

ゲーム

塚原 千絵 馬場 未里 松永 知子

中村学園大学短期大学部幼児保育学科

概要

昨今、昔の子どもたちに比べて現代の子どもは室内にこもり、外で遊ぶことが減少していることが危惧されている。この原因として、子どもの遊びの一つでもある「テレビゲーム」が関係していることを良く耳にするが、実際、テレビゲームが子ども達をどのように左右してどのように影響しているのだろうか。そこで、本研究ではテレビゲームの歴史や種類について考察すると共に、その利点や問題点を日本との比較として先進国や発展途上国の状況について明らかにしていくことにする。

1 章 ゲームの歴史

現代の子どもの達の遊びの現状は昔とは大きく異なり、テレビゲームに代表される室内遊びが中心となっている。そして、そのことが視力低下や社会で生きていく上で必要となる協調性等の社会性を低下させていると懸念されている一方、情報化社会を生きる上で必要となる個性を伸ばす為の発想力を養うことへ繋がる等、賛否両論である。これらの問題は子どもの成長に関わることであり、よって、少子化時代を迎えた日本においては社会全体の問題として大人が考えなければならない問題であるが、私達は子ども達が熱中するゲームの現状をどれ程理解しているだろうか。そこで、この章ではテレビゲームに焦点を絞り、その歴史について考察していくことにする。

1.1 節 2D ゲーム

世界最古のビデオゲームは2Dシューティングゲームであり、日本においてシューティングゲームの元祖は「スペースインベーダー」が有名である。これに追随した「ギャラクシアン」やそれに続く1980年代初頭の「バルーンボンバー」「ギャラガ」等、シューティングゲームは安定したヒットにより、「パックマン」「ドンキーコング」等に代表されるアクションゲームと共に、当時のテレビゲーム界における主要なゲームジャンルへの地歩を固めることとなった。

1980年代を迎えると、ビデオゲーム界の進歩の牽引役としてシューティングゲームは発展の一端を担うことになる。ビデオゲームのあらゆる構成要素において、ハードウェアの技術革新に合わせ確実に進歩を加速させ、1980年代中頃にはアーケードゲーム（業務用ゲーム）、コンシューマーゲーム（家庭・個人用ゲーム）の別を問わず、シューティングゲームはビデオゲームの中心ジャンルとして活況を呈するに至ったのである。しかし、1980年代が終わりには、ロールプレイングゲームや対戦型格闘ゲーム、パズルゲーム等のほかの比較的新興のゲームジャンルに次々とヒットが生まれたことによりシューティングゲームの隆盛にも陰りが見え始めてくる。特に、対戦格闘ゲームは回転率や時間当たりの満足度、初心者への入りやすさやキャラクター性でシューティングゲームより圧倒的に優れており、アーケードゲームの主流を一気に奪い去ったのである。

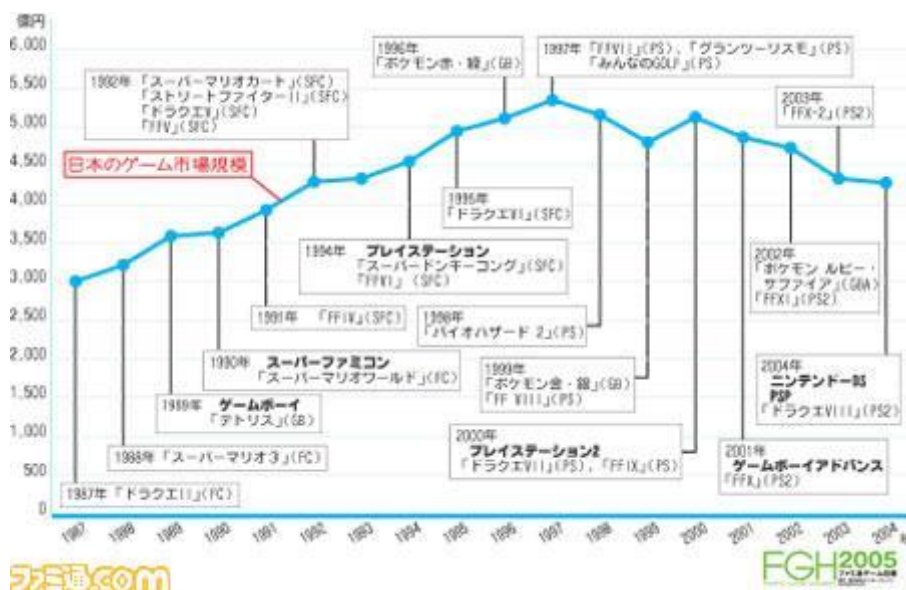
現在では2Dシューティングゲームを制作するメーカーは少なくなったが、フリーゲームや同人ゲーム等のインディーズゲームとしての創作が活発に行われている。また、商業向けに比べて利益前提という制約がないことによって、様々な方向性を持った作品が生まれている現状である。

1.2 節 3D ゲーム

3D のテレビゲームが最初に発売されたのは 1996 年 3 月 26 日であり、カプコンによる「バイオハザード」が最初のソフトであった。同年 6 月 23 日、任天堂が NINTENDO64 を発売したことにより 3D スティックによるアナログ入力やコントローラーの振動機能等が普及することとなった。尚、3D ゲーム最初のソフトである「バイオハザード」は口コミによって徐々に売り上げを伸ばして、最終的には売上本数 119 万本（初動本数 14 万本）のミリオンセラーとなった。更に、同年 8 月 9 日にはエコーソフトウェアによる「デスクリムゾン」、同年 12 月 6 日にはソニー・コンピュータエンタテインメントによる「パラッパラッパー」等が続くこととなり、それまでのロールプレイングゲーム（RPG）の常識を覆したフルポリゴン RPG がプレイステーションで発売された。ここに、ポリゴンとはコンピュータを使って人物を多格子で創ることで動きをより滑らかにするものである。

このように様々なテレビゲームの発売が続いていたが、日本市場では徐々に「ゲーム離れ」が顕著となり、2002 年、日本のゲーム市場が前年比で 1000 億円近い減収となったのである。更に、欧米市場は大規模な拡大を見せていたが、同時に欧米製ソフトが市場に普及したことで、日本の世界シェアが著しく低下することとなった。そして、コンビニエンスストアへのゲーム流通を確立させたデジキューブが 2003 年 11 月 26 日に破産、解散、一部は著作権と共に吸収されたことで、日本のゲーム市場は悪化の一途を辿ることとなり、2003 年には市場規模が 5000 億円を下回ったのである。

1987-2004 日本のゲーム市場規模推移



1.3 節 通信型ゲーム

世界初の携帯型電子ゲーム機は 1976 年にマテル社によって発売された『Mattel Auto Race』である。また、同社が翌 1977 年に発売した『Mattel Football』はヒット商品となり、その後、各社から様々な製品が登場すると共にその一部は日本にも輸入されることとなった。尚、日本初の携帯型電子ゲーム機は 1980 年に発売された任天堂の「ゲーム&ウオッチ」シリーズである。

当時の携帯型ゲームはゲームソフト自体が本体の内蔵部品に書き込まれている為、別のゲームソフトが必要になった時は本体も含めて新しいものを購入しなければならず、また、表示装置も登場人物等の形状の点滅箇所があらかじめ決められている等、非常に簡易的なものであった。しかし、1989 年を迎えると任天堂が発売した「ゲームボーイ」によって当時普及していたテレビゲーム機・ファミリーコンピュータと同様にゲームソフトを記憶したカートリッジを交換すること

が出来るようになり、液晶も縦横に点を配列したものが採用され、様々なゲームを遊ぶことを可能にしたのである。これが現在の携帯型ゲームの原点である。この機種は、安価な本体価格の設定と熱中度の高いゲームソフト『テトリス』の効果で爆発的にヒットすることとなった。

1996年、バンダイの『たまごっち』に代表される様々なメーカーから発売されたいわゆる「ミニテトリス」といったキーホルダー型の新商品が登場した。これらの商品は愛らしいキャラクターや携帯可能であったこと、また、カラフルな本体デザイン等が支持を集めてヒット商品となったのである。その後もハドソンの『てくてくエンジェル』、任天堂の『ポケットピカチュウ』を初めとする万歩計ゲーム、SCEの「ポケットステーション」等のテレビゲーム用の記録メディアに小型の液晶ディスプレイが搭載された商品等、技術革新に伴って様々な商品が発売されることとなった。現在では任天堂より「ニンテンドーDS」、SCEより「プレイステーション・ポータブル」が相次いで発売され、特にニンテンドーDSは新規性のあるコンセプトが世代や性別を越えて人気を集めている。これらの機種の普及により、日本国内では据え置き型ゲームから携帯型ゲームへと徐々に移行を見せ始めている現状である。

2章 テレビゲームの利点と問題点

テレビゲームが子どもに与える影響については、暴力性、視力、体力など様々な面で懸念されており、これに対する対処が大きな課題となっている。他方、テレビゲームは今や子どもの主要な娯楽であり、更には教育等に活用することによる有用性があることも指摘されている。そこで、この章ではテレビゲームの利点と問題点について明らかにすると共に、子ども達への影響について考察していくことにする。

2.1 節 テレビゲームの利点

テレビゲームには幾つかの問題性が懸念されているが、様々な有用性が考えられることも忘れてはならない。例えば、テレビゲームには教育における有用性が期待されており、教科学習については、特に動機付けが低い学業不振児において、教育を目的としたテレビゲームは強い効果を発揮することが指摘されている。実際に、学業不振児に関する研究は教育テレビゲームの使用によって、算数や数学、語彙や読み等の学習内容についてテストの点数が上昇する、または、学習に対する動機付けが高まることを示している。更に、テレビゲームは心理臨床の場面でも有用であると言われている。具体的には、不登校で児童相談所や教育相談所に訪れる子どもは強い対人不安や恐怖を感じており、相談員がカウンセリングを施そうとしても心を開かず十分に話をするのが難しいことがあるが、子どもとテレビゲームで一緒に遊ぶ、または、それを話題にすることによってカウンセリングがうまく進むことが報告されている。その他にも、テレビゲームは癌や腫瘍の治療の為に化学療法を受けている子どもの苦痛と不安や副作用を減らす為にしばしば利用され、実際にその効果が示されてきた。すなわち、テレビゲームは気分を紛らわせることで子どもの心理臨床的な問題を取り除いていると考えられているのである。

テレビゲームについては悪影響が懸念されていることも事実であるが、単純にその懸念のみで子ども達からテレビゲームを遠ざけることは、以上のようなその有用性も放棄することであり、今後は問題性と有用性の両面からテレビゲームを捉え、テレビゲームに関する取り組みや研究を進めていくことが重要なのである。

2.2 節 テレビゲームの問題点

現在のテレビゲームの傾向として、暴力をふるうことによってその回路が開けるというゲーム

が多く、その影響により子ども達がこの現実世界でも暴力をふるってしまう等、テレビゲームをすることによって様々な問題が浮上している。また、身体的な影響として、長時間に渡り近距離からテレビ画面を見ることによって眼精疲労や視力の低下等、子ども達の目に悪い影響を及ぼすという問題やテレビゲームは室内遊びである為、外遊びが減少することで骨格や筋肉、運動感覚が鈍り、身体機能の減退、肥満、けがや病気をしやすい体になると考えられている。

このようなテレビゲームのデメリットが挙げられる中、ゲームをすることによって対面での人間関係が減少することで、人間関係の中で育成されるべき技能が身に付かず、面倒な人間関係に向かう意欲を失い、引きこもりや不登校のような社会的不適応の状態になることが懸念されている。但し、テレビゲームが子供の社会的不適応をもたらすことを表した結果は乏しく、むしろ、もともと社会的不適応の傾向のある人間がテレビゲームで遊ぶという逆方向の因果関係が度々示されている。また、テレビゲームにより、勉強や読書等の知的活動の時間が失われ、その結果、様々な側面の知的能力や学力に悪影響が出るという「ゲーム脳問題」についても前述同様に未だ研究が不十分であり、現在のところ仮説的な段階にあるととらえられているのが現状である。

2.3 節 子どもが社会に出たときの影響

テレビゲームが将来の子ども達に様々な影響を与える可能性について、特に暴力性や社会的不適応、学力や知的能力、視力や体力等に対する悪影響がテレビゲームの問題性として指摘されている。例えば、暴力シーンを含むテレビゲームが子どもの暴力性を高めたり、暴力が問題解決の手段として大人になっても有効であるという見方や考え方になり、暴力をふるうことに慣れることでテレビゲームの中だけでなく現実場面においても暴力をふるってしまうのである。しかし、それとは逆に子どもの頃からテレビゲームで発想力や発展力を創り上げている為、最近の傾向として IT 企業やゲーム会社に就職することが多くなってきていることも事実である。

3 章 海外における遊びの現状

これまで日本の子ども達の遊びの中のテレビゲームを中心に調査をしてきたが海外における遊びの現状はどのようなものなのであろうか。そこで、この章では海外に目を向け、先進国と途上国に分けてその国ごとに子ども達へのテレビゲームの普及率や影響等を調査していくと共に、国の発達度合いによってどのような相違点があるのか、また、日本との違いを捉えながらその国の特徴を掴んでいくことにする。

3.1 節 発展途上国の遊び

発展途上国での子どもの遊びは、サッカーやクリケットが人気であり、ボールや道具があれば子ども達で遊んでいる。また、家の中での遊びとしては日本の子ども達の遊びと同様にテレビゲームを楽しんでいる様子が伺える。しかし、日本のように各家庭に 1 台以上のテレビを保有している訳ではなく、テレビを所持している家庭に数人の子どもが集まってテレビゲームをするという状況である。これは途上国のテレビ普及率が低いことが原因に挙げられる。

インドネシアと日本の子どもに昨日どんな遊びをしたかという質問に対する回答で、両国共通に分類できる遊びについて各カテゴリーに当たる遊びをあげた人数を示したものが以下の表である。

両国共通の遊びのカテゴリー別の該当者数（カッコ内は被験者数に対する比率）

国	学年	性別(被験者数)	ボール遊び・球技	おにごっこ・かくれんぼ等	ビー玉	ゴムとび	自転車	ままごと・もの売りごっこ	トランプ・ゲーム・将棋・チェス	本マンガ	音楽	人形遊び
インドネシア	小2学年	男(16)	11(.69)	8(.50)	4(.25)	0	1(0.6)	1(.06)	4(.25)	0	1(.06)	0
		女(21)	8(.38)	5(.24)	0	17(.81)	2(.10)	5(.24)	1(.05)	0	1(.05)	6(.29)
	小4学年	男(20)	18(.90)	2(.10)	14(.70)	2(.10)	3(.15)	1(.05)	5(.25)	0	1(.05)	0
		女(20)	15(.75)	1(.05)	1(.05)	14(.70)	0	3(.15)	1(.05)	0	0	3(.15)
	小6学年	男(13)	3(.23)	2(.15)	5(.38)	0	3(.23)	1(.08)	2(.15)	0	0	0
		女(18)	6(.33)	0	1(.06)	3(.17)	0	0	2(.11)	2(.11)	0	4(.22)
日本	小3学年	男(38)	13(.34)	7(.18)	0	0	2(.05)	0	3(.08)	1(.03)	0	0
		女(37)	3(.08)	10(.27)	0	1(.03)	1(.03)	6(.16)	4(.11)	1(.03)	1(.03)	1(.03)
	小6学年	男(37)	13(.35)	3(.08)	1(.03)	0	1(.03)	0	12(.32)	4(.11)	0	0
		女(41)	5(.12)	1(.02)	0	0	0	0	5(.12)	6(.15)	3(.07)	0
	中2学年	男(35)	2(.06)	0	0	0	1(.03)	0	0	1(.03)	1(.03)	0
		女(42)	1(.03)	0	0	0	0	0	2(.05)	4(.10)	4(.10)	0

この結果によると、かなりの種類の遊びが両国で共通していることが分かり、特に、ここに表れた頻度からみて共通性の高いのは「ボール遊び・球技」「おにごっこ・かくれんぼ等」「トランプ・ゲーム・将棋・チェス」と低学年の「ままごと・物売りごっこ」となっている。また、「ビー玉」や「ゴムとび」も日本のデータでは少ないが、潜在的には人気の遊びである。「ボール遊び・球技」は普遍的に子どもに人気のある遊びと考えられるが、その内容は両国でかなり違っている。

ボール遊び・球技の内容（数字は件数，カッコ内は被験者数比）

国	学年	性別(被験者数)	サッカー	カスティ	野球・キャッチボール	手打ち野球 ボーリング 野球	ボール遊び ボール投げ	バドミントン	ピンポン	その他
インドネシア	小2学年	男(16)	5(.31)	4(.25)	—	—	3(.19)	2(.13)	2(.13)	0
		女(21)	0	7(.33)	—	—	1(.05)	1(.05)	1(.05)	0
	小4学年	男(20)	4(.20)	15(.75)	—	—	0	3(.15)	4(.20)	1(.05)
		女(20)	0	14(.70)	—	—	0	3(.15)	0	0
	小6学年	男(13)	0	3(.23)	—	—	0	0	0	0
		女(18)	0	3(.17)	—	—	1(.06)	1(.06)	1(.06)	0
日本	小3学年	男(38)	—	—	8(.21)	3(.08)	1(.03)	0	—	1(.03)
		女(37)	—	—	1(.03)	0	2(.05)	1(.03)	—	0
	小6学年	男(37)	—	—	7(.19)	2(.05)	2(.05)	0	—	2(.05)
		女(41)	—	—	0	0	3(.07)	0	—	4(.10)
	中2学年	男(35)	—	—	1(.03)	0	0	1(.03)	—	0
		女(42)	—	—	0	0	0	1(.02)	—	1(.02)

次に、上記の表は「ボール遊び・球技」の内容別に件数をあげたものであるが、これによるとインドネシアでは、サッカー、カスティ、バドミントン、ピンポンが多く、日本では野球、キャッチボールと野球に似たボール遊びが多いことがわかる。両国の子どもに人気のある球技の違いはそれぞれの優勢なスポーツ文化を反映していることは容易に察しられる。但

し、「おにごっこ・かくれんぼ」のカテゴリーにはインドネシアの2年生男子に多い戦争ごっこや女子に多い追いかけっこを含めた。日本の子どもだけに見られた遊びとしては、6年生男子のテレビゲームが5人（19%）、中学2年生でインベーダーゲームが男子12人（63%）、女子2人（12%）程あったことが目立っている。

次に、発展著しいインドではチェンナイの眼科病院が興味深い調査結果を発表している。4～12歳の子供 15万人の視力検査を実施して、子ども達の視力異常の傾向について分析を行った結果、いわゆる中・上流家庭に属して有名私立学校に通う子ども 3万人と公立学校に通う 12万人の一般家庭・貧困階級の子供との間に視力異常の傾向に差が確認された。前者では近視、遠視、斜視、白内障、緑内障等の視力低下および視力異常の子どもが 15%に達するのに対して、後者では 5%程度であった。この差は中・上流家庭ではテレビが普及していることもあって 1日に最低 1時間半は視聴している等の子ども達の生活習慣との関連が考えられている。また、その他の原因としてパソコン、テレビゲーム、携帯電話等に学校以外の時間を費やして、外で遊ぶ時間が少ないことも挙げられる。一方、貧困家庭にはそれがない家庭が多く、代わりに外で遊ぶなど最低でも 1日 2時間以上は日光を浴びており、上流家庭の 30分程度に比べてはるかに多いことから、日の光を浴びることにより視力低下を防ぐドーパミン、ビタミンDなどが子ども達の体内に生成されると考えられている。

3.2 節 韓国と中国でのゲーム依存症

韓国や中国では、10代や 20代の若者が寝食を忘れてゲームに熱中して過労死してしまうという事態が発生する等、大きな社会問題となっており、例えば、中国では 2006年 7月に国家主導によるオンラインゲーム依存症防止プログラムが導入される等の対策が講じられている。

中国の現状に目を向けると、中国の教育は試験で高得点を取ることが目的となっており、暗記中心の詰め込み型である。その為、中国の子ども達は延々と宿題をして、更に塾に送られるのである。よって、ある中国人学生とのメールでの交流において学生がいつも深夜にメールを送ってくることに気付いたと、オーストリアの著名な未来学者ドリス・ネイスビット氏が語っているように、中国の子ども達はゲームに熱中しやすい夜型の生活習慣となっているのである。そして、中国では「大人の事情に子どもがかかわるな」と子どもは発言を許されないといった歴史的慣習、子どもの洗顔時には母親が毎日タオルを持って待つ等の一人っ子政策による過保護等の様々な要因と合い間って、90年代後半の世代は他への依存心が強く、多くの大企業が若い従業員を解雇する理由として責任感がないことが挙げられているのである。

一方、韓国の現状に目を向けると、ネットカフェである男性が死亡した事件があった。その男性は未婚の日雇い労働者であったが、ほとんどの時間をネットカフェに寝泊まりして過ごし、さらにその時間数は死亡する前の 20日間、417時間、1日平均 20時間という記録が残っている。睡眠は 1日 2～3時間で、食事もインスタントラーメンで済まし、さらに事件当日も 9時間以上ゲームをしていたことが明らかになった。

3.3 節 アメリカにおけるゲーム産業

平成 5年、テレビゲームのレーディング（テレビゲームが適切なものかどうか評定すること）に関する合同公聴会が開かれ、テレビゲームの内容に関して子どもを持つ親に助言を与える為の連邦機関、The National Independent Council for Entertainment in Video Devices の設立を提案された。これを受けてゲーム業界はゲームのレーディング・システムを確立する為に協力し合うことで合意して、結果的にテレビゲーム関連企業が中心となって IDSA（エンターテインメントソフトウェア協会）が設立され、この IDSA はレーディングの実施機関である ESRB を設立したのである。尚、ESRB は、①ゲームソフト製作者からのレーディング申請の受理②レーディング

審査の実施とレーディングの決定、③決定されたレーディングのゲームソフト製作者への通知、④決定されたレーディングに対する不服申し立てに関する手続き、⑤レーディング・アイコンが適正に使用されているかの監視を行っている。

PC・テレビゲームのソフトを対象とする ESRB のレーディングは2つの部分からなっており、1つ目はソフトウェアのパッケージの前面に表示されるレーディングを現す「レーディング・アイコン」であり、そのゲームがどの年齢にふさわしいかを表している。2つ目はソフトウェアの裏面に表示されている「コンテンツ・ディスクリプター」と呼ばれるもので、そのソフトウェアより詳細な内容に関する情報が記されている。例えば、血液、ギャンブル、暴力、性描写などが含まれていることが表示されている。以下は、それぞれの表示アイコンを示したものである。

アイコン	説明
	幼児向け (Early Children) 3 歳児以上推奨。 子どもには不適切であると親が思う内容は、全く含まれていない。
	全年齢向け (Everyone) 6 歳以上推奨。 幅広い年齢と嗜好に対応している。最小限の暴力的表現やどたばた喜劇、あるいは最低限の乱暴な言葉使いが含まれている。
	10 代向け (Teen) 13 歳以上推奨。 暴力的表現、やや乱暴あるいは乱暴な言葉や、暗示的なテーマが含まれている。
	準成人向け (Mature) 17 歳以上推奨。 性的な表現、より激しい暴力や乱暴な言葉が含まれている。
	成人向け (Adults Only) 18 歳未満に対する販売やレンタルを禁ずる。 映像による性的・暴力的表現が含まれている。
	評価保留 (Rating Pending) ESRB に申請済みで、最終評価を待っている。 (これは、申請後、最終決定前に宣伝を行うときに利用される。)

ソフトウェアの審査用の資料はゲームの内容を収録したビデオテープやテキスト等であり、暴力、悪行、飲酒などが最も強く表現されている箇所を含めた約 30 分のものを作成している。また、審査員はビデオ映像を見て各規制項目について記録して、審査員の結果を集計してコンピューターにかけ、総合判断の上でレーディングを行うのである。レーディング制度とは別に特定のメーカーの特定機で使用するテレビゲームの場合、ソフトメーカーはゲームソフトの内容、プログラム上の不具合点などに関して、ハードウェアメーカーのチェックを受け、販売の許可を受けるマ

スター承認制度がある。更に、業界の自主規制に留まらず、暴力的な内容を含むテレビゲームを販売・賃貸することを法律により規制しようとする動きもある。

まとめ

これまで述べてきたように、テレビゲーム会社が歩んできた歴史は多岐にわたっており、これまでに話題となったテレビゲームや社会に影響を及ぼしたテレビゲームが様々に存在している。また、人々に娯楽を与えると共にゲーム業界では常に競争があり、様々な機種の普及により今の携帯型ゲームへと徐々に移行をみせている。そして、徐々に進化を遂げてきたテレビゲームには、教育目的や医療目的に利用されるといった利点や暴力性の助長や社会的不適応の危惧等の問題点の両方があることも事実である。加えて、こういったテレビゲームの問題は日本だけではなく、様々な国でも起こり、それぞれが対策を練り、工夫されてきている現状である。しかしながら、テレビゲームは良いものか、悪いものかということは昔から協議されてきたことであり、これからも協議されていくことは容易に想像されることである。よって、これから更に IT 化が進む中、テレビゲームも益々進化・発展していく状況において、テレビゲームに一番親しんでいる子ども達の未来を私達が真剣に考えることが今後の課題となっていくのではないだろうか。

児童文学

富永 千晴 廣川 友美 元村 栞 山下 愛

中村学園大学短期大学部幼児保育学科

概要

子どもに親しまれている昔話は、その当時の時代背景を主に書き換えられていることが多く、戦争や教育方針などが関係している。例えば、日本昔話は主に子どもの成長に悪影響とならないようにと良い話へと変換されて伝えられた場合が多く、その時代特有の教育的な考え方によって様々に書き換えられているのである。このように、時代と共に書き換えられてきた昔話であるが、書き換えられる前の物語はどのようなものであり、どの部分が書き換えられてきたのであろうか。そこで、本研究では日本昔話や西洋で有名なグリム童話に注目して、その詳細を明らかにすると同時に、書き換えられなかった物語として有名な「星の王子様」についても考察していくことにする。

1 章 あらすじ

昔話は長年受け継がれ、子どもから大人まで多くの方に愛され、子育てにも役立っている。このように我々の身近にある昔話であるが、日本だけでなく世界にある昔話は時代と共に変えられている。では、何故書き換えられたのだろうか、何故書き換えられてまで受け継がれているのだろうか。そこで、この章では日本にある昔話や日本でよく知られている海外の昔話に注目して、今と昔の違いを明らかにしていくことにする。

1.1 節 日本昔話

昔話は文芸であり、その文芸性は伝承を坩堝として練られてきた。例えば、語り手の祖父母や親達は、幼い頃に繰り返し聞かされた話を年を経て改めて孫子に語って聞かせる。そして、語り手は幼い聞き手を喜ばせようと、子どもの気に入る内容に整え、分かりやすい表現や言葉を用いる等、古い話を新しい世代に合わせて語り変えるのである。その為、子どもに分かり辛い用語は改められ、納得されない筋は変えられる等、文学の創作が作家個人の密室での営みであるのに対して、昔話文芸は語り手と聞き手が伝承の中で何世代、何十世代もの営みを経て練り上げてきたものなのである。そこで、以下では猿蟹合戦と浦島太郎を具体例として取り上げて、昔話の時代による変遷点を明らかにして行く。

はじめに、猿蟹合戦について紹介する。昔の猿蟹合戦には国定教科書で「猿蟹合戦」の名で普及した「仇討ち型」と近年絵本等で、「猿の尻はなぜ赤い」の名で知られる「尻はさみ型」がある。

仇討ち型では蟹がにぎりめしを拾い、猿の拾った柿の種とにぎり飯を交換する。蟹が種をまき、生えねば摘み切る、ならねば摘み切る、売れねば摘み切ると脅し続けると、柿はみるみるうちに成長してよい実をつける。それを見た猿は「実をとってやる」と木に登って一人で熟れた柿の実を食い、青い実を蟹に投げつけて殺すのである。そして死んだ蟹から生まれた子蟹達は、栗・蜂・牛糞・臼を仲間に猿の家へ仇討ちに出かけてあちこちに潜み、帰宅した猿に対して囲炉裏に隠れた栗がはじけ、水瓶に隠れた蜂が刺し、牛糞が足を滑らせ、臼が落ちつぶし、最後に子蟹が猿の首をはさみ切るのである。この仇討ち型を基にした話が私たちがよく耳にする昔話「猿蟹合戦」であるが、現代では蟹や猿は怪我をする程度で、猿は反省して平和に暮らすと改作されたものが多く出回っている。これは「敵討ちは残酷で子どもの教育上問題がある」という意見の為であり、タイトルが「さるかに話」等といったものに変更されているのもその為である。しかし、子ども

お問い合わせ先：〒814-0198 福岡市城南区別府 5 丁目 7-1 中村学園大学短期大学部
幼児保育学科 橋本弘治研究室 mail:hashimot@nakamura-u.ac.jp

たちにこれから大人になっていくにつれて様々な困難が待ち受けている事を、日本が古くから伝えてきた昔話を通して伝える為にも、本来の内容を復活させるべきという声が多く上がっていることも事実である。一方、尻はさみ型では猿が成長した木に実った柿を独り占めしようとするところまでは同じ展開であるが、蟹の方がずる賢く描かれている。木に登った猿に対して柿の実を袋に入れて、さげた枝を揺すらせ、蟹は落ちた袋を小さな穴の中に引き込むのである。そして、袋を渡さねば糞を放り込むと穴に尻を向けると、蟹はその尻を挟み、猿の尻は毛が切れて赤くなるのである。

次に、浦島太郎の話について紹介する。浦島太郎の話がいちばん古く文献に残っているのは「万葉集」と言われているが他にも「日本書紀」「風土記」「御伽草子」にも描かれており、また、幸田露伴、森鷗外、太宰治等の文豪達も、書き残している。

室町時代から江戸時代に描かれた御伽草子では、丹後の国の浦島が釣りあげた亀の願いに応じて海に放した翌日に美しい女性が端舟に乗ってただよっているのに会い、海難にあったという女性を十日余りかけて本国へ送り返してやるというものである。女性は夫婦の契りをしたいと願い、四方に四季の草木を現わす竜宮城に案内して、そこで浦島は三年暮らす。しかし、浦島が故郷の父母に会いたい旨を言うと、女房は実は助けられた竜宮城の亀だと告げ、形見に筍を与え、筍は開けるなど告げるのであるが、帰郷した浦島は七百年たった故郷の変わりざまを悲しみ、筍を開け、一度に年を取り、やがて鶴になって空へ飛び立つのである。それが昭和時代になると、漁に出た浦島は魚が一匹も釣れずに帰ってくると、子どもたちが小さな亀いじめているという始まりになっている。浦島はありったけの金を子ども達に払い、亀を助け海に放すのであるが、次の日、浦島が釣りをしていると、大きな亀が「昨日の亀が助けてもらったお礼に竜宮城に連れてくるように言われた。」と現れ、浦島は言われるままに亀の背中に乗り竜宮城に着くのである。竜宮城ではごちそうを食べ、楽しく過ごしていたが、ある日、ふと村のことを思い出し帰りたくなった浦島が別れを告げると乙姫は箱をつくれ、決して開けるなど告げる。しかし、村に帰ると三百年が経っていることを知ったら寂しくなった浦島は玉手箱を開き一度に年を取るのである。

最後に、桃太郎の話について紹介していく。桃太郎の話は明治時代初期までは「桃を食べて若返ったお爺さんとお婆さんの間に桃太郎が生まれた」という回春型の話が主流であった。また、桃太郎の成長過程についても、働き者に育ったとする場合や怠け者する場合がある。

昭和時代に描かれた桃太郎では「川で洗濯していたお婆さんが流れてきた桃を持ち帰り、桃を割ろうとすると中からかわいい男の子が生まれた」というように、明治時代初期と桃太郎の誕生の部分が変化する。また、内容については「カラスから鬼が姫をさらったと聞いた桃太郎はきび団子を持って、途中で犬・猿・きじを供にして鬼が島に向かい姫を取り戻し、姫と幸せに暮らした」となっている。それが平成時代になると、桃太郎誕生の部分は昭和時代と同じであるが、内容については「鬼ヶ島の鬼が人々を苦しめていることを知った桃太郎はきび団子を持って、途中で犬・猿・きじを供にして鬼が島に向かい、鬼を退治して、お爺さんお婆さんと幸せに暮らした」となっている。

1.2 節 中国の昔話

『牛飼いと織姫』について、年ごろになった娘に父親が牛飼いの彦星を紹介したことで仲良くなった2人が、お互いの仕事をしなくなった為に織姫の父親に引き離されるのであるが、泣き続けている織姫を可哀そうに思い、真面目に仕事をしたら七月七日に会わせる、という話が日本では伝えられている。しかし、『牛飼いと織姫』は元々中国の昔話であり、中国では以下のように伝えられているのである。

はじめに、中国では彦星ではなく牛飼いとして登場している。牛の言うとおりに過ごしていた牛飼いは、ある日、「織姫がお前の嫁だ。織姫が水浴びをしている間に衣を隠しなさい。」と言われ、牛に従って衣を隠すのであるが、水浴びを終えて帰ろうとした織姫は衣がないことに気付い

て泣き、牛飼いは「あなたの衣はわたしが預かっています。どうぞわたしの妻になって下さい。」と言ったのをきっかけに牛飼いと織姫は夫婦になるのである。そして、男の子と女の子を授かり、とても幸せに暮らしていたが、織姫が帰ってきていないことに気付いた西王母（織姫の母親）が天の将兵をつかわせて織姫をつれていってしまうのである。子どもは泣き、牛飼いが途方に暮れていると、牛が「私が死んだら皮をはいで縫い合わせ、中にもみがらを詰めなさい。それから、二つの籠にそれぞれ子どもを入れててんびんで担ぎ、わたしに乗りなさい。」と言った直後、牛は雷に打たれ死んでしまう。牛飼いは牛に言われた通りにして牛にまたがると、牛は地を蹴って飛び上がり、織姫に追いつきそうになるのであるが、西王母が銀のかんざしを抜いて空を切った為に牛飼いと織姫は離れ離れになってしまう。その時にできたのが天の川である。西王母は牛飼いと織姫が泣いていることを可哀そうに思い、七がつく日（七日、十七日、二十七日）に二人が合うことを許して、カササギに伝えるよう言ったのであるが、カササギは絶えず「七、七、七」と繰り返していた為に七月七日に合うようになった、と中国では伝えられているのである。

次に、西遊記が小説でこの世に登場したのは明・清の時代（1400～1900 年頃）であるが、この時代を基にした西遊記の物語が突然に考え出されたのではなく、玄奘三蔵がお経を求める旅をしたのは事実であり、「大唐西域記」という旅行記（西暦 7 世紀前半）に記され、それが「西遊記」の物語の元になったといわれている。日本では西遊記はドラマや映画等になっているが、原作とは違うところがいくつかある。例えば、2006 年のドラマと比較してみると大きく違うところが 4 つある。1 つ目は、筋斗雲はドラマでは雲ではなく、通常は小さな羽の形をしており使用する際に懐から取り出す道具として描写されているが、本来は雲で描かれている。2 つ目は、ドラマでは四人全員徒歩で旅をしているが、本来は三蔵法師の愛馬玉籠で旅をしている。3 つ目は、ドラマでは孫悟空達は思いつきで三蔵法師に弟子入りしているが、本来は度が過ぎる程の大暴れにお釈迦様が怒り、500 年間五行山に閉じ込められ、助けを請うた観音様に命じられて三蔵法師に弟子入りしたのである。また、沙悟浄と猪八戒もそれぞれ別の場所で悪さをして、観音様に諭され三蔵法師の弟子になっている。つまり、三人はそれぞれの罪を悔い改める為に観音様の指示で三蔵法師を待っていたと言われている。4 つ目は、三蔵法師はドラマや京劇で女性が演じられていることが多いので女性だと誤解されがちだが本来は男性である。その他にも、小説では五行山に閉じ込められると書いてあるものや五行山の下敷きにされるというものもある。

1.3 節 グリム童話

グリム童話集が初めて世に出たのは、18 世紀後半から 19 世紀にかけてドイツ文学のひとつの絶頂期であった 1812 年のことである。しかし、その少し前までドイツの文化はヨーロッパの他の国と比べて遥かに貧弱であった。それは国が何百もの群小国家に分裂していたからであり、三十年余り戦争によって国土が荒廃していたことも要因の一つである。また、国がナポレオンに占領された為にドイツ・ロマン派はドイツの国家体制の転覆へと向かわず、民族意識の高揚を目指していた。この民族意識・愛国精神が最大の動因となって、ゲルマン民族の歴史、神話、伝説、民話、民謡、ドイツ語等に対する関心が高まり、グリム童話集もそうした民族意識から生まれたのである。

グリム童話とはヤーコプ・ルードウィヒ・カルル・グリムとヴィルヘルム・カール・グリムからなるグリム兄弟によって編集されたものであり、このグリム兄弟によって 1812 年に『グリム童話』が最初に発刊された。1812 年に発刊された第一巻の売れ行きは順調となり、その後、第 7 版まで出版され、この第 7 版がグリム兄弟生前最後の版となった。尚この童話集は同業者や批評家たちから批判された為、グリム兄弟は版を重ねるたびに童話集に手を加えている。これまでのグリム童話の日本語は大抵がこの第 7 版に基づいている。グリム童話集を作成したグリム兄弟はドイツに伝わる物語を集めて本を出版しようと考えた。よって、グリム童話集に収録された物語の 4 分の 1 は中世から伝わる文献に基づくものであり、古い本から書き写しただけの物語とな

っており、残りの4分の3は知り合いのお嬢様から聞いたものである。以下では、『グリム童話』のいくつかの物語、「白雪姫」と「あかずきん」について紹介していくことにする。

はじめに、『白雪姫』について紹介する。「魔女である意地悪な継母から殺されそうになる幼い姫」というのが、一般に知られている『白雪姫』の母娘の関係であるが、原作では白雪姫を死にいたらしめようとしたお妃は継母ではなく、白雪姫を産んだ実の母親である。初版には白雪姫を産んだ母親が死んだということも、その後、継母が迎えられたということも記述されていないが、グリム兄弟は1819年に発刊した第2版からそれまでの実の母親を継母に変えているのである。

次に、『赤ずきん』について紹介する。『赤ずきん』には、グリム兄弟が編集したものとペロー童話が編集したものとがある。ペロー童話とは、大王とも太陽王とも呼ばれたルイ14世の大家臣シャルル・ペローが17世紀の終わりから18世紀にかけて、フランスの口伝のお話をもとにした洗練された甘美な物語「妖精物語」を甘いばかりでなく、鋭さを加えた昔話として編集したものである。ペローは自分の息子の名前を使って、1697年に「過ぎし日の物語または昔話集・教訓つき」を出版しており、ヨーロッパで人気のある昔話の殆どがペローの「昔話集」に入っている。

グリム童話による『赤ずきん』では、赤ずきんと呼ばれる女の子がお使いを頼まれて森の向こうのおばあさんの家へと向かうが、その途中で一匹の狼に遭遇して道草してしまい、その間に狼が先回りしておばあさんの家に行き、家にいたおばあさんを食べてしまうというものである。そして、赤ずきんがおばあさんの家に到着するとおばあさんに化けていた狼に赤ずきんは食べられてしまうが、その後、満腹になった狼が寝入っていたところを通りがかった猟師が気づき、狼の腹の中から二人を助け出して、腹の中に石を詰め込まれた狼はその重さで倒れて死んでしまうのである。一方、ペロー童話による『赤ずきん』では、赤ずきんもおばあさんも死んでしまい、赤ずきんが食べられたところで話は終わり、猟師は登場しない。さらに、ペロー童話では元の話にない「教訓」を加えているのである。

2 章 昔話の変遷

昔話の殆どは現代に至るまでに何らかの形で物語に手が加えられているおり、物語から削除されているものや新しく付け加えられているもの等様々である。そこで、この章ではなぜそのように手を加えたのか、または、手を加えなければいかなかったのかについて、現代に残されている資料を手掛かりにその真相を探っていくことにする。

2.1 節 日本昔話の伝承

初めて言葉を持った太古の人類は、自分の思いを表現して伝える為の手段として、絵画や造形だけに留まらず、物語等を言葉により語り継ぎ、それを子孫や異民族の人々に伝えようとした。そして、その役割を果たしてきたのが口頭伝承を専業とする「語り部」である。語り部の口承した物語や歌謡は神話または伝説と呼ばれ、神々が物語の主人公として登場することから、その神秘的な内容を信じる特定の語り手と聞き手によって伝えられた。すなわち、昔話も語り手から聞き手に口承される物語であり、神話や伝説と連続的な関係を持っている。但し、神話や伝説と異なる点は特定の人物によって語られるのではなく、それを語り広げるのが不特定多数の人物であることである。その為、聞き手に気に入られた昔話は長く人々の間に語り継がれ、広い地域に広がり、一つの地方や一つの民族に共有される話となったのである。

口頭伝承と呼ばれる神話や伝説と昔話との違いとして、神話とは人類が認識する自然物や自然現象、または、民族や文化・文明等の様々な事象を神等の超自然的な存在や文化英雄と結び付けた一回限りの出来事として説明する物語である。また、伝説とはある特定の人物や時・場所と深く結びつき、少しは信じて欲しいという心持ちを含んで説明的に語り継がれる話

である。一方で、昔話は具体的な内容については漠然とした話題が多く、語る者も子ども用の架空の物語であることを自覚して話さなければならない。また、昔話には「昔々あるところに」等の決まり文句で始まり、「したとさ」という伝聞の形で1文が終わり、「めでたし、めでたし」等の決まり文句で終了するという一定の語り方やリズムが存在しており、話の途中を省略してはならないことや付け足してはいけないこと等、決まりごととも存在している。

このように、昔話は話すことで語り継がれてきた話である為、地方によっても内容は異なり、どれが正しい話であるかといった結論がある訳ではない。但し、昔話は親が子どもに聞かせる場合が多く、その為、子どもの成長に悪影響とならないようにと良い話へと変換されて伝えられた場合が多く、その話が子から子へ、孫へと伝わったと考えられている。すなわち、その時代特有の教育的な考え方によって昔話は様々に書き換えられているのである。

2.2 節 中国の昔話の伝承～七夕物語～

七夕物語では前章で述べたように中国の七夕伝説では古典の詩歌に詠われた牽牛星、織女星の話に羽衣伝説が加わり、複雑な物語となっており、その中では老牛や牛の皮が重要な存在となっている点が一つの特徴である。また、牽牛と織女が二人の子をもうけるという点や嘆き悲しむ織女を見かねた天帝がカササギに命じて橋を作り、二人が一年に一度だけ会えるようにしたという点も中国の伝説の特徴と言える。これらの諸点から、古典の中の七夕話が長い経過の中で変化・発展して今に伝わっており、その伝説は以下のように形成されてきたのである。

初めに、胚胎期では織女と牽牛という名前が初めて登場するのは戦国時代ころまでの詩を集めた『詩経』である。しかし、そこには星の名称として「織女」、「牽牛」とあるだけで、二人の恋愛の話は全く見られないのである。次に、雛形期では漢代に編纂された『文選』中の古詩に「二人が天の川の兩岸に別離して話をすることができない」と表現されている。また、形成期として南北朝時代に七夕伝説が次第に形成されていく。『文選』によると牽牛は夫で織女は妻であること、織女と牽牛の星はそれぞれ銀河の傍らにあること、1年に一度7月7日に会う事などが書かれている。更に、3世紀の初頭には二人が7月7日に会うという話が次第に形成されてきたのである。そして、6世紀頃書かれた『荊楚歲時記』にはこれらの話がまとまって紹介されており、唐代頃になるとカササギが橋の役割をして、二人が会うのを手助けするという話が生まれ、宋代に七夕物語は盛んに発展したのである。

以上のような過程を踏んで七夕伝説は徐々に成立してきたのである。また、古典文学として上記のように成立してきた七夕伝説であるが、長い歴史の中で中国各地の民話としてさまざまなバリエーションを生じるに至っている。日本に伝わった七夕伝説が日本人に好まれるようなロマンチックな物語に日本化されてきたように中国の中においても現代では地域差が見られるのである。つまり、類似点を持ちながらも伝説や昔話としてある話、七夕にまつわることとして言い伝えられている話があり、両者は必ずしも同じではないのである。

2.3 節 中国の昔話の伝承～西遊記～

西遊記は玄奘が1万キロ以上の道のりと長い歳月をかけ、中国、長安から仏教発祥の地、天竺へと旅した実話であり、三蔵法師はその実在の玄奘を元に描かれている。しかし、それ以外の登場人物、孫悟空・猪八戒・沙悟浄については実在しておらず、そのモデルすら存在しない。では何故作者は猿、ブタ、河童というこの三人を従者として登場させたのだろうか。実は、西遊記とは玄奘が残した旅の記録に元々中国に伝わる神話や民話を加えて完成させた物語なのである。

孫悟空については、中国においては釈迦の弟子の一人が猿の生まれ変わりとされており、猿は神のような存在であった。その為、西遊記に限らず仏教にまつわる数々の神話に猿が登場することがあり、実際、西遊記の中でも孫悟空は如意棒を自在に操り、72変化の術に不老長生の術を手

に入れる等、非常に靈力の強い存在として描かれているのである。次に、猪八戒はイノシシであり、中国では猪は靈力を持ち、旅の道案内役と信じられ数多くの神話に登場している。但し、西遊記では猪八戒のコミカルな面を強調する為に猪というよりもブタに近く描かれたのである。また、沙悟浄は元々中国では河童ではなく凶暴な妖怪であり、「三蔵法師を前世で9回に渡って殺してきた天敵」という設定であり、コミカルな猪八戒とバランスをとるキャラクターとして加えられたと言われている。このようにして西遊記という三蔵法師の旅を彩る個性豊かなキャラクター達が誕生したのである。

実際には玄奘は往復17年に及ぶ旅の果てに経典を持ち帰り、残りの生涯をかけて死ぬ一ヶ月前までの19年もの間、中国に訳し続けたのである。そして、玄奘の死後およそ900年もの歳月を経て、彼の成し遂げた偉業を伝える為に名作「西遊記」はここまで伝えられてきたのである。

2.4 節 グリム童話の変遷～白雪姫～

変遷の背景には様々な理由が隠されているが、その殆どが削除された形で存在している。その中でも徹底的に削除されているのが、性をほのめかす描写である。

現代に知られている白雪姫としては、この世で最も美しいと謳われる白雪姫に嫉妬した妃があらゆる手段を使って白雪姫を殺そうとする、というものである。しかし、原作ではもう一つの理由として、王様と白雪姫の近親相姦という残酷な部分が描かれていた。原作での王様は幼児性愛者として描かれており、白雪姫が生まれる前にも幼い姫と関係を持っていたが、妃は自分が妻だという事実に支えられながら耐え忍んでいた。しかし、可愛らしく美しく育つ白雪姫にも王様の手が伸びていたことを知り、嫉妬と孤独に苛まれ「白雪姫を殺す」という答えに辿り着いたのである。また、獵師に逃がしてもらい七人の小人に助けられた白雪姫は家事などの手伝いをする事で小人達と暮らしている事が描かれているが、ここでも性的表現が削除されているのである。原作で白雪姫は家事を手伝いながら、いつしか小人達の夜伽の相手をするようになっていくのである。更に、毒林檎を喉につまらせて仮死状態となり、王子と出会う場面が良く知られているが、原作ではこの王子は死体愛好者として、死体にしか性欲が湧かないという人物として描かれているのである。このような性的な場面が削除されている理由としては、ライバルの同業者や批評家達からグリム兄弟へ様々な批判が浴びせられたことにある。

このような卑猥な表現が含まれている物語を、無垢な子どもに顔を赤らめずに話すことができるか」や「語り手の粗野な表現をそのまま用いた為、物語が損なわれている」等の批判を受け、版を重ねる度にグリム兄弟はその時代に合った形へと手を加えたのである。また、グリム兄弟は暴力や残虐性には比較的寛容であったが、性的な表現にはこの上なく厳格であったことも要因の一つと考えられている。

2.4 節 グリム童話の変遷～赤ずきん～

グリム童話は世界中の人々に読まれ、親しまれている。その中でも「赤ずきん」は知らない人がいないほど語り継がれている。グリム兄弟は何よりも昔話に込められている人々の心を大切にそれを後の代に伝えようとした。しかし、この物語の起源を辿ってみると、あるものはドイツ民族の歴史よりさらに古い起源を持ち、その中にはグリム童話の少し前の時代に近隣の国々から伝えられた話もある。例えば、「赤ずきん」では古代ローマに既に赤い布をかぶって狼と暮らしていた「黒い森の乙女」という少女の話が原型として考えられている。また、グリム童話と並んで有名なものにフランスのペローの「赤ずきん」が存在するが、これは赤ずきんもおばあさんも死んでしまうというショッキングな結末となっている。警告を発するというのも物語の役割であり、それに限って言えばペローの結末の方がグリムのほっとする結末よりも強烈な印象を残している。しかし、ペローは自分の物語に道徳的教訓を盛り込もうとした為、物語本来の素朴な味わいが薄

れてしまっていると感じる人もいるようだ。ペローの「赤ずきん」には最後に短い教訓詩がついていて、そこでは狼が赤ずきんを誘惑する男性として描かれている。こうした作家独自の解釈は興味深いのだが、一方で物語の持つ多様な意味を自由にくみ取る楽しさを損なうことになりうる。グリム兄弟の「赤ずきん」も手を加えられているが、そうした豊かさを失っていない。グリム兄弟は、物語に整合性をもたらそうとした節があり、悪者はとことんひどい目にあい、いい者はこのうえなく幸せになるよう配慮されているのである。

一つの物語が作者や時代によって様々な結末で語り継がれているが、それぞれの年齢や境遇に応じて自分なりの意味を引き出すことができる。幾世代にもわたって語り継がれてきた物語には、それだけの深さがあるのではないだろうか。

2.6 節 変わらない物語

星の王子さまは、小さな星に住んでいた王子さまが世話をしていたバラとささいなことで言い争い、星を飛び出しているんな星を巡り、奇妙な大人達に出会うという物語である。そこで出会う大人達は命令ばかりしている王様や街灯を点けたり消したりしている街灯マン、旅行もせず人の話だけ聞いている地理学者である。そして、王子さまは最後に地球にたどり着き、壊れた飛行機を修理している飛行士と出会い、これまでの話を聞いてもらうのである。次に砂漠でキツネに出会い、肝心なことは目には見えないということ、「心で見なくちゃ」ということを王子さまは知るのであった。それがきっかけとなり王子さまは小さな星で世話をしていたバラを想い出して「世話をすることは相手に責任を持つことだよ」と教えられ、小さな星の一輪のバラのもとに帰る決心をする。最後には、王子さまは星に帰る為に金色の毒ヘビにかまれ、自分のからだを捨てて小さい星に帰るのである。

王子さまは物語の中で6つの星を旅し地球に帰ってくる。この6つの星にはどのような意味が込められているのだろうか。1つ目の星の住人は王様である。この人物は作者が空軍省で目撃した“架空の権力でしか有しない大臣”を表していると言われている。2つ目の本四の住人であるうぬぼれ男はどこにでも見られる人間のタイプである。王様と比較すると人間を家来としか見ないように、相手を賛美者としか見ないのである。3つ目の星の住人である呑み助は作者自身の戯画という説もあり、面白おかしく描かれている。4つ目の星の住人である実業屋は王子さまからは「赤黒っていう先生」と言われ、赤い色をした毒キノコになぞらえて描かれている。本当に大切なものを知らないくせに、尊大に構えた態度、内容空疎なけばけばしさ、有害無益な寄生的性格などマイナスなイメージが投影されている。5つ目の星の住人である点燈夫は奉仕と忠実さの代表であり、作者の愛読書だったアンデルセンから着想されたものとも言われている。作者の愛読書から着想されたこともあり1番好きな星だと言っているのではないかと考える。6つ目の星の住人である地理学者は夢見心地を軽蔑する傲慢で勤勉な実業屋に似ている。違うのは、数字ではなく情報が問題になっている点だけで彼もひたすら間接的な手段による情報収集を真の知識と混合しているのである。

3 章 現代の絵本

様々な形で語り継がれてきた絵本であるが、その形は今も変わらず新しい絵本の物語として語り継がれている。そこで、この章では現代ではどのような絵本が子ども達に人気であり、また、どのような影響を及ぼしているかについて、資料をもとに調べていくことにする。

3.1 節 絵本が与える影響

昔話は昔から語り継がれてきた民衆の生活の中から生まれた物語である。昔話には貧困であったり、弱い立場にいる主人公が様々な試練を乗り越えて幸福を手に入れる、または、正直で正しい者が良い目をみて欲深く意地悪い者が罰せられるという特徴があり、善悪についても自然と理解するようになる他、昔話を小さい頃から読むことは健康な自我形成に役立つと考えられている。

これらの本が子どもに与える影響は大きく分けると二つである。一つ目は言語発達についてであり、生まれたばかりの赤ちゃんは話も出来ず、周りの話す言葉も理解することができない為、毎日家族が話しかけることで周りの音を聞きながら言葉を理解する。そして、次に言葉を話すようになり、喃語から意味のある言葉に移るのであり、その後、読むことができるようになり、自分の頭で考えて書くことができるようになるのである。この言語発達過程は更に理解言語と表現言語に分けることができる。理解言語は聞く・読む、表現言語は話す・聞くであり、理解表現が先に発達して表現することができる、つまり、十分な言葉を聴いて豊富な量の本を読むことが、自分の考えを話し書くことに繋がるのである。

二つ目は間接経験に影響することであり、子どもの想像力は大人の想像を遥かに超えることが多く、その想像力を育むのはテレビではなく本であると考えられている。テレビを見ていると画像と内容が結びついて記憶されることから、想像力を働かせる必要がなく、何を考えずにいても自動的に見せられている状態になる為、頭自体が働いていないということになる。よって、どれだけメディアが発達しても本は自分で考えることを促して、子どもは絵本を見ながら本の主人公になりきる為、想像力を豊かにするのである。

3.2 節 絵本の推移

これまで昔話について述べてきたが、現代の保育現場では昔話が読み聞かせとして使われることは少ない現状にある。そこで、読み聞かせとして使われている絵本の変化を 1960 年代から 1990 年代までの時代ごとの絵本を例に挙げてそれぞれ 5 冊ずつ紹介する。

おおきなかぶ



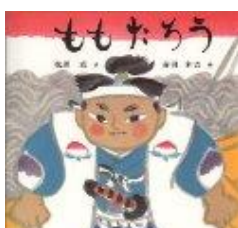
ねないこだれだ



わたしのワンピース



ももたろう



だるまちゃんとてんぐちゃん



1960 年代の絵本

モチモチの木



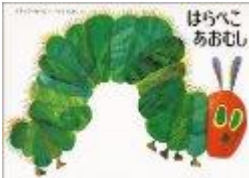
しろくまちゃんのほっとけーき



はじめてのおつかい



はらぺこあおむし

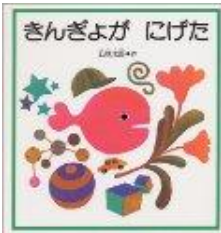


かいじゅうたちのいるところ

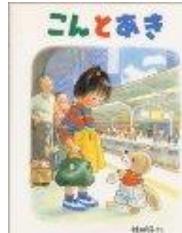


1970 年代の絵本

きんぎょがにげた



こんとあき



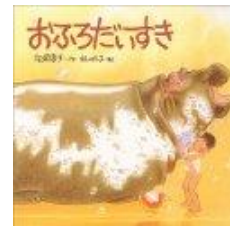
まどからのおくりもの



ノンタンシリーズ



おふろだいすき



1980 年代の絵本

きょだいなきょだいな



葉っぱのフレディ



まあちゃんのながいかみ



そらめくんのベッド



めつきらもつきらどおんどおん



1990年代の絵本

このように、1960年代までは昔話が読まれているが、それ以降読まれている絵本の中に昔話は入っていない。また、昔話以外の紹介した殆どの絵本は現在も保育現場で多く使われていることから、昔話が読まれることが少なくなっていることが分かる。

まとめ

これまで日本にある昔話や日本でよく知られている海外の昔話に注目して、今と昔の違いについて明らかにしてきた。私たちの身近にある昔話が何故書き換えられてきたのか、何故書き換えられてまで現代へ受け継がれているのか、昔話には子どもに伝えたいそれぞれの時代の考え方や教訓がメッセージとして描かれていたのである。例えば、猿蟹合戦では猿が木に登って一人で熟れた柿の実を食い、青い実を蟹に投げつけて殺すといった場面は残酷で子どもの教育上問題があるという意見から書き換えられ、現代では蟹や猿は怪我をする程度で猿は反省して平和に暮らすというものに改作されている。また、白雪姫では王様は幼児性愛者として、白雪姫が生まれる前にも幼い姫と関係を持っていたが、妃は自分が妻だという事実を支えられながら耐え忍んでいた。しかし、可愛らしく美しく育つ白雪姫にも王様の手が伸びていたことを知り、嫉妬と孤独に苛まれ「白雪姫を殺した」という場面は、現代では、この世で最も美しいと謳われる白雪姫に嫉妬した妃があらゆる手段を使って白雪姫を殺そうとする、というものに改正されている。

このような性をほのめかす描写が削除された理由としては、卑猥な表現が含まれている物語を無垢な子どもに顔を赤らめずに話すことができようかという意見や語り手の粗野な表現をそのまま用いた為、物語が損なわれている等の批判を受け、版を重ねる度にその時代に合った形へと手を加えたのである。昔話は親が子どもに聞かせる場合が多く、その為、子どもの成長に悪影響とならないようにと良い話へと変換されて伝えられた場合が多く、その話が子から子へ、孫へと伝わったと考えられている。すなわち、その時代特有の教育的な考え方の象徴として、昔話は書き換えられてきたのである。そして、その時代ごとの教訓やメッセージを子どもに伝える為に子どもの成長の手段として用いられるように、現代も昔話が受け継がれているのだと言えるであろう。

人間の心理について

浅田 彩希 香月 美佐都 木下 憂維 手塚 美咲

中村学園大学短期大学部幼児保育学科

概要

私たちが生活している現代社会では核家族の問題や少子高齢化問題、熟年離婚問題や女性の社会進出などの生活形態の変化、インターネットによる情報の氾濫や環境問題など様々な社会問題を抱えている。そこで、本研究では喜怒哀楽をテーマとして人間の感情や身体への影響を調べると共に、男女の心理をテーマとして男女の考え方や感じ方の違いを比較することにより、人間の心理について明らかにしていく。

1 章 喜怒哀楽

人間の心理には大きく分けて喜怒哀楽があり、これらの感情は様々な場面において人に影響を及ぼしている。そこで、この章では感情が人に及ぼす影響において、心理的な影響や身体的な影響について紹介すると共に、病との関わりや子ども絵の影響について考察していくことにする。

1.1 節 喜

ヒトの赤ちゃんはよく泣いて、よく眠って、よく微笑むが、こうしたヒトの赤ちゃんの表情は生後間もない新生児期によくみられるので「新生児微笑」と言われている。それは、赤ちゃんの気持ちが反映されているものではなく、単に筋肉がゆるんで起こる反射的な反応のひとつだと言われており、生理的微笑とも呼ばれている。また、ヒトにしかないと考えられていた「生理的微笑」がチンパンジーにもあるということが近年明らかとなった。実際に、チンパンジーの子どもの微笑みに着目して生後4ヶ月頃まで観察していくと、特別な意図をもたない「生理的微笑」は見られなくなり、何かの刺激や誰かに向けた「社会的微笑」が増えてくる等、新生児期以降の微笑みの発達もヒトとチンパンジーでよく似ているのである。勿論、研究で明らかになったことは共通点や類似点だけではなく、子どもの微笑みに対する母親の反応に決定的な違いがあることがわかった。例えば、ヒトの場合は子どもの微笑みに接した母親は頬がゆるみ、まるで伝染したかのように微笑むが、対してチンパンジーの場合は子どもの微笑みを見て母親が微笑むという場面は一度も観察されなかったのである。すなわち、ヒトはチンパンジーに比べてとても早い時期から豊富で多様な「微笑み」を介したやりとりを始めているのである。

このような研究からヒトに特有な親子のやり取りは対面場面の豊かさや声かけによる交流であることが明らかとなり、よって、ヒトは常に「しがみつき抱きしめる」かわりに、生後すぐから微笑みや声かけによる交流を深めていくことが大切なのである。

1.2 節 喜～ポジティブ感情とネガティブ感情～

人の感情の中に、元気で活動的な生き生きとした状態であるポジティブ感情と元気がなく消極的で自分や周りのことに否定的なネガティブ感情というものがある。

ポジティブ感情は我々の幸せや幸福感、と関連しており、ポジティブな誘意性と高い活性化(覚醒感)によって特徴づけられた情緒的な状態のことであり、高い覚醒感をともなう快感情を目指す。具体的な感情としては、幸せ、喜び、満足、興味、愛などを挙げることができる。機能的にみる

とポジティブ感情は特別な行動とは結びつかず、注意を広め、全体的な認知や処理を高めると考えられている。

ネガティブ感情には、怒り、悲しみ、恐れなどがある。「怒り」は攻撃行動に伴う感情であるというように、ネガティブ感情は行動との関係が明確である。また、機能的にみるとネガティブ感情は、注意を狭め、局所的な認知や処理を高めると考えられている。

伝統的な精神的健康観においては、自己や現実世界に対する正確な認知が、精神的健康を維持するために必要不可欠な要素であると考えられてきた。この考え方は、今日も、主に人格心理学・臨床心理学の領域において広く支持されている。

この考え方に対し、主に社会的認知の領域において、人間の推論・意思決定・判断などのプロセスは、事前の期待や自己奉仕的な解釈によって歪められることが明らかになってきた。普通の人(主に非抑うつ者)が有している自己・環境・未来に対する認知は、自分に都合の良いようにポジティブな方向に傾いたエラーやバイアスによって特徴づけられると指摘した。このようなエラーやバイアス、つまり「現実の様相を誤って解釈したものであったり、何か想像されたものであったりする、偽りのメンタルイメージや概念」を総称してポジティブ幻想と名づけた。これが「幻想」と名づけられているのは、単なるエラーやバイアスよりも普遍的・持続的・体系的なものであるとされるからである。単なる楽観主義とは異なり、自己のことのみに関わっていること、そして、結果を漠然と期待するのみにとどまらず自分の能力によって望ましい結果を生み出そうという信念であるということが指摘されている。

1.3 怒

現代の子どもの問題として、「不快」感情の対処能力の低下とそれらの感情を曖昧なものとしてしか体験できないことが挙げられている。但し、ここで言う感情とは「内的または外的な刺激によって引き起こされる、全体的な心身の状態のこと」である。また、感情を曖昧なものとしてしか体験できないということは、心身の状態も曖昧なものになっている可能性があり、子ども達は「怒り」を自分の感情として体験できていないことが懸念される。すなわち、子どもが怒りを表せないことは人格形成や精神的健康に重篤な影響を及ぼし、その結果、怒るべき場面でも怒りを抑制することで自分自身の気持ちに気づけなくなることが指摘されているのである。

このように、子どもの「怒り」は人間の発達過程においても重要なテーマであり、多くの研究が行われている。例えば、子どもの怒り感情に関する研究において子どもの感情は母親の感情特性に影響を受けると言われている。具体的には、否定的な感情が高く、感情が不安定な母親を持つ子どもは相手の否定的な感情を気にして自身の感情を表出することに葛藤を抱くが、攻撃されたり、自分が侵害されるような時は怒りを表すことがある。それに対して、全体的に肯定的な感情が高く、否定的な感情をあまり感じない母親を持つ子どもは内向的で受動的であり、理性より感情の方が優位となるのである。

ここ数年の文部科学省調査によると、いじめは減少傾向、不登校は横ばい傾向にある。しかし、暴力件数は増加傾向にあり、特に中学生が最も多い状況となっている。このような背景の1つとして、中学生の感情や行動のセルフコントロールの低下が指摘されている。中学生は発達の観点から見ると、身体的・精神的変化が著しく、友人関係、両親や学校への反抗心を通して自己同一性を模索する時期であり、不安定で自分をコントロールすることが難しい時期である。例えば、ある研究者は感情の発達について、「子どもは体からあふれ出してくる漠然としたエネルギーを適切な言葉で表現することを学び、対人関係を築き、また、成長発達に段階に応じたコントロール力を身につけるが、それを知的にコントロールすることができなくなると爆発させてしまうことになる」と指摘している。このように、怒りの感情をコントロールできなければ非社会的行動へと繋がり長期の支援が必要となる場合もあることから、怒りの感情をコントロールする為にリラ

クセーション法（深呼吸）が必要だと考えられている。

1.3 節 哀

私たちが普段流す涙には三種類のものがある。それは、常に眼球に流れている基礎分泌としての涙、異物が刺激して流れる反射性分泌としての涙、そして、喜怒哀楽によって流れる情動性分泌としての涙である。

涙の中で唯一脳からの刺激で出るのが情動性分泌の涙である。具体的には、人は前頭前野で悲しみを感じるとその信号を上唾液核に送り、自分の意志とは無関係に涙腺を刺激して流す涙のことである。また、情動性分泌の涙には自律神経を調節する作用がある為、泣くことはストレスを発散させることに効果的である。

涙以外にも体に影響するものがある。伝統的中国医学では七つの感情が身体の状態に良くない影響を与えると考えられており、これを「七つの悪魔」と呼んでいる。七つの感情とは、喜び、怒り、哀しみ、悲嘆、憂い、恐れ、驚きである。その中で哀しみが過ぎると肺を傷つけ、憂いが過ぎると脾を傷つけると考えられている。すなわち、溜息ばかりして気分が落ち込み、元気がなくなると、免疫力が低下して風邪や感染症にかかりやすくなり、思い悩むと食欲が無くなり身体の働きが低下して、痩せていくか、下半身中心にむくんでしまうと考えられているのである。

これらの教訓には、私たちは生きている限り何らかの感情を発生させており、そのエネルギーレベルがストレスを感じない程度のものや変動の様相が通常の範囲内であれば健康には問題ないが、その範囲を超えてアンバランスな状態になったり、常に同じエネルギーの波を発生させるとそのエネルギーに影響を受けやすい臓器に問題が生じてくる。自分でも気付かないうちにその臓器によくないエネルギーをため込むこととなるというものである。

一方、日本では高齢化社会の問題や核家族化の問題が深刻化しており、最近深刻化している問題としてうつ病が挙げられている。うつ病の原因としては、遺伝だけでなく悲しみや孤独感が原因の一つとして考えられており、以前であればうつ病になりやすい性格というまとめで几帳面、何事にもこつこつとやっタイプが挙げられていたが、最近では明るく活発な人でもリストラや対人関係での悩みが高じたりするとうつ病になってしまうことがある。すなわち全ての人がうつ病になる可能性があるといっても過言ではなく、ストレスに心が耐えられなくなる時、立ち止まって開き直ることも大切なことである。

1.4 節 楽

生活習慣と病気には様々な関係があり、現在日本人の生活習慣病予防についての研究が進められている。その中で喫煙や運動のような生活習慣に加えて、ストレスや怒りの感情、イライラしやすい性格等の心理的な要因が健康に悪い影響を及ぼすことが分かってきた。しかし、逆に嬉しい、楽しい、面白い等の気持ちや楽天的な性格傾向等、ポジティブな心理要因が疾病の発症や死亡に与える影響についてはあまり研究されていない現状である。そこで、生活を楽しんでいると意識が循環器疾患の発症や死亡にどのような影響を与えるのかを「ご自身の生活を楽しんでいると思えますか？」というアンケート調査結果を用いて生活を楽しんでいる意識と循環器疾患との関係について考察していくことにする。

はじめに、生活を楽しんでいる意識と循環器疾患の発症について調べたところ、男性では生活を楽しんでいる意識が高いグループに比べ、中程度のグループの循環器疾患発症のリスクは1.20倍、低いグループでは1.23倍高いという結果であった。次に、生活を楽しんでいる意識と循環器疾患による死亡について調べたところ、男性では生活を楽しんでいる意識が高いグループに比べ、中程度のグループの循環器疾患死亡リスクは1.15倍、低いグループでは1.16倍高いという結果

であった。また、循環器疾患の発症も死亡も共に、女性では特に関連は見られなかった。これらの結果から、生活を楽しんでいる意識を持つことが男性において循環器疾患の発症、死亡のリスクの低下に影響を及ぼすことが考えられる。しかし、同様の傾向は女性では認められず、ストレス源に対する対処の方法や自覚されたストレスが心身に与える影響が男女で異なることも報告される等、男女差に関するメカニズムは今後さらに研究の必要性があると考えられている。

次に、アルコールがもたらす楽しさについて考えていく。お酒を飲むとふんわりと気持ちが軽くなり、それまでの疲れやストレスに凝り固まった心も解れる経験が誰にもあるだろう。このような楽しさを導き出すのは、アルコールによって脳が麻痺するからとこれまでは捉えられていた。しかし、現在はもう少し違ったアルコールの作用が解かっている。具体的には、アルコールを飲んで楽しい気分になる理由は脳内で楽しさや心地よさといった感情を生み出す「ドーパミン」という神経伝達物質の分泌が促される為である。ドーパミンは「楽しい」と感じる時に分泌される脳内物質であるが、アルコールによっても分泌が促されるのである。また、ドーパミンが分泌されると「楽しい」という感情を抑制して興奮しすぎるのを防ぎ、気持ちを平静に保つための脳内物質である GABA 等も分泌させる為、アルコールは気持ちを平静に保つ脳内物質の分泌を抑えたり、その働きを鈍らせたりすることで気分は益々盛り上がるのである。更に、アルコールは気持ちを高揚させるドーパミンの分泌を促す一方でセロトニンの分泌を促す作用もある。セロトニンは過剰な動きや不安、恐怖といった感情を抑え、気持ちを鎮静化させる為に働く脳内物質であり、ストレスを抑え、うつ病の治療にも利用されている。しかしながら、アルコールがドーパミンの放出に影響を与えるのは最初の 20 分だけとも言われており、飲酒は脳のことを考えて適量を守ることが大切なのである。

2 章 極限の心理

人質事件の被害者が加害者に好意や恋愛感情を抱いてしまうストックホルム症候群や災害時等の緊急事態に無思考状態、混乱して優先すべき行動が分からなくなる Emergency spell (非常呪縛) 等、人は極限状態に陥ると思いもよらない思考や言動をとることがある。そこで、この章ではそのような極限状態になった場合、身体や精神に及ぼす影響について考えてると同時に、法律的解釈については考察していく。

2.1 節 正当防衛について

初めに、日本とドイツの正当防衛の法律的立場を紹介する。

1. 日本における正当防衛

刑法

第 36 条(正当防衛)

①急迫不正の侵害に対して、自己又は他人の権利を防衛する為、やむを得ずにした行為は罰しない。

②防衛の限度を超えた行為は、情状により、その刑を軽減し、又は免除することができる。

＜過剰防衛の法的性格＞

過剰防衛の場合は、違法性は阻却されずに、任意的な刑の軽減又は免除にとどまる。この根拠については学説の争いがある。

I 責任減少説

防衛行為の様な、緊急事態のもとでの行為は、精神の動揺のため、過剰になったとしても、強く非難できない場合があることを根拠に、責任が減少するとする。

II 違法・責任減少説

過剰防衛の場合でも、正当防衛の場合と同じく、急迫不正の侵害が存在するので、違法性が少なく、また、責任が軽い場合もありえるということを根拠に、違法性及び責任が減少するとする。

2. ドイツにおける正当防衛

ドイツ刑法典

第 32 条(正当防衛)

- ① 正当防衛によって必要とされる行為を行った者は違法に行為をしたものとはならない。
- ② 正当防衛とは自己又は他人を現在の違法な攻撃から回避させる為に必要な行為である。

第 33 条(過剰防衛)

行為者が錯乱、恐怖又は驚愕から正当防衛の限度を超えたときは、行為者は罰せられない。

以上からすると、日本とドイツとでは、条文の内容に違いがあり、同平面の議論ができないが、「正当防衛の認識」の内容について、日本とドイツとでは、大きな相違がみられる。

2.2 節 白髪について

フランスの王妃、マリーアントワネットは処刑を前に一晩で毛髪が真っ白になったと伝わるように過度のストレスから一晩で毛髪が変化した、という話を耳にすることがある。このように、心理的なダメージは髪の毛に表れることが多いと言われている。しかし、髪の毛の色のもとメラニン色素であり、頭皮にあるメラノサイト（色素細胞）で生産され、毛髪をつくる毛母細胞へと受け渡される。

白髪のメカニズムは、老化など様々な要因でメラノサイトがダメージを受け、細胞が死んでしまいか、メラニン色素をつくる能力が弱くなった場合に毛母細胞にメラニン色素が供給されなくなるため白髪になるというものである。また、毛髪はもともと死んだ細胞であり、そこに含まれるメラニン色素が分解されたり移動したりすることはない。したがって、現代科学では人工的に漂白しない限り、黒髪が一気に白髪になることは考えられないのである。しかしながら、インターネットの掲示板やブログ等には、以下のような実例が載せられていた。

1. 住んでいた所から遠く離れた土地で長期間の出張をしていた女性は帰宅前日の朝に生え際が真っ白に変化していることを発見した。全ての髪の毛が白く変化したわけではないが、前日までは黒かった大量の髪の毛が白く変化していた。さらにこの女性は赤く変化した髪の毛も発見した。帰宅し、数日たつとほとんど黒い髪の毛に戻っており、二週間が経過すると完全に元のままに戻っていた。女性が美容院でそのことを話したところ、「個人差はありますが、割とよくある話ですよ。」と言われた。
2. 夫が病気で倒れた女性は、心配のあまり一晩で半分以上の髪の毛が白髪に変化した。夫が回復した後も女性の白髪は元に戻らなかった。更に、白髪がすこし見えているくらいだった 50 代男性は、母親の危篤で一晩にしてほとんどの髪の毛が白く変化した。この男性も白髪は元に戻らなかった。

その他にも出産を期に短期間で白髪が増えるという例もあった。このような実体験が真実であれば科学や医学では説明できないだけで「絶対にありえないこと」ではないのかもしれない。

2.3 節 PTSD について

PTSD の研究の中の一つに砲弾神経症（シェルショックともいう）戦闘ストレス反応がある。この研究は第一次世界大戦における塹壕戦の経験を踏まえ、戦後米国と英国から始まり、ベトナム戦争後に頂点を極めた。戦闘ストレス反応は、戦争において精神的に崩壊する兵士が驚くべき多数に上ったことから認知されはじめた。

具体的には、友人たちの手足が一瞬にして吹き千切れるのを見て、閉じ込められ孤立無援状態に置かれたり、一瞬にして吹き飛ばされ殺されるという恐怖から気を緩める暇もないという状況が驚くべき現象を生み出したのである。兵士たちはヒステリー患者と同じ行動をし始め、金切り声ですすり泣き、金縛りで動けなくなり、その後、感情が麻痺して無言・無反応となり、健忘が激しくなった。これらの兵士に対して、軍は臆病者であると結論して、処罰と脅迫による電気ショック治療を提唱した。一方、進歩的なものはこれを士気の高い兵士にも起こりうる精神障害であると人道的治療を進め、その後の調査の過程でこれらの一部の状態に対して ASD(急性ストレス障害)や PTSD という名称がつけられたのである。

PTSD に関する多くの研究や発展は戦闘帰還兵を対象にしたものであり、最も頻度の多い市民生活の中での性的暴力や家庭内暴力には認識がなかった。近年では、家族という密室を隠れ蓑にして幼少時から長期に渡り親をはじめとした大人たちから受けるさまざまな形の児童虐待が遥か後年に成人してから多様な症状を生じさせることが発見され、PTSD の一種として検討されるようになり、ジュディス・ハーマンは「複雑性トラウマ (complex trauma)」、ヴァン・デル・コルクは「複合型トラウマ」(combined-type trauma) という概念を提示している。

3 章 男女の心理について

「どこからが浮気だと思いますか？」と問われた時、浮気と感じるのは人それぞれであるが、その中でも男性と女性での考え方や心理が異なることは当然のことである。そこで、この章では浮気や結婚後の男女の心理の違いについて考察すると共に、独自のアンケート調査結果を紹介することにする。

3.1 節 浮気の心理

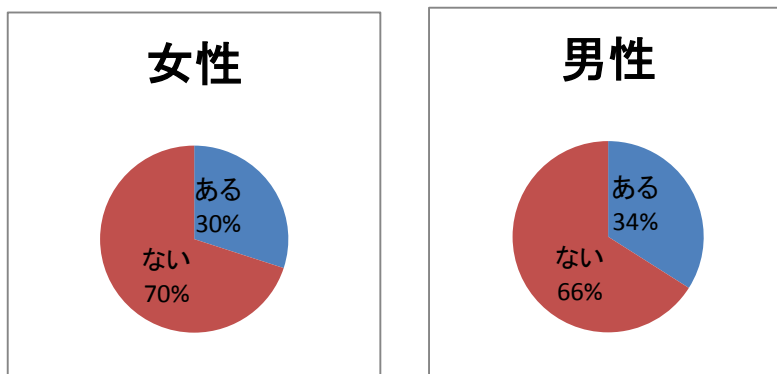
男女の浮気の心理には当然ながら違いがあり、特に男性が浮気に走る要因として女性の体目的であると予想されている。すなわち、性的魅力を感じると彼女や妻がいてもあまり深く考えずに、体の関係だけを目的に浮気の衝動に駆られるのである。よって、体の関係が終われば全く罪悪感を感じることなく別れることもできるのである。しかしながら、女性の浮気は男性とは異なり、本気であり、男性のように体目的で浮気はしないのである。すなわち、本気で相手の男性の性格や魅力に惹かれ浮気することから、女が浮気すると心が戻り辛いという特徴があるのである。このように、女性の心理としては相手の男性に不満を持つと他の男性に目移り、他の男性としかくして、男性に魅力を感じれば浮気に走るのである。

女性に浮気させない為に注意することは例えば、彼女に寂しい思いにさせないことや積極的に彼女と会う時間を作る等、様々である。確かに、浮気相手の経済力に惹かれて浮気する女性がいることも事実であるが、寂しさのあまり近くにいる優しい男性と浮気する場合が殆どである。

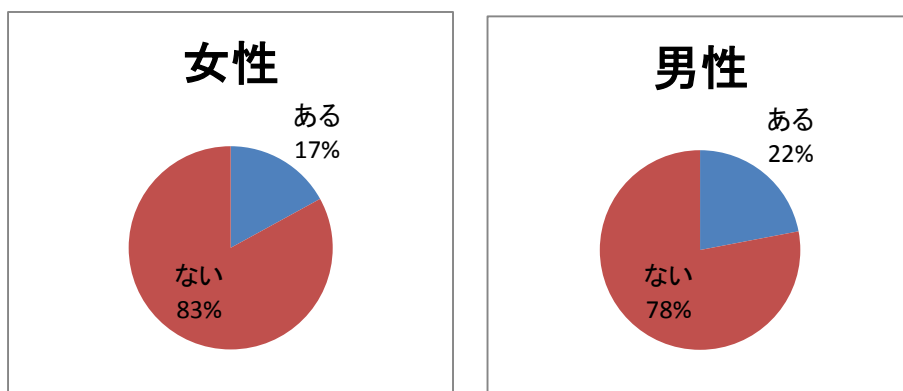
3.2 節 アンケート調査結果

福岡市内の大学において、18 歳から 22 歳の男女各 100 人にアンケートを実施した結果を以下

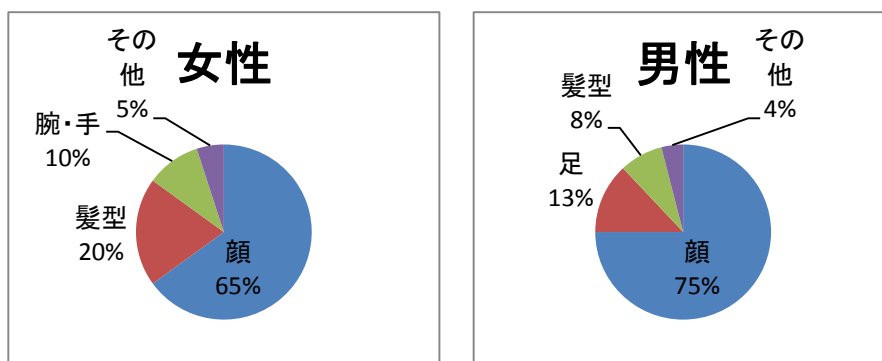
に示す。但し、アンケート内容は Q1 浮気願望はありますか？ Q2 浮気の経験はありますか？ Q3 異性と出会ってまず最初にどこを見ますか？の3つであった。



Q1 浮気願望はありますか？



Q2 浮気の経験はありますか？



Q3 異性と出会ってまず最初にどこを見ますか？

Q1：浮気願望はありますか？については、男性の方が‘浮気願望がある’というのはあくまで、イメージであり、実際は男女の差はあまり無かった。

Q2：浮気の経験はありますか？については、男性の方が、女性に比べて、多少ではあるが経験した

ことがある人が多かった。

Q3：異性と出会ってまず最初にどこを見ますか？については、男性も女性も過半数の人たちが‘顔’と答え、その次に女性は髪型、腕・手と上から下に向かってみていることが分かるが、男性は顔から一番離れている足を次に見るということから、いかに足に興味を持ち意識して見ていることが分かる。

Q4：地図を見ることが得意ですか？については、男性は「はい」と答えた人と「いいえ」と答えた人の割合は半々であったが、女性は「はい」と答えた人は3割、「いいえ」と答えた人は7割であり、男性は女性より地図を見ることが得意と言える。

3.3 節 結婚後の男女の心理の違いと世界の離婚率

男女の心理の違いは様々であるが、結婚後の夫婦の間でも考え方や感じていることは大きく違っている。次の図は Google の検索結果であり、「妻」と「夫」とキーワードを入力したあとに予測される選択肢である。

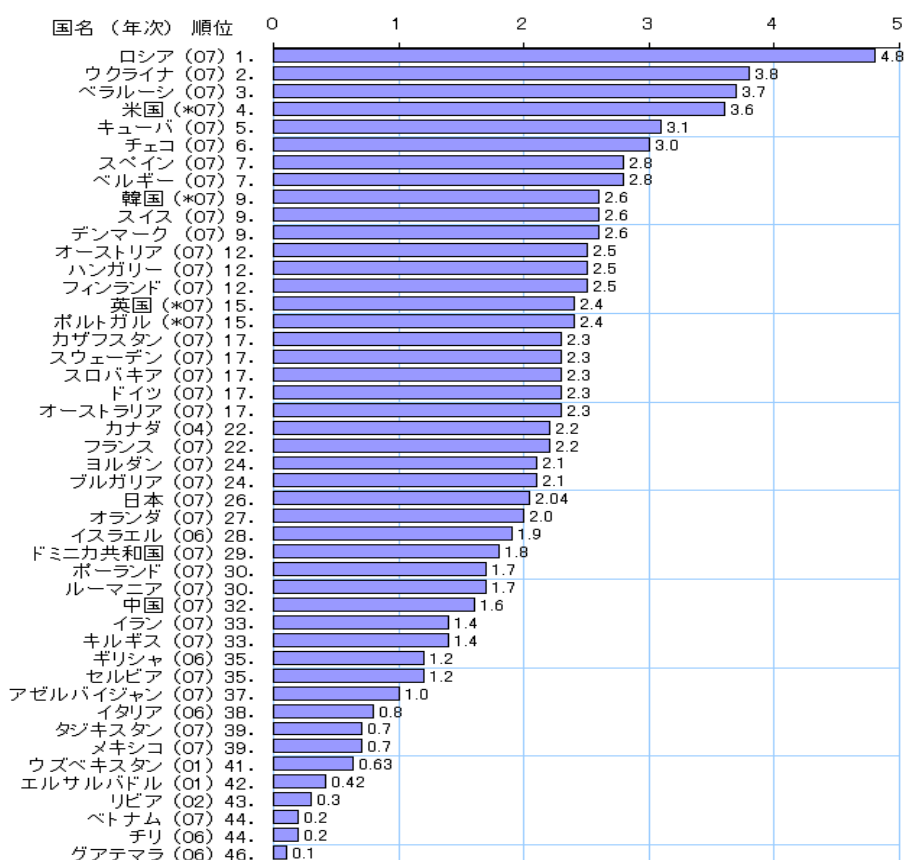


妻	夫
妻 誕生日プレゼント 670,000 件	夫 死んで欲しい 674,000 件
妻 誕生日プレゼント ランキング 422,000 件	夫 嫌い 2,190,000 件
妻 プレゼント 3,290,000 件	夫 小遣い 平均 703,000 件
妻 ヒステリー 61,300 件	夫 言葉の暴力 315,000 件
妻 呼び方 371,000 件	夫 小遣い 777,000 件
妻 うつ 815,000 件	夫 呼び方 452,000 件
妻 プレゼント ランキング 1,420,000 件	夫 死亡 手続き 212,000 件
妻 謙譲語 8,920 件	夫 うつ 1,800,000 件
妻 未届 1,590,000 件	夫 失業 1,560,000 件
妻 焼酎 518,000 件	夫 死亡 年金 366,000 件

この検索結果は夫の妻への気持ちと妻の夫への気持ちが表れている。図の中で一番検索数が多いのは、「妻」では「妻 プレゼント」であり、誕生日やプレゼントというワードが多く見られ、夫の妻への愛情や妻を喜ばそうとする姿が想像できる。しかし、「夫」では「夫 嫌い」という検索が他のワードに比べてとても多く、死んで欲しいというワードまであり、「妻」の選択肢とは非常に対照的なものであった。また、「死んで欲しい」と検索すると順に親、父親、夫、旦那、姑となっている。

次に世界の離婚率について考えていく。以下は、世界 46 カ国の離婚率を表したものである。

世界46カ国の離婚率(人口千人当たり離婚件数)



(注) *は暫定値あるいは推定値。日本は人口動態統計による。

(資料) 総務庁統計局「世界の統計2010」(原資料はUnited Nations, Demographic Yearbook)

米国はStatistical Abstract of the United States 2010(データの無い州の推計を含んだ推定値)

上記の表を見てみると、米国とロシア、ウクライナ、ベラルーシといった旧ソ連諸国が世界の中でも高い離婚率となっている。また、キューバ、チェコといった(旧)社会主義国もこれら諸国に次いで離婚率が高くなっている。一方、日本は第26位とかつてより離婚率が上昇しているものの世界の中ではそう高い水準ではないことが分かるが、隣国の韓国は離婚率が上昇しており、この表では世界第9位とアジアの中で最高の離婚率であり、中国は1.6と低いが1998年と比較すると上昇傾向にある。

世界の中でも離婚率が低いのはラテンアメリカ諸国やイタリア等のカトリック諸国であるが、スペインは2.8と世界第7位であり、2000年から急上昇しており社会変化が著しい状況である。

まとめ

これまで述べてきたように、私達は日常生活の中で何気なく喜怒哀楽の感情を表しているが、それは心理的な影響や身体的な影響を受けている。更に、極限状態に陥ると人は思いも寄らない思考や言動をとることがあり、身体や精神に及ぼす影響があることが分かった。また、男女の心理については福岡市内の大学生男女各100人にアンケートを実施することにより、浮気願望や浮気の経験の有無は男女の差はあまりないという結果が得られた。

しかしながら、様々な角度から人間の心理について調べたが、未だ医学では解明されていない部分や研究され続けている問題も多く、敢えて結論とするならば、人間にとって心理とは切っても切り離せないものであり生きていく上で必要不可欠なものであろう。

生活

安藤 栄 石橋 理恵 江島 みなみ

中村学園大学短期大学部幼児保育学科

概要

人間が服を着たり、家の中で生活することは当たり前のように行っていることであるが、それには単に生きるということだけではなく、何らかの意味があるはずである。また、私たち動物は食えること、寝ることを欠かさず生活しているが、何故食えることや寝ることを必要とするのだろうか。そこで、本研究では衣食住の歴史や背景を調べることによりその意味について考察すると共に、食が心身に及ぼす影響を始め、食の利点、寝る時に見る夢等、様々な観点から人間の生活について考察していくことにする。

1 章 衣食住

私たちは普段当たり前のように生活をしているが、その衣食住には様々な歴史や背景がある。そこで、この章ではその衣食住の歴史や背景を辿り、それが人間にどのように影響しているかについて考察していくことにする。

1.1 節 衣 ～人間はなぜ被服を着るようになったのか～

人間が被服を着るようになった理由として様々な生得的本能動機が取り上げられており、特に慎みの説、不謹慎の説、保護説、装飾説の4つの説が存在している。

はじめに、慎みの説とは恥じらいに根ざして裸体をカバーする為に被服を着用するようになったとする説である。この説は聖書的なものからくる考え方であり、「アダムとイブが目を開いた時に互いに裸であることに気づき、イチヂクの葉を縫い合わせ、前をかくした後、神様はアダムとイブに動物の皮でできたコートをつくって着せた」とする話は、慎みの説を表している。次に、不謹慎説とは慎みの説と全く逆の立場をとる場合であり、身体の一部をカバーすることによりかえって相手の注意をひこうとする為に被服を着用するようになったとする説である。そして、保護説とは被服により身体を保護する為に着用するようになったとする説である。この説には色々な起源説があり、①自然力（天候のような自然環境）に対する防衛説、②虫や獣に対する防護説、③神霊などの超自然力に対する防護説、④一般の敵に対する防護説等である。更に、装飾説とは審美的表現の手段として被服を着用するようになったとする説である。装飾するという事は「魅力的にする」、あるいは「美しさを添える」ことであり、すべての人間は自分自身を創造的に表現したいという衝動を持っており、外観をよくする衝動はすべての人に共通のものである、と装飾説を支持する人達は考えている。

以上のように、被服はいろいろな動機が複雑にからみ合って生まれた産物であり、1つの動機というよりは複数の動機の複合として人間は被服を着用するようになったものと考えられている。

1.2 節 衣 ～日本人はなぜ家の中で靴を脱ぐのか～

日本人が靴を脱ぐ理由として、いくつかの説が挙げられている。例えば、古来の日本人は大地を穢れと考え、家を神聖なる場と考えられていたことから、神聖なる場に入る時には外部の穢れを掃わなくてはならない為、日本の住居によく見られる垣根、門、敷居、玄関等は穢れの侵入を防ぐ境界となり、靴を脱ぐ習慣ができたという説である。また、綺麗な座敷ゆえに土足であがら

お問い合わせ先：〒814-0198 福岡市城南区別府 5 丁目 7-1 中村学園大学短期大学部
幼児保育学科 橋本弘治研究室 mail:hashimot@nakamura-u.ac.jp

ないのではなく、例え土間一間の原始的な竪穴式住居でも人の住む家である以上は穢れを慎むという気持ちは古い時代ほど強かったと考える説等である。その他にも、床に座る生活様式が家の中で靴を脱ぐ生活習慣を生んだと考える説がある。これは敵から襲われる心配がほとんどない日本ではすぐ逃げ出す必要がなく、履物を脱いでゆっくりと家の中でくつろぐことができたことから、また、床の上に直接座る習慣もあって家の中を清潔に保とうとする習慣が定着してきたと考えられている。更には、雨や雪が多く湿気も多いという日本の気候から靴のような履物は不衛生だと考える説等、様々な説が存在しているが、明らかなことは日本人が 1000 年以上この生活様式を保ち続けているという事実である。

1.3 節 食～3 次機能～

食事をする目的として、3 つの機能が挙げられる。はじめに、食物に含まれている栄養成分の多量を占めているのは炭水化物・たんぱく質・脂質であり、この三大栄養素の他に微量ではあるがミネラルとビタミンがある。この中で炭水化物と脂質はエネルギーを生産して、たんぱく質は体組織を更新する。そして、ミネラルとビタミンはこれらの代謝作用を円滑に効率よく進行させる役割を果たしているのである。このように生きていく為に必要な栄養素とエネルギーを補給すること（栄養機能）を 1 次機能という。次に、食物に含まれている微量の精油成分、高級アルコール、エステル、アルデヒド等が鼻腔背部の嗅粘膜にある嗅細胞を刺激して、グルコース、砂糖、食塩、クエン酸、グルタミン酸ナトリウム等は舌の乳頭に分布して、味蕾を形成している味細胞を刺激するのであるが、そこで発生した神経インパルスが脳に達することで匂いを感じ、味を感じるのである。また、食物を噛む時に歯根膜や舌、口腔粘膜等に伝わる圧力、および、サクサク、ツルツル、ムチムチ等の接触感が触感をもたらすのである。このように食べておいしさを味わうこと（感覚機能）を 2 次機能という。最後に、食物は血圧や血清コレステロール値等を正常に保つことにより体の調子を整えて生活習慣病を予防する。更には、発ガン予防、アレルギーの低減、免疫能の強化、神経系や内分泌系の調節等の保健効果を発揮する機能性成分があり、また、食物には人間の体の恒常性を常に維持して回復する保健機能もある。このように、体の調子やリズムを整えて健康を増進して、疾病を予防すること（生体調節機能、保健機能）を 3 次機能という。

1.4 節 食～三度食の発生～

自然物雑食時代には食欲という本能にまかせて、随時、食物を摂取していたと考えられる。それが奈良時代の貴族社会に入り、食事は朝夕の 1 日 2 度摂られるようになり、その他、間食を摂るという食習慣が成立した。尚、間食には柿やなつめなどの木の実を乾燥させたもの等が用いられていた。但し、平安時代には辺境の兵士等に対して間食用の米の支給が規定され、また、宮中で種々の行事や儀式が行われる際には下働きの用人に対して屯食が配られたことから、激しい労働を行う庶民は昼食と変わらない程の内容の間食を摂取していたと考えられる。

鎌倉時代に入ると「御膳事三度供之間」「毎日三度供御」といった諸句が宮中の食事記録にあらわれ、天皇の食事は 1 日 3 度食とされている。しかし、実際には昼食を漬菜のような簡単なものですませ、夜食や間食を摂ることもあり、宮中では 2 食が原則となっていた。また、僧侶の食事は前代までは朝のみの 1 日 1 食であったが、点心という間食を摂り、更には夕食も摂るように変化していった。一方、武士は平時には朝夕の 2 食が普通であったが、その分量は 3 食分に相当したようであり、戦場で激しい働きを強いられ、戦乱が続く室町時代になるにつれて、武士も 1 日 3 度の食事が習慣化していき、その 1 日 3 食の食事は江戸時代に一般化したのである。

1.5 節 住

私達が住んでいる種々の住宅の様式や生活といった住生活は、原始人類が「生活の基地」とし

ての住居をもつようになってから現在に至るまでの長い年月の間に次第に変化発展してきた。また、住居の機能や役割はその時代によって様々であり、身分や職種に等の社会的条件によっても異なっていた。

原始時代では地面に穴を掘っただけの竪穴式住居で生活をしていた。但し、生活といっても夜間の睡眠や休息、雨天の避難や冬季の防寒等が主な目的であり、大部分の生活は戸外であった。また、温暖な場所では防寒等の必要性がなかった為に場所によっては平地住居が建てられていた。よって、平地住居は竪穴式住居が発達したというよりは、土地の地形、土質、気候等の条件に適応して作られたと考えられている。そして、飛鳥時代に入ると仏教の伝来に共って中国や朝鮮半島から多数の造寺工が渡来して様々な建築様式が移入された。更に飛鳥時代から奈良時代にかけて、食物を貯蔵する為の場所や睡眠の為等、目的別に部屋が作られた。また、身分別に広さや様式が分けられるようになったのである。

中世の鎌倉・室町時代から住宅は住居としての機能の他に敵の襲撃に対して防御する役目を持っていたところに特徴がある。臣下や家来の宿所、食糧、兵器、軍馬等の収納所が必要となり、建物も防備に重点を置いた建て方が多く見られるようになった。そして、近世の桃山・江戸時代では、武士階級で独特の様式化としてアグラをかいていた座式が正坐へと変化したことから、板張りだった床に畳が敷き詰められたと云われている。その後、明治以後は大震災を契機として、木造住宅の火災による危険性と洋風直輸入による煉瓦造りの地震に対する脆弱性から、住宅建築に鉄筋コンクリート造を考える機運が起こり、住宅の安全性・耐久性が重要視されるようになったのである。

2 章 食育

私達は生まれてから死ぬまでの間、絶えず食を必要として生きている。そして、食べる事で身体が成長して、更に、体調に大きく影響する等、私達にとって食べる事は重要なことである。そこで、この章では乳幼児の食事を始め、様々な観点から食育について調べていく事にする。

2.1 節 母乳哺育の利点

母乳は固まりにくく、例え固まっても粒子が少ない為に消化しやすいといった特徴があり、また、脂肪の粒子がほとんど少ない事から母乳哺育は子どもに肥満がなく締まった体つきになるのが特徴である。加えて、特別な処置をしなくても母乳は比較的無菌状態である為、病原菌が体内に入りにくく、母乳を飲む事によって乳児の腸内に乳酸菌その他の有益な細菌が育つ等、母乳哺育の子どもは病気に強いのも特徴である。更に、母乳哺育を行った婦人は乳がんにかかりにくいことも報告されている。そして、母乳哺育は母と子の心理的な確立にとっても重要であり、母と子の単なるスキンシップ以上に母と子の愛情を深める等、乳児の情緒発達にとって大切な役を果たすのである。

このように母乳保育には多くの利点がある。しかし、母乳哺育には現在の小児科学でも不明な点が多く、まさに、母乳に関しては神秘的とでもいうべき問題があるのである。

2.2 節 離乳開始の早期化について

早期離乳のデメリットは大きく分けて三つあり、第一にアレルギーの原因となる恐れがあること、第二に余分な費用がかかること、第三に食べ過ぎや食塩過剰摂取の原因となることである。具体的には、消化能力や食品アレルギーに対する抵抗は5~6か月頃に適当となることから、それまでに雑多な食品材料の調製離乳食を与え過ぎるとアレルギーになる危険性を高めることとなり、

また、摂食機能の生理的発達は4か月頃に適当となることから、離乳は4か月またはそれ以上が望ましく、能力の不完全な子どもに早期から無理強いする必要はないのである。更に、早期離乳は自家調理が難しい為、缶詰離乳食に頼ることが多くなり、日本でもアメリカの三大メーカーの提携製品が多く用いられ、大幅な出費につながるのである。そして、離乳食は調整品でも自家調理品でもタンパク質、脂質、糖質のバランスが母乳や調整粉乳とは異なり糖質の含量が多いことから糖質過剰摂取とも結びつくのである。

2.3 節 食と心

食事をする理由は「生命の維持」や「活動」であるが、大人と違って子どもには「体の成長」という目的があり、特に、乳幼児期は一生のうちで最もエネルギーが必要な時期である。また、子どもの成長に合わせてその必要量は変化して、子どもは体の割にはたくさん食べる必要がある。勿論、単に食べるだけでは栄養のバランスが崩れ、肥満・貧血等に成りかねず、その為、厚生省が勧めるように「1日30品目」の食品を食べ、かつ、楽しく食事ができるように心掛けていく事が大切である。

近年、言われる「キレる子ども達」を生み出す原因として、農薬・食品添加物・有害金属・環境ホルモン等による脳内汚染がその一因と言われている。添加物が多く入った手軽なジャンクフードやバランスの悪い食事をしていて体の中の栄養バランスが崩れて脳細胞にも影響を及ぼすことが指摘されている。カルシウムが不足しているとイライラすると言われているのは良い例である。つまり、心の状態にもミネラルや微量栄養素も必要となるのであり、このようなことから考えると食事からとる栄養成分と心とは何らかの関係があると言えるであろう。食事は身体のみではなく心の状態にも影響する可能性を秘めており、ゆえに、食事が子どもの身体と心の健康にとっても大切だということを大人がしっかりと子ども達に伝えていくことが必要となっていくのである。すなわち、食を通して「心の健康」や季節を感じる「豊かな感性」を磨くことが当たり前に学べることが子ども達にとって幸せなのではないだろうか。

2.4 節 カフェイン

カフェインには覚醒作用があると言われている。脳の中で働く睡眠物質の一つにアデノシンという物質があり、アデノシンは作動性神経を通じて脳の活動を押さえたり、視床下部にあるノンレム睡眠の中枢に働いて脳全体を眠らせたりする働きがある。このアデノシンが脳に溜まってくると眠気が強くなってくるのであるが、カフェインを摂取することによってアデノシンが細胞に作用するのを妨害して眠気を覚ますのである。

カフェインはコーヒー、コーラ、緑茶、紅茶、ウーロン茶、ココア、チョコレート等に含まれており、多くの人がカフェインを日常的に摂取しているが、睡眠に影響を与えるカフェインの量は150 mg（コーヒーで例えるとコップ3杯）以上であり、これらを1日に1～2杯飲む程度であれば健康への影響は少ないのである。但し、カフェインの効果は30分程度で表れるが、飲んでから3時間後が最大であり、効果が完全に無くなるには5～7時間かかるので最低でも寝る4時間前はカフェイン摂取を避けたほうが良い。しかし、全くカフェインを摂取しないというのも良くないのである。カフェインを習慣的に摂取する人が半日から1日全くカフェインを摂取しなかった時、頭痛や疲労感、集中力の欠如等の症状が現れることもあると言われている。このことからカフェインは鎮痛補助等の働きがあるとして、医薬品として薬に用いられることが多いのである。

このようにカフェインは人間の体に影響しており、日常的に適度の量を摂取することで健康状態を保つことができるのである。

3 章 睡眠

私達は生活の中で必ず睡眠をとるが、睡眠にはレム睡眠とノンレム睡眠があり、レム睡眠とは睡眠中の状態のひとつで身体が眠っているのに脳が活動している状態であり、ノンレム睡眠とはレム睡眠でない状態のことである。そこで、この章ではレム睡眠とノンレム睡眠を基に様々な観点から睡眠が私達に及ぼす影響について考察していくことにする。

3.1 節 ノンレム睡眠と子どもの成長

ノンレム睡眠とはレム睡眠以外の比較的深い眠りの状態のことであり、このノンレム睡眠は子どもの成長と大きく関係しているということが科学的にも立証されている。成長ホルモンは睡眠中に脳下垂体から分泌されて、傷ついた細胞を再生・修復する新陳代謝の作用の他に筋肉を増やして骨を伸ばす働きがある。但し、食事や運動だけでは成長ホルモンは分泌されず、成長ホルモンが大量に分泌されるのが熟睡の状態（ノンレム睡眠）の時である。成長ホルモンは生後 3 ヶ月から分泌されることが確認されており、この成長ホルモンが最も分泌されるのが幼児期 4~5 歳と言われている。よって、幼児期の子どもには体の発育や脳の発育を形成する上で熟睡している睡眠時間が必要不可欠なのである。

3.2 節 食後に眠くなる理由

食後に眠くなるのには二つの理由がある。一つは消化の為に胃腸に血液が集中するからである。しかし、胃腸への負担が多ければ多いほど眠くなることから、よく噛んで食べることによって胃腸への負担が減り、眠気を抑えることが出来るのである。そして、もう一つの理由は食べ過ぎで血糖値が急に上がり、その後急に下がることである。ある程度の血糖値の上昇は満腹感を得るためにも必要であるが、血糖値は上昇しすぎても下降しすぎても眠くなるのである。食事で糖分やタンパク質を大量に摂取した時に血糖値が上昇して、その血糖値に応じてインシュリンが出る。しかし、急激な血糖値の上昇時にはインシュリンが過剰に出てしまうことがあり、その多量のインシュリンにより今度は血糖値が下がり過ぎてしまい、眠くなるのである。

3.3 節 睡眠と光

睡眠と光は密接に関わっており、間脳の視床下部にある「視交叉上核」が光を感知することから、ここに体内時計があると言われている。朝の太陽の光がここに届くと、本来 25 時間の長さである体内時計（サーガディアンリズム）が自転周期と一緒に 24 時間に修正される。これによって毎日自転周期と同期しながら睡眠・覚醒のリズムを刻んでいけるのである。ゆえに、仮に朝太陽の光によって体内のサーガディアンリズムがリセットされないと、毎日 1 時間ずつ体内時計がずれてしまい生活リズムが崩れてしまうのである。従って、光を浴びてから 14~16 時間後にメラトニンが分泌されることから、朝や昼間にどれだけ太陽の光を浴びたかが夜の睡眠に重要であり、また、朝日を浴びた時間によってその夜のいつごろに眠くなるのかが既に決まっているのである。加えて、寝室の照明は目に影響を与え、明るい照明は目を閉じていてもまぶたを通して目の中に入ることから、虹彩が目に入る光の量を調節する為に瞳孔を小さくしようと働くのである。すなわち、寝室の照明が明るいことで目が休まるひまがなく深い眠りにつけないことから寝る時の照明は暗い方がよいといわれている。

3.4 節 睡眠中の夢

睡眠中の夢とは何なのか？ということについては、古代からある信仰者の理解、20 世紀の心理

学者の理解、現代の神経生理学者の理解、それぞれ大きく異なっている。未開人や古代人の間には、睡眠中に肉体から抜け出した魂が実際に経験したことが夢として現れる、という考え方は広く存在した。また、神のお告げや神や悪魔といった超自然的存在からのお告げである、という考え方も世界中には見られている。その他にも、古代ギリシャでは夢の送り手がゼウスやアポロだと考えられており、『旧約聖書』でも神のお告げとしての夢は豊富に登場して、有名なものとしてはアビメレクの夢の行などがある。現在では夢分析も改良され、広く現代人の実情を考慮した分析が多くなされている。具体的には、現代の神経生理学的研究では「夢は主としてレム睡眠の時に出現すると考えられ、睡眠中は感覚遮断に近い状態でありながら大脳皮質や辺縁系の活動水準が覚醒時にほぼ近い水準にある為、外的あるいは内的な刺激と関連する興奮によって脳の記憶貯蔵庫から過去の記憶映像が再生されつつ、記憶映像に合致する夢のストーリーを創ってゆく」と考えられている。

夢のメカニズムとしては、浅い眠りに陥るレム睡眠中に見るとされ、一般的にはノンレム睡眠時は発現されないと考えられていた。しかし、ノンレム睡眠時にも夢を見ると考える研究者も多く、夢のメカニズムについては不明確な部分が多い為、研究対象となっている。また、夢では視覚だけではなく、聴覚・触覚・味覚・嗅覚においても何らかの刺激を感じるといった報告がある。例えば、尿意が夢に反映されやすいのは良く知られており、排泄に関わる夢を見て目が覚めたら、膀胱が限界に近かったという事例は非常にありふれている。更に、夢は人間に限られた現象ではなく、人間同様に睡眠中に覚醒活動状態の脳波を示す・反射運動である尻尾をふる・鳴き声をあげる発現等、殆どの恒温動物が見ると考えられている。

まとめ

これまで述べてきたように、衣食住、食育や睡眠は人間、更には、生物が生きていく上で欠かせないものである。そして、衣食住にはそれぞれに歴史があり、その時代に合わせて常により良いものへと発展し続けている。また、食育では人間の身体だけでなく心にまでも影響を及ぼすと共に、睡眠では外的なもの心理的なのが睡眠に影響を及ぼしている。しかし、夢については解明されていない謎も多々あることも事実であるが、医学の発展が進み、また、人々の健康志向が進むにつれて更なる解明が期待されるものである。

このように、私達は自らの成長や生きていくことに関して知らないことが多いが、これらのことは未来を担う子どもの成長に大きく関わることも事実であり、医学の発展に期待するだけではなく、私たち一人一人が真剣に考えなければならないことなのではないだろうか。

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

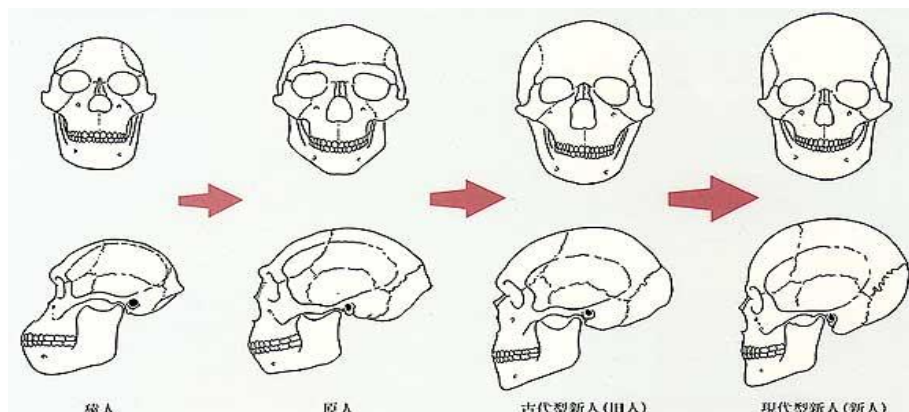
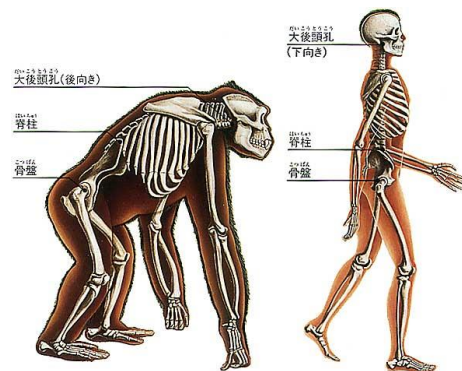
人間は理性を持って生きており、理性を持つことで様々な社会が構成され、文化が生まれ、技術が発達することで人間中心の世界が完成されていった。また、家族を守り協力して生きていくだけでなく、他人同士でも助け合って生きていく社会が人間には生まれたのである。しかし、その一方で其々の理性による価値観の違いで、人間同士を殺しあう悪の部分も出てきた事も事実であり、現実として世の中には善と悪が様々な場面で存在している。すなわち、変化し続けていく世の中には人間の持つ「理性」が大きく関わっているのである。そこで、本研究では人類の変化や理性の始まり、また、理性とは何かについて考察すると共に、理性が芽生えることに大きな関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

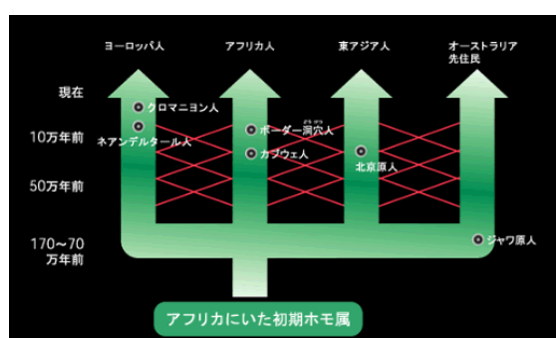
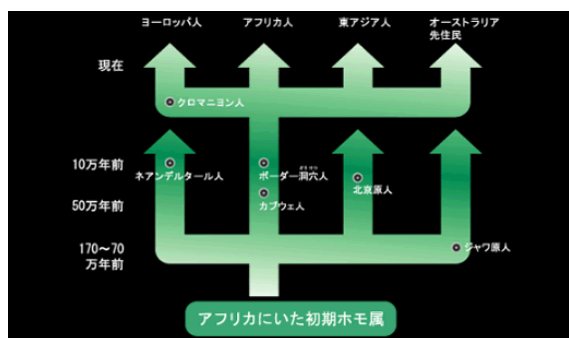
1.1 節 肉体的進化・変化について

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。



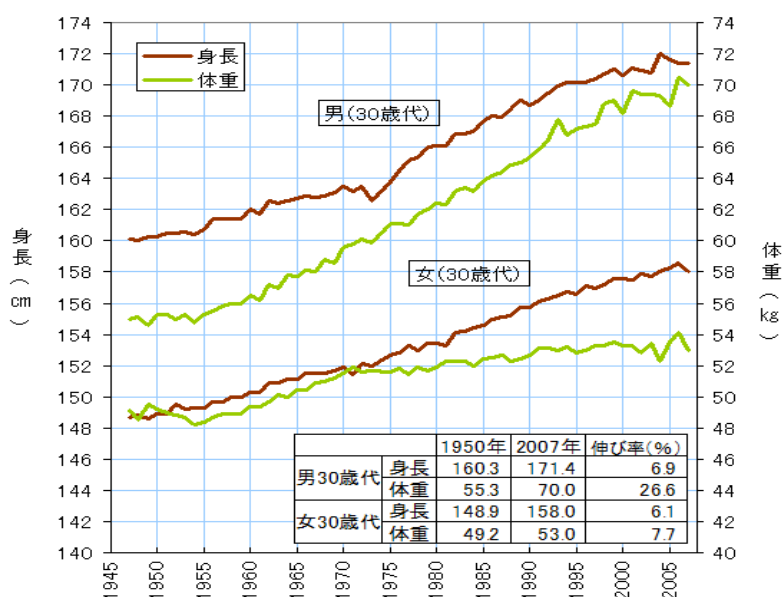
ヒトの進化の大きな流れは、猿人(アウストラロピテクス)→原人(ホモ・エレクトス)→旧人(ホモ・ネアンデルタールensis)→新人(ホモ・サピエンス)と言われている。

猿人は脳の容量が現在の人類の 1/3 程度、身長は 110 cm～150 cm 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。

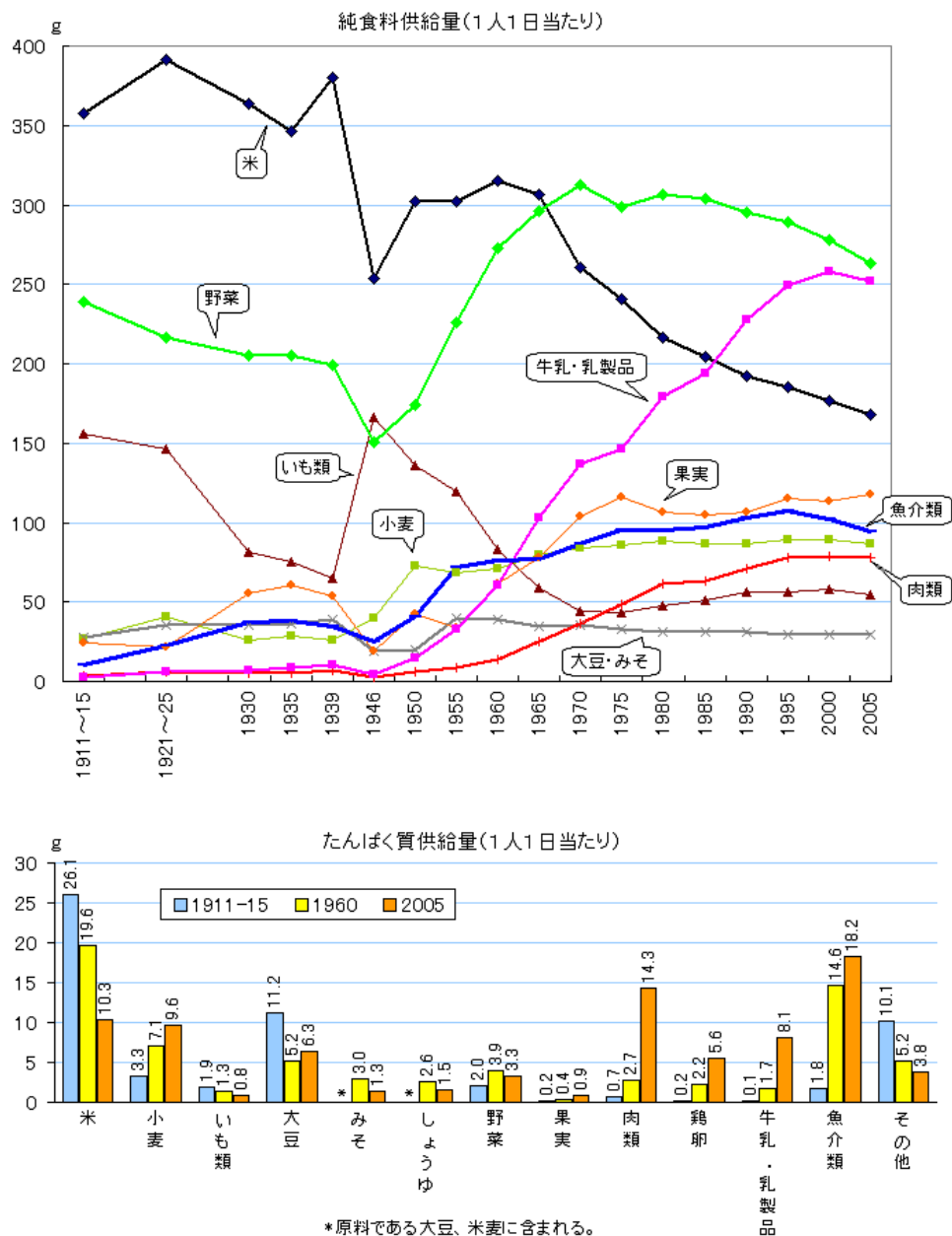
日本人の平均身長・平均体重の推移



(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、斧や鍬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碎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。

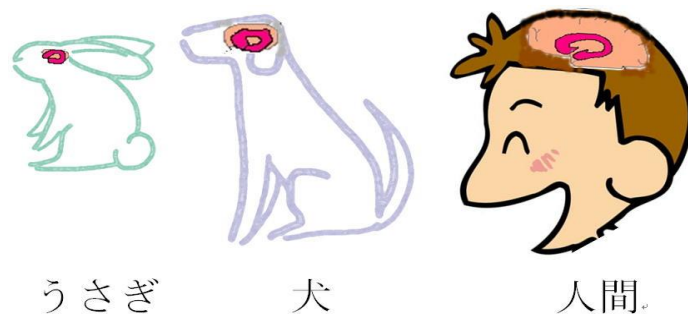
2 章 理性について

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、同じ恋愛でも人目み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で、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ば、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

て考察していく。

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、道理に適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いますが、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