

渡辺哲男・山名淳・勢力尚雅・柴山英樹編著
『言葉とアートをつなぐ教育思想』

見洋書房 2019年 本体1900円(税別)

粕谷圭佑 (立教大学大学院)

パウル・クレー、哲学対話、「君の名は。」「原爆の絵」、中動態、三木清...これらは本書に収められた各論文のキーワードであるが、一見すると、そこに通底するテーマが何であるのか捉えにくいかもしれない。そこで、まずその背景を示した上で、本書を読み解く手がかりを示したい。

「AIの登場によって世界が激変する」「今の時代にこそ必要な教育とはなにか」。巷の教育関連書を開けばこうした文言の数々に出会う。この流行の最中にあって、2020年度より開始されるプログラミング教育の有用性を説明するのはたやすい。「プログラミング教育で論理的思考能力を育み、AIに使われるのではなくAIを使いこなす人間を作り上げる」。この教育言説をわれわれは思わず諸手で受け入れてしまいそうになる。本書の背景にはこうした現在の状況がある。本書のねらいは、こうした盲信的とも言える教育言説の流れに待ったをかけることにある。ただし、それは真っ向からの「NO」ではない。本書は、プログラミング教育に象徴されるような「わかりやすく伝わる言葉」や「論理的思考」の価値それ自体は否定していない。それらの価値を認める一方で、「そうではない」言葉や思考に目を向け捉えなおす。そうして現在の教育動向を相対化するのが本書の試みである。

本書を読み解いていく手がかりを二つ示したい。

ひとつ目は、タイトルにも掲げられている「アート」という語の扱いである。本書の「アート」は、「わかりやすさ」の価値原理にはおさまらない言葉・思想・実践を捉えるための暫定的な枠組みとして使用されている。すなわち、「冗長な」「あいまいな」「ほのめかしの」言葉や、「言葉になる以前のもの」によって育まれる思想・実践が、アートのなものとしてプ

ログラミング的なものに対置されている。もっとも本書では「アート」の定義は行われていない。曖昧な言葉になる以前の思想や実践はそもそも言葉で定義できないところにこそ、その特徴があるからだ。本書は「アート」という語をあえて意味をぼかしたまま使用することで、そうした思想・実践のまとまりを指し示すさしあたりの境界を作り上げている。

ふたつ目は、「アート」的なものと「言葉」との関係を取り結びなおすという課題が様々な領域を横断するかたちで取り組まれているということである。言葉にならなかったものがどのように言葉にされるのか、あるいは、言葉にならないものが人々のやり取りの中でどのように形をかえていくのか。こうした問いが本書に通底しており、様々な学術領域からの対応が試みられている。それは編者たちが教育学に見出している役割が、多領域と「交感」する「ハブ」であるからだ(4頁)。

以上を踏まえると、本書の各章が言葉とアートをそれぞれ独自に捉えながらも、それらを「つなぐ」作業に向かっているということが鮮明になるだろう。第一章柴山論文では、画家パウル・クレーが教師として自らの造形実践をどう語ったかが検討される。第二章勢力論文では、演劇と哲学対話の持つ力の共通性の考察を通して、現在の哲学対話に疑義が呈されている。第三章渡辺論文では、映画『君の名は。』の中で直接には描かれなかったコミュニケーションを描くことを通して「詩的な言葉」の可能性が示されている。第四章山名論文は、それまで言葉にならなかった広島被爆者の体験が、高校生が「原爆の絵」を描くプロジェクトを通してはじめて語られ、語り手と聞き手の間に経験が共有されていくと同時に新たな関係性が立ち上がる過程を詳らかにしている。第五章森田論文では、論理では捉えきれない「思える」という状態が、「中動態」概念と身体性の関係から論じられ、第六章田中論文では、三木清の「ロゴス」概念の展開の検討を通して、「言葉」と「言葉にならないもの」と「教育」の関係が再考される。

読者に残された課題は、本書の内容を實踐に「つなぐ」ことである。