

保育者の幼児教育を助けるメディアとしての「動く絵本」の役割

The Role of “Moving Picture Books” as a Media to Help Nursery School Teachers

(2008年3月31日受理)

芝野 治郎 木内菜保子
Jiro Shibano Naoko Kiuchi

Key words : 動く絵本, 保育教材, 幼児教育, 保育スタイル

要 旨

情報化社会の到来に相応しい新しい保育教材として「動く絵本」を制作し、実際に保育所、幼稚園で公演することにより、適用の可能性について探ってみた。またその経験と保育士、幼稚園教諭（以下、保育者と呼ぶ）らとの意見交換を通じて、保育所、幼稚園における保育活動の要素を分析し、保育活動の体系化とこれからの情報化社会における新しい保育スタイルの確立の可能性について考察してみた。

1. 保育の場と教材メディア

子ども達が絵本の読み聞かせを聞くとき、まさに全身全霊を打ち込んで聞き、体で受け止める。そして絵本の世界に入り込み、主人公と一緒にその冒険を体験し、世の中についての理解と自分の世界を広げていく。子ども達が育っていく上で、絵本は大変重要な役割を担っている。だからこそ、われわれ大人は子ども達がより一層気持ちを持ち打ち込め、理解を広げていける絵本を提供していかなくてはならない。

われわれの周りは、いま情報化の時代にはいって色々なものが新しくなっている。たとえばボタンを押すと歌を歌ってくれる本、楽譜が表示され、キーにランプがつくキーボード、ボタンを押すと喋りだす玩具の電話、発信した人の録音したメッセージが再生されるグリーティングカード、画面でアニメが動くグリーティングカード、画面で描いたものが動き出してシューティングをしてくれる玩具などいろいろある。しかし絵本についてみると、紙に印刷した絵本が生まれてからは、絵本の形態はあまり変わっていない。大型絵本、しかけ絵本などは

登場したが、印刷した紙面がベースということでは同じである。新しい時代に相応しい、新しい感覚を盛り込んだ新しい絵本が生まれてもよいのではないだろうか。勿論、新しければ何でもよいというものではない。たとえば登場して以来、大変脚光を浴びた、映画、テレビ、ビデオなどがあるが、毎日の保育の場で使われていると言いがたい。マルチメディアの立ち上がりの頃、1992年に登場したLiving Books はコンピュータを利用した新しいメディアとして注目された。「おばあちゃんとぼくと」などよい作品が発表されたが、それでも保育所でほとんど使われるという形にはならなかった。

これらのメディアは世の中一般で、あるいは家庭で使われることを目的としており、保育所のような集団保育の場で使われることを特に意識はしていないからであろう。集団保育の場で使うことを考えるのであれば、そこでの要件をサーベイし、そのニーズにあった機能を提供し、そのニーズにあった使いかた（たとえば保育スタイル）を提案することを考えるべきである。そうでなければ、集団保育の教材メディアとしてとりあげられることはないであろう。

今回、NTT厚木研究所の原田主任研究員が開発したビスケットというビジュアル言語を活用して、画面のキャラクターを動かすことのできる「動く絵本」を制作した。このソフト自身は、アニメーション、あるいは論理思考を育てることを意図したゲームを作ること志向して作られており、絵本を想定したものではなかったが、われわれは画面および画面に貼り付けた素材の動きがいかにも素朴な雰囲気と、いくつかの機能が絵本に相応しいと考え、「動く絵本」にしたててみた。集団保育の場で活用してみることににより、そこにどのような特徴があり、このようなメディアを適用するに当たってどのような問題点があるのかを探ってみた。

1. 1 保育の場の状況

保育所・幼稚園の典型的な特徴をあげてみると次のようになる。

1) 子どもの年齢

保育所の入園児；0歳から6歳まで

幼稚園の入園児；3歳もしくは4歳から6歳まで

2) クラス編成

クラス編成；年齢別

クラスの人数；およそ20人から40人（園の規模または子どもの年齢により異なる）

3) クラス担当

クラス毎に保育士あるいは幼稚園教諭（以下、保育者と呼ぶ）1名ないし2名が担当。

特別支援員がクラスの保育補助に入る場合もあり、クラスを担当するのが担任だけではない場合もある。

この保育の場の特徴は、大勢の子ども達を同時に相手にしないといけないということである。彼らは幼児なので、理解できる世界はまだ小さいが、その子ども達でも分かる内容のことを教えて、させていかないといけない。全体の切り盛りをするのは、保育者であり、保育者がみんなの注目を集め、自分の思う方向に子ども達をしむけてく。絵本であれ、なんであれ、教材を使うとすると、その教材が保育者がやろうとしていることに役に立つものでなければならない。このようなことはマルチメディアを教育に活用しようとする試みの歴史の中でいままでも経験してきたことであり、教育の効果を発揮するため

には、教室のリーダーシップを先生の手に取り戻し、先生の指導が行いやすい教材を用意することが重要であることが指摘されてきた¹⁾。

集団保育が必要であるというこの状況は、保育の専門分野にかかわる関係者から見たら当たり前のことであるが、コンピュータ・エンジニアのように、専門外の人間から見ると、まったく想定外のことになる。たとえば、ゲームソフトのようなコンピュータのソフトの使い方を教えようと思うと、コンピュータ1台につき、子ども達が一人ずつ座り、説明をききながら、コンピュータを操作して習得していく場面を設定することになる。したがってコンピュータ・エンジニアから見れば、コンピュータのソフトを教えて使わせる場面の設定として、いろいろな年齢の幼児が20人から70人、床に座って一斉に説明者を見ている場面というのは、全く想定外の範囲外で、こんな設定をすることが相応しくないということになる。しかしここで間違っているとはいえないのは、情報化の時代だからといって、コンピュータのソフトを子ども達に使わせるのが目的ではなく、保育の場で今やっていることを見て、ここで行っている保育活動をさらに効果的にするためにはどうすればいいかと考えたときに、コンピュータを使って何かできないかということである。

それでは保育者の立場からみて何に困っているかというと、特に困っていることはないのかもしれない。まして情報化の新しい技術を使ってどんなことができるのかということになると、何も思い当たらないかもしれない。ベテランの保育者になればなるほど、現在手にはいる教材をうまく使い廻して、なんとかやっているといるからである。しかしその時、今の絵本の内容がちょっと変わるといいなと思うこともあるはずであるが、そのような夢は具体化することもなく、消えてしまっている。

しかし、もしコンピュータ・エンジニアが保育の場面をみれば、どんなニーズがあるのか、その解決のためにどんなことができるのかについて、情報の専門家の立場からいろいろアイデアをだすことはできる。そのような観点から、保育の現場の特徴と、教材の適性について、以下で分析してみよう。

1. 2 保育の場の特徴

① 先ほど指摘したように、保育の現場は幼児たちの

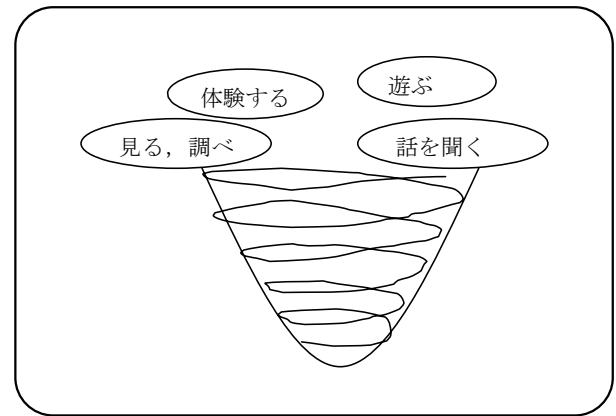
集団を相手にしている。コンピュータ・ワークショップのように、少人数で一人ずつがコンピュータの前に座って作業をする形態は適しない。

- ② 保育者が中心となって教室の保育活動を取りしきっていく形をとれないといけない。映画、テレビ、ビデオなどは、それが良い内容のものであればあるほど、上映を始めると、見ている子ども達が注意を惹きつけられてしまい、保育者の方を向かなくなってしまうがちである。よく言われるようにテレビに子守りをさせるのが目的ではない。

教材というものは、少し見せて子ども達の関心を保育者に呼び寄せ、保育者の指導により、次の段階に保育を進めていけるよう、教室の主導権を保育者に集め、教室をうまくコントロールできるようにすることが重要である。

- ③ 保育でとりあげる内容は、四季により変わり、毎年変わっていく。たとえばおたまじゃくしの成長を見守って学習したり、こおろぎを育てて、学んでいく。そこで取り上げたものがでてくる絵本の話の聞いたり、歌を歌ったり、飼育したり、野原へ出かけて実際の姿を見たりする。我々が訪問した幼稚園でも、今年はこおろぎをとりあげており、絵本の内容がこおろぎだったので子どもたちの関心と一致して大変よかったと喜んでもらった。

- ④ 保育を進めていく上での取り組み姿勢、いわば保育スタイルというものについて考えてみたい。上にあげた特徴を配慮しながら保育活動を組み立てていくわけであるが、ここで重要なのは、とりあげたテーマについていくつかの視点（絵本、歌、飼育、自然など）から理解を深め、世界を広げるよう子ども達を導いていくことに努めているということである。そして子ども達が理解する世界は、年齢が進んでいくに従って毎年着実に高度になっていく。次の年はまた子ども達の関心をみながら新たなテーマを選んで、子ども達の理解度とそのテーマに相応しいいくつかの視点を選んで、集団で使える教材を選び、集団で活動を展開していく。いわば螺旋状に繰り返しながら、しかし次第に高度なレベルに子ども達を導いているということがいえる（図表1）。



図表1 保育の視点と保育レベルの高度化の螺旋状効果

これは太古の昔から人間が子育てで行ってきた保育のスタイルであるといってもよいであろう。しかしその中で取り上げる視点や目標、集団（教室）の大きさ、使える教材は、時代により、使える技術により異なってきた。我々は今の時代にあったよりよい保育スタイルを確認し、そこで使える教材のあり方を見直す努力を絶えず行っていくべきであるといえるのではないだろうか。

このような観点から、この保育活動の展開を効果あるものにするために鍵となる重要な考え方を指摘しておきたい。まず子ども達の成長と理解度に合わせて教材の内容も少しずつ変えていく方がよいことがあげられる。また同じ教材だと次の年には飽きられてしまう危険がある。

また毎年とりあげるものが異なると、教材もその時取り上げたものがでてくるように、内容を修正できることが必須である。映画、テレビ、ビデオ、絵本では内容を修正することは不可能であった。従来はもしやるとすると、手作りのものを準備するしかなかった。このように内容を変更して教材を用意することができるかどうかということも重要な特徴の一つである。

このように保育の場の特徴として、①集団の子ども達を対象とする、②保育者の手に教室のコントロールをとりもどす、③教材の内容を簡単に変更できるという点が3つの重要なものとしてあげられるが、既存の教材がこの3つの観点にどのように適合しているのかを見てみたい。

1. 3 保育の場でとりあげる絵本教材および既存類似メディアの特徴

(1) 紙の絵本

〔集団〕絵本の読み聞かせを20人から40人くらいの子ども達を相手に行うことはよくあるので、絵本を集団を相手にする教材の一つであるとして考えることはできるが、あまり人数が多いと絵本の大きさはすぐには変えられないので、不向きである。

〔保育者〕読み聞かせは保育者が行うので、話の進行はすべて保育者のペースで進めることができる。

〔変更〕内容は印刷したものなので、変更は不可能である。

(2) 映画、テレビ、ビデオ

〔集団〕劇場で上映することもあり、大勢で見ても良いように作られているので、集団対象ということでは問題ない。画面が小さいとだめなので、集団で見る時にはラージスクリーンに映すとよい。

〔保育者〕このメディアでみるコンテンツは、通常、動画であり、一度始まると終わりまで、止まることなく、内容が進んでしまう（リニア・コンテンツ）。内容の出来次第で異なるが、よければよいほど、途中で他の人（たとえば保育者）の仲介を許さないところがある。どうかすると、映画、テレビ、ビデオに子守りをさせることになってしまい、よくない。

〔変更〕これらの内容を変更することもできない。

(3) コンピュータ・ソフト（たとえばゲーム）

〔集団〕コンピュータのソフトにも色々な種類があるが、ゲーム・ソフトを例として取り上げると、遊ぶ時はパソコン1台にユーザー1人で遊ばないといけないので、集団で見るには適していない。

〔保育者〕一度遊びだすと、他の人が口を挟むのを許さなくなる。保育者が自由に介在することは困難である。

〔変更〕内容を変更することはできない。

コンピュータ・ソフトは、デジタルメディアの特徴として、絵本でもビデオでも何でも取り入れて見せることができる。したがって、取り込んだ絵本やビデオを画面で見せるときは、絵本やビデオを見せる時の特徴が概ね

当てはまる。無機質の画面が絵本の紙質と違うとか、曲げたり、めくったりできないという違いはあるが、内容については基本的には同じものが見せられる。

(4) 「動く絵本」

〔集団〕われわれが提案する「動く絵本」は、上記のメディアとはかなり違った特徴を持つ。「動く絵本」の仕組みについては後述するので、ここでは触れないが、集団が小さければコンピュータの画面をそのまま見せることができる（タブレットPC）。人数が大きくなれば、ラージスクリーンに映すことで対応可能である。

〔保育者〕「動く絵本」では画面のキャラクタを動かすことができるが、その動きを開始したり、次の画面に進むのも、すべて話し手（保育者）がコントロールできる。

〔変更〕内容の変更も比較的簡単にできる。キャラクタの変更、動きの変更も簡単にできる。絵本そのものを新しく作ることも、少し絵心があれば簡単にできる。

これらの評価を表にまとめると図表2のようになる。

	①集団	②保育者	③変更
紙の絵本	△	○	X
映画、TV、ビデオ	OK	X	不可
(名作、定番はそのままOK)			
コンピュータソフト（絵本、TVを見せる時は上と同じ）			
(ゲーム)	X	X	X
「動く絵本」	OK	OK	OK

図表2 関連メディアと保育の場の要素

2. 幼児教育とコンピュータ

2. 1 コンピュータの利点

幼児教育にコンピュータを使うべきかどうか少し考えてみたい。幼児教育はコンピュータなしで行える。従来からコンピュータなしで、子どもの関心を集め、育てていくことはできてきた。しかしコンピュータをうまくとり入れることにより、子どもの関心をよりよく引き出すことができ、子ども達がみんなとの集団生活によりよく

馴染んでいくことができるのであれば、それも使った方がよいということになる。

コンピュータをとり入れることの利点として、次のようなことがいえる。

- ① 子どもはコンピュータに興味を持つ。この興味をうまくコンテンツの理解と集団で楽しむことに向けてやれば、その育成にプラスの効果が現れるであろう。
- ② コンピュータは情報化社会の基盤となっているので、使いこなせるようになっていくことはよいことである。
- ③ コンピュータはいろいろな技術を取り入れて同じように表現できるので、絵本やビデオなどのいいコンテンツがあれば、それをとり入れて表現できる。

2. 2 コンピュータの制約・弊害

コンピュータを子どもに使わせるということについて、多くの人が抱く危惧がある。それらは、次のような点に集約できる。

- ① 画面が無機質・平坦で、自然物に触れることにより得られる感触を感じる機会がなくなる。この点が絵本だと安心だというわけであるが、絵本でもそこに描いてあるものは実は本物ではない。まして想像上のものである。しかしまず本物に触れてから、描いてあるものと本物との関係が分かるようになることは大切なステップである。
- ② 登場人物が簡単にいなくなったりして、生死に関わることに無感動になる。
- ③ 判断ロジックをプログラムで作るので、二律背反的になりがちである。
- ④ コンピュータで遊ぶことにのめり込んで、一人遊びをするようになる。
- ⑤ チャットなどで、過激な口論になり、呼び出して殺人事件に及んだりする。このため戸塚は「コンピュータは10歳を過ぎてから与えるべし」という意見をいつている²⁾。

2. 3 コンピュータ・メディアを保育にとり入れるにあたっての配慮

したがってコンピュータを子どもに使わせる場合には、弊害に結びつかないように、慎重な配慮を払う必要

がある。このための対策として、次のようなことが考えられている。

- ① 話し手が介在するようにする。
- ② 集団活動を取り入れる。ゲームをする時もコンピュータ1台を2,3人で共同で使うようにする。
- ③ ストーリー展開にコンピュータだけでなく、実際の人、物を取り入れたストーリーを考える。
- ④ 子ども達に、今、なにが必要かを考えて、コンテンツを作る。

3. 新しい情報メディア「動く絵本」

3. 1 「動く絵本」のしくみ

我々が今回開発した「動く絵本」で何が動くのかというと、画面に置いたキャラクターが動いたり、変身したりするのである。そのしくみは、ルールの箱の左側にキャラクターをいれ、右側にも同じキャラクターを入ると箱の中の位置関係を見て、元の位置からずれている分だけ、そのキャラクターを動かせという命令を書いたことになる。画面にキャラクターを貼り付け、クリックすると、ルールの箱で指定した動きをする。繰り返しマークをつけるとその動きを繰り返す。また左の箱にAのキャラクターを入れ、右の箱にBのキャラクターを入れて、画面にAのキャラクターを貼り付けてクリックすると、AのキャラクターがBに変身する。まだ他にもあるが、基本的な動きはこの二つである。これを発展させると、色々な動きができる。

3. 2 「動く絵本」の特徴

「動く絵本」は共通の特徴を持っている。それらをあげると、次のようである。

- ① 絵本の頁をベースに画面を展開し、画面から画面の間でストーリーが跳ぶところを動きで補う。
- ② 画面は少しだけ動くが、それだけでは不十分で、語り聞かせが必要である。
- ③ 保育者のペースで話が進められる。保育者の存在が鍵である
- ④ 想像させる余地は残す。全部見せるのはよくない。

3. 3 絵本と「動く絵本」の比較

ここまで「動く絵本」は、主として絵本ベースに、ど

のような形にすればよいかということを考えてきた。ここで紙の絵本と「動く絵本」の比較を行ってみよう。絵本の始まりは、平安時代の絵巻物にまで遡るであろう。竹取物語や鳥獣戯画などの傑作が生まれた。その後、石井によると³⁾、室町時代には「御伽草子」のような草子が生まれ、絵巻から絵本へと変化していった⁴⁾。やがて江戸時代には版本が生まれた。しかし明治中期になると、機械印刷の絵本にその地位を奪われる。昭和になって、類似のメディアとしては紙芝居が登場し、一世を風靡した。

この間、印刷技術などは向上したが、紙のメディアという形態は大きく変化していない。しかし情報化の時代になって、紙をベースとするメディアが様変わりする可能性もあるのではないかと考えている。そこで、「動く絵本」のベースとなっている絵本について、その特徴を探り、「動く絵本」との比較を行ってみた。

(1) 絵本の特徴

絵本は物語りに絵がついたもので、中には、文字がついていないで、絵だけの絵本もある。これを「ストーリー絵本」、「文字なし絵本」と呼ぶこともある⁵⁾。物語が文字で書いてあるのに、なぜ絵が必要なのかについては、松居直が次のような逸話を語っている⁶⁾。

4歳児を保育している先生が、「今朝はお話をしてあげましょう。いっすんぼうしというお話です」と語りかけました。すると突然ひとりの男の子が、「先生、いっすんぼうしって、どんなぼうし？」と質問をなげかけてきました。このまま強行するとせつかくの物語の時間がめっちゃめっちゃになると判断しました。そこで、一寸法師の絵本を持ってきて、見せてやると納得して、話を聞く雰囲気に戻ったということである。小さな子どもは世の中のことをまだよく知らないから、言葉だけ聞いてもイメージがつかめないことがある。そんなとき、絵があれば理解しやすくなるというのである。

絵本にでてくるいい絵は話を物語る力がある。だから子ども達は文字が分からなくても、絵を見るだけでストーリーが分かるという。リリアン・スミス⁷⁾は、一人の少年が、その弟とウィリアム・ニコルソンの『かしこいビル』の本を開いたときのことを書いている。「ね、トミー、字が読めなくても、だいじょうぶだよ。順にペー

ジをあけてゆきさえすれば、絵でお話がわかるからね。」絵本の各頁で、冒険、体験ができ、子ども達は、絵本をみるだけで、そのような冒険、体験を主人公と一緒にやっていくことができる。

(2) 「動く絵本」の特徴

「動く絵本」の特徴は画面の中でキャラクタが動き、変化するところにある。興味深い動きをして、子どもの注意を惹き、読み聞かせをする保育者が画面の中で目を向けて欲しいところを動かして、子ども達の注意をそこに向けさせるという効果が期待できる。

もう一つの効果は絵本のページからページの間で、ストーリーが跳ぶところについて、その間の動きを動きでみせ、幼児の理解を確かなものにすることができるということである。

たとえば、「はらぺこあおむし」の絵本で最初のページには葉っぱの上に卵が描いてある。次のページでは、あおむしが動いている。ある程度大きな子ども、あるいはあおむしが卵からかえるところを見たことのある子どもなら、これだけで分かるであろうが、小さな子どもだと、言葉だけでは分らないかも知れない。そんな時、卵が割れてあおむしがでてくる様子を動きで見せてやると、よく理解できるであろう。

リリアン・スミスは「子ども時代というものは、驚きと疑問と推測の時代である」といっている⁸⁾。子どもは想像力が逞しい。だから想像する力をのばすように仕向けることも大変大事なので、全部説明してしまうことはよくないと思われる。しかし少し手助けをして、想像するきっかけを作ってやるのはよいことであると考えている。

4. 今後の保育への展開

以上、情報化時代になったからこそ考えられる幼児保育に相応しい新しい教材について検討してきた。また保育の場の特徴の項でも述べたが、これは保育スタイルについての認識を再確認することにつながる。これから10年後、20年後の保育の場をみると、教室の設備、環境、教材も様変わりしているかも知れない。保育活動への取り組み姿勢も異なっているかも知れない。我々は20世紀

に培ってきた保育理論を更に発展させ、21世紀の情報化社会における情報教材活用の視点を加味した保育スタイルの確立と、保育理論の体系化にいささかでも寄与できれば幸いであると考えている。

参考文献および脚注

- 1) 芝野治郎, 「マルチメディアの活用による教育の改革について」, 『名桜大学紀要』第1号, 1995年, P. 76。
- 2) 戸塚滝登, 「コンピュータが連れてきた子どもたち」, 小学館, 2005年, p. 302。
- 3) 石井正己, 「日本の昔話」, 河出書房新社, 2003年, P. 83。
- 4) 石井正己, 「日本の昔話」, 河出書房新社, 2003年, P. 91。
- 5) 渋谷清視, 「絵本と童話」, 日本書房博文社, 1983, P. 232。
- 6) 松居直, 「絵本とは何か」, 日本エディタースクール, 1973, P. 16-17。
- 7) リリアン・スミス著, 「児童文学論」, 石井桃子, 瀬田貞二, 渡辺茂男共訳, 岩波書店, 1964, P. 205。
- 8) リリアン・スミス著, 「児童文学論」, 石井桃子, 瀬田貞二, 渡辺茂男共訳, 岩波書店, 1964, P. 239。

