

子どもメディア・言葉と文化をめぐる考察

——第37回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクールから

坂上浩子 (NHK編成局ソフト開発センター
エグゼクティブ・プロデューサー)

はじめに

子ども番組や子どもコンテンツに、今世界で何が起きているのか？

それは、メディアをめぐる社会的な波とどのような関係があるのか？

そして私たちはどんな対応をすればよいのか？

メディア状況が急速に変化するいま、世界のコンテンツのつくり手が暗中模索とも好機到来ともいえる、手探りの挑戦をするなかで、教育研究者・技術者・コンテンツ制作者といった職種の境界領域が無くなりつつある。一般のユーザーが達人なAVコンテンツを作って話題になるというのは、もう誰も驚かなくなっているが、研究者がアプリをつくってコンテンツを開発したり、さらにはストーリー・アニメとデジタル・ゲームの総本山が共同制作したりといったような、領域を超えたコンテンツ作りの波が世界中を席卷している。そして、そんな現代にあって、「子どもにとって良いコンテンツとは何か？」という普遍の問いはさらに複雑になっている。だからこそ、怒涛の勢いで変わるメディア状況のなかで「子どもとメディア」の関係を読み解くカギを見つけたい、それが私の問題関心である。

今回、視座の要は「言葉」。単なるコミュニケーション・ツールとしての言葉ではなく、子どもが世界探求の、そして表現の媒体として使う言葉、それ以上に、五感を使ってチャレンジする「遊び」であり、世界そのものである「言葉」。

その理由は、2010年度の「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール*では、「言葉」をテーマにした番組やウェブ・コンテンツが子ども対象の部門に多くエン

トリーされ、受賞した作品はまさに「言葉と文化」のあり方を考えさせるものだったからである。

幼児部門最優秀賞：ドイツの「ゾウさん」は無言で「雄弁」

今年の「日本賞」幼児部門の最優秀賞（総務大臣賞）は西部ドイツ放送の「ゾウさんだいすき」に贈られた。これは、3～6歳を対象とするマガジン形式の番組（1本の番組のなかに数々のコンテンツを構成する番組形式）であり、シリーズのねらいは、子どもたちが生活の中で発育段階に応じて必要とする様々な能力を育成することである。特に、周囲の多様な世界に触れ、それを探求し、さらには自分から働きかけていくことをねらっている。例えば、移民が多いドイツ社会にあって、ドイツ語に楽しくなじんでいくことであったり、逆にドイツの子どもたちに英語やスペイン語に関心を持たせたりする。番組の表現手法としては、子どもたちの実写も、アニメも、ストーリーテリングも、歌も、科学実験も、多様なものをすべて取り込めるつくりになっている。

評価されたのは、教育の専門家と連携したコンテンツづくりが、主たる対象の子どもに向けて非常に注意深くつくられていると同時に、随伴視聴するであろう親や教師に向けても、その利用法を適切に挿入している点である。コンテンツは放送だけでなく、Webでも同分量以上に展開され、そこにおいてはさらに大人への指示が細やかに厚くなる。コンテンツを使う子どもユーザーと周囲の大人への配慮が行き届いてはじめて、子どもコンテンツは生きてくるということを実直に成し遂げている。

さらに、コンテンツの中身として特筆したいのが、



「日本賞」は、1965（昭和40）年に、教育番組国際コンクールとしてNHKが創設しました。以来、「世界の教育番組の向上と国際的な理解・協力の増進」という目的を掲げ、教育番組の発展に寄与してきました。その創設の目的を継承しつつ、2008年に「日本賞」は大きく変わりました。デジタル放送が開始され、インターネットが普及したことにより、世界の教育現場が大きく変化しています。これに対応し、審査対象をテレビ番組から、ウェブサイト、教育ゲーム、その他双方向コンテンツへと大きく広げました。また、並行して催す「日本賞」クロスメディア・フォーラムは、世界でも類を見ない、メディアの枠を超えた制作者や教育関係者の集う場となっています。なお、今年度は世界64の国と地域から、史上最多の409の応募作品が寄せられました。



「ゾウさんだいすき」(WDR西部ドイツ放送制作)

内容：シンボルキャラクターのゾウさんと親友のバニーのアニメを軸に、短いコンテンツをテンポ良く展開している幼児向けの番組。音がバラバラな猫のコラス隊を指揮者がまとめるアニメ、一人ひとりの名前を講じる歌、髭を生やした女性の漫談、外見はうりふたつでありながら利き腕が異なる双子の姉妹、ウサギとカエルが食べ物を通じてお互いの個性を尊重するというアニメ、砂で火山を作る実験……など、内容ごとにテーマがあり、バラエティに富む構成によって視聴対象の未就学児に探索の喜びを与える内容となっている。

「文化多様性」= Cultural Diversityである。例えば、歌「ひとりひとりの名前」。♪誰でも自分だけの名前を持っている♪という、いわばアイデンティティ・ソングとも言うべき歌を、子どもたちの大好きなミュージシャンおじさんが毎日ギター1本で歌う。様々なアニメキャラのダンスが花を添える。毎日、同じ歌。でも、毎日ドイツ語ではない。様々な言葉で歌われる。「世界はなんていろんな言葉に満ちているのだろう」とも取れば、「人間は、誰でも一つの名前をもっている。なんて同じなんだろう」とも取れる。また、ふたごの姉妹がそれぞれの効き手の違いを楽しげに語り、最後には、2人の左手と右手の効き手で一緒に絵を描く。「違いがあるということ」は素敵なことなのだというメッセージがまず基本にある。

そして、この番組のホストはアニメのゾウさん。ところが、このゾウさんは友達のリットと一緒に登場するが一切言葉を発しない。「ブーッ」という音を鼻から発したり、「ブヒヒヒ」と笑うが言葉にはならない。しかし、表情と行動から、子どもたちは自分の頭の中でゾウさんの言葉を様々に創造する。なぜなら、そのゾウさんがユーモラスで大好きだから。一人ひとりの子どもたちが、いわば台本の「言葉」の書き手ということになる。「心と頭の中で、子どもたちが雄弁になる」、子どもを信頼した彼らの制作姿勢に、私は一人の番組制作者として心から敬意を表したいと思う。

子どもにとっては、「観察すること」「探求すること」は何にも増して替え難い大切な行動である。その原点には「好奇心」と「想像力」があり、推進力は「表現」することである。子どもたちが「言葉による表現」という手段を手にしたとき、世界がいかに広がるか。このことに欧米の制作者は早くから気づき、あれやこれやの手で教育番組制作のストラテジーに取り入れることに挑戦してきた。1971年の「日本賞」グランプリを受賞した「セサミストリート」はその成功例と言ってよいであろう。「国語」の能力育成が全ての原点であるという視点に立ち、読み書きを中心に、算数やその他のテーマを楽しい遊びとして展開した最たる例である。番組制作のストラテジー、すなわち、番組をつく

るとき、言葉を構成要素の一つとして注意深く取り組み、戦略的に使う。文字を提示するにしても音声として伝えるにしても、無駄にしている言葉は一つもないのである。昨今、文字も音も「饒舌すぎる」テレビ番組が世にあふれているなか、私たちはこの原点にもう一度立ち返るべきではないだろうか？ ドイツのしゃべらないゾウさんの雄弁さは、私にこのことを思い出させてくれた。

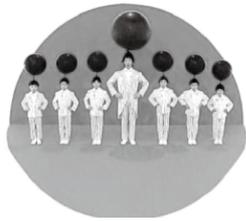
「じゅげむ」を唱える子どもたち ～NHK「にほんごであそぼ」から～

「じゅげむじゅげむ ごこうのすりきれ かいじゃりすいぎよの すいぎょうまつ うんらいまつ ふうらいまつ くうねるところにすむところ やぶらこうじのぶらこうじ パイポパイポ パイポのシューリンガン シューリンガンのゲーリンダイ ゲーリンダイの ポンポコピーのポンポコンナの ちょうきゅうめいの ちょうすけ」

ご存知の方も多いと思うが、これは落語の「寿限無」に出てくる長い名前である。

今年の「日本賞」でもう一つ、国際コンクールとしては異例の事だが、一見難解な日本語に満ちた番組、NHKの「にほんごであそぼ」が幼児部門2位となった。この番組は、2003年4月からNHK教育で放送している番組である。「寿限無」など日本語ブームの火つけ役となった番組と国内では話題になったが、海外の審査委員に、「にほんごであそぼ」はどう映ったのか？ そもそも、英語の字幕スーパー付きであるとは言っても、「言葉の壁」を越えて、日本語の魅力は届いたのだろうか？ ちなみに、子どもコンテンツのエキスパート制作者と教育研究者で構成されるプロの審査委員団は、この番組を、「非常に深い文化に裏打ちされる一方、子どもの五感に訴える楽しい遊びに満ちた番組」と評価した。日本語の遊びが理解されたとすると、それはなぜだろうか？

この番組では、2003年4月の放送開始からコーナーの一つとして、前記の「寿限無」を放送してきた。私



「にほんごであそぼ」(NHK)

内容：4歳から小学校低学年を対象に、日本語の古典的名文、詩や小説の名フレーズ、歌遊び、生活技術の口伝、オノマトベまで日本語の豊かな表現を紹介する教育番組。文字だけではなく、カラフルな映像と歌や踊りを交えることで、子どもたちは遊びを楽しむような感覚で様々な日本語に親しむことができる。また、狂言師や歌舞伎俳優が出演していることも特徴の一つ。この番組で日本の伝統芸能の世界に初めて触れる子どもたちは少なくない。古典的な美しい日本語に触れる機会の少なかった若い親層にも、大きな影響力を及ぼしている。

は立ち上げのときのプロデューサーであり、記憶に鮮明なエピソードがある。それは、スタートして2週間くらいがたったときだった。視聴者から葉書がどんどん届くようになった。「うちの子は4歳です。じゅげむ全部言えます。」番組の対象はまさに4～6、7歳の子もだが、この反応の速さには制作者も驚いた。こんなにも子どもたちが「寿限無」を言いたがるとは！

そこには、一体どんな魅力があるのだろうか？

「日本語であそぼ」は、子どもたちに向けて、日本語の面白さや魅力をからだで覚えてもらうことをねらった番組である。特に対象は幼児だから、番組を見た時点では意味まできっちりわからなくてもいい、その代わり言葉の持つリズムやインパクトを、自ら声に出すことでたっぷり味わってほしいという願いでスタートさせた番組だった。その象徴的なコーナーが「寿限無」である。一見、意味のない音の羅列に思えるのだが、落語の原典では、おめでたい言葉のいきさつから始まり、長い長い名前を子どもにつけてしまうことによる行き違いの面白さを描いている。このように遊び心に満ち、歴史の波を生き抜いてきた名句・名文が日本の古典芸能や文学の中にはたくさんある。が、そのうちの多くは私たちの日常会話の世界に登場しなくなってきている。そこに新しい幼児番組の可能性を見出し、「にほんごであそぼ」はまさに幼児番組を通じて、子どもだけでなく周囲の大人も含めて、「日本語と日本語文化の復建」をねらった番組であったのだ。

この番組では、他にも、「祇園精舎の鐘の聲 諸行無常の響きあり」と平家物語の冒頭を朗唱したり、俳句や短歌、宮沢賢二、金子みすずや中原中也の詩などさまざまな名句・名文^{ひきだし}を紹介している。それによって子どもたちのからだの「抽^{ひきだし}」に魅力的な日本語の数々がたまっていけば、いつか、その言葉を子どもが自分で使ってみたり、意味を知るべく、能動的に働きかけてくれたりするのではないかと。そして粋な名文句に満ちた会話を親子で交わすことにつながっていれば……。それが番組のねらいである。

「日本賞」の国際審査委員団のあるプロデューサーは、「にほんごであそぼ」で提示される日本語の意味

は一字一句わからないが「心地よく、楽しい。私の中の子ども心を刺激する、お気に入り」と語った。もし子どもたちがそれに接したら、同様に思って、言葉としての日本語に大いに興味を持つであろうと。赤ちゃんのような旺盛な好奇心を掻き立てる、「言葉の力」の提示がそこにあった。

言葉の力と子ども

「言葉」の力に対して、子どもたちと詩人ほど敏感な人たちはいないだろう。子どもたちは、特に幼児子どもたちは「やってみよう」という好奇心のかたまりである。面白い振り付けのダンスや歌をすぐ覚えてしまうのと同じように、言葉も、力のある面白い言葉ならすぐに口に出して使ってみたくなる。「おっと合点承知之助」「恐れ入谷の鬼子母神」こんな付け足し言葉や「はじめちよろちよろ なかばっぱ」という「ご飯炊きのうた」、そして「寿限無」など、言葉自身が「遊びたがっている」ものは、大人が教えなくても気がつくとブームになっている。しかも、子どもならではの、「マイ・ブーム」をくっつけたり、そぎ落としていたりして、不断にリニューアルしていくのである。

実は私にも、遠い子どもの日の記憶がある。3歳か4歳の時らしいが、昔の田舎家のちゃぶ台で、夕食後私は何気なしに「かごめかごめ」の節回しで「スイカ スイカ かごの中のスイカはいついつ出や〜」と歌った(らしい)。正確に言うと、その日西瓜はうちの井戸の中で冷やされていたし、わたしはそのことを知ってはいたのだが、別にその時「西瓜をデザートに食べたい」と催促したわけではなかった。ただなんとなく「かごめ」を歌いたくなくなっただけだったのだが、遊びで「かごめ」を「すいか」と言い換えたのだと思う。そのときの親と祖父母の反応が面白かった。「うまいねえ！ スイカを催促してるよ。ちょっと切つてやるかね。」まんまと西瓜を食べることができたのは言うまでもないことだが、期せずしての成功体験は、驚きとともに子ども心に深く残った。これがもし、「スイカ食べたいよ〜」と言っていたとしたら、食後にデ

ザートを食べるなどという高尚な文化の無かった我が家なので、「明日！」で終わっていただろう。子どもにとっては言葉も遊び。自分の心に浮かんだ言葉を声に出したりすることで、ほかの人との関係性が変わってきたり、自分の状況に変化が起こってくるという生きた体験を繰り返すことで、豊かな言葉の使い方を身につけるのだと思う。それが文化ではないか。

一方、世にあるのは粹な言葉ばかりではない。テレビ番組を制作していると、日々、視聴者からのいろいろな反応に出会う。時には、「番組に登場するキャラクターの言葉遣いが乱暴だ」、「『腹減ったー』などという下品な言い回しは良くない」等々。また保育園や幼稚園の保護者会にお邪魔し、「テレビの影響をどう考えたらよいか」などのテーマの勉強会に参加させていただくこともある。そこで父母と先生方が真剣に悩んでおられるのは、暴力的なシーンと並んで、使ってほしくない言葉を子どもたちに問答無用で投げってくるテレビ番組の見せ方。子どもに人気のあるアニメやバラエティ番組であっても、視聴を禁止すべきかどうか？ しかも、今やその心配の対象はテレビだけでなく、ゲームやインターネットなどインタラクティブ・コンテンツを含めた、さらに広く深いものになりつつある。

ここで立ち止まって考えたいのは、メディア・リテラシーの考え方である。メディア・リテラシーはメディアを読み解き、自分の生活に役立つよう前向きに利用していくための能力だが、その争点としてよく登場するのが、「言葉」に対する対応である。

親子で育てる言葉とメディアのリテラシー

私はメディア・リテラシーには二つの立場があると思う。一つはメディアで接する文化に「悪影響がある」と考え、一切子どもには触れさせないというもの。そしてもう一つは「コンテンツについての意見や気持ちをはっきりと子どもに述べる（もし子どもが大きい場合は親子で使い方を話し合う）」というもの。この点をきっちりと分けて考えないと、良い番組もコンテンツも表面的に切り捨てられる可能性が出てくる。

番組をつくっていると、良い言葉だけ使うキャラクターばかりを登場させるわけにはいかない場合が多い。個性を描いていく上では、上品な言葉を使うキャラクターもいれば、やや乱暴な言葉を使うキャラクターも出てくる。物語をドラマチックにしようとするれば、喧嘩や戦いのシーンが出てくることもある。決定的に人を貶めたり、差別する言葉は使ってはならないが、ある程度の言葉の振幅は避けられないことがある。だから、提案したいのは、まず子どもたちがどんな気

持ちでその番組を見ているかに関心をもってほしい。そして、どんな点を面白いと思って見ているのか、子どもの気持ちに共感して番組を見てみた上で、もしも、作品の意図や表現法に問題があると考えのなら、「この言葉の使い方は、私はいけないと思う」とか、「この作品は君に見せたくない。なぜなら……」と大人としての考えを語るのだ。もちろん、相当嫌がられるのは承知の上だ。だが、「この番組はダメ」と言って切り捨てるのは違って、大人の真剣な姿勢は感じられるのではないだろうか。

メディア・リテラシーの熟成度は、社会の批評的態度の熟成度、すなわち教育・文化の熟成度である。良いコンテンツが生まれる社会は、とりもなおさずコンテンツをよく活かせる社会である。そんなリテラシーに長けた社会は如何にしてなるか？

冒頭に述べたように、制作者側の姿勢としては、(子どもも含め)ユーザーに対して尊敬の念を持ち、その中に生まれる創造力や発信力を大切にできる態度。そしてユーザー側としては、大人も子どもも良い文化を共に「鑑賞」することを抜きにしては成り立たないと思う。文化作品でも、メディア・コンテンツでも、大人と子どもが共に味わうことに第一歩があるのではないか？ 「鑑賞」と「創造」、当たり前のことだが、教育の基本として双方無くてはならないことに、今更ながら思い至った次第である。

「言葉」に視点を戻せば、多様な表現の海で、ともしれば誰が、どんな意図で、どんな言葉を、どのように、誰に対して伝えようとしているのかが、見えにくくなっている。なかには世界を限りなく広げる言葉もあれば、魅力的な言葉で私たちの生活から消えていきそうな古典の言葉もある。また、生き物のように変わってきている現代語もある。さらに、「無言の言葉」もある。日本語に限らず、世界中のメディアで「言葉と文化」をめぐる挑戦は今日も続いている。ひとつ、そんな目で子ども番組や教育コンテンツを見ていただければ、新たなメディアの地平が開けてくるのではないだろうか？