

設 立 趣 旨 書

1. 趣旨

近年、インターネットやスマートフォンなどの情報機器が普及し、誰もが簡単に情報を手に入れられる時代となっています。子どもから大人までスマホやタブレットを使わないという人は少ないのではないのでしょうか。しかし便利になった反面、子どもたちが長時間、情報機器に向かうことが人間関係の希薄化や生活体験・自然体験の不足を招き、心身の健全な成長に悪影響を及ぼすのではないかという懸念があり、すでに一部の国や地域では、子どもたちのスマホの使用や SNS の利用を禁止・制限する動きもあります。

情報メディアの多くは一方的なものであり、インタラクティブ性が乏しく、リアルタイムの経験を提供するものも限られています。子どもたちは自分自身で体験をしていないにもかかわらず、加工された情報を通じてその大量の知識を得ています。もちろん、コンサートや演劇、旅行やキャンプ、ものづくりなど、多種多様な体験の機会は存在しますが、子どもたちがこれらの体験を得るためにはいくつかのハードルがあります。

まず、スマホやタブレットで手軽に動画やゲームを楽しむことができる中で、わざわざ体験しに出かける動機が薄いという点です。さらに、なにかを体験するには、そこまでの移動手段や時間、利用料金がかかるため、保護者の同意を得る必要があります。そのため、家庭環境による体験の格差が生まれます。

そこで当法人は、主に子どもたちに向けて、エンターテインメントショーやワークショップのイベントを開催し、実際に見て、感じて、体験する機会をつくります。遊びの中から自分で考え、表現する力を養うことにより、生活の質（quality of life）向上とともに、地域社会の発展に寄与することを目的として設立します。学校やその他の施設に出向いて開催することにより家庭環境に関わらず、多くの子どもたちが体験の機会を得ることができます。

当法人の活動は「遊びながら学ぶ」こと重視しています。エンターテインメントショーを楽しみ、遊ぶようにグループワークショップを実施することで、協調性や想像力を育むだけでなく、遊びという解放された空間で自分自身の興味を発見し、自発的に学ぶきっかけを提供したいと考えます。

しかしながら、人の心を動かすエンターテインメントショーやワークショップを行うには専門の技術や知識、少なくとも経験者の協力が必要です。任意団体として活動をするには、資金面や信頼性の確保に限界があります。より多くの支援を受け、活動を広げていくためには、NPO 法人という法人格を取得することが必要だという考えに至りました。

2. 申請に至るまでの過程

- 2006 年 10 月 幼稚園・保育園・学童・福祉施設などに出向きジャグリングショーやダンスパフォーマンスを始める
- 2008 年 4 月 幼児から大学生に向けて、言葉や動きを用いた表現・想像体験のワークショップを始める
- 2022 年 7 月 阿南市でジャグリングサークル「おしもん」を発足し、イベント・学校・子ども食堂などでジャグリングショー・ワークショップを開催
- 2023 年 4 月 小学校にて絵本の読み聞かせを開催
- 2024 年 6 月 小学校にてドラマケーションのワークショップ開催
- 2024 年 12 月 主要メンバーで法人化の意思確認
- 2025 年 2 月 設立総会開催

令和 7 年 2 月 2 4 日

NPO 法人あそび工房 Cue

設立代表者 天羽 章