

保育のなかの紙芝居 —「紙芝居・ネット」の構築とその役割—

鬢 櫛 久美子
種 市 淳子

1. はじめに

2007年4月に、名古屋柳城短期大学「紙芝居・ネット」(<http://www.kamishibai.net>)¹⁾が公開された(図1)。2,000点余の所蔵作品の情報がデータベースで検索できるほか、紙芝居草創期に刊行された希少な紙芝居をネット上で鑑賞できる。

「紙芝居・ネット」は、紙芝居に関する様々な知識や情報の発信を行う、紙芝居のポータルサイトである。図書館に所蔵する紙芝居のコレクションに着目し、保育者養成において100年余の歴史をもつ設置母体の独自性を打ち出そうと企画されたものであり、名古屋柳城短期大学子ども文化と紙芝居プロジェクト実行委員会²⁾(以下、「実行委員会」という)が運営している。

この取り組みは、テレビ、新聞等のマスコミに紹介されたほか³⁾、教育界、保育界を始めとして多方面から多くの反響を得ている。

本稿では、「紙芝居・ネット」の理念と構築の概要を報告し、その成果と今後の課題を示す。

2. 背景

紙芝居は、街頭紙芝居として誕生し、大衆文化、児童文化のなかで育った日本独自の文化財である。保育界では、現在のスタイルの紙芝居が成立して間もない1932(昭和7)年頃から、倉橋惣三や副島ハマらが、保育実践に取り入れていたことが明らかとなっている⁴⁾。そして現在、紙芝居は日々の保育に欠かせない教材・教具として活用されている。しかし、街頭紙芝居時代に根付いた大衆的なイメージと戦争に協力した歴史のために、教育メディアとしての優れた特質を備えていながら、その真価を十分に評価されてこなかった。また、絵本と比較して一段低く扱われてきた面がある。

このような紙芝居に対する評価は、紙芝居の学術研究、出版事業、資料保存といった様々な側面に影響を与えている。

紙芝居はその研究の蓄積が少ないために、教材・教具として、また文化財としての位置づけは曖昧である。現存する作品の消失や損耗が進む中でも、その保存に対する取組はほとんど行われていない。保育の場では紙芝居と同様に活用される絵本の出版点数が増え続けているのに対し、紙芝居の新刊出版点数は現在、年間で100点に満たない状況である。総じて、紙芝居に対する社会の関心や認識は薄いと言わざるをえない。このような現状にあって、「紙芝居・ネット」のはたすべき役割は重要だと考えられる。

3. 先行事例

「紙芝居・ネット」に先行する事例を見ていく。ここでは、現在デジタル化した紙芝居(以下、「デジタル紙芝居」という)を制作、発信している事



図1 「紙芝居・ネット」トップページ
<http://www.kamishibai.net>

例を調査した。「デジタル紙芝居」という語はまだ一般化していないが、パソコン上で閲覧できるようにデジタル化した絵による紙芝居をさして使われている。静止画像に、文字や音声を組み合わせるなどの表現手法を用いるものも多い。完成した作品は、パソコン上で見るだけでなく、プロジェクタからスクリーンに投影して大勢で楽しむと言った使い方もなされている。

調査の結果、このようなデジタル紙芝居の制作、発信を行っている事例には、その目的から分類して、以下に示す三つの流れがあることがわかった。

3.1 教材としての活用

保育者養成の場において、デジタル紙芝居を情報教育に導入する試みは、2000年頃より見られるようになった。最近では、紙芝居のコンテンツを制作するだけにとどまらず、それを実際に保育の場で実演し、幼児の反応や教育効果を検証する取り組みも行われている。

新谷ら(2002)⁵⁾の実践では、デジタル紙芝居の制作と作品を用いた保育実践を行うカリキュラムによって、情報技術がコンピュータの中の閉じた世界ではなく、「保育」という現実社会にどのような変化を与えるかを検討している。幼稚園の3～5歳児クラスでデジタル紙芝居を実演したところ、映像や語りかけに促されるように画面に向けて声を発したり、プロジェクタの光源に手をかざしスクリーンに影絵を付けてみたりと、主体的に紙芝居を楽しむ様子が見られたという。

荻原ら(2007)⁶⁾は、2003年度より幼稚園教育要領にもとづいた「創作デジタル紙芝居制作演習」カリキュラムを開発し、実践と検証を続けている。幼稚園2園と児童館2館を対象に行われた調査では、園児・児童の多くが従来型の紙芝居より面白いと、好意的な評価を示したと報告している。表紙絵のみではあるが、学生が制作した作品のサンプルをネット上で見ることができる⁷⁾。

保育は、比較的情報化の遅れた分野の一つだといわれてきた。2006年度の調査によれば、全国の幼稚園の77.6%、保育所の80.1%がインターネットに接続したパソコンを保有する一方で、幼児自身がパソコンを利用している幼稚園・保育所は、

それぞれ5.0%、2.0%でこの十年、ほとんど増えていないことが示されている⁸⁾。幼児期には、人や自然との関わりといった直接体験が重視されており、保育に情報機器を取り入れることには否定的な考え方もある。しかし、社会の情報化が幼児の生活にも影響を及ぼしている今日、情報技術が幼児に及ぼす影響を検証し、保育の本質にそった活用方法を研究する必要性はますます高まってくると考えられる。

3.2 創作型の紙芝居

地元に残る民話をもとに「デジタル紙芝居」を創作し、公開する事例は各地に見られる。ネットの発信力を生かせるうえに、デジタルコンテンツに加工された後もノスタルジックな雰囲気のある紙芝居は、民話を伝承するメディアとして相性がよいのだろう。

「守山の昔ばなし」⁹⁾

滋賀県守山市のホームページでは、守山市に伝わる民話や昔話をもとにしたデジタル紙芝居「守山の昔ばなし」(四話)を公開している。市内の小中学校のコンピュータ教室やLANの整備を進める中で、総合学習等に活用するネット上のコンテンツを充実させようと、聞き取りをおこなうなどして集められた題材をもとに、地域の児童文学作家である今関信子氏が監修した。それぞれの作品の舞台となる、地域の地図や風景写真と合わせて鑑賞できるようになっている。

電子紙芝居『小泉小太郎物語』¹⁰⁾

『小泉小太郎物語』(深町修司監修・脚本、白井信吾絵)は、松谷みよ子の作品で有名な『龍の子太郎』の元話といわれ、信州に古くから伝わる民話が題材となっている。竜の子の小太郎が、母親と自分の命と引き換えに干ばつに苦しむ農民を救うため、住みかの湖の水を下流に流し、その流れがやがて犀川になったという話である。1960年に、民話発祥の地である塩田の児童らが残した「小泉小太郎」影絵劇の台本がもとになり、当時の教師であった深町氏や地元の画家らが制作、上田市マルチメディア情報センターがデジタル化した。モノトーンの切り絵や音楽、語り一体感があり深みのある作品に仕上げられている。場面の切り替えには、通常の紙芝居を演じる際の「途中

で止める」「さっと抜く」「ゆらしながら抜く」といった技法がそのまま用いられているのも特色である。

3.3 デジタルアーカイブ

1990年代半ば以降、伝統的な紙媒体の資料のうち特に貴重なコレクションの保存と公開を目的とした資料の電子化、いわゆるデジタルアーカイブが行われるようになった。デジタルアーカイブとは、古文書や記録、公文書の保管所という意味の英語のアーカイブスとデジタルを組み合わせた造語であり、一般に文化財や芸術作品をデジタル画像にして保存することを指して使われている。紙芝居をデジタルアーカイブした最初の組織的な取組は、すでに閉鎖されているが、企業によって始められた。

ドコモ電子図書館「街頭紙芝居コレクション」
(2006年閉鎖)

「ドコモ電子図書館」は、NTT ドコモが十周年記念事業の一環として2002年に公開した。ドコモの情報技術力を生かし、社会的・文化的に価値があるにもかかわらず失われつつある日本文化をデジタルアーカイブとして保存するというコンセプトのもとで制作されたものである。「街頭紙芝居コレクション」には、104点の作品が収録され、そ

の内十数点をネット上で閲覧できた。

「紙芝居・ネット」の構想段階で大いに参考としたサイトであったが、2006年9月に閉鎖されるに至った。NTT ドコモによれば、以後は代替サイトの「モバイルひろば」、「NTT ドコモ歴史展示スクエア」にコンテンツを移行したが、「街頭紙芝居コレクション」の提供は終了したとしている。

ドコモの事例をのぞけば、紙芝居によるデジタルアーカイブ事業の事例はほとんど存在しない。絵本を扱ったものでは、たとえば国際子ども図書館の「絵本ギャラリー」、大阪国際児童文学館デジタルミュージアムの「子どもの本 いま・むかし」といった公的なサイトのほか、多くの事例があることと比較すると、紙芝居の先行事例は極めて少ないことが明らかとなった。

4. 目的

「紙芝居・ネット」は、日本独自の文化財であると同時に重要な保育教材でもある「紙芝居」の魅力と情報を発信し、紙芝居の存在自体をよく知らない一般層には、紙芝居に対する興味関心を高めてもらい、保育や教育の現場では、紙芝居をより効果的に活用してもらうことをねらいとしている(図2)。

収録コンテンツは、プロジェクト全体を通した

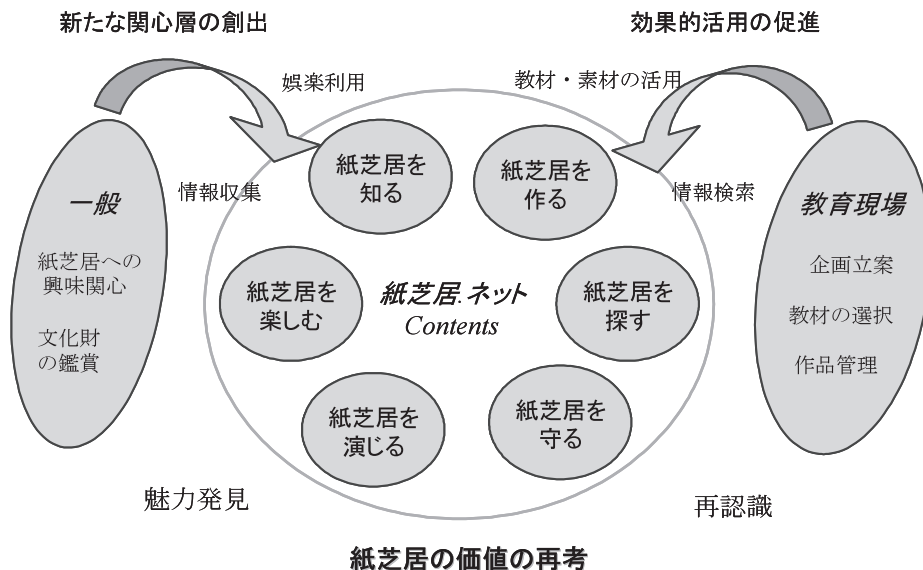


図2 「紙芝居・ネット」概念図

コンセプトである以下の4点にそって制作された。

- 1) 「紙芝居」を通して子ども文化を考える
- 2) 「紙芝居」というメディアを後世に残す
- 3) 「紙芝居」を通して共感の輪をつなぐ
- 4) 「紙芝居」というメディアを再構成する

具体的には、1) 紙芝居の学術研究を行って、その成果を発信していく、2) 昭和10年代から20年代の貴重な作品をデジタルアーカイブして公開する、3) 紙芝居の「演じ方」や「作り方」等の情報を提供し、教材・教具としての紙芝居の効果的活用を促進する、4) 動画や音声を組み込んだ表現方法により、新たな関心層を創出することである。

これらを通して、紙芝居の魅力の発見と、教材・教具としての価値の再認識を促すことを目的としている。

5. 制作

5.1 制作の工程

「紙芝居 ネット」は、2006年4月より2007年3月までの1年間で構築された。この事業に対し、平成18年度「子どもゆめ基金」(独立行政法人国立青少年教育振興機構)の助成を受けている¹²⁾。

作業は、企画立案、ページ作成・編集、著作権処

理を実行委員会で行い、オーサリングツールの開発、デザイン、Flash制作、ムービー撮影・収録・編集、スキヤニング、サーバの運用管理をNECメディアプロダクツに委託した。

「紙芝居 ネット」の制作工程を以下に示す。

2005年4月	著作権調査と許諾手続開始
2006年4月	デザイン、Flash作成開始
2006年6月	コンテンツ構成、サイトマップ決定
2006年8月	電子化対象作品スキヤニング作業開始
2006年9月	「実演ライブ」撮影・収録
2006年11月	テストアップ、修正・デバック作業
2007年1月	各ページの編集(～3月)
2007年4月	公開
2008年5月	2007年度更新版の公開

5.2 デジタル紙芝居の制作

「デジタル紙芝居」の創作では、まず紙芝居表面の絵をスキヤニングするなどしてデジタル画面を構成する。そこに裏面の「語り」部分にあたるテキストやデジタル音声を組み込んで、コンテンツとして仕上げていく。



「デジタル紙芝居ギャラリー」の公開画面

コンテンツ作成の流れ

1. 画像・音声ファイルを準備し、PC内に元データとして取り込む。
2. 各ページの画像とそれに対する音声を登録し、テキスト(字幕)を入力する。
3. サーバに接続して指定したフォルダにアップロードすると画像が自動生成される。
4. 完了(上記画面のように表示される)

図3 「紙芝居メーカー」編集画面と紙芝居コンテンツ作成の流れ

「紙芝居メーカー」は、紙芝居のデジタルコンテンツ（「デジタル紙芝居」）作成のために開発されたオーサリングツールである。紙芝居の舞台にあたる背景のデザインと、コンテンツのデータ（画像、音声、テキスト）を分けて保存しておき、サーバ内のフォルダにこれらをアップロードすることで、紙芝居コンテンツが自動生成される仕組みである。プログラムの専門知識を必要とせず、データの差し替えや追加が容易に行えるため、様々なコンテンツへの応用が可能となっている（図3）。

「デジタル紙芝居ギャラリー」のインターフェースは、読み聞かせ素材としての活用も意図し、子どもが自身で操作できるように大きなボタンを採用している。また親や保育者が直接読み語る場合、視覚障害、聴覚障害のある子どもが利用する場合などを想定し、ナレーションと字幕のON/OFF機能を付けた。

5.3 著作権の処理

「デジタル紙芝居ギャラリー」では、作品のデジタルアーカイブを第一の目的としている。原典にできるだけ忠実な複製画像を作成するために、スキニング処理は専門家に依頼して品質に留意した。

著作権の問題も重要である。作品のデジタル化（複製）やインターネット公開には、脚本家、画家を始め、作品にかかるすべての著作権者の許諾を得ていることが前提となる。また、「語り」の音声を付すことは、元の作品の改変にあたりと解釈されることもあるため、制作の工程でこのような加工を伴うことを著作権者に明示したうえで、了解を得ておく必要がある。古い紙芝居では、著作権者の連絡先は不明であったり、すでに亡くなったりしていることも多い。著作権者やその継承者を探す調査は難しい課題の一つである。一件、一件、粘り強く処理していく姿勢が必要である。

6. 構成と内容

「紙芝居 ネット」の収録コンテンツは、紙芝居を楽しむ、紙芝居を知る、紙芝居を演じる、紙芝居を作る、紙芝居を探す、紙芝居を守る、という6つのテーマを軸に構成されている。

以下に、主なコンテンツを紹介する。



デジタル紙芝居ギャラリー

「デジタル紙芝居ギャラリー」

図書館に所蔵する昭和10年代から20年代の保育紙芝居をデジタル化して公開している。

貴重な作品を動画による画像（「絵」）とナレーション音声（「語り」）により鑑賞することができる。一部の作品では、紙芝居の表面だけでなく、裏書きの付された裏面も見られるようにしている。2008年9月現在の公開作品は、著作権処理の完了した11点である¹³⁾。



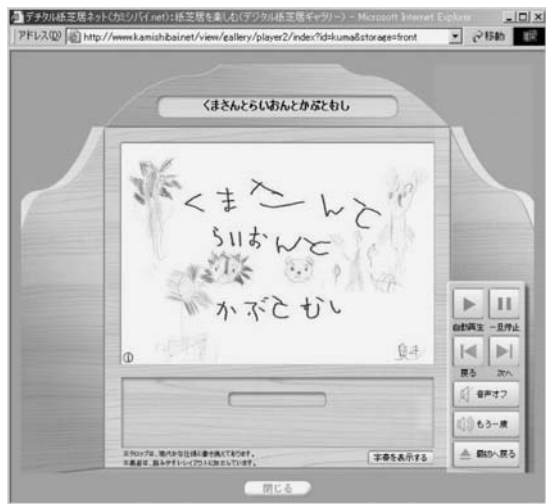
紙芝居実演ライブ

「紙芝居実演ライブ」

昭和30年代の街頭紙芝居風景をイメージしたショートムービーである。舞台一式を自転車に積みこんだ「紙芝居のおじさん」が拍子木を鳴らして子どもたちを集め、水飴を売った後に演じた当

時の雰囲気伝えることを意図して制作されたコンテンツである。

撮影と収録は、2006年9月に関宿重要伝統的建造物群保存地区（三重県亀山市）にて行われた。



手づくりキッズ紙芝居

「手作りキッズライブ」

2007年度に「手作りキッズ紙芝居」と題して子どもが作成した紙芝居の募集事業を行った。そこで選考された最優秀賞1点、優秀賞2点の作品をデジタルコンテンツとして編集し、公開しているコンテンツである。



演じ方講座・演じ方ライブ

「演じ方講座・演じ方ライブ」

紙芝居の効果的な演じ方のポイントを解説している。講師は、紙芝居実演家の第一人者である右手和子氏に依頼した。保育の現場で「読み聞かせ」をする際に参考としやすいように、実際に、幼稚園の3～5歳児を前にして実演する場面が収録されている。

「手づくり紙芝居の作り方」

絵本・紙芝居作家の長野ヒデ子氏の指導・監修により、紙芝居制作の基本と楽しみ方を紹介するコンテンツである。

「紙芝居の歴史」

紙芝居の起こりから現在までの歴史を一般向けにわかりやすく紹介している。また紙芝居年表や紙芝居の歴史を学ぶための資料リスト等も収録している。

「あらすじから探せる紙芝居検索」

名古屋柳城短期大学図書館所蔵の保育紙芝居2,000点余について、“あらすじ”の情報から検索できるシステムである。

7. 成果と課題

「紙芝居・ネット」の公開後、一般、学校関係者、保育・福祉施設、警察署・消防署、ボランティア団体等からの問い合わせや作品の寄贈があり、マスコミに取りあげられるなどして、多くの反響を得た。また、『大学経営強化の事例集』（文部科学省、2007）においては、小規模短期大学の大学経営上の成功事例として評価されている¹⁴⁾。同様に、図書館のコレクションを活用して大学を活性化させる取組としても注目された¹⁵⁾。

このような反響は「紙芝居・ネット」のアクセスログからも明らかとなっており、ログを採り始めた2008年5月18日より2008年9月20日までの期間では、1日あたり平均153回のアクセスが寄せられている。また日本国内だけでなく、海外41ヶ国からもアクセスがあるというデータも得られている。

8. 課題

公開より1年半を経過し、課題も明確になっている。「紙芝居・ネット」構築時の費用は、その大部分を外部助成金によったが、今後は、中長期的な展望にもとづく継続的資金を確保する必要がある。また「紙芝居・ネット」の運営を担う人や組織等の基盤をいかに整えていくかといった問題も重要である。コンテンツの充実をはかるという点では、研究の推進、コンテンツの制作と公開にかかる著作権処理等の課題も残っている。

保育の場に「紙芝居・ネット」をいかに届けるかといった課題もある。保育者養成校では、紙芝居に関する知識の獲得や保育技術の向上を目的に「紙芝居・ネット」を教材として活用する取組が始まっているが、幼稚園や保育所等の現場で十分に活用されるまでには至っていない。

本稿では、2007年4月に公開した「紙芝居・ネット」の理念と概要について報告した。

保育現場においても、デジタル環境は急速に進展しつつある。伝統的紙芝居を伝え残すこととあわせ、保育の本質にそうかたちで、現代に即した紙芝居のより良い活用を推進していくことが、「紙芝居・ネット」のはたすべき役割であると考えられる。

注

- 1) 名古屋柳城短期大学 デジタル紙芝居ネット
<<http://www.kamishibai.net>>
- 2) 2008年度の実行委員会は、大学より選出された教員7名と図書館等の職員及び協力スタッフ6名で構成されている(2008年9月現在)。
- 3) 主な報道記録は以下の通り。
朝日新聞(2006年10月20日付け朝刊)紙芝居、ネットで上演 画像と音声、250点目標 柳城短大来春に/愛知県 p. 23
読売新聞(2006年10月14日付け朝刊)「昭和の紙芝居をデジタル再生 名古屋柳城短大がDB化、ネット公開へ」 p. 34
テレビ愛知. ニュース&ワイドマイユウ!
(2006年11月2日放映) 名古屋柳城短期大学「紙芝居・ネット」の紹介
International Herald Tribune(ヘラルド朝日、2006年11月21日付け)

朝日新聞(2007年12月3日付け夕刊)「紙芝居、ネットで復活 昭和薫る200作品 名古屋柳城短大のサイト人気/名古屋」 p. 11
日経ネットナビ(2008年1月22日)、「おすすめサイト インターネットで楽しむ紙芝居」
<http://netplus.nikkei.co.jp/netnavi/osusume/osu080118_2.html>

「紙芝居 ネットで復活」(朝日(愛知)夕刊、2007年12月3日) 切抜き速報 保育と幼児教育版、20年2号(2008年2月号) 2008 p. 33 NHK総合 おはよう日本 2008年9月2日 インターネットで見られる紙芝居

- 4) 鬢櫛久美子, 種市淳子「保育のなかの紙芝居: 倉橋惣三と「紙芝居」の関わりを中心に」「名古屋柳城短期大学研究紀要」No. 28 2006 pp. 95-105
- 5) 新谷公朗ほか「幼児教育におけるマルチメディアの活用に関する一考察: 保育教材「デジタル紙芝居」の試作と評価実験」「常磐会短期大学紀要」Vol. 31 2002 pp. 35-50
- 6) 荻原尚ほか「幼児教育学科の特色を活かしたデジタル紙芝居制作演習の実践」全国大学IT活用教育方法研究発表会 平成19年度アルカディア市ヶ谷 2007年7月7日
- 7) 荻原尚 MIDI音楽教室(荻原尚研究室)
<<http://www.bekkoame.ne.jp/~mf/DM401/index.html>>
- 8) 小平さち子「幼稚園・保育所におけるメディア利用の現況と今後の展望: 2006年度NHK幼児向け放送利用状況調査を中心に(デジタル時代の教育とメディア2)」「放送研究と調査」Vol. 57, No. 6 2007 pp. 64-79
- 9) 守山の昔ばなし
<<http://www2.city.moriyama.shiga.jp/kamishibai/>>
- 10) 小泉小太郎物語
<<http://museum.umic.ueda.nagano.jp/kotaro/>>
- 11) 国際子ども図書館 絵本ギャラリー
<<http://www.kodomo.go.jp/gallery/index.html>>
- 12) 「子ども向け教材開発・普及活動」として6,681千円の助成を受けた。採択課題名: 紙芝居.

ネットーテレビのなかった時代に子どもたちの目を輝かせたメディア

13) 以下、11作品

- ・日本教育紙芝居協会脚本，西原比呂志絵画 『つばめ』 日本教育紙芝居協会 1941
 - ・川崎大治脚本，西正世志絵画 『コグマノボウケン』 日本教育紙芝居協会 1941
 - ・川崎大治脚本，西正世志絵画 『三ビキノコブタ』 日本教育紙芝居協会 1943
 - ・川崎大治脚本，西原比呂志絵画 『アカイマリ』 日本教育紙芝居協会 1944
 - ・関屋友彦文，松村三冬画 『靴屋のマルチン』 基督教紙芝居協会 1949
- ※作者の関屋友彦氏による朗読版も公開している（2006年3月14日収録）
- ・中村小波脚本，西原ひろし絵画 『十五夜のお山』 日本画劇 1950
 - ・川崎大治脚本，西原比呂志絵画 『おおかみの王さま』 日本紙芝居幻灯 1951

- ・堀尾勉文，西原比呂志画 『おやゆびひめ』 グリム館 1953
- ・西原ひろし画・文 『くろすけ あきからはるのまき』 日本画劇 1953
- ・川崎大治作，西原ひろし画 『ミミちゃんのかくれんぼ』 日本紙芝居幻灯 1954
- ・中村小波脚本，西原比呂志画 『いなばの兔』 日本画劇 1954年

- 14) 「外部資金による内部組織の活性化（名古屋柳城短期大学）」『大学経営強化の事例集』日本私立学校振興・共済事業団 2007 pp. 78-79 平成18年度文部科学省委託研究報告（大学経営強化調査研究）
- 15) 種市淳子「コレクションを活用した短期大学図書館の情報発信：外部資金の導入による「紙芝居・ネット」の公開 第94回全国図書館大会兵庫大会要綱 神戸学院大学 2008-9-19 pp. 46-48

“Kamishibai . net” :Construction and Effectiveness of the “Kamishibai” Information Site

Bingushi, Kumiko*

Taneichi, Junko*

本稿では、2007年4月に公開した「紙芝居．ネット」の理念と概要について報告した。「紙芝居．ネット」は、日本独自の文化財であると同時に重要な保育教材でもある「紙芝居」の魅力と情報を発信し、紙芝居の魅力の発見と、教材・教具としての価値の再認識を促す事を目的とし、以下4点のコンセプトにそって制作された。

- 1) 「紙芝居」を通して子ども文化を考える
- 2) 「紙芝居」というメディアを後世に残す
- 3) 「紙芝居」を通して共感の輪をつなぐ
- 4) 「紙芝居」というメディアを再構成する

公開後、マスコミ、保育・教育関係者、学術研究者を始め多方面からの反響を得る一方で、継続資金や運営基盤の整備などの課題も明確となっている。

保育現場のデジタル環境も進展しつつある中、伝統的な紙芝居を伝え残すこととあわせて、保育の本質にそうかたちで、現代に即した紙芝居のより良い活用を推進していくことが「紙芝居．ネット」のはたすべき役割だと考える。

キーワード：「紙芝居．ネット」、保育教材・教具、デジタル紙芝居、デジタルアーカイブ