

子どもの“物語的想像力”を育てる物語資産の開発と活用

—三鷹市の観光と子どもの学習に役立つ物語型観光ツールの開発について—

西岡 直実

近年の少子化と共働き世帯の増加を背景に子どもたちが日常過ごす環境も外部委託へと移行する中で子どもたちの学習や遊びを通した成長支援のためのツールやプログラムの開発は急務と考える。本研究は、三鷹市とその周辺の多様な観光施設・資源が持っている豊かな素材（物語資産）を活用し、子どもたちが世界やストーリーを想像したり、擬人化して考えたりといった物語的な想像力を働かせることで、楽しみながら成長できるプログラムやツールとその仕組みの開発を目標とするもので、2023年に行った研究（STEP1）に続くものである。STEP1では、三鷹市とその周辺の12の観光資源・施設へのアンケートとヒヤリングより子どもが物語的な想像力を喚起するさまざまな形態やテーマの素材の存在と種類を確認したが、その多くは「読む」、「聞く」、「見る」などの受容的な物語活動が中心で、「遊ぶ」、「演じる」、「創作する」といった創造的な物語活動まで結びついたものはまだ少ないという特徴が見られた。本論文はそのSTEP2として、特に子どもの創造的な物語活動にフォーカスし、観光施設・資源自体での活用と同時に子ども関連施設へのアウトリーチとしても使える具体的なツールの開発とその仕組みづくりについて考察する。具体的には、観光施設の伝えたい知識情報（科学、歴史、文学などの客観的事実）と子どもの物語的想像活動をいかにリンクするかという視点から、1) ツールの種類・形態、2) コンテンツの内容（情報のジャンル、テーマ）、3) 開発と活用の仕組みという3つの課題について、STEP1での施設取材データの再分析、先行事例研究（観光教育、観光ツール等に関する文献研究）、子どもの物語創作ワークショップ事例の分析を行い、子ども自身の体験を言語化・視覚化し物語的な想像要素を加えた情報カードと、面としての物語要素を持った擬人化した観光すごろく的なボードゲームなどのツール開発に関する考察と提言を行った。

キーワード：子ども 物語 観光資源 観光施設 観光教育 知識情報 コンテンツツーリズム
ボードゲーム すごろく 観光すごろく 情報カード カードゲーム

1 はじめに

1.1 背景と問題意識

近年の少子化と共働き世帯の増加を背景にさまざまな“子育て支援”の動きが進む中で、子どもたちが日常過ごす環境も、自宅学習・自宅遊びから預かり・外部委託へと移行する中で、“子ども支援”の視点も重要になってきている。ただ、子どもの現場では、施設数や人員不足もあり、対応すべき日常課題も多く、個別の子どもたちの学習や遊びを通した成長支援についてはまだまだ整備が必要である。特に、学校や家庭以外の日常過ごす場で、子どもたちが他者と関わりながら楽しく遊び、学び、自立的に成長できるツールやプログラムの開発は急務と考える。

最近、コスパ、タイパといった効率思考や結果優先、目的直結志向などが先行する社会環境の中で、子どもたちには、明確な答えや道筋のない課題への対応力や、非認知能力や情緒性、プロセス重視や行間の発想なども必要である。災害や戦争など未知・未経験のできごとに対する対応力や想像力を育てることも重要である。

教育においても、小学生のプログラミングや英語教育と並行して、「主体的・対話的で深い学び」という言葉にあるように、聞くだけの授業から自分たちで調べ、考え、ディスカッションする探究型の学習やアクティブ・ラーニングといった方向に変化している。

また最近では、コミュニケーションが苦手な子どもも多くなっており、他者への思いやりや相手の立場を想像することや日常的なストレスに対しても、非日常的な場所や体験、物語を通じた疑似体験などが役に立つのではないかと考える。

本研究は、三鷹市とその周辺の多様な観光施設・資源が持っている子どもの想像力を育てる豊かな素材（物語資産）を活用し、子どもたちが体験を通して世界やストーリーを想像したり、擬人化して考えたりといった物語的な想像力を働かせることで、楽しみながら成長できるプログラムやツールとその仕組みの開発のための研究を目標とするものである。

1.2 本研究の目的と課題

本研究に先立ち STEP1 として行った研究（西岡：2023 ※以下 STEP1 とする）では、まず、「読む」、「聞く」、「見る」、「遊ぶ」、「演じる」、「作る」といった体験の種類ごとに子どもの物語体験がもたらす心理的な効果について考察したのち、三鷹市とその近隣の 12 の観光資源・施設にアンケートとインタビューを行い、子どもの物語的な想像力を喚起する素材（物語資産）の存在について確認し、施設や素材の特徴について整理・カテゴライズを行った。その結果、子どもが物語的な想像力を喚起するさまざまな形態やテーマの素材が確認されたが、その多くは「読む」、「聞く」、「見る」など物語の受容的な活動が中心で、「遊ぶ」、「演じる」、「創作する」といった物語創造的な活動まで結びついたものはまだ少ないという特徴が見られた。

本論文はその STEP2 として、特に子どもの創造的な物語活動にフォーカスし、観光施設・資源自体での活用と同時に子ども関連施設へのアウトリーチとしても使える具体的なツールの特徴と開発の仕組みづくりについて考察し、実践研究に結びつけることを目的とする。

論文の課題として、特に、観光施設側が提供したい科学、歴史、文学といった客観的な事実情報（子どもの知識学習）と、物語的な想像（虚構ではあるが情緒性や非認知能力の育成）、アウトリーチでの子どもの関心や遊び要素づくりという 3 つの要素をいかにリンクし、地域の観光と子どもの全人的な成長につなげられるかという観点から、1) ツールの種類・形態（メディア）、2) コンテンツの内容（情報のジャンル、テーマ）、3) 持続的・循環的な開発と活用の仕組みづくり、という 3 つの課題について考察する。

STEP1 から続く本研究における言葉の定義として、まず物語については「人の体験や記憶や世界などのイメージ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。また子どもの“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、対象に対する関心が深まったり、意識せずに知識を学んだり、自分について考えたり、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」と考えている。さらに、本研究で使用する“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」と定義する（西岡：2023）。

1.3 研究の方法について

ツール、内容、仕組みという 3 つの課題について、①STEP1 での施設取材データの再分析、②先行事例研究（観光教育、観光ツール等に関する文献研究）、③子どもの物語創作ワークショップ事例の分析を行い、実践的な開発の方向性について考察する。

1.4 論文の構成

まず第2章においてSTEP1で行った調査データ（施設へのアンケートとヒヤリング）を再分析し、第3章で先行事例（文献）研究により、観光資源における物語的なツールの事例と仕組みづくりについて考察し、第4章で子ども向けの物語ワークショップの事例について分析を行い、第5章でそれらの分析をもとに1.2で設定した3つの課題について考察した上で具体的なツール開発の方向性についてまとめたい。

2 STEP1の調査データより

予備調査と12の観光施設・資源における子どもの物語的な想像を喚起すると考えられる素材の中で、STEP2では特に「遊ぶ」、「演じる」、「創る」といった創造的な物語活動に焦点を置いて検討する。

2.1 ツールの形態・種類について

創造的な物語活動の要素を持った素材としては、神代植物公園植物多様性センターで行っている「観察レポート」や星と森と絵本の家に常設されている「はっけんコーナー」など、子どもの観察や気づきを文章と絵で書く絵日記的なシートがある。施設外への情報発信機能も含めて考えると、それらを物語要素を持った情報カードのようなコンパクトな形態に発展させる可能性が考えられる。また子どもによる自主的な観察活動だけでなく、例えば井の頭自然文化園の「身近な生きものたんけん」など、さまざまな施設で行われている体験イベントについても、子どものメモや記録などを元に、文章や絵で表現したり体験自体を言語化・視覚化することで、客観的事実を元にした子どもの科学的視点での情報素材となる。さらにそこから、子どもたち自身が物語的な想像活動を行うことで科学的・客観的要素の両方を兼ね備えた学習ツールとなり得るのではないかと。

中近東文化センターや井の頭自然文化園の彫刻館での造形ワークショップや文化財展示室みたかえるの縄文土偶づくりなどについても、アウトプットは造形物であるが、その制作過程では子どもが物語的な想像力を働かせていると考えられる。制作体験に加えて、作品写真のシートや説明を付加したカード、ジオラマとミニチュアキャラクターなど、情報性と物語性を兼ね備えたツールも考えられる。

また、みたか都市観光協会の8つのエリアごとのルートを紹介したQRコード付きの散策MAPでWEBに飛んで動画を見たり、自然の音を聞ける試みなど、地図をゲートとした疑似体験の事例や、三鷹市生涯学習課の三鷹市全体を博物館に見立てた“三鷹まるごと博物館”の発想などに見られるように、特定の1箇所の施設だけでなく、三鷹・武蔵野・調布・小金井といった広域の周遊や、環境保護や水や星、生き物といったテーマや物語を切り口に観光スポットを結ぶといった方法などを考えると地図というツールにもさまざまな広がりや可能性がある。

ツールの形態や種類に関しては、①絵日記タイプのシートを発展させた情報カードの開発（素材や活動の言語化・視覚化）、②マイクロ視点の物語ツール（1つの施設や資源）とマクロ視点（広域の周遊ルート）の物語ツール、③物理的な周遊ルートだけでなくテーマやストーリーで観光スポットを結ぶ発想、といった点が考えられる。

2.2 内容（テーマ）についての検討

STEP1では、作業仮説として、観光施設・資源を「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」の6つのカテゴリー、各施設・資源の物語的素材を、「物語自体」、「ひと」、「もの」、「装置・設備」、「生きもの・自然」、「場」、「こと」という7つのカテゴリーに分類した上でアンケートとヒヤリングを行ったが、STEP2では、収集した素材データの内容について、「物語的な要素」と「子どもの関心」という2つの軸でカテゴリ化を行った。

I : 物語的な要素

ツールで取り上げるコンテンツのカテゴリーとして、例えば“資料室・図書コーナー”や“よみきかせ活動”といったような、対象となる内容や具体的な作品や作家名を特定しない一般的な記述による素材のデータを除いた上で、物語の記述の基本となる“5W1H”という要素での分類を試みた。

表1 素材の再分類

	WHEN	WHERE	WHO	WHAT	WHY	HOW
	時代・季節・時間など	背景世界、場所、建物など	キャラクター・人（作家など）動物、植物、その他の生物	モチーフ・アイテムなど（道具、機械、乗り物、宝物、工芸品）	ストーリー（物語のタイプ・動機づけなど）	方法、できごと、環境・街の様子、生きものの状態など
世界の暮らし	・ハムラビ法典のレプリカ（中）		・三笠宮宗仁殿下の研究展示コーナー（中）	・展示品（ミイラのお棺、女神像、犬、カバなどの造形物）（中）		・古代の妻を挽く、楔形文字を書くなどの体験コーナー（中）
日本の暮らし	・昭和の暮らしの道具の展示（星） ・昔の街を想像できる写真集など（図）	・大正時代の建物（暖炉、ステンドグラス、窓の形など）（山）	・「三鷹の縄文人どんな顔？」（み）	・手押しポンプの井戸（星）	・農家のお茶を再現（農家が自宅で作って飲んでいた）（生）	・端材繊維の布・紙体験展示（神） ・わさび農家の展示（古民具など）、わさびを育てる（大）
心とからだ	・戦争に向かう暗い時代感を伝える（太）	・記念庭園（親子の散歩、幼児や低学年の遊び場）			・ソウ舎の運動場でソウや戦争中など歴史的な話（井） ・地図のQRコードで音聞き写真を撮る（観）	
自然科学	定例観望会（天）	・4次元デジタル宇宙シアター（天） ・地層標本（み） ・雑木林や井の頭池などの自然（神）		YS-11コックピット（航）	・ジオラマを見ながら当時の生活を説明（太） ・ブラックライトや小型顕微鏡での観察コーナー（神） ・太陽系ウォーク（屋外）（天）	・「はっけんコーナー」（星） ・観察レポート（神） ・身近な生きものたんけん（井） ・アプリーで園内歩き（神） ・スペース・ミッション・シミュレーター（航）
植物	・樹木に名前を付けて年4回観察（神） ・夜間開園（虫や花の観察）（神）	・有三記念公園・庭園の四季折々の草花（山）	・子ども樹木博士になろう（神） ・植物学者牧野富太郎に関連書籍（神） ・食虫植物展（神）	・植物と衣食住の展示（神） ・芝生広場のパンバスタラス（神）	・オオオニバスに乗って撮影会（神）	・植物栽培（草葉復活など）（大） ・ロゼットピンゴ（地面に貼り付いた植物さがし）（神）
動物	・夜間開園（井）	・リスの小径（神）	・水生物館（井） ・ヤマネコ祭り（井） ・モルモットふれあいコーナー（井）	・剥製（企画展などで展示）（井）		・いきもの広場（井） ・飼育動物や園内に生息する生物などの観察会（井）
芸術	・夜間に彫刻にスポットライト当てて想像（井）	・北村西望のアトリエ館（井）		・植物や彫刻を鑑賞しながらものづくり（井）		・展示⇒スケッチ⇒陶芸（中）
国語						・昔使われていた方言を聞く体験（大）
文学	・マンガ版『路傍の石』（山） ・季節テーマの本の展示（図）	・暖炉の部屋でろうそくの灯りでお話会（山）	・太宰治が住んだ家のジオラマ（太） ・お父さんとしての山本有三解説（山） ・三鷹ゆかりの作家の展示（図） ・野口雨情の童心居（井）	・作家の書斎や愛用品（山） ・執筆体験やコートを着て撮影など（太） ・路傍の石のモニュメント・池など（庭）（山）	・「POP大賞」など本のおすすめイベント（図） ・『日本少国民文庫』展示（山）	・中高生向け図書部の活動（図） ・『路傍の石』の主人公のおしごと体験（活字）（山）
絵本	・季節のよみきかせ・手あそびなど（山）	・絵本の一場面のジオラマ（星） ・資料館の絵本コーナー（井）	・「くまの子ウーフ」コーナー（神沢利子作品など）（図）	・布絵本の展示・貸出（図）	・2500冊の絵本（図鑑や解説書含む）（星） ・絵本公募受賞作品展示（星）	
エンターテインメント	・昔あそび体験（星） ・“通”養成講座（観）	・映画の生まれる場所（ジ） ・生き物や自然物（ジ）	・ファンが作った新聞（太） ・マンホールカード（観）		・散策マップ（観）	・動きはじめの部屋（アニメ）（ジ） ・お話し・映画会・科学遊び（図） ・クイズスタンプラリー（山）

（中）中近東文化センター（星）星と森と絵本の家（図）三鷹市立図書館本館（山）山本有三記念館（み）文化財展示室みたかえる（生）三鷹市生涯学習課（大）大沢の里古民家（水車経営農家）
（太）太宰文学サロン（井）井の頭自然文化園（観）みたか都市観光協会（天）国立天文台三鷹キャンパス（神）神代植物公園（航）JAXA 調布航空宇宙研究所（ジ）みたかの森シブリ美術館

WHEN：時代、季節、時間（ex. 縄文時代、大正時代、昭和時代、夏、夜など）

WHERE：背景世界、場所（ex. 宇宙、中近東、大正時代の建物など）

WHO：キャラクター、人物、生物など（ex. 作家（太宰治など）、動物、水生生物、昆虫・虫、植物など）

WHAT：モチーフ、アイテム（ex. わさび、水車、昭和の道具など）

WHY：ストーリー（物語のタイプや動機づけとなるもの）（ex. ふしぎ、非日常体験、人や動物の逸話など）

HOW：方法、できごと、環境、状態など（ex. 観察、シミュレーター、ものと原料の展示、栽培体験など）

II：子どもの関心要素

子ども視点に近い情報テーマという観点から、学校の児童図書に関する赤木（2018）の分類を参考に、「世界の暮らし」、「日本の暮らし」、「心とからだ」、「自然科学」、「植物」、「動物（変温動物／恒温動物）」、「芸術」、「国語・文学」、「絵本」、「エンターテインメント・あそび」の10のカテゴリーを設定した。

さらにI軸×II軸の分類によって、STEP1で抽出した素材データの再分類を試みた。

この2軸の分類では、「動物」や「植物」、「虫などの生きもの」、「自然」、「宇宙」、「星」、「古い道具」、「歴史や昔の人の生活」、「作家（のキャラクター性）」などの素材が多く見られた。（表2：スペースの都合上、そのカテゴリーを代表的するような素材のみを掲載した）

2.3 仕組みづくりについて

STEP1において物語の効果についての分析でも触れたように、観光施設・資源における物語的な想像活動には、①絵本や小説などの物語コンテンツそのものによって作品世界を疑似体験させたり、その時代や人物などを想像させるような受動的な想像活動（物語受容）と、②自然やいきものなど、体験したり観察したことを言語化・ビジュアル化し、ものづくりや物語づくりに結びつける能動的な想像活動（物語創造）という2つのタイプがあり、それぞれに対応するツールが存在していることがわかった。

ツールづくりの仕組みとして、第一には神代植物公園の観察レポートや星と森と絵本の家のはっけんコーナーなど、個別のスポットでの体験、観察、想像活動を元にした情報発信ツールづくり、第二にみたか都市観光協会の子どもの視点による観光スポット発見と展示会運営の授業や三鷹市生涯学習課の大沢でのわさびや紫の復活プロジェクトのような体験活動への市民参加とそのプロセスや結果の共有、第三にまるごと博物館構想や散策マップなど広域にわたるMAPやガイドブックなどの周遊的なツールづくりの視点、さらにそれらの組み合わせといった方法などが考えられる。

また、井の頭自然文化園の動物解説員や神代植物公園の学芸員、中近東文化センターの学芸員、三鷹市立図書館の図書館司書、太宰文学サロンや山本有三記念館などの学芸員やボランティアガイド、そして星と森と絵本の家では、学芸員、司書に加え保育士や地域のボランティアなど、専門家や子どもの想像活動をサポートする“ひと”の存在は欠かせない。物語ツールの開発においてはそれらの人々の知見や気付きなどの情報を共有する仕組みも必要であろう。

開発の仕組みとしては、1) 観光施設・資源における専門情報の提供、2) 体験による共有、3) 子どもの気づきを記録（言語化・視覚化）、4) 客観的事実に関する大人の監修、5) 子どもの物語的想像力を活かしながら地域の物語づくり、6) その場にはいない子どもたちにも広く共有できるツールとして進化させる、7) アウトリーチとしてツールを活用し施設やテーマへの関心や来訪欲求を喚起するといった循環型のプロセスが考えられる。

3 先行事例研究

3.1 観光教育の視点

ツールの内容、そのカテゴリーや目的については、観光教育という視点も検討しておく必要がある。松崎（2015）は、観光教育を教室で実践する意味として、①地元を知らない子どもたちに、地元を見直すきっかけを与えるこ

と、②地元の良い再発見から出発して、子どもたちの視野を全国各地に広げていくこと、③観光教育は子どもたちにとって楽しい学習だということ、の3点を挙げている。また、栃木県茂木町の『和菓子の町・茂木』を売り込もう」という観光まちづくり授業を例に、授業の効果をモンテッソーリ教育と関連させて、①自由にかかわっていく＝紹介したい和菓子を自分で選択した、②かかわったことを続けて行う＝多様な学習活動があった、③全人格的にかかわる＝和菓子店の将来までも気に掛けるようになった、という3つのポイントにまとめている。

宍戸（2022）は、2022年の高校の新学習指導要領に「観光ビジネス」が開設されることを契機に、高校の観光教育と接続する小中学校、専門学校、大学などの教育機関における観光教育の概況や課題について研究を行い、発達段階別の展開イメージについて考察を行っている。宍戸は其中で「初等中等教育における観光教育の概況」として、小学生から地域を知り学ぶ必要性和同時に、実務的で専門性は高いが学際性と教育効果の高い観光教育を学校教育・授業の中でどう展開するかについて、2022年から始まる新学習指導要領「総合的な探求の時間」への期待を述べている。

また、寺本（2019）は、児童生徒用の具体的な観光教材コンテンツとして、地域の資源を分類する「観光の花びら」という概念図で、自然、施設、イベント、生活文化、歴史、食べものという6枚の花びら（6つの要素）を提示し、開発の年表やポジショニング・マップ、観光の強みと弱みを思考させるSWOT分析といった教材の事例を紹介しながら、小中高の各段階において観光教育で育てたい能力の一覧を作成している。寺本は、育てたい能力として「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「主体的に学習に取り組む態度」という3つをあげ、例えば、自県、自市の地理的歴史的な観光価値を学んだり特性を理解すること、小学生であれば、仲間やゲストと対話しながら観光地に関するガイド文やコラージュ作品、ビデオクリップに表現したり、中学生ではSWOT分析のようなマーケティング視点、そして自分も地域社会の一人として何らかの役割を担おうとすることなどをあげている。

観光教育の視点からの開発のポイントとしては、子どもに地域への関心を持たせることや子どもの視点や自主性を大事にすること、学校の授業などでの継続的な活動、大人とのコミュニケーション、そして子どもたちにとって楽しさを重視することなどがあげられる。

3.2 コンテンツツーリズムの視点

物語をテーマにした観光誘致という点では、アニメや映画、ドラマなどのコンテンツの舞台や作家の生誕地を訪れたり、テーマパークづくりなどを通じた地域の新たな魅力開発の手法としてコンテンツツーリズムという戦略がある。

岡本（2019）は、コンテンツツーリズムについて、現実空間、虚構空間、情報空間という3つの空間にかかわる観光だとし、一般的な観光は「観光主体が現実空間上での物理的移動を行い、観光目的地に行って帰って来るもの」、そして「映画やマンガ、アニメ、ゲーム等のコンテンツを体験することは、精神的な非日常空間への移動」と捉え、移動先の空間を「虚構空間」（コンテンツ内の物語の世界）と名付けた。さらに岡本は「ネットサーフィンやネット上での人々との交流」を「情報空間」への精神的移動と呼んだ。そして、「これらの3つの空間を横断する観光」として「たとえば、アニメ聖地巡礼の場合は、コンテンツの体験（虚構空間への観光）をきっかけに、現実空間への移動が行われる。それとともに情報空間上で他者と相互作用している。」と述べている。（図1参照）

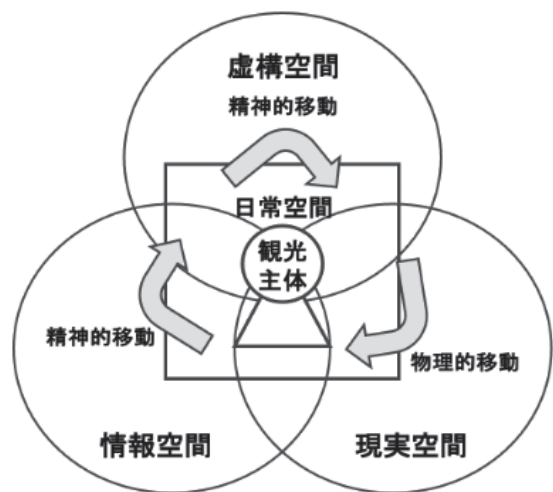


図1 コンテンツツーリズムにおける3つの空間と移動体験（岡本、2015より作成）

本研究の主旨から考えると、コンテンツツウリズムも、「読む」、「聞く」、「見る」といったコンテンツ体験（受動的な物語活動）を、「遊ぶ」、「演じる」、「創る」といった創造的な物語活動に進化させる活動といえることができる。

ただ、コンテンツツウリズムにおいては、映画やアニメなどの作品製作の前段階で、作品の世界観に合致する舞台としての地域や街や施設などの魅力とクリエイターの志向（作りたいコンテンツの世界観に合致するか）という要素が大きく、地域側から見ると偶然性が高い戦略であるとも言える。

また、本研究のテーマに照らすと、コンテンツ自体が子ども向けかどうかという点も大きい。子どもに関連したコンテンツツウリズムということでは、例えば、調布市の「ゲゲゲ忌」のような水木しげるの「ゲゲゲの鬼太郎」を素材とした活動や、東京都江戸川区に2023年に開館した「魔法の文学館（江戸川区角野栄子児童文学館）」や練馬区の「ワーナー ブラザース スタジオツアー東京—メイキング・オブ・ハリー・ポッター」などがあり、三鷹市の「三鷹の森ジブリ美術館」などもその要素を備えている。ただ、いずれも既存コンテンツが主役であり、地域の素材発のコンテンツとは言えない。

ただ、施設自体の子ども向けコンテンツ、またアウトリーチとしての子どもの居場所での楽しみという点を考慮すると、子どもの遊び要素として、そうした施設やイベントなどが提供する没入感や擬人化の視点も重要である。

3.3 観光ツールの形態と内容について

文学館や史跡や動植物園などの観光施設・資源にも、作品や遺跡などの展示物や、生き物や自然そのものなど以外に、来訪者がより楽しめるように、また子どもの学習や大人の研究に役立つようなさまざまな形の情報ツールが設置されている。それらの中で特に、子どもの物語的な想像力を喚起すると考えられるメディアとしては、絵本・小説・マンガ、映像、カード、図鑑などが考えられる。また、特に、施設外へのアウトリーチを考えると、個別の観光スポットにある情報だけでなく、観光地図などの複数スポットの周遊を楽しむためのメディアもある。

3.3.1 絵本・小説・マンガ、図鑑・事典などについて

文学館や歴史関連施設では、子どもを対象とした読み聞かせ活動などは行われているが、絵本などを読むだけでなく、物語コンテンツから派生するさまざまな体験ワークショップを展開している事例もある。観光地における読み聞かせとワークショップということでは、群馬県太田市九合地区で子ども向けに、大正生まれの高齢者インタビューを元に観光スポットやアイテムを7つの宝と設定した「九合地村物語」を制作し、小学校の授業の中で読み聞かせ（語り）を通じて子どもたちに地域特性を伝えると同時に宝の地図を見せたり、読み聞かせだけでなく、子どもが宝と思うものについて質問したり、子どもたち自身の物語を想像させる活動を行っている（田中、深谷、大里、星野 2015）。島根県松江市では、この地域出身の作家小泉八雲について「マンガ小泉八雲」の作画者に来てもらって感じたことを絵にするワークショップを行っている（鹿野、小泉、真野、岩田 2014）。

それらの事例のように、物語の読み聞かせという受動的な物語活動だけでなく、さらにそこから子どもたちの想像を形にする創造的な活動も重要である。

図鑑や事典については、井の頭自然文化園や神代植物公園、星と森と絵本の家など、自然や科学関連の施設においては、絵本などの物語系の図書と並んで設置されていることが多い。それらは基本的には調べ物など、子ども自身に客観的な事実としての正確な知識がわかりやすく記述された科学的なものという本来の目的や規範があり、虚構の物語とは区別される。

ただ、読書感想文の素材として図鑑を取り上げるケースに関する研究（大石 2018）では、次のような視点が

示されている。「図鑑を開きながら、まだ採れない蝶にあこがれる」ということが示すのは、図鑑というメディアの持つ物質性が実現している、実物への媒介性だからである。……むしろ実物のほうが活動の対象となり、対象化という意味でモノ化しているのである。……その結果図鑑に沿うコレクション活動が喚起されたとき、本来「事物」であったはずの植物や昆虫は対象化されたモノとして実践者には立ち現れる。……特に1970年代以降、妖怪や怪獣などの「実物がない」ものを図鑑形式にして書籍にすることが流行したと大きな関わりがあるのではないだろうか。図鑑や事典の本来機能や読書感想文などにおいては課題となる現象とされているが、本研究においては、意図的にカテゴライズされたそれらは、科学的知識素材から子どもの物語的な想像力を喚起するために有効な素材とも考えられる。

3.3.2 カードの活用

子どもにとってカードというツールは、遊びの1ジャンルとしても定着している。小さくて持ち運びがしやすく、電源やWi-Fiも必要ないのでいつでもどこでも手軽に遊べて、コレクション性やトレーディング要素（交換する楽しみ）などもある。制作する側としても、絵と文字情報を混在することができるので、知識情報、物語要素、両者の混合など自由度があり、点数をつけたりクイズ形式などのゲーム性を持たせたり、場所やキャラクター、アイテムなどバリエーションを持たせることができる。

観光カードについてはすでに、“LOGET! CARD” (<https://loget-card.jp/>) と呼ばれる全国の観光施設の情報カードがあり、三鷹近辺では神代植物公園カードなども制作されている。パンフレットの代わりとして利用できるというコンセプトのJFM観光カード (<https://www.sscard.jp/>) もある。近隣では多摩観光推進協議会の多摩の旅カードなどもあり三鷹の森ジブリ美術館のカードが制作されている (<https://tama-kankou.tokyo/travelcard/japanese>)。

また、一般的な観光カード以外でも、お城カード (<http://jokaku.jp/cc2023/>) や神社仏閣カード (<https://www.jinjabukkaku-card.com/>) など観光資源の種類ごとに発行されているカードもある。

観光や学習目的を持ったカード及びカードゲームに関しては、さまざまな実践的な研究も行われている。

田中ら (2015) は旭山動物園のアザラシの観察に関する紙芝居を作成し、その絵を手持ちサイズにした観察カードを併用したワークショップを行い、観察活動における「思い出し」や「見比べ」、「提示 (他者への伝達)」、「参考 (他者の観察内容を知る)」といった効果について報告している。紙芝居をベースにしており、学習効果のある物語カードの事例と言えるであろう。

中村 (2010) は、植物カードゲームを制作し遊ぶという大学生の実践活動を通じて、植物の名前や特徴を覚えたり、入れ込む情報要素の選択や観察のポイント等についての気づきや子どもの視点を意識することなどの効果を挙げている。カードづくりという活動自体が制作する側の素材に関する学習や他者への伝達の工夫などを促進する効果もあると言える。

片山 (2018) は、小学生の生活科での昆虫の育ち方カードの授業での使用を通して、子どもたちが、活動自体の楽しさや、友達と話し合ったり自分で考えたり、また「見慣れてきて平気になったり、愛着がわいたり」昆虫に対する苦手意識が緩和されたといった効果を報告している。情報制作にあたって (昆虫などの) 対象に接したり考えたりすることで、対象に興味や好感を持つといった効果も考えられる。

細谷ら (2018) は、海や磯に出かけない (出かける機会がない) 人に対する海育の実践を目的として、能登の小学生に描いてもらった魚の絵を撮影して画像にし、さらに魚介類の説明やレシピを付した「食育」の要素を持った地域密着型の「お魚カード」を制作し地域のイベントで配布して、地元での意見感想などの聞き取りを行っている。子ども自身が描いた絵が配布されたり、さらに意見などの情報が付加されることで、地域の大人との交流を促進すると同時に、子どもの自己肯定感も高まる効果もある。

濱口ら (2011) は、福井県立美術館の美術鑑賞教材としてのアートカードの意義や活用方法についての研究の

中で、米で開発された「アートゲーム」や中部・関西地区の学芸員と教員で構成されたアミューズ・ビジョン研究会が開発した「ポケット・ミュージアム」やそのモデルとなった滋賀県立近代美術館の学校用貸出教材「アートゲーム・ボックス」といったアートカード開発事例を挙げながら、作品鑑賞テクニックの向上や参加者のコミュニケーション能力の活性化などの効果をあげ、全人格的な総合教育に結びつく可能性も示唆している。また遊びの意義とアートカードが生み出す創造的な活動にも触れている。本研究の視点から考えると、ここで触れられている効果以外にも、子ども自身が、特定の施設の展示物同士にテーマ性を持たせたりカテゴリズしたり、作品間や展示間の関係性（ストーリー性）を生み出すツールとしても有効ではないかと考える。

子ども向けではないが、カードゲームを楽しみながら景観や都市計画について考えるきっかけを提供する札幌市の「景観まちづくりカードゲーム☆景観カード」といった試みも見られる。子ども自身がまちづくりを考える視点も重要である（岡本健 2014）。

3.3.3 地図、観光すごろく、ゲーム

観光地図については、みたか都市観光協会の8つのエリアごとの「みたか散策マップ」のほか、QRコードで音の散歩MAPの事例、また三鷹市生涯学習課の三鷹市全体を博物館に見立てた“まるごとミュージアム”の発想などに見られるように、現場に行かなくても見るだけで楽しいバーチャルな周遊活動や、アウトリーチとしての疑似体験にも結びつく、エリア全体としての物語視点も重要である。

鈴木（2021）は、「緑と水の公園都市」というコンセプトを切り口に、文字通り緑と水の回遊ルートをベースとする市域を超えた広域のマップの提案を行っており、それぞれのスポットの物語とともに、テーマで点をつなぐエリアとしての大きな物語的な想像を喚起するものである。

ただ、子どもにとって地図というツールは、子どもの活動範囲を考えた時に、想起できるエリアの広さに限界があるという課題もある。岩本（1981）は、子どもの心象環境の構造について、ほぼ学区域と一致する、地名や位置関係が正確にわかる子どもの活動が自由に行える範囲、公園や野球グラウンドのような一定の広がりを持つ位置関係は正しいが地名についてやや曖昧な全く自由ではないが一定の行動経験と結びついた範囲、そして有名な場所や交通の結節点と結びついた範囲の3つに分け、第3圏では子どもの方向感や遠近感が大幅に失われることを指摘している。

子どもにとっては、例えば三鷹市全域などといった広いエリアをカバーするのではなく、学校区や居住エリアを中心とした狭域のマップや、物語世界のような抽象的な移動空間の中で、目的やテーマによって具体的なスポットをつなぐマップなども考えられる。

目的地をつなぐという意味では、物語要素を持ち、旅や周遊的な視点を持ち、さらに子どもの遊びツールとしても有効と思われるツールに双六的なボードゲームがある。

大井田ら（2022）は、盤双六と絵双六という2種類の双六のうちの絵双六、特に日本の旅双六の歴史について触れている。大井田は「日本の江戸時代の東海道双六以降、旅双六は観光のまなざしを作り上げてきた。日本の旅双六はコマに対する説明の書き込みが多く、情報量が豊富という特性を持っている。」と述べ、地域のプロモーションとゲームを兼ねた新しいコンテンツとしてバーチャル旅双六を提案している。

また、北川（2013）も、すごろくの変遷と観光の関係について、特に、『東海道中名物雙六』のような現代の観光旅行においても歓迎される「食文化」の要素を盛り込んだものもあり、「道中双六」は単なる室内の遊戯としての「双六」として「観光」旅行事情の習得に貢献しただけでなく、歴史・地理教育に役立ち、仮想の旅の世界、観光旅行の世界を広めた。現代では旅行情報は随時得ることができるが、近世における双六は当時の社会生活においては重要な情報源であったと考えられる。」として、生活情報ツールとしての要素も強調している。

観光双六ゲームの実践例として渡部ら（2011）が作成した「奈良の都平城京すごろく」は、すごろく盤でゲー

ムを楽しみながら 8 世紀の政治や文化に関する知識を習得できるのが特徴であり、小学生から高校生まで学年を問わず活用することができるゲームである。遊びながら知識を学べるというメリットはあるが、歴史上の事項を素材にゲームを作成する場合は歴史的事実と異なる仮定の要素を取り入れることができないという制約があることも指摘されており、観光素材を基にした子どもの物語想像活動においても、特に教育的な効果において、事実とフィクションの使い分けには留意する必要がある。

また、倉田 (2013) は、スマートフォン等を活用したりしながら、スタンプラリーや謎解きなどに代表されるゲーム要素を持った観光として、観光周遊支援ゲームという方法について分析を行っている。

ゲームによる社会課題解決という視点もある。上原ら (2023) は、エンターテインメント性を持ちながら社会の諸問題を解決することを目的としたシリアスゲームについて、その活用目的について、①研修、②教育・普及、③意見聴取・施策立案、④コミュニティ形成などを挙げ、またその効用として、参加者を惹き付け前のめりの参加を促せる、伝えたいメッセージを効果的に伝えられる、参加者同士の対話を促し、学び合う場を作れる、といった点を挙げている。そして、「まちなか発想ゲーム メイキット」、「超高齢社会体験ゲーム コミュニティコーピング」、「SIMULATION 2030」、「野生生物との共生を考える鳥獣対策ボードゲーム」などの具体的な開発・活用例を紹介し、1: 社会課題の構造化、2: テーマとメッセージの設定、3: 体験の設計、4: 場面の設計、5: プロトタイプ作成、6: テストプレイの実施、という 6 つのステップからなる開発の流れについてもまとめている。社会課題解決が目的の大人向けのゲーム開発の事例ではあるが、社会課題を子どもの関心領域における遊びや知識学習と置き換えるとその開発手順は参考になる点も多い。

岡本 (2019) は、「ゲームと観光の共通点は、いずれもレジャー活動に該当し、体験に「楽しさ」が含まれることであろう。ゲームも観光も、その主たる動機は「他の何かのもののため」というより、それ自体を楽しむことを目的としている」と述べ、ゲームと観光とのかわりとして、①観光の場面でゲームが活用されるケース、②ゲームの題材として観光が用いられるケース、③ゲーム体験そのものが観光になるケースという 3 点をあげ、さらに①については、1. 観光中にゲームがプレイされる、2. ゲームそのものが観光資源になる、3. ゲームの舞台やキャラクターゆかりの場所に旅行するという 3 つのタイプ、②については 1. ゲーム内で観光が描かれる、2. 観光行動にゲーム的要素があるという 2 つのタイプに分け、また③については VR 技術を用いたゲームやアトラクションの例をあげている。観光すごろくは②の 1. に該当すると考えられる。(岡本も『桃太郎電鉄』シリーズを例にあげている。)

岡本 (2019) はさらにゲームと観光について「現実空間にゲームという虚構空間や情報空間のルールを重ねることで「場所」や「モノ」の意味付けが再度なされ、それまで見向きもされなかったものが「見るべき」「目指すべき」「体験すべき」観光資源になる。その意味で、これらはまさにコンテンツツーリズムなのである。」と述べている。

岡本の言葉を借りれば、本研究でのツール開発は、子ども自身が、楽しさを主体にしながら、虚構空間を創造し、大人のサポートも得ながら情報空間として発展させていくこと、と言えるのではないかと。

表2 子どもの物語ワークショップの事例

	実施時期	プログラムテーマ	プログラムの概要	分析
事例1	2021年 5月～7月	物語づくり連続講座 「とき(時代・時間)× 物語」	・オリジナルキャラクターとストーリーの4コマ絵 本づくり ①よむ(しおりとキャラクターカード作り)、②ま なぶ(江戸っ子ワーク/山本有三記念館)、 ③つくる(物語マップ、キャラクターのキーホル ダー作り、オリジナルストーリーの4コマ絵本作 り)	・大正時代の建物の階段の手すり、ステンドグラス、窓カギの形、庭の池の鯉な どに関心を引かれ、それらをキャラクター化した物語創作が見られた。 ・大正時代、江戸時代へのタイムスリップ的な物語作品が見られた。 ・山本有三氏の人生や作品などの展示物自体は物語創造の素材としては出て こなかった。
事例2	2021年8月	夏休み物語づくり 「地図×物語」	①絵地図作家の講義(絵地図作りやスポット探 しのコツなど)、②みんなで街を散歩、③地図づ くり、④読み聞かせ講師によるテーマの読み聞か せと読書ゲーム、⑤オリジナルキャラクターとス トーリーを考えて4コマ絵本づくり	・地図づくりでは、空想世界をベースに散歩で訪れた神社やお店などを配置した タイプが多かった。 ・生きもの(セミなど)や訪れた場所(神社など)、季節感(暑さ)、色彩の 変化など、散歩中の体験が物語に反映されている。 ・散歩中に見つけた石を主人公にした作品や、暑い日で熱中症というテーマも 登場した。 ・背景を特定せず、主人公が迷路的なルートを進む作品が複数見られた。 ・地図テーマでは現実世界が背景の物語は少なかった。
事例3	2022年8月	サマープログラム 「お天気×物語」	①気象予報士による講義と雲づくりの実験、② 屋外で雲の観察、③読み聞かせ講師によるテ マの読み聞かせとゲーム、④オリジナルキャラ クターとストーリーを考えて4コマ絵本づくり	・全員が何らかの形で(テーマ、キャラクター、舞台となる世界など)天気に関 連する物語を作った。 ・雲や雷などの擬人化(キャラクター)が見られた。 ・人間とお天気という現実が舞台の物語も見られた。 ・特に、雨が降ることによってストーリーの流れに何らかの変化が見られるパターンが 複数あった。
事例4	2023年8月	サマープログラム 「植物・生き物×物語」	プレ企画：①神代植物公園植物多様性セン ターの情報館見学、②散策後に観察レポート 本プログラム：③読み聞かせ講師によるテーマの 読み聞かせと読書ゲーム、④オリジナルキャラ クターとストーリーを考えて4コマ絵本づくり	・植物多様性センターでの「観察レポート」は創作でなく客観的事実に基づくも のであった。 ・「観察レポート」で使用した植物を主人公にした物語作品が複数あった。 ・体験とは関係なく、生物自体の生態(食物連鎖)について物語化した作品 もあった。
事例5	2024年3月	たびするキャラクターの ミニすごろくボードゲー ムづくり	①「あたか散策マップ」配布、youtube映像で いくつかの観光地の疑似体験(大沢の水車、み たかえるの遺跡ジオラマなど)、②たびするキャラ クターづくり(すごろくのコマ)、③ボードゲー ムづくり(場所に行く、人や動物に会う、アイテムを ゲットするの3つのミッションを設定)	・すごろくの舞台では、ルートはランダムだが、三鷹全体の観光ポイントをめぐる もの、井の頭自然文化園(動物園)内をめぐるもの、井の頭文化園と図書館 など離れた施設をつなぐもの、野原や山などの設定などが見られた。 ・キウイや草など自然のキャラクターやビルの散キャラなどを想像した。 ・トトロやボキなど既存キャラクターもゲームに登場した。 ・三鷹の自然を取り戻す、いなくなった動物を探しに行くといったテーマ(物語 性)が見られた。 ・鳥のキャラクターや空を飛んだりオーロラや熱中症、気候変動のような地球的 なテーマも見られた。

4 実践事例研究

筆者の運営する団体で過去に実施したワークショップの中で、実施した物語創作ワークショップについて、①ツール、②テーマやモチーフ、③仕組みという3つの要素のいずれかを持つ事例を取り上げ、それらの視点から分析した。なお、事例として使用したワークショップは研究を目的としたものではなく、さまざまな体験活動や疑似体験から、子どもが自分でキャラクターを考えてものづくりや物語づくりを行うことで子どもの遊びと学び、ストレス解消などをめざすキャラクターの心理的・社会的活用を目的とする活動である。(※ワークショップ事例4と事例5は、STEP1の研究後に実施しており、活動の主旨は優先しながらも、本研究の参考になるいくつかの要素は盛り込んでいる)(概要と結果は表2を参照)

4.1 事例1：ものがたりのがっこう「とき(時代・時間)×物語」(2021年5～7月実施)

①よむ(既存の物語から好きなシーンのしおりとキャラクターカードを作る)、②まなぶ(江戸小咄の講師から江戸っ子を学ぶワークショップ、山本有三記念館の探索：ふしぎさがし)、③つくる(物語マップ、オリジナルキャラクター作り、オリジナルストーリーの絵本作り)という読書、体験、創作を組み合わせた総合的な物語プログラム。

テーマ、施設、ツールといった要素が本研究と関連する。テーマやモチーフについては、大正時代の建築物の中で、階段の手すりの形をお菓子になぞらえたり、ステンドグラスや古い窓カギの形、庭の池の鯉などに関心を

引かれ、作品でもそれらをキャラクター化した創作などが見られた。テーマが“とき（時代・時間）”であり、江戸っ子のワークショップ体験もあり大正時代、江戸時代へのタイムスリップ的な物語作品はあったが、山本有三氏の人生や作品などの展示自体については興味を持って見てはいたが物語の素材としては出てこなかった。

4.2 事例2：サマープログラム2021「地図×物語」（2021年8月実施）

①谷中などの絵地図作家を講師に絵地図作りや面白いスポット探しのポイント等の講義のあと講師と一緒に散歩をしてから、さまざまな素材で地図づくり（立体造形）を行った。その後、②読み聞かせ講師による地図テーマの読み聞かせと読書ゲームを行い、③オリジナルキャラクターとストーリーを考えて4コマ絵本づくりを行った。

本研究との関連はツール自体（地図）がテーマであるという点である。地図づくりのワークショップでは、空想世界の地図をベースに、散歩で訪れた神社やお店などを配置したタイプのもが多かった。物語の素材としては、生きもの（セミなど）や訪れた場所（神社など）、季節感（暑さ）、色彩の変化などの形で散歩中の体験が反映された。散歩中に化石のような石を見つけた体験から、石を主人公にした物語も登場するなど場所の体験やモノからの物語創作が見られた。現実には歩いた場所と関連のない宇宙戦争のような異世界のできごとを素材とした作品もあり、全体的には、背景を特定しない、主人公が迷路的なルートを進む作品も多かった。地図テーマでは、現実世界が背景の物語は少なかった。

子どもは1つ1つのポイントには関心はあるが、地図自体や地図がテーマの物語の創造という点では、現実の空間や行動とリンクしないことが多い。

4.3 事例3：サマープログラム2022「お天気×物語」（2022年8月実施）

①気象予報士によるお天気に関する講義とペットボトルを使った雲づくりの実験のあと屋外で雲の観察を行い、その後、②読み聞かせ講師によるお天気関連の読み聞かせとお天気と感情テーマなどのゲーム、最後に③オリジナルキャラクターとストーリーを考えて4コマ絵本づくりを行った。本研究と関連する視点は、お天気という科学的なテーマの活動と物語づくりという情緒的なワークショップとの親和性や素材の内容等である。

全員が何らかの形で（テーマ、キャラクター、舞台となる世界など）天気に関連する物語を作った。人間とお天気という現実が舞台の物語も見られた。雲や雷などの擬人化（キャラクター）も見られた。特に、雨が降ることでストーリーの流れに何らかの変化が見られるパターンが複数あった。学校行事の前にお天気を願うという子どもの日常体験や、読み聞かせやその後のゲームでのお天気と気分や感情について触れるなどといった活動の効果もあり、科学的なテーマでありながら、物語の創作に結びついている。科学的な素材であっても、感情に結びつけたり、また雲の形は何かに例えやすいなど、認知的な要素であっても、色や形などが擬人化の助けとなっている。

4.4 事例4：サマープログラム2023「植物・生き物×物語」（2023年8月実施）

①プレ企画として直前の土曜日に神代植物公園植物多様性センターで、情報館の見学（展示、顕微鏡、ブラックライト体験など）と屋外散策を行った後にセンターで実施されている観察レポートを書いた。本プログラムでは、②読み聞かせ講師による生きもの関連の読み聞かせとペーパーサートを使用した読書ゲーム、最後に③オリジナルキャラクターとストーリーを考えて4コマ絵本づくりを行った。

本研究と関連する視点は、植物園の観察レポートという科学的な活動（客観的な事実）とそれを素材にした物語づくり（フィクション）の可能性と内容である。「観察レポート」自体は科学的視点に立つものであるが観察した植物を主人公にした物語作品が複数あり、体験から発展させて生物自体の生態（食物連鎖）について物語化

した作品もあった。科学的ツールが素材でも子どもが物語創作をすることは可能である。また、直接素材でなくとも、体験やテーマから物語を発想することも可能である。

4.5 事例5：「たびするキャラクターのミニすごろくボードゲームづくり」（2024年3月実施）

みたか都市観光協会制作の「みたか散策マップ」を配布し、協会のYouTube映像等での観光地の疑似体験（大沢の水車、みたかえるの遺跡ジオラマなど）のあと、たびするキャラクター（すごろくのコマ）を考えてボードゲームづくりを行った。素材からの物語的な想像活動の促進を意図し、特定の場所に行く、人や動物に出会う、アイテムをゲットするという3つのミッションを設定した。三鷹市とその周辺の観光スポットをヒントにしたがらも、すごろく自体の世界観（たびする空間）や3つのミッションの内容は三鷹に限定しないこととした。

本研究との関連は、観光施設・資源という素材の内容とマップやすごろくといったツールの可能性である。

すごろくの舞台設定では、ルートはランダムだが三鷹全体の観光ポイントをめぐり、井の頭動物園内のさまざまな動物（リス、モルモット、ヤマネコなど）+ジブリ美術館、ピンポイントで井の頭文化園や図書館をつなぐ、野原や山といった仮想的な設定も見られた。ゲームの目的（ゴール）として、「三鷹の自然を取り戻す」、「いなくなった動物を探しに行く」などのテーマが見られた。鳥のキャラクターが空を飛んだりオーロラや熱中症、気候変動のような地球的なテーマも見られた。すごろくのコマとしてのキャラクターづくりでは、キウイや草など自然をキャラクター、ビルの敵キャラなどが登場した。途中で出会うキャラクターにはトトロやポキなど既存キャラクターも登場した。

舞台やスポットの設定には子どもの場所体験や活動範囲などは影響するが、スタートとゴールがあるため、目的やいくつかのスポットを結ぶテーマの設定やそれに沿ったキャラクターの創造なども可能であり、オリジナルキャラクターのすごろくというツールは有効である。

4.6 考察

①ツールについて：オリジナル絵本やキャラクターグッズ、情報カード（ゲーム）、地図、ボードゲームなどはいずれも有効である。地図とボードゲームの舞台やルートについては、広域と狭域、現実空間と仮想空間の両方が見られる。②テーマ・モチーフについて：体験活動で出会った場所、もの、人（生きもの）などは創造の源泉となり得るが、体験自体ではなくても言葉などが何らかの物語創造のヒントとなる場合もある。科学的なテーマが素材であってもキャラクターや物語を創造することは可能である。また、雲や石など無生物をキャラクター化する「擬人化」も行われており、展示物などの“もの”からの発想も有効である。作家の展示自体を発想の源泉とするには、子どもにとって身近な存在とするための情報の加工が必要と考える。③仕組みづくりについて：特に子どもが科学的、歴史的な知識を得たり、専門情報を発信する目的を持った施設では情報提供ツールや大人の説明など情報サポートが必要である。自然や生きもの体験などの場では、見たり体験したものをメモしたり、絵や文章に残す過程も重要であり、それらは物語的想像活動の素材ともなる。

5 考察

以上の分析から、本論文の3つの課題に関して仮説をまとめる。

1) ツールの種類・形態（メディア）

まず施設自体においては、子どもたちの情報ツールとして、展示物や生き物や歴史、科学などに関するコンパクトでわかりやすい情報カードという形態は有効である。さらに、客観的事実（知識）と想像世界をカードの表裏などではっきり区別した上で、物語性を持たせることで、子どもの関心を喚起することができる。特に、子ど

もたち自身の視点で発想したカードとその制作ワークショップなども現場での楽しみや学びの機会の増加につながる。また、子ども関連施設など観光施設外の子どもの居場所で（行ったことがない子ども、行けない子どものため）の観光資源の展示物や情報などの疑似体験も有効であり、そこでは地図や地図を入口に動画を見たり音を聞いたりできるようなゲートとなるツールなども考えられる。また、学習要素だけでなく、子どものストレス解消や楽しみにも寄与するために、できるだけ非日常感、没入感を持った体験の創造も必要である。「読む」、「見る」、「聞く」だけでなく、子どもたちが実際に、“ごっこ遊び”的に体を動かしながら、遊び、考えるためのツールも有効である。それらを併せて考えると、（何らかのスコアなどの）ゲーム性を持った情報カードと組み合わせた双六型のボードゲーム制作なども考えられる。

2) コンテンツの内容（情報のジャンル、テーマ）

学習効果、心理効果とともに、その施設を訪れたことがない子どもたちへのアウトリーチとしての情報伝達効果という点では、特に子ども同士での普遍的な関心テーマや子どもが共感するコンテンツ内容も重要である。

本研究では、三鷹市とその周辺の観光資源・施設における素材データに関して、子ども視点に立った児童書分類を参考に情報をカテゴリーライズし、「動物」や「植物」、「虫などの生きもの」、「自然」、「宇宙」、「星」、「古い道具」、「歴史や昔の人の生活」、「作家（のキャラクター性）」などが多く出現したことから、仮に子どもの関心事として、それらから優先的に考えることが可能である。ただ、子どもの関心領域と思われるテーマで今回の調査対象に含まれていない素材のカテゴリー（例えば、三鷹市芸術文化センターで扱っている音楽や演劇、芸能、子どもの関心の高いお笑いや、六都科学館や東京農工大のロボット等の科学素材など）についても考慮しておく必要がある。また、学習的な要素だけでなく、同時に子どもの遊びや楽しみといった要素、さらに子どもにとっての普遍的な関心要素（他の子どもに伝えて共有、共感できるテーマやモチーフ）という視点も考える必要があり、今後は子どもたちへのより詳細な嗜好調査も必要である。

3) 持続的・循環的な開発と活用の仕組みづくり

子ども自身の体験活動（観察や造形など）⇒カードなどのツール創造（大人のサポート）⇒情報化・メディア化（地域での仕組み）⇒施設自体への設置（子ども施設等へのアウトリーチ）⇒新しい子どもによる体験⇒来場・集客、というサイクルで常にリニューアルしていくことで、観光施設・資源や子ども関連施設におけるツールとしても新鮮度が保てるのではないかと（図2参照）。

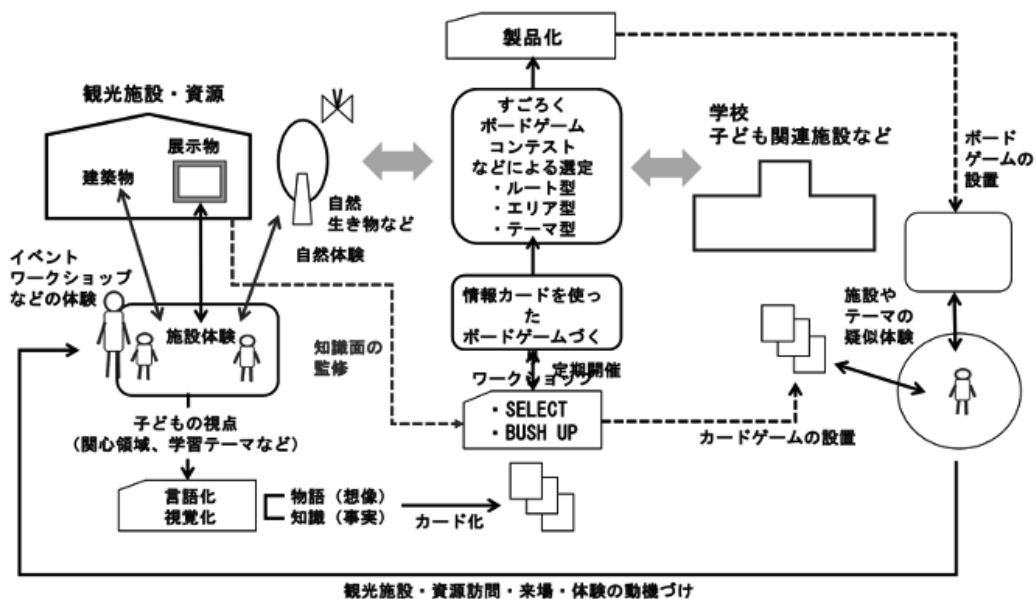


図2 物語カードゲームとすごろくボードゲームづくりを通じた循環型の子どもの物語資産開発

さらに、2.3でも触れたように、動物解説員や学芸員、図書館司書、地域ボランティアやボランティアガイド、保育士など、専門家や子どもの想像活動をサポートする“ひと”の存在は欠かせない。ただいずれもさまざまな日常的な案内業務や啓発業務などを兼ねる多忙な人々が多いため、施設自体への親子の集客や専門知識の啓発、子どもにわかりやすい情報発信の促進等を目的に、施設自体の理解を得た上で、観光資源での異業種連絡会のようなネットワークでの情報交換や情報共有の仕組みづくりから始めるのが有効かもしれない。

山本有三や太宰治などの人物像の説明における子どもに向けた例え話のようにキャラクター設定的な視点を導入したり、神代植物公園での木に名前をつけるワークショップや井の頭自然文化園の動物の生活や生態を説明する際の“擬人化”という視点も重要である。カードの知識情報に関心を持ってもらうための物語要素（そのカードオリジナルキャラクターや物語）をはじめ、個々のスポットでの想像活動のための情報提供のナビゲーターや、散策マップや周遊アプリのプレイヤーなどを擬人化することでより疑似体験の効果を高めると同時に専門家のサポート的な機能を持たせることもできるのではないか。

観光施設側が提供したい客観的な事実情報（子どもの知識学習）、物語的な想像活動（情緒性や非認知能力の育成）、子どもの関心や遊び要素づくり（子どものリラクセス）という3つをいかにリンクし、地域の観光と子どもの学習・成長につなげられるかという課題については、①体験活動の言語化・ビジュアル化、②物語情報カード（仮称）の制作、③擬人化要素を持つテーマ性のあるすごろくボードゲーム制作といったツールづくりを提案したい。

謝辞

ご指導いただいた仲北浦先生、西尾先生、アドバイスをいただいた、みたか都市観光協会様、そして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へ深く御礼申し上げます。

【文献】

岩本広美、1981、『子どもの心的環境における「身近な地域」の構造』地理学評論 54-3

上原一紀、飯島玲生、石神康秀、2023、『ボードゲームが人を変える、まちを変える—シリアスゲームの活用とつくり方』、公職研

大石真澄、2018、『「青少年読書感想文全国コンクール」選定作品における図鑑を読むということから見る子どもの読書実践—モノとしての使用という観点を手がかりに—』

大井田かおり、尾久土正己、2022、『観光フォーラム「旅双六の変遷と観光：東海道双六からバーチャル旅双六へ」』観光学
岡本健、2019、『コンテンツツーリズム研究』（増補改訂版）福村出版 P53、P179、p181

——、2014、『日経グローバル』NO.242 P54

片山雅男、2018、『生活科の実践教材としての昆虫の育ち方カードに関する研究』夙川学院短期大学教育実践研究紀要(12)

北川宗忠、2013、『「すごろく」の変遷が「観光」に与えた影響—特に「道中双六」の発展と近世の観光教育について』

倉田陽平、2013、『観光周遊支援ゲームのこれから』

鹿野一厚、小泉凡、真野啓子、岩田英作、2014、『地域と子ども・ふるさと教育・読み聞かせ 総合文化科』しまね地域共生センター紀要 VOL.0 March2014

宍戸学、2022、『教育機関における観光教育の課題とその視座に関する考察』第37回日本観光研究学会全国大会学術論文集、p342

鈴木俊彦、2021、『「まちづくり」に役立つ地図のスタイル研究—三鷹市「緑と水の公園都市」を事例として—』三鷹まちづくり研究 2021 創刊号 NO.1、三鷹ネットワーク大学

田中麻里、深谷晃世、大里絵里子、星野雅範、2015、『群馬県太田市九合地区の地域特性を子どもたちに伝える「九合村物

- 話」の制作と読み語りの実践』群馬大学教育実践研究別冊第32号 81～90頁 2015、群馬大学教育学部附属学校教育臨床総合センター
- 寺本潔、2019、『多角的な思考を育む児童生徒用の観光教材コンテンツ5例の開発』玉川大学教育学部紀要第19号 P102、p108
- 中村直美、2010、『自然学習のための植物カードゲーム利用』茨城大学教育学部紀要（教育科学）60号（2011）
- 西岡直実、2023、『子どもの生きる力と想像力を育てる体験づくり—三鷹市の“物語資産”の活用』「三鷹まちづくり研究」2023第3号 NO.3
- 濱口由美、三屋ミキ、津嶋美穂、中村夏樹、吉村遼、2011、『鑑賞学習教材としてのアートカードの意義と可能性』福井大学教育実践研究
- 細谷夏実、下坂智恵、鈴木信雄、浦田慎、齋藤雅代、北川博幸、橋爪友一、2018、『「海育」の取り組み：「お魚カード」による海と食育のコラボレーション』大妻女子大学社会情報学部他、人間生活文化研究 NO28
- 松崎力、2015、『小学校発ふるさと再生プロジェクト「子ども観光大使の育て方」』学芸みらい社、p16
- 渡部育子、荒川潤、堀川敏樹、2011、『歴史教育におけるゲームの開発—平城京街歩きゲーム—』秋田大学教育文化学部教育実践研究紀要第32号

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。
