



Title	幼児の映像視聴能力に関する研究-クレイアニメーション『ピングー』を題材として-
Author(s)	田口, 真奈
Citation	大阪大学教育学年報. 1999, 4, p. 57-71
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/11443
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

幼児の映像視聴能力に関する研究

～クレイアニメーション『ピングー』を題材として～

田 口 真 奈

【要旨】

本研究では、幼児の映像視聴能力を明らかにすることを目的として、調査研究を行った。調査の題材として、言語的な要素を排除しており、なおかつ優れた映像作品であるクレイアニメーション『ピングー』を選定し、4,5歳児を対象にインタビュー調査を行った。調査実施にあたっては、記憶力の影響を軽減するために、視聴しながら質問をするという方法をとった。視聴場面およびインタビュー場面をビデオに録画したものを詳細に検討した結果、以下のようなことが明らかとなった。まず幼児は、低次の映像技法についてはかなりな程度理解できており、画像と音響効果だけで表現された物語であっても、場面場面を読みとり、言語で表現する力はかなり育っている。また物語の展開を予測したり自分なりに場面と場面を関連づけつつ視聴しているといえる。しかしその関連づけは十分ではなく物語の全体的な理解には至らない。こうした結果は幼児の物語スキーマの獲得時期との関連から説明されよう。

1. 問題と目的

(1) 研究の背景

ハードウェアの急激な進歩によりマルチメディアやインターネットなど、映像の果たす役割の大きさは質量ともに変化している。こうした時代にあって映像研究は近年特にその必要性が注目されている。

中島は、映像とそれを見る者との関わりを探っていく研究を基礎的研究と実践的研究に大別し、前者を「人間の視覚情報処理特性そのものに関する研究」、後者を「学習場面等における学習者の課題達成や知識習得の向上を目的とした映像の利用およびその際の映像の役割や効果を検証する研究」と位置づけている(中島,1996 p.84)。前者については、心理学の分野で緻密な研究が進められている一方、実践的研究についても、どのような番組構成にすればより児童に理解されやすく、また教育効果があがるのかといった番組効果研究が1960年代からNHK放送文化研究所を中心に数多く行われてきた(秋山,1995)。こうした流れは授業全体を視野にいれた映像メディア研究へと発展し、いまなお活発に行われている。

映像の「読み・書き」能力そのものに研究の焦点をあてた映像視聴能力研究が進められてきたのはこの15年ほど前からである。映像視聴能力の構造に関する研究にはじまり(水越,1981など)、映像視聴能力の個人差・文化差に関する研究、発達に関する研究(多田,1968, Collins,1978など)など映像の読みとりに関する実証研究が進められ、さらに映像視聴能力の育成やメディア教育のためのカリキュラム開発も1980年代から行われている(後藤ほか,1987, 吉田,1985など)。

特に最近では、台詞やナレーションのない映画「裸の島」を調査の題材に用いることで映像視聴能力から言語理解能力を分離したデータを収集し、映像視聴能力の構成概念要素の探索とその発達的変化の検討を目的とした研究が進められており、映像視聴能力には明らかに発達差があること、その発達差は構成要素ごとにその現れ方が異なっていることなどが明らかになっている（木原ほか,1996）。

（2）問題の所在と研究の目的

幼児はテレビ・ビデオの視聴時間が長いことが知られており（白石,1995）、かつ、雑誌「放送教育」では1985年5月より毎号にわたって「保育と放送」に関するコーナーが設けられるなど、幼児教育において放送を用いた実践は数多く報告され、関心も高い。しかし、読み書き能力や表現力が不十分である幼児に質問紙調査という従来の研究方法が馴染まないこともあって、映像視聴能力研究の調査対象は小学生以上に限られていることが多かった。NHK放送文化研究所などが新しい幼児向け番組作成のために実験調査を行ったものや（白井ほか,1982）、村野井が1事例を4年間観察した研究（村野井,1989）などがあげられるものの、幼児の映像視聴能力の把握という観点での研究はなされてこなかったのである。従って放送教育がより効果的に行われるためには受け手である幼児の映像視聴能力の実態の把握が必要であろう。

そこで、本研究では、4,5歳児の映像視聴能力に関する基礎的なデータを得ることを目的として、「ピングー」というクレイアニメーションを題材とした調査研究を展開した。

2. 研究の方法

（1）題材

オットマー・ゲットマン原作・アニメーション制作による「ピングー」シリーズの中から「ピングーの迷子」（1989年に制作、5分の作品）を選定し、調査の題材に用いた。「ピングー」は1987年から制作されているクレイアニメーションである。クレイアニメーションとは、粘土でできた人形を少しずつ動かしながら撮影したアニメーションのことであり、立体感を表現することに特に優れている。これを調査の題材として選んだ理由は以下の2点である。

I. 制作者が言語的な要素に頼らず、映像でメッセージを伝えることを意図した作品である。

「ピングー」制作国であるスイスは、ドイツ語フランス語イタリア語ロマンシュ語という4つの言語をもつ国である。制作者は自国内はもちろんのこと、世界中のどの国の言葉を話す子どもにも理解可能なことを目的とし、セリフは全て「万国共通ピングー語」という制作者のオリジナルなものを用いている。そのため、視聴者は言語によってこの作品を理解するのではなくて、画像と音楽、ピングー語を含む音響効果だけでストーリーとシナリオを読みとり、登場人物のセリフを想定し、心情を把握しなければならない。純粹に映像視聴能力の基礎的な要素の発達を調査するためには、このように言語要素が入らない題材を用いることが

必要であると考えた。

II. 調査項目とした映像技法が含まれおり、なおかつ映像としても内外で高い評価を受けた優れた作品である。

このアニメーションはヨーロッパを中心にアジアやアフリカなど世界各地でテレビ放送されており、また国際コンクールで数々の賞を獲得している。映像視聴能力を調査するためには調査の題材として十分な作品性・映像構成をもったものを選定する必要があるが、『ピンガー』はこの条件を満たした作品であると言える。なお、今回選定した「ピンガの迷子」は、『第18回NHK「日本賞」教育番組国際コンクール前田賞』(1991年)、『ミュンヘン国際青少年番組賞』(1991年)を受賞している。

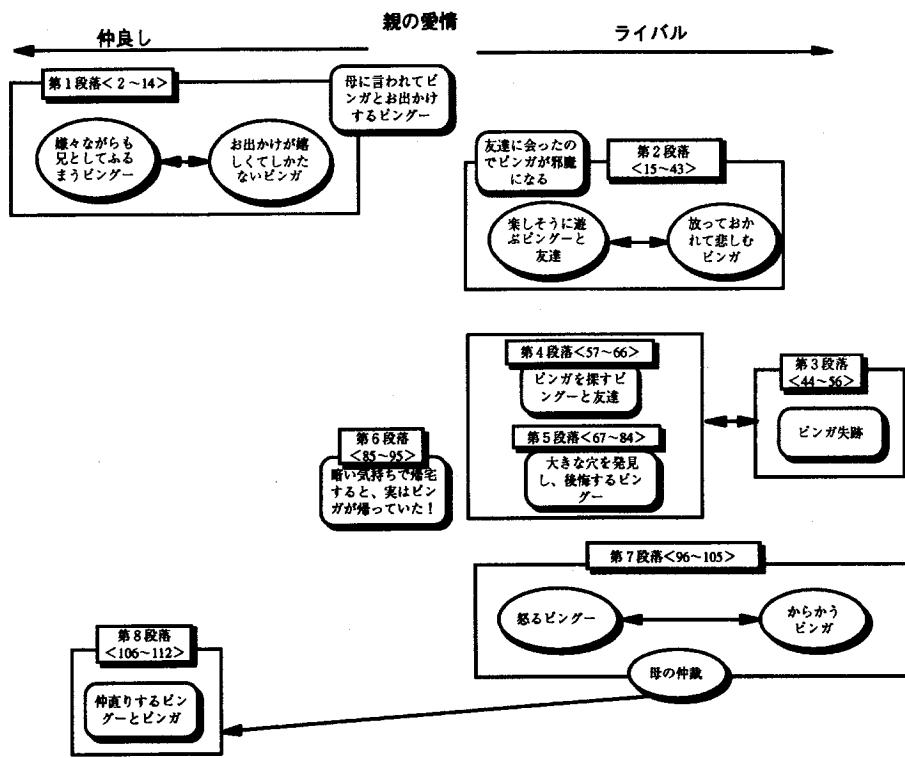


図1 「ピンガの迷子」番組構造図

図1は、本作品よりキーシーンを112枚抽出・構造化して作成した仮説的な番組構造図である(<>内はキーシーン番号)。この物語は、兄であるピンガーと妹であるピンガの間に起こったある事件(ピンガが迷子になる)を扱ったものであり、8段落から構成されている。第7段落のクライマックスのための伏線が第1段落から第6段落まで表現されており、たとえば事件のきっかけとなる第2段落では、妹を放って友達と楽しそうに遊ぶ兄ピンガーと独りで放って置かれて悲しそうに泣く妹ピンガが対比されるなど、兄と妹の心情を比較する形のモンタージュが多用されている。

(2) 調査の内容

調査は、視聴場面の観察とインタビューによって行った。インタビュー項目の決定にあたっては、映像視聴能力の構成要素に関する過去の研究知見からその構造を再考し、同題材を用いて、小学生（3年生～6年生までの226名）を対象として質問紙調査を行った研究結果（田口,1997）を踏まえた。そこでは調査項目ごとに正答率が大きく異なるとの知見が得られたため、3年生以上の学年において正答率が70%に達しなかった項目に関しては今回のインタビュー項目から除き、基礎的な能力とされている「人物関係の把握」をインタビュー項目に加えた（図2参照）。

また、今回はインタビュー項目としてあらかじめ設定した項目以外の要素を帰納的に抽出することを目的として、視聴中の発話や表情及び視聴態度を2台のビデオカメラで録画し視聴場面の観察を行った。

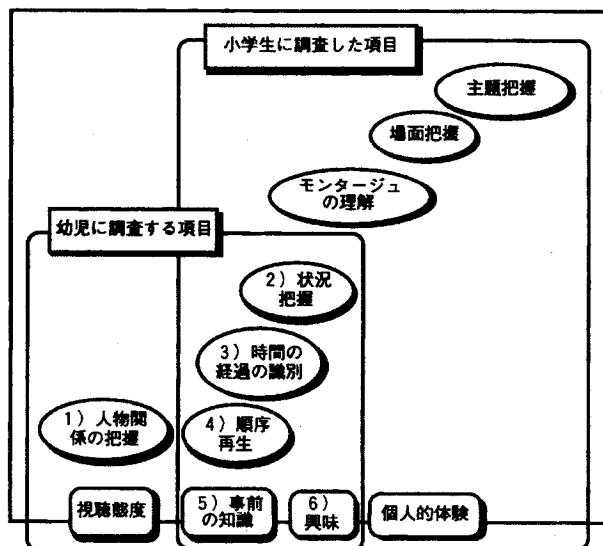


図2 インタビューの項目

(3) 調査の方法

インタビューの項目によってはある特定場面を想起して回答することが必要となるが、そうした項目への回答に際しては、作品を再度視聴させながら隨時ビデオを停止して質問するという方法をとった。こうすることことで児童の記憶力の負担が軽減されるとともにインタビューで扱う場面が明確となり、その場面を想起できるかどうかといった記憶力の差が回答に与える影響を排除することができる。具体的な質問箇所とインタビューの目的及び質問内容を表1に示した。

調査した映像視聴能力の要素	インタビュー項目		インタビューの目的	具体的な質問	質問箇所	
	質問	段落			内容	
	質問1	人物関係の把握	兄妹関係、友達関係がわかるかどうかを把握する	この子（ピングー）は誰？ この子（ピングー）は誰？ a: この子（ピングー）はどうして泣いているの？ b: この子（ピングー）は何をやっているの？ c: どうしてこの子（ピングー）は泣いているの？ d: この子（ピングー）は何て言っていると思う？	1 2 4 5	母に言われてピングーとお出かけするピングー 友達（ピングー）に会ったので、ピングーがじやまになる ピングーを探すピングーと友達 大きな穴を見出し、後悔するピングー
	質問2	状況把握	心情理解を含んだ状況把握の程度を明らかにする	あれ？ どうして急に暗くなっちゃったのかなあ？	6	暗い気持ちで帰宅すると、実はピングーが帰っていた！
	質問3	時間の経過の識別	時間の経過がわかるかどうかを把握する	どんなお話だった？ 先生はよく見えなかつたから、教えて。		1回目視聴後
	質問4	順序再生（口頭）	口頭でどの程度ストーリーが再生できるかをはかる。	これは、今見たお話の写真だけど、お話の順番に並べ替えられるかな？		1回目視聴後 (ストーリーの再生後)
	質問4	順序再生（並べ替え）	主要5場面の並べ替えにより、順序再生がどの程度できるかを把握する	これ、知ってる？ このお話、見たことある？		1回目視聴後
影響を与える要因	質問5	事前の知識	『ピングー』をどの程度知っているかを把握する	先生は他にもこのピングーのお話をいっぱい持ってるけど、見る？		2回目視聴後
	質問6	興味	興味をもったかどうかを尋ねる			

表1 具体的な質問箇所とインタビューの目的及び質問内容

(4) 具体的な手続き

調査実施に先だって調査者である筆者は、ラポール形成のため調査実施の約1カ月前から週に1回程度、幼児と接する機会を得た。その際、教室にビデオカメラを持ち込み、子どもたちが自由に触れられる環境を整えた。今回データ収集にビデオカメラを用いることを考慮し、ビデオカメラに対する過剰な好奇心を除去するためである。これらのことにより、観察・インタビューがスムーズにいくとともに子どもから十分な発言を引き出す前提条件が整ったと考えている。

調査当日には視聴意欲の確認後、クラスごと（年齢別編成、各2～5名）にビデオ視聴室で視聴させた。クラスごとの視聴は自由発話が喚起されやすいと考えたためである。1回目の視聴時は調査者はビデオカメラでの撮影のみを行った。1回目視聴が終わった段階でストーリーの再生及び、順序再生、事前の知識に関する調査を行い、すぐに2回目を視聴させた。2回目視聴の際にはキーとなる場面でビデオを停止しながら質問をし、最後まで視聴させた。

2回目の視聴が終わった段階で興味の有無を確認し、今回は時間がないから部屋に戻ろうと誘って教室に帰した（図3参照）。調査は1日1クラスのみを行い、同じ調査を5日かけて行った。

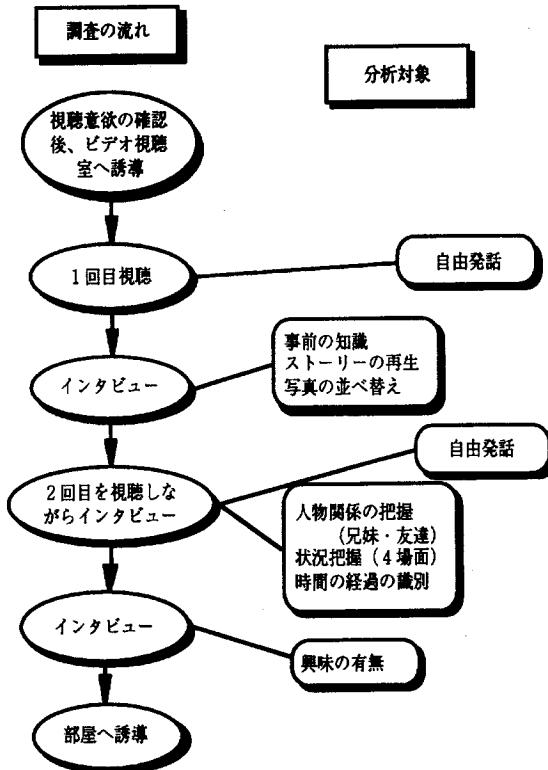


図3 調査の手順

(5) 調査対象及び調査時期

調査は、豊中市立T幼稚園の4,5歳児15名の協力を得て（表2）、1995年10月中旬～下旬に同園内にて実施した。

	男子	女子	計
4歳児	2	5	7
5歳児	4	4	8
計	6	9	15

表2 調査対象

3.分析の結果と考察

(1) 分析の方法

視聴場面及びインタビューの様子を録画したものをプロトコルデータとして書き起こし、分析対象とした。インタビュー項目への回答については対象数が少ないために厳密な統計処理にはなじまないが、ここでは一つの傾向性をとらえることを目的に各項目ごとに正答者数を算出した。自由発話についてはカテゴリー分析を行った。

(2) 分析の結果

1) インタビュー項目への回答

質問1（人物関係の把握）への回答

兄妹関係はほとんどの幼児が正しくとらえていたが友だち関係は比較的分かりにくく、兄妹関係が正しく把握できたもののうち半数しか正しく回答することができなかった（表3）。なお、正答に至らなかった6名のうち4名がお父さん、2名がお兄さんと回答しており家族内的人物関係を想定するようである。これは兄妹関係の把握は本作品理解のために必要不可欠であり、かつ初めのシーンのみで理解が可能であるが、友達関係はストーリーやシナリオが理解できていないとわからないものであり、難しかったものと思われる。

		友達関係		計
		正答	不正答	
兄 妹 関 係	正答	4	4	8
	不正答	0	2	2
計		4	6	10

表3 人物関係の把握回答結果（人数：N=10）

質問2（状況把握能力）への回答

場面を提示しながら登場人物の行動の理由を求めるなど、状況把握能力をはかった結果、状況把握dをのぞく3場面すべてについて全員が正しく把握できていることがわかった。状況把握dについてはピングーが母親にその日の事件の内容を話す場面であり、話の内容を過去に遡って答えなければならないために他の設問よりも難しかったのではないかと思われる。しかし、表4より読みとりの程度の差は多少あるものの、ナレーションや台詞が全くないにもかかわらず、画像と音響効果のみで場面場面を読みとり、それを言語で表現する能力はかなりな程度獲得されていることが明らかになった。

質問 (状況把握)	正答		不正答
	度数	回答例	
a この子 (ピングー) はどうして泣いているの	10	ピングーとかが遊んでくれないから・赤ちゃんも一緒に遊びたいから・一人になっちゃって寂しいから	0
b この子 (ピングー) は何をやっているの	10	探してる	0
c どうしてこの子 (ピングー) は泣いているの	10	赤ちゃんが死んじたと思っているから・赤ちゃん穴に落っこちたと思う・ピングーがないから	0
d この子 (ピングー) は何て言っていると思う	7	赤ちゃんいなくなって寂しい・いなかった	3

表4 状況把握回答結果 (人数: N=10)

質問3 (時間の経過の識別)への回答

昼間から夜になったことを表すシーンでの質問であるが、4歳の男児1名を除く全員が編集の効果（昼間のシーンがフェイドアウトされると同時に夜のシーンがフェイドインしていく）から夜になってしまったことをよみとっていた。ある5歳の女児は「あんな、ちょっと早くやってん（時間を早く進めた）」と時間の短縮に関する発言をしている。また、「ずっと探していたから」「遠いところへ行ったから夜になった」「ずっと歩き続けたから」などの回答があったことより、登場人物の行動が、時間を圧縮することによって省略されていることについても理解し、何をしているのか推測することまで可能であることが明らかになった。これらのことから、時間の経過を表すような低次の映像技法は4,5歳の時点でかなり理解されていることがわかった。

質問4 (順序再生一並べ替え)への回答

5枚の写真（実際はビデオプリンタでうちだしたもの）すべてを並べ替えられた者は、15人中6人であり、そのうち5人が4歳児であった。そこで視聴態度を2群に分類し、正答者数を算出した（表5）。その結果、視聴態度がよかったものは、順序再生の正答者が多い傾向にあったが、熱心に作品をみていれば十分に並べ替えができるというわけではなく、10名中4名が画面から目を離さず視聴していたにも関わらず、正答に至らなかった。

回答	視聴態度	ほとんど画面から目を離さず視聴	断片的に視聴	計
正答	6	0	6	
不正答	4	5	9	
計	10	5	15	

表5 順序再生回答結果（人数：N=15）

質問4（順序再生一口頭）への回答

口頭でストーリーの再生を求めたが、同じ話を視聴したことがあると回答した4歳女児（M）を除いては適切な回答が得られなかった。この4歳女児（M）の全プロトコルを発話単位（ここでは句読点を基準とした）ごとに番号を付し、その発言内容と先に抽出した112のキーシーン及び番組段落との対応関係を示したものが表6である。表より、複数のキーシーンから導かれる意味にまで言及が及んでいる部分も一部に見られるが（発話番号32,42など）、基本的には断片的な記憶から印象に残ったシーンの画像をそのまま言葉にしてそれをつないでいくという方略をとっており（発話番号15,21,23,49,50,59,60など）前後の関連などにまで理解が及んでいるとはいえない。また、自分で考えたことと実際に場面から与えられた情報をおりませて表現していることもうかがえる（発話番号6,13,60）。しかし、結果的には段落1～8すべてについて不足なく言及しており、登場人物の人物関係も明確に把握している（発話番号4,11,25,49より）。また、推測を含んだ心情説明や（発言番号40など）、前の場面と関連づけなければ出てこない発言（発話番号37）などがみられ、状況把握はかなり的確にできていることがわかる。さらに物語の起承転結に関する発言（発話番号28,51など）も不十分ではあるがみられた。その他の子どもについては、インタビューでは回答がなかったものの、ある男児（5歳）は、調査後（2回視聴後）、教師に「何見たの？」と尋ねられた際に、「ピンガー。あんな、赤ちゃんが落とし穴に入って、家にいたの」と返答している。

以上のことより幼児はストーリーの再生そのものが困難であるが、複数回視聴することで再生され得る可能性があることが示唆された。また再生が可能である場合には、接続詞の表現が不十分であり印象に残った場面を羅列していくという方略をとっているために、場面と場面を関連づける能力は十分ではないが、物語の段落に沿った記憶・再生がなされていることが明らかとなった。

2) インタビュー結果のまとめ

インタビューの結果から以下のようなことが明らかとなった。すなわち、時間の経過の識別といったような低次の映像技法は4,5歳ではほとんど獲得されているために、画像と音響効果のみで表現された題材であっても、1場面1場面を読みとり、それを言語で表現する状況把握能力はかなりな程度獲得されている。しかし、1場面1場面は読みとれてもそれらを関連づけ、推測する能力は十分ではない。そのため人物関係の把握についても、特定の1

場面からわかるようなものについては理解が容易であるが、ストーリーやシナリオの理解と非常に密接につながっているようなものについては正答率が低かった。また、全体的な理解を要する順序再生やストーリーの再生は4,5歳児でもかなり困難な者が多かった。

なお、今回想定した映像視聴能力に影響を与える要因としては、視聴態度など一部にその影響が見られたが、興味の有無や背景知識については幼児間で差が見られなかつたために考察の対象とはなり得なかつた。

発話番号	プロトコル	キーシーンとの対応	番組の段落	発話番号	プロトコル	キーシーンとの対応	番組の段落
1	あのな、		第1段落 2~14	33	途中から足あとあってな、	68	第5段落 67~84
2	なんかな、			34	それでな、		
3	ピングーっていうな、			35	足あと… (聞き取り不能) …などこにな、	69~	
4	お兄ちゃんの、			36	マフラーが、	76	
5	そしたら、			37	ピンガがしてたマフラー、	76	
6	学校に行ってんやんか。			38	赤いマフラー落ちてん な	76	
7	そいで最初はな、… (聞き取り不能)			39	そいで落とし穴があつて な	80~82	
8	ピンガっていうな、			40	そいでそこに落ちたかと 思つて	82~83	
9	奴、			41	そいでな夜… (聞き取り 不能) …	85~	第6段落 85~95
10	その人な、			42	帰ってきたら	86~95	
11	まだ赤ちゃんやけどな、			43	あのね、		
12	その人な、			44	それからね、		
13	2歳やけどな、			45	何か、		
14	でもな、			46	ピンガの頭たたいて、	98	第7段落 96~105
15	屋根から降りてきて、	7		47	そいでな、		
16	なんか、			48	途中からな		
17	あの、			49	ピングーのママが出て	99	
18	それからな、			50	そいでなんかマフラーか けたとき	104	
19	なんか、			51	最後、		
20	なんかにピンガの、			52	もうな、		
21	なんかに紐のついた乗り 物に乗つけてんやんか。	8,9		53	あんな、		
22	そいでな、… (聞き取り 不能)			54	もうな、		
23	ピングーバイバイってい ってな	10		55	仲良しくてな、	109~110	第8段落 106~ 112
24	ピングーな、			56	そいでな、		
25	友達のどこに行ってな、	15,16		57	なんか、		
26	なんか跳び箱してん。	18~20		58	ピングーな、		
27	そいでな、			59	椅子に座ってピンガのな、		
28	途中からいなくなつてん。	45~		60	2歳の赤ちゃんにミルク 飲ましてん。	112	
29	そいで家、			61	そいで終わつてん。		
30	何んかな、						
31	足あと、	68					
32	なんか探してるときに	57~66					

表6 ストーリーの再生内容 (4歳児Mの事例)

3) 自由発話のカテゴリー分析

自由発話をカテゴリー分析した結果、幼児は視聴中に模倣、展開予測、先読み、関連予測、人物特定、状況把握などを行いながら視聴していることが明らかとなった（5歳児クラスの事例を補足資料とした）。1回目の視聴中は主にピングーの発するピングー語やそのしぐさに興味をもち、口まねをしたり、しぐさの真似をしながら視聴していたが（模倣）、物語の展開に従って「これやったらお父さんたちが穴におちて助けにいけばいいねん」（5歳K男）「ちがうで。死んでんで」（5歳I子）など、物語の展開を自分なりに予測したつぶやきが出てくる（展開予測）。これは特に2回目の視聴中に多くなるが、2回目には自分なりの自由な推測だけでなく、1回目に視聴した場面を覚えて先読みする場面や（先読み）、先に見た場面と関連づけて理解しようとする場面も若干みられた（関連予測）。さらに、視聴途中に「やっぱりあれ、お兄ちゃんや」（5歳S男）とつぶやくなど、前後の関連から人物特定を行っていることもうかがえた。また、1回目2回目ともに映像として提示された場面を口に出して言葉で表現する行動（状況把握）は多く見受けられた。

以上のことから、幼児は提示された映像を模倣したり、言葉で表現したりすることで状況を把握し、自分なりに場面と場面を関連づけて理解しようと能動的に視聴していることが明らかとなった。

（3）考察

以上の結果より、幼児はさまざまな模倣を行いながら状況把握や人物の特定を行い、場面の展開を予測したり自分なりに場面と場面を関連づけつつ視聴しているが、場面間の関連づけは十分ではなく、物語の全体的な理解には至らないことが明らかとなった。物語の全体的な理解に至らなかった原因としては、幼児の物語スキーマ（Mandler,J.M. & Johnson,N.S.,1976）の発達と関連があると思われる。順序再生については同題材により行われた調査結果より、小学校3年生では正答率がほぼ100%に達している（田口,1997）ことから考えると、4,5歳から6,7歳の間に大きく発達する能力であることが推測されるが、基本的な物語スキーマは6歳時すでに形成されているとの示唆が、絵本を用いた先行研究から得られている（高木ほか,1979）。順序再生の正誤とこうした物語スキーマの獲得との関連は今後検討されるべき問題であろう。また、ストーリーの再生については5歳児でもほとんど回答が不可能であった。これは絵本の読み聞かせをおこなったのちに、再話能力の発達を調査した阪本らの研究結果（阪本ほか,1968a,1968b）と比較するとかなり低い正答率であったといえるが、今回の題材が、映像だけで提示されたものを言語化して再生しなければならなかつたために難しかったのか、絵本とビデオというメディアの違いによるものなのかは今後検討を要する。高木は、同じ物語をお話・絵本の読み聞かせ・テレビ番組という3つのメディアによって与えた場合の理解の比較を行っているが、その中でテレビは再構成テストにおいて絵本の読み聞かせよりも得点が低かったという結果を出している（高木,1979）。今回の結論がテレビの一般的な特性によるものなのか、この題材特殊な理由によるもののかは、今後さまざまな題材で検討されねばならない。

4.今後の課題

クレイアニメーション「ピングー」を題材としてインタビュー調査を行い、幼児の発話からその映像視聴能力を検討した結果、ナレーションや台詞などの言語的な情報が全く含まれず、画像と音響効果のみで表現された作品であっても、4,5歳児は低次の映像技法を理解しており、状況把握能力はかなり獲得されていること、しかし物語スキーマに関連すると思われる項目の正答率は十分ではなく、場面と場面を関連づけたりストーリー全体を把握したりするには至らないことが示唆された。今後は調査対象を増やし、またクレイアニメーション以外の多様な題材を用いてこのような傾向の妥当性を検証していかねばならないであろう。

最後に今後の課題として検討されるべき問題点を指摘する。まず、今回調査した映像技法は、時間の経過の識別のみであったために、かなり理解しやすいものであったと考えられる。オーバーラップによる過去への時間的逆転の理解は小学校3年生でも2割が理解できていないことや(多田,1968)、夢の内容を挿入するような映像技法に気づかないものが小学校2年生で2割いる(河野,1983)ことなどが指摘されている。今後は幼児に理解可能な映像技法にはどのようなものがあるのかといったことや、アニメーション特有の構図や登場人物の目線や表情、身ぶりなどのもつ意味や効果がどの程度読み取れるのかといったことに関しても検討を重ねていく必要があろう。また、今回、映像視聴能力の発達と物語スキーマの獲得との関連を指摘したが、映像視聴の際に必要となってくる能力の探索は今後とも進められていかねばならない重要な課題である。さらに調査デザインに関しては、幼児を対象とした調査の場合、繰り返し視聴の効果や(Sellほか,1995)、視聴直後よりも3日後に行った遅延調査の方が正答率が高い項目があるといった調査時期の問題(高木ほか1979など)、継続視聴の効果(松本,1997)などが指摘されているため、調査に組み込むべき変数は多い。今後はこのような側面を含んだより緻密な調査デザインによって、映像視聴能力の各要素ごとに検討を加えていかなければならないであろう。

<謝辞>

調査にご協力をいただいた幼稚園の先生方と幼児の皆さんに紙面を借りて感謝の意を表します。また、本研究の一部は平成7年度文部省科学研究費補助金総合研究(A)「映像の構成と視聴能力の発達に関する総合的研究」(研究代表者:生田孝至)によるものである。

参考文献

- 秋山隆志郎 1995 「放送による教育の研究の分析と考察」日本視聴覚・放送教育学会編『教育メディア研究』第1巻第1号,21-37
- Collins,W.A.,H.Wellman,A.H.Keniston,&S.D.Westby 1978 "Age-related Aspect of Comprehension and Inference from a Televised Dramatic Narrative", Child Development,49,389-399
- 後藤和彦・坂元昂・高桑康雄・平沢茂 1987 『メディア教育を拓く』株式会社ぎょうせい
- 木原俊行、田口真奈、生田孝至、水越敏行 1996 『映像視聴能力の発達的研究-映画『裸の島』を素材として-』教育メディア研究第2巻 第2号,1-14

- 河野義章 1983 「小学生の映像認知～映画「野ばら」を材料として～」『日本教育工学雑誌』 Vol.8, No.1, 25-36
- Mandler, J. M., & Johnson, N. S. 1977 Remembrance of things parsed: Story structure and recall. *Cognitive Psychology*, 9, 111～151
- 松本勝信 1997 「幼児の継続視聴の教育効果としての時系列認識の変容」『教育メディア研究』第3巻第2号, 14-24
- 水越敏行 1981 「視聴能力をどうとらえるか」水越敏行編著『視聴能力の形成と評価－新しい学力づくりへの提言－』日本放送教育協会, 11-34
- 村野井均 1989 「幼児のテレビ理解の発達－1事例の4年間の観察から－」『福井大学教育実践研究』第14号, 235-252
- 中島義明 1996 『映像の心理学 マルチメディアの基礎』サイエンス社
- 白井常・坂元昂 1982 『テレビは幼児になにができるか 新しい幼児番組の開発』日本放送教育協会
- 阪本一郎、今井路子、篠原寛子 1968a 「幼児のお話の能力の発達」『読書科学』 XI, 3, 29-33
- 阪本一郎、今井路子、篠原寛子 1968b 「幼児のお話の能力の発達（2）」『読書科学』 XII, 1, 36-41
- Sell, Marie. A.、Glen E. Ray、LaNeel Lovelance 1995 "Preschool Children's Comprehension of a Sesame Street Video Tape: The Effects of Repeated Viewing and Previewing Instructions" *Educational Technology Research and Development*, Vol.43, No.3, 49-60
- 白石信子 1995 「幼児と母親とテレビ～「幼児のテレビ視聴に関する意向調査から」～」『放送研究と調査』12月号
- 多田俊文 1968 「映像認知の発達に関する実験研究」『文研年報』 13
- 田口真奈 1997 「映像視聴能力の発達に関する調査研究～小学生を対象として～」 大阪大学教育学年報 大阪大学人間科学部教育学研究室 第2号, 155-171
- 高木和子 1979 「幼児の物語理解におけるメディア特性の影響～テレビ視聴による物語理解を中心として～」『読書科学』 XXII, 1, 2, 1-9
- 高木和子、丸野俊一 1979 「幼児の物語理解に及ぼす先行情報の質的効果」『教育心理学研究』 第27巻, 第4号, 238-243
- 吉田貞介編著 1985 『映像時代の教育-そのカリキュラムと実践-』日本放送教育協会

補足資料 自由発話カテゴリー分析 ~5歳児クラス(ゆり組)の事例~

映像段落	キー・シーン	段落の内容	1回目視聴中の内容に関する自由発話		2回目視聴中の内容に関する自由発話	
			発言	カテゴリー	発言	カテゴリー
段落1	2	母に言われて ピンガとお出 かけするピン グー	「あー面白いなあ」(K男)	感想		
	14		口をのばすまねをする「ここのび た。ほよーんって。」(K男)	模倣 (形態)		
段落2	15	友達(ピンゴ) に会ったので、 ピンガがじゅ まになる	「によーによーによやって。だい ちゃんもみるかな」(K男)	模倣 (音声)	「泣いてる、かわいそうやなあ。」 (K男)	状況把握 &感想
	1		「あ、泣いてるわ！」(S男)	状況把握		
	43		「泣いてる…」(K男)	状況把握		
段落3	44	ピンガ失跡			「どっかいった。何で？！赤ち ゃんも遊びたいから、どっかいっ た」(I子)	状況把握
	5				「あ、さっきの穴に…」(K男)	関連予測
	56				「やっぱりあれお兄ちゃんや」(S 男)	人物特定
段落4	57	ピンガを探す ピングーと友 達			「どうしたんやろ？死んじやった のかな？」(S男)	展開予測
	5				「違うで。雪に埋まってんで」(I 子)	展開予測
段落5	67	大きな穴を発 見し後悔する ピングー	「足跡や。ほら。ペンギンの足跡 やで。」(S男)	状況把握	「あ、あそこの型から(足跡に) ついていけばいいねん」(I子)	展開予測
			「みたい。これ」(K男)	感想	「足跡ちょっとしかないもん。こ こまでしか。」(S男)	展開予測
			「なんて言ってるの？」(I子)	疑問	「埋まってるねん。」(I子)	展開予測
			「ぴこぴこぴこって」(K男)	模倣 (音声)	「でも落とし物についていけばい いねん」(S男)	展開予測
			「でっけえな。この穴」(S男)	状況把握	「あ、これマフーラーや」(K男)	状況把握
			ピングーの声の真似をする。「ふ えーふえー」(I子)	模倣 (音声)	「あん中の穴入っちゃってん」(I 子)	展開予測
			「あ、また口伸びてるな」(K男)	模倣	「お父さんが助けにいけばいいね ん」(K男)	展開予測
			「お兄ちゃん…」(S男)	人物特定		
			「これやったらお父さんたちが、 穴におちて助けにいけばいいね ん」(K男)	展開予測		
			「ちがうで。死んでんで」(I子)	展開予測		
段落6	85	暗い気持ちで 帰宅すると、 実はピンガが 帰っていた！			「あ、これ(家)の中に入ってる！」 (I子)	先読み
	5					
段落7	96	怒るピングー、 からかうピン ガ			「おった… なんで？」あ、わ かったおうちに帰ったんや」(K男)	状況把握 &関連予測
	1				「ちゃう！寒かったから帰ってん。 誰もおらへんようになったから」 (I子)	関連予測
	105				「あそこの穴におっこちたんち ゃう？突然。」(S男)	関連予想
					「自分であがったんかな。」(K 男)	関連予測
段落8	106	仲直りするピ ングーとピン ガ				
	5					
	112					

A Study on the Visual Literacy of Preschool Children

-Using the clay animation “PINGU” as a Material-

TAGUCHI, Mana

In this study the author designed and conducted an interview survey to clarify the visual literacy of preschool children. The subjects were 15 kindergartners from fourth to fifth. The clay animation “PINGU” was selected as the visual material, because it has no verbal information. The characters in this work speak in a fictitious language and there is no narrator. Such material should be used so as to measure the visual literacy accurately.

The procedure was as follows. The subjects watched the story once. Then they required to answer the questions while watching the video once more. In this way, the subjects are not so pressured by memory. The questions of the interview were determined from the result of the survey which researched the visual literacy of elementary school students using the same material. And while watching video, their expression and speech were recorded by video tapes to get further data.

Analysis of these two kind of data, interview and observation, suggests two things. First preschool children have already acquired basic visual techniques, so they can understand individual scenes in spite of they are made from only sound and pictures. Second however they are not able to give an outline of the story because it is hard for them to relate each scenes. And the author pointed that this difficulty may have the influence of their immature story schema.