

子どもの“物語的想像力”を育てる物語資産の開発と活用

—三鷹市とその周辺の地域観光資源・施設の持つ可能性について—

西岡 直実

最近の子どもたちは、科学的・論理的思考やビジネスに直結した実践的な教育が進む一方で、災害や戦争など人間の力ではどうにもならないことや人の気持ちなどわからないことも多く不安やとまどいも抱えている。明確な答えのないことを考えるための知恵やヒントの一つとして、五感や感情が伴う多様な物語体験を通じて、さまざまな状況を想像したり、他者を思いやったりといった活動が有効なのではないかと考える。三鷹市は、太宰治や山本有三、三木露風などの文学遺産をはじめ、星と森と絵本の家やジブリ美術館、国立天文台などの施設や、三つの大きな公園や玉川上水といった自然豊かなロケーションなど、子どもの豊かな想像力を育む“物語が生まれる街”であると言っても過言ではない。本研究は、そうした豊かな観光資源から、子どもの物語的想像力を育てる「物語資産」を掘り起こし、子どもの現場での活用に関わり付けることを目的としている。研究は3つのステップに分け、本稿はそのSTEP1として、三鷹市及びその周辺の施設から「子どもの物語的な想像活動」に役立つと思われる素材を抽出し、それらの特徴について分析、分類を行っている。

キーワード：子どもの想像力 心の発達 物語活動 観光資源

1 はじめに

1.1 背景と問題意識

近年、少子化と共働き世帯の増加の中でさまざまな“子育て支援”の動きが加速、進化してきているが、それと並行して、子どもたち自身が自立的に成長できる環境づくり、すなわち“子ども支援”の視点も重要であると考えられる。特に学校、家庭以外で子どもたちが過ごすサードプレイスにおいては、子どもの安全や親の安心は大前提であるが、できればそこで人間的にも成長してほしい、何か学んでほしいという思いも強いのではないかと考える。子どもたちが日常の場で楽しく学び成長するためのツールや仕組みづくりは不可欠である。

今の子どもたちにとって、プログラミングなど科学的・論理的思考や、ビジネスに直結した実務的な教育が進む一方で、災害や戦争など人間の力ではどうにもならないことや人間関係のような答えが一つではないことを考える手段として、物語

的な想像力や物語的な思考も有効ではないかと考えている。

子どもと物語という視点でまちづくりを考える際に、三鷹市には、太宰治や山本有三、三木露風などの文学遺産をはじめ、星と森と絵本の家やジブリ美術館など子どもが物語に出会える施設もある。また、三つの大きな公園に囲まれた自然豊かなロケーションや、玉川上水、水車や古民家、国立天文台など、三鷹は子どもたちの想像力を育み、新たな物語が生まれる要素も持った街でもある。必ずしも読書だけに限らず、地域のそうした観光資源・資産について「子どもの物語活動」という視点から子どもの発達や成長に役立つ新しい資産（物語資産）を開発・活用できないかと考える。

1.2 本研究における概念の定義と研究の目的

物語を意味する言葉自体にも、“ナラティブ”、“ストーリー”、“プロット”といったいくつかの概念がある。臨床心理学の分野では「ナラティブ・

セラピー」という心理療法も存在する。横山(2019)によると、ナラティブ心理学の提唱者の一人ブルーナーは、体系だった証明手続きと実験的証拠に基づいて普遍法則の解明を目指し真理を志向する思考様式である「論理-科学的様式」(logico-scientific mode)に対して、人間の意図や行為、生の移り変わりといった人間の精神生活の多種多様な有り様を理解することを目指し迫真性を志向する思考様式である「物語様式」(narrative mode)を提示している。

千野は「物語とは、ストーリーを(口頭で、手話で、文字で)語る言葉の集まり」(千野 2017:18) また「世界を時間と個別性のなかで理解するための枠組み」(千野 2017:22)と述べ、英国の小説家フォースターの講義録を引用し「ストーリーはできごとを時間順に叙述するもの…プロットと呼ぶためには因果関係が必要」としている。(千野 2017:52)

本研究では、まず物語について「できごとや人の行動や考えを時間軸や因果関係などによって構造化し表現したもの(表現するプロセス)」と定義する。

次に、地域のブランド資産として物語という概念を考えてみたい。D.A.アーカー(2019)は、ストーリーについて「現実または架空の出来事や経験を、序盤・中盤・終盤に分けて描いた物語(ナラティブ)」(アーカー2019:14)と定義した上でさらに「ストーリーにはしばしば、直接もしくは暗黙のうちに表現される感情に訴える内容と詳細な知覚情報が含まれる。」(アーカー2019:14)としている。また、大谷(2018)は、アニメの聖地巡礼に関する研究の中で、「地域資源のタイプとブランド化の方向性」として、青木(2004)の送り出すブランド(農水産物、加工品)と招き入れるブランド(商業地、観光地、生活基盤)という2種類の地域ブランドについて取り上げ、招き入れるブランドの中の観光地について、自然・歴史・文化の差別性+経験価値の提供と意味づけている。

観光資源や地域を1つのブランドとして考えたときに、本研究で使用する観光資源が持つ“物語資産”という造語については「物語的想像活動

を行うために、観光資源(施設、空間、イベントなど)が顕在的・潜在的に持っている文化的価値」と定義しておきたい。

また、研究テーマである子どもの“物語的想像活動”については、「子どもが何かを見たり聞いたり体験したりして、キャラクターを考えたり、ストーリーにしたり、世界を想像したり、テーマを立てたり、誰かになりきったりといった活動を通じて、対象に対する関心や知識を深めたり、自己について考えたり、情緒性を豊かにしたりといった子どもの創造的な想像活動」と考える。

これらの定義に基づき、三鷹市とその周辺のさまざまな観光施設の「物語資産」を掘り起こし、施設自体の活動や、子ども現場での施設発のアウトリーチとしての活用に結び付けたいというのが本研究の目的である。

具体的には、さまざまな展示物や建築物、文書や書籍、映像、動植物や天体などの観察対象自体などの素材を元にして、子どもたちが、例えば、作家の日常や、異なる時代の人々の生活、動植物の生活、知らない星の生涯など、自分なりに“物語的な想像”ができるようなツールやワークショップなどの素材と活用方法の開発を研究のゴールとする。研究対象とする子どもの年齢は、“物語”が理解できる、保育園や幼稚園における年中以上の幼児～高校生くらいまでとする。

1.3 研究計画(3つのステップ)について

研究を3つのステップに分ける。まずSTEP1として、三鷹市とその周辺の観光施設・資源が潜在的、顕在的に持っている物語資産の存在について検証し、その特徴について整理・分析する。さらにSTEP2で、それらの物語資産に関する子ども・親子のニーズと効果について分析し、観光施設自体の子どもの活用機会の拡大や施設外でのアウトリーチなど開発すべき素材の形態等について考察する。さらに、STEP3として、観光資源・施設と子ども関連施設等の協働による開発の仕組みづくりについて考察する。

2 本論文の目的と研究方法

2.1 本論文の目的

本論文は研究のSTEP1として、観光資源・施設の素材について次の3点を明らかにしたい。

- (1) 三鷹市および三鷹市周辺の観光施設・資源から子どもの発達や成長に役立つ物語資産を開発することは可能か。(素材の存在の確認)
- (2) 子どものための物語資産の抽出にあたってどのような視点が必要か。(素材の特徴の整理と分類の視点)
- (3) 物語資産を子ども現場で活用するにあたってどんな情報が必要か。(STEP2のための仮説設定)

2.2 研究方法

先行研究として、子どもの物語活動の効果に関する文献研究、および全国の観光施設・資源における子ども向けの活動や物語関連の活動に関する事例研究を行い、物語資産抽出の視点について整理した上で、三鷹市および三鷹市周辺の観光施設・資源に対してアンケートを送付（許諾を得られた施設には補足のヒヤリングも行う）、物語資産的な素材の存在の確認とその特徴について分析する。

2.3 本論文の構成

まず第3章の先行研究で、子どもの物語活動に関連する文献より物語活動の心理的な効果について整理すると同時に、物語活動的な素材の抽出基準を設定する。さらに第4章で、全国の観光施設の事例から施設と物語資産のカテゴリズに関する仮説を設定した上で、第5章で観光施設への調査によって抽出した具体的な素材について分類・分析し、第6章において、第2章第1節で設定した3つの課題について考察する。

3 先行研究

3.1 子どもの物語活動の効果

子どもの物語活動は、「受容的な物語活動」（読

む、聞く、見る、体験する）と、「創造的な物語活動」（想像遊び、演じる、創作する）という2つの活動に分類できる。この2つの活動レベルごとに、子どもの物語活動の特徴と効果について整理し、観光施設・資源からの物語資産抽出の際の基準と、STEP2における子どもにとっての物語の心理的な効果に関する仮説を設定したい。

3.1.1 受容的な物語活動

◆「読む」

国立青少年教育振興機構が20代～60代の男女を対象に行った調査（2021）によると、子どもの頃の読書量が多いほど認知機能が高く、また、意識・非認知能力（自己理解力、批判的思考力、主体的行動力）についても、小中高時代の読書量が多いほど高いことが報告されている。榎本（2021）は、子どもの読書の効果について、語彙力の増加、間接経験の増加、読解力の向上、自己中心性からの脱却、ワクワク感などをあげている。榎本はまた「心の理論」（他者の立場になって考えることができる）等の発達心理学の理論とも関連づけて子どもの読書の効果について整理している。

読むこと自体のセラピー的な効果もある。寺田（2021）は、読書セラピーによってもたらされる5つの要素としてSPIRIT（Spirituality、Perception、Insight、Relevancy、Integration、Totality）という概念を紹介し、さらにその他の読書セラピーの効果として、①対応能力の改善、②自己理解の向上、③対人関係の明確化、④現実認識の深化の4つをあげている。

物語の流れ自体がもたらすカタルシス的な効果もある。千野（2017：79）は「ストーリーの出発点は、主人公が不本意な状況にあることが多い・・・たとえば主人公がシンデレラのように、不本意な事態を変えようと動く「問題－解決（の試み）」によって、筋が動きはじめる」と述べ「ストーリー的な解釈によって非常時を切り抜け、失われた平常を取り戻したいという感情」（千野 2017：80）を「感情のホメオスタシス」と呼んでいる。

子どもは物語を読むことによって、語彙力や読解力も含む認知機能、自己理解や現実認識、間接経験による自己中心性からの脱却、他者への理解や思いやり、対人関係認識、そして読むこと自体が持つワクワク感やセラピー効果といった心理的な効果を得ることができると考えられる。

◆「聞く」

今井、中村ら（1993）は「読み聞かせ」について「大人と子どもの人間関係を基盤として、文字で書かれた文章や物語を大人が音読し、子どもは本に描かれた絵を見ながら耳で音読を聞く、という独特のメカニズムをもった言語活動」（今井、中村 1993：67）と述べ、さらに読み手が幼児に対して、その視点を定めるような働きかけを行った場合には、絵の有無にかかわらず物語理解が促進される、という研究結果を紹介し、特に親や養育者による視点共有的な読み聞かせで生まれる情緒的なつながりについても示唆している。

川井、高橋、古橋ら（2008）の研究でも、絵本の読み聞かせの効果として、①親子の信頼関係の形成、②子どもの情緒面での安定、③物語やリテラシー（読み書きなどの能力）、④物語の内容を理解しようとする認知的な側面、などをあげている。また、父親は、残酷な設定、ビロウなテーマ（下ネタ）、ワイルドさなど母親から敬遠されているような切り口で本を選ぶことも多いが、子どもは絵本の中の話とわかって楽しんでいる点や安心して付き添っている大人がいることで怖さにも挑戦でき世界も広がるといった点にも着目している。

大人の子どもへの読み聞かせ、特に同じ本を指さしながら聞かせた場合には一層、内容理解や読み書き能力など認知的な効果と同時に、子どもの情緒面の安定や親子の信頼関係を促進する効果があると考えられる。

◆「見る」

藪田、佐々木ら（2020）は、大学生・大学院生へのアンケートをもとにアニメの視聴によって視聴者に生じたアニメの心理学的体験を「気持ちの高揚」、「気晴らし」、「共感的反応」、「現実への還

元・関連」、「作品の構成要素に対して抱く魅力」という5つのテーマに分類し、さらに、その心理学的体験の影響として、「ポジティブな気持ちへの自己変容」、「自身のあり方の模索、変化」、「作品への関与と作品を越えた活動」という3つのテーマをあげている。

アニメの視聴については高揚感などによるストレス解消と同時に、前向きな自己変容、作品への共感と同時に作品を越えた活動への発展などが考えられる。

◆「体験する」

物語系テーマパークやアトラクションなどのほか、ゲームやイベント、ワークショップなどでの物語体験なども考えられる。本の一部をわざと間違えて読み聞かせて子どもたちに考えさせたり、絵本をバラバラにして話の順番に並べさせたり、といった、アニメーションという読書ワークショップを開発したモンセラ・サルトは「読書へのアニメーションが遊びをもとにして、生き生きと楽しく作戦を繰り広げること」（サルト 2001：28）と述べている。物語を体験することは、読むこと自体へのモチベーションや読解力などを引き出す効果があると考えられる。サルトの方法はまた、そのためのさまざまなツールや手法の開発の可能性も示唆している。

3.1.2 物語の創造活動（想像遊び、演じる、創作する）

◆想像遊び

シンガーら（1997）は、子どもの想像遊びの年齢による発達について、「感覚運動期の乳児はひとり遊ぶことが多く、直接環境を探索したり、好奇心をそそるものと関わったり・・・1～2歳で人形に食事を与えたり、簡単なふり遊びが出現する。・・・3歳ごろには協調的なふり遊びが始まり、4～5歳でピークに達する。」（シンガー1997：103-104）として、就学前の遊びに関する、象徴遊び、ふり遊びの基準として、①なじみのある活動は、それに必要な物や社会的文脈がなくても行われる、②活動は論理的な成りゆきに従うとは限らない、③無生物を生きているものとして扱うこと

がある(ぬいぐるみのクマに食べ物を与える)、④ひとつの物、あるいはジェスチャーが、他の代用物になり得る(ブロックがポットになる)、⑤子どもは、通常、誰か他者がやっている行為を行う(医者になったふりをする)という5つの特徴をあげている。(シンガーら1997:95)

内田(1986)は、子どもの「見立て遊び」、「ごっこ遊び」について、想像世界を作る、現実を越える、現実にはないものに身をおくなど、現在利用できるものを複合しまとまりのある全体を組み立てることとし、幼児前期の特徴として「お茶を入れる、飲むなど、日常のかんたんな決まり切った行動系列を遊びで利用する」(内田1986:99)、幼児後期の特徴としては、しっかり役割を演じたり、声色を使い分けたり、3人が協同で遊びを展開することができるとしている。

幼児期はまだ物語の創作はできないが、その前段階として想像遊びがあり次第に複雑で高度な形になっていく。大人からの提示や働きかけがあれば、ものや場所を何かに見立てたり、何か役割を演じたりといった活動を創造することも可能である。

「ふり遊び」、「見立て遊び」、「ごっこ遊び」といった幼児期の遊びは、日常を中心としたさまざまな世界の想像や創作活動の原点となる。そのための環境やツールづくりも重要である。

◆演じる

ごっこ遊びより年齢が上がり、幼稚園や小学校など集団教育の場では劇として作られた物語の中で特定の役を演じる体験も出てくる。ヴィゴツキー(2002)は、「子どもたちの文学的創造に一番近いのは、子どもの演劇的創造あるいは劇活動です。」(ヴィゴツキー2002:122)とし、その理由として、1)子ども自身の行為に基づく劇は、芸術的創造と個人的体験を身近に、現実的、直接的に結びつける。(ヒロイズム、勇敢、献身性など)、2)演劇と遊びがいろいろな面で結びついているから最も混合主義的で多様な想像分野の諸要素を内容として含んでいる、という2点をあげている。

子どもにとって物語を演じることは日常のさま

ざまな人物や世界を想像したり、遊びと結びついた自由な創造をも促進することできるのではないか。

◆創作する

子どもたち自身が物語を作るという活動について、ヴィゴツキー(2002)は「経験が蓄積したきわめて高い段階にきてはじめて、言語獲得のきわめて高い段階に至ってはじめて、個人的な内面的世界の発達がきわめて高い段階に到達してはじめて、子どもにとっての文学的創造が可能となります。」(ヴィゴツキー2002:75-76)と述べて、書き言葉の表現能力が確立し、内面の再編成が起こる時期(思春期)を過ぎないと文学的創作はむずかしいとする。

ただ、内田(1986)は「子どもは幼児期の終わりごろまでには架空の作り話ができるようになる。」「物語を作ることは一種の想像世界の創造である。…ごっこ遊びをするとき、経験や知識など既存の使えるものを複合している。すなわち、自分自身が実際に経験したり見聞きしたことの中に、遊びの素材を求めている。しかもその素材を予期できない方法で複合し、さまざまな行動系列の新しい組み合わせが作られた。物語るということは、ごっこ遊びと同様に、知識や経験をもとにして新しい表現を作り出す営みである。」(内田1986:122)として、物語の創造をごっこ遊びの延長としてとらえている。

既存の物語から新たな物語を想像・創作することもできる。林(2001)は、読み聞かせを行ったあとで話の続きを書かせる“続き創作”の活動において、拡大ヴァージョン(原物語にはないさまざまな要素、言葉を使って物語内容を拡大)や深化ヴァージョン(原物語にある言葉のみを用いて作話したり、原物語にある言葉を言い換えて内容を深めている)などが生まれている研究事例を紹介している。

物語の創作活動が可能な年齢や出現する物語の形態は多様であるが、遊びの素材や元になる物語などの素材があれば、幼児でも物語の創作(想像)活動は可能ではないか。

3.2 観光資源と物語について

子どもにとっての観光資源の意味と機能という点についても考えておきたい。

場所へのこだわりという点については、環境心理学の“プレイス・アタッチメント (place attachment)”という概念がある。大森、片野、田原ら (2020) によると、プレイス・アタッチメントとは「個人と場所の間の感情的な絆」または「個人と特定の場所との間の肯定的で感情的な結びつき」などと定義されている。「場所依存性」(その場所が提供する機能的な側面への愛着)と「場所同一性」(個人とその場所との感情的な愛着)という二つの概念なども紹介している。今回のテーマで言うと「大好きな動物にあえる場所」と「家族との楽しい思い出の場所」といった違いであろうか。さらに大森らは、プレイス・アタッチメントの効果として (a) 安全・安心感の提供、(b) 目標達成支援と自己調整、(c) 連続性の認識、(d) その他 (帰属意識の形成、主体性の向上、自尊心の強化等) の4つをあげているが、それらは、物語の持つ機能とかなり共通点もある。

ただ、子どもの場所へのこだわりについては、人生体験年数自体が少ないこともあり、一定の年齢までは場所に対する思い出やノスタルジーは感じないようである。イーファー・トゥアン (1988) は「子供の想像力は特別なものであって活動と結びついている。・・・本物の馬のつもりで棒にまたがって遊び、ひっくり返した椅子を実際の城に見立てて戦争ごっこをする。しかしながら、子供は、割れた鏡や捨てられた三輪車を見ても寂しさを感じることはない・・・」と述べている (イーファー・トゥアン 1988 : 51)。子どもは、昔自分が関わったことのある場所であっても、そこは単なる遊び場として、またそこにあるものは遊びの素材として捉える傾向がある。逆に言えば、子どもは場所そのものから物語を作り出すことができるということである。

子どもは特定の場所について、個人的な思い出や記憶にはこだわらず、場所そのものの特徴やそこで

の体験から新たな物語を想像すると考えられる。

3.3 考察

子どもにとっての物語の効果に関する仮説として想像力 (先の予測、未知の世界の想像、知的好奇心)、社会性 (脱自己万能感/他者を思いやる気持ち)、非認知能力 (批判的思考力、共感性、コミュニケーション力など)、認知能力・読解力 (語彙の増加、文章の理解など)、セラピー効果 (気持ちのゆとり、ストレスの解消) という大きく5つが考えられる。これらはSTEP2の子どもへの物語活動へのニーズ研究の際に再度精査、検討したい。

本研究 (STEP1) においては、それらを参考に観光資源の調査を行う際の素材抽出の仮説的な基準として、以下の3点 (いずれかにあてはまるもの) を設定したい。

- ①子どもの想像力を喚起すると考えられるもの (想像遊びや話し言葉による演劇的創作、絵や文章などによる物語創作、擬人化や人物のキャラクター化、世界やテーマの想像など)
- ②学習効果 (知識だけでなく非認知能力や他者への思いやりなど認知能力以外の学習効果が見込めそうなもの)
- ③子ども自身が楽しめるもの。ストレス解消や癒し効果が見込めるもの。

観光資源においては、必ずしも①の要素が顕在化している素材ばかりとは限らず、子どもが活動することで①の要素が生まれてくる可能性も考えられるため、調査では②、③のみの要素による抽出も許容しておきたい。

4 事例研究

4.1 全国の事例より

研究対象とする三鷹市周辺の観光資源・施設と同じ5つのカテゴリー (文学資産、文化・芸術資産、歴史資産、自然資産、科学資産) にあたると思われる施設の展示などの事例から素材の特徴と種類について整理した。(表1参照)

◇文学資産

作家の人物像を知るための展示や、物語の語り部など、動画や音声で昔話や童謡などを楽しむことができる施設も多い。絵本をアニメ化した映像

上映や物語自体を冊子やカードにした配布物を制作している施設などもある。また空間で遊びながら物語を体験するテーマパーク風の施設もある。

表1 全国の観光施設の素材事例

事例施設名	事例素材内容	所在地 (都道府県)
【文学資産】		
宮沢賢治記念館	作家の人物像を知るための展示	岩手県
とおの物語の館	語り部や昔話蔵	岩手県
仙台文学館	仙台市の動画チャンネル	宮城県
小川未明文学館	アニメ上映／冊子やカードなどコンパクトな物語の配布物	新潟県
鹿児島近代文学館・メルヘン館	空間で遊びながら物語を体験するテーマパーク風の施設	鹿児島県
【文化・芸術資産】		
福岡アジア美術館	図書閲覧室／アジアの絵本や積み木で遊べるキッズコーナー／読みきかせイベントなど	福岡県
古代オリエント美術館	タッチパネルの地図展示／WEB上にバーチャルミュージアム／WEB上にデジタルアーカイブ	東京都
東映アニメーションミュージアム	アニメーションの原理や仕組み・古い装置／古いテレビアニメ作品のセル画などの素材／日本のアニメーション製作の歴史	東京都
川崎市藤子・F・不二雄ミュージアム	『ドラえもん』の歴史／作家の仕事机／土管のある芝生広場	神奈川県
北九州市漫画ミュージアム	「見る・読む・描く」の3つをテーマ／地元ゆかりの漫画家コーナー／漫画の歴史／コミック閲覧コーナー／漫画の描き方教室などの体験講座や同人誌団体などとのコラボ	福岡県
【歴史資産】		
三内丸山遺跡センター	縄文土器の拓本とり、縄文土器づくり、土偶づくり／竪穴住居のジオラマづくりなどの体験プログラム	青森県
吉野ヶ里歴史公園	住居のリアル体験とVR体験／機織り、化石割り体験、火おこし／勾玉づくり、鐙形土製品づくりなどの体験プログラム	佐賀県
江戸東京たてもの園	広い公園内に江戸から昭和までの古い建物や銭湯や商店などを再現	東京都
江東区深川江戸資料館	江戸の街並みと長屋の生活などを再現／近隣の芭蕉記念館と中川船番所資料館との三館共通入場券でエリア体験を促進	東京都
昭和館	戦争中の手紙や生活関連展示／防空壕体験など	東京都
新宿区新宿歴史博物館	古代の遺跡から都電の実物、夏目漱石関連の資料までを幅広く展示	東京都
【自然資産】		
旭山動物園	動物のふだんのありのままの姿を見せる展示	北海道
島根県立宍道湖自然館ゴビウス	水生生物を身近に体験できる水槽／自然観察会	島根県
よこはま動物園ズーラシア	遊歩道のある自然体験林で四季の動植物を体験	神奈川県
【科学資産】		
科学技術館	実験・体験装置	東京都
日本科学未来館	実験・体験装置	東京都
国立科学博物館	動物の剥製や骨格模型／植物や鉱物標本	東京都
奥州宇宙遊学館	歴史的な天文機器・装置／出張観察会	岩手県
多摩六都科学館	実験装置／プラネタリウムの投影プログラムをストーリー化	東京都
広島市子ども文化科学館	投影プログラムをストーリー化	広島市
鉄道博物館	乗物の実物展示／ジオラマ／シミュレーター	埼玉県

◇文化・芸術資産

一般の美術館でも、キッズコーナーや読みきかせイベントなど子ども向け対応を行っている施設もある。またタッチパネルと展示の連動やWEB上のバーチャル展示やアーカイブなどメディアを有効活用している施設もある。アニメや漫画ジャンルでは制作の仕組みや装置、制作の歴史、作品史などでの展示のほかに、作品の世界観を再現した空間なども見られる。資料室や閲覧コーナーの設置や教室などを開催している施設もある。

◇歴史資産

住居のリアル体験やVR体験のほかに火起こしなどの生活体験や、土器、勾玉づくりなどのものづくり体験など、古い時代については体験によって古代人の生活を想像させる施設が多い。近現代では建物や街並み、生活品などを再現した体験型も多い。戦中の手紙や防空壕体験など戦争を実感できる施設もある。古代から近現代、ゆかりの作家など幅広く展示した総合的な歴史資料館も多い。

◇自然資産

動植物や生き物をできるだけありのままの形で体験させたい施設が多い。また動植物を身近に体験できるように観察会などを開催している施設もある。

◇科学資産

科学現象、物理法則などを簡単な仕組みに例えて実験したり体験的に学べる装置や展示、動物の剥製や骨格模型、植物や鉱物標本などリアルな立体展示物、や使用中の観測機器を見ることができたり、プラネタリウムの投影プログラムのストーリー化など、科学的なことをわかりやすく体験できる展示が多い。交通系などでは、実物大の乗物や、ジオラマや操縦シミュレーターなど、動く・動かす体験もある。

4.2 考察

観光資源が持っている物語資産としては、本や映像など物語作品自体、展示物（持ち物や美術品など）や実験などの設備・装置、建物、そして動植物や生き物を含めた自然自体といった素材が考

えられる。事例研究から、子どもの想像力を喚起する物語的素材を以下の7つのカテゴリーに分類した。

- ①物語自体：施設内で自由に読める図書や映像コーナー、読み聞かせイベントなど提供形態は多様である。
- ②ひとやキャラクター：実在の人物（作家、縄文時代など特定の人々のイメージなど）、キャラクター（アニメやドラマの主人公や地域キャラクターなど）
- ③もの：古い道具や土器など古代の出土品や工芸品、芸術品、文具や雑貨など作家の持ち物などの展示物など
- ④装置・設備：顕微鏡や望遠鏡、科学施設の実験装置やシミュレーターなど大がかりなものもある。
- ⑤生き物・自然：動物や植物、魚や水生生物、さらには敷地内の森や池など自然自体も対象となる。
- ⑥場：古民家のような建物や作家の部屋などの他に、観光地やロケ地、その他特定のスポットなど
- ⑦こと：生活文化や歴史、社会テーマなど。人の衣食住の展示（展示物+説明パネル）など形になって目に見える有形のものとお祭りや地域の伝統行事など無形のものがある。

この分類を元に、アンケート等による施設の素材抽出にあたり、以下のカテゴリー仮分類を設定した。

施設分類：文学資産、文化・芸術資産、歴史資産、自然資産、科学資産、複合資産

素材分類：物語自体、ひと、もの、装置・設備、生き物・自然、場、こと

5 調査結果

5.1 方法

予備調査（ヒヤリング）

観光施設・資源に対する調査設計にあたって、

1) 三鷹市及びその周辺の観光資源の概況の把握、
2) 物語資産開発の可能性について（ツールや活動の事例など）、3) 本調査の参考となる視点の発見等を目的とし、NPO 法人みたか都市観光協会、三鷹市生涯学習課にネットワーク大学スタッフも交え座談会形式で情報収集を行った。

本調査（アンケート＋ヒヤリング）

三鷹市及び周辺の 12 の観光施設に対し、子ども、親子を対象とした展示やイベントなど活動状況、物語的素材の探索、特徴分析とカテゴリライズ、開発の可能性についての情報収集を目的として、メールによる自記式アンケートを行い、さらに許諾の得られた施設には追加でヒヤリングを実施した。

【アンケート実施施設】★は追加ヒヤリングも実施した施設

◇文学資産：★山本有三記念館、★太宰文学サロン、★三鷹市立図書館本館

◇文化・芸術資産：★中近東文化センター、みたかの森ジブリ美術館

◇歴史資産：大沢の里古民家、みたかえる

◇自然資産：★神代植物公園、★井の頭自然文化園

◇科学資産：国立天文台三鷹キャンパス、JAXA 調布航空宇宙研究所

◇物語資産：★星と森と絵本の家

【アンケート調査および追加取材項目】※質問票は枚数が多いため割愛し項目のみ示す。

①施設の顧客ターゲット（年代など）、②展示、公開などの目的（選択肢を提示）、③おすすめの展示（施設の魅力点）、④子どもを対象とした展示などの有無（行っていない施設は理由と意向）、⑤子どもに対するイベント活動など（行っていない施設は理由と意向）、⑥学校などとの連携活動、⑦物語関連の資源について（ひと、もの、生き物・自然、こと、場）、⑧追加取材の可否

※追加取材項目：施設自体の設立経緯（歴史・沿革、運営理念など）、アンケート③～⑦の補足（詳細情報）、子どもの物語的想像活動というテーマ自体に対する意見等

5.2 予備調査の結果

予備調査の目的 1) ～3) に沿って本調査の参考になる視点を整理する。

1) 三鷹市及びその周辺の観光資源の概況

みたか都市観光協会発行の、8 エリア 10 コースが掲載された『みたか散策マップ』から三鷹市内及びその周辺の観光資源・施設の概況について把握した。

2) 物語資産開発の可能性について（活動事例など）

観光協会の制作したさまざまな情報が掲載されたマップを現地で照合しながら歩くことも子どもの想像を喚起すると考えられ、マップというツール自体も物語素材となり得る。また、QR コードで音でスポットを当てる試みなど、観光コースの設計自体も物語素材開発に近い作業と言えるのではないか。

生涯学習課が、大沢の里古民家・水車経営農家をモデル地区として市民と行っている、三鷹まるごと博物館プロジェクト（市内全体を博物館に見立てる建物を持たない郷土博物館）の活動では、市民参加のエコミュージアムマップや広報誌「みいむ」などの具体的なツールだけでなく、わさび農家の民具や農具の展示と並行して固有種の食べられるわさびを育てたり、フジバカマや染色にも使用された紫草栽培の復活など、人による現在進行中の生きた物語素材の開発という視点もみられた。

3) 本調査の参考となる視点の発見（素材の仮分類から）

“ひと”という視点では、観光協会による三木露風テーマでの兵庫県竜野市（姉妹都市）とのコラボなど、地域や施設ゆかりの人物にフォーカスした新たな物語づくりという視点は参考になる。また、例えば大沢の水車経営農家で仕組みの説明を聴きながらの回る水車の見学などはメカが好きな子どもたちの関心が高いなど、“もの”や“装置”からそれが動いていた時代や動かしていた人などを想像することができる。“場”や“こと”の視点では、観光協会の、古民家の裏側や遺跡研究者とのタイムスリップツアーや防災スポットのバック

ヤードツアーなどふだん入れない場所などのツアー企画や、メジャーでない観光スポットの発見という視点で、小学生が自分たちで夏休みに撮ってきた魅力スポットの写真展開催など、ふだん気が付かない日常の中の物語という視点もある。生涯学習課の「現在の写真から三鷹の過去の風景を知る」というテーマでの駅前付近のまっすぐな長い道の由来や、昔の農家の自宅でのお茶タイムの習慣の再現など、“場”や“こと”からの物語素材の発見という参考視点が確認された。

5.3 本調査の結果

◇文学資産（表2）

施設1：山本有三記念館（アンケート+取材）

「すでに出来上がった物語だけでなく子どもたち自身が今はじめて受け取るものからどう想像するかも大事にしている。」という言葉のように、施設自体が山本有三の子どもへの思いや活動を受け継いでいるという特徴があり、子ども向けの展示室やマップやパネルをはじめ、絵本を置いたりおはなし会なども行っている。“ひと”については、今の子どもに合わせた例え話を交えた解説で作家について知ったり、作品の主人公のお仕事体験ワークショップなどで時代や物語自体を想像することができる。“場”については、作家が暮らした大正時代の建物の構造や、暖炉やステンドグラスや窓の形、また有三記念公園の自然、非公開の屋根裏部屋などを絡めた謎解きワークショップなども子どもの想像力を喚起する素材である。“こと”では、さまざまな昔の三鷹の写真から時代を想像できる。『日本少国民文庫』のように展示のみで来場者が中を読むことができない素材もあり、活用方法が期待される。

施設2：太宰文学サロン（アンケート+取材）

太宰治自身の作品や関連資料、書籍を中心にした施設である。「多くの人々は教科書で『走れメロス』を読み、大人になってから『斜陽』、『人間失格』など太宰が身体も精神も壊していたころの代表作から入るので好き嫌いが出る。結婚して子どもが

生まれて家族で三鷹で過ごした安定した時期のものがあまり読まれていない。」「子ども向けの作品は少なく言葉がむずかしいが大人のサポートがあれば子どもにも面白い作品もある」など、“ひと”については、作品の認知や体験自体が作家のイメージを変える可能性も大きい。「最近アニメや映画も作られていて若い人の関心も高い。」「中学の先生が子どもたちにも勧めてくれる」などファンが掘り起こす人間像という視点もある。“場”では、子どもは太宰の家のジオラマに興味を引かれ、さらに、ジオラマ+説明⇒人や時代・場所を想像⇒実物大（三鷹市美術ギャラリー）で体感、という体験の流れもできている。「太宰の生きた時代はこれから戦争に向かう暗い時代。今の時代とシンクロする要素や、一見暗いものの中にこそ生きるテーマが盛り込まれている」という視点は、子どもが漠然とした想像ではなく自分自身や今の時代と照らし合わせて考えるという、深い“こと”視点の物語想像活動に結びつく。

施設3：三鷹市立図書館（本館）（アンケート+取材）

三鷹市立図書館の本館の大きな特徴は、三鷹市在住の絵本作家神沢利子さんの「くまの子ウーフ」コーナーをはじめとするさまざまな子ども向けの活動と、地域資料室の存在である。季節に沿った全館テーマの設定や布の絵本など、図書と五感体験との連動は子どもの想像力を広げる活動である。犬への読み聞かせ活動で、わかりやすく読むための子どもたちの工夫などは“ひと（擬人化）”に関わる素材でもある。中高生による図書部の活動はまさに子どもたち自身による物語創造活動そのものである。“場”や“こと”ということでは、玄関ホールでの展示や2F資料室の地域資料によって、給食の献立など昔の三鷹の子どもたちの生活から、飛行機、自動車、中央線など、企業活動や交通に至るまで、さまざまな時代の三鷹を想像することが可能である。

◇文化・芸術資産（表3参照）

施設4：中近東文化センター（アンケート+取材）

紀元前～7Cぐらいまで（イスラムより前）の中

表2 文学資産

	山本有三記念館	太宰文学サロン	三鷹市立図書館本館
目的	施設の認知向上・施設に親んでもらう／施設の機能や役割の理解／対象分野(文学など)の認知向上／対象分野(文学など)の知識の普及／作品や作家の認知・知識の普及／教育への貢献／くつろぎ・リラクスの場／文化・芸術体験による充実感の提供／展示物の保管・維持／研究成果の社会還元／研究情報の提供／歴史など後世への情報伝達／入場料や寄付などによる維持費用の捻出	施設の認知向上・施設に親んでもらう／施設の機能や役割の理解／対象分野(文学など)の認知向上／対象分野(文学など)の知識の普及／作品や作家の認知・知識の普及／教育への貢献／くつろぎ・リラクスの場／文化・芸術体験による充実感の提供／研究成果の社会還元／グッズ販売による自主財源の確保／資料の死蔵防止、市財産の公開	施設の認知向上・施設に親んでもらう／施設の機能や役割の理解／対象分野(文学など)の認知向上／対象分野(文学など)の知識の普及／作品や作家の認知・知識の普及／教育への貢献／文化・芸術体験による充実感の提供／展示物の保管・維持のための公開／動植物などの飼育・栽培・培養・繁殖などの認知や理解促進／研究成果の社会還元／研究(者)のための情報提供／技術開発のための情報提供／歴史などの後世への情報伝達／出版物等の収集・保存・提供
対象	・子ども・若い層:乳幼児～大学生 ・年代:10代～70代以上 ・親子:幼児～中高生を含む親子 ・幼児～大人までのグループや団体	・子ども・若い層:小学校高学年～大学生 ・年代:10代～70代以上 ・親子:幼児～中高生を含む親子 ・幼児～大人までのグループや団体	・乳幼児～大学生 ・10代～70代以上まで ・親子:幼児、小学生、中高生を含む親子 ※団体は除く(主な利用者は個人)
物語	* 子ども向け展示室を中心とした物語活動 子ども向けの館内マップや解説パネル／三鷹市図書館の本を置き自由に読める／市内グループによるおはなし会(暖炉の部屋でろうそくの灯りで別世界にいざなう演出や庭のどんぐりなど季節を取り入れるなどの工夫)／学芸員「すでに出来上がった物語だけでなく子どもたち自身が今はじめて受け取るものからどう想像するかも大事にしている。」／『日本少国民文庫』のように展示のみで来場者が中を読むことができないが内容の抽出は可能な素材もある。	* 大人のサポートや子どもが親しめるメディア化が課題 子ども向けの作品は『太宰治作品本』、『走れメロス』(絵本)など。言葉はむずかしいが大人の補助があれば子どもにも面白い作品はある。(庭の菜園を擬人化した短編など)／最近アニメ、ゲームのキャラクター、映画も作られている。	* 神沢利子さんのコーナーで絵本に親しむ 「くまの子ウーフ」コーナー(作品、ぬいぐるみなどの展示)。毎年神沢さんの誕生日に原稿・原画の展示。映画上映なども。本人が来たこともある。 * テーマや五感を使った多様な物語体験 毎月季節などのテーマを決めて本を展示／おはなしかい(終戦記念日など特別のおはなしかい企画も)／映画会／科学遊び／人形劇／落語など。
ひと	* 解説やワークショップで作家を知る 「4人の子どもたちにいい本を読んでほしい」と思っていたお父さん「サザエさんの波平さんに似ている」「100年前に生きた人」など子どもが想像しやすい形で解説／夏休みワークショップで『路傍の石』の吾一少年がやった鉛の活字を組むお仕事体験。	* 物語体験自体が先入観を変える 多くの人は中学時代に教科書で『走れメロス』を読み、大人になってから『斜陽』、『人間失格』など代表作から入るが、それらは最晩年の太宰が身体も精神も壊していたころの作品なので好き嫌いが出る。その間の結婚して子どもが生まれて家族で三鷹で過ごした安定した時期のものが読まれていない。 * ファンが掘り起こす人間像 若い人には人気。文学館で集客が難易な10代～30代の層が来る。中学の先生で関心を持つ人も多く子どもたちにも勧めてくれる。「太宰新聞」など作って送ってくれる人も。子どもが興味を持ち親を連れて来たり、高校生・大学生は自分なりの太宰論を持っていて読むのに没頭したりカッパルで太宰論をしたり。古い時代の「この作家は人としてどうか」といった価値観も変わってきている。死についてもどういう亡くなり方よりなぜ命を絶ったのかのほうに関心。	* 犬への読み聞かせでも物語も進化(擬人化) 子どもが本を選んで犬(病院犬など訓練された犬)に読んであげる。リラックスして読み聞かせができる。ていねいに聞きやすく読むための子どもたちの工夫も。 * 子どもが自分たちで物語を発信 中高生の図書館部の活動(本の面白さを自分たちで発信。部誌にリレー小説、ショートショートなど)／「POP 大賞」など本のおすすめイベントも。
もの	* ものへの関心は持ち物よりファッション 作家の書斎やゆかりの愛用品(文具・小物等)には子どもはあまり関心がない(キセルや湯呑みなどはピンとこない。服や靴などには興味)		* 五感で感じる物語 市内のボランティアグループが作った布絵本の展示・貸出(親子のコミュニケーション、障害のある人も楽しめる)
場	* 建物と庭から広がる子どもの想像 作家が暮らした大正時代の建物(間取りや天井の低さなど今と異なる構造、デザインが異なる三つの暖炉、スタンドグラスや窓の形)／有三記念公園(四季折々の草花、路傍の石のモニュメント、池など)／バス待ちの幼児や乳幼児親子のお散歩など／夏休みに建物解説と洋館体験(レンガを触ったり怪人役の職員のクイズに回答して非公開の屋根裏部屋が開く)	* ジオラマからリアル体験へ 子どもは太宰の家のジオラマに興味を引かれる。ジオラマを見ながら、間取りや家族のこと、ここで万年筆で1字1字原稿を書いていた、家賃が24円で当時の学校の先生の給料が80円だったなどと話をしながら(等身大の)美術ギャラリーの展示室に行くと体感してもらおう。展示室では執筆体験やコートを羽織っての撮影などもできる。	* 地域情報でどんな街か想像 玄関ホールに三鷹ゆかりの作家、地域テーマ企画、読みやすい地域資料などを展示／2F資料室に地域資料を設置(防災ハザードなどのマップ、文学散歩、遺跡・水車関連資料、中島飛行機、三鷹の古い写真集、三鷹駅前の歴史、井の頭公園、ジブリ、給食の献立、スバルなど企業関連、中央線など)
こと	* 写真から時代を想像 大正末期の三鷹の風景写真の年表パネルやS10年代の作家の家族のモノクロ写真などから当時の三鷹を想像。	* 現在の時代感にもシンクロ 太宰の生きた時代はこれから戦争に向かう暗い時代。暗いものの中にこそ生きるテーマが盛り込まれている。	

表3 文化・芸術資産／歴史資産

	中近東文化センター	三鷹の森ジブリ美術館	大沢の家・水車経営農家	三鷹市文化財展示室みたかえる
目的	対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学など)の認知向上 作品や作家に関する認知・知識の普及 くつろぎ・リラックスの場として／展示物の保管・維持のための公開／研究成果の社会への報告・還元／歴史などの後世への情報伝達 ／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学)に関する知識の普及／教育(機関)への貢献／文化や芸術体験による充実感を提供する／研究(者)のための情報提供	その他:館主の言葉が全て。(HPのURL記入)三鷹の森ジブリ美術館 Museo d'Arte Ghibli 館主(宮崎駿氏)のことば https://www.ghibli-museum.jp/kansyu/	施設の認知向上・施設に親んでもらう／くつろぎ・リラックスの場として／歴史などの後世への情報伝達／施設の機能や役割の理解／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学)に関する知識の普及／教育(機関)への貢献／文化や芸術体験による充実感を提供する／子どもや若者などへの夢の形成	施設の認知向上・施設に親んでもらう／研究成果の社会への報告・還元／歴史などの後世への情報伝達／施設の機能や役割の理解／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学)に関する知識の普及／教育(機関)への貢献／文化や芸術体験による充実感を提供する／研究(者)のための情報提供
対象	・小学校低学年～大学生 ・10代～70代以上 ・幼児～中高生を含む親子 ・高校生～大人のグループ・団体 ・個人の外国人	・20代～50代	・小学校低学年 ・60代～70代以上 ・小学生を含む親子 ・小学生、中学生のグループや団体	・小学校低学年 ・60代～70代以上 ・小学生を含む親子 ・小学生、中学生のグループや団体
物語	* イスラム以前の中近東を想像 紀元前～7Cぐらいまで(イスラムより前)の展示が中心／入口にハムラビ法典のレプリカ(ルーブル美術館が教育用に作ったもの)／図書館には5万冊の資料(子どもに特化したものはないが写真を見るだけで楽しい。) 物語②:親子で、見て一描いて一創造 展示を見て気に入った展示物をスケッチして粘土で作り、彩色して陶芸の先生に焼いてもらう。(夏休みの武蔵野市連携事業)親も見るだけでなく参加する。	* 図書や映画からも物語を想像 図書閲覧室「トライホークス」にて宮崎監督やジブリ美術館おすすめの本を展示／オリジナル作品の上映	* 季節と生き物の体験 「春を待つ生き物をそーっとのぞく体験ツアー」	
ひと	* 展示から人柄を想像する 三笠宮宗仁殿下の研究成果の展示コーナーでは、ノートに手書きで最後のページまでぎっしり書いてあるなど、人について体験的に感じることができる	* 作り手を想像する部屋や展示 「映画の生まれる場所」のコーナー		* 体験から人について想像する 古墳時代の復顔像(樹脂製像の展示)／夏休みの体験学習「縄文人になる」／「三鷹の縄文人どんな顔?」など。
もの	* たくさん動物神から人々の忙しい生活を想像 ミイラのお棺や女神像／アヌビス(犬)／カバ(豊穣の神)／エジプトの神は多神教。ネコの神殿やタカやワシの神などもいて紀元前のエジプト人はお参りで忙しかったのではないかなどと想像。	* 遊んだりアニメを体験できるもの パティオの井戸(実物展示)／屋上のモニュメント／ネコパスの部屋	* ものから人々の生活を想像する 明治時代のわさび栽培の古文書／昭和時代のわさび田の写真(モノクロ)／明治時代の家の部材・古民具／使用されていた民具や土器・石器の発掘資料／住んでいた人の聞き書きと写真など／わさび利用の歴史の展示(民具、パネル)	
場		* 空間自体が想像の場 「美術館すべて」という記述／お泊り会や望遠鏡制作などのイベント	* 場所から人々の生活を想像する 明治時代に作られた古民家(建物、部屋)	
こと	* 体験コーナーで生活を想像 古代エジプトの表を挽く／くさび形文字を粘土に書く／過去には香料の体験も	* 仕組みを想像する 動きはじめての部屋(アニメの仕組みの展示物)	* 体験を通じて時代を知る 「まゆクラフト」のワークショップ／「昔遊び」／昔使われていた方言を聞くなどの体験。	* 場所やものから古代世界を想像する 3万5千年間の地層標本／古墳時代の古墳のジオラマ／戦国時代の山城ジオラマや遺跡からの出土品など。
生きもの・自然		* 自然に囲まれた施設 「美術館すべて」という記述／屋上庭園／中庭	* 季節の自然を体験	

近東の展示が中心である。入口のルーブル美術館が教育用に作ったハムラビ法典のレプリカや三笠宮殿下の研究コーナーや5万冊の資料を備えた図書館など、歴史と古代文化が体験できる本格的な施設である。麦を挽いたり楔形文字を粘土に描いたり、など当時の中近東の人々の生活を想像できる“こと”視点の体験ができる。多神教のさまざまな動物神の像など（“もの”）から（信仰に）忙しい人々の生活を想像することもできる。展示を見て⇒好きなものをスケッチして⇒粘土で作って彩色⇒陶芸の先生に焼いてもらう、という一連のワークショップは、まさに素材から想像し、創作・表現までを行う一種の物語づくりの活動と言ってもよい。三笠宮殿下のコーナーは“ひと”を感じることができる展示である。「もともと境がなく混沌としていること自体がこのエリアの歴史。何かを知るために来るのではなくますますわからなくなって“ふしぎ”をお持ち帰りください」という言葉のように、空間全体が物語的な想像が生まれる雰囲気を持った施設である。

施設 5: 三鷹の森ジブリ美術館 (アンケートのみ)

展示目的や施設の特徴への質問にはWEBの館主の言葉が引用され、また、アンケートの随所に「美術館すべて」という回答が見られるように、設立の考え方や美術館の展示物自体や建物全体が物語を体験したり物語的な想像力を働かせる施設ということができる。

◇歴史資産 (表 3 参照)

施設 6: 大沢の里古民家(水車経営農家) (アンケートのみ)

野川をはさんで、大沢の里古民家と水車経営農家、ほたるの里などを含む大沢の里公園は自然と歴史、水車の動く仕掛けなどが同時に体験できる施設である。“もの”や“場”ということでは、古民家自体や展示されているわさび栽培に関わる文書や道具などの展示から、わさび栽培の歴史や明治時代の人々の生活を想像することができる。野川にやってくる鳥や、ほたるの里など、季節の“生き物・自然”の体験からも物語を想像できる。

「まゆクラフト」のワークショップや「昔遊び」、方言体験、わさびや紫といった植物の栽培、水車が回る様子を見ながらの説明など、“こと”に関する想像素材は豊富である。体験⇒物語的想像⇒知識獲得・創作や表現、など、知識の理解にも創造的な活動にも、幅広い物語素材開発の可能性を持った施設である。

施設 7: 三鷹市文化財展示室みたかえる (アンケートのみ)

建物の中の展示室という限られた空間ではあるが、遺跡やジオラマ、顔の模型などリアルな立体展示物も多く、子どもの物語的な想像力を刺激する施設である。“ひと”では、古墳時代の復顔像の展示や夏休みの体験学習など、主に古代人について想像できる展示や体験活動が多い。“場”や“もの”ということでは、地層標本や古墳のジオラマ、戦国時代の山城ジオラマなど、古代の物語を想像することが可能である。本格的な土偶づくりワークショップもあるが、子どもにとっては形や存在自体が不思議なので、粘土のみの子ども向け簡易版なども有効ではないか。また、狭い展示空間こそ今後のアウトリーチ開発は重要であると考える。

◇自然資産 (表 4 参照)

施設 8: 神代植物公園

本園、植物多様性センター、水生植物園という3つの施設があり、四季を通じてさまざまな植物が楽しめる。本園は梅、桜、バラなど見ごろの植物と大温室、芝生広場などでくつろいだり、自然と触れ合ったりできる施設で、植物多様性センターは野生生物や四季の変化を体感できる施設である。植物多様性センターの情報館には、1000冊以上の図書のほか、植物や生き物に関するさまざまな体験ができる展示もある。

同センターで行っている観察レポートでは、子どもたちが自分で対象をじっくり見て言葉と絵にすることで生き物たちの物語が浮かぶ。体験・観察⇒物語的想像⇒表現（言語、絵）（⇒理解）というプロセスである。木に名前を付けて四季の変化

を観察する小学生向けのワークは、まさに植物を擬人化して四季の物語を想像する活動である。“ひと”ということでは、牧野富太郎のコーナーや、“もの”と“ひと”ということでは、植物の繊維からできた布や紙の触感からそれらを使う人々の身分や職業を考えるなど自然の“もの”から人々を想像できる展示もある。GPS で園内を歩くイベントや地面に貼り付く植物を見分けるロゼットビンゴなど、“生き物・自然”自体から物語を想像できるワークも豊富である。本園にも芝生広場のパンパスグラスやオオオニバスに乗る体験など、子どもたちが遊んだり、ふしぎなもので非日常感を楽しむという“場”の要素もある。“こと”ということでは、開園前から生育している大木や、夜間開園イベント、また、顕微鏡やブラックライトなどの“装置”によって、ふだんと異なる姿を見ることで想像活動が喚起される。

施設 9：井の頭自然文化園

動物園（本園）と水生動物園（分園）があり、本園内には、資料館と、野生生物を観察できるいきもの広場、彫刻家北村西望の作品を展示した彫刻館・アトリエ館、野口雨情の書齋を移築した童心居などもある。自然文化園という名前の通り、子どもが自然全体を学ぶことをコンセプトとしており、植物、動物のみにこだわらず生態系全体を視野に置いて子どもたちの体験機会を創造している。“生き物・自然”ということでは園内にいるだけで自然体験ができる施設である。

資料館には図鑑や絵本をはじめ動物、生き物、自然に関する資料や書籍があり、イベント時には標本展示なども行われ、子どもたちが物語的な想像を働かせることができる。

“場”としては、モルモットふれあいコーナーやリスの小径、いきもの広場など、身近に生き物とふれ合う体験を通じた想像活動も生まれる。北村西望のアトリエ館や野口雨情の「童心居」、アジアゾウの「はな子」のゾウ舎などからは“ひと（やゾウ）”や彼らが生きていた時代を想像できる。“こと”については「ヤマネコまつり」や「身近な生

きものたんけん」などのイベントでは、動物の生存戦略について知ったり、生き物や園の歴史を振り返る展示などでも時代を想像することができる。また、夜間開園や彫刻にスポットライトを当てるワークなどを通じてふだんと異なる世界を想像できる。

物語的な想像というテーマについて「科学的なことを体感的に理解させるために物語的な方法を使うことは多い。」「子どもたちが生活の中で自分や自分の知っているものと置き換えてわかることもたくさんある。」「（根拠のない擬人化はしないように気をつけながら）擬人化も用いることができる」といった意見も得られた。

◇科学資産（表 5 参照）

施設 10：国立天文台（アンケート+WEB 情報）

望遠鏡の定例観望会や 4 次元デジタル宇宙シアターなどで身近に宇宙について知ることができる。子どもたちに対する活動の主要な目的は天体に関する科学的知識を伝えることであり、天文や星や科学現象からの物語的想像の機能は、敷地内の「三鷹市星と森と絵本の家」が担っており、天文台もこの施設の活動や企画に参画、監修などを行うことで、子どもの想像活動を間接的にサポートしていると言える。“場”ということでは、太陽系の惑星の縮尺を模した太陽系ウォークは、歩くだけで宇宙の大きさや宇宙旅行が想像できる。三鷹市内で行われている「太陽系ウォーク」はまさにそのアウトリーチ活動である。ただ、天文台自体の歴史や建築物（登録有形文化財）の歴史的側面や原生林などでの自然体験など、科学以外の側面についてはまだまだ物語素材としての潜在的な可能性があるのではないかと。

施設 11：JAXA 調布航空宇宙センター（アンケートのみ）

展示として一般に公開というよりは、研究自体が目的の施設である。見学ということでは、子どもたちもさまざまな実験装置やシミュレーターなどで、飛行機が飛ぶ仕組みや、宇宙旅行やはやぶさのミッションなどを疑似体験したりすることで、

表 4 自然資産

	井の頭自然文化園	東京都神代植物公園
目的	施設の認知向上・施設に親しんでもらう／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学など)の認知向上／作品や作家に関する認知・知識の普及／くつろぎ・リラクスの場として／展示物の保管・維持のための公開／研究成果の社会への報告・還元／技術開発のための情報提供／歴史などの後世への情報伝達 施設の機能や役割の理解／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学)に関する知識の普及／教育(機関)への貢献／文化や芸術体験による充実感を提供する／動植物などの飼育・栽培・培養・繁殖などの認知や理解促進／研究(者)のための情報提供 子どもや若者などへの夢の形成／入場料や寄付などによる維持費用の捻出	施設の認知向上・施設に親しんでもらう／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学など)の認知向上／作品や作家に関する認知・知識の普及／くつろぎ・リラクスの場として／展示物の保管・維持のための公開／研究成果の社会への報告・還元／施設の機能や役割の理解／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学)に関する知識の普及／教育(機関)への貢献／文化や芸術体験による充実感を提供する／動植物などの飼育・栽培・培養・繁殖などの認知や理解促進／研究(者)のための情報提供
対象	・乳幼児～大学生 ・10代～70代以上 ・幼児～中高生を含む親子 ・幼児～大人を含むグループ・団体 ・外国人のグループ・団体	・未就学児～大学生 ・10代～70代以上 ・幼児～中高生を含む親子 ・小学生～大人を含むグループ・団体
物語	* 資料や展示から生き物を想像する 生物や自然、動物園に関する資料(生物や自然、科学、動物園や水族館、地域の歴史や文化に関わる絵本・図鑑・パンフレット・書籍・動画・文献等)／特設展示を行う資料館や水生生物館(標本・模型・写真・イラスト・映像・文書等)／ゾウ舎展示室／資料館の自由に閲覧できる絵本コーナー／剥製なども保管(イベント時のみ)／おはなし会なども行う。	* 自由に読める図書コーナー 絵本や子ども向け図書 1000冊以上／映像コーナー(「映像詩里山」などのDVD映像を上映) * 生き物の物語を想像する (落ち葉でもセミの抜け殻でも自分が飼っているものなど)生き物ならなんでもいいので観察レポート(1枚シート)を書く。小型顕微鏡なども設置。
ひと	* 建物から人を想像する 北村西望のアトリエ館とその作品を展示している彫刻館／野口雨情の旧書斎の「童心居」	* 擬人化したりなりきって観察 「おともだちの木を作ろう」小学校の総合学習で班ごとに観察対象の木を決めて名前を付けて年4回四季の変化を観察する／「子ども樹木博士になろう」大学の先生・学生を講師に園内の樹木を観察し問題を解いて認定証をもらう。 * テーマから人を知る 植物学者牧野富太郎に関する書籍類(図書コーナーの蔵書)
もの	* 道具や作品などから想像を広げる アトリエ館には北村西望の制作の道具類なども展示(実物・模型・写真・映像等)／園内の植物や彫刻作品を鑑賞しながら物を作るワークショップ	* 自然のものから人々を想像 剪定した端材をリサイクルし繊維を取って布や紙を作って展示。いろいろな植物のものの触感を比較して、山仕事に適した布、身分の高い人の着物などと説明。
装置		* ふだんと異なる姿を見る ブラックライトを用いた観察コーナー／小型顕微鏡
場	* 身近に生き物の生活を知る モルモットふれあいコーナー(動物への愛着や親しみ)／リスの小径(リスの森での暮らしぶりを間近で観察)／いきもの広場(昆虫などの身近な生物を探る体験)／飼育動物や園内や井の頭池の生物／冬に飛来する鳥類の観察会 * 建物や自然から時代を想像する 北村西望のアトリエ館や野口雨情の旧書斎の「童心居」／アジアゾウの「はな子」が2016年まで暮らしていたゾウ舎	* 遊んだり、ふしぎなもので非日常感を楽しむ 本園の芝生広場のパンパスグラスは子どもに人気／オオオニバスに乗って写真撮影イベント(ワクワクする体験)／大温室の「食虫植物展」(顔出しパネル)やランのコーナー(サルの顔に見える藻など)
こと	* ささまざまな体験から生き物を知る ツシマヤマネコの生き餌保存活動を行って10月に「ヤマネコまつり」を開催(講演会、お絵かき、顔に模様を描くなど遊びながらヤマネコを守る意識を高める)／「身近な生きものたんけん」(みたかの水辺の生き物、セミの羽化の観察、植物の種がどんな戦略で運ばれるかなど) * 生き物や園の歴史とともに時代を知る。 生物や自然、科学、動物園や水族館、地域の歴史や文化に関わる標本・写真・出版物・映像・文書など／アトリエや同心居やゾウ舎や動物園の移り変わりなど／月1回ゾウ舎の運動場を開放(なぜここに1人でいたのか、戦争って何だったのかなどのお話) * ふだんと異なる世界を想像する 夜間開園で夜だから見ることができる動物／彫刻にスポットライトを当ててどんな風に見えるか想像するイベント	* 自然から時代を想像する 開園前から生育している大木や生物全般(すべての生物に進化の歴史あり)／植物の繊維と衣食住に関連した展示(繊維から作った布や紙、展示パネル) * ふだん知らない植物の姿を見る。 夜間開園イベントでは夜に行動する虫や夜に開く花などを観察。
生き物・自然	* 園内にいるだけで自然体験 武蔵野の面影が残る雑木林や井の頭池の自然や生物を観察できる。	* 季節の物語を感じる セルフガイドアプリをDLしてGPSで園内を歩くイベント／ガイドボランティアを講師に自然の大きさを学ぶ夏休み教室／冬の見どころが少ない時期には地面に貼り付く植物を見分けるロゼットビンゴなど。

表5 科学資産、(科学と物語の)複合資産

	JAXA 調布航空宇宙センター	国立天文台	三鷹市星と森と絵本の家
目的	施設の認知向上・施設に親んでもらう／研究成果の社会への報告・還元／施設の機能や役割の理解／教育(機関)への貢献	施設の認知向上・施設に親んでもらう／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学など)の認知向上／研究成果の社会への報告・還元／技術開発のための情報提供／施設の機能や役割の理解／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学)に関する知識の普及／教育(機関)への貢献	施設の認知向上・施設に親んでもらう／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学など)の認知向上／作品や作家に関する認知・知識の普及／くつろぎ・リラクスの場として／歴史などの後世への情報伝達／対象とする分野(動物、植物、天体、自然、歴史、芸術、文学)に関する知識の普及／文化や芸術体験による充実感を提供する／動植物などの飼育・栽培・培養・繁殖などの認知や理解促進／子どもや若者などへの夢の形成*その他:絵本との出会いや様々な体験を通じて、子どもたちに知的好奇心や感受性を育ててもらふこと／人々が宇宙や自然、芸術文化に親しむ場となり、子どもたちが豊かに成長する地域文化の創造への寄与
対象	・小学校低学年～高校生 ・10代、60代 ・小学生を含む親子 ・小学生、中学生、大人のグループ・団体	・未就学児～大学生 ・10代～70代以上 ・幼児～中学生を含む親子 ・小学生～大人のグループ・団体 ・外国人のグループ・団体	・乳幼児～小学校高学年 ・10代、30代～70代以上 ・幼児～小学生を含む親子 ・幼児、小学生、大人のグループ・団体
物語			* 絵本や紙芝居から物語を楽しむ 自由に読める約2,500冊の絵本、図鑑、書籍／回廊ギャラリーでは絵本公募受賞作品の原画とテキストパネルを展示／毎月定例の読み聞かせや紙芝居／コロナ禍では市立図書館に企画展の絵本リストを送付
ひと			* 作品やジオラマで作家を知る 三鷹市在住の児童文学作家神沢利子さんの作品を集めた本棚やジオラマなど。 * 道具や建物から人を想像する 天文台の官舎として使用されていた建物／当時と近い状態で復旧された書斎や暮らしの道具など
もの			* モノから世界を想像する 絵本の一場面を立体化したジオラマ／一号官舎の建築模型／旧一号官舎の構造や設計図面／古い部材などを展示する建築展示室
装置	* 仕組みを想像する ミニチュア風洞(航空機の開発に利用する施設をミニチュア化した展示物)で体感的に飛行機が飛ぶ仕組み(揚力)を理解。	* 星や宇宙を想像する場所や装置 50cm 望遠鏡定例観望会では星や宇宙を身近に感じられる／4次元デジタル宇宙シアターは最新の天文学の科学成果を立体視による映像という直感的に理解しやすい形で提供	* モノから世界を想像する 宇宙や天体をテーマに取り入れた展示／企画展示一見る・知る・感じる絵本展(絵本を通して天文への興味を広げる体験型展示)
場	* シミュレーターで宇宙を疑似体験 スペース・ミッション・シミュレーター(宇宙旅行のできる航空機操縦体験)で宇宙旅行の疑似体験／はやぶさシミュレーター(探査機はやぶさのミッションを体験できる設備)で宇宙や空などの世界を想像。		* 建物と古い暮らしの道具から時代を想像 T4年に東京天文台の官舎として建設された「旧一号官舎」／官舎内の「旧・客間、次の間」／昭和初期の電話機やレコード、足踏みミシン／中庭に手押しポンプの井戸
こと	* 昔の飛行機から歴史を知る 日本初の国産旅客機YS-11コックピットのコックピットから航空機開発の歴史を知る。	* 天文教室や施設見学 子どもや親子イベントで夏休みジュニア天文教室／中学校の天文部の施設見学・授業など学校などとの連携	* あそびから時代を想像する 前庭、中庭で昔遊び(竹馬やコマ回し、けん玉)
生き物・自然			* 空間自体が自然体験の場 自然豊かな前庭及び中庭／生き物や自然物に関する図鑑や解説書など／森のたんけん隊などのイベントも実施／見つけた動植物や現象を観察してシートに書く「はっけんコーナー」(中庭の机に設置。図鑑なども並置。綴じたものは図書コーナーに保管)

宇宙や空の世界を想像することができる。メディアや機械が中心ではあるが「動く」、「動かす」ことから世界を想像するという、体験的な物語想像活動と捉えることもできる。

◇ (科学と物語の)複合資産 (表5参照)

施設12: 星と森と絵本の家

大正時代の天文台の官舎を保存活用した建物で、国立天文台の協力のもとに、展示や絵本、遊びなどを通じて、子どもたちが宇宙や自然、芸術・文化に親しみながら知的好奇心を育むことを目的と

しており、科学要素と物語要素、認知要素と非認知要素、理性的要素と情緒的要素を併せ持った複合施設であり、本研究の物語資産の開発というテーマについては参考になる要素も多い。

特に、宇宙や天体をテーマに取り入れた体験的な企画展示は子どもの知的好奇心をかき立てると同時に遊び要素も持っている。また科学的な事象に絵本を関連付けることで、テーマ自体への関心も高め、逆に科学⇒物語に向かうという仕組みも用意されている。天文台の敷地自体が豊かな自然体験の場であり、その中で子どもたちの想像遊びの環境も整えられている。見つけた動植物や現象を観察してシートに書く「はっけんコーナー」は、子どもが観察し、調べ、想像し、表現するという物語的な想像活動そのものである。“場”や“こと”では、大正時代の建物や昭和の電話機や足踏みミシン、井戸など古い暮らしの道具、ボランティアによる昔あそびなどから時代を想像することもできる。また、学芸員や司書、保育士、ボランティア、ジュニアボランティア、天文台の職員などさまざまな職種の人が関わり、企画したり、子どもたちに働きかけたり一緒に動くことで、立体的に子どもの想像力を引き出す仕組みもできている。

6 結果と考察

6.1 結果のまとめ

6.1.1 施設ごとの特性から考える

文学資産は作家のイメージに左右される要素も大きいですが、学芸員などによる解説や幅広い作品の紹介や特定のテーマにフォーカスすることによって、作家のイメージを変えたり新しいファンづくりも可能である。文化・芸術資産では、展示物自体の存在感や展示テーマ全体から感じる体験も重視したい。歴史資産では、知らない時代を知るための創造的な体験活動づくりが有効である。自然資産では、漠然と自然を体験するだけでなく、観察したり情報を補完したりして体を使ったり想像・表現まで行うことで子ども自身の物語体験と

なる。科学資産にとっては物語は目的でなく啓発の手段であることが多いが、科学的知識の学習においても、遊びや絵本などの物語活動と連動しながら子どもの知的好奇心を育む仕掛けづくりは有効である。

6.1.2 子どもの想像を促進するためのサポート

体験によって物語を想像できる仕掛けや装置、ふだん気がつかない視点などを発見する機会を提供するイベントや、語りの活用（学芸員や動物解説員などの“行間”の説明が想像力や関心を喚起する）なども有効である。

6.1.3 科学（的思考）と物語（的思考）をつなぐ

装置などで“動くこと”、“動かすこと”も物語想像に結びつく。科学的知識を伝えるためには物語側からのアプローチ（展示+絵本、絵本+ワークショップなど）、動物や生き物などの場合は擬人化の活用も有効である。

6.1.4 物語的想像活動のプロセス

観光資源・施設における物語的創造活動も、「受動的な物語活動」（物語体験⇒想像⇒内面化：太宰文学サロン、山本有三記念館、ジブリ美術館、星と森と絵本の家など）と「創造的な物語活動」（体験⇒想像⇒表現・創作：神代植物公園の「観察レポート」、星と森と絵本の家「はっけんコーナー」、中近東文化センターの粘土ワーク、都市観光協会の小学生の写真展など）に分けることができるのではないか。

6.1.5 物語資産開発の仕組みづくりに不可欠な人の力

それぞれの施設には学芸員や動物解説員、司書といった専門家がおおり、子どもに身近な例などを使って解説やワークショップなどを行っており、素材抽出と開発にはそれらの専門スタッフの知見

やサポートは不可欠である。また、創造的な場づくりにも分野の異なる専門スタッフや関心のあるボランティアなどのコラボが必要である。

6.2 考察

2章第1節で設定した3つの課題について考察する。

6.2.1 素材の存在の確認

(1) 三鷹市および三鷹市周辺の観光施設・資源から子どもの発達や成長に役立つ物語資産を開発することは可能か（素材の存在の確認）。

神代植物公園の木に名前をつけるイベントや「観察レポート」、星と森と絵本の家「はっけんコーナー」、中近東文化センターの展示から粘土で作るイベントなど、いくつかの施設ですすでに行われている想像活動は本研究で意図する物語活動に近い。また、子どもの物語的な想像力の活用という発想についても、井の頭文化園や神代植物公園、星と森と絵本の家など、特に自然という科学的要素と情緒性の両方を子どもに感じてほしい施設からは必要であるとの認識を得た。三鷹市および三鷹市周辺の観光施設・資源から子どもの発達や成長に役立つ物語資産を開発することは可能である

と考える。

6.2.2 素材の特徴の整理と分類の視点

(2) 子どものための物語資産の抽出にあたってどのような視点が必要か（素材の特徴の整理と分類の視点）。

◆調査対象施設について（図1参照）

理論研究で参照したブルーナーの「科学的・論理的思考—物語的思考」という軸と「自然世界—人間世界」（素材の種類から）という2軸によるマッピングを試みた。今後施設ごとの主要な目的や社会的要請によって、子どもに対するツールの開発やテーマに対するアプローチの方向性を考える際の参考資料としたい。

◆素材の分類について（表6参照）

調査で出てきた全素材をKJ法で中位にグルーピングした上で、第3章第1節で設定した7つの物語活動と、第4章第2節で設定した素材の仮分類に当てはめた（表6）。今回の調査で抽出された物語資産開発のための素材については、「読む」「聞く」「見る」などの受容的な物語体験が多い、展示物や写真、資料などは「読む」、「見る」にとどまっている活動が多い、体験活動はさまざまな素材から行われているが創造的な活動まで結びつい

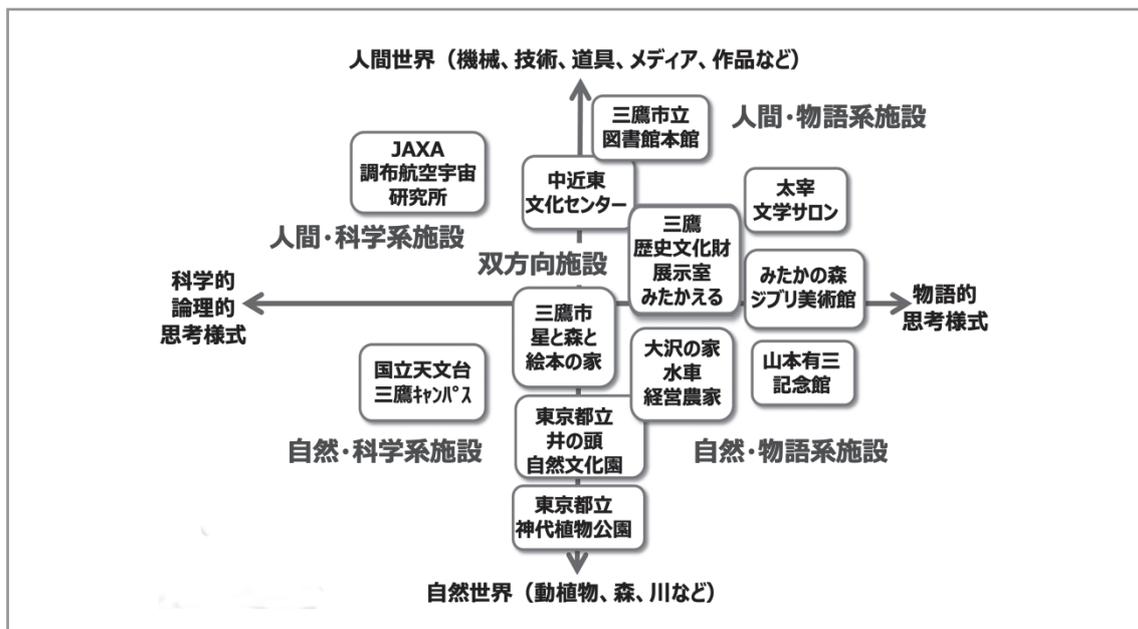


図1 子どもの物語的想像活動の視点から見た調査対象施設の位置づけ

表6 物語資産のための素材の特徴と分類

	受容的な物語活動				創造的な物語活動		
	読む	聞く	見る	体験する	想像遊び	演じる	創作する
物語	・ベーシックな図書や資料（室・館） ・地域に特化した資料室や展示 ・作家の作品自体 ・子ども・親子向け閲覧室 ・マンガや絵本化作品 ・特定分野の専門資料（室）	・よみきかせやおはなし会などの物語イベント ・大人による解説や行間補足	・古い写真の展示および資料 ・さまざまなメディアコンテンツやツール	・総合的な体験企画			・自分たちで情報発信 ・観察・体験から表現まで ・MAPの制作・活用
ひと	・人物に関する本や展示 ・作家について知る	・擬人化やたとえ話での解説 ・作家について知る	・人物に関する本や展示 ・作家について知る		・人の顔	・擬人化、キャラクター化	・施設同士、自治体同士の連携
もの			・古代の出土品 ・古い道具 ・古い時代の展示品				
装置				・シミュレーター・機械体験 ・機械や仕掛け			
場			・ジオラマ体験	・古民家や古い建物 ・自然や庭 ・ふだんと違うあそび場			
こと	・学校の授業など教育プログラム	・学校の授業など教育プログラム		・ふだんはできない体験 ・昔の生活文化の再現 ・変わった体験・ワークショップ			
生き物 ・自然				・生き物を身近に体験 ・ふだんと違う生き物の顔	・生き物を楽しく観察する工夫	・擬人化、キャラクター化	

たものはまだ少ない、想像的な遊びづくりや演じる活動の事例は少ない、擬人化は人による説明などでは活用されている、といった特徴が見られた。

6.2.3 STEP2のための仮説設定

(3)STEP2のために今後収集すべき情報としては、大きくは子どものニーズと提供形態（メディア）という2つの情報が必要である。

子ども現場のニーズについては、各施設の利用状況や利用意向だけでなく、子どもたちのふだんの関心事なども照らし合わせて、今回得られた施設の素材や活動情報やテーマなど具体的な内容を提示する必要がある。子どもへの提供形態についても、現在使用されているツールやメディアなどの事例を提示し、子どもたちのふだんの遊びや読書など物語的な活動の状況と照らしながら、子どもたちに支持されるメディア、ツールについて

調査を行っていききたい。

6.3 課題

素材の抽出、資産開発にあたって、資料や展示品、非公開の物語作品などから資産を取り出すためには、資産のブラウジングなどに時間と手間を要する、子どもを主対象としていない施設については、子ども視点のガイドラインも必要である、科学系の施設については手段と目的の説明と物語系を担う機能など役割分担も必要である。開発のための人材ネットワークなど仕組みづくりについてはSTEP3で検討したい。

謝辞

ご多忙の中、アンケートと取材にご協力いただいた井の頭自然文化園、神代植物公園、中近東文化センター、太宰治文学サロン、山本有三記念館、

三鷹市星と森と絵本の家、三鷹市立図書館本館、アンケートにご協力いただいた JAXA 調布航空宇宙センター、国立天文台、三鷹の森ジブリ美術館、三鷹市生涯学習課(大沢の家古民家、みたかえる)、予備調査取材にご協力いただいた三鷹都市観光協会、三鷹市生涯学習課、ご指導いただいた有末先生、仲北浦先生、そして調査含め全面的なサポートをいただいた三鷹ネットワーク大学推進機構の皆様に深く御礼申し上げます。

[文献]

- D. A アーカー、2019、『ストーリーで伝えるブランドーシングネチャーストーリーが人々を惹きつける』ダイヤモンド社
- イーファー・トゥアン、1988、『空間の経験』筑摩書房
- 大森寛文、片野浩一、田原洋樹、2020、『経験と場所のブランディングー地域ブランド・域学連携・ローカルアイドル・アニメツーリズム』千倉書房
- 今井、中村、1993、「絵本の読み聞かせに関する心理学的研究Ⅳー幼児の物語理解に及ぼす視点と絵本提示の効果ー」奈良教育大学教育実践研究指導センター研究紀要2巻
- ヴィゴツキー、2002、『子どもの想像力と創造』新読書社
- 内田伸子、1986、『ごっこからファンタジーへ』新曜社
- 榎本博明、2021、『読書する子は〇〇がすごい』日経プレミア新書
- 大谷尚之、松本淳、山村高淑、2018、『コンテンツが拓く地域の可能性ーコンテンツ製作者・地域社会・ファンの三方良しをかなえるアニメ聖地巡礼』同文館出版
- 大森寛文、片野浩一、田原洋樹、2020、『経験と場所のブランディングー地域ブランド・域学連携・ローカルアイドル・アニメツーリズム』千倉書房
- 川井、高橋、古橋、2008、「絵本の読み聞かせと親子のコミュニケーション」花園大学社会福祉学部研究紀要 N016
- 国立青少年教育振興機構、2021、「子どもの頃の読書活動の効果に関する調査研究報告書」
- モンセラ・サルト著、2001、『読書へのアニメーション』柏書房
- D. G. シンガー/J. L. シンガー、1997、『遊びがひらく創造力』新曜社
- 千野帽子、2017、『人はなぜ物語を求めるのか』ちくまプリマー新書
- 寺田真理子、2021、『心と体がラクになる読書セラピー』Discover
- 藪田拓也、佐々木淳、2020、『アニメ視聴による心理学体験の構造化』アニメーション研究 vol. 21, N02
- 横山草介、2019、『ブルーナーの方法』溪水社川井、高橋、古橋、2008、「絵本の読み聞かせと親子のコミュニケーション」花園大学社会福祉学部研究紀要 N016

プロフィール

西岡 直実 (にしおか なおみ)

合同会社ミッドポイント代表。広告会社にて子供調査、アニメ番組調査、キャラクターのマーケティング等の業務に携わる。日本版セサミストリート(テレビ東京)の製作チームで子ども視点での脚本・撮影監修、調査にも関わる。2013年に退社・独立し子どもとコンテンツの研究所ミッドポイント・ワークラボを設立。子どもの遊びと物語に関する調査、企画、研究、コンサルティング等の業務を行う。2003年にキャラワークス・ジャパンを立ち上げ子どものワークショップも行っている。一橋大学社会学部卒業、放送大学大学院修士課程修了。日本発達心理学会、日本子ども学会、日本アニメーション学会等会員。
