

資料

(*印の付いている語句は、資料の最後に〔注〕がある。)

【文章一】 (外山滋比古『考える頭』の作り方)による)

二十世紀半ばにコンピュータが出現したことで、多くの人が、記憶だけではだめだということを意識するようになった。二十一世紀のあいだに思考の世界が到来したら、知識の蓄積だけでは意味がなくなる、ということもわかってきた。そこで、多くの人が思考というものに関心を抱くようになるのである。

そのときになっておくれをとらないため、いまのうちから生活の中でものを「考える」習慣をつけておけば、次世代をリードすることができるかもしれない。

人類にとって、いまは「知識の時代」から「思考の時代」への転換期にある。

北欧の国のある小学校は、①従来の知識教育とは異なった、思考力を育成するための教育を試みるようになったことで、注目を集めている。これは小学校だけでなく、人間全体の問題で、社会全体として取り組んでいくべき課題である。

知識はもちろん大事だが、その上に新しい知識を生み出していくためには、知識だけでは不十分である。考える力が不可欠で、その考える力をいかにして養い、育てていくかは、いまのところ見当がつかないけれど、いずれ手をつけていかないわけにはいかない。

苦難や困難にぶつかって、それを克服しようとするときに、考える力が生まれてくる。解決するための適当な知識がないときには、自分の力で切り開いていかなければならない。その支えとなるのは、経験である。生活体験の中でつちかかってきた知恵であり、知識のエッセンスが凝縮された英知である。

従来は、生活や経験から離れたところで、知識や情報を機械的に頭の中に入れてきただけである。そうではなく、もっと人間の心理や生理に近いところで、日常的に考える習慣がつけば、一段と進んだ社会になるはずである。

これまでの知識だけでは、どうにもならない。どうにかして新しい方法を見いださなければならぬ、とみんながうすうす感じている。その閉塞感のもとにあるのが、知識や技術を中心に据えた模倣の社会である。

技術にしても、すでに確立した過去のものであるから、これを学んだとしても、まねにほかならない。いくら知識や技術をまねても、そこから新しいものを生み出す創造力は育つてこない。

逆にいえば、生活の場、家庭の台所からでも、思考力さえあれば新しいものは生まれる。これまでは研究室や学校でなければ知識は得られないと思っているけれど、古い考えから離れば、料理をこしらえているところから新しいものが生まれても、なにも不思議ではない。

【文章二】 (末永幸歩『自分だけの答え』が見つかる)

13歳からのアート思考による)

*アート思考が「なぜあなたに必要なのか」について、お話ししておきたいと思えます。

わかりやすさのために、「美術」とはいわば正反対の教科である「数学」と対比しながら説明させていただきます。あらかじめお断りしておきますが、私は「数学」が不要だと主張するつもりはありません。あくまでもわかりやすくするために引き合いに出すだけです。どうかあしからず……。まず、数学には「太陽」のように明確で唯一の答えが存在しています。たとえば、「1+1=2」が正しいことは、すでにはっきりしています。個人が勝手に「いや、ひよつとすると『1+1=5』なのかも……」などと疑う余地はどこにもありません。

まだ答えの見つかっていない事柄は山ほどありますが、必ずどこかに揺るぎない1つの答えが存在するというのが、この教科の基本的なルールです。数学はこうした②「正解（＝太陽）」を「見つける」能力を養います。

一方、美術（アート）は数学とはまったく違っています。

数学が「太陽」を扱うのだとすれば、美術が扱うのは「雲」です。太陽はいつもそこにありますが、空に浮かぶ雲はつねに形を変え、一定の場所に留まることもありません。アーティストが探究の末に導き出す「自分の答え」は、そもそも形が定まっておらず、見る人や時が異なれば、いかようにも変化します。

子どもは空に浮かぶ雲を飽きることなく眺めながら、「ゾウがいるよ」「あれ？ 巨人にも見える」「あ、トリになった！」などと「自分なりの答え」をつくり続けますよね。教科としての「美術」の本来の目的は、このように③「自分なりの答え（＝雲）」を「つくる」能力を育むことなのです。

これまでの世界で圧倒的に支持されてきたのは、前者の能力でした。「数学」は多くの場合、入試科目に入りますが、ごく一部の学科を除けば、受験生に「美術」を課するような学校はありません。

しかし、「どうやらこれだけではまずいことになるぞ……」ということに世の中が気づきはじめています。この背景になっているのが、いわゆる「VUCAワールド」と形容される現代社会の潮流でしょう。

VUCAとは「Volatility（変動）」「Uncertainty（不確実）」「Complexity（複雑）」「Ambiguity（曖昧）」の4つの語の頭文字を取った造語で、あらゆる変化の幅も速さも方向もバラバラで、世界の見通しがきかなくなったということを意味しています。

『敷かれたレールに従っていけば成功できる』という常識が通用しない世界になった」という警句は、以前からずいぶんといろいろなところで聞かれるようになりました。だからこそ、ここ10年くらいは「時代の変化にいち早く対応しながら、『新しい正解』を見つけよう」というのが、お決まりごとのように語られてきたのです。

しかし、現代のようなVUCAの時代にあつては、もはやこのやり方すら役に立ちません。どんなに変化にすばやく食らいつこうと思っても、もはや追いつけないほどに世の中の変動が激しくなりましたからです。たった1つのテクノロジーが、全世界の枠組みをまるごと変えてしまうようなことも、もはや珍しくありません。

世界が変化するたびに、その都度「新たな正解」を見つけていくのは、もはや不可能ですし、無意味でもあるのです。

〔注〕

アート思考 …… 筆者は「自分のものの見方」「自分なりの答え」を手に入れるための考え方」と説明している。
警句 …… 真理を簡潔に鋭く表現した言葉のこと。