

「子どもが身をのり出す」教育コンテンツを求めて

——「第38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 教育イベント総合事務局長)

今年度の「日本賞」教育コンテンツ国際コンクールは、10月20日にNHKで開催され、27日に幕を閉じました。3月の未曾有の大地震と原発事故の後、海外から多くの支援の声が私たち「日本賞」事務局にも届き、それと同時に今年は開催できるのか心配の声も寄せられたイベントでした。結果的には、他イベント、例えば東京国際映画祭等と同様、海外からの参加者も招いて開催されましたが、被災地の復興に向けた取り組みが国全体の大きな課題である今だけに、「教育」そして「子どもたちの未来」について考える「日本賞」の開催は感慨深いものがありました。

「日本賞」では「教育」を「個人が自らを成長させる営みをサポートすること」ととらえ、それを助けるコンテンツを「教育コンテンツ」ととらえています。教育コンテンツには子どもにとっては夢と希望を与え、大人には生涯の学びとなる、という高い目標があります。では、子どもたちに夢と希望を与える「教育コンテンツ」とは、具体的にどのようなものなのでしょうか？

現代の子どもコンテンツ考察のキーワード

「メディア変革期にあって、どうしたら子ども自身が学びの主役となることができるのだろうか？」今年、

「日本賞」とは？

「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、リニアコンテンツ（テレビ、ビデオ、映画など）、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、研究者の交流の場となっています。

このテーマでディスカッションを重ねた末、「日本賞」事務局では、現代の子ども向けコンテンツを考える二つのキーワードを提案しました。

「エンゲイジング」と「トランス・メディア」です。

1. 「エンゲイジング」：視聴者やユーザーが（＝子どもが）身をのり出す、つまり、主体的にかかわるコンテンツとはどのようなものか？

2. 「トランス・メディア」：視聴者やユーザーが作り手として発信するメディア、そんな転換期の教育的メディアの成功例はあるのか？

「日本賞」と並行して行われる「クロス・メディアフォーラム」でも、「子どもが身をのり出す教育コンテンツは？ ～エンゲイジングとトランス・メディアをキーワードに～」というパネルディスカッションを10月23日に行い、3時間近く、立ち見が出る盛況でした。

そしてコンクールの授賞も、この二つのキーワードをさらに深く考えさせる結果となりました。

「エンゲイジング」な子どもコンテンツとは？

幼児向けカテゴリで受賞したのはNHKの『みいつけた!』。4歳児を対象としたデイリーのマガジン番組（さまざまなコーナーで成り立つ番組）です。

「4歳」は、発達心理学で注目される、「心」の成長に大きな変化が現れるエポックの時期と言われています。手足を思うように動かせるようになると同時に、相手の気持ちを慮ったり、自分のオリジナルストーリーが作れるようになったり、友達と共同で作業ができるようになったりと、子ども達の世界が飛躍的に広がるとても重要な年齢です。そこで、同番組シリーズでは4歳児をコア・ターゲットとして、子どもが自らお話を作って語るコーナーや子どもがチャレンジするミニ・ドキュメント、子ども達の世界を描くアニメーションなどのコーナーを多様に展開し、子どもが自身の力で世界を広げることを鼓舞しています。

特に、教育的ねらいは、この番組シリーズを通じて、子ども達が身のまわりの事物を「様々な角度から発見すること」や「他者と交流すること」を応援し、発達をゆるやかに後押しすることです。4歳児は「友達と遊ぶ楽しさ」「いのちの不思議」「自分でできる喜び」「相



『みいつけた!』日本放送協会 (NHK)

時間：15分00秒

メディア：テレビ番組

内容：心の成長が著しい4～5歳児を対象としたマガジン形式のシリーズ番組。「健康・人間関係・環境・言葉・表現」の概念をもとに、子どもたちの発育をバランスよく後押しするよう構成されている。この回では、すべての家事を引き受けているサボさんが、コッシーとスイちゃんのあまりに感謝の念の無い態度に傷つき、サボテンに硬化してしまう。あらためて自分の態度を反省する2人。「友達と遊ぶ楽しさ」「いのちの不思議」「自分でできる喜び」「相手を思いやる気持ち」など、子どもたちがさまざまな「発見」を通して楽しみながら習得できる内容になっている。

手を思いやる気持ち」など、毎日が新しい「発見」に満ちあふれています。そこで、この時期の子ども達に、思い切って前へ一歩踏み出す勇気を与えるには、小さな「みいつけた!」を積み重ねることが大切であり、子どもと周囲の親や教師達が、この番組を参考にして「育ちの芽」を大きく育てることをねらいとしています。

ユニークなのは、主役のキャラクターが「椅子」という点です。異色な「椅子」を設定したのは、「どこに行ってもキミの居場所は必ずある!」というメッセージを込めているからということで、子どもが新しい世界に踏み出すときの不安を小さくし、勇気を後押ししてくれるのは、いつも傍にいてくれる身近な存在、というわけです。

とりわけ審査委員が目にしたのは、番組視聴で終わるのではなく、親や保育施設の教師達をも巻き込み、見た後の子どもの活動につながりやすくするための工夫を随所に行っている点、つまりは「エンゲイジング」が奏功していることです。例えば、キャラクター「椅

子」は子ども達の身の回りに多くある「モノ」、しかし、単なる「モノ」を超えた「居場所」=安心感を与えて、子ども達の冒険の土台となっています。また、子ども達の世界の描き方も、実写や、実生活に題材をとった映像を重視しており、それらとアニメーションの融合によって、見た後の子どもの世界にスムーズにつながり、子ども達自身が外界に働きかけやすくなるような配慮がなされています。いわば、「探索」⇒「発見」活動の促進のための多様な起爆剤が用意されているわけです。また、「おててえほん」と称して子どもが自らお話を作って語るコーナーは、見た子ども達自身が次の作り手になっていく、という引き込み力があり、これはデイリーの放送番組の利点を生かしたものとと言えます。

冒頭で「エンゲイジング」を提起した理由も、見て終わりではなく、そこから子どもの能動的な活動をいかに後押しできるか、それが「良い教育コンテンツ」の大切なコンセプトの一つだと考えたからです。そして、コンセプトは一つ一つの作品によって定義されま

す。この番組は、「エンゲイジング」というコンセプトを様々な表現によって定義してくれる的確なモデルの一つである、というわけです。

「トランスメディア」のコンテンツは子どもがつくる!?

もう一つの「キーワード」を考えさせてくれたのは、児童部門の最優秀賞となった、アメリカ ワシントン大学制作のオンライン・ゲーム『ゲームでまなぼう 分数』です。

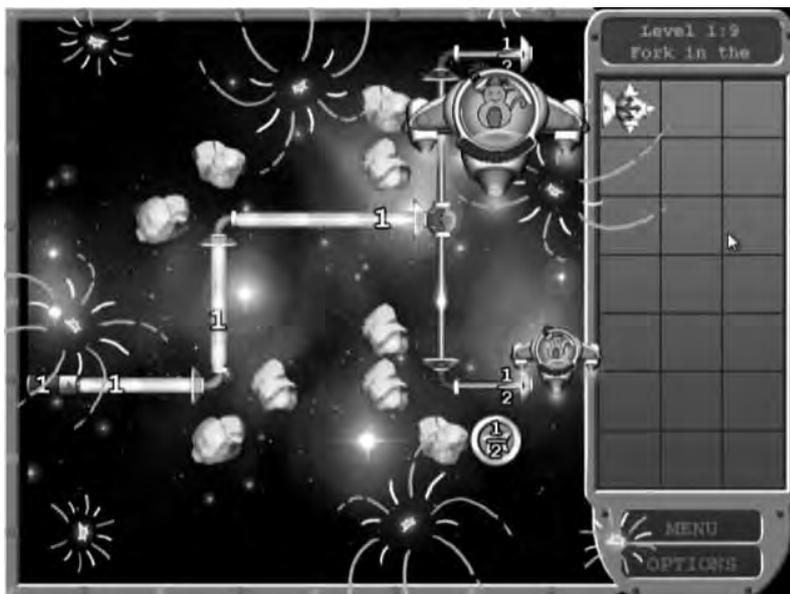
児童部門は今年、優秀なドキュメンタリーやアニメーション、芸術をテーマとした作品など、秀作力作が目白押しでした。そうした番組を抑えて頂点に立ったのが、オンライン・ゲームだったのです。授賞式典で述べられた審査委員の講評は、以下のようなものでした。

『ゲームでまなぼう・分数』は子どもにも教師にも生活と数学を結びつける、永続的なチャレンジを可能にしている。それはエキサイティングであると同時に、教育的である。このエンゲイジングなゲームは、いくつもの階層（ステージ）によって飽きることなく子どもを取り組ませる。自然に数学の世界に遊べ、深められる。その上、教師や数学好きの子どもには、新しい階層をつくろうという人も出てくるだろう。そうした、長期的な目で見ても教育効果が期待できるコンテンツで

あり、学習者が能動的になるという意味で、まさに日本賞の精神にふさわしいものである。

このコンテンツを見たときの私の最初の感想は、「あ～、分数で数学につまずく子どもが多いというのは、日本だけではないのだ」ということでした。アメリカでも、きっと世界どこでも同じなのですね。この数学学習のハードルに対し、ワシントン大学の研究者たち若い頭脳が、子どもたちの分数学習を楽しくスリリングなものにしたい、ひいては数学好きなクリエイティブな才能を育てたいというねらいで生み出したのが、このオンライン・ゲームだったのです。「分数」の概念を体感でき、しかもそれがわくわくするような体験だとしたら、それは、なんと素敵で数学との出会いなのでしょう！「私をもっと遅く生まれていたらよかったのに」とは、このコンテンツをやってみた（数学が苦手という）審査委員の言葉です。

最も教育的に評価された点は、数学が苦手な子から超得意な子まで、それぞれの個性に合わせた取り組みが可能で、放送番組にはなかなか難しい点で、インタラクティブ・メディアの利点だと思えます。そして、超得意な子なら、自分なりのステージを作りたいと思うだろうと。それで、私が思い出したのは、小学校5・6年頃の友達の間ではやっていた「迷路づくり」です。「迷路」は数学の勉強とは無関係に、ですが、細かい迷路を作って友達どうしでやり合うのが流行っていたのです。幅1ミリの迷路の入



『ゲームでまなぼう・分数』
(ワシントン大学ゲームサイエンスセンター)
メディア：ゲーム

内容：分数を楽しく学ぶためのオンラインのバズルゲーム。燃料切れで立ち往生している宇宙船、救助のためにプレイヤーは適正な量の燃料をレーザービームで分け与えなければならぬ。必要とされる燃料を供給するには、レーザーの分波器を使い、 $\frac{1}{2}$ や $\frac{1}{3}$ など量を調節する必要がある。段階別に7つのステージが用意され、それをクリアするにはより複雑な分数が必要となってくる。分数に苦手意識を持つ子どもにも、ゲームによって理解を深めてもらうことを目的として制作されたものである。

り組んだ道を何百通りも作りだしていた「鬼才」もいました！一方、私などは大まかな迷路しか作れず、しかも、途中で破綻してしまって投げ出したものでした。しかし、友達の美しく作った迷路にチャレンジさせてもらうのはとてもわくわくし、同時に子ども心に敬意を感じたものでした。

子どもは、おもしろいことに会おうと本当に勇猛果敢、貪欲です。血湧き肉躍る体験が「学び」の活動の中にあつたら、子ども自身は「学び」と意識しないままに（大方は遊びととらえながら）、のめり込んでいく。そうした取り組みにおいては、子どもはもはや受け身ではなく、創造者＝発信者となります。これはまさに「トランス・メディア」です。「トランス・メディア」とは、これまでのような「常に放送局が発信者⇄視聴者は受信者」という関係ではなく、ユーザーや視聴者が発信者となる、つまりはユーザー・ジェネレイテッドな関係です。それを教育的視点に置き換えれば、メディア・リテラシーの最終地点、つまりはメディアを作り得る能力ともいえます。メディア・リテラシーは、メディアを客観的に取捨選択し、生活の中に主体的に取り込んでいく能力ととらえられていますが、さらに一歩進んで、自らがつくる立場になった時、既存メディアのよりよい使い方も見えてくる、というわけです。

この「分数」ゲームは子ども達の数学体験を変えるだけでなく、メディアや社会に対する姿勢すらも能動的でクリエイティブなものにする、その可能性の萌芽

を見た、と言ってもいいすぎではないと思います。

視点の転換「違い」が世界をおもしろくする

今年「日本賞」の特別賞「ユニセフ賞」を受賞したのは、カナダNFB（国立映画制作庁）の『スーパー探偵！』です。ユニセフ賞は、困難な状況下にある子どもの生活や境遇についての理解を促す優れた作品に贈られます。

私はこの番組を初めて視聴した時、その洗練されたアニメーションの表現にまず魅了され、それが、目の見えない子どもの世界だと気がついたとき、二重の衝撃を受けました。視点を思いっきり転換されてしまった、そして自分が知らなかった世界の扉をさっと開かれてしまった、その小気味良さに「やられた！」と感じたのです。

まず、この番組は「福祉カテゴリー」ではなく、「児童向けカテゴリー」にエントリーされていたというのも重要なポイントです。「児童向けカテゴリー」では、子ども達に向けて、様々な世界があることを知ってもらえる素晴らしいコンテンツが多くエントリーされます。その中では、普段気がつきにくい素晴らしい世界を知る喜びである一方で、自分が気がつかないために他者に辛い思いをさせていたことの痛みを知ること、その点もとても大切な事だと考えます。ですが、往々にして子どもにとってその「痛み」は大人からの



『スーパー探偵！』

カナダ国立映画制作庁 (NFB)

時間：14分25秒

メディア：フィルム

内容：少年マシューは目が不自由だ。しかし彼は暗闇の中でも全てを見ることができる小さなスーパー探偵だ。マシューが手がかりとしているのは音、匂い、味、そして手や足の感覚。それらを存分に駆使し驚くべき観察力で毎日を送っている。ある日マシューは誕生日のプレゼントとして複数の子犬から一匹を選ぶように伝えられる。すると最も優秀な犬を選び出しリーダーを驚かせる。“見えない”という世界を黒と白で表現し、作品を見る子どもたちに対して視覚障害への理解を深めてもらうことや障害への偏見解消を目的としている作品。

押し付けと感じられる場合が多く、「いやな思い」を伴いがちです。それが、この『スーパー探偵!』は、「押しつけがましき」がまったくなく、縦横無尽にのびのびと「違う世界」を展開しているのです。そもそも、白と黒で示されたアニメーションの表現の妙もあって、見る者を引き込みます。が、それ以上に、主人公の世界探求の感性にぐいぐい引き込まれるのです。まさに「カッコいい探偵」登場です。

この作品を見た子ども達が、ひとの五官の研ぎ澄まされた感覚に目覚めるとともに、ひとや物事を一つの物差しだけで判断するのではなく、様々な視点から見るができるようになってほしい。また、人間は一人ひとり違った素晴らしい能力を持っている、それに気付いてほしい。『スーパー探偵!』に込められた志の高さは、カナダを代表するメディア制作機関 NFB が、15分という短い尺の作品ながら 3D バージョンまで作っているという力の入れようにあらわれています。「人間はすてきだ!」と印象づけるこの作品は、一編のアニメーションを超えて、様々な境遇に生きる子ども達に希望を与えてくれる心の糧となることでしょう。

なぜ、子ども向けコンテンツをつくるのか？

話が少し逸れますが、私は幼児番組のプロデューサー時代、よく、こう聞かれました。「なぜ、幼児番組をつくるのですか?」と。これは多分「なぜ、大人向けのものではなく」という前置きがあるからだと思います。その答えは、「子ども番組、とくに幼児な向けのものを作るほうが大人向けの番組よりおもしろいから」。

幼児は「おもしろい」と思うものしか見ない厳しいお客さんです。大人と違って、「流行ってるから」とか「自分のためになるから見よう」などと、まったく思ってくれません。だからこそ、その人たちに見てもらい「!」を巻き起こすこと、つまり、身をのり出させる＝「エンゲイジング」することが、私たちにとってドキドキするほどおもしろい。それを実現するには、まず、大人が「当たり前」だと思っていることを根底から覆す「なぜ?」「どうなってるの?」を探っていく、そのコンセプトを「本物」を起用して表現する、根源的かつ困難な仕事、それが幼児番組制作です。反対に、「お子様向けのもの」で手を抜いた（ように私も感じる）ものは、子どもは見向きもしてくれません。ちょっと、食いついても、すぐに飽きられてしまいます。プロデューサー個人としては、そんなチャレンジングな世界があるから「子ども番組はやめられない!」といえます。

そして、社会的には、もう一つ大切な存在意義があるから、つくるのだと思います。それは、子ども番組は、「子どもたちの発達発育をゆるやかに後押しする」目的でつくられる「教育」資材だからです。子どもたちに、どのように成長してほしいのか、それを専門家とともに議論することなしに子ども番組は成り立ちません。その意味で、教育的視点をもってつくられる子どもコンテンツは「未来への願い」なのではないでしょうか。

「教育」を考えることは、社会の未来を考えることです。「未来」という言葉が、今年の日ほど重い意味をもったことは無かったと思いますが、それは日本にとどまらず、世界にも共通することです。各地で起こっている社会体制の変革や世界規模の経済危機、自然災害の多発と環境破壊、そんな多くの問題を抱える中で、子ども達の未来のために、いま何をなすべきか?

メディアは何ができるか? 内容は、表現方法はどうかあるべきか?——この点を常に問い続けること、それが私たちの仕事の道標だと考えています。「日本賞」で出会う世界の作り手と、言葉や国籍を超えて意気投合するのは他ならぬこの姿勢です。子どもの視点で「ドキドキするほどおもしろい!」ことを追いつけて止まない多くの制作者達、そのベースキャンプとしての「日本賞」の役割は今後も続きます。

〈筆者プロフィール〉

1958年生まれ。80年NHK入局。学校放送番組、NHK大阪局、教育番組センター、NHKエデュケーショナルを経て現在に至る。担当した番組は「いちにのさんすう」、「いってみようやってみよう」のほか、育児番組や青年向けドキュメンタリー等。1999年より「ピタゴラススイッチ」「いないいないばあ!」「にほんごであそぼ」等の幼児番組プロデューサー。2009年より現職「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール事務局長を務める。