

【審査論文】

多文化共生に焦点をあてた子どもの身体表現とデジタルコンテンツ

弓削田綾乃

Children's Physical Expression and Digital Contents
in Multicultural Conviviality

YUGETA Ayano

要旨

幼児期の多文化共生体験について、領域「環境」では「異なる文化に触れる豊かな体験を通して国際理解の意識の芽生えとすること」と明示されている。これを受けて本研究は、多文化共生意識を促す体験につながるものとして、身体表現とデジタルコンテンツの関係に着目する。本研究の目的を、既出の幼児向けデジタルコンテンツに関して、①国内外の研究動向を整理し、②“現実空間の自分のからだ=身体表現”と“仮想空間=デジタルコンテンツ”とをつなげる要素を抽出し課題を探ることとする。研究方法は、文献調査、およびコンテンツの構造分析とする。

これまで、多文化共生体験における身体表現の有効性が報告されてきたことに加えて、舞踊教育における学童期の実践研究では独自のコンテンツの開発が進んできた。そこで本研究は、幼児期における身体表現、多文化共生、デジタルコンテンツを包括的に結びつける研究として取り組んだ。文化的基盤をもつ舞踊が一部で取り込まれていると思われた『ゴッチャ!』を分析した結果、動作、音曲、セリフにおいて、舞踊の特徴を踏まえつつ、見ながら踊る子どもにとって身近なモチーフのイメージが保たれた構成になっていることが判明した。独特の音曲にあわせた特徴的な動きの繰り返しによる身体表現を楽しむことが、多文化と出会う体験にもなりうるのではないかと考えられた。

キーワード：多文化共生、子どもの身体表現、デジタルコンテンツ

1. 問題の所在

2020年度、小学校では3年次の英語教育が本格的に導入された。これはグローバル社会、Society5.0、そして多文化教育を志向したものだが、幼小連携を見据えた幼児期においては、どのような取り組みが推奨されているのだろうか。まず幼稚園教育要領解説（文部科学省2018）の領域「環境」（6）及び内容の取扱い（4）において、「日常生活の中で我が国や地域社会における様々な文化や伝統に親しむ」ことによる、国際理解の意識の芽生えが期待されている。これは、保育所保育指針解説（厚生労働省2018）における3歳以上児の領域「環境」（6）及び内容の取扱い（4）においても言及されており、「異なる文化に触れる活動に親しんだりすることを通じて、社会とのつながりの意識や国際理解の芽生えなどが養われるようにすること」と明記されている。こうした保育・幼児教育の現場で促される取り組みが「多文化体験」になるだろう。たとえば日本における多文化保育の動向と課題をまとめた三井ら（2017）によると、保育現

場での多文化体験への情報提供や、文化的差異や言語獲得という視点からだけではなく家庭生活を含んだ総合的視点で取り組むことの必要性が提言されていた。また、フィンランドの多文化共生保育の実情から日本の課題に言及した石塚（2018）は、外国にルーツをもつ子どもの母語や母国の文化を尊重し、「違い」を認め合う力を育む機会とすることが重要と指摘した。さらに、秀（2010）は、国内外の年中行事を題材とした多文化体験についての論考で、体験を通して得るものは“違いを認めること”と“違いを楽しむこと”であり、その積み重ねが他者を尊重する気持ちにつながると論じた。こうした幼児期に培われた共生の意識こそが、多様な社会で柔軟に生きていく人間力へと結びつくのではないだろうか。

では、子どもにとっての文化をどのように捉えればよいのだろうか。加藤（2003）は、人間とは、文化を継承し創造もし、文化の影響と無縁に生きることはできない存在であることを述べ、だからこそ、どれほど大人が良い文化だと思っても、子ども自身が心にワクワクやドキドキを感じなければ、その文化は子どもの内面に受容されにくいと述べた。つまり子どもにとって文化とは、心で感じる体験を伴うものであることが望ましいと考えられる。そこで本研究で、心で感じる体験として着目するのが、デジタルコンテンツを活用した身体表現である。菅原（2021）は、幼児期の子どもとデジタルコンテンツの関係について、デジタルコンテンツで目にするものは必ずしもリアルではないものの、それを体験に結びつけることは可能であり、「楽しい」「なぜだろう」「もっと知りたい」などの心の動きとともに、保育者や保護者の関わりが重要であることを指摘した。また、幼児期の身体表現について西（2009）は、「感じ考える個人の心の働きがあること」が出発点だと述べた。そしてそれは、心惹かれる対象との出会いや、心が大きく揺さぶられる経験が原点にあり、それによって生じた身体表現は、内的世界を外に開放し、他者との関係性をも変化させると論じた。

ところでICT（Information and Communication Technology：情報通信技術）は、昨今の幼児教育の現場への積極的活用が勧められ、プログラミングや造形表現等を通して幼児の感性に深く関与する体験が報告されている（神谷2019、国立大学法人神戸大学2020）。その一方で、「現実空間の自分のからだ＝身体表現」が「仮想空間＝デジタルコンテンツ」とつながるような感覚をもたらす活動、およびそうした体験が何をもたらすのかについては検証されていない。心に響く多文化体験の手段として、現実空間と仮想空間とを共有しつつ自他の世界を広げていけるデジタルコンテンツの活用は、有効だと予測する。たとえば、デジタルコンテンツで世界の民族舞踊と出会い、感じたことを身体そのもので表出することで内的世界が充実し、自分なりの文化の受容が完遂するのではないだろうか。

なお、学童期の動向に目を向けると、遠藤ら（2020）は、ガーナの舞踊を題材にして、登場人物と一緒に社会・文化的背景を知る「旅行」をしながら、ダンサーと一緒に舞踊が体験できるデジタルコンテンツを発表した。また、地域の特産品をモチーフにした「白桃ダンス」を考案した酒向らのプロジェクト（2020）でも、主な教材はデジタルコンテンツに収められていた。このように、舞踊教育における学童期の実践研究では、デジタルコンテンツの開発が進んでおり、現場でも活用されている。

2. 本研究の目的と方法

以上を受けて本研究は、多文化共生の意識を促す体験につながるものとして、身体表現とデジタルコンテンツの関係に着目する。本研究の目的を、既出の幼児向けデジタルコンテンツに関して、①国内の研究を整理し、②“現実空間の自分のからだ＝身体表現”と“仮想空間＝デジタルコンテンツ”とをつなげると考えられる要素を抽出し、課題を探ることとする。

研究方法として、まず、幼児向けのデジタルコンテンツに関する国内の先行研究を参考に、保護者の視

点からのメリットとデメリット、幼児によるメディアの活用状況、保育現場での課題についてまとめる。次に、コンテンツの構造分析をする。対象としたのは、テレビ番組『おかあさんといっしょ』の身体表現コーナー『ゴッチャ!』（2007年4月～2012年3月放送）である。このコンテンツには、文化的基盤をもつ民族舞踊の要素が組み込まれていることが推測された。このコンテンツでは、主導者と子どもとが一人ずつ登場し、ともに踊る。これを鑑賞した子どもと一緒に身体を動かす時、その子どもにとって“仮想空間＝デジタルコンテンツ”と“現実空間の自分のからだ＝身体表現”はどのようにつながるののかを探るために、まず、コンテンツであるアーカイブおよびDVDの映像から、動き（モチーフとアレンジ、特徴的な動きのパターン）、音曲、セリフ等について特性を抽出し、それぞれの構成を明らかにして、文化的要素がどのように組み込まれているかを検討する。これによって、コンテンツを見ながら踊る子どもが体験していることについて考察する。

なお、本稿でのデジタルコンテンツとは、ICTやメディアを用いて提供される動画や静止画、音声、文字などの情報やデータの内容とする。また、多文化共生は、「国籍や民族などの異なる人々が、互いの文化的違いを認め合い、対等な関係を築こうとしながら、地域社会の構成員として共に生きていくこと」という総務省が提唱する概念に則る。そして、固有の文化の脈略をもつ民族舞踊のように、文化的基盤をもつ舞踊の要素を体験することを、多文化共生体験の一つととらえて論じていく。小学生を対象にエチオピアのデジタル教材を開発し、実証した野田（2020）によれば、民族舞踊を歌い踊ることは、彼らの生活や社会を体験することであるという。自分とは異なる身体性に会い、その身体性は社会で育まれてきたものだと気づくことに他ならないと論じている。こうした自らの体験による出会いと気づきは、舞踊がもたらす作用の一つであり、本研究で対象とする未就学児においても、一緒に動くことで何かしらの作用が生じるものと推測している。

3. 幼児向けのデジタルコンテンツに関する研究

幼児向けのデジタルコンテンツには、利用者や目的、利用場所と時間、機器の種類、オンラインか非オンラインかなどによって、その内容やアプローチ方法が大きく異なる。たとえば、家庭内において、テレビやDVD、スマートフォン、パソコン、タブレット端末等で、幼児向け映像コンテンツを利用して育児の助けとする場面は多い。これは携帯可能な機器とICT環境の普及、多様なコンテンツの開発によって、自宅外でも気軽に利用できるようになったことが一因だろう。なお、橋元ら（2019）による2018年の調査によれば、幼児に利用させている情報機器として、スマートフォンが62.0%で最も比率が高く、タブレット端末は23.7%、パソコンは7.4%と報告されている。パソコン以外は、前年度の調査から約2～4%増加しているという（パソコンは3.4%減少）。また、幼児の使用率が高いスマートフォンは、専ら視聴タイプであり、コンテンツとして最も見られていたのが「キャラクター、アニメの動画」で、1～6歳では68%、0歳では55%に及んだという。さらに、使用理由としては、「公共交通機関や公共の場にいるとき」が最も多く、次いで「家で静かに過ごさせる」「不機嫌な子をなだめる」「家事をするときの子守がわり」があげられていた。“ワンオペ育児”という言葉に象徴されるように、育児と家事の手が足りず、保護者がコンテンツを利用せざるを得ない状況にあることも無視できないのではないだろうか。総務省は、2020年に、低年齢層（～6歳程度）の保護者を対象としたデジタル教材『スマートフォン、タブレット、ゲーム機などインターネットとどう向き合っていけばいいのか デジタル時代の子育てを一緒に考えてみよう!』をインターネットで公開した。そこには、6歳以下の子どものデジタル機器利用への注意喚起があり、外出先や家事の最中にデジタル機器にばかりに頼るのではなく、会話を試みる、一緒に行動するな

どの推奨例が載っている。しかし、内閣府の2016年の調査（2018）では、夫が育児に従事する時間は1日約50分であるのに対し、妻は4時間弱という差が出ていた。このように、たとえば男女間の育児分担の不均衡をみれば、子守がわりのコンテンツ利用は避けられないとも言え、その分、良質なコンテンツが求められていると考える。

では、デジタルコンテンツについて保護者が考えるメリットとデメリットには、どのような傾向があるだろうか。ベネッセコーポレーションの調査報告（2014）では、メリットは、何度でも繰り返せる点、子どもの都合に合わせてられる点、好きな場所で受けられる点、メディアを使いこなすことが将来的に役立つ点、知識が増える点などがあげられている。一方、デメリットは、目や健康に悪い点、夢中になりすぎる点、依存を心配する点などがあげられている。メリットとしては目の前の問題の解消があげられ、デメリットとしては、将来的に生じる問題への不安があげられているといえよう。

一方で情緒面に着目すると、池下ら（2021）が、幼児のデジタル機器を用いた活動における発話に着目した実証研究を行った。その方法は、写真撮影用のデジタル機器を携えながら、三角形や四角形などの特定の形の物を探して撮影したり、グループの子が動物を模倣する様子を他の子が撮影したりというグループ活動だった。この活動のねらいは、自分なりのイメージを表現したり、お互いに感じたことを伝えあったりすることと設定され、アクティブ・ラーニングとして位置づけられた。幼児の行動や発話の状況を観察した結果、他者への理解や自己表現といった側面が促進された可能性があることが示唆されていた。この研究結果は、アクティブ・ラーニング、グループ活動、自由なイメージの表現と対話などが、デジタル機器を用いた活動において有効であることも示していると考えられる。

ところで、幼児によるメディア活用に関する研究は、1988年以前から若干ではあるが始まっていた。保育現場で活用できるコンテンツの開発に焦点をあてると、織田（2019）は、2000年代に入ってから、デジタル紙芝居や絵本、パネルシアター等の研究が飛躍的に進展したと指摘する。これに関連して小平（2016）は、幼児に機器を使いこなす学習をさせているわけではなく、パソコンやタブレット端末を新しい保育環境やコミュニケーションの場、遊具のひとつと位置づけて、それまでの保育活動を充実、発展させる目的で活用していると指摘した。小平はその事例を複数紹介し、保育者の適切な関わりが、幼児に新しい発見の機会を提供し、新しい遊びを経験させ、コミュニケーション力、交渉力や問題解決力、協調性等の育成につながっていることを示唆した。これにより、デジタルコンテンツをただ導入するだけでなく、保育者がどのように関わるかが肝要であることがわかるだろう。

しかしながら、保育現場におけるデジタルコンテンツの活用の課題は少なくはない。これについて加藤（2021）は、「子どもへの影響」「現場の情報環境」「業務負荷の発声」「活用方法の未確立」「職員の拒否反応」をあげている。この課題を解決するために、加藤は、大掛かりで高価な装置や高度な知識と技術がなくても実践できる方法を模索した。具体的には、タブレット型端末を用いて、オリジナルコンテンツであるデジタル紙芝居の上演、タブレット端末を用いた買い物ごっこ、お絵描き、塗り絵などを、所属大学の学生とともに試みたのである。特に、デジタル紙芝居では、動画・画像・音声の作成または編集作業に必要なソフトウェアを用意し、コンテンツ内に仮想の物語世界を制作した。紙芝居の内容は、森の中を探検するというもので、手作りのお面を頭につけた子どもたちが、スクリーンに映された森で、時には隠れた動物を探したり、時には動物になりきって歌ったり楽器を演奏したりした。また、登場人物でもある学生たちが、スクリーン上の動物と対話をしたり、生演奏を披露したりする場面もあった。

ここでは、このデジタル紙芝居に注目したい。デジタルで作られた動物と、目の前にいるリアルな人物との対話というものは、現実世界では対話できない両者を結びつけた。その一方で、詳細は書かれていな

いものの、進行上の緻密な計算が必要だったと思われる。これらの試みは保育者らに好評で、とりわけ参加型にしたことが評価されていた。デジタル紙芝居の活動は、「バーチャル＝想像の世界」と「リアル＝人間の身体」とが融合した形であると考え。その方法として、あたかもその場で会話しているかのようなりとりをする展開や、鑑賞するだけでなく仮想世界の一員となって参加することができたことが有効であったと考えられる。

言うまでもなく、デジタルコンテンツの内容は多岐にわたる。そのなかでも本研究は、心で感じる体験として身体表現に着目し、それが多文化共生体験となるという仮説を立てた。しかしながら、幼児の多文化共生体験につながるデジタルコンテンツと身体表現の実証研究ならびにコンテンツそのものは、見つけれなかった。

4. 身体表現、デジタルコンテンツ、多文化共生をつなげる要素

4-1. 分析対象とする事例

保育現場における、表現ツールとしてのデジタルコンテンツの活用に関する研究としては、秋田らの報告「保育におけるデジタルメディアに関する研究の展望」（2019）がある。この研究は、国際動向を概観した上で、日本の現状と課題について論じている。広く国内外の実証研究を検証した結果として、保育現場での留意点をあげていることに注目したい。まず、デジタルコンテンツは、幼児間の協働性を促す一方で、保育者が主導権を握りやすい点を自覚しなければならないと述べる。また、デジタルコンテンツを使った遊びは、あくまでも日常の遊びの経験が土台にあることを忘れてはならないことも指摘している。そして本研究にも関連する課題として、「個々のデジタルメディアだけを取り出してその利用法を考えるのではなく、どのようなデジタルメディアと非デジタルメディアの統合的利用が、これからの保育環境を考えていく上で生産的であるのかをとらえていくことが重要」と言及している。これは、前項でデジタル紙芝居についての報告を参照した際、バーチャルとリアルの融合が、体験の要になっていたことに通じるのではないだろうか。

なお、秋田らの論考によれば、表現ツールとしてのデジタルコンテンツ活用についての実証研究は、造形表現に関するものが主流であることがわかった。その一方で、本研究が目指している、身体表現に関する記述は見出せなかった。

そのような中、澤ら（2016）は、NHK（日本放送協会）のテレビ番組『いないいないばあ！』（0～2歳児対象）の1コーナーである体操・身体表現のコーナー『わ～お！』を、保育園での環境構成の一つとして検証する研究を行った。1996年に放送開始した『いないいないばあ！』は、NHKアーカイブスによれば、「0～2歳児を対象に、赤ちゃんの感性に直接働きかける「映像」と「音」でさまざまな可能性と能力を引き出す“乳幼児が初めて出会うテレビ番組”」と紹介されている。国内で、身体表現をテーマにしたデジタルコンテンツの先駆的存在とみなせるだろう。分析の結果、このコンテンツの構成の特徴として、おもに姿勢制御運動（たつ、まわる）と移動運動（とぶ、あるく、はう、ころがる、はしる）から構成され、オノマトペを多用していることが明らかになった。そして、保育者の積極的な関わりと身体接触が、その場にいる幼児たちの双方向的な伸びやかな表現を引き出していたと指摘したのである。

澤らの参与観察では、保育者が保育室のおもちゃを片づけ、「わーおの時間だよ」と声をかけた日は、そうでない日よりも冒頭部に一緒に参加する様子が記録されていた。これについて澤らは、保育者が環境を整えて言葉かけをすると、映像のキャラクターが子どもたちの身近に感じられたこと、保育者も楽しく表現し、子どもの身体表現に寄り添い、受け入れられることが肝要だったと考察していた。この事例にお

いて、デジタルのキャラクターは『わ～お！』の登場人物で、リアルな身体は子ども及び保育者であったとみなせる。すなわち、デジタルコンテンツを介してリアルな身体と身体との間でのコミュニケーションが成立していたとも考えられるだろう。

『わ～お！』よりも成長した幼児をターゲットにした番組が、『おかあさんといっしょ』である。2～3歳児を視聴対象にした『おかあさんといっしょ』は、1959年に放送が始まった。身体表現のコーナーが始まったのが1994年であり、それ以降、体操のコーナーとは別に、数年ごとに内容を変えながら続いってきた。2022年現在は、体操と身体表現を融合させたコーナーが展開されている。高橋（2020）によれば、1979年に「2歳児テレビ番組研究会」を発足させて以来、『おかあさんといっしょ』には、発達心理学や教育工学等の専門家が関わってきたという。外部の専門家との意見交換は、例えば初の身体表現コーナーを発足させ、一人のインストラクター（ダンス／体操のお姉さん）と一人の子どもという組み合わせや、定点カメラでの撮影構図などに影響を与えてきたことがわかる。

『おかあさんといっしょ』の身体表現コーナーの一つであった『ゴッチャ！』（2007年～2012年放送）には、部分的であるものの文化的基盤をもつ身体表現（舞踊）が出現していることが推察された。そこで、本稿では、『おかあさんといっしょ』の『ゴッチャ！』を事例として、構成を分析することにした。また、今後デジタルコンテンツの制作に取り組むにあたって、参考になる知見を得るために、本稿の「1. 問題の所在」で提示した、民族舞踊を題材にした小学生向けのデジタルコンテンツについて、有意義と考えられる要素を探ることにした。

4-2. 『おかあさんといっしょ』身体表現コーナーにみる特性

分析したコンテンツは、ビデオ・オンデマンド・サービスhuluで公開されている「おかあさんといっしょスペシャルステージ」シリーズ（2012）、DVD「おかあさんといっしょ最新ソングブック 君に会えたから」（2008）とした。『ゴッチャ！』の意味やコンセプト等については特に公開されていないものの、NHKアーカイブスの「NHK放送史」に歴代の身体表現コーナーのラインナップが掲載されており、『ゴッチャ！』について「ダンスリズムのパフォーマンス」と説明されている（NHKアーカイブス 2022年9月7日閲覧）。

2007年4月から2012年3月に放送された『ゴッチャ！』を対象に、次の観点から該当要素を抽出し、それぞれの内容について分析した。『ゴッチャ！』の時間は約1分30秒であった。

<分析の観点>

- ①モチーフに関する要素…表現のモチーフ／身体表現（舞踊）の素材／舞踊の背景
- ②動作に関する要素…モチーフを表現する動作【A】／文化的基盤がある舞踊の動作【B】／全体構成（【A】【B】を含めた順序）
- ③音曲に関する要素…音曲
- ④言葉に関する要素…主なセリフ

分析の結果をまとめると、表1の通りになる。

表1. 「ゴッチャ！」の構成

パターン 要素	パターンa	パターンb	パターンc	パターンd
表現のモチーフ	時計の動き	くらげ	ブルドーザー	ちょうちょ
身体表現（舞踊） の素材	チアリーディング	ハワイアン・フラ	盆踊り	クラシックバレエ
舞踊の背景	米国で生まれたスポーツ応援時の舞踊	米国ハワイ州で生まれた信仰を基盤とした舞踊	日本で念仏踊りから発生した盆に集団で踊る舞踊	西欧で生まれた舞台芸術の舞踊
モチーフを表現する動作【A】	・右腕を真上方向、左腕を左方向に伸ばして、首を振る動作	・両腕を頭上にあげて、指先をヒラヒラさせる動作	・胸の前で、ブルドーザーのレバーを操作する上肢の動作	・蝶が羽ばたく動作 ・腰を回しながら頭上で指先を回す動作 ・胸の前で、両手で花の形を作って突き出す動作
文化的基盤がある舞踊の動作【B】	・上肢の肘のリズミカルな曲げ伸ばしで、チアのポンポンを振る動作 ・片足を大きく振り上げる動作	・上肢を胸の高さにすえて、指先を動かして波を表現する動作 ・ハワイアン・フラのステップ	・両腕を下方向に突き出す動作 ・両手の平を返ししながら頭上にあげる動作 ・ナンバ（同側の手足が出る動作）	・クラシックバレエの上肢ポジションと下肢ステップ（パッセ、プリエ）の動作 ・「白鳥の湖」に出てくる上肢を上下動させる動作とつま先立ちのステップ
全体構成（【A】【B】を含めた順序）	共通の動き【ゴッチャ！】→【A】→共通の動き【ゴッチャ！】→【A】→【Bショートバージョン】→【A】→【Bショートバージョン】→【Bロングバージョン】→モチーフのポーズ			
音曲	・シンバルでアクセントをつけた明るいフレーズ	・ハワイアンソングを模したフレーズ	・横笛、三味線、鈴の音色を模したフレーズ	・バレエ作品「白鳥の湖」を模したフレーズ
主なセリフ	「3時～」「やった～」	「小さい波、大きい波」「アロハ～」	「がちゃんがちゃん」「えっさっさ～」	「ふわ～お花」

分析の結果、身体表現の種類は、4類型に分けられることがわかった。それぞれを「パターンa」「パターンb」「パターンc」「パターンd」と名づける。各要素の内容は、パターンごとに異なっていた。しかし、全体構成は共通しており、表1の「【A】【B】を含めた順序」に示した通り、冒頭の約20秒は共通の動きで、その後はパターンa～dの4つに分かれ、途中で共通の動き（+かけ声）が挿入される。そしてまたパターンa～dのそれぞれの動きをして、最後はモチーフのポーズで終了するという流れであった。共通の動きのみを取り上げると、冒頭の共通の動きは細かく速いテンポの振り付けで、最初か最後に「ゴッチャ～！」というセリフと共に、頭を右下に傾けながら、左腕を頭上に伸ばすというものである。各類型について説明したい。

パターンaは、「時計の動き」をモチーフとして、米国で生まれたスポーツ応援時の舞踊であるチアリーディングを素材としていた。モチーフを表現する動作としては、右腕を真上方向、左腕を左方向に伸ばして首を振る動作、上肢の肘のリズミカルな曲げ伸ばしでチアのポンポンを振る動作、片足を大きく振り上げる動作が抽出された。音曲は、シンバルでアクセントをつけた明るいフレーズであり、セリフは、「3時～」「やった～」という、短いながらも時計にちなんだ内容であった。

パターンbは、「くらげ」をモチーフとして、米国ハワイ州に由来をもつハワイアン・フラを素材としていた。ハワイアン・フラは、自然神や先祖への信仰を基盤とした舞踊で、祈りの言葉をジェスチャーで表す。モチーフを表現する動作としては、両腕を頭上にあげて指先をヒラヒラさせる動作、上肢を胸の高さにすえて指先を動かし波を表現する動作、ハワイアン・フラ特有の下肢ステップの動作が抽出された。音曲は、ハワイアン・ソングを模したフレーズの繰り返しで、セリフは、「小さい波、大きい波」「アロハ～」という、ハワイの自然（海）とハワイ語を表す内容であった。

パターンcは、「ブルドーザー」をモチーフとして、日本の盆踊りを素材としていた。盆踊りは、平安時代の念仏踊りを起源とする、盆の時期に集団で踊る舞踊である。モチーフを表現する動作としては、

胸の前でブルドーザーのレバーを操作する上肢の動作、両腕を下方向に突き出す動作、両手の平を返しながら頭上にあげる動作、日本の伝統舞踊の特徴であるナンバ（重心を落として同側の手足が出る動作）が抽出された。音曲は、横笛、三味線、鈴を模した音色からなるフレーズで、セリフは、「がちゃんがちゃん」「えっさっさ〜」という、ブルドーザーの操作音と、盆踊りに頻出するかけ声を表す内容であった。

パターンdは、「ちょうちょ」をモチーフとして、中世に西欧で生まれた舞台芸術の舞踊であるクラシックバレエを素材としていた。モチーフを表現する動作としては、蝶が羽ばたく動作、腰を回しながら頭上で指先を回す動作、胸の前で両手で花の形を作って突き出す動作、クラシックバレエの上肢ポジションと下肢ステップ（パッセとプリエ）の動作が抽出された。また、クラシックバレエの作品「白鳥の湖」に出てくる、上肢を上下動させる動作とつま先立ちのステップも抽出された。音曲は、「白鳥の湖」で白鳥が踊る時の音楽を模したフレーズで、セリフは、「ふわ～お花～」という、1語のみであった。

以上が、4類型の特徴である。通常は、“身体表現のお姉さん”と一緒に、一人の子どもが踊る。“お姉さん”は、踊りながら決まったセリフを発し、途中で子どもに話しかけることはない。顔は視聴者に向けており、いわゆるカメラ目線が多いが、時折一緒に踊っている子どもに顔を向け、目を合わせている。

以上のように『ゴッチャ!』では、約1分30秒の身体表現の中に、パターンごとに異なる舞踊がサブ的モチーフとして使われていることがわかった。「時計」「くらげ」「ブルドーザー」「ちょうちょ」という幼児が親しみやすい事象をモチーフにしたうえで、動作と音曲に文化的基盤を持つ舞踊の素材を用いているのである。たとえばパターンd「ちょうちょ」の素材であるクラシックバレエは、上肢と下肢の固有の姿勢を入れ、最後にはパッセというバランスをとる技を入れて終わる。しかし、全体的な動きの印象は、「ちょうちょ」のモチーフから外れていない。このように『ゴッチャ!』では、動作、音曲、セリフにおいて、文化的基盤を持つ舞踊の特徴を踏まえつつ、見ながら踊る子どもにとって身近なモチーフのイメージが保たれた構成になっている。独特の音曲にあわせた特徴的な動きの繰り返しによる身体表現を楽しむことが、多文化と出会う体験にもなると考えられる。また、「ゴッチャ!」と言いながら左腕を高く突き上げる振り付けが、4つのパターンに共通する。これを冒頭と中間にもってくることで、それぞれのモチーフが異なっても、子どもにとって「これは『ゴッチャ!』だ」という作品としての整合性が保たれていると考える。

『ごっちゃん!』の身体表現は、どちらかというと、お手本の“お姉さん”の動きを模倣するものである。制作側のねらいが明確でないため、推測の域を出ないが、おそらく異なるジャンルの文化的背景をもった舞踊の動作や音曲に触れつつ、身近な事象のイメージを全身で表現することを楽しむことが期待されていたのではないだろうか。実際に、一緒に表現する子どもたちは、“お姉さん”の切れのある早い動きの部分にはついていけないにも関わらず、モチーフとなる【A】の表現とサブ的モチーフである【B】の表現は、楽しそうに行っている。子どもたちはほとんど練習せずに撮影していたということで、正確さや上手さは求められていなかったのだろう。むしろ、自分なりにその場の身体表現を楽しんでもらうことが大切だったと考える。

4-3. 参考) 小学生を対象にした多文化共生体験のデジタル教材

ここで、参考として、小学生を対象にした多文化共生体験のデジタル教材の構成要素をみてみたい。事例とするのは、遠藤ら（2020）が制作したアフリカのガーナ共和国の舞踊をテーマにしたデジタルコンテンツである。これは、『映像で学ぶ舞踊学』（2020）に掲載されたQRコードから出版社のメディアページにアクセスし、コンテンツをダウンロードするタイプのものである。対象学年は小学校高学年で、民族

舞踊、人類学の専門家による、まさに多文化共生体験をねらった内容になっている。

構成は、章ごとに、社会、文化、舞踊、3D舞踊、音楽、国際理解と分かれており、二人の登場人物（小学生と大学生、いどこ同士の設定）の対話形式で説明が進む。このコンテンツの展開は、次の通りである。a.当該文化に興味をもつ段階⇒b.日本との関係を知る段階⇒c.実践し、考える段階へと進む。そしていずれも特徴的なのが、進行役二人の日常的な暮らしに即した会話によって、物語が継続していく点だ。たとえば、「ガーナへ行ったことはあるかしら？」「行ったことないよ」「行ってみたいな～」「それなら・・・」と話が進んでいく。また、コンテンツの視聴者（学習者）と対話があることも、大きな特徴だろう。たとえば、一人がクイズを出して、視聴者が回答する。それに対して、もう一人が表情を変化させ「そうだったのか！」と反応する。このようにして、二人＋視聴者（学習者）の対話と映像により、物語が進んでいく形がとられている。いわば視聴者（学習者）は、コンテンツの中で、物語を紡ぐ登場人物の一人として存在するといってもよいだろう。もちろん、小学生向けのコンテンツのため、教育的要素が大きい。特にb以降には地理・歴史・文化等の学習が含まれている。それに対してa.当該文化に興味をもつ段階は、レストランで食事をする写真を見ながら「何を食べてるの？」「日本のもちつきに似てるね！」など、易しい状況説明により紙芝居のように進んでいく。幼児時代には、まずはこのように、対象に対して興味をもつ体験が大切なのであり、展開の仕方は幼児向けコンテンツにも活用できると考える。

4-4. 多文化共生体験としての身体表現のデジタルコンテンツの要素

ここまでの知見をもとに、身体表現とデジタルコンテンツについて、多文化共生体験という観点から考えたい。

デジタルコンテンツの活用には、保育者の適切な関わりが欠かせない。具体的には、コンテンツ自体と双方向のコミュニケーションがとれるだけでなく、保育者の声掛けや身体接触があることが肝要である。それによって、その場の楽しさだけでなく、情緒面や社会性の発達に貢献できる可能性が生まれる。

しかしながら、保育現場におけるデジタルコンテンツの活用の課題として、現場の環境や業務負荷、意識と技術の向上等の課題をクリアする必要がある。そこで、保育の現場で活用しやすいデジタルコンテンツを制作して、保育者の関り方を含めた活動モデルを提示、検証することが求められるだろう。

デジタルコンテンツの内容として、身体表現のモチーフは、幼児の親しみやすい事象でイメージを広げやすいようにする。また、その身体表現を象徴するような、易しい動きを設定し、節目ごとに繰り返す。そして徐々に動きのバリエーションを持たせる。さらに、多文化共生体験として、興味関心を引き出す自然な出会いをコンテンツに含める。それはたとえば、文化的基盤をもつ身体表現（舞踊）を、動きや音曲で体験できるようにして、身体からの出会いを大切にすることが考えられる。

また、興味をつなげられるような、物語を紡ぐことも大切である。一方的に視聴するだけでなく、対話ややりとりが生まれる展開である双方向型にして、物語を一緒に創造できるように導く。

5. おわりに

本研究では、多文化共生体験としての身体表現とデジタルコンテンツの關係に着目してきたものの、本主旨に見合う事例は少なかった。しかし工学の領域では、近年、デジタルコンテンツは離れた場所にいる人と人との間に、共感覚や親密さを生じさせるという報告もある（南澤2021、三輪2018等）。例えば三輪は、身近な自然事象である影に着目し、スクリーンに映った自分の影がいろいろな形や色に変わりながら動くデジタルコンテンツを開発した。これを国内外で試行することで、異なる文化的背景を持つ子どもたち同

士が、影で即興的に一緒に表現する姿を報告している。それは、必ずしも身体接触がなくても、影同士がつながれるという発見や気づきを促していたという。こうした工学的実験は、高度な技術が必要であり、汎用性は高くないと思われるものの、ますます開発が進むことを期待したい。影のデジタルコンテンツを用いた体験の事例のように、デジタルコンテンツを介した身体感覚の共有は、物理的な距離を超えた多様な人々とのコミュニケーションも可能にするだろう。

今後、本研究の知見に基づくデジタルコンテンツを制作し、実証する研究を進める必要がある。そして、技術的、人的課題の解決ももちろんだが、活動時のリアルな支援方法と、多文化共生体験としての有効性について、さらに吟味し深めていきたい。

本研究はJSPS科研費 JP22K02385の助成を受けたものです。

<引用文献>

- ・秋田喜代美、野澤祥子、堀田由加里、若林陽子. 保育におけるデジタルメディアに関する研究の展望. 東京大学大学院教育学研究科紀要. 2020、59. p.347-372.
- ・池下英恵、竹永羽、河合隆史、七海陽、齋藤正典. 保育活動でのデジタル機器使用時における幼児の発話への影響. 人間工学. 2021、57. p.320-328.
- ・石塚麻衣. 多文化共生保育における保育者の専門性. 関東短期大学紀要. 2018、60、p.51-60.
- ・遠藤保子、相原進、高橋京子、林夏木. デジタル教材の制作. 遠藤保子監修、弓削田綾乃、高橋京子、瀬戸邦弘編著. 映像で学ぶ舞踊学. 大修館書店、2020、p.190-193.
- ・織田芳人. 幼児教育におけるメディア活用に関する国内の研究概観—保育者によるメディア活用. 長崎女子短期大学紀要. 2019、43. p.5-11.
- ・加藤理、浅岡靖央編著. 森下みさ子、師岡章、酒井晶代、村中李衣. 文化と子ども—子どもへのアプローチ—. 建帛社、2003. p.157-159.
- ・神谷勇毅. 幼児教育におけるICT活用の可能性. 鈴鹿大学・鈴鹿短期大学部紀要人文科学・社会科学編. 2019、2. p.197-205.
- ・厚生労働省. 保育所保育指針解説. 初版、フレーベル館、2018、p.246.
- ・国立大学法人神戸大学. 遊びと生活場面における個々の子どもも理解と援助の充実につながるICTの活用方法に関する調査研究. 令和元年度文部科学省委託. 2020.
- ・小平さち子. 幼児教育におけるメディアの可能性を考える～2015年度幼稚園におけるメディア利用と意識に関する調査を中心に～. 放送研究と調査. 2016. 6月号、p.14-37.
- ・酒向治子. 舞踊と教育—Society5.0で求められるダンス教育—. 映像で学ぶ舞踊学—多様な民族と文化・社会・教育から考える—. 大修館書店、2020、p.32-39.
- ・澤聡美、千田恭子、齋藤友紀、吉田智美. 幼児の豊かな身体表現を育む環境づくり—TV番組「わ～お！」の分析と活用を通して—. 富山大学人間発達科学研究実践総合センター紀要教育実践研究. 2016、11. p.73-78.
- ・秀真一郎. 幼児教育における年中行事から見る多文化教育. 吉備国際大学研究紀要. 2010、20、p.109-118.
- ・菅原ますみ. 子どもの主体性を育み世界を広げるデジタルメディアの使い方これからの幼児教育. これからの幼児教育、2021. p.16-21.
- ・高橋浩一郎. NHK幼児向けテレビ番組の変遷—『おかあさんといっしょ』から広がった在宅向け幼児番組群—. NHK放送文化研究所年報. 2020. p.167-233.
- ・西洋子他編著. 子どもの身体表現. 市村出版、2009. p.10.
- ・野田章子. アフリカの民族舞踊に関する教材化研究—デジタル教材「エチオピアの社会と舞踊」の開発を通して—. 立命館産業社会論集、2020、56 (3)、p.73-90.
- ・橋元良明、久保隅綾、大野志郎. 育児とICT：乳幼児のスマホ依存、育児中のデジタル機器利用、育児ストレス. 東京大学大学院情報学環情報学研究. 2019、35、p. 53-103.
- ・三井真紀、韓在熙、林悠子、松山有美. 日本における多文化保育の政策・実践・研究の動向と課題. 紀要visio : research reports. 2017、17、p.31-41.
- ・南澤孝太. 身体とテクノロジーが融合する時代 人の心はどう変わる?. 心理学ワールド. 2021、94. p.9-12.
- ・三輪敬之. 子どもと表現メディア. 西洋子、元山益子、岡本雅子編著. からだからはじまる保育のアート. 市村出版、2018.
- ・総務省. スマートフォン、タブレット、ゲーム機などインターネットとどう向き合っていけばいいのか デジタル時代の子育てを一緒に考えてみよう. https://www.soumu.go.jp/main_content/000705809.pdf. (参照2022-10-20)
- ・藤田結子. 内閣府少子化克服戦略会議、「ワンオペ育児」の現状—首都圏の働く母親の調査から. https://www8.cao.go.jp/shoushi/shoushika/meeting/kokufuku/k_4/pdf/s1.pdf. (参照2022-10-20)
- ・ベネッセ教育総合研究所. 乳幼児の親子のメディア活用調査報告書. ベネッセコーポレーション、2014、p.64.
- ・文部科学省. 幼稚園教育要領解説. 2018, https://www.mext.go.jp/content/1384661_3_3.pdf, p201. (参照2022-08-20) .
- ・NHKアーカイブス. <https://www2.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=youth004>. (参照2022-9-7)
- ・NHKエンタープライズ. DVD「おかあさんといっしょ 最新ソングブック 君に会えたから」. ポニーキャニオン、2008.
- ・「みんないっしょに！ファンファンスマイル」. ビデオ・オンデマンド・サービスhulu. 2002. (参照2022-8-31).

弓削田綾乃 (和洋女子大学 家政学部 家政福祉学科 准教授)

(2022年11月15日受理)