

「乳幼児の創造性への影響と還元（共同体編）」

イントロダクション

齋藤紘良

本研究は、乳幼児における創造性とは何かという命題に向けて進行しました。これまでに世界中で「子どもの創造性」についてのいくつもの研究が進み、どのような芸術的行為や活動が子どもに影響を与えるかといった研究が多く論じられてきました。本研究では「どのような行為や活動が子どもの創造性に影響するか」は先の研究者の方々にお任せして、「どのような場あるいは共同体が子どもの創造性に作用するか」を論じようという試みとなりました。

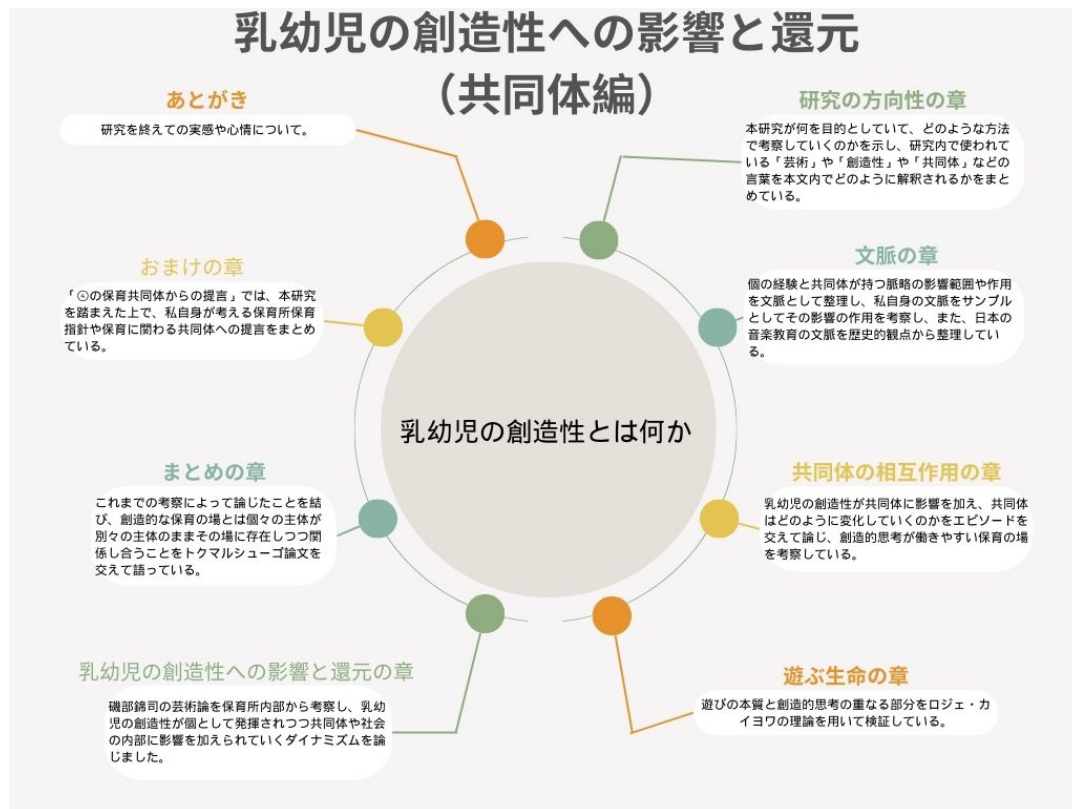
研究結果では、子どもの創造性は日常の様々な瞬間に発揮され続けており、とりわけ遊びの最中にこそ発見しやすい性質があることがわかりました。そして、子どもの創造性が発見されやすい場とは、共同体内の大人たちが“美しさ”や“おもしろさ”、“新しさ”といった芸術につながる価値観を語り合い共有し続けているということがわかり、またそれらに大きく作用するのは園長などの共同体を司る者の方向性だという結論に至りました。

パウル・クルツェンらが現代の区分として提唱した人新世（じんしんせいまたはひとしんせい）は、人類が地球の地質や生態系に大きな影響を及ぼすようになった時代を指しますが、人間ではない存在が世界を司っていた時代から人間が世界を司る時代になったことで、地球という共同体を司る人類の方向性が地球の行末に大きく作用し、その方向性を左右する鍵が創造性という人の性質ではないかという仮説も本研究の奥に流れる問いとなっています。私はその創造性の源流が乳幼児の創造性にある気がしてなりません。

研究の進行では、日々、乳幼児施設で発揮される子どもの創造性を調べるにあたり、私自身が毎日、保育園の運営に携わる立場だということが大いに役に立ちましたし、この立場は保育園内にて作用する創造性を内側から感じながら論じることを容易にしました。一方で研究者として外側からの目線で体系的に語ることの難しさに悩まされました。尊敬する研究員方々の力を借りながら進めたにも関わらず、子どもの創造性、保育園内の芸術の価値観を調べれば調べるほど複雑な要素が絡み合っている現象だということに気付かされ、私自身が論文をまとめることの困難な沼にはまってゆきました。

本研究の最終報告書は、通常の論文のように章を追うごとに論理が明らかになる「〇〇であるから〇〇である」という論法に沿っておりません。「乳幼児における創造性とは何か」という問いに対し、それぞれの章にて論じていることが前の章や後の章へ立体的に繋がりながら「〇〇である」が積み上がったあとに少しずつ研究結果が浮き出てくる論法となっています。これは、私自身が保育園の内側から語る上ではどうしてもそのような感覚で書かざるを得なかった実感を正直に表した結果です。私の論文をまとめる技術がもっと卓越していればより整理された論文になっていたかもしれませんが、ひとまずはその正直な実感を表現するところまでが本研究の成果となりました。

イメージとしては、密教の曼荼羅あるいはマインドマップのように中心にある存在に対して様々な要素が取り囲んでいるような図を想像してもらうとご理解いただきやすいかもしれません。「乳幼児の創造性とは何か」という問いを明解できる最終報告書ではないかもしれませんが、うごめいている作用をより明らかにみつめていくようなニュアンスで読んでいただければ本望です。



東寺所蔵「胎蔵界」

子どもと芸術

「乳幼児の創造性への影響と還元」
(共同体編)

最終報告書

齋藤 紘良

はじめに

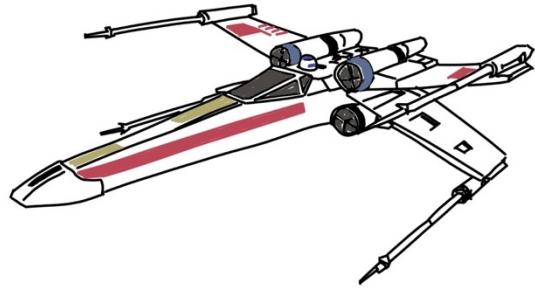
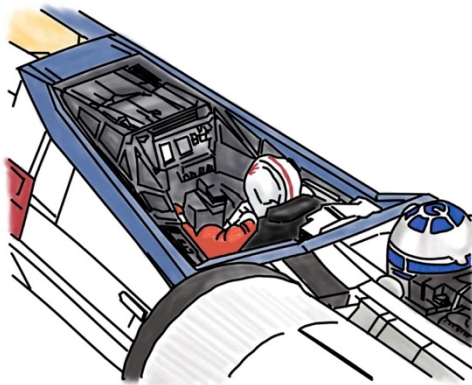
研究を語る前の保育エピソード

保育園の園庭で子どもたちをみると、大人が設置した遊具や道具の使い方に準わない方法で遊んでいる姿をよく目にします。ある時、私が園庭をぶらぶら歩いていると、モエちゃんが友達3人と砂遊びをしていました。お皿の上に砂を盛りスパゲッティを作っているようでした。

彼らの楽しそうな会話を聞きながら思わず目に留まったのは、モエちゃんの隣に天地反転にして設置されている三輪車でした。上に向けたタイヤは通常は地面に接して使われる物なのでなんだか異形の物体に見えました。近くにいたヒカル君は、ペダルを手で回し、回転するタイヤに砂を撒き弾かれるのを楽しんでいるようでした。もしかするとかき氷を作る機械のように使っていたのかもしれませんが、遊びを遮ってしまうような気がして深くは尋ねることはしませんでした。すぐ横では、ケン君がステンレスのお鍋やプラスチックの草花入れを並べて落枝で底を叩き、ドラムセットにして遊んでいます。

このように、大人が抱いている概念を超えた想定外の活動が、すべての保育園の日常の遊びの中で、子どもたちによって数多く繰り広げられています。





場所は変わって我が家でのある日。私の息子のはると（当時4歳児）は、映画「STAR WARS」シリーズが大好きで、何度も繰り返しDVDを観ては、ダース・モール（主役の強敵）が現れて戦いが繰り広げられるシーンの音楽と効果音のタイミングを、目を閉じてでも完璧に覚えているほどすっかり夢中になっていました。

ある時、私ที่บ้านに帰ると、彼はSTAR WARSに出てくる主役の戦闘機X-WINGを自宅にある物を使って再現して遊んでいました。スツールの足はたしかにX-WINGの翼にどこことなく似ていますし、本人の後ろに設置されたリュックサックは、R2D2（映画では戦闘機の後ろに乗り込む掃除機のような型をしたアンドロイド）のそのように見



えます。身の回りにある環境を駆使し、経験から得たイメージを再現し、ごっこ遊びへと還元しているようでした。このような出来事もまた、子どものいる家庭内で頻繁に生まれている遊びです。

彼らの遊びは手順が決まっただけで設計図が決まりきっているものではありません。その時、その場で、誰に強いられることなく環境や素材との関係性の中から生まれてきたものです。

私は、そのように連続的に想起されるイメージをもって周りの環境に変化を加えながら、新たな発想を生む彼らの遊びの姿を創造的思考が働いている状態だと考え、その一環を子どもの「創造性」と捉えています。

エピソードの考察

保育園などの共同体において、子どもたちの創造性が保育に影響を加えることが多くあります。当時、その保育園の園長だった私は、モエちゃんの横にあった三輪車の独特な使い方を見て面白いと思い、園庭遊具の選び方を、保育業者のカatalogからよりも市販の中で頑丈で壊れにくく

様々な使い方にも耐えうるもの、あるいはすでに壊れていてどのように使っても大人が気にしない（怪我を誘発するものは除き）を選ぶようになりました。そのうち、園庭環境の作り方もきれいに整備されたものではなく子どもたちの遊びによって発展しやすい環境を目指し、平坦なグラウンドの真ん中に5メートル高の大きな築山を作り、他の箇所にも穴や勾配を作り器械遊具を撤去しました。園庭改造に夢中になり様々な実験をしながら向き合いました。すると、園庭と園舎の間に大人が気づかなかった隠し通路ができていたり、道のない場所から三輪車に乗った子どもが出てきたりと思いもよらぬ遊びが沸き起こります。そのようにして、子どもたちの創造性によって私や保育者の創造性が刺激され、園庭が変化していきました。

家庭でも親が子どもの創造性から影響を得ることが多くあります。息子のSTAR WARS好きは小学校へ進学しても続き、やがてSTAR WARS映画の監督ジョージ・ルーカスが手がけるデイズニールランドの映像アトラクション「キャプテンEO」に意識が向きます。キャプテンEOは、音楽家のマイケル・ジャクソンが主人公を務め参加者たちと冒険を共にするアトラクションなのですが、世界観がSTAR WARSのそのものであり息子はすぐに熱狂しました。そして、劇中で踊るマイケル・ジャクソンのダンス

を真似て遊ぶ中で自宅にあったマイケル関連の音楽を多く聴くようになり、さらにはヒップホップやファンク、ブルースといったブラック・ミュージックに傾倒していきま
す。私は、もちろんマイケル・ジャクソンは知っていたもののそれまであまりブラック・ミュージックに熱狂して聴いてこなかったのですが、息子と共に好きになり、いまではファンクやヒップホップのレコードが自宅の棚に多く並べられるようになりました。さらには、自分自身の作曲活動においてもベースラインの作り方やアレンジの構成などに多大な影響を与えています。

【要旨】

冒頭に子ども（たち）のエピソードとその考察を記述しましたが、本研究は保育所で起きている事象を考察し乳幼児の創造性という性質を論ずるものであります。私自身が保育園の園長であるため、保育園内部からの主観が主な目線になりますが、乳幼児の創造的思考を考える上での一つの主観として展開を進めます。

本論文は、「乳幼児の創造性とは何か」という問いに向き合い、乳幼児が生活の中で絶え間なく発揮している創造

性に、驚きを持つて影響を受ける保育者が、次なる保育を創造していくという共同体のあり方をテーマとしています。特に共同体を司る者＝園長等が権威や権力的立場ではなく保育者として内側から変革を創造する存在となりうることで、共同体が創造的共同体へと躍動することを論じています。

「研究の方向性」の章では、本研究が何を目的としていて、どのような方法で考察していくのかを示し、研究内で使われている「芸術」や「創造性」や「共同体」などの言葉を本文内でどのように解釈されるかをまとめています。

「文脈」の章では、個の経験と共同体が持つ脈略の影響範囲や作用を文脈として整理し、私自身の文脈をサンプルとしてその影響の作用を考察します。また、日本の音楽教育の文脈を歴史的観点から整理しています。

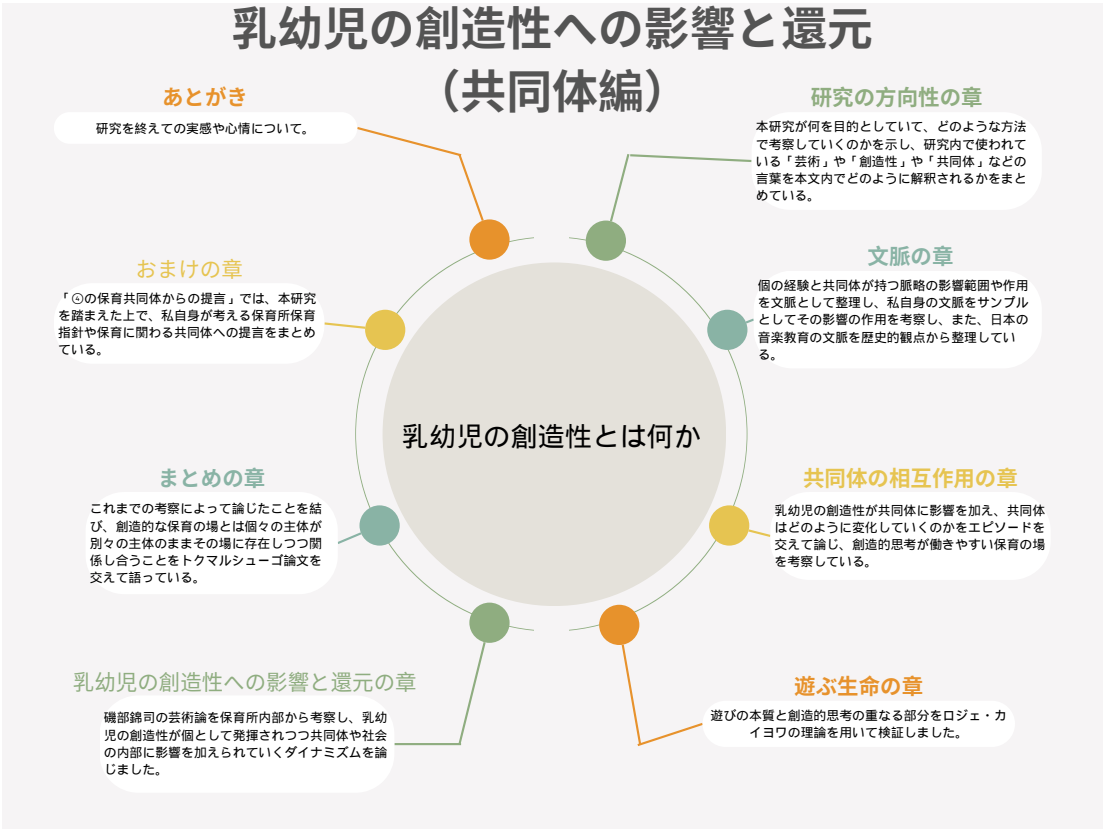
「共同体の相互作用」の章では、乳幼児の創造性が共同体に影響を加え、共同体はどのように変化していくのかをエピソードを交えて論じ、創造的思考が働きやすい保育の場を考察しました。

「遊ぶ生命」の章では、遊びの本質と創造的思考の重なる部分をロジェ・カイヨワの理論を用いて検証しました。

「乳幼児の創造性への影響と還元」の章では、磯部錦司の芸術論を保育所内部から考察し、乳幼児の創造性が個として発揮されつつ共同体や社会の内部に影響を加えられていくダイナミズムを論じました。

「まとめ」の章では、これまでの考察によって論じたことを結び、創造的な保育の場とは個々の主体が別々の主体のままその場に存在しつつ関係し合うことをトクマルシューゴ論文を交えて語っています。

おまけの章「④の保育共同体からの提言」では、本研究を踏まえた上で、私自身が考える保育所保育指針や保育に関わる共同体への提言をまとめました。



研究の方向性の章

第1節 ”乳幼児の創造性への影響”

と”乳幼児の創造性からの影響”への

向き合い方

この研究では、”乳幼児の創造性への影響”と”乳幼児の創造性からの影響”を考察します。この相互的な関係を還元として括り「乳幼児の創造性への影響と還元」と題しました。研究の成果によって、保育施設における乳幼児の創造性が働いている状態や環境を保育者が発見しやすくなり、保育施設全体に創造性が溢れるようになることがねらいです。

研究への問いを探索していくために、共同研究者であるトクマルシューゴ氏が、主に子ども個体の発達過程における創造性への研究を手掛け、共同体（コミュニティ）内における創造性への研究を私が手掛けることになりました。

そして、個体と共同体との関係性の中でどのような相互作用がはたらいっているかを研究するために、定期的な研究会を開催し、トクマル氏と私と数名の研究員と共に議論やフイールドワークを重ねる方法をとりました。また、トクマル氏と共に、久保健太氏のローカルガバナンス研究会へ定期的に出席し議論をかさねていたことも、本研究の共同体や生命の営みとしての創造性を考える上で非常に大きな影響を加えました。

研究メンバー…

齋藤紘良（保育者、音楽家）

トクマルシューゴ（音楽家）

柴崎祐二（批評家）

西村直晃（音楽家）

辻徳子（保育者）

篠原宏介（保育者）

鈴木秀弘（僧侶、保育者）

アドヴァイザー…

室田一樹（修学院保育園園長）

久保健太（大妻女子大学専任講師）

乳幼児施設などの共同体における創造性を探るため、芸術、美学、保育学、教育学、心理学などを頼りに研究を進め、特に現代の保育・教育学にも多大な影響を与え続けているジョン・デューイの経験論を参考にしております。創造性は様々な分野で語られています、共同研究者のトクマルシューゴ氏が音楽家であることと、私自身の創作活動が音楽制作に特化しているため音楽にちなんだ話題を多く取り上げています。

第2節 創造的思考について

保育園や家庭でのエピソードを切り取ると、子どもたち（あるいは子ども）は、共同体の中で様々な影響を受けながら創造的思考を働かせていることがよくわかります。エピソード内で影響の例を挙げると、保育園が用意した遊具や園庭の砂や落枝の状態、友達との会話や関係性、保育者の立ち上げたルール、親の趣味嗜好、自宅に放置された段ボール箱やプレゼントでもらった玩具、家族間の会話や関係性、家族が決めたルール、あるいはその時に起こった光、音、香り、体調、気候などがその思考に関係している

るでしょう（万物は関係し合っていると考えると、ここに挙げた影響は砂粒ほどにもなりません）。

子どもたちの創造的思考は、周りの環境に変化を加えながら「次はどうしよう？」という連続的なイメージを想起していきます。同時に、彼らの行った環境変化は関係する共同体（ここでは主に保育園や家庭）に影響を与え、共同体自体が「次はどうしよう？」というイメージが想起される周りの環境に変化を加えようとしています。私はこのようなイメージの連鎖を子どもたちの創造性が共同体の創造性に「還元」されている状態と捉え、子どもと共同体の間で相互的に影響と還元との連鎖が繰り返され続けていると考えます。ちなみに個体と共同体を明確に分けることはそれぞれの関係性を分離してしまうため現象を捉えにくくなってしまうですが、それぞれの特徴を差異化するために、一旦、二極化して語ります。ただし、最終的に私は「個体と共同体を分けるのは語る主体のその場の状況での形象化にすぎない」と結論を立てています。

デューイの考える芸術的経験論はあくまで一つの哲学ではありませんが、人間が価値を与える感情価の文脈が芸術的経験に影響していることは明白であり、そして、人間の個体と共同体とが関連しながらその感情価に変化を加え続けていることも過去の歴史的芸術作品を見れば明らかです。

社会学者のピエール・ブルデューは、どのような素晴らしい芸術作品も社会の構造によつて条件づけられてその「良さ」という価値を与えられているといえます。さらにその価値を判断する「眼」は歴史の産物であり教育によつて再生産される、つまり絶対的な価値判断が行える眼というのは存在しないのです。その眼から差異化や卓越化の動機を生む者が芸術家であり、彼ら自身あるいは社会から価値を見出されることによつて芸術作品は歴史に残ります。国、都市、保育の場、家庭、職場など共同体の範囲は様々ですが、それぞれの範囲内における方針や理念が文脈を形成し所属する個人へ大きな影響を与えます。そしてその文脈によつて感情が引き出され、美的感覚として認知されつづ次の認知が発生する、その一連の営みが文化です。日本という地域で生まれ育った民族が感じている美的感覚も、長い年月をかけて変化し続ける文化によつて形成されています。

第3節 中間報告

中間報告書では、保育の中の「芸術」、「アート」、「表現」の解釈を論じやすくするために報告書の中で定義しました。また研究内で語られる「共同体」を次のように定義しました。

(ア) 「芸術」「アート」「表現」の定義

*広辞苑(第七版)

芸術…①技芸と学術。②一定の材料・技術・身体などを駆使して観賞的価値を創出する人間の活動及びその所産。絵画・彫刻・工芸・建築・詩・音楽・舞踏などの総称。(所産…生み出したもの、作り出したものの。)

アート…芸術、美術、技術。

表現…心的状態・過程または性格・志向・意味などを総じて内面的・精神的・主体的なものを外面的・感性的形象として表すこと。また、この客観的・感性的形象そのもの、すなわち表情・身振り・動作・言語・作品など。表出。

*美学辞典(佐々木健二)

芸術…予め定まった特定の目的に鎖（とぎ）されることなく、技術的な困難を克服し常に現状を越え出てゆくこうとする精神の冒険性に根差し、美的コミュニケーションを志向する活動である。

表現…目に見えないものの、観念的なものに対して、目に見える形を与えること、もしくはその目に見える形そのものをいう。

＊保育所保育指針解説（厚生労働省）

表現…「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」

（イ） 解釈は更新されている

一般的な日本語の定義では芸術とアートはほぼ同義語で扱われているため、ここでは芸術とアートをまとめて「芸術」と表します。これらのように芸術（アートを含む）や表現の一般定義はあるのですが、保育中において子どもの姿のある部分を表現だと捉える保育者もいれば、表現だと捉えない保育者もありますし、子どもが描いた絵をみて美しい芸術品だと感じる保育者もいれば、本物のように描けて上手などと技術力を評価する保育者もいる。この解釈の違い

について、一般論を語る場面を除いては、統一する必要はないと私は思います。なぜならば長い人間の歴史上、芸術、表現の解釈や定義は地域、風土、時代などによって変化し続けてきたからです。

共同研究者であるトクマルは創造性を、聖書『天地創造』のように0から1を生み出すことではなく、一つ一つの事象やモチーフをバラバラに記憶しておくことで、類似性や相違性を見出し、様々な組み合わせを編んでいく行為として語っています。例えば、鳥と馬を組み合わせ空想生物ペガサスが生まれるような能力です。このような事象やモチーフは、地域や風土、時代などから独自のものが生まれ、それぞれの歴史や性質から組み合わせられて文化が形成されています。

（ウ） 「共同体」と「共同態について」

「共同体」とは政治体制や社会組織の内に入ること、そして「共同態」はその中の諸人格の共同的状态を表す言葉として用いられており、ドイツ語のゲマインシャフト *Gemeinschaft* は共同体と共同態どちらにも表す言葉とし

てカント研究者の鈴木文孝が説明しています（「愛知教育大学研究報告1989」）。

日本の保育の場で保育園などを「共同体」と表す際、園という共同体と園の方針という共同人格を表す共同態が相互的に作用している範囲という点でドイツ語のゲマインシャフトと近い意味があるかもしれません。ここでは、共同体の性質と共同態の性質の両方を持った言葉として「共同体」を扱います。

私がこれまでに視察した保育共同体の中で、園長が持つ「芸術」あるいは「表現」の方針や解釈の例をいくつか挙げてみます。

- ①法人や園長による明確な方針や解釈がある
↓共同体内での価値判断が統一していて解釈が言語化されている。
- ②明確な方針や解釈がない
↓保育所保育指針や保育雑誌記事などを取り入れ、保育者それぞれの経験や技芸に委ねて解釈する。
- ③学校教育に準じる
↓学校教育における評価基準等によって価値判断し解釈する。
- ④子どもの生活の姿から解釈を考える

↓子どものさまざまな行動の中に解釈を見出そうとする。

（エ）子どもの姿から考える共同体の特徴

保育共同体④では、保育内でも保育者自身の芸術的体験が生まれ保育者の観念が変化していきます。①②③と④には大きな違いがあり、この違いは共同体に特徴的な影響をもたらします。

前者①②③では「芸術」や「表現」の解釈の更新を他者に委ねるのに対し、後者④は解釈の更新を共同体内で行うので、感度と更新速度が圧倒的に高くなるということです（一方で、前者は別の共同体との解釈を統一し、同じ言語で語り合いやすいという特徴があります）。

（オ）中間報告でわかってきたこと

中間報告までの研究でわかってきたことを以下の項目としてまとめました。

●乳幼児期の創造性は、問題解決や新たな価値を生む際に特に顕著に表れ、良いとか悪いなどの共同体内の価値判

断以前に発揮される(生活の中で発生する)。

●表現への価値判断は、乳幼児の関わる共同体が蓄積してきた生活史や文脈が定義されている

(環境や風土や時代に引き出される)。

●保育共同体内での価値の定義は、園長などの文脈を司る者の文化資本をもととして、方向性が色付けされている(共同体の文脈を司る者がいる)。

●子どもの姿から価値の定義を考えるとという方向性を選択している保育共同体(④)では、乳幼児の創造性によって共同体の創造性が影響を加えられ、乳幼児の環境に変化を加えるという相互作用を繰り返す(子どもと共同体の相互作用)。

●乳幼児が属する最も大きな共同体は宇宙であり、宇宙が生み出す現象は人智を超えた関係性によって人間と相互作用し続けている(人間と宇宙の相互作用)。

(カ) より高い価値とは

絶え間ない経験が表現を通じて芸術的経験へと区別されるというプロセスでは、“より高い価値の実現”を見据える出会いが必要だと中間報告では記述しましたが、より高いという言葉には「高い・低い」に優劣を連想させてしま

うこともあるため、トクマル氏と相談し、「自らが未知なる新しい意味を感じるもの」と定義しました。つまり、絶え間ない経験から芸術的経験を切り離すことは、過去にすでに存在していたとしても「自分自身にとって初めての新しいもの」として意味を感じ価値を見出して“経験”として括ることです。また、トクマル氏は、芸術的経験の「価値」とは、

「質の高い良いもの」や「金銭的価値」という狭い意味だけではなく、くだらないもの、しょうもないもの、特に意味はないもの、不思議なもの、謎なもの、ユニークなものなどに面白さや良さを感じる、というような価値も含まれます。

と述べています。たとえ道に落ちている希少ではない小さな石でも壊れて使えなくなつたコップでも、面白いと感じることに新しい意味を見出す種が備わっているといえます。

教育学者の塩崎美穂氏は、共同体についてのインタビューで、ひらめきは自らを超えて視えなかったものが視えてくる視角の拡張であると言いました。このひらめきの感覚も芸術的経験の価値とつながります。

文脈の章

第1節 文脈と質感

積み重ねられた物事の経緯は「文脈」と呼ばれます。そして、文脈とは体験を通じた経験によって形成されていきます。人の経験において、何がどのようにして芸術として知覚されるのでしょうか。アメリカの哲学者ジョン・デューイは、人の芸術的経験には質感との出会いが重要であると述べています。彼のいう質感の性質を三つに整理すると以下ようになります。

- 第一性質「数量的質」 情況や事態の相互の関係
- 第二性質「感覚的質」 直接的に感じとるテクスチャーの違い
- 第三性質「情緒的・美的・道德的質」 構成によって美的満足を得る

デューイの理論では、人は生まれながらにして生得的に質感を感じており、体験を通じて美的価値を見出していく。

乳児は美的質感の認知体験が少ないので美的質感への満足を得難いのだといえます。乳児は様々な質感への関係構築を繰り返し、成長するにつれ質感を区別して必要な関係性を取捨選択していく。西園芳信著「質の経験としてのデューイ芸術的経験論と教育」には、デューイの芸術的経験論を次のようにまとめられています。

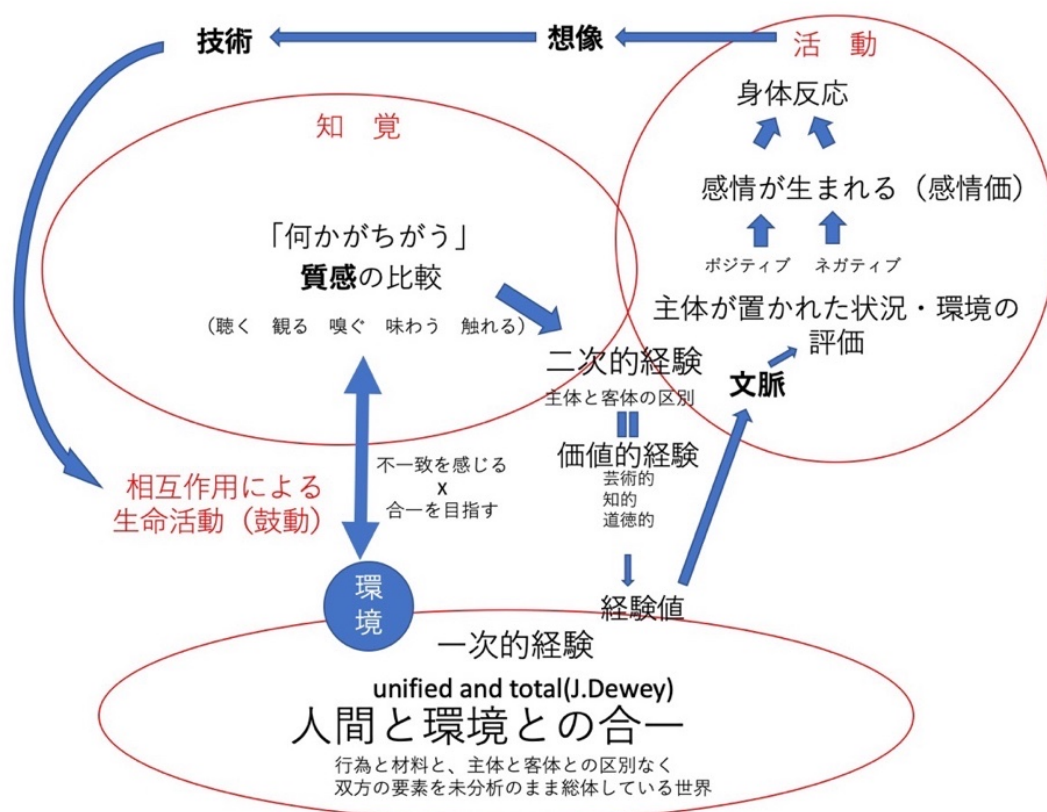
経験の中に「感覚的質」(quality) が備わっており、質感によって感情が生まれる
 質感が集まり環境となる
 環境との合一と不一致のリズムから「芸術的経験」や「知的思索的経験」が生まれる

デューイの哲学的主張は、自然と人間との相互関連による連続性が「経験」であり、人間も自然の一部であるが、精神を持つ存在として自然の中で他の存在と区別することができるとしています。人間の経験を一次的経験と二次的経験に分類し、自然との区別がなく調和を保ち主体同士が分析されない経験を一次的経験、自然との関わりの中で不安や疑問を感じ反省し主体と主体が対象化され区別される経験を二次的経験としています。この一次的経験(合一)と二次的経験(不一致)が交互に繰り返される(再合一)リズムのなかで感情が喚起されるのですが、特に二次的経験

の中の一つをカテゴライズしたものとして芸術家の得意とする「芸術的経験」や科学者が興味を向ける「知的思索的経験」があるといえます。

調和の取れた”自然と人間の合一”と不調和からの”不一致”そして再生という”再合一”を踏まえると、芸術家は合一の回復を試み、科学者は不一致への理解を試みるといえるのかもしれませんが。人間と環境との相互作用による経験が充実し発展し、「一つの経験」として切り取られたものが価値的経験（科学的、芸術的）になるということです。

補足：情動から身体反応へのメカニズムは様々な説があるがここではデューイ論を基として進めている。



第2節 日常の中から芸術をピックアップ

プする

ここで重要なのは、デュニーが芸術的経験を日常の連続の中で起きていると主張していることです。日常の経験の中からカテゴライズし切り離しているものを「芸術」と呼ぶのですが、切り離す出来事として、

国家の権力の象徴としての芸術

文化資本の象徴としての芸術

国際的な商品価値としての芸術

哲学における美的価値としての芸術

という事例を挙げています。ほかにも様々な切り離し方はあるといいますが、このように芸術のピックアップが様々であるが故に、保育所で扱われる「芸術」や「表現」のアウトプット（子どもの作品展など）のバリエーションにながっているのかもしれませんが。

例えば、

保育所の方針を示すための子どもの表現活動

保護者にとって子どもの成長を感じるための子どもの表現活動

現活動

作るといふ経験の証拠としての子どもの表現活動

子ども自身の美的価値が発見されやすい表現活動など

カテゴライズを「文脈」として系統化し、繋いだり組み替えたたりしながら保育者は保育園内の文脈を更新していきます。

第3節 文脈から生まれる感情の価値

このような切り離し方のバリエーションはどうして生まれるのでしょうか。二次的経験は切り離す主体の過去の合一と不一致から知覚されるため環境や状況によって変化します。主体の辿る経験値からの経緯を「文脈」とし、状況や環境への評価として感情価が生まれ、身体反応へとつながります。文脈を通じて身体反応が現れる一連が人の活動であり、この活動が環境へ影響を与え再度、質感の知覚へとつながることと人と環境の相互作用が発生してゆきます。主体がある条件で集合している状態を共同体として認知することができますが、共同体としての文脈も生まれてくるため、個体や共同体のあらゆる文脈が二次的経験のバラエティとして存在します。

第4節 乳幼児の創造性に影響する共同

体の範囲と性質

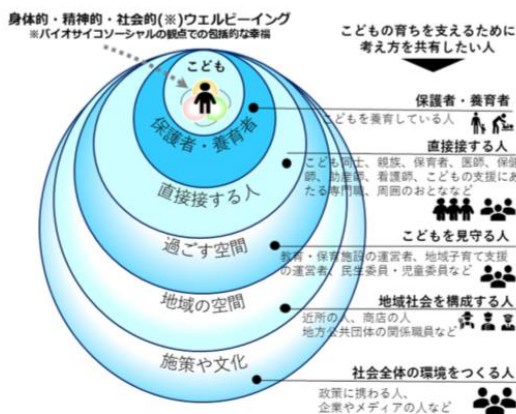
文脈は、個人だけではなく複数の存在としても同時に紡がれています。近年、建築史や都市史において、文化、社会、経済などの領域や地域の影響を及ぼす共同体の範囲をテリトリーオというイタリア語で語られることがあります。が、共同体の範囲を新たに設定することで視えてくることがあります。乳幼児期の子どもが属する文化的で社会的な影響力のある共同体を、自らの子育て経験、保育所運営経験、保育所保育指針そして「幼児期までのこどもの育ちに係る基本的なヴィジョン(仮称)」から以下のように分類しました。

- ① 家族(親、同居人)
- ② 保育教育施設(保育園、幼稚園、こども園、福祉施設、習い事)
- ③ 住地域(徒歩圏内、生活圏内)
- ④ 自治体(町内会、市区町村、都道府県、国)
- ⑤ 媒体(テレビなどのマス媒体、SNS含むWEB)におけるソーシャル媒体)

(図) 共同体の範囲と性質

こども家庭審議会
「幼児期までのこどもの育ちに係る基本的なヴィジョン(仮称)」の策定に向けて(中間整理)
~すべてのこどもの「はじめの100か月」の育ちを支え、生涯にわたるウェルビーイング向上を図るために~(令和5年9月29日)

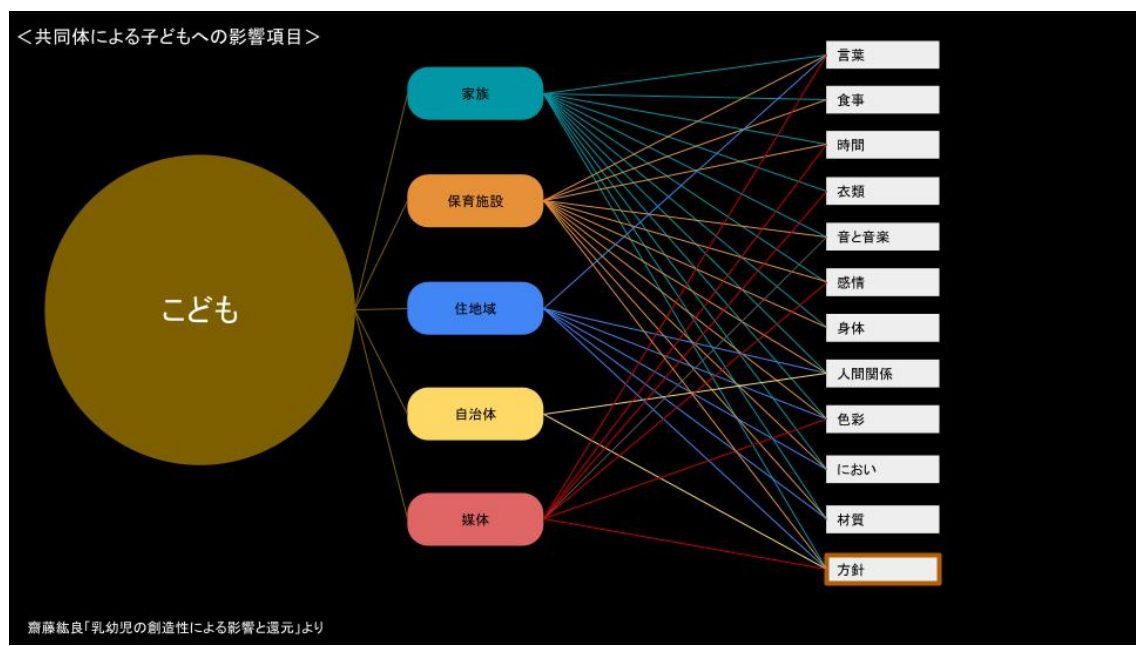
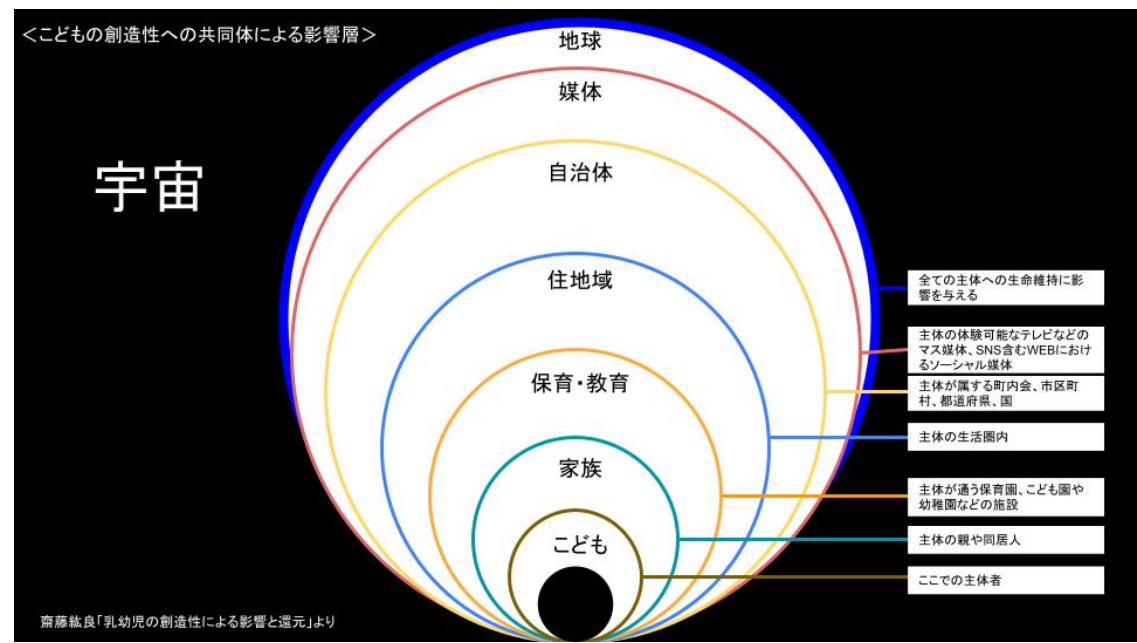
1 別紙1 それぞれのこどもから見た「こどもまんなかチャート」



※空間には、幼児教育・保育施設や子育て支援の施設のみならず、公園や自然環境、デジタル空間含む

バイオ・サイコ・ソーシャル
(医学的・心理学的・社会的)>
さまざまな問題を「生物」=からだの問題、「心理」=心の問題、そして「社会」の問題という3つの側面から捉え、理解していこうという考え方。
(東京認知行動療法センター)

健康とは、
病気でないとか、弱っていないということではなく、肉体的にも、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた状態(well-being)にあることをいう。
(日本WHO協会による訳)



地域や共同体域は厳密に言うとはつきりと区別しきれないことがほとんどです。また、発言者によつて境界線を引き一方的な目線が出来上がってしまうことが先入観を生む要因にもつながりますが、ここでは図「共同体の範囲と性質」のように表してみました。すると、すべての共同体における方針が、子どもの文化や社会性に少なからず影響を加えていることが見えてきます。それぞれの共同体の方針は誰がどのような影響力をもっているのかを推測してみます。

- ・ 家族では生活基盤を担う者（例えば父や母）の人生観や家訓
- ・ 保育教育施設では経営者である園長の保育観や法人理念
- ・ 住地域では各自治体の会則や経済状況
- ・ 媒体ではマス媒体団体のステートメントやガバナンス体制、SNSにおいても団体のステートメントやガバナンス体制（まだ歴史の浅い媒体ということもあり創始者の人生観も大きく作用する場合がある）

このような存在と項目が、直接的であれ間接的で共同体の方針に影響を加えているのではないのでしょうか。

（ステートメントの例）

某保育所の法人理念…

様々な立場や想いを持った人々が、「保育園」や「こども園」「学童」「地域」といったキーワードをもとに、いきいきとした暮らしへ向けて、子どもを中心に据えながら対話し模索し続ける団体を目指します。

・ 子どもの成長・発達・生活に寄与する人はすべて保育者

・ 全ての事業の運営を、子どもの存在を切り離さずに行い、事業内における全ての大人は保育者としての要素を担います。

・ 永続的な暮らしを目指し、物質と事象と生命との関係性を深める

・ 他者との破滅的な争いを避け、断続しない関係を築けるよう「対話」を関わりの基本とします。そのため

に、偽物よりも本物、人工作用よりも自然現象、無機よりも有機を、日々の暮らしの中で大切にする運営を行います。

・ 地域で安心して子育てができるように

・ 福祉の拠点としての自覚を持ち、豊かな子育て環境を作ることができるように社会福祉法人としての役割を生かしきり、常に向上を模索します。

某自治体の会則…

本会は、会員の自治的な組織で、会員相互の連帯と親睦を深め、豊かな環境と住みよい街づくりを推進することを目的とする。ただし、特定の政治、宗教活動を行なったり、一部の利益をはかる場であってはならず、また反社会勢力との関わりを持つてはならない。

某自治体の事業計画…

「人にやさしい安心して住むことのできる明るいまちづくり」の推進と「誰もが歩いて豊かな景観を楽しめるまち」を目指し、住民の声を行政に反映させるとともに、住みよい住みよい環境の整備、促進に努めます。

某マス媒体のステートメント…

〇〇の事業の目的とその存在理由。あらゆる経営活動の根幹をなすもの。

〇〇は、時代を超えて世界の人々に愛されるコンテンツとサービスを創りだし、多様な価値観が尊重され、希望にあふれる社会の実現に貢献してまいります。

〇〇社員一人ひとりの胸に刻む、お客様への約束であり、これからの未来への志。

私たちは、さまざまなフィールドで心揺さぶる時を届け、社会を動かす起点を目指します。最高の“時”で、明日の世界をつくる。

某のZの媒体のステートメント…

次の理念は、企業としての●●の姿勢を具現化したものであり、人々とそのつながりに役立つテクノロジーの構築に向けた●●の取り組みの指針となるものです。

- ・発言の場を提供する
- ・つながりとコミュニティの構築
- ・すべての人に役立つサービス
- ・利用者の安全とプライバシーの保護
- ・ビジネス機会を促進

※ステートメントⅡ企業や団体の価値提言やビジョンの宣言など

共同体の範囲を設定した図は、先述したように「共同体の定義は語る主体のその場の状況での形象化にすぎない」ことが前提です。そして、それぞれの共同体の文脈を語る者たちによって差異が生じ変化していくものです。

補足として、図にも記載したように子どもへの最も大きな影響力ある存在は「宇宙」です。そして2番目の大きな影

響は地球です。宇宙や地球があらゆる生命の存在に影響していることはいうまでもありませんが、例を挙げるならば、およそ赤道直下で時速1,700kmの自転運動、風や雨などの絶え間ない気候変動、地表の3分の2を覆い尽くす水など地球上の生命体に大きな影響を及ぼす現象が起こる範囲が地球層です。具体例では、地球のまわりにある空気が地表にのしかかり、跳ね返ってきた気圧の差によって風が生まれ気流となり、雲が生まれ、雨が降り、山の地表から土中へゆつくりと浸透し濾過され、草木の根の養分として吸収されたり、川となって生物の生命源になる。生物の生命活動で採取され排出されたものや季節の移り変わりによる落ち葉などが微生物によって分解され、新たな土となり地表が循環していく。人間が生み出す共同体とは異なる時間軸の次元である地球や宇宙の現象圏域も生命との相互関係が働く存在として図に表しました。

第5節 乳幼児の創造性についての良い

ものと悪いもの

保育の中の文脈

一般的な保育・教育分野では、乳幼児の創造性についての良いものや悪いものという評価が本質として存在する（人類全てに等しく作用する評価）という証明には未だ至っておりません。それは創造性に影響を加える文脈が価値を決定づけ、そして価値は新たな文脈（歴史的な文脈、関係性や状況などの過程的文脈、個人的文脈や社会階層的文脈など）によって変わり続けるからでしょう。

もし5歳の幼児と大人とが一緒にモーツァルトの楽曲を同時に聴いたとして、「いま、あなた（大人）が聴いている音楽と、目の前の5歳児が聴いている音楽は違う。」と言われると首を傾げる人は多くいるでしょう。しかし音そのものの発生は現象であって、音楽は感受する側の精神的变化を促すものですので、同じ音の集合体＝音楽を聴いても感受する側によって全く別の認識の音楽になり得ることも十分にあります。ですから5歳の幼児が感受しているモーツァルト楽曲と私たちの聴くモーツァルト楽曲は異なるとも言えますし、文脈の前ではモーツァルトの楽曲が良いとも悪いとも誰々や時々によって評価は変わり続けます。ほかに、ノイズ・ミュージックと呼ばれることもある音楽家 MERZBOW の音楽を「騒音」と感じる人もいれば、「ごく控えめに言って、音楽史上、唯一無二の存在である。」と感じる音楽評論家もいます（佐々木敦／京都国際

舞台芸術祭レビュー記事）。前者にとっては

MERZBOWを音楽と捉えることすら認めることが難しいはずです。しかし、確かにMERZBOWの音楽に熱狂する人々が世界中に多くいることは事実です。これは、感受する側がそれまでに過ごした人生の中の経験としての文脈が同一ではないからであり、この視点からみれば、世の中に生み出された音楽には、本質的に良い音楽や悪い音楽という評価はできないのです。（ここで私が断定している対象は、「リズム、メロディ、ハーモニー」を大きな要素として捉えている西洋”音楽”を指しており、“音”感受については生物的な評価が働いていると考えています。）

同じ次元で保育や教育の世界でも子どもにとって良い音楽や悪い音楽というものは存在しません。では、なぜ音楽には素晴らしいとされるものや多くの人々に愛されるものや歴史に残るもの、そして、保育所などで推奨される音楽があるのでしょうか。それは、感受者から生まれた感情が、彼らを取り巻く共同体の中で育まれた文脈によって価値を与えられ、その価値によって感受者本人がその感情をあらためて理解するという還元的な構造が“良い音楽”や“そうではない音楽”という判断を行っているからです。保育教育施設では、童謡や民謡、文科省に認められている唱歌、ZEMZEMみんなのうた、欧米のクラシック・ミュージック、民族音楽などが子どもの学ぶ場の良い音楽とされ

て取り入れられている場合が多くみられます。あるいは、保育者が作った曲、メディア等で流行している曲、懐しの流行歌なども取り入れられる場合があります。それらが日本の保育や教育で扱われてきた文脈はここでは詳しく追求しませんが、前段の視点を持って理解すると、施設内で扱われている音楽は、何者かによって評価され価値を与えられて取り入れられており、音楽そのものが子どもに対して良いか悪いかという本質的なものでは図りきれないということになります。

もし仮に保育や教育にとって本質的な良い音楽や悪い音楽があるとすれば、専門的な授業が多くある保育園や学校が良い影響を量産し多くの音楽家が輩出されることになりませんが、実際はそうなっていない。むしろハードコアやヒップホップなど音楽教育を受けておらず身の回りの共同体内で技術を育み、結果、世界的な評価を受けている音楽ジャンルもあります。また、これだけ日本の教育界でほぼ全ての小学生が西洋クラシック・ミュージックを学び演奏まで学習するにも関わらず、バッハやモーツァルトを鑑賞するよりも友人たちから教えてもらった音楽や地元の祭りで老若男女混ざり合って民舞を楽しむ方が支持を得ることも多く、子どもの成長や発達に“良い影響を与える”音楽とは共同体の作り出してきた文脈の成果産物であり、共同

体内で“良い音楽”と評価されながら培われる価値は生得的に評価できるというものではありません。

第6節 ④の共同体の特性

個人的また社会階層的な文脈による保育園環境の形成

私がしぜんの国保育園の園長に就いた2010年当時、それまで幼児クラスで行われていたリトミック活動を止め、オトキャッチという私自身が行う音を使った遊びを始めました。どちらも、音を使って感性と身体性が混ざり合い情動が表出していくというところでは目的が共通していますが、オトキャッチは独自に編み出したものであり手法やフォームが固定されていないので、その場の子どもたちの興味や状態、周辺の環境から活動が広がっていくことがリトミックと異なる点です。一方で、リトミックを発展させたダルクローズの思想にも影響を受けており、以下の部分はオトキャッチを考える上で大きな影響を受けました。

「聞く（ヒアリング）ということは受動的なことです。聞く（リスニング）ということは、能動的なことで自

分で意識してする努力が必要です。聞くことは集中力が求められ、音楽を創ったり学ぶ上でおそらく最も大切なことです。」（「ダルクローズのリトミック」P.23 エリザベス・バンドウレスパー）。

オトキャッチを考え保育に導入しようと思ったのは私の保育観や哲学によるものです。また、園内で子どもたちと歌われる曲は、童謡や童歌、私のオリジナルの歌、保育者が素敵だと思った曲、保育園にゆかりのある曲が採用され、保育参考書などに載っている歌やアニメソングなどはほぼ歌われなくなりました。これは間接的にも直接的にも私のそれまでの音楽的嗜好によって選別されていたといえます。

特に、まれに園内を流すBGM (Back Ground Music) では、ブライアン・イーノなどのアンビエント・ミュージック、そしてアイダやダン・ゼインズなどのルーツ・ミュージックを重んじる音楽、ワールドスタンダードやテープ（スウェーデン）などのエレクトロニカやフォークトロニカのように音響にこだわりのあるジャンルの音楽を選択しました。これは、音の響きの細部にこだわる音楽家の作る音が私の心情を豊かにしてくれた経験と、バラエティに富んだ音楽性や音色の選び方は、聴き手の興味の幅を多様化してくれるという信念が私にあったことに由来しています。

特にわたしの人生に深く影響を及ぼしているアンビエント・ミュージックの特徴は、受動的にも能動的にもまたあるいはどちらとも言えない状態でも聴くことができる音楽として浸透しており、イーノによれば、「興味深いものと同じくらい無視できる存在でなければならない」と語られている音楽ジャンルです。

また、作曲家のレーモンド・マリー・シェーフアーはサウンドスケープ（音風景）という概念を提唱し、音響生態学やサウンドデザインといった分野を重ね合わせながら、音楽分野の意識を世界のありとあらゆる発生音にベクトルを向かわせた人物です。彼の著書「世界の調律」は、イーノのアンビエント・ミュージックと呼応し、音楽にはあらゆる存在が関係しあっているというクリストファー・スモール著の「ミュージッキング」論や森の中の存在はそれぞれが固有の音を持って存在しているというバーニー・クラウス著の「野生のオーケストラ」論などに影響を与えました。

サウンドスケープ（音風景）つまりその場で聴こえてくる無数の音、私たちを取り巻く数多の音にひとたび意識を向けてみると、果てしない情報量が耳渦に流入していることに気づくことができます。この周りの音への意識化は、当然、自分自身の主観によって組み立てられているのですが、「意識してもしなくてもいい」という自由を与えられ

た音の楽しみ方でもあるといえます。最初の音が鳴り始めた席を立てなくなるコンサートとは違い、自分自身の興味で自由に聴きたい音をクローズアップできるといふ、どこにいても贅沢な音楽が聴こえてくるような錯覚を覚えます。

この音の聴き方にはもう一つ面白いことが含まれています。自分の主観的サウンドスケープと他者の主観的サウンドスケープは、両者が同じ場所においてもそれぞれ気にしている音と気にしない音別々に混ざっているということですから。一般的に「音楽（楽曲）を聴く」という行為は他者との共通理解を多く求められる場面があり、共通して分かり合えないものは捨て去られてしまうことがほとんどです。例えば、メディアから流れるポップミュージックを聴いて「この音楽いいよね」という感想が交わされたりミュージックビデオの再生回数が多いといったように大勢の共通理解が多い音楽が一般的に「求められる音楽」となります。対してサウンドスケープは、それぞれの主観が独立して存在し、共通理解を確かめぬまま別々の時間軸で環境に存在することを認められています。

自分と他者の間で重なり合う部分の主観を哲学者ロ・フッサールは「間主観性」と名付けました。この間主観性をサウンドスケープに照らし合わせると、環境内で発生する音のすべてが「求められうる音」の可能性を持ち、その場

にいる自分や他者の主観によつて刻々と変化し続けるもの
と言えます。

例えば、街の中に出たとき、このような音の景色が聴こえてくるとしましょう。

[illegible]

どこにいても自分の足元に中心があり「私」の思うままに音へのアプローチができる。そしてどこかの他者の”中心の音”が重なる可能性がある。その「主観」がたくさん集まり、それぞれが環境へ主体的に関わっているという状態をサウンドスケープによって引き起こされる創造性と言えるかもしれません。

音楽芸術において、二十世紀の作曲家であるジョン・ケージが、ピアノを前にして鍵盤からの音を出さずに4分33秒間、演奏者が椅子に座り続けるというパフォーマンスを行い、作曲家、演奏家、鑑賞者、そしてその場で産出されるありとあらゆる偶然音（観客の苛立ちの小言など！）を含めて作品として発表しました。つまり、作家が譜面に書かれてある音の配列を披露し、その作品を感性的な良し悪しによつて名声を得るという構図ではなく、その場にいる人それぞれが主體的にその場で起きている現象と関係を結ぶ自由を託された時間をジョン・ケージは作品として創り上げたのです。これは鑑賞者やパフォーマンスを解釈する評論なども含めあらゆる現象や場が音楽であるという包括的な視点を音楽界に残しました。

クリストファー・スモールはどのような現象や場を”ミ

ユージッキング（音楽＋行為）」と名づけ、音楽は本来、演奏家も聴き手も切符係も清掃員も含めた関係性のなかで達成されているものとしています。たしかに、高度な技術を持つ演奏家たちは本番までに体力づくりを行い食事を摂生し情報を遮断しながら集中できる環境を整える者もいます。逆に作家性に基つき自暴自棄な生活を”演じる”ことによって表現力を発揮する者もいます。そのように自らの生活をコントロールすることによって思い描く表現を形象できる人を一般的にはアーティストや芸術家と呼ぶことが多いのですが、彼らとて日常に起こる生活の全てをコントロールすることはできません。本番会場に行く前に交通渋滞に巻き込まれてイライラしたり、当日に飲んだコーヒーが不味くて気持ち悪くなったり、鳥のフンが頭に落ちることもあるかもしれません。それだけでなく楽屋に訪れた友人の一言によって気分が落ち込むこともあります。その友人は、コンサート会場に来る前に自己啓発本を読んでいる言葉に力が入っただけかもしれません。聴きにきている観客は会場のトイレに行きそびれて演奏に集中できずに思うような賞賛を演奏家に向けられなかったということもあるでしょう。このように音楽が奏でなれる場合は、事前に最高の演奏状態を引き出すための環境を用意することはできません、計画通りにベストパフォーマンスをセットできる確実性はなく、様々な要素の相互作用が折り重なり関係してい

る状態をミュージッキングという進行形で表しています。優れたパフォーマンズを行う確率の高いアーティストは最高の環境が引き出してしまう相互作用を感覚的かつ高精度で用意することができ、あるいは一般的にネガティブと思われる要素をポジティブに変換できる能力を持っているのでしょうか。

ここで重要なのは、そのように最高の演奏状態を引き出すための環境を常に再現し続けることを高評価と定義するかどうかということです。

つまり、鳥のフンが頭に落ちて気をとられている状態での演奏を「二度と起こらない奇跡」という基準でみるならば、常に同じ演奏を再現することはそれほどの高評価にならないということもあるのです。私自身、有名音楽大学を卒業した高技術のヴァイオリン奏者の演奏よりも、工藤冬里率いるマヘル・シャルル・ハシュ・バズによる素人の即興的な演奏に感情を揺さぶられることがあります。「二度と起こらない奇跡」を基準とするならば、ジョン・ケージの4分33秒は、常に「二度と起こらない奇跡」を再現し続ける演奏もしくはパフォーマンズという矛盾の説明が成り立ちます。音楽家のヤン富田は、2023年のブルーノート東京におけるパフォーマンズで、オンタイムで流れるラジオ番組と”共演”したり「息子の結婚式の準備が忙し

くて最近毎日大変なんだ」ということをユーモアを交えて話し、演奏のミスタッチも生活の文脈を交えてパフォーマンスの糧にしました。「二度と起らない奇跡」とは冷静に考えれば私たちが生きている状況の全てに当てはまる当然のことなので、高技術ヴァイオリン奏者の演奏ですら時や場所などが変われば「二度と起らない奇跡」に当てはめることもできます。では、再現性の高い正確な演奏と二度と起らない一過性的演奏で何が違うのでしょうか。それは演奏家の目指している意図や意思、感性、そしてその意図や意思を評価する観客の意思や感性といった文脈にほかなりません。

音（や美的性質）の発生現象の刺激によって感覚器官が働き、感情や衝動、欲望が生じる。これを感性と呼びます。感性によって生じる刺激の再現を求めるか、それとも新たな刺激との出会いを求めるかのちがいを、再現性の高い正確な演奏と二度と起らない奇跡的演奏に見ることができます。

ちなみに美術集団ダムタイプの作品「2022:renap」は、ケージの「二度と起らない奇跡」を再現し続ける矛盾的パフォーマンズの進化として私の目に映りました。この作品でダムタイプに初参加の坂本龍一は、会場に置かれた4台の回転式超指向性スピーカーから異なる音を生みださせ、立ち位置によって聴こえてくる音の重なり方が異なる

り、鑑賞者一人ずつ違う音の体験ができる。そのように空間を切り分けて無限の音響空間を作品として発表しました。

保育の中で、子どもたちや保育者たちは、保育園独自の音響空間で暮らしています。特に保育者たちの感性によってその空間が音響的に快か不快かを評価されるでしょう。また、子どもたちにとっては、その音響空間から受ける感性は様々な別の文脈（好きな人と過ごした時間や楽しいことが生まれた時間）によって評価基準が芽生えます。



私の音楽的嗜好が強く影響を加えているしぜんの国保育園ですが、園内のBGMコーナーに設置されているミュージシャンの音源を以下にリストアップしました。

Brian Wilson
Brian Eno
Bower birds
Collen
Cole Porter
Curtis Mayfield
Caetano Veloso
COINN
Django Reinhardt
Demain Sera Mieux
Eric Satie
Elizabeth Mitchell
Freda Payne
Goodluck HEIWA
Hauschka
Horse Fethers
Juana Molina
Kaitlyn Awrelia Smith

Klimperer
Lang Lee
Lily Laskine
Mari Kalkun
Nino Rota
Owen
Penguin Cafe
Penguin Cafe Orchestra
Paul Doooley
Paul&Linda McCartney
Quique Sinesi
Ryan Francesconi
Sam Gendel
Sundog
Shugo Tokumaru
Swing slow
Sufjan stevens
Sakerock
Simon Jeffes
Tara Jane O. neil
TAPE
World standerd
Vagabond Cpa

細野晴臣
高橋幸宏
土取利行
伊藤ゴロー
アキツユコ
早坂文雄
青木隼人

さらに近年では、しぜんの国保育園の玄関で、毎月変化する音楽プレイリストを私と法人の業務執行理事で選び、送迎時の子どもや保護者、勤務する職員や見学者に向けて流しています。これは、敢えてカフェで流れていても違和感のない曲、保育園ではあまりかからないような曲を念頭に置いてピックアップしています。しぜんの国保育園の方針で、保育と社会との垣根を低くすることや保育者たちの意識を外側に向けるためにそのような選曲を行っています。以下は、園内で毎日かかっているBGMです。選定基準はその月の保育目標にちなんで選曲されています。



公開プレイリスト

12月small alley cafeBGM(December)

12月テーマ「年の暮れに遠くで明日の音が聴こえる」世の中は、新しい年を迎える準備にかかります。その風景を見ながら子どもたちは（新しい何かが始まるんだな）と気配を感じます。「次の自分」を想像して過ごすと、気持ちも少し整理できるかもしれませ...

small alley cafe • 5人がいいね！ • 204曲, 13時間 20分



Q カスタム順 ▼

#	タイトル	アルバム	追加日	
1	 Brakelights Omar Apollo	Brakelights	2019年11月27日	2:48
2	 Home To You Cate Le Bon	Reward	2019年11月27日	5:27
3	 What Comes After Certainty Bill Callahan	Shepherd In A Sheepskin Vest	2019年11月27日	3:42
4	 Fano 王舟, Bioman	Villa Tereze	2019年11月27日	3:35
5	 Magic Abyss Hotel Family Time	The Great Abismo	2019年11月27日	5:23

2024/10/25

6		Chant Jeff Majors	For Us All (Yoka Boka)	2019年11月27日	2:27
7		Love You For A Long Time Maggie Rogers	Love You For A Long Time	2019年11月27日	3:43
8		Harvest Time Charlotte Dos Santos	Harvest Time	2019年11月27日	4:19
9		Corry Strand Stuart McCallum	Corry Strand	2019年11月27日	3:44
10		Hair Devonté Hynes	Queen & Slim (Original Motion Picture ...	2019年11月27日	2:09
11		The More I See You - Take 8 / Alternate チェット・ペイカー	The Legendary Riverside Albums	2019年11月27日	2:49
12		Hallelujah ハイム	Hallelujah	2019年11月27日	3:11
13		Workaround Two Beatrice Dillon	Workaround Two	2019年11月27日	4:22
14		Paperbacks Arlo Parks	Sophie	2019年11月28日	3:00
		Old Man Stella Donnelly	Beware of the Dogs	2019年11月28日	3:33 ...
16		The Barrel Aldous Harding	Designer	2019年11月28日	4:59

18		Five Brendan Eder Ensemble	Brendan Eder Ensemble	2019年11月29日	3:05
19		Marine - Woo Version Alexis Georgopoulos, Jefre Cantu-Ledesma, Woo	Foreign Affairs	2019年12月1日	4:34
20		womb Adrienne Lenker	abysskiss	2019年12月1日	2:15
21		Matters of the Heart Bedouine	Bird Songs of a Killjoy	2019年12月1日	2:41
22		Curls Bibio	Curls	2019年12月1日	3:18
23		GREETINGS TO IDRIS Sam Gendel, Sam Wilkes	Music for Saxofone & Bass Guitar	2019年12月1日	5:10
24		Butterflies Duke Hugh	Canvas	2019年12月1日	2:12
25		Blue Orange Green Jimmy Whoo, チリー・ゴンザレス	Basic Instinct	2019年12月1日	3:19
26		Sleepy Eves When You're Gone	Pet Town	2019年12月1日	3:11
		When You're Gone Bedouine	Bird Songs of a Killjoy	2019年12月1日	3:30 ...
28		Yahweh Rohi MIKE	Yahweh Rohi	2019年12月2日	4:13

これらのアーティストやプレイリストは一般的に保育所で扱われている音楽としては稀なものですが、だからといって子どもの発達に”良い”ことでもありませんし、園長の音楽の知識が多いことが教育的に”正しい”ことでもありません。責任者である園長の個人的趣味や興味が園の風土や文化に影響し、施設内環境に変化をもたらすことがしばしばあるということを示すものです。その変化は、施設運営に影響を加え、保護者見学や職員採用見学といった保育運営参画者に対する積極的な主張となり、人的環境を左右する共同体形成の一端へとつながります。しぜんの国保育園では、私の音楽活動の関係で繋がったミュージシャンが保育補助として採用され、やがて保育士資格を取得して保育士として就職することがあります。また、園見学の際、園内の文化的傾向に興味を持って入園希望へとつながる保護者がいるといった事例が多く起こり運営に大きく作用しているという現象も生まれています。つまり、園長である私自身が経営者というヒエラルキー的思考ではなく、趣味思考を通して主体者としてBCN選曲に関わっていることが大きな特徴です。

先にも述べた通り子どもにとって本質的に良い音楽や悪い音楽という評価はできません。そのひと個人の文脈はそれぞれ全く異なるからです。もし文脈なくして創造性が育

まれるのであれば、これまでに創造性が明確に開発される保育手法が編み出されていてもよいものですが、いまままでに創造性の理論が保育の中で確立されていないことが物語っています。

一方で、共同体としての文脈が、共同体内における良い価値や悪い価値という評価を生み出していることは間違いないかもしれません。しぜんの国保育園でも、沿革や時代の移り変わりの中で紡がれた文脈があるから、「しぜんの国保育園の好きな」音楽や「しぜんの国保育園の嫌いな」音楽、「しぜんの国保育園らしい」音楽や「しぜんの国保育園らしくない」音楽、あるいは「いままではなかった新しいしぜんの国保育園」の音楽というような評価が生まれるのは自然なことです。

私の実践のように保育園内の音楽の表現活動を変えたりBCNにこだわるという変化はしぜんの国保育園という共同体内にも有効な作用で、これを別の保育園にそのままスライドして実践しても文脈がカットインされただけなので評価を与えることは極めて難しい。むしろ悪影響という評価になりかねません。

以下に私が見学等で知り得た保育所の音楽分野にまつわる評価の例を挙げてみます。

施設内の方針として..

西洋楽典が子どもに良い影響を与える

↓音程が安定する、構成を理解する、再現性がある、拍が正確に取れるなど

伝統音楽が子供に良い影響を与える

↓日本の童歌や童謡

子どもが好きだという音楽を選ぶのが良い

↓アニメの流行歌など各メディアで広告されている歌

オリジナル曲が良い

↓保育者が作った歌あるいは関係者が作った歌、子どもが作った歌

集団における楽器演奏が良い

↓鼓笛隊、ロックバンド、和太鼓、民族楽器

非楽器演奏が良い

↓グラスハープ、お鍋ドラム、日用品など

音自体を楽しむのが良い

↓様々な音を聴くことに注目するワークショップなど

音楽にこだわりはない

↓確立されている音楽教育メソッドや保育雑誌記事などを取り入れる、各保育士の技術に委ねる

各共同体がそれまで蓄積してきた文脈が保育教育施設の価値基準の枠を形成し、そしてその枠に沿った価値の評価を行います。子どもたちは、内から湧き出る感受の状態（感情）や表出・表現行為を共同体内の価値基準の枠にアジャストしながら、好きや嫌い、かわいいやかっこいい、気持ち悪いや怖いなどの情動を言語化し評価を獲得していきます。また、園長だけではなく「文脈を司る者は一人ではない」という方針にある園では「その場で沸き起こることを大事にし、文脈はそこにいる人たちで作り上げる」ということに価値を与える共同体になりやすい傾向にあります。

第7節 日本音楽の文脈

日本という住地域や自治体では、文化の蓄積や歴史的背景という文脈があります。音楽との関係の深い言語分野では、国語学者の大野晋は、古代日本語は南インド地域のタミル語と同系統語であると述べており（諸説あります）、これは単語の対応語の数や文法、歌の韻律に共通のものが他の地域の言語よりも多いという比較が根拠になっています。さらには漢字やラテン系語の渡来によって多くの言葉

が混ざり合い現代の日本語を形成しています。日常の言語が与える日本人の音感覚は、長い年月をかけて多くの共同体に使われ定着しまた変化し続けている最中です。

国語学者の阪倉篤義が述べているように「その時代、その社会なりに筋の通った論理があり、それに従った思考が造語にあたっても働いていることを前提に」（『日本語の語源』p.230）日本独自の文脈が作られ、日本語の持つリズムや間の取り方、イントネーションなどがこの文脈や生活や風土によって培われてきました（阪倉は、造語がその時代その社会なりに筋の通った論理を逸脱している場合もあり個人の主観的解釈に過ぎないということも否定はできないと述べています）。

江戸時代の俳諧師である松尾芭蕉が詠んだ「閑さや 岩にしみ入る 蟬の声」や明治時代の正岡子規が詠んだ「人は寝て 籠の松蟲 鳴き出でぬ」などは、個人作家の心情から生まれたものではありますが、今でも日本の風情を表し、古くから共通し続ける日本のアイデンティティとなつて文化に蓄積されているといえます。

日本の地形のように山や谷の多い場所では寺の鐘の音が跳ね返り響きます。一つの梵鐘音の中には複雑な倍音（音に含まれる周波数）が含まれていて山彦が帰ってくる間に倍音成分が変化し最初に響いた音とあとに響いた音が合わさって独自の音像を作り上げ、山に囲まれた寺の周辺環境

が音の発生装置として機能しています。西洋の教会などの鐘は大小いくつかに分かれて配置されていることがほとんどです。一つ一つの鐘の音は倍音が整理されて並び常に響きの色は変わりません。そして教会が中心となつて鐘の音が響きます。このように日本独自の地形や風土、言語などが日本人の音感覚を形成してきました。

一方で「日本人がいくら努力して西洋音楽を身につけても、言葉や環境の制約がありますから、生活との結びつきにおいてヨーロッパ人と同じにはならないという限界」

（『日本の音―世界のなかの日本音楽―』p.231 小泉文夫）と同じように、雅楽や能楽などの日本古典音楽に対して、現代の芸能と古典時代の芸能とはかなりかけ離れているために私たち日本人であつてもそれらが遠い存在として認識していることも少なくありません。現代日本では、雅楽のように日本国内で蓄積された歴史的な文脈への出会い直しや、文脈を更新すること（再文脈化）も教育の場やメディアなどで起きています。現に、小学校音楽教育の教科書をいくつかみてみると、1年生では音階の決まっていない「わらべうた」、3年生ではメロディの決まっていない「ヤッホー」声の表現、6年生では和楽器の音色や雅楽の紹介など西洋音楽ではない文脈が紹介されています。また、すべての学年の教科書には国歌「君が代」が掲載されていますが、君が代の冒頭8小節「君が代は」と最後の8小節弱

「 レ （む）すまで」はユニゾンで日本の呂音階、中間部分はドイツ人によつて和音が付け加えられているコラールという西洋和音で構成されていて、日本音楽と西洋音楽のハイブリッド国歌という新しい面白さを教科書で取り入れています。これも明治以降の音楽教育の再文脈化と呼べるでしょう。

第8節 ギリシャ・ヨーロッパ音楽の文脈

ギリシャ・ヨーロッパ等で起きていた音律と音響の文脈

私たちは、音の高低差を音程と呼び、メロディーや音の変化を認識しています。その差は周波数の違いによつて引き起こされており、西洋では Δ （ラ）の音を440Hzに調整することが主流となっています。人間の耳はとても精巧にできており、ギターの弦を周波数441Hzや442Hzの周波数に合わせてチューニングすると、それぞれから受ける印象の差に気づくことができます。古代ギリシャの数学者であり哲学者のピタゴラスは、オクターブ（低い音と高い音がちょうど完全に調和した音として聴こえる和音）が低い音の振動数が高い音の2倍となっていることに着目し、音と数の関係性を理解しようとした。別の調和した音

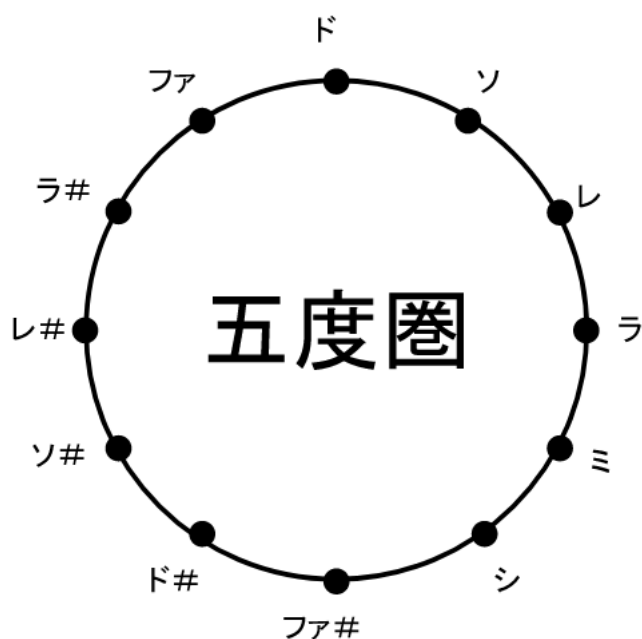
は、現代のピアノでいうところのドとソの音程の関係です。ド・レ・ミ・ファ・ソという音の階段があるとする。ドからソまでは5つの音がありこれを五度と呼びます。五度の完全調和関係は振動数が $\frac{3}{2}$ 倍となっています。ソの五度上（ $\frac{3}{2}$ 倍）はレ、レの五度上（ $\frac{3}{2}$ 倍）はラ…といった具合に五度を探っていくと、

ド・ソ・レ・ラ・ミ・シ・ファ $\sharp$ ・ド $\sharp$ ・ソ $\sharp$ ・レ $\sharp$ ・ラ $\sharp$ ・ファとなり、ファの次はドとなり循環しても取ります。これは「五度圏」と呼ばれています。

特に最初のド・ソ・レ・ラ・ミを音程の低い方から高い方へ並べてみましょう。

ド・レ・ミ・ソ・ラ

C-D-E-G-A



この音の階段を五度音階「ペンタトニック」といい多くの民族音楽で使われている音階であり、ケルト音楽や古代中国では宮・商・角・徴・羽、日本では童謡などに広く使われております。音響による数学的な秩序と人間の「調和した音」という感覚的な秩序による人類共通の音階と言えるのかもしれない。最近の日本ポップスでも、星野源「恋」、くるり「言葉はさんかく ころろは四角」、DAOKO x 米津玄師「打上花火」、ヨルシカ「春泥棒」な

どこの音階で作られてヒットしているものが多くあります。

ピタゴラスは、この五度圏の秩序を研究し、7番目の音までを音階順に並べ替えました。

ド・レ・ミ・ファ#・ソ・ラ・シ(ド)

となりますが、ピタゴラスは4番目のファ#をドからの純正四度ファに変えることで、

ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ(ド)

という独自のピタゴラス音律を発明しました。このピタゴラス音階は、純正の五度圏でチューニングされているので音の調和率が高いのですが、数字の都合上どうしても三度である「ド・レ・ミ」の関係が調和として良く響かないという問題を抱えていました。また、純円に見える五度圏の図ですが、実のところ純円ではありません。うねりのない完全に調和した五度の振動数をもとに音の秩序を重ねていき、ぐるりとドの音に戻ると、どうしたことかわずかに音程が高く、貝殻のように閉じられることのない円になります。



この音のズレは、1オクターブを1200として設定し12等分した単位11セントをもとに計算すると、わずか24セント高いという結果としてあらわれます。完全調和な響きを求めると発生するズレ。このズレと三度の不調和を内在したピタゴラス音律は、その後の西洋音楽の様々な開発を引き起こすこととなります。

それでは、ギリシャ・ヨーロッパ圏で発展した音楽の文脈をみていきましょう。

古代バビロニア（紀元前19世紀ごろ）音程と比率の体系化

古代ギリシャ（紀元前6世紀ごろ）ピタゴラス音律

- 。 テトラコード（4音の音列）
- 。 ダイアトニック 全音2、半音1
- 。 クロマテイック 全音半1、半音2
- 。 エンハーモニック 二全音1、半々分音1

補足：前6世紀ごろに各地で哲学者と呼ばれる人たちが活躍することによって、数の概念や音楽理論の研究が深まる。

ピタゴラス・紀元前582年頃生まれ

釈迦・紀元前564年頃生まれ

孔子・紀元前552年頃生まれ e.t.c

（各諸説あり）

中世イタリア音楽教師グイード・ダレッツォによる6音節（10世紀ごろ）

ヨハネ讃歌（ド・レ・ミ・ソ・ラ）

Ut queant laxis

Resonare fibris
Mira gestorum
Famuli tuorum
Solve Polluti
Labi reatum
Sancte Iohannes (後に加えられた)

このようなギリシャ・ヨーロッパで生まれ発展した文脈は世界史における帝国主義、産業革命、資本主義の台頭そして世界大戦を経て、現代では世界経済の影響する国々で広く教育の分野に取り入れられています。戦後の音楽教育の種類や系統についてはトクマルシューゴがまとめた図『保育現場によくあるうた』にて詳しく整理されています。

第9節 日本人の音感覚

人類の文化において、音声で使われる音と音楽で使われる音調の関連性が裏付けられているように、日本人の音感覚は、日本語の影響を大きく受けています。（「音楽と人のサイエンス」デール・パーヴス P.201）

ということは、日本人の耳に最も馴染むのは、例えば俳句のように五・七・五で分ける拍子（モーラ）といえます。

正岡子規の俳句「柿くへば 鐘が鳴るなり 法隆寺」では一字づつ発音すると5拍子、7拍子、5拍子の歌となり、西洋楽典では変拍子つまり通常ではあまり使われない拍子になります。この俳句を西洋音楽の4拍子の枠で捉えてみると「1小節（かきくへば・・・）2小節（・かねがなるなり）3小節（ほりゅうじ・・・）」といった具合になります。

日本語を母国語として育った者であれば体感から理解しやすいと思いますが、実際に声に出してみると、後者の西洋音階の解釈だと休符の部分が日本語らしさを薄くしていることに気がつくかと思えます。むしろ、行間を伸ばして「かきくえばあゝ・・・」と発語した方が日本語らしさが出るように感じるのではないのでしょうか。そのような目線で日本の祭りで鳴り響くお囃子や能の謡の変拍子（西洋楽典で言うところの）を聴いてみると、日本語の持つリズム感や感情表現などが西洋的音楽の理論と大きな違いがあることに改めて気付かされます。西洋楽典では音楽の大きな要素として「リズム、メロディ、ハーモニー」が挙げられますが、日本人の音感覚は、間や気配など空間の響きを大きな要素に取り入れており、これは日本語の文体が時

に主語を曖昧にして語られたり「主体的な表現でものごとを概念化しない」（「日本人とリズム感」樋口桂子

p.150）ということと関係していると思います。日本のロックバンドはつぴいえんどの曲『夏なんです』では「空模様の縫い目を辿って 石畳を駆け抜けると 夏は通り雨と一緒に 連れ立っていつてしまうのです」（作詞 松本隆）という歌詞があります。この曲でも主体と客体が曖昧で情景の描写を重要視する、日本語ロックミュージックの独自性を見ることができます。

しかし、いかに日本語のイントネーションや文体やリズムや空間が日本人の音感覚に大きく作用していたとしても、明治時代以前の日本音楽を聴き馴染んで生活の中で自然に聴いている21世紀の人はそう多くはいません。むしろ馴染みのない感覚として捉える人の方が多いでしょう。これは歴史の文脈が日本人に感覚に変化を加えまた新たな文脈を構築している最中と言えます。もしかすると数百年後には現代とはかなり異なった日本語を日本人が使っているかもしれません。

共同体の相互作用の章

第4節 子どもと共同体の相互作用

●保育エピソード①

【ケント君の風の音】

「風の音ができないんだ。」と5歳児のケント君が私に伝えてきた。

この言葉が出てくる経緯は、数週間前に遡る。オトキャッチというワークシヨップにおいて「自分が好きな音、気になる音」を見つけ、その音が出る装置（楽器）を作ってみようという活動中に表れたものだ。

「なんかさ、あつちのもつとききのほうで変な音がきこえる。ひくいの。」

「…なんか鳴いてる、っぽい。」

「大きな動物なんじゃないの？こわい。」

「よくわかんない。」

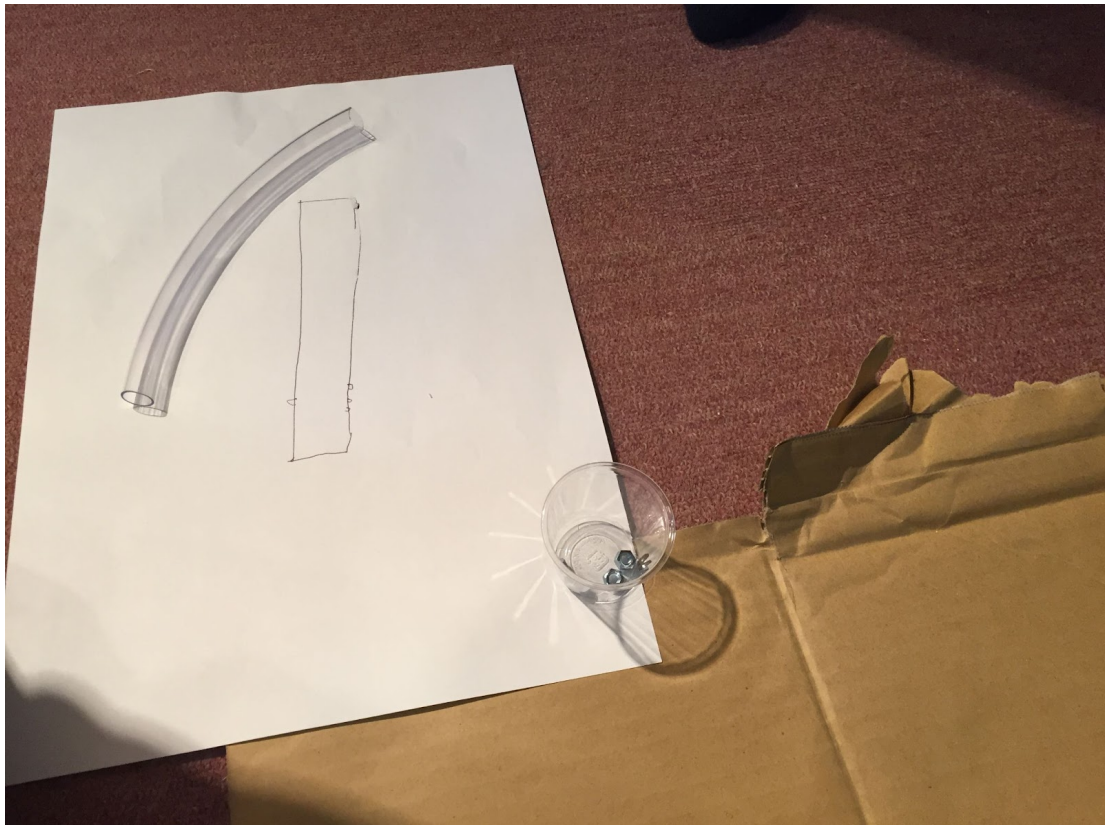
私は、子どもたちと街中や森の中、園内を巡り、それぞれの気になる音を見つけ、その音の出る装置（楽器）の設計図を描き、子どもたちの設計図から私が素材をホームセンターなどで集め、子どもたちと制作に取り掛かるという活動を行っていた。（※この素材集めの方法については後述「クリエイティブ・リユースについて」にて説明している）

ケント君は、周りの友達に使っている素材を覗き込みながら自分の求める形状を探しているようだった。私はケント君の設計図を見る限り、木や段ボールの筒を使った方が良さいんじゃないかと思ったが、ここで大人の提案が介入すると同僚たちから大人が主導して完成させたいと思われてしまうのはなんだか嫌だったので黙っていた。ケント君は長くて透明なビニールホースを手を持ったままフラフラしていた。

他の子どもたちが次々に制作が進む中、ケント君は黙々とホースを片手に悩んでいる。その姿に私は少しもどかしなくなつて、

「どう？できそう？」と声をかけると、「風の音にならないんだよ。」と返ってきた。

そうか、風の音の装置を作ろうとしていたのか。だから透明なホースを選んでいたので。私はてっきり笛をイメージしているのかと思い込み、木製や段ボール製の筒を考えてしまったが、彼と私の想起はおおきく異なっていたことがわかった。完成した彼の作品は大きな加工も装飾もせぬままホースをハサミで切断したままのものだったが、それがまたなんとも彼の中のだわりとして見えてくるのは、彼の風の音を作るという制作の過程を知っていたからだろう。設計図についている小さなボタンみたいなものが気になるが、それが何だったのか聞いてみたい気がするし、聞いてしまうと、ああそうか。と自分自身の興味が薄れる気がして迷ったが、結局聞かなかった。



●保育エピソード②

【指先からの24個】

あるとき、私が保育園の園庭を歩いていると、足元に不自然な集合体があることに気がついた。山椒の小さな実が丁寧に並べられており、美しい図形になっていた。

「これ、誰が作ったの？」と思わずあたりで遊び回っている子どもに聞いて回ると、「サヤカちゃんだよ。」と教えてくれる。暗くなりかけた園庭でサヤカちゃんを見つけ「階段に並べていた あれ、素敵だったよ。」と声をかけると、彼女は不意をつかれたように照れ笑いを返した。きつと誰に見せるともなくひとり遊びの流れで並べていたのだろう。ちなみに山椒の実は24個使用されていた。あとで自分でも同じようにやってみたが、ちいさな山椒の実を均等に24個並べるのはかなりの手間と技術を要した。

◎エピソードの考察

①について―その芸術を突き詰めようとする子どもの意志―

ケント君のエピソードから考えられるのは、ケント君が私の掲げた活動の目的「好きな音の出る装置を作る」ということを感覚的に理解し取り組もうという意思が出ている状態であり、且つ、既存の楽器を超えて自ら体験した「良い音」を再現するために悩みながらも思考し完成まで至るという芸術的行為が表面上には見ることができます。しかし、本当にケント君は芸術性を発揮したといえるでしょうか。美学の定義と照らし合わせるならば、ケント君は特定の目的である「好きな音の出る装置を作る」を越えようとしているとは思えませんし、彼が「風の音」によって得た何らかの美的感情をコミュニケーションとして伝えようという意思も制作過程においては薄れていたようでした。

ただ、芸術性において全く意味のなかった活動ともいえません。もしこの活動計画が「特定の楽器を作る」ことを目的とし、「特定の作り方」をレクチャーし、「特定の評価」に沿って進行していたとすると、芸術としては技術的な困難の克服に寄る傾向が強くなっていくでしょう。反対に何も大人が計画を用意せずにいたならば好きな音を探す体験も設計図を具現化するための思考や手の動きも起こらなかったでしょう。

「好きな音の出る装置を作る」活動は、好きな音という美的感覚を子どもたち自身が見つけだし、大人からの提案による“環境音への意識的なアプローチ”を出発点としたこ

とで美に対しての感動が表出しました。また、設計図という目的はあったものの、自らが想像的に描いた音の出る装置を具現化する過程では工作技術を駆使し向上させ完成を期待する状態は芸術性として語ることができません。

つまり、人的意思（ここでは大人）の介入の浸透度によって、美学でいうところの芸術性を見出す度合いが大人の中で変わってくるといえます。保育学者である川田学の『保育的発達論のはじまり』によれば『その子どもが周囲とのあいだに結んでいる関係の状態』を主体性と定義していますが、子どもの活動に対して大人の主体的な関わりや度合いが、子どもの芸術性を変化しているともいえます。

人的意思の関係介入の有無に関わらず、人間の主体性を象徴する時間は「遊び」と捉えることもできるのではないのでしょうか。遊びは他者の意思によって決められた目的に依存するものではなく、自らの意思によってその行為と関係を結ぶことで楽しさを構成することができからです。芸術性の追求と遊びは主体性において密接な関係があり、芸術性の追求を最大限に行うには遊びが発生する環境が不可欠になってくるといえます。

福本伸行の「賭博黙示録カイジ」は、主人公のカイジが多額の借金を抱えながら高額金取得ゲームに参加し勝利を勝ち取るという内容ですが、本来「遊び」として完結するはずのトランプゲームが、生存や借金返済などの特定の目

的にとぎされることで遊びではなくなる物語です。一方で、カイジたち挑戦者を高いところから見下ろす富豪たちは賭け事として「遊び」を楽しむ。遊びではない次元に生きている者たちと遊びの立場で楽しむ者たちとのせめぎ合いこそが、この漫画の読み手を興奮させる最大の要素です。2021年に全世界配信された韓国ドラマ「イカゲーム」においても「だるまんが転んだ」や「イカゲーム（けんけんばのようなもの）」が生死を分ける要素として取り入れられており、子どもたちの遊びを目的化することで視聴者の思い出との相互作用を計っている点で、「遊び」の主体性を題材にしている作品の一つです。

ケント君の事例を表現として考えてみましょう。ケント君は、私の企画したプログラムから「風の音」を感受しました。ケント君が心に留めた風の音を彼自身が表出したかったのか、あるいは活動のプログラムの流れから表出に巻き込まれたのか、私の見解ではケント君には「風の音をどうにか表現したい」という想いよりも、プログラムによって「表現してみよう」という提案（保育者の援助、励まし）によって引き出されたものに感じました。しかし、風の音を“形”に表し出すくだわりに関しては紛れもなく彼の表現であったといえます。

ただし、ケント君の風の音発生機制作では表現ではあるものの、彼の存在を何も知らずに観た人が芸術的作品と感ずることは可能性として低いかもしれません。これは5歳児のケント君が様々な文脈過程を通して制作したということを省くので、技巧的な面のみを評価されることが予想されるからです。一方で、制作プロセス、文脈を知った後に、彼の作品を観た人は「芸術的だ」と感じる可能性は高まるでしょう。

このように文脈によって芸術的価値が変わることは、マルセル・デュシャンの作品「噴水」から始まるコンセプチュアル・アート、コンテンツポラリィ・アートにも大きく通じるものがあります。

デュシャンは、男性用便器にサインを施し展示することで作家の技巧を超えた視点の価値をコンセプトチュアルに創作しその後の美術界に大きな影響を与えることになりました。同じようにケント君の視点を保育者が知ることによって彼の創造性を評価することができます。

◎保育エピソード②についてー保育の中の価値観ー

佐々木健一の創造性Ⅱ「より高い価値の実現を施行して所与の現実働きかけ、それを変えてゆく力動的な現象のこと。」という定義から、「サヤカちゃんの山椒の実遊



び」は、落ちている実を集め、規則性のある配置に価値を見出し働きかけ、変化を与えたという解釈をすれば、紛れもなく創造的活動あるいは創造的現象を産出したといえるでしょう。

さらに佐々木は「芸術は、創作から鑑賞に至るすべての位相が創造性によって彩られた」現象であり「作品の創造性は実際は、鑑賞者の解釈の営みを通して発揮される特質」であると続けていますが、サヤカちゃんの創造性を見つけて解釈した私の営みもまた創造的といえるのではないのでしょうか。

サヤカちゃんのエピソードのような些細な創造性は、保育園（未就学児が集まり共に生活をしている）場で数多に産まれては過ぎ去ってゆきますが、その場を共にする保育者という解釈者がそれをどう位置付けるかによって子どもの創造性は「発揮される特質」として認識されます。

どのような時代、文化、地域においても、子どもの遊びや活動の中に創造性が発揮されてきたでしょうが、その時々解釈者によって創造性の認識が変わるので、解釈者である保育者自身が創造性を発揮しながら保育生活を行い、より高い価値・自らの未知なる意味の価値というものを求め考え続けることで乳幼児の創造性と保育園という共同体の創造性が相互的に影響しあえる状態になるのだと思います。

●芸術家と保育の関わり事例

テキスタイルデザイナーと踊り手のアーティストが2014年〜2017年までの3年間、私が当時、園長を務めていたしぜんの国保育園の事務所の一角と倉庫をアトリエとして入居していました。これは、芸術家の感性が発揮される日常を子どもたちと共にしたら相互にとって創造性の向上に効果をもたらすのではないかという実験でした。テキスタイルデザイナーには、保育園のカーテンの柄を制作

する仕事の依頼をしたところ、まずは園舎にまつわるイラストを園児たちに声をかけて一緒に描きました。子ども達の描いたドローイングを彼は何度も模写をして（本人曰く、子どもの独特な線を身体に刷り込んだ）、テキスタイルデザインを完成させました。子どもの作品のようであり細部はプロフェッショナルな仕事としてどこにも類を見ないカーテンとなりました。これは、園外でも評判を呼び布の専門店COCOSでも商品化され人気を博したのでした。

彼は日常の保育の中でも園内で子どもたちと共にドローイングを行いました。やりたいと思う子どもが彼に寄ってきて一緒に描くという行為でしたが、子どもの描く線がのびのびとしており保育士がそばにいるドローイングとはまた違ったものが引き出されました。

踊り手のアーティストは、しぜんの国保育園に入居してから子どもへの知識を深め、子どもにまつわるワークショップや場作りの仕事が増えました。彼女の作品は子どもの動きや興味から発生するものとして深まり、ファクションに興味を持った子どもと共にパリ・コレのような舞台を演出したり、身体表現のバラエティを確実に保育園内で広げるものとなりました。自主的なダンス教室もお迎え後の園児と小学生を対象に行い、保護者からも好評となりました。

また、保育園内にて個展を開き、数名のアーティストのコラボレート作品を園内に展示するなど、保育園とアトリエが地続きである面白さを活用しました。



◎芸術家と保育の関わり事例の考察

テキスタイルデザイナーや踊り手といった表現を生業としているプロフェッショナルな芸術家が子どもの生活する場に常駐することで、様々な環境に影響を与えました。保

育者には保育的思考とはことなるアプローチでの子どもとの関わり方や子どもへのまなざしを、保護者には専門家がいることで保育活動のバラエティが豊富になったことでの満足感や新たな発見を、そして子どもには「保育者」とは違った大人が絶えず園内にいることの期待（小学校内で音楽の先生や図工の先生とすれ違った時に感じる教師以外の気配のようなもの）そして自分たちに向けられたアーティスト側からの期待する視線といった変化を促しました。園長である私自身には、自分がやりたくてもできない存在としてアーティストを招く喜びを感じました。

しかし、なぜ3年間でこのプロジェクトは終了してしまったのでしょうか。導入の初年度はそれぞれの立場でやりたいことや可能性を補完しながらコミュニティが膨らんで行くことを実感しましたが、やがて、アーティスト自身のライフステージや活動時間などに保育園内の時間軸とのずれが生じてきました。また、保育に慣れれば慣れるほど、アーティスト自身の保育観と保育者との保育観や保育アプローチの食い違いが生まれ、それを調整したり混ぜ合わせたりすること（つまりマネジメント）に時間を費やす機会が増えました。

これは難しい問題です。本来、芸術家たちは、自らの時間軸や生活感の中で作品を生み出すものです。コミュニティのトーンからむしろ逸脱する感性の中で表現が生まれ

てくることで他者との差異を形や行為として創造することができます。コミュニティの一部になり前提が増えることによってアトリエとしての性質（創作意欲を引き出す環境）が薄まる可能性が出てきます。しかし、芸術家と保育園が協力し関係を作るにはやはりコミュニティが必須であり、文化として継続することを目的とするならば事業化が必須になります。芸術家の個性を発揮する場としての保育所と子どもたちの生活の場としての保育所との両方を成立するにはまだまだ調整の余地があることを感じました。また、私が2018年に他園へ異動し、テキストイルデザイナー、踊り手の両者と保育園の関係が変わったことも大きな影響があったことでしょう。

芸術家という特異な存在の個人的なライフステージやバイオリズム、またそれを理解する経営者の個性によって大きく影響を受ける取り組みです。この3年間で得た関係性は誰しもにとって特別な経験となりましたが、結局、その芸術家の影響を得られた子どもが限定的となったことは見直す余地がありました。

芸術家が、保育園や子どもたちを、自身の制作活動のイマジネーション要素として対象化するのではなく、芸術家らが保育者の一部となって内側からその場の主体となった時に、このような取り組みの次の展開が期待できる気がします。

（状況は異なりますが、日本において芸術家と子ども達の出会いの場を作る取り組みで成功している例として挙げられるのは、豊島区の「芸術家と子どもたち」や高松市の「芸術士のいる保育所」などの例があります。）

●保育エピソード③

【にがくてあまいチョコ作り】

それはオトキャッチ（音を楽しむ遊び）の冒頭でのことだった。この日は楽器じゃないものを使って面白い音を発見する予定だった。いつものように5歳児10人で和になつて座り、ロウソクを真ん中に置いて、朝の気持ちをそれぞれが話していると、ユイちゃんがロウソクの匂いに気がついた。

「なんかあまいにおいしない？」

すると他の子の意識も香りにかたむく。「あつ、する。あまい。これ、チョコじゃない？」

ロウソクはたしかにアロマ配合のものだった。チョコではなくコーヒーの香りだが。

「チョコだ！あー、食べたい。」「チョコ食べたい！」「チョコという言葉からの食べたいと気が移る反応は実に早い。」

ハル君が、ロウソクのラベルに気づく。「これチョコじゃない、コーヒーの豆だよ…」

そのとおり！コーヒーだよ！と僕は声を大きくして言いたかった。ロウソクの匂いではなくて音を出す遊びがしたかったので話題を流そうとしたのだが、

「コーヒーじゃないよ、チョコだよ！チョコ食べたーい！」という声が一層大きくなる。

しかたがない、もう少しチョコの話題を続けるか。という僕の浅はかな気持ちとは裏腹に、ここから長いチョコ作りの始まりとなった。

チョコを食べたい気持ちがおさまらない。しかし、子どもが「チョコ食べたい」というからチョコをあげました。などという短絡的な保育はしたくない。そう、僕は園長だ。若い保育者も見ている手前でうまく納めたい。という小さなプライドからの焦りが混乱を誘う。

「…食べたいなら作ればいいじゃん。」正直、子どもたちにはチョコを食する欲望をあきらめてもらいたい。僕はいま、子どもたちとオトキャッチがやりたいのだ。えー、やだー。めんどくさい。とでも返ってくるのだろうと思っていた。

しかし、予想に反して子どもたちは僕の提案に期待を乗せてきた。「いいね、チョコ作ろう！でも作り方わかんない。」

い。「豆じゃない？」「豆どうするの？」「わかんない。けど、つぶす？」と話題は盛り上がりを見せる。

そのうちに豆の本を図書室で見たと誰かが言い出したので、図書で豆の本を探すことになったがチョコを作るための本は見つからなかった。結局、その日はチョコを作るという話で時間が過ぎた。僕自身もオトキャッチができなかったことはあまり気にならなくなり、チョコはどう作るのかという興味が湧いてきた。5歳児の保育を担当する白倉さんと話し合い、子どもたちが盛り上がりつついるならもう少し様子をみようということになり、ついでに保護者へ掲示板を使ってチョコ作りの知恵を募集した。すると次の日、ある保護者からチョコ作りの本が届いた。熱意を保つた子どもらは5人程度に減ったが彼らはその本のおかげで飛躍的にチョコ作りの知識が身についた。

チョコはどうやらカカオ豆からできているらしい。カカオの
実の房からカカオ豆を取り出し、発酵させ天日乾燥し、
不純物を取り除き焙煎を済ませ、ようやくスタートライン
につけるそう。それはちよつと…いやかなり難しい！と
子どもたちに相談したら「売ってるやつでいい」とあつさ
り妥協してくれたので、インターネットでカカオニブとい
うスタートライン状態の豆を購入した。

カカオニブをすり鉢で細かく砕きカカオマスに変えてい
く。この作業は子どもたちの間で盛り上がった。調べる作
業は数名だったがこういった単純な作業の時は自然と人が
集まる。ゴリゴリと豆が潰れる感触はチョコに向かつて事
業が進んでいることを想像させた。

いよいよチョコレートの形成。ここまで実に一ヶ月弱。
すりつぶしたカカオマスと砂糖とミルクを混ぜてチョコッ
ぽい物体がつぎつぎと出来上がった。冷蔵庫で一晩冷やし
固める。そして試食の日、なぜか、「きみは今までまったく
関わっていないだろう！」という子も集まってきて我が
物顔で冷蔵庫の前に立つ。良く冷えたトレーと共に茶色い
物体が姿を現した。ちよつと売り物のチョコとは見た目が
違うが、きつとチョコだ。息を呑みながら自ら作ったスイ
ーツを手を持ち、みんなで「せーの」で食べる！
時を待たずしてガリつという音と共にみんなの動きが止
まる。



しくしくしく。すすり泣く声。「まずい…」。ユイちゃん
の眼から涙がこぼれ落ちる。次々に「おえ〜」とか「ゲー
ッペツ」という声が広がった。

そう、不味かったのだ。すりつぶし切れていないカカオマ
スは食感を破壊し、砂糖もミルクもうまく混ざっておらず
味がまばら。初のチョコプレート作りは思い切り失敗に終わ
った。不憫に思う保育者のフオローも効果なく、明らかな
テンションダウン。いや、コーヒーマロマを嗅いでチョコ
が食べたいという彼らの夢はこの日を境に完全に終わって
しまった。

もう、チョコの話題が出せないほどに深い悲しみを負つ
たかのように見えたチョコ作りだが、2ヶ月も過ぎた頃、
近隣のうわさで小学校の5年生がチョコプレート作りを成功
させたらしいという情報が入った。

すぐに僕はその小学校に連絡をとり、子どもたちとバス
に乗って小学校へ向かった。学校へ着くと少し緊張した5
年生が出迎えてくれた。進学に向けた学校体験では保育園
児を小学校へ連れて行く機会はあるが、純粹に研究で引率
するなど初めてで、僕や白倉さんはつい心配してしまう。
慣れない環境で舞い上がってしまうのではないだろうか。
小学生の話は難しくて飽きてしまうんじゃないか。チョコ
作りのテンションは継続しているのだろうか。

そんな心配をよそに、子どもたちは手元に用意した大き
な画用紙へ5年生が話す内容を画用紙に所狭しとメモした
り絵を描いたりしている。この日はチョコ作りのメインメ
ンバーのみならず30名近い5歳児が同行していた。

僕の感じる限り3分の2程度の子どもたちが熱心にメモ
している様子が見られた。あとの3分の1程度の子どもも
メモは取らぬまでもキョロキョロしながらその場で小学生
の顔をじつと見たりゴロゴロしながら場に溶け込んでい
る。良い時間が流れた。5年生と5歳児の対話はチョコ作
りのインタビュを超えて心地よさに溢れる空間であつた
と僕は感じた。

インタビュが終わり、チョコ作りに欠かせないカカオ
バターが足りないということ、カカオニブの粉碎はかなり
細かくすることなどの貴重な情報をもらい、後日、いよいよ
チョコ作り再挑戦。みごとにめらかな舌触りで甘くと
ろける（ちよつとザラついたけれど）チョコが完成しみる
まで歓声をあげた。その後もチョコ作りはとどまらず、3
〜4歳児も巻き込んでその年度の園のトレンドとなつた。
子どもたちと根気強くチョコ作りを進めた若い保育者の白
倉さんは、子どもたちの発想から保育生活を深める面白さ
に目覚めたようだ。子どもたちの発想から生まれたチョコ
作りは、子どもの創造性が刺激される経験となつた。

◎保育エピソード③の考察について―個人的あるいは社会階層的文脈による変化―

チョコ作りの物語を美談にすることは簡単ですが、実際は素敵エピソードだけで語れるものではありませんでした。チョコ作りが子どもの中で盛り上がってきた際に、保育者の中では「保育がうまく進んでいる！うまく進めたいい！」という欲が沸々と湧いて、灯火が消えぬように子どもたちの発想以上の速度で活動を支えようとし、大人の手が付加された部分があります。時には良いエピソードを作りたいためのサポートを施した節もあるかもしれません。このチョコ作りのエピソードには大人のチョコに対する想いがあり見えてきません。それは、「子ども自身が保育を作り上げる」という保育者の願いが導いた結果でもあります。この活動当時は、日頃から、私たちは「大人が計画を作成しその通りに進める」という従来の保育計画のあり方に疑問を感じていたため、「子ども自身が保育を作り上げる」という方針に合わせる保育を目指していたのだと思います。

実際には、子どもとチョコ作りを進めながら、大人自身もチョコへの興味が深まり期待を持って活動に取り組んでいたのです。子どもの気づきから広がったトピックに大人が影響を受け、より高い価値を目指して積極的に活動に関わり環境に変化を加えたものでした。

もし、当時、保育者の願いが「大人も子どもも保育を作り上げる」というものであったならば、エピソードの記述は異なつたものであつただろうし保育の内容も変わつていただろうと思います。もしかするとエピソード文の最後は「子どもたちの発想から生まれたチョコ作りは、子どもの創造性が刺激される経験となつた。」ではなく、「保育園にとつても子どもと大人が試行錯誤の時間がたまらなく楽しい経験となつた。」と記述されていたかもしれません。

第5節 創造的な保育の相互作用

子どもたちのチョコが食べたいという気持ちを「食べたい」という欲動から「既製品を購入」ではなく「作る」という製作へと導いたのは保育者ですが、作る過程で様々な問題を解決しようとしイメージを具現化していく子どもたちには創造的思考が働いていたように思います。また、子どもたちの活動に影響を受け保育者たちの創造的思考が働きました。保育園全体では、子どもと共に保育を組み立てていくと大人にとつても面白いことが起こるという経験を経て、共同体内の大人たちの創造性が刺激されました。そ

して、大人たちが肯定的に「次はどうしよう？」を考えることで次の子どもたちの活動へと繋がります。

そのように保育活動の可能性があらかじめ決められたものではなく人的環境や物的環境によって広がっていく現象と、あらかじめ決められているプログラムを一つの**成果**に向けて遂行していく現象は、前者をオープンエンドの保育と後者をクローズドエンドの保育と呼ぶことができます。オープンエンドとクローズドエンドについて、トクマル論文最終報告書第一章にて、遊びと創造性の関連性として詳しく述べられておりますが、オープンエンドの遊びとは、明確なゴールを設定せず拡散していく状態であり替え歌遊びやごっこ遊びなどにみられます。クローズドエンド的な遊びとは、設定されたルールやゴールへと収束していく状態であり、スポーツや譜面演奏などにみられます。

オープンエンドの保育とは、保育計画上の「ねらい」指針等には必ずしも向かわず、活動目的が混合や拡散していくものです。対して、クローズドエンドの保育とは、「ねらい」に向けて活動が行われ可能な限り正確に計画が進むものです。実際には、オープンエンドの保育の中にもクローズドエンド的な状態があったり、クローズドエンドの保育の中にもオープンエンド的な状態であったりする複合的であるのが保育ですが、共同体の理念がどちらに重きを置いて向かっていくのかによって、子どもの創造性と保育園

の創造性に大きな影響を及ぼしています。保育を二極論で語るのは難しいのですが、保育園の理念がオープンエンドに向かつていけば、保育者たちは子どもの姿や行動から広がりのある状態を注意深く意識するでしょうし、クローズドエンドに向かつていけば、子どもの姿や行動のルールやゴールへの収束する状態を注意深く意識するのです。

常に変化し続ける環境に変化を加えながら新たな意味や発想を生む思考が働いている状態の性質を創造性とする、オープンエンド的な状態は創造性が広がりやすいといえます。

もし仮にどこかの保育園が「創造的な保育」を目指すのであれば、オープンエンド的な状態が、保育の中のどの部分に作用しているのかを注意深く考察し、子どもや大人の個人の創造性と保育園という共同体の創造性がそれぞれの相互作用によって拡散していく現象を理念に掲げると良いかもしれません。

第6節 様々な視角から保育共同体の現

象を考える（クリエイティブ・リユースについて）

しぜんの国保育園では、クリエイティブ・リユースと呼ばれている廃材を活用した活動を子どもたちが行っていますが、導入した経緯についていくつかの視点から捉えてみたいと思います。

【理事長の視点】

私は、2008年ごろから子どもたちとモノづくりや楽器作りなどを楽しんでいました。当時は事務員として決められた時間内で保育室にある素材を使って工夫をしていましたが、牛乳パックやビーズや折り紙など、素材のバラエティが少なく変わり映えしなかったので私自身がすぐに飽きてしまいました。そこでホームセンターへ行き保育現場で

は使われないような素材を購入し、子どもたちとのモノづくりの時間に使用しました。子どもたちは新しい素材に飛びつき我先にと手に取りましたが何か違和感を感じます。ただ珍しいものを並べて刺激物として新しい素材を子どもが選ぶという流れにワクワクしないのです。それどころかすぐに消費される高級素材（大きめのボルトや輝くアクリル版など）がすぐになくなり、使い終わった後は素材が散乱し誰も目を向けない。確かに新しい素材が並ぶと写真映えるので保育が豊かになった気になるのですが、内心はバーゲンセールものの物の取り合い風景をみているようで悩みました。また、お店で素材を選んでいる時からどのように素材が使われるかを私自身が予想し選択していることにも、子どもたちの想像力を邪魔しているようで違和感がありました。

そこで出会ったのがイタリアのレッジョ・エミリア市の取り組みである REMIDA でした。街の業者などが排出する廃材やプロダクトの切れ端などを集め、分類、選別し教育現場に繋げる施設。これを街全体が協力して行っているということに夢と希望を持ちました。ちょうどその頃にレッジョ・エミリアへ家具メーカー企業として視察に行ったという安永哲郎氏と意気投合し、安永氏の導きによってタイミング良くいくつかの日本の企業から廃材をもらえることになりました。ノート製造時に出る裁断切れ端やアパレルメーカーから革の切れ端、木工破片などです。様々な形状の廃材によって大人の思いも及ばない作品が子どもたちから生まれ、また、一つ一つの素材を子どもたちが丹念に品定めするので闇雲に素材が消費されるようなことは起きませんでした。

しかし、やがて企業から提供された素材は教材庫へ移動され、他の素材と共に陳列されるようになると、子どもたちも保育者たちもあまり目を向けることがなくなりました。そこで私はなぜ以前は輝いていた素材が端に追いやりされてしまったのかを振り返りました。いかなる素材でも人々の興味や関係性が薄まり、やがてゴミのように扱われてしまうことがあります。これは他者から価値判断ではなく自らが価値を見出す時間が必要なのではないかと思い、園内で壊れてしまったパソコンを子どもたちと分解し素材



作りを始めました。これは当時とても大きな意味を感じ可能性を感じましたが、いくつかの問題が生まれました。分解するためのドライバーが園には数本しかないこと、分解するために硬いネジを回す技術が子どもたちにはなかったこと、そして保育者から「危ないのではないか」という懸念が入ったことでした。道具を揃えることはどうにかなるのですが、誰かが危ないといえど途端にその心配は大きく広がります。

盛り上がってきていた素材集めはその後しばらく低空飛行が続きました。知り合いの建築家から使用済みの建築模型をいただいたり近所の水道工事職人から使い古された工具をもらったり保護者の会社からミスプリントの製本をもらったりと、いくつかのご縁の中で細々と素材を集めていました。転機が訪れたのは2016年に私が実際にレッジョ・エミリアのREMIDAへ視察に行ったことから、「モノを通じて関係性が広がる」ことを保育方針に掲げる決心ができました。2018年に開園を予定していた渋谷東しぜんの国こども園の開園計画書にこども園の一角にクリエイティブ・リユース・センターを開設する案を渋谷区に提出しました。クリエイティブ・リユースという概念は、元学芸員の大月ヒロ子氏の著書「クリエイティブリユース―廃材で循環するモノ・コト・ヒト―」（2013）によつ

て日本でも広く知られるようになりリサイクルやアップサイクルなどの言葉とはまた違った思想で廃材と向き合う姿勢です。再度、安永氏の紹介で大月氏と出会い、数年後には職員を連れて大月氏の活動の拠点である岡山県倉敷市「IDEA LAB」へ研修に伺いました。そこでの体験をもとに町田しぜんの国保育園および渋谷東しぜんの国こども園においてクリエイティブ・リユースの概念から影響を受けた保育活動が広がりました。

【園長の視点】

① クリエイティブ・リユースという言葉の意味を導入以前から知っていましたか？

知りませんでした(園長①)

大月さんの存在を知るまで知りませんでした(園長

②)

② クリエイティブ・リユースを園内でやっていこうと理事長あるいは園長から言われた時に、どのような想いが湧き起こりましたか？

へーおもしろそう！(園長①)

*レミダのような場所がイメージの中にあつたのと、実際に大月さんのワークショップを受け職員の視野が広がる良いきっかけになると思いました。(園長②)

※レミダとは、イタリア・レッジョエミリア市にある企業および市民とが連携しながら活用する廃材素材倉庫機関。

(㉓)クリエイティブ・リユースの研修を受けたり、説明を受けたりした時の印象はどのようなものでしたか？

レッジョのカスタネッティさんにあとは素材の充実と言われたので、これはそれに近づけるかなと思った。世の中のものが全て素材に見えてくる感覚が面白いと思った。(園長①)

多角的なものを見たり、現象を見る視野が広がりました。(園長②)

(㉔)クリエイティブ・リユースと保育所に浸透しているリサイクル(牛乳パックなど)との違いは何だと思いますか？

文脈の網目の細かさの違い。いろいろなものを使うのではなく、素材と対話し使えるかもしれない、と思う人の心の動きがあるかないか。(園長①)

再利用・環境問題改善という観点ではなく、クリエイティブリユースは世の中にある様々なものやこと事象に対しての新たな価値が生まれたり、美しさに触れることで思考が豊かになることだと考えている。(園長②)

(㉕)いままで入手した廃材の中で心に残っているモノやエピソードは何ですか？

自治会の佐藤さんが下さった、靴下の工場からでた端材。それを素材に地域のワークショップを行ったり(講師もそのかたが務めてくれた)、また美術館にもお呼びして、素材の行く先を共に感じる事ができた。素材を通じて、人との交流、土地との交流が生まれた。(園長①)

人形…人形を解体することにドキドキしてしまった。生き物を感じる形をしているものを解体することには抵抗感を感じてしまったが、解体されてくつついた人形を見た時にも可愛らしさを感じて、自分の脳内も解体できた瞬間だった。(園長②)

(26) クリエイティブ・リユースにおいて、これからさらに広げていきたいことはありますか？

分解・解体の会を引き続きやること。大月さんの研修の続き。もつと企業やブランドなどと組んで素材のバリエーションを増やす。(園長①)
ワークショップなど自ら手を動かす体験の機会を増やしたい。(園長②)

【保育者の視点】

(27) クリエイティブ・リユースという言葉の意味を導入以前から知っていましたか？

知っていました。(保育マネージャー①)
知りませんでした。(保育マネージャー②)
知らなかった。(保育マネージャー③)
知りませんでした(保育マネージャー④)
リユースという言葉は日常生活の中でよく耳にします
が、知りませんでした。(保育士①)
恥ずかしながら知りませんでした。(保育士②)
知りませんでした。(保育士③)
導入以前は全く知らなかったです。(保育士④)

言葉自体は聞いた事がありました。意味までの理解は出来ていませんでした。(アトリエ担当保育士)

(28) クリエイティブ・リユースを園内でやっていこうと理事長あるいは園長から言われた時に、どのような想いが湧き起こりましたか？

わくわくしました。ものの見方の探究と地域拠点の新しい形が始動する面白さを感じました。(保育マネージャー①)
狭いスペースの中でどんな場ができあがっていくんだろうと、イメージが湧かなかったのと、だからこそワクワクしたのを覚えています。(保育マネージャー②)
「クリエイティブ・リユース…って何？」まずはそこを噛み砕く作業から始まりました。でも実際に話を聞いた時、その話を聞いただけですぐに理解へは至らず、楽しそうにやり始める同僚の姿を見て凄いな…と感心しつつも、苦手分野であるわたしにとってはなかなか理解するところまでたどり着けないままのスタートでした。(保育マネージャー③)

日本橋のクリエイティブ・リユースの展示を何人かで見に行かせていただき、「分類」の美しさと面白さ、素材の多様さに魅力を感じました。紘良さんからお話を伺って、実際に素材を集めていく過程、分解や解体、分類といった行為が、保育の中で何かが巻き起こるきっかけ、手掛かりになっていく予感がしましたし、そうやっていくと面白いだろうなと思いました。が、そこをどう進めて行くのかまではまだイメージできいていませんでした。（保育マネージャー④）

ゴミとして捨ててしまうものをもう一度何かに変化させたり遊びに繋げてみたりとても面白く魅力的に感じました。しかし、初めは実際どうやって使ったらいいか、素材をどう組み合わせたらいいのだろうかなど分からなかった。幼児クラスになり子どもたちと遊んでいる中で自分でも見つけられない面白い使い方組み合わせ方が知ることができ今では子どもたちとの遊びの中の楽しみの1つになってきています。（保育士①）

廃材を利用して何か作るということに対して理解が浅かったため、正直なところ上手くできるだろうかと少し心配な気持ちがありました。特別なセンスが必要なことのように感じてハードルが高いような気がしたのだと思います。もしかすると廃材というものに対してややマイナスのイメージを抱いていたのかもしれない

ん。ちょうどレジ袋有料化の話もあったりする頃だったので「リサイクルは大切」という社会的な大義の方が先にあるものという印象だったような気がします。（保育士②）

園だけではなく地域にも還元したり広めていくためにはどうすればいいのか、ということです。（保育士③）

面白そう、プラスのイメージ。でも今まで幼稚園に勤めていた時には廃材、空き容器を設定して作ることも多かったのですが、どんな違いがあるのか分からなかった。（保育士④）

今、渋谷東しぜん国こども園で、園内のアトリエとマテリアルの担当をしています。マテリアルの担当になる前から、廃材で作品を経験をしていたので、廃材を持つ価値を肌感で感じていました。遊びながら制作をしていた事もあってか、こどもと遊ぶ為の選択肢が増える事の喜びが僕自身ありました。（アトリエ担当保育士）

② クリエイティブ・リユースの研修を受けたり、説明を受けたりの時の印象はどのようなものでしたか？

モノの持つ魅力を再認識し興味深く楽しかったです。

（保育マネージャー①）

素材のカードを使つて遊んだり、実際カードを作つてみる作業で、物とじっくり関わって遊ぶ楽しさを感じて、大人もじっくり入り込めるおもしろさが素敵だなと感じました。（保育マネージャー②）

「一番はじめは「あ、これやつぱり苦手なやつだな…」と思いましたが笑。研修の中で同僚たちは次々とアイデアが溢れてきて本当に楽しそうに参加している。一方、わたしは「え…何が正解なのか…」「わからない…」と戸惑いを抱えながらその空間に居た記憶があります。自分が実際やつてみたことは最後まで納得するものではなかったですが、普段共に保育をしている同僚たちの作品を見たり、発想を聞いたことはとても刺激になったことを覚えています。もともと感性が長けている方々でしたが、研修の中で普段の姿とはまた違ったその発想や思考に触れると、「あ、○○さんにとつてはこれがそう見えるのか!」「そういう見方もあるのか…」「だからいつも保育の視点が○○さんはおもしろいんだな」「これはこれで良いんだ…」などなど。みんな本当に凄いなあと思いつつ、わたしは「これが正解」と難しく考えすぎていたことに気づきました。研修の中でも、「良く観察すること」「廃材

から発せられることを感じてほしい」ということを仰っていた。この「良く観察する」という観点は保育の視点でも最も重要なことでもあり共通点があると感じた。良く観察することから全てが始まる。良く見る。触つてみる。具体的に「モノ」と「対話」をする。それらの観点（視点）は、そのモノを「ぼんやり」見たりするのではなく、色々な観察をするためのいくつもの「目」を持つてほしいということ。自分からだけでなくモノが見ているものと想像する。つまり「逆の方向から想像する」こと、成り立ちや過程を想像することとはその背景にあるストーリーに目を向けるきっかけにもなる。わたしがこれまでの保育の中でも大切にしてきたことのひとつに子どもの姿を捉える時、自分だけの視点で捉えることがないよう意識している。一人だけの視点、一方向からでは他にも多くあるその子自身の良さや興味あることに気付くことができず見落としてしまう。多方面から子どもを捉えることで、自身だけでは考えられなかったことを見つけ出すことができる。研修の中で、「年齢や経験関係なく目の前の気づきを引き出していくことが大切である」ということも述べられていた。それはぼんやりと「見る」のではなく、意識的にモノとの対話をする。保育で

はヒトとの対話をより意識しながら関わりを持つということも学んだ。(保育マネージャー③)

大月さんの研修では、大人自身が様々な素材を選んだり、組み合わせたり、作品を作っていく中で、視点の多様さを感じられました。また、普段は例えば「ルーキー」とか「乳児職員」とか「マネージャー」といった肩書きであったり、「穏やか」「元気」「控えめ」といった性格の違いなどでその人を見ているところから、「この作品を作った人」と横並びになるというか、選んだ素材、使い方、作品などを見て、「その人そのもの、この人ってこうなんだ」を感じる時間になっていた。みながお互いをそのままで認め合うという時間になっていると感じました。(保育マネージャー④)

言葉だけではなんだろうという疑問が生まれました。しかし、実際に使った作品を作っているノブさんなど近くに使いこなせている職員がいることで身近なものに感じることができました。(保育士①)

「クリエイティブ・リユースの研修」と聞いて、「廃材を素材にして作品を作ってみようと言われるのだから、上手くできるかな、他の人はすごいのを作りそうだな・・・」と自分のセンスに自信がないので内心不安に思いながら研修に参加しました。それが始まっ

てみると廃材カードを使った言葉のイメージゲームから始まり、写真撮影やコマ撮りアニメの制作という考えもしていなかった展開にずっと夢中になっていきました。終了時間になってのもっとやりたいと思うくらいでした。プラスチックの容器が街並みのように見えたり、ずらっと並んだ王冠が人の動きに見えてきたり、他の職員の作品では同じ素材でもまったく違う見え方をしていて、どれも魅力的で終始興奮していました。「廃材には何かを作りたいという気持ちのスイッチを押してくれる不思議な力がある」「よく観察することからすべては始まる」という大月さんの言葉が実体験として強く印象に残りました。(保育士②)

地域など、さまざまなコミュニティを広げて、いかに素材を集めていくかが課題になると思いました。(保育士③)

身近に見ているもの、方向を変えて、近づいたり離れてみたりすることで今まで気づくことのなかった一つひとつのものの美しさや魅力を感じた。また、ワークショップの中で、他の人の目線からものを見る・知ることでもまた新鮮な気づきがあることを感じた。(保育士④)

美術館や企画展、上司たちとの会話する中で、保育の現場にマテリアルを導入するにあたって、そのマテリアル

アルが持つ美しさ、機能性、形、色、テクスチャーなど、潜在している価値をまずは大人が知ろうとする、探る事が大切だと感じました。それと同時にマテリアルが生まれたバックグラウンドや歴史を感じるとより価値を付与する事がしやすいと思いました。（アトリエ担当保育士）

② クリエイティブ・リユースと保育所に浸透しているリサイクル（牛乳パックなど）との違いは何だと思っていますか？

これではなければならない理由があるかどうか大きな違いかなと考えました。ですが、『そのものに潜む美しさを見ようとする』という視点で考え扱うことができれば同じかと思います。（保育マネージャー①）
出合いの幅が違うのかなと思いました。普段日常で出会える素材も素敵だけれど、普通の生活していたら出会えない人と出会えた時にワクワクするように、普段出会えないような工場などからの素材と触れることで、その街らしさや新しいアイデアが浮かぶこともあるのではないかと思います。それってとても豊かだなと思いました。（保育マネージャー②）

どこの園においてもおそらく浸透している牛乳パックなどの廃材はある程度、型にハマったモノしか創り出せないことに対して、（もちろん牛乳パックひとつで様々な表現方法をされている方もいることを否定的なわけではない）クリエイティブ・リユースの素材はその取り扱い方ひとつにおいても型にハマったモノがなく、無限に創り出せるという印象。実際に解体分解のワークショップにも参加した中でも解体・分解したモノを分類していく作業はともおもしろかったし、手を加えることによって最終的に全く別のモノが生まれ変わる工程が子ども視点でもとても楽しいだろうなと思った。（保育マネージャー③）

同じ素材、物質であることに変わりはないのですが、「クリエイティブ・リユースの素材である」という意識を、素材を集める側が持つていること。意識を持つて分類をしたり、「これはどうだろうか」と悩んだり、考える時間があること。マークが気になったら白く塗ったり、綺麗に磨いてから出したり、サイズを揃えていたり、分類をしていたり；そのまま出すこともあります。その時にも「これはそのまままで面白いんじゃないか」という理由があって出している。その一手間、でしょうか・・・（保育マネージャー④）

生活の中であるスーパーなどで集めている牛乳パックや発泡スチールパック、ペットボトルは身近でよく目にするため、多くの人が知っているものに感じます。また、クリエイティブ・リユースは使えなくなったらすぐ捨ててしまうような棚や掃除機なども分解すれば素材や遊びになることに知らないことが多いように感じます。(保育士①)

廃材カードを使った連想ゲームの体験を通して廃材は「そのものであつて、そのものではない、名もなき他の何かになることができる」ということを感じました。それが素材としての魅力であり創作の原動力となります。牛乳パックやペットボトルなどよくある“リサイクル工作”に使用される身近な素材は元のイメージが強烈であるが故にそれを変換することが容易ではないのではないかと思います。入手しやすいという簡単に反比例して、魅力的な素材として扱うのは難しいものだと感じます。見ていると思わず何かを作りたくなってしまう、何か物語を感じてしまう、そういう想像力を掻き立てる力があるかどうか。それは子どもたちが一番敏感にわかると思います。(保育士②)

リサイクルは循環させることが目的かなと思うのですが、クリエイティブ・リユースは新たに生まれる、生

み出されるなどニュアンスがちよつと違うのかなと思いました。(保育士③)

ものにより深く対話しながら、思わず触りたくなる。創りたくなるのがクリエイティブリユースだと思っている。(保育士④)

マテリアルを見てゴミだと思う人もいれば、お宝だと思う人いるかと思うのですが、僕はマテリアルを財宝だと思っています。(アトリエ担当保育士)

(2) いままで入手した廃材の中で心に残っているモノやエピソードは何ですか？

子どもたちと一緒に分解した電話機のパーツ。(保育マナージャー①)

自分が入手したわけではないですが、設計事務所の模型がおもしろいなと思いました。模型自体もすごく手が込められていて、世界が形作られているような感覚がありました。自分の家を作りたいという子どもがその模型をつくってまた新しい世界を作っていて、会ったこともない人たちの世界が混ざり合って作られるのがおもしろいなと思いました。(保育マナージャー②)

解体・分解のワークショップのマテリアルが、*こども美術館の作品の中の随所に散りばめられているのを見たとき。「あれが、こうなったんだ！」とその過程を知っているからこそ、よりおもしろいと感じ、改めて子どもたちの感性に驚かされた日となった。一つのモノが様々な視点によって、更に変化していく。全く違ったモノに生まれ変わった作品に釘付けだった。（保育マナージャー③）

※こども美術館とは、園児の作品を飾り保護者や外部者に作品や制作のドキュメンテーションを公開する独自の祭典

靴下屋さんにいただいた、靴下のゴムの部分の端材。色もカラフルで、少しのびたり縮んだりする。色と触った時の感触の面白さで乳児にとっても人気があります。結びつけて長くすることもあれば、何本も何本も筒に通して、三十分くらい集中してやり続けた女の子の作品がこども美術館にも出ていました。（保育マナージャー④）

金属の排水溝の蓋を見つけると「かつこいい」「強そう」と話す子どもたち。その日はブロックで作ったコマを友だちから壊されたり取られたりしないようにするための箱や蓋を探していました。排水溝をコマを入れるための蓋にして穴の空いている部分にネジをバン

ドでつけ「トゲトゲしてるからコマに触れないんだ」と自慢げに話している姿があった。大人のように排水溝の蓋という概念がないことから素材の色や形、感触などを感じとって子どもたちならではの視点があり、遊びが始まる瞬間がとても面白く好きです。私も「これ〇〇にみえる」「〇〇になりそう」など自分の頭の中で考えている時とてもワクワクすることがあります。（保育士①）

しぜんの国保育園で昨年開催した解体・解体の会で分解した電話機やスピーカーから取り出した部品を使用して参加していたケイクくんが好きな海の生き物を作っていて、それが本当に一度終わったものに再び命が宿った瞬間のように感じました。（保育士②）

*カフェの常連の方から声をかけて頂き、ドレスで使用しなかった余った生地や装飾のビーズなどを定期的に頂く機会があります。その方と保育者も関わるようになり、ドレス作りをしたい子どもたちがアトリエを見学させて頂きました。また頂いた生地などは、日常や祭典の時に使用させて頂いています。（保育士③）

※カフェとは、こども園が地域における公益的な取り組みとして、園内開放を行なっている small alley cafe という場所

【はじめは「びつくり箱作る」と言って作り始めた4歳児リツくん】 3歳児の時から、とにかくアトリエのクリエイティブ・リユースの場所に行つて、素材を触つて組んだり、そのまま持つて行つたりする日々が続いていたリツくん。4歳児に進級してからも、イメージを形にすることをじっくり楽しみ、「びつくり箱作りたい」とある日、言つていた。いろんなマテリアルに触れて、あれもいい、こっちの方がいいかも、これは滑り台みたいだ、と触つて比べて選んでいるうちに、「トカゲの家」になつた。一部始終を時々手伝いながら、カコちゃんとアラタくんも見ている。完成したトカゲの家を園庭に持つていき、トカゲを探す。でもトカゲはその日は見つからなくて、ダンゴムシを大量に入れたりしている。そこにさっきの友だちも新たに大人も混ざり合つていく。クロースからオープンへ。オープンエンドな創造が日々の中で生まれていくのが面白い。(保育士④)

ご実家で鉄工所を営んでいる保護者から、型から抜かれた細かい鉄板をたくさんいただきました。その工場長とお話の中で、“僕は生まれた時から鉄が身近にあつて、生活の中に鉄があつた。だから鉄の扱い方を良く知っているし、危険さも知っている。今は

その知る機会が失われつつある。”と話されていました。(アトリエ担当保育士)

(㊦)クリエイティブ・リユースにおいて、これからさらに広げていきたいことはありますか？

定着です。自分の中で、保育者の中で、子どもたちの中で、保護者の中で、地域の人々の中で定着し、「あたりまえにクリエイティブ・リユースがある」を次のチャレンジとしています。(保育マネージャー①)

まだまだ保育の中でも広げたり深められていないような気がしているので、まずは保育でしっかりと使っていきたいと思いました。(保育マネージャー②)

触れる、感じる、創る、の空間を子どもたちの中に浸透させていけるようなアプローチ。今いる場では創造性が無限大にある彼らにとって十分な環境、アプローチが整っていないと感じる。また大人も実際にはやつてみることで新たな視点に気づききっかけになる。苦手は苦手のままでも(わたしのようにな)「まずやつてみる↓気づく」この過程を繰り返すことで、自身の知り得なかった世界を知る機会になると思う。(保育マネージャー③)

素材を町に出て探していくこと。*まちあるきと、地域とのコミュニケーション。例えばネジにしても、実際に工場に行つて、ネジの不要な部分はどうかやって生まれるのかな、とか、直接素材が生まれる瞬間を見られる機会があつたら面白いだろうなと思います。(保育マナージャー④)

※まちあるきとは、園児たちと街を歩き、様々な事象に出会い、新しい関係を結ぶ活動の一環

素材を集めることに魅力を感じている子どもたちに対して、アプローチが上手くできないことがあります。作つたらおしまいではなく、遊びの中で継続して使いたいと思うような遊びや作品を作つてみたいと思います。大人がまずは時間をかけて思いや熱量のこもったものを制作することなどそんなアプローチが大切なように感じます。(保育士①)

しぜんの国ではこども美術館において多くのクリエイティブ・リユースの実践を外部の方にも見ていただくことができるようになってきていますが、写真やコマ撮り動画なども取り入れながらもつと広く保育の世界以外の人たちにも伝わりやすい形で発表していく機会があつても面白いのではないかと思います。(保育士②)

地域に広げて利用する(してもらふ)ための方法を模索しています。(保育士③)

・分解、解体する。好きな子どもたちと一緒にやつてみる。(保育士④)

外部にこの場を広めていく為に、クリエイティブ・リユースとしての実績や実働を考えて、作っていきたいと思います。(アトリエ担当保育士)

【事務員の視点】

①クリエイティブ・リユースという言葉の意味を導入以前から知っていましたか？

知らなかった

②クリエイティブ・リユースを園内でやっていくと理事長あるいは園長から言われた時に、どのような思いが湧き起こりましたか？

園で、素材廃材がどうやったら集まるかな…集まるのかな(難しくないかな…)*IDEAで触れた廃材は、あの場と大月さんで集まった素材な気がした ↓ 園のまわりにどんな人たちがいるのか、地域は、場はどんなか、外・周辺との繋がりが方がそのまま素材の集まり方になりそうだな ↓ 園ごとに特徴出そうだな

渋谷なら渋谷の廃材の集まり方、町田なら町田の廃材の集まり方 園と周辺との関係性があるところ、周りと繋がろうとしているところであれば素材は集まりそうだな またこれは、まさに地域活動というか、繋がり活動なのかな と思った記憶があります

※IDEAとは、大月ヒロ子氏の運営するクリエイティブ・リユース・センター「IDEA R LAB」の略

(23)クリエイティブ・リユースの研修を受けたり、説明を受けたりした時の印象はどのようなものでしたか？

受ける前は「センスが必要でアーティスティックで、自分にはあまり得意そうではないな」と思っていたが、研修や説明を受けてそれは無くなり、「モノへの向き合い方」であって、自分も、あ！できる いいんだ！ と思ったし、入れた。

(24)クリエイティブ・リユースと保育所に浸透しているリサイクル（牛乳パックなど）との違いは何だと思えますか？

牛乳パックのリサイクルは牛乳パックを「使って」何かする であって、クリエイティブリユースは「もう

いつかいその「モノ」に向かい合ってみる」 なのかなと思う。それを「使う」のでなくて、例えば 俯瞰してみたり、細部に寄ってみたり、構造や仕組みに目をとめてみたり、分解してみたり、みえなかった部分をみえるようにする、成り立ちの過程に想像膨らましたり と、そのモノ自体をもう一回見る と、そのモノが持つ新たな見え方・魅力が生まれて、それが、クリエイティブなのかなと、自分は思っています。

(25)いままで入手した廃材の中で心に残っているモノやエピソードは何ですか？

玉島研修のぬいぐるみ 何もなんとも思っていないかったぬいぐるみを、解体しながら、あ、こここんなになってんだ とか 前どこにいたんだろ とか、どんなひとが持ってきたんだろ とか考えながら、また別に想像しながら解体した別のぬいぐるみとくつつたりしているうちに、段々と何でもないものではなくなってきた、また、一緒にいた人がそれに名前をつけてくれて、その名前がすごくしっくりきて愛着がわき嬉しくて、家に持って帰って 娘に渡したら「モケモケさん」と言っただけ、我が家の一部一員になった時に、

大げさかもしれないけれども自分の家・家族、生活と、玉島のあの場所と自分の体験と、あのぬいぐるみを前にもつていたであろう人の家族や生活と、ほんとにいろんなものが繋がっている感覚がして、嬉しいというか心地よい体験ができて、とうにまったく「なんでもないぬいぐるみ」でなくなっていたことに、人だったり場所だったりをつなぐきっかけが廃材にはすごくあるんだなあ、という気持ちになったことが、心に残っています。

(20) クリエイティブ・リユースにおいて、これからさらに広げていきたいことはありますか？

クリエイティブ・リユースをまだ未体験・未実感の職員に、是非体感してほしいなと思います。

【調理職員の視点】

(21) クリエイティブ・リユースという言葉の意味を導入以前から知っていましたか？

知りませんでした。

(22) クリエイティブ・リユースを園内でやっていこうと理事長あるいは園長から言われた時に、どのような思いが湧き起こりましたか？

廃材とひとことでいってもどのようなまで使用するのか？廃材からこどもたちが、どのような視点でそのものを観察し創作活動をしていくのか楽しみでした。

(23) クリエイティブ・リユースの研修を受けたり、説明を受けたったりした時の印象はどのようなものでしたか？

廃材といっても、多方面から観察したり、その廃材の背景を想像したりすることで、ものの見方を知ることで見えてくるものが人とは違ったり面白いなと感じました。

(24) クリエイティブ・リユースと保育所に浸透しているリサイクル（牛乳パックなど）との違いは何だと思いませんか？

そのものだけでも背景があり、ストーリーがあり成り立つようなもの

(25) いままで入手した廃材の中で心に残っているモノやエピソードは何ですか？

廃材を使用して創作活動らしいことをしていないのでエピソードがないのですが、解体・分解の会で、分解作業は好きなので楽しかったです。

※解体・分解の会とは、保護者と保育者が、保育時間外で自主的に参加する研修兼交流を意図した会

(26) クリエイティブ・リユースにおいて、これからさらに広げていきたいことはありますか？

廃材だけでなく、光を使用したりするとまったくちがうものにみえたりしたがとてもきれいだったので、廃材と光、香りなどを融合したものを。

【用務員の視点】

(27) クリエイティブ・リユースという言葉の意味を導入以前から知っていましたか？

岡山県のクリエイティブ・リユースの施設に研修に行っていた職員に話を聞いていたり、当時日本橋で行われていた展示を見に行っていたので、知っていました。

(28) クリエイティブ・リユースを園内でやっていこうと理事長あるいは園長から言われた時に、どのような思いが湧き起こりましたか？

保育者・子どもだけでなく、保護者や地域の人も関われること、色・質感で分けることで、廃材などがより美しく見えたり、形が強調されるので、創作意欲をくすぐるきっかけになるのではないかと想像が膨らみました。

(29) クリエイティブ・リユースの研修を受けたり、説明を受けたたりした時の印象はどのようなものでしたか？

体験型の研修だったので、とにかく楽しかった記憶があります。カードゲームワークショップやコマドリワークショップなど体験したことのないものでしたが、

ルールや作り方がわかりやすく、盛り上がった記憶があります。

(24) クリエイティブ・リユースと保育所に浸透しているリサイクル（牛乳パックなど）との違いは何だと思いますか？

牛乳パックの場合、素材そのままです出すのではなく、文字をはがしたり、少し細かく切ったり使いやすいうに手を加えているかどうか。

(25) いままで入手した廃材の中で心に残っているモノやエピソードは何ですか？

何がきっかけが忘れてしまったのですが、ご近所にお住まいのおばあちゃんが園まで来てくださって、「昔使っていた紙テープが沢山あるから園で使わない？」と声をかけてくれました。直ぐに幼児チームに声をかけ、その方のご自宅まで伺いに行くと、紙袋いっぱい紙テープをくださいました。その後けやき組（年長）と、光の部屋で部屋いっぱい紙テープを貼り付け遊んだり、*YATO（やと）一緒に*きゅうえんしやで

蜘蛛の巣おにごっこをしたり、空間遊びをすることができたことがとても印象的でした。

※YATO（やと）とは、学童一時預かり事業として小学生の放課後活動の場。きゅうえんしやとは、もともと保育所として使われていた場所を地域貢献施設として再利用している場。

(26) クリエイティブ・リユースにおいて、これからさらに広げていきたいことはありますか？

布や紙素材の物は加工しやすいのですが、金属があまりうまく活用できていないように思うので、グルーガンの使い方を伝えながら、表現の幅が広がるようにしていきたいです。

【看護師の視点】

(27) クリエイティブ・リユースという言葉の意味を導入以前から知っていましたか？

知らなかった。

(D) クリエイティブ・リユースを園内でやっていこうと理事長あるいは園長から言われた時に、どのような想いが湧き起こりましたか？

マテリアル素材を使った新しい試みが始まるんだという思いと実際にどういう風に始まるのか想像がつかなかった。

(E) クリエイティブ・リユースの研修を受けたり、説明を受けたりした時の印象はどのようなものでしたか？

どこかにあるもの、他愛もないもの、廃材となるものが、色や、形、素材、大きさに分けて展示されるとその物としての存在価値が生き返る。創造力が掻き立てられる。

(F) クリエイティブ・リユースと保育所に浸透しているリサイクル（牛乳パックなど）との違いは何だと思いますか？

一定の場所から無造作に置かれ回収され、生まれ変わるリサイクル。地域を周り、人と人とのつながりや対

話が生まれながら廃材を次のものに生まれ変わるクリエイティブ・リユース。

(G) いままで入手した廃材の中で心に残っているモノやエピソードは何ですか？

すみません。思いつきませんでした…。

(H) クリエイティブ・リユースにおいて、これからさらに広げていきたいことはありますか？

小学生や地域の方へも開放された場所となり、暮らしを楽しむ場所となること。

第7節 クリエイティブ・リユースに向

かい合う多視角

アンケートは、回答者の全てが曝け出された意見ではないものの（アンケート実施者と回答者との関係性が反映されるのは仕方がないとして）、クリエイティブ・リユース

という取り組みに向かい合うそれぞれの立場の目線の違いが明らかになりました。このように、保育所の運営方針のひとつひとつが、個々の思いや文脈、視点を折り重ねて実行されていきます。そして、その視点は完全には同一化せず別々のまま保育が進行していきます。その進行の中で「みんなが理解し合えた」や「同じ方向を向いた」といった幻想を共同体の文脈を司る者＝園長等が感じながら運営が行われていくのだといえます。

遊ぶ生命の章

第1節 遊び続ける状態と創造的思考

子どもが遊びを閃く時、利害や賞賛のためではなく面白さや好奇心から行わずにはいられない衝動からはじまります。

遊びを生み出す思考は、環境から引き出され続ける現象により新たなイメージが生まれ続け、新しい意味の価値へと働きかけるといふ創造的思考と実によく似ています。ここでは「続ける」といふ動的な状態が重要です。環境は様々な要素が変化し続けているため、遊びもその場で楽しいと思えるものは変化し、時には鬼ごっこ、時には木登り、時には砂場遊びなどが選択されますし、鬼ごっこが氷鬼に、木登りがぶら下がりになり砂遊びが水遊びへと変化する場面も保育の現場でよくみられます。

子どもたちがドローイングなどの創作活動でも、描き始め当初は筆の質感を楽しんで描いていた目的のないドローイングが徐々に「宝石を描いてる」とか、最終的には「海

の色」などと対象が変化し作品化していくこともしばしばあります。

つまり、遊びは「遊びなさい！」と強要されて行うものではなく、「遊びたい！」意欲から「遊んでいる」までの継続した状態に近いのではないのでしょうか。すると「遊びたい」「遊んでいる」「遊んだ」までの一連の流れの総称を遊びと括ることができます。ということはドローイングなどの創作活動でも「描きたい！」から「描いている」までの状態、そして「描いた」という形象化が創作活動と括ることができるといえます。

第2節 カイヨワの遊びの整理

遊びは労働と区別されます。鍛錬や利益を得ることを前提とした行動行為は遊びではありません。遊びの結果に鍛錬や利益が付随することはありますが、遊びの中に義務化された規則や目的がセットされた時点で遊びではなくなりません。規則や目的は、遊ぼうとする者がそれを守ろうとする意志があつてこそ成り立ちます。歴史家の「・ホイジンガは、遊びの定義として、自由な行為であり遊び人を虜にし自らあるいは共同体の中で限定された時間と空間の中で

遂行される『ありきたりの生活』とは『違うもの』として
います。

また、哲学者ロジェ・カイヨワは遊びを、

- ① 自由な活動
- ② 隔離された活動
- ③ 未確定の活動
- ④ 非生産的活動
- ⑤ 規則のある活動
- ⑥ 虚構の活動

と定義し、さらに遊びの区分として、

- ・競争ーアゴン「試合、競技」
- ・偶然ーアレア「さいころ、賭け」
- ・模擬ーミミクリ「真似、模倣、擬態」
- ・目眩ーイリンクス「渦巻」

と分類しました。さらにはこれらの分類が、この極に影響を受けているとしています。

一つの極が、統制されていない気まぐれの無秩序な原理ーパイディア

反極が、努力、忍耐、技、器用をもって目的に到達しようとする原理ールドウス

です。

遊びが大きく発展する時期を過ごす小学生（おおよそ6から12歳あたり）時代。彼らに絶大な人気を誇る漫画雑誌

『少年ジャンプ（集英社）』は、週刊で歴代最高部数653万部を売り上げた1995年当時の制作のモットーが

「友情・努力・勝利」とされていたといいます。

(<https://www.shueisha.co.jp/pickup/17144/>)

カイヨワの原理で理解するならば、子どもたちが熱狂したのはルドウスの要素を持つヒーローの幻影を求めているのかもしれない。また、心理学者エリク・エリクソンの著書「アイデンティティとライフサイクル」の発達段階理論では、勤勉性を新たな世界を発見するために向き合う要素としていますが、遊びの構造の中に成長発達に寄与する要素が組み込まれている、あるいは人間の発達段階は遊びを基本的条件として構成されているのではないのでしょうか。

とはいえ、“発達のための遊び”と目的化すると途端にそれは遊びではなくなるため解釈には注意が必要です。

カイヨワは「遊びと人間」で次の例を挙げています。

パイディアという用語の広がりという意味は、遊びの本能の自発的な表れを意味する言葉として定義したい。がらがらに微笑みかける赤ん坊は、まず最初のこの種の活動の例としてあげうるものだ。この活動は幸福な活力の溢れるところ、どこでも発生する。この活力の現れは、直接的で無秩序な興奮、衝動的でタガの緩んだ、とにかく行きすぎがちな気晴らしの中に見られる。即興的で不規則という特徴があくま

でも、その唯一の存在理由とまではいわずとも、その本質なのだ。　　動きたい騒ぎたいというこの基本的な欲求は、まず、何にでも触り、手に届くすべてのものを掴み、味わい、匂いをかぎ、次いでそれを下に落とす衝動として現れる。それは、壊したり砕いたりする好みに簡単に変わる。はさみで紙を切り刻む、布をぼろぼろにほぐす、積み上げてあるものを崩す、列の妨害をする、他人の遊びや仕事を混乱させる、などなどの楽しみにはこの欲求によって説明される。やがて、舌を出したり、しかめっ面をしたり、いけないと言われているものに触れる。あるいはこれを投げるふりをしたりして、人を煙に巻きたい、あるいは挑戦したいという欲求が生まれる。子供はこれによって自己を主張し自分を原因と感じ、他人の注意を自分に向けさせようとするのである。

無秩序な興奮とは、悪と呼ばれるような破壊的な要素を持ち合わせています。心理学者の河合隼雄は「子どもと悪」で遊びと悪との関係性や創造性について語っています。心理学者のフロイトは乳児の破壊的衝動から人間の死への衝動であるタナトスを発見しました。

芸術分野においても、破壊的衝動を持った作品は数多くあり、特に思春期には大変な魅力を与え続けています。音楽では、1980年代以降に台頭してきたパンク、ハードコア、デスメタルといった衝動的表現のジャンルや路上を

社会秩序から切り離すように出現したストリートアートのグラフィティは時代を超えて若者に支持されています。また、公共に作品を忍ばせ日常を非日常へと解体するバーバラ・クルーガーは緩やかな破壊性を内在しており、世界の都市で人気のストリートファッションブランド「シュプリーム」が彼女の作品と繋がりHIP-HOPやパンクミュージックに影響を与えていることは、衝動性や破壊性、無秩序な興奮（＝パイディア）と少なからず関連しているでしょう。

しかし、衝動的な欲求だけではやがて遊びの原則は蝕まれ、社会という秩序を解体するアイコンとなっていくます。社会がそれらに文脈を与え包容することで一旦は落ち着き規則を取り戻します。遊びの自由が規則を崩し、ある一定の秩序理解に到達した時に飽きが生まれます。そこで、先に述べたルドウスが必要な時期が訪れます。以前の目的であったルドウスはさびれ、新たな規則や目的が作られ、それを乗り越えようとすることで遊びは発展していきます。新たな規則や目的は自らの意思で作られてこそ遊びであり、そこに創造性の原理が働いているように感じます。ただし、「自ら生み出すべきである」や「新しいものを作らねばならない」といった自らの意思そのものが目的化される、つまりルドウス自体が遊びの求める先となることは創造的思考とはことなるように感じます。努力、忍

耐、技、器用などは遊びを新たな喜びへと導くための作用として捉える方がより楽しい。昔、私が公立中学校でテニス部活動に所属している際、倒れるまで素振りをする、暑くても水分補給してはならない、などと努力や忍耐が目的化されて楽しいスポーツにならない時代を過ごしました。このようなことは、本来のスポーツという遊びのルドウスとはかけ離れてしまいます。（我慢比べなどの遊びもあります。）

ルールや規則を守りつつ、抜け道をみつけ、自由な発想でそのルールや規則を崩し、また自らのルールを再構築していくという遊びが作用する原理をまとめましたが、人間が生きていく上でさまざまな状況や環境に応じて発揮する創造性に近いことがわかりました。ということは、人間は生命維持や環境適応のための創造的思考を駆使する際、遊びの原理と似た状態にいるといえるのかもしれませんが。この部分についてはさらなる考察が必要ですので、今後の課題といたします。

乳幼児の創造性への影響と還元の章

本研究は、乳幼児の創造性が共同体内の大人に影響を加え、大人はその影響から保育生活を創造していく一環を「乳幼児の創造性への影響と還元」と名付けました。

「芸術の6層」による教育」（ななみ書房2020年）を著した磯部錦司は芸術へのプロセスを6層に分けて説明していますが、その中のⅡ層「社会的創造活動の芸術化」に本研究との共通項を見出すことができます。磯部は生命の営みにおいて芸術活動が個の経験から共同体の活動へとつながる展開を詳細かつダイナミックに記しており、芸術そのものが、社会を創造する活動として美術館と子どもたちの教育活動の例を挙げ、「学校と美術という枠や作家と子どもという境界を超えた文化的な共同体が形成されている。この芸術が作る出来事は、社会における文化の創造であり、個人と社会は、相互関係において創り、創られている」と述べております。

保育園においても、子どもたちの生活から想起されて大人の創造的思考が活性化されることが多くありますし、子どもも大人もそれぞれの向き合い方で共同や協働した創造活動に発展することがしばしばあります。その瞬間には、

教える・教えられるといった一方的な関係性ではなく、乱反射するような関係性が重層的に広がります。

しかし一方で、磯部論を保育現場からの目線でみていくといくつかの違和感が残ります。磯部はⅡ層の総合考察にて以下のように述べています。

日常生活において、個人のうちに構築される自然観・生命観は、芸術活動をとおした出来事によって「感覚を共有」し「存在を共有」し合い、枠の無い「想像の共同体」を生成していく。そして、社会生活において主題が、平和、人権、エコロジーといった社会的な理念へと向けられていく場合、共同体は、「包括的な世界観」や「いのち観」を、芸術活動とおし共有していくことによって社会において文化を創造している。その社会的な創造活動は、保育・教育活動それ自体も芸術活動として展開し、社会において自然や生命への見方や感じ方を拡充していく。このような社会的創造活動のプロセスや全体そのものを芸術活動と捉える拡張した芸術観念が、芸術の可能性を広げている。↓どの事例にも共通する内容は「存在の共有」、「死生観の共有」、「包括的世界観の共有」に見られる。そしてその社会活動は、結果として芸術が「想像の共同体」を生成し、または生活共同体を「想像の

共同体」へ変化させ、相互親和な共同体によって社会的、文
化的な意味を形成しているところが共通する。

はたして、芸術活動をとおして共同体内の「共有」は起
きるのでしょうか。社会的創造活動で、その共同体内の個
は別々の文脈でその場に立ち活動しているにもかかわらず
共有するとは言い切れないように思います。感覚の共有と
は、厳密に言えば幻想にも似た「共有していると信じる」
ことではないでしょうか。

例えば、磯部のあげている社会的創造活動の事例の一つ
に諸外国と日本の園・学校におけるアートプロジェクトが
あります。見知らぬ人が作り出した影のシルエクトが地域
や国境を越えそれをもとに見知らぬ他者がイメージを描き
作品が国境を越えていく、いわゆるリレーショナル・アー
トと呼べるものですが、このねらいはグローバルな考えを
持ち異質の受容を引き出すために子ども相互が「感覚を共
有」し、「互いの存在を共有」することだといえます。そ
のように大人が考えたであろうコンセプトに子どもたちが
参加し共に活動を進めていくこと自体は体験の共有とも呼
べますが、当然、大人の感覚、子どもの感覚、各地域の子
どもの感覚、それにまつわるスタッフの感覚、資金調達者
の感覚などは共有し得ないものであると思います。別々で

あるが故に様々な感覚がただその場に居合わせていること
で共同体が多様性を内在するのです。むしろ感覚の共有が
多い共同体は同質化が発生し多様ではなくなる。ですか
ら、個が社会を形成するのではなくまた社会が個を形成す
るのでもなく、個がすれ違ったりぶつかったり合わさった
りしながら、ある一定の切り抜き方で解釈することを社会
と名付けるのであって、共有が多いことが社会あるいは共
同体と呼ぶにはいささか固定化の印象を与えかねないと思
じます。

*リレーショナル・アート

「関係性の芸術」。アートを日常性と対立したものではな
く、相互に依存し、また制作のモチベーションにも不可欠な
関係にあるとみなす立場、もしくははその立場によって生み出
される作品の通称。表現上のスタイルよりも、作品が作り出
される目的やコンテキスト、さらには作品の公共性のほうを
重視する。

もう一つの違和感は、四層「社会的イメージの形象化」
にて語られている、「個の想像的世界」を「社会的な背景
を基にしたイメージ」へと文脈をつなげていくプロセスで
す。たしかに『自然と生命』の中からのちの姿を見出し、
やがてそれが人間中心の意識と対峙しながら新たなイメー

ジを形象化していくことはその通りだと思っています。しかし、四層の説明ではその新たな社会的イメージが地球規模で展開する自然破壊問題に終始落とし込まれている。これは社会活動そのものであり芸術を固定化していく要因につながります。生命の尊重や平和への「願い」「思い」「メッセージ」は磯部自身の『自然生命』に対する見方や感じ方、考え方であり、それを人類の社会的イメージに結びつけることは芸術とはまた別の話です。芸術として語るならば、生命の尊重には生命の死や破壊、混沌への自由も同時に認められなければ、未知なる意味の価値の可能性を摘み取ってしまう場となります。（無論、私個人は平和への願いや生命への愛情に溢れています。）

以下は、2001年9月11日に起きたアメリカ同時多発テロ事件の際に、世界的に著名な作曲家カールハインツ・シュトックハウゼンが発言したとされるものです。

「みなさん頭をよくリセットしてくださいよ……。あれはアートの最大の作品です。破壊のアートの身の毛もよだつような効果に驚いています。」(Karlheinz Stockhausen)

この発言の真意はシュトックハウゼンが語っておらず真相はわからぬままですが、『自然生命』の次元のみで解釈

するのであれば、大勢の命が失われる非常に残忍な行いにある種の評価を交えて表現している非人道的な発言とも世間からは受け取られるでしょう。実際にシュトックハウゼンのこの発言は当時切り抜かれ批判されました。しかし、未知なる意味の価値が生まれる、あるいは見えなかったものが視えてくるという創造的思考からすると、シュトックハウゼン個人の視えている世界をもつて新たな視角の発見を見出す余地のある共同体が「社会の芸術化」に向かうことができるのではないのでしょうか。とはいえ、磯部論で語られている“社会的創造活動のプロセスや全体そのものを芸術活動と捉える拡張した芸術観念が、芸術の可能性を広げている”ことは私も同意見です。個の芸術活動と社会の創造活動が関係し合うことで文化が更新されていくイメージはこれまでの芸術家たちが行なってきた様々な活動によって裏付けられています。

まとめの章

これまで述べてきたように研究主題である「乳幼児の創造性への影響と還元（共同体編）」とは、保育園内の乳幼児がひらめく「自らの未知なる意味の価値」が保育者や経営者に影響を加え、保育者や経営者もまた「自らの未知なる意味の価値」にひらめき、保育生活に影響を加えていくという還元を説明しています。

重要なことは、保育園の中での保育者は個としても集団としても存在し、また様々な世代や人生が混在している場であり、乳幼児の創造性を感じる個体としての保育者はその感覚を共有するだけでなくそれぞれの文脈によって別々の新しい意味を発見していくということです。

同じ保育園で働く保育者同士でも、養成校を卒業してすぐの保育者が感受する乳幼児の創造性、十年目のベテラン保育者が感受する乳幼児の創造性、彼らは別々の人生の段階の中で別々の感じ方をもって自らの創造性を発揮しその場に存在しています。そして別々の感受だからこそ保育者同士も互いの創造性に影響され新しい意味の価値に気がつくのです。

トクマルは、最終報告書第1〜2章の中で、個としての創造性についての定義や芸術がひらめく時の思考回路の分類を試みていますが、これは乳幼児に限ったことではなく

保育所等における保育者の個にも当てはめることができ、つまりは有機体としての人間そのものの性質をまとめていくことになります。だからこそ、創造とは「人間が生命として、生きるうえで大切にしていることの話」なのだと言えます。

環境から起こる事象に共に巻き込まれたり、誰かの意思が起こした揺らぎに共に乗ってみたりしながらも別々の意味を見つめながら関係していく。他者の創造的思考と同調してみることで差異化や卓越化が生まれる。そのような環境が創造的思考を育んでいく。そして、子どもも大人も変化し続ける環境と関係性によって、他者を対象化せずに自らが内なる主体として保育園生活を送ることができる場が創造的共同体であるといえます。

また、トクマルの言う「適合の時間」は、成長・発達段階による相対評価ではなく、自由な表現の一つとして、自分なりの「これだ!」と思えるものを探っていく時間といえます。この適合の時間が個としていくつも発生し、個が交差しながらお互いに引き寄せられていく現象によって共同体が生まれる。そして個の自らの適合の時間に破壊や変化が起こり、次なる意味が湧き起こるのではないのでしょうか。子どもの「これだ!」の適合の時間と「これじゃない」の不適合や変化の間で生まれる次なる意味に価値を見出し面白がり励ます存在が保育者です。保育者は、固定さ

れた「より高い次元の価値」に偏らず、未だ価値が見出されていないものにも同等にまなざしを向けることで、乳幼児の創造的思考が働いている瞬間に立ち会い発見できるのです。

このように多様な文脈が同じ世界で同期せぬまま互いの存在から新しい意味の価値を見出し、視えていなかった意味が視えてくる保育環境を、創造性の溢れる保育園として位置付け、本研究を一旦区切りたいと思います。

最後に、入職して二年目の保育者が自宅待機中に書いた手紙が、本研究のまとめに通じるものだったので掲載いたします。

「保育士と私」

佐野 志穂乃

保育士として働いて、一年と半月程経ちました。誰かに「職業は？」と聞かれたら「保育士です。」と答えますが、自らが乗ると不思議な感覚になります。

この保育園に入り、多くの先輩方と出会いました。去年は同じ一歳クラスの先生方と話すことが多かったです。チームと

しての考え方や、生活の流れを考え共有する。保育士としてのチームワークの大切さを学びました。

私のチームに、白米しか食べられない子どもがいました。その時の、先生方の考えが私の保育士としてのあり方の新たな発見となりました。

「無理に食べさせて、食事自体が嫌になるなら無理に食べさせることはするべきとは思わない。」

「いまの年齢は色々なものを食べることで味覚が形成される。そのため、工夫しながら食べる意欲を作る必要がある。食べられていない子はその子だけなのか？全ての意見に頷く自分がいました。子どものことを考えて、意見が異なることもある。色々な角度から見ること、そしてそれを共有することは保育士としてとても大切なことだと知りました。また、私はこう考えてるんだという思いを話せる知識や、土台を持っている人は子どもからも大人からも信頼があると感じます。もちろん勉強も必要なのだと思いますが、保育士は自分自身の人間性があらわれる仕事なのだと感じます。」

幼児クラスの職員になつてからは多くの人と自分からコミュニケーションをとることが必要になりました。同じ場所を選んで、同じように流れる生活の中で働いているけれど、似て人々が全くいないのが面白いなと思います。また、小学生のお母さん、中学生のお母さん、お孫さんのいる方、様々なう

イフステージを生きている中で保育士という仕事を選び働いている方の姿や一声は興味深く感じます。

私はつい最近まで、子育てしてもらっている側でした。まだ、親にお世話になってばかりですが、そんな自分が子どもを保育する。子育てをしてきている人達が子どもを保育する。ひと段落した人が保育する。自分のその時のライフステージで子どもとの関わりや見方が変化するのかな？と考える時があります。そして、色んな考えや年代の人がいるからこそ保育士という仕事が魅力的に感じるのだと思います。

もしかしたら、私は保育士というより子どもの近くにいたい人と言った呼び方が合うのかもしれませんが。人として、自分は何を大切に生きたいのか。それを確立して、人と向き合うのは勇気がいることだと感じます。保育士とはなんだろうと話そうとすることは、私にとっては難しいことでした。でも、周りにいるたくさんの方々と自分自身も打ち解け、関わりが広がってきている中で、素敵だなと思うところをたくさん知る機会が増えています。自分がいいなと思ったことは真似て、自分の保育士としての自信や土台を身につけていきたいなと思います。

そして、今回3週間ほど自宅で過ごす中で、保育士という自分の姿に早く戻りたいなという気持ちが強くなりました。当たり前前の生活の根本にある、健康と安全は自分自身も大切に

しなければならぬし、保育をする上でも子どもとの関わりの中で大切にしたいと改めて感じています。保育士としての自分の毎日は、毎朝誰かと挨拶をし、話し、心を通わせて、誰かのパワーを感じて生きているんだな。心の動きがたくさんあるって幸せなことなんだなと感じました。また、気持ちを新たに保育士としての自分がいる生活を楽しみたいです。

終章 今後の研究について

今回の研究では、研究期間がコロナウイルス・パンデミックに重なっていたという影響もあり、④の保育共同体の現地調査をあまり多く取り上げることができませんでした。研究期間中に京都市宇治福祉園、京都市岩屋こども園アカンパニと修学院保育園、八王子市諏訪保育園には視察させていただきましたが、関係者方々へのインタビューのまとめが間に合わずに最終報告書に掲載することができておりません（今後の研究にてそれらをまとめたいと思います）。

今回の研究ではほとんど触れることができなかった「なぜ保育・教育界ではエロティズムや死への欲動に関する話題をタブー視するのか、モチーフとしての『虹』を取り上げながら考察する」という問いを、日本の保育園という共同的視点から論じてみたいですし、また、保育共同体のみならず家庭や自治体、メディアなどの共同体にも研究の幅を広げ、影響と還元を多角的に調べたいですし、国境を越えた風土のちがいも知りたいところです。様々な共同体内で生きる者たちが土地に根付いた文化や風土の中で影響と還元を同時に感じながら人生を過ごしている。私は、保育

界で当たり前として扱われてきた事柄に眼を向けながら、保育分野という近現代に生まれた価値観や場所のこれからを自身の創造性を発揮しながら引き続き模索したいと思います。

おまけの章

④の保育共同体からの提言

【保育所保育指針への提言】

「表現」「表出」「創造性」「感性」「美しいもの」「優れたもの」の保育における定義を明確にする。

「創造性」を「第1章・1（2）保育の目標」の（ウ）（カ）の根本を支える性質とする。

「表現」を「第1章・1（3）保育の方法」のア・イの根本とする。

「第2章・2（2）オ（イ）②音楽、リズムやそれに合わせた体の動きを楽しむ。④歌を歌ったり簡単な手遊び

や全身を使う遊びを楽しんだりする。」を「第2章2、(2)「イ人間関係」へ移動する。

「第2章3(2)「オイ」⑥音楽に親しみ、歌を歌ったり、簡単なリズム楽器を使ったりなどする楽しさを味わう。」を次のように修正する。

「⑥歌を歌ったり、様々な楽器に触れてみたり、環境における音を発見したりして音の発生に意識的になる。」

「第5章 職員の資質向上」の序文を次のように修正する。

「第1章から前章までに記された事項を踏まえ、保育所は、個も共同体も豊かと感じる保育を展開するため、一人一人の職員についての資質向上と人生の充実及び職員全体の専門性の向上と社会と連動した営みを模索する」

【共同体を司る者（園長等）への提言】

子どもが園生活を通して発見する新しい意味の価値を基に継続した保育を考える
保育者が園生活を通して見出す新たな価値を基に継続した保育を考える

子どもが触れるモノや素材に対し、新しい価値が生まれるような関係性を広げる

園長と職員の関係性が保育者と子どもの関係性と連動することを常に意識する

全職員の人生の段階に応じた保育哲学へ寄り添う地域の風土に根ざした保育から保育資源を考える職員と関係する芸術家や他の専門家の世界観を園の風土に取り入れる

【保育者への提言】

芸術家や作家、教育家等と同じように保育家としての人生を考え、体現できる場所を保育所とする

子どもたちを対象化せずに保育者自らが子どもの中で主体となる瞬間を大切にする

保育指針に書かれている子どもにも育ってほしい姿を自らの人生にも合わせて向き合う

複数の保育者と共に子どもの保育エピソードから新しい意味を見出し、価値を発見し、肯定的な文脈に向けて語り合い続ける（最終的に肯定的な文脈として語るためのモデルとして昔話や童話などがある）

保育生活と表現活動や制作活動といった時間を明確には区切らない（未知なる価値を発見しやすい状況として芸術的経験がある）

他者との感覚のズレを面白がる心を持ち、それが保育者の創造性を刺激し視えていなかったものが視えることにつなげる（ズレはズレのままそれぞれに内在している方が新たな意味が生まれやすくて楽しいことを忘れずに）

保育者自らが生活の中で芸術経験者となることを目指す。

【芸術家や他の専門家への提言】

保育園で数日を過ごし、子どもが園内で発見している価値観を考察する。

子どもたちを対象化せず、自ら子どもとの世界で主体となる（子どもとのコラボレーションや子どものための作品制作、子どもたちのエッセンスを得た自らの作品制作などではなく、子どもとの生活を通じて何が発生するのかを楽しむ）

持てる技術や思想を惜しみなく園内で発揮する

子どもたちとの生活そのものから、視えていなかったものが視えるようになる高揚感を感じると共に何らかの方法で形象化し、その形象化が共同体内でコミュニケーションされていくことを目指す

【保護者への提言】

保育園との関わりの中で新たな子育て観を発見する
自らの特技や技能を生かし保育園に関わる

保育者と共に保育園の日常を楽しむ

子どもの表現が表出する過程を保育者からのエピソードと共に考察する

卒園後も保育園を人生のよりどころにする

あとがき

私は天邪鬼です。他者の正論を知ると（別の視点があるのではないか？）とどうしても考えてしまいます。逆張りが好きというわけではありませんが、その正論の強度が高ければ高いほど、違和感や私との差異に眼を向け別の道筋を想像してしまわずにはられない習性があります。全くもって困った大人です。これは、子どもの頃に持っていた抵抗感がそのまま続いているのかもしれませんが。身の回りの世界に感じる違和感や不条理への抵抗。振り返ると私は、学校などの社会規範から抜け出そうとする“困った子”でした。そもそも、子どもは遊びの中で矛盾や不条理を楽しみ、そして矛盾や不条理に敏感でいるが故に、皆本来は“困った子なのだと思います。困った子たちは、自ら困りながら社会の構造を知り、困っていない子へと調整できるようになっていきます。その調整にそこまで興味を抱かない子が大人になると私のような天邪鬼になるのです（弁明すると、全く調整できないわけではないです！）。芸術家たちもまた、社会の中で矛盾や不条理や違和感に眼を向け、作品という形で表出させ具象化し、新しい意味の価値を社会に対して可視化させることに成功する人々で

す。トクマルシューゴ氏は、彼自身の音楽表現で日本の音楽社会に新しい価値の扉を開けてきましたが、彼は研究論文でも、保育分野があまり明らかにしてこなかった保育教育音楽の文脈や創造性の定義に光を当て、新たな視角を広げました。本論文は、トクマルシューゴ氏からのアドバイスで、創造性の定義を「より高い価値」ではなく「新たな意味の価値」の発見としたことは本研究の大きな前進につながりました。命題と対立命題によってより高い質や次元を目指すような弁証法的思考がともすると反論ばかりを考える天邪鬼な私の頭を埋め尽くしてしまうところ、「こっちも面白い？」と新しい価値が湧き上がる瞬間の思考を持って、私自身が子どもの頃に感じていた矛盾や不条理を楽しめる感覚に近いことを思い出しました。つまり、子どもの頃の思考回路のほう創造的であり楽しいことを思い出した。この論文の研究に向き合うことで、重力が不安定で瑞々しくも刹那的な千変万化のこども世界へ戻って来ることができました。そして、私自身の創作活動において新しい音楽へ取り組みが思い浮かび上がり、はやく表現したい欲求に駆られています。

この場をお借りして、全国私立保育連盟保育・子育て総合研究機構代表の室田一樹氏、研究企画委員会の委員長である島本一男氏、委員の杉本一久氏、外部委員の伊集守直氏、久保健太氏、鈴木秀弘氏、城真衣子氏、担当常務理事

の丸山純氏、オブザーバーの朝比奈太郎氏、委員会担当の坪田有子氏、大沢瑞穂氏ならびに研究取材に協力してくださった方々、研究者の川田学氏、山本一成氏、快く相談に乗ってくださった塩崎美穂氏、話題を提供してくれた西村直人氏、町田しぜんの国保育園と渋谷東しぜんの国こども園の園長齋藤美和氏と名古屋彩佳氏そして職員および園児、エピソードを承諾してくれた齋藤晴都氏、クリエイティブ・リユースについて助言をいただいた大月ヒロ子氏、研究メンバーの柴崎祐二氏、西村直晃氏、辻徳子氏、篠原宏介氏、再び鈴木秀弘氏、奥野愛氏に深く御礼を申し上げます。そして、何よりも当初に共同研究の声をかけてから私の想像を超える熱量を持って乳幼児の創造性について探究し、時には相談に乗ってもらい、共に研究してきたトクマルシューゴ氏には多大な感謝を伝えるとともに、これからもさらに深いところまで協働してゆければ本望です。

2024年5月10日

参考・引用文献

- ステイヴン・マロック、コルウィン・トレヴァーセンほか (2018) 「絆の音楽性」 音楽之友社
- フィリップ・ロベール (2009) 「エクスペリメンタル・ミュージック」 NTT出版
- 小泉文夫(1976) 「音楽の再発見」 平凡社
- 小泉文夫(1977) 「日本の音」 平凡社
- 小泉文夫(1978) 「音楽の根源にあるもの」 平凡社
- 小泉文夫(1986) 「子どもの遊びとうた」 草思社
- 小泉文夫(2003) 「音の中の文化」 学習研究社
- 小泉文夫、團伊玖磨(2001) 「日本音楽の再発見」 平凡社ライブラリー文庫
- 柳沢英輔(2022) 「フィールドレコーディング入門 響きのなかで世界と出会う」 フィルムアート社
- 藤枝守(1988) 「響きの考古学 音律の世界史からの冒険」 平凡社
- 樋口桂子(2017) 「日本人とリズム感」 青土社
- 阪倉篤義(2011) 「日本語の語源」 平凡社
- 柳田國男(1976) 「こども風土記 母の手毬歌」 岩波書店
- クリストファー・スモール(2011) 「ミュージッキング」 水声社
- 源河亨(2019) 「悲しい曲の何が悲しいのか 音楽美学と心の哲学」 慶應義塾大学出版会
- 小倉朗(1977) 「日本の耳」 岩波新書
- 土取利行(2007) 「縄文の音」 青土社
- デール・パーヴス著、小野健太郎監訳 (2022) 「音楽と人のサイエンス 音が心を動かす理由」 ニュートン新書
- 徳丸吉彦(2019) 「ものがたり日本音楽史」 (岩波ジュニア新書)
- ビリー・バークマン、リチャード・ホーン著、若尾裕訳(1987) 「実験的ポップ・ミュージックの軌跡 その期限から80年代の最前線まで」 勁草書房
- 若尾裕(2014) 「親のための新しい音楽の教科書」 サポテン書房
- J.ピアジェ他(2013) 「遊びと発達の心理学」 黎明書房
- 吉永早苗(2015) 「子どもの音感受の世界」 萌文書林
- 今川恭子監修 (2016) 「音楽を学ぶということ これから音楽を教える、学ぶ人のために」 教育芸術社
- ティム・インゴルド (2020) 「人類学とは何か」 亜紀書房
- 柴田礼子(2009) 「子どものための楽しい音遊び 伝え合い、表現する力を育む」 音楽之友社
- 石井玲子(2020) 「音楽表現教」 育情報出版
- 日本赤ちゃん学会監修(2016) 「乳幼児の音楽表現」 中央法規
- 内田伸子(2008) 「よくわかる乳幼児心理学」 ミネルヴァ書房
- 川田学(2019) 「保育的発達論のはじまり」 ひとなる書房
- 西園芳信(2015) 「質の経験としてのデュイイ芸術的経験論と教育」 風間書房
- 明和政子(2012) 「まねが育む人の心」 岩波ジュニア新書
- 石川准(2004) 「見えないものと見えるもの」 医学書院
- 明和政子(2019) 「人の発達の謎を解く」 ちくま新書
- 伊藤亜沙(2020) 「手の倫理」 講談社選書メチエ

カルロ・ロヴェッリ著、富永星訳 「世界は「関係」でできている 美しくも過激な量子論」 NHK 出版

竹端寛(2023) 「ケアしケアされ、生きていく」 ちくまブリマー新書

山竹伸二(2018) 「いころの病に挑んだ知の巨人」 ちくま新書

佐々木正美(2019) 「子どもの心はどう育つのか」 ポプラ新書

ユクスキュル、クリサート著、日高敏隆、羽田節子訳(1970) 「生物から見た世界」

岩波文庫

さやわか(2016) 「文学としてのドラゴンクエスト」 コア新書

倉橋惣三(1936) 「育ての心 上下」 フレーベル館

津守真(1997) 「保育者の地平」 ミネルヴァ書房

エレン・ケイ(1900) 「児童の世紀」 富山房百科文庫

山本一成(2019) 「保育実践へのエコロジカル・アプローチ」 九州大学出版会

汐見稔幸、大豆生田啓友監修(2020) 「アクティベート保育学Ⅰ 保育内容「表現」」 ミネルヴァ書房

磯部錦司(2020) 「「芸術の6層」による教育」 ななみ書房

エリザベス・アルネールほか著、伊集守直・光橋翠訳(2021) 「幼児から民主主義」

新評論

芳川泰久、堀千晶(2015) 「ドゥルーズ・キーワード89」 せりか書房

矢野智司(2006) 「意味が躍動する生とは何か」 世織書房

矢野智司(2014) 「マナーと作法の人間学」 東信堂

福岡伸一(2009) 「動的平衡」 木楽社

福岡伸一、池田善昭(2017) 「福岡伸一、西田哲学を読む」 明石書店

ロジェ・カイヨワ(1970) 「遊びと人間」 講談社

ヨハン・ホイジンガ(1938) 「ホモルーデンス」 中公文庫

赤瀬川原平(1987) 「超芸術トマソン」 ちくま文庫

フリードリッヒ・シラー(1795) 「人間の美的教育について」 叢書

森田玲(2015) 「日本の祭と神賑」 創元社

佐藤和彦、保田博通(2006) 「祭りの辞典」 東京堂出版

今和次郎(1987) 「考現学入門」 ちくま文庫

今和次郎(2011) 「採集講義」 青幻舎

コナ・ブックス編集部(2011) 「日本の音」 平凡社

中沢新一(2006) 「芸術人類学」 みすず書房

ダムタイプ(2022) 「ダムタイプ 2022」 美術出版

エリック・R・カンデル(2019) 「なぜ脳はアートがわかるのか」 青土社

ジャン・デュビュッフェ(1967) 「文化は人を窒息させる」 人文書院

ジャンニ・ロダーリ(1977) 「ファンタジーの文法」 ちくま文庫

森田亜紀(2013) 「芸術の中動態・受容・制作の基層」 萌書房

河合隼雄(1997) 「子どもと悪」 岩波書店

河合隼雄(2019) 「河合隼雄と子どもの目 〈うさぎ穴〉からの発信」 創元社

長谷川眞理子(2015) 「ダーウィンの種の起源」 カドカワ

岸政彦(2020) 「ブルデュー/ディスタンクシオン」 NHK100分de名著

篠原雅武(2018) 「人新世の哲学 思弁的実在論以後の「人間の条件」」 人文書院

ジェームス・ラヴロック(2020) 「ノヴァセン 〈超知能〉が地球を更新する」 NHK

出版

など