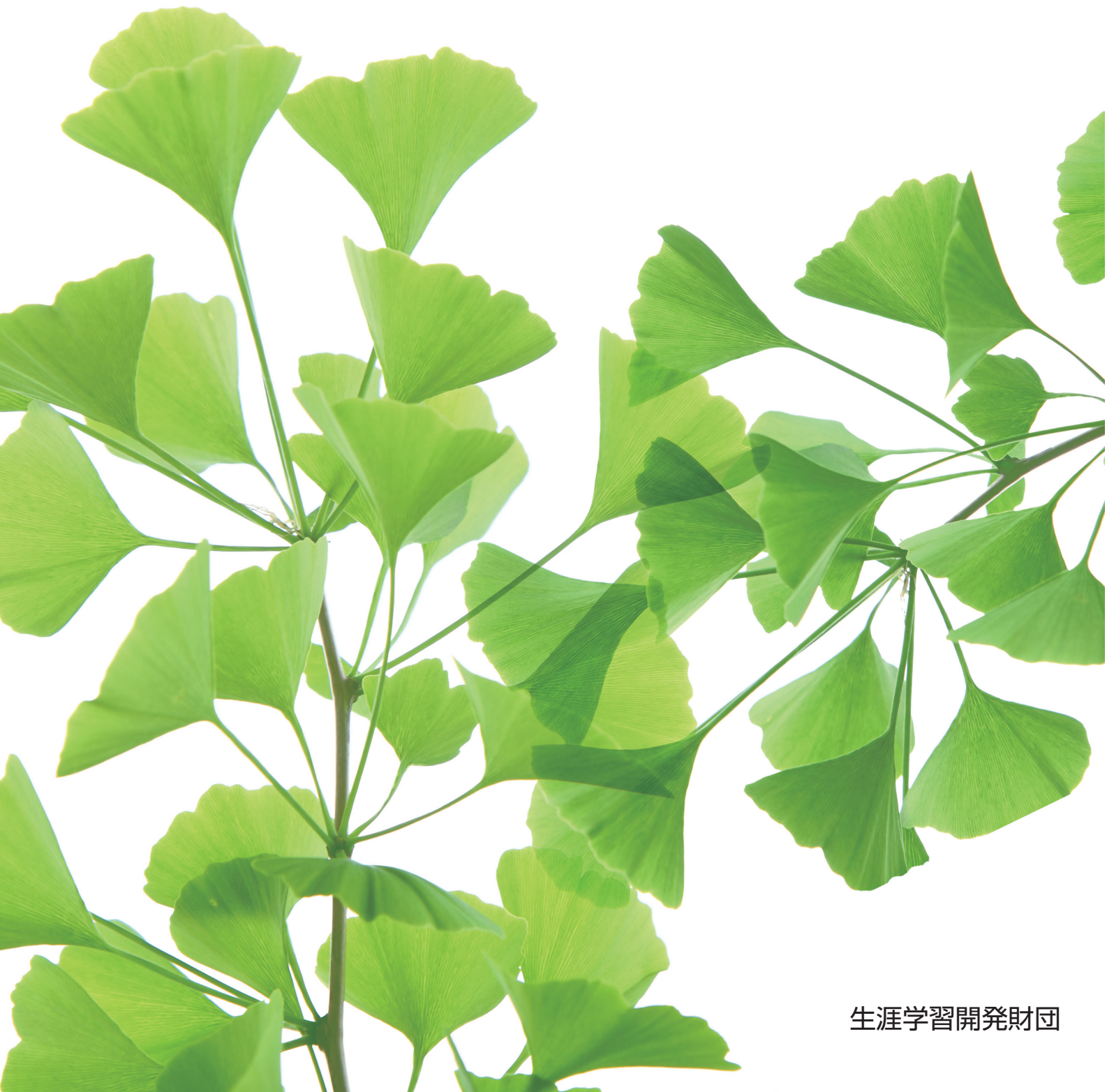


生涯学習情報誌

Life Learning

11 2019
Nov.
NO.351



12/11
締切

2019(令和1)年度

博士号

取得支援事業

生涯学習開発財団は、「人間は感動する心を失わず、何ごとかを学び続ける限り、年齢にとられない生き方をすることができる」という理念のもと1983年に設立されました。

平均寿命が延びる今、定年後も学習を継続し、社会へ貢献し続ける中高年の存在は、日本社会にとって大きな支えとなります。

財団では、現在博士号の取得を目指す50歳以上の方々を対象に、2011年度から支援事業を行っております。この取り組みを通して、来るべき高齢化社会の生涯学習を促進し、よりよい社会作りに貢献することをめざしています。

本事業は、国籍や性別を問わず、また、研究領域は文系・理系を問いません。独創的で社会的な意義のある研究を行い、博士論文を執筆中あるいは提出が予定されているすべての方に門戸は開かれています。皆様からの積極的なご応募をお待ちしております。

■ 採用予定人数

特に人数は定めません。

■ 助成金の支給

- ・支給金額は一人あたり年間50万円
- ・支給期間は1年
- ・支給日は2020年3月

■ 応募資格

以下の条件を満たす者

- ・50歳以上（性別、国籍、所属を問わない）
- ・日本国内に在住している者
- ・博士課程（博士後期課程を含む）に在籍するか、論文博士号の取得をめざし、かつ実行性の高い研究計画書を作成した者、もしくは博士論文の一部をすでに作成した者

- ・日本国内の大学で博士号を取得予定の者
- ・当財団のホームページ及び情報誌にて、氏名・年齢・研究タイトル・写真の公開を了承する者

■ 応募方法

（1）提出書類

- ・指定申請書
- ・身元証明書
- ・研究計画書
- ・推薦書 ほか

詳細は募集要項でご確認ください

（2）応募締切日

2019年12月11日（水）必着

■ 選考

提出書類および面接により選考

お問合せと募集要項の請求は下記まで



一般財団法人 生涯学習開発財団 博士号取得支援事業部
〒105-0001 東京都港区虎ノ門1-1-20 虎ノ門実業会館9階 TEL 03-3508-4551
募集要項・申請書は <http://www.gllc.or.jp> E-mail hakushi@gllc.or.jp

ビジネスの限界はアートで超えろ！ 実践ワークショップ

「絵が上手になりたい」という参加者が多かった。増村氏の親類で交流もあった、「芸術は爆発だ」の岡本太郎氏。実は何ヶ月もかけて下絵となるスケッチを繰り返し続けたそうだ。才能よりも意識のしかた、たとえば消しゴムで光を描くと意識すると、誰でも格段に絵は上手くなるという。今回は、アートの持つ力を学ぶとともに、自分のアート力開拓の一端を体験した。

■アートは生きるための武器？

発想力は、論理と感性のバランスが揃った時に生まれる。左脳は言語・論理、右脳は画像・直感を司るが、今までの日本は左脳重視だった。戦後に構築された偉大なビジネスモデルをいつの時代でも安定させるために、論理的思考が必要だった。しかし、新しいビジネスモデルが求められる現在では、イメージや直感が必要とされる。本来、アーティスティックな思考は誰もが持っているが、社会に入るとロジカルシンキングを叩き込まれ、直感が低下する。

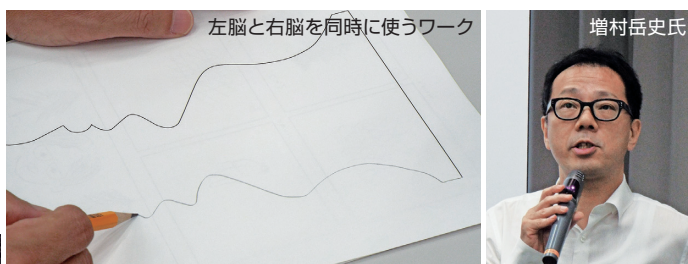
日本でのアートは心を癒すものだが、ヨーロッパでは「生きるための武器」として定義される。ヨーロッパの美術教育は、幼稚園の頃から美術館に通い、絵の批評から始める。画像を言語化することで交渉力や

プレゼン力が養える。

ルネサンス期には、サイエンスとアートは同じ学問だった。「サイエンス」で課題解決したのが「テクノロジー」、「アート」で課題解決したのが「デザイン」となった。重要なのは、4つのうちアートだけが時代を経ても古臭くならないこと。1を2にする改善に対して、アートは0から1を作る「創造」だからだ。問題提起をして普遍的な価値を創造し続ける、それがアートの役割なのだ。

■MFAがビジネス動かし

今は、MFA（美術学修士）の時代だと言われている。大手コンサルティング企業が次々とデザインスタジオを買収し、IT企業が多数の社員デザイナーを採用するなど、アートの力を経営資源とする動きが活発だ。そして、MFAを持つ人材がディレクターに就く。ECサイトでも、MFAが



受講者に人気があった自分のタッチを知るワーク



2019年9月14日 AP東京 八重洲通り

講師：増村 岳史 アート・アンド・ロジック株式会社 代表取締役

学習院大学経済学部卒業後、株式会社リクルート入社。マーケティング、営業を経て映画、音楽の製作および出版事業を経験。リクルート退社後、音楽配信事業に携わったのち、テレビ局や出版社とのコンテンツ事業の共同開発に従事する。2015年、アートと人々との垣根を越えるべく誰もが驚異的に短期間で絵が描けるプログラムを開発、アート／アンド／ロジック株式会社を立ち上げ現在に至る。代々のアート家系で、祖父は人間国宝。

画面やユーザーインターフェイスのデザインディレクションを行なうサイトは作りが美しく、シェアを獲得している。MFAがビジネスを動かしている実例だ。

■自分の限界を超えるためのワーク

講義の中で3つのワークを試みた。

まずは「名探偵ゲーム」。じゃんけんで親を決め、親は子に内緒で10枚のアートカードから1枚を選ぶ。子は親に、Yes・Noで答えられる質問を順番にしながら、親が選んだカードを推理する。1周したらセーので推理したカードを指差す。受講者から「同じカードでも人によって視点が違っておもしろい」などの感想が出た。直感で捉えたものを言語化するワークだった。

次に、「自分のタッチを知る」ワーク。速いタッチからゆっくりまで4段階のタッチを体感し、自分が心地よいタッチを探る。続いての自由画は、脳と体が繋がりを意識しながらのものになりやすいとのこと。好みのタッチと自由画から、その人の性格や内面を知ることができるという。休憩時間には半数ほどの参加者が講師を取り囲み、臨時性格診断コーナーとなった。

「右脳と左脳を同時に使う」ワークでは、描かれている人の横顔を見ながら、「おでこ、鼻、上くちびる……」と描いている部位を声に出しながら、左右対称に一筆書きで描く。これが非常に描きづらい。人間は普段、まず右脳で画像認識してから左脳で言語化している。それを同時に行い、混乱させながら活性化を試みるワークだ。



親が選んだ絵札を、子が順に質問をしていって推理する「名探偵ゲーム」。