

## 表現活動と映像文化財に関する研究

研究第8部 星 美智子・高橋 種 昭  
湯川 礼子  
共同研究者 大内 茂 男(上越教育大学)  
岡田 陽(玉川大学)  
仲佐 秀 雄(日本民間放送連盟)  
山本 保(厚生省児童家庭局育成課)

### I 目的

#### はじめに

現在 児童の生活の中に映像文化財の占める位置は大きく、量的豊富さでは予想以上のレベルに達し、また、テレビ、ビデオをはじめファミコンゲームなど種類も多種多様なものになっている。それだけに、子どもを受動的にする、孤立させる、非活動的にさせる……など、子どもへの影響についても、さまざまな問題や課題が提示されている。そして、一般に映像文化財は否定的な視点から論議されることが多い。われわれは、視点を変えて、児童の健全育成のための映像メディアの積極的活用について検討した。その結果、児童の活動をさそい出すビデオソフトを実際に制作することによって、今後の映像文化財の可能性を試みることとなった。

制作ビデオの題材としては、子どもの表現活動に関するものに重点をさぼることとした。

身体や言語による表現活動は、感覚や想像力、認識力を育てながら、心身を解放して自己表現への自信や勇気を培うことができる。さらに、表現活動は自分が内にもっているものを他に伝え、共感を求めるものであり、周囲の人びとと自己とのかかわりあい、つまり、人間関係を確立することにかかわっている。従って、子どもの人格形成上、表現活動のもつ意味はきわめて大きいといえる。そしてまた、現代の受験教育、知識偏重教育の風潮のなかで子どもたちのゆがめられた生活が、クローズアップされており、自己創造をめざす表現活動の教育は、現代とくに重視される分野といえる。

本研究は、新しい映像文化財の試みとして、児童の活動をひきだすビデオソフトの開発を行い、児童の表現活動(ムーブメントや劇あそび)の促進、および家庭や学校、児童館や保育所・幼稚園などにおける表現活動の指導に役立てることを目的とする。

昨年度、われわれは身体表現活動(ムーブメント)と劇あそび(クリエイティブ・ドラマ)との2本のビデオソフトを制作した。今年度は、このビデオ作品の活用と効果をさぐることをテーマとして研究を行った。

### II 研究方法

#### 1. 制作ビデオ作品の内容 1)

A作品 ムーブメント(身体表現活動)

《ポップコーンはじけたノ》(ものの動き) 34分

身体の動きによる自己表現活動(ムーブメント)は、イメージをつくり、それを感じながら動くことで自分の身体機能を知り、表現することでさらにイメージを確かなものにしていく。本作品は、身近な物や動物の動きをカメラの目でしっかりとらえてみせ、子どものイメージを豊かにし、ムーブメントを誘うことをねらった映像である。

最初の導入部で、指導者がゴム風船をふくらませて空気をぬき、子どもたちが風船になって身体表現している事例が示される。その後、動物や物の動きだけの映像になる。それぞれが一度映像が流れたあと「○○になってみよう」と促しかけのこぼをはさんでリピートされる。映像は《ゴム風船がふくらんでしぼむ》《バターが溶けていく》《もちが焼けてふくらむ》《ポップコーンがは

じける》《スパゲッティがゆだる》《はとにとり》  
《かもとあひる》《尺とり虫》《スプリングパネの移動》  
《棒使い人形》《糸あやつり人形》《踊る人形》《パワ  
ーショベル》の13種。

B作品 クリエイティブドラマ (劇あそび)

《スカーフ売りとお猿さん》27分

クリエイティブドラマは観客の前で演ずる演劇(シアター)ではなく、劇的活動を通して自己表現を身につけ、認識を深め、なかまと共に楽しむ楽しさを味わうものである。作品は、幼児も楽しめるクリエイティブドラマの初歩的なものであり、ストーリーは、人まねをする猿たちをテーマにした単純な劇で、すぐおぼえられ、すぐ参加できる。指導者がはじめにストーリーを子どもたちに説明し、子どもに劇のはこびと自分の役割のイメージを描かせる。そして、いくつかの約束ごと(ボスざるに従って行動する、猿のことは「キー、キー」以外のことは使わないなど)をきめる。指導者は猿のボス、指導助手がスカーフ売り、3～9歳の子ども(各年齢男女それぞれ2名づつ)28名が小猿である。なお、ビデオ作品が劇あそび指導に直接役立つように、初めて経験する子どもたちを対象にリハーサルなしで劇あそびを進行させて撮影してある。

## 2. 実験

身体表現活動のためのビデオ活用の効果を分析するため、ビデオ映像の他に「言語刺激」「指導者の身体表現」を提示して子どもに身体表現活動をさせ、三条件を比較する実験を行った。

### 1) 材料

制作ビデオA作品(物のうごき)のなかから、《風船》《かもとあひる》《スパゲッティ》を選び、他に《赤ちゃんの這い這い》を加え、実験提示用のビデオをつくる。

### 2) 手続

- (1) 実件条件に従って指導者(1名)が被験児たちにムーブメントの指導をする。被験児は定められた空間内(図1-1~3)で活動する。
- (2) 刺激の提示は、表現への制約や誘導を考慮して影響が少ないように、①ことばでイメージを描かせて表現させる「言語刺激」、②ビデオを視聴して表現させる「VTR刺激」、③指導者が一緒に参加して表現する「モデル刺激」の順に行った。題材は《風船》《かもとあひる》《スパゲッティ》《這い這い》の順とし、続けて施行する。教示の例をあげると次の通りである。

instruction

《ゴム風船》

(言語イメージ)

「ゴム風船ふくらましたことある?」「空気を入れると大きくなって、空気を抜くとしぼんじょうのね」

※「さあ、風船になってみましょう、3回でふくらましますよ」

a 「ふくらみます」「1回目、フーッ」「2回目フーッ」「3回目、フーッ」

b 「ふくらましました」

c 「空気をぬきますよ」「シューッ」

d 「しぼみます」

(VTR)

「さあ、こんどはビデオで風船をみてみましょう」

視聴後、

※「さあ、風船になってみましょう」以下(言語イメージ)と同じ、

(モデル)

「さあ、こんどは先生も皆と一緒に風船になります」(とくに指導者を手本とするようにという指示は与えない)。以下(言語イメージ)と同じ。

《かもとあひる》

(言語イメージ)

「あひるとかもは、歩いたり泳いだりしますよ。見たことある?」

「さあ、あひるになってみましょう」

a 「水の中をあひるが泳ぎます。」

b 「陸にあがって歩きます」

：

《スパゲッティ》

(言語イメージ)

「みんなスパゲッティ食べたことあるでしょ、長くて細くて柔かいのね。でも煮る前のスパゲッティは固くて噛みたいです」

「さあ、スパゲッティになってみましょう」

a 「はじめは煮る前のスパゲッティですよ」

b 「お鍋の中の熱いお湯に入れます。だんだん煮えて柔らかくなります」

：

《這い這い》

(言語イメージ)

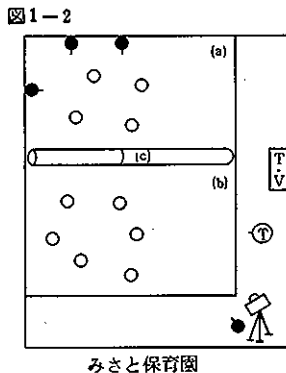
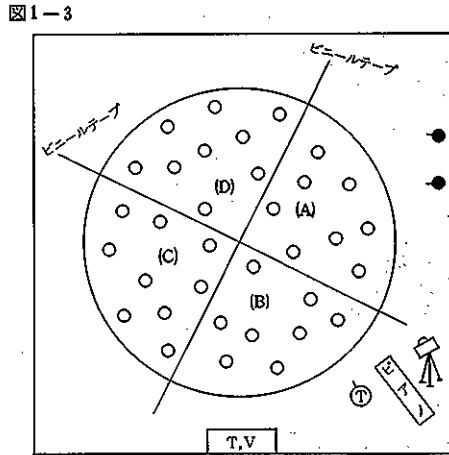
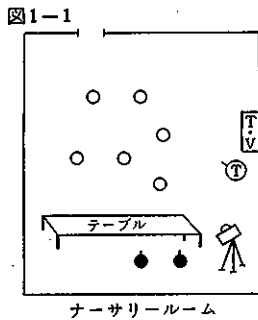
「赤ちゃんの“這い這い”をみたことあるでしょ」

「さあ、赤ちゃんになって、“這い這い”をしてみましょう」

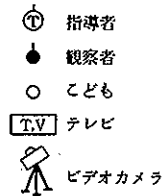
：

- (3) 場面の設定。ムーブメントを施行するホールの広さと被験児数によって、実験回数を変え、子どもの活動および観察に適切な場面を設定する。

①A保育園では、3歳児対象なので記録するビデオ撮影範囲外にとびださないよう、机で仕切りをする(図1-1)。



- (a) カーペット、オレンジ
- (b) " グリーン
- (c) しきり：じゅうたんを巻いたもの



②M保育所は、4歳児、5歳児をそれぞれ2クラスに分け、1クラスをさらに直接観察グループとビデオ記録グループに分ける。二つのグループはカーペットの色を変え、中央にじゅうたんを巻いて仕切る(図1-2、写真①)。

③T小学校は2年生4クラスであり、クラス毎に4回実験した。1クラスを4グループにわけ、Aグループを男女4名づつ8名とし(B・C・Dグループは9~10人)、2名を直接観察、6名をビデオカメラに納める。7色のはちまき(赤・青・黄・白・桃・緑・茶)で個々の子どもが判別できるようにした。なお、1グループ同色2名のばあいは男女に分けた。4グループの位置は床にビニールテープを十字に貼りつけて区分した(図1-3、写真②)。

(4)感想文。小学生の被験児には、ムーブメント終了後、その場で全員に刺激として提示したビデオについて感想を求める(付1)。

### 3) 観察・記録

観察は直接記録する方法とビデオ撮影による記録とを

併用した。観察項目は、「よく表現しているか」「先生または友だちの模倣について」「身体全体を使っているか」「さらに細かい表現ができていないか」「楽しんで参加しているか」などであり、予め記録用紙(付2)を用意してチェックまたは記述していく。ビデオの行動観察でも、同じ記録用紙を用いる。観察者間の評価基準を統一するため、初め5人の観察者が同一の子をビデオ観察し検討しながらチェックする方法で6名(年令別2名づつ)を記録し、その後、判断のつきかねるとき、2名以上の観察者で協議する方法をとった。観察者5名。

### 4) 対象

対象は、3歳児は母子愛育会ナースリールーム、4・5歳児はみさと保育園の園児であり、8歳児は玉川学園小学部2年、それぞれ実験当日出席全員である(表1)。

### 5) 日時

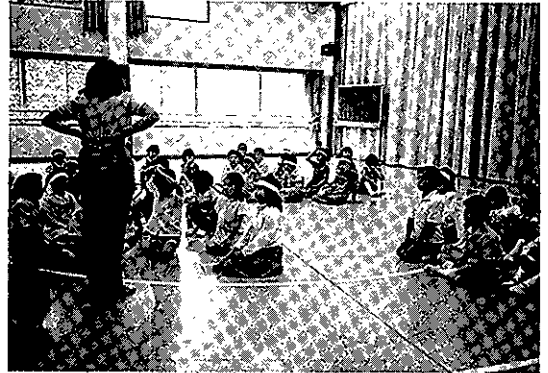
1986年6月~7月、実験手続きの検討、刺激材料の作成、被験児・実験依頼の交渉、8~9月実験実施。T小学校は1987年2月交渉、5月実施。

### 6) 実験者他

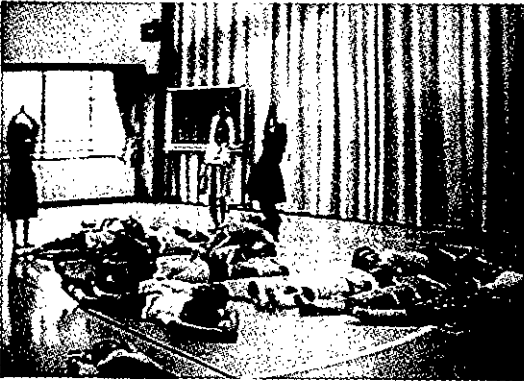
① スパゲッティ 5才児「言語」刺激



② 全体風景 8才児



③ スパゲッティ 8才児「ビデオ」刺激



④ あひる 8才児「モデル」刺激

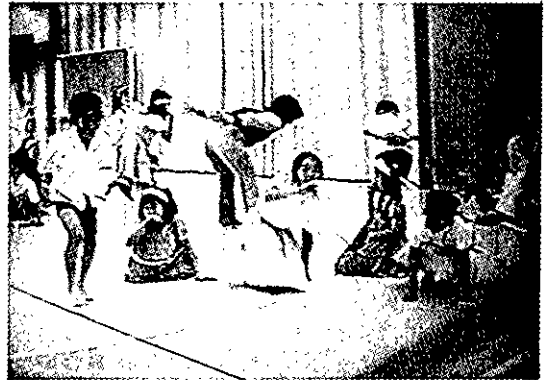


表1 対象

	男	女	計
A 保育園 3歳	5	2	7
M 保育所 4歳	8	11	19
5歳	9	11	20
T 小学校 8歳	65	81	146
計	87	105	192

実験者2名、実験助手（ビデオ撮影他）1名、ムーブメント指導者1名。

### 3. 調査

- 1) 対象は第21回へき地保育所保母研修会に参加者全員48名
- 2) 制作ビデオA作品、B作品を視聴してもらい、自由記述の感想文を求める。
- 3) 日時 1986年10月29日～10月31日

## III 結果

### 1. 実験

#### 1) 提示刺激別の検討

子どもの身体表現が、提示した刺激「言語」「VTR」

表2 個人観察被験児

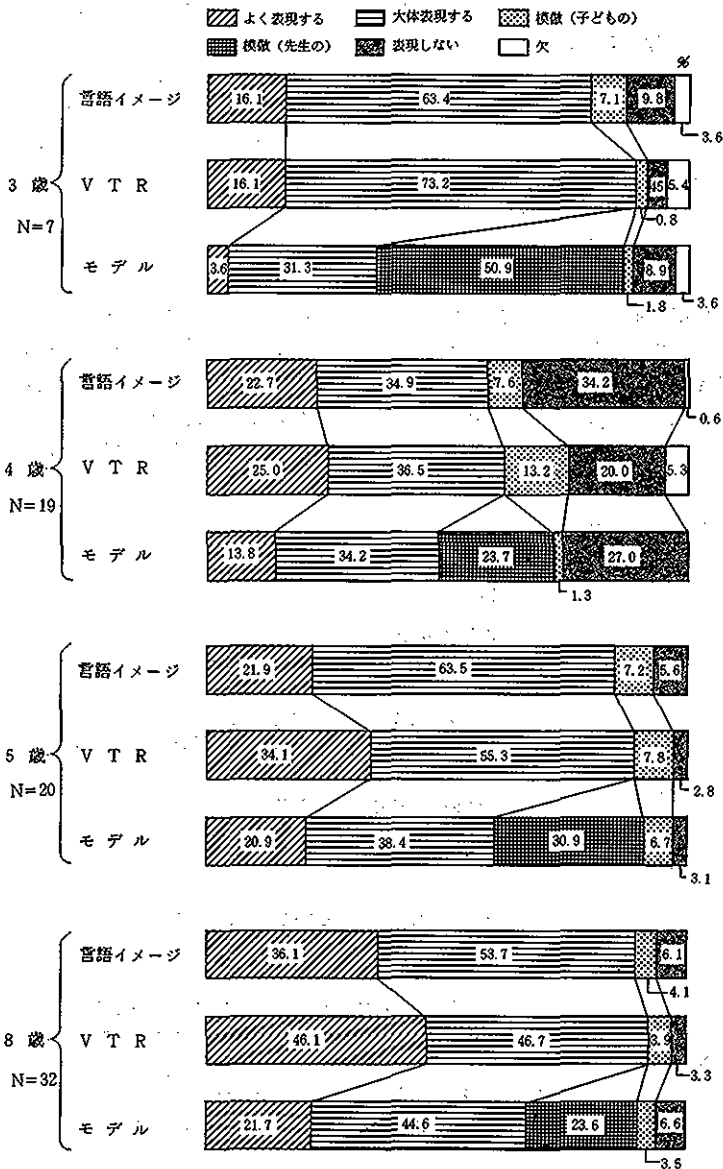
年齢・実験グループ	男	女	計
3 歳 ①	5	2	7
4 歳 ② ③	5	5	19
	3	6	
5 歳 ④ ⑤	4	6	20
	5	5	
8 歳 ⑥ ⑦ ⑧ ⑨	4	4	32
	4	4	
	4	4	
	4	4	

「モデル」それぞれによって、どう変化するかを検討した。まず、観察された個々の子どもの行動、aよく表現する、b大体表現している、c子ども(友だち)の模倣、d先生(指導者)の模倣、e表現しない、の項目別にその割合を算出して、年齢別、性別、題材別にみることにした。なお、観察のビデオ撮影枠からはみ出した者は欠とした。個人の行動観察をおこなった被験児数は表2に示す通りである。4歳と5歳児は2グループずつ、8歳児は4グループに分けて実験を施行した。

(1) 年齢別

図2にみるように、「よく表現する」は年齢が高くなるほど率が高くなっている。また、どの年齢でもVTR刺激がもつとも高く、次が言語刺激であり、モデルがもっとも低い。「指導者の模倣」は、言語刺激とVTR刺激では指導者のモデルがないために当然「0」であるが年齢別に「モデル」をみると、3歳児は50.9%と半分の子が指導者の模倣をしているのが明らかである。指導者のモデルがあると、子どもをみての模倣が少なくなる

図2 年齢別



傾向がみられる。「表現しない」は5歳と8歳では2.8%～6.1%と非常に少なくなっている。しかし、3歳児が4.5%～9.8%と一割に満たないのに、4歳児は20.0%～34.2%と3歳児の3倍近く増加している。これは3歳児が抵抗なく表現しているのに対し、4歳児は真剣にとりくみながら、身体が動いていないことが観察されている結果である。

(2) 性別

男子と女子に分けてみると、「よく表現している」「大体表現している」ともに男子より女子が高く、「子どもの模倣」「表現しない」は男子が女子より多くなっている。「よく表現している」では、男・女ともにVTR刺激が一番高く、次が言語刺激になり、指導者のモデル刺激が一番低くなっており、全体の傾向としては類似している(図3)。

(3) 題材別

つぎに、全員について提示刺激の題材別、つまり《ふうせん》《かもとあひる》《スパゲッティ》《這い這い》に分けて結果をみたものが図4である。ここに示すように、「よく表現している」のはどの題材でも、VTR刺激がもっとも高い率を示し、ついで言語刺激になっている。そして、題材別では《かもとあひる》が一番多く、ついで《ふうせん》《スパゲッティ》《這い這い》の順である。なお、《這い這い》は「大体表現している」が最大で、言語(63.5%)、VTR(59.6%)、モデル

(56.4%)とともに半ば以上を占めている。指導者の模倣は《ふうせん》が46.5%でもっとも多く、次が《あひるとかも》28.8%、《スパゲッティ》19.2%、《はいはい》17.3%の順になっている。そして《スパゲッティ》は、指導者のモデルの場合にも子どもの模倣が9.9%あり、《ふうせん》1.3%、《かもとあひる》3.2%、《這い這い》0%と比べ特殊な形を示している。「表現しない」をみると、《スパゲッティ》がもっとも多く(12.8%～19.2%)、次が《這い這い》《ふうせん》になり、《かもとあひる》がもっとも少ない(2.6%～8.7%)。

2) 個人別評価得点

つぎに、個々の被験児の身体表現を得点化して、言語刺激、VTR刺激、モデル刺激の三条件を比較した。まず、「よく表現している」を3点、「大体表現している」を2点、「指導者や子どもの模倣」1点、「表現しない」を0点とした。なお、《ふうせん》《かもとあひる》《スパゲッティ》は2場面ずつチェックされている(《ふうせん》—ふくらむ、しぼむ、《かもとあひる》—泳ぐ・陸を歩く、《スパゲッティ》—ゆでる前・ゆでる)が、《這い這い》は1場面なので、《這い這い》の点数はweightをかけて×2とした。この個人得点の男女別、年齢別の平均と標準偏差を算出したのが表3-1である。男女別では、3歳と8歳のモデル刺激を除いてすべてが男より女が平均値が高くなっている。モデル刺激は言語やVTRと比べて男・女の差が小さいこと、3歳

図3 性別

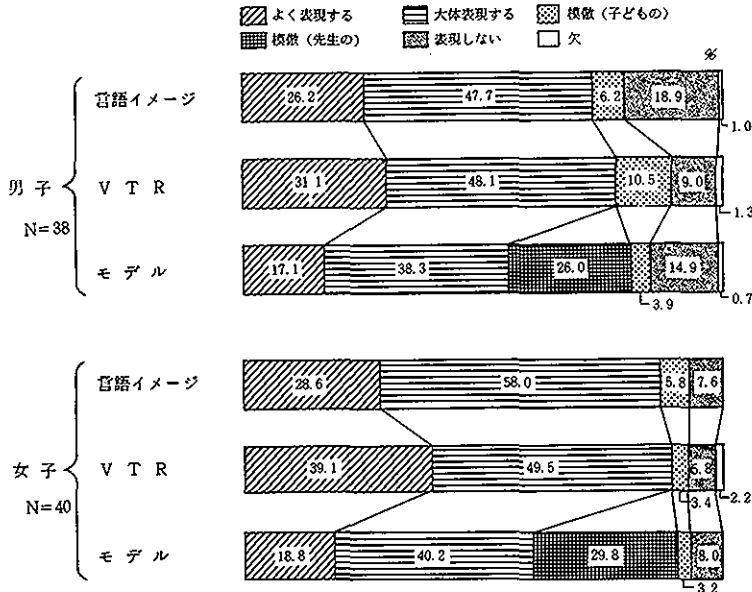
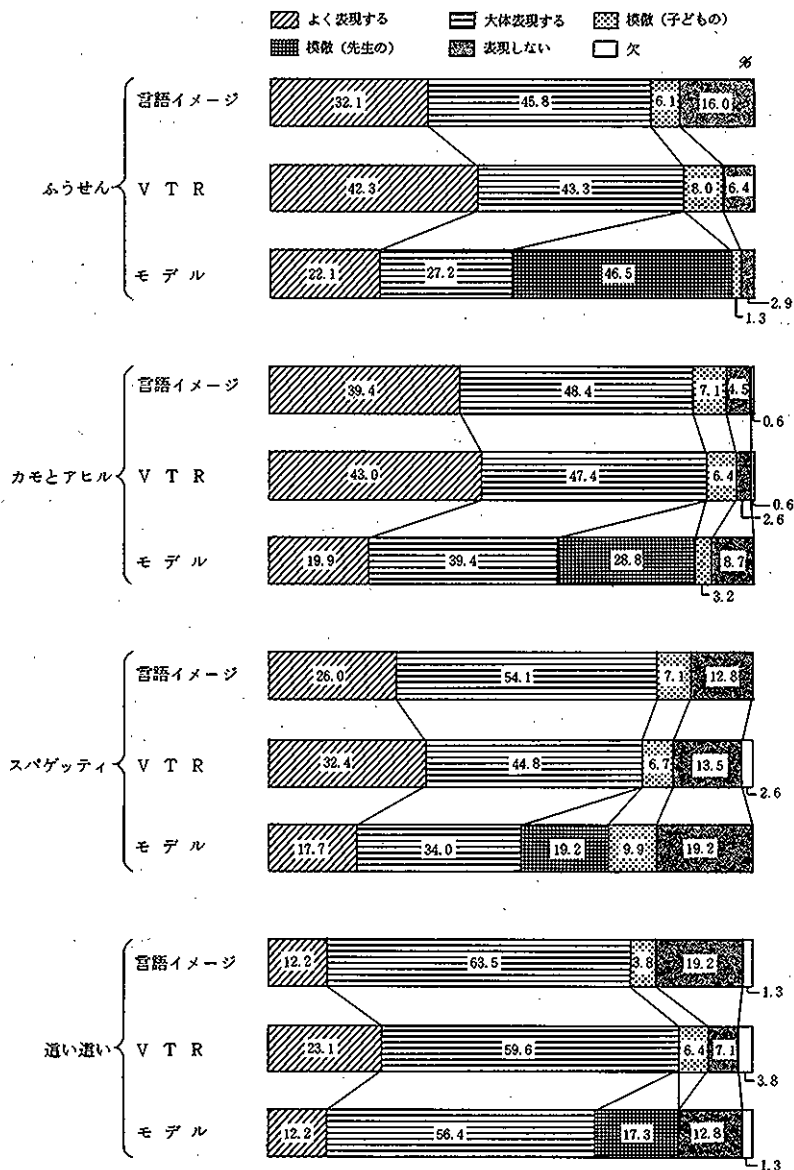


図4 題材別



と8歳では男女逆になっていることは、リーダーの模倣をするものが男より女に多く、点数を下げる結果を示している。年齢別にみると、4歳、5歳、8歳では年齢が高くなるにつれ、平均得点が高くなっている。しかし、3歳と4歳では3歳が高得点を得ている。3歳児は人数も少ないが、4歳児は表現しているつもりで動けないために「表現しない」にチェックされるものが多く点数を低下させている。平均点で刺激三条件を比較すると、各年齢、男女ともにVTR刺激の平均点が高く、つぎが言語刺激であ

り、モデル刺激がもっとも低い。この差を明らかにするため、T検定を行ったのが表3-2である。なお、3歳児は人数少なく、男・女の数も異なるため除外した。有意差のみられたものは、VTR刺激とモデル刺激、言語刺激とモデル刺激の5歳児女子、8歳児男子女子であり、表現の平均点が高いものに差が大きい結果となっている。

3) 全身表現と細部表現

身体表現の観察では、全身で表現するものと細部(首、手先き、腕、上体、腰、足、下半身)の身体部位の表現

表3-1 個人別得点の平均・標準偏差

	言語イメージ		V T R		モデル	
	平均	標準偏差	平均	標準偏差	平均	標準偏差
3歳男5名	13.0	4.30	14.4	3.04	9.9	3.78
女2名	13.5	2.12	14.0	0.00	9.0	1.41
計7名	13.1	3.63	14.5	2.67	9.6	3.17
4歳男8名	8.4	4.85	10.3	4.89	7.8	2.18
女11名	12.0	3.48	13.0	3.37	10.3	3.79
計19名	10.5	4.07	11.8	3.98	9.2	2.84
5歳男9名	13.6	4.35	14.8	3.62	11.9	3.12
女11名	14.6	2.01	16.0	2.59	12.3	2.96
計20名	14.2	3.13	15.5	3.06	12.1	2.99
8歳男16名	15.4	3.20	16.1	3.37	12.9	3.11
女16名	16.3	2.12	17.5	2.35	12.7	3.08
計32名	15.9	2.66	16.8	2.86	12.8	3.10

表3-2

4歳	男	言語 < V T R	
		V T R > モデル	
		言語 > モデル	
女	女	言語 < V T R	
		V T R > モデル	
		言語 > モデル	
5歳	男	言語 < V T R	
		V T R > モデル	
		言語 > モデル	
女	女	言語 < V T R	**
		V T R > モデル	*
		言語 > モデル	
8歳	男	言語 < V T R	**
		V T R > モデル	*
		言語 > モデル	
女	女	言語 < V T R	**
		V T R > モデル	**
		言語 > モデル	**

\* p < 0.05

\*\* p < 0.01

をチェックした(付2)。全身で表現しながら、手先きで《あひる》の口ばしを表現するものは両者に印されるし、坐ったまま腕と上体を動かして《スパゲッティ》の柔らかさを表現すれば、腕と上体にチェックされる。身体各部位ごとでは煩雑になるので、各身体部位を合計した細部表現と全身表現に分けて検討した(図5)。刺激三条件別にみると、全身表現はV T R (86.6%), モデル(84.5%), 言語イメージ(81.9%)の順であり、細部表現は言語イメージ(52.6%), V T R (51.8%), モデル(49.0%)の順である。細部表現は各刺激とも50%前後である。題材別では、全身表現は《かもとあひる》(90.6%), つぎが《ふうせん》(87.3%), そして《スパゲッティ》(75.1%)になり、細部表現は《かもとあひる》がとくに多く(66.7%)で、《スパゲッティ》(49.8%), 《ふうせん》(38.0%)と開きを示している。《遠い遠い》は身体部位の観察項目がことなるため除外した。男女別でみると全身表現(男83.0%, 女85.5%), 細部表現(男41.8%, 女59.4%)ともに男子より女子が高く、とくに細部表現ではその差が著しい。年齢別では、全身表現は4歳と5歳の開きが多く、66.4%から87.2%と上昇し8歳は82.9%である。細部表現は8歳が最も多く58.0%, ついで5歳児48.6%, 4歳児31.3%と年齢順に低下しているが、全身表現と同じように5歳と4歳の差が著しい。

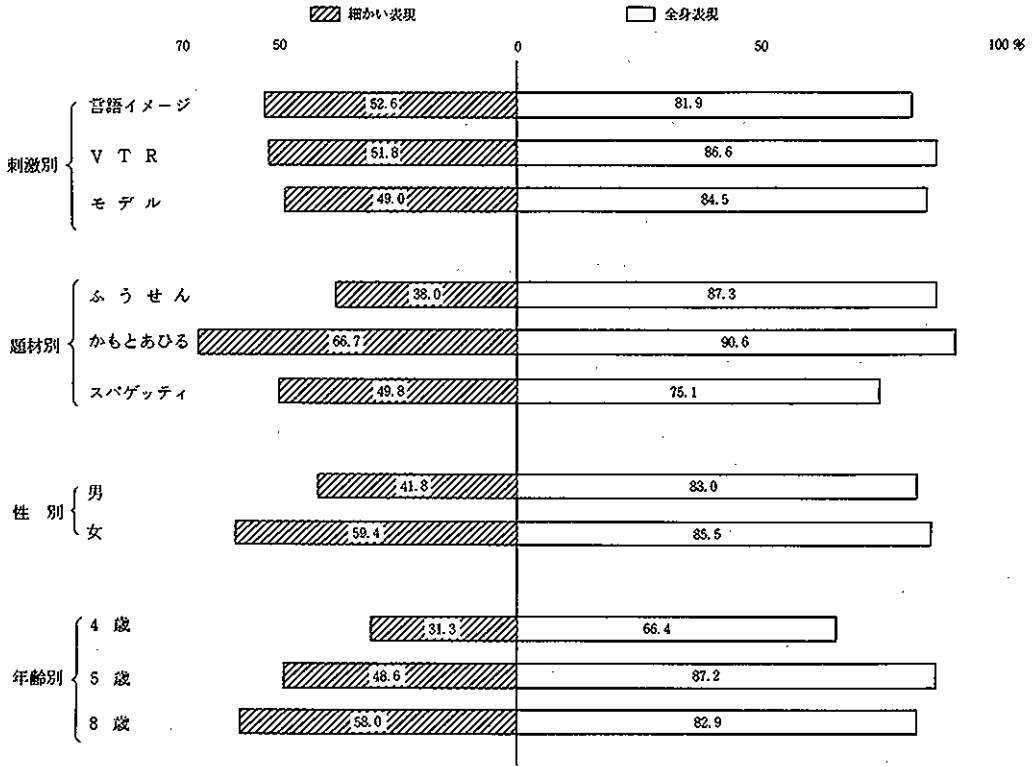
4) 参加状態

被験児のムーブメントへの参加の状態を感情表出と集中度の二側面からみることにした。

(1) 感情表出。被験児の表情から「楽しそう」「ふつう」「つまらなさそう」に分けて観察した。一場面で「ふつう」から「つまらなさそう」あるいは「楽しそう」に変わるなど、二個チェックされたものは、0.5ずつに分けて双方に集計することとした。表4-1~4がその結果である。刺激条件別では「楽しそう」がV T R (51.9%), モデル(50.0%), 言語イメージ(46.5%)の順でいずれも50%前後である。「つまらなさそう」はモデルがやや高く5.6%になっている。題材別では《ふうせん》が「楽しそう」では一番多く58.5%, 次《かもとあひる》55.8%, 《スパゲッティ》45.5%, 《遠い遠い》38.0%の順になり、《遠い遠い》は「つまらなさそう」が5.6%で一番多い。男女別では女子の方が「楽しそう」56.1%で男子の42.4%より多くなっている。「つまらなさそう」は男子4.1%, 女子1.9%である。年齢別では3歳児がもっとも「楽しそう」であり63.7%を占め、4歳児は55.5%, 5歳(45.0%)と8歳(45.6%)はほぼ同じである。「つまらなさそう」



図 5 全身表現と細部表現



参加状態(1)

表 4-1 刺激別

延べ人数 312 = N × 4 (題材) 単位：人、(%)

	楽しそう	ふつう	つまらなそう	欠	計
言語イメージ	145.0(46.5)	159.0(50.9)	4.0(1.3)	4.0(1.3)	312(100.0)
V T R	162.0(51.9)	139.0(44.6)	6.0(1.9)	5.0(1.6)	312(100.0)
モデル	156.0(50.0)	137.5(44.1)	17.5(5.6)	1.0(0.3)	312(100.0)

表 4-2 題材別

延べ人数 234 = N × 3 (刺激) 単位：人、(%)

	楽しそう	ふつう	つまらなそう	欠	計
ふうせん	137.0(58.5)	95.0(40.6)	0.0(0.0)	2.0(0.9)	234(100.0)
かもとおひる	130.5(55.8)	97.5(41.6)	6.0(2.6)	0.0(0.0)	234(100.0)
スパゲッティ	106.5(45.5)	119.0(50.9)	8.5(3.6)	0.0(0.0)	234(100.0)
遠い 遠い	89.0(38.0)	124.0(53.0)	13.0(5.6)	8.0(3.4)	234(100.0)

表4-3 性別

延べ人数 =  $N \times 4$  (題材)  $\times 3$  (刺激) 単位: 人, (%)

	楽しそう	ふつう	つまらなそう	欠	計
男	193.5(42.4)	235.0(51.5)	18.5(4.1)	9.0(2.0)	456(100.0)
女	269.5(56.1)	200.5(41.8)	9.0(1.9)	1.0(0.2)	480(100.0)
計	463.0(49.5)	435.5(46.5)	27.5(2.9)	10.0(1.1)	936(100.0)

表4-4 年齢別

延べ人数 =  $N \times 4$  (題材)  $\times 3$  (刺激) 単位: 人, (%)

	楽しそう	ふつう	つまらなそう	欠	計
3 歳	53.5(63.7)	27.5(32.7)	0.0(0.0)	3.0(3.6)	84(100.0)
4 歳	126.5(55.5)	90.5(39.7)	6.0(2.6)	5.0(2.2)	228(100.0)
5 歳	108.0(45.0)	131.5(54.8)	0.5(0.2)	0.0(0.0)	240(100.0)
8 歳	175.0(45.6)	186.0(48.4)	21.0(5.5)	2.0(0.5)	384(100.0)

※表現時間内に2ケチェックされた子の場合は1人を0.5ずつに分けて集計。

参加の状態(2)

表5-1 刺激別

延べ人数 312 =  $N \times 4$  (題材) 単位: 人, (%)

	集中する	ふざける	飽きる	ふつう	計 (延べ人数)
言語イメージ	34(10.9)	11(3.5)	1(0.3)	266(85.3)	312(100.0)
V T R	47(15.1)	21(6.7)	11(3.5)	233(74.7)	312(100.0)
モデル	36(11.5)	28(9.0)	17(5.4)	231(74.1)	312(100.0)

表5-2 題材別

延べ人数 234 =  $N \times 3$  (刺激) 単位: 人, (%)

	集中する	ふざける	飽きる	ふつう	計 (延べ人数)
ふうせん	44(18.8)	5(2.1)	0(0.0)	185(79.1)	234(100.0)
かもとおひる	40(17.1)	10(4.3)	9(3.8)	175(74.8)	234(100.0)
スパゲッティ	24(10.3)	24(10.3)	11(4.6)	175(74.8)	234(100.0)
違い違い	9(3.8)	21(9.0)	9(3.8)	195(83.4)	234(100.0)

表5-3 性別

延べ人数 =  $N \times 4$  (題材)  $\times 3$  (刺激) 単位: 人, (%)

	集中する	ふざける	飽きる	ふつう	計 (延べ人数)
男	34(7.5)	39(8.6)	23(5.0)	360(78.9)	456(100.0)
女	83(17.3)	21(4.4)	6(1.3)	370(77.0)	480(100.0)
計	117(12.5)	60(6.4)	29(3.1)	730(78.0)	936(100.0)

表 5-4 年齢別 延べ人数 = N × 4 (題材) × 3 (刺激) 単位：人、(%)

	集中する	ふざける	飽きる	ふつう	計 (延べ人数)
3 歳	5(6.0)	8(9.5)	1(1.2)	70(83.3)	84(100.0)
4 歳	14(6.1)	18(7.9)	4(1.8)	192(84.2)	228(100.0)
5 歳	4(1.7)	1(0.4)	0(0.0)	235(97.9)	240(100.0)
8 歳	94(24.4)	33(8.6)	24(6.3)	233(60.7)	384(100.0)

では8歳児が5.5%で他の年齢より多い。なお、全体を通して「楽しそう」はほぼ半分程度であるが、真剣にとりこんでいるのは感情表出では「ふつう」にマークされている。

(2) 集中度。集中度をみるため、とくに集中しているを観察されたものを「集中する」とし、「ふざける、他を妨害する」、「飽きている」を場面ごとにチェックした。表5-1~4に示すように、刺激条件別ではVTRが集中しているが多く、「ふざける」「飽きる」はモデル刺激に多くなっている。題材別にみると、《ふうせん》《かもとあひる》が集中度高く、《遠い遠い》はその5~6分の1である。「ふざける」「飽きる」は《スパゲッティ》が一番多い。男女別にこれをみると、「集中する」は女子が男子の2倍以上、「ふざける」「飽きる」は逆に男子が女子の倍以上になっている。年齢別にみると、8歳児が他の年齢の4倍以上で24.4%のものが「よく集中」しており、「ふざける」は他とあまり差はみられないが、「飽きる」は8歳にもっとも多い。5歳児は「集中するもの」が一番少ないが、「ふざける」「飽きる」も最も少なく、とくに「飽きる」は0である。

5) ビデオ作品の評価

被験児たちが提示したビデオ作品をどうみているかを知るため、小学2年の被験児全員に各クラスごと実験終了後その場でビデオ作品についての感想を求めた(付3)。表6は、題材別にそれぞれ絵・音楽・ことばについて評価してもらった結果である。(《遠い遠い》は音楽とことばがなく映像だけである)。表にみるように、全体として評価が高く、映像についてはどの種目も95%以上が「良い」とし、音楽・ことばでも80~90%弱に達している。題材では《ふうせん》が映像・音楽・ことばともに他より上位を占めている。男女を比較するといずれも僅かではあるが女子の方が評価が高くなっている。つぎに自由記述による評価内容を整理してみると表7-1~7-4になる。①映像については《ふうせん》《スパゲッティ》は「面白い、楽しい」が一番多く、《かもとあひる》《遠い遠い》は、「かわいい」が1位になっている。

次に多いのは「よくわかった、動きが面白い」と身近なものの動き——ふうせんが徐々にふくらんでしぼむ動き、かもとあひるの泳ぎや歩き方、スパゲッティがだんだん柔くなって踊る動き、赤ちゃんの遠い遠いの手や足とその速さなど、身近なものの動きがカメラを通して描かれ、改めておどろいたり感動したりしている。「本当だから面白い」という答えもおなじ感動のあらわれといえる。「映像がはっきりしている、きれい」「画面が大きくてよい」などの評価もみられる。また、批判的な意見としては、《遠い遠い》の映像が「見にくい、場所がわるい」との指摘もあった。このように、内容だけでなく、映像そのものについての意見も述べられている。②音楽については「きれい、すてき」「面白い、楽しい」が多かったが「音が良い」「画に合っている」などを述べている子もある。マイナス評価としては「楽しくない」「合っていない」の他に、ビデオ視聴時の位置などのちがいがから「声が大きすぎる」「聞こえない」の答えもみられた。③ことばに関しては「はっきりしている、解りやすい、説明がよい」「面白い、楽しい」「言葉使いがよい、よく考えてある」が大部分であり、「『やってみよう』の呼びかけがよい」など具体的な評価もあった。一方、映像に比較して批判的な意見もあり「赤ちゃんばい、わざとらしい」と子ども向けのことばを指摘している。

2. 調査

制作ビデオ作品について、現場で保育に当たっている保育母にA《ポップコーンはじけた(ものの動き)》、B《スカーフ売りとお猿さん(劇あそび)》の2本のビデオを視聴してもらい感想文を求めた。対象は第21回へき地保育所保育母研修会参加の保育母全員(48名、保育経験3年以上、年齢21歳~52歳、平均年齢35.9歳)である。ビデオ視聴は研修会第1日目の夕方、感想文の提出は最終日(第3日)の夕方である。感想文は400字詰原稿用紙1~2枚で、詳細にかつ具体的に記述されている。感想文は自由記述であるため表現はさまざまであり内容は多岐に亘っているが、表現は異っても同じような内容の感想をまとめ、A《ポップコーンはじけた》は「構成と題材」「こと

表6 ビデオをみでの感想

8歳児( )内%	ふ		う		せ		ん		か		も		と		あ		ひ		る		ス		パ		ゲ		ッ		テ		ィ		い		道		い		
	計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		計		
	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女			
	63(96.9)	80(98.8)	143(97.9)	計N=146	63(96.9)	80(98.8)	143(97.9)	計N=146	63(96.9)	80(98.8)	143(97.9)	計N=146	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)	59(90.8)	81(100.0)	140(95.9)
絵	2(3.1)	0(0)	2(1.4)	1(0.7)	1(1.5)	0(0)	1(0.7)	1(1.5)	1(1.5)	0(0)	0(0)	1(0.7)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	5(7.7)	0(0)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	5(7.7)	0(0)	5(3.4)	
音楽	55(84.6)	75(92.6)	130(89.0)	9(13.9)	1(1.2)	10(6.8)	9(13.9)	1(1.2)	10(6.8)	9(13.9)	1(1.2)	10(6.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)	52(80.0)	66(81.5)	118(80.8)
ことば	53(81.5)	71(87.7)	124(84.9)	10(15.4)	6(7.4)	16(11.9)	13(0.0)	5(6.2)	6(7.4)	5(6.2)	6(7.4)	7(8.6)	16(11.0)	12(8.2)	16(11.0)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)	10(15.4)	2(2.5)	12(8.2)

ば・音楽・効果音」「子どもの動き」「保育と表現活動」「表現活動について」「希望・意見」B《スカーフ売りとお猿さん》は「構成と内容」「子どもの動き」「指導者について」「保育と劇遊び」「劇あそびについて」「希望・意見」に整理分類した。その結果が表8である。

A《ポップコーンはじけた》

①構成と題材。ここに分類された感想は他の「ことば・音楽・効果音」や「子どもの動き」「保育と表現活動」「表現活動について」に比べて多く、延44人91.7%にのぼっている。ビデオに取り上げた題材の中でバターの溶けるところやおもちのふくらむ様子、スパゲッティのお鍋の中の動き、ポップコーンのはじける勢いの映像を見て日常見過したり考えも及ばなかった「身近にあるものの動きに気づかされた」という感想が圧倒的に多い(28名58%)。その他「導入がすばらしい・興味をうまくひきだしている」(5名)、「子どもの喜ぶ題材を選択している」(5名)などである。

②ことば・音楽・効果音。他の項目に比べて意見は少なく「動きと音楽・効果音が合っていて楽しい」(5名)、「子どもたちへのことばかけが勉強になった」(4名)などである。

③子どもの動き。導入のふうせんの場面しか子どもは映っていないのだが、「生き生きしている」(9名)、「のびのび表現」(2名)、「なりきっている」(1名)と子どもが生き生き表現しているのが印象的のようである。

④保育と表現活動。「構成と題材」に次いで意見が述べられており、「ビデオ利用すれば表現しやすい」(8名)、「大変参考になった・早速やってみたい」(7名)などビデオ作品の効果を認めたものと、「子どもを伸ばしてやる義務を痛感」(5名)、「くふうや勉強しなくては反省」(4名)、「楽器で表現遊びができるヒントを得た」など保育に対する使命・反省・抱負など述べているものに二分される。

⑤表現活動について。表現活動の意義に関する意見として「観察力・集中力が養われる」(6名)、「驚きや発見が表現活動の第一歩」(3名)、「表現力・表現の喜びが身につく」(3名)を挙げている。

B《スカーフ売りとお猿さん》

①構成と内容。「楽しい劇遊びになっていた・感動した子どもたちと一緒にやりだしたくらい楽しく引きずりこまれた」(12名)、という感想が多い。その他は「子どもの喜ぶ繰り返しや真似をうまく利用している」(8名)、「猿のことば(キーキー)をルールにしたものがよい」(3名)などストーリーに関したものである。

②子どもの動き。「生き生きした表情がすばらしい」という感想をもったものは半数近い23名であり、「最後のもっとやりたいのことばが印象的」(3名)、という感想と共に子どもたちが楽しく劇遊びに熱中していたかを画面から感じとっている。

③指導者について。この項目に対する感想は37名、77.1

表7-1 ふうせん

	順位	プラス評価	人数	順位	マイナス評価	人数
映 像	①	おもしろい・楽しい	36	①	顔が見えない	2
	②	飛んでいるところ・落ちるところが面白い	35			
	③	順々にふくらむところがよい 割れそうでおもしろい	15			
	④	色がきれい・さわやか・場面がよい	15			
	⑤	はっきりしている・よくわかる 自分も空を飛んでいるかんじ	13			
	⑥	ふうせんの形がおもしろい	13			
	⑦	画面が大きくて良い	3			
	⑧	ふうせん(ふくらんでしぼむ)がおもしろい	3			
	⑨	おじさんがおもしろい	3			
	⑩	色々な工夫をしている	1	計	(2)	
	計	(137)				
こ と ば	①	はっきりしている・わかりやすい	63	①	赤ちゃんばい・わざとらしい	6
	②	おもしろい・楽しい	35	②	合わない・つまらない・暗い	4
	③	言葉使いが良い・よく考えてある	12	③	よく聞こえなかった・わからない	2
	④	お姉さんみたい・ていねい・優しそう	8	④	言葉が少ない	1
	⑤	呼びかけがよい	1	⑤	顔が見えない	1
	計		(119)	計		(14)
音 楽	①	きれい・すてき・美しい・かわいい	41	①	楽しくない・きれいではない	4
	②	面白い・ひょうきん	34	②	声が大きすぎる	3
	③	楽しい・気持が良い	28	③	聞こえない	1
	④	音が良い	14			
	⑤	合っている(自分もふくらんだみたい)	11			
	⑥	いっぱいあって良い	1			
	⑦	静かで気にならない	1	計		(8)
	計	(130)				

表7-2 カモとアヒル

	順位	プラス評価	人数	順位	マイナス評価	人数
映 像	①	かわいい	58	①	赤ちゃんぼい	1
	②	よくわかった・勉強になった (歩く・泳ぐ・池に入る・陸に上る・お尻をふる)	31	①	意味がよくわからない	1
	③	はっきりしている・きれい	21			
	④	面白い・楽しい	19			
	⑤	本当のことだから良い (パロン池が写っている・カモの色がよい)	7			
	⑥	画面が大きくて良い	2			
	計		(138)	計		(2)
こ と ば	①	面白い・楽しい	50	①	赤ちゃんぼい・わざとらしい	8
	②	わかりやすい・はっきりしている	38	②	大人と子供の声の区別がつかない	4
	③	言葉使いが良い・ていねい・優しい	11	③	あまり詳しくない	2
	④	声と言葉がかわいい	10			
	⑤	合っている	4			
	⑥	お話の仕方が良い	3			
	⑦	「やってみよう」が楽しい・やる気になる	2			
計		(118)	計		(14)	
音 楽	①	面白い・ユニーク	51	①	面白くない・よくない・合わない	6
	②	楽しい・気持ちが良い	21	②	うるさい・声が大きすぎる	3
	③	合っている (アヒルらしい・歩いてるみたい・工夫された)	16	③	聞こえない	1
	④	かわいい・きれい	15	③	わけがわからない	1
	⑤	聞きやすい	9			
	⑥	鳴き声が良い	1			
	⑥	その他	1			
計		(114)	計		(11)	

星 他：表現活動と映像文化財に関する研究

表7-3 スパゲッティ

	順位	プラス評価	人数	順位	マイナス評価	人数
映 像	①	面白い	49	①	はっきりわからない	2
	②	曲ったところ・踊ったところが面白い	37	①	どろどろで気持ちが悪い	2
	③	おいしそう	23			
	④	よくわかる・はっきりしている・鍋がよい	17			
	⑤	きれい・いい気持ち	5			
	⑥	固いところが面白い	4			
	⑦	本当のことだからよい	2			
	⑧	見たことがなかったから	1			
	計		(138)	計		(4)
こ と ば	①	面白い・楽しい	52	①	つまらない	5
	②	よくわかる・はっきりしている・説明が良い	42	②	赤ちゃんばい・わざとらしい	3
	③	声と言葉が良い	13	③	よくわからない	2
	④	きれい・ていねい・優しい	6			
	⑤	合っている・食べたくなる	5			
	計		(118)	計		(10)
音 楽	①	面白い・楽しい・愉快	53	①	暗い・面白くない	3
	②	合っている(柔らかくそう・よくわかる)	26	②	スパゲッティに合わない	2
	③	きれい・すてき	21	②	声が大きすぎた	2
	④	お食事らしい雰囲気・食べたくなる	6	②	聞こえない・わからない	2
	⑤	ユニーク・不思議	5			
	計		(111)	計		(9)

表7-4 違い違い

	順位	プラス評価	人数	順位	マイナス評価	人数
映 像	①	かわいい	81	①	画が見にくい	4
	②	面白い・楽しい(足・お尻の動き)	36	②	面白くない	2
	③	よくわかる・はっきりしている	11	③	場面が悪い	1
	④	速さがわかる				
	④	場面が合っている	2			
		その他(運動になる・うまい)	6			
	計		(136)	計		(7)

表8 制作ビデオ作品の感想

対象：へき地保育所保母48名

A《ポップコーンはじけた》		B《スカーフ売りとお猿さん》	
	人数		人数
構成と題材		構成と内容	
身近にあるものに気づかされた	28	楽しい劇遊びになっていた・感動した	12
導入がすばらしい・興味をうまくひきだしている	5	子どもの喜ぶ繰返しや真似をうまく利用している	8
子どもの喜ぶ題材を選択している	5	猿のことば(キーキー)をルールにしたのがよい	3
感動した	2	混合保育に適した題材	2
子どもの喜ぶふうせんから始めたのがよい	1	無理のないストーリーを選ぶことが大切と思った	1
2回繰返すのでわかりやすい	1	原作の帽子をスカーフに変えたのがよかった	1
時間的にもあきがない	1	計	56.3% (27)
科学的な面もよくできていて面白い	1		
計	91.7% (44)		
ことば・音楽・効果音		子どもの動き	
動きと音楽・効果音が合って楽しい	5	生き生きした表情がすばらしい	23
子どもたちへの言葉かけが勉強になった	4	演技がじょうずだった	5
効果音があるので動作しやすい	1	「もっとやりたい」のことばが印象的	3
計	20.8% (10)	ユーモラスでかわい	2
		計	68.8% (33)
子どもの動き		指導者について	
生き生きした子どもたちが印象的	9	お話から劇遊びへの展開がすばらしい	19
のびのび表現している	2	語りかけの巧みさに感嘆した	13
子どもたちがなりきっている面白さ味わった	1	ボス猿とスカーフ売りのリードがよい	4
計	25.0% (12)	保育者の指導で異年齢児が楽しんでた	1
		計	77.1% (37)
保育と表現活動		保育と劇遊び	
ビデオ利用すれば表現活動しやすい	8	大変参考になった・早速子どもたちとやってみよう	20
大変参考になった・早速やってみよう	7	子どものもつ力を表現させるのが保育者の努力と使命	5
子どもを伸ばしてやる義務を痛感	5	道具や写真など事前の準備が大切	5
保母がくふうや勉強しなくてはと反省	4	保母は創造性をもたなければと反省	4
感動する気持がなかったことを反省	1	保母も楽しんで参加することが大切	2
視聴覚機器ないが実演してもよい	1	ビデオ使用すればやりやすい	2
楽器の即興で表現あそびができるヒントを得た	1	慣れたらボス猿・スカーフ売りを年長組にさせてみたい	2
計	56.3% (27)	他の先生にも見せてあげたい	2
		保母のくふうでビデオなくてもできる	2
表現活動について		積極的に挑戦したい	1
観察力・集中力が養われる	6	保育を高めるには人的(チームワーク)、物的(設備)条件が大切	1
驚きや発見が表現活動の第一歩	3	計	95.8% (46)
表現力や表現の喜びが身につく	3		
表現活動はすばらしい	2	劇遊びについて	
計	29.2% (14)	協調性・集中力が育つ	2
		劇遊びはすばらしい	1
希望・意見		計	6.3% (3)
導入部分をもっとみたい	1		
物足りなかった	1	希望・意見	
子どもの様子がなくて自然観察の映画みたい	1	前後の活動過程をもっと知りたい	2
計	6.3% (3)	全員に同じ行動をさせるのは疑問	2
		もっと子どもの表情・動きをみたかった	1
		見せるためにやっていた感じがする	1
		計	12.5% (6)
その他			
テレビ・ビデオ欲しい・ビデオの設備ない	6		
計	12.5% (6)		



%と多いが「お話から劇遊びへの展開がすばらしい」(19名)、「語りかけの巧みさに感嘆」(13名)と指導者の演技のうまさ、話術の巧みさに驚きと感嘆が集中している。

④保育と劇遊び。この項目に分類された感想は非常に多く(46名, 95.8%) 日常の保育との関わりでこのビデオを視聴している。「大変参考になった・園に帰って早速子どもたちとやってみたい」(20名) という劇あそびの具体的な指導法を感じとったものが多い。また「子どものもつ力を表現させるのが保育者の努力と使命」(5名)、「事前の準備が大切」(5名)、「保母は創造性をもたなければと反省」(4名)、「保母も楽しんで参加することが大切」(2名) などA作品と同様に保育に対する使命、抱負などの意見も多い。

⑤劇遊びの意義についてのべるものは少なく「協調性・集中力が育つ」(2名) などである。

その他A, B両作品に共通した意見として「導入部分をもっとみたい」「前後の活動過程をもっと知りたい」などより詳細で具体的な方法を知りたいというものも3名あった。また表現活動は苦手な分野だが「ビデオを利用すればやりやすい」(10名)とビデオ作品の効用を挙げている。しかし現実には財源がなく「テレビ・ビデオが欲しい、ビデオの設備がない」(6名)と訴えている。

#### IV 考察

##### 1. 実験結果の考察

身体表現活動の導入としてビデオ視聴をさせることの有効性をみるため、言葉でイメージを描かせる「言語刺激」と指導者も一緒に表現する「モデル提示」と比較する実験を行い、三条件それぞれの特性をはじめ題材による差や年齢差などの実験結果を得た。これらについての考察をすすめると次のようになる。

##### 1) 提示刺激の特性

提示刺激別に被験児の表現をaよく表現する, b大体する, c指導者の模倣, d子どもの模倣, e表現しないに分けてみると、「aよく表現する」は、題材の種類、年齢、男女を問わず、いずれもビデオ刺激が上位であり、次が言語イメージ、そしてモデル提示になっている。また、個人の表現を得点化した比較においても同順位になり、「ビデオ」「言語イメージ」「モデル」の順である。ここでの表現の評価点は、ムーブメント本来の自発性を重視しており、模倣の表現は「よく表現している」「大体表現している」より低い評価となるため、「モデル」が最下位になるといえる。「ビデオ」「言語イメージ」「モデル」の三条件それぞれについてみると、「ビデオ

：モデル」の差が、「ビデオ：言語」、「言語：モデル」より大きい。「ビデオ：モデル」「言語：モデル」では、ともに5歳女と8歳男女に有意の差がみられる。つまり、表現点が高いほどムーブメントの導入刺激の差が明らかになると考えられる。また、「モデル」が「ビデオ」や「言語イメージ」と比べて劣るのは、指導者は同時に行動するだけで、とくに注視させる指導はしていないのに模倣する子が多いことを示している。

以上から、ムーブメントの導入として、ビデオでももの動きを見せることは、子どもの身体表現活動をゆたかにし、言語で子どもにイメージさせることや指導者がモデルを提示することよりも優れているといえよう。

##### 2) 題材別

つぎに、提示した題材《ふうせん》《かもとあひる》《スパゲッティ》《遠い遠い》の4種について検討してみる。いずれの題材も言語イメージやモデル提示よりもビデオを見ての表現がよくなされ、それぞれがビデオ効果を示している。順位としては1位《かもとあひる》(43.0%)、2位《ふうせん》(42.3%)、3位《スパゲッティ》(32.4%)、最後が《遠い遠い》(23.1%)である。よく表現している子と、大体表現しているものを合計すると、《遠い遠い》92.7%、《かもとあひる》90.4%、《ふうせん》85.6%、《スパゲッティ》77.2%でどの題材も身体表現活動の題材として適切であるといえよう。身体各部位を使っての細部の表現は《かもとあひる》が1位であり、子どもは動物の動きが表現しやすいが《スパゲッティ》などは手足と対応させることがむずかしいのであろう。《スパゲッティ》は表現できない、しない子が他の題材より多いのである。また《遠い遠い》は子どもたちが赤ちゃんの声色でバブバブといったり、泣きまねをしたり、ビデオには音がないのに声を出して友だちとふざける様子がみられ、赤ちゃんの表現をすることの照れが観察された。

##### 3) 男女差

表現の個人得点、全身や細部の表現、参加態度それぞれ、どの年齢でも男子より女子が優れている。表現のしかた、題材別刺激別のそれぞれの傾向は男女ともに変わらない。模倣では友だちの模倣は男子の方が女子より多く、指導者の模倣は女子の方が男子より多く、男女の特徴を示している。8歳の女子にはそのものになりきって陶醉している子、美しく表現しようとする子がみられたが、男子にはみられず、逆にふざけなどは男子に多い。身体表現活動も形を意識するようになると男子はとまどいや照れが動きを少なくすると考えられる。

##### 4) 年齢差

3歳児、4歳児、5歳児、8歳児を対象としたが、提示刺激別では、よく表現している子は、各年齢ともにビデオ、言語イメージ、モデルの順で変りない。つまり、年齢にかかわらずビデオ提示が効果があるといえる。指導者の模倣は3歳児に多く(50.9%)、他の年齢(23.6~(30.9%)と大きな開きがあり、3歳児が指導者にひきずられることが多いといえよう。4歳児の特徴としては、3歳児が抵抗なく楽に課題にのるのに対し、何とか表現しようとかまえている様子がみられる。たとえば《ふうせん》のふくらむ過程で、指導者が「1回目フーッ」「2回目フーッ」「3回目フーッ」と風船に息をいれる言葉かけに、大部分の子がその都度、身体を固くしながら、自分では動いているつもりでも、背をまるめて小さくなったままでいる。《スパゲッティ》も同じ様子が観察されており、その結果が「表現しない」にチェックされ、平均点も3歳児より低くなっている、同じ保育所で条件も全く同じだが、5歳児になると、このようなことはみられず自分の身体を思うように動かせるようになっている。8歳児では、一段と表現力が増し、とくに女子では対象物になりきって、さらに優雅に表現しようとしている子が多くみられる。ムーブメントをよく理解し、自分の身体表現を通してさらに対象物のイメージを明らかにしていくことができるのは5歳児以上といえよう。また、3歳~4歳の幼児では指導者のモデルがないと表現しきれないことも観察された。なおどの年齢でもビデオ視聴時は予想以上に真剣に集中する態度がみられた。

## 2. その他

(1) 模倣でもリーダーを真似る場合は明らかに観察できるが、友だちの模倣は誰が誰の模倣をしているのか把握しにくい。それは、きわめて短時間にいっせいにおなじ行動をとるからである。子どもが常に周囲の子をみつめて行動することが伺えた。写真⑤と写真⑥にみられるよ

うに、風船のふくらむ表現をAクラスの子はしゃがみこんでから伸びていき、Bクラスの子は仰向きでそりながらお腹をせりあげていく。指導者のモデルがないばあい、なかまの誰かひとりのリーダー格のものをみて一群のものがさっと模倣して動くようである。

(2) ムーブメントは、身体の動きによる自己表現活動の喜びを目的としているが、子どもたちがこの一連のムーブメントの実験を通して、楽しそうに生き生きしてくる様子が実験者や観察者の目に明らかであった。ある5歳の女の子が、実験を終って、暗ればれた表情で「ああ、すっきりした」と言ったことばが、子どもたち全体の感情を代表して言語化されたものと思えた。

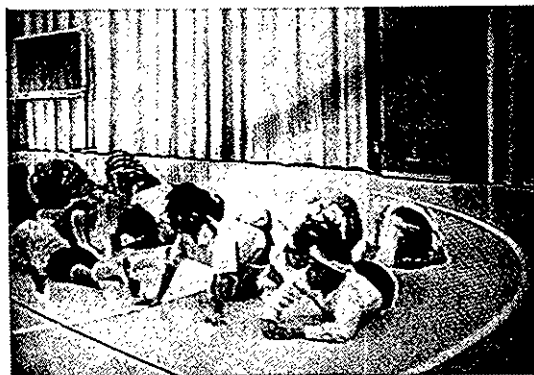
## 3. 実験用ビデオについて

実験で提示した「ものの動き」のビデオ作品について、小学2年全員146名に感想を求めた。「面白い、楽しい」など評価が高く、映像を「良い」とするものは各題材とも95%以上、音楽・ことばについても80~90%が「良い」としている。そして、身近なものの動きをカメラがしっかりとらえていることに改めて感動やおどろきを示している。ビデオ作品は昨年度制作したのから抽出したものであり、本作品「ポップコーンはじけたノ(ものの動き)」は子どものムーブメント導入に適切であるといえよう。なお、画像の鮮明さ、大きさ、美しさなどを指摘し、《遠い遠い》の画像は見にくい、場所がわるいなど案人のビデオ撮影を見抜かれたような指摘もあり(他の題材は東通企画スタッフの撮影)、映像時代の子どもの目の確かさを認識させられた。

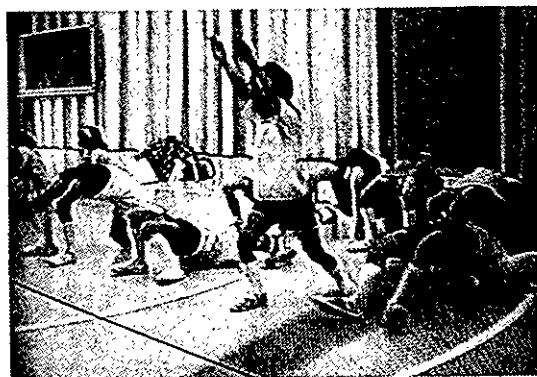
## 4. 制作ビデオ作品について

昨年度制作したビデオ作品、A《ポップコーンはじけた(ものの動き)》、B《スカーフ売りとお猿さん(劇あそび)》の2本を現場保育者48名(保育経験3年以上、年齢21~52歳、平均35.9歳)に視聴してもらい自由

⑤ 風船



⑥ 風船



記述による感想を求めた。自由記述であるだけに、昨年度設問して回答を得た評価<sup>1)</sup>と異り、個々の保育者の詳細な感想や意見を得ることができた。実際に保育現場にある人たちなので、日常の保育、これからの保育に深くかかわりをもって視聴され、作品の活用について現実的な要望が出されている。詳細は結果に示したが、A作品では日常見過している身近なものの動きを映像が写し撮っていることに感心し、これらがムーブメントの導入になることのヒントを得ている。B作品では、リーダーの演技や話術、導入の巧みさに感嘆し、子どもたちの生き生きした表情や動きに強い印象をうけている。そして、ムーブメントや劇あそびが子どもたちに必要であり、保育者は子どもの表現活動をのばす責任があることをのべ、日常の保育への反省もあげられている。また、表現活動のためにビデオ活用の効果を認める意見、苦手な分野だがビデオをみて指導法を会得し保育に導入する意見など、直接今後の保育に生かされることの伺える感想が多かった。

## V 総括

われわれ児童文化財研究部会では、昨年度、児童の表現活動のための映像文化財として、ビデオソフト2本を制作した。Aムーブメント用の《ポップコーンはじけたノ》(ものの動き)34分、B劇あそび用の《スカーフ売りとお猿さん》27分、である。そして、実際に子どもの指導にかかわる人たちに視聴してもらい、質問調査によって、作品内容の高い評価とともに、殆んどものが利用を望んでいる結果をえた。また、「表現力」「観察力」「想像性」「創造性」「集中力」を養う。「自己表現」「心身の解放」「心を豊かほする」「協力の楽しさ」など、A・B作品それぞれに目的と効果を適確にうけとめた回答をみる事ができた。

今年度は、表現活動のための映像効果について実験的に観察することとした。映像提示の特性をみるため、言語刺激およびモデル提示と比較する条件で実験を施行した。はじめに、言語刺激、次に映像、最後にモデル提示とし、それぞれを導入として身体表現をさせた。題材は昨年度のA作品(ものの動き)から抽出した3課題《風船》《かもとあひる》《スパゲッティ》と新に加えた《赤ちゃんの遠い遠い》の4課題である。

①映像提示は、言語やモデルの提示よりも身体表現活動をゆたかにし、ムーブメントへの映像の効果が明らかであった。つまり、《スパゲッティ》に例をとると、スパゲッティの固い状態が煮るとだんだん柔くなることをこ

とばで説明して表現させるより、映像をみた方がよく表現できるのである。モデル提示では模倣が多くなり個々の自発的な表現が損われている。

②言語提示は、ことばで状態を説明し、子どもにイメージを描かせて、そのものになって表現させたのであるが、実験のため、指導者のインストラクションは他の映像・モデルと同条件に規制された。実際のムーブメント指導では、導入部で子どもたちに話しあいをうながせばイメージもふくらみ、表現もより豊かになるであろう。

③モデル提示は、他とおなじ導入で、「先生も一緒にします」が追加され、とくに手本を示すとはいわないが、模倣する子が多い。模倣には対象を観察する行為が含まれるし、また、年齢の低い子、表現力の劣る子に緊張をやわらげて表現意欲をうながす効果もある。したがって、表現活動にとって、モデル提示も一つの意味をもっているといえる。指導者のモデルのない条件では、なかまの子どもを模倣して表現に参加している子ども多くみられた。④表現力は年齢が高いほどすぐれ、4歳児は課題意識はあるが、それだけに内在するイメージーションをもちながら身体で表現するにいたらない状態が観察された。男子より女子の方が表現力ゆたかであり、8歳児の女子には陶醉し優雅で美しい表現がみられた。しかし、外化された結果の表現にこだわると、ムーブメントの特性である、自己を解放する、ものの本質にせまるとらえ方を育てる、なかまとの共感の楽しみを味わうなどが後退してしまうことになる。

実験の他に、制作したA「ものの動き」、B「劇あそび」のビデオ2本を保育経験3年以上の現場の保育者に視聴してもらい、自由記述の感想文を求めた。A「ものの動き」では、日頃見のがしている身近なものの動きをカメラの目でしっかりとらえた映像に感心し、これらがムーブメントの題材となることの示唆を得ている。B作品では、リーダーの導入の巧みさに感嘆し、子どもたちの生き生きした表情や動き、最後に「もっとやりたい」という2~3の子のつぶやきに強い印象をうけている。そして、ムーブメントや劇あそびが子どもにとって重要であり、これを開発していく責任が保育者にあることをのべている。表現活動を保育にとりあげているものは大いに参考になったと記述し、表現活動を苦手とする保母はビデオ作品を利用することで保育にとりいれる勇気を得たと述べるものが多かった。もっとも、ビデオ設備のない保育所が大部分で、設備への要望が強く、保育現場では、未だに映像文化財を活用することが評価されていない現状も明らかにされたのである。

おわりに、今回の研究にあたって、実験に御協力いただいた社会福祉法人みさと保育所園長岩佐喜久枝先生、玉川学園小野真理子先生、小川洋子先生、他参加された園児・児童の方たち、また、実験や分析に当って協力いただいた水口委子氏に深甚なる謝意を表します。

なお、本研究は朝日生命厚生事業団の助成金を受けましたので、ここに深謝いたします。なお、制作ビデオ2本は「表現活動シリーズ」①②として厚生省の推薦を受けました。同事業団20周年記念行事の一端として、今後希望される施設や団体などにも寄贈されます。

#### 引用文献・参考文献

- 1) 星美智子他, 表現活動と映像文化財に関する研究, 日本総合愛育研究所紀要, 第22集, 122頁～139頁, 1986年
- 2) 高橋種昭他, 小学校の学校劇に関する実態調査, 日本総合愛育研究所紀要, 第18集, 199頁～201頁, 1982年
- 3) 星美智子他, 障害児の表現活動(ムーブメント)に関する研究, 第1報, 第2報, 第3報, 日本総合愛育研究所紀要, 第17集, 第18集, 第19集, 1981年～1983年
- 4) ブライアン・ウェイ, 岡田陽, 高橋美智訳, ドラマによる人間教育, 1977年5月, 玉川大学出版部
- 5) 岡田陽, ドラマと人間教育, 1985年3月, 玉川大学出版部

付1 教示

① 《ゴム風船》

言語刺激 ゴム風船ふくらましたことある？  
空気をいれると大きくなって、空気をぬくとしぼんじょうのね。

- \*さあ、風船になってみましょう。3回でふくらましますよ。  
a. ふくらみます。1回目「フーッ」2回目「フーッ」3回目「フーッ」  
b. ふくらみました。  
c. 空気ぬきますよ。「シューッ」  
d. しぼみます。

VTR刺激 こんどはビデオをみてみましょう。

\*繰返し

モデル刺激 こんどは先生も一緒にします。

\*繰返し

以下②③④も①《ゴム風船》に準じて行う

② 《あひる》

あひるは歩いたり、泳いだりするのよ、見たことある？

\*さあ、あひるになってみましょう。

- a. 水の中をあひるが泳ぎます。  
b. 陸にあがって歩きます。

③ 《スパゲッティ》

みんなスパゲッティ食べたことあるでしょう。長くて細くてやわらかいのね。  
でも煮る前のスパゲッティは固くて棒みたいなの。見たことある？

\*さあ、スパゲッティになってみましょう。

- a. はじめは煮る前の固いスパゲッティですよ。  
b. お鍋の中の熱いお湯に入れます。だんだん煮えてやわらかくなります。

④ 《這い這い》

赤ちゃんの「這い這い」みたことあるでしょ。

\*さあ、赤ちゃんになって這い這いしてみましょう。

付3 感想

年	組	なまえ
ビデオを見た感想		

それぞれの問いの、よい、よくない、のどちらかに○印をつけ、そのわけを書いてください。

1. ふうせん

絵について よい (そのわけ) )  
よくない

音楽について よい (そのわけ) )  
よくない

ことばについて よい (そのわけ) )  
よくない

2. かもとあひる

絵について よい (そのわけ) )  
よくない

音楽について よい (そのわけ) )  
よくない

ことばについて よい (そのわけ) )  
よくない

3. スパゲッティ

絵について よい (そのわけ) )  
よくない

音楽について よい (そのわけ) )  
よくない

ことばについて よい (そのわけ) )  
よくない

4. 赤ちゃんのはいはい

絵について よい (そのわけ) )  
よくない

付2 記録用紙

ふうせん

氏名 \_\_\_\_\_ 昭和 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日 記録者 \_\_\_\_\_

◎よく表現 ○大体表現 △模倣 ×やらない・妨害

		全体表現	声・ことば	身体部位			動作			感情
言語イメージ	ふくらむ	◎ ○ △ ×		首 手先 腕	上体 腰 足	下半身 全体	しゃがむ 立つ 背のび	手をかかえこむ 手をあげる 手をひろげる	一定のまま 一挙に 段々に	楽しそう ふつう つまらなさそう
	しばむ	◎ ○ △ ×		首 手先 腕	上体 腰 足	下半身 全体	かがみこむ ねころぶ 立ったまま	手をかかえこむ くるくるまわる 走りまわる	一定のまま 一挙に 段々に	のびのびしている ふざける 飽きている
V T R	ふくらむ	◎ ○ △ ×		首 手先 腕	上体 腰 足	下半身 全体	しゃがむ 立つ 背のび	手をかかえこむ 手をあげる 手をひろげる	一定のまま 一挙に 段々に	楽しそう ふつう つまらなさそう
	しばむ	◎ ○ △ ×		首 手先 腕	上体 腰 足	下半身 全体	かがみこむ ねころぶ 立ったまま	手をかかえこむ くるくるまわる 走りまわる	一定のまま 一挙に 段々に	のびのびしている ふざける 飽きている
モデル	ふくらむ	◎ ○ △ ×		首 手先 腕	上体 腰 足	下半身 全体	しゃがむ 立つ 背のび	手をかかえこむ 手をあげる 手をひろげる	一定のまま 一挙に 段々に	楽しそう ふつう つまらなさそう
	しばむ	◎ ○ △ ×		首 手先 腕	上体 腰 足	下半身 全体	かがみこむ ねころぶ 立ったまま	手をかかえこむ くるくるまわる 走りまわる	一定のまま 一挙に 段々に	のびのびしている ふざける 飽きている

Study on Expressive Activities and Video Cultural Property  
— Practical Use and Effects of Video Software —

Michiko HOSHI • Taneaki TAKAHASHI  
Reiko YUKAWA • Shigeo OUCHI  
Akira OKADA • Hideo NAKASA  
Tamotsu YAMAMOTO

I. Purpose:

The Present study has been started for the purpose of developing video software that brings out children's activities as a trial of new video cultural property and of making good use it for children's expressive activities (movement and drama play) and for the guidance of expressive activities at homes, schools, Children's Halls, day nurseries, kindergartens etc..

II. Method:

In our previous study, we produced 2 videotapes relating to physical expressive activity and drama play. This year, we have studied on the practical use and effects of these videotapes.

1. 1) we chose 4 "movements of things" in the videotapes for the physical expression (movement), and had the children give physical expressions presenting them each time 3 conditions, namely, a videotape, language stimulation and the physical expression of a leader, and probed the distinctiveness of each movement and the effects of videotapes.
- 2) The subjects were 146 second-year male and female pupils, (the personal behaviors of 32 pupils were analyzed) and 46 preschool children.
2. we asked the day nursery teachers to watch 2 videotapes we had produced, then, asked them to describe their impressions of the tapes with priority given to their availabilities to early childhood education and care, and examined these results.