

## 保育における紙芝居活用に関する一考察

藤 田 由 美 子\*

A Study on “Kamishibai” in Early Childhood Care and Education

Yumiko FUJITA\*

### はじめに

次世代を担う子ども達の健やかな成長に向けた支援は、保育に関わる者の使命であろう。保育現場には、絵本や紙芝居を始め、多くの文化財が存在する。そして、文化財には、それぞれ特性があり、期待される効用も異なる。子どもの健やかな成長に向けて、保育に携わる者は、個々の文化財の特性を認識し、使い分け、そして使いこなすことが重要であると考えます。

しかし、紙芝居については、よりよい活用になっていないという報告がある。鬢櫛久美子・野崎真琴は保育現場における紙芝居の活用状況の実態調査を行った。紙芝居の舞台の活用が少ないことや紙芝居を演じるにあたって注意していることの調査から、紙芝居の特性を十分生かした活用になっていないのではないかという結論を示した<sup>1)</sup>。また、鬢櫛・野崎は、保育者養成課程に在学する学生を対象に、紙芝居に関するアンケート調査も実施している<sup>2)</sup>。この調査からは、学生が紙芝居について学んだと自覚するその学びの中身が、保育における紙芝居活用の意義や方法の十分な理解を指しているかは疑わしい、と報告している。

また、今日、保育現場において、紙芝居は重要視されていない。幼稚園教育要領の領域「言

葉」に「日常生活に必要な言葉が分かるようになるとともに、絵本や物語などに親しみ、先生や友達と心を通わせる」<sup>3)</sup>というねらいがある。絵本の記述はあるが、紙芝居には触れていない。同様に保育所保育指針においても「絵本や物語などに親しみ、興味を持って聞き、想像する楽しさを味わう」<sup>4)</sup>と記されており、紙芝居の記述はない。旧保育指針（平成11年）<sup>5)</sup> および、昭和39年告示の幼稚園教育要領<sup>6)</sup> までは紙芝居の記述があった。このように、紙芝居は保育現場における役割も希薄になってきている。

一方、紙芝居は学校教育分野以外では、様々な活用が試みられている。「紙芝居文化史」の著者、石山幸弘は、現在、紙芝居は特に手づくり分野における伸長が著しいとして、次のように述べている。「何者かから負わされた使命感や義務感でなく、創作意欲をほしいままにした豊かな発想は、活用分野を学校教育のみの縛りから解放し、対象を幼児から高齢者にまで広げ、さらには国外普及の原動力にもなっている」とし、さらに新たな分野として、精神医療方面で活用する動きも見え始めていると付け加えている<sup>7)</sup>。保育現場では、紙芝居は課題も多く、役割も希薄になっている。しかし、教育現場以外の様々な分野での活用を考えると、保育における紙芝居の活用について再考する必要がある。

本稿は、10年ぶりに手掛ける論文であるが、紙芝居の特性を検討し、紙芝居の役割、可能性

\* 広島文教女子大学非常勤講師（大学院10期生）

を探る端緒になればと考えている。また、本稿では、学生の紙芝居に関する知識、技術両面についての認識の程度を把握するため、アンケート調査を実施した。その結果については、筆者が担当する紙芝居の授業に反映していきたい。

## 1. 過剰な刺激の中の文化財

今日、子どもを取り巻く文化財は多種多様であり、紙芝居はその中の一文化財である。多くの文化財について、子どもはどのように捉えているのか検討してみる。「ペープサートを子どもの前で行った際『ただ裏返すだけ』などの声が少しばかりあった。今や携帯ゲーム機を乳児の頃に与えるような時代になっている」。これは、ペープサートを実習園で実演した本学学生のレポートの一部である。この学生は実習体験から、過剰な刺激に慣れている今日の子どものは、ペープサートに興味を持ちにくいのではないのか、と指摘している。この指摘は、子どもの文化財全てに関する問題提議とも受けとめられる。

ペープサートは一般的には割り箸と紙でつくられ、ストーリーは保育者の声によって、ゆっくりと展開していく素朴な文化財である。そこには電子音もなければ、すばやく変化していく画面もない。過度に商業主義に走った文化財の中には、過剰な刺激で魅了する商品も皆無ではないであろう<sup>8)</sup>。過剰な刺激に慣らされている子どもが、素朴な文化財をもの足りないと感じることもあるかもしれない。「今や携帯ゲーム機を乳児の頃に与えるような時代になっている」と危惧する学生たちの幼児期にも既にゲームは身近にあった。学生は、子どもの頃ゲームをどのように捉えていたのであろうか。

筆者は、紙芝居に関するアンケートを実施した学生を対象に、幼児期に楽しかった遊びを2つ回想するようレポートを課した。数人の学生

は、楽しかった幼児期の遊びとしてゲームをあげている。レポートを課した学生が7歳頃であった平成12年当時の小学1年生がよくやる遊びとしては、テレビゲームが男子は57.8%で1位、女子は35%で4位である<sup>9)</sup>。統計的にも、多くの子ども達が、就学前からゲームに親しんでいたことが推察される。ある学生は、何度も挑戦し、クリアした時の達成感が好きでゲームに夢中になっていたと回想している。この学生が、とりあげているもう一つの遊びは「おままごと」である。おままごとの楽しさについては、次のように記述している。「庭の中にあるグミの木の実をつんだり雑草を抜いて持って行き、お母さん役の子が料理（のマネ）をするのを見るのが好きだった覚えがあります」。ゲームとおままごと。一見、この2つは異質な遊びのように見える。ゲームは電子空間上の遊びであり、ままごとは、体を動かし、自然の素材を利用した遊びである。また、この学生は、ゲームは室内で2、3人で遊び、ままごとは庭で10人余りの異年齢集団で遊んでいたという。つまり、この2つの遊びは内容の違いだけでなく、遊び場所、遊び仲間にも相違がみられる。このように2つの遊びは多くの点で異なる。しかし、学生にとって、どちらも楽しい遊びだった、という印象は共通している。しかし、楽しさの内容は違っていただろう。ゲームの楽しさは達成感であり、ままごとは、自然物の利用や仲間との関わりが楽しかったようだ。この学生は、ままごとをしたくない時にゲームをしていたと記述している。

難しいことに何度も挑戦し、達成した時のよろこびは、ゲームでなくても体験できる「楽しさ」かもしれない。しかし「達成感」は、ままごとでは体験しにくい「楽しさ」であろう。電子空間上の遊びは、批判の対象になることもあ

る。しかし、子どもは様々な「楽しさ」の一つを満たす遊びとして、ゲームを捉えているのかもしれない。また、別の学生は、楽しかった遊びとして、テレビゲームとお絵かきをあげている。テレビゲームの楽しさは明記されていないが、お絵かきは、絵を祖母にプレゼントし、喜ばれる姿を見るのが嬉しかったとしている。「祖母の喜ぶ姿を見る」ことは、テレビゲームでは感じることでできない「楽しさ」であろう。

どちらの学生も、ゲームの「楽しさ」とは異なる「楽しさ」を、ままごとやお絵かきの中で経験している。子どもは貪欲に面白さ、楽しさを求める。その「楽しさ」は多様である。ゲームで満たされる「楽しさ」もあれば、ゲームでは体験できない「楽しさ」もある。ペープサートにも足りなさを感じていた子どもたちも、ペープサートでしか体験できない「楽しさ」を知れば、ペープサートに興味を持ち、遊びの一つとして、享受するのではないだろうか。ペープサートであれ、紙芝居であれ、子どもに文化財を提供する側は、それぞれの文化財固有の「楽しさ」を提供するという意識をもつことが必要である。この固有の「楽しさ」は、その文化財の本質に関わることであり、特性と言える。過剰な刺激に慣れている今日の子どもが、素朴な文化財の「楽しさ」を享受するためには、提供する大人が個々の文化財の特性を知ることから始めなければならない。

## 2. 紙芝居の特性

### (1) 「共感の感性」を育てる

鬢櫛・野崎は紙芝居の歴史を研究する中から、紙芝居の特性は、共感を呼ぶものであること、感化力の強いものであること、を指摘した<sup>10)</sup>。また、紙芝居作家の堀尾青史は、絵本は「個人的理解」であり、紙芝居は「集団の共通理解」

と述べている<sup>11)</sup>。同様に紙芝居実演家の右手和子も、読み聞かせの場合は別としながら、絵本は「個人的な理解」であり、紙芝居は自然にあがる声も含めて、みんなで同じように感じ合える「集団の理解」である、としている<sup>12)</sup>。

これらの研究から、紙芝居の特性は「集団の理解」「共感」と捉えておく。さらに、まつのりこは、紙芝居は「共感」をもたらすだけでなく「共感の感性」を育む文化財だと述べている。この「共感の感性」を育む特性は、ぬくという紙芝居特有の表現方法から生みだされるという。

まつのりこは次のようなものである。紙芝居は、ぬくことによって、演じ手の腕の動きと画面は、いつも観客の視野に入り、観客のいる現実空間に画面が出てくる。ここでいう現実空間とは、演じ手や観客のいる「場」のことをさしている。次に、現実の空間の中で、演じ手と観客は作家の世界を共有し、「作家の世界への共感」を深め、強める。観客は共感によって作家の世界を自分自身のものとしていき、そのよろこびが「共感の感性」を育てていくというのである。つまり、作品は、ぬくことによって現実空間に出ていき、「場」で共有、共感される。観客はこの共感をよろこびと感じ、「共感の感性」が育つというのである<sup>13)</sup>。

今日、コミュニケーション能力の減退が問題視されている。コミュニケーションは、相手の気持ちを読みとる能力が要求される。相手の気持ちを考えない、一方的な主張からは、スムーズな疎通は期待できない。互いに相手の気持ちに共感した上で、自身の意思を伝えることが円滑なコミュニケーションにつながると思われる。共感できる力は、コミュニケーションを支える基盤ともいえる。共感力の育成を担う文化財として、積極的に紙芝居を活用していきたい。

共感力を育てる方法はいろいろ考えられるで

あろうが、紙芝居の特徴として、「共感を確かめ合うことができる」ことを述べておく。紙芝居は情緒的に受けとられるため<sup>14)</sup>、笑う、驚く、ハラハラドキドキする場面が多い。子どもが観客の場合、こうした場面では、感情の動きが言葉や身体で表現されることも多い。自然に声があがる、身を乗り出すなど、仲間の反応を目の当たりにすることができる。こうした反応を見ることにより、自分は仲間と同じような感方をしているという確認ができる。また、まついは紙芝居が「共感の感性」を育てる文化財ならば、絵本は、集団での読み聞かせも含め、「個の感性」を育てる、としている。紙芝居と絵本の使い分けにおいても、この見解は参考になる。

## (2) 心地よい「場」の提供

加藤繁美は「共感」とともに、紙芝居が創り出す「場」に注目している。加藤によると、紙芝居は集団で体験することを前提に作られているため、1対1の関係性とは別の面白さが要求されるという。実際、街頭紙芝居では、最高に面白い「場の空気」が創り出されていたという。観客と演じ手が醸し出す空気と、観客の間に生成する空気とが一体化する心地よさ、こうした集団の心地よさが紙芝居にはあるとし、時には話の筋そのものは忘れても、仲間と時間を共有した風景は残っていくとも述べている。さらに、こうした集団の心地よさは「風景」として覚えており、感情移入して時間を経験したその瞬間が、不思議と自分の身体感覚に残っているという<sup>15)</sup>。

このように、加藤は、紙芝居が創り出す「集団の場の心地よさ」に紙芝居の特性があると主張している。仲間と過ごした場の心地よさが身体感覚に残っていくことは、その後の社会生活にとっても貴重な体験となるであろう。保育現

場においても、こうした「場」の心地よさを子どもに提供できるならば、紙芝居の価値は見直されるのではないだろうか。紙芝居の創り出す「場」の存在には注目していきたい。

フランスに、こうした「場」の存在に注目した紙芝居の活用事例がある。元小学校教員であったフランス人女性は、落第や留年で自分の居場所を失っている子ども達に紙芝居が役に立つのではないかと考えている。読み聞かせにはない、紙芝居の持っている演劇的な双方向のコミュニケーションは、感性を育てるだけでなく、子どもの居場所作りにも有効である、とし、紙芝居師として活動している<sup>16)</sup>。こうした「場」作りの実践は、今後注目していくべきであろう。演劇的な双方向のコミュニケーションではない読み聞かせに、面白い、心地よい「場の空気」を創り出すことまでは期待できない。心地よい「場」の提供は紙芝居の特性であり、役割でもある。

## 3. 調査概要

### (1) 調査対象

本学の幼児教育コースに所属している3年生53人を対象にアンケート調査を行った。アンケートは自由記述による回答様式であるため、授業外学習の中で回答後、回収した。なお、アンケート調査対象者は2年次に1週間幼稚園で観察実習を実施している。

### (2) 調査期間

2012年4月27日にアンケート用紙を配布し、2週間後に回収した(回収率100%)。

### (3) 調査内容

- ①印象に残っている紙芝居、作品名を3つあげる。

子どもの頃（就学前）、印象深かった紙芝居、絵本の作品名を3つあげる。作品名が曖昧なものは、内容を記述する。

②紙芝居と絵本の違いを考える。

絵本については、2年次に大学の授業で学んでいる。紙芝居については、授業での学びはないが、実習で関わっている学生も多い。また、絵本、紙芝居ともに子どもの頃見た経験はあると推察される。これらの体験をもとに、それぞれの違いについて回答を求めた。

③最も印象深かった作品について記述する。

①の中で最も印象深かった作品について、どこで、誰と、どのような状況で関わり、内容のどこに魅力を感じたか、記述する。

#### 4. 結果と考察

(1) 印象深かった紙芝居、絵本の作品名の数  
(3作品まで)

53人のうち、紙芝居、絵本いずれにも作品名がなかった学生は2人。絵本は51人、紙芝居は30人が作品名を記憶している（表1）。

<表1> 紙芝居・絵本の作品数別学生の人数

作品数	1	2	3	合計人数
紙芝居	12人	6人	12人	30人
絵本	1人	10人	40人	51人

絵本は、ほとんどの学生が作品名をあげていた（51人）が、紙芝居については53人中、絵本にも記述がなかった2人も含め、23人の学生が作品名を覚えていない。なかには作品名だけでなく、紙芝居を演じてもらった記憶さえない学生もいた。絵本に比べ紙芝居は関わりが少なかったように推察される。

(2) 紙芝居と絵本の違いを考える

紙芝居と絵本を比較して回答を求め（複数回答）、53人中、51人の回答があった。50人は、紙芝居、絵本両方に記述があり、1人は紙芝居のみに記述があった。紙芝居については、総数143回答、絵本については154回答あった。回答を以下の2つの内容に分類し、整理した。整理の方法は、ほぼ同じ内容ごとにくくり、内容に応じた項目を筆者が設定した。なお、回答については、趣旨を変えない範囲で加筆・整理した。

- ・形式に関する内容
- ・演じ手・観客及び、読み手・聞き手に関する内容

①形式に関する内容

紙芝居は59回答、絵本は66回答あった。紙芝居は表に文字がない（11人）、絵が大きい（16人）など、絵と文字の関係やサイズについて、絵本との違いをあげている学生が多かった。絵本については、仕掛け絵本を含め、紙芝居に比べ多様な種類がある（19人）とする回答がみられた。

紙芝居と絵本の違いで、まず確認しておきたいことは、紙芝居は芝居であり、絵本は絵を主体とした本という、文化財の違いである。紙芝居と絵本はどちらも絵と文で構成されているため、似かよった文化財として認識しがちであるが、紙芝居は演じるものである。しかし、演じるものと回答した学生はわずか3人だった（表2-1）。

②演じ手・観客及び、読み手・聞き手に関する内容

紙芝居は84回答、絵本は88回答あった。25人が紙芝居はひとりで見るのは難しく、大人に読んでもらうものと記述している。一方、絵本は、ひとりでも読むことができると23人が回答している。紙芝居では学びに関する回

<表 2-1> 紙芝居と絵本の比較から (複数回答)  
—形式に関する内容—

項目	紙芝居	59回答	絵本	66回答
文化財の種類	・演じるもの	3	・読むもの	2
絵と文字の関係	・表に文字がない	11	・絵と文字が同じページにある ・文章よりも絵画が主体	12 1
サイズ	・絵が大きい	16	・大きさが小さい	4
	・大きさが一定	5	・様々な大きさがある	9
	・子どもは持ち運べない	3	・持ち運べる大きさ	6
絵	・絵が大雑把	3	・絵が細かい ・色あいにも気をつけてある	4 1
文字	・文字が読みやすい	1	・文字の大きさが様々	1
場面の展開	・画面をぬいてストーリーが進む	2	・ページをめくことでストーリーが進む	2
画面	・1枚1枚離れている	5	・冊子で2枚の見開き画面	3
種類	・仕掛けがない	1	・仕掛け絵本がある	10
	・種類が少ない	2	・内容も含め様々な種類のものがある	7
	・ストーリー性のあるものが多い	5	・文字のない絵本がある	2
準備品	・台など用意するものがある	1	・特に用意するものはない	1
価格	・結構値段がかかる	1	・値段が手頃	1

答はなかったが、絵本では12人が、「学び」につながる内容をあげていた。演じ方の基本である「声・間・ぬき」のうち、「ぬき」に関する回答は22あった。22回答のうち、「ぬく」という用語を使っていた学生は3人である。多くの学生は「ぬく」ことを「めくる」と表現している。また、ぬきの中で、動かすことに関しての記述はなかった。「間」については回答がなかった。「声」については、紙芝居は3回答、絵本には「声」に関する記述はなかった(表 2-2)。

「声・間・ぬき」は、どの表現方法も紙芝居を演じるにあたって学習しなければならない技術である。しかし、「間」の習得には時間がかかると思われる。また「ぬき」は、舞台を使っていない保育現場もあり、そこでは、十分に「ぬき」の効果は期待できない。一方、「声」は、舞台の有無に関わらず、また「声を出す」という練習によって、上達していくこ

とが期待できる。したがって、紙芝居の学習においては、「声」を最も重視していきたい。しかし、「声」について学生の関心は低く、3人の回答のみであった。視覚でとらえる「ぬき」については22人が回答していることを考えると、「声」についての意識は低い。

### (3) 最も印象深かった作品について記述する

就学前、最も印象深かった作品について、どこで、誰と、どのような状況で関わり、内容のどこに魅力を感じたか質問した。回答は自由記述で求めた(複数回答)。53人中、紙芝居は28人、絵本は50人の回答があった。

この質問は印象深かった作品の内容についてのみ聞きだすものではなく、作品とどのような関わり方をしたか、回想することをねらいとした。つまり、就学前の紙芝居体験、絵本体験についての質問である。紙芝居の特性には、既述した「集団の理解」「共感」がある。この特性は

藤田：保育における紙芝居活用に関する一考察

<表 2-2> 紙芝居と絵本の比較から（複数回答）  
—演じ手・観客及び読み手・聞き手に関する内容—

項目	紙芝居	84回答	絵本	88回答
演じ手と読み手	・大人に読んでもらう ・ひとりで見るのは難しい	18 7	・ひとりでも読む（見る）ことができる	23
人数	・集団で見ることが多い	4	・1対1で読むことができる ・家族（親）に読み聞かせてもらう	4 5
頻度	・絵本より見る機会が少ない	5	・手軽に自分のタイミングにあわせて読める	10
ぬき方・めくり方	・めくり方が工夫できる ・めくり方に指示ができる ・練習がある ・ずらす（途中でとめる）展開がある ・ぬく	11 3 1 6 1	・めくり方が工夫しにくい ・めくるスピードや間を工夫する ・タイミングが大切 ・前のページに戻ったり先送りができる ・めくる ・ページを見たら次の展開がわかる ・ページをめくる体験ができる	1 1 1 1 1 1 1
声	・役割が決めてあるため、複数人でも読み手として演じられる ・かけ声や呪文などをかけることができ、集団で楽しむことができる ・読み手のタイミングで読む	1 1 1	(回答なし)	
子どもの見方聞き方	・絵のみなので集中しやすい ・文が耳だけで入ってくる	6 2	(回答なし)	
「学び」	(回答なし)		・文字に興味を持つ、字の勉強になる ・数字やものの名前などが学べる	9 3
読む相手	(回答なし)		・兄弟などに読んであげたりした	3
楽しみ方	・自分で読めなくても、めくらなくても、お話を楽しむことができる ・その世界に入りやすい	2 1	・表紙も楽しめる ・絵を楽しむ ・手ざわりを楽しむ ・本に広がる世界を楽しめる	1 3 1 1
記憶	・記憶に残りにくい	1	・記憶に残りやすい	1
所有場所	・家にあまりない	5	・家、幼稚園、保育所にある	9
距離	・離れて楽しむ	1	・近距離で見る	1
活用時間	・お昼か活動前に読む	1	・寝る前に読む、読んでもらう	2
大人の位置	・大人は紙芝居の後ろ側で読む	1	・大人が読む場合、絵本を横に持つ	1
その他	・多少時間を要する ・読み返すことが少ない ・読んだことがない ・簡潔な内容のものが多い ・大人が所有するので長持ちする	1 1 1 1 1	・挿絵を真似て絵を描く ・クラスで見ることが多い ・子どもの様子を見ながら読める ・内容が起承転結	1 1 1 1

作品内容のみの回想では回答できない。最も印象深かった作品は、作品の内容に影響を受けていたのか、あるいは演じている「場」も関係し

ていたのか検証することを意図して、「どこで」「誰と」「どのような状況で関わり」など、作品とは直接関係のない問いかけを設定した。

自由記述（複数回答）であるため、紙芝居は35回答、絵本は64回答あった。そのうち、作品内容については双方に回答があり、紙芝居が17、絵本は47の回答があった（表 3-1）。また、絵本にはなく、紙芝居のみにみられた回答が18、紙芝居にはなく、絵本のみにみられた回答が17あった（表 3-2）（表 3-3）。

①作品の内容についての回答

紙芝居、絵本とも作品のストーリーについての感想が多かった。絵については、紙芝居は迫力があること、絵本ではかわいらしさ、

<表 3-1> 最も印象深かった作品について  
—作品の内容についての記述—（複数回答）

	紙芝居 (17回答)	絵 本 (47回答)
ストーリー	11	25
絵	5	17
文（セリフ）	1	5

細かさに魅力を感じたという回答が多かった（表 3-1）。

②紙芝居のみの回答

大きさについては「巨大化して自分の前に出て来たので一層お話の世界に入り込んだ」「絵が大きいので紙芝居が大好きだった」など、画面の大きさによる効果が述べられている。ぬきについては「わざとゆっくりめくったり、ゆらしたりしてドキドキワクワクしたのを覚えている」「わくわくして早くめくってほしいと思っていた」など、ワクワクしながらぬきの演出を楽しんでいたことが回想されていた。また、途中まで抜いて止める演じ方におもしろさを感じたという回想もあった。

「ぬき」は紙芝居の表現方法の一つであるが、子どもは、この「ぬき」に「楽しさ」を感じていたといえる。また、「声」についても、登場人物によって「声」を変えることが、楽し

<表 3-2> 最も印象深かった作品について（複数回答）  
—紙芝居のみの回答—

項目（回答数）	回 答	（18回答）
大きさ (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・巨大化して自分の前に出て来たので、一層お話の世界に入り込んだ</li> <li>・絵が大きいので紙芝居が大好きだった</li> <li>・紙芝居は絵が大きくて印象的</li> </ul>	
ぬ き (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・わざとゆっくりめくったり、ゆらしたりしてドキドキワクワクしたのを覚えている</li> <li>・徐々に紙をずらして行って「次は……」とわくわくしながら見たのを覚えている</li> <li>・少しずつずらして読んでいくのがおもしろかった</li> <li>・わくわくして早くめくってほしいと思っていた</li> <li>・紙を抜く時に、毎回1人ずつ増えていくため、出てくる絵を楽しみながら見ていた</li> </ul>	
みんな同じセリフを言う (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セリフにはリズム感があり、先生や友達と一緒に読むことが楽しかった</li> <li>・「こっち」とみんなで言うのを楽しんでいた</li> <li>・みんなで「うんとこしょどっこいしょ」と言うのも楽しかった</li> <li>・みんなで「アンパンチ」と言ったり、顔を食べるまねをした</li> </ul>	
行事との関連 (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動会前に読んでもらった。これを見ると運動会を頑張ろうと思えた</li> <li>・防災訓練の時に読んでくれた</li> <li>・節分の季節によく読んでもらった</li> </ul>	
劇 (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで見ただ後に劇をしたので印象深い</li> </ul>	
声 (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・保育者が登場人物の声を分け楽しかった</li> </ul>	
舞 台 (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「誰が開けてくれるのかな？」と いつも、先生が言っていた</li> </ul>	

さにつながったという回答があった。このように「ぬき」「声」という紙芝居の表現方法によって、子どもは紙芝居の楽しさを体験していたといえる。

また、楽しかった紙芝居体験は表現方法以外の回答にも見受けられた。「先生や友達と一緒に読むことが楽しかった」「みんなで言うのを楽しんでいた」など、観客同士、あるいは、観客と演じ手が同じセリフを言うことが楽しかったという回答が4つあった(表3-2)。

同じセリフを言い、一緒に楽しむことは、紙芝居の特性である「集団の理解」や「共感の感性」を育てる活動ともいえる。楽しみながら「共感の感性」を育てる。紙芝居はこのような「場」を提供できることも付け加えておきたい。

### ③絵本のみのお返

子どもは物語の主人公と一体化するといわ

れている。一体化に関する内容は絵本の記述のみにみられた。また心情に関する内容も紙芝居の回想にはなかった。一体化については、「主人公になったつもりで読むことが好きで、絵本を読むたびに影響されていた」「主人公の姿を自分と重ねていた」などの記述がみられた。また、心情に関する回答のうち、4回答は「いつもあたたかい気持ちになれる」「読む度に心があたたかくなる」など、絵本を読むことによって、心があたたかくなったことを回想している。また、お泊り保育で不安だったが、先生の読み聞かせを聞くことによって、「不安だった気持ちが吹き飛んだ」という回答もあった。さらに、ある学生のお返では何回か読んでいううちに悪役の登場人物が怖くなくなり、恐怖心を克服した自身の心の成長が述べられていた(表3-3)。

心があたたかくなる、不安が解消する、恐

<表 3-3> 最も印象深かった作品について(複数回答)  
—絵本のみのお返—

項目(回答数)	回 答	(17回答)
登場人物に重ねる(一体化)(4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主人公になったつもりで読むことが好きで、絵本を読むたびに影響されていたとよく親から聞いていた</li> <li>・主人公の姿を自分と重ねていた</li> <li>・自分の弟ができ、主人公と自分を照らし合わせていた</li> <li>・家族を物語の登場人物に当てはめて読んでもらった</li> </ul>	
心 情 (6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動物が多く出て心が暖かになる</li> <li>・いつもあたたかい気持ちになれる</li> <li>・優しい色使い、優しい話で、読む度に心があたたかくなった</li> <li>・ストーリーから温かい気持ちになった</li> <li>・不安だった気持ちが吹きとんだ</li> <li>・ウヒアハ(悪役)が怖かったが、何回か読んでいううちに怖さがなくなり、ウヒアハに勝ったと感じたのを覚えている</li> </ul>	
しかけ (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ページに穴があいておもしろかった</li> <li>・穴があいているしかけがおもしろかった</li> <li>・しかけ絵本なので楽しかった</li> </ul>	
複数で楽しむ (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・誰もが読んでいうと、自然と友だちが寄ってくるような楽しい絵本だった</li> <li>・妹や弟に読んでみせてあげたりしていた</li> </ul>	
遊びや学び (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵を真似て描いたりした</li> <li>・動物を覚えるためにも読んでいた</li> </ul>	

怖心を克服した。これらは、いわば、心の安定につながる心情といえる。一方、紙芝居では「ぬき」や「声」の演出、「みんなで同じセリフを言う」ことによって、「楽しさ」を感じていた。紙芝居も絵本も情操を育む文化財であるが、育む情操の対象領域は異なるのかもしれない。

#### (4) 回答の検証

次に、回答の検証を試みる。阿部明子は、紙芝居の本質について、次の5つの項目を提示している。

- ①芝居であること
- ②みんなで見る楽しさ
- ③演者との交流
- ④ことばを育てる
- ⑤心の展開のテンポに合致する<sup>17)</sup>

これらの項目と回答を照合してみる。

学生の回答になかった項目は、④ことばを育てる、⑤心の展開のテンポに合致する、という2項目である。紙芝居は芝居であり、声の変化によって、登場人物の気持ちや状況を表現することができる。登場人物をよく理解したセリフは、言葉に対する感覚や、表現する力を養うことが期待できるが、紙芝居には回答がなく、紙芝居が「ことばを育てる」という意識は低い。また、「心の展開のテンポに合致する」については、演技方を習得した後に理解できると考える。

また、堀尾青史は、紙芝居の創作、形式の特色として、次の5つの点を提示している。

- ①物語の芸術的表現
- ②距離をおいて演技手に見せてもらう
- ③ドラマを楽しむ（物語と実演の相乗）
- ④ぬく技術を重視（視覚的な劇的展開法）
- ⑤集団の理解<sup>18)</sup>

堀尾の視点と回答を照合してみる。

②距離をおいて演技手に見せてもらう、④ぬく技術を重視、については、ほぼ、同様のことを、多くの学生が回答している。また、学生の回答には、「絵が大雑把」「ストーリー性のあるものが多い」など、絵やストーリーに関する回答はあったが、①物語の芸術的表現、③ドラマを楽しむ、など、紙芝居作家である堀尾のように掘り下げた記述はなかった。また、「みんなで同じセリフを言う」楽しさは、学生の回答に見られたが、その楽しさが、⑤集団の理解、とは捉えられていなかった。①物語の芸術的表現、や③ドラマを楽しむ、体験は、紙芝居の鑑賞や作品分析などを、カリキュラムに織り込むことによって理解を促していきたい。⑤集団の理解、については、既述したように、右手和子は、自然に声があがることや、同じように感じ合えることを「集団の理解」と捉えている。特に、参加型の紙芝居の場合は、観客同士の交流が顕著となり、同じような理解をしていることが、観客による発言で確認できる。参加型の紙芝居を体験することによって「集団の理解」を促したい。

#### (5) まとめ

以上、アンケート調査の結果を踏まえ、紙芝居における授業内容についてまとめておく。

- ①紙芝居は芝居であることを確認する。あわせて、紙芝居における用語を学ぶ。
  - ・紙芝居は演劇の1つのジャンルである。しかし、紙芝居を芝居であると認識している学生は少数であった。
  - ・多くの学生は、紙芝居を芝居として捉えていないため、正しい用語の使い方ができていなかった。「ぬく」ことは「めくる」、「演技手」は「読み手」とし、絵本と同様の用語を使用している。

・芝居において舞台は必須である。しかし、舞台に関する記述はほとんどない。また、「舞台」を「台」と表現しており、正しい用語を学ぶ必要がある。

②「声・間・ぬき」の基本技術の習得。

・「声」については、数人が回答しているが、演技手が一人で、声を工夫し、演じていくという内容の記述はほとんどなく、「保育者が登場人物の声を分け楽しかった」という会話に関する回答のみがあった。

・「声」には、会話以外に、語り、擬音・擬態などがあり、それぞれの「声」の出し方を学ぶ必要がある。

・アンケートに回答がなかった「ことばを育てる」力も「声」にあることを認識する。

・「間」についての回答はなく、授業の中で間の効果について学習した後、レッスンを試みたい。

・「ぬき」については、4割の学生が意識しており、数人の学生は、子どもの頃「ぬき」に「楽しさ」を感じている。「ぬき」に関する意識は高いので、技術の習得は期待できる。

・「ぬき」についての課題は、保育現場であまり舞台を使用していないことである。舞台のない「ぬき」については、今後の課題とする。

③演技手と観客、観客同士の交流を体験する。

また、集団の場の心地よさを体感する。

・紙芝居は「大人に読んでもらう」「ひとりで見るのは難しい」と、半数近くの学生が「演技手」の存在が必要と感じている。しかし、「読んでもらう」「見る」などの記述から、演技手と観客、観客同士の交流は意識されていないのではないか、と推察される。交流の体験を取り入れていきたい。

・交流体験としては、「みんな同じセリフを言うことが楽しかった」という数人の回想が該当

する。「同じセリフを言う」観客同士の交流を授業の中でも体験していきたい。

・印象深かった紙芝居の作品の中に、子ども参加型の作品はごくわずかであった。もともと市販の子ども参加型作品は少ない。交流体験に適している子ども参加型作品の紹介、実演に努め、「集団の理解」について体験する。

・演技手は、観客のテンポを感じながら実演する必要がある。アンケートの回答にはなかった「心の展開のテンポに合致」という、観客の気持ちの動きに合わせてテンポを変えていくレッスンが必要であろう。

・作品内容の共有とともに、仲間と時間を共有する「集団の場の心地よさ」を体感する。

④紙芝居と絵本を使い分ける。

子どもの頃の回想で、紙芝居にはなく絵本のみにもみられた回答として、心の安定につながる記述があった。反対に絵本にはなく、紙芝居のみであった回答としては、演出による「楽しさ」があげられる。同じ「場」で「楽しさ」を共有する作品内容は、紙芝居の特性が生かされる。しかし、紙芝居は内面描写は苦手<sup>19)</sup>である。このように紙芝居の特性を学び、絵本との使い分けができることを目標とした。

⑤紙芝居は「共感の感性」を育てる文化財であることを認識する。

アンケートでは、「共感の感性」を育む直接の記述はなかったが、子どもの頃の回想から、演技手の「声」や「ぬき」の演出、あるいは同じセリフを言う交流の楽しさは、「共感の感性」につながるものと考えられる。まづいのりこの見解を理解するとともに、実演を通して「共感」を体験したい。

⑥演劇性（ドラマ）や芸術的表現について学ぶ絵やストーリーに関する回答はアンケートの

中に見られたが、堀尾の言う「物語の芸術的表現」や「ドラマを楽しむ」特色については、記述がなかった。これらは、創作上の特色でもあり、絵画、筋立てや劇の構成の知識が必要となる。

⑦紙芝居における「芝居」の捉え方を理解し、活用する。

紙芝居は芝居である。しかし、演じ手は演劇のように身体全体を使って演じることはない。「紙芝居」は「紙人形芝居」からきており、もともとは串に刺した紙人形を動かして芝居をして見せるペープサートに近いものであったとされている<sup>20)</sup>。つまり、紙芝居の演じ手は、演劇における俳優ではなく、人形劇における人形遣いに近いと捉えるべきであろう。右手和子は、紙芝居における演じ手のことを、歌舞伎や文楽に出てくる「存在しているけれど、存在しない」黒子のような存在だという。さらに、演じ手の存在は、観客に意識されず、いつの間にか画面に吸い寄せられてしまっている。しかし、視覚の隅では演じ手の姿は捉えられている。こうした形が理想だともいう<sup>21)</sup>。

声によって、会話や語り、擬音も表現し、ぬきという手の動きによって、絵があたかも芝居をしているように動かす。こうした表現に加え、ドラマをより引き立たせる「間」を効果的に取り入れる。この「声・ぬき・間」を黒子である演じ手が実演していくのが、紙芝居の「芝居」であろう。

筆者は、この黒子の存在に注目している。人前で過度に緊張したり、恥かしがる学生を目にすると、表現力育成の必要性を感じる。身体表現による表現力の育成には期待できるが、その前段階として、自分の存在を明確にしない「黒子」としての表現は、学生にとっ

て、負担が少ないと思われる。表現力の育成という視点からも、紙芝居の授業を活用していきたい。

## 5. おわりに

紙芝居の特性は「集団の理解」や「共感」とされている。また、紙芝居は「共感の感性」を育む文化財であることも確認した。さらに、紙芝居が創り出す「場の心地よさ」も紙芝居の特性として注目したい。学生のアンケート調査からも、紙芝居に参加することが楽しい体験だったという「共感の感性」や「場の心地よさ」につながる記述がみられた。こうした紙芝居の特性を生かすためには、教材としての紙芝居への理解と技術の習得が不可欠である。アンケート調査からは、学生の知識や技術についての認識の程度が把握でき、授業への手掛りを得ることができた。

また、自由記述の回想アンケートからは、紙芝居、絵本の異なった魅力を読みとることができた。紙芝居では、表現方法である「ぬき」や「声」の演出、あるいは、観客と演じ手の交流に楽しさを感じていたという記述がみられた。紙芝居の特性でもある表現方法や集団の理解が直接、楽しさにつながっていたことは、興味深い。また、絵本の回想においても、多くの示唆を得ることができた。主人公との一体化や、心の安定につながる記述などは、絵本の意義を再確認できるような内容であった。これらの回想記述からは「子ども」の紙芝居の楽しみ方、「子ども」の絵本の読み方を知ることができた。すなわち、回想による「子ども理解」である。鮮明な回想は19歳前後が適しているという指摘もあり<sup>22)</sup>、今後とも回想記録には注目していきたい。

本稿は、紙芝居の活用の意義や特性について、絵本との比較を中心に検討を試みた。二つの文

化財の違いとして再確認しておきたいことは、紙芝居は「共感の感性」を育み、絵本は「個の感性」を育てるといふ、まっいのりこの見解である。まっいは「個」の感性は人間であることの証であるが、それだけではひとりよがりとなり、「共感」の感性でお互いに確かめ合うことが必要であるとし、確かめ合うことで「個」の世界が豊かになっていくという。さらに、「個の感性」と「共感の感性」は、人間にとって車の両輪のようなものである、とも述べている<sup>23)</sup>。

「個の感性」と「共感の感性」はいずれも育んでいかなければならない。しかし、「共感の感性」を育むことが期待される紙芝居は、絵本に比べ保育現場で十分に活用されていないというのが現状である。「共感の感性」を育み、「集団の場の心地よさ」を創り出す紙芝居の一層の活用が望まれる。

#### 謝辞

執筆にあたり、本学の徳本達夫先生には、ご多忙にもかかわらず貴重なご助言を賜りました。この場をお借りして厚くお礼申しあげます。

#### 註

- 1) 鬢櫛久美子・野崎真琴 (2010) 「保育現場における紙芝居の活用状況」『名古屋柳城短期大学研究紀要』No. 32、65～75頁
- 2) 鬢櫛久美子・野崎真琴 (2011) 「保育者養成課程における紙芝居その2」『名古屋柳城短期大学研究紀要』No. 33、57～66頁
- 3) 民秋言編 (2008) 『幼稚園教育要領・保育所保育指針の成立と変遷』萌文書林、63頁
- 4) 同上、89頁
- 5) 同上、99頁
- 6) 岸井勇雄編 (1989) 『改訂幼稚園教育要領の展開』明治図書、81頁
- 7) 石山幸弘 (2008) 『紙芝居文化史』萌文書林、174頁
- 8) 子どもを取り巻く過剰な刺激については、以下の論文で述べている。  
徳本達夫・藤田由美子 (1995) 「子どもと文化に関する一考察」『広島文教教育』No. 9、42頁  
徳本達夫・藤田由美子 (1997) 「教育における感性 (Ⅱ)」『広島文教教育』No. 12、1頁
- 9) 皆川美恵子・武田京子編 (2010) 『児童文化』ななみ書房、39頁
- 10) 鬢櫛久美子・野崎真琴 (2010) 前掲論文
- 11) 堀尾青史 (1978) 「紙芝居のドラマツルギー」『絵本、別冊紙芝居特集号』すばる書房、10頁
- 12) 右手和子 (1986) 『紙芝居のはじまりはじまり』童心社、13頁
- 13) まっいのりこ (1998) 『紙芝居・共感のよろこび』童心社、11～18頁
- 14) 山下俊郎 (1972) 「幼年文化と紙芝居」『紙芝居—創造と教育性』童心社、25頁
- 15) 加藤繁美 (2011) 「物語の力」『紙芝居—子ども・文化・保育』一声社、154～155頁
- 16) 金谷邦彦 (2013) 「仏・プロバンスの子どもたちと紙芝居を楽しむ」『子どもの文化2013年1月』第45巻1号、子どもの文化研究所、40～41頁
- 17) 阿部明子 (1991) 「紙芝居の本質と保育」『心をつなぐ紙芝居』童心社、24～35頁
- 18) 堀尾青史、前掲書、10頁
- 19) 同上、10頁
- 20) 小川清実編 (2010) 『演習児童文化』萌文書林、78頁
- 21) 右手和子 (2011) 「心に届く、紙芝居の演じ方」『紙芝居—子ども・文化・保育』一声社、20頁
- 22) 長年、学生に回想記録を課している佐々木宏子によると、鮮明な回想が期待できる年齢は、体験を対象化でき、しかも記憶を引き出すことができる19歳前後だという。  
佐々木宏子 (2000) 『絵本の心理学』新曜社、247～248頁
- 23) まっいのりこ (2004) 「紙芝居」『月刊クーヨン 3月号』第96号、クレヨンハウス、10～11頁