

1. 研究目的

現在、アニメやパソコン、ゲーム等の発達に因って活字離れが進んでおり、同時に子供の間では絵本離れが深刻化している。画面上ではなく、紙媒体の活字を読むべきであるし、頁をめくる行為は幼い頃に習慣付ける必要があると考える。物語・内容があれば頁数があるのだという事。形ある物だからこそ尊いのだという意識。遊ぶ感覚で頁をめくる中で絵本は本来そういう事を楽しく緩やかに教えてきた筈だ。私は「本」のあるべき姿の第一歩を子供たちへ伝える事を目的とする。

2. 調査と分析

数ある絵本の中でも、子供が自ら進んで頁をめくりたがるジャンルとして仕掛け絵本が挙げられる。目覚しい発展を遂げているポップアップ絵本を含め、派手で細やかな仕掛けたちが目を引き、次頁への期待感を膨らませる。これなら字の読めない子供でも楽しむ事が可能だろう。既存の作品を読み、考察した結果をいくつか述べておく。

- ・1頁毎に物理的厚みのあるものが殆どである為、総頁数が多くなく、それに伴ってストーリーも深くないものが目立つ。
- ・「ポップアップ」以外にも魅力的な仕掛けは沢山存在する。
- ・大掛かりな仕掛けには子供が扱うには無理がある程、繊細なものも少なくない。
- ・仕掛けの完成度が高い為、文章や絵はおろか内容もない作品も。
- ・物語の流れや動きに仕掛けがシンクロしていればしている程、完成度が高い印象を受ける。

3. コンセプトの立案

「本棚に並んでいる玩具、玩具箱にある絵本」摺れて破れて角が丸くなって、ジュースの染みがつくまで読まれ、遊ばれればこそ「本望」である。

4. デザイン展開

- 先ず、仕掛け等について。
- ・今、注目を集めているポップアップ以外にも視線を向け、考え得る限りの仕掛けを散りばめる。
- ・極力、丈夫に作る。子供は、気を付けて遊ぶ事も出来ないし、その必要もないからである。

- ・既存の作品に倣って、サイズは大きめに作る。大きい方が正確に作り易く、1頁に詰め込める仕掛けの数が増える、という物理的な理由もあるが、屋内でじっくり・ゆっくり楽しんでもらいたい、という意味も込めて。

次に、内容等について。

- ・物語は、誰もが知っている昔話『浦島太郎』を原作としてアレンジを加えたものにする。廃れかけた昔話に確固たる地位を！という願いも込めて。
- ・20歳を迎えた私が大人の目線で子供たちを見、その為の作品制作にあたる事は、当たり前でいて大切な事だ。けれど、子供が楽しむ事を目的とした物を作るのだから、子供の目線に立って考える事も忘れてはいけないと考える。

5. 完成図



6. 結論

仕掛け絵本は想像していた以上に奥が深く、今回の作品も、より幅の広い仕掛けを盛り込める余地は充分にあると考える。

今後は今回の経験を活かし、子供がわくわくするのは勿論、作っている自分ですら期待できるような作品に臨めたら、と思う。

7. 参考文献

- ・昔話『浦島太郎』
- ・素晴らしい絵本の数々
- ・世界文化社 生物大図鑑 魚類・動物

8. 協力

- ・白梅幼稚園