第 103 回公開シンポジウム

# 子どもが物語る意味～メディアを通してできること～

◆プレゼンター　朝倉民枝
クリエイター／株式会社グッド・グリーフ代表取締役

◆プレゼンター　佐藤朝美
愛知淑徳大学人間情報学部講師／教育工学・幼児教育

◆司会　一色伸夫
甲南女子大学総合子ども学科教授／子どもメディア学

**一色**：第 103 回子ども学講演会を開催いたします。今日のテーマは「子どもが物語る意味～メディアを通してできること～」です。趣旨としましては、思わず笑みがこぼれたり、心をグッと動かされたり、そんな物語を子どもが作る意味は、一体何なのでしょうか。子どもの成長だけでなく、周囲の気づき等にも目を向けると、大きなパワーを感じます。メディア利用による可能性を整理し、多様な実践と理論を紐解きながらその意味について、じっくり考えてみたいと思います。メディアと子どもたちとの関係をお二人の先生からおうかがいします。

先生方の簡単なご略歴をさせていただきます。朝倉民枝先生はクリエイターで、株式会社グッド・グリーフの代表取締役でいらっしゃいます。大阪教育大学美術学科を卒業されて、ファミリアの子ども服デザイナーとして勤務されました。その後、３Dコンピュータグラフィックスの制作をされて、NHK の子ども番組などテレビの仕事にも携わっている方です。また、富士通の〈TEO －もう一つの地球―フィンフィン〉という人工知能プロジェクトのコンピュータグラフィックスのディレクターとしても参加されました。その後、個人事務所を開設されたのを機に、子どもたちの創造表現活動を支援する「ピッケ」シリーズの開発を始めました。Eテレ「てれび絵本」で『ピッケとがーこ』というコンテンツも作られました。それから Web サイトでも「ピッケのおうち」はキッズデザイン賞及びグッドデザイン賞を受賞されています。今日は朝倉先生から是非、子どもたちが物語をどのように作っていけるのか、その辺りについて教えていただきます。

それから、もう一方、佐藤朝美先生です。佐藤先生は、愛知淑徳大学人間情報学部講師でご専門は教育工学と幼児教育です。東京大学大学院学際情報学府、博士課程を中退されて、東京大学大学院情報学環助教、そして東海学院大学子ども発達学科を経て、愛知淑徳大学人間情報学部で勤務されています。教育工学、幼児教育、家族内コミュニケーション、学習環境デザインに関わる研究に従事されていて、日本子ども学会の理事もされています。先日、日本子ども学会は本学で開催しましたが、その際にもお二人にはお越しいただいておりました。それから、実践研究の『未来の君に贈るビデオレ

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

ター作成ワークショップ』で第８回キッズデザイン賞を受賞。それから子どもの作品を取り貯める『ツクルミュージアム』、これは ED-MEDIA（国際会議）2014 のポスターアワードの受賞もされています。お二人に子どもとメディアということで色々な話をしていただきます。

では、朝倉先生よろしくお願いいたします。

**朝倉：**こんにちは。朝倉民枝といいます。今日はデジタルメディアを通じたお話づくりのお話を、私は実践面の方からお話しさせていただきます。

皆さん、ぐーんと時間を遡って、５歳の頃のことを思い出してください。絵本を読んでもらった記憶はありますか。どんな絵本が好きでしたか。この中に好きだった絵本はありますか。どの辺りを皆さんは知っているのでしょうか。（学生の指差しを受けて）なるほど『ぐりとぐら』ですか。誰にどんな場所で読んでもらっていましたか。お母さんの膝の上、お布団の中、それを思い出す時に絵本の一場面を思い出せる人がいるかもしれませんし、読んでもらった声とかその時の情景なども思い出せる人がいるかもしれません。

今このように思い出してみただけで、なんだか温かいような幸せな気分になりませんか。その絵本を読んでもらう楽しみに加えて、自分でお話を作って語るという楽しみもプラスしようというのが、今日これからお話をさせていただくソフトとそれを使った活動の話です。

実現したかったのは、このような情景です。子どもが空想の世界で遊んでお話を作って、それを絵本という形で取り出して、親しい人とシェアできる。これをデジタルメディアを使って支援したいと思いました。実際に、そのソフトで４歳の男の子が作ったお話を見てください。

( http://youtu.be/hHqG17wS-OQ )

**ビデオ　はるきくん音声：**（自作絵本のページをめくりながら）お昼のときのおばけ。鬼ごっこのおばけ。飛行機に乗るときのおばけ。帰ったときのお空に見られる惑星のとき。おばけ。夜だから寝る時、ちゃんちゃん。〈拍手〉

**朝倉：**このお話づくりのワークショップは、このような流れで行っています。

まず最初に、その時のテーマや季節に合わせた絵本のお話を少しします。たっぷりの時間がある時は、お話づくりに入るための助走として、ちょっとした遊びをします。絵カードをひいてリレー式でお話を作ったり、絵柄のマグネットをボードに貼りつけて、グループで一場面を作ったり。そうして遊んだ後に、タブレットの上でキャラクターやたくさんのアイテムを並べてお話を作ります。そして、お話を声で吹き込んで、印刷をするとこのような展開図になって出てくるので、これを切って折って綴じると、小さな、このようなサイズの紙の絵本ができます。自分の作った絵本のページをめくりながら、自分の物語を自分の声で語ります。大きな画面で発表会をして、温かく受け止めてくれる聞き手がいることで、子どもたちは大いに張り切ります。このようなワークショップを 2008 年から各地でしております。この夏、和歌山でワークショップをした時に、主催のグリーンエデュケーションさんが記録を撮ってくれましたので、そ

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

ちらをご覧ください。( http://youtu.be/G_zG8xzsy5Y )

**朝倉　ビデオ音声：**今日みんなが作る絵本は世界に１つしかない絵本です。なので、この人に贈りたいなというのを決めましょう。
**子どもＡ　音声：**お友だち。
**子どもＢ　音声：**おばあちゃん。
**朝倉　ビデオ音声：**おばあちゃん、それはきっと喜ばれるわ。
**子どもＣ　音声：**お母さん。
**朝倉　ビデオ音声：**お話をつくる時の道具に、今日はiPadというのを使います。びゅーんと広げると大きくなります。２本の指を縮めると小さくなります。２本の指で押さえたままこうやってぐるぐるっと回すと…。
（映像：子どもの制作シーン）
**朝倉　ビデオ音声：**絵本の中を読んでみたいなと思うような、素敵な表紙をデザインしましょう。表紙の色は、どうしましょうか。山に行くお話なので、私は緑にしますね。
（映像：子どもの表紙作成シーン ～ 印刷 ～ 子どもの製本シーン）
**朝倉：**１人２冊分ずつ印刷をします。ワークショップの終わりに、「最初に決めた人に、できた絵本をプレゼントしましょう。その時に黙って渡すのではなくて、必ず読んであげてください」というお約束をします。プレゼントしたら無くなってしまうので、自分の分と両方で２冊分持って帰ります。

（映像：子どもの録音シーン）
**子どもＤ　音声：**『なかよし』うた、８歳
**子どもＥ　音声：**「みんなで遊ぼう」と　うさぎのみみちゃんが言いました
**子どもＦ　音声：**だから、冷たいものを食べて、アイスとケーキ…。「２人ともアイスをあげる」

**朝倉：**友だちやお父さんお母さんと役割分担して、一緒に録音している子どももいます。

（映像：発表会のシーン）
**朝倉　ビデオ音声：**では、順不同です。誰が出てくるかはその時次第。はじまり、はじまり。
**子どもＧ　上映作品音声：**やった、雨が止んだ。虹が出た。きれいだね。
**子どもＨ　上映作品音声：**眠くなったら、かえるはおうちに帰ります。
**子どもＩ　上映作品音声：**みんな仲良く手を繋ごうね。
**朝倉　ビデオ音声：**今日は10人の絵本作家が生まれたので、10人の皆さんに拍手をして終わりにします。
〈ビデオ終了〉

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

**朝倉：**ワークショップ中の子どもの様子としては、幼児は口に出しながらお話を作るのでとてもにぎやかです。対して小学生以上になると、それまではとてもにぎやかでも制作がはじまると水を打ったように静まりかえります。そしてアイディアはどんどん伝わって共有されます。例えば、１人の子どもが考えた、積木を組み合わせて形をつくるという手法は伝わっていって、それぞれのところでそれぞれ独自のアイディアに発展します。お家に帰ってからもその影響は続いていて、例えば、絵から自分で全部描いてオリジナルの絵本をつくる子どももいますし、いつもの絵本を読んでもらう時間も、１冊自分で作ってみることでより一層楽しめるようになるようです。保護者の方にとっても発見があります。どの子どもも大人が予想する以上に素晴らしい絵本を作ってくれるので、親御さんは驚かれます。我が子がこんなに作るのだととても驚かれて、それは自分の子どもへの信頼となっていきます。

気をつけているのは次のことです。必ず贈る相手を決めています。贈る相手に思いを馳せることで言葉や表現をとても大切に選びます。それから、作る楽しみを何よりも優先に考えています。能力の向上とか語彙を増やすということがあったとしても、それは副次的な効果であって、第一の目的ではありません。１番大事なのは、子どもが楽しむことです。そして「子どもの声を聞こう」「子どもを認めよう」と心がけています。例えば、これは1年生の男の子がつくった、飛行機が嵐の中、一度墜落しそうになるのですが立ち直るというお話です。窓に３人の顔が見えていますが、絵本がいよいよ出来上がっておしまいという時になって、「間違えた、やり直しをしたい」と言って、取り戻して消し始めたのです。何かというと、飛行機が立ち直ったのは一番後ろに乗っているクマの男の子が、エンジンルームに行って飛行機を修理したから直ったのだから、客席のここに見えていてはおかしいということに本人が気がついて、それで直したいと思ったのです。事情を知らない大人は、もうびっくりして、慌てて止めようとしたのですが、きちんと自分で理由を説明して、このように納得がいくように完成させました。

１人ひとりの特性をじっくり見て、その特性を引き出して伸ばすようにしたいと思っています。それから「奥にあるから小さくしなければ」とか「もっと楽しそうな明るい色にして楽しいお話にしてはどう?」という大人が出してしまう指示の言葉は、子どもを萎縮させて、せっかく空想の世界へ羽ばたこうとしている子どもを地面に引き戻してしまいます。保護者の方には「子どもを信じて一緒に楽しみに待ちましょう」とお願いしています。

物語づくりが子どもにもたらす意味は何でしょうか。これはワークショップ直後のはるきくんの様子です。( http://youtu.be/eZwgoRMbK3k )

**はるきくん　音声：**すごいはじめて。じぶんでつくった。ひとりでつくった。

**朝倉：**自分で初めて絵本を作ったということが嬉しくて、この前も延々といろいろな人を捕まえて言っていて、お母さんに「撮ってもいいですか？」と許可をいただいて撮りました。あまりに嬉しそうだったので「はるきくん、帰る前にもう一度皆にお話を聞かせてくれる？」とお願いしたところ、元気に「いいよ」と答えて前に走っていって、椅子によじ登って、大きな声で話して

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

くれたのが、最初に見ていただいたムービーです。

そのように、子どもにとって大きな意味が3つあると思っています。外で身体を存分に動かして遊ぶように、空想の世界で心を解放して遊ぶことは、子どもの心を楽しみで満たします。そして、出来上がったお話を人に聞いてもらうことは、子どもにとってとても嬉しくて誇らしい経験です。認められるということは存在を祝福されることで、祝福されている子どもは自分のことも人のことも大切にします。３番目が､｢つくる側｣になるということ。今の世の中では食べるものにしても着るものにしても｢生産者｣と｢消費者｣が分かれてしまっていて、小さい子どもは大抵｢消費者｣の側にいることが多いです。自分の生活に身近な絵本を作ってみること

で、いつでもその境をひょいと渡って、作る側と使う側の両方を自由に行き来していいのだということを実感できます。

保護者にとっては、子どもの生み出す物語の世界を子どもに誘われて旅をするような体験です。これは､保護者にとってとても嬉しいことで､子どもを理解し､信頼することにつながります｡保護者自身にとっても自己肯定感になります。

これは、夏のワークショップで、８歳の女の子がワークショップの数日後にお母さんの為に作った自作絵本です。お母さんから､この写真とメッセージが届いて知りました。そのメッセージを読みます｡｢仕事を終えて迎えにいくと絵本を作ってくれていました。教えていただいた『誰にどんな気持ちを伝えたい?』ということが頭にしっかり残っていた様子で、渡す時も気持ちを伝えてくれたのがあまりにも嬉しくて、メッセージをお送りしました。誰かに気持ちを届ける絵本づくり、こんな素敵なスパイスを子どもたちにパラパラッといただけて、明らかに見える変化に驚きました｣少しとばします｡｢この『絵本を子どもから贈られる』ということは、母親の日常まで変えちゃう気がします｣と結ばれていました。またある時、広島でワークショップを終えたあと、主催してくださったNPOの女性の方から次のような感想をいただきました｡｢親にとっても気づきと学びになる。親はお話づくりにおいても、日頃の生活で世話を焼くのと同じ調子で手と口を出そうとする。或いは、その必要があると思い込んでいる。しかし、我が子が思いかけず豊かに発想し、作る様子にその手を引っ込め見守る。子どもの様子を観察し、どうしても必要な時だけ手を貸し、補佐する側に自然に回るのである｣以下はスライドに書いてありますので省略します。（補足：スライドより｢『親は子どもを支援する』頭で知ったつもりでいたことに身をもって真に気付き、その役割を自ら具体的にやってみることで、子育ての姿勢を深く体得する｣）

ここでデジタルメディアを活用した物語つくりについて整理をしてみます。

物語をつくるステップを3つで考えていて、①物語をつくる、②物語を外へ取り出す、③物語を分かち合う。１つ目は主に1人で行う、作る活動です。３つ目は物語を介して他者と繋がる活動です。この一連の流れの中で、全てをデジタルでやりきろうとはしていなくて、デジタルメディアが得意なところにデジタルメディアを､紙が得意だと思うところには紙を使っています｡この内のステップ①とステップ③は、デジタルメディアが得意なところなのでデジタルメディアを使っています。一方、ステップ②の物語を外へ取り出すことは、今のところ紙の絵本が優れているので、紙にしています。子どもは小さなサイズが好きで、ポケットの中に入るしリュックの中に入れて持ち歩けるこのサイズを気に入ってくれます。そして

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

やはり、タブレットから取り出してカタチのある造形物になることで、達成感を得ることができます。

絵本に限らず子ども向けのコンテンツというのは、ハードとソフトが分かちがたく結びついています。皆さんも小さい頃、抱えて眠ったお気に入りのおもちゃやぬいぐるみはありませんか。そのような愛着の気持ちや所有したいという気持ちを満たすためにも、ここは紙の絵本が向いていると思い紙にしています。

物語づくりにおいて、絵に描いてお話を語るような従来の手法と比べたときのデジタルメディアを活用する利点について挙げてみます。幾つか書いたのですが、後半の佐藤先生のお話と重複するので、ここの詳しいお話は佐藤先生にお任せして、私の方からは1番目と2番目に挙げた①操作がインタラクティブであることと②顔表情を選べることの2つの効果について、具体的なお話をします。

これは博多の4歳の男の子の作品です。一面の黒雲で雨がざんざか降っていて、更に雷まで鳴っています。これが作者のはぐむ君です。雷ゴロゴロゴロ、雨ザーザーと言いながらポロシャツの裾をめくって自分のおへそが無事かどうかずっと確かめながら作っていました。次の場面では、キャラクター全員を並べ始めたので、最初は4歳だから脈略がないのかなと思って見ていると、並べたキャラクターを端から順に泣き顔に変えていって、最初はこのようなポーズなのですが、それを腕をこのように下ろしておへそを押さえているポーズに全員を見事に変えて、「みんなおへそを取られたよ。イシシシシ、悲しくて泣きました」というお話にしていました。本当にお話の中に入りこんで、物語づくりを楽しんでいました。

このテキストは、はぐむ君が話をした通りをお母さんが書きとめたものです。子どもたちは、日々の暮らしの中でも、言葉と遊んでいて、様々な物語を口にしています。大抵の場合は、お話は浮かんでは消えていきます。本当にとても素敵なお話が多いですよね。デジタルメディアを使うとそれを残すことができます。更にお話をつくるときに、その楽しみをより一層深めてあげることがデジタルメディアで出来ると考えています。ここで忘れてはならないことは、豊かなアウトプットのためには、まず豊かなインプットがあることが欠かせません。子どもに最初に大切なことはまず豊かな生活体験であり、そして、豊かな耳で聞く言葉です。日本語の美しい言葉の調べや言い回しを身近な人の肉声で子どもたちに届けてあげてください。そして、普段の生活の中では、なかなか使われないような長い年月で磨かれてきた日本語も、わらべ歌や絵本の中にたくさんありますので、そのようなものも是非、身近な人の言葉で、子どもたちに伝えていってあげてください。その楽しみに加えて、自ら物語を作って語るという楽しみが加わることで、子どもたちの言葉の体験がより豊かなものになっていきます。ここに、「つくる」と「伝える」ことのサポートが得意なデジタルメディアを賢く使っていきたいと考えています。子どもの作品をあと2つ見てください。

これは3歳の女の子が作ったお話です。(http://youtu.be/OY9y22VOwpw)

**ビデオ音声:**『ひよこちゃん』ひよこちゃんどこかな。見える。ひよこちゃん、いっぱいになった。全部。
ひよこちゃん、大きいね。ひよこちゃん小さいね。おしまい。
お父さんへ、せいより。

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

**朝倉：**お父さんへプレゼントする絵本でした。次は６歳の男の子で、妹さんへプレゼントする絵本です。( http://youtu.be/jAHrT7B2_Xk )

**ビデオ音声：**『おなかいっぱい しあわせ』ゆうせい。
ゆりかが寝ています。あわわわわ、わっ。やった。美味しいそうなバナナとケーキ。こんなにいっぱいしあわせ。らららんらら。いっしょに食べよう。
ぎっこんばったん。みんな上手、上手。
ゆりかここまでおいで、待って、待って。にいに大好き。

**朝倉：**少し解説をします。表紙はゆりかちゃんの好きなピンク色を選びました。そして、ゆりかちゃんのキャラクターを「ゆりかはカメ」と言ってすぐに決めていました。多分、はいはいするイメージがあって、それでカメにしたのだと思います。それから、１歳のゆりかちゃんの食べられるものを「これは食べれる」「これはまだ食べれない」と選び、ケーキもチョコレートケーキは食べられないものとして除外していました。１歳なので、ケーキのろうそくは１本です。右側のカエルがゆうせい君本人です。これは、公園でシーソーに乗ったら、食べ過ぎたからか妹のゆりかちゃんが重たくて、ゆりかちゃんがびっくりしているポーズだそうです。ジャングルジムの上にいるお兄ちゃんのところまでゆりかちゃんが一所懸命に登ろうとしています。普段の生活でもいつも「にいに」と言って、追いかけてくるそうです。見守っているクマとウサギが、お父さんとお母さんです。最初は、お父さんとしておサルを持ってきたのですが、少しイメージが違うということで、クマを選びなおしていました。本当に妹さんのことが大好きで、大切に丁寧に作っていました。

７年間ぐらい絵本づくりのワークショップをしてきて、個人差はあるものの年齢による成長を次のように感じています。３歳ぐらいですと、食べ物など好きなものを並べるお話が多いです。４歳で自分で作れるようになって、画面上でごっこ遊びをしたり、ごく簡単なストーリーのお話を作ります。５歳になりますと、結末がきちんとあるストーリー性のあるお話を作ります。普段読んでもらっている絵本からアイディアを工夫して取り入れているようなお話も出てきます。９歳ぐらいから、読み手を意識した読み物としてのフィクションをしっかり作るような子どもが現れます。

テーマも小さい時は身の周りの具体的なものが多くて、段々と抽象概念まで広がっていきます。描く世界も身の周りのものから社会へと広がっていきます。自分の生活体験を話にすることで、世界を意味づけて理解し、獲得していく様子が感じられます。５,６歳ぐらいの子どもは本当にことごとく皆そうなのですが、生命力、知りたい気持ちや世界への肯定感に満ち溢れたきらきらしたお話を作ります。その輝きに触れる度に、自分も含めて人間は本来そうなのだと思うことができて、励まされるような気持ちになります。

子どもの表現や捉えている世界観に素敵だと思うことが多々あります。

１つ紹介をします。これは５歳の男の子が作ったお話です。ピッケにプレゼントが届いたのですが、箱の中に何が入っていると思いますか。箱の中に入っていたのは、救急車です。最初は救急車ではなく

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

て、赤い消防自動車でした。それを救急車に変えようとしたときに、見えていない箱の中や家の中にもプレゼントが隠れているので、上に被っているものを避けながら中の消防自動車を全部、救急車に丁寧に置き換えてまた上から被せて完成させていました。これを見た時に、『星の王子さま』のゾウをこなしているウワバミの絵を思い出しました。残念ながら私自身は、箱の中を透視できる目は失ってしまったのですが、見えない箱の中を大切につくる子どもの気持ちをずっと尊重できる大人でいたいと思っています。

人は言葉の中に生まれおちて、言葉を獲得することで人になっていきます。内へ降りていく言葉は人の内面をつくります。人の土壌を耕します。外へと向かっていく言葉は、人と人をつなげます。人と社会をつなげます。幼い頃に味わう言葉の楽しみや喜びは子どもたちが生きていく上での大きな力になります。子どもたちに言葉と物語の深い喜びを味わってほしいと願っています。私たち大人は、子どもの生来の力を信じてその力を伸ばすために支援をしていきたいと思っています。皆さんもあと数年するとおそらく子どもを育む場に出て行かれることと思いますが、ご一緒に子どもの生来の力を伸ばす仕事をしていきましょう。

では、この後は佐藤先生へバトンタッチいたします。

**一色：**朝倉先生、ありがとうございました。まず、実践面、具体的に子どもがどんなことをしたかというお話をしていただきました。その大元が、小さい頃に豊かに人の言葉を聞く、言葉ということが非常に大切で、ですから絵本からお話、お話から物語る、その辺りも子どもが言葉として出していく。このところが1番のポイントだと思います。実はこの子ども学講演会で、NHKの山根基世アナウンサーをお呼びした時も同じようなことをおっしゃっていました。ということですので、小さい子どもにとっては、言葉ということをしっかり子どもたちに伝えていくことが重要だと思いました。それでは、佐藤先生には、研究ということも含めてご講演いただきます。ではよろしくお願いいたします。

**佐藤：**それでは後半を担当させていただきます。前半に朝倉先生がお話して下さった素敵な活動、子どもたちの可愛く愛くるしい物語る行為というものが、理論や研究からどんなことが裏打ちできるのか、どういう意味があるのかを考えていきたいと思います。まず、物語行為にまつわる理論的研究の紹介、そして発達心理学研究の整理から物語行為の発達、更にデジタルメディアを使うことの意味について教育工学のアプローチから考えてみたいと思います。そして、最後は今一度物語る意味と、デジタルメディアを通してできることを整理します。

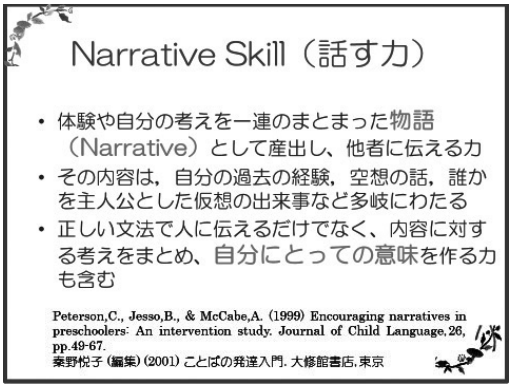
まず、自己紹介なのですが、私は幼児を対象として、今では親子や家族までを含めた形で研究をしています。ちょうど10年前修士の研究でお話づくりを支援するソフトウェアを開発したのですが、その時に朝倉さんとピッケに助けてもらいました。

本題に入りますが、まず理論についてです。ブルーナーは文化心理学を提唱する中で、物語行為・物語ることに関していろいろな見解を述べています。物語というのは「誰がどうした」「何をした」「こ

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

うなった」という出来事だけではなく、そこの登場人物の事件が盛り込まれて、人物の精神状態、気持ちの変化が伴われる一連の流れから構成されるものとされています。そして、お話を語るということは、人間が歴史や文化を綴り始めた頃から用いられている手法で、人間の種に備わった生得的な特性なのではないか、さらには、子どもは言葉を発声する以前から、物語へのレディネスを持っているのではないかとの仮説を述べています。ブルーナーの〈物語レディネス〉という考えは非常に興味深いです。

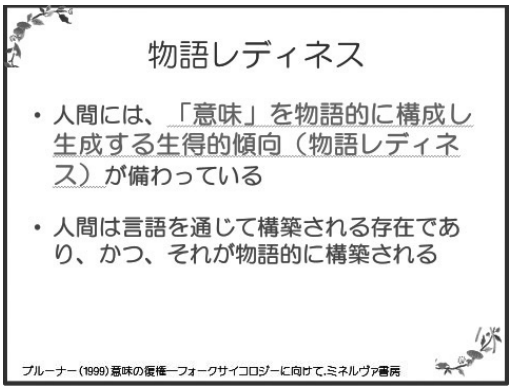
学生の皆さんは発達心理などの授業で習ったと思いますが、ヴィゴツキーは著書「思考と言語」の中で、「思考は言語を通して行われる」と述べています。人というのは言葉を通じて構築される存在で、その言葉というのは単なる言葉ではなくて、物語的に構築されるということも言っています。そして、「子どもは物語を使用することによって、自分が所属している文化にどのように参加すればいいのかというのを理解していくようになる」そうです。絵本や昔話などには、規範や道徳がたくさん溢れています。事件が起こった時に、人はどうのように振舞うのか、そういうことも子どもは物語を通して学びます。私自身は、Narrative Skill の研究をしています。物語という言葉を「ストーリー」ではなく、心理学の研究では「Narrative」という用語で表されています。Narrative Skill とは何かと言いますと、体験や自分の考えを一連のまとまった物語として産出し、他者に伝える力です。その内容は自分の過去の経験、誰かを主人公とした仮想の出来事など多岐にわたっています。




Narrative Skill は、人に正しい文法を伝えるだけではなく、内容に対する考えをまとめ、自分にとって意味をつくる力をも含むといわれていて、物語る行為、本当にお話づくりを子どもが行っている様子はとても可愛いのですが、21 世紀を生き抜く子どもたち、グローバル社会を生き抜く子どもたち、これからの子どもたちにとっても必要なスキルを育てる重要な活動なのではないかと考えています。

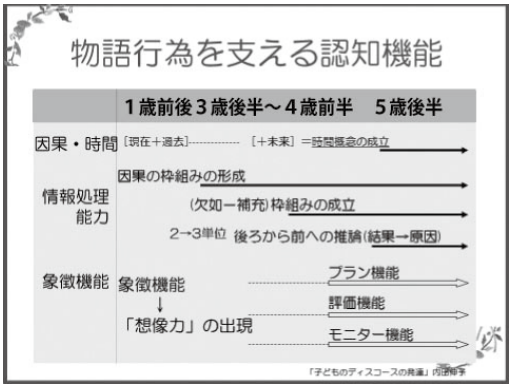
では、その物語行為がどのように発達していくのかについて、発達心理学の研究を整理し紹介していきたいと思います。無味乾燥な言葉がでてくるかと思いますが、前半の朝倉さんの見せていただいた子どもたちの活発な活動と頭の中でリンクさせながら聞いてください。

物語行為の原点としてまず、３歳半ぐらいから短い流れが出現し、４歳では短絡的で飛躍がありつつも物語らしきものが見られるようになる、５歳では結末、エンディングを予め意識した形で物語の展開が可能になるといわれています。図で表してみると、２歳前後にごっこ遊び・象徴遊びが出現し、そこから断片の語りが出てきて、幼稚園に入園する



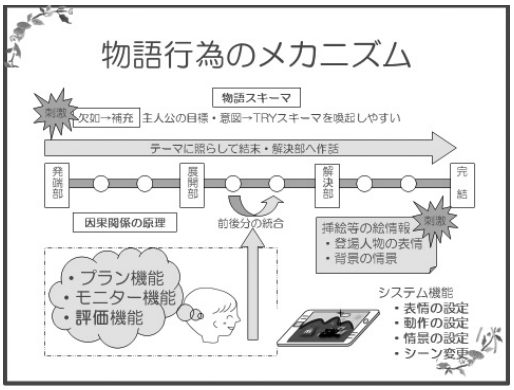

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

頃には、出来事を組み合わせて表現する、さらには、友だちとテーマが共有できるようになります。そして5歳頃には、欠如補充の枠組み、物語の起承転結みたいな部分、何か事件があってそれを解決するようなエンディングの部分まで意識できるような形式を獲得する、そして小学校入学前後には、組み込み技法といわれるファンタジーの世界を生成する。以上のような発達の段階を踏むといわれています。




5歳半頃から物語活動が頻繁に見られるようになることに関しては、「認知機能の発達が出揃う」ことが根拠として挙げられます。お茶の水女子大学の内田伸子名誉教授が、一連の研究で図のようにまとめています。5歳半頃には、時間の概念が成立。更には、因果の仕組み、「こうなるからこうなった」、さらには、「こうなったのは、これが原因だった」という逆の結果から原因を推測する力も備わっていく。そして、「どんな話を作るか」というプランの機能、「全体の物語のテーマにずれていないのか」「この話で大丈夫なのか」という評価機能、「前の分と繋げて話すにはどのような接続詞を言ったらいいのか」「どのような文章を言えばいいのか」というモニター機能、その辺りが揃って成立してくるそうです。

物語行為のメカニズムを解明する発達心理学の研究はたくさんあるので、別図にまとめてみます。子どもは物語スキーマーというのを獲得していて、それに合わせて話を起承転結、発端部、展開部、解決部で完結するという形で作っていく、その時に主人公の目標とか意図というのを子どもが意識することができれば、物語を作ろうとするトライスキーマーが活性化されて最後までお話が作れるようになります。因果関係の原理、前後文の統合が、先ほどお話した認知の機能（プラン機能、モニター機能、評価機能）の働きにより達成されます。さらに秋田喜代美先生の研究では、挿絵などの絵情報が子どもの話づくりを賦活することを明らかにしています。特に登場人物の表情とか背景の情景などがヒントになるそうです。私は修士研究で、それらの支援機能を備えたお話づくりソフトウェアを開発しました。

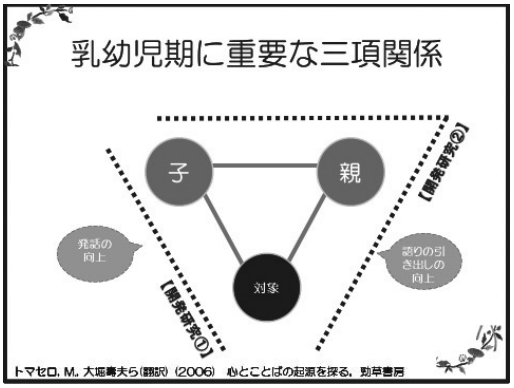



次に物語行為に伴う自己の発達に関わる研究を紹介します。3, 4歳にかけて、言葉によって自伝的な体験をうまく物語る言語能力を身につけ始めます。そして、現在や過去の自分だけではなくて、未来

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

の自分をも物語るようになります。他者に話を聞いてもらったり、仲間とのごっこ遊びを通じて物語を作っていく中で、物語としての自分が他者と違う個性を持った自分なんだということも自覚していきます。そして、４,５歳頃になると、自他との関係が持てるようになります。ヴィゴツキーが「内言化」と呼んでいますが、「大人の言葉が自己の中に内在化する」ようになります。例えばご飯を食べるときには、「いただきます」といい、友だちと喧嘩をした時は「ごめんなさい」と言う、そういったことを他者に言われなくても、内在化されたお父さん、お母さん、先生の言葉と自己内対話をすることによって、自分の行動や感情を制御していけるようになるのです。そうして、自己のアイデンティティ・統一性・一貫性・整合性をもった「物語に登場する自分」というのもが４,５歳頃に出てきます。つまり物語行為には、文法で正しく人に伝えるだけではなく、さらに語彙を獲得するだけでもなく、自分自身を形成することにも繋がる、自己の形成にも繋がるようなパワーを秘めているといえるのです。

次に物語の社会性について紹介します。社会・文化・歴史的な背景をみると、子どもは物語によって文化や歴史を自分の中に取り込み、さらにはそれを語り継ぐことで次世代に伝えていくという一連の流れがあります。文化人類学者はいろいろな国や地域、例えば工業化されている社会とそうでない社会などに行き、文化の違いを明らかにしています。その中で興味深いのは、ロゴフは、どの文化にも共通で物語が引き継がれおり、子どもの物語の産出能力の発達過程はどの文化にも類似していることを明らかにしています。

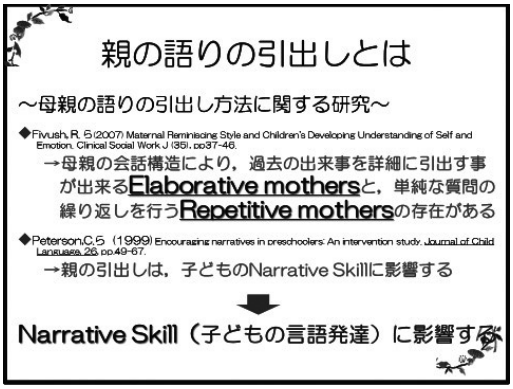


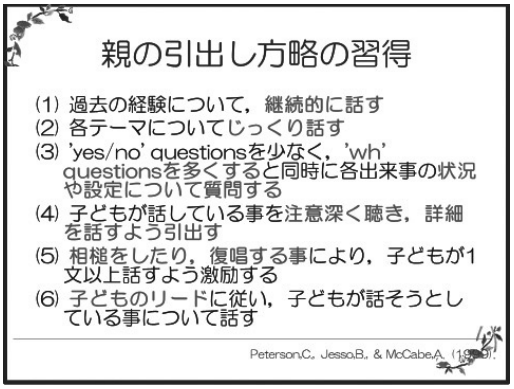

次に文化というマクロな視点でなく、ミクロな視点で社会性を考えたいと思います。子どもは一人で物語を語るのではなく、そこに聞き手となる大人であったり、保育園の先生であったり、親の存在は大きいです。特に乳幼児期には「三項関係」が成立することが重要だと言われています。絵本が顕著な例ですが、対象である絵本の読み合い活動を通して、子どもと読み手の大人との三項関係という形態で、気持ちを共有しながら、大人は子どもの理解や発達を促します。三項関係の対象は絵本だけでなく、おもちゃであったりテレビであったり、今の文化が反映していると捉えることができます。私の場合は、対象にデジタルメディアを据えて開発研究を行ってきました。子どもが三項関係を壊さない形で、デジタルメディアをどのように使えばいいのかという研究です。物語行為を支援する場合も絵本と同様、聞き手である大人、親の存在が重要だといわれていて、多様なケースが研究されています。母親の語りの引き出し方法に関する研究も多く、子どものお話を上手く詳細に引き出すことができるエラボラティブなマザー（Elaborative mothers）と、単純な質問の繰り返ししかできないリペティティブマザー（Repetitive mothers）の存在が明らかになっています。そして、お母さんの引き出し方のタイプによって、子どもの語り方も変化するという因果関係があるそうです。

では、具体的にはどんな引き出し方が良いのかというと、継続的に1つのテーマをじっくりと話してい

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

くことが挙げられます。逆に YesNo 質問だと、「うん」「ううん」しか子どもが答えないことが想定されるそうです。WH質問（5W1H を聞く）、特に「それからどうしたの?」「あなたはどう思うの?」といった質問（open-ended question）も話をふくらませると言われています。状況の設定など子どもが話していることを注意深く聞いて、詳細を語るように促すことが良いようです。先ほど朝倉さんが、空に羽ばたこうとしている子どもを引き止めてしまわないよう、母親は見守ることが必要だということをお話しされていたのですが、まさに、子どもがリードしている時には相槌を打ったり、復唱したりして子どもを見守りながら、話を引き出していく、そのようなことが大切だと言われています。




研究では、白人のミドルクラス以上の母親たちは、言葉の文化をとても大事にしていて、子どもが語ることに関して、ナラティブの基準を意識しながら働きかけているのではないかと言われています。最近接発達の領域（ZPD）という言葉を聞いたことがあると思うのですが、この ZPD にうまく働きかけるような工夫を母親はおこなっているということです。

次に、メディアと物語の関係について、歴史的に見ていきたいと思います。ずっと過去に遡ると、物語は口承で語り継がれていました。1400 年になってグーテンベルグが活版印刷を発明し、一般の人にも紙に印刷された物語が普及されるようになります。そして技術の進化に伴って絵本が安価に一般の多くの子どもに馴染みの深いものになる。そして 1990 年代にはインターネットも普及し、Web 絵本、マルチメディア本、2000 年代になると、タブレット端末を使ったデジタル絵本も多く普及するようになります。そして現在では、インタラクティブな操作が可能で、子どもが自由に物語を作れるような環境が整っている状況にあります。時間軸を等間隔にすると、技術の変化が最近大変著しいということがわかります。テクノロジーの変化に伴い、物語の形態も変わっていくことが予想されます。そのようなテクノロジーの変化をどう受け止めていいのでしょうか。子どもたちが物語る行為にどのような影響をもたらしていくのかを考える1つの枠組みとして教育工学の領域について紹介します。

教育工学では、学習のための道具としてデジタルメディアの進化を合わせていくものと捉えています。例えば、アメリカで初期に開発された計算機・ENIAC（エニアック、Electronic Numerical Integrator and Computer）は、軍が弾道ミサイルの軌跡を計算するだけのものだったのです。その計算機が、情報を処理する道具、コミュニケーションを促進する道具に進化しています。現在では、相互交換、表現、蓄積を可能とする道具になっています。そんな道具を使うために学びの環境を提案して

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

いく教育工学の分野では、「顕在ニーズ指向」と「潜在ニーズ指向」という考え方があります。「顕在ニーズ指向」というのは、既存の勉強、学習のスタイルの中で問題になっている状況に対し、デジタルメディアを用いて解決していこうというアプローチ。「潜在ニーズ指向」というのは、今はないけれども、このようなのがあればいいのではないのかというのを想定して、その実現にデジタルメディアを用いるアプローチです。ピッケのつくる絵本は、まさにこの潜在ニーズ指向なのかと思います。

もう1つ、「モデルドリブン」と「技術ドリブン」という考え方があります。「モデルドリブン」は、教育や学習活動のモデルや理想となる活動に合わせて設計開発を進めるアプローチ。「技術ドリブン」というのは、新たな技術で可能となるこれまでになかった活動を提案するというアプローチです。どちらも新しい教育とか学習とか教材の形態を作り出すことには欠かせないアプローチです。そして、教育工学では、このような新しい技術をうまく取り入れて、子どもたちの学びの環境をよくしようという研究アプローチがあります。教育工学的にみれば、テクノロジーの進化は、物語行為を支える道具としてうまく取り込んでいくことを考えていく必要があるわけです。

一方で、子どもがデジタルメディアを使うということに反対の立場があるということも踏まえる必要があります。そこでガイドラインを紹介したいと思います。

まず、アメリカ小児科学会から「２歳未満の子どもにテレビの視聴を推奨しない」という提言がされています。1900 年代に一度提言されたのですが、デジタルメディアの普及を背景に再度、2011 年に新たな提唱を行っています。その理由は、２歳未満の子どもが教育的な恩恵を受けるというエビデンスがないことや、因果関係は特定されていないものの健康発達に負の影響があるかもしれないというものです。さらに、ながらテレビ（背景テレビ）が、子どもと親のコミュニケーションを阻害するという負の影響が明らかになっています。

デジタルメディアは広く普及しており、使い方によっては、とてもよい効果をもたらすという研究もあります。全米乳幼児教育協会は、小児科学会の提唱を踏まえつつ、子ども自身の経験を拡張できる可能性も考慮しながら、2012 年にガイドラインを策定しました。子どもの側にいる大人が、発達に適した形で、意図的に選択・使用をし、内容の適切さを統合的に評価すべきであり、子どもの活動の支援や拡張を行い、直接経験、創造的な活動を強化していくよう使い方を考慮すべきだとしています。

駆け足でいろいろな立場や理論、発達心理学の研究を紹介してきましたが、まとめに入ります。子どもが物語る意味ですが、人という種は物語レディネスを備えていて、子どもは物語を通して自分のいる文化を理解することができる、さらに、物語ることを通してナラティブスキルを身につける。そしてナラティブスキルには話す力だけではなく、自分の体験を意味づける力も含まれていて、自分自身の自己をも形成することに繋がるというお話をさせていただきました。さらに物語行為の社会性を、マクロな視点でみると社会・文化・歴史的な行為であると同時に、ミクロな視点でみると聞き手である大人の存在は大きくて、子どもの気持ちを共有する三項関係の形態が重要であるというお話もしました。さらに大人の語りの引き出し方、一緒に意味を作るプロセスが重要であって、ともに物語る活動を通じて子どもは物語行為を豊かにしていきます。

メディアを通してできることですが、教育工学的アプローチで学習システムの一つとしてデジタルメ

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

ディアを捉えると、現在では子ども自身がインタラクティブに容易に物語を作成できるよう支援可能な道具となっています。今後の技術のさらなる進化に伴い、潜在的ニーズ指向として、物語の可能性を広げ、新たなモデルドリブンとか技術ドリブンを組み合わせながら、表現を拡張する環境を検討していくことが望まれます。朝倉さんがピッケのつくる絵本の素敵なバージョンアップも楽しみです。

そして最後に、現状のメディアができる可能性についてまとめてみます。

インタラクティブな操作で画面を変化できることは、画面の変化による子どもの気づきも大きいのではないかということも考えられます。保存ができることで、物語るプロセスも保存することができる。成長記録も残すことができ、子どもの言葉、子どもの肉声の成長過程も見ることができるし、できあがったものだけでなく、思考の成長過程も見てとれるのではないかと思います。他者と共有でき、自分のものを他人に見てもらうと同時に、他人のものも自分が見ている、そういう環境が構築できます。複製ができるということで、やり直しもできる。一緒に作りあげていくことも出来ます。さらに、作って終わりではなくて、少しずつ、自分が作ったものを成長に合わせてバージョンアップするということにもつながります。後は、アーティスト、クリエイターの世界観が提供されることで、今、いろいろなデジタル絵本やアプリなどが出ていますが、これはある意味文化の伝承になるのかと捉えることができると思いますし、そこから子どもたちの発想につながる。そして、自分自身の表現ツールとなる。そういったことが、今のデジタルメディアにできることではないかと思います。

駆け足になってしまいましたが、私の方からは以上です。どうもありがとうございました。

**一色：**佐藤先生、どうもありがとうございました。佐藤先生からは、理論的研究をベースに物語、ナラティブのお話、そしてそれが、デジタルメディアにも関連してきているというようなお話をいただきました。ここからはお二人の先生方に、更により具体的に分かりやすく、色々なことをお話していただきたいと思います。それでは、いままで30分ずつお話していただきましたが、それを両方合わせ技で、子どもとメディアも含めてお話をいただきます。

**朝倉：**実践を通して子ども作品から感じていた、例えば年齢による成長の過程などが、学術的にみた研究からも、ぴったりと４歳、５歳の子どもの成長過程と符号することが面白かったです。体験で感じていることが学術的にも裏づけられ、それが日本に限らず世界的な研究で見ていることとも重なり、ナラティブということにおいては、日本に限らず世界で、子どもたちが共通の成長過程を辿るのだというお話を、とても興味深く拝聴いたしました。

**佐藤：**朝倉さんの活動を拝見すると、子どもがとても楽しそうに物語っていて、本来そうじゃないと意味がないものだと実感しました。研究と照らして考えると、単に楽しいだけでなく、文化･歴史的にも社会的にも、とても意義がある行為なのだということも改めて考えました。研究ばかりだと無味乾燥になってしまうところが、そのような両側で見れるといいのかなと思っていて、今回朝倉さんと一緒に呼んでいただいたのはとてもありがたかったです。

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

**一色**：さらにこれから、実際にピッケとかいろいろなものを見せていただきましたが、これからの新しいデジタルメディア、そういったもので、新しい物語行為とか物語みたいなものをもっとさらに突っ込んで、子どもたちがそれで遊んで、色々なことを学ぶという方向性を考えられていると思うのですが、その辺り具体的に今後の展開というのは、どのようにお考えでしょうか。

**朝倉**：開発者として、また大人として心したいと思っていることがあります。今多分、iPhone を使っている方も多いようですが、子どもが時間のコントロール権をとられてしまう、「消費者」として最初の出会いをしてしまうとしたら、とても残念です。これは自戒を込めてですが、大人が自分自身も facebook とかツイッターとかラインに自分の時間を奪いとられてしまうような使い方をしていると、子どもはやはり大人や社会の写し鏡ですので、どうしても影響を受けます。可能性のあるメディアと、最初にそういう出会いをしてしまうことは避けてほしいのです。子どもだけに何かを禁止したりというのではなくて、私たち大人がメディアとの付き合い方をきちんと考えて、自分のためにも良い使い方をしたいものです。私自身は、冒頭で一色先生がご紹介してくださいましたように、新しいテクノロジーやメディアというものに３DCG 制作ということで出会いました。できないところをエンパワーしてくれる、創造表現を助けてくれるものとして出会ったので、子どもたちにも是非、創造表現を助けるものとして出会ってほしいのです。大人になったら、ひょっとするとハードウェアとかソフトウェアをデザインすること自体をするかもしれないし、「消費者」としてではない使い方、付き合い方を新しいメディアとしてほしいと願っています。iPad とか iPhone という使いやすい道具が出てきたことで、何か今、メディアが発達の踊り場にかかったような気がしています。次の動きが水面下で見えてきているようで期待しますが、現状ではまだまだ、人にとってそんな使いやすい道具ではなくて、ましてや子どもには、落ちたら割れてしまうような道具、長い時間見たら目に悪いような道具というのは、そんな大喜びして大歓迎するような道具ではないのです。ひょっとすると、この中から何人かは、こちらをデザインする側にまわる人も出たら嬉しいと思うのですが。こういった紙人形とかの方が子どもにとってはインターフェイスとしてはいいのかもしれなくて、テクノロジーというのは、もっと見えないものになってその中に入っていくのが本来だと思っています。このような子どもにとって冷たく堅い物に入っているのが出来上がりの姿ではなくて、もっと使いやすいこの紙人形とかはさみなど使い慣れた道具の中にすっと入ってきてくれてこそ、本当に使いやすいものになると思います。今の状況にこの程度のものだと思ってしまわないで、次の使いやすいメディアやテクノロジーを作っていくのは皆さんですし、今の小さな子どもたちが将来そういうものを作っていくのだなと思っています。

**一色**：なるほど。佐藤先生、ブルーナーとかヴィゴツキーのことなどそういった部分、それとデジタルメディアというのは、どんなふうに繋がっていくのでしょうか。

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

**佐藤**：ブルーナーは物語を文化・歴史的な視点で捉え、ヴィゴツキーは子どもの育ちの社会性をいろいろな角度から検討していました。現在は、これまで人類が体験したことのない人と人のつながりがネットワークで実現されていています。朝倉さんが仰ってくれたような個人内の物語る行為も大切にデジタルメディアで支援していかなければいけないのだけれども、それだけではなく、今までになかったようなネットワークを通じた物語合う活動みたいなことも、小さい子どもには無理かもしませんが、ある程度大きくなった小学校前後の子どもたちには、可能性が拓かれています。ネットワークゲームなどではなくて、知識共有（知識構築）に近い形で、いろいろな国の子どもたちが物語を見せ合うような活動とか、長期間物語を蓄積していくとかに繋がればいいなと思います。そのような展開が、ブルーナーの言った文化・歴史的にみる物語の未来版になるのかもしれないし、ヴィゴツキーが言っていた「子どもの社会性」が世界に繋がるということになるのかなと思います。

**一色**：ありがとうございます。例えば、私がNHK時代にNHKにブルーナーが来たことがあるのです。実際にお会いしましたが、その時は、まだデジタルメディアがなくて、０歳児の赤ちゃんに、アナログのアニメみたいなもの、色が変わる、形が変わる、そういったこと、それから形の丸いところとか角張ったところとかそういうようなものを子どもは関心を持つ。そういうところから子どもの新しい色々なものを見ていくということが起こるのだというのを教えてもらったのですが、デジタルメディアというのがまだそこまでいっていないのではないかと私は思っているのですが、ピッケのを見ていると、結構、いきつつある。それから逆に、デジタルの金属のそういうものではなくて、最終的には、紙とかそういったところに落とし込む、そういうものにしていった方がいいと朝倉先生はお考えでしょうか。

**朝倉**：両方のいいとこ取りをしたいと思います。

**一色**：いいとこ取りですか。色々なところに行かれて、子どもたちの様子を見られていると思うのですが、そういう場面というのが全国に広がっていっているのでしょうか。

**朝倉**：やはり、ご父兄方の熱心さという意味では、首都圏が圧倒的に高いと感じます。けれども、デバイス自体は全国津々浦々に出回っていますので、そういう意味では、やはり本当に全国的に関心が高まっています。今、盛んにプログラミング教育が大事だといわれていることで、親御さんがむしろ焦っているような感じも少し見受けられて、やらなければいけないことになってしまうと、最初の出会いとしてはもったいないと感じています。子どもにはどんなこととも、楽しいこと、まずは楽しみとして出会ってほしいので、子どもの内発的な動機を育てるような形での出会いにしたいのです。それが「必要なことだから、教えましょう」ということになってしまっては、やらされることになってしまった途端に色あせてしまうと思いますので、そこは、皆さんの関心

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

の高さとの兼ね合いがなかなか難しいところだと思います。

**一色**：デジタルメディアで、例えばゲームショーなどが出てきています。そのようなデジタルメディアの子ども向けのものがいっぱいあると思うのですが、そんなものの中で、これはとても良いとかこれは良くないというのは何かお考えがありますか。

**朝倉**：デジタルメディアは使う人にとっても便利なのですが、開発者にとっても便利にできていて、詳しいことを知らなくても、お手軽に刺激的に作れてしまうのです。簡単に効果音が鳴るとか、開発者にとってもとても誘惑の多いツールです。子どもが一見分かりやすく「ぎゃはは」と笑っていることは、確かに喜んではいるのでしょうが少し質の違う喜びです。どんな子どももくすぐってやれば大笑いしますけれども、そういう生まれながらに持っている生理的笑いというのと、小学生以上であればシーンと静まり返るような、心の中でじわっとくる嬉しさとはまったく種類の違うことです。商業とか製品として作る時に、にぎやかな音や、子どもが喜びそうなアニメーションを装飾として入れたり、あるいは、子どもの顔写真を撮って子どもの顔のオリジナルキャラクターがお話の中で動くというような、わかりやすい喜びばかりで埋めてしまうと、それは違うかなと思っています。そこを見誤らないように本当に子どもの深い喜びに届くようなものづくりをしたいと、作る側としても心がけています。世の中に出回るものを見分ける、子どもに与える物の目利きとしての大人としても、そこのところを見誤らないようにしたいという思いはあります。

**一色**：是非、そういう観点でやっていただきたいと思います。

それから、そういう指導者がそんなに多くないのです。逆にメディア系に入った人間というのは、小さい子どもたちがどういうことをどのようにして育ってきているのか。何をしなければいけないのか。そういう部分が教育されていない工学的なお兄ちゃんが作っているわけです。その辺りも社会的には大きな問題があります。それではなくて、素晴らしいもの作っていけば、段々とそういう工学的な部分でいいものもたくさん出てくると思います。

では、何か質問とかコメントなどありましたら、挙手をしてください。

**学生 A**：今日はありがとうございました。子どもの絵本を作ったりするときに、まず自分で書くと悩んでしまって手が出なかったりするのですが、まず簡単な基礎があってその中でも個性が出せるというところから始められるので、何歳児からでも始めることができて、そこから手作りになって応用ができて素晴らしいと思いました。

**朝倉**：よく肝を捉えてくださっていて、ありがとうございました。

**学生 B**：今日はありがとうございました。私のいとこの子どもが３歳なのですが、スマートホン

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

が好きでずっと触っているのです。どうしたら、スマートホン離れができるのかと悩んでいるのですが、どうでしょうか。

**佐藤：**多くの方が懸念している問題ですね。一昨年のベネッセの調査に携わったのですが、親のスマートホン利用率が増えるにつれ、２歳児も接触するという結果が出ていました。現在はさらに低年齢化していることと思います。その時の調査で親は、新たなデバイスに可能性を感じると同時に不安も感じるという複雑な心境を抱いていました。いずれにせよ、長時間の使用は良くないですよね。アメリカの小児科学会や乳幼児教育協会のガイドラインでも、管理する親の重要性を指摘していました。さらに近年アメリカで「アプリギャップ」という用語も出てきています。親がどんなアプリを子どもに使わせるかということで、子どもの育ちが変わってくるということです。スマートホンの使用がいけないというよりは、一人での使用を放置することが問題です。お話づくりを一緒にするとか、親子の時間を豊かにするために使うのと、ゲームを一人で１時間するのとでは、時間の質が全然違います。ですから、ますます親の関わりというのが重要になってくるわけです。24 時間 365 日監視するのは難しいとは思いますが、お母さんの意識を変えて、時間というよりは、内容、子どもが体験することにどんな意味があるのかというのを考えながらアプリや映像を選択するべきです。そしてお約束ルールを作るということもとても重要ではないかと思います。

**一色：**では、時間となりましたので、第一部はこれにて終了いたします。

## 〈第二部〉

**一色：**第二部を始めます。皆さんと今回のテーマについてお話したいと思います。今日は人数が少ないので、皆さんとじっくりお話しをしたいと思います。

**一般 A：**ずっと障害児教育に携わってきました。朝倉先生が学ばれた大阪教育大学の付属の養護学校にも７年間勤めました。その当時の付属の養護学校の子どもたちは、重度の子どもたちが多く、言葉をもっていない子どもがほとんどでした。何年か前のこの子ども学講演会で、言葉の前のことばについてお話があったのですが、その時のお話は今でも残っているのですが、そういうことを考えると、今日、佐藤先生がお話になられた物語のレディネスがあるということは、ことばのレディネスというのに置き換えてもいいのか。ようするに、子どもは言葉のレディネスがあるから、言葉を獲得していくのかなということを思ったのですが、いかがでしょうか。

**佐藤：**今日、話しきれなったことが多々あると反省しています。ブルーナーがいっていた「物語レディネス」というのは言葉ありきではありません。出来事を理解するときに、物語的に捉える

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

というに状況で「物語レディネス」という用語を使っていました。言葉を発する準備というよりは、世界を理解するための枠組みとして、物語を身につける準備段階があるという言い方をしていたのです。実験を例として挙げているのですが、お誕生日パーティのシーン（女の子がケーキのろうそくの火に水をかけて怒った顔をしているシーン）を見せた後に、子どもたちにどんな話だったと聞いたところ、子どもたちが色々な理由を考えて、お誕生日パーティの話を再話したことが報告されていました。「あの子は自分の気に入った洋服を着せてもらえなかったので、怒って水をかけたのよ」とか、「その時はちょうどお腹が痛くて、水をかけてしまった」など、行為に意味を見出すような話が出てきました。そのような理不尽な世界を自分なりに解釈するような資質を、人間が本来持ち備えている「物語レディネス」とブルーナーが指し示したのです。

**朝倉：**先ほどのお話に関連して。文字を覚える以前は、どんなに戻りたいと思っても戻れない時間であり、世の中に文字というものが存在するということさえ知らない子どもたちの物語の受けとめ方は、実に豊かです。絵の隅々まで読み取ろうとします。近頃では、ややもすると早めに言葉や文字を子どもに教えようとしますが、もったいないです。「文字を知らない時期の子どもが、なんと伸びやかにお話を受けとめて物語を語ることか」という様子を目の当たりにするたび、子どもが文字という存在を知って「これは何？」「覚えたい」と自ら言い始めるまで、文字の存在を知らせたくないと、切に感じます。

そしてもう1つ、障害のあるお子さんとお話作りをしたことが何回かありまして、神戸のNPOの方が主催したものにお手伝いとして入らせてもらったのですが、特別支援学校の高校２年生が将来の夢や目標をピッケの絵本で表現してくれました。普段の会話もなかなか難しい子もいましたので、送り出す学校の先生たちもお話作りは難しいかもしれないと当初は懸念しておられました。

けれども２時間を４回実施してみたところ、期待を大きく上回りました。１回目はお話作りの導入と練習、２回目で実際に作って、３回目は切って工作だけ、４回目を前で発表して出来上がった本を来ていただいた御父兄の方々に贈呈する形にしたところ、全員が見事に作品を完成させ発表しました。前に出て話すことは１人だけ難しかったのですけれども、その子も色と形のセンスが抜群の素晴らしい物語を作りました。「サッカー選手になりたい」というお話を作った男の子は、こちらから言ったわけではないのに、裏表紙に「お父さんありがとう」と入れてるんですよ。もう本当に素敵で、学校で正しい文法で作文を書くという能力においては不得手な子がいたとしても、皆それぞれ内側には色々な物語を持っていて、それを伝えることにおいては少し苦手な子がいたとしても、その子の得意なやり方で引き出してあげさえすれば、できるのです。用意された定型の、こちら側に都合のよいやり方ばかりではなく、その子の個性に応じたいろんな方法で、その子の内側に育っている物語を聞きだす工夫をしたいなと思いました。

**佐藤：**早期に文字を覚える影響に関する内田伸子先生の研究があります。

早くから文字を覚えた子と文字を知らない子の、小学校に入ってから作ったお話を比較したものです。

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

文字を覚えた子のお話は文字に囚われてしまっているからか、自己の表現できる範囲にお話が収まってしまっている。逆に、文字を知らなかった子が語った内容には、豊かな自然の「葉っぱが揺れている」とかそういった情景もお話に入っていたそうです。文字に縛られない分、自由に語ることが可能になったのではと考察されています。

**一色：**ありがとうございました。ではどなたか。

**一般 B：**僕は発達障害です。携帯とかスマートホンを持っていません。ツイッターや mixi などネットによるいじめがある為、僕自身あんまり使いたくないと考えています。メディアは僕にとって、分かりにくく理解しにくいのです。やはりメディアの危険性はあるのでしょうか。無料ゲームのサイトで気がついたら多額の料金を課金されたりという問題もありますし。

**佐藤：**それは本当に深刻な問題で、メディアリテラシーやデジタルリテラシーなど小さいときから身につけなければならないし、そこに参加する子どもを見守る親の責任も問われる。アプリを作る側に、商業主義ではないモラルを考えてほしいなと思っています。

先ほどあった、３歳児の子がずっとアプリを使ってしまう現象は、作り手が飽きないように作っているからということもあります。プロトタイプの段階で子どもに触らせながら、子どもが夢中になるよう制作しています。そして、子どもたちの育ちを考えると遠ざけた方がいいアプリもあります。その出会いを提供する大人の役割が今後ますます問われてくるのではないかと思っています。なので自分自身が危険と判断してやらないという選択は素晴らしいですし、その選択ができない子ども時代には一緒にいる大人の役割が重要です。

メディアの光と陰、メリットとデメリットに関する研究も行われているので、そういうことに目をつぶるのではなく、子どもの育ちを考える側がしっかり両方を見る。ただしそれを遠ざければいいわけではなく、メリットもあるわけですから、朝倉さんが作られる「ピッケのつくるえほん」のように、素敵なアプリを上手く活用することが大切です。

**一般 B：**友だちに電話をかけてもいつも不在が多く、繋がっても仕事中や満員電車の中だと「後でかけなおすから」と切られてしまう。「手紙で連絡取りたい」と言うのですが、それはそれで難しいと言われてしまいました。

**佐藤：**メディアが変わって、コミュニケーションのとり方も変わってきている世の中ですよね。でも周囲の先生の中にも、メールを使わないで「文書も連絡も紙にしてくれ」という人が一定数残っていて、それは大事なことだなと思います（笑）。事務の側もそれを否定するのではなく、昔ながらのやり方で問題なく滞りなくやっているので、それはそれでいいのかなと。

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

**朝倉**：世の中に合わせる必要はないです。自分の使いたい道具を使えばいいと思うし、それで正しいと思います。そしてメディアの危険性に関する話は、私はやはり距離の取り方だと思います。日本では「危ないことだ」という禁止する方向ばかりに進んでいますが、散々禁止しておいてあるところから禁止が解かれたら、自分の子どもの頃を思い出せば歴然なのですが、「使っちゃいけない」と言われていたものが「さあ使っていいよ」と言われたら、それはもうすごく使ってしまいますので（苦笑）そうではなくて。出来るだけ小さいうちから、距離を正しくとりながら新しいメディアとの付き合い方を教えていくというのがいいと思っています。デジタルメディアになったことで良い方も悪い方も増幅されますけども、アナログのときも流れとしては同じことで。でも何か起きたときの大変さは、デジタルメディアの方が大きいのでより慎重に子どもたちに、メディアとの付き合い方を教えなくてはならないと思っています。距離の短いところから順番に教えていきたいと思っていて、まずは親しい人とメールをするところから始めるか、見えている人とメッセージのやりとりをするところから始めて、それをクラスの友だち、学内のお友だち、そして例えば提携校とのメールのやりとりとした後で、広くインターネットで学校の活動を知らしめるみたいなところにいくべきです。その一連のステップなしにいきなりインターネットという荒波に出てしまうので、ちょっとしたうっかりが後の人生が気の毒になってしまうぐらいの写真が出回ったりします。そんなすごい大事故に至ってしまうのは、距離のとり方や及ぼす影響をちゃんと学んでこなかったからで、そこは子どもの責任というよりは教育者である大人の方が、失敗しても事故が大事故にならないですむように、まずどういうことなのかを教えていく段取りを踏んでいかなくちゃいけないな、と思っています。

**一色**：はい。それでは。

**一般Ｃ**：20 年前に教師をリタイアしましてずいぶん高齢なんですけど（苦笑）、現在〈自然環境復元協会〉という NPO 法人の役員をしております。今日は私の感じたことをお話しさせていただければ。よろしくお願いいたします。

実は幼児教育、０歳から６歳児までの教育の重要性を、私たち自然の中におりましても痛感しております。子どもたち、特に幼児は２歳児なら２歳児なりの、６歳なら６歳児なりの自然とのふれあいの大切さを、現在の社会の情勢やあり方の中で痛感するわけなんです。特に幼児の内なる自然、心の自然とは何だろうか、ということに取り組んでおるわけです。また先生方のお話をうかがって、もう1つの幼児教育に大切なことを切に感じました。本当にありがとうございました。

自然だけではなくて、お話の仕方、物語の仕方を先生方は幼児期から実践と理論で行われてきたことを今日教えていただきました。なぜ私がそれを重要と感じたかというと、科学者や科学技術者と話をしていてどうも話ができない。なぜだろうか。今日お話をうかがって、「お、なるほど」と。私自身の子どもの頃を考えますと、スマホも何も与えられていないかわりに自然の中で存分に遊んできました。ですから今、一所懸命子どもたちに自然との遊び方を教えているわけです。

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

物語を作る／経験する、を意識的に親もやったらよいのではないか。もっと言えば、今日のお話にあったような教え方が昔は欠けていたのではないか、と私も含めて思うわけです。そしてこれからはIT時代の弊害で、もっと子どもの教えが心配になります。金属よりも紙、メディアよりも直接話をするというのが出来にくい大人の世界の中で、子どもたちにとって重要な教育のお話をうかがって、そういう大切なものを次の世代に伝えていきたいと思いました。

**佐藤：**貴重なお話をありがとうございました。私たちはメディア推進派に映るかもしれませんが、実は商業的にガンガンいっているものとはまた別の、未来の子どもたちの育ちのためにいいメディアの使い方を模索している二人なのです。それを理解した上で話を聞いてくださって、すごくありがたかったです。

私たちの中でも、自然と触れ合う直接経験はすごく大切にしていて。物語というのは子どもが直接経験したことが出てくる。それ以外のことは出てこない。なので大事であることをお互いすごく意識しながらやっております。

**朝倉：**私もご理解いただいて感謝しております。スライドの中でも述べましたが、豊かな物語が生まれる前提には子ども時代の豊かな体験があって、絵本の読み聞かせの体験もそうですけど、読んでもらったお話に加えて自分の経験がそこに結びついて、その世界で遊ぶことが読書体験でありますし、物語を作ることにおいても外の自然の中でたくさん遊ぶような豊かな経験と、お母さんにしてもらったたくさんのお話のインプットが全部合わさった中で遊ぶことが、外から眺める自分の視点を持つことに繋がって、ブラッシュアップしていく相乗効果もあります。

ですから、子どもが豊かな体験を積むことがまず何よりも大事であると、私自身も思っています。

**一般C：**結局今日は未来の子どものためのお話を伺ったわけなんですけども、同時に私たち自身のためのお話でもあったように思います。科学者は自然科学者として文学者は文学者、経済学者は経済学者として、それぞれ専門のオーソリティーがこれからの日本／世界について語るわけですが、やはり人生は二重枠でないといけない。重ね書きの人生、それがいままでの専門家には欠けていた。あるいは関心がなかったということで、そういう重ね書きの生活ということ自体につきましては、私たちの子どものとこの反省と未来の子どもたちへの希望でもって、今日のお話を消化させていただきたいと思っております。

**佐藤：**ありがとうございます。このお話にもコメントしてよろしいですか？

ちょうどまさしくブルーナーが、アメリカの教育改革に携わった後に学業偏差値主義に異を唱え、「それだけでは駄目だ」ということで文化心理学を提唱して、物語に着目したという経緯があります。ブルーナーは、人の語りには「論理・科学モード」と「ナラティブモード」があるということを言っています。科学の真理を追究するには、「論理・科学モード」的な語りが必要ですが、私たちの人生の中にはナラティ

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

ブ的な語りも同様に必要だということです。偏差値至上主義では「論理・科学モード」的な語りが高尚であると考えられがちなのですが、そうではなく、「どちらも必要、重要だ」ということを言っていたので、すごくシンクロしました。ありがとうございます。

**一色**：どうですか前田先生。

**前田**：その通りだなあと思いながら、楽しく聞いていました。

今回は「物語を作る」という観点からのお話になりました。物語といえば、学生たちは子どもとのかかわりの中で日常的に楽しい物語を聞いたり話したりすることはよくあることなのですが、物語をつくるのではなくて物語を味わうということについて、先生方はどのように考えておられるか、そのことを学生たちに聞かせたいと思っていました。

それから、私は今、いろいろお話をしたいと思っていることがあるのですが、それに対してお答えを聞きたいというのではなく、独り言のようなものとして、もしできたら独り言みたいな感じで返していただけたら嬉しいかなと思います。

私は 40 年間ぐらい子どもの絵と関わりながら、色々なことをやってきましたが、結局思ったことは、「子どもの表現というものは、子どもの物語なのだ」ということなのです。いちばんよく表れていると思えるのは、３・４才ぐらいから小学校２年、中学年ぐらいまでかな。あまり視覚的な表現、写生を要求されない頃の子どもの絵が、本当にその子の物語の絵。或は、その子どもが自分の物語性を、端的に、必然性をもって表している形であるというように考えています。学生たちに教える時も、そういう観点を大切にして、子どもの絵を見るように教えています。

また、「子どもの絵はこころの表現」とよく言われますが、一般的すぎて少しわかりづらい。「子どもの絵、そこには子どもの物語があるんだよ」「それをどう読み解くか、そういうところが大切だ」というような表現で教えているのです。

私の授業の中で可愛いお家を作る授業があるのですが、その授業の終盤で、学生に私はこういう展開を求めます。その家の中で、ある物語が起こる。その物語というのは、摩訶不思議な物語、奇想天外な出来事、恐怖の体験、SF や空想物語、etc、どんな物語でもよいからと、学生たちに自分のつくったお家の中で巻き起こる物語を考えさせて、形づくらせていくのです。

そういうようにしたお家は、最終的にものすごく生き生きとしたお家に変わっていきます。息が吹きかけられるように。それまで単にきれいなお家、格好いいお家ができたというだけだったものが、その家に生きるというようなことを実感する形になるのです。ハウスからホームへ、生息する場、住み処というものに変わることかな。つまり、家というものは物語を生むもの、その物語こそが大切だと学生が実感して、いい物語を育んでいける家をつくっていってもらいたいと思っているわけです。結局、僕はそういうことを思う教師になってきたのです。

それから、朝倉先生が言われた中でいちばん印象的というか、僕の中に種子の粒のように残ったのは、「私は箱の中が見えなくなったから」と、いうところ。子どもには見えているのだから、全部ちゃんと直

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

さないと済まないけれど、大人には見えなくなったから、直さなくていいやと思う。そういういい方も本当は見えている証拠じゃないのかなと思いながらも、印象深い言葉でした。子どもというもの、その良さがすごく表れている言葉ですね。

また、「文字を持たないときは、どれだけ豊かだったことか」というところ。言葉のレディネス、物語のレディネスの話にありました。そういえば、アイヌの伝承の叙事詩「ユーカラ」は、すごく豊かな物語だったなぁと考えていました。

それから、視覚に障害を持って、外界を見ることができなくなった人が記憶の中に残している物語は、すごく生き生きとして豊かな物語りになっているのではないでしょうか。私にはこういう体験があります。視覚障害の人に、彫刻を音で見るという研究イベントをしたことがあるのですが、彼らが音から想像すること、空想する彫刻の形、それは僕らの想像をはるかに越えたものでした。私たちが想定した以上の発想や想像力を働かせて彫刻を味わってくれたのです。そのとき、同時に自分は、「失っているなあ」と思いました。そういう体験を思い出させていただいたお二人の講演でした。ありがとうございました。

**佐藤：**じゃあ私も独り言的にコメントを返させていただいていいでしょうか（笑）。

今の話を聞いて思い出したのですが、イタリアのレッジョ・エミリア市の幼児教育に、すごく影響を与えたジャンニ・ロダーリさんの「ファンタジーの文法」という書籍に書かれていた、「子どもと接する時にファンタジーな世界観を持つ大切さ、ユーモアを持つ大切さ」です。ファンタジーを大切にすることはとても素敵だなと思いました。ファンタジーというのは、子どもが何となくやっているところに保育者が、「ここには羽の妖精さんが来ているのね」という語りかけを行うことで、子どもも空想の世界にどんどん入っていく。そのように保育者と子どもが一緒に物語を作りあうことが、保育の醍醐味かもしれない、そのような話をレッジョ・エミリアの幼児教育者が語っていました。レッジョの中心的なローリス・マラグッツィは、大人が捨て去ってしまったものを子どもはたくさん持っているといっています。それをうまく引き出すことができれば、逆に私たち自身も、色々なことが気づかされ思い出すことができるのではないかというのを、今のお話を聞きながら考えました。

私は先ほど、21 世紀を生きる子どもたちにナラティブスキルが必要だと啖呵をきりましたが、実はそのようなファンタジー的な物語、空想、想像の羽を広げる、そういうこともこれからの子どもが生き抜いていくために必要な力なのではないかというのも感じました。ありがとうございました。

**朝倉：**では、私も独り言を言います。箱のエピソードとか、あれは小学校の低学年まで何人かいるのです。同じような世界の捉え方をしている子どもがいて、すごいなと思うのです。あの感覚を残したまま大人になれた人がたぶん芸術家なのだと思います。ですから私はどこかで、私だって子どもの頃には見えていたに違いないだけれども、見えなくなってしまっていて、子どもと付き合っている内に、また見えるようになるかもしれないと密かに期待をしていたりします。

ワークショップをする度に新しい発見があって、本当に飽きなくて、子どもの話をもっと大人が聞くべきだと思っています。絵本の「読み聞かせ」という言い方はあまり好きではないのですが、一般に使わ

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.

れているのでわかりやすさで使っていますが、読んでもらうこともちろんとてもいいのですが、それとは別に、何か大人が子どもの作ったお話を延々と聞く会をいつかやってみたいという夢があります。子どもが自分の作った話を発表して、それを解説してもいいし、解説しなくてもいいです。大人は子どものお話から学ぶことがたくさんあると思います。それは一表現者としても嫉妬するぐらい、「そうきたか」と思うこともあるし、お話の中でも言いましたが、人としてすごく嬉しい気持ちになる時があります。東北の震災の後、世の中がとても暗い状況の時期に、子どもたちが作ってくれたお話に、大好きとか嬉しいとか、そういう希望に満ちた言葉と物語が溢れていて、人は本来はそういうものが根っこにあるのだというのを感じ取ることができて、子どもによって励まされるということが多々ありました。それはこの活動をしている嬉しさで、その嬉しさを大人に分けてあげたい気持ちがあって、是非いつか、ひたすら子どものお話を聞く会というのをしたいと思っています。

**一色**：ありがとうございました。やはり子どもは科学モードとナラティブモード、そのお話もありましたが、子どもにとってはナラティブモードがまずあって、そこから段々と科学的なモードも広がっていくというような流れをきちんと大人が分かって、育てていくということが必要かと感じました。今日はどうもありがとうございました。これで終了いたします。

Copyright (c) 2016,Child Research Net and
International Center for Child Studies (Konan Women's University), All right reserved.