

## 高校生と日本語学習者のアニメーターディング2023 — アイデアをアニメで伝える

- テーマは「水」 — 身近な水から地球規模の課題へ、視野を広げる
- 実践的な多文化交流 — 日本語ネイティブの高校生 & 在日・在外の日本語学習者が協働
- アニメ、映像、マンガ、水の各分野の専門家がサポート

遠隔地に住む高校生と日本語学習者が、「水」の現状を学び、考えて、アニメやオノマトペなどの視覚言語でアイデアを表現・発信するオンラインワークショップです。

「水」はわたしたち生物に不可欠で、地域／地球規模の課題の要因になります。参加者が「水」を自分事として捉え、水循環や社会的課題へのアイデア(解決の提案など)を話し合い、世界に通じる表現で発信します。

ワークは「やさしい日本語」で進めますが、翻訳やチームコミュニケーション等のツール、イラストや映像なども活用。時には英語(サバイバルイングリッシュ)で会話やチャットして、多文化コミュニケーションを実践します。

また、武蔵野美術大学の学生がグループリーダーで参加し、視覚的・芸術的な表現など多彩な対話を参加者と共に創意工夫します。

さらに、アニメ制作、映像教育、マンガ研究、水循環や水に関する課題、多文化交流の各分野で経験豊富な講師等(別紙参照)が学びを助け、中間発表と最終発表でメッセージアニメを講評、助言します。

本ワークショップは2021年度と22年度に続く3回目となります。初回は日本、中国、アイルランド在住の若者たちとブラジル出身者の13名が、2回目は日本、中国、フランス在住の若者たち、ブラジルとバングラデシュがルーツの高校生の18名が参加しました。

22年度の実施報告 >> <http://alljp.org/report-ws4youth2022>

21年度の実施報告 >> <http://alljp.org/report-ws4youth2021>

### 開催概要

日時:	1日目	2023年	11月25日(土)	日本時間	17時～20時	【なかまになる】
	2日目		11月26日(日)	日本時間	17時～20時	【なかまを知る】
	3日目		12月27日(水)	日本時間	17時～20時	【伝えたいコトを話し合う】
	4日目		12月28日(木)	日本時間	17時～20時	【アニメを設計する】
	5日目	2024年	1月7日(日)	日本時間	17時～20時	【中間発表】
	6日目		1月21日(日)	日本時間	17時～20時	【最終発表】

対象: 日本在住の高校生または15歳～18歳のひと(国籍、ルーツを問いません)  
在外の日本語学習者(中学生から大学生くらいまで)

➤ このほかのひとでも参加希望なら、事務局へ問い合わせてください。

定員: 20名。応募多数の場合は書類とインタビューで選考します。

➤ グループ参加も可能です(1グループ4名程度)。

➤ 個人参加は混成グループになります。

➤ 原則6日間すべて参加すること。欠席する時は事前に申し出をし、グループメンバーが話し合いや作業を補足すること。

参加条件: 参加は無料です。

スマホ／タブレット／カメラ付きパソコンのいずれか1台、インターネット接続、制作用の道具材料は各自準備。

日本語能力: 日本語学習者は日本語でやりとりができること(日本語能力試験 JLPTN3 以上の会話力が目安)。

ゴール: 次の3条件を充たす成果物を期限内に完成させ発表します。オンラインでも公開します。

(1) アニメで、「伝えたいコト」(アイデア、メッセージ)を表現する。

(2) アニメで用いる言語は日本語とする。オノマトペ、漫符、ピクトグラムなど、日本の豊かな表現も用いる。

(3) テーマ:水(治水、利水、環境、その他の社会的課題、など)。

✓ 参加者に身近な「水」、地球規模の「水」。

✓ 「水」から派生する諸課題と解決策など。

## ワーク概要(予定):

事前	<ul style="list-style-type: none"> <li>● オンラインインタビュー:事務局が参加申込者の得意なこと、興味関心、日本語力などを確認します。</li> <li>● 事前の準備と宿題があります。</li> </ul>
1日目 11/25 なかまになる	<ul style="list-style-type: none"> <li>● オリエンテーション。</li> <li>● 各自がワンページャー(水に関する伝えたいコトを、イラストなどの視覚表現を用いてまとめた1ページの資料)を発表する。</li> <li>● アニメ、視覚表現の基礎をミニワークなどで学ぶ。</li> </ul>
2日目 11/26 なかまを知る	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 「水」に関する視点を広げる。</li> <li>● アニメ、多様な視覚表現のスキルを高める。</li> <li>● 各人がアニメで「伝えたいコト」を基にグループで話し合う。</li> </ul>
3日目 12/27 グループワーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>● アニメで、伝えたいコトを決める。</li> <li>● 5W1Hを決める。物語をつくる</li> <li>● 「4画面物語」(簡易的なストーリーボード)を作成する。</li> </ul>
4日目 12/28 グループワーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>● アニメの設計図:ストーリーボードを話し合う。</li> <li>● 担当者、最終発表までのスケジュールを決める。</li> <li>● 中間発表までに各自がおこなうワークを決める。</li> </ul>
5日目 1/7 中間発表 グループワーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>● アニメの設計図などを中間発表する。</li> <li>● 講師の専門的なアドバイスを受けて、改善策を話し合う。</li> <li>● メッセージアニメの拡散方法を話し合う。</li> </ul>
ワーク日の間	<ul style="list-style-type: none"> <li>● アニメの制作をリモートでおこなう。</li> <li>● ポストプロダクションをおこない、完成させる。</li> <li>● 発表会の段取りを決めて、発表スライドをつくる。</li> </ul>
6日目 1/21 最終発表 ふりかえり	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 発表のリハーサル。</li> <li>● メッセージアニメの発表。</li> <li>● 対話鑑賞ふりかえり、全体総括。</li> </ul>

※ ワーク日とワーク日の間も各人が個人ワークをして、メッセージアニメの完成と発表を目指します。

参加募集:2023年9月中旬～10月末(予定)。申し込みフォームよりオンライン応募。

公式ウェブサイト>> <http://alljp.org/ws4youth2023>

主催: 一般社団法人アニメーターディングらぼ <http://alljp.org/>

助成: 令和5年度子どもゆめ基金 子ども体験活動(独立行政法人 国立青少年教育振興機構)

協力: アニメーターディングらぼにわくわくしている日本語教師グループ(「AWN」)

特定非営利活動法人ウォーターエイドジャパン

旅するムサビプロジェクト(武蔵野美術大学)

### アニメーターディングとは

アニメーション(アニメ)をエンタテインメントの消費コンテンツというだけでなく、グループでアニメをつくり、発表することで学びを深める「学びとコミュニケーションのツール」と位置づけて、「アニメで、アイデアを伝える、発信できる子ども」を育むことを目指しています。

アニメーターディングらぼは、アニメーターディングをメソッドとして普及する活動をしています。

詳しくはアニメーターディングらぼのウェブサイトをご覧ください>> <http://alljp.org/>

### 本件問い合わせ先

一般社団法人アニメーターディングらぼ

[info@alljp.org](mailto:info@alljp.org)

**講師の紹介**

アニメーション制作、物語づくりの専門家

荒井 知恵氏 文化学園大学造形学部 准教授

手描きアニメーター、イラストレーター。アニメーションプロダクションに勤務後、2002年よりフリーランス。仕事の傍ら、フリップブック(ぱらぱらマンガ)、絵本、映像等を気ままに製作、発表を続ける。フリップブックへの愛がグループ展の企画に発展。2006年より現在まで、主に東京都内にて不定期に開催。日本アニメーション協会(JAA)会員。文化学園大学勤務。

映像教育・制作の専門家

佐藤 博昭氏 日本大学芸術学部映画学科ほか、非常勤講師

1962年生まれ。ビデオアート、ドキュメンタリーの制作をおこなう。最新作はブルースマン・コーギー大内のドキュメンタリー映画『ブルースんどれい』(2021年 111分)で、現在全国のライブハウスで公開中。また、講師として各地で教員・高校生向けの映像制作ワークショップなどを行う。1995年から2005年は農業情報チャンネルを通じて、地域ビデオリポーター養成を行う。「映像制作は、楽器をマスターするようなこと」を信条に、個人制作のビデオ表現を支援している。

2000年からは東京ビデオフェスティバルの審査委員を務め、現在はNPO法人「市民がつくるTVF」理事。

マンガ研究者、制作／表現論の専門家

ユー スギョン氏 京都精華大学マンガ学部 特任講師

1986年、韓国生まれ。韓国アニメーション高校を卒業した後、2004年渡日。京都精華大学・大学院でストーリーマンガを専攻し、2014年同大学院で芸術学博士号取得。現在は、京都精華大学マンガ学部特任講師。京都精華大学国際マンガ研究センター研究員、同大学アジア・アフリカ現代文化研究センター所属。

物心ついた頃から作文や絵を描くことに興味があり、二つのことが同時に出来るマンガ家を目指すことになった。その後、マンガ研究にも目を向け、描き手、そして外国人としての視点を生かしつつマンガの視覚表現について研究している。

京都国際マンガミュージアムの「アフリカマンガ展」(2023年10月26日～2024年2月18日)の企画運営に携わる。

「水」と「石」にまつわる専門家

長谷川 怜思氏 八千代エンジニアリング株式会社 事業統括本部 国内事業部 地質・地盤部 プロフェッショナル・地質技術者

小学校からの石好きが高じて、新潟大学・大学院にて地質学を学び、2003年に現職に就く。

公共性の高いインフラ整備や暮らしやすく快適なまちづくり、多様な生物が生息できる自然ゆたかな環境を保全する際、建設コンサルタントの地質技術者として、国・地方自治体・施工業者に対する技術支援や、アドバイザーとして調査・計画・設計をおこなっている。

世界の水・衛生問題の専門家

松尾 枝梨乃(Erino MATSUO)氏 特定非営利活動法人ウォーターエイドジャパン

高校時代に訪れたケニアでのボランティア活動がきっかけで、水の大切さに気付き、そこから水問題に興味を持つ。大学では水ろ過、大学院では地下水流動(ちかすいりゅうどう)の勉強をし、その後、建設コンサルタントとして2年間、国内の地下水調査の現場に携わる。現在は、海外協力隊に応募し、渡航が決まるまでの間、大学生の頃から活動に関わってきたウォーターエイドジャパンで働く。

大学・大学院で2回マラウイに行ったことから、大のマラウイ好き。

ウォーターエイドジャパン >> <https://www.wateraid.org/jp/>

## 多文化コミュニケーションのプログラムアドバイザー

長江 春子氏 公益財団法人国際文化フォーラム シニア・プログラム・オフィサー

日本と中国のダブル。大学での専攻を生かし日本青年海外協力隊(JOCV)の日本語教師隊員を経験したあと、現在の勤務先において近隣諸国の初中等教育における日本語教育と日本の中高校における多様な外国語教育の推進、そして互いの言語と文化を学ぶ日本と近隣諸国の青少年の相互交流プロジェクトに長年携わる。

近年では、日本国内外の高校生を対象とする「芸術×多文化」オンライン交流プロジェクトや、日本国内の多様な言語的・文化的バックグラウンドを持つ高校生たちが芸術表現活動を通して多文化共生のマインドを育む「パフォーマンス合宿」の企画・運営をおこなっている。

**事務局**

総合ファシリテーター

浪越 徳子 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ 理事

印刷会社、翻訳会社に勤務した後、経済産業省の次世代情報処理研究開発プロジェクトに従事し、2001年より一般財団法人デジタルコンテンツ協会。

現在は、日本のコンテンツ産業の国際展開、VR/AR/AI等コンテンツ関連技術で海外展開を目指す企業の支援プログラムなどを担当。

2019年2月より一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ理事。アニメーションをコミュニケーションツールとして活用することに魅力を感じて活動中。

プロデューサー

伊藤 裕美 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ 代表理事

外資系企業広報を経て1999年独立。アニメーション上映・配給・権利管理と共に、カナダやデンマークのパートナーと若手クリエイターの国際活動を支援。2018年にアニメテッドラーニングらぼを設立し、アニメーションを学習とコミュニケーションのツールに活用する「アニメテッドラーニング」の普及に取り組む。現職、オフィスアッシュ(オフィスH) 代表。