

# デジタルメディアを用いた発達支援コンテンツの開発

— 発達・発想・発信を生涯支援する デジタルツールを創る—

企画： 沢井 佳子 （チャイルド・ラボ）  
 ファシリテーター： 佐藤 朝美 （愛知淑徳大学 人間情報学部）  
 高橋 淳 （ベネッセコーポレーション）  
 竹林 洋一 （静岡大学大学院 情報学研究科）

## [企画主旨]

人生の認知の始まりから終わりまで 発達を支援し、豊かな発想や創造的な発信を援ける道具として、デジタルメディアだからこそできることは何でしょうか？ 21世紀に入って15年。メディアは急速に多様化し、テレビ・ビデオ以外のデジタルメディアが「視聴覚コンテンツ」を大量に産出しています。玉石混交のコンテンツの中には、従来の書籍や映像を流用・加工しただけのものや、テレビゲームの枠組みを踏襲しただけの インタラクティブ教材もあり、ユーザーの認知や情動および発達段階への配慮に欠けるものも見受けられます。とくに 発達支援に関わるコンテンツ開発では、発達心理学や認知科学の知見が求められているのですが、実際の制作現場に学問知が浸透していないのが現状です。いまこそ、デジタルメディアのコンテンツ開発に 学問知を活かすシステムが必要なのです。

本ラウンドテーブルでは、乳幼児から成人までの学習支援、家族の支援、高齢者支援等のプログラムを、制作関係者が紹介し、「デジタルメディアのコンテンツ開発」の問題点について議論します。

◆企画者の沢井佳子は、認知発達支援と視聴覚教育メディア設計を専門としています。幼児教育番組『ひらけ！ポンキッキ』（フジテレビ）の心理学スタッフとして制作に携わったほか、『こどもちゃれんじ』（ベネッセ）の「考える力」プログラムの監修、教育TV番組『しまじろうのわお！』（テレビ東京）の監修等を務め、近年はタブレット型PCの幼児むけアプリのコンテンツ開発にも携わっています。テレビ映像制作からデジタルメディアに至るまでの、コンテンツ開発の過去と現在を振り返り、その未来について、3名のファシリテーターと共に フロア参加者の皆さまとの議論を深めてまいります。



◆幼児を対象とした学習環境デザインの研究を専門とする佐藤朝美氏は、デジタルメディアを、家族内の新たなコミュニケーションを創出する起爆装置ととらえ、家族が共に物語るコミュニケーションツールを設計しています。幼児を物語作りへといざなう親子支援や、家族の対話を質的に向上させる支援の実践についてお話しいただきます。

◆デジタルメディアを用いた 新しい教育サービス事業に取り組む高橋淳氏には、就学前の子どもから大人までの Lifelong learning の事例として、子どもむけプログラミング教育事業（ScratchJr アプリの活用等）と子どものいる家族向けの生涯学習新規事業プロジェクトについてご説明いただきます。創造的な活動を促し、問題解決型の楽しい学びを提供するサービスの具体例をご紹介します。



◆AI学会の「コンセンサス知識処理と情動研究会」と情報処理学会の「高齢社会デザイン研究会」の主旨を務める竹林洋一氏は、幼児の行動や心的状況の叙述を映像に付与する「マルチモーダル行動コーパス」を構築し、その成果を新たに「高齢者の認知症ケア」へと適用する研究を進めています。人工知能研究と情報処理学の観点から、幼児と高齢者の認知と情動を包括的に分析し、発達支援に応用する可能性について M. Minsky の理論やユマニチュードの方法論と共に論じていただきます。