

ビオトープで活動するための視覚探索物語の制作

Production of visual search stories for activities at biotopes

具志堅 裕介

Yusuke GUSHIKEN

青森中央短期大学幼児保育学科

Department of Infant Education, Aomori Chuo Junior College

Key words ; サイトスペシフィック、ビオトープ、物語表現、視覚探索、造形あそび

要旨

本稿では、活動の導入に用いるために制作した物語について記述する。保育者養成校である青森中央短期大学にはビオトープ（生物の生息空間）が設置されている。多くの生命に触れることができる環境であることから、遊びの場として、学びの場として機能している。子どもたちがビオトープで遊ぶ活動の導入のために、場所の説明を目的とした「タニタニとかくれんぼ」という紙芝居形式の物語を制作した。ビオトープをジオラマのように扱い、造形したキャラクターを配置して撮影した写真を構成している。「さがしてあそぶ」という視覚探索の要素取り入れたサイトスペシフィックな物語となった。

1. はじめに

1-1. 制作の経緯

今日、環境保護の重要さは広く認識されており、幼児保育の分野でも保育者による環境教育の需要が高まっている[注1]。筆者が所属する青森中央短期大学敷地内にはビオトープ（生物の生息空間）が設置されている。保育者養成校である本校は、生命に触れることができる環境を教育カリキュラムに活かすだけでなく、附属こども園の保育活動や、地域に住む親子向けの講座などのような多様な形で、地域の子どもたちが自然と触れ合う場として活用されている。[注2]

青森中央短期大学ビオトーププロジェクトは、2019年7月6日に親子向けの公開講座「ビオトープで遊ぼう」を実施した。当講座は、ビオトープという場やコンセプトについて説明した後、ビオトープ内で遊ぶという内容である。参加する子どもによっては、ビオトープという場に初めて足を踏み入れる場合も想定されたことから、導入に用いるためのコンテンツが必要であった。このような経緯から、青森中央短期大学ビオトープサークル有志とともに物語を制作するに至った。物語の用途と目的が明確であることから、ビオトープという場所を活かしたサイトスペシフィックな内容を目指した。

1-2. 活動の導入としての物語

幼児保育の分野では、絵本や紙芝居などの物語を教材として活動に取り入れている[注3]。物語自体を楽しむ、言葉活動にふれる等のねらいもあるが、活動の導入に読み聞かせを行うことも多々あるだろう。物語を通して、これから行う活動へのイメージをふくらませたり、見通しを持たせたりすることができる。ビオトープサークルメンバーは保育士を志す学生が多く、読み聞かせのスキルも期待できることから、導入では読み聞かせをすることになった。当ビオトーププロジェクトでは、これまでにビオトープを題材とした物語「タニタニのだいぼうけん（2017年）[注4]」という絵本を制作・出版している。この物語は、ビオトープに生息する在来種の生物であるタニシしたキャラクター（タニタニ）が、ビオトープ内の冒険を通していろいろな命に触れる内容である。当絵本はビオトープで遊ぶ保育活動等で活用しており馴染みがあるという理由から、この物語に登場するキャラクターの設定はそのままに、続編という形で物語を展開することとなった。



2017年にビオトープサークルが制作した絵本「タニタニのだいぼうけん」。中央左がタニシをモチーフとしたキャラクターのタニタニ、中央右がメダカをモチーフとしたヒデ君。



今回制作した「タニタニとかくれんぼ」。サイズによる視認性を考慮しA3サイズの紙芝居形式となっている。

2. 物語の設定・制作・構造

2-1. 設定

物語の設定、サークル学生との制作、読み聞かせを見据えた構造について記述していく。この物語には用途と目的があるため、それに合わせて物語の設定を決める必要があった。ビオトープの側で、遊ぶ活動の前に読み聞かせを行ことから、①ビオトープがどのような場所か伝えることができること、②10分程度で読み聞かせることができるシンプルなストーリー、といった条件を満たす必要があった。

①の条件から、ビオトープで撮影した写真を用いて物語を構成することにした。写真を用いることによって、ビオトープを構成する小川や植物等を作品に取り入れることが可能となる。これから遊ぶ場所が物語の舞台となっていることや、在来種の生物が被写体として登場することによって、子どもたちがビオトープ内の生物に関心を持つよう図った。

②の条件から、短い時間で鑑賞できる内容とするべく、さがしてあそぶ視覚探索の要素を取り入れた。読み聞かせは屋外で行うが、物語を鑑賞するには良い環境とはいえない。そのためゲーム性を取り入れることによって興味を引くようにした。視覚探索絵本ミッケシリーズ[注5]を参考に、絵の中から対象を探して遊ぶ内容とした。

これらの条件を加味した結果、写真を用いた視覚探索物語を制作する着想に至った。ストーリーはかくれんぼをしている設定とし、ビオトープ内に隠れているキャラクターを探していく内容である。制作手順は、まずビオトープに生息する生物をモチーフとしたキャラクターを粘土で造形する。次に、ビオトープ自体をジオラマのように用いて写真撮影する。そして、その写真を構成することに

よって物語を組み立てる。ビオトープで遊ぶ前に鑑賞するのにふさわしいサイトスペシフィックな内容を目指した。

2-2. 制作



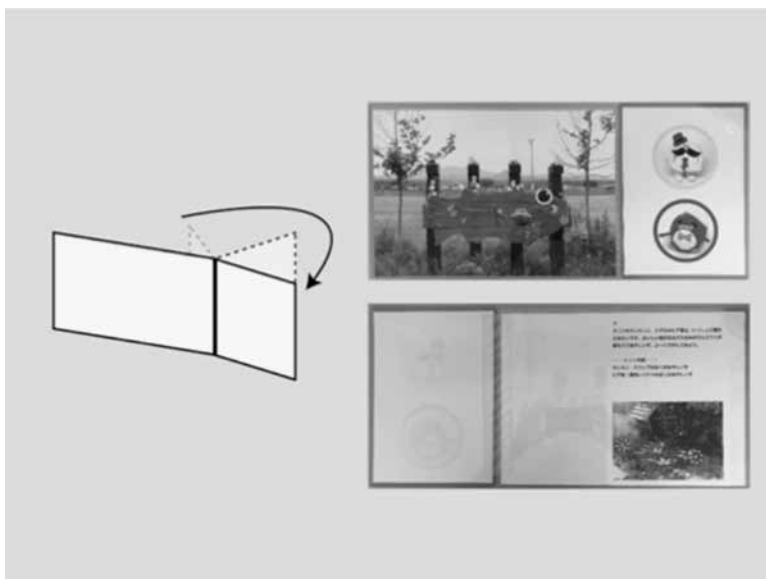
紙粘土でキャラクターを造形する様子

次に、キャラクターの造形や場面決めなどの作品制作について記述する。物語の制作は筆者とビオトープサークルの学生が行った。作品のプランニング、撮影や編集作業は筆者が行い、キャラクターの造形はビオトープサークルの学生が担当した。

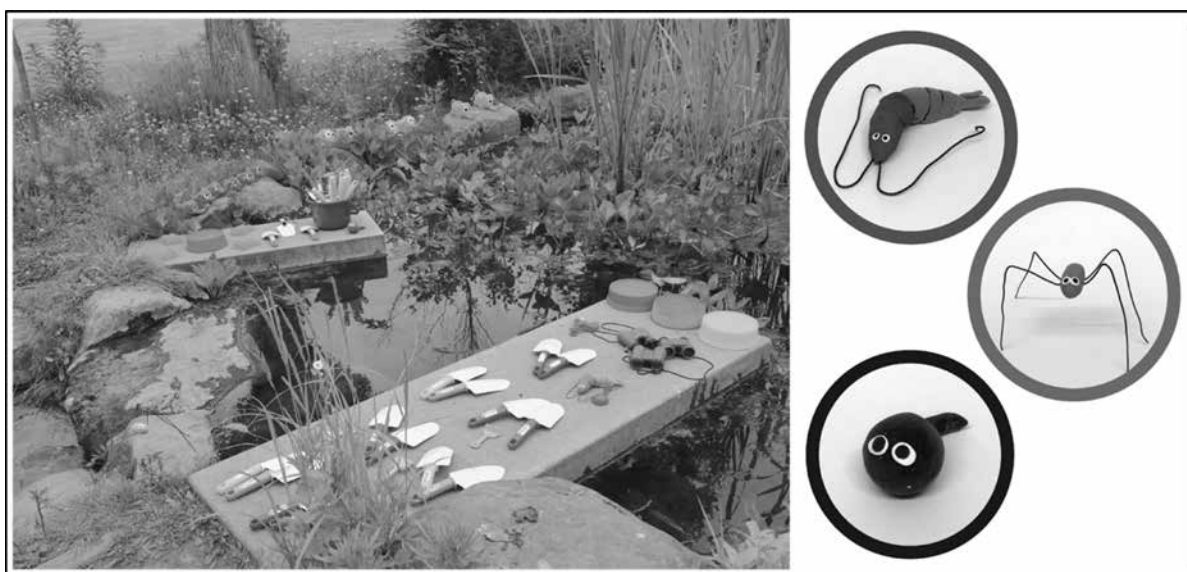
キャラクターの造形にあたって、親子講座を実施する7月に見ることが可能な生き物を取り扱った。今生息しているキャラクターを用いることによって、遊ぶ際に在来種の生物に目を向けてほしいという意図があった。タニシ、メダカ、アオミドロ、アメンボ、エビ、カエル、オタマジャクシ、ゲンゴロウがモチーフとなった。材料は紙粘土を使用し、全体的に丸っぽく、ゆるい造形で統一感を出した。また、複数の場面で使うことから、感情があまり出ないよう顔のパーツは省略する、あるいはニュートラルな表情にした。

完成したキャラクターは、かくれんぼをしている設定でビオトープ内に配置し撮影した。水あそびや砂あそびに用いるカラフルな玩具や道具等を用いてカモフラージュするように配置し、かくれんぼをしている様子を演出した。ビオトープ内での撮影箇所は、在来種の植物が映るようにし、キャラクターを探す行為の中でその植物について知ることができるようにした。在来種の植物は、その時期に見ることができるものとしてコブシ、グミ、カワラナデシコ、ミツガシワを撮影した。植物は季節に合わせて常に変化してくため、時事性を持たせるために1週間以内で撮影した。

2-3. 構造



折りたたみ式の拡張ページの構造（左）、読者側（右上）、読み手側（右下）



視覚探索の場面。水辺にエビ、アメンボ、オタマジャクシが隠れている

次に、物語の構造について記述する。サイズによる視認性を考慮し、紙芝居の形式で読み聞かせを行うことにした。この物語に登場するキャラクターはオリジナルのものであるため、探す際にどのようなものを探すのか参照できるようにする必要がある。ミッケシリーズの幼児向けであるちっちゃなミッケ！シリーズ[注6]のように、探す場面とその対象を同時に見ることができるように設計した。視覚探索する場面は蝶番のような構造でページが拡張し、探すターゲットとなるキャラクターを参照しながら場面内を探索できるようにした。作品本体のサイズは横420mm×縦297mmであり、横向きのA3サイズに準ずる。拡張するページサイズは横210mm×縦297mmであり、縦向きのA4に準ずる。本体と拡張ページの組み合わせのためにA判の規格で揃えた。また、野外での読み聞かせをすることか

ら、汚れに備えてプリントアウトしたそれぞれの場面を硬質カードケースの中に入れ、裏面には物語の原稿を入れた。

紙芝居の場面数は全体で10場面あり、そのうち視覚探索の場面は4場面となった。前半は探すキャラクターを少なくし、比較的簡単に探すことができる場面とすることによって、視覚探索のルールを周知することも意図している。特定の範囲からなにか探索する場合、妨害する刺激の情報の質が複合的で、なお且つその量が増えると探索に時間がかかると言われている[注7]。キャラクターの探索の妨害する刺激として、類似する形状と色彩のおもちゃを用意した。場面が進むにつれておもちゃの量を増やし、徐々に難易度を高めた。

3. 制作を終えて



親子講座での読み聞かせの様子

3-1. 教材としての機能

このような手順で制作した「タニタニとかくれんぼ」は、親子講座「ビオトープで遊ぼう」において活動の導入として用いられた。1つのグループあたり3～5人の子どもになるように配置し、読み聞かせの実施はビオトープサークルの学生が行った。子どもたちの様子から、視覚探索という遊びの要素が子どもたちを惹きつける一因になっていたように見受けられた。在来種の存在も含めてビオトープがどのような場所か伝えることができ、当初の目的である活動の導入としての機能を果たすことができたと思う。

3-2. 造形あそびへ

最後に、造形あそびの視点から本作品について考察する。写真による視覚探索という表現のフォーマット自体は新規性を有するものではないが、高画質の写真を撮影・拡大印刷できる環境だからこそ制作することができた。使用可能な技術を用いることによって、新たな遊びの着想へと結びつき教育

現場のアップデートへと繋がると考える。今回の制作を通して見出した、造形あそびの視点やその可能性について言及する。

本作品は、写真撮影によってジオトープをジオラマのように扱い物語を展開した。自然物をジオラマのように活用することによって、展示物のスケールに合わせて場面を作り出すことができ、対象をより豊かに見せる可能性を持つ。人間の目線である引きの構図だけではなく、造形したキャラクターのスケールでも撮影することによって、従来の目線では見えてこなかった場面を作り出すことができた。このように、小さな造形物を卓上で鑑賞するのではなく、全く別の空間に置いて見ることは、縮尺を変えて世界を見ることであり新たな視点を持つことである。縮尺を操作するという行為は、場所を活用した新たな造形遊びの可能性が考えられる。

また、写真というメディアによって「隠す／探す」いった遊びの要素をコンテンツ化することができる。「隠す」「探す」といった行為はあらゆる遊びに含まれており、代表的なものとして「かくれんぼ」や「宝探し」などが挙げられる。「隠す」という作業は、自らの体や隠す物を目立たないように造形することである。見つからないようにするためには場所をよく観察し、探す人の目線を持って隠し場所を考える必要がある。一方で、「探す」という作業はその逆であり、目立たなく造形された場所から探す対象と場所を照らし合わせることであることから、隠した人の目線で場所をよく見る必要がある。このように、どちらも注意深く見る、他者の意図を想像するという体験が含まれている。

「隠した状態」を高画質で写真撮影することによって画像メディアとして固定し保存することができる。それによってさがして遊ぶ体験を共有することが可能となっている。今回は作者によって隠した状態を提示する形となったが、自然の中や公共の場所など等、写真を用いることによって目立たないように造形する遊びの可能性も考えられる。

4. おわりに

本稿は「タニタニとかくれんぼ」という物語とその制作について記述した。活動の導入という用途と、場所について説明するという目的を持ったサイトスペシフィックな物語である。写真を用いることによって場所を活用し、視覚探索という遊びの要素を持っている。この構造は、活動する場所や扱いたいトピックに合わせて再設定することによって、新たな物語の制作が可能となるだろう。保育者や遊びの実践者がこのような教材を制作する際に、本稿が資料として参考になることを願って結びとしたい。

謝辞

本作品「タニタニとかくれんぼ」は、SAVE JAPANプロジェクトの一環で作成／制作したものである。そして、青森中央短期大学ジオトーププロジェクト及びジオトープサークル学生の協力を得ることによって、制作・読み聞かせの実施を行うことができた。この場をもって感謝の意を申し上げます。

参考文献

- 1) 内閣府, 文部科学省, 厚生労働省. 幼保連携型認定こども園教育・保育要領. 2018.
- 2) 清多英羽, 自然環境を活用できる保育者育成の必要性とその実践. 青森中央短期大学紀要32号. 青森中央短期大学, 2019, pp.169-178.
- 3) (再掲) 内閣府, 文部科学省, 厚生労働省. 幼保連携型認定こども園教育・保育要領, 2018.
- 4) 青森中央短期大学ビオトープサークル. タニタニのだいぼうけん. 青森中央短期大学, 2017.
- 5) ジーン・マルゾーロ, ウォルター・ウイック, 糸井重里. ミッケ!いつまでもあそべるかくれんぼ絵本. 小学館, 1992.
- 6) ジーン・マルゾーロ, ウォルター・ウイック, 糸井重里. ちっちゃなミッケ! どうぶつがいっぱい. 小学館, 2009.
- 7) 横澤一彦, 熊田高恒. 視覚探索: 現象とプロセス. 認知科学. 1996, vol. 3, no.4, pp.119-138.