についてであるが、アート思考をもって重視しようとするのは「問題」や「問い」であって、「解答」や「解決」ではない。別言すると、もっぱら現実や現状への批評性の上に成立しているともいえる。アートのそうした批評性や批判力を借り、現状を突破して理想とする未来に繋げよう、とするのである。例えば、現代アートの嚆矢の一人に数えられる有名なマルセル・デュシャン（Marcel Duchamp：1887－1968）の『泉』（1917）という作品がある。これは一個の作品（男性用の便器をほぼそのまま提示しただけ）という枠を超えて、当時のヨーロッパの社会通念や社会構造へ挑発や攪乱をもたらせた。そのようにして、美術と品性に関わる既存の社会通念に挑発的行為を行うことで、「どこまでは受け入れられ、どこから先は受け入れられないのか、その道徳観の見えない境界（限界）」を観賞者に問題として突きつけた（田中、2017:12）。このように現代アートは、現在の社会や人々のあり方に対して批判的に、またときには挑発的になりながら、理想とする未知の世界への方向性を示そうとするのである。常に変わり続ける世界において、過去の成功パターンにしがみつくとリスクを伴う（ウィテカー、2019:168）。とりわけグローバル化の進展やSociety 5.0といった大きな変革が喧伝される時代にあっては、革新的な問題提起こそ時代を切り拓く役割が期待されるのである。

次にもう一つの特徴である「自己起点」であるが、アート思考では「自分」がどうしたいのかを考えることが重視される。つまり自分本位に、自分がこの社会や人

* 角谷昌則

間のあり方などをどう見てどう評価しているのか、そしてそれらをどうしたいのかを大胆に考えることが促される。そうしたアイデアが社会や他者の賛同を得たり、役に立つかどうかは分からないが、「有用性からの解放というスタンス」をとって憚らない（森永、2021: 94-95）。また、着想は思考もあれば直感や“天啓（ビジョン）”によるものなど、さまざまな形が許容される。常識や社会通念とは異なったある程度の意外性が介在しなければ、ゼロから新しい何かを生み出す「0」→「1」のプロセスに乗り出すことは難しい。アイデアの発想や着想といった創造的行為はオープンエンドな取組みであり、そこから乗り出せれば、後は「効率性・生産性・事前の価値の把握」等に長けたビジネス的な手法や処理で、前に進むことができるのである（ウイテカー、2019:31）。

こうした「問題提起」と「自己起点」を柱に、アート思考は次のような手順で思考活動を進める。中村(2019)が紹介するアート思考のグループワークの事例は、以下のような6つのステップで構成されている：

- ① 貢献 (donate) :
アイデアの提供・共有に専念する。
- ② 逸脱 (deviate) :
固定観念を意図的に外して考えてみる。
- ③ 破壊 (destroy) :
これまで慣れ親しんでいたものを破壊してみる。
- ④ 漂流 (drift) :
環境を変えたり、新パートナーを探しに出たりする
(メンバーへの挑発や相互批判も許容)。
- ⑤ 対話 (dialogue) :
本音を出し合いながら作品についての理解を深め、
修正し、まとめる。
- ⑥ 出展 (display) :
作品を展示して観客の反応を受ける。

これらの手順を踏まえて、「見たことないもの」や「あり得ないもの」を目指すのである。

こうしたアート思考については、さまざまな批判や欠点も指摘されている。例えば、直感やビジョンやひらめきの効用を持ち上げ過ぎではないか、という批判がある。際立った創造性が発揮された成功例として、かつては米国アップル社のスティーブ・ジョブズがよく語られていた。ジョブズはiPod、iPhone、iPadとこれまでに無かった製品を開発し、大ヒット商品にした立役者である。しかし、その開発プロセスを紐解くと、そこに見つかったのは“神がかり的な何か”ではなく、ライバル会社との競合の中で生み出された、合理的な判断の数々であった（森永、2021:103-106）。つまり極めて創造的に見える行為でも、現実にはそれほどでもないのではないか、というわけである。

あるいは、思い切った未来像を描くことに関する懐疑もある。まず、感銘を受ける未来像を提示したところで、実現が極めて困難であったり、利益が見込めないものであったりした場合、その未来にどれだけの価値があるだろうか。また、魅力的で実現可能性も認められる未来像が提示できた場合でも、現状からそこへ至る道筋がうまく描けるかどうかは分からない。そうした「問題解決」は、「問題提起」を旨とするアート思考の範疇外ではあるが、やはり解決できない問題を提起しても支持を集めることは難しい。

これには、「意志」の問題も関わってくる。社会の現状を変えて理想を実現しようとする行為を推進するには、さまざまな困難や妨害を跳ね除けながら努力を重ねる強い意志と忍耐力が必要である。ところが、アート思考には行為者のそうしたメンタリティーやバイタリティーに関する課題がほとんど考慮されてこなかった（森永、2021:106-108）。

2.2 意味を問う意味

このように、アート思考は個人の独創的な発想や着想をもって問いを発し、現状を打破して創造的に未来へ進もうとする試みである。そこでは現象の「意味」を問い直すという行為が重要視されるが、その理由を理解する

ためには、なぜ「アート」思考なのかを承知しておく必要がある。

まず、デュシャンの『泉』について言及したが、アート思考は現代アートと関係が深い。その現代アートは、特に20世紀後半以降、「意味」や「コンセプト」を問う様相を色濃く帯びるようになった。それは以下のような特徴を伴った「コンセプチュアル・アート」（「観念芸術」あるいは「概念芸術」）と呼ばれ、力強く展開してきた：

作品を物質的に完成させることよりも作品の「概念／コンセプト」や「観念／アイデア」を重要視するコンセプチュアル・アートは、一方で芸術そのものを極限まで純化させようとし、他方で表現のための手段を大きく拡大し、作品発表の在り方を大きく変えた。こうしてコンセプチュアル・アートが耕した土壌が、今日の現代美術の実践にさまざまな影響を与えているということについて、もはや詳しい解説は不要だろう。たとえばジェンダーの問題、多文化主義の問題、新自由主義経済下における芸術産業の問題など、取り組まれてきた主題は枚挙にいとまがない。美術史を含め、これまで自明のものとされてきた歴史記述を再考・脱構築する試みも盛んである。そこには時に作家のパーソナルな物語が挿入され、映画や文学などが引用され、展示空間に対する洗練された批評意識が反映される。複数の作品の組み合わせにより展示の構造は多層化し、多義的な解釈の成立する場を生む。……異なる文脈、異なる目的、新たな媒体、新たな仕組みによって、「コンセプチュアルな」作品は更新され続ける（田中、2017:88）。

このようにアートは木や石などの物質的なものから、意味やコンセプトといった非物質的なものへと対象を移してきたのであり、そうすることで文化や経済や社会などとの接点を持つことも容易になった。そしてコンセプトや意味づけがアートの中心に据えられると、それはアートの形態（＝アーティストの表現形式）の多様化にもつながった。『泉』のように、既存であったり日常の

物や行為（デュシャンの「レディ・メイド」など）を敢えてそのまま用いたりするものや、インスタレーション、作家によるパフォーマンス、観賞者が参加して創る作品なども成立するようになったのである。

これには現代という時代、すなわち工業製品の大量生産・大量消費に彩られる時代性も深く関わっているようだ。フランスの哲学者ジャン・ボードリヤール（Jean Baudrillard、1929–2007）は、その著書『消費社会の神話と構造』（1970）において、商品のもつ「記号性」に着目した。ボードリヤールは、商品の価値は有用性や生産に必要な労働力ではなく商品がもつ記号に依るのであり、それゆえ消費社会における商品の売買（消費）とは、商品がもつ意味やメッセージを交換する行為だと説く。そのようにモノやコトの記号性や記号間の差異が意識される現代消費社会の中だからこそ、アンディ・ウォーホル（Andy Warhol、1928–1987）のキャンベルのスープ缶や、ロイ・リキテンスタイン（Roy Lichtenstein、1923–1997）のアメリカン・コミックのキャラクターや、リチャード・ハミルトン（Richard Hamilton、1922–2011）の人物写真のコラージュがアート作品（“ポップ・アート”）として一世を風靡し、またジェフ・クーンズ（Jeff Koons、1955–）によるプレゼントの箱飾りのようなハートのオブジェ（『Hanging Heart』：1994–2006）が、2007年11月のサザビーズにて2360万ドルで落札されるといったことも起こり得たのである。

そしてまた、モノやコトへの新しい意味づけは既存の意味への反旗といった破壊的なメッセージも含まれる一方で、フランスの歴史学者であるミシェル・ド・セルトー（Michel de Certeau、1925–1986）は『日常的実践のポイエティーク』（1980）において、新しい消費の仕方を考えることはそれ自体が「生産」でもあり、「ポイエティーク（詩的創造・発明）」であると論じた。この見解の意義について、田中は次のように述べる：

セルトーは、そこに消費者たちが「社会政治的な秩序」に対抗し、そのメカニズムを転覆させ、「押しつけられた

* 角谷昌則
アート思考と学校教育

ものを、自分のものにつくりかえてゆく実践」を見たのである。その方法（セルトーは「策略」、「手続き」、「作戦」と呼ぶ）は、「ついには反規律の網の目を形成してゆく」。つまり商品を、そこに意図された使用とは別のやり方で使う（消費する）ことによって、その商品の背後にある支配的な体制に抵抗し、再編を促す契機となると考えた。場合によっては、制度を転覆させるほどの力を発揮することもあるかもしれない。（田中、2017:25-26）

この解釈は、現代アートやコンセプチュアル・アートに潜む過激さ・危険さを指し示している。日常品の意味を変えたり新しいコンセプトを提示したりすることが、社会制度や秩序への脅威になりかねないというのである。

しかし逆に、そうしたパワーが現代アートに認められるからこそ、アート思考で現状打破／理想の未来への展望といった期待も生じてくるわけであろう。かつてウォーホルは、キャンベルのスープ缶やコカ・コーラやブリロ（洗剤付きタワシ）の箱などをアート作品に仕立てた。そのような、どこでも誰でも手に入る安価な日用品の大量生産品を現代アート作品としたからこそ、すべての人々が同じものを享受できる平等な社会や民主的な社会の礼賛といった意味やメッセージを、世界に向けて発信できたともいえるのである。

ただし、例えばアートが工業製品のゆき渡った豊かで平等な大衆社会の到来を想い描くからといって、アートが経済界とすぐに手を組む訳ではない。むしろアートは、商業主義や消費社会の中で広告によって物欲を刺激され、モノやサービスの飽くなき消費に駆り立てられる人間の駆け込み先でもあった。そこでは、アートは経済その他の日常のしがらみとは遊離した、精神的で自律的な営みとして求められたのである。ただ、従来の利便性や有用性で売ってきた商品から豊かさにシフトする現代社会においては、これまでの経営管理や効率とは異なった視点での商品開発が必要になってきている。そこで新しい価値の創出のため、現代アートの思考や手法に注目が集まり、また世間の誰とも与しないアーティスト個人の内側

にある感性やビジョンが、クローズアップされたのである。

3. アーティストの課題

3.1 問題提起への挑戦・失敗

アート思考では、自分を起点に問題提起を行うよう求められる。そして「問題」とは「現実と理想との差」として定義される（堀、2016:98）。よってアーティストは、まず自己の「理想」を確固として持つておかねばならない。理想とする社会や人間などのあるべき姿を思い描き、それと現状とのギャップを敏感に捉え追究しなければならない。自分を起点とした人とは違う理想から導かれる問題であるからこそ、その問題はまだ誰も気づいていない自分オリジナルなものになる。それゆえアート思考では、理想を持たない者には問題を発見することも提起することも難しい。

そのように自分の理想を掲げて現状への問題提起を行うためには、いくつか弁えておくべき点がある。まず、先述したように、過去のデータや成功パターンに引きずられないよう注意する必要がある。アート思考には提起する問題の新規性（新奇性）が期待されるが、過去に依存してしまうと新規性は見込めない。そしてまた、過去に目を向けないのは、急速に発達する人工知能（AI）に対抗する上でも重要と考えられる。過去のデータに依存するAIに対して、同じことをしては人間は勝てないからである（山口、2021:167）。

次に、そうした新規性を求めることに積極果敢になることも求められる。自己起点で理想を掲げて誰も気づいていない問題を提起することは、うまくいけばその方面でのトップランナーになれる。しかし独創的であるほど、批判の前に潰えたり失敗したりする可能性も高くなる。そうしたリスクを回避するため、崇高な理想にジャンプすることを手控え、現状から斬新的な未来を選んで手堅い問題を提起しようとする心根が働くこともある。この点についてウイテカー（2019:125）は、ブレイク・スルーは簡単に起こりうるわけではないが、アスリートと

同様に積極的に新しいものに挑戦し柔軟に対応する能力を高めておく必要性を指摘する。

さらにこのリスクや失敗の問題に関連して、アート思考を実践する者は、失敗や拒絶に冷静に対処する姿勢も必要である。なぜなら、アート思考で扱っているのは、例えば新製品開発に向けた問題提起でしかない。そうした開発の段階とは、そこからの長いプロセス(新製品の完成や市場化など)のまだ始めにしか過ぎないことを理解するべきである(ウイテカー、2019:113)。とりわけ、ビジネスの文脈でアート思考が取り沙汰される場合は、失敗しないよう慎重になり過ぎ、それによって「機会のコスト」が「失敗のコスト」を上回ってしまうこともある(ウイテカー、2019:10-11)。よって過度に失敗を恐れないよう、失敗への冷静さや寛容さは重要である。

3.2 自己の正当性・努力

これまで述べてきたように、アート思考では自己を起点とした創作活動が行われる。そこでは“自分”という人間の内側を探り、自分の興味・関心や価値観をととも大事にするため、そこから生まれる創作物をいかに他者や市場などに納得し受け入れてもらうかが課題になってくる。とりわけアイデアが革新的であれば、周囲の人々や社会にすんなりとは受け入れられ難い。そもそも、先述した中村(2019)の6段階プロセスが示すように、アート思考の手順においては、メンバーからの批評・批判に晒されるステップも組み込まれている。よって自己のアイデアをいかに正当化するか、正当性の獲得に努めなければならない場面が必ず出てくる。

この問題は、コンセプチュアル・アーティストにとっては特に切実である。コンセプチュアル・アートの先駆者の一人であるジョセフ・コスース(Joseph Kosuth: 1945-)は、『Art After Philosophy』(1969)において、デュシャンの「レディ・メイド」作品以後の芸術は、「形態」から「機能」へ移行したと指摘する。これは芸術が「外観」から「概念」へと変化したことでもあり、そこから概念芸術としての現代美術が始まっただけでなく、

すべての芸術は概念的で芸術は概念的にしか存在しなくなったとまで述べる。よって現代美術における芸術作品とは、芸術家の意図の一表現であり、芸術もまたそれに定義されるため、“芸術が芸術を定義する”という「同語反復」状態にあると説く(Kosuth、1969)。そのように個々のアーティストの意図やコンセプトが作品に閉じており、同時に芸術の本質としても位置付けられる状況下では、2人称・3人称としての他者に対していかに正当性を勝ち得るかが、コンセプチュアル・アーティストが恒常的に直面する問題にならざるを得ないのである。

またこの正当性の問題は、現代アートだけでなくアート一般や人間一般からも考察が必要なトピックでもある。それはアート一般に対する不信や懐疑の問題として捉えられよう。哲学者であり作曲家でもあるテオドル・アドルノ(Theodor Ludwig Adorno-Wiesengrund: 1903-1969)は、エッセイ『文化批判と社会』(1949)において「アウシュヴィッツ以後、詩を書くことは野蛮である」という有名な警句を書きつけた。アドルノによると、ナチズムの出現やアウシュヴィッツにおけるホロコーストといった出来事は、芸術や文化の領域と無関係ではない。むしろ、そうした美術や音楽や詩を愛好する「文化」側と、ナチスのような「野蛮な」側は表裏一体の関係ではなかったか、と批判するのである(細見、2014: ii-iii)。人間の野蛮さ・醜さを何度も直視させられ、社会およびアート一般に反省を突きつけられた経験を踏まえると、アーティスト的な活動が優れて文化的な活動として受容されると自動的に見込むのは難しい。アーティストには、そうした困難さを超えて自己を納得させられる正当性が必要なのである。そのためには、人間の野蛮で醜い現実、および芸術や文化の欺瞞性から逃げるわけにはいかない。むしろそうした点に触れながら、自己発信のアイデアを成立させる努力が必要である。

そうした正当性を得るためのプロセスとして、森永(2021:98)はアーティストに「固有の理由を組織の理由へ、さらには社会の理由へと段階的に広げていく」方法を提案する。とりわけビジネス活動の一環としてアー

ト思考を運用する場合は、最終的に大変多くの人々の支持や賛同が必要であるため、これは妥当な見解であろう。しかしながら、こうしたプロセスでは、最初から「市場に評価されること」を求め、市場に評価されることを「正解」とする考え方に陥る可能性も考えられる。宮島（2013:178-179）は、アートの世界でそうした「正解」を目指す学生が非常に増えていることを憂う。市場に評価されアート業界で“成功する”ことを目指す学生が、大変多いというのである。しかしそうした考え方は、アート思考の創造力を自ら減殺することになってしまう。ならば、自己の提起する問題やアイデアへの正当性の獲得には、自己の価値観や世界観に共感してくれる人々を地道に増やすしかない。そのためには多大な努力が必要で、批判の中で努力を続ける忍耐力も重要なのである。

4. 教室での実践における留意事項

4.1 児童生徒に関して

アート思考の特徴として、形よりも意味に着目する点が挙げられた。そこでまずは、意味を対象とし追究する、という認識を、児童生徒がしっかり共有する必要がある。アート思考を働かせる活動とは、新しい意味の創出を伴う問題提起を目指した活動である。その際には、有用性や利便性や経済合理性といった常識や既成概念を取り払い、自己の価値観や自己が理想とする未来像などを起点として、思考活動を展開することが望まれる。

アート思考の方法自体は、学ぶにしろ実践するにしろそう難しいものではない。難しいのは、そう簡単に満足すべき成果が出ないことであろう。成果を出すためには、まず先述したように自分なりの「理想」や「ビジョン」を持っていることが前提となる。それもシンプルなものではなく、そこからアイデアが大量出力されるような理想やビジョンが良い。しかし、そうした理想やビジョンは急には持ち得ないものでもあるため、人間や社会や自然などのあり方に対して、あるいはそれらの現状と抱えている問題・課題について、日頃から興味・関心などを

抱く姿勢が求められる。加えて、自己を起点とした活動であるため、自分の価値観や世界観なども含んだ自己理解を進めておく必要もある。

ただ、そうした理想やビジョンを持ってアート思考に取り組めたとしても、もし理想やビジョンが貧弱な場合は、独創性に欠ける結果となる。逆に理想やビジョンが大胆過ぎても、今度はそこからうまく現状の問題提起につなげられない事態が出てくる。問題とは「理想と現実とのギャップ」という定義を先述したが、現実から距離が離れ過ぎている未来像を掲げると、ギャップが広過ぎてうまく現状を関連づけられない。そうした場合は、理想や未来像を手頃なものに替えるのではなく、理想やビジョンは崇高で大胆に掲げたままで、リサーチ活動に力を入れてギャップを埋めるようにしたい。これはプロのアーティストでも行うことである：

…… 全く新しいものを生み出す場合、常識に反したことを考えなければならないので、大量の情報を収集し、それを基に考え、試行錯誤するなど、膨大なエネルギーが必要になる。実際のアーティストは、調査やリサーチを入念に行った上で作品に取り組む。彼らは何かについてリサーチするとなると、現地に赴くのが当然で、徹底的に調べ、誰よりも詳しくなろうと努力する。そして、いろんなテーマでリサーチを行ううちに発想の引き出しが増え、新しいリサーチに以前のものを融合して作品にすることも可能になるのである（森永、2021:109）。

芸術的な創作は、必ずしも神がかったようなインスピレーションが必須というわけではない。傑出したアーティストを引き合いに出して、その人にまつわるそうした“神話”が一人歩きしている場合もあるが、それでは方法論として成り立たない。上記の引用のように、アートにはパースペクションで補うべき過程が多分にある。そこで児童生徒は、地道な努力を不要もしくは否定せず、リサーチにかかる努力を惜しむべきではない。アーティストの表面的な形だけを真似るようでは、成果を呼び込

むことは難しいと知るべきである。

しかし、努力すれば何とかなるものでもない。リサーチすればするほど、自己のアイデアが既に誰かによって取り組まれていたと判明することは少なくない。むしろ、現在のようにインターネットで世界中から広範に情報を入手できる状況にあっては、オリジナルと考えていた自己のアイデアが突き崩される場合の方が多い。そうすると、新規のものを創造しようという意欲や衝動が続かなくなることもある。そうした困難さの中から、やむを得ず生まれてくる陳腐なもの／手垢のついたものをどう扱うか、考えておく必要がある。

他の多くの事柄と同様に、アートやアート思考も「どれほど努力しても、結果はコントロールできないし失敗するかもしれない」。ウィテカー（2019:37）は、この言葉をアート思考の利点、すなわち“失敗許可証”という名前で述べている。これが利点である理由は、この許可証がある限り、当人は本当に重要な問いに取り組む自由が得られるからである。児童生徒の思考活動も、失敗を乗り越えながら何度でもチャレンジする努力が推奨されるし、またそれに必要な忍耐を支援していくことも肝要であろう。本当にオリジナルのものを生み出そうとするアーティストは、本来的に孤独で辛い創作活動の中で戦っているのである。

4.2 教師と指導に関して

アート思考が目指すのは「問題提起」である。そのため、児童生徒は「問題意識」を醸成することが必須となる。これは道徳科や総合的な学習（探究）の時間など、問題解決型・課題解決型授業が実践される教科等とも共通する要件といえる。ここでいう「問題意識」とは、「現実」が「理想」と乖離している状態への意識づけであるため、現実を判断する基準となる理想を児童生徒は持つておく必要がある。人間や社会の望ましいあり方や未来像などといった理想は、アート思考の活動に入る前から、日頃から考えているように、教師は指導しておくべきである。豊かな未来像は、児童生徒の創造的活動の原動力となる。

加えて、そのような理想や、理想通りにいかない現状への認識などは、児童生徒の価値観や社会観や人生観などに関わるものである。話し合い活動などにおける意見交換では、そうした理想を互いに述べ合うことになる。いわば自己の内面を吐露することになるため、そこに抵抗を感じる児童生徒も出てくる。そこで教師は、自己の心情や価値観などを曝け出しても安全・安心でいられる学級内の人間関係づくりや、話し合いのルールづくりをしっかりと行っておく必要がある。

忘れてならないのは、この「自己」の問題は、アート思考の「自己起点」という特徴に由来することである。これまでも述べてきたように、アート思考における「自己」とは、そこに深く沈潜して探究すべき対象である。後藤（2021:175）は、アーティストはまだ誰も気づいていない独創的な創作を行うために、「ソーシャリーに振る舞う」のではなく、「私」の中に「ラディカルに入る戦略」をとると指摘する。“私の気づきが社会や世界を変革する”、という確信の上に展開されるアート思考では、そうした「自己」や「私」の意図的な重点化が必要であることを、指導者は留意すべきである。児童生徒の自己肯定感や自尊感情の高揚や、“自分は社会を変えられる”といった意識づけなどが重要となろう。

そのように自己起点にこだわる一方で、学校教育においては児童生徒の発達の段階の変化に伴う視点の移動や広がりやを考慮する必要もある。例えば、学習指導要領の「総則」に述べられる道徳教育の目標であるが、小学校学習指導要領では「自己の生き方を考え」という箇所が、中学校学習指導要領では「人間としての生き方を考え」という文言に変わる。児童生徒は発達に従って、自他の認識も「私だけ」から「人間一般」へと徐々に拡大させていくのである。

アート思考では「自己起点」にこだわるが、この視点の拡大は必ずしもそれに反するものではない。実際、現代アートでも「私」と「他者」や「社会」との共通課題を扱うことは珍しくない。学校教育においては、「多面的・多角的」な言語活動や思考活動が導入されており、他

* 角谷昌則

の児童生徒あるいは保護者や地域住民などとの交流を通じた学習活動が推奨されている。そして他者との交流によってそうした視点の移動や拡大が促され、「私」の変化によって「私」と「他者」との関係性も変化することは、むしろ成長と捉えられる。これを「私」の内面から見ると、「私」の変化とは「私が私でなくなること」であり、それは他者との関係性の変化というよりは「自己の変性」や「変容」として捉えられる変化でもある。指導にあたる教員は、アート思考の活用場面においてはそうした内面の質的な変化が発生することに留意し、それに則した指導をする必要がある。

なお、アート思考にはこうした内面の変化もしくは成長を遂げる上で有効な面がある。それはコンセプチュアル・アートの、物質よりは意味を問う、という特徴に由来するものである。例えば、次の記述はこうした内面の変化が期待できる場面を示唆しているのではないか：

芸術作品を含めた人工物には、それを見るための適切なスケールというものがある。しかし自然物には特定のスケールがない。同じ対象も空間的、時間的スケールを変えて眺めると全く違った様相を持って現れてくる。例えば、遠くから見る山の姿と登山するとき近くから見る山の姿は驚くほど異なっているだろう。……そうしたひとつの場所や物質が見せる無数の姿をひとつの対象概念にまとめ上げることは人間の能力を超えた作業となるだろう。それゆえに私達はいつも、自然や物質をもうひとつのスケールからとらえられた表象に還元してしまうとも言える（田中、2017:42;44）。

この引用は、授業で「自然」を扱う際の参考になる。自然環境や地球環境という具象を学習活動で取り上げる場面がときどき見られるが、この引用によると、私たちは自然を直視しているつもりでも、それは自然そのものではなく、表象に還元された自然の姿を捉えているに過ぎない。つまり人工物を相手にしているのと同様である。よって児童生徒たちは、表象に還元された自然の姿すな

わち自然に込められているさまざまな記号性を探り出し、その多様な意味を問う学習活動に入っていくことになる。そうした抽象的な思考活動は、児童生徒の内面に質的な変化を促すことにつながるであろう。

ここで留意すべきは、アート思考による成果や結果と同様に、児童生徒の変化や成長も計画通りに進むものではないことである。子どもには、創作活動を通しての多くの試行錯誤そして度重なる挑戦と失敗が必要で、それをやり遂げる意志と忍耐も要求される。教師には、児童生徒のそうした活動を支え、育ちを待つという姿勢による指導を望みたい。

5. さいごに

ここまでの記述を振り返ってみよう。本稿が扱ったのは、現代アートの現場からモデル化された、アート思考と呼ばれる思考方法である。アート思考には「問題提起」と「自己起点」という2つの大きな特徴がある。そして、現象の物質的な面ではなく表象的な面に着目し、その意味や記号性をターゲットにするという特質を備えている。また、アート思考を実践するアーティストたちは、挑戦と失敗、および正当性の獲得に向けた努力と忍耐といった課題を抱えており、そうした事項も含めて、アート思考を教室で実践する際のポイントについて、児童生徒と教師のそれぞれについて言及を行った。

この稿を塞ぐにあたり、アート思考が学校教育に与える影響について、少し大きな視点から論じてみたい。学校での学習活動に関係してアート思考が直接的に取り上げられる機会として、STEAM教育が挙げられる。STEAMの諸分野のうち、A＝アート以外は理系の分野であり、現象の物質面に焦点を当てて追究する傾向が強い。よってSTEAMの中で表象と物質といった認知の違いがある。その両者の関係だが、STEAM教育は先行するSTEM教育に後からAが加わってきたという経緯もあって、現象の物質面に眼を向け物質的な対応を考えることが主流であるように思われる。いわば認知における物質性への傾倒がそこにあるわけだが、これに関連して次の記述が興味

深い：

表象と現実を空間的に分けけてきた額縁や台座が取り去られ、作品が物質として強く現れてくると、展示空間と作品は切り離せないものとなっていく。ジャッドやモリスの彫刻もまた展示空間と一体化したインスタレーション作品に近い性質を帯びようになっていった。展示空間もまた芸術家が扱うべきメディウムのひとつとなっていったのだ。モダニズムの画家がキャンバスという支持体に反省的意識を向けたように、ミニマリズム以後の作家達は作品が展示される場所に反省的意識を向けていったのだ（田中、2017:35）。

これは現代アートにおけるモダニズムやミニマリズムの動向について触れた文章で、作品が表象性を帯びることを回避しようとするアーティストの姿を描いたものである。表象性をできるだけ無くし、物質そのままの世界に還元される世界においては、モノ同士の境界が曖昧にされていく様子が示唆されている。

STEMにおいて物質性が強調され、またアート思考の母体である現代アートの動向においてもこのように表象性の減退が見られるとなると、学校教育の中でいよいよ物質性がクローズアップされることになる。実際、学校においてかつて“教育的”という表象や記号性をつけられていた事物が変わってきている。例えば「体罰」が挙げられる。日本において体罰がなかなか無くならない要因の一つとして、これを“愛のムチ”などとする解釈の存在と支持が挙げられる。それはつまり、体罰とは教育者による教育的な行為なのである。しかし現在では、体罰は教師による有形力の行使という解釈しか成り立たせない。これはつまり、体罰から“教育的”という表象性を取り除き、体罰という現象を即物的に捉えるようになった結果ともいえる。

田中（2017:34）によると、アメリカのミニマリスト彫刻家ロバート・モリス（Robert Morris, 1931–2018）は、作品の内側にある表象内容を削除し外側にある物質

的側面を強調することは、作品の公共的な質を高めると述べた。これはテクノロジーなどについても同様のことがいえよう。多くの人に利便性をもたらすテクノロジーは、公共的に機能する。例えば、テクノロジーの進歩は高度成長期にたくさんの公営集合住宅群を出現させたが、大量のコンクリートがその建設に使用された。安価で無機質な物質に支えられていたからこそ、公営集合住宅の公共的な性質が強調され、広く社会に受け入れられたとは言えないだろうか。

学校という公教育空間においても、“教育的”とか“教育らしさ”という表象が取り除かれつつある。学校にいる人間から“教師”や“生徒”といった表象が弱められ、互いに「～さん」と呼ぶ学校が現れ、教師“が自らを“教員”と呼ぶようになり、“学級づくり”が“学級経営”に、“人間づくり”が“人材育成”になり代わった。STEAM教育という流れと共に、学校における事物のこうした物質的な解釈傾向がますます進展するのであれば、“教育”や“教育的なるもの”は今後も次々と姿を消していくのではないだろうか。

参考文献

- 1) アドルノ, テオドール・W (1969) 『プリズメン: 文化批評と社会』、東京: 筑摩書房。
- 2) ウィテカー, エイミー (2019) 『アートシンキング: 未知の領域が生まれるビジネス思考術』、東京: ハーパーコリンズ・ジャパン。
- 3) 川喜田二郎 (2010) 『創造性とは何か』、東京: 祥伝社。
- 4) (コースス, ジョセフ) Kosuth, Joseph (1969) "Art After Philosophy", *Studio International*, 178:915-917 (October, November, December, 1969) (2023年11月28日閲覧).
https://ubu.com/papers/kosuth_philosophy.html
- 5) 後藤繁雄 (2021) 『アート戦略2 アートの秘密を説きあかす』、京都: 光村推古書院。
- 6) 田中正之 編 (2017) 『現代アート 10講』、東京: 武蔵野美術大学出版局。
- 7) 中村仁美 (2019) 「デザイン思考の次 第15回 デザイン思考ならぬ「アート思考」とは? マイクロソフトも推進」、『日経XTREND』、2019年10月3日 (2023年

* 角谷昌則

12月1日閲覧).

<https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/00097/00019/>

- 8) 細見和之 (2014) 『フランクフルト学派：ホルクハイマー、アドルノから21世紀の「批判理論」へ』、東京：中央公論新社.
- 9) 堀公俊 (2016) 『その使い方、間違っています！フレームワークの失敗学』、東京：PHP研究所.
- 10) 宮島達男 編 (2013) 『アーティストになれる人、なれない人』、東京：マガジンハウス.
- 11) 森永泰史 (2021) 『デザイン、アート、イノベーション：経営学から見たデザイン思考、デザイン・ドリブン・イノベーション、アート思考、デザイン態度』、東京：同分館出版.
- 12) 山口周 (2021) 『思考のコンパス：ノーマルなき世界を生きるヒント』、東京：PHP.