

養成校学生にとっての素話の魅力と課題に関する研究

—紙芝居との比較分析を通じて—

浅井 拓久也

森下 嘉昭

1. 研究背景と課題設定

本研究では、保育者養成校に在籍する学生（以下、養成校学生）が素話の魅力と課題についてどのように感じているかを明らかにすることである。

養成校学生が素話に対してどのような魅力や課題を感じているかを踏まえ、素話の魅力や可能性を引き出すような指導方法を得ることを目指す。

『保育所保育指針解説』¹⁾には、「言葉を獲得する時期である幼児期にこそ、絵本や物語、紙芝居などを通して、美しい言葉に触れ、豊かな表現や想像する楽しさを味わうようにしたい」というように、絵本や紙芝居という児童文化財を用いて子どもの言葉や想像力を育むことの重要性が指摘されている。ここでは、絵本や紙芝居が明示されているが、子どもの言葉に対する興味や関心、思考力を育むためには素話⁽¹⁾による読み語りも効果的である。

素話の効果について太田²⁾は、「話し手に対する愛情や信頼感を育てる」、「話を聞こうとする意欲や態度（姿勢）を育てる」、「話し手を介することによる物語の状況や登場人物の感情などの間接的経験」、「ことばに興味を持ち、ことばの力を育てる」、「想像の世界を楽しみ、登場人物への共感などを通して、想像したり、考える力を育てる」、「想像や未知の世界の不思議さや偉大さに触れ、驚きやあこがれを持つ」の6つの教育的な効果を示している。このように、素話は乳幼児期に限らず、想像力や思考力、不思議な現象に気がつく力のように就学後以降でも必要になる様々な力の土台を作ることに有益なのである⁽²⁾。

しかし、こうした効果があるにもかかわらず、素話は絵本や紙芝居と同じように扱われていない。保育所保育指針や幼稚園教育要領には絵本や紙芝居という言葉は登場するが、同じ児童文化財である素話という言葉は一度も登場していない。また、絵本や紙芝居と比べると、素話が保育の中で実施されることは少ない³⁾。このように、素話

はその効果に反して保育の中で十分に活用されていないのである。

このような背景には、絵本や紙芝居の読み語りと比べて、素話が難しいものであると考えられていることがある。腰山⁴⁾は、民話の素話について、「聞き手を釘付けにするような語りは、とても難しいものであり、その修業は並大抵の苦労ではない」と示している。また、鈴木他³⁾は、養成校学生を対象とした調査結果に基づいて、絵本や紙芝居とは異なり話を暗唱することや絵などの媒体が活用できないことへの難しさや不安が、素話が敬遠される理由ではないかと指摘している。このように、素話は難しいという不安や懸念が、素話が保育の中で活用されにくい現状を作りだしているのである。

そこで、本研究では、養成校学生が素話の魅力や課題をどのように感じているかについて、紙芝居との比較を通して明らかにしていく。養成校学生が素話を難しいと感じていることは先行研究から明らかであるが⁽³⁾、具体的にどのようなことを難しいと感じているのか、あるいは紙芝居のような絵を用いた読み語りとの比較を通じて素話をどのように捉えているかについて、養成校学生が素話と紙芝居で同じ物語を聞いた感想を定量的に分析する。以上をふまえて、本研究では、素話と紙芝居それぞれに対する肯定的な感想と否定的な感想はどのようなものか、素話と紙芝居での物語の理解の違いはどのようなものかの2つの小問に分けて取り組むこととする。

素話が保育の中で活用されることは保育者の保育の幅を広げることになり、それは子どもの体験を豊かにし、想像力や思考力を育むことにつながる。そのためにも、養成校学生が抱く素話の魅力や課題を具体的に把握し、これらをふまえた授業のあり方を再検討する必要がある。こうした授業を通じて、養成校学生が子どもの育ちを支える保育実践の一つとしての素話のあり方を理解することが、保育の中で素話を実施されることにつながるからである。

2. 研究方法

(1) 調査概要

調査対象者は、指定保育士養成施設である短期大学生111名であった(1年生108名、2年生3名)。

調査は、保育実習指導 I (180分) の授業内で『こぶたのけんか』という物語を用いて行われた。素話の『こぶたのけんか』は、紙芝居の脚本と同様の内容を用いて行った。具体的な内容は次の通りであった⁽⁴⁾。

かわの そばの、
ほそい ほそい いっぱんみち。
もりの こぶたちゃんが、
もりの ほうから、
ぼっつり
ぼっつり
あるいて きました。

むらの こぶたちゃんが、
むらの ほうから、
やっぱり、
ぼっつり
ぼっつり
あるいて きました。

二ひきは ぼったり であいました。
ほそい みちです。
すれちがっては とおれません。
二ひきは ならみあって、
ぶう ぶう
ぶう ぶう ぶう
と、 うなりました。

「ぶう ぶう、 あとへ もどれ。」
「ぶう ぶう、 おまえが もどれ。」
「おれは いやだ、 ぶう。」
「おれも いやだ、 ぶう。」
「まねを するな。」
「なにをっ。」
「こうして やるぞ。」

「まけるものか。」
「えーつと。」
「うーんと。」
「えーつと。」

「うーんと。」
「エーット。」
「ウーント。」
「あーっ！」

どぶん！ ちゃぶん！
二ひきの こぶたは、
かわの なかに まっさかさま。
「ああ くるしい、
もう ちよつとで
しぬ ところだった。」

「おお くるしい、
けんかは こりごりだ。」
「もりの こぶたくん、 ごめんね。」
「むらの こぶたくん、 ごめんね。」

むらの こぶたは
もりの ほうへ、
もりの こぶたは
むらの ほうへ、
また、
ぼっつり
ぼっつり
あるいて いきました。

以上の内容について、調査対象者は最初に素話の『こぶたのけんか』の読み語りを聞き、続いて紙芝居の『こぶたのけんか』の読み語りを聞いてから、質問紙に記入した。質問紙への記入は無記名式で行い、『こぶたのけんか』を素話で聞いた感想と紙芝居で聞いた感想をそれぞれ自由記述するよう求めた。質問紙の回収率は100%であった。

(2) 分析方法

本研究では、養成校学生が素話の魅力や課題をどのように感じているかについて明らかにするため、素話と紙芝居それぞれに対する肯定的な感想と否定的な感想はどのようなものか(小問1)、素話で物語を聞いた場合の理解の特徴はどのようなものか(小問2)の2つの小問を設定した。そこで、素話と紙芝居で『こぶたのけんか』という同じ物語を聞いた感想の自由記述を分析データとして採用した⁽⁵⁾。分析ソフトとして、IBM SPSS Text Analytics for Surveys 4とKH Coder 3を

用いた。

具体的な分析手順は次の通りである。小問1について、『こぶたのけんか』を素話と紙芝居で読み語りした場合のそれぞれの肯定的な意見と否定的な感想を明らかにするため、感性分析を行った。感性分析とは、記述中の快感・不快、肯定・否定、良い・悪いなど人間の心の動きや評価を表現している箇所を抽出する分析方法である。本研究の分析目的は紙芝居との比較を通じて素話の魅力と課題を明らかにすることであるため、素話と紙芝居による物語に対する気持ちや評価を表現している箇所が重要となる。そこで、感性分析によってポジティブ（肯定的な見解、報告、感性表現をまとめたもの）とネガティブ（否定的な見解、報告、感性表現をまとめたもの）のカテゴリに分類された記述を抽出した⁽⁶⁾。

小問2では、素話で物語を聞いた場合の理解の特徴を明らかにするため、KH Coder 3による分析を行った。KH Coder 3を使用した理由は、自由記述を単語や句に節し、出現数や出現の仕方、単語間の相関関係を抽出することができるからである。自由記述の分析ではKJ法が採用されることが多いが、分類や分析枠組みの設定のさいに研究者の主観や仮説に影響を受けやすいという問題があった。KH Coder 3では、共起ネットワークなどを抽出するさいに出現数やJaccard係数の閾値を設定するが、これらを除けば自動的に抽出が可能となる。

また、共起ネットワークによって、記述内で出現パターンが類似している（共起している）単語やその関係を明らかにすることができる。共起ネットワークを確認することで、素話で物語を聞いた感想と紙芝居で聞いた感想が整理できるのみならず、両者の比較が容易になる。さらに、対応分析を行うことで、記述内の言葉の出現の仕方（言葉の分布）を明らかにすることができる⁽⁷⁾。以上の理由から、本研究ではKH Coder 3を用いた。

(3) 倫理的配慮

調査対象者となる受講者が質問紙に回答する前に、調査目的と内容、回答は学術研究の目的のみ使用されるため授業の成績評価とは関係ないこと、無記名による回答であり回答者は特定されないこと、回答は途中で放棄することや提出を拒むことができることなどを質問紙の冒頭および授業

担当者によって口頭で説明した。回答の提出をもって受講者の同意を得たとした。

3. 結果および考察

(1) 感性分析

感性分析の結果を表1（素話）、表2（紙芝居）としてまとめた（表1、表2）。どちらの表でも、ポジティブとネガティブのカテゴリ、各カテゴリの下位カテゴリ、各カテゴリに分類された記述（一部）を整理した⁽⁸⁾。

表1 素話の自由記述に対する感性分析の結果

ポジティブ (46)	嬉しい (1)	手短けど子どもが喜びそうだった。(ID:14)
	良い (21)	聞きながらイメージするので想像力がつきそうだなと思った。(ID:2)
	満足 (7)	こぶたの2人を指で表していて、想像しやすかったし、子どもにも分かりやすいと思った。(ID:24)
	楽しい (10)	話だけで、2匹の子ぶたがどんな格好ででてきたか、想像するのが楽しかったです。(ID:95)
	褒め・賞賛 (11)	素話だと話に集中して様々なイメージをふくらませることができる。(ID:96)
ネガティブ (21)	不快 (1)	特に盛り上がりもなく、たんたんとストーリーが進んでいった。(ID:94)
	不満 (6)	「森のこぶたはこう言いました。」など言わず、会話だけで物語が進められていて、少し分かりづらかったように感じた。(ID:64)
	悪い (14)	どっちもこぶたもいばっていると聞いた。あまりイメージができなかった。(ID:15)
	困っている (1)	「マネするな！」で格好やしぐさが一緒なのかと思った。よく分からない部分もあった。(ID:110)

n=111

表2 紙芝居の自由記述に対する感性分析の結果

ポジティブ (50)	嬉しい (2)	服着てなかったという想像があたりました!! イメージ通りでした!! (ID:33)
	良い (15)	絵があったので、話に集中できた。(ID:5)
	満足 (12)	紙芝居は、絵が提示されているので、「こういうものだ」と表現されていて、イメージはしやすいと思いました。(ID:4)
	楽しい (13)	絵があると分かりやすい。目で見ても楽しめると感じた。(ID:68)
	褒め・賞賛 (10)	絵の印象がとても強くてイメージするより、お話の世界に入り込むような感じがします。(ID:44)
	楽しみ全般 (3)	紙芝居は背景があったので想像していたものよりも迫力がありました。(ID:48)
ネガティブ (15)	不満 (6)	思っていたよりも絵がシュールだった。こぶたもイメージと違って、風景もイメージと違って、ここまで素話と紙芝居で違いがあるのかと思った。(ID:72)
	悪い (9)	紙しばいの方は、自分のイメージよりも背景などの絵が殺風景な感じがした。(ID:50)

n=111

まず、表1から、『こぶたのけんか』を素話で聞いた感想はポジティブに分類されたものが46件、ネガティブに分類されたものが21件であったことがわかる。また、表2から、紙芝居で聞いた感想はポジティブに分類されたものが50件、ネガティブに分類されたものが15件であったことがわかる。

次に、ポジティブ、ネガティブのそれぞれの下位カテゴリを確認していく。まず、素話で聞いた感想に対するポジティブな下位カテゴリを見ると、「嬉しい」(1)、「良い」(21)、「満足」(7)、「楽しい」(10)、「褒め・賞賛」(11)であった。ネガティブな下位カテゴリは、「不快」(1)、「不満」(6)、「悪い」(14)、「困っている」(1)であった。一方、紙芝居で聞いた感想に対するポジティブな下位カテゴリを見ると、「嬉しい」(2)、「良い」(15)、「満足」(12)、「楽しい」(13)、「褒め・賞賛」(10)、「楽しみ全般」(3)であった。ネガティブな下位カテゴリは、「不満」(6)、「悪い」(9)であった。

以上の結果をふまえると、素話に対するポジティブな感想として、「聞きながらイメージするので想像力がつきそうだなと思った」、「話だけで、2匹の子ぶたがどんな格好ででてきたか、想像するのが楽しかったです」とあるように、物語のイメージをする楽しみや想像力が育まれることを感じていることがわかる。また、紙芝居に対するポジティブな感想として、「絵があったので、話に集中できた」、「絵があると分かりやすい。目で見ても楽しめると感じた」とあるように、絵という視覚的なサポートの効果を感じていることがわかる。

また、ネガティブな感想について特徴的なことは、物語を素話で聞いた場合は紙芝居の場合と比べて、ネガティブな感想が多いことである。その理由として、表1および表2に掲載した記述例から、絵のような視覚的なサポートがないことから物語を理解することやイメージすることが難しいと感じていることが推察される。表1の記述例も、「会話だけで物語が進められていて、少し分かりずらかったように感じた」(原文ママ)、「あまりイメージができなかった」と素話による物語の理解やイメージの難しさを指摘するものであった。一方で、表2の記述例は、「絵があったので、話に集中できた」、「イメージはしやすいと思いました」というように、絵のような視覚的なサポート

があることが物語の理解につながることを表すものであった。

また、視覚的なサポートがないことが、物語を平坦に感じる原因になっている可能性もある。表1の記述例には「特に盛り上がりもなく、たんとストーリーが進んでいった」とあるが、表2の記述例には「紙芝居は背景があったので想像していたものよりも迫力がありました」とある。紙芝居は、紙芝居を演じるというように演技が伴う。また、紙芝居には抜くという行為があり、場面の転換や動きがわかりやすいという特徴がある。しかし、素話ではこうした視覚的なサポートがないことから、物語の動きや展開を理解することが難しく、結果として物語の内容を理解しにくいと感じられるのであろう。

以上から、養成校学生は、素話は紙芝居のような視覚的なサポートがないため想像する力の育みや楽しみを感じているが、一方で物語の展開や進行についていくことが難しく、結果として物語を理解しにくいと感じていることがわかった。

(2) KH Coder 3による分析

本節では、『こぶたのけんか』という同じ物語を素話と紙芝居で聞いた場合の理解や感じ方の違いについて、KH Coder 3による分析結果を示す。まず、素話と紙芝居の自由記述に出現する頻出語一覧(出現回数が10以上の語)を表3、素話の自由記述の共起ネットワークを図1、紙芝居の自由記述の共起ネットワークを図2として整理した(表3、図1、図2)。

表3 頻出語一覧 (出現回数が10以上の語)

素話		紙芝居	
抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
村	71	イメージ	68
イメージ	64	絵	64
着る	47	素話	59
森	45	違う	54
思う	44	思う	52
服	38	想像	45
想像	35	紙芝居	35
ズボン	29	歩行	28
森	27	自分	26
子	26	話	19
ブタ	19	足	18
分かる	15	着る	18
聞く	14	服	17
話	14	見る	16
Tシャツ	13	ブタ	15
向き	13	驚く	15
自分	13	全然	14
少し	13	分かる	14
サスペンダー	10	違い	13
シャツ	10	リアル	11
顔	10	感じ	11
		聞く	11
		感じる	10
		色	10
		村	10
		場面	10

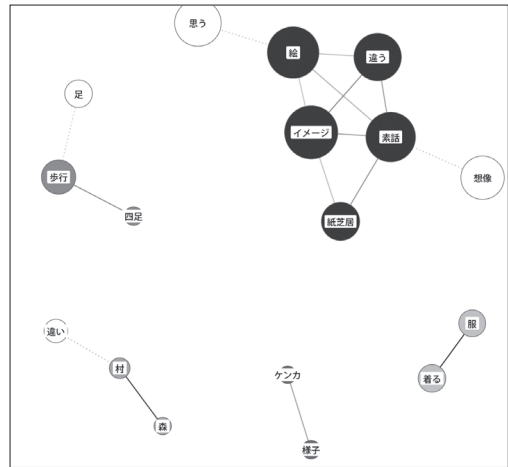


図2 紙芝居の自由記述の共起ネットワーク図

表3、図1および図2から3つのことがわかる。まず、「イメージ」や「想像」という言葉は素話の感想にも紙芝居の感想にも共通してよく出現しているということである。これは、素話では物語を聞いて場面や登場人物をイメージしたり想像したりする必要があるからである。図1の共起ネットワークでも、「イメージ」という言葉がネットワークの中心になっていることがわかる。一方で、紙芝居では、素話を聞いてイメージしたり想像したりした内容と紙芝居の絵を比べていることがわかる。図2の共起ネットワークからは「イメージ」という言葉は「紙芝居」、「絵」、「素話」、「違う」という言葉と一つのネットワークを形成していることがわかる。

次に、素話に特徴的な言葉として「村」や「森」がある。これは、村のこぶたと森のこぶたが登場するため、両者を聞き分ける必要があるからである。「ぶう ぶう、あとへ もどれ。」、「ぶう ぶう、おまえが もどれ。」、「おれは いやだ、ぶう。」、「おれも いやだ、ぶう。」というように、対になった台詞を聞き分けて物語を理解していく必要がある。図1の共起ネットワークから「イメージ」、「村」、「森」は一つのネットワークを形成していた。本研究で用いた『こぶたのけんか』には村のこぶたと森のこぶたという二匹のこぶたが登場するが、養成校学生は村のこぶたと森のこぶたはどのように違うかをイメージしながら物語を聞いていたことがわかる。

3つ目に、素話では洋服に関する言葉の出現が

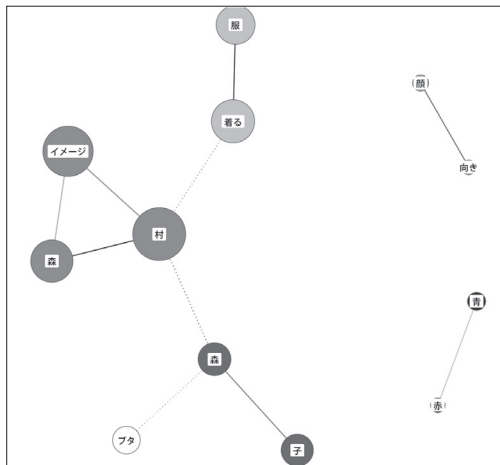


図1 素話の自由記述の共起ネットワーク図

多いことである。「着る」、「服」、「ズボン」、「Tシャツ」、「サスペンダー」、「シャツ」である。村のこぶたと森のこぶたの違いとして、洋服に着目した養成校学生が多いことがわかる。図1の共起ネットワークでは、「村」と、「着る」と「服」がつながっていることから、二匹のこぶたの区別について洋服に着目していたことがわかる。

以上から、素話による聞き語りの際は、物語の中で特徴的なものや箇所についてイメージしていることがわかる。村のこぶたと森のこぶたは物語の中心的存在であることから、「村」や「森」、着ている洋服について様々なイメージを膨らませていたのである。また、紙芝居による聞き語りを通じて、素話からイメージしたことを確認していた。イメージしたことと紙芝居の絵を見比べて、その違いを理解しようとしていたのである。

次に、素話と紙芝居それぞれの対応分析の結果を図3、図4として整理した(図3、図4)。

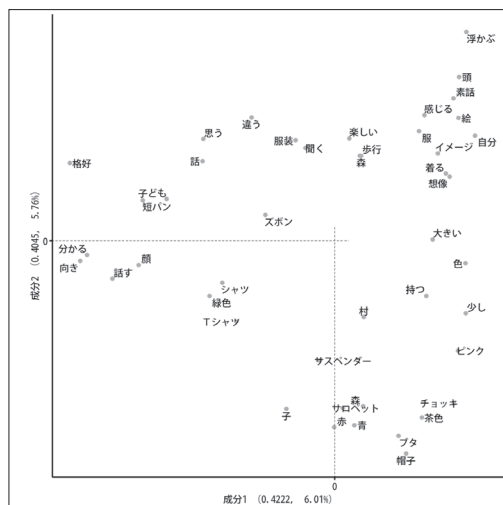


図3 素話の自由記述に対する対応分析の結果

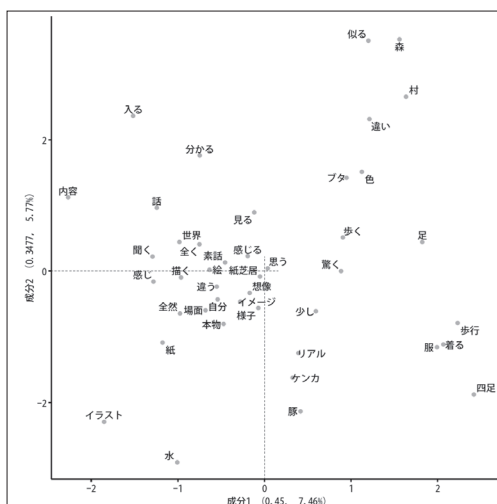


図4 紙芝居の自由記述に対する対応分析の結果

図3と図4を比較すると、素話と紙芝居それぞれの記述内の言葉の出現の仕方の違いがわかる。素話の記述は原点付近に集合している言葉は少ないが(図3)、紙芝居は原点付近に集合している言葉が多い(図4)。これは、素話を聞いた感想として、どの記述にも偏りなく出現する言葉が少ないことを意味している。素話では「村」、「森」という言葉の出現頻度は高く(表3)、図3でもこれらの言葉は原点付近にあるが、全体的に言葉は集散的ではない。しかし、紙芝居では「イメージ」、「紙芝居」、「絵」、「素話」、「違う」という図2で一つの塊をなしていた言葉が原点付近に集合しており、どの記述にも偏りなく出現していたことがわかる。

以上の結果から、素話で物語を聞いた感想に関しては全体的に様々であるが、紙芝居で物語を聞いた感想は共通することが多いと言える。すなわち、素話で物語を聞いた養成校学生は様々なことをイメージ(想像)し、紙芝居と絵を見て素話を聞いてイメージ(想像)したことと比べていたということがわかった。

4. まとめと今後の課題

本研究では、素話と紙芝居それぞれに対する肯定的な感想と否定的な感想はどのようなものか、素話で物語を聞いた場合の理解の特徴はどのようなものかの2つの小問に分けて取り組んできた。前者では、素話は物語をイメージする楽しさや想

像力の育みにつながるという肯定的な感想がある一方で、絵のような視覚的なサポートがないため物語の展開や進行についていくことが難しく、物語を理解しにくいと感じていることがわかった。

また、後者では、村のこぶたと森のこぶたという似たようなものを区別するため、どのようなこぶたか、どのような洋服を着ているかなど様々なイメージや想像をしていることがわかった。対応分析の結果から、イメージや想像は養成校学生それぞれで異なっていたが、紙芝居を見る際は、それらのイメージや想像と紙芝居の絵を比べていたことがわかった。

以上の結果をふまえ、素話の授業のあり方について3つのことが示唆される。まず、素話の魅力であるイメージしたり想像したりする楽しさを味わいつつ、その難しさを乗り越えるような指導をするということである。小問1に対する回答から、多くの養成校学生は、素話は物語をイメージする楽しさや想像力の育みにつながるという魅力があると理解していたが、一方で紙芝居の絵のような視覚的なサポートがないため物語の展開や進行についていくことが難しく、物語を理解しにくいと感じていることがわかった。

しかし、二匹のこぶたを区別する際、いまだちらの話をしているのかを指で示したり、話し手が顔の向きを変えたりする少しの工夫で、視覚的なサポートがない難しさや抵抗感を克服できるであろう。分析結果からすれば、多くの養成校学生は素話の魅力を感じているため、素話そのものに抵抗があるというよりは、その難しさを乗り越える工夫を指導することで、素話を実施する気持ちになるのではないだろうか。

鈴木他⁵⁾は、『素話』の意義を学生に教え伝えることが、未だ不足していることが明らかとなったので、『素話』に対する授業の取り組み方に、新たな創意工夫が望まれる」と指摘しているが、素話の意義を説明するだけでなく、養成校学生が感じる素話の難しさを具体的にどのように克服するかを伝えていかない限り、素話を実施してみようということにはならないであろう。素話の指導の中で、こうした工夫を指導することが素話の難しさを乗り越えるきっかけとなり、保育者として保育に従事した際にも素話を実施してみようという気持ちにつながると思われる。

次に、視覚的なサポートの扱いを工夫すること

である。分析結果から、(素話のイメージと紙芝居の絵が)「違う」という言葉の出現頻度も高く、また紙芝居に対する自由記述では「違う」という言葉は偏りなく出現していた。すなわち、養成校学生の多くは、素話で物語を聞いてイメージや想像したことを紙芝居の絵と比較し、イメージ通りであったか否かを判断していた。

もちろん、イメージと実際の絵の違いを味わう楽しみ方も重要なこともある。しかし、配慮すべきことは、自分がイメージしたり想像したりしたことの正解として絵のような視覚的なサポートが用いられないようにすることである。自由記述にも、「想像していたものとは違う」、「素話とイメージが全く違った」、「イメージ通りでした」という記述が多くあるが、イメージと絵が合致しているか否かは重要なことではなく、物語から様々なことをイメージしたり想像したりすることそれ自体が重要であることを伝えていく必要がある。素話からイメージしたり想像したりすることに正解はなく、それぞれのイメージや想像が正解であるということを養成校の段階で学ぶことで、素話を通じて子どもが物語の様々なことを想像する楽しみを味わえるような保育を実現できるようになるのではないだろうか。

最後に、素話を通じた先入観や前提の問い直しとしての授業である。素話は視覚的なサポートがないため、自分なりのイメージや想像をする必要がある。そこには、それぞれがもつ先入観や前提が影響を与える。自由記述に「自分の中では、2匹とも歩いて(二足歩行)、服を着ているイメージ」、「素話で想像したこぶたは、2匹とも立っている様子でした」とあるように、こぶたは二足歩行と考えていた養成校学生が多かった。また、「村のこぶたは赤のチョッキをきており、少し上品なブタ。森のこぶたはまったく何もきていない、一般的なブタ」、「森のこぶたちゃんは、野性的で、服はズボンだけ、やんちゃな様子を想像しました。村のこぶたちゃんは、森よりも、きれいな服を着ていて、上も下も着ているところを想像しました」とあるように、村は洗練で上品であるが、森は野蛮で野性的と考えていた。

このような先入観や前提を明らかにすることで、新たな視点や気づきが得られ、さらに広い範囲でのイメージや想像につなげることができるようになる。自由記述にも、「意外と村のブタを

美化しすぎていた」、「自分の中で『ぶた』に対する先入観やイメージがかたまっているのだと思った」とあるように、素話を通じて自分もつ先入観や前提を知ることができていた。保育の質向上には保育者の豊かな想像力や既存の枠組みにとらわれない思考が欠かせない。そのためにも、素話を活用して自らの先入観や前提を問い直していくことが重要なのである⁽⁹⁾。

素話には、絵本や紙芝居のような他の児童文化財にはない魅力が多くある。だからこそ、養成校の授業でも素話を指導する時間を十分に確保し、指導方法を工夫していくことが重要になる。その過程で、養成校学生が素話の楽しみを感じ、同時に素話の難しさを克服していくことが、保育をする際に子どもの育ちや状況に応じて児童文化財を適切に使うことができるようになることにつながっていくのである。

長根⁽⁶⁾は現代社会について、「近年においては子どものみならず、保育者を目指す学生の環境は、一方的に与えられるスピーディーなメカニズムの世界になりがちでじっくり想像をめぐらす余裕も持ちにくい」と指摘している。子どもが想像的な時間を過ごすような保育を実現するためには、保育者自身が想像を楽しむような存在でなくてはならない。こうした時代だからこそ、素話を通じて、くつろいだ空間の中で、物語のイメージや想像を楽しむ時間が必要になるのである。

本研究では、『こぶたのけんか』を事例として用いたが、他の物語でも同様の結果が得られるか追試する必要がある。素話には様々な物語があるため、物語をイメージしやすいものもあればそうではないものもある。イメージしにくい場合、どのようなことが課題となり、どのような方法が解決策となるかについて実証的な知見を積み重ねていくことで、素話のよりよい指導方法を得ることができる。これらは今後の課題として取り組んでいきたい。

注

- 1) 本稿では、素話とは「視聴覚教材などを一切用いず、人の声のみで物語を覚えて子どもたちにお話(童話)そのものを語り聞かせること」であり、「ストーリー・テリングと同義である」と定義する(長根2007)。
- 2) 鈴木他(2006)は、素話は保育実践における効果と、卒園後も続く長期的な効果に分けて説明している。前者は、「子どもの反応や表情を見ながら進められる」、「その場に合わせ創作したりアレンジすることが可能である」、「子どもとの一体感を得ることができる」の3つを挙げている。後者は、「読書の契機となる」、「想像力を育てる」、「言葉の力を育てる」、「考える力を育てる」の4つを挙げている。
- 3) 素話に関する先行研究は、絵本や紙芝居の研究と比べて少ない。CiNiiによる論文検索で絵本と入力して検索すると8,150件、紙芝居は1,151件が検索結果として表示されるが、素話は28件が検索結果として表示されるのみである(最終検索日2018年4月13日)。また、本研究と類似する研究として、高橋他(2013, 2014)^{7) 8)}は保育での素話の実施状況や、素話と絵本の読み語りによる子どもの描画の分析から素話の効果を明らかにしている。長根(2007)は素話と紙芝居で抱く物語のイメージの相違について描画を分析することで明らかにしている。
- 4) 引用した脚本は、『こぶたのけんか』(脚本:高橋五山、絵:赤坂三好、童心社、1971年)⁹⁾による。
- 5) 記述内の明らかな誤字脱字は修正し、分析に用いた。
- 6) 感性分析の結果について、明らかに分類が不適切なものに関しては分類を修正した。確かに、機械的な分類に委ねることで客観性を担保できるが、分析目的に合致する合理的な修正については分析の精度を高めるために必要であるため、こうした手順を採用した。
- 7) 共起ネットワークでは、出現数は4以上、Jaccard係数の閾値は0.3に設定した。KH Coder 3の開発者である樋口耕一によると、単純化すればJaccard係数が0.3であれば単語間に強い関連があるととらえることができる

ことから、0.3と設定した。また、対応分析では、最小出現数は5、最小文書数は1とした。

- 8) 複数のカテゴリに分類されているものもあるため、上位カテゴリの合計数と一致していない場合もある。また、数字はレコード数を示している。
- 9) 保育者にとっても素話による先入観や前提の問い直しは有益である。ドナルド・ショーン¹⁰⁾によると、保育者は省察的实践者である。保育者は、与えられた問題に対して専門的な知識や技術を正確に適用するだけでなく、自分が置かれた状況と対話し、新たな前提や視点に基づく問題を設定し、解決策を創造的に見出していくことが求められる専門家である。素話を通じて自分のもつ先入観や前提を問い直すことは保育者としての専門性向上にもつながるのである。

参考・引用文献

- 1) 厚生労働省、「保育所保育指針」.(2018)
- 2) 太田光洋、「想像やことばのリズムを楽しむ—児童文化と内容—」、太田光洋編著『保育内容・言葉』、同文書院、154-157.(2009)
- 3) 鈴木正和・村中由紀子・三浦正雄・峰村康広、「絵本の読み聞かせと素話についての調査と展望：a短期大学幼児教育学科卒業生に対する質問紙調査をもとにして・2」、『山陽学園短期大学紀要』(37)、57-73.(2006)
- 4) 腰山豊、「短大保育科における実践的指導力の形成と授業改善(7):紙芝居の文化論的検討と保育利用」、『聖園学園短期大学研究紀要』(34)、8.(2004)
- 5) 鈴木正和・村中由紀子・三浦正雄・峰村康広、「絵本の読み聞かせと素話についての調査と展望：a短期大学幼児教育学科卒業生に対する質問紙調査をもとにして・2」、69.
- 6) 長根利紀代、「素話・紙芝居におけるイメージと表現:お話『そらのいろはなぜあおい』からの学生の描画を通して」、『名古屋柳城短期大学研究紀要』(29)、28.(2007)
- 7) 高橋一夫・堀千代・磯沢淳子、「保育現場における素話の実践：絵本の読み聞かせとの比較を通して」、『常磐会短期大学紀要』(42)、47-56.(2013)
- 8) 高橋一夫・平野真紀・新谷公朗、「子どもの描画にみる『素話』の効果について」、『常磐会短期大学紀要』(43)、69-82.(2014)
- 9) 高橋五山(脚本)・赤坂三好(絵)、『こぶたのけんか』、童心社.(1971)
- 10) ドナルド・ショーン(佐藤学・秋田喜代美訳)、『専門家の知恵 反省的实践家は行為しながら考える』、ゆみる出版.(2001)