

「子どもメディアのセンス・オブ・ワンダー」

坂上浩子（NHKエデュケーショナル）

「‘おもしろい’ 子ども番組」って？

幼児番組の制作をしていると、よく聞く言葉があります。「これ、子どもにおもしろいのかねえ？」子どもにとって真に「おもしろい」ととらえられるものは何か？ それを追及する試行錯誤は、子ども向けコンテンツ制作のAにしてZであると言ってよいと思います。というのも、幼児は自分が「おもしろい」と思うものしか見ない最も難しい視聴者です。大人は「流行っているから」とか「勉強になるから」とか、「習慣だから」とか、さまざまな動機でテレビに接しますが、幼児は「おもしろい」と思うもの、好きなものでないと、すぐテレビの前から居なくなってしまいます。いくら教育的番組であっても、知識を教えようとする、その「勉強くさい」匂いを嗅ぎ取って逃亡(?)してしまう、そんなことが視聴後のモニターリングをさせていただいた幼稚園や保育園、ご家庭で何度もあり、乳幼児を惹きつけることは制作者の永遠の挑戦でした。

同時に、現代の子どもたちは「目の肥えたお客さん」でもあります。手とお金をかけた映像音声はコマーシャルやゲームなどで慣れっこ。高品質のものが当たり前になっている若い視聴者。ですから、限られた経費の番組で映画やコマーシャル並みの予算は投下できないとはいえ、「子ども向けだからこのくらいの表現でいいだろう」という見くびりは絶対禁物です。では、最初の問い、子どもにとって真におもしろく、心を惹きつけるコンテンツとは何か？ それはいかにして可能なのか？ そのヒントは、実は歴史の中にあります。

子ども向けテレビ番組が生まれて55年余、黎明期に放送された「ひょっこりひょうたん島」や「プーフィー」（3びきのコブタ）は、テレビと子どものつきあいの始まりでした。ちなみに、私はそれを見て育った第一世代ですが、この半世紀、NHKの幼児向けに放送されてきた番組にはひとつの共通点があります。1960年代の「プーフィー」にも、1970年代の人気番組「できるかな」にも、そして現代の「ピタゴラスイッチ」にも「いないいないばあっ！」にも共通すること、それは、「あそび」を生み出す素がたくさん詰まっているということです。すなわち、家庭や幼稚園・保育園での「あそび」に発展できる材料と方法（レシピ）の集成、それが幼児番組なのです。

子どもたちにとって、「あそぶ」とは、興味を持ち、探索し、確認し、創ること、そしてそれを誰かと、あ

るいは一人で楽しむこと。まさに主体的な営みであり、「生きる」と同義です。その「生きる」ことをどうしたら豊かにできるか…幼児番組の歴史を振り返ると、「創造的あそび」への飽くなきチャレンジの半世紀と言ってよいと思います。すなわち、子ども番組は見て終わりではなく、見た後から始まる。「ボクも、わたしもやってみたい！」という気持ちを喚起し、「あそび」を生み出す。

では、どうしたらそんな主体的な姿勢を育むことができるのか？ 教育コンテンツの新旧の挑戦を題材に、少し具体的に考えてみたいと思います。

科学的思考の基礎をつくりたい

～「ボクも！わたしも！」を生み出す試行錯誤～



NHKのEテレでこの3月末から新しくスタートする番組シリーズ、「ミミクリーズ」。(毎週月曜 17:35～17:45 放送) 「ミミクリー」とは、生き物の形やうごき等の「似ているもの」のこと。ちなみに生物学の用語では『擬態』も「ミミクリー」です。生物や植物に限らず、「似ている点」に着目することは、共通するメカニズムを究明することに発展したり、一見似ているように見えるものの「違い」に気づいたりすることにもつながります。「共通点を見発すること」は、まさに、観察し・仮説を立て・実験などで検証する、科学的思考の原点とも言えます。この「ミミクリー」概念を基本コンセプトとし、NHKのEテレで昨年5月に開発特集番組として放送した「ミミクリーズ」は、「もっとたくさん放送してほしい」と親子に好評であっただけでなく、昨年10月に行われた教育コンテンツ国際コンクール「日本賞」幼児部門の最優秀賞に選ばれました。世界各国の審査委員から評価されたポイントは、自然の中に潜む似ているもののメカニズムを楽しく感じ取り、子どもたちが自分たちなりに発想し、探索や創造にチャレンジできる、そのための適切な表現が工夫されている、ということでした。

番組はいくつかセグメントでなっています。冒頭は「ふしぎをみつけてみよう」昆虫たちの中に、蜂ではないのに蜂のように「黄色と黒の縞々」のものが結構いることを見つけ、「なぜ？」と疑問を立てます。



2014年5月3日(土) 6:45～7:00 放送

また、中盤は「やってみよう」、枯葉そっくりのカマキリを見て、子どもたちも自然の中で木になってみたり、茂みそっくりになってみたりします。また、「びっくり発見」では、キリンの模様とトンボの羽の模様に共通するボロノイ（領域分けされた模様）のメカニズムをCGで紹介。終盤「自由に考えてみよう！」コーナーでは、「ダンゴムシはなぜ丸くなるのだろう？」の問いに、子どもたちなりの仮説を立てます…「恥ずかしがり屋だから」「滑り台からころころってころがったから」「アリさんが怖いから」「ダンゴムシが丸くなって（なめくじの？）背中にのっかったら、かたつむりになるから」等等…どれが正解、不正解ということは一切無し、子どもたちならではの豊かな発想、そして、堂々とした仮説のプレゼンです。

実は2013年にも開発特集番組を2本（「うず巻き」をテーマとしたものと「群れ」をテーマとしたもの）を制作、視聴した親子から「斬新。不思議な感じで見入った」等の評価を得ましたが、若干「幼児に難解ではないか？」との声もあり、ブラッシュアップを行ったのです。そして、得た番組のポイントは以下のような点でした。

- ★「対象さがし」「推測」「解き明かすための実験や創造」の3活動で「わかった!」や「納得!」を体感させる
- ★様々なミミクリーを実写だけでなくCG映像・効果的な音楽を駆使して表現、直感的な理解を促す
- ★視聴者の子どもの能動性を促すため、番組上に子どもたちの参加を効果的に配する

今年4月からの定時番組も、上記の柱で制作を進めています。番組の監修は「ミミクリー」コンセプトの生みの親でもある、生物学者の福岡伸一・青山学院大学教授。制作に際し、福岡先生からは様々な「ミミク

リー」テーマや題材を出していただくとともに、自然のなかに隠されたメカニズムの表現についても指導をいただいています。番組は、NHKが撮影した自然の克明な映像と最前線のクリエイター等によるCG映像や音楽にくわえ、子ども目線の実験や創作活動で構成していますが、さらに、4月以降の定時放送では、並行してウェブ・コンテンツを含めた展開も視野に入れています。特に「自由に考えてみよう！」コーナーでは、将来はITを通じた世界の子どもの参加を目指しています。

科学的思考力を育てる「ミミクリーズ」においても、子どもたちの「創造的あそび」をいかに生み出すか？制作者たちの議論の中でもっとも考えをめぐらし、心血を注いだのが、この点です。ただ「観察しなさい」と虫などの映像を見せても、興味のない子にはスルーされてしまいます。そこで、「似たもの探し」という着眼点を入りに、「不思議」を喚起し、子ども達が自分の推測仮説を立て、なりきりや実験などで体験してみることを柱にしたことは前述しましたが、それに加え「ミミクリー絵描き歌」のコーナーや似ているメカニズムを「いじって遊んでみるができる」玩具のような装置もつくりました。それによって、子どもたちのなかに「僕も、私も、やってみたい!」という気持ちを掻き立て、エンゲイジ（巻き込む）する、これこそが幼児番組の存在価値であり、科学的思考を育てる番組「ミミクリーズ」も挑戦し続けるポイントです。その挑戦において、ひとつ、決して忘れてはならない言葉がありました。

福岡伸一先生とこの番組のご相談を始めた頃から、着目していたキーワード、「センス・オブ・ワンダー」(The Sense of Wonder)です。五感を働かせ、「不思議」に対し感嘆する感性。そして幼児期こそ、このセンスを育てるべき発達段階である、と。「センス・オ

ブ・ワンダー」については、1965年のレイチェル・カーソンの同名の名著※注に記されている通りです。

レイチェル・カーソン Rachel Louise Carson (1907年 - 1964年) はご存知の通り、アメリカで1960年代に環境問題を提起した生物学者として知られています。代表作「沈黙の春」(Silent Spring) は、農業で利用される化学物質の危険性を取り上げ、半年間で50万部も売り上げただけでなく、後のアースデイや1972年の国連人間環境会議のきっかけとなりました。その後の世界的な環境保護運動の始まりとなったのがカーソンといっても過言でないと思います。エッセイ「センス・オブ・ワンダー」。私はこの本を始めて読んだ時、彼女と幼い甥ロジャーが秋の夜の轟く海を五感で共感しあう生き生きとした叙述に、子どもと自然との付き合い方のヒントを得たように思いました。カーソンは生物学者でありながら、森でも水辺でも、生き物の名前は知識を決して教えたり説明したりしません。ただ、「おもしろいものをみつけるたびに、無意識のうちによろこびの声をあげる」だけです。しかし、いつの間にか、甥のロジャーは動植物の名前を自分で覚えてしまい、「あれはレイチェルおばちゃん好きなゴゼンタチバナだよ」と言ったりするようになっていのです。彼女は述べます「もしもわたしが、すべての子どもの成長を見守る善良な妖精に話しかける力をもっているとしたら、世界中の子どもに、生涯消えることのないセンス・オブ・ワンダーを授けてほしいとたのむでしょう。」

「ミミクリーズ」も、子どもたちが五感を働かせ、自然に対していく「目」と「耳」と「心」を育てるきっかけになってほしい、それがスタートの思いでした。しかし、科学に限らず、教育的ねらいが子どもに有効に働くためには、もうひとつ看過してはならないポイントがあります。それは、他者との関係性や、コミュニケーションです。せっかく「不思議」に目を見張って心驚かせたとしても、共によろこびを感じる人が居なかったら、その体験は、子どもたちの中に根を

張って実りとなって行くのでしょうか? 「他者とつながりたいという気持ち」は、学習のなかで無くてはならない肥沃な土壌のようなものだと思います。では、「人とつながる力」は具体的にはどうすれば育つのか? この点について、12年続くEテレの人気番組を題材に、ひも解いてみたいと思います。

心を育てるために メディアはなにができるか?

少し話が反れるようですが、今の子どもは「対人能力が低い」とか、「マニュアルがないと遊べない」などといわれます。本当にそうなのでしょうか?

Eテレがまだ、教育テレビと言っていた2002年にスタートした「ピタゴラスイッチ」。4~6歳の幼児子どもを対象に、暮らしの中の不思議な構造や面白い法則をわかりやすく伝える番組で、「考え方とは何か」を番組コンセプトに、様々なコーナーを制作しています。「ピタゴラスイッチ」は、これまで「日本賞」はじめ数々の国際賞を受賞、子どもだけでなく、年配の方から若者まで幅広い世代にファンを持つ人気番組に成長しています。

この番組において、総合監修の佐藤雅彦・東京藝術大学教授とご相談してスタートした2002年当時、考え方を育てるというねらいのために、様々な表現のアイディアも共に練って、創造にトライして頂きました。不思議な構造・面白い考え方や法則を、人形劇でコミカルに紹介するメインコーナー「きょうのトピック」をはじめ、「アルゴリズムたいそう／こうしん」「10本アニメ」「ピタゴラ装置」「おとうさんスイッチ」「フレイミー」など人気のコーナーを世に送り出してきました。さらに近年は、お父さんと子どもが、紙に書かれた秘密の暗号を棒に巻いて解読する親子コミュニケーションコーナー「ピタゴラ暗号棒」やピタゴラ装置の作り方を提示する「装置アカデミア」、2つの似た絵を重ねてその差分から間違いを探す「くねくね人まちがいさがし」、人間には絶対できない動きを写真をつなげるだけで表現してしまう「こんなことできません」など、話題性の高い新しいコーナーも続々制作中です。新旧多彩なコーナーをうまく織り交ぜながら、子どもに“なるほど”“やってみよう”のスイッチが入るよう制作しています。

この番組の軸となっているのは、ころころ転がる「装置」です。1カメラ切り替え無しの1ショット映像で転がる玉を追いかけていく、スリリングで目が離せない「装置」。放送するや否や、我が家流の「装置」をわれもわれもと作って、ビデオレターにして送ってくださる方が続出。子どもと親御さん。おじいちゃんお



Eテレ土曜 午前 7:45 ~ 8:00

ばあちゃんも巻き込んで、視聴者参加の人気コーナーとなったのです。実はこれこそが、ねらいでした。身近な物を組み立ててそこを玉が転がる「装置」は、ものの構造を前もって構想し、創作する。そして、身近な人の力も合わせて、転がして、何度も失敗を重ねながら、チャレンジする。その中心の輪の中に子どもが誇らしげに存在する、このねらいが実現したのです。

「装置」は、12年たった今も人気のコーナーです。それを証明するかのように、この年末、成長した子どもたち（＝若い世代）に向けて放送した「大人のピタゴラスイッチ」では、その中の「53回の失敗を乗り越える装置制作の歌」がインターネットなどで話題となっています。

「装置」だけでなく、「アルゴリズムたいそう／こうしん」「ピタゴラ暗号棒」の我が家流をつくる親子が続出してほしい!!これが番組の願いであり、永遠のチャレンジです。そして、その根っこにあるのは、子どもたちの主体性への信頼です。

乳幼児は特に「こうしなさい」といっても、効かない年齢です。また、おもしろくないとキャッチしません。が、素材をきちんと選んで、うまく提示すれば自分から遊びに取り入れ、人と分かち合ってくれるのだということがわかります。私たち制作者がやるべきこと、それは「子どもの可能性を信じ、どんな良いきっかけを用意できるか」を様々なプロフェッショナルの知恵を結集して追及することなのです。言い換えれば、まさに、子どもの「センス・オブ・ワンダー」を信じて、そっと寄り添い、育てることに他なりません。主役は子ども、では、周囲の大人はどうしたらよいのでしょうか？

急速に変化するメディア状況に生きる子どもたちのメディア・リテラシーの育成が、乳幼児の時期から必要である、と言われる、現代。制作者の課題であるとともに、実は子どもを取り巻くすべての大人のメディア・リテラシーこそ問われていると、私は思います。

子どもが育つメディアと大人の役割

ここ20年くらい、幼稚園や保育園で先生方や保護者の方々と「子どもとメディア」についてお話をさせて頂くことがよくありました。そこで最近、親御さんから頻繁に出てくるようになった疑問のひとつが、スマホやデジタル機器に乳幼児のうちからどう接しさせたらよいか、ということです。赤ちゃんに対してでさえ、「どのようにテレビを見たらよいのか?」「アプリは何ならいい? 時間はどのくらいなら許せる?」という不安の声も起こっています。番組制作の立場からは、子どもだけで視聴させるのではなく、是非、周囲の大人も一緒に見てほしい、遊びに取り入れてほし

い、というメッセージをおくり続けて来ました。しかし、「親も忙しいのだから、それは絵に描いた餅だ」と言う反論…。

実は、メディア・リテラシーを親子で育てるには、秘訣があります。それは「子どもを先生にする」ことです。大人の役割は子どもの発見した不思議や仮説に‘のる’こと、なのではないでしょうか？

前述したように、「センス・オブ・ワンダー」をもつ鬼才天才はこどもです。おかあさん、おとうさんも、おじいちゃん、おばあちゃんも子どもとともにあそびに参加する、それを巧みにサポートする「しかけ」が番組には多々あります。ですから、子どもメディアの質を考え、取捨選択するものさしのひとつは、「センス・オブ・ワンダー」を育てる「しかけ」が、創造的な「あそび」としていかに慎重に用意されているか、その点を見抜いて賢く選択していただくということです。そして、何よりも子どもたちの行動や言葉に目を凝らし、耳を傾けていただきたい。もし、愛する大人が自分以上に楽しんでくれたら、いっそう子どもたちの感性は羽ばたいていくと思うのです。

つい最近、ある幼稚園の会合で出たお母さんの意見は、私たち制作者に勇気と確信を与えるものでした——「つい新しいものには否定的になってしまいがちですが、まずいっしょに遊んでみます。自分の小さいときの気持ち、忘れてましたよ!」

この冬は、日本でもアメリカでも猛吹雪が吹き荒れ、日々、多くの人々が影響を受けています。また、中東・欧州では、ウクライナ情勢のみならず、宗教および政治的思想の対立と紛争や、ギリシャとEUの関係など、緊張感がかつてないほど高まっています。ちなみに、2015年1月27日はアウシュビッツ強制収容所がナチスから開放されて70年。当時の欧州の状況と現代を重ね合わせたシンポジウムなどのイベントも、諸所で開かれています。地球規模の人間の営みを考えるとき、時間と空間の壁を越えて取り組まねばならない問題は、ますます身近な距離感で私たちを取り巻きつつあるのです。「私は何をするのか?」「私なら何ができるのか?」地球と人間の課題を他人事ではなく、自分のこととして捉えなおし、自らに問いかけ続けること。もしもその責任を放棄してしまったら、ほんとうに大切な次の一歩も、踏み出すことができないからです。「地球の課題を手渡す次世代のどんな力を、どう育てるのか?」

子どもメディアの「ワンダー」も、続きます。

※注)「センス・オブ・ワンダー」レイチェル・カーソン著／上遠恵子訳(新潮社)