

親子で楽しむ香川の民話

代表者 中村有里 (法学部法学科1年)

1. 目的と概要

このプロジェクトは、東北大震災が起こった際に、子供たちの玩具や絵本が足りないというニュースを見たことがきっかけで発足しました。そこで、香川県で同じことが起こった場合に備え、私たちにできることはないのかと考えました。しかし、実際に玩具や絵本を持って逃げることはできません。そのため、その場に物がなくても楽しむことができ、かつ、子供たちに香川の文化を伝えていける物を作りたいと考えました。その結果、子供たちに民話を残そう、という結論にたどり着きました。そして、民話を残すのに、最も効果的な方法を考えた結果、DVDにすることが一番であると考え、民話のDVDを作ることにしました。

2. 実施期間（実施日）

平成23年7月22日 から 平成24年2月24日まで
実際にDVDを置かせてもらうのは、3月31日まで

3. 成果の内容及びその分析・評価等

<民話の選定>

最初に、どの民話子供たちに楽しんでもらえるかを考えながら民話の選定を行いました。高松市のサイトに掲載されている民話の中から、子供たちには恐そうな民話を避け、面白い民話を中心に、「喰わずの梨」などの民話、三作品に絞り込みました。しかし、選んだ民話の著作権の帰属先が定かでなく、著作権処理が難航したため、次の作業に入るまでに時間がかかってしまいました。



DVD パッケージの詰め込み

<音声収録>

著作権処理が終了次第、早速音声収録に入りました。最初は動画を入れるということで、実際に民話の中に登場する場所で収録するという試みることも考えました。しかし、最終的には、二日間、サンポート高松の練習室をお借りして、備え付けの機材を使いながら音声収録を行いました。きれいに音声を録音することができず、何度も取り直しを行いました。何とか形にすることができました。また、子供向けということで、早すぎず遅すぎず読むことの難しさを感じることとなりました。

<映像の作成>

映像の作成には、多くの時間を割きました。上記にも示しましたが、最初は実際に民話の中に登場する場所での撮影を考え、撮影に向かいました。しかし、実際に史跡の風景を撮ってみると、視点の変換の数が足りず飽きやすい、小学校低学年向けにつくったはずの映像が、低学年にはわかりにくい映像になってしまうという問題が発生しました。何度も話し合いを重ね、問題解決の方法を探しました。その結果、史跡の風景を使うと、対象学年が上がってしまうという結論が出ました。そこで、代替案として、自分達でイラストを描き、それをアニメーション機能で動かすことを考えました。そうすることで、対象学年を下げることができ、かつ、子供たちの集中度を持続させることができると考えました。そして、実際にイラストの作成に取り掛かりました。登場人物はパーツごとに作成し、表情や動きに変化がつけやすくなるような工夫を施しました。

<映像の編集>

実際につくったイラストをスキャナで取り込み、編集ソフトを使って編集しました。この編集作業ではひとつひとつの動作に違和感がないようにアニメーションを取り入れることに注意しながら進めていきました。進めていく中で、イラストが足りないという状態にもなりましたが、なんとか作業を進め、違和感のない映像を作ることができました。

<表紙・チラシの作成>

DVD を置かせてもらうに当たり、DVD ケースに入れる表紙や宣伝用のチラシを作りました。特に、チラシの色やデザインは子供たちの目を引くようなものにする事で、多くの子供たちに DVD を手に取ってもらいやすくしました。また、この作業もあえて業者に頼まず、自分達で行いました。その結果、時間はかかりましたが、みんなの意見を多く取り入れることができました。

<詰め込み作業、DVD・チラシの設置>

上記の作業が終わり、全員で印刷や詰め込み作業を行いました。加えて、DVD を設置するディスプレイ用のボードなども作りました。また、DVD やチラシを設置してもらえるかどうか、公共施設などに電話やメールで交渉を行いました。現段階では、3か所の許可が下り、三月初めから置かせてもらいます。チラシも同様に貼らせてもらえるかは交渉中であり、許可が下り次第、貼らせてもらいます。



チラシの一部



表紙の一部



表紙の切り取り作業

4. この事業が本学や地域社会等に与えた影響

このプロジェクトを実施したことにより、商店街や公共施設に対して、大学側がこのようなプロジェクトを推進していることを示すことができていると考えています。その結果、大学の取り組みに少しでも興味を持ってもらえていると思います。加えて、日頃、大学がどのようなことを行っているか実際に見たことがなかった商店街や公共施設の方には、少しでも大学側の取り組みを実際に見ることができ、より、香川大学についてわかってもらえるのではないのでしょうか。

そして、香川県の民話に焦点をあてたことで、香川の子供たちに自分たちの県に様々な民話があったことを知ってもらうことができていると考えています。このことをきっかけに、香川県のことについて他のことももっと知りたい、という気持ちにさせることができると思います。また、その発展で、子供たちの学習意欲を掻き立て、わからないことを調べるといふ癖をつけることができるのではないのでしょうか。

また、「親子で楽しむ香川の民話」ということで、家族とコミュニケーションをとる

ための道具として使ってもらうことができ、家族の会話として共有してもらうことができると考えています。加えて、家族の会話も増えるのではないかと考えています。

5. 自分たちの学生生活に与えた影響や効果等

今回、作業で指揮を執るにあたり、ほとんどが初めての経験となりました。そのせいか、計画通りにいかないことがとても多かったです。しかし、その中で、どのようにすると一番効率の良い方法で計画を進めていけるか、どのようにすれば一番相手に伝わるかをしっかり考えて取り組むようになりました。この経験を生かし、学校生活の中でも計画性をもって取り組むことを心がけるようになりました。

また、チラシやDVDを置いてもらうために、資料館や生涯学習センターなど地域のさまざまな場所に電話やメールで交渉しました。まだ交渉中の段階ではありますが、私たちのような大学生の取り組みに対して快く承諾し、興味を示してくださっています。そのようなこともあってか、地域の活動に興味を持ち、香川県や高松市の活性化に少しでも協力したいという気持ちが芽生えました。

加えて、今回このプロジェクトをやるにあたり、大学が、香川大学夢プロジェクト事業というプロジェクトをやっていると知りました。これまで、あまり大学主催のプロジェクトなどを知る機会がありませんでしたが、どのような取り組みが行われているかを気にするようになり、積極的に大学のことについて知りたいと思うようになりました。

6. 反省点・今後の抱負（計画）・感想等

まず実際に、プロジェクトが採択され、プロジェクトを進めようとしたところ、著作権の問題などの様々な問題が降りかかり、次の作業に取り掛かるまでに相当の時間を要しました。計画する段階でその部分を十分に把握しておくべきであったと思います。

また、今回これが初めてのプロジェクトだったということもあり、当初予定していた完成時期から大幅にずれ込み、まだすべての作業が終わってない状況になりました。それは、実際民話に登場する場所に行き、映像をとってみたものの、映像がブレすぎて使いものにならない、映像のコンテンツの量が少なすぎるなどの問題が発生し、その問題解決に時間がかかり過ぎたことが大きな原因の一つではないかと考えています。そして、実働部隊として働ける人数が少なく、作業効率が上がらなかったことや実際にイラストを作った人と編集をした人との関係プレーがうまくできていなかったことも大きく関わっていると思います。このことを踏まえ、人数が少ない中でもうまくやっていく方法を見つけ、きちんと実行していきたいと考えています。

7. 実施メンバー

代表者 中村 有里（法学部1年）

構成員 池田 和紀（工学部3年）

山口 寛（農学部2年）

森枝 千尋（農学部1年）

大谷 翠（教育学部3年）

中村 靖子（法学部1年）

松岡 純平（経済学部1年）