

# 小学校2年生児童のビデオ映像の表象性理解

## —理解の揺らぎを中心として—

木村美奈子<sup>1</sup> 加藤義信

### 問 題

子どもは、絵、写真、動画映像などの図像的表象をいつ頃から現実世界と区別し、その写しであると理解できるようになっていくのであろうか。この問題は、幼児期の子どものもつ表象の性質を明らかにしていくうえでは、とりわけ重要であると思われる。筆者たちはこれまで、図像的表象の中でも、いまや子どもの生活の中に偏在するようになっていく動画映像（テレビ映像、ビデオ映像など）に特に焦点を当てて、その理解の発達過程の解明に取り組んできた（木村・加藤，2006；木村・加藤，2007；木村，2007）。その中で明らかとなった点を整理して示せば、以下の通りである。

- ①ビデオ映像を実在視するような反応は、従来考えられていたより（Fravell, Fravell, Green & Korfmacher, 1990）高い年齢においても見られる。すなわち、モニター画面に映し出された映像と現実世界とのインターアクションの可否を問う木村・加藤（2006）の実験では、5歳前半までは約9割の子どもが少なくとも4試行中1試行は映像を実在視する反応を示し、6歳台になるとそのような傾向は減少するものの、なお6割以上の子どもが同様の反応を示し続ける。
- ②映像を実在視するか否かは志向性の要因によって影響を受ける。年齢にもよるが、とりわけ、映像の側から働きかけてくるように感じられる場面では、同じ子どもであっても映像を現実であるかのように受け取る傾向が増すと思われる。
- ③上記から、映像と現実とを区別できていた子どもが、条件によって容易にそ

---

1 愛知県立大学非常勤講師

うでない状態に移行する可能性があることになり、このことは映像の表象性理解の発達には現実との区別が可能・不可能の二分法的推移によらず、中間のゆらぎの段階が存在する可能性を示唆している。

③については、木村（投稿中）はこのような視点を踏まえて映像理解の発達段階モデルを提案し、その検証の端緒となる実験を既に試みている。

以上から、次の研究ステップとして、さし当り直接的に次のような疑問の解決が要請される。

疑問1：これまで6歳までの幼児を対象に実験を行い、就学前期の終わり近くの年齢になってもなお6割以上の映像の表象性理解の困難な子どもが見られたのであるが、では7歳以降の学齢期になれば、ほとんどの子どもがこの理解に到達するのであろうか。

疑問2：学齢前期の子どもの場合、仮に映像を实在視する反応を行っても、あるいは行わなくても、その反応自体は未だ容易にゆらぐ性質を有しているということはないのだろうか。

本稿では、この2点の疑問への答えの示唆を得るために、幼児に対し行った木村・加藤（2006）の実験を、まず、7～8歳の小学校2年生児童18名に個別に実施して、その反応が幼児期の子どもとどのように違うかを調べた。続いて、子どもの反応の揺らぎを観察するために、別の9名の児童が集団で同じ実験場面を見て互いに映像の性質について自分の考えを言い合いながら、その理解を深めていく様子を観察した。このとき、実験者はそれぞれの子どもの理解を揺さぶる介入を積極的に行い、それが子どもの反応にどのような影響を与えていくかも併せて観察した。

## 実 験

### 目的

「紙人形に風を当てると倒れる」という物理的現象を実験課題として取り上げ、映像世界と現実世界との相互作用の可能性を小学校2年生児童がどのように認識しているかを、志向性の方向と志向的に働きかける側の対象の種類を変数として調べた。

## 方法

実験の内容と方法は木村・加藤（2006）と同じである。ここでは、本論文に必要な範囲で簡略に記す。

実験参加児 小学校2年生児童18名。内訳は、男児10人、女児8人、平均年齢7歳9カ月、年齢範囲7歳4月から8歳3カ月。これらの参加児を7歳群とする。実験は2005年7月15日に行われた。

実験手続き 課題では3種類の映像を用意し（①紙人形の映像、②人の映像、③扇風機の映像）、志向性の方向2つ（「映像からの作用」条件・「映像への作用」条件）と、志向する側の種類2つ（ヒト・モノ）を交絡させた4つの試行を行った。試行内容は以下のとおりである。1. ヒト×「映像からの作用」試行：②の映像の人がフーッと息を吹くと、モニターの前に置かれている実物の紙人形（①の映像と同じ対象）はどうか、2. ヒト×「映像への作用」試行：①の映像に向かって実物の人（実験者）が息を吹くと、映像の中の紙人形はどうか、3. モノ×「映像からの作用」試行：③の映像の扇風機のスイッチを入れると、モニターの前に置かれている実物の紙人形はどうか、4. モノ×「映像への作用」試行：モニター前に置いた実物の扇風機のスイッチを入れて①の映像に向けると、映像の中の紙人形はどうか、である。これらの質問を行い、紙人形が直立している状態と倒れた状態との両方の状態が示されている写真カード（回答選択シート）を参加児に見せ、回答を選択させた。課題実施の順序はカウンターバランスした。反応の正誤に関するフィードバックは一切与えていない。それぞれの試行に対する子どもの反応の後には、どうしてそう思うのか、理由を尋ね、その発話を記録した。

実験材料・機器 8 cm×4 cmのクマの紙人形。小型扇風機。回答選択シート。DVDプレイヤー。薄型液晶テレビ14インチ型。記録用ビデオカメラ2台。

## 結果と考察

### 1. 合計得点にみる発達の傾向

正答を1点、誤答を0点とし、それぞれの子どもの試行別得点と合計点、及

表1 子どもの全試行の得点とその反応に対する理由

参加児	ヒト×「映像からの作用」	ヒト×「映像への作用」	モノ×「映像からの作用」	モノ×「映像への作用」	合計点	反応に対する理由
S1	1	1	1	1	4	(倒れない理由) テレビの中だから。入ってない。
S2	1	1	1	1	4	(倒れない理由) テレビの中にいるから風とか出てこない。風も入らない。
S3	0	0	0	0	0	(倒れる理由) 紙だから倒れる。
S4	1	0	1	1	3	(倒れる理由) 大人は吹くのが強いから。
S5	1	1	1	1	4	(倒れない理由) テレビの中だから、この世界と違う。
S6	1	1	1	1	4	(倒れない理由) テレビの中の扇風機が回っても風来ない。画面が邪魔してる。ガラスとったら扇風機なくなる。
S7	0	1	1	0	2	(倒れる理由) テレビには扇風機あたるから。
S8	1	0	0	0	1	(倒れる理由) 風が吹くから倒れる。
S9	1	1	1	1	4	(倒れない理由) ガラスがあるから倒れない。ビデオでとったからガラスとって倒れない。
S10	1	1	1	0	3	(倒れない理由) テレビだから。
S11	1	1	1	1	4	(倒れない理由) テレビからは通じない。画面がはってあるから戻ってきちゃう。
S12	1	1	1	1	4	
S13	1	1	1	1	4	(倒れない理由) 外の世界は中の世界と違う。テレビの中の画面は外に出られないし、外のは入れない。
S14	0	0	0	1	1	(倒れる理由) 後ろにあるから。風は出てこない。
S15	0	1	0	1	2	(倒れる理由) 風が来るから倒れる。ガラスとったら倒れる。
S16	1	1	1	1	4	(倒れない理由) テレビの中だから倒れない。ガラスとったらたぶん倒れる。
S17	1	1	1	1	4	(倒れない理由) テレビの中だから、風とか出てこない。ガラスとったら風が入る。
S18	1	0	1	0	2	(倒れない理由) テレビの中だから。

び反応に対する理由を表1にまとめた。まず、それぞれの試行の正答率をみると、ヒト×「映像からの作用」試行は77.8%、ヒト×「映像への作用」試行は72.2%、モノ×「映像からの作用」試行は77.8%、モノ×「映像への作用」試行は72.2%であった。これらを木村・加藤（2006）の6歳群と比較するため、両群の正誤パタンの人数分布を $\chi^2$ 検定にて調べたところ、ヒト×「映像からの作用」試行で、人数の偏りが有意であった（ $\chi^2(1)=4.69, p<.05$ ）。残差分析の結果、6歳群の正答は有意に少なく、7歳群の正答は有意に多かった。その他の試行では、ヒト×「映像への作用」試行： $\chi^2(1)=0.23$ 、モノ×「映像からの作用」試行： $\chi^2(1)=0.57$ 、モノ×「映像への作用」： $\chi^2(1)=0.42$ 、すべてn.s.となり、有意な差は見いだされなかった。木村・加藤（2006）において6歳群はヒト×「映像からの作用」試行のときのみ正答率が低かったことから、このような結果になったと考えられる。

次に、合計得点の人数分布を7歳群として図1にまとめた。その結果、0点は5.6%（1人）、1点は11.1%（2人）、2点は16.7%（3人）、3点は11.4%（2人）、4点は55.6%（10人）であった。7歳をすぎてもなお、すべての試行に正答できる子どもは50%台であり、映像の表象性理解に完全に達するにはさらに年月が必要であることがわかった。なお図1では、発達の傾向をみるため、比較対象として木村・加藤（2006）のデータから6歳群の結果を引用し、同一図内にまとめた。 $\chi^2$ 検定を用い、6歳群の人数分布と比較したところ、有

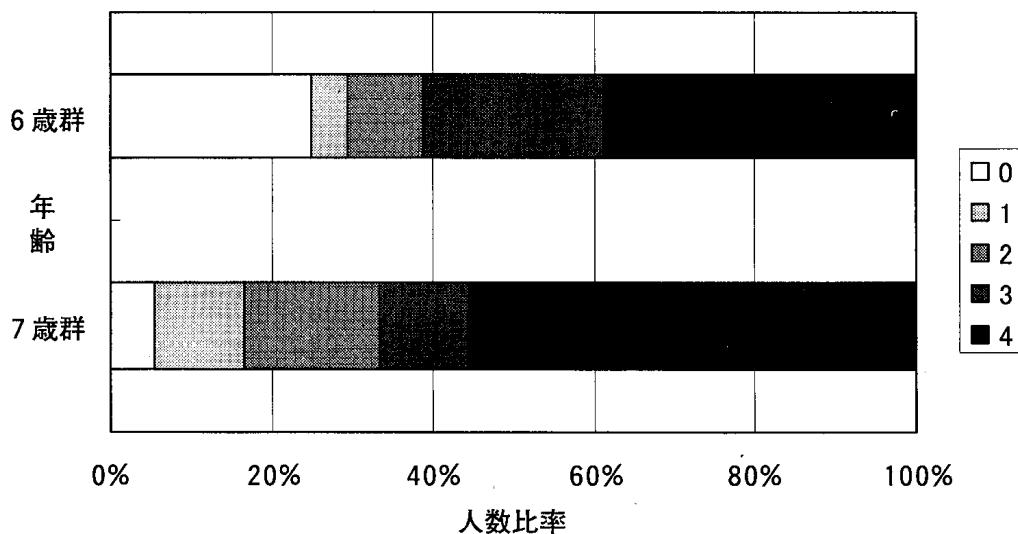


図1 6歳群と7歳群の得点別の人数分布

意な差は見出されなかった（ $\chi^2(4)=5.73$ , n.s.）。

## 2. 志向性の方向と志向する側の種類

次に、志向性の方向と試行する側の種類の効果を見るため、それぞれの条件の正誤パタンの人数分布について、McNemarの検定を用いて比較した。その結果、7歳児では志向性の方向、および志向する側の種類による困難度の違いは見出されなかった（ヒト条件での志向性の方向： $\chi^2(1)=0.00$ 、モノ条件での志向性の方向： $\chi^2(1)=0.00$ 、「映像からの作用」条件での志向する側の種類： $\chi^2(1)=0.50$ 、「映像への作用」条件での志向する側の種類： $\chi^2(1)=0.25$ 、すべてn.s.）。

## 実験的観察

### 目的

ここでは疑問2について調べる。すなわち、7歳児の中には映像の表象性理解に達している子どもも、いまだ達していない子どもも存在することが上の実験から明らかになったが、後者であっても全問誤答した子どもは少なかったことから、この年齢の子どもは、働きかけ等によって、その反応が容易に揺らぐことが考えられる。従って、上記と同様の課題をグループで行わせ、子ども同士のやりとりや実験者の働きかけがどのように映像理解に影響するかを、参加児の反応や発話を実験者の発話と併せて詳細に記述することで調べた。

### 方法

実験参加児 小学2年児童9名。内訳は、男児1人、女児8人、上記実験参加児と同じクラスの別の児童であり、同日に行われた。

実験手続き 上記実験と同じ課題を、9人の参加児に一度に実施した。回答の仕方は、実験者が回答選択シートを提示し、シートの写真を交互に指して、子どもに挙手させた。

### 結果と考察

実験の様子を時系列に沿って表2（論文の最後に掲載）にまとめた。一番左

の欄は実験者A、Bの質問をまとめたものである。参加児の反応は「子ども全体」の様子を記述した欄と、積極的に他の子どもをリードする発話を行なった「子ども(A君)」および「その他の子ども」の発話と反応を記述した欄を設け、できるだけ詳細に示した。特に、よく発話のみられたA君を中心に記述し、考察を行った。なお、以下の( )内の数字は表2の反応番号である。

### 1. 反応のゆらぎ

まず、参加児の反応のゆらぎに注目すると、7歳では課題に対して確信を持って答えている子どもは少ないことがわかる。例えば、ヒト×「映像からの作用」試行におけるCちゃんの反応を見ると、紙人形が倒れるか否かを尋ねられて、一旦は「倒れる」方に手を上げようとしたが、周りを見て自分以外に一人しかあげていないのに気づくと、上げかけた手を引っ込める行動が見られた(5)。また、ヒト×「映像への作用」で「倒れない」に手を上げていた子どもたちが、通常の質問の後に実験者Bが強い風が吹くことを強調する質問を行ったところ(16)、全員、「倒れる」の方に反応を変えてしまった(18)。これらの反応には、自分の回答にまだ確信が持てず、すぐに多数派に同調したり、他者の揺さぶりに対して自分の意見を簡単に変えてしまう子どもの姿がよく現れている。

試行の条件別に見ると、志向性の方向によって、参加児は反応を変えていることがわかる。反応は揺れながらも、最終的には「映像への作用」試行の方が、「映像からの作用」試行より「倒れる」と答えている子どもが多いが、ここでも確信的にそのように反応しているわけではないようである。というのも、モノ×「映像からの作用」試行で「倒れない」と多くの参加児が答えたことについて(28)、もう一度実験者Aが問い直したときに(40)、Dちゃんは「倒れない」理由について「テレビの中だから」(43)と答えていた。それに対して「テレビの中だとなんで倒れないの?」という質問を実験者Aが返すと答えられなかった。そこで、実験者Aが参加児全員に対して、ヒト×「映像への作用」試行では皆が「倒れる」と答えていたことを指摘し、もう一度、倒れると思うか聞きなおしたところ(48)、Dちゃんばかりでなく、Bちゃん以外の全員が手を上げるのをやめ、考え込んでいる様子であった。しかし、このような議論の中

で、一貫して「倒れる」に手を上げていたBちゃんは、モノ×「映像からの作用」試行に対して「倒れない」という反応に変え、テレビの中から「風」は出てこられないが、テレビの中へは「風」が行くことができるという彼女なりの結論に達したようでもある。実験者のそのような問いかけ（56）に対して、自信を持ってしっかりと手を上げているように見えた（59）。A君もその考え方に同調したようである（59）。

このような参加児たちの中で展開した議論は、実際にやって確かめたいという欲求を強く刺激したようである。実験者Aの「じゃあさ、やってみようか」という提案に（60）、参加児たちが「やりたい」と口々に言っていることから見て取れる（61）。この参加児たちの反応は、実際にやって確かめてみないと確信が持てないことをよく表している。

## 2. 表象性理解の達成とゆらぎ

上記では、参加児全員についての映像理解のゆらぎをみたが、ここではA君に焦点を当てて記述する。全体を通してみると、A君は「映像への作用」方向の試行では誤答しているのだが、映像の表象性についてはよく理解していることがその発話からわかる。モノ×「映像からの作用」試行について、どうして紙人形は「倒れない」のかを実験者が尋ねたとき（40）、A君は「だって画像だから」（41）と答えている。また、映像の紙人形に向かって参加児たち自身が実際に息を吹きかけ、紙人形が倒れなかったことを確認したときも、「これ、ただの画像じゃん」と言い（82）、「画面のガラスを取ったら？」という実験者Bの質問に対しても（88）、「ガラスを取ってもそのガラスに映ったままだと思うんだけど」（89）と答えている。さらに紙人形がどのように撮影されたかについても述べ（105）、映像生成の簡単なメカニズムの理解を示している。ではなぜ、このようなある一定の水準の表象性理解に達している子どもが、課題に誤答してしまったのだろうか。これについてはA君自身が次のように述べている。「だってさ、なんか倒れそうだったもん。本当にこうやってなってるみたい見えちゃった。」（91）、「（本物と）似てたもん、すごい」（95）、「絶対、これ本物だと思わなかったら、絶対、オレ、あれだよ（正しく答えられた）」（101）。これらの発話から、A君は十分に映像について問われていると理解したうえで、



本物の指示対象であるかのごとく映像を見て、反応してしまったことがうかがえる。その感覚はよほど強固だったとみえ、実際に直接画面に向かって息を吹きかけ、紙人形が倒れなかったことを確認した後も(68)、テレビモニタの下部にあるスピーカーの穴から風を入れなかったことが、「倒れなかった」原因であると考えたくらいである(72)。A君はその考えに従ってスピーカーの穴に向かって息を吹きかけたが、映像の紙人形は倒れなかった。そのときになってやっと、「これ、ただの画像じゃん」(82)ということのを思い返すのである。それでもまだ、A君が完全には映像について理解していないことは、実験者Aの「テレビをひっくり返したら映っている紙人形はどうなるか」という質問(108)に対する答えからも明らかである。A君は「落ちない」と答えているが、その理由は「ボンドでひっついている」というものであった(116)。さらに実験者Bが「じゃあ、ボンドでひっついてなかったら落ちるの?」と尋ねると(119)、「なんかで仕掛けがあるかも、落ちない」(121)と答えている。

### 総合的考察

小学校2年生児童を対象とした個別実験の結果から、学童期に入って1年が経過した後も課題の全試行に正答できる子どもは55.6%に止まり、半数弱のそれ以外の子どもは依然としてビデオ映像の表象性を完全には理解していないことが明らかとなった。正答の得点分布を前の実験(木村・加藤, 2006)の6歳児の結果と比較すると、統計的には有意な差がみられなかったが、それでも全試行誤答の子どもは2年生児童では18名中1名であり、映像に強い実在視傾向を示す子どもは少なくなっているといえそうである。ただ、今回の実験では、2年生の年齢群に必ずしも十分な子どもの数が得られなかったために、結果の再現性についてはさらに検証が必要である。さらに言えば、前の実験での対象幼児の幼稚園が大都市の中心部に近い住宅地に位置していたのに対し、今回の研究協力小学校は大都市郊外の田園地帯にあり、子どもの生活的背景が少なからず異なっていた可能性を否定できない。したがって、今回のデータと前回の6歳児のデータとを直接比較した結果には、より慎重な解釈が必要であろう。視点を変えて、2年生児童の過半が全試行正答の反応を行なうようになったこ

との発達の意味を考えると、より一般的な発達の変化との関係が注目される。よく知られているように、ピアジェ理論では、思考の形式的側面におけるひとつの重要な段階移行（前操作段階から具体的操作段階へ）を7歳前後に仮定している。確かに、ピアジェの操作的構造の発達に関する理論の信憑性は、既に揺らいで久しいが（Gelman & Baillargeon, 1983）、この年齢を子どもの発達全般の大きな区切りと見る見解は、未だ私たちの素朴な実感に支えられて根強く生き残っている。就学年齢が世界中の多くの国でこの年齢に設定されていることも、これと無関係ではない。今回の実験とこれまでの筆者たちの実験を全体として眺めてみると、映像の表象性理解の達成は、Fravell, et. al. (1990) の考えたように4歳前後のメタ表象機能の発達との関連もさることながら、7歳前後に生ずる他の発達のな変化との関係も無視できないように思われる。映像の表象性理解には、シンボル媒体の性質理解や映像の生成過程の理解（例えば、ビデオ映像の場合は、カメラで撮りそれが映像となってモニター画面に映るという仕組みの理解）が欠かせないことを考えると、小学校への入学を境として始まる教科学習や、その中で育まれる出来事の仕組みへの関心がこうした理解を助け、さらにはそれが直接的に映像の表象性理解へとつながっていくことも大いに考えられよう。また、一方で就学経験が子どもの表象活動全般を活発にし、それが外的表象の性質一般の理解を促すという面もあるかもしれない。いずれにしろ、このような観点からの問題の検討は、今後の課題である。

次に、個別の実験に続いて行なわれた、9人の子どもの観察から得られた興味深い示唆について論ずる。ここでは、A君の発話がこの年齢の子どもの表象性理解の性質を明らかにするうえで、際立って重要である。A君の発話は、この時期の子どもの表象性理解のゆらぎを典型的に示していると考えられるからである。つまり、A君は既に、「画像」という語を自発的に使用可能であり、かつ紙人形がどのように撮影されたか等について言及し、ビデオ映像の生成過程についての知識もある程度有していることがわかる。しかし、にもかかわらず、映像の中の紙人形が「倒れるか」と問われた瞬間には、映像が実在と高い類似性をもつがゆえに、映像世界に巻き込まれてそれを実在視する反応を否応なくしてしまうのである。ここに、かつて、保存概念の獲得をめぐる議論さ

れたことのある、「現実の見えに支配される」子どもの傾向 (Bruner, Olver&Greenfield, 1966) と同型の心理構造を見ることも可能である。強い知覚的印象が与えられる場面では、論理的推論によって得られる結果よりも、その印象のほうが優先的に子どもの判断を規定するとすれば、まさに同様のことがA君に起こっていたと言えるのではないだろうか。映像が何であるかを媒体の性質の知識に基づき理解し始めている子どもでも、映像を前にすれば、その迫真性や現実との高い類似性から得られる知覚的印象に抗うことは難しく、否応なく実在視的な反応をしてしまうという傾向は、こうしてかなり発達的には遅くまで残るものと思われる。私たち大人ですら、映画館の中でホラー映画に身の毛がよだつ思いを経験するのは、同様のメカニズムが一時的に働くからである。その意味で、こうした一人の子どもの中での映像理解のゆらぎは、表象のもつ本質的な問題を開示しているといえるのである。

## 文 献

- Bruner, J. S., Olver, R. R., & Greenfield, P. M. (1966). *Studies in cognitive growth*. New York: John Wiley & Sons. 岡本夏木・奥野茂夫・村川紀子・清水美智子 (訳) (1971) 認識能力の成長. 明治図書.
- Flavell, J. H., Flavell, E. R., Green, F. L., & Korfmacher, J. E. (1990). Do young children think of television image as pictures or real objects? *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34, 399-419.
- Gelman, R. & Baillargeon, R. (1983). A review of some Piagetian concepts. In P. H. Mussen (Eds.), J. H. Flavell, & E.M. Markman (Series Editor-in-chief), *Handbook of Child Psychology: Vol.3. Cognitive Development* (4th ed., pp.167-230). New York: John Wiley & Sons.
- 木村美奈子 (2007). 子どもはテレビをどのように見ているか?—映像理解の発達—. 季刊保育問題研究. 226号, 128-139.
- 木村美奈子 (投稿中). ビデオ映像の表象性理解は幼児にとってなぜ困難か?
- 木村美奈子・加藤義信 (2006). 幼児のビデオ映像理解の発達: 子どもは映像の表象性をどのように認識するか?. *発達心理学研究*. 第17巻, 第2号, 126-137.
- 木村美奈子・加藤義信 (2007). 幼児の発話内容の質的分析を通してみたビデオ映像及び写真の表象性理解. *愛知県立大学文学部論集 (児童教育学科編)*. 第55号, 15-31.

表2 実験者の発話及び参加児の反応と発話

反応番号	実験者 (断りのない場合はすべて実験者A)	子ども全体	子ども（A君）	その他の子ども
1	お姉さん出てきたよ。 テレビの中のお姉さんがさっき木村先生がやったみたいにフーって息を吹くとこのテレビの中の紙のクマちゃんはどうなるでしょう？ 《ヒト×「映像からの作用」試行》			
2		「倒れる」、「倒れない」(意見が分かれる)		
3	倒れると思う人？			
4				(手を上げる・誤答) [Bちゃん]
5				(手を上げかけたが、ほかに一人しか手を上げていないのを見て、上げた手を引っ込める) [Cちゃん]
6	一人かな。じゃあこっち、倒れないよっていう人は？			
7		(一人を除いて全員手を上げる・正答)	(手を上げる・正答)	(手を上げる・正答) [Cちゃん]
8	八人。			
9	じゃあ、次はどうかな。 今度は木村先生がテレビの前に来て、テレビに向かってフーって息を吹きかけると、すごいいっぱい息を吹きかけると、このテレビの中のクマちゃんはどうなるかな？ 《ヒト×「映像への作用」試行》			
10			倒れる。	
11	じゃあね、倒れると思う人？			
12			(手を上げる・誤答)	(手を上げる・誤答) [Bちゃん]
13	一、二、三人ね。じゃあね、倒れない、と思う人？			
14				(手を上げる・正答) [Cちゃん]
15	五人かな、六人か。			
16	でもね、おじさんと先生が二人で思いっきりフーってしたら、そしたらどうなる？ [実験者B]			
17	倒れるって思う人？ [実験者B]			

小学校2年生児童のビデオ映像の表象性理解—理解の揺らぎを中心として—

18		(全員が手を上げる・誤答)	(手を上げる・誤答)	(手を上げる・誤答) [Bちゃん、Cちゃん]
19	<p>おっ、増えたね。          じゃ、次はどうかかな。          今度、何が出てくるかな。          扇風機が出てきたでしょう。このテレビの中の扇風機ね。          さっき、先生がやったみたいにスイッチかちかちって回すと、扇風機ぐるぐる回るんだけど、そしたらこのテレビの前のクマちゃん、倒れるかな、倒れないかな、どっちになると思う？ 《モノ×「映像からの作用」 試行》</p>			
20		「倒れない」(数人)	倒れない。	
21	じゃあさ、倒れると思う人、手を上げて。			
22				(手を上げる・誤答) [Bちゃん]
23	倒れると思う人は一人ですか。倒れないと思う人は？			
24			(手をあげたがすぐに引っ込めて) やっぱりやめた、倒れる。	
25	じゃ、もう一回言うよ、倒れると思う人？			
26			(手を上げる・誤答)	(手を上げる・誤答) [Bちゃん]
27	二人。倒れないって思う人？			
28		(残りの子どもが手を上げる・正答)		
29	次はどうかかな。今度さ、扇風機ね。(テレビがついて) クマちゃん出てきたでしょう。			
30	今度こうやって、テレビの前に扇風機置いて、さっき先生やったみたいに、かちかちかちってスイッチ回すと、このテレビの中の紙のクマちゃんはどうなると思う？《モノ×「映像への作用」 試行》			
31		「倒れる」	倒れる。	
32	倒れない、って思う人？			
33		(誰も手を上げない)		

34	いない。 じゃ、こっち、倒れるって思う人は？			
35		(全員が手を上げる・誤答)		
36	みんなね。			
37			やってみてほしいわ。	
38	(映像の)クマちゃん、もう一回出して。 先生とおじさんがフーってやったら倒れるっていったでしょ、みんな。 みんながいっぺんに、フーってやったら、倒れるだろうか、倒れないだろうか？〔実験者B〕			
39		「倒れる」	たぶん倒れる。	
40	(テレビを指しながら) 扇風機がさっき出てたよね、あれさ、(クマをテレビの前において) こうやって置いたらクマちゃんは倒れないってみんな言ってたでしょ、何で倒れないの？			
41		(数人の子どもが手を上げる)	だって、画像だから。	
42	一番に手を上げてくれた子、Dちゃん。			
43				あんね、だって、テレビの中だから〔Dちゃん〕
44	テレビの中だとなんで倒れないの？			
45			風が、そうしたら、テレビの中だけだもんで、こっから出てこんもん。	
46	でもさ、さっき、先生と木村先生がこっからフーってやったら、パタンって倒れるんじゃないの？			
47	みんながフーってやったら、倒れるんじゃないの？〔実験者B〕			
48	倒れるって言ったでしょ？どっちどっち？ じゃ、もう一回きくよ、じゃあ、みんなで全員でこっからフーってやったら、倒れると思う人？			

小学校2年生児童のビデオ映像の表象性理解—理解の揺らぎを中心として—

49		(みな、悩んでいる様子)		
50	どう思う? テレビの中のクマちゃん、どうなるかな?			
51		(Bちゃんだけが手を上げる)		倒れる。[Bちゃん]
52	じゃ、(テレビを指して) こっちに扇風機があるときはどうだった?			
53		倒れない。	倒れない。[Bちゃん]	
54	それは何で? Bちゃん。			
55				テレビの中だから。[Bちゃん]
56	中からはでてこれないの? 風。こっちからは行くの?			
57				(うなづく)[Bちゃん]
58	そう思う? そう思う人?			
59			(手を上げる・誤答)	(手を上げる・誤答) [Bちゃん]
60	AくんとEちゃんとBちゃんはそう思う? じゃあさ、やってみようか、みんなで力をあわせてやってみようか。			
61		「やりたい」(数人が言う)	やりたい、絶対やりたい、二つともやりたい。	
62	やってみようかね。みんな、息を整えてね、力いっぱい吹かないといけないよ。			
63		(みなきちんと姿勢を正し、息を吸い込む)		
64	近くで吹かないとダメだぞ。[実験者B]			
65		(力いっぱい吹く)		
66		(倒れないところを確認して、笑う)		
67	どうだった、みんな?			
68			いかんかった。	
69	どうしてかな?			
70			わかった。	
71	何で? おしえて?			
72			だってさ、下にやっ て(口をモニタ下部 のスピーカーに近づ けて)、この穴 (スピーカーの穴を 指して)からやっ てなかった。	

73	そうなの？じゃあ、この穴から ちょっとやってみたら。 さんはーい。			
74		(スピーカの穴に 向けて、全員が息 を吹く)		
75		(倒れないことを 確認して)「できな い」「だめー」		
76		(笑う)		
77	どうして、どうして？なんででき ないの？			
78			わかった！（「は いっ」と言って手 を上げる）	
79	はい、どうぞ。			
80			テレビの中だか ら。	
81	テレビの中だと、なんでだろ？			
82			これ、ただの画像 じゃん。	
83		(笑う)		
84	画像ですか、ふ～ん、画像って、 何だろうな？			
85			テレビに映って る。	
86		(笑う)	(笑う)	
87	あ、映ってんの？そうなの？			
88	ならここ、はずしちゃったら？ガ ラスはずしちゃったら？〔実験者 B〕			
89			ガラスをとって も、そのガラスに 映ったままだと思 うんだけど(笑 う)。	
90	映ってんの？じゃ、なんでA君、 倒れると思ったの？さっき。			
91			だってさ、なんか 倒れそうだったも ん。(画面を触っ て)本当にこう やってなってるみ たいに見えちゃっ た。	
92	(画面のクマを指し) ここにある と思った？本物に見えちゃった？			
93			うん。	
94	そっか、そっか。			



小学校2年生児童のビデオ映像の表象性理解—理解の揺らぎを中心として—

95			似てたもん、すごい。	
96	似てるから、本物かな、って思っちゃった？			
97			(うなづく)	
98	じゃ、倒れるような気がしたの？			
99			(うなづく)	
100	なるほどね。			
101			絶対、これ本物だと思わなかったら、絶対、オレ、あれだよ。	
102	本物だと思わなかったら、正しく答えた。			
103			(うなづく)	
104	じゃ、これ、偽者か？〔実験者B〕			
105			違う、違う、違う、偽者じゃない。まわりがグレーのところ、これ(台)にくまちゃんをのせて、なんか、写真かなんかでカチッて撮って、でここで(テレビをさす)大きくビッグにして……。	
106	大きくビッグにしたわけだ。そうするとこういうふうになるわけだ。			
107			(うなづく)	
108	じゃあさ、テレビひっくり返したらどう？クマちゃんどうなる？			
109		「落ちない」	落ちない。	落ちない。〔Bちゃん〕
110	ほんとに落ちない？おちるって思う人いないの？			
111		(誰も手を上げない)		
112	じゃ、やってみるよ(テレビを持ち上げて上下をひっくり返す)。			
113	あー、落ちませんね。			
114		(笑う)		
115	何で落ちないんかな？			
116			だって、テレビの中で、もう下にさ、ボンドでひっついてるもん。	

117	ほんとにボンドでくっついてるの？			
118			たぶん。	
119	じゃあ、ボンドでひっついてなかったら落ちるの？〔実験者B〕			
120		「落ちない」	（首を横に振る）	落ちない。〔Bちゃん〕
121			なんかで仕掛けがあるかも、落ちない。	
122	じゃ、これ（テレビのクマちゃん）どうやって倒せるの？			
123			手をこんなかに突っ込んで（ふざけて）。	
124	やってよ、じゃあ（笑い）。	（笑う）		