

# パネルシアターをつくり演じる活動のプロセスの質的研究

A study of the process of (that can be performed by) creating and playing a panel theater

松家 麻記子

Makiko Matsuka

大妻女子大学大学院 人間文化研究科 人間生活科学専攻 博士後期課程

キーワード：パネルシアター，プロセス，質的調査

Key words：Panel Theater, Process, Qualitative research

## 1. 研究目的

筆者はこれまでパネルシアターを用いて子どもたちに物語（ストーリー）をつくり演じる活動に関わってきた。物語を伝達する手段（メディア=media）のひとつであるパネルシアターの特徴は絵人形を動かしながらストーリーを展開していくところにある。そして、パネルシアターは、大人が子どもたちのためにつくり演じるだけではなく、子どもたちがつくり演じるプロセスにも面白さがある。これまでの観察でも、子どもたちがパネルシアターの絵人形を貼ったり動かしたりしながらストーリーを生み出していく様子を目の当たりにしてきた。そして、昨年度は乳幼児親子を対象に観察調査を行い、言語と視覚的イメージが相互に関わりながらストーリーが生まれていくプロセスを明らかにした（松家 2024）。具体的には、言語を習得する段階の乳幼児が、パネルシアターを媒介にして母親とコミュニケーションをとりながら絵人形を自分で動かし、体験した事象の再現だけではなく新たなストーリーを生み出すプロセスが明らかになった。また、パネルシアターというメディアを用いることで他者とイメージが共有されやすくなることや、絵人形の操作という「動き」がストーリーメイキングのプロセスにおいて重要な役割を果たしていることも示唆されたが、これまで大人が演じることが中心であったパネルシアターを子どものストーリーメイキングのメディアとして捉えた研究はほとんどなく、観察対象を増やすことが必要である。そこで、今年度は保育現場における子どものストーリーメイキングを観察対象とし、ストーリーメイキングのプロセスを質的に明らかにすることを目的とする。

## 2. 研究実施内容

今年度は、主に2つのフィールドで観察調査および分析を行った。

### (1) 東京都公立 S 保育園における観察

一つのフィールドは東京都公立保育園で、5 歳児 24 名が絵本制作からパネルシアターを用いたストーリーメイキングに取り組むプロセスを観察対象とする。観察期間は、2023 年 8 月 23 日～2024 年 3 月 11 日で、月 1～2 回のペースで計 9 回の観察データをもとに分析を行った。同園は、例年、外部より指導者を招いて定期的に造形活動と絵本制作に取り組んでおり、フィールドには子ども 24 名のほかに、指導者 1 名、保育者 1 名、園長 1 名、観察者 1 名がいる。筆者は指導者のアシスタントとしてフィールドに入り、観察を行った。観察期間の活動内容は表 1 の通りで、以下に分析結果の一部を記す。

表 1：S 保育園の活動内容

| 年月日              | 活動内容                         |
|------------------|------------------------------|
| 2023 年 8 月 23 日  | 描画・色塗り・重ね塗りの体験               |
| 2023 年 9 月 15 日  | 針金を用いた人形の土台づくり               |
| 2023 年 10 月 12 日 | 紙粘土を用いた人形の肉付け                |
| 2023 年 10 月 26 日 | 人形に絵の具で色を塗り完成                |
| 2023 年 11 月 16 日 | 自分でつくった人形を用いたストーリーメイキング      |
| 2023 年 11 月 28 日 | 絵本制作                         |
| 2023 年 12 月 14 日 | 絵本制作の続き                      |
| 2024 年 1 月 11 日  | 絵本制作の続き                      |
| 2024 年 2 月 20 日  | 絵本の完成・撮影                     |
| 2024 年 3 月 11 日  | パネルシアターを用いたストーリーメイキング        |
| 2024 年 3 月 19 日  | パネルシアターを用いてクラス全員でのストーリーメイキング |

2024年3月11日は、指導者の指導のもと、子どもがそれぞれ、自分のつくった絵本のなかに登場しているキャラクターを一つ選んでPペーパー（パネルシアター用不織布）に描き、パネルシアターの絵人形をつくった。保育室には、自由に絵人形を貼れる場を設置し、子どもたちにも自由に貼りに来てよいことを伝えていた。その結果、子どもが個々に描いた絵人形がパネル板という共有スペースで他の絵人形や他者とのかかわりながら、新たなストーリーが生み出されていく様子が観察できた。

例えば、一人の子どもがハチの横にトカゲを貼る（図1）と、別の子どもが蜘蛛の絵人形を持ってハチに近づけて貼る（図2）。次に、小さなハチを描き足すと、複数の子どもがそれぞれに描いた絵人形をパネル板に貼り、あっという間にミツバチが取り囲まれる構図になった。その後、A児がトカゲの絵人形をミツバチに近づけるとB児が「ミツバチがあぶない」「ミツバチを増やそう」と言う。C児が「いいね」と言っ、ミツバチの絵人形を描き足す。他の子どももミツバチを描いて貼り、食べられなくて済むというストーリーになった（図3）。



図 1



図 2



図 3

パネル板の上では、他にも複数のストーリーが生まれる様子が観察された。以上のことから、パネルシアターを用いたストーリーメイキングでは、それぞれが描いた絵人形がパネル板上で共存することで、個々の内的世界が可視化され、絵人形同士がかかわったり組み合わせたりして、新たな視覚イメージやストーリー展開されることが明らかになった。また、言語表現が十分ではない年齢の複数の子どものストーリーメイキングにおいて、パネルシアターを用いることで、互いの内的世界が可視化されたり、他者へ伝える役割を担ったり他者と共有しやすくなり、ストーリーを構築しやすくなる可能性が（有効な手段となり得る）ことが捉えられた。また、集団でストーリーメイキングに取り組む活動では、子どもは、「自分で操作できる素材や他者とかかわりながらストーリーが生み出されていくこと」「自分の中に既存のイメージやストーリーをもちつつ、パネル板に配置された絵人形や他者からの投げかけなどの新たな視覚的イメージやストーリーと直面するたびに、自分なりにそれらと対話し、折り合いをつけながら、新たなストーリーを生み出していく可能性」が見えてきた。

## (2) 東京都私立 G 保育園における観察

もう一つのフィールドは、東京都私立保育園で、5歳児クラスの子ども12名がパネルシアターを用いたストーリーメイキングに取り組むプロセスを観察対象として分析を行った。期間は、2024年4月18日～2025年1月14日で、月1～2回のペースで計9回の観察を行った。観察フィールドは5歳児の保育室である。フィールドには、年長クラスの子ども12名のほかに、指導者および観察者1名、担任保育士1名、主任保育士1名、指導および観察補助1名がいる。筆者はパネルシアターとタオル遊びを用いた表現遊びの講師としてフィールドに入り、その後もパネルシアターを用いたお話づくりの指導者として子どもとかかわりながら観察を行う。

観察期間の活動内容は表2の通りで、以下に分析結果の一部を記す。

初回の2024年4月25日（木）は、はじめに筆者が既存の作品を演じて見せてから「この村には他にどんな人や動物が住んでると思う？みんなが

こんな人もいたらいいのになあ、あったらいいのになあと思うものを描いてみてください」と話し、子どもにパネルシアターの絵人形用の素材 (P ペーパー) を配布して描いてもらう。子どもたちは、自分で描いた絵をパネル板が貼りつくと「くっついた」「すごい」と声を上げて驚き、繰り返し貼ったりはがしたりしながら遊ぶ姿が見られた (図 4)。その後、パネル板の上で複数の子どもが絵人形を介してイメージを共有し、既存の作品とは異なるストーリーが生み出される姿が観察された。その後、保育室の 1 コーナーとしてパネル板を設置し、子どもが描いた絵人形や絵人形をつくるための素材や用具を置いておところ、好きな遊びの時間に子どもたちが各々に絵人形を描き足したり (図 5, 図 6), 描いた絵人形を用いて遊ぶ姿がみられ、筆者が観察する度にも、毎回新しいストーリー生まれる様子が観察された。そして、7 月 25 日には好きな遊びのなかで絵本づくりに取り組む子どもが観察されたり (図 7), 9 月 26 日には、これまでに描いた絵人形を合わせてクラスのみんなで一つのストーリーをつくって (図 8) 身体表現を楽しんだりして、12 月 26 日には劇遊び, 1 月 14 日にはクラスみんなの絵本をつくる活動へと発展した。

表 2 : G 保育園の活動内容

| 年月日              | 活動内容                                    |
|------------------|-----------------------------------------|
| 2024 年 4 月 18 日  | パネルシアター鑑賞                               |
| 2024 年 4 月 25 日  | 既存のパネルシアター作品 + オリジナルの絵人形によるストーリーメイキング   |
| 2024 年 5 月 9 日   | オリジナルのパネルシアターの絵人形のみによるストーリーメイキング        |
| 2024 年 6 月 6 日   | オリジナルのパネルシアターの絵人形のみによるストーリーメイキング        |
| 2024 年 7 月 25 日  | 絵本制作                                    |
| 2024 年 9 月 26 日  | オリジナルのパネルシアターの絵人形のみによるストーリーメイキングと身体表現遊び |
| 2024 年 11 月 21 日 | パネルシアター鑑賞 + ストーリーメイキング                  |
| 2024 年 12 月 26 日 | オリジナルのパネルシアターの絵人形のみによるストーリーメイキング        |
| 2025 年 1 月 14 日  | 絵本制作                                    |

以上の観察を経て、現在分析途中だが、パネルシアターは、子どもが自分で絵を描いたり、ハサ

ミで切ったり、パネル板上で貼ったりはがしたり動かしたりしながら、自分の内的イメージを視覚的に表現できる素材であり、ストーリーメイキングのプロセスでは、子どもは絵人形の動きを介して他者とイメージを共有しながらストーリーを生みだしていくことが明らかになってきた。



図 4



図 5



図 6



図 7



図 8

### 3. まとめと今後の課題

今年度は、保育現場における子どもを対象に、パネルシアターという視覚的イメージ (素材) を用いてストーリーを生み出していくプロセスを、長期的に観察し、視覚的イメージ (素材) の意味を探ることを目的に研究を行った。

その結果、子どもが個々に描いた絵人形がパネル板の上で共存し、絵人形の操作という「動き」を通して他者とイメージを共有し、他者と協働しながら新たなストーリーを構成していくプロセスが捉えられた。絵人形の「動き」とは、パネル板の上で、絵人形の配置を変えたり (移動させる・向きを変える等)、組み合わせを変えたり (身に付

ける・乗る・食べる・重ねる・隠す・距離を変える等), 状態を変化させたり (揺らす・飛ぶ・跳ねる・起きる・寝る・戦う等) することである。絵人形の「動き」によって視覚的イメージが変化することによって, 同じ絵人形を用いても多様な視覚的イメージが生み出され, 新たなストーリーが生み出されていくことが捉えられた。

以上のことから, パネルシアターは, 複数の子どものストーリーメイキングの活動において, 絵人形の「動き」が互いの内的世界を可視化して他者へ伝える役割を担い, 他者とイメージを共有しながらストーリーを構築する上で, 有効な手段となり得る可能性が示唆された。

今後は, 他の技法に関する先行研究等とも照らし合わせながら分析を進めていく必要がある。

#### 4. この助成による発表論文等

##### ①雑誌論文

- [1] 松家麻記子「ストーリーメイキングの原点—乳幼児におけるパネルシアターの体験の観察をもとに—」ホリスティック教育/ケア研究 (査読有) 27 号, 2024 年 49-61 頁。

##### ②学会発表

- [1] 松家麻記子「ストーリーメイキングのプロセスの検討—子どものパネルシアター体験の観察調査をもとに—」日本ホリスティック教育/ケア学会, 2024.7.7, 大阪公立大学。
- [2] THI-CAM-HUONG NGUYEN, Makio MATSUKA, Yoshiko FUJITA, Masako KOGA "The New Effectiveness of Panel Theater in Special Education" 国際インクルーシブ教育学会, 2024,6,29, 西ボヘミアン大学 (チェコ)。

#### 付記

本研究は大妻女子大学人間生活文化研究所の令和 6 年度大学院生研究助成 (A) (課題番号 DA2405) を受けたものです。