

親子で楽しめるデジタル絵本の開発

—落語デジタル絵本—

13172NHU 西 廣 紗 希

1. 背景と目的

現在、子どもを取り巻く環境は大きく変化し、本来幼児期に得なければならない経験が得にくくなっている状態にある。しかし、子どもにとって育つ環境とともに、どのような教育や遊びを経験してきたかということが心・身体の成長に大きく関係し、重要であるといわれている。数ある経験の中でも、「見る」「聞く」「話す」経験が主要であるといわれている。そこで、子どもたちを取り巻く環境や人間形成において必要な要素の多くを含むものとして絵本の効果に着目する。さらに、親子で笑って楽しめるストーリーとして落語の可能性にも着目した。以上のことを踏まえ、本研究では、「見る」行為、ナレーションや効果音による「聞く」行為、一人ではなく親子で触れることで「話す」行為を促し、落語を用いて“笑い”を生み出すことにより親子で楽しくコミュニケーションをとることができるデジタル絵本、さらに落語を取り入れることによって伝統芸能の伝承にも繋がるデジタル絵本を開発することを目的とする。

2. 落語デジタル絵本の概要

落語デジタル絵本「あたま山」というのは、落語「あたま山」の原文をもとに制作したオリジナルの絵本である。各ページにナレーションを入れ、画面は表紙を含め11ページで構成した。はじまりがわかりやすくなるように「はじまりはじまり」のボタンに触れると「トントントントン」と効果音が鳴るようにし、BGM（おこさ節）は常時流し続けることにより、落語の世界観を表した。その他にもタッチすると効果音の鳴るパーツを加えた。



図 絵本の表示画面

3. 絵本ワークショップの実践

開発したデジタル絵本を、「新たなメディアの絵本キャラバン」と称した絵本ワークショップを催し、その中で実際に使用してもらった。対象は2～8才の子ども及び保護者で、午前11人・午後11人の子ども計22名（17組）に交代で1台のタブレット端末を用いて体験してもらった。評価のために、使用後のアンケート調査と体験中の親子の様子を録画した。

4. アンケート・ビデオ分析の結果

絵本ワークショップの実践によるアンケート調査の分析から、落語をデジタル絵本にしたことについて高評価をえることができ、内容のわかりやすさ、伝統芸能である落語を伝承していくことにも前向きな意見が多かった。しかし、デジタル絵本による伝承については、「NHK教育テレビジョンでやっているの十分」のような、一部否定的な意見をもつ保護者もいた。

ビデオ調査の分析結果からは、「見る」「聞く」「話す」行為が行われる様子がみられた。サゲ（オチ）による笑いは生まれなかったが、対話による笑いがあり、楽しくコミュニケーションをとれていたことも観察できた。

5. 考察と今後の展望

本実践では、「見る」「聞く」行為ができていたことは実証できたが、ビデオ観察をする中で「聞く」と「触る」ことを同時進行できていない子どもが多く見受けられた。デジタル絵本をより楽しみながら触れてもらうためにも「聞く」部分と「触る」部分で分かりやすい区別が必要であると分かった。また、文章の言い回しをさらにわかりやすくすることや、各ページにおいてインタラクティブな操作の数を増やすなどの課題があった。

「見る」「聞く」「話す」行為を親子でより楽しみながら経験できるツールの1つとして、課題に挙げた項目を改善し、改めて多数の親子に提供したい。