

# 人類の進化・変化について

逸見 英里奈      本村 嘉奈子

中村学園大学短期大学部幼児保育学科

## 概要

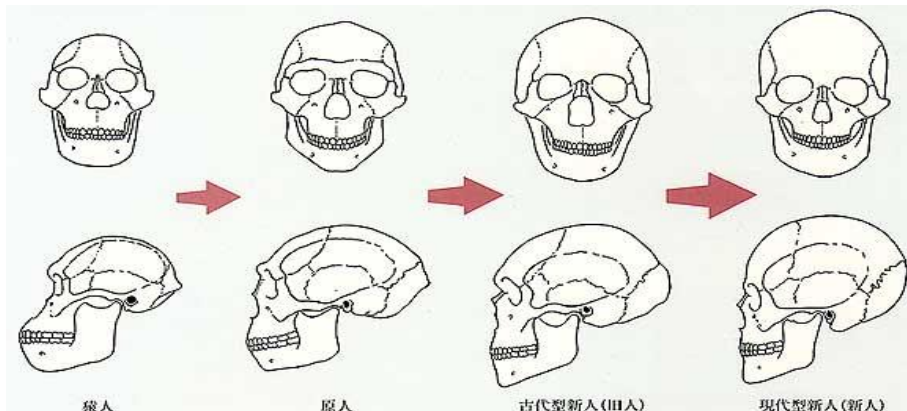
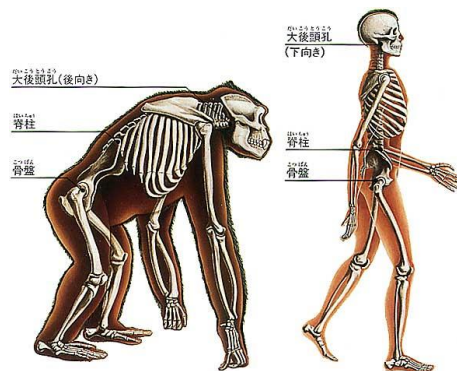
人間は理性を持って生きており、理性を持つことで様々な社会が構成され、文化が生まれ、技術が発達することで人間中心の世界が完成されていった。また、家族を守り協力して生きていくだけでなく、他人同士でも助け合って生きていく社会が人間には生まれたのである。しかし、その一方で其々の理性による価値観の違いで、人間同士を殺しあう悪の部分も出てきた事も事実であり、現実として世の中には善と悪が様々な場面で存在している。すなわち、変化し続けていく世の中には人間の持つ「理性」が大きく関わっているのである。そこで、本研究では人類の変化や理性の始まり、また、理性とは何かについて考察すると共に、理性が芽生えることに大きな関わりを持って成長していく子ども達の在り方を明らかにしていく。

## 1 章 人類の進化・変化

人類は善と悪を判断できるが、これは人類が進化することによって人類だけに得ることができた判断である。では、人類の進化はどのようにして行われてきたのであろうか。そこで、この章では人類の進化を肉体的な進化と精神的な進化について考え、心身共に動物とは違う変化・進化を明らかにしていく。

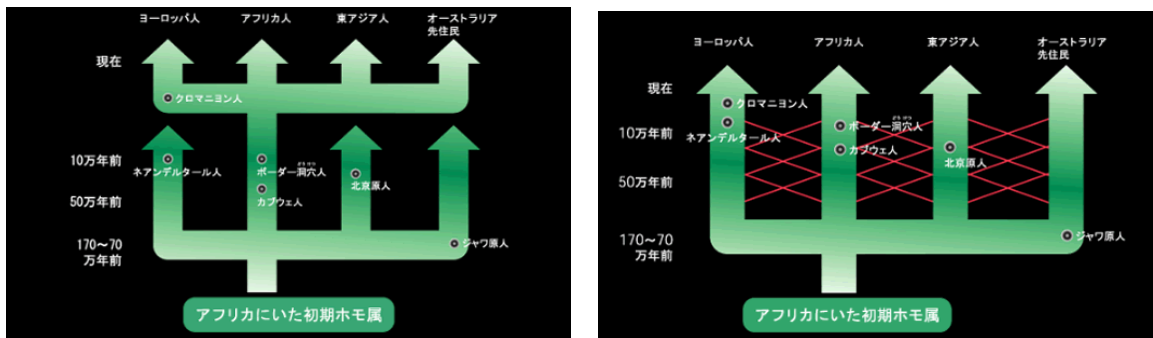
### 1.1 節 肉体的進化・変化について

今から約 600 万年前～700 万年前にヒト(人類)の祖先がチンパンジーの祖先と別れたことでヒトが誕生した。どのようにしてチンパンジーから別れたのかはよく分かっていないが、アフリカの乾燥化に伴い、森林の縮小やサバンナの拡大により森林生活からサバンナでの生活へと生活環境を変えざるを得なかったということが背景にあるのではないかと考えられている。すなわち、この環境の変化に対応する為にヒトは他の類人猿にはみられない直立歩行をするようになったと考えられている。



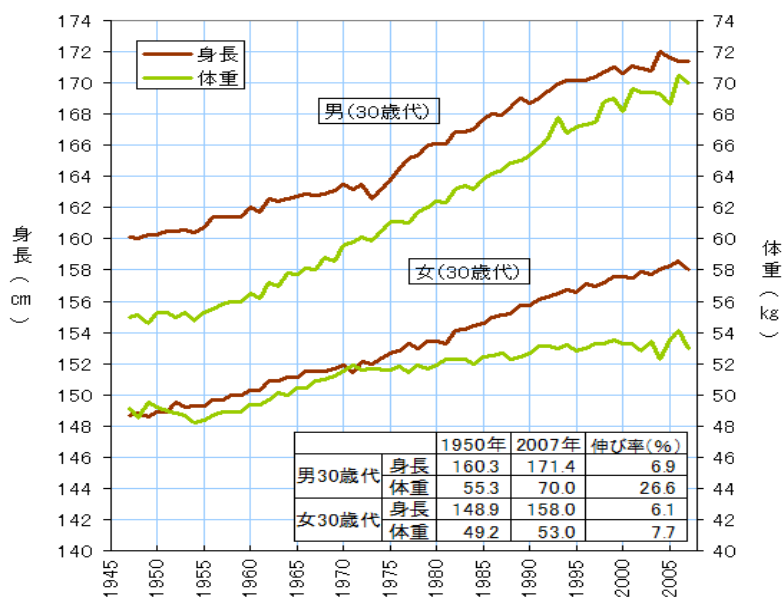
ヒトの進化の大きな流れは、猿人(アウストラロピテクス)→原人(ホモ・エレクトス)→旧人(ホモ・ネアンデルタール人)→新人(ホモ・サピエンス)とされている。

猿人は脳の容量が現在の人類の1/3程度、身長は110cm～150cmとチンパンジー並みであった。後期の猿人は2本足で歩行できたことがラエトリ遺跡の足跡化石等から明らかとなっている。また、原人は180万年前頃に登場して、人類は原人となって初めてアフリカを出たのである。尚、初期の原人の脳の容量は750ml～800ml程度であったが、後期には1100ml～1200mlまでに大きくなっている。そして、旧人は現在の人類ではないが、原人よりは進化している化石人類であり、新人とは10万年前ほど前にアフリカで誕生して、世界中に広まった現代型の人類である。このように、現在の人類はアフリカに起源を持つ単一種なのである。



上図の左にあるように、北京原人が中国人、ネアンデルタール人がヨーロッパ人というようにこれまでの人類の進化は、人類はそれぞれの地域で進化してきたと考えられていた。しかし、現在では前述のようにアフリカに起源を持つ単一種という考え方が主流であり、それをアフリカ単一起源説と言われている。アフリカ単一起源説では上図の右にあるように、現在の人類は全てアフリカ起源であり、アフリカを脱出したホモ・サピエンスが世界各地に散って今日の様々な人種になったと考えられている。

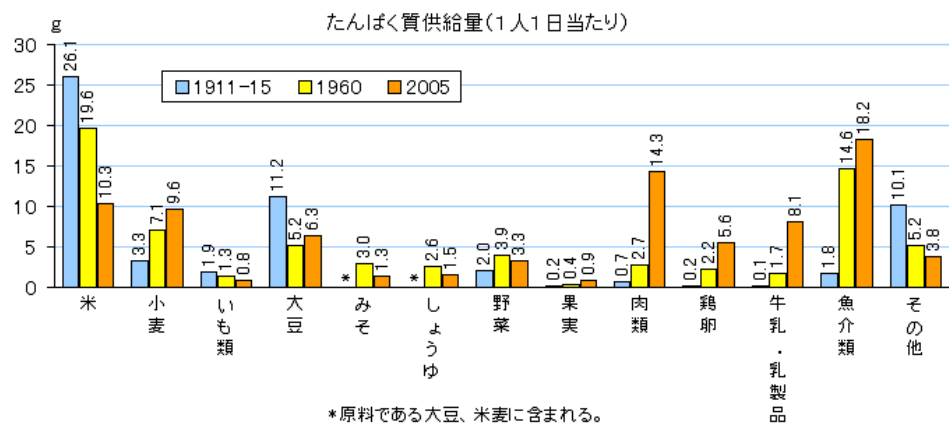
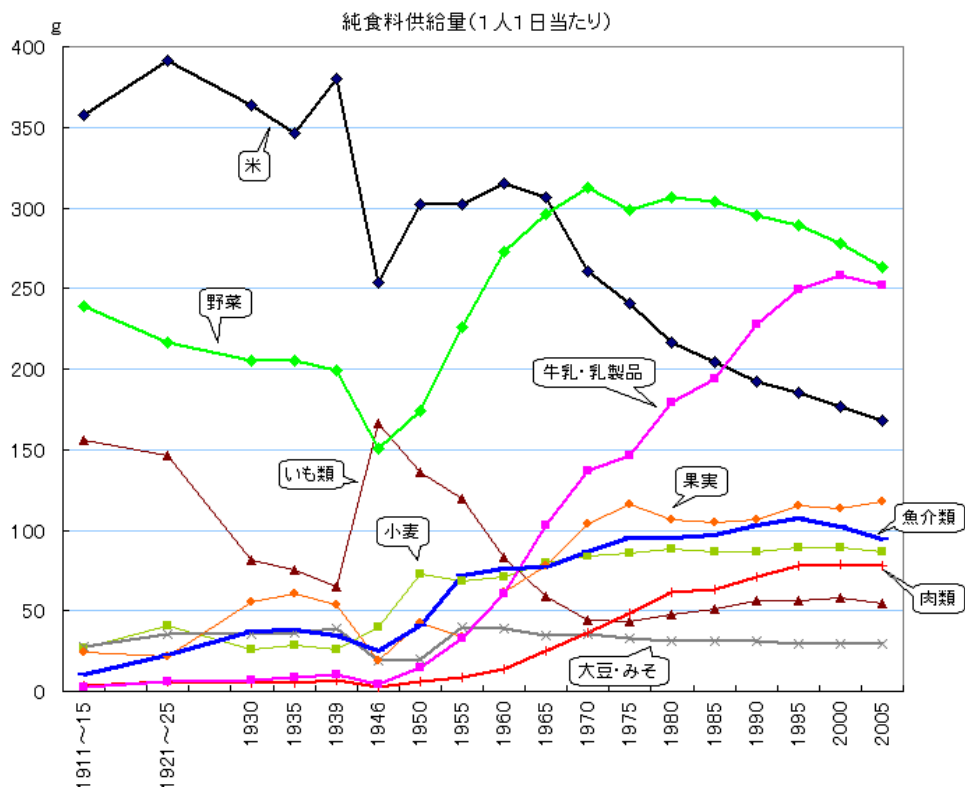
日本人の平均身長・平均体重の推移



(注) 成人男女の代表として30歳代を取り上げた。  
 (資料) 国民健康・栄養調査(厚生労働省、1974年調査なし)

上の表は日本人の戦後の食生活に伴う身体の変化を表わしたものである。表から分かるように、男性の平均身長は1950年の160.3 cmから2007年の171.4 cmへと10 cm以上(6.9%)の伸びであり、平均身長が一貫して伸びていることが印象的である。一方、女性の平均身長も同時期に148.9 cmから158.0 cmへとほぼ10 cm (6.1%)の伸びであり、男性同様に一貫して伸びている。この急激な変化は食生活の変化が関係していると考えられている。

食生活の変化(1910年代以降)



(注) 年度ベース。純食料供給量とは、加工向けや飼料向けなどを除いた食用向け供給量(粗食料供給量)から廃棄する分を除いて実際に口に入る量を算出したもの。1930年以降の大豆の値からは、別途品目として立てられているみそ、しょうゆ、油脂への加工向けは除かれている。独立品目になっていないパンやうどん、煎餅への加工向けは控除されず、小麦や米の値に含まれる。1911~25年には、鯨、海藻(1930年に1.0g、1.4g)は魚介類に含まれ、それ以降はそれぞれ肉類、その他に含まれる。

(資料) 農水省「食料需給表」「食料需要に関する基礎統計」、農林統計協会「改訂日本農業基礎統計」

上の表は1日当たりの日本人の純食料供給量とたんぱく質供給量の変化を表したものであり、国民1人1日当たりの純食料供給量は明治末期(1911~15年)時点と現在では当然のことながら

大いに異なっている。

はじめに、明治末期には米を主食として野菜やイモ類が純食料供給量を占めており、その他の品目は限られている。また、たんぱく源としては米を中心として大豆・味噌が重要となっている。しかし、昭和戦前期になると果実や魚介類も多少伸びているが、戦中から戦後直後にかけては食料難を起因として、それまでの主食であった米や野菜を含めた殆どの消費が減少する一方でイモ類の増加が目立っている。そして、戦後暫くの間は米の生産が回復すると共に消費も回復しているが、パン食の普及による小麦の増加や戦前に引き続いて魚介類の消費が拡大している。

次に、高度経済成長が本格化すると所謂「選択的拡大」の流れの中で畜産品や果実、野菜の消費量が急激に増加する半面、米の消費量が落ち込み、食生活においても食の洋風化へと変化していった。そして、1990年代に入ると野菜と共に魚介類の消費が減少に転じ、最後まで消費が拡大していた肉類や乳製品も横這いとなっている。それが、近年では外食や加工食品、冷凍・調理済みの食品、惣菜の増加といった消費形態の変化は進行中であるが、お腹を満たす食品の構成としては安定的に推移するに至っている。つまり、戦前と戦後では、国民1人1日当たりの消費量が大きく異なり、近年は安定的に消費されている点と食の欧米化が進んだ点が日本人の身体的変化に影響すると考えられる。

## 1.2 節 人類の知恵



200 万年前 石器



50 万年前 火



1 万年前 土器

人類が一番始めに石器を使いはじめたのは今から約 200 万年前のことである。最初、石をそのまま道具として使っていたが、やがて石を打ち砕いてできる鋭い部分を加工して、ナイフや鏟等の先端に付けるようになったのである。また、約 1 万年前には石を砂等で磨き、斧や鋤等として使うようになり、狩りだけでなく農業や牧畜の道具としても使われた。人類が誕生した頃から雷や火山の噴火によって起こった火をすでに利用していたが、50 万年前には火を絶やさない方法を発見して、その中で偶然に火を起こす方法を発見したのである。火の発見は夜を明るく過ごせたり、寒い土地にも住めるようになったりと、人々の生活を大きく変えることになったのである。そして、1 万年前には土を粘土のようにこねて形を作り、700~800 度の温度で焼きあげた土器を使うようになっていた。土器は食物を貯える為や、物を煮る為、また、神の供え物を入れるために使われ、お墓と一緒に埋められる等していた。



紀元前 3500 年頃 車輪



105 年 紙



1000 年 羅針盤

紀元前 3500 年頃には何枚かの板を組み合わせて円形の、金具で止めた最初の車輪を発明した。車輪は荷車等に使われ、それから滑車や歯車等に応用され、乗り物だけでなく、産業の発展の基となっていた。また、紀元前 2500 年頃前のエジプトではパピルスという草のくきを縦横に編んで紙に似たものを作っていた。現在の紙に近いものが発明されたのは、西暦 105 年である。当時の中国では絹に字を書いていたが、蔡倫(さいりん)という人物により、木の皮や絹のくず等を砕きドロドロに水に溶かし、これを薄く伸ばし乾かして紙を作る方法を発明したのである。更に、中国では紀元前 300 年頃から磁石が南北の方向を示すことが分かっており、11 世紀頃には磁石の針を水中に浮かべ方向を知る方法が中国からアラビアをへて船乗りの間で広まったのである。その後、1560 年頃にイタリアで水平に磁針を保つ宙ずり式の羅針盤が造られた。陸の見えない所も航海できるようになり、15・16 世紀の大航海時代を迎えた。7 世紀の中国では板に字をほって墨に付け、上から紙を押すという木版印刷が行われていた。その後、同じく中国で 11 世紀に一字ずつバラバラにして動かせる活字をつくり、活字を組み合わせて文章をつくり印刷する活字印刷という技術が発明されたのである。

農業は弥生時代渡来人によって伝えられたことが始まりであり、農業は農具の発展により発展していった。農具には木製の物と鉄製の物があり、木製の農具としては田畑を耕す鋤や鍬、水田を歩くための下駄、脱穀に使う杵が作られていた。また、鉄製の農具としては稲穂をつみとる石包丁や石の窯、鉄の鍬の先や鉄のナイフが作られていた。こうした農具の発展により、稲作、小麦、キビ、あわ、稗、大根、株、ネギ等様々な作物が作られ、農作物の普及につれて生活にも変化が現れ、生活の舞台は従来の丘陵・海辺から低地に移っていった。住居としては竪穴住居が大半を占めていたが、この他に平地式住居や掘立柱建物が存在していた。また、狩猟採取が主であった生活が食料生産へ移行していった要因として次の 5 つが考えられている。

- 1) 入手可能な自然資源が徐々に減少し、狩猟採取生活に必要な動植物の確保が難しくなった。
- 2) 1)の時期に、栽培化可能な野生種が増えたことで作物の栽培がより見返りのあるものになった。
- 3) 食料生産に必要な技術(収穫、加工、貯蔵)が次第に発達し、蓄積された。
- 4) 人口密度の増加と食糧生産は自己触媒的關係にあった。
- 5) 食料生産者は狩猟採取者より数のうえで圧倒的に多かったため、採取者を追い払うことや殺すことができたのである。

こうした要因で農業へ移行したのであるが、農作の発達に従い縄文時代にはなかった社会関係の変化が現れ始め、生産力が高まり農産物の蓄積が可能になると集落内に貧富の差が生じ始めた。

## 2 章 理性について

人間は理性を得たことで失ったもの、理性によって人間だけが得たものがあると判断できるが、人間は何を失い、何を得たのであろうか。そこで、この章では動物と人間の考え方の違いについて考えた上で、『理性』を学問的な視点、および、『愛』の観点から詳しく考察していく。

### 2.1 節 理性

理性とは伝統的に感覚、感情・情動、情念等と対比的に用いられてきた。また、理性は純粋に精神的能力であり、情動は肉体的な作用であると考えられることもあった。例えば、非常に騒がしい場所にいる時やひどく悲しんでいる時には理性的な判断を下すのが困難になる等である。また、行動経済学と実験心理学は理性的な熟慮が必ずしも合理的な判断を引き起こさない認知バイアスを示している。すなわち、心理学の機能主義学派は情動をヒトの生存と結びついていると考えていたが、同様に進化心理学は認知バイアスや情動的直観が必ずしも不合理ではなく、特に我々



の祖先の時代の環境では合理的な判断に結びついていた可能性を示したのである。これは理性と情動・感情が相互作用的または並列的に判断や意思決定に関わっていることを示唆しており、二重過程理論あるいは二重プロセスモデルと呼ばれている。



更に、動物は全く理性を備えていないという訳ではないといわれている。上の図の赤い部分が本能の脳(大脳旧皮質)、肌色の部分が理性の脳(大脳新皮質)である。この図から分かるように、動物は本能の脳の割合が理性よりも大きいため本能に従い、気持ち良い、悪い快、不快の感覚で行動していると考えられている。

「理性」とは善と悪を両方に置き、その善悪の判断に従って冷静に考えたり行動したりする感覚のことであり、この感覚は脳の前頭連合野の働きによって生まれる。子ども期は徐々に前頭連合野が発達していくことにより理性が芽生えるのであるが、この理性が育つには時間がかかる。なぜならば、理性というものが親子関係や社会関係、保育や家庭教育・学校教育、グループ活動の経験を通して養われるからである。その為、理性が芽生え行動として現れ始めるのは 4,5 歳頃であり、色々なできごとを身体や心で感じて受け取ることができるようになるが、育ちの完成は 17,18 歳頃である。

理性が育つ中で善悪を判断できるようになることで子ども達は「正義者」のアニメを好むようになる。しかし、1,2 歳頃の子どもの例えば「アンパンマン」を好むのは可愛いキャラクター達に興味を持っているだけであり、善悪を判断したうえで好んでいるのではないのである。

## 2.2 節 理性を得た人間

「愛」は、「本能的な愛」と「理性的な愛」に分けられる。本能的な愛には生存本能による自己愛や性本能による性愛及び母性本能による母性愛等があり、理性的な愛には隣人愛、人類愛、慈悲愛等がある。また、恋愛や父性愛や家族愛はその中間ぐらいに位置している。例えば、同じ恋愛でも人目見ただけで異性に惹かれるという本能的な部分と相手の人格を尊重して思いやるという理性的な部分がある。すなわち、理性的な愛とは人間だけが持っている愛であり、非常に人間的なものである。本能的な愛は「好きなもの」しか愛することができない愛であり、「嫌いなもの」に対しては容赦のない生理的な嫌悪感をぶつけて差別や偏見の遠因になっている。また、本能的な愛はモヤモヤすると怒りや憎しみ、妬み、嫉妬等に変わってしまう一方、理性的な愛は「感情の強さ」としては弱いものであり、感情の強さでは本能的な愛に比べるべくもない。これは、理性は「感情ではない」ことから当然のことである。しかし、理性的な愛は大変に強いものであり、理性は本能を凌駕することから理性的な愛は本能的な愛を凌駕するのである。

人間は理性によって本能を乗り越えることで進歩してきた。例えば、動物は火を怖がる本能のために火を使うことができない。しかし、人間は理性によって火を怖がる本能を乗り越え、火を使いこなせるようになった。また、人間は自己の本能的な欲求を理性によって抑制して高度な社会性を構築することにより、他の動物には及びもつかない進歩と発展を実現したのである。

このように、人間の理性は本能よりも強いものである。逆に、理性によって本能を適度に抑制できる人間が「真の人間である」と言えるのではないだろうか。理性的な愛は何も努力しないで

得られるものではない。長い年月をかけた理性と本能との摩擦により、理性が鍛えられ、理性的な愛は得られるのである。「正しい理性」の下に理性的な愛を自分の心の中心に発生させ、それを増大して発展させていくところに「人間」としての成長と進歩があるのである。

## 2.2 節 理性の思想

理性を哲学の視点からみると、ソクラテスとプラトンを思い浮かべるであろう。ソクラテスは「無知の知」の思想が有名である。プラトンの「ソクラテスの弁明」によれば、無知の知を決定づけたというのは「だれもソクラテスより知恵あるものはいない」というアポロの神託であった。最初、この神託はソクラテスにとって謎であった。すなわち、ソクラテスは「自分が知恵ある者だ」という認識がない」という無知の自覚と「神が嘘を言うはずがない」という神の信仰との間にはさまれて行き詰まりに陥ったからである。その後、神の神託が誤りであることを示して神を反駁すべく、世間で知恵ある者だと思われている三者 - 政治家、詩人、手職人 - のもとを訪れて、そこでソクラテスが発見したことは、その三者はそれぞれ「自分が知恵ある者だと思っているが、実はそうではない」ということと、ソクラテス自身は「知恵自体を実際に知らないのに、彼らのように知っているとも思わない」ということであり、この無知の自覚の点においてソクラテスの方が彼らより「ほんの少しばかり知恵ある者である」ということであった。しかし、ソクラテスは自らを知恵ある者だとする世間の偏見を前にして、神のみが知恵ある者だと主張する一方、この神託を「人間たちよ、お前たちの中ではソクラテスのように自分たちは知恵について全く価値がない者だと自覚する者が最も知恵ある者なのだ」と一般化して解釈したのである。

プラトンは「イデア論」の思想が有名であり、プラトンは師ソクラテスが問い続けた「～とは何であるか」は、「～そのもの」「～の本質」を求めていた問いであると理解して、それらを「～のイデア」と呼んだ。そして、イデアは目では見えないが、目では見えないからこそ運動・変化せず、完全な姿を保っているとプラトンは考えた。人間のものを考える力・能力を「知性」や「理性」と言うが、ギリシア人はこの力を「Nous=ヌース」と呼び、プラトンの場合は魂の中にヌースがあり、人間はヌースにより「見る」ことが出来、肉体の目が「個々の物」を見るのに対してヌースは「イデア」を見ると考えた。また、見る能力に応じて見られる対象の方も「個々の物」と「イデア」のある世界を別とした。すなわち、この世界とは別に「イデアの世界」があると考え、その上で「イデアの世界」が目で見えるこの世界の源であるとしたのである。例えば、我々の考える意味での数学が扱う図形とイデアの違いはこの点にあり、数学の対象である「理想的な三角形」は目で見えるこの世界にある三角形が先にあり、その後に理性によって想定される概念（イデア）である。これに対してプラトンの主張するイデアは、先にイデアがあり、イデアに基づいてこの世の「個々の物」がイデアの不完全な写しとして成立するのである。

## 3 章 正義

子どもに人気の者といえ、戦隊者をはじめとするヒーローである。そこで、この章では理性の発達による世代別、年齢別の人気のヒーローについて考察することにより正義について明らかにしていくことにする。

### 3.1 節 色と性格

映像技術が進み、美しい画像・迫力あるアニメが一般的となった今日においても、昔と変わらず人間が戦う、ある意味アナログな戦隊シリーズのヒーローが子ども達に人気である。そこで、「ヒーローの色と性格」という視点から子ども達への影響や子どもを引き付けるポイントについ

で考察していく。

初めに、世間の色と性格のイメージについて、ある調査によると赤は熱血的・リーダー格、黒はクールなライバル・サブリーダー、青はクール又は三枚目、黄は大柄・大食い・力持ち・大らか、緑は穏やか、桃は女性という結果となった。

初めに、赤はリーダーという認識が強いが、全戦隊が必ずしも赤がリーダーという訳ではない。初期戦隊において赤は明確にリーダーと設定されており、性格は熱血・真面目・強い精神力・厚い信頼を置かれているというのが通例であるが、中期戦隊において赤＝リーダーという論に変化が起き、17代目「五星戦隊ダイレンジャー」ではリーダー不在で5人全員が主役ということが重視され、18代目「忍者戦隊カクレンジャー」において初めてホワイトが明確にリーダーと設定された。後期戦隊においてはレッドの性格に種類が現れ、近年は未熟なレッドが多く登場しレッドの成長物語というものが物語の筋になる戦隊も存在している。また、冷静な大人の赤もあり、真面目・強い精神力をもった赤というものは減少して人間味を重視している傾向がある。

次に、歴代31戦隊中、青は31戦隊、黒は14戦隊に登場する。黒についてはクール・冷静・ちょっと影のある性格であり、これは青にもみられる傾向であるが、この2色が同居するとこの性格は黒の性格となる。ちなみに、サブリーダーを務めるのもこの2色であり、ライバルにもなりうる。当初、黒は「正義の味方にふさわしくない」という声もあがったが、その予想に反して人気が出た為、それまでナンバー2は青という図式が黒に奪われることも多くなった。しかし、青は柔軟な役割を果たす一面もあり、性格としてはサブリーダー・ムードメーカー・女性好き・軟派だがやるときはやる、また、柔軟に対応できるキャラクターであること、男の子も女の子も好きな色ということもあり全戦隊に登場していると言われている。

そして、黄色は大柄・大食い・力持ちというイメージが強いがそのイメージに合う黄は僅か5人である。残りの24人の黄はクールで頭脳明晰、明るいムードメーカーなど青とよく似た性格がある一方、「未熟なルーキー」という役割を果たしている。また、2002年26代「忍者戦隊ハリケンジャー」以降、男性の黄は登場していない。背景として、「黄＝ふくよか・大柄」という認識が子ども達の中でいじめにつながるという懸念があったからだと言われている。よって、最近の5年間に限ると黄は女性であり、「黄＝女性」という傾向である。更に、桃はすべて女性が担当しているのが特徴的である。桃としての性格というものではなく「女性としての性格」が多様化され、黄が女性となった為も女性2人の戦隊ではその2人のコントラストが際立っている。

最後に、緑に多く見られる傾向としては「最年長」か「最年少」であるということである。性格は心優しい落ち着いた年長者であったり、おっちょこちょいの3枚目というものが多く、また、「自然を愛する」という設定もしばしば見られる。

以上を踏まえると、熱血で真面目な赤、クールで冷静な青・黒、明るいムードメーカーの黄、優しく穏やかなお兄さんのような緑、温かくみんなを見守る紅一点の桃といった戦隊ならば、さまざまな性格の5人が長所を出し合い、まとまりを持って戦うという図式は子ども達に好印象であると考えられる。また、子ども達はそれぞれ自分に望む性格に感情移入して見ることができ、「各々の個性を生かして、自分の役割を果たす」という戦隊ものが子ども達に教えるひとつであると言われている。

### 3.2 節 正義感

正義とは、論理、合理性、法律、自然法、宗教、公正ないし衡平に基づく道徳的な正しさに関する概念である。広義すなわち日本語の日常的な意味においては、道理に合った正しいこと全般を意味する。ヒーローが子ども達に愛されているのは、怪物を倒したり、人の命を救ったりする等、そのヒーローが属する文化で高潔な正義の振る舞いをしているからである。しかし、前節で述べたようにヒーローを愛する幼児達に正義感は芽生えていない。正義感が芽生えるのは8歳頃であり、小学校に入学して人間関係が拡大することや神経系の著しい発達により正義感論理観が



芽生えるのである。

## まとめ

これまで、子どもは戦隊ものやアンパンマンに夢中になるのかを明らかにする為に人間が善と悪を判断できるようになるのはいつごろかについて考察してきたが、その中で人類は脳の容量の増加によって動物と区別されることが分かり、理性については情動と対照的に使われることが多いが、理性と情動が相互作用的・並列的に判断や意志に関係していることが明らかとなった。一方、正義では戦隊の色と性格は世間の色と性格のイメージ反映されており、赤、青、黄色、緑、黒、ピンクがそれぞれの性格を描くことで子どもが感情移入しているのであった。

以上のことから、人間には理性と本能を持ち合わせているが、善と悪を判断する際には理性と本能はあまり関係性の無く、どちらかと言うと世間のイメージや大人からの影響が関係しているのであり、大人が子どもに善と悪をしっかりと伝えることで正義という概念が子どもの中に確立していくと考えられるのである。

## おわりに

この論文は中村学園大学短期大学部 幼児保育学科 橋本弘治研究室において2008年から2011年に作成した卒業研究論文です。当研究室では卒業研究論文集を「幼児保育」と中村学園の学園祖 中村ハル先生の遺訓「努力の上に花が咲く」を組み合わせ「中村学園大学短期大学部「幼花」論文集」（以下、「幼花」論文集と記す。）と名付けております。但し、これは中村学園大学短期大学部としての正規の発行物ではありません。「幼花」論文集は当研究室にて作成した卒業研究論文の論文集です。

卒業研究論文は2008年より当研究室のホームページにて概要のみを公開しておりました。また、「幼花」論文集は卒業生への配布を目的として、基本的には非公開を前提として、パスワード保護により当研究室のホームページよりリンクしておりました。但し、個別にお問い合わせを頂いた教育・研究機関の関係者にはご理解頂いた上でお渡ししております。

この度、2018年8月現在においてパスワード保護が何らかの理由で解除され、「幼花」論文集が一般公開されている事実を確認いたしました。この事実に関しまして、ホームページを公開する者として管理不行き届きがありましたことを心よりお詫び申し上げます。

これまでリンク元である当研究室のホームページより論文へアクセスされた方はご理解された上でご覧いただいていると思っておりますが、それ以外の経路により直接論文へアクセスされた方には誤解を生じる論文集の名称であることから、この度、この文面を「幼花」論文集のすべてに追記することにいたしました。また、これまで卒業生への配布と総合演習（卒業研究）発表会での使用を前提としておりましたので、著作権表示として「中村学園大学短期大学部」と表記しておりましたが、「お問い合わせ先」と変更しております。尚、「幼花」論文集の詳細についてはリンク元である当研究室のホームページをご覧ください。

<http://www.nakamura-u.ac.jp/~hashimot/members/members.html>

「幼花」論文集は保育・幼児教育を中心として、保育者を目指す学生が真摯に取り組んだ卒業研究の成果集です。当研究室としましては、この「幼花」論文集が教育・研究をはじめとして、子ども達を取り巻く環境改善の一助となることを希望しております。

上記をご理解の上、本文をご覧くださいますようお願いいたします。

2018年8月8日  
中村学園大学短期大学部  
幼児保育学科 橋本弘治