

具体的な条文を見ると、条約の三二条には「締約国は、休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に適した遊び及びレクリエーションの活動を行い並びに文化的な生活及び芸術に自由に参加する権利を認める」(日本政府訳)とある。ここには、①休息・余暇の権利、②遊び・レクリエーションの権利、③文化的な生活・芸術への参加の権利という三つのレベルの権利が規定されている。文化的な生活と芸術への参加権だけでなく、遊びの保障が子どもの権利であること、さらには、休息と余暇も子どもの権利であることが明記されている。

このように、日本社会ではいまだ子どもの権利としての認識が薄い三二条の内容を、私は全体として教育、福祉と並ぶ基本的権利(子どもの文化権)として捉えることを提案してきた(子どもの文化権と文化的参加)第一書林、一九九五年。『余暇・遊び・文化の権利と子どもの自由世界』子どもの文化権条約第三二条論』青路社、二〇〇四年など。

子どもの文化問題を考えるとき、子どもの権利条約第三二条(子どもの文化権)を手がかりにして検討しなければならない時代になっている。

## 2 生きる力の源泉・アニメーション

子どもの文化の中でも、特に遊びは子どもの発達と生活の充実にとって積極的な意味がある。遊び(play)の本質は、演劇(play)や文化・芸術活動にも共通することだが、うきうき、わくわく、はらはら、どきどきする心の躍動、すなわちアニメーションにその本質を見出せる。

アニメーションとは、フランス・スペイン・イタリアなど南欧諸国で広く使われている言葉だが、ラテン語のanimus(命・魂)を活性化させることとあり、英語のアニメーションと同義語である。命なきものに生命力・活力を吹き込み、心身を活気づけること、すなわち「生きる力」を保障する営みである。すべての人間が持つて生まれたその命・魂を生きていきと躍動させるアニメーションは「面白い・楽しい・心地よい」という経験をもたらす。日本語では「活性化」すること、元気が出ることを、すなわち「生き生き(うきうき、わくわく、はらはら、どきどき)」するという心の動きがアニメーションの語義に

## 特集1

# 子どもたちに豊かな文化を

## 総論

# 子どもを育てる 「文化の力」とは何か

増山 均

早稲田大学名誉教授・  
日本子どもを守る会会長

## 1 子どもの基本的権利としての文化権 子どもの権利条約第三二条

わが国には、子どもの学習と教育の権利を保障するための「教育基本法」「学校教育法」(いずれも一九四七年三月)がつくられ、また同時に子どもの生存と生活の権利を保障するために「児童福祉法」(同年二月)がつくられていた。子どものいのちと暮らしを守る福祉、身体・知識の発達にかかわる教育を受ける権利については、諸法律がつくられているが、残念ながら子どもの遊びや文化・芸術にかかわる基本法はいまだ作られていない。しかし、国連子どもの権利条約は、日本社会に欠落している子どもの文化の権利にも光を当てている。日本政府がこの条約を批准(一九九四年)したことにより、子どもの文化権の保障は、日本社会にも適用されるべき子どもの権利となっている。

もつとも近い(「ゆとり・楽しみ・アニメーション」句報社、一九九四年。「アニメーションと日本の子育て：教育・文化」本の泉社、二〇一八年など)。

アニメーションは、「教える・学ぶ」ことによって人間は発達するとする「教育(didactic)」の概念と違っており、子どもも大人も同じ人間として、余暇(気晴らし)や遊びを含めた文化的諸活動を通して、精神を活性化させ、個々の人間が豊かに発達していくことをとらえた概念である。

遊びと文化には、「学ぶこと」や「働くこと」をも根底から支える人間の根源的なエネルギーを生み出す力(アニメーション)の源がある。

### 3 想像力・空想力の出どころ

文化・芸術は、魂の活性化(アニメーション)と同時に、豊かな想像力の源泉と深く関わっている。目に見えないものを思い描く想像力は、時空を超えて事象を想起する力、人間の内面世界や相互関係の理解にせまる力として重要である。想像力は、虚構の世界と現実の世界を行き来し、現実を変える創造

力を秘めている。

社会を創造的に発展させるために、子どもたちが豊かな想像力を持った人間に育っていくことが必要だが、それは学校教育における各教科の系統的な学習を通じて知識や技術を体系的に習得していくことによってのみ育つわけではない。

生活のなかでの自由な時間やさまざまな体験を通して、自然や文化や芸術への興味や関心を高め、生まれ出る「ひらめき」によって直感的・感性的に未知なる世界に飛躍すること、すなわち想像力・空想力を大切にするにも注目したい。

私は、想像力が生み出されるメカニズムについて、前者を(「はげみが生み出す想像力」と、後者を(「ゆとりが醸し出す想像力」と名づけ、後者の意味について注目してきた。ゆとりや気晴らしの時間の中からも豊かな想像力が生み出される可能性があるからである。「心の営みがやわらかくなつて、カラッポになったときに、そのカラッポのところに流れこむものがある。それがひらめきだ」という辰濃和男(朝日新聞、元論説委員)の指摘は注目に値する(「はんやりの時間」(岩波新書、二〇一〇年)。

いま日本社会では、前者の想像力と関わり、学校教育を通じての系統的な学習活動が重視され、そのための授業時間が長くなる一方で、文化活動や演劇鑑賞の機会がどんどん失われている。近年、学校教育における「ゆとり教育」の転換にともない、「ゆとり」や「気晴らし」への敵視のまなざしが広がっている。しかし一見無駄に見えるような、のんびり・ぶらぶら・ぼんやりと過ごす時間の中にも、想像力が醸しだされる源泉があることに注目すべきである。

### 4 解放感・気晴らし力への注目を

日本語には気晴らしやゆとりが、生活に不可欠であることを示す「あそび」や「にげ」という言葉がある事を指摘しておきたい。自動車のハンドルやクラッチを動かした時に、手足の動きが直接伝わる前の幾分かゆとりのある部分を「あそび」と言い、機械仕掛けにはどこかに必ず「あそび」や「にげ」を作っておかねばならないといわれている。これらの機能は、一見無駄のように見えるが、この「あそ

び」や「にげ」があるからこそ運動がスムーズになり、安全にとつて不可欠の機能なのである。

子どもにとつても大人にとつても、日々の暮らしの中で、張り詰めた気持ちを弛緩させ、心に余裕を与えるあそび・気晴らしが出来る「にげ場」が必要なのだ。

「あそび」「にげ」があつてこそ、子どもの「遊び」が子ども自身のものになる。大人が準備して主導する遊び活動ではなく、「あそび」の中から子ども自身が創り出したものが「遊び」なのであり、「あそび」のない「遊び」は、一時的にどんなに盛り上がりつても、それは遊ばせ活動に陥る。

国連子どもの権利委員会はジュネブルコメント(一般的意見 第一七号(二〇一三年))の中で「子どもたちには、おとなによつて決定・管理されない時間といかなる要求も受けない時間―子どもが望むのであれば基本的には『何もしない』時間をもつ権利がある」と指摘している。子どもの権利として「何もしない時間」をも認めるという指摘は極めて重要である。

日本では、学校での授業・学習権保障が重視され

## ひろば

るばかりで、子どもの遊びや文化を基本的権利として保障する視点は極めて薄い。ましてや気晴らしや休息も子どもの権利であるなどとはとても認められないという風潮が強い。のんびり・ゆったり、さらにはごろごろ・ぶらぶらすることは、教育の現場では否定的に捉えられがちであるが、ストレスフルな現代社会を健康に生き抜いていくためには、子ども時代から上手に「気晴らしできる能力」を養い、パーンアウトや過労死を生み出さないことが大切である。「ゆとりと気晴らし」は、人間的な生活にとって、本質的に必要なものであり、子どもにとっても教師や親にとっても、心の健康と生活の安定・充実のために不可欠な営みである。

### 5 虚構と現実を行き来し、人間を理解する力

想像力を刺激する文化は、人間の内面世界を豊かに耕す力を持っている。文化活動の中でもすぐれた作品の演奏や演劇の鑑賞機会は、子どもたちの共感力を引き出し、人間を多面的に理解する視点を広げ

る。鑑賞にとどまらず、自分自身が演奏し演じる機会をもつことによって、さらに共感力と人間理解の幅が広がり、コミュニケーション力は深まっていく。子どもたちの日常生活の中では、様々な葛藤や対立、相互理解のズレが生じるのは当たり前のことである。しかし、それらの矛盾が、いじめや暴力的「解決」に発展しないためには、想像力を使って、相手の主張や態度・感情の裏にある内面世界に迫り、共感力をもって相互理解を図っていくことが必要となる。この想像力と共感力こそまさに「文化の力」であり、そこに子どもの文化活動を重視すべき根拠がある。

日本ではなじみが薄いのが、欧米などでは公教育の中に演劇教育が組み込まれ、演劇（ドラマ）という手法を使って、相手にわかるように自分の感情を伝え、相手の感情を受け取るコミュニケーションを重視し、人間の内面世界を多角的に理解する視点や考えを学ぶ表現体験が重視されている。ドラマの中では、暴力や差別なども描かれ、人間社会における邪悪な側面や醜悪な姿も演じられる。そうした人間世界の負の側面を直視したり、自らが演じることによ

り、相手の内面世界への理解が深まり広がっていく。演劇（ドラマ）という手法は、虚構の世界と現実の世界を繋ぐ通路であり、その通路の行き来を可能にするものが想像力・共感力という力である。

今日、情報化社会の急激な発展になかで、子どもたちを取りまく虚構の世界は、際限なく拡大し続けている。AIの進化は、虚構と現実の違いをも不分明にし、認識と意識において虚構と現実が逆転したり、虚構の中に埋没してそこから脱出できない子ども・若者を生み出している。そうした時だけに虚構と現実とをきちんと行き来できる力を育てることが重要であろう。

この遊びをはじめ、子どもたちの現実世界における虚構と現実を行き来する遊び（play）とともに、演劇（ドラマ）において演じる（play）体験が、両者を自由に行き来できる力、想像力・共感力を耕していく。これからの子育てや教育・福祉において、遊び（play）と演じる（play）体験は、重要な位置を占めていくに違いない。

子ども期・子ども時代保障の基本的権利として、「あそびの時間とにげ場の確保」、「play」に関する豊かな文化を

な活動や体験を「保障する《子どもの文化権》（条約第三一条）が不可欠の時代となっている。

