

光と影を素材とした造形表現が幼児の身体動作に与える影響

－ 3～5歳児への指導場面におけるエピソードを中心に －

吉岡千尋

(奈良芸術短期大学 非常勤講師)

竹内晋平

(奈良教育大学 美術教育講座 (美術科教育))

川口奈々子

(奈良教育大学 非常勤講師)

北尾岳夫

(滋賀短期大学 幼児教育保育学科)

**Effects of Art Expression using Light and Shadow on Young Children's Physical Motion:
Focusing on Episodes in 3-5 Year Children's Activities**

Chihiro YOSHIOKA

(Part-time Lecturer, Nara College of Art)

Shimpei TAKEUCHI

(Department of Fine Art Education, Nara University of Education)

Nanako KAWAGUCHI

(Part-time Lecturer, Nara University of Education)

Takeo KITAO

(Department of Early Childhood Care and Education, Shiga Junior College)

要旨: 保育における造形表現活動の質的改善を図るためには、活動の結果として形成された「作品」を分析対象とするのみではなく、活動の過程における幼児の「行動」や「動作」について解明することが必要だと考える。本研究においては、光と影を素材とした造形表現が幼児の身体動作にどのような影響を与えるのかについて明らかにすることを目的としている。そこで、筆者らは人工光の特性に着目し、複数の光源によって照らされた場に幼児が入った際にどのような身体動作が誘発されるのかについての調査を試みた。半透明のシールで装飾した透明ビニール傘を持った幼児が光の中に入りスクリーンに現れた影を操作する造形表現活動を設定したところ、光と影は幅広い身体動作を誘発する傾向があることが示唆された。特に、今回の調査で使用した人工光には複雑な光と影を出現させる特性があり、これによって多様な身体動作につながったと考えられる。今後も幼児の造形表現活動に関する研究を進めるに当たっては、継続して身体性を視点とした調査を進める必要があると言える。

キーワード: 幼児の造形 Young children's creative arts

人工光 Artificial light

影 Shadow

身体動作 Physical motion

1. はじめに

日常において我々は眩しければ瞼を閉じ、暗ければ照明を点けるといったように、無意識に近い状態で明るさ暗さに関する調整を行っている。換言すれば、生活に溶け込んだ光と影に反応して、その都度自分の置かれた空間を認知しながら行動しているとも言える。このように光と影は、常に身近にありながら、対象として明確に捉えられない性質をもったものであるが、芸術分野における多様な表現は

光と影を感受することを通して発展を遂げてきたと言える。

先進的な実践で知られるレッジョ・エミリア市の幼児教育の指導的役割を果たしたローリス・マラグッツィは、影について「いかに子どもたちに驚きやありきたりでない経験を与え続ける源泉となり得るか、お分かりいただけるものと思います」¹⁾との言葉を残している。また、ガイド・ペッターによる「影は、子どものなかの自然発生的な好奇心を高め、彼の想像力をかき立て、かつ、彼の発生途上の知的能力を訓練するだけではなく、いたるところに偏在し

ています。(中略)影はおそらく、他のものより効果的に、やってみたい、実験したいという子どもの要求に栄養分を与えることができます」²⁾(中略は筆者による)という指摘は、光と影を保育の指導場面に導入することを模索する上で示唆的である。また同市の幼児教育実践では、自然光と人工光を用いた造形活動においても、幼児のつぶやきや影との身体的な関わり等に着目した記録の例³⁾について紹介されているが、国内における造形表現に伴う身体動作や行動を調査した研究は、管見の限り少数である。

そこで本研究においては、光と影を素材とした造形表現が、幼児の身体動作にどのような影響を与えるのかについて明らかにすることを目的とする。このため、第2章においては国内の先行研究の動向に基づき本研究の立場を明確にし、第3章では美術史を参照することを通して光と影の位置づけについて概観する。そして第4章において、幼児が人工光と影を扱った造形表現を体験した際に、どのような身体動作が誘発されたかについての調査を報告する。

なお、本研究を進めるにあたり研究計画の立案等は、第1筆者である吉岡、および第2筆者である竹内が担当した。研究活動全般の運営、論文執筆、原稿校閲等は、吉岡・竹内・川口・北尾の4者による共同および協議によって進めている。

2. 先行研究の動向と本研究の立場

本研究において、光・影による造形表現が幼児の身体動作に与える影響を論じるにあたり、光・影を扱った先行研究にはどのようなものがあるのかについてふれておきたい。本稿筆者である吉岡千尋・竹内晋平による研究⁴⁾では、レゾ・エミリア市の幼児教育実践を参照して光・映像を保育に取り入れる意義について検討するとともに、保育者養成のための大学授業での展開例について報告している。同研究においてはレゾ・エミリア市の実践例を分析した上で、人工光を保育に導入する利点として自然光と比較してコントロールしやすい点について指摘した。類似の指摘は、深田昭三・佐々木昌夫の研究⁵⁾においてもなされており、人工光と鏡、ライトテーブル等の組み合わせによる造形活動が、学習者の幻想的、審美的な体験につながったことについて言及されている。これらの先行研究と同様に、人工光を扱った造形表現に関連したものとしては、手良村昭子によるOHPを使用した影絵遊びの効果について論じた研究⁶⁾や、同じくOHPによる影絵劇およびブラックライトシアターを活用した実践について報告している平中学の研究⁷⁾が挙げられる。4報の先行研究は、いずれも人工光の教育的意義を積極的に造形表現活動に導入した事例である。しかし、手良村による研究が幼児の指導場面を含んでいるものの、残る3報は大学生のみを対象とした研究である。いずれにおいても、幼児が光と影を素材とした造形表現を体験した際の反応等についての検討はなされていない。本研究が目的とする、光と影を扱った

造形表現が幼児の身体動作や行動にどのような影響を与えるのかについての解明には、やはり幼児を対象とする指導場面を設定することを通してエピソードの収集等を行うことが必要であると考えられる。

幼児の造形表現について検討する視点として、「幼児の行動」や「幼児の動作」に着目した事例についてもふれておきたい。廣瀬聡弥・山田芳明・西尾正寛による研究⁸⁾では、幼児および児童の造形遊びにおいて、木片を用いることによって「立てる」「並べる」「積む」等の行動がどのように現れたのかについての調査がなされている。また、幼児の積み木遊びを対象とした事例としては伊藤智里・高橋敏之が行った、1歳6か月から2歳までの継続的な行動観察による研究⁹⁾がある。そして、造形活動における身体動作の分析について論じた例としては本稿の筆者、北尾岳夫・竹内晋平による研究¹⁰⁾が挙げられる。同研究は、1歳児の拳を対象として2次元動作解析を行い、運動学的な視点から描画動作の可視化と数量化を試みたものである。これら3報の先行研究はいずれも、造形活動の結果として形成された「作品」を分析対象とするのではなく、造形活動における「行動」や「動作」を対象にしているという点において、本研究の問題意識と重なりがある。

以上の先行研究を概観することによって得ることができた本研究の立場は、次の3点に集約される。

- ・光と影を素材とした造形表現が身体動作に与える影響を分析するため、幼児(3～5歳)を対象とした指導場面を設定すること
- ・指導場面に人工光を導入することによって、自然光にはない造形体験の場を創出すること
- ・人工光を導入した場での造形表現によって誘発されると考えられる幼児の身体動作に着目した分析を行うこと

幼児を対象とした指導場面において導入する人工光の種類・数等については、もたらされる表現効果の面から検討することが必要である。このため、光と影がこれまでの芸術表現において、どのように扱われてきたのかについて概観したい。

3. 芸術表現における光と影

芸術表現において、光と影はどのように扱われてきたのだろうか。本章では、美術史の知見を参照しながら芸術表現での光と影の位置づけについて検討することを試みる。特に、人工光をモチーフにしたり人工光そのものを作品の一部としたりすることの意義について考察する。

3. 1. 絵画表現および映像表現等における光と影

絵画の領域においては、モチーフ等を照らす光やそれによって生まれる影は重要な問題として着目されてきた。例

例えばヴィクトル・I. ストイキツァは、古代ローマのガイウス・プリニウス・セクンドゥスによって著された『博物誌』を引用しながら「影の輪郭をなぞることによって絵画が誕生したという伝説」¹¹⁾に注目している。このような絵画と影をめぐる言説からもわかるように、西洋の絵画表現は光と影をどのように捉え、どのように表現するのかという問題意識によって発展してきたといっても過言ではないだろう。またストイキツァは、17世紀のヨアヒム・フォン・ザントラルトや15世紀のレオン・バッティスタ・アルベルティらによる文献を引用し、モチーフ等を照らす光が自然光なのか人工光なのかという違いについて美術史の立場から詳細に論じている¹²⁾。日常生活において我々は、照らされる光が自然光なのか人工光なのかについて意識する機会は少ないが、絵画の領域においては表現のあり方を左右する重要な要素として着目されてきたと考えられる。

一方で、近代以降の技術発展によって映像（映画・ビデオ）等の人工光を用いた芸術表現が生まれている。それらの表現方法において光は、モチーフを照らすという役割のみならず作品自体が光を発することによって、それまでの絵画領域にはない芸術表現を生み出してきた。さらに現代においては、ICT機器等の発達によって建物等にプロジェクタで映像を投射するプロジェクション・マッピング等の革新的な芸術表現も出現している。

このように、今日のアートシーンにおいて人工光を造形表現のモチーフとしたり素材として扱ったりすることは、表現内容の幅を広げるための有力な選択肢のひとつになりつつある。次節においては、複数の人工光を使用することによって生まれる、多重の影をモチーフとした芸術表現の事例に着目する。

3. 2. 高松次郎の作品に見られる影の多重性と造形活動の指導場面への展開¹³⁾

本節でとりあげる美術作家・高松次郎（1936-1998）は、「戦後の日本で、もっとも思弁的な芸術家のひとりともみなすこともできるかもしれない」¹⁴⁾と評されており、日本の前衛芸術を代表する作家であると言える。

1963年ごろから晩年まで続いた影のシリーズ¹⁵⁾は、高松の代表的な作品群である。白いキャンバスに影だけを描いた作品は、他に類例をみない特徴的な作風であると言える。本研究では特に、1987-88年に制作された「No. 1229 影の母子像」¹⁶⁾（広島市現代美術館蔵）に着目したい。この作品では、母子の影が同一画面上にほぼ同じ大きさ・形状で上下左右にずらされて、薄いグレーで描かれている。そして2つの影が重なった部分は、濃いグレーで表現されている。このような多重になった影は、自然光のもとで物体が照らされた際には映し出されず、照明等の複数の人工光によって現れるものと考えられる。図1に示すように2つの光源が物体に光を照射した場合、光が重なり合う（交差する）。この光が重なった範囲に物体が置かれると、投影面に物体の影が2つ現れる。2つ以上の人工光のもとでは、

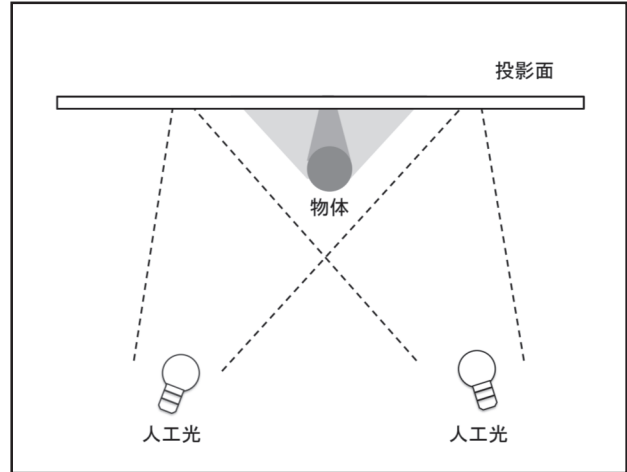


図1 多重の影が映し出される際の光源等の位置関係

光源と物体、そして投影面との位置関係によって、複数の影が現れたり、それらが重なった濃い影が出現することが大きな特徴であると言える。

このような多重の影が映し出される場に立ち、前後に移動したり左右に移動したりすると、影と影の関係やその重なり方には複雑な変化が起こる。幼児を含む子どもたちがこのような複数の人工光が照らされた場に立つと、影の大きさの変化や影の重なり方の変化に関心を抱くとともに、自身が前後左右に動くことによって影を変化させたいという好奇心につながるものと考えられる。

そこで本研究においてはこのような「影の多重性」を体感できる場に着目し、複数の人工光が照らされた場に幼児が入った際に、どのような身体動作が誘発されるのかを調査したいと考える。具体的には、2つのプロジェクタから1つのスクリーンに向けて光を照射する環境を構成し、3～5歳の幼児が光と影を素材とした造形表現を行う場を設定する。

4. 3～5歳児を対象とした指導場面における調査

4. 1. 指導場面の概要と調査の手続き¹⁷⁾

前章までの議論を踏まえ、光と影を素材とした造形表現が幼児の身体動作にどのような影響を与えるのかについて検討するため、3～5歳の幼児を対象とした指導場面を設定し、調査を実施することとした。その調査の概要は下記のとおりである。

- ・調査実施時期： 20XX年Y月
- ・調査実施場所： Z大学 構内
- ・研究協力者： 3～5歳の幼児（計8名）
- ・調査の方法： 公開講座として開講された幼児造形ワークショップにおける、光と影を素材とした造形表現の指導場面を対象として活動の様子を記録する

・指導場面の概略：

親子の造形体験（約 60 分）

様々な形に切っておいた 6 色（半透明）のシールを幼児と保護者が協力して透明ビニール傘に貼り、虹色の傘をつくる。導入では「傘に貼る色を集めよう」と呼びかけ、絵本『いろいろいのほん』¹⁸⁾の一部ページを見せて読み聞かせを行った。次に、集める色としての前述のシールを提示し、傘に貼る際の注意を説明した。参加者らは親子でシールと傘を使い、色や形を楽しみながら虹色の傘を製作した。シールについては、はさみでの加工も可とした。

光と影を素材とした造形表現活動（約 40 分）

できあがった傘を集めて互いの表現を鑑賞した後、「虹色の傘に光を当てたらどうなるかな、虹色の影ができるかな、光の中に入って遊んでみよう」と幼児に呼びかけ、指導者がプロジェクタで照らした光の中に傘を持って入り、スクリーンに影が現れる様子を示した。プロジェクタは 2 台使用し、2つの光源（等質）によって影が現れる様子を演示した。次に幼児が 1 人ずつ傘を持って光の中に入り、1～2 分程度の音楽に合わせて自由に影で遊ぶ体験をした（図 2）。1 回目の体験は、光源の方向や影のでき方を確認して習熟するための試行とし、指導者からの指示によって体験した。2 回目以降は指導者からの指示を安全確保のための最小限の内容として、幼児が自発的な光と影の表現を楽しめる体験とした。

調査に際しては上記のとおり、前半の透明ビニール傘とシールを用いた造形活動においては親子での造形を楽しめるものづくり活動として指導し、後半の光と影を素材とした造形表現活動の指導場面では、幼児が光の中に入る体験が身体的行為に与える影響を調査するためのデータ取得（ビデオ撮影）を行った。

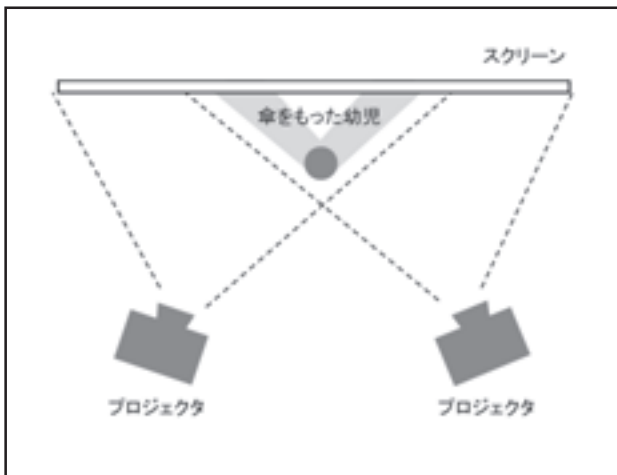


図 2 光源およびスクリーンの配置（概略図）

次節においては、光と影を素材とした幼児の造形表現活動におけるエピソードを身体動作の視点から考察することを試みる。

4. 2. 造形表現が幼児の身体動作に与える影響

本研究において、光と影を素材とした造形表現活動が幼児にどのような影響をもたらすのかを分析する上で、幼児の身体動作に関する知見に着目する事は有効であると考えられる。幼児の基本的な動作を調査した例としては、体育カリキュラム作成小委員会による研究が先駆的かつ包括的であると考えられる¹⁹⁾。同研究では年少組・年中組・年長組の幼児を対象とした調査を通して「基本的な動作とその分類」がまとめられており、その中で全 84 種類の動作が分類・整理されている。同研究における動作の分類方法について、以下にその概要を要約して引用する。

- ・「カテゴリー」は、「Stability」「Locomotion」「Manipulation」の 3 つに分けて示されている²⁰⁾（以降、本稿では大項目と付記する）
- ・「動作の内容」は、「姿勢変化／平衡動作」「上下動作」「水平動作」「回転動作」「荷重動作」「脱荷重動作」「捕捉動作」「攻撃的動作」の 8 つに分けて示されている²¹⁾（以降、本稿では中項目と付記する）
- ・「個々の動作」は、「たつ・たちあがる」「のぼる」「はう」「かわす」「かつぐ」「おろす・かかえておろす」「つかむ・つかまえる」「たたく」等の 84 種類が示されている²²⁾（以降、本稿では小項目と付記する）

体育カリキュラム作成小委員会による上記の分類・整理は、多様に出現する幼児の身体動作の傾向を明らかにする際の客観的な指標になると考えられる。そこで、本研究においては、上に引用した体育カリキュラム作成小委員会の「基本的な動作とその分類」を援用して、幼児の造形表現活動において出現する身体動作の傾向について明らかにすることとした。

本節においては、前述の光と影を素材とした造形表現活動の指導場面で、幼児が自発的に光と影を楽しんだ際の様子（2 回目以降のビデオ撮影）から 3 つのエピソードを書き起こし、光と影を素材とした造形表現活動に起因したり誘発されたりした「個々の動作」（小項目）等の出現状況はどのようなものなのか、光と影が身体動作に与える影響にはどのような傾向がみられるのか等について分析を試みることにする（以降、「」内はすべて体育カリキュラム作成小委員会による「基本的な動作とその分類」²³⁾からの引用である）。なお、3 つのエピソード記録の中では幼児の氏名を匿名化し、言及する順に A 児・B 児・C 児と表記する。また、本節で示す幼児による活動終了後のコメントは、保護者による聞き取りおよび代筆によって収集したものである。

4. 2. 1. エピソード①／影を光から逸脱させる

A児はスクリーンに映った自身と傘の影を見ながら、両手で傘をもちながらくるくるとまわしている。影の映り具合を見ながら左右にふり、徐々に勢いを増して傘をまわす。時折、上半身をひねりながら勢いよく傘をふったりまわしたりする。そして、傘をささえる手をもちかえると、傘の影をスクリーンに映った光の範囲から逸脱させるように両手で高くもちあげる(下図)。その後もA児は、スクリーンに映った自身と傘の影を見ながら、上半身をひねって傘をまわしたりもちあげたりしていた。

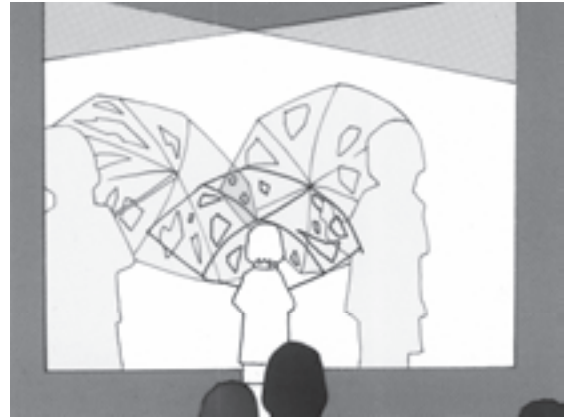


※ 本図はビデオ映像を基にトレースおよび手描き等によって作成した。エピソードで言及しない情報については適宜省略している(以降の図も同様)。

上記エピソード①によると、体育カリキュラム作成小委員会が示す84種の「個々の動作」(小項目)のうち、「たつ・たちあがる」「もつ・もちあげる・もちかえる」「まわす」「ささえる」「ふる・ふりまわす」等(上記エピソード①において下線で示した。以降も同様)の5種類が出現していたことがわかる。動作の種類として多いとは言えないが、単にスクリーンの前にたつ、傘をもつという動作に留まらず、光と影によって誘発されるように「まわす」「ふる・ふりまわす」「もつ・もちあげる・もちかえる」という動作が出現していることが特筆される。エピソード①において着目したいのは、A児が影をスクリーンに映った光の範囲から逸脱させるようにして傘を高く「もちあげる」という場面である。自身の動作と影の動きが連動していることを楽しみ、この連動から影響を受けて影を逸脱させるという身体動作に至ったと推察される。A児は活動終了後に『ひかりとかげであそんでみて楽しかったこと』として、『おどったこと、くるくるとしたこと、(中略)、スクリーンに自分のかげがうつったこと(一部を抜粋)』(中略および抜粋は筆者による。以降も同様)とコメントしている。このコメントと上記のエピソード①とを総合的に考察すると、A児がスクリーンに映った自身の影を楽しみながら見ていること、そして影を能動的に操作するためのいくつかの動作をしていたこと等が示唆される。

4. 2. 2. エピソード②／影の多重性を認識して動く

光源(プロジェクタ)に近い位置にたったB児は、両手でもった傘を身体の前方でくるくるとまわしていたが、影が大きいため傘の全体がスクリーンに映っていなかったことを確かめると、光源から離れてスクリーンの方向にあるき寄る。影が小さくなって傘の全体が映ったこと、そして2方向からの光によって2つの影ができたことを見ながら傘をまわしている(下図)。時折、回転をとめて傘の模様が2つ、スクリーンに映っていることを確認している。その後B児は、しばらく周囲の様子を見ながら傘をまわしていたが、再びスクリーンから離れて後ろにあるき、また傘を手でささえて、まわしながらスクリーンに向かってあるき寄った。

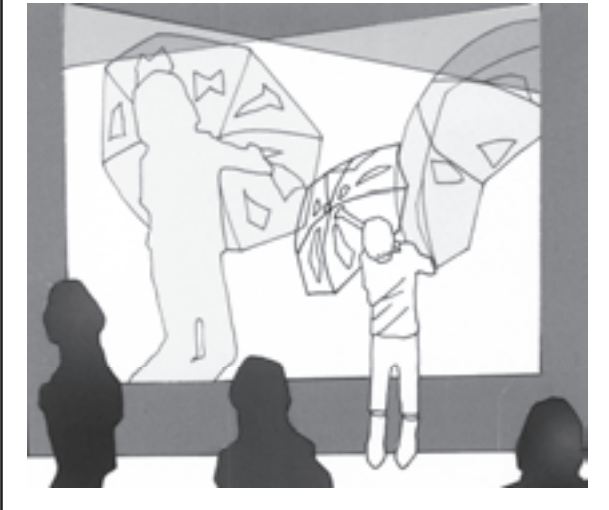


エピソード②においては、前述のエピソード①で出現が確認された「個々の動作」(小項目)のうち4種類に加えて、「あるく」「とめる」が出現していたことが確認できる。幼児自身が光源とスクリーンとの間を移動することによって影の大きさが変化するという気づきが、特に「あるく」動作の反復につながったと考えられる。また上記のエピソード②から、B児は影の大きさの変化に加えて、光源が複数あることによる影の多重性を認識することにも至ったと推測される。前章において高松次郎を具体例としてふれたように、自然光においては単一の物体から複数の影ができることがほとんどないため、本調査で行った光と影を素材とした造形表現活動は幼児にとって人工光の特性を実感する契機になったと言える。

光と影を素材とした造形表現活動を終えた後、B児は『音楽に合わせておどるのが楽しかった(一部を抜粋)』とコメントした。光と影がB児の動作にどのような影響を与えたのかについて、コメントからは読み取ることができなかったが、光と影による視覚に対する刺激、そして音楽による聴覚に対する刺激が相乗して身体動作に影響を与える可能性については、今後の検討課題としたいと考えている。

4. 2. 3. エピソード③／影を広範囲に動かす

スクリーンに向いたったC児は、閉じていた傘を開くと、身体の上にもちあげる。スクリーンに映った影を見ながら身体の前で傘を手にもって、ささえながらくるくるとまわしている。その後も傘をまわしながら上下左右にもふる。スクリーンとは反対方向に設置している光源（プロジェクタ）に向かってあるくと、傘を下におろす。再びスクリーンに向かってあるき、傘を身体の前でささえ影を見ながらスクリーンの方向におしだしていく。何度かスクリーンに向って前にあるいたり、後ろ向きにあるいたりを繰り返す。この時、スクリーンに映った傘の影が大きくなったり小さくなったりする様子を見ていた。次に、傘を高く上にもちあげたり、まわしながら下におろしたりした後は、大きく両足で左右方向にとぶことを繰り返す（下図）、傘と自身の影が広範囲に動くことを確かめていた。C児はこの間もスクリーンに映った傘と自身の影を見ながら、傘を上下左右にもちあげたりふったりしながら時折、傘をくるくるとまわしていた。



上記エピソード③においては、前述のエピソード①・②で出現が確認された「個々の動作」（小項目）のうち6種類に加えて、さらに「おろす・かかえておろす」「おす・おしだす」「とぶ」等、合計9種類の出現が確認された。C児の動作は種類・回数ともに多く、それぞれの動作が大きいものであったため、影の挙動も比較的広範囲にわたるものであった。上記エピソードの前半では「まわす」「ふる」という上半身の動作が中心であったが、後半においては「とぶ」等の活動的で全身に関わる動作が出現する傾向が認められる。C児が活動終了後に、『走ったり飛んだりしたのも楽しかった（一部を抜粋）』とコメントしていることから、影の動きが大きくなることを確かめて楽しみながら、次第に多様かつ全身に関わる動作に移行させていったと推測される。

4. 3. 小括

本研究における3つのエピソードでみられた幼児の動作を前節に引用した体育カリキュラム作成小委員会による「基本的な動作とその分類」に当てはめると、都合10種類の「個々の動作」（小項目）が出現し、3つに分けられた「カテゴリー」（大項目）それぞれに分布していることがわかった。それらの分布を以下に示す（「」内はすべて体育カリキュラム作成小委員会による「基本的な動作とその分類」²⁴⁾からの引用である）。

- ・「Stability」：「姿勢変化／平衡動作」→「たつ・たちあがる」
- ・「Locomotion」：「上下動作」→ 出現なし
：「水平動作」→「あるく」「とぶ」
：「回転動作」→ 出現なし
- ・「Manipulation」：「荷重動作」→「ささえ」「もつ・もちあげる・もちかえる」「おす・おしだす」
：「脱荷重動作」→「おろす・かかえておろす」
：「捕捉動作」→「ふる・ふりまわす」「まわす」「とめる」
：「攻撃的動作」→ 出現なし

出現がみられなかった「動作の内容」（中項目）は2つであり、「上下動作」は、今回の活動がスクリーンに投影された自分の影に対してその反応として出現したものであり、自分の影が映るスクリーンの高さにも影響を受けていると考えられる。また、「回転動作」「攻撃的動作」については、そもそも今回の活動の中では出現しにくい動作であると言える。このようなことから考えると、今回の活動は、種類のには限定されるものの幅広く多様な動作が誘発される活動であったと言える。

本研究は、光と影を利用した造形表現活動の中にどのような動作が誘発されるのかということ、室内空間という限定的な条件のもとで調査を行っている。同様の室内環境であっても、スクリーンの幅や高さなど空間的に異なる条件設定を行った場合、今回とは異なる動作が誘発される可能性も十分に予想される。また、幼児のコメントにもあったように、楽しかったこととして『おどったこと』や『音楽に合わせておどることが楽しかった』など、活動時に流れていた音楽、いわゆるBGMの影響もあったことがうかがえる。また、今回は幼児一人ずつの活動をエピソードとして抽出したが、複数名が同時にスクリーンの前に立った場合、投影される自分以外の影の存在の影響を受けてさらに多様な動作が誘発されることも予想される。

今回、造形表現活動を分析する観点として身体動作を用いたわけであるが、造形表現活動でありながら身体活動の意味合いも持ち合わせているということ意識する必要があることが示唆されたと考えられる。

5. おわりに

註

本研究の目的は、光と影を素材とした造形表現が幼児の身体動作にどのような影響を与えるのかについて明らかにすることであった。これまでの議論を通して明らかにすることができたことは下記の2点である。

1点目として、小括においても述べたように光と影を素材とした造形表現の活動は、幼児の幅広い身体動作を誘発する可能性があるという点が挙げられる。調査に際して使用した音楽から誘発された動作もあると推察されるが、光と影が存在したからこそ出現したと考えられるもの、例えば影の多重性を意識した動作等も認められる。このことから、光と影を素材とした造形表現の活動は幼児の身体動作を誘発する効果があると言える。そして2点目としては、人工光の使用によって出現する光と影は複雑なものになり、この特性が幼児の身体動作の多様性に影響を与えた傾向を指導場面のエピソードから読み取ることができた点を挙げることができる。この点に関連して人工光には、指導者の意図にあわせて自在に光の性質や数等をコントロールできることや日常生活では体験できない空間を演出できること等のメリットがあることも同時に示唆された。保育における人工光を素材とした題材の教育的価値は高いと言えよう。

研究の課題としては、本研究とは異なった条件、例えば人工光の種類や投影面の大きさ・位置等を変更した場合の調査をすすめ、誘発される身体動作の種類についても詳細に分析することが挙げられる。そして、動作分析の方法等については、さらに客観性を担保するべく検討を重ねたいと考える。

本研究で扱った指導場面は、幼稚園教育要領に示された領域のうち造形・音楽・身体に関わる「表現」、および運動が含まれる「健康」に関わる要素によって構成されている。一般的に、幼児が何らかの思いやイメージを表現する際には、造形や音楽、そして言葉等の手段を個別に選んで表すことよりも、身体動作を伴った表現が行われることが自然であると考えられる。今後も幼児の表現活動等に関する研究を進めるに当たっては、いわゆる領域の枠にとらわれることなく、幼児の身体性に着目した調査を進める必要があると言える。

付記

幼児造形ワークショップにおいて、データ取得へのご協力を頂きました参加者および保護者の皆様に心より感謝申し上げます。

本研究の開始に当たり、奈良教育大学「人を対象とする研究倫理審査委員会」による研究倫理審査（受付番号1-4）を受け、本研究の計画および遂行に関して承認を得ている。

- 1) ローリス・マラグッツィ (2001)「影と遊ぶ」, レッジョ・エミリア市乳児保育所と幼児学校 (レッジョ・チルドレン原本発行, 田辺敬子・辻昌宏・木下龍太郎 訳) 『子どもたちの 100 の言葉 -イタリア/レッジョ・エミリア市の幼児教育実践記録』, 学習研究社, p. 119.
- 2) グイド・ペッター (2001)「影とはなにか」, 同上書, p. 123.
- 3) 同上, pp. 119-129.
- 4) 吉岡千尋・竹内晋平 (2018)「レッジョ・エミリア・アプローチにみる光・映像を扱った造形活動の教育的意義 -情報機器を活用した『幼児の造形表現 (保育内容の指導法)』への展開-」『次世代教員養成センター研究紀要』第4号, 奈良教育大学次世代教員養成センター, pp. 69-76.
- 5) 深田昭三・佐々木昌夫 (2015)「保育者志望学生を対象とした光と影をテーマとする授業実践の検討」『愛媛大学教育学部紀要』第62巻, 愛媛大学教育学部, pp. 79-88.
- 6) 手良村昭子 (2014)「保育内容表現Ⅱ・教職実践演習での『影絵あそび』の実践を通じた学生の学びの考察 -レッジョ・エミリアの幼児教育を参考にして-」『滋賀短期大学研究紀要』第39号, 滋賀短期大学, pp. 17-39.
- 7) 平中学 (2017)「光の効果による劇の表現方法 -影絵劇とブラックライトシアター-」『中京学院大学短期大学部研究紀要』第48巻第1号, 中京学院大学短期大学部, pp. 49-54.
- 8) 廣瀬聡弥・山田芳明・西尾正寛 (2018)「幼稚園と小学校における造形遊びの実践と行動の変容 -幼小接続のためのカリキュラムに向けて-」『次世代教員養成センター研究紀要』第4号, 奈良教育大学次世代教員養成センター, pp. 95-101.
- 9) 伊藤智里・高橋敏之 (2011)「一幼児の積み木遊びに見られる多様な発達の特徴」『美術教育学』第32号, 美術科教育学会, pp. 41-53.
- 10) 北尾岳夫・竹内晋平 (2020)「乳幼児の造形活動を対象とした運動学的分析Ⅰ -描画動作の数量化に関する方法論を中心に-」『滋賀短期大学研究紀要』第45号, 滋賀短期大学 (印刷中) .
- 11) ヴィクトル・I. ストイキツァ (岡田温司・西田兼 訳) (2008)『影の歴史』, 平凡社, p. 12.
- 12) 同上書, pp. 157-163.
- 13) 高松次郎の影をモチーフとした作例に含まれる視点を幼児の造形表現活動に導入することに関しては、下記論文において考察を試みている。
吉岡千尋 (2019)「現代美術からの視点導入に基づいた幼児造形活動に関する考察 -3~5歳児の空間認知発達との関連を意図した題材開発を中心に-」『奈

- 良芸術短期大学研究紀要』令和元年版, 奈良芸術短期大学, pp.70-78.
- 14) 松浦寿夫 (2015) 「内法の無限性」, 中西博之 企画 『高松次郎 制作の軌跡』, 水声社, p.168
- 15) 中西博之 (2015) 「高松次郎の全体像: ドローイングと装幀・挿画の仕事を変えて, 年代順に」, 同上書, p.12.
- 16) 図版は下記を参照のこと.
同上書, p.152.
- 17) 本節でふれる造形表現活動の概要に関しては, 下記のポスター発表において部分的に報告している.
竹内晋平・吉岡千尋「光・影・映像による造形表現の構想ーレッジョ・エミリア市の幼児教育実践を先行事例としてー」, 令和元年度 幼児教育アカデミー in SHIGATAN (主催: 滋賀短期大学), 2019年11月23日.
- 18) エルヴェ・テュレ (谷川俊太郎 訳) (2014) 『いろいろのほん』, ポプラ社.
- 19) 体育カリキュラム作成小委員会 (1980), 「幼稚園における体育カリキュラムの作成に関する研究 I. カリキュラムの基本的な考え方と予備的調査の結果について」『体育科学』第8巻, 体育科学センター, pp.150-155.
- 20) 同上論文, p.152.
- 21) 同上.
- 22) 同上.
- 23) 同上.
- 24) 同上.