

## デジタルメディアを用いた 多世代共創ワークショップの報告

話題提供： 沢井佳子(チャイルド・ラボ所長・静岡大学客員教授)



さわい よしこ 略歴

認知発達支援と視聴覚教育メディア設計を専門とする。お茶の水女子大学大学院人文科学研究科修了。同大学院人間文化研究科博士課程単位取得退学。専攻は発達心理学。幼児教育 TV 番組『ひらけ！ポンキッキ』（フジテレビ）の心理学スタッフを務めたほか、大学講師等を経て現職。幼児向け教育シリーズ『こどもちゃれんじ』（ベネッセ）の「考えるカプログラム」監修。幼児教育 TV 番組『しまじろうのわお！』（テレビ東京系列：ドイツ World Media Festival 2013 教育部門大賞受賞、国際エミー賞 2016 幼児部門ノミネート番組）監修。人工知能学会 コモンセンス知識と情動研究会幹事。日本子ども学会常任理事。

話題提供： 朝倉民枝(株式会社グッド・グリーン・代表取締役)



あさくら たみえ 略歴

ファミリアで 子ども服デザイナーとして勤務の後、3D コンピューターグラフィックス制作をスタート。NHK 子ども番組オープニングや富士通「TEO- もうひとつの地球・フィンフィン」(CG ディレクター)を手がける。子どもたちと新しいメディアの幸せな出あいを願いピッケシリーズを開発。親子のためのインタラクティブ Web 絵本「ピッケのおうち」で、キッズデザイン賞およびグッドデザイン賞を受賞。2004 年度 IPA 未踏ソフトウェア創造事業(経済産業省)スーパークリエイター認定。日本子ども学会理事。

話題提供： 佐藤朝美(愛知淑徳大学・講師)



さとう とみみ 略歴

東京大学大学院学際情報学府博士課程中退後、東京大学大学院情報学環助教、東海学院大学 子ども発達学科を経て現職。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。日本子ども学会(理事)、こども環境学会(校閲部会)。構築したオンラインコミュニティ「親子 de 物語」で第 5 回キッズデザイン賞、実践研究「未来の君に贈るビデオレ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。「子どもの制作物の記録と観賞を行う“ツクルミュージアム”の開発」で EdMedia 2014 Outstanding Poster Award を受賞。

### 【企画に込めた思い】

子ども学会議「長寿社会の子どもと情報学」のサブテーマ「家族・地域・メディアとつくる子どもの未来」を、浜松市で実践する試みとして「デジタルメディアを活用した、多世代 共創ワークショップ」を企画しました。未来の日本の社会問題を解決してゆくのは、子どもたちです。おじいさんが子どもだった 60 年前、65 歳以上の高齢者 1 人のまわりに、14 歳以下の子どもが 6 人もいたのに、2016 年の今は 0.5 人の子どもしかいません。長寿社会は、高齢者の記憶遺産を受け継ぐ子どもを求めているのに、高齢者と子どものつながりは希薄です。しかし、子どもが「おばあさんも昔は子どもで、その子どもの子どもが私だ」という命の物語に気づけば、「おばあさんの子ども時代の思い出を想像すること」が面白くなるでしょう。

本ワークショップ開始前のレクチャーでは、発達心理学と情報学の視点から、デジタルメディアを活用して 世代ごとの思いを「見える化」し、メッセージを子どもの世代へ伝えてゆく意義について、参加者と一緒に考えました。つぎに「未来の家族へのメッセージ ～ 伝えるバトン絵本～」と題するワークショップをおこない、3 世代家族に参加して頂き、1 家族で 1 つの「物語の絵本」を制作しました。

## 【多世代共創ワークショップの方法】

<開催日時> 2016年8月28日(日) 13:00~16:00

<開催場所> 浜松子ども館分室「ここ・いへら」ギャラリー

<参加者> 3世代家族6組・2世代家族1組(祖父母6名[祖父1:祖母5]/  
父母9名[父2:母7]/子ども9名[2歳から10歳(小5)まで男児3:女児6])

<活動内容>

朝倉が開発した『ピッケのつくるえほん(iPad版)』でお話づくり。

1) 家族のシンボルの絵(紙製の絵カード)を選ぶ

家族のシンボルを選びます。なぜそれを選んだのかを、家族の代表が参加者に紹介。

2) 絵本づくり(タブレット上でパーツを組み合わせ、絵を構成し物語にする)

家族のシンボルをボタンとして、祖父母→父母→子どもへと3世代間をリレーしながら物語の絵を構成し、言葉を選んで、3世代共創で1冊の絵本を作ります。

3) 登場キャラクターの声やナレーションの録音

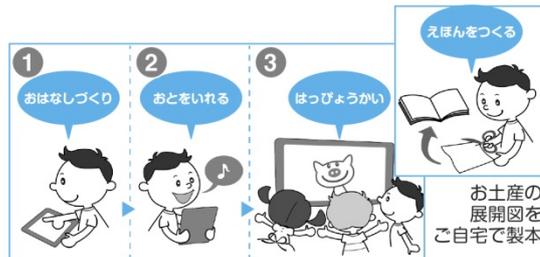
祖父母世代・親世代・子ども世代が、互いの発想を取り入れながら、声優やナレーターとなって声を録音します。多世代で未来へ伝えるメッセージを完成させます。

4) 音声付き「デジタル絵本」の発表会

世界で1つの「家族の絵本」を他の参加者に発表します。出来上がった作品は、家族のメンバーの多様性を表す「虹」、お出かけ好きな家族の「車」、みんなが集う「家」などをシンボルにして作成されました。



ピッケのつくるえほん画面



絵本をつくるプロセス



「私達家族のシンボルはケーキです。3歳の誕生日にケーキを食べました」



祖父は孫に使い方を尋ねながら操作



祖母がナレーションを提案



「順番に声を録音していこう！」

## 【ワークショップの実践の様子と質問調査から見てきたもの】

アンケートでは、多世代で創る絵本づくりの活動そのものについて、活動が何に影響したかに関して、質問を行いました。「多世代で1つのものを制作する経験は初めてで楽しかった」という意見が多く、活動を通して家族各人の考えを垣間見ることができ、新鮮な交流があったようです。普段一緒に過ごす時間が少ない祖父と孫のチームは、最初は互いに遠慮しあっていましたが、祖父が楽しむ様子を見せ始めると、孫が面白いアイデアをどんどん発言する光景がみられました。最初から活発に発言していた家族でも「多様な意見を1つにまとめるのが難しかった」という感想があり、他方「バラバラな発想を1つの物語にまとめあげることが出来た」家族は、大きな達成感が得られたようです。作品の録音には、多世代の全員が参加していました。デジタルメディアに試行錯誤し悩む時間も含めて、絵本作りは「童心と老成をつなぐメディア」となっていました。



～Fさん家族の物語「ひえひえアイス」～

選んだシンボルは、暑がりのお孫さん(8歳女児)が好きな「冷たいもの」を象徴する「雪」。祖母の家へ出かけ野球の練習で汗びっしょりになった時、祖母がくれた冷たいアイスを一緒に食べる物語へと発展させました。表紙にはシンボルの「雪」が散りばめられています。

家族で過ごすひとときの、楽しい思いが込められた絵本ができあがりました。