

2024年3月

2023年度 修士論文

題目 民間法人による新しい芸術教育の可能性と学びの創造  
- コネクテッド・インク・ビレッジの実践

京都芸術大学 大学院 通信教育課程

芸術環境専攻 芸術環境研究領域 芸術教育分野

奥山 晶子

## 目次

序章.....	1
1. 問題意識.....	1
2. 先行研究.....	6
3. 研究方法.....	10
第1章 企業、法人が芸術教育に関わる目的.....	13
1. メセナ活動の変遷.....	13
2. 芸術教育と芸術支援 - 教育なのか？支援なのか？.....	20
3. 学校の間以外での芸術教育への関わり - その意義と課題.....	26
第2章 民間企業、団体における芸術教育への関わり方.....	29
1. 支援から実践へ 企業が教育現場に介入する意義.....	29
2. 行政から生まれた非営利団体による芸術支援の例 - アーツカウンシル東京....	31
第3章 コネクテッド・インク・ビレッジにおける活動事例とその独自性.....	34
1. 一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジとは.....	34
2. コネクテッド・インク・ビレッジの取り組みの事例.....	36
事例1：『コール・アンド・レスポンス』出会い授業からの作品製作.....	39
事例2：ビレッジアーティストへのインタビュー.....	40
3. コネクテッド・インク・ビレッジの独自性.....	41
第4章 企業や民間法人が芸術教育に関わるために.....	46
1. 今までにない芸術分野での活動.....	46

2. 圧倒的な表現への称賛からの自己肯定感の醸成.....	47
終章.....	52
1. 今後の課題について.....	52
注釈.....	54
引用註：.....	57
参考文献.....	59
参考資料.....	61
1. 稲庭彩和子氏とのインタビュー内容（2023年2月）.....	61
2. 井出信孝氏とのインタビュー内容（2022年10月1日）.....	66
謝辞.....	70

## 序章

### 1. 問題意識

多くの人々が、何かを世に残したい、成し遂げたい、そのような思いで事業を始め、自分たちの事業に何らかの価値があり、その価値によって世の中の人々のニーズを満たすと信じている。事業の成功は多くの場合、利益という形でもたらされ、その利益を企業は様々な形に変える。今後の事業の発展のために新しい分野に投資する、株主に株価配当金として還元する、もしもの時に備え保留する、もしくはその企業で働く社員に還元する、そして昨今では、社会に対して還元することが企業にとっての責務の一つとなっている。

いわゆる事業の成功者たちが、事業で得た収益を文化事業の運営、芸術家への資金援助、美術品の収集のためなどに使うことが、歴史的に度々見られるということは、大変興味深いことである。古くはヨーロッパの王室が絵師を雇い、自分たちの肖像画を描かせる、ルネッサンス時代のメディチ家が様々な芸術活動の資金のパトロンになるなど<sup>(1)</sup>。日本においても、明治時代の実業家たちが安土桃山時代からの茶道具を収集し、庭園を整備し、茶室を作り、茶会を催す<sup>(2)</sup>など、一種の趣味的志向から始まったことが、「文化を守る」「芸術を支援する」といった責務のような形に変容してきた。

現代社会において、多くの民間の企業がその事業活動の外枠で社会奉仕のような形をとりながら美術館やコンサートホールの運営<sup>(3)</sup>、文化事業への寄付などを行い、その名を世に知らしめている。その活動は、1990年代から、メセナ活動として知られ、日本における芸術活動を支え、一般の人々が多くの美に触れる機会を提供してきており、大変意味深い活動を展開してきたと言える。触れる機会が増えるということは、その分野で活躍してみたいと思う人々が増え、またその芸術分野における理解や研究なども進むこととなり、企業が社会全体に対し、その事業の幅を超えて、意味のある貢献をしていると言える。

一方芸術活動については、特に2020年代現在において、多くのジャンルが生まれており、多様性に富んだ世界が広がっている。日本にはじまった漫画やアニメ、そしてそこから派生

して生まれるキャラクターへの強い愛から生まれる2次的、3次的作品が、一つの分野として世界的にも確立しており、いわゆる「ヲタク文化」と言われるジャンルが確立している。さらに、“美術”だけではない、人々が生きる上で必要な“術”として芸術をとらえる傾向が広がっており、その“術”は、教育の分野において、子供たちがこの不確定要素の大きい将来の社会を生き抜くために必要な要素であるということが認識されている。

芸術としてとらえるべき分野が、かつてないほどの広がりを見せている今日、芸術活動の理解者であり支援者として存在していた企業のほうは、その活動の柔軟性やとらえ方、芸術活動への関わり方を変えてきているかということ、未だ道半ばの状況であるように見受けられる。昨今では、“アートをビジネスで活かす”といった潮流が生まれており、それらに関するビジネス書も数多く発行されている<sup>(4)</sup>。このような潮流の中で、企業が自分たちの事業発展の次のステージに向けて芸術に向き合うという事例は大変よく見受けられるが、一方で、上述した新しく生まれている文化、芸術を支援し、その活動のすそ野を広げるための取り組みを行っている企業、もしくは団体などは、現在のところあまり例をみない。ましてや、芸術教育への寄与となると、なかなか企業がその分野において貢献をしている事例を探すことは難しい。これは、企業側の問題だけではなく、教育システム上の問題でもあるが、効果的な関りについての取り組みは、各業界において試行錯誤が続いている。

同時に、現在、国の取り組みとして、先述の企業が芸術活動を新たな問題解決の糸口としているのと同様に芸術活動に力を入れることで、生徒たちの成長を促し、他教科の理解を深め、今後の不確定要素が高い時代を生き抜くための人材を育成することが掲げられている。

実際、行政においては、学校における芸術教育の所轄が“2018年10月には、今まで文科省の所轄であった「学校芸術教育室」を、文化庁に移管し、従前より取り組んできた文化振興施策に加えて、学校教育における全ての子供たちへの芸術に関する教育の充実を図る。”

(学校における芸術教育の充実に向けて ～文化庁への移管～ 令和元年6月10日 教育課程部会資料12より抜粋。2023年9月14日ホームページ閲覧)

[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/giji/\\_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186\\_4.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/giji/_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186_4.pdf) (註1)

ということで、文化庁に移管された。行政においても、従来の学校教育において芸術の力を活かし、この世界を生き抜く力を身に着けるべく改革を進めようとしている。

しかしながら、現在の日本の学校教育の仕組みだけでは、十分な取り組みが行われているとは言いがたい。特に、小学校や中学校などにおける義務教育のシステムの中では、芸術教育は、「図工」や「美術」といった科目として捉えられており、制作技法の習得が主な目的であり、他の科目、国語や算数、数学、理科や科学、社会系の科目と同様の考え方で捉えられ、評価がつく一方で、週に1時間から2時間ほどの授業時間でしかなく、その扱いが軽くみられていると考える専門家もいる。(註2)

経済協力開発機構 (Organisation for Economic Co-Operation and Development, OECD) が2001年と2010年に行った「9～11歳が受ける必修教科の総授業時間に対する芸術教科<sup>4</sup>の割合」という調査の結果を、『アートの教育学 - 革新型社会を拓く学びの技』(OECD教育研究革新センター編著, 明石書店 2016)の著書の中で、以下のように述べている。

“2010年時点で、9歳から11歳、12歳から14歳の生徒は、(データが利用可能な) OECD 各国平均でそれぞれ年間99時間、91時間芸術教育<sup>(5)</sup>を受けているが、これは週当たり2時間から2.5時間に相当する。また、総必修授業時間のうち芸術が占める割合は9歳から11歳で12%、12歳から14歳で10%となっている。～中略～これは国語・文学、科学、数学、社会よりも少ないが、職業・実践的なスキル、技術あるいは宗教の時間よりはかなり多い。”

(註3)

アートの重要性が謳われる中で、学校教育の中での扱いが、いわゆる“軽く”、重要視されていないように見える(実際、他の科目より履修時間が少ない)のは、芸術系の学習を評価する手段やその基準決めがとても難しいとされているからだと思われる。同時に、OECDは先ほどの著書の中において、下記のようにも記している。

“ほとんどの OECD 諸国において、芸術教育のカリキュラムは当然のことながら芸術的スキルを身に付けさせようとするものである。だが、興味深いことに、そのほとんどの国が同時に、芸術に特化しない、より包括的なスキルを発達させるための方法として芸術教育を捉えているのである。～中略～芸術教育のカリキュラムに共通しているのは、個々人の表現力、創造性、想像力、問題解決能力、リスクをとる力、チームワーク、コミュニケーション能力、プレゼンテーションスキルを育もうとしている点である。このように、芸術における学習が芸術の外にあるスキルや行動に転移するという前提が、ほとんどの OECD 諸国の芸術教育の施策に浸透していると考えられる。だが、芸術教育のカリキュラムは一般に、読解、数学的推論あるいは科学的推論、問題解決能力といった芸術以外のアカデミックなスキルを育成することを目指していない”（註4）

多くの国にとって芸術教育への向き合い方はまだまだ手探りで、日本国内においても同様であるように見える。その重要性はよく理解できており、生きるための術としてなんらかの有効な手段になり得るものであるからこそ、学校で芸術系科目は取り扱う、ただし、その評価方法も確立がされていない。芸術分野で確立されているものは、その表現手法の技であったり、いわゆる何かの模範に照らした中で、そこに近いものが表現されているのか、などといったできるだけ客観的なものであるものを見つけ、教育というシステムにうまく当てはめる試行錯誤が続いている。

そもそも、理想的な芸術教育とはどういうことを指すのであろうか。OECD の研究や、一般論的に言われている芸術教育の重要性と言われている内容をみていると、その多くは、「生きていくための術」「仕事に役に立つ」「チームワーク」「コミュニケーション」というような、芸術そのものの理解というよりも、あくまでも芸術は、何かのために存在する、その目的をうまく達成するための手段であり、その手段を少しでもうまく遂行するための技術として上達すべきもの、評価されるべきもの、だから学ぶべきものである、というようなものが多いように感じる。例えば、先述した OECD の研究をまとめた著作の中では、芸術教科の成績と、他の科目の関連性を示し、いくつかの教科においては、芸術が他の学習項目に

において、その成績結果、主にテストなど、点数においてその成果が測れる教科において、よい影響を及ぼすことができる、すなわち、音楽や絵画といった芸術活動をすることで、国語や数学などの成績が上がるケースがある、というような内容も記載されている。(註5) そもそも芸術は、先述したとおり、生きるための術として捉えられている。『芸術環境を育てるために』（松井利夫、上村博 著 芸術学舎 2020）によると、「芸術」という言葉は“もともとは学習して身に着けた知識や技術を指す言葉であり、天然自然の能力というよりあとから習得された能力である”(註6)と定義されている。さらに、“芸術とは、厳しいもとの地球上の自然環境の中を、人間が生き抜くために生み出し、身に着けてきた、医術や科学技術なども包括するものであったが、生きていくうえでこれらの科学技術はそこから分裂し、一方、「芸術」は、自然からひきこもり、人間精神に関わる領域のみ活躍の場を見出したことで、何か特別感のある、「美術」に重なってしまった”(註7)と述べられている。芸術という言葉が、かつて医術や科学技術なども包括して表現していたことを思えば、芸術科目が、他の科目に影響を及ぼすことがあることは、想像に難くない。しかしながら、先に述べられた、“「芸術」は、自然からひきこもり、人間精神に関わる領域のみ活躍の場を見出した”という部分をさらに考察すると、“人間精神に関わる領域”には本来人間が持つ「創造性」というものが含まれ、芸術の軸となるのではないかと思われる。作品の生まれる瞬間、ダンスパフォーマンスや音楽、絵画の製作などが表現される時、作品が生まれる瞬間に居合わせた時に感じる心の震えなどを思うと、芸術を本当に単なる術として扱い、それをそのまま教育に当てはまるということは正解なのだろうか。芸術には、常に、よきにつけ、悪しきにつけ、感情のうねりが生じることが多く、この“感情のうねり”こそが、その作品や行為を“芸術”とたらしめるのではないかと考えている。感情のうねりの中においては、表現者が、表現をしたいという思い、気分や感情、さらに表現者を取り巻く社会情勢などが大きく影響し、そもそもこの“感情のうねり”がない中では、表現そのものが生まれないのではないかと思われる。芸術が生まれなければ、そもそも芸術を学ぶこともできない。「芸術を別の技能領域の開発のために学ぶ」という論点のみでは、生きる力を養うという教育目標を



達成することはできないと考える。

現在の教育システムの文脈の中で語られる芸術教育は、まだまだ本質にたどり着いておらず、他教科の補完的な立ち位置として扱われているのではないかと推測される中で、課題を解決する糸口として、今までの教育の担い手と違う形で関りを模索する人々や団体が新たな可能性として考えられる。企業や一般、公益社団法人、NPO 法人など、行政や公立、私立の学校法人とは違うグループや団体である。それぞれの法人格の特徴によって、その関わり方には特徴があるが、学校法人や行政といった、既存のシステムと違う形での関わり方は、今後の芸術教育において、よりその本質に迫り、新しいカリキュラムや新しい考え方を生み出さず可能性があると思われる。

## 2. 先行研究

教育の現場において、芸術活動を通じた学習を行う効果については、いくつかの先行研究がある。『“アート” から教育を考える - 国内外のチャレンジから』(吉本光宏 ニッセイ基礎研レポート 2007.7)では、“教育における芸術の可能性をより広く捉えようとする Art in Education” という考え方とその事例が紹介されており、教育現場におけるアートの可能性が考察され、そうした取り組みを推進する際の課題や方向性が検討されている。このレポートによると、この取り組みの主な牽引役は、各地のアート NPO であるとのことで、主に『NPO 法人芸術家と子どもたち』の事例が紹介されている。

“アーティストが小学校へ出かけて、先生と協力しながらワークショップ型の授業を実施する「ASIAS (Artist's Studio In A School)」という取り組みは、2000年に7校350名の参加で始められ、その後着実に拡大し、最近では、毎年20~30校、2,000名前後の生徒が参加するまでになっている。NPOが仲介する形で教師とアーティストが事前に十分な打合せを行い、子どもたちにどのような授業を提供するか、綿密に準備をした上で、数週間から場合によっては数ヶ月にわたって複数回の授業を行うのが、ASIASの特徴であ

る。”(註8)

と、実例が紹介されている。そしてこの活動を支えているのが、企業メセナや民間財団であることに注目している。

“こうした学校とアートを仲介するNPOは、各地で設立されているが、そうした活動を支えているのが企業メセナや民間財団である点も注目できる。ASIASも、アサヒビール、花王、日産自動車、日本電気、松下電器産業など複数の企業や民間財団の支援を受けている。”(註9)

実際に、これらの企業が具体的にどのような支援をしているのかについては、このレポートでは述べられていないが、実際に大手企業のメセナ活動の中で、芸術教育が含まれていることは示唆されている。これらのメセナ活動については、次章において考察をしていきたい。

さらに、ASIASを創設した堤康彦の言葉を以下のように紹介している。

“「創造的な表現や新しい価値を生み出すことに生涯を捧げているアーティストたち。彼らとの出会いによって子どもたちは、『(ものの見方、考え方、表現方法などにおける)答えはひとつではない』ことを学びます。大切なのは、子どもたちがワークショップという、主体的で試行錯誤をともなう体験を通じて、実感をもって、言い換えれば身体感覚を研ぎ澄ませて、それらを頭ではなく身体で理解することです」”(註10)

すなわち、学校にいる子供たちに対し、座学ではなく、プロのアーティストと触れ合い、実際に自分たちが手足を動かし、表現者としてのプログラムを行う機会と経験を提供することが、このNPO法人の大事な役割であることを提示している。

また、行政との協働で、高校生向けプログラムを立ち上げた、『NPO法人STスポット横浜』の事例も紹介されている。こちらは小劇場『STスポット』の運営団体で、神奈川県との協働事業として「アートを活用した新しい教育活動の構築事業」をスタートさせたことが紹

介されている。こちらの活動も、アーティストを学校に送り、様々な芸術活動を行うことが主体だが、より詳細に、教育現場の抱える様々な課題や学校側のニーズをくみとり、教育や子どもたちの健全育成にアートがどんな役割を担えるのかということ、アーティストや学校の教員とともに真剣に考えようとしているところが特徴的である。

さらに、“教育委員会や行政との連携を重視することで、アート教育の重要性を行政内部にも理解してもらい、単発の授業に終わることなく恒常的なしくみを構築することが大きな狙いとなっている。”(註 11) ということ、より行政に対し、アーティストの派遣の大切さを伝えることを重要視している事例を提示している。

これらの事例や海外の事例なども掲げ、最後に現在の日本における芸術教育の課題を、以下のように指摘している。

“しかしながら、本稿で紹介した諸外国の事例と比較すると、決して十分とは言えない。ひとつには、子どもたちが芸術や創造的な活動に取り組む意味や、そのことで得られる教育的な効果について、まだ十分に理解されているとは言えないこと、また、個々の授業の中では様々な工夫やアイデアを活かしたものも見られるが、散発的なものが多く、長期的な視点や戦略が欠如していること、そして何よりも、英国や韓国に見られるように政府レベルで複数の省庁が共同して大胆な取り組みが行われていないこと、などがその理由である。”(註 12)

すなわち、芸術の機会や経験の場を提供することはできるが、そこに深みを感じられず、また短期的な取り組みが多いことを問題点として指摘している。さらに、国レベルでの大胆な取り組みがみられず、民間団体頼みであるがゆえに、真の芸術教育が行われているとはいえない状況であることが課題として挙げられている。

NPO 法人だけでは実際に芸術教育を支援することが十分にできない中で、資金力やネットワーク力のある民間の大手企業がその活動を資金面を中心に協働することがこのレポートの中では期待されており、メセナ活動の意義も見いだせることが論じられている。

もう一つの先行研究として、『芸術文化支援（メセナ）の新たな方向-企業のみセナ活動の変化に注目して-』（加藤種男 文化経済学第3巻第2号(通算第13号)2002)というジャーナルが発行されている。

このジャーナルにおいて、加藤氏は、1990年代から2000年初頭までの、10年間におけるメセナ活動の変遷について考察しており、この10年間を3段階に分けてそれぞれの特徴を述べている。このジャーナルが執筆された2002年ごろの状況を、“「第3段階に入ったメセナ - パトロンからパートナーへ」”というように、支援者としてではなく、企業が文化醸成のパートナーとなりつつあると表現されている(註13)。さらに、“芸術文化に理解のある企業経営者が、本業の好業績を背景に、パトロンとして芸術文化を支援してきた段階”から“芸術文化の社会的な存在の仕方の変化によって、メセナも作り手の支援だけでなく、作り手と受け手の双方向コミュニケーションの成立や、市民主体の芸術NPO活動の立ち上げ支援へと、変化”してきた変遷についての考察を行っている(註14)。この中で、加藤氏は、メセナ活動の第3段階において、メセナ活動は、“社会とアートの橋渡し”であると述べている。さらに、“社会サービスへのアクセスの困難な人々へ社会サービスを提供する「アウト・リーチ」という用語を、アート活動を社会サービスととらえなおすことによって、アートにおいても活用しよう”という森司氏の提案を紹介し、地域社会や一般市民の表現したい思いを、プロのアーティストが支え、さらのその橋渡しとして、企業の芸術活動が存在すべきであるという主張をされている。(註15)くしくも、先に紹介した先行研究『“アート”から教育を考える - 国内外のチャレンジから』（吉本光宏 ニッセイ基礎研レポート2007.7)で述べられているNPO法人の役割、メセナに期待することと合致しており、2000年初頭においては、企業のメセナ活動の役割は、芸術文化の社会基盤を整えることであり、多くの関係団体が期待していたことであったことがわかる。

これらの2つの先行研究においては、主に企業や民間団体が芸術支援の一環として、芸術活動そのものへの支援から、芸術を手段とした活動や場作りへの貢献に重点を置き始めている事例を例示している。そして、これらの活動から、人々の生きがいや楽しさを創造する

ことが可能であり、そして参加者もそこからなんらかの学びを得ることができるであろうという推測が述べられている。一方、民間企業や団体が、芸術教育そのものへ直接的に関与することについては議論がなされていない。吉本氏のレポートでは、学校現場におけるアーティストの存在が子供たちに与える影響について触れられているが、同じくレポート内で指摘しているように、単発的なケースで終わってしまうことが多く、継続性の課題が示されている。メセナ活動で活躍する企業例にしても、大手企業ばかりであり、資本や人的資源に余裕がないと、支援そのものが難しいという印象はぬぐえない。また、芸術という用語がカバーする事柄が大変狭い領域となっており、加藤氏の述べている「パトロンからパートナーへ」という変化については、パートナーとまでは言い切れる状況には、残念ながら至っていないと思われる。ただし、この2つの先行研究から、すでに20年の時が流れており、その間においても、すでに様々な大きな変化が起きている。先に述べたように、芸術活動、ひいては表現の幅が多様化するこの社会の変化において、そして、教育の在り方も、様々な変化の中で、企業、民間法人ならではの、芸術教育への関わり方を模索していきたい。

### 3. 研究方法

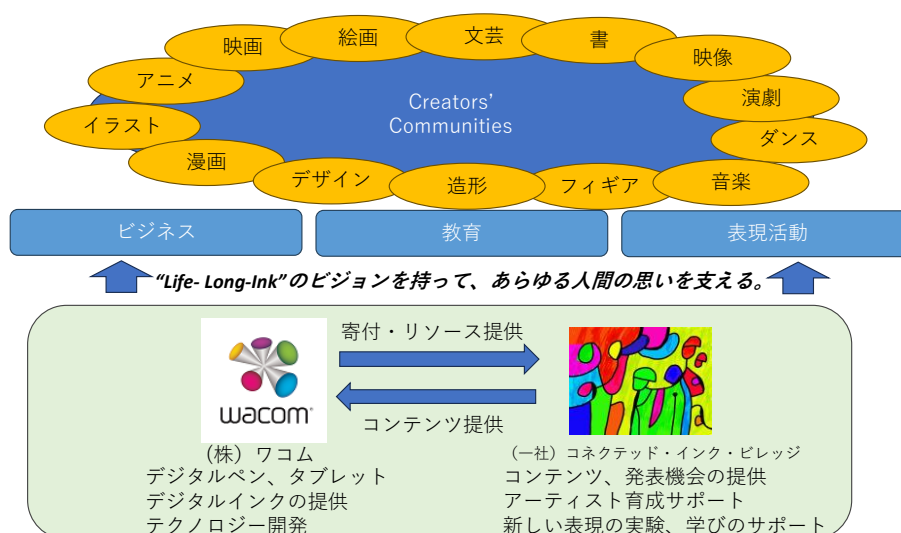
民間の企業や法人団体による芸術教育への関わり方を模索する中で、現在私が勤務している株式会社ワコムが2021年2月に発足させた『一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジ』の取り組みの事例を軸に、新しい芸術教育の在り方を提示していきたいと考える。コネクテッド・インク・ビレッジでは、「テクノロジー・アート・学び」を支えるという理念のもと、あらゆる人間表現を株式会社ワコムの持つテクノロジーを利用し、その創作活動や学びを複合的、総合的に支援する取り組みを行っている。

まず、株式会社ワコムの事業を紹介すると、ワコムはデジタル上で『書く・描く』表現活動を支える道具、いわゆるペンタブレットを製造し、そしてデジタル上で表現するという体験をプロ、アマ問わず、すべての人たちに提供している。手書きがもたらす様々な感覚、書き心地、インクの走る音や香り、筆を走らせている最中に沸き起こる感情など、様々な人と

しての活動や情動を再現できるようなテクノロジーを目指している。『Life-Long-Ink』<sup>(6)</sup>という理念のもと、人間の一生に寄り添う手書き文化を、デジタル上においても支えることを会社の使命としている。

芸術という分野は、ワコム社のミッションとして『書く・描く』という行為だけに留まらない。人間は、楽器を奏で、歌い、舞うというような、あらゆる形でその思いを表現する。株式会社ワコムという事業会社だけでは、到底その事業枠に収まらない芸術活動を支えることができるのが、『コネクテッド・インク・ビレッジ』の特徴である。

株式会社ワコムと一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジの位置づけ



(図1: 株式会社ワコムと一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジの位置づけ 著者作成)

そして、もう一つ、コネクテッド・インク・ビレッジが大きなミッションとして掲げているのが、『学び』の創造である。その分野の芸術活動を、文化として社会に定着させるためには、その分野への注目を高め、またその分野で生きていきたいという人々を増やし、そして実際に活躍が可能になるような教育の場を設け、そこから学びを得る機会を増やしていく必要がある。単なる教育のための資金提供をするだけではなく、実際にすそ野を広げるための取り組みを行うことが、コネクテッド・インク・ビレッジの活動の重要なポイントとなる。本論文作成にあたり、現状、企業や民間企業が主にどのような芸術や教育に対し支援活動を行っているのかをいくつかの事例のもと明らかにし、その中で、芸術教育に関係してい

るものをピックアップしてその特徴を明確にしていく。同時に、一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジにおいて行っている、主に芸術教育に関わる事業を考察しながらその特徴を明確にし、その特徴が、先に述べた問題意識や課題にどのようにせまることができるのかを論じていく。その中で、実際に、企業との芸術活動を行っている美術館のキュレーターの方や、コネクテッド・インク・ビレッジの代表理事などからヒアリングを行い、そこから見えてくる、企業や民間法人が芸術教育に関わる意義やメリットを提示、今後の方向性を提案していきたいと考えている。

本論文においては、先に述べたコネクテッド・インク・ビレッジでの取り組みを例に取り上げながら、ビレッジが伝統的な支援にとらわれず、幅広い芸術活動を芸術教育にとらえ、影日向なく活動を行う様を、現在までに歴史的に行われてきた芸術支援との比較をすることで、現在の芸術教育における課題解決の糸口を示すことができると考えている。

## 第1章 企業、法人が芸術教育に関わる目的

### 1. メセナ活動の変遷

まず、民間企業の芸術支援について考察していきたい。企業が芸術や文化を支える取り組みは、日本においては1990年代から、「メセナ活動」として行われてきた。この「メセナ」という言葉は、現代美術用語辞典 1.0 ([https://artscape.jp/dictionary/modern/1198472\\_1637.html](https://artscape.jp/dictionary/modern/1198472_1637.html)) によると、“政府や企業による「文化の擁護」の意味”（註1）と定義されている。1990年に設立された、公益社団法人メセナ協議会は、企業のメセナ活動を「企業による芸術文化支援」と定義し、その活性化を目的として活動している。このメセナ協議会においては、設立時の1991年度から2022年度まで、毎年『メセナ白書』を発行している。この『メセナ白書』から、30年間の変遷を見ることができる。そこから時代の変化と共に変遷してきた、日本企業の芸術支援の特徴がうかがえる。

まず、1991年度の『メセナ白書』から当時の企業における芸術活動の様子を確認する。メセナ協議会がこの白書を作成するため、全上場企業やメセナ協議会会員企業など、全2,440社にアンケートを送っているが、返送された回答数は351通、回答率は14.4%と通常のアンケート調査の回答率より若干低めであったと記載されている。メセナ白書には、“設問内容が芸術文化という企業になじみの薄い分野を扱っていること、メセナの担当部門が特定されている企業が少ないこと”（『メセナ白書 1991 P18 より抜粋』）（註2）と分析が記載されている。また、この回答数のうち、およそ半数にあたる48%の企業が、芸術支援（メセナ）活動を行っていないと回答している。また、売上高からみたメセナ活動の有無について、活動を行っている企業のほとんどが、売上高5000億円以上である様子がわかる。（図1）



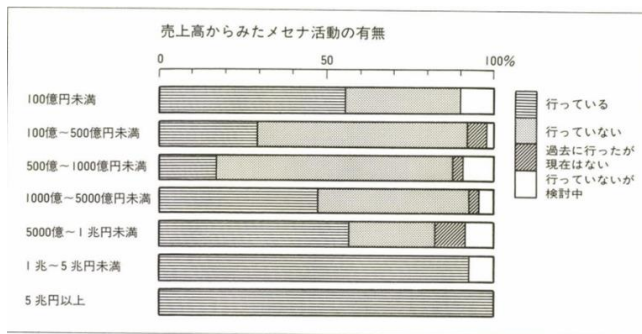


図1(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページ掲載『メセナ白書 1991 P21 より抜粋』)

また、支援の分野についての調査も行っており、同じく『メセナ白書 1991』によると、圧倒的に音楽の分野への支援が大きく、続いて絵画、演劇と続き、この3分野で実に45%を占めている。(図2)

芸術分野一覧

ジャンル	件数(企業数)	%	ジャンル	件数(企業数)	%
音 楽	227 (119社)	20.5	グラフィック・デザイン	23 (12社)	2.1
絵 画	193 (47社)	17.5	民 俗 芸 能	22 (13社)	2.0
演 劇	80 (45社)	7.2	歴 史 的 建 造 物	20 (16社)	1.8
工 芸	50 (28社)	4.5	服 飾 デ ザ イ ン	17 (13社)	1.5
写 真	37 (22社)	3.3	文 化 遺 跡	16 (12社)	1.4
美 術 館	35 (26社)	3.2	版 画	16 (12社)	1.4
彫 刻	33 (23社)	3.0	現 代 建 築	15 (11社)	1.4
文 学	32 (23社)	2.9	ビ デ オ	7 (6社)	0.6
舞 踊	32 (20社)	2.9	造 園	7 (5社)	0.6
映 画	28 (18社)	2.5	美 術 書	7 (5社)	0.6
書 道	25 (16社)	2.3	そ の 他	184 (75社)	16.6

図2(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページ掲載 『メセナ白書 1991 P24 より抜粋』)

さらに、メセナ活動の目的についての設問もあり、その回答も興味深い。(図3)

理由	社会貢献の一環として	自社のイメージ向上のため	自社の企業文化の確立	販売促進等の一環として	文化の事業化をはかるため	社員の質的向上をはかる	他社との差別化のため	優秀な社員の獲得・確保
会社数	137社	121	79	26	11	9	7	5
%	33.9%	30.0	19.6	6.4	2.7	2.2	1.7	1.2

理由	他社が実施しているので	そ の 他	無 回 答	納 税 する より有意義	計
会社数	3社	3	3	0	404社
%	0.7%	0.7	0.7	0.0	100%

図3(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページ掲載『メセナ白書 1991 P34 より抜粋』)

メセナ白書 1991 から見える、当時の企業の芸術支援の傾向は、経済的に余裕のある大企業が社会貢献の一環や、自社のイメージ向上、もしくは自社の企業文化の確立などを目的とし、クラシック音楽のオーケストラコンサートや、美術館での絵画の展示の支援などの分野

を中心に行われていたといえる。このメセナ白書では、社内のどの部門が主にこのメセナ活動を牽引しているか？という設問項目もあり、そこでは、特別な部門の設定はなく、社長がリードし、社長直轄の社長室や広報室などが企業内の担当部門として、トップの意を汲んだ取り組みを進めていた姿が伺える。

1990年代初頭の姿を鑑みるに、古くはルネッサンスの時代から、芸術家と呼ばれる人々が王室や貴族などの庇護と経済支援のもと、その創作活動を、その雇い主のために行っていた歴史を追隨しているように思われ、また、日本国内においても、明治時代に生まれた日本の起業家が、美術品を収集したり、茶会を行ったりしながら、伝統文化の保護者を買ってでていた様子と繋がる。芸術は、支援するものであり、その存在は非日常であり、企業はあくまでも、“芸術のよき庇護者”として、外からの支援者という立場が色濃く出ている。

メセナ協議会が発足して間もなく、1991年から1993年の間に、日本では株価や地価が急落した。いわゆるバブル崩壊<sup>(1)</sup>である。このように、経済不振の間において、企業の芸術支援はどのように変容していったのか？同じくメセナ協議会が公開している、メセナレポートをみていきたい。

2000年代に入るとメセナ活動そのものの社会貢献活動としての認知度があがり、その中で企業内においても、大手の企業においては専門の部門を設置されたりするなど、企業の収支を圧迫しない限りはその活動が続いていることが引き続きそのレポート内容からうかがえる。例えば2001年のメセナレポート（この年から「メセナ白書」から「メセナレポート」とレポート形式が多少変化している。）を確認すると“メセナ実施企業1社当たりのメセナ活動件数は、平均で6.6件で昨年と変わらず”という表記があり、さらに“メセナの支援要求の数も変わらない”という報告があがっている（社団法人企業メセナ協議会「メセナレポート2001」）（註3）

しかしながら、2011年3月に東日本大震災が起こり、未曾有の自然災害に見舞われた日本において、メセナ活動の意義や内容などは少しずつ変わってきたように見受けられる。

2013年度の『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』によると、

“災害復興支援という緊急的な対応から長期的な視点でメセナを通じた社会課題の解決を目指す傾向がうかがえます。”（公益社団法人 企業メセナ協議会 メセナレポート 2013 より抜粋）（註4）

と記載されており、単に社会貢献を行うというよりも、「地方、地域とのつながり」を大事な軸とする企業が増加している。その目的の変化に伴い、支援分野においても、従来の「音楽」「美術」の分野から、「祭り・郷土芸能」、「生活文化」、「工芸、ものづくり、産業遺産」などの活動報告が見られるようになった。（図4）

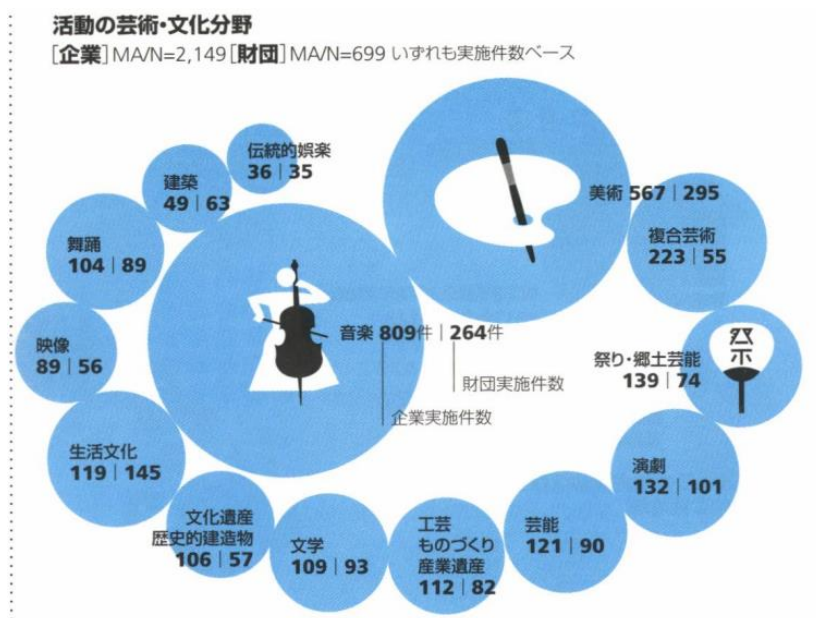


図4(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページより抜粋 メセナ note・Spring 2014・No. 80)

2017年のメセナレポートから、初めて『持続可能な開発目標 (SDGs)』という言葉がレポート上に出てくることになる。レポートの冒頭では、『ジャパンメセナと SDGs』というタイトルで、TOA株式会社 経営企画本部 広報室主事で、公益社団法人企業メセナ協議会調査研究部会長の占村真也氏がSDGsの概念やその目的や意義を、いかに企業のメセナ活動に取り入れていくべきか、多くの議論を重ねたと以下のとおり寄稿している。

“「持続可能な開発目標 (SDGs)」への対応が社会的に盛り上がりつつあり、今年度の調査研究部会でも、多くの議論を費やすこととなった。残念ながらSDGsに示される社会課題、

17Goals 169 Targets にアートは含まれていない。だからといって、無関係ではない。メセナが、芸術・文化 振興に加え、それを通じたさまざまな社会課題の解決、豊かな社会づくりを志向してきたことは過去のレポートでもたびたび触れてきた。アートだからこそ、SDGs のすべての分野に関わることができる。それを、特定の社会課題解決とアートを結びつける、複合型メセナとして実践してきたのがジャバンメセナだ。今年度のレポートは、この視座から編纂を行うこととした。“（公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページより抜粋 *Mecenat Report 2017 P4*）(註5)

2016 年ごろから様々な場面で「SDGs」<sup>(2)</sup>という言葉が聞かれるようになったのは、2015 年9月にニューヨーク国連本部において開催された「国連持続可能な開発サミット」によって採択された「我々の世界を変革する：持続可能な開発のための2030アジェンダ」を、国や企業が実行するため、様々な議論を始めたことによる。占村氏が述べているように、SDGs のゴールの中には、「アート」「芸術」という分野は含まれていない。しかしながら、「アート」「芸術」を手段として、これらの目標が達成できるのではないか？という議論が起こり、この流れの中で、企業の芸術への関わり方も自ずとそのスタイルは変化してきたように見える。

2019年度のレポートを見ると、メセナ活動の目的において、「従来の芸術・文化支援のため」という社会貢献のために行うのみならず、「社業との関連、企業としての価値創造のため」という回答も多く見られるようになる。メセナ協議会では、“メセナの 取り組み目的が、芸術・文化 振興を基本としながらも、自社資源の活用や経営との結びつきを意識する傾向が高まっている”（公益社団法人企業メセナ協議会 *Mecenat Report 2019 P7*）

([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2019.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2019.pdf)) (註6) と、分析をしている。

これは、企業がSDGsを意識しており、企業の存在価値、いわゆる「パーパス」と言われる企業活動の意義が、持続可能な社会と結びつき、自社の事業が社会課題を解決することを明文化し、そしてその手段としての芸術支援活動であるということを、社内外に明確にしようとしていることの表れであると思われる。(図5)

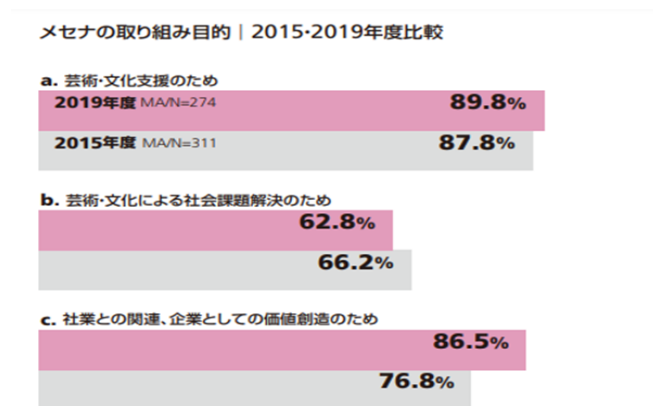


図5(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページより抜粋 Mecenat Report 2019 P7)

このように、企業のメセナ活動において、その芸術支援活動から自社の存在価値を模索するような兆候を見せる中、2020年においては、新型コロナウイルスのパンデミックが起こり、経済活動、社会活動において、大きな影響を与えた。特に、芸術分野においては、人と人の接触が制限される中で、「不要不急」の活動と捉えられ、さらに今まで企業がずっと支援してきた音楽の分野においては、多くのコンサートや演劇が中止、音楽家や表現者などのアーティストたちは、活動の場を一時的に失うことが続出した。そのような状況が2023年の冒頭まで続いていた中、2023年3月27日に発刊された『Mecenat Report 2022』を見ると、そんな中でも資金力がある程度見込まれる大企業においては、全体的な活動規模は社会活動の制限もある中で若干の縮小が見えるものの、それでも脈々と活動を続けている様子がうかがえる。30年前と最も大きく違うところは、その支援先の芸術活動と、支援の在り方である。『Mecenat Report 2022』によると、“活動分野は、近年同様「音楽」と「美術」が多い傾向は変わらない。しかし、それ以外にも最も実施数の少ない「伝統的娯楽」が23件実施されるなど、多彩な活動が行われている。活動分野の詳細について、音楽分野では5年前と比べ、「クラシック音楽」、「邦楽」、「現代音楽」といった項目が伸びている。美術分野では、「現代美術」が大幅に増加している。舞踊分野では、「バレエ」、「日本舞踊」といった項目のみならず「コンテンポラリー」など、すべての選択肢が伸びている。”(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページより抜粋 Mecenat Report 2022 P26) (註7) と記載されており、大枠の傾向には変化がないものの、多種多様な芸術への関わりを試行錯誤

している姿が伺える。また、支援の在り方について、社会課題を解決するための手段としてのアート活動という位置づけが色濃くなってきており、さらに、自社の社業との関連性が深まってきている。社会課題の解決については、先に述べたSDGsが強く意識されており、重点ポイント中で、“次世代育成・社会教育”および“まちづくり・地域活性化”といったポイントが目立っている。(図6)

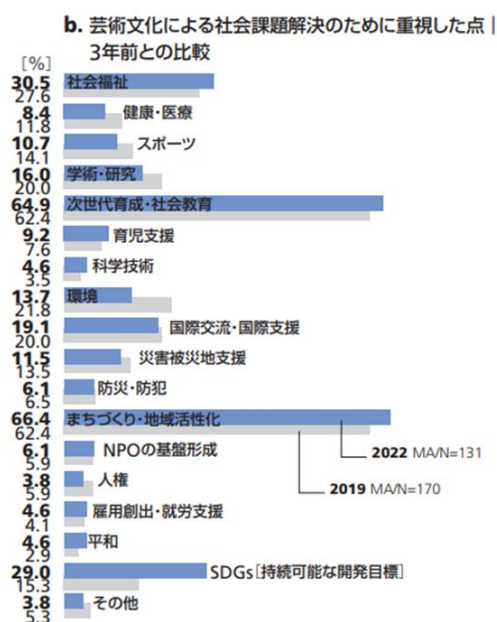


図6(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページより抜粋 Mecenat Report 2022 P11 )

さらに、社業との関連、企業価値創造のために重視した点についての調査では、“地域社会との関係づくり”の項目が、3年前の調査と比較して、若干の減少を見せている一方で、“自社のイメージの向上”や“企業の独自性の打ち出し”という回答数が増加しており、企業は、支援を通じて社会課題の解決、そこから自社への還元や企業イメージ向上という自社のために行う活動でもある、という認識を強くしているように見受けられる。(図7)



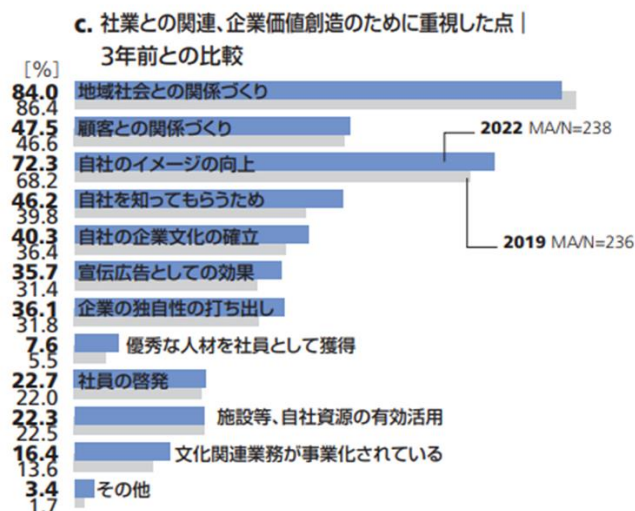


図7(公益社団法人 企業メセナ協議会ホームページより抜粋 Mecenat Report 2022 P11 )

メセナ協議会が毎年作成しているレポートから見える、企業の芸術支援の変遷を見てきたが、支援のかたちは世情に大きく左右されており、その時代のトレンドに合わせた形で芸術支援活動が行われている。また実際には支援という形を巧みに自社の宣伝にも取り込み、事業の一環とすることで、企業を取り囲む様々に多くのステークホルダーの納得を得ようとしているように思われる。芸術家への支援、庇護という立ち位置から始まった企業のメセナ活動は、30年の時を経て、企業戦略の一部となりつつある。企業がその経済的価値観の中で存在する以上、この変遷は必然のことと思われる。しかしながら、誰のための支援なのか、時を経るにつれて、不明瞭になっているように読み取れる。企業自身が生き抜いていくための手段として、芸術支援の道を選んだといえる。その中において、芸術教育に寄与するということが可能なのであろうか？次節においては、芸術教育と企業の関わり方についての事例を検証しながら、その可能性を探ってみたいと思う。

## 2. 芸術教育と芸術支援 - 教育なのか？支援なのか？

メセナ活動の変遷をみてきたが、多くの企業または民間団体は、基本的に芸術やその環境構築を支援する立場をとっており、教育そのものを生み出す活動を主眼としているわけではないことがわかった。『芸術教育を支援する』という立ち位置で、NPO 団体がアーティスト

トを学校に派遣する、企業がイベントを開催したり、美術館そのものを作ったりしながら芸術の場を提供するなど、芸術教育支援についての取り組みは枚挙にいとまない。しかし、実際に教育に直接関わる例はさほど多くはない。序章の先行研究で取り上げた、『“アート”から教育を考える - 国内外のチャレンジから』（吉本光宏 ニッセイ基礎研レポート 2007.7）の中で、吉本氏はこれら NPO 法人の活動を

“ただ、こうした取り組みは、芸術団体や文化施設など、芸術サイドの発想と働きかけによるものであり、必ずしも教育や福祉側の視点に立って行われているものではない。”（註8）と、外部からの発想、提案によって、教育サイドが検討、それらを取り入れるという図式を指摘しており、その活動の主体がアーティストであり、NPO であり、学校などの教育サイドはその受益者である、ということ課題としている。

そもそも、芸術教育とは何を指すのだろうか？学校教育の現場における芸術教育について、前章で述べたように、2018年に、学校における芸術に関する教育の基準の設定に関する事務」は文部科学省から文化庁にその所管が移動している。これは一体何を意味するのだろうか？「学校における芸術教育の充実に向けて ～文化庁への移管～ 令和元年6月10日 教育課程部会資料12」の資料（文部科学省ホームページ 2023年8月28日閲覧）によると、この移管により、“「学校教育における全ての子供たちの芸術に関する教育及び文化芸術の振興を目指す（平成30年6月15日 文部科学省設置法の一部を改正する法律の公布について（通知）」というこで、より芸術教育の指導要領を明確化するとともに、「芸術教育における芸術担当教員等研修事業（教師の専門性の向上）」や、「美術館、博物館等、社会教育施設との連携」および「芸術文化等の活動充実のための環境整備等の実現」が目標」（註9）とされている。他の教科科目との違いを明確にした指導要領を導入することで、現行における、学校教育上での芸術教育の課題解決を図ろうとしていることがわかる。同資料の参考資料中、「芸術ワーキンググループによる審議のとりまとめ（抜粋）」の中で、「現代的な諸課題を踏まえた教育内容の見直し」について意見が掲載されている。その内容をみると、以下のような記述がみられる。



“芸術系教科・科目においては、子供たちが、世の中にある音楽、美術、工芸、書道等と自分との関わりを築いていけるようになることを大切にしている。しかし、授業の中で、なぜそれを学ばなければならないのかということを実感することについては、教員の意識としても、子供たちの意識としても弱いのではないかという指摘もなされている。このため、授業で学習したことが、これからの自分たちの生活の中で生きてくるといふ実感を持てるよう、指導の改善・充実を図ることが求められる”

そして

“例えば、身の回りにある芸術やその働きに気付かせていくような指導を重ねることや、表現するという行為を通して周囲と関わり、生活や社会と自分との関係性を実感するという体験を重ねることが重要である”

“また、授業で学習したことを、授業時間以外に、学校や地域で表現する場を用意するなど、学校自体が学校における学習と社会とをつないでいくことに取り組むことも重要である。特に芸術系教科は、教室内の人間関係にとどまらず、教職員や保護者、地域の人々などと連携ができる教科であり、身近なところから社会に関わる活動を進めていくことも、子供の学びを深めていく上で効果的である”

さらに、伝統や文化に関する学習についても、芸術を学ぶことでより理解が深まることを目標としており、下記のような記述がある。

“グローバル化する社会の中で、子供たちには、芸術を学ぶことを通じて感性等を育み、日本文化を理解して継承したり、異文化を理解し多様な人々と協働したりできるようになることが求められている。このため、音楽や美術、工芸、書の伝統や文化を尊重し、実感的な理解を深めていくことが重要である。”

(以上文科省ホームページ 令和元年 6 月 10 日教育課程部会資料 12 『これからの社会を生きる全ての子供たちに求められる資質・能力の育成における芸術教育の意義』 より抜粋。

[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/giji/\\_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186\\_4.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/giji/_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186_4.pdf) )(註 10)

この文部科学省による資料をみると、芸術活動によって、子供たちの生活力を高め、感性を養うことで、将来を生き抜く力を身に着けることを大いに期待している。また、芸術活動によって、学校外の社会との関りを持つことができるとし、その関係性が子供たち自らの学びを深めることに大いに役に立つと見込んでいる。実際に、序章に記述した先行研究でレポートされているNPO法人や、前節で記述したメセナ活動においては、彼らの支援の方法として、子供たちに実際に芸術活動を行う機会を作る、もしくは作品に触れてもらうことで何らかの気づきを得たり、自分自身を表現する術を学んでもらう。もしくは何もないところから新たなものを生み出す経験を繰り返すことで創造性を養うなど、芸術活動の機会を提供することをどの団体も主眼においているように思われる。芸術活動の支援を行うことで、間接的な教育への関わりを実現していると言える。一方、芸術活動は、決して教育のためのものではなく、人間が自らの衝動で生み出す作品や表現であり、芸術家自分自身のための活動である。教育のために芸術活動を行うことは、芸術家にとっては本業ではなく、本来の目的ではないが、結果的に、教育現場において、自身の活動を行うことで、その受益者である子供たちに、気づきや感動を与えることになる。そもそも、芸術と教育はどのような関係性をもっているのだろうか。『芸術・言語・自然 - 身体図式の自己疎外と芸術教育について』(上村博 著 京都造形芸術大学紀要(GENESIS) 第18号)の中で、

“教育は「教える側」では完結しない。教育という行為の目的が「教わる側」の成長なのであればそれが果たされるのは畢竟「教わる側」自ら学習することによってである。教育が実効性を持つためには「教える」「教わる」という区分は必然的に「教わる側」の内部で解消する。それは自己教育、自己学習と言ってもよい。ところで、自己による自己の成長こそは、そもそも芸術や言語のもたらす基本的な機能なのではないだろうか。”(註 11)

と、本来芸術の在り方こそが、教育と呼ばれる行為としてふさわしい機能なのではないかと述べられている。芸術に限らず、本来、どの教科においても自ら気づき、そこから学ぶということが、教育の基本であることを思うと、芸術教育の在り方そのものが、教育の原点であるように思われる。そのため、芸術教育を行うことで、他の教科の成績が上がる、より理解が深まるという相関関係が、先に述べた OECD の調査にも表れているのではないかとと思われる。さらに、先に紹介した『芸術・言語・自然 - 身体図式の自己疎外と芸術教育について』の紀要註において、上村氏は、芸術そのものが、“後天的に獲得した身体図式、しかもそれ自体さらに可変的な身体図式として、思考、言語と同様のものとして考えるのなら、芸術と芸術教育は同義のものとなる”（註 12）と述べられており、芸術そのものは、身体的な感覚をもってその成長性を自らを感じ取り、実感ができるものであり、「教わる側」の自己成長という教育の根本的な目的をしっかりと果たすことを可能としていると論じられている。

芸術活動支援として、場の提供、芸術家と市民を結ぶ活動を行うことは、広義において、芸術教育の一端を担っていると言えるが、それだけでは十分ではない。芸術活動を行う担い手を育てることも主眼におき活動をする必要性もある。芸術によって自己成長が促されることに着目することで、芸術家の活動そのものが、多くの市井の人々に影響を与え、成長の機会につながることになり、活動の場を増やすことで、芸術家自身がその技術を磨き成長することができる機会が増えることになる。企業や民間団体には、資金や人的資源のみならず、その事業におけるネットワークという大切な財産がある。ネットワークでつながるコミュニティを活用できることは、企業や民間団体が芸術活動に大きく貢献する一つの機会である。

昨今、芸術という分野が包括する範囲は、各段に広がっている。しかしながら、一般的な義務教育および高等学校でカバーする芸術に関する科目は、音楽、美術（図工）、書道などに限定されていることが多い。大学などの高等教育になると、芸術学部が包括する芸術科目は一気に幅が広がる。例えば、京都芸術大学をみると、美術工芸学科、情報デザイン学科、キャラクターデザイン学科、プロダクトデザイン学科、空間演出デザイン芸術学科、環境デ

デザイン学科、映画学科、舞台芸術学科、文芸表現学科、こども芸術学科など、高校での授業では触れられない分野の芸術科目が多くカバーされている。(註 13) 他の大学でも、大阪芸術大学の学科案内をみると、美術工芸以外にも、放送学科や演奏学科、文芸学科など、総合的に芸術と呼ばれる分野をカバーしている。(註 14) 一般的に、多くの生徒、学生は、大学の授業ではじめて教育的文脈で、これらの芸術に触れることになる。

先に述べたとおり、過去のメセナ活動やNPO活動においては、圧倒的に音楽、絵画といった分野の支援が多く、最近になって地域における祭りなどの伝統行事に関わるようになってきたという事例がある。企業やNPO団体が、“芸術”と定義する範囲がとても限定的であることがわかる。さらに、芸術教育といったときに、そもそもその教育現場の主役である学校において、その指導要綱に、アニメや漫画、演劇や文芸(ただし、国語の授業で触れられることはある)などの分野が触れられていない現状がある。先に紹介した「学校における芸術教育の充実に向けて ～文化庁への移管～ 令和元年6月10日 教育課程部会資料12」の参考資料中、『芸術ワーキンググループにおける審議の取りまとめ(抜粋)』において、“現代的な諸課題を踏まえた教育内容の見直し”の項目において、“生活環境の変化を踏まえた学習の在り方について”という内容が議論されている(同資料P11) その中で、

“子供たちが置かれている生活環境がこれまでと大きく変わってきている。例えば、音楽も映像情報とともに“見る”ものになっていることや、デジタル社会の中で体を動かす場面が少なくなっていること、鉛筆などの筆記具を持って文字を書く機会が減ってきていることなどが指摘されている。(中略) 学校教育において取り上げなければ出会うことのない教材や経験することのない活動を、子供たちに提供することも、学校教育の役割の一つである。”(註 15)

と、デジタル社会において機会がなくなった生活習慣を学校教育で取り上げる意義が議論されている。しかしながら、実際にデジタル社会になり、様々な表現方法が変わる中で、そ

の変わってきている表現方法に価値があり、現代の子供たちからみれば、いわば日常に当たる芸術が学校の授業において取り上げられないということは、時代にあった教育を提供しているとは言えないと考える。学校などの教育現場においては、これらの取り組みは、課外活動として取り上げていることが多い。しかしながら、時代の流れによる生活環境の変化を生き抜くことを目標とし、授業の内容が生活に生かすことを目指すのであれば、今までの伝統的な芸術科目から、幅広い分野の芸術活動を、芸術教育の対象とすべきであり、企業や民間団体においても、それらの分野における活動を本格化していく必要があると思われる。

### 3. 学校の場合以外での芸術教育への関わり - その意義と課題

前節において、芸術教育が自らの気づきを促すことが可能で、自己成長に大きく寄与することを示したが、この芸術教育を学校以外で実践する人々や集団がいる。このような中で、大きな役割を担っているのが、美術館や博物館、そこでの企画を考え実行していくキュレーター（学芸員）や、芸術大学の研究室である。そして、最近では、そこに民間企業群が加わることも多い。企画が大きくなればなるほど、様々な運營業務が発生し、その分野の専門家である民間企業が、自分たちの業務としてそれらの仕事を請け負い、実際のアートプロジェクトに関わるということもある。一方で、企業が、そのアート企画のプロジェクトの担い手として参画することもある。その場合、企業は自分たちの本業ではないアートプロジェクトに関わることについて、何を求めており、そして彼らを受け入れる、芸術関係者の方々は、そこに何を思うのだろうか。今回、独立行政法人国立美術館 国立アートリサーチセンター主任研究員の稲庭彩和子氏から協力を得て、実際に企業がアートのプロジェクトに関わることについてインタビューを行った。内容としては、教育分野に関わらず、広くアートプロジェクトに民間企業が関わる意義や可能性についてお伺いをしているが、稲庭氏の関わるプロジェクトは、様々な学びや気づきを促す目的のものも多く、ひいては芸術教育や学びにも通じるものがあると考えている。

まず、稲庭氏が今までどのような形で企業や一般社団法人などと、どのように関わってこ

られたのかをお伺いし、その中でも特に芸術やアートプロジェクトのコンテンツに関わるような企業や民間団体との協働の取り組みについてお伺いした。2023年現在、稲庭氏は、国が後援している『「共生社会をつくる」アートコミュニケーション共創拠点』<sup>(3)</sup>のプロジェクトリーダーとして、全部で37もの団体と関わっている。その中には美術館関係者、芸術大学における研究員、行政関係者、そして民間企業などが含まれているという。現在、推進しているプロジェクトでは、アートコミュニケーションが、人間がより健康で幸せに生きるための、Well-Beingの向上に役に立つのではないかとという視点に立ち、多くの関係者の方々と、プログラムを企画しているという。このプロジェクトに参画されている企業は、各企業の事業との関連性をもったコンテンツを提供しているという。例えばある物流会社は、荷物の集荷や配達といった事業を活かし、その集荷、配達先において、小さなことでも困ったことがあればそれをサポートする、といったような事業の実績を活かし、今回のプロジェクトにおいては、アートのサプライチェーンとして、様々なところにアートを届けるにはどのような取り組みができるのだろうか。というようなことを協議したりするという。それぞれの企業の強みを生かし、その強みが何らかの芸術、アート活動に結びつくような企画を計画するという。稲庭氏は、企業や民間法人が芸術活動に関わる理由を、事業の幅を広げ、新たな事業の道につなげる一助となることと捉えている。企業や民間団体が、芸術活動を通じて新しい事業を展開することは、世の中に、新たな見方や考え方、価値を広めることになり、その活動を通して、世の中がより良い世界になる可能性を見いだせるという。“アートはコミュニケーションの手段”と稲庭氏は考えており、芸術やアートを通じて、共通の感動体験を得たり、言葉にならない感性の部分を共有したりすることができるとしており、先に述べたとおり、企業や民間団体が芸術活動を支援することによって、自ずと芸術活動に触れる人々が増えるのではないかと期待をされている。

さらに、稲庭氏は、インタビューの中で、大人にこそ芸術教育が必要である、と述べている。現代の大人世代<sup>(4)</sup>は、経済優先の社会で育ち、芸術教育に触れる機会が圧倒的に現在の子供たちと比較すると少ないという。その大人世代が親となり、芸術教育への理解が低いと、

課外の活動で芸術教育に触れ、新しい視野が開けた子供も、家庭に帰ったとたんに、視野が閉じてしまうという。そのため、稲庭氏の行うアートプロジェクトでは、子供に向けられた内容に見えても、実はその保護者たちに向けてのメッセージでもあるという。企業や民間団体が芸術活動を行うことは、結果として大人が芸術活動に触れる機会を増やし、その学びが家庭にもたらされることで、総合的にプロジェクトで得られるものが持続的な内容となっていく期待があると述べられた。(参考資料 稲庭彩和子氏インタビューより 著者編集) 企業や民間法人が、芸術支援という名のもと、学校という場に出向かなくても、そのネットワーク力、コミュニティとの関りや貢献によって、結果として教育的な影響力を発揮できることは、大きな希望である。

稲庭氏とのインタビューにおいて、改めて、企業や民間団体側からみた、芸術活動へ関わることへの利点、そしてそれは、結果的に社会に変革をもたらす可能性があり、教育への関与も期待できることがわかった。しかしながら、企業が自分たちの事業創出や利益拡大という事業目的を第一の優先事項としてこれらのプロジェクトに参加するということは、本質的なことなのであろうか。先に記述した、そもそもとして、人々が持つ本能的な創造欲求に対して、現在の活動がしっかり応えているといえるのだろうか。学びを支えるということは、人の成長に寄り添うことである。さらに、アート、芸術そのものへの価値の尊重がしっかりと位置付けられているかどうか、企業や民間団体が芸術教育に関与する場合、しっかりと考えられなければならない。アーティストの思い、制作時の情熱、その作品が生まれた背景など、アートや芸術を、他の「術」と呼ばれるものと同一レベルで比較することは難しく、そこには単なる術ではなくて、確固たる存在する意義がある。民間企業や団体は、芸術教育の専門家ではないが、だからこそ、芸術に真摯に向き合う姿勢をありのまま見せていくことが、他の多くの芸術関係者、学校関係者、そして子供たちに対して、芸術を届けることが可能なのではないかと考える。

## 第2章 民間企業、団体における芸術教育への関わり方

### 1. 支援から実践へ 企業が教育現場に介入する意義

前章において、いわゆる大手企業を中心としたメセナ活動の遍歴について述べてきたが、多くの場合、企業が教育現場で芸術教育を実践するという形ではなく、財政的な支援、場づくりの提供、自社事業と関連する中での社会奉仕活動といった、いわゆる支援側としての立ち位置において、芸術教育との接点を持つことが多数であることがわかった。そのような中で、美術館や博物館、大学などが企業とコラボレーションのよって一般市民全体に向けたアート活動を行うことによって、芸術という手段を使った社会課題の解決への取り組みの事例についても触れ、さらに、自社の事業拡大の一助としてこれらのプロジェクトに参画する事例も増えている例をあげた。しかしながら、序章と前章でも述べたように、国が取り組もうとしている、“生きる力を養う”ための一つの方策として芸術教育を推進していく場合、上述のような支援的な立場で教育に関わることでは、支援で終わってしまい、本質的に芸術教育に貢献をするという段階には到達が難しい。

そもそも教育を行うことを事業の軸としていない企業にとって、教育現場に関わること自体が難しい。しかしながら、その事業のミッションの中において、世の中に変革をもたらすことを取り入れている場合、教育という分野に関わることで、結局はその変革を進めるための重要な因子になることを、多くの起業家たちは考えはじめており、実際に、学校を作る企業や個人の起業家も生まれている。民間企業が企画する教育事業の特徴は、その関わり方が大変自由であるということである。この自由さが、芸術という幅の広い領域において、文科省の教育指導要領の枠を超え、また、個々の生徒の特長や性質に合わせたプログラムを生み出すことができる。一つの事例を挙げてみたい。

2016年4月に、『学校法人角川ドワンゴ学園N高等学校・S高等学校(以下、N高・S高と表記)』というオンラインをメインとしながらも、リアルな体験の機会を数多く用意し、生徒たちが自分の時間を自律的に、自分の好きな活動に取り組みながら学びを深め、



高等学校卒業の資格を取得できる仕組みを提供する新しい高等学校が誕生した。N高と呼ばれるこの学校は、多くの著名人や企業との連携によって、コンテンツの充実を図っている。すでに多くにメディアにもその特殊性が取り上げられており<sup>(1)</sup>ホームページを見ると、特に芸術関係に特化をしているわけではないが、多くの興味深い体験を生徒たちに提供していることがわかる。とくに課外授業が充実し、その中には芸術系の活動領域も数多く含まれている。例をあげると、動画クリエイター、クリエイティブ・エンターテインメントなどの動画講座が数多く用意されており、学校の教員ではなく、それらの仕事を実際に行っている社会人、企業人から授業を受けることができる仕組みとなっている。(註1)さらに、N高においては、産官学連携<sup>(2)</sup>をホームページ上でしっかりと明記しており、企業が簡単に直接アクセスできる仕組みが出来上がっている。(註2)多くの大学においてはこのような産官学連携の取り組みや募集についてホームページ上で募集しているが、高校においてこのような呼びかけをしているケースはなかなか見受けられない。N高自体が多くの企業人が関わって運営されているからこそ、民間企業のもつその価値と教育領域における自由な発想を活かすことができているのではないかと思われる。実際、N高の中で運営されている、「研究部」という高校生のための学術研究コミュニティで活動している生徒2名の取り組みが、文化庁の“令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業”(註3)に採択されている。VR技術を利用したインタラクティブアート<sup>(3)</sup>を研究する事業だが、これらのIT技術と芸術という2つの「術」を掛け合わせ、新しいものを生み出していく力をもつ生徒を支えている仕組みは、従来の授業という枠組みではなく、本人たちの興味と問題意識、そしてそれらを追求しようとする試みと、その試みを支え、思考を深めるための素材の提供を学校側が行うことであり、その“素材”こそが、民間企業や団体が彼らの価値として惜しみなく提供できるものであると思われる。

N高の事例をみていると、民間企業が本質的に芸術教育に関わるということは、ひいては芸術という枠を超えて、教育そのものに関わることであるように思える。N高は、決して芸術の専門分野の高校ではなく、ジェネラルな教育プログラムを提供している学校である。しかしな

がら、N高で学ぶことができる領域には、いわゆる5教科（国語、数学、理科、社会、英語など）と言われる分野と芸術分野の境界線があまり見受けられず、「好きなことを好きな時に好きなだけ学ぶ」という点に重点が置かれる結果、教科間における重点度合いに差が見受けられない。芸術教育において自由な発想を育むという点において、また生きる術を身に着けるという点においていうと、このような学校の在り方は、企業側にとってもその関わり方を変えていく必要性を生じさせる。財務的な支援や場所の提供を超え、企業にとっての事業の実践の場となり、実際に企業と学校が一緒に学びの場を作り出す必要があるからである。まだまだ事例としては少ないが、民間企業が中心となって学校そのものを作ってしまうということは、メセナ活動というパトロンの存在から、民間企業が教育現場と生徒と一緒にあって学びの場を作り上げるという一つの道筋として考えている。

## 2. 行政から生まれた非営利団体による芸術支援の例 - アーツカウンシル東京

前節において、民間企業が学校を創立するという事例を挙げたが、現実的に多くの民間企業においてはそのような大きな事業を行うことは不可能だ。日本における全企業のうち、大企業<sup>(4)</sup>が占める割合は、2016年時点において、全企業のうち0.3%にしか満たず、残りの99.7%の企業は、中小企業、もしくはさらに小さな小企業や個人事業主である。（中小企業庁ホームページより。2024年1月6日閲覧）

[https://www.chusho.meti.go.jp/koukai/chousa/chu\\_kigyocnt/2023/231213chukigyocnt.](https://www.chusho.meti.go.jp/koukai/chousa/chu_kigyocnt/2023/231213chukigyocnt.html)

[html](https://www.chusho.meti.go.jp/koukai/chousa/chu_kigyocnt/2023/231213chukigyocnt.html)（註4）メセナ活動は実のところ、この0.3%の割合の企業のみが行っていることとなる。資金力が十分でなく、人手も足りていない、それでも企業として芸術教育やアート活動に関りを持ちたいと考える企業があった場合、またその企業がもつ事業の強みを芸術教育に生かすことができないかと考える教育機関の方々いた場合、その橋渡しを行うためには、やはり行政の力が必要である。もう一つのメセナ活動以外における、今後の芸術教育における可能性をもつプラットフォームとして、東京都内における『アーツカウンシル東京』の事例を挙げたい。

「アーツカウンシル東京」は2006年、東京都において文化振興のための施策を総合的かつ効果的に推進するための政策提言を行う知事の附属機関として「東京芸術文化評議会」が設置されたことがきっかけで発展を遂げてきた組織である。

(アーツカウンシル東京ホームページより抜粋 2023年12月24日閲覧)

<https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/who-we-are/about/> (註5)

その後、2012年11月に現在の「アーツカウンシル東京」の組織体制となり、“助成を通して芸術文化活動を支援し、芸術創造環境を整えていく「支援事業」を柱に、人材育成事業や観光・地域活性化と連動した事業等先駆的な事業を実施する「パイロット事業」と様々な調査研究、海外ネットワークづくり等により、芸術文化環境を整え、シンクタンク機能を充実させる「企画戦略事業」の3事業を展開”

(アーツカウンシル東京ホームページより抜粋 2023年12月24日閲覧)

<https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/who-we-are/history/> (註6) しながら活動を行っている。

アーツカウンシル東京のプログラムは、非常に幅広く、芸術教育のみならず、アートから文化領域に至る幅広い活動の支援を目指している。また、そのプログラムを見ると、学校における「教育」プログラムとは一線を画しており、その広い人脈とネットワークを活かす形でのプログラムの運営を行っているようだ。基本的には東京都の芸術文化政策のもとに事業を展開しており、都内において芸術活動をするアーティスト、団体に対しての「助成」事業が中心となっている。そのため、この団体が直接児童生徒や学生に対して、芸術教育活動事業を行う、ということはプログラムには見受けられないが、「子供たちに芸術を学んで欲しい」という団体やアーティストに対する支援を東京都の政策の中で実現している。この取り組みにおいて、都内在籍の企業が「アート活動や芸術に関わることによる社会貢献を行いたい」といった場合においても、アーツカウンシル東京は、彼らのもつ非常に広域で深いネットワークの下、それらの活動を支えることができる。過去のプログラムの

例を見ると、芸術活動に従事する NPO 同士の連携をサポートしたり、地域社会（東京都内）と芸術を繋げる活動を推進することで、そもそも芸術が日常の中にあることを市井に知らしめる役割を担っていると言える。

『アート』という言葉が、元来『教育』という意味を含んでいるということで、すべてのアート活動が学びに繋がるということを実践的にサポートする機関であり、広域的な形で、芸術教育に寄与していると言える。一方的な支援ではなくて、相互支援、参加者同士のネットワーク構築サポート、多種多様な芸術活動を視野に入れ、実際に身体性をもった活動を支援するという取り組みは、新しい視点でもある。芸術教育活動を考えるうえで、学校以外の場において、民間団体が活動する中で、行政からのサポートを受けながら行うことができることも魅力である。

ここまで、民間企業や起業家が中心となって作った高校の事例、行政が芸術文化の橋渡しを行うことを目的として作った団体の事例をあげた。N高における新しい教育そのものの在り方や提供の仕方は大変魅力的であり、未来における世界のリーダーを生み出す基盤となりえる。しかしながら、このような取り組みはまだ始まったばかりであり、ここで学んだ生徒たちが世の中でどのような活躍をしていくのか、真の成果がわかるのはまだ先のことで、このスタイルの学校が、通常の文科省下における学校よりもよいと断言することはできない。『アーツカウンシル東京』の取り組みも、幅広く芸術、文化、人材教育といった領域をカバーしているが、領域が大変広いため、活動そのものが本当に芸術教育に寄与しているのかを判断することが難しい。

次章においては、大企業でもなく、行政でもない、株式会社ワコムと一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジが、このような現代の環境下において、どのように芸術教育に貢献しようとしているのか、改めてその活動を提示し、その意義について述べていきたい。

### 第3章 コネクテッド・インク・ビレッジにおける活動事例とその独自性

#### 1. 一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジとは

2021年2月、一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジ（以下“ビレッジ”と表記）が発足した。序章で紹介した通り、株式会社ワコムが発足させた一般社団法人で、「テクノロジー、アート、学び」を中長期間にわたり、そして社会的な観点から持続的に支えていく取り組みを実践する団体だ。『ビレッジ』と呼んでいるのは、アートやテクノロジー、そして学びを目的に集う人々が共に活動しながらお互い学び合い、助け合って生きていく場として、そしてまだ名もなきアーティストが人生の土台を作るようなふるさとのような場でありたいという思いにより命名されている。

ビレッジでは、「人間が表現したいという思いから生み出されるパフォーマンスや作品はアートである。」という考え方から、幅広い分野のアートや芸術活動を取り扱っている。有名、無名にこだわることなく作品やパフォーマンスに向き合い、特にメジャーシーンに登場しない作品やアーティストの方々の価値をしっかりと世に発表していくような取り組みを行っている。

ビレッジの特徴は、先に述べたように、アート（ビレッジでは「アート」という言葉を使うので、ここでは敢えて「アート」と表現する。）として取り扱う事象の範囲が広いことである。（序章図1）ビレッジでは、どの表現も等価であるという考えのもと、クラシック音楽など、日本を代表するようなオーケストラ団体との活動もあれば、3D フィギアの製作過程において、最初の原型を作る、なかなか表舞台には上がらない「原型師」と呼ばれる職業の芸術性に光をあてるような取り組みなど、ジャンルを問わず、表現と向き合ってきた。さらに、『すべての表現は等価である』という考えのもと、様々なアート作品に対して、別のアーティストが、その作品の“呼びかけ”に呼応する作品を表現する“コール・アンド・レスポンス”という取り組みを行っている。“呼びかける”アートには様々なジャンルが存在する。あるときは障がい者アートと呼ばれる絵画作品であり、その呼応はコンテンポラリ

ーダンスであったり、詩であったりする。それがまた一つの作品群となり、呼応が続いていくような、そしてそこには様々な境界線、例えば健常や障がいといった隔たりや、絵画やダンスといった表現の違いなどがあいまいになり、その境界線を越えるような世界観を生み出している。そして、株式会社ワコムが開催しているイベント「コネクテッド・インク<sup>(1)</sup>」においては、ビジネスとテクノロジーの未来を語るプログラムが並ぶ中、その時々イベントテーマを表現するコンテンポラリーダンスや演劇、歌、オーケストラとデジタルアートの共創作品、高校生の文芸活動の発表など、あらゆる人間の表現に関するコンテンツを提供し、『創造的カオス』と呼ばれる空間を生み出している。

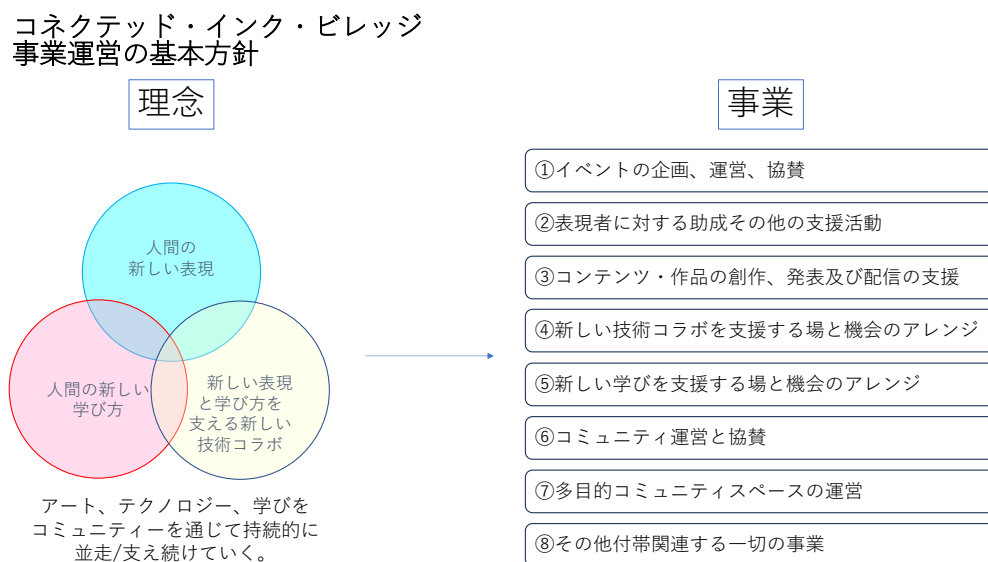


図1 一般社団法人 コネクテッド・インク・ビレッジ事業運営の基本方針  
コネクテッド・インク・ビレッジ 代表理事 井出信孝作成)

## 2022年度の事業活動実例

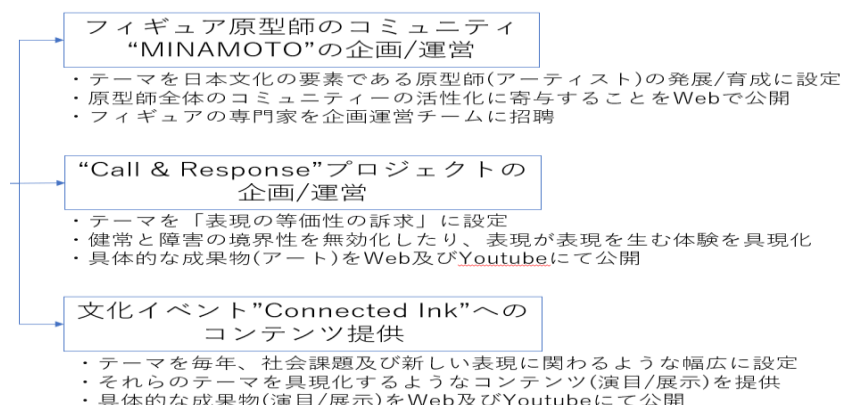


図2 一般社団法人 コネクテッド・インク・ビレッジ 2022年度の事業活動実例  
コネクテッド・インク・ビレッジ 代表理事 井出信孝作成)

このように、様々な活動を行っているコネクテッド・インク・ビレッジであるが、芸術教育の分野においても株式会社ワコムと共に、いくつかの活動を行っている。次節において、それらの実際の活動を紹介し、さらにその意義について考察していきたい。

## 2. コネクテッド・インク・ビレッジの取り組みの事例

ビレッジが支えている取り組みの中で、創作活動が大好きな中学生や高校生の生徒たちが存在する。ビレッジは、主に放課後のクラブ活動で創作活動をしている生徒の皆さんに向けて、株式会社ワコムと共に、デジタルでのイラスト作成などを楽しむ体験と場を提供している。例えばワコムのデジタルペンで製作した作品を、コネクテッド・インクのイベントの場で発表できるような機会を提供したり、プロのイラストレーターの製作現場を間近で見る機会を提供したりしている。ここでビレッジができることは、子供たちの表現を支え、発表できる場を作り、一人ひとりを「アーティスト」として扱うことである。表現したいという思いをもって創作活動に励む人々をしっかりと「アーティスト」として扱い、発表の場を作り出していくことが、彼らの未来を切り開くことに繋がると考えている。表現をしたいという思いを尊重することで、子どもたち自身が自信をもって自分たちの進みたい道を突き進んでいけるような取り組みを行っている。

このような事例の1つとして、神奈川県大磯町との共同プロジェクトがある。このプロジェクトは2020年11月、大磯町、株式会社ワコム、株式会社セルシス<sup>(2)</sup>と株式会社アイネット<sup>(3)</sup>が、大磯町の教育の更なる充実に協力するために相互連携を強化するパートナーシップ協定を締結したことからスタートした。大磯町において、“ニューノーマルデジタルクリエイティブ教育”の推進を目指したいという目的の元、これらの民間企業とのパートナーシップを締結した中で行っているプロジェクトである。ここで出てくる「ニューノーマルデジタルクリエイティブ教育」とは、大磯町の造語で、これまでペンや筆などで紙に描いて行われてきた「アナログの創造活動」をデジタル環境で行うことに加え、ネットワークの利便性を活用して作品を共有し共同で作業するなど、「デジタルならではのメリット」を生かした創作活動を教育に積極的に取り組む教育を指す。児童生徒のクリエイティビティを刺激し、児童生徒同士でインスピレーションを与え合う中で、自然な形でデジタル技術に触れ、体験の共有を介してネットワークの世界における道徳観などを育み、初等教育の早い段階からクリエイティビティを開花させることに加え、将来にわたってアートに親しみ続ける素地を養うことを目指している。(大磯町ホームページより抜粋。2023年10月25日閲覧)

<https://www.town.oiso.kanagawa.jp/soshiki/seisaku/seisaku/tantou/kisha/kisya2/13203.html> (註1)

この取り組みのもう一つの大きな目的は、いわゆる世間で言われている、「13歳の壁」を超えることでもある。小学生までは図画工作の授業が好きと答える生徒の割合が多いにも関わらず、中学生になったとたん美術嫌いが増える現象が見受けられる。実際に、学研教育総合研究所の発行している小学生白書 Web 版 2022年9月調査(註2)の結果を見ると、図画工作の授業は、好きな科目の順位としては第3位である一方、2020年8月調査の中学生白書 Web 版の同調査(註3)を見ると、好きな科目としては、国語、数学、英語、理科、社会といった五教科が上位を占め、美術が好きと答える生徒の割合は、体育や音楽が好きと答える割合にも及ばない状況となっている。特に、中学2年生男子の調査では、その傾向が顕著であり、嫌いな科目ベスト5に入っている状況である。末永幸歩はその著作の『13歳から



の『アート思考』(ダイヤモンド社 2020)の中で、“それにしても、「美術」へのこうした苦手意識は、どこから生まれるのでしょうか？じつのところ、これには明確な、“分岐点”があるのではないか、という仮説を私は持っています。その分岐点とは、本書のタイトルにもある「13歳」です”(末永幸歩著 『13歳からのアート思考』P9 ダイヤモンド社 2020) (註4)と述べており、その一因を、以下のように続けている。

“「絵を描く」「ものをつくる」「アート作品の知識を得る」- こうした授業スタイルは、一見するとみなさんの創造性を育ててくれそうなものですが、じつのところ、これらはかえって個人の創造性を奪っていきます。このような「技術・知識」偏重型の授業スタイルが、中学以降の「美術」に対する苦手意識の現況ではないかというわけです。”(末永幸歩著 『13歳からのアート思考』P13 ダイヤモンド社 2020) (註4)

つまり、末永氏は学校教育の特性である「評価」をするための技術習得、さらに高校受験という選抜試験のための「知識」の教育が、中学生以降の美術嫌いの原因となるのではないかと推測している。

子供から大人への成長過程の中で、そもそもとして13歳前後は思春期を迎える時期である。文部科学省の審議会における『子どもの徳育に関する懇談会(第11回)』において配布された資料には、“親や友達と異なる自分独自の内面の世界があることに気づきはじめるとともに、自意識と客観的事実との違いに悩み、様々な葛藤の中で、自らの生き方を模索しはじめる時期である。～中略～また、仲間同士の評価を強く意識する反面、他者との交流に消極的な傾向も見られる。”(文部科学省ホームページより抜粋 2023年12月10日閲覧)  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/053/shiryo/attach/1282789.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/053/shiryo/attach/1282789.htm)  
(註5)とあり、中学生という年代が、他人と自分を比較することで、自信を失いがちな世代であることを示唆している。そのような多感な年ごろの子供たちに対し、絵を描くこと、創造することの楽しみを提供することも、このプロジェクトの目的の一つだった。ビレッジは、

株式会社ワコムと共に、コンテンツの提供やプロのアーティストとのふれあいの場を作り、その実際のプログラム作りに協力した。その事例を紹介しながら、どのような意義があったのかを検討したい。

### 事例1：『コール・アンド・レスポンス』 出会い授業からの作品製作

ビレッジにおいて、前節で述べたように、『コール・アンド・レスポンス』という取り組みを行っている。この取り組みに、大磯町の中学生にも参加してもらった。今回、はじめに、“コール（よびかけ）”として、ビレッジの理事であり、岩手県花巻市にある、『るんびにい美術館』のアートディレクターである板垣崇志氏と、同美術館所属のアーティストである小林覚氏の二人が定期的に行っている『出会い授業』を、大磯町の中学生たちにオンラインで行った。

『るんびにい美術館』は、社会福祉法人光林会が運営するアートと憩いの空間で、障害を持った方々が、様々な創作活動を行う傍ら、完成した作品を展示し、直接その作家の方々の製作風景にも触れることができるという場所である。そこに所属する小林覚氏は、養護学校中等部在籍のころ、すべての文字を独特のかたちで書き表すようになった。当初、学校の先生たちが、なんとか普通の筆記に直そうとしたが、あるときから、この独特な表現を、芸術表現としてみなし、矯正をやめたことから、彼の描く文字による独特なアート作品が生まれるようになり、多くの人に感動を与えるようになっていく。 (小林覚 『微笑みの国 小林覚画集』 発行者 小林俊輔 P114 著者編集) (註6)板垣氏はアートディレクターとして、小林覚氏の創作活動にずっと寄り添い支え続けているが、近年小林覚氏と共に、岩手県の盛岡市や花巻市近辺の中学校に直接出向き、生徒たちに小林覚氏と直接会ってもらいその製作の場に触れてもらうという取り組みを行ってきた。実際に会うことで中学生という年代の子どもたちに、自ら何らかの学びを得てもらうということで、この取り組みは『出会い授業』と名付けられている。

2022年に、この取り組みをオンラインで開催した。『出会い授業』の中で、板垣氏から小

林覚氏の生い立ちが説明され、2011年東日本大震災を経た経験談や、小林覚氏のご家族のお話や、実際に小林覚氏が生み出す作品群などを鑑賞してもらう授業を45分行った。その後、授業から自分たちが感じたことを作品として表現してもらうこととなり、全部で30人ほどの中学生が参加した。数か月後、出会い授業の“呼びかけ（コール）”に対し、生徒たちからの“呼応（レスポンス）”があり、このレスポンス作品を、「コネクテッド・インク 2022」において発表、このイベントには小林覚氏ご本人やご家族も直接会場に参加いただき、作品をご覧いただくだけでなく会場において、実際に小林覚氏と、作品を作った生徒さんたちが直接会って意見交換をするという機会を得ることもできた。

この『出会い授業』の場においては、授業を聞いている生徒たちは、当初その話の内容が、普段自分たちの接している生活環境とあまりに大きく違うこと、そして“大人の”障害を持つアーティストとの初めての交流における戸惑いなどで、いろいろと深く考え込んでしまっているようであった。その情報量を処理できないような衝撃だったようだが、多くの生徒たちは、そこから数か月を経て、自分なりの解釈のもと、それらの気持ちや思いを絵で表現を行った。他の人の人生を知り、その体験を自分の頭と心で考え、解釈をし、創造をするというプロセスを経たことで、ただ絵を上手に描くということだけではない学びを得たようだと、現場の先生たちからコメントをいただいた。

## 事例2：ビレッジアーティストへのインタビュー

同じく2022年には、実際にビレッジに所属しているアーティストに“職業インタビュー”を行うという機会をもってもらった。元々は学校の授業の一環で、働く人たちの仕事の話を知りたいという学校の取り組みとのことだったが、将来イラストレーターになりたい、と考えている子供たちからの依頼により、ワコムとビレッジ協働で対応をした案件である。このインタビューにおいては、生徒たちが非常に積極的に質問を投げかけ、アーティストも真摯に答えを返すなど、結果60分にわたるロングインタビューとなった。通常、職業インタビューは15分ほどで終わってしまうことが多いとのこと、生徒たちの真剣度合いに対し、学校

の先生たちは大変驚いていた。後日、生徒たちからの感想には以下のようなコメントが寄せられていた。

“先日の学習の中で特に印象に残ったことは「観察すること」です。ふとしたときに、例えば服のしわや影のつき方など、細かいところまで見てみるのが、とても大切だと思いました。「今、自分が着ている服、かける？」ということばにははっとさせられました。他にも、この機会をいただかなければ学べないことがたくさんありました”（大磯中学2年女子生徒からの手紙 株式会社ワコム提供）

これに対し、対応したアーティストは、以下のような感想を残している。

“「観察すること」は僕が最も重視していることで、それが心に残っているとってもらえるのは嬉しいですね。大したことは言えませんでした、中学生の皆さんにとって少しでも何かきっかけや気づきがあったなら幸いです。僕自身も負けないようにがんばらなければ、と思いました。”（株式会社ワコム提供）

中学生が実際に社会人と、ましてや自分のあこがれの職に就いている人と話す機会を持つことはなかなか難しい。しかし、その場を作ることで、中学生が自分の未来を、より明確な輪郭をもって描くことができ、今後の人生に目標を持たせることができる。さらに、対応するアーティストにとっても、非常に励みになったようで、自らを鼓舞するコメントを述べている。中学生に未来の姿をより明確なものとして描いてもらうだけにとどまらず、アーティスト支援にもつながるものとなった事例である。

### 3. コネクテッド・インク・ビレッジの独自性

コネクテッド・インク・ビレッジの活動の特性から、第1章で述べたメセナ活動の目的とは、違った側面が見えてくる。また、第2章で例示した他の民間企業や行政団体とも違った芸術教育の取り組みを行っている。さらにビレッジは、株式会社ワコムと共にあるからこそ、その特性を大きく活かすことができる側面も持っている。この組み合わせがもたらす効果やその特性について、株式会社ワコムの代表取締役社長兼 CEO であり、一般社団法人コネク

テッド・インク・ビレッジの代表理事である井出信孝氏へのインタビューから捉えることができる。まず井出氏は株式会社ワコムとビレッジが参画する予定である札幌国際芸術祭2024<sup>(4)</sup>での活動の例を挙げ、ワコムとビレッジが共同で提示しようとしている、新しいクリエイティブ教育の形について、以下のように語っている。

“札幌国際芸術祭において、ワコムとビレッジが最も大切にしようとしていることは、ものを作り出すことの感動であり、純粹に「楽しい」と思えるかどうかです。ひたすら没頭し、創造することの原体験を作り出すことを最も大切な軸としています。この取り組みを議論している中で、芸術祭の関係者の方々から、『アーティスト的な見え方ができないか?』『その作品にメッセージ性を持たせることはできないか?』と問われることがありましたが、学びの原点がそこにはないことを彼らには示唆し、参加者となる子供たちのみならず、先生役となるべくアーティストや、コミュニティのメンバーとして共にこのスクールを運営する企業の大人たち自身がわくわくする取り組みを提供することに注力しています。わくわくすることに焦点をおくことで、「作品の出来具合を評価する」という芸術教育における価値感からの脱却が可能となり、芸術の本質にせまることができるのではないかと考えているからです”（参考資料 井出信孝氏インタビューまとめより 著者編集）

この“創作の原点を見つめなおす”という取り組みは、もちろんプログラムに参加する子供たちにとって意味のある活動であるが、同時に、プログラムを指導するアーティストたちにとっても「創造するとは自分にとってどんな意味があるのか?」という原点に立ち返らせるきっかけとなり、アーティストや表現者にとっても意味のある取り組みになっているという。そして、この問いかけができるのは、株式会社ワコムという営利団体である民間企業と、非営利団体の一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジと一緒に活動をしているからであると、そのインタビューの中で語っている。

“考えれば考えるほどアートだけが『存在して種を増やす』という、生命体がゲノムを伝播していくという原理から外れているのではないかと思うのです。森の循環システムの話聞いた時に、そのシステムは僕たちの企業活動と何一つ変わらないと思いました。生き残

るために隣の生命体より少しでもよい環境を手に入れる、時に協働し、ときに打ち倒し、お互いが生き残るために共生の道を探るといふ営みが、企業活動と大変似ていて、だからこそ、資本主義社会が成立しているのだと思いました。森には「アート」がないんです。完璧な生命の循環システムにおいて、なぜ人間が生まれ、その人間は、「創造する生き物」であるのか。人間の生み出すアートは自然界においてバグのような存在なのかもしれないと考えています。資本主義社会や教育システムの中においても、その範疇で許容されるアートとそうではなく、許容範囲を超えたアートがあるように思われ、生態系として永遠に継承と増殖が要求されているビジネスや教育の文脈にのせて単純にアートを考えることは、少しリスクーだと考えています。その実証実験を札幌でやりたいです。ブレッジは、非営利団体として、株式会社ワコム利益追従の仕組みではできない取り組みを自由に挑戦することができます。人間にとってバグかもしれないアートでも、人間にとって意味があるかもしれないと捉えられるからこそ、チャレンジするという選択肢をとることができます。株式会社ワコムは、枠組みだけではできないことであり、そこにブレッジの大きな価値があると考えています。一方、ブレッジがそのような自由なチャレンジができるのは、事業の生態系システムの中に存在する株式会社ワコムという受け皿があるからでもあります。”(参考資料 井出信孝氏のインタビュー 著者編集)

井出氏のインタビューで語られた内容から見えるブレッジの特性は、1つに、ブレッジが、芸術をビジネスや教育の目的や手段にせず、人間の生み出す意味深い特性(あるいはバグ)を扱う存在であるということにある。ブレッジの活動に参加することで、『芸術とは何なのか?』『学びとは何なのか?』という、根本的な探究の継続性を各関係者たちに与え続け、その結果が、必然的に人生の学びに直結していると捉えられる。札幌国際芸術祭における取組の目標を、「ものを生み出す楽しさ」にフォーカスすることで、プロのアーティストたちにとっても同時に学びを深めるきっかけを提供するという活動ではないが、結果的にそうなっているというサイクルが無理なく生まれる。これは、大磯町での取組みと通じるところがある。前節でみた通り、もともと教育プログラムではない、「コ

ール・アンド・リスポンス」の取り組みを行う中で、実際に自分の思いを表現し、発表することで、結果的に他者に対して思いを馳せるという体験を通じて、個々人の人生の学びを深める結果を生み出した。教育を意識しないからこそ、逆に芸術活動を通じて学びをもたらすことができると考えられるのではないだろうか。

さらに、株式会社ワコムと協働することによって、人間の表現活動の長期的な社会実装への取り組みが可能であることが挙げられる。設立の目的の一つである、「学び」を中長期的に支えるというミッションとも深く関わり、先述した先行研究において指摘されていた、単発的な活動が多い現在の教育支援活動と比較し、ビレッジにおいては、少なくとも、中学1年生が3年生になるまでの軌跡を並走することで、地道に、しかし確実に地域の芸術活動に関与することができる。この関わり方が可能になるのは、株式会社ワコムの存在が非常に大きい。株式会社ワコムにとって1つの事業として自治体と数年に渡って関わっていくことは、ビジネスの財務的な効果を考える時に極めて重要なことである。このビジネスの活動上にビレッジが存在することで、事業に納得性と社会的意義を持たせることができる。株式会社ワコムとしても、また一緒に取り組みを行う自治体としても、お互いに意味のある関係性の中で、芸術を通じた教育活動を進めていくことができる。このような活動は、私的なパフォーマンス集団や一人のアーティストではなかなか成すことができない芸術活動だと思われる。これらを企画し、体系立てて、実装し、そして次世代へつなぐことができることは、ビレッジにとって大変意味深いことである。さらに、この取り組みは、子供たちの将来像をクリアにし、教育が生きる術につながる可能性を示すことにもつながっている。日本は、アニメや漫画がその国を代表する文化事業に昇華されるまでに普及しているが、一方で、実際に絵を描くイラストレーターやアニメーターとして活躍できる人はそのうちのひと握りの数であり、さらに安定した職業とはなかなか言えない。<sup>(5)</sup>そのため、子供のころは誰でも大好きであった創作することを、大人になるにつれ、現実的な生活を営む中で、あきらめてしまう人がほとんどである。ビレッジが子供たちの創作活動を支える理由は、この子供たちが大人になって社会に出るころに、ずっと創作を続け、好きなことを仕事にしながらか生き生きと

働く未来を描いてもらうためである。

コネクテッド・インク・ビレッジは、教育や学びをその活動の中心に置いているわけではない。あくまでも人間表現の深みを追及するために、関連するプロジェクトや取り組みに協賛し、どんなアーティストでもご縁があれば支える取り組みを行っている。そして株式会社ワコムが企業のミッションでもあり価値として掲げている、「Life-Long-Ink」を実装する場でもあり、「書く・描く」という人間の表現活動を活性化する場としての役割も担う。企業が芸術教育に取り組む、芸術支援を行う、と言ったときに、多くの場合、その取り組みは、事業活動を通じた間接的なものである。第1章で例示した“アートを届ける”という取り組みを行う企業も、実際の芸術活動を行うわけではなく、そこには身体性をもった活動は伴わない。一方、株式会社ワコムが会社の使命として大切にしている「手書き・手描き」という行為から生まれる人間性は、人間の感覚器官として重要な「手」を動かすことで生じる活動であり、必ず体験を伴う。身体活動と共に、「手書き・手描き」という行為は、人間の思考を生々しく可視化し、「書いた・描いた」側の人間も、それらの創作物を受け取った側の人間も、その時々感情や思いを否応なくお互いに感じ合ってしまう行為である。音を奏でる時にも譜面に音符を書く、演劇のセリフを書く、詩を書く、舞台の仕様を設計する、どんな芸術が生み出される場面においても、「書く・描く」という行為は必ず行われる。株式会社ワコムの本業が、この「書くこと・描くこと」だったからこそ、そしてその人間の感情のやりとりを時と空間をやすやすと超えるデジタル上で行う道具を作っているからこそ、ビレッジの独自性を生み出す原点になったようにも思われる。

ビレッジの独自性を活かしながらも、今後、民間企業や法人の団体は、どのような形で芸術教育に関わっていくことが望ましいのであろうか。ビレッジはひとつの事例ではあるが、この方策がすべてではなく、他のも様々なアプローチがあると思われる。今まで述べてきた事例をもとに、新しい学びの形について、次章においてはさらに考察を深めていきたい。



## 第4章 企業や民間法人が芸術教育に関わるために

### 1. 今までにない芸術分野での活動

前章まで、昨今の芸術教育における事例や取り組み、その特性をいくつかの民間企業、そして株式会社ワコムと一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジという事例を挙げながら考察してきた。企業の取り組みとして未だ課題も多い中で、明らかに現在の芸術教育の問題点を補完できる点として、いままで芸術分野としてあまり捉えられていなかった分野での学びの創造活動が挙げられる。教育システムの根幹は、現在においては学校教育である。そして、主に芸術分野の教育の担い手は美術や図工、音楽の教員に限られてしまう。芸術分野の取り扱いがさらに広がる中で、現在多くの美術の教員たちにとって、多くの専門外の芸術領域が存在する。2022年9月6日に開催された文化審議会第20期文化政策部会（第4回）議事次第・議事録（文化庁ホームページ 2023年12月24日閲覧）

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/seisaku/20/04/index.html>（註1）において、「美術による学び研究会」代表の上野行一氏の提言の中に、“映像メディア表現を義務教育に”という内容が含まれている。映像メディア表現は、高等学校教育における指導要領には組み込まれているが、中等学校における義務教育には含まれていないことを指摘。「GIGA スクール構想<sup>(1)</sup>が国の施策であるならば、子どもたちに変身近な映像メディア表現は早いうちから義務教育として組み込むべき」という提言である。さらに、上野氏は、現在の高校美術の教員たちにとって、このメディア映像表現の授業は大変悩ましい分野であることも指摘している。それは、彼らが学生時代に学んできた中には含まれていない教科であり、教員が個々に工夫して授業を展開しなければならない分野だからである。さらに、芸術教育と呼ばれる科目そのもののカリキュラムを見直す必要性もある。音楽や図画工作の時授業において、実際に表現を行う機会はそれなりにあるが、これらの科目は基本的に伝統的な内容であり、現在子供たちが日常的に触れているデジタルアートやSNSで日常的に目にする動画作成、漫画、アニメ、といった内容について製作活動ができる場

にはなっていない。先に述べた文化審議会第20期文化政策部会（第4回）議事次第・議事録（文化庁ホームページ 2023年12月24日閲覧）

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/seisaku/20/04/index.html>（註2）において、公益社団法人日本芸能実演家団体協議会が、提言として、芸術教育に期待することとして、“音楽、美術に偏った義務教育における芸術教育の視野の拡大と多様な担い手育成”の重要性を述べている。民間企業や法人においては、その本業において、IT、テクノロジーの分野において事業を行っている事例も多い。先に述べた、株式会社ワコムにおいても、まさにデジタルにおける作品制作のためのデジタルデバイスの製作とその技術開発が事業のコアとなっている。こういった事業の特性を活かし、芸術教育の新しい分野において、新たなプログラムの発動が可能なのではないかと思われる。企業が1社で行うには、いろいろとリソースの不足があると思われるため、学校と企業を結び付けるコーディネーターとしての役割をもつ団体が必要である。先の例に述べた、アーツカウンシル東京や、コネクテッド・インク・ビレッジのように、民間企業と様々な分野のコミュニティに深くつながりを持っている団体が、これら新分野の芸術教育において、深くサポートをすることができると思われる。企業側にとっても、学校という場をつかって、自分たちの事業について講義や授業という場で生徒たちに教えるという経験は、非常に貴重なことであると考えられる。現場からの直接のフィードバックをもらうことで、事業そのものの発展が期待できる。両者にとってメリットの大きな取り組みと考えられる。

## 2. 圧倒的な表現への称賛からの自己肯定感の醸成

新分野での芸術教育の取り組みに伴い、芸術に対する向き合い方も、民間企業や団体であれば、自由さを活かした新しい姿を生み出すことができる。現在、学校教育のカリキュラムにおいて、「評価をしない」という選択肢がどれだけ現実的なものであるか、現段階では議論ができない。作品そのもの、すなわち芸術は人間性の表れであり、良しあしがあるわけではないということを明確に打ち出したコンテンツは、民間企業や団体が自由に作り出せる

領域である。

コネクテッド・インク・ビレッジでは、芸術というものを、領域ではなく、あくまでも「創造」「表現」「衝動」といった、作品の生まれる過程で生まれる総括的な存在と捉え、人はなぜ創造するのか？という課題に向き合っている。そのため、世間一般で言われている美術の範疇に収まらなくても、心の琴線に触れ、なんらかの感情、気持ちのよいものでも、気分が悪いものでも、すべての人の心の動きとそこから生まれるものを芸術として捉え、それらが表現されることを支えている。第3章において、「なぜ13歳になると美術の授業がきらいになってしまうのか」というテーマにおいて「他人と比べられる」「点数がつけられ評価される」というような、自己の肯定感を阻害されてしまう要素が「芸術」という周辺に立ちはだかってしまうということを提示した。しかし、評価がついて他人と比較されるということは、学校の他の科目においても同様に起こりえる話であり、何も芸術だけに限ったことではない。にもかかわらず、なぜ芸術教育だけが思春期にかけて突然嫌われ者になってしまうのか。また、一度嫌いとなった人が、大人になっても劣等感を持ち続けるのはなぜだろうか。

理由の1つとして考えられることは、身体性から生みだしたものを否定されるということが、思いのほか、自己肯定に関する自信を失わせてしまうのではないか？ということである。柳田克利の『他者による拒絶と自尊心』（ソシオロジ 第29巻（1984-1985）1号）という論文において、以下のような一文がある。

“ 古典的な悲劇が英雄の死ないしはそれに近い破局で幕を降ろすとすれば、近代の普通の個人を主役とする悲劇は、究極的な死というよりもその薄められた形としての〈生のなかの部分死〉として特徴づけられるかもしれない。それは自尊心 (Self-esteem) - 自分自身に価値を認める自己評価・および自分自身を大切に思う自己感情 - の傷つく経験を扱うドラマとみなすことができよう。

そのような経験のなかでとりわけ重要かつ深刻となるものは、他者による拒絶に出会うことによって、失敗を結果するものである。それは、社会的な出来事として動かしがたい証拠を残し、そのために個人の内面に何らかの痕跡を留めやすい。そのうえ、拒絶に出会っ

て自尊心を傷つけるという経験は、私たちの日常生活が他者との出会いを中心に構成されるために、誰もが一度ならず被りやすい基本的な社会的主題の一つである。”（註3）

また、柳田によると、自尊心は、他者からの評価によって支えられており、それは、評価の基準によって満足したり、傷つくものであるとしている。（柳田 克利『他者による拒絶と自尊心』ソシオロジ 第29巻（1984-1985）1号）（註4）

さらに、

“近代的自尊心の成立基盤は、そのような価値観を支持する社会的合意を背景としているために、社会的な根拠をもち社会的な拘束を受けている。したがって、個人の自律性はその証明を他者に承認されなければならないという逆説的な要請なのである。自分自身を評価するためには他者に評価されることが必要となる。”（柳田 克利『他者による拒絶と自尊心』ソシオロジ 第29巻（1984-1985）1号）（註5）

と述べており、評価が社会性を強く反映させるものであることを示している。その中で、子どもたちの評価と自己肯定感については、ひととき重要なことであることを強調している。

“このように、他者によって一般的な承認を拒絶されることは、拒絶される者の日常生活の上に重大な影響を与えるものとなりうる。特に、行動範囲の狭い小さき者たちの世界では、大人の観点から見でささいなことであっても、きわめて重要なものとして写るかもしれない”（柳田 克利『他者による拒絶と自尊心』ソシオロジ 第29巻（1984-1985）1号）（註6）

学校の教科科目において、いわゆる五教科と呼ばれている、国語や算数、数学、理科、理科や社会といった科目授業は、良かれ悪しかれ客観的な評価をつけることが容易い。実際的にこれらの評価については、自分自身で理解している「できた。できなかった」という評価といわゆる教師など、他者がつける評価との間にさほどの乖離が起きない。しかしながら、芸術分野においては、たとえ自分自身がよくできていると思っても、教師や他者からまるで評価されない、もしくは自分自身で、よくできていると思った矢先に隣の友人の作品をみて、明らかに先方の作品の出来栄えがよいと感じることはよく起こることで、簡単に“他

者からの拒絶体験”に結びついてしまう。ましてや、芸術作品は、自分自身の身体を使って生み出すことが圧倒的に多い。その記憶と拒絶されたときの挫折感が、肉体的な感覚として、自分自身の体内に残ってしまうのではないか。

創造することの結果である作品の評価ではなく、その創造の過程に焦点を当てることで、そのときの心の動きに着目し、どんなものが出来上がるのであろうかという、創造の楽しみ、いわゆる“わくわく感”というような高揚感や期待感といった前向きな感覚をたくさんもってもらえるようなプログラムを、民間企業や団体によって、より多く生み出す必要がある。芸術教育を通して、自己肯定感や自尊心を育むことこそ、人間性を尊重することに繋がり、人としての成長に貢献することになると考える。結果的に、作品が生まれるまでのプロセス上で起こりえるすべてのアクションを尊重し、そこに焦点を当て続けることが必要なのであり、これらの行動は、決して芸術分野に限ったことではなく、すべての学習の方法において必要なことであろうと思われる。芸術分野という身体性をもった領域だからこそ、より具体的にその作品とその作品を生み出す子供や生徒、学生、ひいては大人たちにとっても、個の存在価値を自分自身で認めることができ、他者に対する接し方や、他者のもつその人独特な自尊心についても、思いを馳せることができるようになって考えられる。

第1章で述べたように、今まで各企業が行ってきた芸術教育への関わりは、すでに芸術家として活動する人々や団体に向けた取り組みが圧倒的に多く、教育という視点でいうと、そのような芸術の専門家から、いわゆる「美術」や「音楽」などの技術的な「正解」を示してもらうための活動を行ってきたと言えるのではないか。「ホンモノの芸術とはこういう作品のことですよ。」という例を提示をすることで、いわゆる教養を養う分野への貢献が第一義的なものであり、これは今でも、多くの企業が取り組んでいる。このような支援は、もちろん意義のあることであるが、いわゆる“他者からの拒絶”の経験を持つ人々からすると、その“本物”と呼ばれるものと自分自身の間の溝が深まるばかりであり、芸術とは、特別に才能に恵まれた人々の専門分野の話であり、自らが同様に持つ創造性に関しては、まったく思いが及ばないものとなってしまいうように思われる。かつて持っていた高揚感や新しいもの

を生み出すといった人間の創造力のパワーを発揮できる状態からはますます遠ざかってしまうように思われる。民間企業だからこそ、教育や芸術の専門家ではない特性を全面に押し出し、とにかく創造することの楽しさを全面に押し出す取り組みを真剣に取り組むことで、新しい価値観が生まれるのではないだろうか。

このように、いろいろな取り組みの方法が考えられるが、民間企業にはそれぞれの企業にその独自性がある。唯一無二であることが企業の価値であるからこそ、企業の独自性を活かした関わり方を模索していくべきだと思われる。

## 終章

### 1. 今後の課題について

民間企業や法人が作り出す、新しい芸術教育の可能性について考察を行ってきた。国や行政においても、多くの議論が交わされていることも今回の考察によって明らかになった。

“民間”としてのメリットとしてその自由な活動範囲が挙げられるが、一方でその取り組みの持続性や幅の広がり、情報へのアクセスなど、インフラの面において民間だけの取り組みでは十分な芸術活動はできない。民間企業の事業の特性が、そのビジネスの外枠において生かされるフレームワーク作りが必要であり、このようなフレームワークについては、今回の論文においては、未だその考察が出来ていない。しかしながら、今回事例として取り上げた、コネクテッド・インク・ビレッジの在り方を基軸に、このような新しい仕組みを整えていくことは可能なのではないかと思われ、今後の挑戦としてさらに取り組んでいきたいと考える。

コネクテッド・インク・ビレッジの活動は設立後、もうすぐ3年を迎えようとしており、その真価が問われるのはこれからである。その理念と活動内容は、第3章で記述したとおりであるが、大手企業が行うような「支援」活動ではなく、アーティスト、生徒、コミュニティと共に芸術活動を行うことで、人間表現に寄り添うことを続けている。ビレッジの活動基盤を広げ、その独自性を磨いていくためには、ビレッジ自体の知名度を高めながら、さらに多くの活動ができるような仕組み作りが必要である。現在は、株式会社ワコムと共に歩んでおり、ビレッジの運営資金やリソースは、株式会社ワコムに頼ることが多い。ビレッジがより自律的に活動していくためには、非営利団体として、その提供している価値をどのように循環させるかさらに議論が必要である。

一方で、国の施策自体も、より柔軟で現在の社会情勢にあった教育指導要領を導入し、より探究性の深い教育の仕組みを導入すべきだと思われる。昨今、部活動など、課外活動における顧問、指導者の外部委託などの試みなど、国の仕組みが変わって初めて進化することも多いように思われる<sup>(1)</sup>。現在様々な審議会で行われている取り組みについて、いかに民間企

業を巻き込んで具現化できるのか、行政と民間企業や団体のさらなる連携が不可欠である。

しかしながら、個々の多様性が顕著となり、個人の価値観の尊重がより重要になる昨今の傾向から、国の施策を待たずとも、企業同士で連携をして様々な取り組みを実験的に行くことが必要である。各民間企業や法人には、それぞれに独自性があり、それぞれに得意分野がある。企業が生き抜いてきたその「術」を、次世代と共に昇華させていくことは、芸術教育の目的にも大いにつながるものである。コネクテッド・インク・ビレッジは、人間表現の深みをより多くの人々に届けることをさらに続けていきたいと思う。そして、誰でも必ず「表現をしたい」という思いを心の底に持っていることを尊重し、誰でもその思いを浮上させることができるように、芸術の社会的実装を通じて個の実現に寄り添っていきたいと思う。

(文字数 42,639 文字)

以上



## 注釈

### 序章

(1)1434年にフィレンツェの実権を握った「コジモ・デ・メディチ」(1389~1464年)は、ルネサンス初期の重要なパトロンであり、フィリッポ・リッピ、ドナテッロなどを庇護すると共に、プラトン・アカデミーを築きプラトンの著作の翻訳を行わせた。メディチ・リッカルディ宮殿、サン・ロレンツォ教会など、現在もフィレンツェに残る著名な建造物を残している。その孫の「ロレンツォ」(1449~1492年)は、政治思想家のマキャヴェッリによって、「あらゆる君主の中で、文学と美術の最大の庇護者」と称され、自身でも優れた詩を残している。ボッティチェリ、レオナルド・ダ・ヴィンチなどが彼の庇護の元で活躍し、イタリア・ルネサンス最後の巨人と言われたミケランジェロは、14歳の頃、ロレンツォに才能を見い出され、彼の学校に通い多くの芸術家と意見を交わし影響を受け、その並外れた才能を開花させた。メディチ家は、芸術の擁護者として、ルネサンス躍進の大きな力となった。(Medici World Association ホームページより 2023年10月1日閲覧 著者編集 <http://www.medici.co.jp/medici/index.html> )

(2)現在の荏原製作所の創業者である畠山即翁や東武鉄道の社長を務めた根津嘉一郎などは、能や茶の湯をたしなみ、日本の古美術品に多くの関心を寄せ、多くの名品を収集している。現在はそれぞれ畠山記念館、根津美術館などにそれらの品々が収められている。

(3)企業が作った美術館やコンサートホールにはブリジストンによるアーティゾン美術館、京都市京セラ美術館、セゾン現代美術館、サントリーホールなど、多数存在する。

(4)森攻次「ビジネスパーソンのためのアート本の流行と、教育的に注意すべきこと」大妻女子大学国際センター 人間生活文化研究 2021)

(5)ここでいう“芸術教育”に含まれている学科は、視覚芸術、音楽、演劇、ダンス、工芸、メディア・アート、建築であるが、調査国すべてにおいての必修科目は視覚芸術と音楽教育のみである。(OECD 教育研究革新センター編 第1章芸術教育のインパクト：擁護からエビデンスへ P68 表1. A. 1. 1より著者要約)

(6)『Life-Long-Ink』ワコムが掲げるミッションでもあり。価値。人が一生の間(ライフロング)何かを書き/描き続けることに寄り添い、テクノロジーで書く/描く体験を支えることを示している。

### 第1章

(1) “不動産や株式などの資産価格が実体経済とかけ離れて高騰すること。価格上昇の根拠が乏しく、下落基調に転じると過熱状態が一気にしぼんで持続性に欠けることから、泡(バブル)になぞらえられる。日本では1980年代から低金利を背景に地価が高騰し、株価も急伸しました。90年3月の大蔵省(当時)通達で不動産向け融資を抑制する総量規制を導入したことを契機に、資産価格は急落し、バブルは崩壊。後に「失われた10年」と呼ばれる長期不況に突入した。” 三井住友DSアセットマネジメントホームページより 2023年10月17日閲覧 <https://www.smd-am.co.jp/glossary/YST1534/>

(2)持続可能な開発目標(SDGs:Sustainable Development Goals)とは、2001年に策定されたミレニアム開発目標(MDGs)の後継として、2015年9月の国連サミットで加盟国の全会一致で採択された「持続可能な開発のための2030アジェンダ」に記載された、2030年

までに持続可能でよりよい世界を目指す国際目標。17のゴール・169のターゲットから構成され、地球上に「誰一人取り残さない (leave no one behind)」ことを誓っている。  
(外務省ホームページより)

(3) アートコミュニケーションの特性を活かして、人々が社会に参加していく新しい回路をつくり、誰もが超高齢社会で「自分らしく」いられる、誰も取り残さない共生社会の実現を目指す取り組み。(東京藝術大学ホームページより) <https://kyoso.geidai.ac.jp/>

(4) 概ね30代後半から50代以降で小学生の親世代を指している。

## 第2章

(1) 2023年11月16日放送 テレビ東京系列『カンブリア宮殿』にてN高/S高特集が放送  
2023年11月20日 「ミライのお仕事」で角川ドワンゴ学園紹介  
2023年特許権を取得したN高生が、12/12放送「MBS 毎日放送」12/13放送「サンテレビ」、12/28放送「TBS テレビ」で紹介されている。(学校法人角川ドワンゴ学園ホームページ ニュースページより 著者編集) <https://nnn.ed.jp/news/>

(2) 民間企業やNPO等広い意味でのビジネス(ないしプライベート)セクターを指す「産」、国立試験研究機関、公設試験研究機関、研究開発型独立行政法人等の公的資金で運営される政府系試験研究機関を指す「官」、大学、大学共同利用機関、高等専門学校等のアカデミックセクター(国公私を問わない)としての「学」が、のように、それぞれ基本的な使命・役割を異にするセクター間の連携。産学官連携活動に際しては、各セクターの使命・役割の違いを理解し尊重しつつ、双方の活性化に資するような相互補完的な連携を図っていくことを目指す。(文部科学省ホームページより 抜粋。著者編集。)

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/gijyutu/gijyutu8/toushin/attach/1332039.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu8/toushin/attach/1332039.htm)

(3) 観客を巻き込むことで表現を成立させるアート。「インタラクティブ」という概念には、「対話的」「双方向的」「相互作用性」などという意味があり、それぞれニュアンスがあるが、表現方法としてはどれも該当する。またこれらは情報技術の概念としてとらえられている(しかし意味的には、古代の文物やオールドメディアにも広げることができる)。表現空間のなかに観客を招き入れて映像やサウンドに観客の反応を取り込む、インターネットやアプリケーションを操作させる、音楽、演劇、パフォーマンス、ゲームに参加させるなど、多くの分野でインタラクティブアートの傾向が見られる。(美術手帖ホームページより <https://bijutsutecho.com/artwiki/93>)

(4) 厚生労働省では常時雇用者数1,000人以上の企業を大企業と呼んでいるが、法的な定めはなく、中小企業基本法の法律で定められた中小企業の定義を上回る企業を基本的に大企業と捉えている。様々な手続き関係における区分として使用される。

## 第3章

(1) 株式会社ワコムが年に1回行う企業イベント。デジタルで「書く・描く」ことが人間にとって何をもちこたえるのか、ビジネス、社会、アートなど、様々な視点を持ち、多種多様なゲストやパフォーマンスと共に「創造的カオス」な空間を作り出す。  
<https://www.youtube.com/c/connectedink/videos>

(2) クリエイションで夢を広げよう」をミッションに掲げ、クリエイションを取り巻くすべての人をデジタル技術でサポートする企業。イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」や「CLIP STUDIO」などの創作活動をサポートす

るサービスを提供している。本社は東京都新宿区。(株式会社セルシス ホームページ  
プレスリリースより 著者編集) <https://www.celsys.com/topic/20231228>

(3)神奈川県横浜市に本社をおく IT 企業。主に、情報処理サービス、システム開発サービス、システム機器販売を手掛けている。(株式会社アイネット ホームページより 著者編集) <https://www.inet.co.jp/company/outline.html>

(4) 3年に一度、札幌で開催される特別なアートイベント。2014年に第1回、2017年に第2回が開催され、札幌市内のさまざまな場所で展覧会やパフォーマンスなど、多彩なプログラムが繰り広げられた。札幌国際芸術祭 2024 (SIAF2024) は、小川秀明ディレクター (アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ共同代表/アーティスト) のもと、「LAST SNOW」というテーマのもと、2024年1月20日~2月25日に開催される。(札幌国際芸術祭ホームページより 著者編集) <https://siaf.jp/about/>

(5) 松永伸太郎氏の論文『アニメーターの過重労働・低賃金と職業規範 - 「職人」的規範と「クリエイター」的規範がもたらす仕事の論理について-』(「労働社会学研究」2016 17 巻 P1-25)』において、日本のアニメーション産業は日本における1つの重要な文化産業であるにも関わらず、そこに従事する作画担当者、すなわちアニメーターの長時間労働並びに低賃金の問題が提示されている。

#### 第4章

(1) 2019年(令和元年)に開始された、全国の児童・生徒1人に1台のコンピューターと高速ネットワークを整備する文部科学省の取り組み。

#### 終章

(1) スポーツ庁ホームページより 「学校部活動及び新たな地域クラブ活動の在り方等に関する総合的なガイドライン(令和4年12月)」によると、学校の部活動における外部指導者の確保や週休2日を導入するなど学校と地域が協働、融合しながら環境を整備することが求められている。(2024年1月3日閲覧 著者編集)

[https://www.mext.go.jp/sports/content/20221227-spt\\_ori para-000026750\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/sports/content/20221227-spt_ori para-000026750_1.pdf)

## 引用註：

### 序章

- (1) 文部科学省ホームページ  
[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/giji/\\_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186\\_4.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/giji/_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186_4.pdf)
  - (2) “How Kids 21世紀の子育てを考えるメディア” HPより 『日本と欧米のアート教育の違い 専門家インタビュー』今泉 真樹氏(アトリエ・ビウ 知育こどもアート教室代表)へのインタビュー記事から抜粋  
<https://how-kids.com/music-art/art/5088/> (2023年12月24日閲覧)
  - (3) OECD 教育研究革新センター編著 『アートの教育学 - 革新型社会を拓く学びの技』(明石書店 2016 pp.36)
  - (4) OECD 教育研究革新センター編著, 『アートの教育学 - 革新型社会を拓く学びの技』(明石書店 2016 P36-P37)
  - (5) OECD 教育研究革新センター編著, 『アートの教育学 - 革新型社会を拓く学びの技』(明石書店 2016 P98 著者編集)
  - (6) (7) 松井利夫、上村博 著『芸術環境を育てるために』 (芸術学舎 2020)
  - (8) 吉本光宏著『“アート” から教育を考える - 国内外のチャレンジから』(ニッセイ基礎研レポート 2007.7 P11)
  - (9) 吉本光宏著『“アート” から教育を考える - 国内外のチャレンジから』(ニッセイ基礎研レポート 2007.7 P11)
  - (10) 吉本光宏著『“アート” から教育を考える - 国内外のチャレンジから』(ニッセイ基礎研レポート 2007.7 P12)
  - (11) 吉本光宏著『“アート” から教育を考える - 国内外のチャレンジから』(ニッセイ基礎研レポート 2007.7 P17)
  - (12) 吉本光宏著『“アート” から教育を考える - 国内外のチャレンジから』(ニッセイ基礎研レポート 2007.7 P17)
  - (13) ~ (15) 加藤種男 『芸術文化支援(メセナ)の新たな方向-企業のメセナ活動の変化に注目して-』文化経済学第3巻第2号(通算第13号)2002
- ### 第1章
- (1) 現代美術用語辞典 1.0  
([https://artscape.jp/dictionary/modern/1198472\\_1637.html](https://artscape.jp/dictionary/modern/1198472_1637.html))
  - (2) 社団法人企業メセナ協議会 メセナ白書 1991  
([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/hakusho\\_1991.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/hakusho_1991.pdf))
  - (3) 社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2001  
([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2001.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2001.pdf))
  - (4) 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2013 『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2013.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2013.pdf))
  - (5) 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2017 『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2017.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2017.pdf))
  - (6) 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2019 『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2019.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2019.pdf))
  - (7) 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2022 『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2022.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2022.pdf))
  - (8) 吉本光宏著『“アート” から教育を考える - 国内外のチャレンジから』(ニッセイ基礎研レポート 2007. P7)
  - (9) (10) 文部科学省ホームページ 2023年10月15日閲覧

[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/giji/\\_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186\\_4.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/giji/_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186_4.pdf)

(11)(12) 上村 博 著 『芸術・言語・自然 - 身体図式の自己疎外と芸術教育について』(京都造形芸術大学紀要(GENESIS) 第18号)

(13) 京都芸術大学ホームページ 2023年10月15日閲覧 <https://www.kyoto-art.ac.jp/>

(14) 大阪芸術大学ホームページ 2023年12月24日閲覧 <https://www.osaka-geidai.ac.jp/>

(15) 文部科学省ホームページ 2023年10月15日閲覧  
[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/giji/\\_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186\\_4.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/giji/_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186_4.pdf)

## 第2章

(1) 学校法人角川ドワンゴ学園N高等学校・S高等学校ホームページ 2024年1月3日閲覧 [https://nnn.ed.jp/learning/extracurricular\\_activities/](https://nnn.ed.jp/learning/extracurricular_activities/)

(2) 学校法人角川ドワンゴ学園N高等学校・S高等学校ホームページ 2024年1月3日閲覧 <https://nnn.ed.jp/learning/renkei/>

(3) 文化庁ホームページ 2024年1月3日閲覧  
<https://creators.j-mediaarts.jp/news/11141>

(4) 中小企業庁ホームページ 2024年1月6日閲覧  
[https://www.chusho.meti.go.jp/koukai/chousa/chu\\_kigyocnt/2023/231213chukigyocnt.html](https://www.chusho.meti.go.jp/koukai/chousa/chu_kigyocnt/2023/231213chukigyocnt.html)

(5)(6) アーツカウンシル東京 ホームページ 2023年12月24日閲覧  
<https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/>

## 第3章

(1) 神奈川県大磯町ホームページ 2023年10月25日閲覧  
<https://www.town.oiso.kanagawa.jp/soshiki/seisaku/seisaku/tantou/kisha/kisyas2/13203.html>

(2) 小学生白書 Web版 2023年12月10日閲覧  
<https://www.gakken.jp/kyouikusouken/whitepaper/202209/chapter8/01.html>

(3) 中学生白書 Web版 2023年12月10日閲覧  
<https://www.gakken.jp/kyouikusouken/whitepaper/j202008/chapter8/01.html>

(4) 末永幸歩 『13歳からのアート思考』(ダイヤモンド社 2020)

(5) 文部科学省ホームページより抜粋 2023年12月10日閲覧  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/053/shiryo/attach/1282789.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/053/shiryo/attach/1282789.htm)

(6) 小林覚 『微笑みの国 小林覚画集』(発行者 小林俊輔 2020 P114 著者編集)

## 第4章

(1) 文化庁ホームページ 2022年9月6日に開催された文化審議会第20期文化政策部会(第4回)議事次第・議事録 2023年12月24日閲覧

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/seisaku/20/04/index.html>

(2) 文化庁ホームページ 2022年9月6日に開催された文化審議会第20期文化政策部会(第4回)議事次第・議事録 2023年12月24日閲覧

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/seisaku/20/04/index.html>

(3)(4)(5)(6) 柳田 克利 『他者による拒絶と自尊心』ソシオロジ 第29巻(1984-1985)1号

## 参考文献

1. 文部科学省ホームページ 学校における芸術教育の充実に向けて ～文化庁への移管～  
令和元年6月10日 教育課程部会資料12  
[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/giji/\\_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186\\_4.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/giji/_icsFiles/afieldfile/2019/06/25/1418186_4.pdf)
2. 森攻次『ビジネスパーソンのためのアート本の流行と、教育的に注意すべきこと』（大妻女子大学国際センター 人間生活文化研究 2021）
3. OECD 教育研究革新センター編著 『アートの教育学 - 革新型社会を拓く学びの技』（明石書店 2016）
4. 現代美術用語辞典 1.0 ([https://artscape.jp/dictionary/modern/1198472\\_1637.html](https://artscape.jp/dictionary/modern/1198472_1637.html))
5. 社団法人企業メセナ協議会 メセナ白書 1991  
([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/hakusho\\_1991.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/hakusho_1991.pdf))
6. 社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2001  
([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2001.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2001.pdf))
7. 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2013『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2013.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2013.pdf))
8. 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2017『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2017.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2017.pdf))
9. 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2019『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2019.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2019.pdf))
10. 公益社団法人企業メセナ協議会 メセナレポート 2022『企業・企業財団のメセナ活動実態調査報告』([https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report\\_2022.pdf](https://www.mecenat.or.jp/library/pdf/report_2022.pdf))
11. 第4期（令和5年～令和9年）『教育振興基本計画 リーフレット』（文部科学省総合教育政策局政策課 2023）
12. 熊野善介『STEM／STEAM教育の基本的な考え方ー海外の現状と日本の現状について』（化学と教育 69巻8号 2021）
13. 中島 さち子（東京理科大学，株式会社 steAm）『21世紀に重要となる「創造力」と国内外の学びの大変革 一国や地方でのSTEAM 関連実証事業の今一』（日本教育学会第80回大会 公開シンポジウムⅡ）
14. 市川寛也『参加型のアートプロジェクトによる学びの有効性に関する考察ー《放課後の学校クラブ》の実践研究を通してー』（美術教育学 美術科教育学会誌 第36号 2015）
15. 松井利夫、上村博『芸術環境を育てるために』（芸術学舎 2020）
16. 熊倉純子監修 菊池拓児＋長津結一郎編 『アートプロジェクト芸術と共創する社会』（水曜社 2014）
17. 工藤安代 清水裕子 秋葉美知子『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 芸術の社会的転回をめぐる』（アート&ソサイエティ研究センター SEA研究会 2018）
18. 辻合華子 長谷川春男 『STEAM教育における“A”の概念について』（一般社団法人日本科学教育学会 科学教育研究 44巻2号 2020）
19. 稲庭彩和子 編著 伊藤達也/河野佑美/鈴木智香子/渡邊裕子著『こどもと大人のためのミュージアム思考』（左右社 2022）
20. 末永幸歩『13歳からのアート思考』（ダイヤモンド社 2020）
21. 小林覚『微笑みの国 小林覚画集』（発行者 小林俊輔 2020）

22. 松永伸太郎『アニメーターの過重労働・低賃金と職業規範 - 「職人」的規範と「クリエイター」的規範がもたらす仕事の論理について-』（「労働社会学研究」2016 17 卷 P1-25))
23. 清田哲男『総合学科高等学校における自己肯定感を育む美術教育モデルの一考察 - 地域によって育まれる高校生の自主運営による美術展覧会をとおして- 』（美術教育学：美術科教育学会誌 33 卷 2012)
24. 柳田克利『他者による拒絶と自尊心』（ソシオロジ 第 29 卷 (1984-1985) 1 号)
25. 上野行一『文化芸術振興を支える市民の諸活動の基盤を形成する美術教育の在り方について』（文化審議会文化政策部会（第 4 回）ヒアリング資料 2022 年 9 月 6 日）



## 参考資料

### 1. 稲庭彩和子氏とのインタビュー内容（2023年2月22日 Zoomにて）

（奥山）稲庭さんが今までお仕事をされてきた中で、企業や一般社団法人などと、どのように関わってこられましたでしょうか？

（稲庭氏）例えば美術館で展覧会を行うには、様々な企業が関わります。施工や広報などのメディア系の方々など普通に民間企業の方とは企画を推進するときには仕事をします。また、多くの企業と美術館の企画共催を行うこともありますが、基本的に、多くの企業の方々はその企業の事業と密接に関係がある分野において参画されることが多く、その強みを生かしていただく中での関わりが強くなっています。

（奥山）例えば、展覧会ではなく、何かアートプロジェクトのようなところで企業と関わっているような取り組みはありますか？

（稲庭氏）現在、国がスポンサーしているプロジェクト（「共生社会をつくる」アートコミュニケーション共創拠点）を推進しており、全部で37もの団体が関わっています。その中には美術館関係者、芸術大学における研究員、行政関係者、そして民間企業の方々も関わっています。

（奥山）このようなプロジェクトを推進するにあたり、参加企業をどのように選ばれているのでしょうか？そして、企業の皆さんは、どんな形で、そして何を目的に、ご参加を決められているのでしょうか？

（稲庭氏）現在、推進しているプロジェクトでは、アートコミュニケーションが、人間がより健康で幸せに生きるための、Well-beingの向上に役に立つのではないかとという視点に立ち、多くの関係者の方々と、プログラムを企画しています。その中で、参画されている企業の方々は、各企業の事業が、何らかのアート活動に繋がるようなことを行っています。例えばある物流会社は、荷物の集荷や配達といった事業を活かし、その集荷、配達



先において、小さなことでも困ったことがあればそれをサポートする、といったような事業をされていますが、今回の文脈の中で、アートのサプライチェーンとして、様々なところにアートを届けるにはどのような取り組みがよいのだろうか？というようなことを相談しています。それぞれの企業の持つ強みが、結び合えるといいなと思っています。

（奥山）このプロジェクトに参画している民間企業の皆さんは、「アート」というものに対する考えや思い入れは、他の企業以外の関係者と比較して、何か違いなどはありますか？

（稲庭氏）アート関係以外で、今回のテーマとして掲げられているのは、福祉やテクノロジーなど、様々な分野に広がっています。そのような中で、それぞれのアート関係者以外の方々は、アートに関していうと、いわゆる一般的な理解なのではないかと思われ、一言でいうと、アートってなんだろう、という感じだと思われ。特にアートを専門に学んだ人でなければ、皆さんがそれぞれに、アートというものを定義し、想像しているように見えます。例えば、認知症などのように、長期間にわたって付き合う必要のある病が増えていくなかで、いままでの医療のやり方では対応が難しいと考えているお医者様たちがいらっしゃいます。そのような中で、アートを通じたコミュニケーションや人間らしい活動をすることで、Wellbeing を高めることができるという、希望を見出せるのではないかとわからないけど、そういう方向性があるのではないかと希望があるのではないかとと思われることができるようです。決して答えがあるわけではないのですが、そこに解がある可能性を、アートから考えている方もいます。民間企業の皆さんの中でも、革新性や、クリエイティビティの重要性が問われ、AI などのようなテクノロジーが発展していく中で、『アート』というものが必要なのではないかとというような理解でアートに可能性を感じているという方々もいらっしゃいます。また、自治体の方からは、「アートを通じたプロジェクトの企画をする必要があるが、どのように進めるべきかわからない。なので、協働してもらいたい。」という相談も最近では多いです。

アートは昔からずっと存在していますが、今の 21 世紀の時代において、日本のような形で

経済発展した国で、アートというものを活かしていくことが必要なんじゃないか？という議論があります。ただ、誰もが解をもって、手を握り合っている状況ではありません。企業としてのミッションがある中で、そのミッションを果たすための、何らかの手掛かりをアートに求めているのではないか、(アートプロジェクトなど) そこに参加する中で、ヒントをさぐりながら関わろうとしているのではないか、ビジネスの新しい形みたいなものを考えようとしているのではないかと考えています。いわばビジネスツールの一つとして、アートの活用を考えているのではないかと思っています。アート自体はコミュニケーションの一形態だと考えており、言葉とは違う手段で、アートという形を経て、誰かに何かを伝えたりするためのものだと考えています。例えば、言葉を学ぶと、その後、作文を作れるようになりますね。でも、どちらかという、自分が常に文章を作るというより、読むほうが多いと思います。本を読んだり、その感想を誰かと話したりする中で、言葉というツールは、創作よりも、コミュニケーションツールとして使われるほうが圧倒的に多いです。しかし、その創作の受け手である読者やその読者の方々発信する情報は、それが既に文化として認知されています。一方、アートとなると、どちらかという、創作者にかなりの重きが置かれていて、その受け手側の鑑賞者のコミュニケーションは、本の読者群ほどはあまり重要視をされていない状況があります。本当は、アートはコミュニケーションの一形態ですから、アートが一つのコミュニケーションツールとして鑑賞したり、使えたりすると、世の中がもっと豊かになるのではないかと期待しています。幸い、現在は、You Tubeなどのオンラインプラットフォームや、やデジタル写真なども含め、アートの幅が急速に広がっています。テクノロジーでも制作できる作品が増え、とても豊かになってきている状況です。このようなテクノロジーの進展によって、アートが経済の中に広がっていくことは、今後欠かせないことだと思っています。今までは、何かを作り出さないと、クリエイターやアーティストとは言えないと思われていました。また、アートがコミュニケーションのツールであるということあまり考えられてきませんでした。しかし、見ている側は、一見、受動的に思えるが、実は作品の作り手と読み手は対等な関係であると考えています。例えば、漫画なども、読む人が

いるから作品として成り立ちますよね？アニメなどがヒットするのは、その内容や表現について、同じようなところに共感したり、ときめいたり、共同的な主観があるから作品自体が育つという文化が生まれるのだと思います。アートを取り巻くコミュニケーションの回路が増えると、人間はコミュニケーションの人間なので、誰かと何かをシェアして、「ああ、そうだよ。」という共同的な主観というものを得やすくなり、そこでコミュニケーションが生まれる。それが文学ではなく、アートという形で実現していくのです。

(奥山) まさに、アートは言語の一種のような感じなのですね。ちなみに、今回のプロジェクトに、民間企業の方々、どのような思いで参加されているのか、稲庭さんはどのように捉えていますか？

(稲庭) このプロジェクトにも関わることですが、現在の超高齢化社会の中で、様々なGAP、経済格差や健康格差など、人々の間でのギャップは広がる一方です。人生100年時代と言われる中で、これらのことが、重要な社会問題であることは、誰でも理解できます。しかし、アートコミュニケーションで、これらの課題を解決するといった場合、皆さんなかなかすぐには理解できないのではないかと思います。アートはものすごく主観性をもったコミュニケーションで、それゆえに、本気を発揮しやすく、物事をブレイクスルーしやすいと考えています。エビデンスをとって、統計をとって何か答えが出てくるわけではない発想が、アートだと提供できます。通常のビジネスのプロセスと、課題に対するアプローチの仕方が全然違うので、その違いに関心をもたれる企業があります。アートを介して対話をする、通常のおしゃべりでは絶対に出てこないような主観の話が出てきて、初対面の人同士でもつながることが容易になります。アートは、まったく別のコミュニケーション回路が突然開くようなところがあり、そういうところにもプロジェクトに参画されている企業の方々には期待を寄せていると思います。

さらに、少し別の視点となりますが、企業がアートプロジェクトに参加することで、社会人がアートに触れる機会となり非常によいことだと思います。かつて、昭和的な教育を受けて

きた人たちは、アート鑑賞を完全に余暇の一部として扱ってきましたが、これは余暇ではなく、重要な社会、文化基盤なんです。私たちの生活や文化を豊かにするのかわという機会が社会人にほぼないということが、大変残念で、生産性についても影響が出ていると思います。なので、やはり大人に対するアートの教育がより大事なのではないかと思います。

(奥山) 子供ではなく、大人なのですか？

(稲庭氏) 子供は学校教育が変わることで変わることができると思いますが、結局彼らの親世代の大人が変わっていかないと、結局子供が家に帰るとすぐに元に戻ってしまって、結局変化を起こせません。美術館で、子供のためのプログラムをやるときも、実はターゲットは大人としています。やはり環境を作っているのは大人なので、大人世代にこそ、現代のアートに対する考え方を学んでほしいですね。

## 2. 井出信孝氏とのインタビュー内容（2022年10月1日 対面にて）

『株式会社ワコムの中では、事業分野として、“Creative Education” および “General Education” という2つの領域\*1を便宜的に区別していますが、実際のところ、この2つの領域にどんな区別があるのかは、正直あいまいななだと思っています。Creative教育の中で本当にやろうとしていること、Creative教育とは何かを考えたときに、現在ワコムがイニシアティブパートナーとして参画している、『札幌国際芸術祭（Sapporo International Art Festival、以下 SIAF）2024』での取り組みが一つのヒントになるのではないかと考えています。現在、ワコムと SIAF は、未来志向のイノベーションによって、アート、テクノロジーと共生するクリエイティブ教育を札幌で始動させようとしています（参照：2023年2月14日付 ワコムニュースリリース <https://www.wacom.com/ja-hk/about-wacom/news-and-events> より抜粋）ここで作ろうとしている学校や学びの形が、今、圧倒的な形で浮かび上がろうとしています。ワコムの中では、社員のメンバーと徹底的に議論を重ね、今回の芸術祭でワコムが行うことは、（デジタル）ツールの使い方を身に着けるわけでもなく、アウトプットを自慢するわけでもなく、その出来栄を評価してもらうわけではなく、ただひたすら作る、作り出すことが好きだ、わくわくする、ついつい没頭してずっと色をぬっていました、というような、そういう原体験、原始の衝動に対してトリガーを引くことにフォーカスしようと決めました。

一方で、芸術祭のアートディレクターたちは、それをどのようにアーティスティックに見えるか、メッセージをこめるか？ということにフォーカスを置こうとしたが、そうではないところ、ワコムとしては、子供たちにフォーカスを置くことに決めました。そこに、ワコムのコミュニティの仲間であり、創作に対してものすごい情熱と執念をもった集団にも加わってもらっていて、その想い、狂っているともいえる創作への情熱と執念を、こどもたちに継承していくということを第一に捉えたんです。この場合、制作の効率という考えではなく、「こんなことも（デジタルツールを使うと）できるよね。」という、創作の探求を行っていくことを軸と定め、すごい地味だけど、めちゃくちゃわくわくするやつ、というのを議論し

ています。この取り組みを一緒に進めてくれているクリエイターの人々は、みんなその領域でレジェンドと呼ばれている、商業的にも成功を取っていたりしている人々ですが、みんなが、ここでもう一度創作の原点を見つめなおす、こどもたちに教えるのではなくて、自分たちが一緒にわくわくを絶やさないための体験、空間を作っていくとすることができるのではないかと、という、アーティスト、表現者として改めて自分自身の想像の源に立ち返るといふ瞬間が圧倒的な形で生まれています。なんだかそこに、クリエイティブ教育の本質の一部があるように感じています。わくわくする気持ち、我を忘れる体験、そこが常に帰る場所なんじゃないかと考えます。ツールとアウトプット評価からの脱却、評価の仕組みからの脱却、そういうところにアート教育の本質が隠れているように思っています。

「アート」というところを考えると、僕が今本当に思っているのは、考えれば考えるほど、アートだけが、人間の、『生存して種を増やす』という生命体がゲノムを伝播していくという原理から外れているのではないかとということです。

森の循環システムの話聞いた際に、その巨大なる命の循環システム、土からリンを吸い上げ、それをエネルギーに変え、光合成をする葉という器官を作り、炭素を取り込み、炭素を糖に変え、またそのエネルギーを回す、そして種子を落とすという、木一本でもそうですし、森全体でも同じ、森、海、川という循環システムについて、改めてそのとおりでないと、そしてそれは、実は僕たちのやっている企業活動と何一つ変わらないんです。隣に同じようなやつ（競合他社）がいるけれど、少しでも高く売り、ただ、相手を打ち倒すだけではなくて、少し葉と葉が触れ合ったら、少しずらして、共生していく、その中で差別化していくという、まったくもって資本主義社会は命の循環と一緒になんだと。だからこそ、この資本主義社会は、成立していると思ったんです。しかし、森にはアートがないんです。心震える要素がなく、余計なものがないというか。そのような中で、社会を構成する必要要件としてアートが出てくるのか、もしくは人間社会のバグとしてアートがあるのか？ここにキーがあるのかなど。答えは両方かもしれないとも思います。

幸福のエンドルフィン、幸福感を脳から注入されるホルモンがあらかじめ決められていて、

だから人間は前に進めるというような、アートもそんな役割かもしれない。例えば、幸せや他者に対する優しさとか、生きていくこと以外の満足感を持たないと、社会として存続して拡大できないから、巧妙にも人間にはもともとアートというものが仕込まれて、そこに価値があるような幻想を抱かされ、時たまエンドルフィンのホルモンが発出されるごとく、例えば何かパフォーマンスをみたときに、「ああ、いいパフォーマンスだった。」というような思いを持ったりするものなのか、それとも、そもそもアートはバグであり、余計なものを取り扱っているということは、少しわからなくなってるが、常に考えてしまうところ。

前者であれば、企業とアートのつながりは、とてもわかりやすい。命の循環の営みの中で、その中で、継続発展するために、アートは資本主義社会に巧妙に仕込まれた一つの要素として捉えられ、だからそれを企業が扱うのはとても自然で、社会を継続させていくサポートをしているという物語になる。一方、やはりバグかもしれない、という思いも捨てきれないです。アートが狂気、バグで生まれ出たものであるとしたら、納得がいきます。バグだから資本主義社会には乗らないですね。それはバグだから。許容範囲まではアートやアーティストは受け入れられるけど、それ以上になると受け入れられない、生き残れない仕組みになっているのは当たり前だと思います。なぜならそれはバグだからです。お目こぼし、パトロン、メセナのような視点で、生存して、DNA、ゲノムを継承していくということに、邪魔になった途端にアートは切り離される。教育も一緒だろうなと思っていて、そこに無自覚に生存とゲノムの転移ではないかもしれないアートを同じ文脈で現在の、命の循環システムの中での教育システムに乗せることは大変リスクであり、その価値とか意味が全然違うほうに行ってしまうことがあるんじゃないかなと思っています。その実験を、札幌でやりたいなと考えています。全然結論はないのですが、ただ、その時に、ビレッジの存在は最高によかったと思います。非営利の要素が大きな意味を持つんです。営利企業だったら、わくわく感だけを追求する、ただ原点に戻るといようなことは、絶対に切り捨てられてしまいます。そこに資本主義社会の中で求められてる、投資に対するリターンが評価できないからです。しかし、バグを人間にとっては意味のある、ただし、循環のシステムからはキックアウトさ

れるが、価値のあるバグとして見据えた瞬間、非営利団体であればできます。そもそもとして利益を追求しないですし、行う価値があるかどうかという基準になり、人間にとって、価値があるからやる、という一撃のカードを出すことができます。

先述の札幌国際芸術祭のときに、芸術祭のアートディレクターたちから、「なんとかアーティストックに見せられませんかね？」と問われたとき、僕が彼らに投げた一撃の矢は、『例えこれが1枚のPO（発注）に繋がらなくても、ワコムとしてはいいんです。なぜなら、わくわくを生み出して継承していくということが、人間にとって価値があるからです。だから僕らはこれが1枚のPOに繋がらなくてもよいと思っているし、逆に、さらに言えば、わくわくが継承しなければ、1枚のPOも発生しないと思っているんです。』というような、企業の利益追求のためではないこと、そしてやはり何か原点を追求することに意味があるということをお伝えしました。しかし、このセリフを言えるのは、やはりワコムがビレッジと共にあり、非営利団体としてのビレッジの役割と価値があるからこそ、いえるセリフだったなと思っています。このやりとりを聞いていたワコムのメンバーたちも、ロジカルな言語化はできていないが、みんな感じていたと思います。非営利と営利が手を組んだ勝利の瞬間だったなと思いました。人間とは？ということを探求していくことこそ、学びというのではないかと思います。義務教育も結局は資本主義社会の循環の一部でしかなく、その中で、バグだらけの子供たちをそのまま受け入れるという際に、学びとは何なのか？という探求を続けていくことが大事で、そのプロセスにこそ意味があるのではないかと思います。営利企業だけの取り組みは、意図も簡単にこのプロセスは止まってしまうし、各関係者の恣意的な考えや思いが入り込みやすくなると考えます。そこで、非営利の視点が意味を持ってくるのだらうと思っています。』



## 謝辞

2021年11月、京都芸術大学院通信課程の説明会にZoomを通して参加したのがすべてのはじまりだった。その年の2月より一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジの理事となり、右も左もわからぬまま、株式会社ワコム的人事部門の仕事と並行しながら取り組んでいたこの団体での活動について、人間が生み出すその表現の深みとワコムとの共創がもたらしている、言語化できない不思議な効果について研究をしてみたいと思っていたことが、説明会参加のきっかけであった。ただ、それでも本当にこのようなテーマが研究に値するのだろうかという疑問が残っていた中で、思い切って個別相談を申し込み、そこで上村博先生に話を聞いていただき、アドバイスをいただいたことで、入学の決心がついた。翌年2022年4月から本間ゼミがスタートし、毎回論文テーマの定まらない私に対し、本間正人先生は、本当に多角的なヒントを与え続けてくださった。会社員生活を25年以上続け、学術的に物事を考えるということからずっと離れていた自分にとって、この論文執筆は、大変刺激的な取り組みとなった。このような機会を与えてくださった上村博先生と、常に並走してくださった本間正人先生には、本当に心からの感謝を申し上げたいと思う。

通信教育は基本的に孤独な作業ではあるが、ことあるごとに励ましてくれたゼミの仲間たち。毎回ゼミにおいて、仲間の進捗を知るごとに、自ずと自分も引っ張ってもらっていた。同期ゼミのメンバーのみならず、1つ上の本間ゼミの先輩の方々からのアドバイスも、重要な道しるべとなり、同時に行き先を照らす光として、大変心強いものであった。

また、お会いしたこともない中で、貴重なお話を聞かせていただいた、稲庭彩和子氏にも心からお礼を述べたいと思う。ロンドンからのご帰国の直後にも関わらず、ご自身の取り組みについてわかりやすくご説明くださり、自分自身の知らないアートの世界へ導いてくださった。

そして、井出さん。(敢えて「さん」付けで表記させていただく。) ビレッジの産みの親でもある井出さんの思いを知り、その思いを具現化していくことで、多くの人々の人生が動いていくことを、一緒に並走させていただくこの光栄さは、なんとも表現しがたいが、いつも

的確なアドバイスをいただき、今回の論文執筆においても、何かとサポートをいただいた。  
改めてここでお礼を申し上げたいと思う。また、ビレッジに所属するアーティストの皆さん。  
いつも最高のパフォーマンスを通して芸術の奥深さを教えてくれて、今回この論文を執筆  
してみたいと思わせるきっかけを作ってくれたことに心より感謝したい。

そして最後に、常に挑戦し続ける姿とアイデアを出し続ける大切さを身をもって教え  
てくれる父と、いつも優しく温かく見守り、励ましてくれる中、この論文を執筆中の 2023  
年7月に天国へと旅立った母に、「この論文によって、また新たな可能性が開けそうだ」と  
いう報告と共に深い感謝の思いを伝えたい。

以上