

子ども向けコンテンツの在り方の検討 ー動画による表現の試みー

研究分担者 盛一 享徳（国立成育医療研究センター小児慢性特定疾病情報室 室長）
白井 夕映（国立成育医療研究センター小児慢性特定疾病情報室）

研究要旨

疾病を抱えた子どもたちの自立促進と QOL 向上のためには、環境要因の一つである周囲の人々の理解も重要である。小児慢性特定疾病児童のような疾病を持つ子どもたちの存在を周囲の子どもが認識することでお互いの相互理解につながるよう、中学生をメインターゲットとした動画を試作した。

制作方針としては、教育的・道徳的な押し付けの指導や一方的な結論を出す表現は避け、視聴した子どもたちのそれぞれの考え方や感性に委ねる内容とした。今後は動画の内容について視聴後アンケート調査を行い、視聴者が制作者の意図をどのように感じ取っているのかを明らかにしてゆきたい。学校生活は、小児慢性特定疾病児童等の社会参加の重要な場面の一つである。今後も疾病を抱える子どもたちのアウトカム向上につながるための相互理解を促すコンテンツについて検討をつづけてゆきたい。

A. 研究目的

疾病を抱えた子どもたちの自立促進と QOL 向上のためには、小児慢性特定疾病児童等自身の疾病に対する理解に加え、小児慢性特定疾病児童等を取り巻く周囲の人々の理解も重要である。子どもの QOL には学校等の社会参加の要因が大きく関与するが、慢性疾病を抱えた子どもたちには、自身の状況を周囲に伝えて理解して欲しいという欲求と、伝えた事による人間関係の変化や崩壊への恐れ、という相反する心理状況があり、周囲に自身の現状を告白しづらい状況であると思われる。もし受入側となる周囲の子どもたちの疾病を抱える子どもに対する意

識を変えることができるのならば、疾病を抱える子どもたちの置かれた状況が変化する可能性がある。別研究である国際生活機能分類の概念を用いた患者家族の困難感（burden）に関する調査においても、周囲の理解（親族、友人、先生等）や周囲の人との関係性、周囲の態度に悩む事例が散見されており、社会参加およびとりまく環境は、患児に大きな影響を与えていると考えられる。

このような背景のもと、われわれは一般の子どもたち（慢性疾病をもつ子どもの周囲の者）が、慢性疾病をもつ者が身近に居ることを感じ取り、小児慢性特定疾病児童などの存在を認知することで、自らの行動を顧みるきっかけになるようなコンテンツの提供を目指している。そ

の一つの方法として、動画による表現を試みたので報告する。

B. 研究方法

これまでの検討から、子どもたちに一定程度の影響力がある媒体としては、動画が適切であろうと思われたことから、具体的な動画の作成にとりかかった。内容の方向性を定める上で、以下のような前提を踏まえて検討を行った。

小児慢性特定疾病児童等を含む慢性疾病を抱える子どもたちが、一般の子どもたち同様の社会生活を営むためには、患児を取り巻く環境としての周囲の子どもたちに対し、「病児は身近に存在する」という認識を持つことが重要であり、そして認識した次の段階で、病気のことを知りたいという探求心が生まれたり、自分はどうに関わるべきか考えたりと、各人の行動変容に繋がっていく可能性があると考えた。より多くの子どもたちに向けて周知するためには、より受け入れられやすい手法が必要であり、今回は表現方法が全く異なる2本の動画を試作した。

1本目は、学校生活等の中でみられる行事の場面において、疾病を抱えた状況を疑似体験する子どもと、それを見せられる周囲の子どもたちを追った実写ドキュメンタリーであり、2本目は、オンラインの仮想ゲーム空間で知り合った子どもたちの何気ない会話の中から、実は相手が病気を持っている子どもであったという場面から、多様性を認識するメッセージを表現したアニメーション作品である。いずれの作品も、疾患を抱えた子どもは、現在もっとも割合の多い通常学級に通っている者を想定し、視聴者のメインターゲットは小学校高学年から中学生程度とした。また制作における共通のコンセプトとして、教育的または道徳的な内容とせず、受け手にポリティカル・コレクトネスを誘導しないことを条件とし、作品内において一

面的な結論を導き出すこともしないことを条件とし、視聴した子どもたちが、それぞれの考え方や感性に委ねられるような内容を目指した。

(倫理面の配慮)

本研究は、個人を特定しない内容を用いて実施しており、特別な倫理的配慮は必要ないものと判断した。

C. 研究結果

1. 実写動画「疾病を抱えた状況の疑似体験と周囲の子どもたちとの関係性」

構想当初は、実存する学校をフィールドとした観察研究を想定し準備を行っていたが、新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、制作そのものができなくなると共に、感染拡大が落ち着いてきた後も学校をフィールドとした撮影は当面難しいとの判断で、方針を転換することとなった。新型コロナウイルス感染症が完全に収束していない中で実施できる構成として、①少人数に限る、②役者による疑似体験とする、という方向で制作することとした。状況設定は、塾や習い事など学校に似たコミュニティで、お互いのことを未だよく知らない日帰りの林間学校とし、東京近郊のセミナー施設で、男女三人ずつ計六人の中学生が二班に分かれ、班活動として運動や昼食作りを体験するものとした。この内の二人には、下肢に疾患がある生徒と、食事前に注射をする必要がある疾患を持つ生徒を演じてもらい、この二人が疑似疾患体験者となり、他の生徒には疾患体験を行っていることを隠して撮影を行った。他の生徒は、疑似体験をしている二人の行動に違和感を覚えながらも一日を過ごし、活動場面の撮影が終わった時点で今回の疑似体験の企画を伝え、その後全員から個別にインタビューが実施された(図1)。

演者は全員中学生で、動画制作会社より16社

の芸能事務所に声をかけを行い、先生役および生徒役 38 人をオーディションし 6 名を選出した。選出については、事前に顔見知りという状況を避けるため、同じ事務所からの選出は避け、容姿、性格の違う子どもを選び、また演技ではない素の表情を撮影するために、撮影慣れしていない者も加えられた。撮影は感染対策に留意した上で朝から夕まで実施され、作られた映像感を避けるためカメラワークを少なくし定点撮影を中心とした。全員にピンマイクを装着し、子どもたちの本音を引き出すために、意図的に撮影の途中に休憩を挟み、その間の様子も撮影した。出演者本人に対しては、撮影スケジュールは概略のみとし、台本は無しとされ、可能な限り自然な表情が撮れるように工夫された（作品時間 14 分 28 秒）。

2. アニメ動画「カタツムリとはりねずみ～仮想空間で知り合った子どもたちの何気ない会話」

ストーリーは、疾病を抱えながら学校生活を送っている女子中学生と、自身の生活への憂鬱を抱えている女子中学生が、オンラインゲームを通じ仮想空間で出会い、思春期ならではの刹那的なやり取りから心を通わせ、各々の多様性を認識する内容である。アニメーションのイラストについては、視聴者層を選ばず、同時に低年齢向けと捉えられないような軽快で力強い筆致の表現を選択した。登場人物たちのやり取りについても、敢えて音声による会話行わず、主人公がデジタル端末で入力しているという設定による字幕と、擬似音声による効果音で表現し、視聴者がそれぞれのイメージを膨らませながら淡々と観ることが出来る手法とした（図 2）。生活の不自由さや不安はあるが、しなやかに生きている疾患を抱える子どもと、日常生活で起きる憂鬱や刹那的な厭世観を抱えている健常な子ども。偶然出会った二人は悩みの性質こそ違うが、それぞれ悩みながら成長し、前向

きに生活したいという希望が見える展開で終わる（作品時間 10 分 36 秒）。

D. 考察

1. 実写動画「疾病を抱えた状況の疑似体験と周囲の子どもたちとの関係性」

正味半日程度の撮影時間であったが、疾患を疑似体験をした子ども達のコメントからは、もどかしさや、悔しさ、不安、残念な気持ちなどの心情が窺え、同時に周囲の子どもたちから、戸惑いや違和感を覚えながらも通常通り接する様子が観察された。インタビューに対する回答が用意されていた訳では無く、短時間ではあるが実際に自分たちが体験した事に対する素直な感想であると思われ、この映像をみた視聴者も追体験ができる可能性があると思われた。

2. アニメ動画「カタツムリとはりねずみ～仮想空間で知り合った子どもたちの何気ない会話」

一見突飛に見えるストーリー展開も、10 代ならではの心情をよく捉えており、また計算されたレイアウトや音楽によって、煩雑な印象ならず、芸術的な側面もある動画となったと思われる。教育的な要素はほとんど感じられない作品であることから、子どもたちには比較的受け入れやすいものになっているのではと期待できた。

3. 動画作品に対する子どもたちの反応の評価

今回方向性の全く異なる二種類の動画を作成した。それぞれに対しどのような感じ方をするのか、また作成者の意図を感じ取れるのか、視聴したことによりどのような変化が生じるのか、についての評価が必要であると考え。引き続き、当事者である疾病を抱える児童や受け手側となる義務教育年齢の児童、そして大人

から見た印象について、アンケート形式での評価を予定している。昨今、多様性を認識させようとする意識が高まっており、子どもたちは自分と違う他者に対し以前よりも偏見を持たなくなっているかもしれない。

将来的な研究結果から、動画コンテンツが子どもたちにとって有益であると判断できる場合には一般公開することも視野に入れ、内容の検証を行っていききたい。

E. 結論

学校生活は、小児慢性特定疾病児童の社会参加の場面として重要な環境の一つである。学校生活を円滑に送れることは、患者アウトカムの向上につながり、自立促進に繋がっていくと考えられる。今回の取り組みが将来的に相互理解の促進に寄与することを期待する。

F. 研究発表

論文発表/学会発表
なし/なし

G. 知的財産権の出願・登録状況（予定を含む。）

特許情報/実用新案登録/その他
なし/なし/なし

私たちの周りには 病気を持ちながら
暮らしている子どもたちがいます

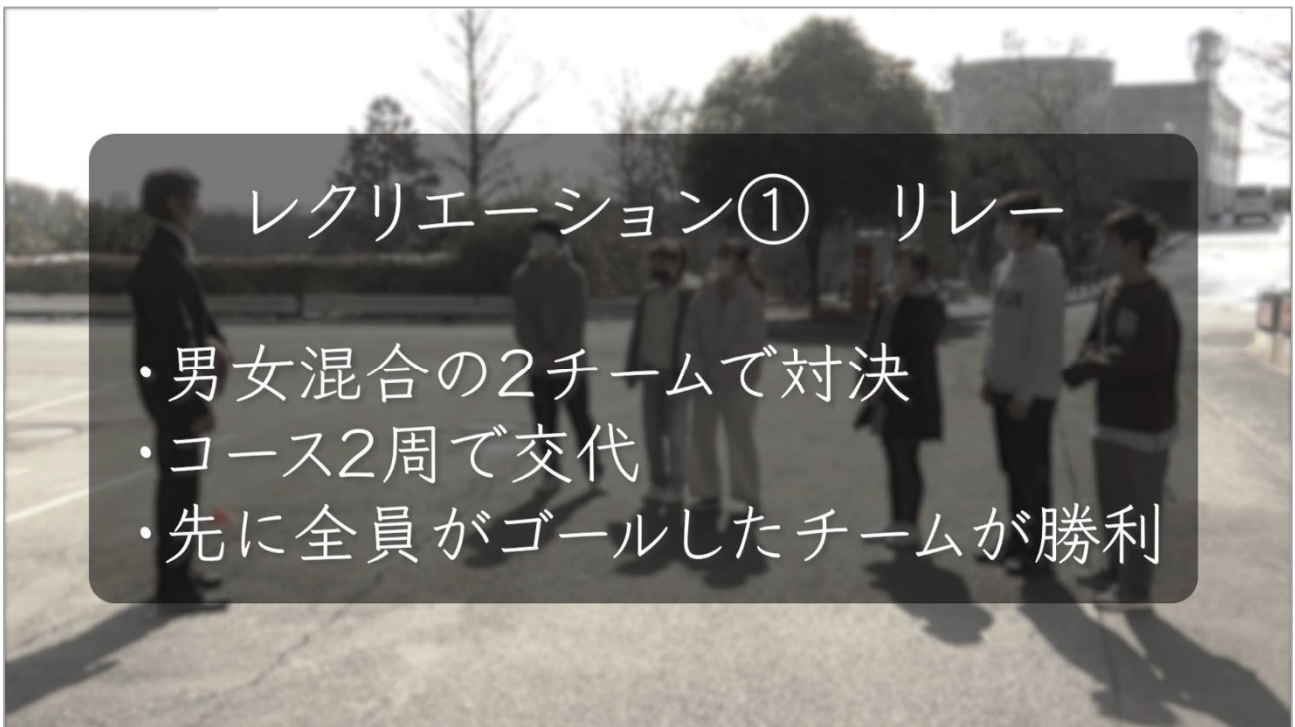
#1 オープニング (0'01")



#2 学校教室のイメージ (0'21")



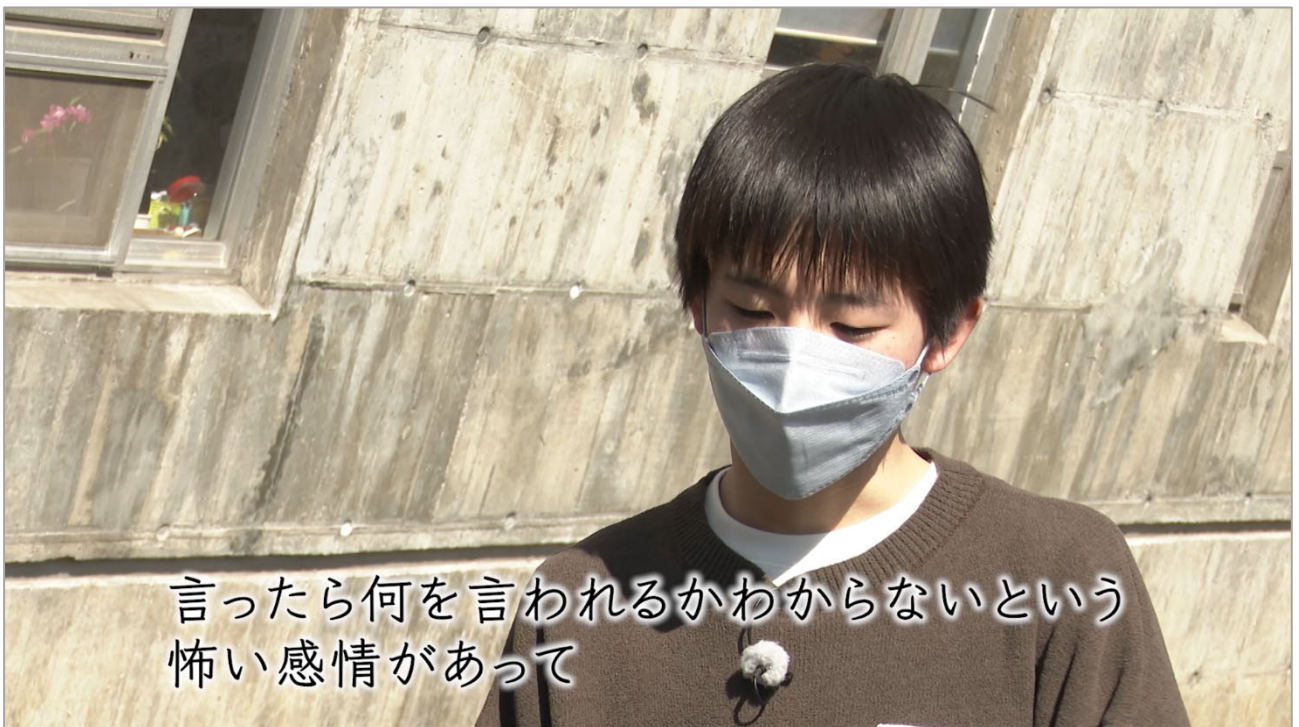
#3 動画の概要 (0'34'')



#4 疑似体験活動1 (2'35'')



#5 疑似疾病体験1（5'39"）



#6 疑似疾病体験者の振り返り（6'48"）



#7 疑似体験活動 2 (7'04")



#8 疑似疾病体験 2 (8'56")



#9 疑似疾病体験者の振り返り (9'18'')



#10 疑似疾病体験者の周囲の振り返り (11'04'')



「あたりまえ」って感じで接してほしいなと思います

#11 疑似疾病体験者の振り返り (14'03")

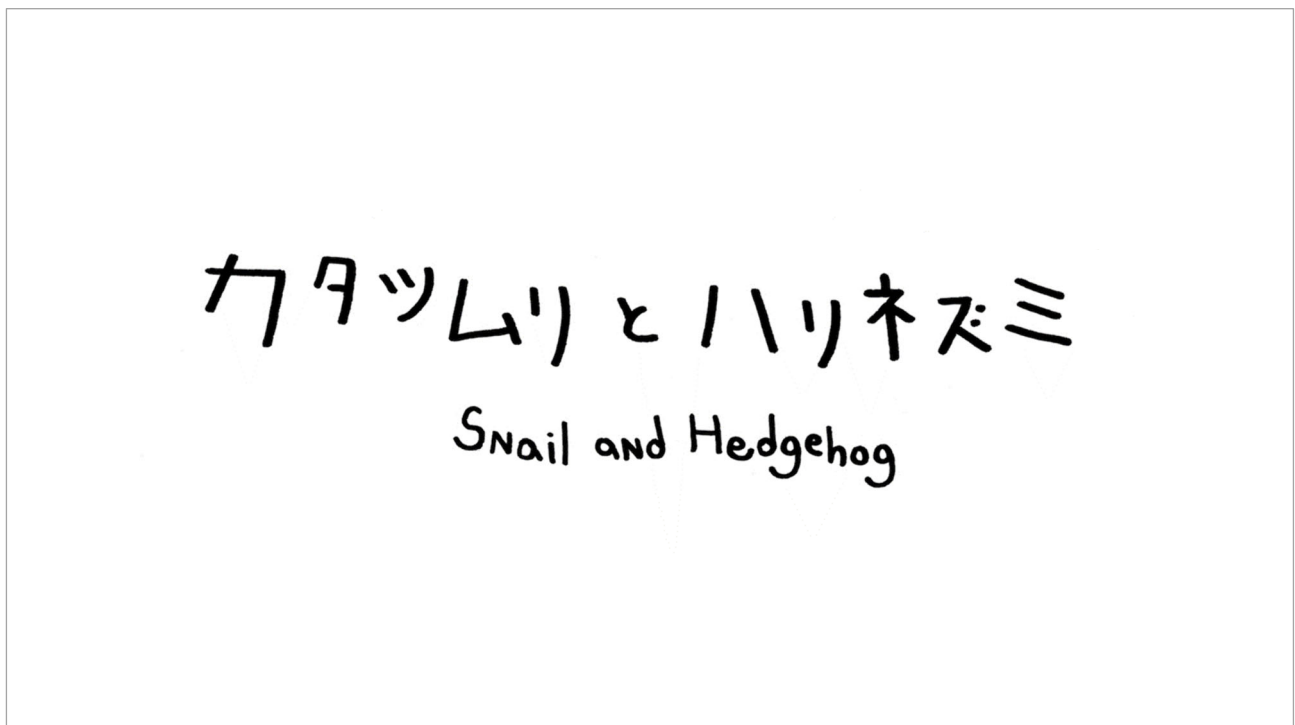
慢性的な病気を抱える人は
あなたの周りにもいるかもしれません

#12 エンディング (14'11")

図1 実写動画「疾病を抱えた状況の疑似体験と周囲の子どもたちとの関係性」概要



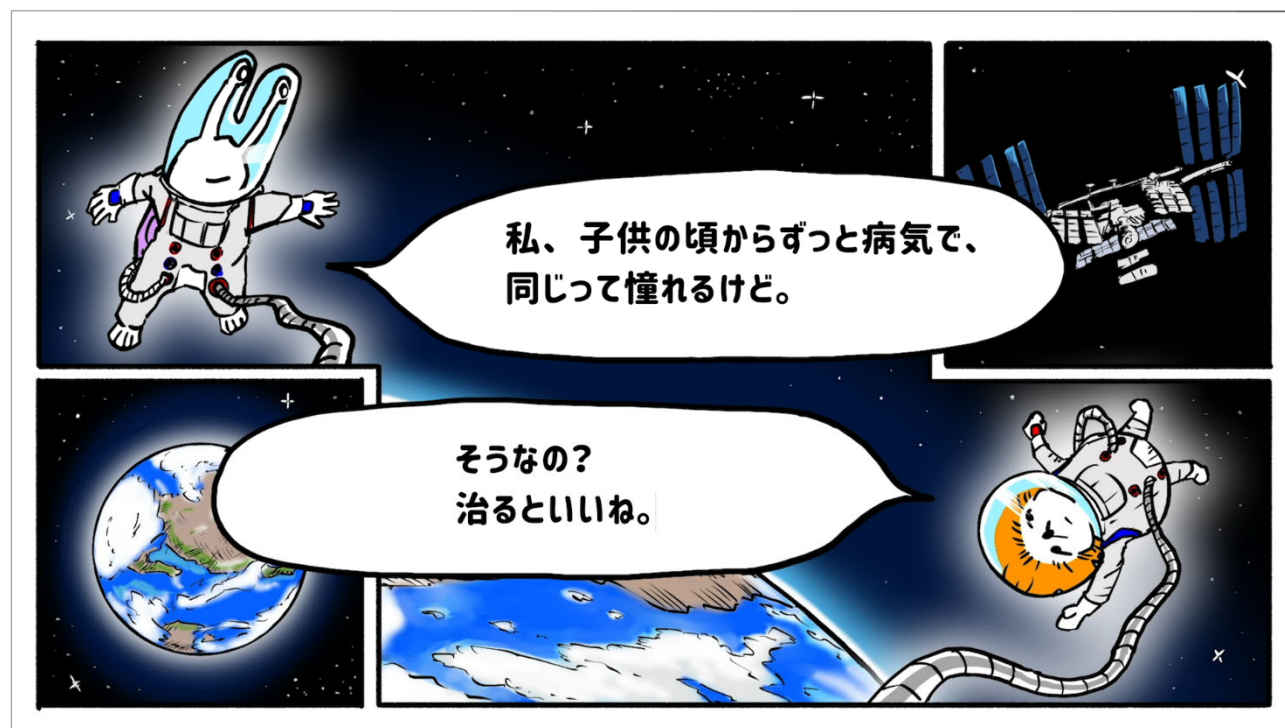
#1 オープニング／キャラクターメイキング (0'40")



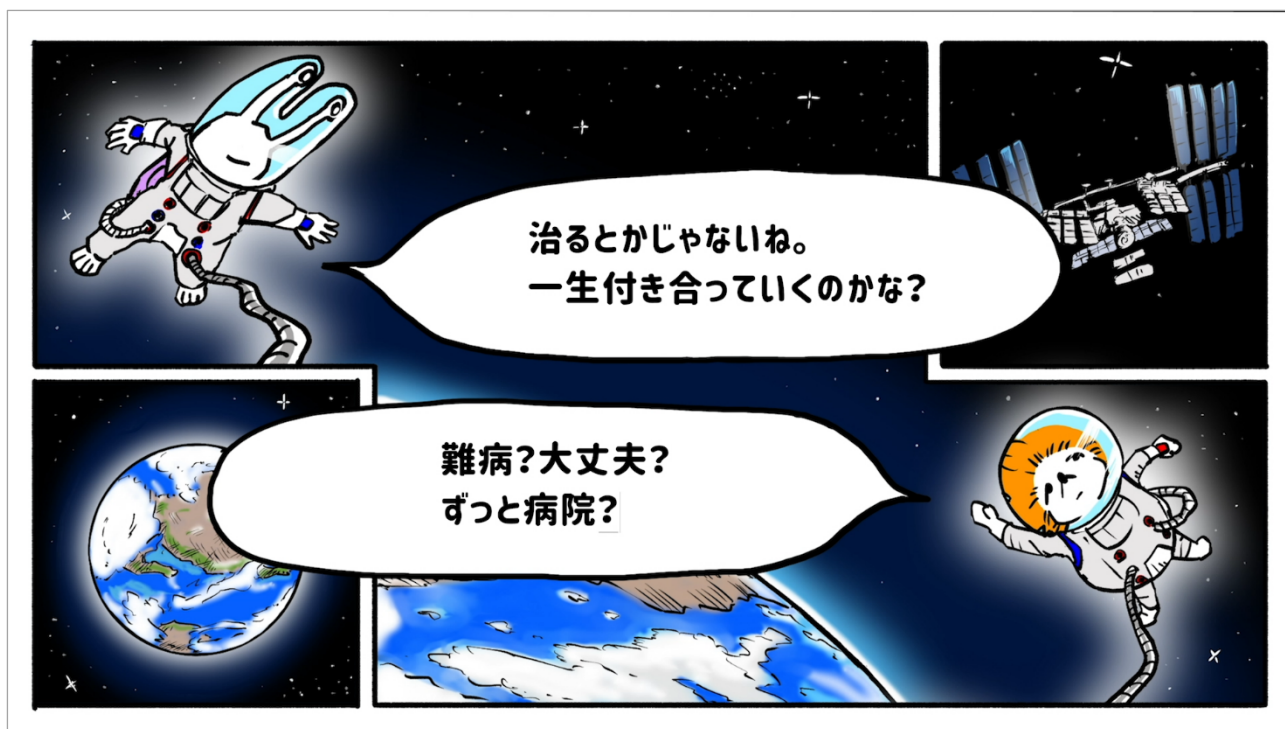
#2 タイトル (0'46")



#3 自己紹介 (1'25'')



#4 病気の打ち明け (4'21'')



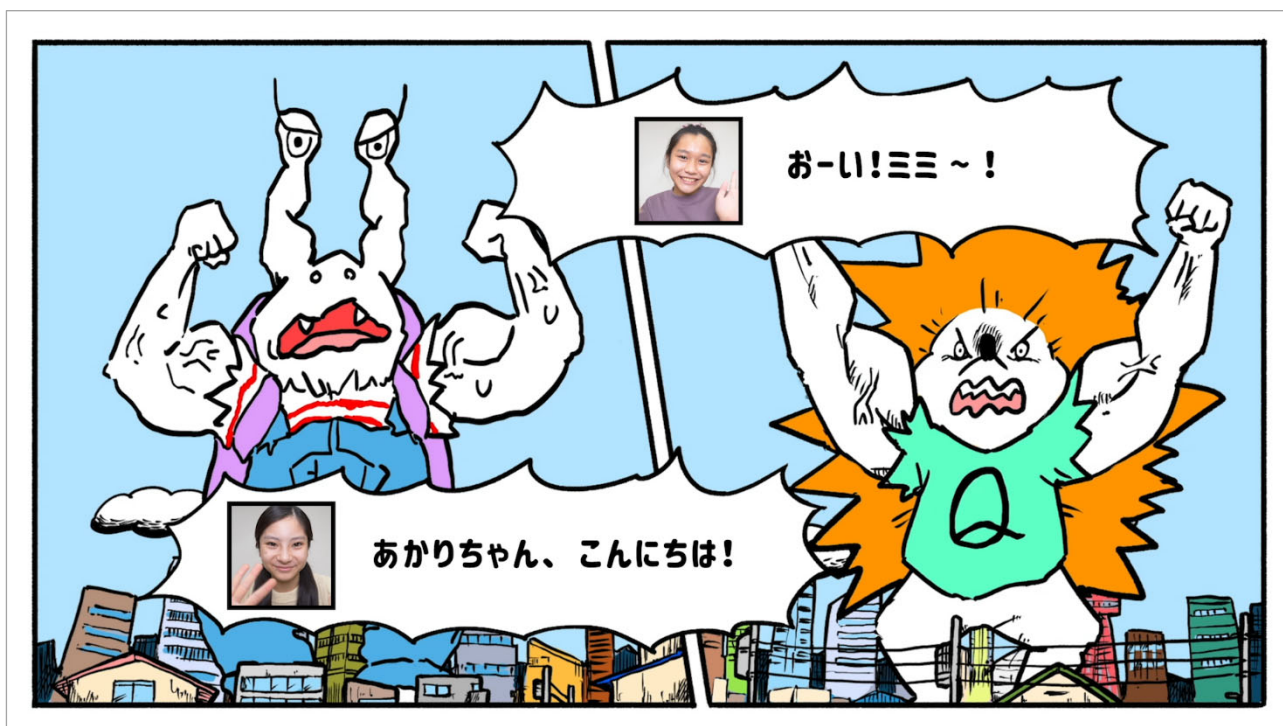
#5 状況の説明 (4'22")



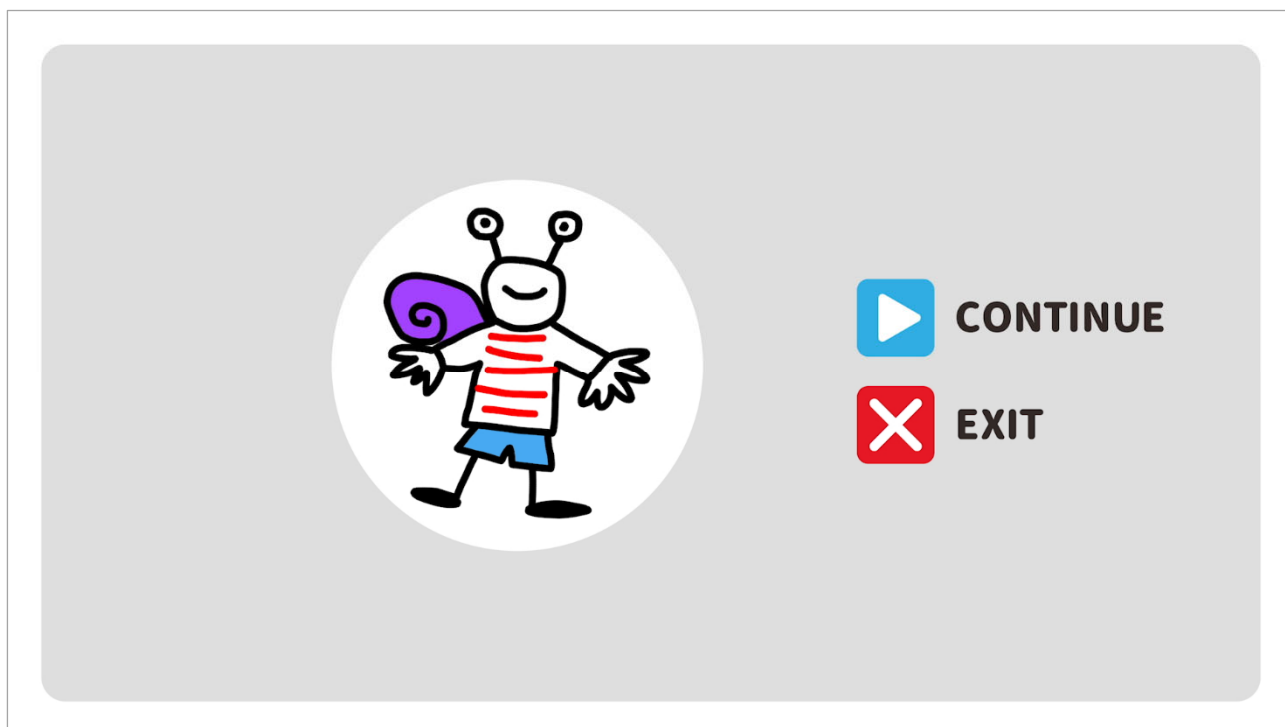
#6 それぞれの悩み (5'21")



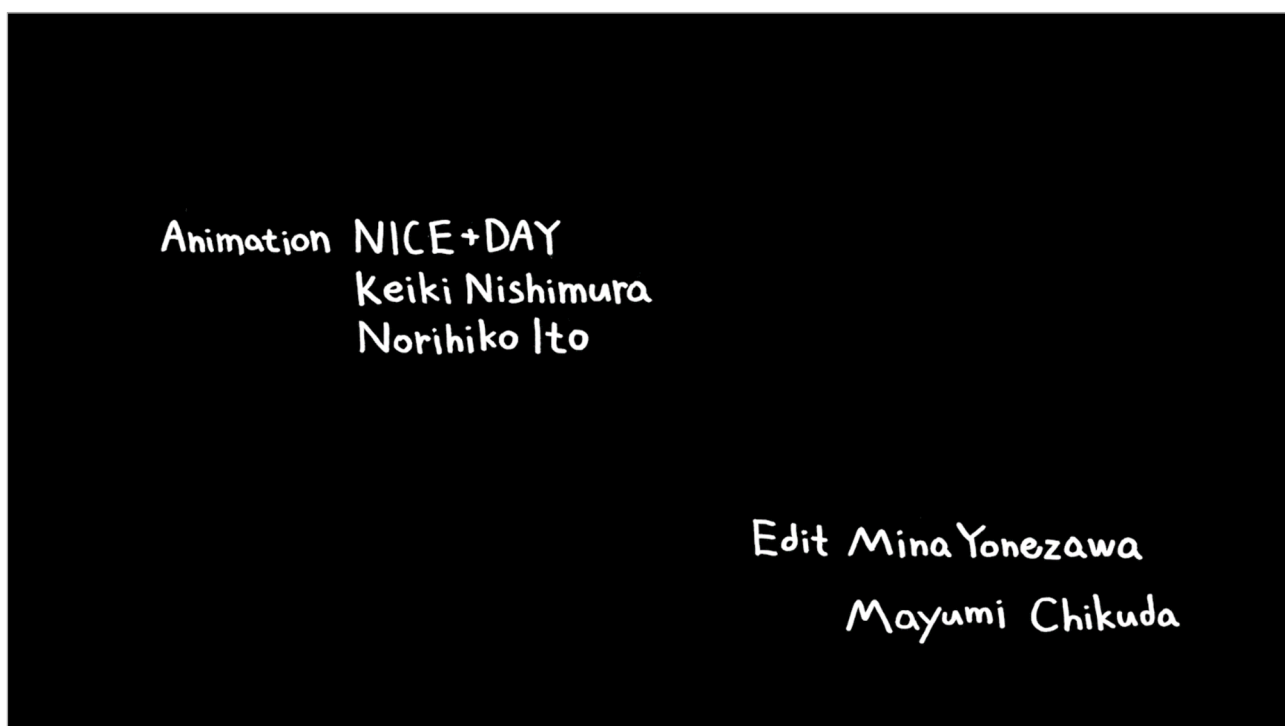
#7 お互いに明日へ向かって (10'42")



#8 またね (12'05")



#9 ログアウト (12'34")



#10 エンドロール (12'46")

図2 アニメーション作品「カタツムリとはりねずみ～仮想空間で知り合った子どもたちの何気ない会話」概要

