

こむすい一座

はじめての古事記！

— 紙芝居で楽しむ日本の神話 —



こむすい一座 代表 堂野こむすい

1. 背景・課題



「八百万の神と、紙芝居で遊ぼう」

日本には古くから、自然や生活の中に神様が宿っているという考えがあります。

『古事記』はそんな神々との出会いや冒険を描いた、日本最古の物語。でも——現代の子どもたちは、その世界に触れる機会が少なくなっています。

「楽しく、わかりやすく、日本神話に出会うには？」

その答えが、紙芝居です。

昔むかし、この国がまだ生まれる前のお話。八百万の神々が活躍する物語が『古事記』です。こむすい一座は、この壮大な日本最古の物語を「紙芝居」という温かな形でお届けします。

2. なぜ紙芝居？

絵本でもアニメでもなく、なぜ今「紙芝居」なのか？

紙芝居は日本文化の原点。あえてアナログだからこそ、伝わる温もりがあります。

- 低コスト・持ち運び自由
- 子どもから高齢者まで楽しめる
- デジタル時代に逆行する癒しと対話
- アナログ回帰の時代にぴったり：デジタル世代だからこそ、新鮮！

さらに、制作・構成にはAI技術も活用。古と今が共演する現代の紙芝居です。



3. 紙芝居興行の内容

混沌の中から天と地があらわれ、神秘の瞬間から古事記の世界が始まります。
かわいらしい神様たちと共に、神話の世界へ旅してみませんか？

上演スタイル

- 伝統的な舞台+机形式
- デジタルプロジェクターによる投影型

演出の工夫

- 音楽や効果音の導入による臨場感
- クイズや掛け声など、子どもが参加できるインタラクティブな仕掛け
- 観客とのやりとりでその場ごとの「ライブ感」を演出



4. これまでの実績

幼稚園・こども園・小学校・神社・寺院・公民館・ホテルなどで実演。
コロナ禍以前はカフェで毎月の定期公演なども実施していました。

こんな声をいただいています

「神様って面白いんだね！」(小学生)

「教科書では分からない、生きた歴史が伝わりました」(保護者)

「神社の催しで取り入れたら、地域の人が喜んでくれました」(主催者)



5. 効果・メリット

- 文化継承：古事記の世界に楽しく触れられる
- 世代交流：語り口が世代をつなぐ
- 教育効果：神話から歴史・道徳へと広がる学び
- 地域活性化：イベント化による人の流れ・賑わいの創出



6. 今後の展望

- 出張上演（学校・神社・地域イベントなど）
- 紙芝居ワークショップ開催（子ども & 大人向け）
- 新作紙芝居の制作・販売（神話・民話など）
- 翻訳版による海外展開（ジャパカルチャーの発信）
- キャラクターグッズ展開（親しみやすさの強化）
- AIを活用したミュージックビデオの発信（神話世界を現代音楽と融合）



7. 協力・支援のお願い

- 協賛金・助成金のご支援
- 会場・備品等のご提供
- スタッフ・ボランティア協力者の募集
- 地域企業・団体とのコラボレーション大歓迎！



「紙芝居で、神様とあそぼう！」

未来のこどもたちに語りつごう、神話のこころ。