

## 進路のしおり発刊にあたって

学校長 尾崎 茂樹

「古池や蛙飛び込む水の音」

言わずと知れた松尾芭蕉の名句である。なぜこの句はそれほどまでに親しまれてきたのか。ある文献に次のような記述があった。「限られた言葉の間に絶妙な「余白」があって、それがさまざまな情景を思い起こさせてくれるからではないだろうか。」ここに記されているのは、古い池がある、カエルが飛び込んだ、水の音がしたという大まかな事実だけで、どんな形の池か、どれほどの大きさの蛙か、どのような音がしたのかといった「詳細な情報」は一切省かれている。しかし、その欠落こそが、私たちに様々な情景を思い起こさせる余地を与えているのではないか。「余白」があるからこそ、私たちの想像力は勢いを得て、自由に動き回ることができるのではないかというのである。

ところが、「自由な発想」などというと、とたんに腰が引け、何か具体的な実践課題を示してほしいと求める人が出てくる。実は、多くの人が苦手としているのが、想像力を働かせて自らの課題を見出すことなのである。指示を出してもらえれば、そのとおりのことがきちんとできるのに、指示がないと何をやっていいかわからない、いわゆる「マニュアル人間」や「指示待ち人間」が増えているように感じられる。

仕事や作業を正確に行い、効率化を図るためには、マニュアルや細やかな指示が必要とされるのは当然のことである。しかし、それがさまざまな局面で常態化していくと、人は自分の頭で考えることを放棄し、もっぱら「上」からの指示を待つようになってしまう。そのような状態で、想定外のことが起きようものなら、パニックに陥るか、茫然と立ち尽くすほかなくなる。そうした傾向は、世の中が便利になればなるほど強まっているように思う。

想像力の欠如という現象は、子どもたちの世界にも広がっている。ドイツの作家ミヒャエル・エンデが著した『モモ』には、それを象徴するような場面が描かれている。

主人公の少女モモが住む円形劇場の廃墟には、大都会から多くの子どもたちが集まってくるようになる。都会では、「時間どろぼう」の策略によって「時間の節約」（あらゆる物事の効率化）が進められており、子どもたちにとって円形劇場は、そうした動向から逃れるための隠れ家になっていた。しかし、この子どもたちはすでに、「まるっきり遊ぶということのできない子」になっていた。彼らが持ってくるおもちゃは、「遠隔操作で走らせることのできる戦車」など、それ以外のことには役に立たないようなものばかり。「細部までいたれりつくせりに完成されているため、自分で空想を働かせる余地がまったくない」ものだった。

「子どもたちは何時間も座ったきり、ガタガタ、ギーギー、と動きまわるおもちゃの虜になって、それでいて本当は退屈して、眺めてばかりいます。けれど頭のほうは空っぽで、ちっとも働いていないのです。ですから結局子どもたちは、昔ながらの遊びに舞い戻ることになります。これなら、いくつかの木箱とか、やぶれたテーブルかけとか、ひとすくいの小石とかがあれば充分で、後は何なりと空想の力で補うことができるのです」（大島かおり訳）

精緻に完成された「戦車」のおもちゃには、戦車のミニチュアとしての働きしかないが、ただの木箱は、遊びの中身に応じて、建物にもベッドにも、ときには車にも変わることができる。それを可能にするのは想像力であり、想像力を膨らませるからこそ遊びは楽しいものになるのである。

昨年の巻頭言には渋沢栄一の「夢七訓」を紹介した。藻岩高校生が自分の進路を考える、ないしは、もっと大きな上位概念である「生き方」や「考え方」を育むうえで、この進路のしおり巻頭言が何かのきっかけになれば良いと心から願う。