

# 短編アニメーション『つみきのいえ』の 学習材化研究

増 永 雄一郎

## 1. 研究の目的と方法

子供たちは、学校から家に帰ると、本や漫画を読むだけでなく、テレビ番組や定額制動画配信サービスなどの動画を視聴したり、スマートフォンを使って動画系SNS (Social Networking Service) にアクセスしたりしている。内閣府 (2019) によると、小学生のインターネット利用率は85.6%に上り、そのうち66.1%の子供が動画を視聴している。つまり、多様なモード<sup>1)</sup>で構成されたマルチモーダル・テキスト (Multimodal text)<sup>2)</sup>は、今を生きる子供たちの日常生活に根付いているといえる。そして、子供たちはそれらを通して、世の中のことを知ったり自身の価値観を形成したりしていると考えられる。しかし、羽田 (2020) が「環境の多様化により、子ども達にとって、様々な「読み」の場が生まれ、消費され、その思考に影響を与えているにも関わらず、学校の授業では教科書中心の「紙媒体」による「活字」の「読み」に偏り、子どもと教師 (大人) との意識格差がさらに広がりつつある」(p.4)と指摘しているように、学校内でのことばの学びと子供たちの言語生活にはずれがある。ずれが大きくなればなるほど、子供たちの学習に対する興味関心や意欲は低下の一途をたどるであろう。そのため、授業者は、「文字よりも映像が優位の社会環境の中で育った学習者を前にして、国語教育の在り方を大きく見直」(町田, 2015a: 114)し、ずれを解消するための策を講じる必要がある。そのひとつとして、子供たちが日常生活で接触しているマルチモーダル・テキストを積極的に教室内に持ち込むことが挙げられる。

そこで、2011年4月から2021年3月までに刊行された文献を対象に、マルチモーダル・テキストの中でも最も多くのモードが重なり合い、意味を形成している動画の使用方法について調査した<sup>3)</sup>。その結果、動画は小学校国語科の授業内に持ち込まれていたものの、言語活動の理解を促すための補助的な役割にとどまっていることがわかった。一方で、動画そのものを読解対象としている実践事例 (87本中2本)も数としては少ないものの確認することができ、どちらも既存の動画を投げ込み教材として使用していたことがわかった。つまり、現在の小学校国語科で動画そのものを読解対象とした実践を行うためには、学習者にとって学びがいのある動画を発掘する必要があるといえる。それに関連して、動画を用いた学習を数多く展開してきた町田 (2015b) は、「いかに効果的な教材を発掘するかが今後の課題である」(p.258)とした上で、「指導者には映画の分野にまでしっかりと教材研究が求められる」(同上)としている。したがって、動画を発掘するだけでなく、未知教

の動画から学習材としての可能性を探っていくための研究、換言するならば、授業者による動画の学習材化研究が必要であるといえる。

これらのことから、本稿ではマルチモーダル・テキストの代表格である動画を教室内に持ち込むための基礎的研究として、動画を学習材化するプロセスを具体的に示すことを目的とする。まずは、動画を用いた先行事例を概観し、学習者にとって学びがいのある動画の選定基準を設定する。次に、基準を満たす動画を選定した後、それを多角的な視点で分析する。最後に、分析を通して明らかになったことをもとに学習展開例を考案する。

## 2. 学習者にとって学びがいのある動画の発掘

### 2.1 実写動画とアニメーション

本稿では動画を、実在している人物や商品で作成する動画（以下、実写動画）と、動かない素材を動いているように見せる技法を用いて作成する動画（以下、アニメーション）の二つに大別する。二つの動画に関して、藤森（2015）は、「情景から人物の挙措動作の細部までを制作者が完全に制御しきることはできない」（p.217）実写動画に比べ、「アニメーション作品に描かれる素材（映像・音声・台詞・文字等）は、すべて制作者によって産み出されたものである。そのため、視聴者は実体論的な拘束から解放され、作品から読みとることのできるすべての素材について、自ら意味を見出し、自由に解釈することができる」（p.231）としている。つまり、アニメーションは、完全に制作者によって創り出された虚構作品と行うことができ、従来の国語科学習で読解対象とされてきた文学的テキストと重なる。また、町田（2015a）は、「アニメの利点として、分かりやすさと親しみやすさが挙げられる」（p.127）とした上で、「自動車教習所の学科教習や会社見学の事前教育用映像などにアニメ」（同上）が用いられていることを例示している。さらに、アニメーション『ひな鳥の冒険（Piper）』（2016）を学習材として取り上げ、大学生を対象とした実践を行った羽田（2020）は、「アウトプットに言葉を設定すれば、思考操作自体は、構成を考える、キャラクター造型を考える、キャラクターの心情を理解する、作り手の意図や仕掛けを考える等、従来の国語科学習と重なる思考活動である」（p.333）としている。ここから、学習展開を工夫することで、アニメーションを国語科の読解対象のひとつとして位置付けることが可能になってくると考えられる。

これらのことから、本稿ではこれまでも読解対象とされてきた文学的テキストと重なる虚構の世界観を味わうことができ、国語科の読解対象として位置付けることが可能になってくることが考えられる、分かりやすさと親しみやすさを併せ持つアニメーションに焦点を当てる。

### 2.2 アニメーションの選定基準

町田（2015a）に掲載されている学習展開を3つの項目（使用動画、動画の長さ、視聴方法）で整理したところ、長編アニメーション（[1] から [5]）を用いる場合は、全てを視聴させるのではなく、ある一定の場面に焦点を当て、学習時間内で視聴可能な長さに行っていることがわかった（表1）。一方で、上映時間の短いアニメー

【表1】 町田（2015a）に掲載されているアニメーションと視聴方法

アニメーション	動画の長さ(分)	視聴方法
[1] 火垂るの幕 (1988)	約88分	主人公の「清太」と「節子」が蚊帳の中に螢を放ったり、「節子」が死んだ螢の墓を塚の入口に作ったりする場面を視聴する。
[2] とりのトロロ (1988)	約86分	主人公の「メイ」と「サツキ」が入院中の母親を尋ねるまでの場面からエンディングテーマが流れる場面までを視聴する。
[3] 魔女の宅急便 (1989)	約102分	主人公の「キキ」がひとり立ちのために、ある満月の夜に家を出る場面からオープニングテーマが流れる場面までを視聴する。
[4] 魔女の宅急便 (1989)	約102分	主人公の「キキ」が帯に乗って、空から初めてコロコの町を訪れる場面を視聴する。
[5] 耳をすませば (1995)	約111分	主人公の「月島雫」が猫の人形「バロン男爵」と空を飛ぶ場面を視聴する。
[6] スノーマン (1982)	26分	前半と後半に分けて視聴する。
[7] 岸辺のふたり (2000)	8分	一度に全てを視聴する。

(町田 (2015a) pp.126-133の内容を筆者が表に再構成)

ション ([6] と [7]) を用いる場合は、学習時間内で全てを視聴させている。また、町田 (2015a) は実写動画を用いた学習に関する文脈であるが、学習材選定の留意点としては「全編を上映する場合は特に長さが短い映画」(p.118) を挙げている。これらのことから、教室内に持ち込むアニメーションは、学習時間内で視聴可能な短編が望ましいといえる。

また、藤森 (2015) は、視覚情報と聴覚情報で構成された短編アニメーション『岸辺のふたり (Father and Daughter)』(2000)<sup>4)</sup> を用いた寺田守氏の実践例を提示した上で、「言語情報のないテキストによって逆に鮮明となることばの学び」(p.235) としている。さらに、町田 (2015a) は、短編アニメーション『岸辺のふたり』に関連したテキストとして、絵本版『岸辺のふたり』(くもん出版2003) を取り上げ、絵本版に記されていることばを参照しながら短編アニメーションの「結末のシーンにことばを入れるという課題を扱うことができる」(p.143) としている。これらのことから、言語情報のないアニメーションがことばの学びに寄与するとともに、異なるモードで表現されている同一作品があるアニメーションの使用は、言語活動の充実につながると考えられる。

加えて、本節で取り上げたアニメーションは、数々の賞を受賞していることから、学習材として教室内に持ち込むアニメーションは、大衆から好意的な評価を得ている作品が適しているといえる。

上記のことを踏まえ、動画の選定基準として、4点(①短編アニメーション、②言語情報のないアニメーション、③異なるモードで表現されている同一作品があるアニメーション、④好意的な評価を得ているアニメーション)を設定した。本稿では、これらの基準を全て満たしている動画である短編アニメーション『つみきのいえ』(2008)を対象として取り上げる。

### 3. 『つみきのいえ』について

#### 3.1 『つみきのいえ』の概要

短編アニメーション『つみきのいえ』(2008)は、加藤久仁生監督らによって約1年間かけて制作された約12分間のノンバーバル作品である。リリース後、世界最古・最大規模を誇るアヌシー国際アニメーション映画祭で最高位のアヌシー・クリ

スタル賞とこども審査員賞、翌年には第81回米アカデミー賞短編アニメーション賞を受賞している。つまり、世界的に高い評価を得ている作品であるといえる<sup>5)</sup>。また、リリース後、絵本『つみきのいえ』（加藤久仁生絵、平田研也文）<sup>6)</sup>が出版されていることから、アニメーションと絵本の両メディアを横断して展開されている作品であるといえる。さらに、『piece of love Vol.1つみきのいえ』（日本語版）では、ナレーションつきの動画が収録されている。これらのことをまとめると、『つみきのいえ』には、ナレーションあり・なしの2種類の短編アニメーションと絵本という計3種類があることになる。

### 3.2 あらすじと人物造型

海面が徐々に上昇してくる家に住み続ける一人の老人（以下、おじいさん）は、海面上昇のたびに、まるで積み木のように家を上へ上へと建て増し続けていた。ある朝、家の浸水に気が付いたことをきっかけに、新たな家を上層に建て始める。その後、引越し作業中に、普段からくわえているパイプを海中に落としてしまう。そこで、パイプを拾うために海中へと潜り、今まで住んできた家へと降りていく。そして、海中に落ちているパイプを拾い上げた瞬間、『つみきのいえ』と一緒に住んでいたおばあさんとの生活を想起する。それ以降、昔の記憶を遡るように下へ下へと潜り続け、下層部へ行くたびに、その家で家族と暮らしていたころのことを想起する。最後に辿り着いたのは、陸地に建てた最初の家であり、そこでおばあさんと共に暮らし始めた若き日の姿を想起する。最後に、新しく建てた家で2つのグラスにワインを注ぎ、一人で乾杯をするおじいさんが描かれて物語は終わる。

ナレーションなしの『つみきのいえ』には、おじいさんのセリフやナレーションといった言語情報は一切ない。また、おじいさんの表情は不鮮明である。しかし、おじいさんは印象的な赤い上着と緑色のズボンを着用しており、視聴者から確実に注視される存在である。そのため、視聴者はおじいさんの行動描写や情景描写といった視覚情報、効果音や背景音といった聴覚情報、そして上記の物語展開を重ね合わせながら、徐々に小さくなっていくつみきのいえに一人で住み続けるおじいさん像を自己の中に造型していくこととなる。

### 3.3 『つみきのいえ』を学習材とした先行事例

小学校国語科における『つみきのいえ』を学習材とした先行事例は、管見の限り、絵本の『つみきのいえ』を使用した西田（2015）と短編アニメーションと絵本の『つみきのいえ』を併用した武田・佐藤（2020）の2例のみである。

西田（2015）は、「学習者に〈問い〉を作らせ、その〈問い〉の価値・有効性を学習者が話し合いを通して検討する学習を行い、その有効性を検討する」（p.216）ことを目的とし、絵本版『つみきのいえ』を学習材として取り上げている。しかし、「教科書教材との隔たりを除くために文字テキストに限定」（p.216）している。絵本が視覚情報である絵と言語情報である文字が重なり合って意味を形成しているマルチモーダル・テキストであることを踏まえると、西田実践では、絵本版『つみきのいえ』が織りなす世界観を十分に読み取ることができるとは言い難い。

武田・佐藤（2020）は、「学習者の記述と発話の分析を通して、作成した〈問い〉

とその交流によって学習者がどのように読みを形成するのかを事例的に考察する」(p.62) ことを通して、「マルチモーダル・テキストを教材とした〈読み〉の学習の在り方への知見を得ること」(同上)を目的としている。したがって、『つみきのいえ』を学習材として取り上げ、〈問い〉とその交流を行う点においては、西田(2015)と共通している。しかし、武田・佐藤(2020)は、マルチモーダル・テキストである動画や絵本を国語科の〈読み〉の対象として取り上げている。つまり、国語科の読解対象として動画を教室内に持ち込もうとする本稿の方向性と一致している。ただし、「言語と言語外メディアで構成されることで紡ぎ出される意味を創造する学習者が現れることも想定される」(武田・佐藤, 2020: 62)という記述からは、動画や絵本を構成しているモードに着目した読みを意図的に行わせるのではなく、学習者に委ねている印象を受ける。例えば、『絵本』と『動画』どちらの終わり方が良いですか」という問いに対して、動画の〈結〉の場面(2つのワイングラスを用意し、一人で乾杯する場面)は、「感動」「寂しさ」「優しさ」「暗さ」を表象し、絵本の〈結〉の場面(たんぽぽを見て笑う場面)は、「明るさ」「楽しさ」「前向きさ」を表象するという読みを学習者が形成しているという記述が見られた(武田・佐藤, 2020: 65)。重要なことは、どのようなモードから上記の読みが生まれたのかを話し合い、各モードが受け手の意味形成に深く関わっているということを実感させる読みだと考える。また、「アニメーションにおける動画と効果音という特性に着目して、読みを形成していることがわかる」(武田・佐藤, 2020: 67)と「読み返し方、キャラクターの動作の有無、文字の有無、音楽・効果音の効果など「マルチモーダル・テキストの特性」について対立した考えを述べ合う形で進んでいく」(同上)という記述からは、学習者がそれぞれのモードに分け入り、読み進めていると推測できる。しかし、授業者による各モードに対する分析やそれを踏まえた指導法については、紙面上で確認することができなかった。

これらの先行事例を概観することで、マルチモーダル・テキストである『つみきのいえ』を学習材化するためには、意味形成に貢献している動画特有のモード(視覚情報や聴覚情報)に対する十分な分析が必要であることが示唆された。

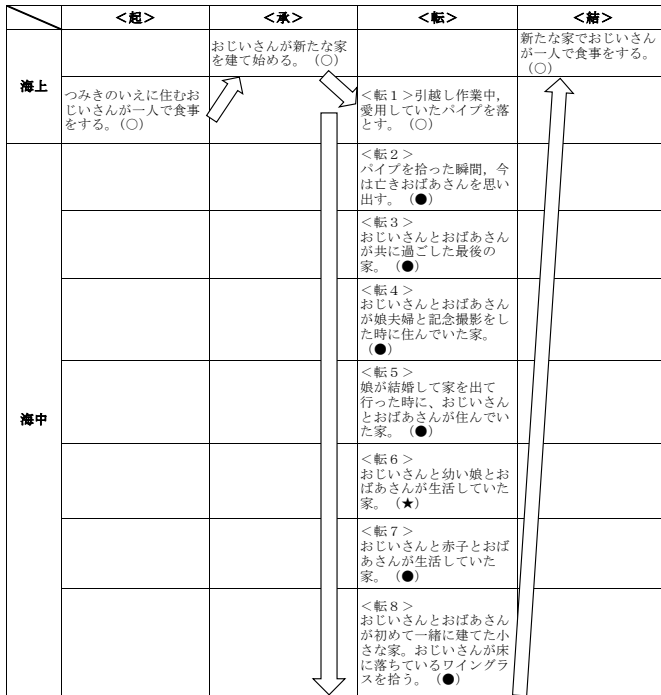
#### 4. 短編アニメーション『つみきのいえ』(2008)の分析

##### 4.1 『つみきのいえ』の物語構造

『加藤久仁生展』(2011)に掲載されているアイデア・スケッチ(p.52)の内容を参照しながら、場面分け(〈起〉〈承〉〈転〉〈結〉)を行った(表2)。また、作品を画コンテ形式に再構成したところ、カット数は123、ショット数は365となった<sup>7)</sup>。作品制作に関わる情報が示されているクレジットタイトル(カット123)を除けば、最も長いカットは、まだ水に沈んでいなかった頃の様子をおじいさんが回想するシーン(カット103)の約25.6秒、最も短いカットは、ソファが片隅に置かれている部屋が黄味がかかった色の部屋へと変わるシーン(カット74)の約0.56秒であった。また、壁に飾られている写真を眺めているおじいさんのカットから「La maison en petits cubes」というタイトルまでのシークエンス(カット1-8)とクレジットタイ

【表2】『つみきのいえ』の場面分け

場面	カット	内容
概要説明	1～7	家の中でつりをするおじさんと水没する街並み
タイトル	8	タイトル「La maison en petits cubes」
〈起〉	9～14	つみきのいえに住むおじさんが一人で食事をする。
〈承〉	15～41	海面の上昇によって、おじさんが新たな家を建て始める
〈転1〉	42～46	引越し作業中、おじさんはいつも愛用しているパイプを海の中に落としてしまう。
〈転2〉	47～64	おじさんがパイプを拾いに行くために海中へ潜る。おじさんがパイプを拾い上げた瞬間、亡くなったおばあさんがパイプを拾ってくれた時のことを思い出す。
〈転3〉	65～72	おじさんが、一つ一つ下の家へと降りていき、これまで一緒に過ごした家族との思い出を想起していく。 ①おじさんとおばあさんが共に過ごした最後の家
〈転4〉	73～78	②おじさんとおばあさんと娘夫婦が記念撮影をした時に住んでいた家
〈転5〉	79～86	③娘が結婚して家を出て行った時におじさんとおばあさんが住んでいた家
〈転6〉	87～90	④おじさんと幼い娘とおばあさんが生活していた家
〈転7〉	91～97	⑤おじさんと赤子とおばあさんが生活していた家
〈転8〉	98～117	⑥おじさんとおばあさんが初めて一緒に作った小さな家
〈結〉	118～122	新しい家で食事をするおじさんが、亡くなったおばあさんの分のワインをグラスに注ぎ、乾杯をする。
クレジットタイトル	123	クレジットタイトル (制作にかかわる情報)



【図1】『つみきのいえ』の物語構造  
 (○…現在, ●…現在と過去, ★…過去)

トル (カット123) を除いたカットの平均秒数は、約5.2秒であった。

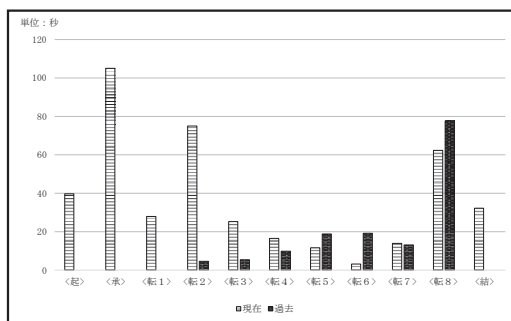
次に、作品を構造化した (図1)。海上で食事をするおじさんの姿〈起〉から



始まる物語には、海中でパイプを拾う場面〈転1〉以降、現在と過去が交錯する世界が描かれる。そして、おじいさんが初めて建てた家の中でワイングラスを拾う場面〈転8〉後、海上で食事をする場面〈結〉が描かれる。つまり、「現実の世界」と「現実と過去が交錯する世界」をつなぐ通路の役割を「パイプ」と「ワイングラス」が担っており、物語の展開上、欠かすことのできないアイテムであるといえる。また、「現実の世界」から「現実と過去が交錯する世界」、そして「現実の世界」という物語構造から、『つみきのいえ』は額縁的な構造の作品であるといえる。本作品のように、登場人物が何かのきっかけで現実とは異なる世界へと足を踏み入れる構造のテキストは、小学校国語教科書に複数掲載されている<sup>8)</sup>。したがって、既習の文学的テキストと関連付けながら『つみきのいえ』を読解することが可能になってくると考えられる。

#### 4.2 現在の世界と過去の世界を描いているカットに着目した分析

現在の世界を描いているカットには淡い青色、過去の世界を描いているカットには黄味がかかった色が用いられている。そのため、視聴者は視覚的にストーリータイム（物語内の時間）を把握することができる。本節では、現実の世界を描いているカット時間と過去の世界を描いているカット時間をグラフ化したものを分析する（図2）。〈転2〉から〈転8〉に着目すると、現在と過去の世界が交錯するきっかけを描いている場面〈転2〉と、おじいさんとおばあさんが共に過ごした最後の家を描いている場面〈転3〉は、現在の世界を描いているカット時間が長いことがわかる。しかし、おじいさんとおばあさんが娘夫婦と記念撮影をしている様子を描いている場面〈転4〉から徐々にカット時間の差が縮まり、娘が結婚して家を出た時におじいさんとおばあさんが住んでいた家を描いた場面〈転5〉、おじいさんと幼い娘とおばあさんが住んでいた家を描いた場面〈転6〉、おじいさんとおばあさんが初めて一緒に作った小さな家を描いた場面〈転8〉では、過去の世界を描いているカット時間の方が長くなっていることがわかる<sup>9)</sup>。この表現の工夫によって、視聴者は、つみきのいえの下層へ行くにしたがって、おじいさんの過去への憧憬が強くなっているのではないかと推測することができる。また、〈転2〉から〈転8〉では、現在の世界と過去の世界のカットを交互に映し出すという工夫がある。例えば、カット110はおじいさんとおばあさんが二人で建てた小さな家の中で談笑しながら食事をする様子（過去の世界）、カット111はカット110と同じ場所に一人で座っているおじいさんの様子（現在の世界）が映し出される。この表現の工夫によって、視聴者は、海



【図2】 現在の世界と過去の世界を描いているカットの時間

に沈んでいる家にはおじいさんとおばあさんの大切な記憶が残されているということを理解することができる。同時に、時の流れの残酷さを感じ取る視聴者が現れることも考えられる。

#### 4.3 動画特有のモードに着目した分析

まず、ショットとカメラワークに着目して分析を行った(表3)。ショットは、羽田(2020)の『ひな鳥の冒険』を画コンテに再構成したものに倣って、5つ(①超ロング、②ロング、③ミドル、④登場人物の視点、⑤アップ)<sup>10)</sup>に分類した。その結果、短編アニメーション『つみきのいえ』には、おじいさんを外から見るように仕向けるショット(②や③)が多用されていることがわかった。また例えば、食事をしている様子を俯瞰的に描いたショットから、品数の少ない一人分の食事とグ

【表3】それぞれのカットで使用されているショットとカメラワークについて

カット	ショット	カメラワーク	カット	ショット	カメラワーク	カット	ショット	カメラワーク
1	登場人物視点	写真に合わせて移動	42	ロング	P.D + FIX	83	ロング	FIX
2	ロング	FIX	43	アップ	P.D	84	ロング	FIX
3	アップ	FIX	44	ミドル	FIX	85	登場人物(おばあさん)視点	FIX
4	ロング	FIX	45	アップ	FIX	86	ロング	FIX
5	超ロング	FIX	46	ロング	FIX	87	登場人物視点+ホワイトアウト	T.U
6	ロング	P.U	47	超ロング	FIX	88	ロング	FIX
7	ロング+ブラックアウト	PAN	48	ロング	FIX	89	登場人物視点	FIX
8	La maison en petits cubes (タイトル)		49	ミドル	FIX	90	超ロング	P.U
9	ブラックアウト+超ロング	T.B	50	超ロング	FIX	91	ロング	P.D
10	ミドル	FIX	51	ミドル	FIX	92	ロング	FIX
11	ロング	FIX	52	登場人物視点	FIX	93	アップ	FIX
12	登場人物視点	FIX	53	ミドル	FIX	94	ミドル	T.B→おじいさんがIN
13	ロング	FIX	54	登場人物視点+ブラックアウト	FIX	95	ミドル	FIX
14	超ロング+ブラックアウト	FIX	55	ミドル	P.U	96	ミドル	FIX
15	ミドル	FIX	56	ロング	FIX	97	登場人物視点	FIX
16	ロング	FIX	57	ミドル	FIX (おじいさん IN)	98	ロング	P.D + FIX
17	アップ	FIX	58	ロング	P.D	99	ロング	FIX → P.U
18	ロング	FIX	59	ロングからのアップ	P.D	100	ミドル	FIX
19	ロング	FIX	60	ロング	FIX	101	登場人物視点	PAN
20	ロング	FIX	61	アップ	FIX	102	超ロング	PAN
21	登場人物視点	T.U	62	ロング	FIX	103	ロング	FIX
22	ミドル	FIX	63	ミドル	FIX	104	ロング	P.U → 鳥の動きに合わせて斜め上へ移動 → 鳥 OUT
23	超ロング	FIX	64	ロング	FIX	105	超ロング	斜め下へ移動
24	ロング	P.D	65	ロング	P.D	106	ミドル	FIX
25	アップ	FIX	66	ミドル	FIX	107	アップ	FIX
26	ミドル	FIX	67	ロング	P.D → FIX	108	ロング	P.D
27	ロング	FIX	68	ミドル	FIX	109	登場人物視点	FIX
28	ロング	FIX	69	登場人物視点	T.U	110	ロング	FIX
29	超ロング	FIX	70	ロング	T.U	111	ロング	FIX
30	超ロング	FIX	71	登場人物視点	T.U	112	ロング	T.B
31	超ロング	T.B	72	ロング+ブラックアウト	FIX	113	ロング	T.B
32	アップ	FIX	73	ミドルからのロング+ホワイトアウト	P.D → おじいさん IN, おじいさん OUT → FIX	114	ミドル	FIX
33	ロング	FIX	74	登場人物視点	FIX	115	アップ	FIX
34	ミドル	FIX	75	登場人物視点	FIX	116	ロング	FIX
35	ロング	FIX	76	ロング	FIX	117	ロング	P.U
36	ミドル	FIX	77	ロング	FIX	118	超ロング	FIX
37	ミドル	FIX	78	ロング	FIX	119	アップ	FIX
38	ミドル	FIX	79	アップ	FIX	120	ミドル	FIX
39	アップ	FIX	80	ロング	P.D	121	登場人物視点	FIX
40	ミドル	FIX	81	ロング	おじいさん IN → PAN	122	ロング+ブラックアウト	FIX
41	超ロング	T.U	82	ロング	FIX	123	クレジット	



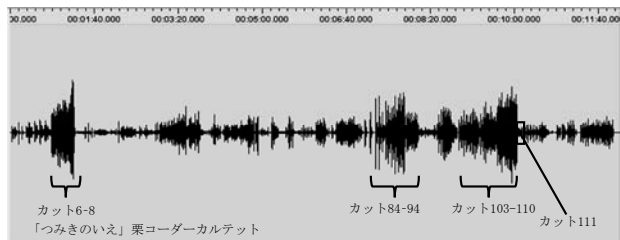
ラスにワインを注ぐおじいさんの手を描いたショットが映し出される場面があるように、②や③の中に④の登場人物の視点が組み込まれていることがわかった。これらの工夫によって、第三者的な立場から物語の世界観を味わいつつも、おじいさんに寄り添う視聴が可能となる。さらに、⑤が使用されているカットに着目すると、例えば、「パイプを拾うおじいさんの手」や「ワイングラスを拾うおじいさんの手」、「床にある鉄の扉を開くおじいさんの手」など、物語の展開上、欠かすことのできないアイテムや場面が描かれていることがわかった。そのほかにも例えば、家を建てているおじいさんの腕が描かれているカット39と107の細部を注視すると、カット39はレンガを両手で持っているか細いおじいさんの腕、カット107はレンガを片手で持ち上げている若かりし頃のおじいさんの腕が描かれていることがわかった。これらの違いがあることで視聴者は、老いてきているおじいさんにとって家を造り続けることが重労働であることを理解することができる。また、「なぜおじいさんはつみきのいえに住み続けるのか」という問いが視聴者の中に立ち上がり、それをきっかけに作品のテーマ（主題）へと迫っていくことも考えられる。

次に、カメラワークを8つ（①FIX、②PAN、③P.U（パンアップ）、④P.D（パンダウン）、⑤T.U（トラックアップ）、⑥T.B（トラックバック）、⑦IN、⑧OUT）<sup>11)</sup>に分類をした。その結果、カメラを動かさずに画面を固定する手法であるFIXが多用されていることがわかった。また、おじいさんの場所移動に応じて、その他のカメラワークが使用されており、視聴者はあたかもおじいさんと共につみきのいえの下層へと移動しているような感覚を覚えることになる。

続いて、聴覚情報は、SE（Sound Effect）とBGM（Back Ground Music）に着目して分析を行った。SEは短い音と連続した音に分類でき、短い音として、鳥の鳴き声やおじいさんがパイプをくわえる音、椅子に腰かける際の音など、日常生活を送る上で実際に聞こえてくる音が表現されている。また、おじいさんが水中で息を吐く音やため息などの細かい音も設定されており、そこからおじいさんの気持ちを想像することができる。連続した音としては、波と水中の音が挙げられる。波の音に関しては、おじいさんが家の中にいるカットの時に流れる音と家全体を映し出しているカットの時に流れる音は異なる。つまり、場所によって波の音を使い分けるといふ表現の工夫があるといえる。

BGMに関しては、ELAN（EUDCO Linguistic Annotator）を用いて波形図を作成し、分析を行った

（図3）。栗コーダーカルテットが演奏している「つみきのいえ」が使用されているカット6-8、カット84-94、カット103-110に大きな波形が確認できた。また、



【図3】 聴覚情報の波形図

【表4】 〈起〉と〈結〉の比較分析（網掛けが異なる部分）

場面	〈起〉	〈結〉
夕食の準備	夕方	夜
	夕日を背中で浴びているおじさんと部屋の様子が映っている	照明に照らされた机と椅子、そしておじさんが映っている
	おじさんの位置は椅子の右隣り	おじさんの位置は椅子の対角線上
	食事は4品（皿に載っている3品と缶詰）、色がついている	食事は4品（皿に載っている3品と缶詰）、色がついている
	おじさんの服装は、上が赤、下が緑 パイプをくわえている	おじさんの服装は、上が赤、下が緑 パイプをくわえている
歩く音、机に食事を置く音、波の音	歩く音、机に食事を置く音、BGM、波の音	
食事とワイン	ワイングラス1個	ワイングラス2個
	ワイングラスの約半分にワインを注ぐ	おじさんから離れたところに置かれているワイングラスの約三分の二までワインを注いだ後、もう一つのワイングラスに少しだけワインを注ぐ
	ショットの中心は料理	ショットの中心は二つのワイングラス
	食事に色がついていない	食事に色がついている
	波の音、ワインを注ぐ音	波の音、ワインを注ぐ音、BGM
食事中的 おじさんの 様子	目の前にあるテレビを見ながら食事をしている	テレビを見ていない。ワイングラスをくるくると回して乾杯をしている
	赤い上着に緑色のズボン	赤い上着に緑色のズボンとパイプ 乾杯するときもパイプをくわえている。
	目の部分に影がある	目の部分に影がない
	暗い	黄味がかった色が多い
	テレビ音（笑い声）、フォークとナイフがお皿にあたる音、 静寂	BGM、乾杯をする音が流れるときのみBGMなし
	部屋の中のものが少ない	部屋の中のものが多い
家の外観	家の周りには3軒	家の周りには3軒
	食事の後に映し出される	食事の前に映し出される
	波の音	波の音

カット103からカット110に着目すると、おじさんとおばあさんが初めて一緒に建てた家の中で乾杯をする場面に向かって曲調が徐々に強くなっていることがわかった。しかし、その後の現在を描いているカット111では、BGMがなくなりおじさんが水中で息を吐く音だけになっていることがわかった。これらの表現の工夫があることによって、視聴者は過去への憧憬と現在の空虚感という2つのおじさんの感情を感じ取ることになる。

#### 4.4 〈起〉と〈結〉の比較

海上にある家でおじさんが一人で食事をしている様子を描いている〈起〉と〈結〉を比較した。その結果、同じ様子を描いているにも関わらず、使用している視覚情報や聴覚情報が大きく異なることがわかった（表4）。例えば、この相違点を見つけ出す学習を出発点とすることで、「どちらも食事をする様子を描いているにも関わらず、なぜ描かれ方に違いがあるのか」という問いが学習者の中に立ち上がり、制作者側の意図へと考えを巡らすことが可能となってくる。さらに、その問いが立ち上がることで、〈承〉と〈転〉を読解する必然性を学習者自身が感じることもつながると考える。

#### 4.5 ナレーションあり動画とナレーションなし動画の比較

ナレーションを文字化すると、〈転〉のナレーションが少なく、〈概要説明〉と〈タイトルシークエンス〉、〈起〉といった物語冒頭のナレーションが多いことがわかった（表5）。つまり、ナレーションありの『つみきのいえ』を視聴することで、大まかな内容を物語の冒頭で理解することができるといえる。ただし、ナレーション（言語情報）の大半が視覚情報や聴覚情報から想像することのできる内容である。例え

【表5】『つみきのいえ』のナレーション

場面	ナレーション（言語情報）
〈概要説明〉	これは一人のおじいさんの物語。おじいさんはこの家に一人で暮らしています。この家はちょっと不思議な家。水がどんどん満ちてきて町は次々沈みました。でもおじいさんは、一つずつ上へ上へとまるでつみきみたいに家をつくりました。
〈タイトル〉	今日もいつもと同じ一日が終わろうとしています。おじいさんの楽しみは、パイプのたばこと一杯のワイン。タバコは一日に三度だけ、ワインは一日に一杯だけ、これはなくなったおばあさんとの約束です。おやすみなさい。
〈起〉	あっ。もうこんなに水があがってきました。またこの家にも住めなくなってしまいます。おじいさんは新しい家をつくりはじめます。おじいさんは今度がいくつめの家なのかもう覚えていません。昔はここにもたくさんの人たちのにぎやかな暮らしがありました。今はみんな住むのをあきらめて、いなくなりました。でもおじいさんは、おじいさんだけはこの家に住み続けます。ぎーぎー降る雨の日もふゆーふゆーふく風の日もかんかん照る暑い日も上へ上へと新しい家をつくり続けます。
〈承〉	今日は新しい家へ引越す日。あっ。おじいさんが大切にしているパイプ。
〈転1〉	おじいさんはお気に入りのパイプを拾いに行くことにしました。あっあったあった。いまのは？
〈転2〉	おばあさんの記憶。この家はおばあさんと過ごした最後の家。
〈転3〉	
〈転4〉	思い出をさかのぼって、下へ下へ
〈転5〉	
〈転6〉	
〈転7〉	それはまだこの場所が水に沈んでいなかったころのこと。ここには溢れる緑と野原をわたる風がありました。おじいさんとおばあさんは小さいころからいつも一緒でした。そして二人はこの場所に小さな家をつくりました。おじいさんとおばあさんの二人の家。おばあさんと作った始まりの家。このたくさんの家は、おじいさんの宝物。
〈結〉	おじいさんはこの家に一人で暮らしています。おばあさんとつくったこの家に暮らしています。つみきのいえ

（著者がナレーションありの動画を視聴して、言語情報を文字化した）

ば、〈起〉の「あっ」（表5の下線部）というおじいさんの言葉は、視覚情報であるおじいさんの表情や動作から想像することができる。また、同じ場面の「ふゆーふゆーふく風の日も」（表5の破線部）は、視覚情報だけでは把握しづらいが、聴覚情報である風の音から想像することができる。

一方で、「ワインは一日に一杯だけ、これはなくなったおばあさんとの約束です。」や「このたくさんの家は、おじいさんの宝物の。」（表5の波線部）は、ナレーションありの『つみきのいえ』を視聴しない限り、知り得ない情報である。この情報が『つみきのいえ』を読解する上で必要な情報なのか、それとも学習者に考えさせるべき内容なのかを授業者は判断し、使用する動画を選択する必要がある。

## 5. 制作者の意図 — インタビュー記事から —

学習材化研究に関連して、須田（1988）は、「作者がどのような人であり、どのような生き方をしていたのか、また、どのような状況で作品を作ったのかなどを知ることにより、教材内容の理解を一層深められることもある」（p.199）としている。このことを踏まえ、本章では制作者に対する複数のインタビュー資料から、制作過程や『つみきのいえ』に込められた制作者の意図を把握する。

短編アニメーション『つみきのいえ』は、「もともと、会社の中でオムニバスのショートフィルムをつくらうという企画が」あり、「その中の1本」であった（月刊MOE, 2008:74）。また、「最初の企画の段階で、「10分で泣ける話」という決

まり事があり」、そこから「観た人が心うごかされるものを、ちゃんとつくってみたい」という制作者の思いから始まっている(同上)。そして、監督の加藤氏がもっていた「家が積み重なっていく」とか、「水が上がってきて、床のふたを開けるとすぐ魚がいる」という、「ビジュアルのイメージ」に脚本担当である平田氏の「大まかなストーリーライン」が加わり、完成した(ほぼ日刊イトイ新聞, 2008)。前述の通り、短編アニメーション『つみきのいえ』には、ナレーションありとなしの二種類の動画があるが、「どちらから視聴した方が良いのか」という質問に対して、加藤氏は「もともとはナレーションなしで、セリフもなくて、できればいいなって、そうやって進めていたものなので」と制作段階で意識していたことを述べた上で、ナレーションのない動画から視聴することを勧めている(同上)。さらに、加藤氏の「ほくもわりとおじいさんが主人公で地味な物語なので大人向けなアニメーションだなんていう意識でつくってましたので……。子ども審査員からの受けは、そんなによくないだろうと。もっとわかりやすくてももしろい作品とかがたくさんあったんで。だから……なぜでしょうね?(笑)」(同上)や、平田氏の「アニメーションの時は大人がターゲットでしたが、絵本は子ども向けに考えました」(月刊MOE, 2008:75)から、短編アニメーション『つみきのいえ』は大人を対象とした作品として制作されていたことが明らかである。しかし、前述の通り、アヌシー国際アニメーション映画祭で子ども審査員賞を受賞していることから、子供にとっても視聴する価値のある作品であるといえる。

次に、短編アニメーション『つみきのいえ』を制作する際に制作者が意識した表現の工夫についてである。「短い中でそれまでのおじいさんの人生を感じてもらえるように鉛筆を使った陰影の強い画面作りも心がけました」(文藝春秋, 2009:83)と「世界観を左右する背景画や、アニメーションを最も印象づける影の動きを中心に作画を突き詰め」(朝日新聞社文化事業部, 2011:33)た、「老人の服装や部屋の雰囲気など細部への目配り、登場人物の動き、色彩についてのイメージなど、数え切れない検討が行われます」(朝日新聞社文化事業部, 2011:48)からは、影や色、物などの視覚情報が作品を制作する上で重要な要素であったことがわかる。また、「客観的に描けていたのか、おじいさんの気持ちをどこまで重なり合って描き切れたのかどうかには不安があります」(朝日新聞社文化事業部, 2011:10-12)からは、フレームに映し出された視覚情報がおじいさんの気持ちを表現するために、作り込まれたものであることがわかる。さらに、音楽担当の近藤研二氏が、「音楽でどの程度おじいさんの心情を表すか、監督とスタッフ間で様々な意見が飛び交い、複数タイプの音楽を作りました」(朝日新聞社文化事業部, 2011:116)としている。これらのことから、短編アニメーション『つみきのいえ』を読解する際に、視覚情報や聴覚情報に着目することは重要なことであるといえる。また、二つの情報に着目することは、おじいさんの気持ちを想像したり解釈したりすることへとつながるといえる。視覚情報や聴覚情報が意味形成に関わっているということを学習者に気付かせるためには、おじいさんのセリフを考えたり、おじいさんを演じてみたりするなど、おじいさんに「なる」ことのできるような言語活動が必要になってくると考

える。

次に、短編アニメーション『つみきのいえ』に込められたテーマについてである。海面上昇に伴って、上へ上へと家を建て増し続ける作品である『つみきのいえ』を視聴すると「地球温暖化」というテーマが脳裏をよぎるであろう。しかし、制作者の間で「地球の温暖化といった現実とリンクさせるかどうか」（朝日新聞社文化事業部、2011：54）という議論が続けられたが、「最終的には温暖化と関連づけない」（同上）という結論に至っている。では、制作者は短編アニメーション『つみきのいえ』にどのようなテーマを込めているのであろうか。加藤氏は、「人間の悲しさや儂さを含む「一人の人間がどう生きるのか」を考えるきっかけにしたいと思いました」（文藝春秋、2009：83）や、最終的に水没してしまうつみきのいえに住み続けるであろうおじいさんに対して、「これも理想というか、これはこれで、過去にとらわれている部分も含めて、ひとつの生き方ではあるなと、そう思うところはありますね」（ほぼ日刊イトイ新聞、2008）と言及している。また、「妻を亡くした老人の人生そのものをテーマとしていきます」（朝日新聞社文化事業部、2011：46）と直接的に言及している。これらのことを踏まえると、作品に描かれたおじいさんの生き方を一つのモデルとしながら、「自分はどのように生きていくのか」ということを考えていく学習展開、換言するならば、学びを実生活へと拡張していく学習展開も考えられる。

## 6. 結 語

本稿では、短編アニメーション『つみきのいえ』を対象として取り上げ、多角的な視点で分析を行った。これらの分析内容は、短編アニメーション『つみきのいえ』を用いた言語活動を組織する上で基礎的な資料となる。今後は、これらを下敷きにしながら、学習を展開し、国語科における動画の可能性を検証していく必要がある。例えば、〈起〉と〈承〉の比較を出発点に、おじいさんの変容が生まれた理由を探る学習展開や、ナレーションありとナレーションなしの比較を通して、視覚情報や聴覚情報の重要性を考える学習展開、作品中に描かれているおじいさんの「生き方」を一つのモデルとして捉え、自身の「生き方」について考える主題単元的な学習展開などが考えられる。これらは、活字テキストを読解対象とした従来の国語科学習と重なる部分が多い。しかし、動画は言語情報のみならず、視覚情報や聴覚情報で構成されており、それらを通して物語内容を理解したり解釈したりする必要がある。したがって、動画を用いた学習を展開するためには、動画固有の読解テクニックが必要となってくる。このテクニックを明らかにしていくことは、筆者の今後の課題としたい。

## 注

- 1) 「モードとは、社会的に形づくられ、文化的に付与された意味形成のための記号的リソースのこと」（ギュンター・R・クレス、2018：133）である。
- 2) 本稿では、2つ以上のモードで構成されたテキストを「マルチモーダル・テク

- スト (Multimodal text)」とする。
- 3) 収集対象は、4つ (『月刊国語教育研究』, 『実践国語教育』, 『国語科教育』, 「国立情報学研究所データベース (CiNii)」) であり, 87本の実践事例を収集した。
  - 4) 藤森 (2015) には, 『父と娘 Father and Daughter』と記載されていたが, 本稿では, 『岸辺のふたり (Father and Daughter)』と表記する。
  - 5) そのほかの主な受賞歴として, 世界4大アニメーション映画祭の一つに数えられる「第12回広島国際アニメーションフェスティバルヒロシマ賞, 観客賞」や「第12回文化庁メディア芸術祭アニメ部門大賞」がある。 (<https://www.robot.co.jp/works/620最終閲覧日2022.9.22>)
  - 6) 平成24年度『伝え合う言葉 中学国語』(教育出版)の補充教材集の中に絵本版『つみきのいえ』を書き改めたものが掲載されており, 「幻想的な作品の世界を楽しもう」という目当てが掲げられている (pp.252-257)。
  - 7) カットはカメラの切り替わり, ショットはカット内の動きが見えるように抽出した。
  - 8) 小学校で全国的なシェア第1位の教科書(光村図書)所収の教材を例に挙げれば, 『白いぼうし』(あまみきみこ作)や『初雪のふる日』(安房直子作)がある。
  - 9) 転7での現在のカット時間が約13.9秒, 過去のカット時間が約13秒であった。転7では, トランジションが多用されており, 現在と過去のカット時間を正確に算出することが困難であった。
  - 10) 「超ロング」は屋外における全景を写したショット, 「ロング」は人物の全体像をとらえる距離のショットであり, フレームの一番上に頭がありフレームの一番下に足がくるショット, 「ミドル」は比較的近距离から撮影されたショットであり, 人物の膝もしくは腰から上が画面を占めるほどの距離のショット, 「アップ」は人や被写体の細部が見えるショット, 「登場人物」は動画の中の一人の登場人物の視点から撮られたショットで, 観客はその登場人物が見ている光景を一緒に見ている感覚を覚えるものを指す。
  - 11) 「FIX」はカメラを固定して動かさないこと, 「PAN」はカメラの位置を固定した状態で横に振ること, 「P.U (パンアップ)」は画面を下から上に振ること, 「P.D (パンダウン)」は画面を上から下に振ること, 「T.U (トラックアップ)」は被写体が大きくなるようにカメラを近づけていくこと, 「T.B (トラックバック)」は被写体が小さくなるようにカメラを遠ざけていくこと, 「IN」は登場人物が画面のなかに入り込んでくること, 「OUT」は登場人物が画面の外に出ていくことを指す。

## 参考引用文献

- ギュンター・R・クレス著, 松山雅子監訳 (2018) 『マルチモダリティー今日のコミュニケーションにせまる社会記号論の試みー』 溪水社  
 鈴木伸一監修 (2015) 『アニメなんでも図鑑』 ポプラ社  
 須田実 (1988) 「教材研究」『国語教育研究大辞典』 明治図書出版, 191-199.



- 陶山恵 (2018) 「記憶を描くー「絵本」と「アニメーション」という表現を横断してー」  
藤本朝巳・生田美秋編著『絵を読み解く絵本入門』ミネルヴァ書房, 276-281.
- 武田純弥・佐藤多佳子 (2020) 「マルチモーダル・テキストの比較を取り入れた〈読み〉の学習に関する事例的研究」『日本教科教育学会誌』第43巻, 第3号, 59-71.
- 内閣府 (2019) 「平成30年度青少年インターネット利用環境実態調査 調査結果」  
([https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet\\_torikumi/tyousa/r03/net-jittai/pdf/sokuhou.pdf](https://www8.cao.go.jp/youth/kankyou/internet_torikumi/tyousa/r03/net-jittai/pdf/sokuhou.pdf) 最終閲覧日2022.8.9)
- 西田太郎 (2015) 「文学作品の読みにおける〈問い〉に関する考察」『全国大学国語教育学会国語科教育研究：大会研究発表要旨集』128, 215-218.
- 羽田潤 (2020) 『国語科教育におけるメディア・リテラシー教育の研究ーマルチモーダル・テキストの活用を中心にー』溪水社
- 藤森裕治 (2015) 「アニメーションを使った授業実践ーアニメーションをことばの学びに活用する三つの条件ー」浜本純逸監修・奥泉香編『ことばの授業づくりハンドブック メディア・リテラシー教育・理論と実践の歩み・』溪水社, 217-238.
- 町田守弘 (2015a) 『「サブカル×国語」で読解力を育む』岩波書店
- 町田守弘 (2015b) 「映画を扱った授業実践ー学習者の興味・関心喚起のためにー」  
浜本純逸監修・奥泉香編『ことばの授業づくりハンドブック メディア・リテラシー教育ー理論と実践の歩みー』溪水社, 239-260.
- ルイス・ジアネッティ著, 堤和子・増田珠子・堤龍一郎訳 (2003) 『映画技法のリテラシー I』フィルムアート社
- 朝日新聞社文化事業部編 (2011) 『加藤久仁生展』朝日新聞社
- 月刊モエ (2008) 「しみじみと心にしみる小さな物語 絵本&アニメーションつみきのいえ La maison en petits cubes」白泉社, 第30巻, 第11号, 69-75.
- 文藝春秋 (2009) 「『つみきのいえ』のこと」文藝春秋, 第87巻, 第7号, 83-84.
- ほぼ日刊イトイ新聞 (2008) 「われら, ほぼ日感激団 おもしろければ, 飛んで行きますどこまでも。第5回 特別ゲスト・加藤久仁生さん」(<https://www.1101.com/kangekidan/2008-12-24.html> 最終閲覧日2022.9.22)

## 附記

本研究は, JSPS 科研費22H04062の助成を受けている。

(ますなが ゆういちろう・兵庫教育大学大学院／宝塚市立末広小学校)

