世界で子どもが「我思う+発信する=ゆえに我あり」
――第39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 エデュケーショナルこども幼児部 制作主幹）

私事で恐縮ですが、昨夏、3年間勤めた「日本賞」※教育コンテンツ国際コンクール事務局から異動し、以前のように‘こども番組の一制作者’となりました。そこで、初心に帰った作り手の目で今年度の「日本賞」（2012年10月18日～25日、東京渋谷のＮＨＫ放送センターにて）に参加しました。昨年度の「震災後の日本で開催できるのか」という心配もあったイベントから一転、今回は、第40回記念大会を翌年に控え、リニューアルを試みた大会となりました。「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。

今、世界の子どもたちの、メディアを巡る新しい動きとは？　教育コンテンツの国際コンクールを窓口に、世界の潮流を見たいと思います。

言葉をもち、発信する
主役は「子ども」と「老人」!?

39回目の「日本賞」は、ひとことで言うと、「ダイバーシティ」（多様性）を体現する結果となりました。子どもが、老人が、生き生きと感じ、言葉をもち、メディアツールを得て発信する、そんな作品が部門最高賞をとると共に、グランプリ「日本賞」には、介護施設で過ごす老人たちの心の世界をアニメーションで描いた大作が選ばれたのです。

> **※「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。

社会の弱者とされがちな子どもと老人にしっかりと視座を置き、世の中を見るメインの視点とする、その潔さが素晴らしいこと。そして、何よりも「多様な視点を魅力的に表現することによって、グローバルな課題を柔軟に考えさせる」、これが教育メディアにとって不可欠の姿勢と評価された、そんな印象をもちました。

また､これまで､並行して行われた｢クロスメディア・フォーラム」は今年度から、「教育コンテンツ世界制作者会議」に一新。さらに深く、教育とメディアについて話し合う場となりました。その会場で、最も盛況だったイベントの一つ「スペシャル・ワークショップ」のテーマは､「子どもの哲学」でした。人間とは何か？心とは何か？　幸福とは何か？　それを視聴者である子どもたちに自ら考えさせるコンテンツについて、世界から参加した老若男女の制作者や研究者が大いに盛り上がりました。

その「哲学」の話の前に、まず、今年のこども部門の受賞作品を見てみましょう。

「子どもの視点」に立つとは？

幼児向けカテゴリーで受賞したのはノルウェー放送協会制作の「トードと小さな仲間たち」。生き物を育て、観察するシリーズ番組。４分11秒という短い映像ながらアピール力抜群の番組です。

「たくさんの司会者（子どもの司会者も含めて）を見てきましたが、この９歳のホストは、抜きん出た才能を持っています。」と審査委員が述べている通り、番組進行役の子役の達者さに、ほぼ全ての参加者が舌を巻きました。しかし、この番組の魅力はそれだけではありません。終始、ガレージというチープに見えるセットで､本物の生物を使うという（＝ＣＧやアニメーションではない）‘経済的な’制作方法をとっています。この手法は、下手をすると、目の肥えた子ども視聴者には「地味でつまらない」と受け取られる可能性がありますが、逆にこの番組ではセールス・ポイントとなっているのです。奏功している理由は、主人公トードの生き物に向かう姿勢・躊躇や驚き・疑問・触ったときの感触などを、生き生きと過不足なく伝える、こ

『トードとちいさな仲間たち』
ノルウェー放送協会（ＮＲＫ）
時間：４分 11 秒
メディア：テレビ番組
内容：家のガレージで生きものを飼う９歳の少年トードを主人公としたシリーズ番組。 今回の生きものはイソギンチャク。「水槽の中で暮らす花のように見えるけど、本当は何だろう？」トードは、この変わった生き物に関するいろいろなことを熱心に調べていく。イソギンチャクが小魚を食べる様子が彼の目を通して紹介され、触手のチクチクした感触も彼の手を通して伝わってくる。

の一点に制作の努力を集約していること。視聴者の子どもたちは、トードを通して、生き物を飼うということの試行錯誤＝科学的方法の過程をも学ぶことができます。その結果、４分という時間で、子どもたち視聴者の五感にダイレクトに働きかけ、科学の学習の第一歩を喜びと共に踏み出す力強いきっかけとなるのではないかと思います。

私がいつも重要に思うことですが、教育コンテンツは視聴で終わるのではなく、親や保育施設の教師たちをも巻き込み、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如何に行うか、にかかっています。つまり、子どもの日常世界にスムーズにつながって行くためのアイディアや、子どもたち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るか、否か。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かどうかです。しかも、それが心から楽しめるものでなければ、子どもたちはすぐそっぽを向いてしまいます。

自然科学の学習も然りです。「沈黙の春」の作者、レイチェル・カーソンが最後のエッセイ「センス・オブ・ワンダー」の中で述べているように、幼い子どもの学習において、「知ること」は「感じること」の半分も重要ではない。知識を溜め込むのではなく、子どもが自分の五感で感じとることが大切なポイントです。ところが、現代の子どもたちにとって、生き物との出会いには難しい要素がたくさんあります。危険＝恐れ、困難＝面倒くささ、そもそも先進国の都市生活では出会わない、その結果、興味をもつことなく成長してしまう。若い親世代を含めたジレンマです。これを解決すること、すなわち「幼い時期から自然に触れて五感で感じること」を、どうやって促進したらよいのでしょうか？　そのための環境整備とは？

感受性を育てるための条件、その第一歩は、まず周囲の大人が自らの「当たり前」を覆すところから始まると思います。知識の固定観念を剥ぎ取って、感性を働かせ、根本の「なぜ」を問う姿勢を大人自身が失わないこと。といっても、これを実行するのは、「言うは易し、行うは難し」。メディア・コンテンツの制作において、子ども心のドキドキ・ワクワクを常にもって、テーマや素材に対し続けなくてはならないわけです。それは「子どもの視点に立つ」不断のチャレンジです。

非常に難しいこの命題に対し、「トードと小さな仲間たち」は果敢に挑戦しています。「イソギンチャクは花？　花と生き物と何が違うの？」。視聴者はイソギンチャクの不思議さに引き込まれ、自分もそれに触れているかのような感じを持ちます。それを可能にしているのは、この番組が、子どもの感じる≪力≫、テーマとする対象・素材（ここでは「生き物」）の≪力≫を信じて、ＴＶの撮影技術の粋を尽くして、子どもの「？」と「！」を、明快な形で描き切っているからだ、と言えます。一見当たり前ながら、演出の飽和状態の現代において見失いがちなポイント、「子どもの視点にすっきりと立つ」という軸の大切さを、「トード」は教えてくれたのです。

「発信者としての子ども」が地域を変える

もう一つのキーワード「発信者としての子ども」を考えさせてくれたのは、児童向けカテゴリーの最優秀賞となった、インド制作の番組「農場は私の教室」です。

児童向けカテゴリーには、毎年、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、多様な秀作がエントリーされます。それらを押さえて今回の頂点に立ったのが、インドの公共放送による一見オールド・ファッションとも言える教育ドキュメンタリーです。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。

この作品の力は、地元に密着しているだけでなく、世界的にも重要なメッセージをはらんでいるところにあります。私たちは遺伝子組み換え食品の時代に生き、若者が農家の伝統的な知恵を尊重することなく、食べ

『農場は私の教室』
インド公共テレビ ドゥールダルシャン
時間：16分40秒
メディア：テレビ番組
内容：インドの未開発地域に住むマユリは7年生。エコ農業を実践し、農場の生物多様性を守ってきた祖母の農作業を記録している。「おばあちゃんが種をまくと土地が豊かになり、食べられる作物がたくさんできる！」。マユリは農業の先生である祖母を毎週訪ね、仲間とともに行う映像記録によって、祖母の農業の秘密を学んでいく。週末や休日でも時間ができると畑に出かけ、種まきや収穫など、作物の生育データを注意深く測定･記録し、風景はアルバムに、データはグラフにしていく。本作品は2011年「日本賞」企画部門日本ユネスコ協会連盟賞を受賞した企画をもとに制作された。

物を自ら育てることのない世界に生きています。マユリが収集する知識は、彼女の教師のものでなく、地域社会と高齢者が共有するものです。またこの作品では彼女が自らカメラで撮影することで、伝統的な農業や、生物多様性を維持することの重要性を発見する過程が、より現実的で分かりやすく描かれています。
(子ども分野の審査リーダー、エイヴァ・カーボネン氏)

審査委員のカーボネンさんは、カナダのウェブ・コンテンツの制作会社重役であり、世界でも有数のマルチ・メディア・コンテンツの作り手です。彼女自身、2008年の児童向けカテゴリーの最優秀賞を、カナダの先住民の文化をテーマとしたウェブサイトで受賞しています。彼女をはじめ、審査委員たちは制作や研究のプロばかり。そんな彼らの間でも、審査は簡単に答えが出るわけではなく、ほかの受賞候補も含めて、かなり議論が盛り上がったようです。結果、この作品が最優秀となったポイントは、インドの地域社会における状況、特に少女の置かれている教育環境において大きな意味を持っていることだ、と聞きました。農村部などでの識字率の男女格差、そもそも女性に対する価値観など、少女たちが学びを自分の喜びとすることの難しい情況が、世界にはまだ多くあります。そんな中で、一人の少女が祖母から学び、語り、「発信する」主体的な姿勢は、それまでの社会の固定観念を大きく変えるものである、ということです。

それを可能にしたのは、粘り強く、時間をかけて取り組んだ制作者の情熱と姿勢だと、私は思います。制作者のイーマニさんは長年この地域にかかわり、主人公のマユリさんが幼い時から、おばあさんの農業の仕事に関心を持つ姿を番組にしたいと、何度も「日本賞」企画部門に応募し、2011年に日本ユネスコ協会連盟賞を受賞しました。

この部門は、予算・機材などの条件が充分でない国の優秀なテレビ教育番組企画が対象です。企画の段階で（ペーパーにまとめて）応募し、それが評価されると、賞金を制作費の一部とすることができる、いわば未来の優秀な教育コンテンツの制作支援の意味を持っています。今回は、持続的なチャレンジ精神をもって企画部門を勝ち抜き、出来上がったコンテンツも優秀と評価され、児童向けカテゴリーで最優秀賞を受賞するという快挙だったのです。

しかし、子ども視聴者にとっての真の意味はどこにあるのでしょうか？

誰しも経験することだと思いますが、子どもにとって、「勉強」を大人から「やりなさい」と言われることほど嫌なものはありません。反対に、おもしろいことに出会うと誠に勇猛果敢。ワクワクドキドクする体験が「学び」の中にあれば、子どもは「学び」と意識しないままに（大方は「遊び」ととらえながら）、のめり込んで行く。そうした取り組みにおいては、子どもは最早受け身ではなく、クリエイティブな創造者であり、発信者となります。

このインドの番組では、先にも述べましたが、マユリという少女が成長とともに学び、発信していく姿が描かれます。特に幼い頃の彼女に印象的なのは、おばあちゃんの農作業に目を輝かす姿。おいしいものを生み出すおばあちゃんの畑は、「ドラえもんのポケット」のようです。それが、成長と共に、自分で調べ、カメラを回し、レポートし、仲間と共にそれを記録するようになります。その姿には、先ほどのノルウェーの「トード」のような華やかさはありません。しかし、社会変化の真只中にいる力強い存在感をもっているのです。

もともとインドでは識字率、特に男女の格差が社会問題となっており、2000年以前では、女性の半数に識字がなされていないと言われていました。それに最近変化があるようです。経済系の新聞などによると、2011年度の国勢調査では、01年度の調査と比べ、特に女性の識字率の上昇が顕著で11.8％増の65.46％、男性は6.9％増の82.14％になったとのこと。しかし、良い傾向の一方で、男女の識字率の差は依然として平均17％、州によっては、男性80.51％に対し女性52.66％などの所もあり、今後に向けての大きな課題とされているようです。

『皺』ペッロ・ヴェルデ・フィルムズ
時間：89 分
メディア：フィルム
内容：パコ・ロカの漫画を原作に、養護老人ホームで出会った２人の老人エミリオとミゲルの友情を描いた作品。 新しくホームに入ったエミリオはアルツハイマー病の初期。ホームの最上階にある「失われた理想」と呼ばれる部屋に収容されるのを恐れていたが、仲間たちに助けられる。初めはぎこちなかった人間関係も変わっていき、人生の終わりにも新たな出発があることをエミリオは知る。現代の複雑な社会問題である老人介護というテーマを、楽しくかつ丁寧に、ファンタジーやユーモアを交えながら見つめる。

文字の読み書きを得て、学習することは、現代社会の重視する根源的な人権の一つです。それが、大きく動き出している。「識字」から「発信」へ、ＩＴなどの技術革新も得て、人間の可能性が開かれ始めている。問題は数多くあるものの、社会のうねりへとつながり得る希望の光が「マユリ」にはある。そんな感想を強くもちました。

ちなみに、「視聴者からの発信」は現代メディアのキーワードの一つです。ユーザーからの発信「ユーザー・ジェネレイテッド」とも言われ、「放送局が発信者、視聴者は受信者」という、これまでのような一方的な関係ではなく、ユーザーや視聴者も発信者となる「制作＆発信の相互関係」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う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、自らが作る立場になった時、既存メディアのより良い使い方が見えてくるというものです。

カメラを持って自分の言葉で語る少女マユリは「能動的な発信者」。新たなメディア時代の「ユーザー・ジェネレイテッド」の主役の姿勢です。「I can ！」自信を持って歩み出す子どもの背中をそっと押す、それこそが教育的価値なのではないでしょうか？　この番組は子どもたちの環境教育番組を越えて、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モデルであり、若い問題意識や行動が地域を変える可能性を秘めている、まさに教育コンテンツであると私は思いました。

老若男女を魅了する
アニメーションの力とは？

今年「日本賞」グランプリを受賞したのは、スペイン制作のアニメ映画「皺（しわ）」です。なんと、89分の大作。しかもテーマはアルツハイマー病や老化といった人類普遍の問題を描きつつ、核としては友情や人間の尊厳を問いかけています。人間によるドラマではなく、敢えてシンプルなアニメーションという手法をとっている理由は、シニアも若い世代も、共にこれから考えることとするため、と思われます。

審査講評（グランプリ日本賞）

「皺（しわ）」は、高齢化社会、介護そして認知症という、現在私たちが直面する最も重要な社会問題の一つに取り組んだ、大変優れた教育映画です。その緊張感あふれる語り口と素晴らしいキャラクター描写、ユーモアと情熱によって、哀しくも美しく、魅力的な物語に到達しています。大人たちの真に迫る痛みを描くために、あえてアニメーションの手法を選んでいます。（審査委員長　チョン・ヒュンスク氏）

審査委員長の韓国人チョン・ヒュンスクさんとは、私は同じ子ども番組制作者として、またアジア太平洋放送連合子ども部会の議長・副議長として、さらにはかなり親しい友人として、この 15 年お付き合いしてきました。アニメに対しては特に厳しい基準をもつ彼女が、「人間とは何かを考えさせる素晴らしいアニメーション」と語ったとき、正直なところ、初めは驚きました。というのも、私たち制作者はアニメを視聴する時、その表現や技術の洗練性、斬新性などのアニメ・クオリティにまず着目する傾向があります。その点では、この作品は一見ふつうのアニメ、といわれる可能性があります。しかし、それを覆す、なんという力強い魅力！この作品を見終わったとき、私も涙が止まらなくなりました。人間をしっかり見つめる視点（人間は一面だけではわからないこと）、ストーリーの現実性（高齢者の様々な状況）、描こうとするテーマ（老いてこそ、人と人の関係性の中に生きる価値がある）、これらを深く訴えるために、敢えてシンプルなアニメーション手法をとっている、と思えてきたのです。教育コンテンツとして、普段なかなか経験することのない老人の視点で現代の社会問題を考えさせ、今年の

グランプリに選ばれたこの作品。最終的に描ききったのは、年齢に関係ない「人間の可能性」だったのではないでしょうか。

教育コンテンツの世界で、最近「環境」と並んでホットなテーマとして注目されているのが「老」です。人間は老いるとどういう世界を生きることになるのか？　老いてなお生きる希望とは何か？　そもそも、人間とはどういう存在なのか？「生」とは？「死」とは？　これは、番組だけでなく、ウェブやゲーム、インタラクティブ作品など、メディア全般に共通するトレンディな大テーマにつながります。すなわち、子どもからの「哲学」です。

なぜ、子どもの哲学か？

コンクールと並行して行われたワークショップでも、「子どもの興味を喚起する」コンテンツづくりのために、研究テーマとして取り上げられたのが、「子どもの哲学的思考を育てるためには？」でした。

子ども向けに“哲学”をテーマにしたものが増えている理由は、子どものセンス・オブ・ワンダーを刺激し、クリティカル・シンキングを導く、この重要さだと考えます。そこで、今年の目玉として、番組だけでなく、ゲームやウェブの制作者、研究者、学生、みんなで、哲学的思考を喚起するコンテンツを作ってみよう、そのための表現アイディアを出し合おう、というのがワークショップのねらいでした。さらに、絞ったテーマは「幸せって何？」。子どもが幸せについて考えるきっかけとなるコンテンツを作ろうというものです。

講師兼進行役の同志社女子大学教授の上田信行先生のもと、6班に分かれ、テレビ、ウェブ、ゲームなど具体的なメディアを想定し、子どもが主体的に「幸せ」について考え得るコンテンツのアイディア作りに取り組みました。

40分ほどの打ち合わせの後、それぞれ2分間のプレゼンテーションを披露。世界の参加者がグループで発表したアイディアは、即席ではありましたが、実現してみたくなる興味深いものばかりです

大人の日常をバーチャル体験できるウェブサイト「ドリームランド」、子どもがウェブに自分の特技を掲載してそれを活かせるミッションを募り、ミッション遂行を番組化するプロジェクト「何でも屋さん」等、6つの「幸せの考えさせ方」が発表されました。もしかすると、このうちのいくつかが、世界のどこかで、実現していくきっかけになるかもしれません。

もっとも、具現化するには、クリアーしなくてはならない点がいくつもあります。センス・オブ・ワンダーを刺激し、クリティカル・シンキングを導く、それを

ワークショップ　発表する世界の人

子どもたちに具現化するには、ここでも、まず、大人である制作者が「当たり前」だと思っていることを「一度捨てて考えてみる」中に表現のヒントがあるようです：子どもの視点に立って「？」と「！」を描くための最適表現とは？　自分と異なった考えや視点に敬意と興味をもたせ、継続的に話し合い（取り組み）が可能か？　主役となって考え、自分の表現で語り、発信することに自信を持たせることが可能か？

こうした自問自答の中で、幼児向けカテゴリーの「トード」の「なぜ？　どうなってるの？」の姿勢、児童向けカテゴリーの「マユリ」の「発信するのは私！」の姿勢、それらが私たちにアピールするのは、放送番組だけでなく、ウェブもゲームもアプリも、どのメディアにおいても失くしてはならぬ普遍的なポイントがあるからではないでしょうか？

アプローチする姿勢を問い直し、新たな視点で世界を問う「学び」。地球上で起こる様々な問題を「武器」や「カネ」で解決するのではなく、多様な視点で話し合い、知恵を出し合って解決することが喫緊で求められています。ますます混迷、複雑化する社会で、今だからこそ「哲学」というテーマや「哲学的なものの考え方」が、「科学」「経済」「芸術」などの分野の違いを貫いて注目されているのではないでしょうか？　そして、子どものときから「我思い、発信する。ゆえに我あり」。このモティベーションは、世界中でますます大きくなっていくのではないか、そのように思うのです。

〈筆者プロフィール〉

坂上浩子（さかうえ　ひろこ）

NHK エデュケーショナルこども幼児部制作主幹。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、ファミリー番組部などを経て現在に至る。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「ピタゴラスイッチ」「いないいないばあっ！」「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「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。2012 年 6 月より現職。