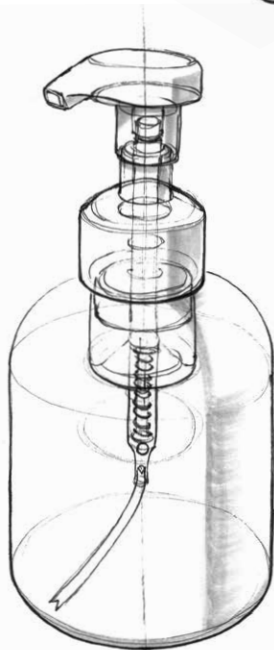
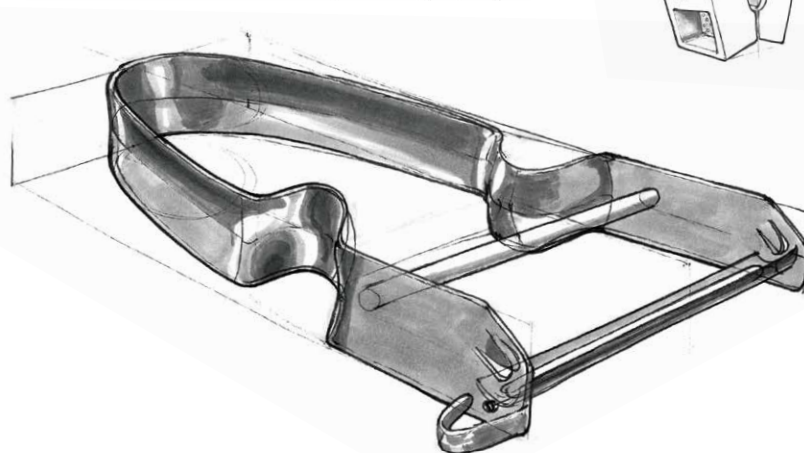
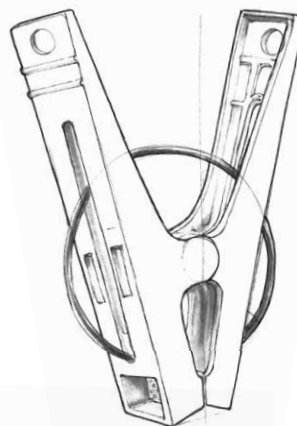
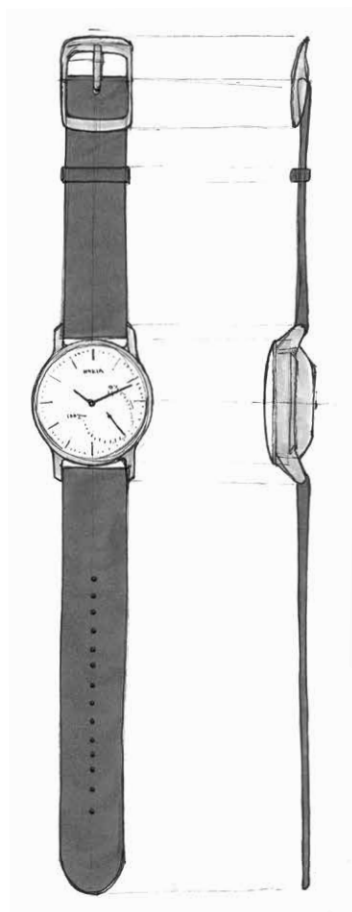


わたしをつくる、未来をつくる

形forme

特集

「あなた」を思う



日文のWebサイト

日文 🔍



※本冊子掲載二次元コードのリンク先コンテンツは予告なく変更または削除する場合があります。
本資料は、一般社団法人教科書協会「教科書発行者行動規範」に則り、配布を許可されているものです。
令和9年(2027年)度版高等学校美術科内容解説資料として扱われます。



心が動く、その先へ。

日本文教出版

「感じる」「つくる」は、これからの時代の力になる

繊細な身体感覚をセンサーにして、
世界の美しさや面白さを感じ取り、他者と分かち合う。
見えないもの、まだこの世に存在しないものを想像し、
かたちにしていく。

図画工作や美術の授業で、
子どもたちは日々こうした営みを当たり前のように行っています。

でも実はこれこそが、
AIの進化や予測不能な社会の変化が加速する今、
人間にしかできないことではないでしょうか。

創刊から60年以上にわたり、『形-forme-』は、
図画工作・美術教育を先生方とともに見つめ、考えてきました。

いま改めて、未来を生きる子どもたちにどんな力を育んでほしいのか。
そして私たち大人は、そのために何ができるのか――。
この冊子を通して、そんな対話を
みなさんと始めていけたらと思っています。

CONTENTS

特集「あなた」を思う	3
[インタビュー] 檜垣万里子	
ふれて、かんじて	11
[第3回] ときには不安を描いてみる 大島理恵	
子どもの姿が見えてくる 「ピント」ください	12
[第3回] 見守るか、対話から引き出すか 表野香奈子	
創造の足跡	14
[第3回] MY 藤枝 TUMBLER ～藤枝の良さを発信しよう～ 八木千景	
ターニングポイント	16
[第3回] その人の顔ではなく、心を見てほしい 吉藤オリィ	
まず見る	18
[第42回] キッチンを見る 成相 肇	

アンケートのお願い
よりよい広報資料をお届けするため、ぜひ『形
forme-』に対するご意見、
ご感想を右の二次元コード
からお聞かせください!



デザイン：菊地昌隆 (Ball Design)

特集

「あなた」を思う

Designing for You

身の回りにあるあらゆるモノや場所、仕組みなどは、すべて誰かのことを思ってデザインされたものです。では、そもそも「誰かを思う」とは一体どういうことなのでしょう。そして、思いをかたちにするときに大切なことはなんなのでしょう。本特集では、NHK Eテレ『デザインあneo』の「デザインの観察」コーナー担当としても知られる、プロダクトデザイナーの檜垣万里子さんのお話を通して、そんな問いについて皆さんと一緒に考えていきたいと思います。

文＝西尾真澄
ポートレート写真＝池ノ谷侑花 (p.3,4,9)

檜垣万里子 (ひがき・まりこ)
プロダクトデザイナー。慶應義塾大学環境情報学部卒業後、山中俊治氏率いる LEADING EDGE DESIGNに参加。のち、米国ArtCenter College of Designのプロダクトデザイン科に留学。2024年より東京大学生産技術研究所 准教授。著書に『気になるモノを描いて楽しむ 観察スケッチ』。

「モノづくり」がデザイン？



「したり顔」をする
デザインではなく、
人の生活に溶け込む
デザインをつくりたい。

デザインはプレゼント

——教科書『新・高校生の美術2』で「大切な人にプレゼントをあげるような気持ちでデザインをしたい」と話されていたのが印象的でした。

本人も気付いていないような「欲しいもの」を見つけて、プレゼントできたらとてもステキですね。デザインのプロセスもそれに似ているんです。

デザインにおいては「ユーザーリサーチ」がすごく大切。人にインタビューをしたり、使う人のふだんの様子をただ見せてもらう「オブザベーション」と呼ばれる調査をしたりします。すると、その人は無意識にこなしているけれども、客観的に見ると負荷の高い作業があることに気付く。でも本人にとっては「毎日やっていることだし、特に大変な作業ではない」という感覚な

んですね。

私たちはふだん、いろいろなことを意外と無意識で行っていて、本当は面倒なことだとしても、毎日の積み重ねの中で慣れてしまっている、そういうことが結構あるんです。私はそうした「困りごと」に気付いて、それをサポートしてあげられるようなデザインができたらうれしいなと常々思っています。

生活に溶け込んでいく

——デザインとは、世の中の人々が気付いていないような「困りごと」を解決すること？

もちろん、困りごとを一つ一つ解決していくというのもデザインの重要な要素ですが、体験している人にとって、それが困りごとであったことすら感じさせないことが一番大切なんじゃない

か、と思うんです。「ほら、解決したでしょう？」と“したり顔”をするデザインではなく「もともとこういうものだったのでは？」と思ってもらえるようなデザインができれば……体験する人の生活に溶け込んでいくようなものをつくれたら最高ですね。

——例えば椅子をつくるとして、座っていることを忘れさせてくれるような椅子をつくりたい、ということでしょうか。

そうですね。使う人が「この椅子は座っていてもどこも痛くならないな」と気付いてしまう椅子よりも、何も気負わず、ただ座っていて心地がいい椅子をつくりたい。モノ自体のスタイリングがどうこうではなく、そのモノが人に与える影響や、それによって何が起きるかということが重要。モノよりコトを大事にしたいと思っています。

当たり前の「すごさ」

観察することで気付く 思いや工夫

—— 私たちの日常に完全に溶け込んでいるのに、よく見るとすごいと感じるデザインを、檜垣さんはX(旧Twitter)の「#観察スケッチ」タグでたくさん描いてこられました。中でも面白かったモノは。

もう旧型になりましたが、Nintendo SwitchのJoy-Con。これはコントローラーを本体等に差し込むためのレールがテーパー(傾斜)しているんですね。適度な「あそび」のおかげで、アバウトに差し込んでもちゃんと入る。けれど、奥にスライドさせていくにつれて「あそび」がなくなり、ピタリとハマるようになっていくんです。わずか0.52mmの違いなんですけど、よく観察して実際に測ってみると、そうした設計の工夫が見えてくる。それが「観察スケッチ」の面白いところですね。見れば見るほど「よくできてるなー!」と感嘆することが多々あります。

—— 観察を続けてきたことで、目が育っている？

そうですね。さまざまなプロダクトに込められた、いろいろな人のいろいろな思いに気付きやすくなりました。これだけ多くの「モノ」が世の中に存在しているのって、すごいことですよね。その一つ一つに、デザイナーだけでなく、素材開発、エンジニアリングなど多くの人たちの思いが詰まっている。そう考えると、改めてものづくりってすごいなと思います。

すべてのモノは デザインされている

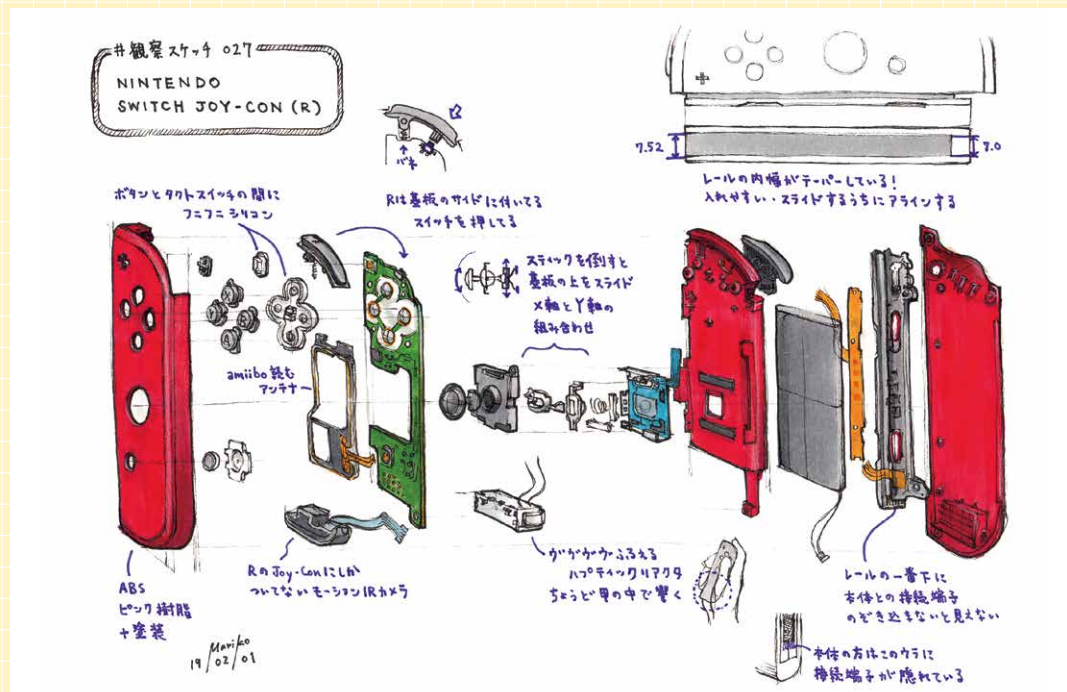
—— 檜垣さんがご担当されているNHK Eテレ『デザインあneo』の「デザインの観察」で取り上げていた、石けんが泡で出てくるポンプ容器の構造にも驚きました。ポンプの中に小さな球が入っているんですね。

ポンプを押すと球がストッパーに

なって、石けん液は上に出てくるしかない。それが空気と混ざり、メッシュフィルターを通り抜けることで泡になる。液体が泡で出てくるポンプはもう当たり前の存在になりましたが、電気もガスもないその構造には感心しますよね。

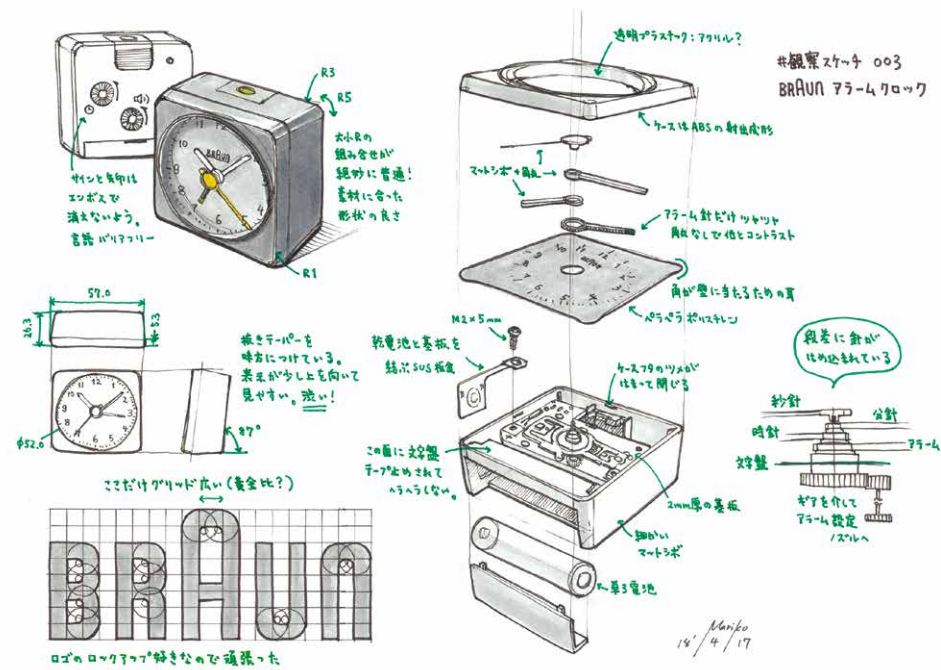
——「デザインの観察」を見ている方に伝えたいことはどんなことでしょうか。

『デザインあneo』は3歳～小学4年生ぐらいをターゲットにしているんですが、やはり、身の回りのモノはすべて誰かによってデザインされているということを伝えたいですね。子どもの頃って、モノは当たり前に存在していて、誰かの工夫によってつくられているなんてなかなか想像できないですし、意識しづらいじゃないですか。なので番組では、なるべく家にありそうなものを取り上げて、子どもたちが映像を見た後に実際に自分の目で見て、確かめて「本当だ!」と言ってもらえるといいなと思っています。



観察スケッチ：
Nintendo Switch Joy-Con(R)
檜垣さん愛用の右ジョイスティックに若干の不具合があり、みずから分解修理したことで生まれたスケッチ。

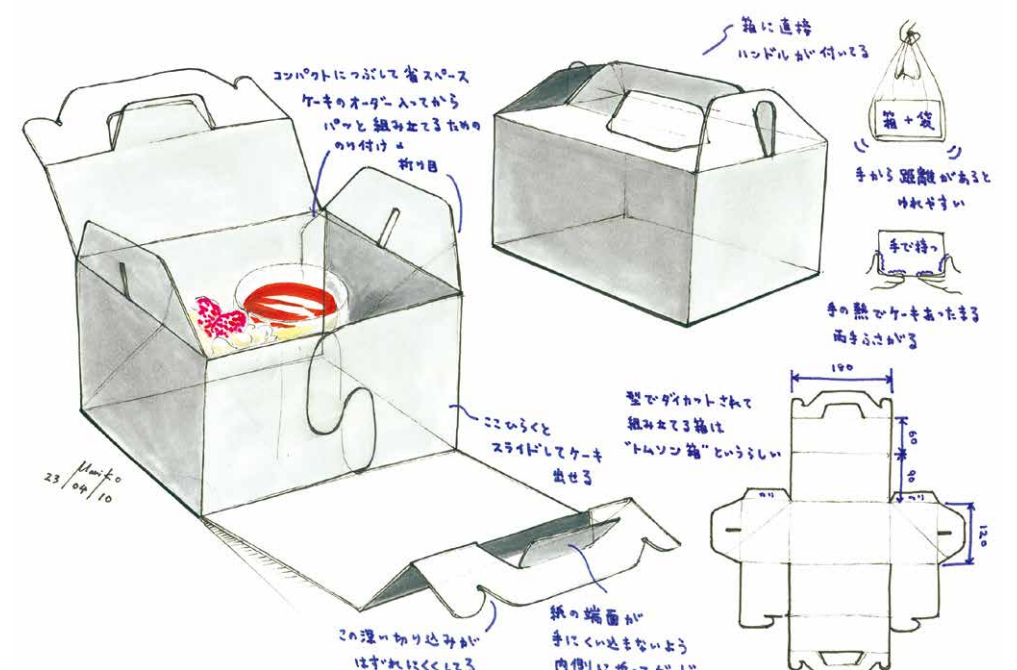
● つくりやすく見やすい「斜め」



アラームクロック

外側のプラスチックパーツを金型から抜くために必要なテーパー。製造上の制限だが、角度を調整することで、見やすさにつながっている。

● 「揺れ」を抑えるには



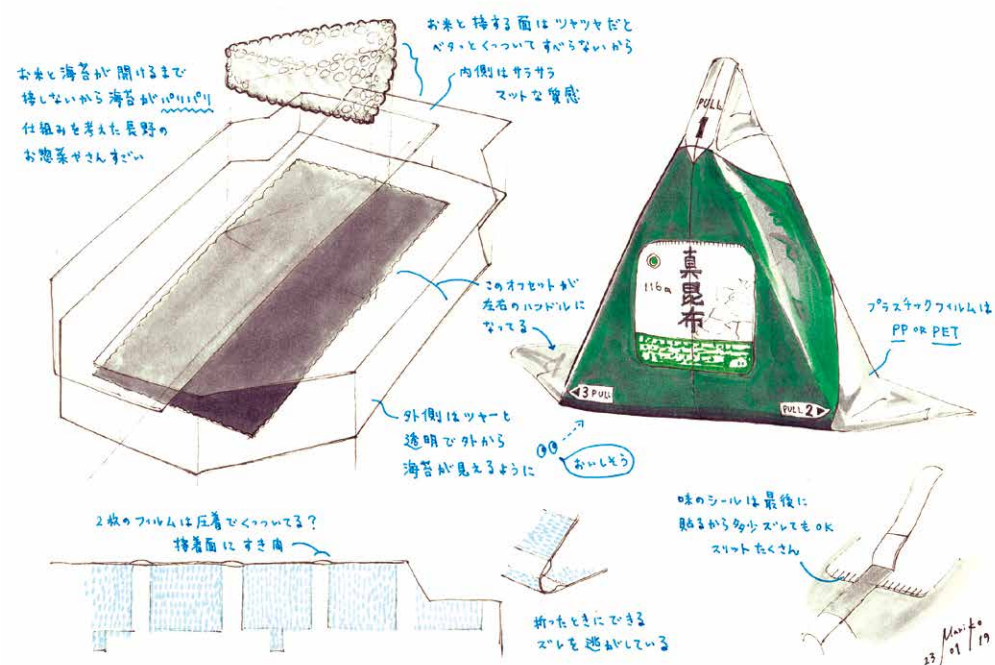
ケーキの箱

箱を袋に入れると揺れやすく、じかに持つと手の熱が移ってしまうという問題を、箱にハンドルを付けることで解決している。ケーキを上を持ち上げて出すのではなく、スライドして出せる構造は、それを体験した多くの人が感心する部分だろう。

どんな思いでつくられたのか？

ふだん私たちが何気なくモノを使っているのは、そのモノが、私たちが思い生活に溶け込むようにつくられているからです。ここでは檜垣さんのスケッチを通して、身の回りのモノを観察し、その思いや工夫を想像してみましょう。

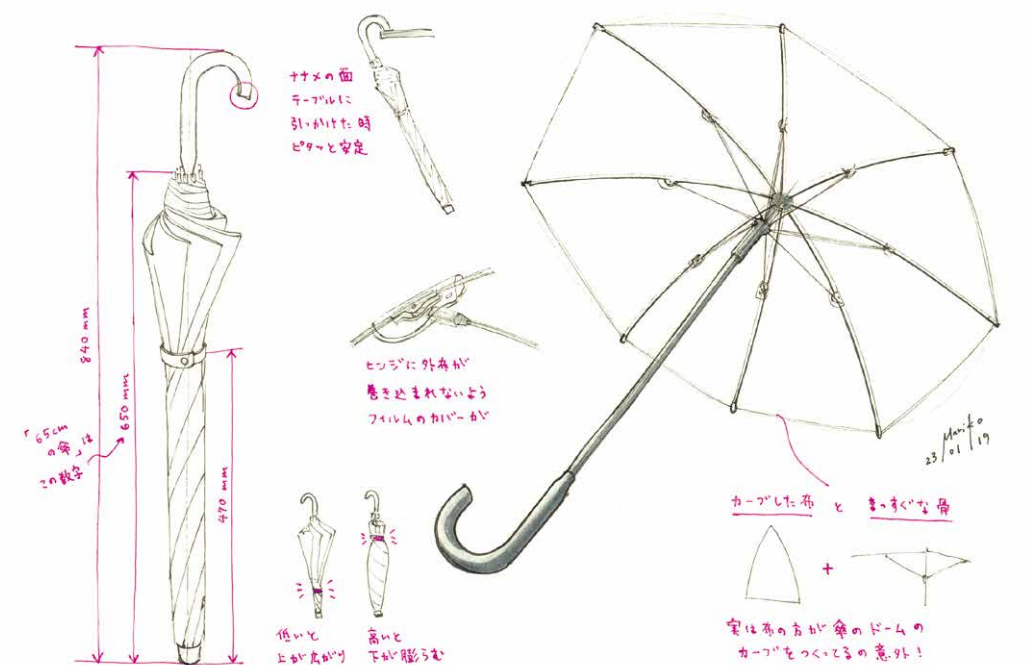
● サラサラフィルムで「滑る」



おにぎりのパッケージ

ごはんの水分でのりがしけられないように、それぞれが隔てられている。ごはんののりの間のフィルムはマットな質感でサラサラしており、ごはんにくっつかず、滑らせることが可能。一方で外側のフィルムはツヤツヤで透明なため、のりがよく見える。

● 「ドーム」は布が形づくる



傘

閉じている状態では棒のようにまっすぐだが、開くとドーム状の丸みが表れるその構造のカギは、布地のカーブにあった。持ち手の先端に設けられた斜めの面は、テーブルなどの平らな面に引っ掛ける際に安定する角度だという。

デザインするときに大切なことは？

その人になりきる「エンパシー」

——冒頭で、デザインにおいてはユーザーリサーチが大切だとおっしゃっていましたが、使う人を知るために、檜垣さんが心掛けていることは何でしょう。

その人に対する思いやりを深く持つというのが一つ。そしてもう一つは「エ

ンパシー」。その人になりきってみるということですね。その人を自分に憑依させているつもりで、その人になりきって日々の生活を過ごしてみるんです。

——シンパシーではなく、エンパシー。

例えば、誰かがすごい悲しい思いをしていて、私も同じような悲しい思いをしたことがある、分かるよ、というのはシンパシーなんです。感情に同調

して共感することですね。一方でエンパシーというのは、演劇やロールプレイングにも近いんですが、自分がその人の立場になって感じ、考えることなんです。その人の境遇や理念に即して、その人の思考や心情を想像してみるんですね。

——檜垣さんが実際に手掛けたプロダクトでは、どのようにエンパシーが機能したのでしょうか。

電気自動車用急速充電器のデザインをしたときの話をしましょう。充電器のデザインを始めたのは2019年頃なんですが、それまでの充電器はケーブルが重くて、引きずって使わないといけないという課題がありました。さらに雨の日はぬれた地面を引きずるため、ケーブルがひどく汚れてしまう。

——想像しただけで憂うつになります。

そうした課題を解決するにあたり、まずは電気自動車を所有されているのはどんな方たちなのかを知るために調査をしました。「どういった思いで電気自動車を持たれているのか」「充電するときにはどんな気持ちか」「充電の20～30分の間は何をして過ごしているのか」といったことを調べていったのですが、2019年当時に電気自動車を持たれていた方々は、そもそも電気自動車のことが大好きということがよく分かりました。電気で動くことにもすごいこだわりをもたれている。電気自動車が好きすぎるあまり、使う人たちが勝手に充電器の所在地などをまとめたサイトをつくってしまうほどです。

——すごい熱量ですね！

そうなんです。電気自動車はまだま

だ高価なものですし、充電できる場所もガソリンスタンドのように多くはない。それでも電気自動車を購入して、とても愛着をもって乗っている。そんな方たちが、急速充電に関してはあまりよい体験をしていなかったんですね。なので、そうした方々が当たり前にスムーズに充電ができるようなものを目指していきました。

——使う方々になりきってデザインを進めていくんですね。

はい。ケーブルが上からぶら下がっていると重さも軽減されるだろうという仮説を立てて、実際にパイプを組んで、上に滑車を付けるなどいろいろな実験をしました。自分で試すのはもちろん、力の弱い方やふだんあまり充電する機会のない方がどのように使うのかも観察しました。当然、ゴタついてしまってすんなり充電できない。また、充電コネクタは挿入する際のソケットの向きが決まっているので、位置を合わせて奥まで差し込むのも大変でした。しかも、筋力の弱い人はどうしても両手でコネクタを保持しなくなってしまうんですけど、コネクタのハンドルは両手で持つようにはつくられていない。あくまで片手で持つことを前提としたデザインだったんです。そうした「困りごと」を一つ一つ改善したプロトタイプをつくり、試し、また新たな問題にぶつかり、考えて考えて、またプロトタイプをつくり……とやってようやくできたのが、あの急速充電器でした。

——実際に使われた方々からはどのような反応がありましたか？

「簡単に使える」などの感想をいただきましたが、中でも一番うれしかったのは、「充電をしている間、車の中で待つことが増えた」というのを聞いた



その人を自分に憑依させて、
その人になりきって日々の生活を
過ごしてみるんです。



電気自動車用急速充電器
事業主体：東京電力ホールディングス株式会社+株式会社e-Mobility Power+ニチコン株式会社
デザイナー：山中俊治+檜垣万里子+佐藤翔一



急速充電器のプロトタイプを実際に試している様子。ケーブルを上からつり下げた場合、どの程度重量を感じづらくなるのか、檜垣さんが実際に確かめている。

ことですね。これは、きっと、使っていた方が自動車と充電器がつながっている状態を心地いいと感じられたからだと思うので。

アイデアを切り捨てない

——最後に、檜垣さんが思うデザイナーとして大切なことは何かお聞かせいただけますでしょうか。

一つはいろいろなアイデアを早いうちに切り捨てないことですね。デザインって最初からある程度最終形が見えていて、そこに向けて試行錯誤していくみたいなイメージがあると思うんですが、実際はいつも最終形がまったく見えないままがいているんです。ずっと暗闇の中を歩いて、最後に何とか光が射ってきて、あ、つながった……みたいな(笑)。

——暗闇の中で、何が正解なのか分かんなくなりそうです。

ですから、今、プロダクトデザインを教えている学生たちにも、プロジェクトを進めるにあたっては、いろいろなアイデアを早いうちに切り捨てないで、とりあえずやってみようと思を掛けるようにしています。スケッチ段階では「これ、違うんじゃないかな?」と思っても、プロトタイプをつくってみると案外よかったりする。

——アイデアのよしあしを見極めていくポイントは。

プロダクトに関わるさまざまなメンバーが、そのアイデアに共感できるかどうか。これが結構重要なファクターだと思っています。デザインしたものを誰かが選んでくれる、使ってくれるというのは、作り手が発したメッセージに共感してくれているということだと思

うんですね。なので、アイデアの段階で複数人が「それ、いいかも!」と感ずるのは重要なサインで、のちにそのアイデアが形になり、世に出たときに、いろいろな人の賛同を得られやすい。その前フリのような気がしています。

——どのアイデアが共感を得るものになるかは分からない。だから早いうちに切り捨てず、育てていくんですね。

そうなんです。どこに共感の種が落ちてるか分からない。だから複数のアイデアを走らせておく。一つのアイデアに固執しない。そしてスケッチやプロトタイプは、できるだけ粒度を揃えて比較検討する。そうすることで、そのよしあしが判断しやすくなるんですね。もちろん、アイデアを煮詰めていて「これはダメだ」と分かることも重要なプロセスです。

使う人の代弁者であること

もう一つデザイナーとして大切だと思っているのは、使う人の代弁者であることですね。モノをつくっていると、コストや納期に関する問題が発生することがあります。そういった話題が出るとき、使う人はその場にはいません。だからこそ、デザイナーだけは一步下がって「これって使う人にとってうれしいことなんだけ?」と俯瞰して見るようにする。むやみにコストや納期に反発しても仕方がないので「ここはゆずれれる」「ここはゆずれない」というのを、しっかりと使う人の立場になって判断する。これがデザイナーとしてはとても重要なスキルなのではないかと思えますね。

——ありがとうございました。

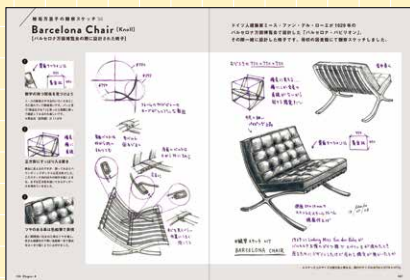


気になるモノを描いて楽しむ

観察スケッチ

ホビー・ジャパン刊

自分の身の回りにある魅力的なモノを観察して描く「観察スケッチ」。SNSで広まったこのムーブメントに乗り、描いてはアップしてきた檜垣さんのスケッチを中心に、スケッチの描き方や質感の表現方法、観察方法などのノウハウがまとめられている。

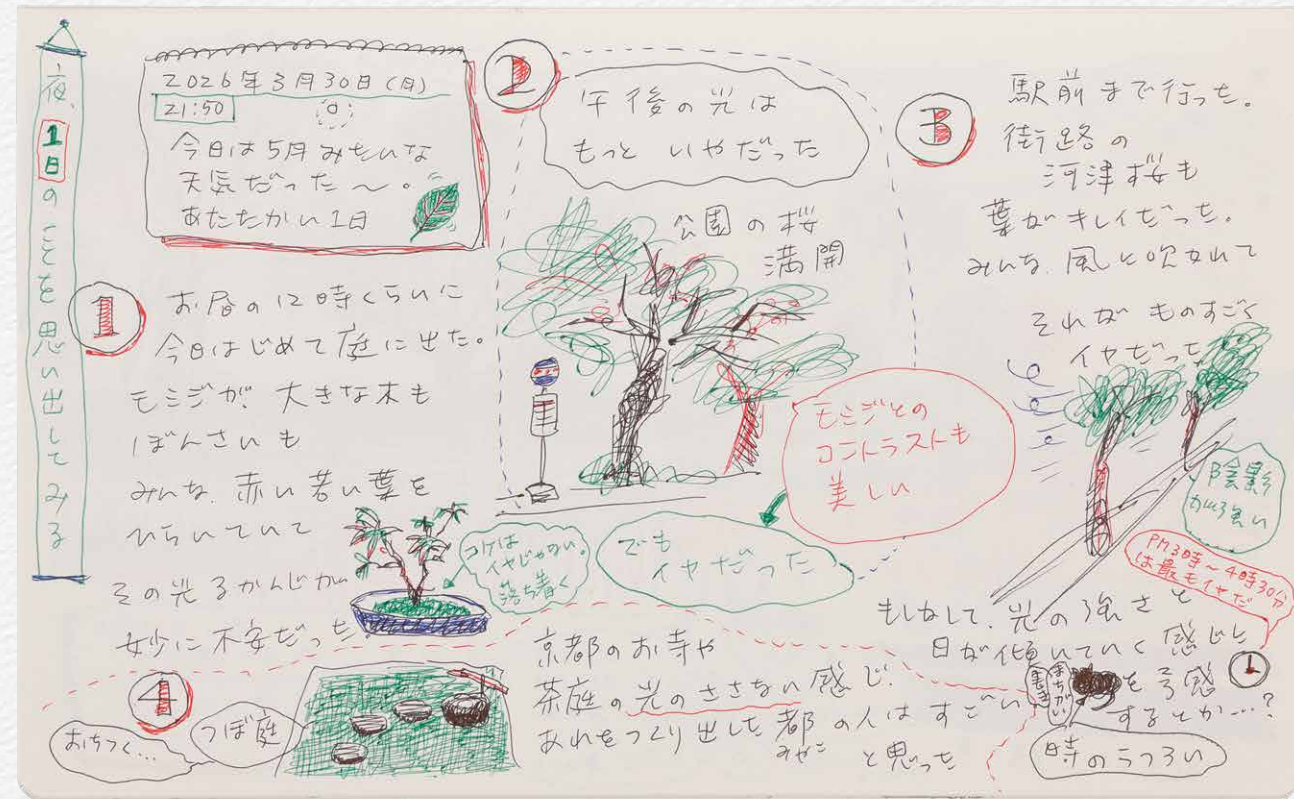


ふれて、かんじて

私たちは日々、気付かぬうちに、身の回りにある形や色から多くのことを感じ取っています。そんな心の声に、ほんの少し立ち止まって、耳を澄ましてみましょう。あなただけの何気ない思いや気付きが、きっと人生を豊かにしてくれるはずです。

第3回

～ときには不安を描いてみる～



3月の終わり頃。庭に出ると、前日までは控えめに芽吹いていた鉢植えのもみじが、葉を一齐に開いていました。急に初夏になったようでした。開いた葉は日差しを浴びて強く輝いていて、それを見たらなぜか不安になりました。その後、駅まで歩きました。公園の桜は満開、街路樹も新緑で、とてもきれいでした。けれど不安になりました。

これはなんだろう?と思い、夜、そのときの気持ちを思い出して描いてみました。鉢のこけの深い緑色には不安を感じ

ませんでした。では光と影のコントラストが嫌だった? 分かりません。描きながら、そういえば子どもの頃から、午後3時から夕方までの時間帯が嫌いだったっけと思い出しました。例えば夕方に向かう光の変化に時間の流れを感じて、そこが不安だった? やっぱり分かりません。

分かりませんが、ノートに描き留めたら、離れた所から心を観察できたようでちょっとすっきり。逆に、自分がどんな場所が落ち着くかは、少し分かった気がしました。

大島理恵 (おおしま・りえ)

武蔵野美術大学基礎デザイン学科卒業。ライター、イラストレーター、ブックデザイナーとして活動後、絵本・児童書を出版。日々のスケッチをブログにアップしている。絵本に『あみものやさんビーヨのプレゼント』岩崎書店 (2005)、児童文学に『107小節目から』講談社 (2018) など。

子どもの“考え中”に気付けると、その子の見え方が少し変わります。それだけで、図工の時間がちょっと楽しくなるかもしれません。
その手がかりを求めて、日々子どもと向き合う「先生ならではのピント」をお聞きました。

写真＝山本顕史

第3回

見守るか、対話から引き出すか

表野香奈子 石川県金沢市立大徳小学校教諭



1

「自分の好き」から発想して 「対話や材料」からひらめいて

子どもはこちらの想定を軽々と超えてくるので、いつも勉強になります。写真①②は、段ボール箱の形を生かして、使うものをつくる4年生の活動*で、Kさんが表した作品「ぎょ

ギョ魚君」。Kさんはお魚が好きで、今回つくったのは魚の図鑑やフィギュアなどを入れるコレクションボックスです。アイデアスケッチの段階からやりたいことが明確で、自分で考えて突き進んでいくタイプ。行動からも読み取れることが多いので、活動に集中できるように声を掛け過ぎないようにしています。ちょっとした間ができたときに「面白い開き方を考えた



2



3



4

「ピント」ください

ね」と声を掛けると、頭や尾ひれなど「意外なところが開く」ことや、正面を開くと「実は骨がある」というこだわりや面白いポイントをうれしそうに説明してくれるんです。装飾の段階で「うろこを画用紙でつくって貼るんや!」と言いながら一つずつ切り始めたので、画用紙を重ねてクリップでとめて一気に切ることを提案しました。Kさんへのアドバイスはそのくらいで、見守ることが多かったですね。

一方、写真③のSさんは、やりたいことをどう実現していくのか、人と関わりながら、ゆっくり考えながら突き詰めていくタイプ。Sさんの手が止まっているとき、悩んでいるときには、周りの人との会話を促すようにしています。一人で黙々とやるのもいいですが、人と話すと新しいアイデアが生まれやすい。最初にかいたアイデアスケッチに縛られてしまう子どもが少なからずいますが、「アイデアスケッチはどんどん変わっていいこと」「材料からどうひらめいてつくっていくのが大事であること」を繰り返し伝えています。Sさんがふくろうの目の位置をどこにしようか悩んでいたときには、わたしとのやり取りの中で、既習の材料である割ピンを使って目の動きを変える方法を見つけて……。「これだ!」とピンときた様子で夢中で取り組んでいました(写真④)。

目の前の子どもたちを観察し 次の題材を“料理”していく

子どもの成長を数年にわたって見守ることができるのが専科のいいところ。年度をまたいでアイデアスケッチやワークシートなどをファイリングして、いつでも本人も教員も見返せるようにしています。例えば、それまで発想のところで苦戦し

ていた子が4年生くらいから次々と面白いことを考えるようになる。子どもの成長はもちろん、ふだんの授業での見取り方や声の掛け方の参考になります。

図工の先生ってまるでシェフのようです。「今、この子たちは何に興味があって、どういうことに価値を感じていて、どんなことであれば一生懸命に取り組むのか、どういう問いかけであれば反応がいいのか」。日々子どもたちとのやり取りの中からそれらをつかみ取って、次の題材を“料理”していきます。育てたい資質・能力という“栄養素”は決まっている中で、“食材”である材料を吟味し、どう子どもたちに提供すれば、身につくのか。同じ題材でも毎年違います。今、目の前にいる子どもたちの姿を見ながらそれを考えるのが難しいところであり、面白いところでもありますね。

*令和6年度版 図画工作科教科書3・4下p.34-35「おもしろだんボールボックス」



表野香奈子
(おもての・かなこ)

先生からひと言

図工を「頭考」
しよう!

金沢市立大徳小学校教諭。金沢市で講師、学級担任を経て、現在は図画工作科専科教員。児童一人ひとりの発想や考えを大切に、「わかる・できる・楽しい」授業を心がけている。



日本の教科書では、子どもの学びのプロセスを伝えるために、実際の授業を取材・撮影することを大切にしています。

主題はどこから生まれ、どう深まったのか。生徒は何を手がかりに主題を創出し、どのように表現へと結びつけたのか。生徒が作品に込めた想いとそれを支える教師の想いに迫ります。



Q. 伝えたい藤枝の魅力は？(生徒作品：左)

藤枝市の魅力を詰め込みました。自然、グルメ、行事など、様々な「いいところ」を表現しています。描いてあるもの以外にも魅力はたくさんあるので、探してみてください。

Q. 伝えたい藤枝の魅力は？(生徒作品：右)

藤枝市の伝統である藤枝だるまです。その美しさが伝わるように、色や構成を工夫して表現しました。

Q. 伝えたい藤枝の魅力は？(生徒作品：中央)

藤枝市のシンボルでもある藤の花の美しさを、黒い画用紙に蛍光ペンで目立つように表現しました。上下に咲かせて少しシンメトリーを入れ、真ん中に藤枝市のマークを水色で描いて、より印象的に見えるよう工夫しました。

MY 藤枝 TUMBLER ～藤枝の良さを発信しよう～

八木 千景 藤枝市立葉梨中学校（静岡県）

題材のねらい

藤枝市の良さを伝えるために主題を生み出し美しい表現を追求し、地域への展示を通して伝える喜びを味わう。

題材目標、評価規準はこちら▶



指導のポイント

1 「表現したい!!」を生み出す地域への展示

カフェでの展示による地域貢献を通して、伝える相手や社会との関わりを意識させ、主体的な主題の創出を促す。

2 他者間対話の場面の設定

制作の各段階で対話の場を設け、相手に伝わる効果や美しさなど、多様で客観的な視点に気付けるようにする。

3 試行錯誤できる環境づくり

多様な用具を常備し、生徒自身が意図に応じて画材や技法の特性を生かし、表現方法を試行錯誤し追求できる環境をつくる。

授業の流れ

1 伝えたい藤枝市の良さを考えよう

藤枝市の良さを伝えるために展示場所や相手を意識して主題を生み出し、相手に伝わる効果や美しさを意識して表現方法を考えアイデアスケッチをする。

2 私の藤枝タンブラーを制作しよう

画材の特性を生かして自分の表現方法を追求し見通しを持って表す。また展示用キャプションを作成する。

3 みんなの藤枝を鑑賞しよう

カフェでの展示から、相手が伝えたいテーマを想像しながら表現の意図や工夫を考え、見方や感じ方を深める。

先生が授業で大切にしていること

「何のために美術を学ぶのか」その答えの一つが、この題材にはあると思っています。故郷の良さを伝えるために、身に付けた力をどう発揮できたのか。学校の外に出て展示することで、生徒自身が目で見て、心で感じるすることができます。また、店員さんや家族・仲間からの言葉は特別な意味を持ち、表現への自信にもつながります。私自身、美術の力は「人の心を動かすこと」だと実感しています。しかし、その答えは一つではありません。だからこそ、3年間の授業で様々な題材を通して多様な見方・考え方を広げ、一人一人が「自分にとっての美術」を見つけてほしいと願っています。

八木 千景 (やぎ・ちかげ)

藤枝市立葉梨中学校教諭。何年やっても新しい発見があり、目の前の子どもの言葉や表現にハッとさせられます。どの生徒もそれぞれ輝くのが美術という教科の良さだと感じています。



地域のカフェでの展示

生徒作品は、弊社HP「みんなの作品ギャラリー」で見ることができます。



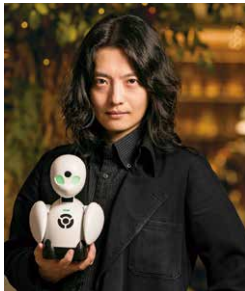
キャリアが動き出し、加速した。それが今の〈自分〉につながる。

ターニングポイント 第3回

吉藤オリィ Ory Yoshifuji [分身ロボット開発者]

その人の顔ではなく、心を見てほしい

取材・文＝高宮宏之（言言句句）



作家、職人、粹人といった方々のキャリアを顧みながら、現在地につながった〈ターニングポイント〉を探る本連載。第3回は、「孤独の解消」を生涯のミッションとして掲げ、誰もが人や社会とつながることのできる方法を模索し続けるロボットコミュニケーター・吉藤オリィさんが登場。分身ロボット「OriHime」を開発したことで、世界が徐々に、しかし確実に、実現したい方向へと拡張していく。

「不登校の時期は、限りなく孤独でした」。吉藤さんは、病気による療養や、対人関係への苦手意識などをきっかけに、小学校5年生から3年半にわたって不登校を経験した。そんな折、「折り紙が得意ならロボットもつくれる」と考えた母親が、吉藤さんにあるロボット競技大会にエントリー。結果、優勝を飾る。さらに翌年、同全国大会で準優勝。この大会で出会った久保田憲司先生を「ものづくりの師」と仰いで、不登校を脱して猛勉強し、久保田が教鞭をとる高校へ入学した。

高校時代は、電動車椅子の研究に没頭。国内の科学技術フェアJSECで文部科学大臣賞、世界最大の科学大会Intel ISEFでGrand Award 3rdを受賞する。しかし、ISEFで出会った高校生の「俺は車椅子の研究をするために生まれてきた」という言葉に衝撃を受け、自問自答する。「自分が本当にやりたいことは何なのだろう」。そして、不登校の苦しい記憶から導き出された生涯のミッションが、「孤独の解消」だった。「孤独とは、自分が誰からも必要とされていないと感じる状態です」。車椅子の研究を通して、吉藤さんは、全身不随などの障害やALS*1などの病気を抱える人々への課題意識を感じていた。自力で車椅子に乗れないため外出は難しく、多くの人が孤独だった。「人と出会うことで対話が発生し、役割が生まれ、必要とされる実感を得る。これが『孤独の解消』のプロセスだと思います。振り返れば、不登校だった私が孤独を脱してここまで来られたのも、自力ではなく、多くの人との出会いがあってこそでした」。出会いは、孤独の解消の第一歩だ。そこで、吉藤さんは自らの常識を問い直した。「身体が運べなければ、その場に『いる』ことができないのか?」。結論

は、「心を運べれば、その場に『いる』ことができる」。自分の心を自由に運び、人と出会うことのできる「心の車椅子」をつくりたい。このコンセプトが、大学在学中に、自宅などからリモート操作できる分身ロボット「OriHime」へ結実した。

OriHimeのデザインには、そのコンセプトが色濃く反映されている。まず、能面から着想を得たという顔の造形は、情報量を抑え没個性にすることで、見る人が自由に感情を読み取れるようになっている。そこには、「その人の顔ではなく、心を見てほしい」という思いが込められている。

そして、もう1つの造形的な特徴が手だ。OriHimeは、開発当初は二足歩行ロボットだった。その後、エネルギー効率、転倒・故障のリスク、持ち運びやすさなどを考慮して、機体を首上のみとし、首を上下・左右に動かすのみのミニマムな形へと変更した。「そのOriHimeをいざ会議の場に連れていくと、OriHimeではなく、私の方を見て話す人がとても多かったです。OriHimeの向こう側にいるパイロット（操縦者）には目が向けられなかった」。なぜOriHimeとの対話が生まれなかったのだろう。「悩んでいたとき、寝たきりの親友で私の秘書でもあった番田*2が『OriHimeに手を付けてほしい』と言いました」。会話中の手振りが、お互いを「人」として認識するために欠かせない要素だと、番田は理解していた。だからこそOriHimeの動きは自動化せず、パイロットが操作できる方式にこだわった。手を装着してからは、パイロットもするりと会議の輪の中に溶け込んでいくようになったという。吉藤さんにとっても、驚きの瞬間だった。

現在、OriHimeは、寝たきりのパイロットが接客を行う「分身ロボットカフェ」に加え、企業や学校など活躍の場を急速に広げている。カフェでOriHimeの接客を受けた人々は、「ロボットがかわいかった」ではなく、「○○さんと話せてよかった」と感想をくれるのだという。紛うことなき人と人の出会いが、そこにはある。「人間の身体は、ロゴのようなものでしかありません」と、吉藤さんは言う。本当に伝えたいのは、身体の奥にある心、その人そのものだ。

OriHime

[23×17×11cm/760g]2023

分身ロボット「OriHime」の最新モデル（8代目）。4Kカメラや高性能なマイク・スピーカーを備え、直接音声の入出力をしてコミュニケーションを行うことが可能。リモート環境でも、より自然な会話を実現するなど、アップデートを重ねてきた。加えて、可動する首や手などにより、見る人が「相手がそこにいる」と感じられるデザインが特徴。OriHimeのパイロットにとっても、「手を振るとこちを振り向く」など、相手が動きに反応してくれることは「自分がそこにいる」という体感につながる。双方が「そこにいる」と感じられることは、その場に「いる」ことと考えられる。ビデオ通話とは異なるOriHimeの存在感は、こうして生まれている。



「分身ロボットカフェ DAWN ver. β」は東京・日本橋にあるカフェで、OriHimeが接客を行う。吉藤さんは、OriHimeを操作するパイロットへ「ロボットを演じないでほしい」と伝えているという。その言葉には、「人と人」のつながりを大切にする思いが見て取れる。



分身ロボットカフェ
DAWN ver. β

最後に、AIの普及などで大きく変わりゆくこれからの時代について、吉藤さんは語ってくれた。「さらに人が人を必要としない時代になっていくと思います。でも、人は独りで生きがいを見付け出すことは難しい。人と出会って、役割を得て、喜んでもらえる居場所が見つければ、それによってまた自分自身が見えてくるんです。だからこそ、OriHimeのように、障害や病気にかかわらず誰もが自由に出会える手段を、選択肢として増やしていけるといいですね。身体の不自由は、心の自由を拘束しない。人の心の中のを強く信じているからこそ、吉藤さんの作品はどこか温かい。

- *1 筋萎縮性側索硬化症。脳から筋肉へと運動の指令を送る神経が阻害され、全身の筋肉が徐々に動かなくなる進行性の難病。
- *2 番田雄太氏。4歳で事故に遭い、頸椎を損傷。2013年、「力を合わせたい」と吉藤さんにメールを送る。以後、吉藤さんにとって必要不可欠な存在となっていく。2017年逝去。

吉藤オリィ(よしふじ・おりい)

1987年奈良県生まれ。株式会社オリィ研究所 所長。分身ロボット「OriHime」開発者。小学5年～中学3年まで不登校を経験。高校時代に電動車椅子の新機構の発明を行い、世界最大の科学コンテストISEFにてGrand Award 3rdを受賞。早稲田大学在学中、孤独の解消を目的とした分身ロボット「OriHime」を開発し、2012年株式会社オリィ研究所を設立。著書『孤独は消せる』(サンマーク出版/2017)、『サイボーグ時代』(ぎざ出版/2019)、『ミライの武器』(サンクチュアリ出版/2021)など。

まずは見る

第42回

誰もが知っている作品や、初めて出会うもの。いつもの見方はいったん忘れて、一緒に新しい見方を試してみましょう。それまで見えなかった作品の一面が、見えてくるかもしれません。

キッチュをみる

キッチュ——今はあまり聞かなくなった言葉かもしれません。元はドイツ語で、「いかもの」「まがいもの」「俗悪なもの」などいくつかの訳語がありますが、ちょっと意識して「甘美なフェイク」としておきましょう。既存のオリジナルの表面をかすめとって、美的であることを装う（上品ぶる）もの、あるいは逆に、そのような装いを隠さず下品であることをいとおわないものを指します。言葉で説明するとややこしいですが、実物を見れば、ああこういうやつか、とすぐにお分かりになることでしょう。例えば、ここに掲げたのは工事現場に見られるキッチュです。

仮囲いに、緑化された壁面の写真がプリントされています。偽物であることは見え見えなのに、どうしてわざわざこのような装飾が施されるのか。まず考えられるのは、工事現場の殺風景な印象を緩和するという美観上の配慮です。自然を擬態した囲いは、たとえそれが明らかな偽物でも、単純な布よりは街に溶け込む。ひいては、工事に対する心理的な反発を抑制して警戒心を解き、安全性を演出することさえできるでしょう。いわば、意味的なカモフラージュです。大げさに言えば、騒音や粉じん、通行の妨げといった工事に伴う負の要素を、理想化されたクリーンなイメージによって浄化しているのです。

造花、食品サンプル、装飾過剰な看板や広告、レトロ風な

デザインのグッズ、お城を模した建物。ふだんは特別気にも留めませんが、街を歩けばキッチュはそこら中にあふれています。都市の裂け目に現れるこうした「不自然な自然」はある種の滑稽さを持っていて、それらを見つけるのは愉快です。日常的な断片を収集することが得意なSNS文化とも相性がよいでしょう。

ただし、キッチュを「気にも留めない」のは、そのように誘導されているからだということには用心する必要があります。キッチュは、私たちの視線を揺さぶらせないようにする装置なのです。植物柄の仮囲いであれば、誰もがあらかじめ共通して抱いている（あるいは抱かされている）「緑はよいものだ」という普遍的な善——しかもそれは、絶対に枯れることがないのです——の認識を利用して、批判の余地を奪う。衝突を抑え、感情の摩擦を滑らかにする。こうして反論を許さない心地よさによって、徹底して表面であり続けようとするこのプリント布は、工事現場を覆い隠すだけでなく、ネガティブであったり不都合であったりする過程こそを見えないようにするヴェールとして機能しています。設置側はそんな意図などないと言っても、キッチュにその機能が備わっていることには変わりありません。逆に言えば、だから、キッチュをまずは見て自らの視線を揺さぶり、考えてみることは、一種の抵抗になり得るのです。

イメージは、よくも悪くも人を操作する力を持っています。生活の中で「甘美なフェイク」を見つけたら、少し立ち止まってみてください。

今号のひと言 このごろの楽しみの一つは、帰宅途中に出会う、ピカピカ光る首輪をつけて散歩しているいろいろな犬を見ることです。まぶしくないのだろうかと思うのですが、街中で勝手に大盛り上がりしているようないでたちがおかしく、こちらも勝手に楽しい気分になされます。果たして犬の方はどう思っているんでしょう。



成相 肇（なりあい・はじめ）
東京国立近代美術館主任研究員。1979年生まれ。府中市美術館学芸員・東京ステーションギャラリー学芸員を経て、2021年から現職。主な企画展に「石子順造の世界」、「ディスカバー、ディスカバー・ジャパン」、「パロディ、二重の声」など。著書に『芸術のわるさ』（かたばみ書房）。

東京国立近代美術館展覧会情報 「竹久夢二 時代を創る表現者」（2026年10月23日～2027年1月11日）



写真=筆者撮影

十人虹色～「違う」の楽しみかた～

MOVE



図画工作の先生方とさまざまな分野の専門家との対談を通して、
図画工作の学びが社会や人生の中で
どのように生きて働いているのかを捉え直していきます。

いろいろな教科の先生方が、同じものを各教科の視点から眺め、
それぞれが感じたこと、考えたことを語り合います。

各話ゲスト

各号特集テーマ

第2話 お笑い芸人 |

長田庄平さん (チョコレートプラネット)

第3話 声優 | 佐倉綾音さん



No.01 給食

No.02 スポーツ・運動 (2026年10月下旬発行予定)



日文公式SNS

NEW /
LINE



Instagram



YouTube



X



Facebook



形 forme No.339

日文教育資料 [図画工作・美術]
令和8年(2026年)9月30日発行

編集・発行人 佐々木 秀樹

日本文教出版株式会社
〒558-0041 大阪市住吉区南住吉 4-7-5
TEL : 06-6692-1261
FAX : 06-6606-5171

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD3646143390



本誌に関する
お問い合わせはこちら

日本文教出版株式会社

<https://www.nichibun-g.co.jp/>

大阪本社 〒558-0041 大阪市住吉区南住吉 4-7-5
TEL:06-6692-1261 FAX:06-6606-5171

東京本社 〒165-0026 東京都中野区新井 1-2-16
TEL:03-3389-4611 FAX:03-3389-4618

九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院 3-11-14
TEL:092-531-7696 FAX:092-521-3938

東海支社 〒461-0004 名古屋市東区葵 1-13-18-7F-B
TEL:052-979-7260 FAX:052-979-7261

北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似 9-12-1-1
TEL:011-764-1201 FAX:011-764-0690