

# アート思考の今後求められる方向性～Art/Arts提案書報告①～

## Future Direction of Art Thinking: Art/Arts Proposal Report 1

有賀三夏\*・三森朋宏\*\*・西村文孝\*\*\*・加茂文吉\*\*\*\*・森本彩\*\*\*\*\*・野田苑恵\*\*\*\*\*  
東北芸術工科大学\*・(株)日立アカデミー\*\*・学研塾ホールディングス\*\*\*・日本工学院八王子専門学校\*\*\*\*  
・三重県立四日市高等学校\*\*\*\*\*・(株)GI ビレッジクランテテ三田\*\*\*\*\*

複雑さと不確実性が増していく VUCA の社会では、従来の論理的思考や批判的思考では限界があると言われている。この課題を乗り越えるものとして期待されているのがアート思考である。

そのアート思考をまず概観し、博士の多重知能理論と創造性理論を基礎にして、人が芸術を作り出すときに創出・創発する思考プロセスからヒントを得たアプローチである芸術思考と比較した。そのことで、イノベーション創出には、アート思考とイノベーションのアウトサイド・イン・プロセスが必要であることを見出した。

キーワード：イノベーション、アート思考、芸術思考、アウトサイド・イン型アプローチ

### 1. はじめに

技術の発展と社会的変化は、複雑に影響し合いその速度を指数関数的に増加させている。VUCA と呼ばれる不確実性と複雑性が増していく現代社会は、今後ますます正解を見つけていくことが困難となるだろう。

この予測困難な社会の変化の中で豊かに生きるためには、対話を通して、目指すべき社会像を共有し、実現にしていくことが重要となる。その目指すべき社会は、経済性や効率性、最適性だけを追求した無機質なものではなく、人間を中心とした、一人一人が他者との関わりの中で「幸せ」や「豊かさ」を追求できる社会であるべきである (Society 5.0 に向けた人材育成に係る大臣懇談会, 2018)。この Society 5.0 と STEAM を繋ぐ 1 つの能力として、創造性がある。

一方、「企業が今、アートに期待していることは何か」という質問に対し、「様々な角度からものごとを観察して解釈すること」や「無関係と思われるものを結びつけること」「新しいアイデアを生み出すこと」「人と異なる発想をすること」、さらには「新たな分野を作り出してビジネスに結びつけること」が挙げられている。すなわち、アートに関係する様々な力が今、ビジネス界で求められている (ヒンディ, 2018)。

本研究では、Society 5.0 実現に求められる創造性を考える上で、アートと創造性の結節点としてのアート思考を取り上げる。そのうえで、Society 5.0 を実現

する上でアート思考の上にもどのような観点が必要なのか、芸術思考から考察する。

### 2. アート思考

複雑さと不確実性が増していく VUCA の社会では、従来の論理的思考や批判的思考では限界があると言われている。この課題を乗り越えるものとして期待されているのがアート思考である。

ここでは、いくつかのアート思考について概観する。

#### 2.1. ウィテカーのアート思考

エイミー・ウィテカーは、著書『アートシンキング』において、アートシンキングを以下のように述べている。

- ・アートを作るとき、あなたは既知の A 地点から未知の B 地点に移動する。つまりあなたは B 地点を発明していると言える。あなたがつくる新しい何かは、それ自身が存在するためにスペースを創造する必要がある。スペースを創造するとは、大なり小なり世界を変えろということである。この定義によれば、アートとは、作品そのものでなく、「探求のプロセス」のことだと言える。
- ・B 地点がどこにあるか、またその存在すらわからなくとも、自分の背丈ほどもある草に囲まれた草むら

らでの探求を続けるべきだ。アートシンキングの利点は「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」という考え方だ。アートシンキングのこの探求が失敗に終わっても、よい気づきを得て受容することは未来のためになる。新しいものに挑戦し柔軟に対応する能力が備われば、やがてブレイクスルーを起こせる。

- ・創造的活動を行うときには、解決を見据えて進むのではなく、「問い」をもとにして進むべきである。問いはあなたをB地点に導く「灯台」になる。アートシンキングはその本質として「問い」を起点とする。B地点への到達が可能だと知っていて、「うまくやり遂げる」ことではなく、B地点への到達が「可能だと信じて」行動するプロセスが重要である。灯台の光(問い)は進むべき幅広い可能性の方向性を照らしてくれる。灯台の光は、根拠のない信念のためにスペースを確保してくれるのだ

すなわち、エイミー・ウィテカーは、アートを「その人らしい方法で考えたり作ったりするプロセス」とし、結果ではなくプロセスに注目している。すなわち、今、この瞬間に注意を向けながら、作品の良し悪しを「判断」するのではなく、作品の状態を「把握」することに努めるのである。また、自分を前進させる問いを持つことを重視し、灯台として、MDQ(メジャー・ドラマティック・クエスチョン)を立てる必要性を説いている。

## 2.2. 秋元雄史のアート思考

秋元雄史は、著書『アート思考』において、「アートは、知識、教養以上に、アートを通じて自分を磨き、人間がもつ感性や感覚といった自分のポテンシャルを引き出し、未知の可能性を引き出す。」ことができるとしている。そのため、幅広くアートの知識を得ることで、これまでと違う見方で社会の状況や人間の内面の変化について学ぶことができると指摘している。また、アートを通じて、自分とは違う世界のありようを想像できるようにもなるとする。

この秋元氏のアート思考の考えには、彼のアーティスト観に基づいている。すなわち、アーティストとは、答えを示すのではなく、問を発する人であるといものである。これからの時代に求められるのは、答えを引き出す以上に、アーティストのような「正しい問

いを立てることができる洞察力とユニークな視点をもつことであるというものである。

また、秋元氏は、そのようなアーティストからは、以下のようなことを学ぶ必要性を説いている。

- ・アーティスト達の直観やセンスの起源は、全身全霊で世界と向き合って生きることにある。私たちは、それを単なる知識としてではなく、追体験するように知ることで、本質を捉えることができる。
- ・言葉には収まりきれない、これまでにない思いを表現するためにはどうすべきかをアーティストたちは苦悩する。その苦悩の中で、ある瞬間、あるアイデアと出会う。定型やパターンに囚われずに、あなた自身の方法を早い段階で確立することがイノベティブな発想を得るための近道である。

## 2.3. 末永幸歩のアート思考

末永幸歩は、著書『13歳からのアート思考』で、アート思考を「すべての人に役立つ、自分なりの見方ができる能力」とし、それを養うために子ども、大人問わず、自分だけの「興味・好奇心・疑問」を持つ大切さを、美術作品をモチーフにしながら説明する。末永氏は、「現代は、将来の見通しがきかなくなったVUCAの時代であり、環境が変化するたびに『新たな解』を見つけに行くのは不可能である。」と著書で述べており、Society5.0に向けた人材要件との親和性があることは興味深い。ただ、「外部環境ではなく、自分の内面ととことん向き合って『自分なりの答え』を作り出す力が必要だ」としていることは注意に値する。

さらに末永氏は、アート思考を構成する要素を以下の「興味のタネ」「探求の根」「表現の花」という3つの言葉で表現している。

興味のタネ

自分の中に眠る興味・好奇心・疑問

探求の根

自分の興味に沿った探求の過程

表現の花

そこから生まれた自分なりの答え

外から見ることができるのは「表現の花」だけであるが、それはあくまで一部である。アート思考の本質は、表に出ない「興味のタネ」と「探求の根」だとし

ている。

ここまでいくつかのアート思考を概観してきたが、物事に対して答えを出すのではなく、問いを立てていくことの重要性については、共通であると考え。また、アート思考は自己内対話から、自分の内側にある興味をもとに、自分のものの見方で世界を捉えていく」ことが必要であろう。換言すれば、アートの思考の根底には、個人の内側に内発的動機があり、アート思考の実践はこれを引き出すことにつながるということである。この点に関して、経済産業省の STEAM の定義との親和性がある。

### 3. 芸術思考

ここでは、アート思考の概念との比較として、芸術思考について概観する。

芸術思考の概念が生成した当初は、その定義を「未来を構想し、実現に向かう思考」とし、「社会と自己の間に生じる軋轢 (ギャップ) を創造的に解消する力」であった。

現在はそれに、「他者や社会に貢献しようとする意志のもとで人が何かを作り出す時の思考」が加わり、芸術思考には利他性が欠かせないものとしている。また、芸術思考学会 HP によれば、「芸術思考とは、ハワード・ガードナー博士 (以下、H.E.Gardner) の多重知能理論と創造性理論を基礎にして、人が芸術を作り出すときに創出・創発する思考プロセスからヒントを得たアプローチである。すなわち、創造的な個人が、少なくとも 1 つの文化的な集団の中で、多重知能理論のいずれかの専門とするドメインにより、問題を解決したり、時代の流れを創り出したり、新しい問題を提起する上で求められる思考である。」と定義されている。すなわち、芸術思考は、H.E.Gardner の多重知能理論と創造性理論に基づいた、課題解決に求められる思考としている。この点について、以下考察する。

#### 3.1. 多重知能理論と創造的エネルギーの創出

H.E.Gardner は、知性の多様性を尊重する理念を背景として、文化的に価値のある問題解決や創造的な能力を知能と捉え、多重知能理論を展開した (吉川, 2011)。その多重知能理論では、表 1 にある 8 つの独

立した知能の領域 (以下、ドメイン) を示している。(Gardner, 1983, 1999 : 阪井, 2018)

表 1 多重知能理論における 8 つの知能のドメイン

8 つの知能	中核となる諸能力
1 言語的知能	話し言葉と書き言葉への感受性、言語を学ぶ能力、およびある目標を成就するために言語を用いる能力
2 論理数学的知能	問題を論理的に分析したり、数学的な操作を実行したり、問題を科学的に究明する能力
3 音楽的知能	音楽パターンの演奏や作曲、鑑賞のスキル
4 身体運動的知能	問題を解決したり何かを作り出すために、体全体や身体部位 (手や口など) を使う能力
5 空間的知能	広い空間のパターンを認識して操作する能力や、もっと限定された範囲のパターン (彫刻家、外科医など) についての能力
6 対人的知能	他人の意図や動機付け、欲求を理解して、その結果、他人とうまくやっていく能力
7 内省的知能	自分自身を理解する能力。自己の効果的な作業モデルをもち、自分の生活を統制するために効果的に用いる能力
8 博物的知能	事例のある集団のメンバーと認識し、ある種のメンバー間を区別し、他の近接の種を認識し、正式、非正式にいくつかの種間の関係を図示する能力

H.E.Gardner によれば、ある個人が、1 つの知能のドメインですぐれているならば、そのドメインへの強い興味、強い好み、というものがあるので、強い内的欲求や、困難にも屈しないものがあるという。創造性の場合も、その個人の強い内発的動機づけが伴うのである。また、生まれながらの、長所である知能ドメインでは、好きであるがゆえに、強い動機づけがともない、長く続けられるという (池内, 1998)。詰まり、創造的エネルギーが生成されるのである。

また、この 8 つの知能のドメインは、それぞれが互いに独立している。しかし、芸術的知能は、単独には存在しないとしている。芸術的知能は、それぞれの知能で、美的に機能した場合に存在するという。それがゆえに、芸術的知能が、各ドメインの能力を伸ばす役割を果たしている。換言すれば、1 つのドメイン、あるいは複数のドメインの、固有の知覚・記憶・推論などを拡大する可能性や潜在能力を芸術によって発達させることができる。

芸術思考では、上記 8 つの知能及び芸術的知能との関係を踏まえて、この多重知能理論をパーソナル・コンストラクト理論 (Kelly, 1955) の立場から応用することを想定している。パーソナル・コンストラクト理論とは、個々人が 概念を構成し、選択と統制、修正を繰り返して発達するという心的過程があるとするものである。すなわち、多重知能理論を個人の評価指標として世界を自分なりに捉えたり、自分や他者のことを解釈したりするのである。他者をどう理解す

るかは、自分自身をどう解釈するかが大きく関わるとともに、この解釈は日々の生活における自身の行動や幸福にも深く影響する。また、芸術による各ドメインの能力の発達が強い興味・強い好みを強化し、創造的エネルギーを生成される。さらにこのことが、課題解決のアプローチとしての、各人のエントリーポイント、すなわち個人の強みに応じた学習課題の入り口の発見につながる。

### 3.2. ガードナーの創造性理論

H.E.Gardnerは、創造性の定義を、「創造的な個人が、専門とするドメインにおいて、あるいは、少なくとも一つの文化的な集団のなかで、問題を解決したり、時代の流れを創り出したり、新しい問題を提起すること」(Gardner, 1993)としている。その上で、創造的活動を出現させる枠組みとして、以下の3つを挙げている(池内, 1998)。

#### (1)個人

才能のある個人の、知性の長所、短所、個人のパーソナリティ、動機づけ、親との関係、ライフパターンを個人のレベルで分析するというものである。

#### (2)ドメイン

すべての創造的な仕事が、その個人の所属する分野、あるいは特有のドメインで能力が発揮されるというものである。

#### (3)フィールド

ある個人、行為、製品だけ、関わる仕事あるいは研究をいくら創造的であると考えていても、その分野の人や社会が創造的であると認めない限り、その仕事や研究は、本当の意味で創造的とはいえない。その才能のある個人の仕事を評価する文化や社会などの他者のことをフィールドと呼ぶ。

この上記3つの相互作用が創造性の実現の条件となる。また、この3つの知能が、チクセントミハイの2つの創造性、「creativity」すなわち、ごく個人的な範囲における創造性と、「Creativity」すなわち、起点は個人でも、文化や物事の仕組み、生活のあり方などに改革をもたらす創造性を橋渡しする基盤となる。

## 4. アート思考の今後求められる方向性

ここまでアート思考及び芸術思考について概観してきた。そのうえで、アート思考に今後求められる

方向性は、アウトサイド・イン型アプローチと考える。

イノベーションのプロセスは大きく2つ、インサイド・アウト型アプローチとアウトサイド・イン型アプローチがある。

インサイド・アウト型アプローチは、イノベーションの起点を企業の「内側」に求めるもので、世にない新しいアイデアを作り手から提案していく考え方である。コモディティ化を避け、ものづくりの主体を取り戻すスタンスとして、近年注目されているものである。アート思考は、このインサイド・アウト型アプローチにのみ着目していると考えられる。

一方、アウトサイド・イン型アプローチは、イノベーションの起点を企業の「外側」に求めるもので、外的な問題を解決するためのソリューションとしてのアイデアを生み出していく考え方である。芸術思考は、インサイド・アウト型アプローチとアウトサイド・イン型アプローチとの両輪を回す考え方である。それを可能にするのは、芸術思考が利他性を重視しており、各個人に深く共感し、社会的潜在的なニーズを洞察することを求められるからである。その基盤には、多感覚間の相互作用に基づく、観察による事象の新たな捉え方がある。

日本STEM教育学会STEAM教育研究会SIGの第1分科会では、共感を鍵概念として、アート思考とアウトサイド・イン型アプローチとの両輪を検討し、芸術思考の実現方法を検討していく。

### 参考文献

- H.E.Gardner(1983),Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences, Basic Books.  
H.E.Gardner(1999),Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century, Basic Books, New York, 1999.  
阪井和男 (2018) .多重知能理論とその大学教育への応用, 電子情報通信学会 基礎・境界ソサイエティ Fundamentals Review 11(4), 266-287.  
池内慈朗(1998), ハワード・ガードナーの創造性理論および米国における関係諸理論, 大学美術教育学会,大学美術教育学会誌(30), 157-166.  
G.A.Kelly(1955). The Psychology of Personal Constructs: vol.1 ROUTLEDGE London and New York.