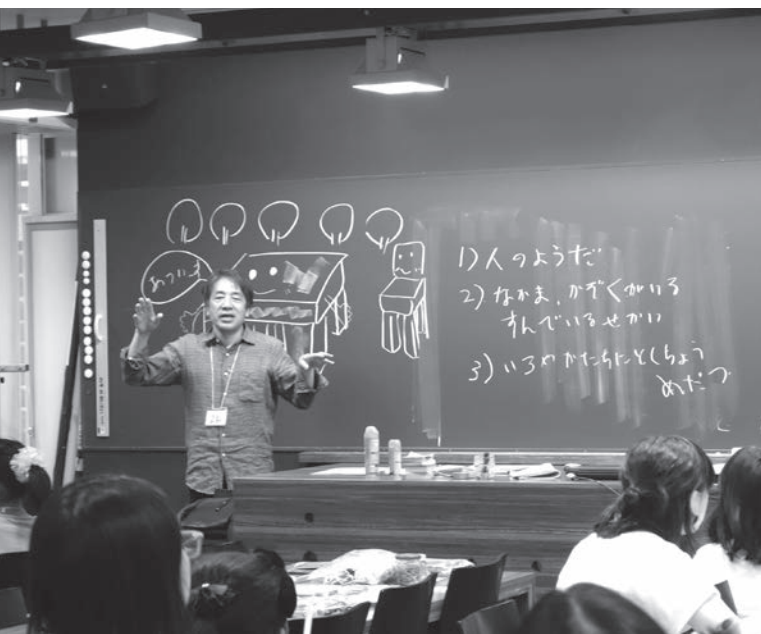


特別企画 ②

子どもたちのクリエイティブ・ワークショップ

西岡直実 (キャラワークスジャパン／ミッドポイント)



〈プロフィール〉

2003年から三鷹市周辺地域を中心に子どものオリジナルキャラクターづくりのワークショップを行っている。広告会社で子供調査、日本版セサミストリートなどの教育番組制作、キャラクターのマーケティングなどの仕事に関わったのち2013年に独立、子どもとコンテンツの研究所ミッドポイントワークラボを設立。現在は子どもコンテンツの企画・分析、教育プログラム開発、子供調査などを行う。日本子ども学会の他、日本発達心理学会、日本アニメーション学会、絵本児童文学研究センター等の会員。著書『図解でわかるキャラクターマーケティング』（共著）

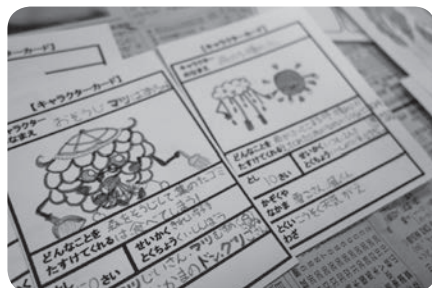
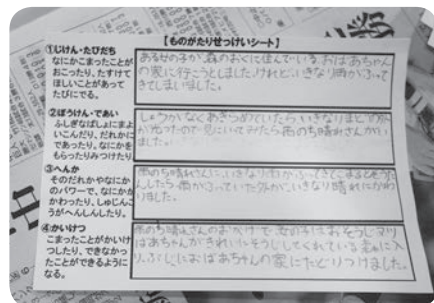
- キャラワークスジャパン <http://charaworks.jp/>
- ミッドポイント <http://midpoint-lab.jp/wp/>



白百合の森の ふしぎ世界の物語づくり

近年、スマートフォンやタブレットなど簡単に操作できるさまざまなデジタル機器や、簡単に何でも調べられるウェブサイトなど、子どもたちを取り巻く情報環境が大きく変わりつつあります。ロボットや宇宙探査、遺伝子工学など科学技術の成果もめざましいものがあります。もともと日本はあいまい文化の国と言われてきましたが最近は大人社会でも“見える化”や“説明責任”といった言葉にも代表されるように、はっきり目に見えること、明解さが求められるようになっていきます。

そうした中、いまの時代の子どもたちにも、不思議なことへの関心やアニミズムのような自然に対する畏れの感情などが次第に少なくなってきたように見え



す。ただ、人間の心や、死やいのちのことなど、どうしてもわからないこと、不思議なこと、そして自然災害のように人間の力ではどうしようもないこともたくさんあります。子どもの物語の中に普遍的に、妖怪や妖精、モンスターやドラゴンといったキャラクターが登場するのも、それらの反映なのかもしれません。

今回のワークショップでは、地域の小学生の参加を募り、ふだんは近くに住んでいてもあまり入ったことない白百合女子大学の森や建物を散策しながら不思議や驚きを体験してもらい、そこから子どもたちの心の中に湧き上がってきた物語を4コマ絵本という形で表現してもらいました。

子どもたちはまず、白百合の大学生ボランティアと一緒に来た家族と大学の中を歩き、鳥や虫の声に耳を傾けたり葉っぱや木の実を拾ったり、おもしろい形を見つけたり、不思議なことを探したり、楽しくお散歩をしたあと、

工作室でそれぞれの体験を元にオリジナルキャラクターと物語を考えました。今回、低学年が中心という年齢的な制約と時間的な制約の中で子どもたちの想像力やクリエイティビティを最大限に引き出すため、問題解決という仮のテーマ設定、キャラクター設計や物語づくりのためのワークシートの使用などさまざまな工夫を盛り込みました。

出てきた物語では、森が舞台のものだけでなく、散歩中出会ったものやできごとに触発されて自分の日常をおもしろい視点で物語化したもの、魔法や妖精、変身ものなどもあり、子どもたちの想像力の豊かさに驚かされました。また、表現方法でも、拾ってきた葉や木の実を貼りつけたり、光る素材を効果的に使ったり写真をコラージュしたりと自由なクリエイティビティを発揮していました。子どもにとって“不思議世界”は、まだまだ健在なようです。

