ベトナムにおける紙芝居の活用

Nguyen Thi Que Huong

はじめに

1990 年代は、ベトナムがドイモイ政策を通じて国際社会との関係を積極的に構築し始めた時期であり、日本との交流も次第に活発化していった。文化交流はその中でも中心的な柱の一つとして位置づけられ、特に青少年や地域コミュニティを対象とした文化活動が様々な形で展開された。その中で、日本の伝統的なストーリーテリングメディアである「紙芝居」は、両国の相互理解を深める手段として注目され、ベトナムに紹介された。

紙芝居は、視覚的・聴覚的要素を組み合わせて物語を伝える表現形式であり、単なる娯楽にとどまらず、教育的・社会的メッセージを伝える手段としての可能性を秘めている。実際、1990 年代には、JICA などの政府系機関による外交的な関係構築と並行して、紙芝居をはじめとする文化活動に携わる人々や民間団体などの非政府組織も、日越間の相互理解と交流を深めるために積極的な役割を果たしていた。

本研究では、まず 1990 年代における日越間の文化交流の中で、紙芝居がどのように導入され、どのような役割を果たしたのかを歴史的・文化的観点から明らかにする。紙芝居は、単なる物語を語る芸術表現としての枠を超え、文化交流における「つながり」を生み出す手段として位置づけられてきた。その文化的役割が評価される一方で、近年ではその教育的可能性にも注目が集まっており、教育現場における実践的な活用が模索されている。そのため、現代における教育的応用の可能性、特に大学の日本語教育や多文化理解を促進するツールとしての新たな試みについても取り上げる。加えて、本研究では、ハノイ FPT 大学における理系専攻学生を対象とした初級日本語教育において、紙芝居を用いた教育実践の初歩的な試みも行う。

1. 1990 年代の日越交流における紙芝居

1）ベトナムと日本の交流促進における文化活動家の努力

1990 年代におけるベトナムと日本の関係は、両国政府の協力によって大きく発展した。特に経済、文化、教育の分野において交流が進展し、相互の信頼関係が着実に強化された。日本の政府開発援助（ODA）の再開により、ベトナムではインフラ整備や教育システムの改善が進み、日本からの投資も増加した。1990 年代を中心に、日本は政府開発援助を通じて、ベトナムにおける文化および教育分野の発展に対して積極的な支援を行ってきた。

具体的には、教育現場における外国語教育用機材、視聴覚機器、映像編集機器、スポーツ関連機器の提供に加え、伝統芸能や文化遺産の保存を支援するなど、多岐にわたる分野で協力が展開された。これらの取り組みは、ベトナムの文化資源の保全および人材育成の促進に寄与するものであり、日越間における文化的・教育的協力関係の深化を示すものである（在ベトナム日本大使館 2025）。

ただし、国と国との外交的枠組みに依存するだけでは、真の相互理解や草の根レベルでのつながりを構築することは困難であり、政府機関だけでなく、個人や文化活動家の努力も重要な役割を果たした。そうした中で、個人として活動する文化活動家たちは、両国の文化をつなぎ、理解と尊重を促進する架け橋として機能してきた。多くの文化活動家は、両国間の相互理解を深めるためにさまざまなプロジェクトやイベントを企画し、文化交流を促進した。そうした活動の一環として、1990 年代には紙芝居の紹介も行われた。これは日本の伝統的なストーリーテリング文化をベトナムに伝えるものであり、個人や文化活動家によって実施された草の根レベルの交流活動の一例である。紙芝居は視覚と語りを組み合わせた表現形式であり、子どもを対象とした文化教育の手段としても有効であった。このような活動は、先に述べたような国家間の協力とは異なり、民間主導の文化交流として両国間の理解をより豊かにする役割を果たしていた。

日本側では、「子どもの文化研究所」や「童心社」、「紙芝居文化の会（IKAJA）」などの団体が中心となり、紙芝居の国内外への普及活動が活発に行われた。特に注目すべきは、「紙芝居文化の会（IKAJA）」の代表であったまついのりこ氏[1]の活動である。彼女は紙芝居を単なる伝統芸能としてではなく、日本文化を海外へ紹介するための有効な交流手段と捉え、国際的な普及に尽力してきた。まついのりこ氏は、日本の絵本作家として活動を始め、紙芝居の普及と理論化に大きく貢献した人物である。特にベトナムでは、すべての紙芝居研修講座の唯一の講師として参加し、第一回目の講座では、自作の『おおきく おおきく おおきく なあれ』（1983 年度五山賞受賞）を通して紙芝居を初めて紹介した。この作品の芸術的な質の高さは、ベトナムの編集者や画家に強い印象を与え、創作意欲を刺激した。彼女は講座の指導だけでなく、参加者の作品への評価や出版物の校閲も行い、紙芝居文化の成長を促した。また、困難なベトナムの出版事情を理解し、「ベトナムの紙芝居普及を支援する会」の設立を提案・共同設立し、日本国内で支援活動を展開した。こうした功績により、1996 年にはベトナム政府から文化功労賞が授与された。さらに、ベトナムでの経験を通じて紙芝居の理論化の必要性を認識し、1998 年に『紙芝居・共感のよろこび』を執筆・出版した。これにより紙芝居の特性や上演・創作方法が体系化され、

[1] まついのりこ（松井紀子）氏は、当初絵本作家として創作活動を開始し、観客参加型紙芝居を確立した人物である。

紙芝居の文化的価値が国内外で再評価される契機となった。現在では、彼女の活動を継承する形で「紙芝居文化の会」が設立され、国際的な普及活動が継続されている。

一方、ベトナム側においては、紙芝居の受容と普及において重要な役割を果たしたのが、ベトナムの児童書専門出版社である「キムドン出版社」である。特に、同出版社の元編集長であり、児童文学の発展と国際文化交流に尽力したグエン・タン・ヴー氏の活動が注目される。グエン氏は、1990 年代以降のベトナムにおいて日本の児童文化を導入・普及させる上で中心的役割を果たした人物である。特に、氏は日本の漫画『ドラえもん』シリーズの翻訳出版を通じて、出版不況に直面していたキムドン出版社の再建を果たすと同時に、児童の読書文化を活性化させた点で注目される。さらに氏は、日本の紙芝居文化の価値を高く評価し、1992 年にベトナム初となる紙芝居研修講座を実施するなど、その普及に尽力した。紙芝居出版が長期にわたり赤字を計上する中でも、氏は経済的損失を補填しつつ出版を継続し、紙芝居の社会的意義を重視した姿勢を示した。また、ヴー氏は「ベトナム紙芝居協会」の設立を主導し、紙芝居を文化的活動として制度化する基盤を構築した。加えて、紙芝居を福祉活動と結びつけ、地方の幼児教育施設設立など、社会的なインパクトを伴う実践を行った点も評価される。1997 年にはその功績が認められ、「子どもの文化国際賞」を受賞した。以上のことから、グエン・タン・ヴー氏は紙芝居を通じてベトナムにおける児童文化の再構築と国際的文化交流を推進した先導者であると位置づけられる。ヴー氏の尽力により、1990 年代には日本からベトナムへの紙芝居の導入と翻訳、出版が進められ、子どもたちの教育的・文化的な学びの手段として紙芝居が定着するきっかけが生まれた。このように、日本側である IKAJA と個人まついのりこ氏や童心社の文化団体と連携しながら、ベトナム国内でも紙芝居の受け入れと展開が進み、両国間の草の根レベルの文化交流に貢献したのである。

2） 日越間における紙芝居文化交流の実践成果

1990 年代以降、紙芝居を媒介とした日越間の文化交流は本格的な展開を見せ、今日に至るまでに多くの具体的かつ意義深い成果が確認されている。なかでも注目すべきは、日本文化のベトナム社会への紹介と、その定着に向けた継続的な取り組みである。日本側の文化団体および紙芝居作家たちは、1991 年 10 月、1992 年 4 月、1996 年 3 月、1997 年 9 月、1998 年 11 月の計 5 回にわたり、ハノイを中心に紙芝居講座を開催した。これらの講座では、紙芝居の歴史的背景や理論、構成方法に加え、脚本制作、演出技術、実演に至るまで体系的な指導が行われた。その結果、参加した多くのベトナム人創作者が自国の文化、伝統、日常生活を題材にした独自の紙芝居を創作・発表するようになった。

図 1：1991 年第一回紙芝居研修講座[2]

さらに、1995 年 7 月および 2001 年 10 月には、ベトナム人創作者が来日し、日本国内の幼稚園において紙芝居を上演する機会が設けられた。これにより、紙芝居を通じた文化交流は単なる一方向の紹介にとどまらず、双方向的な理解と共感を育む実践的な交流形態としての側面を強めていった。

紙芝居の創作活動においても、量的・質的な面で顕著な成果が挙げられる。1990 年代から 2000 年代初頭にかけて、ベトナム国内では計 28 作品[3]の紙芝居が出版され、そのうち 8 作品[4]は日本国内でも出版された。とりわけ『太陽はどこからでるの』は、日本における紙芝居の権威ある賞である「高橋五山賞」を受賞し、ベトナムの紙芝居が国際的な水準においても表現力や文化的価値を認められた例として高く評価されている。これらの出版活動は、紙芝居が単なる教育・娯楽の手段にとどまらず、文化の橋渡し役として確かな地位を築いていることを示している。

図 2：ベトナムで生まれた紙芝居の展示[5]

[2]「紙芝居文化の会」の提供による。
[3] 付録 1 を参照のこと。
[4] 付録 2 を参照のこと。
[5]「紙芝居文化の会」の提供による。

加えて、紙芝居を通じた取り組みは、文化の枠を超えて社会貢献の側面にも広がりを見せている。その代表的な事例として、2005 年にホアビン省に設立された「キュウロン幼稚園」が挙げられる。この施設は、日本国内において紙芝居の公演を通じて得られた収益、および関係者からの寄付により設立されたものである。この事例は、紙芝居を媒介とした国際的な連帯と社会的な支援が実現された象徴的な例といえる。

以上のように、紙芝居を通じた日越文化交流は、単なる文化紹介にとどまらず、創作活動の活性化、人材育成、出版、さらには社会貢献といった多角的な成果を上げており、文化交流の実践的・継続的なモデルとして高く評価されるべきであろう。

とりわけ注目すべきは、日本発祥の紙芝居という手法を用いて、ベトナムの文化や歴史、価値観が日本社会に紹介された点である。例えば、ベトナムの民話や伝統的な生活風景を題材にした作品を、日越両国の制作者が協力して制作・上演することで、日本の子どもたちや市民にとって異文化理解の貴重な機会となった。これは単なる国際交流にとどまらず、教育・文化の双方向的な広がりを生み出すものであった。

一方、紙芝居そのものの再評価も進んだ。かつて戦時中には国策の道具として利用され、「子どもの娯楽」としての一面的な見方が根強く残っていた紙芝居が、この交流を通じて再び教育的価値を持つ表現手段として認識されるようになったのである。特に、ベトナムの歴史や家族愛、平和の大切さを描いた作品は、日本の子どもたちにも深い共感を呼び起こし、教材としての有用性が見直された。紙芝居は、国境を越えて子どもたちの心に訴えかける力を持つメディアとして、日越の文化的な橋渡し役を果たしていると言える。

3）1990 年代の日越紙芝居作品に込められたメッセージ

以上で述べたように、1990 年代における日越文化交流の深化に伴い、紙芝居はベトナムにおいて単なる娯楽媒体としてではなく、教育的・文化的な価値を有する表現手段として注目を集め、多くの創作活動が展開された。とりわけこの時期には、ベトナム人による紙芝居作品の制作と出版が活発に行われ、その数は合計 30 作品に達した。内訳としては、28 作品がベトナム国内で出版され、そのうち 6 作品が日越両国で発行されている。また、残る 2 作品は日本国内のみで出版されたものである。このような数値からも、1990 年代の比較的短期間において、紙芝居がベトナムにおいて着実に受容され、定着していった様子がうかがえる。このように紙芝居が文化交流の媒介として位置づけられる中で、両国において制作された紙芝居作品には、各国の文化や社会、そこに暮らす人々を紹介する役割があるだけでなく、民族固有の価値観や精神を象徴する深い思想的メッセージが込められている。

内容面においては、これらの作品の多くが児童を主な対象としており、物語構造やテーマ設定において、日本の寓話に類似する教育的要素が顕著に見られる。具体的には、日常生活における知恵や道徳、思いやりといった基本的な価値観を伝えることを目的とし、やさしく親しみやすい語り口で構成されている点が特徴である。たとえば、『釣りに行くネコ』（1993 年、作：ブイ・ビック・ホン）では、動物たちのやりとりを通じて協力の大切さを教えている。また、『二つの卵』（1993 年、作：グエン・タァン・ダム）は、違いを受け入れる寛容さをテーマとしており、『象』（1994 年、作：グエン・フー・キム）では、動物の視点から素朴な友情が描かれている。さらに、『はちみつのパーティー』（1994 年、作：ブイ・ドク・リエン）は、分かち合う心の重要性を伝えており、『さぎときつね』（1994 年、作：トゥー・トゥン）では、知恵と誠実さの対比を描いて子どもたちに教訓を与える構成となっている。

題材に関しても、ベトナムの昔話や民話、さらには伝統的な歌謡である「ca dao（カダオ）」などが積極的に取り入れられた。たとえば、『のんびり坊や』(トァン・ボム（Thằng Bờm）)[6]という作品は、ベトナムの有名な民話をもとにしており、質素な生き方や物欲への問いかけをユーモラスに描いている。この話では、主人公ボムが富裕層から多くの贈り物を提案されても、自分の団扇を交換しないという展開を通じて、物質的な価値よりも精神的な充足を重視するベトナム人の価値観が表れている。

さらに注目すべきことに、30 作品のうち 1 作品はベトナムの文学作品を原作とし、戦争を主題として取り上げている。それが、『象牙の櫛』（2003 年、作：ブイ・ドク・リエン）である。本作品は、ベトナム戦争中に引き裂かれた父娘の絆を描いた感動的な物語『象牙の櫛』を原作としている。物語では、離れて暮らす父親が、戦地でたった一度しか会ったことのない娘のために、象牙の櫛を手作りする姿が描かれる。しかし、彼はその櫛を娘に渡す前に戦場で命を落としてしまい、櫛は戦友の手を経て娘のもとに届けられる。この櫛は、戦争がもたらす悲劇と、家族の深い愛情を象徴する形見として強く印象づけられる。

さらに物語の終盤では、娘自身が成長し、父の遺志を受け継いで一人の戦士となる姿が描かれており、戦争の非情さと同時に、家族の愛や祖国への思いが次世代に引き継がれていく様子が表現されている。紙芝居という視覚的かつ語りを伴う表現形式を通じて、本作品は子どもたちにも理解しやすく、戦争の残酷さと家族愛の尊さ、そして精神的継承の意義を力強く訴えかけるものとなっている。

[6] 日本で出版された際には、『たいせつなうちわ』に改題された。

これは、それまでの紙芝居作品には見られなかったまったく新しい題材として、戦争を直接的にテーマにした初めての紙芝居作品である。それ以前のベトナムにおける紙芝居作品は、主に民話や昔話、日常生活の出来事、あるいは道徳的な教訓や伝統的な価値観を視覚的にわかりやすく伝えるものが中心であり、内容的にも穏やかで親しみやすいものが多かった。

図 3：『象牙の櫛』の表紙絵[7]

戦争という重く深刻なテーマを扱うことで、この作品はベトナム紙芝居における内容の広がりと深化を象徴する存在となっている。『象牙の櫛』は、単に戦争の悲惨さを描くだけでなく、父と娘の絆、家族の愛、そして次世代への思いの継承といった普遍的な人間の感情を、視覚的で感情に訴える表現を通して伝えている。また、ベトナム文学の名作を紙芝居という日本発祥の視覚と語りの融合芸術に落とし込むことで、両国の文化の融合や教育的な可能性の拡大も示唆している。本作品は、特に子どもや若者たちに向けて、戦争の現実とその中にある人間の温かさを伝える優れた教材であり、記憶の継承と平和の大切さを訴える社会的・教育的意義を持つ作品だと言える。

以上のように、1990 年代に制作されたベトナムの紙芝居作品群は、単なる子ども向けの娯楽作品にとどまらず、文化継承、教育、歴史認識といった多面的な役割を担っていたことが明らかである。

総じて言えば、1990 年代における日越間の紙芝居交流には、注目すべき二つの顕著な成果が見られる。一つは、紙芝居が、政府間の公式な枠組みに頼らず、民間レベルで文化交流を促す手段として用いられた点である。ベトナムと日本、それぞれの文化的背景や価値観を紹介するきっかけとして、紙芝居は非常に有効に機能したと思われる。もう一つは、紙芝居の教育的側面が再評価されたことである。それまで「子どもの娯楽」という一面的な見方が強かったが、物語を通じて価値観や歴史を伝えるツールとして、教育現場でも一定の関心を集めるようになった。ベトナム国内の一部の教育機関で導入が試みられたのは、

[7] 筆者撮影。

まさにその流れの一端であろう。つまり、1990 年代のベトナムにおいて、紙芝居は文化交流のツールとして活用され、両国間の理解を深める役割を果たした。また、教育における導入も試みられたが、それはまだ交流活動の一環としての小規模な取り組みにとどまっていた。

では、現在において紙芝居はどのような展望を持ちうるのか。最近では、情操教育や言語活動の一環として幼児教育で活用されることが多いが、それだけではない。外国語教育への応用も、今後注目すべき分野だと筆者は考える。視覚的な要素と平易な言葉の組み合わせにより、学習者が内容を直感的に理解しやすくなる。特に初心者にとっては、紙芝居の親しみやすさが大きな魅力となるだろう。また、登場人物のやりとりや場面描写を通して、自然な言語表現を学ぶ手助けにもなりうる。こうした点を踏まえれば、紙芝居は単なる伝統的メディアにとどまらず、外国語教育、とりわけ、日本語教育においても応用の幅が広がる可能性があると考える。

2. 外国語教育的応用を目指した近年の取り組み

1）近年のベトナムにおける日本語教育の現状と課題

近年、ベトナムにおける日本語教育は安定した学習者数を維持しており、引き続き一定の存在感を示している（国際交流基金、2021: 33）。しかしながら、他のアジア言語、特に中国語と韓国語の学習者が急増しており、日本語の魅力が相対的に競争にさらされる状況が生じている。

まず、中国語に関しては、2015 年から 2025 年にかけて学習者数が約 3 倍に増加し、2023 年時点で約 9 万人に達している（NCT 短期大学 2025）。この背景には、中国との経済的関係の深化や、貿易・観光分野における中国語人材の需要拡大が挙げられる。その上、韓国語も文化的影響力の拡大や、韓国企業の進出による雇用機会の増加を受けて、注目度が急上昇している。大学だけでなく中等教育機関においても導入が進み、2023 年には、ベトナムはアジアにおける最大規模の韓国語教育を行う国の一つとなっている（ズオン・タム 2023）。このような動きによって、かつて英語および日本語がほぼ独占していた外国語学習の選択肢に、大きな変化が生じている。今後、各言語の学習動向は教育政策や経済的ニーズと密接に関わりながら、さらなる競争と多様化が進んでいくことが予想される。

次に、教材面における課題も看過できない。現在、国際交流基金の調査によれば、高等教育機関や学校教育以外の機関において、日本語能力試験対策として『みんなの日本語』を使用する機関が多い（国際交流基金 2023: 8）。しかし、この教材は 1998 年に初版が発行されたものであり、その内容や表現は必ずしも現代の社会状況を十分に反映してい

るとは言い難い。そのため、近年では『まるごと・日本のことばと文化』や『できる日本語』といった新しい日本語教科書を導入する教育機関が増えている。このような教材の多様化に伴い、授業スタイルや指導法の再検討も求められている。ICT 機器の活用、アクティブラーニングの導入、視覚・聴覚教材の活用など、より柔軟で現代的な教育支援ツールの導入が、今後の日本語教育において不可欠であろう。さらに、新教材の多くは単に言語知識を伝えるだけでなく、日本語を通じて日本文化を学ぶことを重視している点も注目される。たとえば、『まるごと』や『できる日本語』といった教材は、実践的なコミュニケーション力の育成に加え、文化的背景や価値観の理解にも力を入れており、言語と文化を一体として学ぶ魅力的なアプローチとなっている。このように、文化的要素を重視した言語教育へのシフトは、日本語教育の質的向上にもつながる重要な動きであり、今後の教育現場においてますます期待されている。

こうした文化的要素を重視した言語教育の流れを受けて、筆者は、日本語教育において紙芝居を教材として導入する試みを行いたいと考えている。

2）FPT 大学における日本語授業の導入的試み

本実践は、理系学生を対象とした初級日本語教育において、紙芝居を視覚的かつ文化的な教材として活用し、その有効性を検証することを目的とする。具体的には、以下の三点を本実践の主な目的とする。

第一に、日本語の受容能力および運用能力の向上である。登場人物や場面が視覚的に提示された紙芝居を通じて、学習者の聴解力および初歩的な会話能力を高めるとともに、具体的な状況に即した自然な日本語表現の習得を促す。

第二に、紙芝居をアウトプット活動の媒体として活用する試みである。紙芝居の物語を再話したり、学習者自身がオリジナルの紙芝居を創作したりする活動を通じて、インプットされた言語知識を再構成・内面化し、それを自己の言葉として表現する力（アウトプット）を育成することを目指す。

第三に、文化・言語・テクノロジーの統合的活用の可能性を検証することである。AI 技術を用いて生成されたイラストを紙芝居に取り入れることにより、テクノロジーと伝統的な語り文化の融合が日本語教育にどのような効果をもたらすのかを考察する。

具体的には、本実践は FPT 大学における日本語初級レベルの 2 クラス（約 60 名）を対象に実施された。対象学生はいずれも日本語専攻ではないが、大学のカリキュラムに基づき『できる日本語 初級』を使用して日本語を学習している。授業はベトナム人教員（筆者）によって行われた。導入教材としては、『できる日本語 初級』の「はじめまして」

「買い物・食事」「スケジュール」と題された各課の内容に基づいて筆者が作成したオリジナルの紙芝居を導入教材として用いた。

本実践の初期段階では、筆者が作成したストーリーや場面設定に基づき、人工知能（AI）技術を用いて生成されたイラストを使用した。これらのイラストは、登場人物の表情や背景などを学習内容に即して視覚的に提示することを目的としており、学習者が場面を具体的にイメージしながら日本語表現を理解しやすくなるよう工夫されている。実施手順は以下の通りである。

第一段階として、教員が当該課の主題や会話表現に沿った紙芝居を自作し、登場人物・場面・セリフなどの構成に物語性をもたせて準備を行った。

次に授業冒頭では、第二段階として、学生に対して日本の紙芝居文化について簡単に紹介し、視覚教材としての紙芝居の特長や楽しみ方を共有した。

第三段階では、実際に教員が紙芝居を日本語で上演し、学生は視覚情報を頼りに聞き取りと理解に挑戦した。物語の進行に応じて、自然な会話表現や初対面の挨拶など、教科書で学ぶべき表現が具体的な状況の中で提示され、理解を助ける工夫がなされた。

最後の第四段階では、学生が授業で教員から聞いた紙芝居の物語を日本語で再話する活動を行った。視覚的な手がかりと聴解内容をもとに、登場人物や場面、ストーリー展開を思い出しながら、自分の言葉で物語を語り直すことに挑戦した。この活動を通して、学生の日本語での表現力や記憶力を高めるとともに、内容理解の確認にもつなげることができた。その後、学生自身がオリジナルの紙芝居の物語を創作し、簡単な構成やセリフを考える活動にも取り組んだ。この活動の目的は、学生が授業で得た言語知識（インプット）を自分なりに再構成・内面化し、それを自分自身の言葉と物語（アウトプット）として表現する力を養うことである。これにより、日本語の表現力や想像力を育みながら、より実践的な言語運用能力の向上が図られた。

最後の第五段階では、学生からフィードバックや感想を集めた。内容の理解度だけでなく、紙芝居という教材に対する印象、楽しさ、紙芝居を作成するうえでの困難などについて自由に意見を述べてもらい、今後の改善や展開の参考とした。

3 か月間の実践期間中、教員は 3 作品の紙芝居を作成し、聴解と会話練習の授業で使用した。1 対 1 のペア練習、AI ソフトを使った練習、シャドーイングなどと言った他の会話練習方法と比べて、紙芝居の最大の利点は、学生全員の注意を一つの共有された物語空間へと引きつける点にあると考えられる。学生の多くが場面や物語、教員の語りに集中しやすくなった点が特徴的である。

紙芝居の特徴であるセリフと絵の組み合わせ、そして語り手（演者）の存在が大きな役割を果たす点からも分かるように、紙芝居は授業に新たな活気を与える教材として有効で

あることが確認された。同じシナリオであっても、二つのクラスにおいて教員は異なる語り方を用い、語彙や表現、学生とのインタラクションにおいて柔軟な変化を加えていた。また、教員が作成した紙芝居の物語であっても、学生が再話する際には、各グループの特徴や好みに合わせて台詞や表現に工夫が見られた。例えば、登場人物の名前を変更したり、会話における問いかけを「WH 疑問文」から「はい・いいえ疑問文」や「選択疑問文」に変えたりするなど、学生による主体的な言語操作が確認された。これにより、学生はインプットされた知識を自らの言葉として再構成し、実践的な言語運用能力の向上を図ることができた。

さらに、学生自身がオリジナルの紙芝居を創作する活動を通じて、学習者のアウトプット能力がより明確に表れた。グループごとにストーリーの構成や登場人物、セリフなどを自由に考え、授業で学んだ語彙や文法表現を活用しながら自分たちなりの物語を形にしていった。この活動では、単なる言語の再現にとどまらず、内容の創造や表現の工夫といった高次の言語運用が求められた。物語の流れを考慮しつつ、自然な会話表現や場面設定を意識的に取り入れるなど、言語を自律的に使いこなす姿勢が学生たちには見られた。特に注目すべき点として、多くの学生がキャラクター作りに強い関心を示したことが挙げられる。10 グループ中 5 グループは、主人公として『ONE PIECE』『ドラえもん』『NARUTO』など、自分たちが好きなアニメや漫画のキャラクターを登場させた。4 グループは、自分たち自身をモデルにしてグループのメンバーをキャラクター化し、1 グループは完全にオリジナルのキャラクターを創作した。このような結果から、紙芝居は大衆文化と融合しながら、学生の興味関心を引き出す柔軟性の高い教材であることが示唆された。

また、自分たちの物語を構築する過程において、学生はセリフに使用する語彙を主体的に調べ、テーマに関連する新しい単語を積極的に取り入れようとする姿勢が見られた。学生が作成した 10 本の簡易な紙芝居作品のうち、8 作品には平均して 3 語から 5 語程度、教科書に載っていない新出語彙が使用されていた。既存の語彙のみで構成されていたのは 2 作品にとどまった。学生が自ら調べて使用した語彙の中には、一部、文脈にそぐわない表現や不自然な使い方も見受けられたが、教員がその都度適切に指導することで、語彙運用の正確さが徐々に改善された。初歩段階ではあるものの、このような語彙の自主的なインプットと応用の試みは、紙芝居活動が学生の語彙学習への積極性を引き出し、記憶の定着や運用力の向上を促す効果があることを示している。

紙芝居活動と学生の専攻分野との関連性という点も、注目すべき結果の一つである。本研究が対象とした学生は、ソフトウェア工学専攻（AI やフォトショップなどのツールの活用能力を有する）およびグラフィックデザイン専攻（美術的な作品を制作する能力、な

らびに画像構成・色彩・レイアウトに関する視覚的思考力を有する）に所属しているという特性がある。このような背景から、紙芝居活動は彼らの専門的なスキルや興味関心と結びつきやすく、学習活動への動機づけにつながったと考えられる。

本活動においては、学生は単に日本語のセリフや文章を作成するにとどまらず、AI ツールを活用してオリジナルのイラストを生成したり、手描きでキャラクターを創作したりするなど、それぞれの専門分野で培った表現力を活かして活動に取り組んだ。特にグラフィックデザイン専攻の学生には、キャラクターのビジュアルや場面構成に独自性を持たせようとする工夫が認められた。また、ソフトウェア工学専攻の学生は、画像生成 AI や編集ソフトなどのツールを駆使することにより、紙芝居の完成度を高める試みを行っていた。これらの点から、紙芝居活動を通して専門分野と日本語学習の融合が実現し、学生にとって意味のあるアウトプット活動となり得たことは注目に値する。日本語学習に対する内発的動機づけを高める一助として、今後もこのような学際的アプローチは有効であると考えられる。ただし、本研究は時間的制約のもとで実施されたため、活動に対する学生の態度や反応については一部のグループに対する観察記録にとどまり、統計的かつ客観的な尺度による評価は行っていない。この点は本研究の限界であり、今後の課題として、より定量的なデータを用いた効果測定や、他学部との比較を通じた検証が必要である。つまり、本実践は、理系学生を対象にした初級日本語教育において、紙芝居を視覚的かつ文化的な教材として導入し、その有効性を多面的に検証することを目的としたものである。特に、「受容力と運用力の向上」「アウトプット活動の強化」「文化・テクノロジーとの統合的活用」という三つの観点からアプローチを行い、教育実践として一定の成果を確認することができた。授業では、AI ツールを活用した紙芝居の制作と活用を通じて、学生の語彙力や表現力の向上が見られたほか、再話や創作活動を通して、学習者の能動的な言語運用が促進された。また、紙芝居という伝統的な語りの形式にデジタル技術を組み合わせることで、視覚的な理解を助けるだけでなく、学生の興味・関心を引き出す有効な教材となることが示唆された。さらに、理系およびグラフィックデザイン専攻という専門的背景を持つ学生にとっては、紙芝居の制作を通じて自身の専門スキルを日本語学習に応用することができた点も大きな意義であった。言語学習と専門性が結びついたことで、学習者の内発的動機づけが高まり、より意味のある学習体験へとつながったと考えられる。一方で、本研究は限られた時間と規模の中で行われたものであり、得られた成果については一部の観察と学生の感想に基づく定性的な分析にとどまった。今後は、より多くの対象者を通じて客観的かつ定量的な評価を行い、紙芝居を活用した教育実践の効果を総合的に検証していくことが求められる。また、他学部や他レベルの学習者との比較研究も視野に入れること

で、日本語教育における紙芝居の汎用性と可能性をさらに明らかにすることができるだろう。

おわりに

本稿では、紙芝居が視覚・聴覚・文化を融合した子ども向けの教育的娯楽として、1990 年代より日越文化交流を通じてベトナムに紹介され、地域レベルでの市民交流や国際理解を深める文化的架け橋として機能してきたことを明らかにした。

また、FPT 大学における初級日本語教育の事例、すなわちソフトウェアエンジニアリングやグラフィックデザインといった工学系学生を対象とした授業において、紙芝居の導入は、語彙・文型・聴解・会話能力の学習・向上に効果があるだけでなく、デジタル技術やビジュアル的感性に親しんだ学生たちにとって高い学習動機を喚起したことが確認された。さらに、AI を活用した画像生成や学生自身によるデザイン要素の導入は、ベトナムにおける紙芝居の新たな展開可能性を示している。その具体的な可能性として、以下の点が挙げられる。

① 多分野教育への応用： 紙芝居は日本語や文化教育に留まらず、テクノロジーやアートを含む「マルチモーダル学習」の一環として理数系教育とも融合可能である。

② 創造力と主体的学びの促進： 学生がストーリーの構成、画像の作成、音声の録音までを自主的に行うことで、学習者中心の教育が実現される。

③ 高等教育および地域教育への拡張性： 紙芝居は、技術的・視覚的魅力を活かして、外国語教育、文化理解、さらには STEAM 教育（科学・技術・工学・芸術・数学）にも応用できる。

もっとも、本研究は質的記述と小規模事例に基づくものであり、時間や人的資源の制約もあってその一般化には限界がある。今後、以下のような発展的研究が求められる。

① 量的データの導入： アンケートや事前・事後テスト、学習態度の数値化を通じて、より客観的な効果検証が必要である。

② 分野横断的比較研究： 紙芝居を異なる専攻・学科に導入し、教育効果の多様性と柔軟性を検討する。

③ 教材内容の多様化： 日本の昔話に加え、ベトナムの民話・歴史・科学・文化などを取り入れたオリジナル紙芝居制作により、伝統と現代、国内と国際をつなぐ新たな教材となる可能性がある。

このように、ベトナムにおける紙芝居は、従来の教育的娯楽や文化紹介の枠を超えて、創造性・テクノロジー・越境的学びを重視した次世代型マルチメディア教材として再構築されつつある。グローバル化と学際教育が進む現代において、紙芝居は新たな教育的可能性を秘めた有効な手段であると言える。

参考文献一覧

1）日本語文献

赤旗、1995、「紙芝居で交流・作家らが初来日」『赤旗』、1995 年 7 月 25 日。

大分合同新聞、2016、「世界に広がる紙芝居・共感の『喜び』ははぐくむ」『大分合同新聞』、2016 年 1 月 11 日。

木村汎・グエン・ズイ・ズン・古田元夫、2000、『日本・ベトナム関係を学ぶ人のために』、世界思想社。

国際交流基金、2021、「海外の日本語教育の状況―2021 年度海外日本語教育機関調査より」。（2025 年 5 月 15 日アクセス）
https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/all.pdf

国際交流基金、2023、「ベトナムにおける日本語教育の現状（2023）」『海外日本語教育機関調査：国別レポート（ベトナム）』。（2025 年 5 月 15 日アクセス）
https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2023/vietnam.pdf

鈴木常勝、2008、『保育に生かす紙芝居・大人と子どもが出会う場所』、かもがわ出版。

鈴木考子・松井エイコ、2004、「日本・ベトナム紙芝居交流 10 年目で幕・新たな形で再出発」『子どもの文化』36(1): 34-37。

古田元夫、2013、「日本ベトナム友好協会の 58 年間の活動」、ファム・ティ・トゥ・ザン（編）『越日交流史』世界出版社: 105–115。

ベトナムの紙芝居普及を支援する会、『ベトナムの紙芝居普及を支援するニュース』（1993 年～1998 年に発行された各号。同会発行のニュース誌。未刊行内部資料。紙芝居文化の会事務所所蔵）。

日本・ベトナム紙芝居交流の会、『日本・ベトナム紙芝居交流の会ニュース』（1999 年～2003 年に発行された各号。同会発行のニュース誌。未刊行内部資料。紙芝居文化の会事務所所蔵）。

毎日小学生新聞、1998、「ベトナムに広がる紙芝居・日本の文化がベトナム独自の『KAMISHIBAI』に」『毎日小学生新聞』、1998 年 11 月 27 日。

まついのりこ・井出村由江・酒井京子、1998、「文化 MONO 語り：ベトナムの紙芝居の今」『子どもの文化』30(1) : 42-47。

山本尚由、1996、「紙芝居を通じた日越交流」『地域開発』380: 66–68。

読売新聞、1996、「紙芝居アジアで再興・市民グループにベトナム『文化功労賞』」『読売新聞』、1996 年 11 月 7 日。

2）ベトナム語文献

Phạm Minh Thúy. 2016. “Quan hệ văn hoá Việt Nam – Nhật Bản giai đoạn 1992–2013.” Luận văn Thạc sĩ, chuyên ngành Quốc tế, Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn Hà Nội.（2025 年 4 月 5 日アクセス）https://vannghiep.vn/wp-content/uploads/2017/03/Quan-hệ-văn-hóa-Việt-Nam-–-Nhật-Bản-giai-đoạn-1992-2013.pdf ［ファム・ミン・トゥイ、2016、『1992 年から 2013 年にかけての日越文化関係』、国際学専攻修士論文、ハノイ国家大学人文社会科学大学。］

Trần Anh Phương. 2008. “Quan hệ Việt Nam – Nhật Bản: chặng đường 35 năm phát triển”. Tạp chí Cộng sản.（2008 年 9 月 20 日掲載）.（2025 年 5 月 15 日アクセス）https://www.tapchicongsan.org.vn/hoat-ong-cua-lanh-ao-ang-nha-nuoc/-/2018/1769/quan-he-viet-nam---nhat-ban--chang-duong-35-nam-phat-trien.aspx ［チャン・アイン・フオン、2008、「ベトナム・日本関係：35 年間の発展の歩み」『共産雑誌』。］

Ngô Thị Bích Ngọc. 2022. “Thay đổi phương pháp dạy và học tiếng Nhật ở trường trung học phổ thông Việt Nam.”. Tạp chí Đông Nam Á.（2022 年 11 月 6 日掲載）.（2025 年 5 月 15 日アクセス）https://tapchidongnama.vn/thay-doi-phuong-phap-day-va-hoc-tieng-nhat-o-truong-trung-hoc-pho-thong-viet-nam/［ゴー・ティ・ビック・ゴック、2022、「ベトナムの高等学校における日本語教育の教授法改革」『東南アジア雑誌』。］

Nguyễn Quang Sáng. (1971). “Chiếc lược ngà”. In trong *Chiếc lược ngà*. NXB Giải Phóng. ［グエン・クアン・サン、1971、「象牙の櫛」、『象牙の櫛』、解放出版社。］

Dương Tâm. 2023. “Hơn 50.000 người Việt đang học tiếng Hàn.” VnExpress.（2025 年 5 月 15 日アクセス）https://vnexpress.net/hon-50-000-nguoi-viet-dang-hoc-tieng-han-4620769.html ［ズオン・タム、2023、「5 万人以上のベトナム人が韓国語を学習中」『VnExpress』］

Đại sứ quán Nhật Bản tại Việt Nam. “Viện không hoàn lại liên quan đến văn hoá.” （2025 年 5 月 15 日アクセス）https://www.vn.emb-japan.go.jp/itpr_ja/bunkaODA_vn.html ［在ベトナム日本国大使館、「ベトナムにおける文化無償資金協力」］

Phương Lan. 2021. “Việt Nam đứng thứ 6 thế giới về số người học tiếng Nhật.”. VOV2. （2025 年 5 月 15 日アクセス）https://vov2.vov.vn/giao-duc-dao-tao/viet-nam-dung-thu-6-the-gioi-ve-so-nguoi-hoc-tieng-nhat-31029.vov2 ［フオン・ラン、2021、「日本語学習者数でベトナムが世界第 6 位に」『VOV2』］

Trường Cao đẳng Ngoại ngữ – Công nghệ và Truyền thông. 2024. “Định hướng phát triển ngành ngôn ngữ Trung giai đoạn 2024–2030.” （2025 年 5 月 15 日アクセス）https://nct.edu.vn/dinh-huong-ngon-ngu-trung-2030/ ［NCT 短期大学（外国語・テクノロジー・コミュニケーション短期大学）、2024、「2024～2030 年における中国語学分野の発展方針」。］

Abstract

The application of Kamishibai in Vietnam

Nguyen Thi Que Huong

This study explores the application of *Kamishibai* (紙芝居), a traditional Japanese storytelling medium, in Vietnam from both historical and educational perspectives. In the 1990s, *Kamishibai* served as a cultural bridge between Japan and Vietnam, particularly at the grassroots level: engaging local communities, cultural organizations, and individual cultural activists. Rather than constituting a one-way transmission of Japanese culture, this dialogue became reciprocal. Vietnamese authors began creating original *Kamishibai* works that incorporated local folklore and literature. They localized and reinterpreted the medium within the Vietnamese context. These efforts represent a deeper cultural engagement, beyond the mere introduction of foreign art forms.

In recent years, the author has conducted experiments by implementing Kamishibai in university-level Japanese language classes in Vietnam to explore its pedagogical potential in depth. It has been used as a tool to enhance learners’ listening and speaking abilities, and as a creative platform for language output. This study positions Kamishibai not only as a medium of cultural exchange, but also as a promising multimodal educational resource that can enrich language-learning environments and promote deeper intercultural understanding.

付録

1. ベトナムで出版されたベトナム人作家の紙芝居のリスト[8]

注：いずれもキム・ドン出版社によって出版されている。

1）Cá Bống kể chuyện (おおきなさかな) (1993)

作：クアン・ミン

絵：ター・チョン・チー

2）Con chim đẹp nhất (いちばんきれいな鳥) (1993)

作:ティエン・ガー

絵:ド ク・ラム

3）Thằng Bờm (のんびり坊や) (1993)

作：ブイ・ドク・リエン

4）Chú mèo đi câu (釣りに行くネコ) (1993)

作：ブイ・ビック・ホン

5）Hai quả trứng (二つの卵) (1993)

作：グエン・タァン・ダム

6）Con vỏi con voi (象) (1994)

作：グエン・フー・キム

7）Bữa tiệc mật ong (はちみつのパーティー) (1994)

作：ブイ・ドク・リエン

8）Cò và Cáo (さぎときつね) (1994)

作：トゥー・トゥン

9）Bé ong kể chuyện (ハチちゃんの話) (1994)

作：ティ エン・ガー

絵：ドク・ラム

10）Vịt con khản tiếng (のどがしゃがれるあひるのひな) (1994)

作：チョン・ヒェウ

[8] 本リストは 2009 年に筆者が「子どもの文化研究所・子どもの文化学校」事務所長鈴木孝子氏へのインタビューを行った際に、同研究所の紙芝居資料室で行った調査を元に作成したものである。タイトルの日本語訳は筆者による。

11）Tình bạn (友情) (1994)

作：ブック・ガン

12）Sóc và Sói (リスとおおかみ) (1994)

作：レー・ミン・ハン

絵：ドー・フン・トゥアン

13）Kéo mạnh lên nào (強く引っ張ろう) (1994)

作：ホアン・トゥン

14）Trái bí và con chuột (カボチャとネズミ) (1994)

作：チョン・ティン

15）Cáo - Thỏ và Gà trống (きつね、うさぎとおんどり) (1995)

作：タム・ブー・カン

絵：チュン・ヒェウ

16）Quả bầu tiên (不思議な瓢箪) (1996)

作：ブイ・ビク・ホン

17）Mặt trời mọc từ đâu (太陽はどこからでるの) (1996)

作：チヨン・ヒエウ

18）Tớ thích dưa hấu (ぼく、スイカだいすき) (1996)

作：ター・チョン・チー

19）Dê đen dũng cảm (勇気あるヤギ) (1997)

作：ドー・フン・トゥアン

20）Sự tích hổ vằn (トラの伝説) (1997)

作：ファム・クアン・ヴィン

21）Hai chú chim sâu (二匹の鳥) (1998)

作：グエン・ヒェウ

絵：グエン・フィン・マイ

22）Thỏ con đã lớn (ウサギが立派だ) (1998)

作：グエン・タァン・ダム

23）Út và chị Vân (ウットちゃんとバンおねえちゃん) (1999)

作：グエン・フー・キム

24）Chị và em (姉妹) (1999)

作：グエン・フー・キム

25）Câu chuyện về chú chim cụt đuôi (しっぽがきれたことりのおはなし) (1999)

作：グエン・フィン・マイ

26）Bộ râu của dê con (子ヤギのひげ) (1999)

作：ドー・トゥン・ズン

27）Tu hú đẻ nhờ (オニカッコウ) (1999)

作：ドー・フン・トゥアン

28）Phía Nam ở đằng nào (みなみはどっち) (1999)

作：グエン・タァン・ダム

2. 日本で出版されたベトナム紙芝居のリスト[9]

1）太陽はどこからでるの（1996）

作：チヨン・ヒエウ

出版社：童心社

2）大切なうちわ（1996）

作：ブイ・ドク・リエン

出版社：童心社

3）ぼく、スイカだいすき（1996）

作：ター・チョン・チー

出版社：童心社

4）しっぽがきれたことりのおはなし（1999）

作：グエン・フィン・マイ

出版社：日本・ベトナム紙芝居交流の会

[9] 筆者作成。

5）ウットちゃんとバンおねえちゃん（1999）

作：グエン・フー・キム

出版社：日本・ベトナム紙芝居交流の会

6）みなみはどっち（1999）

作：タイン・ダム

出版社：日本・ベトナム紙芝居交流の会

7）しあわせの花（2000）

作：ダン・ミン・ヒェウ

出版社：童心社

8）象牙の櫛（2003）[10]

作：ブイ・ドク・リエン

出版社：日本・ベトナム紙芝居交流の会

[10] 2006 年には版元を童心社にかえて再版されている。