

ナレーション付き絵本アニメの制作

藤井 康寿*・宮川 枝理子**・堀井 美咲***

Email: fujii@tokaigakuin-u.ac.jp

*: 東海学院大学人間関係学部子ども発達学科, **: フリーランス, ***: 社会福祉法人 慈恵会

◎Key Words 絵本アニメ, 音声付ナレーション, EVA アニメーション, Audacity

1. はじめに

2009年, 一つの絵本作品が子どもから大人までの時代に亘ってブレイクした。その発端は, 米アカデミー賞短編アニメーション賞を受賞した「つみきのいえ」が絵本化されて一大ムーブメントを引き起こしたことに起因する。

このムーブメントが沸き起こった絵本の魅力に関して翻ってみると, 子どもと大人では捉え方が異なっていると報告があった。すなわち, 子どもたちにとって絵本の魅力は, 耳で聞き, イメージすることで想像力を豊かにすることである。一方, 大人にとっては「子どもと共有する楽しさに加え, 内容や絵を分析したり, 作者の意図を読み取ったり, 子どものころに気付かなかったことを発見したりして, 大人になってこそ新鮮な気持ちでたのしめる。」との分析が報告されている¹⁾。

絵本は, 大人から子どもに対して読み聞かせることで次の効果が期待できる。例えば, 以下の2つの事柄が挙げられる。一つは, 両親の「生の声」を聞かせることで, 子どもの発育に大きな役割を果たすことであり, もう一つは, 絵本の読み聞かせを繰り返し行うことで, 子どもの感性が育ち, 的確に言葉の意味を把握し, 理解する能力(いわゆるコミュニケーション力)が培われる。ここで言うコミュニケーション力は, 自分の気持ちを伝えたり, 相手の気持ちを理解することを言い, 本を読む, 人と話すという経験によって養われるものであるが, 絵本の読み聞かせによっても獲得することができる²⁾。なお, 子どもが言語の意味を理解するのは, 語彙数も数百語になり発音も大人の言葉に近づく3歳くらいであると言われている。

1.1 問題の所在

保育現場では, 毎日のように絵本の読み聞かせが行われている。子ども達は保育者の周りに座って, 耳で言葉を聞きながら, 目で絵を読むことによって, 物語の世界のイメージを一つ一つ積み重ねて読み進むことになる²⁾。絵本は子どもにとって何より心地よい体験であるが, 紙芝居と違い, 大勢の子どもに見せるように作られていないため, 読み聞かせ前に手遊び歌などを行って, 絵本に意識を集中させるなどの工夫がなされているのが現状である。

本研究は, 後述するソフトウェアを用いて大画面に映し出すことができる作品を描き, 親しみやすいBGMに保育者の音声ナレーションも付加した絵本アニメを制作した。

制作した絵本アニメはタイトル・プロローグ・アニ

マルクイズ・エピローグの4種類であり, テレビや映画などの一方向の視聴スタイルとは異なり, 子ども達と保育者の対話(子どもと保育者の双方向性(絵本を通じた対話))が生まれるような内容構成となっているのが特徴である。

2. 絵本アニメ制作で使ったソフトウェア

絵本アニメの制作には, 2つのソフトウェアを使用した。アニメーション制作には, ファイルサイズが小さく(数kbから数Mb程度), ポイントなる図形を描けば, 再生時に補間の原理で描画されるEVAアニメーター³⁾を用いた。また, ナレーションやBGMなどの音源の制作および編集には, フリーの音声処理ソフトウェアのAudacity⁴⁾を用いた。

3. 制作した絵本アニメの構成

本研究で製作した絵本アニメは, ①タイトル, ②プロローグ, ③アニマルクイズ(9種類の動物クイズ), ④エピローグの4種類で構成される。

4. 制作した絵本アニメの特徴

4.1 キャラクターに込めた工夫について

絵本アニメの中で登場する主人公のハッチは, 様々なシーンに遭遇するとき, 図1に示すように, その情景にあった表情で使い分けられている。これは, 子ども達にハッチを通して物語の世界観を共有される効果を期待して擬人化して描いた。

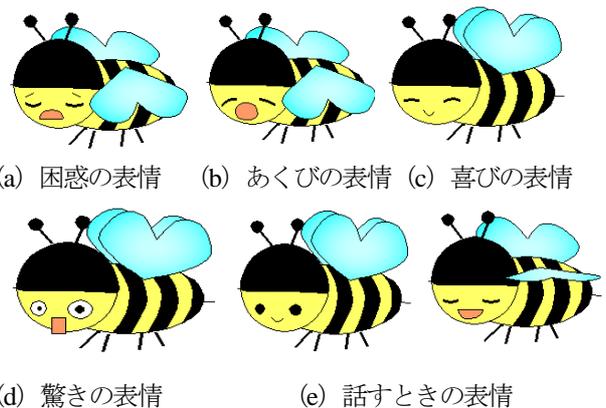


図1 キャラクターに込めた工夫

5. アニマルクイズに用いた動物の種類と表示形式

表1には, 本研究で制作に使用した9種類の動物と,

アニマルクイズで活用した表示パターンを掲載した。アニマルクイズには、フリーで公開されている動物の写真を使用し、その写真を単純に見せるだけでなく、3通りの表示方法を用いた。個々の表示形式で期待できる効果は以下に示すとおりである。

表1 アニマルクイズで使用した動物写真と表示方法

	アニマルクイズの表示方法		
	ズームアップ	ドットパターン	パズル
動物の種類	ぞう	わに	ラクダ
	サイ	ゴリラ	きりん
	シマウマ	ライオン	パンダ

i) ズームアップ表示について

動物写真の全体を見ることで動物の名前を言い当てることができても、足・体・顔などの一部分だけを拡大して見せられると、勘違いして間違った動物を発想する場合がある。この錯覚を「ズームアップ表示」に取り入れた。

ii) ドットパターン表示について

マジックテープで覆い隠された写真を徐々にめくことによって、少しずつ写真の全容が明らかになるプロセス（過程）は、何が出てくるだろうという期待感を持つことができる。このような感覚を「ドットパターン表示」に取り入れた。

iii) パズル表示について

子どもは日頃から積み木のような木片を並べて遊ぶことに慣れ親しんでいるので、「パズル表示」も同様の感覚で取り入れた。

5.1 絵本アニメから子どもたちへ問い掛けについて（対話形式の導入）



図2 クリック操作による対話形式の導入例

上述の第5章の方法で表示した動物の写真に対して、「みんなで、どうぶつのはなまをこたえよう。せーの。」という噴出しの台詞とともに、音声によるナレーションも入れて子どもたちに動物の名前を答えてもらうような対話形式とした。このとき、図2に示すように、アニメーションはマウスクリックにより、続きのアニメーションが見られるようにしてあるため、操作する保育者は子どもたちが考えて答えるまでの時間を取ることができるような配慮を行った。

5.2 動物の鳴き声の導入

動物の写真だけでなく、動物の鳴き声などの音源もフリーサイトでダウンロードして回答とともに再生することより、目と耳から動物を認識できるようにした。これは、書店で販売されている音声付き絵本に夢中になる幼児の姿を見てアイデアを取り入れた。

犬やネコなどの一般動物は耳にすることがあっても、サイ、シマウマやパンダなどの動物の鳴き声は滅多に聞いたことがない。本物の音声を流すことで、絵本の読み聞かせでは実現できなかった聴覚による知識の習得が可能となると考えられる。

6. 制作結果

図3は制作した絵本アニメをHPで閲覧できるようなWebページにしたものである。

第3章で説明したように制作した絵本アニメは、①タイトル、②プロローグ、③アニマルクイズ、④ランダムアニマルクイズと⑤エピローグで構成される（図3参照）。



図3 トップページ

トップページは、英語で表記されている。動物の名前を覚える教材としての機能を装備させるため、ひらがなではなく英語表記を使用した。

④のランダムクイズには何回もアニマルクイズを行うと、Webページに記載されている英語表記の位置によって動物の名前を答えてしまう子どもが現れる場合がある。したがって、9種類のアニマルクイズのWebページに対して、JavaScriptのランダム関数を組み込んで不規則に表示できるようにした。ランダムアニマルクイズを使用することにより、保育者も子どもたちと同じように、どの種類の動物が表示されるのか分からないので、一緒にクイズを楽しむことが可能となる。

参考文献

- (1) 福井新聞、2009年5月2日朝刊。
- (2) はぐステ (<http://hugkids-station.com/yomimono/sodachi/090130.html>)。
- (3) EVAアニメーター、シャープ株式会社。
- (4) 音声編集ソフトウェア、Audacity、URL:<http://ja.wikipedia.org/wiki/Audacity>。