

# 第1回 子ども学研究会 発表抄録集

日本子ども学会

2005年2月19日

白百合女子大学

# 日本子ども学会

## 第1回 子ども学研究会

2005年2月19日(土) 10時~16時  
白百合女子大学 3号館 3203教室

### プログラム

10:00 **開会の挨拶** 研究企画委員・宮下孝広(白百合女子大学)

司会進行:長田有子(成育医療センター)・宮下孝広 :発表者

10:10~13:00 **午前の部**

10:10~10:30

「デザインプロセスと脳の働き - 総合学習のためのノート」

稲葉武司

10:30~10:50

「新しい遊びの空間デザイン - スヌーズレンの紹介」

山中裕子(日本スヌーズレン協会)

小菅秀康(日本スヌーズレン協会)

10:50~11:10

「Family Ensemble:子どもの楽器練習意欲促進のための連弾支援システム」

大島千佳(株式会社国際電気通信基礎技術研究所メディア情報科学研究所)

西本一志(北陸先端科学技術大学院大学知識科学教育研究センター・

株式会社国際電気通信基礎技術研究所メディア情報科学研究所)

鈴木雅実(株式会社国際電気通信基礎技術研究所メディア情報科学研究所)

11:10~11:20 休憩

11:20~11:40

「子どもが支援者として関わる学びの場のデザイン: MuuSocia の活動報告」

後安美紀(ATR ネットワーク情報学研究所)

藤井洋之(ATR ネットワーク情報学研究所)

岡田美智男(ATR ネットワーク情報学研究所)

11:40~12:00

「Playshop Revisited」

宮田義郎(中京大学 情報科学部メディア科学科)

上田信行(同志社女子大学現代社会学部現代子ども学科)

Hillel Weintraub(公立はこだて未来大学情報アーキテクチャ学科)

12:00~13:00 全体討論

13:00~14:00 **昼休み**

14:00~15:40 午後の部

14:00~14:20

「夜間におよぶ長時間保育のケア・デザイン - 5年間の追跡研究による科学的根拠を踏まえて」

安梅勅江（浜松医科大学医学部）  
田中 裕（治田西カナリヤ第三保育園）  
酒井初恵（小倉北ふれあい保育所）  
庄司ときえ（あすなる保育園）  
宮崎勝宣（あすなる保育園）  
城戸裕子（どろんこ保育園）  
天久真吾（どろんこ保育園）  
田村杉子（苗・もんもん保育園）  
柴山杏子（苗・もんもん保育園）  
小林昭雄（みのり園）  
鈴木潤子（だん王保育園）  
植田美代（だん王保育園）  
淵田英津子（東北文化学園大学）  
丸山昭子（杏林大学保健学部）

14:20~14:40

「生きる力を育てる「じゃれつき遊び」」  
井上高光（さつき幼児園）

14:40~15:00

「ママネット；ITを活用した子育て支援環境デザイン」  
竹村真一（京都造形芸術大学）  
荒川健介（映像作家・メディアアーティスト）  
池本修悟（特定非営利活動法人創造支援工房フェイス・NPO 事業サポートセンター・慶應義塾大学 SFC 研究所）  
大日向雅美（恵泉女学園大学・港区子育てサポートハウス「あい・ぼーと」）  
小西行郎（東京女子医科大学乳児行動発達学講座）  
榊原洋一（お茶の水女子大学子ども発達教育研究センター）  
汐見稔幸（東京大学大学院教育学研究科・教育学部）  
林美栄子（子育てひろば「あい・ぼーと」）  
七海 陽（ジャーナリスト，東京工芸大学）  
構想日本

15:10~15:40 全体討論

15:40 講評 日本子ども学会代表・小林登（CRN所長）  
今後の研究部会の進め方について 研究企画委員、学会事務局  
第2回子ども学会議について 大会実行委員長・牛島廣治  
（東京大学大学院医学系研究科）

16:00 閉会

以上

# デザインプロセスと脳の働き

## 総合学習のためのノート

稲葉武司

筆者の経歴は医学と無関係である。大学では建築設計・理論を学び、建築設計事務所に勤めた後、独立すると同時に大学で建築設計を教える機会を得て、定年で退職するまで30年間教職にあった。その間日本建築学会では建築教育委員会に14年間所属した。

建築設計の教育は、タイプや規模の異なる建物を課題として学生に与え、その設計を個人指導する形式（スタジオという\*1）で行われる。この指導では、建物の平面的な機能と立体的な内外空間の形をバランスよくまとめて図面と模型にすることに力をおく。

その繰り返しを通して、学生の設計能力は向上するのだが、いくら指導しても、また、いくら本人が努力しても設計が上達しない学生がいる。筆者はこれを専門教育における学習能力障害と仮定して、脳の働き、すなわち空間の記憶と再生能力の障害と結びつけてみたことがある。\*2

建築設計の設計という言葉は英語のデザインにあたる。その意味は衣類、道具、自動車などのデザインと変わらない。すなわち、デザインという行為は、色や形の違いは結果にすぎない、本質的に「心の働き」なのである。その過程はデザインプロセスと呼ばれ、一般に直感の世界とされているデザインを論理的にとらえて、デザイン教育の骨格を形成するのに役立っている。

これまで筆者は直面した建築学生の学習能力障害を「デザインを学ぶ心」の問題としてとらえ、認知・神経心理学的な発達とか障害という概念が適用しながら、デザインプロセスのチェックを試みた。\*3 その経過で、デザインプロセスが脳の前頭連合野の働き方といわれる実行機能と重なる点が多く、デザインプロセスとは実行機能の具体的な表れであるという結論に至った。そこからさらに、そのプロセスの型は教育学でいう「問題解決型」学習とも一致しているという考えに導かれた。\*4

本稿では「問題解決」をキーワードにその経緯をつぎの順序で説明する。

1. 二つのプロセスの概略の説明
2. その類似と相違の比較
3. 「問題解決」学習の流れとデザインプロセスの一致
4. さらに、学習能力の発達段階と臨界期とを照合して、デザインの初等中等教育における「問題解決型学習」、特に「総合学習」としての有効性を考察する。

\*1. スタジオがデザイン教育の形式として一般性をもっていることについては、ショーンが著書 *Educating the Reflective Practitioner* / Jossey-Bass Inc. / 1987 中で詳しく論じている。

\*2. 稲葉武司 / 日本建築学会編 / 左脳・右脳の働きと建築設計能力 / 『いま建築教育は』 / 丸善 / 1993

\*3. 稲葉武司 / 「建築設計教育における学習障害について」 / 『日本建築学会大会学術講演梗概集 E-2』 / 日本建築学会 / 1996

\*4. 稲葉武司 / 「総合学習とデザイン—建築と都市をテーマにした学習の新しい意味」 / 教育デザインシンポジウム基調講演 / 仙台教育デザイン会議 / 2004 年 9 月 18 日

# 新しい遊びの空間デザイン ～ スヌーズレンの紹介～

山中裕子：日本スヌーズレン協会  
小菅秀康：日本スヌーズレン協会

## 1. 目的と問題

重い障害をもつ子どもを含め子どもの視覚、聴覚、触覚、臭覚の刺激を感じとり楽しめるバリアフリー空間がオランダでスヌーズレンとして開発されヨーロッパを中心に世界的な広がりを見せている。日本の教育、医療、福祉の分野にも広く啓蒙していきたいと思っている。

## 2. 方法

演者は'91年にオランダからスヌーズレンを始めて日本に導入した。スヌーズレンは'70年中頃、オランダで、重い知的障害を持つ人のために楽しみの空間・理念として生まれた。語源は、スニッフレン（探索する）とドゥースレン（ウトウトする）を組み合わせた造語であり、ユッタリと時間を楽しむ様子を表している。現在ヨーロッパを中心に世界的に広がり、日本でも急速な広まりがある。'88年にイギリスで行われたスヌーズレンの影響に関する大規模な調査研究で（Witting Hall's Project）障害者にも様々な変化があり、寄り添う介護者の心に大きな変化が生じたことが示された。心地よい時間の共有が、介護対象の人々に感じていた障害という境界線を消し、バリアフリー空間として認知が広まり、ヨーロッパでは、小児病院、保育園、学校、市民センターなどの公共機関への普及へとつながった。空間は multi-sensory room（多重刺激空間）とも呼ばれ、五感に優しく訴える刺激装置が美しく配置されている。この柔らかい空間はホワイトルームとして最もよく普及している。知的障害が重い子どもにとってはプライマリーな刺激は受取りやすく、自分のレベルとペースで楽め、障害の無い子どもにとってはイマジネーションがふくらむ空間であることを仮定し行動分析により調査、研究を行ってきた。

## 3. 結果

障害が重い子どもでも、空間で提供されるプライマリーな刺激は受け入れやすい、障害を持つ子どもと家族がスヌーズレン空間で楽しむことで障害受容し支援する、多動や感情コントロールの未熟を持つ子どもにとって鎮静的な効果をもたらす、といったことが確認されている。

## 4. 今後の支援に向けて

現在日本では、知的障害を持つ人々の施設を中心に取り組みが広がっているが、今後は学校・病院建築にアフォーダンスが進む中、スヌーズレン空間の中で受ける五感の刺激から子ども達がおもしろさを見だし、成長を促し発達を支援していけることを、国内の様々な使用例をご紹介しながら検証し、またバリアフリーの遊び空間としての認知を進めたいと思っている。

## 5. 参考文献

- ・ Snoezelen ~Another World :Jan Hulsegge and Ad Verheul
- ・ Sensations and Disabilities:ROMPA

# Family Ensemble : 子どもの楽器練習意欲促進のための連弾支援システム

大島千佳<sup>†</sup>, 西本一志<sup>‡†</sup>, 鈴木雅実<sup>†</sup>

<sup>†</sup> 株式会社国際電気通信基礎技術研究所 メディア情報科学研究所

<sup>‡</sup> 北陸先端科学技術大学院大学 知識科学教育研究センター

## 1. 目的

近年ピアノ・レッスンでは, 2人で1台のピアノを同時に演奏する「連弾」を取り入れることが奨励されている[1]. しかし, 家庭で連弾による練習を実践することは一般に難しい. そこで, 演奏初心者の家族でも, 子どもと容易にピアノ連弾できるようにするシステム「Family Ensemble (FE)」を作成した. 本研究において, 連弾のパートナーを, 子どもの演奏にあわせて自動的に伴奏する機械ではなく, あくまでも人間(家族)にしたのは, 子どもの音楽性の育成を考慮したためである.

## 2. システムの構築

FE は家族のパートのみを支援し, 子どもは通常の演奏をする. FE の機能は次の2つから成る[2]. 1) FE は楽譜上の子どもの演奏位置を常時判定し, パートナーである家族が演奏すべき位置を求める. 2) FE は家族が指1本で1つの鍵盤のみを使用しても, 演奏すべき位置の正しい音高を出力する.

## 3. 評価実験の方法

FE を使用することによって, 1) 楽器演奏の経験がない初心者(家族)が初級者(子ども)とでもすぐにピアノ連弾を行えるかどうか, 2) 子どもの練習意欲が促進されるかどうか, の2点を明らかにすることを目的に評価実験を行った. 5組のペアにそれぞれ15分ずつ, FE を使用しない/した状態で連弾の合同練習をしてもらった.

## 4. 結果と考察

表1. FEの使用有無による演奏回数の頻度

ペア	FEを使用せず		FEを使用	
	連弾	独り練習	連弾	独り練習
A	0	0	13	1(子ども)
B	5*	0	14	0(子ども)
C	0	0	2	4(子ども)
D	0	0	5	7(子ども)
E	0	0	9	1(子ども)

\*家族(ピアノ経験あり)は右手のみ演奏した

表1から, FEを使用することによって, すぐに連弾できたことがわかる. その上, FEを使用することで, 合同練習中に子どもの独り練習の回数が増えたことがわかる.

また, FEを使用した合同練習中, 子どもが全くの初心者である父親に対して「音が途切れないように1音1音長めに弾く」という演奏表現にかかわる指導をしたり, 父親がお互いの演奏がずれている箇所を指摘したりしていた. 家族のパートは正しい音高の出力については支援されているが, 演奏表現については奏者の実力通りに出力されている. このことが本来の合同練習の醍醐味である演奏表現の議論を発生させたと言えるだろう.

## 5. 引用文献

[1]三善晃: 連弾~ことばを越えた交感の世界~音を重ねることが連弾ではない, ムジカノーヴァ, 第31巻, 9号, 音楽之友社, pp.30-32 (2000).

[2]大島千佳, 西本一志, 鈴木雅実: 家庭における子どもの練習意欲を高めるピアノ連弾支援システムの提案, 情報処理学会論文誌, 「知の共有から知の協創へ」特集号, Vol.46, No.1 (2005). (採録決定)

## 子どもが支援者として関わる学びの場のデザイン：MuuSociaの活動報告

後安美紀（ATR ネットワーク情報学研究所）

藤井洋之（ATR ネットワーク情報学研究所）

岡田美智男（ATR ネットワーク情報学研究所）

**問題と目的** MuuSocia とは、他者からの支援を予定した、1人では何もできない存在というコンセプトのもとで作られたコミュニケーションロボット Muu の一連の活動のことを指す。筆者らは、子どものための博物館、自閉症児の通う養護施設、老人介護施設など様々なフィールドに Muu を連れ出し、人々が Muu と遊ぶ場面を観察している。本発表では、子どもが単に世話をされ保護されるのではなく、子ども自身が自発的に誰かのために行動する場の構成要因を明らかにすることを目的としておこなわれた、博物館でのフィールド実験の報告をおこなう。

**方法** 2004年6月と10月にそれぞれ3日間にわたって、大阪府にある子どものための参加体験型博物館・キッズプラザ大阪にてフィールド実験がおこなわれた。6月は他のアトラクションも共在するオープンスペース、10月は通常人形劇などに使われるスタジオ内という実験環境であった。0歳児から12歳児まで合計132名の子どもの参加があった。実験者は子どもの名前を聞いた後、Muuのほうを指し示しながら「これはむ～ちゃんていうんだけど、ちゃんとお話ししながら積み木をつくってもらいたがっているの。だからいろいろと話し掛けながら、一緒に積み木をつくっていてももらえるかな」と教示した。Muuは「赤積んで」「どンドン積もう」など、あらかじめ用意された150個のことばをつたない声で発して、子どもに積み木遊びを要求した。保護者の許可のもと約5分間に渡るインタラクション場面がビデオに記録された。インタラクション場面への参加者の関与度の傾向を知るために、各参加者とMuuの発話量を算出した。また、視線の向きや動きのタイミングなどの相互行為的指標を取り入れた会話分析をおこない、子どもの行動の質を抽出した。

**結果と考察** スタジオよりもオープンスペースのほうが、全体的に子どもの発話量が多く、自発的かつ活発にMuuとのやりとりがおこなわれていた。なかでも豊かな積み木作品作りが観察されたのは、自分の積み木作品をMuuに評価してもらった構図ができたときであった。この結果は次の2つのことを示唆する。ひとつは、互いのことばが聞き取りやすい静かな環境が必ずしもコミュニケーション行動を誘発しないということである。もうひとつは、子どもにとって誰かを支援する行為は、意図的におこなわれるというよりはむしろ、相手を一方向的に評価するのではなく相手に評価してもらおうという相補的な関係が成立したときに、結果として自然に生じているということである。これらの知見は、子どもによる絵本の読み聞かせなど、子どもが支援者の立場となった言語学習プログラムの開発等に応用可能であると考えられる。

## Playshop Revisited

宮田義郎 (中京大学 情報科学部メディア科学科)

上田信行 (同志社女子大学 現代社会学部現代こども学科)

Hillel Weintraub (公立はこだて未来大学 情報アーキテクチャ学科)

### Playshop Revisited

Yoshiro Miyata, Nobuyuki Ueda,

Hillel Weintraub

社会のグローバル化が進む中で、子ども達にとって、既存の文化的価値を学ぶのみならず、異文化との出会いの中から、既存の文化を超えて創造的に学んでいける環境はどのようなものだろうか？従来の授業設計モデルでは扱えない、イメージ的な設計のアプローチである Playshop デザインの考え方 (ラーニング・デザイン) を提案する。「Playful Spirit (どんな状況でも、その場の人とモノと自分を活かして新しい意味を創造する)」を中心としたコンセプト (Playful Pieces) にもとづく学びの空間として 1999 年に Playshop をスタートした。以降 5 年間の具体的な成果を振り返り、今後の方向性を探りたい。

#### 中京大でのプレイショップ実践例

【E P】English Playshop (2002~2004、計 5 回): 小学生 (延べ約 130 人) と外国人 (延べ約 30 人) との自然なコミュニケーション。【W Y M】「World Youth Meeting」の一環 (2000~2002、計 3 回)。国内外の高校生と大学生との間に数ヶ月にわたる連携活動。【M P】Music Playshop (2003~2004、計 3 回): 自分たちが素材を発見し音楽を作り出す体験。

#### Playshop を通しての価値観の変化

・**メディア・表現観**: 音や英語などは、固定した (正しい) 使い方があるという観方から、人やモノと関わりながら、Emergent に使い方を発見していく、**关系的・創発的なメディア・表現観**への変容。例: 「英語を正しく話さなければいけない」「間違えると恥ずかしい」「全身で伝えることができる」(E P)。「音楽は楽器で演奏する」「音同士が出会うことでどんな音でも音楽になりうる」(M P)。

・**人間観、自分観**: 人や自分は、個別の特性・能力を持っているという個別的な人間観から、他人やモノと関わって何かを作り出すことで、その場で Emergent に立ち現れるものだという、**关系的・創発的な人間観**への変容。例: 「外国人は自分とは別の世界の人」「自分と世界を共有

している人」(E P)。「私はこういう人」「あなたはこういう人」という発言が減少、「あなたとなら・・・ができる(したい)」という発言が増加(W Y M)。「音楽は専門家が演奏し自分は聴く」「自分も音楽を創造できる」(M P)。

このように「文化の枠を超えて、創造的に学ぶ」ためのラーニング・デザインとして、上記の三つのプレイショップは以下のような「異文化連携における学びの三段階モデル」にもとづいてデザインした。

**I. 始動フェーズ**: 今までの自分の文化とは異なる世界と出会い多様性を認識し、世界観の問い直しが始まるような体験。( 始まりのデザイン ) **II. 交流フェーズ**: 共に何かを作り上げる、より Tangible で継続的なコミュニケーションが起こり、目的を共有したコラボレーションに発展するような場。( 継続のデザイン ) **III. 意味づけフェーズ**: その活動から生まれる体験、成果を吟味し意味を引き出すリフレクション活動により、今までの枠を超えた新しい意味を発見する。( 発見のデザイン )

プレイショップのデザインは、仮説や方向性は前もって決めるが、目の前に立ち現れる活動を大切にし、状況に応じて柔軟に活動を進めていく situated design のアプローチをとっている点で、北イタリアのレッジョ・エミリア の幼児教育で実践されている progettazione のコンセプトとよく似ている (Project Zero & Reggio Children, 2001)。当日は、プレイショップ・デザインを通して、子ども学研究における学習環境デザインのアプローチを参加者のみなさまとディスカッションしていきたい。

#### 参考文献

Mudpie Unlimited (1999). Playful Pieces, Child Research Net  
Project Zero and Reggio Children. (2001). Making Learning Visible:  
Children as Individual and Group Learners. Reggio Emilia, Italy: Reggio Children.



夜間におよぶ長時間保育のケア・デザイン  
- 5年間の追跡研究による科学的根拠を踏まえて -

浜松医科大学医学部	安梅勅江
治田西カナリヤ第三保育園	田中 裕
小倉北ふれあい保育所	酒井初恵
あすなる保育園	庄司ときえ・宮崎勝宣
どろんこ保育園	城戸裕子・天久真吾
苗・もんもん保育園	田村杉子・柴山杏子
みのり園	小林昭雄
だん王保育園	鈴木潤子 植田美代
東北文化学園大学	淵田英津子
杏林大学保健学部	丸山昭子

・目的 本研究は、夜間におよぶ長時間保育のケア・デザインについて、実践からの声を体系化し「子どもを取り巻く望ましい環境」に関する評価指標を開発するとともに、その妥当性を5年間の追跡研究により明らかにすることを目的とした。さらにケア環境の質向上を意図し、継続的な子どもの発達評価と本評価指標を用いた研修システムの開発に取り組んでいるところである。

・対象と方法 既存研究の体系的な整理、及び専門職約600名を対象にブレインストーミング、グループインタビュー法を用いて質的に調査し、評価指標の項目を抽出した。作成した評価指標について、子どもの発達や適応状態等との関連を検討し妥当性を検証した。

・結果と考察

1. 評価指標の開発 質的調査より、(1)ケア環境の具体的な工夫点として、1)一日の流れのメリハリをつける、2)「家庭的な」支援、3)個別性に配慮する、4)保護者への支援、(2)ケア環境における困難点として、1)安全性の確保、2)子どものケアニーズと保護者のケアニーズの調整、3)専門職の役割の切り替えの難しさ、(3)対応方策として、1)生活リズムの工夫、2)連携、3)多様なケア環境の整備、等が抽出された。

これらより「子どもの全体像を捉える」、「家族の全体像を捉える」、「子どもを取り巻く望ましい環境を整備する」、「関係機関との連携を強化する」を4つの柱とする評価指標を作成した。

2. 評価指標の妥当性の検証 評価指標により、子どもが友人や保護者・保育者に対し自分の感情や気持ちを適切に表現できる環境かどうか明らかになり、その状況が「適切な社会・対人技術」、「他の子どもとの関わり」、「気になる行動」に関連していた。よりよいケア環境の整備が、子どもの発達リスクの回避に結び付く可能性が示唆された。これらは専門職がケア環境の一部として、積極的に子どもに働きかけることの重要性を示している。

3. ケア環境の質向上のための研修システム構築 本研究は、夜間におよぶ長時間保育のケア・デザインとして、専門職の生の声を反映した評価指標を開発し、科学的な根拠を得たものである。本年度は、これらを実践に活用し、さらに質の高いケア環境を整備するための研修システムをモデル化しつつある。研修モデルの有効性に関する評価をはじめ、今後の継続的かつ学際的な展開が期待される。

・参考文献

安梅勅江：子育て環境と子育て支援 よい長時間保育のみわけかたー、勁草書房、2004

全国夜間保育園連盟：良質な夜間保育サービスの拡充に向けて、福祉医療機構、2004

## 生きる力を育てる「じゃれつき遊び」

井上 高光  
さつき幼稚園

1978年の開園以来、当園では冷水摩擦を真冬も含め毎日実施している。当園の創立者故友枝宗正（小児科医）が、1970年～76年の日本小児科学会理事時代の「これからは薬依存の治療医学を脱却し、予防医学を」という主張を実践するために、冷水摩擦は当園の健康増進の中核の一つと考えてきた。

1980年、当時宇都宮は11月ともなると急速に冷え込んだ。服を着ていても寒さが身に凍みるのに、パンツ一枚で冷水摩擦をさせるので、園児が嫌がり「冷水摩擦いやだ。幼稚園行きたくない。」と登園を渋る子が多数出て、母親が次々と不安と心配の声をあげた。

試行錯誤の末に体を芯から温めるため暴れてみるようになった。最初にじゃれつき遊びをした日の保育日誌には「やる気が一杯で、みんな元気がいい。喜びで目がピカピカ（大脳前頭葉が活発に活動しているために目が輝く。幼児ながら集中力や意欲が持続する。）」との記載がある。その後、あんなに嫌がっていた冷水摩擦を嬉々としてやり遂げた。以後、心さえ元気になれば3～5歳児でも、かなりのことが出来ることを種々の体験で学んだ。

大敵はジメジメした梅雨時と夏場の暑さ、毎朝1時間に及び「じゃれつき遊び」に職員は音を挙げ、「スキンシップは本来家庭ですべきもの、親の役割だ。」と1982年6・7月の2ヶ月間“じゃれつき遊び”を中止した。中止すると園児に元気がなくなり、精神的に荒れてきた。ボンヤリやイライラが目立つようになり、ケンカが増加してきた。職員会議で「先生はシンドイけれども、やっぱり“じゃれつき遊び”をしないとだめだ。」という結論に達し、再開することになった。その後、24年間途絶えることなく毎朝30分位継続してきた。

スキンシップを含む全ての遊びを総称して「じゃれつき遊び」と考えている。おんぶや・抱っこ・子犬のようにじゃれつく・追いかける・しがみ付く・ねっころがる・跳ね起きる・引っ張る・プロレアごっこなどの動きが含まれる。数ある幼児の遊びの中でもこの遊びのように多種多様な運動を含むものは他にはない。「当園児の運動能力は高い。」というのが見学される方の共通の弁である。

「血縁のない他人集団」を家族のような親密な絆を形成することを願って、縦割り保育（3～5歳児混合保育）をしている。5歳児は兄姉、4歳児は3人兄弟の真ん中に位置しなかなか複雑な立場、3歳児は弟妹の立場、そして担任は母親代理となる。クラスの名前は井上が担任ならば、井上ホームと呼んでいる。家族のようなアットホームな人間関係に近づけば近づくほど、園児は安定し自分の内に秘めた豊かな能力を発揮し、成長発達していくと考えている。家族のような絆を形成していく上で、毎朝実施している「じゃれつき遊び（スキンシップ遊び）」が果たしている役割は大きいと考えている。

『脳をきたえるじゃれつき遊び』小学館 井上高光共著

## ママネット；ITを活用した子育て支援環境デザイン

竹村真一（京都造形芸術大学）・荒川健介（映像作家，メディアアーティスト）・池本修悟（特定非営利活動法人創造支援工房フェイス，NPO 事業サポートセンター，慶應義塾大学 SFC 研究所）・大日向雅美（恵泉女学園大学，港区子育てサポートハウス「あい・ぼーと」）・小西行郎（東京女子医科大学乳児行動発達学講座）榊原洋一（お茶の水女子大学子ども発達教育研究センター）・汐見稔幸（東京大学大学院教育学研究科）・林美栄子（子育てひろば「あい・ぼーと」）・七海 陽（ジャーナリスト，東京工芸大学）・構想日本

本研究は，ケータイやインターネットの社会的コミュニケーション機能を生子育て支援に活用する可能性に関する，現在進行形の実験についてのものである。

インターネットは，従来のマス・ブロードキャスト型メディアでも，電話やメールなど一対一のパーソナルメディアでも不可能だった，多対多のダイナミックな情報交換を可能にした。実際，子育ての過程で日々直面する新たな課題や疑問を相談する身近な家族もコミュニティも存在しない現代の多くの母親にとっても，インターネットは自分の切実な問題を問いかけ，かつそれに対して専門家や同じ悩みをもつ他の母親，子育ての先輩たちからの生きた回答が得られるメディアとして，貴重な役割を果たしつつある。

現代日本では，さらにそうした機能が「ケータイ」というもはや単なる「電話」でない携帯端末に実装されることによって，より即時的（リアルタイム）で現場的（オン・サイト）な臨場感をもったコミュニケーションの可能性が垣間見える。また現実問題としても，24時間乳幼児の養育にかかりきりの母親たちにとって，ケータイは多くの場合，常時利用可能な唯一の双方向のコミュニケーションメディアとなっている。

本研究のベースとなるプロジェクトは，こうしたすでに既定の現実となりつつあるモバイル・インターネット技術の社会的な活用法（ソーシャルウエア）を効果的にデザインすることによって，より「現場性」「即時性」をもった体験情報の発信・共有を可能にし，母親たちが分有している子育ての現場の知（暗黙知）を可視化・顕在知化しようという試みである。

具体的には，1）ケータイから随時「夜泣き」「食（母乳・離乳食）」「ことば」「遊び」といったトピックごとに設けられた掲示板に写真つきで投稿できる仕組みを作ることによって，現場におけるさまざまな課題や発見を共有化する回路を用意するとともに，母子の二者間に閉塞しがちなコミュニケーションを「外に開く」社会的な窓の役割を果たす（なお，母親が投稿した自分の子どもの写真とメッセージは各々の「個人アルバム」にアーカイブ化されるため，投稿行為によって自動的にわが子の成長記録がネット上に生成することになる）。2）そうした社会に開かれた感覚を醸成するため，投稿するとすぐ他の母親からの同じテーマやトピックに関する投稿が「リレーメール」という形で自分に送られてくる仕組みを用意する。「発信」即「受信」という即時的な双方向性をデザインすることで，「一人ではない」というオンライン・プレゼンス感覚，あるいはネット上の連帯感のなかで，ゆるやかなコミュニティ意識の形成を図る。3）ケータイからの投稿を即時的にインターネット上の日本地図に可視化する仕組みにより，子育て現場のリアルタイム・マップ（「夜泣きマップ」「はしかマップ」など）を生成するとともに，その発信主体である母親間のネットコミュニティをダイナミックに可視化する（個々の投稿者の位置情報はメール送信時に郵便番号を記入してもらうことで得られる。個人情報はいずれもこれ以外には取らない）。

発表では，2004年末から始めている実証実験の途中経過も具体的に紹介しながら，このような社会情報環境を整備することの意義と可能性について問題提起を行う。

以上