

## 幼児の物語の理解と創作に音楽が与える効果

加藤 麻里恵<sup>1)</sup>・久保 義郎<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> 桜美林大学

## Effects of music on young children's understanding and creation of story

Marie Kato<sup>1)</sup>, Yoshio Kubo<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> J. F. Oberlin University

**キーワード：**気分一致効果, 音楽の感情価, 幼児

**要旨：**本研究は、小学生や大人を対象とした先行研究で見られている、音楽により誘導された気分が記憶や創作活動に影響を与えるという、気分一致効果という現象が幼児においてもみられるのかについて調べた。具体的には、保育所に通う年長児を対象に、音楽（ポジティブ曲・ネガティブ曲）を使って気分を誘導し、提示した紙芝居の物語の結末を創作すること、提示した紙芝居の内容を思い出すよう求めた。その結果、①音楽による気分誘導について：幼児が楽しいと感じる曲を聴くと、楽しい気分が喚起されると答えたが、悲しいと感じる曲を聴いて、悲しい気分が喚起される幼児は少なかった。②音楽聴取によって誘導された気分が物語の記憶および創作活動に与える効果について：幼児において、気分一致効果は物語の記憶および創作共に見られなかった。幼児はネガティブなエピソード、ニュートラルなエピソードよりもポジティブなエピソードを記憶し、ネガティブな感情を表す言葉よりもポジティブな感情を表す言葉を創作した。これは幼児の持つ楽観性およびポジティブバイアスの影響があるのかもしれない。

### 1. 目的

日々の生活の中で、音楽が身近で当たり前の存在となっているために、音楽を聴取することが我々の心にどのような効果を与えているのかということを意識することは少ない。しかし、幼児の生活とは切り離せないテレビや映画などのマスメディアは内容の印象を強めるために、BGMを効果的に用いている。絵本や紙芝居においても同様に、幼児の物語の理解を深め、ストーリーに集中させるために効果音を使用することも多い。幼児期は心身の発達が著しく、環境からの影響を大きく受ける時期（田村、1994）であり、家庭や幼稚園・保育所などで大人以上に音

楽と関わっている時間が長いと思われる幼児に、音楽はどのような効果を与えているのであろうか。大人を対象とした先行研究では、音楽が記憶に与える効果が明らかにされている (Clark & Teasdale, 1985; 谷口, 1991; 田上, 1999)。大人以上に環境から影響を受けると考えられる幼児において、音楽が幼児の認知に与える効果を調べることは、今後の幼児教育で音楽をどのように使用していくべきなのかを考える上で重要なことだと思われる。

谷口 (1996) は、音楽作品に対する感情的な反応には個人差を超えたある程度の共通性がみられるとする。この感情的な反応に影響を与えているのが、音楽の持つ感情価である。感情価 (affective value) とは、刺激の感情的な性質がポジティブかネガティブかを表すもの (谷口, 1999) であり、音楽の感情価とは音楽作品の感情的な性質を表すものである (Hevner, 1936)。中村 (1983) によれば、音楽作品を聴いてどのような感情価を持つ曲なのかという認知と、その音楽作品を聴いて喚起された気分には大きな違いはないという。つまり、人が音楽を聴いて「明るい」と判断したとき、聴取した人は「明るい」気分が喚起されているということである。

本研究では、音楽を聴取することによって喚起される音楽の感情価と似た気分 (mood) が、幼児の記憶と創作に対してどのような効果があるのかについて検討する。気分とは、強度が比較的弱いながらも持続的な感情状態であり、良い気分 (ポジティブな気分) や悪い気分 (ネガティブな気分) などの区別程度しか認められないもの (井出野, 1999) で、日常頻繁に観察され、実験室においても容易に喚起できる感情である (伊藤, 2000) とされる。気分が知的な活動に与える効果に関する代表的な研究は、Bower, Gilligan, & Monteiro (1981) の大人を被験者とした、気分が物語の記憶に与える効果の検証である。それによると、被験者は学習時に誘導された気分状態と感情価の一致する物語の内容をより覚えていた。気分が認知に及ぼすこの現象は、気分一致効果 (mood congruent effect) という言葉で説明されている。気分一致効果とは、気分と一致する感情価を持つ情報の記憶や判断、想起が促進される現象を指す (伊藤, 2000)。

Clark & Teasdale (1985) は大学生を対象に、平常時に言葉 (快・不快) を覚えさせた後、音楽聴取によって気分を誘導させ、記憶した言葉の再生が気分によって異なるかを検討した。その結果、女性の被験者に気分一致効果がみられたが、男性被験者ではみられなかった。このことから記憶の気分一致効果には男女差があることも考えられる。谷口 (1991) は大学生・大学院生を対象に、音楽聴取によって気分を誘導させた後、パーソナルコンピューターによって提示した刺激語を偶発自由再生によって思い出させた。その結果、音楽に関係なく、ポジティブ語はネガティブ語よりも多く再生されていた。暗い音楽群でのみ気分一致効果がみられた。田上 (1999) は大学生を対象に、アイマスクをしたまま音楽聴取をさせ気分を誘導させた後、Bower, Gilligan, & Monteiro (1981) の刺激をもとに作成した物語文を被験者に提示し、気分一致効果がみられるかを再検討した。その結果、ネガティブなムード条件では気分一致効果がみられたが、ポジティブなムード条件では気分一致効果がみられなかった。

以上のように、これまでの気分一致効果の研究は、音楽により誘導された気分が記憶という認知的活動に与える効果について調べたものである。しかしその結果は様々である。

記憶の気分一致効果について、幼児を対象とした研究は行われていない。上述のように、日

常的に音楽に接することの多い幼児に気分一致効果がみられるのであれば、音楽は絵本や紙芝居の読み聞かせにおいて、ストーリーの理解や記憶を深め、更に創作活動につなげるために、有用であろう。

Bower (1981) は、記憶の気分一致効果をネットワーク活性化仮説で説明している。これは感情の調子を表すノードは他の概念のノードと共にネットワークを構成しており、誘導された気分を表す感情ノードが活性化されると、それに連結する概念ノードも活性化し、それらの概念や言葉の処理が促進されるために起こる(谷口, 2001)というものである。本研究では単語ではなく、物語エピソードという比較的長い刺激を用いて、幼児において記憶の気分一致効果がみられるのかを検討する。従来成人で用いられている感情を表す短い単語では、経験の少ない幼児が持っている過去の記憶と結びつけることができず、ネットワークが活性化されないと考えるからである。また、伊藤(1999)によると、認知過程に何らかの形で自己(self)が関与する場合に気分一致効果が認められやすいという。そのため、本実験では実験協力児自身が主人公となる物語を提示することにする。自分が主人公となることで、ストーリーを聞くときに自己と結びつけて理解すると思うからである。

次に、音楽聴取をすることによって誘導された気分が、提示した物語のその後の話作り(結末作り)という作業に対し、どのような影響を与えるのかについて調べる。

気分一致効果は単語の記憶の説明として使われている効果である。それに対し、本研究では物語創作も課題とする。物語は自分の中に蓄積された知識(記憶)をもとに創作するものであり、物語創作時の気分によって創作される内容に違いが出ると思われる。藪中(2003)は、小学校6年生を対象に、朗読と背景音楽を共に呈示し、物語の続きを創作する活動に及ぼす音楽の影響について調べている。その結果、創作の書き出し部分で、統制群よりも明るく楽しい音楽条件の方がより明るい物語を創作し、暗く悲しい音楽条件の方がより暗い内容を創作していた。創作の結末部分では、統制群よりも、明るく楽しい音楽条件の方がより明るい内容の結末を創作していることが明らかにされた。このように記憶だけでなく、物語創作でも、気分一致効果と同じような効果がみられている。よって幼児を対象とした本実験においても、記憶の気分一致効果と似たような現象がみられるのではないだろうか。

以上のことを仮説1及び仮説2を検証することによって明らかにする。

### 仮説1：物語の理解(物語のエピソードの記憶)

物語のエピソードの記憶において、幼児はポジティブな気分を誘導されたときはポジティブな内容を、ネガティブな気分を誘導されたときは、ネガティブな内容をそれぞれ多く再生するのではないだろうか。

### 仮説2：物語の創作

物語創作において、幼児は、ポジティブな気分を誘導されたときはポジティブな物語の情報をもとに、ポジティブな内容を、ネガティブな気分を誘導されたときは、ネガティブな物語の

情報をもとに、ネガティブな内容をそれぞれ創作するのではないだろうか。

## 2. 対象と方法

**実験協力児：**音楽の感情価は6歳児で判断できるようになる Kratus (1993) ということから、年長児 (5歳から6歳児) を対象とする。公立保育所の年長組57名 (男児27名, 女児30名), 幼児全体の平均月齢は70.14ヶ月 (範囲: 65ヶ月から76ヶ月) を以下の3群 (音楽なし群, 楽しい音群, 悲しい音群) に分けた。

**音楽なし群：**男児10名, 女児9名の計19名 平均月齢は68.9ヶ月

**楽しい音楽群 (以下ポジティブ音楽群)：**男児9名, 女児10名の計19名 平均月齢は70.3ヶ月

**悲しい音楽群 (以下ネガティブ音楽群)：**男児8名, 女児11名の計19名 平均月齢は71.2ヶ月

**調査時期：**2005年8月上旬から下旬

**調査場所：**公立A保育所と公立B保育所の保育士控え室

**調査形態と調査時間：**個別面接で, 1人につき15分程度でおこなった。

**音楽刺激：**事前に大学生・大学院生によって感情価評定され, 予備調査の結果, 幼児が大人と同じように音楽の印象評定をし, 音楽の感情価を理解していると明らかになった2曲 (ポジティブ音楽, ネガティブ音楽) を使用した。

**ポジティブ音楽：**カラオケ舞踊劇名曲集・ミュージカル風舞踊劇「こぶとりじいさん」より「せいがでますね」

**ネガティブ音楽：**カラオケ舞踊劇名曲集「美女と野獣」より「なんと悲しい」

なお, 本研究では音楽の反復効果 (聞き慣れた曲であると, 否定的な感情価を持っている曲でも肯定的な気分が喚起されたり, 逆に肯定的な感情価を持った曲でも聞き飽きて否定的な気分が喚起されてしまうこと) を避けるために, ポピュラーな楽曲ではない刺激を用いることにした。

**材料① 紙芝居：**実験協力児自身が主人公である物語 (表1)。予備調査の結果, 幼児が知っていると明らかにされた, 感情を表す形容詞 (8語: 予備実験に基づく) を含む自作の紙芝居を使用した (図1)。物語の順序の影響を避けるため, 提示するパターンを決め, 幼児にいずれかのパターンをアトランダムに紙芝居を提示した。

**材料② 表情カード：**感情価評定及び気分誘導判断に使用するカードとして, Kratus (1993), 大浦・中西 (2000) を参考にした線画で, 笑っている顔 (ポジティブな感情を表す) と泣いている顔 (ネガティブな感情を表す) の描かれた2種類のカードを使用した (図2)。

表1 提示した物語の内容

ストーリーの感情価	物語の内容
ポジティブな話 1	〇〇ちゃんが歩いていると、近所のおばさんがお菓子をくれたので <b>嬉</b> しくなりました。
ポジティブな話 2	その後、〇〇ちゃんはプールに行きました。 〇〇ちゃんはプールに入って <b>気持ちよ</b> くなりました。
ポジティブな話 3	そしてお友達とプールの滑り台で遊んで <b>楽</b> しくなりました。
ニュートラルな話 1	プールで遊んだ後、〇〇ちゃんは公園にドッジボールをしに行きました。
ネガティブな話 1	〇〇ちゃんはドッジボールに負けて <b>悔</b> しくなりました。
ネガティブな話 2	そして遊んでいたボールを失くしてしまい、 <b>悲</b> しくなりました。
ネガティブな話 3	泣いていたらしゃっくりが止まらなくなり、 <b>辛</b> くなりました。
ニュートラルな話 2	お家に帰ると、お母さんがお出かけしていました。
ポジティブな話 4	〇〇ちゃんはテレビを見て <b>おもしろ</b> いと思いました。
ネガティブな話 4	でも、1 人でお留守番をして <b>寂</b> しくなりました。
ニュートラルな話 3 (結び)	〇〇ちゃんはお母さんの帰りを待っていて眠ってしまいました。
ニュートラルな話 4 (結び)	そのとき〇〇ちゃんは夢をみました。



図1 紙芝居例 (ネガティブな内容の男児とポジティブな内容の女児)

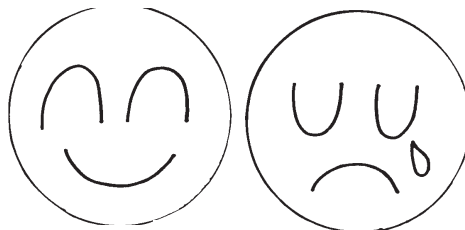


図2 表情カード (笑っている顔と泣いている顔)

**装置：**音楽刺激をカセットテープに録音し、カセットデッキ (FIFTY FCD-555) によって再生した。実験前に実験者と実験補助者によって部屋の広さに適した音量を設定した。また、実験協力児の声を録音するためにテープレコーダー (SONY TP-VS650) を使用した。

**手続き：**

**気分誘導** 刺激の音楽を用いて、気分を誘導させた。

各条件の実験協力児に対して、誘導気分条件に合わせて音楽を聴取させ、気分誘導をおこなった後、以下の手順で実験を進めた。

**【記憶能力測定】→【物語作り教示】**①Kratus (1993) を参考に、音楽群には20秒曲のテーマを流してから (統制群には20秒待たせてから)、紙芝居を読み始めた。②紙芝居を読み終わったら音楽を止め (音楽群のみ)、その後のストーリーを自由に作成するよう、求めた (実験協力児の声を録音)。→**【物語のエピソードの再生 (偶発再生)】**創作終了後、先程読んだ紙芝居の内容を覚えてくれるよう、求めた。→**【音楽の感情価及び気分誘導の確認】** (音楽群のみ) ①表情カードを幼児の前に提示し、表情の区別ができているのかを確認した。②この表情のときにどのような気持ちになるかを聞き、表情と気持ちの確認を行った。なお、気持ちについてわからないとき、笑っている顔に対しては、「嬉しいとき、楽しいときになるお顔だね。」泣いている顔に対しては、「悲しいとき、寂しいときになるお顔だね」と伝えた。③曲のテーマ、約20秒を流し、表情カードを見せながら、「この音楽はどちらのお顔の音楽かな。」と聞き、**音楽の感情価評定**を行った。④「この音楽を聴いて○○ちゃんはどちらのお顔になるのか、教えてもらえるかな」と聞き、**気分誘導判断**を行った。⑤ネガティブ音楽群に対して、ネガティブ音楽聴取による心の不快感を軽減するために、実験後、ポジティブ音楽を流した。

**分析方法：**創作された物語の分析

#### **物語の分析**

テープに録音された幼児が創作した物語を逐語録にした。その後、逐語録の中に出てくる感情語を取り出し、1人の実験協力児の創作した物語の中のポジティブな感情語とネガティブな感情語を数えた。

この分析は、実験者以外の幼児心理学を専攻する大学院生2名によって行われた。全体の一致率は82.67%である (ポジティブな感情語の一致率83.33%、ネガティブな感情語の一致率80.95%)。一致しなかったところは、協議をして決めた。以下は逐語録の例と創作された物語に出てきた、感情語の例である (表2)。

男児 (5歳10ヶ月)

おばけの夢。怖い気持ち(N)。お菓子の夢。面白い気持ち(P)。ミッキーマウスの夢。面白かった(P)。お母さんが買い物をした夢。すごく楽しかった(P)。



表2 創作された物語に出てきた、感情語の例

ポジティブな感情語例	ネガティブな感情語例
嬉しかった	嫌な気持ち
楽しかった	怖かった
いい気持ち	寂しい
面白い	悲しい
よかった	

この例ではポジティブな感情語が3つ、ネガティブな感情語が1つである。

### 3. 結果

#### 1) 気分誘導

音楽を聴いたときに、その音楽の持つ感情価と近い気分が誘導されているのか、について調べるために、気分誘導の結果(表3)について、2つの音楽群(2: ポジティブな音楽とネガティブな音楽)と、気分誘導の有無(2)の $\chi^2$ 検定をおこなったところ、有意な偏りがみられた( $\chi^2_{(1)}=24.78, p<.01$ )。残差分析をおこなったところ、ポジティブな音楽はネガティブな音楽よりも気分が誘導されやすかった。

本実験では、曲が楽しいと思う幼児は楽しい気分が喚起されると答えたが、悲しい音楽を聴いて、曲は悲しいと思っても、悲しい気分が喚起される幼児は少なかった(表4)。

本研究は音楽を聴取することによって音楽の持つ感情価に近い気分を誘導されたときの効果をみるので、音楽により気分を誘導された実験協力児のみを抽出し、また、提示した物語のエピソードを1つも再生できなかった幼児および物語の創作をしなかった幼児は分析から除き、31名を検定の対象とした。

音楽なし群14名(男児8名, 女児6名), ポジティブな音楽を聴いてポジティブな気分が喚起された, ポジティブ音楽群14名(男児6名, 女児8名), ネガティブな音楽を聴いてネガティブな気分を喚起された, ネガティブ音楽群3名(女児のみ)であった。よって以下の分散分析では、ネガティブ音楽群が女児のみであったため、性別の要因を除いた。

表3 群別, 気分誘導の有無のクロス表

群	気分誘導の有無		合計
	気分誘導あり	気分誘導なし	
ポジティブな音楽	19	0	19
ネガティブな音楽	4	15	19
合計	23	15	38

表4 男女別音楽の種類別、音楽の印象と喚起された気分

群 (性別)	音楽の印象		喚起された感情		
	ポジティブ	ネガティブ	/ ポジティブ	ネガティブ	わからない
ポジティブな音楽	男児 (n=9)	7 2	9	0	0
	女児 (n=10)	10 0	10	0	0
	合計 (N=19)	17 2	19	0	0
ネガティブな音楽	男児 (n=8)	4 4	8	0	0
	女児 (n=11)	9 2	6	4	1
	合計 (N=19)	13 6	14	4	1

## 2) 3群の月齢差の検定

音楽なし群、ポジティブな音楽群、ネガティブな音楽群の3群の間に月齢差があるのかを調べるために群 (3: 音楽なし, ポジティブな音楽, ネガティブな音楽) を独立変数とし, 月齢を従属変数とした分散分析をおこなったところ, 有意な主効果及び交互作用はみられなかった ( $F(1, 36)=0.65, n.s$ )。以上の結果から, 音楽なし群と気分を誘導されたポジティブな音楽群とネガティブな音楽群の間には月齢差はみられなかった。

## 3) 仮説1の検証

各群の結果を表5に示す。記憶された物語の内容 (エピソード) の数について, 群 (3: 音楽なし・ポジティブな音楽・ネガティブな音楽) を被験者間要因, 物語の内容の数 (3: ポジティブな内容, ネガティブな内容, ニュートラルな内容) を被験者内要因とした, 繰り返しのある分散分析をおこなった結果, 群の主効果はみられなかった。物語の内容の種類において有意な主効果がみられた ( $F(2, 72)=13.94, p<.01$ ) (図3)。また, 交互作用はみられなかった。

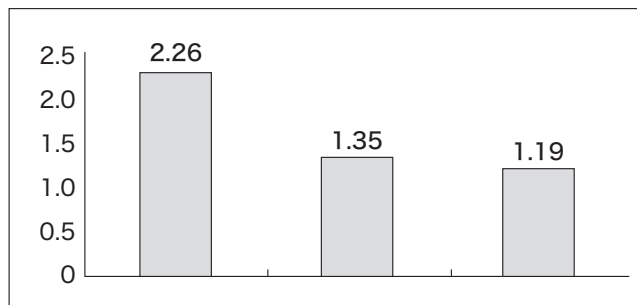
物語の内容の数を被験者内要因とした, 分散分析を行ったところ結果, 有意な差がみられ ( $F(2, 60)=10.20, p<.01$ ), 下位検定を行ったところ, ポジティブな内容はネガティブな内容より ( $p<.01$ ), またニュートラルな内容より ( $p<.01$ ), いずれも有意に再生数が多かった。ネガティブな内容とニュートラルな内容に差はなかった ( $n.s$ )。この結果より, 音楽の影響はみられなかったが, 幼児はネガティブな内容, ニュートラルな内容よりも, ポジティブな内容のエピソード



ドを再生しやすいことがわかった。物語のエピソード記憶には音楽によって誘導された気分は影響せず、本実験では、気分一致効果は全くみられなかった。

表5 群別男女別の物語の内容の再生数

物語の内容	群	性別	エピソード再生平均 (標準偏差)	
ポジティブな内容 (合計4エピソード)	音楽なし	男児	1.63	(1.06)
		女児	3.00	(1.27)
		合計	2.21	(1.31)
	ポジティブな音楽	男児	1.33	(1.03)
		女児	2.50	(.76)
		合計	2.00	(1.04)
	ネガティブな音楽	女児	3.67	(.58)
		合計	3.67	(.58)
ネガティブな内容 (合計4エピソード)	音楽なし	男児	1.25	(1.04)
		女児	1.50	(1.05)
		合計	1.36	(1.01)
	ポジティブな音楽	男児	1.17	(1.17)
		女児	1.38	(1.19)
		合計	1.29	(1.14)
	ネガティブな音楽	女児	1.67	(1.16)
		合計	1.67	(1.16)
ニュートラルな内容 (合計4エピソード)	音楽なし	男児	.63	(.92)
		女児	1.17	(1.17)
		合計	.86	(1.03)
	ポジティブな音楽	男児	1.00	(.89)
		女児	1.38	(1.06)
		合計	1.21	(.98)
	ネガティブな音楽	女児	2.67	(.58)
		合計	2.67	(.58)



(縦軸はエピソード数)

図3 物語の内容別再生平均値

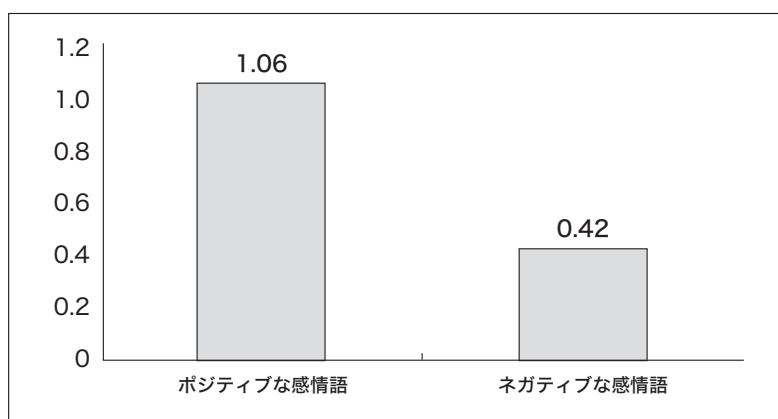
#### 4) 仮説2の検証

創作された物語の中でみられた感情語数の結果を表6に示す。

群 (3: 音楽なし・ポジティブ音楽・ネガティブ音楽) を被験者間要因, 創作した物語の感情語数 (2: ポジティブ, ネガティブ) を被験者内要因とする繰り返しのある分散分析をおこなった。群の主効果はみられなかったが, 創作した物語の感情語において有意な主効果がみられ ( $F(1, 28) = 10.60, p < .01$ ) (図4), 幼児はネガティブな感情語よりも, ポジティブな感情語を物語ることがわかった。交互作用は有意ではなかった。

表6 群別男女別創作された物語の中の感情語平均

感情語の種類	群	性別	感情語平均	(標準偏差)
ポジティブな感情語	音楽なし	男児	.75	(.46)
		女児	1.00	(.00)
		合計	.86	(.36)
	ポジティブな音楽	男児	.83	(1.17)
		女児	1.25	(.71)
		合計	1.07	(.92)
	ネガティブな音楽	女児	2.00	(1.00)
		合計	2.00	(1.00)
ネガティブな感情語	音楽なし	男児	.50	(.76)
		女児	.00	(.00)
		合計	.29	(.61)
	ポジティブな音楽	男児	.67	(.52)
		女児	.50	(.93)
		合計	.57	(.76)
	ネガティブな音楽	女児	.33	(.58)
		合計	.33	(.58)



(縦軸は語数)

図4 創作された物語に出てくる感情語平均

#### 4. 考察

##### 1) 気分の誘導

本実験より、多くの幼児は大人と同じように音楽の感情価を判断することが明らかになったが、音楽の持つ感情価に似た気分の誘導については、音楽の感情価の性質によって異なることがわかった。つまり、ポジティブな音楽の感情的な性質が気分の誘導につながるのに対し、ネガティブな音楽では気分の誘導が弱いことが明らかになった。また、曲が楽しいと思う幼児は楽しい気分が喚起されると答えたが、悲しい音楽を聴いて曲は悲しいと思っても、悲しい気分が喚起される幼児は少なかった。

このことに関しては以下の理由が挙げられる。

(1) 幼児は日常、明るく楽しい音楽に触れることが多い。従ってネガティブな感情価を持つ音楽に触れる機会が少ないために、大人がネガティブだと思う音楽を単独で聴いても、過去の経験と照らし合わせて判断することができず、ネガティブな音楽に聴こえない。

(2) 大人が悲しいと感じる曲を聴いたとき、幼児の判断が分かれたことから、悲しいという感情価を判断する発達段階にある。つまり、ポジティブな感情よりもネガティブな感情を認識することは、より高次の認知機能が働くことも考えられる。

##### 2) 仮説1について

気分一致効果はみられず、幼児たちはどの群であっても、物語の中のネガティブ、ニュートラルな内容よりも、ポジティブな内容を再生した。このことに関しては、幼児の持つ楽観性の影響が考えられる。中島・稲垣(2007)によると、幼児(5歳児)は小学生や大人と比べ、幼少時に持つ望ましくない特性は加齢に伴い、とても望ましい特性へと変化すると考える、楽天主義が存在するという。よって記憶においても幼児は肯定的な内容を好んで記憶する傾向にあり、そのため群を超えて、全体的にポジティブな内容をより多く再生したのではないだろうか。

幼児を対象とした、ポジティブな言葉とネガティブな言葉の意味とその使用例について調査した予備調査の結果、幼児は提示した言葉(ポジティブな言葉の例:嬉しい・美味しい・楽しい・気持ちいい・面白い・明るい、ネガティブな言葉の例、痛い・悲しい・寂しい・つらい・悔しい・暗い)の意味はわかっていたが、使用する時の例として挙げられたのはポジティブな言葉を使ったものの方が多かった。その点から考えても、幼児にとってはポジティブな言葉の方が馴染み深く、好意的に捉えているとも考えられる。

##### 3) 仮説2について

仮説2は検証されなかったが、どの条件群であっても、幼児がネガティブな感情語よりもポジティブな感情語を物語に出すことが明らかとなった。これは記憶で述べたように、幼児の持つ楽観性の表れと言えるかもしれない。仮説2が検証されなかったことについては以下の理由が考えられる。

本実験では仮説1の記憶の気分一致効果を調べるために偶発再生条件でおこなった。そのた

め、先行研究に基づいて物語創作時には音楽を流さなかった。物語を創作していくうちに、喚起された気分が薄れてしまったため、創作された物語の内容に反映されなかったのかもしれない。もし物語の内容に音楽による気分誘導の効果を反映させるためには、気分を持続させるために、児童を対象として物語創作をおこなった数中（2003）と同様に物語創作時に音楽をかけなければならないだろう。

気分とは、強度が比較的弱いながらも持続的な感情状態であり、良い気分（ポジティブな気分）や悪い気分（ネガティブな気分）などの区別程度しか認められないもの（井出野，1999）で、日常頻繁に観察され、実験室においても容易に喚起できる感情である（伊藤，2000）とされているが、気分一致効果を観察するためだけで考えると、幼児にとってはその気分を持続的にさせるためには、聴覚刺激である音楽だけでなく、映像などの視覚的な刺激を交えた方が、気分を持続させやすかったのかもしれない。

## 5. 結語

### 記憶について

受動的な知的活動である記憶に関して、音楽によって誘導された気分の効果についてはあまりみられず、幼児は音楽に関係なくネガティブなエピソード、ニュートラルなエピソードよりもポジティブなエピソードを再生しやすかった。

非特性語や文章形式で提示される場合に気分一致効果が生じにくいのは、特性語に比べて非特性語は感情的性質が少なく、文章形式は一義的であるため、自発的に自己に関連づけにくいからであると言われている（伊藤，2000）。本研究では予備調査の結果、幼児に馴染み深いと思われる感情を表す言葉を用いて、実験協力児を主人公とした物語を提示したが、気分一致効果はみられなかった。以上より、幼児では記憶の気分一致効果はみられないことがわかった。

幼児は大人と比べると経験が少ないため、生きていくためには様々な情報を取り入れて覚えていかなければならない。よって気分により情報を取捨選択しては生きていくのに不都合がある。そのために、音楽によって喚起された気分の効果が表れなかったのではないだろうか。また、紙芝居の話を聞くこと（提示した内容を記憶すること）に一生懸命で、音楽が「聴こえて」いない可能性もあるだろう。

### 物語創作について

主体的な知的活動である物語創作に関して、音楽によって誘導された気分に関係なく、幼児は物語創作の中でネガティブな感情を表す言葉よりもポジティブな感情を表す言葉を物語ることがわかった。物語創作において、記憶の気分一致効果に似た効果はみられなかった。

このことから、幼児はネガティブな気分を緩和する方向に自己をコントロールしていると考えられる。この動きについては、幼児の特性とされる楽観性が関係しているのかもしれない（中島・稲垣，2007）。また、記憶で言われているポジティブバイアスが幼児にも存在するのかもしれない。ポジティブバイアスとは、ネガティブな気分を回復するために、ポジティブな記憶を

呼び起こす現象のことで、このバイアスのためにネガティブな気分では必ずしも気分一致する記憶が想起されるとは限らない (Isen, 1984;伊藤, 2000) ということである。つまり、物語創作においてもネガティブな気分を回復するためにポジティブな記憶を呼び起こした結果、ポジティブな感情語が多く語られたのではないだろうか。谷口 (2000) も、人間は抑うつ的な気分から立ち直ろうと高揚的な思考をすることがあると述べている。

本研究では、音楽による喚起された気分による、記憶や創作活動における気分一致効果はみられなかったが、幼児に対して行われるリトミックや音楽療法では、使用されている音楽が持つ、感情価による効果が考えられるため、音楽の感情価は大人だけでなく、幼児に対して何らかの効果があることは否めない。

よって今後は物語の理解 (記憶) や物語創作以外の分野で、幼児における音楽の感情価の効果を調べることが必要であろう。もし音楽によって気分が誘導され、その気分が知的な活動や対人関係に効果を与えるのであれば、言葉を介してコミュニケーションをとることが難しい子どもや、なんらかの原因によって学習をすることが難しい子どもの行動をスムーズにする潤滑油になるのではないだろうか。

## 付記

本論文は平成17年度千葉大学大学院修士論文として提出したものの一部に加筆、修正したものである。また、本論文の結果の一部を日本発達心理学会第17回大会で発表した。

## 文献

- Bower, G.H., Gilligan, S.G., & Monteiro, K.P. (1981). Selectivity of learning caused by affective states. *Journal of Experimental Psychology:General*, 110, 451-473.
- Bower, G.H. (1981). Mood and memory. *American Psychologist*, 36, 129-148.
- Clark.D.M., & Teasdale, J.D. (1985). Constraints on the effects of mood on memory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 1595-1608.
- Hevner, K. (1936). Experimental studies of the elements of expression in music. *American Journal of Psychology*, 48, 246-248.
- Isen, A.M. (1984). Toward understanding the role of affect in cognition. In R.S.Wyer & T.K.Srull(Eds.), *Handbook of social cognition:Vol.3* (pp.179-236). Hillsdale, NJ:Lawrence Erlbaum.
- 井田野尚 (1999). 実験的認知 — 感情研究の問題点:気分一致効果を扱った実験的研究を題材に — 早稲田大学大学院文学研究科紀要 第1分冊, 45, 41-52.
- 伊藤美加 (1999). 気分一致効果の生起要因について. 京都大学大学院教育学研究科紀要.45, 237-249
- 伊藤美加 (2000). 気分一致効果を巡る諸問題 — 気分状態と感情特性 — 心理学評論.43, 368-386
- Kratus, J. (1993). A developmental study of children's interpretation of emotion in music. *Psychology of Music*, 21, 3-19.
- 中島伸子・稲垣佳世子 (2007). 子どもの楽天主義:望ましくない特性の変容可能性についての信念の発達. 新潟大学教育人間科学部紀要.9 (2), 229-240.
- 中村均 (1983). 音楽の情動的性格の評定と音楽によって生じる情動の評定の関係 心理学研究, 54, 54-57.

- 大浦容子・中西里果 (2000). 演奏の情動表現の解読技能の発達. 音楽知覚認知研究.6, 13-29.
- 田上恭子 (1999). 文章記憶におけるムード一致効果の再検討. 東北大学教育学部研究年報.47, 73-87.
- 田村義一 (1994). 音楽的発達をささえる環境要素. 音楽教育学, 24, 59-61.
- 谷口高士 (1991). 言語課題遂行時の音楽による気分一致効果について. 心理学研究.62, 88-95.
- 谷口高士 (1996). 音楽の感情価と感情反応. 梅本克夫 (編) 音楽心理学の研究 (pp.242-252). ナカニシヤ出版.
- 谷口高士 (1999). 認知・感情 (温かい認知) 研究. 認知の周辺を探る3. 海保博之・加藤隆 (編) シリーズ・心理学の技法. 認知研究の技法 (pp.153-201). 福村出版.
- 谷口高士 (2000). 記憶と感情. 太田信夫・多鹿秀継 (編) 記憶研究の最前線 (pp.211-228). 北大路書房.
- 谷口高士 (2001). 記憶と感情ーいま, 改めて感情とは何かを問いたですために. 森敏明 (編) 認知心理学を語る. 第1巻 (pp.57-76). 北大路書房.
- 藪中征代 (2003). 物語の創作に及ぼす音楽の影響. 読書科学.47, 39-47.