

幼児の教育

家庭-保育所-幼稚園

1998

11



子どもが見える、保育が見える

ひらめの会 編著

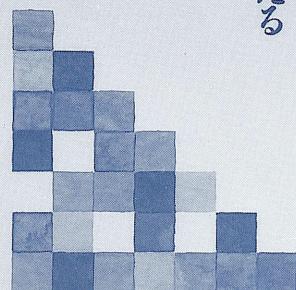
編集責任／平井信義・本吉圓子・立川多恵子

発売中

保育に花を咲かせましょう

保育
が
見
える
、
子
ど
も
が
見
える

ひらめの会
編著
立川多恵子
本吉圓子
平井信義



心踊らせて保育の現場に飛び込んだものの、保育しにくい子どもに困ったなど感じたり、同僚・先輩と保育の意見がかみ合わず人知れず悩んだり、保護者との対応に戸惑うといった経験をされてはいませんか。

本書はそんな悩みをお持ちの保育者に、さまざまな角度から問題解決の糸口を示してくれる格好の保育入門書です。

明日の保育を実りあるものにしたいと努力されている方々にお勧めします。

◆好評既刊本！

A5判 288頁 定価：本体2,200円+税

キンダーブックの
フレーベル館

幼児の教育

第97巻 第11号



幼児の教育 目次

第九十七卷 第十一号

© 1998
日本幼稚園協会

『おもちゃ革命』のゆく先 森下みさ子 (4)

子どもいる暮らし—男・夫・父 親子げんか顛末記 佐藤 敬治 (12)

子ども時代と私(13) 空からの刺激とともに 旭 スズエ (16)

「児童の世紀」を振り返る—その十一 本田 和子 (23)

幼稚園の日々

小さな場所が子どもの力で変貌する 樋口早百合・無藤 隆 (32)



空に連なる地平(2) —虹— 津守 真 (34)

草原を駆ける馬 清宮 聰子 (39)

ゲームの面白さについて 山本 政人 (44)

直君に教えられたこと 橋本 由美 (50)

ある日の育児日記から(9) 佐藤 和代 (57)

保育の本から 『保育環境論』 を読んで 石井 叔子 (58)

表紙絵／佐藤 寛子

扉題字／津守 真

扉カット／お茶の水女子大学附属幼稚園園児
カット／獮永たたえ「赤頭巾ちゃんの森」

編集委員／田代 和美・上坂元絵里・吉岡 晶子

編集部／仲 明子





『おもちゃ革命』のゆく先

森下みさ子

「おもちゃ革命」前夜のこと

赤ん坊が、スプーンをなめ回し、いじくり回す。

うぐうぐと、うれしそうな声を発しながら……。小さな子どもが、お皿をレースコースに見立ててパンのカケラの車を走らせる。おかあさんに「食べ物で

遊ぶんじゃありません！」と、叱られながら……。

傍らでは、おにいちゃんがハイパーキーボードを投げて、大技に挑戦している。彼は、N64（ゲーム機「ニンテンドー64」）でマリオカートを走らせるのも得意だ。十字ボタンの操作も堂に入っている。

私は、今、パソコンのキーボードを叩いて原稿を

作っている。が、時々気まぐれに変な操作をしてみたり、飽きたらインターネットでホームページでも覗きにいこうかなあなどとマウスを動かしてみている。ここに上げた行為の中で、明らかに「玩具と遊んでいる」といえるのは、どれだろうか。玩具売場に置かれた商品「ハイパーヨーヨー」を使って遊ぶのは、いかにもそれらしい光景に映る。が、これも実は、売り手側は新しい「スポーツ競技」と銘打つていてる代物だ。单なる「おもちゃ」ではなく機能別に選択する競技用品であり、单なる「遊び」ではなく公式認定のある競技なのだと……。それに比して、日常生活の端々に突然遊びが出現して、玩具ではないモノがオモチャとなることもある。大人にとっては「お皿」であり、日常生活の秩序から見れば「食事」であっても、小さな子どもの遊び心と想像力にかかるば、スプーンもお皿もパンも、またたく間に玩具となつて子どもと遊び始める。そのいつ

ぼうで、子どもがはまつてているビデオゲームと、私が使っているパソコンと、その機能や操作性にどれほどの差異があるのだろうか。そもそも家庭用ゲーム機は、パソコン普及を狙つたファミリーコンピュータからスタートしているし、今となつては、パソコンはビジネス以上にエンターテイメントに活かされているという。パソコンを容易に使いこなすユーチャーは、それを遊び感覚で動かすことのできる子どもたちもある。現代社会において、玩具の輪郭線は限りなく曖昧になつてきており、同時に、玩具で遊ぶ子どもと大人の境界線も薄れてきている。それは、玩具の変化を物語ると同時に、ヒトとモノの関係の変化、子どもと大人の関係の転換、つまりは私達の生きる社会そのものの地盤変動を告げているのではないだろうか。

「たまごっち」の異様なブームも、「ポケモン」の騒動も、形態育成ゲームの流行も、プリクラの拡散

化現象すら生じていなかつたころ、『おもちゃ革命』

（森下みさ子著、岩波書店、一九九六年）なる本は

産み落とされた。とりあえず現在の流行玩具の地図

を描き出してみると、かなり大胆で無謀なこと

を、しかも急を要して……。今振り返つてみると、

当時はめまぐるしい変化と見えた諸々の現象も、むしろ「革命前夜」の静けさの中に、ちんまりと収まっているかのように見える。「革命」と名付けられるような変動は、拙著の誕生後に起こり、今なお膨れ上がつて進行中である。その変動指數を表す線が、世紀末の一時期に限つて急上昇を示すのか、それとも迎える二十一世紀に過激化、加速化する現象の単なる予兆にすぎないのか、実は皆目わからぬい。ただいえることは、玩具や遊びは、次世代である子どもと不可分にかかわることにおいて、現在の文化現象の亀裂をいち早く示すものであり、今後の社会の文化的方向性を先取りして表すものであると

いうことだ。となると、新しい玩具の出現や遊び方の変貌は、この時代の、あるいは近未来の、何を示しているのだろうか。

ヒトとオモチャの対話法

『おもちゃ革命』において、特に男児用玩具の変遷を追いかけるうちに、明らかになつてきたことがある。それは、コマ、ビーダマ、メンコといった男子愛用の伝統的玩具が、今もつて流行玩具に活かされているということ、ただし、それらは手と直接関わつて遊ばれるのではなく、それらを操作する玩具（マシン）の媒介によって遊ばれているということだった。そして、むしろ媒介する操作玩具こそが、雑誌マンガやテレビ番組や、あるいはパッケージにほのめかされた「世界観」によって、様々なパーティを組み込み、それゆえの機能を搭載して、過剰なまでにバージョンアップを果たしているのである。男

の子たちが「遊ぶ」のは、これら媒介項として広がる「世界」であり、「玩具」として求められるモノは、世界観に対応して進化する「マシン」である。

たとえば、指でビーダマを弾く技を練習するよりも、ビーダマをはじき出すマシンとして作られたボンバーマン（ゲームキャラクター）のフィギュアの

「ビーダマン」を手に入れたが。しかも、新しいバーツが売り出され、それに伴う新しい機能が紹介されると、男の子たちは、それらを手に入れて愛用のマシンを強化しようと躍起となる。以前なら、ビーダマに思いどおりの動きと強さを与えるために、みずから手の技を磨いた情熱が、今や新しいバーツを組み込むというカスタマイズ（改造）への欲求となつて噴出する。よりすぐれたマシンとより新しいバーツを手に入れるためには、創り手（売り手）が参入して公開される「情報」を的確に仕入れなくてはならない。そのために情報誌が活用され、



テレビ番組が貢献する。玩具と情報誌とテレビ番組が三つともえで「流行」を産みだしているのは、今や周知のことであろう。全国ネットで展開される遊びは、玩具会社と情報誌やテレビ番組が共同で開催する全国的競技大会によって、ことさらにあたり立てられるのだ。

手と玩具が直接関わって遊びが展開する伝統的な遊びの場合、仮に手と玩具の間に、「第一の対話」が生じていると考へると、現在の玩具との関係は、世界観を背景に媒介物としての玩具を操作する「第二の対話」の方が大きくなつてゐるといえよう。伝

統的な遊び方においては、とにもかくにも玩具に自分の意志を通じさせるまでに手間暇がかかる。なかなか回ってくれないコマ、思い通りに弾けないビーダマ、威力のないメンコと、いかにして意志の疎通を計り、男の子の遊びの普遍的要素である「闘い（バトル）」を共に戦うことができるか、みずから手を通して第一の対話が頻繁に行われる必要があつた。そして、その対話の手助け（文字通り手を介して行われる援助）をしてくれるのが、身近にいる遊びの経験者（＝対話の通訳者）としての大人、すなわち親や兄弟や近所の人々だった。けれど、今や第一の対話の成立には、さほどの時間も労力も必要とされない。ダイヤル操作で回るコマは紐を巻く必要もないし、バーコードのデータで勝負するバルメンコには手をかける余地はない。ビーダマを弾くビータマンは、指を使うにしてもビーダマに対しても、新規なパツをマシンに組み込むため

である。結果として第二の対話のボリュームが増加し、そのボリュームを支える情報こそが子どもたちをリードする。身近な人の口と手から伝わる求心的な関係ではなく、情報メディアを通して急速に広範囲に広がる遠心的な関係が大方を牛耳る。時には、実際にぶつけて勝負に勝つよりは、情報戦で優位に立つ方が遊びにおけるステータスが高い。「これ、知ってる？」が彼らの合い言葉にさえなつていていた。

このような変化は、玩具が操作的になつてきたこと、遊びの背景の情報が増大していること、しかもそれらの情報を通して全国ネットで統一された企画が進行していること、企画はおおむねレベルや得点等の認定によつて行われていること等から見て、ビルメンコには手をかける余地はない。ビーダマを弾くビータマンは、指を使うにしてもビーダマに対しても、新規なパツをマシンに組み込むためものはゲーム的である。第一の対話よりもはるかに

第一の対話の方が上回っている。たとえ手とモノとの対話が緊密に行われることもある（たとえばミニ四駆など）としても、それは「改造」のためであつて、世界観や情報を攝取する第二の対話のあとに、それらを組み込むための操作として第一の対話が生じているにすぎない。

「第一の対話」の復活と新しい兆し

ところが、流行玩具の新しい動きとして、「第一の対話」が復活しつつある。ハイパーキーヨー（ペアリングやクラッチがついていて様々な技が可能）やジターリング（リングに小さな輪がついており、それらを回しながら技を披露する）の流行が、それを物語ついている。もちろん、これらの玩具も子ども向け情報誌が企画商品として積極的に取り上げ、玩具業界がマスコミを動員して競技会のキャンペーンを張ってきたことが流行の要因となつていて。けれど、

ど、それと同時に、これらの玩具は手が直接関わって動かすこと、すなわち玩具との間で第一の対話を巧みに交わすことが重要視されるのである。何度もかの挑戦の果てに、手を勢いよく放れたヨーヨーがジーという低音とともにスリープ状態（回りながら停止している状態）に入ると、たとえそれが内蔵されたペアリングに負うものだとしても、こちらの思いが通じたような快感を覚え、次なる技へと挑発される。ジターリングにしても、ちょっとしたコツで回せるようになれば、耳障りのように聞こえたリング音がまたたく間に快音になり、回す手にリングの重みを感じつつ、生き物を飼い慣らしたかのような達成感さえ得られる。「飼い慣らした」と言う感触とともに、手と玩具との直接対話が成立したかと思われるのだ。その現象だけをとらえれば、玩具と身体との関わりが復活したということ也可能である。

る。その一つは、玩具メーカーが情報網に流しているように、これらは直接ぶつかり合う闘い（バトル）であるよりは、技を競い合うスポーツ競技のように扱われる。レベルごとの競技種目が決められており、それらを一つ一つクリアしていくことが求められ、その修得度によつてランクを競うのだ。あらかじめ与えられたレベルを個々にクリアしつつ、そこに表示された値を競うという点は、やはりゲーム化されているといえよう。レベルアップのための方法が、新しい機種やストリングス（糸）などのアイテムを揃えること、また、メンテナンスやプレイの情報を得ることなどにかかるついているのも、ゲームの攻略本の機能をしのばせる。ここでも、創り手や企画者などの市場が流す広範囲の情報を選択する技能こそが、問われているのである。

また、もう一つは、これらの遊びには「パフォーマンス」が大きな役割を果たしているという点であ

る。技を「見せる」競技であるからには、この点は遊びの要素として抜くことができない。しかも、それが全国ネット化しているとあれば、仲間内の競い合いにとどまらず、より多くの人の目にさらすという快感が生じているにちがいない。ヨーヨーファッションとして、ロゴ入りトレーナーやハーフパンツ、バンダナが流行り、ハワイアンファッショントレーリングが結びつく。しかも、それらを行う時は、プレイのリズムを刻むべくビートニックなBGMが用意される。こうした現象は、従来なら若者文化の一環として、ストリートファッショントラ



ミニージックの流行となつたはずである。それが、子どもの遊びの領域まで降りてきている。女の子のプリクラ現象の低年齢化、化粧やファッショニの子どもへの適用などとともに考え合わせると、若者と子どもの境界が薄れてきていることも確かであろう。

それだけではない。表示されたものを「見る」「見せる」「見せ合う」ということが、子どもの遊びや玩具において顕在化してきたように思う、たとえば、ポケモン流行の先頭を務める人気キャラクターを起用した万歩計「ポケット・ピカチュウ」は、

一時期手に入れるのが困難なほどの人気商品であったが、これなども自分が見るだけでなく、どれくらい育成したか、時間帯や振動の与え方やプレゼント機能によつてどんな動きを示すかを、発見して「見せ合う」楽しみがある。育成過程や動作の報告書が本になつたりインターネットで流れたりするだけなく、歩いて子どもたち（間々、利用している大人

も含む）が「見せ合う」場面も見かける。見ず知らずの人たちが、玩具を媒介として、きわめて浅い、束の間の、広範囲のコミュニケーションを取る可能性は高まっているといえよう。

身体に密着したモノが、身体の動きを表示しつつ、媒介項となつてヒトをつなげていく。そこに生じているのは、まさしく表面的な関係にすぎないが、情報化時代の「情報」を消費する遊びとして、一つの、新しい関係のあり方を示していることも否めないのである。

（聖学院大学）

子どものいる暮らし——男・夫・父

親子げんか顛末記

佐藤 敬治

突然、原稿依頼が来てしまった。

「子どものいる暮らし」といわれても、と困つて
いたところ。我が家始まって以来という、親子げ
んかが勃発した。原因はささいなことで、子ども
部屋の掃除をするしないという言い争いから始
まった。上の子は小学四年生の女の子、下は一年

生の男の子。けんかはお父さんは自分の部屋はき
れいにしているのかという、娘の主張に下の子が
同調、それにお父さんの言い方はきつすぎるとい
うお母さんが加わり、多勢に無勢の様相を示して
きた。「まずい！」その時、胸をよぎったのはそ
の一言。父親の権威が消えてしまう。とは言うも

子どものいる暮らし

の、理は向こうにある。娘が泣きだした。

形勢が不利なことばかり気にしてあせつていたところ、娘が泣きながら言っていることをよくよく聞くと、掃除の話はどこへやら、なにやら、別の話をしている。誕生パーティーに呼んだ子が、娘が主役のはずのパーティーでいつの間にやら、イニシアティブを取り、つまらなかつたとか。いつも自分ばかり怒られて下の子は余り叱られていないとか。支離滅裂になりながらも、彼女なりにいろいろなものを吐き出しているではないか。

普段、結構いい子をしてる子だけにこういう機会に一気に吹き出したみたいで、ケンカの事はどこへやら、いつまでも話し続ける。いつも余り子どものことなど考えていない私は面食らつてしまつた。どう対応していいか分からない。情けなくこちらも泣き出したくなってしまった。彼女の悩んでいることにいろいろアドバイスをするのだと

が、なんの解決にもならない。たとえば、彼女はピアノを習っているのだが、練習時間を作ると友達と遊べなくなる。友達と遊べばピアノの練習ができない。それに対しても、時間の割り振りをちゃんとすれば、両方できるよと言うと、友達と遊んでいて、ピアノの時間だから遊びをやめると言つたら嫌われるなどなど。どこまで行つてもケリがない。

時間が経つにつれ、私の方も落ち着いてきて状況を判断すると、どうも、悩みを解決することが目的ではなく、話をすることが彼女の目的だといふことが分かり始めた。この頃、みんなで話す時間が無くなっていた。ましてや、下の子が小学一年生になり、心配するのはその子ばかりで、ちょっととほつときすぎたのかもしれない。さて、ケンカの話はここまでなのだが、私自身考え反省させられた。

それは、子どもたちの成長に気づいていなかつたこと、身体が大きくなっていることやピアノがうまくなつたことは見たり聞いたりすれば分かること。しかし、心が成長することは、いつも一緒に暮らしているのによく分からなかつた。小学校に行つてからは友達とのつきあいや学校での生活が一日の中で大きな比重を占めるようになる。その中で、家庭の中だけでは経験できないいろんなことに遭遇し、問題を自分一人で悩み、解決し生活している。親の見えないところで勝手に成長していくんだろうな。嬉しいような淋しいような。もう、子どもだからという前置きはどつかに置いて話をしなくちやいけないのかもしれない。

さて、話は変わって食べ物の話。

我が家の中には不人気だ。骨があつて食べにくいというのが、一番の理由だ。魚をきれいに食べる

方法を教えようとするが、面倒くさがつて食べない。何とか食べてくれないかなと思い、いろいろ試してみたが、効果は上がっていない。他の食べ物は好き嫌いが余りなく、よく食べててくれる。魚もお刺し身とかだとびつくりするくらい食べ、親と取りあいになる。

ある日、母親と下の子が学童保育所のキャンプに出かけ、娘と二人きり。暑くて食事を作る気にもならず、吉祥寺に出かけ食事をすることに決めた。吉祥寺にはこの頃、仕事でつきあいのあるイタリア料理のレストランがあり、そこに行こうと一旦は決めかけたのだが、和食が食べたいという気持ちがどうしても頭を離れず、娘に尋ねたところ



子どものいる暮らし

ろ、了解してくれた。嬉々としてその店に直行した。さて、注文は、一応娘の事も考えていろいろなものを頼んだ。最後にお父さんのためだけにとアマダイの塩焼きを頼み、待つこと十分。ちょっと

食べてみると皿を差し出され、「おいしい！」。その後、塩焼きは彼女の物になってしまった。そして、驚くことに家ではあんなに食べ方が下手だったのに、あれよあれよと骨から身をはずし、平らげていくではないか。終いには、頭

までほじくって食べている。終わってみれば皿の上は、きれいに食べられたアマダイの骨が残つていいだけ。いつたいどういうことなのかと、娘に聞いてみると一言「おいしいから」。我が家のお譽に賭けて一応言うが、うちの料理はそんなにまずくない。

結局、食べ方を教えるより、おいしい魚を一回食べさせれば、魚が好きになり上手な食べ方も自

然に覚えるということなのかもしれない。よく考
えてみれば、食べ方というのも無駄なく食べると
いうところから考え出された知恵なのだから、當
然といえば当然。

どうも、しつけなどとまじめに考えると無理が
出て、押し付けになりかねない。必要があつては
じめて授かるもの、そう考へると、自然と教える
ほうもむりなく教える事ができるし、子どもの飲
み込みも早い。

さて、この話には落ちがあつて、おいしい魚を
食べているときに彼女が注文した飲み物はコー
ラ。一体、どういう味覚をしているのだろう。こ
れだけは、教えてくても教えられない。

(自由業)

空からの刺激とともに

旭スズエ



黄色い山肌、切り崩した崖、山のうえには高圧

焼き付いています。

線、これを避けるように、途方もなく大きい気球
がゆるゆると静かに進んで行く。これが私の初め
ての永久記憶なのです。この時の気球が、ドイツ
のツエッペリン飛行船で、その飛んでいる姿が、
回りの風景とともに、今もはつきりと私の脳裏に
ついでに、社会面を見ると昭和三年という年は不

この記憶が正確であるかを、近代日本総合年表
で調べると、ツエッペリン飛行船が日本に来たの
は、昭和四年八月となっています。私の永久記憶
は満一歳二ヶ月からはじまつたというわけです。

況のどん底で世の中は大変だったようです。

何も知らずにこの世に出て来ましたが、玄関前で写した生後一五〇日目という父に抱かれて緊張している写真がアルバムの一頁めを飾っています。

生まれたのは、横浜市の外れ、鶴見区です。今から考えると新興住宅地だったのでしょう。新しい家がどんどん建っていました。三つ池公園の近くで、その頃は緑も多く南斜面に広い庭をもつた住宅が並んでいました。



がで次第に兄弟が増え、それに祖母が半身不随で寝たきりでしたので、お手伝いさんと親戚の行儀見習いの若い人など一〇人を越える人がいました。子どもはあまり外出はしないで、庭で「ままごと」に明け暮れていました。もちろん幼稚園など考えたこともなかったようです。長女でしたので、いつも弟妹のお守りをしながら、カルタ、お手玉、いろは積み木などで、自分も遊んでいたようです。

魚、肉、野菜など御用聞きが毎日来ますので、お使いの用事もなかったようです。楽しみはお菓子屋さんの御用聞きでした。一〇時ころになると、必ずブリキの五段重ねの容器に、それぞれ分類されたお菓子が並べられ注文を取つて三時前に届けてくれるというのです。試食も可能でとても楽しみでした。

小学校時代

鶴見の一番奥、田園のなかの小学校でした。毎日畠道を通り、オタマジヤクシやメダカと遊びながら通う道草の名人でした。始めは男子組と女子組だけでしたが、途中で男女組が増え、私は新設の組に入れられました。

木造の校舎で校庭は広いし、若い先生が多く体育に熱心な学校でした。女の子は自転車など乗れなくともよいと、自転車が買つてもらえたかった

私は、友達の大人乗りの自転車で練習をして、もちろん足が届きませんので横から足を入れる乗り方ですが、マスターしたのも、この校庭です。ドッヂボールが盛んで毎日暗くなつて学校から締め出されるまで遊び、大きな声で歌を歌つて皆で帰りました。

いろいろ思い出すのですが勉強している姿はな

運動会では、選抜体操と言つて、保護者席の前で、日頃の技を見せるのですが、鉄棒までだし

かなか出て来ないので。勿論自分の机などはなく、ちゃぶ台の上でやつたのか、コタツの上でやつたのか、宿題はやつていたと思うのですが、あとは頭に浮かびません。

この頃のクラス会が毎年ありますて、四〇名中一五名位が集まります。そして朗読は素晴らしかったとか、算術はよくできたとかいわれますが、不思議と私の記憶の中には何も残っていません。



て、回転技も今で言う大回転をやることになり、練習をしました。選ばれたものだけですが私も入っていました。また夢中でやったのでしょうか、前日の練習の時に手を滑らせ落ちた時に逆手をついてしまいました。自分で手を見ると全然違う形なのでびっくりし、意識がなくなつたらしいのです。担任の先生が柔道二段だったので、ギュッとひっぱり応急手当をして、病院へ行きました。この時のつき方が悪く今でも吊り革に捕まるときは、気になります。

日中戦争が始まつて少しずつ影響は出て来ましたが、小学生の暮らしはまだ平穏でした。



卒業後の事を考える時期になると学級の半分が高等小学校に進み、女学校に進む人のほうが多いのにはびっくりしました。私は県立の女学校を受験することになりました。合格通知を父が神棚に供えているのをみてそんなに嬉しいことなんだと、心からよかったです。

女学校時代（一）

通学定期をもつて鶴見駅から横浜駅まで電車通学になりました。神奈川県下から秀才の集まる学校でしたので、今までの学校とは全然異なり、緊張の連続の一年生でした。

制服もこの年から全国共通の服が統一され、ヘチマ襟のあまり格好のよくないものに変わつて皆でがっかりしました。でもクラブ活動は、盛んでテニス部に入り、放課後の活動が楽しみでした。プールもありましたが、水泳は本牧問門^{まかど}で集中的

に練習しました。私はその時風邪で泳ぐことが出来ず、それ以来水泳は苦手な物になってしまいました。最近になつて六〇歳を過ぎてから筋肉を鍛えるために頑張っていますがその時サボった罰だと思っています。

楽しい学校にも少しずつ緊張した空気が入つて来、朝礼の時など分列行進を厳しく訓練するようになつて来ました。「歩調とれ」という号令の下に皆が一齊に足を高く挙げて行進するのです。「かしら右」など、大きな声で叫ばせられました。

それでも、二年生までは、平穏に勉強することが出来ました。ある日、警戒警報があるので、不意に二階の踊り場から覗くとアメリカのグラマンが一機偵察に来たのをみました。何もしないで帰りましたが、それから段々情勢が険悪になつて来ました。

授業は今までと変わりなく、続けられ英語の授業も普通に続いていました。しかし世の中は、敵国語は学ぶ必要なしと、英語廃止の雰囲気になって来ました。材料がなくなつて来ましたが、裁縫も和裁を厳しく教えられ、袴の着物から、帯や羽織りまで次々に縫わせられました。私は小学校のときから、弟や妹のものを縫つたり、編んだりして來たので平氣でしたが材料を用意するのが大変でした。

四年生になると同時に、動員の発表がありました。四年生全員が鶴見区の森永製菓工場です。鶴



見ですので私は一番近く、家から歩いて通えるようになりました。世の中は食べるものも手に入りにくくなり、お菓子などはもう夢の世界でした。

しかし、工場の中では、常に甘い香りが満ちあふれていました。私たちははじめ、チョコレートを計測する仕事でした。次は金平糖の袋詰めでした。きれいに洗い込まれたスコップ、大きな長靴で山積みの金平糖の中に入り、すくつては袋詰めするのです。望んでもできない仕事でした。

帰りには、門衛さんのところで、お菓子を持ち出さないように検査されましたが、不思議と食べたいとは思いませんでした。楽しい仕事はいつま

でも続くものではありません。
世の中はしだいにものが無くなり、疎開という言葉を聞くようになりました。学童疎開と言つて子どもだけを田舎に連れて行き生活させるというのです。この頃、父が病気になり栄養をとらねばならなくなつたことと、弟妹がばらばらに疎開をすることになるというので、ついに家族全員で田舎に疎開することになつてしましました。

女学校時代（二）

折角の楽しい職場を離れ、友達ともわかれ、私は静岡県の磐田に疎開し、県立高女に転入学しました。静岡では授業が続いていました。授業の合間に、病院実習があり、看護婦の見習いをさせられ、勉強をして、三等看護婦の免許を取得させられました。すぐに戦地へ行つて役立たせるためです。七月になると、豊川の海軍工廠への動員命



令が来ました。家を離れ宿舎生活です。

振り返って

出発当日学校から駅まで鼓笛隊の先導で、行進しました。旗の波と学徒動員の歌で、もみくちゃにされながら汽車は駅を離れました。

大きな旋盤で難しい作業を、またヤスリで細かい作業をとそれぞれ油にまみれての格闘になりました。工場は大変大きく、大学生や中学生など学生がたくさん動員されていました。私たちは三交替で卒業を迎えるまでお国の為に働きました。そのとき胸につけた乙旗は今でも持っています。

卒業式の歌は「海行かば」でした。翌日からも作業は続き、防空壕もない所だったので学校工場に戻ることになり、磐田に戻つて来ましたが、今度は磐田で空襲を受け、私は機銃掃射でねらわれました。壕に飛び込み難無く逃れましたが、アメリカ兵の笑つて居る顔が忘れられません。

平和の使節ツエッペリン号から、私をねらつた飛行機まで、私の子ども時代は戦争とともにありました。今まで自分の過去のことを連続した形で考えたことはありませんでしたが、この度幾つかの出来事を「想起」してみて思いました。切れ切れのその体験は、あるときはゆつくり、あるときは性急に意識しない子ども達に直接影響をもたらしていました。

ただ流されただけの子ども時代、これからは、翻弄される事なく、それぞれが自分を生かして進めるような「平和」の世界を築いて行くことが、大人の責任と思います。

(東京家庭裁判所調停委員)

「児童の世紀」を振り返る

—その十—

本田 和子

漫画・アニメという新開拓地

—「アトム」の誕生と漫画週刊誌の出現—

児童の世紀の生み出した子ども専用囲い地の一つとして、「児童文学」という新領域が誕生した。そ

して、その出現に伴い、大人たちの良識によつて「良書」と判定された読み物たちが、相応しい作品といふ墨付きで囲い地内に送り込まれるようなメカニズム、すなわち、子どもの本の生産に当たつては、常に時代の教育観・子ども観と市場原理の妥協

点が探られ、さらに関係者たちの美意識や好みがその選定を左右したこと、結果として、「子どもの本」の発展が「子ども世界」の充実であることを越え、子ども専用のゲットーの拡大に繋がるという皮肉な状況が生み出された経緯について、前回で述べた。

ところで、今世紀の後半訪れたニューメディアによる情報化の波は、人類文化史上に一大転機を齎すほどの衝撃力と波及力を及ぼしつつ、子どもの世界をも席巻し、その結果、彼らの前には新しく独自の「専用地」が用意され提供されている。子ども向け

漫画やアニメなどの映像文化や、あるいは新しく参入したゲームの世界がそれである。以下に、ここ四十年ほどの間に、子ども世界を席巻し侵食したニューウエイブについて概観しておこう。

戦後直ちに刊行された『銀河』『赤とんぼ』など の「児童文学誌」は、アメリカ情報部の意向もあって印刷紙の特配を受け、やや特權的状況下でスター

トしたにもかかわら

ず、僅か数年の寿命

しか保てず、相次い

で廃刊の憂き目に

合つた。この事情を

巡つて関係者たち

は、新しく発刊され

た子ども向け娯楽雑誌を槍玉に上げ、「悪貨は良貨を駆逐する」とばかり、子どもに阿つたその通俗性を非難している。



しかし、冷静な目で見つめ返す視線に、廃刊になつた雑誌群は、戦後民主主義を教条的に掲げただけの、いかにも魅力に乏しい作品の掲載場所に過ぎず、子どもたちに背を向けられたのも当然と言うべきかも知れない。それに比して、一方の娯楽雑誌は、「非芸術的」「没思想的」かつ「俗悪」と誇らはしても、それなりに読者である子どもの心を掴

み得たのであった。

児童文学や子ども向け雑誌の二極対立、すなわち、「教育性」対「娛樂性」、あるいは「藝術性」対「興味性」などと、その編集方針を色分けし、いざれを是とするかを競い合うなどは、いまでは、あまりにも古典的に過ぎて微の匂いすら漂つてきそうに見える。しかし、つい、この二、三〇年前までは、

こうした二極構造で斯界が把握され、そのどちらか、多くの場合、概して前者なのだが、そのいずれかが正当性を持ち、他方は邪道であると信じられていたのである。

だから。たとえば、『赤い鳥』に代表される藝術的児童文学運動をよそ目に、書き講談『立川文庫』などが大ヒットを続け、あるいは、プロレタリア芸術運動などの思想性をよそに、月間雑誌『少年俱楽部』の娛樂性が広く少年たちの心を捕らえたのなど、それを証しする典型例と言えよう。

『立川文庫』から生まれたヒーロー「猿飛佐助」が、「忍者ごっこ」の形で子どもたちの遊戯空間にまで侵入したこと、また、『少年俱楽部』連載小説の主人公の立身出世ストーリーや熱血冒險譚に注がれた熱い賛同、あるいは、漫画の主人公「のらくろ」や「冒險ダン吉」が、子どもの落書きのモデルとされてノートや下敷きの片隅に常に陣取っていた事実などは、子どもの世界を制するのが何ものであるかを、鮮やかなまでに指示示していた。つまり、読者たる彼らの心を動かすのは、主義や主張にまじて、表現された面白さ・楽しさであり、彼らの心を

振り動かす興奮と感動以外の何物でもない、と

……。

にもかかわらず、大戦後の焦土のなかから再出發した児童書の世界は、戦前のこの教訓を忘れていた。「児童文学」は、平和と民主主義の使途たらねばならぬとばかり、皮相な使命感だけが先行し、紙面を飾つたのは、作品というにまして單なるプロパガンダの羅列であつた。子どもたちが手に取ろうとしなかつたのは、けだし、当然と言うべきだらうか。

そして、紙の統制が解けるころ、娯楽性の強い少年少女向け雑誌群が登場する。因に、一九四八年には、戦後第一次漫画ブームの到来が囁かれて、笑いに飢えていた子どもたちの間で漫画本の回し読みが流行し、それに呼応して『漫画少年』などの漫画雑誌が発刊されている。さらに、第一次ベビーブームがピークに達したとされる一九四九年には、『少女』

『少年少女冒險王』
『漫画王』などが、

相次いで創刊された。やがて、それらに掲載された漫画の主人公たちが、一

躍、子どもの世界に

覇者として君臨することになるのだが、増大の一途を辿る出生率に促されつつ、こうして、その前哨戦が開始されたのだった。

一九五一年、雑誌『少年』に、「鉄腕アトム」が連載され始める。戦前の「のらくる」や「冒險ダン吉」に代わる漫画界のニューヒーローの誕生である。作者である医学青年の手塚治虫と、アトム誕生の経緯に関しては、既に多くのことが語られていて、特に付け加えるべき何物もないが、この漫画と漫画主人公の出現が、戦後の子ども文化事情を大き



く変えていったことだけには、言及せざるを得ない。

手塚の漫画手法、それは、しばしば映画的と言われたりするが、SF的要素を導入した内容や、スローモーション・モンタージュに学んだ斬新な表現が、その後の漫画界に革命的な変化をもたらしたことは周知であろう。また、交通事故死した愛児の生

まれ変わりとして、科学者の父親が世に送りだした少年ロボット「アトム」の愛らしい肢体と、地球救済のために献身するパセティックなストーリーは、単に漫画愛好者たる子どもや若者の上だけではなく、より広範囲な影響力をもつて、さまざまな分野へと浸透していったのだつた。

裏面にメスを降ろした陰りの深い作品、すなわち、「劇画」と呼ばれる新ジャンルが登場し始めたのである。一九五七年に、貸本漫画がブームとなる。それに呼応するかのように、翌五八年には『週刊少年マガジン』（講談社）、『週刊少年サンデー』（小学館）など、少年向け漫画週刊誌の創刊が相次いでいる。

少年ロボット「アトム」の愛らしい肢体と、地球救済のために献身するパセティックなストーリーは、

ベビーブームと高年齢化する漫画文化

少年週刊誌の創刊に関しては、ベビーブーム時に生まれた子どもたちが一〇代に入り、大量の購買予定者が想定され、販売数の見通しが立て易かつたことも一因とされる。そして、貸本漫画ブームと漫画週刊誌の出現は、不可分に結び付き、両者は運命共同体と見なされるのである。というのは、貸本漫画の王座にいたのは、通常の漫画ではなく、主として劇画作品で、とくに、白土三平の『忍者武芸帳』

『サスケ』などの「忍者もの」であった。

ということは、ス

これらは、従来の漫画と異なり、一シーンを極めて多くの細部に分割し、それを一齣に当てはめて、時間の経過とともにがらの推移を、極めて微細に映像化するという手法を取つた。例えば、「一人の忍者が旅の途上、林のなかで敵に襲われる」という従来なら一齣か二齣で処理される一つの出来事を、一〇

齣を越える連続画面として描き出すのである。忍者の旅姿、草むらのゆらぎ、カサコソという葉ずれの音、立ち止まる忍者、キッと耳を澄ます鋭い表情、

草むらがより激しくゆらぎ、敵の忍者の黒い影がチラとのぞく。サッと身構える忍者、草むらから放たれる手裏剣、ひらりと身をかわす忍者、手裏剣は危うくその傍らをかすめて後方の樹木の幹に突き刺さる。という次第で、ささやかな一つの事件が、こうした一〇余りの情景として細かく表現されるのである。

トーリーの進行に膨大なページ数を要し、一編の物語が完結するのに、長い長い時間を必要とする



る。したがつて、月刊誌の連載一回分でははかばかしい進展もなく、その上、次回までには一ヶ月という時間を要する月刊誌の連載には、あまり相応しくない形態と言い得る。その結果、単行本として表現されるということになるのだが、漫画の単行本は、読者によつて直接購入されるよりも、貸本屋での需要が高いということになる。そして、それらの単行本が、ヒット商品として貸本屋を潤す。先ず、最初の一巻を手に取つた借り手は、その続きに魅了され、物語の完結までは次々と次作を借り出し、その

連作に付き合うということになった。貸本屋大繁盛の秘密はここにある。

このことが物語るのは、「劇画」という新呼称で呼ばれた一連の作品たちは、あまりに遅々とした物語の進行ゆえに、月刊誌の掲載に不適当と見なされ、その結果として、単行本化が促進されたということ、および、単行本のゆえに流通が貸本屋経由で行われたということである。とすれば、雑誌の購買度を高めるためには、一作と次作との間を短くし、読者少年たちを待たせる時間をより短縮することが必要ではないか。というわけで、発行間隔のより短い週刊誌が、こうした事態に応える新メディアとして浮上してきたのである。こうして、少年漫画に関しては、月刊誌に勝る週刊誌の機能が評価され、やがて、月刊誌を廃刊に追いこんでいく。

それと今一つ、雑誌情報の中心を月刊誌から週刊誌へと転換させた要因は、改めて言うまでもない

が、メディア状況の変化であり、それに伴って生じた時間と空間の感覚の変貌であろう。テレビの登場とその普及は、世界各地で起こった出来事を「いますぐ」「見えるかたち」で伝達してくれる。従来ならばゆつくりと時間をかけて伝わって来た遠い国々の事件を、直ちにいながらにして知ることが出来る。こうしたメディア状況のなかにおかれ、人々の経過する時間の意識と隔たつた距離の感覚が衰弱し、代わりに、「現在」という時間と現在の周辺に広がる空間の感覚だけが肥大化してくる。結果として、人々は、時の経過をゆつくりと「待つ」ことが苦痛となり、物事の熟成を期待するにまして起承転結を手取り早く手中にしたいと望むようになつた。したがつて、週刊誌隆盛の基盤をここに見いだしたとしても、それは強ち不当ではないだろう。しかもそうした状況変化に対し、誰よりも早く適応したのは、言うまでもなく、子どもや若者であつたのは、言うまでもない。

た。

週刊誌の登場は、単に、漫画文化の興隆に寄与しただけでなく、物事の経過する単位を短縮した。時間意識のデジタル化が、月刊誌よりも間隔の短い週刊誌を生み出したのだが、同時に、時間意識の変化を促進し、タイムスパンを長く取つて流れ行く時間の推移を俯瞰することを苦手とさせた。歴史的な時間把握と無縁の者たちを輩出させたのである。

漫画とテレビの握手

—キヤラクター文化の飛躍的発展—

ところで、こうした読者少年層のデジタル化した心性と呼応しつつ、この「少年漫画人気」を決定付けたもの一つは、一九六三年から開始されたフジテレビによるアニメーション『鉄腕アトム』の放映であった。一九五三年には、N H K および民間テレビの放送が開始される。僅か五年後の五八年には、

受信契約数が一〇〇

万の大台に乗り、ア

メリカテレビ映画

『名犬ラッキー』や

『スーパーマン』、

あるいは日本ものの

『月光仮面』『怪人



『二十面相』などが、子どもの世界で人気を呼び始めていた。こうしたメディア状況を踏まえ、テレビと子どもの堅い結び付きを不可分のものと見て、今後の動向を予測し、素早く人気漫画の動画化を試みたのはフジテレビの卓見であつた。かくて人気漫画は動く画像と化し、ブラウン管を通して茶の間に送り込まれた。人気キヤラクターは、動きと音声を付加されたことで、その人気はますます不動のものとなる。以後、漫画とアニメは一心同体となりさらにパッケージや文具などとも提携して、ヒットした人

気漫画のキャラクターは、子どもの世界を隈無く覆うようになつていく。『宇宙戦艦ヤマト』から『ドラえもん』まで続き、さらに少女漫画の『セーラームーン』で決定的となつた子ども文化の立体化現象は、この時期の「アトム」によつて先鞭を付けられたと言うことも可能だらう。

人気漫画がアニメ化されてブラウン管の寵児となり、さらにそれらの主人公たちがディスプレー画面から飛び出して、店頭のキャラクター・グッズとして市場を席巻する。今世紀後半の子ども世界を微付けるこの動きは、ほどなく、いわゆる「児童文学」と呼ばれる世界をも侵食し、名作のアニメ化とキャラクター化という新現象を招き寄せた。『ハイジ』『小公子』など、大人たちの鑑賞眼にも適つて名作の名を欲しいままにしていた物語たちが、アニメ的な映像を与えられてテレビ画面に登場し、ほどなく筆箱や下敷きの表面に、「ハイジ」や「フランダー

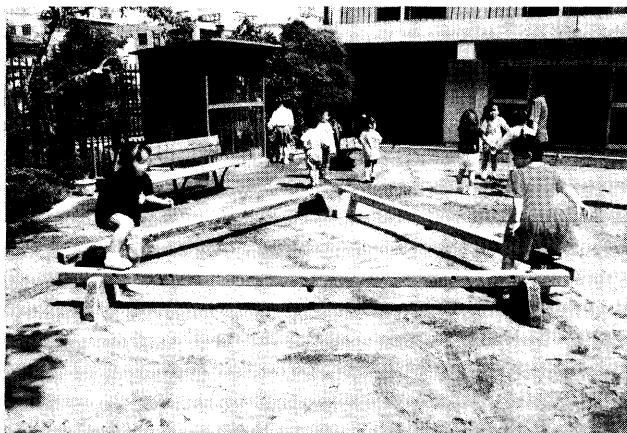
スの少年ネロ」のアニメ的映像が鎮座させられるようになつた。また、今世紀冒頭を飾つた童心主義のチャンピオン『ビーターパン』も、キャラクター化運動の中でもその代表の座を辱めず、ディズニー・アニメやディズニーランドなど、ディズニー文化の世界制覇戦略に媒介されつつ、依然、イノセンスと愛らしさを喧伝しつつ今世紀の終焉を飾つてゐる。

(聖学院大学)

幼稚園の日々

小さな場所が子どもの力で変貌する

この小さな場所をめぐって、次々に展開する子どものイメージ、そして子どもの動き。三角形が回っていって、閉じた形となっただけで、回る動きが生まれる。子どもはまるで無限を楽しんでいるかのように回っていく。一所にいながら、切りのない動きとなる。角が一つ開けられて出入りできるようになると、そこでは中の空間が生きたものとなって、三輪車を置く場と変わり、外に出てはまた戻ってくる。再び閉じて、中には怪獣が閉じこめられる。板を地面につないでいけば、それは危うく渡っていく通路と化す。わずか2時間ほどの出来事だ。それが幼稚園の1日となる。



▲いつも三台平行に置いてあるのだが、今日は
三角形に並べられていた。そのため、渡り
きつてしまえばおしまいのはずの平均台が、
今回はエンドレスで、ぐるぐる出来る。



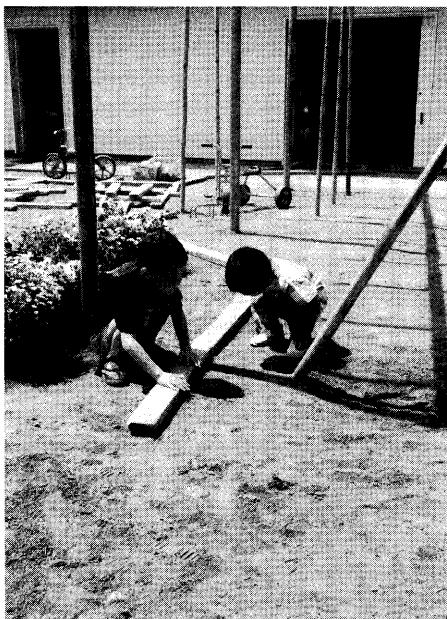
▲三本の直線で囲まれたために一つの場
が出来上がった。年長クラスの女子た
ちは駐輪場をイメージして遊んでい
る。



▼怪獣の牢屋にもなつた。三人が怪獣
ごっこをしている。



►倉庫から、今は壊れたけれど、朝一番に作った家に板で結び、さらに延ばしていく。



►三角形の平均台とつながった。喜び勇んで渡っていく。

写真・樋口早百合
解説・無藤 隆
協力・日白幼稚園

空に連なる地平(2)

——虹——

津守 真



私は、若いときから二十年以上、実証的心理学の方法にしたがつて、子どもの行動を客観的に詳細に記録をとり、科学的に処理して体系をつくることを目指してきた。保育の実践研究の方法としてはそれがいかに不毛であるかを自ら体験した。そして子どもとかかわりつつ現象として見ること、意味をさぐる反省的思考など、思いきつて保育研究の転回をした。そのときに日々のノートを新しくして、もはや元に戻すことはできない思索のあとを書きとどめた。

混沌



昨日は一日、国際学会のための原稿作りに時間をあけておいた。しかし、一日かかるつて、一行も進まず、頭痛は増すばかりであつた。

かなりの程度にわかりかけていて、しかし霧が晴れない。前に考えたことまでも、混沌の中に溶けこんでしまう。無理に書こうと思えば書ける。しかし、簡単に片を付けてしまうことはいけないような気がして、あえて筆を取らないでいる。

こうして国際学会を前に控えながら困っている自分の奥にある本質は何であるか。「地は形なくむなしく、闇が淵のおもてにあり」（創世記一章）と、聖書の第一ページに記されている。

混沌は宇宙の本質である。

「神の靈が水のおもてをおおつていた。神は光あれといわれた」。

人間にとつて、混沌はいつまでも混沌のままではない。明らかに照らし出される可能性をもつており、事実そうなる。神が光あれと言われるそのときに明らかになる。

私はそのときまで、混沌のままでいなければならぬ。

一九七二年七月十九日

空に虹を見たとき

銀座の空に虹を見た

東京の空にも 虹がかかつた

私は銀座の三原橋の角に立つて 半時間以上
虹がほとんど消えるまで見ていた

地と天とを結ぶ橋

神と人との契約の証

地から天に昇る階段

首をあげて美しく見る 希望

その色の輝きは 神の賜物とよりほか考えられぬ
公害の空にも与えられた自然の恵み

むかしイスラエルの人々は虹を見て神の契約を思い
それが消えるまで見つめていた





それが消えてもなお 人々は地上にあつて

天上のことを忘れなかつたであろう

歌舞伎座のあいだに虹が薄れるのを見ながら

私は地下鉄に入つた

歌舞伎座の公演に「虹を掴む男 青春篇 立志篇」という札があった

地下鉄を出て 夕陽の燐として輝くのを見た

黄金色に 五色に輝く夕陽の輝きはいつもと違つた眩しさであつた

この夕陽と虹とは切り離せない

一九七二年八月六日

学会が終わつて、子どもたちと共に、祖父母の田舎の家にいつた。海の波の絶えず動いてやまない水の中で遊んだ。駅のわきのあまりきれいでない蕎麦屋で食事をして帰つた。すぐに子どもたちは庭に「ござをしてまつ」ことを始め、私にも入つてくれといふ。そのときどきのことを考えて見ると、それぞれの時に感じていたものがあつた。子どもと一緒にいるときには、その時がすべてのようと思えて、子どもたちが生



きていた世界に気づかないで通りすぎてしまう。その時は次々に移り行き、思い起ころしてみると、何と豊かな世界がそこに展開されていたのかと思う。その時には意識に上らなかつたことをもいま考へることができる。こうして、その時のことと思い起こすたびにそのことの意味が次第にあらわにされてゆく。保育者は精一杯子どもとともにいて感じとつたことをもとにして、反省的に考へる。

一九七二年八月十日

このときから、私が本式に保育実践者の生活に入るまでに十年余の歳月がかかつた。そして十数年間の保育の体験を経て、私自身の保育研究転回のあの時がなかつたら、私の保育も保育研究もなかつたと思う。その養護学校校長の時期をも通りすぎ、いままた、障碍をもつ大人の居住型施設の仕事に力を注いだ年月をも終えることとなつた。虹の橋を渡り終えて、私は初心の原点に戻つて保育研究者としての道を歩み続けたいと願つている。

一九九八年七月二十六日

草原を駆ける馬

清宮 聰子

四月から始まつたフリーの保育者としての生活も気が付けば二ヶ月が過ぎようとしていた。毎日が新しい発見と出会いから成り立つている

もいつもと変わらない気持ちで三歳児の保育室に入った。

椅 子

といつても、言い過ぎではない程の充実した生活、毎朝今日はどんな事が起こるだろうと思ひながら保育室にむかつていた。そして、その日

大部分の子ども達が、朝の仕度を終えて思いの遊びを展開し始めていた。

A子、B子、D子、E実達がプラフォーミングを出し何かを作っていた。A子が正方形（小）と長方形（小）を組み立てた物を「椅子」と言っている。私は「素敵な椅子ね座つて見せて」と声を掛けた。それに応じて座ろうとしていたA子の所にB子、D子、E実、F子らが来た。「私も椅子に座る」と口々に言つたので、四人位が座れるよう一緒に「椅子」を長くした。

最初に座ろうとしていたA子は、いつの間にか長方形（大）を持ち上げ別の椅子を作ろうとしていたので、組み立てるのを助けた。初めに作った椅子よりも高さのあるものができた。子どもの腰より少し高いその「椅子」に早速A子が股がるように座つた。F子は初め低い椅子を見て私はふと、馬に乗つているようだと思った。「A子ちゃん、F子ちゃん、まるでお馬さ

馬に乗る子ども達

それぞれの椅子に座つた子ども達は、椅子を「乗り物」に見立て始めたようで、口々に「出発！」と笑顔で言い始めた。私はB子に「これは電車、それともバス？」と聞いてみた。いすの先端（進行方向の一番前）に座つていたB子は「バスだよ」と運転手のような顔付きで答えた。

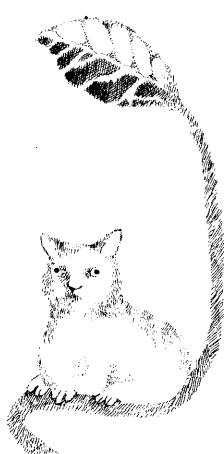
一方、高い椅子に股がついているA子とF子を座つていたが、高い方の「椅子」を見るなり移つて來た。側で鋳型ブロックのドーナツ型

んに乗っているみたいね」、見たままの印象が口から出た。その一言が子ども達に響いたのか、一瞬の内に子ども達は皆「椅子」や「バス」を「馬」に見立て始めた。

「馬」に乗っているイメージは子ども達の中で自然に広がったようで、A子やF子は股がつている両足を揺らしながら「お馬さん、お馬さん、ソレエー」と言いながら満面の笑みである。F子は鞭を叩く真似までしている。その姿に私も思わず「いいわねー、お馬さんパカパカ走つていて気持ちいいわね」と声を掛けた。

高い方に乗っている二人を見てB子やE実やD子が口々に、「高い方に乗りたい！」と言つたので、高い方を長く組み立てあげた。六人程度が乗ることの出来る「馬」がそこに完成した。子ども達は、その

「馬」に喜んで乗り始めた。A子に「馬は広い草原（くさはら）を走っているの？」と聞くと「うん、そう！」と元気に答えた。皆思い思いに体を揺らしながら、「馬」に乗っているイメージを確かに共有していた。こうなると、出入の扉から適度に吹き込んで来る風はたちまち草原を駆けながらうける風になってしまふ。「気持ちがいいわねー」傍らに立ちながら声を掛けた私に体を揺らしながら子ども達は笑顔で答えた。いつの間にか私も草原に立つている様



な気がしてきた。

「馬」に乗っている子ども達と私のやり取りを、側で見ているだけだったG子が「私も乗りたい」と言つて来たので、F子の後ろに乗せてあげた。おままごとコーナーで遊んでいたT雄が、使つていたプラフォーミングを「馬」の側に運び始めた。まだ一緒に乗ろうとはせず、「馬」の最後尾に尻尾らしきものを組み立て始めた。

どの位の時間乗っていたのだろう。子ども達の活動に先程までの勢いが無くなつてきていた。そこで、私は子ども達に「広い草原に着きましたよ、ここで少し休みましょう。お馬さんも沢山走つたし、ここでおいしい草でも食べさせてあげましょ」と声を掛けた。A子はすぐに反応して「馬」を降り、「草をあげよう」と言つた。それに呼応するかのように次々

と子ども達は「馬」から降りた。

私の声掛けに対する反応は想像以上に早く、あっけに取られる私を尻目に子ども達はあつと言つ間にプラフォーミングの先端部に集まり手に草を握る真似をして、目には見えない「馬」の口に差し出していた。「ワアー食べてるよ」「本当だ」などと子ども達の会話が聞こえてくる。誰かがプラスチック製のブロックを持って来て「これも食べるかなー?」と集まつている子どもたちに聞いた。「食べるよ、食べるよ」と子ども達は口々に返し、我也我もとブロックを取りに行つた。「先生も食べさせてごらんよ」と言つてD子が私にブロックを渡してくれた。この時、私は子ども達の想像の世界、イメージの力に圧倒されていた。遊びの初めは確かに私がリードしている部分があつたと思う。しかし、ブロックを渡された時点では私は子ども達に

ひきずられている自分に気付いた。「馬の顔」らしいものは、どこにも形作られていない。そこにあるのは、プラフォーミングの側面だけである。子ども達の想像力の凄さを眼の当たりにし、ある種のショックを受けた。現実と仮想の世界を子ども達はいとも簡単に行き来出来るのだろうか。理解していたつもりであつたが実際に目の当たりにするとその力に驚かされる。

ブロックを渡されて、私も工サをあげる事になつた。「お馬さん囁んだりしないかな」と怖がつて見せると、子どもたちは「大丈夫だよ」と言つて笑つた。恐る恐る手を差し出し「口」にあてて食べさせる真似をすると、「ホラ食てるよ」と真剣にB子が言った。G子も籠に入っていた緑のブロックを取り出して、「ドーナツ食べるかな」と私に聞いて來た。「食べ

るんじゃない」と返すと嬉しそうにブロックを「口」に持つて行つた。T雄はおままごとコーナーから「食べ物」を持って来て「これも食べるかな?」と言つてあげ始めた。こうして、私は子ども達とイメージを共有しながら、馬に乗つて草原を駆けると言う実際には未だ一度もしたことのない素敵な体験をした。

いつも子ども達の世界を一緒に感じ取れる保育者でありたいとあらためて思つた一日であった。

(お茶の水女子大学附属幼稚園)

ゲームの面白さについて

山本 政人

以前『大航海時代（正確には大航海時代Ⅱ）』というゲームにはまつたことがある。舞台は十六世紀。ヨーロッパの人々が新大陸やアジアに夢とロマン（と利益）を求めて冒険の旅に乗り出していた時代である。プレイヤーはあるときは未知の世界を探検し、あるときは交易をしてお金を稼ぎ、またあるときは艦隊を率いて他国や海賊と戦うというゲームである。

地理や世界史の知識を持つプレイヤーには、どこに何があるかはおおよそ見当がつくのだが、ゲームでも船を操っての航海はそう簡単なものではなく、航海中に嵐に遭つて難破

したり、海賊に襲われて命を落としたりしてゲームオーバーになつてしまふこともしばしばだつた。地中海は陸地が近くて大丈夫なのだが、太平洋や大西洋の大平原に出てしまふと、陸地の方角や陸地までの距離がつかめず、とんでもないところに着いてしまつたりすることもあつた。ヨーロッパの人々が世界の海に乗り出した理由の一つは、地中海という「練習場」を持つていたことではないかと思った。日本が四方を海に囲まれているにもかかわらず、せいぜい中国と行き来した程度だったのは、やはり太平洋が大きすぎたためではないかと思つたりした。

私は船で世界をくまなく巡つた。海はもちろんのこと、ナイル川やアマゾン川、揚子江などの大河も行けるところまで邇つた。北極や南極にも行つた（何もなかつたが）。あくまでゲームであり、実際に行くこととは比べようもないのだが、それでもわくわくした。こういう「わくわく」する感じは子どものころにはよくあつたのだろうが、大人になつてからはすっかり忘れていたものだつた。ゲームのなかにはこの「わくわく」を与えてくれるものがある。それを求めてゲームをする人はたくさんいると思う。何にわくわくするかは人によつて違うだろう。私の場合、最初は歴史シミュレーションだつた。その後少し広がつて、RPG（ロールプレイングゲーム）にもはまるようになつた。はまる理由は一言で言えば「わくわく」があるからだが、これについてもう少し考察してみたい。

一体何にわくわくするのだろう。このことについて『大航海時代II』を例に考えてみた

い。このゲームは格好の素材である。私が何にわくわくしたかと言えば、まず「宝探し」である。航海をしながら、世界各地にある未知の遺跡や財宝、珍しい生き物などを発見するのである。ロゼッタ石に始まって、ピラミッド、アンコールワットなどの遺跡、パンダ、コアラなどの動物、イースター島のモアイ像のような不思議なものもある。最初は偶然見つかるのだが、発見物が増えてくると見つけることが目的になる。それで世界中をくまなく探ししまわることになる。

「仲間づくり」も重要なポイントである。航海は一人でするわけではない。船員たちは金で雇えるが、適切な助言をしてくれる有能な部下は探さないと見つからない。港々で酒場に立ち寄り、それらしい男に声をかけて誘うのである。有能な部下には船を任せられるから、たくさんいれば船団を率いて海賊と渡り合うこともできる。ただ、海賊は滅法強いのでこちらからけんかを売る事はないが。「仲間づくり」はRPGなどでは不可欠の要素である。有能な仲間を手に入れられるかどうかがゲームの進行を大きく左右する。探すという点では「宝探し」と同じだが、見つけたものがプレイに影響するので、ゲームでは最も重要なポイントである。

仲間にはいろいろな能力を持つた者がいる。たとえば戦闘に秀でた者がいると、戦いの



ときは心強い。ゲームを進める上で戦いに勝つことは不可欠である。「戦い」はSLG（シミュレーションゲーム）でもRPGでも重要な要素だが、なぜ戦いにわくわくするのかと言えば、結末がわからないからだと思う。勝つとわかっている戦いはつまらない。勝てるかどうかわからないからこそ面白い。負けたとしてもゲームである。いくらでもやり直しができる。わくわくするのは戦いそのものにというより、勝てるかどうかわからないギャンブル的要素があるためではないかと思う、私が一番わくわくした戦いは、『三国志』シリーズに出てくる一騎打ちである。それだけで戦いの勝敗が決まるわけではないが、一騎打ちで敵の武将を倒せば、その武将の率いる部隊が戦闘不能となり形勢を大きく左右する。私の場合は一騎打ちに敗れて有能な武将を失つてしまつたことが何度もある。負けると大損害だが、「はらはら」する感じが忘れられず、つい一騎打ちを選んでしまう。

アイテムを探し、仲間を集め、戦う。ゲームはこれの繰り返しである。戦いに勝つとプレイヤーの操作するキャラクターユニットや仲間たちのレベルが上がる。成長するのである。ユニットが成長しながらゲームが進んでいく。ユニットの成長がゲームの目的ではないが、プレイヤーにとつては自分のユニットが成長することも楽しみとなる。私はあまりやらないが、ゲーム本来の目的はそっちのけでとにかくユニットのレベルを上げることに躍起になるプレイヤーがいる。それだけユニットへの思い入れが強いのだろうが、「育てる」ことに喜びを見いだすプレイヤーは少なくない。

「育てる」ことが強力な魅力を持つことは最近の『たまごっち』などの例を見れば明らかである。しかし電子ペットの場合は、ただ単に「育てる」ことの楽しさという程度のものではないようである。その行動に一喜一憂し、生き物にするのと同じように（あるいはそれ以上に）それに愛情を注ぎ、死んでしまつたりすると深刻な喪失感を味わう。たかが電子玩具ではない。それはプレイヤーの心をしつかりとつかんで放さない。ゲームのユニットの育成も同じようなことが起きる。それこそ丹精込めて育てたユニットが倒されて消えてしまつたときにはゲームをやめたくなる。しかし私の場合は

「それも人生だ」と思つてリセットせずにゲームを続ける。

リセットはゲームならではの最終手段である。私は何か卑怯なことをしている（誰もそんなことは言わないが）ような気がしてなるべく使わないようにしているが、人によつてはよく使うようである。私は人生はリセットできないから、ゲームもなるべくリセットしないで、つまり現実の人生と同じような気持ちでやつていてるように思う。これはどうもおかしい。ゲームは遊びなのだからそんなこだわりを持たなくともいいはずである。ところがそうではない。遊びと言えども真剣勝負であるところに面白さがある。よく言われる現実と非現実の混乱云々の問題は、どうもこのあたりに鍵があるような気がする。遊びに真



剣になつてしまい、それが日常生活のさまざまな場面にあふれ出てしまうために、現実と非現実が混同されているかのように見えるのではないだろうか。

日常生活においてゲームが占める時間的および空間的な位置の変化も大きい、かつてコンピュータゲームはゲームセンターにしかなかった。ところが家庭用ゲーム機や携帯用のものが普及し、いつでもどこでもゲームができるようになった。これまで述べてきたように、ゲームは想像力を刺激し、かなり強力な心理的作用をもたらすから、ゲームをしていないときでも、あれこれ想像する時間は長くなっている。そしてその結果、ゲームに登場するキャラクターたちが巷にあふれるという現象が起きている。プラモデル、ぬいぐるみ、トレーディングカードなどの玩具はもとより、身につける物、食べる物、ありとあらゆるものにゲームのキャラクターがくつづいている。ポケモンがその最たるものだが、マニアの間ではキャラクターゲッズにべらぼうなプレミアがつくこともあるらしい。世の中不景気なのに、この世界は不景気とは縁がないようだ。

ゲームは記憶し想像するものである。しかし人は形のあるものを求める。私の家にも小さなポケモンやロボットたちがずらりと並んでいる。こつこつと集めたのがいつの間にかちよつとしたパノラマになつていて。ふと目をやると、彼らは私を励ましてくれているような気がする。これはやはり現実と非現実の混同だろうか。

（お茶の水女子大学）

直君に教えられたこと

橋本由美

一学期も終わった。いつもならば、一年生もすっかり学童クラブの生活に慣れ……という書き出しがなるのだが、今年はそうじゃない。

「せんせー、竜君が怒る！」と、直君が二コニコしながら室内に逃げて来る。暫くすると、今度はかんかんに怒った竜君が入つて来て、直君の腕を掴んで引っ張つていこうとする。腕を

に「何やつてんだよ！早く来い！」と怒鳴る。

しかし直君は私の背中に隠れて「やだー」と笑っている。それを見た竜君はかつとなつて直

君につかみかかり、「ふざけんじやねー。泣かすぞ！」と脅し付け、「さつさと来い！」と直

掴まれてやつと竜君の怒りが本物だと判った直君は、恐くなつて「やだーっ」と足を踏ん張り、竜君と直君の引っ張り合いになる。

竜君は二年生。直君は一年生。嫌がる一年生を二年生が無理矢理に引っ張つていこうとしていれば、当然、他の子が黙つていない。しか

り者の一歳生の女の子達がささつと集まつて来る。「やめなさいよ」「嫌だつて言つてるじゃない」「離しなさいよ」と、日々に竜君を責めたてる。竜君が少し怯んだ隙に、直君はさつと手を振り払つて逃げ出し、部屋の隅でレゴブロックで遊び始める。

竜君は、喧嘩が大好きで強い。もう一人の喧嘩好き、二年生のみつちやんと一人で喧嘩のタ

ネを捜しては跳んで行く。もめ事があると仲裁に入り、結局は喧嘩する。本人達は、悪い方をやつつけてやつたと思っている。正義感はめつ

ぱう強いのだ。だから、こんなふうに弱い者いじめをしているように責められるのは心外だ。

「うるせえっ。バス!」「こいつが悪いんだよ！」と反撃するが、「どうして直君が悪いのよ」「あんたが、いじめてんじゃないの」と女の子達は厳しい。

どうしてこうなつたのかを説明すればよいのだが、竜君はしない。喧嘩が好きで強いばっかりに『困った乱暴な子』として育つうちに、何を言つてもどうせ自分が悪くなるだけ、言つても無駄というふうに学習してしまつたようだ。それでも一年生の時に比べれば事情を話すようになり、かつとなつて手ができるまでの時間が長くなつたと思う。

今も直君が悪いのだということまでは言つた。よし!でも、そこまでだつた。口で勝てなくなつたものだから手がでた。「何すんのよ!」

女の子達も負けていない。足がでた。慌てて間に入る。「ちょっと待つて。先生が説明する。

直君もこっちにおいで！」と直君を呼ぶ。

直君は、一年生にしては少し幼い。冰鬼のルールも、だるまさんが転んだのルールも、何度も教えても判つていらない。動作もスローモー

ド、ジャンケンは何度やつても後だしになつてしまふ。

竜君が中心になつて「リレーやろうぜ！」

「俺もやる！」と盛り上がりつつたところへ直君が、「ぼくもー」と声をあげた。一瞬、しーんとなつた。すぐに竜君が、「お前は駄目だ」。

「なんでー」「お前が入ったチームが絶対に負けるから、お前がいるとチーム分けができねえんだよ」「やーだー、入りたい」「駄目だつてんだろう！」「入りたーい」と、直君の目が私の方へ助けを求めてきた。

それを聞いた女の子達、「じゃあ、直君も、

なんとか入れてあげたいなと思い口を出そうとしたら、側でレゴブロックで遊んでいた吉男君が、「負けるかどうか、やつてみなくちや判らないじゃないか。やつてみないで言うな！」。

又、一瞬しーん。竜君はうーんと唸つてから「判つたよ。いいよ。直、来いよ」としぶしぶ直君を入れてやり、他の子達も竜君が言うなら直君はチーム分けの途中で勝手にぬけて室内に戻つて来てしまつたので、竜君が怒つたという訳だ。



いけないよねー」。直君は私の話など聞く気もなく、早くレゴブロック遊びに戻りたくて逃げようとするのを、私が捕まえている。「直君、勝手にぬけたら駄目なんだよ」「ねえ、直君」と女子達が教えるとするが聞いていない。「直ちゃん」と聞け! 静ちゃんがすごい剣幕で怒鳴る。女子達だつて真剣なのだ。直君は、びっくりして静かになる。私は手を離してやる。「ぬける時は、ちゃんとぬけるって言え!」と静ちゃん。「そうだぞ」と竜君。「はい」と直君。少しウルウルしている。「わかつたか」「はーい」「じゃ、もういい。行け」と竜君。直君は、すぐに笑顔に戻り、本当に判つたかどうかは少し怪しいがニコニコとレゴブロックの方へ行ってしまう。

「あつたま来るよ、あいつ。やつとチーム分けしたのによお」「そうだよね。今度、又直君が

入りたいって言つたら、先生からももう一度言うからね」「ちえっ」。すると女子達が「竜君も、すぐ怒るからいけないんだよねー」「そう、そう」「すぐぶつし」「そ、そ」と、又蒸し返す。「うつせえよ、ブス!」(ブス以外の悪口を知らんのか)「何だよ、ハゲ!」(竜君は坊主頭。ハゲじゃないのよ)。再び喧嘩が始まりそうになつた時、外から、「竜君、早く!」とリレー仲間が呼んでくれて喧嘩はおしまい。やれやれ。

自分の世界だけで遊んでいた直君が、他の子の遊びに入りたがるようになつてきたのは、とても嬉しいのだが、いつも、こんなふうにぬけてしまつたり、ルールが理解できず周囲を苛々させたりしてもめる。しかし、こんなもめ事をくり返していくことで、直君も周囲の子ども達や私達も成長させられる。

直君は、学校から学童クラブにちゃんと帰つてくるようになるまでに二ヶ月近くかかった。

一ヶ月の集団下校が終わり、自分で下校するようになると、学童クラブには来ないで友達の家へあがりこんでしまう。その家のお母さんがいくら学童クラブへ行くよう言つても、今日はクラブは休みだからとか、お母さんが迎えに来るからとか、みえみえの嘘をついて動かず、

遊びに来られた家の苦情が相次いで来た。

苦情が来る度に、連れに行つたり、お詫びに行つたりで、お母さんも、学校の先生も、私達も、ほとほと困つてしまつた。こんなにきつく叱つているのに、どうしてちゃんと行かないのか判らないと、お母さんも先生も苛立つていた。

学童クラブに来てしまえば、全く何事もなかつたようにさつさとランドセルを放り出して

遊び始める直君を見て、私達も、どうしてなんだろうと頭を抱えた。とにかく『叱つても何の効果もない』『学童クラブに来たくない何かがあるらしい。それが何なのかは、本人の言葉を引き出すしかない』『来てくれないことには、どうにもならない』と考え、猫の手も借りたい時期できつかつたが、直君を迎えて出ることにした。

途中の交差点で待つていて私をみつけると、直君は俯いたまま黙つて学童クラブの方へ歩いて行き、私はその後ろを少し遅れてついて行くという状態だったが、クラブに着くと、必ず他の職員が、「直君、お帰りー。ちゃんと帰つて来て偉いねー」となでなでしてくれるのが気になつたらしく、お迎えは一ヶ月位でいらなくなつた。「せんせー、こっち来てー」と手を引つ張つたり、大好きな順子先生がいないと搜

し回つたりという、以前にはなかつた甘える行動もでてきて、少し安心と思つたのも束の間。

今度は、登室して来ると玄関で嘔吐するようになつた。

初めての日は、びっくりして慌ててお母さんに迎えに来てもらつた。お母さんは、大して驚く様子もなく、「お医者さんには精神的なものだと言われています」とのこと。まさかーと思つたが、本当だつた。毎日、給食を全部吐いてしまつ（お陰で私達は給食のメニューが献立表なしでも判るようになり、子どもに今日の給食は○○だつたでしょと当ててみせて、すごい！と言われた）。吐いてしまえばケロリとして、その後は元気そのもので、おまけに沢山のうんちまでちゃんと出る。

そんなに学童クラブの生活がつらいのだろうか、どうしてあげればよいのだろうかと悩んで

いるうちに、嘔吐する時間が、登室時からおやつ前に、おやつ前からおやつ中へと変わり、戻す量も減つてきました。

子ども達も、初めは、直君が嘔吐する度に大騒ぎだつたが、今では誰も騒がない。嘔吐の始まりのコンコンという咳が聞こえると「先生！直君！」と、すぐに教えてくれる。職員が側にいないと代わりにトイレまで連れていくて背中をさすつてくれたりもする。竜君の喧嘩仲間のみつちゃんは、「先生、俺にまかして」と言つて、上手に背中をさすりながら「全部吐いちゃつた方が楽だぞ。吐け、吐け」などと言つ



ている（どこで覚えたんだか）。「汚なーい」「又かよ」と言う子もいるが、誰かが「そんな言い方するなよ」「かわいそうじやない」と庇つてゐる。

直君の嘔吐の時間が、おやつ中に代わったの

は、直君のストレスが、クラブの生活全体から、おやつの時間だけに代わったせいではないかと思う。そしたら、少しはよい状態になつてきているのだが。

一学期の最後の日は、子ども達の大好きなお店屋さんごっこだつた。八つの班が、それぞれお店屋さんになり、交代で買物を楽しむ。くじ引き屋さん、輪投げ屋さんといろいろある中で、直君はジユース屋さんだつた。コップにジユースを注ぐだけだが、食べ物を扱うだけに、嘔吐したら大騒ぎになつてしまふ。子ども達が、自分達で考えたお店だから変える訳には

いかない。目を離さないように！と思つていたが、とてもそんな状態ではなく、忙しくうきまわるうちにいつの間にやら視界から直君は消え、気がついたらお店屋さんごっこは終わっていた。直君は嘔吐しなかつた。

直君ほど、クラブの生活に仲々慣れない子は、私は初めてだ。今後は、こういった子が増えるのではないかと思う（直君ほどではないが、今年はクラブに慣れるのに時間がかかる子が多かつた）。子どもの変化にあわせて、学童クラブの保育も変えていかなくてはいけないことを教えられた今年の一学期だつた。

（江戸川区立船堀第三学童クラブ）

ある日の育児日記から

佐藤 和代



うちの子の幼稚園なんて、軍隊みたいよ……そう聞くと、こんな歌もいいわね、という気になるから不思議。子どもたちは笑いと拍手の中、みんな笑顔で舞台を降りていきました。

(95)

伴奏で、みんなで英語で「キラキラ星」を歌うとか。歌は実習生が教え、まとめ役と指揮はYちゃんのお父さん。ちょっと聞くとなかなかの内容だけど、ぶつつけ本番に近いらしい。大丈夫かな。曲が始まりました。ピアノもバイオリンも上手

Kさん親子のピアノとYちゃんのバイオリンの

のママの風船芸…と、毎年楽しい出し物がそろうのですが、今年はこれに年長組が全員で出場。

「迷人劇場」なるステージがあり、先生方の人形劇、○○君のパパのマジックショー、××ちゃんのママの風船芸…と、毎年楽しい出し物がそろうのですが、今年はこれに年長組が全員で出場。

有はどこかな、と見ると、うしろのほうにいたくせに、いつの間にか前に出てきて私に手を振っている。こちら、ステージで歩くんじゃないつ！ やきもきしている私の耳に、近くのお母さんたちの声が聞こえてきました。「この保育園いいわね、



保育の本から

『保育環境論』を読んで

石井 叔子



今日の日本の幼児教育は、幼児の主体性を大切に、遊びを通して指導する保育即ち「環境を通して行う教育」といわれて十年目、それぞれの幼稚園で試行錯誤しながら保育をしている。が最近子どもたちの様子が変わり、主体性はなくなり、自分本位になつた、これは、幼児教育が間違つているのではないかといわれはじめた。幼児のやりたいという気持ちを大切にしよつ、できるだけ禁止や制約をしないようにしてすきな遊びを自分で見つけて遊ぶ保育では、我慢することや、一定時間静かに授業をうける、自分で考へることなどが育たないといわれる。自由が放任になつてゐる、保育者の指導が足りない、保育を変

えなければならないのだろうかと保育の場は混迷している。

幼児の身になつて考え方

「環境を通して行う教育」を正しく理解することは非常に難しい。保育の場で起こるさまざまな問題は、保育者と幼児とのかかわりの中での行為や心情といった抽象的な問題としてとりあげられることが多く、保育者は必要以上に悩んだり、自信をなくしたりする。

本書『保育環境論』（原口純子著・フレーベル館）は、この難しい「環境を通して行う教育」について、文字どおり環境、特に幼児が直接触れる具体的な“もの”に焦点をあてて解説している。長い間、保育室や教材など、「幼児のためにそこに在る」のが当たり前で、「そこに在る意味や役割」については考えることなく通り過ぎてきた。「これでは栄養が悪くて成長できない」と訴えている幼児たちに気付いた著者が、長年実際に幼児と共に過ごした経験から、幼児の身になつて一つ一つ分析をしていく。保育の中で“もの”に助けられるることはたくさんある。入園当初の不安な気持を、金魚によって支えられたりする。

保育の環境について、大きく分けて、第一に保育室、教材、園舎等“もの”を通して、次に、幼児理解、援助、保育の形態、保育者論等、理論的な側面、さらに園・経営等幼稚園の現状とその問題といった三つの視点から、具体的に論じられている。もつれた毛糸の玉がするすると解けていくように環境を通して行う教育の全体像が少し見えてくる。今、

大きな問題に直面している幼児教育の新しい方向も開けてくるのではないだろうか。

保育室をみなおす

昭和三十年代前半、大部分の家庭では、まだ幼児のためにク

レヨンや、画用紙などを十分に与えるまでにはいかず、幼稚園でのいろいろな教材やおもちゃ、なかでも個人用の教材は幼児にとつてとても嬉しいものだった。平成元年に、教育要領がかわったが、お庭の遊具も室内もおもちゃも教材も、子どもたちのロッカーの中身も見直されることもなく殆ど変わっていない。クレヨン、はさみ、自由画帳、粘土、のり等に油性ペンが増えた位で、相変わらずの個人用教材が入っている。幼児が自分の好きな遊びをするようになつたので、ほとんど使わないまま持ち帰る幼児もある。

保育室は、その園その保育者の保育観の表現であるともいわれる。机や椅子は勿論、そこにある紙一枚にいたるまで、大人が総掛かりでエネルギーをかけて見直さなければならない。今、目の前にいる幼児たちが、心から「やりたい」「やろう」という気持ちにならなければ、またそれらのものを通して何を経験するのか、経験してもらいたいかを考えて用意されていなければ、どんなに沢山の教材があつても、立派なおもちゃがあつても、それは「乏しい環境だ」と著者は指摘する。



立ち止まつて考える—研究の芽

教材を整える、おもちやを準備するとき、幼児がやりたくなるようなもの、やりたいといふものを準備することは自明であるが、更に「それはなぜだろう、どうしてだろう」という意識を保育者がもつことである。それは著者自身が長年持ち続け、磨き続けた姿勢であり、研究の出発点となっている。

例えば『色紙考』 幼稚園と折り紙の関係は、様々な論議があるのに、今まで「保育者にとって役に立つ技術としての折り紙」の視点でしか殆ど取り上げられていない。では幼児にとつてはどうなのか、本書は様々な角度から幼児の生活と折り紙についての論を展開している。教材は保育者の好みで取り上げたり切り捨てるのではなく、やはり「なぜ、どうして」と幼児をよく見て扱うことによって、適切な教材にもなる。色紙を、折ることと同時に、切ることについても考察されていてこれも興味深い。当たり前の遊びと考えもせず見過ごしてきたことを反省させられる。色紙と砂について、遊びとしての比較はよくあるが、値段の比較は初めてだ。教材について保育者はもっと深く考えるようにという指摘であろう。更に『粘土・糊』については科学的分析を行い、保育の場に多くのことを提示している。決して研究のための研究ではない。保育の実践と研究はそのあり方が難しい。日常の保育の質を高めるものでなければならない。保育の中ではいろいろなことに出

会い、気づくけれどもそれから先へまとめることがなかなかできぬ。幼児と過ごしながらいつも、保育者自身が問題意識——なぜ、どうして——をもつて自主的に行動することが研究の第一歩だとしている。当たり前のことなのになかなか出来ない、しかしぜひ実行したいと思う。

幼児を理解することから

著者の主張は一貫して「幼児理解」に基づいている。「どんなに貧弱な環境でも文句も言わずに逞しく育っていくけなげで、いとおしい子たちのために、大人がエネルギーをかけて環境を整える」わけだが、保育環境を整えることも、教材を準備することも、すべて幼児理解から出発し、幼児理解こそ重要な保育技術であるとしている。幼児のために幼児の身になることである。幼児の目の高さになつて見る、とよく言われる。たしかに見えるものが違つてくる。しかし、著者はもつと深く幼児の心、幼児の身になつてゐる。とがく幼児理解とか援助など、言葉だけが一人歩きをしている。難しくてよく分からぬ。こうした現状を踏まえ、やさしく丁寧に教えてくれる。著者は言う、「めざすものは、幼児のみでなく、深い人間理解である」と。それは「人が一生研ぎ続けるものだ」という。



保育つて何だらう

こんなに多くのことが求められる保育とは大変な事だと思った。もう一度「保育とは何か」というところに行き着いた。本書は、保育環境論を説いているのだが、それは「人としてどう生きるか」を問い合わせており、それが「保育」だと思う。この「説明のつかない、証明もされがたい、科学の網の目にはひつかからないモヤモヤした、一見無意味そうな動きや、先生と子どもとのつながりの中にあるもの」にどうかかわつたらよいのだろうか。しかし著者は「目のまえの子どもの事実に目を注ぎ、疑問や反省をしながら幼児の心に心をよせること」「どう普通の人間の生活感覚を大切にし、生きている子どもを人として育てることである」としている。

幼児の身になつて過ごす

保育の場を離れ、今は間接的に保育や幼児に触れながら保育者をめざす学生とともに過ごしているが、それもまた多くの問題を抱えている。証明され難い“保育”的根本を常に問い合わせしながら、幼児のためにというよりも、幼児の身になつて心を動かしながら過ごそうと思う。道が見えなくなつたとき、困つたとき、またうれしいとき、この本を開くと、エネルギッシュであたたかくて厳しい著者の思いに出会えることと、ほつとした思いで読み終えた。

(洗足学園短期大学)



共に、一人一人の一見些細な日常が
繰り返し映し出されます。

上演会の次の日、患者は監督に言
います。「僕らは仲間同士だ。あん
たも今は僕らの仲間だよ」と。

久しぶりに映画を見ました。新聞
の紹介記事、「そこにはまず考えが
ある。だれもがみんなのおかげで生
きている、という考え方がある。そして持
続する行為がある」、にひきつけら
れて。その考え方がどのような具体的
な行為となつて現れているのかを確
かめたいと思いました。

この映画「すべての些細な事柄」
の舞台となつたのはフランスの森の
中の城。そこで暮らす、精神科医・
様々な経歴をもつた患者・看護人た
ち。カメラは彼らと一緒に暮らす静
かな生活に向けられます。その二か
月間は年一回の芝居の上演に向か
りました。そこでは、練習風景と

監督は後に語っています。「治療
すること、それは第一に、一人一人

のアイデンティティや特異性を守り
ながら一緒に生きていくこうとするこ
とです。……最も日常的な様々な活
動が欠かせない役割を果たすことにな
ります」。彼はカメラを回しながら
らこの考え方を実践しました。

そこには、まず考えがある、医
者や看護人の振る舞いのさりげなさ
と、それを受け止める患者の敏感さ
とが心地よく結び付いている姿が映
し出されます。観ている私にも、監
督も看護人も患者も、誰もが「仲
間」なのだと思われました。

(A)

幼児の教育

第九十七巻 第十一号

(一九九八年十一月号)

定価五五〇円（本体五四四円）

発行 平成十年十一月一日

編集兼発行人 田代和美

発行所 日本幼稚園協会

〒112-8620 東京都文京区大塚三丁目一
お茶の水女子大学附属幼稚園内

印刷所 図書印刷株式会社

〒108-8620 東京都港区三田五丁目二
六一四一九

発売所

〒113-8611 東京都文京区本駒込

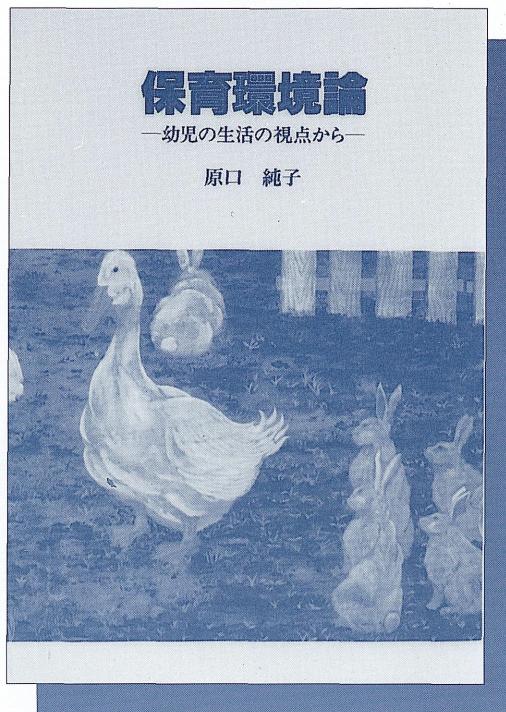
振替 〇〇一九〇一一一一九六四〇

☆ 本誌ご購読の注文は発売所フレ
ベル館にお願いいたします。

☆ 万一、乱丁・落丁などがございましたら、おとりかえいたします。

保育環境論

—幼児の生活の視点から—



好評既刊本！

原口純子 著

A5判 176頁 定価：本体1,600円+税

幼児を取り巻く保育環境の具体的な事柄について、“幼児にとってそれは何であるか”的視点からとらえようとしたもの。粘土や折り紙などの教材から一クラスの人数、園舎の構造などまで幼児の目、心、身になって見直し、環境が幼児の経験内容の質を左右することを明らかにします。

発売中

キンダーブックの
フレーベル館

倉橋惣三 の 「保育者論」

倉橋惣三が折にふれ書きとめた

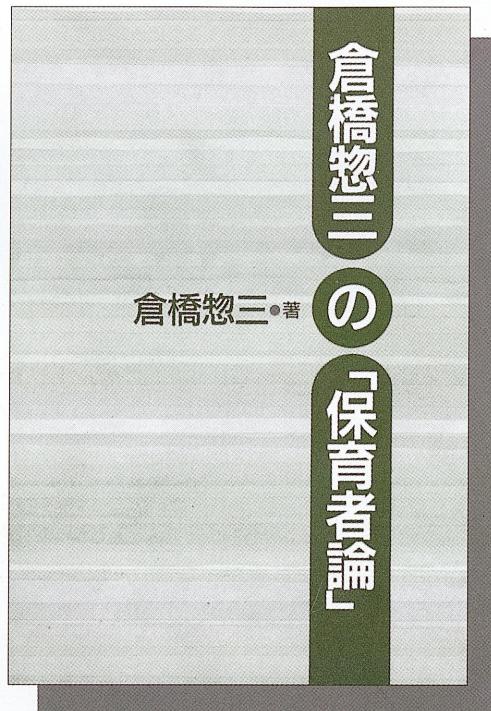
「幼児の教育者」「保母諸君と語る」「教師論」からなる保育者論。

倉橋は保育者に何を望み、どんなことを期待していたのか。

これから保育者を目指す人、今の保育に行きづまっている人、明日の保育を
よりよいものにしたいと考えている

幼児教育関係者におすすめしたい必読の一冊です。

最新刊



倉橋惣三・著

B6変型判 200頁 定価：本体1,300円+税

キンダーブックの
フレーベル館

くわしくはフレーベル館代理店・特約店・支社・支店・営業所または本社営業総括部(03)5395-6608にお問い合わせください。