

子どもとメディア お話づくりワークショップ

——言葉と物語の創造表現活動でめざすもの

朝倉民枝（株式会社グッド・グリーン代表取締役）

子どものためのソフトウェアを開発し、それを活用したお話づくりワークショップを行っている。いつもは親や先生に読んでもらっている絵本を、子どもたちが絵本作家となり、自らつくる活動である。

活動の目的は、お話づくりの楽しさを味わってもらうこと。幼い頃にたくさんの「嬉しい・楽しい」を味わうことは、自己を肯定し人生を前向きに捉える礎を育てる。自らの言葉で物語を紡ぎ、物語を語り、分かち合うことは、人の根源に関わる深い喜びである。

お話づくりワークショップとは

主な対象は、未就学児、小学生、親子。所要時間は2時間ほどである。

未就学の子どもたちは、お話の世界に入り込んでつくる。浮かんでくるお話を声に出しながらつくる子どもも多く、ずいぶん賑やかな場となる。一つ、具体例を紹介する（図1）。

福岡のはぐむくん（4歳）は、雷雨の空を描きながら、時おり心配そうにボロシャツの裾をめくっては、自分のおへその無事を確かめている。次の画面では一転、キャラクターを次々に並べ、全員を泣き顔にした。「おへそとられちゃった」と語るお話をお母さんが聞き取って代筆、表紙もつけて完成させた（図2）。

対して、小学校中学年くらいになると、筋立てを考え、読み手を意識した物語をつくるようになる。制作中の全員が集中し、静寂に包まれる回もあった。

小学生以上の親子を対象としたときには、親子で決めた共通テーマでそれぞれがつくる「ライバル対決」を試みたこともある。操作の習得もお話を思いつくのも子どもの方が早く、先にできあがった1年生の男児がお母さんに教えてあげるといった光景も見られた。

1時間半～2時間のワークショップを、次のような流れで行っている（図3）。

子どもになじみのある絵本やその時々テーマに合った絵本を手し、絵本にまつわる話を少ししたあと「いつも本屋さんで買ったり図書館で借りている絵本を、今日は皆さんがつくれます」「皆が絵本作家になります」と宣言する。テーマはその回ごとに様々であるが、毎回共通するのは、贈る相手を決めること。お父さん、お母さん、おじいちゃん、おばあちゃん、妹や弟、引越していった友だちなど、贈る相手に思いを馳せることで、幼い子どもであってもテーマや表現に心を配る。

操作方法の練習をして、いよいよお話をつくり始める。画面上にキャラクターやアイテムを配置しながら、まずは絵でつくっていく。欲しいアイテムが無いときには、デジタル積木でつくる。途中、テキスト入力の方法と絵本の「顔」となる表紙についても説明する。未就学児対象の場合には、子どもの語る物語を、親またはファシリテーターが聞き取り、入力する。使用機器がiPadであれば音声録音も行う。続いて、出力し、切って、折って、綴じて、小さな絵本をつくる。

最後はお待ちかねの発表会。プロジェクターなどの

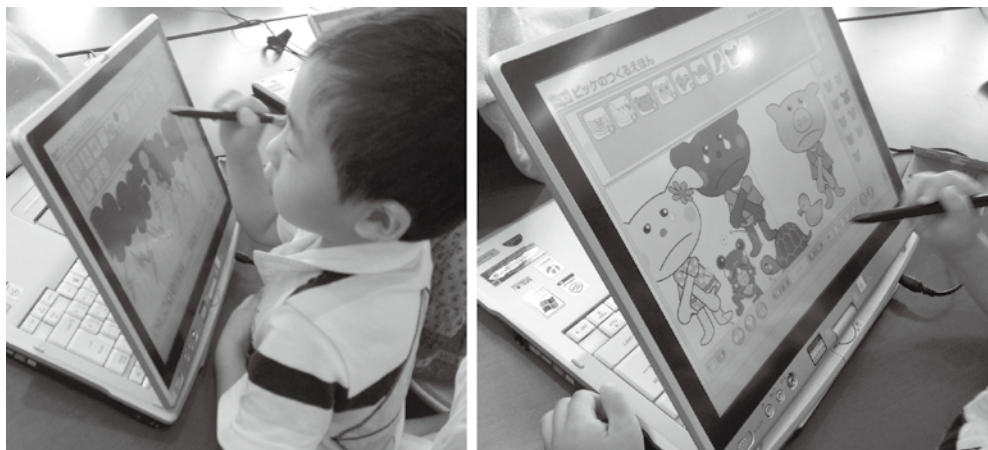


図1：（左）おへその無事を確かめながらつくる （右）泣き顔を選びおへそを押さえるポーズに変更

大画面で発表し、互いに鑑賞する。「できあがった絵本は、決めた相手に必ず読んでからプレゼントしてね」と約束してお開きとなる。(自分用の1冊もちゃんとある。)

この流れを、「物語をつくる」「物語を外へ取り出す」「物語を語り、分かち合う」という3つのステップで捉えている。ステップ1は主に一人で行う創造活動、ステップ3は物語を介して他者と繋がる活動である。ステップ2の物語の外化は、手に取り触れることができる紙の絵本をつくる。手のひらサイズの小さな絵本ができあがること、絵本という造形物になることが、子どもの達成感にも繋がり、ことのほか嬉しいようである。

子どもの創造表現活動に寄り添い支援したい

ややもすると、お手軽に絵本をつくる便利ツールと受けとられることもあるが、ソフトウェアのねらいは、別のところにある。満足度という意味において、絵本の出来はもちろん重要だが、大切に考えているのは、つくる過程である。キャラクターや多数のアイテムを利用することで、絵を描くゼロからではなく、お

話づくりからスタートできる。各種コマンドは、深い階層化をせず見渡せる場所に配し、直観的にわかるインターフェースにしている。キャラクターの顔向きを正面のみにするなど最小限の要素に整理する一方で、ポーズの変更をインタラクティブに行える喜怒哀楽の感情バリエーションを豊富にもたせるなど、発想を促し、物語を深める工夫をしている。

また、操作するたびに賑やかなアニメや効果音をつけるといった演出は避けている。集中の妨げになるし、刺激で子どもの興味を惹くということをしたくないからである。他にも、例えばよくあるリクエストに、カメラで撮った子どもの顔写真でオリジナルアバタをつくりたいというものがあるが、一番味わってほしいお話づくりの喜びとは離れてしまう気がして対応していない。

先回りした親切すぎる機能も、できるだけ使わずにいる。親切すぎるというのは、スペルミスをした時や製本するとともにぐってしまうノドの部分にキャラクターを置いた時などにアラートを出すといった、失敗を未然に防ぐ機能である。この類の機能を組みこむことは技術的には容易であるが、製本してから本人が「アッしまった」と気づくほうがよいと考え、取り入れてい



図2:「おへそ」はぐむくん(4歳)作「みんなおへそをとられたよ」「いししし～ かなしくてなきました」
おへそは、デジタル積木を組み合わせて表現している



図3: おはなしづくりの3ステップ

ない。

新しいメディアはできることが多すぎて、実は開発者にとっても誘惑が多い。やみくもに盛り込まず、大切な骨子がしっかり見える、真に子どもの創造表現活動に寄り添い支援するソフトウェアをつくろうと心している。

大人の関わり方で活動の質が変わる

小学生対象のワークショップでは、保護者には離れた席から見学してもらう。未就学児が対象の場合には、文字入力や刃物を使う工程の手伝いのために同席をお願いする。でもそれは表向きの理由で、何より、物語が生まれるその素晴らしい瞬間に立ち会わせてあげたいのである。子どもの想像力と創造力は、私たち大人の予想を大きく上回る。実は私自身が、当初は子どもの力を低く見積もっていた。ワークショップの短時間では、何も思いつかず困る子どもも出るだろうと案じ、ある程度の道筋をつける導入をしていたのである。しかし、実際に何回かやってみて、それは杞憂であるとわかった。日頃のお絵描きでは、単にクレヨンを未だしっかり握れなくて表現できていなかっただけで、幼い子どもの中にも豊かなお話は生まれていた。大人が思う以上に子どもはつくる。それを目の当たりにしたときに感じた驚きと喜びを保護者の方にも味わってほしくて、隣に座ってもらっている。

ただし、お話づくりには先回りした口出しをせず、一番の聴き手となって一緒に楽しむことをお願いしている。「ぐっと我慢して、一緒に楽しみに待ちましょーう」。最初にそうお願いしても、中には待てない保護者もいる。話の筋にあれこれ口をはさんだり「はい次」「次は？」と急かしたり、「奥のものは小さくしなきゃ」「もっと真ん中に置いたら」と指図をしたり、暗い背景色を使うと明るい色に変更させようとしたり。そんなことを繰り返しているうちに、最初は輝いていた子どもの顔が次第に無表情になり、どんどん萎縮して、お話も小さくまとまってしまう。

ある時、未就学児親子対象のワークショップを終えたあと、主催 NPO の方から、次のような感想をいただいた。

この活動は子どもにとって意義があることはもちろんだが、親にとっても気づきと学びになる。親はお話づくりにおいても、日頃の生活で世話を焼くのと調子で手と口を出そうとする。あるいは、その必要があると思いきりこんでいる。しかし、我が子が思いがけず豊かに発想し、つくる様子に、その手を引っ込め見守る。子どもの様子を観察し、操作面などどうしても必要なときだけ手を貸し、補佐する側に自然に回る。「親

は子どもを支援する」。頭でわかったつもりでいたことに真に気づき、その役割を具体的にやってみることで、子育ての姿勢を深く体得する、と。

親にとっても実践的学びになるという視点は、思いもかけぬことであった。未就学児親子対象のワークショップを設計する際に大切にしたい。

言葉と物語の創造表現活動で実現したいこと

2000 年ブックスタート運動が日本でも紹介され、「絵本の読み聞かせ」という言葉もすっかり一般的になった。多くの家庭に絵本が届き、絵本の楽しみを親子で味わえることはすばらしい。

ところがこれがやや行き過ぎて、近頃では早期教育の一環とする風潮まで見受けられる。文字を覚えさせようといった大人の魂胆を絵本体験に盛り込むことは、せっかくの絵本の楽しみを色あせさせてしまいかねず賛同できない。

読み書きを早くから教えてしまうことも、もったいないと感じる。言葉の決壊期以降、「文字」の存在を知るまでの数年は、「読む」ことに邪魔されずに言葉そのものを、耳から入る言葉の調べとともに味わい楽しめる貴重な期間であり、それは望んでも二度と戻ることのできないかけがえのない時間である。世の中に「文字」というものがあるらしいとうっすらと気づき、自分でもそれを読みたいと願い、覚え始めるまで、大人から教えることは極力したくないと思う。

このまだ「文字」を知らない年齢の子どもたちは、実に伸び伸びとお話の世界で遊ぶ。絵の隅々から多くを読みとっている。そんな彼らに、人から読んでもらうに加えて、自分でお話をつくり語る体験もしてもらおうというのが、このお話づくりワークショップである。両方を体験することで、どちらの楽しみもより増幅され、どちらの体験もより深まる。

言葉と物語の創造表現活動で実現したいことは次の3つである。

まずは楽しみ。想像の世界で心を解き放ち遊ぶことは、子どもの心を楽しみで満たす。言葉と絵で物語を紡ぎながら、言葉と物語の深い喜びを味わう。

次に、コミュニケーションの基盤を育てるということ。つくった物語を自分の声で語り人に聴いてもらうことは、嬉しく誇らしい経験である。特に周りから保護され何かをしてもらうことの多い幼い子どもにとってはなおさらであり、大好きなお母さんが自分のつくったお話を心から喜んでくれることは、格別の喜びである。大切な人から認められることは、存在を祝福されること。祝福されている子どもは、自分を大切に、人を信じることができる。これはどんな技巧にも

優るコミュニケーションの基盤となる。

最後に、つくる側になるということ。現代の社会では、食べる物にしても着る物にしても、生産者と消費者が分かれてしまっている。子どもの生活に身近な絵本をつくることで、いつでもその境界を越え「つくる側」に回れるのだということを経験できる。

新しいメディアならではのできること

書籍、映画、ラジオ、テレビ……これまで次々に生まれた既存メディアにおいて先達がされてきたように、新しいメディアを子どものために活用したい。スマートフォンやタブレットといった電子機器はタッチ一つで気軽に操作でき、しかもコンテンツは子どもを魅了する刺激にあふれている。それだけに、子どもの時間をどんどん侵食し、子どもを受け身にしてしまうのではという危惧を生み、悪影響を心配するあまり使わせないという選択をとる教育者や保護者もある。しかし、それでは、その利点を楽しむ可能性までも放棄してしまう。

創造のツールとなりえ、時間の制御権が使い手にあり、双方向性があり、世界へ開け繋がる新しいメディアは、まさに今の時代の学びにふさわしい。新しいメディアを、積極的に子どもの味方にしたい。その特性を活かし、子どもを「つくる人」、創造し発信する人たらしめる機会と場を用意したい。子どもを「消費者」にするのではなく、子どもに「つくる人」になってほしいのである。

教育のスタイルが、先生による知識の伝達から子どもたちによる学び合いに移行しつつある。基幹産業も変わり、その変遷のスピードも増している。子どもたちが社会に出た時の社会の有り様は予想がつかない。そんな時代にあって、自分を肯定し人を信頼できる、知りたい学びたいという意欲や好奇心が湧いてくる、無ければつくる、人や社会と繋がる、そんな態度や姿勢を身につけることが、これからの子どもたちに一番オールマイティに有効だと考える。

お話づくりの活動を通して、子どもたちが未来をつくっていくことを応援したい。

〈筆者プロフィール〉

朝倉民枝（あさくら たみえ）

ファミリアで子ども服デザイナーとして勤務の後、3Dコンピュータグラフィックス制作をスタート。富士通「TEO- もうひとつの地球- フィンフィン」CGディレクター、NHK子ども番組オープニング、FUNK THE PEANUTS「恋の罠しかけましょ」プロモーションビデオなどを手がける。子どもたちと新しいメディアの幸せな出あいを願う「ピッケのおうち」「ピッケのつくるえほん」を開発。「ピッケのおうち」は、キッズデザイン賞、グッドデザイン賞を受賞。IPA 未踏ソフトウェア創造事業（経済産業省）スーパークリエイター認定。

〈参考 URL〉

「ピッケのつくるえほん」 <http://pekay.jp/>

株式会社グッド・グリーフ <http://goodgrief.jp>