

2016 年度卒業論文

2016 年 12 月 9 日 提出

指導教員：佐藤 朝美

親子で楽しめるデジタル絵本の開発

— 落語デジタル絵本 —

愛知淑徳大学
人間情報学部人間情報学科

13172NHU

西廣 紗希

抄 録

現在、子どもを取り巻く環境は大きく変化し、本来幼児期に得なければならない経験が得にくくなっている状態にある。しかし、子どもにとって育つ環境とともに、どのような教育や遊びを経験してきたかということが心・身体の成長に大きく関係し、重要であるといわれている。数ある経験の中でも、「見る」「聞く」「話す」経験が主要であるといわれている。そこで、子どもたちを取り巻く環境や人間形成において必要な要素をすべて含めることのできるものとして絵本の効果に着目する。さらに、親子で笑えて楽しめる絵本にするためにストーリーを落語にすることの可能性にも着目した。以上のことを踏まえ、本研究では、「見る」行為、ナレーションや効果音による「聞く」行為、一人ではなく親子で触れることで「話す」行為を促し、落語を用いて“笑い”を生み出すことにより親子で楽しくコミュニケーションをとることができるデジタル絵本、さらに落語を取り入れることによって伝統芸能の伝承にも繋がるデジタル絵本を開発することを目的とする。

落語デジタル絵本「あたま山」というのは、落語「あたま山」の原文をもとに制作したオリジナルの絵本である。各ページにナレーションを入れ画面は表紙を含め11ページで構成した。はじまりがわかりやすくなるように「はじまりはじまり」のボタンに触れると「トントントント」と効果音が鳴るようにし、BGM(おこさ節)は常時流し続けることにより、落語の世界観を表した。その他にもタッチすると効果音の鳴るパーツを加えた。

一宮市立中央図書館において、11名の学生が各自の制作物を用いて「新たなメディアの絵本キャラバン」と称した絵本ワークショップを催し、実際に参加者を募り使用してもらった。参加者には交代で1台のタブレット端末を用いて体験してもらった。落語デジタル絵本「あたま山」の体験者は男子8人、女子5人の子ども計13人(11組)であった。

絵本ワークショップの実践によるアンケート調査の分析から、落語をデジタル絵本にしたことについて高評価をえることができ、内容のわかりやすさ、伝統芸能である落語を伝承していくことにも前向きな意見が多かった。デジタル絵本による伝承については、一部否定的な意見をもつ保護者もいたが、子どもたちに落語を知ってもらうきっかけづくりの一環として活用の意義はあり、新たな落語の楽しみ方として他にも伝承の方法を考えられる余地もあるといえる。

ビデオ調査の分析結果からは、「見る」「聞く」「話す」行為が行われていたことが得られた。サゲ(オチ)による笑いは生まれなかったが、対話による笑いがあり、楽しくコミュニケーションをとれていたことも観察できた。

本実践では、「見る」「聞く」行為ができていたことは実証できたが、ビデオ観察をする中で「聞く」と「触る」ことを同時進行できていない子どもが多く見受けられた。デジタル絵本をより楽しみながら触れてもらうためにも「聞く」部分と「触る」部分で分かりやすい区別が必要であると分かった。また、文章の言い回しをさらにわかりやすくすることや、各ページにおいてインタラクティブの数を増やすなど課題は複数考えられた。

目次

抄録	1
目次	2
1. 背景と目的	3
1. 1 背景	3
1. 2 目的	3
2. 落語デジタル絵本「あたま山」の概要	5
2. 1 「あたま山」のあらすじ	5
2. 2 落語デジタル絵本の使い方	15
3. 絵本ワークショップの実践	17
3. 1 絵本ワークショップの概要	17
3. 2 参加者	18
3. 3 当日の実施状況	19
4. 落語デジタル絵本の評価	21
4. 1 アンケートの分析・結果	21
4. 2 ビデオの分析・結果	23
5. 考察と課題・今後の展望	27
5. 1 考察と課題	27
5. 2 今後の展望	28
謝辞	29
文献リスト	30

1. 背景と目的

1. 1 背景

1. 1. 1 子育て環境

現在、子どもを取り巻く環境は大きく変化し、本来幼児期に得なければならない経験が得にくくなっている状態にある。その原因の1つに、共働きの増加が考えられる。総務省統計局（2012）の調査において、「夫婦のいる世帯数」に占める「共働き世帯」の割合をみると、2002年では32.9%であったが、2003年以降は（2009年を除き）上昇傾向にあり、2012年では35.8%となっており、共働き世帯が増える傾向が読み取れる。さらに共働きに加え、もう1つの原因が考えられる。文部科学省（2004）によると、労働時間の増加や過重な労働など問題が生ずる傾向にあり、親が子どもと一緒に食事を取るなどの子どもと過ごす時間が十分ではなくなっている。このことも親の子育て環境に影響を与えている要因であることを示している。

1. 1. 2 幼児の経験

子どもにとって、育つ環境とともに、どのような教育や遊びを経験してきたかということも心・体の成長に大きく関係し、重要である。各発達段階において、特に幼児期に得る目と同時に入ってくる耳からの情報は成長過程においてとても重要なものであり、「聞く」また「話す」経験が、その後の言語発達、人間形成に大きな影響を与えるという（高橋，2007）。そこで、それらに大きな影響を与えるものとして絵本が挙げられる。幼児を取り巻く環境の中で絵本の効果は、絵本を読み語りをしてもらったり、読んだあと話し合いをしたり、発表したりすることにより、言語活動が活発になる状況を生み出すこと、就学以降の文章の理解に役立つことが挙げられる（高橋，2007）。

1. 2 目的

本研究は、背景で述べた子どもたちを取り巻く環境や人間形成において必要な要素をすべて含めることのできるものとして絵本の効果に着目する。そして、絵本の可能性をさらに大きくするために、紙媒体では実現が困難である動きや音を表現することのできるデジタル絵本を用いることにした。絵本の内容としては「見る」「聞く」「話す」要素を含み、楽しみ、笑える絵本にすることで新たな興味生まれ、子どもの成長に必要な経験を促すことや親子のコミュニケーションに繋がるデジタル絵本を開発することとする。

さらに、絵本に笑える要素を含ませるために落語を用いることを検討した。本来、「落語は、一本の扇子や手ぬぐいを様々なものに見立てて、一人の口演者が話のリズム（間）を微妙に変化させることによって複数の人物の心情を描き分け、簡略化された動作で様々な身体動作を表現する」（荒川恵子ら，2008）ものであり、言葉の言い回しやものを食べるしぐさなどをリアルに自身の身体を使い表現することにより聞き手にイメージを伝え、話を

進めていくものである。さらに落語の特徴として“笑い”が挙げられる。落語は「世界に類を見ない日本固有の芸能形態である。(省略) 最終的なサゲ(落語のオチ)の意味を理解して楽しむ。」(荒川ら, 2008), 「世代と時代を越えて成長し, 同時に淘汰に耐えてきた噺¹であり, 多様性のある笑いの中で唯一と言って良いほど永続性が実証されている噺である。我々日本人を可笑しくさせる普遍的な『笑いの特性』を持っている結果である」(佐藤建, 2009)といわれている。上記に示した“楽しみ, 笑える絵本”を開発するために, これらの落語の特性を用いることとする。

また, 大多数の人に周知されているであろう落語であるが, 能楽や文学・歌舞伎など落語を含めた伝統芸能は, 伝承が途絶えてしまうということも否めない状況にある。その局面も考慮した上で, 落語を取り入れることの意義を考える。「園児の落語鑑賞には, イマジネーションや感性と同時に論理的思考能力を育成できる可能性があり, 古典芸能文化の継承としての意義と相まって導入の意義が大きい」(荒川ら, 2008)と述べられていることから, 絵本を開発するにあたり, 落語の活用は有意義であるといえる。

以上のことを踏まえ, 本研究では, 絵を「見る」行為, ナレーションや効果音による「聞く」行為, 一人ではなく親子で触れることで「話す」行為を促し, 落語を用いて“笑い”を生み出すことにより親子で楽しくコミュニケーションをとることができるデジタル絵本, さらに落語を取り入れることによって伝統芸能の伝承にも繋がるデジタル絵本を開発することを目的とする。

¹ 落語では作品を「噺^{はなし}」と呼ぶ。

2. 落語デジタル絵本「あたま山」の概要

落語デジタル絵本「あたま山」は、落語「あたま山」の原文をもとに制作したオリジナルの絵本である。

子ども向けの落語絵本は、あたま山を含め多数出版されている。子どもにも比較的わかりやすい落語として親しまれているものに「まんじゅうこわい」や「寿限無」など少し話の流れや意味を理解することに頭を使う必要があるものから、リズムで笑いを生み出すものまで教育番組などで取り上げられている。その中でもあたま山においては、実際に紙絵本もいくつか販売されており、現代風のアレンジを加えたアニメーションが無料動画サイトなどに投稿されるなど、一般的にも広く普及している。幼児向け落語が多々ある中で、落語絵本や動画なども検討し、幼児にもサゲ（オチ）の内容がわかりやすく面白いものであり、この非現実的な話をデジタル絵本にできれば絵本の特性を存分に引き出すことができるという点から「あたま山」を素材として選択した。

各ページでは、登場人物などへのインタラクティブを組み込んだ。制作には FlyingCat を用い、画面は表紙を含め 11 ページで構成した。難しい言葉は言い回しを変え、基本的な内容は落語本来の面白さを伝えるために変化を加えず、ナレーションを入れた。また、はじまりがわかりやすくなるように「はじまりはじまり」のボタンに触れると「トントントントン」と効果音が鳴るようにし、BGM(おこさ節)は常時流し続けることにより、落語の世界観を表した。その他にもタッチすると効果音の鳴るパーツを加えた。

2. 1 「あたま山」のあらすじ

各ページの画面・原文・言い回しの変更後（の文章）・動作を示し解説をする。

表1 デジタル絵本の表紙

画面	原文／言い回し変更後	動作
1 ページ（表紙） 	【原文】 なし 【言い回し変更後】 なし	<ul style="list-style-type: none"> ・「はじまりはじまり」の吹き出しでスタート ・「はじまりはじまり」をタッチするとトントントントンと太鼓の音が鳴り、2 ページ目になる ・1 ページから 11 ページまで常時 BGM（おこさ節）が流れ続ける

表2 シーン1

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>2 ページ</p> 	<p>【原文】</p> <p>春は花見の季節。周りには 々な趣向をこらして、桜の下 のみ放題食い放題のドンチ ャン騒ぎをやらかすのが常 だが、ここに登場のケチ兵衛 という男、名前通りのしみつ たれ。そんなことに一文も使 えないというので、朝から晩 までのまず食わずで、ただ花 をぼんやり見ながらさまよ い歩いているだけ。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>変更なし</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ケチ兵衛（主人公）にタッチするとゆっくり動き出す ・「すすむ」「もどる」それぞれ前後のページに変えることができる（その際、シュツとページが変わる音が鳴る） <p>※2 ページ目以降、ページが捲り終わると同時にナレーションが始まる</p>

シーン1での原文からの変更点はない。

表3 シーン2

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>3 ページ</p> 	<p>【原文】</p> <p>しかし、さすがに腹が減ってきた。地べたをひょいと見ると、ちょうど遅咲きの桜がもうサクランボになって落ちてきているのに気づき、「こりゃ、いいものを見つけた」と、泥の付いているのもかまわず、一粒残さずむさぼり食った。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>だが、さすがに腹が減ってきた。地べたをひょいと見ると、ちょうど遅咲きの桜がもうサクランボになって落ちてきているのに気づき、「こりゃ、いいものを見つけた」と、泥の付いているのもかまわず、一粒残さずむさぼり食った。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・桜の木：左右に揺れる，さくらんぼ：左右に揺れるものと上下に揺れるものがある ・ケチ兵衛にタッチすると飛び跳ねる ・「すすむ」「もどる」は2ページ同様（3ページ以降のページにおける動作説明では省略する）

表3ではシーン2を表す。落語の世界観を出すために、このシーンに限らずすべてのページにおいて実際の落語で話されているような口調の文章にすることを心掛けた。その中でもここでの変更点である「しかし」と「だが」は、「だが」の方がより聞こえのテンポもよく、話の切り替えがわかりやすいと思ったため変更した。

表4 シーン3

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>4 ページ</p> 	<p>【原文】</p> <p>翌朝。どういわけか頭がひどく痛んできて、はて、おかしいと思っているうちに、昨日泥の付いたサクランボを食ったものだから、頭の上に桜の木の芽が吹いた。</p> <p>さあ大変なことになったと、女房に芽をハサミで切らせたが、時すでに遅く、幹がによきによきと伸び出し、みるみる太くなって、気がついた時は周りが七、八尺もある桜の大木に成長。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>翌朝。どういわけか頭がひどく痛んできて、はて、おかしいと思っているうちに、昨日泥の付いたサクランボを食ったものだから、頭の上に桜の木の芽が吹いてきやがった。</p> <p>さあてえへんなことになったと、女房に芽をハサミで切らせたが、時すでに遅し。幹がによきによきと伸び出し、みるみる太くなって、気づいたときにあ周りが七、八尺もある桜の大木に成長しておった。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ケチ兵衛の頭が左右に揺れる ・ハサミを持つ手（女房）が切っているように上下に動く

表4ではシーン3を表す。「吹いてきやがった」という言い回しは一見言葉として綺麗だとは受け取りがたいが、落語を語る上でセリフに迫力をつけるためには必要である。「てえへん」や「ときにあ」などの子音についても同様に舌を巻く語り口をあえて加えることで迫力を出した。

表5 シーン4

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>5 ページ</p> 	<p>【原文】</p> <p>さあ、これが世間の大評判になる。野次馬が大勢押しかけて、ケチ兵衛の頭の上で花見をやらかす。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>変更なし</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・桜の木が頭から生えたケチ兵衛が手前にズームされる ・町人1が飛び跳ねる ・町人2がくるくる回る ・音符が跳ねたり、回る <p>町人1 町人2</p> 

シーン4での原文からの変更点はない。

表6 シーン5

画面	原文／言い直し変更後	動作
<p>6 ページ</p>  <p>茶店を出すやつがあると悪うと、酔っ払ってすべり落ち、耳のところにハシゴを掛けて登ってくる奴もいる。</p>	<p>【原文】</p> <p>茶店を出す奴があると思うと、酔っ払ってすべり落ち、耳のところにハシゴを掛けて登ってくる奴もいる。しまいには、頭の隅に穴を開けて、火を燃やして酒の爛をするのも出てくる始末。</p> <p>【言い直し変更後】</p> <p>茶店を出す奴があると思うと、酔っ払ってすべり落ち、耳のところにハシゴを掛けて登ってくる奴もいる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・町人3 が拡大する ・町人4 がケチ兵衛の頭からふらふらと滑り落ちる <p>町人3 町人4</p> 

表6はシーン5を表す。ここでは原文にあった文章を省略した。読む対象が小学生未満（一部小学生あり）であったため、悪知恵の働いた内容やだらしのない内容の部分は避ける必要があると考えた。

表7 シーン6

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>7 ページ</p>	<p>【原文】</p> <p>さすがにケチ兵衛，閉口して，「いっそ花を散らしてしまえ」というので，ひとふり頭を振ったからたまらない。頭の上の連中，一人残らず転がり落ちた。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>さすがにケチ兵衛，閉口して，「いっそ花を散らしてしまえ」というので，ひとふり頭を振ったからたまらない。頭の上の連中，一人残らず落っこちた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ケチ兵衛が左右に揺れる

表7はシーン6を表す。4ページと同じ理由で一部変更を加えた。

表8 シーン7

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>8 ページ</p> 	<p>【原文】</p> <p>これから毎年毎年、頭の上で花が咲くたびに、こんな騒ぎを起こされた日にはかなわないと、ケチ兵衛、町中の人を頼んで、桜の木をエンヤラヤのドッコイと引っこ抜いた。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>これから毎年毎年、頭の上で花が咲くたびに、こんな騒ぎを起こされた日にはかなわねえと、ケチ兵衛、町中の人に頼んで、桜の木をエンヤラヤのドッコイと引っこ抜いた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ケチ兵衛が上下に動く ・町人 5 が斜めに伸びる（紐を引っ張る動作） ・同じく町人 6 が斜めに伸びる（紐を引っ張る動作） <p>町人 5</p>  <p>町人 6</p> 

表8はシーン7を表す。4ページと同じ理由で一部変更を加えた。

表9 シーン8

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>9 ページ</p>	<p>【原文】</p> <p>ところが、あんまり根が深く張っていたため、後にぼっかりと大きな穴が開き、表で夕立ちに逢うと、その穴に満々と水がたまる。よせばいいのに、この水で行水すれば湯銭が浮くとばかりに、そのままためておいたのがたたって、だんだんこれが腐ってきて、ボウフラがわく、鮒がわく、鯰がわく、鰻がわく、鯉がわく……。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>ところがどっこい、あんまり根が深く張ってたもんだから、後にぼっかりと大きな穴が開き、表で夕立ちに逢うと、その穴に満々と水がたまる。よせばいいのに、この水で行水すれば湯銭が浮くとばかりに、そのままためておいたのがたたって、<u>だんだん</u>これが腐ってきて、ボウフラがわく、鮒がわく、鯰がわく、鰻がわく、鯉がわく……。</p>	<p>・魚1、魚2がそれぞれ回転する</p> <p>魚1</p> <p>魚2</p>

表9はシーン8を表す。「ところがどっこい」の「どっこい」に関しては、子どもたちが面白がって真似をしやすい言い回しとして加えた。「っ」を言葉の節々に付け加えることによってリズムができ、より落語調に聴こえ幼児にとっても聴き取りやすいのではないかと考えた。

表10 シーン9

画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>10 ページ</p> 	<p>【原文】</p> <p>とうとう、今度は頭の池に養魚場ができあがった。こうなる、釣り師がどっと押しよせ、ケチ兵衛の鼻の穴に針を引っかけるかと思えば、釣り舟まで出て、芸者を連れてのめや歌えの大騒ぎ。</p> <p>【言い回し変更後】</p> <p>とうとう、今度は頭の池に養魚場ができあがった。こうなっちまうと、釣り師がぎょうさん押しよせ、ケチ兵衛の鼻の穴に針を引っかけるかと思えば、釣り舟まで出て、のめや歌えの大騒ぎ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ケチ兵衛が手間にズームする ・釣竿が斜めに動く（鮒や鯉を釣る動作)

表10はシーン9を表す。「芸者を連れて」の省略理由は6ページ同様に不適切であると考えたため省略した。「こうなっちまうと」と「ぎょうさん」の変更点については、それぞれ9ページ、4ページと同様の考えである。

表 1 1 シーン 1 0

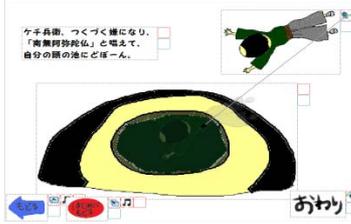
画面	原文／言い回し変更後	動作
<p>11 ページ</p> 	<p>【原文】 ケチ兵衛、つくづくイヤになり、こんな苦勞をするよりは、いっそ一思いに死んでしまおうと、南無阿彌陀仏と唱えて、自分の頭の池にドボーン。</p> <p>【言い回し変更後】 ケチ兵衛、つくづくイヤになり、南無阿彌陀仏と唱えて、自分の頭の池にドボーンと飛び込んだんだとさ。</p> <p>※制作者の手違いにより、最後の「と飛び込んだんだとさ」が実際の画面では欠落している。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・（飛び込む様子の）ケチ兵衛が自分の頭の池に入る ・「はじめにもどる」で表紙に戻る <p>飛び込む様子のケチ兵衛</p> 

表 1 1 はシーン 1 0 を表す。「こんな苦勞を～」の部分は「死」を連想させるものであり、対象である子どもたちには不適切な内容だと判断したため省略した。

2. 2 落語デジタル絵本の使い方

はじめにコンピュータに FlyingCatBuilder をインストールし、コンピュータ上でデジタル絵本を作成する。その様子は図 1 に示す。次に、Apple や Android などのモバイル端末に FlyingCatViewer をダウンロードし、出来上がったデジタル絵本を端末上でプレビューする。すると、作成したデジタル絵本が端末上に映し出され、FlyingCatBuilder で設定した通りにナレーションや効果音が再生され、画面にタッチすることで操作が可能となる。

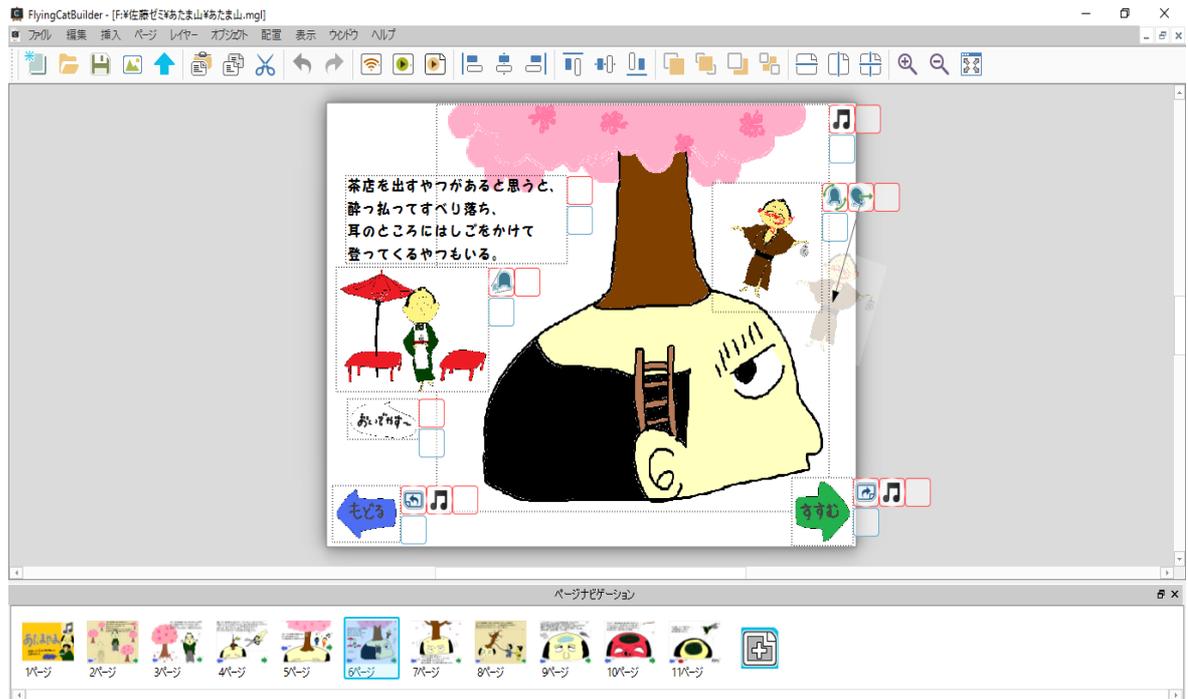


図1 FlyingCatBuilder の操作画面

3. 絵本ワークショップの実践

3. 1 絵本ワークショップの概要

一宮市立中央図書館に協力をお願いし、2016年2月11日に11名の学生が各自の制作物を用いて「新たなメディアの絵本キャラバン」と称した絵本ワークショップを催し、実際に参加者を募り使用してもらった。参加者には交代で1台のタブレット端末を用いて体験してもらった。分析用に定点のビデオカメラを設置し体験の様子を録画した。また、保護者の方にはアンケートに回答してもらった。それらの結果を参考にワークショップでの実践結果を明らかにする。

事前に会場の準備を学生たちで行った。一宮市立中央図書館の5階（児童調べ学習室）を会場とした。コンセプトが同じ学生同士で1人もしくは2人でペアをつくり、おはなしをきこう・じっくりたいけん・じゆうにたいけんの3グループに分かれ各ブースをつくった。当日の会場の様子は図2・図3で示す。

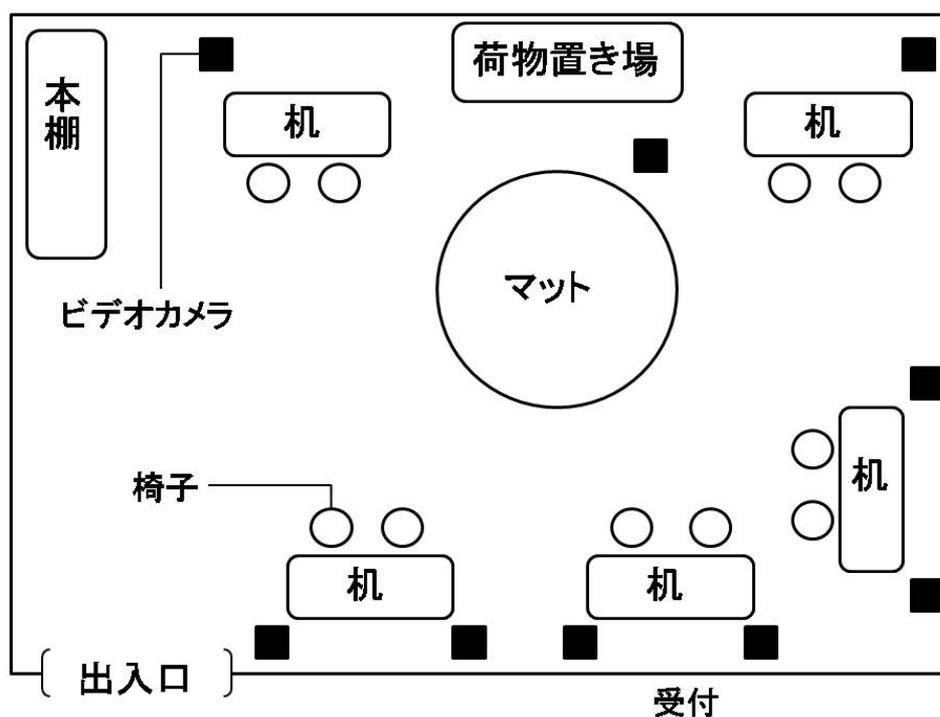


図2 ワークショップを行った会場のブース配置図



図3 当日の会場風景



図4 当日の作業風景

当日参加者には赤と青の2チームをつくりどちらかの色に分かれてもらった。その際、色分けの目印として首から提げたスタンプラリーの紐の色で判断できるようにした。体験の順番は子ども全員での体験であるおはなしをきこうのブースから始め、赤チームはじっくりたいけん、青チームはじゆうにたいけんのブースを指定せず自由に回ってもらった。途中2回目のおはなしをきこうのコーナーを挟み、終了後は始めとは逆に赤チームはじゆうにたいけん、青チームはじっくりたいけんのブースを自由に回ってもらった。その他流れの詳細は表12で示す。

3. 2 参加者

対象は2～8才の子ども及び保護者で、午前11人・午後11人の子ども計22人（17組）に参加してもらった。その内、落語デジタル絵本の体験者は男子8名、女子5名であり、

保護者として父・母・祖父母のいずれかが付き添っている。

3. 3 当日の実施状況

当日学生は午前8時30分に集合し、ブースの準備や使用する部屋の装飾などを行った。その後、午前9時40分に参加者を出迎え、子どもにシールラリー（配布と同時に赤もしくは青のどちらかにグループ分け）、保護者にはアンケート用紙とペンを配布し受付を行った。オープニングではワークショップについての目的と説明を行い、教員・学生から保護者へのお願いと説明を行った。全体の流れを前後半に分け、前半最初に「おはなしをきこう①（読み聞かせ）」から開始した。読み聞かせ終了後まず赤青それぞれのグループに分かれる。赤のグループはじっくりたいけんコーナーを15分ずつ2か所回る（15分経過した合図で、次の場所へ誘導する）。青のグループはじゆうにたいけんコーナー6か所を30分間自由に回る。後半は「おはなしをきこう②（読み聞かせ）」から開始した。読み聞かせ終了後は前半同様赤青に分かれ、前半とは逆に青のグループはじっくりたいけんコーナーを15分ずつ2か所回り（15分経過した合図で、次の場所へ誘導する）、赤のグループはじゆうにたいけんコーナー6か所を自由に回る。ワークショップ終了後、参加のお礼を伝え、保護者にはイベント全体のアンケートの記入及び回収、子どもにはお菓子のプレゼントを行った。同様に午後の部を午後1時00分より午前の部と同様の流れで開始・終了し1日で計2回に分けてワークショップを催した。

表12 タイムテーブル

時間	概要
9:40～9:55	受付
10:00～10:10	開始 オープニング

時間	概要
10:10～10:20	おはなしをきこう①
10:20～11:00	じゆうにたいけん①
11:00～11:10	おはなしをきこう②

時間	概要
11:10～11:20	エンディング

時間	概要
----	----

11:20~11:50	じゆうにたいけん② 自由退室
11:50~12:00	調査票とシールラリーの回収, プレゼントのお渡し 全員退室 終了

4. 落語デジタル絵本の評価

4. 1 アンケートの分析・結果

4. 1. 1 アンケートによる分析

絵本ワークショップにおいてデジタル絵本を体験してもらった後に、保護者にアンケート調査を行った。子どもにとって分かりやすい内容になっていたか、落語についての考えなどを選択による回答に加え、自由記述欄も含めた。さらに、子どもと体験してもらった上でこの落語デジタル絵本の良かった点・改善点についても回答してもらい、その回答結果を分析する。

4. 1. 2 アンケート分析の結果

「デジタル絵本にすることでより内容がわかりやすく感じたか」に対する回答として「とてもそう思う」「ややそう思う」というほぼ全員より高評価を得ることができた（表 13）。また、「落語の“楽しさ”や“面白さ”に触れることは大切だと思うか」に対して、「とてもそう思う」「ややそう思う」と答えた人が大多数を占める（表 14）のに対して、「家庭でも読み聞かせたいか」に対しては否定的な意見が少数あった。自由記述では、「日本の文化に親しませたいと思っているが、落語は親では難しいので」、「ふつうの読み聞かせが一番だと思うから」などの記述があった。このことから、落語を伝承していくことに意義を感じてはいるが、落語に対する知識の少なさがあることが窺える。

開発段階において工夫を加えた“言い回し”については、1 人を除きわかりやすいと回答した人がほとんどであった（表 15）。アンケートではなく口頭で保護者に言い回しがわかりやすかったかと質問をしたところ、「(落語の面白さはあったが) まだ漢字も読めないため、(意味を理解することは) 難しいかな」という意見を複数聞いた。言い回しのわかりやすさ以前に、文字や言葉の意味がわからない子どもが多かった。

表 1 3 問 1 のアンケート結果

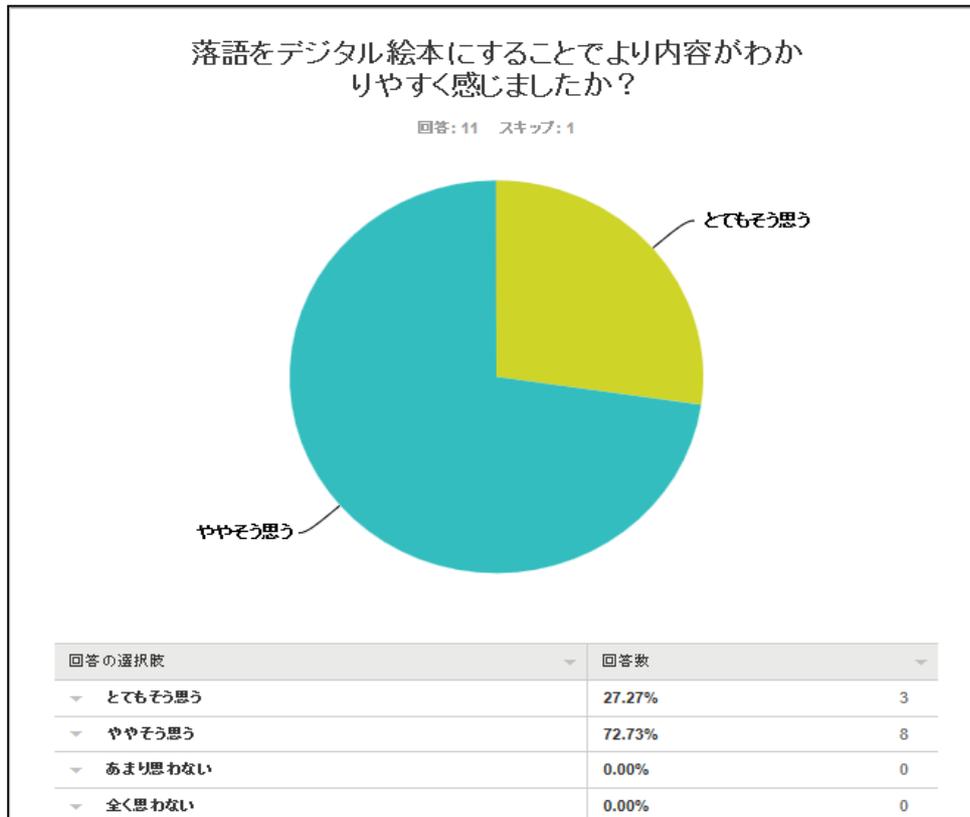


表 1 4 問 2 のアンケート結果

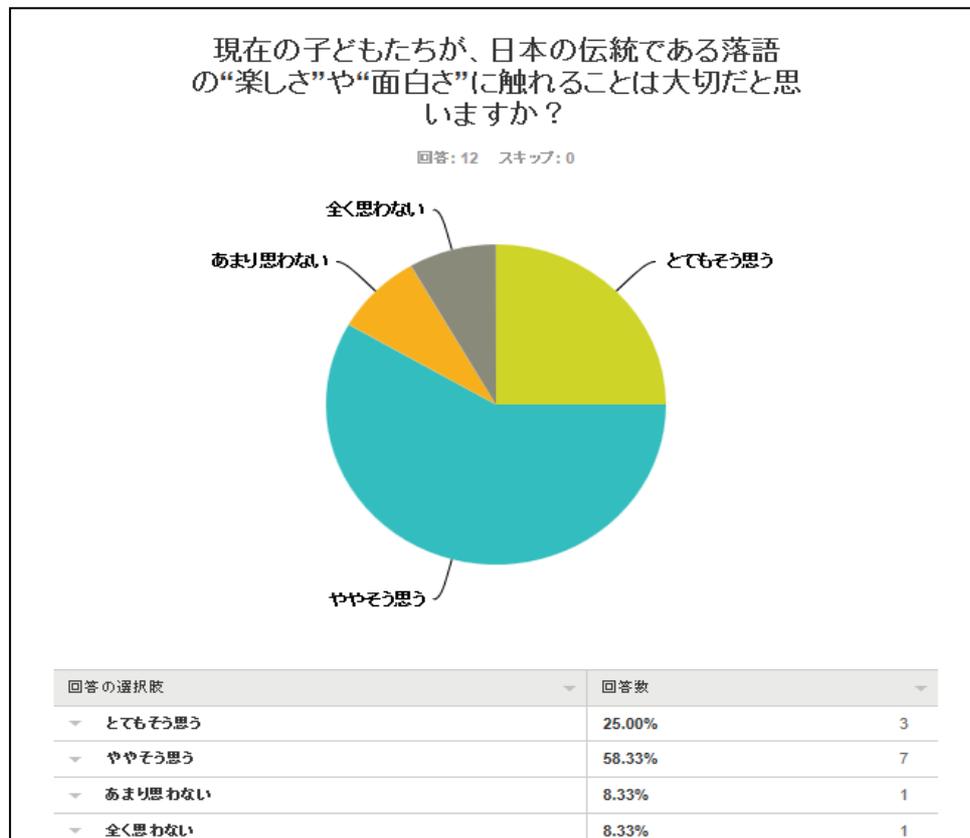
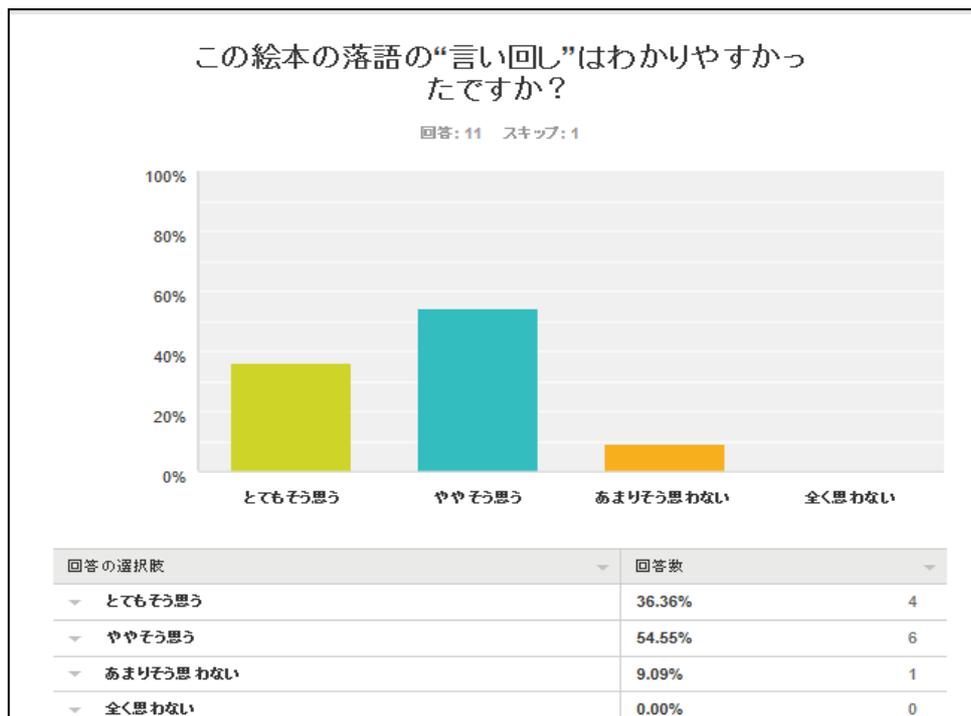


表 15 問3のアンケート結果



4. 2 ビデオの分析・結果

4. 2. 1 ビデオ観察による分析

絵本ワークショップにおいて1台の定点ビデオカメラを設置し、椅子に座る体験者に対して正面から使用状況を記録した。あらかじめ保護者には言葉や動作で分かりにくい場面では子どもにフォローをしながら進めていくように説明をした。子ども13人、保護者11人の計11組の家族の使用状況を撮影した。その映像を用い、デジタル絵本の各ページで子どもたちは「見る」「聞く」行為ができていないか、また、どの場面で親子（または祖父母）の対話や受け答えなどのコミュニケーションが見受けられるかを分析した。

4. 2. 2 ビデオ分析の結果

「見る」「聞く」行為がしっかりできていると判断できたのは11組中4組であった。残りの7組に関しては、ナレーションが終わる前にページを変える、ナレーションが終わっていることに気付かない、文章を見ていないなど、デジタル絵本で狙いとしている反応が見られなかった。また、笑いについては、途中ケチ兵衛の頭に木の芽が生えるというシーンで笑いが生まれた家族が2組いたものの、サゲ(オチ)で笑っていた家族はいなかった。

表15内では、落語デジタル絵本を開発するにあたり目的としていた行為や行動が顕著に表れた箇所に●、逆にマイナスとなる行為や行動が表れた箇所に▲を付けた。

●は全体を通して5か所確認できた。3組目の男子(保護者：祖母)は、シーン3において「頭から(木の芽)生えてくるんだってえ、おもしろいね」と保護者に共感を求めた。

この様子から対話によるコミュニケーションが行われたことがわかる。5 組目の男子は、シーン 4 においてタッチすると（ケチ兵衛が）大きくなることを確認した後、保護者に「これおもしろいよ、触ってみて」と一緒にタッチすることを訴えた。6 組目の男子たち（兄弟）は、画面を見ながら横から説明をする保護者の言葉に耳を傾け頷いていた。この様子からは、「見る」「聞く」行為が同時にでき、さらに頷いていることから受け答えもできていることが覗える。7 組目の女子たち（姉妹）は、シーン 3 において親子 3 人で楽しそうに画面にタッチする様子があった。さらに、保護者の「頭の上に芽が生えてきたんだって」という言葉に対し、笑顔を見せた。対話や受け答えの様子から楽しくコミュニケーションがとれていたといえる。

▲は全体を通して 10 か所確認できた。1 組目の男子は、シーン 8 において肘をつく、欠伸をするなど集中力が切れていることが覗える行動が顕著に表れる。その様子を見ていた保護者が次のページに進むことを促していた。4 組目の男子は、シーン 3 で目線が画面から外れ、シーン 8 では目線が四方八方にちらついた。5 組目の男子は、各ページにおいて文章が読めないためか話が終わったタイミングがわかっていない様子であった。シーン 3 では飽きた様子が覗える。シーン 6 では、画面を 3 回タッチし、変化がこれ以上ないとわかった時点で触れることをやめるという反応であった。6 組目の男子たち（兄弟）は、先に弟の集中力が切れ、シーン 8 で画面から視線を逸らした兄も集中力が切れた様子であった。7 組目の女子は、シーン 3 ではさみに 3 回・ケチ兵衛に 3 回タッチし、これ以上変化がないと感じたためか触れることをやめていた。9 組目も男子（保護者：祖父）は、保護者との会話や笑いが全く見受けられなかった。11 組目の女子は、保護者と多少目線を合わすことはあるが、オチに対する笑いや会話はなかった。

ビデオ観察結果より、シーン 3 では、「おもしろいね」などの対話が生まれる一方で、目線がそれるなど集中力が奪われていることが読み取れる。また、シーン 8 においても集中力が奪われていることが読み取れる。

表 1 6 ビデオ観察結果

体験者	動作
1 組目 男子	<ul style="list-style-type: none"> ・操作方法(画面タッチ)を伝える→すぐにタブレットに触れる ・文字を見ている様子なし ・ナレーションを聞いている様子なし ・ページを変えるとすぐに画面に触れる(内容を理解している様子はなし) ・数回(平均3, 4回)タッチを繰り返した後、興味が薄れる ・視線が逸れ, 集中力が切れる ▲(9ページ)肘をつき, 欠伸をする。集中力切れが顕著に表れる 見かねた親が次のページに進むことを促す ・ムズムズと落ち着きをなくす

2組目 女子	<ul style="list-style-type: none"> ・進むボタンを押し続ける ・集中力の欠如 ・1分程度で終わる <p>※触れることは触れる</p>
3組目 男子 (祖母)	<ul style="list-style-type: none"> ・保護者が話(ナレーション)を聴くように促す ・じっとするも、たまに視線を逸らす ・画面に触れ出すと話(ナレーション)を聞いている様子がなくなる <p>●(4ページ)「頭から生えてくるんだってえ、おもしろいね」と保護者に共感を求める</p> <p>・「難しかったか?」という質問に対して、「難しかった」と答える</p>
4組目 男子	<ul style="list-style-type: none"> ・目線が文字に向かない ・保護者に誘導されイラストに触れる ・ナレーションが終わっていることに気がつかない <p>▲(4ページ)目線が画面から外れ集中力が切れた様子が伺える、保護者が声をかけても反応が薄い、触れることを促すも乗り気ではない。</p> <p>▲(9ページ)目線が四方八方にうろろ、完全に集中力が切れる。</p> <p>・「難しかったか?」という質問に対して、「難しかった」と答える</p> <p>※多少の会話はあったが、オチに対する笑いや会話はなかった</p>
5組目 男子	<ul style="list-style-type: none"> ・はじまるとケチ兵衛を1分程度連打し続ける ・話(ナレーション)を聴いている様子なし ・ページ切り換え後もすぐに動きそうなイラストにタッチする <p>▲ストーリーが終わったタイミングがわかっていない(漢字が読めないからか?)</p> <p>▲(4ページ)飽きた様子が覗える</p> <p>●(5ページ)一度自分で大きくなることを確認後、保護者に「これおもしろいよ、触ってみて」と一緒に触ろうと訴えた。</p> <p>※一方でストーリーを理解している様子なし?</p> <p>▲(7ページ)3回タッチする、変化がこれ以上ないとわかった時点で触れることをやめる、目線を外す、落ち着きがなくなる、飽きた様子が伺える。</p>
6組目 男子 (兄弟)	<ul style="list-style-type: none"> ・1ページ目触れることもなくじっと見ている ・2ページ目、兄が先に触る、それを見て弟も触る ・保護者の促しによってタッチを始める <p>●保護者が終始横から説明するのにに対して頷く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・弟、目線を左右に逸らし落ち着きなし ・兄、話(ナレーション)を聴いている様子あり、ページを換えるタイミングも合っている <p>▲(9ページ)兄も集中切れる、目線を逸らす。</p>
7組目 女子	<ul style="list-style-type: none"> ・話(ナレーション)を聴く ・妹、りんごをタッチし続ける

(姉妹)	<ul style="list-style-type: none"> ●▲(4ページ)親子3人でタッチする 姉, はさみに3回・ケチ兵衛3回タッチし, これ以上変化がないと感じたのかタッチをやめる ●保護者の「頭の上に芽が生えてきたんだって」という言葉に対し笑顔を見せる。 ※保護者の声掛けがあったためか, 最後まで話(ナレーション)を聴く様子が伺えた。
8組目 女子	<ul style="list-style-type: none"> ・1ページ目から落ち着きがない ・話(ナレーション)の終わりが理解できていない, 保護者に言われて進むボタンを押す ・(9ページ)途中集中を取り戻す
9組目 男子 (祖父)	<ul style="list-style-type: none"> ・スタートボタンをすぐ把握 ・動きそうなイラストにタッチする ・ナレーションが終わる前にページを変える ▲保護者との会話や笑いは見受けられない ・短い音(ページが変わるときなど)に対して強い反応あり
10組目 男子 (保護者 無)	<ul style="list-style-type: none"> ・すべて聴いてからページを変える ・文字を見ながら聴く →画面にタッチすればイラストが動くことを忘れている? ※タッチすることを促すが, 話に聴き入っているためかタッチしようとしていない ・(6ページ)話を聴き終えた時点で画面にタッチする ・視線がページ全体を捉える ・保護者がいなかったこともあるが, オチの部分での笑いはなかった
11組目 女子	<ul style="list-style-type: none"> ・動くさくらんぼに対して「かわいい」と保護者と笑い合う ・(9ページ)視線が画面に集中しない, 飽きた様子が覗える ▲保護者と多少目線を合わすことはあるが, オチに対する笑いや会話はなかった
計11組:子ども13人(男子8人, 女子5人), 保護者11人	

5. 考察と課題・今後の展望

5. 1 考察と課題

絵本ワークショップの実践によるアンケート調査の分析から、落語をデジタル絵本にしたことについては高評価であった。内容のわかりやすさについても「とてもそう思う」「ややそう思う」の回答のみであり、わかりにくいと回答した人はいなかった。この質問に関しては、ビデオ分析を行った際の子どもたちの表情や態度からは内容を理解している様子を確認することができなかった。保護者によるアンケート結果において高評価を得たということから、大人には落語をデジタル絵本で表現したことが内容理解に繋がったが、子どもにとって「わかりやすい内容」になっていたかどうかは証明することができなかった。また、伝統芸能である落語を伝承していくことに前向きな意見が多かった。しかし、デジタル絵本による伝承については、一部否定的な意見をもつ保護者もいた。否定的な意見はあるが、子どもたちに落語を知ってもらうきっかけづくりの一環として活用の意義はあり、新たな落語の楽しみ方として他にも伝承の方法を考えられる余地はあるといえる。ビデオ調査結果からは、「見る」「聞く」「話す」行為が行われていたことが分析できた。サゲ（オチ）による笑いは生まれなかったが、対話による笑いがあり、楽しくコミュニケーションをとれていたことも観察できた。よって、「見る」「聞く」「話す」、そして「楽しむ」という目的を達成する可能性が示唆された。

ビデオ分析において、サゲ（オチ）での笑いがなかったことに着目する。笑いだけではなく、会話さえなかった親子もいた。笑いや会話がなかった原因の1つに親からの声かけがなかったことが挙げられる。デジタル絵本でねらいとしている楽しくコミュニケーションをとるためにも親からの声かけなどのフォローが重要であると考え。声かけに関してはサゲの部分だけに必要であるのではなく、話の節目や画面に表示される絵についてなど読んでいる合間の声かけが重要である。ここでは特にコミュニケーションをとるタイミングの1つであった最後のサゲの部分に着目した。コミュニケーションをとるためにも親子で笑いを共有し、「なぜケチ兵衛は自分の頭に落ちていったのかなあ」などと子どもと一緒に考えると、さらに良い効果が生まれていたのではないかと考える。

本実践では、「見る」「聞く」行為ができていたことは実証できたが、ビデオ観察をする中で「聞く」と「触る」ことを同時進できていない子どもが多く見受けられた。デジタル絵本をより楽しみながら触れてもらうためにも「聞く」部分と「触る」部分で分かりやすい区別が必要であると分かった。そのために、背景の色を変化させることで、何が求められている場面なのかを子どもたちに誘導し、理解・集中を促し、より楽しみながら話の内容を解釈することに繋がるのではないかと考える。

漢字が読めない子どものためにナレーションを取り入れたが、実際に体験した親子からは「漢字が難しい」といった人が複数おり、ナレーションだけでは補えていなかったことがわかった。画面に表示される文章には原文の状態のまま漢字を用いた部分があったため、

幼児を対象とする絵本であれば、言い回しだけではなく文字への配慮も必要であった。

さらに、集中を途切れさせないために“吹き出し”を用いて動作を誘発し、タイミング良く興味を示させられるようにすることが必要である。集中力に着目したときに、ページの構成についても問題点を挙げるができる。シーン3やシーン8のページにおいての文字の多さ、動きの少なさは子どもたちの集中を途切れさせる要因であった。その問題を解消させるために、文章を簡素化させ、複数のアクションを取り入れる必要がある。

しかし、上記で示した文章の簡素化は“落語”絵本においては、注意すべきことがある。簡素化を重要視することで最も重要である落語の“言い回し”を疎かにはできない。落語の世界観を保ちながら子どもたちにとってわかりやすくする必要がある。荒川ら（2007）は、園児でも落語の言い回しを理解できることを立証している。そのため、簡素化はある程度に止め、落語調を重視した作品を制作することは十分可能であると考えられる。

5. 2 今後の展望

本研究を通して、幼児期の経験の一つとして絵本に触れることの意義、日本の伝統芸能であり『笑いの特性』をもつ落語の存在を子どもたちに伝える意義があると感じた。

ストーリーに落語を用いた絵本（紙絵本・デジタル絵本）の出版数は、多いとはいえない。より多くの子どもたちに触れてもらうためにも今後さらに多くの作品が出版されるべきであると考えられる。古典落語から新作落語まで何百以上もの演目があり、世に出ていない噺（落語でいう作品のこと）、定番の噺、上辺だけでは語りきれない奥深さがあるのも落語の魅力である。その魅力は子どもに与えることにより新たな視野が広がり、後世に受け継がれるきっかけともなり得る。

「見る」「聞く」「話す」行為を親子でより楽しみながら経験できるツールの1つとして、課題に挙げた項目を改善し、改めて本研究である落語デジタル絵本「あたま山」を不特定多数の親子に体験してもらえたい。

謝辞

本研究を進めるにあたっては、テーマ設定から研究指導をはじめ、あらゆる面において多方面の方々のご協力により進めさせていただきました。

まず、本研究のテーマや目的、制作物への指導、絵本ワークショップの企画提案、そして常に支え励ましてくださった愛知淑徳大学人間情報学部の佐藤朝美講師に深く感謝いたします。また、絵本ワークショップを開催する場を提供してくださった一宮中央図書館館長をはじめ協力してくださった職員の皆様、共に絵本キャラバンチームとして活動を行った菅野育子先生及び菅野ゼミのメンバーに感謝いたします。

協力していただいた皆様へ心から感謝の気持ちと御礼を申し上げたく、謝辞に代えさせていただきます。

文献リスト

引用文献

- 荒川恵子・太田公子・林家染雀(2008). 幼児の鑑賞教材としての落語の可能性
佐藤建(2009). 落語の面白さの数値的表現-永続性のある滑稽による笑いとは?-
総務省統計局(2012). なるほど統計学園高等部 共働き世帯
<http://www.stat.go.jp/koukou/cases/cat4/fact4.htm> (参照日 2016. 10. 28)
文部科学省(2004). 第 1 章 子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の
方向性
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/04102701/002.htm
(参照日 2016. 10. 28)

参考文献

- フリー素材
秋田喜代美・増田時枝(2009). 絵本で子育て 子どもを育ちを見つめる心理学. 岩崎書店
神垣彬子・中井靖(2011). 保育者養成における子どもの「ことば」を育てる視点の理解に
ついての研究
高橋司(2007). 乳幼児のことばの世界 聞くこと・話すことを育む知恵. 株式会社宮帯
出版社
辻本千佳子・近藤文里(2007). 絵本の読み聞かせに関する基礎研究と ADHD 児教育への応用
(2) 読み聞かせにおける読み手の行動的差異に関する研究
藤井奈津子(2015). 絵本の読み語りにおける読み手と聞き手が創り出す「場」 -クラー
ゲスのリズム論を手がかりとして-
松居直(2004). 絵本の現在 子ども未来
宮川健郎(2006). 「落語絵本」の研究 メディアを横断する児童文化
山元隆春(2011). 絵本は、子どもが読者になることを、どのように励ますのか
山元隆春・有働玲子・谷木由利・余郷裕次(2010). 「ことばの力を育てる絵本と国語教育」
落語あらすじ事典 あたま山 (あたまやま) <http://rakugoarasuji.jugem.jp/?eid=10>