

映像連想からみた子ども

室 谷 幸 吉



子どもたちにお話を読みきかせる時、私は、「あなたの頭の中に、写真〈絵〉を作りながら聞きましようね」という。また、さま

ざまの物を見せる〈事物現象の観察〉時、「あなたの頭のフィルム〈テレビ〉に、しっかりと、ハッキリした形を写すように気をつけてみましよう」という。それからまた、文章を書かせる時には「さあ、あなたの頭のフィルムにハッキリ写っているものを、そのままエンピツで写し出すようにしましようね」と呼びかける。

頭の中に造成される映像——それが子どもの物ごとに対する理解の状態・理解の程度と平行関係にあるものだ、と私は考えている。生活体験の浅い子・貧弱な子へ生活体験は生活年齢とイコールではないは、おしなべて映像保持が量的に少ない。そして映像保持へまたは映像蓄積のよくない子どもは、大体において物ごとの理解が悪い。そこで、良質な映像を豊かに頭の中に注ぎ込み、それを蓄えさせておくことが、幼児の教育では重要なポイントであることを指摘したい。

一人一人の子どもの持つ映像の状態（映像力・映像度）を考える時、

▼この子ども個々の映像度は、知能の力と関係があるものなのかどうか。

▼子どもの映像度の優点や劣点について。

▼映像度と家庭生活や社会生活との関連。

などなど、究めていき、明らかにしていかねばならぬ問題は多いのである。

本稿では「提示した図形の枠の中で、映像化を達成する」その状態の中から、子どもたちの映像力のあるすがたをえぐり出し、検討してみようと思う。

七歳児の集団に、あらかじめ用意しておいた図形①～⑩（54頁上段参照）を提示する。

「今ここに何かの形がでてきます。その形は、実際にある何かの

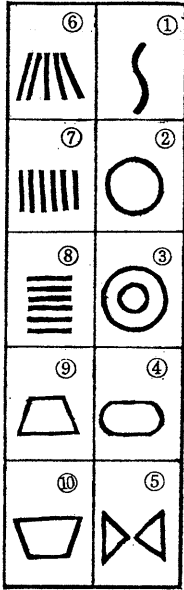
形を大きっぱに写したものです。一体それは何の形なのでしょう。みんなの頭の中のフィルムに写し出された物を、こんどは、紙の上にそのまま書き写すのです。もし、その物の形をなかなか写すことができないくらい厄介な物ならば、(ハコトバ)で書きつけておいてもいいです。とにかく、自分の頭の中にでてきた形を順々にいくつでも書きつけていきましよう」

こんなふうには仕事の進め方を約束しておき、一凶形につき大体一〇分与えて行なった。

今ここに一本のくねった線(図①)がある。この一本の線を目に写した時、キヨシは、この線から、

▼川の流れ・道・がけ・蛇・ミミズ・髪の毛・くじら・タコの足・ゆげ・ハリガネ虫・サナダ虫——と、十二個の物のすがたをつぎつぎ頭の中に思いうかべている。同じ時、同じ一本の線を手がかりとして、ミノルは▼川・蛇使い——の二つの対象を映像化し、礼子は▼ミミズ・針金——と、やはり二個の映像を描き出している。図①の映像化では、この二個が最低数であり、前掲の十二個が連想最多映像であった。

男の子は一人平均約六個の形体を連想し、女の子は平均七個余



の形体を思いうかべていた。この凶形に限らず、ほかの凶形連想でも、おおむね女の子の方が連想形体の数が男の子のそれを上回っている。これは注目に値するおもしろい性差現象である。女の子の方が、身辺にある日用の器物などへの接触機会が多かったり、親近感情をもつことが多いから、といえるかもしれない。このことは、描き上げられる映像の総数が多いというだけでなく、対象の種類そのものが多いという事実とも重なる。すなわち図①に対して映像化された対象事物の種類を調べてみると、男の子では、四十一種の事物にわたったり、女の子たちの方では四十八種類という多数の事物にわたっていた。子どもたちは、簡単な一本の線からも、これだけ広く豊かな形体の世界へタッチしていくのである。次に子どもらによって映像化される割合の大きな対象事物を列挙してみよう。

一位は蛇で52%。以下、川(48)・ミミズ(40)・髪の毛(36)・つぼ(28)・ひも・道(各24)・山・ウナギ・花瓶(各20)・針金・クラゲ(各16)・オタマジャクシ・タコ・ゆげ・線路・メガネ(各12)・草の葉・雪ダルマ・数字の8・バネ・綱・海・滝・いも・洋服・波・ひょうたん・はしご・くじら(各8)

こうしてみると、子どもたちの映像連想の方向には、ある程度の幅で、ほぼ一定のコースというか、傾向が認められる。図①という形に触れた時、ほぼ半数の子が蛇や川をイメージとして思い浮かべ、3割以上の子どもが、ミミズや髪の毛や壺などを想起する。こうした映像連想のパターンには注目すべきである。

★ 図形②による具体物連想

男女児を合わせて、多数の子どもに思い描かれた事物を、多い順にあげてみよう。

タイヤ(72%)・時計(64)・まり(48)はサッカーボール等のボールを含めると、タイヤと同率の72%となり、第一位映像・月(60)・太陽(44)・雪だるま(36)・時計の振り子・日の丸(各28)・風船(28)・メガネ・てんとう虫・浮き袋(各24)・スイカ・牛乳のフタ・皿(各20)・みかん・顔・目玉やき・まんじゅう(各16)・フライパン・地球儀・お金・せんべい・コップ(各12)・8%のものが、ボタン・りんご・だんご・地球・ドーナツ・提燈・ハンドバッグ・帽子・腕輪・カン詰・頭・魚の目・椅子・毛糸であった。

これらの物の中、「雪だるま・皿・まんじゅう・風船」などが女の子によって多く映像化されている。男の子の方に優位な映像対象は「サッカーボール・バレーボール」である。

男の子の方だけにあげられた映像対象は、34種(サッカーボール・花火・ミサイル・飛行機・カメラ・気球・ダイナマイト・ライト・水中メガネ・エンピツけずり・地球・双眼レンズ・歯車・パイプ穴・やじろべえ……など)、女の子だけに想起された映像は、37種(ナベ・ぶた・ビー玉・うでわ・ハンドバック・くずかゴ・ボタン・指輪・花輪・てるてる坊主・丸いおせん・ヒヨコ・赤ちゃん・鏡・だんご……など)である。

★ 図形③による連想映像

まず半数以上の子が映像化しているものは、お皿(84%)、次い

でタイヤ(72)である。以下浮き袋・時計(44)・ドーナツ(40)・帽子(32)・目玉やき・指輪・五円玉・魚の目(各12)・次いで8%のもの、お盆・的(マト)・えんぴつ・の芯・フライパン・グラス・懐中電燈・いす・花となっている。

男の子だけにあげられた映像は、モーター・舵・臼・ひかり号・扇風機・望遠鏡・ゼロ戦・鯉のぼりの目・ハンドル・二年目の木の年輪・円ばん・管の断面など34種。女の子だけに想起されているのは、急須・灰皿・二重丸・ハンドバッグ・植木鉢・おしやぶり・花・クッキー・花びん……など26種である。

★ 図形④による連想映像

子どもの半数以上に想起された映像はない。一位は40%の「テレビ」で、以下、けしゴム(32)・枕・火鉢(28)・金魚鉢・パン(24)・風呂(20)・プール・石けん・カニ・黒板消し(各16)・潜水艦・時計・鏡(各12)・8%が、自動車(トラック・バスを含むと16%となる)。救命ボート・コンセント・びっくり箱・テニスラケット・お花の水盤・椅子・池となっている。

男の子の方だけにあげられた映像は、水中メガネ・戦車・救命ボート・サンダーバード2号・ポンプ・蛍光燈・舟虫・繭・釣池・ざりがに……など、36種。女の子の方だけに想起されている映像は、うちわ・皿・椅子・鏡・カミキリ虫・チーズ・お盆・おつかいカゴ・俵・砂糖ツボ・桶・ブラシ・ゲタ・ほんぼり・おかま・流し場など36種である。

★ 図形⑤による連想映像

この形では100%の子どもが「リボン」を想起している。ひとりの例外もなく、すべての子どもが、同じひとつのものを思い描くというのは、ちょっと例がない。リボンに続いて、多数想起された映像は、ちようちよ(80%)で、子どもの半数以上が思い描く映像は、この二つだけ。以下、花(40)・砂時計(36)・ちようネクタイ(20)・扇風機(16)・勲章(12)、次いで8%が、三角定木・びっくり箱・風車・プロペラ・封筒・積木・旗・魚となっている。

男の子だけに想起されている映像は、プロペラ・サングラスなど11種。女の子にだけあげられた映像は、三角定規・ミキサー・おでん・造花・パッチ・びっくり箱など21種である。

★ 図形⑥による連想映像

この形体では、子どもの半数以上に共通に想起されたという具体対象はない。生活の中で親熟されることの少ない形体であることがわかる。映像化の高い対象物からあげると、

家の屋根(40%)・スタンド・タコの足(36)・スカート(32)・横断歩道(24)・橋・ひげ(各20)・ブラシ(16)・カレンダー(12)・そして8%のものが、線路・ベッド・たき火・かき・釘・プール・帽子・茶わん・便箋・すべり台・椅子であった。

男の子だけに映像化されているのは、東京タワー・幼虫・プール・イソギンチャクなど17種。女の子に限って見られた映像は、のれん・前かけ・肩かけ・こたつなど21種だった。

★ 同一映像と図形

同じひとつの図形でも、その向きを変えた場合、連想される映像は質的に変わるものかどうかを図形⑦・⑧・⑨・⑩とでさぐってみた。

⑦と⑧では、同じ映像の浮きあがるもの15種が認められた。

すなわち⑦では、映像総数60種中13種が、⑧では、映像総数59種中13種が映像としてダブルして現われているわけである。このことから図形(形体)の向きが変わると、大体、想起される具体対象も変わっていくことがわかる。

しかし、しばしば共通の図形として認知・映像化される対象物もないわけではない。そしてその場合においては、映像度の集中状況にはおのずと強弱が認められる。

⑦と⑧の場合でいえば、両図形で想起同率の物は、「線路」と「椅子・魚のよう・針・木の箱・カーテン・本箱・格子縞」などであり、中でも「線路」は52%という高率である。どちらかの図形にかたよって想起されるもの(想起率に強弱差の大きいもの)をあげると「はしご」(⑧の形で56%なのに⑦の形では8%)「タンス」(⑧の形では40%なのに、⑦の形では4%)「刷毛・ブラシ」(⑧の形で32%なのに、⑦の形では8%)などが指摘される。

図形⑨と⑩では、共通映像として17種のダブルが見られた。すなわち⑩の形では映像総数74種中17種が、⑨の形では映像総数46種中の17種が同一対象物なのである。そして⑩の形の方に優位に出現しているものは、「バケツ・茶わん」、それに次いで「本」である。

⑨の形の方に優位に出現している映像は、「家・電気スタンド・ハンドバッグ・財布・こたつ・山・プール・プリン・四角」の順であることがわかった。

★ 映像想起と性差

表の「映像連想のまとめ」を見てわかる通り、②形に限らずすべての図形において⑧の形だけ、ほんの僅かに男の子の方が強く、この一例だけを除いて、連合想起される事物には、女兒側に特別に強化された映像のあることに気づく。

これは身の回りの生活用器物（ことに家庭生活に関した物）に対する関心や意識の度合いが、女の子の方に平均して強いということのあらわれであるだろう。このことから私は次のように推定する。——大体に、女兒は、年齢の若い時期から、身辺的な事物に対する関心の固定化を生ずる。身の回りのな事物へ、生活的に干渉する機会が多く、そのためそれらの物への親近が、感情的にも、技術的にも、はやばやと高い段階に達してしまうのだともみられる。

このことはひとつまちがうと、女性の生活を意識的にも行動的にも狭い範囲にとどまらせる心配がある。つまり、ゆたかな発展や、のびやかな飛躍・弾力などを失わせ、内的にミイラ化を促進するオソレが多分にある。映像の世界で、領域的にはやばやかたまる「傾向固定」の現象は、喜んでいいものかどうか、問題である。

★★図形による

映像連想のまとめ

| 図形 | あげられた事物の種類 | 人の平均映像数 | 映像化の最高と最低 | | 映像の連映の数 |
|----|------------|---------|-----------|----|---------|
| | | | 最高 | 最低 | |
| ② | 男 | 63種 | 14 | 5 | 100種 |
| | 女 | 66種 | | | |
| ④ | 男 | 53種 | 12 | 1 | 89 |
| | 女 | 53種 | | | |
| ③ | 男 | 49種 | 14 | 2 | 75 |
| | 女 | 41種 | | | |
| ⑩ | 男 | 44種 | 14 | 1 | 74 |
| | 女 | 52種 | | | |
| ① | 男 | 41種 | 12 | 2 | 68 |
| | 女 | 48種 | | | |
| ⑦ | 男 | 37種 | 11 | 2 | 60 |
| | 女 | 37種 | | | |
| ⑧ | 男 | 42種 | 8 | 1 | 59 |
| | 女 | 33種 | | | |
| ⑥ | 男 | 32種 | 9 | 2 | 53 |
| | 女 | 35種 | | | |
| ⑨ | 男 | 34種 | 7 | 1 | 46 |
| | 女 | 29種 | | | |
| ⑤ | 男 | 24種 | 11 | 3 | 45 |
| | 女 | 34種 | | | |

これに対して男児側には、映像の固着化現象は、そうハッキリと認められない。男の子たちは一般に、映像展開の幅がひろく、展開する領域もまちまち多様のものである。映像想起が恣意的にばらばらであることは、だから映像構成においても自由の度合いが高いのだと、このようにいえるだろう。未来性や発展性や、あるいはまた冒険性といった、これらの不可知的な要素が、男の子の側に、まだしもゆたかに保障され思っているように私には思われた。

映像世界におけるこの可塑性や弾力性は、常に高く評価されねばならぬものであり、この方向にこそ子どもらは強められ、育てられていかねばならないものである。

(明星学園)

▶映像化の種類のものから順に掲げた(図形は、54頁を参照して下さい)