

## 第 2 章 標識化による場面構成の明示 (研究 I)

第2章においては、4つの研究の観点にもとづいて実証的な検討を行う。ここでは、第1の研究の観点について検討する。つまり、標識化による場面構成の明示についての検討する。

- 
- 2.1 目的
  - 2.2 構成の形式的特徴 (調査1)
    - 目的 方法
    - 結果と考察
  - 2.3 構成の形式的特徴と種類 (調査2)
    - 目的 方法
    - 結果と考察
  - 2.4 構成の形式的特徴と受容性 (調査3)
    - 目的 方法
    - 結果と考察
  - 2.5 場面構成の形式的特徴と受容性 (調査4)
    - 目的 方法
    - 結果と考察
  - 2.6 標識化による場面構成の明示と受容性 (調査5)
    - 目的 方法
    - 結果と考察
  - 2.7 まとめ
    - 構成の形式的特徴
    - 場面構成の形式的特徴
    - 標識化による場面構成の明示

## 2.1 目的

ここでは、標識化がどのように場面構成を明示しているかを検討することが目的である。この目的を達成するために、次の三つを検討することにする。

第1は、場面構成の背景となる構成そのものの形式的特徴を検討することである。そもそも場面構成の背景となるテキストの切れ目そのものがどのような形式的特徴を持っているかについては意外と知られていない。そこで、幼児が特に選好する物語テキストとしてアニメを選び、カット技法を検討することによって、構成の形式的特徴を明らかにする。調査1では、カット技法の出現頻度を量的な面から検討する。調査2では、カット技法に先立つショットと後続するショットとがどのように結びついているかを分類する。調査3では、カット技法がどのような形式的特徴を持ち、受容されるかについて、カット技法の出現頻度を視聴率との関係で分析する。

第2は、場面構成の形式的特徴の検討である。場面構成がどのような独自の形式的特徴を持っているかを検討することである。そこで、調査4では、アニメに含まれる場面の切れ目の形式的特徴を視聴率との関係で分析することにより、場面構成の形式的特徴を検討する。

第3は、標識化による場面構成の明示について検討することである。標識化がどのような形式的特徴を持ち、場面の切れ目を明示しているのかについて検討する。調査5では、アニメにおける標識化の形式的特徴を視聴率との関係で分析することによって検討する。

## 2.2 構成の形式的特徴（調査1）

### 目的

幼児がどのように物語テキストと接するかは重要である。幼児期の物語テキストとの接触が言語獲得などの発達に重要な影響をおよぼすとも言われているからである（e. g. 福沢, 1987; 高木, 1984）。鈴木・村田・藤崎・石井・坂元（1990）は、最近の幼児期の物語テキストとの接触の一面を指摘している。この研究では、「テレビを見るのと本を読んでもらうのとではどちらが好きですか」との質問に対して、約8割の5歳児が「テレビ」と回答しており、この結果から、幼児がテレビを通じて物語と接触することを好んでいることが分かる。

また、鈴木らの調査は幼児がよく視聴しているテレビ番組を男女別に上位10位まで示している。この上位10位の中にはテレビアニメ（以下、アニメと略称）が半数以上を占めている。この傾向は日本放送協会（1981）がそれより約10年前に実施した調査とほぼ同様であることを考えあわせると、幼児期においてアニメの視聴率が高いことが分かる。これらの調査結果から、幼児期の物語テキストとの接触においてアニメが主要な情報源になっているとすることができる。そして、ここに、幼児の物語テキストとの接触をアニメなどのテレビ物語との関連で検討することの意義を指摘することができる。そこため、ここでは、アニメなどのテレビ物語について、場面構成の背景となる構成そのものの形式的特徴を検討することにする。

さて、アニメなどのテレビ物語は、独自の特徴を持つことが知られて

いる。Huston & Wright (1983) は、それを形式的特徴 (formal feature) と呼んでおり、それを内容とは独立に定義できると言う。彼らに従えば、形式的特徴は二種類に分けることができ、一つは特殊撮影などの視覚的特徴であり、もう一つは音響効果などの聴覚的特徴である。この形式的特徴の中でも、物語テキストの切れ目と強く関係するのがカット技法<sup>3</sup>である (Figure2-1)。そこで、カット技法に絞って考察してみよう。

これまでの研究で、カット技法については、次の二つの研究分野において検討が重ねられてきた。この一つは映画研究の分野においてである。この分野においては、カット技法の問題は映画記号論の中に位置づけられている (Wollen, 1975)。すなわち、この問題は、映像をどのように人工的に寸断させ、前後の映像をどのように結び付けることが視覚的な効果を持つのかという画面構成の問題<sup>4</sup>として知られている (Monaco, 1983)。なお、山田 (1964) によれば、映画「戦艦ポチョムキン」のように、この効果を取り入れた映画もいくつか製作されていると言う。

もう一つは発達心理学の分野においてである。ここでは、カット技法の問題に関するこれまでの知見を次の二点に要約することができる。第1点は、カット技法の理解の発達についてである。先行研究に共通する知見は、幼児期から児童期へと発達するにつれてカット技法の理解が可能になるというものである (多田, 1967; Leifer, Collins, Gross, Taylor, Andrews, & Blackmer, 1971; Collins, Wellman, Kaniston, & Westby, 1978 ; Anderson & Smith, 1984 ;無藤, 1987; Anderson & Collins, 1988)。たとえば、Anderson & Collins (1988) は、幼児がカット技法を局所的に理解することができたとしても、カット技法に関する概念を十分に理解できるのは後の年齢であるとし、その平均的な年齢

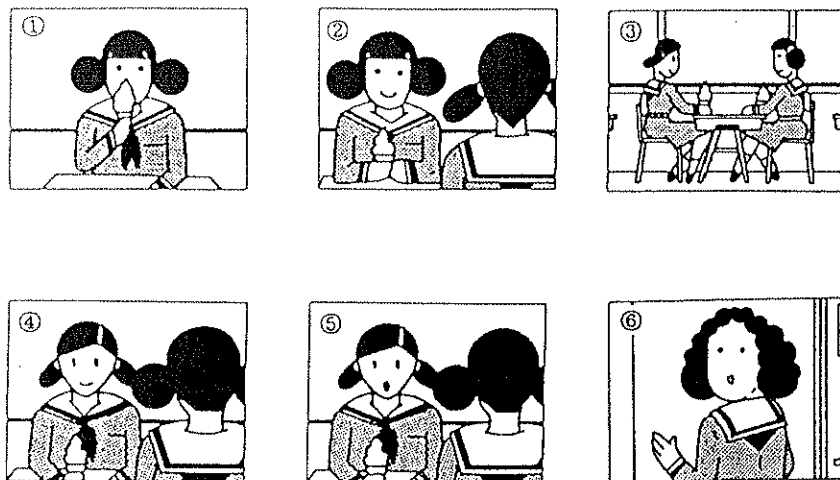


Figure2-1 カット技法の例

が8歳であると主張している。

第2点は、カット技法がアニメなどの物語の理解にどのような役割を果たすのかについてである。上で述べたように、幼児はカット技法を完全に理解することは難しいとされるが、それでは、この困難が幼児の理解にどのような課題をもたらすのだろうか。この観点から行われた先行研究の知見から、幼児がテレビを通じて物語を理解するためには、カット技法がもたらす認知的な課題を解決することが、理解のための必要条件になっているとすることができる (Collins, 1983; Huston & Wright, 1983)。

それでは、そもそもアニメなどのテレビ物語において、カット技法はどれほどの頻度で取り入れられているのであろうか。また、カット技法はどのように取り入れられているのであろうか。しかし、カット技法の実態はほとんど明らかにされていない。この原因はカット技法そのものの効果のためであると考えられる。というのも、Huston & Wright (1983) が指摘するように、大人はカット技法を見過ごしてしまい、その存在に全く気づかない。ここから、研究者はカット技法に着目することが少なかったと推察することができ、そのために、カット技法についての実態調査が行われてこなかったものと考えられることができる。

ただし、このような現状において、Smith, Anderson, & Fischer (1985) と小笠原 (1989) が補足的に行った放送技法についての調査から、カット技法についておよそその実態を推察することはできる。Smithらの調査では、米国のテレビ番組において、カット技法などの放送技法がどれくらい取り入れられているかについて調べている。この調査の調査対象はドラマ仕立ての二つのテレビ番組であった。その調査では、カット技法を含む全ての放送技法について1分間の出現頻度を求めたところ、一

方の番組では8.1で、もう一方の番組では16.7であった。

また、小笠原（1989）は、日本の二つのテレビ番組、「みんなのせかい」と「自然のアルバム」において、1ショットの持続時間の平均値を求めた。この調査では、撮影技法と編集技法についての分類カテゴリーをあらかじめ作成し、それに該当する映像上の「何らかの変化」に着目した。そして、これが次に出現するまでの平均時間（1ショットの持続時間）を求めたところ、「みんなのせかい」では、「何らかの変化」が平均して9.4秒ごとに出現し、「自然のアルバム」では同じく7.2秒ごとに出現した。ちなみに、この値から映像上の「何らかの変化」が1分間に出現する頻度を改めて算出すると、前者では約6回、後者では約8回となった。

これらの二つの調査から、テレビ番組においてはカット技法などの放送技法が高い頻度で取り入れられており、そのため、視覚的に「なんらかの変化」が頻繁に現れると推察できる。しかし、これらの調査はそもそも放送技法の全般を補足的に調査したものであり、視覚的に「なんらかの変化」を調査したものに過ぎない。そのため、カット技法による視覚的な切れ目がどれくらいの頻度で取り入れられているのかについては全く明らかにされていない。

そこで、アニメなどのテレビ物語に取り入れられているカット技法の実態を調査により検討する。調査1では、アニメを中心としたテレビ物語に、カット技法がどれくらい取り入れられているかについて、量的な面からカット技法の実態を検討する。なお、他の番組ジャンルについても比較データとして採取した。

## 方法

調査対象：アニメ、クイズ、子供教育番組、スポーツ、時代劇、ニュース、ワイドショーといったジャンルの異なる番組について、それぞれ4番組を収録した（資料2-1）。収録した番組の中からコマーシャル（CM）を除いた15分間の番組部分をランダムに取り出し、1サンプルとした。ここで1サンプルを15分としたのは、収録した番組で最短の番組が15分であったためである。取り出されたサンプルは、それぞれの番組ジャンルについて4サンプルで、合計28サンプルであった。なお、収録の期間は平成2年1月15日から平成2年1月28日であった。

手続き：評定者がカット技法の出現を見過ごさないようにするために、評定者にカット技法の定義を十分に理解させた。ここでは、映像上の視覚的な変化の中でも人工的に映像が寸断されている場合にカット技法が出現したとみなした<sup>5</sup>。したがって、映像上に視覚的な変化が現れたとしても、映像が連続している場合はカット技法から除外した。たとえば、いわゆるズームやパンは映像上に視覚的な変化をもたらすが、その映像は連続しているため、カット技法に含めなかった。

また、カット技法の出現頻度を求めるにあたって、ビデオ再生機でそれぞれのサンプルをスロー再生し、3名の大学生に提示した。ただ、3名の求めた出現頻度が一致しなかった場合には、カット技法の出現を見過ごさないように重ねて注意を促し、該当するサンプルをもう一度全員に提示した。そして、ジョグシャトルを用いてさらに遅い速度で再生しながら、3名の出現頻度が一致するまでサンプルの提示を繰り返し、カット技法の出現頻度を確かめた。ちなみに、3名の求めた出現頻度が一致しなかったサンプル（2人のみ的一致し1人が不一致の場合も含む）は、28サンプル中で3例あった。



## 結果と考察

Table2-1はそれぞれのジャンルにおけるカット技法の出現頻度の平均値を示したものである。平均値について、1要因の分散分析を行ったところ、有意差が認められた ( $F(6, 21)=12.04$ ,  $p<.01$ )。LSD法により多重比較を行ったところ、クイズは、子供教育番組、スポーツ、時代劇、ニュース、ワイドショーとの間で、アニメは、子供教育番組、スポーツ、時代劇、ニュース、ワイドショーとの間で、有意差が認められた (それぞれ、 $p<.05$ )。これらの結果から、番組ジャンルによってカット技法の頻度に差が認められること、および、アニメやクイズではその他の番組にくらべて、カット技法が多く取り入れられていることが示された。また、Smith et al (1985) は1分間における出現頻度を求めていることから、これにならったところ、Figure2-2の通りになった。

この結果から、カット技法が1分間において、アニメやクイズのような多い場合では約13回以上の割合で、ワイドショーのような少ない場合では約4回の割合で、それぞれ出現すること、および、アニメやクイズとその他の番組ジャンルとでは、取り入れられているカット技法の頻度に大きな差があることが明らかになった。

以上の結果から、まず、アニメにおいてカット技法の1分間の出現頻度が約13回以上であることが明らかになった。この値を10秒に換算すれば約2回である。アニメと同じように物語仕立ての構造を持つ時代劇においては、カット技法の10秒あたりの出現頻度が約1回であることから、アニメと時代劇で出現頻度にほぼ2倍の開きがあると言えるとともに、アニメ

Table2-1 番組ジャンルごとのカット技法の平均出現頻度

番組ジャンル	平均出現頻度	
クイズ	205.0	(49.3)
アニメ	192.5	(23.8)
子供教育番組	104.8	(15.5)
スポーツ	103.8	(38.8)
時代劇	93.5	(18.4)
ニュース	84.8	( 5.4)
ワイドショー	65.0	(10.4)

注) ( )内はSD。

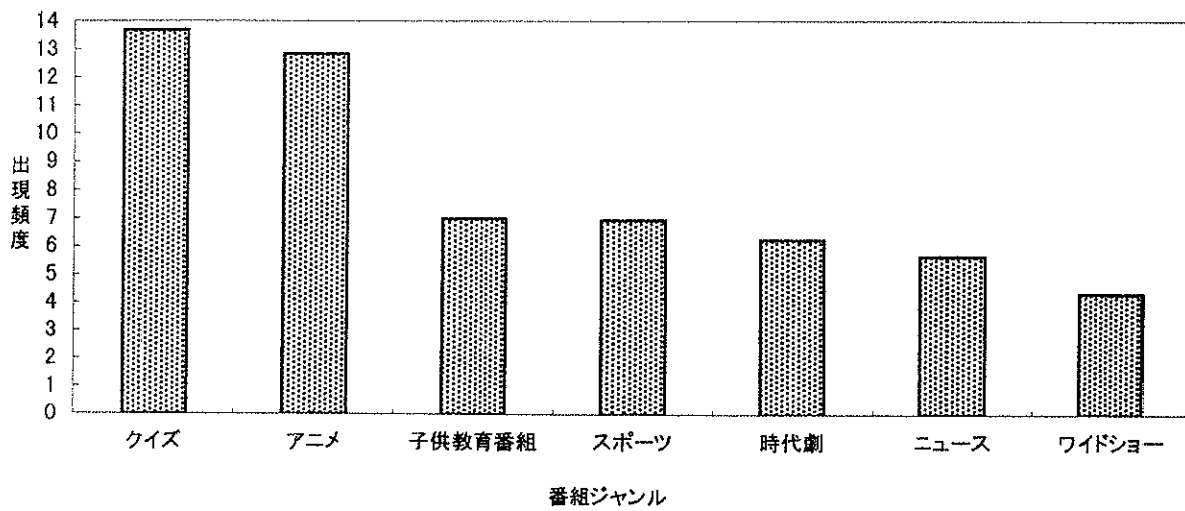


Figure2-2 番組ジャンルごとのカット技法の1分間の出現頻度

においてカット技法がいかに頻繁に取り入れられているかが分かる。

また、アニメなどのテレビ番組に取り入れられているカット技法の出現頻度は、番組ジャンルによって異なり、出現頻度が多い場合と少ない場合とでは、かなりの差のあることが分かる。このように番組ジャンルによって出現頻度が異なる背景については、小笠原（1989）が制作者の制作意図や制作方針が異なるためとしており、ここから、カット技法の出現頻度の違いは、制作者の制作意図や制作方針によっていると考えることができる。

以上から、アニメにおいてカット技法の1分間の出現頻度が約13回以上であることが明らかになった。ここから、幼児が選好するアニメは、頻繁に取り入れられたカット技法によって切れており、このような形式的特徴を持った構成になっていると言える。

### 2.3 構成の形式的特徴と種類（調査2）

#### 目的

調査2では、構成の形式的特徴と種類を検討するにあたって、アニメなどのテレビ物語に取り入れられているカット技法を分類し、分析することを目的とする。これまでカット技法の分類はいくつか試みられているが、この中で最も知られた分類法はMetz（1968）による分類法である。この分類法では、カット技法に先立つショット（先行ショット）と後続するショット（後続ショット）とがどのように結びついているかを分類するものであり、時間、空間、物語性の三つを分類の基準としている。

ここでは、Metz (1968) による分類法の第一の基準を用いた。この基準は、前後のショットが時間的につながっているか否かというものである。ただ、実際に分類を行うにあたって、この基準は曖昧さを残している。つまり、ある先行ショットと後続ショットが時間的につながっているか否かについては、評定者の解釈に委ねるところが大きい。そこで、ここでは、調査1と同じように、分類を定式化し、前後のショットの間に時間間隔が全く含まれない場合（同時タイプ）と、前後のショットの間に時間間隔が多少なりとも含まれている場合（継時タイプ）とに分類した。

たとえば、前節のFigure2-1では、ショット2と3の間、3と4の間、5と6の間には全く時間間隔が含まれていないため、このカット技法を同時タイプとした。また、ショット1と2の間や4と5の間には多少なりとも時間間隔が含まれているため、この技法を継時タイプとした。

ここでは、カット技法を分類し検討するにあたって、時代劇と人形劇についてもデータを採取し、比較検討することにした。時代劇と人形劇を比較データとしたのは、どちらも物語仕立ての番組ジャンルであるためである。

## 方法

調査対象：アニメと時代劇をそれぞれ30回分収録した（資料2-2）。また、人形劇として、NHKの「こども人形劇場」を10回分収録した。収録の期間は平成2年4月28日から平成2年5月18日までの期間であった。収録したそれぞれの番組から放送1回分につきランダムに5分間の番組部分を取り出

し、それを1サンプルとした。その結果、アニメと時代劇でそれぞれ30サンプル、人形劇で10サンプルが取り出され、合計で70サンプルとなった。手続き：手続きは基本的に調査1と同じであった。4名の評定者にサンプルを提示し、同時タイプと継時タイプについて、それぞれの出現頻度を求めた。4名全員の評定が一致しなかったサンプルは、70サンプル中3例だった（不一致は同時タイプについてが3例で、継時タイプについては0例だった）。

## 結果と考察

Table2-2はそれぞれの番組における出現頻度の平均値を示したものである。カットの種類（2）×番組ジャンル（3）についての分散分析の結果、交互作用が有意であった（ $F(2, 67)=9.72, p<.01$ ）。そこで、各水準ごとに単純効果を分析した。その結果、まず、カットの種類はアニメと人形劇および時代劇において有意であった（それぞれ、 $p<.01$ ）。次に、番組ジャンルは同時タイプおよび継時タイプにおいて有意であったので（それぞれ、 $p<.01$ ）、LSD法による多重比較を行った。その結果、同時タイプでは、アニメの出現頻度が人形劇や時代劇の出現頻度よりも有意に高かった。また、継時タイプでは、アニメ、人形劇、時代劇のそれぞれの間有意差が認められ、出現頻度は、多い順に、アニメ>人形劇>時代劇となった（それぞれ、 $p<.05$ ）。

ここから、次の結果が示された。第1は、番組ジャンルには関係なく、同時タイプの出現頻度が継時タイプの出現頻度より高かった点である。また、カット技法全体の中で同時タイプが占める割合は、アニメで約78

Table2-2 アニメ、人形劇、時代劇におけるカット技法の  
平均出現頻度

番組ジャンル	カット技法の種類	
	同時タイプ	継時タイプ
アニメ	52.6 (15.9)	15.2 (7.1)
人形劇	24.2 ( 5.8)	4.1 (1.6)
時代劇	25.1 ( 9.1)	8.5 (4.1)

注) ( )内はSD。

%であり、人形劇では約86%、時代劇では約75%と、いずれの番組ジャンルにおいても、同時タイプの割合が高かった。したがって、アニメなどのテレビ物語では、同時タイプの多さを一般的な特徴とみなすことができる。すなわち、前後のショットに時間間隔を全く含めないようなカット技法がアニメなどのテレビ物語には多く取り入れられていると言うことができる。

第2は、同時タイプの出現頻度について、アニメとその他の番組ジャンルとの間に有意差が認められた点である。つまり、アニメは他の番組に比べて同時タイプを有意に多く含んでいた。Figure2-3には同時タイプの出現頻度を1分間の出現頻度に換算し示している。この表から、アニメにおける1分間の出現頻度は10.5であり、人形劇や時代劇における出現頻度の2倍であることが分かる。

第3は、継時タイプの出現頻度が、アニメ、時代劇、人形劇の順で有意に多かった点である。継時タイプの出現頻度を1分間の割合で見ても（Figure2-3）、アニメではそれが3.0と多く、人形劇と比べて3倍以上であった。なお、時代劇の出現頻度も人形劇のほぼ2倍であった。

以上から、次の点が明らかになった。幼児が選好する物語テキストの構成は、同時タイプによって寸断されるとともに、継時タイプによって時間が省略されていると言える。



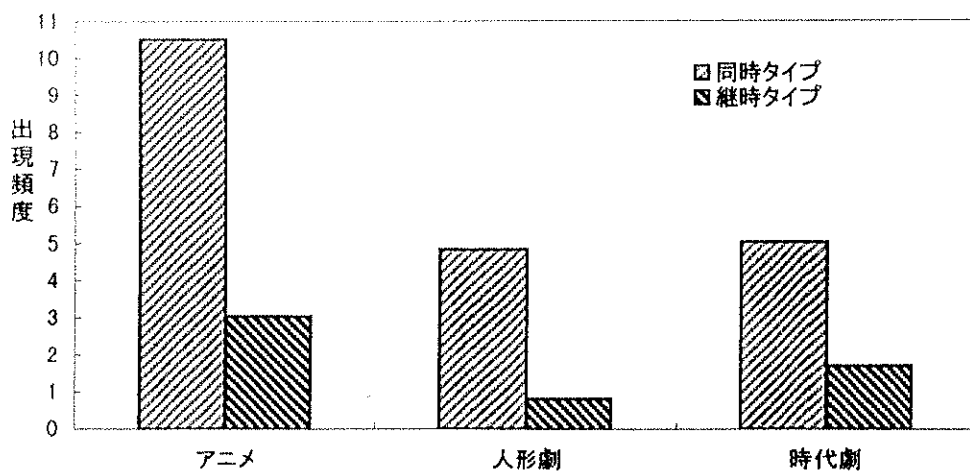


Figure2-3 アニメ、人形劇、時代劇における  
カット技法の1分間の出現頻度

## 2.4 構成の形式的特徴と受容性（調査3）

### 目的

調査3では、アニメにおける構成の形式的特徴とその受容性<sup>6</sup>を検討する。そのために、視聴率の異なるアニメにおいて、カット技法の出現頻度を分析することを目的とする。また、Smith et alや小笠原の調査から、同じジャンルのテレビ番組であっても、カット技法の出現頻度に違いが認められることから、アニメの種類によりカット技法の出現頻度が異なると考えることができる。ここでは、アニメのテーマの種類がカット技法の出現頻度とどのような関係にあるかについても検討する。

### 方法

調査対象：鈴木ら（1990）は幼児によるテレビ番組の視聴率を調査している。この調査より、夕方7時台に放映されたアニメを取り出した（資料2-3）。この時間帯を選んだのは、白石（1992）がこの時間帯に幼児の視聴率が特に高く、幼児のテレビ視聴に特徴的な時間帯であることを示しているためである。

取り出されたアニメから、テーマの種類が違うアニメとして「ヒーロー・SFもの」のアニメと「学園・生活もの」のアニメについて、また、視聴率の違うアニメとして視聴率の上位1位のアニメと下位1位のアニメについて、該当するアニメをさらに選び出した。その結果、「ヒーロー・SFもの」から視聴率の高いアニメとして「ドラゴンボール」、視聴率の低

いアニメとして「シティハンター3」、「学園・生活もの」から視聴率の高いアニメとして「サザエさん」、視聴率の低い番組としては「美味しんぼ」が選び出された。なお、このテーマの分類方法は、鈴木ら（1990）および鈴木・村田・川上・茂呂田・石井（1986）によっている。

これらのアニメを12回分にわたって収録した。「サザエさん」は放映中のものを収録し、「ドラゴンボール」と「美味しんぼ」は再放送のものを収録した。それぞれの収録期間は平成4年11月1日から平成4年12月14日であった。「シティハンター3」はビデオで販売されているもの(CICビクタービデオ株式会社)を収録した。そして、調査2と同じように、収録したそれぞれの番組から放送1回分につきランダムに5分間の番組部分を取り出し、それを1サンプルとした。このようにして、それぞれのアニメについて12サンプルを収集した。

手続き：調査1と同じ手続きにより行われた。3名全員の評価が一致しなかったサンプルは、48サンプル中4例だった。

## 結果と考察

Table2-3はそれぞれの番組におけるカット技法の出現頻度の平均値を示したものである。テーマの種類(2)×視聴率の違い(2)についての分散分析の結果、交互作用が有意であった( $F(1, 44)=7.28, p<.05$ )。そこで、各水準ごとに単純効果を分析した結果、視聴率の違いは、「ヒーロー・SFもの」において有意であったが( $p<.01$ )、「学園・生活もの」において有意ではなかった。また、テーマの違いは、視聴率の高いアニメにおいて有意であったが( $p<.01$ )、視聴率の低いアニメにおいては有意で

Table2-3 視聴率とテーマの異なるアニメにおけるカット  
技法の平均出現頻度

視聴率	アニメのテーマ	
	「ヒーロー・SFもの」	「学園・生活もの」
高いアニメ	83.6 (8.8)	66.9 (5.1)
低いアニメ	65.7 (7.7)	61.5 (8.6)

注) ( )内はSD。

はなかった。

ここから、アニメにおいては、テーマの種類と視聴率の違いとカット技法の出現頻度との間に関連があることが示された。すなわち、第1に、アニメのテーマが「ヒーロー・SFもの」である場合、幼児にとって視聴率の高いアニメは視聴率の低いアニメに比べると、より多くのカット技法を取り入れていると言える。カット技法の出現頻度を1分あたりに換算して示したのがFigure2-4である。ここから、幼児にとって視聴率の高いアニメで出現頻度が16.7であるのに対して、視聴率の低いアニメではそれが13.1であることが示され、視聴率の高いアニメがいかに多くのカット技法を取り入れているかが分かる。

第2に、幼児にとって視聴率の高いアニメの場合、「ヒーロー・SFもの」のアニメは「学園・生活もの」のアニメに比べると、より多くのカット技法を取り入れていると言える。1分あたりの出現頻度にもこの傾向は示されており、「学園・生活もの」においては出現頻度が13.4であったことから、取り入れられているカット技法は比較的少ないと言える。以上の結果を統合すると、テーマが「ヒーロー・SFもの」で、視聴率の高いアニメは、他の種類のアニメに比べて、より多くのカット技法を取り入れているとすることができる。

以上から、視聴率の高低によって出現するカット技法の頻度が異なることが示された。テーマが「ヒーロー・SFもの」で、視聴率の高いアニメは切れ目が間髪をおかずに生じている。ここから、幼児に好まれるアニメでは切れ目が多く、また切れ目が多いと幼児には受容されやすいと考えることができる。

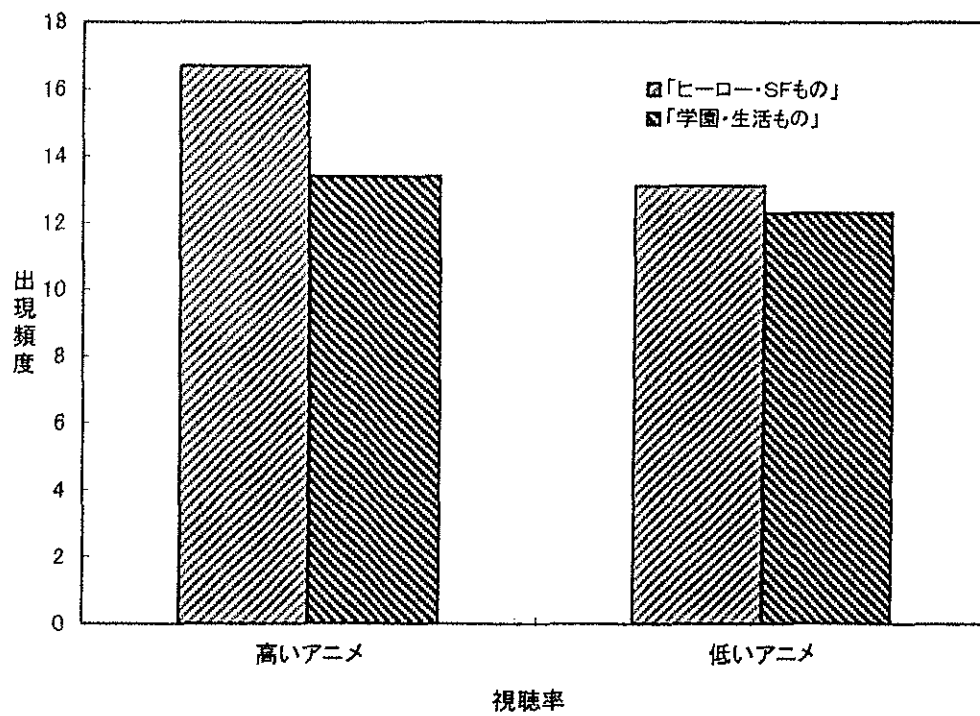


Figure2-4 テーマと視聴率の異なるアニメにおける  
カット技法の一分間の出現頻度

## 2.5 場面構成の形式的特徴と受容性（調査4）

### 目的

調査1から調査3によって、物語テキストはたくさんの切れ目を持つことが明らかになった。それでは、場面の切れ目はどのように取り入れられているのであろうか。つまり、場面の切れ目はどのような形式的特徴を持つのであろうか。調査4では、場面構成の形式的特徴と受容性の検討を行うことにする。つまり、場面の切れ目がどのような形式的特徴を持ち、受容されるかを検討する。ここでは、調査2で用いたカット技法の分類法を用いて、場面の切れ目を特徴づけることにした。

調査2から示されるように、アニメの切れ目は同時タイプと継時タイプに分けられる。継時タイプはさらに、前後のショットで、場面が共通するタイプ（場面内タイプ）と共通しないタイプ（場面間タイプ）に分けられる。言い換えると、場面内タイプでは、時間が経過しても同じ場面が展開する。しかし、場面間タイプでは、時間が経過して場面が始まった時には、別の新しい場面が開始する。いわゆる「場面転換」がなされている。

これら種類の異なる場面の切れ目がどのように受容されているかを検討するために、調査3と同じように、これらの出現頻度を視聴率との関係で分析することが目的である。

### 方法

調査対象：調査3で述べたように、夕方7時台は幼児のテレビ視聴に特徴的な時間帯である。この時間帯に放映されている「ヒーロー・SFもの」のアニメについて、鈴木ら（1990）の視聴率調査を参考に、視聴率が高レベルのアニメ（高アニメ）として「ドラゴンボール」、中レベルのアニメ（中アニメ）として「ドラゴンクエスト」、低レベルのアニメ（低アニメ）として「シティハンター」を選出した。

サンプルの収集にあたって、高アニメについては、再放送の形で放映されている番組を収録した（平成8年5月22日から6月19日の間の12回分）。また、中アニメと低アニメは市販ビデオを12回分収録した。それぞれの放送分から5分間のサンプルを12個収録した。

手続き：調査2と同じであった。2名の評定者で評定が一致しなかったサンプル数は、高アニメでは1、中アニメでは0、低アニメでは1であった。評定の不一致は合議により解消した。

## 結果と考察

まず、カット技法の出現頻度の平均値について、視聴率（3）×カット技法の種類（2）の分散分析を行ったところ（Table2-4）、交互作用が有意であった（ $F(2, 33)=6.70, p<.01$ ）。そこで、各水準ごとに単純効果を分析した。カット技法の種類では同時タイプの単純効果が有意であったので（ $p<.01$ ）、LSD法による多重比較を行った。その結果、高アニメと低アニメ、中アニメと低アニメの差が有意であった（ $p<.05$ ）。

次に、継時タイプについて、分析を行った。前後のショットで、場面に共通性があるタイプ（場面内タイプ）と共通性がないタイプ（場面間



Table2-4 カット技法の平均出現頻度

視聴率のレベル	カット技法の種類	
	同時タイプ	継時タイプ
高アニメ	71.6 (10.3)	12.4 (4.3)
中アニメ	68.3 (12.8)	13.3 (3.1)
低アニメ	55.6 (9.2)	14.6 (4.8)

注) ( )内はSD。

Table2-5 継時タイプの平均出現頻度

視聴率のレベル	継時タイプの種類	
	場面内タイプ	場面間タイプ
高アニメ	9.7 (3.9)	2.8 (1.5)
中アニメ	9.7 (2.6)	3.7 (1.9)
低アニメ	8.8 (4.0)	5.8 (1.6)

注) ( )内はSD。

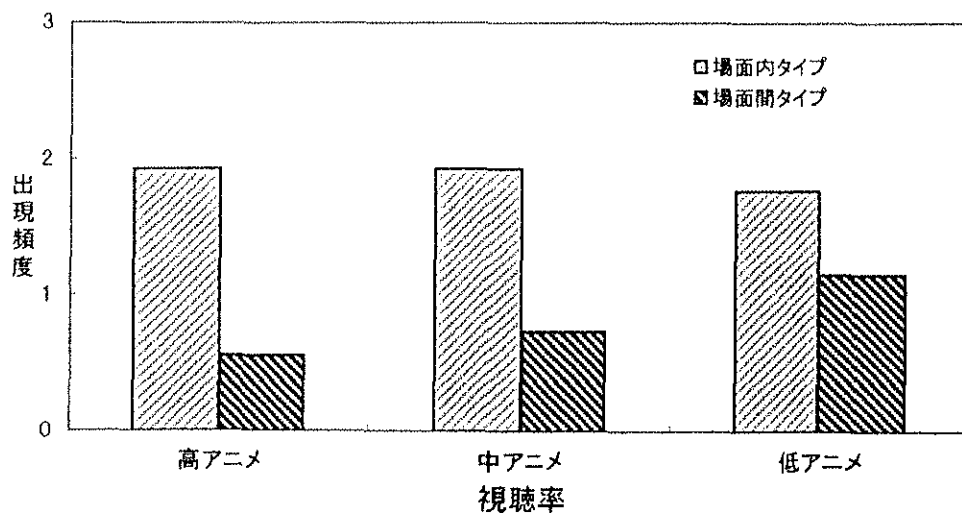


Figure2-5 1分間の継時カットの出現頻度

タイプ) について視聴率×継時タイプ (2) の分散分析を行った。その結果、交互作用に有意傾向が認められたので ( $F(2, 33)=3.31, p<.10$ )、各水準ごとに単純効果を分析した。継時タイプの種類では、場面間タイプの単純効果が有意であったので、LSD法による多重比較を行った (Table2-5)。その結果、低アニメと高アニメ、低アニメと中アニメの差が有意であり ( $p<.05$ )、低アニメでは1分間あたり約1回は取り入れられていた (Figure2-5)。

ここから、視聴率の高いアニメや中程度のアニメには、たくさんの切れ目があるものの、時間が消去されているタイプではなく、同じ出来事が間髪をおかずに提示されることが示される。その一方で、視聴率の低いアニメでは、時間が消去されるタイプの切れ目が多く、わけても、一定時間が経過した後に、唐突に新たな別の場面に切り替わるという形式的特徴を持つことが示された。また、このような唐突に切り替わる場面構成は幼児には受容されにくいことが示された。

以上の結果から、場面構成について言えば、視聴率の低いアニメで、ある場面から新しい別の場面へと唐突に切り替わるような形式的特徴を多く持つことが示された。また、物語テキストに、このような形式的特徴を持たせると、幼児は受容しづらくなると言うことができる。

## 2.6 標識化による場面構成の明示と受容性 (調査5)

### 目的

調査5では、標識化による場面構成の明示と受容性について検討する。

調査4から、視聴率の低いアニメでは、場面が唐突に切り替わることが示された。つまり、ある場面から別の新しい場面へと唐突に切り替わるような構成になっている場合、場面の切れ目が必ずしも明示されているわけではなく、幼児は受容しづらくなることが明らかになった。

しかし、繰り返し述べているように、場面構成の一貫性と明示性とはあくまでもは別物であり、場面構成の明示性を独立してあつかうことができるわけであるから、切れ目が明示されていない場合には、その切れ目を他の方法で明示することはできる。つまり、ある場面から別の場面へと唐突に切り替わるような場面の切れ目が明示されない場合には、切れ目を標識化すればよい。そうすれば、幼児でも場面の切れ目は受容しやすくなるだろうと考えることができるのである。

場面構成の標識化には、多彩な方法が考えられる。そこで、本研究では、すでに述べたように、ある場面から新たな別の場面へと切り替わる際に取り入れられる時間的余白に焦点を絞る。ここでは、その中で、状況設定ショットと呼ばれる時間的余白化に着目してみたい。これは、場面の切れ目に、新しく切り替わる場面の全景を静止画で比較的長い時間にわたって挿入する技法である。これによって、場面の切れ目が明示されることができると考えることができる。

調査5では、標識化による場面構成の明示と受容性について検討するために、標識化の形式的特徴を視聴率との関係で分析する。ここでは、標識化として状況設定ショットに着目して分析を行うことにする。

## 方法

調査対象：調査4と同じように、「ヒーロー・SFもの」のアニメについて、

視聴率が高いアニメと低いアニメを選び出した。前者は「ドラゴンボール」、後者は「シティハンター」であった。また、調査4と同じ手続きによってサンプルを収集した。サンプルはそれぞれ12個収録した。

手続き：手続きは次の二つの段階を踏んだ。まず、新たな場面に切り替わった場合に、場面の切れ目が生じたとみなした。そして、それら場面の切れ目がいくつあったかについて、調査4と同じように、2名の評定者に出現頻度を求めさせた。評定が一致しなかった場合は、高アニメで10例、低アニメで5例あった。結果として、評定した場面の切れ目が一致した割合は87.1%となった。なお、評定の不一致は合議によって解消した。

次に、場面の切れ目での状況設定ショットの回数を求めた。ここでは、場面の切れ目に、新しく切り替わる場面の全景を静止画で比較的長い時間にわたって挿入されている場合に、状況設定ショットが出現したとみなした。そして、状況設定ショットの出現頻度を求め、あわせて出現時間を記録した。

## 結果と考察

まず、場面の切れ目の出現頻度の平均値について、視聴率(2)の分散分析を行ったところ、主効果が有意であった ( $F(1, 22)=21.36, p<.01$ )。視聴率の低いアニメには場面の切れ目が約7回と多く出現した。視聴率の高いアニメと比べると、約2倍多くの場面の切れ目が出現したことになる (Figure 2-6)。これを1分間でみると、約1回ということになる (Figure 2-7)。視聴率の低いアニメでは頻繁に別の場面へと切り替わっていることが分かる。

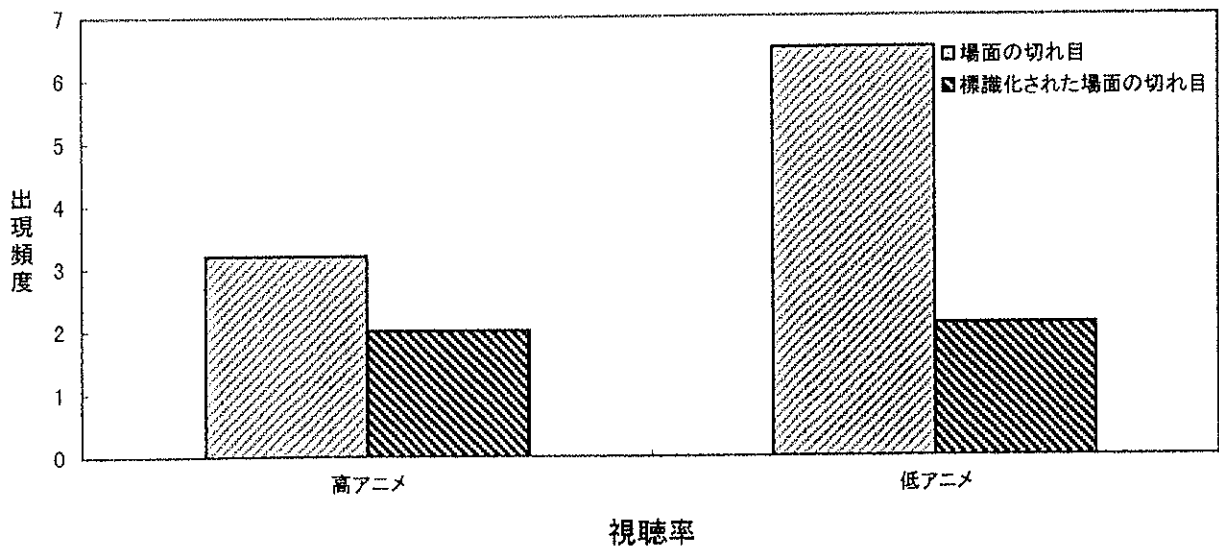


Figure2-6 場面の切れ目の出現頻度

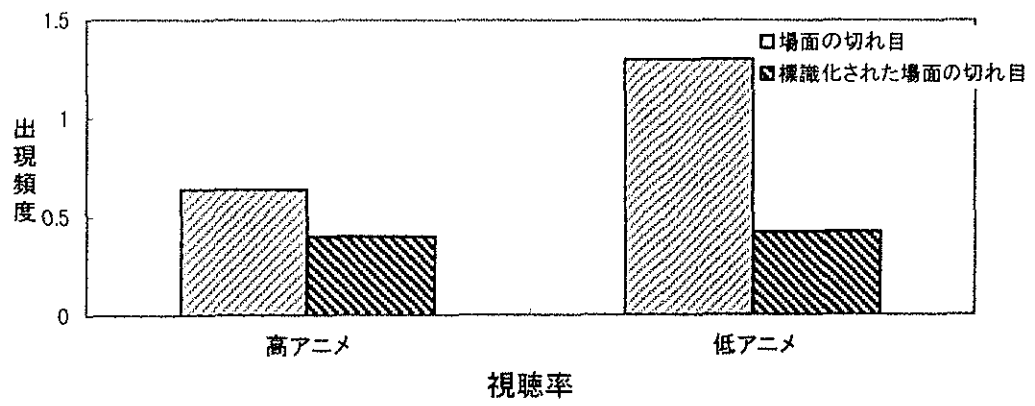


Figure2-7 1分間における場面の切れ目の出現頻度

次に、状況設定ショットの出現頻度の平均値について、視聴率 (2) の分散分析を行ったところ、主効果は有意でなかった ( $p > .10$ )。つまり、どちらのアニメでも、状況設定ショットが取り入れられた回数は約2回であり、同じ結果となった (Figure2-6)。

さらに、それぞれの場面の切れ目において、どれくらい状況設定ショットが挿入されているかについて、その割合を求めた。求めた割合を角変換し、変換値によって分析をすすめた (Figure2-8)。変換値について、視聴率 (2) の分散分析を行ったところ、主効果が有意であった ( $F(1, 22) = 8.36, p < .01$ )。ここから、視聴率の高いアニメでは、場面の切れ目に状況設定ショットが取り入れられる割合が高いことが示された。視聴率の高いアニメの場合、状況設定ショットが取り入れられる割合は約7割にもおよんだことが明らかになった。視聴率の低いアニメではその約半分であった。

最後に、場面の切れ目に取り入れられた状況設定ショットがどれくらいの時間におよんだかを出現時間として測定した。出現時間は対数変換を行い、変換値の平均値について、視聴率 (2) の分散分析を行った。その結果、主効果が有意であり ( $F(1, 47) = 22.75, p < .01$ )、視聴率の高いアニメでは状況設定ショットの出現時間が有意に長かった (Figure2-9)。視聴率の高いアニメでは平均6秒と長く、視聴率の低いアニメと約2秒の差があった。

以上の結果から、視聴率の高いアニメの場合、場面の切れ目に時間的余白が取り入れられ、場面の切れ目が明示されていることが多いと言える。さらに、視聴率の高いアニメの場合では、取り入れられた時間的余白が長い。ここから、視聴率の高いアニメでは、場面の切れ目が十分に強調されており、場面構成は明示されているとすることができる。した



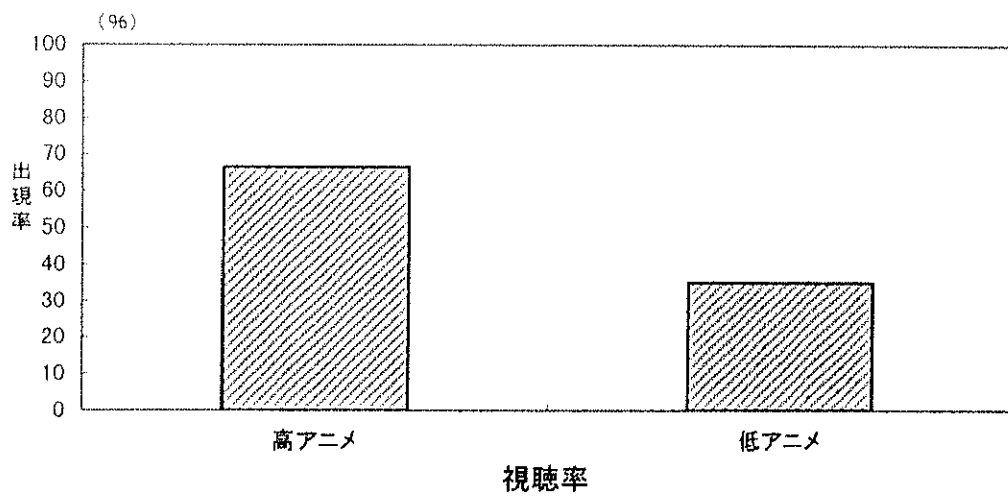


Figure2-8 場面の切れ目が標識化されている割合

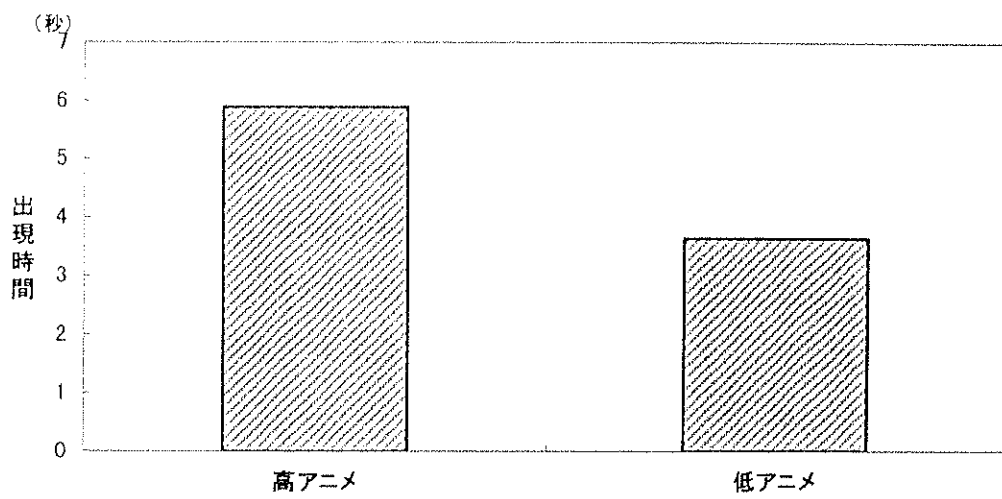


Figure2-9 視聴率 時間的余白の出現時間

がって、場面の切れ目に時間的余白を取り入れて標識化すると、場面構成は明示されることができる。また、このような場合、幼児は場面構成を受容しやすくなるということができる。

## 2.7 まとめ

第2章では、標識化がどのように場面構成を強調しているか、そして場面構成を明示しているかを検討することが目的であった。この目的を達成するために、以下の三つを検討した。第1は、場面構成の背景となる物語テキストの構成そのものの形式的特徴を検討することであった。第2は、場面構成の形式的特徴を検討することであった。第3は、標識化による場面構成の明示を検討することであった。以下では、これらの項目ごとにまとめて、考察をすすめることにする。

### 構成の形式的特徴

場面構成の背景となる物語テキストの構成そのものについて、その形式的特徴を明らかにするために、カット技法に着目した。ここでは、調査結果を以下の2点に整理し、構成の形式的特徴について考察する。つまり、第1は構成の形式的特徴についてである。第2は構成の受容性についてである。

#### 1) 構成の形式的特徴

調査1では、カット技法の出現頻度を検討した。その結果、アニメにおける1分間の出現頻度が12.8回であり、アニメはクイズと並んでカット技

法を多く取り入れた番組ジャンルであることが示された。ちなみに、この値はワイドショーにおける場合の約3倍であった。物語仕立ての番組ジャンルである時代劇と比較しても、アニメにおけるカット技法の頻度の高さは顕著であった。調査2では、アニメにおける1分間の出現頻度が13.6回であり、時代劇や人形劇と比較して約2倍の開きがあった。調査3では、種類の違うアニメにおけるカット技法の出現頻度を調査し、最も出現頻度の高い場合が16.7回で、最も低い場合が12.3回であった。これら三つの調査結果から、アニメにおけるカット技法の出現頻度は1分間に14回前後であると推察される。

それでは、アニメの種類とカット技法とはどのような関係があるのだろうか。調査3では、アニメのテーマと視聴率の違いに注目して調査を行ったところ、視聴率の高いアニメにおいて、「ヒーロー・SFもの」が「学園・生活もの」に比べて多くのカット技法を含んでいたこと、また、「ヒーロー・SFもの」のアニメにおいて、視聴率の高いアニメが視聴率の低いアニメに比べて多くのカット技法を含んでいたことが明らかになった。

そして、これら二つの結果を統合すると、テーマが「ヒーロー・SFもの」で、視聴率の高いアニメには、カット技法が特に多く取り入れられていることが導き出された。ちなみに、視聴率の高い「ヒーロー・SFもの」では、カット技法が1分間に約17回の割合で出現するが、これはアニメ全体の平均値と比べても3回ほど多い値であった。以上の結果から、テーマの種類や視聴率の違いのように、アニメの種類とカット技法の出現頻度との間の関連性が示された。

ところで、調査2ではカット技法の分類として、前後のショットが時間的につながっているかどうかという点から、アニメにおけるカット技法

の特徴を検討した。この調査では、テレビ番組において同時タイプが多用されるという一般的な傾向があった。しかし、他の番組ジャンルと比べて、アニメに取り入れられているカット技法は同時タイプが有意に多かったことから、アニメでは同時タイプがかなり多く用いられていると言えることができる。したがって、まず、このような同時タイプの多用をアニメの最も大きな特徴とみなすことができる。次に、アニメと他の番組ジャンルとを比較すると、継時タイプの出現頻度も比較的高いと言えることができる。

以上から、物語テキストの構成における形式的特徴を次のようにまとめることができる。つまり、物語テキストには、数多くの多彩な切れ目を取り入れられているということができる。

## 2) 構成の受容性

物語テキストの構成は幼児によってどのように受容されているのだろうか。ここでは、幼児の視聴率データをもとに、「ヒーロー・SFもの」のアニメに焦点を絞って考察を進める。

鈴木ら（1990）や日本放送協会（1981）は、10年間における幼児のテレビ視聴を明らかにする中で、幼児のアニメの視聴に性差のあることを一貫して指摘し、視聴率の高い「ヒーロー・SFもの」のアニメの場合、その視聴者の大部分を男児が占めていることを示している。本研究の調査結果は、視聴率の高い「ヒーロー・SFもの」のアニメがカット技法を最も多く含んでいることを示したが、この結果と鈴木らの結果とを併せると、男児はカット技法の多さを特徴とし、敏速な構成によって作られた「ヒーロー・SFもの」のアニメを愛好していると言えることができる。

本研究の調査からはカット技法と受容性の因果関係を述べることはできないが、男児は「ヒーロー・SFもの」のアニメを視聴することで、たく

さんのカット技法を受容していると言うことはできる。また、Huston & Wright (1983) は、カット技法がいつ画面を注視すればよいかについての情報の提供機能を持つとしているが、「ヒーロー・SFもの」のアニメに取り入れられているたくさんのカット技法が男児によるアニメの受容を導いていると推察することは可能であろう。このように考えるなら、同時タイプの多用がアニメの受容とどのように関係するかも興味深いところである。

いずれにせよ、「ヒーロー・SFもの」のアニメに絞れば、カット技法は幼児の受容にとって重要な要因となっていることは否定できない。要するに、幼児の好む物語テキストにおいては、切れ目が多いと幼児には受容されやすいことが示唆される。

### 3) 今後必要な議論

調査1から調査3はアニメにおけるカット技法の実態を示し、幼児が物語テキストと接触する場合にカット技法が重要な要因となっていることを示した。しかし、国内ではアニメなどの視覚テキストを材料に用いて検討した研究はそもそも少ない。この例としては、アニメを題材として幼児の物語理解を分析した高橋・杉岡 (1988) の実験研究や、1人の女兒のテレビ視聴を4年間にわたって追跡した村野井 (1989) の調査研究などをあげうるに過ぎない。このような現状において、今後、アニメにおいて構成が果たす役割を解明するためには、カット技法そのものについての地道な実態調査を着実に積み重ねていく必要がある。

たとえば、調査2はカット技法の分類を試みたが、さらに下位分類を進めることは可能である。アニメにおいて多用される同時タイプには、全景から上半身へ、さらには顔面アップへと静止状態の対象を時間間隔を含まないで表現するカット技法や、Figure2-1のショット5からショット

6へのように話者を交換するカット技法が多く含まれている。これらを登場人物や対象の種類などによって分類し、同時タイプのカット技法の特徴をさらに明確にすることは、これがある意味でアニメを特徴づけることになるだけに、今後、必要になるだろう。

### 場面構成の形式的特徴

調査4では、カット技法を同時タイプと継時タイプに大きく分けた上で、さらに継時タイプについて、前後のショットで、場面に共通性があるタイプ（場面内タイプ）と共通性がないタイプ（場面間タイプ）とに下位分類した。分析の結果から、視聴率の低いアニメにおいては、場面間タイプが有意に多く取り入れられていることが明らかになった。

ここから視聴率の低いアニメでは、1分間あたり約1回という割合で、場面が切り替わることが示されたわけである。つまり、視聴率の低いアニメでは、場面が改まる際には、一定時間が経過した後に、唐突に新たな別の場面に切り替わるのである。これは、視聴率の高いアニメで、このタイプの場面構成が少ないことと対照的である。視聴率の高いアニメでは、場面が切れて一定時間が経過した後にも、同じ場面が続く。

同じような結果は、調査5からも示される。調査5でも、場面の切れ目の出現頻度を分析している。その結果、視聴率の低いアニメには場面の切れ目が多く、視聴率の高いアニメの約2倍であった。調査4の結果とあわせると、視聴率の低いアニメでは、場面の切れ目が非常に多いと言うことができる。

以上から、視聴率の低いアニメでは、数多くの場面が唐突に切り替わ

るという形式的特徴を持ち、切れ目は必ずしも明示されないことが示された。そして、このような場面構成は幼児には受容されにくいことが示唆された。ここから、場面の切れ目を明示しないように物語テキストを作ると、一般に、幼児は受容しづらくなると言うことができる。

### 標識化による場面構成の明示

もともとテキストにはたくさんの切れ目がある。これは、主に調査1から調査3までの結果から裏づけられる。つまり、カット技法は1分間に14回前後も出現するという事は、それだけ多くの切れ目が出現していることを示している。言い換えると、通常、物語テキストには数多くの多彩な切れ目を取り入れられており、それらの中に場面の切れ目が紛れ込んでいると言うことができる。

なお、調査4や調査5の結果が示すように、もともと、場面は切れ目が明示されていないことが多く、唐突に新しい別の場面へと転換するようになされている。また、こうした場面構成は幼児には受容されにくい。しかしながら、切れ目の明示されない場面構成でも、切れ目を強調し、明示した場合には、その受容性が向上することを結果は示している。

調査5では、場面の切れ目に取り入れられている時間的余白として、状況設定ショットに着目した。視聴率の高いアニメと視聴率の低いアニメとで、状況設定ショットの出現にどのような違いがみられるかを分析した。その結果、どちらも、状況設定ショットが取り入れられた回数は全体としては同じ結果になったが、それぞれの場面の切れ目で取り入れられている状況設定ショットの様式は異なった。



第1に、それぞれの場面の切れ目において、どれくらい状況設定ショットが挿入されているかについて割合を求めたところ、視聴率の高いアニメの場合、状況設定ショットが取り入れられる割合は高いが、視聴率の低いアニメでは低いことが明らかになった。第2に、場面の切れ目に取り入れられた状況設定ショットがどれくらいの時間におよんだかを出現時間として測定した。その結果、視聴率の高いアニメでは出現時間が長かった。

以上の結果から、視聴率の高いアニメでは、場面の切れ目に十分な長さの時間的余白が取り入れられており、場面の切れ目は明示されているとすることができるのである。調査4の結果ともあわせて考えると、視聴率の高いアニメでは、場面構成が単純であることにくわえて、場面の切れ目が明示されていることになる。そしてさらに、視聴率の高いアニメの場合、場面の切れ目に取り入れられている時間的余白は長く、切れ目は十分に明示されているのである。

以上を総合すると、全体で見れば、物語テキストは数多くの多彩な切れ目を持っており、場面の切れ目はそれらの中に紛れ込み、埋没しているのが一般的である。しかし、場面の切れ目を強調することで明示することは可能である。例えば、場面の切れ目に時間的余白を取り入れることで、場面の切れ目を強調し、場面構成を明示することはできる。こうすることによって、幼児は場面構成を受容しやすくなるということが出来る。