

# 芸術教育考

深田尚彦

## 序論

平成10年7月の教授会（大阪芸術大学）で筆者は「教員は皆、自分の担当する教科の教科書を作らねばならない。手始めに担当科目中もっとも興味ある教科の教科書作成をして頂きたい」と話した。得意の科目から始めて順次、担当の全教科に広げるのが良い。

**芸術、教育**に関する筆者の所見をこの際明らかにすべきと考えて本稿を作った。これは学内の先生方に宛てて書いているが、お読み頂いた方からご指摘が頂ければ幸いである。筆者の専攻は“児童の描画行動の実験心理学的研究”であり、また筆者は芸術家ではないから、**芸術教育**について見当違い、考え不足が多かろうと恐れている。

## 学問と芸術

遺産： 人間は生命維持の為に日々多くの食物や水を攝取するが、ただ生きるだけではなく多くの**遺産**、即ち**伝統、文化、文明**を生産した。

伝統： 食器や衣服等の生活**用具**、冠婚葬祭やその他の日常**習慣**、**言語**、**住居**等が**伝統**に含まれる。伝統 tradition のスペルには trade（手足で運ぶの意）が含まれており、親が子に伝え、社会が次世代に伝えるの意味はスペルを見るだけで明瞭だ。

文化と文明： 文化、文明は類似語で区別無しと言われるが、**文化** culture、**文明** civilization はそれぞれに、耕

す cultivate、都市生活 civil の意を含み、農耕の始まりは都市生活より古いから、古代に於いて両語間には差異があったと思う。即ちこれらの伝統、文化や文明は**生存の為の方式**だが、人間はこの外にも偉大な財産、**学問** Science と**芸術** Art を作った。

学問：ここで言う学問は**知識**で、**言語化された経験**の事である。古い時代には語り部たちが口伝で部族の経験（歴史）や生き方（伝統）を伝えたが、後には口伝を文書にした。経験そのものは**生理、心理的な過程**（まずは**感受**、次いで**認知**、更には**記憶**として保有される、等）で**個人的**であるが、**言語**に変える（verbalize）と**保存**、**伝達**が可能となり、それは**知識**、即ち**公共の資産**となる。知識は必要に応じて取り出され利用される。教育では多くの知識が利用に備えて与えられる（**教育**は発信、受信者間での情報の送受）。経験は**言語化**された形（form）の段階で **information** と呼ばれる。学問（知識）は人間の**知**の大なる蓄積で、しかも絶えず**新しい領域**を開拓し更に未知への挑戦を続けている。

記録用具の**文字**なしでは概念操作量に限界がある為、今日の学問のどの分野も構成できなかつたと思う。**学問**するに**文字**は不可欠である。

芸術： 学問は**知る**作業だが、Art は**作る**（make）、**する**（do）作業で、その所産は芸術作品である。Art はギリシャ人にとっては**Tekne**（技術）で、Art、Craft、Skill と同義である。Skill の語源は**割る、分ける**で、昔の人に大木、大きい石を切り分け、割るのは困難で**技術**が必要であった。学問の成果は**図書館**に、芸術所産は **museum** に保存されている。

芸術は本来、人の**感覚器官**を通して、人に**喜び**を与える**事物**を作る**技術**であった（古い芸術は、美しく快く、聖なるもの、また祈りや願いの表現であったが、近年、**自由な精神**に伴い、美の名に当たらない様なテーマ、作品までが、美術と呼ばれている）。Fine Art の訳語は**美術**であるが、**Art** の訳は**技術**である。前述の通り名称は同じ Fine Art でも内容は時代とともに変わる。それが**進歩**なのであろう。

視覚と聴覚： 視覚、聴覚に訴える**刺激**が**芸術**を構成する。味覚、嗅覚、触覚経由の刺激の存在は束の間で、かつその刺激内容の保存は困難である。料理や香道が、芸術と呼ばれない理由はこれかもしれない。

芸術の種類： 美術の歴史は古くその領域は広い。**二次元空間**での**表現**には絵画、写真、染色、織物等、**三次元空間**での表現には彫刻、工芸と建築、造園等がある。音楽の歴史も古く**声**と**楽器**を基本として歌曲、器楽曲を作り、次には室内楽、管弦楽へと拡がり、各種の楽器（声楽も含めて）を取り合わせて**協奏**も試みられた。更に**オペラ**、現代では**ミュージカル**をも含めて音楽の領域は広い。美術を**視覚芸術**と呼ぶなら音楽は当然**聴覚芸術**であるが、オペラやミュージカルには視覚も不可欠である。

**文芸**は視覚に大いに依るが視覚芸術とは呼ばない。**文芸**には詩や散文、戯曲があり、また**書く**ばかりか**朗読**と言う芸術もある。これらには**演劇**が隣接し、**パントマイム**と**バレエ**は更にその左右に隣りする。人は限りなく新しい**技術（領域）**を開発し、また既存の芸術領域を結合するから、芸術の分類、整理は難しく、その広がりは無**限**である。

20世紀の芸術： 芸術世界の広がり急速だ。**映画**は今日の世界では最大の巨費を要する**芸術**で世界を感動させるが、同時に**娯楽産業**でもある。**Radio**、**TV** 放送を人々は**マスメディア**と呼ぶが、これらは日々の生活に密着する**実用性**を持ちながら、情報伝達の他に、**芸術作品**をも作っている。これらのマスメディアには未来に無限の可能性がある。**アニメーション**作品や**立体映画**等はその一部である。商業デザインは依頼者の注文による制作だから本来**商業**に属するが中には Museum に飾られる作品もある。

**芸術教育**を考えるに先立って、芸術を分類、列挙して見たが、これで全部ではなかろう。しかも芸術の領域は何時も拡大途中で、新しい芸術領域は今後にも生まれようが、それらはすべて当分の間、人間の視、聴覚で感受、鑑賞される事であろう。

## 芸術教育

説明の機能： 教育の目的は、**知識と技能の伝達**によって、人に**社会生活への準備**をさせ、それらを通して**人格を形成**する事である。この作業の中心的役割は**言語**に在る。**技**（わざ）を説明無しで見せても伝達（教育）の効果は乏しい。幼児に生まれて初めて犬を見せても、それは奇異、時に恐怖だけである。大人が犬の頭を撫でながら「ワンワン」と言う時、犬は怖くない事とその名を幼児は**認識**し、更に「ワンワン」の名で**記憶**する。

見ればわかる！聞けばわかる！と言うのは、平易な（即ち既知）事項においてのみ言える事で、大学レベルの講義や内容では否である。教育では説明が不可欠。もし説明無しで見て分かる教材があればそれは易しすぎて（退屈）、大学には不適だ。人は**未知**の事物を**理解**する時にのみ向上し、その時、喜びを感じる。これが**前進**で、これは**向上の意欲**を生む。

言語化と認知： 世に言う“発見”は作るのではなく**見て報告するだけの事**だが、過去には誰もそれに気づかなかった**事や物**についてのみ言われる。天才が出てこれを指摘（言語化）、報告して始めてその経験は**知識**と呼ばれる。ニュートンの時代に始めて林檎が木から落ちたのではないが、彼の指摘までは、誰もこれを不思議と言わなかった。**発見**とはこれで、“目”があれば見えると言うのは間違いである。**網膜に映る**（感覚）と**見る**（認知）は全く違う機能である。

学習の意義： 生徒は習って始めて多くの**事**（時間的存在）や**物**（空間的存在）を知る。教育には知る喜びが付随する。**知る事を喜ぶ学生**を作るのが教育であるとも言える。非日常的な例だが指数や対数を習うと2の32乗や5の2/3乗の意を解しその計算もできる。何時かどこかで役立つほかに**学習行為の効果**は大きい。それは**理**

**論的思考**を育て、**学ぶ喜び**を与える。教師の仕事に**言語**は欠かせない。

**知識**の価値： 知識に価値ありや否やは個人の価値観によるが、**学ぶ人**は多くこれに価値を認める（これらは無価値と考える人がいても、それでその**人の価値**が減ずる訳ではない）。

**芸術の指導**： 芸術学習の初歩は**技術の習得**であるから伝授は可能（少なくとも教師はそう考えるべき）だ。技術とは手と足に **how to do** を学ばせ、次に手足の入り交じる**動作の順序**を覚えさせる事である。反復練習を重ねると動作のゴゴチナサは消え、技術がたとえ 400-500 ステップあってもその全過程はスムーズに遂行される (**Automation の完成**)。これが**技術の習得** mastering (master とは**指導できる**の意) で、これに必要なのは**反復練習** (training) だ。学生に手本を見せ、また instruction を与える（実行の要点を言葉で秩序正しく説明する）事が技術指導には必要である。学習者は**基礎**に続く段階で、年を重ねて技術を感じ得し更に習熟する。

**芸術制作**においては**用具と材料**（何により）、**制作課題**（何を作る）等の他に、効果的な**表現法**や**技術、様式**、加えて過去の**芸術家**や**作品**、更に**工具、技術、材料の歴史**等を知る事が不可欠。故に学生に**伝授すべき事項**は多い。**何を、どの程度**にまで深く習得させるかは教師の選択だが、学生の修業年数が限られているので自由に決定できるとは言えない。これらについて教師相互間には**意見差**があろうが、経験を積めば人相互の間には**共通理解**（即ちそれが**常識**）ができる。

教育においては最低の**教授事項**（内容）を定め、それを学生に習得させる。教師がどれ程工夫と努力をしても**学校教育**は、長い社会生活（即ち人生）への**準備（即ち基礎教育）**に過ぎない。そこでの重要かつ基礎的な**習得事項**は**好奇心、意欲、及び努力と忍耐の習慣**の形成である。その為に必要な**基礎的教授事項**の選定、**教授の実行**、等のあらゆる面で、教師は**過去の習得と研鑽、平素の修練**の結果を、最高に発揮せねばならない。

**教授内容の選定、教授の方式**については諸説があり得るが、これに模範解答や決定的正解はない。教師が個々に精進して**より良い教育を行う為の努力**をする他は無い。

自己の改善と向上の唯一の方法は、同僚の教授ぶりを見学し、自分のそれと**比較して長所を取る**事である。更に歴史上の人物や作品からも学ぶ事である。日本の大学では従来誰も、教授法に関心を持たなかった。

Museum の見学は重要であるが、**書籍**の研究も不可欠だ。書籍には現存しない物事が記録として存在するからだ。人には見ても見えず、読んでも意を解し得ず、更に取り違えもあるから物をどう見、どう解すべきかは極めて難問、従って人はこれらを解くために生涯 study せねばならぬ。**向上**するとは**生涯**にわたって**学生 student** である事と同義だ。

**創造的研鑽**： 美術教育の目標は**制作が喜び**と言う人を作る事だ。習得した技能を活用して制作に努め、限りなく工夫改良を行う中、**技法**にも**作品**にも無限の variation が生じ傑作も生まれ得る。ただし**良い制作**に目がとまる（目止める=認める？）か否かは芸術家本人の“能力”による。これは、芸術家の平素の“修練”にかかっている。芸術家は**制作技術の錬磨**と共に他方では**鑑賞（評価）**眼を養わねばならぬ。

担当教科を**学生に習得させる**のは教師の義務である。芸術教育で技術は教えられても、**創造（発明）**を教える事はできない。誰かの指導での制作はどれ程すぐれていても創造ではない。伝授された**技術**をそのまま行えば**反復**で、それは模倣かコピーだ。**創造**は**本人の努力**以外にはあり得ない。**獲得**のためにまず師匠、先輩から**学ぶ**のは、ただ経験を重ねるより早道だ。その後の反復と習熟が創造を生む。

昔から優れた仕事は**天才**の業と言う考え方があるが、教師は**才能（遺伝）説**を取らぬ方がよい。“才能は遺伝”と聞けば多くの人々は夢を失う。むしろ“**努力が才能を生む**”と考える方が幸せだ。

**芸術の評価**： 人間相互には共通点と差異点があるので向上を望む人は何時も、自分を他と比べねばならぬ。**自己の欠点**を見つける人だけに向上が可能だ。人間の向上は無限なので、芸術に憧れる人々は生涯にわたり、終わりなく努力を重ねて、理想や目標に迫る。よって芸術家に必要なのは**努力、忍耐の習慣**である。

**努力**をするのは自分、**評価**するのは他人だから**努力**の

結果が必ずしも社会からの賞讃、受賞にはならない。作品の優劣評価は審査員がする、ただしこれは主観的だ。金賞、銀賞も審査員の顔ぶれによる。しかし芸術家には主張や嗜好、信念等が有り、その頑固さの故に作品は風格を生じ、鑑賞者を引き付ける。ただし引き付けられる心情もまた鑑賞者の好み（主観判断）であるから、科学における判定、評価とは大いに事情が異なる。その作品が良い賞を受けないから作品がつまらない、とは言えない。**人気**があるから、賞を受けたから作品が優秀とも言えない。

教育の内容： 教える内容はすべて基本的には確かな**事実**、即ち**誰かの経験**であるべきだ。他人の経験を**知識**として無断使用できるからこそ、短期間の勉強で人は莫大な知識を集積する。教師が教える教授内容はすべて**教授者の経験と知識**で、**実技指導**に於いては**模範演技**と**参考資料の展示**が有効である。教師は学生に**分からせる工夫**をする。これが教育的努力で、これが受講者の**思考と行動**に変化を引き起こす。変化なしでは**向上も前進も**あり得ない。

“教授”の「内容」は基本的にはすべて**事実**と述べたが、優れた教師から我々はその**夢や憧れ**を学び、これによって深い**人格的影響**を受ける。事実は客観的で、世界共通であるが、**個人の夢**は世界でその人ただ一人の所有である。優れた教師に会える事こそ**学校 (Face to face) 教育の特質**で、図書からの習得とは異なる。エッセイ（著者個人の経験の表明）から我々の受ける感動が、一般の学問書からのそれとは違うのに似ている。自学自習には誤解が生じるがそれを避けるには、教師から学ぶのが良い。

教師が教室で語っている事の記録が即ち**教科書**、また**講義**は、良い教科書があればそれを読むだけ、と言えそうだがこれは正しくない（後述）。教育、講義の効果を高める工夫は、**教材の配列**と**叙述の方式**（講義、話し方）に尽きる。図表や写真、Audio-visual の各種機器を**補助**として活用するのは叙述の不足を更に補う。**教科書の内容**が濃ければ（高度だと）一読では理解不可能。また教科書は**専門語**を用いるので字数、語数が少なくても内容の密度は高く、その為に**Glossary (用語集)**が読者には必要である。教科書を使う講義では、教科書の記述の他に教師が多く**分からせる工夫**と**追加**をするので、“教

科書さえあれば、講義には出なくても良いと言うのは誤り”である。講義の自由さに比べ、教科書は要点を確実、端的に記述する。**講義はその端的を補って教育の効果を高める**。**説明**“in other words”は理解を助け、**実例**“For example”と言う**語法**は教科書の簡潔な記述を**視覚化**する（日本人は**分かる**と言い英米人はI see **見える**と言う。**分かる為には見る事が必要**）。従って**講義**は教科書を読み、時にはそれを**説明**するのだが、**見させる事**（have in-sight）が**理解**を進める。

豊かな経験と知識の所有は教師の絶対的条件であるが、更に大切なのは**教える事を好む心情**だ。これ無しで教師は勤まらない。我々が学校で学んだ年数は短い、そこで学んだ**知る、考える、問う喜び**は、人に生涯の**活動力**を与える。

芸術教育と題したが、ここでは専ら Visual arts を取り上げた。音楽、工芸、映画製作、放送関係、文芸等その他、どの専門分野の教授、教育であろうと、その方法は、上記の論述から推論して頂けよう。ここに述べた多くは、**芸術 (Art)** だけでなくまた**学問 (Science)** 一般の教授にも通じる。教育はすべて、**知識**か**技術**の伝授で結果は頭脳か、手足での記憶であり、それによって**人間陶冶**を目指し、**良き (しあわせな!) 社会人**を育てる。

人間は長い**発達**を経て**知的照合体系**を構築する。それは**物や事**相互間の関係の表示で、因果で結ばれているものが多い。同様に**情的照合体系**も経験をへて形成されるので、**物や事**（客観存在）に**主観評価**が連合する。何に対して**好き、美しい、良い**等の評価や感情を連合させるかが学ばれる。人々が**感性**と言うのはこれだと思うが、生得的でも遺伝でもなく、**学習**による**獲得物**である。

## 教科書の構成

繰り返し書いたが教授する材料は、教師の**経験**と**知識 (他人の経験)**で、**人格陶冶**はそれらの教授作業に随伴する。**教科書の表題**は学科の名称で、それを見るとそこに何が書いてあるかがわかる。**表題**こそは最もすぐれた内容の**要約**である。教科書作りの要点は、**内容の選定**と、**配列**でこれらは、講義に於いても同様だ。

1. 全体の構成： 通年あるいは半年かけて教えるべき教科の要点、重要事項を、**通年科目では 25 項目、半年科目では 13 項目**用意する。それが教科書各章の**表題**である。

2. 各章の構成： 各章毎に 4-5 個の**節**に分けて、其の**章**の内容を説明する。筆者の創作であるが、下記に**章**構成の二つの例を示す。

例 1 第 5 章 工具の歴史

1. 歴史以前の時代
2. ギリシャ、ローマ時代
3. 中世の時代
4. 産業革命時代以後
5. 現在の状況、未来への展望

例 2 第 3 章 学習理論

1. 古典的条件づけ理論
2. Operant 条件づけ理論
3. 言語学習
4. モデル観察学習
5. 追加的議論

例 1 は**時間的歴史的な叙述**、例 2 は諸理論を**空間的に横並び**にして**章**を構成している。二種の**章**構成が可能だ。

3. 細説の設置：**章**における**節**と同じく、各**節**にもまた幾つかの**細説**を作るのが良い。その必要が無ければ**節**を通して自由記述をすれば良い。要点を明確にするには**箇条書き**が良く、**細節**にも**表題**を付ける事が学生の為には親切（記憶容易だから）である。

4. 各章末には**設問**を数題掲げるのが良い。それが分かれば其の**章の理解**は O.K. である。

5. 巻末には**用語集**を付ける。

6. 更に進んで学びたい学生の為に文献目録 **Further Reading List** を付けたい。

7. **索引**が巻末に付けられれば理想的である。

注意：1) **内容の最も優れた要約は表題**だから**節**、**細節**にはいずれも**表題**を付けるのが良い。「環境心理学」「西洋美術史」等の**表題**を見るだけで、その書の内容は明瞭だ。

2) 教科書とは学習用の**特別な書籍**で、一般向けの図書とは違う。自分の著書だから教科書に使

えると考えるのは誤りである。

## 教科書の制作

(教授会で話した内容を重複もあるがここにあって記す)

1. **版形**は：学生の携帯の便宜を考え基本的に A5 版サイズにとする（これは世間の図書一般のサイズで所蔵携帯に便と思う）。

2. **通年講義ならば 25 章、半年講義ならば 13 章**、正しくは通年講義で 21-2 回、半年講義なら 11-2 回程であろうが、25 回と 13 回の準備をしておくのが良い。

3. 各章は：**最低、見開き 2 ページ**とし、記述分量が増せばその**整数倍ページ数**とする。各章を偶数ページ構成にし、各章の**表題は左ページ**に置く。

4. この夏期休暇中、その教科で絶対に教えねばならぬ事項は何か、を考えて頂きたい。まずは各教科での**最低必要な教授事項**（25 項、13 項）を見付ける事が大切で、それが各**章**の表題になる筈。

5. 教科書の原稿が完成した段階で、“印刷や、学生への配布方法”については、適当な部署、あるいは委員会 で考えるのが良い。

6. 教科書の制作は**芸術家**には意外かもしれないが、**教師**にとっては当然の作業である。それは欠席する学生には助けとなり、やむなくの休講に際しては教師にも有用だ。

7. 類似教科の担当者は相互に相談して内容の重複を避けねばならぬ。

8. 他人の真似、コピーではつまらないから、他人作成の教科書は見ない方が良い。講義は**内容**と**叙述**においてユニークでありたい。

\*これらが教授会で話した事の要点である。尚、各章の内容は、基本的に一章が 1 講時分の筈だから、各講時に話している内容を各人が**箇条書き**にすれば、それで教科書の**最低の体裁**は出来る。

最初の教科書は各章がたとえ 5-6 行でも良い。それでスタートし、講義の度に内容を追加すれば、数年の間にテキストの分量は増す。増加、検討、時に削除して **Re organization** を図れば内容は自然に増訂、改訂される。哲学、歴史、法律や地学、天文、その他多くの学問 Sci

ence 担当者にとって、教科書執筆は当然の事であるが、芸術の実技担当者にとっては、意外、また美術教育の伝統には無い事かもしれない。しかし**教授内容**を確定して**書籍の形に纏める**事は、**教師**には不可欠である。

注意： Human science, Social science, Natural science と  
言う用語例によって筆者は**学問に Science** を宛てたが、  
これが絶対と言うつもりはない。**Humanities** の方が適切、  
と言う人があるかもしれないが数学、化学、生物に  
Humanities は馴染まないと考えた。

## 創造と想像

芸術家、研究者、教師や学生にとって**創造**は重要な課題である。ここでは往年読んだ。多数資料の記憶を頼りに  
わが経験を加えて**創造**を考察する。

創造についての有名文献は**アダマール** Hadamard, J の  
古典的名著「数学領域での発明の心理学」である。創造  
性テストを作成した**パロン** Barron, F. **オスボーン** Osborn,  
A.F. のブレインストーミング技法、**ゴードン** Gordon,  
W.J.J. のシネティックス技法等の文献も著名であり、  
また Ghiselin, B. の書は多数の研究者の論文集成として  
知られる。Torrance, E.P. や上述の**ギセーリン**、**ゴード  
ン**の書は翻訳されており、また日本人による創造理論書  
も過去には多数刊行された。アメリカでは WW2 の遂  
行に**創造力開発**が不可欠で多くの研究所や大学がその研  
究を遂行し、戦後の 1950-1960 年代にはその成果が一斉  
に刊行された。

**思考**について近年イタリーの**デ・ボノ**が、思考力は**訓  
練によって養える**と数多くの著書で述べているのは教師  
にとって心強い。1960 年代には京都に創造性研究会がで  
き雑誌まで刊行されたが、筆者は創造性に公式や客観的  
な理論は無いと考えている。もし創造に公式があるなら  
それは**思考**か**論理**で、**創造**の名には当たらない。

1. **思考**：過去に蓄積した**知的資産の分類、整理、及び  
再配列、再統合**に思考は有用である。既存の諸原理と  
の無矛盾、万人に理解され得る**公共性**は**思考**の要件で  
ある。過去の事実を一般的な公式にまとめ、

それに依り未来を知る方式は**推論**で、これは思考法  
の一部である。文章をつなぐ方式は**文法**で、**思考**  
を成立させるのは**論理** logic である。

手持ちの材料にどの様な操作を加えても、新しい  
物は生まれない。「自然は何も加えず、何も減じな  
い」とラヴォアジエは言ったが、**創造**は部分の単な  
る寄せ集めではなくそれ以上でなければならぬ。

2. **問題** Problem：「どうすれば良いか分からない  
(手も足も出ない!)」状態を**問題事態**と言う。日  
本語で言う**問題**は、試験に出される質問課題 **Items**  
であるが、英語での**問題**は対処不能の**状況**、難渋す  
る**事態 situation** である。難問が出て答えが書けな  
い時の**立ち往生**こそが英語で言う**問題**なのである。  
この日英両語における**問題**の内容は似て非だ(学問  
研究の到るところでこの様な相違が日英両語間にあ  
る為、日本語による西欧学問の研究には困難がある。  
日英文化間に相違があるからだ)。

**思考**は**問題解決の手段**である。解決によって人は  
困難を通過する。この際の問題解決法が例なく優れ  
ている時、**創造的**だと言われる。創造はいつも**問題  
事態**から生まれる。**問わず悩まず**に創造はない。

3. **創造** Creation は、いまだ誰もが聞かず、見なかった  
**物**や**アイデア**、**理論**を作る事だ。**Art** は人の制作で、  
**Creation** は神の業を指す。神が世界を造り、そこ  
に森や動物、人を造ったのが**創造**である。何も無い  
所にどうして新しい物が、人間に造れようか。創造  
はいかにして可能であるかが、我々の課題である。
4. **想像** Imagination：Image-nate は語源的に、映像を一  
**生む、作る**の意である。Art が**人工**であるに対し、  
nate (natura から由来) は**あるがまま、生まれたま  
ま**。従って Nature (自然、天然) という語は神の  
造化(工夫)をさす。**Nation** は生まれたままそこ  
にいる人で、**国民**と呼ぶのは領ける。中国の麒麟、  
ギリシャ神話の天馬、はいずれも想像の産物で、**イ  
メージの合成**だ。**合成**とは言うが、思いつくのは難  
しい。**反復**行為は安易、エネルギーの消耗が少ない。  
これに反し、**工夫、思考(探求)**は**エネルギー**を必  
要とする。日本の一寸法師、ジャックと豆の木に出

る巨人、これらは自然物の**サイズを変えたもの**だが我々を楽しませる。江崎トンネルダイオードの発明では、合成物質の純度を高める為、誰もがする作業を逆方向にして成功したと聞く。誰もが思い付かないそのアイデアこそが**創造**なのである。「無からの誕生」ではないがある種の**想像**は**創造**に通じる。想像は思考における推論に似ている。豊かな**知識**と**経験**は想像の良き資材である。存在しない**事や物**を想い浮かべるのは人間にとって難しいので、古い時代の芸術は**自然**をどんな形で**利用** (copy, imitate) した。20世紀に近づくと人は**自然の利用を拒否**して**独創**を目指した。自然を芸術に利用するのは天や神の助けを借りる事だが、20世紀の芸術家はそれらを拒否し、自力で**色と形**だけで作品を構成した (**抽象絵画**)。ここに述べた**合成、想像、方向の逆転**の他の創造法は、**閃き**である。何をどんな**方法**で**発見**し、**制作**するかは芸術での大問題である。

5. **言語** : Logos は「ギリシャ語では**言葉**」である。日本では「始めに**言葉**があった」だが、ある国の聖書では「始めに**道 Tao**があった」としている。**言葉**と**道**のいずれがヘブライ語での原意だろう。**言葉**と**道**の共通点は**つながっている事**であろうか。

**思考の道具**は言語 logos だ。**単語の配列をアレコレと変える**行為が**思考**そのものである。行動が可能になる様に**用語、概念の配列**を工夫する事が**思考**だから、**問題解決**は「いかに行動すべきか」を**概念操作 (思考) の段階**で見つける事だ。

文芸作品等で用語配列が前代未聞だと**奇妙、非論理的**である。常識外の用語配列でも人の心を打つと**創造的**と讃えられる。独創と、異常や非論理の境は紙一重である。用語の配列を自由に変える際の可能な**組み合わせ**は無数と言える程に多い。しかし**意味伝達可能、文法に叶い、時流に合った**ごく少しの組み合わせだけが有用で他の多くは**変な文章**だから、新しい文書の創作は極めて難しい。過去に例が無くかつ理解可能な言語の新配列 (**独創的文章**) を人はどの様に作るであろう。独創的な文士の中には精神病体験者もある。その場合彼等は異常体験を持つ

から、我々の考えつかない事物や文章を表現する。創造と精神異常の両状態には関係がある。

6. **イメージ** : 画家の art 制作に言語は不要だと思うが画家は如何に絵を作成するのか。画家は画面に単位図形 (form, shape) を**想像**し、次にそれら (elements) の**配置計画**を立てて、**配列** arrangement, to organize, to make balance を行うのか。この**過程**はどの様に行われるのであろう。美術制作では点、線、形、色彩、肌合い、等の要因が多々で実に多次的、complex な事態だ。画家は**事前の計画**によらず、手に自由な試行をさせその結果を見て**判断、修正**するのであろうか。そうだと**これが良いと言う適正状態をどの様に見付ける**のであろう。その際の判断基準は何か、これらについて Visual artist から教わりたい。これらの**言明、論述**ができねば、**美術を教える事**は出来ない様に思える。
7. **直観** Intuition : 135 791 113\_\_\_を見せてこれは何かと問うと、「数列」「右端の線上には3桁の数がある」と予想する人はあるが、「わからぬ」と言う人が多く、これが奇数列 1, 3, 5, 7, ...だと気づく人はまして少ない。この発見は**直観** (いくらかは**回想**に近く、あるものは**仮説**構成だと思う) で、**合理的思考**や推論ではない。過去にこの様なパズルを経験した人には解けるが、その場合は**回想** (記憶の呼び出し) によるから**思考**ではない。直観は**創造の一つの方法**だが、**直観を鍛える方法**がない。**経験**と**知識**の保有は直観の活動を助ける。更に**不断の制作訓練**は直観を鍛えると思う。豊かな**知識**は**想像**に利すると前述したが、知識もまた**問題解決**には有用である。
8. **創造** : 長年ある課題探求に努力の後、万策尽きて途方に暮れる時、**創造的解決**がやって来ると、アダムールはケクレ、ポアンカレ等の経験を引いている。ケクレは夢の中で意外なアイデアに出会ってこれこそ求めていた答と気づき深夜に起き上がって記録したと言う。ポアンカレは待っていたバスが来て踏み台に足をかけた時、フックス関数とかの「大問題が解けた」と言う。閃きは**人事を尽した人**に来る。す

なわち人は思い付くあらゆる手段を試み万策尽きて倒れた後に**創造**にたどり着く。但し万策尽きて尚、解決のない事もある。

問題解決の際に所要時間を気にせねば何千、何万の可能な順列や組み合わせを、文章や図形に関して検討する事は可能だ。しかし経験者は数万の可能性から**このあたりが有望**と思える小領域を見つける。世に**勘、直観**と言われるこの**解決を引き出す仕組み**は合理的手法ではない。手違いや失敗の時に**これは？**と思ひ直せる人には創造が可能かもしれない (Serendipity)。また**非常識**と言われる様な意見、仮説を取り上げる勇氣のある人にも創造は可能かもしれない (それこそ **research さがし直し、再検討**に当たるからである)。閃きは行動指示ではない。

精神障害者は我々の周りの世界を、違った様式で認知する。この場合、彼らはユニークな世界体験を持つことから、障害、異常の回復後にそのイメージの想起、表現が可能なら、それは多分われわれにとって異常か、新奇、又は驚異だ。精神病者の絵画 (Psychotic art) 研究は昨今、国際学会で盛況であるが、これは創造性研究の今後の有力な源泉になりそうである。

自分の世界の果てまで行かねば、創造は来ない。世界を知り尽くし極め尽くして始めて、創造に近づける。ただしそこまで行っても尚、創造は保証されない。**終わりのない努力、その後はただ待つだけ**、と言うのが私の知る創造の手法である。

覚醒時の人は**意識**の統制下にあつて**知識**と**体験**で武装しているから、**非常識**と**非道徳**を受け入れない。しかし睡眠状態では**無意識**なので (Freud の説)、昼間、「実験で否定された」「そんな考え方はおかしい」「今は誰もその説を取らない」等で打ち消している説でも、夢の中では時に大きく立ちはだかる。昼間には軽視しているアイデア、非常識論や否定された説を人は無意識状態で支持する。集中的な努力の後、**無意識、無心**に任せるのは創造にとって重要だとアダマールは言う。勿論無意識の中で立上がるアイデアはその人がいつかどこかで「**それではないか** (仮説構成)」とチラと考えたものなのである。

## Studies on Draw-a-Person Test (私の研究経験)

1950 年から 1961 年まで筆者は京都府伏見児童相談所で心理判定員を勤めた。其の始めの頃は未だ**戦後**で、国中に浮浪児が溢れていた。食料は統制され、政府発行の配給切符無しでは町の食堂で主食が食べられず、“国民多数が空腹”の時代であった。筆者の勤めた児童相談所の一時保護所には常に 150 人程の児童が保護されていた。戦火で焼けなかった町なので全国の浮浪児が無賃乗車で京都を目指した。彼等は見知らぬ大人の後に続いてスツと改札を通る。車中で公安係警官に見つかり、無札の彼等は京都駅で警察に引き渡される。駅前署の少年係警官に連れられて 7, 8 人から 10 人以上が毎日一時保護所に来た。広島、長崎で一家が被爆、親はなくなり子どもだけが残ったと申し立てる者が多かった。多くは家が貧しくて家出するが、出身を広島、長崎と言えば、親元に送り返されないですむと彼らは考えた。

一時保護所の職員は児童の身元を調べて親元へ、あるいはそこに近い児童相談所に送り届ける。送り届けても彼らはまた京都が良いとやって来る。そんな幼児が当時は東京、大阪、京都等の街頭で米兵相手に 4、5、6 歳でさえ靴磨きで稼いでいた。

筆者の仕事はそれら児童の心理検査であった。家出徘徊ばかりではなく窃盗、詐欺、放火等の虞犯行為児童、更に精神障害児もいた。児童の行動、非行が一時の出来心か、または性格の歪み、何かの事情によるのかを診断した。当時利用できる簡便で良い性格テストは無く、**自由画、人物画**を描かせるのが良いと筆者は考えた。1949 年、**人物画を描かせて性格を判定する方法**がアメリカで出版されていた。1948 年には Buck が House-Tree-Person Drawing Test を発表した。被験者に、家、木、人を順に描かせて性格のみか知能までも測るテストである。1950 年代には、**何かの絵**を描かせて性格や知能を測る試みが多数、特にアメリカで発表された。自由な洋書輸入の出来なかった当時の日本でわれわれが外国文献を読む方法は、アメリカ文化センターに行く事であった。古い文献は京大文学部心理学研究室にあった。やがて京大に教育学部が



新設され新しい多種の心理学文献をそこは揃えた。それらに通って私は新着雑誌を借りた。精神医学文献は京大の医学部に古い時代からのものが揃っていた。何時からか洋書購入が自由になったが尚、新着の Journal は先述の場所から借りた。今の様なコピー機はなく研究者は皆、論文をカメラでマイクロフィルムに 1 ページを 1 コマに撮影した。論文を読んでいて未読論文が見つかり、筆者は著者に「Reprint を頂きたい」と手紙を書いた。研究者は皆親切で、例外なく手紙に添えて別刷を送ってくれた。「お求めではないがお役に立てば」と謙遜しながら著書を届けてくれる人もあった。「大学には属さず研究に不便」と書いた為か多くの資料送付を受けた。集まった別刷は長さ 5 メートル以上になって今も私の書架にある。

公務員の乏しい給料でタイプライターや複写用のカメラを求め、図書館カード、カードボックスを揃え、関係文献のカードを作り始めた（それは 1979 年頃には 6500 枚を超えた）。研究は好きですものと考えていたので、図書や機器の購入は苦にならなかった。

やがて数多くの文献を読むと、多くの人が同一著者の論文あるいは著作を参照、引用している事に気づいた。その引用されている文献こそ**研究前線での話題**なのである。また誰が **active な研究者**であるかは、単著や論文のカード数で分かった。後年、アカプルコと京都の国際会議でシンポジウムを organize した時、カードで active researcher を見付け、panelist としての出席を依頼した。

筆者の研究した**時代と状況**をここに書いたが、私は恵まれていたと思う。文通によってではあったが、海外の多くの偉大な研究者に巡り会えた。Anastasi, Arnheim, Eysenck, Buck, Eng, Goodenough, Kellogg, Machover, 等がその一部である。筆者は公務員であるから、ただ一人で研究所を主宰している様なもの。英米の心理学者からの多くの通信、資料が毎日のように届き、何時の間にか研究の第一線にいる気がした。研究者達の**今日の課題、研究方法**等が分ったからだ。これなら私にも出来ると考え「心理学研究」（日本心理学会）に報告を送った。1 年に 3 編掲載された年もあった。たとえどれ程多くの問題が解明、報告されても成果を読むと次々に質問が生じ

る。既知領域の**となりは未知**だからだ。本職の公務があり research は容易でなかったが、研究は私にとって喜びで、その頃を私は**創造的**に生きたと思う。

話題を知り尽くすと（口はばった言い方であるが、論文数は有限だから狭い研究領域に限ればそれは可能、ただし古く迄さかのぼり、領域を広げると大作業である）**未調査領域や問題、明らかでない事項**が次々に見つかる。多くの論文が多様な試みを示しているが、経験を積むと**新手法の解決法**も多々思いつく。根気よく多くの researches を続けるとやがて良い研究も出るのであろう。創造は狙うものではなく、調査研究を重ねるうち、**努力の結果**として**飛び出す**、そんなものだと思筆者は考える。

海外の研究者に誘われて Journals に論文を掲載し、共著をアメリカで刊行した。日本の心理学、教育学辞典や百科事典に専門項目を担当、執筆もした。付き合い嫌いの筆者だが、何時の間にか人々が“私の研究”を知って**執筆**に誘ってくれた。大学に移ってからは講義ノート造りに追われたが、それもまた良かった。人は生涯に於いて、多様な仕事に出会い、更に考えたことも無い**経験**と、**アイデア**に出会う。経験は向うから来るのだから多くは未知、しかも意外だ。教師の仕事である**講義**（教育の手段）と**研究**を通して、筆者の経験と**考察**をここに記した。**講義と研究は興味深く止められない仕事**だと思う、又そうありがたい。

教師は Science と Art の**伝達** (Instruction)、**訓練** (Practice, Training 身につけさせる) を通じて学生に、卒業後の人生に備えさせる。学生は、始めは学び（取り入れ、**学ぶはまねぶ**からの由来ときく）教師を真似る（繰り返す）事から始めて、やがては自立する。**藍より出て、藍より濃くなる**譬えに倣いたい。これは“**Achievement motive (向上意欲)** を与えることが大事”と言う事だ。どれ程講義や演習で教師がすぐれた伝授をしても 4 年は短い。「学校は楽しかった、私も先生のように楽しい人生を、勉強を続けたい！」とさえ言って貰えれば、後は彼らが励む。彼等の多くは 80 歳まで生きる。「困ればまた私のところへ聞きに来る」と待つ他はない。**学生を大切にするのは教師の大事な仕事**で、これ無しで教育は始まらぬ。卒業後の彼等の人生の為に彼等の教育に励まね

ばならぬ。

## 終りに

芸術教育はいかにあるべきかを本稿で考えた。特に Science と Art の差異、芸術の種類、**説明**や**言語化機能**の重要性、**実技**の指導法、**講義**と**教科書**の関係、**教科書の構成と制作**、**創造**を考え、最後に“絵を描かせて性格を検査する方法”を研究した筆者の**研究体験**を加えた。

大学教育は短い**良い教育は学生に強い影響を与え生涯にわたってその効力を持続する**。教育初期で学生は、**心中に住む教師**に従い、習った通りを繰り返すが、その後は**自分の工夫**によって、習った事を越える。それが**応用**で、それが**創造の源泉**になる。

芸術教育について述べたがこれは、むしろ**教育一般**の議論であり、また大学教育だけに限る事ではない。**知的高揚**は大学段階に起きるが、その為には先行するどの段階の**教育**もが基礎として重要である。また人が人生についての大きい感動を受けるのは、高校時代かも知れない。これらの察考は、筆者のささやかな心理学研究と体験に基づくものである。

## 参考文献

アダマール, J. (伏見康治他、訳):「数学における発明の心理」みすず書房、1990.  
ヴァン・ファンジェ (加藤八千代、岡村和子 訳):「創造性の開発」岩波書店、1963.  
マコーバー, K. (深田尚彦訳):「人物画への性格投影」黎明書房、1974.  
ただし私の読んだアダマールの訳は、上記ではなく旧版である。多くの資料を取り出せず、ここに文献名を掲げられないのは残念である。最近の文献については、「日本書籍目録」「Books in Print」の中の**創造**と**Creativity**に関する見出しを検索されたい。

## 追記

本稿を“芸術教育考”と題したが、筆者は専ら **Visual arts** を取り上げた。しかしこれは**芸術教育**や**教育一般**に通じると文中で繰返した。ここに述べた**Skill training**はどの芸術、訓練、また他の**学問分野**の**教育**についても

同様だと言える。何事にも**反復努力**は必要だ。稿了後、**不備**に気づいたので以下に数項目の**考察**を追記する。

**人体の構造**: 人体の重要部分**は Receptors (感覚器) と Effectors (効果器)** で、前者は**外界の信号、刺激**を取り入れ、後者はそれへの反応として**効果器** (手、足)を**駆動**する。

人間の行動 (Behavior): Behavior という語は be と have の合成で、have は手の機能だから、be (存在) は足の機能と言える。よって**行動**とは**手足の動き**である。多年、心理学でこれを学生に語り続けたので、**skill**を**手足が為す活動**と考えた (その通りである) が、skill には手足によらぬものがあるのを考え落した。

**芸術制作**は、生理的な意味での**人間の生存**に不可欠ではない。だのに**人類の歴史**を見るとどの**地域のどの種族**もが**音楽、歌や踊り、絵画**を古くから持っている。**芸術等、無くても生きられるのに人類**は昔からそれらを所有した。**人間は芸術を必要とする唯一の動物**である。筆者は Skill を behavior に直結 (等価結合) させたので、歌唱や朗読等手足によらぬ**芸術の考察**を失念した。

**Impression と Expression**: Press は辞典によれば、**押さえる、形を作る**の意で、**押さえると形が出来る**のは我々も粘土遊びで経験済みだ。接頭辞の Im (In と同じ) と Ex は、**中へと外へ**だから、impression、expression は**中に押さえる、外に押さえる**で、**印象と表現**と訳されている。印象 (**外から内にスタンプ**) する事無しで、表現 (**内在物を外に表示する**) 事は出来ない。この際の**表現**の具には手足 (物の制作に使う) の他に、**音声、表情、身振り**がある。目は口ほどに**物を言う**、又インド舞踊では**手が語る**。

**Art と Performance**: Art は**技術**で、その行動は**作品**を残す。音楽や器楽演奏、演劇や朗読での**演技 (performance)** は、カメラや録音機で残さねばその場限りで消失する。Art は**空間的存在 (作品)**を残すが、Performance は**時間内存在**でやがては消える。前者 (空間での造形) の**Art 作成には手足が必要**だが、後者の Performing Art では表現の用具として、手足だけではなく**音声、表情、身振り**が重要である。言い換えると筆者は Art 全般について述べたつもりでいたが **performance (音楽や演劇、ミ**

ュージカル) については述べ残した。

**Skill training** は手足の訓練だと述べたが、音声、表情、身振りにおいては筆や絵具での表現とは違った説明が必要である。でも手足のそれと同様と書いておく。発声については口腔、咽喉、肺、呼吸、筋肉の統制と姿勢等の生理的知識、その control については多くの技術的習得が必要である。表情、身振りについても同じく修得すべき基礎的知識と技術的事項は多い。オペラ、ミュージカルや演劇には、化粧や衣装、更に照明、音響、舞台装置、背景、等の技術が必要。大阪芸術大学にある芸術の殆どをこれで含めたかと思う。Skill training については既述したが、Performance においても器官をどう動かすかとそれを動かすタイミング及びその順序以外に技はない? と考える。

芸術の奥義の伝授は不可能としても、入門は秩序正しく口授して実行させ、訂正して正しい基礎を習得させねばならぬ。これらは身体の運動で、大脳、即ち知的制御下にある。そのために教育者は教授事項を綿密に考察した上で、その口授伝達をすべきだ。教科書作成は多分、教師自身に最も役立つ。また日本の伝統的な茶道、花道、武道等には数々の奥義書があるので参考にできる。芸術の眞の訓練はこれらの基礎技術の習得から始まる。それはやがて創造への道に続く。

**技術の教授:** 技術の基礎は unconscious control の形成だが、その教授はあく迄 conscious act であるべきだ。

**指:** 技能獲得には手足の訓練が必要と繰り返したが、正しくは手と言うより指の機能が重要なのである。人間の道具製作、文化建設で有用だったのは手、その中でも重要だったのは指、更には親指と人差し指である。高度な知能を持つ高等猿類 Apes と人間を区別する明確な一点は、人間においては親指と人差し指の対置が可能である。猿類にはそれができない。人間はこの2本の指で物を、掴み、つまみ、握り、押さえ、引張り、ひねり、ねじり、はじく等、実に多様な動作を行う。この2本の指の協働なしでは書字も高度な手技も不可能である。技術と文明はこれで作られた。文中に手と書いたが正確には指で、これは足においても同様である。親指で押さえ、

人差し指で突つつく等も大切な技である。

**教育の目的:** 「教育基本法」は第一条教育の目的で、“人格の完成をめざし……”と冒頭に述べ、「学校教育法」第五十二条大学の目的では“……学術の中心として、広く知識を授けるとともに、深く専門の学芸を教授研究し、知的、道徳的及び応用的能力を展開させる……”と記している。

今日の教育の混乱を見るにつけ、「教育基本法」にある教育の目的を教師が忘れていないか? と思う。「大学設置基準」の第二条では“大学は、その教育研究水準の向上を図り……”と述べている。法律の規定は行為の最低基準であるから、大学はこれらの遥かに理想的な教育、実践を打ち立てねばならぬ。日本には1300を越す大学があり、まさに教育王国であるが、教育の繁栄は学校の数ではなく教師と学生の質及び、両者間のコミュニケーションの効率で測られる。教育法文(法規の事)の短い引用のどれもが、教授、教育を、研究より先においているのは注目すべき大事である。

**教育の効用:** ギザにあるエジプト最大のピラミッドは4600年前に作られたが、其の一边は230メートル、各辺の長さの誤差は20センチメートル以内、驚異的な技術水準だ。この建設にあたりエジプト人は、“3辺の長さを3、4、5にすれば直角三角形が作れる”事を知っていた。それから2100年後、紀元前6世紀のピタゴラスは有名な定理の証明でエジプト人の経験法則を裏付けた。

エジプト人は土木に直角3角形を利用したがその理由を知らず、またそれを知る必要が無かった。ピタゴラスが見つけた一般的な解を我々は学校で、1時間以内で教わる。学校教育が与える学芸はすべて人類のすばらしい遺産である。一人で生きてこれらを経験によって発見する等は夢のまた夢、学校に行くのは、貴重な宝を日々に恵まれる事だ。学校生活は長くはないがその間に我々は、5000年の人類文化史を垣間見る。登校拒否が起きるのは誠に残念だ。学校に行く人は多いが、学校はすばらしいと歓喜、感謝する人は少ない。学ぶ喜びを知るのは、知識獲得よりも大切な教育の目標である。

我々はただ職業として教え勝ちが、教える事の意義、教える喜びを知っておらねばならず、また同時に学ぶ喜

びを学生には伝授し、体得させねばならぬ。

**思考**：これは何だ？ どうすべきだろう？ 前者は**認知**、後者は**行動**について問うている。この**事態**が**問題**場面（困惑の状態）で、ともに人は**判断**、**解決**、**決定**を求める。ここでの迷う行為が**思考**、答えが得られて始めて行動は可能となる。

多くの問題は**過去の経験と知識**に基づき、無意識に答えが得られ行動可能となるので人は困らない。決定に少し**時間**がかかっても（これが**思考**）、答えが出ると人は「分かった」とか「思い出した」と言う。共に**回想**（努力を要する）で、多くの場合これらは反射的に出来る。

“その状況ではこうする”と**覚えている**からで、学習は実に**有効**である。反射的にと言うが生理的な**反射**ではなく獲得した**条件反射**だ。技術指導で必要なのは、**条件反射的形成**を目ざして**訓練**を与え、**体得**させる事である。

人の行動は、**反射**（生理生得的）、**条件反射**（学習による後天的獲得）と**思考**（時に独創を含む）の3種の機構によって遂行される。思考の多くは回想だから、覚えている人が有利、即ち**学習は有効**である。このために**記憶**は重視されるが、記憶は**覚えた時と同じ状況**でないと利用できない。過去に無かった状況への対処には**応用**、**推論**が必要だ。推論は**過去の経験と知識**を組み合わせ**新しい状況への判断**を作る。

人の日常生活で「どうしよう？」と考えこむ事は多い。「これらしい」答えが幾つも出て一つに絞れない時、人は「迷う」。相互比較によって適切な判断を選び出し、この選択で行動が可能となる。

これは何だ？ どうすべきだろう？が前代未聞、人類初の内容であれば**creative な問題**であり、それへの答えは多分**creative な発明や発見**と言う事になる。日常生活での問題のすべてが**独創**を要するのではなく、殆どは常識的な過去の知的蓄積（教養）の**参照**、利用で対処できる。これらの準備は**学校教育**が与える。本論完成後にここに言う**思考**の定義、説明が必要と気付いたので追記した。本論中で**思考**と言ったのは上述の過程を意味している。

芸術教育に文化史の知識は基礎として必要、また臨画、臨書、模写等も有用な基礎訓練である。**芸術制作**はそれ

らに基づいて**新しい試み**を作り出す。

**技術**：本論で繰り返し**技術**という言葉を使ったが古い時代の技術は**手作業**であった。しかし近年では、従来の大工、左官等の手仕事でさえかなりのものが機械化されている。筆者は**技術**と書いて**手と機械**による二種の**技術**を意識しなかった。本来、**芸術**は**技術**だと述べたが、その際の技術は**手作業**である。大量生産を目的とする機械技術（産業）の成果はここでいう**芸術**からは程遠い。本来芸術は一回限り、世界にただ一つの作品を作る。よって**芸術は手仕事によるもの**とここに追記する。

**個人差**：本論中に筆者は、**芸術教育**の初歩は**技術の伝授**だと述べたが、その際正確に伝授すれば学生すべてが学んだことを同様に再現するかの様に述べ、身長、体重、脚力や腕力、知識、経験の差異による**個人差**を考え落としていた。従って同じ講義、指導からでも作品には、積極的意図にはよらぬが**個人差**が現れる。

**個人作品相互間の差異**と**他人数の作品相互間にある差異**は違う。本論の中で筆者は、同一個人の多数作品から**傑作が見付かる**かもしれないと述べたが、それは上記**2種の差異**中の前者にあたり、その際の傑作は**積極的努力**の結果と言える。多数個人の作品間に見付かるかも知れぬ傑作は、制作者個人の意図ではなく、また多分、**制作者ではない別の観察者**が見付ける。傑作を見付ける**評価眼**は芸術家に極めて必要である。

## 最後に

学校に学ばずして芸術史、文化史に輝く芸術家、職人、技術者は多い。著者が先に論じた“教育論”は“学校に来る人をどう教育するか”で冒頭の人々は論外である。

筆者はこの**論考**に類する**教育と文化**への考察を、本学の紀要「芸術」に既に2度掲載している。本論に興味を持たれる方があれば他の2編も御読み頂ければ願う。そしてご批評が頂ければ幸甚であります。

科学と言語、「**芸術 14**」、54—64、1991

教育考—講義と文章表現—、「**芸術 19**」、4—14、1996