

間接的表現を用いた動画の視聴が子供の慢性疾病の当事者性の認知と共感に もたらす影響に関するパイロットスタディ

研究分担者 盛一 享徳（国立成育医療研究センター小児慢性特定疾病情報室 室長）
桑原 絵里加（国立成育医療研究センター小児慢性特定疾病情報室 研究員）

研究要旨

【背景】近年、慢性疾病患者に対する周囲の理解促進の必要性が認識されるようになっている。子供の生活環境においても同様であり、はじめに身の回りに疾病を抱える子供が存在することを認知することが、疾病を抱える子供の社会参加の促進につながる可能性がある。子供たちに情報を伝える手段として、子供に受容性の高い動画媒体を用いて、中高生を主な対象と想定した病児の療養生活に関わる2種類の動画を作成し、子供たちの受容状況や内容の理解度等について評価することを目的とした。

【方法】病気を疑似体験している子供たちが出演するドキュメンタリー形式の実写動画と仮想のオンラインゲームの中で女子中学生が本音を話し合うアニメーション動画を作成し、小学校5年生以上の子供と保護者を対象として、動画視聴後に受容状況や内容の理解度等を質問紙法によって調査した。

【結果】子供および保護者の計49名に質問紙を配布し、42名（子供24名、保護者18名）から回答を得た（回収率85.7%）。動画に対する興味については、実写動画を面白いと感じた割合は子供46%、保護者33%、面白くないと感じた割合は子供21%、保護者0%であり、アニメ動画を面白いと感じた割合は子供50%、保護者39%、面白くないと感じた割合は子供25%、保護者50%であった。動画の感想や視聴時間の長短、作品内に慢性疾患を抱える子供がいることや、悩みを抱える子供がいることの認知を選択式で質問したところ、どちらの動画も概ね主旨に沿った理解がされていた。動画を面白いと思った回答と視聴時間の長短、面白いと思った回答と見た目に分かりづらい疾患や悩みを抱える子供がいることの認知には、有意な相関関係が見られた。自由記載の質問では、慢性疾患の当事者性に共感する意見が得られた一方、慢性疾患の疑似体験という設定や、他の悩みと慢性疾患を抱えることを同列に扱うことへの意見があった。

【結論】動画媒体による情報伝達は、一定の効果が期待された。また一部の内容については検討すべき課題があることが分かった。

研究協力者

白井 夕映（国立成育医療研究センター 小児
慢性特定疾病情報室 研究補助員）

伊藤 晶子（国立成育医療研究センター 小児
慢性特定疾病情報室 研究補助員）

A. 研究目的

医学の進歩により、慢性疾病患者の生命予後の改善のみならず、QOL 向上に向けた周囲の理解促進の必要性が認識されるようになっていく。疾病を抱える子供の存在の認知は、疾病を抱える子供の社会参加を促進することにつながる可能性があり、他方で周囲の子供たちが多様性を認識することにより、自己を知り、自己肯定感を促進させることに繋がると期待される。

しかし、子供が疾病を抱えながら学校生活を送る同輩の存在を認知する機会が一様に得られるわけではない。本研究では、前年度までに、中高生を主な対象とし、疾患を抱える子供が特別視されることなく、多様性を持つ一個人として理解されることに焦点を当てたコンテンツを作成してきた。媒体は子供の受け入れやすさを考慮し、実写動画およびアニメーション動画とした。いずれも約 15 分の作品で、病児の療養生活を全面に出したメッセージ性の強い内容でなく、何気ない日常生活に慢性疾患を抱える病児が存在しているという、間接的な表現となるよう、制作者に依頼した。

本研究は、これらの間接的表現を用いた試作動画の視聴を通じ、周囲に疾病を抱える子供が存在することが認知されるか、また動画に不適切な表現が含まれないかをパイロットスタディとして調査し、視聴者の受け止め方や動画表現の課題を抽出することを目的とした。

B. 研究方法

1. 研究デザイン

質問紙法による質的観察研究

2. 研究期間

研究期間：倫理審査委員会承認後～2025 年 3 月 31 日

調査期間：倫理審査委員会承認後～2 か月間

3. 研究対象者

児童等：小学校 5 年生以上

成人：研究対象となった児童等の保護者および一般成人

3-1. 適格基準

(1) 日本語でコミュニケーションが十分に取れる者

(2) 動画を視聴後、アンケートを自記回答できる者（原則として、代理回答は認めない）

3-2. 除外基準

(1) 視覚障害もしくは聴覚障害があり動画視聴が困難な者

(2) 知的・発達障がい等により動画内容が理解できない者

4. 目標登録者数

研究期間にリクルートおよび回答が可能な児童等および保護者・一般成人として、それぞれ 20 人以上を目標とした。

5. 研究対象者のリクルート方法と登録方法

研究室関係者を通じて、本研究に協力可能な対象者のリクルートを行う。研究参加者には、研究同意・説明書（18 歳以上用、18 歳未満用）、動画視聴のための案内文、調査票等を郵送または手渡しする。参加者が 18 歳未満の場合は、本人への説明とアセントおよび保護者への説明と同意を行った。調査票に記載されている同意欄への記入をもって、研究参加同意をしたとみなした。

6. 調査方法

調査は、自記式アンケート用紙によって行われた。

6-1. 調査項目

研究対象者の年齢及び性別、自身や家族の疾病罹患の有無、疾病を持つ子供との接点の有無等の基本情報および動画視聴後の理解度と感想等（別紙 1, 2）。

6-2. データ収集方法

本研究では、研究対象者に郵送または手渡しにより、研究同意・説明書および動画視聴の案内やアンケート用紙配布を行う。研究参加に同意した場合は、アンケート用紙の表紙にある同意欄にチェックし、回答済みの質問票等を返送する。

6-3. 調査手順

- (1) 研究参加者へ研究協力依頼書、動画案内書および質問票、返送用封筒を渡す。
- (2) 研究へ協力することに同意した者は、動画案内書に記載されている URL/QR コードを利用し、自身の PC やスマートフォン等でアクセスし動画を閲覧する。研究期間中は何度でも視聴できる。
- (3) 2 本の動画視聴後、対象者は質問票に回答のち返送する。回答者が 18 歳未満の場合は代諾者の同意も求める。
- (4) 謝礼を希望する場合は、成人については本人に、児童等については保護者に謝礼を送付する。
- (5) 質問票の内容を電子データ化し集計・分析を行う。

○動画の概要

1. 共通コンセプト

制作における共通のコンセプトとして、教育的または道徳的な内容を強制せず、受け手にポリティカル・コレクトネスを誘導しないこと、および作品内において明示的な結論を表現しないことを要件とした。主旨の理解が、視聴した子供の考え方や感性に委ねられるような内容とした。実際の表現方法については制作者の感性に任せる形で制作が行われた。

2. 実写動画

初対面の小集団において、集団生活が行える程度だが見た目に分かりづらい疾病を疑似体験する子供と、その周囲の子供たちの野外活動を追ったドキュメンタリー形式の動画である。一般的な教育的教材と類似した構成となっている。野外活動の中盤で、疾病を抱えている設定の子供が他の子と異なる行動をするが、理由は明かされない。終盤の活動終了後に、その行動が疾病のためであったと明かされ、参加した子供たちの感想が述べられる。

3. アニメーション動画

高校受験を控えた二人の女子中学生が、仮想のオンラインゲーム空間で知り合う。会話を進めるうちに、一人は慢性的な疾患を持ち、もう一人は家族環境の悩みを抱えていることを打ち明けあう、という設定である。無音声のパラパラマンガを用いた映像手法で、会話中に継続的な治療が必要である旨は述べられるが、詳しい病名は明かされない。

7. 統計解析

選択式の回答項目については、記述疫学的に分析し、さらに各質問における回答と理解度を Spearman の順位相関係数を用いて評価した。有意水準は 0.05 とした。自由記入式の回答項目では、分析に際し、研究者 2 名が自由記述に記載された文章を読み込み、文脈単位でのコード化を行った。意味内容の類似するコードを類型化して、上位概念となるカテゴリーを抽出した。データは、研究者間で分類の一致がみられるまで議論を行うこととした。自由記述で、慢性疾病の当事者性の認知や共感の文言が含まれる回答の有無を抽出するほか、不快な表現の有無など、今後の動画表現の課題を抽出した。なお、家庭内の立場を考慮し、本研究では 23 歳未満を子供と表記した。

（倫理面の配慮）

「ヘルシンキ宣言」ならびに「人を対象とす

る生命科学・医学系研究に関する倫理指針」(令和3年3月23日文科科学省・厚生労働省策定、令和5年3月27日一部改正)を遵守し、被験者保護として個人情報の管理および同意の取得を徹底した。

本調査で得られる情報は、回答票およびその電子化データ、謝礼送付の希望者の氏名、住所、連絡先メールアドレスが記載された一覧表である。アンケート回答票には、個人を特定し得る情報は記載しない。このため、アンケート回答票を電子化したデータには個人を特定し得る情報は無い。入力した電子データには、回答ごとに研究用IDを付与し活用に努める。謝礼送付のために得た調査協力者やその保護者の氏名、住所、連絡先メールアドレスが記載された用紙は、謝礼送付以外では利用せず、謝礼送付および受領確認後は、研究責任者が個人情報管理者となり、国立成育医療研究センター小慢性特定疾病情報室のキャビネットに一定期間、施錠保管管理する。

同意取得は、調査対象者が18歳以上の成人であり、調査対象者本人が研究説明書を読み研究参加に同意する場合は、同意欄への選択をもって、研究参加同意をしたとみなす。調査対象者が小中学生または高校生であり、調査対象者および代諾者(調査対象者の保護者)の両者が研究説明書(子供用もしくは一般用)を読み、研究参加に同意する場合は、対象者および代諾者両方の同意欄への選択をもって、研究参加同意をしたとみなす。回答票には個人を特定し得る情報は記載しないため、回答後には同意の撤回は不可能である旨を説明文書およびアンケート用紙に明記する。

本研究は、国立成育医療研究センター倫理審査委員会の承認を得て行った(承認番号2023-162)。

C. 研究結果

2023年12月20日から2024年1月25日に子供および保護者合わせて49名に配布し、42名から回答を得た(回収率85.7%)。表1、2に、回答者の属性を示す。子供の年齢の中央値は15歳、保護者の中央値は48歳であった。

動画の感想、視聴時間の長短、疾病に悩む子供の存在の認知、および見た目に分かりづらい疾病を持つ子供の存在の認知について選択式の質問をした(表3、表4)。

1. 表現方法の違いによる受容

作品全体に対する感想を、とても面白かった、面白かった、普通、面白くなかった、全く面白くなかった、の5段階リッカートにて回答を得たところ、子供、保護者とも、実写では感想を「普通」と回答した割合が最多でそれぞれ33.3%、66.7%であったのに対し、アニメでは子供は「面白かった」が最多の29.2%、保護者は「面白くなかった」が最多の38.9%であった(図1-1、図1-2)。すなわち、子供は実写もアニメも回答の分布に大きな差異はなく、いずれも好意的に受け取られており、おおよそ半数が面白いと感じていた。一方保護者は、実写動画は否定も肯定もない感想が大半を占め、アニメは面白いと感じた者とつまらないと感じた者が半分ずつ分かれていた。

2. 内容の理解

「見た目に分かりづらい病気の子供がいること」について、よく分かった、分かった、分からなかった、全く分からなかったの4段階リッカートにて回答を得たところ、実写ではほぼ全員が「分かった」「よく分かった」と回答し、アニメでは「よく分かった」から「全く分からなかった」まで、回答が分散した。(図2-1、図2-2)。一方、「悩みや困っていることがある子供がいること」について、よく分かった、分かった、分からなかった、全く分からなかったの4

段階リッカートにて回答を得たところ、実写では、ほぼ全員が「よく分かった」「分かった」と回答していた。アニメでは、一部で「分からなかった」「全く分からなかった」との回答が見られた（図 2-3、図 2-4）。

実写動画の理解度とアニメ動画の理解度を対比させたところ、見た目に分かりづらい病気の子供がいることの認知は、実写動画とアニメ動画では相関関係は認めなかった（ $p=0.2927$ ）。一方、悩みや困っていることがある子供がいることの認知は、実写とアニメに正の相関を認めた（ $p=0.029$ 、表 5、図 3-1、図 3-2）。

3. 視聴時間と動画への興味との関係

視聴時間は実写では子供、保護者とも「ちょうどよい」がそれぞれ 65.2%、55.6%と最多であり、アニメでは子供は「ちょうどよい」が 45.8%、保護者は「少し長かった」が 55.6%と最多であった。相関係数の分析では、実写、アニメ双方とも、興味と視聴時間の長短の感想が相関し、興味を感じた視聴者ほど視聴時間を短いと回答していた（実写 $p=0.002$ 、アニメ $p=0.001$ 、表 6、7、図 4-1、図 4-2）。

4. 動画への興味と病気の子供や悩みの認知との関係

動画への興味と見た目に分かりづらい病気の子供がいることの認知、および動画への興味と悩みや困っていることがある子供がいることの認知にも相関を認めた（興味と病児の認知：実写 $p=0.002$ 、アニメ $p=0.009$ 、興味と悩みの認知：実写 $p<0.001$ 、アニメ $p=0.006$ 、表 6、7）。実写、アニメとも、見た目に分かりづらい病気の子供がいることと、悩みや困っていることがある子供がいることの認知には強い相関が認められた。一方、見た目に分かりづらい病気の子供がいることや、悩みや困っていることがある子供がいることの認知と、視聴時間の長短には相関は認めなかった（視聴時間と病児の認知：実写 $p=0.35$ 、アニメ $p=0.38$ 、視聴時間と悩

みの認知：実写 $p=0.49$ 、アニメ $p=0.08$ 、表 6、7）。

5. その他

自由記載の質問では、実写動画、アニメ動画それぞれに主旨に対する意見、設定についての批判・評価、演出についての批判・評価が挙げられた。アニメ動画では、主旨と関連しない、ソーシャルメディアの扱い方や、ジェンダー論への意見など、幅広い意見が寄せられた（表 8～17）。

D. 考察

本研究では子供に受容れられやすい情報伝達媒体と考えられた動画媒体のうち、実写動画とアニメ動画という 2 種類の異なる表現方法に対する受容状況や内容理解についての検討を行った。

1. 表現方法の違いによる受容の違い

表現方法については、実写動画はこれまでに類似の映像を見た経験から、安心して視聴できる反面、突出した興味を惹かれる場面は少なかったと考えられる。アニメは実写と比較して芸術的な側面が強い映像であるため、個人の好みを反映した結果になったと推察された。子供は、どちらの表現方法についても受容しており、ややアニメの方が好意的な反応が多い印象であった。

2. 内容の理解について

実写とアニメでは、内容の理解について統計学的な有意差は認められないものの、子供も保護者も実写ではほぼ全員が「よく分かった」「分かった」と回答していたことから、ストーリーが分かりやすい形で提示されていたか、という点で差異があると思われた。間接的表現や暗喩的な表現が多用されると、内容の理解に至らない場合があり、具体的な表現が内容の理解を促すことが分かった。ただし、動画を複数回視聴

した場合、1 回目と 2 回目以降に新たな観点が生まれたり、理解が深まったりする可能性がある。2 本の動画の評価のこのような違いは、視聴者の感性に依存する側面を持ち、一概に作品の優劣を決定づけるものではないだろう。

3. 適切な映像表現について

若年層への有効な伝達手段として、ブログ風読み物や、写真を多用したコラムなど掲載したリーフレットなども考えられるが、スマートデバイスの普及により、動画は 10 代の子供にとって身近な親しみやすい媒体となっていると考えられる。作成した 2 種の動画は、制作コンセプトは同じだが、映像表現手法が異なっていた。子供からは全体として否定的な感想は少なく、映像媒体への受容性が高い印象を受けた。自由記載欄には「慢性疾患を持つ子が周囲にいるのかもしれない」という記載がいずれの動画視聴に対しても認められ、動画の主旨の理解はどちらの動画でも一定程度得られたと考えられた。

実写／アニメいずれの動画においても、内容の難しさや退屈さを感じた場合は、評価や理解が低下することから、情報伝達の面からは重要な要素であると考えられた。一部登場人物のセリフなどで違和感や不快感を覚えたという意見があった点も重要な指摘であると思われた。視聴者の受け取り方には個人差があることは容易に予測される。見た目に分かりづらい背景を持つ他者との関り方を考える機会の 1 つとして、理解されるような工夫が必要である。

実写動画に対しては、役者による演技による病気の表現と実際に病気を持つ人との違いを感じ、実際の声を聞きたいという意見が複数あり、患者の意見の重要性が示唆された。

アニメ動画に対しては、表現が前衛的な部分のあったことや、背景説明がほとんどなかったことから、展開が早く理解が追いつかなかった、意図的な画像や効果音とストーリー展開とのギャップが、内容理解の妨げになり不快であっ

た、という意見が寄せられており、趣味性が強すぎると拒否感が生じる場合があることが示唆された。子供たちはチャット形式の会話に非常にリアリティを感じていた反面、保護者からは分かりづらいという意見が出ており、SNS 等の新しいコミュニケーション手段への親和性の違いを反映していると思われた。

動画作品の公開には、以下のような留意事項が挙げられた。1 点目に、視聴時間や内容等の心身への影響が懸念されている点である。自分と異なる背景を持つ子供の存在の受け止め方にも、個人差があると考えられる。経験の浅い子供たちに見慣れない疾患の状態や、通常耳にしない医療用語から、過度な不安を与えないか、異なる背景を持つ他者を排除することにつながっていない等を、常に意識する必要がある。2 点目に、実生活でも、表に現れない個々の多様性の公表のタイミングは、属する社会集団の性格や、周囲との関係性および本人の意向によって異なってくるため、公表を一概に促す目的の動画でないことの理解を得られるよう努めることは必須であろう。3 点目に、字幕の要望や、ナレーションの声色の聞き取りやすさなど、動画ならではの指摘も挙げられた。内容の理解を促す仕組みも合わせて検討すべき課題であると思われた。

E. 結論

慢性疾病を抱える子供が日常生活の中にいることを認知することを目的とした動画媒体を作成した。子供たちは動画媒体の受容性が高く、分かりやすい表現と理解を促すための工夫をすることで、自ら「気づき」を得られる可能性が示唆された。

F. 研究発表

なし

G. 知的財産権の出願・登録状況（予定を含む。）

特許情報/実用新案登録/その他

なし/なし/なし

H. 謝辞

本調査にご協力くださいましたお子さまならびに保護者の皆様に心より感謝申し上げます。動画制作に関わってくださった株式会社千代田ラフトの皆様、株式会社 DASH の皆様ならびに平林勇監督に篤くお礼申し上げます。

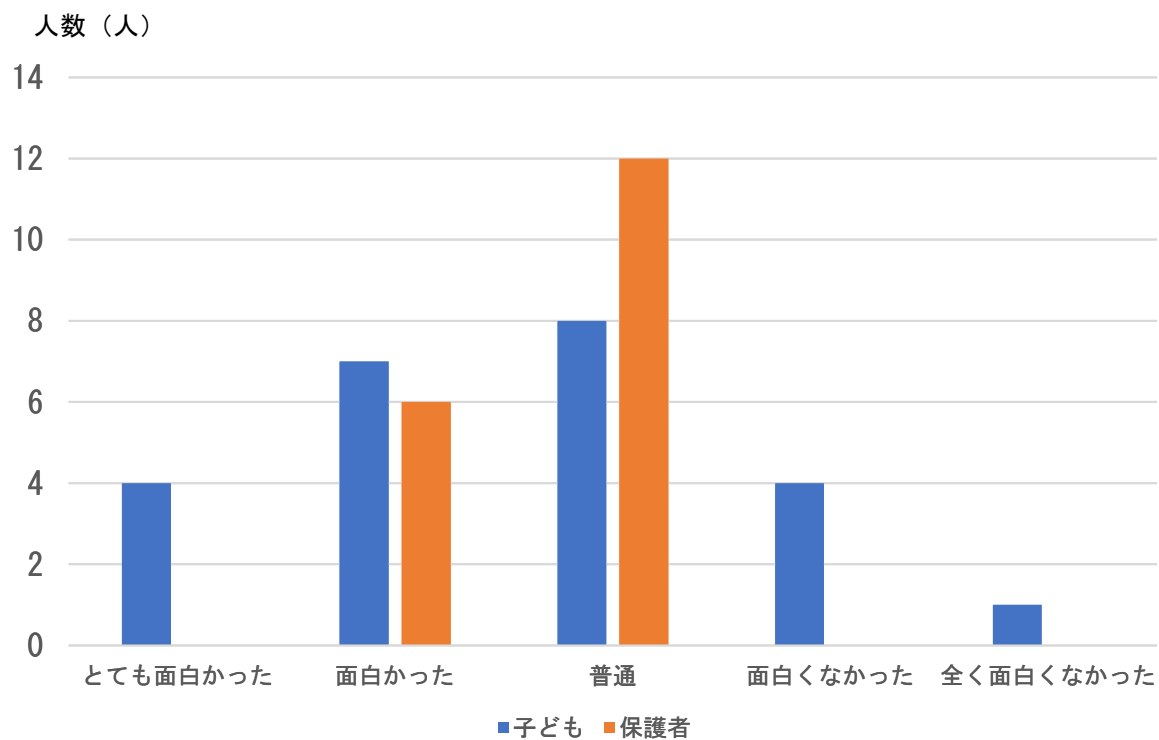


図 1-1 実写動画に対する感想（子供、保護者）

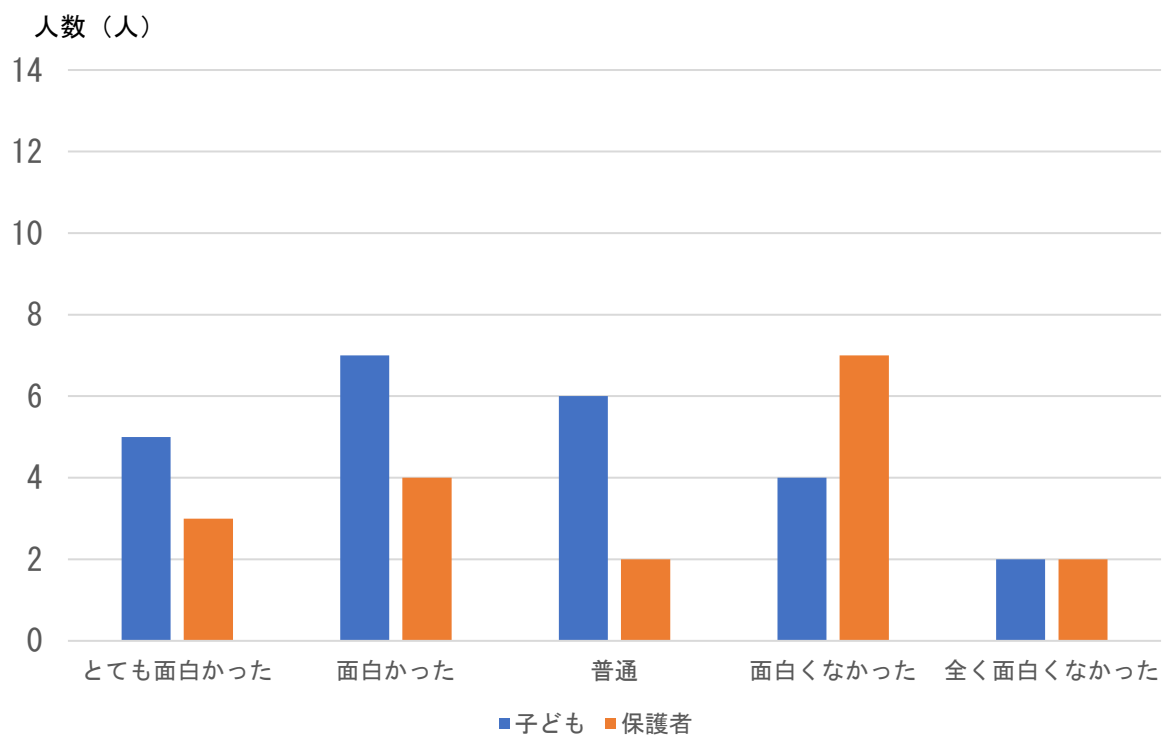


図 1-2 アニメ動画に対する感想（子供、保護者）

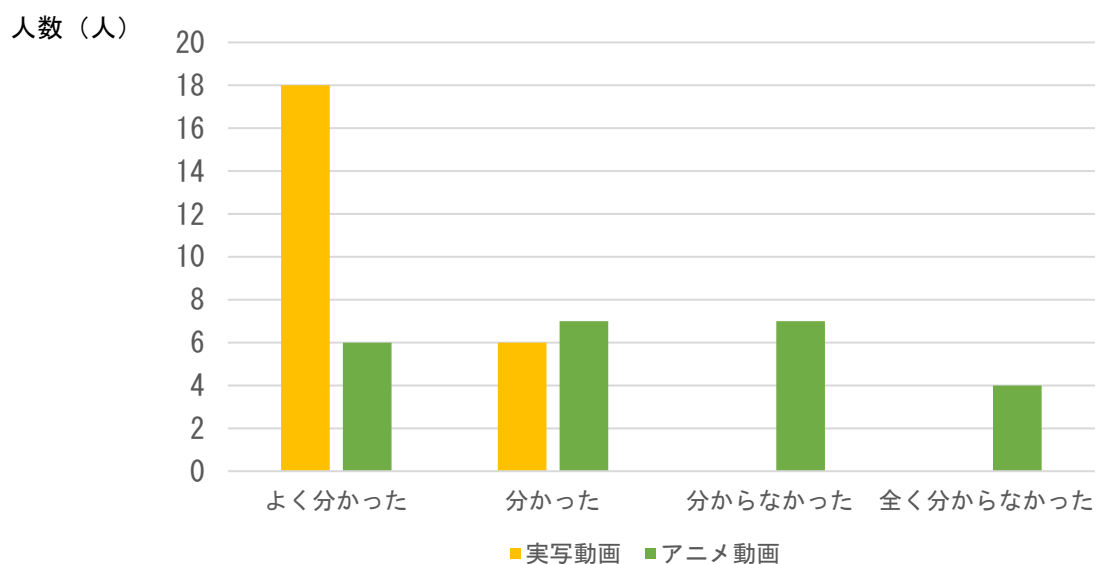


図 2-1 「見た目に分かりづらい病気の子供がいること」について（子供）

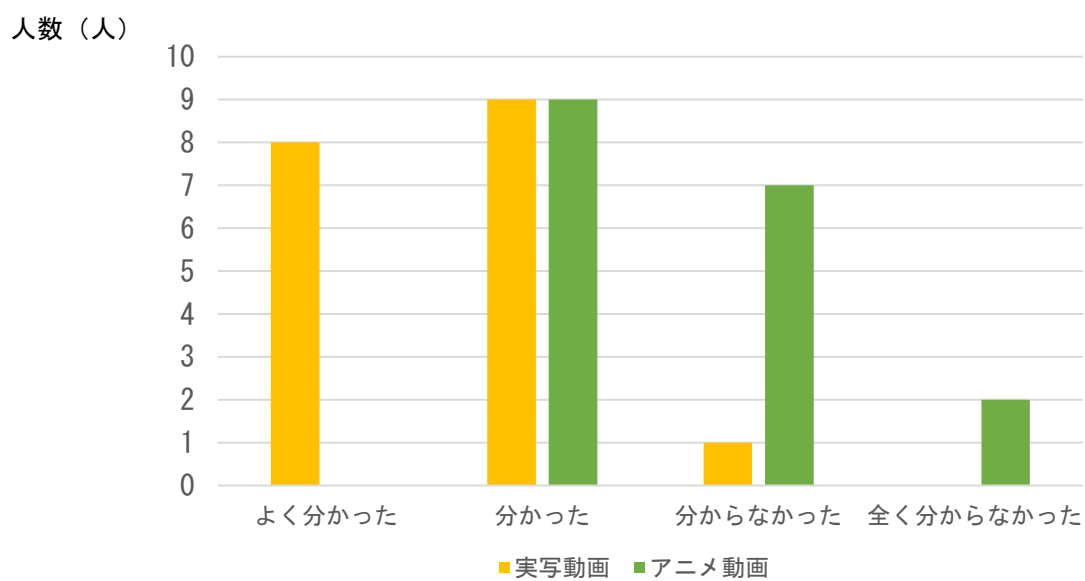


図 2-2 「見た目に分かりづらい病気の子供がいること」について（保護者）

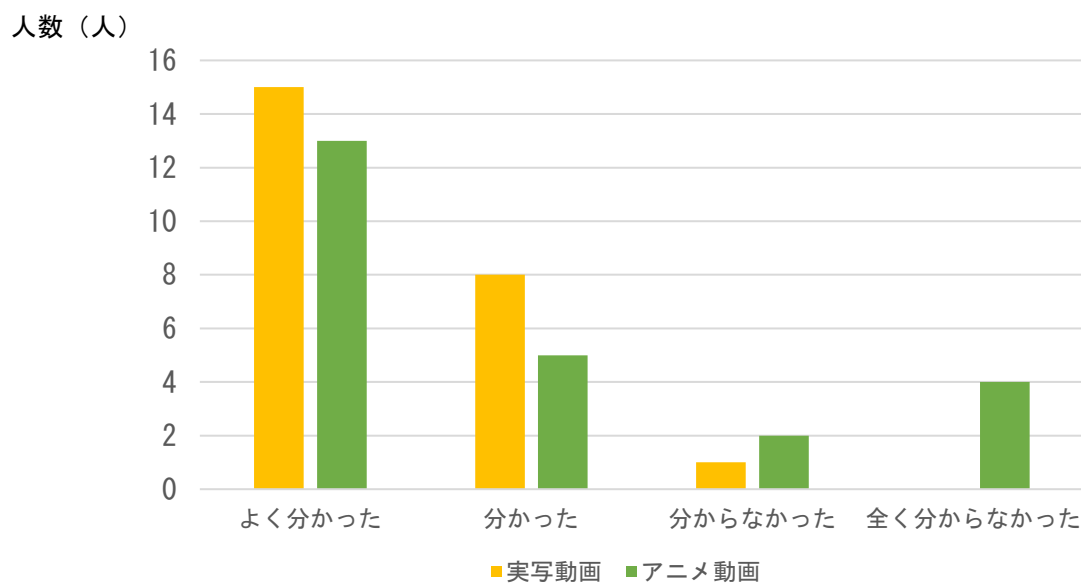


図 2-3 「悩みや困っていることがある子供がいること」について（子供）

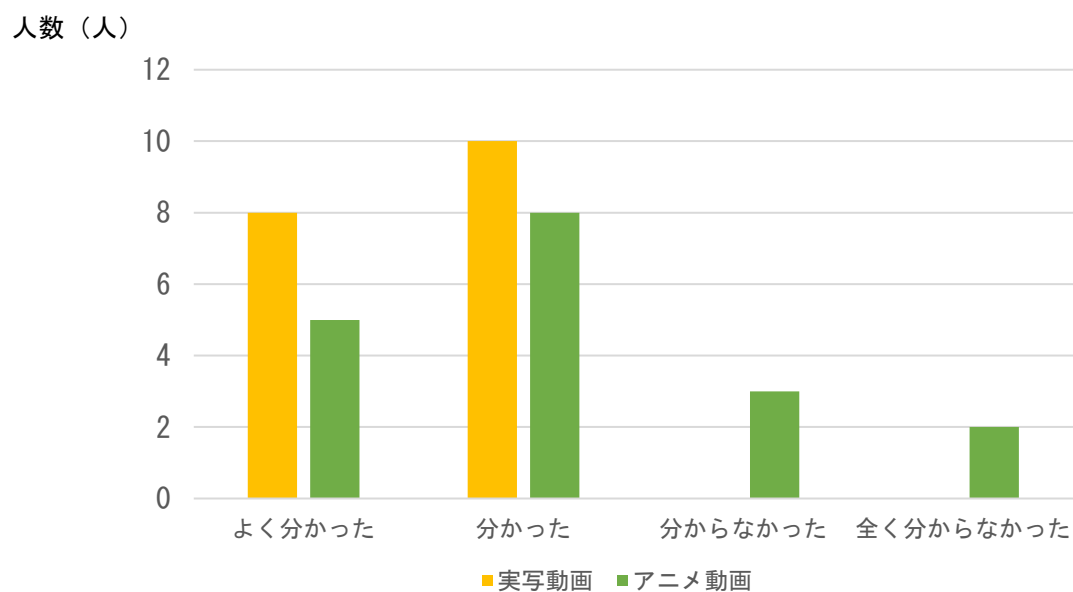


図 2-4 「悩みや困っていることがある子供がいること」について（保護者）

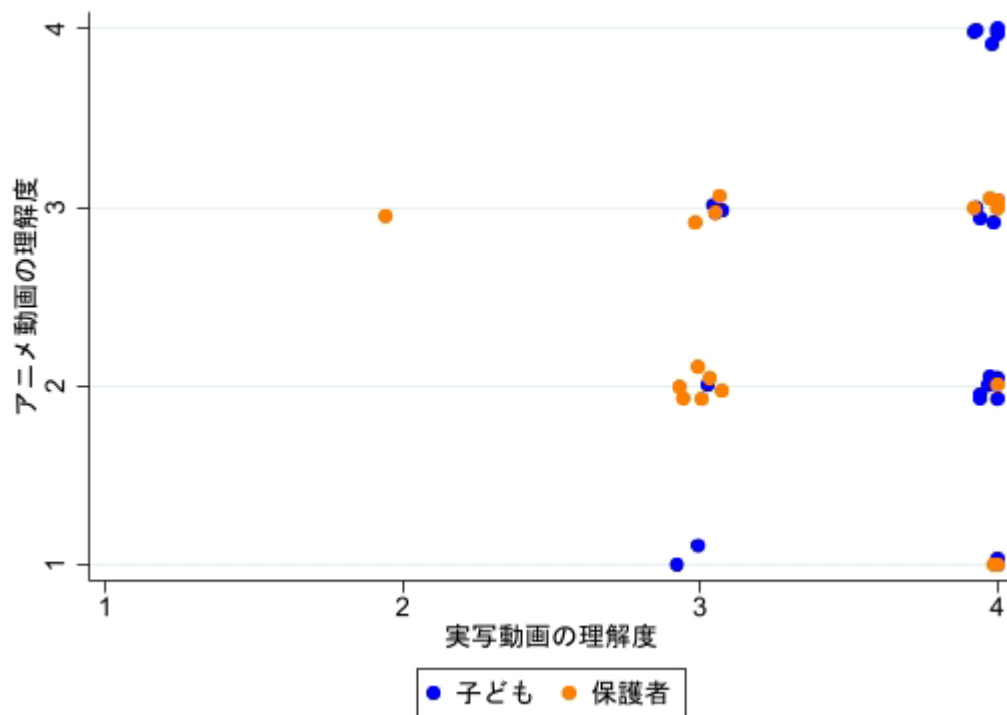


図 3-1 「見た目に分かりづらい病気の子供がいること」の認知についての
実写動画とアニメ動画との関係

理解度 1: 全く分からなかった、2: 分からなかった、3: 分かった、4: よく分かった

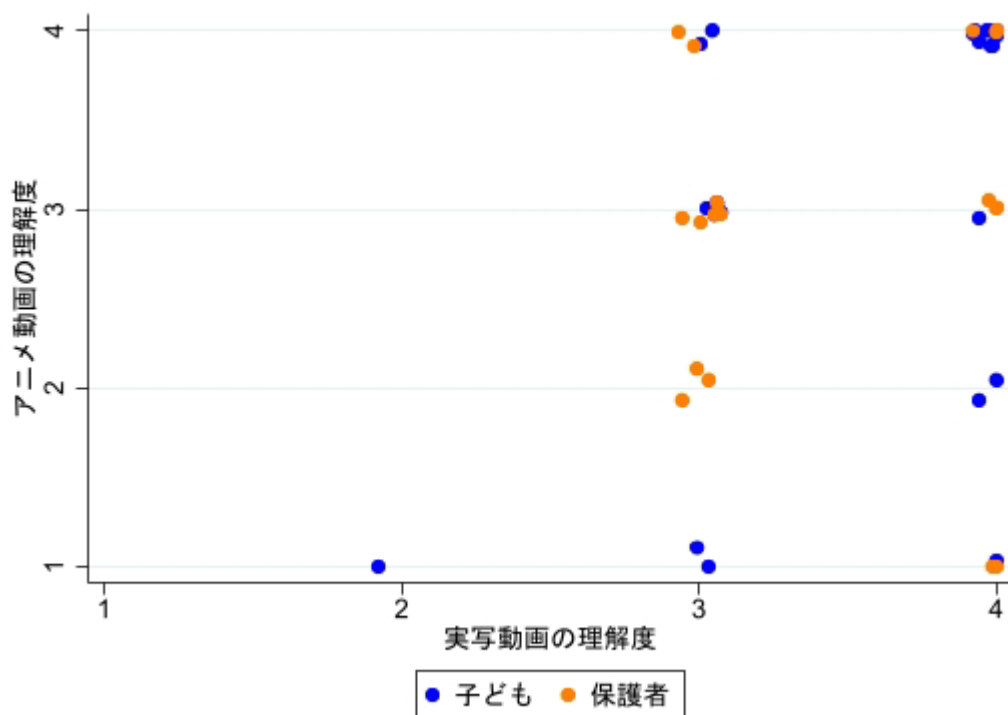


図 3-2 「悩みや困っていることがある子供がいること」の認知についての
実写動画とアニメ動画との関係

理解度 1: 全く分からなかった、2: 分からなかった、3: 分かった、4: よく分かった

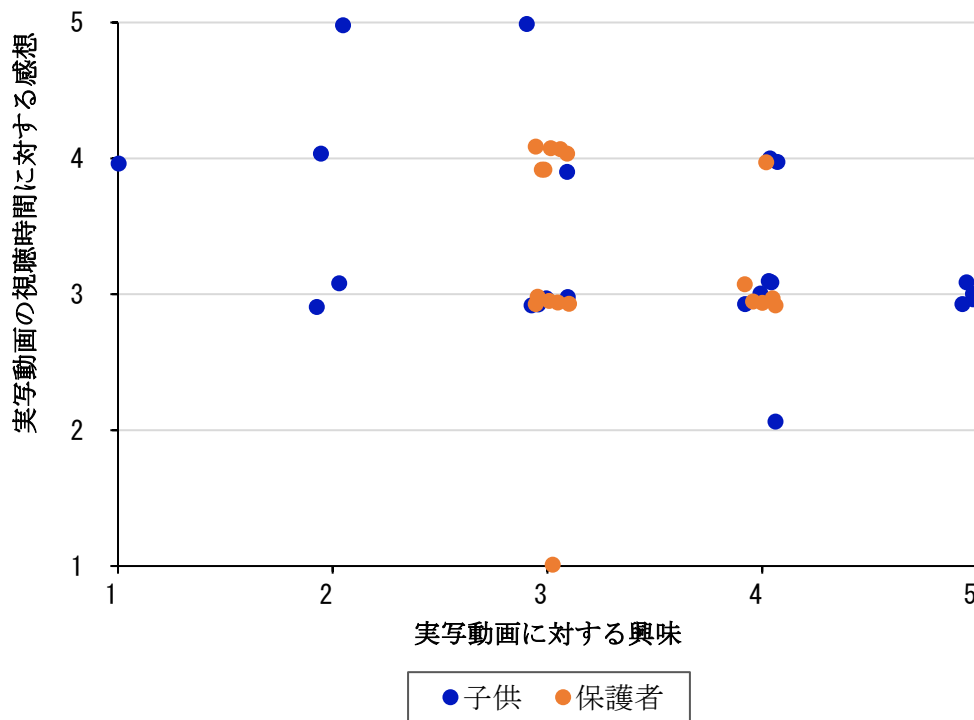


図 4-1 視聴時間に対する感想と動画に対する興味の相関（実写動画）

興味 1:まったく面白くなった、2:面白くなかった、3:ふつう、4:面白かった、5:とても面白かった
 視聴時間 1:短かった、2:少し短かった、3:ちょうどよい、4:少し長かった、5:とても長かった

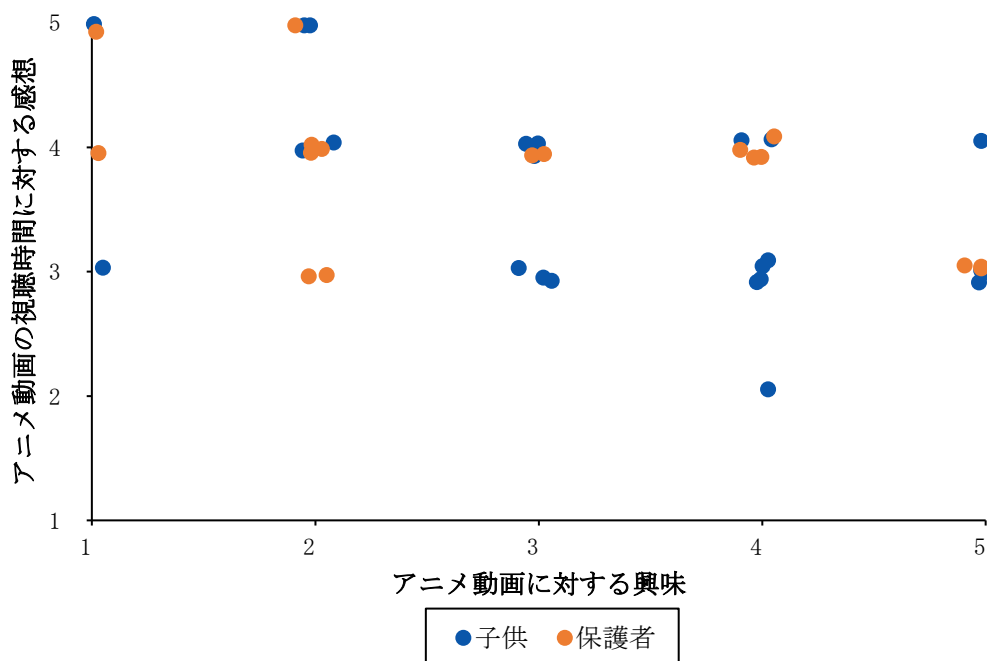


図 4-2 視聴時間に対する感想と動画に対する興味の相関（アニメ動画）

興味 1:まったく面白くなった、2:面白くなかった、3:ふつう、4:面白かった、5:とても面白かった
 視聴時間 1:短かった、2:少し短かった、3:ちょうどよい、4:少し長かった、5:とても長かった

表 1. 回答者の属性 (子供、n=24)

		n	%
年齢	11-12 歳	2	8.3
	13-15 歳	11	45.8
	16-18 歳	7	29.2
	19-22 歳	4	16.7
性別	男	12	50.0
	女	12	50.0
本人に慢性疾病	あり	3	12.5
	なし	21	87.5
周囲に慢性疾病	あり	7	29.2
	なし	17	70.8

表 2. 回答者の属性 (保護者、n=18)

		n	%
年齢	40-49 歳	12	66.7
	50-59 歳	5	27.8
	60 歳以上	1	5.5
性別	男	3	16.7
	女	15	83.3
本人に慢性疾病	あり	2	11.1
	なし	16	88.9
周囲に慢性疾病	あり	7	38.9
	なし	11	61.1
平日の状況	主に仕事	15	83.3
	主に家事	3	16.7
仕事で病児と接する機会	ある/あった	8	44.4
	ない/なかった	10	55.6

表 3. 実写動画の感想（属性別、n=42）

		子供(n=24)		保護者(n=18)	
		n	%	n	%
感想	とても面白かった	4	16.7	0	0
	面白かった	7	29.2	6	33.3
	普通	8	33.3	12	66.7
	面白くなかった	4	16.7	0	0
	全く面白くなかった	1	4.27	0	0
視聴時間	短かった	0	0	1	5.5
	少し短かった	1	4.4	0	0
	ちょうどよい	15	65.2	10	55.6
	少し長かった	5	21.7	7	38.9
	とても長かった	2	8.7	0	0
見た目に分かりづらい病気の子供がいること					
	よく分かった	18	75.0	8	44.4
	分かった	6	25.0	9	50
	分からなかった	0	0	1	5.6
	全く分からなかった	0	0	0	0
悩みや困っていることがある子供がいること					
	よく分かった	15	62.5	8	44.4
	分かった	8	33.3	10	55.6
	分からなかった	1	4.2	0	0
	全く分からなかった	0	0	0	0

表 4. アニメ動画の感想(属性別、n=42)

		子供(n=24)		保護者(n=18)	
		n	%	n	%
感想	とても面白かった	5	20.8	3	16.7
	面白かった	7	29.2	4	22.2
	普通	6	25.0	2	11.1
	面白くなかった	4	16.7	7	38.9
	全く面白くなかった	2	8.3	2	11.1
視聴時間	短かった	0	0	0	0
	少し短かった	1	4.2	0	0
	ちょうどよい	11	45.8	5	27.8
	少し長かった	9	37.5	10	55.6
	とても長かった	3	12.5	3	16.6
見た目に分かりづらい病気の子供がいること					
	よく分かった	6	25.0	0	0
	分かった	7	29.2	9	50.0
	分からなかった	7	29.2	7	38.9
	全く分からなかった	4	16.6	2	11.1
悩みや困っていることがある子供がいること					
	よく分かった	13	54.2	5	27.8
	分かった	5	20.8	8	44.4
	分からなかった	2	8.3	3	16.7
	全く分からなかった	4	16.7	2	11.1

表 5. 実写動画とアニメ動画の理解度の相関（スピアマンの順位相関係数）

	実写動画 疾患のある子の 認知	アニメ動画 疾患のある子の 認知	実写動画 悩みのある子の 認知	アニメ動画 悩みのある子の 認知
実写動画 疾患のある子の認知	1			
アニメ動画 疾患のある子の認知	0.17	1		
実写動画 悩みのある子の認知	0.76***	0.28	1	
アニメ動画 悩みのある子の認知	0.21	0.72***	0.34**	1

*** $p<0.001$, ** $p<0.05$, * $p<0.1$ 。

表 6. 実写動画の感想と各質問との相関（スピアマンの順位相関係数）

	面白さの評価	視聴時間	疾患のある子の認知	悩みのある子の認知
面白さの評価	1			
視聴時間	0.34**	1		
疾患のある子の認知	0.47**	0.15	1	
悩みのある子の認知	0.55***	0.11	0.76***	1

*** $p<0.001$, ** $p<0.05$, * $p<0.1$ 。

表 7. アニメの感想と各質問との相関（スピアマンの順位相関係数）

	面白さの評価	視聴時間	疾患のある子の認知	悩みのある子の認知
面白さの評価	1			
視聴時間	0.49**	1		
疾患のある子の認知	0.40**	0.14	1	
悩みのある子の認知	0.42**	0.27*	0.72***	1

*** $p<0.001$, ** $p<0.05$, * $p<0.1$ 。

自由記述欄の分析結果（太字は子供）

表 8. 動画が面白い／面白くないと感じた理由（実写動画）

回答「面白かった／とても面白かった」		
主旨に対する意見	実際にもあり得る設定だと感じた	20 代男性 40 代男性 40 代女性
設定についての批判・評価	慢性疾患を持つことを体験することで病気が身近に感じられるだろう。	
	病気を体験することは他者の気持ちを図ることにつながるだろう。気付かないだけで周りには意外に多く病気等の子、人がいるという気付きがあると思う。	20 代男性 50 代女性
	慢性疾患を持つ人が日常で不自由な経験をやる場面を具体的に知ることが出来た。	10 代男性
	具体的な慢性疾患が取り上げられており、理解しやすかった。	40 代女性
演出についての批判・評価	病気との付き合い方について、慢性疾患を持つ子供、周囲の子供、それぞれの視点から、見る事ができた。	10 代男性
	慢性疾患を持つ子供がいるという事実は、普段はあまり意識していなかったが、動画を見て気付くことが出来た	10 代女性複数
	2 つの病態が設定されていることで、病気の多様さが分かりやすかったから見やすく、興味深かった。	20 代男性 10 代女性
	疾患を持つ子供の役、周囲の子供の役の双方から率直な感想を聞いた。	40 代男性 40 代女性 10 代男性 40 代女性
演出についての批判・評価	疾患を持つことについて、子供たちの様々な意見を聞くことが出来て興味深かった	40 代女性
	役者が実際に体験してみるというテーマが興味深かった	10 代男性
	出演者の態度に好感が持てた	40 代女性
	実写であることで現実味があった。	10 代女性
回答「ふつう」		
主旨に対する意見	気付かないだけで周りには意外に多く病気等の子、人がいるという気付きがあると思う。	50 代女性
設定についての批判・評価	制作者のメッセージは伝わった。	40 代女性
	前半の設定で、なぜスムーズに脚が動かさないのか、病名も分かって理解が深まると思う	40 代女性
	多様性を認めようという風潮の中、疾患を隠すことに重きを置いているように映り、実社会で病気を持つ人が動画を見ると、周知しない方が良いと思いかねないと懸念される。	50 代女性
	伝えたい内容は分かるが、病気の疑似体験と実際に疾患を持つことには差があると感じる	50 代男性
演出についての批判・評価	設定を理解するまでに少し時間が必要だった。	40 代女性
	設定を理解してからは興味深く視聴できた	40 代女性 10 代男性
	現実ではあり得ない設定のように感じた。	40 代男性
	自分と同じ中学生が出演していることで親しみを感じた	10 代女性複数
演出についての批判・評価	リクレーションを通じての心情変化に興味を持った	10 代男性
	全体的に演出のトーンが平凡。	50 代女性
	わかりやすい内容だが、淡々としていて積極的に見たい気持ちにはならない	40 代女性
	課外活動の設定は、子供達の自然な姿がはっきりと出ていてよかった	60 代女性
	コロナ禍での感染対策のためのマスクによって、表情がみえない事で、出演者の感情が伝わりづらかった	50 代女性
	静かで、真面目そうなシーンは退屈した	10 代女性

回答「面白くなかった／とても面白くなかった」		
設定についての批判・評価	実際に病気を持つ人の話の方が、現実味があり、病気を持つ子のこ	10 代男性
	とも汲んで伝えられることが多いと思う。	
	一日患者の役を演じただけで実際に慢性疾患を持つ人の気持ちが理	10 代女性
	解できるか疑問である。	
	実際の患者さんのコメントがあると良いのではないかな。	10 代女性
	理解しづらかった	10 代男性
	興味を持てない内容だった	10 代男性
	好みではない	10 代男性

表 9. 気に入った／印象に残った場面（実写動画）

疾患を持つ子 役の演技の シーン	糖尿病でインスリンを打つために、ご飯前に席を外す際に、周囲の	20 代男性
	視線を気にしている姿が印象的だった。	40 代男性
		40 代女性
	リレーの順番を決める場面で、脚の疾患を持つ子が順番にこだわっ	10 代女性複数
	て後から走ろうとしたところが印象に残った。	40 代女性
疾患の公表後 のシーン	脚の疾患を持つ子が、走り方を心配されているところが強く印象に	10 代女性
	残った。	20 代女性
	病気の子の役割を演じた子の率直な感想が印象的だった。	40 代女性複数
		10 代女性
	演じている子供たちの行動を見て、自分の行動を振り返るきっかけ	10 代女性複数
全体的な演出	となった。	
	疾患の公表という課題について、子供たちが真剣に向き合って率直	20 代男性
	に意見を述べているシーンが印象的だった	40 代女性複数
		50 代女性複数
	疾患を持つ子、持たない子、それぞれの役の子供が、互いを気遣っ	10 代男性
	ている点	40 代男性
	最後に疾患を公表することで、疾患を持つ子、持たない子、それぞ	40 代女性
	れの役の子供が互いに、気遣いが足りなかったのではないかな、迷惑	
	をかけたのではないかなという、自己に対してマイナスな感情を吐露	
	したことが印象に残った。	
	疾患の公表を受けた子供たちが、自分に何かできることがあったの	40 代女性
	ではないかな、と考える子もいる一方で、聞きづらいし聞いても何も	
	できないと考える子もいる点が印象的だった。	
	現代の子供らしい会話が良かった	50 代男性
	子供たちの和気あいあいとした交流が良かった	40 代女性
	子供たちが真剣に課題に取り組み、率直に意見を出し合っていたと	40 代女性
	ころ	
	疾患を持つことについて考えるきっかけとなったこと	40 代男性
	慢性疾患について知ることが出来たこと	10 代女性

表 10. 気に入らない／分かりづらかった場面（実写動画）

設定について	課外活動の設定がわかりづらかった。皆が初対面である設定がすぐに分からなかった。	40 代女性複数 10 代男性
	糖尿病の自己注射をするために席を外した時間が、現実より長いと感じた。	40 代女性
	より理解しやすい疾患の設定への提案	40 代男性
	病気を持つ人が、周囲の無理解で困ることがあることや、普通に接してほしいという希望があることは理解できたが、かわいそうだという印象が強いと感じた。	10 代女性複数
	病気を持つことを公表するタイミングについて意見	10 代男性
		10 代女性
	病気を持つ子供の役を演じた人の感想に対する意見。体験と実際に慢性疾患を持つ人とは気持ちが異なるのではないか。	10 代女性
		40 代女性
	好みでない動画だった	10 代男性
	展開が冗漫に感じた	10 代女性
		50 代女性
演出について	ナレーションが少し怖い印象	50 代女性
	ナレーションが聞き取りづらい	50 代女性
	1 つ 1 つの場面が長いので、ナレーションで強弱をつけることで飽きずに視聴できるのではないか	50 代女性
	疾患の治療薬について、見た目や成分、薬がないと、どういう症状が出てしまうか等、詳しく説明があると分かりやすかったのではないか	20 代女性
	コロナ禍の撮影で、マスクで表情がかくれているのが残念である	50 代男性
	字幕があると分かりやすい	10 代女性
		40 代女性
	アニメーションやイラストで、視覚的に分かりやすい表現を加える提案	40 代女性
	後から疾患を公表する時に、過去のシーンの再現動画があると、視聴者が振り返りやすかったのではないか。	10 代男性

表 1 1. 動画をみて感じたり考えたりしたこと（実写動画）

主旨に関する意見	動画の視聴が、慢性疾患を持つ人について子供が考えるきっかけとなるだろう	20 代男性 40 代女性複数 50 代女性 40 代女性
	身近で経験がないと必要以上に大きく捉えることが懸念されるので、小さい時から病気も個性として受け入れて自然に接することができる社会になると良いと思う 自分が慢性疾患にかかったときの周囲への伝え方や接し方を考えるきっかけとなった。 慢性疾患を持つ人への接し方を考えるきっかけとなった	10 代女性 20 代男性 10 代女性複数 10 代男性複数 40 代女性
	病気のことを伝えてほしい、それでも対応は変わらないというメッセージが伝わるとよいと思う。 慢性疾患を持つことに気付かずに、人を傷つけていることがあるかもしれないと思った 周囲に疾患を持つ人がいるかもしれないと考えた。	40 代女性 50 代女性 20 代女性 20 代女性
設定について	見た目で分かりづらい病気について理解を深めたい 身近な人に病気を打ち明けられたとき、変わらず接する気持ちを持ちたいと思った。 慢性疾患についてもっと知りたいと思った 病気を持つことを公表した後の活動シーンを見てみたかった 病気を持つ役を演じた子の感想と、実際に疾患を持つ子供の感情とは異なる可能性がある 主旨が、病気を持つ子供の存在を認知させることか、また病を公表せずに生活している人が周囲にいる可能性を認識させることか、伝わりづらかった 慢性疾患を持つことの公表のタイミングについて考えた 慢性疾患を持つのが初対面の人と、普段接している友人とで、公表された時の印象が違う可能性がある	10 代女性 50 代女性 40 代女性 50 代女性 40 代女性 10 代女性
演出について	ナレーションのトーンが低めで少し暗い印象を受けた 道徳の教材のようだった 演じた子供たちの素直な気持ちが伝わった。	40 代女性 40 代女性 40 代女性 60 代女性 40 代女性
その他	対象が子供である動画だとすると、最近の子供向けに結論の早さや見せる工夫が必要だと思う 慢性疾患を抱えながらの生活は大変そうだったと思った。	10 代女性複数

表 1 2. 不快に思ったり／良くないと感じたこと（実写動画）

設定について	慢性疾患がある役の経験と、実際に慢性疾患を持つ子とは感情が異なる可能性が高い。後者への配慮が不足していると思う。 疾患を公表するか否かの議論をする場面があると良いのではないかと考えた。 脚の疾患がある役の子供が言われた言葉が気にかかる一方で、中学生の反応として現実味があった。 役どころでは脚の疾患があって跛行しているのだが、説明の場面では、跛行イコール難病と中学生が誤解する懸念があると感じた。 長い年月、病気と付き合う子供の気持ちに寄り添えているか疑問を感じた。 出演者の一部の子供が慢性疾患を持つ役を演じていることが分かりづらい 疾患を公表するタイミングについての意見 言わないだけで事情がある人はいるので、軽々しい発言は避ける必要があると感じた。	50 代女性 50 代女性 40 代女性 40 代女性 40 代女性 10 代女性 10 代男性 10 代女性 10 代女性
--------	--	--

表 13. 動画が面白い／面白くないと感じた理由（アニメ動画）

回答「面白かった／とても面白かった」		
設定について の批判・評価	背景とチャットの会話が無関係に進む点が面白かった。	40 代女性複数
	イラストや演出のトーンがとてもセンスがあって面白い。	20 代男性複数
	導入部で状況を理解するまでに時間がかかる	50 代女性複数
	設定は面白いが、一番伝えたいメッセージが伝わりづらい	50 代女性
	チャットの会話に現実味があった	10 代女性
		10 代女性
	イラストに惹きつけられることで内容に触れやすかった	40 代女性
		10 代男性複数
		10 代女性
	カラフルなゲームが舞台となっていて、親しみやすい	10 代女性
		10 代男性複数
		20 代女性
回答「ふつう」		
主旨に対する 意見	ネットを通して何でも話せる相手がいるのは良いことだと思った	40 代女性
設定について の批判・評価	展開に惹きつけられた	40 代女性
	展開が難しかった	10 代女性
	アニメ調で面白かった・見やすかった・親しみやすかった	10 代女性
		10 代男性
	面白い点もある反面、効果音が多くて内容の理解が進みづらい	10 代女性
回答「面白くなかった／とても面白くなかった」		
設定について の批判・評価	次々と話題が変化して、メッセージが理解できなかった。	20 代男性
		40 代男性複数
		40 代女性複数
	設定を理解するのに時間がかかっている間に話が進んでいった	40 代女性複数
		50 代男性
	イラストと内容がかみ合わず、分かりづらかった・面白くなかった。	10 代男性複数
		10 代女性
		40 代男性
		40 代女性
		60 代女性
	カジュアルに訴えたいのは理解できたが、本質があいまいで何も残らない	40 代女性
		50 代女性

表 1 4. 気に入った／印象に残った場面（アニメ動画）

主旨に関連するシーン	ネット上のよく知らない相手だからこそ、自分の悩みや本音を打ちあけられている事	10 代男性
		10 代女性複数
主旨と異なるシーン	人それぞれに悩みがあると登場人物が感じていた点 疾患に関連する生殖医療の話にインパクトがあった	40 代女性複数
		50 代女性
演出について	ストーリーの最後に互いの実写が入ったことで、本当の友達になれそうな点 実際は互いに同級生だが、ふざけて立場を偽ったところが面白い	40 代女性
		40 代女性複数
演出について	ストーリーとアニメーションが噛み合わない点が面白い アニメーションが可愛らしい・面白い・突飛	10 代女性複数
		40 代男性
演出について	途中でネットのチャットシーンを描いていることが理解できなかった。終盤に分かって腑に落ちた	40 代女性
		20 代男性
演出について	途中でネットのチャットシーンを描いていることが理解できなかった。終盤に分かって腑に落ちた	40 代女性
		10 代女性複数
演出について	途中でネットのチャットシーンを描いていることが理解できなかった。終盤に分かって腑に落ちた	40 代女性
		10 代女性複数
演出について	途中でネットのチャットシーンを描いていることが理解できなかった。終盤に分かって腑に落ちた	40 代女性
		50 代女性
演出について	途中でネットのチャットシーンを描いていることが理解できなかった。終盤に分かって腑に落ちた	50 代男性
		60 代女性

表 1 5. 気に入らない／分かりづらかった場面（アニメ動画）

主旨に関するシーン	登場人物の「かわいそう」という発言や将来の夢への発言に対する意見 病気を持つ登場人物が卵子凍結の話をするシーンでは、病名が明らかになったほうが理解が進むのではないか	10 代女性
		40 代女性
設定について	それぞれが抱える悩みを一律に扱うことへの意見 ストーリーとアニメーションが関連性なく進む点が理解できない、または、一見関連性がないように見えても深い意図があることまでは理解できるが、アニメーションに気を取られがちで、ストーリーが理解しづらい。本来伝えたい主旨伝わりづらい。	10 代男性
		40 代女性複数
演出について	ネットのチャットでの会話であることを理解するのに時間がかかる 会話が活字のみで進むことで内容が理解しづらかった	50 代女性
		40 代男性
演出について	ネットのチャットでの会話であることを理解するのに時間がかかる 会話が活字のみで進むことで内容が理解しづらかった	10 代男性複数
		10 代女性
演出について	ネットのチャットでの会話であることを理解するのに時間がかかる 会話が活字のみで進むことで内容が理解しづらかった	20 代男性
		40 代女性複数
演出について	ネットのチャットでの会話であることを理解するのに時間がかかる 会話が活字のみで進むことで内容が理解しづらかった	50 代男性
		50 代女性
演出について	ネットのチャットでの会話であることを理解するのに時間がかかる 会話が活字のみで進むことで内容が理解しづらかった	60 代女性
		10 代女性複数
演出について	ネットのチャットでの会話であることを理解するのに時間がかかる 会話が活字のみで進むことで内容が理解しづらかった	20 代女性
		40 代女性
演出について	ネットのチャットでの会話であることを理解するのに時間がかかる 会話が活字のみで進むことで内容が理解しづらかった	10 代女性
		40 代女性

表 1 6. 動画をみて感じたり考えたりしたこと (アニメ動画)

主旨への感想	子供同士の素直な会話の中でそれぞれの悩みを話すこと、悩みを抱えながらも生活していることが印象的だった。	40 代女性複数 50 代女性
	登場人物が、自分の大変な状況は軽く受け止め、相手の状況は互いに「かわいそう」と発言するシーンが、現実でもありがちだと思った。	20 代女性
	前衛的、混沌としていて最も伝えたいテーマが薄れがちな印象である	10 代女性複数 20 代男性 40 代男性 50 代男性 50 代女性 50 代女性
	現実の世界では悩みを打ち明けられないケースが存在することに対する意見	50 代女性
	現実より悩みを打ち明けやすいのがバーチャルの世界で、そのような場のあることの重要性に思い至った。	10 代男性 10 代女性 40 代女性複数
	いわゆる Z 世代には受け入れやすい内容だと思う。	40 代女性
	バーチャルの世界では悩みや、困っている度合は相手に伝わりづらいのではないかと	40 代女性
	見た目では分からない病気を持つ人が、周囲に理解されずに困る場面があることに気付いた。	10 代男性 10 代女性複数
	アバターを手段に用いることによって、悩みを伝えるという目的のハードルが下がると感じた。	40 代女性複数
	ある登場人物は離婚をする両親がおり、また別の登場人物は病を持つという、インクルーシブな設定をより分かりやすく表現すると、多くの視聴者に理解されやすいのではないかと	50 代女性
設定の批判・評価	登場人物のそれぞれに悩み事がある、という設定にすることで、煽情的になり過ぎない点が評価できる	40 代女性
	病気に関連する話題は丁寧に説明を加えることで誤解を招きづらいのではないかと。	40 代女性
	登場人物たちのネットリテラシーに気を取られた	10 代男性 10 代女性複数 40 代女性複数
	アニメであることで興味が湧きやすい	10 代男性 40 代女性
演出の批判・評価	深刻な話題が、アニメであることで受け入れやすい	20 代男性
	会話は文字だけでなく音声があると理解しやすい	40 代男性

表 1 7. 不快に思ったり／良くないと感じたこと (アニメ動画)

主旨	病気に関連する話題が小学生には難解ではないか	10 代女性
	人にはそれぞれ悩みがあることは理解できるが、同等に扱うことに是非がある	40 代女性複数
演出	病気に関わる繊細な話をしている最中の背景に、話題とは無関係の、生理的に受け入れがたいアニメーションや効果音が流れる点が不快、テーマに集中できない	10 代女性複数 40 代男性 40 代女性複数 50 代男性 60 代女性
	ジェンダーギャップにつながる発言	20 代男性
	相手の状況をかわいそう、と決めつける発言	10 代女性 40 代女性
	句読点、漢字平仮名など文章表現の統一の推奨	20 代女性
	ネットリテラシーに気を取られた	10 代女性 50 代女性複数
	テーマと背景に関連がないことで、内容への理解が進みづらい	10 代男性

ここに通し番号

「間接的表現を用いた動画の視聴が子供の慢性疾病の当事者性の
認知と共感にもたらす影響に関するパイロットスタディ」
動画視聴後アンケート

<成人用>

ご回答いただくにあたってのお願いと注意点

◎この度は研究へご協力いただきありがとうございます。

今後の研究を進める上での貴重な資料となりますので、率直なご意見をお聞かせください。

●以下の質問に対して、

- 記入欄（空欄）には、ご自由にご記入ください。
- 当てはまる番号から 1 つを選んで、○をつけてください。
- 回答から矢印がのびている場合、その先の質問にもお答えください。

●文中の「あなた」とは、お子さまではなく保護者の方を含む成人で、このアンケートに回答してくださる方を指します。

●「お子さま」とは、あなたのお子さまを指します。

◎このアンケート調査票には、お名前やご住所などの個人情報をいただきません。

このため、ご返送の後はどなたが書かれた調査評価の判別ができないため、研究参加の撤回ができませんのでご注意下さい。

○ 同意の確認欄

ご回答いただける場合は、下の「同意します」に必ず ○ をつけてください。

本調査の主旨を理解し、調査への協力について

（ 同意します ・ 同意しません ）

ページをめくって回答へお進みください

A1 あなた（回答者ご自身）について

1	あなたの年齢は？	歳		
2	あなたの性別は？	1 男	2 女	3 ノンバイナリー
3	あなたやあなたのまわりの方に、病気を長く患った方や現在病気を長く患っている方はいますか？			
	1 いる／いた	2 いない／いなかった		
↓				
いる／いた、と答えた方にうかがいます。それはどなたですか？（複数回答可）				
1	あなた自身	2 配偶者/パートナー	3 あなたの子ども	4 あなたの親
5	あなたの祖父母	6 その他（ ）		
4	あなたの平日の状況に最も近いものを選んで下さい。			
	1 主に仕事をしている	2 主に家事をしている	3 主に学校に通っている	
	4 その他（ ）			
5	現在仕事に就いている、または過去に仕事に就いていた方に伺います。 仕事で病気を持つお子さんと接する機会がありますか、またはありましたか？			
	1 ある／あった	2 ない／なかった		
6	普段、あなたをふくめて何人で暮らしていますか	人		

B 動画1（実写動画）のご感想をお聞かせください

実写動画とは、中学生が課外活動をする場面のドラマを指します。



1 この動画は面白かったですか？				
1 とても面白かった	2 面白かった	3 普通	4 面白くなかった	5 全く面白くなかった
動画が面白く感じた理由や、面白くないと感じた理由をお聞かせ下さい（ご自由にお書き下さい）				
2 気に入った場面や、印象に残った場面はありますか？（ご自由にお書き下さい）				
3 気に入らなかった場面や、分かりづらかった場面はありますか？（ご自由にお書き下さい）				
4 動画の長さ（全体の時間）はどう感じましたか？				
1 短かった	2 少し短かった	3 ちょうどよい	4 少し長かった	5 とても長かった
5 この動画を見てのご感想をお聞かせください（ご自由にお書き下さい）				
6 動画の中に、不快な感じた表現などがありましたら、どのような点であったか教えてください（ご自由にお書きください）				
7 動画をみて、“見た目に分かりづらい病気の子どものいること” が感じられましたか？				
1 よく分かった	2 分かった	3 分からなかった	4 全く分からなかった	
8 動画をみて、“悩みや困っていることがある子どものいること” が感じられましたか？				
1 よく分かった	2 分かった	3 分からなかった	4 全く分からなかった	

C 動画2（アニメーション動画）のご感想をお聞かせください

アニメーション動画は、「カタツムリとハリネズミ」という動画を指します。



1 この動画は面白かったですか？				
1 とても面白かった	2 面白かった	3 普通	4 面白くなかった	5 全く面白くなかった
動画が面白く感じた理由や、面白くないと感じた理由をお聞かせ下さい（ご自由にお書き下さい）				
2 気に入った場面や、印象に残った場面はありますか？（ご自由にお書き下さい）				
3 気に入らなかった場面や、分かりづらかった場面はありますか？（ご自由にお書き下さい）				
4 動画の長さ（全体の時間）はどう感じましたか？				
1 短かった	2 少し短かった	3 ちょうどよい	4 少し長かった	5 とても長かった
5 この動画を見てのご感想をお聞かせください（ご自由にお書き下さい）				
6 動画の中に、不快な感じた表現などがありましたら、どのような点であったか教えてください（ご自由にお書きください）				
7 動画を見て、“見た目に分かりづらい病気の子どものいること” が感じられましたか？				
1 よく分かった	2 分かった	3 分からなかった	4 全く分からなかった	
8 動画を見て、“悩みや困っていることがある子どものいること” が感じられましたか？				
1 よく分かった	2 分かった	3 分からなかった	4 全く分からなかった	

ここに通し番号

「^{かんせつてきひょうげん}間接的表現を用いた動画の^{しちょう}視聴が^{こども}子供の^{まんせいしつぺい}慢性疾病の^{とうじしやせい}当事者性の

^{にんち}認知と^{えいきょう}共感にもたらす^{えいきょう}影響に関するパイロットスタディ」

^{しちょう}動画視聴後アンケート

<児童用>

アンケート調査^{ちようさ}にご協力ありがとうございます。動画をみて自分が思ったことや感じたことをありのままに書いてみてください。

- 書いた内容は、保護者^{ほごしや}（お母さんやお父さん）に^{かくにん}確認してもらう必要はありません。
- 回答するときは、自分の気持ちに一番近い番号を一つ選び、○をつけてください。
- 「自由に書いてください」と書かれているところには、何を書いても大丈夫です。

◎このアンケートの回答票には、名前や住所などの^{こじんじようほう}個人情報を書く必要はありません。
回答票はだれが書かれたものか分からないため、送ってしまった後に、研究への参加を取りやめることはできません。

同意^{かくにん}の確認

回答する場合は、下の「協力します」に ○ をつけてから、アンケートに答えてください。

わたしは、この調査^{ちようさ}に （ 協力します ・ 協力しません ）

保護者の方へ

こちらは、お子さま本人に回答していただく調査票です。

この調査に、お子様が協力して下さることに同意をいただける場合には、下の「同意します」に ○ をつけてから、お子さまにこの調査票をお渡しください。

わたしは、この調査に子どもが協力することに

（ 同意します ・ 同意しません ）

ページをめくって回答へお進みください

A1 あなたについて

1	あなたの ^{ねんれい} 年齢は？				さい 歳
2	あなたの ^{せいべつ} 性別は？	1. 男	2. 女	3. どちらともいえない	
3	あなたは、前に病気で、何年も病院に通ったり、入院したりしたことがありますか、または、 あなたには、今、何か月も病院に通ったり、入院したりする病気がありますか？				
	1. ある／あった	2. ない／なかった		3. わからない	
4	あなたのまわりに、何年も病院に通ったり、入院したりする病気を持つ人がいますか				
	1. いる／いた	2. いない		3. わからない	

↓

いる、または、いた、と答えた方にうかがいます。それはどなたですか？（いくつ選んでもよいです）		
1. あなたのきょうだい	2. あなたの親	3. あなたの祖父母
4. 友達	5. クラスメイト	6. その他（ ）

B 動画1（実写動画）の感想を教えてください

実写動画は、中学生が課外活動をするドラマです。



1 この動画おもしろかったですか？				
1. とてもおもしろかった	2. おもしろかった	3. ふつう	4. おもしろくなかった	5. まったくおもしろくなかった
動画がおもしろく感じた理由や、おもしろくないと感じた理由を教えてください（自由に書いてください）				
2 気に入った場面や、印象に残った場面はありますか？（自由に書いてください）				
3 気に入らなかった場面や、分かりづらかった場面はありますか？（自由に書いてください）				
4 動画の長さ（全体時間）はどう感じましたか？				
1. 短かった	2. 少し短かった	3. ふつう	4. 少し長かった	5. とても長かった
5 この動画をみて、感じたり考えたりすることはありましたか？（自由に書いてください）				
6 動画の中で不快 ^{ふかい} に思ったり、良くないと感じたことがありましたか？（自由に書いてください）				
7 動画をみて、“見た目に分かりづらい病気の子どもがいること” が感じられましたか？				
1. よく分かった	2. 分かった	3. 分からなかった	4. まったく分からなかった	
8 動画をみて、“悩 ^{なや} みや困 ^{こま} っていることがある子どもがいること” が感じられましたか？				
1. よく分かった	2. 分かった	3. 分からなかった	4. まったく分からなかった	

C 動画2（アニメーション動画）の感想を教えてください

アニメーション動画は、「カタツムリとハリネズミ」という動画です。



1 この動画おもしろかったですか？				
1. とてもおもしろかった	2. おもしろかった	3. ふつう	4. おもしろくなかった	5. まったくおもしろくなかった
動画がおもしろく感じた理由や、おもしろくないと感じた理由を教えてください（自由に書いてください）				
2 気に入った場面や、印象に残った場面はありますか？（自由に書いてください）				
3 気に入らなかった場面や、分かりづらかった場面はありますか？（自由に書いてください）				
4 動画の長さ（全体時間）はどう感じましたか？				
1. 短かった	2. 少し短かった	3. ふつう	4. 少し長かった	5. とても長かった
5 この動画をみて、感じたり考えたりすることはありましたか？（自由に書いてください）				
6 動画の中で不快に思ったり、良くないと感じたことがありましたか？（自由に書いてください）				
7 動画をみて、“見た目に分かりづらい病気の子どもがいること”が感じられましたか？				
1. よく分かった	2. 分かった	3. 分からなかった	4. まったく分からなかった	
8 動画をみて、“悩みや困っていることがある子どもがいること”が感じられましたか？				
1. よく分かった	2. 分かった	3. 分からなかった	4. まったく分からなかった	

