

子どもの発達と絵本

佐藤 公代

(教育心理学教室)

(平成16年6月7日受理)

Child Development and Picture Books

Kimiyo SATOU

(問題と目的)

本論は、筆者の長年の研究であった絵本の挿絵の研究から、絵本そのものをみなおす上で、講演用にまとめたものを論文にしたためたものである。

(方法)

「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—」と「挿絵の役割に関する発達・教育心理学的研究—外的条件と内的条件を通して—」の著書からのデータを活用し、挿絵についての結果のまとめを行い、新たに書き下ろしたものである。

(結論)

1. 絵本とは何か

絵本とは文字通り絵がついた本である。その中には、絵そのものだけの本、絵と文が書かれてある本、しかけのある絵本、さかさま絵本などと、いろいろな絵本がまわっている。そのような中で、姫路市立美術館では、6月5日(土)～7月19日(月)の39日間、いろいろな絵本が展示される。そこで、以下のような3点について筆者なりの見解を述べておく。

(1) 具象画の絵本と抽象画の絵本の教育的な効果の違いとは何か。

一言で言えばイメージのふくらまし方の違いになるだろう。具象画の場合は、具体的なものをてがかりにイメ

ージをふくらませていけるが、抽象画の場合は、てがかりが固定されずにどんどんふくらんでいくのかもしれない。どちらがいいとか悪いとかいう問題ではなく、左脳、右脳の使い方によるし、好き嫌いも関係してくるだろう。筆者の場合、どちらかといえば、右脳よりも左脳の方をよく使っているし、どちらかといえば、抽象画よりは具象画の方が好きなので、イメージ力は低いかも知れない。いろいろな人間が存在している世の中、個人差を大事にそれでもいいんじゃないかと開き直っている次第である。

(2) 媒体としての絵本とテレビの違いについて、発達心理学の立場からの筆者の見解について

一番の違いは、自分のペースで自由に見れるかどうかの違いだろう。テレビの場合は、受動的に流されていくが、絵本の場合は、自分のペースで自由に行きつ戻りつ能動的に見れる。その結果、絵本の方が、イメージをふくらませられるだろう。

(3) 絵本の追体験について

体験が大事であることは自明の理である。絵本をみることによって、その追体験ができ、その中でもイメージをふくらませて、いろいろなことを想像できるだろう。

2. 子どもの発達に及ぼす絵本の役割

子どもの発達や絵本のかかわりについて考える場合、生涯発達心理学の位置づけの中で考えることが大事である。生涯発達の中で、教育とは長い道のりであり、長い目で、信頼関係の中で行われるものである。どんな人でも、長所、短所をもっており、それは裏表の関係である。

一回限りの人生をどのように生きるかは、その人自身を表す。人間いいときばかりではない。どんな人にも波瀾万丈はあるだろう。悪いときにどのように立ち向かうかがその人自身をあらわすことになるだろう。

ところで、絵本は親子のコミュニケーションの一つの手段であって、知的教育、情操教育の目的ではない。結果論として、知的、情操的発達に結びついてよい。1でも述べたように、絵本を見ることによって、イメージ力は高まり、その結果、知的にも情操的にも発達し、全面発達した人間になればということはない。「クシュラの奇跡-140冊の絵本との日々」という本から、クシュラは絵本によって、知能も言語の発達も高められ、外界を広げ、前向きな人生を歩んでいる実話がある。

3. 子どもの発達段階と絵本

絵本の読み取りに対する各年齢の特徴を述べる。いろいろある実践をお借りして、その中から、下記のようにまとめる。あくまでも目安であって、きちんと決まっているわけではない。子どもに興味のあるものを選択してやり、楽しい親子のコミュニケーションがとれれば良いと思う。

(1) 1歳の子どもの絵本

「物の絵本（乗り物、動物などの）」を見ることによって、自分の知っていることを確かめて喜びを得る。映像の鮮明化、想像力を育てるきっかけを作り、知的な思考力の育成の第一歩になる。

(2) 2歳の子どもの絵本

絵のこみ入っていない、色と形のしっかりした鮮明な絵で、一頁に大きく一つの絵（事物）がえがかれてあるもの。2歳前半では、自分流のお話をつける。2歳後半では、「わらべうた」や「観察絵本」が適当で、事物と動作、環境中心の物語のある絵本が良い。

(3) 3歳の子どもの絵本

物語の絵本を中心とするお話を聞いたり、絵本を見たりする興味の持続時間が長くなり、空想力が広がる時期で、読書への導入として大切な時期なので、絵の力によって、空想の世界を描けるように導く必要がある。

以上の(1)(2)(3)に通じていわれることとして、(イ)子どものよく知っている身近な題材を扱ったもの、(ロ)絵が大きくはっきり、美しい色で書か

れたもの、(ハ)1冊の絵本をくり返し見させるようにする、の3点があげられる。

(4) 4歳の子どもの絵本

自分の日常生活に似た内容に興味をもち、場面ごとに事物の名称、人物の行動に関心をもって、自分が興味ある人物を主人公にしたてがちである。

(5) 5歳の子どもの絵本

科学絵本や図鑑に興味をもって、自分の身近な生活と関連づけ、想像たくましくする。物語の展開に興味をもって、登場人物の心の動きなどをとらえ、説明的な見方をする。言葉の意味やその使い方を覚えようと注意して聞く。

(6) 6歳の子どもの絵本

物語の展開に重要な役割を果たす人物や事柄とそうでないものとを区別して、登場人物の心情などを理解しようとし、感じとった内容を自分の言葉で表現できるようになる。

4. 子どもの絵本と大人の絵本

絵本というと子どもだけのものと思われがちであるが、大人がみても楽しいし、大人絵本としての癒し効果の絵本もとりあげられてきた。ただし、人によっては、絵本が嫌いだとか、読んだこともないという人も少数ながらいることは確かである。ちょうど、漫画を読めないとか、漫画は面白くないという人がいると同じように、絵をたどりながらイメージし、間を読めない人なのかも知れない。それは、脳の使い方が左脳にかたよっているのかも知れない。無理に好きにならせることもないだろうと筆者自身は考えている。

5. 絵本における挿絵について

筆者は、数十年間に渡って、どんな条件の時に挿絵の効果があるか、または効果がないか、について調べてきた。その結果について報告する。外的条件と内的条件に大別する。

A 外的条件

1. 挿絵そのものとして

(1) 挿絵の有無、具体的挿絵と抽象的挿絵

1) 挿絵のある場合で具体的挿絵の方が抽象的挿絵よりも単語、場面の再生率が良い傾向にある。それは、意

味の面で物語の結び目となるような挿絵の効果である。しかし、物語の内容に関しての場合は、物語の内容の順序にそって挿入された挿絵でなくとも良い。その意味からすると、必ずしも杓子定規に物語の内容の順に並べられる必要はないことになる。

2) 挿絵の有無と言語の場面性一言語表現を発達させる観点からは、挿絵のない場合の方が、頼るべきものが見あたらなくて、自分の言葉で表現せざるをえない状況においこまれ、かえって、言語の発達を促進させる場合もありうる可能性が強い。

3) 実物、挿絵、言語との比較一年齢によって感情理解における実物、絵の効果が様々である。つまり、絵を用いるより、実物を用いた方が、幼児は物語の内容をよく理解し、小学2、4年生は、物語を自由再生し易い。そして、書く気を起こさせ、興味深く、面白く聞いている。

4) 色

イ. 理解テストにおいては、色がついていることで挿絵に注意が向けられ、同時にお話もよく聞くようになるため、色がついている挿絵は物語理解を高める。

ロ. 自由再生課題において、色が中心人物だけについている挿絵が最も物語理解を高めている。

ハ. 最も効果的な挿絵は、色がついていて、中心人物、または物語の重要な位置を占めているものに色がついていて、特に年少児の意識を話の中に焦点化、同化できるものである。

以上から、3歳児位までは抽象的な挿絵より、原色で描かれた視覚に刺激を与えるような挿絵のある絵本、4歳児位から中間色のようなぼんやりした色で描いてある挿絵の絵本、5歳児位から形を知覚する傾向もみられることから、色のみでなく正確に描かれた絵、優れた構成がなされた挿絵のある絵本を与えると良い。ただし、挿絵のみを選択の条件にするのではなく、絵本のストーリー性を十分吟味して、挿絵と物語があったものにするのと、個人差があるので、子どもの成長、発達に応じて適切な絵本の選択が必要である。

5) アニメ絵本としかけ絵本

イ. 民話絵本の方がよかったのは、3、4、5歳児の理解点、3、4歳児の心情点である。

ロ. アニメ絵本の方がよかったのは、5歳児の心情点、

3、4、5歳児のイメージ点である。

ハ. しかけのない絵本の方がよかったのは、4、5歳児の理解点、4、5歳児の心情点である。

ニ. しかけのある絵本の方がよかったのは、3歳児の心情点である。

ホ. 感想の種類でしかけのある絵本の項目が多いのは、3、5歳児である。

ヘ. 感想の内容で、しかけの有無と年齢発達に違いがみられた。

2. 挿絵との関連として

(1) 文章

1) 文章の結び目の効果

イ. 意味の面で結び目であるかないかについては、場面再生率や文章再生率において、結び目である方の再生率が良いが、単語再生率では逆に結び目でない方が良い傾向にある。理解度テストでは主人公がっている場合は、結び目でない方が、主人公が違っている場合は結び目の方が良い。

ロ. 主人公がっているかいないかについては、再生率では主人公がっている条件の方が良い。ただし、5歳児においては主人公がっているにも結び目でない場合は、一貫して低い再生率である。理解率では結び目である場合は主人公が違っている方が、結び目でない場合は主人公がっている方が高い。

ハ. 結び目と主人公の条件を比べた場合、主人公の要因の方が、物語理解に及ぼす影響が大きい。

ニ. 4、6歳児においては、主人公がっているかいないかという条件に左右され、5歳児においては、結び目であるかないかということが重要となってくる。

2) 原話と改話の比較

イ. 理解点において、加齢とともに得点の高まりがみえる。

ロ. 心情面では、残酷性の有無が登場者の心情理解に影響を与えている。

ハ. 登場者のイメージは、残酷性の有無+和らげ方の違いから年齢によってイメージが異なり、高年齢ほど多面性にとらえている。

ニ. 感情面では、幼児は物語を現実とはかけ離れた世界の事としてとらえることができることから、残酷行為にあまり抵抗を感じないが、小1、3年生の頃から少

し気になり、5年生で抵抗を感じ、大学生ではかなり抵抗を感じている。

以上から、残酷性を含む原話の方が、残酷性を和らげた改話よりも対象者に強い印象を与える。そして、残酷な場面に抵抗を感じるのは小学校高学年頃からで、大人になると残酷な場面はかなり抵抗を感じている。

3) 詳細型とあらすじ型の比較—詳細型ものがたりは、一つ一つの場面が細かく描かれているので、場面場面を中心にイメージとして浮かべやすく、物語の世界を鮮明にとらえさせる働きがあって、物語の世界により没入できる。また、会話が多かったり、声喩やことばのくり返し、リズムなどをもっているために、読み手(聞き手)の心をとらえ、物語の世界によりひたれる。他方、あらすじ型の物語は、物語の大まかな流れを描いているだけなので、物語への没入の程度が浅く、表面的な筋しかとらえられない。

4) 枠組みの違い

イ. 小学2年生では、先行情報が理解を促進し、小学4年生と大学生では影響を及ぼさない。

ロ. 小学2年生では、筆頭式の再認では先行情報の効果があらわれ、小学4年生、大学生では効果がみられない。選択肢の再認では小学2年生において、承、転の部位で先行情報の効果が見られるが、小学4年生と大学生にはあらわれない。

ハ. 小学2年生において、感情を理解する際の人物のイメージに影響があらわれているが、小学4年生、大学生では、先行情報の影響をそのまま受けず、物語の描写と自分のもっている既有知識から感情を理解している。

ニ. あらすじを与えると、人物を総合的にとらえてイメージ化し、あらすじを与えないと、部分的にとらえてイメージ化する。

ホ. 創造性においても先行情報が影響を及ぼしている。

5) 説明的文章と描写的文章

イ. 描写的文章は、イメージしやすく、登場人物の行動や思いが身近に感じられ、想像力を呼び起こすきめの細かい文章であり、説明的文章は、説明的であり、きめがあらう。

ロ. 説明的文章の人物のとらえ方では、登場人物のイメージを自分の中で描いて物語を読むのではなく、文章

中の説明を手がかりにして登場人物の人物像を作りあげる。

ハ. 年中児では説明的文章の方が、年長児では描写的文章の方の理解問題の正答率が高い。

(2) 登場人物

1) 好悪の感情

イ. 年少児にとっては、挿絵が自分の好みにあっていない時は、物語理解を妨げることがあるが、年長児にとっては、そのような影響はなく、かえって、理解率が高い事もある。幼児が最も好むといえる絵でも、それが読む子ども個人の好みと一致していなければ、幼児が最も好まないといえる絵でも、それが子ども個人の好みと一致しているような場合よりも低い理解率を示すことがある。

ロ. 個人の好みと一致群の方が、不一致群よりも高い再生率を示す。

ハ. 幼児が絵本を読む際に、その挿絵に対する好悪が物語理解に影響を与えるのは、3、4歳児で、5、6歳児になると、挿絵の好悪によって左右されなくなる。

ニ. 情緒性が濃く、子どもの感情とぴたりとあったものの挿絵の方がより深い理解を示す。

ホ. 子どもは、挿絵のすみずみにまで目をやり、挿絵の細部と全体とのかかわりや、挿絵と次の場面の絵とのつながりなどにも注意する。

2) 肯定的、否定的に書かれた主人公

イ. 登場人物の風貌や行動の特徴が強調されていない挿絵よりは、肯定的人物、否定的人物がはっきり描かれ、登場人物の風貌や行動の特徴が強調されてあらわされている挿絵の方が、幼児の物語理解において、よい効果をもつ。

3) 表情の有無

イ. 物語理解においてより深いレベルで心情を把握するには内容にあった表情豊かな挿絵が有効である。

ロ. 再生話の内容から、主人公の心情を表す言葉数などに挿絵の影響が見られる。

4) 完全・不完全、動的・静的

イ. 外的経過の理解は、動的な挿絵が年少児ほど高まる。

ロ. 内的意味の理解は、表情のある挿絵が年少児ほど高い。

ハ. 4、5歳児は登場人物の主人公の心情や自分の感想

を多く述べる傾向にある。

ニ. 絵ごとの再生の方が場面の再生より再生数や言葉数が増え、物語の外的経過をより詳しく述べる事ができる。

ホ. 自由再生課題では、自分にとって印象的だった所を中心に再生しがちである。

3. 提示の仕方として

(1) 教示：作話課題、心情、イメージのとらえ方のいずれにおいても教示内容とともに絵の有無が影響を与えている。

(2) 呈示様式

1) 聴覚呈示と視覚呈示

イ. 内容記憶において、年齢の低い場合、呈示様式が影響するが、年齢が高くなるほど呈示様式は影響しない。

ロ. 内容理解において、答えを選択する場合、年齢に関係なく呈示様式は影響しないが、筆答の場合、小学6年生は、聴覚+挿絵呈示の方が内容をよく理解できる。

ハ. 物語や言葉の理解については、聴覚+挿絵呈示の方が良くできると感じており、全ての項目に肯定的な結果が出ている。

ニ. イメージテストにおいて、小学2年生は、聴覚+挿絵呈示の方が、登場人物や物語を共感的にとらえる傾向がある。

ホ. 自由再生課題において、小学2、6年生は聴覚呈示の方の平均点が高い。

2) 筋書き作成の効果

イ. 文章の再生や記憶問題の内容については、明らかに自ら筋書きを作成する群の再生率が高く、筋書き作成が文章の再生や記銘に効果的である。

ロ. 内容の容易な物語文の場合は、文章の再生と記銘にのみ、困難な論説文の場合には、文章の再生と記銘、理解、応用に自らの筋書き作成の効果があらわれている。

ハ. 自ら筋書きを作成することは児童にとって、文章の再生、記憶において、効果があり、挿絵はある方がよかったり、ない方がよかったりで、一概にはどちらともいえない。

3) 遊び場面の違いによる比較

イ. 登場人物の視点に読み手が自己の視点に移す場合に、挿絵の情報が影響し、その挿絵の人物についての作話

が多くなること。

ロ. その挿絵の影響は年齢が低いほど大きいこと。

ハ. しかし、気持ちの理解については、6歳児から、挿絵だけに影響されることなく、文章情報の視点の人物についての理解も多くなり、また、文章と挿絵のどちらの情報にも視点をとっていない人物についての気持ちの理解も多くなり、より創造的理解ができるようになる。

4) 絵と短文の呈示様式

イ. 矛盾点を指摘する際、自己の気持ちの予想を利用することは、5歳児と6歳児との間で発達が顕著である。さらに、状況提示様式の影響にも、5歳児以上になると、図版、物語を提示する方が、短文のみの提示よりも予想の利用率が高まる。この傾向は課題差があるものの大学生にも認められる。

ロ. 4、5歳児でも、図版、物語を提示されれば何らかの事例を容易に構成できるが、短文のみの提示から事例を構成するのは難しい。

ハ. 幼児の場合、事例の材料とするための知識が乏しいので、図版、物語の提示により少しでも多くの情報を与えられることで、状況と関係ある出来事を考案し易くなる。

5) 課題解決学習の方略に関して

イ. より難しいといわれている自発的配置法の学習方略の定着をはかった方が、よりやさしいといわれている内挿法の学習方略の定着をはかったものよりも転移し易い。

ロ. 小学3年生よりも6年生の方が、被教示課題から未教示課題への転移が容易である。

B 内的条件

1. 視点に関して

1) 兄弟関係における対象者の立場

イ. お兄ちゃんの視点をとると、お兄の気持ちの理解が深まる。

ロ. 物語の筋の展開の理解にも視点の影響が見られる。

2) いじめの問題と対象者の体験

イ. 再生作話課題、登場人物の気持ちの理解は、その人物の視点をとった方が、よく作話し、理解する。

ロ. 意識の変化については、低学年ほど外からの影響を受けやすく、物語の内容を自分の意識の中に同一化し

て取り入れている。

3) 動物の視点と人間の視点の挿絵

イ. 比較的容易な視点では4歳児が、困難な視点では5、6歳児が、登場人物の気持ちを再生作話している。ところが、気持ちの理解になると6歳児に視点の難易があらわれてくる。

4) 詩の記憶、理解に及ぼす視点の効果

イ. 詩の記憶には視点の効果は見られないが、詩の理解には視点の効果が見られる。

5) 論理的推理能力に及ぼす視点の効果

イ. 条件文に言語的な視点を与えたり、解答欄に言語的でない視点である大、中、小の丸を使うことにより、推論能力の発達を促すことができる。特に、小学1、4年生に教授の効果が認められる。

2. 構えに関して

1) 随筆読解と構え

イ. 創造的に適用するように書き込みながら読む手だてを考えることが大切である。

2) 物語理解と構え

イ. 創造的に、評価するように、記憶するように、という各条件相応に結果もあらわれるものである。

3) 主体的経験と構え

イ. 記憶の動機づけを行う方が、身体活動を行うよりもプラスの効果をもたらす。

4) 推論とヒント

イ. 小学5年生の未熟達者においてのみヒントの効果が見られ、全学年では記述式ヒントができたの方が優位であるが、本実験でのヒントは主に小学4、5年生に有効である。ロ. また、字義通りの質問、推理を必要とする質問では3-4年生間に効果がある。

ハ. さらに、熟達者の方が優位であり推理力と関係が深い。

5) 筋書き作成の効果

イ. 論説文の再生、理解に効果がある。

ロ. 小説文の理解では、下位群に効果がある。

6) 課題解決学習に及ぼすヒントの効果

イ. 中学生において、ルールのみ、図解のみを与える群にヒントの効果がある。

ロ. 上位者よりも下位者に効果がある。

7) 読解過程に及ぼすヒントの効果

イ. 中学生において、国語や現代文への興味がある者の方に、大学生では、興味のない者で、国語の成績の悪い方に、ヒントの効果がみられる。

以上、外的条件と内的条件をできるだけ網羅しようとして、直接的に関係ないこともとりあげた。そこから、あらたな条件が追加され、いろいろな事柄が解明されるだろう。

(引用文献)

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— 近代文藝社 1—173頁

佐藤公代 1995 挿絵の役割に関する発達・教育心理学的研究—外的条件と内的条件を通して— 近代文藝社 1—161頁

(注) 姫路市立美術館において、2004年6月13日講演を行った。その時の原稿に基づいて書き下ろしたものである。