

〈お茶の水女子大学「幼・保・大」連携保育研究の試み（11）〉

「いづみナーサニー Message Book」 制作への取り組み

刑 部 育 子

本稿では保育実践、保育カリキュラム、保育環境、教材、メディアの構築を総称して、保育デザインととらえ、保育メディアの構築を通じた協働的学びのプロセスをお話したいと思います。ここで「デザイン」という視点から語るのは筆者の歩んできたこの数年間の大学での経験が影響していますので、少しその背景をお話することにします。

筆者は二〇〇四年にお茶の水女子大学に着任する以前、公立はこだて未来大学に勤務していました。そこでは異なる分野の専門家が協働で行うさまざまなプロジェクトを経験しました。情報学、デザイン、認知科学、コミュニケーション、複雑系科学など、一つの学

部で学際的な研究と教育が行われていました。公立はこだて未来大学は二〇〇〇年に開学したばかりの大学で、その開学三年前から教員たちが大学のカリキュラムづくりだけでなく、校舎建築、グループ学習環境に適したオープンスペースなどの学習環境の設計にもかかわっていました。大学教員がカリキュラムづくりをすることはあっても、校舎建築や空間づくりにまどかわるということは大変珍しいことです。このように「大学をつくる」プロセスを見てきた筆者にとって、保育の世界は、まさに子どもと共に生活する環境を「デザインする」という点で、一番近いところにありました。

いずみナーサリーと大学との協働デザイン

お茶の水女子大学に、大学独自の運営方式による保育・教育を目的とする保育施設、いずみナーサリーが二〇〇五年に設置されました。設置されて間もないことから、新しい環境をまさにつくっていく時期といえましょう。大学とナーサリーが連携し、月一度定期的に研究会を実施しています。日々の保育について議論を重ね、よりよい保育が実践できるよう努力しているところです。

ある時、この研究会で保育者から「保育者の思いを保護者に伝える難しさ」とよりよいコミュニケーションのためには、どのようにしていけばよいか」という話題が上りました。聞いてみるとたくさん事例が次々に出てきます。このような問いをよりよい方向にしていくなために、問題を共有し、一緒に考えることに加え、何かデザインできないだろうかと筆者は考えるようになってきました。

メディアをデザインする

保育者と保護者のコミュニケーションについて話題が上っていたころ、筆者は参加共有型のデザイン手法の一つである、「シナリオに基づいたデザイン (Scenario Based Design)」という考え方に関心をもっていました。これは、前任校時代に異分野の情報デザインの方と共同研究をする中で出会った研究手法です (Gyobu & Okamoto・2006)、小松・小川・刑部・岡本 (2006)。この手法は、アメリカの J. Carroll (2000/2003) が提唱した新たなインタフェースデザイン手法です。インタフェース (interface) とは、日本語で言うところの「接面」という意味で、「あいだ」について考える研究領域と言い換えることもできます。

保育者から出た話題に置き換えれば、保育者と保護者とのコミュニケーションの問題は、まさに「あいだ」をデザインすることと言い換えることも可能なわけですね。このような発想で、保育者とメディアをつく

り、「あいだ」をデザインすることを通して、具体的な問題を考えていけないだろうかということが、そのとき、筆者が考えたことでした。

省察から未来のデザインへ

シヨーンは、専門的実践家において「省察(reflection)」がいかに重要であるかを述べました(Schön, D. A., 1983)。熟達した実践者ほど、「不確定性」を受け入れ、「柔軟性」に富んだ実践が可能だと述べています。シヨーンは専門的実践家において、「計画—実行—評価(Plan-Do-See)」のような計画通りに必ずしもいかない行為にも開かれた「省察」の重要性を示唆しました。

さて、先に述べた「シナリオに基づいたデザイン」手法では、問題、出来事を具体的に文脈に即して考えることを重視します。デザイナー(保育をデザインする人)とユーザ(保育所を利用する人)の「あいだ」を具体的につなぐようなシナリオが考えられなければな

りません。筆者は保育者の「省察」が具体的な文脈にそくして語られる特徴に着目しました。また、出来事の過去の振り返りを素材とし、それが次の新しい実践を作り出していく未来の力になるためには、未来のデザインに同時に取り組むことが、保育者のより前向きで積極的な力を呼び起こすと考えました。デザインは想像性に富む楽しいことだからです。

そこで筆者は未来のデザインを具現化するため、メディアの制作を提案しました。メディアの制作を通して、保育者と保護者の問題を考え、整理し、未来の形をデザインする試みを保育者と一緒にチャレンジしてみたいと考えました。

当時、いずみナーサリーにはすでに入所案内書はできていましたが、保育理念を伝えるものにはなっていませんでしたので、保護者にもナーサリーの理念を伝えることができるような保育者と保護者をつなぐメディア、パンフレットをつくってみるのはどうかと提案してみました。このときの提案は、保育者に意欲的

に受け入れられ、パンフレットチームが発足することとなりました。

デザインプロセスⅠ…問題点の抽出とシナリオ化

最初のデザインプロセスでは、日常の保育者と保護者のコミュニケーションにおいて、問題となる場面を具体的にシナリオ化する課題に取り組みました。保育者がたくさん事例を準備し、筆者に語り、図にしたり、イメージ画にすることで少しずつ整理されていきました。筆者も、保育研究を行っている学生と一緒にシナリオ化に取り組みました。このような問題点の抽出とシナリオ化の作業を通して、初めて見る人でも、状況、それぞれ（保護者・保育者）の当事者の思い、ナーサリーでの子どもの活動が直感的に理解することが容易になりました。シナリオ化は当事者である保育者にとっても保護者の視点から問い直すきっかけともなり、「よいシナリオ」とは何かという未来のデザインを考え始めることへと向かっていきました。

デザインプロセスⅡ…協働的な学びの難しさ

保育以外の他の専門領域と協働で何かを実現することは、大変魅力的で刺激的なことであると同時に、こちらの寛容度、かわり続ける調整力が問われます。当時、武蔵野美術大学の学生三名が、現場の学びの場を求めていずみナーサリーで観察調査をしていました。保育とは異なるデザイン専門の学生がナーサリーで快く受け入れられたことは幸いでした。

筆者がパンフレット制作を保育者に提案したのは、彼女たちの存在も強く影響していました。美大生（情報デザイン）の専門は、情報を収集し、編集し、形にデザインしていくことであり、われわれがこれから行うおうとしているパンフレット制作にも、彼女たちから学ぶことも大きいだろうという予想があつたからです。そこで美大生にもパンフレット制作にかかわってもらうこととなりました。

しかし、デザインプロセスが進行していくにつれ、

この異分野との協働の狭間で筆者は難しさを感じるようになりました。美大生は、保育者から「絵を美しく、きれいに整えて描くことができる人」と見られ、たくさんのシナリオから抽出したスケッチを、ぜひきれいな絵に仕上げてほしいと希望されていました。ところが、情報デザインを専門とする美大生は、生きた現場で情報を抽出し、分析し、編集し、それを形にしていけることがここでの学びであり、そうだとすると、保育者の要望を受け入れるだけでは美大生の学びが実現できないことが見えてきたのです。

筆者がこのパンフレット制作を提案したのは、ただ「きれいなパンフレット」を作るためではありません。それよりも重要なのは、保育メディアをつくることを通して、一人ひとりがそれぞれの立場で、学びの経験を得ることでした。

協働的学びの実現の狭間に立ち、筆者は苦しい判断をせざるを得なくなりました。美大生と保育者との学びの協働性が折り合わない状況では、それぞれの立場

で別々に作業を続けてもらうということしかできませんでした。それでもあきらめずにそれぞれにかかわり続けることができたのは、デザインプロセスで起こる悩みを前任校時代の情報デザイン専門の先生方に聞いてもらいながら支えてもらっていたからです。そして、この葛藤こそがパンフレットの提案者であり、調整役であった筆者自身の学びとして最も重要なところだったのです。

デザインプロセスⅢ

思いがけない転換による創造性

その後も保育者は、自分たちでこつこつと作業を進めていました。いよいよ印刷に入るとのことだったのですが、美大生の状況を聞いてみることにしました。すると、筆者が思っていた以上に美大生は真剣にパンフレット制作に取り組んでおり、ブログ上で何度も議論を重ね、最終的な調査の成果を形にしようという段階にきていることがわかりました。そこで、ナーサリー

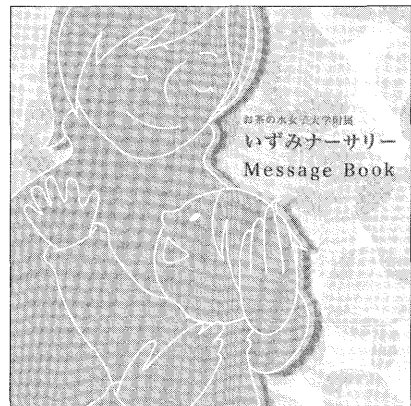
で印刷する前に互いの成果を見合うことを思い立ち、保育者に「美大生もかなり進んだ形ができたようなので、参考に見てみませんか？」と声をかけました。

実際に美大生が考えたデザインは、保育者の考えてきたデザインとは全く異なっていました。彼女たちは、「ナーサリーで子どもがいる時間の軌跡図」のスケッチを筆者や保育者に提示しました。このスケッチはまだラフな段階にありましたが、保育関係者には日常に埋め込まれている情報のゆえ、取り立てて図式化しようなど思わない情報であり、かえって新鮮に映ることとなりました。結果を見ると、改めて「ナーサリーにいます子どもの時間」が一日の子どもの時間の中でいかに長いか、その生活を大切にしなければいけないかと思い起こさせることとなり、ナーサリーで特に大切にしていきたい「生活リズム」、「子ども同士のかわり」、それを支える「保育者のかかり」が、実は当初の「保護者と保育者とのコミュニケーションの課題」に形を変えてに結びつくきっかけとなっていた

たのです。このようなデザインプロセスはシナリオ化の「想像」から別の形の「創造」の飛躍を生み出すこととなりました。そして、保育者は今まで苦労をして描いてきた全ての絵や図を取り下げ、印刷を遅らせてでも、彼女たちに未来のパンフレットのデザインを託す決意をしたのでした。

協働的学びの成果としてのメディア

筆者は一年に渡るパンフレット制作を通して、協働



▲『いずみナーサリー Message Book』
表紙

的学びが生まれ、それが作品となる過程を経験しました。最終的にできたパンフレットは『いずみナーサリー Message Book』と名づけられ、保育者と保護者をつなぐメディアとして完成しました。保育者がこつこつと描いてきた絵はこのメッセージブックには載っていませんが、この描いてきた過程があったからこそ、保育者は美大生のデザインを積極的に受け入れ、希望を託す決意をしたのだろうと思います。それを受けた美大生は、その後のデザインにおいても保育者と何度も話し合いを重ね、保育者の思いを形にするよう細かい所まで調整していきました。また、われわれにはできないような印刷の最終工程まで印刷会社と交渉して仕上げていきました。

パンフレット制作にかかわった全ての人が、学び手として、この課題の主人公として最後までかわり続けた成果が、『いずみナーサリー Message Book』となったことは、大きな喜びでした。

(お茶の水女子大学)

文献と作品

- Carroll, J. (2000) *Making Use: Scenario-based design of human-computer interaction*. M. I. T. Press. (2003) 郷健太郎 (訳) シナリオに基づく設計 共立出版
- 刑部育子 (2007) ナーサリーパンフレットのデザインプロセスを通じた協働的学び. 日本保育学会第60回大会発表論文集, pp. 348-349.
- Gyobu, I & Okamoto, M. (2006) Scenarios of Ubiquitous Life: Societal Design. *Ubiquitous City, Mobile Taiwan Symposiums*. Designing Advanced Information Society.
- 加藤千尋・小林潤奈・山内美香・松永聖子・斎藤実雪・川島明希子・四宮美帆・中澤智子・片桐孝子・刑部育子・寺沢秀雄・佐藤麻衣子 (2006) 『いずみナーサリー Message Book』三鈴印刷
- 小松英寛・小川貴生・刑部育子・岡本誠 (2006) Scenario Exchange Project - シナリオベースドデザインを用いたインタラクショナルワークショップ, ヒューマンインタフェースシンポジウム2006論文集, pp. 503-508.
- Schön, D. A. (1983) *The Reflective practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books