

公立はこだて未来大学 2025 年度 システム情報科学実習
グループ報告書

Future University Hakodate 2025 Systems Information Science Practice
Group Report

プロジェクト番号/Project No.

17

プロジェクト名

拡張される文字体験のデザイン

Project Name

Designing Expanded Experiences of Written Language

グループ名

グループ いきかな ぷろじえくと

Group Name

Group Ikikana Project

プロジェクトリーダー/Project Leader

稲船悠斗 Haruto Inafune

グループリーダー/Group Leader

星椋介 Ryosuke Hoshi

グループメンバー/Group Member

伊藤哲志 Tetsushi Ito

奥崎晴斗 Haruto Okuzaki

熊谷諒 Ryo Kumagai

島下由里絵 Yurie Shimashita

山川和哉 Kazuya Yamakawa

指導教員

角康之 塚田浩二 渡邊拓貴

Advisor

Yasuyuki Sumi Koji Tsukada Hiroki Watanabe

提出日

2026 年 1 月 21 日

Date of Submission

Jan. 21, 2026

概要

本プロジェクトでは、「文字」という存在そのものに焦点を当て、読む・書くといった用途にとどまらない様々な表現方法を探求した。文字へのアプローチとして「いきもの・音楽・調和」の3つの視点を設定し、各視点ごとにグループに分かれて文字との掛け合わせ表現を試みた。グループの活動を通して文字の持つ価値や面白さを発見し、それを活かした新たな体験、すなわち「文字体験」を探求する活動を行った。ここでは「文字といきもの」について報告を行う。

本グループでは、ひらがなといきものを融合させたキャラクター「いきかな」を製作した。ひらがなをいきものとして表現することで、文字がもつ形や意味にとどまらず、その奥に潜む性格や動きを想像的に捉え直し、文字をより豊かな存在として体験できる表現を目指した。製作したいきかなのデザインや映像を、SNS を利用し発信することで、様々なフィードバックを得ることができた。結果として、子ども向けの教材に利用できる可能性が示唆されたが、デザインの分かりにくさなどの問題点も指摘された。

キーワード 文字体験, アニメーション, ひらがな

Abstract

In this project, we focused on the concept of “characters” themselves and explored various modes of expression that go beyond their conventional functions of reading and writing. As approaches to characters, three perspectives—living beings, music, and harmony—were established, and participants were divided into groups to experiment with expressions that combine characters with each perspective. Through these group activities, we sought to discover the values and appeal inherent in characters and to explore new forms of experience derived from them, referred to as Experiences of Written Language. This report presents the outcomes of the group focusing on characters and living beings.

Our group created a character series called *Ikikana*, which integrates hiragana characters with living creatures. By representing hiragana as living beings, we aimed to reimagine characters not only in terms of their shapes and meanings but also through the imaginative interpretation of their latent personalities and movements, thereby enabling characters to be experienced as richer entities.

The designs and videos of *Ikikana* were shared on social networking services, through which we received a wide range of feedback. As a result, the potential for application as educational material for children was suggested; however, issues such as the difficulty of understanding certain aspects of the designs were also identified.

Keyword Experiences of Written Language, Animation, Hiragana

目次

第 1 章	はじめに	1
1.1	目的と背景	1
1.2	グループの方針	1
第 2 章	関連研究	2
2.1	先行事例	2
2.2	必要とされるスキルとその背景	2
2.2.1	動画編集技術	2
2.2.2	補助的な制作スキル	3
2.3	関連する専門科目との関係	3
第 3 章	プロジェクト学習の目標	4
第 4 章	目的を達成するための手法, 手段	5
4.1	キャラクターデザイン	5
4.1.1	造形と設計指針	5
4.1.2	表現手法	6
第 5 章	制作物について	8
5.1	キャラクター作成	8
5.2	アニメーション作成	9
5.2.1	目的	9
5.2.2	お「え」かきのたつじん	9
5.2.3	「ふ」おんないきもの?	11
5.2.4	「あ」いつのにちじょう	12
5.2.5	「い」きているいしたち	13
5.2.6	オドレイキカナ	15
5.3	制作物に対するフィードバックについて	16
第 6 章	考察	18
6.1	フィードバックの整理	18
6.2	子ども向けとしての可能性	18
6.3	改善点と今後の可能性	19
	参考文献	20

第 1 章 はじめに

1.1 目的と背景

現代社会において、文字は情報伝達をする手段として欠かせない存在であり、私たちは文字を読む、書くといった行為において活用している。しかし、文字は情報を伝達するという役割にのみ注目されることが多く、文字そのものや、文字が持つ身体的・感覚的な面に目を向ける機会は少ない。そこで本プロジェクトでは、文字に対して新しい視点を加え、文字自体や文字を扱う行為を楽しむ体験、すなわち「文字体験」を再発見・再設計する活動を行っている。

本グループにおける目的は、ひらがなをいきものとして表現する「いきかな」を通して、文字がもつ形や意味にとどまらず、その奥に潜む性格や動きを想像的に捉え直し、文字をより豊かな存在として体験できる表現を目指すことである。

ひらがなは元来、漢字から派生したものであり、その起源は物の形をかたどって作られた象形文字である。いきかなは、ひらがなが持つ象形文字としての面を拡張し、架空の生物としてデザインすることで、文字に対して新しい視点を加えている。

1.2 グループの方針

本グループは、ひらがなをいきものとして表現する「いきかな」を軸に、文字と生命性を結びつけた新たな見せ方を探りながら、文字への親しみや理解の広がりを生み出すことを重視している。そのため、製作したいきかなのデザインや映像を SNS を利用し発信することで、多様な人々のフィードバックを得るという方法を採用した。

第 2 章 関連研究

2.1 先行事例

文字をキャラクターとして表現する試みは、これまで主に教育分野で行われてきた。その代表的な事例として、米国の教育プログラム「The Letter People」がある [1]。このプログラムでは、アルファベット一文字一文字に名前や性格を設定し、キャラクターとして登場させることで、子どもが文字に親しみやすくなるよう工夫されている。

「The Letter People」は、文字を擬人化することで学習への興味を高めることを目的としており、文字は学習を助けるためのキャラクターとして使われている。このように、文字をキャラクター化する表現は、文字を覚えやすくする有効な方法の一つとして知られている。

本プロジェクトでは、ひらがなをキャラクター化し、それぞれの文字が持つ特徴が視覚的に伝わる動画の制作を行った。各動画には「いきかな」と呼ばれるメインの文字キャラクターを設定し、そのいきかなの個性や特徴を、映像表現を通して示している。

メインとなる「いきかな」の表現方法は制作者ごとに異なり、表現のバリエーションを意識して制作した。3D プリンターを用いて立体物として出力したものや、裁縫によってキャラクターを制作したものなど、多様な手法が用いられた。

2.2 必要とされるスキルとその背景

本グループでは、文字を単なる情報の伝達手段としてではなく、一つの「生命体」として捉える新たな文字体験の創出を試みた。この独自のコンセプトを具現化するためには、Blender を用いた 3DCG 表現、3D プリンタによる立体造形、映像表現、裁縫による物理的素材表現を組み合わせ、従来の文字デザインの枠を超えた技術や多角的な表現手法が不可欠であった。以下に、制作過程において核となったスキルと、それが必要とされた背景について詳述する。

2.2.1 動画編集技術

映像の編集には AviUtl, Adobe Animate, Canva, VN を使用した。動きのあるキャラクター表現には Adobe Animate, 映像全体の構成やカット編集には AviUtl, 簡易的なレイアウトやテロップ制作には Canva, 短いデモ映像の調整には VN を用いるなど、各アニメーションの制作方針や表現内容に応じて適切なツールを選択し、編集作業を行った。デモ映像では、それぞれのいきかなが持つ特徴を捉えた映像表現を意識して制作した。映像を通じた文字体験においては、映像の流れや構成、視覚的なリズムが見る人の印象に大きな影響を与える。そのため、単に映像をつなぎ合わせるだけでなく、編集の基礎的な技術に加え、表現の意図や作品の目的に応じて柔軟に調整できる編集スキルが必要であると考えられる。

2.2.2 補助的な制作スキル

本グループでは、前期の制作経験を踏まえ、立体表現、物理的な素材表現、時間的変化を伴う映像表現といった異なる視点から表現を試みた。そのため、3DCGによる表現にはBlender、実物を用いた表現にはカメラを用いた撮影、映像としてまとめる工程には編集ソフトを用いるなど、表現内容に応じて適切なツールを選択し、それぞれに特色のある映像表現を行った。Blenderを用いて3DCGによる文字デザインの制作では、平面的なイラストを立体的に再構成するための空間把握力や造形力が求められた。

ストップモーションアニメーションでは、文字オブジェクトを少しずつ動かしながら静止画を連続して撮影し、それらをつなぎ合わせることで動きを表現した。この手法では、1枚1枚の写真の差が動きとして現れるため、動作の連続性やテンポを意識する感覚が不可欠である。複雑な映像効果よりも、自然な動きとなるようコマ数や配置を調整する判断力が重要であり、アニメーション特有のリズム感を理解する必要があった。

2.3 関連する専門科目との関係

本制作で必要とされたスキルは、活動を通して新たに身に付けたものに加え、これまでに履修した専門科目で培われた力を基盤としている。中でも、映像と文字の関係性を探る表現活動を進める上で、「情報表現基礎」との関連性が特に高い。

「情報表現基礎」では、感性に基づく表現活動を通して、アイデア出しや試作、印象の言語化・共有、感性と理論の両面から表現方法を探る実践的なスキルを学ぶ。本制作においても、異なる映像表現を用いて文字表現にアプローチする過程で、これらの学習内容が大いに活かされた。

また、「情報表現入門」で身に付けたアイデア創出力や、映像の印象を言語化して共有する力は、グループ内での意見交換や表現意図の調整において重要であった。感性と論理の両面から検討を重ね、最適な表現手法を見つけていく姿勢は、プロジェクトを円滑に進める上で重要であった。

第3章 プロジェクト学習の目標

本プロジェクトは文字を情報伝達的手段としてのみ捉えるのではなく、文字そのものや文字を扱う行為に着目し、新たな文字体験を創出することを目的に開始された。制作過程においては、ひらがなをいきものとして表現する「いきかな」を題材とし、文字の形状や成り立ちを観察することで、文字に性格や動きといった生命的な要素を見出し、表現へと落とし込むことを目指した。また、制作したいいきかなをデザインや映像として作り出し、SNSを用いて発信することで、受け手の反応や意見といった外部からのフィードバックを得ることができる。これにより、制作者視点にとどまらず、他者の視点を取り入れながら表現を改善していくプロセスを経験することを目指した。

本グループはいきかなの制作と発信を通して、発想力や表現力といった創造的スキルに加え、企画立案・役割分担・意見交換などの協働での活動を行う力を身に付けながら、文字への理解や親しみを広げる表現を作り出すことを最終目標とした。

第 4 章 目的を達成するための手法，手段

4.1 キャラクターデザイン

本グループにおけるキャラクターデザインは、「ひらがなを生物として再解釈する」というコンセプトを、最終成果物である映像作品として成立させるための主要な手法の一つである。本節では、映像表現を前提としたキャラクターデザインにおいて重視した観点と、それをどのように実装したかについて述べる。

4.1.1 造形と設計指針

制作にはイラスト制作アプリである ibisPaint を使用し、デジタル環境上で線や色の調整を行った。複数のキャラクターを制作することを前提とし、再現性を高めるため、形状は可能な限り単純化している。過度に複雑なディテールを避けることで、映像制作時の差分作成や編集作業にも対応しやすい構成とし、別媒体への展開や第三者による再制作においても、デザインの意図が保持されやすいよう配慮した。これは、複数キャラクターを用いた映像表現において、一貫した世界観を維持するためでもある。

キャラクターデザインにおいて最も重要視したのは、元となったひらがなが直感的に認識できることである。そのため、各キャラクターの外形は、ひらがなの骨格となる線の構成や曲線的な特徴をもとに設計した。特に、キャラクターの主要な輪郭や構造線をなぞった際に、元となるひらがなが想起されることを重視している。単なる装飾的なキャラクターではなく、「文字であること」と「生物であること」が同時に成立するよう意識した。また、造形の過程では、作品全体としての統一感を損なわないよう、形状の簡略化やバランスの調整を行っている。

外形設計の段階では、フリーフォントの「めもわーる」および「黒薔薇ゴシック」を参考資料として用い、文字外形の捉え方や線の印象について観察を行った。これらのフォントは線に厚みがあり、また形状に特徴的な癖を持つことから、ひらがなの外形表現における新たな発想を得るための着想源として参照したものである。



図 4.1 「めもわーる」を参考にした「お」

4.1.2 表現手法

本グループでは、ひらがなの形状を単に視覚化するだけでなく、各キャラクターに意味や印象を付与することを目的として、複数の表現手法を組み合わせたデザインを行った。

まず、各ひらがなから始まる言葉をモチーフとして設定し、その言葉が持つ意味やイメージをキャラクターデザインに反映させた。モチーフ語の選定にあたっては、「マイナビ子育て」に掲載されている『『○』から始まる言葉 | しりとり・クロスワードで使える言葉集』を参考にし、視覚的に表現しやすく、かつイメージが明確な言葉を厳選した。



図 4.2 「く」のモチーフ

色彩設計においてはモチーフを重視し、特定の制約がない場合には、そのひらがなから始まる色名を採用するなど、言語的連想を積極的に活用した。

さらに、キャラクターに生き物としての存在感を与えるため、すべてのデザインにおいて「目」に相当する要素を必ず取り入れた。人は点や配置の組み合わせから顔や視線を見出す傾向があり、この現象はパレイドリアと呼ばれる。本作品ではこの知覚特性を利用し、抽象的な形状であっても観察者が自然と「生き物らしさ」を感じ取れるよう構成した。これにより、文字としての認識以前に、キャラクターとして直感的に受け取られることを意図している。

Designing Expanded Experiences of Written Language

こうした生き物としての知覚を前提とした上で、デザインの特徴的な手法として、各ひらがなのモールス信号をキャラクター内部に組み込んだ。ひらがなに対応するモールス信号は点と線によって構成されており、それらを影やハイライト、体表の模様といった視覚要素として表現することで、装飾として自然に溶け込ませている。この手法により、鑑賞者は一見するとキャラクターとして受け取りつつ、注意深く観察することで文字情報が内包されていることに気づく構造となっている。

以上のように、本デザインでは、直感的に認識される視覚表現と、読み解くことで意味が明らかになる符号的表現を重ね合わせることで、ひらがなを単なる文字ではなく、多層的な意味を持つ存在として再構成することを試みた。

第5章 制作物について

5.1 キャラクター作成

本グループでは、ひらがな一文字を一体のキャラクターとして捉え、五十音すべてを対象に制作を行った。現代日本語では使用頻度の低い「ゐ」「ゑ」についても含めることで、文字体系としての五十音を包括的に扱うことを意図している。結果として、各ひらがなに対応するキャラクター群を制作することができた。

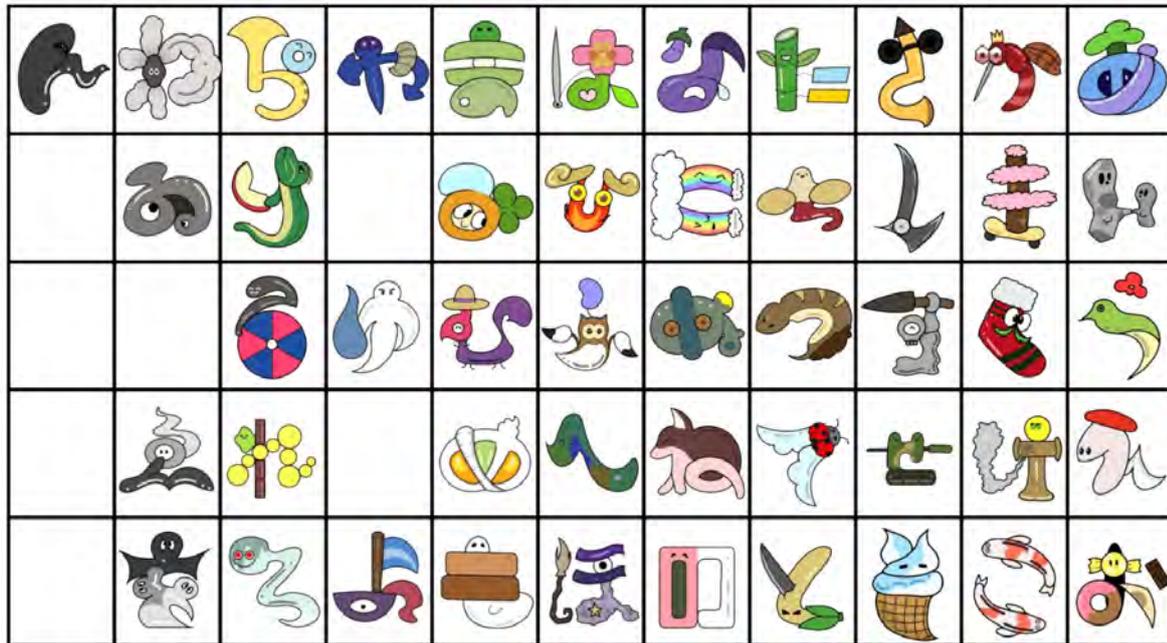


図 5.1 いきかなの五十音表

各キャラクターには、生き物としての個性や差異を与えるため、それぞれ明確な特徴設定を行った。これらの特徴は原則として、対応するひらがなから始まる言葉をもとに選定しており、文字とキャラクターの個性の間に関連性を持たせている。

一方で、一部のキャラクターにおいては、必ずしも当該ひらがなから始まる言葉に限定せず、造形や雰囲気との整合性を優先した設定を採用した。例えば、「あ」のキャラクターは「肉食動物」として設定している。これは、「あ」が50音表の最初に位置する文字であることから、体系全体を象徴する存在として強い印象を持たせたいと考えたためである。食物連鎖の頂点に立つ存在を想起させる「肉食動物」という設定を与えることで、「最初」「強さ」「支配的」といったイメージを直感的に表現することを意図した。同様に、「け」のキャラクターにおいても、「け」から始まる語に由来する特徴には限定せず、「頭は光る」という設定を採用した。これは、キャラクターの配色として用いた蛍光色からの連想に基づくものであり、視覚的な印象の強さや非日常性を強調することを目的としている。このように、一部のキャラクターでは文字由来の形式的なルールよりも、「生き物として自然に受け取られること」や「印象に残るキャラクター性」を重視し、文字による制約と表現の自由度とのバランスを取る判断を行った。

5.2 アニメーション作成

5.2.1 目的

本アニメーション制作は、架空生物として制作した「いきかな」を映像表現へと展開することで、文字から生まれた存在の性格や動きを具体化し、その生物的魅力を強調することを目的とする。子ども向けの親しみやすい表現を採用することで、文字を起点としたキャラクター表現の可能性を探った。

以上の目的のもと、各メンバーがそれぞれ異なる表現手法によるアニメーション作品を制作した。

5.2.2 お「え」かきのたつじん

映像の制作フロー

このアニメーションでは、いきかな「え」を主役として用いた。



図 5.2 いきかな - え

いきかな「え」はエビのような体を持ち、絵を描いて生活しているキャラクターである。いきかなを現実世界にどのように出現させるかを検討した結果、いきかな「え」のマスコットを裁縫によって制作した。しかし、制作したマスコットの動かし方や、どのような絵を描かせる表現が適切であったかについては、課題が残った。



図 5.3 「え」が絵を描いている様子



図 5.4 「え」が実際に描いた絵 (左) と現実の風景 (右)

使用した技術

動画では、「え」のマスコットを裁縫によって制作した。「え」のイラストを参考にしながら、その容姿をできるだけ正確に再現することを目指した。動画編集には Canva を使用し、映像に不自然な印象を与えないよう、エフェクトや音楽を適切に用いて映像を制作した。



図 5.5 実際に映像に使ったいきかな「え」

5.2.3 「ふ」 おんないきもの？

映像の制作フロー

このアニメーションでは、いきかな「ふ」を主役として使用した。



図 5.6 いきかな - ふ

いきかな「ふ」はふおんな雰囲気を感じさせる双子のいきかなである。いきかな「ふ」がいきかな「に」を黒く塗りつぶすいたづらをする様子をアニメーションにした。制作初期ではコマ撮りのように動かす予定だったが、より滑らかに塗りつぶす様子や逃げる様子を表現したかったため 2D アニメーションに変更した。



図 5.7 映像の流れ

使用した技術

アニメーション作成には Adobe Animate を利用し、いきかな「ふ」のイラストを滑らかに動かした。また、動画編集には Clipchamp を利用し、アニメーション映像内に SE を入れ、より特徴が伝わるように作成した。

5.2.4 「あ」いつのにちじょう

映像の制作フロー

このアニメーションではいきかな「あ」を主役として使用した。



図 5.8 いきかな - あ

いきかな「あ」はあじさいに擬態して獲物を狙ういきかなである。「実在するいきかな」をコンセプトに、現実世界との融和を行うため、いきかな「あ」を3Dプリンターで製作した。製作したいきかな「あ」を用いてストップモーションアニメーションを製作した。いきかなが自然に過ごしている風景を想像するとともに、「あ」が「さ」を食べると場面が朝に変わるといった言葉遊び要素を取り入れた。

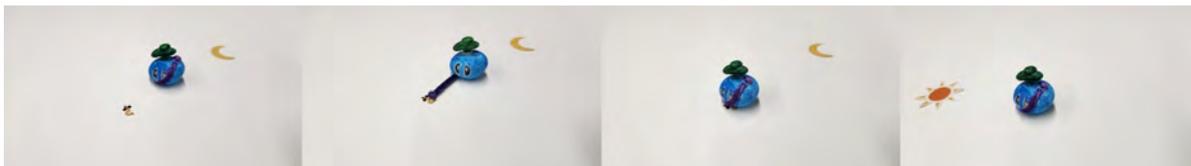


図 5.9 「あ」が「さ」を食べるシーン

使用した技術

3Dモデルの製作にはBlenderを使用した、いきかな「あ」のイラストを参考に、立体的なモデルを製作した。製作したモデルはBambu Studioによって3Dプリントを行った。3Dプリントで

は白色のフィラメントを使用して出力し、その後ペンによる塗装を行った。動画編集には AviUtl2 を使用し、複数の写真を連続させるストップモーションによって映像を制作した。

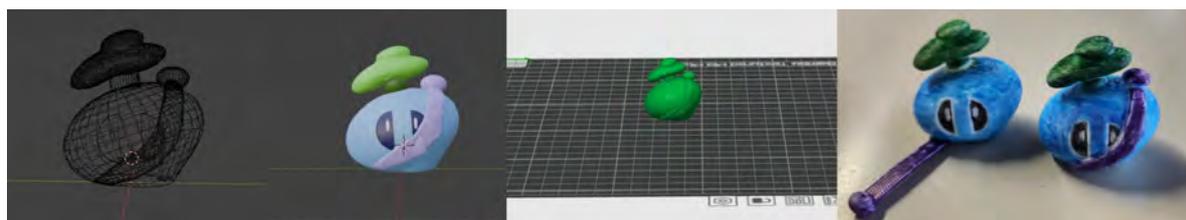


図 5.10 3D 模型製造過程

5.2.5 「い」 きているいしたち

映像の制作フロー

このアニメーションでは、いきかな「い」を主役として使用した。いきかな「い」は図 5.11 に示すように石の形をしており、文字への親しみやすさに加え、生きている存在としての動きを表現しやすい点から、本作品の題材として選定した。



図 5.11 いきかな - い

本作は子ども向けアニメーションを想定し、表現手法としてストップモーションアニメーションを採用した。制作は、まず、いきかな「い」をどのように動かすか、また石という要素といきかなをどのように結びつけるかを検討する段階から始めた。この検討過程として、デモ映像の制作を行った。

いきかな「い」の形状から歩行方法を想像し、いきかなをプリントした一枚の紙を用いてストップモーションアニメーションのデモを制作した。紙という素材を用いることで、紙の質感をシーンチェンジに活用できないかと考え、通常のひらがな「い」が印刷された紙で石を包み込むことで、いきかな「い」が出現する演出を試みた。



図 5.12 「いきかな - い」が歩いている様子



図 5.13 「い」がいきかなへと変わる様子

本作は約 30 秒の短い映像を想定していたため、明確な起承転結を設定することは難しいと判断した。そのため、画面端からの登場および退出といった動きを映像全体で繰り返し用いる構成とした。最終的には、紙から現れたいきかな「い」が歩きながら退場していく流れを、本作のオチとして決定した。

使用した技術

映像編集には AviUtl を使用し、撮影した写真を連続して配置することでコマ編集を行い、音声の挿入を行った。ストップモーションアニメの特性上、複雑な映像効果よりも動きの連続性やテンポの調整が重要であると判断し、必要最低限の編集機能に絞って制作を行った。

音の挿入にあたっては、いきかな「い」の性格や動き、および場面の状況に応じた音を検討する必要があり、視覚表現のみで構成する場合とは異なる難しさを感じた。特に、本作ではキャラクターを生きている存在として見せることを意図していたため、音を与える印象の大きさを意識しながら試行錯誤を行った。この過程を通して、音もまたキャラクター表現を構成する重要な要素であることを学んだ。

5.2.6 オドレイキカナ

映像の制作フロー

このアニメーションでは、いきかなの主演を決めずに、音との組み合わせに重きを置いて制作に臨んだ。登場するいきかなは「せ」「う」「ち」「さ」の4匹であり、音と関連付ける際に、生態や形などから連想しやすいと考え選定した。

本作は子ども向けアニメーションを想定し、“文字の動きに合わせて思わず踊ってしまうような映像”をコンセプトとした。

制作の工程としては、初めにラフスケッチを行い、簡単なイメージと、目指す形を明確にした。次にラフスケッチに合わせて楽曲を制作し、時間やタイミングを合わせた計画表を制作した。最後に全ての素材を編集して、映像作品として完成させた。

制作した映像の内容は、ipad に書いた文字が震えだし、いきかなに姿を変え、その生態や容姿を利用して各々が別の音を出し、いきかなが増えていくごとにアンサンブルが成立して、曲になっていくというものである。本作品には、文字を知らない子供が、その形を楽しみながら記憶できるように、音楽に合わせていきかなを軽快に踊らせる等の工夫を組み込んだ。



図 5.14 文字が震えだし、いきかなに変わる様子

使用した技術

映像編集には AviUtl, VN を使用し、それぞれメインの編集や、映像素材の作成, GIF の作成などに使用した。楽曲の制作には DAW には Logic pro, 他には実機の KORG などを MIDI で出力し音作りに臨んだ。

「せ」の戦車から大砲が飛び出す音をバスドラムに置き換えるように、いきかなから連想される音に対して、これらの技術を応用し現実に起こすことで、より応用力や技術力が身についた。

5.3 制作物に対するフィードバックについて

制作したいいきかなのキャラクターおよびアニメーションは、SNS への投稿を通じて発信を行った。作品を公開することで、視聴者からの反応や意見といった外部からのフィードバックを得ることができ、制作者視点にとどまらず、他者の視点を踏まえて作品を捉え直す機会となった。これらの反応は、文字を元にしたキャラクターや映像表現が、受け手にとってどの程度親しみやすいものとして受け取られたかを判断する指標の一つとして位置づけている。

また、完成したキャラクターは SNS 上での公開・共有を想定し、キャラクター紹介用のビジュアルとして図鑑風の一枚絵に整理した。各キャラクターの配色は、それぞれのいきかなが持つイメージやモチーフに基づいて決定している。一方で、背景の模様やレイアウト、情報配置のフォーマットについては共通のルールを設け、シリーズとしての統一感を持たせた。これにより、個々のキャラクターの違いを際立たせつつも、全体として一つの体系として認識できる構成となった。



図 5.15 実際に SNS に公開したキャラクター紹介画像例：「か」

このように、作品を制作して完結させるのではなく、SNS を通じて公開しフィードバックを得る過程を含めることで、本プロジェクトの目的である「文字への親しみや理解の広がり」がどのように受け手に伝わったかを確認する結果となった。

Designing Expanded Experiences of Written Language

以上の結果を踏まえ、次章では、SNS 上で得られたフィードバックの内容に着目し、いきかなのキャラクターおよびアニメーション表現が、文字への親しみや理解の広がりにもどのように影響を与えたのかについて考察する。

第6章 考察

6.1 フィードバックの整理

本プロジェクトでは制作した「いきかな」のデザイン及び映像を SNS 上で公開し、外部からのフィードバックを集めた。寄せられた意見を整理していくと、大きく「親しみやすい」「かわいらしい」といった評価と、「子供向けの教材やコンテンツとして活用できそう」という意見が複数あった。

その一方で、文字としての読みやすさや、表現の意図が十分に伝わっていない部分に対しての指摘もあり、説明を読まずともモチーフが伝わることの重要性など、今後の改善点も見えてきた。

全体として、いきかなは多くの人に好意的に受け取られたが、見る人によって捉え方に違いがあり、その中で「幼児向けに使える可能性」が強く示された点が特徴的であった。

6.2 子ども向けとしての可能性

アンケートでは、「教育番組のキャラクターのよう」「小さい子でも楽しめそう」といった学習向けの感想が複数あった。いきかなはひらがなの形を元にキャラクターを作っているため、見るだけで元の文字を思い出しやすく、子どもがひらがなに興味をもつきっかけになりやすいと考えられる。また、各キャラクターにひらがなから連想できる言葉をモチーフとして取り入れたことで、「文字 → 言葉 → キャラクター」のつながりが生まれ、子どもにとって覚えやすい仕組みになっていた。

一方で、アンケートの回答者の中には子供に映像を見せてみた人もおり、「2歳の子どもは短時間しか、アニメーションに興味を惹かれない」という意見があった。しかし同時に「映像の音楽や効果音には強く反応した」というフィードバックもあったため、幼児向けにする場合は動きや音の工夫を増やすことで、より楽しんでもらえる可能性がある。

これらの点から、いきかなはひらがなを覚え始める子ども向けの教材として活用できる可能性が高い一方で、年齢に合わせた作り方の工夫も必要であるといえる。

6.3 改善点と今後の可能性

いきかなを実際に幼児向けコンテンツとして使う場合、今回のフィードバックからいくつか改善すべき点が明らかになった。まず、学習に使う場合、文字の形が直感的に理解できることが重要であるため、元の形がより見えやすい工夫が必要である。他には、映像単体ではいきかなの生態や特徴が伝わりきらないため、今回のように各々が違う種類のいきかなを使うと、全体のまとまりを感じにくいという課題があった。

これらを改善しつつ、キャラクターや映像の作り方をそろえていくことで、いきかなはひらがなを“読むだけ”ではなく、“見て楽しむ・理解する”ための新しい方法として発展できる。文字をもとにしたキャラクターが動いたり、音がついたりすることで、文字を学ぶきっかけを増やせる可能性が高い。

総合すると、いきかなは今回のフィードバックで得られた課題を改善していくことで、子どもにとってひらがなを楽しく学べる手助けとなり、文字の体験を広げる表現としてさらに成長できると考えられる。

参考文献

- [1] Elayne Reiss-Weimann, Rita Friedman, Liz Callen,
The Letter People: An Alphabet Literacy Program,

New Dimensions in Education (later Abrams Co. Publishers, Frog Street Press), 1968–
2020.