

《特集》研究ノート

お話をつくり語る楽しみが子どもを育てる ～デジタルメディアを「創る」の支援に～

朝倉民枝 (株式会社グッド・グリーン 代表取締役)

要約

幼い頃にたくさんの「嬉しい・楽しい」を味わうことは、人生を前向きに捉える礎となり、困難に出会ったとき支えとなる心の安全基地を育てます。創ること、なかでも言葉で物語をつくり語り分かち合うことは、豊かな喜びです。子どもたちの生活に浸透しているスマホやタブレットといった新しいデジタルメディアは、活用次第で、子どもたちの創造表現活動をエンパワーすることができます。

本稿では、デジタルメディアを活用したお話づくりの事例や子どもが語る物語世界についてご紹介します。

キーワード：デジタルメディア、物語、創作、幼児、ワークショップ

お話づくりワークショップ

クリスマスが近い冬の日、IDEA R LAB¹⁾のラボと庭を会場に「おはなしのもり 絵本づくり」ワークショップを実施しました(図1)。参加者11名の年齢内訳は、4歳5人、5歳～10歳各1人です。庭には事前に、ダンボール紙でつくったキャラクターやラボの廃材でつくった小さな物を忍ばせておきました。

全員が揃うのを待つ間、おはなし絵カードで遊びます。おはなし絵カードとは、この後のお話づくりで使用するキャラクターやアイテムが描かれた43枚のカードです。6つのカテゴリがあり、場所、天候、乗り物、食べ物、おもちゃがそれぞれ7枚ずつとキャラクター8枚から成ります。順番にカードを引いて、即興でお話を繋げていきます。お話づくりへの助走になるとともに、この日はじめて会った子ども同士の緊張を和らげる目的もあります。

開始時刻となりました。何冊かの絵本を見せ、子どもたちの好きな絵本を教えてもらったり、絵本には「作者＝つくった人」がいることを話します。そして「今日は皆さんが絵本をつくります。絵本作家になります」と伝えました。

マリー・ホール・エッツさんの「もりのなか」を読んだあと、主人公の男の子のように、紙の帽子を被って森へ散歩に出かけます。飛び石を渡り、大きなクモが居る巣の下を慎重にくぐり進みます。はじめは背丈の順で一列縦隊、そのうち思い思いに庭(子どもたちにとっては森)の奥へと散らばっていきました。「カメさんが水飲んでるよ」、「(セミの抜け殻)光ってる」、「(木の実を指して)カタツムリみたい」、「(栗の)イガイガの山だよ」、「こっち(焼却炉)はお城」、「きつとりスさんがごはんつくってたんだね」、「(クモの糸に吊られて回る葉っぱを見つけ)くるくる踊ってるね」次々に発見しては教えてくれます。30分ほど、さま



図1:「おはなしのもり 絵本づくり」ワークショップ

ざまな発見や見立て遊びで「おはなしのもり」を満喫しました。

ラボへと戻り、写真に撮った子どもたちの「発見」をタブレット上で共有します。4歳の男児は「不思議な木の実を見つけた」とポケットから廃材の木製ビーズを取り出し、見せてくれました。

さてここからは、タブレットとアプリを使ったお話づくりです。筆者が開発したiPadアプリ「ピッケのつくるえほん」²⁾を使用しました。ひと通りの操作をやってみせると、子どもたちはすぐに覚えます。最初に、絵本を贈る相手を決めます。お父さん、お母さん、おじいちゃん、おばあちゃん、妹や弟、幼稚園や保育園の友だち、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ります。画面上にピッケ（コブタ）たちキャラクターや約600種類あるアイテムを配置しながら、見開き4頁を目安に、絵でつくっていきます。欲しいアイテムが無いときには、デジタル積木を組み合わせてつくります。さっき遊んだ森の情景と繋がるようで、「赤い実のところにいるリスさん」「かくれんぼしてたクマさん」と言いながら、夢中になってつくっていました。途中、絵本の「顔」となる表紙についても説明します。絵ができあがったら、思い思いの場所で録音をします。お父さんお母さんや兄弟姉妹に、声の出演をしてもらい子もいました。印刷された展開図を、切って折って綴じると、小さな絵本ができあがります。

完成作品をプロジェクタで投影する上映会は、拍手と笑い声に包まれました。「できあがった絵本は、最初に決めた人へプレゼントしましょう。そのとき黙って渡すのではなく、読んであげましょう」と約束して、お開きです（自分用にもう1冊あります）。仲良し姉妹は、互いに贈り合う絵本となりました。題名は、妹から姉へは「せかいでいちばんだいすき」、姉から妹へは「いつまでもだいすき」です。つい3日前に4歳になったばかりの女兒も、3時間近い長丁場を、さいごまで集中が途切れることなく楽しんでいました。

アプリのデザインと活動のデザイン

アプリをデザインするにあたっては、目的を明確にし、まず活動全体をデザインします。続いて、適所にデジタルメディアを配し、アプリとしてデザインします。

子どもを幸せにしたい。そのために、上質の喜びを経験できる物語を「創る」場を用意しよう。お話づくりを「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つのステップで考えたとき、ステップ1と3には、デジタルメディアの特性が活きます。一方、ステップ2には、紙の方が向きます。

自分の物として所有し、携帯できる手のひらサイズの紙の絵本は、子どもの達成感に繋がります。また、ひとつのハードで何万冊もの本が読める電子書籍は大人にとっては便利ですが、子どもの気持ちを充分には満たせません。子どものためのコンテンツは、絵本に限らず、ハードとソフトが1対1で分かち難く結びついていきます。抱っこして眠るお気に入りのぬいぐるみに象徴されるように、愛着の受けとめとしても、造形物があることが望ましいのです。

前項でご紹介した「おはなしのもり 絵本づくり」ワークショップは、この3ステップに庭あそび（おはなしのもり）をプラスして、一連がシームレスに繋がった拡張した物語世界の中に、子どもたちが浸りきって遊べるようにデザインしました。

アプリをデザインする時には、夢中になってつくるフロー状態を阻害せず、寄り添うようにサポートすることを心がけます。そのために、直感的に操作できるインターフェースとし、集中の妨げになる装飾的アニメーションやBGM、効果音による演出をできるだけ控えています。大人からよくあるリクエストとして、子どもの顔写真を使ってオリジナルキャラクターをつくりたい、衣装替えをしたいとの声があります。それらは、たとえ子どもの興味を惹いたとしても、お話づくりで目指す「創る」喜びとは異なるため取り入れていません。子どものお話づくりにおいて、最も大切にしたいことは感情表現です。がっかり～大喜びなどを全身のポーズで表現できるように、腕、脚、頭部をインタラクティブに動かし、顔表情はタップで選べるようにしています。幼児は、画面上でごっこ遊びをするように、おしゃべりしながらお話を紡いでいきます。対して、小学生以上になると、集中時には静寂となります。

子どもが語る物語世界、子どもの発想

子どもの世界観や表現に、はっとさせられたり、感心することが多々あります。2例を挙げます。

6歳のゆうせいくん作の妹さんへ贈る絵本です（図2）。たった6歳のお兄ちゃんが妹を想い、ひとつひとつ大事にこだわってつくっていました。

「おなかいっぱい しあわせ」

- ①表紙は、妹さんの好きなピンク色です。
- ②カメが、妹のゆりかちゃんです。ハイハイするイメージからか、迷いなく「カメ」と決めていました。
- ④大皿に、「これは食べられる」「これはまだ食べられない」と、1歳のゆりかちゃんが食べられるものを選んで並べていました。ケーキのろうそくは、1歳なので1本です。

- ⑤カエルがゆうせいくんです。
- ⑥シーソーに乗ったら、いっぱい食べたゆりかちゃんの方が重たくて、びっくりしたポーズです。
- ⑦ジャングルジムのでっぺんにいるゆうせいくんのところまで、ゆりかちゃんが登ろうとしています。普段も一所懸命、ゆうせいくんを追いかけてくるのだそうです。見守るクマとウサギが、お父さんとお母さんです。お父さんには、最初はサルを充ててみて、ちょっとイメージとちがうかと、クマを選び直していました。

長野のひろはるくん4歳の作品「うちのおはなし」の表紙は、もともと赤色の無地一色でした（図3）。赤色の理由を尋ねると、「ポストの中に居るから」と教えてくれます。「ポストの色だから」ではなくて、「中に居るから」と言うのです。確認してみたい好奇心に負けて、「何が見えているの？」と尋ねながら、長方形のデジタル積木を画面に置いてみました。すると、それが投函口であることは自明の様子で、緑色に変えて「山が見えてる」と教えてくれました。まさにお話の世界に入り込んで、しかもポストの中にいて、主観の視点で眺めているのです。ちなみに裏表紙は、ポストの中の荷物だそうです。

子どもたちのつくる作品は、どれも実に尊いです。子どもたちが物語を生み出す場に立ちあうたび、新鮮な驚きと喜びをもらえます。

お話づくりが子どもにもたらすもの

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します。言葉と絵で物語を紡ぎながら、

言葉の深い喜びを味わいます。つくった物語を自分の声で語り、人に聴いてもらうことも、嬉しく誇らしい経験です。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、自分を大切にし、人を信じることができます。また現代社会では、食べる物も着る物も、生産者と消費者が分かれてしまっていて、子どもはたいてい、消費者の側に居ます。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「創る」側に回れるのだと実感できます。

なぜデジタルメディアなのか

子どもたちは、日頃からごっこ遊びを楽しみ、日常のさまざまな場面でお話を口にしていきます。絵に描いて表現しようとする丸や線、頭足人³⁾での表現になる幼児であっても、心の中は、伝えたい言葉や物語であふれているのです。心身が発達途上にあるために、従来の手法では表出が難しかった内に在る物語を、デジタルメディアの力を借りて外へ取り出してやることは、子どもにとって大きな喜びとなります。あるとき、ワークショップが終わった会場で、「すごい、はじめて。ひとりで、自分でつくった」と完成した絵本を繰り返し見せている4歳男児がいました。「もう1回皆に見せてくれる？」と声をかけると、「いいよー！」と会場前方へと駆けて行き椅子によじ登って座り、皆から見えるようにページをめくりながら、大きな声でお話を聞かせてくれました。その声も顔も、嬉しさと誇らしさに輝いていました。お母さんも、我が子がここまで表現し、絵本にまで完成させるとは思ってもみなかったようです。未だ文字の読み書きができない幼児にとって、語りを録音できることも大きな助けとなり



図2：6歳男児作「おなかいっぱい しあわせ」1歳の妹さんへ贈る絵本（画像内のテキストは、録音された語りからの書き起こしです）



図3：4歳男児作「うちのおはなし」表紙はポストの中からの主観視点（テキストは、本人の語りを保護者がその場で代筆したものです）

ます。このように、デジタルメディアは、親も子ども本人も驚くほど、創作活動への敷居を下げ、創作活動をエンパワーします。

「絵具やクレヨンや自然素材を用いて、手を使って表現することが大事である。与えられたキャラクターを使い、しかも（フィジカルでない）タブレット上で表現するのは良くない」と批判を受けることがあります。フィジカルな活動をデジタルメディアに代替えしようとしているのではなく、どちらも大事であると考えます。両者は補完しあい深め合うものです。そもそも子どもにとって、フィジカルな活動とデジタルメディアを使った活動の間に線引きはなく、楽しい遊びであれば大好きで夢中になります。

デジタルメディアを使えば、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、1～2時間程度で絵本を手にするところまで体験できます。制約から自由になって存分に「創る」楽しみを味わえます。いちどお話をつくり伝える喜びを知った子どもは、絵も自分で描くなど工夫して、自身でも絵本をつくってみようとしています。ワークショップに参加した子どもの保護者から後日、「子どもが絵本をつくりプレゼントしてくれました」と手作り絵本の写真とお便りが届くことがあります。数か月後「創作のスイッチを押されたようで、以来つくり続けています」、さらに数年後「とうとう、こんな大作をつくるようになりました」と、文字びっしりで挿絵入りの何10ページもある本の写真が届いたこともあります。進む道は絵本ばかりではなく、つくった絵を動かしたくてプログラミングへ向かう子もいます。めざすゴールは、アプリ内やワークショップの時間内にはありません。お話づくりが契機となって、創る楽しさを知り、自分の得意を見つけて「創る」人になってほしいのです。創造力は何も、美術、音楽、文学の専売特許ではありません。これからの未来社会において、あらゆる職業や生活の営みに不可欠であり、子どもたちが生きる自由度を上げてくれます。せっかく、新しい創造表現手段を手に入れたのです。動画視聴、検索、メールやSNS、娯楽、学習ツールといったサービスを消費者として利用するだけでは、もったいないです。子どもたちには、デジタルメディアと「創る」で出会わせ、楽しく幸せな活用をさせてあげたいものです。デジタルメディアと聞くと、少し前ならテレビやパソコン、今はスマホやタブレットを思い浮かべる人が多いことでしょう。堅くて冷たくて落としたら割れてしまうハードは、幼い子どもが触れる物として望ましくはありません。しかし、それはデジタルメディア自体の姿ではありません。今いつときのプラットフォームが、そういった独立したハードであるに過ぎないのです。技術は加速度的に進化します。AI（人

工知能）やIoT（Internet of Things モノのインターネット）も急速に発展しつつあります。子どもたちが大人になる頃には、見えないくらい小さくなって使い慣れた道具のほうに分散し、自律ネットワークとなって内包されているかもしれません。それをデザインするのも子どもたちなのです。未来を拓くのは、子どもたち自身です。

新しいメディアは登場するたびに、子どもにとって良くないものとして反対されながらも、先達たちによってそれを乗り越え、より良い活用がなされてきました。何事にも、陽と陰の面があります。陰の面を心配するあまり、旧世代の私たち大人が、未来を生きる子どもたちの可能性を狭めてしまうことは慎まねばなりません。子どもたちに、デジタルメディアで「創る」を体験する場と機会を与えましょう。子どもは人類の進化の最先端にいます。賢くて好奇心や生命力にあふれ、何を選択すると生き延びていけるか本能的に知っています。信頼して任せて大丈夫なのです。

子どもの生来の力を信じる

想像力と創造力は、生来どの子どもにも備わるものです。私たち大人は、それを引き出し伸ばすことに少しばかり力を貸すにすぎません。できることは、上質の「創る」を体験できる場と機会を用意すること。あとは、信じて待ち、見守るのみです。

人は、言葉の中に生まれ落ちて、言葉によって育れます。言葉は単なる道具ではなく、人の内面をつくります。人と人とを繋げます。デジタルメディアは、幸いなことに、その両方、つくることと繋げることの支援が得意です。デジタルメディアを活用した言葉と物語の「創る」を通して、子どもたちの心に安全基地を育てたい。楽しい未来へ、子どもたちに存分に羽ばたいてほしいと願います。

〈注釈〉

- 1) 大月ヒロ子さんによるクリエイティブリユースの拠点（岡山県 玉島）。
- 2) 子どもたちと新しいメディアの幸せな出あいを願い開発したピッケシリーズの第2弾。親子のためのインタラクティブ絵本 Web サイト「ピッケのおうち」では、コブタの男の子ピッケやその仲間たちと遊ぶことができる。iPad アプリ「ピッケのつくるえほん」では紙とデジタルの絵本を、学校向け Win ソフト「ピッケのつくるプレゼンテーション」では物語のプレゼンテーションを作成できる。
- 3) 幼児期の描画に特徴的にみられる、頭から直接手足が生えた人物。

〈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/>