

## 幼児の身体表現活動において発現する双方向的な模倣の機能

鈴木 裕 子

### I. 緒 言

筆者は、幼児のからだところの相互作用を明らかにすることを目的に、幼児の身体表現活動を対象とした研究を続けてきた。

はじめに、本研究で扱う「幼児の身体表現活動」を定義しておきたい。幼児教育領域において「身体表現」と称されるものの定義や内容は未だ曖昧である。古市<sup>1</sup>は、子どもにとっての「身体表現」の価値という視点から、多様な側面を抽出しながら、一方でそれらの重要性への認識と現状の実施状況が合致せず、研究上でも支障をきたす場面が見られると指摘する。本山<sup>2</sup>は、保育・幼児教育で「身体表現」の用語が使われるときには、「イメージを中心とした『動きの表現』」、「音楽的なものに付随したものとしての『動きのリズム』」「日常的に自然にあらわれるもの」に大別できるとしながらも、それらが明確な枠組みとして普遍化されているというよりも、3種類の異なる内容を内包するに留まる実態と指摘している。

本研究で扱う「身体表現活動」は、『動きの表現』と同義と考え、幼児の自然な模倣遊びやごっこ遊びへの欲求を礎石として、子どもたちが自らのイメージを自らの動きで表す表現活動と定義する。「活動」の文言を付加するのは、「身体表現」を上位概念として、「身体表現活動」をそこに包括された保育内容として位置づけるためである。「日常的に自然にあらわれるもの」でなく、保育活動として意図された時間のなかで営まれる「活動」と限定することを確認しておきたい。

筆者は、これまでに、からだところの相互作用を、「身体表現活動」において、動きとイメージの相互作用として捉え実証的な研究を行ってきた。そこでは、一人ひとりの子どもへの働きかけが、どのような表現の変化をもたらすかという検討が中心であり、個人内の動きとイメージの相互作用を豊かにすることに重点をおいてきた。

例えば、子どもたちが、からだと動きを使って物語る様子を追い、幼児が身体表現あそびのなか

で物語をつくる過程を報告した<sup>3</sup>。物語の展開には、「物語の発端」部分で、からだや動きを通して空想の世界に入り込む要素が必要であり、「物語の展開をすすめる」部分では、個々のからだや動きの意識を越え、その場の空間を場面としてイメージする要素、「物語の展開をひろげる」部分では、からだの形や動きが、表現対象に似ているという次元を越えて、その場の事象や現象に意味を付与する要素が必要であるという考えを述べた。次いでこれらの物語展開過程3部分の図式化を試みた<sup>4</sup>。この図式は、質的なデータの具体的で固有な部分を認めながら、一定の一般性を表示できるものとして、子ども達が物語る過程の解釈に利用できると考察された。

その後、図式に適応させて事例を解釈し分析する試みを通して、物語る過程のなかでは、子どもたちはまず、からだや動きや空間を何かに「名づけ」、その後に一連の文脈のなかでイメージと結びつけ、「意味づけ」で動くというプロセスがあることがわかった。イメージの変容のプロセスでは、子ども一人ひとりの対象への独創的な問いかけがきっかけとなり、からだを通して他者と交流する感覚がイメージの膨らみを支え、そこでは、ことばの背後にある動きのリズムが媒体となっていることも見いだされたのである。

以上のようなイメージ変容過程の追究における実践研究を通して、子どもにとって模倣という行為が、何らかの情報を取り込んだりしながら、それを加工したり、生まれ変わらせたりして独自の表現を生成させる力となることを様々な場面から読み取ることができた。そして、それは個々別々に発現しているというよりも、そこで活動する子ども同士の関係性の中で発現しているように感じられた。身体表現活動を関係性の視点から眺めた時、模倣という行為が重要な役割を持って発現しているのではないかと思われたのである。

乳幼児の発達段階において、模倣の意義は大きい。模倣は、知的発達段階の機序として大きな意

味を持ち、また芸術などの領域では、創造の源であるといった理念が概ね理解されている<sup>5</sup>。近年は、脳科学における脳細胞ミラーニューロンの発見<sup>6</sup>に端を発し、模倣が人と人のコミュニケーションの中核にある自己認識、他者認識を確立するための重要な行為として関心を注がれている。

しかし、保育の現場において、また身体表現活動に限って見てみても、人のまねばかりしている子ども”の状況を肯定的には評価しにくい。

身体表現活動においては、日常的・慣習的な動きを用いて、誰もが同じような表現をする模倣表現と創造的表現に分けられ、模倣表現には、同一の題材に対して、他者の動きを模式的に模倣する低次の段階と、様々なイメージで捉え応じやすい動きを選択して表現する高次の段階があるとされる<sup>7</sup>。模倣の特性を動きの習熟過程や変容から解明する試みは見られるが<sup>8 9 10</sup>、多くは実験的な手法を用いており、文脈のなかで他者との関係として、どのように発現し、どのようなプロセスや役割を持つのかを実証した研究は少ない。

子どもの表現を個々に対象化して、個人内の表現の変化を検討する視点のみでは、創造性への道筋以外の模倣の価値や役割を具体的に見出しにくいのではないだろうか。そこで、一連の行為のなかで模倣の意味を捉え、模倣という行為をさらに詳細にし、模倣がもつ力を明らかにする必要があると感じられた。子ども一人ひとりが、自らの身体を通して、無理強いされことなく動機を高め、自己を確認し、さらに自己を高めていくという、何ごとにも代え難い体験である身体表現活動の場において、模倣の持つ機能を捉え直し、その意義を明らかにする作業は、人と人との関係性がもたらすものは何かという視点に大きな示唆を与えると思われる。

そこで、身体表現活動の場面の観察から、模倣の機能や役割を明らかにすることを目的とした研究を始めた次第である。

## Ⅱ. 本稿の目的

これまでの研究で、実践事例をもとに、身体表現活動において発現する模倣の機能を検討した結果、以下のように分類された<sup>11</sup>。

Pattern I：動きははじめのきっかけやタイミング

を求める場合

Pattern II：動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合

Pattern III：自分の動きやイメージを意識する場合

Pattern IV：自分にはないイメージや動きのアイディアを取り込む場合

どのような模倣であっても、それが無意識であったとしても、子どもたちには何かの動機やきっかけがあり、その模倣発現の意味を考えることによって、子どもたちの内面のメッセージを垣間見ることができる。4つの模倣類型は、模倣の水準とみなすよりも、保育者側からすれば、模倣そのものが持つ作用をもとに子どもの内面を理論的に理解し、援助方法を工夫し、保育内容を積極的に考えることを可能にする指標と考えられた。

本稿では「Pattern II：動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合」(図1)に、改めて焦点を当てる。模倣する子が、模倣される子の動きをなぞらえるようにまねすることにはじまり、相互のやりとりに発展する現象として分類された。

この類型は、模倣対象と模倣する側の関係の成り立ちが他の3類型とは異なっている。模倣の「機能」というよりも「状況」を示していると捉えられる。また模倣する子どもと模倣される子どもの関係そのものが転換し双方向的である。したがって、模倣される側にも何らかの意味や影響を見出すことができる。この一連の行為の模倣と捉えることによって、身体表現活動における関係性の構図を明らかにし、他者と相互に関わる行為としての模倣の機能を検討したいと考える。

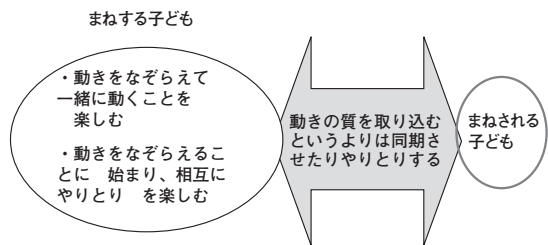


図1 模倣の特徴

Pattern II

動きをなぞらえたり、やりとりをして楽しむ場合 (状況)

なお、「動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合」の「なぞらえる」の表現について確認しておきたい。尼ヶ崎<sup>12</sup>が、「なぞらえ」とは未知の事例を既知の事例のようなものとして見たりすることであり、「なぞり」は手本のようなものになるために、身体的な学習をしてみることに述べている。本研究において「動きをなぞったり」とせずに、「動きをなぞらえたり」としたのは、辞書的な意味としての「なぞらえる（準える\_擬える）：たとえる、まねする」「なぞる：文字・絵などの上をなすってそのとおりに書く」の違いと合わせて、尼ヶ崎の解釈に依拠したものである。

### Ⅲ. 研究方法

#### 1) 期間と対象

2005年5月～2004年3月、愛知県内〇市の私立A幼稚園年中3クラスにおける身体表現活動の保育を対象とした。当園では「日常の保育を豊かにするために、身体表現活動を取り入れる」という課題に向けて、表1に示すように、3クラス共通のテーマのもと、研究者(筆者)と担任保育者(A、B、C)による各クラス5回、合計15回の実践と保育時間後のカンファレンスを実施した。

表1 2005年度：実践の期日・内容・方法

5.19	今年度の「身体表現」の進め方の検討会
6.6	「からだ」：実践は筆者
7.4	「からだ遊び」：実践は各クラス担任
9.5	「遠足に行ったね」：実践は筆者
10.20	「探検」：実践は各クラス担任
12.7	「よりみちエレベーター」(土屋富士夫、徳間書店)：実践は各クラス担任

#### 2) 模倣として抽出する事例の定義

本研究では、上記の身体表現活動のVTRや記録、保育者からの聞き取りを中心にエピソードを抽出し、事例として記述し考察した。

身体表現活動において発現する行為を「模倣(まね)」と捉える枠を以下のように定義し事例を抽出した。

- ①原則的に1人の子ども(模倣する子ども)に、他の子ども(模倣される子ども)と同一の動きまたは類似した動きが現れた場合
- ②模倣された子どもと模倣する子どもの相互的な

行動が比較的短時間の間隔で見られ、一連の文脈として捉えられる場合。その場にはない対象を思い描いて表す延滞模倣をより創造的な模倣とする広義の解釈もあるが、本研究は模倣対象として他児(模倣される子ども)の動きが、その場で確認できることを条件とした。

③ただし、同一行動を要求されたような場合(皆で一緒に踊ることを求められた場合など)や、日常的な行動(皆で同じ方向に歩く場面など)は除外する。

以上の定義に基づき、そのなかでも「PatternⅡ：動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合」として見なされる模倣を事例として抽出した<sup>13</sup>。

#### 3) 分析の観点

事例をもとに、模倣する(まねする)子ども、模倣された(まねされる)子どもの関係について、双方の動きの特徴(フォルム、リズム、空間)や視線、位置関係、発話、模倣後の変容と、双方の意志や思いに対する研究者と保育者の省察をもとに考察を行なった。

### Ⅳ. 事例と考察

#### 1. 「PatternⅡ：動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合(状況)」の細分化

「PatternⅡ：動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合(状況)」の模倣事例について、機能を検討した結果、模倣関係の持つ意味と、模倣後の展開が異なることが認められ、以下の5つに細分化して捉えることが妥当ではないかと思われた。

- i 一緒にできる楽しさの機会が保障される
- ii 同調することで動きが広がる
- iii まねされることで他者に関心を持つ
- iv まねし合うことから自己表現が息づく
- v 他者と動きでつながることで世界が変わる

#### 2. 「PatternⅡ：動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合(状況)」における模倣の特徴

細分化された項目別に、主な事例をもとに、他者との関係性を焦点として、模倣の特徴を述べ、

それに基づき、模倣する子どもと模倣される子どもの関係を図式化した。

### i 一緒にできる楽しさの機会が保障される

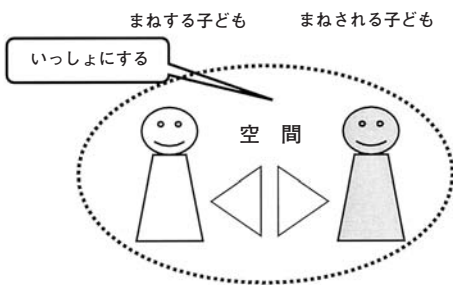
#### 【事例1 「捕まえて」(探検) 実践者：保育者A】

子どもたちは探検隊になって海の中に出かける。海の中でカニになる。両腕をハサミに見立てて走り回る。A男は両足を広げ、腰を低くしてゆっくり横歩きする。保育者は「カニさんだね、捕まえた」とA男を後ろから抱きしめる。近くにいた数名の子どもたちは走るのをやめ、A男の動きをまねしながら保育者にからだを寄せる。保育者が「捕まえた」と子どもたちを順番に抱きしめる。抱きしめられた子どもたちは、満足そうに思い思いに横歩きを続ける。

#### 【考察】

子どもたちは、A男がカニになって、保育者と楽しそうに関わるのを見て、A男と同じ気持ちを味わいたくて、同じことをしたと捉えられた。

まねることが、他者と同じことを一緒にする楽しさを確実に保証してくれるようだった。素朴な模倣の機能である。子どもたちは、他者と一緒にすることを通して、自己と他者の違いを見つける。模倣をしあうことは、他者とのかかわりを導くひとつの手段であると思われた。



自己と他者の違いを見つける

図2 II-i 一緒にできる楽しさの機会が保障される  
イメージモデル

### ii 同調することで動きが広がる

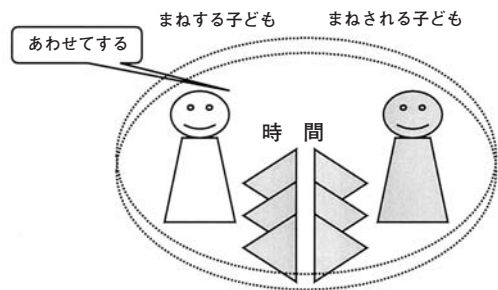
#### 【事例3 「おばけ～おばけ～」(よりみちエレベーター) 実践者：保育者C】

エレベーターに乗って、おばけの国にやってきた子どもたち。保育者が両腕を前にして「おばけだ～」と言う。K子は即座にまねをする。G子はK子の様子を見てすぐまねしてK子の後方からついていく。その後、二人は向かいあい、顔の横に両手首を垂らすようにして腕を掲げる。舌を出しながら、両手首を同じリズムでぶらぶら揺らし出す。そこへL子がやってきて、同じリズムで舌を出し手首を揺らす。しばらくその動きを一緒に行くと、次には3人が縦に一列になって蛇行しながら小走りでおばけになり続ける。

#### 【考察】

保育者の「おばけだ～」というリズムに、K子は即座に同期して動きはじめ、その後に2人の女兒が続く。同じリズムで同じ動きをすることで、新しい動きをもつくり出して行く様子が伺えた。明瞭な言語にしなくても、リズムを合わせてまねしあうことによって、イメージを伝え合ってしまったのである。

そこでの模倣は、同じリズムで同期して動くことで通じ合い、そのリズムが他児をも巻き込むという機能が見られた。身体リズムがもたらす一体感や、身体を同調させることで生まれる快感を媒体にして、イメージを共有している。



身体感覚を喚起させ周囲の他者を巻き込む

図3 II-ii 同調することで行為が広がる  
イメージモデル

### iii まねされることで他者に関心を持つ

#### 【事例4 「おばけたちが会おう」(よりみちエレベーター) 実践者：保育者A】

エレベーターは骸骨のいる国に到着。保育者は子



どもたちの話を拾い上げ、こうもり、ドラキュラ、怒りおばけなどの場面を展開させる。C男は、指を恐ろしげに開きながら両手首を折り、両腕を交互に振り下ろしながら一歩ずつゆっくり前進する。それを正面から見たD男はまねするように腕だけを振り下ろす。C男はD男の様子に気づき一瞬見つめる。C男は、D男のするように足を動かさないうで腕だけを動かしながら、腰を上下に曲げてB男の動きに答える。二人は、おばけの戦いを自らの動きで楽しみ出した。

### 【考察】

D男がC男の動きをまねしたことで、C男はD男に関心を寄せ、次にD男のまねをはじめた。

C男はD男に、動きをまねされたことで、自分のおばけの表現を「僕はそんなふうにしていたんだ」と意識したようであった。同時に、自分になってくれたD男の存在を意識し関心を持ったようであった。

「iii まねされることで他者に関心を持つ」とは、まねされる側から模倣を捉えた機能である。身体表現活動のなかでは、自分の行為を他者にまねされたことで、他者の存在に気づいたり、まねされたことをきっかけに他者に教え始めたりといった、他者とのかかわりをつくり出す場面を目にすることがある。また、模倣されることで、安心して他者の動きを見つめ、他者のまねをし始める様子も見られた。他者から模倣されることで、自己肯定感が高まり、他者を認めることができるようになると考えられた。

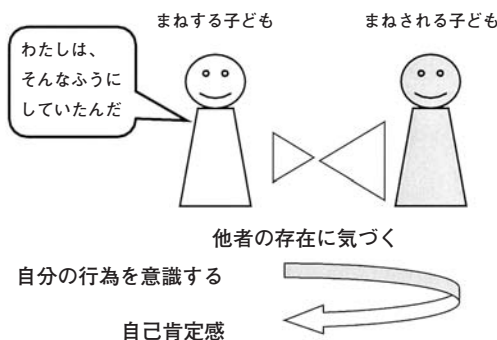


図4 II-iii まねされることで他者に関心を持つ  
イメージモデル

### iv まねし合うことから自己表現が息づく

#### 【事例2 「きれいなお花になり合う」

(よりみちエレベーター) 実践者：保育者C】

エレベーターはハワイに到着。C子とD子は遊戯室の壁に背中をつけて直立する。C子が両腕を頭上で広げて「花」になる。D子はそれをまねする。C子は膝を折って低い姿勢で花になる。D子はそれを見て同じように膝を折る。C子は背伸びするように高くなる。D子は高くなりながら両手をゆらゆら揺らす。C子は膝を折ってゆらゆらと両腕を揺らす。その後、エレベーターが別の世界に着いても、2人は申し合わせたように同じ場所に来て、相互に異なる動きの「花」を続ける。

### 【考察】

C子の花の動きをD子がまねし、その後は、どちらともなく動きをまねし合う模倣を行う過程で、2人は動く感覚を共にしながらイメージを共有させていく。そのイメージを支えにして自分の表現をも芽生えさせている。

「iv まねし合うことから自己表現が息づく」とは、どちらともなく動きをまねしあう相互同時的な模倣の現象であり、他者と動く感覚を共にすることでイメージを広げ、自己の表現を芽生えさせる機能が認められた。

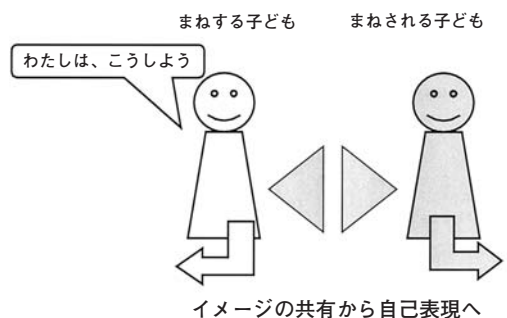


図5 II-iv まねし合うことから自己表現が息づく  
イメージモデル

まねしているうちにいきいきしてきた、その子らしさが出てきたなどのように、独自の表現に至るプロセスを支えるひじょうに力強い機能だと捉えられた。まねしている子の方がリラックスして

きて自然に自分なりの表現になっていったという場面も認められた。保育者にとって、身体表現活動が、“うまく”展開したと感じられるような場面から多く抽出された現象であったのは、保育者の具体的な支援がなくても、子ども同士の模倣が、子ども一人ひとりの自己表現を促しており、表現する時間と空間を豊かに繋いでいったからと考えられた。

#### v 他者と動きでつながることで世界が変わる

【事例5 「H子の思いやりが表現を豊かにした」  
(よりみちエレベーター) 実践者：保育者C】

なかなか皆と一緒ににはやろうとしない双子女児のA子。皆がエレベーターの止まった階で機関車になって遊んだ後、保育者の鈴の合図でエレベーターに戻る場面。「エレベーターの扉が閉まっちゃう」と皆は大急ぎでエレベーターとして意味付けられた場所へ走り込む。A子は一人遊戯室の隅に座り込んで動かない。H子が「早くおいで」とエレベーターから飛び出して、A子に走り寄り手を引こうとする。A子はさわられないように後ずさりしながら「いいから」と言う。皆が「はやくおいで、いっちゃうよ」と口々に呼ぶと、H子は困ったように皆とA子を交互に見るが、思わずエレベーターに駆け戻る。次の階の宇宙で遊んだ後、再度保育者の鈴の合図でエレベーターに戻る場面。H子はエレベーターに戻りかけるが、先ほどと同じ所で横になるように座っているA子に駆け寄り先ほどより強く手を引く。A子は嫌がる。皆が「はやく、おいで」と叫ぶ。するとエレベーターからT男が、H子と同じようにA子を誘いにやってくる。それに合わせるように皆が「はやく」と叫ぶ。A子は足をばたつかせながら拒否する。2人は、また諦めてエレベーターに走り込む。

次の階はおばけの国。A子は遊戯室の真ん中まで移動し、皆の動きの真ん中に座り見続ける。保育者の鈴の合図でエレベーターに戻る同じ場面。A子は前回と同じ場所に移動して座る。H子は、始めはエレベーターのなかからA子と呼び、続いて歩きながら再度A子を誘いに行く。B子が同じように後を追う。H子がA子の手を引く。B子も同じように手を引く。A子は払いのける。そこへ双子一方のM子が

走り寄り、3人に割って入りA子の手を解き離そうとする。H子とM子はA子の手を引っ張る。エレベーターの中から保育者が「A子、おいで」で軽く呼ぶと、A子は、H子とM子の手を自ら払いのけて、喜々とした様子であったと言う間にエレベーターに走り込む。皆は自然に迎える。次の階のハワイでは、皆に混じって動きを楽しみ出す。

#### 【考察】

この事例では、それぞれの子どもたちのこのころの動きに関して、その背後関係を踏まえた多くの解釈が錯綜するが、特に関係性という視点で考えてみる。

A子は10月の運動会頃から少しずつ皆に加わるようにはなってきたが、他児からは、A子が何かをやらない状況をあまり気につけられない存在でもある。この遊びの時間と空間は子どもたちにとって、エレベーターに乗っていろいろなところに行くという意味づけられた模倣のストーリーの世界であり、空想と現実の境界線がつけられない。そこに身をおいているからこそ、日常では「一緒にやろう」という誘いがスムーズに発せられない距離であっても、「エレベーターに乗り遅れる、置いていかれちゃう」という緊張感に突き動かされる思いで、素直にA子を思いやり、さらにH子に誘われるように他児が一連の行為を模倣し、さらに行為に表れない子さえも、「エレベーターで旅する仲間」としてイメージを一致させ、見事なほどに“共に”の空間をつくりあげている。立ち会った筆者は、「他者を思いやる気持ちが表現を豊かにした」と感じずにはいられなかったのである。

自分とは違うイメージを身体で共有させながら“共に”の場面を創り出す現象である。動きによる模倣をしていない子さえも、徐々にイメージを沿わせて“共に”の空間を創りあげていく機能である。空想と現実が入り交じる子ども世界独特の現象であり、「他者を思いやる気持ちが表現を豊かにする」と言い換えられるほどに、子ども自身が自らのところを豊かにしていく他者とのかわり方であると思われた。

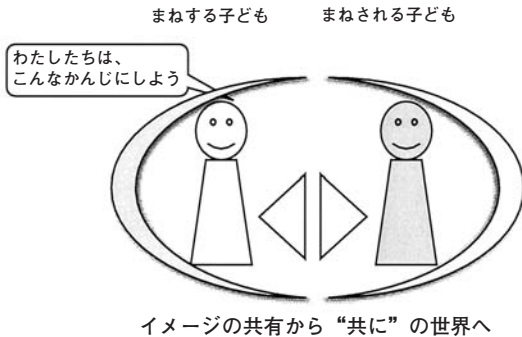


図 6 II-V 他者と行為でつながることで世界が変わる  
イメージモデル

## V. 全体的考察

本稿では、4つの模倣類型のなかの「Pattern II：動きをなぞらえたり、やりとりをしたりして楽しむ場合（状況）」に焦点を当て、身体表現活動における関係性の構図を明らかにするために、他者と相互に関わる行為としての双方向的な模倣の機能を検討し、イメージモデルを想定した。

事例考察から、本類型は、さらに5つの機能に細分化して捉えることが妥当と考えられ、細分化された項目ごとに、事例を抽出して検討した。

これらをまとめてみると、「動きをなぞらえたり、やりとりしたりして楽しむ」双方向的な模倣には、他者の動きやリズムに自己を合わせ繋がることを通して、他者を意識し自己表現を導くという構図が想定されるのである。自己と他者という二者のあいだに、このような身体的な交流が成立することや、さらに第三者も惹き込まれていくといった構図は、模倣によって、身体と身体が、そのやりとりの特性に応じて多様に広がり繋がっていくことを浮き上がらせているのである。

それは、人が人をわかろうとし、わかりあおうとする営みとも捉えられ、コミュニケーションの実態と考えられた。コミュニケーションとは、通常、情報の伝達を主目的にした言語的な応答と考えられ、それが最も合理的で理性的な手段であることは否めない。しかし、人は、一方で他者と直接的に実感できる繋がりに心地よさを抱くことも真実である。そこでは、コミュニケーションから得られた情報を問題にするのではなく、身体を通してかわり合う関係そのものに意味を感じてい

る。

以上のことから、模倣には、正確な情報の伝達やそれによる他者との精緻な一致とは異なる『他者との“ほどよい一致点”を見出す』機能があることが示唆された。徹底的に理解しなくても“感じ合えてしまう”ような、言い換えれば、“人と人とのほどよい距離”を、自己身体と他者身体の相互関係から自然につくりあげる機能を有していると考えられた。模倣という行為は、そのような身体的なコミュニケーションを豊かにする役割を担っているのである。

そこで今後は、「身体的コミュニケーションとしての模倣」という焦点をもとに、それが幼児期にどのような意義をもつのかについての検討を行いたいと思う。

## 引用文献

- 1 古市久子 (1995) 「幼児の身体表現活動における諸側面についての一考察」『エデュケア』Vol.16, pp.19-25
- 2 本山益子 (2003) 「子どもの身体表現の特性と発達」『子ども・からだ・表現』p.19、市村出版
- 3 鈴木裕子 (2002) 「幼児の身体表現あそびにみられる物語展開の過程」『名古屋柳城短期大学紀要』第24号、pp.117-128
- 4 鈴木裕子 (2003) 「幼児の身体表現あそびにみられる物語展開の過程(2)：図式の適応とその利用」『名古屋柳城短期大学紀要』第25号、pp.93-102
- 5 鈴木裕子 (2007) 「身体的コミュニケーションとしての模倣に関する論考」『名古屋柳城短期大学紀要』第27号、pp.83-92
- 6 茂木健一郎 (2001) 『心を生み出す脳のシステム』pp.18-38、NHK ブックス
- 7 柴紘子・柴真理子 (1981) 『動きの表現』星の環会、pp.18-23
- 8 片岡牧子 (1991) 「幼児の身体運動による表現に与える模倣と物語化教材の効果に関する一考察」『日本保育学会大会発表論文抄録』No44, pp. 320-321
- 9 古市久子 (1998) 「幼児におけるダンス模倣の過程について」『大阪教育大学紀要第IV部

- 門』第46巻第2号、pp.193-206
- 10 若林文子・安藤幸・信本昭彦（2000）「幼児の模倣運動に関する発達的研究：単独運動と協同運動の比較」『広島女子大学子ども文化研究センター』5、pp.1-14
- 11 鈴木裕子（2005）「幼児の身体表現における模倣の意味：物語展開過程における検討」『名古屋柳城短期大学紀要』第27号、pp.83-92
- 12 尼ヶ崎彬（2003）「なぞりとなぞらえー身体的模倣とコミュニケーション」『模倣と創造のダイナミズム』山田奨治、pp.49-66、勉強出版
- 13 本稿で用いる事例は、鈴木裕子（2006）「幼児の身体表現における模倣の機能」『日本保育学会第59回大会発表論文集』pp.610-611で使用了事例を加筆したものである。



## **The Function of Interactive Imitation in Physical Expression Activity of Preschoolers**

Suzuki, Yuko\*

The function of imitation in physical expression activity of preschoolers were categorized into four pattern based on the results of my previous studies.

Pattern I : To look for a chance to start movement

Pattern II : To enjoy mimicking movements and interacting with others

Pattern III : To understand one's own movements and vision

Pattern IV : To adopt movement and vision from others

This paper focuses on the pattern II and examines the function of interactive imitation through the analysis of real cases. Through this process it was discovered that interactive imitation and the condition after imitation took on various forms and they could be broken down into the following five functions.

- i Gives the joy of doing something together
- ii Wider variety of movements are achieved through synchronization
- iii Interest in others grows through the process of being imitated
- iv Self expression improves through the process of imitating others
- v Connecting with others through movement helps change their world

I then examined each function by looking at several cases. From the research, I reached the conclusion that interactive imitation leads individuals to become aware of others and develop self expression through the act of mimicking. This implies that interactive communication is developed through the imitation of others. Imitation has the role of enriching physical communication. In future studies, I plan to examine what role imitation as physical communication plays in preschoolers' lives.

キーワード：模倣 (*imitation*), 身体的コミュニケーション (*physical communication*), 幼児 (*preschoolers*), 身体表現活動 (*physical expression activity*)

---

\*Nagoya Ryujo (St. Mary's) College