

絵本の挿絵の役割に関する研究

—— アニメ絵本を通して ——

佐藤 公代

(教育心理学研究室)

(平成7年4月28日受理)

問題と目的

子ども向けの絵本というと、動物が人間の格好をして出てくるのが定番となっている、といわれる。また、子どもたちをファンタジーの世界へ導くためには、それは良い手法かもしれないが、あまりにもそうぞうしすぎるものから、無理なく物語の世界に入っていけるものまで様々あるともいわれている。その中で、瀬田貞二(1980)は、ビアトリス・ポターの「ピーターラビットのおはなし」の挿絵を例にあげて、「擬人法はその動物が実際に持っている特質が保たれている場合にのみ成功しうる」と述べている。松居直(1973)によれば、「わざとかわいらしく描こうというような意図はみじんもなく良い挿絵である。」

ロウラー(1970)は、言語化内容{単なる併称(「犬、門」と言う)、動詞の付加(「犬が門を閉める」と言う)}と絵画内容{併置提示(犬に門の絵を併置して示す)、運動提示(犬が門を閉じている絵を示す。)}の各々2条件を組み合わせて絵画項目についての対連合学習を調べる実験を行っている。その結果、幼稚園児と小学校1年生においては「動詞と併置」条件の方が「併称と運動」条件よりも学習を促進させることを見い出していく。

本研究において、同じ物語で擬人化された挿絵と擬人化されていない挿絵を選んで、幼児の絵本理解、心情、イメージについて考察することを目的とする。

「かにむかし(木下順二・文、清水崑・絵)」と「さるかに(谷真介・文、高橋信也・絵)」の絵本を用いて、ビデオにとり、それを使用する。

「かにむかし」において、アニメ的な挿絵の絵本が多い中で、素朴な挿絵が逆に新鮮に感じられる。漫画家である清水崑の絵は、墨絵風のたっぷりした線とおさえた色使いがほのぼのとしており、登場する動物たちを必要以上に擬人化せず、大きさなどもそのまま描いているが、どことなくほけたおかしさとあたたかさがある。(以下、民話絵本と名づける)

「さるかに」において、高橋信也の絵は、きちんと枠線が取られ、明るく、鮮やかな色使いであり、登場する動物すべてが、擬人化されてテレビのアニメーションのように動きがある。(以下、アニメ絵本と名づける)

仮説は次の通りである。

- ①理解度テストにおいて、加齢とともに理解率も高まり、ふだんあまり見なれていない民話絵本の挿絵を見る方が、アニメ絵本の挿絵を見るよりも理解率が高まるだろう。
- ②心情テストにおいて、加齢と共に正答率が高まり、ふだんあまり見なれていない民話絵本の

挿絵を見る方が、アニメ絵本の挿絵を見るよりも正答率が高まるであろう。

③イメージテストにおいて、加齢と共に正答率が高まり、動きや表情がはっきりしているアニメ絵本の挿絵を見る方が、ふだんあまり見なれていない民話絵本の挿絵を見るよりも正答率が高まるであろう。

方 法

1) 実験期日：1994年9月20日～22日

2) 被験者：松山市立M幼稚園，3歳児（I群：13名，II群：15名，計28名），4歳児（I群：26名，II群：25名，計51名），5歳児（I群：26名，II群：25名，計51名），総計130名。

3) 実験材料：「さるかに」「かにむかし」それぞれの絵本の挿絵を共通の語りの音声と共にビデオに録画して、それをテレビに映して使用する。

4) 条件：各年齢において無作為に2群に分ける。

I群：アニメ絵本（さるかに）の挿絵を撮ったビデオを見るグループ

II群：民話絵本（かにむかし）の挿絵を撮ったビデオを見るグループ

5) 手続き

年少，年中，年長児を無作為に2群にし，I群には「さるかに」の挿絵（I群），II群には「かにむかし」の挿絵（II群）をテレビで提示する。

インストラクションは次の通りである。

「これから，テレビでお話をみてもらいます。後でどんなお話だったか聞くから，よく見てね。」

ビデオ放映後，個別実験として質問する。

質問内容は次の通りである。

〈理解度テスト〉

物語にでてくる動物たちやその中の主なものの行動などについて尋ねるもの。

- ①，このおはなしにはどんなものがでてきましたか。
- ②，かにのお母さんはどうして死んだのですか。
- ③，かにのお母さんがそだてたかきの種はどうなりましたか。

〈心情テスト〉

物語にでてくる主なものの気持ちを尋ねるもの

- ①，かにのお母さんは，かきの実が赤くなるとどんな気持ちになりましたか。
- ②，かにのお母さんが死んだ時，子がにたちはどんな気持ちになりましたか。

〈イメージテスト〉

物語にでてくる主なものに対するイメージを尋ねるもの

- ①，さるについてどう思いますか。
- ②，子がにたちについてどう思いますか。

6) 結果の処理方法

理解度テストにおいて，①は1つ答えられるごとに1点とし，登場するものは7つなので7点満点，その他は1問2点満点で，完全解答2点，不完全解答1点，誤答0点とする。

心情テストにおいて，①，②共に，1問2点満点で完全解答2点，不完全解答1点，誤答0

点とする。

イメージテストにおいて、①、②共に、1問2点満点で、完全解答2点、不完全解答1点、誤答0点とする。

結果と考察

Fig. 1 に各年齢における各群の理解度テストの平均を示す。

Fig. 1 から、各年齢において、群間に有意差は見られないものの、II群の方の理解点が高い。各群において、年齢間に1%水準で(I群： $F=7.93$, $df=2, 62$, II群： $F=8.12$, $df=2, 62$) 有意差がみられ、加齢と共に理解点が高まっている。I群、II群では、3-4歳児間、3-5歳児間にそれぞれ5%水準で有意差がみられる。

よって、仮説①は認められる。

Fig. 2 に各年齢における各群の心情テストの平均を示す。

Fig. 2 から、各年齢において、群間に有意差はみられないものの、3、4歳児でII群の方、5歳児でI群の方の心情点が高い。I群において、年齢間に1%水準で($F=8.24$, $df=2, 62$) 有意差がみられ、4歳児<3歳児<5歳児の順に心情点が高まっている。I群では3-4歳児間に5%水準で有意差がみられる。II群においては有意差がみられないものの、I群と同じように心情点が高まっている。

よって、仮説②は、3、4歳児に認められる。

Fig. 3 に各年齢における各群のイメージテストの平均を示す。

Fig. 3 から、各年齢において、群間に有意差はみられないものの、I群の方のイメージ点が高い。I群において、年齢間に5%水準で($F=3.03$, $df=2, 62$) 有意差がみられ、4歳児<3歳児<5歳児の順にイメージ点が高まっている。II群においては有意差がみられないものの、加齢と共にイメージ点が高まっている。つまり、擬人化されて表情が分かりやすい挿絵の方が、善悪の判断がしやすくなる。

よって、仮説③は支持される。

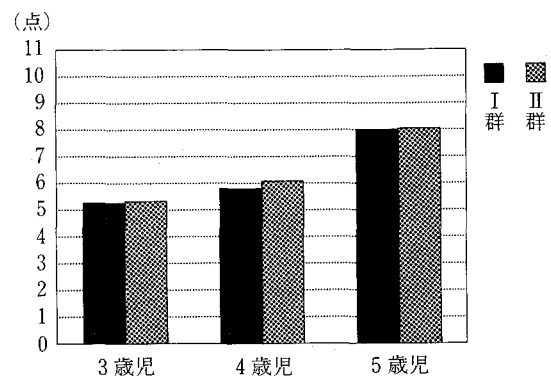


Fig. 1 各年齢における各群の理解度テストの平均

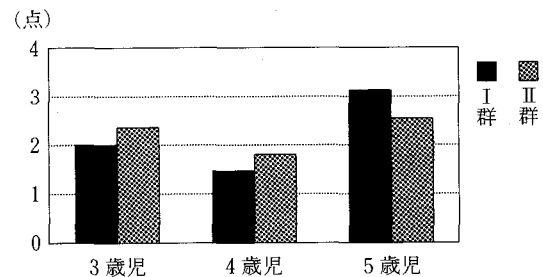


Fig. 2 各年齢における各群の心情テストの平均

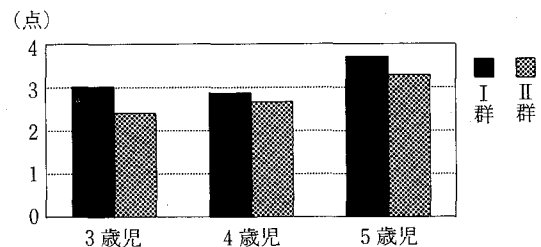


Fig. 3 各年齢における各群のイメージテストの平均

佐藤公代

結 論

- ①民話絵本の方が良かったのは，3，4，5歳児の理解点，3，4歳児の心情点である。
- ②アニメ絵本の方が良かったのは，5歳児の心情点，3，4，5歳児のイメージ点である。

引 用 文 献

- 松居直 1978 絵本を見る眼 日本エディタースクール
- Rohwer, W. D. Jr. 1970 Images and pictures in children's learning : Research results and educational implications Psychological Bulletin, 73, 393-403
- 佐藤公代 1993 絵本の挿絵の役割に関する研究－発達・教育心理学の立場から考える－近代文芸社
- 瀬田貞二 1980 幼い子の文学 中央公論社

付 記

実験者の近藤有紀氏，被験者の皆様に御礼申し上げます。