

PANGAEA BOOK

Bond
Children
across the World
on the Net





森 由美子 理事長

Saint Marys College(カリフォルニア)卒業。児童心理学・幼児教育学を専攻。UCLA大学院にて比較教育を専攻、中退。玩具メーカー株式会社トミーで幼児玩具開発事業室室長をつとめ、国内外の玩具賞を受賞。独立後、MITメディアラボにおいて客員研究員をつとめる。日経ウーマン・オブ・ザ・イヤー2006(キャリアクリエイト部門)受賞。

パンゲア創立 15 周年。この記念すべき年をケニアで迎えられることは、全てのパンゲア応援団にとっても意味深い。そして私たちが創立以来ずっと見つめてきたミッションは、あらゆる壁を越えて、次の世代を担う子ども達の対話ができる環境を作り、それを世界中に届けることである。MIT メディアラボにいたとき、当時の所長だったベンダー氏といまやプログラミング教育ではその名を知らぬものはいないミッチ・レズニック教授の二人がアドバイザーとなり、私と高崎の壮大な計画を後押しして、世界の様々な人々や子ども達の状況を見てくるように支援して下さった。また、コミュニケーションツールとしても、子ども達に言語や文化の優劣を感じることのない方法を模索していた時に、MIT 教授のノーム・チョムスキー氏に直接お会いし、絵文字によるコミュニケーションに対するアドバイスを頂き、初代のパンゲアネットが誕生した。その後、子ども達の活動の中に少しずつ機械翻訳を入れて、現在の「ゲンゴロウ」がある。

この5年間は KISSY という新しい取り組みを始めている。様々な言語・国の子ども達が京都で1週間ちょっと共同生活をし、京都大学でワークショップを4日間に渡り実施してきた。2018年で第五回を迎えるこの取り組みに、賛同して下さった日本万国博覧会記念基金や KDDI 財団、そして KISSY において共催下さって論文なども執筆されている石田・松原研究室、このうち一つでも欠けていたらこのチャレンジも形ならなかった。皆が多文化共生の社会でないと持続可能ではないと考え始め、国

連も持続可能な社会の実現を SDGs として大きく掲げた。その Target4.7 には「地球市民教育」とある。まさにパンゲアが目指してきたことである。そして KISSY は「本当に文化・言語・宗教などすべてが異なる子ども達が互いに対話し、助け合い、課題解決に当たれるのか」に挑戦した。教育や心理学、知育玩具開発、ワークショップ開発など私の持つすべての経験と知識、高崎の児童のための ICT ツール開発の全て、そしてこれまで一緒に活動を推進してきた最高のファシリテータが限界まで試される中、その取り組みは成功を収めることができた。

ICT(インターネット)を用い、地球市民教育の礎となるものは、それを見る多くの大人たちの目に希望を映してくれる。様々な環境にいるパンゲアの子供達は実にたくましく、また優しく他の子ども達と接している。「ひとの嫌がることをしない」そのたった一つのルールの下で、相手のいる状況に思いを馳せ、そして多様性が自分にも社会にも大きな喜びをもたらしてくれることを自然に感じ、行動する子ども達。ここケニアの児童も片道1時間半以上歩いてケニア国立博物館へやってくる。ワクワクした眼差しで互いの名前を呼びあう。みんなで考え、助け合わないと地球は大変だ。がんばろうパンゲアン・パンゲアキッズ。



高崎 俊之 副理事長

1999年東京大学工学部卒、2001年同大学院修士課程修了。同年MITメディアラボへ渡り、Research Affiliate(2001年～2002年。株式会社セガ)、Visiting Scientist(2002年～2004年。Project Pangaea)を歴任。2004年と2007年に(独)情報処理推進機構「未踏ソフトウェア創造事業」に採択されパンゲア基盤システムの礎を築く。2017年京都大学情報学研究所博士課程修了。博士(情報学)。2018年ヒューマンインタフェース学会で論文賞を受賞。

2001年9.11同時多発テロ事件から17年、2003年のNPO法人パンゲア設立から15年が経った。パンゲアは未来の世界を創る子ども達に対して、ICTを使って相互理解を深める多文化交流の機会を提供してきた。しかし、残念なことに、2018年現在、人類は未だに争うことを止めない。アインシュタインとフロイトの書簡は「闘争は本能であり、戦争は不可避だ」と結論づけた。「平和は、戦争と戦争の短い期間」と消極的な解釈がされる学問分野も多い。科学技術が進歩した現在、人類は、より短期間かつ大規模に地球全体を何度も壊滅させる兵器を手に入れている。

しかし、人間には智慧がある。僕はそれを信じている。「自分の大切な人を傷つけられたくない、という気持ちも相手にもある」と想像する力、つまり、Empathy(共感)という智慧があることを。。。「人が嫌がることをしない」というシンプルなルールのもとで、「ピース・エンジニアリング」に支えられたアクティビティによって、パンゲアは、その智慧を世界に促進する。

2002年11月に書いたパンゲアの「設立趣旨書」がある：ここに我々有志は「パンゲア」を設立し、意欲ある多様な参加者を募り、非営利団体として、世界中の研究者や識者との連携をはかりながら、国際コミュニケーションに必要なツール、そして、子供たちが自発的に参加したいと思うコンテンツを研究開発することによって、世界の子供たちが「つながり」を育める環境を構築する。そして訴求活動を行って世界的に促進させ、国家・宗教・文化・言語・性別を問わず多くの子供たちが相互理解を深め、日本から世界の平和に積極的に寄与することを目的とする。

パンゲアの本質は変わらない。一方、国連のアジェンダ(重要項目)に「GCED(Global Citizenship Education)」が記載されたり、パンゲアが JICA に採択されるなど、パンゲアの価値観と実績がようやく世の中とシンクロしてきた。科学技術の進歩によって世の中の破壊兵器がバージョンアップするなら、それ以上に、パンゲアはピース・エンジニアリングによって人間の智慧をバージョンアップさせよう!

P3 All about PANGAEA —————●

P5 PANGAEA History —————●

P7 PANGAEA Projects —————●

P7 1. Activity —————●

P9 2. Overseas —————●

P10 3. KISSY —————●

P11 4. YMC —————●

P12 Essay —————●

P12 1. Executive Advisers —————●

P15 2. Pangaeans —————●

P17 3. Board Members —————●



All about PANGAEA

■ パンゲアって？

国・民族・文化・宗教・社会的状況など様々な違いによって分断されている世界において、多様性（ダイバーシティ）を許容し、違いを超えて共にグローバル社会でコミュニケーションしコラボできる人材がこれまで以上に必要とされています。パンゲアは、ITを用い、次世代を担う子ども達が出会い、伝え合い、つながることのできるプラットフォーム（基盤）を自ら開発し、世界で実施可能なプログラムを運営します。

ITを平和利用し、様々な子ども達が「つながり」を持ち、多様性を楽しみ、相手の立場にたって物事を考えることができる多文化共生社会をひびいていくことができる子ども達を育てたいと考えています。これは、国連が掲げる「持続可能な社会の実現（SDGs）」の Goal 4.7 に含まれる「Global Citizenship Education（GCED）」を世界規模での実践です。

■ どんな活動しているの？

1. パンゲアアクティビティ

活動拠点に数十名の子ども達（9歳～15歳）が定期的に集まり、約3時間×10回（30時間）を1サイクルとする国際理解教育プログラムです。主にボランティアから構成されるファシリテータと技術スタッフが本活動を支援します。



2. KISSY Kyoto Intercultural Summer School for Youths

京都で開催されるサマースクール。多言語環境下で子ども達がICTを使ってコミュニケーションし約1週間共同生活します。



10ページ参照 →

3. YMC Youth Mediated Communication

国内外の専門家が、機械翻訳などのICTを使い、農業知識など現地コミュニティの生活に必要な知識を、現地の子ども達を介して届けるという、パンゲア発案の途上国コミュニティ開発プロジェクトです。



11ページ参照 →

4. ファシリテータ人材育成

パンゲアでの子ども達の活動をサポートするファシリテータを研修して育成しています。大人に対するGCED（Global Citizenship Education）人材育成の実践です。



■ どこで？何人くらい？

パンゲアは2003年4月にNPO法人として東京都より認可を受け、2004年5月より東京都渋谷区立の小学校2校、中学校

2校にて、初めてパンゲアアクティビティを開始しました。

「パンゲアアクティビティ」の実施（総数）について

アクティビティ回数：延べ841回
参加児童：延べ9,024人

ファシリテータ養成

F 研修認定書：延べ365枚
FL 研修認定書：延べ31枚
TS 研修認定書：延べ49枚

パンゲアが活動を実施した国



日本



韓国



カザフスタン
(2019年度実施予定)



ベトナム
(YCM-viet)



ブータン
(2018年度実施予定)



マレーシア



カンボジア



オーストリア



ジョージア
(2018年度実施予定)



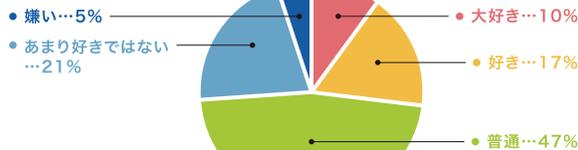
ケニア

■ 参加者意識の変化

韓国の子供達に行ったアンケート結果によると、日本の子が、「大好き」もしくは「好き」と答えた子は、ウェブカムアクティビティの前には 27% でしたが、アクティビティの後には 62% になりました。

Q：日本、または日本人について、あなたは今、どう感じていますか？ (n=60)

■ アクティビティ前



■ アクティビティ後



2005年11月 - 2010年2月に行ったwebcamのデータです。

■ ICT Tool

パンゲアでは「ピースエンジニアリング」の名のもとに、世界の子ども達同士が公平かつ民主的にコミュニケーションし、つながりを育むために、京都大学をはじめとする研究機関とも連携しながら、独自に ICT Tool (情報通信技術を使ったソフトウェア

やサービス)を研究開発しています。ソフトウェア開発には、高度なエンジニアスキルを持った技術ボランティアスタッフ達が大きく貢献しています。

ピクトン

パンゲアアクティビティで、言語の障壁なく気持ちを伝え合うために使われている絵文字のことです。伝えたい物事や考えをピクトンを組み合わせて表現します。文化的解釈の相い等の研究をした上でパンゲアが独自に開発し、その数現在 450 種類

以上。パンゲアネットやウェブカムなどで、子ども達が気持ちを伝え合う重要な手段です。

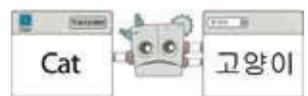
「好きです」「びっくり!」を表すピクトン ▶



機械翻訳

パンゲアでは、子ども達もスタッフも機械翻訳を使ってコミュニケーションすることが可能です。現在の機械翻訳技術は完璧ではありません。そこで、パンゲアでは、例えば入力者本人が翻訳品質を確認・修正する仕組み(折り返し翻訳)や、機械翻訳と人的修正を組み合わせる仕組み(翻訳リペ

ア)など、利用シーンに応じ、丁寧にシステムデザインをしています。また、機械翻訳サービスに、パンゲア独自の対訳辞書を組み合わせることによって、翻訳精度を向上させています。なお、機械翻訳には「言語グリッド」と呼ばれる多言語プラットフォーム技術を利用しています。



▲ 翻訳お助けロボットの「ゲンゴロウ」

パンゲアネット

子ども達の作品をネットで共有し、また、「ピクトン+機械翻訳」のメッセージを交換するためのインターネット上の安全なプラットフォームです。ここでは「家、村、国、地球」という4段階のコミュニティがあり、だれでも自分の「家」

から4クリックで「地球」まで辿りつけます。パンゲアネットでは毎回異なる認証パスワードが必要で、子ども達のセキュリティが守られています。



▲ 子ども達がそれぞれ自分のページを持っています

ウェブカム

世界の複数のパンゲアアクティビティ拠点をウェブカメラでリアルタイムにつなげます。子ども達が、遠い拠点の友達と時差を考慮して時間を合わせ、一緒にゲームをして遊びます。拠点 vs 拠点で競うのではなく、遠隔地の相手も一緒にチームメンバーになります。ゲーム内容も、相手を思いやっ

たり、相手の文化を考慮すると得点が得られる、という工夫が施されています。ウェブカメラで直接交流することによって、お互いの理解・関心を深め、より強いつながりを育みます。



▲ ウェブカメラに向かって、こんにちは～!

PANGAEA History



① 2001年 / 同時多発テロ
MITメディアラボでパンゲア構想開始



③ 2005年 / パンゲアネット・絵文字システム開始



⑤ 2009年 / マレーシアにてアクティビティ開始



② 2003年 / 特定非営利活動法人パンゲアとして認可



④ 2007年 / 本部を京都に移転



⑥ 2009年 / 京都大学にてアクティビティ開始



⑦ 2010年 / YMC-Viet プロジェクト開始



⑨ 2013年 / カンボジアでパンゲア開始



⑪ 2017年 / 東京大学にてアクティビティ開始

2010

平成二十二年

YMC-Viet プロジェクト開始

⑦

2013

平成二十五年

ケニア国立博物館にてアクティビティ開始

⑧

2013

平成二十五年

カンボジアでパンゲア開始
(Bright Future Kids-New Life Orphanage)

⑨

2014

平成二十六年

KISSY(児童のための京都異文化サマースクール)開始

⑩

2015

平成二十七年

EAPプロジェクト開始

⑪

2017

平成二十九年

東京大学にてアクティビティ開始

⑫

2018

平成三十年

ケニア国立博物館ナイロビ館およびキスム館で
ファミリータ育成事業開始



⑧ 2013年 / ケニア国立博物館にてアクティビティ開始



⑩ 2014年 / KISSY 開始



⑫ 2018年 / ケニア国立博物館ナイロビ館およびキスム館でファミリータ育成事業開始

PANGAEA Projects

1. Activity



AUSTRIA



2006年からウィーン市立児童館: 5er haus にてパンゲアアクティビティを実施しました。ウィーン市内の移民が多い地域にある児童館です。パンゲア初の3拠点Webcamアクティビティ(日本/韓国/オーストリア)を実施するなど、新規アクティビティにチャレンジしました。

KAZAKHSTAN



2018年 KISSY に参加。来年度パイロット開始検討。

GEORGIA



2017年12月にジョージア文部科学省から the 4th Annual Conference of Educational Technologies に招聘されて2018年度中にパンゲアを試験的に開始します。

KENYA



2006年から様々な場所でプロジェクトを実施してきましたが、2018年 JICA 草の根技術支援として「ICTを用いた国際理解教育のファシリテータ研修事業」が採択され、研修できるスタッフを生み出します。

BHUTAN



2018年 KISSY に参加。本年度パイロットケースとして活動開始予定。



KOREA



2006年から2017年までソウル市のミジセンターにおいて定期活動を実施し、自立的にファシリテータ研修も実施できるようになりました。多くの素晴らしいボランティアが誕生しています。



JAPAN



現在、本部のある京都では京都大学、東京では東京大学で毎月活動が実施されています。活動はこれまで渋谷区の小中学校、三重大学、千葉県柏市や東京の企業の会議施設などでも実施されています。



CAMBODIA



プノンペン郊外にある孤児院とBright Future Kids Homeがパンゲア活動を2013年より開始しており、高校生の子供達が技術スタッフやファシリテータ研修を受け活動をしています。



MALAYSIA



2008年から2010年まで、ボルネオ島にある国立サラワク大学 (Universiti Malaysia Sarawak: UNIMAS) 拠点およびバリオ拠点にて実施しました。バリオ拠点はジャングルの奥地にある村で、その寄宿学校にてアクティビティを実施しました。



2. Overseas

日本のODA(政府開発援助)の実施組織であるJICA(独立行政法人国際協力機構)には、「草の根技術協力事業:草の根パートナー型」という市民参加協力事業の枠組みがあります。そこで、パンゲアは「民族対立緩和のためのケニア国立博物館におけるICT異文化理解教育ファシリテータ育成事業」というテーマを提案したところ、JICAから採択され、2018年3月から2021年月までのプロジェクトとして実施しています。

パンゲアではこれまでケニアにおいて何年にも渡りプログラムの有効性を実証するためのパイロットとして様々な場所で活動してきました。学校・会議施設などを経て、プログラムの有効性を確認することができました。初めてケニアを訪れたのはまだ2003年ごろでしたが、その時はナイロビ市街地の村を訪れ、電気がないなか、高崎のラップトップにうつしたパンゲアの構想やアイデアを子供達や村の人たちは目を輝かせてみて、「すごく参加

したい!」との熱い声を聞きました。そしてやっと念願のアフリカのハブとなるケニアにおいてケニア国立博物館(NMK)という最高のパートナーには東アフリカのUNESCOのハブであるケニアの方が我々の話を博物館にしてくださったところからはじまりました。

ケニアには多くの民族(部族)があり、それぞれに独自の言葉や文化もある多様な社会です。公用語に英語とスワヒリ語があり、東アフリカの中でもその発展は15年の間にも目覚ましいものがあります。しかし、同時に繰り返される大規模なデモ・テロ・暴動などにより、国際的な信頼や訪れたいと思う人たちにとっては心配な出来事もあります。NMKはケニアにおいてすべての子供達が必ず遠足などで一度は訪れる国民に広く愛される場所です。これまで様々なモノ(人類学・自然科学・歴史・文化など)を展示する場所でした。しかしただ見るだけの博物館からさらに一步踏み込み、児童のための



▲ ケニア国立博物館(ナイロビ館)

ワークショップを投入することで民族の多様性を楽しみ、対話を促すことが可能になる公教育をパンゲアとのコラボレーションにより実現しようとするのが今回の目的です。

JICAはパンゲアの持つ「ICT異文化理解教育」を実施するファシリテータや技術スタッフ研修そしてサステナブルな活動のために、YumiとToshiをアフリカで育



▲ キベラ地区の子供たち



▲ キスムの民家



▲ キスムの学校



Dr. Mzalendo N. Kibunja

ケニア国立博物館館長。前職はNational Cohesion and Integration Commissionの議長。ヘイトスピーチなどをケニアで失くす為に尽力。考古学の研究者でもあり米国ラトガース大学で博士号(人類学)を取得。

National Cohesion and Integration Commission (NCIC)の委員長を前職で勤めていた人間として、すべての団体や個人で平和構築に向けて努力をしてくださっている方々に、私は無条件に支援したいと思っています。NCISでは2007年の国政選挙後、ケニアが分断されている状態に陥り、2009年に人々に調和をもたらすべく設立された国立委員会です。パンゲアについては我々のスタッフであるミティ氏より知り、その活動をすぐに気に入りました。GCED(地球市民教育)や平和促進に貢献するだけでなく、世界中の子供達に「ユニバーサルプレイグラウンド」を提供するとは、ケニア国立博物館は文化の多様性と共生につい

ての理解を人々に促したいと思い、いくつもの活動や展示をしてきました。ケニア国内の地元のお祭りを集め、その多様性のすばらしさを実感してもらえる国内のカルチャーフェスティバルや、ナイロビに世界中からのお祭りがみられる国際カルチャーフェスティバルもその一環です。ケニア国立博物館(ケニア国内にある18の博物館から構成される)では、学校教育とは一味違う生き生きとした公教育プログラムを提供したいと考えており、楽しさのある活動をしたいとの考えからYoung Researchers Clubという枠組みを設立しました。私たちはこの取り組みの中でパンゲアとパートナーになることが決まり、非常に喜んでます。JICAの支援による本プログラムの投入により、

子供達、教育部門関係者、学校の先生、地域のボランティアやインターンにとってもすばらしい効果をもたらしてくれる。パンゲア理事長Yumiさんの教育分野の知識と現場経験、副理事長ToshiさんのICT分野の知識とフィールド経験を、ケニア国立博物館が受け継ぐことができるようになります。最初の段階では、まず、ナイロビ館とキスム館が対象になっていますが、私たちとしてはこの取り組みを全国の博物館にも広げていきたいと考えています。このたびはパンゲア15周年おめでとうございます。パンゲアの皆さんの活動は、全人類に貢献するもので、それに触れることができる人たちは他の文化に対して寛容になることができると感じていま

3. KISSY

KISSYの目指すもの

パンゲアは一貫して、世界の子も達がつながりを感じられるプラットフォームづくりを目指しており、KISSY(児童のための京都異文化サマースクール)もそのための革新的な取り組みの一つである。この約一週間のワークショップ型サマースクールには、ケニア・韓国・カンボジア・カザフスタン・香港・ジョージア・日本などの児童が京都に集まる。英語が必須でないため、児童間での共通言語は無く、母国語のみ使える児童が大半である。そんな中で、KISSYでは、多国籍かつ多言語になるように編成された児童7名程度のチーム単位で活動を行う。参加児童は言語を超えて対話し民主的な議論をす



▲ 児童7名で多国籍チームを構成



▲ チーム単位で作品を共同製作



▲ 夜の宿舎でも熱気溢れるチーム議論



▲ クメール語にも対応する多言語 ICT ツール

ることを学ぶ。その活動のバックボーンには、パンゲアの ICT 技術がある。

「文化や国の違いを超えて、協働できるのか?」というこのチャレンジを、2016年度から3年連続で助成頂いている公益財団法人関西・大阪21世紀協会の日本万国博覧会記念基金やKDDI財団には、本取り組みを高く評価頂いており、それらの助成によって毎年参加国が増えている。KISSYは、学術的な観点でも「異文化コラボレーション」のフィールド等として「研究の種」が散見され、学術論文などの実績が出ている。また、共催の京都大学情報学研究科の石田・松原研究室には、研究面および技術協力面で、大きく貢献して頂いている。

一週間(7泊8日)という時間は、子ども達が近寄り、ぶつかり、解決することを体験するのに十分な時間でもある。これまで4年間、初日は不安いっぱい緊張していた子ども達が、最終日の夜には必ず「もっとずっとここで皆と一緒にい

たい!」などと親としてはなんとも切ないコメントが聞かれ、あちこちでハグして涙している。これは、国も男女も年齢も関係ないようだ。パンゲアは、そんな子ども達に対して「どうすれば、世界中の色々な壁を越えて対話できるか、を皆で考えて実践してってもらいたい」と言い続けている。たったひと夏だが、子ども達が大きく成長していく「変化」を目の当たりにしてきた。

国連は2015年に、2030年までの達成目標(アジェンダ)として「SDGs(持続可能な開発目標)」を策定した。SDGsのTarget4.7に、GCED(Global Citizenship Education: 地球市民教育)が掲げられている。SDGs策定後から、KISSYの取り組みを国際会議に招聘されて講演する機会が何度もあった。本取り組みは様々な国から、まさにICTを使ったGCEDの最先端実践例と注目を集めることとなった。



▲ ワークショップ会場の京都大学 百周年時計台記念館での KISSY 集合写真

4.YMC (Youth Mediated Communication)

児童を介したコミュニティ支援 (YMCモデル)

YMCモデル(Youth Mediated Communication Model)とは、途上国支援の一つで、識字率の低い大人では無く、児童を仲介して、途上国発展のためさまざまな知識を届ける革新的なコミュニティ開発手法のことである。

パンゲアはYMCモデルの主唱者として、2010年度に総務省ユビキタスアライアンスプロジェクトとして、ベトナム農業農村開発省の協力のもと、YMCシステムの開発と実施を行った。2012年度よりRISTEXで京都大学情報学研究所社会情報学専攻石田・松原研究室とともに2014年度までメコン流域のビンロン省で実証実験を行った。そこでは、日本の農業専門家が、ベトナムの特に識字率の低い地域における農業従事者に、識字率の高い児童たちを通してオンラインでさまざまな稲作の知識(温度・湿度・天候・草丈・葉色・病気の有無・害虫の有無・親からの質問に対する回答等)を届ける。児童たちは、地元のコミュニティセンターを拠点に週一回から二回集まり、言語グリッドや農業グリッドを利用して、日本の農業専門家とYMCシステムというオンラインQ&A掲示板を通してやり

取りを行う。また、家で子供達が稲作を実際に行っている親や祖父母により正確な情報を伝えるためのカードや伝言メモの役割を果たしたYMCパスポートなど、学びを遊びに変えるさまざまなアナログツールをパンゲアが制作した。

YMCシステムの利用により、農業知識の伝達を通じ、親子のコミュニケーションが大幅にアップし、多すぎた肥料や農薬の使用量が3割減少し、収量が1割程度上がったとの報告がビンロン省から出された。

YMCモデルは稲作だけでなく、あらゆるコミュニティに届けたい情報を届ける手段として有効であるとパンゲアは考えており、今後アフリカでは食品の安全、公衆衛生などの専門家と新たなYMCを進めていくことを計画している。

また、本プロジェクトに関してパンゲア 高崎が筆頭執筆した投稿論文が「今後ヒューマンインタフェース研究にとって、研究プロセス、結果ともに重要な知見を与えている」等と評価され、ヒューマンインタフェース学会から論文賞(2018年)を受賞した。学術的にも認められているプロジェクトである。



▲ ベトナム南部の農村地帯でのYMCプロジェクト



▲ YMCプロジェクト参加農家の家族写真



▲ 稲の高さの測り方ワークショップの様子



▲ 稲の写真の取り方ワークショップの様子



▲ YMCシステムを利用する児童の様子



▲ YMCプロジェクトメンバー(現地児童とスタッフ)の集合写真



石田 亨

1978年京都大学大学院情報工学科修士課程修了。同年、日本電信電話公社電気通信研究所入所。ミュンヘン工科大学、メリーランド大学、清華大学にて客員教授、パリ第六大学招聘教授、上海交通大学の客座教授、NTTコミュニケーション科学基礎通信研究所のリサーチプロフェッサを経験。現在、京都大学大学院情報学研究科社会情報学専攻教授。IEEE、情報処理学会、電子情報通信学会フェロー。専門分野は、人工知能、コミュニケーション、社会情報システム。



森川 博之

1992年東京大学大学院工学系研究科博士課程修了。博士（工学）。同年より同大にて教員を務め、2006年より教授。現在、東京大学大学院工学系研究科（情報ネットワーク分野）の教授。情報ネットワーク社会のあるべき姿、ICTの将来の社会への変革するビジョンについて明確な指針を与えることを目指し研究を行う。

ITを利用して世界の子どもたちを繋ぐ、そう聞いてもピンとこない人が多いだろう。ところが数時間のWebCamアクティビティで、韓国の子どもたちの、日本の子どもたちへの印象が一変する。大人たちの影響を受けた先入観が消え、子ども同士の付き合いに変わるのだ。パンゲアのアクティビティにどんな秘密があるのだろうか。

何度かアクティビティを観察すると、様々な工夫が見えてくる。まず、子どもたちのチームを日韓横断的に作り、同じ色のバンダナをつけさせる。遠隔地に分かれたチームに内集団バイアス (ingroup bias) を生み出している。

アクティビティはチーム対抗のいくつかのゲームで構成されている。「マッチゲーム」は、指定された色から他国のメンバーが何を想起するかを当てるゲームだ。相手の文化や思考を想像できたチームが勝者となる。これは、相互理解の共通基盤 (common ground) を構築する訓練ではないか。

「なぞれん」は、機械翻訳を使うなぞなぞ連想ゲームだ。答えを持っている側がヒントを出して、ネット越しにその答えを当てさせる。途中で機械翻訳が入るので、ヒントが正しく伝わるか不安だ。それだけに、当たった時には大きな歓声上がる。機械翻訳の精度の悪さを見事に逆手に取っている。

こんな風にパンゲアは、相手を思いやるゲームを作り続け、世界の子どもたちが一つになる遊び場を提供している。類例のない驚くべき集団だ。

未来を予測することは極めて難しいことですが、未来を「創る」ことはできます。未来を「創る」にあたっては、こうしたい、こうなって欲しい、これが必ず必要となる、必ずやってみせる、実現してみせる、などという強い「夢」や「想」が必要です。「夢」や「想」がなければ、一歩たりとも踏み出すことができません。とにかく飛び込んでやってみなければ、何も始まりません。

そして、「夢」や「想」を育むものが「感」です。我々の周りに転がっている種々の事象を強い好奇心で観察し、「感じる」ことです。

世の中には気づいていない面白いことがたくさんあります。成熟したと言われる分野でも、必ず新たな息吹がありますし、表に出ないところでの胎動が必ず存在します。これらを感じて、夢や想につなげていくことが重要です。

「客にいくら尋ねても、自動車が欲しいという答えは返ってこない。なぜなら客は馬車しか知らないからだ」とは、ヘンリー・フォードの言葉です。

未来を創ることができるのは、強い想を持っている人です。10年、20年、50年、100年後を夢想するマインドが、明日のブレイクスルーを生み出すきっかけになると思います。

「夢」や「想」にあふれるパンゲアに、期待しています！



Mitchel Resnick

MIT Media Lab

Professor of Learning Research

MITメディアラボにおけるラーニングリサーチ教授。在籍する研究グループは、全世界数百万人もの子ども達に利用されているレゴマインドストームやスクラッチプログラムを開発。また低所得者層の子ども達がテクノロジーで自己表現できる国際ネットワーク、コンピュータクラブハウスの共同創設者である。

1978年プリンストン大学にて物理学の学士取得、1982年にマサチューセッツ工科大学にてコンピュータ科学の修士号と博士号を取得。2011年、ハロルド・W・マグロー・ジュニア・プライズ・イン・エデュケーション受賞。

デジタル技術を駆使して教育に生かそうという活動が世界中にあふれている。数学や科学コンセプトを学びたいならオンラインビデオを。さらに学習したいなら大規模公開オンライン授業 Massive open online course (MOOC) を、というように。

これらの活動のほとんど education と instruction を同一視し、education を向上させるためには、instruction のよりよい方法を発展させることが最善の方法だとしている。確かに新技術は instruction を劇的に進化させた。近い将来、誰でもどこでも、家にいながらにして世界中の最高の講義ビデオを見ることができるようになるだろう。

しかし問題がある。education とは instruction よりももっと奥が深いのである。誰かに学ばせたいものがあるでしょう。しかしそれについて話したり、それを見せたりするだけでは十分ではないのだ。最高の学習経験というものは、重要なプロジェクトで学習者がお互いに共同作業して得られるものだ。だから講義を一方的に受けさせるのでは不十分だ。ロボットを組み立てたり、実験をしたり、模擬実験を計画したりという、創造的なプロジェクトに取り組む機会を与える必要がある。

これが MIT Media Lab での我々グループ研究のゴールだ。たとえば我々のスクラッチソフトウェアでは、子ども達は自分の物語、ゲーム、アニメをプログラムし、それを世界中の人々と共有できる。子ども達はスクラッチオンラインコミュニティで、350万以上ものプロジェクトを共有してきた。ざっとその三分の一ほどのプロジェクトは、他のコミュニティのメンバーが、既存のものを修正、拡張させた「共同リミックス」版なのである。

私はバンゲアのプロジェクトに常々強い共鳴を感じてきた。それはバンゲアの目指すところや精神が、私達グループのものと大変似通っているからである。ユミ、トシ、そしてその他のバンゲアンたちは、instruction が学習のほんの小さな一過程にすぎないことを理解している。彼らは子ども達が創造し、実験し、探求し、それを世界中の人々と共有するための新しい方法を開発し続けている。子ども達が、創造的思考者として成長する手助けをしているのだ。

かつてないほどに迅速に変化を続ける世界に住む我々。将来子ども達は、数々の新しい問題、挑戦にぶつかっていくことだろう。それに打ち勝ち力強く成長するためには、予期せぬ問題に、革新的決断を下せる訓練をしなければならない。彼らの成功は、創造的に考え、行動できる能力にかかっている。バンゲアは、今日の子ども達を明日の社会に備えることができるようサポートしている。



Walter Bender

Sugar Labs 事務局長

世界40ヶ国を超える国々の子ども達300万人以上に使われている教育ソフト「シュガー」を開発発展させた、シュガー Lab 創設者であり、事務局長。1977年ハーバード大学、学士号取得。1980年マサチューセッツ工科大学で修士号取得。2000年～2006年、MITメディアラボ所長を務める。著書に「Learning to Change the World」。

バンゲア15周年を祝福する機会を得られて、私はとても嬉しいです。バンゲアのミッションは、2003年創立当時に比べて、現在はより重要になっています。というのも、当時に比べて大人達が「内向き」に舵を取っている世界の中に今日の子ども達が生きており、一方で、私たちが直面する課題はますますグローバルになっているからです。バンゲアは、地平線の向こうの国境を越えて、そして、慣習や価値観を越えて、「外の世界」を見る機会を子ども達に提供します。バンゲアの子ども達は単に言葉を使うだけでなく、「言葉とは何か？」について能動的に考える体験を重ねます。

バンゲアアクティビティが世の中の他のプログラムと差別化されて異なる点が、この子ども達へメタ認知的活動を提供することにあります。

バンゲアは、子ども達に世界への意識を単に高めるだけでなく、言葉が如何に表現・理解・知識創造の道具になり得るかという認識をも深めます。このようなバンゲアを経験する子ども達は、前向きかつ生産的な世界の変革を巻き起こす人材となっていくでしょう。



西田 陽光

一般社団法人・次世代社会研究機構代表理事
1997～2013年非営利政策シンクタンク立ち上げ参画。運営委員兼パブリシティー担当ディレクター。「日本家庭生活研究協会」常務理事。「ワークライフバランス」ブームと「男性の子育て」ブームを起こし「イクメンブーム」牽引。

「バンゲア」15周年を誇らしく思います。

そして世界中の子供たちに「バンゲア」を提供していきたいと思います。

子供たちが、国、地域、文化、言語、経済など異なる経験や環境でありながら、各国から「バンゲア」に参加することで、互いを知ること、自由に発想すること、それを伝えあうこと、協同作業で協力し合い、創意工夫しながら、楽しむことで友情が育まれ、子ども達の五感が高められます。子供たちは、「外国語を話せるようになりたい」「もっとお友達の国のこと知りたい」など、思いを具現化しようと行動し始めます。子供の時の異文化を楽しんだ経験は好意的印象を残します。偏見や差別意識を持たずに、異なりや違いへの素直な好奇心と敬意を抱きます。異文化への独自性や属人的利点を気付いたり評価したりできることは、課題解決に取り組む重要な要素です。異文化や異なる背景の人に対して各人の個性を活かし違いを認めながら「梁山泊のチーム」として活躍が期待できます。地球上の課題は多岐にわたる一筋縄ではいかないものばかりです。地球破壊の悪化、経済成長主義の限界、金融リスク・科学技術リスク、貧困・格差、テロ・紛争など現代社会の山積みの課題に対応すべく研究や、取り組みが求められています。「バンゲア」での偏見と差別意識の無い人間性の高い、人材育成を積極的に取り組んでいくことは、20年後50年後100年後の地球の平和と繁栄のために必須な取り組みであると思います。

2. Pangaeans



Kimberly Rose

Viewpoints Research Institute 事務局長
2001年 Alan Kay と共同設立したNPO
Viewpoints Research Institute の事務局長を務める。Viewpoints もまた、教育、ニューメディア、テクノロジーを使って人知を高めることを目指す。パンゲアの活動とその発展に多大なる興味を持ち、数々のワークショップに参加、ボランティアとして支援を行っている。



岡村 恵子

三重県津市在住。二人の子供は三重大学でのパンゲアアクティビティに参加し、現在では京都大学の活動に参加。

パンゲアの創業者のお二人、スタッフやボランティアの皆様、そしてパンゲアの子ども達、15周年おめでとうございます！

光陰矢のごとし！つい最近10周年をお祝いしたばかりだと思ったのですが、もうあれから5年経ちました。この5年間で、素晴らしい週末そして放課後のアクティビティ実施を継続しただけでなく、更に新しい事にも挑戦し、それらも成長させました。その意味でも、私は本当に祝福したい気持ちでいっぱいです。この5年間で最も印象的なパンゲアの新しいプロジェクトはKISSY(児童のための京都異文化サマースクール)だと思っています。

この1週間集中サマープログラムは、全てパンゲアによってデザインされ開発され、日本・韓国・カンボジア・ケニアをはじめとする様々な国の児童が京都に集まります。KISSYへの参加児童は、1週間の共同生活や楽しいコラボレーション活動を通して、お互いを深く知り絆を築きます。参加児童は、共同で、または個人で、言語や文化の壁を破って、色々なレベルの学ぶ機会を得ます。そして、お互いが違う事や同じ事を理解し始めます。このユニークで鮮烈に記憶に残る経験によって、このサマープログラムが終わる頃には、児童のものの見方や人生そのものが変わってきます。また、参加児童だけでなくチームリーダー等のスタッフとして参加している若者達に対しても豊かな機会となります。というのも、KISSYでは、計画立案、コミュニケーション、そして、ソーシャルスキルを学んで身につける機会を提供するからです。ユミさんとトシさんは、ややもすれば既にできあがっているパンゲアのレギュラープログラムを継続することに5年を費やすこともできたのですが、お二人の絶え間ないエネルギーや情熱と献身性によってKISSYを生み出しました。

寄付者やスポンサーはパンゲアへの支援を継続する必要があります。そのことによって、KISSYは更に成長し、「パンゲア京都」はより多くの国からより多くの子ども達を毎夏迎えることが出来ます。更に、そういった支援によって、パンゲアの皆さんが世界中の子ども達をつなぐ更なる素晴らしいプログラムを夢見て開発する機会に結びつくでしょう。

『人の嫌がることをしない』約束事がこの1つだけと言うパンゲア。でも、この『人の嫌がることをしない』というルールは簡単なようで非常に難しい。世界には沢山の人が居て嫌がることも人それぞれ。我が家の子どもに、学校等で新しく出会った人と関わろうとする際にどの様に関係を築くのかと聞いたところ、“この人の嫌がることって何だろう？”と、まずは相手を知ろうと思うと話した。その話をした時、相手を知ろうと思う気持ちは、やはりパンゲア活動を通じて培われたものだった。自分の事を押し通すのではなく、まずは相手の事を知ろうとし、考え、そして繋がっていく。そんな活動を続けて世界中に橋を架けていく『パンゲア』が、大陸を指す言葉以外にパンゲア活動を意味する単語として世界中に広がる事を願っている。



Teoh Ming Kwang

シンガポール国立大学を2018年に卒業。グローバルスタディーズを専攻し、国際政治学や国際機関/NGO活動に興味をもつ。パンゲアでは、KISSY2016にてインターン、KISSY2017にボランティアとして参加。



「パンゲアって何？」それは、私の友達の多くが私にしばしば尋ねる質問。パンゲアは日本にある非営利団体であり、2001年に森由美子と高崎俊之が創立した地球市民感覚を持つ児童のためのコミュニケーションツールを用い活動する団体である。しかし、これらの事実はパンゲアが何たるかのほんの一部でしかない。パンゲアとは世界のあらゆる場所にいる子供達がともに夢を語ったり、壁ではなく橋をつくり世界をつなげたいと大志を抱かせてくれる存在である。

パンゲアに関わる全ての人たち「パンゲアン」は文化多様性の生き証人でもある。私自身がケニア、カンボジア、オーストラリア、日本や韓国の子供達がICTツールをつかって驚くべきコラボレーションをするのを目の当たりにした。しかし、ICTはあくまでも異文化間コミュニケーションのハードウェアである。もっと重要なのは、パンゲアで開発されている子供用ソフトウェアは、Empathy(共感)や他の文化を感じることを熟考し共生するために存在していることだ。子供達は異なった母国語を持っていても、笑顔を見ればその子がうれしいことは一目瞭然である。パンゲアでは、共感や平和という価値観に、言語という壁は存在していない。

大人たちが「地球」という土俵上で、政治・社会経済・イデオロギーなどの違いからほとんど分断されていると感じている一方で、パンゲアのコミュニティでは、肌の色や言語などの違いに関係なく共生して楽しんでいる。私は時として、少し皮肉交じりに「子供達が大人にとって良いお手本になることがある。」と言ってきた。今日のような世界情勢の中でこそ大人もパンゲアのコミュニティや、そこにいる子供達から学ぶことが多くある。

世界が今必要なものは平和であり、敵意ではない。私は、もっと多くの国際的なコミュニティや組織が、パンゲアと共に歩んで欲しいと願っている。そして子供達のためにより良い世界を構築して欲しい。パンゲアは、私達みんなの平和と繁栄の未来にとってのグローバルな投資案件である。パンゲアとは「平和」なのである。



今、世界に一番必要な 5W1H

技術は進歩し続けるが、戦争は終わらない。「武器」ではなく「対話」という道具を持とう。多様性を認め合い、共存できる方法を探そう。きっとみんな頭では分かっている。

では、どうすれば良いか？パンゲアの活動はその答えの一つだ。言葉の壁を超える最先端の技術を使って、世界中に友達を作る。人種も宗教も、大人も子供も関係ない。「人の嫌がることをしない」というたったひとつのルールから、お互いを尊重する方法を学ぶことができる場所だ。

平和を願う世界中の友人達へ。

今、世界に一番必要な 5W1H を一緒に考えよう。

When 今すぐに、Where 世界中で、Who 平和を願う人達が、What 具体的な行動を始める、Why 世界を変えるために、How パンゲアへおいで。

子供達と一緒に未来へ向かって平和の種を蒔こう。



高瀬 賢治

ギタリスト、ボウリング場勤務を経て、現在は医学翻訳会社にてシステム開発を担当中。平和を創るためのテクノロジーを模索する中で Pangaea の活動に感銘を受け、技術開発ボランティアとして参加。

3. Board Members



二宮 正士

NPO 法人パンゲア理事

東京大学大学院 農学生命科学研究科附属生態調和農学機構 特任教授。

東京大学 名誉教授。

農学と情報科学の境界をさまよう研究者。YMC プロジェクトに参加。人類の食べ物の将来について本当に心配しています。東京生まれ。

「こどもはすごい」

国の中枢にいるみなさんが平気で嘘をつき、「ずる」をする。嘘を通すために証拠隠滅まではかる。しかもそんな連中が「新しい道徳」とかを推し進めている。もうとても目も当てられない事態が起きています。外を見れば、個人崇拜への道を復活させたり、排外主義を第一教義にする大国の国家指導者が目立ちます。今日もそこら中で銃が使われています。とても気になるのは、子供達がどんな気持ちでこの残念な大人達を感じているかですが、くれぐれも「世の中そんなもの」とは思わせたくない。でもうれしいのは、パンゲアの活動に集まってくる子供達や若者達に接すると、そんな杞憂はいつも消え去ります。私は、すごい想像力と発想力を発揮し、真直できらきらした目を見るのが大好きです。私たちの希望を感じますし、私たちの宝物だと思えます。そんな宝物を抱擁して育むパンゲアは本当に凄い。「相手のいやがることは一切しないという」絶対原理のもと、子供達にも信頼させる大人になれるよう子供達をささえ続けるパンゲアであればと願っています。



真田 幸光

NPO 法人パンゲア理事

愛知淑徳大学ビジネス学部、ビジネス研究科教授。

東京銀行、東京三菱銀行、ドレスナー銀行等国際金融の分野で活躍。アジア金融のスペシャリスト。

パンゲアは、森理事長、高崎副理事長を中心として作られた偉大な、「地球市民のコミュニケーション・ツール」である。我々人間は、「一人では生きていけない。」集団行動を基本とする動物である。そして、その、集団の中でのコミュニケーション・ツールとして主要な役割を果たしているのが、「言語」であることは言うまでもない。しかし、残念ながら、我々地球市民にとっては、この地球上に多くの言語が存在しており、こうした言語の壁が存在することから、地球全体で簡単に意思疎通ができないのが現実である。否、「だからこそ、今や世界の共通語となっている英語をもっと学びなさい。」という声もあるが、「英語を母国語とする者とそうでない者の間に利益、不利益は生じている。」のはまた、事実である。最近になると、否、「機械による自動翻訳技術の高まりによって言語の壁は取り払われる。」との声も聞かれるが、その自動翻訳の精緻度は如何許りのものであるか、更には、「微妙な心の機微は果たしてどの程度伝えられるのか？」と言った疑問や不安も存在する。

そうした中であって、「地球市民のコミュニケーション・ツール」としてピュアに開発された、「パンゲア」に向けられる期待は、特に、「強者の論理が優先される世の中」にあって、混沌が進む中では高まるばかりである。しっかりとした組織運営の下、パンゲアが地球市民の役に立つコミュニケーション・ツールとして粛々と定着していくことを期待してやまない。



服部 直子

NPO 法人パンゲア理事

株式会社ソシオエンジン・アソシエイツ
代表取締役副社長。

広告代理店、関連シンクタンクにて、国際協力、環境・エネルギー、都市問題などの分野におけるソーシャル・コミュニケーションを担当、現職に至る。現在、市民・大学企業・行政が、ビジネスを開発する上でのリサーチからプロデュースまで取り組んでいる。学習環境・教育、科学リテラシー、リスク・コミュニケーション等の分野の実績、及び継続プロジェクトがある。

21世紀も紛争が世界中で絶え間なく起きている。この紛争が少しでも無くなることを願って「パンゲア」の活動が始まった。もうそろそろ人間は、互いの違いを認め合い、共生の道を探ることを覚えてもいいのではないかと。

「一人ひとりが違っていい、そして、その違いを認め合う」それが「パンゲア」の底辺に流れている当たり前の感覚。人種、性別、出自、年齢さえも乗り越え、人と人が出会い、対話し、つながる。信頼でつながることができたら、それを大切に育てていけばいい。もちろん、つながるまでにいきつかない時もあるけれど、それを悲しんだり恨んだりせず、辛抱強く、その状態をみつめればいい。じっくり見詰めていけば、次の行動が変わるだろう。「パンゲア」の道は険しく遠いけれど、希望に満ちた未来に続いていると信じている。



枝廣 綾子

NPO 法人パンゲア理事

2013年よりパンゲアの理事をさせていただいています。仕事では外資系企業の人事で、人が能力を発揮できる環境をつくることに興味があります。趣味は茶道で表千家講師です。

パンゲアの理事をさせていただいております。枝廣綾子です。毎年、パンゲアのサマースクール KISSY のお手伝いで夏の京都で数日を過ごすことを楽しみにしています。毎年、夏休みを捧げて参加したいと思うのは、子どもたちがとてもインスピレーションだからです。言葉も通じない異国の子とチームになってひとつの作品を作る創作活動ができると思うか、という問いに毎年、できないと思う子は一人もいません。作品を作るといっても適当な工作という意味ではなく、コンセプト設計からしっかりやって制作プロセスも通訳している私が不安になるほど、結構複雑な複数のタスクを最終的に統合する内容です。それでも皆、楽しみに活動に参加します。しかもディスカッションでは、大人だったらほぼ絶対口にしない、例えば「人種差別はいけないと思う」といった本質的な意見を大真面目で翻訳ツールを介して述べあっているので驚嘆します。大人も未知の事柄にこんなに前向きに楽しんでチャレンジして、社会的な問題にもこんなに真摯に向き合って話し合うことができたから、社会は大きく変わるだろうと、そう感じます。15周年おめでとうございます。さらに長く続けて大きく広げましょう！

編集・発行者

特定非営利活動法人パンゲア

Website : <http://www.pangaean.org>

デザイン: デジタルハリウッド大学 藤巻ゼミ

本印刷物は、公益財団法人関西・大阪21世紀協会
「日本万国博覧会記念基金」の支援を受けて制作されています。

