

## 脚注

<sup>1</sup> 人間のコミュニケーション表現は、その物理的性格から2種類に分けられる（橋元，1997）。一つは、会話のように何もしなければ表現の直後に消え去ってしまうものであり、談話と呼ばれるものである。もう一つは、手紙、書籍、新聞記事、紙芝居、放送番組など表現の結果が残されているものであり、テキストと呼んで区別される。本論では、テキストを後者の意味に用いる。

<sup>2</sup> ここで言う物語とは、藤井（1991）のフルコトにあたる。藤井は物語をフルコトとモノガタリに大別し、前者は固定的な歴史伝承の詞章であり、後者は雑談や話談のような談話であると言う。本論文では、物語を前者の意味に用いる。また、ここでテキストデザインを作り手が受け手に対して行う知識の伝達と考えることにする。

<sup>3</sup> Figure2-1は別冊宝島（1989）より一部改作して抜粋したものである。

<sup>4</sup> これはモンタージュ（montage）の問題とも呼ばれている。montageは「組み立て」を意味する仏語で、「戦艦ポチョムキン」で名高いセルゲイ・エイゼンシュタインが用いた用語である。

<sup>5</sup> 筆者はカット技法の出現について、藤田・三尾（1991）も同じ基準を用いていることを確かめている。

<sup>6</sup> ここでは、作り手の提示したテキストの切れ目を受け手が外界情報としてどれくらい取り込んでいるかという感覚情報処理レベルの情報処理を広く受容性と呼ぶことにした。

<sup>7</sup> 正答となる配列順序に適合した順序を正順とした。

<sup>8</sup> 一般に物語の展開構造は主人公による問題解決過程とみなされる。したがって、通常、物語の冒頭で、問題解決のために主人公が遂行すべき目標が構造的に描かれている。

<sup>9</sup> Temporal Order Perception Test (高木, 1977) のこと。複数の有意味図形を継時的に提示し、それらの順序を再生させるテストである。

<sup>10</sup> Brown (1976) は前操作期の幼児が独自のやり方で物語を理解できることを示唆し、この発達段階を準論理の段階と命名している。また、内田 (1983) や高木・丸野 (1982) は、幼児が前後関係や順序関係の形成にあたって積極的に出来事についての知識を用いることを示している。これらを総合すれば、幼児の構造方略において既有知識が重要な役割を果たし、それが独自の形で方略使用に反映していると推察できる。ただし、この解明は本研究の目的から逸脱する。今後の研究が期待される。