

第 2 回 基礎講座

子供の成長と芸術文化体験がもたらすもの

共催：東京学芸大学 アート・アスレチック教育センター

鉄矢 悦朗氏 東京学芸大学 教授・デザイン研究室

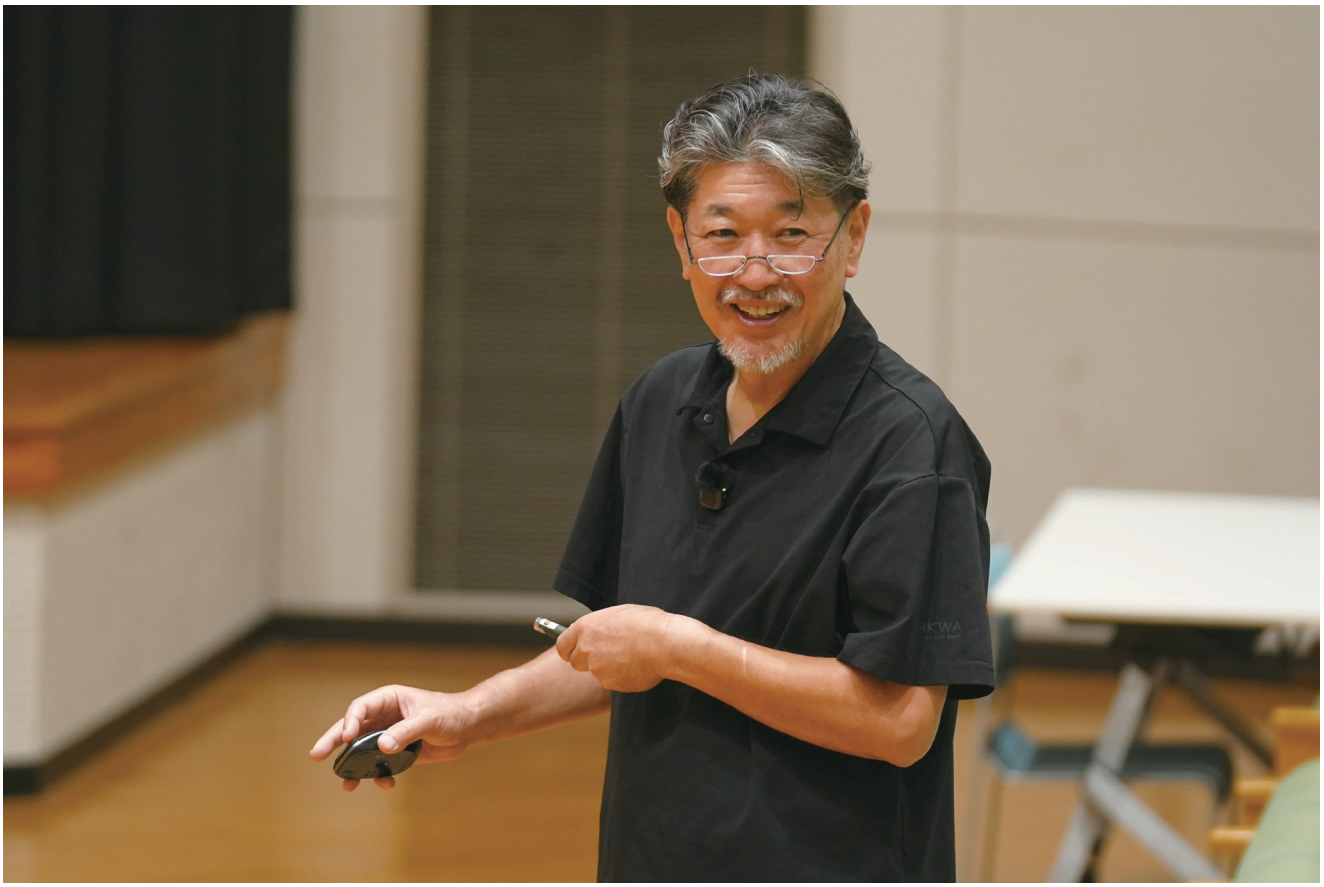
1994年建築事務所を設立、2002年東京学芸大学に着任し現在に至る。モノづくり、コトづくり、バづくりをキーワードに、立体・空間デザイン／デザイン教育／ものづくり教育の研究と実践を行っている。2005年学内で発足したこども未来プロジェクトで生まれた「あそびは最高の学び」というフレーズに出会い、さらに面白く教育・研究活動を深めることになった。空間、遊具、ワークショップ等のデザインに加え、最近は「共育のまちづくり」と称し地域のデザインに取り組んでいる。
東京学芸大学 教授、NPO法人 東京学芸大こども未来研究所副理事長。

第2回のテーマは「子供の成長と芸術文化体験がもたらすもの」。東京学芸大学教授の鉄矢悦朗さんを講師にお迎えし、造形ワークショップと探索的な視点からのレクチャーを通じて、子供の成長を後押しする芸術文化体験のあり方を考えました。建築家・教育者・あそびの研究者・デザイナーと、複数の顔を持つ鉄矢さんならではの語り口で、デザインの本質から、「面白い」の大切さ、モヤモヤとの向き合い方まで、幅広い視点を受講生に投げかけました。

■子供との向き合い方にもつながる「ヒトとモノ」「ヒトとヒト」のデザイン

鉄矢さんの研究室では、生活の中で“当たり前”とされる「ヒトとモノ」や「モノとコト」などの複数の関係性を捉え直し、デザインの研究に取り組んでいます。鉄矢さんはまず、デザインとは、人や物事の関係をより良くする行為、あるいはその結果であり、その「より良く」がどの方向を向いているかという志こそが鍵になると述べました。

ヒトとモノの間にあるデザインの例として紹介されたのが、蒸した米を計量するときに使われた「盛升（もります）」



です。盛升は片手で持ちやすく、蒸し米を取りやすいように縁の厚みを変えた形状になっており「当時はこれを『デザイン』とは呼ばず、単に『いい工夫だね』と言われていたはず」と、長く使われてきたものにも現代のデザインに通ずる考えがあることを示しました。

続いて、「ヒトとヒト」との間にあるデザインとして、「思いやり」が取り上げられました。相手の立場になって考えるというのはよく言われますが、実際には相手の表情や仕草、状況といった手がかりがなければ、思いやる行動そのものが起こせないと指摘。たとえば、表情の少ない子供がいるとき、「この子は表情が少ないから仕方がない」と諦めるのではなく、周りの大人がハイタッチや声かけを重ねることで、少しずつ表情を引き出していくことができます。そうした働きかけが子供のコミュニケーション能力の成長にもつながり、周囲がその子の気持ちをくみ取りやすくなると説明しました。一方で、子供が一生懸命な表情で何かに取り組んでいるときには、あえて手を出さずに見守ることも「思いやり」だと話しました。

「完璧な思いやりは存在しない」という考えも印象的でした。どれだけ相手を思いやっても、相手と完全に同じ立場に立つことはできません。「せっかくやってあげたのに」という言葉は、相手の立場に立てたと思い込んだ瞬間に生まれる危険な言葉であり、思いやりは自己完結する行為ではなく、つねに相手という他者の存在があって初めて成り立つものだという話に、受講生は耳を傾けていました。

■造形活動「ニョキニョキ新聞紙」

造形活動として、新聞紙を使った「ニョキニョキ新聞紙」を受講生全員が体験しました。

ワークショップに先立ち、まずは準備運動からスタート。舞台前の広いスペースに集まった受講生は、手足を異なるリズムで同時に動かしたり、左右の腕を逆の方向に回したりする運動に挑戦し、子供の発達段階において、頭の中で考えている動きと体の動きがうまくリンクさせられない感覚を子供の立場になって体感します。



大きな空間で講座は開催された（東京学芸大学 芸術館 学芸の森ホール）

準備運動が終わると「ニョキニョキ新聞紙」がスタート。鉄矢さんは手本として新聞紙を10枚ほどテープでつなげ、筒状に巻いていきます。巻いた新聞紙を床に立てて中心を引っ張ると、鉄矢さんの身長の2倍ほどの高さまで伸びました。会場からは驚きの声が上がり、受講生も夢中になって、試行錯誤を重ねて練習していました。

各個人での練習が終わった後は3人1組のチームになり、それぞれの新聞紙をつなげて挑戦。「ゆるくねじった方が強度が上がるかも？」と気づきを共有し合うグループもあれば途中で折れないように役割分担を決めて声を掛け合うグループもあり、受講生の間で多くの会話が生まれました。

受講生からは「自分ひとりで工夫しながら造る楽しさを体験すると同時に、それを他人と共有しながら取り組む難しさを感じた」といった感想が寄せられ、グループだからこそ得られる学びを実感する機会になりました。



まずは各自10枚巻くことからスタートした



驚きと試行錯誤の個人練習風景



3人分の新聞紙をつなげ挑戦し、悔しい学びから工夫を生み出す

■「面白い」って大切

新聞紙のワークショップが終わると再び講義がスタート。鉄矢さんは「なぜ『おもしろい』は『面白い』と書くのか」と受講生に問いかけました。受講生が答えを考える中、鉄矢さんは、今の学校現場では間違いを恐れて発言をためらう子供が増えていることに触れ、正解を求めるだけでなく、推測しながら考える「推考」が大切だと話します。受講生からは「知識が白紙の状態から色がつくから」「笑って歯がのぞくから」など、さまざまな「推考」が寄せられました。それらを受けて鉄矢さんは、真っ暗な洞窟で出口を見つけた瞬間に顔に光が当たる様子を例に挙げ、未来や希望が見えたときに人は「面白い」と感じるのだと説明しました。

続けて、「面白い」には必ず誰かが面白がっているという法則があると語りました。掛川市ステンドグラス美術館を学生と共に訪れた際、学芸員がステイン（汚れ）で影を描く技法を夢中で語り始めたところ、学生たちが床に座り込んで聞き入ってしまったエピソードを紹介。専門分野を面白がる人の姿そのものが周囲に伝染することを示す例として、「ワークショップでも、講師自身が一番面白がっていることが相手に移っていく」という言葉が印象に残りました。

■「いいこと考えちゃった！」はチャンス

続いて「『いいこと考えちゃった』とは何か」についてお話しになりました。受講生から日常の小さな「いいこと考えちゃった」エピソードを募りながら、鉄矢さんは、いいアイデアは「過去の経験やその応用が、今の事象にうまく使えそうなときに生まれる」と説明。どんなに新しいアイデアに見えても、その土台には必ず過去の経験があるといい、これは近年言われる「子供の経験格差」にも直結する考え方だと指摘しました。食べ物の種類をほとんど知らない子供に「何が食べたい？」と尋ねても出てくる答えは限られてしまう例などを挙げ、子供の新しい経験を増やしていく大切さや、子供の「いいこと考えちゃった」を受け止める必要性を強調しました。

また、受講生自身が「いいこと考えちゃった」を増やし続けるためには、仕事ばかりに没頭せず、休みの日に普段と違うことをしたり、外に出て人と話したりして、新しい経験を増すことが欠かせないとまとめました。



ワークショップ後の講義は、対話を交えやすい雰囲気となった

■「失敗」は悔しい学び・惜しい学び

次にテーマとなったのは「失敗とは何か」。鉄矢さんは「失敗」という字そのものに「失う」「敗れる」というきつい響きがあることを指摘し、初めてのことがうまくいかないのは当たり前だと話しました。そのうえで、うまくいかなかった結果を「失敗」と呼ぶのではなく「惜しい学び」「悔しい学び」と言い換えることを提案。「ニョキニョキ新聞紙」で新聞紙が倒れてしまっても、そこから「こうすればよかった」という気づきが生まれて次の工夫につながるように、子供や学生に対しても「いい学びになった、初めてだから上手くいかないのは当たり前」と伝えるようにしていると語りました。

受講生からは「うまくいかないことを恐れる子供と対面することが多く、恐怖心にどうアプローチすべきか考えていた自分にとって大きな気づきとなりました」といった感想も聞かれました。

■「モヤモヤ」は好奇心の証。問い続ける姿勢が大事

「生まれて初めてデザインしたものはなんですか？」と受講生に問いを投げかけた鉄矢さん。「小学校１年生のとき、次の授業に備えて筆箱の中の鉛筆を並べ替えませんでしたか？　自分で工夫して筆箱の中身を整理したことがデザインの始まりかもしれません。その後、自分の机、部屋、家、地域、国……と身近なものから縁遠いものへと関心が広がっていきます」と説明しました。

そのうえで鉄矢さんは「身近なものには文句が言える」と語り、縁遠かったものに文句が言えるようになることは、それが自分ごとになったからで、文句があるからこそ工夫やデザインが生まれると指摘。教育とは縁遠いものを「身近化」することであり、「教える」と「育む」の両輪で、何を教え、何を育むのか意識することが大切だという考えが示されました。

続けて、好奇心の「奇」は奇数の「奇」と捉えると、割り切れ

ないものを好む心だと紹介しました。好奇心のある人は、割り切って考えるのが苦手な上、選択肢の中でもあえて割り切れない方を選んでしまう。この割り切れない（解決しない）問い＝モヤモヤに向き合い続ける力、持ち続ける力こそが物事を深めていく。また、文化とは意図してつくるものではなく、モヤモヤを抱えながら探求し、前進し続けたとき、振り返りその跡を見て「これが文化だったのかもしれない」と気づくようなものだと語りました。

■最後に

鉄矢さんはイベントや文化事業を行う際に、新たなスタッフを入れる難しさについて話し、「自分の成長を理解することが、新しい人を迎え入れる雰囲気をつくる」と語りました。

毎日少しずつ専門性を磨いていくと、力量は積み重なっていきます。しかし、周囲も同じペースで成長しているため、自分がどれだけ成長したかには気づきにくいものです。そこに新しい人が入ってくると、力量の差にお互い戸惑ってしまうことが、新人を受け入れにくくする一因になっていると指摘。だからこそ、自分たちが日々の実践の中で確実に成長していることを自覚し、それを互いに理解し合うことが、新しい仲間を迎え入れる土壌をつくると締めくくりました。

講義の最後には受講生同士で感想を共有する時間が設けられ、それぞれが自分の活動に応用できる部分を発表し合いました。「周囲の人も失敗しているのが見えづらいこと自体が、失敗を恐れる要因だと感じた」といった気づきも聞かれ、学びを深める機会となりました。



振り返りと感想の共有は学びを深める時間になる



会場内の好きな場所に座り、のびのびと感想を語り合った

■質疑応答

講義の終盤には、受講生との質疑応答の時間が設けられました。

Q. 物事を面白がることや「いいこと考えちゃった！」を増やすこと、「モヤモヤ」を抱え続けることについて、芸術文化体験という文脈で鉄矢さんが感じていることを教えてください。

A. 実はわたし美術館をひねくれて見ているんです。美術館に並んでいる作品は、すでに価値が見いだされたものです。専門家がいいと言ったものを見ても、私自身は少々割り切って見てしまいます。むしろ、街を歩きながら「この構図いいな」「これって綺麗なんじゃない」「まだまだ」と、まだ価値づけされていないものを自分なりにモヤモヤしながら価値づけていくのも、良い芸術体験だと思っています。鯉のぼりを見て「これどうやって描いているんだろう」とつぶやくだけで、モヤモヤの種が産まれ、子供も一緒になって考え始めます。日常の中にある芸術文化体験を見つけて、面白がる姿を子供に見せられるかどうかが大事だと考えています。

Q. ワークショップを行う上で、失敗を恐れて答えを求めてくる子供や大人が多いように感じています。答えを教えるべきか、チャレンジさせるべきか、正解を知りたがる初心者にはどのように対応するべきだと思いますか？

A. 学校などの継続的に子供と関われる場では、聞かれても答えを教えずにはぐらかしているうちに、本人が「ここは答えを聞く場所じゃない」と理解していくと思います。でも、一期一会のワークショップでは、聞かれたら惜しまず全部教えるようにしています。自分の持っているものをすべて教えたうえで「できるものならやってごらん」と伝えるんです。自分の持っているものを小出しにするのではなくあえて出し切ってしまうことで、自分の中にも新しい「いいこと考えちゃった」が生まれてくると思います。また、作業している人たちの見回りをするのではなく、自分も没頭して取り組むことで、見て学ぼうとしてくれることが多いです。