

### 1. 研究目的

研究のきっかけは、絵本に小さい頃から慣れ親しんでいて、子供から大人までもが楽しめる表現手法に強い興味を持ったからである。

現在電子機器や SNS の発達が進んでいる中、若者のコミュニケーション能力が低下していると言われている。幼児の頃から言葉を交わす手段である絵本は、経験した若者にとってもコミュニケーションのツールになるのではないかと考え、絵本の表現手法を研究し、現代の若者へ感情や意志を共有するコミュニケーションの大切さ、楽しさを伝え、コミュニケーション能力の向上を目的とする。

### 2. 調査内容(事前調査)

若者のコミュニケーションについては、現在コミュニケーションのデジタル化という現象により、非言語情報を理解・表現する機会が失われていることが分かった。青少年のスマホ所持率は年々増えており、スマホでの SNS 利用度は若年層ほどアクセス頻度が高いことが判明、対面コミュニケーションの機会が減少し、若者のコミュニケーション能力が低下、問題になっていることが分かった。絵本は、コミュニケーション能力を高める効果があり、さらに自分の経験から知覚要素が多い絵本は数名で読み、コミュニケーションがとれる効果があった。大人向け絵本でも視覚・触覚要素が主に利用されていることから、絵本に知覚要素を取り入れることでより深いコミュニケーションがとれると考えた。

また育英祭での調査で、女性は絵本を読むことがあるが男性はほとんど読まないことが判明した。

実際にどのような知覚要素がコミュニケーションに有効かを調べるため、動作、触知、視覚要素を取り入れた試作を製作し、育英祭で不特定多数の人に体験してもらった。結果は、動作が一番会話を誘発し、二番目が触知、三番目が視覚であった。

### 3. コンセプトおよびアイデア展開

上記の調査内容から、知覚要素を活かしたコミュニケーション絵本を提案し、ターゲットを 15~20 歳の女性に絞る。よりコミュニケーション効果をあげるために、知覚要素は動作が一番多くし、二番目に触知、三番目に視覚要素を多く取り入れる。

コンセプトは誕生日とする。これは絵本を友達と読みきっかけ作りとして、誕生日にプレゼントとして渡すという設定が有効であると考えた。

あらすじは、親友のうさぎ2匹が主人公。これは親友という設定を入れることで友達と読む際、身近に感じると思ったからである。親友の誕生日に様々なプレゼントをする物語で、ストーリーの中に知覚要素を取り入れていく。

サイズは B4(見開き)で女子中高生は友達と遊びに出かける場面が多くあるため、持ち運びができるように大きすぎず、複数人で読めるよう、小さすぎない大きさにした。ページ数は、子供向け絵本よりも少し多く、色々な知覚要素を楽しめるように 24 ページにする。イラストは親しみや温かみを出すために手描きで表現し、製本は張り合わせ綴じにする。

### 4. 最終提案(作品)

タイトル:「プレゼント」 見開き B4 サイズ 数 24 ページ



### 5. 今後の発展

実際に女子高生に体験してもらい、この絵本でコミュニケーションをとることができ、楽しんでもらった。本の厚みで少し読みにくい、持ち歩きにくいなどの意見があり、ページ数や紙種、素材の検討が今後の課題である。

### 文献

- [1]若者のコミュニケーション能力の低下とデジタル化  
<http://soc1.h.kobe-u.ac.jp/sawa/sawazemisotsuron/kameda2010.pdf> (2015.7)
- [2] 長谷川 集平(著)「絵本づくりトレーニング」