



多摩市教育委員会 協力・連携
CRN2001年度 プレイフル研究

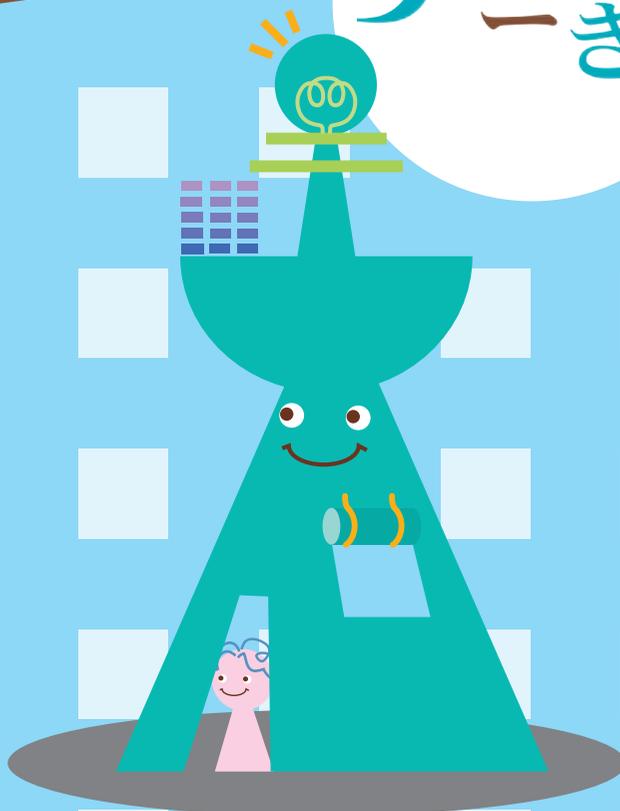
チャイルド・リサーチ・ネットによる新しい

学びと遊びの

実験研究



ながやま
天一きち



Message 子どもを生きる喜びいっぱいにするために

命の感動でいっぱいになるとき 子どもの可能性はフル回転

子どもは生命のプログラムをもって生まれてくる

現在私たちは、不登校、いじめ、校内暴力、非行、また虐待など、子ども達をめぐるさまざまな問題に直面しています。

なぜこのようなことが起きてしまうのか。そのメカニズムを明らかにしなければ、当然のことながら対策は立てられません。

そのためには、子どもを複眼的に見る必要があります。子どもは生物学的存在であると同時に、社会的存在であるからです。

「生物学的存在」とは、「子どもはプログラムされている」という考えに通じます。つまり、遺伝情報をもとに細胞を組み合わせる組織をつくり、

組織を組み合わせる臓器をつくり、臓器を組み合わせる生体システムとしての身体をつくり、それぞれの臓器の生体機能を働かせる体のプログラムと、うれしい、悲しいなど心のプログラムをもって、子どもは生まれてくるのです。

しかし、子どもはロボットではありません。生活のなかの情報を取り込んで、自分のプログラムを良くしようとする力、そんな心のプログラムも持っているのです。それは考える、学ぶ、まねる、憶える、信じるなど、高度の精神機能の心のプログラムです。

子どもには生きる感動を与える情報が必要である

子どもは生まれると同時に、社会的な存在として育ちます。子どもは自分をとりまく生活環境、つまり家庭・学校・地域と相互作用して育ちます。その相互作用のなかで、情報が心と体のプログラムにスイッチを入れるのです。その情報には、感性情報と論理情報の2つのタイプがあります。

たとえば母親から与えられる優しい言葉も、情報のひとつ。学校で教えられる教科も情報です。前者が感性情報、後者が論理情報といわれるものです。

いま、子ども達に起きているさまざまな問題は、現在の生活環境のあり方が変わったのが、原因と考えられます。特に感性情報の貧困さからきてると、言えないでしょうか。子どもは生活のなかで感動し、心と体のプログラムが回転すれば、「遊ぶよろこびいっぱい」、「学ぶよろこびいっば

い」になり、ドキドキ、ワクワク「生きるよろこびいっぱい」で、心も体もすくすく育ちます。

いま重要なのは、感性情報の意義を考えることにあります。人と人との間。そして人と環境の間。その関係のなかから生まれる感動を、どのように子どもに体験させることができるのか――。

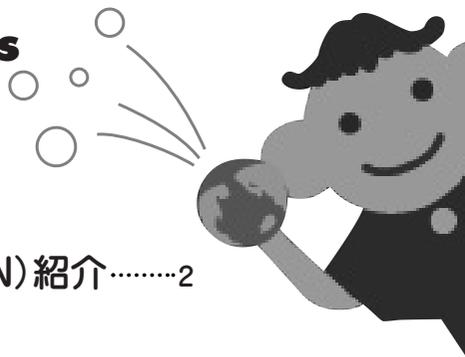
私たちは、「ながやまチーきち」という地域の拠点で、21世紀の新しい遊びの場、学びの場を考えながら、子どもの心と体のプログラムの仕組みを働かせる、場のデザインを追求しています。

チャイルド・リサーチ・ネット所長

小林 登



Contents



Introduction

チャイルド・リサーチ・ネット(CRN)紹介……………2



Opinion

子どもを育てるもの

- 1 脳科学の立場から……………4
- 2 建築学の立場から……………7
- 3 行動心理学の立場から……………10

Works

多摩市の旧校舎利用の研究……………13
「ながやまチーきち」

Report 1 常設の場活動報告……………14

Report 2 プレイショップ実践報告……………18

Feed back 研究の中間報告とこれから……………22

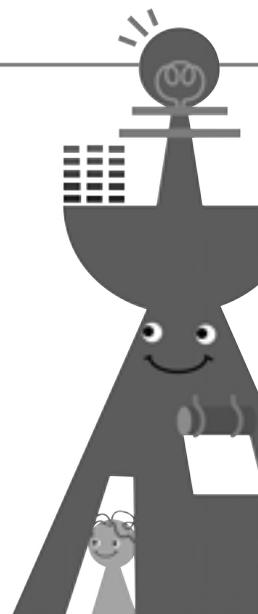
Message

子どもを育てる総合的な視点を……………24



Introduction

チャイルド・リサーチ・ネット (CRN) 紹介



CRNは「子ども学」を学際的に研究するサイバー研究所です

新しい学問「子ども学」とCRN

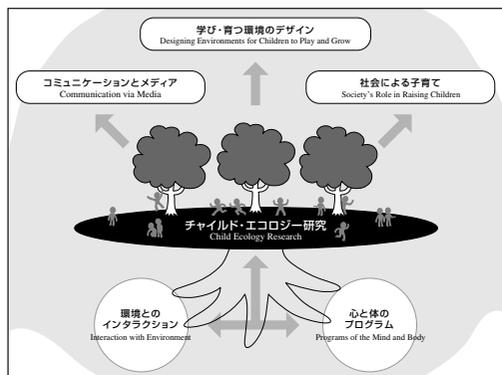
チャイルド・リサーチ・ネット／Child Research Net (CRN) は、1996年に開設された「子ども学」研究所です。創設者である小林登CRN所長（東京大学名誉教授。国立小児病院名誉院長）は、子どもを学際的に研究する「子ども学」を提唱し、インターネットで世界中の子どもに関心をもつ人たちをつなぎ、情報交換や話し合いの場をつくるために、インターネット上にCRNをつくりました。

教育・育児・保育の分野を中心に、シンポジウムの実施、調査報告書の発刊、ホームページ（日本語・英語）による情報と話し合いの場の提供などをとおして、研究活動を行っています。



研究仮説「プレイフル」という概念

子どもは心身の機能を発揮させるプログラムをもちます。そのプログラムにスイッチを入れるものを、CRNは「プレイフル」という概念で仮説づけました。これは、子どもが遊びに夢中になり、ドキドキ・ワクワク「生きるよこびいっぱい」になるとき、心と体のプログラムがフル回転している状態だと考えたのです。さらに、何かに熱中しているときの感覚、感情、思い、好奇心や探究心、周囲への思いやり、人とモノと関わる前向きな姿勢を、「プレイフル・スピリット」と定義しました。これは、子どもを自発的に学びに向かわせる「エンジン」の役割を担うと考えられます。



学びと遊びのデザイン研究

2001年4月よりCRNは、多摩市教育委員会と協力・連携をし、プレイフル・スピリットを發揮する空間・場のあり方を「ながやまチーきち」と名づけた場で実験研究をしています。

①従来の教室での学びではない「新しい」ものを、実験研究の場から創出し、②そのモデルをデザインし、③地域に住む子どもたちにとってもより良い成長・発達環境のヒントを提案すること、が本実験研究の目的です。

なお、研究対象は多摩市在住の小学生（おもに低学年）とその保護者です。この研究プロセスとして、次の点を特に重視しています。

- CRNが1999年から取り組む「プレイフル・プレイショップ」研究の成果を本研究に活かして、研究活動を行う。
- 多摩地域の人々と協力・連携をし、ともに「新しい学びの場」を創造する。
- 教育関係者だけでなく子どもに関わる研究者・実践者と連携し、学際的な研究活動の場とする。



研究デザインの視点

子どもがプレイフルになり「学びのエンジン」を回転させられるような要素について、「ながやまチーきち」では、次の4つの観点から研究しています。①プログラム内容 ②人との関わり ③道具（メディア） ④ハード環境。

そして「プレイショップ」というワークショップと、「常設の場」という日常遊び空間での実践研究を行います。その研究デザインに際し、次のコンセプトを重視しています。

① 3つのサイクル

「つくって・かたって・ふりかえる」を活動サイクルとする。

② 五感をフル活用する

体がもっているさまざまな感覚（五感）を使いながら、遊び心をもって感じたり、表現できるものにする。

③ 縁側の環境づくり

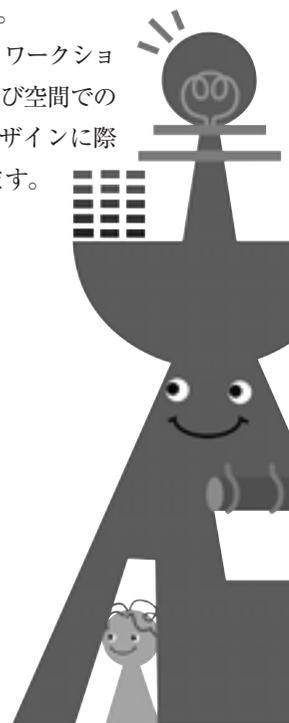
内と外の行き来自由な縁側のように、過ごしやすい場にする。

④ 異文化交流

家族や異年齢で参加できるものにする。



チーきちにおけるプレイフル研究の概要



子どもを育てるもの

子どもをみる学問的視点はさまざまです。ここでは、脳科学、建築学、行動心理学の3つの視点を紹介します。これから紹介する3人の研究者のお話は、CRNの活動理念および、新しい学びと遊びの実験研究にも通じるものです。

脳科学の 立場から

8歳までの
豊富な遊び体験が
脳の成長には鍵



澤口俊之さん
(さわぐち・としゆき)



北海道大学医学研究科
脳科学専攻機能分子学分野教授。
専門は認知神経科学、霊長類学。
主な研究テーマは
「思考や自我の脳内メカニズム」など。
著書「幼児教育と脳」(文春新書)、
「わがままな脳」(筑摩書房)ほか

撮影/青木司

人を人たらしめる脳を育てるのは「遊び」

現在、子どもが育つ環境は変わりすぎました。人類誕生から数百万年も続けられてきた、子どもの成長に必要な環境が失われていることが、現在の多くの子どもをめぐる問題の、原因ではないのかと想像されます。

子どもとはどういうものなのか。人間の幼児期が長いのはなぜなのか。母親や父親はどんな役割をもっているのか。人間の心とは何なのか。そのような人間の生物学的な本質を踏まえたうえで、教育理論を組み立てる必要があります。

最近の研究では、人間の脳のなかで最も高度な機能を担っているのは、前頭連合野であることがわかっています。そこを育てることが最も重要なのです。前頭連合野とは、言語的知性、論理数学的知性、絵画的知性、音楽的知性など、人間のさまざまな基本的な知性を統合するメタレベルの知性としての機能をもつ部位です。人間を人間たらしめているのが、前頭連合野なのです。

この前頭連合野を育てるためには、「遊び」が必要です。つまり多様な社会的関係なり体験をするための機会を、与える必要があるということです。それも脳が最もドラスティックに変化する感受性期、8歳ぐらいまでにやるべきことをやっておこななくてはならないのです。

しかし遊ぶ際に、ただ友達がたくさんいればいいということではなくて、濃い人間関係が存在することが大切です。いじめやケンカ、いざこざ、取っ組み合いといった一見ネガティブな関係と、



仲良く助け合い、協力し合い、喜び悲しみ合うといったポジティブな関係が入り交じった、複雑な社会関係がなければ意味がないということです。体と体で触れ合いながら育まれていくような、そんな濃い人間関係です。

心を理解するセオリー・オブ・マインド

「セオリー・オブ・マインド=心の理論」というものがあります。これは他人の身振りを見てその人の心を推測できる能力のことで、心理学の分野では以前からいわれていました。それが脳科学的にも、前頭連合野の働きであることが最近になって明らかにされてきました。

子どもは発達の段階として、いろいろな具体的な実体験とおして社会関係を繰り返して広げようとします。しかしそれを、ちょっと危ないとかいじめにつながるような雰囲気があるということで、親がやめさせてしまう。それをやってしまうとセオリー・オブ・マインドは育ちません。

セオリー・オブ・マインドが十分に育っていないと、思春期を迎えたときに、平気で人をいじめたり犯罪を起こしたりする。相手はどう思うかわ

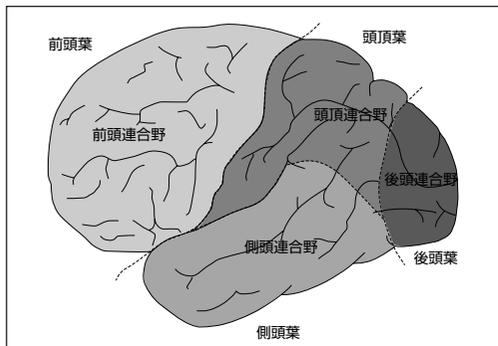
からないから平気でたたいたり、殺してしまったりすることになるのだと考えられます。

前頭連合野がセオリー・オブ・マインドに関係しているということがわかったのは、非常に単純な研究からです。大人での話ですが、写真を見せて、その人がどう考えているのか、こういう目線のとときには何を考えているかを、推測してくれと言います。そうすると、前頭連合野が活動したのです。そのような研究からセオリー・オブ・マインドと前頭連合野が、関連していることがわかったのです。

母子関係において「抱く」という皮膚感覚が重要であるのと同じように、子ども同士の関係においても体性感覚や皮膚感覚での体験はインパクトが強いのです。それによって脳の重要な機能であるセオリー・オブ・マインドが育っていくわけですから。

実は、言葉の起源はセオリー・オブ・マインドではないかという説があります。もともと人間が進化の過程で、言葉を発明したのはどうしてなのかというと、コミュニケーションの手段というふうによく言われますが、コミュニケーションといっても、最初は相手の気持ちを類推するわけですから、相手の心とか行動をシンボル化させて、それで理解していくというプロセスがあるのではないかということです。

つまり、言語にはコミュニケーション以外にも本質的な機能があって、それは「representation (レプリゼンテーション=再現)」です。世界の事物や事象、他者、あるいは自分自身を符号化・概



ヒトの大脳皮質の脳葉と連合野



念化して再現すること。そして、世界とそのなかでの自分の動きをシミュレーションすること。言語の最も重要な働きは、こうした再現とシミュレーションにあります。それは思考そのものと言っていい。つまり、人間の知性は何を知るために発達したかということ、自分や他人の心や行動を知るために発達したとも考えられるわけです。

「心のモデル」をもてるような経験と環境を

私たちは、言葉の能力と同じように、セオリー・オブ・マインドのための能力もっています。ところが、言葉の能力もっていても、言葉の環境にちゃんとさらされなければ、言葉をうまく話せなくなってしまうのと同じように、セオリー・オブ・マインドにしても、子どもの頃にそれを伸ばす環境なりきっかけを欠いてしまったら、不完全になったり未熟になったりするのではないのでしょうか。私がセオリー・オブ・マインドの重要性について声高に主張しているのは、そのためです。

また私たちは、もともと脳のなかにモデルもっていて、それに当てはめて物事を理解します。たとえば私たちは人の顔を認識します。この顔の認識というのは、すでに顔のひな型が脳のなかにできていて、それである情報がくると、「顔だ」とか「Aさんだ」とかということがわかるようになっていて、考えられるのです。

脳科学の認識論では、情報に応じて認識が組み立てられるのではなく、あらかじめ経験をおし

てモデルがつくられているという考え方をします。つまり、子どもの頃からのさまざまな体験をとおして、こういうときにはこう考えるとか、人間がこういう表情をしたときにはこうだという、「モデル」をもっているということなのです。

人間の進化的な側面を考察する学問が、この10年ぐらいで飛躍的に発達しました。脳科学では脳の機能地図が精密になりました。これはテクノロジーの進歩によるもので、脳の断層撮影の技術であるPET（陽電子放射断層撮影法）とMRI（核磁気共鳴断層撮影法）の役割が大きいです。子どもの脳を調べてみると、私たちが今まで思っていた以上に、脳はダイナミックに変化するということがわかってきました。6歳ぐらいが非常に重要だということもMRIでわかってきました。

このようにして人間の脳の構造が解明されて、進化的な人間とはどういうものかという本質が少しずつわかってくると、子育ての方法論も当然変わってくるはずなのです。ですから生物学をベースにした子育て論が、これからはたくさん出てくるでしょう。

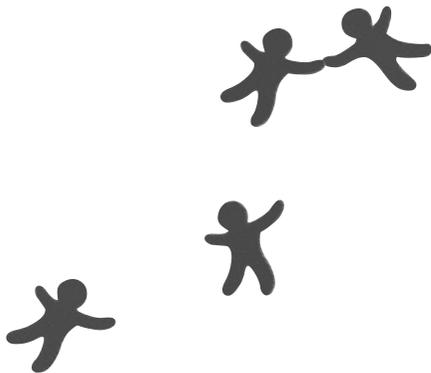
この記事は2001年1月に行われた、澤口俊之さんと小林登・CRN所長の対談「最新の脳科学は、子ども観をどう変えたのか」をもとに再構成しました。「CRN YEAR BOOK 2001」およびCRNホームページに掲載中です。

(<http://www.crn.or.jp/LIBRARY/EVENT/EVENT04/index.html>)



建築学の 立場から

自然に触れやすく
遊びを誘発する
空間をデザインする必要がある



仙田満さん
(せんだ・みつる)



東京工業大学教授・
日本建築学会会長・
環境建築家・工学博士。
「遊具及び公園等の環境デザイン」で
1978年毎日デザイン賞受賞のほか、
作品「愛知県児童総合センター」で
1997年日本建築学会賞受賞
など多数。



伝統的な日本住宅にあった「廊的空間」

これからの子どもを育てる、空間について考える時、まず伝統的な建築空間の構造についてから、お話しする必要があります。

日本の伝統的な住宅は、「母屋」と「^{ひし}庇」で構成されています。母屋とは字のごとく中心的な機能空間ですが、それにさしかけた付属的な空間が庇です。庇下の部分は内と外の中間的領域であり、この存在が日本の建築の大きな特徴です。ここは廊下や縁側などと呼ばれますが、私は「廊的空間」と呼んでいます。

この空間は、近所の人が立ち寄りたり、老人が日向ぼっこするだけでなく、子どもの遊びの場になっていたわけで、1300年ころの絵巻物にも、ここで子どもが遊んでいる描写があります。平安時代には高床は貴族の家だけでしたが、江戸時代になると、民衆も高床式の畳敷きの家に住むようになり、廊的空間も一般的になったのです。

畳はいわば柔らかいマットであり、幼い子どもがいざっても安全ですし、床座の暮らしはお膳の位置が低く、子どもが大人の会話に参加できます。また襖^{ふすま}をはずすと大広間になり、走り回ることも可能。そして縁側はいつでも、外の自然に触れることができます。このように日本住宅は子どものための住宅ともいえます。そこには大人が意図しない子どもの遊び場が、あちこちにあったのです。

成人対象に、子ども時代に家をどのように遊び場化していたかを調査したところ、次の4つのパターンがみられました。

- 運動場として（雨の日に襖を取り払って相撲をとったなど）



- 舞台として（主に縁側で、お店屋ごっこ、人形ごっこなどの遊びをした）
- 工作場として（模型飛行機や凧を作ったり、夏休みの宿題をした。板張りだから、これも圧倒的に廊下が多い）
- 隠れ場所として（押入れ、縁の下、屋根裏など）

このように、いってみれば家中が遊び場になっていたことがわかります。40年くらい前までは、ほとんどがこうした伝統的な住宅だったのですが、その後、ご存じのように縁側のある住宅は急激になくなり、中廊下形式で外側は窓という家が増えました。この25年間で、日本の住宅の75%が建て替わったといわれ、現在、外廊下をもった家は日本中の35%にすぎなくなりました。

宅地が狭くなり、外廊下のある家ができにくくなったことも一因ですが、この40年間ですっかり椅子の生活に住形式が転換したことも、廊の空間が失われた大きな理由といえます。そのため食堂、寝室、居間と、各部屋が固定された機能になり、居場所として子ども部屋が発生したのです。

遊びを自然に誘発する空間のタイプ

さまざまな場所が遊び空間だったかつての家と比べ、いまは子ども部屋という特定の場所のみが子どもの開放区です。住宅を設計する側も住む側も、子ども部屋はあって当たり前と思いついていますが、子どもを囲い込む閉鎖的な部屋が、本当に必要でしょうか。最悪なのは、クロゼットもテレビも電話もあり、食事も運んできてとるような、すべてが子ども部屋で完結してしまうタイプです。これでは家族の気配もわからず、子どもは孤立化し、活性を失ってしまいます。

私は建築家として年に1、2軒の住宅を設計しています。建主に小学校低学年くらいまでの子ども

がいる場合、ある程度成長したら子ども部屋にするスペースは設けておきますが、閉鎖空間を作ることはありません。どうしても子ども部屋を作りたい人には、できるだけオープンにして、あまり機能を中に入れ込まないようにし、それ以外に子どもの居場所になりうる多様な空間を、意図的に設けておくのが重要だと話しています。

幼稚園や保育園等の子どもの行動を調査した結果、私は小さな子どもたちに必要な空間は、次の3つに分けられると考えています。

① 隠れ場所 ② 高い場所 ③ 特別な場所

①は押入れに代表されるように、暗くて閉じこめられる場所。ちょっとした凹みの場所（アルコーブと呼んだりします）、②は階段や物干し台など、子ども達にとって視点の高さが変わる場所、③は板張りの場所にちょっと畳が敷いてあるとか、カーテンで仕切られているとか、他の空間と区別されている場所です。こうした場所に子ども達はたむろします。

子どもは広い場所で走り回ることも大好きですが、やはり広場だけではだめで、そのまわりに①～③のような場所がないと、遊びが発生しません。遊びのドラマをクリエイトするには、それを誘発する舞台装置、大道具、小道具が必要なのです。

かつては屋外にも裏山の洞窟、空き地、神社の境内、廃屋といったドラマづくりの装置が、さまざまな場所にありました。そういう意味では、住宅ばかりでなく、現代の広く平坦な都市空間を、遊びを挑発する空間に変えるにはどうしたらいいか、大人は配慮しなければいけないと思います。

児童のための施設をつくる時、死角をつくらないのがポイントといわれますが、私は死角をもった、つまり隅っこや端っこ、たむろす場がたくさんある空間を考えるようにします。こうした場が自然に遊びを発生させるからです。また全体をぐるぐる循環して遊べる構造が重要と考え、これを「遊環構造」と呼んで実践してきました。これは子どものエネルギーを活性化するうえで、大変有効です。

とかく①～③にあてはまる場所は、大人からみれば

ば、安全とはいええない場所かもしれません。しかし安全のみを考えたら、子ども達を閉じ込めておかなければなりません。安全も子ども達は体験して学ぶのです。多少危なくて汚いアナーキーな空間も、子どもには必要なのです。

自然から学ぶ体験ができる空間作りを

テレビゲームの登場で、子どもの遊びの形態はずいぶん変化しました。外遊びをする場も小学校の校庭と公園だけです。しかも、ガキ大将やリーダーがいて、さまざまな年代の子を率いるという縦のつながりはなくなり、同じ年齢の子とだけ遊びます。いわば“群れ”が分断されて、ばらばらの状態です。いまの子どもたちの遊びは、確かにバラエティに富んでいるかもしれませんが、遊びをとおして学べることは、かつての10分の1くらいになっているのではないのでしょうか。

運動能力も体力も低下し、自然に触れることもほとんどない……日本の最大の環境問題は、子どもの生きる力、生存能力が減少させていることだと思えてなりません。

子どもの生きる力が低下しているのは、機能的でクリーンで安全な場所ばかりだから、危険の回避法や対処法を体験学習する、チャンスがないことが一因です。町の公園で、「どうしてこんな場所で」と思える事故が起きることがありますが、いまの子どもはあまりにも無防備で、危険に対する予知能力が身につけていないからです。

本来は、自然からじかに学びとることが大切なのです。自然は危ないし、汚いし、気持ち悪いところもたくさんあるということを、子どもどものころに体得してほしいと思います。自然といっても、人工的に作られた小さな自然から本物の大自然まで、さまざまな段階があります。はじめは小さな自然に親しみ、少しずつ失敗しながら次のステップに進めばいいのです。それは、公園の水遊び用の池といった“作られた”自然でもかまわないのです。一度自然の面白さを知ってしまえば、その

上の段階に挑戦できます。その体験学習の積み重ねが大切なのです。

自然のなかで繰り返し体験したことは、記憶として定着します。そこから、ある種の発想が生まれ、ものごとの判断基準が生まれたりモノを創造する源になったりするので。

遊びをとおして子どもは創造性、社会性、感性を磨きます。科学者や芸術家がクリエイティブな仕事をするとき、遊びをとおして身につけた記憶が、大きなパワーとなるのだと思われます。つまり体験的知識をたくさんもっている人が、優れたサイエンティストになり、アーティストになるのではないのでしょうか。よい人間関係の築き方など人間としての基礎も、遊びのなかから学んでいきますから、子どもどものころの体験、そしてその背景にある建築を含む環境のよしあしは、人の一生を大きく左右するといっても過言ではないのです。



1972年設計野中保育園

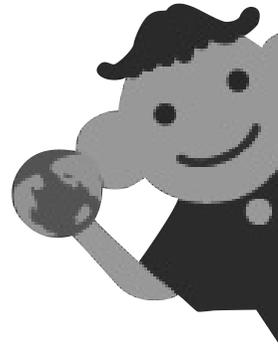


1972年設計野中保育園



1999年設計ほうとく幼稚園
子どもの森保育センター

撮影/藤塚光政



行動心理学の 立場から

子どもの心と行動は
周囲の人の接し方や
与える情報で変わる



宗像恒次さん
(むなかた・つねつぐ)



筑波大学大学院
人間総合科学研究科教授・
日本保健医療行動科学会会長・
ヘルスカウンセリング学会会長・
ハーバード大学医学部
医療文化センター国際委員。
UCLA神経精神医学研究客員研究員、
WHOエイズ世界対策研究顧問
などを経て現職。

話を聞いてもらうと不安が治まるわけ

私はカウンセリングや講演で、児童館や幼稚園に行くことがあります。そこで母親から、「子どもについて、『お前なんか産まなければよかった』と言ってしまおう」と、悩みを打ち明けられることがあります。こうした言葉は、子どもにとって生存の危機、不安・恐怖です。トラウマ以外の何ものでもありません。

人が恐怖で、胸がざわざわするような感じを受けるとき、ノルアドレナリンという物質が分泌されています。たとえば30階のビルの安全柵のないところから、地上を見たときと想像すると、怖さで胸がざわざわします。この時その科学物質が出ています。分泌とともに恐怖、緊張、怒りなど、マイナスの感情が生じています。しかしこうした感情を表出してしまうと、ノルアドレナリンの放出も減退することが、実験でもわかっています。昼間、つらい目にあった人が、夜に家族に話を聞いてもらうと、高まっていたノルアドレナリン量が下がり、不安が軽減されます。

このことは子どもにもいえることで、幼児であれ小学生であれ、日々さまざまな思いを引きずって外から帰ってくるのですから、周りの人はできれば、すぐしなければならぬことがあっても手を止めて、話を真剣に聞いてあげてほしいものです。自分の訴えをきちんと受け止めて、しっかりと見守ってもらっているとわかると、子どもは話すことでノルアドレナリン量が減るだけでなく、幸福感を司るセロトニンが分泌され、ストレスホ



ルモンであるコルチゾールが抑えられ、身体の免疫力も上がります。そして幸福、自信、愛情といったプラスのイメージがもてるようになるのです。

子どもが涙を流している、チックを起こしている、風邪をひきやすいなどは、何らかのストレスのサイン。そんな時は気持ちを話させ、助けてあげることが重要です。

話すことの大切さは親にも言えることで、マイナス感情を家族や友人などに率直に話し、上手に聞いてもらえると、気持ちが穏やかになります。そうなると、子どもに対してとげとげした態度をとらなくなり、子どもはリラックスして安定した状態でいられます。親の気持ちの安定こそが、とりわけ10歳前の子どもの成長に大きな影響をもたらすものです。

言葉とスキンシップで子どもは育つ

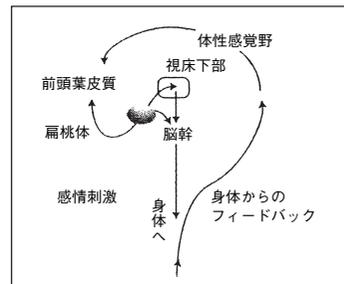
胎生期や幼少期のトラウマ、および怒りや悲しみなどの否定的な感情は、大脳の扁桃体に記憶されます。ストレスを受けると、扁桃体は刺激されて興奮し、ストレス物質のコルチゾールを分泌し、さらに扁桃体を興奮させるという悪循環を起こします。その悪循環を止める司令塔ともいえるのが海馬です。海馬は皮膚刺激つまりスキンシップにより大きく育ちます。しかし、ストレスが強いままにしておくと、海馬細胞の変性や萎縮が起こります。こうなると、情動が過剰亢進し、免疫能力も記憶力も低下しやすくなります。

海馬の機能がいいと、“キレル”状況になって

も、視床下部の興奮を抑える力があるので、自分の情緒をコントロールしやすく、すぐに平常心に戻ることができます。しかし幼い頃からスキンシップ不足で、海馬が十分に機能していない人だと、ちょっとしたことで激怒し止まらなくなってしまうのです。つまりスキンシップは、情緒が安定した人格形成という点で、大変重要です。

スキンシップの効果は他にもありますが、その前に脳に影響を及ぼす情報について、説明しましょう。脳は情報が入りすぎると選択して制御する働きがあります。これをgating (ゲイティング) といいます。たとえば肩凝りにマッサージすると、その刺激のほうが強くなって、痛み刺激を抑制します。そのため肩凝りが軽減したかのように感じるのです。心の痛みでも同じで、嫌な気分を抑えるには、より強い刺激を加えてやればいわけです。音楽療法やアロマセラピーといったものは、このゲイティングを利用したものです。

皮膚刺激はかなり強い刺激です。このゲイティング効果で、嫌な刺激を抑制するのが、スキンシップのもう一つの効果なのです。



感情情報の認知の流れ

幸福な気分になると脳が活性化される

スキンシップによる強い刺激は、他の刺激に優先して脳に届きます。すると体性感覚野が刺激され、そこから中脳を介して幸福感や自信を感じる脳内化学物質・セロトニンが放出されます。他に、出産など命を生み出す作業に、重要な働きをする物質オキシトシンも室傍核から分泌され、苦痛な記憶を消しやすくしてくれるのです。さらに、幸福な気分にしてくれる、ドーパミンも分泌されます。

こうして脳内がプラスの循環になれば、幸せでウキウキと楽しく、生きる力がわいてくるのです。それと同時に脳の血流量も多くなり、脳が活性化され、アイデアがひらめいたり、言語活動が活発化します。いじめにあった、恥ずかしい思いをした、怖い目にあったといったストレス体験をした子どもは、無条件に受け入れ抱きしめたり、「いい子いい子」してあげることで、このように回復し元気を取り戻せます。

スキンシップをするとき、「大好きよ」「いい子ね」など、愛情あふれる言葉をかけてあげることも大切です。もちろん、これは心をこめて言わないといけません。

自分の子どもや大好きな人を愛している、実感ある過去のイメージを用いながら、「あなたが受かってうれしい」「愛しているよ」と、心から言うのです。すると言った人の左前頭部、また言われた子どもの右前頭部の酸化ヘモグロビン値が急上昇することが、実験によってわかっています。つまり酸素を取り込んで活動が活発になり、子どもを愛し、また子どもは愛されていると実感が、脳活動レベルで反応しているのです。どんな問題を抱えている子であっても、本気で「大好きよ」の一言をかけることが、子どもの脳を変え、愛される気持ちよさが子どもを元気にするのです。

これは何も特別なことではなく、普段から周りの人が笑顔で声をかけてあげれば、子どもの脳は

敏感に反応し、いい状態を保ちます。

与えられたイメージを記憶して行動に

最後に子どもの心と行動について、お話しましょう。最近“キレやすい子”の事件が増えています。少しのことですぐ乱暴な言葉を使ったり、暴力をふるうという子は、世代間伝達されたイメージ、暴力行為のイメージが脳皮質に記憶されていて、すぐに運動前野でそのイメージを用いて暴力行為への準備状態に入ってしまうのです。

日常的な場面でも、興奮すると手先に血流が入り込み、こぶしを握ることはよくあります。これは動物として通常の反応です。しかし、興奮したからといって、誰もがすぐに手が出してしまうわけではありません。つまり「殴る」という行動は学習されたものなのです。興奮しても行動を司る脳の運動前野が、殴る「イメージ」をもっていないと、実際には殴りません。しかし親がひんぱんに家族や自分を殴っていた、あるいはテレビやゲームで、繰り返し殴るシーンを見たという場合、そのイメージが脳連合野、辺縁系、脳幹、小脳で記憶、保存されます。

そして先述のように、大きなストレスを抱えてコルチゾールが分泌され続けている状態だと、興奮を抑制できずに実際の行動に出てしまうのです。ですから子どもの模倣行動に配慮して、与えるイメージ情報を選ぶ必要があります。

このように、10歳までの子どもの育ち方は、その後の人生に大きく影響します。ですから子どもが無力感や自己否定感にとられることなく、これからのストレス社会で生きていくには、身近な人による何気ない声かけや触れ合いが、とても大切なのです。そして子どもに与える情報の質が重要だということを、大人たちは意識して接していく必要があるでしょう。

また、子どもが必要とする情報や働きかけを与えられる場をつくることが大切です。



Works

多摩市の 旧校舎利用の 研究

「ながやまチーきち」

多摩市の旧東永山小学校に設けた「ながやまチーきち」では、これまで大きく分けて2つの取り組みを行ってきています。ひとつは、家族で参加するワークショップの実施。発達心理学者の観察チームが入り、参加者（子ども）の様子の観察や参加者へのアンケート調査を行いました。そして、「プログラムの評価」と「指導者（ファシリテーター）の役割の評価」を行いました。

もうひとつの取り組みは、ワークショップのようにイベント的なプログラミングされた空間・場ではなく、プレイフル・スピリットを子どもたちが発揮できる、常に地域に開かれた空間・場をデザインするための、常設の学び・遊びの実験場です。



Report

常設の場活動報告

1

「地域の小さな基地」 子どもの居場所づくりを目指して



①具体的な目標到達点

この実験場の運営においては、地域コミュニティとの連携と、研究者や社会人・大学生ボランティアなど、さまざまな人の自由な参加を重視しています。

子どもたちが自主的に集まってくる空間、子どもたちの自主的な「考える力」や「学ぶ力」を育てる空間を創造するための実験を、これまで複数回実施し、今後も活動を続けていきます。

また、この場からインターネットを使って国内外に発信をし、子どもを含めたこの場のメディア発信能力を、高めていこうとしています。

実験では、パソコンなどのデジタルメディアから、自然のものや日常的な物品などのアナログ素材を自由自在に活用し、子どもたちに遊びを創造してもらっています。

そして、この実験をととして、子どもたちが自主的に集まってくる過程を記録し、子どもたちがどう自分たちのコミュニティを形成したのかも調査します。

それにより、子どもたちが自主的に集まってくる空間に必要な要件（条件）を明らかにし、子どもたちの自主的な「考える力」や「学ぶ力」を育てる空間に必要な要件（条件）を明らかにします。

最終的には、子どもたちを中心とした人々が集まる常設の場として、旧東永山小の場が認知されることをめざします。



②運営方法

オープン日時：毎週金曜日 15:00～17:00・
土曜日 13:30～16:00

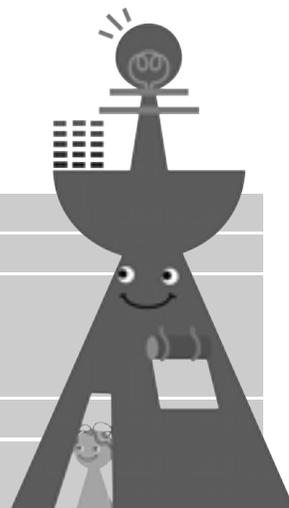
場所：旧東永山小学校 図書室、視聴覚室

対象：小学校1～3年を中心（保護者や異学年を含むこともある）。徒歩もしくは自転車で十数分圏内に住む人を対象とし、最終的には多摩市全域を対象とします。

スタッフ：常時2～4名のスタッフ管理のもと、ボランティアが子どものフォローをします。

③研究スケジュール

月	実績および今後の予定
4月	●全体の研究プランの作成。研究スタッフ採用
5月	●学生ボランティアや研究者との連携方法を検討する ●前期の研究プランの作成。場の環境づくり ●ボランティア募集開始
6月	●第1回プレイショップの実施 (P 19)
7月	●CRNホームページ上に「ながやまチーきち」ページ作成 ●第2回プレイショップの実施 (P 20)
8月	●第3回プレイショップの実施 (P 21) ●常設の学び・遊びの場のお披露目会として、オープンデー開催 (P 16-17) ●多摩市教育委員会に前期の活動報告を行う
9月	●地域の異なる子どもたち同士のコミュニケーション形態に関する実験の実施 ●集まってきた子どもたち自身からの発信に関する実験の実施 ●地域内での活動方法を検討
10月	●後期研究プランの作成 ●ボランティア向けのミニイベント実施 (P 17) ●サウンド・プロデューサー長田有子氏の参画。音とリズムのコーナーの創設とミニイベント「サウンド・コラージュ」のデモンストレーション実施
11月	●ボランティア対象ミニイベント開催予定
12月	●「サウンド・コラージュ」1 開催予定 (1日 13:30～16:00) ●第4回プレイショップ開催予定 (22日時間未定)
1月	●「サウンド・コラージュ」2 開催予定
2月	●「サウンド・コラージュ」3 開催予定
3月	●第5回プレイショップ および「サウンド・コラージュ」4 開催予定 ●1年間の研究の検証



④子どもたちは、どんなことができるのか？

壁一面に張られた模造紙に、自由に絵(図)を描いたり、身近な材料を使って、スタッフの手や子どもたちの手で加工をし、工作ができます。

また、デジタルカメラやパソコンを使い、ウェブ上で作品を公開したり、ビデオを編集したり、ビデオで撮りたいものを撮影できます。

またボランティアとの遊びや、仲間同士の基地づくりなど、子どもたち自身のアイデアや力で、やりたいことができます。

そして子どもたち自身が場の運営に積極的に参画し、居場所をつくっていきます。



Works

Report

常設の場活動実績



⑤木～土曜の平常時

「ながやまチーきち」は木曜日から土曜日までの週3日間、オープンしています。そのうち、子どもに開放されているのは金曜日(15:00～17:00)と、土曜日(13:30～16:00)です。

隣接する永山小学校と瓜生小学校には、CRNの活動をご理解いただき、校内に設けた「ながやまチーきち掲示板」に毎週「チーきちニュース」を掲示しています。

金曜日は数人の子どもが放課後に遊びに来ます。また土曜日は10人弱の子どもが来て、自由に遊びます。子どもたちは工作をしに来る子、学生ボランティアとの触れ合いを求めてくる子、パソコンで遊びに来る子と、目的はさまざま。はじめは引込み思案だった子も、次第に積極的になり、「こんなことやりたい」と意見を出してくれるようになっていきます。



⑥オープンデー

日時：8月25日(土) 11:00～17:00

場所：旧東永山小学校図書室・視聴覚室・永山地域周辺

概要：「チーきちを子どもが集まってくる場所にしていこう」の第一歩として、子どもにチーきちの紹介とお試しの機会をもってもらいました。子どもと一緒に一日を過ごし、「チーきちでどんなふう遊ぶ?」「何ができる?」という疑問の糸口をつかみ、今後のチーきち運営の参考にしようという企画でした。

コンセプトは「マルチシナリオで展開する子どもの主体的なイベント～子どもの主体性と潜在的学習意欲を尊重する場所と時間の提供～」というもので、一つの基本アクティビティを起点とした「マルチシナリオ」を用意して、その後の展開を子どもが自主的に進めていけるように、サポートしようというものです。そのため、一日のプログラムを綿密にスケジュールリングするのではなく、時間になるべく制約を与えない、「子どもが主体的なイベント」づくりを試みました。





当日の基本スケジュール：

11:00 受付・ようこそチーきちへ

11:20～12:20

「チーきち夢のまちづくり」開始

12:20～14:10 「昼食を楽しく」

14:10～16:30 マルチシナリオの展開

16:40 今日の思い出

17:00 参加者解散

基本アクティビティについて：

①「チーきち夢のまちづくり」

部屋に大きな永山地域（永山駅からチーきち、その周辺）の部分的立体地図を作って設置し、その上に子どもが創りたいものや調べた情報などの創意を反映しながら、チーきちの周辺エリアを自由に再創造していきました。

②「昼食を楽しく」

食事とおして「感じる心」を大切にしたいと、「楽しく食事を摂る状況」をセッティングしました。子どもたちは1人500円予算で、食べたいご飯・惣菜類を近所のスーパーに買いにいきました。買って来た食材を皿に思い思いに盛り付け、思い出に残る昼食にしました。

参加者：子ども10名（男4名、女6名）

スタッフ14名（スタッフ3名、ボランティア9名、CRNスタッフ2名）

⑦定期的イベント

「ながやまチーきち」では2001年9月より、月に1回ミニイベントを開催しています。これは子どもへの対応のあり方を考えたり、今後の遊びデザインのヒントを見つけるために、主にボランティアスタッフを対象に行っていますが、子どもも参加できるものです。

9月22日（土）には13:30～16:00で、「宝探し」をしました。これは2つのチームに分かれ、旧東永山小学校周辺の戸外に隠した宝を探すものでした。飛び入りで参加した数人の子どもを交え、町の中を探検しました。

また10月13日（土）には、13:30～16:00で、サウンド・プロデューサー長田有子氏の指導のもと「サウンド・コラージュ」を行いました。部屋にある素材を使って自分だけの楽器を作り、その音を楽しむというものでした。

こうしたミニイベントは、ボランティアスタッフや子ども達の「こんなことやりたい」という声から生まれ、運営されていきます。

Works

Report

プレイシヨップ実践報告

「ドキドキ・ワクワク」 家族で参加するワークショップ



History Of
Playshop

1999 Tokyo 「PLAYFUL」

日時 1999年11月28日(日)
場所 (株)ベネッセコーポレーション
東京本部ビル13階大ホール
(東京都多摩市)
参加者 児童とその保護者+教師 約150名

内容 「つくって-かたって-ふりかえる」という活動を、大人と子どもが五感を使って、夢中になって行い、みんなで同じ空気を共有しました。



2000 Yoshino 「Feel the Media」

日時 2000年7月2日(日)
場所 吉野 NEO MUSEUM (奈良県吉野郡)
参加者 幼児~高校生とその保護者 6家族

内容 「メディア」を感じ、家族で楽しむことができる空間をつくりました。



2000 Nagoya 「ワールドユースミーティング」

日時 2000年7月22日
場所 名古屋国際センター
(愛知県名古屋市)
参加者 世界各国の高校生

内容 中京大学宮田研究室と協力して、ワールドユースミーティングの1日目のプログラムとしてプレイシヨップを実施しました。



2001 Tokyo 「雪が届けるメッセージ」

日時 2001年3月29日
場所 旧東永山小学校 (東京都多摩市)
参加者 小学1年生~3年生 7名

内容 東京工芸大学笠尾研究室企画のもと、真っ白い雪の上に自分の足あとをつける面白さの発見と、思い出の記録をしました。



過去の実績から得られた成果を踏まえ、2001年6月からプレイフルマジック①②③を行いました。



実施概要

テーマは「つながり」。

生き物のつながり、人と人とのつながりを、自分自身が生き物になりきって「進化」を体験したり、磁石を使ってモノとモノとがくつつくことをとおして体験します。自由に自分自身を表現しながら周りの人びとと関わり、プレイショップ全体としてひとつの作品を作りあげていきました。

方法

受付後、参加者は親子が離れて擬似家族にグループ分けされます。テーマ1の「進化ゲーム」ではミミズから象になりきって、食べ物探し。得た食材（折り紙やヒモなど工作素材）を使って、家族ごとに食事をボードにデザインし、食べ物が消化されるまでを表現し、生命活動の基本を理解しました。

またテーマ2ではマグネットで人と人とがくつつくことを体験。自由時間の後、VTRで一日を振り返り、最後に思い出を書いた紙をツリーに張りました。

総括

擬似家族のまま最後まで活動を行ったため、実の親子の触れ合いが少なくなりました。また、テーマ1「進化」の概念が、子どもには理解が難しかったようです。しかしプレイフルタイムでは、子ども達は元気いっぱい、常設の場や廊下を駆け回りました。

課題

総括を受けて、次のように改善することにしました。

- 振り返りは実の親子で行う
- プログラムに季節感を取り入れる
- 「進化」を「蝶の成長」に変え、始めにVTRで情報を与える

DATA

日時 2001年6月2日（土）
13:30～16:30
場所 旧東永山小学校旧視聴覚室
（東京都多摩市）
参加者 小学1年～3年生10人
とその保護者

プログラム

13:40～14:25
テーマ1 進化ゲーム
14:35～15:20
テーマ2 プレイフルダンス＆
マグネットマン
15:20～16:00
プレイフルタイム（自由時間）
16:00～16:30
リフレクション（振り返り）タイム

スタッフ

ファシリテーター 9人
調査スタッフ 4人
記録技術スタッフ 5人





プレイフルマジック② 星に願いを

July

DATA

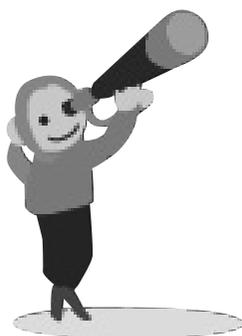
日時 2001年7月7日(土)
13:30~16:30
場所 旧東永山小学校旧視聴覚室
(東京都多摩市)
参加者 小学1年~3年生10人
とその保護者

プログラム

13:40~14:30
テーマ1 生き物すくすくゲーム
14:40~15:20
テーマ2 バンブーダンス&
マグネットマン
15:30~16:00
プレイフルタイム(自由時間)
16:00~16:30
リフレクション(振り返り)タイム

スタッフ

ファシリテーター 10人
調査スタッフ 4人
記録技術スタッフ 4人



実施概要

6月同様「つながる、くっつく」がテーマ。生き物の成長、人と人とのつながりを、自分自身が生き物になりきり「成長・進化」を体験したり、磁石を使ってのものものがくっつくことを体験しました。また磁石のN極・S極がくっつき合うことを利用し、異なるもの同士もつながることができることを、感じてもらいました。

方法

擬似家族にグループ分け後、テーマ1「生き物すくすくゲーム」では、まず蝶の一生をVTRで紹介。その後、蝶の羽化までの動作をまねました。青虫や蝶のエサとして集めた工作素材で、家族ボードに蝶の住む家を製作。テーマ2では「バンブーダンス」でステップの製作と発表をし、盛り上がったところで「マグネットマン」ではみんなでくっきました。VTRで振り返りの後、七夕にちなんで、願いを書いた短冊を笹に結びました。

総括

擬似家族に分かれる必然性を、参加者には理解してもらいにくいため、ストレスを感じるという問題がありました。また、グループ内で子ども役、大人役が実年齢のままに役割取得されるため、大人がつい子どもを「指導」してしまう場面が見られました。

課題

総括を受けての次回への改善点は次のようです。

- グループ分けにゲーム性をもたせた、柔軟なものにする
- 参加者のテンションを上げるために、ダンスセッションを先に行う
- 実年齢に関係なくグループ内役割(親役、子ども役)を決められるようにする



August

プレイフルマジック③ セミの冒険



実施概要

テーマは「くつつく・つながる」です。

生き物のつながり、人と人とのつながりを、自分自身がセミになりきって「成長」を体験したり、磁石を使ってモノとモノとがくつつくことをとおして体験します。自由に自分自身を表現しながら周りの人びとと関わり、プレイショップ全体としてひとつの作品を作りあげていきます。

方法

受付後、参加者は親子が離れて擬似家族にグループ分けされます。テーマ1では5色マグネットマンにみんなでくつつき、最後には自然に擬似家族のグループ分けができました。テーマ2では「セミの成長」で7年間を土の中で過ごすセミの命の尊さを体験し、「セミの冒険」で校庭から体育館まで、校舎全体をオリエンテーリングしながら、羽の装飾素材を獲得しました。VTRで一日の振り返りの後、最後に1日の思い出を書いた紙を、セミの木に張りました。

総括

ダンスセッションを先に行ったため、参加者全員がとても活動的になりました。またセミの生涯の体験に、セミの抜け殻を手にとって実感したり、ゲーム性をもたせたため、子ども達はみな大はしゃぎでした。プログラムの完成度としては、3回のプレイショップのなかで最も高いものでした。

課題

後日行われたVTRでの検討や観察結果により、次タームでは、プログラムの完成度の高さと子どものプレイフル度や、ファシリテーターの態度の関連が、継続的課題と認識されました。

DATA

日時 2001年8月11日(土)
10:00~14:00
場所 旧東永山小学校旧視聴覚室
(東京都多摩市)
参加者 小学1年~3年生10人
とその保護者

プログラム

10:20~11:00
テーマ1 マグネットマン&
バンブーダンス
11:10~12:10
テーマ2 セミの成長・冒険
12:10~13:10
プレイフルタイム(自由時間)
13:10~13:40
リフレクション(振り返り)タイム

スタッフ

ファシリテーター 10人
調査スタッフ 5人
記録技術スタッフ 9人



Feed back

研究の中間報告と
これから



常設の場で見られること

「シーちゃんへ。アイはまちづくりで ゆうびんばこをつくったとき とても たのしかったよ。またシーちゃんとあそびたいよ」

これは遊びに来た子どもの、感想の手紙です。「チーきちルーム」では、ゆったりとした時間の流れのなかで、子ども達と関わり、その行動を観察しています。頻繁に遊びにくる子どもは、お気に入りの社会人・学生ボランティアとの温かい関わりをとおして変化し、積極性や人間関係の広がりが見えてきています。

また変化はボランティアにも見られます。たとえば仕事が苦手だった人が、子どもといっしょに工作をしているうちに、物を作る楽しさに目覚めたり、大学での専攻を生かしてイベントの企画を積極的に出すようになっていきます。

チーきちでの継続的な活動をとおして、大人も子どもも、自分の新たな可能性を発見しているといえるでしょう。

プレイショップでの 観察結果・子どもの観察

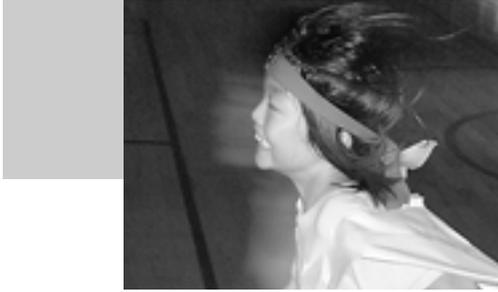
2001年6月から8月にかけて3回行われた「プレイショップ」には、発達心理学者による調査チームが入り、子どもの行動を観察しました。またアンケートによる調査も行っています。こうして子どもの外面、内面の両方から、どのような体験が子どもにどのように影響するかを分析しています。

調査方法は、子ども2人に対して1人の調査者が担当し、何気なく発した言葉や表情まで、つぶさに記録しデータ化。同じ日に行ったインタビュー調査の結果と併せて分析を行いました。第3回プレイショップ終了後の8月27日には、多摩市教育委員会に「プレイショップ（6月7月8月）参加児童の行動と認知についての調査」と題した、中間報告を行いました。

子どもの行動面を集中度、動作、発話発声、他者との接触という観点から、また認識面を活動の記憶、楽しさ、ボランティアとの親和性という観点からとらえ、分析した結果は、第4回以降のプレイショップや常設の場での活動にも生かされていく予定です。

この調査をもとに、「子どもがドキドキ・ワクワクと楽しい」状態とは、どのような活動によってもたらされるのか。またそのプレイフルな状態とは、どのようなパターンで見られるものなのか。またプレイフルになることで、子どもの能力がどのように変化するのかなど、興味ある考察が得られるでしょう。





ファシリテーターの観察

本研究では、子どもの行動の他に、子どもに接するファシリテーター（指導者）役の学生ボランティアの成長にも、力を入れています。

5月に募集された学生たちは、プレイショップまでの間に、子どもとのコミュニケーション法や、自己表現法、自己成長について、心理学者による講義と実習を受けました。教職を目指している人も多い学生ボランティア達にとっては、有意義な学びの期間でもあったことが、次のコメントからもうかがえます。

「違う分野の研究者・学生と交流活動を行うなかで、自分に足りないものは何か、逆に、自分はこんなところで生かせるのではないかと、というのが見えてきました。ひとりのデザイナーとして教育分野にどのようにアプローチしていくか、何ができるか考えていこうと思います。また教師になりたいという思いが確かなものとなり、先生になるための姿勢、心の態度などをプロジェクトのなかで実践・確認できました。そして子どもと触れ合う喜びを味わえました」

これは毎回プレイショップ終了後に、ファシリテーターにとったアンケートの一部です。プレイショップの回を重ねるごとに、個々人の意識の変化や成長が明らかになっていきました。

今後の予定

8月までの「常設の場」「プレイショップ」2つの活動実績から得られた考察をもとに、今後は次の2点での活動をさらに発展させていく予定です。

A 子どもたちが集まれる常設の学び・

遊びの場のデザイン

● 徒歩か自転車で十数分圏内に住む小学生および地域の住民に、「ながやまチーきち」の存在を知ってもらうために、入口の看板制作、近隣の団地へのポスター掲示、近隣の小学校への掲示物の掲示など、積極的な広報活動を行います。

● 金曜日(15:00～17:00)、土曜日(13:30～16:00)の常設の学び・遊びの場開放やオープンデーの開催とおして、子どもたちに学び・遊びの場を体験してもらい、その反応を観察し、場の運営及び研究に生かします。

● 新たに、音を利用した常設物、iモードなどデジタルメディア機器を利用したプログラムを開発し、設置・運営します。

● 「ながやまチーきち」が学際的な研究活動の場となるよう、CRNホームページや「ながやまチーきち」独自のホームページ（子どもが作成に関係する予定）やペーパーメディア（団地や学校への掲示物など）を積極的に使い、情報発信力を強化します。また、外部からの来訪者を積極的に受け入れます。

B 定期的なワークショップ

「プレイショップ」の実施と評価

● 前期3回実施した「プレイショップ」の評価を踏まえて、12月と3月に「プレイショップ」を実施します。

● 指導者の役割については、前期に大学生ボランティア（ファシリテーター）に提供したプログラムを、引き続き後期のボランティアに提供し、評価を行います。

Message 子どもを育てる総合的な視点を

子ども達のために何かをしたいと考える方々は、この世のなかにたくさんおられます。私のような小児科医はもちろんのこと、学校や幼稚園の先生、保育園の保母さん、そして当然のことながら親御さんです。子どもの生活に関係しては、本・おもちゃやテレビ・ビデオ・ゲームを作る人達も、また、洋服・靴、さらにはお菓子を作る人達もいます。そんな子ども達に直接・間接に関係する人達は、それぞれの立場で、これからの未来を託す子ども達のために、良かれと考えているでしょう。

また、子どもに関する学問は、発育学・心理学・教育学・保育学・育児学など、そして小児科学・小児保健学も当然あります。さらに、栄養学・法律学・社会学・工学・建築学などもあります。関係する分野には限りがありません。しかしこれまで、そうした立場の人たちが、子ども達のことを考え同じテーブルに座って話し合う場、考える場がなく、それぞれの各論で終わっていたのが現状でした。

しかし子どもが育つ力の、根源にある心と体のプログラムを見据えて、「子どもを育てる」という視点に立った時、子どもの一つの側面を見るのではなく「全体」を見る必要があります。つまり、子どもの問題に関心あるすべての分野の研究・実践

者が、それぞれの専門分野の知識・技術を統合して、取り組んでいく必要があるといえるでしょう。たとえば子どもを育てるには、親による育児と保育士などの専門家による保育をどう組み合わせ、より良く機能させるか。また、子どもの「学び」について言えば、学びの場としての学校をどのようにするか。「遊び」も同じです。

そのためには、学際的にそれぞれの専門家が一堂に会して基盤理念を話し合うことが第一です。それを可能にする学問的基盤が「子ども学」なのです。そしてその共同作業を行う場がCRNです。

「子どもは生物学的存在として生まれ、社会的存在として育つ」という事実に対して、いま私たちが、どのように対応するかが重要です。外界と関わりながら育つ子どもと、子どもに関わりをもつ私たち。そのそれぞれは切り離すことはできず、統合的に捉えなければなりません。それが私たち大人に、そして「子ども学」に課せられていると思います。

子どもの心と体をもつ「力」、すなわちプログラムをフル回転させ、「生きるよろこびいっぱい」にする方法を、すべての人々が考えていかななくてはなりません。いま、子どものことを考える人々の英知が求められているのです。(小林登・CRN所長)

from officers

「ながやまチーきち」が生まれて8カ月。人間の赤ちゃんならばお座りができる頃です。初めての子育てならぬ「チーきち」育ては試行錯誤の連続でした。スタッフのみなさんのおかげで、もうすぐ「チーきち」は一人歩きを始めそうです。あっちこっち寄り道したり、転んだりしながら、未来に向かってヨチヨチ歩いてくれるといいなあ。こうして冊子が発刊できたことに感謝しつつ、これからもがんばっていきたいと思います。(所)

私を含め大人たちは、「遊び」=楽しくて面白いもの、「学び」=つらくて努力が必要なもの、というように「遊び」と「学び」を分離して捉えがちです。ある面では正しいのですが、このことが、学びの独創性を狭める原因となっています。夢中になって何かに取り組むことは、遊びであれ学びであれ、とても大切なスピリットです。このスピリット(プレイフル・スピリット)が発揮できる環境こそ、我々大人たちはたくさん用意していかなければならないと思います。(小泉)

子どもを考えることは未来を考えることです。 「生きる喜びいっぱい」で育つことができる世界を。

スタッフ・関係者

〈研究アドバイザー〉

- ・ 田口ヤス子（資質表現教育研究所代表／Ph.D.）
- ・ 沢井佳子（チャイルドラボ所長）
- ・ 蓮池守一（前多摩市教育長）
- ・ 上田信行（甲南女子大学人間科学部教授／Ed.D.）
- ・ Hillel Weintraub（はこだて未来大学システム情報科学部教授）
- ・ 宮田義郎（中京大学情報科学部教授／Ph.D.）
- ・ 大森美弥（発達心理学者／Ed.D.）

〈事務局〉

- ・ 河村智洋（チャイルド・リサーチ・ネット外部研究員）
- ・ 薄田美和子（チャイルド・リサーチ・ネット外部研究員）
- ・ 大門優子（チャイルド・リサーチ・ネット研究アシスタント）
- ・ 庄野良香（チャイルド・リサーチ・ネット研究アシスタント）
- ・ 所真里子（チャイルド・リサーチ・ネット）
- ・ 高岡純子（チャイルド・リサーチ・ネット）
- ・ 小泉和義（ベネッセ教育研究所）

「ながやま チーきち」は多数の社会人・
学生ボランティアスタッフに支えられています。

チャイルド・リサーチ・ネットによる 新しい学びと遊びの実験研究 「ながやまチーきち」

発行日 ● 2001年11月16日

発行所 ● (株)ベネッセコーポレーション チャイルド・リサーチ・ネット(CRN)

印刷・製本 ● (株)シンプレス

編集・製作 ● チャイルド・リサーチ・ネット(CRN)

〒206-8686 多摩市落合1-34 (株)ベネッセコーポレーション内

Tel 042-356-0685（平日10時～12時、1時～5時）Fax 042-356-7314

Email info@crn.or.jp

企画・編集 ● 所真里子(CRN事務局) 庄野良香(CRN事務局)

本誌デザイン ● 大前英史デザイン室

CRN WEBデザイン・イラスト ● 中村ヒロユキ(Charlie's HOUSE)

「ながやまチーきち」WEBデザイン・イラスト ● 薄田美和子

表紙写真撮影 ● 高坂敏夫

● ● 落丁本・乱丁本はお取り替えます ● ● 無断転載を禁じます ● ● この冊子は再生紙でできています



サイバー子ども学研究所
チャイルド・リサーチ・ネット(CRN)

〒206-8686 多摩市落合1-34 (株)ベネッセコーポレーション内

Tel 042-356-0685 (平日10時~12時、1時~5時)

Fax 042-356-7314 Email info@crn.or.jp

CRN「ながやま チーきち」オフィス

〒206-0025 多摩市永山3-9 旧東永山小学校2F (旧図書室)

Tel 070-5399-9561 (木~土10時~5時)

Email crn-n@ttv.ne.jp

WEBサイト日本語版 <http://www.crn.or.jp>

英語版 <http://www.childresearch.net/>

チャイルド・リサーチ・ネットはベネッセコーポレーションの支援のもと、
福武教育振興財団の事業の一環として運営されています