OUKA
Osaka University Knowledge Archive

Title	映像視聴能力のモデル化に関する実証的研究
Author(s)	田口, 真奈
Citation	大阪大学, 1999, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.11501/3155086
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

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

Osaka University

【9】

氏名	田口真奈（たぐちまな）
博士の専攻分野の名称	博士（人間科学）
学位記番号	第 14333 号
学位授与年月日	平成11年3月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当 人間科学研究科教育学専攻
学位論文名	**映像視聴能力のモデル化に関する実証的研究**
論文審査委員	（主査） 教授 井上 光洋 （副査） 教授 中島 義明　教授 菅井 勝雄

論文内容の要旨

現代が映像の時代であると言われて久しい。かつて活版印刷の発達によって言語リテラシーの獲得が必要不可欠になったのと同様，電子メディアによる映像の表現手法の発展は，単なる視力を越えた映像の「読み・書き」能力の存在と必要性を現代において提起しだした。しかし，映像メディアが大衆をマーケットとした「娯楽のメディア」として立ち上がったこともあり，映像は「見る」だけでなく「読む」必要性があり，それは教育によって可能であるという発想自体はそれほど古くからあるわけではない。「文字の理解とは別のテレビ映像を理解する能力が存在するのではないか。」ということが主張され始めたのは，1961年の放送教育学会においてである。そこでテレビ映像理解力としてその特異性が注目されはじめたのであるが，しかし，テレビ視聴能力といった場合に，始めから統一された定義をもっていたわけでなく，むしろその研究過程において，一応の仮定理解のもとに作業が進められてきたといえる。それから30年以上が経過し，映像はもはやテレビだけではなく多様なメディアの中に現れその重要性は増大する一方である。しかし，それゆえに映像視聴能力そのもののとらえ方にも様々な考え方があり，未だ共通理解に達しているとはいえない。

本論文では，以上のような問題意識に基づき，映像によるコミュニケーションを支える下位技能としての映像視聴能力に焦点をあて，そのモデル化を試みたものである。

まず第1章では，映像視聴能力研究成立の背景として，1）映像による教育の台頭，2）コンピュータ利用の増大，3）グリュンバルト宣言とメディアリテラシー研究について述べた。そして，これらの研究は映像視聴能力研究を産み出すきっかけにはなったが，メディアそのものに関心の対象があり，映像視聴能力に焦点をあてた研究とは言えないことを指摘した。そして，映像視聴能力を明らかにしていくためには，まず，そもそも理解研究がどのようになされてきたのか，また映像とは何かを明らかにしなければならないことを指摘した。次に映像の定義づけを行い，本論文で扱う範囲を限定した。その上で，主にスキーマ理論における理解研究の系譜を述べ，さらに文章理解過程の研究知見を活用しながら，映像認知過程に関する仮説的なモデルを提案した。そして，それらに照らして，映像視聴能力はどこまでが明らかにされているのかといった映像視聴能力研究の現状を概観した。映像を視聴する受け手の側の要因に着目した研究と，映像の側に着目した研究とに大別し，それぞれに関連する先行研究をみた結果，1）映像視聴能力の構成要素については徐々に明らかにされてきているものの，それらがどのような関連性をもち，どのような構造をなしているのかについての研究は十分ではない。2）研究の出発点とし，映像の教育利用の方が先んじていたた

め，「映像」の特性が充分に論じられないままに研究が進められてきている。3）映像に関する理論的枠組みが十分ではないため，映像視聴能力を考える際に，映像そのもの，研究の題材といったものにあまり関心が払われていない，というような課題があることが明らかとなった。

そこで，次の第2章においては，教育における映像の機能と役割に関する理論的考察を行った。心理学の視点及び映像制作の視点を統合し，映像のシンボル性について述べた。特に，映像にも「言語的シンボリズム」と「芸術シンボリズム」あるいはランガーのいう論弁（弁論）性や現示（表示）性といった両側面があるが，そうした区別はそれが「言語」か「非言語」かといったようなメディアの側にあるのではなく，あくまでもそれを認識する主体の側に要因があるということを指摘した。さらに映像のもつ弁論性に関して，映像メディアの相互互換性に関する実証的研究を行った。まず，写真，マンガ，絵本，アニメーションといった映像メディアにおける映像について考察を行った。その上で，今回は特に絵本とアニメーションをとりあげ，同一の内容を扱った作品をそれぞれ分析し，分析結果の比較を通して映像のもつシンボル性を実証的に明らかにした。

次いで第3章では，構造に着目した番組分析の方法と有効性について論じた。まず，システム工学からの知見を援用した構造による分析という視点を提案し，実際に制作時期，内容，対象学年の異なる複数の学校放送理科番組を対象として番組分析を行った。その結果，「ツリー構造」，「ネットワーク構造」という番組構造を見出すことができ，また構造の違いの要因を検討した結果，制作意図の違いによる理由が大きく影響することが示唆された。これらを踏まえて，映像視聴能力研究に構造という視点を導入することの意義と可能性について論じた。

第4章では，第1章で課題となった映像視聴能力の構造化に関する調査研究を行った。映画『裸の島』を題材として試験的研究を踏まえた上で，クレイアニメーション『ピングー』を用いた調査研究を行った。対象は幼児（15名）及び小学生（226名）である。幼児を対象とした調査の実施にあたっては，記憶力の影響を軽減するためにビデオを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，幼児は，低次の映像技法については理解できており，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こと，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こと，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の発達との関連が考えられたため，次いで基本的な物語スキーマは獲得されているとされる小学校3年生から6年生までを対象とした質問紙調査を行った。調査の実施にあたっては，教示や回答様式の統制及び，動画による調査項目を可能にするため，インストラクションビデオを作成し，活用した。調査項目をそれぞれ学年別に集計し，分析した結果，学年の差による要因が大きくみられた。また，項目間にいくつかの連関・相関がみられたため，相関が見られたものについて，正答率を項目間で比較することで難易順を決定し，映像視聴能力の構造化をはかった。

続く第5章においては，番組構造が映像認知に与える影響について論じた。具体的には，第3章において述べた「ツリー構造」及び「ネットワーク構造」といった構造の違いが認知に与える影響を大学生を対象とした調査によって明らかにした。特に映像認知の影響というものを緻密なデータによって比較・検討するために，重要な場所及び印象に残った場面の抽出という課題を課し，ビデオプリンタとビデオデッキを用いて，被験者が自分で再生，巻き戻しなどの操作をしながら，選びたい場面を番組の中から任意に選べる環境を整えた。抽出された場面及び抽出の理由を分析した結果，「ツリー構造」をもつ番組は非常に似たような場面が選択される傾向にあるが，「ネットワーク構造」をもつ番組は選択される場面が多様であることが明らかとなった。また，選択の理由に関しても「ツリー構造」に比べて「ネットワーク構造」は多岐にわたっていた。これらのことより，ツリー構造は一つの目標に収束させることが目的となる場合に有効であり，ネットワーク構造は個々の関心に応じた「それぞれの理解」を促すような構造であるということが示唆された。

第6章では本論文の成果を総括すると同時に，第5章で明らかとなった問題点として，視聴者の主体的な理解をどう位置づけるかという問題があることを指摘した。すなわち，これまでの映像視聴能力研究の多くは，映像というシンボルをどう理解していくのかに関する研究であったといえるが，すべての映像作品がある一定の「理解」に達することのみを目的にしているわけではない。特に映像による表現とは，映像と映像とをつなぎあわせることでそこに新たな意味を創造するものである。こうした表現は，人間のもつ意味構成能力に大きく依存しているといえるが，これ

までの映像視聴能力研究はこうした意味構成能力にあまり注意をむけていなかったといえる。そこで，これまでの映像視聴能力研究にみられたコミュニケーションモデルを批判的に検討し，新しいコミュニケーションモデルを導入した。その上で，「映像と映像とを主体的につなぎ，そこに自分なりの意味を構成する力」こそが，映像視聴能力の中核であると結論づけた。最後に，映像視聴能力研究の課題と本論文における発展可能性を述べた。

論文審査の結果の要旨

映像を対象とした研究においては，まず，映像そのものについての論考が必要であるが，本論文では，映像をシンボルの一つとしてとらえ，そこから考察を行っている点が重要である。また，こうした理論的考察にとどまらず，実際に多様な番組分析を行うことによって，映像のシンボル性について実証的に論じている。

映像番組を一つのシステムとして捉え，そこにおける番組構造に着目した新たな分析手法を提案し，実際に複数の学校放送番組を分析することでその分析手法の有効性を示したことは，刺激の新たな記述方式を見いだしたといえ，今後の映像視聴能力研究の発展に大きく寄与するものと思われる。

さらに，論文後半においては，質問紙を用いた量的テータに加え，プロトコルや行動観察記録などの質的データを分析することでその裏にある質的なものを抽出し，多様なアプローチによって映像視聴能力の構造化をはかっているが，それにとどまらず「映像視聴能力」というものをより包括的な概念で再定義し直している。映像視聴能力を人間のもつ視覚能力から，コミュニケーション能力の一部として，映像と映像受信者の相互作用の観点からの研究が必要である，との識見は重要であり，映像視聴能力の位置づけをモデル図の形に提示している点は注目に値する。

今後は，このモデルを適用し，独自のメディア研究の方法論を構築していくことが期待される。

よって，本論文は博士（人間科学）の学位の授与に充分に値するものであると判定された。