

「予防教育」の実際と可能性

山崎 勝之

鳴門教育大学予防教育科学センター所長

第2回 ― 教育の理論 ― 無意識と情動からの教育―

さて、前回の予告編に続き本編に入る。日本の学校教育では新参者の予防教育、しかも教育の理論や方法がこれまでとは全く違う教育となれば、紹介には気合いが入る。下手をすると誤解を招き、門前払いを食らうからだ。

紙幅は限られるが、まずはその理論的背景を紹介しよう。

1 予防教育とは

心身の健康や学校での適応上の問題に予防的に対処するため、学校で実施する教育を（学校）「予防教育」と呼んでいる。また予防にはいくつかの種類があるが、特に大切にしている予防はユニバーサル（一次）予防と呼ばれるものだ。この予防は、すべての子どもが将来的に健康や適応上の問題をもつ可能性があると考え、問題をもたない内にすべての子どもを対象に実施される。すべてということでは義務教育段階の学校、それも早い発達段階になると小学校から実施される場合が多い。

世界中の学校で多様な予防教育が実施され、その重要性は増すばかりだ。鳴門教育大学が開発した予防教育はその一つだが、その斬新さと効果の高さは際立つ。本連載で予防教育と言えば鳴門教育大学で開発された教育を指し、そのことに限定して話を進めたい。他の予防教育については、拙編著「世界の学校予防教育」（金子書房）を参照されたい。

予防教育にはこれまでの学校教育にはない多くの特徴がある。その一つが教育を可能な限り科学的に行うということである。科学的に行うとは、やることに科学的根拠（エビデンス）を付けるということである。一般にエビデンスがあるとは、何かを行った結果実際に効果があったかどうかという科学的証明を指すが、予防教育はそれに留まらない。教育の成り立ちとなる背景理論、目標の設定、教育の方法に至るまで可能な限り科学的にならうとする。

今回は、この教育の屋台骨とも言える理論を紹介したい。

2 行動の9割は無意識による

近年の脳科学や心理学がおもしろい。中でも、無意識の機能に注目が集まる。例を挙げよう。今手元にビデオクリップが一つある。神経科学者ビートリス・デ・ゲルドらの実験光景で、二度の脳卒中に見舞われ、脳の視覚皮質が機能しなくなり、盲目となった男性が登場する。男性は普段は白杖を持って歩行するが、杖なしで障害物が散らばった廊下を歩いてもらった様子のビデオである。驚くことに、男性は障害物を巧みに避けて廊下を歩き切った。どのようにして歩いたかと問うても男性は答えられず、ただ杖を返してくれと言ったという。

この例は、障害物を避けて歩くという行動には物が見えているという意識が必要がないことを示している。このように意識が及ばないところで私たちは様々な行動や判断を行っていて、私たちの行動の9割ほどは無意識によるというのである。

衝撃の結果で、9割が無意識になると言われて驚くが、「だから学校の教育でどうしろと言うんだ」という声が聞こえて来そうだ。さらに話を進めよう。

3 無意識から始まる情動の役割

ここで、言葉の使い方や規定しておきたい。情動や感情という言葉は研究領域や研究者によって意味内容が異なる。ことに情動という言葉は悩ましい。ここでは脳科学者アントニオ・ダマシオらが採用する定義に沿う。情動は、血圧やホルモン分泌の変化など少なくとも発生時には意識できない身体反応になる。なんとなく不快な感じ、快適な感じ、英語で言うガット・フィーリング（内臓的な感覚）や直感と呼ばれるものに近い。そして感情は、その情動が意識に上り特定の名称（悲しいなど）で呼べる状態を指す。

さて、紹介するのは「ギャンブル課題」を使ったダマシオらの実験である（図1）。大きく儲けるカード

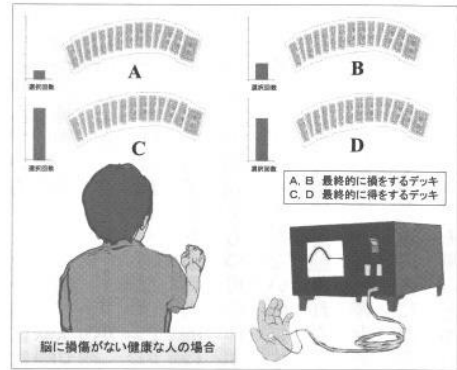


図1. ギャンブル課題実験風景(説明のためのイメージ図)

こそ入っているが、引き続けると結局は損をするカード群（デッキ）と、儲けが少ないカードは多いが結局は得をするカードデッキがある。普通は次第に得をするデッキから選ぶようになるが、ある脳部位に損傷がある患者がやると最後まで損をすることになるデッキから多く引く。この実験中には手掌から皮膚電気反応が測定された。はつとしたときに出る情動反応を測定できる装置だ。健康な人の場合この情動反応は、次第に損をするデッキからカードを引こうとすると生じるようになる。し

かも、本人がこつちが損をするデッキだと気づく前から生じる。まるで、「引くな」と警告を発しているようだ。ところが患者の場合は、この情動反応がほとんど出なかった。

この患者は眼球を囲む眼窩のすぐ上部（前頭葉眼窩部）が損傷されていたが、この部位は情動や感情の発現や処理に深くかわる。行動と結果の良し悪しの関係を監視し、情動に基づいた評価により行動を長期的に制御していく機能がある。つまり、情動の情報と行動の経験の統合化がなされて記憶され、適切な行動を発現させる部位になる。

この実験はダマシオらが提起する仮説を支持する。それは、直接的な情動、場合によっては記憶からの間接的な情動が私たちの行動を決定し、力強く推進できるエネルギーになるということである。この行動決定にかかわる情動の役割についての仮説が「ソマティック・マーカー仮説」である。同様の脳損傷をもった患者が、レストランでメニュー選択

が困難になる状況もうなずけよう。情動は瞬時の内行動選択肢を限定する役割ももつ。

4 学校教育にこの理論をどう組み入れるのか

この実験例で音を上げられても困るので、そろそろ話を整理し始めよう。人の行動が学習され、記憶に残り、その学習内容が現実に対応されるには、情動がたつぷりと喚起された状態に無意識から意識までの経験が組み込まれ、全体が整合性のある形で記憶化されることが必要になるということである。

さらに簡単に言えば、子どもの情動をたつぷりと喚起できるように授業にし、その最中教えたい行動や考え方を学ばせればよいということになる。情動が十分に喚起されている授業というのは、子どもを強く引きつけ、授業にのめり込む状態をつくる。このことは言葉にすれば簡単だが、魅力ある授業にすることによって、その実現は難しい。学校の授業

から多くの子どもたちが居場所を失ってしまう所以である。無味乾燥とも言える授業内容で、子どもたちは飽き飽きしている。

教えられたことが一時的に記憶に残ることがあっても、それは詰め込まれたように覚えさせられたのであり、それが現実場面生きて使用されることはない。また、その忘却も速い。十分な情動体験のもとに記憶された出来事は忘れようにも忘れられないことは、学習時の情動喚起の必要性を物語っている。意識上での学習内容と学習方法は旧来のものでもさほど問題はないかもしれない（もちろんエビデンスのある方法を多用したい）。それにあふれるほどの情動喚起がつけば、その陳腐な学習方法も新たに蘇る。この授業の実現に果敢に挑戦しようではないか。

5 ポジティブ情動・感情のすざ

喚起させる情動（感情を含む）の種類のこと話しておく必要がある。情動の種類は多く、ポジティブ

（正）のものか、ネガティブ（負）のものかは基本的な分類になる。このうちポジティブ情動の研究が近年盛んであるが、この情動は、注意と行動範囲の広がりから私たちに様々な恩恵をもたらす。その恩恵で最も重要なことは、将来の危急事態にそなえ、個人の資質を高めることである。その資質の高まりは、人的ネットワークを拡大したり、ストレスへの対処方法を多様にし高めることなどである。こうして、通常の授業場面では、ポジティブ情動の機能の高まりと効果の発揮が期待され、将来の危急事態に立派に対応できる子どもが育っていく。

こう考えると、教育のベースとなる情動や感情はポジティブなものでありたい。それは、子どもの歡喜する姿が教育場面にふさわしいことかなおさらであらう。しかし、ネガティブな情動や感情の喚起が必要な場合もある。友だちが悲しいときは悲しみ、つらいときは自分もつらい気持ちになる。この共感という機能

は、人を助ける行動、人を傷つけない行動には大切な気持ちになる。

そこで予防教育では、ネガティブな情動を喚起することもある。しかし幸いにも、多くの場合はポジティブ情動が喚起される。それは、予防は治療とは異なり、よい側面を伸ばすことが強調されるからだ。ポジティブ情動と結びついている行動は、「どんどん行いなさい」という後押しがつく状態。ネガティブ情動と結びついている行動は、「もう止めなさい」という制止の状態、となる。相手と同じ悲しい気持ちでも、

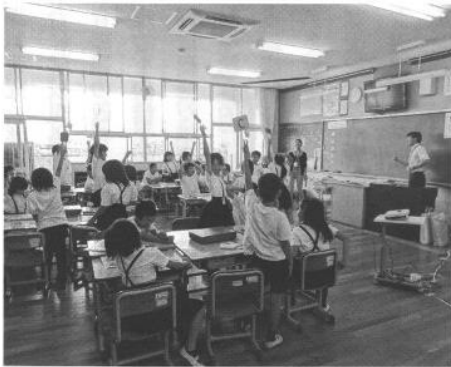


写真1. ゲームに興じながら学ぶ子どもたち

それで終わらせるのではなく、何とかしてあげたいという前向きな気持ちにつなげる必要がある、ここにポジティブな気持ちが登場する。

この予防教育の授業見て、「まるで子どもたちが遊んでいるように感じる」という向きも多い。その通り。遊んでいるのである。しかし、個々の子どもがそれぞれ別の遊びをしているのではなく、集団として全体がシンクロナイズして遊んでいる（写真1）。家の近所で、運動場で、子どもたちが喜々として遊んでいる状況だ。一般に子どもたちの集団遊びでは、さきほどからお話している情動と行動経験が見事に合体して記憶化されていく。そこでの経験は、一生忘れないほどのインパクトをもつ。こういうときは、こう考えた方がいい、こう動いたらいい、こう頼んだらいい……。実に貴重な経験が刻まれ、自分のものになっっていく。学校の授業もこうなったらと長く願っていたが、それを実現させてくれるのが予防教育である。