

Sony Creators Gate 「エンタメのブカツ 2021」 STEAM ワークショップ部

子どもたちの豊かな想像力と対話から生まれた童謡「こぶたぬきつねこ」の新たな物語をアニメ化！
「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう！～」のミュージックビデオとして公開

～プログラミングや工作体験、エンタテインメントコンテンツの創作など、個性豊かな4つのオンラインワークショップの様子をお届け～

ソニー株式会社(以下、ソニー)は、小学生を対象にし、ソニーのエンタテインメントとテクノロジーを活用したプログラム「エンタメのブカツ 2021」STEAM(スティーム)^{*1}ワークショップ部にて、2021年2月から3月にかけてオンラインワークショップを実施。本ワークショップを通じて、子どもたちの豊かな想像力と対話から生まれた童謡「こぶたぬきつねこ」の新たな物語を、ミュージックビデオとしてアニメーション化し、本日3月26日(金)にYouTubeチャンネル「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう！～」および「エンタメのブカツ 2021」公式サイトにて公開しました。



STEAM ワークショップ部は、「エンタメのブカツ 2021」と、ソニー・ミュージックレーベルズ所属のアーティスト「いきものがかり」のボーカル吉岡聖恵さんが子どもの頃から慣れ親しんできた童謡や唱歌の素晴らしさを紹介するプロジェクト「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう！～」

(<https://www.youtube.com/channel/UCkYiXHC34bAcoABMnfvXFAG>)とのコラボレーション企画です。吉岡さんが歌う童謡『こぶたぬきつねこ』をテーマに、プログラミングや工作体験、エンタテインメントコンテンツの創作など、個性豊かな4つのワークショップをオンラインで実施しました。

そのひとつである「creaB ものがたりづくりワークショップ～みんなで作った物語が『こぶたぬきつねこ』のミュージックビデオになる～」では、小学1～3年生が参加し、4人1グループでこぶた、たぬき、きつね、ねこになりきり、吉岡さんが歌う「こぶたぬきつねこ」の曲調の変化に合わせて3つの場面で物語の展開を考案。4匹の動物が、旅先で様々なキャラクターと出会い、ハプニングに巻き込まれながらも、力を合わせて解決していく楽しい物語を作り上げました。

本ワークショップは、次世代クリエイターとソニーとのアイデア共創プログラム「U24 CO-CHALLENGE 2020」にてグランプリを受賞した伊藤詩奈さん(18歳)の作品「子供の想像・創造力を育てる絵本 creaB」の考え方をベースとしています。ワークショップには伊藤さんご自身もファシリテーターとして参加し、小学生たちが楽曲からイメージを膨らませながら、自分と異なる様々な意見を受け入れ対話することで、今までにない発想が生まれる体験を楽しめるようサポートしました。

さらに、このワークショップを通して出来上がった物語と世界観をもとにアニメーションで表現したミュージック

クビデオが完成し、本日3月26日(金)よりYouTubeチャンネル「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう!～」および「エンタメのブカツ 2021」公式サイトにて公開中です。

また、今回のSTEAMワークショップ部では、ソニーのIoTブロック「MESH™(メッシュ)」とソニー・インタラクティブエンタテインメントのロボット玩具の「toio™(トイオ)」を組み合わせるゲームづくりに挑戦する「CurioStep(キュリオステップ)ゲームづくりワークショップ」、童謡『こぶたぬきつねこ』をテーマにロボット・プログラミング学習キット「KOOV®(クーブ)」を使ってプログラミングで楽器をつくる「KOOV Challenge mini こぶたぬきつねコンサート」、スマートフォンでモノを撮影するだけで音を奏でることができる新しいアプリ「PlayAnything™(プレイエニシング™)」を使って、ミュージシャンと一緒に音楽創作ができる「PlayAnything 新音楽体験ワークショップ」も実施し、参加者の皆さまは、テクノロジーや多様な価値観に触れながらクリエイティビティを育む機会を体験しました。

オンラインワークショップの様子は、「エンタメのブカツ 2021」公式サイト(<https://www.sony.co.jp/entamenobukatsu/>)をご覧ください。

ソニーは今後も、クリエイティビティを育む様々な機会を提供することで、次世代を担うクリエイターの支援・育成を進めてまいります。

※1: STEAMは、Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Arts(芸術)、Mathematics(数学)の頭文字。これからの時代に必要な基礎能力を養う「STEAM教育」が提唱されています。

※2: 昨年開催の「U24 CO-CHALLENGE 2020」で「子どもの想像・創造力を育てる絵本」を提案し、グランプリを受賞した高校生が企画しているプログラムです。

<「こぶたぬきつねこ」ミュージックビデオ概要>

この「こぶたぬきつねこ」ミュージックビデオは、Sony Creators Gate「エンタメのブカツ2021」STEAMワークショップ部にて実施した、「creaBものがたりづくりワークショップ～みんなで作った物語が『こぶたぬきつねこ』のミュージックビデオになる～」で、参加者の小学1～3年生11人と、creaB考案者でファシリテーターの伊藤詩奈さんが協力して作り上げた物語をもとに、アニメーション化した作品です。

■「こぶたぬきつねこ」ミュージックビデオ

<https://youtu.be/oPxunx1o26w>

うた: 吉岡聖恵

編曲: チーマー

作詞・作曲: 山本直純

イラスト・アニメーション: 高橋まりな 黒地秀行

ものがたり:

- ・ いろいろな(creaB)
- ・ ワorkshopに参加した小学1～3年生11名

■みんなで作った物語

・ 場面①/物語①

こぶた、たぬき、きつね、ねこの4匹は、爽やかなフェスティバル会場にやってきました。気球や風船が飛んでいて、楽しそうな雰囲気です。そこへ突然、おなかをすかせたオオカミが登場! このままでは食べられてしまうと思った4匹は、早速作戦会議。こぶたとねこは、楽器を鳴らしてオオカミの気を引きます。その間に、たぬきときつねは急いで果物を集めます。4匹はオオカミと一緒にテーブルへ。たくさん食べるオオカミ、負けないくらいモリモリ食べる4匹。無事にオオカミは満腹になりました。4匹はオオカミとお別れして、次の旅へと出かけます。



・ 場面②／物語②

こぶた、たぬき、きつね、ねこの4匹は、賑やかな街中にやってきました。サーカスや観覧車も見えます。そこへ泣いているウサギと出会いました。どうやらお母さんとはぐれて迷子になってしまったようです。4匹はお母さんを探してあげることにしました。ウサギの写真を撮って街中に貼ったり、はしごに登って高いところからお母さんがいないか見渡してみたり、工夫します。そして、歌や踊りでウサギを励まします。ついにお母さんが見つかりました！ウサギの親子とお別れして、4匹は次の旅へ。



・ 場面③／物語③

こぶた、たぬき、きつね、ねこの4匹は、森へとやってきました。キャンプ場のような場所です。そこへ自転車に乗ったサルが登場。しかし、木にぶつかって、自転車が壊れてしまいます！これではおうちに帰れません。4匹は、サルのおうちに紙飛行機を飛ばして、「明日帰るよ」と伝えます。そして、こぶたとたぬきは一緒に泊まるためのツリーハウスを建て始めますが、途中雨が降ってきて、みんなで遊ぶことに。夜は完成したツリーハウスで楽しく過ごします。翌日、サルの自転車が無事に直り、4匹も自分たちの自転車に乗って、サルのおうちまで送ってあげました。



■放映場所

YouTubeチャンネル「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう！～」

<https://www.youtube.com/channel/UCkYiXHC34bAcoABMnfvXFAg>

エンタメのブカツ公式サイト

<https://www.sony.co.jp/entamenobukatsu/>

<「STEAM ワークショップ部」ワークショップ実施内容>

1. CurioStep (キュリオステップ) ゲームづくりワークショップ

身近なアイデアを形にできる IoT ブロック「MESH」と、子どもたちの相違工夫を引き出すロボット玩具「toio」を活用し、プログラミングで動かしながら、家族や友だちと一緒に遊べるオリジナルのゲームづくりにチャレンジしました。

CurioStep 公式サイト：<https://www.sony.co.jp/curiostep>



2. KOOV Challenge mini こぶたぬきつねコンサート

『こぶたぬきつねこ』のメロディをもっと楽しくできる自分だけの「ふしぎな楽器」をロボット・プログラミング学習キット「KOOV」のブロックと身の回りにあるものでつくりました。



3. creaBものがたりづくりワークショップ～みんなで作った物語が『こぶたぬきつねこ』のミュージックビデオになる～

参加者同士で対話をしながら『こぶたぬきつねこ』の新しい物語を作りました。完成した物語はアニメーション化され、吉岡聖恵さんの歌うミュージックビデオとして「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう!～」にて公開中です。

<https://www.youtube.com/channel/UCkYiXHC34bAcoABMnfvXFAG>



4. 「PlayAnything 新音楽体験ワークショップ」～キミの周りにある『こぶたぬきつねこ』のメロディを探してみよう!～

PlayAnything(プレイエニシング)は、身の回りのモノを並べてスマートフォンで撮影するだけで、誰でも簡単に音を奏でることができる新しいアプリ(プロトタイプ)です。今回のワークショップでは、プロのミュージシャンと一緒に、PlayAnythingを使って、生活の中にあるモノの「音」を探しながら「こぶたぬきつねこ」のメロディづくりに挑戦しました。



ワークショップの詳細は、エンタメのブカツ 2021 公式サイト(<https://www.sony.co.jp/entamenobukatsu/>)をご覧ください。

■ 吉岡聖恵(よしおかきよえ) プロフィール



3人組バンド、いきものがかりのボーカル。
2006年3月「SAKURA」でメジャーデビュー。以降、「ありがとう」「YELL」「風が吹いている」など数々のヒット曲を世に送り出している。
いきものがかりとしては、2021年3月31日にNewアルバム「WHO?」を、4月には吉岡聖恵として自身初のフォトエッセイ「KIYOEnOTE -キヨエノオト-」を発売する。

■ いきものがかり公式サイト: <https://ikimonogakari.com/>

<エンタメのブカツ 2021 について>

「エンタメのブカツ 2021」は、18歳以下の世代に向けてこれからの時代の新たなエンタテインメントを生み出す機会の創出を目的とし、ソニーのエンタテインメントやテクノロジーを活用した共創を通じて「好き」を見つける・カタチにする体験を提供するプログラムで、「Sony Creators Gate」の取り組みです。本プログラムは、中高生がAIと共創するプロジェクト「ミュージックビデオ制作部」と、小学生を対象に好奇心を刺激しクリエイティビティを育む「STEAMワークショップ部」の2つで構成されます。

<Sony Creators Gate について>

ソニーは、多様なバックグラウンドや経験を持ち、新しい価値を創造する人を「クリエイター」と捉えています。そして、次世代を担うクリエイターのアイディアが世の中の人々のクリエイティビティに力を与え、新たなアイデアの創出につながることで、夢や好奇心と、感動に満ちた世界を実現できると信じています。「Sony Creators Gate」は、次世代のクリエイターに将来的な飛躍へのきっかけとなるような刺激的な機会を提供したいという思いから、24歳以下の世代を対象とした「U24 CO-CHALLENGE 2021 (ユニジュウヨン コーチャレンジ ニーゼロニーイチ)」、18歳以下を対象とする「エンタメのブカツ 2021」、そして次の世代のクリエイティブコミュニティに向けた「dialog(トライアログ)」を実施。また「ショートショート フィルムフェスティバル & アジア」や「Trojan Horse was a Unicorn」との取り組みで、その活動を海外に広げています。

ソニーの Purpose(存在意義)は、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」ことです。Sony Creators Gate の活動を通じて、次世代のクリエイターが創造力や表現力を発揮できる環境作りを支援していきます。

Sony Creators Gate 公式サイト: <https://www.sony.co.jp/creatorsgate/>

