

小大連携による紙芝居制作の試み（2）

中川 泰（長崎大学教育学部）

山川昭大（諫早市立西諫早小学校）

I. はじめに

平成 21 年 7 月 11 日、12 日に「でてこい大きな紙芝居 2009」を長崎県美術館ホールで実施した。内容は紙芝居作品を映画館サイズの巨大なスクリーンに投影しサウンドストーリー形式で提示するものである。紙芝居は大学生が制作した昔話などの紙芝居や創作紙芝居の作品、小学生と大学生が共同で制作した作品、離島にある小規模校の中学生が制作した作品、OB・OGが制作した作品、計 32 作品である。運営にあたったのは教育学部の学生、1 年の 4 名、2 年の 37 名、3 年の 5 名、4 年の 2 名、M1 の 1 名、教員 3 名、OB・OG 8 名（小学校教員 3 名、中学校教員 1 名、短期大学教員 1 名、その他 3 名）、美術館スタッフ 4 名、計 64 名である。来場数は同時に開催した実技のワークショップ「長大生とアートすると 2009」と合わせて、2 日間で 2001 名に達した。上演した作品数は全部で 32 作品、その中で小学生と大学生が共同で制作した作品数は 15 作品に上った。小大連携を実施した小学校は 4 校（他府県 2 校、県内 2 校〔離島の小規模校 1 校〕）である。

昨年に引き続いての参加は諫早市立西諫早小学校 1 校である。前回は作品制作の段階が児童、上演の段階が学生という主な分担をしてきた。今回は山川教諭が 1 年の学級担任であった関係もあり、作品制作の段階を児童と学生による共同制作へと変更させた。キャラクターの制作は児童が担当し、立体の作品で表現した。学生は児童がつくったキャラクターをデジカメで撮影しつつ、ストーリーをつくる役割を担った。生まれた紙芝居は「スーパーサウルスの底力」「みらいちゃんとなかまたち」「ギターキノコのすてきないちにち」「ふわふわ大作戦」の 4 作品である。

「スーパーサウルスの底力」は 1 日 162 リットルの水を飲む巨大恐竜のスーパーサウルスの物語で、19 枚の絵からつくられている。水を求めて移動するスーパーサウルスはくねくねちゃん、ゴールドフィンスから水を奪い多大な迷惑をかける。反省するスーパーサウルスの前に、わっしや一犬が登場する。「わっしや、“わっしや一犬” やー！水なんて大嫌いや。よーし、この機会に世界中の水を蒸発させてやる！」くねくねちゃんが逃げる。わっしや一犬にうさちゃん、ゆうきが戦いを挑むが負けてしまった。いつも弱虫のスーパーサウルスがわっしや一犬に 162 リットルの涙を浴びせ撃退する。わっしや一犬は幼い頃、水に溺れて以来、

水を恐れている。そのことを知ったスーパーサウルスはわっしや一犬に水の美味しさを教えてあげるといふ心温まるシーンで完結する。

「みらいちゃんとなかまたち」は絵が得意なみらいちゃんとその仲間たちの物語で、22枚の絵からつくられている。かぶと君は猫さんや魚君を背中に乗せて、ながい君と一緒に遊びながら空を飛んでいる。その情景をスケッチしながら、みらいちゃんがかぶと君に「わあ！いいな、あたしも後で乗せてね！」と話しかけるところから話が急転する。かぶと君に「いいよ」と答えた瞬間、猫さんや魚君を誤って落としてしまう。ながい君はゴッドハンドを伸ばし、猫さんを救出する。プールでは泳げるが海では泳げない魚君が海に落下し絶体絶命の危機に陥る。間一髪のタイミングで、わかめんが魚君をキャッチする。その後、たこみちゃんが魚君を陸の近くまで運び、猫さんが魚君を釣りざおで救い出す。再会した仲間は今日のできごとが描かれた、みらいちゃんの絵に感動し、仲間である喜びを改めて共有する。

「ギターキノコのすてきないちにち」はギターキノコがギターを演奏することで世の中を幸せにする物語で、18枚の絵からつくられている。ギターキノコはギターの音で落ち込んでいる人を元気な姿に戻すことができる。ただ、ギターを鳴らすと、うんちが出てしまう。正義の心が強い、ねりこ君が登場し、「そんなところでうんちをするな！」と叱責する。ギターキノコは「しょうがねえだろう！」と答える。結局、ギターキノコはねりこ君から逃げることになる。逃走中、友だちがいない悩みをもった、もしやもしやおぼけと、縄跳びが壊れて悲しんでいる、猫ちゃんを助ける。ギターキノコにねりこ君が追いつくと、うさりんが登場し、「素敵な曲を奏でると、うんちが出てしまうの！しょうがないことなの！…これは人に体のことや、顔のことで悪口を言うのと同じよ！」と叫ぶ…。それがきっかけとなり、ねりこ君とギターキノコは友だちに…。その後、3人はギターキノコのギターに合わせ歌ったり踊ったりして、楽しく暮らすようになる。

「ふわふわ大作戦」は雲を食べて、体のエネルギーに変え、地球の天気を決める雲の国の住人の物語で、22枚の絵からつくられている。登場するキャラクターは、みるきいるうず、さけきいおぼけ、おひめさま、にゃんこ、しゅんくんという名前が小学生によって命名されている。名前がつけられていないキャラクターには、ましゅまろという名前を大学生がつけている。雲の国では昼ごはんの時間、最近雲の量が減ったことが話題になる。雨を降らせていないことも気になり地球を望遠鏡で観察すると、水不足となっている様子が見える。「このままじゃ、僕たちのエネルギー源がなくなるばかりか、地球に雨を降らせることもできなくなってしまう。何か僕たちにできることはありますか？」「そうだなあ…もしかしたら、この国のおひめさまが何か知っているかもしれないぞ」。5人の雲の国の住人は城に赴き、おひめさまに困っている事情を説明する。その結果、城の地下にある雲製造機に雲の素を入れてスイッチを押すことになった。「ほーら、雲ができてきましたわよ！」「わーすごい！すごい！雲ができてきた…この煙突を伝って外

に雲が流れて行くわ！」雲の国に雲が戻り、しばらくすると…雷が鳴り響き、そして雨が降り始める。ラストシーンは青空に綺麗な雲が浮かぶ場面で「…もし、また水不足になったら、雲の住人たちがまたあの大きな雲製造機で雲をつくっているかもしれません」というナレーションが入る。

II. 目的と方法

本研究の目的は美術教育の領域で教員養成大学における小大連携の可能性と課題を明らかにするものである。参加する小学校の子どもに対して、普段の教育活動をより豊かにする活動、普段の教育活動にはない意味ある活動を保障したい。また、近い将来に美術教育を指導する教員となる学生に対して、子どもと関わる仕事の魅力や、やりがいについて学ぶことができるようにしたい。

本研究の対象は「スーパーサウルの底力」「みらいちゃんとなかまたち」「ギターキノコのすてきないちにち」「ふわふわ大作戦」の4作品である。キャラクターの制作を担当したのは諫早市立西諫早小学校1年2組の男子12名、女子15名、計27名である。キャラクターをデジカメで撮影しストーリーを考え紙芝居に仕上げる役割を担当したのは教育学部の学生（中学校教育コース美術専攻が中心）、2年の8名、3年の4名、計12名である。まず、キャラクターの特徴を分析することで4つに分類し、そのカテゴリー毎にストーリーを構想した。次に、4つのグループを編成し、それぞれが紙芝居作品の制作にあたった。紙芝居に音楽や効果音をつけたり、上演計画を練ったりする役割を担当したのは、教育学部の学生（幼稚園教育コース）、2年の7名である。その7名に4名（1年の1名、2年の1名、3年の1名、4年の1名）を加えたメンバー（計11名）と山川教諭がリハーサルを含む実際の上演を担当した。

キャラクター制作の活動記録、共同制作された紙芝居の作品に対する講評、大学生に対する講評を整理し、小大連携の意義と可能性、小大連携の反省と課題をまとめる。

III. 考察

1. キャラクター制作の活動記録

最初に昨年度4年児童の紙芝居作品を鑑賞させ、みんなで話をつくることを知らせた。その「みんな」とは1年2組だけでなく、大学生も手伝ってくれることを伝えた。今回は作品制作の段階を児童と学生による共同制作へと変更し、キャラクター（登場人物）の制作を児童が担当し、立体の作品で表現する。後でキャラクターを入れた画面を写真撮影する時にキャラクターが平面よりも立体の方が表現の幅を期待できる。制作するのが1年生であるため、立体として作り易い紙コップを共通の材料として用意することにした。

物話に登場するキャラクターを考える段階、アイデアスケッチを描く児童に対

して、キャラクターのデザインだけでなく、そのキャラクターの特徴や性格も考えさせた。これは児童がキャラクターへの思い入れを強くし、デザインにも何らかの変化をもたらす効果を狙ったことである。学生にストーリーやキャラクターの配役をより考え易くするためでもある。

桃から生まれた桃太郎や、うそをつくと鼻が伸びるピノキオを例に出し、「何か人とは違うところがある、物語の中で大活躍できるようなキャラクターを考えましょう」と話すことで、児童は「海では泳げないが、プールでは泳げる魚」や「ギターを弾くことができるキノコ」など、非常に個性的なキャラクターを考えることができた。児童は空想の生き物を考えることに夢中になり、休み時間にもキャラクターの絵を描くことを楽しんでいて、1人で複数のキャラクターを考えたと事例が多数見られた。

アイデアスケッチから立体作品としてのキャラクターをつくる段階では、大・中・小と大きさの異なる3種類の紙コップを用意した。紙コップは切る・貼る・塗る・重ねるなど加工がし易い材料であり、制作での困難を伴う状況をほぼ独力で克服することができた。それは楽しみながら自分のアイデアを実現することにつながった。

児童はつくるだけでなく、できあがった自分のキャラクターがどんな活躍をするのかという楽しみもあった。そのため、多くの児童が「早くお話できないかな?」「いつになったらお話が見られるの?」と尋ねた。後日、美術館で作品を公開した時に多数の児童が美術館に来館した。児童のキャラクターが登場する紙芝居作品が上演された映像をDVDに記録した。美術館へ行けなかった児童のためにも、そのDVDを1年2組で上映することを依頼した。

2. 共同制作された紙芝居の作品に対する講評

(1) 作品「スーパーサウルスの底力」について

体が大きいために、1日に162リットルの水を飲まなければならないという特徴をもったスーパーサウルスを主人公にした作品である。全てのキャラクターに台詞が用意され、悪者役のキャラクターは関西弁で話す設定になっていた。台詞の話し方もキャラクター毎に変えるなどの工夫が見られた。

水の嫌いな悪者が地球の水を全て蒸発させようとするが、最後は水を飲んでその美味しさに感動するという展開になる。ストーリーの結末に「水を大切にしよう」といったメッセージがあれば、幼い子どもや1年生には理解し易かったように思う。タイトルに「底力」という漢字が入っていたが、読めない子どもがいることを想定して、振り仮名をつけるといった配慮を要する。

作品の写真は本当の水たまりを利用するなど工夫して撮影されていた。ただ厳しい条件での撮影だったためか、学生の手が写っていたのが残念である。音楽が全編に流れていたが単調であり、効果音を入れることを含めて再考の余地がある

だろう。

(2) 作品「みらいちゃんとなかまたち」について

絵が得意で寂しがり屋の女の子、みらいちゃんが主人公の作品である。作品は漫画の表現技法である吹き出しや音喩などを使っている。正確には紙芝居や絵本ではないかもしれないが、1枚1枚の場면을漫画のコマのように表現したのは新しい試みとして評価できる。1年生の作品を持って撮影する学生の手を吹き出しで上手く隠すことができているところもあった。

1枚1枚の場面に撮影の仕方による工夫が見られた。ある場面では海を表現するのに青い色画用紙を背景にしていたし、また、ある場面ではキャラクターが溺れているところを、キャラクターを細かく振って残像を写していた。

各キャラクターの台詞の語尾は、それぞれ固有の言葉を考えて印象づけようと、しかも幼い子どもにも理解できるよう、易しい台詞にされていた。ストーリーの結末の「仲間っていいね!」という言葉は大切なメッセージを伝えている。この完結の方向性が作品を素晴らしいものになっている。

歌詞のある音楽が全編に流されていた。音量を抑えてはいたのだが、鑑賞する子どもが紙芝居に集中できるよう、歌詞のない音楽をBGMとして流した方が良いのではないだろうか。

(3) 作品「ギターキノコのすてきないちにち」について

ギターを弾けるキノコ、しかもギターを弾くとうんちが出てしまうギターキノコという、とても変わった主人公が登場する作品である。1年生が考えたキャラクターの設定のアイデアが斬新であったので、ストーリーをつくり易かったのではなかろうか。ギターキノコが順番に出会った人物に自慢のギターを聞かせて元気づけていくという内容は、順番にということ、児童がつくった全部のキャラクターを無理することなく出演させることができた。ただし、キャラクターが話す台詞の中にはいくつかの難しい言葉があって、幼児や1年生に理解できなかったのではないだろうか。もっと簡単な言葉に表現を置き換える必要があったと思われる。

全シーンが野外にキャラクターを置いた状態で撮影され余分なものが入り込まないように工夫されていた。作品を鑑賞する子どもにとって、紙芝居の世界に集中し易い作品に仕上がっていたと言えよう。ただ、児童がつくったキャラクターと野外の撮影場所が高い次元でフィットしていないようにも感じられた。キャラクターの色が原因となり背景の野外の色に馴染ませるのが極めて難しいところについては、背景を色画用紙や背景画などにしても良かったように思う。BGMに関しては歌詞のついていない曲だけのものを部分的に使用していたため、キャラクターの台詞は邪魔されず聞き取り易かったように感じる。

(4) 「ふわふわ大作戦」について

雲が少なくなつて水不足になつた地球を助ける、ふわふわの雲の国の住人たちが主人公の作品である。登場するキャラクターは6つで4つの作品の中で最も少ないため、それぞれの場面に無理をして多数のキャラクターが登場することなく、各場面で1つひとつのキャラクターが大きく写されていることは評価できる。

ただ、作品の中に出てくる製造機などの言葉が子どもには難しいと感じたので、上演する当日に別の簡単な言葉に差し替えさせた。

ほぼ全シーンにわたって手づくりの背景が使われている。色画用紙や綿、箱でつくつたお城などが児童のつくつたキャラクターと良く馴染んでいる。キャラクターと背景が共鳴し合うことで温かい雰囲気醸し出している。洗面台などの実用品が背景にされているシーンもあったが、背景そのものがキャラクターの邪魔をしておらず、学生の工夫の痕跡が見られた。

BGMに関しては歌詞のない曲を必要に応じて使用しており、曲が流れる部分と曲が流れない部分のメリハリが効いていて、BGMならではの効果が認められた。なお、児童の中で最も人気が高かった作品が「ふわふわ大作戦」である。

3. 大学生に対する講評

学生はグループで知恵を出し合い、練習を重ね、どうすれば紙芝居を見に来た子どもが喜んでくれるかをよく考えて活動していた。その準備にも相当な時間をかけていた。その時点でのベストを尽くしてくれた。次に来年度以降のための改善の余地を提言する。

(1) ストーリーについて

言葉の問題であるが、小学校1年生以下の子どもには理解できない言葉がよく使われていた。ストーリーが完成した後、自分たちで推敲を重ねることは勿論のこと、教育現場の保育士・幼稚園教諭・小学校教諭などに添削してもらうなどアドバイスを求め、もっとわかり易い作品をつくることが望ましい。

(2) 写真の撮影について

子どもが紙芝居の世界に没入するためには制作者の学生の手が写り込む撮影を回避しなければならない。「ギターキノコのすてきないちにち」や「ふわふわ大作戦」の制作を担当した学生のグループのように、キャラクターだけの世界をつくり出すと作品の質が向上する。また、新しいキャラクターが登場する時にはそのキャラクターだけが目立つような画面になるよう撮影すれば、子どもは「このキャラクターはこういう名前だな」と理解し易くなる。同時に幾つものキャラクターが写っている画面では、どれがどのキャラクターかわかりにくくなる。登場するキャラクターが多いと、画面の枚数も増えるため労力は確実に増していくが、その労力によって子どもを楽しませる方向へと持っていきたい。

(3) BGMについて

いわゆる読み聞かせと違う要素がBGMの存在で、子どもにドキドキワクワクさせる。しかし、バランスを考えて使わないと、ストーリーや画面を干渉させてしまう。歌の入っていない曲をストーリーの導入部や終末で使うと効果的であることが多い。また、効果音のCDやオリジナルの効果音を録音して利用すれば、メリハリが出る。いろいろな状況に合った効果音をつくって、データとして残していけば、紙芝居用の効果音のライブラリーができ、容易に魅力的な上演を実現することが可能となる。

(4) 読み聞かせについて

読み聞かせは慣れと練習が大きく関わる。幼稚園・保育園・小学校に赴き、ボランティアとして読み聞かせをすることで、子どもにとってわかりやすい声量や読む速さを体得することができる。教育現場も保護者に読み聞かせのボランティアを募っているがなかなか集まらない状況にあり、学生の応募が期待されている。教育現場や図書館には読み聞かせのボランティアが活躍しているが、彼らに読み聞かせの指導を受けるのも良い方法である。

IV. まとめ

1. 小大連携の意義と可能性について

美術館で自分の作品が公開されることは一般の小学生にとって特別なことである。それが全員参加という形で実現したことは1年2組の児童にとって大きな意味を持つ。発表する喜び、伝える喜び、他者からの感想をもらう喜びなど、児童は図画工作科における学びの基盤となる財産を獲得した。それはつくる喜びにもつながっていく。小学校の中学年後期頃から図工嫌いの子どもが徐々に増えてくる。今回のような小大連携を活用することで図工嫌いの子どもにも大きな自信をつけることができる。勿論、図工嫌い候補の子どもがそうならないように方向づけることもできる。

昨年度とは異なり児童がキャラクターだけをつくることに集中できる設定になっていたために1年生でも参加できた。学生にとっては仕事量が増えたが、それだけ学んだ内容も濃いものになったのではなかろうか。今後、小学生はキャラクターをつくる、つまり俳優をつくる立場、大学生が監督・脚本・舞台美術・舞台音楽・編集という立場にすることで、より多くの学校が手軽に参加できる活動へと発展する可能性がある。中大連携ならば（小学校高学年でも可能）、中学生と大学生と一緒にストーリーを考えたり、BGMの選曲をしたり、効果音づくりをしたり、キャラクターの制作をしたり、レベルアップした共同制作も可能であろう。

これらのことは新しい魅力的な教育活動を予感させる。例えば、大学があらかじめ考えておいたストーリーを小学校や中学校で紹介して、児童・生徒が聞いたストーリーを絵にすると面白い。読書感想画に近い内容であるが、絵を美術館などの施設を利用して読み聞かせとともに公開することができる。作品を公開するためのサイトを立ち上げて、それを利用することもできるであろう。また、静止画だけではなく、映画のように動画作品としてつくることも面白い。立体のキャラクターを少しずつ動かしながらコマ撮りし、アニメーションの作品に仕上げることもできる。時間はかかるが簡単につくることができる。更に、昨年度や今年度の上演の映像をまとめ、小学校や中学校に紹介し新たな参加校を募ることもできるし、各地の図書館を巡回しながらの公開もできる。

これまで1年2組の児童全員が長崎県美術館を訪れた経験をもっていなかった。その理由は西諫早小学校が長崎県美術館の所在地である長崎市と隣接する諫早市にあるものの距離が離れていること、児童がまだ1年生であることなど様々であろう。保護者が美術館を訪れた経験が少なく、美術館に興味を持てなかったという理由も大きいのではなかろうか。児童が単独で美術館に行くことは物理的にも教育的にも無理がある。児童を連れて行く役割を果たす保護者に美術館に行きたいと思う動機づけが必要である。今回の「児童の作品が美術館で公開される」ことは保護者の美術館を訪れる強力な動機づけになった。祖父母、兄弟姉妹も伴い来館した家庭も多かった。

作品の上演前に児童はいつ自分の作品が出てくるのか、どんな物話の中に出てくるのか、期待に胸を膨らませていた。作品の上演が始まると、通常を読み聞かせとは異なる、複数の大学生によって、音楽も演奏され、映画館サイズの大画面で、自分のつくったキャラクターの作品が登場するという特別な紙芝居に心を奪われた様子を散見した。60分間の上演の合間にゲームの催しが1回あった。幼い子どもにも対応できる質の高いものであった。後日、保護者から学級担任へ「たいへん貴重な経験ができました」「1年生の時に今日のような経験ができたのはありがたい」「家族揃って美術館に来たのは初めてでした」などの感想が連絡帳や手紙で届いた。ここにも小大連携の意義を認めることができる。

2. 小大連携の反省と課題について

作品の上演中に児童の集中力が欠けていた場面があったことについて、特に学生のみでつくった創作紙芝居に問題があったと感じている。原因としてストーリーが1年生の発達段階に合っていなかったこと、話が長いものであったことなどが考えられる。小学校高学年児童から大人までには魅力ある作品に仕上がってはいたが、当日の多くの観客である幼児や小学校低学年児童には理解できていなかったように思う。普段の小学校での読み聞かせは10分間前後の時間で2冊または3冊という量で行われている。幼児や小学校低学年児童が理解できる話を10分間

程度の時間に数本が目安であろう。つまり、子どもの集中力を持続させるためには、10分間程度の時間に数本の紙芝居の作品を構成した上演が3回、その合間にゲームの催しが2回、トータル45分間の上演にまとめるべきだったと考える。10分間程度の時間に数本の紙芝居の作品を構成した上演が2回、その合間にゲームの催しが1回、トータル30分間の上演にまとめると、なお一層視聴効果が高まることも予想できる。

「でてこい大きな紙芝居 2009」は、大学生が制作した昔話などの紙芝居や創作紙芝居の作品、小学生と大学生が共同で制作した作品、離島にある小規模校の中学生が制作した作品、OB・OGが制作した作品を組み合わせ、4つの実演プログラム（それぞれ60分間の上演時間）で実施した。現段階で小大連携の効果を考えた場合、実演プログラムの編成は小学生と大学生がつくる創作紙芝居と既存の絵本からつくる紙芝居に限定することが望ましいと考える。今回の上演の対象は「幼児以上」であったが、「幼児から小学校の中学年児童まで」とすることも検討すべきであろう。

最後に、開催時期が小学校の夏休み前であったことについて、小学校の事情を鑑みると今回の小大連携は大きな負担を小学校に強いたと考える。今後、多くの校種の学校に無理することなく楽しく参加してもらうためには長い期間をかけ連携する必要がある、冬休み前や冬休みに美術館で公開することが有望な選択肢となる。それが可能であれば、学生の読み聞かせのスキルアップや教育現場との一層の交流もできる。

[付記] 本研究は「教員養成におけるセルフエスティームを育成するアートプログラムの開発」〔平成19～21年度科学研究費補助金(挑戦的萌芽研究)による研究、課題番号：19653110〕に関わるものである。