生涯学習情報誌
Life Learning

5
2018
May.
NO.333

生涯学習開発財団

第1回「博士号取得者の会」発足記念トークセッション

2018年3月23日　生涯学習開発財団セミナールームにて

「生涯学習が創る学際プラットフォーム」

―人生100年時代を迎えて―

第1回は、短期間のご案内にもかかわらず関心を呼び、予想を上回る約40名のご参加があった。冒頭、財団理事長・松田妙子は「何歳であっても、博士号取得はゴールではなく出発点、社会のために役立ててこそ意義がある」と、開催主旨を訴えた。

トークセッションは、博士号取得者3名が登壇し、苅宿俊文青山学院大学教授の進行により、博士号取得後の活動状況などを述べた。その一部を紹介する。

苅宿　博士号を取得して、現在どのように活かしておられますか。

パネリスト
結城哲彦
早稲田大学博士号（法学）
2015年3月取得

結城　論文執筆直後に出版社から依頼があり、80歳で『営業秘密の管理と保護』という著書が出ました。早稲田大学の知的財産法制研究所に所属し、知的財産、著作権、商標、営業秘密といった分野の授業や国際シンポジウムをサポートしています。

池上　60歳で取得直後に大学院の助教を依頼され、その後ゼミ形式の演習を経て、今は大教室で全学部約300人に政治学の授業をしています。私は、国や外交のことを多くの方に、自分自身で考えてもらいたいのです。たとえば竹島問題では、日本と韓国両方の主張を示したうえで、それぞれが考えてほしいという授業をします。

滝澤　私の研究は、太陽の黒点を観察して磁束管のねじれとフレア爆発の関係を探るというもので、直接それを仕事にできる場にはいません。中高一貫校と大学で理科の講師をしていますが、私が博士号を持っていると知って、授業に興味を抱くきっかけになる生徒はいるようです。

苅宿　社会人が博士号につながる研究を何年も続けるのは大変なのですが、そのエネルギー源は何だったのでしょうか。

結城　私は5人兄弟の次男で、1958年に大学を出た際、本当は大学院に進みたかったのですが、早く社会に出て親を助けたいと諦めました。その時に、退職したら絶対に大学に戻ろうと思って、その気持ちを50年間持ち続けてたことです。

池上　いったん決めたら挫折しないというのが私の座右の銘であるのと、一流の研究者の方々との交流が励みになりました。

パネリスト
池上萬奈
慶應義塾大学博士号（法学）
2012年2月取得

滝澤　私の場合は逆に失敗続きの人生だったので、ここで結果を出さなくてはという思いが支えになりました。結果的にはそれが自信につながりました。

パネリスト
滝澤 寛
京都大学博士号（理学）
2015年11月取得

トークセッションの後、松田妙子が71歳で博士号を取得した際の指導教官だった東京大学工学部の藤井恵介教授から、当時のエピソードを交えた祝辞を、渋谷区議の藤井敬夫氏から「この活動を紹介していきたい」とのお言葉をいただいた。

懇親会では、会場の各所で、それぞれの研究内容や活動における課題など、情報交換がされていた。

最後に博士号取得支援事業の選考委員長・張競教授は「60歳以上の博士号取得者が登用される場はまだ限られている。高齢の取得者が活躍する場をもっと増やしていきたい。財団のプラットフォームづくりはとても有意義だと考えている。ぜひご協力いただきたい」と締めた。

参加者アンケートでは、「意義深い」「次も来たい」といった前向きな感想、プラットフォーム構築のための具体的な提案、イベント改善のためのご意見など、推進の勇気となる多くのお声をいただいた。

楓拭漆小箪笥
「碑林玄英」

楓嵌装箱一双
「二都物語」

目指す「木工藝」は、伝統の最先端としてのモダン

木工芸
須田賢司
Suda Kenji

1954年　東京北区に生まれる
1973年　東京都立工芸高等学校卒業。以後、父。桑翠に木工芸を、外祖父・山口春哉に漆芸を学ぶ
1975年　第22回日本伝統工芸展 初入選
1985年　第2回伝統工芸木竹展 文化庁長官賞受賞
1992年　工房を群馬県甘楽町に移転
2003年　群馬県総合表彰受賞
2006年　第53回日本伝統工芸展 朝日新聞社賞受賞
2008年　第55回日本伝統工芸展 日本工芸会保持者賞受賞
2010年　紫綬褒章受章
2014年　重要無形文化財「木工芸」保持者に認定

木工藝ギャラリー清雅-SEIGA-

鍵などの金具も自作する

指物師として出発した祖父、職人から作家への道を選んだ父、そして須田賢司さんと、東京で3代続けて活躍していたが、1992年に現在の群馬県甘楽町に工房を移転。木工はもちろん、漆、螺鈿、金工まで、繊細な技術で独自の世界観を磨き上げ、2014年に重要無形文化財（木工芸）保持者に認定された。それを機に開設された工房と付設の「木工藝ギャラリー清雅-SEIGA-」を訪ねた。ここでは作品制作と平行して、木工藝の普及や技術の継承にも尽力している。

――なぜ東京から群馬県の甘楽町に移ったのですか。

この仕事は、日常から材料となる多種多様な木を手元に置いて、じっくり見ながら考えることが大切なのです。そうしたことが自然にできる広い場所であること、また仕事場として乾燥した環境にあること。その2つの条件が満たされていたのが甘楽町でした。

――親の仕事を見て自然にこの道に入ったのですか。

そうですね。幼いころは父の仕事場が私にとって唯一の遊び場でした。仕事をする父の指先を見ながら、木の端材を電車に見立てて遊ぶなど、日々の暮らしの中でその生き方を身に着けていったような気がします。祖父は、何か手に職をつけようと偶然木工芸に出逢い、父はその長男として後を継ぐのが当然だったでしょう。3代目の私は、後を継げとは言われなかったけれども、自らこの道を選んだ、言わば必然だったのかなと、最近は感じています。

――お父様やお祖父様から影響を受けたことは。

祖父・桑月は宮大工から出発し、指物師に転じた人で

した。その正統的な木工技術を受け継いだ父・桑翠は戦前、好事家たちのために調度品を作っていたのですが、戦後は彼ら富裕層の没落により仕事が激減しました。元々、学究肌だった父は、職人に甘んじることなく、木工藝家としての道を歩み始め、正倉院以来、連綿と続く正統的な木工藝を息子である私に伝えてくれました。

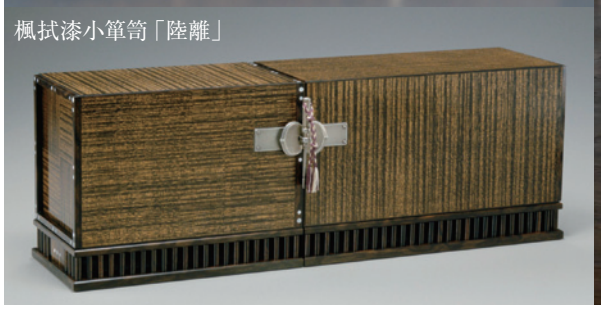
私は常々、「工芸＝クラフトではない」と話すのです。作品にしても家具や調度品などの実用品に留まらず、むしろ鑑賞することに重きを置き、それを手にした人が心を落ち着かせることができる。日常の道具に機能以上の美を見いだし楽しめる。それこそが日本の工藝であると考えます。長い過去の伝統を背負いながらその結果としての最先端。トレンドではなくモダン。それが私の目指す木工藝の境地なのです。

その思いは『清雅』の名に込められています。『清』は木工藝一筋だった父のピュアな生き方として自らの胸に刻み、『雅』は季節ごとに軸を替え、花を生け、茶を嗜む父の後ろ姿を、雅味のある生き方として捉えました。この2つの精神を作品に反映していくことが、今の私の創作活動の礎となっています。

――どの作品も木目が素敵ですね。

とりわけ小箪笥のような小さいものは、木目が作品全体の表情を決定づけます。大好きな漢詩から名付けた「水光接天」は、銘木店の片隅で埃をかぶっていた栃の木との出会いからでした。試しに少し削ってみると、まるで月に輝く水面のような杢が現れたのです。さらに黒漆で仕上げをすると、まさに輝く水面が現れました。稜線には直径1㎜程の白い螺鈿を埋めた漆黒の柿材をあしらい全体を引き締めました。この種の箪笥に不可欠な蝶番や鍵のような銀金具は、杢と競合しないように努めてシンプルに仕上げました。このように自作の金具類をつけていることも、私の作品の大きな特徴です。

栃拭漆嵌装小箪笥「水光接天」


楓拭漆小箪笥「陸離」

栗拭漆賀奈目卓／欅拭漆硯箱

「陸離」では、指物のセオリーから逸脱した試みをしています。中央の金具の左右で材の木目の向きを変えて配し、各面の光沢が見る向きによって違ってくるという効果が得られました。木目に沿った縦方向と横方向では木の収縮率が違うため仕事としては難しいのですが、経験上この楓は寸法安定性に優れていることを知っていたのであえてトライしました。

――材料の木は何年くらい乾燥させるのですか。

最低10年以上ですね。単に乾かすというよりも、ワインを熟成させるような感覚です。木を切るのは11月から2月くらいの、木が冬眠状態にある時期が良いとされています。

――技術の継承はどうされていますか。

そういう意味でも、この清雅はあるのです。今年の1月から、40～50代の木工藝家5名と勉強会を始めました。彼らと、木工藝の普及も兼ねて、日本橋の三越でグループ展を開催することになっています。

清雅のギャラリー公開は、土・日の10時から16時です。週末に気軽に立ち寄っていただけたらうれしいです。

聞き手：上野由美子（左）

古代オリエントガラス研究家。UCL（ユニヴァーシティ・カレッジ・ロンドン）考古学研究所在籍中。2012年国際日本伝統工芸振興会の評議員。ARTP副団長として王家の谷発掘プロジェクトに参加（1999年～2002年）。聖心女子大学卒業論文『ペルシアガラスにおける円形切子装飾に関する考察』、修士論文『紀元前2000年紀に於けるコア・ガラス容器製作の線紋装飾に関する考察』ほか、執筆・著書多数。

財団主催シンポジウム

多元的共生社会における生涯学習を考える■第16回 レポート

「進化する『プレイフル！』～創造的な大人の遊びをつくる～」

多様な価値観が存在する現代社会で共生し、理解し合うための取り組みの一つとして、同志社女子大学の上田信行氏が提唱する「プレイフル」のシンポジウムが開催され、ワークショップ体験とプレイフルの解説・ディスカッションが行われた。

■遊びを取り込んだ環境学習デザイン

プレイフルとは、上田氏等が考え出した概念で、ワクワクドキドキする心の状態を指す。どんな場合でもその場の人やモノを最大限に活かして新しい意味を創り出そうとする、気持ちのエンジンとなるものだ。

上田氏は、教育現場だけではなく大人にも効果を発揮する学びの形として、遊びの要素を取り込んだ学習環境デザインを研究してきた。その研究の成果であるプレイフルの概念の元、プレイフル・シンキングやプレイフル・ラーニングを開発し、様々なプレイフル・ワークショップを実施している。

■楽しみ、協力するワークショップ

シンポジウム会場には、長さ10mのテーブル上に色とりどりのレゴブロックが置かれ、椅子は取り払われている。参加者を迎えるのは、上田氏と、同志社女子大学上田ゼミの学生たち「ガールズ・メディア・バンド」だ。上田氏の「BOY・JOY（行こうぜ）!!」の掛け声とジャンプでワークショップが始まり、まずはガールズ・メディア・バンドのリードでダンスを踊る。全員参加のダンスにより参加意識を高め、身体を動かすことで脳が活性化するという。

ワークショップは、7名ずつのグループに分かれ、制限時間内にレゴブロックを積み上げ、高さを競うゲーム。1回戦終了後、各グループで戦略を立て、2回戦に挑む。

ゲーム中はアップテンポの曲が流れ、ステップを踏みながらブロックを積んで行く。その間カウントダウンのアナウンスが入り、ガールズ・メディア・バンドが参加者の背中を叩いて走り回り、高揚感を高めている。

ワークショップの意義は共有体験、成長できる世界観を得ること。プレイフルでは仲間と共に楽しく目標に向かう、実践する、本気で関わる、をポイントにしている。

■作って、語って、振り返る

ゲーム終了後「なぜこんなに夢中になれたか」という問いに対して、「目標はシンプルだが自由度が高い」「役割分担が明確」「もっと上のレベルを目指す」「時間制限に煽られた」「負けても人生にリスクがない」「皆でやって楽しかった」などが挙がった。

ゴールが見えることでやる気が起こり、自分のプロジェクトとして主体的に関わるようになる。仲間が加わり、失敗しても新しい方法を考え、再挑戦する。上田氏のデザインする学習環境は、アメリカの心理学者キャロル・ドゥエック博士が提唱するグロウス・マインドセット（＝努力すれば成長できる、変わることができるという信念や世界観）がベースになっている。そのグロウス・マインドセットを維持するための学習モデルを、上田ゼミではTKFモデルと名づけた。T（つくって）K（語って）F（振り返る）ことで、自分の思考や行動を客観的に把握する「メタ認知」ができ、メタ認知によってさらに高いレベルを目指す意識、方法が生まれるという。

■プレイフルを進化させる「4Ps」

上田氏は、MITメディアラボのミッチェル・レズニック氏が昨年発表した「4Ps」を紹介、Projects（計画）・Peers（人）・Passion（情熱）・Play（遊び）が創造的思考力を作るという説に基づき、ゲームに夢中になった理由を4つのPにカテゴライズした。上田氏は、一人で向かうものだった学びが、21世紀型では人々と共働するものとなり、今後は更に新たなステップへ進むと考えている。「4Ps」に加えるもう一つのPは何か。会場からは「PINK」「PLACE」「PRIDE」「POP」など、様々なアイデアが出された。

今シンポジウムでは、グラフィッカーとしてワークショップデザイナー推進機構西日本機構のスタッフ3名が参加。それぞれが模造紙にシンポジウムの内容を文字や絵で記録し、まとめを発表した。また、締め括りには、2時間余りのシンポジウムを撮影・編集した動画が映された。こうしてビジュアル化し振り返ることも、学んだことを体得するには大切だ。

チームでレゴブロックの高積みを競う

上田信行氏

ダンスで脳を活性化させる

2018年3月11日　京都市梅小路公園「緑の館」イベント室

講師：上田信行　同志社女子大学現代社会学現代こども学科特任教授、ネオミュージアム館長

1950年、奈良県生まれ。同志社大学卒業後、『セサミストリート』に触発され渡米し、セントラルミシガン大学大学院にてM.A.、ハーバード大学教育大学院にてEd.M.、Ed.D.（教育学博士）取得。専門は教育工学。プレイフル・ラーニングをキーワードに、学習環境デザインとラーニング・アートの先進的かつ独創的な学びの場づくりを実施。1996～1997年ハーバード大学教育大学院客員研究員、2010～2011年MITメディアラボ客員教授。著書に『プレイフル・シンキング:仕事を楽しくする思考法』（2009, 宣伝会議）、『プレイフル・ラーニング:ワークショップの源流と学びの未来』（2013, 共著、三省堂）、『協同と表現のワークショップ:学びのための環境のデザイン』（2010, 共編著、東信堂）など。