

未来志向の教育（Ⅱ）

－ 児童文化の授業実践例から －

尾崎 司

Future-Oriented Education (Ⅱ)

－ In a case of Seminar in Child Culture －

Tsukasa OZAKI

はじめに

博物学者・荒俣は「パリ・奇想の20世紀」¹⁾のなかで、21世紀を迎えるにあたって次のように語った。「わたしたち二十世紀末に生きる者に、欠けていきつつある能力が一つある。未来を空想する力である」と。このなかで荒俣は、19世紀末から20世紀初頭の万国博覧会を切り口に、当時の人びとの「未来」や「夢」としての娯楽・観光・デパート・ファッションなどが次々と現実化していく状況を様々な角度から論じているのであるが、ここで取り上げられている風刺画家ロビダの作品がじつに興味深い。そこに、未来を空想する力とそれを批判的に問うまなざしを見ることができるからである。

ロビダは、1950年代の「未来の生活」を予測し、それを風刺画として1882年に発表する。約70年後の未来を描いた作品には、現在のテレビやテレビ電話、携帯電話生活、女性の社会的な活躍、細菌兵器や生物兵器を使用した利権争いとしての戦争、試験管のなかで人造人間が作られる様子、電気生活による人間関係の不全など、当時としてもリアルな、しかも今日の社会を暗示する「未来の生活」が描かれている。ロビダは「未来をイデオロギーや理念といった漠たる想像からではなく、生産やエネルギーの予測値や工業力の進展予想から具体的に描きだし、同時にそれを未来の一般市民生活というフィールドに投影した」と荒俣は記している。

確かに現代人は、未来を描く力を失いつつあるのかもしれない。学生に未来を描いてもらうと、「ドラえもんの世界」やSF的な世界を延長したイメージを想定するケースが多い。それは自分のイメージではなく、既にあるものなのである。未来を描く力を育み、自らの価値観や社会へ向き合う姿勢を確認する作業は、教育のどの場面で可能なのか。まして、未来へ向かう存在としての子どもに関わり、文化を創造する主体となっていく保育者や教員が自分なりの未来観を育むことは必要ではないだろうか。そのためには、どのような教育的な試みが可能なのであろうか。

本稿では、1998年に筆者が開発したオリジナル教材「未来のヒット商品」による授業事例を取り上げる。必ずしも満足のいく授業とは言えないが、今、実践を振り返ってみても、問題意

識はそれほど変わっていないことに気づく。未来を描く力を取り戻すために、どのような授業が可能なのか。授業での成果物と振り返りシート（感想文）の記述をもとに、未来志向の教育（I）で示した「選択可能な未来像」という枠組み²⁾を活用し考察してみたい。

1. 授業実践の概要

（1）概要

本稿で取り上げる授業は、1998年6月13日、20日に、東京家政大学短期大学部保育科2年生（25名）を対象とした児童文化演習（前期・選択授業／片岡輝教授担当）の実践事例である。授業では、7年後の未来社会を想定し子ども向けのおもちゃに関する企画案をグループで協力してつくるという疑似体験を通して、未来を描く力を育むことを目的とした。さらに、できあがった企画案を異なる立場から検討することを通して批判思考を養うことをねらいとしている。

授業は、片岡教授の了承を得て、筆者が教材を開発し試行的に2回の実験授業をおこなったものである。第1回目「未来のヒット商品 商品開発」では、まず事前に課題文（図1）を配布し、7年後の未来社会を想定して、自分が商品企画者になったつもりで学生に企画案を考えてきてもらった。授業では、考えてきた企画案をグループで共有しながら、さらにアイディアを出し合い、グループで一つの企画案を創りあげた。第2回目「未来のヒット商品 ロールプレイ」では、1回目で企画した商品（もしくは既存の商品でも可）に関して、役割カード（図2）の役割を演じながら、その商品に関して是か非かをグループで議論した。

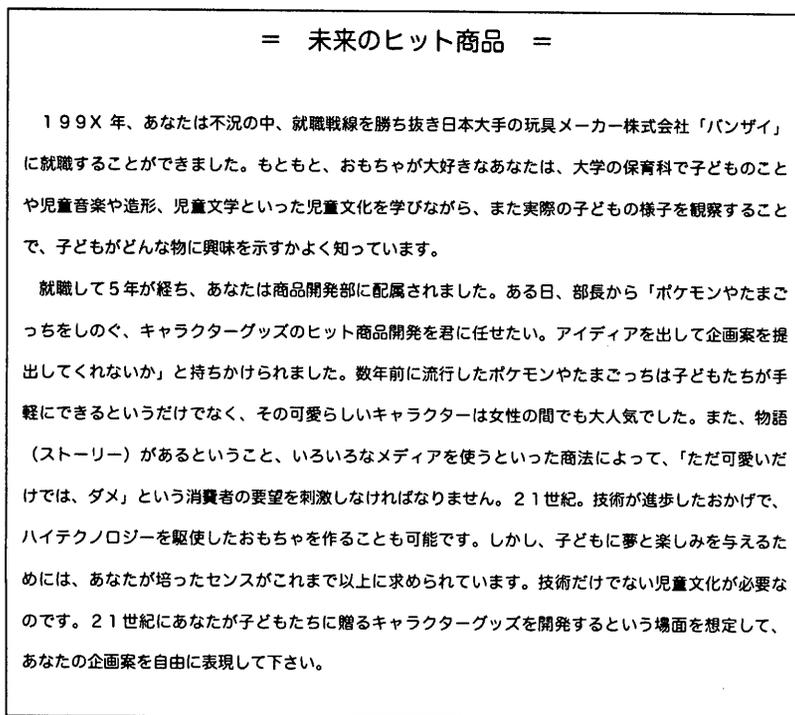


図1 課題「未来のヒット商品」(©Ozaki, 1998)

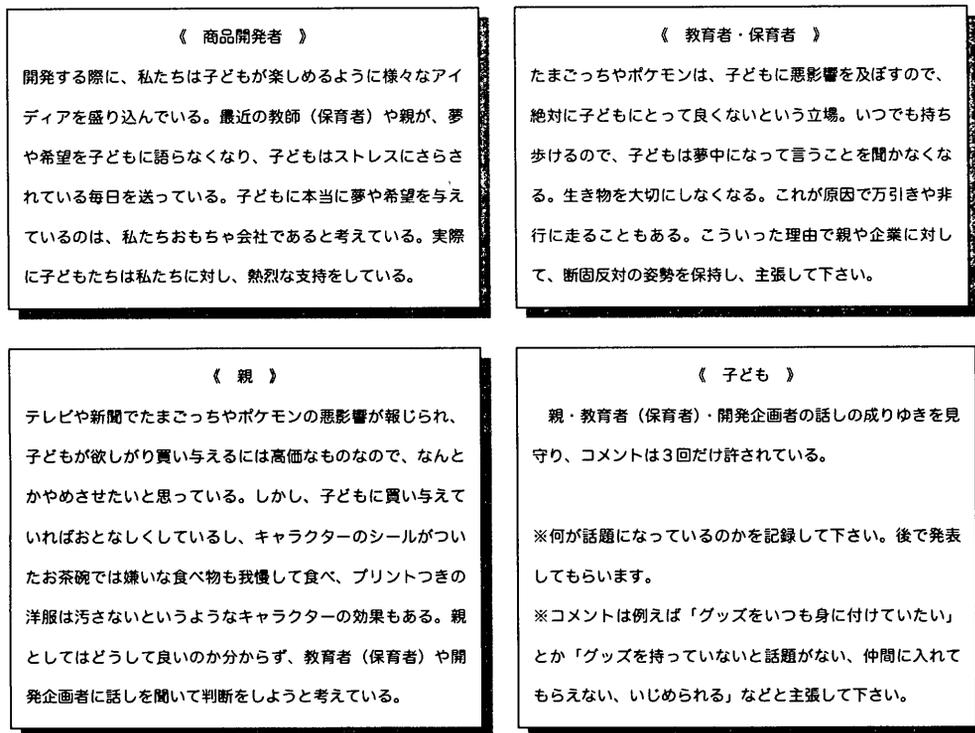


図 2 役割カード（©Ozaki. 1998）

（2）教材開発のプロセス

[未来のヒット商品 商品開発]

片岡教授が担当する授業では、「ポケモン」に関して学生が調査したことを発表するなどアニメやキャラクターを題材にした授業が展開されていたので、その流れを考慮しながら教材開発をおこなった。1998年当時は、たまごっちのリセットをめぐる問題やバーチャル・リアリティへの関心が高まっていた時期であった。また、キャラクターをめぐる行き過ぎたメディア・ミックス商法が問題となりはじめた時期でもあった。

筆者の実践的関心は、こうした現状が将来、どのような結果を導くのか、また子どもの育ちにどのように影響するのかというところにあり、また、このことを近い将来保育者になる学生と一緒に考えたいと思っていた。そして、こうしたバーチャル・リアリティやキャラクターを使った商業主義を批判的にとらえ、身近にあるおもちゃを検討することを通じて、子どもを取り巻く環境や子どもへの影響を考えてほしいという思いがあった。また、ただ批判的に考えるだけでなく、代案を創造できる豊かさや力を身につけることが必要であると考えた。それには、未来という軸を設定し、疑似体験を通して考えるシミュレーション教材が適当ではないかと考え、「未来のヒット商品 商品開発」の教材開発に至った。

[未来のヒット商品 ロールプレイ]

筆者は授業が終わると、学生が感じたことや考えたことを振り返りシートに記入し自分と向き合う作業のための時間を5分間程度つくっている。そして、その感想にコメントを付け、「児童文化通信」という形で発行した。

グループの話し合いや振り返りシート（感想文）で学生が感じているモヤモヤしたものを整理してみると、次のようなものが浮かび上がってくる。

- ・子どもへの悪影響
- ・考えた商品は、実は子どもにとって良くないのではないか
- ・空想ではなく実際に商品として売り出せるものなのか
- ・価格はいくらくらいに設定すべきなのか
- ・動物や生命の問題
- ・人格を育てる上で良いおもちゃであるか
- ・子どもたちがそれによって命のことなどを考えるキッカケ
- ・バーチャルの是非
- ・安全性の問題
- ・最近のゲームは心のすきまを埋めるような内容が多い
- ・視点（役割）が違えば、例えば自分が親だったら、消費者だったら買うか

これらを筆者は2つの方法でもう一度、学生たちに学習内容としてフィードバックした。一つは、児童文化通信であり、もう一つは授業である。ロールプレイという手法を導入することによって、価値に関する葛藤を体験し、異なった立場から物事を批判的にみることができる。第2回目の授業は、学生の気持ちを反映させ、商品企画者、教育者／保育者、親、子どもという4つの役割を設定し、異なった立場に身体をおき議論することで感じる葛藤体験を学びの材料とした。そして、それを相対化する振り返りを通して、未来を描くことの根底にある価値観やものの見方を顕在化させて学びとした。

2. 児童文化演習の授業事例

(1) 未来のヒット商品（商品開発）

授業が始まる前に、事前に配付し考えてくるよう指示した課題「未来のヒット商品」について、「課題はどうだった？」と筆者は学生にたずねてみた。学生からは「難しすぎてできなかった」「どんなふうやって良いか分からなかった」という反応が返ってきた。

授業がはじまり、筆者は黒板に「考えてきたもの（名称）」「名前」と書き、「考えてきた人？」とたずねた。発表できるレベルで用意できていた学生は6人であった。そこで、その6人に、それがどんなものであるか、他に浮かんだアイデアや苦労した点などについて発表してもらった。まず、筆者もこんなもの考えたと言って、モデルを示すつもりで“モクモク・モンスター”を発表した。

「むかし練り消しゴムってあったでしょ。それと、指と指の間に付けてトントンと合わせると煙が出るものが駄菓子屋に売っていたよね。その2つを合わせたイメージで、カラフルな練り消しゴムをこするとモンスターの形をした色付きの煙が出てきて、マンションの2階くらいの大きさのモンスターになるんです。すごいでしょ。アラジンの魔法使いみたいに。そして子どもたちはみんなですべてを持ち寄って、そこいらじゅう、大きなモンスターだらけにするの！」

はじめは「はーあ」と聞いていた学生たちも、その後、6人の発表を聞いていくうちに「なんだ、そんなふうによればいいのか」というふうには、その表情に安心感が戻ってきた。しだいに関心を示しはじめ「自分だったら、何を作ろうか」という雰囲気になってきた。

学生たちが考えるものには、育成や疑似体験といった共通したカテゴリーがあり、発想の似た学生同士やそれに共感を寄せる学生からグループを構成した。6グループでき、ほぼ4人で1グループである。そして、グループで話し合い、約30分間で各グループ1商品を作るように指示した。最初はどちらによいのか分からない様子が見受けられたが、誰かがアイデアを出すとそれを否定することなく、つけ加えたり違うアイデアがまた浮かんできたりと自然な流れで発想はふくらんでいった。その様子は、次のような感想からもうかがえる。

S1：初めは何をするかすごく悩んだが、「動くスライム」の応用は？というところからどんどん案がでた。そして、どんどん楽しくなってきた。

S2：現実的なことは除いて考えられたので、頭の中に空想の世界が広がってとっても楽しかったです。一人で考えていたときはなかなか思い浮かばなくて悩んでしまったけど、今日の授業でみんなと話していくうちにいいアイデアがたくさんできました。普段の授業では体験できないことをできてとても楽しい授業でした。

S3：今日は新商品の開発をやったけど、一人で考えていたらなかなかアイデアが出なかったのにみんなで考えるとポンポンたくさんアイデアが出た。一人が言うとみんなからどんどんアイデアがでて、だんだんおもしろいものができたと思う。（中略）一人でやるよりみんなで話し合うとどんどんアイデアがふくらんでいったので、すごく良かったと思う。

S4：家で自分だけで考えていたときは今までにあったものを考えてしまったけど、他の人と話しをしながらだと、他の人の意見がきっかけでいろんなことを思いつけるのでよかったです。

学生たちは自分たちが幼少期にふれた文化財や幼稚園実習で見た子どもの実態などを共有しながら、活発に楽しそうにアイデアを出しあっていた。筆者と片岡教授はグループのなかに

入り話し合いに耳を傾けながら、時には学生たちの考えを促進するようなコメントをしていった。グループでの話し合いが活発になるにつれ、学生たちは自分たちが「本当に企画者になったよう」に振る舞い、商品のセールスポイントや価格の設定をおこなうグループも出てきた。

次の感想には、アイディアを組み合わせたり付け加えたりしながらイメージをふくらませ、話を広げていく様子を読み取れる。また、グループでアイディア出しをすることで、「こんなありえないよな」から「こんなのもありだよ」へと意識が転換されていく。

S5：友達が考えたものに、話し合うことによって、どんどんイメージがふくらんで1つのおもちゃ（ゲーム）を作りだすことができた。こうなったらいいな、こういうのもどうだろうと考えていくうちにそれを上手く組み合わせで内容につけくわえていけて1つの商品ができあがるという感じだ。また考えるとき買った人のことも考えて、作っていて本当に企画者になったような気分になっているように思った。本当に未来に自分たちの作ったゲームが発表され、やってみたいと思ってしまった。始めは考えられないと思ったが、グループでやることで他の人のイメージと組み合わせ、自分も考えることができた。他のグループに発表する時も、どこが売りとか伝えたくてがんばって言ってしまった。

S6：自分で考えたときはこんなふうに考えたらダメかな、こんなありえないよなとか考えてしまいなかなか良いものがうかんできませんでしたが、授業で3人と話し合ったら、30分という短い時間の中でいろいろなことがうかんできました。自分の思ったことをずばり言うとそのことについていろいろ言ってくれ、そこからもっと話しが広がっていったりして考えている間、こんなのもありだよとか、とても楽しかったです。

S7：話しあう中で、子どもたちの立場から楽しめるようにとか、ごほうびがもらえると考えたり、又逆に会社の立場から設定した約束が守れないと爆発してしまうというように、たくさんソフトを売ること考えたりしておもしろかった。

S8：1人で考えていたときは子どもに楽しんでもらえるものということばかり頭にあったので良く分からなくて何も考えられなかったけど、こうしてみんなで考えているうちに、なんだか自分も楽しくなってきて、いろいろと話しが広がっていった。まず、自分も楽しまなくてはいけないのだなと思った。自分達が楽しむことによっていろいろなおもしろい発想も出てくるし、その楽しさは子どもたちや他の人にも伝わると思う。

学生たちの考えた成果物（商品）を発表するために、25人のクラスではポスターセッションをおこなった。予め配付したA3サイズの紙に、〈名称〉、〈イメージ（図）〉、〈どんなものか（内容）〉を記入してもらった。1グループは4人くらいなので、2人はA3の紙を手で持ち、残りの2人は他のグループの発表を自由に見歩く形態をとった。この発表形態は学生たちにとって、とても楽しかったようである。発表者の2人組は、生き活きと自らの商品の良さを語り、ギャラリーは熱心に耳を傾ける。さらに、聞きに来てくれる人が変わる度に、話が上

手くなり話す内容も洗練されていった。これまで話したことのないクラスメートでも話が弾み、鋭い質問をされて発表にも力が入るなど、交流が深まったようであった。

S9：他のグループの商品の説明を見てまわったら、どこのグループのものもすごいなあとか良く考えたなあとか思えるもので自分のグループの商品に自信がなくなったけれど、自分のグループの商品の説明をしたときに、「これあったらいいよね」「欲しい」などとほめてもらえて、うれしかった。

S10：1週間でおもちゃを考えるなんてむりだと思ったけど、班で1つそれぞれ色々なジャンルからの商品を発表して、それをききに行ったり質問したりすることでお互いに刺激を受けて、また、より良い物となっていった。この授業によって様々なことを体験できていると分かった。

S11：私たちの班で考えた動くスライムは商品としてよりもこんなものがあつたらいいと思うものをもちこんだものになってしまい、他の人に上手に説明することができずに、内容をつっこまれて考え方が甘かったと思いました。

発表を聞く人は自由に各グループの所へ移動して聞き、発表者が思い思いの事を語る形式なので、グループのなかには発表を聞きに来る人が一人もいないというグループもあった。だからこそ、他人に話を聞いてもらうということが重要であると感じ、そこでコメントされたことは強く意識されていく。発表する側と自由に観てまわる側。立場の移動という、この形式は、いつも同じ発表者に固定しない方法でもある。当然、鋭く反問されることもあるが、他人に説明するためには何が必要かを、発表者と聞く者との距離の近さゆえに強く意識していった。

（2）成果物

学生たちが考えた成果物はどれも興味深い作品であったが、とりわけアイデアが斬新かつ問題意識がよく表現されているものを、ここでは2例紹介する。

「アニマペット・アニーちゃん」(図3)は、「ペット感覚で飼えるぬいぐるみ。大きくならないし、エサもいらぬ。大事に育てれば、お話できるようになるよ!」という学生たちのキャッチコピーに見られるように、育成型のバーチャル・ペットである。リセットボタンはなく、またオプション機能を充実させることで、死ぬことへの配慮が考えられている。

「参加型絵本」(図4)は、グラスとスーツを装着することによって、絵本の世界を疑似体験できる商品となっている。近未来の絵本は、紙媒体ではなくソフトという電子データであり、「読む／聞く」という行為が「体感／参加」するものへと変化するだろう。また自分が実際に身体を動かし、話に参加でき、絵本の世界を創り変えていくことができる、と学生たちは考えていた。

学生は「ええっ」と意外な表情をしながらも、カードに目を通し、その役になりきるためにこの準備をはじめ。議論がたどたどしくはじまるが、話していくうちに、その役らしくアドリブを交えて振舞うようになってくる。ときおり、考えてもないことを鋭く質問され、議論が中断してしまう場面も見受けられた。

前回まで自分たちが企画した商品が一番いいと思い込んでいたものが、視点を変えてみることで、いろいろな問題が見えてくる。次の感想には、それがよく表れている。

S12：今日グループで話し合いをして私は商品企画者の役割をやったのだが、この立場というのも難しいと感じた。先週商品を開発するときには、子どものことを考えてどうすれば多くの人に支持される商品になるかを考えていたのだが、今日話し合いをして、保育者、教育者や親の立場からの意見を聞くととても納得してしまう意見が多くて、商品企画者としてどういう意見を言えばよいのかすごく迷ってしまうことが多かった。今日のようにいろいろな立場からの意見を出していくと子どものおもちゃの問題などもよく理解できてとても良かったと思う。また、おもちゃ1つにしてもいろいろな問題が出てくることにおどろいた。

また、自分のなかに多様な視点をもつことや予想される環境への影響に意識が向いている。

S13：実際に商品を売り出す側にまわって考えてみると、様々な反対意見や疑問が浮かび上がり、どう対処していいのかわからなかった。それに、一つの商品を作るにあたって、親の立場、子どもの立場、それにより及ぼされると予想される環境への影響など、全てにおいて考えて納得できる様な物をつくらなければならないことに、むずかしさを思い知った。おもちゃは、あった方がいい、という時もあるし、ない方がいいと思う時もあるので、どこまでがおもちゃとしてあるべきなのか、全くわからなくなってしまった。でも、これから将来、おもちゃを買ってあげるという立場になった時に、今日のディスカッションで浮かんだ問題点などを思い出して考えることができるのではないか、と思いました。

役割になりきってみて分かることもある。親の役割について次の感想では、親の迷いや子どもの環境づくりなど親の責任を意識している。また、安全性や価格設定、物のありがたみなどに意識が及んでいる。

S14：私は、親の役割でした。子どもが欲しがっているものを「だめ」だけではおさえつけてはいけないと思ったので、保育者と企画者の話を聞いて判断するつもりでしたが、保育者の意見にも納得できるし、企画者の意見も納得できるものであったので悩んでしまいました。模擬体験ということで、本物に触れる機会が減ることが心配ですが、それは親の責任

でもあり、ゲームだけにたよらない環境づくりも必要であると思いました。それぞれの立場によって考えることは色々ですが、子供を中心としたよりよいものをとという考えは大切だと思いました。

S15：今回の授業では私は親の役になりましたが、親として一番心配なのはやはり安全性と価格だと思います。また、すぐに何でも買ってしまうと物のありがたみというのが本当になくなってしまうと思います。私は欲しいといったらすぐに買い与えるということはせずに行事（クリスマスやお誕生日のプレゼント）の時などに買ってあげるというようにした方がいいと思いました。今、たまごっちのようにすぐリセットをおせば新しい卵が生まれるので教育によくはないというのがありますが、私が親の立場で子どもがどうしても欲しいと言った場合、むやみにリセットボタンを押さずなにがなんでも責任をもって死ぬまでつづけるという事を約束させ命の大切さなどを教えていきたいと思いました。これからどんどんいろいろなおもちゃがでてくるとは思います、その必要性などをよく考えて買ってあげるなどを考えていきたいと思っています。

教育者／保育者の役割では、友だちや自然、ものとのふれあいから論じ、子どもの役割では役割になりきることで「目が疲れる」などちょっとしたことにも意識が向いている。

S16：私は教育者・保育者の立場で話しをしたが、自分がいいと思っている物に対して反対の意見をいうのが難しかった。でも、欠点を見つけてそこを企画者につっこんだり、親にいけないことをいったりして楽しかった。企画者からの話に対して納得してしまいそうになったが、どこかに反対できるものはないかと探し、述べていった。保育者の立場にたつと友達とのふれ合い、自然とのふれ合いなどが中心となる話になり、実際のものとのふれ合うことの大切さを主に論じていったように思えた。

S17：子どもの気持ちに近づくのは、簡単なようで大変だった。実際に子どもは自分の体の調子にはうとく、それは親が気をつけなければならない問題で、私はもうあんまり遊びすぎると目が疲れるからやりすぎはよくないことは知っているけど、子どもはよくわからないと思うので、そういうふりをするのが難しかった。でもみんなそれぞれの役になりきっていて、楽しかった。私はその場の雰囲気子どもになったつもりで意見ができた。

先に示した2例の成果物をめぐっては、バーチャル・リアリティと生命という問題が議論の中心的話題であった。「アニーちゃん」や「参加型絵本」のグループでは、大人の関わりがしっかりしているという前提ならば教育的なきっかけになるとする意見やバーチャルと実体験の区別がつかない、「リセットすれば元に戻る」といった価値観を植え付けるのではないか、などの問題が話し合われていた（資料1～4）。

授業の終わりに、筆者は各グループの議論の内容を少し紹介しながら、「バーチャルなもの

資料 1

グループ A の振り返りシートより

第 1 回目、商品開発、成果物：アニーちゃん

【A1】 全部の班のアイデアが見られなくて残念だったが、見たところのはすごく面白かった。絵本で疑似体験できるという案なんて、そのうち実現しそうで思った。でも、自分の班の商品が一番面白かった。考えている時もいろいろと設定するのが、面白かった。他の班でも今までにないおもちゃが沢山発表されていたので夢があって楽しかった。育てるおもちゃでは病気になるたり、死んでしまったりするというのが多かったが、子どもたちがそれによって命のことなどを考えるきっかけになれば良いと思う。また、ペットとして育てることにより性格が変わったり、おしゃべりしたりと、人間に近づいていくという設定も良いと思う。これから本当に出る商品がどんどん人間ぽくなっていくのではないかなと思う。

【A3】 どの班も、バーチャル育成ゲームを基本にしたものが多く、でもこれまでにない機能があり、おもしろかった。どんなものもやる人が参加しなければ楽しめないものであったのは興味深い。これからヒットする商品は、そういうものだと思う。印象に残ったのは、どの班だったか、サングラス型の本体に、絵本のソフトを挿入し、スーツを着て、疑似体験ゲームができる案は、そのうち商品化されてくると思う。

【A2】 全てが見られなかったのが残念だが、シュミレーションものが多い。愛情を持って育てるとパターンが変わったものに育つという意見がかなりあったり、自分が実際に疑似体験してみたいという説もある。実際には出来ないことを仮の世界で体験してみたいという姿勢があるのは今の社会から逃避したいという意識の表れかもしれない。私たちの間では、ペットのように飼えるぬいぐるみ「アニマペット アニーちゃん」を考えたと、実際にペットは飼えないマンションも多いし、そんな中で飼われるペットもかわいそうだと思うので、ぬいぐるみに命を吹き込むというものを考えた。実際のペットのような臨場感変化さを持ち、でも大きすぎずエサもいらぬい。いうなれば便利なおもちゃだが、大切にしようという気持ちが育つような機能を搭載するように考えてる。人格を育てる上で良いおもちゃであろう。今回の授業は深く考えられたし、おもしろかった。意見がどんどんでるのがすごく嬉しかった。

【A4】 やはり自分たちで考えると「我が子（アイデア）かわいさ」が出るらしく、自分の一番と思ってしまいました。何処かのおもちゃ会社に売り込めば、それなりに受け入れられるのではないかなと思いました。また、自分が商品を作り出すという事が、アイデアの糸口をつかむという事が、難しいことを体験しました。商品を見て「自分がそれを欲しい」と思うのと、「自分が欲しいと思うものを作る」とは、自分の使う頭の部分が全く違うことがわかりました。

資料 2

グループ A の振り返りシートより

第 2 回目、ロールプレイ、成果物：アニーちゃん

【A5】 私たちの班で考えたアニマペット・アニーちゃんについて議論したが、結果は買う（飼う）ということになった。企画者はペットとは自分の心をなごませるし、子どもが死というものを分かるということからアニーちゃんをすすめていた。親も、育てるということで良い経験になるし、今までのバーチャルペットと違って、生きがえらぬいという点でアニーちゃんは良いと賛成していた。しかし、教育者と親から沢山の問題点も出た。実体験とバーチャルの区別がつかないなど、こういう商品には必ずつまるところであった。子どもとしては、やはり興味をひかれるものであると思うから一度買ってみるとよいと思った。本当に色々な意見が出て面白かったと思う。

【A7】 新しいおもちゃに対する企画側・親・子・保育者（教育者）の 4 者でのディスカッションを通し、おもちゃの意味、範囲を考えました。おもちゃが生き物の世界に踏み込むと難しくなり、どうしたら良いのだろうと深く考えてしまいました。私たちの企画した商品は近いうちに本当に商品化されると思いますが、批判されるだろう事は確実だと思います。

【A6】 私たちの考えたアニマペットを題材にしたものだったが、最終的には買うということになった。生きものを疑似体験することはたくさん危険性を含むものかもしれないので、大人などが注意して指導することが必要だ。学校などへの持ち歩きに関しては学級内での話し合いをするきっかけになって欲しいと思う。生きてるようにぬいぐるみを感じることを制御するためにも、親や教育者が本物と比較したことを教えていく、言っていくことが大切だろう。又、本物の動物に接する機会を与えて、本物の動物とは違うぬいぐるみであるということを実体験することがあると良いだろう。子どもが物をかわいがる気持ち、大切に思う気持ちを育てる良い機会だと思うので、危険性を防ぐための手段としてメディアを活用したなら、私も買って良いと思う。

【A8】 今、コンピューターゲームの世界に限らず、色々な分野が進歩し、医療などの面でも「生命」という領域を簡単に操作できる世の中になってきていると思います。バーチャル・ゲームは、それについて考える、1 つの道具になると思いました。本当の命ではなく疑似体験することで生命の大切さを仮想体験することができますが、逆に「リセットすれば元に戻る」といった価値観を植えつけかねません。そういった意味で、バーチャル・ペットは「両刃のやいば」であり、対応を充分考慮すべきと考えます。

資料 3

グループBの振り返りシートより

第1回目、商品開発、成果物：参加型絵本

【B1】 今回、未来のヒット商品を考えてくるというのを先週聞いて、私は、ポケモンやキティちゃん等のキャラクターを考えてくると思って今日の発表でおもちゃだと分かったので、私には案がなく班の子が出してくれた参加型絵本となった。初め、こんなのかなら講論していくと、どんどん具体的になっていって、本当に未来にはできるかもと思ってしまったし、また、できてほしいと思う。1週間でおもちゃを考えるなんてむりだと思ったけど、班で1つそれぞれ色々なジャンルからの商品を発表して、それをききに行ったり質問したりすることでお互いに刺激をうけて、また、より良い物となっていった。この授業によって様々なことを体験できていると分かった。

【B3】 どのグループもみんな発想が豊かで、本当にあったら絶対に買って体験したいと思う商品ばかりだった。参加型絵本はいつか絶対に出来る商品だと思う。こんなものがあつたらいいなと頭で考えていることを今日の授業でやった様にかたちにしてみるとすごく楽しくて、かたちにしてみるというのは大事なことだと思った。みんなで話し合って、自分が授業をつくっている様でたのしかったです。(受け身ではない授業)

【B2】 一週間、1人で考えたけど何も浮かばなかった。でも、他の人がアイデアを出してくれると、私も少しずつ広げていけたと思う。他のグループの商品の説明を見てまわつたら、どこのグループのものもすごいなあとか良く考えたなあと思えるもので、自分のグループの商品に自信がなくなったけれど、自分のグループの商品の説明をしたときに、「これあつたらいいよね」「欲しい」などとほめてもらえて、うれしかった。今、色々なキャラクターや商品が生まれていて、ヒットするとものごく売れている。でも一時的なものが多くてすぐ忘れ去られたり、捨てられたりするので悲しく思う。

【B4】 考えていても実際こんなものがあつたらいいなと思ったし、他の班のもとても夢があつて、近い将来、今日みんなが考えた商品のようなものができたりして思いました。現実的なことは除いて考えられたので、頭の中に空想の世界が広がってとても楽しかったです。一人で考えていたときはなかなか思い浮かばなくて悩んでしまつたけど、今日の授業でみんなと話していくうちにいいアイデアがたくさんでできました。普段の授業では体験できないことをできてとても楽しい授業でした。でも、発表するときや紙に書くとき、自分の頭の中にあるイメージを活字や絵や言葉にしていることがとても難しく、イメージを人に伝える機械があつたらいいのになあと思いました。

資料 4

グループBの振り返りシートより

第2回目、ロールプレイ、成果物：参加型絵本

【B5】 私は「参加型絵本」についての討論で、商品企画者の立場で意見を出したが、価格の問題⇒レンタル、依存⇒時間を決める、人との交流⇒ケーブルを使う等舌まぎれに意見を出した。保育者や親にいろいろな問題を指摘され、私も向こうの立場だったら思うだろうということもあつたし、自ら出した意見にも自分自身そうだろうかと納得いかない点もあつたりと、余り普通では出来ないことができた。そして先生が言っていた通り、文字から受けた感じと自分がその立場に立って考えたことが明らかに違つて分かつた。これからはそういう事を考えて受けとめたいと思つた。それにしても、1つの商品に良い点だけしかないというものは、この世の中に1つもないんだと思つた。

【B7】 話し合うことで、その時は分らなかつた欠点や良い点など改めて知ることができた。参加型絵本は本当にできたら良いと思うがこの機械に依存しすぎた子どもたちがでてしまうのではないかとという意見がでて、そうも考えることができると思つて納得してしまつた。でもそれは親や周りの大人たちとの関わりなどから現実的にも体験させてあげれば世界の区別もできるように思う。いろいろと考えれば考えるほど問題があり、いろいろな立場からの意見をきけ、とても楽しかつた。疑似体験などにふりまされるのではなく、うまく利用できたら良いと思つた。

【B6】 私のグループは、ポケモンと自分たちの考えた商品の2つを講論してみた。私は保育者の役割だったが、ポケモンは「反対」の結論が出た。幼稚園児では、本来のポケモンのゲームボーイはできない。だから、キャラクターだけに人気がいっていると思うが、私が実習に行つたときたくさんのポケモンの絵を頼まれた。5才児なので描ける子は描けるが、手先がまだあまり器用ではない子にとっては、絵は難しいのでかいたが、1人に描くとみんなも欲しくなつて收拾がつかなくなつた。しかも、それ以上の遊びがなかなか発展せず、コレクションのためだけになりがちで、友達同士のコミュニケーションにも、あまりなつていなかった。どんなことでもいい所と悪い所があつて、それを受け入れるかどうかは、それぞれだけれど、あまりにも大きな社会現象になってしまうと、そうもいけなくなつて難しいと思つた。

【B8】 色々な話題が出たけれど、うちの班の「参加型絵本」というのはあつてもいいかなと思つた。バーチャルの世界への依存といった問題もあると思うけど、あつても面白いと思う。それは今回私が母親の役だったから思つたことなのだけれど、親や保護者の子どもとの関わりがあればこそ、そういったバーチャルゲームも「仮想」としてしっかりとらえられるのではないだろうか。それと、最後に先生がちよつと触れていたように、私もバーチャルは生物の領域には入つてはいけなかつたと思います。たとえそのバーチャルのペットやヌイグルミなどからそでることもや死について学ぶことができるとしても、それらのことはバーチャルのものから学ぶべきことではないからです。「死ぬ」といっても、結局バーチャルの死は本物ではないから。そうしたことを考えると、やっぱりバーチャルの世界を子どもの文化に入れていくのはとても難しいことだと思つた。

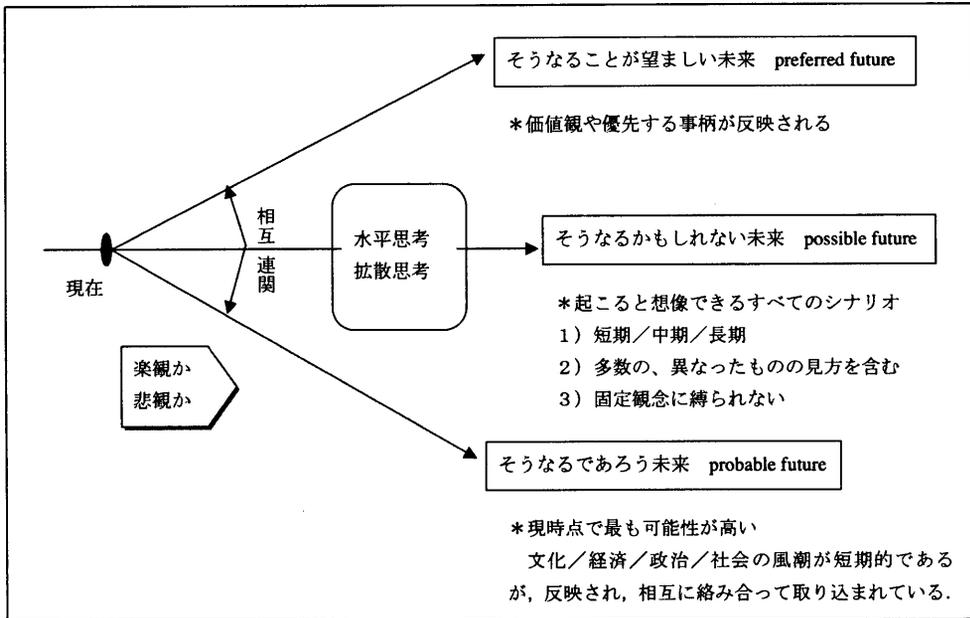


図5 選択可能な未来像 Alternative Futures * In the Global Classroom (1999) より尾崎が作成

が生き物の領域に踏み込むのは、まずいのではないかと問いを投げかけ、授業はオープンエンドで幕をとじた。

3. 考察

学生たちの成果物や振り返りシートの記述から、①学生たちが描く未来像、②未来を描くときにはたらく思考、③未来志向にともなう価値観、という3つのカテゴリーが浮かび上がってきた。また、この3つのカテゴリーを、「選択可能な未来像」という枠組み（図5）と関連づけて考えてみると、「そうなるかもしれない未来」を描く過程のなかで、学生たちは「水平思考／拡散思考」をはたらかせており、その未来像に反映された価値観を検討するという学びとなっている。3つのカテゴリーは以下のとおりである。

①学生たちが描く未来像

学生たちが感じているおもちゃの未来像には、おおむね次のようなイメージがみられる（A1、2、3）。1つは、バーチャルな世界に身をおき、生き物を育てるなどの疑似体験が遊びの中心となるということである。2つには、「参加しないと楽しめない」「実際に疑似体験してみる」という参加型の要素がある。3つには、人間の関わりに応じて変化し、「人間に近づいていく」という特徴をあげている。

例示した2つの成果物には、こうした特徴がよく表れている。子どもが動物にふれられない環境になっていく状況のなかで、バーチャルであってもふれさせたい、ふれさせた方がよいという教育的配慮が社会的に受け入れられていくという想定がなされている。危険性を考慮した

上で、インタラクティブで人間の関わりを大切にしていこうという思いが反映されている。また、未来の絵本というのは紙媒体ではなく、五感全体で体感し、またストーリーも関わることで変化するというコンセプトは、メディアというものの存在価値を問うものとなっている。

②未来を描くときにはたらく思考

未来のヒット商品をグループで考えだす過程では、特徴的な思考がみられる。「応用は？」や「組み合わせ」「つけ加え」を考え、「他の人の意見がきっかけで」触発され、「どんどん」「ボンボン」「たくさん」などアイデアが雪だるま式に生み出される様子が観察や振り返りシーートの記述（S1～8）から読み取れる。どの感想にも「楽しい」という雰囲気が感じ取れ、「1人よりはみんなで」考える方が、発想は促進されたと学生は感じている。そして、自分一人で考えると「こんなありえないよな」と感じていたことから「こんなもありだよ」という姿勢（S6）へと転換されている。このことから、「そうなるかもしれない未来」を描く過程には、水平思考が生じていると考えることができる。

エドワード・デ・ボノによれば、水平思考（Lateral Thinking）³⁾とは「物事に対する概念を変えて新しい概念を生み出すこと」「ひとつの問題解決のアプローチではなく、複数のアプローチの可能性を検討すること」をさす。水平思考の特徴は、自らつくりだした思考パターンに縛られがちな傾向から、「概念や知覚を変化させる」ことによって創造的な思考をおこなおうとすることにある。

この概念は、しばしば垂直思考と対比する形で説明される。垂直思考（Vertical Thinking）は「正解にたどり着くまで一つの穴を深く垂直に掘っていく」思考パターンであり、「深く確

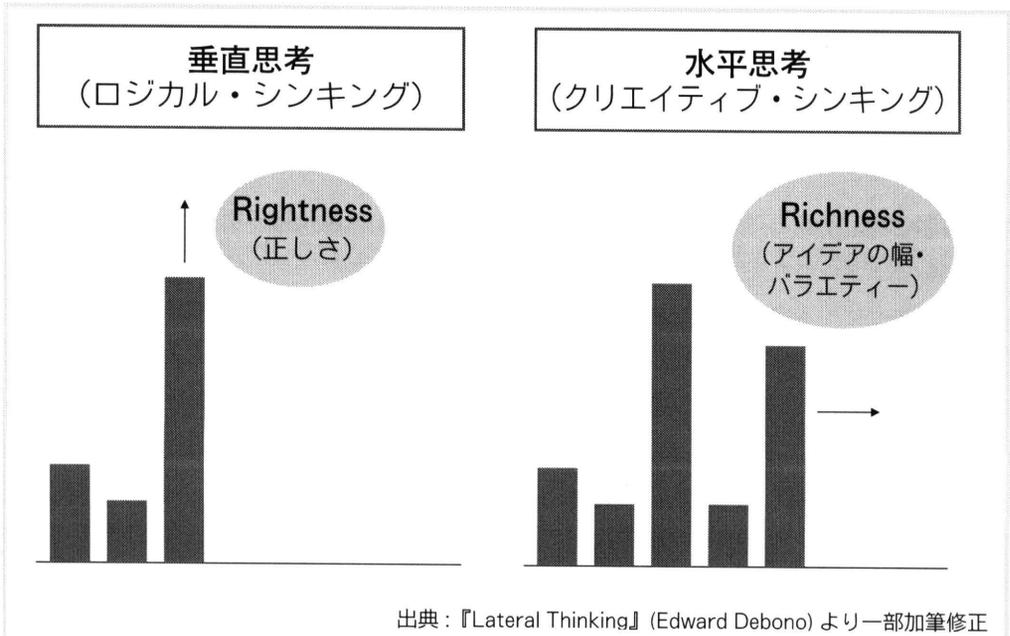


図6 垂直思考と水平思考 「クリエイティブ・シンキング」(松林博文、ダイヤモンド社、2003)より引用

実な穴を掘ること」つまり「絶対的な解決策を求める傾向」にある。それに対して、水平思考は「複数の穴を別の場所に次々に掘っていき、正解に近づこうとする」思考パターンであり、「相対的によりよい解決策を求める傾向」にある。図6は、垂直思考が正解に向けて正しさ（rightness）を積み上げていくイメージを、水平思考が豊かさ（richness）をもとめて横に拡散するイメージを表している。

また、図7のように、垂直思考はできるだけ多くのデータや事実を集めて、そこから一つの正しい答えを導き出そうとする収束思考であり、水平思考は自由奔放なアイデアを多く出し、あるきっかけに触発されながら次々と自由なアイデアを生み出していく拡散思考であるとも言える。垂直思考は論理的であり、水平思考は感性やインスピレーション、気づき、イメージ、ノリなど連想的である。

③未来志向にともなう価値観

未来のヒット商品には、学生たちの価値観が反映されている。特にバーチャルなものをどう取り扱うか、それが生命の領域に入ってきた時に子どもにどのように理解してもらおうのかという問題に関して学生たちは議論していた。第1回目の授業でもアイデアを出し合い企画案を考えていくなかでバーチャルと生命という問題が話題となっていたが、第2回目の授業ではロールプレイをおこなうことによって、学生たちの価値観やそれに対する意見が顕在化してきている。「アニーちゃん」や「参加型絵本」のグループでは、生命の大切さを考える教育的なきっかけにできるという考え方や、バーチャルと実体験の区別がつかない、「リセットすれば元に戻る」という価値観を植え付けかねない、バーチャルなものから本物の死は学べないという考え方など、学生たちは現代や未来の課題に取り組んでいる（A5-8、B5-8）。

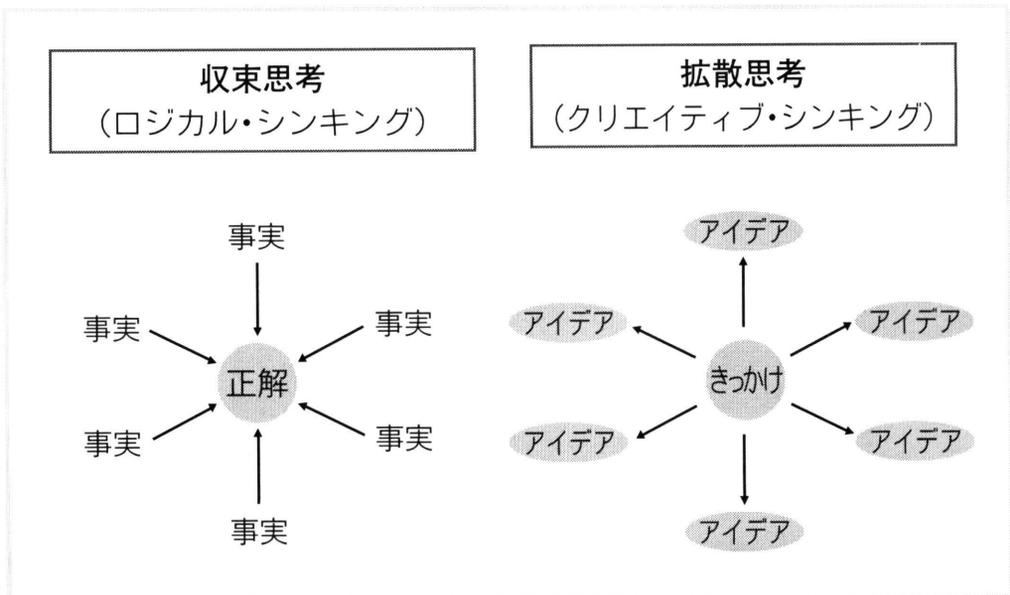


図7 収束思考と拡散思考 「クリエイティブ・シンキング」（松林博文、ダイヤモンド社、2003）より引用

最近の調査結果によれば⁴⁾、「死んだ人間が生き返る」という蘇生観をもつ小学生が多いという報告がなされている。調査結果の解釈によると、「蘇生観」と「バーチャル・リアリティの経験」との間には有意な関係は見出せないという結果が生じた。つまり、リセットして生き返るという考え方が必ずしもバーチャル・ゲームの影響ではないことを示唆している。しかし、将来保育者を目指す学生たちにとって、こうした問題が5年後、10年後、子どもの育ちや社会の風潮にどのような影響があるかに思いを馳せることは、大切な観点ではないだろうか。

また、保育者と企画者の話を聞いて選べないと悩む親の状況やそこから感じる親の責任、安全性と価格の問題、物のありがたみや命の大切さをどう教えるかなどの立場（S14、S15）、友達や自然とのふれ合いからは非を考える保育者の立場（S16）など、異なる立場に身をおくことによって、異なる価値観のなかで「買う」という状況を学生たちは体験している（S12）。そして、自分のなかに多様な視点を持ち、予想される環境への影響に意識を向けることが大切であると気づいている（S13）。

以上見てきたように、未来志向を取り入れた授業は、水平思考や拡散思考をはたらかせながら自由な発想で未来を思い描き、そこに顕れる価値観を学生自身が検討していくことによって垂直で収束的な思考もはたらく学びの場となっている。また、「選択可能な未来像」という枠組みは、学びのプロセスをみていくうえで、有効であることが分かった。

おわりに

一人で課題を考えたときには「こんなのありえないよな」と感じていた学生が、グループで自由に未来を想像する過程では、水平思考や拡散思考をはたらかせることによって、「こんなのもありだよ」と思えるようになっていく。また、ロールプレイによって議論する過程では、実現を意識するなかで自らの価値観を問う姿勢が生まれている。

大人も子どもも未来を描こうとしなくなったのは、「どうせ実現できないだろう」「考えること自体が無駄」というふうに、自分自身の思考に限定をかけてしまっているからなのではないだろうか。学校教育では、物事をより細かく分析・分解し、過去のデータや現在の事実から要素を論理的に結びつけ展開する垂直思考を求められる場面が多い。そのため、論理的に正しい答えを求め、「正解は一つしかない」と考える癖から抜け出せない。論理的に正しい思考だけが必ずしもすぐれた解決法であるわけではない。時にはフレームにこだわりすぎるあまり、考え方が硬直してしまう場合もある。

イメージ、直感、感性、経験、協働、そして楽しさ。未来を志向し、水平思考や拡散思考をはたらかせることは、垂直思考によるフレームから自由になる機会を提供する。ものの見方は、多様である。「こんなのもありだよ」という多様なものの見方を認めるところから未来を描こうとする思いが生じることを、この授業実践は示唆している。問題は、垂直思考と水平思考のバランスにある。

7年後にあたる2005年は、あのと時の学生たちが想定した未来が現在となる時である。「ア

ニーちゃん」の発想は、翌年1999年6月にSONYから販売されたロボット犬AIBO（初期型ERS-110）の登場によって形が見えてきた。「参加型絵本」の発想は、どうなのだろうか。学生たちが未来を楽しむ授業を展開していきたいものである。

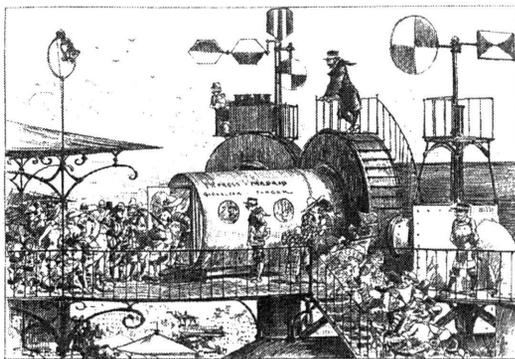
注

- 1) 荒俣宏：パリ・奇想の20世紀. 東京, NHK出版, 2000.
なお、紹介されているロビダの作品をいくつか本稿の最後に資料として付した。
- 2) 尾崎司：未来志向の教育（Ⅰ）. 東京, 東京家政大学研究紀要第45集, 2005.
- 3) 水平思考に関する記述は、次の文献を引用・参考にした。
松林博文：クリエイティブ・シンキング, 東京, ダイヤモンド社, 2003.
エドワード・デ・ボノ：思考革命（上）（下）, 東京, 騎虎書房, 1992.
- 4) 中村博志編著：死を通して生を考える教育. 東京, 川島書店, 2003.

参考資料（6 作品）



「テレフォノスコープ」でミュージカルホール公演を家庭で楽しむ。
ロビダ著『第二十世紀』より



駅で急行の「チューブ」にのりこむ乗客。
ロビダ著『第二十世紀』より



演説するボンント夫人。
ロビダ著『第二十世紀』より



陸海空の新兵器や、毒ガスの使用が窺える。
ロビタ著『二十世紀の戦争』扉絵



「テレフォノスコープ」で口論の相手に椅子を
投げつけるシュルファタン。
ロビタ著『電気生活』より



人造人間シュルファタンを誕生させた博士。
ロビタ著『電気生活』より

出典：「パリ・奇想の20世紀」（荒俣宏、NHK出版、2000）より引用