

＜遊びの文化学＞研究の開拓

— 藺田碩哉著『遊び半分』（2023）を読む —

永山 誠

（元昭和女子大学大学院特任教授）

子育てに迷う父母が読んだら”軌道修正”のヒントがあり、「学校なんて面白くない」と決め込んでいる小中高生が読めば“私も何か考えてみようっと！”と思わせる内容です。

私たちには「興（きょう）」があります。行動を起こすときのきっかけや感情の高まりのことです。藺田碩哉著『遊び半分』（2023）はその興を起こさせます。何しろ面白くて懐かしく、暖かくて、どこか励まされます。心が解きほぐされるからでしょう。

『遊び半分』は、レクリエーション博士が50年間幼児教育に携わり書き上げたものです。キーワードをひろくと＜“遊び”のエンサイクロペディア＞風です。50年間も子どもといっしょに遊んでいると、年を重ねるごとに子どもの味方になるのか、こどもの心に共鳴・共振するあたたかな文章に触れられます。＜“遊び半分”の生き方＞の薬効はてきめんで、誰でも納得してしまいそうです。

熟読すればするほど、福祉や教育の現場記録やレポートをどう書くか、研究論文の課題を探り、あるいは研究方法を決めるうえで参考になることが次々読み取れます。福祉とは？教育とは？文化とは？あるいは、歌う、描く、跳ね回る、をどのような角度からどのように研究したらよいか、その導きの糸になるはずです。

一言ではいえない、不思議な光を放つ作品です。

1 本の概要：

藺田碩哉著『遊び半分—さんさん幼稚園／さんさんくらぶの子育て・まち起こし—』（アネスト出版2023 アマゾンで購入可）は、1979年東京郊外のニュータウンにあった団地集会室の幼児教室が話題の出発点で、1983年には園舎ができ、定員70名、職員5名で本格始動した＜さんさん幼稚園＞が物語の舞台です。幼稚園は、運営を引き継ぐ方が見つからなかったので2009年3月、714名の卒園児を送り出し、30年間の歴史を閉じます。しかしその後、卒園児と父母を中心に＜NPOさんさんくらぶ＞を立ち上げ、今日までの20年間、合計50年にわたる子どもを＜繋ぎ手＞とした関係者の人間模様が描かれます。構成は以下の通りです。

序章 「さんさん幼稚園が残したもの」

1部 太陽のこどもたち さんさん幼稚園の30年

はじめに

第1章 子どもらしいこどもはどこにいる

第2章 さんさん幼稚園の日常

第3章 さんさん幼稚園の履歴書

第4章 さんさん風青少年教育論

第5章 子どもを育て、地域を育てる

II部 遊びのまちづくり さんさんくらぶの20年

第1章 自然の中で育てる

第2章 田んぼワンダーランド

▽さんさん田んぼ活動日記

第3章 生涯音楽のすすめ コミュニティの交流文化活性化の道

▽音楽の輪を家庭から博美へ

▽創作オペレッタ 里山物語 (1幕4場) シナリオ

第4章 遊び半分

あとがき

物語の舞台となるさんさん幼稚園は東京郊外のニュータウンの外縁にあり、尾根を越えたところに残された300ヘクタール=90万坪というおそらく日本一の広さを誇る「園庭」を活用し、「遊び」という子どもの欲求を最大限実現しようとする教育理念で50年間にわたる園運営の成果をまとめたものです。自由な遊びを邪魔され、場合によっては居場所さえ奪われる状況に対する〈格闘の記録〉といえます。

幼稚園の功績は、フレーベルの人間形成の理論を土台に、実にていねいに子どもの変化を観察し、試行錯誤をくりかえして人格形成における「遊び」の大切さを実証しているところにあると思います。以下、要点を拾っておきます。

「序章 さんさん幼稚園が残したもの」

序章は、元園長の藺田浩美さんの筆です。簡潔ですが、幼稚園の運営理念、子どもに対する〈考え方〉が、見せかけだけのスローガンではなく、人間形成における子ども時代特有の課題を承知した上での〈考え方〉として設定されています。

「子ども時代は人格形成の土台を築く時期」であるから、課題は「子どもであることをしっかり体験することにほかならない(下線:評者)」。けれども現在の子どもがおかれた状況は「遊び場が著しく縮小した結果、体験の不足、子ども同士の結びつきの薄さ」が深刻化し、これをどう解決するかが大きな課題です。これと向き合うため東京郊外のニュータウンで、〈文科省認可をとらないフリーの幼児教育「さんさん幼稚園」〉を30年間取り組みました。

ニュータウンに残された里山を「園庭」にして過ごす子どもの姿—自然とのふれあいやケ

ンカやトラブルの描写は、読者を子ども時代に引き寄せ、改めて私たちの子ども時代を想起させるのです。

そして30年間の子ども教育を振り返り、「教育と倫理、さらには自然環境やコミュニティの問題はひと続きのものであって互いに切り離すことはできない」と結論づけます。

公的な助成金が得られず後継者がみつからなかったので30年間で閉園となりますが、ここから園児のOBや父母を中心に「NPOさんさんくらぶ」が立ち上がります。クラブの方々は多摩ニュータウン全域にわたる教育、文化、福祉、環境の市民活動家となって働き、OBたちが「昔と同じように里山を飛び回っている姿を見るのは、とても楽しい眺めである」と回想します。

「I部 太陽のこどもたち さんさん幼稚園の 30年」

本論は以下、菌田碩哉さんの筆です。

「はじめに」

さんさん幼稚園の理念はフレーベルの「子どもを生きる」です。「子どものため」「子どもと共に生きる」ではなく、これとは峻別された「子どもを生きる」こと、子どもが子どもらしく生きることができる場を求め続けることを目的とします。

評者の理解では、「共に生きる」ためには「子どもを生きる」ことが不可欠だという趣旨で解釈しました。「人格形成の土台」となる「子ども時代」をどれだけ豊かに生きるかが課題で、逆に「人格形成の土台」が希薄であれば「共に生きる」条件は成立しにくくなる。

「第1章 子どもらしいこどもはどこにいる」

最近の子どもは、「小綺麗な服装で、小賢しくいろいろなことを知ってはいるのだが、こましゃくっていて可愛げがなく、つまりは子どもらしい天真爛漫さが足りない」。見事な子ども観察です。原因は「いい子であることを強制され過ぎるから」です。

人間の成長と発展のエネルギーは「わが、まま＝自分らしさ」を貫き、好奇心を満たし、大人の勝手に定めた秩序に挑戦すること。こんな楽しいことはない。「子どもらしさはワルの中にあり、子どもの自由な遊びは悪（ワル）の楽しみに満ちている」。これは「遊び半分」の真骨頂と感じとりました。

「悪を知らない善などというのは…頼りない」。なぜなら「ワルに向うエネルギーそれ自身の中から、ワルを超える力を汲み出すために、子どもたちにいたずらやケンカの間接機会を保障するのが大人の役割である」。

「子どもを生きる」教育の土台をどこに置くのか。＜子どもの原体験―「天一地一人」＞と表現されていますが、これは著者の主張する「子どもを生きる」教育の具体的内容になります。「地」に触れる体験、人間になるための「人の体験」、そして最後に「人間を超えたものに触れる天の体験」の3つです。この3つの原体験をくぐりぬけてはじめて「動

物としてのヒト」が「文化の人」となる。

「天」に関わる体験が本書の核心部分に位置づくと思います。「天の体験」とは「人間を超えたもの」があることを知ることです。「倫理的人間は天を畏れる人間です。…人間が従うべき大きな原理や理想を持たなければ、人間は知能の高いだけの…動物に墮してしまおう」。

「天の道は人の道なり。これを誠にするは人の道なり」、これは中国の孟子の言葉かと思いますが、誠とは「私＝評者」の名で「孟子からとった」と親からいらわれています。それはともかく、著者の説明は以下のようです。

「(天の道は) いくらお説教をしてもダメである。言葉は頭脳には届くが、なかなか心までは届かない。これも原体験が必要である。天道すなわち『善いこと』である。善を知るには悪を通過しなくてはならない。闇があるからこそ光の意味があるのだ。そこで登場するのが遊びである。」そして「これ(天の体験：永山)は子どもたちの遊び体験の中に含まれている。遊び体験こそが人の成長に欠せない原体験なのである」。

このフレーズは著者が理論による思考と50年にわたる実践によって確信をえた結論と理解してよいと思うのです。「私＝評者」の親は簡単に「ウソから出たマコト」と酒を飲みながら言い、「ウソが見抜ける人間になったら1人前」とし、「天を畏れる人間」とは言わなかった。

<「子どもの原体験」―「天一地一人」>という理論を前に私はフト立ち止まってしまいました。「子どもの遊び」にこうした要素が「在る」こと自体を知らなかったからです。「動物としての私」は果たして現在「文化の人」になっているのか？

こうして<「子どもの原体験」―「天一地一人」>はどこか懐かしい記憶が蘇ります。さんさんの子どもたちはこの「原体験」を「遊び」でどう体得したのか。

「第2章 さんさん幼稚園の日常」

朝8時半、子どもの落書きがいっぱいの落書き小型バスで登園。園のホールや庭、2階のテラスで思い思いの遊びに興ずる。天気の良い日はそろって山にでかける。自然は大人の小賢しい知恵では実現できない独自の遊び場である。子どもの自主性・主体性は自然の中での自由な遊びによって引き出され、発展していく。

保育の基本的考え方は園舎での自由遊びと一斉保育です。その中で力をいれてきたのは歌、お話、手のぬくもりが感じられる制作活動です。さんさん農園、さつま芋、落花生づくり、四季の行事等、「家族で楽しむ園生活」等です。

保育の特色は、1) 自然を教育資源として最大限に生かすこと。2) 年齢別クラスはあるが、地域をみると子どもの遊び集団が解体されてしまった中で「特に葛藤の処理のできない子どもがふえている」。しかし幼稚園の3-5歳のタテ割り「子ども組」の活動が活発で、世話を焼いたり、泣いている子を慰めたり、ルール違反を咎める自発的風景が普通に

見られる。3)自分の自由と個性を大切にしながら、他者を認め合う風土をつくってきた。みな「元気で野放図」ですが、大人の押し付けではなく、子どもたちがケンカや葛藤を通じ仲間のなかで作り上げたルールや約束事がある。これが気持ちよく生活するための「社会契約」として子どもたちの心に根を下ろしている。著者は子どもたちが自分たちで作った約束事を「社会契約」と表現し、大人が押し付けたルールと峻別する。

評者が付け加えれば、いまの日本の大人同士の「社会契約」の場合、契約違反に対し制裁はダブルスタンダードになっています。これは明らかに社会道德の崩れです。子どもの場合、これを許さない社会なのです。

「第3章 さんさん幼稚園の履歴書」

園運営と父母との関わりは、「父母参加のある私塾」という規定のもとで、経営陣と地区ごとに選ばれた父母代表との「協議の場」を設け、教育方針、行事企画、保育料改定、送迎バスの運行などの経営問題や人事報告、トラブル解決などを協議してきました。

さんさん幼稚園の父母は行事への参加が活発で、「保育の周辺にも様々な活動が育った」。人形劇サークル、お菓子作りの会、福祉ボランティア「つくしの会」、母親コーラス、バンド「さんさんラバーズ」、おやじの会、サッカークラブ「FC33」等です。これらは家族同士の個人的な付き合い、永続的な友人関係に発展する。

また、「さんさん幼稚園を独自の幼児教育の場として認め、(公的な)支援を求める働きかけを団地集会所開設以来行ってきた。園への補助金申請と設備確保の請願は1979年度多摩市議会に提出され採択されたが、市は実行しようとはしなかった。その結果「私塾」になることになる。

「第4章 さんさん風青少年教育論」

1. 遊びが成立する条件は、時間・空間・仲間の3つですが、これが失われ子どもたちは遊び体験を奪われます。
2. 子どもたちに自由な遊びを取り戻すにはどうすればよいのか。1982年11月国際遊び場協会が制定した「IPA 子どもの遊ぶ権利宣言」が紹介されます。

子どもにとって遊びとは何か？

子どもに悪い影響をもたらしている社会の動向

行動を起こすための提案

健康、教育、福祉、余暇、居住環境の整備計画

「第5章 子どもを育て、地域を育てる」

やがて「さんさん」人脈を基礎にした「NPO さんさんくらぶ」が結成(2003)され、地域の自然保全やコミュニティにおける文化振興を目標に掲げます。NPO結成の背景となる地域社会の現実(少子時代、学校の行き詰まり)、教育における地域の役割、子ども

が家庭間をつなげる、おやじの会の活動、父母のネットワークから NPO 法人設立へとつながる。

「Ⅱ部 遊びのまちづくり さんさんくらぶの 20 年」

Ⅱ部は「NPO さんさんくらぶ」に関する論考で、とくに「遊びのまちづくり」という視点から論じられます。私の研究領域からいえば「地域福祉の文化論」です。

「第 1 章 自然の中で育てる」

「自然体験の減少が、子どもの心身の成長やその後の生活観にどのような影響を与えるのか、このことを実証的に追求するのは必ずしも簡単ではない」が、「自然体験の価値を立証した研究も現れている」。そのなかで、「自然を友とする幼児教育」の研究と実践に 50 年取り組んできた上での＜問題の提起＞がこの第 1 章です。＜「遊び」の理論＝遊び学の 藺田理論＞の骨組みが示されています。

たくさんのキーワードが出てくるのですが、キーワードの説明自体が著者の研究成果の紹介になっています。

1. さんさん幼稚園の実践の成果

30 年間で 700 人余の園児はみな運動能力が抜きんでいた。四季を通じ毎日野山を駆け回り、5 歳児の遠足で 12 キロが歩ける。重要なのは園児が一律の水準に達したというのではなく、みな、「自分を見つけ、自分らしくなって育」ち、「個性と自立性を発揮するようになった」ということです。

2. 「身体を使いこなす」

幼児期の自然の中での遊びの重要な要素は「身体を使いこなす」ことです。子どもたちがクラブに入り野球やサッカーなどの本格的練習をするが、特定のスポーツは決まった筋肉しか使わない傾向がある。身体の全面的な発達という視点からみると原体験としての「遊び」がまず重要です。「遊びの中には多種多様な動きが含まれていて、それがだんだん純化され、整理・統合されてスポーツになっていく」からです。

「スポーツ」という場合、「競争」至上主義の考え方が支配的です。「しかし英語から入ったスポーツ=sport という語は disport (遊ぶ、戯れる) の縮まった形であり、さらに遡れば古代フランス語の desporte (持ち運ぶ=心を運ぶ=夢中になる) にたどり着く。スポーツとは競技ばかりを意味せず、楽しい気晴らしや子どものいたずらやふざけっこを含む幅の広い遊びの世界である (下線: 永山)」。

3. 自然体験と心の発達

「外にある四季折々の自然と子どもたちの身体の中にある自然とが共鳴・共振し合うこと」「美しいものだけでなく自然の不思議さや面白さに貪欲に掴みかかる。

自然のまっただ中に入り込んで自然との距離感を縮めていくことが幼少期の自然体験のポイントである」。

自然の中でのケンカと残酷体験は欠かせない。ケンカは「他者の発見」のための必須のプログラムである。ケンカを通じて相手が分かり、ケンカを越えて友だちができる。ケンカ友だちこそ本当の友だちなのである。

ケンカの効用とは攻撃性の馴化（じゅんか）である。人間が本来持っている攻撃性は高ければ相手を物理的に抹殺する行動さえ引き起こす。これをいかにコントロールするかは社会生活を円滑に進める上で欠かせない課題といえる。ケンカがさほど深刻にならない幼児のうちに思い切りケンカを体験し、攻撃性を発散しておくことが大切である。攻撃性を飼い慣らし、自らをコントロールできるようになるために、攻撃性をスポーツに昇華させることも重要である。

倫理観は、「悪を体験し、それを乗り越えてこそえられる」。ワルと反対側にあって重要なのは「夢とファンタジー」である。

目から鱗のこれらの提案の根底に、「子どもの教育を文部省や教育委員会任せしておくことはできない」という思いに満ちていることが大事だと私は思うのです。ほおってはおけないという自己統治の気持ちです。この気持ちがないと自然と子どもの身体との共振現象は観察できない。

だから「先祖たちが農耕と並行してさまざまな行事を作り出し働くことと遊ぶことを一続きにして生活を楽しんできた知恵を私たちが受け継ぎ、発展させていきたい」と著者はいう。

そして「里山の棚田を守るつもりが、里山によって私たちの絆とコミュニティ意識が作られる活動に転換されていく」のです。

「第2章 田んぼワンダーランド」

著者は、稲作を観察し「日本文化」の特質を考えます。1) 稲作は一つとして無駄ない。2) 稲作こそが社会をつくってきた。3) 稲作は芸能文化のルーツである。4) 稲作こそが自然保護に他ならない。「田んぼに関わることで、この列島に2000年来続けてきた稲作文化を、頭だけでなく全身で感じ取ることができた」。

そして「里山の棚田を守るつもりが、里山によって私たちの絆とコミュニティ意識が作られる活動に転換されていく」。

「さんさん田んぼ活動日記」で四季を通じた取り組みがレポートされる。

<稲作＝日本文化>という場合、若干の説明を加えることが必要かと私は思います。

弥生時代以前は様々な雑穀を作っていましたが、白村江の戦い（663）で唐・高句麗連合軍に倭国・百濟連合軍が完敗し米の輸入が激減しかねなくなり米作の普及が進められ、やがて米主流の農業国家にかわります（梅原猛著作集⑧121－124頁）。同時にミソギの方法も海水（沖ノ島）から井戸や川や滝の真水にかわる。必然的に神様も金属神から稲作神中心に移

行（谷川健一『青銅の神の足跡』小学館ライブラリー1995 29頁）します。

＜稲作＝日本文化＞論は天武天皇以降のアマテラス神話、つまり藤原不比等の古事記、日本書紀にもとづく日本史観に統合され、ミソギ・ハライの思想は中臣神道によって律令国家の＜国家思想＞として採用されます。支配従属関係にもとづく国家社会の組織化＝律令国家の確立です（永山誠『福祉の深層海流―地域福祉の起源・公共哲学の起源―』2022 アネスト出版、『福祉の深層海流―「公的福祉の研究」2021 参照

支配従属関係にもとづく国家社会システム（ミソギ・ハライの思想）は、遊びの＜「子どもの原体験」―「天一地一人」＞にもとづく自律した人格形成と＜相容れない矛盾＞です。

したがってここでは、「原始神道」と国家神道（中臣神道）とをまず峻別し、「日本文化」という用語をはずして、「原始神道」レベルで稲作文化を理解するにとどめることが適切かと思います。

念のためにいえば、梅原猛も「原始神道」と「国家神道（中臣神道）」とを長い間区別できずに一括りにして理解していたと回想しています。

「第3章 生涯音楽のスズメーコミュニティの交流文化活性化への道」

学校のカリキュラムでは国語、算数、理科、社会が主要4科目で、子どもの好きな音楽、図工、体育は「付け足し」のような扱いです。主要4科目は「社会生活をこなしていくには必要で、飯のタネにはなってくれるが、やがて生活に溶け込んで格別の学習を要しなくなる」。「音図体」は「生活することの土台となり…生涯の最後まで生きる喜びを支えてくれる活動」です。

このうえで生涯音楽論が展開されます。筆者は日本の音楽は複雑骨折していると診断し、これから脱する処方箋として「生涯音楽論」を展開します。1) 個人―究極的には生きる喜びの追及、2) 社会―社会生活の質を高める芸術文化の推進、3. コミュニティを作り上げる原動力の一つ。「要するに音楽自体が…国民生活を組み立てていく柱の一つである大テーマである」。

課題、1) 明治以来の近代西洋音楽を軸とした音楽教育から「世界の音楽」への文化人類学的な視点をもつことによって、日本の伝統音楽についても新たな位置付けを得ることができる。2) 音楽を地域に帰すという視点から学校教育と社会教育（生涯学習）の「学社融合」を目指し、地域での多彩な音楽活動と学校音楽とを有機的に結びつけることができれば、市民全体の音楽生活を飛躍的に豊かなものにする事ができる。3) 子ども、若者、大人の「世代分断的な音楽」の現状を変革し、全世代を貫く地域交流型の音楽を広げること。これはタコソボ化してしまっている地域の音楽活動を、新鮮な魅力に富んだ領域横断的な音楽活動に変えていく力を生み出す。

音楽は日常生活に溢れ返っているのだが…そのエネルギーが地域に取れんすることがない―あっても乏しい。音楽する楽しみをバラバラになりかかったコミュニティを再び織り上げるための道具として使いこなしたい。それこそが市民音楽活動の価値であり役割で

ある。

この「藺田生涯音楽論」はその着想だけではなく、21世紀の音楽文化の方向を示した壮大な構想といえます。現在、福祉文化というキーワードをめぐり「行政側の福祉文化論」と「日本福祉文化学会」をはじめとする自主的な実践・研究にもとづく福祉文化学の研究が進められていますが、藺田生涯音楽論の提案はこの論議を牽引する要素をもった論考といえましょう。現状をみると福祉も文化もパーツの研究が中心ですが、21世紀の今後カオス状況がさらに深まりますから＜包括的な提言や研究＞が不可欠になります。つまり問題の掴み方、論点の設定、理念や思想レベルの立ち位置が重要です。文化のみならず福祉の研究でも壮大なロマン、子どもの夢が大事なのです。

この章には、「音楽の輪を家庭からコミュニティへ」と「創作オペレッタ 里山物語（1幕4場）シナリオ」（脚本・演出 藺田碩哉）が掲載されています。これを読み第3章の主旨の理解を深めてもらいたいと思います。

「第4章 遊び半分」

この章には「遊び」の藺田理論がどのようなあゆみをへて確立したか、著者の人生体験に重ねて紹介されています。

オランダにあるライデン大学（日本文化の歴史資料が集積されています）で中世史を教えていたヨハン・ホイジンガの晩年の著書『ホモ・ルーデンス（遊ぶ人：藺田）』（1938、邦訳1978年中公文庫）が著者に衝撃的な認識をもたらします。「古近の歴史を通観して、人間生活を生み出す文化の根底に『遊び』が作用しているという説」です。遊び人こそが人間の本質であり、遊びこそは文化の母体だという。

「ホイジンガは人間の文化—競技や芸術や詩や哲学はもちろん、法律や戦争までもが『遊びの形式』のなかから生れてきたことを、さまざまな歴史的な知見をもとに展開していく。」
「遊びは…生活そのものを生み出していく原点あり母胎であり、そこに遊びの存在理由がある」。この「遊びにおけるコペルニクス的転回を経て、わが『遊び半分』人生の腰が定まった」。

フランスのロジェ・カイヨワ『遊びと人間』（1956）によると、遊びはつまるところ4種に尽きるという。

アゴーン ギリシャ語で「競技」の意：競う遊び

ミミクリー 英語でのまねの意：模擬の遊び

アレア ラテン語でサイコロの意：偶然の遊び

イリンクス ギリシャ語で渦巻きの意：めまいの遊び

この4つの型はたわいない子どもの遊びから大掛かりな大人の遊びを貫く遊びの原型です。そして痛快なのは次のことです。

30年前のこと、遊びの研究者がこのカイヨワの遊び4種説にもとづいて『遊びの大辞典』（東京書籍1989 本編1000頁、実技編500頁。重さ5キロ）の編纂に取り組み、7年かけて完成させます。

編集作業は遊びの名前で4400種を採取し、これをカード化して4種に分類した。ところが「どうしてもこの（4種の：評者）分類項に当てはまらない遊び群が見いだされた。それは『ものを作る』遊びである」。

この作業の結果から、著者はカイヨワ4分類説を突破し、なんと第5項目として「ものを作る」という枠を付け加えたのです。このカードの分類作業（現実の遊びの調査）によって4分類という遊びの構成要素の欠落部分を発見します。そして遊びの構成要素を5分類=5要素に変えました。ここに<遊び>の構成要素の研究において藺田説が成立することになったのです。

くりかえしますが、遊びの要素を4分類とするカイヨワ説の欠落を、4400種の遊びの採取を行い、カイヨワ説にもとづく分類作業を進めた結果、欠落した第5の種類を発見しました。発見した領域は「ものを作る遊び」でした。著者の本書における論述は以上です。

問題は、カイヨワがなぜ<「ものを作る」遊び>が識別できなかったのかが一つの研究課題ですが、他方で著者は、カードの分類作業によってこれを「遊び半分」(?)で発見した。

この発見は、カイヨワ説のたんなる補完に止まらず、実は<遊びと労働との関係>を連続した文化として認識できるレベルに引き上げたところに藺田学説の本当の意義があると私は理解します。

そしてこの視点で「さんさん幼稚園」の実践が貫かれていたことはご承知の通りです。

遊びと労働を分離した遊び文化の解釈を克服し、両者を統一的に理解する方法=文化の存在を実証したのです。著者は回想している。「わが40歳代の記念碑的な仕事だった」。

最後に、父上が揮毫した「天地の一気に遊ぶ」の書を前に、80年間を春夏秋冬になぞらえ、ゆったりと回想して筆をおかれるのです。

総括的にいえば本書は<遊びの文化学>研究の確立となる成果です。2023年の刊行ですが、日本福祉文化学会にとって、<遊びの文化><子どもの文化><スポーツの文化><青少年の文化>などの研究に広く貢献する内容といえましょう。

(以上)