
デジタルとこども

子どもたちにコンピュータと幸せな出会いをしてほしい

朝倉民枝（「ピッケのおうち」作者／CANVAS フェロー）

本屋さんへ出かけると、最近、絵本コーナーが充実しているなと感じます。小さな椅子が置かれていたり、床にすわりこめるようになっていたり。

2000年の子ども読書年、ブックスタート運動と、絵本の読み聞かせが広まっています。世界中でいちばん安心、安全なお母さんの膝の上に座り、お母さんの声に包まれて、目の前に繰り広げられる物語の世界にあそぶひとときは、子どもにとって至福の時間。この幸せな感覚、記憶は、幾歳月を経ても無意識の核のところに残るものだと思っています。

最初の出会いが、嫌々させられたピアノのおけいこだったせいで、音楽自体を嫌いになってしまった。周りにそんな人いませんか？

「まずいミルクで育てられるとミルクの味はこんなもんだと思ってしまう」絵本についての話の中で聞いた言葉なのですが、新しいメディアにおいてははどうでしょう。

歴史が浅いこともあって、既存メディアに比べ、練られたソフトがまだまだ少ないように思います。幼児向けソフトについては、特に。

新しいメディアならではの、絵本のような役割を果たせるソフトって、どんなのだろう。

ぐるぐる考えてもわからないので、手を動かしながら考えることにしました。作り始めて3年余、いまだに模索中です。でも、決めていることが2つ。

- 1) 幼児をひとりでコンピュータに向かわせない、親子で楽しめるものを。
- 2) 母親の声で。

有識者の方から「音声でしゃべらせたほうがいい」と、しばしばアドバイスいただきました。でもやっぱり、そこだけは譲れない。どんなにうまい声優の語りでも、音と声とはまるで別物です。音には命が込められていません。

CANVASと出会い、2つのワークショップに参加することができました。

専門家の助言を受けたわけでもなくほとんど勘だけで作ったようなソフトを、子どもたちに与えてよいのだろうか、。まずいミルクだったら、私の思いとは裏腹に、逆効果になってしまう。

アナログな手で触られる出展も多い中、コンピュータでの遊びに参加する親子がいるだろうか。

初対面のお兄さんやお姉さんとは、緊張しやしないか、。

あれやこれや、不安でいっぱいのまま、当日を迎えました。

結果は、1月の「ワークショップコレクション」、8月の「お台場サマースクール」とともに盛況でした。「次のお友だちに替わってあげてね」と説得するのが大変なほど。

主な対象を3～5歳と考えていたのですが、実際には、小学校中学年くらいまでの子どもたちが遊んでいました。

幼児に人気があるのは、まねっこあそび（コンピュータの前で、ピッケのすることや表情をまねる）

とかくれんぼ（コンピュータの前で、眼をつぶって「もういいかい？」ピッケの隠れた場所を当て

る)。小学生になると、女の子はお絵かきや塗り絵、男の子はすごろく。
男女比は、幼児では大差なく、年齢が上がる程、女兒の割合が増えました。
性別年齢を問わず人気があったのは、リズムのもり（音楽であそぶ）でした。
「ピッケのすることを見てたいの」と、ただジーッと画面を覗き込んでいる女の子もいました。
戦闘ゲーム等に慣れている子どもにとっては、物足りずつまらないようでした。

ワークショップへの参加は、子どもたちのためであると同時に、お父さんお母さんに遊び方を伝えたいという思いもありました。子守を任せる為のものではありません、絵本を読んであげるように一緒に楽しんでくださいね、と。

あっちで絵具の筆を振り回し、こっちでお菓子でべったべた、それからマウスをガシッと握って、、、
混沌とした会場の中を、自由に泳ぎ回る子どもたち。アナログ/デジタル、リアル/バーチャルと
線を引きたがるのは、私たち大人の側。子どもたちは、そんなの難なく乗り越え、というかおそらく意識さえせず、存分に楽しんでいました。

デジタルが当たり前にある環境で育つ子どもたちが、どんな大人になり、どんな世界を創造していくのか、とても楽しみです。

さて、最初に出会うコンピュータはどんなのがいいのだろう、子どもたちと遊びながら、これから
も試行錯誤です。美味しいミルクを飲ませてあげたいと願いつつ。



写真は、2005年8月「ポンキッキーズ×ガチャガチャポン お台場サマースクール」

関連リンク：

親子のためのインタラクティブ Web 絵本「ピッケのおうち」 <http://www.pekay.jp/house/>

2005年 CANVAS コラム 「デジタルとこども」シリーズ向けに執筆。