

市民公開講座

「気づき」を育む多世代交流 — インタラクションの仕掛け創り —

座長：石川翔吾（静岡大学助教）

子どもが老成を学び、大人は童心を学ぶ。誰かによって作られた交流ではなく、持続的でよい関係性を多世代が主体的に構築するにはどうしたらいいのでしょうか？

本シンポジウムでは、多世代インタラクションの仕掛けやあり方、仕掛けの有効性評価という観点から、これらの課題解決に向けた報告がなされました。

伊熊氏からは、浜松市の都市的な構造と田舎的な構造が入り混じった地域性ととともに、三つの多世代交流の事例が紹介された。子ども・親・祖父母の3世代でwin-win-winの関係をデザインすることが重要であると報告した。

本田氏は、Y. Gineste 先生が開発した「ユマニチュード」を日本で普及・展開している。多世代交流において基本となる相手に優しく接するには、「技術」があることをこれまでの研究成果から示し、「技術」を評価するためのICTの必要性を強調した。また、高齢者介護を行う家族や発達障害の子ども、そして、さまざまな地域社会への導入、及び検証が広がっていることを示した。

朝倉氏、佐藤氏、沢井氏は、デジタルメディアを活用して3世代で1つの絵本を作る初めてのワークショップを紹介した。絵本作りは、表象を豊かにするICTの力を活用して、テーマ決め、物語作り、絵の選定・配置、音入れ、発表会という流れで実施され、多世代がいきい

きと絵本作りをする様子が示された。家族メンバーの多様性が、気づきを育むインタラクションを生み出し、「意味」を物語的に構成し生成する生得的傾向（物語レディネス）があるというブルーナーの主張を支持する結果であることが示された。多世代家族で物語を作る活動は、多様な語りが多様な理解・意味づくりにつながると結論付けた。

桐山氏からは情報学に基づく状況表現が効果検証につながる展望が報告された。絵本作りの場面を題材に、安西祐一郎先生の話にもあった「したい」というメッセージにつながるゴール（目標）に基づいた分析を行い、自分自身や相手のことを慮った行為から3世代全体のことを慮った行為に変化していることを示した。

最後に榊原氏がそれぞれの成果を総括し、1)場所をどう作るか、2)気づきのセンシティブリティをどう高めるか、3)気づきを育むためのコンテンツは何か、4)どの段階にあるのかを評価する、という4つのポイントがあり、有機的に連動することが重要であるとコメントした。

話題提供終了後には、質問用紙で収集した質問に答え、示唆に富んだ議論が展開されました。本シンポジウムを通して、多様な立場の専門家や市民が協働することによって、世代を超えたインタラクションが創出され、主体的な多世代共学の環境が構築できると確信しました。

「浜松市における三世代交流」

伊熊規行（浜松市子ども家庭部部長）

「優しさを伝える技術」

本田美和子（東京医療センター総合内科医長）

「デジタルメディアを用いた多世代共創ワークショップの報告」

朝倉民枝（株式会社グッド・グリーン代表取締役）

佐藤朝美（愛知淑徳大学講師）

沢井佳子（チャイルド・ラボ所長、静岡大学客員教授）

「インタラクションから『気づき』を生み出す情報技術」

桐山伸也（静岡大学准教授）

話題提供者

コメンテーター

榊原洋一（お茶の水女子大学副学長）