

Title	子供の人間形成における社会共創プロジェクトの役割：自律分散型コミュニティがつくる教育のミライ
Author(s)	宮坂, 修平; 河野, 翔一; 羽生田, 悠; 山本, 晋也
Citation	年次学術大会講演要旨集, 39: 999-1002
Issue Date	2024-10-26
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/10119/19611
Rights	本著作物は研究・イノベーション学会の許可のもとに掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Research Policy and Innovation Management.
Description	一般講演要旨

子供の人間形成における社会共創プロジェクトの役割 ～自律分散型コミュニティがつくる教育のミライ～

○宮坂修平, 河野翔一, 羽生田悠, 山本晋也 (法政大学)
shuhe_i.miyasaka.8s@stu.hosei.ac.jp

1. はじめに

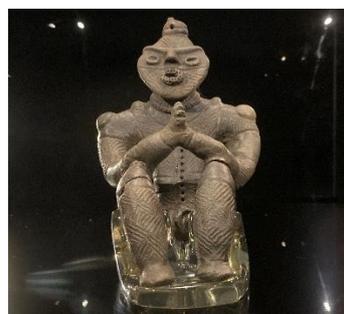
日本の子供は「好きで面白い」と感じていることを成長に連れて抑制してしまう。しかし、時代を1万年遡れば、人間は「好きで面白い」と感じることを活かして「人間らしく」生き抜いていたことが分かる。

本研究では、日本人の歴史を紐解き、ヒエラルキー型社会で子供が社会から分断され、自分らしさを発揮できない要因を明らかにする。そして、子供が「好きで面白いこと」を追って「無我夢中なまま成長できる」社会共創プラットフォームの開発を目指す。

2. 背景

2-1 歴史背景

日本人の自分らしい人間形成の原点は縄文時代にある。社会階層がなく、集落では向こう三軒両隣の人間同士でフラットな関係性を築いていた。個人の「得意、好き、面白い」を活かし、大病を手厚い介護で乗り越え、不足物資があれば物々交換するなど、協力して生活していた。最新の研究では、15歳までに半分の子供が亡くなるにも関わらず、平均寿命は40歳以上と言われる。1万年以上続いた時代であることから分かる通り、争いやストレスが限定的であったことが伺える [1]。



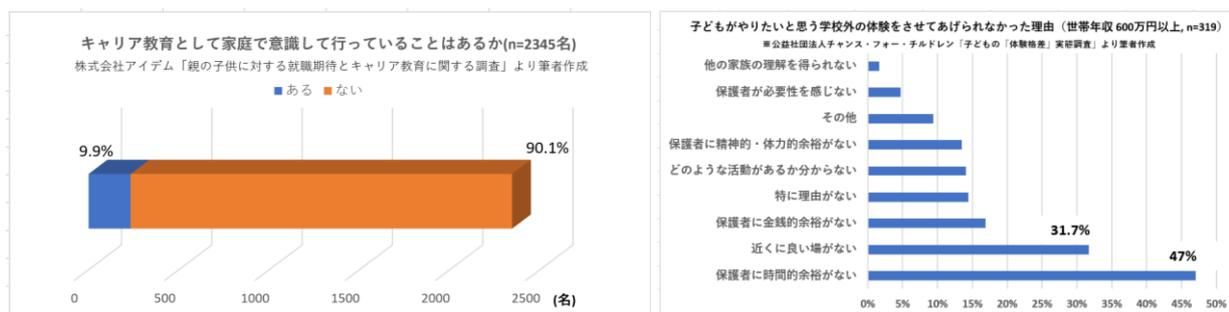
豊かな精神世界を思わせる出土品写真 (左) 髪飾り (ニッ森貝塚館) (右) イヤリング (横浜市歴史博物館) (右) 発掘時の合掌土偶 (是川縄文館)

しかし、弥生時代に水田農耕が伝わるとヒエラルキー型社会、富を巡る争いが生まれていくこととなった。戦国時代を経て、江戸時代には士農工商という言葉に代表されるように、幕府が封建制度を整え、人間形成の過程で「決められた身分や職業」の枠で生きることを求められる社会となった。明治期になると学歴社会が始まり、知識偏重の学習環境では「受験勉強」に重きが置かれ、子供は「好きで面白い」と感じていることを抑制せざるを得ない状況に陥った。

昭和になると核家族化が進み、かつての「村」の様な社会的な人間関係から子供が分断されていった。例えば、地域の「まつり」は、国の重要無形民俗文化財などに指定され、保存会、地域住民、他地域との関わりがない限り、承継が難しいと考えられている。全国で「まつり」が減少したことで、子供のロールモデルとなっていた身近な大人と接点を持てる機会は失われる一方である [2]。

2-2 現在の子供たちが置かれている環境

中高生が将来の不安を指摘する声は数々存在している。例えば、2023年に実施されたアンケートでは、中高生の約50%が10年後の自分に明るい見通しを持っていないことが報告されている[3]。加えて、そうした子供たちを支える家庭へ2019年に実施されたアンケートでは、具体的な行動支援をできていない様子が見受けられる。子供が将来より充実して働くために、現時点で子供に対するキャリア教育は「必要である」と回答した小中学生家庭2,345件の中で、意識的に何かを行っている割合は僅か9.9%であった[4]。共働きの家庭も増加する中で、子供に意識的に何かを体験させる機会を確保できる状況は考え辛い。例えば、全国の小学生の保護者へのアンケート調査では、たとえ世帯年収が600万円以上ある家庭だとしても、親には時間的余裕がなく、近くに適切な場がないため、体験活動をさせられなかったとの回答が目立つ[5]。このような状況下で、子供たちは中学、高校、大学受験、就職活動という進路選択を迫られる。その過程で「好きで面白い」と感じていることを抑制してしまいやすい環境に置かれている。



(左：[4] キャリア教育を意識的に行っている家庭の割合

右：[5] 子供がやりたい体験活動をさせてあげられなかった理由)

3. 先行調査

子供の人間形成における基礎、「好きで面白い」と感じることを発見する過程や抑制してしまう過程に関する先行研究をまとめる。また、人間らしく「好きで面白いこと」を続けることの実施例を論述する。

まず、子供の人間形成において基本的な生活習慣（食事・排泄・睡眠）以外に幼少期で最も結びつきの強いものが「遊び」と言われる。ルソー（1762）は「人間が人間的であること」を求め、「子供の遊び、楽しみ、本能に対して好意を持って見守る」ことの必要性を述べた[6]。原子（2016）は「（遊びを含んだ）環境を通して経験・体験を豊かにし、（子供は）人間形成の基礎を培う」と記している[7]。

次に、人間形成において「学校の文化祭」の影響に関する議論に触れたい。岡崎の研究グループ（1996）は「文化祭が人格の形成に影響を与えていると多くの生徒が回答している」と述べ[8]、樽木の研究グループ（2006）は「分業的協力を高く認識した生徒が学級の肯定的理解、学級のトラブル認知を低める」という結果を公表している[9]。また、高等教育機関における「プロジェクト型授業（Project Based Learning）」が、学生の人間形成に寄与した、と主張する議論も存在する。浦（2022）は「（参加者が）常により望ましい状態へ変化していこうとする意識を持つ」人材に近づいたことを記している[10]。

上記に加えて、Pasupathiの研究グループ（2007）によるノスタルジーに関する研究結果も興味深い。自己一出来事関連性が高い出来事、つまり「ある過去の出来事を通じた経験が現在の自分に影響していると感じる程度が高いこと」は、自分で自分を捉えた自己像、つまり「自己概念」の核として自身の人生そのものに対する肯定的な認知を形成することを指摘している[11][12]。

さらに、先行事例についても記述したい。イキイキと仕事をする大人に子供が混ざり、「好きで面白いことへ自律的に挑戦する」事例が DICT CUBE TOKYOのCafé de DICT（中学生カフェ）である。ある中学生の「カフェをやるのが夢」という一言から展開されたプロジェクトは、実施回を重ねるごとに、顧客と運営スタッフの小学生が増加し、家庭ではないコミュニティの多様な大人が応援する企画に発展した。

4.課題設定

日本の子供には成長過程で「好きで面白いと思うことへ挑戦する場」が少ない。仮にその場があっても、親の経験が不足して子供への参加を「後押しできない」。

5.仮説設定

「子供が好きで面白いと思うことへの挑戦」を自律分散型コミュニティが見守る場をつくれば、親の後押しとは関係なく、子供たちが段々と自信を得て、価値創造を行える人物に成長していくのではないか。

6.解決策

子供の中にプロフェッショナルな大人を混ぜ、共創手法で成果物が出せる場を準備し、「好き×面白い」を軸に活動する。具体的なプロジェクトとして、国際共創による音楽制作や絵画制作などを実施する。各プロジェクトの実施母体を、国、言語、組織、年齢などの壁を超えて準備し、約半年～1年の共創期間で成果物を世の中へ発表する。子供はその過程でプロの技術に触れ、生涯記憶しているような経験を積む。

7.検証方法

2024年4月～2025年3月の期間で行う「プロジェクト詩音」にて検証を行い、参加する学生・教員に質問紙またはインタビューを実施する。また、各調査データの回答傾向を分析する。対象学生に対しては、言語や年齢などの枠を越えた活動における、自己成長、他者との相互活動における気づきに焦点を当てる。対象教員に対しては、参加学生の変化、教諭自身としての気づきに焦点を当てる。

<プロジェクト詩音の検証協力者>

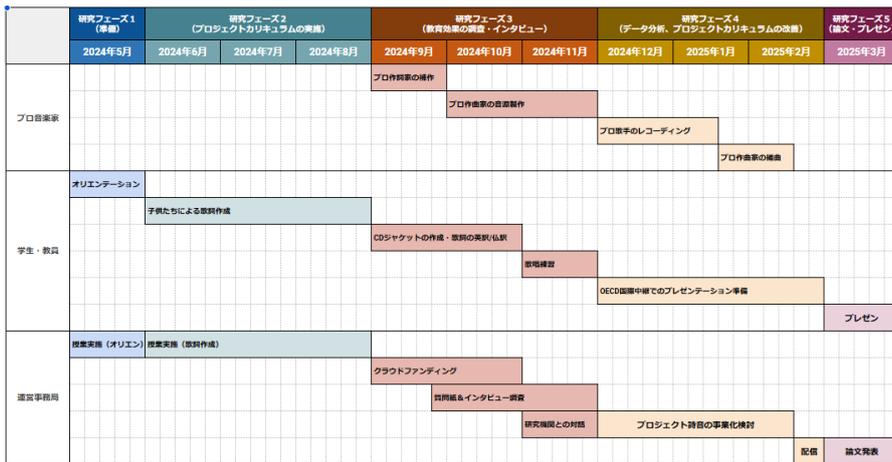
国	コミュニティ・学校名	参加形態	コミュニティオーナー・教員名
日本	DICT CUBE TOKYO(Café de DICT)	有志学生（中学生）	山本晋也さん
日本	和歌山県田辺市立大塔中学校	全校生徒	田代滉美教諭
日本	公文国際学園中等部・高等部	有志学生（中高生）	亀井圭太郎教諭
米国	Pride School(ワシントン州 スポーケン)	有志学生（高校生）	Paige Albrechtさん
仏国	Paris 8 University（パリ第八大学）	有志学生（大学生）	杉本かよ講師
仏国	CY Cergy Paris University（セルジーパリ大学）	有志学生（大学生）	杉本かよ講師

8.検証のゴール設定

検証のゴールは、教育効果の測定と今後の課題抽出である。定性データ・定量データの両方を総合的に分析してまとめ、特に教育効果の測定軸として「好き、面白さ、懐かしさ（ノスタルジー）が引き出す自律性」、今後の課題の軸として「効率的かつ効果的なカリキュラムへのブラッシュアップ」を重視する。

9.研究スケジュール

24年9月より研究活動に必要なプロジェクト運営資金の調達をクラウドファンディングにて行う。続いて、24年10月から11月にかけて歌詞作成を完了させた学生・教員を対象に質問紙&インタビュー調査を行う。並行して、24年11月には研究協力をいただく国立大学機関との対話を予定している。加えて、24年12月には持続的な研究活動を行うために事業化の可能性を検討する。また、プロジェクト詩音は日本OECD共同研究にも認定されているため、25年3月にはOECD Education部門との共著論文の執筆を予定している。合わせて、参加学生を交えて、国際中継会議でのプレゼンテーションを行う予定となっている。このようなプロセスで子供の人間形成における社会共創プロジェクトの役割を明らかにしていく。



(左：プロジェクト詩音の役割別 研究フェーズガントチャート 右：プロジェクト詩音クラウドファンディングサイト)

10. 今後の展望

本格的な調査はこれからであるが、既に参加学生や教員には「自律的な行動」の観点から変化が生じ始めている。学校生活では大人しいと思われていた学生たちが、プロジェクトで与えられた課題に対して年齢を超えて活発に貢献しあい、どんどん前のめりになっていく姿勢が見受けられたり、楽曲制作の手順を理解した教諭が有志学生だけでなく学校単位で新たな曲作りに挑み始めたり、と興味深い様相を呈している。また、別の観点として、音楽づくりで培った共創ノウハウを用い、対象を学生に留めず大人まで加えていくことで、認知症予防などの観点からスマートエイジング研究につなげられる可能性も見えてきた。さらに、「ノスタルジーをデジタル資産に」というコンセプトで、歌詞と曲をNFT（唯一無二のデジタルデータ）としてリリースすることで、購入者が生涯に渡ってプロジェクトの教育効果を得られる可能性を模索する。自律分散型コミュニティにて運営される社会共創プロジェクトには、教育のミライがある。

参考文献：

- [1] 譽田亜紀子, 知られざる縄文ライフ, 誠文堂新光社 (2017)
- [2] 石垣悟, まつりは守れるか 無形の民俗文化財の保護をめぐる, 八千代出版 (2022)
- [3] ソニー生命保険株式会社, 中高生が思い描く将来についての意識調査2023, https://www.sonylife.co.jp/company/news/2023/nr_230725.html#sec1
- [4] 株式会社アイデム, 親の子供に対する就職期待とキャリア教育に関する調査, <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000959.000002663.html>
- [5] 公益社団法人チャンス・フォー・チルドレン, 子どもの「体験格差」実態調査 最終報告書, https://cfc.or.jp/wp-content/uploads/2023/07/cfc_taiken_report2307.pdf
- [6] ルソー, エミール (上) (中) (下), 岩波文庫 (1762)
- [7] 原子純, 子どもの遊び創造—遊びの環境を視点として—, 尚美学園大学総合政策論集, 19, 77-89 (2014)
- [8] 岡崎勝博ほか, 学校行事が生徒の人格形成に及ぼす影響について：(1) 文化祭, 筑波大学附属駒場中・高等学校研究報告, 35, 190-228 (1996)
- [9] 樽木靖夫 石隈利紀, 文化祭での学級劇における中学生の小集団の体験の効果, 教育心理学研究, 54, 101-111 (2006)
- [10] 浦聡美, 大学生のキャリア決定とビジネスコミュニケーション教育の効果についての考察, 国際ビジネスコミュニケーション学会 研究年報, 81, 11-20 (2022)
- [11] 長峯聖人 外山美樹, ノスタルジアと自己-出来事関連性との関係, パーソナリティ研究, 28, 198-207 (2020)
- [12] Pasupathi, M., Mansour, E., & Brubaker, J.R., Developing a life story: Constructing relations between self and experience in autobiographical narratives., Human Development, 50, 85-110 (2007)