

特集

学び舎の周りに見つけられる学び

学びの場の中心は、やはり学校。しかし、生きる力は学校だけでは学びきれない。学びの周辺を見渡してみよう。そこには、たくさん学びの場が見つげられる。遊ばされるのではなく、遊びたくなる遊び場。

もつと、わかりたくなる学びの場。働くことに夢と希望を与えてくれる場。

そして、みんなが本気で知恵と力を集めれば、素晴らしい街だつてつくられる。今だから、周りからよく見てみよう。そして、再び学びの中心に向かってみよう。



もつと遊ぼう！ プレーパークで育まれる力

及川 研

東京学芸大学 健康・スポーツ科学講座 助教授



「学び」を支える基礎となる力

この原稿を書くにあたり、近年、子ども「学び」が「知識」や「技術」優先になつてしまつているということへの問いかけをいただきました。子どもを育むことについて

理解のある方なら、この疑念を抱かれるのは必然だと思います。

教育の分野を見ても、現在取り上げられ研究されているのは、「何を学ぶか、教えるか」の内容検討、「効率的な指導方法、学習方法」の工夫、「学ぶ行動や習慣

Illustration : Motoko Abe



づくり」についてなどが中心です。しかし、学習することにおいてそれら以上に大切なことは、学習する主体である子ども「取り組む姿勢や意欲(興味・関心を持つこと)」「何でも面白がる気持ち」や「見聞きして吸収する力」ではないでしょうか。これが未発達であれば、前述のどれを研究・工夫しても結局はその努力が無に帰するかもしれないからです。

当然かもしれませんが、これは運動の場合と似ています。体力(知識にあたる)や技術を論じる前に、本人のやるうとする意欲ややりたい気持ち、運動に必要な筋肉や関節が正常に動くか、の確認をしなければ、改善は始まらないのと同じことです。

昨今よく取り上げられる子どもの周りの問題も「取り組む姿勢や意欲」「何でも面白がる気持ち」「見聞きして吸収する力」といった基礎が育っていれば改善されるはずだと私は考えています。

たとえば、面倒くさがり、根気、粘りがない、すぐ疲れるなどの傾向は、無気力・無関心・無感動・無責任・無秩序などといわれた時代から変わっていません。意欲を持って自分が面白いと感じることをやっとなければ、大人からそう見られるのも当然でしょう。高校生世代の行動が、目的を持たず、だらしなく過ごしているふうに見えることがあるのも同じです。それが、教室でいすに座って授業を受けられない子どもが増加、基礎学力の低下、理数離

れ、作文が書けない子、学級崩壊の子ども側の原因、などに続いてゆきます。ニート、引きこもり、不登校の一部にも、この連鎖だと思えるものが見られます。

「興味・関心・意欲」「見聞きして吸収する力」が順調に発達していれば、日々の生活や遊びの中でいろいろな力を身につけ、もしくは将来何かを学ぶための基礎を築くことができる、ということをし、「てら子屋」読者の皆様ならおわかりでしょう。裏を返せば、このような基礎(まさに「生きる力」)がなければ、知識も学ぶ力も健康な体や心も出来上がらないということですが。そう考えると、この基礎が伸びる機会を与える外遊びを衰退させるわけにも、よくできたおもちゃでの遊びばかりにさせるわけにもいかないのです。

プレーパーク(冒険遊び場)

さまざまな年齢を含む近所の仲間が、空き地や野山を舞台に自由に豊かに遊ぶというのは、30〜40年前には普通でした。しかし、今の子どもは、いつでも自由に遊べる場所や状況はなかなか得られないのが実情です。失敗や、子どもらしいメチャクチャが許される状況もあまりありません。そんな現状の中、子どもの自由な発想に基づく遊びを保障しようとする「冒険遊び場づくり」が進んでいます。日本では1976年に世田谷で始まったのですが、現在では全国で200以上のグ

ープが活動中です。多くは子どもの保護者など、地域住民が中心となつて運営され、過度の整地や整備が行われていない場所で、既製のものではなく手作りの遊具やさまざまな道具を備えて展開されます。最大の特徴は、禁止事項がなく自由に遊べることで、プレーリーダーが常駐することです。プレーパークの意義も遊びの内容も多岐に渡りますが、上述の意欲にかかわる側面を拾い出して紹介してみます。

木登り、探検、基地づくり、泥遊びなど、決まりきった遊び方でない遊びを多く経験する方が自主性の発達や運動能力に好影響、という研究結果(※)もあるのですが、一般の公園と違ってプレーパークではそんな遊びが満載です。遊具やボールがなくても、皆長時間楽しんでいます。自分の思いつきであれこれやってみること自体が楽しく、斜面を滑り下りる方法や基地の屋根づくりを工夫したり、リーダーを誘って自作の遊具を作ることもあります。制作活動に夢中になる子もいれば、たき火にとにかく枝や葉をつっこんで研究(?)に余念がない子もいます。満足のいくまで興味に沿った活動をし、からだを動かして遊んでいます。降り出した雨にずぶ濡れになっても、日没後に片づけが終わる帰宅を促されても、遊び続ける子どもを見ると、遊びたくて仕方ないことがよくわかります。こま切れの時間を過ごす「スキマ遊び」やマンネリ化しや



すい遊具遊びとは面白さが違うのでしょう。サッカーやドッジボールなどの球技とは異なり、自由度も高いし、創意工夫や発展の可能性が多くある遊びなのだと思います。

少し話がそれますが、スポーツと遊びは子どもにとつての意義が違いますから、スポーツばかりで自由な遊び時間が持てない、というのは残念なことかもしれません。ルールに沿って監督の指示のままに動く野球(遊びではないもの)より、楽しむために、都合によって、自分たちでルールを工夫・追加・変更してもよい草野球(遊び)の方が、子どもにとつては面白いはずで。幼い子には三振でなく五振にするとか、ホームインしても3秒以内に「やったー1点ゲット」と言わないと得点が認められない、などの取り決めで楽しみを増やせます。これが許されるのが草野球です。すべり台のような遊具にも似たことが言えて、下からさか登る、裏面にぶら下がる、頂上から飛び降りるなどしたくなりませんが、学校や園の多くはそれを制限してしまうのが残念です。

もう一点、子どもの活動内容を面白くするために、遊びや遊び場が「日常」であることも重要です。一日限りの単発的な活動で有意義なものも確かにありますが、日々の繰り返しや継続が可能な遊びの中でこそ経験できるものが多くあります。「自らの発想でやりたいことをやりたいように」という点を考えると、「日常的」

な場であることが必要なわけです。イベント形式だと、望ましい意図を持って計画されていたとしても、子どもが「体験させてもらう」構図になりやすいですし、内容が高度だったり仕組みが過ぎていたりすると、次の日の遊びに活かされないままになるかもしれません。

再度、プレーパークの話に戻ります。プレーパークでは好きなことをして過ごせるけれど、けがも含めて起こったことには自分自身で向きあう(責任も持つ)ことになります。多少の危険や迷惑はあるのが普通で、小さいけがや迷惑を経験して、重大なそれを避けるセンスを身につけていくという考え方が基本です。

木登り、飛び降り、たき火、台に上がるための板の斜面で落としあうゲームのように、大人が止めたくなくなるようなことほど、子どもは楽しんでいきます。先日ものこぎりを初めて使った子が、枝打ちに飽きたらず高さ4メートルもある立ち木(たまたま切つてよい木でしたので許可されて)を喜々として切っていました。多少のリスクを経験してこそたくましくなる、という世界です。

迷惑やんちゃも同様で、ホースやバケツの水、落とし穴などで大人をびしょびしよにする、悪のりして人を痛い目に遭わせる、という場面も目撃します。実害が生じて相手を怒らせたときほど、謝ることや程度・時・場合を考えることが彼らの辞書に登録されやすいのではないでしょ

うか(服が汚れることなどは、着るものを選び、洗う手間を厭わなければ済むことなので「避けるべきこと」に入りませんが)。何でもやろうとすればやれるけれど、それをやつてもよいか、大丈夫かを自分で考えてからすることになります。子どもの予測しない結果が起こったり、トラブルになった場合には、プレーリーダーが解決・改善を手助けしますが、それは「指示・指導」ではなく「見守り・援助」「判断の基準や見本を見せる」など、遊び仲間に近い立場で行われるのがよいところです。

遊びの中から得られるもの

外で仲間とからだをいっぱい使つて、興味に沿つて自由に遊ぶことのメリットは何でしょう。まずは、身のこなし、丈夫なからだ、体力。運動能力はもちろんですが、病気への抵抗力、行動力、勉強する意欲を持続できる体力、食欲などにもつながってきます。

さらに、メンタルな成長、他者とのコミュニケーションの力、社会でのルールなども身につくでしょう。仲間とのかかわりを通じて、思いやる、かばう、従う、怒る、怒られる、謝る、許す、守る、我慢する、折り合いをつける、などのコミュニケーションの力も徐々についていきます。

遊びの世界では自己主張は簡単にでき、譲ったり我慢したりも比較的頻繁に行われますが、高度なのは「折り合いをつ



おいかわ けん

1960年生まれ。東京大学教育学部、同大学院修了。子どもの体力・運動能力・意欲・コミュニケーション能力などの発達と「外遊び経験」の関連について研究を続け、最近では、地域住民や教員志望学生の協力も得て、外遊びが伸び伸び行える遊び場づくりも始める。同時に、硬式野球のコーチ・監督として野球の指導・研究も行っており、高校・大学の選手時代を含めると、30年超の野球歴。現・東京学芸大学 健康・スポーツ科学講座助教授。

ける」こと。これは、双方が満足できる落としどころを見出し出ていくことです。同年齢の集団の中で折り合いをつけることは特に難しいようです。遊びの中での力を抜くに、教室だけでコミュニケーションの力が身につくとは思えません。

これらの点よりもさらに強調したいのは、遊び経験を繰り返す中で、意欲や好奇心が順調に伸びてゆくという点です。自分の意志に沿った自由な遊びが可能であれば、興味・関心↓好奇心・遊び心・探究心↓行動↓達成感(面白い!)↓もつと!(また今度!)↓次への意欲、とつながります。その中で、工夫、努力、粘り強さなども伸びますが、イニシアチブとかパイオニア精神と表現される資質が向上するという点が最も重要です。そしてそれは、リーダーシップとフォロワーシップの両方を発揮できる人物になるための通過点です。こんな子どもが増えたら、はじめに書いたような子どもの周りの問題は減るでしょう。

遊びのルネッサンス

自発的で自由な遊びや日常生活の中で自然に身につく知識・知恵はたくさんあります。

プレーパークでも、炎・煙・水・雪・氷・草花・生き物・重力・てこ・滑車など、理科に関する知識に触れることができます。隠れ家づくりや木工の際に、長さの計算や

直角づくりをしていけば、計算・幾何に親しめると思えます。遊ぶ中で感じたことを仲間にも伝えたくて言葉で表現する経験を積み重ねた子は、作文が書けないことはないはず。さらに、教科にこだわらずに言えば、いわゆる「段取りをつける力」全体を見て計画を立てる力なども、遊びの中でこそ身につくものでしょう。

日常生活の中にも、遊びながらの学びがあります。あるとき、子どもが家の近所にある送電線の鉄塔に「本牧線92番」というプレートを見つけ、「あれはどういう意味?」と興味を持ちました。その後、機会を見つけては93番、94番:100番と、先の鉄塔まで探検したり、歩きながら「1番はどこにある?」「きつと本牧?」「そこには何がある?」と想像したりして楽しみました。遠出したときに偶然「本牧線25番」の鉄塔を見つけたら、その自宅との地理的關係にも思いが至りますし、名称の違う別系統の線もあるのを知れば、送電についてさらにわかっていきます。こうして、社会科で学習すべきことの一部が日常生活や遊びの中で理解されるのではないのでしょうか。見たものに関心を持ち、面白がって確かめに行く、という意欲や遊び心があれば、いつでもどこでもチャンスはあるはず。遊びや生活の中で学べるものは多く、教室での学習を肩代わりできるとも考えられます。逆の発想で、流水の浸食作用を学ぶときに土山に水を流して遊ぶな

ど、学校での教科学習にあえて遊びの要素を取り入れながら進める方法も考えられます。このように、学びと遊びは切り離さず融合してとらえることが可能です。総合学習などのシステムや子ども自身の外遊びを有効に利用することで、これが実現できるでしょう。ただ、その場合には指導者にも先読みや段取りの能力、応用・工夫のセンスなどが求められ、豊富な遊び経験が必要になるのですが……。とにかく、大事なものは子どもの「取り組む姿勢や意欲」「何でも面白いがる気持ち」「見聞きして吸収する力」を順調に伸ばす遊び方が可能となるように、大人が工夫してあげることです。からだ・心の発達、コミュニケーションの力、学びの基礎、どれをとってもこの点にかかっているといえるでしょう。

現代は、大人の都合、産業や交通が優先され、子どもの自由な遊びが制限されたり、でき過ぎたおもちゃの侵略が進んだりしています。また、子ども時代は未完成的なのが普通なのに、その未熟さに寛容でない大人社会の存在も気になります。大人や社会が、子どもにとって大切なことを理解し、子どもの仕事であるはずの遊びが十分にできるように、配慮してあげたいものです。

※参考文献

・深谷和子ほか(2002)「運動の苦手な子」モノグラフ小学生(ウ)20(1)
・及川研(2004)「子どもの外遊びの経験が自主性発達に及ぼす影響について」『児童研究』83、P.37-52

部の大学付属校や公立の進学校および私立の進学校への入学は、相変わらず難しい。全体的には、高校進学のための進学校同士の競争は、ここ10年、それほど激しくはなっていない。

塾業界では、個人経営の塾が少なくなり、生徒数が1万人以上の大規模な塾が増えているのが最近の特徴である。塾もそろそろ成熟産業の仲間入りをする時期となってきた。経営規模では、完全に二極分化しつつある業界である。

受験が学びのモチベーションに

では、塾の力と価値はどこにあるのだろうか。塾に通うことで、学力は向上するのだろうか。

実は、塾に通うと効果があるのか、今まではっきりとしたデータがなかった。しかし、2年程前に出た報告書によると、塾に通っている子どもの方が、通っていない子どもよりも、全体的に学力が高いことがわかった。塾に通うと、それなりに学習効果が高いことが判明したのだ(下表を参照)。

「通塾」「非通塾」別の平均点の比較

	89年			01年			89年と01年の差	
	通塾	非通塾	差	通塾	非通塾	差	通塾	非通塾
小国	80.9	78.0	-2.9	75.9	69.6	-6.3	-5.0	-8.4
小算	84.6	78.9	-5.7	73.0	67.5	-5.5	-12.0	-11.4
中国	74.5	68.3	-6.2	71.9	63.2	-8.7	-2.6	-5.1
中算	75.8	62.5	-13.0	74.5	54.5	-2.0	-1.3	-8.0

単位：点
[学力低下の実態] (岩波ブックレット)より

中学生の方が効果が高いのは、ほとんどの中学生が高校受験をするためだと思われる。今でも受験は、学びのモチベーションを高める役割を果たしている。そのため、多くの親子から塾は支持されており、そこに塾の役割の一つがあると考えてよいだろう。

塾にはもう一つ、「群れる場所」を提供するという役割がある。これは地域社会の教育力を高めることに貢献している。このことは後で詳しく述べることにする。

教育に市場原理を導入すると

今、教育の世界では、市場原理を導入するかどうか議論されている。公立の小・中学校を選択できる市町村が少しずつ増えている。さらに、もともと市場原理を活用した教育システムである「バウチャー制」が、安倍首相の下で検討される雰囲気となってきた。この制度は自由に学校を選ぶことができ、人気のある学校には多くの税金が、人気のない学校には少ない税金が投入される仕組みとなっている。ノーベル経済学賞を授賞し、昨年亡くなった、フリードマンが提唱した制度である。人気のある学校の設備はよくなり、よい人材(教師)も集まるが、そうでない学校は廃校に追い込まれることになる。

この市場原理が作用している教育の世界が、実は民間教育機関(塾)である。塾をよく調べることによって、公教育に市場

原理がなじむのか、そうでないかが、よくわかるようになる。

市場原理に左右される塾のデメリットをいくつか簡単に書き並べてみることにしよう。塾の業界ではスクラップ・アンド・ビルドは当たり前である。大手でも会員が集まらない採算が取れない教室は、閉鎖するのが普通である。投資した設備などは無駄になり、通っている会員に迷惑がかかることになる。このようなことが公教育でひんぱんに行われたら、教育の世界は混乱し、一層の学力低下に陥るに違いない。

塾をビジネスとして成り立たせるためには、消費者の支持が必要である。塾を大きくして経営的に安定させるためには、進学実績を高めることが重要となる。そのため、難関校に一人でも多くの合格者を出すことに必死な進学塾や総合塾が多い。できる子どもには、塾の意向で行く気のない学校をいくつも受けさせることがよくある。筑波大附属駒場中学校が第一志望なら、開成や慶應系列、早稲田系列などの学校を、「受験してもらおう」ように働きかける塾がある。さらに10年ほど前までは、開成や筑駒に合格した成績のよい子どもに、西日本の灘やラ・サールを「受験ツアー」と称して受けさせる東京の塾もあった。最初から行く気のない灘やラ・サールを子どもに受けさせて、塾のチラシの合格者数を増やすことが目的である。難関校の合格者数が多くなると、

塾を展開していくことができないと思っ
ている経営者が多数派である。生き残る
ために、このような倫理観に欠ける行動
を取る塾が時々あるが、これは市場原理
を教育に導入することによる弊害と考え
てよいだろう。

「わかる」ことの意味

合格実績を上げるためには、どのような手段を取ってもよいと考える塾経営者も出てくる。受験に関係のないことは教えないで、要領やテクニックだけを伝授する塾講師もいる。そのため、合格実績にこだわる進学塾などでは、割合や速さや食塩水の濃度や比の意味をよく教えないで、結果や公式だけを覚えさせる授業が行われている。例えば、次のような割合の問題をきちんと説明できる塾の講師は意外と少ない。

問題：100円の10%引きはいくらか。

これを「100円を100%と考えると、10%はその10分の1(0.1)である。式は100÷10=10、100-10=90 答え90円」と解く子どもが多い。子どもだけでなく、受験学力がかなり高いと思われる大学生でも、ほとんどが百分率の問題を%のまま教えようとする(先の問題の正解は100×(1-0.1)=90)。

割合の基本的な意味は、線分図を使って小数で教えるのが普通である。「100円を基にすると10円はどれだけの割合に

「学校知」と「受験知」

「学校で得る知識や技能を「学校知」と定義する。「学校知」は、子どもが大人になって社会に出てから役立つ、「生きる力」と同じだと考えてよいだろう。教科書を見ると、どのような知識や技能が「学校知」であるかがわかる。

算数なら、掛け算の意味、割り算の意味、小数や分数の意味、割合・速さ・比とは何か、といった項目を学習する。物事の考え方の基本を学ぶのが、学校の授業だ。基礎・基本といった「学校知」を身につける授業が、主に小・中学校で行われている。

一方で、入試に合格するための知識や技能を「受験知」と定義する。この「受験知」は、教育関係者や文化人に評判がよくない。市場原理に左右される塾では、テクニックだけの「受験知」になりがちなので、「詰め込み教育は子どもを駄目にする」という批判をよく受ける。

受験に合格するためには手段を選ばないという考えが中心になると、合格した後、勉強をしなくなってしまう確率が高くなる。しかし、算数(数学)や国語を学ぶこと自体が面白くなる、内発的動機づけの受験勉強は、生涯学習に結びつく。受験を通して確かな学力を身につける子どももかなりいる。次に内発的動機づけの受験勉強の例を、つるかめ算で簡単に示しておく。

「50円切手と80円切手を合わせて15枚

買ったところ、900円でした。50円切手と80円切手、それぞれ何枚買いましたか。」

これは方程式で簡単に解ける。50円切手の枚数をx、80円切手の枚数をyとすると、機械的に次の連立方程式が成立する。

$$x + y = 15 \quad 50x + 80y = 900$$

これを解くとx=10、y=5となる。

中学受験をする小学生は、一般的には面積図を書いて解く(下図参照)。この面積図を理解するには、大人でも慣れない人は少し時間がかかると思う。

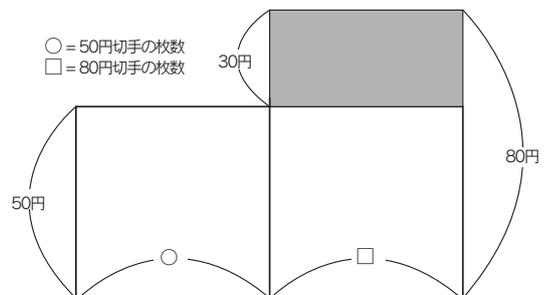
横を枚数(いくつ分)、たてを1枚あたりの値段(一つあたりの数)、面積を全部の金額(全体の数)とする。これを理解するには、

「一つあたりの数(たて)×いくつ分(よこ)＝全体の数(面積)」

という、2年で習う掛け算と4年で習う面積の意味をよく知っている必要がある。

つまり、掛け算で表すことができるもの(道のり＝速さ×時間、食塩＝食塩水×濃度など)は、すべて面積図に描けるといふことだ。このようなことを子どもに発見させた後に、斜線のAの部分の面積は、 $900 - 50 \times 15 = 150$ で、150円であることに気づかせる。 $30 \times \square = 150$ 、 $\square = 5$ より80円切手5枚、 $15 - 5 = 10$ で、50円切手は10枚ということになる。

このように理屈で考えていくと、「わかる喜びが倍以上となる。このつるかめ算



の問題を、子どもに当てて考えさせながら解かせる双方向性の授業をする。子どもは輝きの、モチベーションはとも高くなる。これが内発的動機づけの受験勉強である。ここに、これからの塾の重要な役割があることを忘れてはいけない。

「本当の学力」をつけるために

「学校知」と「受験知」は、一見すると水と油のように見える。学校で習う原理や仕組みが抜けた「受験知」は、社会に出てから役に立たないことがよくある。しかし、「学校知」を習得することによって学ぶ面白さを知った上で、「受験知」を得ることは、学力向上に役立つだけでなく、ストレスをためないで受験勉強ができる。

一方、「受験知」を獲得することによって、学校で習った掛け算・面積・速さ・割合などが、確かな学力として定着するといふ働きがある。「学校知」と「受験知」の相

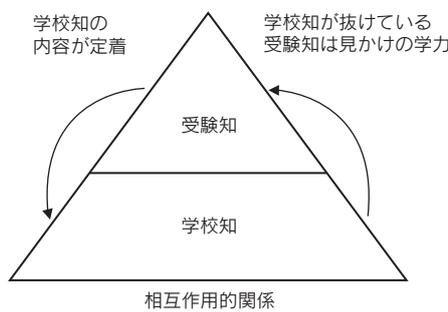
なるか。これは、下図のような線分図を書くとき、 $10 \div 100 = 0.1$ で、この答えは0.1となる。これを100倍したのが百分率で10%、10倍したのが歩合で1割と表すのである。「%」や、歩合の「割」は、あくまでも割合(0.1)を表す記号であること忘れてしまっている大人が実に多い。この線分図から割合の公式「比べられる量」÷「もとにする量」＝割合が導き出される。そうすると割合は「全体を1としたとき、比較するものがどれだけの割合になるか」という意味であることがわかる。中学の受験参考書には公式が書いてあるだけのものが多い。



割合の意味を線分図などで教えようと、子どもはよく「わかる」ようになり、学習意欲が向上する。このような内発的動機づけの学びは、小学校や中学校では常識である。しかし、売買算や食塩水の濃度の難しい文章題を勉強する進学塾で、このような原理や仕組みを教える講師は少ない。なぜなら、合格実績を上げるためには、原理や仕組みを丁寧に教える時間がほとんどないからである。市場原理に左右されている塾では、外発的動機づけの勉強が中心になるため、基礎・基本がおろそかになる可能性が高い。公教育が市場原理になじまない理由はここにもある。



相互作用的関係(左図参照)によって、子どもは生涯学習につながる「本当の学力」を身につけることができる。丸暗記でない内発的動機づけの学びで、原理や仕組みが「わかる」ようになった後、受験のために練習問題をたくさん解いて「できる」ようにしていくことが大切である。受験勉強をする主な場所は塾であるから、塾の役割はますます重要となってくるであろう。



塾は学校を超えられるか

地域社会に根を張っている地元の個人塾は、今でも頑張っているところが結構ある。受験も大切だが、大人になって生きていくための本当の学力をつけるために、熱心に子どもに教えている。講演会や理科実験教室や合宿などのイベントを行っている塾もある。

地域社会の教育力は、50年前に比べてかなり低下してきている。それは農村共同体が敗戦によって急激に崩壊し、至るところで都市化現象が起きたからである。

これからの塾に期待されているのは、地域社会および家庭の教育力を向上させるためのサポートであると思われる。もちろん学校もその重要な役割を担うが、それよりも小回りが大きく塾への期待は大きくなっていくに違いない。

最初のところでは及したが、教育は市場原理になじまないところがある。特に小学校の公教育は、学校の選択制も含めて、強制的に市場原理を導入すべきではない。少なくとも小・中学校の公教育は、ゆるやかな市場原理にとどめるべきである。教員同士を、教育技術の向上などで競わせることは必要だと私は感じている。また、できる教員とそうでない教員の給与に違いがあってもよいという考えを持っている。しかし、原則として、すべての子どもに平等に教育の機会を与え、全人教育を行えるのは、市場原理に左右されない公教育であることは、今までの教育の歴史を見れば明らかである。

このような意味で、塾が学校を超えることは不可能であると私は思っている。学校に行かなくて塾だけで勉強していただいという、そういう社会になったら、日本全体の学力は一層低下し、学力と所得の二極分化が広まり、不安定な社会になることは間違いない。

塾はやはり公教育があるからこそ、その力が十分発揮できるのである。もし公教育(学校)が混乱して、学校の教育力がさらに急激に低下したら、塾が存在するのは難しくなってくるであろう。未来の塾は、学校と共存することを考えるべきである。学校でできない部分を塾がフォローする。そういう関係が子どもの学力を向上させ、社会を活性化させるに違いない。

学校で原理や仕組みを習ったら、それを塾で「できる」ようになるまで練習する。基礎・基本は学校で学び、本格的な受験勉強は塾で行う、というようなすみ分けが重要である。その際、点数で競わせて勉強させるのではなく、内発的動機づけによってモチベーションを高める補習や受験のための勉強を、塾でもするようにすべきである。学校と塾が、内発的動機づけという共通認識を持つようになれば、学力低下も含め、さまざまな教育の問題はかなり解決していくものと思われる。

※参考文献
 ・刈谷剛彦ほか(2002)『調査報告「学力低下の実態」(岩波ブックレット)』
 ・小宮山博仁(1999)『塾の力』(文春新書)
 ・小宮山博仁(2000)『塾—学校入り代化時代を前に』(岩波書店)
 ・小宮山博仁(2000)『子どもの「底力」が育つ塾選び』(平凡社新書)

こみやま ひろひと

1949年生まれ。中央大学卒業後、塾主宰者を34年間務め、教育書の執筆、講演活動等を行う。小宮山式ネットセミナー。主な著書に、『子どもの「底力」が育つ塾選び』(平凡社新書)、『大人に役立つ算数』、『塾の力』(共に文春新書)、『わが子に「ほんとうの学力」をつける本』(サンマーク出版)、『中学受験をまじめに考える本』(新評論)、『塾—学校スリム化時代を前に』(岩波書店)、『中学受験と生きる力』(日本評論社)など多数。

「働くこと」を体験する

私のしごと館&キッズザニア東京

千葉 美津芳 ライター

若者の職業選択を支援

学校を卒業しても、仕事に就かない若年層が増えている。いわゆるニートと呼ばれる若者で、厚生労働省の統計によると、34歳以下で家事も通学もしていない「無業者」は全国で64万人にのぼるといいます。また、アルバイトやパートで日々の生活の糧を得ているフリーターの数も200万人に達している(平成18年度労働経済白書より)。バブル経済の崩壊以降、10年以上続いてきた「就職氷河期」がニートやフリーターの増える大きな要因となってきたのは事実だが、一方で、自分が何をしたいのかわからない若者や、現実的なキャリアプランを描くことのできない若者が増えてきたようにも思われる。それは、就職後3年以内に離職する若者の数が、高卒で約5割、大卒でも3割以上にのぼることからもうかがえるだろう。

2003年3月、京都府南部の関西文化学術研究都市にオープンした「私のし



ごと館」は、そうした若年層を取り巻く近年の雇用状況や、若者の職業意識の変化を受け、彼らが早い時期からさまざまな職業に親しみ、適職の選択やキャリアプランの設計などをスムーズにできるよう、多彩な支援を行うことを目的につくられた施設だ。

館内は「しごと探索」「じぶん発見」「しごと情報」など五つのゾーンに分かれている。中でも、同館の目玉となっているのが、来館者が実際にいろいろな仕事を体験できる「しごと体験ゾーン」だ。常設のメニューは、先端技術、ものづくり、医療・福祉、マスコミ、芸術・デザイン、サービス、公共の仕事など、約40種類。京焼や清水焼、京友禅、西陣織など、地域性を活かした伝統工芸の仕事も体験できる。また、弁護士、ホログラムなど、学校のニーズに応じて開催される職種も約30種類ある。

体験時間は一部の仕事を除いて、約60分。来館者に特に人気があるのは、宇宙開発やテレビ局の仕事、声優などだ。声優



仕事に関する情報を自由に検索できる職業データベースコーナー



「私のしごと館」総合案内



さまざまな職業について知ることのできる「しごと探索ゾーン」



本物そっくりの機材が並ぶ「宇宙開発の仕事」体験ブース

のブースでは、アニメーションに音声をつけるアフレコに挑戦する。宇宙開発の仕事では、宇宙飛行士と地上管制官に分かれ、それぞれ協力しあって任務を遂行する。

いずれも本物そっくりにつくられたスペースで、本格的な設備や機材を使って臨場感ある職業体験ができるのが売り物だ。また、精密機械の組み立てや印刷など、「ものづくりの仕事」では、自分で組み立てた時計やデザインしたノートなどを持ち帰ることができる。こうした仕事体験では、その仕事を職業としているプロフェッショナルが講師を務め、単なる体験にとどまらない奥の深い話が聞けるのも魅力の一つになっている。

実際にその様子を見学してみると、伝統工芸コーナーで職人さんの指導のもと、ジャージ姿の高校生たちが湯飲み茶わんの絵付けや彫刻刀を使ったミニ欄間づくりで熱心に取り組んでいる姿が印象的だった。

このほか、日本人の仕事や働き方がどう変化してきたかを模型や映像などで紹介する「しごと歴史・未来ゾーン」、パソコンを使った職業適性検査やその結果に基づいた求職情報の提供や職業相談を受けることのできる「しごと情報ゾーン」など、さまざまな角度から多種多様な仕事や職業についての情報を得ることができ

適職発見のヒントに

小島繁夫事務局長によると、オープン以来、利用者は年々増え続けており、2005年度は36万9000人が来館。そのうち、42%を中学校や高校などの団体利用が占めた。京都、奈良、大阪など近隣の府県だけでなく、修学旅行などを利用して遠方から訪れる学校も多く、その地域は日本全国に及んでいる。近年は高校の利用が若干減り、中学校が大きく伸びているのが特徴だという。

小島事務局長は、「しごと体験ゾーン」で、実際に仕事を体験した来館者の満足度は非常に高い」と話す。2005年度のアンケート結果では、65%の体験者が「大変良かった」と答えており、「まあまあ良かった」と合わせると、実に96%が肯定的な評価をしている。また、中学生の感想文を分析した結果からも、46%が「よい経験になった・楽しかった」、29%が「仕事への関心が高まった」、18%が「適職発見のヒントになった」と回答している。

同館運営部の竹原信次シニア・コーディネーターは、「情報関連技術の発展や産業構造の変化などに伴い、社会は大きく変化しているのに、人々の意識がついていない。いまだに親も教師も、いい大学へ行けば何とかなると思っている。その結果、学校を出ても何をしたらいいかわからない若者を多く生み出すことにつながっている」と指摘する。



伝統工芸コーナーでミニ欄間づくりに取り組む



興味や関心をもとに自分に合った仕事を探せる端末が館内随所に



フラワーアレンジメントの仕事体験する生徒たち

一説によると、日本には約3万の職種があるという。複雑化する社会の中で自分に合った職業を選び、自らキャリアアップを組み立てていくことは、ますます難しくなっていくことだろう。同館で仕事を体験した中学生の約半数が、「仕事に関心を持ちたり、適職を発見するヒントになった」と感想文に書いているが、こうして早い段階から仕事に向きあい、自己理解を深めていくことが、さらに重要になってくるに違いない。

究極の「しごと遊び」

一方、「子どもが仕事を体験できる場」として大きな話題を集めているのが、キッ

ザニア東京(東京都江東区)だ。2006年10月のオープン以来、大勢の来場者が押し寄せており、1日2回の完全入替え制ということもあって、連日はほぼ満員の状態が続いている。

「私のしごと館」とは違い、こちらは小学生が主なターゲット。入場した子どもたちは、屋内につくられた実物の約3分の2サイズのパビリオンの中で、好きな仕事を選び、体験する。ハンバーガーショップやガソリンスタンド、テレビ局や新聞社、病院や理容店、警察署や消防署など、さまざまなお店や施設が並んでおり、選べる職種やサービスは約70種類に及ぶ。仕事をすれば、「キッズ」という施設内だけで使えるお金を給料としてもらえ、それ



裁判所では裁判官、原告、被告などに扮してロールプレイ



ラジオのDJや音響係などを体験できるラジオ局



新聞社では子ども自身が取材し、パソコンで原稿を作成する



実物の約3分の2サイズにつくられたキッズニアの街並み

を使って買い物を楽しんだり、サービスを受けることもできる。「仕事場」には付き添いの親も入ることができない。外からそっと見守るだけだ。

新聞社では、新聞社のロゴが入ったベストを着て、子ども記者がパソコンに向かっていた。編集長の指示のもと、施設内に取材に出かけ、戻ってきたら自らパソコンを操作して、決められた時間内に記事を書かなければならない。慣れないキーボード操作に戸惑いながらも、一生懸命モニターを見つめる子どもの顔は真剣だ。

裁判所では、裁判官、検察官、弁護士、被告らが勢揃いし、ロールプレイが始まっていた。ところどころで、スーパバイザーと呼ばれるスタッフが裁判のしくみや流れをわかりやすく説明する。最後は裁判官に扮した子どもが相談して、有罪・無罪の判決を下す。用意されたシナリオに沿って、子どもたちはそれぞれの役になりきっていた。

キッズニアではスタッフの指導のもと、子どもたちがさまざまなルールを守りながら、ものを作ったりサービスを提供している。できたお菓子を食べたり、作ったものを持ち帰ることで、働くことの喜びや達成感を味わう。ほかの子どもたちと協力して作業を進めることで、他者との上手なコミュニケーションのしかたも学べるだろう。また、働いた対価として「キッズ」というお金をもらい、それを使ったり貯めたりすることで、経済のしくみに思いをめぐらすこともあるかもしれない。

子ども時代を昭和40年代以前に送った世代なら、学校帰りに近所の空き地で「秘密基地」をつくって遊んだり、おもちゃなどを持ち寄って「ままごと」や「お店やさんごっこ」をした経験があるに違いない。かつての子どもたちは、そうした「ごっこ」遊びを通して、働くことの意味や仕事をすると感じる感覚を知らず知らずのうちに身につけてきたようにも思える。だが、学校帰りに遊べる空き地が無くなり、子ども自身も塾や習い事に忙しく、子どもたちが自由に遊べる場や機会はほとんど失われてしまった。そうした場を、大人が人工的に用意することで補っていく必要が出てきているのかもしれない。仕事や買い物などの「社会体験」を「遊び」に変えてしまったキッズニアは、その究極の形といえる。

遊びの中から教育的効果



自分で作ったピザを食べるのも楽しみの一つ



歯医者さんになって、人形を相手に歯の治療を行う



ネイルアートができるビューティーサロンは女の子に人気

違いを活かした発展を期待

「私のしごと館」とキッズニア東京、これまで述べてきたとおり、いずれも子どもたちが「働くこと」を疑似体験できる施設だが、その対象年齢層や運営面には明らかな違いがある。

キッズニア東京の入場者の多くは小学生以下の子ども。中でも低・中学年の子どもたちが中心だ。ここでは、究極の「遊び」の場が提供されており、とにかく、楽しく遊べるのが第一である。だから、小学校高学年や中学生以上となると、照れや物足りなさを感じるかもしれない。一方、専門家の指導による本格的な仕事体験ができる「私のしごと館」は、仕事や職業についてのさまざまな情報を通じて、将来の職業選択や進路を自ら考えるきっかけづくりの場を目指している。よっ

て、おのずと入館者の中心は、何かを学ぼうとしてやってくる中学生、高校生が中心となる。

また、運営面においては「私のしごと館」は、公的サービス機能を担った施設であり、入館のための負担はできるだけ少なく、質の高い情報やプログラムは特定の人気職業等に偏ることなく、若い世代に対して常に提供できるように整備されていることが必要とされている。このため、集客力や娯楽性に集中した運営は、しばらく部分もある。

一方、キッズニア東京は、多くの企業がスポンサーとなつて、民間企業が事業主体として運営しているテーマパークだ。だから、入場者やスポンサー企業の拡大なしには、事業の成長はあり得ない。もちろん、各パビリオンや、そこで提供されているプログラムは、スポンサー企業のPRや

CSR(企業の社会的責任)活動の一環として位置づけられている場合が多い。よって、何よりも大切なのは、集客力につながる魅力あるプログラム開発を、途切れることなく発展させることだ。

このような違いがあるにもかかわらず、両施設はテーマの類似性から、天秤にかけて比べられることも多い。経営効率という面からは、運営費に公的資金も充当している「私のしごと館」への批判的な意見がある。教育的効果の面からは、キッズニア東京の「しごと遊び」への批判的な見方もある。もちろん、それぞれに改善の余地もあるだろう。しかし、ねらいや立場の異なる両施設の比較によるこれらの批判の中には、意味のある批判と言えないものもある。そして、建設的な両施設の当事者たちにとって、互いの存在は批判の対象ではない。「私のしごと館」の豊富なコンテンツは垂涎の的として、キッズニア東京の経営手法は学ぶべきビジネスモデルとして、意識しあう間柄にあるのも確かだった。現在、仕事をめぐるさまざまな問題がある。その中で、未来に向けて大切なのは、子どもたちが幼少時から途切れることなく、その年齢に応じて「働く」ことに夢と希望を抱き、成長していきたいと思えるような場を用意できることであろう。真のキャリア教育とは、そういう時間の積み重ねを必要とする。今回取材させていただいた両施設は、そのための今後の発展可能性を大いに期待できる場であった。

●私のしごと館

若年層の職業意識啓発を目的に、厚生労働省の独立行政法人「雇用・能力開発機構」が設置・運営。仕事や職業に関する展示・体験施設を擁する「ミュージアム」のほか、職業情報センター、研修・セミナー機能などを併せ持つ複合施設。関西文化学術研究都市(京都府精華・西木津地区)にあり、最寄り駅はJR学研都市線の「祝園」近鉄京都線の「新祝園」。入館料は中高生300円、大人700円など。電話0774-98-4510
<http://www.shigotokan.ehdo.go.jp>



小島繁丈事務局長

●キッズニア東京

1999年にメキシコシティに誕生した屋内型テーマパーク「キッズニア」のメキシコ国外第1号施設。多くの企業がスポンサーとして参画し、子どもは実在のお店を模したパビリオンで仕事の疑似体験をして遊ぶ。東京メトロ有楽町線「ゆりかもめ」(豊洲)から徒歩3分(アーバンドックららぽーと豊洲内)。入場料(土日・祝日は幼児2歳以下3歳以下)1500円、子ども(4歳~15歳)3000円、大人(16歳~)2000円(平日料金あり、6/1より料金改定)。電話0570-01-4192※PHS、一部のP電話からは03-35939-4192
<http://www.kidzania.jp>



関口陽介マーケティング部長

子どもがつくる街 ミニ・ミュンヘン

木下 勇 千葉大学園芸学部教授



「遊ぶ」「働く」「学ぶ」が同じ

2006年8月5日、ミュンヘンのオリンピックパークのイベントアリーナ(ミュンヘンオリンピックのときの自転車競技場)を訪問した。ここでは、子どもたちが街をつくる第13回目のミニ・ミュンヘンが開かれていて、すでに5日目である。

このミニ・ミュンヘンは、8月の第1週から3週目までの3週間だけ存在する街である。1979年の国際児童年を記念して行われ、1986年以降、隔年で開催されている。市長も市議会議員も市役所も、そしてお店もバスの運転手もレストランのコックも、子どもが働いて過ごす街である(ただし泊まることはない)。

その日も2000人を超える子どもたちが来ているとのこと。初日は3000人。いわば小さい街に匹敵する人口規模のこの街は、子どもたちが大人の代わりの役をする。もちろん大人は基本的にこの街の住人にはなれない。芝居を見たり、

新聞を買うにもユーロは使えない。ミニ・ミュンヘンという通貨でないと駄目だが、それはここで働いて稼がなければならぬ。7歳から15歳までの子どもならば、まずは受付で市民登録をする。次に、ミニ・ミュンヘンの仕組みや遊び方、仕事の選び方、給料の受け取り方などの説明を受ける。そして職安に行き、希望の仕事に就き、4時間の仕事と4時間の講義を受けると、上級市民権を得ることができ、写真入りの市民証を受け取れる。

働く場は市役所、放送局、大学、研究所、銀行、新聞社、工房、印刷所、デパート、レストラン、芸術アカデミー、都市計画局、建築事務所、劇場、コンピュータラボ、環境園芸局(清掃局と花屋がいつしよになったもの)、郵便局、警察、旅行者、家具・木工職人、タクシーやバスの運転手など、自分の興味と技能で選ぶ。しかし、希望の職にすぐありつけるわけではない。いつも職安には長蛇の列ができる。

子どもたちは働いた時間に応じて給料

をもらう。給料小切手に働いた時間を記入して、その雇用主(大人のスタッフや年長の青少年スタッフ)からサインをもらう。それを銀行に持って行き、ミニ・ミュンヘン紙幣と交換してもらう。1時間5ミニ・ミュンヘンであるが、そのうち1ミニ・ミュンヘンは税金として納めなければならない。例えば、3時間働いたら12ミニ・ミュンヘン得ることになる。それでクレープを食べたり、タクシーに乗ったり、芝居を見たりと、働いて得たミニ・ミュンヘンを使い、この街で過ごすことができる。また、お金を銀行に預けて利子で増やし、住宅地の土地を買って家を建てることもできる。

ここでは、働くことも遊ぶことも同じである。子ども銀行のような「ごっこ遊び」を大きくしたようでもあり、働くことはその「ごっこ遊び」が進化したようなものでもある。しかし、半端な「ごっこ」ではなく、専門的技術や知識をその場についている専門家(大人)から学ぶので、時間をかければ技術もスキルアップする。各仕事場に専門家の大人が二人程度はついているが、技術をマスターすれば一切が任されて、新米の子どもに教えたりもする。つまり、3週間という限定であるが、この職場で能力を発揮すれば、その職場を仕切るようになっていく。もちろん、子どもにもはどのように一カ所の職場に居つく者もいれば、いろいろな職場を渡り歩く者もいる。そのどちらもまた楽しい。

始まって8日目にインタビューを行う





た。それによると、多くの子どもが初日から毎日来ているという。前回、2年前のミニ・ミュンヘンに参加していた子どもも少なくない。「好きな仕事は？」と聞くと、パートの販売店員、タクシーの運転手、自動車整備工など、不思議とどれかに集中するわけではない。

多様な人とのコミュニケーション

各職場には10数人の子どもたちが常に来るので、初めて出会った子どもとも自然と会話が交わされ、集団の作業ができる点も驚きである。このような場では内輪もめなどけんかが起こることが想定されるが、実は子どもたちはこの市民になる前に、「けんかアカデミー」でトラブルや衝突の処理の仕方を学ぶ。けんかをしてはいけない、けんかをしたときの仲直りの仕方を学ぶのである。

インタビュウの中で「何がミニ・ミュンヘンの一番よいと思うところか」と聞いたところ、ほとんどすべての子どもが「いろいろな人と知りあえたこと」と言う。その表情からは、それが単に知りあうことではなく、深いコミュニケーションの充実感を得られる出会いであったことがうかがわれる。いろいろな人というのは、異なる年齢の子どもや大人のスタッフなど、普段の生活では出会わない人たちを含んでいる。実は子どもの職業観もこのような出会いから身につけていくのかも知れない。つま

り自分が認められたということから、自信や希望も生まれてくるのだろう。

次の話は過去のミニ・ミュンヘンときの逸話である。

1985年、12歳のときに初めてミニ・ミュンヘンに来た女の子は、それまでは学校でも一人も友だちがいない、だれも自分の言うことを聞いてくれない、そういう状況にいた子であった。しかし、ミニ・ミュンヘンで新聞社の仕事に就いたその女の子は、初めて自分のことを認めてくれる友だちがいっぱいできたという。

「編集会議で、わたしの意見に耳を貸してもらえないこと。そして、だれとでも、大人たちとでさえ、普通に話すことができるのだということに気づきました。それに大体、子どもの街にいる大人たちは、わたしがこれまで見てきた大人たちとは、まるっきり違いました。彼らは権威を振りかざしている人たちではなく、友だちだったのです！わたしの自意識はミニ・ミュンヘンを通じて芽生えました。そして、最終週に市議会議員に選ばれたこと、それはわたしにとって、とてつもない成功の体験で、本当に心から充足感を覚えまし

た」(ミニ・ミュンヘン研究会『ミニ・ミュンヘン』収録のハイドルン・ホーゼマンさんの手紙より)。

ちなみにこの手紙は、1993年にミュンヘン市がこの催しへの補助を打ち切る方針を出したときに、子どもたちやかつてこのミニ・ミュンヘンに通っていた青少年が

ミュンヘン市長に出した嘆願の手紙の一例である。彼女の手紙の残りは、現在精神的障害を持つ子どものケアをしていて、大学で社会教育を学ぶ準備をしていることを伝え、「ミニ・ミュンヘンは子どもたちに、他人とコンタクトし、自意識を高め、大人とのつきあい方を学び、攻撃的にならずに争いを解決し、さまざまな階層の子どものたちとの共同生活を営む可能性を与えてくれます」と結んでいる。

子どもの自治と市民意識

最初の頃はこんなことがあったと聞く。子どもたちの店や事業所が立て込んで来ると景観上よくないし、人の流れに影響を与える。そこで市の都市計画局(といっても子どもの)が都市計画道路をそこに通すというプランを立てて発表した。すると住民(子ども)は都市計画道路反対のデモを始めて、最後には市議選にまで発展した。

今では前もって作られたプラン(といっても準備段階で子ども、青少年らの参加がある)に基づく配置になっているが、常に何が起こるかわからない。昨年には、子どもの書いた絵が破られるという事件が起こった。犯人はわからず、その裁判が行われた。子どもの裁判官がその事件をどう裁いたかというところ、「副市長に管理責任がある」という判断を下したという。

子どもたちは貯まったお金で土地(正

きのした いさみ

1954年生まれ。東京工業大学工学部建築学科卒業、スイス連邦工科大学、東京工業大学大学院修了。大学院時代から世田谷区太子堂地区で子どもの遊びと街研究会を主宰し、三世遊び場マップづくりや住民参加の街づくりワークショップを展開。主な著書に、『遊びと街のエコロジー』（丸善）、『ワークショップ—住民主体のまちづくりへの方法論』（学芸出版社）、『三世遊び場図鑑』（共編著、子どもの遊びと街研究会）、『まちワーク』（共編著、風土社）など多数。



確には建築権を買い、建物を建てること
ができる。しかし、その建物は建築規則に
則って設計し、都市計画局から建築許可
を得なければならぬ。その地区は、Bプ
ラン（地区詳細計画）で建物の高さなどが
決まっている。これらの営みを子どもたち
自身で行っている。前述のように、各仕事
場には弁護士や建築家などがサポーター
としているが、任せるところは子どもに任
せて、アドバイスなどで補完するのが彼ら
の役割である。

ミニ・ミュンヘンはこのように子どもたち
の職業体験の場という意味を持つが、それ
だけではない。前述のように、働いて得た
お金をどう使うか、お金が回る仕組みを
知ったり、地域通貨のように通貨について
考える場もあるし、経済の仕組み、そして
政治について学ぶ場もある。毎週水曜
日に行われる市長選は、そういう意味でエ
キサイティングである。

翌日に市長選を控えた現市長のジュリ
アンに聞いたときである。「一番の課題
は？」と聞くと「失業問題」と彼は答え
た。そこで「市長選にあたり、対策は？」と
聞くと、「外（アーリーナの外部空間）に働く
場をつくる」との答え。市長選の対抗馬は
現副市長のカミラ。「次の市長選は勝つ」と
鼻息が荒い（後日談によれば彼女が勝った
ようだ）。子どもたちはこのように選挙に
ついて、民主主義について、そして街を動か
していくのは自分たちなのだという市民
意識について、いろいろな出来事を通じて

学んでいく。

ミニ・ミュンヘンから刺激を得て、日本国
内でもミニくら、ミニいちかわ、ミニ四日
市など、現在10カ所以上で同様の取り組
みが広がっている。まだドイツほど長い期
間の開催ではないが、4日間の開催で4
年の実績を誇るミニくらから、子ども
大使として二人の子どもが昨年のミニ・
ミュンヘンを訪問した。その一人のカナ
ちゃん（15歳）の感想を最後に紹介する。
「（ミニくらでは）市民として人との新
たなつながりができたことをうれしく思

います。そして、子ども大使として姉妹都
市提携にミニ・ミュンヘンに訪れ、美人の市
長だと思ったら14歳だったりして、そして
議会で演説している女の子が、はきはき
しゃべっていてすごいなと思ったら8歳だっ
たりして、レベルが高いなと…（略）…ミニ・
ミュンヘンでは働いているスタッフが自分の
住む町を愛している、そしてそこで遊んだ
子どももその街が好きになる。私もミニ
くらを通して自分の街を好きになっ
ていきたい」

ミニ・ミュンヘンとは

ペダゴギッシュエアクションという子どもの遊
びを専門とするNPOの活動として始まり、
1990年からミニ・ミュンヘンを専門に行う組
織（ゲルト・クリューナイズルのKultur &
Spielraum e.V.）が分離独立して運営してい
る。ミュンヘン市の補助とBMWなどの企業の
寄付で、計2500万円ほどの予算で運営さ
れている。これだけの催しになるのに25年の歳
月を要したが、その背景には行政と企業とN
POとのパートナーシップがあった。

ミニ・ミュンヘンの意味を主催者のクリューナ
イスル氏に聞くと、「遊びだよ」と答える。わか
くするような遊びの体験が少ない今日、この
ように遊びをさらにわくわくさせる機会を提
供するミニ・ミュンヘンに、市も企業も理解を示
している。ただし、「遊ばせる」というドイツ語
はないようだ。遊びは子どもの主体性によるも
ので、子どもたちがイメージを膨らませて遊び
を展開する。そこでは働くことも、学ぶことも
発生してゆく。

このように「遊び」を社会が支える仕組みに
ついては、本紙では触れることができなかった
が、ミニ・ミュンヘン主催者のクリューナイズル夫
妻とミュンヘン副市長（本物の）を招聘して、4
月28日に横浜でも「子ども環境学会大会国際シン
ポジウム」、また4月30日には佐倉で「子ども
まち大人サミット」を開催する予定である。
詳しくは子ども環境学会のHPと、サミット
についての詳細は
<http://asobi.squares.net> を参照）

