

保育士・幼稚園教諭養成課程における授業「児童文化」 の内容に関する研究

— 児童文化財としてアニメーションを活用する試み —

A Study on the Content of a Class in “Children’s Culture” in a Childcare Worker
and Kindergarten Teacher Training Course
– An Attempt to Use Animation as a Cultural Property for Children –

甲 斐 聖 子*
Seiko KAI

要 約 現在、保育士や幼稚園教諭の養成を行う多くの大学では、「児童文化」もしくは「子ども文化」といった名称で授業が開講されているが、その内容は様々である。本稿では、「児童文化財」としてアニメーションを活用する試みとして、日本のアニメーションの受容の現状を確認し、保育士・幼稚園教諭養成課程における児童文化の授業のなかでアニメーションをどう扱うかについて授業例を出しながら、学生の成果物の考察・分析をおこなった。学生たちが製作したアニメーション作品は、自分たちが学んできたことや、普段の生活で親しみのある事柄をテーマや素材に取り入れており、それが学生同士の学習意欲や探求心を刺激し合うことにつながる事が分かった。

キーワード：児童文化，子ども文化，アニメーション，保育士・幼稚園教諭養成課程，

Abstract Classes entitled “Child culture” or “Children’s culture” are being taught in many universities that are training childcare workers and kindergarten teachers, but the class content varies. This paper examined the current state of acceptance of animation in Japan in an attempt to use animation as a “cultural property for children.” This paper presents an example of how to use animation in a child culture class in a childcare worker and kindergarten teacher training course. Student results were studied and analyzed. The animations produced by students featured what they had learned and they dealt with familiar topics. This approach motivated students to learn and it stimulated their curiosity.

Key words : Children’s Cultural Assets, Animation, Childcare Worker and Kindergarten Teacher Training Course, Teaching Profession

はじめに

本稿の目的は、保育士・幼稚園教諭養成課程における授業「児童文化」のなかで、これまで児童文化財のひとつとしてあまり扱いのない「アニメーション

」の活用方法について、授業実践の紹介・考察を踏まえ提案することである。

現在、保育士や幼稚園教諭の養成を行う多くの大学では、「児童文化」もしくは「子ども文化」といった名称で授業が開講されている。「児童文化」が扱う内容として児童文化財の一例を挙げると、絵本、児童文学、紙芝居、玩具（遊具）。マンガ、人形劇、演

* 児童学科
Child Studies

劇、映画、音楽、遊戯など非常に幅広いことが分かる。これに加え、児童文化を提供する場所や活動に関することや、子どもによって生み出される文化財についても含めると、半期 15 回の授業ですべての内容を網羅するのは不可能といえる。

実際に、いくつかの大学のシラバスを参照してみたが、ペープサートやパネルシアターなどひとつの文化財に特化するものもあれば、広く児童文化財に触れるもの、児童文化の歴史を深く学ぶものまで内容や形式もさまざまである。これは「児童文化」が教科ではなく、大学の独自設定科目として存在するという性質により、扱う内容について明確な決まりがないことが理由のひとつと考えられる。

「児童文化」について書かれた書物は多数出版されているが、その内容は「児童文化」を学問として捉えたものと、保育士・幼稚園教諭養成校向けに扱う内容をテキスト化した実践的なものとふたつに分けられる。首藤は、論文「『児童文化』・『子ども文化』の定義をめぐって」¹⁾の中で、「児童文化」・「子ども文化」の定義の変遷を時系列に従って整理しており、保育者養成の大学・短大・専門学校の「児童文化」の授業でなされることの多い幼児教育の教材研究や教材活用の技術指導と、「児童文化」・「子ども文化」の対象領域や教育研究上の視点方法論との間に若干齟齬があると指摘する。実際に養成校では、学問として「児童文化」を捉えることよりも、保育や教育の現場で使える技術の習得を図れるよう実践的で活用しやすく発展性のある内容が選ばれる傾向にある。ほかに児童文化財の活用が予想される領域「言葉」や「表現」もしくは「音楽」や「造形」などの科目群との兼ね合いや、授業担当者の経歴や専門分野によって、それぞれが専門性を活かした授業計画を組んでいるのというのが実情だ。

筆者は、複数の短大および大学において、「児童文化」の授業を担当しており、専門分野であるアニメーションを児童文化財のひとつと捉え、授業計画に加えてきた。現在出版されている保育者養成校向けに作られたテキストでは、アニメーションは、テレビや消費、ゲームなどと一括りされ、系統立てた扱いがほとんどない。また、参考までに確認した文部科学省著作教科書の家庭「子ども文化」²⁾では、アニメーションの章がある。しかしながら、その内容はディズニーやジブリ作品、テレビ・アニメなど商業アニメーションの紹介にとどまり、アニメーション

のしくみや、アニメーションの製作などについては、触れられていない。これは、「児童文化財」としてというよりも、「消費」の切り口でアニメーションが扱われているということのほかならない。そもそも、児童文化財として扱うアニメーションとはどんなものを含む必要があるだろうか。まずは、日本でのアニメーションの受容について確認していきたい。

I 日本人とアニメーション

日本のアニメーションは世界のアニメーション市場の中では特異な存在感を放ち、アニメ (ANIME) と区別され、他の国のアニメーションにも影響を及ぼしながら、独自の進化を遂げてきた。この場合のアニメとは、漫画やゲームなどを原作とした、主にテレビ・アニメシリーズや劇場アニメなど商業的な作品を示している。日本で広く知られ、多くのひとがこれぞアニメーションだと思っているような作品群は、世界を見渡すとアニメーションの分野のほんの一部にすぎないのだが、そのことはあまり知られていない。

一般に日本の子どもたちは、家庭で容易にアクセスしやすいテレビから、テレビ放映や録画機能によるビデオ再生、DVD ソフトによって、アニメーションと出会う。いわば、生活環境のひとつとしてアニメーションが常に身近にあるのだ。長く (財) 児童育成協会こどもの城 AV 事業部で子どもを対象としたアニメや映像ワークショップ、上映会を手掛けてきた昼間は、子どもたちが映像の偏食状態に置かれていることに問題意識をもち、そのことについて著書「みるとるあそぶ保育士・指導者の映像メディア入門」³⁾で、以下のように指摘している。

その「偏食」とは子どもたちが見ているソフトはテレビで放映されているアニメ (以下テレビ・アニメ) がほとんどだということです。テレビ・アニメの多くが似通った絵柄のキャラクター、ケバケバしい色彩の画面、そして対象年齢がいったいどのくらいなのか不明瞭なストーリーが展開します。テレビ・アニメの第一の問題点は、商業的な利益を優先させるために量産しやすい絵柄や作画方法が選ばれていて、造形的な工夫や新しい表現がほとんどないことです。また、人気の漫画が原作となることが多いので文芸面でのオリジナリティもみられません。(下線部は筆者による)

特に注目したいのは、日本のテレビ・アニメには造形的な工夫や新しい表現があまり見られないというところである。商業的な利益が優先されるテレビ・アニメはローコストで短い期間でもアニメーション製作が可能となるよう、リミテッドアニメーション^{iv}の形がとられ、セル画の使用、作画の単純化や分業化といった省力化に注力され、そのうちにアニメーションの特性を生かした映像表現の模索といったことは、重視されなくなった。メディアミックス化が加速する現在では、漫画からテレビ・アニメ、劇場版アニメ、グッズ、おもちゃなど消費との関係が一層強まっているような印象がある。

筆者には、アニメーションを児童文化財として、「児童文化」の授業で取り入れることで、「映像の偏食」問題を解消したいというねらいがある。今はテレビだけでなく、タブレット型端末の普及により、個人が時間も場所も制限なく映像作品にアクセスできるようになった。YouTubeなどの動画まとめサイトを開くと、あらゆる種類の映像作品が簡単にそして無料で閲覧できる。それも、最近では画質や音質も格段に良くなり、小さな画面で見ると、じゅうぶん視聴に耐えられるクオリティを持つ。その上視聴者の好みに合わせて、自分だけのチャンネルを次から次へと再生してくれるAI機能もあり、セレクションの良さと手軽さに時間を忘れてつい見入ってしまうこともしばしばだ。10年前には、どう頑張っても観ることのできなかった貴重なアニメーションをYouTubeで見つける幸運もあるが、街を見渡してみると、電車の広告から、巨大なモニターに至るまで、まさに映像過多ともいえるべき状態が起きている。

日本で1960年代から続くテレビ放送は、インターネット時代の到来により、苦戦を強いられている。ひと昔前のような、皆が必ず見て知っているアニメについて語ったり、懐かしんだりするような世代観の共通文化は今後、減少していくだろう。というのも現代の子どもたちは、テレビ放映に加え、アマゾンプライムビデオやネットフリックスなどのオンラインチャンネルで、時間や場所の制限なく膨大な選択肢の中から映像を消費していく。映像の選択肢が広がることで豊かになったような錯覚があるが、その質については益々機械任せになり、テレビやタブレット型端末におもりをさせるなどの問題も尽きない。子どもにどんな映像をどのように届けるか、特

にまだ自分で選ぶことのできない幼児は、身近な大人が考え、与えなくてはならないのだが、アニメーションのセレクションについては、ほとんど話題にならない。忙しい親にとって、アニメーションは、家事中の子どもをあやす頼みの綱の域を出ておらず、子どもにふさわしい内容かどうか事前に目を通すことや、座って一緒に鑑賞し物語を共有するという意識もほとんどないだろう。

近接領域である絵本の場合、その選書ははるかに慎重だ。もちろん幼い子どもは字が読めないという前提はあるが、子どもに良質な文化財を届けたいという親の意識や、物語と一緒に共有したいという願いは絵本に託されることの方が多い。子どもに視聴させるアニメーションをすべて閲覧するのは難しいが、膨大な映像の中には、テーマや内容など不適切と思えるものが存在することも踏まえ、今一度映像を鑑賞するときの環境についても考えるべきである。

日本のアニメが商業アニメーションとして主流だとすると、その対極にあたるのが、非商業アニメーションである。この領域のアニメーションは、アート系アニメーションとも呼ばれることもあり、作家性に富み、わずかな分数の作品でも、物語の内容や素材の表現が工夫されている。念入りの企画のもとで構成され、撮影時間も充分にかけられており、非商業の立場で、映像の美的・造形的な価値を追求されたものがそれにあたる。身近な例としてではNHKのEテレの「プチプチアニメ」や「みんなのうた」などがそれにあたる。

アート系アニメーションの中でも筆者が、幼い子どもたちに特に薦めたいのがカナダのNFBC (National Film Board of Canada:カナダ国立映画制作庁)が誇る作品群である。1939年に創立され、ノーマン・マクラーレンを筆頭に、世界中から作家が招かれ、教育用作品でありながら作家の個性あふれるアート性の高いアニメーションが数多く製作されてきた。アート性といっても、粘土・砂・つみき・ビーズなど、幼い子どもたちに親しみのある素材が使われ、次々と形が変容していく様子は、子どもたちを夢中させる。ほかに、ロシアやチェコ、イギリスなど世界中に優れたアート系アニメーションがあるが、残念ながら日本の子どもたちは、ほとんどその世界に触れぬまま成長してしまう。今では、アニメーションも100年ほどの歴史を持つ。筆者は保育士・幼稚園教諭養成校で学ぶ学生たちが、アニメー

ションに親しむ機会を作ることにより、いずれ保育や教育の現場で子どもたちに還され「映像の偏食」問題の解消に一助すると考える。

II 授業実践

次に具体的な授業実践例を挙げる。学生たちがアニメーションに関する正しい知識と活用方法を見出せるように筆者は、「児童文化」の授業の中で以下のようなプロセスのもとでアニメーションを講じている。

STEP1:アニメーションが動くしくみを簡単な視覚玩具製作などから学ぶ。

STEP2:実際にさまざまな素材が用いられた短編アニメーションを鑑賞する。

STEP3:幼稚園や保育の現場でも手に入りやすいような身近な素材（おりがみ、モール、アイロンビーズ、どんぐりなど）を使い、学生自身のiPhoneなどタブレット型端末でアニメーション製作の体験をする。注（このとき用いるアプリはストップモーションスタジオ[®]を指定する）

STEP4:選択課題のひとつに設定した。

STEP1～3は、全ての学生が取り組み、STEP4に関しては選択制とする。

STEP1～3に要する時間は、360分（6時間）授業回数としては、4回分（90分×4）を使用。

STEP4は希望者のみということで、製作時間は授業に組み込んでいない。できあがった作品は、授業最終日に発表という形でほかの課題の成果報告と同様に上映を行った。

STEP1について

アニメーションについて学ぶにあたって、まずは映像がどうして見えるのかということ映像の歴史や視覚玩具の製作（「マジックロール」や「フィナキスティスコープ（おどろき盤）」など）を通して理解する。簡単に言えば、連続する絵が動いて見えるのは、残像現象によるものであるが、それを理論だけでなく体験を通して知ること、アニメーションという技法や表現への興味を深めるねらいがある。参考資料として、パヴェル・コウツキーの「視覚の外」（1987年、3分、チェコ）や、古川タクの「驚き盤」（1975年、5分、日本）などを鑑賞。

STEP2について

STEP2では、平面・半立体・立体アニメーションと素材別に鑑賞していく。学生は、アニメーションと聞くと、まさきにディズニーやジブリ作品またはテレビ・アニメシリーズを思い浮かべるが、この授業で扱うのは主にアート系アニメーションと呼ばれる種類のものである。一本が、5分から20分程度と短く言葉（セリフ）に頼らず、画面（膨大な絵のつながり）と音楽（効果音を含む）で物語を紡いでいく作品も多い。授業で実際に鑑賞する作品例は表1に示した。

アニメーション作品について

鑑賞するアニメーションの選定のポイントとしては、①作家性に富み、素材や表現に工夫があるもの。②日本だけでなくカナダやチェコ、ロシアといった海外の優れた作品にも触れる機会をつくること。③5分から15分程度の作品で一本まるごと鑑賞できるもの。という条件のもとでふさわしいものをその都度セレクトしている。なによりアニメーションでしか表現しえない、映像の奥深さを知ってもらうことが目的で、選定した作品は、あえて子ども向けのタイトルばかりでないことも加えておきたい。

鑑賞環境について

鑑賞環境としては、大学施設内の一般教室という制限のある空間であるため、基本的にはDVDディスクを大型のモニターにつなぎ、音量や照明を工夫しながらなるべくよい条件のもとで、観られるよう工夫している。しかしながら、シネカリグラフ「光と影の即興曲」など、フィルムでないと、その面白さが十分に伝わらない作品もあり、口頭で本来あるべき姿について説明を加えることもある。映画館のように鑑賞環境を整えることは、大学設備の中では不可能に近いが、教室のモニターを通して集団でアニメーション鑑賞をする意義は、大いにある。授業担当者の働きかけ次第で、アニメーション鑑賞という間接体験が、受動的で方向性のものでなく、学生同士が互いの反応を確認しあい、物語世界を共有しあうような場が生まれ、能動的で広がりのある活動へと発展していく。

アニメーション鑑賞時の学生たちの様子

各作品の上映前後に、必要に応じて作品のテーマ、

表1 授業で鑑賞するアニメーション作品例

no	タイトル	製作者	製作年	時間	製作国	備考欄	分類
1	白雪姫	ウォルト・ディズニー	1937年	83分	アメリカ	部分	セルアニメーション
2	鉄腕アトム	鉄腕アトム(テレビアニメシリーズ)	1963年～1966年	26分～27分	日本	全193話のうち の1話(部分)	セルアニメーション
3	頭山	山村浩二	2002年	10分	日本		ペーパーアニメーション
4	霧につつまれたハリネズミ	ユーリ・ノルシュテイン	1975年	10分	ロシア		切り絵アニメーション
5	雌牛	アレクサンドル・ベトルフ	1989年	10分	ロシア		油絵アニメーション
6	プリンセス&プリンセス	ミッシェル・オスロ	1999年	67分	フランス	部分	影絵アニメーション
7	道すがら	アレクサンドル・アレクセイエフ	1944年	2分	カナダ	NFBC	ピンスクリーン
8	ナッチョとボム～みんなまんまる～	湯崎夫沙子	不明	5分	日本	NHK プチプチアニメで放映	粘土アニメーション(半立体)
9	ピースゲーム	イシユ・パテル	1977年	5分	カナダ	NFBC	色々な素材のアニメーション: ピース
10	砂の城	コ・ホードマン	1977年	13分	カナダ	NFBC	色々な素材のアニメーション: 砂
11	鬼	川本喜八郎	1972年	8分	日本		人形アニメーション
12	ウォレスとグルミット～あざごはん～	ニック・パーク	不明	2分	イギリス		粘土アニメーション
13	闇・光・闇	ヤン・シュヴァンクマイエル	1989年	8分	チェコ		粘土アニメーション
14	二つの毛糸玉	ヘルミーナ・ティールロヴァー	1962年	8分	チェコ		実物アニメーション
15	隣人	ノーマン・マクラレン	1952年	8分	カナダ	NFBC	ピクシレーション
16	光と色の即興詩	ノーマン・マクラレン	1955年	5分	カナダ	NFBC	シネカリグラフ

製作の背景、素材、撮影方法の説明、注視してもらいたいところなどを簡潔に捕捉すると、学生は驚くほど画面にくぎ付けになる。クラス全体で、画面を共有しているため、「頭山」や「ナッチョとボム」、「隣人」などでは、自然と笑みがこぼれ、発話や感嘆の声が挙がるかと思えば、「霧につつまれたハリネズミ」や「雌牛」などでは、静かにその物語世界を受容する様子が見られる。これほど、どこを見渡しても映像が氾濫する世の中において、受講生が果たして、クラシックと呼ぶに等しい作品群に、関心を持つのかという思いも僅かながら抱くが、アナログで手触り感のあるコマ撮りアニメーションの世界は、学生の目に実に新鮮なものとして映るようだ。

学校や家庭そして、それ以外にも様々な経験して来ている学生たちは、一人ひとり作品に対する感じ方や反応も違う。友達の素直な反応を知り、体験を共有することで作品の受容の仕方、味わい方が変わってくる。

STEP 1で、絵が動くしくみや作家の膨大な労力に

ついて学んでいる学生たちは、ストーリー以外でも、製作過程に興味を示すことや、言葉(セリフ)のない作品でも色や音楽(効果音を含む)によって、物語がつたわることに不思議さを感じるなど、作品理解への姿勢が積極的である。ポストミレニアル世代^{vi}の学生たちでも「不思議」を感じ、もっと知りたい、作ってみたいといった気持ちを引き出すアニメーションは、児童文化財としてもうすこし丁寧に扱われる必要がある。

STEP 3について

STEP 3では、学生たちが持っているスマートフォン(以下スマホ)を使って、実際に身近な素材を撮影し、アニメーションをつくるという実習を行っている。ひと昔前はアニメーションを撮るとなると、カメラやパソコン、編集ソフトなど機材が揃わないと難しいことだったが、今ではスマホ一台で、撮影から編集まで全て行うことができる。数年前までは、クラス内のスマホ保有率が100%では無かったので、

何人かにひとつずつタブレット型端末を貸し出したこともあるが、端末の更新や充電など準備に手間がかかりそれほど簡単にはいかなかった。今ではクラスの100%がスマホを持つ時代で、ほとんどこちらが準備することがなくなり、手軽にアニメーション製作が可能になった。

実習の内容としては、スマホにあらかじめ指定した無料のアプリ（ストップモーションスタジオ）をダウンロードしてもらい、ふたりひと組になって、撮影係とアニメーター（動かす係）に分かれてコマ撮り撮影を行う。授業担当者が、同じアプリで作っておいた映像を見せることと、アプリの簡単な使い方だけ説明して、あとは自由に撮影する時間としている。

例に挙げるS短期大学幼児教育科では、素材として、ひとり1色のモールを長1本短3本ずつ配布した。ふたりで、2色のモールプラスアルファを使い、曲げたり切ったりつなげたりと様々に工夫しながら、色や形からストーリーを考えていく。製作した作品は、授業担当者のタブレット型端末宛にiPhoneのエアドロップ機能で送ったり、クラウドでデータを共有することで、授業中に即スクリーンで上映することが出来る。学生間で作ったアニメーションを講評しあい、その場でどんとどんとアニメーションに手が加えられ友達の意見を参考にアップデートされていく過程が面白い。

そもそも、美術や映像を専門に学ぶ課程ではないため、専門的なソフトを使って編集することや、映像としてのクオリティを探求することが目的ではない。この実習の一番の目的は、学生が持っているツール（この場合はスマホ）をうまく活用することで、アニメーションを、もっと身近で実践的なものとして捉えてもらいたいという意図によるものだ。

STEP4について


選択課題のひとつとして、アニメーション製作を加えた。3～5名のグループごとに、指定したフレーム数（1～2名の場合は100コマ以上、3名～5名の場合200コマ以上）でのアニメーション作品を完成させ、授業最終回で上映を行う。撮影に使う素材や使用するアプリ、効果音や音楽の有無は自由とし、その際に、①タイトル、②役割、③アニメーションの概要、④工夫したところ・みどころ⑤感想を書きこむ「アニメーション製作シート」の提出も課した。

本稿で、考察のために取りあげるS短期大学幼児教育科での実施例をあげると、「児童文化」を受講する短大生1年次50名×2クラスでは、62名（おおよそ全体の3分の2）20組がこのアニメーション製作課題に取り組み、合計21本のアニメーション作品ができあがった。できあがったアニメーション作品については表2に示した。

上映について

出来上がったアニメーション作品は、iPhoneのエアドロップ機能、もしくはメール添付で、授業開始時に担当者のタブレット型端末へ提出するよう指示する。送られた動画の順が、上映の順番となる。上映前には、グループのメンバーが揃って前に出てきて、担当した役割や、作品の見どころ・工夫したところなどを説明する。短い作品なので、数回再生し学生同士が質問できる時間も設けた。

Ⅲ アニメーション作品の考察

表2にまとめた、学生たちのアニメーション作品について考察していきたい。はじめに注目したいのは、分類についてである。一番多かったのは、半立体アニメーションで、これらは絵人形を使ったアニメーション作品で9本だった。次に多いのが、ひとの身体を素材としてつかうピクシレーションで7本あった。その他、人形を使った立体アニメーションが3本、ホワイトボードを使った平面アニメーションが2本であった。次に注目したいのは、音についてである。アニメーションの場合ひとくちに音といっても、効果音・音楽・ナレーションなど色々あるが、21本中9本に音を加えられていた。たとえば、no7 の作品は、花火大会が舞台であるが、花火が上がる音、祭りの賑やかな音楽、など音の選択に工夫がされ画面と音の調和も見られた。また、no8の童謡森のくまさんをアニメーション化した作品では音は無かったが、上映の時に、アニメーションにあわせて、学生たちが生歌を披露する一幕もあった。授業内では、音に関しては、言葉がなくても音が主人公の気持ちを代弁することや、音にも色々あるという程度のことしか触れられていないのだが、音選びや編集に苦心しても半数程度が音をつけてくるということは、学生自身がアニメーションと音の重要な結びつきをよく理解していることがうかがえる。

次は、素材についてである。たとえば、no2のツ

表2 学生の製作したアニメーション作品

no	学年	メンバー数	タイトル	フレーム数	時間	分類	音	素材	内容
1	1年	4名	とある日の登校	396コマ	1分20秒	ピクシレーション	なし	人体、階段、門など大学施設ほか	大学施設内で起こるアクションコメディ
2	1年	3名	ツバメの一生	215コマ	43秒	半立体	なし	紙、折り紙、毛糸、麻紐、モール、ポリバルーン、ビニール紐ほか	四季を通じたツバメの成長物語
3	1年	3名	夏～一生の思い出～	209コマ	44秒	半立体	なし	折り紙、モール、ビニール紐ほか	花火大会で出会った男女の恋愛物語
4	1年	4名	超能力者たち	224コマ	2分15秒	ピクシレーション	あり	人体、階段、壁など大学施設ほか	階段の瞬間移動や壁の通り抜けなどアクション作品。ドキュメント仕立て
5	1年	3名	火を使わないポップコーン	227コマ	46秒	ピクシレーション	あり	人体、ポップコーン、フライパンほか	ハンドパワーでポップコーンを作るコメディ
6	1年	3名	リカちゃんの冒険	338コマ	1分53秒	立体	なし	リカちゃん人形、大学施設ほか	リカちゃん人形が大学施設を歩いて回る冒険物語
7	1年	4名	花火大会～この想い花火と共に君に届け～	295コマ	54秒	立体	あり	紙、モール、折り紙、綿、楊枝ほか	花火大会での男女が徐々に距離を縮める恋愛物語
8	1年	5名	森のクマさん ところサーモン Ver.	204コマ	1分8秒	半立体	あり	人形、ぬいぐるみ、おかしほか	童謡森のクマさんをアニメーション化。森はすべてお菓子で表現
9	1年	3名	化けて化けてなんぼ	201コマ	1分36秒	半立体	なし	紙、折り紙、化粧道具ほか	絵に描いた女の子が、だんだんと化粧をしてかわいく変身していくお話し
10	1年	2名	おおきなにんじん	131コマ	39秒	平面	なし	ホワイトボードほか	馬と猫が協力してニンジンを抜くお話し、でも抜いてみると？ナンセンスな展開に。
11	1年	4名	食パンが結ぶ友情	不明	47秒	ピクシレーション	あり	人体、学内施設ほか	ふたりの友情物語。ナレーション入り
12	1年	4名	絵しりとり	不明	42秒	平面	なし	ホワイトボードほか	ホワイトボードに描いたイラストがしりとりになってどんどんと変化していく
13	1年	2名	気ままな鳥たち	113コマ	25秒	立体	なし	折り紙ほか	色とりどりの鳥たちが優雅に水面を泳ぎ回る様子を表現。
14	1年	2名	スイミー	103コマ	35秒	半立体	なし	紙、毛糸、モールほか	絵本「スイミー」を題材にアニメーション化
15	1年	2名	お花畑	183コマ	39秒	半立体	あり	モールほか	花と蝶のほのぼのとした物語
16	1年	2名	海の日常	100コマ	25秒	半立体	あり	紙ほか	海の中の様子を切り絵アニメーションで再現
17	1年	3名	3びきの子ブタ	206コマ	52秒	半立体	なし	紙、折り紙ほか	昔話「3びきの子ブタ」を折り紙でアニメーション化
18	1年	3名	Life Magic	不明	40秒	ピクシレーション	なし	人体、学内施設ほか	大学での日常生活、もし魔法が使えたら？
19	1年	2名	10本アニメ	不明	25秒	半立体	なし	モールほか	10本のモールが協力して形をつくるアニメーション
20	1年	3名	どちらが勝つでしょう？	不明	1分30秒	ピクシレーション	あり	人体、学内施設ほか	二人の戦いを描いたアクション作品
21	1年	3名	イスレースでの出来事	不明	49秒	ピクシレーション	あり	人体、椅子、学内施設ほか	二人が椅子レースで戦うアクション作品

バメの一生を描いた作品では、ツバメの巣は麻紐でつくられ、ツバメは折り紙、雲は毛糸、波はビニール紐などそれぞれの質感にあった素材が選択されている。さすが、幼児教育科の学生だと思えるのはちぎり絵や折り紙などの素材を活用してアニメーション

を製作していることである。作中に折り紙を素材に選んでいるのは6本に及び、保育士・幼稚園教諭養成校で学ぶ学生たちにとって、折り紙やちぎり絵といった素材が身近であるかということに気づかされる。図2次に、素材として身体を使ったアニ

メーションにも触れたい。[図3]これは、ノーマン・マクラーレンの「隣人」から着想を得たものであり、映像の面白さもあり鑑賞時点で学生も特に興味を示していた。学生たちは、大学施設内を跳んだり、這い回ったりしながら写真をつなげていくため、体力はもちろん、編集作業も膨大になることが予測されるのだが、友達同士で和気あいあいと撮影できるためひとつの作品として出来上がった時の感動や達成感が魅力の様である。場面の展開ということでも、学生ならではの工夫が見られた。アニメーションの場合、場をどのようにつなぎ、展開していくかは頭を使うところである。no2のツバメの場合は、季節が変わり、場面が展開していくときにポリバルーンで作ったシャボン玉がクローズアップされ次の瞬間場面が変わる。また、no9では、紙に書かれた女の子の化粧が徐々に完成していく様子をアニメーション化したものだが、場面の展開に紙で作った手がクローズアップされる。YouTubeなどで見られるいわゆる YouTuber の化粧チャンネルをパロディにしている、これらには手を開いた状態で顔の近くから、カメラに近づけることで、場面を展開するというひとつの型がある。最後、カメラが引きになり YouTube ページ風のイラストに切り替わりチャンネル登録を促すオチがついている。学生がアニメーションを作るにあたって、普段見ている動画を参考にしながら製作していることが分かる。終わりにテーマに関しても触れておきたい。基本的にはストーリーのある作品が多い。童謡や童話から着想を得たもの[図4]から、四季の移り変わりを描いたもの、アクション仕立てにしたもの、次々と形が変容していくものまで様々であった。等身大の自分たちが見て楽しいと思えるものから、子どもを意識した内容まであり、グループのメンバーで話し合いながら自分たちの作りたいアニメーションのテーマが選択されている。アプリも STEP3の実習のときには指定したが、この課題をやるにあたっては、より使い勝手のよいもの入手し、音の編集や文字入れなど、授業では全く触れられていないような事柄も、自分たちが作りたいと思う内容に必要なものは自分たちで習得している。全体として言えることは、学生たちが、自分たちが学んできたことや、普段の生活で親しみのある事柄をテーマや素材に取り入れていると言うことがある。撮影するにあたり、光が計算されておらず自分の影が映りこんでしまう、意図は伝わるが動きが

ぎこちないなど、クオリティに関してはもう一歩なところもあるが、ひとつの作品を完成させるには、まず大前提として、①アニメーションがどうしても



図1 no7「花火大会～この想い花火と共に君に届け～」より



図2 no20「どちらが勝つでしょう？」より



図3 no13「気ままな鳥たち」より

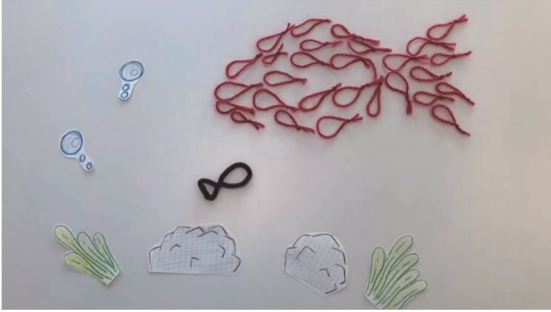


図4 no14「スイミー」より

のであるということが十分理解できていること②テーマや役割分担から撮影手順を考えグループで協力すること③場面展開を考えきちんとオチをつけて終わらせることが、出来る必要があり、今回の作品はどれもその前提を満たしていた。アニメーションが、面白いと思えることが重要で、そこから知りたいとか、もっとやってみたいという学習意欲や探求心へとつながる。また、授業の中で学生たちがほかの学生の成果物を参考に、刺激をしあい、より面白い表現を模索する様子も見ることができた。

期末のアンケートでは、アニメーションに関する記述も多く、将来、幼稚園や保育園でも、いろいろな素材のアニメーションを見せてあげたいと感想を書いた学生もいる。児童文化財として、消費との関係では語られても、絵が動くという面白さに注目し、世界の優れた作品の鑑賞やアニメーションの製作まで扱うテキストはまだ少ない。映像のあふれる現代だからこそ、より良いものを自分の目で確かめ子どもとともに共有し、提供できるような保育士・幼稚園教諭が育ってほしいと切に願っている。

おわりに

本稿では、日本のアニメーションの受容の現状を確認し、保育士・幼稚園教諭養成課程における児童文化の授業のなかでアニメーションをどう扱うかについて授業例を出しながら、学生の成果物の考察をおこなった。今後は、アニメーションの持つ可能性を日々の授業の中で模索しつつ、保育や教育の現場でどのようにアニメーションを活用できるか、実際に保育園や幼稚園などで現場の先生にもできる方法を提案していきたい。また、僅かながらではあるが、アニメーションを扱うテキストも確認することができた。「子どもの育ちを支える児童文化」(川北典子

編)の中では近接領域である絵本や紙芝居と同じように、アニメーションが取り上げられている。6章テレビアニメの変遷の中で、15ページにわたりアニメーションの定義や起源、テレビ文化を中心とした日本のアニメーションの歴史、生活環境としてのアニメーション、物語を扱う児童文化財としてのアニメーションの可能性などが取り扱われている。学問として児童文化の中でアニメーションがどう扱われてきたか調査することや、幼稚園教育要領や保育所保育指針の該当項目に関しても内容理解を深める必要がある。

注

- i 日本子ども学会発行学会誌『チャイルド・サイエンス VOL.6』2010年03月発刊 pp.8-11
- ii 文部科学省著作教科書の家庭(主として専門学科において解説される科目)に関する4冊「消費生活」「子ども文化」「服飾文化」「ファッションデザイン」の内の一冊。
- iii 昼間行雄著 2014年「みるとあそぶ保育士・指導者の映像メディア入門」ソフトマジック
- iv リミテッドアニメーションとは、例えば人物がしゃべる動きを表現する際に、口のみバクバクと動かし、顔の残りの部分は止まっているような動きで表現する動かし方である。日本の商業アニメでは、省力化の手段として使っている。「アニメーション学入門」より抜粋 pp.88-89
- v iPhoneでもアンドロイドでも、アプリストアで無料ダウンロードできるアニメーション製作アプリ。CATEATER, LLCが販売(ソフト内課金あり)
- vi 1995年から2008年のあいだに生れた世代。Z世代とも呼ばれる。この世代は子どもの頃からインターネットに囲まれて育ったため、インターネット上から自分に必要な情報収集に慣れSNS上で情報を発信することにも積極的である。

引用・参考文献

- ・小川清美編 2010年「演習児童文化—保育内容としての実践と展開—」萌文書林
- ・川北典子編著 2015年「子どもの育ちを考える児童文化」あいり出版
- ・津堅信之書 2005年「アニメーション学入門」平凡社新書

