

—— 『二元キャンプ』 concept ——

「キャンプ」の語は「合宿」の意味で用います。体験活動は、自然を教場に活動するのが基本ですが、季節や天候、参加者の個性、教材の性質等に合わせ、屋内でも開催します。

事業の目的

これからの生活様式として隔離や遠隔が求められる社会において、経験の乏しい子ども達が如何にコミュニケーションを維持するか、「二元（にげん）」を視点にした活動をとおして、何事にも疑問を持ち、自身で考える力を培う。

現状と課題

【群れて触れ合って育つ子ども達】

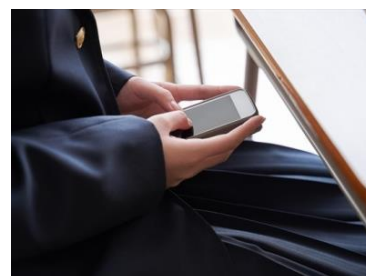
群れて触れ合い、じゃれて、ごっこ遊びの中で育つのが本来の子ども達。

にもかかわらず、人と人との隔たりを必要とする新しい生活は、生身で対面しないネットワーク環境が及ぼす子ども達の心への影響が危惧されます。



【個と群れ、隔離と集合】

個と群れ、隔離と集合のバランスは、心の成長に合わせて慎重に配慮しなければならないと思います。



中で、遠隔コミュニケーションの手段を知りましょう

学校の新カリキュラムとしてのパソコン(タブレット)は、ネットワーク環境の奨励から、導入が加速させました。



しかし、経験の乏しい子ども達にネットワーク環境を安易に提供することは、コミュニケーション能力の未発達に陥らないか懸念されます。

ネットワーク環境を能動的に自分自身でコントロールできない人の自己への埋没や短絡的思考の傾向は、引き籠りや犯罪の模倣等として既に表れています。

自己への埋没は自分の価値観を正当化し、一方のみを「正」だ「善」だとし、他方は「邪」だ「悪」だと否定し排除する一元化志向も見受けられます。

勿論、多様な価値観に基づく言論や表現の自由は構わないことなので、だとすれば、何が良いか悪いかを論ずるこの記述自体に自己矛盾がありますが……、
覆面性があり遠隔でできるから助長されるSNS上の誹謗中傷、
虚構を現実と錯覚させる「ゲーム」の世界に浸った自己埋没、等々を危惧します。

以上から、子ども達が、
何事にも疑問を持ち、自身で考える力を培い、多様な価値観を許容できるよう、
「二元」をテーマにした、遊びながら学ぶ体験活動を開催します。

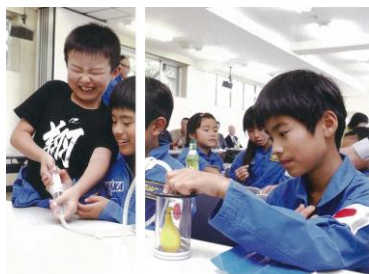
方法

「二元」とは、相反しながら「両立」する二つの「真」。

- ・「陰」をつくる「陽」は、陰が無ければ意味がない。
- ・「上」か「下」かは無重力空間では「自分にとって」のこと。
- ・二元性を知り「真実」と「虚偽」とを見極める。

等々をコンセプトに、「アナログとデジタル」「リアルとバーチャル」を課題の切り口にします。

進め方は、講師と参加者が一緒に活動し、お勉強会ではないゲーム的に展開します。
不便に対する臨機応変さを身に付け、自立した社会人に育つことを期待します。



○ 二元性を知る

└─ 「アナログとデジタル」「リアルとバーチャル」その違いを知る

└─ 一方がよい場合、他方がよい場合

└─ 正と邪、善と悪は価値観の違い

「真」と「偽」を見極める

▽

└─ 男と女、自分と他者、これも人と人との二元

└─ 人と人に大切なのは コミュニケーション・対話

└─ 対話で心が通い合えば幸せ

○ 難しい通信方法に挑戦し 対話力を培おう

└─ 「読み取る力」と「伝える力」

△ 古くは一億総白痴化、現代は？

かつて、社会評論家の大宅壮一が「一億総白痴化」として、受動的にぼんやりと映像を眺めていられるテレビは想像力や思考力を低下させると批評したのは 60年以上前の昭和32年のことでした（これは、TV自体が悪いと言うのではなく、番組の内容を批評したものです）。

現代は、子ども達の成りたい職業にユーチューバーがトップに上がり、動画配信の再生回数を増やすためにはどんなことでもする。見る方も、面白いと言って真似をするなど、ことを理解し、自分の頭のなかでさまざまな想像や思考を凝らし、善悪の判断をする能動的な行為に乏しく、短絡的な行動が増えています。

また、平成15年頃、「話をするとき目をそらす（目を見ない）幼児は、家で多くの時間テレビを見せられている傾向にある。一週間テレビを見せないで過ごさせたら、目を見て話すようになった」旨の発表が米国であった、というニュースをNHKのラジオで放送されました。

△ 「プログラミング」で「論理的思考」を学ぶと言うが

学校は文科省の方針で膨大な経費をかけハードウェアを整備しました。

花巻宇宙少年団も「CoderDojo（コーダー道場）」に登録し、いわゆる「論理的思考」教育に取り組もうとしましたが、結果は、手順を覚えさえすればできる内容で、想像的な思考の組み立てはその子の能力によるところが大で、結局は、ゲームオタクの育成にとどまり兼ねないのではないかと懸念しています。AI将棋をやれば皆藤井さんのようになれるか？ です。



△ コミュニケーションの基本は相手への気遣い

相手が嫌がることをしないのがマナーだとよく言われますが、その一方で食事に関しては、「〇〇はマナー違反」「正しい〇〇の仕方」といった、一つの文化や価値観が正当で、それと異なる他方を否定し下品だと貶める。下品だと言われた方の悲しい気持ちへの察しなく、露骨に嫌味な「主張」も増えています。

その例として、「ヌーハラ」*1) だと言う「モラハラ」*2) があります。

*1) そばを食べるズルズル音が嫌いだと言う ヌードルハラメント

*2) 相手を馬鹿にしたり不機嫌にふるまったりする モラルハラメント

△ 卑怯なネット上の誹謗中傷や脅迫

SNS上の誹謗中傷、脅迫、特殊詐欺、通販詐欺など、所在を隠し覆面のできる卑怯なネットワークの悪用もどんどん増えています。

誹謗中傷や脅迫は、自分より優れた人を自分以下に貶めたい、自分の支配下に置きたいという歪んだ心、ある面で「嫉妬」の裏返しとも言えますが、詐欺の場合は、自分が利するためなら他はどうなってもいいという、極端になれば、自分では死ねないから人を殺して死刑になりたいという、人格の崩壊も考えられます。

△ 群れて触れ合って育つ子ども達



子ども達は、群れて触れ合い、じゃれてごっこ遊び（ままごと）の中から「社会」を学び、育つのが本来の姿とだと思えます。

しかし現代社会は、群れる環境が少ない上に、バーチャルリアリティのゲーム世界をままごとやごっこ遊びと同じようなものと認識し、人の意識下に短絡的な判断習慣を根付かせました。数多く読み聞きすればある程度の知識は蓄えられますが、想像力や発想力によって生れる知恵は、体験をとおして培われることが多いと考えます。

理屈は述べるが道理を知らない脳回路からは、都合が悪くなったらリセットして何事も無かったことにするという身勝手な結論を導き、心の歪に気付きコントロールする意識は生れてこないのです。

コントロールする意識は生れてこないのです。

プログラムのねらい

昔はどうだったが今はこうだ、だからどうのこうのと憂いても、状況が過去に戻った歴史はありませんから、現状はむしろ進化と認識し、人はそれをどう生かすかが課題だと思います。

○ 体験活動をとおして想定外を学ぶ

現代の ICT (Information Communication Technology 情報伝達技術) が、ノーベルのダイナマイト兵器やアインシュタインの原子爆弾のように悪用され人類に害をなさないよう、ことの本質を考える心を培ってほしい。

○ 群れとディスタンス

子ども達は、本来、群れてくっつき合いながら人間関係を学び成長します。

コロナ禍によるソーシャルディスタンスや、その拡張としてのネットワーク環境は、経験の乏しい子ども達の判断基準を歪めかねないので、これらの覆面性を可能にできる風潮に目を向け、遠隔通信の不便さを知り、他者を尊重した交信・対話の必要に気付く。

○ バーチャルとフェイク

リアルとバーチャルリアリティー、及びフェイクとの違いを知る。

自ら考え判断し、本当の『生きる力』を体得できるよう、コミュニケーション能力を培い、新たな生活様式に臨んでほしい。

○ ジョバンニ、カンパネルラの後輩達へ

ジョバンニとカンパネルラは良き友達でした。桔梗の花をカンパニユラと言いますが、その花言葉は「友を思う」です。

銀河鉄道は宇宙旅行の始まりなら、続こう、飛び立とうじゃないか！ 火星か金星か月にか、宇宙の人の友達ができたら楽しいだろうから。

まずは手始めに、宇宙の人達とのコミュニケーション方法を考えてみよう。

プログラム構成

実施プログラム

☆ 季節柄、屋外対応にする。

☆ 聴覚障がい子ども達は、「皆がマスクをしていたため 口を読めない で困っている」というニュースに接し、聴覚障がいの子達と交流を持ちたいと思った。

☆ いかにしてコミュニケーションを成立させるかを考える。

—— 相手の発信を受けとめることは勿論、相手への伝え方を工夫する（参考 映画「未知との遭遇」）

☆ 「手旗」「手話」は、遠い、暗いなど、見にくい状況では不可になる。これは、視覚障がい者にも同様に不可となる。

☆ 「モールス信号」によるコミュニケーションにトライする。

—— モールス信号の「トン・ツー」は、「音」で表せるほか、「光」や「動作」でも表わせ、「触覚」に応用できる。



予備プログラム

☆ アナログ通信を体験する。

——「手旗」や「手話」でコミュニケーション

☆ 電氣的通信を体験する。

——「トランシーバー」で宝探し

☆ 双方通話が可能な電話と、交互通信の違いを知る

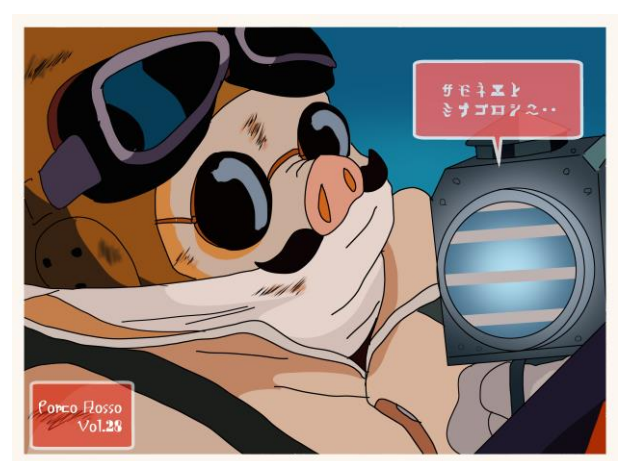
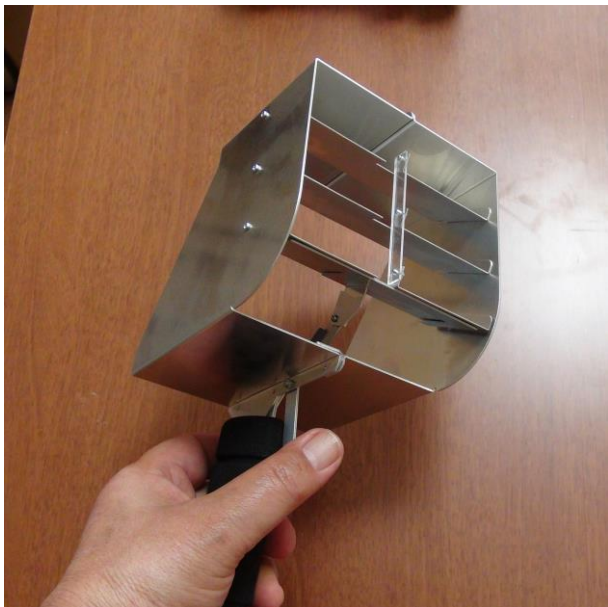
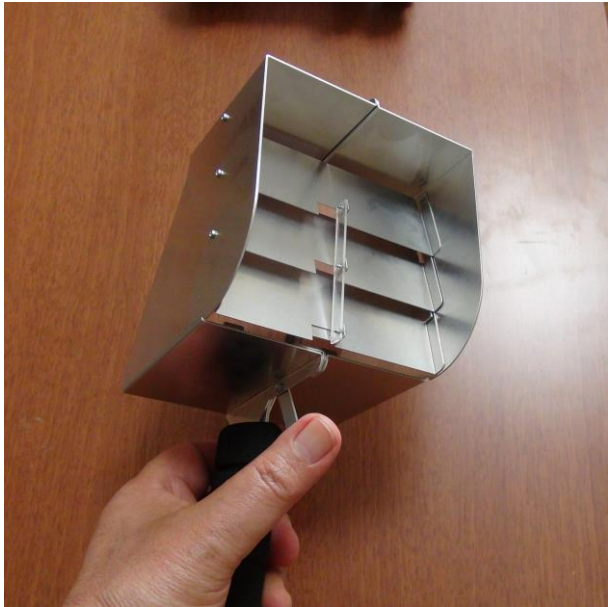
—— 便利だが、電波通信は盗聴される

※ 「手旗」は 探検を柱にしたボーイスカウトのスキルであり、「手話」は 元はガールガイドと名乗ったガールスカウトのスキルであることから、青少年に導入しやすいコミュニケーション手法。

※ 「トランシーバー」は、スマホが普及した今は価値が薄れたように思われるが、聞ける・伝えれる「対話力」を培うには有効。



信号灯 試作品



花巻宇宙少年団 「二元キャンプ」 参考資料

高柳 雄一 (たかやなぎゆういち) 様



1939年生まれ。 1966年東京大学大学院修士課程修了後、日本放送協会にて科学系教育番組のディレクターを勤める。1980年から2年間、英国放送協会(BBC)へ出向。その後NHKスペシャル番組部チーフ・プロデューサーとして宇宙、地球環境などのスペシャル番組シリーズを制作。1994年からNHK解説委員。2001年、高エネルギー加速器研究機構教授となり、2003年から2005年3月まで電気通信大学教授。

2004年4月から、多摩六都科学館館長に就任。小惑星No.9080にTakayanagiと名前を付けられている。主な著書に「創造の種」(NTT出版)、「火星着陸」(NHK出版)、「天体の狩人」(ベネッセ・コーポレーション)、「宇宙デジタル図鑑」(NHK出版)等がある。

NHKラジオ第1放送「あさいちばん」の中の「時の話題」で科学の話題を語り、「夏休みラジオ子ども科学電話相談」では科学一般の回答者として出演。その他、NHK文化センター八王子教室講師、多摩らいふ倶楽部「多摩カレッジ」講師、日本大学芸術学部非常勤講師なども勤める。

鈴木 圭子 (すずきけいこ) 様

JAXA宇宙教育センター職員。ディスカバリージャパンのコズミックカレッジを担当するなど、宇宙教育の体験活動を全国で展開。

高柳氏と鈴木氏は、花巻にも何度かお越しになったことがあり、今般は、高柳氏と参加者を身近につなげながら、活動のアドバイザーと進行役を鈴木氏に願います。