

## パーソナルアシスタント町田通信コラム

### <第106回> ヘタウマ

アートの世界に「ヘタウマ」というジャンルがあります。画の技巧は稚拙（ヘタ）でも味のある（ウマイ・魅力ある）作品が「ヘタウマ」な作品と表現されます。テレビでよく見かける蛭子能収さんの漫画は「ヘタウマ」な作品と評価されており、「ヘタウマ」アーティストの典型例です。

作品を「技巧」と「味」の2つの次元で評価すると、

- ①「ウマウマ」 画の技巧があり味がある。
- ②「ウマヘタ」 画の技巧があり味はない。
- ③「ヘタウマ」 画は稚拙で味がある。
- ④「ヘタヘタ」 画は稚拙で味がない。

との4つに分類できます。

興味深いのは、作品にランクを付けると、一番人気のある作品は

- ③の「ヘタウマ」で、次が
- ①の「ウマウマ」、三番目が
- ④の「ヘタヘタ」、最後が

②の「ウマヘタ」となるそうです。つまり、一番魅力があるのは技巧に凝らずナチュラルに味のある作品で、一番ダメなのが技巧に凝っても味がない作品です。子どもが描く「ヘタウマ」や「ヘタヘタ」な画が大人の描く「ウマヘタ」な画より魅力を感じるのと同じことでしょうか。

さらに「味」を「才能」に置き換えて表現すると、

- ①「ウマウマ」 高い技巧を身に着けた才能のある人の作品。
- ②「ウマヘタ」 高い技巧を身に着けた才能のない人の作品。
- ③「ヘタウマ」 技巧が稚拙な才能のある人の作品。
- ④「ヘタヘタ」 技巧が稚拙で才能のない人の作品。

となります。

高い技巧は努力によって得られ、味は才能の影響が大きいからです。とは言え、アートの世界は努力よりも才能が評価されてしまう（ある意味で残酷な）世界と言うことにもなってしまいます…。

上記の話を、かなりの飛躍を覚悟でヘルパーの仕事に当てはめてみると、「絵の技巧」は「介助技術」、「味や才能」は「相手に合わせる能力や共感力」になるのではないのでしょうか。つまり、

- ①「ウマウマ」 高い介助技術でユーザーのペースの介助。
  - ②「ウマヘタ」 高い介助技術でヘルパーのペースの介助。
  - ③「ヘタウマ」 介助技術が稚拙でユーザーのペースの介助。
  - ④「ヘタヘタ」 介助技術が稚拙でヘルパーのペースの介助。
- となります。

アートに準じて介助もランク付けしてみると、

- ①「ウマウマ」、
- ③「ヘタウマ」、
- ②「ウマヘタ」、
- ④「ヘタヘタ」の順でしょうか？

介助はユーザー（介助利用者）の好みによってランクが変わってきますが、②「ウマヘタ」が最後にならないことで優しい業界と言えるかもしれません。そしてさらに、「介助技術」も「相手に合わせる能力」も努力によって高められる能力です。つまり「努力が報われる」業界ということです。

「ウマウマ」を努力で目指してみても如何でしょう？（TK）