

# 絵本の可能性とメモリアル絵本

古賀 風優子

中村学園大学短期大学部幼児保育学科

## 概要

子どもの頃に誰もが親しむ絵本であるが、成長するに連れて絵本を読む機会は減少して、やがて目にする機会を失うことが殆どである。また、絵本は子どもが親しむものと認識されているが、一方で、多くの人々が昔読んだ絵本や昔話を懐かしい記憶として感じているのではないだろうか。現在、高齢社会が進み多くの人に健康寿命が重要であると認識されている中で、子どもの頃の懐かしい記憶が一つの可能性となるのではないだろうか。

そこで、本研究では健康寿命に重要と考えられる歌うことや笑うことについて紹介すると共に、新たな可能性としてのメモリアル絵本について提案する。

## 1 章 絵本

教育を目的とした著作物に関しては教育における特例が一定の条件下で認められているが、絵本の著作権はその他の著作物と比べて厳しい条件が課される場合があり、出版社や書店の WEB ページなどで目にする事が出来る。この章では、著作権を持つ出版社と書店とではどのような違いがあるかについて考えていくことにする。

### 1.1 節 絵本の歴史

絵本は奈良時代に絵入り作品の絵巻であったが文字と絵を混合に展開する作品により誕生した。(日本の絵本の歩み—絵巻から現代の絵本まで[3]) 当時を代表する有名作品は、お経の「絵因果経えいんがきょう」(過去現在因果経)絵巻であり、上段に絵を下段に物語を分けて書かれていた。但し、現在の絵本にも通じるこの上下手法であるが、奈良時代から継承されたわけではない。この作品から平安時代までに詞(ことば)と絵が交互に展開する絵巻が登場することとなる。また、鑑賞者は物語の展開を楽しむようになり、作者側も表現形式の確立することで主題(代表作は竹取物語や道成寺絵巻)が増えていった。次に、江戸時代では一枚の版木に文字や絵を彫って印刷した冊子が普及して、商業出版や庶民の読者層が増えることで、現代の絵本の形に近づいた。そして、17世紀半ば頃になると子どもへ本が広がり始め、草双紙の先駆けで赤小本、題名の赤は表紙の色の総称で、江戸時代の庶民に読まれた絵が主な本である。更に、この時代の本は明確な年齢の線引きが無かった為、複数で集まり音読や貸本屋から借りて読む人が多かった。

### 1.2 節 絵本の著作権

初めに、出版社のブロンズ新社やこぐま社や偕成社の著作権利用について、一つ目は図書館のホームページや雑誌等に絵本の表紙を掲載される場合、書名・著作名・出版社名の明記により許諾なしとされており、教育の特例を認めている。また、二つ目は絵本をプロジェクターやパワーポイントで拡大して利用する場合について、著作権者の許諾が必要としている。更に、三つ目として絵本の朗読やお話会の開催については営利目的の使用でない(謝礼金や入場料の支払いが無い場合)範囲においては原文通りの読み聞かせを前提として許諾は不必要とされている。

お問い合わせ先: 〒814-0198 福岡市城南区別府 5 丁目 7-1 中村学園大学短期大学部  
幼児保育学科 橋本弘治研究室 mail:hashimot@nakamura-u.ac.jp

次に、書店の福音館書店やあすなろ書房の著作権利用について、一つ目は学校の授業で著作物をコピー使用する場合、許諾は不必要になるが、児童授業等での複製は1クラス分（約40名分）程度の制限と使用後は速やかに回収して破棄する決まりがある。また、二つ目は視覚障害者などを対象とした点字や布絵本の作成をしたい場合、福祉に関する事業を行うもので必要とされる限度において認められるとされている。更に、三つ目として絵本のペープサートやエプロンシアターにより利用する場合、著作権者の許諾が必要であり、著作物利用許可申請書に必要事項を記入し著作権者の確認で利用が可否となるとされている。

すなわち、出版社と書店では著作権の記載について共に著作権法に基づいて記載されており、また、内容が一部違う箇所もあるが、その見解が出版社や書店で分かれている訳ではなく、それぞれの会社で著作権の方針が決まっていると考えることが出来るであろう。

### 1.3 節 子育てと絵本

絵本が子育てにとって、親子のコミュニケーションの場、落ち着いた養育環境を整える一つとなっており、子どもの言語能力や養育者や子ども同士の交流の場に繋がっている。子育ての場で活用されている絵本としては、ねずみくんのチョッキ、てぶくろ、ぐりとぐら、おばけのてんぷら、三匹のやぎのがらがらどん等がある。これらは昔の定番の絵本とは様変わりして、事実であるが、昔も今も絵本が子育ての柱となり幼児期からの教育的援助と養育者と子どもの愛着形成を培う役割であることに変わりはない。現在、家庭でも保育現場でも絵本の読み聞かせを行うと子どもたちは目を輝かせて絵本に注目する姿がある。この姿はおそらく今も昔も変わらない光景であろう。三つ子の魂 100 まで、のことわざのように幼児期のこの体験の記憶は年を経ても色褪せることはないはずである。

## 2 章 お年寄りへの効果

歌は嬉しさや悲しさ等の感情を簡易的に表現できる特徴があり、世界中で老若男女に親しまれ楽しまれている。日本から始まったカラオケは世界中に広まり、人にとって歌を歌うことは健康維持の一つのツールと言っても過言ではないであろう。また、日本には「笑い」の文化があり、笑う門には福来る、のことわざのように笑いも健康維持の一つのツールと言っても過言ではない。そこで、この章では思い出の歌と伝統的な笑いの起源と考えられる落語について考察していくことにする。

### 2.1 節 メモリアルソング

日本では幼稚園や小学校の授業で合唱が取り入れられており、その中には大人に成長してから懐かしいメモリアルソング（思い出の歌）となるものが数多くある。このことは現在のみならず昔も同様であり、現在のお年寄りに親しまれている歌の中には演歌等の世相を反映した歌だけでなく、日本では「故郷」、海外では「Amazing Grace」等のメモリアルソングがある。高齢化が急速に進み、健康寿命が重要であるとの認識が社会に広がりつつある中、メモリアルソングを歌うことが何らかの解決策になるのではないだろうか。そ

こで、ここではメモリアルソングを数値的に分析することでその可能性について考えていくことにする。

初めに、メモリアルソングを定義する。歌については人それぞれの捉え方が異なることから、この研究では長年に渡り多くの人に親しまれ、歌い続けられている「故郷」と「Amazing Grace」をメモリアルソングの基準とする。その上で、曲の音符に注目して分解することにする。以下の

表は「故郷」と「Amazing Grace」、および、私たちが考えるメモリアルソングの候補曲を音符に分解したうえで、最も多く用いられている音符を「赤」、2 番目を「青」、3 番目を「緑」として塗りつぶしたものであり、「ソ」と「ラ」の割合順に並べたものである。

| 曲                 | ド  | レ  | ミ  | ファ | ソ  | ラ  | シ  | ソラ割合  |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| 七夕                | 3  | 2  |    | 7  | 4  | 12 |    | 57.1% |
| お正月               | 6  | 2  |    | 14 | 15 | 12 |    | 55.1% |
| 世界に一つだけの花         | 19 | 7  | 12 | 4  | 25 | 55 | 32 | 51.9% |
| Amazing Grace     | 1  | 12 | 3  |    | 17 | 12 | 14 | 49.2% |
| ハナミズキ             | 21 | 13 | 8  | 6  | 31 | 28 | 15 | 48.4% |
| 故郷                | 7  |    |    | 7  | 9  | 9  | 7  | 46.2% |
| 君が代               | 4  | 10 | 7  |    | 10 | 8  | 1  | 45.0% |
| 大きな古時計            | 3  | 11 | 7  | 7  | 23 | 5  | 12 | 41.2% |
| ひな祭り              | 9  | 7  | 12 | 1  | 14 | 6  |    | 40.8% |
| 蛍の光               | 9  | 8  |    | 17 | 9  | 13 |    | 39.3% |
| 揚げば尊し             | 2  | 7  | 4  | 10 | 8  | 13 | 12 | 37.5% |
| 焚火                | 11 | 7  | 12 | 1  | 13 | 5  |    | 36.7% |
| パプリカ              | 26 | 49 | 36 | 31 | 61 | 38 | 42 | 35.0% |
| 鯉のぼり              | 9  | 11 | 14 |    | 11 | 5  |    | 32.0% |
| 雪                 | 6  | 5  | 17 | 5  | 10 | 5  |    | 31.3% |
| You raise me up   | 27 | 28 | 24 | 37 | 15 | 17 | 16 | 19.5% |
| ジュピター             | 14 | 25 | 23 | 26 |    | 24 | 12 | 19.4% |
| 翼をください            | 5  | 7  | 13 | 8  | 5  | 4  | 5  | 19.1% |
| My Heart We Go On | 31 | 14 | 10 | 6  | 8  | 3  | 6  | 14.1% |

歌には謳って感じる曲や聴いて感じる曲など様々ではあるが、音符に分解したことで見えてくるものは、「故郷」や「Amazing Grace」、「世界に一つだけの花」等、多くの人に愛される曲には「ソ」と「ラ」の割合が高い共通点があることが分かった。その中で昔から歌われており、「ソ」と「ラ」の割合の上位となった「七夕」や「お正月」をはじめとして、「ソ」と「ラ」の割合が40%以上の曲をお年寄りに歌って欲しいメモリアルソングとして推奨する。しかしながら、歌は自分で歌うことで身体全体で感じる、また、皆と一緒に歌うことで感情を共有することに真の効果があると考えることが自然であろう。人それぞれ思い出の曲は違っているが、メモリアルソングはお年寄りの健康寿命の為には効果的なものと考えられるであろう。

## 2.2 節 落語

落語は話術で人に魅力を伝える伝統芸能であり、昔ながらの芸風にお年寄りに人気がある。日本芸術文化振興会[1]や落語芸術協会[2]によると、落語は室町時代末～安土桃山時代の戦国大名に仕えていた、話し相手や世情を伝える「御衆衆（おとぎしゅ）」が始まりである。その一人、豊臣秀吉に滑稽な落ち着く噺をして喜ばれた安楽庵策伝（あんらくあんさくでん）という浄土宗の

僧侶（説教師）が落語の父祖と言われている。江戸時代に入ると現代の落語に近づく形式になる。例えば、有料の噺を聞かせる人物の誕生や客席芸能が確立する。この時代の活躍者は、江戸「鹿野武左衛門（しかのぶざえもん）」大阪「米沢彦八（よねざわひこはち）」京都「露の五郎兵衛（つゆのごうべえ）」がいる。最後に、落語の噺は幅広いが主に説話か説教で噺が決まる。また、平安や鎌倉で編纂された説話集「今昔物語集」「宇治拾遺物語」も題材となっていた。

落語は現在でも多くのファンに支えられる日本の伝統芸能である。お年寄りのイメージがある落語であるが、最近は若者にも浸透しており、古典落語や新作落語等、温故知新の中で進化し続けている。このように、「お笑い」は日本独自の文化として進化してきたものであるが、ことわざに笑いは人の薬とあるように笑いが心や体に良い影響を与えるとされており、また、医学的には笑うことで体の免疫力が向上して、がん細胞やウイルス退治に役立つと証明されている。つまり、笑うことで身体的・精神的な健康に繋がると考えることができる。笑いは人が表現した面白いという感情であり、笑いの沸点は人それぞれ違う。例えば、落語やお笑いの語り手に、表情や口調につられて笑うこともあれば、日常生活で唐突に起こる笑いもある。その理由は自分の中に笑いのツボが存在するからであり、要するに、それぞれの笑いのツボもあれば、経験や体験で引き起こす笑いもあるということである。また、笑う門には福来る、のことわざのように笑いは人と人を結ぶ要素にもなり得るものであり、人間関係が希薄化する現代では多くの可能性を秘めており、古典芸能から始まり、お笑いブームへと繋がった「笑い」もお年寄りの健康寿命の為には効果的なものと考えることができるであろう。

### 3 章 絵本とアニメ・漫画

日本におけるアニメの歴史としては、1896 年にアニメーション映画の技術が日本に渡り誕生したことが始まりである。日本は外国のアニメーションの影響を受けて、アニメーション映画の制作に力を注いで、1916 年～1917 年にかけて国産アニメーション制作が始まった。第二次世界大戦中は戦意高揚を目的とされる作品が制作され、戦後に本格的に日本アニメーションが生まれ変わった。日本最大級の映画会社は「東映株式会社」であり、1956 年に「東映アニメーション」に変更した。また、1962 年に手塚治虫が設立した「虫プロダクション」が日本で初の連続テレビアニメシリーズとなる「鉄腕アトム」を始めに、アニメの歴史に名を残す名作を生み出した。更に、1963 年代は宮崎駿が創設した「スタジオジブリ」は数々のアニメを手掛け、「アルプスの少女ハイジ」「風の谷のナウシカ」等が代表作であり、世界的な大ヒットアニメとなった。最後に、近代のアニメーションは、「機動ガンダム」「新世紀エヴァンゲリオン」等があり、子供向けや老若男女問わず様々なコンテンツが提供されている。

漫画の歴史[4]としては、12 世紀～13 世紀（平安時代末期～鎌倉時代初期）の作品「鳥獣人物戯画」が日本漫画の原点とされている。描写と風刺性から様々な作者から成る絵巻物で「全 4 巻」で成り立つもので、作者である鳥羽僧正覚獣（とばそうじょうかくゆう）の名は、江戸期に登場する戯画「鳥羽絵」の語源となった。しかし、肉筆絵巻はごく限られた人々が楽しむに過ぎない作品であった。その後、享保年間（18 世紀初期）葛飾北斎による「北斎漫画」等の戯画本や浮世絵の一分野として戯画・風刺画が数多く生み出された。そして、江戸末期～大正期以降に風刺漫画雑誌の出版、現代マンガの共通する表現手法が定着し始め、1940 年代前半戦時～第二次世界大戦中は物資不足と情報規制により、マンガは一時期衰退・休刊となったが、戦後中、1952 年手塚治虫は「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」「リボンの騎士」などの連載をスタートした。1950 年代後半～1959 年になると、赤本（駄菓子屋で販売）や貸本といった媒体で作品を発表し、「週刊少年マガジン（講談社）」「週刊少年サンデー（小学館）」が同時に刊行された。ここで現代の漫画出版手法「連載漫画」の仕組みが確立された。更に、1964 年に長谷川町子の「サザエさん」が連

載され単行本化が人気となり、1969 年のアニメ化以降から現在まで続いている。また、戦後から現在の漫画は児童向けのみならず少女漫画、青年漫画などの様々なジャンルや出版社がマンガ制作を支えている。

| 位  | 作品タイトル                            | 配給会社       | 興収<br>(億円) | 公開日        | 邦画 |
|----|-----------------------------------|------------|------------|------------|----|
| 1  | 劇場版「鬼滅の刃」無限列車編                    | 東宝/アニプレックス | 357.9      | 2020/10/16 | *  |
| 2  | 千と千尋の神隠し                          | 東宝         | 316.8      | 2001/07/20 | *  |
| 3  | タイタニック                            | FOX        | 262.0      | 1997/12/20 |    |
| 4  | アナと雪の女王                           | ディズニー      | 255.0      | 2014/03/14 |    |
| 5  | 君の名は。                             | 東宝         | 250.3      | 2016/08/26 | *  |
| 6  | ハリー・ポッターと賢者の石                     | ワーナー       | 203.0      | 2001/12/01 |    |
| 7  | もののけ姫                             | 東宝         | 201.8      | 1997/07/12 | *  |
| 8  | ハウルの動く城                           | 東宝         | 196.0      | 2004/11/20 | *  |
| 9  | 踊る大捜査線 THE MOVIE2 レインボーブリッジを封鎖せよ！ | 東宝         | 173.5      | 2003/07/19 | *  |
| 10 | ハリー・ポッターと秘密の部屋                    | ワーナー       | 173.0      | 2002/11/23 |    |
| 11 | アバター                              | FOX        | 156.0      | 2009/12/23 |    |
| 12 | 崖の上のポニョ                           | 東宝         | 155.0      | 2008/07/19 | *  |
| 13 | 天気の子                              | 東宝         | 141.9      | 2019/07/19 | *  |
| 14 | ラスト・サムライ                          | ワーナー       | 137.0      | 2003/12/06 |    |
| 15 | E. T.                             | CIC        | 135.0      | 1982/12/04 |    |
| 15 | アルマゲドン                            | ディズニー      | 135.0      | 1998/12/12 |    |
| 15 | ハリー・ポッターとアズカバンの囚人                 | ワーナー       | 135.0      | 2004/06/26 |    |
| 18 | アナと雪の女王 2                         | ディズニー      | 133.5      | 2019/11/22 |    |
| 19 | ボヘミアン・ラプソディ                       | FOX        | 131.1      | 2018/11/09 |    |
| 20 | ジュラシック・パーク                        | UIP        | 128.5      | 1993/07/17 |    |
|    |                                   |            |            |            |    |
| 46 | 名探偵コナン 紺青の拳(フィスト)                 | 東宝         | 93.7       | 2019/04/12 | *  |
| 65 | STAND BY ME ドラえもん                 | 東宝         | 83.8       | 2014/08/08 | *  |
| 98 | ONE PIECE FILM Z ワンピース フィルム ゼット   | 東映         | 68.7       | 2012/12/15 | *  |

歴代ランキング - CINEMA ランキング通信 -  
(興行通信社[5]より抜粋)

映像化されている作品の中には漫画や小説が原作となっているものが数多くある。漫画が絵図で表現されているのに対して、小説は文字のみで表現されており、どちらも読者の想像力を掻き立てることに醍醐味がある。特に、漫画は絵本と同様に絵図が中心であることから読者に共通理解が得られやすいと考えることができる。一方で、小説などの文学作品は難しい表現等が含まれる場合があり、また、読者の経験等と相まって絵図を用いた漫画より共通理解が得られ辛いと考えることができるであろう。但し、どちらも読者の想像力が中心であり、躍動感という意味においては不足する部分がある。すなわち、俳優や声優による表現技術、CG 等の映像技術の向上により、映像化することで分かりやすい躍動感が加味されることが映像化の特徴と言えるであろう。

上の表は映画の興行収入ランキングを示したものである。漫画「鬼滅の刃」が 9 年ぶりに記録を塗り替えたことが話題となっている。これまでの傾向としては、「名探偵コナン」「ドラえもん」「ワンピース」といった原作が漫画および絵図で表現された作品が上位にランクインすることはなかった。但し、近年の傾向としては「鬼滅の刃」「千と千尋の神隠し」「アナと雪の女王」等、

俳優ではなく声優、実写ではなく CG といった映像技術が用いられたアニメが上位を占めている。

人々が映画館に足を運ぶ原動力は「今すぐ観たい」という欲求である。すなわち、絵図により比較的分かりやすく表現された作品、ある程度の内容が予想できる作品はその欲求が限定的であると想像できる。映画化・アニメ化には膨大な費用が必要であり、映画製作には費用対効果を考えなければならないことであろう。しかしながら、先述したように現在の表現技術、映像技術は原作を超える感動を人々に与えることが出来るレベルにあることを「鬼滅の刃」は実証したのではないだろうか。更には、絵図で親しんだものだからこそ、臨場感を加味することでこれまでになかった映画作品が誕生する可能性を秘めているはずである。昔話「竹取物語」が映画化されたことは記憶に新しい。誰もが知っている内容を表現技術、映像技術を駆使することで素晴らしい作品が生み出された。これまで映画化されてこなかった漫画や絵本は多く存在しており、昔ながらの絵本、誰もが知っている絵本の映画化・アニメ化には多くの可能性があると考えられる。

## まとめ

世界中でコロナウイルスの発生により人々の集う場所が減少している。誰もが苦しい状況であるが、特に、老後を生きる高齢者にとっては深刻な状況であろう。高齢者が楽しく笑い、自由に歌い、感動や感情を共有するといった豊かな老後を過ごすことを誰もが望んでいる。歌うことで感じる感動や落語のような卓越した話術を楽しむことが難しい状況の中、私たちは絵本の映像化がコロナ禍における高齢者の健康寿命促進に必要なものであるという結論に辿り着いた。

現在の映像技術は実写を超える躍動感を表現することが可能であり、声優による表現力は多くの人々に感動を与える高い水準にあり、すなわち、懐かしい絵本を映像化することで新たな感動を生み出す、絵本が誕生する可能性を秘めている。すなわち、昔話の映像化により高齢者が視聴しやすい、そして、受け入れやすい映像化の存在が私たちの考えるメモリアル絵本である。

## 参考文献

1. 独立行政法人 日本芸術文化振興会「文化デジタルライブラリー」大衆芸能  
<https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc20/rekishi/rakugo/index2.html>  
(2020 年 12 月 17 日確認)
2. 公益社団法人 落語芸術協会「落語はじめての一步」  
<https://www.geikyo.com/beginner/what.html#:~:text=> (2020 年 12 月 17 日確認)
3. 日本の絵本の歩み—絵巻から現代の絵本まで、国立国会図書館 国際子ども図書館  
[https://www.kodomo.go.jp/event/exhibition/pdf/tenji2017-03\\_leaflet.pdf](https://www.kodomo.go.jp/event/exhibition/pdf/tenji2017-03_leaflet.pdf)  
(2021 年 1 月 6 日確認)
4. 国土交通省「第 1 章 日本のアニメ・マンガを取り巻く状況」  
[https://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatu/h18seika/01anime/01\\_sousei\\_09honpen3.pdf](https://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatu/h18seika/01anime/01_sousei_09honpen3.pdf)  
(2021 年 1 月 6 日確認)
5. 歴代ランキング - CINEMA ランキング通信 - 興行通信社  
<http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/> (2021 年 1 月 16 日確認)