

造形美術教育と「手」

煤 孫 康 二*

(1989年10月14日受理)

1. はじめに

子どもたちの手がうまく動かなくなったのは、手の扱うものによって手の機能が変化したからに他ならない。それは、手がかつてのように動かなくても済むように、人間の英知がその方法を見いだしたからだと言えよう。

手の問題を以上の視点から考えるとき、このへんでもう一度、手の問題を造形美術教育における手の役割の中で問い直してみる必要があるのではなかろうか。

鉛筆はさる79年の年産10億8千万本(通産省調べ)をピークに減りだし、87年には7億7千万本、一方、シャープペンシルは100円の低価格が出た81年に1億を越えこのところ毎年、十数社が計2億2千万本を生産しているという⁽¹⁾。

「鉛筆を上手に削れない」に代表される現代の子どもたちの手の問題が初めて取り上げられたのは60年代半ばだった。その後、84年には、文部省の「生活技能調査」が実施された。結果は、子どもたちの手は「思うように動かない」という、20年あまりにおよぶ問題提起を追認することになった。

これに対して、周知の通り各方面において様々な取り組みが実施されている。子どもたちが「ハンが上手に使えるようになった」「練習すれば上手に鉛筆が削れる」などの実践報告は数知れない。関係者や大人は、手が訓練しさえすれば再び動き出すことが実証される毎に、一応にホッとするのである。

とは言え、これで子どもたちの手の問題が解決された訳ではない。なぜなら、そのことを先にした鉛筆の減産とシャープペンシルの中に見てみよう。

シャープペンシルは鉛筆の代用品ではない。人間の——鉛筆の芯を削り出す「手間」を省いた筆記用具への——憧れの産物だ。当然シャープペンシルからは鉛筆を削る作業が省かれて、手の機能は削るからノックするへと変化した。その結果は、先の生産情況に表れたように子どもたちのペンケースの中味が激変することになる。中学生ともなればほとんどシャープペンシルの子もいるという。

これは考えてみれば当然のことだ。大人は以前の生活の多くが残っているので社会の変化に危機感を持つことができる。しかし子どもはそうはいかない。与えられた環境に素直に順応し、使いがっての良いシャープペンシルへと流れていく。もはやナイフを必要としないし、鉛筆が削れなくても何の危機感もないであろう。

* 岩手大学教育学部

危機感のない手を再び訓練して、手のつかむ機能を回復させることは、その試み自体は素晴らしいに違いないが、手の未来を考えれば大人の気休めにすぎない。造形教育美術は機能が変化している子どもたちの手を新しい手として、積極的に位置付けなければならない。ここでは、その位置付けを試みる。

2. 手のつく言葉

日本では、昔から手や足の大きいことは良くないこととされている。しかし、西洋では手や足の大きさはその人の才能に比例するといわれている。手首、手の甲、手のひら、五本の指からなる手は、脳と並んで人間の偉大な資産である。ヒトが他の動物と区別されるのは、手が手の延長器官である道具、厳密に言えば「道具を作り出すための道具」をつくりだしたからだ。さらに、手の労役からの軽減の歴史は道具の変遷とも重複する。ヒトは道具によって「力強い手」を手に入れ、その上に「役に立つ手」も手の内にし、ついに「便利で手軽な手」によって生活を営むまでになっている。当然、手の機能もそれにしだして変化してきたのである。土木作業一つ例にとってみても、手で穴を掘る→パワーショベルで掘削するの変わりようだ。

ところで、この「手」を使う動作を表す文字はどれぐらいあるのだろうか。驚くことにそれは足の三倍(300字)にも及ぶ。「手が出ない」「手を入れる」「手を尽くす」と日ごろ聞き慣れている言葉にはじまり、非常に有頂天になっているさまを表わす「手の舞足の踏む所を知らず」や手中に入れる意味の「手の曲に回る」など耳慣れない言葉まで、とにかく「手」の付く漢字語彙、慣用句の多さは身体の中のどの部分の追従も許さない。これは、手が人間の活動の全領域に渡っている証であろう。

以下に「3. コミュニケートする手」に関係のある「手」の付く言葉をあげてみる。

(1) 手あわせ・手をとる・手塩にかける

手は「手を出す」や「手にかける」のようにことを行うのに使用する手、そのために働かず手として、また「手が足らぬ」や「手を貸す」の手は、仕事をする力や仕事をする人を表す。さらに、「手にあまる」「手に負えぬ」の手は物事を処理する能力であり、他には「書き手」「踊り手」「投手」「歌手」のように手を持った人を代表していることもある。

「手あわせ」とは、勝負などの相手になること、あるいは試合であり、取り引きの契約をすること。次に「手をとる」は手と手を抱えあう、他人の手を握る、または手を引く、親切・丁寧に教える様子である。「手塩にかける」の「手塩」とは、昔、めいめいの食膳に備えた塩のことであり、「手塩にかける」は自分自身で世話をする、自ら養育することである。

以上、三点に共通するのは人間と人間の係りあい、交渉、関係、縁であり、いずれもそれはコミュニケーションの範疇に入る。

先日、ザンビアでサルに育てられた少年の記事を目にした(読売新聞、1988年8月20日)。その少年は耳が不自由であることもあって、生後間もなく近くの林に捨てられたという。6年後(86年)サルの群れの中で発見され、病院に収容された。今では母親のもとに帰され、言葉は相変わらず話せないものの、泣いたり怒ったり笑ったりして、意思表示できるまでになったという。

この記事はコミュニケーションという観点から見ても興味深い出来事である。ヒトとサルが全く異質であることは言うまでもないが手ひとつ見てもその構造は異なっている。サルの手は

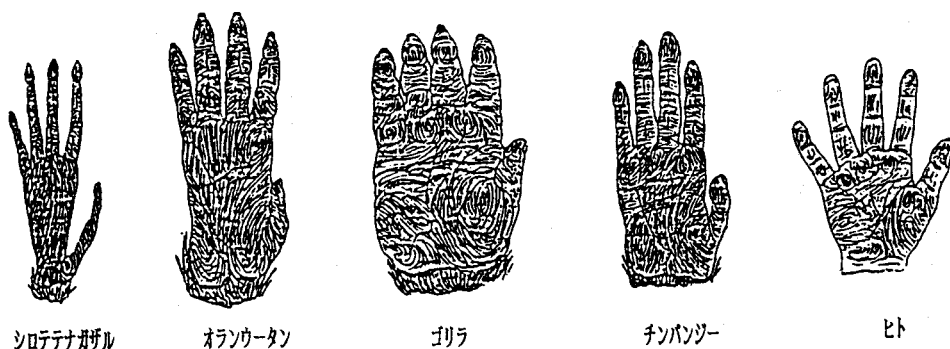


図1 サルとヒトの手
 『みるずかん かんじるずかん どうぶつの手と足』(福音館書店刊)より作成

木をつかんでぶらさがるのに都合が良く出来ているが、ヒトはそうはいかない(図1)。この機能の絶対的な差をカバーしたものは何であったのか。

考えられるのは感覚器官としての手の働きであり、それは手による感情や情報の交流であろう。少年の手も猿の手も異なる対象に対し果敢にコミュニケーションを試みて、その結果、少年は生命を維持することが可能になったに違いない。一度聞いてみたいものである。

(2) 手ざわり・手さぐり・手すさび

「手ざわり」は手で触った感じ、手当たりであり、「手さぐり」は暗がりなどで手先でものを探し求めたり、進路を探ることであり、「手すさび」は手なぐさみ、もてあそびなど手遊びのことである。

これらは知覚器官としての手の働きを表し労役よりも作り手・遊び手として使われることが多い。先にあげた(1)はコミュニケーションの対象が凡そ人間であるのに対し、(2)は強いて言えば、もの特に異質なものが対象のときに発揮されるコミュニケーションだ。

かつてプラモデルと言えばスケールモデルのことであった。接着剤がはみ出さないように気をつけながら、間違わないように部品を一つ一つ丁寧に組み立てた。最後の塗装を終えるまでに数日かかることもあった。しかしそれが楽しみでもあった。経験者はだれしも一人きりで黙々と手さぐりで作業に没頭し、出来上がっていく作品と言葉にならない交感に酔いしれ心を満たした覚えがあろう。

だが、今プラモデルの世界では、接着剤なしで組み立てられるはめ込み式の「新世代プラモデル」が増えているという。それは、もはやプラモデル全体の売り上げを支えるまでになっているそうだ(読売新聞、1988年8月9日)。新世代プラモデルは気軽に素早く作れてしかも出来上がった後に動かして遊べるという。この時「手さぐり」は、「手順」あるいは「操作」へと変わるであろう。

どのように変わろうとも、情報化社会の情報源が、週刊誌、新聞、テレビ、ラジオといった視覚情報と聴覚情報に極端に片寄っていることを考えれば、触覚情報を担う手は貴重な存在である。

3. コミュニケートする手

(1) 二つのコミュニケーション

1 ファミコン

子どもたちに圧倒的な人気のファミコンは1983年7月末に発売が開始されてから現在まで1千万台以上も売れたという。この数は日本の三世帯に一件の割合でファミコンを持っている計算になる。NHKの調査でも(図2)、テレビゲームの所有率は小学校五年生では七割りを越えている。

一般にファミコンが一人遊びの時代をつくったと言われているが、果たしてどうだろうか。東京都台東区の「日本玩具資料館」の一角は週末子どもたちであふれる。ゲームは7分毎の交代制だ(読売新聞, 1988年7月4日)。しかも、ここに来る子どもたちはほとんど自宅にファミコンをもっているという。表1からもファミコンそのものが友達とのコミュニケーションの手段になっているのがわかる。以上にあげた限りでは、常に一人でファミコンに向かう子供は非常に少ない。質的、内容的な評価は未だ定まらないにせよ、ファミコンという遊びもまた新たなコミュニケーションの場として機能していることは確かなようである。

とはいえ、コミュニケーションには二通りあって、一つはファミコン少年のように共通の話題とか共通のものに対してコミュニケーションする場合である。他方は、先のザンビアの少年とサルのように手さぐりで通じあった、異質なものに対してコミュニケーションをする場合である。何かを発見したり新しい考えが浮かぶのは後者である。残念なことはいじめや様々な問題を例にとるまでもなく、このコミュニケーションの能力は今の子どもたちのみならず大人にも充分に育っているとはいえない。

2 想像から創造へ

前の項で、現代の子どもたちが異質の人やものに対してのコミュニケーション能力が希薄であることを述べたが、では、その子どもたちは教室での美術の時間ともなればどうしているのであろう。白い画用紙を前に途方にくれる子どもがいると言われて久しい。子どもたちに何が起きているのだろうか。

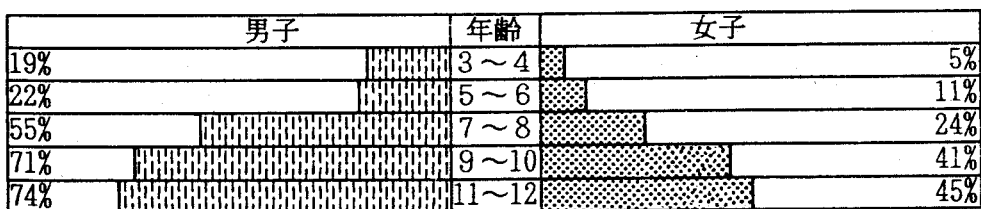


図2 テレビ・ゲーム所有率
(「たしかな目」36,44より)

	全体	小3男子	小3女子	小6男子	小6女子
おもに、自分一人で遊ぶ	5.5%	8.0%	3.0%	5.0%	6.0%
自分一人が多いが、ときどき友達と	20.8%	28.0%	12.0%	28.0%	15.0%
おもに、友達と	36.5%	46.0%	26.0%	53.0%	21.0%
あまり遊ばない	36.5%	16.0%	58.0%	14.0%	58.0%

表1 テレビ・ゲームをふだんだれと遊んでいるか

著者は、担当している造形教材研究の中で学生に対して「過去に受けた図画工作・美術教育について」のアンケートを実施した。その内容は ① 美術が好きか嫌いか、② 好き・嫌いになった時期、③ 好き・嫌いの理由、④ 嫌いの中でも強いて言えば絵と工作のどちらが好きか、などである。④で興味深い結果が出た⁽²⁾。内訳は、嫌い59名中、強いて言えば絵が好き15名、強いて言えば工作が好き35名、やはりどちらも嫌いは9名だけであった。各々の理由は、絵のマイナスイメージと工作のプラスイメージに分けることができた。この結果から学生は決して手を使うこと、ものを作ること自体を拒否しているわけではなく、但し、漠然とした手順の分からないことは嫌う傾向を読み取ることができた。ここに白い画用紙を前にした子供の姿が重なってくる。

では、何故手順の分からない漠然としたことに拒否反応を示すのか。それは言い古された感があるが、やはり先行世代との隔たりに起因すると言える。論理的思考から、イメージの思考への移行は、必然的に創造の核となるべきものが何もない場合、何を生みだしようがないという傾向に致る。そしてこの傾向は今や、新人類、カウチポテトあるいはパラボラ族果ては「いちご(15歳)」族と名付けられる現代の子どもたちにおいては一層著しくなっているようだ。

だが、もし造形創造が——対象に働きかけることにはじまり、そこで生じたイメージを手を使って具体化していくこと、言い換えれば「ただの石」から不思議を発見する行為と、そこで感じた不思議を目に見える形や色に、変えること——であると、子どもたちが理解したならばどうであろうか。かつて、私たちはこのような造形創造について、子どもたちと話し合うことがあったであろうか。

これまで、想像と創造とは、考え違いをされたり混同して使われることがしばしばだった。想像とは辞典によれば、心の中で思い計ることであり、決して具体化された状態ではない。片や創造とは、はじめて作り出すこととあるように、想像によって生まれた変幻自在のイメージを具体化して眼の前に取り出す行為である。つまり、創造行為には手の存在が不可欠なのである。次に、創造行為と手の具体的な関わりについて述べる。

1 創造行為の概念

三田村峻右氏は創造行為の概念を次のように述べている⁽³⁾。

Mは、material(原料、素材、材料、資材)、matter(物、物質、成分、要素、資質)それに media(メディア、媒介、仲介物)を意味しており、一般に目に見える具体的な物的世界に属している。もっと現実的に、これらを調達するための money(お金、資金)と考えるのも良からう。

Iは、Iすなわち私、idea(イデー、想念理念、理想、思想、見解、アイデア、構想、意図、思考、計画、想像、直感)と image(イメージ、心像)の略のつもりであるが、ideology(イデオロギー、思想的立場)や identity(アイデンティティ、主体性)、inspiration(インスピレーション、靈感、ひらめき)などを適宜字引から拾い出して付け加えてもよい。要するに、完成や思考などの状態を意味している。

Tは、technique(テクニク、技巧、手法)、technology(テクノロジー、技術)、つまり techne(テクネ、術)であるとしておこう。

M.I.Tにはいづれが上位という方向性はなく、それぞれが星雲状に広がり、波動しながら伸縮しているという(図3)。造形創造は、この波動の干渉によって派生する。

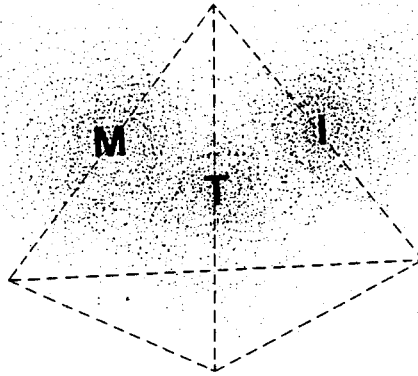


図3 創造行為の概念（三田村峻右「美術からアートへPART2」より）

さて、手のひらに自在に動く針金の三角錐を置いたとしよう。仮に、ここで三角錐に、波動伸縮を生じさせるためには、まず第一に手のうち、あるいは空いている手で三角錐を刺激しなくてはならない。造形創造が営まれるためには手による干渉が不可欠と言わなくてはならない。手がなければどんなに素晴らしいアイデアも、それを色や形を持ったマテリアルあるいはマターとして交感不可能であるし、テクスチャーも発揮できない。

手は動かすと高度な知覚作用が働く。それは外部の脳といわれる働きであり通常、脳が手に命令を下すと考えられているが、実は手が脳に刺激を与えていることも多いのである。

2 問題提起能力

創造行為について、以下の文を付け加えたい。

大岡信氏は、1969年すでに『肉眼の思想』の中で、安部公房氏が未来への予感として1968年新聞紙上で述べた文を慧眼として評価している。

安部氏は「僕の予感と言うのは、エレクトロニクスの発達がある段階で、教育体系に質的な変化をひきおこすのではないかということだ。解答能力が、大幅に電子頭脳の手ゆだねられた場合、人間には問題提起能力とでもいうべき、新しい能力が要求されることになるだろう（中略）。……言葉を変えれば、創造能力が、もはや特殊な才能としてではなく、一般的な教養の条件として求められるということでもある⁽⁴⁾と述べ、これに対し大岡氏は「安部氏の呼びかけは、従来少人数の人々に限られているように見えたこの「問題提起能力」が、万人のものでなければならないということであり、それがそうならなければ、異常な「解答能力」を持つコンピューターによって、人間の精神は完全に支配されてしまうだろう⁽⁵⁾と答える。

これまでも創造的な仕事を成し遂げてきた人々は、すでに出来上がったものの見方、考え方から一度自分を自由にし、つまり「他の人々が見過ぎていたものに問題を感じとりそれを明確にし形を与え⁽⁶⁾て前進してきた。今や、万人がこのような創造的なものの見方をするために、一刻の猶予も残されていない。

4. おわりに

もはや造形美術教育はその展開基盤を子どもの内面世界において、その自然な表出ないし表

現を促し続けることだけではすまされなくなっている。すでに子どもたちの造形活動の基盤が想像から創造へと変化している事実を受け止めなくてはならない。造形美術教育については、子どもたちの手が創造行為の要として位置することを、子どもたちに意識させることこそ何にもまして最優先しなければならない。なぜなら、この手は子どもたち自身が彼らを取り巻く外界の様々な対象に対して触れ合い、感じ合い、理解し合うための最初のアプローチを担うからである。手は技術を教え込むだけにあるのではない。

造形教育美術の素晴らしさは、考えのみに止まらず、それが必ず何らかの形となって表われることにある。そのとき形を具現化していくのが手なのである。

註

- 1) 読売新聞「子ども景色」1988年5月9日
- 2) 拙稿「美術が苦手な小学校の先生をなくそう」(岩手大学教育学部付属教育工学センター『教育工学研究』第10号, 1988年, P.31-P.32.)
- 3) 三田村峻右『美術からアートへ part 2』(鳳山社, 1983年, P.120-P.121.)
- 4) 大岡信『肉眼の思想』(中央公論社, 1979年, P.15.)
- 5) 大岡, 前掲書, P.16-P.17.
- 6) 大岡, 前掲書, P.16.

参考文献

- 1) P.M. グリーンフィールド(無藤隆・鈴木寿子共訳)『子どものこころを育てる・テレビゲーム・コンピュータ』サイエンス社, 1988年。
- 2) 『たしかな目』公民生活センター, 36号, 1987年, 44号1988年。
- 3) 橘覚勝『手——その知恵と性格』誠信書房, 1976年。
- 4) 久保田競『手と脳』紀伊國屋書店, 1982年。
- 5) 拙稿「不器用な手をどうするか」(『教育美術』第四三卷, 第九号, 1982年), 「新しい手が育っている」(『上越教育大学研究紀要』第四号, 1985年), 「美術教育における心象表現の可能性」(美術科教育学会『美術教育学』八号, 1986年)。