

## 「ぬりえほん」の展望に関する基礎的考察

田邊 夏子      伊藤 真市



[研究ノート]

## 「ぬりえほん」の展望に関する基礎的考察

Basic consideration concerning view of “Nuriehon”

田邊 夏子\*1 伊藤 真市\*2

Natsuko TANABE and Shinichi ITO

\*1 宮城大学事業構想学部デザイン情報学科

\*2 宮城大学事業構想学部デザイン情報学科

### Abstract

Coloring paper is a universal children's play. In Japanese it is called "Nurie." Nurie is drawn with outline of picture, is played with a colored pencil, a crayon, and so on. This is good children's play but we make light of Nurie's value now. In another side, Nurie for adult is increasing. It is said the function of the brain activate. As a result, value of Nurie may be revised upward. I suggest Nurie's new value has a story. I call it "Nuriehon". It made "to read", "to color", and "to keep".

キーワード：ぬりえほん、ぬりえ、絵本

*Key word : Nuriehon, coloring paper, picture book*

### 1 はじめに

ぬりえは、ポピュラーな子どもの遊びである。白黒の線画に色を塗って完成させていくというもので、線画の内容はアニメや漫画の人気キャラクター、または文字の勉強用などでは教育的要素の強いものとなっている。

このぬりえが、大人の間でブームとなっている。植物の細かい線画などを塗るもので、鬱病や認知症の予防に効果的だと謳われている。ブームにより大人の間でぬりえが再認識されることで、ぬりえの価値観が変わっていくのではないだろうか。

また、これまで手軽に楽しめるものとして受け入れられてきたぬりえであるが、その手軽さゆえに“塗る”という行為そのものは重要視されていないようである。しかしながら、ぬりえをする行為は、創意工夫して色を塗り、完成させていくという点で、子どもの発達過程において有意義なものといえるのではないだろうか。

本考察では、ぬりえの歴史的変遷や現状等を調査し、ぬりえの在り方について探求した。ぬりえを塗る際の反応に着目し、「ぬりえほん」という新

たなジャンルの提案を考える。塗るという行為を見つめなおし、多くの人に純粋に色を塗る楽しみを知ってもらうことを目的とする。

## 2 人間の装飾本能

人はなぜぬりえを塗るのか。まずはそのことについて触れておきたい。

辞書や教科書の挿絵に気まぐれに色を塗った経験を持つ人は多いのではないだろうか。それが、ぬりえへとつながる人間の装飾本能である。ぬりえが登場する以前、江戸時代の本の挿絵にもそのように塗られた形跡が残っているものがあるそうだ。子どもが塗ったものと思われる拙いものから、大人が塗ったような立派なものまで見られるという。ぬりえというものが登場する前から、枠線に沿って塗る、という遊びが存在していたことが興味深い。浮世絵の流行も何らかの影響を与えていたのかもしれない。

スペイン・アルタミラの洞窟壁画にもこの装飾本能が見られるという。壁画は狩猟の記録として残されたものだが、記録することが目的であるなら彩色までは必要ないはずである。彩色の追加行為が装飾本能の表れであるとされている。

このように今も昔も線画を見て塗りたくなることは往々にしてあり、その本能に応える形でぬりえは存在するものと思われる。

## 3 ぬりえの変遷

では、ぬりえはどのような変遷を辿ってきたのだろうか。ぬりえの発生から近年話題となっている大人の塗り絵ブームまでをまとめる。

### 3-1. ぬりえの浸透

2 で述べたように、ぬりえのルーツは江戸時代の挿絵にあるとされている。明確にぬりえという形が登場したのは明治時代（1868 年～）になって

からである。維新という近代化の中でヨーロッパの鉛筆画が図画教育の絵手本として使用されたのが始まりといわれている。当時使用されていた色鉛筆は質が悪く、芯がよく折れたそうだ。クレヨンが子どもに適した画材として開発され普及したことがぬりえの広まりに影響を与えた。明治後期には懸賞付きぬりえが流行、大正時代（1912 年～）にはぬりえ帖が販売された。教育の一環として登場したぬりえであるが、生活に近いところで徐々に浸透していった。その頃、絵画の専門家によるぬりえ批判もなされたが、ぬりえは遊びとして定着していった。

昭和時代（1926 年～）には「きいちのぬりえ」（図-1）で、ぬりえが女の子の間で大流行。「きいちのぬりえ」は女の子の全身のぬりえであり、当時の流行を踏まえた装い、小道具が描かれ、女の子の憧れを具現化したものである。正面を向く女の子のこちらの表情が当時の女の子達を惹きつけたという。1940～60 年代はぬりえブームといわれる。

その後、テレビアニメの人気や、おもちゃの発達で、ぬりえの人気は下降していくが、子どもの遊びとしては根強く残り、現在もよく遊ばれる。



図-1 きいちのぬりえ

### 3-2. 海外のぬりえ

子どもの遊びとして広まり、よく塗られるぬりえは日本独自の文化と思われがちだが、海外にも存在する。人種に関係なく装飾本能は等しく持つものなのだろう。海外のぬりえの様子を、資料を参照してまとめた。(巻末の参考文献に記載。)

#### (1) ニューヨーク/アメリカ

幼稚園教育でぬりえを取り入れている。線を自分で描かせて色を塗り、解説をさせるという点が日本と異なる。自由度が高いぬりえのようだ。

#### (2) ハノイ/ベトナム

過去に、ぬりえに紙を使用するのは贅沢だとされていた為、地面に描いた絵にカラーレンガを配置していくことでぬりえと似た遊びを行ったという。子ども時代にぬりえ経験の無い大人が多いが、現在の子供達はぬりえをするそうだ。

#### (3) ボローニャ/イタリア

幼稚園では、子どもが実際に体験したことと関連させてぬりえをさせて、ストーリー性のある展開で授業をする。画材はマジックペンを使用する。

#### (4) モスクワ/ロシア

ある幼稚園では、一人一冊のぬりえの本が用意されているなど、幼児教育プログラムの歴史が長いと見られる。

#### (5) サンディアゴ/チリ

日本のような上質紙のぬりえはサンディアゴでは値段が高い。学習指導要綱のシナリオの一環として算数や読み書きなどとあわせてぬりえを行う。

### 3-3. 大人の塗り絵

世界最先端の日本の高齢化から大人の塗り絵ブ

ームが生じた。老人介護施設では予めからりハビリを目的とし、ぬりえが使用されていたという。潜在的な需要を満たす形で2003年、マール社「そのまま塗れるスケッチブック なないろ帖」が出版された(図-2)。これ以降、大人のためのぬりえが多く出版されるようになる。ラジオ・新聞などで取り上げられたことも加わり、2006年、大人の塗り絵がブームとなる(図-3)。

大人の塗り絵の題材は植物ものが圧倒的に多く、風景もの、名画ものと続く。大人にとってぬりえは、既知の体験を重ねる世界という位置づけのようで、懐古趣味的な印象を受ける(図-4)。

形態はポストカードタイプが人気である。小面積である点、塗った後も楽しめる点などが受けている。飾ってとっておく要素が見られるようになったのも大人の塗り絵の特徴といえる。

大人の塗り絵がブームとなっているのは、手軽にボケ防止、という意味合いが強い。行動をコントロールする働きを持つ前頭葉で、ぬりえに用いる色のプランなどを立て、実際の「塗る」という行為を指令する。それにより脳の活性化が成される。ストレス解消にも役立つということで、カラーセラピーをテーマとしたぬりえも出版されている。しかし、このブームに便乗して出版されたものも多く、ぬりえというよりはただの線画という印象を受けるものが少なくない点は問題である。



図-2 そのまま塗れるスケッチブック なないろ帖



図-3 amazon.co.jp における大人の塗り絵商品数推移

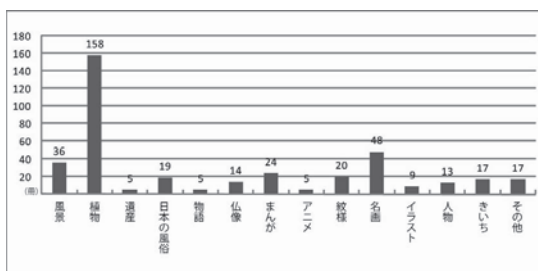


図-4 amazon.co.jp における大人の塗り絵種類別数

#### 4 むりえの現状

こどもの遊びとしてだけでなく、大人の間でも広まりつつあるむりえ。現在のむりえはどのような役割を果たしているのだろうか。

##### 4-1. むりえの効果・影響

むりえのような幼少期の遊びはその後の人格形成に多少なりとも影響する。そこで、むりえをすることのメリット・デメリットを考察した。

##### (1) メリット

運筆力の向上が第一に挙げられる。これはものを書くときの手首や指の動きを指す。むりえをすることで自然と身に付くとされている。これは海外でも認識されていることのような。あわせて集中力も身に付くといわれている。塗りをはじめると子どもは集中し、静かになる。そこで親は、子どもに一人で遊ばせたい時、静かにして欲しい

時などにむりえを与えるそう。子どもは塗ることで充実感を感じる。

線画の配色を考え、塗っていくことで色遣いの発達も期待できる。塗り方を試行錯誤する例も多く見られる。そして塗るだけで物足りなくなった時、創作意欲が発揮され、自身で工夫して描くようになっていく。

また、むりえを通して自分自身と向き合ったり、人と会話したりとコミュニケーションが行われる。

##### (2) デメリット

明治時代（1868年～）に批判された内容は、「むりえは型の強制」「自分で工夫しなくなる」「創作に自信を失ったときの逃げ場」「題材が低俗」などである。現在主流のむりえにも当てはまる点があるといえるかもしれない。これらの批判は絵画の専門家である男性達によるもので、むりえをしたことが無いのではないかと見られている。

実際にむりえをした上で問題を感じている人の意見についても記す。「クレヨンの手触りが嫌い」「塗り終わったらどうしようもない」「創造性がない」「むりえより絵本が好き」「アニメ物が多い」「長続きしない」、などが挙げられる。

##### 4-2. 市場分析

##### (1) 種類

Amazon.co.jp で取り扱っているむりえで主な調査を行った。書店やスーパーマーケットではむりえの販売スペースが非常に狭く、まとまったデータを取れないと考えられるため、上記の方法をとった。限られた販売スペースからは、設置してあるむりえの多くがキャラクター物だということが見て取れた。

現在取り扱われているむりえはキャラクター物が非常に多く、その次に、おはなしむりえが多い。しかし、このおはなしむりえはディズニーキャラ

クターによるもので、キャラクター物の範疇にも入る。よって、現在のぬりえ市場のほとんどはキャラクターぬりえが占めているといえる。その他には、文字を塗ることで字を覚えたり、算数を覚えたりする学習的要素の強いぬりえが存在するのが特徴だといえる（図-5）。

本の形態は、B5 サイズの中綴じのものが多く見られ、ページ数は 32 ページが一般的である。

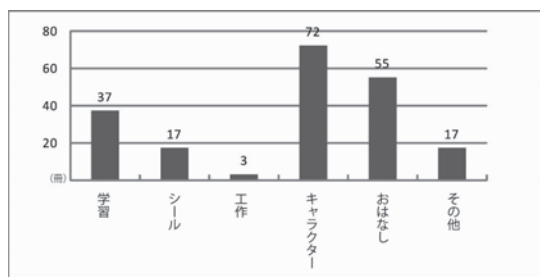


図-5 amazon.co.jp における子どものぬりえ種類別数

## (2) 販売形態

(1)で触れたが、ぬりえの販売スペースはどこも狭い。ぬりえは、以前は駄菓子屋で売られていたが、現在は書店やスーパーマーケットが主な売り場である。100 円均一でもぬりえは数種類販売しており安く手に入れることができる。動物園や博物館にぬりえを設置しているところも多い。その他にも、単票のぬりえを無料で自由に持っていけるように設置している店舗も多く見られる。

近年の大きな特徴は、各家庭へのインターネット及びプリンタの普及で、ぬりえを家庭で安く簡単に作れるようになったことである。ぬりえのフリーダウンロードサイトも充実してきている。

### 4-3. 訪問調査

ここまで調査を進めてきたが、ぬりえの実際のところは塗っている現場を見なければ理解できないものである。そこで、幼稚園・保育園、絵本読み聞かせ会など、子どもの生活に触れられる場所

へ訪問し、ぬりえの実状を観察した。

#### (1) 子どもの過ごし方

幼稚園・保育園の朝の 30 分に訪問した。天候が雨の時は、子ども達は室内で絵本を読んだり、おもちゃで遊んだり、ぬりえを塗ったりする。ぬりえは子どもに時間をつぶさせるためのおもちゃという位置づけであるようだ。

塗っていたものは、単票物で、やはりアニメのキャラクターであった。友達 2 人で机に向き合って塗っていた。キャラの色彩設定どおりに塗るので、どちらの子どものぬりえも同じ配色で出来上がった。塗り終わると、二つ折りにして今まで塗ってきたものと合わせてテープで製本していた。自分だけのコレクションを作っているようだ。

また、子ども達の絵本の人気には揺ぎ無いものを感じた。持って走り回るなど、本というよりは、おもちゃとしての意味合いが強い。

#### (2) 絵本読み聞かせ会

(1)で絵本の人気を感じ、子どもと絵本の関わり方を、図書館で行われている絵本読み聞かせ会に参加し、観察した(図-6)。

どの子どもも、お話が始まると夢中で聴いていた。問いかけの部分では本を指差す、本に近づくなど、本に参加したい欲求を持っているようだった。面白い場面では、後ろで控えている母親を振り返り、共有したい素振りを見せた。



図-6 絵本の読み聞かせ会の様子



### (3) むりえ見学

保育園で3～6歳の男女8名に持ち込んだむりえを塗ってもらった。持ち込んだむりえは、単票のキャラクターのいないむりえと、冊子型の文章つきむりえである。

単票のキャラクターのいないむりえでは、キャラクターの魅力無しではむりえを塗りたいと思わないのか、という点を狙いとした(図-7)。調査では全員がむりえを選び、塗ることができた。キャラクターがいなくても塗ることに抵抗はないようだった。塗りながらむりえに対して自分なりの設定を作り、想像を膨らませながら塗っていた。ケーキのむりえではチョコレートケーキという設定を、家のむりえでは近くに海がある別荘だという設定を付けるなどして、思い思いに塗っていた。また、自分の名前を塗って装飾する様子や、塗り終わると小さく折りたたむなど、持ち帰りたい様子が見受けられた。

冊子型の文章つきむりえは、冊子にすることで持ち帰りたいという子どもの欲求に対応させ、また、文章を付けることで塗る際の物語の設定を促すという狙いを持つ(図-8)。今回使用したのは既存の絵本を線画にしたむりえである。冊子型への反応は良く、文章とむりえの相性も良いと感じた。文字もむりえの一部とみなされるようだった。

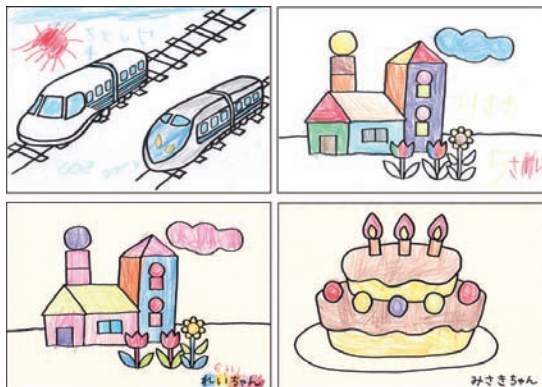


図-7 キャラクターのいない単票むりえ

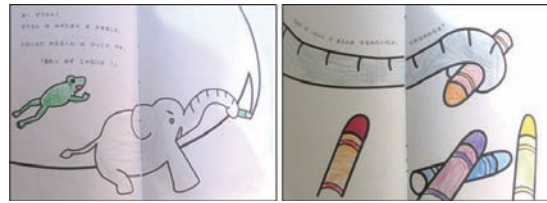


図-8 絵本をむりえにした、お話付き小冊子むりえ



図-9 むりえに取り組む子ども達の様子

## 5 調査のまとめ

塗りたいと思う気持ちは確実に存在し、むりえの需要も存在していることが分かった。現在主流のむりえは、枠どおりに塗ること、見本どおりに塗ることが主な目的とされている。しかし、人間の装飾本能を考えると、むりえには、もっと深いところに到達点があるような気がしてならない。現在は、むりえの本来の「絵を選ぶ」「配色を考える」「塗りながら想像を膨らます」「塗って満足感を得る」という楽しみが薄れてきているが、見直すべきではないだろうか。また、塗る行為を大切に取り扱ったむりえも必要ではないか。その点も



踏まえ、ここまでの調査の中で発見したぬりえの問題点を以下に挙げる。

- ・ 大事な線画が断ち切られているものも多く、塗りづらい
- ・ 中綴じのホッチキスの芯が邪魔となる
- ・ キャラクターものは魅力がある一方で、色彩設定に則って塗るため創造性が低い
- ・ 塗り終わっても”作品”という感覚が薄い
- ・ 捨てることが往々にしてある

このような問題点から、ぬりえはお手軽な、取るに足らない遊びという印象を強めているような気がしてならない。キャラクターの色彩設定に則って塗ることで自由な配色行為が抑制される点や、子どもがぐちゃぐちゃに塗った後に取っておく価値を見出せない点などがそうさせるのだろうか。

配色を考えて、塗って完成させていくことは創造性に溢れるものであるのに、現在は、ぬりえの枠に縛られているように思える。

このように軽んじられてきたぬりえではあるが、昨今の大人の塗り絵ブームでは、脳に良い効果を与えるという理由でぬりえが広まっており、塗る行為の価値が高まっていくのではないかと考える。ぬりえの本来の楽しみが受け入れられる下地が整ってきているのではないだろうか。

訪問調査で見られた「ぬりえの世界に自身を重ね、塗り終わると取っておきたい気持ちが一時的に起こる」という反応も興味深い点である。子どもは「現実のどこかにある世界」として、ぬりえと関わっている。

## 6 ぬりえの新たなジャンル

以上のような価値観の変化、塗る際の反応、ぬりえの問題点などを考慮し、ぬりえの新たなジャンル「ぬりえほん」を提案したいと考える。これは、ぬりえに絵本のような物語を付加することで、塗る際の想像を促すという特徴を持つものである。

これまでのぬりえは簡単に捨てられ、永く取っておくことが少なかったが、物語の再読のために取っておくという効果を発揮する。さらに本という形態により、保管性を高める。「ぬりえほん」を成立させるために必要な事項を以下で示していく。

### 6-1. 塗りたい感

ぬりえほんは、塗るためのものであるため、しっかりと「塗りたい感」を持つものでなくてはならない。しかしながら、「塗りたい感」をそれほど重視していないぬりえも多く、線画の断ち切り、安っぽい冊子など、線画やレイアウト、本の形態への配慮は到底感じられないものも存在する。ぬりえと物語を合わせたぬりえ絵本でもこれは同様にいえる（図-10）。

そこで、ぬりえの「塗りたい感」とは何かを調査した。既存の絵本を白黒の線画にしてみたものを塗ってもらい調査を行ったが、ぬりえとは異なる込み入った線画や、文字との折り合いの悪さから、塗りたい感の薄さを感じられた。絵を線画にただけではぬりえとは言えないようだ。単純な線画のほうが好まれ、込み入った線画は部分的に塗ることはあっても、すべてを塗ることはあまりない。

また、全体から見て中面積の部分の「塗りたい感」が最も強いようで、そこを取り掛かりにして塗り始めることが多い。図-11のチューリップの花の部分がそれに当たる。また、文字に色を塗るという行動も見られた（図-12）。

ぬりえの分割数も「塗りたい感」に密接に関係する。既存のぬりえをもとに面積・分割数について調査したところ、分割数は、面積が大・中・小の順に多くなることが分かった。小面積が異常に多いぬりえはあまり好まれなかった。

「塗りたい感」とは物足りないと感じる気持ちでもある。そのため、塗りたいアイテムとしては

現在の自分に手が届かないものが挙げられる。戦後の、物が十分ではない時代には、普段は食べられない食べ物を塗ることで、少しでも満足しようという気持ちでぬりえがされたという。また、女の子の間ではお姫様のぬりえなどが好まれる。普段はとてもできないおしゃれな服装、アクセサリなど、憧れのものを求めるようだ。しかし、大人の塗り絵はこの限りではなく、懐古的なもの、身近にあるものを如何に本物に似せて塗れるか、という楽しみ方が強いという点にも配慮する。



図-10 ぬりえ絵本「はらぺこあおむし」の一部

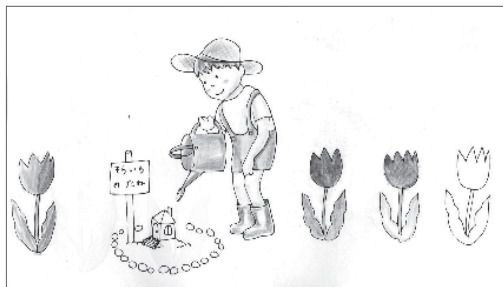


図-11 「そらいろのたね」をぬりえにしたもの



図-12 「ジャッキーのちいさなおはなし」ぬりえ

## 6-2. ガイドライン

調査や見学から得た情報を元に、「塗りたい感」のあるぬりえほんを作るための要件を分類し、ガ

イドラインとしてまとめた。これを使用することで、一定以上の「塗りたい感」を持つぬりえほんが作れるようになる。

### ①文字と線 ～誘導する～

積極的に塗るために文章と線で誘導。文字も塗る要素のため、背景と重ならないように配慮する。対象が大人であれば線は細く、子どもならば線は太くする。線が太いと、はみ出しても汚く見えにくくなる。

### ②登場人物・アイテム ～頻度・ニーズ～

物語を付加するため、人物やアイテムが繰り返し出てくることは頻繁に起こる。しかし、何度も出てくるものは塗るのに飽きてしまう。そこで人物の身に付けるものや、人物そのものを変化させることで飽きさせないという手法を取る。変化させるものは、自由に配色を考えられるものが良い。例として、洋服や装飾品などが挙げられる。また、自然風景や肌は塗るのに飽きるものの代表である。

塗りたいアイテムは子どもの生活の様子を観察すると自然と見つかる。子どもが夢中になる絵本には多くのヒントが隠れている。

### ③ストーリー ～転換～

上記の頻度の問題を違和感無く展開するためには、場面の転換が自然と頻繁に起こる話が適している。時間の流れ、場所の移動、空想の設定などで対応できる。

定点で進む話は同じ場面が続くため、塗るには飽きがくる内容だが、②のアイテムの変化を利用することで、「塗りたい感」を保つことができる。

### ④本の形態 ～塗りやすさ・保管～

塗りやすさを重視した形態とする。厚みがある、押さえないと閉じる、ハードカバー、などは避け

つつ、取っておきたいと思える形態が良い。何らかの仕掛けを持たせることで取っておきたい魅力を付加することもできる。

ページ数は10ページ前後を推奨する。厚みの関係もあるが、子どもの好奇心は次々と遷移していくため、これ以上多くなると本が完成する前に、ぬりえほんから興味が離れていく恐れがある。

#### ⑤分割数と面積 ～塗りたい感～

面積が大・中・小の順に分割数が多い、というぬりえの特徴を継ぐ。ぬりえの難易度は分割数により決まるため、本のストーリーや対象年齢に合わせたものにする。

また、人物に込み入ったポーズをさせると、重なりによる線画分割数の増加が、塗る際の弊害となるため、動きは極端に多くない方が適している。

### 7 シリーズ企画提案

以上のガイドラインを元に「読んで塗ってとっておく」をコンセプトとし、ぬりえほんをシリーズ制作した。大まかな対象は、ぬりえをよくする年齢の子どもである。詳細は各項目に記載する。

また、今回の制作物は6-2で示したガイドラインを示すものとして存在する。ここには簡単な基本情報のみを記し、内容に対応する指標については別表に記載する(表-1)。

#### (1) 塗りたいアイテムが変化

「おしゃれ魔女マリー」(図-13)

あらすじ：マリーは、お洋服を魔法で変えてしまう、おしゃれが大好きな女の子。今日もマリーの洋服探しの散歩がはじまります。

サイズ：180×120mm

対象年齢：4歳～

特徴：カバー付きで、本体ページは、じゃばら形態をとり、伸ばすと全長が1440mmになる。伸ばし、

広げることで、数人で同時に塗ることができるようになる。じゃばらを畳んだ状態では通常の本として楽しむことも可能である。

#### (2) 大人の塗りたい気持ちの満足

「名作絵本ぬりえ」(図-14)

サイズ：257×182mm (B5)

対象年齢：大人の女性

特徴：名作絵本の一場面をぬりえにし、集めたものである。ケース入り、色鉛筆付きのセットで、すぐに塗り始められる。

#### (3) 新しい輪郭線の探求

「ぐるぐるくんをつかまえて！」(図-15)

あらすじ：ぐるぐる、ぐるぐる、描いてみたら、ぐるぐるくんが紙の外に飛び出しちゃった！はやくおいかけてつかまえて！

サイズ：257×182mm (B5)

対象年齢：3歳～

特徴：明確な囲み線でない線画で誘導するぬりえ。自分の描いた物が動き出すという設定。対象年齢が低めで、運筆の訓練の要素が強く、書き殴りを利用するものとした。

#### (4) 取っておきたい仕組みを付加

「おかしのいえつくろう」(図-16)

あらすじ：おかしのいえをつくろうと、うさぎがお料理を始めます。月曜日にクッキー、火曜日にチョコレート・・・さいごはおかしの家が立ちます。

サイズ：148×210mm (A5)

対象年齢：4歳～

特徴：家が立体となったり、人形や家具を付属したりと、本を使う遊びにつなげ、取っておくことにつなげる。

表-1 むりえほんシリーズの特徴とガイドライン項目対応表





<div>ぬりえほん シリーズ</div> <div>ガイドライン</div>	<div>おしゃれ魔女 マリー</div> 	<div>名作絵本ぬりえ</div> 	<div>ぐるぐるくんを つかまえて！</div> 	<div>おかしのいえ つくろう</div> 
① 文字と線	文字の色を薄くし、塗れる隙を持たせた。線画の断ち切りを防ぐ枠線をページの上下に配置し、より塗りやすくした。	大人が対象のため、線画の線は細くし、完成後の邪魔にならないものとした。	文字を手描きのテキストにし、色をつけることで塗ることを誘導する。線は明確に閉じていないもので、自由度が高いものとした。	文字の色を薄くし、塗れる隙を持たせた。
② 登場人物・アイテム	塗りたい感の強いアイテムである洋服が次々と変化する。ポーズは正面を向いた状態で固定し、着せ替えの要素を強く出した。	絵本の一場面を集めたもののため、登場人物やアイテムの変化が大きい。	主役が形を変えながら逃げ回り、場面も主役も1ページごとに変化する。主役のぐるぐるに色設定がなく、ページごとに好きな色を塗れる。	子どもの大好きなお菓子を使用。白うさぎを主人公におき、登場するたびに同じ肌の色を塗らなくてもすむようにした。洋服はページごとに変わる。
③ ストーリー	洋服の変化を自然に受け入れるために、魔女という設定を利用したストーリーを用いた。	この本自体のストーリーはない。元となった絵本のあらすじが記載されているため、それを感じながら塗ることとなる。	場面転換を無理なく行うために主人公が逃げ出し、それを追いかける、という設定とした。	一週間でお菓子の家を作るという話にし、見開き1ページで一日が進む形をとった。
④ 本の形態	120×180mmの本体にカバーを付けて取っておきたい感を出した。本体は、じゃばら折のため伸ばして数人で塗ることもできる。	B5 横サイズの縦開き。ぬりえの線画は8枚とし、薄い形態で塗りやすさを重視した。また、ケースに入れて色鉛筆を付属させて特別感を演出した。	B5 横サイズの右開き。8ページで薄く塗りやすい形態。対象年齢が低いため、集中力が持続するページ数が求められる。	A5 横サイズの右開き。お菓子の家を塗って立てられるようになっている。紙の人形が付属していて、二次的な遊びで本が取って置かれることを狙いとする。
⑤ 面積・分割数	主人公は単純なポーズとし、洋服がメインとなるように分割数を調整した。洋服の柄を自分で描き込めるように、面積の大きい部分も用意した。	元となる絵本を選ぶ際、線画にしたときの難易度を考え、本全体の難易度のバランスを取った。原画によっては、多少線画を調整する必要がある。	面積を広く取り、書き殴る年齢の子どもが楽しめるものとした。分割数も少なく、全体的に難易度の低いものとした。	お菓子の家が立つ仕組みでは、床が存在するが、面積の大きい部分は塗ることに飽きるため、あらかじめ色を付けて煩わしさを減らした。





図-13 おしやれ魔女マリー

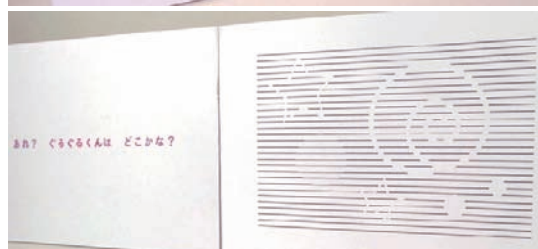
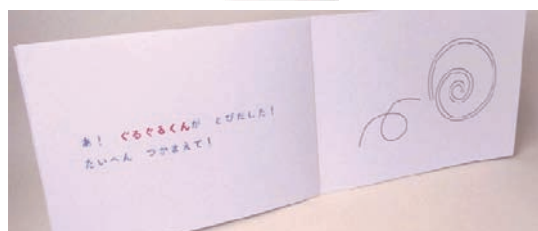


図-15 ぐるぐるくんをつかまえて！

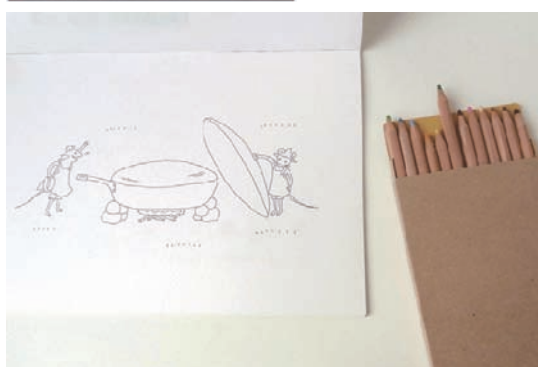


図-14 名作絵本ぬりえ



図-16 おかしのいえつくろう

## 8. 考察・今後の展望

### (1) 効果・影響

人間の装飾本能を刺激するのがぬりえほんである。塗ることを通して色遣い、集中力、運筆力が向上する。また、物語を感じて推し量ることで情緒の発達も見込めるのではないかと考える。

また、ぬりえは子どもの内的世界の具現化されたものともいえる。親が受け取れば、子どもを理解しようとするコミュニケーションのきっかけとなる。また友達同士で相談しながら塗ることも多く、会話のきっかけとなる。これまでのぬりえは、子どもが適当に塗った、あまり意味のないものと親が判断して捨ててしまうことが多かったが、ぬりえほんでは成長の記録、思い出として残しておくことを促すため、成長後のコミュニケーションにもつながる可能性を持つ。

### (2) 販売の展望

現在、良質なぬりえと売れるぬりえはイコールではない。しかし、幼少期におけるぬりえは、人間形成の重要なプロセスである。教育的なものにも縛られず楽しく塗れるものが広まることを期待する。その第一歩として「ぬりえほん」が存在する。多くの人に純粋に色を塗る楽しみを感じてもらうべく、ぬりえほんシリーズの周知を目指す。現在の大人の塗り絵ブームなど、ぬりえの塗る行為自体の価値の高まりが良質なぬりえの販売を後押しすると考える。そこで、まずは名作絵本ぬりえで、親世代の女性に広くアピールする。これは作者別、テーマ別など多様な展開が可能であり、もともなった絵本の販売促進も考えられる。親世代にぬりえほんの存在を知らせ、子どものために購入してもらう、というストーリーを考える。

近年、インターネットを利用したぬりえデータの無料配布の動きが目立つが、ぬりえほんでは、特別感を損なわないような販売形態をとりたいと

考える。ぬりえほんの存在が、ポピュラーな子どもの遊びとして広まり、書店の絵本コーナーの隣に、ぬりえほんコーナーが設置されるまでに深く根付くことを期待する。

### (3) シリーズ充実

シリーズを充実させることも今後の課題である。人によって、塗りたいと思うものは多少異なるが、シリーズを充実させることでこれに対応できるようになる。それも踏まえて今後もぬりえほんの研究を進めたいと考える。内容案としては、子どもが好むお手紙がテーマのもの、ぬりえだけでなくお絵かきができるフリースペースを持つもの、などである。人間の装飾本能を考えると案はまだまだ尽きない。

### 参考文献・図版資料

- 1) 金子マサ、山本紀久雄：ぬりえ文化, 小学館スクウェア, 2005.
- 2) 金子マサ、山本紀久雄：ぬりえの心理, 小学館スクウェア, 2006.
- 3) 金子マサ、山本紀久雄：ぬりえを旅する, 小学館スクウェア, 2007.
- 4) ぬりえ美術館[URL]<http://www.nurie.jp/>
- 5) 長新太：ぼくのくれよん, 講談社, 1993.
- 6) なかがわりえこ・著/おおむらゆりこ・絵：そらいろのたね, 福音館書店, 1967.
- 7) あいはらひろゆき・著/あだちなみ・絵：ジャッキーのちいさなおはなし, ブロンズ新社, 2005.