

野心と無頼と ——創造性の裏づけ——

洗足学園魚津短大 学長 小野山 卓爾



臨教審をはじめ、あっちこっちで教育論議がさかんです。7月の国会議員選挙でも、候補者諸氏の多くが教育問題に言及しました。曰く「21世紀にむかって、創造性を豊かにする教育を……」

ところで、創造性とは何でしょうか。どうすれば創造性豊かな人間を育成することができるのでしょうか。どうもおえらいさん達の論は、お題目だけが先走って、内容が明確でない議論が多いようです。

しかし、現場の小学校や中学校の先生方の中には真剣に取り組んでおられる方も沢山おられるようです。そんな方々の試みておられることの一例として、手元に、富山県総合教育センター出版の研究紀要（第4号）があります。その中に「学校教育における創造性の育成に関する調査研究」第1報、第3報が報告されていて、その学習指導過程として、

(1) 問題発見：自然の事物、現象に感動し、驚きや不思議さ、疑問を醸成する。そして興味、関心をいただき、知的好奇心を高める。

(2) 課題形成：問題になることを明確にする。日ごろの経験や学習でよく似た現象を思い出す。自分の問題、友だちの問題を整理し、みずから課題を創り出す。

(3) 仮説設定：実験の結果を予想し、仮説を立てる。

(4) 検証：実験、観察で予想・仮説を検証する。

(5) 考察：わかったこと、わからないことを区別する。

(6) 問題発見：新たな疑問をもち、新しい課題

の解決意欲を高める。

以上のような学習過程をたどって、小学校5年生と、中学校2年生について、それぞれ異種類の3通り実験を行なった実例が詳細に報告されています。

まことに心の行き届いた指導過程と思います。(1)で生徒の心を反応させ、(2)で創り出す課題を意識させ、(3)→(4)→(5)と進むあたりは、数理統計学の逐次推測理論にも似て、創造性育成に大きな効果が期待できるようです。小・中校といわず高校・大学での指導過程としてもすぐれたものといえましょう。その場合、問題ありとすれば、(1)での感動、驚き、疑問の醸成、好奇心は人間の心の反応であり、(2)の、みずからの課題を創り出すのは、その人の意欲と積極性にかかわる問題であるということです。したがって、小学校、中学、高校、大学と、創造性の育成を期するならば、生徒や学生の「反応する心」と「正しい方向への意欲と積極性」の育成を同時進行させねばならないのです。実は、これが一番の問題ではないでしょうか。

現在のように、どんなに小手先でいじってみても、どうにもならない苛烈な競争入試が存在し、そのため仕方なく知育偏重の教育を行なわねばならないなら、意欲と積極性は、入試と就職への一向性のものとなり、驚きや、好奇心は、自分の目的の水準にあわせて解をさがし、それを知識として記憶すれば大丈夫ということで終わります。これでは、それこそ一億総評論家、野球のルールや戦

術は専門家はだして、その実、草野球の経験さえもあまりなく、いわんや練習の苦しさや、勝負の悲喜などまったく経験なしという人がゴロゴロいるということになりかねません。野球ならまだいいですが、これが、こと科学や技術の世界で口先の知識だけ達者で、本当に、驚きや、感動、苦しみの実践体験のない人は困ります。知識だけでも無いよりましだろうといわれる人もありますが、往々にして多過ぎる知識は邪魔になることが多いのです。

魚津市に、㈱スギノマシンという会社があります。ジェットクリーナとか超高压ジェットポンプなどの生産で国際的に活動している会社ですのでご存じの方も多いと思いますが、この会社が今日の大をなした原因は、先代社長杉野林平氏の高水圧利用のアイデアであるといわれています。

明治21年魚津市に生れた林平さんは、両親の死により魚津中学3年中退、その後17,8歳の頃、北海道開拓民に参加、さっそく、稲の改良を企てたが、肥料のやり過ぎで、茎ばかり大きくなって、かんじんの米粒がつかず失敗。やがて徴兵で砲兵連隊に入隊、砲手や観測手として、要塞砲の改良を上官に進言して異例の昇進をする。満期除隊後はゴム屋に勤め、ドーナツ型の浮袋と異なった救命ベストのような浮袋や、ゴムたわしを考案して特許をとるが、あまり受けなかったらしい。「新案はあまり飛躍し過ぎても駄目だ。1歩先ぐらいが適当だ」というのが、彼の息子さんたちへ残した言葉だそうです。次が、いよいよボイラーの掃除役となるのですが、当時は人間がホースをもってボイラーの中に入って洗っていた。すでに40歳の坂をこえていた林平さんは、「こんなしんどいこと、あほらしうてやっとなれん」というわけで、省力化と機械化にとりくむ。そして、ホースの先を指で圧して水圧を調節するという、なんと当たり前のことから、今日の高圧ジェットクリーナに

まで発展するのです。林平さんは、正規の技術教育を受けていないので、アイデアが浮かべば、工学系大学出身の息子さんによく設計を頼られたそうで、「まあ、面倒くさいので、いいかげんに相手してました」と現在取締役の息子さんが言っておられました。

これはほんの一例にすぎませんが、創造性とは決して蓄積された知識からでなく、「反応する心」と「俺はやったるぞ」という飽くなき野心。それもポーズ・ビー・アンビシャスのようなきれいなものでなくても、もっとドロドロした野心でも結構。そして無頼！ 無頼などという言葉は唐突に出しますが、これは私流に解釈して、私の好きな言葉だからです。本来「無頼」という言葉はたいていの字引には、「ならずもの」の意味しかありませんが、大玄海には「正業をかえりみず、法度をおそれず」の意があります。つまり、西部劇のアウトローや眠狂四郎無頼控のそれです。権力に臆せず、勇気をもって自分の道を進みます。そして発想の自由があります。

かつて、亡くなられた数学者遠山啓氏は、「数学を研究する者は怠惰の精神を重んじなければならぬ」と言われたことがあります。「どうしてこんな七面倒な計算をしなければいけないのか？ もっと、きれいにやる方法はないのか？」と思えと言われるのです。これぞ、杉野林平氏の「こんなしんどいこと、あほらしうてやっとなれん」です。ここにも創造性の出発点があります。

最後に、芭蕉の言葉に「古人の跡を求めず、古人の求めたるところを求めよ」というのがあります。古人の跡を求めて、いくら知識を蓄積してもものの本質には近づけない、新しいものは生れないのです。古心の心に反応し、権威におもねらずおれがやってやるんだと勇気を出す。これぞすなわち、野心と無頼を創造性の裏づけとする所以であります。