

金沢学院短期大学紀要
第19号(通巻62巻)

金沢学院短期大学
令和3年3月

金 沢 学 院 短 期 大 学 紀 要
「 学 葉 」 第 19 号 （ 通 算 第 62 卷 ）

JOURNAL
OF
KANAZAWA GAKUIN COLLEGE
vol. 62 (2021)

目 次

【論文】

オンライン授業の効果と問題点 ―キャリア科目を中心に―	小里 千寿	1
中小製造業における技能伝承について ―経年の変化と問題点を探る―	小里 千寿	11
敬語教育における実践授業の効果	杉本 亜由美	21
果物から抽出した天然酵母による石川県産小麦製パンに関する研究	前田 理香	29
給食経営管理基礎実習における食材費の分析《第2報》	真木 瑛・長岡 花恵・飯田 範子	37
主活動への導入としたフィンガーペインティングにおける幼児および児童の表現 ―具象表現を伴わない描画に見られる年齢ごとの発達的な特徴検出の試み―	鈴木 賢男	45
幼児の自由遊びにおける基本動作の数と種類の定期的な活動での変化 ―遊び相手との関わりによって引き出される動作の様式の相違―	高木 香代子・鈴木 賢男	53
創造的音楽活動におけるイメージの深まりと表現についての一考察 ―絵本を用いた「音楽づくり」を通して―	棒田 美江	67

【活動報告】

マス・ツーリズムの肯定的再評価の試み ―職場旅行の視点で―	村上 智	75
献立の展開方法とその指導方法に関する一考	平山 雄大・原田 澄子	93

オンライン授業の効果と問題点

ーキャリア科目を中心にー

小里 千寿²⁾

Effects and problems of online lessons

-Focusing on career subjects-

Chizu KOSATO²⁾

要 約

本稿は、今年度初めから実施することになったオンライン授業の効果と課題点をキャリア科目の視点から考察した。9割の大学で授業の開講を遅らせたなか、本学は4月から1週も休むことなく授業を継続した。この状況を乗り切る助けになったのは1. 個別面談で学生の状況を把握することで変化をキャッチできたこと、2. これまで学修支援ツールとして使用してきたオンラインシステムの活用がすでにされていたこと、3. 入学時より持ち運び可能な端末を学生全員が用意していたこと、という2015年からの「学び続ける学生へのサポート」の助けが大きかったと考える。オンライン授業を受けた大学2年生にアンケートを実施した結果、回答354名のうち、良かった46.0% (163名)、どちらともいえない44.0% (156名)、悪かった9.9% (35名)となった。記述欄には、オンライン授業には対面授業にはない効果やメリットがあるという意見も多く、これまでの対面授業と組み合わせながら、さらに効果的な授業形態を生み出すことができると考える。しかしながら、学生のオンライン環境等の整備、課題の量や配信方法など、学内の授業全体でどうバランスを取っていくのかも併せて見ていく必要がある。

キーワード：オンライン授業、キャリア教育、オンデマンド型配信、PBL、産学連携

1. はじめに

2020年度の初め、日本でも新型コロナウイルス（WHO：COVID-19、国際ウイルス分類委員会：SARS-CoV-2）の影響が大きく出始め、学校は臨時休校に追い込まれる事態となった。文科省の2020年5月の調査（2020）によれば、「全体の約9割の大学等において、学生を集めて行う通常の授業の開始時期等を延期している。例年通りの時期に実施するとしている大学等でも、ほとんどが遠隔授業の実施を決定又は検討している」という報告がある。内訳として、開始を遅らせたのは、国立大学が90.7%（78校）、公立大学が82.9%（87校）、私立大学が87.0%（715校）、高等専門学校が87.7%（50校）であった。つまり殆どの大学生が4月から登校できず、授業の開始時期が遅れる事態となった。

このように、これまで行われていた対面で授業をするという形を継続することが難しくなり、急速に導入が進んだのがインターネットを利用したオンライン授業である。e-ラーニング戦略研究所（調査期間2020.6.4～6.8）によれば、オンライン授業の実施率は97%に上り、大学教育現場におけるオンライン授業の導入が全国的に進んでいることが明らかとなった。導入時期は「2020年3月以前」の4.2%に対し「2020年4月～5月」は93.7%と急増しており、新型コロナウイルスの感染が拡大していった頃にオンライン授業への移行が一気に進んだことがわかる。

一方で、緊急措置的に導入されたオンライン授業は多くの課題を浮き彫りにしたといえる。e-ラーニング戦略研究所の同調査によれば、その問題点として、(1)学生のICT環境不足（パソコンを所持していない、或いは家族と共有、

1)：令和2年10月29日受付；令和3年3月10日受理。Received Oct. 29, 2020；Accepted Mar. 10, 2021.

2)：金沢学院大学；Kanazawa Gakuin University.

通信回線の制限があり動画の視聴が自由にできない、など)、(2)教員のオンライン授業への対応力(オンライン使用ツールに不慣れ、通信トラブル等への対応力不足など)する、(3)新しい大学教育の在り方の3点を挙げている。

2. 本学の方針と取り組み

本学は、大学5学部8学科、大学院3研究科、短期大学3学科を所有する総合大学で、令和元年度の学生在籍者数は約2900名である。

また、1.自ら考え行動する経験、2.他者と協働する経験、3.様々なことに、誠実に真摯に取り組む経験、4.地域を意識する経験、の4つを学びの柱としてカリキュラムを展開している。しかしながら、今年度は新型コロナウイルスの影響により、これまで対面を前提として行ってきたキャリア科目や課題解決プログラム等を含めた、全ての授業をオンライン中心に変更することを余儀なくされた。したがって、上記4つの柱とともに、どのような形で学生に学びを提供するかについて試行錯誤しながら検討を重ねた結果、「学びをやめない、学びを止めない、学びを続ける」を5つめの柱として、予定されていた通りすべての授業を休講にせず、4月最初より実施することにした。

2-1. 全学的なオンライン授業への取り組み

4月のスタート時はすべてオンラインで進行したが、新入生については、最初1週間のみ時差登校させ、授業の履修や学内システムの使い方等についての指導をおこなったうえで授業を開始した。さらに、感染の状況を見ながら6月からは、一部対面授業も再開し、学生を学籍番号で奇数グループと偶数グループに分け、隔週で登校とオンライン授業を繰り返すパターンを前期授業の最後まで繰り返した。その際の工夫としては、1限目の開始時間を学部ごとにずらし通学や昼食時などの3密(総理大臣官邸・厚生労働省における指標:「密閉」「密集」「密接」の3要素の総称)をさける、校舎入口での検温・消毒、教室での座席指定(前後・左右をあける)、授業が終わるたびに座席の消毒をする等の配慮をした。前期テストについても期間を延長し、学部ごとに前半・後半の日程を作り、履修数に応じて教室を分散させるなどの三密対策を徹底した。

この状況を乗り切る助けになったのは、以下の「学び続ける学生へのサポート」である。1.低学年は担任が、高学年はゼミの教官が年に数回の個別面談で学生の状況を把握することで変化をキャッチできたこと、2.これまで学修支援ツール(Moodle)として使用してきたオンラインシステムの活用がすでにされていたこと、3.BYOD(Bring Your Own Device)ということで、入学時より持ち運び可能な端末を学生全員が用意していた、という2015年からの3つの取り組みの助けが大きかったと考える。

3. キャリア科目のオンラインでの実施

本学では、大学・短期大学ともに、1年次より全学共通のキャリアプログラムを配当している。まず、1年次前期には、一般社団法人 Future Skills Project 研究会¹が提供する、PBLと言われる課題解決型の産学連携プログラムを配当している。

3-1. FSP講座

一般社団法人 Future Skills Project 研究会が提供するプログラムであるFSP講座は「主体性を引き出す」ことを目

¹ FSP 研究会:「社会で活躍できる人材をどのように育成すべきか」をテーマに、2010年7月からスタート。企業人と大学人が問題を共有し、主体性と応用力をもった学生を育てる「産学連携」や「アクティブ・ラーニング(※1)」「PBL(課題解決型学習)(※2)」などのカリキュラムを具体的に提示し、研究と実践を通じて「産」「学」に共通の課題を議論することを目的にしている。

2014年4月、「一般社団法人 Future Skills Project 研究会」(通称FSP研究会)と組織を改め、活動を拡大している。
※1. アクティブ・ラーニング…従来の受動的な講義ではなく、学生など参加者自らが能動的に議論に参加したり発表したりする学習方法。

※2. PBL(Problem Based Learning)…課題解決型学習。学生など参加者自らが事前の下調べをし、授業そのものの進行を行なう形式の学習方法。講師は補足説明や軌道修正を行なう。

的としたプログラムである。

研究会のHPによれば「学生の多くは、自分の志向に合ったモノ、経験したことがあるモノに対しては自発的かつ積極的に取り組む。採用現場や新人研修の場で感じるのは、むしろ課題解決の面では『優秀な学生』は多いという事実がある。しかし先行き不透明な状況で、経験したことのないような課題に出遭ったとき、もしくは何が課題かも不確かな場合に、『自律的に立ち向かう』という姿勢については足りないのではないか。もちろん、現状でもすでに主体的に活動する学生は存在する。学外でのアルバイト経験やサークル活動といった体験を通して学ぶこともできるだろう。しかし問題は、学生の多くを占める『指示されれば動くが、自分からは動けない層』をどうするか、である。こうした『普通の学生』の主体性を引き出し、学びに向かわせ、社会全体の底上げを行う役割こそが大学に求められているのではないかという議論の末、こうした体験の場・機会を大学に用意すべきとの結論に至った。そして、体験を通じて学びの意欲を高める目的でPBL形式の講座を開発することとなったのである」とFSP講座開発の経緯と目的を紹介している。

つまり、学生は解決のプロセスを知る中で、社会で必要とされるレベルを知り、自分に足りない力に気づくことで、

- 主体性を育てる
- 社会のリアルを知る
- 自分に足りない力に気づく

の3つを達成することが狙いのプログラムである（標準的な進め方は表1を参照）。

表1 FSP講座の標準的な進め方（Future Skills Project 研究会HPより）

	コマ	企業参加	内容	
【前半】 最初から教えるのではなく 最低限のルールの下、まず体験する。	1		・マインドセット ・最低限のルール説明 ・議論やプレゼンテーションの方法の説明	(講師コメント)受講生はつい最近まで高校生だったので、この講座でどんなことを「教えてもらえるのか」ということへの期待感が強い傾向が見られました。そこで、「この授業は、何かを与えてもらう場ではなく、自分で何かを得る場である。この機会を生かすかどうかは自分の取り組み次第だ」と強く伝えました。
	2	★	・企業からの課題出し ・役割設定やゴールの決定	
	3		・グループ活動(議論・情報収集)	(企業担当者コメント)企業では、一人のスタープレイヤーが全てを解決するのではなく、複数の部門の人がディスカッションする中で、解決法を見つけていきます。今回、1年生の段階で実社会の一員になったような体験をすることは非常に意味があると思いました。
	4	★	・中間発表	
	5		・グループ活動(議論・情報収集)	(学生コメント)意識の高いメンバーが集まっていたので、意見がぶつかりました。自分のやりたいことが明確だからこそ、ぶつかるのだと思いました。
	6		・グループ活動(議論・情報収集)	
	7	★	・プレゼンテーションと講評 ・振り返り(内省と他者評価)	(学生コメント)良くない方向に向かっていった時に、中間発表で軌道修正ができました。 (学生コメント)最終発表だけでは、「まだ時間がある」と思ってしまい、途中でだらけてしまう。中間発表があるから、着実に進めなければと焦りました。中間発表ではなんとか形になりましたが、問題点を厳しく指摘され、落ち込みました。最終プレゼンテーションまでにやり直しましたが、そこでもまた厳しい指摘を受けました。
【後半】 体験したことをベースにして、自らルールを 考えて実践することにもトライする。	8		・前半の振り返り ・思考を整理し深めるためのスキル紹介 ・チーム再編成	
	9	★	・企業からの課題出し ・役割設定やゴールの決定	(企業担当者コメント)最初の思い付きは大切ですが、それが本当に実現するかは、その後の努力と磨き込みの精度によります。そこで、中間発表で相当厳しく指摘をしました。すると、最終プレゼンテーションに向けて、学生がものすごい勢いで考え始めたのです。想像以上の学生の変化に驚かされました。
	10		・グループ活動(議論・情報収集)	
	11	★	・中間発表	
	12		・グループ活動(議論・情報収集)	
	13	★	・プレゼンテーションと講評 ・振り返り(内省と他者評価)	
	14		・全体の振り返り ・今後の目標	

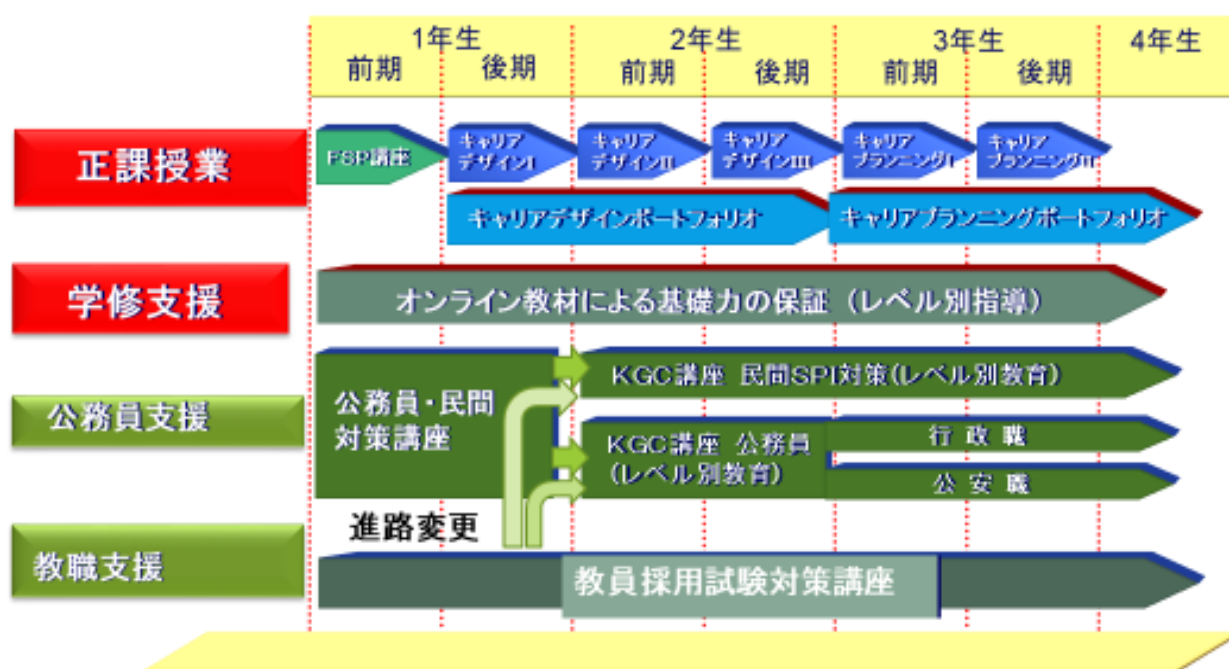
本学ではこのプログラムを大学・短大の1年次前期に配当している。残念ながら、大学での授業開講には至らなかったが、唯一、短期大学では、必修科目ということもあり、オンラインでの開講を決断した。通常、この授業では、前半にBtoC、後半はBtoBの業務形態を持つ2社から課題をもらい、ディスカッションのポイントや解決のための糸口をつかむ手法等をブラッシュアップしながら学んでいく。この授業では、全員が議論に参加し、役割を分担しながら課題解決を目指すという目標に向けて、いかに協働するかがポイントとなるのであるが、お互い面識のない新入生同士の関係構築もままならないなかでのオンライン授業は難航を極めた。議論や意思統一はすべてオンライン上のチャットでおこなったが、全員が意見を述べ合うまでには対面の倍以上の時間を要することになり、教員のファシリテーションも通常以上に細やかにおこなったのだが、結局、1社のみのプレゼンテーションで授業期間が終了してしまった。

これは一見すると失敗に終わってしまったと取られるかもしれないが、内容面をよく観察すると特筆すべきことが幾つかあった。対面授業でのディスカッションに比べ、チャットでの議論は記録に残るという面が功を奏し、内容が非常に深いものになった。また、いわゆるフリーライドの学生が発生しづらいため、否が応でも全員が議論に参加しなければ進まないという状況を作ることになったという点である。おそらく今後、社会に出て、オンラインによる議論は当たり前になっていくであろうことを考えれば、この経験は、学生にとって非常に有意義な体験であったに違いない。

3-2. 本学オリジナルのキャリア科目

一方で、1年次後期から3年次まで配当されている本学のオリジナルのキャリアプログラムは、就業観・職業観を醸成するための正課授業であり必修科目である。本学のキャリア教育体系は以下の表2の通りである。

表2 キャリア教育の体系図（金沢学院大学キャンパスガイドより）



本稿では表2の「正課授業」「学修支援」を中心に述べる。

まず1年生後期の「キャリアデザインI」においては、キャリアデザインの基本的な考え方を理解したうえで、将来の目標を定め、達成のためのプロセスを描くことができる。また、プラン作成のために、様々な場面で適切な人間関係が構築できるようになるために、

- ・対人関係構築力：他者の気持ちを理解し、積極的に関わり、協力して活動できる。
- ・チームワーク力：チームの一員としての役割を理解し、責務を果たし、チーム全体に貢献することができる。

・問題解決能力：状況を的確に判断し、改善のための方策を提供し、解決できる。
ことを到達目標としている。

2年生の「キャリアデザインⅡ」（前期）、「キャリアデザインⅢ」（後期）では、1年生で学んだキャリアデザインの基本を押さえた上で、それを実践する力をつける。世の中に存在する様々な仕事・役割・姿勢を知り、今後のキャリアを考える際の気づきや視点を養うために、

- ・情報活用力：情報を収集し、有意義に利用できる。
- ・論理的思考力：物事について客観的に筋道を立てて考え、わかりやすく伝えることができる。
- ・問題解決能力：状況を的確に判断し、改善のための方策を提供し、解決できる。

ことを到達目標としている。具体的には、自分を知り、企業を知る（企業分析・インターンシップ）ことによって求められる能力を知ること、そして自分に足りない「基礎学力」「文章力」「対話力」を伸ばし、社会で活躍できる力をつけることである。

また、1年生、2年生のキャリア科目のなかで、表2で示した学修支援であるオンライン教材により基礎力を担保することを並行しておこなっている。

本稿では、前期開講の2年生のキャリア科目「キャリアデザインⅡ」について紹介する。

この4月より大学では2年生全員が、短大では1年生全員（短大の場合は、修業年限が短いため、課題解決プログラムとキャリアプログラムが平行しておこなわれる）が「キャリアデザインⅠ（短大1年）」「キャリアデザインⅡ（大学2年）」を受講した。

まず、4月・5月の授業では、オンデマンド型での配信を中心にした授業のなかで、アセスメントプログラム等を使いながら自己理解を進め、今の社会の変化をとらえたうえで、卒業後の働く姿や自分にとっての仕事の意味などを考えるプログラムを進めた。6月からの対面授業との併用になってからは、4月・5月の授業を振り返る意味で、アセスメントテストの結果を過去の自分の経験と照らし合わせることで、自身が納得しながら自己理解を進めることに使った（表3参照）。

表3 対面授業と遠隔授業の併用スタイルの授業計画

<6月以降の対面授業と遠隔授業の併用バージョン>

8	6/2 (火) 奇数週	文	奇数	対面	社会人基礎力の重要性について（アセスメントワーク）
			偶数	遠隔	インターンシップの重要性（動画）
		英	奇数	対面	社会人基礎力の重要性について（アセスメントワーク）
			偶数	遠隔	インターンシップの重要性（動画）
9	6/9 (火) 偶数週	文	奇数	遠隔	インターンシップの重要性（動画）
			偶数	対面	社会人基礎力の重要性について（アセスメントワーク）
		英	奇数	遠隔	インターンシップの重要性（動画）
			偶数	対面	社会人基礎力の重要性について（アセスメントワーク）
10	6/16 (火) 奇数週	文	奇数	対面	好む役割、ホランドの理論から自分の適性を知る（ワーク）
			偶数	遠隔	性格検査によって自分の特徴を知る（動画）
		英	奇数	対面	好む役割、ホランドの理論から自分の適性を知る（ワーク）
			偶数	遠隔	性格検査によって自分の特徴を知る（動画）
11	6/23 (火) 偶数週	文	奇数	遠隔	性格検査によって自分の特徴を知る（動画）
			偶数	対面	好む役割、ホランドの理論から自分の適性を知る（ワーク）
		英	奇数	遠隔	性格検査によって自分の特徴を知る（動画）
			偶数	対面	好む役割、ホランドの理論から自分の適性を知る（ワーク）

今回は全員揃った状態では対面のディスカッションはできなかったが、対面とオンラインが混在してのディスカッションの様子を見ながら、困っている様子が見受けられた場合、教員が適宜アドバイスやサポートできたことで、全てのグループを取りこぼすことがなかった。一方で、オンデマンドでの動画配信についても、わからないところは何度でも繰り返し見直すことができるため、全体としての理解度は深まったようである。その後、個々の落とし込みの段階で対面授業が併用できたことは有難かったと考える。

また、通常であれば、期間中に 2 人以上の社会人を招き、自身のキャリアヒストリーを語っていただくことで、学生が将来の姿を描く際のヒントにしている。1 年生～3 年生、それぞれの時期に招く社会人スピーカーは、以下のようになっている。

- ・1 年生：将来を描くロールモデルになるような人物や生き方を知る
- ・2 年生：勤労観（なぜ働くのか）、職業観（働くイメージ）を作るため仕事に対する姿勢や考えを知る
- ・3 年生：具体的な仕事のイメージを持ち、適性や必要な力を知るため目標とする（想定される）仕事で活躍する社会人の仕事に対する考え方などを知る。

今回は、対面での講演が難しい状況であったため、動画作成をお願いした。学生にとっては、目の前で臨場感を持って社会人の講話を聞くことの刺激が得られなかったのは残念であったと思うが、動画は時間をかけて作成されたものであったため、通常 1 人からしか聞くことができない話が、複数人によるインタビュー形式によって構成されていたり、働く現場の紹介についても、たくさんの動画が挿入されており、理解を一層深めた結果になったと考える。これはひとえに、社会人スピーカーの配慮と工夫によるものであるが、多角的な視点で「働く」ことをとらえることができたという大きなメリットに繋がった。また、授業を欠席した学生にもオンデマンドで配信を視聴することができ、何度も動画を見ながら自分の考えをまとめたという学生の話からも、これはオンラインのメリットであるといえる。

4. オンライン授業についての学生の意見

大学 2 年生を対象に、授業終了時に WEB によるアンケート調査をおこなった。（昨年度）1 年生の時に受けた通常の対面授業と比較してメリット・デメリットを上げてもらった。受講生 633 名中 354 名より回答が得られた。

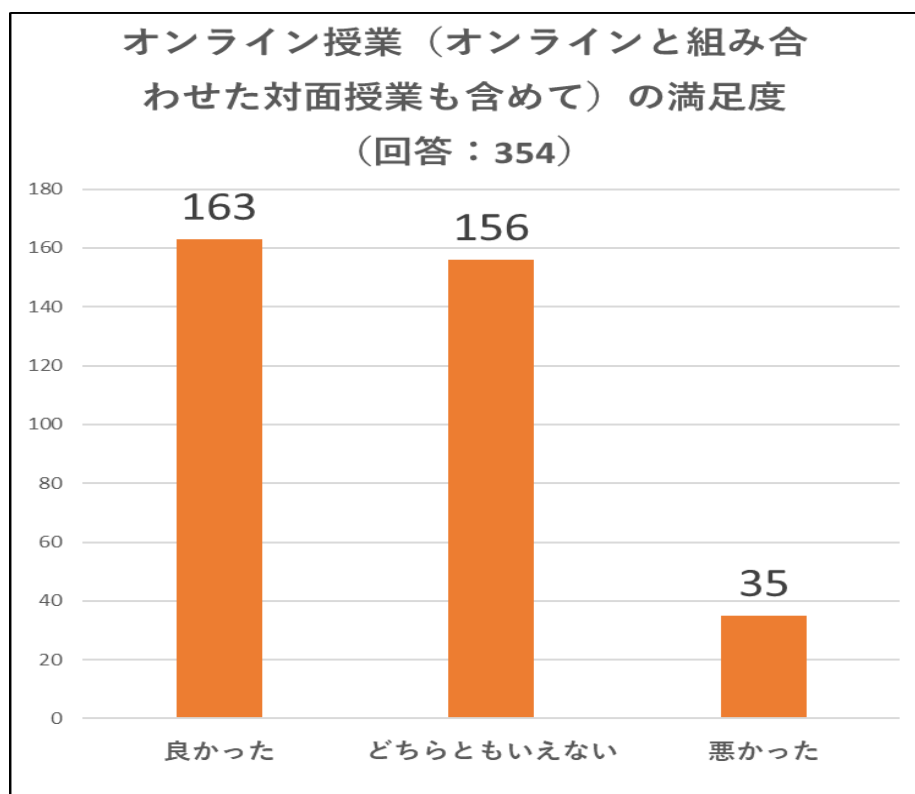


図 1 Q1 オンライン授業の満足度について

以下、回答の理由を抜粋するが、それぞれにメリット・デメリットのあることがわかる。

【良かった理由】

- ・音声も画質も良く、対面授業とあまり変わらなかったと思うからです。
- ・体調が悪くて学校に行けない時に、オンラインで配信してくださることに、とても助かっているからです。
- ・大事なところをすぐに見返して学べるのでよかった。
- ・学生の同士の3密をふせげたため。
- ・動画であってもしっかりと話が伝わってきましたし、普段とあまりかわらなかったので良かったと思います。
- ・オンラインだと集中して見たり考えることができるから。
- ・動画視聴などは学校だと眠くなったりする時があるけど、オンラインの場合は自分の好きな時に見ることができたので集中する事ができ、すごくよかった。

【どちらともいえない・悪かった理由】

- ・オンラインの時のこの授業での理解があまり具体的なものでなく、やはりこの科目は対面じゃないと成立しにくいと感じたから。
- ・メールでの課題提出がめんどくさい。分かりにくい。
- ・昨年度と比べると混乱することや迷うことが多くあり、自分が上手く出来ているのか、出来ていないのかうまく判断が出来なかったため。
- ・これまでのキャリア科目と比べるとディベートなどが減ってしまったから。この状況では仕方ないかなとも思いますが、やはり前と比べると劣ってしまう部分は多くあるなど感じました。
- ・オンライン授業がいきなり始まって使い勝手がわからなかった。難しかった。
- ・対面で先生に直接聞きたいときに聞けなかった。
- ・課題の出し方が授業でいろいろ。統一してほしい。課題の提出時間がバラバラなので提出しそびれることがある。
- ・家にいることが多くなってしまい甘えが出てしまっていた。課題も期限内に出すことが出来ず、自身の甘さを痛感

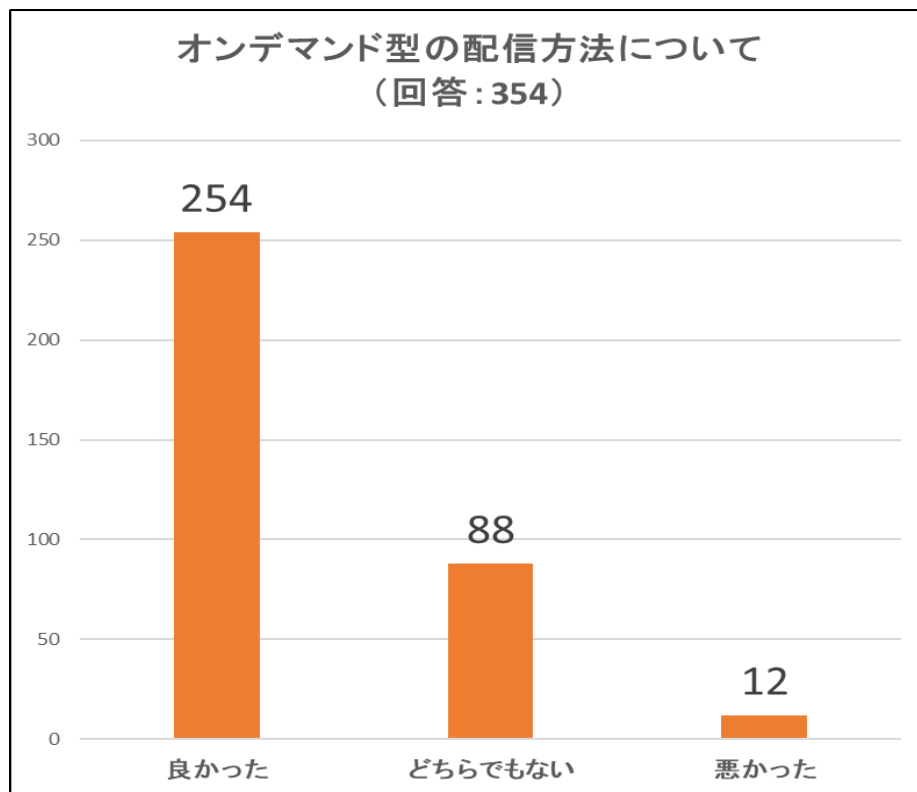


図2 Q2 配信方法についての満足度

したため。

- ・情報が溢れかえっていて、わからないこともおおかった。分からないことがあっても、遠隔であるため、どのようにして分からないことを聞けばいいのかもわからなかった。
- ・対面授業まで 2 週間と間が空くので前回何やったか覚えていないことが多かった。

次に、Q2 配信方法についての満足度について尋ねた。遠隔課題については、説明を含めオンデマンド型の動画を配信し、動画視聴後に課題に取り組ませることにした。以下、回答理由を抜粋する。

メリットとして、わからない部分は繰り返し見ることができる、YouTube 動画にしたためネット環境に関わらず快適にみることができた、配信時間は 30 分以内としたため集中してみることができた、等が挙げがっていた。

一方デメリットとしては、簡潔ではあるが一方通行の説明になってしまう、プリンター等の設置環境の有無によってプリントが打ち出せなかった学生にとっては理解度に差が出た、他の科目との関係もあり計画性がかなり問われる結果となった、等が挙げがっていた。

【良かった理由】

- ・音声も画質もよかったからです。
- ・YouTube を利用した映像だったので、ほかの授業とかに比べて、簡単に悩む事なく操作が出来たから。
- ・動画配信は、いつでも自分の好きなタイミングで見ることができるのですごくありがたかったなと思います。
- ・ズームとかだと見逃してしまったときに、もう一度見ることができないので、YouTube 配信で止めることができた、もう一度みることができたこと。
- ・リアルタイムでの配信になると、ネット環境によっては配信が止まってしまったり、落ちてしまったりして授業が満足に聞けなくなってしまうこともあるので、すでに録画したものが配信されるのは安心感がありました。
- ・音声途切れたり、画面が見えなくなるなどのアクシデントもなくスムーズに授業に取り組む事が出来たから。
- ・ちょうど見やすい長さの動画であり、わかりやすくまとめて話されていたため。
- ・動画について、まるで 1 体 1 で対面しているように説明をしてくれていたのも、オンラインでも理解がしやすかった。
- ・長くもなく短くもないちょうど良い時間配分だった
- ・YouTube のリンクが貼られており、配信の内容も 90 分長々と説明するのではなく、重要な所のみをより詳細に説明されるので、聴く側としては非常に助かった。
- ・意外と見やすい動画時間でグダッとしなかったから。動画でも学べることが多かったから。
- ・スマホで出来るので楽だった。
- ・URL を押したらすぐに動画に飛べるので良かった。

【どちらともいえない・悪かった理由】

- ・他の科目に比べるとオンライン授業としては分かりやすかったが、間違いなく対面のほうがいいと思った。
- ・見やすかったけど、動画で説明してる人も言っていたように、本来はもっと時間をかけて話すところをかなり短縮して話してるようだったので、不完全だと思ったからです。
- ・課題を記入するフォームが科目でバラバラなので分かりにくく、理解するまでが時間がかかった。
- ・全ての授業でオンライン対応が始まって、自分の対応能力が劣っていることはわかっているのですが、課題期限に追われるとうまく進めることができなかった
- ・機器の不具合なのか分からないが、たまに繋がらなくなったりして大変だったから。
- ・課題だけが送られてくる授業があったが、授業内容のスライドを、全科目で掲示してほしかったと思いました。
- ・進め方などをわかりやすくパワーポイントでまとめているものはわかりやすかったが、手元に資料がないため少し物足りなさを感じた。
- ・よく分からないことがあっても、その時に聞けないからです。

5. 今後の課題

ここしばらくはオンラインによる授業が続く可能性も大いにあるため、その成果を考え考察することは、効果的な授業計画のために必要である。記述欄にも、オンライン授業には対面授業にはない効果やメリットがあるという意見も多く、これまでの対面授業と組み合わせながら、さらに効果的な授業形態を生み出すことができると考える。

しかしながら、学生のオンライン環境等をどう整備していくか、課題の量や配信方法など、学生が履修している授業全体とどうバランスを取っていくのかについて俯瞰的に見ていく必要があるだろう。

参考文献

- (1) e-ラーニング戦略研究所「大学におけるオンライン授業の緊急導入に関する調査」(2020,7)
- (2) F S P研究会（一般社団法人 Future Skills Project 研究会）HP <http://www.benesse.co.jp/univ/fsp/about/>
- (3) 厚生労働省「大学におけるキャリア教育の内容と課題」(2011)
- (4) 文部科学省「大学におけるキャリア教育のあり方」キャリア教育の推進に関する総合的調査研究 協力者会議 (2004)
- (5) 文部科学省「大学における社会的・職業的自立に関する指導等（キャリアガイダンス）の実施について」中央教育審議会大学分科会 (2009)
- (6) 文部科学省「大学における社会的・職業的自立に関する指導等（キャリアガイダンス）の実施について」中央教育審議会大学分科会 (2009)
- (7) 文部科学省「新型コロナウイルス感染症対策に関する大学等の対応状況について」(2020,5,12)

中小製造業における技能伝承について

－経年の変化と問題点を探る－

小里 千寿²⁾

On skill transfer in the small and medium-sized manufacturing enterprises

-Investigating changes over the years and problems of this subject-

Chizu KOSATO²⁾

要 約

2012年に「技能」をテーマに実施した、埼玉県内の中小製造業へのアンケートに回答した企業に対し、2020年に再度調査票を送付し、その結果を量的分析により経年の変化を探った。

技能伝承の問題、機械化・マニュアル化がうまくいかない問題、組織の問題等について尋ねたが、2012年、2020年ともに概ね同じような傾向が示された。しかし技能伝承に問題を感じている企業はともに70%程度みられたが、その理由には差異があり、2012年には能力やモチベーションを問題としながらも引き継ぐ若手がいたが、2020年になると、採用難や離職といった人材不足を問題としていた。また、2020年のアンケートに追加した財務状況について、2012年のアンケートで技能伝承の問題の有無との相関を分析した結果、2012年に「問題あり」と答えた企業のほうが2020年時点でそれぞれの数値は好転していた。

今後の課題として、量的調査の分析によってある程度の傾向を探ることはできたが、業種や企業規模の違いもあり、問題の本質を探るには1つ1つの企業に対して丁寧にヒアリング調査をしながら事例を積み上げる必要があると考えている。

キーワード：中小製造業、技能伝承、人材育成、機械化・マニュアル化、仕事表・スキルマップ

1. はじめに

日本の中小製造業の強みは、企業内の人材とその人材が持つ技術や技能であると言われている⁽¹⁾。しかしながら、労働者の高齢化や若者の製造業離れから、熟練した人材を育て、これまで積み上げてきた技術や技能を後世に伝えていくということが難しくなっていると言われて久しい。

一方で、技術革新のスピードが速まり、中小製造業においても、短期間で一人前に育て上げる必要性が生じていることは否めない⁽³⁾。技能伝承や技能形成に関する企業調査はさまざまに実施されているが⁽²⁾、大企業が中心であることが多く、それらの理論を中小企業にあてはめることが難しいという現状に対して、中小製造業が抱える問題を抽出・分析し、今後企業の取るべき方策について検討することが、2012年におこなった研究の目的である。この研究は、公益財団法人埼玉県産業振興公社との共同研究であり、企業データの提供元である。

今回は、7年という期間を経て、それら問題を抱える企業におこっている「変化」をとらえ、現在も残る問題、もしくは新たに発生した問題等を考察したいと考えている。同じ企業を対象とした経年の調査事例は、筆者の知る範囲で、村松(1996)のものがあるが、その際の対象は大手製造業1社2職場と2つの中小企業の事例観察であることから⁽⁵⁾、広範囲の中小製造業を対象にした本調査は非常に価値のあるものであると考える。

1)：令和3年1月14日受付；令和3年3月10日受理。Received Jan. 14, 2021；Accepted Mar. 10, 2021.

2)：金沢学院大学；Kanazawa Gakuin University..

2. 2012年の調査結果

この調査では、埼玉県内に在籍する中小製造業に対し、アンケート調査票 6,053 通を送付し、回収された有効回答 972 社（回答率 16.1%）より結果を分析し現状と課題を抽出した。

アンケートに回答した 17 業種のうち、「技能形成や技能伝承に問題がある」と答えた企業は、全体の 73%あり、教える側のベテラン従業員と、教えられる側の若手従業員の両方に問題があることがわかった。また、技能を伝える上での標準化への取組みについては、「うまくいっている」15%、「うまくいっていない」45%、「取り組んでいない」40%という結果になった。うまくいっていないと回答した理由として、伝えるべき技能が変化していることに加え、これまで積み上げてきた技能が属人化しているために文章化・機械化などの標準化作業にはなじまないと考えていることがわかった。一方で、標準化に取り組んでいない企業の主な理由も、取組みがうまくいっていない理由と共通している。技能が標準化しにくいものであるため、ベテラン従業員を引き続き雇用することで技能損失の影響を一時的に緩和してその場をしのいでいると考えられ、このことから、やはり技能を伝えていく上では、人が介在する要素が大きく、その点が問題をより困難にしている。

アンケートでは、「組織的な問題なし」と回答した企業についても、聞き取りを進めるなかで、統一された仕組みがもともとなく、どうしてよいかわからないという状態である企業が多いことがわかった。このことから、組織をあげて「人を育てる」「技能を伝えていく」という取組みを行なっている企業が非常に少ないことがわかった。

これら問題を考える場合、企業規模によって問題の内容は大きく異なっており、その点を区別して考える必要があることもわかった。小規模企業にとって、技能を伝える前に、若手従業員の採用難の問題や、制度化する時間や資金の余裕がないということであろう。そして、ある程度の規模の企業においても、技能を伝える必要性を痛感しながらも、統一された仕組みや制度を整えていくノウハウがない（もしくは制度作りの過渡期である）ため、まだ成果としては上がっていない状態にある企業が多いことがわかった。

3. 2020年の調査結果

2012 年の調査結果を踏まえ、それらの企業にどのような変化がおこっているのかについて考察をおこなった。同様の企業に対し、アンケートによる量的な調査と共に、後日ヒアリングによる質的な調査の両方を組み合わせながら分析をおこないたいと考えている。調査の対象とする企業は、2012 年当時に回収された有効回答 972 社のアンケートのうち、企業名・住所等がわかっている 694 社を対象とした。

3.1 調査対象と調査方法

調査対象とする 694 社に対して、2012 年に送付した物と同様のアンケート調査票を送付し、問題がどのように変化したかについて探るわけであるが、その際にまず、倒産もしくは廃業企業の数把握した。そのうえで、現在残っている企業の問題を 7 年前と比較し、どのような変化が起こっているのか、あるいは新たに発生している問題について探ることとした。

送付する調査票は基本的な項目は 7 年前と同じだが、今回は新たな質問項目を 2 つ加えた。

①仕事表（技量表、スキルマップ等）の存在の有無⁽⁷⁾

②財務状況について

まず①は、ヒアリング調査を踏まえた質問である。これは、自社の各技能者が保有する技能を種類・水準ごとに整理したもの（JILPT）と定義されている⁽⁶⁾。大企業では人材育成やジョブローテーションの資料として使用されており、客観的な技能を示したものと見える。②については、売上、利益率、生産性について、上がった・変わらない・下がったということを尋ね、変化の状態を財務上からも比較したいと考えた。

4. 量的調査の結果

総数 694 通のアンケートを送付し、有効回答は 235 社（回答率 33.8%）であった。またその中で、倒産もしくは廃業と考えられる企業が 49 社（7.0%）あった。倒産もしくは廃業については、①会社 HP による告知、②回収アンケートのなかに回答者が記入、③宛先不明の戻りアンケートを埼玉県産業振興公社のデータベースで突合せをする、の 3

つの方法で判断した⁽⁴⁾。

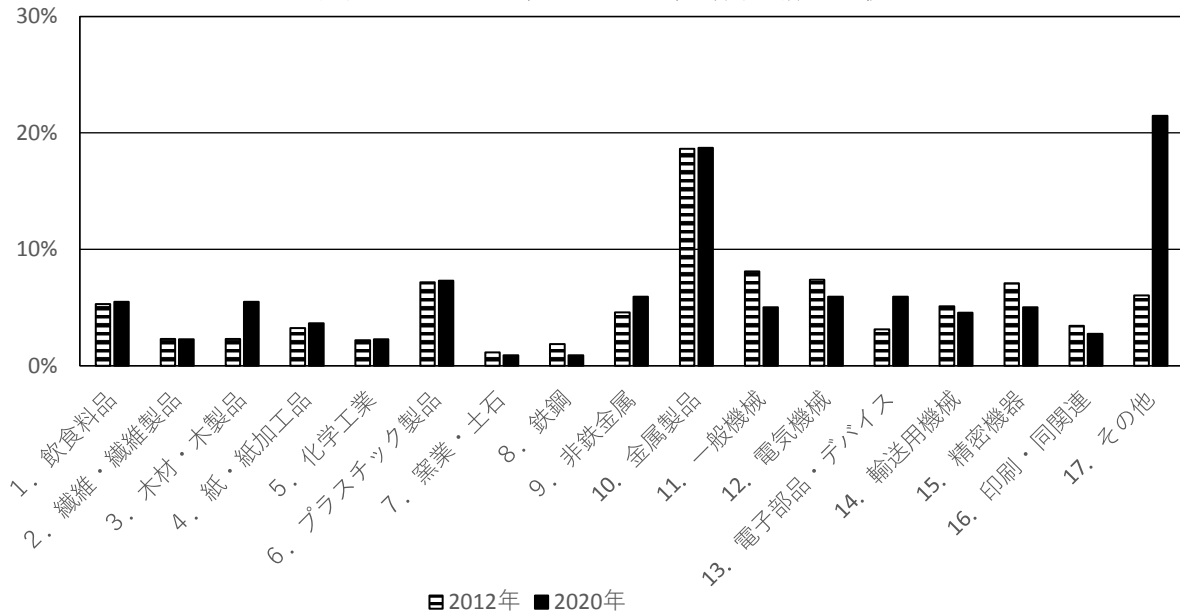
今後、倒産もしくは廃業と考えられる企業49社については、中小企業白書等の公的データと比較をしながら業界や企業規模などの傾向や特徴を探ってみたいと考えている。

4-1. 2012年と2020年の比較

アンケートは2012年と同じ質問項目である（新たに加えた質問については4-2で後述する）。

① 業種構成及び企業規模について

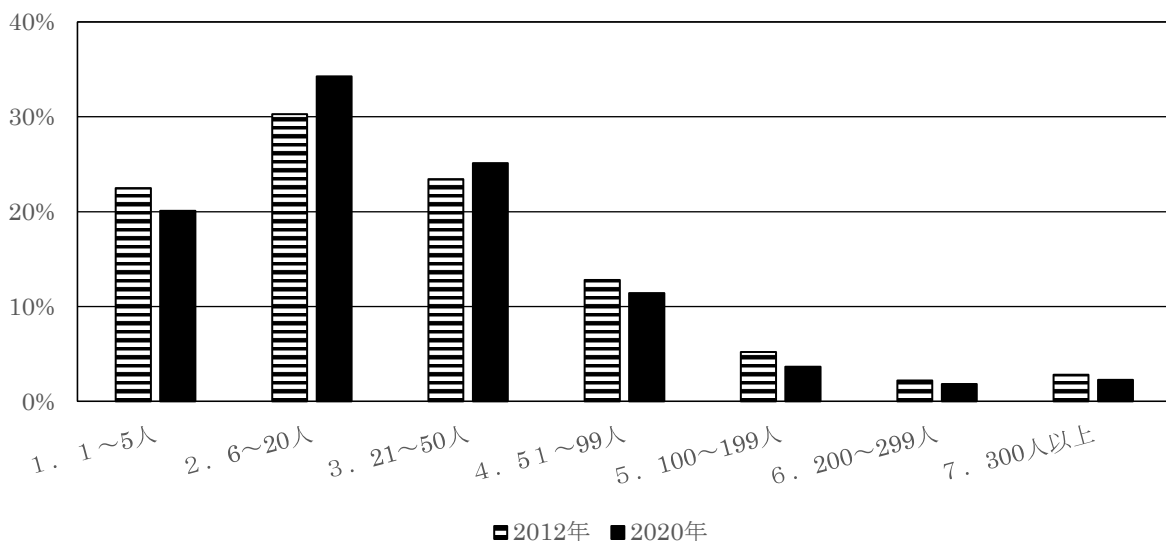
図表1 2012年と2020年の業種構成の比較



回答企業の業種別構成比については、2012年に比べ2020年では「17 その他」の割合が高くなっているが、これは回答者がさらに細かい分類を記入欄に書こうとして選んだというケースが多かった。そのため17は除外し、それ以外のデータを比較してみると、業種についてはどちらも金属製品が多いことなど、業種構成の傾向はほぼ同じであることがわかる。

次に、企業規模について比較してみる。

図表2 2012年と2020年の企業規模の比較

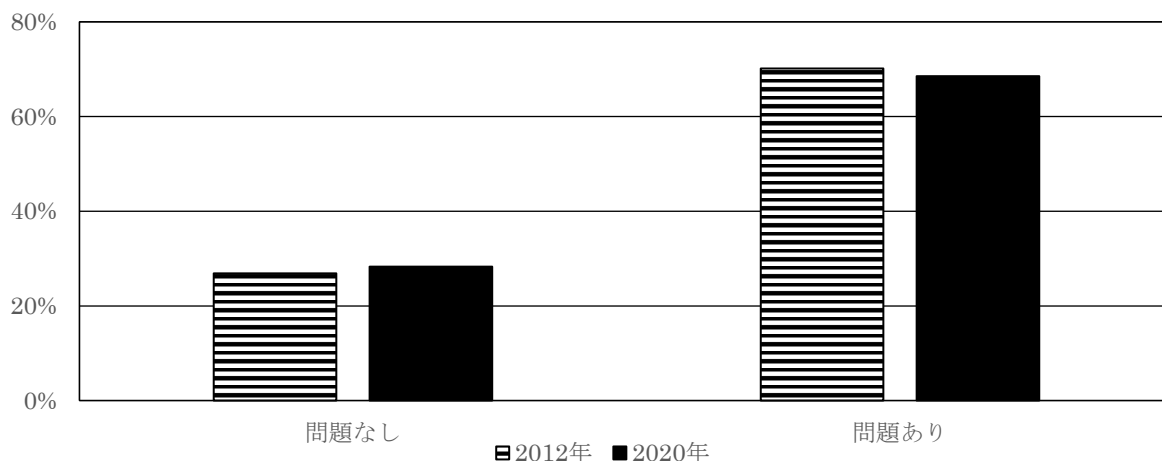


企業規模については、「6～20 人」が一番多く、次いで「21～50 人」、「1～5 人」と、小規模企業が多かった。

このように、業種構成及び企業（従業員）規模に関して 2012 年調査及び 2020 年調査では、ほぼ類似の傾向を示しているため、以下では両者のデータ（構成比）をそのまま比較・検討していくことにする。

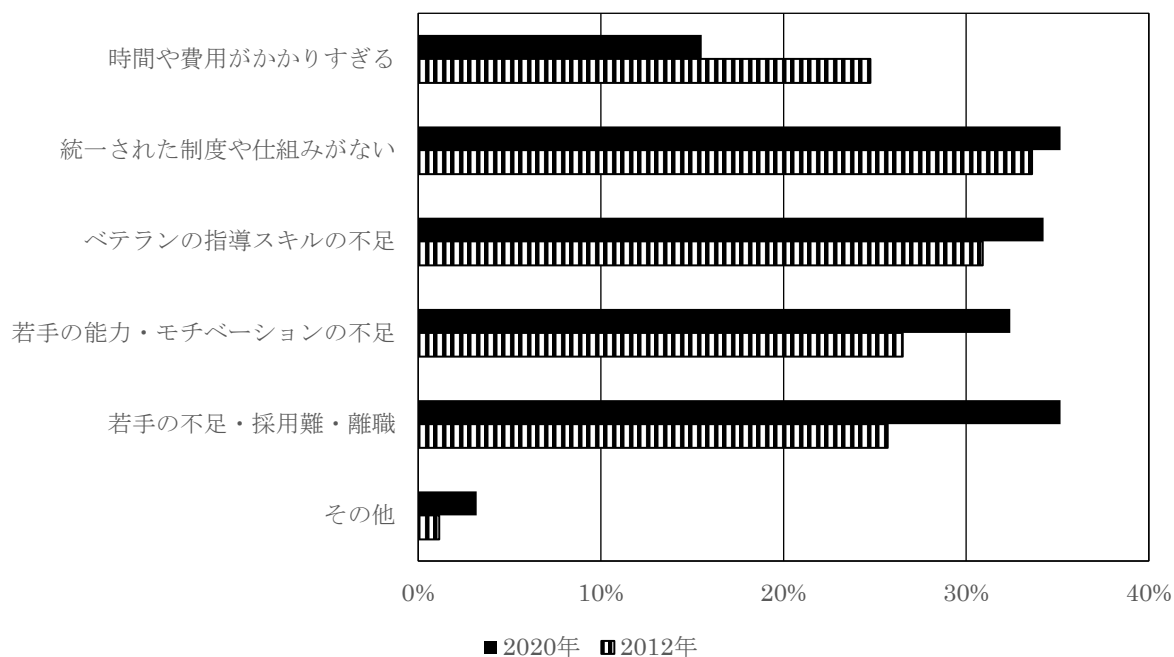
② 技能伝承に関する問題の有無と問題の内訳について

図表 3 技能伝承に問題があるか



技能伝承についての問題の有無は、どちらも「問題あり」とした企業が70%超と多い。

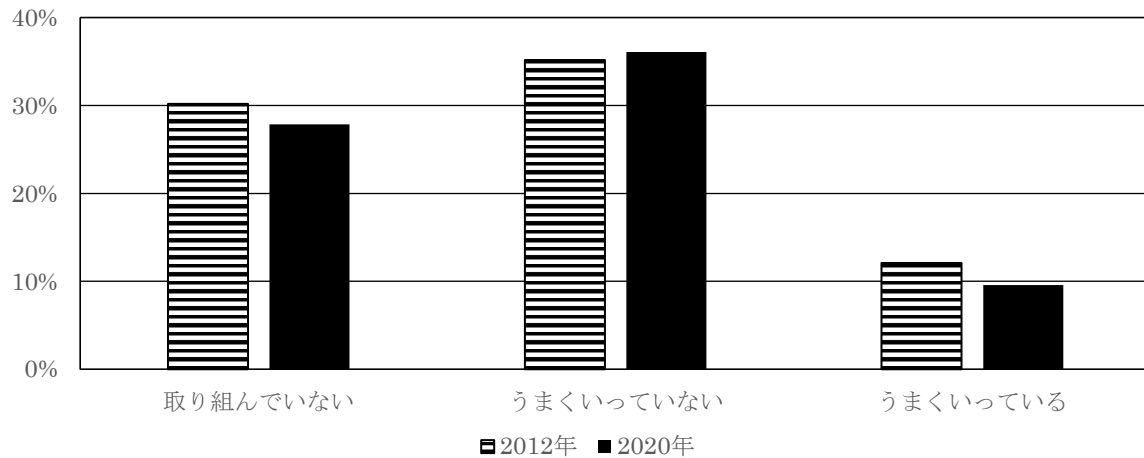
図表 4 技能伝承の問題の内訳について



技能伝承に関する問題の具体的な内容については、2012 年には「統一された制度や仕組みがない」（34%）、「ベテランの指導スキルの不足」（31%）に続いて「若手の能力・モチベーションの不足」（27%）という理由が多く挙げられていたが、2020 年では「統一された制度や仕組みがない」（35%）と「若手の不足・採用難・離職」（35%）という問題が高くなっている。このように若手への引継ぎに問題を感じていた 2012 年とは違い、2020 年になると引き継ぐ人材そのものがないという慢性的な人材不足により、伝承すべき技能が伝わらないという事態が起きている。

③ 人材不足の対応策について

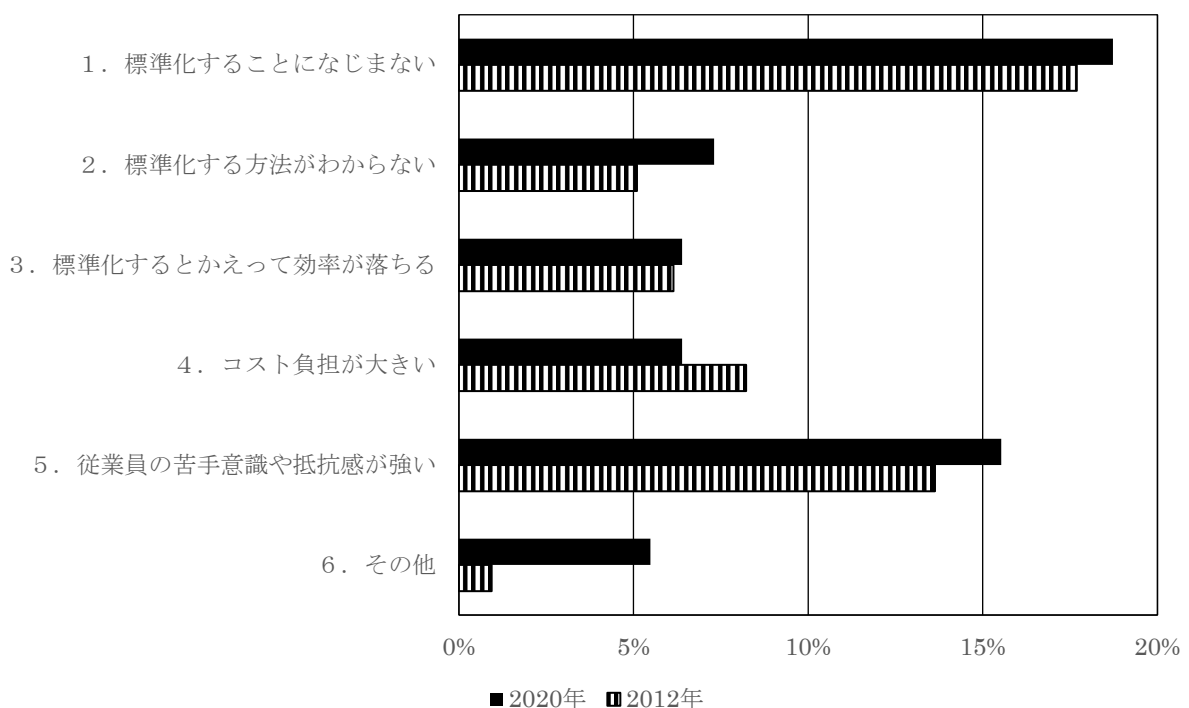
図表5 機械化・マニュアル化の取組み



人材不足への対応としてまず考えられるのは、技能のマニュアル化を進めたり、技能を機械に置き換えていくことである。しかし、機械化やマニュアル化への取組みに対しては、2012年、2020年ともに、取り組んでいるが「うまくいっていない」(35%,36%)、続いて「取り組んでいない」(30%,28%)という結果になった。

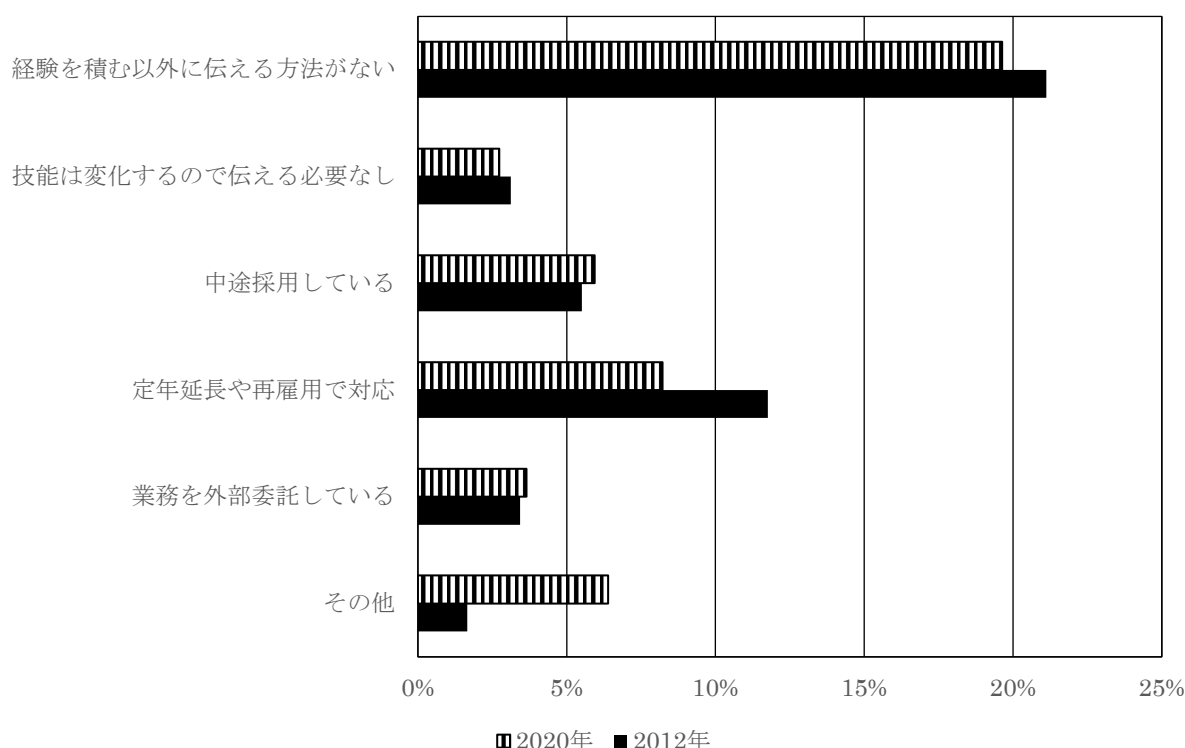
うまくいっていない理由、取り組んでいない理由については図表6、図表7に示す。

図表6 機械化・マニュアル化がうまくいかない理由



機械化・マニュアル化がうまくいかない理由として、2012年、2020年ともに、「標準化することになじまない」(18%,19%)、「従業員の苦手意識や抵抗感が強い」(14%,16%)という回答が高い割合を示している。やはり、技能はなかなか客観化することがむずかしく、属人化されているという傾向が今も強いことがわかる。しかし、2012年は「コスト負担が大きい」(8%)という回答が多かったが、2020年には「標準化する方法がわからない」(7%)という回答が増えている。

図表 7 標準化に取り組んでいない理由



次に、標準化に取り組んでいない理由については、2012 年、2020 年ともに「経験を積む以外に伝える方法がない」(21%,20%)とした企業が多く、2012 年には「定年延長や再雇用で対応」(12%)している割合が多かったが、2020 年には「定年延長や再雇用で対応」の割合は2012 年より減り (8%)、「中途採用している」(6%)が増えている。また「その他」(6%)が多いことも特徴である。自由記入欄に記述された内容を見ると、これから取り組もうと考えている(が、今は何もしていない)、まずは従業員を雇うことが先であるといった意見が書かれていた。

4-2. アンケートの追加項目について

今回のアンケートでは、

- ① 自社の各技能者が保有する技能を、種類・水準ごとに整理したものがあるか(仕事表・技量表・スキルマップ等と呼ばれるもの)

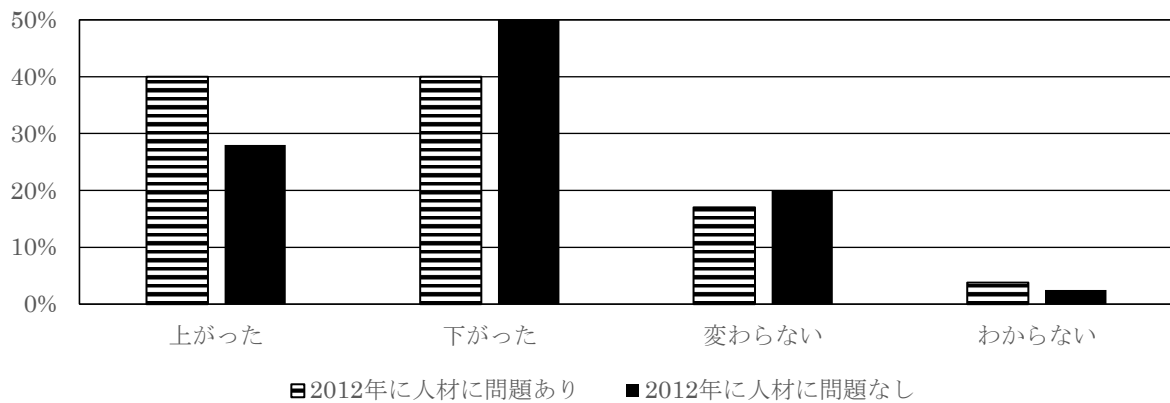
- ② 財務状況について

の2つの質問を新たに加えた。

まず①について、仕事表やスキルマップが存在する企業は75社(10.8%)という結果になった(数には入れていないが、作成中3社、以前はあったが今はない1社)。仕事表やスキルマップについての調査は、2016年に労働政策研究・研修機構(JILPT)がおこなった「ものづくり産業を支える企業の労働生産性向上に向けた人材確保、育成に関する調査」のなかでその有無を尋ねているが、有効回答5,565社のうち、614社(11.0%)に存在するという結果になっており、今回の数字とほぼ同じである。仕事表やスキルマップは、自社の生産工程の従事者が保有する技能を種類・水準ごとに整理したもの(JILPT)と定義されており、大企業では人材育成やジョブローテーションの資料として使用されている⁽⁸⁾。したがって、技能形成や技能伝承の問題を深く探るには最適な客観的データと言えるため、ヒアリング調査の際には仕事表やスキルマップのある企業を中心に聞き取りをしたいと考えている。

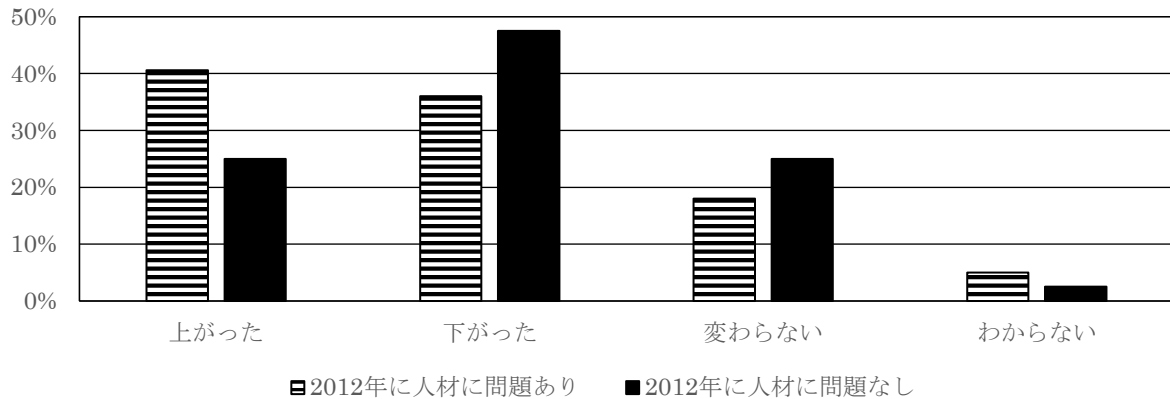
次に、②の財務状況については、売上、利益率、生産性が2012年と比べ「上がった」「変わらない」「下がった」という項目を追加した。売上、利益率、生産性の3つについて、2012年に人材に「問題あり」「問題なし」という切り口で比較してみる。

図表 8 2012 年と比べた「売上高」(2020 年現在)



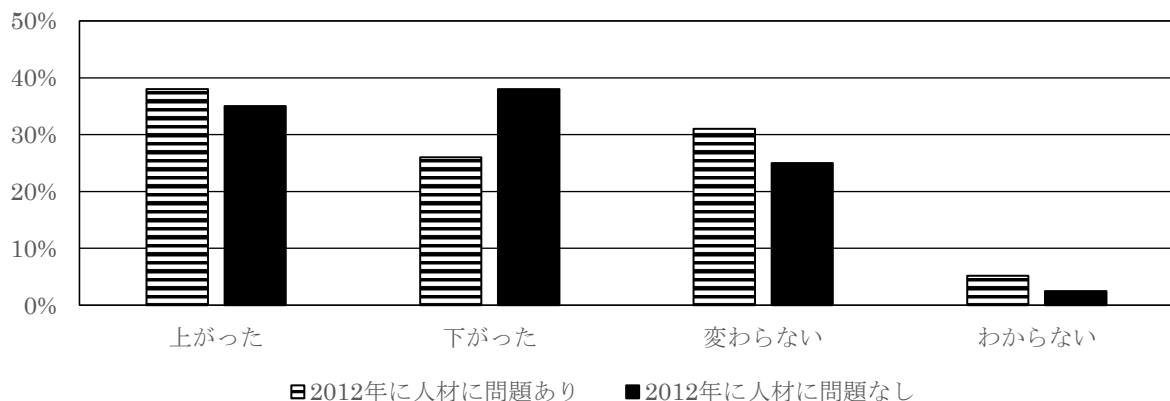
2012 年に人材で「問題あり」と回答した企業は、「問題なし」と回答した企業より売上高を伸ばしている割合が高い。同時に、売上高が下がったとする企業は、2012 年に「問題なし」と回答した企業の方が高かった。

図表 9 2012 年と比べた「利益率」(2020 年現在)



利益率についても売上高と同じ傾向が見られた。

図表 10 2012 年と比べた「生産性」(2020 年現在)



最後に「生産性」と「問題の有無」との関係も、拮抗してはいるが「上がった」とする割合は、売上高・利益率と同じ傾向が見られた。この3つの数値の結果から推量するなら、早い時期に人材への問題意識を持つことで、何らかの企業努力を続けてきたことが、売り上げや利益率・生産性を伸ばすという結果に繋がったのかもしれない。

4-3. 自由記入欄について

アンケートの最後に「組織としての問題」についての自由記入欄を設けた。2012 年、2020 年ともに、「人材不足からくる役割分担の曖昧さ」を挙げる企業が多かった。また違いとしては、2012 年には「ベテランの指導力不足や若手のモチベーション不足」などの記述が多かったが、2020 年には、「人材不足により業務分担ができない」という記述が多く挙がっていた。ここにも人材不足に悩む企業の姿があらわされている。

以下、いくつかの意見を抜粋する。

【2012 年】

- ・責任の所在が不明確。責任を回避する傾向がある。
- ・零細体質から企業体質への移項の中、組織化がうまく進んでいない。
- ・役割職務の仕事が出来ていない（目先の仕事に追われて本来の職務が出来ていない）
- ・役割が重複している（例：品証と品管）。責任逃れを色々な課で申したてる。
- ・役職の兼務があるため、分担が曖昧になり抜けが発生している。
- ・現場の仕事が熟練を要するので担当を変えるのが難しい。不良原因がわかりづらく責任の所在が曖昧になりがちである。
- ・ベテランスタッフの抱えている仕事の振先が見当たらず業務の分散化が図れない（人材不足）。
- ・若手社員の帰属意識の低下、チームワークを大切にする気持ちのなさ。
- ・教育者がいない（育たない）。すべてに関し基準が曖昧なので評価ができない。場当たりの作業内容になってしまっている。
- ・指導層が忙しすぎて指導する時間がない。
- ・ベテラン従業員の指導スキル知識不足がある。

【2020 年】

- ・人数が少ないので兼任が多く、役割分担が曖昧になる。
- ・高齢化（20 代～30 代の比率が少ない）。若手が採用できない。
- ・人材不足
- ・私たちのような小規模事業者は、常に人員・人材が不足している。
- ・人手不足によりピラミッド型の組織の構築が困難。
- ・従業員が少なく、自分の目の前の業務に追われて、後輩の教育やマニュアル化などに時間を費やすことが困難となっている。
- ・現状、スキルの高い人や決まった部署に仕事集中している傾向にあり、分担ミスマッチのままで対応している。
- ・ベテラン従業員に対する役割分担・業務指示が不明瞭で、ベテランがスキルをうまく伝承できていない。
- ・時間と費用が捻出しづらい請負単価になっているため、教育訓練に投入する時間とコストが低くなってしまう。
- ・仕組みやルールに関してベテラン従業員の対応が追い付かない。

5. まとめ

本稿は 2012 年と 2020 年のアンケート回収結果を量的分析によって結果を比較したものである。調査対象企業と集計企業については、2012 年は 6,053 社のうち 972 社（16.1%）、2020 年は 694 社のうち 235 社（33.8%）と規模は違っているが、業種や企業規模の構成はほぼ同じであるということがわかったため、経年の変化を探る条件を満たしているものと考えている。

まず、技能伝承については、2012 年、2020 年ともに 70%を超える企業が「問題あり」と答えており、その割合が高かった項目としては、2012 年は、①統一された仕組みがない（34%）、②ベテランの指導スキルの不足（31%）、③若手の能力・モチベーションの不足（27%）、という回答であり、一方 2020 年になると、①統一された仕組みがない（35%）、②若手の不足・採用難・離職（35%）、③ベテランの指導スキルの不足（34%）、となっている。この結果が

ら推量できることは、2012年には、能力やモチベーションを問題としながらも引き継ぐ若手がいたが、2020年になると、若手そのものがおらず、採用難や離職を問題としている。つまり、若手への引継ぎに問題を感じていた2012年とは違い、2020年には引き継ぐ人材そのものが採用できない、離職するという慢性的な人材不足により伝承すべき技能が伝わらない事態が起きていると考えられる。

次に、機械化・マニュアル化への取り組みでは、2012年、2020年ともに取り組んでいるが「うまくいっていない」(35%,36%)、続いて「取り組んでいない」(30%,28%)という結果であった。

そして、機械化・マニュアル化がうまくいかない理由として、2012年、2020年ともに「標準化することになじまない」(18%,19%)、「従業員の苦手意識や抵抗感が強い」(14%,16%)という意見が多い。この2つの理由から、技能が属人的なものであるという傾向が今も強いことがわかる。しかしながら、2020年には「コスト負担が大きい」という理由が2012年より減少し(8%→6%)、逆に「標準化する方法がわからない」(5%→7%)という理由が上がっている。つまり、取り組みに対しての気持ちはあり動こうとしているが、方法自体がわからず悩んでいる企業も増えたともいえる。

標準化に「取り組んでいない」理由については、2012年、2020年ともに「経験を積む以外に伝える方法がない」(21%,20%)とした企業が多い。集計企業の特性を考慮すると、1つの商品を大量に生産するというよりも、多品種少量生産、一品生産という形で対応している企業が多いため標準化には向かない技能が多くあり、少数のベテランがいくつかの仕事を兼任していると思われる。そのためベテランの技能を保持するための対策として2012年は「定年延長や再雇用で対応」(12%)していた割合が高かったが、2020年は「中途採用で対応」(6%)や「業務の外部委託」(4%)の割合が多くなっている。そして一番の違いは「その他」(6%)が多くなっていることである。記述された内容を見ると、これから取り組もうと考えているが、今は何もしていないという意見の他に、まずは従業員を雇うことが先であるといった意見も多く、人材不足の深刻さが増していることがうかがわれる。

また、「組織としての問題」に関する自由記入欄でも、2012年、2020年ともに従業員規模が小さいことに起因する「役割分担の曖昧さ」について多くの企業が問題として指摘していたが、2012年に問題になっていた「ベテランの指導力不足や若手のモチベーション不足」以上に、2020年には「人材不足により業務分担ができない」という内容の記述が多く書かれており、人材不足の問題は深刻さを増しているように感じた。

最後に、2020年のアンケートに追加した項目である財務状況について、2012年のアンケートで技能伝承に問題が「あり」「なし」の回答をした企業が、現在どのような財務状況になっているかについてのクロス集計をおこなった。「売上高」「利益率」「生産性」という3つの財務諸表上の比較から、2012年に「問題あり」と答えた企業のほうが、売上高、利益率、生産性のどれもが増加・好転していた。これは、問題意識を持って改善した結果が数字として表れているのか、もしくは人材育成や技能継承への取り組みに意識を向けることが財務上にも効果として反映されたのか、今後ヒアリング調査によって明らかにする必要があると考えている。

6. 今後の課題

今回の量的調査の分析によってある程度の傾向を探ることはできたが、問題の本質がどこにあるのかについては、業種や企業規模の違いもあり、1つ1つの企業に対して丁寧にヒアリング調査をしながら事例を積み上げる必要がある。2020年のアンケートに追加した「自社の各技能者が保有する技能を、種類・水準ごとに整理したものがありますか(例えば、仕事表・技量表・スキルマップ等と呼ばれるもの)」という質問項目は、ヒアリング調査のためである。仕事表やスキルマップは、大企業では保有率が高く、人材育成やジョブローテーションの資料として使用されているもので、技能形成や技能伝承の問題を深く探るには最適な客観的データといえるため、今後のヒアリング調査で役立てたい。また、倒産・廃業についても傾向を明らかにしたいと考えている。

現在、コロナ禍によってヒアリング調査を進めることが難しい状態であるが、今後はこの結果をもとに、ヒアリング調査の結果と併せた分析をおこない、問題の本質や今後の方策について探っていきたいと考えている。

参考文献

- (1) 川喜多喬(2008)「中小製造業の経営行動と人的資源―事業展開を支える優れた人材群像」同友館

- (2) 小池和男 (1981) 「中小企業の熟練—人材形成のしくみ」 同文館出版
- (3) 小池和男 (1997) 「日本企業の人材形成—不確実性に対処するためのノウハウ」 中公新書
- (4) 三谷直紀・脇坂明 (2002) 「マイクロビジネスの経済分析—中小企業経営者の実態と雇用創出—」 東京大学出版会
- (5) 村松久良光 (1996) 「量産職場における知的熟練と統合・分離の傾向—大企業と中小企業の事例から—」 『日本労働研究雑誌』
日本労働機構
- (6) 労働政策研究・研修機構 (JILPT) 「ものづくり産業を支える企業の労働生産性向上に向けた人材確保、育成に関する調査」
(2016)
- (7) 脇坂明 (2018) 「仕事表 (スキル・マップ) による人材育成と OJT」 日本経済調査協議会
- (8) 脇坂明 (2019) 「OJT 再考」 『学習院大学経済経営研究所年報』 第 33 巻、59-89

敬語教育における実践授業の効果

杉本 亜由美²⁾

The Effectiveness of Active Learning on Honorific Education¹⁾

Ayumi SUGIMOTO²⁾

要 約

本稿は、筆者が担当した「日本語表現」の授業において実施した敬語教育における実践授業の効果を、主観的尺度（授業アンケート）と客観的尺度（ビジネス敬語テスト）より実証したものである。本研究における調査により、大学や短期大学における敬語教育方法として、場面ごとの敬語使用例の説明やロールプレイング、教員による個別指導、学生同士の話し合いを行うことで、学生自身が様々な場面を体験しながら自信をつけ、敬語能力に関する自己評価を上げることが可能な、より実践的な敬語教育が有益であるということが示唆された。

キーワード：キャリア教育、敬語教育、アクティブラーニング、Faculty Development、Institutional Research

1. 背景

大学や短期大学におけるキャリア教育が2011（平成23）年度より義務化された。キャリア教育によって、学生はさまざまな「生きていくのに必要な力」を身につけて社会へ出ていくことになるのだが、大学や短期大学を卒業後、企業への就職を控えていることを踏まえれば、コミュニケーション能力は欠かすことのできない「生きていくのに必要な力」と捉えることができる。その理由の一つとして、一般社団法人日本経済団体連合会が実施した、2018年度新卒採用に関するアンケート調査結果⁽¹⁾にある、新卒採用の選考にあたって、企業が特に重視した点は、16年連続でコミュニケーション能力であったことが挙げられる。この、コミュニケーション能力を高めるために必要な力の一つに言語能力が挙げられ、企業への就職を控えている学生が、高等教育機関におけるキャリア教育関連科目において敬語能力を身につけなければならないことは必至であると考えられる。

また、2007（平成19）年2月に、文部科学大臣の諮問に対して、文化審議会から答申された『敬語の指針』「第1章 敬語についての考え方 第2 留意すべき事項 5 敬語についての教育」⁽²⁾によれば、敬語教育について、「人が社会生活において敬語を活用できるようになる過程では、学校教育や社会教育での学習と指導が重要な役割を果たす。」とし、「現在の社会生活における敬語の重要性を踏まえると、学校教育で行われる敬語の学習・指導は今後とも継続していく必要がある。」と、学校における敬語教育の必要性が明示され、高等教育機関における敬語教育の必要性について疑う余地はない。

だが、実際には敬語を身につけられないまま社会人になってしまった学生も多く、オリコンスタイルが20代から30代の社会人を対象に実施した「新入社員の困った行動は？」というアンケート結果の第1位は「言葉遣いの悪さ」、第2位は「あいさつができない」（「オリコン転職キャリアニュース」2010年4月16日）⁽³⁾や、東洋経済オンラインHP記事にある、「新入社員の評価を下げる無意識NG行動7選」（2008年4月2日）⁽⁴⁾には、新入社員が先輩社員に、敬語を使わずに話しかけるなど、正しい言葉遣いが身につけていない新入社員の事例は枚挙にいとまがない。

そこで筆者は現状を知るために、本学の現代教養学科1年生のうち、「日本語表現」を受講している学生25名を対

1)：令和2年10月21日受付；令和3年1月18日受理。Received Oct. 21, 2020；Accepted Jan. 18, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

象に、敬語に関するアンケート、ビジネス敬語テストを実施した【杉本 (2019)】⁽⁵⁾。

敬語に関するアンケート調査の結果、「あなたは敬語を使いこなせていると思いますか」の質問における回答が、「あまり思わない」「思わない」計 81.9%と、自身の敬語能力に関する自己評価が低く、また、「あなたは敬語をうまく使えるようになりたいですか」の質問における回答が、「とても思う」「思う」計 100.0%で、敬語能力を身につけたいという高い向上心を持っているということがわかった。この結果より、本学の敬語教育授業では学生自身に敬語能力が身についたと実感させ、自己評価を上げるきっかけを作り、受講学生の敬語をうまく使えるようになりたいという向上心を満たす必要があると考えられ、具体的には、受講学生に自信をつけさせるための、教員による「褒めて伸ばす」指導の実施や、敬語能力が身についたということを数値にして受講学生自身がそれを実感できる授業内容にするなどが挙げられる【杉本 (2019)】。

また、事前に実施したビジネス敬語テスト全体の平均点は 40.2 点 (100 点満点)、標準偏差は 20.3 (n=22) であり、問題文を読んで、学生が場面や状況をイメージしやすい問いの正答率は高かったが、授業内で説明はしたものの、問題文を読んで学生が場面や状況をイメージしづらい問いの正答率は低かった。さらに、オフィスにおける電話応対表現、謙譲語を使った表現、尊敬語を使った表現を問う敬語問題のうち、電話表現の正答率が 29.17%と最も低く、その中でも、内線電話の応対表現の正答率が 13.64% (正解できた受講学生が 22 名中 3 名のみ) と、特に低い結果であることが明らかになっている。この結果は、普段よりスマートフォンや携帯電話を使って生活している学生にとって、固定電話は馴染みが無く、「内線電話」についても、オフィスでの実体験から得られる知識が無い故、問題文を読んでも、学生が場面や状況をイメージできなかったために、解答に辿り着くことができなかったと考えられる。これにより、企業で働いた経験の無い学生が、実際にオフィスで使うビジネス敬語表現、特に、電話を使ったビジネス敬語表現を確実に身につけるためには、具体的な場面を設定したロールプレイングなどの実践教育が不可欠だと理解できる【杉本 (2019)】。

以上の背景や結果を踏まえ、本稿では、これらの結果考察をもとに構築した、敬語教育に関する実践授業の効果を検証したい。

2. 本研究の目的・意義

本研究の目的は、本学学生の敬語についての意識調査 (事前アンケート)、敬語テスト (事前テスト) の結果分析後に、設計、構築した本学における敬語教育授業の効果を、事後アンケート調査と事後テストにより測定し、実証することである。また、大学全入時代の到来により問われるようになってきた、大学における「教育の質の保証」を検証すること、言い換えれば、本学の敬語教育授業が有効に作用しているか検証することを目的とする。

また、「教育の質の保証」において FD (Faculty Development) の一環である IR (Institutional Research) の観点や、学内の様々な情報を収集・分析し、数値化したものを教育、学生支援等に活用するという観点からも、本研究で実践する敬語教育における実践授業 (能動的学修) の効果を数値で表わすことは有効である。

さらに、これにより「教育の質の保証」を実証できるところ、そして調査結果より得られたデータが、大学や短期大学での敬語教育開発の一助となり得るところにおいて、本研究の意義を示したいと考えている。

3. 調査概要

本研究で実施した調査については、以下のとおりである。

3.1 調査概要

本学学生の、敬語使用に関する現段階での自己評価、敬語に関する学習意欲についての選択式事前アンケート調査結果、公益財団法人である実務技能検定協会主催による、文部科学省後援秘書技能検定試験 (以下、秘書検定) 2 級の過去問題からランダムに抽出したものを参考にして作成した敬語表現を出題 (ビジネス電話表現を問う 3 問、尊敬表現を問う 3 問、謙譲表現を問う 4 問、各 10 点×10 問=100 点満点) した事前テスト結果をもとに設計、構築した 3 回のビジネス敬語実践授業を実施し、その後、事後アンケートと、事前テストと同レベルの敬語テストを事後テストとして実施し、それぞれの結果を考察した。

3.2 調査対象

本学現代教養学科 1 年生のうち、「日本語表現」受講学生 25 名

3. 3 調査時期

2018（平成 30）年 11 月

3. 4 回収結果

アンケート、テスト回収・実施数（率）：22 名（88.0%）

3. 5 授業内容

第 1 回授業：授業の前半で、敬語の心得、敬語の重要性、敬語の必要性等を説明した敬語教育に関する動画を視聴する。その後、文法テキストを読み進めながら、尊敬語、謙譲語Ⅰ、謙譲語Ⅱ（丁寧語）、丁寧語、美化語など、敬語の基本を説明する。その際、具体的なオフィスでの場面における敬語使用の事例（お客様への敬語表現、上司への敬語表現、電話応対表現など）を挙げて詳しく解説する（40 分程度）。授業の後半では、実際に電話機に触れ、まず、電話機や受話器の使い方を詳しく説明した後、受講学生二人一組のペアとなり、電話機を使ってオフィス場面を想定した基本スクリプト（下記参照）をもとに、取引先のお客様役と社員役からなるロールプレイングを繰り返し練習する（40 分程度）。その際、教員は巡視しながら、適切な言葉遣い、適切な声の大きさ、話すスピード、話す姿勢にポイントを絞り、個別に具体的な表現を用いてアドバイスを与える。その後、受講学生ペアでお互いに気づいたことについて、良くできたところ（「声が良く出ていて聞き取りやすかった」「背筋が伸びていて、姿勢が良かった」「話している言葉が分かりやすかった」など）や今後改善した方が良いと思うところ（「ボソボソと話していたので、聞き取りにくい」「下を向き、前屈みになっていた」など）を述べ合う時間を 5 分から 10 分程度設けることとした。

基本スクリプト内容

A：お早うございます。ABC 株式会社〇〇でございます。

B：お早うございます。XYZ 商事▲▲でございます。

A：▲▲様、いつもお世話になっております。

B：こちらこそ、いつも大変お世話になっております。山田様はいらっしゃいますでしょうか。

A：山田でございますね。少々お待ちくださいませ。

第 2 回授業：前回の授業の内容を 10 分から 15 分程度復習する。その際、受講学生の反応を見ながら、学生が忘れていているところを重点的に再度説明する。その後、前回の授業と同様に、受講学生二人一組のペアとなり、実際に電話機を使って基本スクリプトをもとにしたロールプレイングの復習、さらに、前回の授業で練習したものより、少し複雑なスクリプト（発展スクリプト 下記参照）をもとにしたロールプレイングを繰り返し練習する。その際も、教員は巡視しながら、個別にアドバイスを与えるようにし、その後、受講学生ペアで気づいたことをお互いに話し合う時間を 5 分から 10 分程度設ける。

発展スクリプト内容

A：申し訳ございません。あいにく山田は席を外しております。山田が戻りましたらご連絡を差し上げましょうか。

B：お願いいたします。

A：かしこまりました。念のため、お電話番号を伺えますでしょうか。

B：123-4567-8910 です。

A：復唱いたします。123-4567-8910 ですね。確かに山田に申し伝えます。

B：よろしく願いいたします。

第 3 回授業：前回授業の内容を 5 分から 10 分程度復習する。その際も、受講学生の反応を見ながら、学生が忘れていているところを重点的に再度説明する。その後、前回の授業と同様に二人一組のペアとなり、実際に電話機を使って、これまでに実施した基本スクリプトと、発展スクリプトを繰り返し練習する。これまでと同様に教員は巡視しながら、個別にアドバイスを与え、同時に学生ペアで気づいたことをお互いに話し合う時間を 5 分から 10 分程度設ける。その後、事後アンケートと、事後テストとしてビジネス敬語テストを実施する。

3. 6 授業実施における工夫

教員が受講学生に対して個別指導する際には、受講学生の敬語に関する自己評価を上げるきっかけを作るために、アドバイスを与えるとともに、学生の良かったところを見つけて、具体的な表現で褒めるよう、徹底することとした。

また、受講学生二人一組によるロールプレイング後には、必ずお互いに話し合う時間を 5 分から 10 分程度設けることとし、話し合いをする際は、お互いのロールプレイングにおける良かった点と改善点について、自分の思うことを思うままに話し、お互いに相手の意見を積極的に受け入れるよう指導した。

さらに、携帯電話、スマートフォン世代と言われている受講学生の中には、自宅に固定電話が存在せず、これまでに固定電話に一度も触れた経験がない学生も一定数（1 割から 2 割程度）存在していたので、電話機の扱い方、受話器の握り方などから丁寧に実践を交えて説明することとした。

3. 7 アンケート内容

実践授業を通じて受講学生が敬語について理解できたか否かを明らかにするため（質問 1）、また、これまで馴染みの無かった固定電話の使い方を理解することができたか否かを明らかにするため（質問 2）に、次の質問項目を設けることとした。

質問 1：敬語について理解できましたか。

質問 2：電話機の使い方について理解できましたか。

上記の問いに、「よくできた」「できた」「できなかった」「まったくできなかった」より選択することとした。また、最後に授業について意見を求める自由記述欄を設けた。

3. 8 敬語テスト内容

ビジネス、オフィスにおける、様々な場面、状況に応じた電話表現、尊敬語、謙譲語を問う記述式問題を 10 問【電話表現 3 問（10 点×3 問＝30 点満点）、尊敬語 3 問（10 点×3 問＝30 点満点）、謙譲語 4 問（10 点×4 問＝40 点満点）総合 100 点満点】出題した。内容については、商社に勤務する社員が場面ごと（電話対応の場面、上司と対面し丁寧な言葉遣いが求められる場面、お客様に言う適切な言葉遣いが求められる場面）に、尊敬語、謙譲語、丁寧語を正しく使い分けられるかを問うものとした。これらの設問は、ビジネスで必要とする敬語表現が、場面ごとに偏りなく網羅されており、テスト内容として妥当であるといえる。

4. 結果・考察

以下に事後アンケートとして実施した授業アンケート調査結果（表 1）、以前実施した事前テストを含めたビジネス敬語テスト（事後テスト）の結果（表 2）と、それぞれの考察を述べる。

なお、表 1 においては、当日授業に参加し、授業アンケートに回答した受講学生の人数（n=22）としているが、表 2 においては、事前群（事前テスト結果とする）－事後群（事後テスト結果とする）間で、対応のある t 検定を実施するにあたり、事前テストと事後テストそれぞれの欠席者を考慮し、両方のテストを受けた人数（n=20）として、得点も調整した。

表 1 授業アンケート結果 (n=22)

	敬語理解	電話機の使い方理解
よくできた	9 名(40.9%)	12 名(50.5%)
できた	13 名(59.1%)	10 名(45.5%)
できなかった	0 名(—)	0 名(—)
まったくできなかった	0 名(—)	0 名(—)

考察：受講学生の主観的評価とされる、授業後に実施したアンケートの結果は、敬語理解について「よく理解できた」「理解できた」の合計が 100.0%であった（表 1）。この結果より受講学生の授業理解度は高いといえ、学生が授業を受けることによって、自分は敬語を身につけることができたと自覚していると捉えることができ、それまで低かった受講学生自身の自己評価の上昇につながるきっかけとなり得ることが示唆された。

また、電話機の使い方についても、「よく理解できた」「理解できた」の合計が 100.0%という結果（表 1）より、受講学生は授業内で実際に固定電話に触れてロールプレイングをしたことにより、普段から使い慣れていない固定電話

の使い方を身につけることができたことを自覚していると理解できる。

この結果については、教員から「受話器を持ちながら背筋も伸びており、話す姿勢が美しかった」「声のトーンやテンポがちょうど良く、相手にきちんと伝わる話し方であった」などの具体的な表現で褒められたことや、受講学生同士で話し合い、それぞれに良い所を「聞き取りやすい発声であった」「話すスピードがちょうど良かった」「企業で働くOLのようであった」などと、お互いに認め合うことで自信が付き、自己肯定感が得られたことにより自身に敬語能力がついたと感ぜられるようになったと考えることができる。また、これらは、後述するビジネス敬語テストの結果にも結び付いているとも考えられる。以下に、ビジネス敬語テストの全体の結果、受講学生別の結果を挙げておく(表2、表3)。

表2 ビジネス敬語テスト結果【全体】

(n=20)

	事前平均①	事後平均②	差①-②	t 値
電話表現	8.75(7.22)	24.00(8.00)	-15.25	-5.80 ^{**}
尊敬表現	10.25(8.87)	20.50(8.50)	-10.25	-3.47 ^{**}
謙譲表現	19.50(9.20)	33.75(9.86)	-14.25	-4.21 ^{**}
総合	38.50(20.32)	78.25(19.70)	-39.75	-5.46 ^{**}

() 内は標準偏差 ^{**}P<0.01

表3 ビジネス敬語テスト結果【個別】

(n=20)

学生 No.	電話表現 (30 点満点)			尊敬表現 (30 点満点)			謙譲表現 (40 点満点)		
	事前	事後	t 値	事前	事後	t 値	事前	事後	t 値
1	10	15	-5.80 ^{**}	20	15	-3.47 ^{**}	30	20	-4.21 ^{**}
2	0	30		0	20		10	40	
3	20	10		30	20		35	40	
4	10	30		20	20		35	40	
5	10	30		10	30		5	35	
6	10	30		0	30		10	40	
7	0	25		0	15		10	40	
8	5	30		15	30		30	40	
9	10	25		15	30		15	35	
10	0	30		0	10		20	40	
11	5	20		0	30		5	40	
12	10	30		0	20		10	40	
13	20	20		20	30		15	35	
14	20	30		10	30		20	35	
15	15	20		0	20		25	40	
16	0	0		10	20		20	10	
17	0	25		10	20		20	40	
18	0	30		20	0		20	10	
19	10	30		15	10		25	35	
20	20	20		10	10		30	20	
平均	8.75	24.00		10.25	20.50		19.50	33.75	

^{**}P<0.01

考察: 受講学生の客観的評価とされる、ビジネス敬語テスト結果は、事前テスト総合平均点 38.50、標準偏差 20.32、事後テスト総合平均点 78.25、標準偏差 19.70 であり、事前テストから事後テストにかけて平均点が 39.75 ポイント上昇した(表 2)。また、事前群(事前テスト結果とする)―事後群(事後テスト結果とする)間で t 検定を施した結果においても、事後群の方が有意に平均値が高く【 $t=5.46$ 、 $p<0.01$ (表 2)】、授業の効果は統計的にも明らかになった。分野別結果については、電話表現事前テスト平均値 8.75(正答率 29.17%)→事後テスト平均値 24.00(正答率 80.00%)、尊敬表現事前テスト平均値 10.25(正答率 34.17%)→事後テスト平均値 20.50(正答率 68.33%)、謙譲表現事前テスト 19.50(正答率 48.75%)→事後テスト平均値 33.75(正答率 84.38%)と、いずれの分野においても事後テストの平均値の方が高く、また分野ごとに事前群(事前テスト結果とする)―事後群(事後テスト結果とする)間で t 検定を施した結果においても、すべての分野で事後群の方が有意に平均値が高かった【電話表現 $t=5.80$ 、 $p<0.01$ 、尊敬表現 $t=3.47$ 、 $p<0.01$ 、謙譲表現 $t=4.21$ 、 $p<0.01$ (表 2、表 3)】。

設問ごとに見てみると、①電話表現のうち、内線電話に関する表現を問う問題(事後テストの上昇値 6.1 ポイント)、②尊敬語の表現を問う問題で、上司に言う丁寧な言い方に書き換える問題(事後テストの上昇値 4.6 ポイント)、③謙譲語の表現を問う問題で、身内の行為をお客様に使う言葉に書き換える問題(事後テストの上昇値 6.6 ポイント)、以上 3 問の事後テストの上昇値が高かった。

①から③を詳しく見ると、①は、上司の留守中に上司あての内線電話に出る時の基本的な電話表現を記入する問いであり、実際の電話機を使って実施したロールプレイングの効果であると考えられる。②については、上司に言う丁寧な言い方に変換を求める問い、「よければ見てもらえるか」→正答である「よろしければご覧いただけますか」は、相手の行動である尊敬語の「ご覧」と、こちらからお願いした言動に使う「いただく」が一文となった表現であるが、謙譲語である「拝見」との取り違えも無く、具体的な場面における敬語使用の事例を 3 回の授業で解説した効果であると考えられる。③については、お客様に使う言葉に変換を求める問い、「山田社長さんは 3 時に戻るとおっしゃっていました」→正答「社長の山田は 3 時に戻ると申しておりました」は、「社長の山田」「申して」など、お客様に身内である社長のことを伝える場合は、謙譲表現を使うということについて、受講学生が文法的にこれを理解したというよりは、ロールプレイングによる実践で慣れ、身についた表現であると考えられ、場面ごとのロールプレイングの効果に値するということが示唆された。

5. 自由記述欄の考察

ここで、アンケート調査項目の自由記述欄にある内容から読み取れることについて述べたい。受講学生が記述した内容は、「勉強になった」「敬語が身について自分のためになった」など、授業全体の感想に関するもの(5 件)、「先生のアドバイスが分かりやすかった」など、教員の個別指導に関するもの(3 件)、「ペア相手から、自分の良い点を言ってもらえてうれしかった」「ロールプレイング、話し合いを繰り返すうちに、どこが重要なポイントがわかってきて、それが自身の敬語力向上につながっていると思う」など、学生同士の気づきを話し合ったことに関するもの(8 件)、と 3 つに大別された。

記述内容はどれも授業内容について好意的なものであったが、その中でも、学生同士の話し合いに関する記述が最も多かったところには、振り返りという行為が受講学生にとって、記憶に残る印象深い行為であったことが示唆され、ロールプレイング後の学生同士の話し合いがピア・フィードバック(学生同士の相互評価)に発展し、そのアドバイスが次回の演習に活かされ、それが受講学生の敬語理解に繋がり、ビジネス敬語テスト(事後テスト)結果の向上に結びついたといえる。

さらに、このことは、ビジネス敬語テストの得点という、数値での可視化により、受講学生の敬語を身につけたいという向上心を満足させることができたと理解できる。

また、教師の個別指導に関する具体的な褒め言葉(「正しい言葉遣いでスムーズに話せていた」「活舌が良く、相手にははっきりと伝えることができていた」など)で学生に伝えることや、学生同士でお互いに、「何を言っているのかわかりやすかった」や「物言いが自然だった」など、良かったところを伝えることで自身の気づきが生まれ、それが自己肯定、自己評価の向上に繋がったと考えられる。

6. まとめ

以上、筆者が担当した「日本語表現」の授業において実施した実践授業の効果を主観的尺度である事後アンケート調査と、客観的尺度である事後テストより実証した。

本研究は調査人数も少なく、一般性までは明示できないものの、本調査により大学や短期大学における敬語教育方法として、場面ごとの敬語使用例の説明やロールプレイング、教員による個別指導、学生同士の話し合いを行うことで、学生自身が様々な場면을体験しながら自信をつけ、敬語能力に関する自己評価を上げることが可能な、より実践的な敬語教育が有益であると示唆できた。

最後に今後の展望として、4年制大学と比較して、2年間という時間的制限がある短期大学においては、これらを効率良く学修し、学生に身につけさせ、来る企業への就職に備える必要があるため、授業時間だけでなく、授業以外の時間でも教員は学生と積極的に会話をし、その都度、敬語指導をするなど、環境作りの必要性を挙げておく。

今後もこのような調査を継続的に実施し、より多くの事例を集め、分析し、結果を一般化させ、大学や短期大学における敬語教育開発に貢献することができればと考えている。

参考文献

- (1) 一般社団法人日本経済団体連合会：“2018年度 新卒採用に関するアンケート調査結果” (2018)
<<https://www.keidanren.or.jp/policy/2018/110.pdf>> (2020年4月25日 アクセス)
- (2) 文化審議会：“敬語の指針” (2007)
<http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/sokai/sokai_6/pdf/keigo_tousin.pdf> (2020年4月25日アクセス)
- (3) オリコンスタイル：“オリコン転職キャリアニュース” (2010)
<<https://career.oricon.co.jp/news/75386/>> (2020年4月25日 アクセス)
- (4) 東洋経済オンライン：“新入社員が評価を下げる「無意識 NG 行動」7選” (2008)
<<https://toyokeizai.net/articles/-/214713>> (2020年4月25日 アクセス)
- (5) 杉本亜由美：“金沢学院短期大学生の敬語に関する調査報告”、学葉、第60巻、第17号 pp.13-20 (2019)

果物から抽出した天然酵母による石川県産小麦製パンに関する研究¹⁾

前田 理香²⁾

Research on wheat bread from Ishikawa prefecture using natural yeast extracted from fruits¹⁾

Rika MAEDA²⁾

要 約

近年、SDGsの達成のため、各地において「地産地消」の取り組みが多くなされているが、この「地産地消」を更に促進するため、近年の食文化の変化に対応した食品加工の面でのアプローチについて検討した。石川県産小麦粉、石川県産の果物としてブドウ、リンゴ、いちじくを使用し、これらの果物の性状および果物から抽出をした天然酵母液を調製し、この酵母液を使用した天然酵母製パンの調製条件について検討を行った。その結果、石川県産ブドウ、リンゴ、いちじくの天然酵母液の調製は他の果物と同様の性状を示す酵母液の調製ができ⁽¹⁾、この天然酵母を使用した石川県産小麦製パンの調製条件を検討した結果、砂糖の添加量の増加により比容積の増加させる効果が認められた。

キーワード：果物、小麦、天然酵母、製パン、地産地消

1. はじめに

2030年を目標に2015年に設定された、国連主導の持続可能な開発のため必要不可欠な目標がSDGs⁽²⁾であり、この目標は17の分野別目標と169の達成基準から構成され、様々な視点から取り組みが世界中で進められている。そのなかの一つに『地産地消』があるが、地産地消の特徴として、生産者と調理者と消費者の距離が近く、また鮮度が良く、栄養価が高い美味しい食材を使った地元ならではの調理法を用いた料理と、それを食べる人々の関係があり、農業や畜産業など地域の生産者の保護や地域経済の活性化、地域への愛着につながる地域の伝統的食文化の維持と継承にもつながっている。しかしながら、日本における食料自給率は低く、食物の多くを海外からの輸入に頼っているのが現状である。

このような状況の中、地産地消、つまり、地域で生産したものを、その地域で消費するという動きが高まっている。このような動きは、先に述べた「地域経済の活性化」や「地域への愛着につながる地域の伝統的食文化の

維持と継承」のほか、「輸出のための農地作りによる森林伐採」や「海洋資源乱獲」なども抑える効果が期待できる。

これはSDGs、17の分野別目標「エネルギーをみんなにそしてクリーンに」と「産業と技術革新の基盤をつくろう」、フードマイレージ低下による地球温暖化問題におけるCO₂の削減、「気候変動に具体的な対策を」などにも地産地消は貢献し、さらに「陸の豊かさを守ろう」⁽³⁾にも関わりをもつといえる。地域で育てたものを、その地域で消費するということは、陸の資源の保護にも繋がりSDGsにおいても地産地消の果たすべき役割は大きく、大変重要な意味を持つものと考えられる。

また、近年の社会情勢の変化により、これまでの中食・外食に代わり家庭生活においては家で食材から調理したものを食べる内食が増加する傾向にある。さらにエシカル（倫理的）消費につながる人や社会、環境に配慮した消費行動を我々一人ひとりが考え行動をしていくことが求められている。さらに消費者においては、自然派

1)：令和2年10月28日受付；令和3年3月11日受理。Received Oct. 28, 2020；Accepted Mar. 11, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

志向や、食品加工の一方法としてホームベーカリーの普及により家庭内でパンを製作することが盛んにおこなわれるようになってきた。家庭内でのパンの製作にあたり、既存のドライイーストを使用したパン製作だけではなく、イーストの代わりに果物を用いて酵母菌を調整し、その酵母菌をもととした天然酵母製パンも行われる機会が消費者の間で増加している。

しかし、天然酵母パンの製作における問題点としては、酵母菌の調製や、元種の調整条件により、ドライイーストなどを使用し調製した製パンのような再現性が困難であることや、調製条件が明瞭ではなく発酵種を用いたパンの品質を保つには、発酵種中に存在する微生物群の生育を保持しつつ、外部からの雑菌の混入を抑制する必要があるなど、その管理にはかなりの労力がかかる⁽⁴⁾ため、天然酵母製パンの調製には困難を要するという問題点が生じている⁽¹⁾。

本研究では、外国産の小麦粉を比較して、高含水率であり有機栽培による石川県産小麦粉、石川県産の果物から抽出した天然酵母による、石川県産天然酵母製パンの調製条件の検討を行った。果物として、栄養素を豊富に含み、種皮を用いた酵母液に及ぼす効果の検討をするため、石川県産の果物としてブドウ、リンゴ、いちじくを使用し、果物の種類の差異、さらにパン調製における砂糖の添加量などの調製条件が製パンに及ぼす影響について検討をした。

2. 試料および実験方法

2.1 試料

果物として、石川県産のブドウ（種無し巨峰、クイーンニーナ）、リンゴ（さんさ）、いちじくを用いた。

小麦粉は石川県産有機小麦強力粉 有機 JAS マークゆきちから（東日本（株））、国産小麦全粒粉（健康フーズ（株））、山形県産米粉（吉田製粉（株））とした。これらの栄養成分表示は Table 1 に示した。砂糖（上白糖）、バター（有塩 四つ葉）、天日塩（天塩（株））を用いた。

2.2 天然酵母液の培養

ブドウは種皮を含めて粒ごと、リンゴは各 1 個を種皮も含めたまま、縦、横 3 cm 程度に切り、いちじくは種皮の部分を除き切った。煮沸消毒を行ったビンに果物を詰め、水道水を果物が全て浸漬するように添加した。室温に静置し、毎日 1 回瓶のふたを開け、空気を入れ、1 週間後、瓶のふたを開け、勢いよく泡が突出することで、酵母菌の完成とした。完成後は冷蔵庫に保存をし、1 日 1 回瓶のふたを開け空気を入れ換えた。

2.3 パンの調製と焼成方法

(1) 元種の調製

中種法による製パンの調製のため、元種の調製をした。強力粉 30g に各種天然酵母液 50g、塩 1g を加え、10 回攪拌し、室温で 7 時間静置をした後、強力粉 90g、天然酵母液 60g、水 (Natural water) 60g、塩 1g を加え、10 回攪拌後、室温で 6 時間静置をし、その後冷蔵庫に静置した。

(2) パンの配合

小麦粉 70g、全粒粉 15g、米粉 15g、元種 100g、水 30g、バター 5g、塩 0.8g とした。

上記に追加して、それぞれ砂糖は 3g または 1.5g 添加したものを調整した。

(3) パンの調製方法

パンの調製は、混捏、一次発酵、ねかし、二次発酵、焼成、冷却の順で行った。混捏では小麦粉、全粒粉、米粉、もと種、水、バター、砂糖、塩をボールの中で混合をし、ホームベーカリー（SB-1D151 siroca 株式会社）で 5 分間混捏をした。これらの調製条件を Table 2 に示した。

一次発酵は、室温（約 28℃）で 8 時間、その後冷蔵庫で 7 時間行った。ねかしは、30 分間室温で静置させた。その後、生地 27g を採取し成形を行った。ジャム添加物に関しては、生地 27g にジャム 3g を生地中心部に添加し、丸形に成形し成形後アルミ箔型に入れた。二次発酵は室温（約 28℃）で 2 時間行った。焼成は、電気オーブン（過熱水蒸気オーブンレンジ、ER-SD7000 株式会社

Table 1 Nutrition facts per 100 g of materials used for sample

		Strong flour of Ishikawa	Whole grain flour	Rice powder
Energy	(kcal)	365	357	374
Protein	(g)	11.8	13.0	6.0
Lipid	(g)	1.5	2.2	0.7
Carbohydrate	(g)	71.7	71.4	81.9
Salt equivalent	(g)	0	0	0

東芝)で行った。(180℃,15分)。焼成後は室温で2から3時間放冷した。

(4) ジャムの調製

各果物の種皮部分を除き、果実各100gに砂糖40g、天然水20gを加え、煮詰め調製した。なお、ブドウは種皮を除去せずに調製をした。

2.4 果物,天然酵母液およびジャムの性状測定

pH測定はデジタルpH測定器(Pnrskter製),糖度測定はBrix糖度計(C03270 Just Match(株))により測定を行った。

2.5 製パンの測定方法

比容積の測定は菜種法による体積測定を、パンを焼成した後、冷却を行い、パンの体積をパン重量で除き比容積を求めた。また、パン上部の表面積(幅、縦および横測定),高さをTape measureで測定を行った。焼成率の測定は、成型、二次発酵終了後の重量と、焼成後室温で2から3時間放冷したのちの重量により測定を行った。

3. 実験結果および考察

3.1 各種果物の性状

種無し巨峰,クイーンニーナ,リンゴ(さんざ),いちじくについて、果物の糖度を測定した結果をFig.1に示した。

2種類のブドウはいずれも糖度20%以上の高値を示していた。ブドウの皮には、アントシアンが多く含まれ眼精疲労や活性酸素の除去に効果があるとされる。アントシアンはポリフェノールの一種で、悪玉コレステロールの発生を防ぎ血液を清浄化する働きがあるといわれており、ブドウ糖や果糖が多く含まれている。動脈硬化やがん予防にも期待ができ、疲労回復にも効果がある。巨峰は果皮が濃い紫黒色をしていて、果肉は淡い緑色であるが⁽⁶⁾、この果肉は糖度が高く甘味が強いという結果が得られた。また、ブドウ新品種クイーンニーナは⁽⁷⁾、果皮色が赤く食味に優れた大粒のブドウ品種であり、糖度が高く酸含量も低いという、噛み切りやすく硬い肉質で

Table 2 Bread mix of sample

	Sample	
	A	B
Natural water	30	30
Bread dough	100	100
Strong flour of Ishikawa	70	70
Whole grain flour	15	15
Rice powder	15	15
Butter	5	5
Salt	0.8	0.8
Suger	3	6

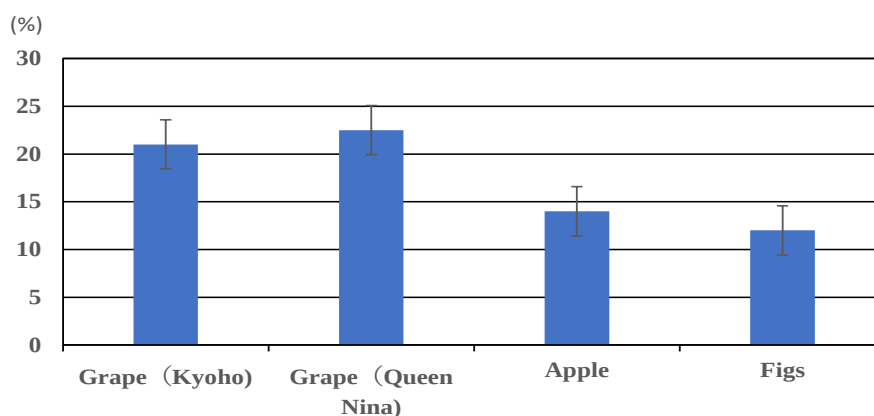


Fig.1 Measurement of sugar content in fruits.

食味は極めて優れているが、巨峰より糖度が高い結果が得られた。

さんさは8月下旬頃から出回る、早生種のリンゴである⁽⁸⁾。サイズは200～250gとやや小ぶりで果皮は鮮やかな紅色をしていて果肉は白くて緻密であり、甘味と酸味のバランスがよく、果汁が豊富でシャキシャキとした食感が楽しめる特徴をもつ。皮の部分にはポリフェノールや食物繊維など栄養が含まれるため、今回の酵母液の調製については、皮ごとを使用しこの特性を生かすようにした。リンゴの糖度については、糖度はBrix値で紅玉(12.0～13.0)、ぶじ(10.9～14.0)とあるが⁽⁹⁾、本実験に使用したさんさは糖度14%の結果が得られ、他の種類のリンゴと同程度の糖度であることが明らかになった。

いちじくは、カリウムや食物繊維総量もあり、比較的多くカリウムを含んでいる。カリウムは、血圧を下げる

効果があるとされており、高血圧や動脈硬化などの予防に役立つと考えられ、ペクチンをはじめとした食物繊維も多く含まれているので、便秘改善にも期待できる。さらにタンパク質分解酵素のフィシンが含まれ、消化を促進するとされ⁽¹⁰⁾、本研究において、いちじくには天然酵母パンの調製に有用な性状を保持し、一定の糖度を示していた。

3.2 天然酵母液の性状

各種果物から調製をした、酵母液のpHの測定をした結果をFig.2に示した。微生物学で酵母が見いだされるより前から、自然界に存在をしている酵母を製パンに利用をしている⁽¹¹⁾。酵母液の様子をFig.3に示した。酵母の酸性生育限界値はpH3.0であり、至適pHはpH4から5とされているが、ブドウ、リンゴ、いちじくのいずれの酵母液に関してもpHは3.3から3.6であり、製パン

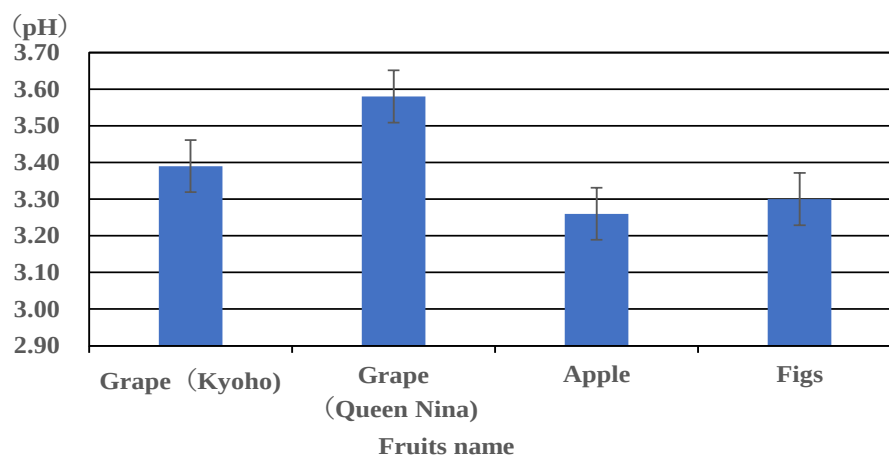


Fig.2 Measurement of pH in yeast liquid content in fruits.



Fig.3 Yeast of liquid

に使用する酵母液として適切な条件の液性を示していると考えられる。また、レーズンから調製をした天然酵母液の生育の至適 pH を判定した結果から、一般の酵母の pH5~6 とは違い、pH3.9 付近であったことは、レーズンを含むパンの製造において気体発生量が多くなるが⁽¹²⁾、本実験においてブドウ、リンゴ、いちじくにおいても同様の結果が得られる至適 pH の酵母液を調整できたことから、レーズンを含むパンの製造の気体発生量と同程度を得ることができたことにつながると考えられた。

3.3 調製条件による製パンの比較

石川県産小麦粉を使用したパンの調製条件について Table 2 に示した。実験条件に関しては試料の B の砂糖の配合を 1 として、A は B の配合の 1/2 の砂糖含有量とした。

天然酵母液により調製をした元種は、微生物を増殖させたものであり、パン製造では生地を発酵させる際に使用されている。中種法により、元種を使用して調製をしたこの発酵種中には、酵母や乳酸菌など複数の微生物が共存しており、発酵時にそれらが生成する代謝産物によって、生地が膨張し、さらに、独特な風味の付与が生じる。

パンの調製における砂糖⁽¹³⁾の添加量の影響について、ジャムを添加した製パンとジャムを添加していない製パンについて検討をした。

ジャムを添加していない製パンに関して、4 種類の製パンはいずれも重量を 24 g である試料について測定した結果を Table 3 に示した。この結果、ブドウの巨峰、クイーンニーナいずれに関しても、リンゴといちじくに比較して横、縦の幅及び高さともに高値を示した。また、砂糖の添加量に関して検討を行った結果、砂糖の添加量の増加により、縦・横・高さともに増加している。リンゴといちじくに関しても同様の結果が認められた。

ジャムをパンにフィリングとして入れたのち、成形・焼成を行った製パンに関して検討をした結果を Table 4 に示した。この結果、砂糖を添加する量が増加することで、製パンの比容積の向上が認められた。さらに、巨峰、クイーンニーナともに、リンゴ・いちじくと比較して製パンの縦・横・高さの大きさに高値が認められた。本実験に用いた上白糖は、水分とブドウ糖と果糖の混合物をそれぞれ 1%程度含んだ結晶状の白い甘味料であり、その主成分はショ糖である。パンは二酸化炭素と小麦粉の成分であるタンパク質と添加されている水分の間での結合、さらにこねる力が加わり、グルテンにより膨潤するがここに砂糖がさらに添加されることで、甘みの付与だけではなく様々な効果が得られる。メイラード反応により、パンの表層の着色化や芳香が生じる。また、パン生地中の酵母に発酵源を供給して生地発酵が促進され、糖の保湿性によって、パンの内部により多くの水分が保持され、その結果、老化遅延、即ち、保存性が延長され

Table 3 Measurement of the properties of bread prepared with fruit yeast

Sample	Measured	Grape (Kyoho)			Grape (Queen Nina)			Apple		Figs	
		Non sugar	Sugar 1/2	Sugar 1	Non sugar	Sugar 1/2	Sugar 1	Sugar 1/2	Sugar 1	Sugar 1/2	Sugar 1
Normal	Weight (g)	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Wide (cm)	5.1	5.4	5.8	5	5.1	5.8	4.5	4.8	4.6	4.8
		4	4.3	4.8	4.5	4.6	5.2	4.3	4.5	4.3	4.5
	High (cm)	3	3.5	3.9	3	3.4	3.5	2.5	3.1	2.3	2.8

Table 4 Measurement of the properties of bread prepared with fruit yeast

Sample	Measured	Grape (Kyoho)		Grape (Queen Nina)		Apple		Figs	
		Sugar 1/2	Sugar 1	Sugar 1/2	Sugar 1	Sugar 1/2	Sugar 1	Sugar 1/2	Sugar 1
Add jam	Weight (g)	26	26	26	26	27	27	27	27
	Wide (cm)	5.5	5.5	5.3	5.7	4.5	5	4.6	4.9
		4.9	4.9	4.7	4.7	4.5	4.7	4.2	4.8
	High (cm)	3.7	5	3.5	3.8	2.8	2.8	2.7	2.7

る。砂糖添加の変化が焼成後の製パンの比容積の増加に与える影響に関して検討をするため、Fig.4 に製パンの比容積を示した。この結果、ジャムを添加していない製パン及びジャムを添加した製パンのいずれにしても砂糖の添加量の増加により比容積の増加が認められた。

特にブドウはリンゴ及びいちじくに比べて比容積が大きくなっていた。製パンにおいては砂糖添加 3%と 6%の差は焙焼、保存時とも 6%添加が水分の蒸散を抑える傾向がみられ、製パン後のパンの弾性率は砂糖添加量に大きく関係している⁽¹⁴⁾とあるが、本実験でも砂糖の添加量の増加により、添加量の多いものほど比容積が増大していることから、砂糖の添加は酵母の発酵が促進されパンの膨みが良くなり、保水性によりデンプンの老化防止に効果をあげた⁽¹⁵⁾と考えられた。今後、この点に関してもさらに追究をし、検討をしていきたい。

4. まとめ

本研究では、石川県産小麦粉、石川県産の果物としてブドウ、リンゴ、いちじくを使用し、これらの果物の性状および果物から抽出をした天然酵母液を調製し、この酵母液を使用した天然酵母製パンの調製条件について検討した。その結果、石川県産ブドウ、リンゴ、いちじくの天然酵母液の調製は他の果物と同様の性状を示す酵母液の調製ができた。さらにこの天然酵母を使用した石川県産小麦製パンの調製条件を検討した結果、ジャム

を添加していない製パン及びジャムを添加した製パンのいずれに関しても砂糖の添加量の増加により比容積の増加が認められた。特に二種類のブドウはリンゴ及びいちじくに比べて比容積が大きくなった。

今後は、果物の性状や特性を活かした天然酵母液の調製及び発酵条件の検討、再現性のある天然酵母による製パンの調製条件の検討をすすめ、地産地消の促進の観点から SDGs 目標の達成にも繋げていきたい。

参考文献

- (1) 青木嘉孝：“天然酵母に関する研究報告”、名古屋文化短期大学研究紀要第 42 集 (2017)
- (2) 厚生労働省：“Nutrition Policy in Japan to Leave No One Behind”、厚生労働省 (2019)
- (3) 外務省 国際協力局：“持続可能な開発目標 (SDGs) と日本の取組”、外務省 (2020)
- (4) 渡邊悟、篠原尚子、中村健人、雨宮義人、時友裕紀子、小宮山美弘：“レーズン起源酵母によるワイン醸造”、Journal for the integrated study of dietary habits 22(4), pp284-292 (2012)
- (5) 大崎聡子、市川朝子：“グルテンフリー米粉パンの物性と食味に及ぼす絹フィブロイン及びキサンタンガムの影響”、日本調理科学会誌、Vol.45, No.1, pp9-18(2012)
- (6) 梅原宜紘：“ぶどう品種総図鑑巨峰”、創森社、東京 (1972)

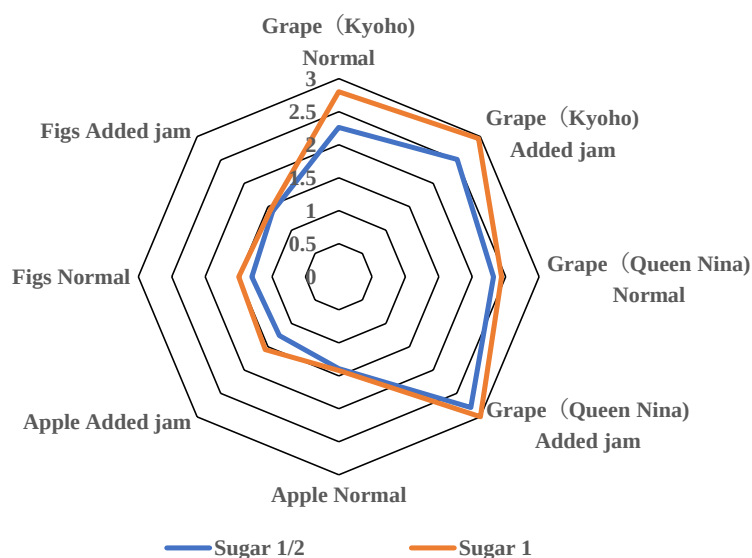


Fig.4 Effect of sugar in bread preparation using fruits yeast solution.(cm³/g)

- (7) 農研機構果樹研究所：“ブドウ新品種「クイーンニーナ」”、果樹研究所研究報告 15 号,pp21-37(2013)
- (8) 井上繁：“47 都道府県くだもの百科”、丸善出版、東京、(2017)
- (9) 松本時子、中村百合子、畑江敬子、島田淳子：“熟度の異なるリンゴから調製したジャムの嗜好性について”、*Journal of cookery science of Japan*、28(1),pp46-49, (1995)
- (10) 森内安子：“果実によるタンパク質分解酵素の活性検査”、神戸女子短期大学 論攷 57 巻,pp27-33 (2012)
- (11) 舘博：“発酵のきほん”、誠文堂新光社、東京、(2015)
- (12) 渡邊悟、篠原尚子、金子節子、飯塚吉雄：“レーズンから分離した天然酵母のパン酵母としての特性”、聖徳栄養短期大学紀要 (36),pp1-6 (2005)
- (13) 瓦家千代子：“砂糖の調理”、生活衛生 29 (4) pp221-24 (1985)
- (14) 長谷川孝子、沼沢忠祐：“パンの水分量と弾性率”、名古屋文理短期大学紀要、15 号, pp65-69(1990)
- (15) 高橋佳子、代谷沢：“製パンの調理学的研究”、食物学会誌・第 33 号 pp29-33(1978)

給食経営管理基礎実習における食材費の分析《第2報》¹⁾

真木 瑛²⁾ 長岡 花恵³⁾ 飯田 範子³⁾

Analysis of the food cost in nutrition and food service management basic training

《Second report》¹⁾

Akira MAKI²⁾ Hanae NAGAOKA³⁾ Noriko IIDA³⁾

要 約

管理栄養士・栄養士として給食経営を行うためには、設定された金額内で給与栄養目標量を満たす献立を作成できることが、重量な能力であると考えた。本研究では、2019 年度に実施した給食経営管理基礎実習で使用した食材費の ABC 分析を行い、管理栄養士・栄養士を目指す学生が、設定金額である 300 円以内で給与栄養目標量を満たす献立を作成できたかを評価・分析することを目的とした。

その結果、本研究で対象とした 12 種類の献立のうち、設定金額である 300 円以内で提供できたのは 9 種類、超過した献立が 3 種類であった。超過した金額は 37 円～70 円であった。また、使用した食品群のうち、野菜類、魚介類、肉類、穀類が重要管理項目となることが分かった。特にサケの単価が大きく影響していた。また、ねぎの発注量に注意が必要であると考えた。

今後は、臭みが少なく安価なサケを探すことと、大学独自のねぎの廃棄率を設定する必要があると考えた。

キーワード：給食経営管理、食材費、ABC 分析

1. はじめに

給食とは、「特定多数の人びとに継続的に食事を提供する」^① ことである。そのため、対象集団の性別・年齢、身体活動レベル、健康状態などから 1 日に必要な給与栄養目標量を設定し、そこから、朝食、昼食、夕食の 1 食当たりの給与栄養目標量を定める。その後、食品構成を考量して、必要となるエネルギーおよび各栄養素の基準を満たす献立を作成し、食材の発注、納品、調理、残食調査、嗜好調査などの給食マネジメントを行う。

金沢学院大学人間健康学部健康栄養学科では、3 年次前期開講科目として給食経営管理基礎実習を実施しており、これまでの学修内容を基に、特定給食施設を想定した給食マネジメントができる基礎実習を行い、大量調理の視点から運営・管理の実際を習得し、給食経営管理

応用実習に繋ぐことができるようにすることを到達目標としている。この科目では、喫食対象者の性、年齢、身体活動レベルから 1 食当たりの給与栄養目標量を設定し、300 円以内で献立を作成している。管理栄養士・栄養士が給食マネジメントを行う際には、設定された金額内で献立作成ができることが重要な能力であると考えた。そのため、管理栄養士・栄養士資格取得を目指す学生が、給与栄養目標量を満たす献立を設定金額内で作成できているか評価・分析することは重要な検討課題である。

特に、給食の原価は収益に直結するため、重要な管理項目である。なかでも、給食原価に占める食材の割合が最も大きく、この引き下げが原価低下の手段として効率的と言われている^①。食材費の分析方法の一つとして、

1)：令和2年10月28日受付；令和3年1月29日受理。Received Oct. 28, 2020；Accepted Jan. 29, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

3)：金沢学院大学；Kanazawa Gakuin University.

ABC 分析 (ABC analysis、Pareto analysis) がある。この分析方法は、調査対象の占有比率を把握するための計算技法である。実際の給食業務における経営管理では、料理別売り上げからメニュー分析を行う際、あるいは食材料の使用金額から原価分析を行う際などに、この分析方法が用いられる²⁾。

筆者は、管理栄養士・栄養士資格取得を目指す学生が給与栄養目標量をみたす献立を設定金額内で作成できているか評価・分析すること目的に、2018 年度に実施した給食経営管理基礎実習の ABC 分析を行った。その結果、対象とした 12 種類の献立のうち、設定金額である 300 円以内で提供できたのは 9 種類、設定金額を超過した献立は 3 種類であった。超過した金額は 10 円～57 円であったため、概ね、適切な金額で提供できていたと考えられた。また、使用した食品群のうち、野菜類、肉類、魚介類、穀類、果実類が重要管理項目となる事がわかった。

本研究では、2018 年度に引き続き 2019 年度の給食経営管理基礎実習で実施した 12 種類の献立を対象に ABC 分析を行い、管理栄養士・栄養士資格取得を目指す学生が給与栄養目標量をみたす献立を設定金額内で作成できているか評価・分析することとした。

2. 方法

2. 1 調査期間

2019 年度 4 月から 7 月までの 4 か月間における給食経営管理基礎実習で実施した全 12 種類の献立を調査対象とした。

2. 2 調査方法

給与栄養目標量は、日本人の食事摂取基準 (2015 年版)³⁾ をもとに喫食対象者の性別、年齢、身体活動レベルを用いて算出した。

表 1 給与栄養目標量

エネルギーおよび栄養素	単位	給与栄養目標量
エネルギー	kcal	610 ～ 750
たんぱく質	g	23 ～ 29
脂質	g	17 ～ 21
炭水化物	g	90 ～ 110
食物繊維総量	g	6以上
カルシウム	mg	190 ～ 230
鉄	mg	2.8 ～ 3.4
レチノール活性当量	μg	160 ～ 240
ビタミンB ₁	mg	0.38 ～ 1.1
ビタミンB ₂	mg	0.36 ～ 0.42
ビタミンC	mg	29 ～ 35
食塩相当量	g	2.7 ～ 3.3

食材費の ABC 分析を行うために、調査対象献立で使用した発注・検収書、実施献立、納品伝票を用いて、全献立合計の食品群別の使用金額、占有比率および累積構成比率を算出した。また、設定金額である 300 円を超過した献立を使用食材別の使用金額、占有比率および累積構成比率を算出した。

これらの情報をもとに、使用金額の累積構成比率が 70%以内を A グループ、70～90%を B グループ、90%以上を C グループに分類した²⁾。なお、食品群は、七訂食品成分表 2017⁴⁾ をもとに分類した。

本来であれば 2020 年に日本人の食事摂取基準と食品成分表が改訂されたため、そちらを使用すべきだが、給食管理基礎実習を実施した時期が 2019 年であったため、日本人の食事摂取基準は 2015 年版、食品成分表 2017 年版を用いることとした。

3. 結果

3. 1 給与栄養目標量および実施献立

表 2 実施献立の栄養価および使用金額

		764	744	719	849	760	651	689	711	736	695	740	684
エネルギー	kcal	764	744	719	849	760	651	689	711	736	695	740	684
たんぱく質	g	35.3	32.4	27.5	29.7	29.4	24.4	33.9	32.3	22.8	28.1	34.4	29.2
脂質	g	10.5	21.0	17.1	21.1	14.3	13.8	14.9	13.5	20.3	20.6	14.6	16.0
炭水化物	g	127.7	103.9	110.8	131.4	122.7	104.3	100.6	108.3	113.2	95.8	113.8	103.0
食物繊維総量	g	6.6	5.5	6.8	7.2	4.3	5.2	3.7	4.5	4.7	5.2	4.3	4.3
カルシウム	mg	214	219	163	252	91	114	236	172	144	205	130	72
鉄	mg	5.0	2.6	3.3	4.0	2.9	3.9	2.5	2.3	3.4	4.4	2.5	2.1
レチノール活性当量	μg	307	174	270	111	297	197	154	165	41	513	166	97
ビタミンB ₁	mg	0.41	0.51	0.30	0.63	0.28	0.78	0.43	0.33	0.51	0.36	0.63	0.33
ビタミンB ₂	mg	0.54	0.39	0.56	0.39	0.27	0.44	0.38	0.37	0.34	0.72	0.44	0.25
ビタミンC	g	79	50	36	50	23	51	20	25	32	42	62	67
食塩相当量	g	3.4	2.6	4.3	3.5	2.9	2.9	3.9	2.7	1.6	3.8	2.3	1.6
1人分使用金額	円	270	370	215	280	189	253	369	236	337	274	289	289

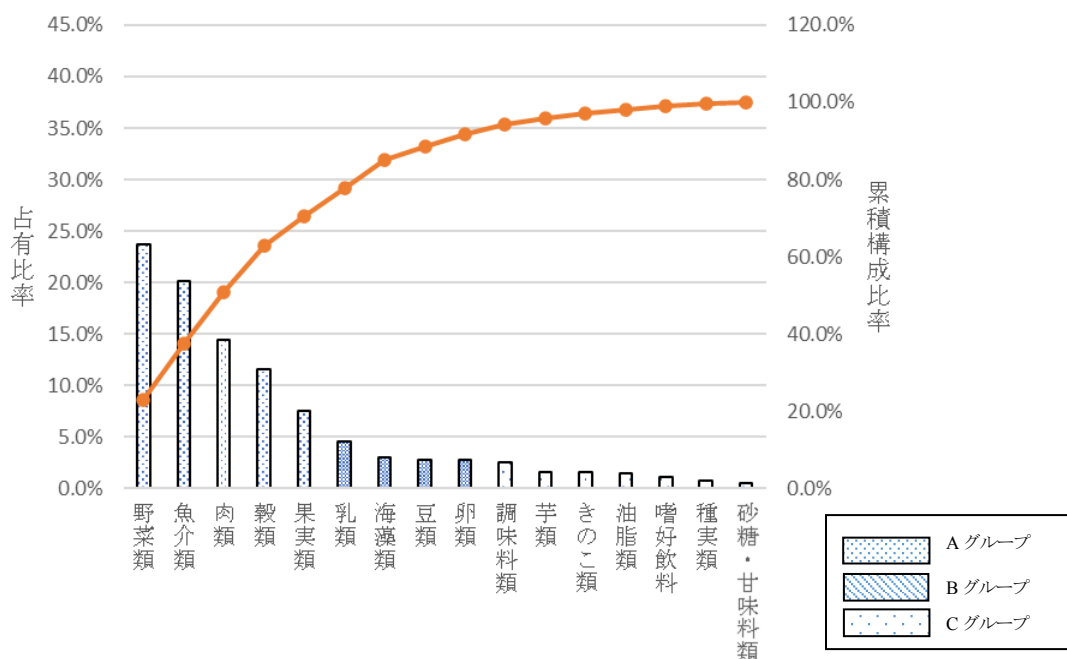


図1. 全献立のABC分析結果

表1に今回使用した給与栄養目標量を示した。また、表2に実施献立の栄養価および使用金額を示した。12種類の献立のうち設定金額である300円以内という条件を満たした献立は8種類、300円を超過した献立は献立B、献立G、献立Iの3種類だった。(表3)

3. 2 全献立合計の食品群別の使用金額、占有比率、累積構成比率およびABC分析

全献立合計の食品群別の使用金額、占有比率、累積構成比率およびABC分析の結果を図1に示す。食品群別使用金額では、野菜類が最も高く、次いで、魚介類、肉類、穀類、果実類の順に高い結果となった。

3. 3 設定金額を超過した献立の使用食材別使用金額、占有比率および累積構成比率

設定金額である300円を超過した献立は3種類であった。この3種類の献立で使用了食材別の使用金額、占有比率および累積構成比率を表4-6に示す。Aグループに該当した食材は、献立Bでは、サケ、ヨーグルト、精白米、献立Gでは、サケ、さやえんどう、精白米、献立Iでは、木綿豆腐、たまねぎ、ねぎ、マンゴー(缶)、精白米、豚ひき肉であった。Bグループに該当した食材は、献立Bでは、レモン、パイナップル(缶)、有塩バター、キャベツ、かつお節、えのき、たまねぎ、献立Gでは、牛乳、ねりごま、大根、ゼラチン、かつお節、みつば、

献立Iハムでは、ハム、粉寒天、きゅうり、レモン果汁、ごま油であった。

4. 考察

2019年度に実施した給食経営管理基礎実習でを使用した食材費をABC分析し、管理栄養士・栄養士資格取得を目指す学生が給与栄養目標量をみたす献立を設定金額内で作成できているか評価・分析を行った。

本研究で対象とした献立は12種類だった。そのうち、設定金額である300円以内で提供できたのは、8種類、設定金額を超過した献立は3種類であった。超過した金額は37円～70円であり、これらの献立は改善が必要であると考えた。

全献立の合計食品群別使用金額、占有比率および累積構成比率を算出し、ABC分析を行った結果、重点管理項目であるAグループに該当する食品群は、野菜類、魚介類、肉類、穀類、果実類であった。ABC分析でAグループは重要管理項目に該当し、食材料の価格を下げる努力をする項目である²⁾。またこの結果は、林ら⁵⁾が実施した管理栄養士養成課程の給食経営管理実習でを使用した食材のABC分析結果と同様であり、2018年度に実施した給食経営管理基礎実習のABC分析の結果とも同様であった。

2018年度と同様に野菜類の使用金額が高くなった原因として、使用頻度が考えられた。本研究で対象とした

表 3 設定金額を超過した献立

	献立B	献立G	献立I
主食	ごはん	ごはん	ごはん
主菜	サケのホイル焼き	サケの西京焼き	麻婆豆腐
副菜	キャベツのマヨ コーン和え	3色なます	バンサンスー
汁物	豆腐とわかめの味 噌汁	すまし汁	わかめスープ
デザート	フルーツヨーグル ト	ごまプリン	マンゴープリン
使用金額	370円	369円	337円
設定金額との差	70円	69円	37円

献立は、全て主食、主菜、副菜、汁物、デザートから構成されている。野菜類は、主菜、副菜、汁物に使用するため、使用頻度が高くなったことが要因としてあげられる。また、野菜類はビタミンやミネラルの供給源としての役割だけでなく、献立の彩（季節感）を出すためにも使用するため、重要管理項目に入ったと考えられた。

野菜類の次に使用金額が高かった食品群は、魚介類と肉類で、主に主菜の材料として使用する食材であった。特に魚介類でサケの 1 kg 当たりの単価が 2,575 円であり、タラ (1,275 円/kg)、アジ (950 円/kg) に比べると高額であった。単価の高いサケを使用した理由は、匂いである。今回購入したサケよりも安価なサケやマスを使用することも検討したが、これらは今回購入したサケに比べて臭みが強い、料理酒に浸すなどの下処理を行っても臭みを消すことができない。そのため、喫食者満足度を考え価格が高いサケを使用したため、ABC 分析の結果 A グループに該当したと考えた。

穀類の使用金額が高くなった原因として、使用した精白米の量が考えられる。今回、全 12 種類の献立すべてで、精白米の使用量を 90 g で統一した。これは、設定した 1 日当たりのエネルギー量 2,050 kcal に穀物エネルギー 50% を乗ずると 1,025 kcal となり、1,025 kcal を穀類から摂取することとなる。給食経営管理基礎実習の食品構成では、穀類に該当する食品を、米、麺類、パン類、その他の穀類に分類しており、1 日当たり麺類を 26 g、パン類を 15 g、その他の穀類を 2 g 使用することとした。

これらの使用量からエネルギー量を求めると、麺類で 55 kcal、パン類で 40 kcal、その他の穀類で 7 kcal 使用することとなる。これらを合計すると 102 kcal となるため、 $1,025 \text{ kcal} - 102 \text{ kcal} = 923 \text{ kcal/日}$ となる。精白米 100 g のエネルギー量が 358 kcal であるため $923 \text{ kcal} \div 358 \text{ kcal} \times 100 \approx 250 \text{ g/日}$ となる。1 日 3 回食べる場合、1 か月 (31 日計算) で 93 回の食事を食べるることとなる。このうち、麺類を 4 回、パン類を 4 回食べると想定すると、精白米を食べる回数が 85 回となる。そのため 1 日 250g の精白米を 1 か月間食べると 7,750 g 食べることとなる。1 か月で精白米を 85 回食べる想定のため、 $7,750 \text{ g} \div 85 \text{ 回} = 90 \text{ g}$ となる。以上のことから、精白米の 1 食当たりの必要量は 90 g と設定しているため、精白米の使用量は変更することができない。毎回 1 人 90 g の精白米を 1 回の実習で 81 人分使用するため、7.3 kg を 1 回の実習を使用することとなる。12 回の実習を行うと 86.4 kg の精白米を使用することとなる。このことから、精白米の使用金額が高くなるのは必然であった。

以上のことから、今回の結果では、使用した魚の種類が一番の改善ポイントであると考えた。特にサケの単価が高いことから、安価で臭みの少ないものを検討する必要があると考えた。

設定金額である 300 円を超過した献立を表 3 に示した。また、これらの献立を分析した結果を表 4~6 に示した。

献立 B は、5 月 10 日に実施し、1 食当たりの使用金額

は370円で、設定金額より70円高い結果となった。ABC分析の結果、AグループとBグループに着目すると、Aグループにはサケ、ヨーグルト、精白米が該当し、Bグループにはレモン、パイナップル(缶)、有塩バター、キャベツ、かつお節、えのき、玉ねぎが該当した。この献立が算を超過した原因として、先述したサケが考えられた。

献立Gは、6月14日に実施し、1食当たりの使用金額は369円で、設定金額より69円高い結果となった。ABC分析の結果、AグループとBグループに着目すると、Aグループにはサケ、さやえんどう、精白米が該当し、Bグループには牛乳、ねりごま、大根、ゼラチン、かつお節、みつばが該当した。この献立が予算超過した原因も献立Bと同様に先述したサケが考えられた。

献立Iは、7月5日に実施し、1食当たりの使用金額は337円で、設定金額より37円高い結果となった。ABC分析の結果、AグループとBグループに着目すると、Aグループには木綿豆腐、たまねぎ、ねぎ、マンゴー(缶)、精白米、豚ひき肉が該当し、Bグループにはハム、粉寒天、きゅうり、レモン果汁、ごま油が該当した。この献立では、麻婆豆腐を調理した。この麻婆豆腐にねぎを使用したのだが、食品成分表2017年度版では、廃棄率が40%と高く設定されていた。これは、根元部分だけでなく、先端の緑の部分を廃棄部分と考えているからである⁽⁴⁾。しかし実際は、ねぎの緑の部分も使用したため実際

の廃棄率は40%を下回っていた。ねぎを発注する際は、緑の部分を使用するかを考え、食品成分表に記載されている廃棄率より少なく考え、発注量を求める必要があると考えた。

本研究の結果から、使用した食品群のうち、野菜類、魚介類、肉類、穀類が重要管理項目となる事がわかった。魚介類の中でもサケの単価が高いが、喫食者満足度を考えると今回使用したサケは妥当であったと考えた。今後は、臭みが少なく安価なサケを探す必要がある。また、ねぎの発注の際、緑の部分を使用するかを考え発注量を検討することと、実際の廃棄部分を計量し、大学独自の廃棄率を設定する必要があると考えた。

参考文献

- (1) 井川聡子、松月弘恵 編著：給食経営と管理の科学、理工図書、東京(2016)
- (2) 中山 玲子、小切間 美保 編著：給食経営管理論(第4版)、化学同人、京都(2016)
- (3) 菱田 明 監修：日本人の食事摂取基準(2015年版)、第一出版、東京(2015)
- (4) 香川 昭夫 監修：食品成分表2017、女子栄養大学出版部、東京(2017)
- (5) 林 葉子、竹田 千重乃：給食経営管理実習における食材料費の評価、鹿児島純心女子大学看護栄養学部紀要、Vol.17、pp49-58、2013

表 4 献立 B の使用食材ごとの食品群別使用金額、占有比率および累積構成比率

食材名	使用量 (kg)	使用金額 (円)	占有比率 (%)	累積構成比率 (%)	分類
サケ	6.5	16,686	55.7	55.7	A
ヨーグルト	6.5	2,376	7.9	63.6	
精白米	7.3	2,260	7.5	71.2	
レモン	1.5	1,105	3.7	74.9	B
パインアップル(缶)	2.0	1,085	3.6	78.5	
有塩バター	0.6	994	3.3	81.8	
キャベツ	4.1	888	3.0	84.8	
かつお節	0.2	812	2.7	87.5	
えのき	0.8	580	1.9	89.4	
たまねぎ	3.2	562	1.9	91.3	
ぶなしめじ	0.8	519	1.7	93.0	C
絹ごし豆腐	1.6	390	1.3	94.3	
スイートコーン (冷)	1.2	353	1.2	95.5	
みかん(缶)	2.4	305	1.0	96.5	
昆布	0.1	237	0.8	97.3	
にんじん	0.8	213	0.7	98.0	
みそ	0.8	179	0.6	98.6	
マヨネーズ	0.5	163	0.5	99.2	
いりごま	0.2	122	0.4	99.6	
上白糖	0.2	55	0.2	99.7	
カットわかめ	0.0	44	0.1	99.9	
こしょう	0.01	25	0.1	100.0	
食塩	0.1	6	0.0	100.0	

表5 献立Gの使用食材ごとの食品群別使用金額、占有比率および累積構成比率

食材名	使用量 (kg)	使用金額 (円)	占有比率 (%)	累積構成比率 (%)	分類
サケ	6.5	16686	55.8	55.8	A
さやえんどう	1.6	2350	7.9	63.7	
精白米	7.3	2260	7.6	71.3	
牛乳	8.1	1863	6.2	77.5	B
ねりごま	0.5	1450	4.9	82.4	
大根	4.1	975	3.3	85.6	
ゼラチン	0.2	672	2.2	87.9	
かつお節	0.2	542	1.8	89.7	
みつば	0.2	460	1.5	91.2	
顆粒中華だし	0.2	351	1.2	92.4	C
昆布	0.2	316	1.1	93.5	
ホイップクリーム	0.2	298	1.0	94.5	
焼きふ	0.2	260	0.9	95.3	
グラニュー糖	1.0	209	0.7	96.0	
にんじん	0.8	198	0.7	96.7	
料理酒	0.8	183	0.6	97.3	
米酢	0.5	153	0.5	97.8	
調合油	0.1	138	0.5	98.3	
みそ	0.6	131	0.4	98.7	
乾しいたけ	0.1	114	0.4	99.1	
鳥がらだし	0.1	81	0.3	99.4	
みりん調味料	0.2	47	0.2	99.5	
上白糖	0.2	42	0.1	99.7	
うすくちしょうゆ	0.2	34	0.1	99.8	
ごま油	0.04	28	0.1	99.9	
食塩	0.2	20	0.1	99.9	
カットわかめ	0.01	15	0.1	100.0	
顆粒和風だし	0.005	5	0.0	100.0	

表 6 献立 I の使用食材ごとの食品群別使用金額、占有比率および累積構成比率

食材名	使用量 (kg)	使用金額 (円)	占有比率 (%)	累積構成比率 (%)	分類
木綿豆腐	8.1	4,740	17.4	17.4	A
たまねぎ	2.4	4,728	17.3	34.7	
ねぎ	2.4	2,861	10.5	45.2	
マンゴー (缶)	4.1	2,730	10.0	55.2	
精白米	7.3	2,260	8.3	63.5	
豚ひき肉	2.0	2,100	7.7	71.2	
ハム	1.1	1,705	6.2	77.4	B
粉寒天	0.1	1,519	5.6	83.0	
きゅうり	1.6	1,020	3.7	86.7	
レモン果汁	0.8	823	3.0	89.7	
ごま油	0.6	443	1.6	91.4	
鳥がらだし	0.3	433	1.6	93.0	C
スイートコーン (冷)	1.2	353	1.3	94.3	
はるさめ	0.6	346	1.3	95.5	
にんにく	0.2	242	0.9	96.4	
トウバンジャン	0.2	240	0.9	97.3	
テンメンジャン	0.2	240	0.9	98.2	
上白糖	1.0	219	0.8	99.0	
穀物酢	0.4	83	0.3	99.3	
片栗粉	0.2	81	0.3	99.6	
こいくちしょうゆ	0.2	48	0.2	99.7	
カットわかめ	0.02	44	0.2	99.9	
いりごま	0.04	25	0.1	100.0	

主活動への導入としたフィンガーペインティングにおける幼児および児童の表現

—具象表現を伴わない描画に見られる年齢ごとの発達的な特徴検出の試み—

鈴木 賢男²⁾

Representations of Children in Finger Painting as an Introduction to Primary Activities¹⁾

—An Attempt to Detect Age-Specific Developmental Features in Non-Representational Drawing—

Masao SUZUKI²⁾

要 約

本稿では、フィンガーペインティングにおける描画について、2歳から9歳までの幼児・児童期の発達の特徴を見出すことを、目的とした。主活動の導入場面では、先行する活動がないことや感情を伴う内的イメージを形成する時間がないことから、感覚運動的なイメージが描画に現れることが予想された。結果として、年齢の低い方から、Scrub型、Stretch型、Swipe型、Setup型、Makeup型、Spread型の6種の描画パターンを見出せることが示唆された。

キーワード：フィンガーペインティング、幼児、児童、描画発達、表現

1. はじめに

フィンガーペインティング (Finger Painting) とは、指や手に絵具をつけて、ダイレクトに、そのまま指や手を動かしながら、自由に描画を行う行為のことである。日本語の表記 (日本語訳) では、「指絵」「指筆」と称されている場合もあるが、カタカナ表記でそのまま表す場合が多い。また、特に、特定の分野での事象を示す用語になっているわけでもないが、心理学あるいは教育学の学術的知見や保育に関わる実践的な活動で扱われているフィンガーペインティングについては、Shaw, P.F. (1934)^①によって、子どもたちに安全で使いやすい画材の開発が行われて、1931年2月に、初めて幼い児童の教育に用いられた^②ことを起源としている。フィンガーペインティングによる描画そのものは、「旧石器時代から存在する『もっとも原始的な手法』のひとつであり、その後も古代ローマや唐代中国以来各国の芸術家たちに用いられた」^②とされており、何も特別なものではないが、粘性の高い材質 (糊) と安全性の高い色素を混合させた画材を用意していること、そして、幼児や児童でも、思いのままに、画材が手で伸ばしやすいような手続きをとっていること等によって、この描画法が、幼児や児童を対象とした教育活動においても、適用可能になったことに、新しさがある (以降、Shawを起源とする近代以降のフィンガーペインティングをFPと表すこととする)。従って、Shawの功績は、この古典的な表現技法、またその後の美術的技法として洗練されていったものを、近代になって、改めて、教育現場における自己表現法のひとつとして、生まれ変わらせたことにあるのだと言って良いだろう。創造的発想は、意外にも、身近なものを、別の目的に転換していくことによるもので、個人による経験の蓄積や集中的な思考が無ければならないが、しばしば、それは、一つの印象的な出来事をきっかけとして発露するようである。以下の引用は、Shaw自身による気づきの一瞬をとらえた場面である。

ある日、小学生のおチビさんが引掻き傷をした。私はその子どもを洗面所に行かせて切り口にヨードチンキを塗らせた。数分たったが子どもは帰って来なかった。何が起きたのかと見に行ってそこで私は、子どもが、指につけたヨードチンキをその部屋のドアにうれしそうに塗っているのを見た。^②p.19

1)：令和2年11月29日受付；令和3年2月1日受理。Received Nov. 29, 2020；Accepted Feb. 1, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

FPは、指で直接的に粘性のあるペースト状の絵具に触れる。そのぬるぬるとした触感、触覚を用いた感覚を得られることが第一の特徴になっている。また、指が筆の代わりになることによって、絵具を紙面上（盤面上）で引き延ばした際に、指の動きから得られる運動感覚が生じる。逆に、運動のイメージをそのまま紙面上（盤面上）に指を通して表すことによって、結果として生じている描画を速やかに視覚的に確認することが可能となっている。また、そうして視覚的刺激から得られる視覚的イメージを変容、あるいは操作させながら、これもまた直接的に、指を通して表すことが可能になっている。つまり、感覚がダイレクトに伝わり、心的イメージが指を通してダイレクトに伝えられるので、クレヨンや色鉛筆、筆などを用いた場合の介在物（媒介物）から得られる間接的な感覚や、技巧上の未熟さ故のイメージとの食い違いが圧倒的に少ない。更に、FPに入る直前の活動から誘発される体験イメージによって、対象に対する感情や気分が喚起され、比較的深い内的イメージが、FPの活動を通して、ダイレクトに表現されることも期待されている（松下 2017）⁽⁴⁾。根本的な特徴としては、辻（2010）は「素材がもつ触覚的刺激により、内発的な身体運動を促し、その運動の視覚的な軌跡がさらに身体運動を促す」という点で、造形あそびとの基本的特性をあげている。⁽⁵⁾ また、Shaw も、「フィンガーペインティングは泥パイの直系の孫⁽¹⁾」であるとの表記で、いわゆる泥だんご（泥遊び）との共通した特性を強調しており、通常の描画としての系譜とは異なる原点を見出している。

また、石井・藤原（1961）⁽⁶⁾によれば、二人の未知の子ども（保育園児）に仲間で描画に取り組ませた場合の二者間でのコミュニケーションにおける発話分析を行ったところ、発話内容に関しては、FPでは「私は今こんな状態になった。こんな気持ちになっている。」等の状況の表現が最も多く（33%）、クレヨン画では「私は何々を描こうと思う。あなたはどうか？」等の画面の命名的表現が最も多く（51%）になっていた。また、発話全体に占める対話とひとりごととの比率をみると、FPでは出現率が半々、クレヨン画では3対1の割合で対話がひとりごととの3倍程度認められたことが報告されている。FPによる描画活動は、創作中の対人関係（人間関係）の在り方に影響を与え、他者との対話を促すよりも自己と向き合う動機を高めるなど、人間関係論的にも独自性の高いものになっていることがわかる。

更に、臨床心理学領域が扱う心の問題の診断と治療に、FPを用いることの利点が報告されている。Mosse, E. P. (1940) や Hulse, W. C. (1949) は、FPの描画法を用いることで、自由連想過程（治療過程）を促進できる実用性を評価しているし、Napoli, P. J. (1946, 1947) や Kadis, A. L. (1950) などにより、FPの描画が示す象徴的解釈を試み、人格の偏りを読み取ろうとする投影技法としての価値を高く評価しているという。⁽²⁾

以上のように、描画方法の特性にとどまらず、関連する種々の特性を持ち、心理・教育活動にFPを用いることに関する意義には多様なものがあることが示唆されている。この点を整理して、松下（2017）は、①身体の動きに根差した無理のない十分な活動ができる健康面での価値、②技量が問われない表現が可能であり、誰でも思い通りに遊べる価値、③感触や手応えを子どもが楽しめる遊びとしての価値、④葛藤を表出させ、精神を回復させる可能性があることによる治療的価値、⑤出来上がる造形の美しさそのものを創作し得る芸術的な価値の5つがあるとした。⁽⁴⁾

しかしながら、5つの価値づけには、発達的な観点に沿うものが見られない。もちろん、それぞれの価値づけのなかに、発達の側面があることは了解されているとは思われるが、FPによる描画の仕方そのものに見出すことが可能な発達の特徴はなかったのであろうか。あるいは、ないのであろうか。描画の発達に関しては、実際に、幾つかの説があることが知られているが、内田（2018）⁽⁷⁾によれば「発達に応じて描画に現れる形が変化するという点については異論がないものの、発達段階の捉え方は研究者や研究分野によって異なり、発達段階に関する知識を得れば得る程、描画の発達段階が分からなくなる様な状況がある」という。しかしながら、Lowenfeld, V.の『美術による人間形成』（1995）による「なぐり描き」期（2～4歳）、「様式化前」期（4～7歳）、「様式化」期（7～9歳）、「写實的傾向の芽生え」期（9～11歳）、「疑似写實的段階」期（11～13歳）を基盤とするものは多い。⁽⁷⁾ 年齢の幅などでは、所説にズレがあるとはいえ、Lowenfeldを基盤としている以上、基本的には、西洋的な透視図法による描画に向けて、どのように発達していくのかを問うている。⁽⁸⁾ そしてまた、それは、筆記具を用いることが前提となった発達である。従って、通常の描画とは異なった特性を有し、写實的な模写を基本とせず、自己表現そのものを目的としているFPについては、描画の仕方の発達を考える視点を、変えなければいけないのではないかと思われた。

そこで、本研究では、自己表現を導くと思われる基本的な描画方法として、幼児期から児童期にかけたFPにおける描画に、発達的な特徴を見出すための観点を設けることができるかどうか、また、実際に発達的な特徴を見出すことができるかどうかについて、予備段階的な検討を試みることを、目的とした。

2. 研究方法

2. 1 研究協力機関と観察場所

金沢学院大学・短期大学「こどもセンター」に研究への協力を依頼し、2019年度「親子で楽しむ『こどもかれっじ』」第5回～7回「テーマ：造形・音楽」の3日間(8/6～8/8)を観察期間とさせていただいた。子どもたちの夏休みに行われる『こどもかれっじ』は、サマースクールとして企画されており、初日には13:00開始の半日、二日目と三日目は、10:00開始の全日で、マザーグースにちなんだ音楽活動と造形活動を行った。FPは、それらの主活動に入る前の導入として行われたものと、主活動の一環で子どもたちの協働で行ったものがあったが、今回の目的においては、絵具に指で接してから、それに対して、個人がどのように振る舞うのか、その初動的な変化が窺いやすく、描画内容ではなく、画材の特性に応じた描画の仕方のなかに、発達的な特徴を見出していくことを目的としたので、活動開始前の緊張状態から、心身を解きほぐす一環として行われた導入場面で用いられたFPを、観察対象とすることにした。

2. 2 活動への参加者と対象児

「こどもかれっじ」への参加者は、1日目(2019年8月6日)は、3歳未満児が1名、年少(3歳)が1名、年中(4歳)が1名、年長(5歳)が2名、小1(6歳)が3名、小3(8歳)が5名、小4(9歳)が1名の計14名であった。2日目(2019年8月7日)は、3歳未満児が2名、年中(4歳)が1名、年長(5歳)が2名、小1(6歳)が3名、小3(8歳)が5名、小4(9歳)が1名の計14名であった。3日目(2019年8月8日)は、3歳未満児が2名、年少(3歳)が2名、年中(4歳)が1名、年長(5歳)が2名、小1(6歳)が4名、小3(8歳)が6名、小4(9歳)が1名で、計18名であった。3日間連続して参加した子どもがほとんどであった。しかしながら、本人が持ち帰ったものもあって、実物が残っている対象児は12名となり、3日間の描画総数25点を分析の対象とした。

2. 3 観察の手続き

場所 金沢学院大学・短期大学の保育実習室の一角にブルーシートを敷いて、子どもたちにその上に並んで座ってもらい、FPの活動場所とした(3歳以下の子どもたちに関しては保護者が側についた)。保育実習室の四隅にある支柱の地上高2m付近に、それぞれ1台ずつ(計4台)のビデオカメラを設置して、撮影を行った。**画材** 八つ切り(271mm×392mm)の画用紙(1日目が黄色、2日目がピンク、3日目が水色)、指絵具：ぺんてるゆびえのぐ8色セット(赤、だいだい、黄、きみどり、あお、むらさき、ももいろ、しろ)。画用紙に関しては、1日目は手渡しをし、2日目と3日目はコーナーを設けて、一人ずつ取りに来てもらった。指絵具に関しては、教示の後、1色ずつ手にしたスタッフが、好きな色の色名を言ってくれた子どもたちの前に出向き、画用紙の上に直径2cm程度、チューブより押し出した。**教示** 指絵具の供与に際しては「これは何色…赤[子どもの発声]。これは何色…だいだい。これは…黄いろ。これは…きみどり。これは…あお。これは…むらさき。これは…ピンク。これは…しろ。…今、いろんな色があつたでしょう。(みんなの画用紙の上に)ポツと落とすのは一つの色です。どんな色がほしいか言ってください。」、描画の開始に関しては「どうぞ、ご自由に指を使って(描いてごらん)。好きなようにして。」との教示を主催者に行ってもらった。



図1 指絵具を八つ切りの画用紙上に出し与えるところ



図2 フィンガーペインティングをしているところ

2. 4 分析の手続き

分析可能な 25 点の描画を、ランダムに取り上げて、描画上の特徴をあげながら、類似しているものを分類していった。同一の分類とされた描画の特徴の共通点を言語的に明確にしたあと、分類間の相違点に着目をして、図案や描画線のパターンの在り方の違いを言語化していった。その後、改めて、共通点が何であるのか、その特徴としての適切な表現を検討した。この作業を、5 回繰り返し、概ね、妥当だと思われる分類ができた後、撮影された動画を視聴し、映像として確認できる部分について、具体的な描画方法を確認した。実際上の描画の仕方が、描画パターンを示す分類上の表現と著しく食い違う場合や、違和感を感じたものについては、分類名やその意味づけの修正を行った。

最後は、縦方向には、年齢順に描画を並べ、横方向には、同一対象児の描画を日にち順に並べ、全体の状況を見やすくした後、分類についての検討を終えた。

2. 5 倫理的配慮

「こどもかれっじ」の参加者の保護者に対しては、活動の記録および研究での利用についての趣旨を口頭で伝えて、活動中の様子を撮影することにおいて文書での同意を得た。対象児の保護者に対しては、研究計画についての説明を行い、研究協力への同意を得た。描画は厳重に保管され、スキャン後に裁断。画像データはネットワーク上のストレージに保存せず、関係者間でのファイルの共有も行わずに、独立した外付け型のハードディスク上で管理された。また、研究成果の公表に関しては、実名での表示を避けることが約束された。なお、保護者に対しては、以上の内容に関して、同意しない場合でも、「こどもかれっじ」への参加や活動の全てに関して、不利益を生じない旨を伝えた。

3. 結果

表 1 に、分析の対象となり得た描画数 25 点を描いた 12 人の対象児における性別と年齢区分、また、描画パターンの分類名、そして、発達段階として表されるような描画の際に用いられる手指の感覚運動的な在り方を示した。対象児の区別に用いた記号のカッコ内の数字は年齢、その後のアルファベット m は男児、f は女児を示すこととした。また、“—”で示された箇所は、その日に対象児が不参加で、FP が行われていないことを表わすようにした。

表 1. 対象児の属性と描画方法の分類および描画の段階

対象児	性別	学年	Finger-Painting の描画方法			段階
			1日目	2日目	3日目	
1 Ta(2)m	男	未満	Scrub	Scrub	Scrub	感 応 的
2 Ke(2)m	男	未満	—	Scrub	Scrub	
3 Ko(3)m	男	年少	Stretch	—	Stretch	
4 Am(3)f	女	年少	—	—	Stretch	反 復 的
5 Ku(5)f	女	年長	Swipe	—	Stretch	
6 Ak(5)f	女	年長	Swipe	Swipe	Swipe	
7 Yu(6)f	女	小 1	—	—	Setup	均 衡 的
8 Mi(8)f	女	小 3	Setup	Setup	Setup	
9 Yu(8)f	女	小 3	—	Setup	Setup	
10 Ou(8)m	男	小 3	Makeup	—	Makeup	
11 Ky(8)m	男	小 3	—	—	Makeup	
12 Ut(9)f	女	小 4	Spread	Spread	Spread	

3.1 描画にかかった時間

1 日目は、13:45 に教示が始まり、13:52 に子どもたちの描画が始まった。最も速く仕上げて終わっていく子ども（表 1 の 3 Ko(3)m 児）で、13:54 となっており、おおよそ、2 分程度で描きあげていた。最も遅い子どもは 13:58 までの 6 分程度で描いていることがわかった。2 日目は、10:40 に、画用紙を取りに来るよう伝えられ、10:41 分頃にスタートし、早い子で 10:43 に描画を完了していた（描画時間：約 2 分）。主催者による終了宣言が、10:47 分に出されたので、最も遅くまでかかった時間ということになると、約 6 分となった。3 日目は、10:51 分に開始して、10:55 に最初の子が描画を終えた。ここまでで 4 分程度。また、10:57 には、終了宣言によって全員が作業を終えることとなった。描画時間は、遅い方で約 6 分であった。このように、全体で概ね 2 分～6 分程度の描画時間となっていることがわかった。

3.2 描画パターンの分類

図 2-a1 で対象 Ta(2)m 児が描いた絵図は、中央付近から押し出された絵具に対して、そこを中心に、指先かもしくは指の腹で、円環状（楕円状）に絵具が押し広げられているというだけで、描画線というものを視認することもできないし、ましてや描画線の集合体や何かをかたどった図案が施されているというわけでもない。ただ、右下の一部に円を描いたような跡が認められており、くるっと軽く指で回したような軌跡が見て取れた。従って、絵具を指につけては、軽く擦りつけているような感じで描画をしていると考えることができ、分類名を **Scrub**（こする）と名づけた。

図 2-b1 で対象 Ko(3)m 児が描いた絵図は、中央付近から始まり、絵具がぐるぐる擦られているだけではなく、指や掌を押し付けながら、縦に押し下りたり引いたりしており、上下の端には指で描いた末端の線が乱れた様子で露出していた。躍動感が溢れていて、運動性を認めることができた。周囲には、薄く円を描いている軌跡が見えた。また、その外側に、スタンプを押すように手形が付けられていることもわかった。従って、全体的に、押し下りたり引いたりする反復的運動による描画が基本となっていると考えられ、**Stretch**（のばす）と名づけることにした。

図 2-c1 で対象 Ak(5)f 児が描いた絵図は、中央付近から横方向にはね上げるように描画されている様子がわかった。比較的、描画線が残っており、描画内部と空白を分ける境界が意識されていることを認めることができるが、境目は粗く、輪郭を形成しようとしている様子はなかった。絵図の末端の線は、乱れたままになっていた。従って、何かを拭き払うような手指の動きになっていると考えられ、分類名を **Swipe**（ぬぐう）と名づけた。

図 2-d1 で対象 Mi(8)f 児が描いた絵図は、中央付近に押し出された絵具を指につけて、周囲に点や線、あるいは、形を模して、全体を図案化していることが見て取れる。これらは、分離している部分が全体として一つの図案を構成しており、空白部分も活かしながら、上記の描画とは全く異なるアンシンメトリーな全体像を描き出していた。従って、画用紙の空間内で要素を関係づけて配置していくことが意図されている特徴を有していると考えられ、分類名を **Setup**（組み合わせる）とすることにした。

図 2-e1 で対象 Ut(9)f 児が描いた絵図は、画用紙全体が埋まるほどに塗り広げられており、空間を使い切る意図が窺えるものであった。手指による描画線を認めることができず、濃淡も変わらずに様な感じで塗られていた。従って、用紙の端までを意識して、掌全体で塗られていることを特徴としており、分類名を **Spread**（ひろげる）とした。

また、同一年齢での対象児が 4 名で最も多かった 8 歳児に関しては、別途、図 3 にて、全員が参加した 3 日目の描画を示した。図 3-y11 と図 3-y12 は、今までに分類されていた描画パターンとは異なるものであった。図 2-c1 の分類名とした **Swipe** 型のように一見見えるが、端々が、きれいに整えられていたり、輪郭が比較的是っきりするように意図された描画となっていた。また、力強く拭き払った後の痕跡のような“跳ねた”感じがなく、非常に、自制的な効いた丁寧な痕跡を示していたが、描画線の描かれる方向性が一方向的ではなく、図の内部に向かって弧を描くように、様々な方向（角度）から塗り足され、そして、塗りこまれている感じで描かれていた。従って、このように描画線が重なり合いながら一つの形を得ていることを特徴としていることから、分類名を **Makeup**（作り上げる）とした。

3.3 描画パターンの一貫性

図 2 における描画パターンは、どの対象児においても、左から順番に、1 日目、2 日目、3 日目と比較してみると、大きく変わるものではなく、非常に似通っていて、同等と言い得るものであることを認めることができた。従って、描画パターンは、その年齢の対象児にとって、状況に左右されない比較的一貫性のあるものであることがわかった。

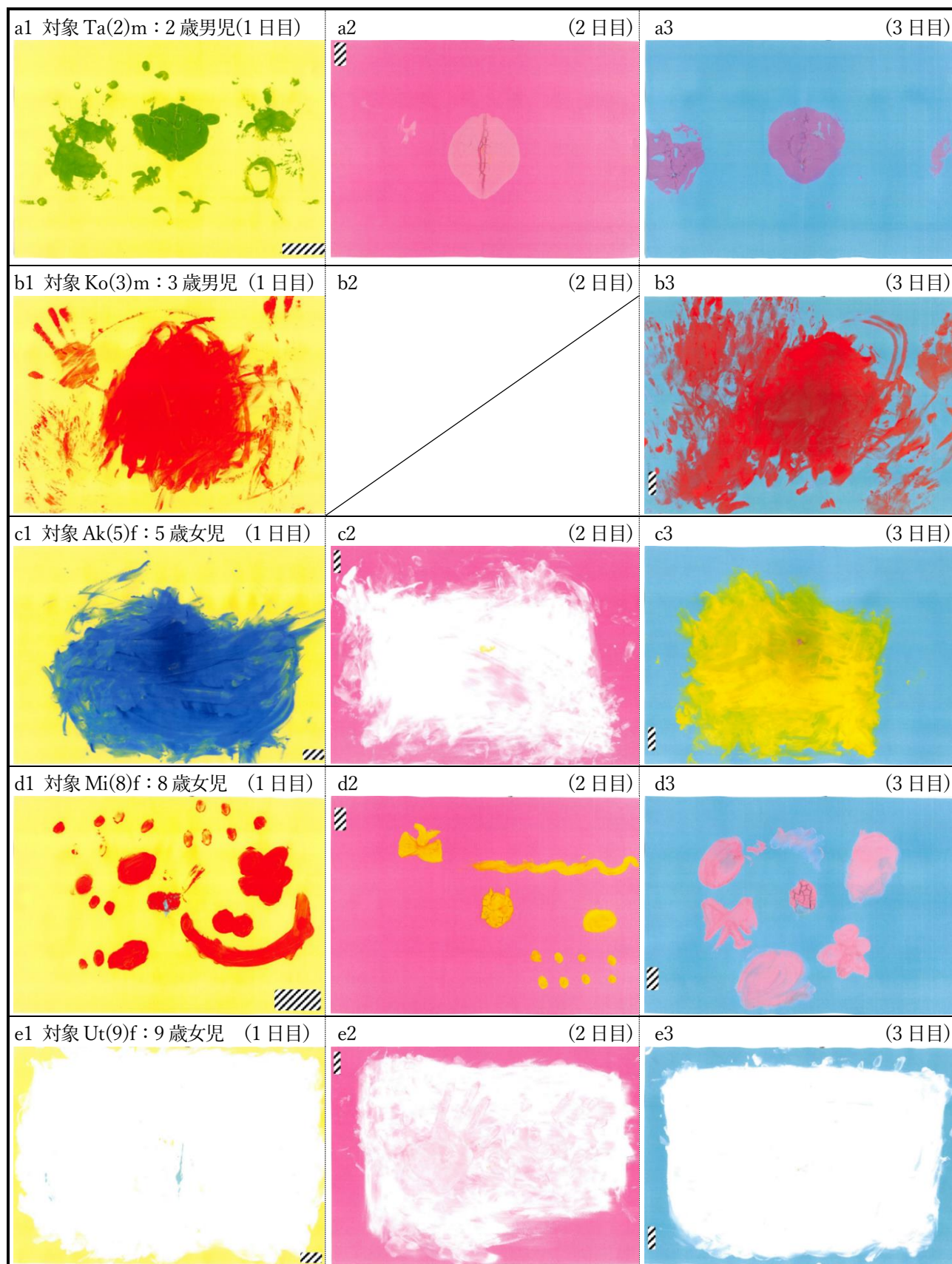


図 2. 代表的な描画となった 5 つのタイプと対象児の年齢的な変化、対象児の参加日 ごとの変化

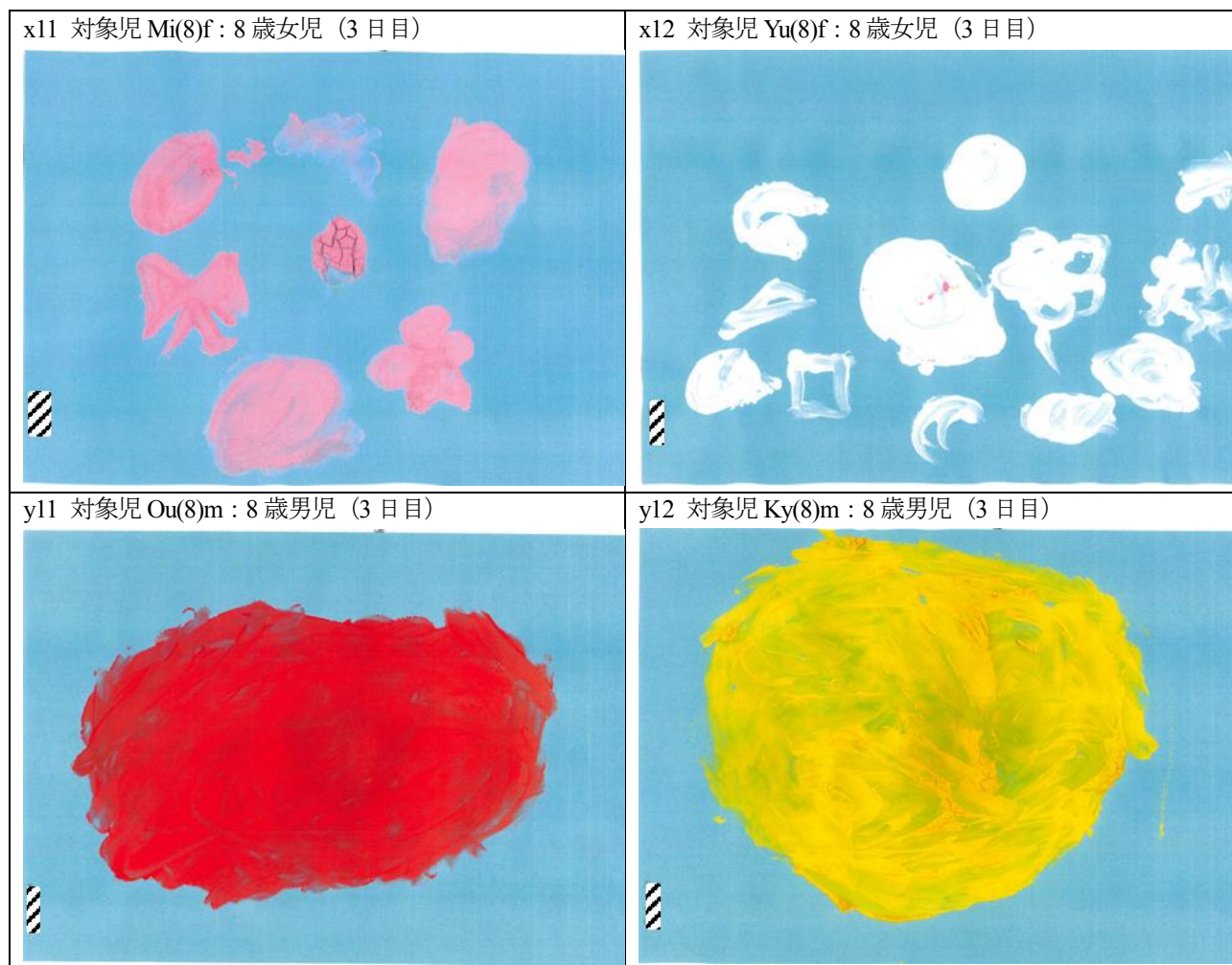


図 3. 3 日目のフィンガーペインティングにおける同一年齢 (8 歳) の対象児ごとの比較

3. 4 2 種類のパターンを示した年齢

図 3 には、同一年齢の対象児が最も多かった 4 名の 8 歳児の 3 日目の描画を示した (図 3-x11 は、図 2-d3 と同じ)。これによると、上段の x11 と x12 のパターンは **Setup** 型となっており、下段の y11 と y12 のパターンは **Makeup** 型になっていることが認められた。また、対象児におけるパターンを見ると、**Setup** 型を示していたのが上段の女児 2 名、**Makeup** 型は下段の男児 2 名であった。

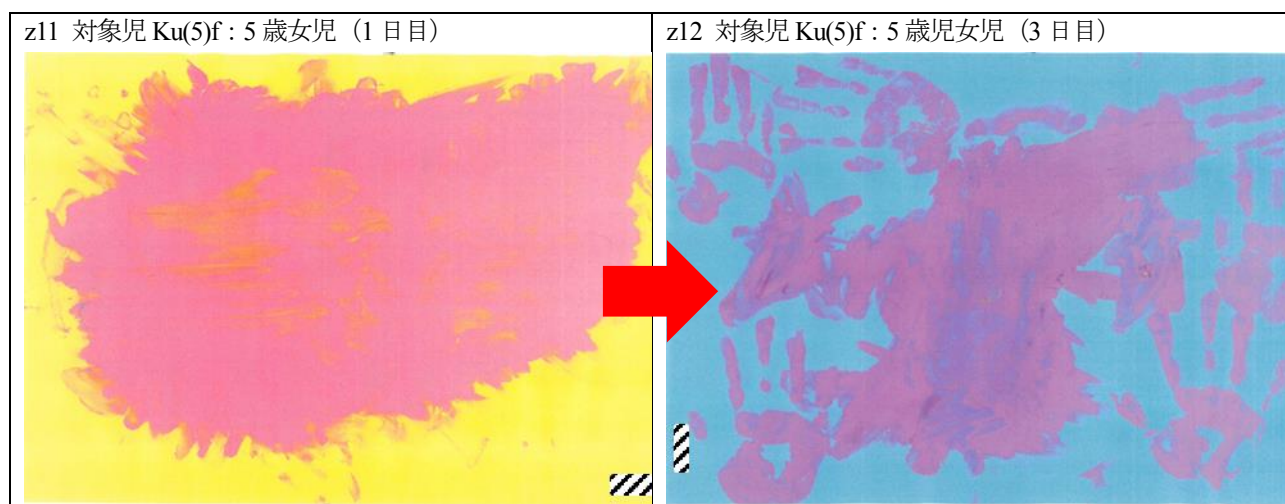


図 4. 1 日目と 2 日目でフィンガーペインティングによる描画の仕方が変化した例: 5 歳女児

3.5 描画パターンの変化のあった年齢

図 4 には、1 日目と 3 日目で描画パターンに変化のあった 5 歳女児の絵図を示した。対象児 Ku(5)f は、1 日目には、図 2-c1 の同一年齢の対象児 Ak(5)f が示した **Swipe** 型と同じパターンを表わしていたが、3 日目を見ると、明らかに異なるパターンを示しており、どちらかという、図 2-b1・b3 で 3 歳児が示した **Stretch** 型に近いことがわかった。

4. 考察

主活動への導入とした FP は、先行する活動は無いので、体験イメージが生じているわけではなく、また、八つ切り用紙に自由に描くとはなっているが、描画時間が速くて 2 分、遅い場合でも 6 分程度であることから、感情を伴う内的イメージを表わす段階には至っていないと思われた。恐らく、本研究における描画分析では、感覚運動的なイメージと視覚的なイメージの相互作用として現れたプリミティブな描画パターンを見出したと考えられるだろう。

子どもたちが示した描画パターンには、2 歳児では **Scrub** 型、3 歳児では **Stretch** 型、5 歳児では **Swipe** 型、8 歳児では **Setup** 型および **Makeup** 型、9 歳児で **Spread** 型となっており、それぞれの年齢で異なる描画パターンを認めるところとなった。従って、概ね、発達に応じて、描画パターンが変化することが窺われるところとなったが、今回の対象児には含まれていなかった年齢（4 歳、6 歳、7 歳）の描画パターンを観察したり、全体での対象児の人数や描画数を増やさないと、十分な信頼性をもって発達の变化を主張することはできない。ただし、ほとんど全ての対象児において 3 日間での描画パターンに変化が認められないことから、発達のな特徴が表れていると考えることについては、一定の妥当性があるのではないかと考えられた。パーソナリティ特性によって描画パターンに違いが現れるとする考えも成り立つが、それでは、同一年齢の子どもたちに同様なパターンが認められた説明ができないであろう。

これらの描画パターンに対して、当該パターンを示した年齢の前後のパターンを比較しながら、共通点を見いだすものに対しては、上位のカテゴリーとなる FP における発達段階にあたるものとして、表 1 の右に分類名を示した。これによれば、**Scrub** 型は、感触をゆっくりと確認しながら（味わいながら）描画をしている「感应的」段階と考えられ、**Stretch** 型と **Swipe** 型は、前者が縦方向、後者が横方向のはっきりとした描画線が幾重にも、また、端側の跳ね上がりの様子が確認して見て取れることから、感覚運動的な力強い繰り返し性があるとして、「反復的」段階と考えることとした。そして、**Setup** 型と **Makeup** 型、**Spread** 型には、空間（用紙）内での配置や形が意識されていて、視覚的なイメージによるバランスの取れた調整を行い得る「均衡的」段階にあると考えることができた。

以上のように、大まかではあるが、本研究により、FP における発達の特性を捉え、発達段階としての一定の示唆も得ることができたかに思う。また、この他にも、8 歳児に見られた性差によるらしき描画パターンの相違や 5 歳児に見られた発達の移行期のような描画パターンの混在の可能性も窺い知ることができた。

謝辞：白江寿美先生（金沢学院短期大学）には研究上必要な資料の保管や整理をいただき、感謝申し上げます。次第です。

参考文献

- (1) Shaw, P. F. : “Finger painting”, Little Brown and Co. (1934)
- (2) ルース・フェン・ショウ（深田尚彦 訳）：“子どもの自己表現のための完璧な技法 フィンガーペインティング”、黎明書房、名古屋（1982）
- (3) 岡田敦：“表現療法技法としてのフィンガーペインティング — 精神科臨床における適応とその実際 —”、相山女学園大学研究論集、第 37 号（人文科学篇）、pp.67-88（2006）
- (4) 松下茉莉香：“幼児教育における指絵具を用いた造形表現活動に関する一考察”、鹿児島女子短期大学紀要、第 52 号、pp.121-133（2017）
- (5) 辻誠：“視覚と触覚の統合を促す描画表現教育の研究”、美術教育、No.293、pp.38-45（2010）
- (6) 石井哲夫・藤原貞子：“フィンガー・ペインティングのなかの人間関係”、幼児の教育（日本幼稚園協会）、60 巻 9 号、pp.16-18（1961）
- (7) 内田裕子：“描画の発達段階に関する一考察”、埼玉大学紀要 教育学部、67(1)、pp.29-41（2018）
- (8) 葉山正行：“子どもの描画表現とその発達に関する一考察 内在する操作手法という観点より”、大阪キリスト教短期大学紀要、第 57 号、pp.118-132（2017）

幼児の自由遊びにおける基本動作の数と種類の定期的な活動での変化¹⁾

—遊び相手との関わりによって引き出される動作の様式の相違—

高木 香代子²⁾・鈴木 賢男²⁾

Changes in the Number and Types of Fundamental Movements

in Young Children's Free Play over Regular Activity¹⁾

—Differences in Behavioral Styles Elicited by Interactions with Whom to Play—

Kayoko TAKAGI²⁾, Masao SUZUKI²⁾

要 約

本稿は、領域「健康」において言及されている「幼児期運動指針」の幼児期において獲得しておきたい基本的な動きについて、異年齢の子どもたちが集合する場所での自由遊びの中で、84種の動作が認められるかどうかを映像で事後観察し、動作数と動作種が、3系統の基本的動作である平衡系動作・移動系動作、操作系動作から分析した際に、どのように変わるかを、定期的に行われる活動を通して調べた。その結果、平衡系動作を基盤として、移動系動作と操作系動作が相殺的に出現する傾向にあるが、その増減は、遊び相手となる周囲の子どもや、友だち、大人との関わり方、遊び方によって影響されることが示唆された。

キーワード：基本動作、自由遊び、異年齢、保育内容、健康

1. はじめに

2018年（平成30年2月）に作成された「幼稚園教育要領解説」⁽¹⁾には、領域「健康」における改訂の要点として『幼児期運動指針』⁽²⁾（平成24年3月文部科学省）などを踏まえ、多様な動きを経験する中で、体の動きを調整するようにすることを『内容の取扱い』に新たに示した」とあり、幼児が遊びの中で十分に体を動かす等の保育内容について、多様な動きを経験させることを、一定の留意として付け加えている。この文言の中で、提示されている「幼児期運動指針」には、2007年（平成19年度）から2009年（平成21年度）に実施された文部科学省の「体力向上の基礎を培うための幼児期における実践活動の在り方に関する調査研究」において、幼児の体を動かす機会の減少が示唆されている箇所があり、その当時には既に表面化してきた都市化や少子化による社会の変化が、幼児の多様な動きの獲得や体力・運動能力に影響しているとする問題提起をしている。

「幼児期運動指針」の論旨において、幼児期は、「生涯にわたって必要な多くの運動の基となる多様な動きを幅広く獲得する非常に大切な時期」とであるとされており、幼児期において獲得しておきたい基本的な動きとして、立つ、座る、寝ころぶ、起きる、回る、転がる、渡る、ぶら下がるなどの「体のバランスをとる動き」、歩く、走る、はねる、跳ぶ、登る、下りる、這（は）う、よける、すべるなどの「体を移動する動き」、持つ、運ぶ、投げる、捕る、転がす、蹴る、積む、こぐ、掘る、押す、引くなどの「用具などを操作する動き」の3系統の動きが列挙されている。

この基本的な動きとされる3系統は、Gallahue(1976)⁽³⁾にて提唱されているものでもあり、「体のバランスをとる動き」は「Stability」、「体を移動する動き」は「Locomotion」、「用具などを操作する動き」は「Manipulation」に相当する。

1)：令和2年10月31日受付；令和3年1月31日受理。Received Oct. 31, 2020；Accepted Jan. 31, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

Gallahue(1982)⁽⁴⁾は、幼児期は「反射的運動の段階」から「初歩的運動の段階」を経て、スポーツに関係する運動の前段階となる「基本的運動の段階」と位置付けており、人が、生涯にわたって必要な基本的運動を身につける重要な時期だとも指摘している。

体育科学センター調整力専門委員会(1980)⁽⁵⁾は、人体が行いうる身体動作のパターンをできるだけ広範囲に、網羅的に洗い出すために、国語辞典に掲載されている動きを表わす動詞を選び出し、幼児の活動にあった84種の動詞で表される動きを基本的な動作として選定し、Gallahue(1976)のカテゴリーに応じて、動詞が表す動作の系統を3つに区分をしている。その後、動詞が示す基本的動作について、年少組37、年中組47、年長組52を対象園として、幼稚園における幼児の自由遊びの実態調査が行われ、幼稚園で観察しうる遊び(活動)を全て網羅したとの報告がなされた。

油野(1988)⁽⁶⁾は、この84種の基本動作から、観察場所にて制限されている屋外の遊びに該当する動作を除外したり、同様の動作を再構成するなどして、基本動作を54種にまとめた。その後、担当保育士によって、日常観察から行動的で活発な活動が見られる活発児、一般的な普通児、静的遊びを好む不活発児と評価された幼児の中から、それぞれ1名ずつが抽出され、油野(1988)は、この3名の幼児の自由遊びにおける動作を、9回にわたって継続的な変化を観察した。結果として、活発児では54種の動きの80%程度が出現しているが、不活発児は50%未満であること、また、動作の出現数が、活発児では総じて回数を追うごと(5,8,11月の3期の変化)に増加していること、普通児と不活発児には、その傾向が認められないこと等を明らかにした。

しかしながら、体育科学センター調整力専門委員会(1980)による調査も、油野(1988)による調査も、幼稚園や保育所において、見知っている同年齢の友だちの中での自由遊びについて調べられており、保育や教育の現場での実際の視点を提供するものとしては、大変有益であると考えが、幼児の基本的動作が何によって影響されて増減するのかを広く考えていくためには、できるだけ制限のない環境下での活動を観察する必要も出てくるものと思われた。そこで、高木・鈴木(2020)⁽⁷⁾では、子どもたちが普段利用している環境とは異なり、異年齢の見知らぬ子どもや大人が集まる場所で、1名の女児(3歳)が、どのような基本的動作を含んだ遊びをするのか、10回の継続的な機会を経ることでどのように変化するのかを調べた。その結果、動作の種類に関しては、第1回目が最小で5種類、第9回目が最大で29種類となっていることがわかった。回数を経ることによって、異年齢幼児の活動を真似するなどの例が観察されたことから、これによる動作数や動作種の増加ではないかと考えたが、動作数と動作種を回数ごとにプロットし、相関図を作成したところ、回数を経ることで動作数や動作種が増えるとするような傾向が見られず、単純な直線関係とはならなかった。

そこで、今回の調査においては、同様な環境下で、前述の女児を対象に、Gallahueの活動のカテゴリーに基づいて、全体のみならず、3つの系統間で、動作数と動作種の変化がどのように関連しているのかを確認し、その際の活動(遊び)内容を再確認することを通して、数値の相違や増減の意味を検討することを目的とすることとした。

2. 研究方法

2. 1 研究協力機関と観察場所

金沢学院大学・短期大学「こどもセンター」では、2018年度に引き続き、「親子で楽しむ『こどもかれっじ』」を、基本的に各月で企画し、子どもたちとその保護者の参加を募った。2019年度のテーマは、第1回「音楽」(5/11)、第2回「音楽・運動」(5/25)、第3回「食」(6/22)、第4回「造形」(7/20)、第5回～7回「造形・音楽」(8/6～8/8)、第8回「音楽」(9/28)、第9回「食」(11/9)、第10回「音楽」(11/30)、第11回「音楽」(12/8)、第12回「みんなで遊ぼう!」(1/11)であった。

各回においては、昨年度同様、まず、参加する子どもたちと保護者が金沢学院大学・短期大学の「幼児多目的室」に集合し、集合時間を終えるまで、子どもたちが、自由遊びができるように環境設定をしておいた。あいさつを終えた後、各回のテーマに応じた場所で主活動を行った。主活動終了後は、「幼児多目的室」あるいは、同じく金沢学院大学・短期大学の「保育実習室」で自由遊びを行って、自由解散をすることとしていた。

本研究では、集合時間の前から出席確認(集合終了)までの「幼児多目的室」における概ね30分程度の自由遊びを、研究のための観察場面とすることとした。

2. 2 活動への参加者と対象児

各回の子どもの参加者は、表1に示したように、未満児から中学1年生まで含まれた。最も多い時には、25名（第3回）の子どもたちが参加をし、最も少ない時でも13名（第2回、第10回）の参加があり、平均は、1回につき16.8名（ $SD=3.74$ ）となった。また、保護者は、平均10.5名（ $SD=3.21$ ）、活動を主催する側の教員を含む大人は、平均5.6名（ $SD=1.68$ ）、活動を手伝ってくれる学生スタッフは平均5.5名（ $SD=2.97$ ）であった。観察をする対象児Sは、全ての回に参加をした。Sは、2015年1月14日生まれの女兒であった。同児には、高木・鈴木（2018）に引き続き、対象児として研究に協力をしてもらうことになったが、2019年度においては年中となっていた。

表1 各回の活動日と参加した幼児・児童の学年等と人数（保護者、主催者側の人数は表右）

回	開催日	未満	年少	年中	年長	小1	小2	小3	小4	中1	計	保護者	学生	大人
1	2019. 5.11 (土)	3	1	2	1	2	2	3			14	8	2	5
2	2019. 5.25 (土)	6	1	1	1	2		2			13	10	1	4
3	2019. 6.22 (土)	4	4	4	2	4	1	4	2		25	16	6	6
4	2019. 7.20 (土)	3	2	3	2	4	1	7			22	12	4	4
5	2019. 8. 6 (火)	2		1	2	3		5	1		14	8	6	6
6	2019. 8. 7 (水)	2		1	2	3		5	1		14	8	8	6
7	2019. 8. 8 (木)	3	1	1	2	4		6	1		18	11	7	6
8	2019. 9.28 (土)	2	2	1	3	4		4	1		17	8	8	5
9	2019.11. 9 (土)	8	3	1	3	2		2			19	17	11	8
10	2019.11.30 (土)	2	2	1	1	4		3			13	7	4	5
11	2019.12. 8 (日)	5	3	1	1	3		3		1	17	10	7	9
12	2020. 1.11 (土)	4	2	1	1	4		3	1		16	11	2	3

2. 3 観察の手続き

著者らは、主催側のスタッフとして、集合時間の際に赴き、高木が録画用のビデオを設置した後、対象児を含む子どもたち全体の遊びの様子を窺いながら、遊びそのものにも参加をするなど、参与観察を行うこととなった。鈴木はデジタルカメラを用いて、遊びの場面を撮影しながら、同様に、参与観察を行った。観察時には、特にメモをすることはなく、特徴的な出来事を記憶にとどめる等を行いながら、活動後の時間を用いて、テキスト化を試みた。

幼児多目的室には、受付、音楽コーナー、絵本コーナー、おむつ交換台、ベビーベッド、授乳コーナー、ベビーサークル、おもまごとコーナー、洗面台、肋木が常時配置され、積み木、パズル、おもまごとセット、ソフト積み木、絵本、楽器等が取り揃えられた。体を動かす移動遊具としては、トランポリン、マット、バランスボード、ラバーリング、ロープ、ボール、平均台等があり、子どもの動きを予想して、毎回適所と思われる場所に配置した（図1）。ビデオによる撮影は、音楽コーナー付近から、画角および焦点を固定して、ビデオカメラ（広角およそ55°）で撮影することとした。撮影時間は、集合時間の約30分前から出席確認（集合終了）が始まるまでの自由遊びをしている間であった。以上は、高木・鈴木(2020)と同様な手続きではあるが、環境設定は若干異なっていた。

2. 4 分析の手続き

最初の段階として、高木が、対象児の行動および遊びに視点を置いて、録画内容を確認（個別観察）した。次に、体育科学センター調整力専門委員会(1980)による幼児期までに身に付けておくべき動作として考えられている84種の基本的な動作について、視認できたらカウントをし、その数を記録した。また、一定の子ども同士の関係性や子どもと大人の関わりの様子を確認する分析（関係観察）を行い、活動（遊びの内容）について記録した。その後、鈴木が単独でこれを行って記録にとどめたものを、高木のものと照合させ、活動（遊びの内容）についての命名等も含めて、比較的一致している点、相違している点を確認し、討議やビデオの再確認、対象児等の音声の聞き取りを通して、意見交換をした上で合意点を見出した。分析者は2名であるものの、質的研究における以上のようなトライアングレーションに基づいた分析方法を採用することで、結果についての妥当性と信頼性を高めることに努めた。

2. 5 倫理的配慮

「こどもかれっじ」の参加者の保護者に対しては、活動の記録および研究での利用についての趣旨を口頭で伝えて、活動中の様子を撮影することにおいて文書での同意を得た。対象児の保護者に対しては、研究計画についての説明を行い、研究協力への同意を得た。得られた画像データは、厳重に管理され、ネットワーク上のストレージに保存せず、関係者間でのファイルの共有も行わずに、独立した外付け型のハードディスク上で管理された。また、研究成果の公表に関しては、実名での表示を避けることが約束された。なお、保護者に対しては、以上の内容に関して、同意しない場合でも、「こどもかれっじ」への参加や活動の全てに関して、不利益を生じない旨を伝えた。

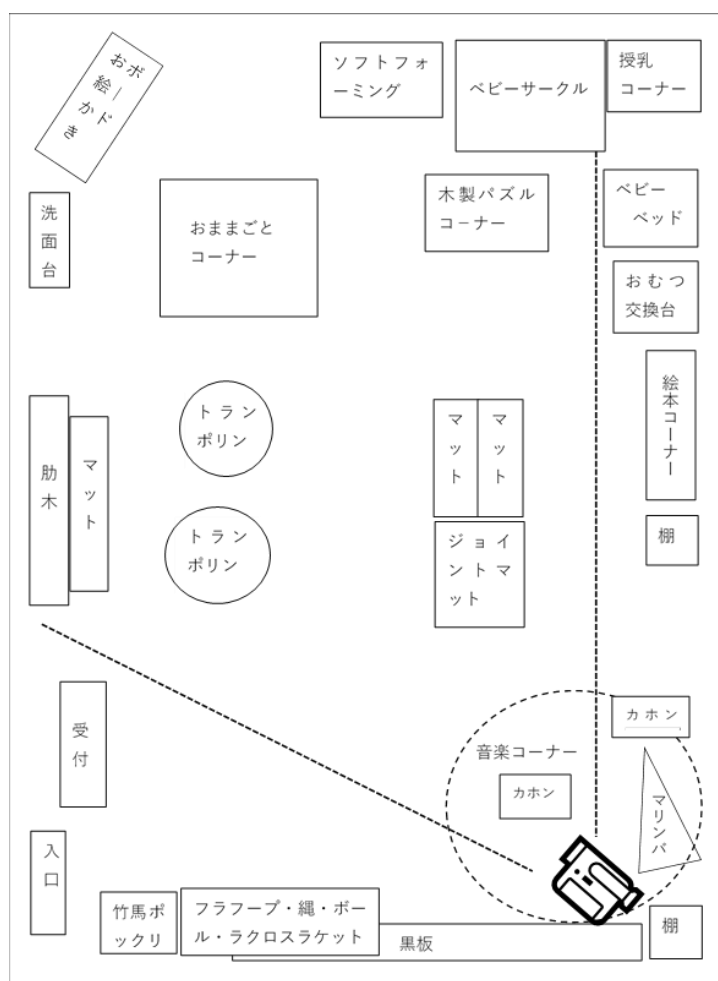


図1 幼児多目的室における遊具とビデオ装置の配置

3. 結果

第1回から第12回までの「こどもかれっじ」における集合時間内での自由遊びのビデオデータから、撮影状態の悪い第11回目の映像を分析対象から外して、映像から見える範囲での対象児Sの自由遊びを観察して、体育科学センター調整力専門委員会(1980) (※以降、体育1980)の基本動作84種の項目について、該当する動作数を数えた(高木担当)。その結果について、表2に示した。対象児Sが到着してからの自由遊びの時間は、回数ごとにまちまちであり、第1回目は13.8分(830秒)、第2回目17.5分(1049秒)、第3回2.1分(128秒)、第4回14.6分(878秒)、第5回24.8分(1485秒)、第6回18.8分(1130秒)、第7回15.5分(932秒)、第8回21.4分(1283秒)、第9回23.7分(1419秒)、第10回19.9分(1195秒)、第12回20.2分(1212秒)であった。極端に短かった第3回を除き、平均1141.3秒(SD=210.21)となっており、観察時間は、おおよそ15.5分から22.5分程度であることがわかった。

3.1 基本動作の数

表2においては、基本動作が10を超える出現数を示した箇所を太字の数字で表している。これを用いて、11回におよぶ自由遊びのうち、1回でも10を超えるカウント数を示した基本動作は、平衡系の基本動作では、T1「たつ・たちあがる」、T4「かがむ・しゃがむ・すわる」、T5「あるきわたる」、T6「わたる」であった。体育1980では14種類の基本動作が平衡系となっていたが、そのうち、4つが頻回の基本動作として認められた（体育1980に基づく平衡系の頻回動作種は平衡系全体の28.6%）。平衡系に関しては、油野1988では9種類の基本動作となり、T5とT6は同類項目としてまとめられているので、3つの基本動作を頻回と認めることとなった（油野1988に基づく平衡系の頻回動作種は平衡系全体の33.3%）。移動系の基本動作では、上下動作のT20「とびあがる」、T21「あがる・とびのる」、T22「とびおりる」、水平動作のT27「あるく」、T29「はしる・かける・かけっこする」、回転動作ではT40「とまる」となり、体育1980の27種類の基本動作の中で6つの基本動作が頻回であった（体育1980に基づく移動系頻回動作は22.2%）。これについては、油野1988では18種類の基本動作のうちの6つとなった（油野1988に基づく移動系頻回動作は33.3%）。最後に、操作系の基本動作では、荷重動作のT44「はこぶ・はこびいれる」、T45「もつ・もちあげる・もちかえる」、T49「おさえる・おさえつける」、脱荷重動作のT56「おろす・かかえておろす」、捕捉動作のT68「ふる・ふりまわす」、攻撃的動作のT80「なげる・なげあげる」となっており、体育1980の43種類の基本動作の中で6つが頻回する基本動作であることが認められた（体育1980に基づく操作系頻回動作は14.0%）。油野1988では27種類の基本動作のうちの6つであることがわかった（油野1988に基づく操作系頻回動作は22.2%）。

反対に、全くカウントされなかった基本動作は、平衡系では、T3「さかだちする」、T10「つみかさなる・くむ」、T12「のりまわす」、T14「うく」の4つであった。比率としては、体育1980では28.6%、油野1988ではT14「うく」は元々外されているので3つとなり、33.3%となった。移動系では、上下動作のT16「はいのぼる・よじのぼる」、T19「とびつく」、T25「すべりおりる」、水平動作のT31「2ステップ・ワルツする」、T34「およぐ」、回転動作のT37「かくれる」の6つとなった。比率は、体育1980は22.2%、油野1988ではT34「うく」が外されているので5つとなり27.8%であった。操作系では、荷重動作のT43「ささえる」、T46「こぐ」、T50「つきおとす」、T51「なげおとす」、T52「ふりおとす」、T53「おぶう・おぶさる」、脱荷重動作のT59「うかべる」、捕捉動作のT62「うける」、T71「ほる」、攻撃的動作のT81「あたる・ぶつかる」、T82「しばる・しばりつける」、T83「わる」、T84「すもうをとる」の13となっていた。体育1980では30.2%、油野1988ではT59「うかべる」、T83「わる」、T84「すもうをとる」が外されており、動作種は10となって、比率が37.0%となった。

3.2 出現した基本動作の種類

表2の基本動作の出現数を、油野(1988)の分類に基づいて、カテゴリーごとに集計したものが表3となる。上段は、本研究で実際に観察された時間に基づいた実数での計数を表わしており、下段は、油野(1988)の観察時間であった30分を観察想定時間として、 $\text{想定出現数} = 30 \text{分} \div \text{実際の観察時間(分)} \times \text{実際の出現数}$ によって算出した値である。自由遊びが、仮に30分までであったとしたら、出現する動作種が増えたかもしれないという想定のもとに出した値である。観察時間が極端に少なかった第3回の値については外れ値として外し、平均値を求めた結果、実際の観察時間で見ると、平衡系9種の中では4.4種（出現率48.9%）の動作が観察され、移動系18種では10.3種（57.2%）、操作系27種は9.5種（35.2%）となり、全体54種では24.2種（44.8%）となっていた。また、30分想定での平均値は、平衡系で6.9種（76.6%）、移動系で15.8種（87.5%）、操作系で15.0種（55.5%）、全体で37.6種（69.7%）となった。

3.3 観察されない基本動作の種類

表2の右側には、基本動作ごとに、第1回から第12回（第11回は無し）までの11回全体を通した出現総数を合計して（最大値は16、T27「あるく」の306であった）、全く出現しなかった場合には◎、10未満であった場合には○と記した。この◎と○を合わせた数を、油野(1988)の54種の基本動作に基づいて数えてみると、平衡系9種では3つ、移動系18種で8つ、操作系27種では19、全体では30となっていることがわかった。更に、カテゴリーごとに全体を通した非出現率を求めてみると、平衡系は33.3%、移動系44.4%、操作系70.4%で、全体が55.6%になっていた。

表2. 第1回から第12回における自由遊びに見られた対象児Sの出現した基本動作の数

分類	油野 論文	体育 論文	個々の動作	「こどもかれっじ」開催の回												出現総数 ○<10,◎=無			
				第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回	第8回	第9回	第10回	第12回					
Stability (平衡系)	平 衡 動 作	1	T1 T2	たつ・たちあがる おきる・おきあがる	16	28 3	3	26	24 5	21	12 1	14 1	28 1	43 1	19 4	234 15			
		2	T3	さかだちする												◎			
		3	T4	かがむ・しゃがむ・すわる※	6	31	3	27	19	24	14	21	36	36	15	232			
		4	T5 T6	あるきわたる わたる	5 4			2 6	18 19	4 7			5 1	20 27	1 2	55 74			
		5	T7 T8	ころがる ねる・ねころぶ		1 5			1 5			1 1	1			4 20			
		6	T9	まわる		1							8		1	10			
		7	T10	つみかさなる・くむ												◎			
		8	T11 T12	のる のりまわす	2								1	3	8	14			
		9	T13	ぶらさがる		1				1						2	○		
			T14	うく															
		小計				37	70	6	61	91	57	28	39	88	129	54			
		Locomotion (移動系)	上 下 動 作	10	T15 T16	のぼる はいのぼる・よじのぼる	2	4			4	2	3	3	5			23	
				11	T17 T18 T19 T20	とぶ とびこす とびつく とびあがる	2	8	2	2	5	1	2		7 1		3 2	1 6	30 6
				12	T21	あがる・とびのる	9	6	2	19	12	11	7	21	13	8	7	115	
13	T22 T23			とびおりる おりる	10	5 1		15	6 3	2 3	4 1	2 1	3 5	2 3		49 23			
14	T24 T25			すべる すべりおりる		2							2			4	○		
15	T26			はう								1		1	5	7	○		
16	T27		あるく	18	36	6	37	42	21	12	29	18	41	46	306				
17	T28		ふむ								1		1		2	○			
18	T29		はしる・かける・かけっこする	10	14	1	22	37	21	10	31	46	11	55	258				
19	T30		スキップ・ホップする	5	1		3	5		2	2	1	2	8	29				
20	T31		2ステップ・ワルツする													◎			
21	T32		ギャロップする									3	1		3	7	○		
22	T33		おう・おいかける				3	2				2	1			8	○		
	T34		およぐ																
回 転 動 作	23		T35 T36	かわす にげる・にげまわる		6										6	○		
	24		T37	かくれる													◎		
	25		T38 T39	くぐる・くぐりぬける もぐる	6	4		3	3				1	2		19			
	26		T40	とまる	9	3		2	7	1	1	5	4		12	44			
	27		T41	はいる・はいりこむ	1	1		3		2		1	1	1	1	11			
小計				92	98	12	109	138	65	51	102	119	81	152					

高木・鈴木：幼児の自由遊びにおける基本動作の数と種類の定期的な活動での変化

分類	油野論文	体育論文	個々の動作	「こどもかれっじ」開催の回												出現総数 ○<10, ◎=無	
				第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回	第8回	第9回	第10回	第12回			
Manipulation (操作系)	荷重動作	28	T42	かつぐ		1			1						2	○	
		29	T43	ささえる												◎	
		30	T44	はこぶ・はこびいれる		1		10				3	4		18		
		31	T45	もつ・もちあげる・もちかえる	6	36	5	36	5	12	4	8	22	15	3	152	
		32	T46	こぐ												◎	
		33	T47	おこす・ひっぱりおこす								1			1	○	
		34	T48	おす・おしだす		1			2			3		3	9	○	
		35	T49	おさえる・おさえつける		2			11			1			14		
		36	T50	つきおとす													◎
			T51	なげおとす													
			T52	ふりおとす													
		37	T53	おぶう・おぶさる													◎
		T54	あげる						4			9	2		15		
		T55	うごかす		9						1			1	11		
	脱荷重動作	38	T56	おろす・かかえておろす	4	23		27		4		4	8	11	1	82	
		39	T57	もたれる						1						1	○
			T58	もたれかかる	1	1			1							3	
			T59	うかべる													
			T60	おりる	4	2		3	6	9	4	8	8	5	7	56	
	捕捉動作	40	T61	つかむ・つかまえる	3	20		9	13	1	2	1	2	8	8	67	
		41	T62	うける													○
			T63	うけとめる										1		1	
			T64	とめる					2							2	
		42	T65	あてる・なげあてる・ぶつける					6							6	○
		43	T66	いれる・なげいれる		1			3							4	○
		44	T67	わたす							1	2	1			4	○
		45	T68	ふる・ふりまわす	2	7		1	9	10		1	10	2		42	
			T69	まわす		2			1			1				4	
		46	T70	ころがす							1	3				4	○
	47	T71	ほる													◎	
		T72	つむ・つみあげる				8								8		
	攻撃的動作	48	T73	たたく	1							4	1			6	○
			T74	うつ・うちあげる・うちとばす					1							1	
		49	T75	くずす						1						1	○
			T76	つく								1				1	
			T77	たおす・おしたおす		2						1				3	
		50	T78	ける・けりとばす						1						1	○
		51	T79	ひく・ひっぱる	2		3						4	1		10	
		52	T80	なげる・なげあげる					13					3	2	18	
		53	T81	あたる・ぶつかる													◎
		54	T82	しばる・しばりつける													◎
			T83	わる													
		T84	すもうをとる														
小計				23	108	8	94	78	39	13	43	66	50	25			
観察された基本的な動作の合計数				152	276	26	264	307	161	92	184	273	260	231			
観察された基本的な動作の種類の数 (種類)				25	35	9	21	34	23	20	31	37	26	27			

※ 油野(1988)の分類にある／は、室内遊び等の理由で観察から省かれていた動作となる

※ 体育科学センター体育カリキュラム作成小委員会(1980)では、T17「とぶ」とT24「すべる」は、水平移動に分類されていた

※ 同、T52「ふりおとす」は、操作系の攻撃的動作に分類されていた

表3. 油野(1988)に基づく観察されたカテゴリーごとの動作の種類の出現数および平均値とカテゴリー内出現率(%)

油野(1988)に基づく計数			第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回	第8回	第9回	第10回	第12回	平均	出現率
動 観 作 測 の さ れ た 種 類	実 際 時 間	平衡系9種	5	5	2	3	4	4	3	4	6	4	6	4.4	48.9%
		移動系18種	10	12	4	10	10	8	8	12	13	10	10	10.3	57.2%
		操作系27種	8	13	2	7	14	8	6	10	13	9	7	9.5	35.2%
		計	23	30	8	20	28	20	17	26	32	23	23	24.2	44.8%
	30分 想定	平衡系9種	9.0	8.6	9.0	6.2	4.8	6.4	5.8	5.6	7.6	6.0	8.9	6.9	76.6%
		移動系18種	18.0	18.0	18.0	18.0	12.1	12.7	15.5	16.8	16.5	15.1	14.9	15.8	87.5%
		操作系27種	17.3	22.3	27.0	14.4	17.0	12.7	11.6	14.0	16.5	13.6	10.4	15.0	55.5%
		計	44.3	48.9	54.0	38.5	33.9	31.9	32.8	36.5	40.6	34.6	34.2	37.6	69.7%

3.4 基本動作の数と出現種の系統別推移

表4に、遊び（活動の内容）の展開と基本動作の数、出現した動作種の実数、単位時間（1分）当たりの値、出現した系統の構成比を、第1回から第12回（第11回はビデオデータが欠損）における11回分それぞれに表した。また、これに基づいて、図2-1に、出現した基本動作の数の系統別構成比の推移、図2-2に、出現した動作種の系統別構成比の推移、図2-3に、基本動作の系統別1分間当たりの出現数の推移、図2-4には、基本動作の系統別1分間当たりの出現した動作種の推移を表した。

図2-1を見ると、平衡系の動作数の割合は、第1回から第4回までが23%程度前後で比較的安定しているものの、第5回から第7回で30%程度以上と比較的比率が高まり、第8回では20%程度で元の状態に戻り、第9回で比較的高まり、第10回が高比率50%程度でピークとなり、第12回で元の20%程度に戻るような状態となった。移動系の動作は、第1回到60%程度で一番大きな比率を示し、第2回から第6回では40%から45%程度で安定していたが、第7回と第8回で55%程度へ上昇し、第9回では、40%程度で元に戻るような様子であったが、最後の第12回で第1回同様のかかなり高い比率で60%以上を示していることがわかった。最後に、操作系の動作となるが、第4回までは移動系と拮抗する様子で増減が逆の関係にあったが、第5回目を過ぎる辺りから、比率は比較的低下していく様子となり、第7回や第12回には、第1回と同様に15%程度以下に下がっていることがわかった。

次に、図2-2は、基本動作の出現種の推移を表わしているが、平衡系の動作種は、第12回を除き、ほとんど安定していて20%程度の比率を示していた。また、移動系と操作系の動作種は、第12回を除き、概ね、拮抗関係にあると見られ、数値の変動が反転していることが認められた。比率の差が30ポイント以上になったのは、第3回（差違33.4ポイント：移動系55.6%、操作系22.2%）と第7回（差違30.0ポイント：移動系50.0%、操作系20.0%）であった。全般的に、移動系の動作種の方が、操作系のそれよりも比較的高い傾向にあるが、第5回だけは、操作系の動作種（44.1%）の方が、移動系の動作種（35.3%）よりも比率が高くなっていることがわかった。

図2-3は、基本動作の単位時間（1分間）当たりの動作数を表わしており、大まかにとらえると、第1回から第4回までの増加傾向、第5回から第7回までの減少傾向、そして、第8回から第10回までの増加傾向を認めることができた。また、第1回から第4回は、単位時間当たりの操作系の動作数が多くなっていき、変動が大きかった。反対に、第5回から第7回にかけて、操作系の動作数が少なくなっていき、変動も大きかった。更に、第8回から第10回にかけては、平衡系の動作数が多くなっていき、変動が大きくなっていることがわかった。

最後に、図2-4は、基本動作の単位時間（1分間）当たりの動作種が幾つあったかの推移を表わしている。全般的に、第3回を除き、概ね、1.5種類から2種類程度の動作種が観察されていたことがわかった。このことは、各系統別にも当てはめることが可能で、どの系統も、第3回を除いて、同程度の数値を示していることがわかった。

高木・鈴木：幼児の自由遊びにおける基本動作の数と種類の定期的な活動での変化

表4. 第1回から第12回までの遊びの展開および系統別の動作数と動作種についての実数、単位時間数と構成比

第1回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類				第7回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類			
			実数	数/分	構成比	実数	数/分	構成比	実数	数/分				構成比	実数	数/分	構成比				
シャワーごっこ→楽器遊び→くぐり遊び→トランポリン→平均台 じゃんけん→トランポリン→ろくばく→トランポリン→ままごと→平均台【13.8分】830秒	平衡	平衡	37	37	2.7	24.3	6	6	0.4	24.0	ろくばく→トランポリン→（離脱） →トランポリン→ままごと→パランスボード→トランポリン→（離脱） →ままごと→（離脱）→ままごと→（離脱） →ままごと【15.5分】932秒	平衡	平衡	28	28	1.8	30.4	4	4	0.3	20.0
		上下	41				4						5								
	移動	水平	35	92	6.7	60.5	4	11	0.8	44.0		移動	水平	26	51	3.3	55.4	4	10	0.6	50.0
		回転	16				3						1								
	操作	荷重	6				1					操作	荷重	5				2			
		脱荷重	9				3						脱荷重	4				1			
		捕捉	5	23	1.7	15.1	2	8	0.6	32.0			捕捉	4	13	0.8	14.1	3	6	0.4	30.0
		攻撃的	3				2						攻撃的								
830			152	11.0	100.0%		25	1.8	100.0%	932			92	5.9	100.0%		20	1.3	100.0%		
第2回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類				第8回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類			
			実数	数/分	構成比	実数	数/分	構成比	実数	数/分				構成比	実数	数/分	構成比				
ままごと→積木構成（お風呂）→おいかけっこ→トランポリン→なわ遊び→くぐり遊び→リング構成（ジャンプ）→くぐり遊び→ミニカー遊び→ロープ登り→ろくばく→ジャンプ遊び→親子運動遊び→跳び越え遊び→くぐり遊び【17.5分】1049秒	平衡	平衡	70	70	4.0	25.4	7	7	0.4	20.0	悪者ごっこ（ラケット）→縄遊び→悪者ごっこ（ラケット）→ままごと→悪者ごっこ（ポット）→ぬいぐるみ→ままごと→ぬいぐるみ→お絵かき→（離脱）→ボール遊び→ろくばく【21.4分】1283秒	平衡	平衡	39	39	1.8	21.2	6	6	0.3	19.4
		上下	23				5						4								
	移動	水平	61	98	5.6	35.5	5	14	0.8	40.0		移動	水平	69	102	4.8	55.4	7	13	0.6	41.9
		回転	14				4						6								
	操作	荷重	50				6					操作	荷重	17				2			
		脱荷重	26				3						脱荷重	12				2			
		捕捉	30	108	6.2	39.1	4	14	0.8	40.0			捕捉	8	43	2.0	23.4	5	12	0.6	38.7
		攻撃的	2				1						攻撃的	6				3			
1049			276	15.8	100.0%		35	2.0	100.0%	1283			184	8.6	100.0%		31	1.4	100.0%		
第3回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類				第9回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類			
			実数	数/分	構成比	実数	数/分	構成比	実数	数/分				構成比	実数	数/分	構成比				
楽器遊び→トランポリン【2.1分】128秒	平衡	平衡	6	6	2.8	23.1	2	2	0.9	22.2	ろくばく→おどかしごっこ→（中断）→一回転ボード→サーキット運動遊び→ジャンプバー構成→サーキット運動遊び→→積木構成（お風呂）→積木構成（城壁）→おいかけっこ→双眼鏡（城壁）→（基地壊され）おいかけっこ【23.7分】1419秒	平衡	平衡	88	88	3.7	32.2	8	8	0.3	21.6
		上下	3				2						37				6				
	移動	水平	9	12	5.6	46.2	3	5	2.3	55.6		移動	水平	76	119	5.0	43.6	7	16	0.7	43.2
		回転											6				3				
	操作	荷重	5				1					操作	荷重	32				6			
		脱荷重											脱荷重	16				2			
		捕捉		8	3.8	30.8		2	0.9	22.2			捕捉	13	66	2.8	24.2	3	13	0.5	35.1
		攻撃的	3				1						攻撃的	5				2			
128			26	12.2	100.0%		9	4.2	100.0%	1419			273	11.5	100.0%		37	1.6	100.0%		
第4回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類				第10回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類			
			実数	数/分	構成比	実数	数/分	構成比	実数	数/分				構成比	実数	数/分	構成比				
動物遊び→双眼鏡→ままごと→積み木構成→くぐり遊び→双眼鏡→知育玩具→くぐり遊び→おいかけっこ→シャワー遊び→積木構成（お風呂）→ままごと→平均台→ベグ差し【14.6分】878秒	平衡	平衡	61	61	4.2	23.1	4	4	0.3	19.0	乗り物遊び→輪投げ→ままごと（20分）→積木構成→シャワーごっこ→トランポリン→障害物拾い（平均台）→キャッチボール（平均台）→布くぐり→乗り物遊び【19.9分】1195秒	平衡	平衡	129	129	6.5	49.6	5	5	0.3	19.2
		上下	34				2						22				5				
	移動	水平	67	109	7.4	41.3	5	10	0.7	47.6		移動	水平	56	81	4.1	31.2	5	12	0.6	46.2
		回転	8				3						3				2				
	操作	荷重	46				2					操作	荷重	19				2			
		脱荷重	30				2						脱荷重	16				2			
		捕捉	18	94	6.4	35.6	3	7	0.5	33.3			捕捉	11	50	2.5	19.2	3	9	0.5	34.6
		攻撃的											攻撃的	4				2			
878			264	18.0	100.0%		21	1.4	100.0%	1195			260	13.1	100.0%		26	1.3	100.0%		
第5回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類				第12回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類			
			実数	数/分	構成比	実数	数/分	構成比	実数	数/分				構成比	実数	数/分	構成比				
ろくばく→ラクロスラケット（ラリー）→ラケットちゃんばら→平均台じゃんけん→トランポリン→ケンケンパ→片足跳び回転（トランポリン）→ろくばく→平均台じゃんけん→フラフープ遊び→マット揺らし→平均台じゃんけん【24.8分】1485秒	平衡	平衡	91	91	3.7	29.6	7	7	0.3	20.6	乗り物遊び→線路遊び→親子運動遊び→ころがし人形→回転遊び（パランスボード）→乗り物遊び→布遊び→おいかけっこ→おいかけっこ（布）【20.2分】1212秒	平衡	平衡	54	54	2.7	23.4	8	8	0.4	29.6
		上下	37				5						21				4				
	移動	水平	91	138	5.6	45.0	5	12	0.5	35.3		移動	水平	118	152	7.5	65.8	6	12	0.6	44.4
		回転	10				2						13				2				
	操作	荷重	23				5					操作	荷重	7				3			
		脱荷重	7				2						脱荷重	8				2			
		捕捉	34	78	3.2	25.4	6	15	0.6	44.1			捕捉	8	25	1.2	10.8	1	7	0.3	25.9
		攻撃的	14				2						攻撃的	2				1			
1485			307	12.4	100.0%		34	1.4	100.0%	1212			231	11.4	100.0%		27	1.3	100.0%		
第6回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類				第12回：遊びの展開	基本動作		動作の数				動作の種類			
			実数	数/分	構成比	実数	数/分	構成比	実数	数/分				構成比	実数	数/分	構成比				
ラケットちゃんばら→積木くずし→ままごと→ろくばく→ままごと→平均台パランス→ままごと→（離脱）→トランポリン→ろくばく→木製棒遊び【18.8分】1130秒	平衡	平衡	57	57	3.0	35.4	5	5	0.3	21.7		平衡	平衡	54	54	2.7	23.4	8	8	0.4	29.6
		上下	19				5						21				4				
	移動	水平	43	65	3.5	40.4	3	10	0.5	43.5		移動	水平	118	152	7.5	65.8	6	12	0.6	44.4
		回転	3				2						13				2				
	操作	荷重	12				1					操作	荷重	7				3			
		脱荷重	14				3						脱荷重	8				2			
		捕捉	11	39	2.1	24.2	2	8	0.4	34.8			捕捉	8	25	1.2	10.8	1	7	0.3	25.9
		攻撃的	2				2						攻撃的	2				1			
1130			161	8.5	100.0%		23	1.2	100.0%												

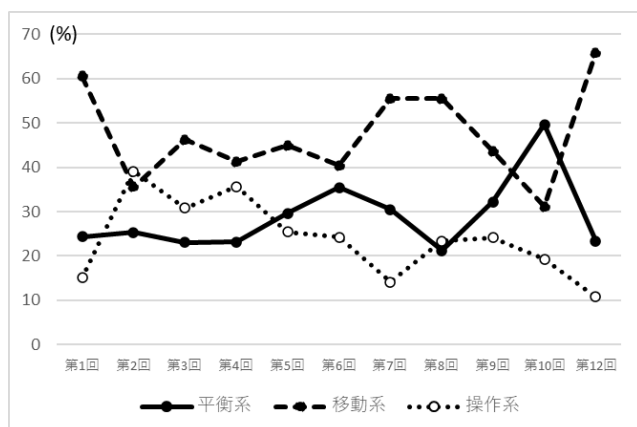


図 2-1. 出現した基本動作の数の系統別構成比の推移

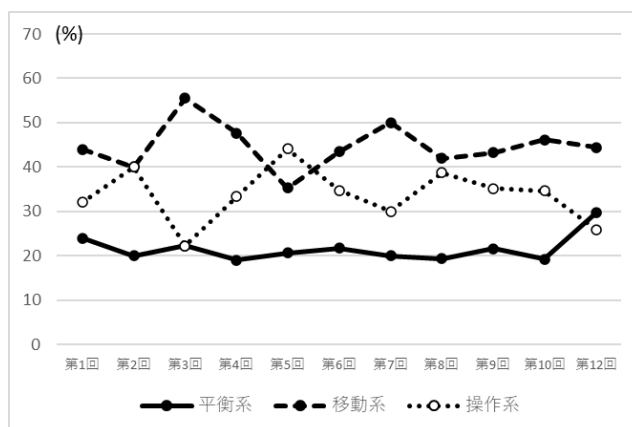


図 2-2. 出現した基本動作の出現種の系統別構成比の推移

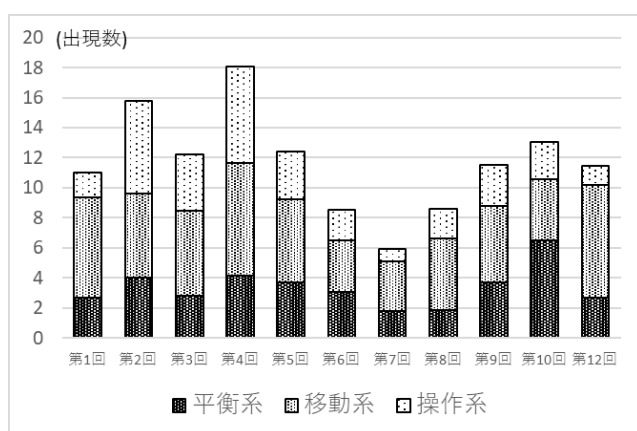


図 2-3. 基本動作の系統別 1 分間当たりの出現数の推移

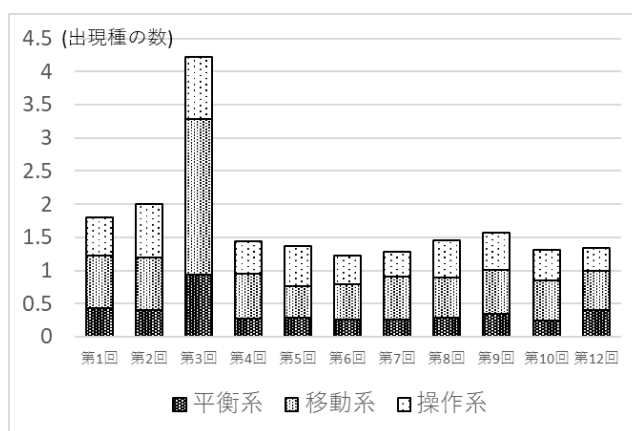


図 2-4. 基本動作の系統別 1 分間当たりの出現種の推移

4. 考察

4. 1 出現する動作数の偏り

結果 3. 1 が示すように、自由遊びの中で、一方では、10 を超えるような高出現の基本動作が出現する場合があり、しかも、ほとんど毎回到わたって出現している基本動作も見受けられたのに対し、全てを通じて全く現れない動作もあることが示された。油野(1988)でも、9 回分の平均から、頻度の高い動作は、平衡系では「おきる・たつ・たちあがる」「かがむ・しゃがむ・すわる」であることが示されていた。本研究でも、この 2 つの基本動作の頻度は高く、これらの動作は、自由遊びの場面だけではなく日常の場面でも比較的良く行う動作であることは明らかで、両者は次の動作へと経由される特徴を有していると考えられ、起立と着座によって移動の動作と操作の動作を切り替えるという相補的な関係も示している。従って、これらは、環境に限定されず、また、子どもの特性にも左右されないような定番的な動作であることが示唆されるところとなった。しかしながら、地面から遊離している地点が無ければ原理的に出現し得ないような T5「あるきわたる」T6「わたる」は、特定の環境が用意されていなくては出現しようがないことは明らかである。実際に、自由遊びの場面では、対象児 S は、幼児用の平均台遊びによって、この動作を出現させている。ただし、必ずしも、全ての子どもが同じ平均台遊びをするかという点、決してそういうわけではない。従って、環境×幼児の特性（発達の特性および個性）による相互作用で出現数の多い動作があることを窺わせるものとなった。

また、油野(1988)によれば、移動系の動作では「あるく」「はしる・かける・かけっこする」「とまる」が、頻度の高い動作であることが示されており、本研究でも、これらの動作は出現数の多い動作として、抽出されていた。これらのうち、歩く、走る、止まるは、上記と同様、日常の場面でも見受けられるものであり、これらの水平動作が、環境

に限定されず、対象児にも左右されない定番的な動作となることは比較的明らかであると思われるが、上下動作である T20「とびあがる」、T21「あがる・とびのる」、T22「とびおりる」は、やはり、地面から遊離している特異な環境で無ければ生じない動作で、定番的とはいえないであろう。実際では、先ほどと同様であるが、対象児 S は、平均台遊び、また、トランポリンへ乗り降りする動作の中で、これらの動作を出現させている。

更に、操作系の動作においては、油野(1988)では、静的な遊びを好む不活発児だけが「もつ・もちあげる・もちかえる」「おす・おしだす」「ける・けりとばす」を頻度の高い動作として示し得ていたのに対し、本研究では、荷重動作の「もつ・もちあげる・もちかえる」だけが共通して、高出現の動作として認められた。油野(1988)では不活発児のみに見られる特徴とはなったが、物理的な物を取り扱うことを考えれば、「もつ・もちあげる・もちかえる」は、やはり、日常的であり、操作系の定番的な動作として考えても、差し支えないと思われる。

これとは、反対に、全く出現しなかった基本動作に関しては、平衡系では、「さかだちをする」「のりまわす」「うく」などがあり、逆立ちであれば足をかけることのできる壁、乗り回すであれば乗り物、浮くであればプールなど、遊び場に比較的整った設備がないと発動できない基本動作であることが窺えた。また、現に、実際の環境（幼児多目的室）にもなかった（壁際は、遊具の設置場所か格納場所となっている）のである。また、移動系では、上下動作の「はいのぼる・よじのぼる」「とびつく」「すべりおりる」、水平動作の「およぐ」や回転動作「かくれる」も、設備がないと発動できず、これもまた、実際の環境にはなかった。更に、操作系でも、「こぐ」や脱荷重動作「うかべる」、捕捉動作「ほる」が、このケースに該当するであろうことが窺えた。油野(1988)では、観察場所である園の屋内には出現しない「こぐ」「ほる」の動作については、そもそも観察可能な動作から除外されていた。

以上、基本動作 84 種には、遊び場の環境に限定されず、また、比較的、幼児の特性によらず定番的に出現しうる基本動作があるとともに、幼児の発達の特性や個別的な特性（個性、性質）から好まれる遊具や遊び方があり、それによって出現される基本動作があることが示唆された。また、結果には示し得なかったが、3 歳以上の幼児になると、前回に来た時の遊びと同じ遊びに取りかかり始め、遊びを延長、発展させようとしている姿勢も観察できることから、基本動作の出現の偏りには、以前の遊びとの関連性を窺うこともできた。更に、屋内か屋外か、設備があるかないか、環境が整っているかどうか（有るが用意しているかどうか）によって、そもそも、出現が見込めない基本動作もあるであろう。従って、基本動作のリストは、均等な出現率を期待するものではなく、特別な用具や遊具が無くてでもできる定番的な基本動作と特別な設備や環境が必要とされる基本動作、そして、環境構成や関わりによって出現を促すことが比較的可能な基本動作となる等の相違があること、また、基本動作の出現数を総合的に上昇させることを目的とする場合、相違に応じたアプローチがあること、そのためには、どの基本動作が定番となり、あるいは特殊となるかを、同類の他の基本動作に関する研究と比較しながら、客観的に、詳細に特定していくことが必要になると思われる。

4. 2 出現する動作種の割合における系統別差異

観察時間内でどの程度の基本動作の種類が出るのかについて油野(1988)を基準にして調べてみた結果、本研究の実際の観察時間における動作種の割合は、平衡系 9 種では 48.9%、移動系 18 種で 57.2%、操作系 27 種で 35.2%となり、全体では 54 種のうち 44.8%の動作種が平均して出現するところとなった。また、油野(1988)における観察時間 30 分に合わせた想定平均は、平衡系で 76.6%、移動系で 87.5%、操作系で 55.5%、全体で 69.7%となった。いずれにしても、対象児 S においては、移動系の動作の種類が比較的多様に行われていて、次いで平衡系、最も少ないものが操作系であった。油野(1988)では、静的な遊びを好む不活発児は、平衡系 44.4%、移動系 59.4%、操作系 44.4%で、全体では 49.4%となっており、本研究の実際の観察時間における値と、ほぼ同様な結果を示していることがわかった。環境を変えない状態であれば、遊び時間を伸ばしても、活動の種類自体は増えないと仮定するならば、対象児 S は、油野(1988)における不活発児と同様な特性を有していたことが示唆される。あるいは、見知らぬ人たちが多い中という状況的条件が作用したことによるのかもしれない。このことを決定づけるためには、同一環境下で、少なくとも 2 名以上の対象児の遊びを観察する必要があるだろう。また、油野(1988)における活発児の方は、平衡系 85.6%、移動系 90.6%、操作系 76.3%、全体で 82.7%となっており、本研究における観察時間 30 分に合わせた想定平均値に、比較的近似してくる。ただし、平衡系および操作系、特に操作系で比較的大きな相違があり、油野(1988)の活発児と同等の特性を示したとは言いがたい。本研究のような見知らぬ人たちが多いという状況的条件が、動作の系統に対して、主として操作系に対

して、選択的に作用するとしたならば、普段では油野(1988)が仮定した活発児の水準にありながら、異なる環境であったことが影響して、著しく操作系の動作を減じたとも考えられた。つまるところ、双方の仮説のどちらがより正しいのかは、自由遊びの時間が多くなれば、動作種が増えるかどうかにあるであろう。

一方、全く出現しなかった、もしくはそれに等しい基本動作について、系統別の動作種の割合は、平衡系は33.3%、移動系44.4%、操作系70.4%で、全体が55.6%になっていることがわかった。これによれば、全体の動作種の過半数6割近くは、多数回にわたる自由遊びがあってもなお極めて出現しにくい可能性があることを示唆することになり、やはり、観察場所の環境が固定化されていることの大きさを示唆するものと思われる。油野(1988)では、自由遊びの中で特に少ない動作種の数を掲示した表があり、それに基づいて計算をすると、静的な遊びを好む不活発児で、平衡系は44.4%、移動系38.9%、操作系44.4%となり、全体で44.4%となっていることがわかった。このことから、本研究における出現しなかった基本動作が、平衡系の動作については10ポイント程度小さく、移動系では5ポイント程度、操作系では25ポイント程度大きいことがわかった。自由遊びにおける基本動作は、屋外を使うことができなかったり、屋内でも設備や特定の遊具が無いなどして、環境によって、基本動作の系統ごとに、出現する可能性が高められたり抑えられたりするものと考えられ、この指標が、子どもの特性を考慮しつつも、自由遊びにおける幼児教育についての環境アセスメントとして考えても良いことを示唆するものとなる。

4. 3 基本動作の動作数と動作種の推移

図2-1による出現した基本動作の数の系統別構成比の推移について、まず確認できたのは、平衡系の動作の比率の変化と、自由遊びにおける人との関わり方が変わってくる時期と符合しているという点であった。平衡系の動作数が25%程度の比較的低い構成比で安定していた第1回から第4回は、対象児Sは、概ね、保護者や保護者の家族との関係を保とうとしている様子で、保護者との遊びが多いことが、観察した映像から窺えることとなった。第5回から第7回は、夏休み期間でもあり「サマースクール」と題して3日間連続で、それまでの集まりでは午後からだったのが、朝から十分に遊べるようになっていた。対象児Sにとって、周囲の子どもたちは見知らぬとは言っても見かけてはいる程度にはなったが、いつもと勝手が違う雰囲気で長時間接しなければならず、日ごとに緊張感が高じていたのかもしれない。ここでは、操作系の動作の構成比の急激な低下が特徴となっていた。第8回目からは、また、通常通り、午後からの開催となったが、それ以降、よく見知っている友人（小1）が毎回参加するようになり、二人で完全とは言えないまでも、直接的に関わって遊ぶ様子が映像からも確認された。また、突出した高さを見せた第10回には、今までにない活発な他者との関わりがあった。そこでは、他の子どもの保護者Zが対象児Sの遊びに関わる場面があり、平均台の上を歩いていく途中に小さなおもちゃを置き始め、対象児Sがそれをしゃがんで取っては進み、また、そのZが平均台の上におもちゃを置いて、これを繰り返していく遊びが比較的長い時間行われた。こうした遊びの展開が軌道にのっていくことは今までになかったが、この際の平衡系の動作数の構成比は、平衡系では最も高くなり、全体の動作の半数を示すほどのものであった。これとは、別に、移動系がまるで逆転するように、高い構成比を示したのが第12回で、この際は、学生スタッフが遊びの流れから、透過性のある布を頭上で大きく広げながら、対象児Sの手前で近づくと、これがきっかけとなり、他の子どもも巻き込んで、おいかけっこが始まった。このことは、恐らく、関わり方の違いによって、または、遊び方の提案（遊びの誘い方）によって、促進される動作系は変わるものであることを予想させるものであった。特に、顕著なのは、対象児Sが友人（小1）とソフト積木で積木構成の遊びを比較的長い時間遊んでいることが、第8回から始まっていたが、構成比としては、操作系の動作は低下傾向をたどっていたのは、他者からの他系統の動作を促す魅力的な遊びの誘いがあったためだと思われる。いずれにせよ、直接的な関わりとまではいなくても、間接的な関わりだとしても、子どもにとって魅力的な人との関わりが出てくれば、その際の遊びが変化して、特定の系統の動作が高まることが窺われるところとなった。

このことは、図2-3の実数としての全体の推移の様子を見てみると、より明らかとなるかもしれない。第1回から第4回は、保護者および保護者の家族との関係による影響が強いと思われる頃だが、実数で言うと、操作系の動作数の変動はあるものの変動が定まっていない。これが、「サマースクール」となる連続3日間の第5回から第7回では、明らかに、活動数全体が減少している。そして、第8回以降、友達（小1）が毎回来ること、保護者および保護者の家族以外の大人との魅力的な関わりが生じて、遊びが展開することで、更には、その遊び方の相違によって、第10回

では平衡系、第12回では移動系が増加したものと考えられた。油野(1988)は、活発児は、総合してみると回を追うごとに動作数が増えたことを述べているが、結果として掲載している表の内容から、系統別に見ると、平衡系は5月、8月、11月の3期間の観察で、中間(8月)で増えて後半(11月)で減り、操作系が中間(8月)で減って、後半(11月)で増えていることが確認できた。全体でみると増加傾向となるが、系統別ではそうはなっていないのである。実数の増減自体は、子どもの特性よりも、他者との関わり等による系統別の影響を考えた方が良いかもしれない。

図2-2は動作種の推移となるが、動作種の推移は、平衡系の比率に変化がなく、移動系と操作系が拮抗関係にあることで、移動系の動作種が増えれば、操作系の動作種が減り、操作系の動作種が増えれば、移動系の操作種が減る関係にあることが窺われた。これは、幼児期における遊びの内容が、移動系の遊びと操作系の遊びとが切り替えられることで生じてくる現象と思われ、移動しつつ操作をするようなやや複雑で技能的な(発達的にも高度で、比較的小学校以降で可能な)遊びが成されていないことが考えられよう。移動系と操作系は相乗関係でも相補関係でもなく、単純な遊びにおいては相殺関係にならざるを得ないのであろう。図2-4による1分間当たりの動作種には、ほとんど変動はなく、極めて遊び時間の短かった第3回を除いて、動作種の増減は活動(遊び)時間の長さによって影響を受けないことが予想された。このことは、考察4.2において、観察時間(遊び時間)が増えることで動作種が増えると仮定した方の考察に、否定的な証左を与えるものと言えるかもしれない。おそらく、幼児期においては、標準的には、平衡系が一定の構成比を保ち、移動系と操作系が遊びに応じた特異的動作につながり、両者の構成比は、拮抗関係的に入れ替わる関係性にあると考えられた。

謝辞：本稿を執筆するにあたり、「こどもかれっじ」に参加してくださった子どもたち、保護者の皆様、並びにご協力くださいましたスタッフの皆様に深謝の意を表します。

参考文献

- (1) 文部科学省：“幼稚園教育要領解説”(2018) https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2018/04/25/1384661_3_3.pdf (参照日 2020 年 10 月 1 日)
- (2) 文部科学省幼児期運動指針策定委員会：“幼児期運動指針”(2012) http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/undousisin/1319771.htm, (参照日 2020 年 10 月 1 日)
- (3) Gallahue, D.L.: “Motor development and movement experiences for young children.”, John Wiley & Sons, Inc., New York (1976)
- (4) Gallahue, D.L.: “Developmental Movement Experiences for Children”, John Wiley & Sons, Inc., New York (1982)
- (5) 体育科学センター調整力専門委員会体育カリキュラム作成小委員会：“幼稚園における体育カリキュラムの作成に関する研究 I.カリキュラムの基本的な考え方と予備的調査の結果について”、体育科学 8、pp.150-155 (1980)
- (6) 油野利博：“幼児の自由遊び中における動きの種類について”、鳥取大学教育学部研究報告 教育科学 第30巻 第2号、pp.263-273 (1988)
- (7) 高木香代子・鈴木賢男：“子どもの運動遊びにおける研究 — 2018 年度「こどもかれっじ」を対象として —”、金沢学院短期大学紀要「学葉」第18巻(通巻第61巻)、pp.91-101 (2020)

創造的音楽活動におけるイメージの深まりと表現についての一考察

—絵本を用いた「音楽づくり」を通して—¹⁾

棒田 美江²⁾

One Consideration about Deepening and the Expression of the Image in the Creative Music Activity

—Through “the Making of Music” using the Picture Book—¹⁾

Yoshie BOUDA²⁾

要 約

絵本の中には、自然の音、生活の音、動物の鳴き声、擬音語、早口言葉、かけ声、おまじないなど、子どもの日常生活や遊びに見られる様々な音の要素が表現されている。感じ方はそれぞれに違い、聞き手は自分なりのイメージを膨らませて楽しんでいる。絵本の詩や絵に「音」や「音楽」がいかに大切な要素として描かれているか、さらに、これらの言葉に実際に音を入れて読み聞かせると、聞き手のイメージはどう変わるのか、また、音づくりの過程を楽しむことで、どのような表現が生まれるのか、本論文では、領域「表現」の視点から、保育者養成校において、絵本を用いた音楽づくりを実践した。絵本と音楽を融合した創造的音楽活動が自由な発想や表現をより深めるとともに、自分なりの表現を表出し、音を感じる、音に気付く、表現方法を考える、伝え合う、受け止め合うなど表現の楽しさを生み出す要因となることを明らかにし、この授業実践の分析をもとに幼児の表現活動の在り方について考察した。

キーワード：表現、創造性、イメージ、音

1. はじめに

2019年4月より新しい教育課程が始まり、保育者養成校においても、モデルカリキュラムの趣旨に沿った授業内容が求められている。領域「表現」について、モデルカリキュラムの全体目標には、「幼児の感性や創造性を豊かにする様々な表現遊び」¹⁾とあるように、自由な発想による表現が創造性を豊かにし、感性の育成につながると書かれている。現在、幼児教育の現場では子どもの豊かな表現力や感性を養うための表現活動の在り方が問われている。子どもに対して指導者の価値観を押し付けたり、発表会に向けて教え込むのではなく、「自分なりの」表現ができるような活動が求められている。「豊かな感性は、身近な環境と十分に関わる中で美しいもの、優れたもの、心を動かす出来事などに出会い、そこから得た感動を他の幼児や教師と共有し、様々に表現することなどを通して養われるようにすること。その際、風の音や雨の音、身近にある草や花の形や色などの自然の中にある音、形、色などに気付くようにすること。」²⁾とある。本論文では、子どもたちに親しまれている絵本「ぐりとぐら」を用いた音楽づくりを通して、身の周りの音、面白い言葉、自然の音、心情などを自由な発想により音や動きで表現することで、絵本の中の様々な音の要素に気づき、他者と絵本のイメージを共有し、表現が生成される過程や面白さを生み出す要因について分析を行った。

1)：令和2年10月29日受付；令和3年3月11日受理。Received Oct. 29, 2020；Accepted Mar. 11, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

2. 実践の概要

金沢学院幼児教育学科、音楽授業において、1、2年生より4つのグループを作り、共通の絵本「ぐりとぐら」を読み、効果音や歌、動きなどを付け、グループごとに授業内で発表し、表現方法や感じ方の違いを比較した。グループは、学籍番号で機械的に5～8人に分けた。活動は2週に渡って行い、1週目はグループで絵本を読み合い、どんな音を入れるか、誰が何を担当するかなど話し合った。2週目は、実際に効果音や挿入場面を試行錯誤し、繰り返し出てくる詩にメロディーを作り歌ったり、読み手とタイミングを合わせるなど発表に向けグループ活動を行った。使用楽器や挿入場面は自由で、物の音だけではなく、場面の情景や登場人物の心象を音で表現したり、繰り返し登場する「詩」に曲を作るなど様々な可能性を提示した。³⁾ この音楽づくりは、感じたことを自分なりに表現したり、身の周りの音について改めて考える体験であり、出来栄の良し悪しを評価するものではないことをあらかじめ伝える。

3. グループごとの比較

3. 1 使用楽器

グループごとに絵本を読みながら、様々な楽器の音を試し、イメージに近い音を話し合いながら選んでいる。

表1 人数と使用楽器

人数	使用楽器
A グループ (5人) 使用楽器3種類	ウインドチャイム、大太鼓、ギロ
B グループ (6人) 使用楽器7種類	マリンバ、ウッドブロック、ウインドチャイム、タンバリン、カバサ、トーンタング、カスタネット
C グループ (8人) 使用楽器12種類	ピアノ、鈴、タンバリン、フィンガーシンバル、カスタネット、マラカス、スライドホイッスル、フレクサトーン、カバサ、ウッドブロック、トーンタング、おもちゃ（チキンの鳴き声）
D グループ (5人) 使用楽器7種類	大太鼓、カバサ、ウインドチャイム、カスタネット、トーンタング、大太鼓のバチ2本

3. 2 表現内容

絵本の中の言葉や動作、心情などを音や音楽で表現するために試行錯誤を繰り返し、創作活動を行っている。

表2 絵本の場面と効果音や表現

ぼくらの なまえは ぐりとぐら このよで いちばん すきなのは おりょうりすること たべること ぐり ぐら ぐり ぐら	A グループ→オリジナル曲 B グループ→ミッキーマウスマーチ C グループ→手のひらを太陽に D グループ→言葉のみ（メロディーなし）
まあ！みちの まんなかに、とても おおきな（ページをめくる）	A グループ→ウインドチャイム B グループ→マリンバでグリッサンド C グループ→フレクサトーン D グループ→大太鼓
おつきさまぐらいの めだまやきが できるぞ	D グループ→手で月を作る
それよりもかすてらがいいや	D グループ→手をポンと叩く

ところで、どうやって もってかえったら いいでしょう。	D グループ→考える仕草
「かついで いこうか？」	D グループ→かつぐ仕草
「ころがして いこうか？」	C グループ→トーンタング
2 ひきは、うでぐみをして、しばらく かんがえていました。	D グループ→腕組み
ぐりが ぽんと てをたたきました。	A グループ→手を叩く B グループ→手を叩く C グループ→タンバリン D グループ→手を叩く
ぐらも ぽんと てをたたきました。	A グループ→手を叩く B グループ→手を叩く C グループ→手を叩く
いちばん おおきな おなべ	A グループ→大太鼓 C グループ→タンバリン D グループ→大太鼓
こむぎこ	C グループ→マラカス D グループ→マラカス
バター	C グループ→鈴
ぎゅうにゅう	C グループ→フレクサトーン D グループ→ウインドチャイム
おさとう	C グループ→カバサ D グループ→カバサ
ぼーる	C グループ→ハンドドラム D グループ→フィンガーシンバル
あわたてき	C グループ→カバサ D グループ→フィンガーシンバル
えぷろんを2枚	C グループ→服を叩く D グループ→ウッドブロック
まっち	C グループ→マッチをつける仕草
りゅっくさっく	C グループ→本物のリュックサックを見せる D グループ→本物のリュックサックを見せる
おなべは おおきくて りゅっくさっくに はいりません	C グループ→フィンガーシンバル D グループ→大太鼓
「しかたがない。ひっぱって いこう」	A グループ→ギロ B グループ→カバサ C グループ→スライドホイッスル
「しかたがない。ころがして いこう」	A グループ→チーンタング B グループ→トーンタング C グループ→トーンタング D グループ→トーンタング
ぐりは げんこつで、たまごを たたきました。	A グループ→ウッドブロック B グループ→ウッドブロック C グループ→大太鼓
「いしで たたいてごらんよ」	C グループ→カスタネット D グループ→大太鼓のバチ
ながしこむと、おさとうと	D グループ→カバサ
ぎゅうにゅうと	D グループ→ウッドブロック
こむぎこを 入れました。	D グループ→カバサ
たきぎを あつめました。	D グループ→バチを集める仕草
おなべに バターを よく めって	D グループ→大太鼓のバチのスポンジ部分を叩く
ぼくらの なまえは ぐりとぐら このよで いちばん すきなのは おりょうりすること たべること ぐり ぐら ぐり ぐら	A グループ→オリジナル曲 B グループ→ミッキーマウスマーチ C グループ→手のひらを太陽に D グループ→言葉のみ(メロディーなし)

とっても いい においがするもの	A グループ→ウインドチャイム
どうぶつが、はなを うごかしながら、あつまってきました。	C グループ→バードコール
かすてらづくりの ぐりとぐら けちじゃないよ ぐりとぐら ごちそうするから まっていて	C グループ→手のひらを太陽に
きいろい かすてらが ふんわりと かおを だしました。	B グループ→ウインドチャイム
この からで、ぐりと ぐらは なにを つくったと おもいますか？	C グループ→ウインドチャイム、カバサ、マラカス、おもちゃ (チキンの鳴き声) D グループ→ウインドチャイム

3. 3 メロディー (うた) づくり

この絵本に何度も出てくる詩には、どのグループも歌を作って全員で歌ったり、リズムをつけている。

譜例 1 A グループ

ぼくらのなまえは ぐりとぐら このよでいちばん すきなのは

5 おりょうりすること たべること ぐりぐらぐりぐら ラン ラン ラン

A グループ：学生の作曲である。ピアノを弾ける学生が右手で適当なメロディーをいくつか弾きながら、詩をつけて歌ってみる。周りの学生も一緒に歌い意見を出し合う。言葉のフレーズとリズムは自然に一致するが、絵本通りの言葉では、6 小節で終わり終始感がないため、さらに 2 小節分のメロディーと詩を作って足している。ピアノの得手不得手に関わらず、自然なフレーズ感や拍子感は身につけていることが分かる。また、自作であるため、音域についても声を出しやすい高さから始め、ハ長調の主音で終始している。コードは作曲者自身が付け、ピアノ伴奏により全員で歌っている。

譜例 2 B グループ

ぼくらのなまえは ぐりとぐら このよでいちばん すきなのは

9 おりょうりすること たべること ぐりぐらぐりぐらぐりとぐら

B グループ：ピアノは使わず知っている曲に詩を合わせて歌ってみる。ミッキーマウスマーチの歌詞が同じ「僕らの」で始まることからメロディーにこの詩を当てはめたと偶然上手く当てはまりこのメロディーを使用する。6 小節ではメロディーが途中となるため8 小節まで歌い歌詞を加えている。マリンバでメロディーを演奏、タンバリンでリズムを刻み全員で歌う。

譜例3 C グループ

ぼくらのなまえはぐりとぐら このよでいちばんすきなのは

5
おりょうりすること たべること ぐりぐらぐりぐら ぐりとぐら

譜例4 C グループ かすてらづくりの場面

かすてらづくりのぐりとぐら けちじゃな いよぐりとぐら

5
ごちそうするから まっていて ぐりぐらぐりぐら ぐりとぐら

C グループ：これまでに授業で歌った曲を思いつくままに歌い、詩を合わせてみる。手のひらを太陽にのメロディーに合わせたところ、うまく当てはまるが、6 小節ではメロディーの途中となるため8 小節まで歌い詩を加えている。ピアノ伴奏に合わせて全員で歌う。また、かすてらづくりの場面でも同じメロディーに合わせて歌っている。

譜例5 D グループ

ぼくらのなまえはぐりとぐら このよでいちばんすきなのは

5
おりょうりすること たべること

Dグループ：絵本の中に2回出てくるこの詩の場面では、全員で読むことを相談している。メロディーは付けず、リズムを統一し、呼吸のタイミングも合わせて読んでいる。言葉とリズムが一致することにより、全員で声を出す時に揃いやすくなっている。また、このグループはメロディーがないため絵本通りの詩（6小節）で終わっている。

4. 考察

4. 1 表現媒体

詩や言葉のイメージをどのような音で表現するか、表2の楽器や動作でそれぞれ表現している。

この絵本の中の言葉には、実際には音がない「心情」「物」「動作」などが多くあるが、イメージが伝わるよう工夫するとともに、普段生活の中で意識していない音に対して改めて想像するきっかけとなった。

音・・・生活の音、人の声、物の音、自然の音

絵からのイメージ・・・季節（秋）どんぐり、栗、きのこ、たき木など秋の森の様子

心情・・・おどろき、楽しい、ワクワク、嬉しい、おいしい、痛い

繰り返し出てくる詩・・・「ぼくらのなまえはぐりとぐら このよでいちばんすきなのは おりょうりすることたべること」

物・・・おつきさま、小麦粉、バター、牛乳、砂糖、ボール、泡立て器、エプロン、リュックサック、どんぐり、たまご、めだまやき、たまごやき、ベッド、かすてら、たきぎ、かまど、石、おなべ、ふた、から

動作・・・考える、運ぶ、集める、作る、分ける、かつぐ、転がす、たたく、引っ張る、すべる、おちる、ぶつかる、かきまぜる、歌う、焼く、泣く、割る、腕組み、話す、食べる、待つ

表現・・・いっぱい、たっぷり、やわらかい、おおきい、つるつる、とっても、ふんわり

一冊の絵本の中に、これだけの言葉、人の気持ちや動作、情景が盛り込まれており、音の要素が多く含まれていることが分かる。

4. 2 表現方法

どう表現すればイメージが伝わるか、同じタイミングで同じ楽器を使用しても、音の強さや鳴らし方により響き、余韻など印象が大きく変わる。場面に合わせた使用楽器や演奏方法の工夫が重要である。

・げんこつでたまごをたたく・・・カスタネット、大太鼓、ウッドブロック、カウベル、バチなどをたたきグループのメンバーで音を聴き合い「硬い音」「大きい音」などげんこつでたまごを叩く音をイメージし、繰り返し試行錯誤する様子が見られた。石で叩く音は、高めのはっきりした音でCグループは、げんこつ→大太鼓、石→カスタネットに音を変えている。

・におい・・・実際には音がないが、かすてらが焼ける「いいにおい」を音で表現したいと話合っている。

叩く、こする、振る、はじく、吹くなどの技法を試み、「におい」の表現についてお互いのイメージを出し合う。

短い音（たたく）ではにおいのイメージが伝えにくいと感じた学生が多く、伸びる音や響きの残る音で表現した。

・ページをめくる・・・「みちのまんなかにとてもおおきな」のあと、ページをめくるタイミングで4グループとも音を挿入している。読み手と音の担当者がページをめくる「間」を利用して効果音を入れ、次のページへのイメージが膨らむように工夫している。

4. 3 音楽様式

音楽を特徴付けている表現様式（オリジナル、既存曲、リズムなど）について、この実践では、繰り返し出てくる詩（ぼくらのなまえはぐりとぐら）に歌やメロディーをつけ、どのグループも全員で歌っている。

Aグループは、ピアノを弾ける学生がオリジナルで作曲、歌いやすい音域（C～A）を使い、1小節目、3小節目に同じメロディーを使い歌い易く（覚え易く）している。B、Cグループは、既存曲を何曲か詩に当てはめ歌ってみて、言葉がうまくおさまる曲を選ぶ。「手のひらを太陽に」「ミッキーマウスマーチ」は、授業で歌っていたため浮かんだようだ。Dグループは、メロディーは付けず、リズムのみを合わせ、休符のタイミングで呼吸をし、全員が揃うように工夫している。この場面の歌い始めは、どのグループも目で合図して全員で歌い始めている。共通して見られたこと

は、言葉のフレーズと音楽のフレーズが自然に一致している点である。2小節1フレーズとし、A～Cグループは7、8小節に詩を作って加えている。五線紙上で作成した訳ではないが、音楽的なフレーズの収まりが良くなるため自然な感覚で付け足している。絵本の前や後に「テーマ曲」として歌っても良かったとの意見も聞かれた。

また、読み手とのタイミングでは、言葉の後に音や動作が入るタイミング、音の後の余韻を聞かせてから次の言葉を読むなど、場面によって「間」の間隔を変え、次の言葉や音に注目するよう工夫が見られた。

5. 発表を終えた学生の感想

発表を終え提出されたレポートから、学生がこの活動を通して感じたことや気付いたことをまとめた。

- ・同じ題材でもそれぞれ表現が違い、絵本のイメージも変わってくる。
- ・音楽の得手不得手は関係なくグループで楽しめる。
- ・においや心情など、音のないものにどのような音をつけるか、これまで考えたことがなかったが、イメージする過程が楽しかった。
- ・最初は、「この音で良いのか」と自信がなかったが、活動するうちに正解がないということが分かり、自由に発想し、表現することが恥ずかしくなくなった。また、他の仲間がどんなことを考えているのか興味が持てた。
- ・たくさんのアイデアが生まれた。
- ・絵本のイメージが膨らんだ。
- ・歌の場面で、園児と一緒に歌うと一体感が生まれると感じた。
- ・子どもがこの絵本からどんな音を想像するのか興味が湧いた。
- ・絵本の情景や登場人物の心情を深く読み取るようになった。
- ・楽器の叩き方や大きさに工夫するようになった。
- ・仲間の音を集中して聞くようになった。
- ・協働作業でグループが一つにまとまった。
- ・台詞で人を変えたところが良かった。
- ・台詞の人と楽器の人が別れていて良かった。
- ・演技力が良かった。
- ・絵本の言葉を歌にしている、とても面白い。
- ・自分の私物も使って再現されていた。
- ・歌っている人が楽しそうで、見ている方にも伝わった。
- ・グループで協力できた。
- ・多くの種類の楽器を使えた。
- ・食べ物に合わせて音を変える工夫が見られた。
- ・ぐりとぐらの楽しい気持ちが伝わった。
- ・替え歌が面白かった。
- ・材料を入れる時の音は、ワクワクした。
- ・実際に出てくる物を使って表現していてわかりやすかった。
- ・背景が想像できた。
- ・効果音が絵と合っていて想像できた。
- ・オリジナルの曲が良かった。
- ・登場人物とナレーターを分けて読んでいるところが良かった。
- ・声を揃えて全員で読むところがあり抑揚があった。
- ・ぐりとぐらの世界観に引き込まれた。
- ・子どもが喜ぶ姿が浮かんた。参考にしようと思った。
- ・声のトーンが大きく明るかった。
- ・チームワークが良かった。

- ・いろいろな「不思議な音」を楽器で表すことは難しいと思った。
- ・擬音語に音がつくと面白さが増した。
- ・全員で一つの作品を作ることができて良かった。
- ・自分たちと違う考え方があり面白いと思った。
- ・毎日多くの音を聞いているが、実際に音をつけるとなると難しかった。
- ・グループで話し合いや工夫しながら音をつける過程は楽しかった。
- ・音を入れるタイミングや声を出すタイミングを合わせるのが難しかった。

6. まとめ

この実践活動を通して学生自身が同じ言葉や音から感じ方がそれぞれ異なることに気付いた。また、感じ方の違いと同時に伝え方も人それぞれ異なり、これが表現の面白さであり、無限の可能性のあることを実感した。これからの保育現場では、与えられた既成の楽曲を高い技術で表現することを求めるのではなく、自由な発想でイメージを広げながら創造の過程を楽しみ、表現を広げることの重要性を理解した。自由な発想による即興的な表現や創作をする活動は、創造性の基礎を培うとともに、新たな発想を生み出すもとなる感性の育成に大いに寄与するアプローチとして位置づけることができる⁴⁾ 音楽活動は、「歌」「演奏」の枠に囚われず、絵本や身体動作などの融合により、創造的な活動に繋がることを理解した。教師の指示によって動いたり、音を鳴らしたりするのではなく、感じたことを保育者とともに表現につないでいく過程に主体的で対話的な深い学びが実現する。絵本を用いた音楽づくりをする方法は様々である。同じ絵本を扱っても、選ぶ曲や使用楽器、演奏方法によって作品の印象は変化する。こうした音楽づくりに正解はなく、表現する楽しさを生み出す要因が多くある。この実践では、共同制作を通じ、学生個々の多様な見方や考え方、表現のあり方を共感的に受け止め、協働することで、より豊かな表現につなげる経験となった。²⁾

創造的音楽表現は、まずは身の周りの音に気づく、音をよく聴くことが重要であり、この体験を重ね音に対する感性を育てることができると考えられる。幼児の音楽活動は「ピアノの伴奏に合わせて歌うこと」と考えている学生が多かったが、この活動では、ピアノや歌の得手不得手に関係なく、楽しみながらアイディアを出し合い、音楽づくりを共有できた。また、普段の生活の中で何気なく聞いている音について改めて考える機会となり、保育現場でこのような表現活動を行うことにより、子どもが、生活の中にある音や身の周りにある音に対して意識し、関心を持つようになるのではないかと考えられる。

大人のように価値観が固定していない柔軟な子どもの場合、はっとするような柔軟で斬新な音楽的な試みを行うことが少なくない。この活動では、これらの子どもの発想を十分に生かすことができるのである。どんな個性的な試みであっても子どもの表現意図のもとに表出されたものならば、それを尊重して音楽づくりを進めなければならない。⁵⁾

本研究では、音楽づくりから思いもよらないアイディアが生まれ「音楽」「造形」「身体表現」など、様々な要素を含んだ表現活動は幼児が主体的に取り組み、表現をより豊かにする可能性があることが明らかになった。表現することの楽しさを学生自身が多く経験し、幼児の表現したい気持ちを大切に、創造的音楽活動を通して子どもの豊かな感性や意欲を引き出すことができるような活動の在り方について今後も研究を続けたい。

参考文献

- (1) 無藤隆：「幼稚園教諭養成課程をどう構成するか」、萌文書林 p54 (2017)
- (2) 汐見稔幸、無藤隆：平成 30 年施行 “保育所保育指針 幼稚園教育要領 幼保認定型こども園教育・保育要領”、ミネルヴァ書房 p401 (2018)
- (3) 駒久美子、味府美香：「音楽表現」建帛社、p78 (2020)
- (4) 木村次宏：「創造的音楽活動へのアプローチと教材化の手法」
- (5) 島崎篤子：「音楽づくりで楽しもう」、日本書籍 pp14-15 (1993)

マス・ツーリズムの肯定的再評価の試み

－職場旅行の視点で－

村上 智²⁾

Attempt of the affirmative reevaluation of the mass tourism.¹⁾

－Judging from a company trip.－

Satoshi MURAKAMI²⁾

要 約

本稿は、従来のマス・ツーリズムを評価し直し、肯定的に意味づける試みである。マス・ツーリズムは近代観光の誕生時に、富裕層のものだったツーリズムを、大衆化し大量化させた。大衆化は、従前のツーリズムを万人の「楽しみのための旅」へ変化させ、その結果大量の観光者を生み出した。特に日本のマス・ツーリズムは集団化の面でも特徴があったが、集団化をマス・ツーリズムの範囲に含めるべきか、これまで不明瞭だったと言えよう。職場旅行は企画者が恣意的に実施するツーリズム形態であり、「楽しみのための旅」ばかりとは言い切れないからであると考えられる。また、マス・ツーリズムは観光地へ負の影響を与え、その反省から、観光地域主導の着地型旅行や、オルタナティブ性の高いニューツーリズムに重心が移されてきた。この動向は政府の地方創生戦略とうまくマッチし、地方における人材、しごとの創出に大きく貢献している。一方では、災後に喚起される絆への関心からの職場旅行や、経済の救世主であるインバウンド拡大等、新たなマス・ツーリズム化の動きが見られることは指摘されていない。従って、巷間言われるようにマス・ツーリズムは衰退していくものでなく、新たな意味付けにより、むしろ進展の可能性があるという仮説を検討した。

キーワード：職場旅行、社員旅行、マス・ツーリズム、大衆化、インバウンド

1. はじめに

本稿は、近代観光を牽引してきたマス・ツーリズムの価値を再評価しようという試みである。マス・ツーリズム現象は、日本では1960年代の高度成長期以降に登場したというのが定説である。そして、1964年の東海道新幹線開業、1970年のジャンボ旅客機「ボーイング747」の就航等、大量輸送機関の運行開始を契機に、爆発的に拡大していった。マス・ツーリズムと言えば、「旅行の大衆化」と捉えるのが一般的である。大衆化は旅行者のコスト負担（アウトカム）の減少と、所得（インカム）が増加したことで実現する。大量輸送手段の使用が一般化していったことは、「旅行者の大量化」による、より一層の低コスト化という好循環に繋がった。手島は、本来的にマス・ツーリズムという言葉に、「大衆＝mass＝大量」という概念を提示している（2011, 手島）。また同時に、イノベーションの進展が社会にスピード化や効率化をもたらした。そのため企業には新たな金銭的、時間的余力が生まれていった。そうした余力である資本を再投資する場合、営業領域拡大のほか、人材への投資が良く行われる。企業活動がいかに進化しようが最後は人（の力が大きい）、という考え方は受け入れられ現在も基本的には続いている。それをアウトプット化したのが職場旅行だったのである。職場旅行は、人材重視のための再投資だった。特に日本のマス・ツーリズムの「旅行者の大量化」に

1)：令和2年12月9日受付；令和3年2月24日受理。Received Dec. 9, 2020；Accepted Feb. 24, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

は手軽に団体化される職場旅行の貢献があったとみて良い。手島はマス・ツーリズムの意味を、「大衆化という側面と集団化という側面」と述べている（2011,手島,p16）。ここには大量化という用語は見えないが、大衆化＝大量化という認識はさほどズレていない。しかしながら「集団化」という語句の使用については、手島以外の例は、筆者の知る範囲ではない。大量化と集団化は同義ではないが、受け地への効果としては同様のインパクトをもたらす似た現象である。集団化的なものの代表格である職場旅行は、単なる「楽しみのための旅」とは言えない面があるため、意図的にマス・ツーリズム研究から除外されたと筆者は考えている。つまり、マス・ツーリズム発展を単に「大衆化、大量化」という従来の側面のみから捉えるだけでなく、「集団化」としての職場旅行の貢献があったことを確認したいと考えている。そして、その側面から再評価することが必要ではないか。

現代の観光は、反マス・ツーリズムを基底に持つと言える（その論拠については別途論拠が必要である）。近代観光の中心であったマス・ツーリズムは、経済的余力を持った個人等の、無秩序で自己中心的な娯楽旅行拡大だったと言ってよいが、自由を謳歌するあまり弊害を生じさせた。その反省に立って、ブローカー等の巨大資本の介入を減少させ、地域の景観や住民の暮らしを守り、多様性とプライバシーを最大限に尊重するのが、モダンツーリズムである。それは居住者と訪問者の価値のバランスにより捉えられている。しかしそこに自由主義的価値観の制約が伴っていないか、別途論述する必要がある。ここでは、モダンツーリズムの中に、マス・ツーリズム的価値を肯定的に捉える動きがほとんどないことに違和感があることを指摘する。観光研究者は、「マス・ツーリズム＝必要悪」という固定概念を排し、個人の自由（束縛からの解放）それ自身の価値を重視し、マス・ツーリズムにより生ずる課題のよりよい解決への模索、その価値を肯定的に再評価し新たに意味づける努力が必要であると筆者は考えている。そしてその意味で、職場旅行を具体的な「解決の道、新たな肯定的価値あるもの」として、マス・ツーリズムの中に捉えることが出来るのではないだろうか。

そもそも、職場旅行とマス・ツーリズム、両者の関係性が論じられることはあまりなく、それぞれのステージでこれまでは語られてきたと言ってよい（これも証明が必要であろう）。両者の交錯も過去にはあったと思われるが、それを深めて関係性を論じることが必要であろう。現在の観光学では、マス・ツーリズムが観光地へ与える負の影響を、SDZsという視角から問題視している。SDZsとマス・ツーリズムの価値観は、精緻に対比することによって、局所的であっても互酬化できないかという検証にも取り組む必要がある。両者のメリット享受のため再構成された価値を模索することが重要であるにも関わらず、マス・ツーリズムがサステナブルな社会実現を阻むものであり排除すべきという偏見的な立場には与することはできない。本来「楽しみのための旅」であるマス・ツーリズムが、万難を排しその価値を最大化できないか、マス・ツーリズムが引き起こすオーバーツーリズムは、どの程度観光地を棄損しているか（これは個別的問題だが）、ツーリストや観光事業者等へのベネフィットに比して、どの程度まで許容され、または糾弾されるものなのか。それらの課題に対し、現状では明瞭な解が示されていないと言うべきであり、今後研究が必要である。

本稿では、日本のマス・ツーリズムと職場旅行の発展過程に密接な関係があったこと（補完的な関係と言うべきだろう）、マス・ツーリズムが社会にもたらした影響を、職場旅行と切り分け職場旅行側から再評価すること、の2点を試みた。その研究課程で、職場旅行は一般的なマス・ツーリズムの対象として同列に扱うべきではなく、区別されるべきという仮説が想起された。そして、職場旅行をあらためて一要素とした、マス・ツーリズムの肯定的な意味づけの必要性を認識することが出来た。また一見次元が異なるインバウンドの側面からも、マス・ツーリズムは今後発展、進化していくものと確信した。その点について論述してゆきたい。

なお、本稿では職場旅行という語句は、社員旅行と言い換えて使用することがある。また、旅行と観光の語句を併用するが、基本的に同義で使用していることを申し添える。

2. マス・ツーリズムの従来の研究と方向性

マス・ツーリズムの研究は、主題にはならないが、語句自体は頻出している。そして主に観光史の過程に登場する脇役の存在にとどまっている。観光的なアプローチというよりも、社会学や史学、経済学等の様々な文脈の中で拾い上げられているに過ぎないと言える。手島は、「マス・ツーリズムは、先進国から生じた現象である。具体的にはアメリカ、日本その他西ヨーロッパ諸国である。」（2011,手島,p11）としている。マス・ツーリズムが、先進国に現れた

のは偶然ではない。なぜならマス・ツーリズムは帝国主義に似た性格を持つからである。つまり、列強による新たな消費先の開拓の繰り返しであった。ツーリズム発生には、十分な資力と時間が必須要件である。市民生活がテクノロジーにより効率化され、経済成長により所得が向上しない限りマス・ツーリズムは出現しない。生活に余裕がある富裕層レベルが移動し、非日常として後進地域（手が加えられていない自然観光地域）を侵蝕する行動が本質なのであり、着地域視点からは、生活地に踏み込まれ侵入者に都合良く開発されるのだが、反面そのことで経済的果実がもたらされる。このように、マス・ツーリズムは、観光の大衆化、つまり従来「限定された階層」（2016,前田・橋本,pp12-13）のみしか享受できなかった旅行が、誰もが等しく旅行に行けるようになった現象である。

その後観光は社会、文化両面からも重視され、2000年代以降の日本では、観光産業が成長戦略の重要な柱となり、今やその研究対象は膨大な範囲に及び産業上の研究を超え人間や社会自体の研究に至っている。しかしマス・ツーリズムが独自に持つ意味的現象に着目し、かつ肯定的に論じた研究はほぼ見られない。多くの主張は、近代より現象として発生したマス・ツーリズムを、否定的な観念として捉えているのである。そして、観光者がもたらす負の影響（CO2排出、観光資源の破壊、騒音・渋滞など地域住民の安定した生活の妨害）ばかりを指摘している。つまり、マス・ツーリズムを問題視しオルタナティブな観光の必要性、社会のレジリエンスの必要性という文脈で概ね括られており、マス・ツーリズムが持つ本質的な価値を、「見て見ぬふり」をしていると筆者はみている。

実際の観光現場では、マス・ツーリズムの隆盛から衰微という経年的な変容を、オルタナティブなニューツーリズムを通して分析されている。もはや、マス・ツーリズム的でないものがニューツーリズムと理解されているのではなかろうか。この場では、そうした視点からは、もはやマス・ツーリズム自体の全体像は解明され得ず、思考停止化してしまうリスクを指摘しておきたい。

マス・ツーリズムについての最近の論文には、「観光発展史におけるマス・ツーリズムの意義」（2020,郭倩）があるが、その序章には、「本研究は、観光形態の変化に関する基礎研究として、「マスツーリズム（mass tourism）」の誕生・発展及びそれ以降の観光の変化を考察し、「マスツーリズム」の観光史における意義を明確にする」（2020,郭倩,pp11-12）とあるが、マス・ツーリズムをひとつの意味的価値のある現象として捉えている貴重なものであると考える。いずれ、その内容の解析は筆者の関心事であるが、今後の課題として、本稿では触れない。マス・ツーリズムは過去のものではなく、変貌を続けながら今後も拡大していくという見方があれば望ましいと思う。

2.1 マス・ツーリズムの一般的定義

マス・ツーリズムを端的に示す語句として使用されるのが、「楽しみのための旅」であり、物見遊山、享楽の旅である。それは観光地にプラス・マイナス両面の影響をもたらした。特に、外来者（ブローカー、観光開発企業）による乱開発や地域のレゾナントルとは無関係な施設の建設等が、観光者の「楽しみのための旅」のために行われてきた。そうした観光地に無配慮、無秩序な開発を強いた反省のもと、マス・ツーリズムはサステナブルな観光へと変容していくことになる。そのため、マス・ツーリズムという語句には、どこか否定的なニュアンスが含意されている。例えば宮本は、「観光分野においては、持続可能な観光という用語が広がる以前から、拡大してきたマス・ツーリズムの問題点が指摘され、それを克服する新しい観光のあり方が模索されていた」（2009,宮本,pp15-17）と指摘している。これは今日ごく一般的な理解とされており、マス・ツーリズムは、「克服すべき対象」として明確に位置付けられている。しかし、マス・ツーリズムの功績を認めないことは極めて困難と筆者は考えている。なぜなら、マス・ツーリズムの発生は極めて自然な現象であり、自由主義社会に必要な条件だからである。このような自然発生現象は、それ自体を否定するのではなく、上手なコントロールを検討すべきであり、そのほうが、便益が大きく効率的である。

あらためて、マス・ツーリズムは「観光が大衆化して、大量の観光者が発生する現象」と定義づけられている（2004,安村,p48,岡本編）。そしてそれがほぼマス・ツーリズムについての一般的理解である。安村は続けて、「初期マス・ツーリズムは、パッケージツアーによる団体旅行で実施されるケースが多かった。」（同p48）と述べている。この中で、団体旅行についての指摘に注目したい。日本では旅行者の大量化は、団体旅行によるケースが多いのは事実だが、その「団体旅行」は大きく2種類に分かれる。一つは個人旅行の累積が結果として集団化したもの。この場合、集団となるためには「調整役」たるオーガナイザーが必要である。二つには、最初から団体組織が旅行をオーガナイズするものである。その際、「パッケージツアー」、「団体旅行」、「パッケージツアーによる団体旅行」など個々の語句の曖昧さがまわりつく。しかし観光に関する語句には、元来そのような曖昧さが含意されている。橋本は、観光学につい

て、「ホーリスティック」な観光研究がまず必要だが、「そのような方向を目指す研究では様々な要素が混ざり合い、研究者のはるか先で激しい変化を遂げている」(2013,橋本,PP20-21)と述べ、観光の研究と現実の乖離を示唆している。観光学が持つ曖昧さ、発現した現象との乖離を埋めるために、更なる研究が必要であっても、さらにその先の現場では、曖昧な要素同士が絡み合い、研究者の手に負えない現実が起きることが観光研究の課題であり、必然でもある。

パッケージツアーとは正式名称を「募集型企画旅行」と言い、旅行会社が航空券やきっぷ、宿泊などを組み合わせて販売するものである (LINE トラベル.jp,2020.10/7 参照)。募集型企画旅行の定義について、観光庁、消費者庁等が定めた標準旅行業約款には次のように記載されている。「旅行者の募集のためにあらかじめ、旅行の目的地及び日程、旅行者が提供を受けることができる運送又は宿泊のサービスの内容並びに旅行者が当社に支払うべき旅行代金の額を定めた旅行に関する計画を作成し、これにより実施する旅行。」(観光庁、標準旅行業約款第二条、募集型企画旅行契約の部)。法的には「募集性」があることが重要であり、旅行形態の中で不特定多数の旅行者を募集するのは、唯一この旅行形態に限定されている。つまり、個人旅行として参加する自由な他人同士の間にも、全体最適化のための行動制約がありうるツアー形態である。個を尊重しつつも、個の権利を必要な範囲で制限する募集型企画旅行は、旅行者保護が最も必要な旅行形態である。そして、個人旅行にも団体旅行にもなる可能性を持っている。旅行会社側から見れば、パッケージツアーが個人旅行であれ団体旅行であれ、パッケージツアー自体の価値や評価が重要な関心事であり、団体、個人の別を論じることにさほど意味はない。あくまでも特定の商品としての価値が重視される。実務者の意味的理解は、研究者のそれと異なっている。

2.2 マス・ツーリズムの実務面、現象面からの定義

JTB は、マス・ツーリズムについて、次のように説明している。「マスツーリズムとは、第 2 次世界大戦後の経済発展を背景に、それまで富裕層に限られていた観光旅行が、幅広く大衆にまで拡大した現象を指す。1950 年代に米国で現れ、その後、欧州に広まった。日本は、1970 (昭和 45) 年の大阪万博を境に旅行の大衆化が一気に進んだ。戦後の経済成長に伴う可処分所得の増加、1964 (昭和 39) 年の新幹線開業、1970 (昭和 45) 年のジャンボジェット機就航などに見られる輸送力の向上と高速化、大型ホテル・旅館の開業による宿泊受入数の拡充、雑誌やテレビによる海外観光地情報の流布、パッケージツアーの創出などが背景にある。観光地は経済的な恩恵を受けたものの、環境汚染や自然破壊という課題も抱えた。一方、当初は慰安旅行などの団体旅行が主流であったが、成熟期を迎えた現在の日本は、旅行の個人化と共に、目的志向や高級志向など旅行スタイルの細分化が進んでいる。」(JTB 総合研究所 Web サイト、観光用語集)。経済拡大と旅行産業拡大は、当然パラレルである。JTB 総合研究所の説明には、研究者の様々な知見が総動員されており一般的理解として捉えられるが、あくまでも観光産業界からの定義付けであり、観光研究の中では、保守的で限定的となりつつある。

2019 年、コロナ渦前の世界市場は、空前の大旅行時代が到来していた。その大きな要因は、概ね、世界的な平和時代 (大きな戦争が一定期間起きていない時代) の必然であり、かつて植民地であったアジア各国の経済成長である。経済力が身に付き、移動を阻む自然由来的、あるいは社会的リスクが高まっていない状況では、旅行に投資する人が増える。これは自然なことである。また、日本では人口は減少に転じ、その意味で旅行者数が減少するのは一見普通のことだが、実際には、旅行未経験層や複数回旅行する層の旅行行動までは正確に把握しきれていないため、「人口減少による旅行者数の減少」は論理的な証明が困難である。経済拡大局面が続けば、イノベーションにより時間と富が拡大生産されマス・ツーリズムは益々発展するというのが自然な見方ではないだろうか。次に、そもそもマス・ツーリズムを定義づける大衆化について記す。

2.3 マス・ツーリズムの本質:「大衆化」

観光者 (旅行者) の大量化は、大衆化による必然である。通常マス・ツーリズムは「楽しみのための旅」を DNA に持つ。後述の職場旅行にみられるような、オーガナイザーによる他律性や束縛性が旅行者に強いられ、団体としての「楽しみを伴う職業上の価値、目的性」は見られない。旅行会社のパッケージ旅行商品は、大量の旅行者参加を前提として後に入手するスケールメリット (収益) を、原資として予め投下した商品である。大衆的な企画・代金の実現のために団体化が必須である。つまり最大公約数の好む商品内容となる。そこでは、ごく標準的で高知名度のコンテンツが重視され、本来の価値が後付けである。これは、物見遊山型、定番商品型と言って良いし、紋切り型、重厚長大が特徴である。そこには細かなマーケティングへの関心も欠落している。その点も従前のマス・ツーリズムの特徴

であり、つくれば売れる、という拡大社会環境下で発展したと密接に関係している。その場合旅行商品の造成コストは高くない。低コストが可能であったためデータサイエンスを必要としなかったのである。旅行者側の未熟さ（経験の無さや情報量の不足）も背中を押した。その結果、しばしば大量生産の粗悪品が出現してきた。しかしながら大量の集客実績が、継続的な商品化を後押しする循環となっており、同質の商品が次々と再生産されていった。そのこと自体は、観光現象として何ら否定的に捉えられるものではないが、観光的なアプローチからすれば、許容されなかった。そこに意味的価値がないからである。観光学は比較的新しい学問であり、現象が先行して発生してしまっているが、データサイエンスやDXこそが重視されねばならないのである。

高度成長期から停滞期へ社会構造が変化し、多様な個を重視する価値観が優位に立つ現状では、massは時代遅れと見られている。しかしながら、時代遅れは価値の有無とは無関係である。事実、観光コンテンツは古いものほど価値がある。筆者は観光・移動が拡大化する世界市場を鑑みれば、インバウンドの増加や国内での潜在需要の高まる余地が残っており、日本において、マス・ツーリズムとしてのそれらの拡大傾向は強まると考えている。この点の詳説は、本稿ではできず今後の課題として残す。

輸送機関や宿泊施設等のサプライヤーの立場にあつては、ゲストが一見個の集合であっても、旅行会社というオーガナイザーを通した団体旅行に変わりなく、そのスケールメリット（数、量）と効率性（旅行会社への業務委託）という意味で、社員旅行（職場旅行）となら変わらない結果を享受できる。しかしそれら（パッケージツアーによるマス・ツーリズムと職場旅行型の団体旅行）を、意味的に区別する必要性はないのだろうか。筆者は、その曖昧さゆえ再整理が必要と考える。日本では高度成長期以降バブル崩壊までは、観光者の「受け入れ」概念よりも「送り出し」が主流な考え方であった。マス・ツーリズムを供給するサプライヤーの本質も、そうした「送り出し」概念に根差している。つまり、出発地のプロモーションが重視され「楽しみのための旅」の演出を行うのである。そして、逆の「受け入れ」型モデルは、極めて限定的で主要モデルとはならなかった。ここに、発地マーケティングが重視され大衆化、大量化が起きたのである。現在ではDMOの存在等、「受け入れ」側のビジネスモデルが浸透し、そのことが大きくフォーカスされ研究対象となっている。本稿は、発地モデルとしてのマス・ツーリズムをとりあげているため深入りを避けるが、実は「受け入れ型モデル」重視の方向性も完璧ではなく、「受け入れ型」マス・ツーリズムの可能性については語られていないのが現状である。本来、発・受のマッチングが必要である。

観光の大衆化、つまりマス・ツーリズムの特徴として、前田・橋本により、「①可処分所得の増大、②余暇時間の拡大、とくに、旅行を可能とする“まとまった余暇”の増大、③生活を積極的にエンjoyしようとするような価値観の浸透、④人口の都市への集中による日常生活の環境悪化」（2016,前田・橋本,pp12-13）が指摘されている。付け加えるならば、そこに旅行会社の効率化や収益の最大化などの必然が存在したため、加速度的拡大をもたらしたのである。これは後に、大型資本による観光地への配慮を欠いた、「送り出し」側のビジネスモデルとして成熟期を迎えるのと同時的に、マス・ツーリズムの終焉を示唆することになったとされる。しかしその反面、「マス・ツーリズムに終焉はない」（2011,手島,PP11-17）の指摘もある。手島のマス・ツーリズムについての考え方は、「旅行のスタイルが大人数の団体という形ではとるべきではなく、あくまでも、トータルでの人数の塊で見るべき」（2011,手島, P17）というものである。グローバル観光市場の拡大を考えれば、確かにマス・ツーリズムに、当面終焉は見えないと筆者は考える。日本においても、競争の激しい世界市場からインバウンド客獲得を最大化する意味で、訪日外国人の増加がもたらす、新たなマス・ツーリズムに注意を払う必要がある。

2.4 団体旅行とマス・ツーリズムの関係

マス・ツーリズムを象徴する旅行形態がパッケージツアーだと述べた。旅行会社がパッケージ化を進める目的は、旅行者の大量化（量的増加）であり、そのことによりもたらされる業務効率＝コスト減少であり、スケール・メリットによる収益の拡大である。パッケージツアーを造成、販売できるのは、旅行業法上の要件を充たした旅行会社のみである。そして旅行会社は、団体旅行と集団化したパッケージツアーを、全く異なる扱いをしている。両者は、収益化の仕組みも手法も担当部署もそれぞれ異なっているのだ。対外的に最も分かりやすい事例が、近畿日本ツーリスト（KNT）とクラブツーリズムの関係である。両者は同グループであっても、異なる顧客を対象に、各々独自の個別的マーケティング活動が行われていることは明らかである。そもそも旅行業法では、職場旅行や修学旅行などの団体旅行を、原則として募集型企画旅行として想定していない。職場旅行は、マス・ツーリズムを意味づける「楽しみのた

めの旅」という内容面では同じだが、自らの意思と選択による旅行決定のプロセスが基本的にはないため、通常の個人旅行から切り離し社内行事として捉えられている。

ビジネスモデルで示すと、団体旅行の中心は法人旅行であり、これは当該法人の持つ課題を、旅行を手段として解決をはかる、課題解決型モデルと言える。しかしながら、法令上の団体旅行は、団体で旅行するという意味でしかなく、具体的に、例えば人数等についての本来的定めがなく、個人旅行の対義語という曖昧さのみである。かつて国鉄(JR)運賃の団体割引は、15 名以上の場合に適用されていたが、それは割引対象人数の定めでしかなく、団体旅行自体を定義してはいない。他のいかなる機関においても、あくまで割引対象となる人数下限を定めただけである。とすれば、「パッケージツアーによる団体旅行」は、団体旅行自体が曖昧な語句であるため、それ自体では意味は持たないと言える。むしろ団体旅行は、本稿で述べる職場旅行など、ある目的によって意味づけられ集団化された旅行と捉え、いったんマス・ツーリズムの外に置くべきである。つまり、大量化現象としてのマス・ツーリズムは、ある団体組織が旅行するケース（パッケージツアーかどうかは無関係）、パッケージツアーが募集結果として集団（大量化）となるケースであり、これまでのマス・ツーリズムは、後者の意味から研究されてきたのである。

3. マス・ツーリズムと職場旅行の関係

職場旅行は、社員旅行、社内旅行、慰安旅行と呼ばれることもある団体旅行の 1 種であり、呼称はともかく、それらは実質的に同一のものとして差し支えない。語句の明確な使い分けが直ちに必要ではないことから、本稿では、引用文以外では職場旅行という語句を使用している。対象が不明瞭なマス・ツーリズムから職場旅行を切り離して論ずるために、まずは職場旅行とは何かを確認する。

3.1 職場旅行とは何か

職場旅行は、文字通り企業や組織（職場）を単位として実施される旅行のことであり、組織が意図を持って実施する（オーガナイズする）社内行事の一環である。社内行事であれば、企業等の意図する私的な内容で実施されるため、学術上の相対化、普遍化された原理、規範を見出すこと自体が困難である。むしろ個々の具体的事例を自己完結的手法で探っていけばよい筈である。しかし研究上はそれでよいが、職場旅行が外部世界との接触を余儀なくされる以上、その範囲では適切に研究の舞台が必要である。マス・ツーリズム（一般的研究対象）に職場旅行（限定的研究対象）を積極的に包摂しようという試みが、従来の研究には見られないのはそのためだし、明確に切り離した研究もまた見られないのも、そうした理由からだとは筆者は考えている。

一方、企業等が実施する職場旅行の目的や手段等については千差万別であり、企業研究の必要性からその目的等から顧みて、職場旅行の意義や意味を見出す例は多くある。千差万別とは、目的のみならず手法(全体・部署単位、毎年・隔年・周年等)について言え、さらに現象(移動交通、宿泊等の利用機関等)にも該当する。そしてさらに、企業の予算措置、配分方法、人材育成や業績褒賞といった経営に関わる問題にまで波及、拡張化していくことができる。しかしそれは企業や労働組合、社内親睦組織ごとの相違を問うもので、ここではあまり問題でない。職場旅行が、企業等の実施する私的なツーリズムである意味しか持たないため、mass そのものを問題視する観光研究から切り離されるのである。当該企業以外の外部組織では、職場旅行に最も強い関心を向けているのは旅行会社であり、通常の観光旅行（個人の旅行意欲や観光地により歓待される客体としての観光者を重視）とは異なる視点で読み解く必要がある。

3.2 団体旅行と職場旅行の関係

職場旅行（社員旅行）は、親睦、慰安という目的が多い。その起源は、英国のトーマス・クックの勤労者向けのボランティア活動である。⁽¹⁾一般的には、これをマス・ツーリズムの起源として捉えることが多い。しかし、実際には、パッケージツアー型のマス・ツーリズム現象は、彼が商業主義化した後にみられることである。クックは、労働者の日々の憂さを晴らすための飲酒習慣から、より健康的、文化的で、仕事への影響（深酒、二日酔い等による欠勤など）を回避するための休日の過ごし方の改善という意図で、団体旅行を企画、実施した。それは基本的に職場旅行である。熱心なキリスト教信者であった彼は、これを当初は無償の活動としてオーガナイズした。従ってその動きを直接的に後継したのが、日本の職場旅行であるとみることができる。つまり、オーガナイザーによる企みとしての職場旅行である。その後、偉大な旅行会社であるトーマス・クック社を立ち上げることになるのだが、パッケージツアーがマス・ツーリズム現象を引き起こしたのはその際である。日本は「瑞穂の国」として生まれ、民俗的特徴は農耕生活である。

農耕生活は集団作業が前提である。農地の管理には深い注意力と臨機応変な対応力が必須である。そのため、団体としての分業体制や災害時の対応について、コミュニケーションが重要だったと想像される。「和を以て貴しとなす」という日本人のメンタリティは、職場旅行に良く包摂されていると筆者は考えている。

当初のボランティア（キリスト教的奉仕精神からの活動）としての飲酒を除外する旅行から、日本の職場旅行は、その形態を一部逆説的に引き継いだ。つまり、日々の憂さを晴らすための旅行を、労使共有の「飲みニケーション」として推進してきた。飲酒の有無という手法の相違こそあれ、勤労者のストレス回避と、勤労意欲の向上、コミュニケーション円滑化による仕事への効果が企てられている。それは純粋に、観光者と観光地を結ぶ自然発生的なマス・ツーリズムとは異なる。

日本の最も標準的な職場旅行は1泊2日のバス旅行である（後述の「社員旅行に関するWEBアンケート」（3・3 職場旅行に関する統計的調査）参照）。職場単位の実施のため、仕事に影響する長期の旅行はできない。年齢も経験も異なる多様な従業員が旅行団を構成するため、個々の好みや希望よりも、団体を統合する「一般化された形、無難な内容」に終始する。モータリゼーションの進展により、家族単位で十分再現可能なツーリズムが、敢えて職場旅行として実施される目的は、生産性への好影響を期待した、「飲みニケーション」と言っても過言ではない。また職場単位の旅行だから団体化する。そうした事例を筆者は長年目の当たりにしてきた。クックが創出した、健全なアルコール以外の楽しみ、生きがいを見出し、強制的な長時間労働からの離脱を労働者にもたらす企みの、集団性だけを都合よく抜き出しつつ、結局は手段としての「飲酒」による憂さ晴らしという形で、「楽しみのための旅」が演じられているのである。この違いは彼の信仰により生じた差異とも言える。

職場旅行は企画者が意図した目的のため実施され、半ば強制された団体旅行である。個人の自然欲求的で多様な「楽しみのための旅」、「五感で味わう旅」（本稿では「楽しみのための旅」と同義で扱う）と同列に扱うことはできない。しかし観光学（観光研究）は、研究の先（前）に現象が起きてしまっているのであり、それをやっと追いついた時間軸から振り返る。職場旅行も個人の「楽しみのための旅」も区別されないまま継続され変容してきた。例えば、文化観光は法整備（文化観光推進法施行）が2020年である。それ以前に存在した文化施設を拠点としたツーリズムは、「文化施設を観光的なまなざしの対象」として位置付けなかったため、インバウンドによる後押しという現象が先に起きたのである。コンテンツツーリズムは、明らかに「オタク文化」の後追いの的に研究が始まり、フィルムツーリズムにも遅れスタートしたのである。コンテンツツーリズムについての主な学会はいくつかあるが、みな2010年頃に登場している。先の橋本の指摘を繰り返すが、「観光学ではあらゆる研究分野を網羅した『ホーリスティックな観光研究が必要』だが、「そのような方向を目指す研究では様々な要素が混ざり合い、研究者のはるか先で激しい変化を遂げている（後略）」（2013,橋本,PP20-21）のである。現実には起きている観光現象と、観光学で対象とする観光の諸要素の解明との乖離を示唆している。そして、ビジネス・トリップ（出張）さえも、旅行会社は観光旅行と同列に扱う。^②観光目的でない移動、滞在は、日常的に多数発生しており、宿泊需要が存在するかどうかは旅行会社の関心事である。宿泊者は、観光目的であれビジネス目的であれ、客観的な数値として把握される。それは、マス・ツーリズム推進の一部となり、マス・ツーリズム現象を、心理的にサポートしているからである。^③

3.3 職場旅行に関する統計的調査と考察（1）

JTBが実施した「社員旅行に関するWEBアンケート」（2008,8.26,JTB 広報室）によると、次のことがわかる。「ポピュラーな社員旅行」モデルとして以下の形態が想起される。全社員（または部署の全メンバー）が対象者であり、バス1台スケールで実施される1泊2日の旅行を、1年に1度実施する。具体的には、行先・交通手段として国内・貸切バス利用が47パーセントで圧倒的多数（2位は国内・電車利用の21パーセント、海外旅行は8パーセント）であり、旅行実施期間の76パーセントが1泊2日である。社員旅行の醍醐味として、「他の社員と職場以外でのコミュニケーションが取れ、費用の自己負担なし（または格安負担）で旅行に行ける」。つまり、参加者側から見ると、非常に大衆的ツーリズム要素がうかがえる。社員旅行不参加の理由として、「仕事の延長のようで旅行を楽しめないから」という指摘がなされているが、こうした声は、「楽しみのための旅」という一般的なマス・ツーリズム現象に現れることはあり得ないため、ひとつの職場旅行の特徴である。

この職場旅行アンケートは2008年に実施された。2008年は、日本のツーリズムの転機となる重要な事件の発生や影響が多かった年であるため、一世代前のツーリズムを考察する上で最新・重要なデータが取得可能な年である。以

下に当時の職場旅行の趨勢にかかわる主な事象を列記する。

- ①2003年の日本政府の観光立国宣言を受け、2007年に観光立国推進基本法が施行、2008年に観光立国基本計画が策定され、観光庁設置が行われるなど、急速に国の観光への関与が高まっていた。
- ②リーマンショックにより深刻な経済不安が発生し、その一方で、政府から消費増税の道筋が示された。日本経済の混迷、悪化が深刻化した。
- ③SARS やテロなどの社会不安要素が散発し、経済悪化と相乗化したため、旅行意欲減退、旅行者減少が顕在化し従来の旅行業界の発展が頓挫した。

①について、観光を成長戦略、国家戦略の柱と位置づけ、官民一体となった取り組みを法的な根拠のもとで実施していく基礎が整ったと位置付けることが可能である。この動きは、前述の「受け入れ」側ツーリズム化を重視していく意思表示であり、その意味で、「送り出し」側にあったマス・ツーリズムに冷や水を浴びせたという見方もできる。ここで想定されている観光事業の主体とは、「受け入れ」側の自治体、住民であり、観光地に関わる多様な立場の人たちである。多様な関係者が協働する着地主導の観光社会は、旅行業界が専ら独占してきた既得権益（商品、流通、情報等）からの離脱という見方ができる。国により、財政面や法制面の支援（規制緩和）も実施されている。また旅行業界のイノベーションを活発にし、新たなビジネスモデルを示すためのエンジンとなった。そして観光に関し多様な選択肢と情報・スキルを関係者各々が独自に持つことによって、ステレオタイプ化した職場旅行の限定モデルは衰退の道に傾いていくことになった。

次に②、③について、これらが観光業界へ与えた打撃力はすさまじかった。本来的にツーリズム産業の最大のリスクは社会不安である。それが直撃した形となった。つまり、金銭的余裕、自由な時間、平和な日常という、ツーリズムを構成する前提である「安全、安心」が喪失したのである。一般に非日常性を持つ観光（旅行）は、皮肉にも日常生活の危機という異常な環境下で停滞・縮減し、非日常の価値を享受するというよりも、「日常からの離脱」に価値を見出す行動だったことが明らかになったと言えよう。現代社会は観光社会、マキャネルのいう「ツーリスティックな社会, Touristic Society」(MacCannell, 1999) と言えるが、日常生活に潜む舞台裏の価値には、善悪両方が内在されているのである。移動と交流の価値を高めることで観光が拡大してきたことは言うまでもないが、移動と交流が直接的に存在しないツーリズムは、残念ながら机上の想像に過ぎない。「移動と交流」を本源的なものと捉えるのかについては、観光学の外からも議論すべきだが、少なくともそれを欠いた観光は、主要とはなり得ず、観光の特異な形として認識されるに過ぎないとい筆者は考えている。

2008年周辺の状況を記したが、このあたりから職場旅行は実際に数を減らしてきている。そして、集団でいることの価値も個人主義化により減少し、逆にハラスメントやCSR面のリスクがある職場旅行は、より有効で満足度の高い、個人への還元を重視する方向に加速された。バブル崩壊期のような経済的なショックもあったが、個の価値観、デジタルシフトから影響を受けたという指摘がある。デジタル世代はミレニアル世代とも言われ、日本では「ゆとり世代」の一部とも解される。この層は消費の主流となり、より精緻なマーケティング対象である。

3.4 職場旅行に関する統計的調査と考察(2)

職場旅行にみられる集団主義、没個性化は、職場旅行隆盛期(1988～1993年頃)の若年層やパート主婦層の社員から反発を受けていた事情もある。職場旅行の減少は1990年代半ば頃からと筆者は実感している。^④それはバブル経済の破綻が露出した時期と一致している。産能総合研究所による「2014年社内イベント・社員旅行等に関する調査」を参照に読み込んでみよう。本データは日本旅行業界(JATA)の統計にも引用されている。調査の主なポイントとして、1.社内イベントの実施状況、2.社内イベントの実施目的、3.余暇・レク行事への補助額、4.社員旅行の実施状況が挙げられている。この調査では、勤め人の余暇活動が企業活動の一部と捉えられていることが明らかである。

表1によると、余暇・レク行事を行っている企業における社員旅行の実施率は、「1990年代には8割近くの時期もあったが、2004年調査では4割弱にまで減少し、前回調査と今回調査では、約5割の実施率となっている。」(表1)。2004年に底を打ち2009年に回復の兆しがみられるが、前節で触れた社会不安期であり、その反動である。グラフ自体は、全体として漸減基調が維持されていることがわかる。調査は5年に一度実施されており、次回2019年実施予定の調査結果が注目される。押さえるべきは、景気動向による影響はあるものの、企画者の恣意性に左右される職場旅行では、企画者の旅行マインドが重要であり、旅行継続実施意向を読み取る必要がある。そのデータは、企業

自身が職場旅行の価値や意義について、肯定的に捉えているか否かを示唆するからである。その意味から表2を見ると、「これまでどおり実施する」、「内容を充実させる」合計で、82 パーセントの企業が職場旅行を実施しようとしているのだが、高い数値とは言えない。実施意向データという性格上、100 パーセントを下回れば、職場旅行の実施率は漸減傾向となり、表1のグラフの推移となって現れることになる。

表1. 社員旅行の実施率推移

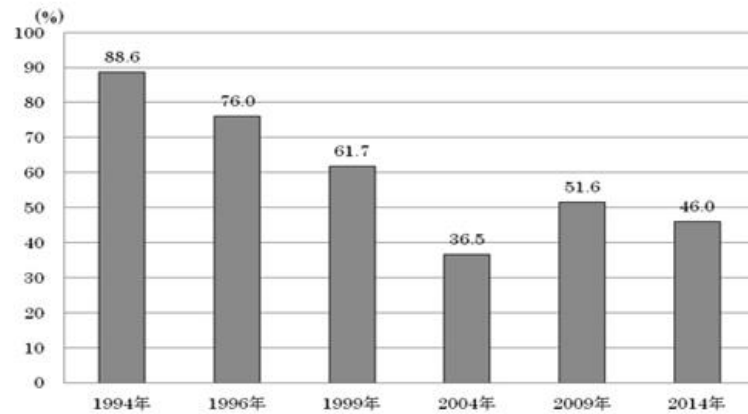
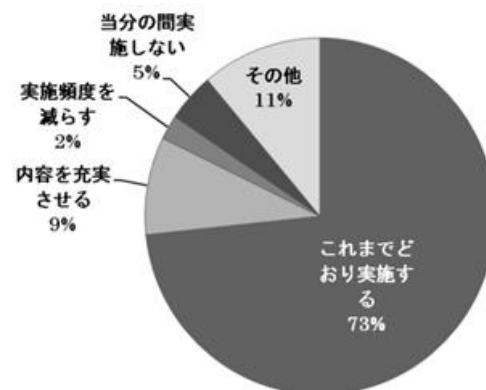


表2. 社員旅行の今後の実施予定



3.5 職場旅行のマス・ツーリズムからの分離

職場旅行は、オーガナイザーの企画したとおり実施される。企業側の投資により参加者の個人負担も軽くなる（コスト面からの大衆化の後押し）、従業員の多くの参加が期待される（実施主体による半強制的な大量化の後押し）ことから、表面上マス・ツーリズムの一形態という見方もできよう。しかしそれは、外部からの参加圧を伴う大衆化と大量化である。これまで見てきた通り、職場旅行は企業活動の範囲内で実施されるものであり、「楽しみのための旅」と本来的に異なる。つまり個々の職場旅行現象から、一般化、相対化した真理を見出すことはできず、組織の理念、目的の相違から個々の職場旅行の差異、企業の特徴が確認されるだけである。

職場旅行が余暇（レジャー）の一要素という前提のもと、仕事・業務（オン）の対義的な関係として余暇（オフ、レジャー）を位置付け、本来は業務外の個人が主体でしかない旅行行動を、企業活動に置きなおしているのである。仕事のモチベーション向上や業務の効率化が、企業にとってのメリットである。企業にとって人は経営資源であり、従業員の福利厚生や QOL に十分配慮することは企業の使命であり、そのことが、ブランディング戦略へ貢献し企業価値が高まる。一方、企業に厚遇される従業員のモチベーションが高いことは、一般に指摘されている事実である。充実した余暇活動は、最後には経済上もリターンするため、企業の関心事である。

例えば、表3（産労総合研究所、2014）を見ると、社内イベントは余暇の一部とみることも可能だが、業務関連行事

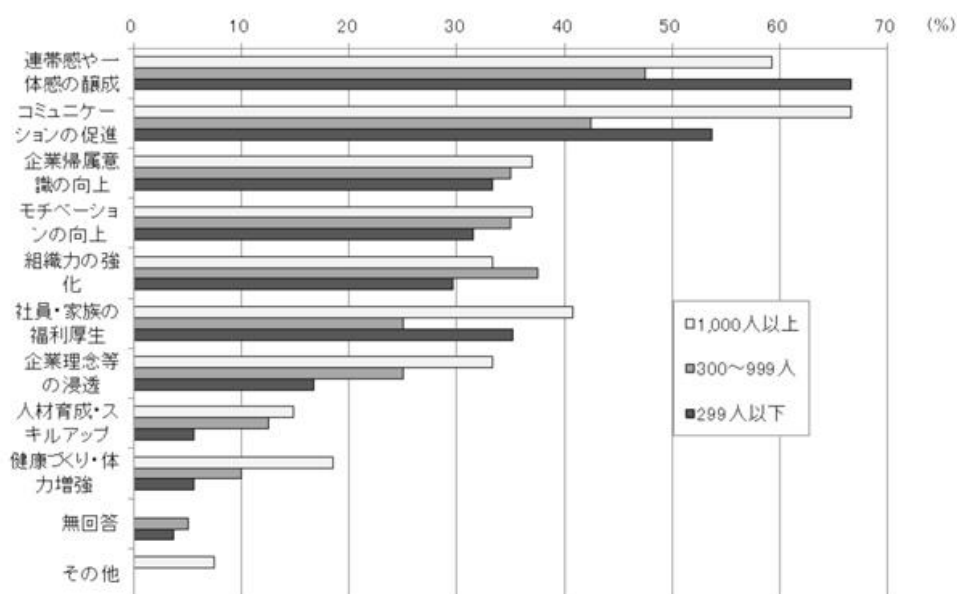
の一環として位置づけていることがわかる。業務には必ず目的目標がある。1,000人以上規模では「コミュニケーション促進」が最も多く、299人以下では「連帯感や一体感の醸成」が最も多い。企業規模という1要素だけを見ても、企業ごとに個性が見られる。他にも業種や休日休暇等の変動因子による差異が予測されよう。

安村は、「日本近代観光の特徴として、団体旅行があげられる。(中略)観光にも、会社や学校などを単位とする団体観光が広く見られた。」(2004,安村, pp46-47)と指摘している。ここでの団体旅行は、職場旅行、修学旅行と言い換えることが可能である。筆者はそのことを日本型マス・ツーリズムの特徴と捉えている。しかし一方で、団体旅行の定義について、安村のこの記述は曖昧である。また職場旅行は社内行事として明確に定義されており、かつ団体旅行の一形態でもあるという特異な位置づけを与えられている。従って職場旅行は、一般的なマス・ツーリズムとは区別して理解されるべきである。個人に付与される、自由な余暇の時間を、敢えて職場旅行の半束縛的な団体行動に結びつけることに、個人ごとに多様である「楽しみのための旅」との整合性があるとは言えない。職場旅行は、企業の意図による、特定の組織的活動と見たほうが良い。そこには、マス・ツーリズムの本質である「楽しみのための旅」、「五感で楽しむ旅」は限定的にしか見られない。

やがて、世代交代や個人主義化、ハラスメントへの警戒、環境への配慮、DX等への重心の移行、具体的にはマス・ツーリズムを悪とする価値観へのパラダイムシフトが現れ、表1の状況(社員旅行の漸減傾向)に至っている。

また、表3は同時に、企業が、マス・ツーリズムと混同されてきた社員旅行からの離脱を、自然な形で是認していると読める。それは企業の目的達成手段の変化とみることができよう。職場旅行は、社内イベントの一形態に過ぎず、しかも、職場旅行のみが目的達成手段とは言えない。現状では、多様なアウトプットを持つ福利厚生代行事業者(旅行業者も含まれる)が、個の要望に対応する効果的な手段として、カフェテリアプランを提供している。ここでもまた、職場旅行をマス・ツーリズムの一要素と位置付ける必然性は見られない。

表3. 社内イベントの実施目的



4. 職場旅行の現状についての把握

職場旅行について、本稿では、マス・ツーリズムと本来的に異なる視角を持つ必要性を指摘した。しかしそれは、マス・ツーリズムを前時代的で否定的にみる立場に対しての異議申し立てである。職場旅行を含めた mass の動向が、質的転換によって、持続性や意味性を持つ可能性を示唆したのである。つまり、職場旅行の価値を再評価することで、従来の大衆化、大量化に加え、国際化、団体化したマス・ツーリズムの可能性を提示したかったのである。発地主導のツーリズムは、これまで旅行会社のビジネスモデルであった。その反面、従来研究では十分検討されてこなかった、

旅行会社から見た職場旅行について触れていく。

4.1 旅行会社から見た職場旅行考察

バブル時代のマス・ツーリズム拡大期の旅行会社の営業担当者は、御用聞き的に組織の「旅行幹事」に対して、訪問を繰り返すのが手法だった。営業担当者はマーケティングとは無関係に、「足で稼ぐ」ことを、先輩社員や上司から徹底して指導された。即ち、より数多くの訪問が受注数拡大になるという方程式を実践した。そして、『いかに安く、いかに大量に扱うか』が大手旅行会社など各社の唯一絶対ともいえる価値基準となった^⑤（2011, 小林, P16）。従って、渉外活動時間の拡大が旅行会社の関心事で、その妨げとなる社内業務の縮減や簡素化、効率化がマネジメントの関心であった。そのため、有名観光地、有名施設を訪れ、知名度が高いホテルに宿泊するような、旅行会社都合のプラン（半パッケージ型プラン）^⑥をいくつかのパターンで登場させた。それらの中から、顧客の要望に合う団体旅行が選択されていったのである。幹事は、旅行会社が推奨プランを選択することにより、自らの責任を逃れられたのである。それが現代では、金太郎あめ型の職場旅行を脱し、多様な企業等の課題への解決手段として、または、気づき（解決手段や新たな課題）を与える手段として、職場旅行が変化している。そうした事情から、マーケティング戦略の必然性が生じている。

前段の1990年代前半まで大きな社会現象であった、福利厚生目的型職場旅行については、有効なマーケティング事例はほとんど見られない。その理由として、筆者が考えるのは、以下に示す3点である。

まず、職場旅行があくまでも社内行事・レクリエーションの一環として、実質的にマス・ツーリズムの外で捉えられた点である。^⑦心身のリフレッシュや団結精神、意識高揚のための手段としては、花見、歓送迎会、忘新年会、社内運動会、芋煮会、等々様々なイベントがあるため、それらの活動の一形態としての意味しか持たなかった。

2点目として、有用なデータの蓄積の必要性が認識されていなかった。観光は、余暇の過ごし方としては非常に優れた文化的なものだが、以前は「勤勉な労働」からの離脱の意味であり積極的に分析されなかったと思う。社内行事である以上、社内で完結され、機密扱いでさえある。例えば、参加者が宴席で羽目を外し旅館の窓を割った等、CSR面で不都合なアクシデントは外部に出せない。また、ある旅行業者等が取得した個のデータでは自ずと限界があり、自社のマーケティングのみに使用されるに過ぎないのが実情であった。これは非常に杜撰としか言えない。グローバルな時代で国際競争や国際標準の意識が高まり、また日本の観光政策の遅れも実感され、その反省から国によるビッグデータの集積と活用を進めているが、まだ十分とは言えない。

3点目は、社会的な問題である。そもそも企業業績が右肩上がりだった時代には、社員への利益還元と見られていた職場旅行は、その華やかさの反面、取引先や顧客に対しては、常に後ろめたさを伴う活動であった。利益は顧客や取引先への還元が求められた。かつて「中流意識」が日本人のメンタリティーを象徴したように、同調圧力が隠然として存在したのである。例えば、団体宿泊では多くの場合、旅館のウェルカムボードに、故意に会社名を表示しない。目立つことが忌避された。「出る杭は打たれる」のであり、アメリカン・ドリームな陽気さは日本産業界にはなかったと言っても良いのではないだろうか。

旅行会社のビジネスモデルは、職場旅行型の団体旅行で成り立っている。旅行商品の利益率は概して低く、効率化が必須だった。現代の必然的な姿であるが、オルタナティブに進化したツーリズムは、ある意味非効率と多極分散により旅行会社の価値を相対的に低下させたのである。例えば、ポスト・マス・ツーリズムとして登場したのは、分散化、小型化、エコ化、コンテンツ化したツーリズムである。それらは、今後新たに意味づけられたマス・ツーリズムの受け皿となれるだろうか。後述するように、マス・ツーリズムを肯定的に意味づけるため、旅行会社の役割と必然性について、ダイナミックな検討が今後必要である。

4.2 団体旅行の見直しーJTBの取り組みをモデルとしてー

職場旅行の起案、事務作業自体は、効率・スピードを求める企業の、本業外の取り組みであることから、旅行会社に業務を委託することが多々ある。既述のように、幹事は責任を回避し無難で効率的に団体旅行を遂行したいのだ。実際にも、職場旅行のアウトソーシングによるコストパフォーマンスの高さは自明であり、旅行会社のレゾナントルになっている。個人旅行部門ではOTA比率^⑧が高まっているが、団体旅行にそれはあり得ない。団体旅行を通して、参加者個人が各々達成したい価値も、組織全体のそれと同様に存在しており錯綜している。今後AIの活用によりビジネスモデル変化の波が起きようとも、職場旅行の企画、実施、清算の一連の流れの中でそれは見通せない。それだ

け強く、職場旅行には、ヒューマンタッチな要素（実施意図や企画者の思い）が含意されている。そしてその思いは、旅行会社によって最大限に反映される。そこが旅行会社の価値となろう。職場旅行について、日本で圧倒的なシェアを持つJTBをモデルにとって、先に進む。

4.2.1 JTBの法人事業に対する取り組み

現在のJTBの社員旅行サービスについての態度はどのようなものか。社員旅行は、同じ社内においても普段交流のない従業員同士が部門を越え、仕事を離れて語り合う場として有効な手段だが、「従来の単なる懇親を目的としたものから、現在では、コミュニケーションの活性化や社内エンゲージメント強化といった、組織を強くする目的」へと実施目的が変容してきている。「どこへ行くのか」ではなく、「なぜ行くか」という視点である。そして、自らの提供する価値について、「投資としての価値がある社員旅行」を提供するとしている。「投資としての価値がある社員旅行」とは、飲んで食べて騒ぐという従来の職場旅行ではなく、楽しみながら、社員の新たなモチベーションを喚起する旅と定義づけている（2020,JTB 法人サービスサイト参照）。これは、企業が抱える固有の課題に正対し、旅行をツールとして課題解決していくという表明である。右肩上がりの高い成長を続ける企業が、資力と時間を有効活用し慰労や団結のために旅行するという画一的なモデルは、もはや存在感を失っている。組織は多様な個の集団であり、従って個を重視する価値観を多くの企業が持っている。プライバシーを重視し、複雑な人間関係に制約を受けるのは工作中（オン）のみである。一般的な理解として、かつての社員旅行は、リフレッシュとは真逆のストレスを生み出すことさえあった。価値観が社会変化のもと変質していくことは自然なことである。特に、デジタル社会の急速な進展は、価値観の大きな変容をもたらし続けている。従って既述の慰労や親睦も含め、個別の企業課題に対し、それに気づかせ解決手段としての価値を供与することが旅行会社のミッションとされている。それは課題解決への多様な選択肢の中から選ばれた、手段としての社員旅行と言うことができる。

4.2.2 楽しみながらモチベーションを高める、JTBの「職場旅行3.0(社員旅行)」

次に、「職場旅行3.0(社員旅行)」の内容をかいつままで記す（2020,JTB 法人サービスサイト参照）。社員旅行は研修ではないため、求める効果は学習することではない。JTBの「職場旅行(社員旅行)3.0」は、社員の好奇心や感受性が大きく向上する「旅のチカラ」により、「旅行前」「旅行中」「旅行後」という連続した時間の中で「考え」「体験し」「気づき」「振り返る」という一連のストーリーを組み立てる。楽しみながら、モチベーションを高め、何を得るかで選ぶ、「価値」中心の職場旅行を意味している。そして、以下に示す職場旅行の課題に応じるとしている。

- ・食べて飲んで騒ぐ宴会型の旅行ではなく、社員や会社のためになる旅行を考えたい
- ・旅行を通じて職場のコミュニケーションを活性化させたい



図1 楽しみながらモチベーションを高める、JTBの「職場旅行3.0(社員旅行)」

社員の慰安、懇親を目的とする団体旅行は、個の尊重という価値観にとって代わられた。マス・ツーリズム要素である大衆的な旅行は、収入／休日増加、休暇の拡大等を通じ、個人が好きな時間に好きな人とするものになった。社員旅行に福利厚生費が適用されれば節税効果が高いとは言え、費用対効果の視点では効果の面で最大化されているとは捉えにくい。ハラスメントやネットテロ等への懸念に対し、実施効果が限定的、逆効果になるケースが出現しているのである。そうした傾向が次第に強まる中、東日本大震災後に一時的に復活した職場旅行への回帰は、そのポテン

シャルを再認識させた。

4.3 福利厚生費を利用した社員旅行の要件

福利厚生費は、従業員の快適な就業環境や私生活をサポートするために、役員以外の従業員に公平に支払われる給与以外の費用のことである（マイナビ出張サポート参照）。福利厚生費は、企業としては出費であるが、一定金額内に収められると非課税となるため節税効果がある。本業の経費にできるため、バブル崩壊前までは積極的に社員旅行への投資がなされた。ただし、以下の要件を満たしていない場合は福利厚生費として認められず、課税対象となる。その条件を以下に記す。

1. 会社の役員を含め、従業員等すべてを対象としていること。
2. 社会通念上、常識的な範囲の金額であること。
3. 支給内容が現金ではないこと。

社員旅行を福利厚生行事として扱うためには、慰安旅行であることが条件で、研修を目的とした研修旅行は除外される。旅行期間は国税庁によって定められており、国内旅行の場合は4泊5日以内である。また参加率においても、従業員の50%以上が参加していることが条件となる。会社の規模が大きい場合は、全社合同でなく支店ごとに開催することが可能だが、その場合も各支店の従業員の過半数が参加しなければならない。このため、営業成績優秀者による褒章を目的とした旅行や、役員のみが参加する旅行は、課税対象となる可能性が高い。つまり、課税対象金額を経費として処理することで、企業の社員旅行実施モチベーションとなるのである。

しかし、本来的な目的が社員への還元と慰安なのだから、社員が満足し就業意欲が高まらなければ、企業にとって意義が削がれてしまう。近年、個人化（孤立化）志向や、仕事の間を私生活に持ち込ませない意識の強まりは、見過ごすことが出来ない。もはや参加率50%の達成が困難になった（以前からそうだったかもしれないがエビデンスはない）。50%以上の従業員が希望しない社員旅行を、コストをかけ実施する必然性は全くない。代わって、企業の福利厚生事業として「カフェテリアプラン」が主流になった。個人が自己の嗜好により、複数のメニューの中から好きなサービスを選択できるので、効率的で満足度も高い。社員旅行衰退の最大の要因はその点にあるが、ある意味合理的である。そうした合理化追求の動きは、人口減少社会、業績至上社会の中では特に求められるが、全体参加型行事としての社員旅行は、これには当てはまらない。逆に個人間の価値観が一致するようなきっかけがあれば、団体行動、職場旅行の再生もありうる。

近年では、地震、津波、台風、感染症など、社会構造の変化をもたらす災害が激甚化している。既述のとおり、ツーリズムはこのような状況とは全く異なる環境でしか成立し得ない。しかしながら、環境変化が余りにも甚大過ぎる場合、帰属意識から強制的な排除が置き、その境界で人々は、その激変に耐え切れない。特に筆者は、東日本大震災を経験した者として、その様子を眼前にした。期せずして人間の限界や儚さ、孤独が突如としてやってくる。そのような中で、「絆」というキーワードが重視され、職場旅行も団体旅行も復活したのである。しかも、その形態の特徴は、「受け入れ」モデルの職場旅行だったと言える。今後、地球環境は激動が続くと言われている。そうした状況で、絆を切らさない、誰かと共にあるということは非常に重要な価値観である。筆者が職場旅行を重視するのはそのためである。そして、単に職場旅行という形態にこだわるのではなく、そのエッセンスを持つ、マス・ツーリズムが重視されるべきと考えたのである。その点について、次節でさらに触れていく。

5. 災害等に対するレジリエンスとしてのマス・ツーリズム（東日本大震災を参考に）

1990年以降現在まで概観しただけでも、当時の社会が直面した数々の危機的状況が、良くも悪くも観光変化の象徴的事象とほぼ同時に発生している。筆者はそうした点を踏まえ、今後の職場旅行が果たす役割に示唆を与えていると捉えている。例として、東日本大震災発生からの復旧、復興に直接的にかかわった筆者の経験と、震災後の5年間を整理した、公益財団法人日本交通公社「観光文化」229号（2016,4月）を参照し、当時を振り返りながら、職場旅行の有用性を考察する。

5.1 震災後にみられたツーリズムの動き

2011年3月1日に発生した東日本大震災直後再認識したのは、人々の持つ「移動の価値」である。当時は、仙台空港や仙台駅が機能停止に陥り、施設自体が破壊された。高速道路は分断されマイカーも利用困難だったが、それ以前

にガソリン等の燃料が不足し、自動車が路上に長蛇の列をなしたまま放置された。移動と交流を DNA に持つツーリズムが壊滅した。ツーリズムの崩壊は社会の崩壊である。余震や津波、放射線災害により、予測不能な絶望感を持つ人が現地には多かった。安心・安全が損なわれるという絶望の状況だった。そうした状況下では、対局にあるツーリズムが成り立たないのは当然である。しかし、その環境下でもツーリズムは観光復興をストーリー化させていた。その後の復興は「ツーリズムの力」によるものだったことを指摘しておきたい。

時系列に整理すると、2011 年 4 月 29 日のベガルタ仙台（サッカー）、東北楽天イーグルス（野球）のホームゲーム同時開催で、宮城県知事が「震災復興キックオフ」を宣言した。これは、被災地（観光地）の首長により権威づけられた「安全・安心宣言」である。同日東北新幹線が全線復旧、5 月 10 日に「仙台・宮城」DC[®]の実施が発表された。ボランティアバスの運行が始まり、莫大な数のボランティアツアーが発生した。ボランティアと言っても、被災地のどこでどのような支援が必要かわからず、これまでの発地による顧客マーケティングを重視した観光は役に立たなかったと言ってよい。被災地主体の情報発信（具体的には安全情報、要支援情報）を通じて、被災地に必要な支援とは何かが明らかにされ、これまで発地主導だったツーリズムの、着地主導型観光へのパラダイムシフトに大きく貢献したと言える。8 月には九州から学校団体が組織された。翌 9 月には、帝京大学教育プログラムが実施され、400 名の団体が被災地にやってきた。福島原発の風評被害の一方で、被災地を支援し、自然の驚異や社会のレジリエンスを体感する「学びの旅」関連商品はヒットした。現在もそれは続き、例えば東京オリンピックの誘致活動の際にもその一部が盛り込まれた。翌年 4 月には、世界の観光産業トップが集まる世界旅行ツーリズム協議会（WTTC）が国際会議を仙台で開催し、被災地ツアーも実施された。国も、2013 年 3 月～2014 年 3 月にかけて、東北全体をひとつの博覧会会場に見立てた「東北観光博覧会」を企画し、被災地（＝受け地）主導型の観光キャンペーンとして実施。様々なコンテンツを提供し、観光復興の強力な後押しをした。当時は、復興＝元の姿に戻すのではなく、観光復興を通して従前以上の魅力を作り上げようというキャンペーンのもとで取り組みがなされた。

そして、それと同時にやや遅れ気味に、企業による職場旅行や教育旅行が増大した。東北運輸局観光部長（当時）の飛田氏によれば、一連の国の取り組みで得たものとして、1「東北ブロックとしての結束（絆）を強いものとしたこと」。2「『東北に行くことが支援につながる』といった機運が高まり被災地を励ましたこと」。3「ボランティアや復興関係者など、多くの方々が被災地を訪れ、地域のファン層の拡大がはかられたこと」。そして、「ボランティアツアーや語り部の育成、震災学習プログラムの構築など、新しい観光形態が芽生えたこと」を挙げている。

これらの指摘は、当事者として大いに支持したい。「楽しみのための旅」として、その大衆主義と放任主義ばかりの負のイメージであったマス・ツーリズムに新解釈を加え、団体旅行の可能性を示唆したものと筆者は考えている。災害支援や被災地復興等、一致団結して取り組むべき、取り組んだ方が望ましい事案は、今後も間違いなく発生する。現に東日本大震災からわずか 9 年の間に、社会の価値観を揺るがす大事が連発している。そのような中でも、地域の積極的な情報発信やマスコミ等の支援もあり、その誘因力により大量の観光者を引き付けている。ツーリズムは発生し、そして観光者は集団化しているのである。

5. 2 社会不安がもたらす絆への渴望

「絆、人とかかわり」への渴望が社会には渦巻いている。発地側から見た無尽蔵なツーリズムの大衆化を、近代とは逆に、受け地側がチャンネルを適切に使用し主導的に発生させている。「観光文化」229 号では、三陸地方の観光について岩手大学の研究者らが次のように指摘している。まず広田は、復興により現地アクセスの向上がもたらす観光要素を含めた六次産業化の可能性に言及し、地域住民と交流する人口が増えることによる新しいコミュニティ形成の可能性を示唆している。山本は、グリーンツーリズムや民泊、ジオパーク化の動きを念頭に、「全体としては昔のマスツーリズムではなく、個人中心の観光を目指すという方向性」を展望している。ここで注目することは、「昔の」マスツーリズムではないということだろう。社会不安に対し、職場旅行のような身近な人とともにできる共有体験を人々は求めている。ボランティア活動等を通して観光地と継続的につながっていくことを、特に Z 世代と言われる若者が重視している。⁹⁾震災復興に貢献した MICE 事業も同じ要因から強化されているのではないかと。

6. インバウンド拡大とマス・ツーリズムの関係

これまでマス・ツーリズムを、いわゆる日本人観光者による日本国内の旅行についてだけ述べてきた。国内旅行は、

日本人により日本国内を巡ったり滞在する行動を指すのが一般的だが、別の側面も考えられる。それは、外国人による日本国内旅行である。インバウンド観光者は日本国内を巡ったり滞在したりするが、日本では国内旅行と切り離して論じることが多い。インバウンドは、それ自体が大きく重層的なテーマであるため、ここで深く探ることは困難であるが、必要に応じ触れていかねばならない。現代社会は政治的な国境はあるが、社会経済や文化、スポーツ・芸能など圧倒的広範囲な分野で国際化が拡大している。そこではもはや日本人、外国人の別が、徐々に意味を失いつつあると言ってよい。過去には、経済的に豊かで民度も高い印象を持たれた欧米人がインバウンドの代表格であり、その特徴は個人主義にあった。しかし今や中国、韓国をはじめ、アジア諸国から日本に観光に訪れる観光者の数が圧倒的に多い。そのような観光者は、日本人がかつてそうだったように、集団化、団体化する。アジア諸国からの観光者流入は始まったばかりなのである。そこで、インバウンドとマス・ツーリズムに関連する問題として、ここでは以下に続く点を指摘しておきたい。

6.1 マス・ツーリズムとしてのインバウンド・ツーリズム

一般的に訪日外国人旅行を指してインバウンドと呼ばれるが、日本国内を集団旅行し大量の観光客を創出する意味では、それはマス・ツーリズム現象とみてよい。インバウンドは出発地組織がオーガナイズすることもあるが、日本に比べ遥かにデジタル社会である各国の影響で、FIT（個人旅行）が多いのが特徴である。しかし、日本のように旅行会社や企業が mass を生み出すのではなく、個人の自由な選択として旅行している点で、より従来のマス・ツーリズムに忠実である。また受け入れ側である日本も、観光周遊ルートを幾つか設定して、ツアーをモデル化する等、マスツーリズム的な要素を喧伝している。そのため、観光地（受け地）の役割、すなわち、いかに多くの観光者に五感で楽しんでもらうかが重要である。

かつて日本の高度成長期にマス・ツーリズムが発展したのと同様に、現在のインバウンド拡大因子も、アジアを中心とする近距離旅行者増加である。そして、発地における所得の向上と LINK している。これまで先進国でなかったアジア諸国の経済的発展はかつてないほど大きく、潜在的な訪日需要は拡大を続けている。従来のマス・ツーリズムは、オルタナティブなツアーへ変容しているが、例えば、グリーンツーリズムやガストロノミー・ツーリズム他、多数のツーリズムは少量多品種にしか過ぎず、その特徴から、今後の経済的、社会的インパクトは想定できない。むしろ、その間に、インバウンドや MICE 事業など次々と新たなマス・ツーリズム的なものが拡大していくだろう。

6.2 インバウンド拡大の背景

日本観光市場は、世界ベースで見れば観光者受け入れ数的にマイナーであるが、ここ数年で劇的に拡大している。これは、法整備や宣伝、受け入れ先の理解など政策面での強化が大きい。しかしさらに大きいのは、日本の元々の市場規模がマイナーであったという単純な要因である。一般には、日本の自然、歴史文化、アニメ等コンテンツ、日本風おもてなしなどの価値が評価されたこと、日本が不得手だとされていた情報発信部門でネット社会が実現したこと、などが貢献している。しかし、根源をたどると、アジア新興国を中心とした富の拡大による世界的なツーリスト激増と日本政府の入国規制の緩和によるものとみて間違いない。VISA（入国許可証）取得条件の緩和による観光者誘致の効果について、喧伝されていないものの、相当大きな影響がある。実際、観光者は VISA 取得時の、多くの時間や面倒な手続、取得にかかる対価を眼前にし、受入れ国による歓待の姿勢を感じられないばかりか排他性を感じるだろう。このことは、外国人として日本に入国することがない、通常の日本人には理解できないことである。

6.3 インバウンドによるマス・ツーリズム拡大

インバウンドは社会のグローバル化による必然であり、合理的に考えるならば、今後ますます拡大していくことが予想される。そのような中で、まず観光者の行動は、国や地域の象徴的なコンテンツへの関心に向かう。限られた時間を効率的に訪れるために、同種の関心を持つ観光者らが団体化することもある。受け入れ先のビジネスモデルとしても、個別対応より集団対応がより効率的である。先述した観光地周遊ルートの設定もそのためである。観光者一人一人への歓待が重視されたとしても、大量化した観光者個々にきめ細かに応えるのには限界がある。日本人には言葉の壁もあるため、極力集団を単位として歓待の対象化することで、その非効率性を回避することにもなるだろう。

これは、マス・ツーリズム的なものが拡大するということである。そして、これまでのようにオーバーツーリズムへの対応策として、観光者に対し制約的な対応を求めるのではなく、オーバーツーリズムを前提とした相応しい接遇や工夫が努めることが今後検討されると考えられる。そうした地域のマネジメント経験は、様々な局面で知見として

役立ち、災害時の対応等、ツーリストティックな社会のコンピタンスとなるだろう。最近の事例として、コロナ渦でインバウンドが消失した京都を見てよう。インバウンドが集中し、日本人観光者の足が遠のく、日本の伝統文化が変容する、等まさにオーバーツーリズムが深刻だった京都だが、コロナウイルス感染で外国人観光者がほぼ消えてしまった。インバウンド需要が消えたことは大打撃であるに違いないが、代わってそこに集まってきたのは、個人主義化したはずの大量の日本人観光者の団体であり、絆のもと集団化した日本人観光者である。現象は、確かに研究者の手の届かないところで進行している。

7. おわりに（研究経過のまとめと自認する課題）

マス・ツーリズムは、「旅行（観光）の大衆化、大量化」と意味付けられてきた。それは、富裕層しか享受できなかった旅行が、大衆化により大量の旅行者（観光者）を創出した社会現象であった。大量の観光者の移動、交流は社会に多様な影響を与えた。マス・ツーリズムの出現そのものは自由民主主義のムーブメントであったが、その一方で、ある程度を超え行き過ぎることで、負の側面をことさら露見させてきた。例えば、受容能力という面では、それまで均衡していた地域の生活、行動態様に大きな変容を強いることとなった。そうした面から一般的理解では、ツーリズムがオルタナティブ化し、ニューツーリズムへ進化する過程で現われた現象として位置付けられ、現在の少量多品種のモダンツーリズムの対義語という程度の意味的価値しか持たされてこなかった。

また、大衆化を一步進めた「集団化、団体化」という要素が、無意識のうちにマス・ツーリズムなるものと捉えられてきた。そこで、職場旅行はマス・ツーリズムに包摂されるのかという関心が想起され、その目的や効果から見て分離されるものだという可能性が浮上した。しかし観光現象の変化は速く、変容し続ける観光の諸相に対する研究範囲も拡張され続けてきたため、過去のマス・ツーリズムの研究が不十分という課題を認識した。観光学は新しい学問ではあるが、様々な背景を持った研究者による基礎研究のもと、二次的な視座から論じられてきたことを考えれば、マス・ツーリズムに見過ごしがなかったか、さらに考察することが必要と考えられる。それは、今後のツーリズムの将来にも、その知見が生かされると思われるからである。マス・ツーリズムは制約される対象だったのか、という疑問の払拭には至っていないというのが筆者の理解である。

現在、移動と交流に深刻な制約を強いられ、ツーリズム産業は限界を露呈させてしまった。Mass が成り立たない世界という現実には迫られているのである。しかしその一方で日本には、修学旅行や職場旅行の実績があり絶滅することは想像されない、それこそが日本文化の有する「おもてなし」価値の養成や発現だからである。筆者は、日本のマス・ツーリズムには、「大衆化、大量化」に加え、「集団化、団体化」を定義づける必要があると考えている。言わば、日本流マス・ツーリズムであり、マス・ツーリズム日本版である。職場旅行に参加することは、旅行者の積極的意思からでなくとも、団体内の母数を増やし、観光地や観光施設等の誘客モチベーションを喚起できる。従来の捉え方のように、マス・ツーリズム自体を否定するのは誤りである。その理由は、今後再びマス・ツーリズムの中興化現象が起きるからであり、その仕組みを多様な知見から証明する試みが必要である。

職場旅行は福利厚生の手段として法的に規定されたものであり、団結精神醸成や息抜き、コミュニケーション活性化などのプラスの影響を与え、社員と企業の互酬的な関係が生まれ一般化していった。ところが、若年世代の個への関心の高まり、ライフスタイル変化、経営者の考え方の変化、等数多くの理由で頓挫していった。しかし現在の、働きかた改革が、新たな職場旅行を誕生させる可能性があるという想定もできるだろう。職場旅行漸減が、価値観の変化から加速化したということから、今後さらに変化することもありうるのである。その可能性について、具体的に論拠を示し世に問うことも今後の課題である。

ニュースタイル（新しい日常）という語句が流行している。そのような日常は普遍的ではありえないと想像できるのではないと思う。人は必ず他者とつながり、その関係性を大事にする。東日本大震災で経験済みである。一定の制約が長きにわたると、制約解消後にまず移動、交流が起きる。戦後も最後までこの法則は例外がなかった。QOL を重視しつつ他者との絆を感じる団体観光は絶滅することはない。リアルな交流を求める人たちは確実に存在し、その存在がマス・ツーリズムを再構築する可能性がある。そこでは、「絆」の概念を加味したマス・ツーリズムの肯定的意味づけがなされるだろう。

一方では、インバウンド拡大の主因は、世界的な人口拡大と富の増加で、これが訪日観光拡大の遠因となっている。

旅行未経験者が潜在的に多く、いずれそれらが大半して訪日観光を行う可能性があり、マス・ツーリズム的である。日本の居住人口は減少するが、交流人口、関係人口を想定しなければならない。しかもその層の観光者層は、リテラシー（この語句自体深める必要があるが）としては、日本でのバブル期に似た行動特性を持つものと考えられる。つまり、インバウンド増加は、マス・ツーリズム増加の契機でもあるのだ。

従って、職場旅行、インバウンド観光、両者からマス・ツーリズムは肯定的に再構成されるという仮説が想起されるのである。インバウンドや、ボランティアツーリストは、他者との絆や交流をモチベーションとして、それ自体に価値を見出すツーリストである。旺盛な目的意識や社会的意欲は、「楽しみのための旅」であった古いマス・ツーリズムを、より高次で広範な概念のツーリズムへと高めていくであろう。高次な目的志向のツーリストが大量化、集団化した結果、その現象が観光地等との接触によりにもたらされる功罪両面の効果から、マス・ツーリズム的であると言えるのだ。

移動と交流を DNA に持つツーリズムは、ゲストとホストの間の絆の旅でありリアルな場面が必要である。オンライン観光は、VR や AR 等のテクノロジーを活用し、それこそ日常のデスクワークでの想像とは異次元の世界を展開している。オンライン観光に否定的な人たちは、恐らくオンライン観光未体験者である。体験して初めてわかる価値と感動がある。しかしこの事は、逆説的にリアルな交流の重要性をも是認していることになる。誠にシニカルな視座である。オンライン観光は一定のムーブメントとなるに違いないが、その発展こそが、マス・ツーリズムの価値を高める効果を持つのである。「絆」を求め、「交流」を深めるのは、ツーリズムに限らず自然である。その表現のアウトプットとして、マス・ツーリズムとオンライン観光は、同時に成り立っている。

以上、私見を述べてきたが、さらに文献調査や考察を拡張し、マス・ツーリズムの本質について継続的な省察が必要と思う。その上で、新たなマス・ツーリズムの存在意義について、具体的に説明していくことが課題である。現状、そうした試論はほとんどなく、マス・ツーリズム解明の見通しを若干危惧している。今、起きていることも、すべて蓄積され続けられているのである。

注

- (1) トーマス・クックについての論述は、別途必要である。ここでは巷間で定説化されている人物像や事績等を準用する。クックはキリスト教信者というパーソナリティを抜きにして語れない。
- (2) 当初旅行会社は、宿泊者数の統計を指標としていた。通過観光、入場観光いずれも旅行会社の業績数値にはほとんど影響を与えないためである。同様に出入国者数についても、宿泊統計で把握してきた。なお、旅行者統計には様々なものがあり、統一的なものはない。また、各社間のデータ開示も消極的であり、業界の課題である。
- (3) マス・ツーリズムに影響を与える重要な要素として、広告、宣伝がある。そのため各種媒体、公共施設、メディア等の果たす力は甚大である。旅行意欲という心理面の変化がマス・ツーリズムを喚起し、それによって更なるツーリズムが発生する。
- (4) 筆者は、1990 年より、旅行会社の現場で営業、企画に 20 年以上携わった経験がある。
- (5) こうした旅行形態は、旅行業法で規定される「受注型企画旅行」である。受注者がいることが前提だが、実際は、旅行者による提案を受注者が受け入れるという形で企画されることが多い。この旅行は、「募集性」がない点で、パッケージツアーと異なる。
- (6) マス・ツーリズムは、旅行の大衆化という意味から論じられる。それは、旅行可能な環境が整ったため自然発生的に出現したと論じられることが多く、事前の組織的な計画性は除害視される場合が多く見られる。
- (7) OTA とは、“Online Travell Agent” の略である。インターネットやスマートフォンを効果的に活用するミレニアル世代が、旅行を含む消費の中心となることで、旅行商品の販売もオンライン化が急伸している。
- (8) DC は、「英語の Destination Campaign の頭文字からとった造語で、原則年 4 回、キャンペーンのエリアを定めて JR グループと自治体、地元観光業者、旅行会社等が一体となって観光活性化を目的とする大型観光キャンペーンのこと。
- (9) 例えば、JTB 総合研究所によれば、『子供食堂や高齢者の見守りなど、地域の安全や安心のために活動したい』、『募金やクラウドファンディングなど積極的にしたい』、『災害が起こった地域の産品を積極的に購入して応援

したい』のいずれもポストミレニアルで意向が高い一方、ミレニアルについては全体より意向が低いものもみられました。『ボランティア精神』はポストミレニアル世代から現れた特徴の 1 つといえそうです。」(2018,9.28)と指摘。ミレニアル世代というゆとり世代以降に現れた Z 世代を「ポストミレニアル」として、その特徴を調査している。

参考文献

- (1) 江口克彦:「日本は和の国、和の心を忘れれば倒産する」(2015.1.29、東洋経済オンライン)
<https://toyokeizai.net/articles-/58128>
- (2) 岡本伸之編:『観光学入門 ポスト・マス・ツーリズムの観光学』(2001)
- (3) 郭倩:「観光発展史におけるマス・ツーリズムの意義」(2020、北海学園学術情報リポジトリ)
- (4) 株式会社交通新聞社:「DC プロモーションについて」(2020,10 月閲覧)
https://www.kotsu.co.jp/service/business/dc_promotion/
- (5) 小林天心:『旅行企画のつくりかた』(2011、虹有社)
- (6) 産労総合研究所:「2014 社内イベントに関する調査」(2014.11.4、人事実務)
- (7) JTB 広報室:「社員旅行に関する調査」(JTB 広報室 News Release2008 年第 144 号、2008.8.26、)
- (8) JTB 総合研究所:日本のミレニアル・ポストミレニアル世代の価値観と旅行に関する調査 ～今のデジタル時代とグローバル時代を生きる若者像と消費を紐解く～(JTB 総合研究所 News Release2018 年第 8 号、2018.9.26、)
- (9) JTB 法人サービスサイト:職場旅行(社員旅行) 3.0
<https://www.jtbwt.com/business/service/solution/travel/company-trip/company/>
- (10) 手島廉幸:「マストツーリズムの歴史的変遷と今後の行方—マストツーリズムに終焉はない—」、日本国際観光学会論文集第 15 号、2008, March Vol.15)
- (11) 公益財団法人日本交通公社:『旅行年報』(2014,2018,2020)
- (12) 公益財団法人日本交通公社機関誌:「観光文化」229 号(2016,4)
- (13) 橋本和也:「観光学の新たな展望—なぜ、いま「観光経験」なのか」、観光学評論 vol.1-1(2013)
- (14) マイナビ出張サポート参照 <https://btm.mynavi.jp/contents/bon/714> (2020.10.26)
- (15) 前田 勇編:『新現代観光論』(2015、学文社)
- (16) 宮本佳範:「“持続可能な観光”の要件に関する考察—その概念形成における二つの流れを踏まえて—」、東邦学誌第 38 巻第 2 号(2009,12)
- (17) 安村克己「観光学が実践の学として成立する可能性について」
- (18) 安村克己「マストツーリズムの出現とその弊害」
- (19) CAI 学会誌、Vol.7, No.2, pp.43-53 (1990)
- (20) LINE トラベル <https://www.travel.co.jp/guide/howto/413/>

献立の展開方法とその指導方法に関する一考¹⁾

平山雄大²⁾、原田澄子²⁾

A Study on the Method of Developing a Menu and Its Teaching Method¹⁾

Yudai HIRAYAMA²⁾, Sumiko HARADA²⁾

要 約

栄養士の主な業務の一つに献立作成がある。医療現場では、献立の展開が栄養士の必須技能となるが、その指導と展開方法をまとめた報告は少ない。本研究では、学生教育の一環となるよう献立の展開における要点を明らかにすることを目的として検討した。

1日分(3食分)の常食から、エネルギーコントロール食(E食)・タンパク質コントロール食(P食)・脂質コントロール食(F食)の献立展開した際の初回修正点を集計し、さらに、常食の献立と展開した献立を比較し、展開方法の要点を検証し、指導方法を検討した。

その結果、指導方法では、料理における食材の適量の把握と、エネルギー量以外の栄養素量の展開方法を重点的に指導する必要があると考えられた。E食への展開は①主食(ごはん)量の調整、P食への展開は①主菜によるタンパク質量の調整②副菜の脂質量の増加③浸水・茹での食品の選択④汁物の減塩調整⑤脂質量が多い調味料の活用、F食への展開は①主菜による脂質量の調整②主食(ごはん)とデザートによる糖質とタンパク質の増量などの指導が必要と考えられた。

キーワード：展開、献立作成、栄養士養成

1. 緒言

栄養士の主な業務の一つに、献立作成がある。献立作成は、所属する施設に属する喫食者の特性に合わせた目標栄養量を算出し、これに合致するよう行われる。この時、医療現場では、性、年齢、体位、身体活動レベルに加え、病状等によって個々に適正量が算出される¹⁾。そのため目標栄養量は、患者毎に立案される性質を有する。しかしながら、患者毎に献立作成し料理を提供しては、膨大な作業量となり現実的ではない。そのため医療現場の栄養士は、基準となる献立を立案し、そこからできる限り同じ食材で同じ調理作業になるように栄養素量を段階的に増減させた複数種の献立を作成している(図1)。これを献立の「展開」と言う²⁾。この献立の展開は、単に栄養素を揃えるだけでなく、料理としての美味しさや価格、調理工程などを考慮する必要がある、医療現場の

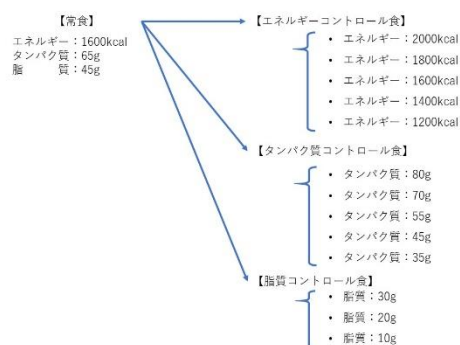


図 1 医療現場における献立の展開例

栄養士にとって専門性の高い技能が求められる一つである。ゆえに栄養士の養成においても習得および技能向上を行っているが、その指導と展開方法についての報告は少ない。

1)：令和3年3月9日受付；令和3年3月29日受理。Received Mar. 9, 2021；Accepted Mar. 29, 2021.

2)：金沢学院短期大学；Kanazawa Gakuin College.

展開の方法は、展開先で求められる献立の設定条件に影響して、使用する食材を変更したり、調理方法を変更したりと、多種多様な方法が存在する。このため様々な展開方法を学生へ伝える必要があるが、教科書などでまとめられた内容だけでは十分と言えない。また、実際の医療現場では、元となる献立と展開した献立を同時に調理する。このため献立の展開は、できるだけ同一の調理内容になるよう必要最小限の変更で済ませるのが望ましい。ただ、この必要最小限となる点は、基準となる献立の内容や、調理を行う人員や設備などの環境によって変化する。この変化を献立作成及び調理経験の少ない学生は、理解しづらい。このため、献立の展開に関する学びは、学生にとって暗中模索の状態に行われ、理解度によって学生間で大きな開きが生じてしまう。この問題を解決するためには、献立の展開における要点を明確にする必要がある。どのタイミングで、どこから調整をしたら必要最小限の変更となるか等、この要点を伝えれば学

生は、少なくとも献立の展開における一つの指針を得ることになる。

そこで本研究は、献立の展開における要点を明らかにし学生教育の一助とすることを目的として、基準となる献立とそこから展開して作成された複数種の献立を解析し、献立の展開方法とその指導方法に関して検討した。

2. 方法

2.1 研究対象

2019年4～8月に行った臨床栄養学実習（2年生前期科目）の授業にて、栄養士養成課程の学生19名が作成した1日分（3食分）の献立を対象とした。対象とする献立の食種は、常食、エネルギーコントロール食（以下、E食）、タンパク質コントロール食（以下、P食）、脂質コントロール食（以下、F食）とした。

各食種の設定基準は、表1に示した通りとなる。これらの設定量は、教科書²⁾にある症例を基に設定した。ま

表1 各食種の献立条件

	必須条件	努力条件
常食	エネルギー：1600±100kcal/日 タンパク質：60±5g/日 脂質：45±5g/日 食塩相当量：10g/日以下 食事形態は、常食形態 1日3食 品数は、5品/食 丼・麺類の場合は、4品/食までで良い	ビタミンB1：1.2mg/日以上 ビタミンC：100mg/日以上 カルシウム：700～2500mg/日 鉄：10.5mg/日以上 食物繊維：19g/日以上
エネルギーコントロール食	常食より展開した献立 エネルギー：1400±100kcal/日 1日のPFC比＝15～20：20～25：50～60 3食のエネルギー量の差が、100kcal以内 1食の品数は、4品以上	食塩相当量：8g/日未満 糖尿病食品交換表の表6の食材総重量：300g/日以上
タンパク質コントロール食	常食より展開した献立 エネルギー：1600±100kcal/日 タンパク質：35～45g/日 食塩相当量：6g/日未満 カリウム：2000mg/日以下 低タンパク質食品を使用しても良い 1食の品数は、4品以上	リン：900mg/日以下 昼食は、麺類 低タンパク質食品を使用しない
脂質コントロール食	常食より展開した献立 エネルギー：2000±100kcal/日 タンパク質：70～100g/日 脂質：30g/日以下 1食の品数は、4品以上	1食の脂質が、10g以下 3食のエネルギー量の差が、100kcal以内 夕食に間食（果物、市販品を除く）を取り入れる

教科書の症例検討問題を基に、必須条件と努力条件を設定した。

献立は、各食種に設定した必須条件を満たすように作成した。

献立作成時に努力条件を満たすかは、任意とした。ただし、努力条件を満たしている場合は、成績評価に加点した。

た設定においては、入院時食事療養に関する基準⁽¹⁾および各種疾患のガイドライン^{(2)・(5)}を参考にした。食事の形態は、通常の食事形態とした。学生は、各食種に設定した必須条件を満たすように献立を作成した。一方で、表1にある努力条件を満たすかは任意とした。この時、努力条件を満たしていれば成績評価に加算する旨を学生へ伝えていた。

献立作成に使用した食品の成分値は、日本食品標準成分表2015年版（七訂）⁽⁶⁾追補2018年⁽⁶⁾の値を使用した。

2.2 献立作成

献立作成は、最初に常食の献立を立て、その常食の献立から展開するようE食、P食、F食の順に献立を作成するよう指示した。

展開に関する指導は、教科書⁽⁷⁾を基に講義した。この時、食塩相当量1g当たりの食材重量、主菜となりうる食材のタンパク質量、展開による料理の脂質量変化など、献立の展開の際に活用できる情報を授業中に開示した。また、学生らは、教科書P72～73⁽⁷⁾に掲載されている献立を調理実習にて作成した。その際、どの点が展開しているかを講義した。

2.3 研究方法

献立展開の指導方法を検討するため、E食、P食、F食で初回に提出した献立にどのような修正点があったかを集計した。集計した修正点を「味付けに関する事項」「栄養設定量に関する事項」「組み合わせに関する事項」「献立作成に関する事項」「使用量に関する事項」「展開に関する事項」の6つにグループに分類分けをし、集計結果を検討した。

常食から各食種へ展開した内容を検討するため、献立にある料理を主食（ごはん）・主食（ごはん以外）・主菜・副菜・デザート⁽⁸⁾の5つの料理構成へ分類し、栄養素量を集計した。集計した栄養素の項目は、表2に示した通りとした。集計後、常食の献立を対象群とし、それぞれE食・P食・F食の料理構成ごとに比較検討した。料理構成の分類に当たり本研究では、主食は料理内容によって栄養成分値が大きく異なるため、主食は「ごはん」と「ごはん以外」に分けた。この「ごはん以外」とは、パンや麺類、味付け飯、丼物といった米以外の食材が含まれる料理を指す。また牛乳は、副菜に含めた。そのほか、魚介類や肉類、卵類、大豆製品を中心とした料理は主菜に分類し、野菜類やきのこ類、海藻類を中心とした料理は副菜に分類した。

表 2 栄養素の集計項目

エネルギー	タンパク質エネルギー比率
タンパク質	脂質エネルギー比率
脂質	炭水化物エネルギー比率
炭水化物	
食塩相当量	
カリウム	
リン	

栄養素の算出方法は、日本人の食事摂取基準2015年に記載している方法に則った。

2.4 統計解析

正規分布を示すかの検定は、Kolmogorov-Smirnov 検定を用いた。また各食種の料理構成別に比較検討する際の検定には、Kruskal-Wallis 検定（steel-dwass の多重比較）を用いた。p 値が0.05未満にて、有意差ありと判断した。統計解析ソフトは、EZRを使用した⁽⁹⁾。

2.5 倫理的配慮

当該授業は既に終了しており、本研究による成績など学生への影響はない。また、献立のみの検討であり、個人情報⁽¹⁰⁾は含まれていない。解析に当たっては、献立データは合算されており、個人を特定できない。

3. 結果および考察

集計した各食種の料理構成別品数を表3に示した。

E食、P食、F食における初回に提出した献立でどのような初回修正点があったかを、表4に示した。

各食種で料理構成ごとに集計した栄養素量と、常食を対象群にしてE食、P食、F食の料理構成別に行った検定結果を表5に示した。今回、集計した栄養素量は、Kolmogorov-Smirnov 検定から全て正規分布を示さなかった。そのため集計結果は、中央値および25%と75%のタイル値で示した。

3.1 初回修正点から考えられる献立展開の指導の要点

表4によれば、常食から展開された各献立の初回修正点を集計すると、いずれも「使用量に関する指摘」が最も多く、E食は25件、P食は15件、F食は15件であった。その内容は、全ての食種で「使用量の増減が僅かで、現実的な数値ではない」が最も多かった。これに関しては、次の3点が考えられる。

1 点目は、学生が日本食品標準成分表に記載される成分値の意味を十分に理解していなかったと考える。食品成分表は、常用される食品について標準的な成分値を収

表 3 各食種における食事の料理構成別品数

	主食		主食	主菜	副菜	汁物	デザート
	食数 (ごはん)	(ごはん以外)					
常食	57	51	6	56	75	45	36
エネルギーコントロール食	57	50	7	55	82	44	55
タンパク質コントロール食	57	43	14	47	75	34	30
脂質コントロール食	57	50	7	54	86	45	42

載している。その性格として、原材料的食品の成分値は動植物や菌類の品種、成育（生育）環境など種々の要因により、かなり変動のあることが普通である。また、加工品については、原材料の配合割合、加工方法の相違等により製品の成分値に幅があり、さらに、調理食品については、調理方法により成分値に差異が生ずる⁹⁾。つまり、成分表に記載されている値は、あくまでも目安であり、料理として摂取する栄養素量の真の値を算出できない。この性格があるため、献立の展開で食材量を 1g 単位で調整しても、食塩相当量など微量な栄養素を除けば、調理にて栄養素量の変動が起き、調整した意味を成さない。これらから、学生へ食品成分表に記載されている成分値の意味を十分に理解させ、それを考慮した献立作成を行うよう指導する必要がある。

2 点目は、学生が料理に使用する食材の適切な重量を十分に把握していなかったと考えられる。これは、食材によってグラム単位での管理が出来ない場合もある。例えば、目玉焼きに使う卵の使用量を 75g と設定しても、卵の重量が 1 個当たり 50g 前後となるため、75g の目玉焼きは作れない。このような時は、卵の使用量を 50g 単位で考えなければならず、つまり個数単位で食材の使用量を調整しないといけない。このように献立の使用量は、計算上の話だけで留めるのではなく、実際に料理として提供できる内容にする必要がある。このことを留意して献立作成をしなければ、食種毎に設定されたエネルギー量及び栄養素量に近づけるために、使用する食材をグラム単位で変更してしまう。結果、作成された献立は現実的でない内容となる。

3 点目は、実際の調理を想定して献立作成を行うのが不十分であったと考える。これは、例えば常食の料理で鶏肉を 80g 使用していたが、目標栄養素量を満たすために使用量を 78g に調整したとする。これを 1 人分など少人数の分だけ調理するのは簡単だが、実際の給食現場では 20 人 30 人と多人数の分を、常食など他の食事と一緒に

に調理している。そうすると、料理で必要となる 78g の鶏肉とそれ以外の鶏肉とで分けて管理する必要があり、混合しないように調理する必要がある。このように、使用量の増減が僅かな変更は、食材の取り扱いに大きな負担が掛かるため、献立の展開では可能な限り避けるのが望ましい。このような調理現場を想定していなければ、非現実的な献立が作成されてしまう。

先行研究では、学生にとって困難な項目として食材の適正量が挙げられていた。山岸の調査では、栄養士養成課程の学生が献立作成を行うにあたって難しいと思うことに、「食事摂取基準や給与目標栄養量（エネルギー栄養素バランスを含む）に照らした適正な献立を作成すること」と「食材料の分量を考えること」が上位 2 項目にあがっていた。山岸は、献立作成する際に栄養素を食品レベルに、ひいては料理レベルに変換することが学生にとっては困難なことなのであると、述べていた⁸⁾。また、小河原らは、栄養士養成課程の学生が料理の一人分の適量範囲と目測量が把握できているか調べたところ、一人分の数値の標準偏差が大きく、1 品の適量の把握が身につけていない学生が多かったと報告している⁹⁾。

これらから料理における食材の適量の把握は、学生にとって難しい内容と考えられる。しかし、献立を展開する際は、1 人分の適量を知ることによって現実的な重量を選択でき、適切な献立へ展開が出来る。このため、献立の展開を指導する際は、料理における食材の適量を学生が把握できるように指導する必要がある。また、適量を知ること、献立の展開以前に、献立作成において必須である。そのため、献立作成を行う他の関連教科とも連携し、献立作成の教育を進める必要がある。

初回修正点の件数にて次点が多かったのは、E 食への展開は 0 件であったが、P 食で 12 件、F 食で 14 件の展開に関する指摘があり、常食から展開されているとはいえない内容が多かった。P 食及び F 食は、E 食と比較して、展開が難しい。調整する栄養素量が多い事や、

表4 各食種における初回に提出した献立の指摘事項

項目	エネルギーコントロール食		タンパク質コントロール食		脂質コントロール食	
	修正点	件数	修正点	件数	修正点	件数
味付けに関する事項	味付けがない	1	味付けがない	2	味付けが濃い	2
	食材の変化に合わせた調味料の変化がされていない	2	味付けがおかしい	1	味付けがない	6
					食材の変化に合わせた調味料の変化がされていない	2
	計	3 (7%)	計	3 (6%)	計	10 (18%)
栄養設定量に関する事項	3食均等のエネルギー量になっていない	4	食塩相当量の基準値を超えている	4	エネルギーが基準値を下回っている	1
	脂質のエネルギー比率が基準値を超えている	2			脂質が基準値を超えている	1
	炭水化物のエネルギー比率が基準値を超えている	4			タンパク質の基準値が下回っている	2
	計	10 (24%)	計	4 (7%)	計	4 (7%)
組み合わせに関する事項			同じ食事で、食材が被っている	1	具材の組み合わせが悪い	2
			具材の組み合わせが不適切	2	食事の組み合わせが不適切	1
			食事の組み合わせが不適切	2	他の食事と食材が被っている	3
			他の食事で同じ食材を使っている	1	料理の組み合わせが悪い	1
			料理の組み合わせが悪い	1		
	計	0 (0%)	計	7 (13%)	計	7 (13%)
献立作成に関する事項	食材が足りない	3	食材が足りない	8	食材が足りない	1
			"ゆでこぼし"をするが、"ゆで"の食材が選ばれていない	1	使用する具材が不要	1
			主菜がない	4	食材を適切に選択していない	1
					満足感が得られない料理の内容	1
					料理名が不適切	1
	計	3 (7%)	計	13 (24%)	計	5 (9%)
使用量に関する事項	使用量が多い	1	使用量が多い	1	使用量が多い	5
	使用量が少ない	1	使用量が少ない	4	使用量が少ない	4
	使用量の増減が僅かで、現実的でない	18	使用量の増減が僅かで、現実的でない	10	使用量の増減が僅かで、現実的でない	5
	1品の中で使用量の比率が細かく変更されている	3			食材量を変更する必要がない	1
	作業の手間暇が増えてしまう使用量の変更	2				
	計	25 (61%)	計	15 (28%)	計	15 (27%)
展開に関する事項			作業の手間暇が増えてしまう食材の変更	2	常食から展開されていない	6
			常食から展開されていない	6	食材の変更が適切でない	1
			変更する必要がない	4	変更する必要がない	6
					食事同士を入れ替えている	1
	計	0 (0%)	計	12 (22%)	計	14 (25%)
	総計	41	総計	54	総計	55

※件数には、各食種で指摘事項の総数を算出し、それに対するグループごとの件数比率を表記

エネルギー量を増やしつつタンパク質や脂質を抑えるといった食い違う内容である事も挙げられるが、なによりE食と比べP食とF食は、学生にとってイメージがしにくい食事であると考えられる。臨床栄養学実習の授業

までは、学生の献立作成は基本的に健康な人を対象としており、この時の目標エネルギー量及び栄養素量は、基本的にエネルギー量を最初に設定し、その後、食事摂取基準に則ったタンパク質などの栄養素量を設定してい

表 5 各食種における料理構成別栄養素量

	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
熱量 (kcal)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	233	251	286	50	-	130	242	251	7	-	113	137	175	54	-	28	47	84	86	-	24	35	47	45	-	23	29	61	42	-
エネルギーコントロール食	197	215	215	51	*	164	198	248	6	-	107	136	178	56	-	25	44	83	75	-	24	30	42	45	-	23	29	46	36	-
タンパク質コントロール食	233	251	286	43	-	166	226	254	14	-	113	141	194	47	-	39	66	87	75	-	20	31	52	34	-	23	33	46	30	-
脂質コントロール食	286	286	322	50	*	205	302	325	7	-	112	129	158	55	-	24	44	71	82	-	24	38	55	44	-	59	98	141	55	*
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
タンパク質 (g)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	4.0	4.3	4.9	50	-	4.5	4.9	6.8	7	-	7.0	10.9	13.2	54	-	0.9	1.5	3.0	86	-	1.7	2.1	2.8	45	-	0.3	0.5	0.8	42	-
エネルギーコントロール食	3.4	3.7	3.7	51	*	4.8	5.1	7.1	6	-	6.8	11.0	13.3	56	-	0.9	1.5	2.8	75	-	1.6	2.0	2.8	45	-	0.3	0.5	1.1	36	-
タンパク質コントロール食	3.7	4.3	4.3	43	-	4.3	6.6	8.5	14	-	6.3	8.8	9.5	47	*	0.7	1.2	1.7	75	-	1.3	1.8	2.2	34	-	0.1	0.3	0.5	30	-
脂質コントロール食	4.9	4.9	5.5	50	*	6.7	7.2	8.4	7	-	9.2	13.8	16.7	55	-	1.0	1.8	2.8	82	-	1.9	2.4	3.1	44	-	0.8	2.0	3.4	55	-
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
脂質 (g)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	0.6	0.6	0.7	50	-	1.2	2.1	2.8	7	-	5.9	8.3	11.4	54	-	0.2	2.0	5.0	86	-	0.5	0.7	1.7	45	-	0.1	0.1	0.2	42	-
エネルギーコントロール食	0.5	0.5	0.5	51	*	1.1	2.3	3.2	6	-	5.8	7.3	9.4	56	-	0.2	1.7	4.3	75	-	0.3	0.6	1.5	45	-	0.1	0.1	0.2	36	-
タンパク質コントロール食	0.6	0.6	0.7	43	-	0.9	1.7	9.7	14	-	7.8	9.7	12.6	47	-	0.3	4.1	6.4	75	-	0.2	0.5	1.7	34	-	0.1	0.1	0.1	30	-
脂質コントロール食	0.7	0.7	0.8	50	*	1.0	1.9	3.4	7	-	3.4	5.2	7.2	55	*	0.1	0.3	1.7	82	-	0.3	0.5	0.7	44	-	0.1	0.2	0.6	55	-
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
炭水化物 (g)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	50	54	62	50	-	23	35	52	7	-	2	5	7	54	-	3	6	9	86	-	3	4	6	45	-	6	8	12	42	-
エネルギーコントロール食	43	47	47	51	*	28	33	47	6	-	2	4	7	56	-	3	6	8	75	-	3	4	5	45	-	5	7	11	36	-
タンパク質コントロール食	50	54	62	43	-	26	33	47	14	-	1	4	9	47	-	3	5	8	75	-	3	4	6	34	-	6	8	12	30	-
脂質コントロール食	62	62	70	50	*	31	62	65	7	-	2	5	12	55	-	4	6	11	82	-	3	5	8	44	-	12	21	30	55	*
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
タンパク質エネルギー比 (%)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	6.9%	6.9%	6.9%	50	-	9.6%	10.7%	13.7%	7	-	23.2%	27.3%	37.7%	54	-	7.8%	16.5%	21.6%	86	-	21.1%	27.2%	33.0%	45	-	2.9%	7.9%	10.6%	42	-
エネルギーコントロール食	6.9%	6.9%	6.9%	51	*	10.4%	12.2%	13.9%	6	-	24.2%	28.4%	40.4%	56	-	8.9%	17.8%	22.9%	75	-	21.6%	27.1%	32.6%	45	-	4.2%	8.2%	10.6%	36	-
タンパク質コントロール食	6.9%	6.9%	6.9%	43	-	9.1%	11.5%	14.1%	14	-	18.4%	23.5%	27.4%	47	-	3.8%	6.8%	15.7%	75	*	13.1%	26.3%	32.4%	34	-	1.0%	3.1%	7.3%	30	-
脂質コントロール食	6.9%	6.9%	6.9%	50	-	9.6%	10.2%	12.3%	7	-	27.5%	36.9%	48.8%	55	-	9.3%	17.1%	28.0%	82	-	21.5%	27.0%	34.9%	44	-	5.2%	7.9%	13.1%	55	-
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
脂質エネルギー比 (%)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	2.3%	2.3%	2.3%	50	-	5.0%	9.5%	14.0%	7	-	43.1%	53.3%	60.6%	54	-	7.5%	41.2%	53.9%	86	-	12.5%	20.6%	38.0%	45	-	2.0%	2.7%	3.2%	42	-
エネルギーコントロール食	2.3%	2.3%	2.3%	51	*	6.1%	14.4%	15.0%	6	-	41.7%	52.4%	60.6%	56	-	8.9%	33.1%	51.4%	75	-	10.1%	17.9%	35.8%	45	-	2.0%	2.7%	3.2%	36	-
タンパク質コントロール食	2.3%	2.3%	2.3%	43	-	3.9%	10.4%	32.0%	14	-	51.3%	62.5%	67.6%	47	-	12.0%	51.6%	74.8%	75	-	8.1%	16.4%	38.4%	34	-	1.5%	2.3%	3.1%	30	-
脂質コントロール食	2.3%	2.3%	2.3%	50	-	3.5%	5.6%	14.6%	7	-	24.5%	36.5%	48.6%	55	*	3.6%	9.6%	33.0%	82	*	9.3%	13.4%	20.3%	44	-	2.0%	2.7%	4.9%	55	-
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
炭水化物エネルギー比 (%)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	90.8%	90.8%	90.8%	50	-	72.1%	81.4%	84.7%	7	-	8.9%	17.2%	23.1%	54	-	29.1%	38.6%	68.6%	86	-	32.5%	46.3%	61.3%	45	-	86.7%	90.1%	94.5%	42	-
エネルギーコントロール食	90.8%	90.8%	90.8%	51	*	71.5%	71.9%	82.8%	6	-	9.7%	16.6%	23.9%	56	-	33.1%	40.7%	65.9%	75	-	35.6%	48.3%	61.3%	45	-	86.7%	89.6%	93.7%	36	-
タンパク質コントロール食	90.8%	90.8%	90.8%	43	-	51.0%	78.0%	83.9%	14	-	9.2%	16.5%	24.9%	47	-	20.5%	34.8%	58.3%	75	-	37.0%	51.4%	64.3%	34	-	90.1%	94.8%	96.0%	30	-
脂質コントロール食	90.8%	90.8%	90.8%	50	-	73.4%	85.2%	86.3%	7	-	11.7%	22.3%	33.4%	55	-	41.0%	59.4%	80.1%	82	*	45.6%	52.4%	67.3%	44	-	79.3%	88.5%	92.6%	55	-
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
食塩相当量 (g)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	0.0	0.0	0.0	50	-	0.6	0.7	1.5	7	-	0.7	0.9	1.2	54	-	0.3	0.5	0.8	86	-	1.1	1.1	1.3	45	-	0.0	0.0	0.0	42	-
エネルギーコントロール食	0.0	0.0	0.0	51	*	0.7	0.8	1.3	6	-	0.6	0.9	1.2	56	-	0.3	0.4	0.7	75	-	0.9	1.1	1.3	45	-	0.0	0.0	0.0	36	-
タンパク質コントロール食	0.0	0.0	0.0	43	-	0.7	1.0	1.4	14	-	0.4	0.6	0.9	47	-	0.2	0.4	0.5	75	*	0.7	1.0	1.1	34	*	0.0	0.0	0.0	30	-
脂質コントロール食	0.0	0.0	0.0	50	-	0.7	1.3	1.8	7	-	0.7	1.0	1.3	55	-	0.4	0.6	0.9	82	-	0.9	1.1	1.3	44	-	0.0	0.0	0.1	55	-
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
カリウム (mg)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	58	62	71	50	-	43	119	201	7	-	190	264	328	54	-	154	232	333	86	-	149	195	286	45	-	70	107	149	42	-
エネルギーコントロール食	49	53	53	51	*	46	85	147	6	-	185	261	341	56	-	158	229	341	75	-	167	197	279	45	-	83	97	137	36	-
タンパク質コントロール食	53	62	62	43	-	59	147	259	14	-	133	203	257	47	-	99	143	209	75	*	111	161	220	34	-	61	80	116	30	-
脂質コントロール食	71	71	80	50	*	83	170	276	7	-	211	344	423	55	-	165	256	408	82	-	161	220	309	44	-	97	148	215	55	-
	主食(ごはん)					主食(ごはん以外)					主菜					副菜					汁物					デザート				
リン (mg)	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p	25%	中央値	75%	n	p
常食	62	67	76	50	-	34	78	111	7	-	94	128	176	54	-	24	37	57	86	-	39	52	62	45	-	9	12	24	42	-
エネルギーコントロール食	52	57	57	51	*	41	60	110	6	-	92	134	169	56	-	25	37	55	75	-	39	51	60	45	-	9	13	26	36	-
タンパク質コントロール食	57	67	67	43	-	44	70	117	14	-	81	96	119	47	*	21	29	40	75	-	31	45	52	34	-	6	9	12	30	-
脂質コントロール食	76	76	86	50	*	74	110	145	7	-	124	159	203	55	-	26	42	60	82	-	39	52	68	44	-	17	33	69	55	-

*P<0.05

た。このようにエネルギー量を中心にした献立の作成をしていたため、エネルギー量の調整を行う E 食については、これまでの学習や体験により献立の展開がスムーズに行えたと考えられる。しかし、P 食と F 食は、基本的に疾患を持った患者が対象となり、その食事療法が必要とされる。日常生活を送るうえで学生がこれらの食事に接する機会は少なく、また食べた経験も少ないと考えられる。このように P 食と F 食は、学生にとって未知な食事と言える。よって、献立展開の指導は、P 食と F 食のエネルギー量以外で栄養素量を調整する献立展開について重点的に指導する必要があることが示唆された。

3.2 献立内容から考える献立展開の要点

3.2.1 常食からエネルギーコントロール食への展開

常食から E 食への展開は、献立の必須条件から「1 日のエネルギー量を 200kcal 前後減らす」、「3 食のエネルギー量の差が 100kcal 以内に作る」といったエネルギー量の調整が求められる。今回、常食からエネルギー量を調整する際、主食（ごはん）からのエネルギー量が有意に変化していたため、学生は主食（ごはん）の量を調整していた。献立のエネルギー量を調整する場合、量の調整がしやすく、また調理も簡単なことから、主食のご飯

量が調整されやすい。他の方法では、人工甘味料などを用いた調味料の調整や、揚げ物など油を多く使う調理方法を変更する等が挙げられる。今回の研究では、その他の料理構成で有意にエネルギー量が変わっていないため、エネルギー量の調整は主食（ごはん）の変更だけで対応できたと示唆される。

E食の必須条件であるPFC比については、いずれの料理構成でも有意な差が見られなかった。これは、常食の設定量がすでにPFC比の基準を満たしているためと考える。元々、常食の設定量が日本人の食事摂取基準2015年版に基づいた設定量であり、その食事摂取基準はPFC比を考慮した値である。よって、前述の主食（ごはん）の量を変更しエネルギー量を調整した程度では、PFC比の基準を満たすための調整が不要となったと考えられる。

これらから今回の献立の「1日のエネルギー量を200kcal前後減らす」、「3食のエネルギー量の差が100kcal以内に作る」程度の設定量であれば、常食からE食へ展開する要点は、主食（ごはん）の量を第一に変更し、エネルギー量を調整すると良いと考えられた。

3.2.2 常食からタンパク質コントロール食への展開

常食からP食への展開は、1日のエネルギー量が同じで、タンパク質量を1日20g前後減らす必要がある。常食から有意にタンパク質量が変化していた料理構成は、主菜であった。主菜は、肉・魚・卵など比較的高タンパク質量が多い食材である。そのため、それらの食材の使用量が抑えてタンパク質量を減らしていたと考えられる。

タンパク質量を抑える方法として、低タンパク質食品を活用する方法がある。低タンパク質食品とは、既存の食品に加工を加え、タンパク質含有量を抑えた食品である。今回、主食のご飯を低タンパク質食品である低タンパク質米へ変更していた献立が8件（14%＝8/57件）であった。この変更の利点は、主食のご飯を低タンパク質米に置き換えることで、主菜の減量によるタンパク質量の調整を最小限に抑えられるため、献立の満足度を保持できることが挙げられる。ただ、低タンパク質食品は比較的高価であり、食塩相当量を抑えるため通常品と食味が異なり、全ての事例に適しているとは限らない。低タンパク質食品は、対象者の特性に合わせた利用が求められる。

P食は、タンパク質量を抑える一方で低栄養を防ぐために、エネルギー量を常食と同じまたはそれ以上に設定している⁽¹⁰⁾。本研究では、このエネルギー量を確保する

ために、副菜が調整に利用されていた。P食の副菜は、常食と比べてタンパク質エネルギー比率が有意($P<0.01$)に低く、副菜のエネルギー量と脂質量の中央値が常食と比べて高かった。これは、エネルギー量を確保するために常食の副菜を脂質量を増やした献立へ展開したためであった。一般に脂質のエネルギー量は1g当たり9kcalであり、これは同じくエネルギー源となる糖質とタンパク質より約2倍のエネルギー量にあたる。そのため、エネルギー量を効率的に確保する方法として、脂質量を増やした料理への展開が行われる。脂質量を増やした料理は様々あるが、P食の設定条件からタンパク質や塩分を増やしていくため、副菜で脂質の多い料理へ展開されていたため、調整が容易であったと考えられる。

P食は、主に腎疾患の食事療法に用いる。その腎疾患によっては、高カリウム血症を予防・治療するため、1日のカリウム摂取量を抑える。このためP食では、1日のカリウム量が常食と比較して制限されている。食品中のカリウム量を下げる調理方法として、“茹でこぼし”がある。これは、カリウムが水に溶けやすい性質を持つため、食材を水に漬けるまたは茹でることで、食材中のカリウムを水へ流出させる方法である⁽¹¹⁾。野菜やイモ類など比較的高カリウム含有量が多い食材は、この茹でこぼしを行い、調理を行う。今回、副菜が常食と比べてカリウム量が有意に低かった。副菜は、野菜を使用する頻度が高く、この“茹でこぼし”を行って野菜を使用するため、常食よりカリウム値が低かったと考える。

腎疾患において、血圧管理が重要となる。この血圧管理からP食は、降圧効果が得られるよう食塩相当量が6g未満となっている。食事の中で食塩相当量が比較的高いのは、汁物になる。汁物は、調味パーセントを用いて食塩相当量を管理している。例えば味噌汁の場合、0.6～0.8%の調味パーセントとした場合、1杯あたり150mlの汁の量としたら、0.9～1.2gの食塩相当量を含む計算となる⁽¹²⁾。P食が1日6g未満の塩分制限を行うため、毎食汁物が付く献立だと汁物だけで1日の約半分の食塩相当量を占めてしまう。このことから、食塩相当量を抑えるためには、汁物を調整する必要がある。

今回、P食において常食と比較し食塩相当量が有意に低かったのは、汁物と、それ以外に副菜があった。副菜においても、お浸しを例とした場合、調味パーセントは0.8～1.0%と考えられており、1食の重量によっては多くの食塩相当量を摂取する。そのため、食塩相当量を減らす工夫が必要となる。この時、前述した副菜の脂質量が増えていたことを考えた場合、食塩相当量を減らした分、

味を良くするために油脂分が多い調味料を使用し、妥当の展開方法と考えられる。

太田らの研究によれば、o/w 型エマルションの場合、塩味を強く感じられたとある⁽¹³⁾。o/w 型エマルションの代表格として、マヨネーズがある。このマヨネーズは、濃口醤油は 100g 当たり 14.5g に対して、全卵型の場合 100g 当たりの食塩相当量が 1.9g と少ない。他、脂質量が多いゴマドレッシングやフレンチドレッシングなどの調味料は比較的食塩相当量が少ない。エネルギー量を確保するのと同時に、食塩相当量を抑えるために脂質量が多い調味料を選択するのも展開方法の一つとして考えられる。

P 食でリンの量が常食より有意に少なかったのは、主菜であった。リンは、タンパク質の量に比例して含有量が多くなる⁽¹⁴⁾。P 食ではタンパク質を抑えるため、主菜の量が減ったことにより、リンの量が減少したと考えられる。よって、リンの調整は、タンパク質の調整にて整う可能性が高いと示唆された。

3.2.3 常食から脂質コントロール食への展開

F 食は、膝疾患などで脂質の消化吸収能が低下した患者へ主に提供される食事になる。今回の献立の条件では、F 食の脂質を 1 日 30g と、常食より 15g 前後減らす必要がある。常食から有意に脂質量が変化していた料理構成は、主菜であった。常食の主菜は、1 食当たりの脂質量が中央値で 8.3g と他の料理構成より多い。そのため、F 食にて脂質量を抑える際に、脂質量が多い主菜を調整する必要があったと考える。脂質の量を減らすため油の多い料理を変更するが、1 つの方法として、和食中心に組み立てると条件を達成しやすい。これは、従来、和食は脂質の量が洋食などと比べて少ないからである。そこで、常食と F 食の献立で主菜が和食だった件数を数えてみた。この時、和食に明確な定義はないため⁽¹⁵⁾、料理名から一般的に和食と認知されている料理を和食とした。その結果、常食 36 件 (64.3%)、F 食 36 件 (66.6%) と差は見られず、和食への変更による脂質量の低下はなかった。

F 食が必要となる疾患は様々あるが炎症症状を合併している場合が多い。この炎症にて損耗した組織を修復するよう F 食は、エネルギー量とタンパク質量が常食と比較して多く設定される。今回の F 食は、常食よりエネルギー量が 1 日 400kcal、タンパク質量が 1 日 10g 以上多い設定となっている。このエネルギー量とタンパク質量を満たすために、主食（ごはん）及びデザート炭水化

物量とタンパク質量が有意に多かったことから、これらの料理構成にて調整を図っていたと考えられる。F 食は、脂質の量に制限があるため、脂質によるエネルギー量の確保はできない。また同時に、タンパク質量を増やそうとした場合、タンパク質量が比較的多い肉や魚などでは脂質も含まれるため、その使用量の調整がしにくい。これにより、エネルギー量は主に糖質によって確保するため、主食（ごはん）及びデザートによって調整がされたと考えられる。また、主食（ごはん）のタンパク質量は 100g 当たり 2.5g 含まれており、ごはんの使用量によっては 1 日のタンパク質量を設定量まで確保することも可能となる。このように、エネルギー量とタンパク質量を増やす場合、主食（ごはん）とデザートが第一選択と考えられた。

3.3 研究の限界

本研究では、栄養士養成課程の学生が作成した献立を対象とした。この献立は、試作や実際に提供をしたものではない。そのため本研究の結果と考察は、試作前の段階における展開方法を検討したまでであり、学生が献立を展開する際の考え方やコツなどの一助に留まる。実際に食事として提供する献立作成の一助とする場合は、食事提供を行っている複数施設の献立を解析する必要がある。

4. まとめ

本研究は、献立の展開における要点を明らかにし学生への教育に還元することを目的として、基準となる献立とそこから展開して作成された複数種の献立を解析し、献立の展開方法とその指導方法に関して検討した結果、以下のことが考えられた。

1. 学生が各食種の献立を常食より展開した際、初回修正点で最も多かったのは、「使用量の増減が僅かで、現実的ではない」であった。そのため、展開の指導を行う場合は、料理における食材の適量を学生が把握できるように指導する必要がある。次いで、P 食と F 食への展開であった。そのため、エネルギー以外の栄養素量の展開方法を重点的に指導する必要性が考えられた。

2. 常食から E 食へ展開する要点は、①主食（ごはん）の量を第一に変更することによるエネルギー量の調整であった。

3. 常食から P 食へ展開する要点は、①主菜の調整によるタンパク質量の調整、②副菜の脂質量を増やし、エネルギー量を確保、③“茹でこぼし”を想定し、浸水ま

たは茹での食品を選択し、カリウム量を制限、④汁物の調整による減塩、⑤脂質量が多い調味料を活用した副菜の減塩であった。

4. 常食からF食へ展開する要点は、①主菜の調整による脂質量の調整、②主食（ごはん）とデザートにて糖質とタンパク質を増量し、エネルギー量を確保するであった。

参考文献

- (1) 厚生労働省:”入院時食事療養費に関わる食事療養及び入院時生活療養費に係る生活療養の実施上の留意事項について”,<https://www.mhlw.go.jp/content/12400000/000603914.pdf> (2021年1月8日)
- (2) 塚原丘美編:”栄養科学シリーズ NEXT 臨床栄養学実習第2版”,講談社、東京(2017)
- (3) 日本糖尿病学会編:”糖尿病診療ガイドライン2016”,南江堂、東京(2016)
- (4) 日本腎臓学会編:”エビデンスに基づくCKD診療ガイドライン2018”,東京医学社、東京(2018)
- (5) 日本消化器病学会:”慢性膵炎診療ガイドライン2015改訂第2版”,南江堂、東京(2015)
- (6) 文部科学省:”日本食品標準成分表2015年版(七訂) 追補2018年”,https://www.mext.go.jp/a_menu/syokuhinseibun/1411578_00001.html(2021年1月8日)
- (7) Y Kanda:”Investigation of the freely available easy-to-use software ‘EZR’ for medical statistics”, Bone Marrow Transplantation (2013),48, pp.452-458
- (8) 山岸博美:”短期大学生・専攻科学生の献立作成に関する調査報告”,富山短期大学紀要、第55巻、pp.135-140 (2019)
- (9) 小河原住子、倉田澄子:”栄養士養成校の学生の献立作成について(第6報)-学生の献立の数値と食材及び料理の目測量に対する検討-”,武蔵丘短期大学紀要、第11巻、pp.51-56 (2003)
- (10) 日本腎臓学会編:”慢性腎臓病に対する食事療法基準2014年版”,日腎会誌、Vol56、No5、pp.553-599 (2014)
- (11) 腎疾患重症化予防実践事業生活・食事指導マニュアル改訂委員会編:”医師・コメディカルのための慢性腎臓病生活・食事指導マニュアル”,東京医学社、東京 (2015)
- (12) 香川明夫:”七訂食品成分表2020 資料編”,女子栄養大学出版部、東京 (2020)
- (13) 太田静行、坂本泰志、近藤勝彦、日下兵衛:”五味に及ぼす油脂の影響”,油化学、第28巻、第5号、pp.321-327
- (14) 日本腎臓学会編:”慢性腎臓病に対する食事療法基準2014年版”,東京医学社、東京 (2014)
- (15) 農林水産省:”「和食」を未来へ.”,<https://www.maff.go.jp/j/keikaku/syokubunka/culture/attach/pdf/index-75.pdf> (2021年3月3日)

執筆 者 紹 介 (掲載順)

小 里 千 寿	金 沢 学 院 大 学	経 済 情 報 学 部	准 教 授
杉 本 亜 由 美	金 沢 学 院 短 期 大 学	現 代 教 養 学 科	講 師
前 田 理 香	金 沢 学 院 短 期 大 学	食 物 栄 養 学 科	准 教 授
真 木 瑛	金 沢 学 院 短 期 大 学	食 物 栄 養 学 科	講 師
長 岡 花 恵	金 沢 学 院 大 学	人 間 健 康 学 部	助 手
飯 田 範 子	金 沢 学 院 大 学	人 間 健 康 学 部	教 授
鈴 木 賢 男	金 沢 学 院 短 期 大 学	幼 児 教 育 学 科	教 授
高 木 香 代 子	金 沢 学 院 短 期 大 学	幼 児 教 育 学 科	特 任 准 教 授
棒 田 美 江	金 沢 学 院 短 期 大 学	幼 児 教 育 学 科	助 教
村 上 智	金 沢 学 院 短 期 大 学	現 代 教 養 学 科	教 授
平 山 雄 大	金 沢 学 院 短 期 大 学	食 物 栄 養 学 科	助 教
原 田 澄 子	金 沢 学 院 短 期 大 学	食 物 栄 養 学 科	教 授

編集委員

松 井 良 雄
河 内 久 美 子
高 他 毅
村 上 智
原 田 澄 子
安 嶋 ま な み
平 山 雄 大
吉 田 若 葉
日 光 恵 利

金沢学院短期大学紀要

「学 葉」

第 19 号 (通巻第 62 巻)

令和 3 (2021) 年 3 月 31 日 発行

編 集 : 金沢学院短期大学 紀要編集委員会

発 行 : 金沢学院短期大学

〒920-1392 石川県金沢市末町 10

TEL (076) 229-1181

The Journal of Kanazawa Gakuin College

No.19

Published by

Kanazawa Gakuin College

ISSN 2435-5186

**JOURNAL OF
KANAZAWA GAKUIN COLLEGE**

19



Published by **Kanazawa Gakuin College**

Kanazawa, Japan
Vol.62 March, 2021