

Title	デジタルデバイスを用いた参加型絵本表現手法
Sub Title	Expression technique using participatory picture book through digital device
Author	伊是名, 真希子(Izena, Makiko) 中村, 伊知哉(Nakamura, Ichiya)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2011
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	<p>子どもは好奇心が強く、新しい物を次々と発見し吸収していく力を持っている。また、親や友人との会話や、絵本などの物語を読む事により、自分の世界を創造し始める。子ども自身が想像した世界を表現するには「紙に絵を描く」「手で何かを作る（粘土や積み木等）」ということが今までの主な表現方法だった。しかし、子どもが想像した世界を紙にアウトプットするだけでは、その後の創造の展開が望みにくいのではないだろうか。</p> <p>子どもが今まで以上に創造したくなるコンテンツ、アプリケーションの開発を行う事によって、子どもがアウトプットしたその先に、</p> <p>今までは紙で終わっていた表現の続きを行う可能性が広がり、</p> <p>子どもの表現力の幅は拡大していき、作った物を誰かに伝えたくなり、</p> <p>今まで以上に「表現すること」が楽しくなるのではないかと考えた。本研究を行うにあたり、</p> <p>筆者自身の作品と、NPO法人 CANVASとのワークショップを行った結果「イメージを伝えるには映像的表現が世界観を伝えるのによい」「子どもに手近な道具を与えると物語創作ができ、豊かな発想が発現する」という事が分かった。それを踏まえ、参加型絵本「えまきもん!びっくりたまご之巻」プロジェクトに参加し、デジタルデバイスを用いた『参加型絵本の表現手法』は、</p> <p>表現の現場を広げるために有効なのか観察を行った。結果、</p> <p>子どもは手身近な道具で物語創作ができ、作品をデジタルで表現できるものがあると、</p> <p>子どもの想像力は紙でアウトプットしたその後も物語の創造、表現力がより広がり、</p> <p>制作した物を誰かに伝えたくなり、</p> <p>自らの想像を「表現する事が楽しくなる」という結果となった。このことから、</p> <p>『参加型絵本表現の手法』は子どもにとって、</p> <p>想像した世界を紙にアウトプットして終わりではなく、その後の創造の展開が望め、</p> <p>表現の現場を広げるのに有効だということが分かった。</p>
Notes	修士学位論文. 2011年度メディアデザイン学 第148号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002011-0148

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

2011 年度 修士論文

デジタルデバイスを用いた参加型絵本表現手法

伊是名真希子

慶應義塾大学大学院

メディアデザイン研究科

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士（メディアデザイン学）授与の要件として提出した修士論文である。

伊是名真希子

指導教員：

中村 伊知哉 教授 (主査)

稲蔭 正彦 教授 (副査)

審査委員：

中村 伊知哉 教授 (主査)

稲蔭 正彦 教授 (副査)

砂原 秀樹 教授 (副査)

修士論文 2011 年度（平成 23 年）

デジタルデバイスを用いた参加型絵本表現手法

論文要旨

子どもは好奇心が強く、新しい物を次々と発見し吸収していく力を持っている。また、親や友人との会話や、絵本などの物語を読む事により、自分の世界を創造し始める。

子ども自身が想像した世界を表現するには「紙に絵を描く」「手で何かを作る（粘土や積み木等）」ということが今までの主な表現方法だった。

しかし、子どもが想像した世界を紙にアウトプットするだけでは、その後の創造の展開が望みにくいのではないだろうか。

子どもが今まで以上に創造したくなるコンテンツ、アプリケーションの開発を行う事によって、子どもがアウトプットしたその先に、今までは紙で終わっていた表現の続きを行う可能性が広がり、子どもの表現力の幅は拡大していき、作った物を誰かに伝えたくなり、今まで以上に「表現すること」が楽しくなるのではないかと考えた。

本研究を行うにあたり、筆者自身の作品と、NPO 法人 CANVAS とのワークショップを行った結果「イメージを伝えるには映像的表現が世界観を伝えるのによい」「子どもに手近な道具を与えると物語創作ができ、豊かな発想が発現する」という事が分かった。

それを踏まえ、参加型絵本「えまきもん！びっくりたまご之巻」プロジェクトに参加し、デジタルデバイスを用いた『参加型絵本の表現手法』は、表現の現場を広げるために有効なのか観察を行った。

結果、子どもは手身近な道具で物語創作ができ、作品をデジタルで表現できるものがあると、子どもの想像力は紙でアウトプットしたその後も物語の創造、表現力がより広がり、制作した物を誰かに伝えたくなり、自らの想像を「表現する事が楽しくなる」という結果となった。

このことから、『参加型絵本表現の手法』は子どもにとって、想像した世界を紙にアウトプットして終わりではなく、その後の創造の展開が望め、表現の現場を広げるのに有効だということが分かった。

キーワード

1.デジタルデバイス、2.デジタル絵本、3.ワークショップ、4.えまきもん

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

伊是名 真希子

Expression technique using participatory picture book through digital device

Summary

Children are highly inquisitive and have the power to absorb new knowledge. In addition, they have the imaginative ability to create their own world by reading picture book and regularly conversing with parents and friends. "Drawing pictures on paper" or "make something with their hands (using clay or building blocks)" were traditional method of conveying the extend of their imagination. However, this output restricted children from revisiting their creation for further imagination exploration. Instead of using traditional paper output methods, placing story content on a digital device and having the children become participants in story creation enabled them to revisit and further expand their story, as well as a wider breadth of self expression.

Illustration and and picture books were authored for a workshop in a collaborative effort with CANVAS, a NPO organization. From the workshops, "conveying images as a method in expressing an outlook on the world" and "the creation of story with familiar tools enabled an abundance of idea expression" were observed. Based on these findings, a project called "Emakimono! Bikkuri Tamago Nomaki" was organized utilizing digital devices as a tool for "participatory picture book expression technique". This project was meant to observe whether the mentioned technique allowed for increased self expression and further re visitation of story creation. Results were positive in effectively increasing the amount of enthusiasm in sharing the children's work with others. Based on the results, a conclusion can be made that "participatory picture book expression technique" through digital devices was a valid method for children's picture book story development as an environment to effectively express themselves.

Keywords:

1.Digital device, 2. Digital picture book, 3.workshops, 4.emakimon!

Keio University Graduate School of Media Design
Makiko Izena