

構成的グループエンカウンター活用の試み

～子どもたちが互いの良さを認め合う保育～

吉村 真理子*・上田 和美**

An Approach to Utilize Structured Group Encounter — Childcare Intended that Children Understand their Strong Points One Another —

Mariko YOSHIMURA Kazumi UEDA

キーワード：構成的グループエンカウンター 開発的教育相談 人間関係

1. 問題と目的

「幼稚園教育要領」には、幼稚園修了までに育つことが期待される「生きる力」の基礎となる心情、意欲、態度が五つの領域ごとに記されている。その中の「人間関係」の領域では「他の人々と親しみ、支え合って生活するために、自立心を育て、人とのかかわる力を養う」とされ、同「ねらい」の一つには、「身近な人と親しみ、かかわりを深め、愛情や信頼感を持つ」とある。また、ねらいを達成するための指導「内容」の中には、「自分の思ったことを相手に伝え、相手の思っていることに気付く」「友達のよさに気付く、一緒に活動する楽しさを味わう」とある。

現在明らかな問題を抱えていない児童・生徒の、健全な成長・発達を積極的に促進する開発的教育相談の手法の一つに、「構成的グループエンカウンター（Structured Group Encounter: 以下 SGE と呼ぶ）」（国分康孝 1992,2000）がある。これは、子どもたちが自己や他者についての理解を深め、受容し、互

いに表現し合うような活動である。小学校・中学校・高等学校等でよく行われているが、ルール等を工夫することで、就学前の幼児を対象としても十分行えると考え（吉村、上田 2016）。SGE では、子どもたち同士で行う具体的な活動をエクササイズと呼ぶ。「聖徳太子ゲーム」（国分、岡田 1996、八巻、高橋 2006）はその一つであり、グループの対抗戦で、他グループメンバーが言った単語を当てるといいうものである。ねらいとしては、「友だちと協力して出題したり解答を考えたりするなかで、自分の役割を果たし、仲間意識や所属感をもつ」というようなことが考えられる。聖徳太子ゲームはグループの協力態勢が非常に要求されるエクササイズと言える。

本研究では、クラスのなかの一つのグループ（X グループ）に着目し、子どもたちのグループへの帰属意識の様相が SGE によって明確になり、その後の行事体験を経て、「自分の思ったことを相手に伝え、相手の思っていることに気付く」いたり、「友達のよさに気付く、一緒に

* 千葉敬愛短期大学現代子ども学科 ** 千葉敬愛短期大学附属幼稚園

に活動する楽しさを味わ」ったりするといった社会生活に必要な基本的な力を身に付けていく過程について検討する。

2. Xクラスの状況〔X年7月上旬〕

5歳児クラス(男児16名、女児14名、計30名)である。

進級して3か月が経ち、4歳児クラス在籍時に仲が良かった友だち以外の子にも興味を示し、男児はこままわし、女児は空き箱製作等で遊びながらお互いの良いところを見つけ、真似している。「教えてくれてありがとう」「やり方を教えてあげる」「こんな風にやるといいよ」「絶対にできるよ」等、自分の気持ちを言葉で表現し、友だちとの関係がより深まってきた。

相手の気持ちに気づかず自分の気持ちを押しつけたり、考え方の違いに戸惑い様子を見ながら距離を取ったりする様子も見受けられるが、クラス全体としては積極的にかかわり合う姿が多く見られる。

3. Xグループの変遷

9月に行う「動物園バス遠足」において、5歳児クラスはグループ行動を実施することになっており、それまでにグループを編成してグループ活動経験を積み、当日のグループ活動をより楽しく充実したものとしたいと考えた。そのための活動の一つとして聖徳太子ゲームを行った。

本研究で注目するグループの構成メンバーは、男児Aくん、Bくん(サブリーダー)、Cくん、女児Dちゃん(リーダー)、Eちゃん、

Fちゃんの6人である。

(1) 遠足のグループ決め〔X年7月上旬〕

仲の良い子同士で2、3人の組を作り始めたので、それを元に担任がメンバー構成を考えながら男女混合グループ(5・6人の5グループ)を編成する。次にグループごとに、リーダーとサブリーダーを話し合いで決める。

Xグループは、ジャンケンで勝ったDちゃんがリーダーになる。Dちゃんは、なりたかったリーダーになれたので、話し合い後の昼食準備や片付け、着替え等、普段よりかなり手早く積極的に行う。「私リーダーだから」と担任に嬉しそうに言いに来る。

その後グループの名前を決める。担任が、動物園への遠足なので、動物の名前にしてはどうかと提案したところ、多くの賛成の声が上がり、すぐにグループごとに話し合いが始まる。

それまでグループの話し合いに参加せず他グループの様子をよく見ていたAくんが、急に「〇〇がいいよ」と言う。同じグループの子たちは驚きつつも「いいよ」と答えると、Aくんが「やったー」と喜ぶ。しかし、Kくんに共感したのはリーダーで仲良しのDちゃんのみで、他の3人は「何でもいい」と言い、グループには興味を示さず個々で好きなことをしている。

一つのグループが「決まった」と挙手すると、負けまいと全てのグループが手を挙げる。普段は見られない行動である。リーダー決定よりスムーズに決まる。

全グループ名発表後「グループで並ぶ時は

背の順なの？」との質問が子どもたちから出る。子どもたちの方から「グループごとに決めよう」と言い、リーダーとサブリーダーを中心に話し合いを始める。グループごとに「リーダーの後ろに早いもの順に並ぶ」(Xグループ)「リーダーとサブリーダーが前」「男女混合」「サブリーダーは後ろから見守る」などと決める。グループ名決定よりも積極的に意見を出し合い、友だちの話をよく聞いて真剣に決めており、「早く遠足に行きたい」との多くの声が上がります。

(2) 聖徳太子ゲーム (1回目) [X年9月上旬]

Xグループのメンバーは、集合するにも時間がかかり、関わりが少なくよそよそしい感じで、ゲームが始まってもうまく相談できない。

リーダーのDちゃんが解答を書くことに専念してしまい、グループをまとめようとしません。サブリーダーのBさんとCさんFさんはこの雰囲気をまずいと感じ、周りのグループがゲームに積極的に取り組む様子を見て焦るが、どうすることもできない。Bさんはやるせない気持ちから他のグループが正解すると、「ズルイ～」と言う。

Eちゃんは、答えがわかると担任に言いに来たり、Aさんと共に正解表のシールを貼ったがったりと一人で楽しんでおり、BくんCくんは怒る。Fちゃんは我慢している。Bくんは悔しい気持ちから担任に「ズルイ」と文句を言い続ける。

Xグループが出題する時も、AくんEちゃんが出題カードを皆に相談しないまま引いて

しまう。自分もカードを引きたかったFちゃんは悲しそうにしている。BくんCくんは二人でカードを引く。担任がEちゃんに「Fちゃんの顔を見てごらん。Eちゃんは引きたくて引けたけど、皆はどうかな？それで良かったのか考えてごらん？」と話をする。その後、EちゃんはFちゃんBくんCくんに謝る。それを見てリーダーのDちゃんは笑顔になる。その後は4人で相談して解答を考えられるようになる。出題も他のグループと同様にでき、楽しそうである。正答数はクラスで一番少なくXグループメンバーはやっぱりと思っている様子であるが、負けたことは悔しいようである。他のグループからは「またやりたい」との声が上がります。Eちゃんも「やりたい」と言うが、Cくんは「このグループでやるのは嫌だ」と言う。BくんFちゃんは黙っている。

(3) 動物園遠足 [X年9月上旬]

遠足への期待感からか、どの子どもも笑顔で楽しそうである。バスの中では歌ったりゲームをしたりして、興奮気味ではあるが約束事を守り楽しく過ごす。動物園に到着後、クラス集合写真を撮り、グループ行動を始める。

他のグループは、リーダーが「並んで」と声を掛けると皆がすぐに並びリーダーが人数確認を行い担任に報告する等、大変スムーズに行動できる。しかし、Xグループだけは全く並べず、サブリーダーのBくんが声を掛け、CさんとFちゃんのみ集まる。リーダーのDちゃんは皆を並ばせなくてはいけないことはわかっているが、早く動物を見たいという気持ちが強く、リーダーシップを発揮する

ことに気持ちが向かない様子で、自分でも戸惑っている。B くん「何やってるの、だめだよ」ときつい口調で叱られる。E ちゃんは先頭に並びたくて、D ちゃんの後ろではなく横に並んでしまう。D ちゃんは E ちゃんの行動が理解できず、どう対処していいのか分からず、E ちゃんの顔をじっと見ている。担任が E ちゃんに列に並ぶよう話すと戻る。グループ行動が始まり、他のグループは何となくグループでかたまり動物を見ていたが、X グループだけはメンバーがバラバラになって見ている。担任が皆に小動物ゾーンに移動するように声を掛けると、再び各リーダーが並ぶように声を掛けすぐに並び終える。X グループだけは、リーダーの D ちゃんがずっとライオンを見ていて集合せず、他のメンバーがリーダーの D ちゃんを待っているという状態である。B くんは呆れ顔で、F ちゃんが「他のグループはいいな」とぼそっとつぶやき、C くんは「わかるわかる」と答える。他のグループは列になっておしゃべりしながら楽しそうに歩くが、X グループは黙々と歩く。

昼食後、担任が D ちゃんに「リーダー大変かな？」と声を掛ける。すると D ちゃんは「リーダーになって嬉しいの。ただ動物を見ちゃって遅くなっちゃうの」と答える。そこで、担任は、グループメンバーは D ちゃんに、皆を並ばせ人数を確認し先頭に立って歩く等、リーダーらしく皆を引っ張ってほしいと思っていることを伝える。また、午後のスケジュール(動物科学館→子ども動物園)を詳しく伝え、D ちゃんは「わかった、次は頑張る」と答える。午後、D ちゃんが積極的に「並んで」と

声を掛けると、グループメンバーはすぐに集って並び、表情も嬉しそうである。動物科学館は暗い所があり、「怖い」と言い出す女児が多く出る。男児は「暗い所にこうもりがいるからゆっくり見たい」と言い、他のグループももめている。X グループは、B くん C くんが「D ちゃんはこうもり、ゆっくり見せてくれたんだ、良かったよ」と興奮気味に話し、それを聞いた D ちゃんはニコニコしている。

子ども動物園では、E ちゃんが一人でどこかに行ってしまい、担任と一緒に X グループメンバーで探す。E ちゃんを見つけると D ちゃんは「見たかったんだよね」と優しく声を掛ける。再度、E ちゃんが一人で行動しようとするので、D ちゃんがはっきりと「だめだよ」と怒る。それまでは見られなかった行動に B くん C くん F ちゃんは驚くが、納得した表情をする。E ちゃんが「ごめん」と謝る。B くんは「もうやっちゃだめだよ」と言い、C くん F ちゃんも「そうだよ」と声を掛ける。その後はグループメンバーでいろいろな動物を見る。会話も弾み、ずっと笑っている。D ちゃんは何回か「リーダーでよかった」と担任に言う。

(4) 聖徳太子ゲーム(2回目)〔X 年9月中旬〕

遠足のグループで実施する。前回使ったカード(ぞう・ぱんだ・らいおん・はむすた・しか・へび・しろくま・ぺんぎん・あしか・うさぎ・あらいぐま・ごりら・きりん・とら・かめ・さる・しまうま・おおかみ 計18枚)に、遠足で行った動物園にいた動物(やぎ・こうもり・うま 計3枚)を加え、計21枚とする。その他、解答を記入するカード(各グループごと)

や正答数の記入表を準備する。

担任が烏帽子をかぶると、子どもたちが「聖徳太子ゲームだ」と喜び、どのグループもすぐに集まって来る。ルールを説明しようとする「わかってる」「大丈夫」「知ってる」と言い、鉛筆や消しゴム、カードなどを自分たちで準備し始める。出題の順番は、リーダーがジャンケンし勝った順とする。担任が、前回出題カードを引いていない友だちが引くといいいのではないかと提案すると、それぞれのグループで前回のゲームを思い起こし、カードを引く人を自分たちで決める。友だちとタイミングを合わせて発声する難しさはあるが、自分たちが出題した問題を友だちが考えたり悩んだりする様子が面白いと感じているようである。

Xグループは、担任の話を聞いていなかったAくんがカードを引いてしまう。Cくんが「Aくんはいつもずるい」と言い、Bくんも一緒に怒るが、Aくんは気にせず知らんふりをしている。BくんCくんは二人でカードを1枚引く。残りの1枚はEちゃんが引いてしまう。リーダーのDちゃんもFちゃんも、前回同様カードを引けず残念な様子である。

グループごとに、保育室内のままごとセットの大きな囲いの後ろに隠れて出題カードを引き、発声の練習はしなくても出題できる。どのグループも前回に比べ、上手に声を揃えて答えを言える。解答する際も、答えがわかると他のグループに負けまいと「わかった」と大きな声を出してアピールする。正答表に正解だったら○、答えられなかったり間違えたりしたら×をつけることとする。グループ

ごとに記入する人の順番を決めている。しかし、Xグループは、Eちゃんが「私、書いていない」と担任に文句を言いに来る。Aくんも、まだ決めていないのに表に記入しようとしている。リーダーのDちゃんはどうかしらよいかかわらず、立ちつくしている。サブリーダーのBくんが「順番にやろう」と言うと、Dちゃんはほっとした表情でAくんに対し「次はだめだよ」と諭す。Aくんが小さくうなずき、Cくんも納得する。Fちゃんが「次は私が書いてもいい？」と聞くと、BくんCくんが「いいよ」と答える。それを聞いたEちゃんは伏し目がちで、表情も硬い。その後はBくんを中心に話し合いが進み、いつも一人で行動してしまうEちゃんは、4人が楽しそうに話し合いをしているのを見て「入れて」と言って来るが、バツの悪そうな表情をしている。しかし、4人が「いいよ」と快く言ってくれたのですぐに表情が明るくなり、とても嬉しそうである。そして、Fちゃんに対して「私、最初に（正答表に）書きに行ったから、次はどうぞ」と自分から声を掛ける。Fちゃんはすぐに「ありがとうございます」と答え、とても嬉しそうにしている。皆が和気藹々とやっているのを見たAくんがやって来て「ほくも入れて」と言う。Dちゃんは「私、字を書くのは得意なの」と言いながら、リーダーとしての役割を果たそうと一生懸命に解答を書き、皆が話し合っている様子を見てにやにやしている。

Bくんが「やっと話し合いができたよ」とうれしそうに担任に報告しに来る。Aくんは出題の発声をよく聞き取ることができ、答えをよく当てていた。CくんがAくんを「すご

い」と褒める。子どもたちから「またやりたい」という声上がる。

(5) 卒園記念 DVD 撮影練習〔X 年 10 月〕

卒園記念 DVD とは、日頃の園生活や行事の様子のほか、各クラスの保育室において、グループで手遊びを演じ、一人一人が「大きくなったらやりたいもの」を発表する様子を収録するものである。

発表は遠足のグループで行うこととし、1週間前から自分たちのできる手遊びを相談して決め、練習している。「(自分の名前)です。〇〇〇になりたいです」と言うタイミングを自分たちで合わせるのだが、例年よりも上手に合わせている。聖徳太子ゲームでの声を揃えての発声が練習になっているようである。しかし、緊張と恥ずかしさから声が小さくなってしまい、他のグループの手遊びが上手に揃っていたり、大きな声が出ていたりするのを見て焦るグループもあった。しかし、X グループは A くんを中心に毎回楽しく取り組んでいる。

担任が、本番と同じように、保育室の中央に椅子を置き撮影することを伝え、A くん一人が「やった～早くやりたい」と答える。「え～ドキドキする」「緊張する」「無理～」などの声上がり、少々興奮状態になるが、自主的に各グループで手遊びの練習を始める。X グループはサブリーダー B くんを中心に練習を始める。A くんが大きな声で楽しそうに手遊びをするので、皆もつられて楽しそうに練習している。その様子を見た他のグループリーダーは、「もっと声を出していこう」「恥ずか

しがらないで」など言いながら励まし合って練習している。少し焦っているようにも見える。それを聞いた X グループは大喜びである。B くんが「A くんが頑張っているから」、C くんが「A くんがいてくれてよかった」とそれぞれ言い、F ちゃんはそれを聞いて「うんうん」と大きくうなずく。リーダーの D ちゃんも「A くん大好き」と言う。E ちゃんも「A くんすごい」と初めて認める。A くんはみんなに褒められて嬉しくなりずっと笑顔で、さらに元気よく手遊びを演じる。

撮影時も X グループは笑顔である。撮影終了後、クラスの皆で録画を見る。「きゃあ恥ずかしい」と言う女児、恥ずかしくて黙って伏し目がちに見る男児が多くいたが、B くんは「俺たち上手だね」と自信を持って言う。A くんも「うん、上手」と答える。「X グループすごいね」「練習でも一番上手だったもんね」とクラスの皆が言う。

4. まとめと今後の課題

グループ決めから遠足前のグループ活動(聖徳太子ゲーム 1 回目)までは、X グループの凝集性は他のグループに比べて弱く、グループは個人と 2、3 人の小さな集団の複合体であった。F ちゃんは X グループがグループとして機能していないことを気にして何回も「どうする?」と声をかけていた。B くん C くんは、F ちゃんの表情や仕草から気持ちを読み取り共感していたが、A くん D ちゃん E ちゃんには伝わらず、F ちゃんは寂しそうであった。そこで、担任が聖徳太子ゲームの出題カードを引くという機会をとらえて、E ちゃんに F ちゃ

んの表情に注目させ、自分の欲求実現だけを優先させて行動すると、その陰で嫌な気持ちになる友だちもいるということを、タイミングを逃さず伝えた支援の効果は大きかったと言えよう。

担任はXグループを援助しながら一緒にゲームに参加していたが、Xグループのメンバーは他のグループのように本当は自分たちだけで何とかしたいという気持ちであるように見受けられた。特に、BくんCくんはその気持ちが強く、羨ましそうに他のグループを見ていた。

しかし、遠足の間に、リーダーのDちゃんの行動が著しく変わり、最後にはリーダーとしての役割をしっかりと果たすようになっており、それをグループの皆も認めていた。Dちゃんは、最初は自分のことしか考えられなかったが、お昼に担任が、グループメンバーの気持ちと「Dちゃんだけに教えるよ」と言いながら午後の予定を詳しく伝え、Dちゃんが見通しを持ち落ち着いてリーダーシップを発揮できるようにしたのは、まさに的確な支援だったと言えよう。Dちゃんがリーダーの意識をしっかりと持ち頑張り続けたことは、今までにない行動であり、Dちゃんにとって憧れのリーダーをしっかりと務められた喜びは大変大きかったと思われる。FちゃんBくんCくんも、自分たちのグループがグループとして機能していることが嬉しくて、午後からは笑顔でおしゃべりしながらはしゃぐ姿が見られた。特に、BくんCくんは動物科学館でコウモリを見たり、後日遠足の印象画としてコウモリを描いたりしたときにも「Dちゃ

んがぼくたちの言うことを聞いてくれた」と何度も言っており、他のグループが「いいな」と言うのにやっと笑っていた。Eちゃんも後日「Xグループ、よかったよ」と周りの友だちに話していた。グループがまとまってきてからAくんが仲間に加わったのは、グループが楽しそうに見えたからであろう。

2回目の聖徳太子ゲーム時、XグループはサプリーダーのBくんを中心にグループでゲームに参加しようという雰囲気が醸成されつつあった。特に、BくんCくんFちゃんの3人は生き生きとしており、グループで話し合いができたことがとても嬉しそうだった。AくんはXグループをよく観察しており、Eちゃんが仲間に入り笑っているのを見ると、すぐに仲間に入って来た。楽しそうだから入りたくなったのだろう。また、AくんはCくんに「すごい」と言われたことが嬉しかったようで、その後はグループの一員として参加できていた。他のグループから「Xグループ、すごいじゃん」と言われ、今までグループとしてまとまっていないことをとても気にしていたBくんは、よほど嬉しかったのか「いえ〜い」と大はしゃぎし、その後もずっと楽しそうにしていた。Xグループの雰囲気が良くなったことに対し、グループメンバーが全身で喜びを表現している姿が大変印象的であった。

BくんCくんは、遠足や聖徳太子ゲーム（2回目）でXグループへの見方が好転してきたとはいえ、卒園記念DVD撮影練習を久しぶりにグループで行うとなった時には渋い表情をしていた。しかし、Aくんがリードをとって大きな声で楽しく手遊びをしているのを見

て、驚きつつも自然と笑顔になり、楽しい雰囲気を取り組み始めた。サブリーダーのBくんが何度も「Aくんはすごい」と言うのを聞いたCくんは、それまでAくんに対して「言うことを聞かない・ルールを守らない」など不満を持ち続けていたが、初めてAくんを認め、Aくんに対して怒ることがなくなり優しくなった。いつもグループの雰囲気を心配していたFちゃんは、ほっとした表情をしていた。Dちゃんもリーダーとしての役割を果たそうと頑張る姿が見られ、Eちゃんも皆と取り組む楽しさを感じているようだった。互いに必要な存在であることを認識できた貴重な体験であったと言えよう。何よりクラス全体にXグループはすごいと認められたことがXグループ皆の大きな自信となったのである。

幼児も、相容れない異質なものを感じた際に、嫌悪し批判し背を向けがちである。その際、違った側面であるその友だちの良さに遭遇できるか否かが、その後の関係性に大きく影響する。幼児は大変素直で、それまでの評価にかかわらず、その友だちの良さに直面すれば、賞賛し、温かい関係を構築することができる。Xグループの子どもたちが、不当に思うことを「ずるい」「だめ」と言葉で表現したり、それでもお互いに相手を許し合ったり互いの良さを認め合ったりするといった、社会生活に必要な折り合いを付ける力を身に付けていく過程は、実に感動的であった。

担任は、普段から子どもたち同士で良い所を言葉で伝え合い、言葉を交わす喜びを味わえるような支援を心がけ、できるだけ具体的

に短い言葉で頻繁に子どもたちを褒めている。子どもたちはその様子をよく見ているのか、Xグループメンバーも「すごい」「上手」「大好き」等、子どもたち同士でも褒め合う様子がしばしば見られる。そのようなとき子どもたちは、担任に褒められる以上に嬉しそうな表情をする。仲間に認められることが自信へと繋がり、苦手なことでも我慢して行ったり、他人の役に立つことを嬉しく思ったりする気持ちが生まれるのである。

また、幼児も5歳児ともなれば、帰属意識は大変強く、自分の属している集団は自分が誇れるようなものであって欲しい、そのようなグループのメンバーと一緒に活動する喜びを分かち合い、メンバーの役に立ちたいという願いは大変強い。グループの雰囲気の良し悪しは、自分個人の存在価値に通じるように感じられるほど、大きな影響力を持つ。保育者としてそのような幼児の心情に対しどのような配慮が大切なのだろうか。幼児に関して自己中心性の存在や行動直後のフィードバックの重要性はよく指摘される点であるが、やはり保育者が機会を逃さず意図的に、友だちの表情への注目や他者の気持ちを考慮することを促す言葉かけをしていき、意識させるなかで自己中心性からの脱却が図られ、自分の気持ちを調整する力が育っていくのだろう。

さらに、幼児が主体的に自己を発揮し自信を持って行動できるようにするためには、「先生は自分のことをよくわかってくれている。しっかり見ていてくれる」という安心感を持ち、保育者との確固たる信頼関係があるという点が欠かせない。保育者が子どもたちの不

満や不安を一つ一つ聞き、受け止め、教師が間に入ったり、子どもたちにヒントを与えたりすることで事態を良い方向に持っていきように援助することが大切なのである。

聖徳太子ゲームは、前述した通り、友だちと協力して出題したり解答を考えたりするなかで、自分の役割を果たし、仲間意識や所属感をもつことを目指すエクササイズである。グループメンバー同士の信頼感や思いやりの気持ちに関する試金石ともなるといえる。人に対する信頼感や思いやりの気持ちは、葛藤やつまずきをも体験し、それらを乗り越えることにより次第に芽生えてくるとされているが、Xグループメンバーの変遷は、まさにそれを具現化していた。今後は、聖徳太子ゲームの流れを更に分析し、友達との積極的なかわりや互いの良さを認める言葉かけの促進のポイントを探っていきたい。

<参考文献>

- ・国分康孝 構成的グループエンカウンター 誠信書房 1992
- ・国分康孝・岡田弘 エンカウンターで学級が変わる 小学校編 図書文化 1996
- ・国分康孝 続・構成的グループエンカウンター 誠信書房 2000
- ・八巻寛治・高橋伸二 エンカウンターで学級づくり 12 ヶ月 小学校高学年 明治図書出版 2006
- ・吉村真理子・上田和美 幼児教育における構成的グループエンカウンター実施の効用について 千葉敬愛短期大学研究紀要第 38 号 2016

謝辞

本研究は、千葉敬愛学園平成 28 年度研究プロジェクト補助金の助成を受けたものです。ここに記して感謝申し上げます。