



## 創造性豊かな子どもたち

令和6年1月1日、新年を祝うその時、突如として発生した能登半島地震、多くの家屋を倒壊させ、たくさんの尊い命を奪いました。少しずつその被害の大きさがわかり、1か月が経過しましたが、今なお、余震が続き、多くの方々の避難所での不安な暮らしが続いています。いち早い復興となりますことを念じますとともに、被災者の皆様に対して今できることを考え、努めていきたいと思えます。また、みみょうグループにおいては1月5日より義援金を募り、多くの方々よりたくさんのご寄付を頂き、中には、封筒に数万円を入れて寄付くださった方もいました。保護者、職員の皆様より、頂いた寄付の概要につきましては、改めて掲示してご報告いたします。

たくさんの義援金のご協力、本当にありがとうございました。

さて、先日、とある番組にて「昭和・平成・令和の時代のうちでコミック(漫画・電子書籍含む)の発行部数が最も多い年はいつか」という問題が出ていました。これを見た瞬間、平成の初め頃に、少年誌コミック3誌が競い合い、J誌にいたっては、1週間の発行部数が650万部を超えるという世界記録がいまだにギネスブックに載っているという記憶があったため、「これは簡単、平成でしょ」と高を括っていました。しかし、いざ正解を見ると・・・令和! 正解説の「コミックの発行部数グラフ」を見てみると、コミック雑誌は、どんどん減少傾向にありましたが、2014年ごろを皮切りに電子コミックがぐんぐんと伸びて、コミック全体では令和に入ってから伸び続ける結果となっていました。近年はコミックの文化も多種多様化しており、大人向けのものや読切コミックなどもたくさん発行されるようになり、合わせて大人もワクワクさせる創造性に富んだ作品や家族皆で楽しめるような作品がたくさん出てきているようです。漫画・アニメの文化、技術力、発想力、ストーリー性は、全世界において日本はとても秀でており、世界ナンバーワンといっても過言ではありません。今や、海外からの渡航者のその半数以上の目的は、漫画・アニメの文化に実際に触れたり、その場面に出てきた場所へ訪れたりすることにあるようです。また、日本の漫画文化、そのはじまりは平安から鎌倉にかけて描かれた「鳥獣戯画」と言われていますが、その中にあるカエルとウサギが相撲を取り、カエルが投げ飛ばされる一場面、今となっても色褪せることがない面白さ(驚き・感動)やインパクトがあり、昔から日本人は創造性に富んでいたと感じられます。

先日より、しろぐみ(年長)の男の子のうち数人が、段ボールやプラスチック容器、空箱などの廃材、ブロックやラキュー(小型ブロック)を駆使して、スーパーマリオの世界を作り始めました。作り進めているうちに、どうしてもラキューでマリオとルイージを作りたくなったようで、子どもたちから「茶色と肌色のラキューが欲しいです。」とのお手紙がそれぞれの名前入りで届きました。これは是非とも子どもたちと話をしてみなければと思い、しろぐみへ行くと、給食の時間でしたが、マリオの世界を作っている子どもたちが集まってきて、こうしていきたいという構想や色々な思いを聞かせてくれました。また、ラキューに肌色は無かったため、子どもたちにどうするか尋ねると、うす色のピンクを代用すること。子どもたちは協力して、お互いに創造性を高め合いながら遊んでいました。また、後に聞いた話によれば、手紙を書くにあたって、字を書くことが苦手な子も、この時は、自ら名前を書き始めたそうです。これから、どんなマリオワールドが作られていくのか楽しみにしているところです。

子どもたちの溢れる創造性やその意欲が大人になっても続くかどうかは乳幼児期に過ごした環境や子どもを取り巻く人たちの関り方により変わってきます。小さなころから、自分たちのやりたいことや思いを叶えることができ、欲求が満たされれば、自己肯定感が育まれ、次への探求心が芽生えていきます。そして、新たなことへ挑戦しようと意欲が沸き、創造性へと繋がっていきます。一方で、乳児期から皆と同じこと、画一的なことをさせられ、自分のやりたいことができない、制せられるような環境にあった場合、どうでしょう。子どもたちは、意欲や自分らしさを失い、探求しようとするともなくなり、指示を待ち、創造することさえしなくなります。

これからの時代、様々なことをAIが代替的に行ってくれるようになり、私たち人間にとって大切なことは、創造すること、新しいことを考えていくことです。子どもたちの創造性がさらに膨らむよう、子どもたちが自己決定(自分で選んで自分で決めた)でき、また、“させる”ではなく、“その気にさせる”環境づくりになるよう努めていきたいと思えます。