

デザイナーのための経済コラム(54)

モノ消費からコト消費への発展、創造の始まりについて

人類が文字を発明したのは6,000年前と言われています。また、言葉が生まれたのは16万年前でないとも言われています。文字の歴史は物的証拠があるのですが、言葉の歴史については文字が生まれる前なので言語学者の想像だけで、物的な証拠はありません。

人類の言葉の歴史は分からなくても、個人が生まれてからの言葉の習得過程は言語を使っているすべての人が経験しています。

絵画の歴史も似たところがあります。人類が絵を書き始めた起源については物的な証拠はありますが、なぜ書き始めたのかについては歴史学者が想像して、祈禱のため、狩猟のため、遊びのためなど意見はありますが、どれが正しいのかどうかもわかりません。

個人の成長の過程では、どんな絵を書き始めたかを覚えている人は多いはずですが、花、人形、家、飛行機、自動車、犬、猫、魚……などなど教育学者はこれを「カタログ(絵画)」と呼んでいます。それから物の単品から組み合わせたものへと発展していきます。

心理学的に観察すれば、「物」を描いているようで、本当は描いている物の心理的印象として「好き」、「欲しい」、「面白い」、「楽しい」、「嬉しい」など、本人が意識していない深層の潜在心理が働いていたと想像します。

言葉の誕生から、語彙の増殖、語彙の組み合わせによる発想の過程は絵画の発展過程と似た構造のように思われます。

- 第一過程 : 単品への興味・関心
- 第二過程 : 単品から派生、連想した単品の収集
- 第三過程 : 複合された物の要約・抽象化・言葉による表現
- 第四過程 : 要約抽象化された言葉の転移・応用

この過程、流れは「起承転結(漢詩絶句)」、「AIDMA」、「ソネット(詩形)」の概念と同じだと思います。哲学者は演繹から帰納へ弁証法的昇華といたりしています。

日本語の「まどかな」、「まるい」は形容詞として使われています。語源は名詞だと考えています。「まどか」は漢字で「円」と書きますが、「窓か」としても書けると思います。

堅穴住居の出入口は天井にあったという意見もあります。数寄屋風の下地窓ができる前から「つぶらな」、「まるい」という表現はあったと思います。「下地窓」のデザインは歴史的には新しいとも言えます。しかし、土壁にあげた壁穴に新しい意味を見つけ出し「モノ」から「コト」へ変換させた感覚は創造的だったと思います。

<https://architrick.net/wp/2020/03/09/b022/>

「窓」英語のWindowの語源はvindauga vind(風)auga(目)とされています。

<https://www.etymonline.com/jp/word/window>

物から事へ意味が変わっていく例は建築・インテリア用語ではまだあります。「窓」や「扉」は「社会の窓、世界の窓」とか「新しい世界の扉を開く」など、物理的な空間の中ではなく、抽象的な思考の中で使われています。

「敷居」は物理的空間では部屋の出入口の床を仕切っていますが、精神的な分野での差別や資格認定での難易度、業界へ新規参入するときの難易度などにも敷居が高いとか、低いとか言います。化学や物理の世界でも、特定の数値によって現象が変わることに注意してその数値を「閾値(いきち・しきいち)」と言います。

ビジネスの世界では「モノ消費」から「コト消費」へとの変換が話題になっていますが、それを具体的に、創造的に実務に取り入れるには、「モノ」から「コト」への変換するヒラメキ感覚、発想、思考が必須と考えます。



下地窓・光琳窓



『環海異聞』大槻玄沢著
アリューシャン列島の
アレウト族の堅穴式住居

(T.K.)