

2. 映像刺激による幼児の身体表現の年齢段階別検討

スポーツ科学課程 小川 さやか

I. 緒言

幼稚園教育要領では、幼稚園の教育内容を健康、人間関係、環境、言葉、表現の5領域としており、表現については、「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにすること」としている²⁾。幼児が身体表現活動に取り組む利点として、(1)幼児の活動欲求を満足させ、幼児の身体支配能力を開発する、(2)豊かな感受性や柔軟な思考の力を伸ばす、(3)社会性の育成に深く関わっている、という点をあげることができる¹⁾。しかしその一方で、幼児への身体表現活動の指導の難しさを感じている保育者も少なくない。また、身体表現を引き出す刺激に関する研究も多く行われているが、これらの刺激には表現者に対して特定のイメージを抱かせる、指導者そのものを真似するにとどまる、指導の困難性といった課題がある。

そこで本研究は、創造的な身体表現活動でのイメージと運動の想起・生成に関して、イメージや運動をできる限り特定の方向に拘束しないよう抽象的な映像表現を用いて、イメージと運動が渾然一体化する表現創出支援を3種類の3DCGアニメーションにより行うことを試み、3歳児、4歳児、5歳児という3つの年齢段階の幼児からどのような身体表現が生まれるかを明らかにすることを目的とした。

II. 研究方法

(1) 刺激

本研究で使用した映像刺激は、身体表現で実感される基礎的な特性を有し、かつ独自のイメージを運動の想起・生成による表現創出を促進するものとして西ら(2008)によって作られた3種類で、刺激1:soft(柔, 図1)、刺激2:particle(微粒子, 図2)、刺激3:rigid(硬, 図3)である。各々約1分程度の映像である。



図1 刺激1 図2 刺激2 図3 刺激3

表1 各クラスの数と実施日

	男児	女児	合計	実施日
3歳児	13名	17名	30名	H.20.10.30(木)
4歳児	14名	14名	28名	H.20.10.31(金)
5歳児	15名	11名	26名	H.20.10.27(月)

(2) 実験方法

・被験者、実施場所、実施日

金沢大学人間社会学域学校教育学類附属幼稚園の3歳児1クラス、4歳児1クラス、5歳児1クラスを対象に、当該幼稚園プレイルームにおいて実施した。人数および実施日を表1に示す。

・実験手順

導入として、活動内容と注意事項を説明した。

表2 実験手順

時間(分)	流れ
2	導入
6	ウォーミングアップ
(3)	・2人で動こう
(3)	・新聞紙になろう
6	刺激1
	・座位:手を動かしながら見る
	・立位:見ながら体を動かす
	・グループで自由に表現
6	刺激2(刺激1と同様)
6	刺激3(刺激2と同様)
2	まとめ

その後、ウォーミングアップとして、1. 2人で動こう、2. 新聞紙になろう、を各3分ずつ行った。映像を見ながらの表現では、刺激をじっくりと自分の中へ取り込んでからだで表現できるよう、①座った状態での手だけの表現(以下、手の表現活動)、②その場で立った状態でのからだ全体での表現(以下、からだの表現活動)、③グループで自由に動き回っての表現(以下、グループ表現活動)、という3つの段階を踏んだ。1つの刺激に対しこの手順を踏み、刺激1、刺激2、刺激3へと進んでいった。

(3) 分析方法

撮影したVTRを元に分析を行った。手の表現活動、からだの表現活動、グループ表現活動それぞれで、各幼児が動いているか・動いていないか、映像を見ているか・見ていないか記録した。グループ表現活動においては仲間と関わっているか・関わっていないかも記録した。手の表現活動における幼児の発言を記録した。また、全身での動きとかかわりの事例を抽出した。

Ⅲ. 結果および考察

(1) 幼児の映像刺激の感受

初めての映像を見ながら幼児から発せられたことばは、「映像の色」、「映像からのイメージ」、「感情」に分類できた。幼児の発言から、3歳児、4歳児、5歳児において抽象的な映像刺激から幼児の中で個人のイメージが生まれたことが伺える(表3)。

表3 幼児の発言

		刺激1	刺激2	刺激3
3歳児	映像の色	赤、緑、黄色、オレンジ	丸、オレンジ、黄緑	青
	映像からのイメージ	地球みたい	シャボン玉、星、ちっちゃいね	氷
	感情		楽しいね	
4歳児	映像の色		黄色くなってる	
	映像からのイメージ	卵、フライパン、プリンみたい、ゼリー	ボール、シャボン玉、宇宙、花火、蛍、スーパーボール、ビー玉、シャボン玉消えた	バタフライ、氷、ウルトラマンの飛行機
	感情	気持ち悪い		
5歳児	映像の色	赤、緑、黄色、オレンジ	黄色かったけど青に変わった	
	映像からのイメージ	銀河、目がある、お月様、シャボン玉、喋っている、何か出てきた、飛んだ、口が動いているみたい、中に入っちゃった	つぶつぶ、いくらみたい、蛍、UFO、火星、木星、天の川、宇宙でみんなでどこかへ行っている	水の中、氷、サイコロ、迷路、割れた、氷のサイコロ、カンカンキンカン
	感情			

どの年齢段階においても、映像から感じ取ったイメージを、からだを使って表現しようとする姿がみられた。4歳児の刺激3では、立ち上がって表現する幼児や、腹ばいになって泳ぐまねをする幼児がみられ(図4)、映像刺激を受け取ったことにより、手での表現にとどまらず、全身を使った表現が生まれたことが伺える。5歳児では、刺激2で表現しない幼児が2人おり、後ろのほうで見ているだけだった(図5)が、刺激3になると前に出てきて、表現を楽しんでいた(図6)。これは、幼児の

からだを動かしたい、表現したいという主体性の現われと考えられる。



図4 4歳児手の表現活動



図5 5歳児手の表現活動

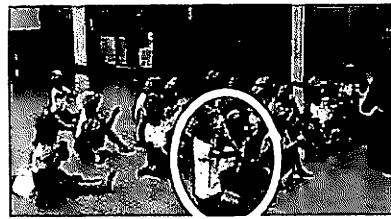


図6 5歳児手の表現活動

(2) 幼児の動き

映像から得た刺激が幼児のからだの表現へとつながった。刺激1では垂直方向への動き、刺激2では素早い動き、刺激3では静止がみられた(図7)。

また、4歳児と5歳児では、からだの表現活動の段階での仲間とのかわりも生まれた(図8)。



図7 様々な動きをみせる幼児(左より刺激1、刺激2、刺激3)



図8 仲間とともに活動(左から4歳、5歳)

(3) 幼児同士のかかわり

3歳児では、決められたグループ活動は困難で2,3人のかかわりがみられた。4歳児では、映像を見て動くことよりも、仲間と一緒に自由に動くことに、楽しみを見出していた。5歳児ではグループ活動よりも、映像をじっくり見て感じたように動くことに集中していた(図9、図10)。

かかわりの事例としては、①映像を見ながらのかかわり(図11)、②映像を見ないかかわり、③個の動きをしながらのかかわり(図12)、④個で映像を見た結果のかかわり(図13)、の4つに分類できた。



図11: 映像を見ながらのかかわりの事例

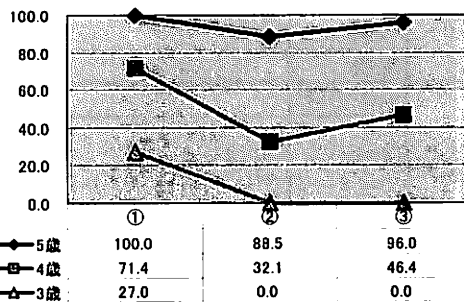


図9 映像を見ながら動いている幼児の割合

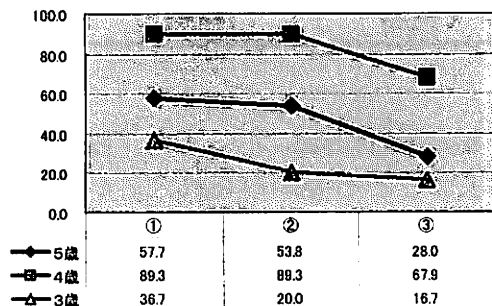


図10 仲間とかかわりをもっている幼児の割合



図12 個の動きをしながらのかかわりの事例



図13 個で映像を見た結果のかかわりの事例

IV. 結論

- ・3種類どの刺激においても、抽象的な映像刺激から幼児なりのイメージが生まれ、発言へとつながった。その際、各年齢段階ともに映像の色を感じとった。そのほか、4歳児では身近な名詞の発言、5歳児ではより具体的なイメージが膨らんだ。
- ・どの年齢段階においても、映像から感じとったイメージを、からだを使って表現しようとしていた。映像刺激を受けとったとき、3、4歳児では立ち上がったたり腹ばいになったりして表現する姿がみられ、全身での表現が生まれた。映像刺激をからだで感受している姿が認められた。また、4、5歳児では、からだを動かしたい、表現したいという幼児の主体性が、映像に近づいていくことにより認められた。
- ・どの年齢段階においても、映像より得られたイメージが全身での表現につながった。
- ・どの年齢段階においても、刺激1では垂直方向への動き、刺激2では素早い動き、刺激3では思い思いのポーズでの静止がみられた。映像をじっくり見る幼児ほど動きの多様性が認められた。
- ・かかわりの事例としては、①映像を見ながらのかかわり、②映像を見ないかかわり、③個の動きをしながらのかかわり、④個で映像を見た結果のかかわり、の4つがあった。主に3歳児では②のかかわりが、4歳児では①、②、④のかかわりが、5歳児では①、③、④のかかわりが認められた。

V. 今後の課題

- ・3歳児の集中力を考慮し、3つの刺激を別の日に行うような実験が必要となる。
- ・グループ活動での表現のひろがりをもつために、より幼児の中に入り込みやすくするため、映像刺激を何回も繰り返し流すような実験を行う必要がある。
- ・普段の生活の様子や教育方針の異なる様々な幼稚園で実験を行う必要がある。

VI. 引用参考文献

- 1) 金子直子・松本富子・鈴木武文(1998) 5-6歳児における身体表現の特徴と間隔運動能力・創造的能力との関係について. 舞踊学 第21号, pp.14-20.
- 2) 文部科学省(2008) 幼稚園教育要領.
- 3) 西洋子・野口晴子・吉川京子・服部元史(2008) 身体表現活動における3DCGを活用した表現創出支援. ヒューマンインタフェースシンポジウム, pp.137-139.