

デジタルおもちゃはゲームではない！

小俣 芹夏

目の前の白い壁に映し出されているのは馴染みのある物語、ピーターパンだ。カメラが置かれている机の端には、物語の登場人物などが書かれたカードが置いてある。試しにティンカーベルを手に取りカメラの前で上下にかざしてみた。そしたら何とスクリーンの中のティンカーベルが同じ動きで夜空を飛んだ。

このようなデジタルえほんは、東京・市ヶ谷にある体験型コミュニケーションスペース「コミュニケーションプラザドットDNP」の一つのコーナーに設けられている「デジタルえほんミュージアム」で体験することができる。従来の紙の絵本とは違い、子どもたちは五感を使って絵本の世界を味わえるのだ。

ピーターパンのようなデジタル絵本は、自分の動作で物語に参加することによって、子どもたちの想像力や表現力、コミュニケーション能力を育む効果があると期待されている。だが、今まで子どもの遊び道具はアナログのものが主流であった。かといってこれからは、アナログデバイスを使わないということではないと、施設を運営する大日本印刷株式会社の中津井直子さんは強調する。

「アナログと共にデジタルの良さを知ってもらい、絵本に親しみを持ってもらいたい。そして、子どもたちの未来がより豊かになることを望んでいます。」

小さな子どもを持つ親は、デジタルデバイスを子どもに使わせることに対して抵抗感を抱いている人もいるのだと中津井さんは言う。彼女の願いは「このような体験型コミュニケーションスペースを通じて、人々はアナログとデジタルの両方の良さを知り、絵本をより身近なものとして感じてほしい。」ということだ。

編集後記

デジタル化が進んでいる現代において子どものおもちゃにデジタル時代が到来した。従来は、人形や積み木など馴染みのあるおもちゃで子どもは遊んでいたが、現代の子どもはiPadやXboxesなどでも遊んでいる。このように年々と最新技術を駆使した玩具が続出している中、重要だと思うことは、アナログとデジタルの両方の良さを多くの人に知ってもらい、たくさんの子どもに両方のおもちゃで遊ぶ楽しさを味わってもらいたい。