

第 71 回公開シンポジウム

いい顔、いいコミュニケーション
～メディアの時代に子どもたちは…～

◆ プレゼンター

原 島 博

東京大学名誉教授・日本顔学会会長 / コミュニケーションメディア・顔学

◆ パネリスト

内 藤 由佳子

甲南女子大学総合子ども学科准教授 / 幼児教育学

◆ 司 会

一 色 伸 夫

甲南女子大学総合子ども学科教授 / 子どもメディア学

一色：それでは、第 71 回子ども学公開シンポジウムを始めます。1998 年に日本で初めて「子ども学」という言葉が生まれ、それから「子ども学講演会」がずっと続いています。皆さんの先輩方が、この講演会の授業を受けて卒業していきました。本日は 71 回目の子どもの学講演会「いい顔、いいコミュニケーション～メディアの時代に子どもたちは…～」をテーマで考えていきたいと思います。今、子どもたちは、どのような時に「いい顔」になるのでしょうか。例えば勉強をしている時でしょうか。これは中々無理だと思います。ゲームをしている時でしょうか。これは子どもはいい顔しているかもしれませんが、親が心配してしまいます。ハラッパで遊ぶ時。今やハラッパはどんどんなくなり、メディアが登場してきました。メディアの時代の子どもたちのいい顔。これは一体どんな顔でしょうか。今日はそれを考えていきます。このテーマに一番ふさわしい先生においでいただいています。原島博先生です。原島先生は、東京大学の名誉教授であられて、実は、ここに、「いい顔、いいコミュニケーション」と書いてありますが、ご専門は、コミュニケーションです。コミュニケーションメディア、通信などを含めてコミュニケーションがご専門の先生です。それから、顔学というのを日本で初めて立ち上げた先生です。実は、顔というのは重要なのです。そのお話も出てくるかと思います。日本顔学会会長もされています。原島先生にこのテーマで基調講演をしていただきます。そして、この基調講演に対して本学の内藤先生に教育学の視点からコメントをいただきます。では、原島先生お願いします。

原島：皆さん、こんにちは。これから 50 分ほどで、「いい顔、いいコミュニケーション～メディアの時代に子どもたちは…～」ということで、お話いたします。多分、皆さんにお会いするのは、今日が初めてだと思いますので、今簡単にご紹介をいただきましたが、まずは自己紹介から始めさせていただきます。

まずは少し長い自己紹介から

私の名前は、原島 博といいます。結構歳をとっています。生まれは、1945 年9月12日です。一応戦後生まれです。一応というのは、危ないところで戦中生まれになります。少なくとも、一色先生よりずっと歳をとっています。人間の年齢を髪の毛だけで判断してはいけないのですが……。今お見せしているのは、私が幼稚園に入る前の顔写真です。考えてみると、私の略歴はあまり面白いことはありません。実は18歳の時に、東京大学に入学してそのままずっと45年間東京大学にいました。昨年3月によやく定年という形で卒業が許されて、現在東京大学の名誉教授で、経歴もそのまま現在に至るというわけです。



私の専門はコミュニケーション工学です。昔は電気通信工学という硬い名前がついていました。それがある時、電気通信工学では、あまりにも硬すぎるということで、コミュニケーション工学という言い方をしました。現在でも、私自身の専門の70%から80%はコミュニケーション工学です。その立場から、情報理論とその応用学会、日本バーチャルリアリティ学会、映像情報メディア学会などの会長を歴任してきました。現在は電子情報通信学会の副会長や、総務省の電波監理審議会の会長をしています。

もう一つの顔が、顔学者です。世の中では、顔しか研究していないと思われるらしく、実際マスコミなどからの取材は、殆どこれです。確かに1995年に日本顔学会という学会を設立するお手伝いをしました。大顔展という展覧会の開催の中心にもなりました。現在は日本顔学会の会長です。今日は、その立場から「いい顔とは何か」という話の依頼があった、そのように考えています。

最近、他にも関心を持っていることがあります。それは科学技術と文化芸術の融合で、文化庁のメディア芸術祭の審査委員長、経済産業省関連ではグッドデザイン賞の審査員をしました。また、CRESTという科学技術振興機構における大きな研究プロジェクトで、「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」領域の研究総括をしています。こういうこともあって、東京大学では工学部の電子情報工学科に長くおりましたが、昨年3月に定年退職した後は、女子美術大学からお声がかかって、今その客員教授をしております。

そしてここ1・2年は、次の時代を担う子どもたちに我々の世代が何を残せるのかということに関心があって、例えば、小学校の図工の時間を応援しようということで、「がんばれ図工の時間フォーラム」というのを開催しました。また、日本子ども学会の理事を昨年からしております。今日はその縁もありまして子ども学の講演に招かれたということです。

メディアと顔

さて、本日は「いい顔、いいコミュニケーション～メディアの時代に子どもたちは…～」というテーマで話をさせていただきます。内容としては、「メディア」「子ども」「顔」、この3つのキーワードを関連付けていきたいと思っています。私自身の専門は、もともとメディアでした。それがあある時、顔に関心を持つようになりました。そしてどういうわけか子ども学の講演会に招かれています。これをどう関連付けるかが、今日の私の課題ですが、最近、子どもたちの遊びとは一体何なのかに関心を持っていますので、その遊びをキーワードとして、これらを繋げていきたいと考えています。

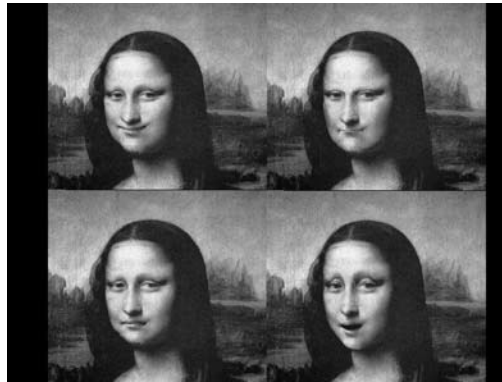


最初に「メディア」と「顔」の関係についてお話させていただきます。私自身が顔に関心を持ち始めたのは、コミュニケーション工学、メディア技術を専門としてきたということがかなり関連しています。

今から25年前、当時私は、メディア技術の立場から、テレビ電話の研究をしていました。技術者は、ラジオの次にすぐにテレビの時代が来たように、電話の次に皆がテレビ電話を使うだろうと思っていたのです。ところが、今に至るまであまり使われていません。それはなぜなのか。もしかするとテレビ電話にはいろいろな抵抗があるのかもしれない。朝早いテレビ電話がかかってきた。皆さんはまだ大丈夫だけれども、もう10年経つとやばいと思うようになります。まだメイクも何もしていない、やばい。

そんな時に、こういうテレビ電話があればいいのではないかと考えました。朝早いテレビ電話なので、自分の一番気に入った顔写真をまず相手に送って、その顔でコミュニケーションをする。「申し訳ございません。朝早いテレビ電話なので、予め化粧をした顔で話させていただきます」と言って、一枚の顔写真を、こちらが右を向いたら顔写真も右を向かせる。こちらがニコリと笑ったら、ニコッと笑ったという情報だけを送って、その顔写真を笑わせるという話です。このような研究をしていたら、だんだんと顔そのものの研究が面白くなってきました。顔の表情とは何か、顔の印象とはどこで決まるのかという話です。

一枚の顔写真を表情をつけて動かす。国際会議で発表する時に、世界中の誰もが知っている顔でやっの方がいいだろうということで、この顔を使いました。モナリザです。モナリザは謎の微笑をしていると言いますが、この写真は少し違います。本当に微笑させてみました。むっとした顔もできます。悲しそうな顔をさせることもできる。



表情だけでなく、「〇〇らしい顔」というものがあるのかという研究もしました。顔の印象というのは、何で決まるのかという研究です。具体的には、「平均顔」の研究をしました。AさんとBさんの顔を足して二で割ったような顔という言い方がありますが、足して二で割るのは、計算です。コンピュータは計算ができますから、コンピュータで二つの顔を足して二で割ることができます。10人の顔写真が与えられたら、それを足して10で割れば10人の平均の顔ができます。形も平均する、皮膚の明るさ、色も平均するという形で平均顔を計算します。

最初作ったのが東大生の平均の顔です。15年以上前のことです。平均顔はとても真面目そうに見えます。それなりに美男子です。平均でこんなに美男子だったら東大生の半数はこれ以上美男子なのかという質問を受けましたが、東大生にこれ以上の美男子はほとんどいません。皆顔が右に崩れていたり、左に崩れていたり、下に崩れていたり、上に崩れていたり・・・、それを平均すると真中にきて、左右のバランスがとれた顔になってしまいます。従って平均顔は多少バランスが取れ過ぎているというのが問題なのですが、一方で、東大生ではなく別の集団だったら、職業が違ったら、果たして別の平均顔ができるのかということで、いくつかやってみました。

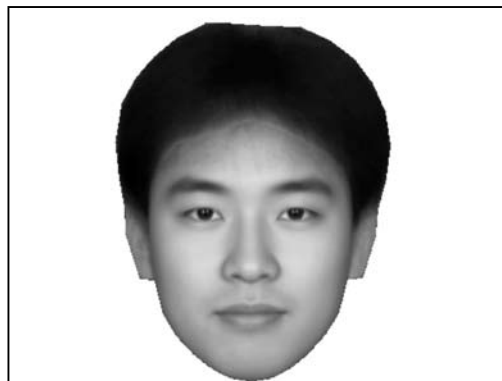


図1は、左側は銀行員の平均顔です。右側はプロレスラーです。それぞれの職業の顔写真を手に入れてその平均をとっただけなのですが、このような違いができました。図2は、どちらもプロのスポーツ選手です。右側は野球です。左側はサッカーです。微妙に雰囲気違います。サッカーの方が明るい。

右側は、バッテリーボックスでじっと我慢しているようなところがあります。図3は、見ていただければわかるように、左右とも女性です。どちらも女性にとって比較の人気が高い職業の平均顔です。右側、何だかわかりますか。キャビンアテンダントです。日本語でいうと客室乗務員(女性)です。では、左側は、テレビ局のアナウンサーです。アナウンサーの顔とキャビンアテンダントの顔のどこが違うか、言葉で説明せよと言われても困りますが、平均顔を作成すると、いかにもという顔がでできます。



図 1

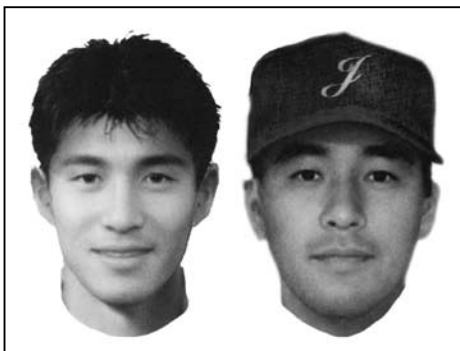


図 2



図 3

このようなこともしました。日本人は今顔の形が変化しています。そのままの変化が100年続いたらどうなるだろうというのを、男性の顔についてシミュレーションしてみました。図4です。テレビ等で有名になったので、ご覧になったことがあるかもしれません。柔らかいものしか食べていないと、こうなるかもしれないという話です。

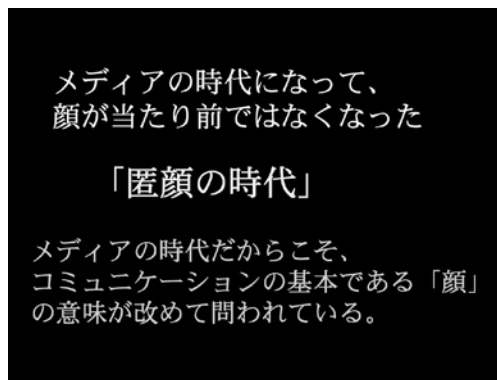


図 4

このような話をしていると、今日の講演はこれで終わってしまいますので、この位にさせていただきます。

テレビ電話の研究から始まって、私の顔の研究は、メディアと密接に関係しています。私は、今メディアの時代だからこそ顔が大切であると思っています。今まで私たちは当たり前のように顔を相手に見せながらコミュニケーションしてきました。相手と話をする時にサングラスをかけ、大きなマスクをしていると相手は警戒します。ストッキングを被って相手と話したら大変なことになります。コミュニケーションするときに顔を見せることは当たり前だったのです。

ところが、メディアの時代になって、顔を見せることが当たり前ではなくなりました。むしろ、顔を隠しながらコミュニケーションすることが多くなりました。電話は顔を見せません。メールも顔を見せません。匿名だけではなくて「匿顔の時代」になったのです。今まで当たり前だったものが、当たり前でなくなったら、顔というものが一体何だろう、コミュニケーションにおいて顔はどういう意味を持つのだろう、そういうことが改めて問題になってきます。これが、コミュニケーション工学者としての私自身の顔への関心です。



この研究は少しずつ発展して、1995年の「日本顔学会」発足の一つのきっかけになりました。「日本顔学会」は現在会員が750人、それなりに大きな学会になっています。会員は男女がちょうど半分ずつです。学会で男女比が半分ずつというのは珍しいかもしれません。

子どもと顔

さて、今日の講演のもう一つのキーワードは「子ども」です。日本子ども学会の理事になったということもあって、子どものいい顔とは一体何だろうと考え出したら、ちょうど一色先生から、そのテーマで講演して欲しいということになってしまいました。

子どもといっても、かなり年齢幅があります。何歳から何歳を子どもと定義するのか。大人になっても子どもという人はいますから、定義しない方がいいのかもしれませんが。でも、顔という意味では、2つに分けた方がいいと考えています。赤ちゃんあるいは幼児期と、小学校以降では違います。赤ちゃんの顔は、もともと可愛いです。どう考えても可愛いです。それには、実は意味があります。可愛くなければ赤ちゃんは生き残ることができません。可愛いというのは、赤ちゃんが生き残るための戦略なので

す。赤ちゃんは、一人では生きることができません。周りの人に守られながら、周りの人の助けがなければ生きることができません。周りの人に愛されなければ生きることができません。これが赤ちゃんです。

特に、人の赤ちゃんは、たいへんです。なぜかという、動物によっては赤ちゃんは生まれてすぐ数時間で立ち上がって歩き出すことができます。ところが人の場合には、立って歩き出すまで1年かかります。人の赤ちゃんは、極端に未成熟のまま生まれてきてしまいます。これにはいろいろな理由があります。人は頭が大きくなりました。その頭が大きくなってから生まれると産道を通らない。早くに出なくてはいけない。さらには、直立歩行をすることによって、脚と脚の間をあまり広げることができなくなった。赤ちゃんが生まれるところを広くできない。従って小さいうちに早く外に出してしまう。そうすると、早くに外に出た赤ちゃんは未成熟ですから、周りから守られなければ生きていけない。可愛くなければ保護されない。赤ちゃんは自分が生き残るために一生懸命可愛くしているのです。自分を守ってもらうためにいい顔をします。

もともと赤ちゃんの顔は可愛い

赤ちゃんが生きるための戦略

- ・一人では生きられない
- ・特にヒトは、極端に未成熟のまま生まれる → 保護が必要
- ・可愛くなければ保護されない

赤ちゃんは生まれてすぐからニコツと笑います。笑い顔というのは、二つあります。ラフとスマイルです。ラフは自分の気持ちを大きく「わっはっは」と笑う。スマイルはニコツと笑う。ニコツと笑うのは、相手に愛されるためにするのです。普通、系統発生的に動物でみると、先にラフがあって、その後にスマイルなのですが、赤ちゃんだけは、ラフで笑うよりもスマイルが先です。笑うことによって、自分を守ってもらう。

実は、20年以上前に、小林登先生の元でこのような研究がありました。赤ちゃんが、愛想笑いをする。誰があやしても笑う。母親があやしても、全く知らない人があやしても両方笑うのです。違いがあるかという実験をしたら、違いがありました。テレビカメラで赤ちゃんの顔をずっと撮っていたら、母親があやした時は、母親がいなくなってもその後もニコニコしている。全然知らない人があやした時には、最初はニコツとするのですが、その人がいなくなると、すぐに普通に戻ってしまう。要するに、他の人の場合は単なる愛想笑い、それに対して母親の場合は本当に嬉しくて笑っているのです。いずれにしても、赤ちゃんの時から愛想笑いするのです。

赤ちゃんは、自分が守られていることを意識すると安心します。30年前に私が個人的に実験をしたことがあります。私の長男は赤ちゃんの時に結構泣いてしょうがなかった。母親がいてと泣き止むのですが、母親が離れると泣いてしまう。そこで母親の顔写真を横に置いてみました。すると、泣き止んだ

のです。写真であることが本質なのかと、こちらも好奇心がでてきました。マジックペンで顔の輪郭、目、鼻、口などを描いて似顔絵みたいなものを見せてみました。それでもニコニコして大丈夫だったのです。それではということで、さらに、耳を取り除いた、顔の輪郭を取り除いた、髪を取り除いた、口や鼻を取り除いた、最後に黒い丸を二つ見せた。それでも大丈夫だったのです。黒い丸を一つにしてみました。すると全く効果がなくなって、泣き出してしまいました。黒い丸を二つ見るということが、赤ちゃんにとって非常に大事だったのです。母親からちゃんと見られている、見守られている。黒い目で見られている。それが本質だったのです。

このような赤ちゃん、さらには幼児期は、親、特に母親とのいいコミュニケーションがよい顔を作ります。ちゃんと母親が子どもの顔をしっかり見ていてあげる。それが大切です。子どもがそれによって安心をする。子どもはよい顔になります。これは重要です。

でも、幼児期、特に第一次反抗期を過ぎて子どもが小学校に入る頃になると、まったく事情が変わってきます。母親は子どもとのコミュニケーションが大切であると信じていますが、むしろコミュニケーションをしない方がよいこともあるのです。可愛い可愛いといつも母親がべたべたコミュニケーションしていると、反抗期の子どもにとってはそれは重荷になります。親は、ある程度の距離をもってコミュニケーションをするということが非常に重要になってきます。

むしろ、子どもが育つ「よい環境」がよい顔を作ります。よい環境を作って遠くから子どもを見守ることが大切なのです。その意味では、子どもの顔は白いキャンバスだと思っています。その白いキャンバスにどういふ顔を描いていくかは、その子どもが育つ環境です。環境が顔を描くのです。反抗期以降の子どもに対して、直接よい顔を要求しても、それは無理です。ついこの前まで、赤ちゃんの時には、こんな可愛い顔をしていたのに、最近はどうしてそんなに憎らしいのと言っても子どもはそれに応えてくれません。むしろ、子どもが育つ環境がよい顔を作ります。環境をきちんと整備してあげることが重要なのです。

子どもと乳幼児は違う

乳幼児（反抗期まで）

親（特に母親）との間の、
よいコミュニケーションがよい顔をつくる

子ども（反抗期以降）

コミュニケーションしない方がよいこともある
むしろ、よい環境がよい顔をつくる

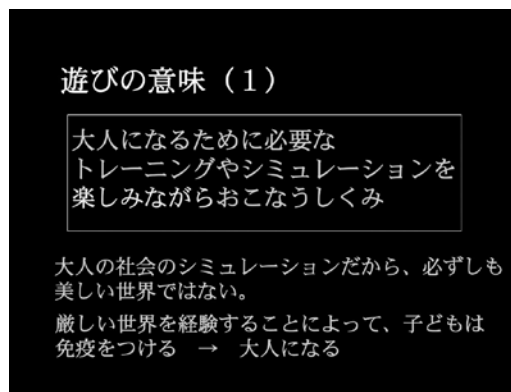
よい環境をつくって、遠くから見守ることが大切

それでは、どういふ時に、どういふ環境のもとで子どもはよい顔になるのでしょうか。教育に熱心な親から見ると、一心不乱に勉強している時に、子どもはよい顔をしていると思うかもしれません。でも、私から見ると、子どもが本当に生き生きしているのは、やはり、遊んでいる時です。遊びの環境をどのようにデザインするかが、子どもの顔にかなり影響してくるのではないかと考えています。

子どもと遊び

ここで、「子どもと遊び」というテーマで考えてみたいと思います。ここは総合子ども学科なので、遊びとは何かという授業もあるかと思います。子どもにとって、遊びとは何か？ 私はこの問題では素人ですが、個人的には、子どもの遊びは、「子どもが大人になるために必要なトレーニングやシミュレーションを楽しみながら行う仕組み」なのではないかと思っています。楽しみながらというのが重要です。子どもは大人になるためのトレーニング、シミュレーションをしなければ大人になれません。それが親から強制されてではなく、自ら楽しみながら行う仕組みとして、遊びがあるのです。遊ぶということは子どもの本能なのかもしれません。

子どもの遊びは大人の社会のシミュレーションですから、それは決して美しい世界ではありません。意地悪もあれば、そこで泣かされたりすることもある。でも、そういう厳しい世界を経験することによって免疫をつけて、大人になっていくのです。そのための仕組みが遊びなのです。



遊びにはもう一つ意味があります。それは、「ストレスからの逃避」です。大人も遊びます。大人になるためのシミュレーションだったら、大人は遊ぶはずがないのですが、大人の遊びは、かなりの部分がストレスからの逃避になっています。毎日の仕事がストレスで一杯です。仕事で疲れた。少し遊びたい。それが大人も遊ぶ一つの理由です。

子どもの場合も、その環境がストレスで一杯になれば、そこから当然ながら逃げたくります、遊びたくなるのです。でも、親からみれば、特に教育熱心な親から見れば自分のところから逃げられては困るわけです。そういう意味では、親から見れば、遊びは困ったものになります。「うちの子どもは、勉強しないで遊んでばかりで困る」。ここで言っている勉強は子どもにとって正にストレスです。遊んでばかりいるのは、そこから逃げようとしているのです。自分の部屋にこもってゲームばかりして困るというのも、その子から見ると、そこが逃げ場なのです。ゲームは脳に悪い影響を与えるかもしれないという本が昔ありました。科学的な根拠はほとんど否定されているのですが、それを信じている親もいて、子どもにゲームをさせないようにしようという話もあります。もともと子どもは、遊びながら大人になるのです。また、子どもの環境がストレスで一杯になれば、そこから逃げて遊びます。子どもが遊んでばかりで困るというのは、大人たちが子どもに大きなストレスを与えているということの証明なのかもしれません。

遊びの意味 (2)

ストレスからの逃避

子どもだけではなく大人も遊ぶ
→ そのほとんどはストレスからの逃避

子どもも、その環境がストレスで一杯になれば
そこから遊びへ逃避する

子どもは、もともと
遊びながら大人になる

子どもの環境がストレス
で一杯になれば
そこから逃避して遊ぶ

でも、ここで大きな問題があります。子どもは、遊びながら大人になるのですが、大人は子どもから遊びの場、逃避の場を奪ってしまっているのではないかと。遊びを敵対視して、奪ってしまっているのではないかと。そうすると、子どもはストレスから解放されなくなります。大人にもなれなくなるということが起こります。例えば、昔はハラッパというものがありました。皆さんのお父さんぐらいまでは、ハラッパで遊んでいました。ハラッパとは一体何か。それは、子どもたちが自由に遊べる、都会の空き地です。公園ではありません。単なる空き地です。そこには何もありません。何もないから、そこで遊ぶ時には、子どもたちは、自分たちの遊びを自ら工夫して、発明して遊びます。遊び道具などは、用意されていませんから、自分たちで、遊びを考えて遊ぶ。そういう場でした。

そのハラッパがなくなってしまいました。いろいろな理由があります。空き地は今でもあると思います。が、空き地のままにしておくと、税金対策上よくない。駐車場にした方がいい。あるいは、空き地にしておいて、勝手に子どもたちが入ってきて、事故が起こると管理責任が問われる。そうすると、子どもたちが入らないようにしておいた方がいいということで、柵ができました。そして、ハラッパがなくなりました。少しきつい言い方をすると、管理責任が非常に厳しくなってきた、それを負わされた大人たちは、自らが危なくならないよう保身のために、子どもから自由な遊びを奪ったことになります。

ここで大きな問題

大人は、子どもから遊びの場、
逃避の場を奪ってしまった。

子どもは
ストレスから解放されなくなった。
大人にもなれなくなった。

例えば、昔はハラッパがあった。

※ハラッパ： 子どもたちが自由に遊べる都会の
空き地（公園ではない）

そこで子どもたちは、与えられた遊びではなく、
自由に自分たちの遊びを発明した。

そのハラッパがなくなった

税金対策で、ハラッパは駐車場になった。
管理責任を問われるようになり、柵ができた。

子どもたちにとって遊び空間は重要だろうということで、公園が整備されました。でもその公園は管理された遊び空間で、管理された遊びだけをさせます。公園で勝手な遊びをしてはいけない。子どもたちが自分で工夫して遊ぶと問題を起こして禁じられます。公園という遊び空間は管理された空間です。

から、逃避の場ではなくなりました。ハラッパには、自分たちだけの秘密基地が作れるけれども、公園には作れません。遊び方も全部与えられていますから、自らの工夫によって遊びを創造することができません。

更には、子どもの遊びそのものに、親が干渉するようになりました。子どもの遊びは、もともと大人の世界のシミュレーションですから、当然そこにはガキ大将がいます。理不尽なガキ大将は、大人の世界にはたくさんいます。子どもたちはそのようなガキ大将とどうつきあうかを遊びを通じて学んでいるのです。でも、そういうガキ大将がいると、あの子はけしからん。うちの子どもをあの子と遊ばせるわけにはいけないと、大人たちはガキ大将を子どもの世界から強引に追放してしまいました。これによって子どもたちは大人になるためのトレーニング、シミュレーションができなくなってしまいました。精神的にも、肉体的にも大人になるための免疫をつける機会がなくなってしまったのです。

更に言うと、大人は、子どもが遊ぶ時間も奪ってしまいました。塾や習い事を重視して、遊びよりも塾に行った方がいい、習い事をした方がいい。その結果、子どもは、与えられた課題をこなすだけで精一杯になって、忙しくなりました。誰かと遊びたいと思っても、塾があるということで、遊びの時間を共有できなくなりました。

こうして、子どもたちは遊べなくなりました。大人になれなくなりました。そして今、その大人になっていない子どもたちが次の親の世代になろうとしています。大人になっていない親が、子どもを育てる立場になっています。大人になっていない親は、まだ遊ぶことだけに関心があって、自分で生活費を稼ぐことができないなど、色々な問題が起きています。新たな貧困問題です。昔の貧困とは違って、親が大人になっていないために生まれる貧困で、そういう大人になっていない親の子どもは、これからもっと過酷な環境に置かれることになるでしょう。

子どもとメディア

実は、この問題は、新たな局面に入ろうとしています。自由な遊びが奪われて、管理下に置かれた子どもたちはどうするのでしょうか。子どもは、自分たちの本能として遊びたい。ストレスから逃避したい。親が管理しようとしても、子どもはそれに対して生き残ろうとします。

自由な遊び場が奪われて管理下
におかれた子どもたちは、

やはり遊びたい。
ストレスから逃避したい。

どうするか？

今、子どもたちは、大人の目が届かないところに逃げようとしています。広い意味でのメディアです。

コンピュータゲームがあります。インターネットの世界、携帯の世界もあります。大人はまだ、メディアに慣れていませんから、そこに逃げ込めば自分たちだけの世界で遊べます。メディアの中だったら、友達と一緒になくても、自分一人で遊べる空間がそこにあります。

今、子どもたちは、ハラッパの代わりにメディアを遊びの場にしようとしています。自分たちの遊びの場を子どもたちは一生懸命探して、今ゲームなどのメディアの世界を見つけ出しました。ところが、逃げようすると、大人たちはそれを問題にします。大人はゲームで遊んでいませんから、子どもたちのゲームの世界は大人からは見えません。大人から見れば、自分の見えないところでとんでもないことが行われているのではないかと心配して、その新たな遊びの場を、今また子どもたちから奪おうとしています。子どもにゲームをさせない。携帯を持たせない運動が起きています。

いま、子どもたちは
ハラッパの代わりにメディア
を遊びの場としている。

コンピュータゲーム、
携帯、・・・

今、大人は、子どもの世界から危険なものはすべて除こう、無菌状態にすることが一番いいという考え方になっています。でも、無菌状態にすると、免疫がつかません。既に大人の社会は、メディア社会になっています。メディアを活用しなければ仕事できません。子どもたちが大人になった時には、インターネットを必ず使います。携帯も使います。その時に、無菌状態にしておくと、かえってその後に大変なことになる可能性があります。遊びが大人の社会のシミュレーションだとすれば、メディアでの遊びは、これからますます重要になってきます。メディアの使い方、メディアとの付き合い方、メディアリテラシーを学んでおくということが本当は重要なはずなのです。

もちろん問題はたくさんあります。まず、遊びが大人の社会のシミュレーションで、大人の社会が美しくないとなれば、メディアでの遊びも美しくありません。むしろ、大人の社会の歪みが、子どもの世界では、生の形で浮き彫りになり易く、いろいろ問題が出てきています。最近で話題になっているのは、携帯などの学校裏サイト、大人の社会の歪みが、そのまま生の形で子どもの世界で浮き彫りになってきたということなのでしょう。大人の社会はそれなりのルールを作っていますが、まだ子どもの世界ではありません。これからの重要な課題です。

しかも、メディア自体がまだ発展途上で色々な問題を抱えています。歴史的にみてもゲームでも数十年、携帯でも10年ぐらいです。子どもの遊び空間としてしっかりとデザインされてません。メディアが子どもの発達にどう影響するかは、まだ結論が出ていません。テレビが出てきた時も、それが子どもたちにどういう影響があるかが問題になりましたが、いまメディアはどんどん進化をしています。モバイル、ユビキタス、ソーシャルネットワークサービス……。

ゲームも進化しています。子どもだけのゲームから大人のゲームへ、パーソナルゲームから家族ゲームへ、任天堂のDSなどは正に大人も使えるゲームを狙っています。「Wii」などは、家族一緒に遊べます。身体性のあるゲームもありますし、最近、「位置ゲー」という携帯と結びついた、自分が動き回るとどんどんポイントがたまるゲームがあります。GPS 機能も一緒になって、単にバーチャルな空間の中に入り込むのではなく、自分が動くことによって初めて意味を持つゲームです。

遊びが大人の社会のシミュレーション
だとすれば、それは決して美しくない。

むしろ、大人の社会のゆがみが、子どもの世界
では、生の形で浮き彫りになりやすい。

しかも、メディア自体が発展途上である。

子どもの遊び空間としてしっかりデザインされて
いない。

メディアが子どもたちの発達にどう影響するかは
結論がでていない。

メディアの時代に新たなハラッパを

そろそろまともに入ります。要するに何が重要かという、これから子どもたちの遊び場をどうデザインしていくかです。遊ぶことはいけないことではなくて、遊ぶことは本質的に重要なのです。そのような環境をどう作っていくかです。メディアが、もう子どもたちの遊び場になっているのであれば、それをこれからどう作っていくかが重要です。

私自身は、この講演でも述べましたが「ハラッパモデル」というものに関心を持っています。ハラッパというのは、子どもたちが自分で遊びを工夫して遊ぶ場、与えられた遊びではなくて、自分で何かを創造する場です。そして、子どもたちが自分たちで管理する場です。子どもたちが、上級生、下級生という関係で、自分たちで管理する場がハラッパです。

大人はそこに入ってはいけません。これが一番難しいのですが、大人が子どもたちの遊びを遠くから見守って、決して干渉しない場がハラッパです。遠くから見守ることが重要です。大人からはハラッパという空間は見えています。その横を大人は通っています。見えているけれども、その中には大人は入らないのが、ハラッパです。

ハラッパ

子どもたちの遊びの創造の場

与えられた遊びではなく、自由に遊びを工夫できる場

子どもたちが自ら管理するミニ社会

上級生・下級生にそれぞれの役割分担がある社会

大人が子どもたちの遊びを

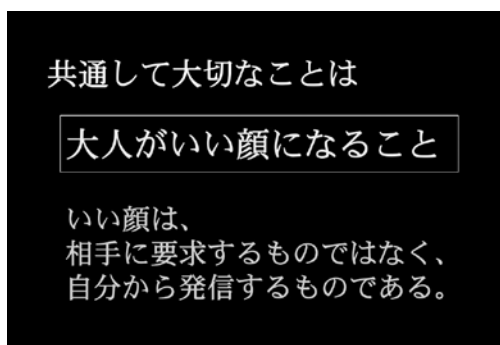
遠くから見守り、決して干渉しない場

基本的にこのようなところで、子どもたちは育ってきたのだらうと思います。これからメディアの時代になるとしたら、メディアの中にこのようなハラッパをどう作るかが、課題となります。そして、もう一つ。

メディアの中だけではなく、子どもたちが育つ現実の環境、実空間をどうデザインするかが重要です。個人的に最近関心を持っているのは、地域コミュニティというテーマですが、実は、これだけで長くなりますので省略させていただきます。

いい顔はまずは大人から

最後に、顔の話で終わりたいと思います。今日のテーマは「いい顔、いいコミュニケーション」。子どもたちがいい顔になるためにはどうすればいいのかでした。結論は、赤ちゃんあるいは乳幼児と、その後の子どもでは違う。乳幼児はもともとがいい顔をしている。それが生きていくために重要であるからです。一方で子どもの方は、いい環境がいい顔を作る。いい環境を作って、それを遠くから見守るということが大切です。乳幼児の場合も、子どもの場合も、共通して大切なことは、大人がいい顔になることです。これは、私の基本的な考え方ですが、いい顔というのは、相手に要求するものではなくて、自分から発信するものです。子どもたちに対して、もっといい顔になりなさいというのではなくて、むしろ、大人がいい顔をすれば、子どもも自然にいい顔になります。



皆さんのお手元の資料に、「いい顔になるための顔訓 13 か条」を記しておきました。簡単に説明させていただきます。顔訓 13 か条は、「自分の顔を好きになろう」から始まっています。これは一番難しいけれども出発点です。顔はペットのようなもので、飼い主は一人しかいません。飼い主が嫌っていたら、どんどんそのペットはひねくれていく。可愛がってあげれば自然によくなっていきます。それからほめることが大切です。「顔はほめられることによって美しくなる」。もう一つ、「顔は見られることによって美しくなる」というものもあります。社会でそれなりに働いている人、活躍している人は、顔を見られていますから美しいです。それに対して、見られなくなって、もうどうでもいいと思った途端に、顔はだめになっていきます。適度な緊張感が大事です。

次は、「人と違う顔の特徴は、自分の個性と思おう」。人と違うから嫌だという人は結構多いのですが、他の人から見ればその人の個性のように思える。その人のチャームポイントにも見える。「コンプレックスは自分が気にしなければ、他人も気づかない」。自分が気にしていると他人も気づきます。気にしているとどうしても不自然な動きがそれに出てわかってしまう。気にしなければ不自然な動きがでないの、他人は気づきません。「眉間にシワを寄せると、胃にも同じシワができる」。顔の表情は、その人の精神状態にかなり影響を与えます。眉間にシワを寄せて厳しい顔をしていると、それが精神状態に影響して、

それに胃が敏感に反応します。顔の表情が健康にも影響するというのがこれです。「目と目の間を広げよう。そうすれば人生の視界も広がる」というのは、皆さん困っている時にどうしますか。自然に、困ったときは目と目を内側に寄せます。逆に、目と目の間を離して、困った困ったという気持ちになることはできません。次第に困っていることがバカらしくなっていきます。要するに困っている時こそ、悩みのなかにある時こそ、目と目の間を広げようということです。

「口と歯をきれいにし、心おきなく笑おう」。気になっているところがあれば、表情が不自然になります。それを取り除いた方が自然な表情ができます。「左右対称の表情作りを心がけよう」。不自然な表情は、左右非対称になることが多く、逆に左右対称だと、自然な表情に見えます。例えば意識的に作るニヒルな顔は、必ず顔を歪めます。左右対称にニヒルな顔はできません。自然な表情を心がけようということです。「美しいシワと美しいハゲを人生の誇りとしよう」。皆さんの年代はあまり考える必要はありませんが、10年、20年経つと、次第に過去の栄光にすがって生きようになります。それよりも未来に目標を持つというのが、この趣旨です。最初は、シワだけだったのですが、男女平等ということでハゲも付け加えました。「人生の三分の一は眠り。寝る前にいい顔をしよう」。寝る時に変な顔をして、それが寝ている間に固定されてしまったらたまりません。「楽しい顔をしていると、心も楽しくなる。人生も楽しくなる」。普通、心が楽しいから笑顔がでると思いがちですが、その逆もあります。悲しい時でも笑顔をしっかりとすると、気持ちを楽しくすることもできます。

そして最後の13番目、これがメインですが、「いい顔、悪い顔は人から人へ伝わる」。今日も、子どもたちにいい顔になってもらうためには、大人たち、特に親がまず最初にいい顔をすることが大切であるという話をさせていただきました。親がいい顔をしていれば、大人がいい顔をしていれば、自然に子どもたちにそれが伝わって、それがまた大人の方に戻ってきます。ぜひ皆さん、子どもたちがいい顔になるためにもこれを実践してください。これを最後のメッセージとして、今日の話が終わりにしたいと思っています。ご清聴ありがとうございました。

顔訓 13か条

- ① 自分の顔を好きになろう。
- ② 顔は見られることによって美しくなる。
- ③ 顔はほめられることによって美しくなる。
- ④ 人と違う顔の特徴は、自分の個性（チャームポイント）と思おう。
- ⑤ コンプレックスは自分が気にしなければ、他人も気づかない。
- ⑥ 眉間にシワを寄せると、胃にも同じシワができる。
- ⑦ 目と目の間を広げよう。そうすれば人生の視界も広がる。
- ⑧ 口と歯をきれいにし、心おきなく笑おう。
- ⑨ 左右対称の表情作りを心がけよう。
- ⑩ 美しいシワと美しいハゲを人生の誇りとしよう。
- ⑪ 人生の三分の一は眠り。寝る前にいい顔をしよう。
- ⑫ 楽しい顔をしていると、心も楽しくなる。人生も楽しくなる。
- ⑬ いい顔、悪い顔は人から人へ伝わる。

一色：どうもありがとうございました。とても印象深かったです。「メディア」と「顔」とそして「子ども」、その3つを今の時代のキーワード、それをいかに結びつけていくかという講演でした。では、このお話に対して、内藤先生からコメントをいただきたいと思います。

内藤：原島先生、大変興味深いお話をありがとうございました。原島先生の今日のお話の中から、私は、顔のなかでも特に「目」、つまり「眼差し」に焦点を当てて、子どもの「いい顔」を引き出すために保育者と子どもはどのような関係性を構築すればよいのかということについて、幼児教育学の立場からお話させていただきたいと思います。また、ここには、幼稚園教諭、保育士を目指す学生が多くおりますので、子どもと保育者のかかわりということを視野に入れてお話をさせていただきます。

まず、保育現場において、子どもたちが登園すると、保育者は、まず子どもたちを「視診」します。この「視診」というのは、子どもたちが登園してきて、元気があるかどうか、機嫌はどうか、何かいつもと変わったことがないか等をその表情や様子から適切に判断し、しかるべき対応をとることをいいます。子どもたちは、まだ言葉を十分に話せなかったり、自分の思いを正確に相手に伝える能力が育っていないこともあって、体調が悪いことや何か気になることがあるなどの思いを大人に伝えることができない場合があります。そうした思いを正確に捉えるために、保育者は子どもの「顔」を通じて、その日の子どもの心身の状態を把握していきます。そう考えると、子どもの顔は、いわば子どもを理解する重要なツールとなっていると考えられます。

保育は、まず、子どもが保育者と向かい合うことから始まります。それでは、その向かい合うとは、どのようなことを意味するのでしょうか。まず、目と目を合わせて、お互いに向かい合うことをしなければなりません。その際、顔と顔がしっかりと向かい合っていることが、第一に重要となります。身体だけが向かい合っていて、顔がそっぽ向いているのでは、本当に向かい合った状態とは言えません。身体が向かい合っていて、且つ、目と目が合って顔が向かい合っていることが大切です。では、顔と顔が向かい合っていれば、本当に子どもと保育者が向かい合っていると言えるかというと、それだけでは不十分です。例えば、保育者が子どもを監視したり、値踏みをしたりするように見る、そのような場合には、本当の意味で、子どもと保育者が向かい合っているとは言えないわけです。

それでは、子どもを見ることと、子どもと向かい合うことの違いはどこにあるのでしょうか。まず、「見る」ということは、子どもを客体、モノとして眺めることになります。そこには子どもを主体として尊重するという思いが十分に込められていません。一般的に、見る側が主体、支配する側であり、見られる側が客体、それに従属する側と考えられます。歴史的に見ても、一方（教師）が「見る」ことで一方（子ども）を支配したり、権力で押さえつけるということが、教育において行われていたという事実があります。例えば、中世のヨーロッパの学校において、子どもと教師の関係は、非常に一方的、支配的なもので、子どもは教師に質問することは許されず、教師からの質問にただ答えるだけの存在でした。これは、顔と身体が向かい合っていたとしても、本当の意味で向かい合っているとは言えません。それに対して、「向かい合う」とは、子どもが教師から見られるのではなくて、教師からの眼差しを捉えて、相互に見、見られる関係を紡ぐことを言います。「見る側」、「見られる側」のように関係性が固定しないこと、つま

り、子どもと保育者の関係が対等である時に初めて、「向かい合う」関係が生じると言えるでしょう。

次に、「向かい合う」関係から発せられる「眼差し」について、考えてみたいと思います。ドイツ教授学を研究されていた吉本均先生という方がいらっしゃいます。この方は、私の大学院時代の恩師の恩師にあたる方です。この吉本先生が、子どもの眼差しについて大変興味深い理論を展開されています。吉本先生は、「表情」という言葉に「まなざし」というふり仮名をふって、「表情する」を「まなざしする」と読んで使っておられます。どのように使っていらっしゃるか、吉本先生の文章を引用してみます。「我々教師は、毎日表情する(まなざしする)身体を生きている子どもたちと出会うのである。表情する(まなざしする)身体的存在としての子どもたちと出会い、交わる日々が教育なのだ」。この表情する(まなざしする)身体という表現がとても面白いと思うのですが、眼差しは、本来顔であり、目ですが、吉本先生は、子どもは身体全体で、表情(まなざし)を発する存在だということを述べておられます。更に、この眼差しは、「最初にして最大の教育力である」とも述べておられます。

同じく、眼差しということをそれ以前に研究している教育思想家がいます。それは、スイスの教育思想家であるペスタロッチです。ペスタロッチもその著書の中で、眼差しという言葉を使っています。少し引用しますと、「良い人間教育というのは、日々、子どもの心のどんな些細な変化でも、それを確実に彼の目と口と額に読みとるような居間における母親の眼差しを必要としています」とあります。ペスタロッチは、この居間における母親の眼差しを学校、保育の現場の教師の眼差しにまで拡大し、発展させなければならないと考えていたわけです。このペスタロッチの時代は、強制的に子どもが聖書を暗記させられる等、子どもの興味や関心は等閑視され、知識中心の教育が蔓延していた時代です。そのような教育に対して、ペスタロッチは、子どもに安心と信頼に満ちた空間、つまり、眼差しのある空間、眼差しの場所としての学校教育を改革することが課題であると述べていたわけです。このことは、今日、子どもの居場所がないと言われている時代においても、私たちが直面している課題ではないかと考えます。

このように、一方が一方を、具体的には教師が子どもを「見る」のではなくて、「眼差し」を通じて新たな関係性を構築することを眼差しの共有と捉えたいと思います。これによって教師は、単に子どもを目によって認める、見るだけではなくて、心と心で子どもと対面し、心で子どもに語りかけることが可能になるわけです。この眼差しの共有ということを保育の現場、学校教育の現場で取り入れることは、子どもが自由に自分の思いをあらわすことのできる許容的な雰囲気構築にもつながり、これはあらゆる保育・教育を行う上で必要な双方向的な関係作りの前提になるのではないかと幼児教育学の立場から考えます。

今日は「顔」がこの講演会のテーマであり、幼児教育学からこの顔という問題をどう捉えていけばいいのか考えてみました。私が専門としている子どもと教師、保育者の関係性というところに焦点を当てて、この「顔」という問題を捉えてみると、教師、保育者と子どもがしっかりと向かい合うこと、これは、物理的な向かい合いだけではなくて、心と心で向かい合うということ、そして、単に見るのではなくて、眼差しを共有していくというキーワードが出てきたように思います。子どもから、そして保育者、教師からの双方向的な眼差しの交流に基づいた眼差しの場所としての居場所作りが、保育、教育の出発点に

なるのではないかと考えます。これは、保育者の側が子どもに「いい顔」を要求するのではなく、「眼差し」を通じて新たな関係作りをしていくことが重要になると思います。

子どもは、様々な体験を通じて、いろいろな発見、感動を経験していきます。その際、常に正面から眼差しを受けている必要はありません。眼差しを顔に受けるだけではなく、それを背後、あるいは、はるか遠くにかすかに感じるということで構わないと思います。生後間もない乳児を見つめる「眼差し」と成長した小学生や中学生を見つめる「眼差し」は同じではありません。子どもの成長発達にしたがって、子どもに向けられる「眼差し」も質的に変化していく必要があります。子どもはその眼差しのある場所を基地として、いろいろなところに出掛けて行って、さまざまな心を動かされる体験をするでしょう。物理的には一人であっても、何かを発見したり感動したりした時には、振り返れば、その思いを受け止め、聞いてくれる存在がいるのを感じつつ、多様な活動に従事する時、子どもは、本当の意味で「いい顔」をするのではないかと考えます。

一色：ありがとうございました。内藤先生からは、保育の現場における幼児教育の視点から見て、眼差しの共有、心と心が触れ合うということが一番の原点ではないかというお話を伺いました。では、ここから、今日のテーマの議論を深めていきたいと思います。原島先生からメディアと顔と子どもをいかにうまく結びつけていくかというお話がありましたが、その中で特に、今の時代、マルチメディア社会、顔が見えない社会、ということからすると、ハラッパに変わるメディアが本当に子どもの遊びとなるためには、やはり、顔が見えた方がいいのではないかとと思うのですが、その辺りはいかがでしょうか。

原島：顔が見えた方がいいかどうかというのは、非常に難しい問題があります。顔を見せるということは、基本です。一方で、匿顔というのは、悪い面だけではないのです。場合によっては、顔を隠した方が勇気が出るという面もあります。考えてみると、スーパーヒーローは、だいたい顔を隠しています。昔でいうと「月光仮面」「バットマン」皆、顔を隠します。顔を隠すことによって、勇気が出るという面もあることを認めなければなりません。一方で、顔を隠すとジキルがハイドになるかもしれない。我々、現実の世界では、顔を見せているから、あまり悪いことができない。悪いことをする時には、顔を隠します。従って、顔を見せているということはある意味で自分自身をコントロールしている面もあります。

そもそも、顔とは何でしょうか。今、街で顔が氾濫しています。テレビを見ると顔が出てきます。電車に乗ると週刊誌の吊り広告などは顔ばかりを並べています。あの顔は、本当の顔なのか。実は、あれは顔ではありません。顔というのは、こちらがその顔をじっと見つめることが非常に難しい存在です。こちらがじっと見つめると、相手の顔は必ず何か反応を起こします。一方で、テレビに出ている顔を、じっと見つめても反応はありません。こちらがじっと見つめると恥ずかしいという双方向的な反応があるのが本当の顔なのです。顔は、向かい合うということが本質なのです。

皆さんの世代だと、電車の中でメイクをするのが当たり前になっている人もいるかもしれません。もしかしたら、電車の中でのメイクは、テレビを見ながらメイクをするというのと同じ感覚ではないか。周りにある顔は、本当の顔ではなくって、テレビの中の顔と同じになってしまっているから、その前で何

をしようと気になりません。でも、そこに、自分の好きな人がいたら、その目が気になって、電車の中ではメイクできなくなってしまうでしょう。顔とはそういうものではないかと思っています。

一色：内藤先生に伺いますが、保育の現場では、メディアというものが介在しない時代になってきていますが、原島先生がお話になったハラッパに変わるものとしてメディアの活用があるのではないかというお話でしたが、これについては、どのようにお考えでしょうか。

内藤：保育の現場において、ビデオやDVD、コンピュータを取り入れた遊びや教材を取り入れているところも実際に存在します。本来、幼児教育は、子どもにとって身近な環境を通じて行う保育が基本となっていますので、子どもにとって、身近な自然や生活を基に子どもの活動を展開していくことが基本なのです。しかし、今日、そのメディア自体が子どもにとって身近な環境になりつつあるということを考えると、メディアは保育者や保護者の側から見てあまり良くないものであると単に否定するだけでは済まされない時代がきているのではないかと感じています。実際に、コンピュータでお絵かきなどをうまく取り入れて、幼児教育にもパソコンを使った活動をカリキュラムに組み込んでいる園もあります。今後はメディアの是非を問うことよりも、その活用方法が重要となるのではないのでしょうか。やはり子どもの活動というものは、実際に自分でモノに触るなど、五感を使って感じるというのが基本であると思いますので、メディアを活用する際も、メディアで得たいろいろな情報をいかに、子どもにとって身近な環境、身近な具体物と結びつけていくか、そして、メディアと現実の世界を乖離させず、いかに繋げていくかという援助、工夫が保育の現場に必要なようになってくるのではないかと考えます。

一色：確かに、メディアと二項対立、所謂、実体験と仮想、虚構の世界と二つの世界に分けて、どちらがいいのかという話が多いようです。ところが、今、内藤先生がおっしゃったように、子どもたちにとって、とても目を丸くするようなことは、メディアのいろいろなコンテンツの中でも起こってくるわけです。それを実際に、子どもたちの遊びの世界で、保育の現場でどう活用できるかという結びつきのところが大切ではないかと思っています。私自身も、「メディアを持って森に行こう」というキーワードで、実際の森を探検するに当たって、そのようなコンテンツを作ったりもしました。そういう意味でいうと、メディアも一つの子どもたちにとって有力な教育をアシストする部分の可能性があるのではないかと思っています。

今度は、原島先生に伺いますが、いい顔というのは、幼児以降の子どもが自分なりに自分の遊びを工夫したりしている時にいい顔になるという話でしたが、例えば、何かのテーマに関心を持って、一生懸命勉強をしている時、自分が押し付けられていない時や知的好奇心を持っている時は、いい顔をしているのではないかと思うのですが、いかがですか。

原島：私自身の経験でいうと、私の第二次反抗期はすごい反抗期を迎えました。親がやれと言ったことは全部やらないという主義でした。私は、勉強が嫌いではなかったのですが、親に言われると勉強し

ない。親が寝静まってから勉強を始めました。多分、親が寝静まってから後の私の勉強している顔は、それは自らの意志でやっているわけですから、いい顔だったと思います。

それから、先程のメディアとの話ですが、子どもは結構したたかだと思っています。単に親、大人が与えた遊びではなくて、うまいメディアを与えると、どんどんと大人が想像しなかったものを作っていきます。むしろそれが重要です。先程言いましたハラッパというのは、ある意味そういうことで、公園は大人が想像つく範囲で遊んでもらう場で、ハラッパというのは、子どもがどんどんそれを育てていく場です。本当のメディアというのは、むしろ、子どもが面白がるというのが重要です。面白がれば、自分でメディアを作っていく。そういう能力が子どもにはもともとあるので、むしろ、そのようなメディア作りがこれからは面白いと思っています。いくつか試みもあります。

一色：いろいろ面白い話が出て参りましたが、眼差しの共有、親と子など、いずれにしても人と人とが、心と心で触れ合う、語り合うということが必要であると思います。では、学生の皆さんからの質問、コメントを受け付けたいと思います。何か質問などあれば挙手してください。

学生 A：昨日、ゼミの時間に話題になった話で、赤ちゃんにテレビを見せていたら、お母さんは、赤ちゃんがテレビに反応して笑っていると思っていて、テレビを見せていたけれども、実際、その子どもが幼稚園に行ったら、テレビから聞き入れる会話ばかりで、コミュニケーションができてなくて、幼稚園でも、聞き入れてばかりで自分から喋れない子どもになるという話をしていました。この辺りはどうなのでしょう。

原島：テレビというのは、親からみると便利なものです。子どもが何かを言ってくると、テレビを見て下さい。そこではテレビが子守りになっています。テレビは、良くもなるし、悪くもなります。それを分けるのは、もともと親と子のコミュニケーションがしっかりできているかどうかです。本当は親が子守りをすべきところを代わりにテレビに子守りをさせてしまうだけではよくない。一方で親がちゃんと子どもと向き合って、一緒にテレビを見るようなことがあれば、テレビはいいもの変わっていきます。メディアというのは、メディアが悪いのではなくて、もともと親と子がどのような付き合いをしているか、それがメディアと子どもの付き合い方という形で浮き彫りになってくる。私はそのようにみえています。

一色：原島先生や内藤先生のお話で、大人が見守ることが大切だというお話がありました。テレビについてもそういうことだと思います。やはり、テレビの中では、子どもにとって面白いキャラクターとか、面白いリズムなどがあつた時に、大人も一緒になって見守って、そこで一緒に遊んでみるとか、話をしてみるといったことの効果は、非常にいいという科学的なデータも出ています。ですから、メディアは、原島先生がおっしゃったように、使い方によって悪くもなるし、良くもなる。その時のキーワードは、それを周りで見守る保育士の先生、保護者であるということだと思います。

原島：メディアの方も、例えば、悪者扱いされているゲームに、任天堂の「Wii」というゲームがあります。あの開発の中心になったのは宮本さんという方ですが、あの「Wii」は、家族コミュニケーションというのを大切にしたい。それをサポートしたゲームを作りたかったとはっきりおっしゃっています。そのような形で、メディアも、次第に変わってきています。

学生 B：先程、原島先生が、親に強要されてする勉強は嫌いだったけれども、ご両親が寝静まってから自ら勉強されている顔はとてもいい顔だったということでしたが、そのいい顔と、赤ちゃんが生きるためにするいい顔と、それぞれのいい顔は違うのですか。

原島：赤ちゃんの顔というのは、相手がいて、相手に対して愛される、それが赤ちゃんのいい顔になります。赤ちゃんはそれを、ある意味では本能的に演じます。赤ちゃんの顔がどんどん変わります。親戚の人が来る度に顔が変わって、自分に似ているところがあると、安心して帰る。赤ちゃんは自分がコミュニケーションの中の一員だということをアピールしているというのがあります。

もう一つのいい顔というのは、自ら好きなことをしている、創造しているときの顔です。人間は、愛される動物であると同時に、本能的に自ら何かを創造する動物でもあります。その自らというのが満たされている時に、いい顔になる。親から言われていたのでは、自らではない。自分で親が寝静まってから勉強するのは、自らで、それは楽しい。そういうことです。

一色：ここで一度休憩にしたいと思います。

【休憩】

一色：では、第二部を開催いたします。初めに、原島博先生のご著書「顔学への招待」が岩波書店から出版されています。これは、顔学とは何かということで、その分野のことを知らなかった人間にとっても、分かりやすく書かれています。人になぜ顔があるか、人間は裸の部分として唯一、顔だけを外に出して行動している動物である。相手とコミュニケーションする時の殆どの情報は、顔に集中していることもこのご著書に書かれています。

では、皆さん方の質問、コメントを伺っていききたいと思います。どなたかございますか。

一般 A：出版社の者です。今日はどうもありがとうございました。お聞きしたいのは、ハラッパがなくなって、子どもたちの自由な遊び場が減っていったということですが、私は、テレビゲームが出始めた頃が小学生で、子どもながら、テレビゲーム会社の決められた遊び方だけではなくて、子ども同士で勝手にルールを作って実践していたという記憶があります。今の子どもたちが、自由な遊びができなくなっているのは、ハラッパが減っているというよりも、ハラッパ的な考え方を世の中が許容していないということが根が深いのではないかと思ったのですが、いかがですか。

原島：ハラッパについて言えば、もしかすれば、私がたまたま育ったのが1945年終戦の年に生まれて、その後戦後育ってきたということで、正にハラッパだらけでした。その時の話かもしれない。今おっしゃったように、ある意味でハラッパ的なものはたくさんあって、その時々でその形は違っていた可能性はあります。

問題は、ハラッパ的な考え方を世の中が許容できなくなってきたということは一体どういうことなのか。ある意味では、完璧主義になってきたのです。大人は、子どもをしっかり責任をもって育てなければいけない。これは、しなければいけないという意味で強制です。すると次は、そのためにはしっかり管理しなければいけない。管理するのがいいのだ、となっていくます。放っておいた方がいいという論理は、一見無責任のように見えますから、それを主張することは、今とても難しくなっています。放っておいて、事故が起きたらどうするのか。事故が起きた途端に、放っておいた方がいいという論理はだめになってします。

その辺りがなかなか難しい。昔が良かったとは言いませんが、もし、昔、子どもにとって良かったことで何があるかという、親が忙しかったのです。親は自分が生きるのがたいへんだったのです。そうすると、子どもは勝手に自分で遊ぶ以外なかったから、自分たちの遊びを自分たちで作ることができたのです。ところが親に、時間がたっぷりできて、子どもに向かい出すと管理という方向にどうしても行ってしまう。

私自身は、今一番大切なことは、親の自立だと思っています。親が、自分の生き方をきちんと持っている。子どもだけがすべてではなくて、自分の生き方をしっかり持っていることが重要です。そういう意味では、女性の社会進出は大歓迎です。今日、時間の都合でお話できませんでしたが、母親は、もっと社会に進出した方がいいと思います。しかし、母親が社会進出すると、子どもが困ってしまうかもしれない。母親の社会進出と一緒にセットでしなければならないことが、父親が家庭に戻ることです。これがセットでないと、実は機能しません。今、母親の社会進出は、始まっています。でも残念ながら、父親は家庭に戻っていない。すると、母親は社会進出しながら、子育てするのがとても難しくなるから、子育てか社会的な活動かという選択を迫られます。結果として、少子化が起きています。少子化の解決策の一つは、父親を家庭に戻すことです。

もう一つ、父親も家庭に戻れないことも時々あります。そのときは地域全体が子育てをサポートするというのが、本質です。昔はそれをやっていました。父親、母親だけの単位ではなかった。それがなぜか、父親、母親という単位になって、父親も産業界が奪ってしまった。「24時間働けますか」というのは、0時間家庭ということに耐えられますかということです。5時に帰る社員は無能扱いしました。父親を家庭から奪ってしまったのです。でも、仕事ですからそういう時もあるかもしれない。その時にちゃんと支える体制が、地域のはずだったのに、その地域がなくなってしまうました。

ハラッパというのは、ある意味で地域が単位です。地域の遊び場です。それをもう一度どのようにして新しい形で再構築していくか。繰り返しになりますが、子どもはある程度、遠くから見守るということが重要です。乳幼児は、近くからの方がいい。でも、子どもの場合には、適度な距離というのが、むしろ本質になってきます。距離がおくとか、コミュニケーションしない方がいいという論理はなかなか通

りにくいのですが、私はコミュニケーション学者として、コミュニケーションしないこともコミュニケーションの一つであると思っています。

一般 A：フランス辺りは、父親、母親は、自分たちの人生を楽しむからあなたのことをあまり構えないわよというようなことがあります、そのようになればいいということでしょうか。

原島：親がきちんと生きているということを見せる。背中を見せることが大切です。

一般 B：幼稚園や保育所が、原島先生がおっしゃったようなハラッパの時間をもっと持てばいいと思います。今、日本中、どこに行ってもハラッパはありません。子どもだけで安全に遊べる場所というと、幼稚園や保育所内だけではないかと思います。そうすると、幼稚園、保育所は、昔のハラッパ的な遊びをもっとさせればいいのではないかという気がします。今は7月ですから、笹飾りを作ってという設定的な遊びが多くて、自由遊びが少なくなっているのではないかと思います。自由遊びの時間が、原島先生がおっしゃっていたハラッパ的な遊びではないかと思います。もっともっと、幼稚園や保育所が、ハラッパの時間を持てばいいと思います。

内藤：幼稚園、保育所の中でハラッパ的な時間を持つということですが、確かに物理的なハラッパはなくなり、それに伴いハラッパの時間も減少しているように思います。例えば、これまでは1, 2歳児でも園外散歩が行われていました。しかし、散歩中に事故が起こった場合の対応などを理由に散歩を取り止める園が多く見られます。遊びというのは、本来、子どもが自発的に取り組み、自由で、想像的なものと考えられます。自由遊びを増やすことでハラッパ的な時間を持つことも大切ですし、たとえ設定保育の中においても子どもたちの主体性、創造性を活かす工夫はできると思いますので、恒例の行事の中でも子どもの個性や想像力を取り入れる幅のある保育を行うことが重要ではないでしょうか。ただ、場所的な制約やハラッパ的な遊びをうまく指導できないなどの問題もあると思いますので、そのあたりは地域との連携やお年寄りからの遊びの伝承などにも力をいれていく必要があると思います。

一色：他にいらっしゃいますか。

一般 C：今日のご講演ありがとうございました。本学の大学院の臨床心理学コースの学生です。ご講演の中で、原島先生が、顔の表情というのは、精神状態と密接に結びついているというお話がありましたが、私自身、人だけではなくて、ノンバーバルなコミュニケーション、つまり、表情がとても重要視されている面が多いと思うので、その点について、何か先生の経験、実験、意見やお考えを教えてくださいいただけますでしょうか。

原島：いろいろな形で話せると思います。日本人は、言葉だけでなく、結構、表情コミュニケーション

が好きな人間だと思っています。例えばメールの中で、顔文字がありますが、顔文字は、メールという文字の世界だけで、表情コミュニケーションがしたい、表情を表現するためにはどうしたらいいのか。記号を組み合わせでニコニコとさせたり、場合によっては、組み合わせることによって、許してあげると文字で書いて、絵文字は怒った顔にしておくなど、組み合わせでかなり奥深いコミュニケーションが可能になる。

日本人は、そういうことが好きな民族で、日本人はあまり表情がないというのは、嘘だと思っています。確かに外国の人に比べると、日本人は、顔の筋肉、表情筋は発達していません。片方のまゆだけを上げるなどのテストがあるのですが、日本人にとっては、結構難しいのです。でも一方で、大きく表情が変化しないということは、微妙な顔の表情でコミュニケーションをする。表情の読み取り能力が日本人には相当あると信じています。日本人の表情は小さいから、外国人から見ると、日本人は、あまり表情がないように見えますが、それは外国の人が大きく表情でコミュニケーションするから、大きな表情の読み取り能力しかなくて、微妙な表情の読み取り能力がない。例えば日本人は、能面で少し向きを変える、光を少し変えるだけで、表情が変わるということをきちんと読みとります。外国の人からみれば、動いているはずがないのに、表情があるはずがないと思いますが、日本人はそういう微妙な表情のコミュニケーションをしている、むしろ表情豊かだと思っています。日本人が表情を中心としたコミュニケーションを大切にしているのだということを、国際的にも理解が広まればいいと思っています。

一色：では、他の方いかがでしょうか。

一般 D：原島先生にオンラインゲームについてどうお考えかということと、赤ちゃんは生きるための戦略としていい顔をしているとおっしゃいましたがそのいい顔をもう少し深く説明してください。

原島：まず、オンラインゲームは、これからのゲームはネットワーク化されるという意味ではすべてオンラインになります。ただ、幾つか問題がある。世界規模でしようとして、外国の人とゲームしようとするとき差がありますから、日本は真夜中になります。それから、自分だけがなかなか抜け出しにくい、それがオンラインゲームです。人と一緒にやっているわけですから、抜け出しにくい。これは、普通の遊びでも同じですが、一緒に遊んでいる時に抜け出すとなると、周りからいろいろ言われたりする。そういうことがあるので、一度入ってしまうと、抜け出しにくいという仕組みがオンラインゲームにはあります。三つ目に、そこで、ポイントを稼ぐと、お金になるという仕組みが一部のゲームにあります。そういうことにはまってしまう人もいます。その意味では、オンラインゲームは現時点では多くの課題があります。

一方で、ゲームは今も進化の最中です。先程、「位置ゲー」のお話をしましたが、携帯で実際に街を歩きながら、一緒に遊ぶゲームが出てきています。一種のオリエンテーリングをネットワーク化してゲーム化していくという形も出てきています。むしろ、今ゲームはバーチャルな世界と現実の世界をどう結び付けるかという方向に向かっています。ゲームの中だけに入ってしまうと問題があるので、むしろ現実の世界と結び付けて現実の行動をサポートする側にゲームが回ろうということです。

それともう一つ、シニア向けオンラインゲーム、足腰が弱ったシニアにとって、動き回らなくても遊べるメディアは、素晴らしい空間です。そういう形で、オンラインゲームをシニア同士のコミュニケーション空間にしようという方向も出ています。オンラインゲームは、色々と問題がありますが、それを否定するのではなく、むしろ、将来に向けて、いろいろな意味で夢のある仕組みにすべきだと私は個人的に思っています。

それから、赤ちゃんのいい顔を具体的にということでしたが、違った答え方になりますが、電車の中で皆、暗い顔をしている。そこに赤ちゃんを抱えている親がやってきて、赤ちゃんが何かすると、周りの人たちが皆いい顔に変わります。皆さん経験があると思います。周りをあれだけいい顔にするという仕組みを持っているという意味では、赤ちゃんはすごいと思います。赤ちゃんもいい顔ですが、赤ちゃんを見ている時の大人の顔もいい顔です。赤ちゃんのいい顔が、周りにどういう効果をもたらすかという観点も重要であると考えています。

一色：他の方いらっしゃいますか。

一般 D：これから、CM の世界は赤ちゃん中心に回りますか。

原島：CM というのは、15 秒で勝負する面白い世界です。CM の魅力は 15 秒で何を引き付けるかです。引き付けるというのは何か。でも、CM の世界では、顔がないとつらい。顔の引き付ける力は相当にあると思います。従って、すべて赤ちゃんとはいわなくても、赤ちゃんというのをうまく CM の中に入れると結構面白い CM ができると思いますが、CM というのは、クライアントがいますから、それをクライアントに対して、どう説得するかです。ただ、別の見方をすると、赤ちゃんを道具として使うということになります。それが行き過ぎると怖いこともあるかと思います。

一般 D：でも、ソフトバンクはそれが犬です。

原島：あれは、面白い発想です。犬であることがなぜ重要なのかは、一つには、意外性ですが、もう一つは、犬だからこそこちらがいろいろなことを想像するのです。そこに具体的なもっちゃんとしたおじさんが出てきたら、イメージが限定されますから、そのおじさんでしかないのです。犬の方がむしろ、いろいろなことをこちら側が想像する、その面白さです。

一色：他にいらっしゃいますでしょうか。

一般 E：保育と介護を営んでおるものです。今日はどうもありがとうございました。人は、自らの時にいい顔をするといういいフレーズをいただきました。先生に教えていただいたということを前提に、今後いろいろなところで使わせていただきたいと思います。

ソーシャルメディアという言葉がありますが、先日、ソーシャルメディアがテレビに及ぼす影響、テレビが生き残れるのかというお話が NHK のディレクターが講師でありました。時間にして1時間 30 分ほどあったのですが、半分ほどがわからない言葉ばかりだったということ自体が、幼児教育に携わる者として問題だと反省しました。それを仕事とされている方の参加が多かったのも、私は少し違った立場でしたが、先程、先生が、子どもの遊び場を大人が奪っているということで、保育の現場ですが、そこから二極化するほどの否定的な考え方はないと思うのですが、やはり、表現的に相対するような考え方も実際あるのだということも感想を持ちながら伺っていました。ただ、先程の先生のフレーズで、人は、自ら何か取り組んでいる時にいい顔であることからすれば、認められる環境も大事であると思いますので、その見守るというところから、認められることを工夫しながら、保育の中で実際には行っている。それから、人の成長は、社会的相互作用が基本的な成長の基となるのであるならば、反応がかえってくるメディアであれば、テレビよりは、絶対にましであって、それで補いきれないものの環境づくりを我々がやっていくべきだろうと思っています。それをどのようにデザインをしていくかですが、その辺りを保育の現場に照らし合わせて具体的なヒントをいただければありがたいです。根本的な柱となる考え方は、理解したつもりです。

原島：今日は、保育の話よりは、むしろ乳幼児よりもその上の子どもを中心に話をさせていただきましたが、一方で、保育、育児とメディアというテーマで、10 年以上前に小林登先生の研究会に参加していたことがございます。小林先生は、まさにこちらの総合子ども学科を作られた先生なのですが、そこで、育児を支えるメディアとは一体何かということで、発表を求められました。

正直かなり悩みましたが、その時、「育児を支えることは、育児から解放することではないか」と思いました。育児をしなさいということで、しなければいけないと思うと育児ができなくなる。むしろ育児から解放される時間があると、育児をしたくなる。これからは育児を直接的にサポートするだけでなく、育児から親を解放するメディアを考える必要があるのではないか。解放すれば、逆に育児に戻ってくる。そう考えました。

では、その育児を解放するメディアとは何か。24 時間育児をしなくてもそれなりにそれを可能にするものです。介護に関していうと、介護を解放するのは、いつも一緒になくても、外から、別のところから見守ることができるメディアである。育児も時々、そういう離れることができればいい、離れても大丈夫ということをするメディア、そういうものがあるのではないかと考えました。

今回講演する時に、最後まで迷ったことがあったのです。それは、最初に殆ど何も考えずに、「いい顔、いいコミュニケーション」というタイトルをつけました。いいコミュニケーションとは何かというのを最後まで迷いました。今日のキーワードとして、「コミュニケーションしない方がいい」というのがありますが、実はそれを持ちださなければ、コミュニケーションということを議論できなかったのです。コミュニケーションをするということは、それ自体が善ではありません。これは、はっきり言います。コミュニケーションを便利にするというのは、したい人にとっては便利だけれども、されたくない人にとっては、これ以上不便なものはないのです。コミュニケーションメディアというのは、そういうものです。上司から 24

時間、いつ電話をしても絶対に出ろと言われたら、こんな不便なものはありません。ストーカーで悩んでいる人から見れば、コミュニケーションメディアは危険なものです。そういう意味で、コミュニケーションというのは、何となくいいイメージがあるから、それはする方がいいように思いがちですが、することとしないことをしっかり分離して区別することによって、本当の意味でのコミュニケーションができるのかなと思います。

乳幼児までは、ある意味ではコミュニケーションというのは、かなりの部分、しないよりもすることがとても大切なことで、母子相互作用、眼差しも重要な部分です。でも、その後の子どもの世界になると、子どもは個人ですから、それを尊重しなければいけない。親が子どもを全部コントロールすることはできない。相手には相手としての人格がある。人格を認めるということは相手が子どもであっても重要です。そうすると、こちら側からいいコミュニケーションは、向こうにとっては、嫌なコミュニケーションかもしれない。そのようなことをどうまとめてお話すればいいかを最後まで迷いました。少し質問を超えた答えになっていますが、難しい問題であるというのが正直なところです。

一色：今日は、いろいろとまだ課題も残っている。けれども、メディアと子どもと顔の問題を通して、今の世の中が見えてきたような気がします。特に原島先生からは、昔は親が忙しかったからということといい面があった、地域全体で子育てサポート、これも、昔の方が、地域でサポートしなければならなかった状況があった。ということで、結果として子どもにとって、とても子どもの育ちにはいい環境があったという気もします。

原島：昔の方が良かったというのは、もちろん一概には言えません。ただ、親がそれなりに自立して忙しかったので、結果として子どもたちが自由に遊ぶことができた。これからそういう環境を作るためにどうしたらいいかだと思います。

一色：私も正にそういうことをお話しと思いました。豊かな時代になって、以前と比べてそれほど親が忙しくなくなった。地域的に子育てができるようになった。そういう中で本当にメディアと子ども、メディアの時代に子どもたちはというサブタイトルですが、そこをきちんと今度は意図して作っていかなければいけない。そういう時代になってきたと、この講演を通していろいろ考えさせていただきました。本日は、ありがとうございました。