

# 総合大学におけるアートを通じた創造的な思考のトレーニング Fostering Creative Literacy thorough Art in the Liberal Arts Education

縣 拓充, 神野 真吾  
Takumitsu Agata, Shingo Jinno

千葉大学  
Chiba University  
agata@chiba-u.jp

## Abstract

Chiba Art Network Project (WiCAN), conducted by the authors, is an art course in the liberal arts education. This course encourages students' creative attitude and literacy through a variety of workshops or by working on the collaborative projects with artists from several fields. This study describes the concept of the course and illustrates the students' learning process.

**Keywords** — art, creativity, liberal arts education, art project

## 1. はじめに

本発表では、筆者らが取り組んでいる「千葉アートネットワーク・プロジェクト」(WiCAN)の活動を紹介します。近年、大学が地域や学校と連携して行うアート・プロジェクトは多く見られるが、それが芸術系の大学ではなく、総合大学において、また教養教育の一環として実施されるのは極めて珍しい。加えて、地域への影響のみではなく、参加する学生への教育的な意識を明確に有している点も、この実践のユニークな特徴だと考えられる。本発表では、この実践の背後にある創造性の考え方やモデル、授業のカリキュラム、そしてインタビューや観察に基づく学生の体験を紹介したい。現時点では、実証的な効果の検証は不十分と言わざるを得ないが、多様な創造性の捉え方を比較したり、創造性の育成方法を議論する上での、一つの方法を提供できたらと考えている。

## 創造性教育に関する先行研究

縣・岡田(2013)は、創造性の育成に向けた教育のあり方を、「創造的熟達者」の育成を目指したものと、「創造的教養人」の育成を目指したものとに分類している。前者は、従来の熟達化研究の知

見とも強く関連したものであり、アーティストやデザイナー、科学者等、言わば創造的領域のエキスパートの育成を目指したものである。もう一つの創造的教養人とは、必ずしも専門家を目指すわけではないが、創造に関わる知識を持つ人のことを指す。WiCANの実践は、総合大学の教養教育の一環として行うものであり、後者の意味での創造性の育成を目指したものである。より具体的には、芸術に関わる活動の中でのみ活用される領域固有の知識やスキルではなく、多様な学部にも所属する学生たちに対し、彼らの専門領域、あるいは、その後就くことになる様々な職において活かされる創造の汎用的なスキルや態度を習得させることを狙いとしている。

Guilfordが創造性を一つのパーソナリティ特性として位置づけて以降、心理学や認知科学の領域では、創造性の理解と支援に向けた様々な研究や実践が行われてきた。例えばTorrance(1974)は、Guilfordの考え方にに基づき、創造性を捉えるテストの開発を行った。しかし、現実場面の創造活動への態度や能力を予測・説明するという意味での生態学的妥当性に限界があった。認知的なアプローチを採用したものとしては、Finkeらによるジェネプロアモデル(Geneplore model)を用いたものがよく知られているが(Finke, Ward, & Smith, 1992)、彼らによる一連の研究は、実験室実験によって行われているin-vitroの研究であり、リアリティが不十分だという課題が指摘される。

他方で、より現実的な状況下での創造性の促進を目指した研究も過去にはなされてきた。それらの多くは、拡散的思考と収束的思考、あるいはブレストリングや創造的問題解決の考え方に基

づいた実践だと言える (e.g., Osborn, 1963). しかしながらこれらの実践には, 学習の際の課題状況とは異なる文脈に転移したという証拠が不十分であるという指摘などがあり (Nickerson, 1999), それゆえに汎用可能な創造性の育成方法については, それが可能か否かと言うことを含めて, 未だチャレンジングな課題となっていると言えよう.

## 2. プロジェクトの概要と背景

### 活動概要

本発表で紹介する WiCAN は, 「アーティストとの協働」を中核に据えた活動であり, 10 年以上の歴史を持つ. この活動は, 千葉大学教育学部の芸術学研究室 (神野研究室), 一般教養の科目として開講されている通年の授業の受講生に加え, 千葉市美術館, アーティスト, 小・中学校, まちづくり NPO などによる連携によって進められている. そのため WiCAN は, 大きく分けて, 1) 大学生に対する教育, 2) 美術館によるアウトリーチプログラム, 3) 地域貢献や地域活性, という 3 つのミッションを有する活動だと言える. このうち本発表では, 特に 1) の教育の側面に焦点を当てる.

第二筆者は 2006 年よりこの組織の代表を務めており, 第一筆者は 2011 年より, 当初は活動のリサーチや教育的効果の検証を行う立場でこの活動に参加するようになった. 年度を重ねる中で, とりわけ「教育」の側面は, 教育内容や方法の面で精緻化されてきたと言える.

### アーティストとの協働

先述したように, この活動の中では, 「領域汎用的な創造のための態度やスキル」を獲得させることを中心的な目標としている. ところで, 「アーティストとの協働」の中で, 大学生が獲得しうるものとは何だろうか. あるいは, なぜ「アート」に関わる活動の中で, 領域一般的な創造性の育成を行うのだろうか.

筆者らは, アーティストと協働による活動は, 人々が「感情的な気づき」に基づく「創造的な思考」の方法を身につける上で, 極めて有効な手段

となると考えている. すなわち, アート特有の感情的な直感や社会への批評性をもとにして, 現状の問題点や潜在的な可能性を察知し, それを出発点としながら当該の事象の異なるあり方を発想し, 新たな提案を行っていく. それは, まさに現代のアーティストたちが行っている活動であり, その着眼点こそが, アーティストが持つ最も重要な専門性だと考える.

Getzels & Csikszentmihalyi (1976) は, アートスクールの学生を対象にした調査や実験から, 制作の中で「何をつくるか」を考えることに時間を費やしていた学生ほど, アートの領域で成功していることを同定し, そこから「問題発見」への志向の重要性を指摘した. この研究は, 70 年代という時点で既に, アートの領域では描画や制作技術の側面よりもむしろ, 問題発見の要素が決定的に重要であったことを示しているとも言えよう,

### アートの視点を活かした創造的思考のプロセスに関わるモデル

筆者らは, 様々なアーティストやクリエイターの活動に関わった経験から, 創造的熟達者が実践している, このような感性的な気づきに基づく創造的な思考のプロセスを認知的なモデル (Figure 1) として整理した (神野・縣, 2013; WiCAN, 2013). 以下に, プロセスの中に含まれる 6 つの



Figure 1 創造的思考のプロセスに関わるモデル

フェイズそれぞれについて説明したい。

### 1. 感じる

最初の段階には、「感じる」という段階、すなわち、様々な現象や状況について自分自身で見たり聞いたりし、ボトムアップで感情的な気づきを得るというフェイズが位置づけられている。近年の認知科学研究において、「感情」が意思決定に果たす役割は大きな注目を浴びている (Damasio, 1994)。また鈴木 (2009) は、この感情の役割をレポートライティングの指導に取り入れ、批判的な主張の構築をサポートすることに成功している。ここで定義する「感じる」能力とは、日常を見る際の着眼点とも言い換えられ、様々な人の視点に触れ、触発されることにより、その引き出しは増えていくものと考えられる。

### 2. 深める

続いて、リサーチをしたり、他者との対話をしたりする中で、情報を得て「深める」段階が位置づけられている。これは、1において感じたことの根拠を広く探索したり、発展させたりするフェイズである。具体的には、文献やインターネットの調査、現地でのインタビューやフィールドワーク、他者との議論などが中心的な活動となると言える。それゆえ、リサーチリテラシーなども深く関連するスキルだと言える。

### 3. 考える

1, 2を踏まえて、様々なアイデアを生成するフェイズである。いわゆる拡散的思考は、この段階で最も活用されるものと言えよう。従来の創造性研究で指摘されているように、現実的な制約を緩めたり、アイデアの盗用や合成を推奨したりすることが、面白いアイデアを着想するためのヒントとなる場面は多いと考えられる。

### 4. 価値づける

3で拡散的に発想したアイデアを評価し、特に面白いものや有用なものを選択するフェイズである。ここでは、個人が目標を表象し、その目標の制約から、アイデアを取捨選択する必要がある。それゆえに、評価基準を内化しており、かつ、その視点から可能性のあるアイデア見通すことがで

きる能力が求められる。それゆえこの段階では、その領域の活動の経験に基づく「直感」や「感情」は大いに利用されると考えられる。新たな気づきをもとにデータを眺め直したり、視点を変えてみたりと、ボトムアップとトップダウンの処理を行き来する試行錯誤の過程も多くみられると考えられる。

### 5. 構造化する

4で価値付けた基準から、個々のアイデアを整理したり、論理的な構成を考えたりするフェイズである。基本的には、論理的思考によるものと考えられる。

### 6. アクション

5によって整理したものを実行するフェイズである。多くの場合は、領域ごとに異なる領域固有のスキルが求められる。

なお、基本的には1~6の順序で進行するが、当然ながらフェイズを行きつ戻りつしながら創造活動は展開する。またどの段階でも、チームによる協働は活動を促進する重要な要素となると考えられる。

WiCANの中では、このサイクルを回しながら発想を行うことを学生たちに意識させている。そしてこのサイクルこそが、領域に関わらず活かされうる、すなわち転移しうる創造の汎用的なスキルの主要なものの一つと捉えている。

ただし、リサーチの能力、拡散的思考や論理的思考が根幹を成す2,3,5の段階は、領域固有の知識や経験を比較的要さない、すなわち一つの領域で学習すれば、別の活動にも転移しやすいと考えられるが、直感的な判断を要する1,4の段階は、知識や経験の蓄積がより重要となると考えられる。

ところで、従来の創造性研究の知見のほか、近年ではappleやIDEOといった、広い意味での「デザイン」を掲げた企業の成功を受け、再び創造性のモデル化や育成プログラムが注目されつつある (e.g., Brown, 2009)。その中で、このモデルには少なくとも2つの特徴や利点があると言える。

一点目に、多くのモデルは企業の商品開発や、

広義のデザインに該当する文脈のものであり、汎用できる活動には制限がある。その点で、特に専門化育成やビジネス以外の教育場面において、より広い文脈を踏まえているこのモデルには、大きな利点があると言えよう。

二つ目に、「感情」をスタートに位置づけている点が挙げられる。このモデルでは個人が身近な生活の中で抱いた感覚からアイデアを出発させることを重視し、現実の課題や問題に対応した問題発見から出発している。それゆえ、ただ新奇なことや突飛なアイデアを希求するモデルではなく、日常や社会をより面白いものに、あるいはよい方向につくりかえようというモチベーションが重視され、そのようなアイデアの生成を促すものと言える。その意味では、ドイツの芸術家、ヨーゼフ・ボイスによる「社会彫刻」の概念とも対応した価値観を有するものと言える。

#### 年間の活動

このようなサイクルを内化させることを目的に、WiCANではTable1に示すような年間のカリキュラムを組んでいる。まず「アート」や「アート・プロジェクト」というものについて、講義やリサーチの中で学んだ後、4つのワークショップを体験する。これらのワークショップでは、食、音楽、プロダクトデザイン、演劇の4つの領域のデザイナーやクリエイターを招き、日常の様々な物事を異なる角度から眺めることのトレーニングを行っている。同時に、サイクルの様々なフェイズに焦点化した体験させることや、協働による活動に慣れさせることも意図している。

その後、異なる世代やバックグラウンドの他者

Table 1 WiCANの年間の活動

- |                            |
|----------------------------|
| 1. 活動の説明 (4月)              |
| 2. 各所のアート・プロジェクトのリサーチ (5月) |
| 3. ワークショップ体験授業への参加 (6月-7月) |
| 4. コミュニティの中でのカフェの実施 (8月)   |
| 5. アーティストとの協働による活動(7月-翌2月) |
| 6. 年間ドキュメントの編集 (3月)        |

とコミュニケーションを行うコミュニティカフェの企画・運営の実践を行った後、メインの活動である、アーティストとの協働によるプロジェクトを展開していく。プロジェクトの内容は年度ごとに様々で、小学校や公共施設の空き空間のリノベーション (2010, 2011, 2012)、小・中学生向けの鑑賞教育プログラムの企画と実施 (2012~)、アーティストとの協働による作品制作 (2013)、コミュニティづくりの活動 (2014, 2015) などが行われている。

基本的には週1回定例のミーティングを持ち、そこではその時々に行う活動に関する議論や報告、あるいは体験をシェアすることを行っている。その他、イベントが近くなるとその都度インフォーマルなミーティングを持ち、企画に関する議論やプロジェクトの準備を行っている。

#### 参加者

WiCANに参加する学生数や構成は年度ごとに異なるが、例年約10~20名の学部生・大学院生が参加している。所属学部は、教育学部、文学部、法政経学部といった人文・社会科学系学部のほか、工学部の学生が参加することも多い。ほぼ全員が、アートに関わる知識や経験をほとんど持たない。学年は、前年度から引き続いて参加する学生が約4分の1~半数であり、残りは新たに参加する学部1, 2年生を中心としたメンバーである。複数年に渡ってWiCANに参加しているメンバーは、筆者らとマネジメントの年間の活動にも関わり、学年を問わず学生の中で中心的な役割を果たしている。

### 3. 参加者の体験と効果の検証

この活動に参加する中で、学生は何を体験しているのだろうか。また、この授業の目標としている領域汎用的な創造に関わる態度やスキルを、学生はどの程度獲得できているのだろうか。あるいは、学びをより効果的なものにするために、プログラムの中に他に介入すべき部分はあるだろうか。これらの問いについて検証する目的で、第一筆

者は 2011 年より、この活動に参加する学生に対して、様々な調査を行ってきた。ミーティングやワークショップにおける議論の過程を記録してきたほか、質問紙調査、個別インタビュー等を実施した。

学生の体験を捉えるという目的、あるいは、活動の中で課題となっている部分に関しては明らかになっていることも多い一方で、効果のエビデンスを捉えるという意味では、未だ限界も多い。発表の中では、一連の研究の成果とともに、現在我々が直面している課題についても共有できたらと考えている。

### 引用文献

- 縣拓充・岡田猛 (2013). 創造の主体者としての市民を育む: 「創造的教養」を育成する意義とその方法 認知科学, **20**, 27-45.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Business. (千葉敏生(訳) (2014) デザイン思考が世界を変える: イノベーションを導く新しい考え方 早川書房.)
- Damasio, A. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York: Putnam Publishing. (田中三彦(訳) (2010). デカルトの誤り: 情動, 理性, 人間の脳 筑摩書房.)
- Finke, R. A., Ward, T. B., & Smith, S. M. (1992). *Creative cognition: Theory, research, and applications*. Cambridge, MA: MIT Press. (小橋康章(訳) (1999). 創造的認知: 実験で探るクリエイティブな発想のメカニズム 森北出版.)
- Getzels, J. W., and Csikszentmihalyi, M. (1976). *The Creative vision: A longitudinal study of problem finding in art*. New York: Wiley.
- 神野真吾・縣拓充 (2014). 大学における“普通教育”としてのアート・エデュケーション: 千葉アートネットワーク・プロジェクトを事例として 第 36 回美術科教育学会奈良大会.
- Nickerson, R. S. (1999). *Enhancing creativity*. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp.393-430). New York: Cambridge University Press.
- Osborn, A. (1963). *Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking*. New York: Scribner's.
- 鈴木宏昭 (編) (2009). 『学びあいが生み出す書く力: 大学におけるレポートライティング教育の試み』, 丸善プラネット.
- Torrance, E. P (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Lexington, MA: Personal Press.
- 神野真吾・山根佳奈・縣拓充(監修) (2013). *WiCAN2012 ドキュメント 千葉アートネットワーク・プロジェクト*.