

創造的思考

白賀 洋平

学校法人武蔵野美術大学理事長

収束の見通しが立たないコロナ禍をはじめ、格差問題を遠因とするポピュリズムや自国第一主義の台頭、貧困・飢餓、気候変動、エネルギー問題など、現代社会が向き合う問題はより複雑・多岐にわたり、既存の方法論では対処が困難となっている。

技術革新の高度化・高速化の一方で、それが即ち問題解決となった時代は終わり、社会全体に行き詰まり感が瀰漫^{びまん}しているようにも感じる。このような閉塞的な状況を打ち破る糸口として、創造性を本質とするアート・デザインの思考や知見に対する社会の期待はますます大きくなっている。

兎角^{とかく}、美術大学は美術作品をつくる場所、あるいは作品をつくる技術・テクニックを学ぶ場所という誤解を受けがちである。もちろん、技量面を軽視するわけではないが、その習得が美術教育の究極の目標ではない。

むしろ作品制作を通じて、自らが取り組むべき課題を発見することが、学生の最大のテーマ

となる。課題への強いコミットが重要なのは、それが他の誰かの視点に依拠するものではなく、「自分ならではの」課題と向き合うことで、人と違った独自の世界を築くためである。

その不断の努力によつて学生は大きくブレークスルーする。いかに自分なりの視座を獲得するか、いかに鮮やかに課題を提起するか、そしていかに課題意識を深化させ、それを最適な方法で表現に落とし込むか。このような深く長い探究こそが、美術教育の本質ではないかと思う。

その間に磨かれる「感性」とか「直感」を裏付けとする、創造的思考力(アート・デザイン思考)は、「問いをつくる力」や「答え(新たな価値)をつくる力」と言える。それはエビデンスをもとに科学的に「1つの正解を見つける力、解き方を探す力」である論理的思考力とは対照的である。

日々発生する諸問題に対し、既存の方法論(論理的思考)による対応が困難なのは、向き合う問題自体が「解き方は困難であるが、正

解はある」という類たぐいから、「解き方が不明であり、正解もない」という問題が多くなってきたからである。そうなると論理的に仮説を見つけて実行に移そうとしても、糸口が見つからないという状況に陥ってしまう。これに対し、創造的思考はその逆のアプローチで、あたかも絵を描くときに習作を重ねる作業に似て、試行錯誤の探求を続ける中から、仮説を見出し、そこから新たな視点や価値を創造する。

近年、こうした創造的な思考法やアプローチは、ビジネス界をはじめ各方面で評価され、緊急性の高いテーマとなってきた。本学では一昨年、クリエイティブ能力、即ちアート・デザインのプロセスを通じて得られる力を基盤にして、ビジネスやテクノロジーを結合する新しいコンセプトで、創造力に富む人材を育て、イノベーター的な解決策や新しい価値を提供していく造形構想学部、造形構想研究科（大学院）を新設した。

文部科学省においても、「価値創造人材

育成」をテーマとして、リカレント教育にも力を入れている。また、教育指導要領の改定により、2022年度から高等学校で本格的に探究学習（「総合的な探究の時間」）が実施される。探究学習とは、未知の課題への対応を目的として、自分なりに問いを立て、情報を集めて分析し、まとめ発表する一連の流れを行うこととされているが、これはまさに本学が美術教育の前提として実践しているものである。

かつて我が国は半導体製造やICT等多くの分野で最先端を走り、圧倒的に世界をリードしてきたが、今やその面影はなく後塵を拝している。色々な理由はあると思われるが、我が国が再びその地位を回復するためには、国家的戦略の再構築に加え、迂遠うげんなようでも創造性豊かな人材の育成とその底辺の拡大が焦眉しやうびの急きゅうである。

本学に於いても一段と教育の質を高め、アート・デザインで培った創造的思考力を有する有為の人材を輩出し、社会の負託ふたくにこたえていきたいと思う。