

# 保育者養成における手遊びの選択に関する研究 —キャラクターの認知に関する世代間ギャップに着目して—

## Choice of “Teasobi” in New Childcare Worker Training: Focusing on the Intergenerational Gap in Character Cognition

(2021年3月31日受理)

福澤 惇也

Atsuya Fukuzawa

Key words : 手遊び, 保育者養成, キャラクター, 世代間ギャップ, 新人保育者

### 概 要

本研究の目的は、保育者がキャラクターを含む手遊びを選択する際の判断材料を提供することである。現代の幼児が認知しているキャラクターを年齢別に調査することで、保育実習生や新人保育者が手遊びを行う際に、一層幼児と共振できる可能性を提案した。

### 1. 課題と目的

保育現場では、しばしばキャラクターを戦略的もしくは慣習的に使うことがある。ある園へ訪問した際、2歳児の担任保育者がエプロンにアンパンマンのワッペンを付けていた。気になったので理由を尋ねると、「登園した2歳児の関心をアンパンマンへ向けることによって親への注意を逸らし、円滑に保育室へ入っていけるようにするための工夫」だという。たしかに、登園した園児が親と離れることを拒み、泣いている光景は珍しくない。キャラクターの使用はそれを回避する方略として有効なのかもしれない。また、幼児の描画活動において、保育者の受容的な関わりと指導を前提にキャラクターを使用することで、幼児の独創性にアプローチできる可能性が示唆されている(青陽・高橋, 2014)。このように、キャラクターを保育戦略として用いる園や事例は他にも多数想定される。

一方、慣習的にキャラクターを使用する場合もある。例えば、歌遊びでは「さんぽ(となりのトトロ)」を歌うし、手洗いを指導する際にはバイキンマンが登場する。リズム遊びや身体表現ではウルトラマンの「シュワッ

(ウルトラマンの光線を出すポーズ)」という動きをする。これらはいずれも実際の保育場面で観察された事例であり、いわゆる“テッパン”として長きにわたり使用されているものである。

さて、保育においてキャラクターを使用する場合、それが戦略的であれ慣習的であれ、そこには乳幼児に対する何かしらの効果を期待していると考えられる。つまり、「これをすれば子どもたちは興味を示してくれるだろう」「きっとこのキャラクターを登場させれば理解しやすいだろう」といった保育者の意図が介在していると推察するわけである。そのため、保育者と対面する乳幼児が、保育者によって扱われるキャラクターを認知することは重要である。もし、保育者の用いるキャラクターを乳幼児が知らないのであれば、キャラクターを含む遊びの意図に対する共通理解や共通認識、場の共有(砂上・無藤, 2002)が図られない可能性を残してしまう。そのため、保育者は対面する乳幼児の知っているキャラクターを選び出す必要があるといえる。

しかし、保育技術の中にキャラクターが溶け込みすぎる(慣習化が進む)と、それがある種の自然として捉えられてしまうことがある(佐伯, 1995; 畑中, 2018)。

その場合、キャラクターを使用する意味や意義、どのキャラクターを使用するのかといった判断は、保育者の思考や保育計画から漏れてしまう。特に、伝承として受け継がれる手遊び（長嶺，2020）は、言葉を媒介の一つにしている点や、その普遍性から慣習化との相性が良い（畑中，2018）。そのため、受け継がれる技術（わざ）の習得自体が焦点化され、その内容の是非に関して問い直す姿勢を構える者が少なくなるのではないかと不安になる。これは、「わざ」が模倣によって伝承され、伝承の際に「わざ」自体の詳細な内容や構造には触れられないこと（生田，1987）と同義だろう。

これでは、その手遊びが目の前にいる子どもにとって適切なものであると必ずしも言えない。手遊びの技術（わざ）を上達させること自体は大切である。しかし、一方では手遊びの内容に目を向け、「何のための手遊びなのか」「なぜそのキャラクターを使用するのか」といった活動の目的を明確に保つ必要があると考える。そのため、キャラクターを用いる手遊びを行う際は、まず眼前の子どもが浸る文化にそのキャラクターが合致しているか（内容が子どもの姿に沿うものであるか）を確認する必要がある。そうでなければ、保育者が一生懸命手遊びを行おうとも、すべて子どもの関心をすり抜ける結果に終わってしまう（ただし、熟練保育者の熟達した“わざ”による文化的ギャップへのアプローチに関しては後に述べる）。畑中（2018）が「ある集団の伝統が内包していると思われるコンテンツや伝承のプロセスが持つ決まりごとは、外部の異なる価値観を持った集団にとってみれば、少なからず共同主観性の共有がなされていなければ、具体的な便益性や価値の交換性を見いだせない」と語るように、キャラクターの認知に関する世代間のギャップという文化の違いによって手遊びの効果が発揮されないのであれば、保育の円滑な展開をたすける点（斉藤・大木，2010；目久田・越中，2018）からも課題を残すことになる。

ここで、こうした“課題”が表出した場面を一つ紹介する。これは保育職を目指す短期大学の2年生（Aさん）が実習を行った際の出来事である。

実習が中盤に差し掛かったある日、Aさんは4歳児の前で絵本を読むことになった。そこで、Aさん

は絵本の前の導入として手遊びを行った。その手遊びは「こっちからピカチュウやってきて～」というもの（名称不明）であった。Aさんの姿は一生懸命であった。実習生という立場や、視られているという状況から緊張はあっただろうと想像できる。それでも、笑顔で4歳児に目を向けていた。しかし、当の4歳児は盛り上がりはなかった。いや、正確には戸惑っているようであった。

ついに、4歳児が和気藹々とするのではなく、“なんとなく”導入が終わった。

この事例で4歳児が盛り上がりなかった理由について、2つの仮説を立てることができる。一つは、Aさん自身の技量が不足していた場合である。Aさんは実習生であるため、当然保育実践の経験は浅い。また、手遊びに関する技術も未熟だと考えられる。加えて、愛着の未形成や信頼関係の未構築も事例のような結果に拍車をかけた可能性がある。以上から、4歳児の気持ちを掴むことができず、空振りのような結果になってしまったのではないかということである。もう一つは、4歳児が「ピカチュウ」というキャラクターを十分認知していない場合である。もしも4歳児が「ピカチュウ」を知らなければ、どれだけAさんが「こっちからピカチュウやってきて～」と手遊びを続けようが、“よく分からない何かがかっこからやってきた”わけであるから、むしろ「ピカチュウってなんだろう」となって手遊び自体に関心が向かない場合が考えられる。「実習生」という、ただでさえ信頼関係が未構築な状態で、さらに知らない単語が急に出てきたとなれば、4歳児にとってそれはもはや呪文と同じだろう。

2つの仮説について、4歳児が盛り上がりなかった理由を前者（Aさんの技量不足）とするならば、今後Aさんがスキルアップを図ることで問題は解消されることが考えられる。現に、熟練（ベテラン）保育者と新人保育者との間では、保育を行う際の意識に差異があることが明らかとなっており（井上，2015；福澤，2018），新人保育者がつまづく事柄も熟練保育者であれば解決している場合が多い（舘井・朴，2019）。しかし、後者（4歳児のキャラクターに対する認知）であれば、それは文化的なギャップ（Gap＝隔たり）である。つまり、保育者にとっ

ては特定の性格や言動を表象させるキャラクターであっても、当の子どもにとっては何も想起させない文字通りの単語なのである。

とりわけ、キャラクターの認知に関しては世代間による文化的な影響を受ける（中川，2018）。日本で最初に誕生した「キャラクター」は、1952年に手塚治虫が生み出した「鉄腕アトム」だと言われている（中山，2019）。もはや68年も前の話だ。例えばミレニアル世代（1981年以降に生まれ、2000年以降に成人を迎えた世代）の人はデジタルネイティブ（Digital native：生まれた時、あるいは物心がついた時から、デジタル技術を活用したメディア環境の中で育ち、生活をしている人々）だと言われている。そのため、ネットを介して「鉄腕アトム」の存在は知っているかもしれない。しかし、手塚治虫のマンガに熱狂していた、まさに手塚世代の人と同様の認知や理解を示す保障はない。それでも、保育ではキャラクターを「わざ」に埋め込まれた慣習的位置づけとして使用するのである。したがって、もしも保育者と子どもとの間にキャラクターに対する認知と理解のズレが生じていたならば、保育者はそのズレを認めて、直ちに省察する必要がある。畑中（2018）は、「外部環境の急速な変化に対して、伝統のプロセスへの再投資が最適なフィードバックを得られるように、内部は外部環境の変化を吸収できる革新性が求められる」と言う。つまり、外部環境としての文化が目まぐるしく変化する現代社会において、その変化に順応する形で内容も変化させ、一層文化や環境に沿うものを求める姿勢が大切なのである。ただし、慣習的な手遊びやキャラクターについて、それが過ぎ去った文化圏の遺物と捉えたのではいささか生産的とは思えない。ましてや、以前から扱われていたキャラクターおよびキャラクターを内包する手遊びと、文化の潮流を意識した新しい手遊びのどちらが優れているかを議論することは、保育の幅を狭めることに他ならない。

以上のことから、本研究の目的はあくまで2020年10月時点の幼児が認知しているキャラクターを事実として明らかにすることであり、その結果から新人保育者や実習生といった保育経験の浅い保育者が手遊びを行う際の入門として、効果的な方略を求めて示唆を加えることとする。

## 2. 対象と方法

### 2-1. 研究対象

A幼稚園へ通う、3歳児（14名：男児5名、女児9名）、4歳児（19名：男児7名、女児12名）、5歳児（20名：男児10名、女児10名）を対象とする。計53名の対象児は、全員が日本出身者であり、日本の文化圏で育っている（馴染みがある）。幼稚園を選ぶ際には、園内でのキャラクターの使用が概ね許可されている園を選択した。

留意事項として、手遊びは幼児だけでなく乳児も行うものである。そのため、本来であれば乳幼児を対象とすべきである。しかしながら、乳児では調査の質問に対する受け答えが難しいと判断し、今回は幼児に絞って調査を行うこととした。

### 2-2. 調査方法

2020年9月上旬から10月上旬にかけて、対象児に聞き取り調査を行った。その方法として、対象児を個別に呼び出し、表1と表2のキャラクターを知っているか、キャラクターを1体ずつ指定して音声による確認をした。ここで、キャラクターのイラストを提示せず、音声での確認を選択した理由は、「手遊び」という遊びの性質を考慮してのことである。手遊びでは実際にキャラクターを目に見える形で提示しない場合が多く、保育者と子どもとの間でキャラクターに対する共通理解が保たれている前提で活動が進む。したがって、聞き取りの際も音声のみで子どもが理解を示すかを確認した。

なお、キャラクターの選定については、中山（2019）に記される「世界キャラクター経済圏マッピング（以下：キャラクターマップ）」に基づいて行った。経済効果の高さは、そのキャラクターに対する認知人口の割合に相関すると考えて、表1では経済効果の高いキャラクター5体を選出した。

ただし、保育場面では長らく日本人に親しまれる国民的キャラクターが用いられることも往々にしてある。そこで、本研究では保育職を目指す短期大学の学生（すでに実習やボランティアを通して現場を経験している者）81名を対象に予備調査を行った。予備調査の内容は、キャラクターマップに記載のある日本発祥のキャラクター（表1に該当しないもの）のうち、保育場面で頻繁に使

表1 経済効果の高いキャラクター

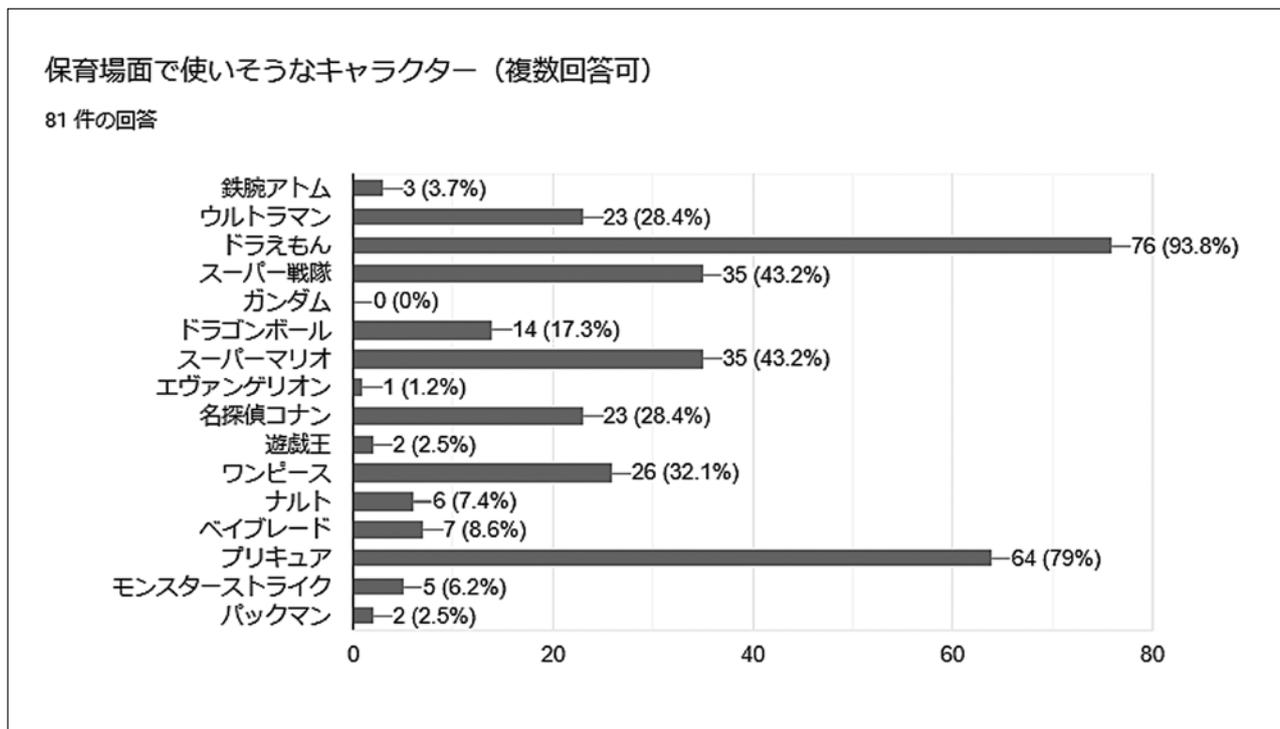
	タイトル	キャラクター名
1	ポケモン	ピカチュウ
2	アンパンマン	アンパンマン
3	ミッキーマウス	ミッキーマウス
4	くまのプーさん	プーさん
5	ハローキティ	キティちゃん

表2 実際に使用頻度が高いキャラクター

	タイトル	キャラクター名
1	ドラえもん	ドラえもん
2	プリキュア	キュア〇〇
3	スーパー戦隊	〇〇レンジャー
4	スーパーマリオ	マリオ
5	ワンピース	ルフィ

※〇〇には、最近のキャラクターが入る

表3 予備調査の結果



用されると思われるキャラクターを選ぶというものである。予備調査の結果は表3の通りである。表3の結果から、上位5体のキャラクターを表2に選出した。

### 2-3. 新型コロナウイルスへの対応

本研究における調査時期は、まさに新型コロナウイルス（COVID-19）の渦中であった。そのため、A幼稚園の管理担当者とは相談し、調査員（園外の者）が不用意に出入りすることは避けるという判断にいたった。そこで、聞き取り調査の実施にあたっては、研究責任者である筆者監督のもと、A幼稚園に務めるF保育者（35年目：主任）に代替的措置として行ってもらったこととした。F保育者

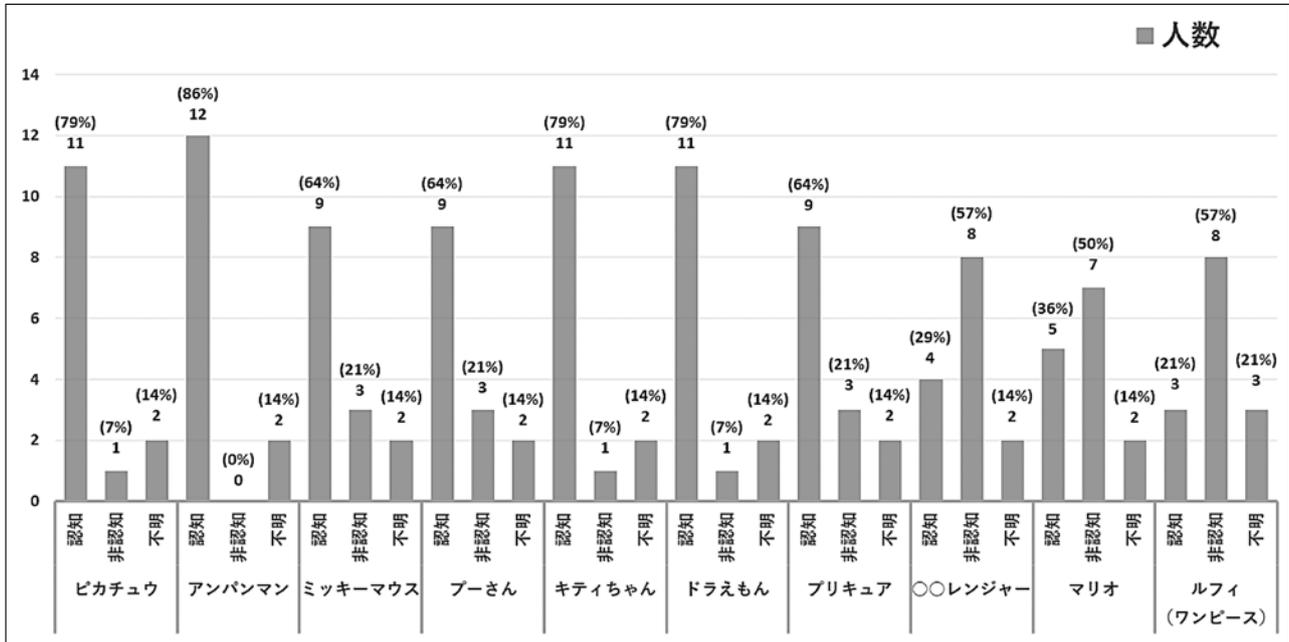
に対しては事前に通話で調査方法を説明し、記録に係る必要書類を渡して協力をお願いした。さらに、筆者は園外から遠隔で調査の様子を確認し、F保育者とは必要に応じて打ち合わせ（遠隔によるもの）を行った。以上の配慮により、本研究ではA幼稚園の敷地内に園外の調査員が立ち入ることなく行われた。

## 3. 結果と考察

### 3-1. 3歳児が認知するキャラクター

3歳児におけるキャラクターの認知度を表4に示した。

表4 3歳児におけるキャラクターの認知度



3歳児の場合、「アンパンマン」「ピカチュウ」「キティちゃん」「ドラえもん」など昔から馴染みのあるキャラクターに対する認知度が高い。これらのキャラクターは、メディアにも頻繁に取り上げられるほか、子ども向けのアニメとして放送されていることが多い。そのため、3歳児が普段の生活の中で目にする機会も多いのだと考えられる。一方で、「ミッキーマウス」や「プーさん」は、3歳児からすると目にする機会が少なく馴染みが薄いのではないだろうか。また、「マリオ」と「ルフィ (ワンピース)」に関しては、非認知の人数が認知を上回っている。この2つのキャラクターについては、「面白い」と感じる年齢（消費物としての対象年齢）が高く、3歳児では興味や関心を抱く対象になり難いのだと考える。そのため、兄弟がいる子どもには馴染みがあったとしても、そうでない子どもにとっては馴染まないのだろう。

さて、ここで改めて手遊びについて考える。保育の実践経験が浅い実習生や新人の保育者は、当然であるが手遊びのレパートリーが多くはない。もしくは、レパートリーが豊富であっても実践で武器になるほど熟達してはいないだろう。そのため、最初のうちはオーソドックスな手遊びを基本に忠実に行うことが多い。この時、選択する手遊びの中にはキャラクターを用いたものも含まれる。また、手遊びの前の素話でキャラクターを用いるこ

とも考えられる。そうした場合に、やはり3歳児が認知している可能性の高いキャラクターを意図的に選択することは重要である。3歳児の場合は集中力の持続時間がまだ短いことに加え、「目につく面白そうなこと」には素直である。したがって、保育者は初手でどれだけ3歳児の心を掴むかが勝負の分かれ道となる。

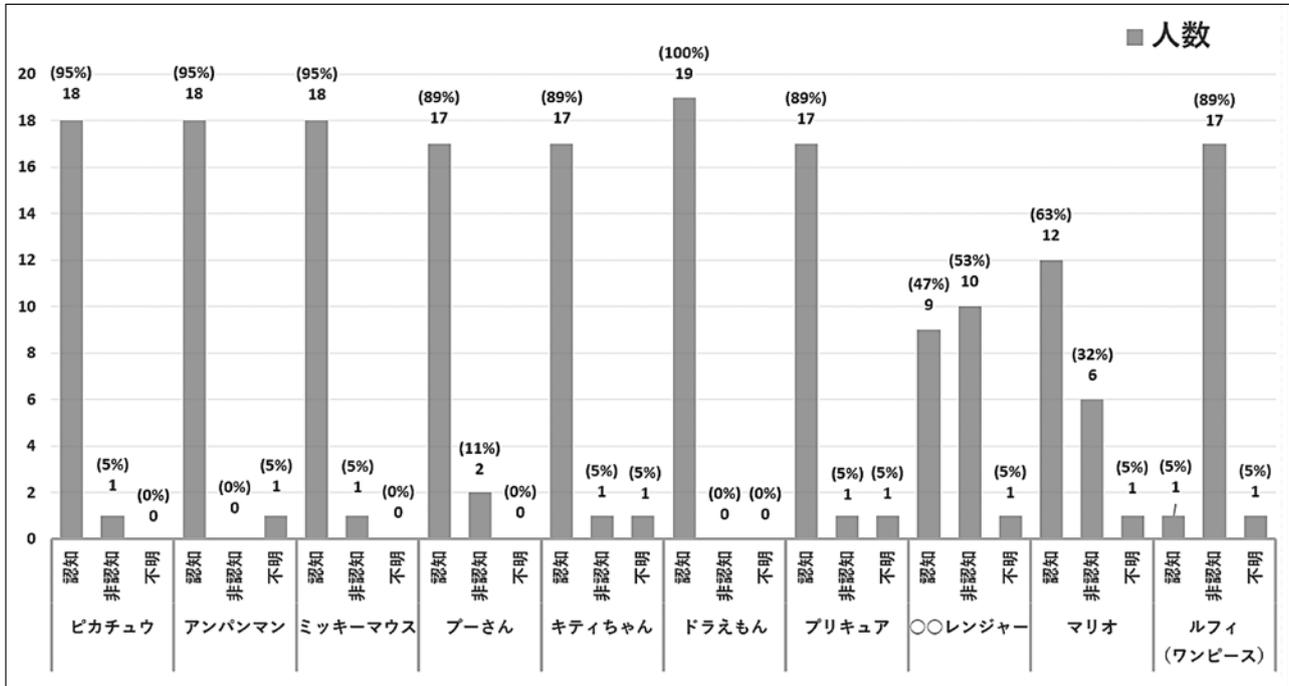
これらの観点から、3歳児にキャラクターを活用した手遊びを行う場合は、表4の中でも比較的認知されているキャラクターを選択すると、保育者と子どもがそのイメージを共有でき、かつ3歳児の関心を引きつけやすいと考える。

### 3-2. 4歳児が認知するキャラクター

4歳児におけるキャラクターの認知度を表5に示した。

表5からは、「ドラえもん」「ピカチュウ」「アンパンマン」「ミッキーマウス」「プーさん」「キティちゃん」が4歳児から高く認知されていることがうかがえる。また、「プリキュア」も高い認知度であるが、「プリキュア」と「〇〇レンジャー」には男女間での認知に差があることを予想し、後の考察にまわしたい。最後に、「マリオ」と「ルフィ (ワンピース)」について、「ルフィ」は依然として非認知が高い割合であるが、「マリオ」は認知

表5 4歳児におけるキャラクターの認知度



者の割合が3歳児と比べて増加している。これには3歳児クラスと4歳児クラスの担任の差異が関係している可能性もあるが、昨今では幼児も家庭用ゲーム機やスマートフォンで遊ぶ姿が見られることから、ゲームキャラクターである「マリオ」の認知度が増加傾向にあるのではないかと考える。

ここで、4歳児に対する手遊びの場面に目を向ける。4歳児ともなると、多少複雑な手遊びも楽しめるようになるほか、活舌も良くなり発話数や単語数も増加してくる(山本・針生, 2016)。そのため、手遊びに関しても少々工夫が必要なわけである。その時、表5において4歳児から高く認知されているキャラクターを用いることは定石といえるが、保育者にはあと一歩の工夫が求められるだろう。つまり、保育者と子どもの間でキャラクターに関する共有理解が保たれていることを前提として、どのように手遊び自体の難易度を調整するかが大切ということである。

### 3-3. 5歳児が認知するキャラクター

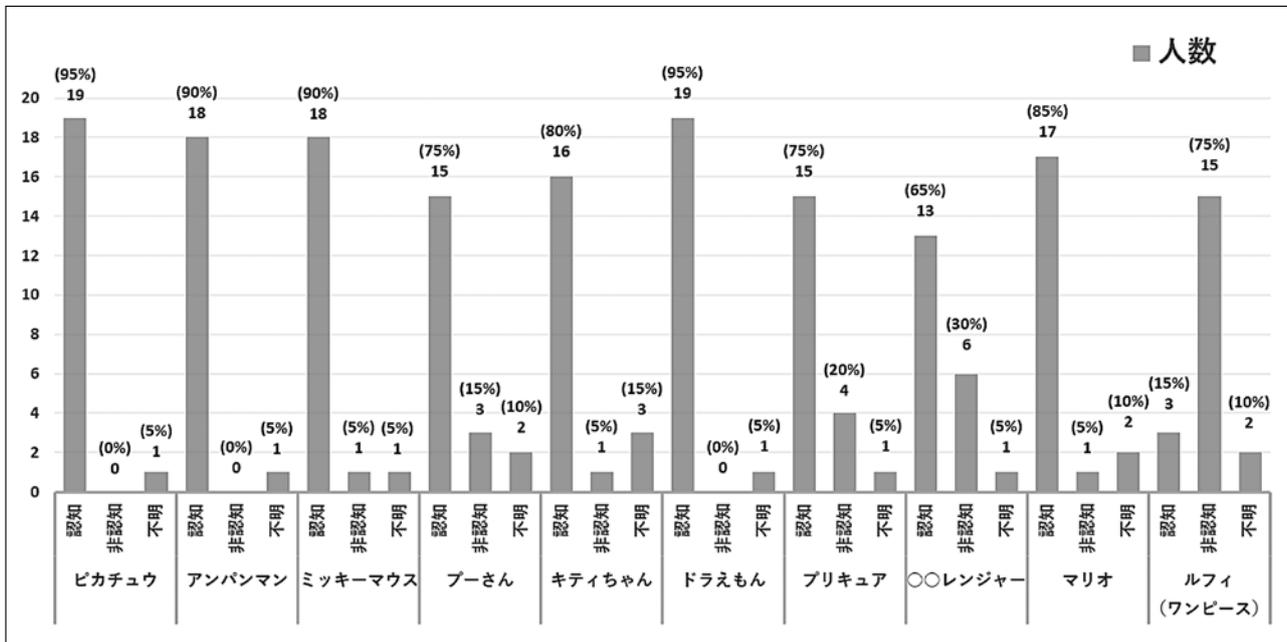
5歳児におけるキャラクターの認知度を表6に示した。

やはり、5歳児ともなると知識の幅も増え、ほとんど

のキャラクターに対して高い認知度を示している。その中でも、「ドラえもん」「ピカチュウ」「アンパンマン」「ミッキーマウス」は認知度が高く、これらのキャラクターが私たちの生活に溶け込んでいることが要因として考えられる。一方で、5歳児では唯一「ルフィ (ワンピース)」があまり認知されていない結果となった。これは、5歳児という年齢であっても、まだ「ルフィ (ワンピース)」を楽しむには早いことが考えられる。

5歳児の場合、活動の導入として手遊びを行うことは多々あるが、4歳児にも増して内容の工夫(難易度の調整)が必要である。5歳児は心身共に発達が進み、自分なりの意見や考え方をもっている(小尾, 2018)。キャラクターに関しても広い知識をもっており、時には保育者以上に詳しいこともある。そのため、5歳児に手遊びを行う場合は、特定の幼児にキャラクターの説明を行ってもらう機会を設けることや、キャラクターの特性自体に目を向けた手遊びの工夫を行っても面白いと考える。例えば、「ピカチュウ」であれば単に「ピカチュウ」という名前を使用するだけでなく、電気に準えてビリビリする(痺れる)展開を用意することで、よりキャラクターを用いることの恩恵を受けることができる。

表6 5歳児におけるキャラクターの認知度



### 3-4. 幼児が認知するキャラクター

すでに、各年齢児が認知するキャラクターについては確認を行った。しかし、園によっては縦割り保育を採用しているほか、預かり保育で異年齢児が混同している場面や、行事等で幼児全体に向かって手遊びを行う機会は頻繁に発生する。そのため、3歳児・4歳児・5歳児全体でのキャラクターに対する認知度を表7に示した。

異年齢児が同席する場面でキャラクターを使用した手遊びを行う場合、もしくは、キャラクターを活用する場合、表7に示すキャラクターのうち「マリオ」や「ルフィ (ワンピース)」以外であれば円滑に進むよう思うが、可能であれば「ドラえもん」や「ピカチュウ」「アンパンマン」といった各年齢に渡って広く認知されているものが望ましいと考えられる。複数の幼児が集まって何かを行う場合、一部には理解されるがその他には理解されない用語の使用は、全体を盛り上げる際に不確定さを残してしまう。実習生や新人の保育者からは、成功体験がほしいという言葉をよく耳にする。もし、キャラクターを用いる上で手堅く攻めようと思うのなら、まずは子どもが熟知しているキャラクターの選択が推奨される。

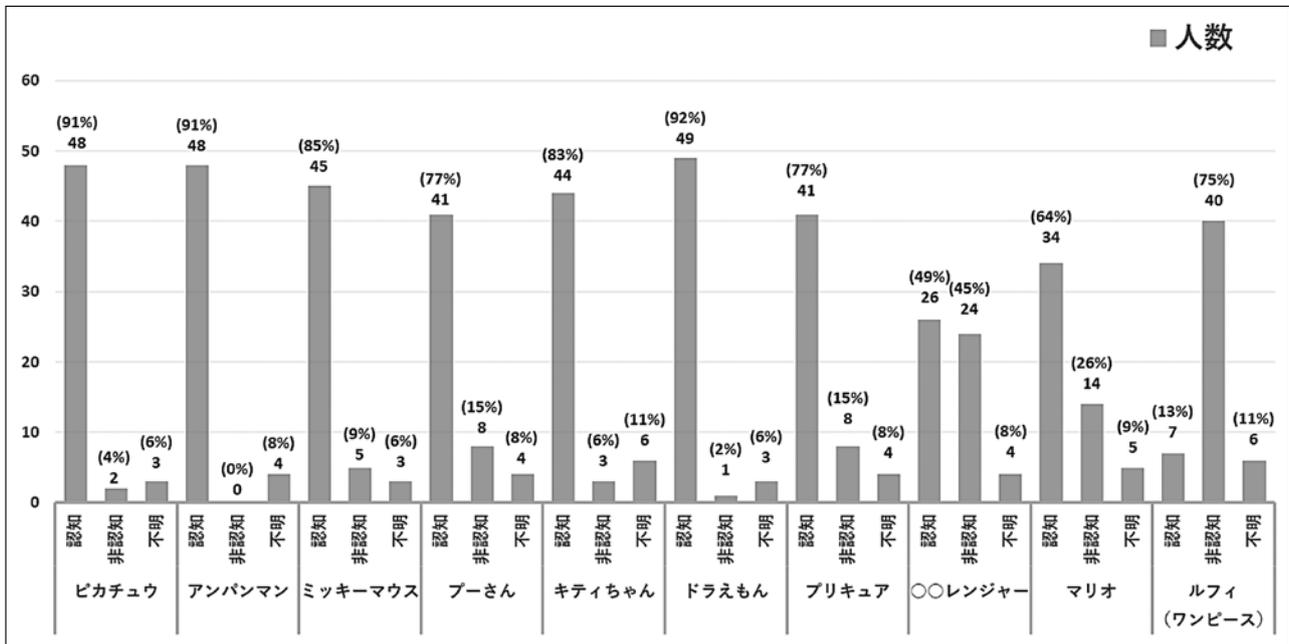
表4から表6および表7について、一貫して「プリキュア」が高い認知度を誇った一方で、「〇〇レンジャー」はあまり認知されていないという結果であった。今回の

調査では、全体的に女兒の人数が多かったため、男女比が関係している可能性が考えられる。そこで、調査対象児53名の男女比と「プリキュア」「〇〇レンジャー」の認知度についてX2検定を行ったところ、有意差が見られた ( $p < 0.01$ )。しかし、実際の保育場面において男児のみもしくは女児のみを相手に保育を行うことは稀である。また、子どもたちを見て「今日は男児が多いから〇〇レンジャーにしよう」「今日は女児が多いからプリキュアにしよう」という判断は、一定数の子どもを無視することになるため根本的に誤っていると考える。以上から、キャラクターの選択において性差を判断の基準にすることは避けたい。

## 4. 総合考察

手遊びは子どもとコミュニケーションをとる際の有効な手段である。親子で手遊びを行うことは素敵なことだと思うし、伝承としての手遊びの役割は大きい。ただし、手遊びを何かしらの目的を達成する手段として行う場合は、手遊びの選択に幾分かの思慮が求められる。特に、保育者として経験が浅いうちは基本的なやり方 (アレンジを加えずに) 手遊びを行うことが多いだろう。これ自体は何の問題もない。保育に慣れる上で基本は大

表7 3歳児・4歳児・5歳児が認知するキャラクター



切だからである。とはいえ、子どもの姿や場面に対して的外れな手遊びを選択しては、保育者として成功体験を重ねて自信を付けることが難しくなってしまう。したがって、実習生や新人の保育者が異年齢児に対して手遊びを行う際には「ドラえもん」「ピカチュウ」「アンパンマン」のような幅広い年齢に親しまれているキャラクターが望ましい。また、3歳児の場合は「アンパンマン」、4歳児の場合は「ドラえもん」、5歳児の場合は「ピカチュウ」「ドラえもん」が子どものウケ（興味や関心）を誘える可能性が高い。

まだ子どもの前で手遊びをすることに慣れていない場合は、少しでも子どもと共振できる可能性を高め、子どもと楽しい時間を過ごす中で保育者としての自信を身に付けてほしい。そして、一人でも多くの方が保育の魅力に気付くことを願っている。

## 引用文献

福澤惇也 (2018) 数量教育に対する保育者の意識. 幼年児童教育研究, 30, 37-45  
 畑中邦道 (2018) 実用性のある伝統と革新性. 国際経営フォーラム, 29, 1-64  
 生田久美子 (1987) 「わざ」から知る (コレクション認

知科学6). 東京大学出版会  
 井上宏子 (2015) 新人保育者と熟達保育者の語りにみる実践知：保育場面の映像に対する語りの比較検討. 明星大学通信制大学院研究紀要, 14, 11-22  
 目久田純一・越中康治 (2018) 保育活動に対する幼児の集中力に及ぼす導入として手遊びの効果. 梅花女子大学心理こども学部紀要, 8, 1-9  
 中川右介 (2018) サブカル勃興史—すべては1970年代に始まった. 角川新書  
 長嶺章子 (2020) ソーシャルメディアによる手あそび歌の情報拡散における問題点. 植草学園短期大学紀要, 21, 17-24  
 中山淳雄 (2019) オタク経済圏創世記—GAFの次は2.5次元コミュニティが世界の主役になる件. 日経BP  
 小尾麻希子 (2018) 5歳児の保育内容. (谷田貝公昭・石橋哲成 [監修] 大沢裕・高橋弥生 [編著], 2018 保育内容総論). 一藝社  
 佐伯胖 (1995) 「学ぶ」ということの意味. 岩波書店  
 斉藤葉子・大木みどり (2010) イメージと即興表現を引き出すための手遊びの重要性 (1). 羽陽学園短期大学紀要, 8, 453-464  
 青陽結・高橋敏之 (2014) 幼児の描画活動におけるキャラクター表現の受容と指導. 美術教育学 (美術科

教育学会誌) , 35, 0, 315-326

舘井絵倫子・朴信永 (2019) 新人保育者のつまずきに関する先輩保育者と新人保育者の認識の違い. 椋山女学園大学教育学部紀要, 12, 175-188

砂上史子・無藤隆 (2002) 幼児の遊びにおける場の共有と身体の動き. 保育学研究, 40, 1, 64-74

山本寿子・針生悦子 (2016) 幼児の単語学習におけるアクセントパターン利用の発達過程. 認知科学, 23, 1, 22-36

## 謝 辞

本研究にご協力いただいたF先生, 並びにA幼稚園の先生方と幼児の皆様へ厚く御礼申し上げます。

