

表現者の学生相談 — 「やりたいこと」と「周りの求めること」と —

Student Counseling at Art Universities

— Conflict of Self-Expression and Demands of the Surroundings —

山川 裕樹

YAMAKAWA Hiroki

表現者の学生相談 — 「やりたいこと」と「周りの求めること」と —

Student Counseling at Art Universities

— Conflict of Self-Expression and Demands of the Surroundings —

山川 裕樹
YAMAKAWA Hiroki

教授（心理臨床学、学生相談）

This paper draws on student counseling at two universities of arts and considers the art and music students. Using the contrast between “what one wants to do” and “what is demanded by the surroundings” as a supporting line, the paper presents the idea that individual resolution of the conflict between the pursuit of one’s own expression and the demands of the surroundings is required of students at art universities. Although this conflict typically appears in art and music university students, who are required to express themselves creatively, it is also a common theme in general universities where students are required to conduct their own research.

1. はじめに

本稿は、2022年10月に日本スポーツ心理学会認定資格であるスポーツメンタルトレーニング指導士の全国研修会において行った「表現者の学生相談」と題した講演の一部をまとめ直したものである。

そもそもスポーツと芸術がどのように関係するのか、筆者自身もしかとは見えずに当日を迎えたが、こちらの想像する以上に関心を持っていただけたようであった。X軸では対極にあるかもしれないがY軸では近いところにあるのが芸術とスポーツなのかもしれない。どちらもパフォーマンスを求められるジャンルであり、いわゆる「座学」の学びとは大きく異なる。理屈ではなく行動で示せなければ意味を持たない。この両者を「鏡像」として捉えると見えてくるものもありそうで、その意味で芸術系に着目された先生方の慧眼に感服する次第である。

以下では、その時論じたテーマの一つ、「芸術大学は『好きなことをしている人』の集まりなのか～『やりたいこと』と『周りの求めること』のせめぎ合いについて～」について取り上げる。当日は、「パフォーマンス（の知）とその言語化～言語はパフォーマンスを止める（だけな）のか？～」も論じたが、紙幅の都合上、今回は学生相談から見えてくる芸術系学生の諸相を論じることとする。もちろん筆者は芸術表現を行っているものではなく、あくまでも「芸術大学にて学生相談を担当している臨床心理士」に過ぎない。芸術に関し

ては比較的親しみを持っていたもののその程度であり、美術大学に所属してから「門前の小僧」として芸術表現に触れているに過ぎない。なので管見による誤解もあるだろうが、学生相談の地平から見えてくることもあると信じ、以下の稿を進めていく。

2. 芸術大学は「好きなことをしている人」の集まりなのか

2.1 背景

まず、筆者の立場に改めて触れておこう。筆者は大学院にて心理臨床学を学んだ後、美術大学にて学生相談に携わり、また美術学科と音楽学科を擁する芸術大学で非常勤の学生相談カウンセラーとしても勤務することとなった。臨床歴は25年強であるが、そのうちの大半が美術大学・芸術大学の学生相談となっている。筆者自身はそれを「当たり前」として感じているが、一般大学の学生相談からすると違うところが多いのかもしれない。

さて、ここで「芸術大学は『好きなことをしている人』の集まりなのか」とやや扇情的な章題を付けたのは、実のところ筆者自身の「そのような思い込みがあったがそうではないのだ」という気付きから来ているのかもしれない。もちろん、学生の進学動機は絵や音楽が好きなことに端を発してはいようし、好きなことを追求しようと学生は進学してくる。しかし、大学で問われるのは、芸術表現は、「自分のやりたいこと」を追求するだけでなく、「周りにどう見られるのか」も常につきまとう、ということだ。筆者自身の気付きに基づいて書けば、芸術系は、(意外と?)「周りにどう受け入れられるのか(周りの受容・需要)」も重要であり、パブリックイメージとして持たれがちな、「やりたいことをやっているだけ」ではないのである(もちろんそのような人もいるだろうが、それはおそらく一握りの天才だけだ)。

さて、「芸術系」と一括りにして論じているが、大学の専攻を元に簡単に説明しておこう〔註1〕。まず(広義の)美術系と音楽系に区分される。(広義の)美術系は、(狭義の)美術系に、工芸系とデザイン系が含まれる。狭義の美術系は、日本画や油画(洋画)、彫刻や版画など、いわゆるファインアートと呼ばれる分野が属する。工芸系は、陶芸や染織、漆工、木工、金工、ガラス工芸などを扱う。デザイン系は、グラフィックデザイン、ウェブデザイン、プロダクトデザイン、インテリアデザイン、空間デザイン(建築を含むことも)、ファッションデザイン、マンガ、イラストレーション、ゲーム、写真や映像、舞台や映画なども含まれる(舞台や映画などは別のジャンルとして扱われることもある)。そして音楽系は、大学の専攻としては美術系でいうと「ファインアート」に相当するクラシック音楽が中心であり、弦楽器、管楽器、打楽器、ピアノ、声楽、作曲、指揮、あるいは邦楽などである。クラシック以外の音楽専攻を設けているところもあるが、あまり広がりを見せておらず、それらは専門学校が

中心となって担っているようだ。この点は、美術におけるデザイン系の学びが大学だけでなく専門学校もあることを考えると、やや不思議な偏りではある（あと10年くらいたつと変わるかもしれない）。

下記においては、芸術大学における学生相談の諸相を描き出すために、美術系と音楽系を大まかな区分として提示し、そのそれぞれにおける、「やりたいこと」と「周りに受けいられること」というテーマを考えていく。当然ながら、美術学生の中でも音楽学生に近い学生はおり、その逆も然りである。なお、以下の例示においては、学生相談事例を参照しているが個人を特定する内容はすべて省いていることをお断りしておく。もちろん、学生相談事例を元としている以上、その語り手である学生が存在しているのだが、すべて抽象化し、複数例で語られた内容を基としている。こうした個別性を捨象するために、美術と音楽という群を対比として用いたとご理解いただきたい。

2.2 美術系の場合

まず、美術系の中で一番「周り」を意識させられるのはデザイン系であろう。デザインにおいては、顧客（クライアント）ありきであることは教育の初歩から意識させられるようだ。ファインアートではなくてデザインだ、と云う考えは強いようで、自分のやりたいことをやるのではなく、顧客の望むものを形にすることがデザインである、と大学の中で教育されている。「やりたいことをやるのならファインアートに行けば？」と学生に指導する教員もいたと聴く（都市伝説かもしれない）。

では、ファインアート（狭義の美術系）では自分のやりたいことができるのか。勿論そう云うわけではない。学生の制作した作品に対して、美術の文脈においてどのような意義があるのかが教員から問われる（あるいは教員から示唆される）。それにそもそも、美術大学では「合評」というものが存在している。デザイン系でもファインアートでも、テーマに基づいて制作した作品をプレゼンし、教員から評価される機会である。時には外部の評論家も交え自作をプレゼンするというのは一般大学では見られないシステムであろう。そこで、自分の作品が周囲の目に見られ、そして他の学生と比較される場に晒されることとなる。やりたいことをやっているだけで評価されるわけではない、のは、こうした場における教育によって伝達されている〔註2〕。

そもそも、「自分のやりたいようにやる」ことが、実は難しい課題なのである。言葉だけを見ると簡単にできそうなことのように思えるが、自分自身のことをふり返ってみるといいだろう。フロイトの抑圧概念を持ち出すまでもなく、私たちの日常生活はやりたいことを自由にやっているわけではない。朝、時間になると出勤・登校し、業務を行う、または勉学にいそしむ。やりたい仕事（勉強）ば

かりができるわけではなく、興味がなくともしなければいけないことも出てくる。学校教育を内在化してしまった学生などは、「自分のやることを棚上げして、やれと云われたことをする」スタイルが基本となっている学生も多い。授業に出るのが「当たり前」であり、それができなくなったときに自分を責める学生すらいる。このように、我々の日常生活は、やりたいことを棚上げしてすべきことを行うのが基本となっているのだから、「やりたいようにやる」ことにながしかの制限を自分でかけてしまい、そこから抜け出せないようになるのは珍しいことではない。

作品作りは、そのテーマが集約して突きつけられることとなる。自らの内から発するテーマと外から求められるニーズ、その界面に存在する作品を、どのような方向で進めていこうとするのか。なおこの葛藤は作品が受け入れられないときにのみ生じるものではない。他者から高い評価を得た場合であっても、その評価こそが本人の悩みのタネとなる場合もある。好評価を得たことが逆に、「このような作品を他者は求めているのではないか」、「また似たような作品を作り続けなければいけないのではないか」と、受け入れられたがゆえの苦しみを生じさせる。SNSでの「いいね」であっても美術展での受賞であっても、ポジティブな評価がその人の基盤を揺さぶることは稀ではない(昇進うつ例もある)。このように、受け入れられないばかりでなく受け入れられたときであっても、「自分の作品と周りの受容」にまつわる問いが個人を追い詰めることがあるのだ。

そうした個人に対し、よく行われるアドバイスに、「あなたの好きに作ればいいんだよ」といった類のものがある。教員からなされることもあるし、友人から云われることもある。自分自身でも「好きにやればいい」と理解していることすら少なくない。しかし、繰り返しになるが、それ実行するのは簡単なことではない。学生相談場面でよく語られているのが「悩んでいないで、とにかく描けばいいと頭では分かっているんですけど……」とのことばである。自分でも好きにやればいいと理解しているし、周りからもアドバイスとしてよく云われる。しかし、それがどうにも実行できない。

学生相談のキモは、ここにあるのだと筆者は考えている。理屈では「やりたいようにやればいい」ことは理解している。しかし、ながしかの囚われから、そう行動できない。言語的な理解と、体感的な理解は異なる。学生相談で行われている支援とは、その体感的な理解(納得)が生じるよう、あれこれと話を聴きながら問題の周囲にある気持ちを解きほぐすことにある。その結果、腑に落ちるかたちで、「ああ、本当に自分は自由に表現して(その結果批判されることもあるけれどもそれも含めて他者の意見であることを引き受けていくので)いいんだ」と思えるようになれば、それが一つの解決となる。フロイトの抑圧からの解放にせよロジャーズの自己一致にせよ、多くの心

理療法家が「自分が自分であること」を一つの理想像と置くのは、それらの達成困難性の陰画である。今まで生きてきた中で、家族関係や友人関係、師弟関係で多かれ少なかれ生じる戸惑い・ひずみ・傷つきが、人を見えない糸で縛っている。支持的な人間関係の中でその糸に気付き、過去の出来事を語る中で、閉じ込めたままになっていた自分の想いをふり返り、今の自分に適したかたちで再定義を行っていき、それにより囚われから脱していけるのだろう。無論そう典型的に進むことばかりではないけれども、学生相談では時に心の底からの「自分のやりたいようにやったらいいのだ」への変容を見せてもらえることもある。

考えてみると、この「自分の表現」と「周りの受容(需要)」のテーマは、表現する学生に留まらない普遍的なテーマである。先に日常生活での「やりたいことの棚上げ」を見たように、どのような人にも、自分がやりたいことと周りの受け入れとの葛藤は生じて不思議ではない。ただ、芸術大学の学生は、それを「作品制作」や「演奏活動」などで突きつけられやすいので、この両者に基づく葛藤が集約して出てくることになる。表現とは、自らのうちに根ざしたものでありながら、表現されたものは他者の視線に晒されるのが倣いである。内側から発しているながらも他者との境界に位置するという点では、ユングのペルソナ概念にも共通するところもある(大場、2000)。その二面性が葛藤を呼び、だからこそその個性的な解決が必要となってくる[註3]。

当然のことであるが、プロとして生きるということは、それで生活が成り立つ、すなわち制作物が金銭に還元されるということであり、市場のニーズと切っては切れない関係にある。もちろん美大生はすべてがプロとして生きていくわけではないけれども、それでも作品制作が評価を受けるという現実に出会う以上、自らの表現と周囲からのニーズとのテーマは基本的についてまわる。「好きなことをする」ことを可能にするには、そのための枠組が必要である。その枠組をどのように設定するかにおいて、学生たちは悩み、苦闘する。学生相談でともにするその道は苦しい過程ではあるが、その人らしい個性的解決を目の当たりにできる「創造」の過程でもある。

2.3 音楽系の場合

音楽の場合、美術より「見られる意識」が強くなる。舞台の上立つ演奏者としての活動がメインであり(作曲を除く)、自身の表現よりも「作曲家が作った楽譜をどう演奏するか」が軸となる。そのため、「周りの受容(需要)」に関しては美術よりも一層問われることとなる。

管楽器や打楽器は中学での吹奏楽部体験がスタートである場合も多いが、弦楽器やピアノは幼い頃からのレッスン漬けの毎日を過ごしている場合も稀ではない。毎日のように練習を行い、毎週のように

にレッスンがあり、毎月のように発表会やコンクールがある中で幼い頃から過ごしてきた学生は、ある意味「ツブシのきかない」感を持っている場合もある（この点はスポーツエリートに近いところがあるだろう）。個人レッスンが基本のため先生とのかかわりも密接で、「先生が求める（気に入る）演奏」が求められることもまた、「見られる意識」の強化に寄与していると考えられる。

しかし、幼い頃は「求められる演奏に合わせる」スタイルのみで生きてこられても、大学生や大学院生になるに従い、「独自性」が求められる。「やりたいこと」と「周りの求めること」の界面でのトラブルは、美術とベクトルは違えど生じてくる。音楽で時にあるのが、過剰適応的な、周囲のニーズを敏感に察知し、それに合わせてムードメーカーとして生きるのがうまい人が、なにがしかの躓きで崩れてしまう例だ。音楽では合わせること、ハーモニーが重視されるからか、周囲の意向を察知し、やや先取り的なくらいに空気を読んで生きるタイプの人がある（もちろん全員ではない）。筆者はそれを「場に居着く」タイプと呼ぶが、こうした人が、コロナ禍で様々な交流の「場」が制限されたことが遠因となり調子を崩したケースも見られた。おそらく、今まではムードメーカー的に軽やかに生きることが、本人の健康な自己愛維持につながっていたのが、場が閉鎖され、場をアクロバティックに取り回していく快感が失われて不調となったのかもしれない。

こうした不調が、本人の今までのスタイルを見直し、より柔軟なライフスタイルの獲得へとつながればいいのだが、それは簡単なことではない。先に挙げた、幼少期から楽器を習っている学生は、「今さらこの道から離れられない」との思いにとらわれ、視野狭窄に陥ってしまうこともある。音楽の学生は「休むことへの恐怖感」を持つ学生も多く、こちらが休息を勧めても「他の人は頑張っているのに、これくらいでムリとは云えない。それに自分が投げ出すと迷惑がかかるから……」と、なかなか休めない。先の過剰適応とも相俟って、「頼まれた依頼を断れず、キャパオーバーするも言い出せない」と抑うつ症状を加速させる人もいる。

なお、幼少期からのエリートがいる一方、「なんとなく音楽大学に来てしまった」という学生もいる。時折見られるのが、「中学までそこそこ勉強ができて、地域でそこそこの進学高校に入ったが、中学までの努力本意のスタイルでは太刀打ちできず、成績があまり上がらない。勉強での頭打ち感から進路も定まらなかったが、楽器は幼い頃からやってきて、ずっと続けているから好きなことなのかも、と音楽大学へ進学」というパターンである。そうした学生の場合、周囲がプロを目指して切磋琢磨を目指す中、自分はそのまでの強い熱意を持って大学進学をしたわけではないことに引け目を感じることもある。周囲とそれなりの人間関係は築いているが、高いところを目指す周囲の学生にはあまり本音が云えず、腹を割って話せ

るような関係までは到らない。これもまた、一つの典型例であろう。

どのような場合にせよ必要なのは「等身大の目標」であり、自分に見合った、自分らしい音楽との付き合い方である。この点は、美術の「作りたい作品を作る」とことと同様かもしれない。ただ、美術は自己表現色が強いため、「自分にとって何が大切か」という軸には比較的立ち返りやすいところがあるものの、音楽の場合はその軸が見えにくいのか、あるいはその軸だけでは難しいのか、なかなかそちらに向かいにくいようだ。先ほどのムードメーカー要因とつながるかもしれないが、音楽はやはり聴衆あってこそなので、「自分のため」に視点が向きにくい。「舞台」という華やかな場面が活動場所であり、国際的活躍も視野に入れがちなフィールドは（美術より音楽の方が留学が身近である）上昇ベクトルを基調としているため、自分の基盤を探ることが「後退」のように思えてしまうのだろうか。しかし、何らかの壁にぶつかった以上、そこを問い直さないと進めないことが多い。両者に引き裂かれる中、自分にとって納得のいく道を探っていくのが学生相談の仕事なのだろう。

3. おわりに

美術系学生、音楽系学生の学生相談は、特殊なように思われているのかもしれない。確かに、大学でよく見られる学びとは、一般的な研究のフォーマットを学び、それに見合った形で卒業研究を行い、一般社会へと旅立っていくものなので、そこまで「自分の表現」が問われることはない。芸術大学は「他ならぬこの『私』がどうするのか」を問われる点で、特殊なのかもしれない。

しかし、「他ならぬこの「私」がどうするのか」の問いを突きつけられ、それへの個性的解決を探るのは、アイデンティティの確立という青年期の課題そのものである。また、一般大学での学びが「自分の興味関心に基づいた研究テーマを策定し、ある一定の学問規範に基づいて研究を行い、論文としてまとめる」のだとすれば、そこでも問われるのはやはり「自分の興味関心」である。高校までの受身的な教育とは異なり、主体的に学んでいくことが求められる大学で躓きを憶える学生がいることから、この転換が容易ではないことが示唆されよう。この「自分が何に興味関心を持っているのか」を問うプロセスから逆照射して自身のアイデンティティが問われるのは、大学生に共通したテーマであると考えられる。

アイデンティティと云えば、「自分は何ものであるか」を問うものであると理解されているが、「①自己の斉一性（引用者略）、②時間的な連続性と一貫性（引用者略）、③帰属性（引用者略）の三つの基準によって定義される主体的実存的感覚」（佐方、2004）とされているように、「自分とは何ものであるか」に加えて「その自分を受けいれてくれる周りがあるか（=帰属性）」も同時に問われているので

ある。確かに芸術大学の学びは他とは異なっているのかもしれないが、青年期らしいアイデンティティのテーマを象徴的・集約的に問いかけてられているという意味で、大学生の学生相談で出会うテーマの本質を示してくれるものでもあるだろう。

先に示したよう、筆者の学生相談は「芸術大学」のみであり、本稿は「井の中の蛙」が論じているようなものかもしれない。しかし、筆者の学生相談の営みをことばにまとめる機会を得て、井の中の蛙の世界から見える空の青さを論じることができた。改めてこのような機会を与えていただいた日本スポーツ心理学会の先生方に御礼を申し上げたい。また、本稿は、芸術大学の学生相談で出会う学生さんたちとの出会いがなくては成り立たなかった論考である。私に多くを教えてくれている学生の皆さんに、そしてその学生さんの学生生活を支えておられる多くの教職員に、こころからの御礼を申し上げます。

[註1] 先にも書いたよう、筆者の狭い経験を元に書いているので、これ以外の区分もありえよう。例えばコトバンクに所収されている『日本大百科全書』によれば「文学、音楽、造形美術、演劇、舞踊、映画などの総称」とある。絵画や建築などを空間芸術、音楽や文学を時間芸術、演劇や映画を総合芸術とする分け方もある。ただ、日本の大学教育において扱われている学問専攻から考えれば、(広義の)美術系と音楽系としておいて差し支えないだろう。

[註2] 「教育としての合評」で何が行われているのかについて、筆者は現在関心を持っているが、あまりそうしたことについて議論されたことはないようである。Google scholarにて「合評 美術」で検索してみたが、美術大学における合評について組上に載せた研究は見あたらなかった。おそらくそれは、心理臨床家の育成における「事例検討会」がもつ意義に似て、「その意義は実感しているが言語化しにくい」類のものなのだろう。今後機会があれば、「合評で伝達されている実践知」について研究してみたい。

[註3] 作品の表現の背景に、その個人の心理的葛藤がつながっていることもある。自分個人の葛藤を掘り下げていった作品であることもあれば、一見つながっていないように見えるが構造としてその当人の心理的葛藤を反映している場合もある。これに少し関連して、漫画家の若木民喜が興味深い発言をツイッター上でしていた。「作者でも解決できない(解決して欲しい)問いを作って主人公に何とかしてもらってます」(若木、2011)。自分の頭で解決した問いを表現の中で行うのではなく、自分でも未解決な状態の問いを、登場人物に与え、(自分が、ではなく)登場人物の解決する姿を物語として展開する、と云うことなのだろう。先に「言語的理解」と「体感的理解」を対置させたが、心理的葛藤においても、言語的に(理屈で)求めた答えを作品に反映させるのと、答えの見あたらずまま問いを与え、登場人物たちの葛藤からの解決を描くのとにも、この二種に通じる違いがあるのだろう。このことについての考究も今後の課題としたい。

参考文献

- 大場登 2000 ユングの「バルソナ」再考. 創元社.
佐方哲彦 2004 アイデンティティ. 氏原寛・亀口憲治・成田善弘・東山紘久・山中康裕編 心理臨床大事典 改訂版. 培風館, 1038-1040.
若木民喜 2011 twitterでの発言. <https://twitter.com/angelfrench/status/136893365064179713> (2022年9月閲覧)