

一般演題発表

大会1日目の20日(土)15:45~17:15、一般演題発表が行われました。演題登録数は19件、当日発表数は18件でした。第1会場、第2会場の2会場に分かれ、発表時間9分(発表7分、質疑応答2分)の口頭発表形式で進行了しました。

また今大会では大会初の優秀発表賞を用意しました。本学会理事が審査員となり、各会場6名ずつ計12名で実施、各審査員には優秀発表賞候補を3題まで投票いただき、得票数の多い上位3演題を優秀発表賞としました。審査の結果、優秀発表賞に次の3名が選ばれました。

- ・渡辺富夫氏『うなずきで身体的コミュニケーションを学ぶペコペコゲームの開発』
- ・柳澤弘樹氏『子どもの集中力を向上させる身体活動は、実施条件によって異なる効果をもたらす』
- ・所真里子氏『保護者に「深刻な危険を伝える」安全表示に関する考察』

また審査員の皆様からは発表への評価に加えまして、発表時間の延長や選定理由の記入などへのご助言もいただきました。この場をお借りして、御礼申し上げます。

(参考) 第1会場：投票総数17票 第2会場：投票総数17票 最多得票数5票

〈一般演題一覧〉

【第1会場】1F JST ホール

座長/宮下孝広(白百合女子大学教授)

演題番号	発表時間	筆頭発表者	演題名
1-01	15:45	磯貝 恵美	妊婦の喫煙—妊婦の喫煙歴とニコチン依存度—
1-02	15:54	岩重 慶一	子どもの生きる力を育む「イルカのお宿づくり」The Sense of Nature Dolphin
1-03	16:03	長田 有子	楽しい療育アプリ「ことば課題」と「ワーキングメモリ課題」制作について
1-04	16:12	川崎 雅幸	「香りで遊ぶこと」の意義とその可能性について
1-05	16:21	小林 純子	母子手帳交付時の出会いから始まる子育て支援—妊娠届出書とアンケートを活用して—
1-06	16:30	佐藤 朝美	保育士による「まち遊びキット」の評価—導入後のインタビューを通して—
1-07	16:39	田中 卓也	講談社刊行雑誌「たのしい幼稚園」における誌面構成と読者の様相
1-08	16:48	所 真里子	保護者に「深刻な危険を伝える」安全表示に関する考察
1-09	16:57	渡辺 富夫	うなずきで身体的コミュニケーションを学ぶペコペコゲームの開発

【第2会場】2F JST ホール

座長/太田美代(子ども学会 副理事長)

演題番号	発表時間	筆頭発表者	演題名
2-01	15:45	浅井拓久也	日本の保育者像とは—日米英・保育雑誌の比較分析を通じて—
2-02	15:54	生駒 幸子	絵本に描かれるイマジナリー・フレンド—子どもが心の葛藤を乗り越えようとするとき—
2-03	16:03	石川 翔吾	子どもの発達と高齢者の加齢の対比—感情の観点から—
2-04	16:12	蘆田 真由	子どもの映画教育—受容の側面から—
2-05	16:21	酒井 初恵	保育所における保育の質向上に向けた現任者研修システム構築について
2-06	16:30	佐々木玲子	幼児の日常身体活動量と基本的運動能力との関係—運動様式による違い—
2-07	16:39	柳澤 弘樹	子どもの集中力を向上させる身体活動は、実施条件によって異なる効果をもたらす
2-08	16:48	田中聡一郎	「子どもの生きる力を育む保育環境」—五感を通じた豊かな原体験—
2-09	16:57	森川 善富	フィールド調査による保育支援現場でのニーズ抽出
2-10	17:06	柴田 俊一	親支援プログラムの現状と課題

うなずきで身体的コミュニケーションを学ぶペコペコゲームの開発

渡辺富夫、石井 裕（岡山県立大学情報工学部）

人は単に言葉だけでなく、うなずきや身振りなど身体のリズムを共有して、互いに引き込むことで円滑にコミュニケーションしている。この身体性の共有が一体感を生み、人とかかわりを実感させている。著者らは、身体的引き込みに着目し、発話音声からうなずきなどの豊かなコミュニケーション動作を自動生成するインタロボット技術を開発し、CG キャラクターやロボットなどのメディアに導入することで、対話者の身体性を共有してインタラクションを促進する音声駆動型身体引き込みキャラクター InterActor や身体的インタラクションロボット InterRobot を開発して、引き込みに基づく身体的コミュニケーションの重要性を実証してきた。

本報告では、とくにうなずき反応を中心に InterActor の聞き

上手な身体的引き込みによるインタラクション促進効果に着目し、うなずきの不思議さ・可能性・重要性や聞きやすい話し方をゲーム感覚で子ども達が学ぶことを目的として、30秒間の制約時間内で InterActor への語りかけに対して InterActor をうなずかせ、そのうなずき回数（ペコ数）を競う「ペコペコゲーム」を開発している。ただ語りかけにうなずきだけなのに、その反応に和み、癒され、一体感や共有感、かかわることの喜びなど、身体的コミュニケーションの本質を体感することができる。一日あたり何ペコ話したのか、あるいは何ペコ聞いたのか、「ペコ」が健康促進のための万歩計のように、身体的引き込みにより人とかかわりを示す指標となることが期待される。

子どもの集中力を向上させる身体活動は、実施条件によって異なる効果をもたらす

柳澤弘樹、永松俊哉（公益財団法人明治安田厚生事業団 体力医学研究所）、柳澤秋孝（松本短期大学幼児教育科）

【背景】 身体活動は、脳の神経活動を亢進させ実行機能を向上させることが報告されている。実行機能には様々な高次機能が含まれる。我々は、一般人を対象にした実験で、実行機能のうち、前頭前野背外側部が司る集中力が一過性の身体活動によって向上することを報告した（Yanagisawa et al., 2010）。この効果は子どもにおいても同様に再現されることも確認している。しかし、子どもの集中力を向上させる身体活動の条件については未だ明らかにされていない。

【目的】 本研究では、一過性の身体活動の条件の違いが、子どもの集中力および前頭前野局所脳血流動態にもたらす影響について明らかにすることを目的とする。

【方法】 運動条件は、屋内遊具を用いて身体活動を行う“運動遊び条件”と屋外でランニングのみを行う“単純運動条件”

を設定して、15分間実施させた。被験者は、公立幼稚園に通う幼児8名（5-6歳）とした。それぞれの運動条件において、身体活動を実施させる前後に集中課題（ビーズを紐に通す）を行わせ、近赤外線分光法装置（NIRS-100, 日立メディコ）を用いて前頭前野局所脳血流動態を測定した。

【結果】 運動遊び条件のみ、運動後に集中課題成績の向上がみられた。このとき、右前頭前野背外側部において血流が増加していた。単純運動条件では、集中課題成績および前頭前野局所脳血流の増加はみられなかった。

【考察】 子どもの場合、“楽しい”という条件が重要であり、ただ身体を動かすだけでは集中力の向上がもたらされない可能性が示唆される。今後は、身体活動のみでなく、様々な遊びと実行機能（集中力など）との関連を検証していく必要がある。

保護者に「深刻な危険を伝える」安全表示に関する考察

所 真里子（パネッセコーポレーション）、掛札逸美（産業技術総合研究所）

本発表では、平成23年度「キッズデザイン製品開発支援事業」（経済産業省）「人間工学に基づいた危険が伝わるコミュニケーション・デザイン」研究（第6回キッズデザイン賞リサーチ部門受賞）のなかで行った、保護者に「深刻な危険を伝える」安全表示の検討結果を取り上げる。

平成22年度同事業での研究において、乳幼児を持つ保護者は機能・安全表示、対象年齢等の製品に付随する安全情報にあまり注目しておらず、安全行動を喚起する情報とは見ていないことがわかった。それを受けて、本研究では、保護者に安全情報を伝えるための表示の検討を以下の4側面から検討した。

- (1) 表示にはどのような内容が必要か
- (2) 表示の意図は正確に解釈されているか
- (3) 危険を示す画像を入れることは効果的か
- (4) 危険／安全行動を示すマークと、マークに付随する文字表示の内容の検討

未就学児を持つ母親を対象にオンライン実験ならびにオンライン調査を実施した結果、主に以下のことが明らかになった。

- 表示には、安全行動の指示（例：「手の届かない所に」「飲まない」）だけでなく、起こりうる危険な結果、その理由も書いたほうが、保護者の安全行動を喚起する。
- 「指はさみ」、「小さな子ども」、「小さい部品」、「大きなケガ」の言葉は解釈が大きくばらつき、具体的な表現が必要。
- 製品の危険な部位等を示す写真を併記することで、注意をより惹起する効果があるようだ。
- マークには、「子どもが危険にさらされる」ことを示すイメージがあるほうが効果的。

以上の点とその他の結果をもとに、より効果的に伝わる安全表示について考察をする。