



第62号 前橋市総合教育プラザ 幼児教育センターだより

平成28年4月発行



「オモチャ と ストーリーテラー」

前橋市教育委員会

教育長 佐藤 博之

壬生市にある「おもちゃ博物館」。郊外の豊かな自然に囲まれた広大な敷地を擁する壬生町総合公園の中にある博物館は、1995年に開館したのだという。民と官が知恵を出し合い作られた「おもちゃ博物館」は現在の子どもたちの遊びと活動のための総合施設となっている。子どもたちが存分に外遊びできる小川や芝生広場、室内の砂場、ボート池、幼児のための様々な環境を設えた多くの遊戯室、そしておもちゃの歴史博物館等々。ここには「おもちゃ」という言葉を核としながら、幼児を含めた子どもたちの遊びと活動に関する願いや夢が具体的な姿で展開されている。

博物館で「おもちゃの歴史」をたどってみる。古来から子どもたちを楽しませてきた独楽（こま）や竹トンボ、羽子板、風車、メンコ、市松人形。そして明治期に入ると西洋から続々と海外のおもちゃとそれに伴う文化が入ってくる。ブリキのジープ、キャデラックという車、戦車、飛行機、そしてプラモデルの発売、リカちゃん人形、などなど。子どもたちはそうしたおもちゃで遊びながら自分の物語を作り、想像を膨らませてきた。子どもにとって遊びは生活行動そのものであり、いろいろな遊びの中に学びがある。そうであれば、「おもちゃ」を使った遊びの中で「おもちゃ」により活動の方向性が作り出されるは必然なのだろう。幼児教育における環境構成が極めて重要であると同じように。

次男がまだ小学校低学年の頃だったろうか。彼は暇があると紙に何か書いていた。適当な紙の上で彼はまず発信基地を決める。そこから延々と道を描き始める。途中で旋回し、迷路のようなものを作りだし、「トラップ（わな）」を仕掛ける。森を作りその中を勇者は彷徨う。そういう筋書きらしいが、筋書きは気分次第。それをずっとやっていて飽きることがない。もちろん何かブツブツ言いながらだけれど。その紙の上の冒険ランドで、彼は勇者本人であり、そして同時にストーリーテラー（物語の進行役）でもある。子どもたちがままごとの中で紡いでいく「なりきり」の人生模様にも、一人一人が自分自身の物語を語り続けることに驚く。子どもは本来的に（もしかすると大人だって）、誰でも自分自身の物語を生きるストーリーテラーなのだ。

多くのおもちゃはこうした子どもが自らのストーリーを生み出す機縁として機能してきた。様相が変わり始める。1979年宇宙戦艦ヤマト発進。1981年機動戦士ガンダム登場。そして1986年にはドラゴンクエスト、1987年にはファイナルファンタジーの展開が始まった。ストーリー（物語）を語るのは「子どもの胸を高鳴らせ、子どもに夢や希望を抱かせ、子どもの情操や意欲まで育もうとする」プロフェッショナルの大人集団だ。子どもを惹きつける手だて、楽しませ方、興味を持続させる方法、場（環境や状況）の与え方と、手練手管に事欠くことはない。そして、その現代の状況の中で、置いてきぼりを食った子どもたちの姿が脳裏に浮かぶ。大人たちが子どもの遊びの中身に介入し、巧みに子どもたちの好奇心を誘導し、ゲームは子どもたちの世界を席卷した。ゲームのクリアが「主体性」と「自己実現」にすり替えられる。そして子どもたちが自ら語る物語は失われる。ストーリーテラーとしての自らの物語の進行役も大人たちに譲ってしまったかのようだ。

でも、どっこいだ。先日参観をさせていただいた幼稚園の子どもたちは元気にごっこ遊びやままごとでの「なりきり」に精を出していた。それが子どもの持っている力なのでしょう。幼児教育の大切さを改めて心にきざんでいます。

