

「ひと手間」を味わう美術教育

(一財) さめき生活文化振興財団 代表理事 多田俊二郎

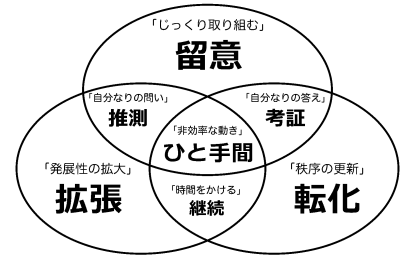


図2：「ひと手間」解釈例

1 はじめに

美術教育は、時間をかけてモノをつくったり見たりするための、形や色などの特性や技法に込めた意味や価値などの独自性を注視して、発想や構想などの基本的な力を高める学びや育ちを展開する。そのような美術教育が、暮らしや社会に変革をもたらす一翼を担うとの論評を、日常生活の中で聞こえないもどかしさを論者は日々感じている。そこで「ひと手間」のプロセスが織り込まれたシステム論から、美術教育が世にないものを生み出すシステムとして認知され得る方向を考える。

2 ひと手間を味わうシステム論

バブル経済崩壊後は経済活動に選択と集中を取り入れて高効率や便利を追求してきたが、デフレ観を好む日本人気質にも問題の一端はあるものの、国民の幸福感が一向に高まらないと言われ続けてきた。

便利さに埋没して、既存の意味や価値を鵜呑みにするだけでは新たなイノベーションは起こせない。そこで現在は、選択と集中という大衆化された価値観に振り回されずに、自分の感覚を信じて高効率や便利以外に新たな価値を見出す人たちによって、人々が驚きながらも共感できる活動が増え始めている。

近年登場した新たなシステム論に注目すると、工学デザイン学者の川上浩司は「不便益*1」という概念を操り、煩雑で面倒な努力を強いられる不便さの中においても得られる益がある状態に価値を見出して、暮ら

しを豊かに変革させる取組を産学連携で進めている。経済学者の松村真宏は「仕掛学*2」を用いて、やってみたくなったり無性に気になったりする心理を巧みに突き、暮らしが充実するように行動変容を促す実践方法を多くの事例から論じている。

両者のシステム論は主観への働きかけに非効率さを優先した、偶発性を高める行動様式を実装している。不便益は対象者が意識的に、仕掛学は対象者へ無意識的に行動変容を促す構造を編み出した点が、ともすれば感性主義に陥りやすい美術教育観と一線を画している。

中でも、不便益は不便から益を生む行動変容パターンに旧ソ連時代の科学者が特許を大量取得するため編み出したTRIZ（発明的問題解決理論）を用いるが、やや複雑で羅列的なため、ここでは対象の全体像や方向性を示す6領域の共通点をつないで俯瞰できる、拙作の「へそ思考*3」を用いる（図1）。

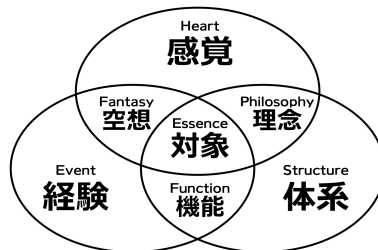


図1：へそ思考 応用図

なお、システム実装に向けた「ひと手間」の解釈を図2に示すが、各領域の解釈はひとつに限定されないことを付け加えておく。

3 エントロピーに立ち向かう

有名な画家の作品を模写するシートがセットになった書籍がある。最近スクラッチ式で色を出して楽しむタイプもある。コロナ禍でテレワークが増えたこともあり、手軽に絵画を楽しむキットとして売れ続けているのは、人々の表現したい欲求が素直に表出しているのだろう。

音楽やスポーツも含めたあらゆる表現活動に「ひと手間」の時間は不可欠だが、中でも美術教育は正確な模倣より発展的な独自性に注視する傾向がある。

そして、表現過程では基本の技法やルールなどを分解したり組みあわせたりしながら自分なりの意味や価値を構成し、鑑賞過程では作者の意図と異なる解釈をしても構わないなどの、明確さと曖昧さの往還が頻繁に起きる特徴をもつ。

この曖昧さと明確さの往還は、試行錯誤プロセスとして自分なりの答えを見つける課題解決学習に役立つが、導かれる答えに因果律を求める人にとっては不安感というゆらぎを生じさせる要因にもなっている。

更に、否定的なゆらぎに転じると活動継続性が途切れて「もう無理」と判断されがちだが、美術教育はそれを肯定的に変換できる制御体系が未実装な場面が多い。

具体性に乏しい「とにかくやれ・まだ足りない」などの根性論が先行しては、現代社会では今後も継続したい活動として共感されにくい。指導者が独善的・網羅的に目的へ向かわせても、対象者が答えを獲得するまでに「もう無理」を克服できるとは限らないからである。

生物学者の福岡伸一は「秩序あるものは秩序が壊れる方向にしか進ま

ない。これが宇宙の大原則、エントロピー増大の法則だ*4」と述べている。この法則は、明確な形相をもつ存在は環境などによって無秩序な方向に崩れ、元には戻れない状態を示している。そして新しい秩序が再びつくり出される。

日常生活から見れば心のゆらぎがエントロピーであり、そこでは秩序を解体する「問い」と秩序を定めた「答え」への往還が起きている。

人は思考停止をしない限り、懐疑論的あらゆる「答え」の正しさを疑って「問い」に引き戻せる。根源的にわき起こる探究心や猜疑心などは、自らの価値観に合った理由を獲得しようと試みる。そうして思索や他者との合意などで明確な「答え」を手に入れても、エントロピーが増大すると再び「問い」に引き戻されるのである。

この混沌とした状況を打破するには、自分なりの答えを導く時間を獲得し、間違い発生時に起こる不安感を弱めて心を肯定的に制御するシステムが求められる。

前述のシステム論には、人それぞれのスキルやニーズに寄り添った「遊びゴコロ」をくすぐる時間の制御構造が内在する。この「遊びゴコロ」には、感性や想像力を働かせながらゆらぎを肯定的かつ発展的に試行錯誤させる効果がある。

そこで生じた偶発性や想定外との出会いはセレンディピティ*5と呼び、間違いの中に未来を切り拓くヒントが隠れているとして、著名な偉人を例にその有効性を説いている。

既存の秩序を更新したり発展性を拡大したりするため、時間をかけて練り上げるプロセスを学ぶ「ひと手間」の活動は、停滞した社会変革へのトリガーになり得る。それは、不確実性や無秩序的な中から発展的な意味や価値をもつ独自構造を導き出す能力が、現代のユニコーン企業育成などで求められていることからわかる。

以上、これまで述べてきた内容とへそ思考を基にして、エントロピーに立ち向かう「ひと手間」の味わいかたを3項目に整理する。

- (1) 非効率な時間を獲得する
- (2) 秩序の解体を促して偶発性や想定外が生じるのを待つ
- (3) 発展的な試行錯誤を推奨する

4 美術教育における「ひと手間」

東山明は人類が表現する理由として、1ものや道具をつくるため 2 装飾本能のため 3自己を表出する根源的な欲求のため 4伝達や記録のため 5宗教目的のため 6儀式や王の権威を示す の6点を挙げている*6。

これらの表現は、自分や周囲を俯瞰的に捉え、意図に合わせて工夫する点に醍醐味がある。ここでは、目的に応じて知識や技術を獲得したり駆使したりする「ひと手間」が欠かせない。

文部科学省の「主体的な学び・対話的な学び・深い学び」に込めた課題解決的な教育活動は「ひと手間」が学びや育ちを促す代表例であり、中でも美術教育は非効率に見える「ひと手間」の試行時間を駆使することで、技法や解釈に幅や厚みをもたせたり他者の想定外の反応を許容して楽しんだりできる構造をもつ。

表現過程には、課題設定に始まり、素材や資料を精選しながら意味や価値を吟味し、構図などのブラッシュアップを重ねながら独自性や訴求性のある作品構造を創造するプロセスがある。鑑賞過程には、自分や他者の感じかたを共有し合って、あらゆる方向から自分なりに納得できる解釈を導く行程が込められている。

これらが暮らしの中で活かされると、自分が所有する小物やアクセサリなどを組みあわせて季節感を演出したり、肯定的に批評し合ったりするなどの行動に現れる。

これら「ひと手間」の方向性は、夢見がちの人（感覚）、理論を重視する人（体系）、まず行動する人（経験）などの特性にあった領域から優先的に俯瞰する時間を確保し、思索の方向性を示す(1)~(3)を軸に、6領域のあらゆる方向に思いを馳せて、秩序の解体や発展的な試行錯誤を促進できる。

他にも対象の形や色、素材や技法などを自分なりに意味づけ価値づけして、他者の反応をみる。また、作品との出会いを感動だけに留めず、問題提起や価値の揺さぶりによって新たな意味や価値を獲得する。そして対立が発生しても、普遍的な正しさを競い合うのではなく共存を模索する姿勢なども、表現や鑑賞で体験できる。

また、美術教育の態度形成的な目的は、自分の外にある意味や価値は理解しつつも自分なりの解釈を拡張しながら自由に表現し、その解釈を認め合ったり新しく生み出される意味や価値を慈しんだりする態度が培えるところにあり、ここに多様な社会を包括する仕組みづくりに活かせる学びや育ちがある。

以上のように、まだ世にないものを生み出す肯定的で発展的なシステムが、美術教育における知識や技術の獲得プロセスに実装可能な点を強調したい。

5 おわりに

美術教育と暮らしにある共通点は、全ての起点が自分であり、偶発性を高めるために「～すべき」の当為を避け、世界を理解しながら心地よさをつくりだすなどがある。その実践には、非効率な時間を制御しながら肯定的に楽しむ余裕が不可欠である。今後、あらゆる人の嗜好の琴線を弾く「ひと手間」を明示的に織り込んだ美術教育の実践が増えることで、全ての年齢層やスキルやニーズにも応えられる汎用性を確立し、社会の変革に不可欠な教科としての認知が広がるように願う。

(*1)川上浩司「不便から生まれるデザイン:工学に活かす常識を超えた発想」化学同人 2011

(*2)松村真弘「仕掛学一人を動かすアイデアのつくり方」東洋経済新報社 2016

(*3)多田俊二郎「日本美術教育学会東京大会研究発表」2019 他

(*4)福岡伸一「いのちってなんですか?」VISA情報誌 2022.1月号 P.7

(*5)澤泉重一・片井修『セレンディピティの探究』角川学芸出版 2007

(*6)東山明・東山直美『子どもの絵は何を語るか-発達科学の視点から』NHKブックス 1999