

## コミュニケーション療育ソフトを用いたお子さんとの関わり方

白百合女子大学 発達心理学専攻 教授 秦野悦子

初めて「たっちゃんのコネク島」をご覧になった方はどのような印象をもたれたでしょうか。「たっちゃんのコネク島」が幼児用の楽しい学習教材のひとつだと思われた方がいらしたら、本来このソフトが作成された主旨とは異なります。「たっちゃんのコネク島」はいわゆる学習教材ではありません。学習教材というのは、予めゴールが設定されています。そのゴールに向かって知識や技術を身につけていくときに分からないことがないようにスモールステップで順次、無理なく学習者をその学習教材のゴールに向けていくような構造を備えているものです。

「たっちゃんのコネク島」のねらいはコミュニケーションです。私たちのコミュニケーションにゴールはありません。コミュニケーションは人と人とが、相互に交流し合うことによって、豊かな人との関係を深め、広げていくものです。コミュニケーションを行った結果として、何かに気づくとか、色々な知識が増えていくことはありますが、これが目的ではありません。ですから、みなさんが、「たっちゃんのコネク島」を使ってみようと思うとき、お子さんに何かを勉強させようという気持ちが強すぎると、ナビゲートする大人の側が、このソフトの本来の特徴を生かした関わり方が十分できないのではないかと考えられます。

「たっちゃんのコネク島」をスタートさせ、ちょっと画面を触ったら「わあ、きれいねえ」と、そんな気持ちが思わず言葉となって口からでてきます。そういう言葉が運ぶ大人の気持ちは子どもの心に伝わるので、子どもがニコツとして、「あっ、なんか楽しいな」という意識が芽生えます。こういったことが、コミュニケーションの基礎です。

シャボン玉のような「いろまる」では、風にのったシャボン玉の動きを追視できるお子さんは、画面の動きを目で追いながら、大人からのやわらかな声かけが耳に心地良いはずですが、そんな楽しみ方ができるソフトです。また、自発的活動が低く受身的なお子さん、日常生活環境の中ではあちこちに注意がそれてしまい自分の活動に集中して遊びこむことができないお子さんの場合に、たっちゃんの画面に触ったら変化が起こる、トンとつくと音がでてくるというように、自分の働きかけに対して自在な変化をみせるコミュニケーションソフトを使う中で、一緒に遊ぶ人とのコミュニケーションが高まっていきます。そんな使い方をしたいなあと考えています。

子どもたちは人と出会うように、「たっちゃんのコネク島」と出会い、大人と一緒に画面の反応を楽しみながら、見る、触れる、感じる、試す、確かめる、気づく、創造するというプロセスを通して好奇心を満たし、積極的にやりとりする関係性を深めていきます。大人には、積極的にやりとりを深めていこうという気持ちが期待されます。

繰り返し経験は、新しい発想を生み、さらに周囲の環境に興味を向け、人とのコミュニケーションを高め

ます。ですから、「たっちゃんのコネク島」がコミュニケーションソフトであるというのは、これをきっかけにして、「たっちゃんのコネク島」と一緒に他者との関わる楽しみを広げて欲しいからです。一人で遊んでもいいですが、一人で遊ぶのはあまり面白くないかもしれません。限られた関係性しか広がらないからです。

大人がナビゲータとして関わることで楽しさが広がるのです。そして、同時に2人、3人の子どもが画面を自由に操作することで、この画面環境をどのようにオーガナイズしていくかが、少しずつ分かってくるかと思えます。人数制限なく遊べる「たっちゃんのコネク島」をきっかけとして、日常生活の中で人との豊かな関わりを増やしていきましょうというのが、このソフトのねらいだと考えています。

21世紀の現代子ども達は、生まれたときからパソコンを含めたマルチメディアに取り囲まれて暮らしており、子どもは、いつのまにかキーボード操作を覚えてしまったとか、興味を持つといつのまにか操作ができるようになってきています。つまり、小さいお子さんが育っていく環境の中に、すでにマルチメディアが組み込まれているので、系統的に教えなくても子どもたちは見よう見まねで興味や関心があることに次々と手を出しているのです。そして、ここまでマルチメディアが日常生活に入り込んでいるという現実を前提とし、活動や生活を豊かにするメディア環境を見直すことが大事なことはないかと考えます。

ここで、私たちは改めて積極的にメディア環境を位置づける必要があると思えます。私たちが育ってきた時代にはマルチメディア環境はありませんでしたので、私たちが子どもの頃は、マルチメディアとどう出会えばよいか学んでこなかったのです。私たちの子ども時代とは異なるメディア環境に育ちゆく子どもたちであることを前提として、このようなメディア環境を活動や生活を豊かにするために、どのように日常生活に取り入れることができるのかという視点を持つことです。

人にさっぱり興味を示さないお子さんがいます。おもちゃやモノにも、まったく興味を示さないお子さんがいます。そのような中で、動くものとか、音の出るもの、美しいものには感じるお子さんがたくさんいます。幼児期の活動体験の中で豊かな心を育てるために、「五感をフルに活動させた感動が大事」と必ず言われます。見るだけの受身的、観客型体験ではなくて、見て、触って、感じて、触れてという体験が子どもの活動には非常に大事ということです。

一般的に、メディア媒体は「実体験がない」という批判のされ方をしますが、「たっちゃんのコネク島」では、見る、触れる、感じる、試す、確かめる、気づく、創造するという体験ができます。残念ながら匂いはないのですが、五感の中のかなりの部分を活動させた感動体験を提供することができます。

お子さんの豊かな心を育てるために、周囲の情報をどうとり入れていくのか、そのきっかけを「たっちゃんのコネク島」によってどう作っていくことができるのでしょうか。「たっちゃんのコネク島」は1歳から5歳頃までのお子さんを対象にしていますが、結構飽きずに大人でも楽しめます。それから、私たちが上手に子どもさんをナビゲーションすると、前言語期である1歳前のお子さんでも、指差しができる10ヶ月、11ヶ月ぐらいのお子さんでも、あるいは足を投げ出してお座りして両手が自由に動かすことのできる生後6ヶ月ぐらいのお子さんからでも遊べます。

「たっちゃんのコネク島」の特徴のひとつは、乳児期からのコミュニケーション発達を再体験できるということです。乳児期からのコミュニケーション発達とは、まだ言葉がない時期のことです。言葉がないとき私たちが大事にしていることは何かというと「共同注意」です。一緒にひとつのものを注意してみる。あるいは「共同行為」です。共に同じことをやってみる。そういう中で、お互いの心が通じ合い、楽しい経験が重なりあい、成長に合わせてそこに言葉がのっかってきます。

コミュニケーションの基礎遊びは、幼児でも十分楽しめます。ただ、年齢によって、必死になって楽しんだり、余裕を持って楽しんだり、様々なバリエーションで創造的に相手との関係性の中で、色々な楽しむ段階があります。楽しむプロセスを通して、気づくとか、感じるとか、創造力が豊かになるというように成長していくのだと思います。

さて、発達とは何か。色々な表現の仕方がありますが、ひとことで言うとゴールがない、何かを求めて外に向かおうとする力、それが発達です。私たちは、面白そうなものがあつたらやってみます。楽しそうなことがあつたら関わってみます。そうやって、何かを求めて外に向かおうとする活動、未知の環境とぶつかり合って絶え間なく自分を変えていくプロセスが発達なのです。私たちは、一生、興味や関心を持って色々なことに関わりあっています。その中で自分自身が環境への適応を図かったり、あるいは、「おもしろそうだな」という内発的動機付けを実現していきながら、自分自身を豊かにしていくのが発達です。

「たっちゃんのコネク島」が学習教材ではないというのは、ひとり一人が、それぞれが内発的な動機付けを持って「おもしろそうだな」、「たのしそうだな」ということをこのソフトでいかに展開するか、いかに提供できるかという点で、ゴールのないコミュニケーションソフトだということを強調したいからです。

ヴァルケンブルグ(Valkenburg et al,1999)の研究結果に「幼児期の子どものテレビ接触に対する親の価値観や態度」という論文があります。それによるとテレビ接触に対して、おおよそ親は三つのタイプの関わり方があるというデータがあります。統制型、啓発型、共有型の三つです。

統制型とは、見る番組や時間などを、かなりコントロールする。親が非常に主導的にコントロールするタイプのメディア視聴に対する態度です。

啓発型は、統制型よりさらに教育的といえます。統制型は、選択して環境をコントロールしてテレビを見せないという一方、啓発型は、より学習的といえますか、ひとつのゴールを目指して、それに向けて、子どもを方向づけるような方向付け型です。

共有型は、どちらかというとお子さんに寄り添いながら、子どもの興味や関心に沿って、「ああ、おもしろいねえ」とか「ああ、たのしかったねえ」とか「笑ってるねえ」とか、子どもをフォローしていくようなやり方です。

乳児期、幼児期に共有型の関りをされた得た子どもは、学齢期に入った時のメディア媒体への接触に関してある程度自己コントロールができるというデータがでています。つまり、幼児期のメディア媒体の接し方として、大人が子どもの自発性に関わっていくという方法が、児童期になった子どものメディア接触に

対する自己コントロールが促進されると示されています。

「たっちゃんのコネク島」に大人がどのように関わって頂きたいかを申しあげるならば、是非、お子さんの「気づき」に気づく、お子さんの発見を楽しむ、そして、画面との関わりの中で自然に湧き上がった感情をそのままお子さんに伝えるという徹底した共有型を期待します。そのように、楽しんでいただきたいと思います。

「たっちゃんのコネク島」は、双方向の環境を提供します。繰り返しになりますが、これはコミュニケーションです。コミュニケーションは、一方的ということはありません。今、私がみなさん発しているのは一方的情報であり、みなさんがそれを受けるとい形式ですので双方向的コミュニケーションではありません。

「たっちゃんのコネク島」は、一方的に情報を発信しません。子どもの動きによって、ある特定の反応をします。その特定の反応がいくつか組み込まれていますので、子どもが働きかけることによって、何らかの反応が起きるといことで、通常メディアに見られるような、一方的に情報がどんどん流されてきて、目の前を通り過ぎてゆくというものではありません。この双方向性を持つ環境をうまく使うのは大人です。そして、「たっちゃんのコネク島」の特徴である「情報を吟味して、探索し、やり取りを繰り返す」経験をして欲しいと思います。

触ったら、ちょうちょが出てくるという繰り返しを経て、子どもは「きっと触るとちょうちょがでてくるだろう」と確信するので、今度はそういう予想をして触ります。そして、「やっぱりでてきた」といことで喜びます。次には、こっちを触ったらここからちょうちょが出てくるかなあ、という「確かめ」をすることができます。

この「繰り返しの体験」がなぜ重要なのか。なぜ、こんな単純なことを子どもは繰り返しやるのだろうか、という素朴な疑問を持つ方がいるでしょう。面白いからなのです。面白いから繰り返しやるのです。そして、その中でお子さんは色々なことを発見します。繰り返し行なう中で、ある程度それが飽和してくと、「じゃ、次、何かやってみようか」とい気持ちが自然に育ってきます。

また「情報を読み解く力」は、障害のあるお子さんの場合には、なかなか難しいかと思ひます。触ったら、ちょうちょが出るという関係性に気づかないかもしれません。でもそのときに、一緒に関わった大人が、「ちょうちょだ！ちょうちょだ！」と必ず声をかけると、お子さんはその結びつきを深めていきます。その時に、話しかけられる言葉として、「ちょうちょがヒラヒラ飛んでいったね」とか、「ちょうちょがいっぱいいるよ」といことばかけで、画面を意味づけていくのは大人です。たくさん情報を整理し、意味づけて、お子さんの心の糧としていくような関わり方をしてみましょう。

画面から受けとったメッセージを互いにやりとりすることが大切です。「たっちゃんのコネク島」をお子さんが夢中になってやっている。そこにもう一人の介在者が関わる。最初は介在者の動きに気づきませんが、ある時、ここで自分が夢中になって遊んでいるとき、ここにもう一人の他者がいることに気づきます。そこでコミュニケーションが始まるのです。例えば、人とコミュニケーションをとるのが上手ではないお子さん、あるいは苦手なお子さん、人と視線を合わせること自体が過剰刺激になってしまうお子さんは、「たっ

ちゃんのコネク島」という魅力的な素材に集中することで、人を強く意識せずにコミュニケーションのきっかけをもつことができます。

さらに大人は「体験を通じた気持ちの共有」を心がけて下さい。これは、自然にできることです。おそらく、画面の美しさは、癒しとなり、「きれいね」、「うつくしいね」と、そう思える気持ちを互いに共有したくなります。「たっちゃんのコネク島」は、劇場の観客としての視聴も可能です。「夜空のピアノ」は観客として自動演奏を楽しむことも、参加者として「触ってみよう、星を捕まえてみよう」と大人がナビゲートすることもできます。

おそらく、こういった視覚的媒体メディアの場合、参加型のコミュニケーションというより、観客型のコミュニケーションが多いと思いますが、「たっちゃんのコネク島」は、参加型のコミュニケーションもできますので、色々なやり方を試してください。参加型のコミュニケーションをどんどん進めていく関り方もありますし、「ちょっと見てみようね」と、手を出すことをじっと我慢して見る、そしてまた、参加していくということもできる。必要に応じて参加型のコミュニケーション、観客型のコミュニケーションができると思います。そして、忘れてはいけないのは、それをナビゲートするのは大人だということです。

「たっちゃんのコネク島」を通じて、療育ソフトに期待することは、子どもが感じたり思ったりすることを表現する、そういう場をしっかりと作っていくことです。不思議だなあと思うこと、こうなったらどうなるだろうという気づきをクリエイティビティの創造性、イマジネーションの想像性へと豊かに広げていけると良いと思います。お子さんが画面に魅せられて「わあ、きれいね」とか「なんだろう」と思う部分を表現できる環境の用意ができる、そういった感情をひきだせるような大人の存在はすてきなあと思います。

特に、育てにくいお子さんや、大人にとって困ったことばかり起こすお子さんは、日常生活の中で、大人には制止されることばかり多く、楽しく大人に共感してもらえることが少ないのです。2, 3歳になって、動きが多くて、例えば豆鉄砲のようにはじけていくようなお子さんは、いつも、これしちゃだめ、あれしちゃだめと行動を制止されることばかりです。そして、自分の直情的感情表現に対して、否定的に対応されることが多いと、大人からの柔らかい受け止めに日常生活の中で経験する機会も少ないことでしょう。そんなときはたっちゃんの出番です。

原因と結果の関係性に対する気づきは、理屈でいうよりも画面の変化は一目瞭然です。「これをしたから出たんでしょ!」、「触ったから出たんでしょ!」、「増えたよね!」などと教える必要ありません。ただ、お子さんは、こうなったからこうなるということは分かりますから、「そうだね、おもしろいね」、「不思議だね」、「消えちゃったね」というような気づきを子どもの心に届けたいものです。

どうしても自分の思い通りにならないと気がすまないお子さんに「思い通りにいかないから、もう一回やってみよう」という関りにどのように結びつけるかです。「たっちゃんのコネク島」には、自動的に動くものと、手動的に動くものがあります。これらを組み合わせながら、「えっ! どうしてこうなっちゃったんだろう」というようなことに出会って欲しいと思います。まさに、コミュニケーションの質が問われますね。

さて、「たっちゃんのコネク島」で質の高いコミュニケーションを持ったときだけが、やさしい大人になれる、子どもに共感的な大人になれるわけではなく、それを、日常生活の遊びや生活にも広げて欲しいと思います。そうやって、お子さんとのコミュニケーションの関係性が進化していきます。

ここで大人は、どういう役割を果たすのかを整理しましょう。大人はあくまでも活動の支援者です。大人が夢中になってやってはいけません。子どもがどういう風に関わるかということ、よく観察してください。このやり取りで、大人は「この子は何にも興味もたないと思っていたけど、そうではなかった」ということに気づきます。こういったメディア媒体の出会いが、知っていたつもりのお子さんの知られざる姿の再発見となることを期待しています。

「たっちゃんのコネク島」のような療育支援ソフトができて嬉しいことは、大人が子育て困難と感じている、関わりが難しいお子さんに対しての関わりの突破口になると思う点です。前言語期のコミュニケーションや柔らかな大人との丁寧なコミュニケーションというのは、通常、一対一の関係の中で育てていくものなのです。

ただ、お子さんの育ちがなかなか難しかったりすると、親子関係の中ではうんざりした人間関係しかつくれません。「こんな風にあんな風に接してあげるといい」と言われても、理屈としては分かりますが、「分かっているけど、うちの子に対してはなかなか実行できない」ということをよく耳にします。お子さんとの関わりにうんざりしている方が、「子どものいいところみつけて褒めてあげましょう」といわれても、「褒めてあげたいけど、褒めるところがひとつもありません」と言われるのももっともです。育てていくのが難しいお子さんを育てている方は、大人と子どもとの関係が煮詰まって膠着状態になってしまっています。

そういう時に、少しこういった療育ソフトをお子さんとの関係の中に入れていくことによって、新しい子どもとの出会いに気づくことがあると思います。そういった使われ方をされながら、もっとこんなソフトを開発してとか、こういうところをもう少し、こうして欲しいという利用者のニーズを反映して、製作スタッフがもっともっと使いこなせるソフトを広げていければ、乳幼児期の豊かなコミュニケーションを育むソフトも広がりを見せるのではないかと、思います。「たっちゃんのコネク島」だけでなく、もっと色々なところからこの様なソフトがたくさん出てくると、私たちの選択可能性が広がるものと思われれます。

最後になりますが、「たっちゃんのコネク島」のソフトは、操作的には直接画面に触れて(タッチ)、即座に反応が返る(コネク)という比較的単純な操作が画面のあちこちにセットされています。ひとつの操作で複雑な展開を広げていくようには作られていません。単純な操作は遊び方が決まっていないので、私たちのアイデア、子どもの発想で遊びが広がっていくのです。ですから、このソフトを使って、どのくらいたくさんの豊かなコミュニケーションが広がるかを私たちも試されるのではないのでしょうか。