

児童の時制理解にNHK教育テレビが果たした役割

— 「さわやか3組」の時制表現の分析 —

村野井均*

(2017年8月31日 受理)

A Study on the Role of NHK Educational TV to Teach Children the Tense of Visual Image - An Analysis of tense expression in TV program "Sawayaka 3 Kumi" -

Hitoshi MURANOI*

(Received August 31, 2017)

Abstract

Tense is taught at junior high school in Japan. However, students already understand animation programs with complicated tense expression in elementary school upper grades. We analyzed 57 programs of "Sawayaka 3 kumi", which is TV program for Elementary School students broadcasted by ETV from 1987 to 2008 from the syntactic point of view. This program included a complex tense like the great past. Changes throughout the year showed that the tense expression increased in the latter half of the fiscal year, but no change was seen in the number of tense clues. Educational TV channel is based on the group viewing of the children in the classroom and the teacher will assist it appropriately, this is the reason NHK can broadcast difficult programs.

はじめに

日本語は時制表現が明確でない。日本で時制を教えるのは中学校であり、過去形は1年生、未来形は2年生で教えている。しかし、児童は高学年になれば「ワンピース」や「ドラゴンボール」といった回想や想像シーンがあるアニメを見ている。つまり、児童は学校教育に関係なく映像の文法を学んでいるのである。どこかで誰かが教えているのである。

* 茨城大学教育学部学校教育教室（〒310-8512 水戸市文京 2-1-1 ; School Education, College of Education, Ibaraki University, Mito 310-8512 Japan).

村野井（2016a）は、時制への気づきが小学校低学年で起きることを示している。画面の周りにつく丸いフレームや画面が白くなるホワイトフォーカスに気づくようになるのである。事例1，2は、大学生の回想である。

事例1 手がかりの意味が分からない 小学校入りたての頃

回想シーンなんかとてもわかりにくくて、「なんで雲みたいのが出てきたり、変な音楽がながれたりするんだろう」と思ったことがある。

事例2 ぼかしはテレビの故障 子どもの頃

僕が子供の頃、テレビのドラマを見ていた時、途中、全体が白く、ぼーっとなるシーンがたびたびあった。これはカメラの特殊なフィルターによるものであるが、僕はその時、テレビが故障してしまったのではないかと考えていた。だが、あとで母に説明してもらい、すべてを理解した。

しかし、「雲みたいなもの」（フレーム）が時制の変化を示し、「全体が白く、ぼーっとなる」（ホワイトフォーカス）がイメージの世界を示していることを理解しているかどうかには、疑問が残る。そして、その手がかりをストーリーに正しくつなげられるかどうかという点も疑問である。

日本人に時制表現の基礎を教えてきたのはアニメ「サザエさん」と言える。この番組は、時制が変わるときに少数の映像や音の手がかりを長年にわたって安定的に使い続けている（村野井，2016b）。映像の手がかりは、フレーム(Fig.1)と2画面状態のワイプ(Fig.2)であり、音の手がかりは効果音と音調変化、BGMのon, offである。しかし、アニメ「サザエさん」は、現在の話から過去に行き、ふたたび現在に戻るといった基本的な表現しかしていない。

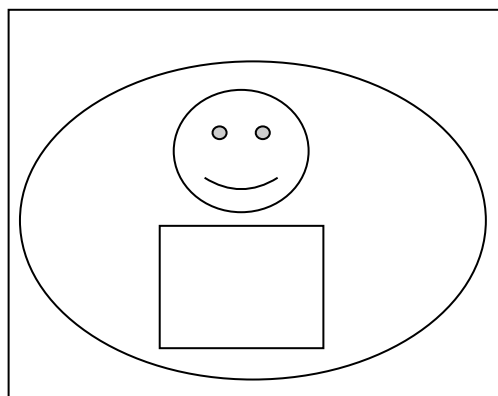


Fig.1 フレームによる時制表現

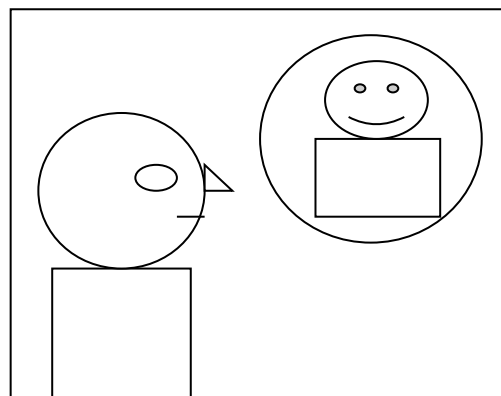


Fig.2 2画面状態のワイプによる時制表現

ところが「ドラゴンボール」は死んだ仲間を復活させるためにドラゴンボールという宝物を集める物語である。シリーズの最後には、それを使って仲間を復活させるので、回想シーンが多数現れる。敵を倒すシーンでも、殺された仲間を思い出しながら戦うのである。「ワンピース」も

「NARUTO」も過去の戦いや仲間の死を回想する場面がたくさん出て来る。その上、時制が変化したことを教える映像や音声の手がかりがつかない場合が多い。つまり、高学年児童は手がかりがつかなくとも時制表現がわかるのである。

児童にとってアニメ「サザエさん」だけで、「ドラゴンボール」などのように複雑な時制のあるストーリーを理解することは難しい。小学校中学年向けの番組で、より複雑な時制を教えていることが想定される。

民間放送で小学校中学年に好まれる番組を上げると、アニメ「ドラえもん」と「ポケットモンスター」があげられる。「ドラえもん」は、場面転換を「どこでもドア」と「タケコプター」で表している。国語の文法でいえば段落分けである。場面が変わることをドラえもんの道具によって、ゆっくり見せているのである。時制表現には「タイムマシン」がある。しかしこの道具は、テレビではめったに使われない。この番組は、視聴者が幼児から小学校中学年児童までと幅広いため、時制変化はほとんど現れないのである。「ポケットモンスター」は、ポケモンを捕まえる1話完結型の物語であり、これもテレビでは回想シーンが現れることはほとんどない。つまり、民間放送で複雑な時制表現を使う番組は見当たらないのである。

すると、Eテレの中学年向け番組が教えてきた可能性が考えられるのである。本研究では小学校3年生向けの番組である「さわやか3組」(NHK教育)が、時制表現を教えてきたことを実証する。また、民間放送ではできないことをなぜEテレが行えるのかについて考える。

目 的

日本では、映像の読み取りを教えていないが、小学校高学年になれば時制表現が複雑な番組を視聴している。NHK教育テレビの小学校中学年向け番組「さわやか3組」を取り上げ、複雑な時制表現や構造を教えていたことを実証する。そして、時制を教えるために時制表現は年度初めが少なく、後半に増加し、手がかりも年度当初は多くつけられるが、徐々に省略されることを示す。

仮 説

- 仮説1. 小学校中学年向けの番組「さわやか3組」に、複雑な時制表現が現れる。
- 仮説2. 「さわやか3組」は学校放送なので、時制表現は4月が少なく、年後半に増えてゆく。
- 仮説3. 時制の手がかりは、4月はていねいにつけられるが、児童の理解とともに年後半は簡略化する。

方 法

NHK番組アーカイブス学術利用トライアル(2017年度第1回)により、アーカイブを視聴できることになり、NHK放送博物館(東京都港区)の研究者用ブースにて視聴した。

対象番組

「さわやか3組」は、NHK教育テレビが制作した小学校3・4年生向けの道徳の15分番組である。1987年から2008年度まで放送された連続ドラマ形式の教育番組である。放送された期間が長く、分析できる本数があり、知名度も高いことからこの番組を選んだ。この番組は、子どもが子どもを演じる日本では数少ない実写番組であった。結論を言わず、放送後に教室で討論することを前

提としたオープンエンドな終わり方をしていた。内容はギャングエイジ、リーダー、ルール、当番、忘れ物や遅刻、身近な人やペットの死、国際交流など子どもにとって身近な内容であった。

道徳の番組なので、忘れ物をした時に、昨夜のでき事を思い出したり、わがままな意見を言った後で、そのことを反省したりと回想や相手の気持ちを想像する場面が多数あった。

写真1にオープニングを示す。本論文で使用する写真は、NHK番組アーカイブス学術利用トライアル事務局の使用許可を得ている。(村野井コメント：論文提出後、チェックを受け削除される場合があります)



Photo 1 The Opening of TV program 'Sawayaka 3 kumi'

分析した番組

(1) 年代別変化

学校がもっとも落ち着く10月に放送された番組を分析して年代による変化を見た。対象は、1988年10月～2004年10月まで17年間、37本である。

内訳は、月2本制作されているので34本、カレンダーの関係で月3本制作した年が1996、1997、2002、2004年の4回あるので4本増加、1995年には9月からの2回連続物があり、これも含めて分析したため1本増加している。2003年は、まだアーカイブ化されていないため、閲覧できないため2本マイナスとなる。上記合計で37本となる。

(2) 年間の変化

1994年と1999年度に制作、放送された各20本、合計40本である。

結果

1. 映像の手がかりがついた段落わけと時制表現の年代別変化

1988年～2004年の17年間に渡って放送された10月の番組37本を分析して、年代による変化を見た。10月を選んだのは学校がもっとも落ち着く時期であって、番組も内容の濃くて複雑なものが制作される可能性があること、およびこの月はアーカイブ化が進んでおり、2003年を除く16年分37本が分析できるためである。基本的に月2本制作され、分析対象は各年2本であるため、質的分

析を行った。

以下に、映像や音声を使用して、時制を表現することがどのように現れたか初出を中心にまとめる。重要な部分にはアンダーラインをつけている。

1989年10月25日 時制表現の初出 手がかりはワイプ+効果音。

初めて回想シーンが現れた。主人公に丸いワイプがかかり、ワイプには、白いふちがつき、ふちがくねくねと曲がっていた。効果音はポン、キューーンという音であった。アニメ「サザエさん」とよく似た表現と言える (Fig.1 参照)。この表現方法は、定番としてその後も使われていた。正式な分析には入れていないが、これ以前の番組でアーカイブ化されて視聴可能であった1987年と1988年の番組5本には、時制表現はなかったので初出と判断した。

この時代の時制表現の特徴として、回想場面が長いことが上げられる。1989年10月25日の番組では、初めと終わりが学級場面で、回想シーンが11分14秒と15分のほとんどを占めていた。当時、時制表現はあまり使うものではなく、一度時制を変えると、そこで話を完結させるものであった。昔話のように、「むかしむかし」で始まって過去へ行き、お話が入り、「めでたしめでたし」で現在に戻るという構造である。

時制を頻繁に変えるのは、比較的新しいことと推測できる。

1991年10月7日 映像表現つき段落分けの初出 3秒間のワイプ+テロップ「つぎの日」。

主人公は新聞屋さんのおばさんを待っていたが、その日は来ず、がっかりして帰る場面Aに、次の日、新聞屋さんの自転車が来る場面Bをワイプで入れている。これ以前に、ワイプを使った段落分けがないため、初出と判断した。

ワイプに3秒間かけている。この番組にはワイプによる段落わけがもう1回入るが、こちらも3秒かけている。画面が非常にゆっくりと切り替えられている。現在、プレゼンテーションでよく用いられるソフトにPower Pointがある。このソフトではアニメーションの設定は、0.5秒になっている。このことから「さわやか3組」は、とてもいねいにワイプを使っていたことがわかる。写真2を見ればわかるように、単なるワイプは、2つの場面の区別がつけにくい。児童にわかるように、3秒かけて、ゆっくりと画面を切り替えたといえる。



画面にワイプがかけられている



Photo 2 Photo of scene used for wiping for 3 seconds

がっかりして帰る女の子の画面に、次の日の自転車の画面がワイプで入っている。

1992年10月28日 回想シーンで、現在と過去の2重写し初出

「さわやか3組」では、現在と過去あるいは未来の2重写しがよく使われるが、初出はこの日である。回想シーンが1分19秒と短くなっている。2重写しを使用することで、時制表現が簡単になり、この後、回想シーンの時間は短くなってゆく。

ワイプにかける時間も3秒から2秒へと短くなっている。

1993年10月27日 区切り線つきワイプの初出。

画面Aと画面Bの間に青い区切り線が入ったため、画面の区別がつけやすくなっている (Photo 3)。しかし、ワイプの時間は2秒間と変わっていない。

区切り線が入っている



Photo 3 Blue separator line on wipe

1994年10月12日 回想シーンの白転初出。

画面が白くなって過去へ切り替わる方法が初出した。回想場面の時間は19秒間であり、とても短くなる。

1994年10月26日 段落わけのワイプにオレンジ色の区切り線が入り、ワイプは1秒台で切り替わるようになる。

1995年9月20日 2画面状態のワイプ初出

おじいさんが見つめる提灯の中へ丸いワイプがかかり、その中に友人の源さんが祭りで太鼓をたたき顔が浮かぶ。アニメ「サザエさん」で回想や想像場面によく使われる方法である (Fig. 2 参照)。

1996年10月16日 想像シーンの1つである夢が初出。

映像では画面がゆがみ、白転して夢の世界に入った。音は効果音がつき、BGMが始まった。

つまり、4つの手がかりがついて夢に入った。夢からの戻りも画面がゆがみ、白枠の丸いワイプがつき、2重写しになった。音の手がかりはBGMが止んだ。戻りにも4つの手がかりがついていた。初出の表現方法には、手がかりがていねいにつけられていると言える。

1998年10月28日 想像シーンの中に想像シーンが入る初出

想像シーンの中へ想像シーンが入れ子構造で入ると言う非常に難しい構造である。

想像シーンの間、画面は白みがかかった。音的には、BGMが始まり、想像シーンの間、声がずっと響いていた。想像シーンの中で主人公の心の中を想像する場面では、8ミリ映写機が心を映し出す道具として使われていた (Photo 4)。



Photo 4 A projector projects the inside of the heroine's mind in the imagination scene

この後、「さわやか3組」には、回想シーンに回想シーンが入る大過去など難しい構造が現れるようになる。「ワンピース」や「ドラゴンボール」レベルの複雑な時制や話の構造を教えていることが示されたと言えよう。

以上より、時制表現の初出はとてていねいに表現されており、児童の慣れに応じて簡略化してゆくことがわかる。特にワイプの入れ方は典型的で、3秒のワイプから始まり、色つきの区切り線の使用にともなってワイプの時間は短くなっている。

時制については、アニメ「サザエさん」に似た表現方法が使われている。「さわやか3組」独自のものには、2重写しや暗転、白転がある。これらの出現にともなって、想像シーンや回想シーンの時間は短くなっていった。

2. ていねいな時制表現と複雑な時制

(1) ていねいな時制表現

児童にとって、映像による時制表現はテレビや映画を見るときにしか接することがないものである。したがって、時制が変わることをていねいに見せる必要がある。ここでは年代別変化では示すことができなかつた時制表現のていねいさを紹介する。

2000年2月22日に放送された「さかあがりができない」は将来や夢の実現を考える番組であり、時制をていねいに教えていた。主人公は、偶然20年後に行き、大人になったクラスメートに会う話である。

校門を出ると20年後の大人になり、校門から入ると小学3年生に戻る設定となっていた。校門を通ると時制が変わるという設定を教えるために、①主人公が校門から出る（Photo 5）。②しかし、物を落としたので校門の中へ入る（Photo 6）。③物を拾ってから校門を出るとつなげている（Photo 7）。時制が変化する場面を3回見せているのである。ていねいな作りと言えよう。



Photo 5 A child goes out through school gate

2重写しで大人になる



Photo 6 The child goes back to school grand to pick up lost thing

2重写しで子どもになる



Photo 7 The child picked up lost thing and got out from the school gate again

2重写しで大人になる

これだけではない。クラスメートが校門を出ると大人になる場面を3回見せている。写真8,9は、その一つである。右手を挙げて顔を後ろに向けて歩くという不思議なスタイルで歩く子ども (Photo 8) が、校門を通過すると同じスタイルの大人になることを示している (Photo 9)。

子どもの目を引く作り方になっているのである。様々な形で時制を教えていることがわかる。



Photo 8 A child who leaves school gate



Photo 9 When a child leaves the school gate, he becomes an adult

同じく、1999年10月27日に放送された「小さな部屋」にも子どもの目を引く時制表現がされていた。この番組は、国際交流を描いていた。主人公のしょうすけは国際交流で来校したソンへ日本のことを教える係をしたいと思います。ここで想像シーンに入る。暗転して、紋付き羽織はかま姿のしょうすけにスポットライトがあたる。BGMで琴の音が流れる。案内係へ立候補するが、これは想像で、白転でもどる。実際は、躊躇してしまい手をあげなかったという場面である。Photo 10は、紋付き袴姿のしょうすけである。

教室で児童が羽織はかま姿になるという目を引く作りになっている。時制が分かりかけている児童に想像シーンは現実ではないこと、時制が変わっていることを教えるためには、このように強調

された映像が必要なのだと言える。



Photo 10 Child wearing crested haori and hakama

紋付羽織はかまを着た主人公にスポットライトが当たり、琴の音が流れている。日本を代表する姿となっている。

今後、児童の映像作りが進むと考えられるが、作品にはこのような強調が含まれる可能性がある。描画の発達では、児童独特の表現を認めている。小学校中学年は知的リアリズムの時期であり、どんぐり眼にトウモロコシのような歯を描く時期である。通常は見えない、鼻の穴や耳の穴が正面を向いて描かれる。児童が制作する映像作品に、この時期独特の表現が含まれる可能性がある。大人の番組観やブロードバンドレベルを押しつけることが無いように気をつける必要がある。

（2）複雑な時制表現

「さわやか3組」は、想像シーンの中に想像シーンが入ったり、回想シーンの中へ回想シーンが8回入ったりするなど、とても複雑な構造が出る。アニメ「サザエさん」どころではない複雑さといえる。

・大過去

回想シーンに回想シーンが入る大過去は、2000年2月23日、同じく3月8日、2002年10月16日の3回あった。想像シーンに想像シーンが入る構造は文法用語がないが、仮に大未来と名づけると1998年10月28日と1999年10月13日の2回あった。合計5回あった。

そのほか、以下のように構造が複雑な番組があった。

- ・番組が回想シーンから始まるものや（2001年10月）、夢から始まる（2004年9月）。
- ・犬の立場（1999年11月）やタヌキの立場（2000年1月）から描いた作品。
- ・エンディングの後で、メイキング場面を見せる（1994年3月）。

これらは「サザエさん」や「ドラゴンボール」より、話の構造も時制も難しい。放送日からわかるように複雑な時制表現や複雑な構造は、9月以降に生じている。ある程度時制が分かった時期に

複雑な構造を入れていると言えよう。

以上より、仮説1. 「小学校中学年向けの番組「さわやか3組」に、複雑な時制表現が現れる。」は支持されたとと言える。

このような複雑な時制表現や複雑な構造の番組を放送することができるのは、一面では不思議な現象である。はじめに述べたように、民間放送で、同年齢をターゲットにしている番組では、時制表現が出現するものは非常に少ない。

NHK教育（Eテレ）の独自性を考えなければいけないと言える。NHKの学校放送は、学校で授業中に視聴することを前提にしている。そこには児童の集団があり、意見や感想が出しやすくなっている。また、教師がそばにいても前提になっている。番組が教室にいる児童の気づき、発言を促し、それらを教師が補足することを前提としているのである。

教師が児童の発言を理解できるかどうか、メディア・リテラシーの発想を持っているかどうか、児童のテレビ理解に大きな影響を与えるのである。

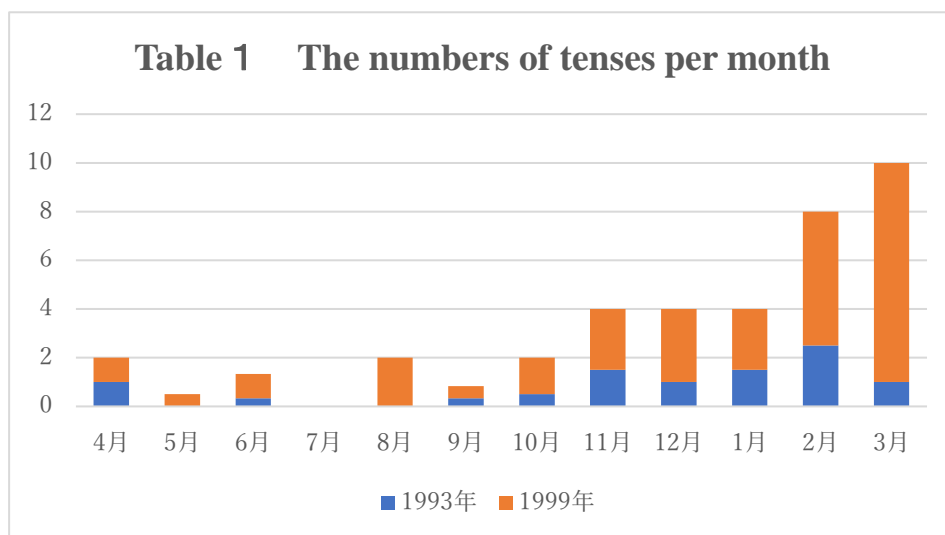
1. 年間の変化

1993年と1999年に放送された番組それぞれ20本、計40本の時制表現数を分析した。

(1) 月別に見た時制表現数の変化

仮説2. 「時制表現は4月が少なく、年後半に増えてゆく」ことを示すために時制表現の現れた数を月別にまとめた。

表1より、年度初めは時制表現が少なく、年後半はたくさん出ることがわかる。仮説2は支持されたとと言える。



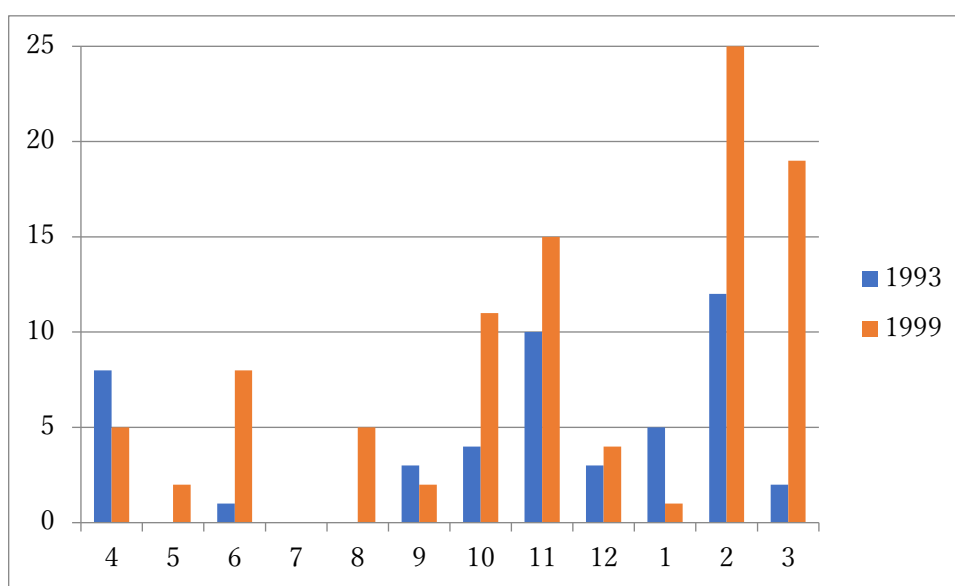
(2) 月別に見た時制の手がかり数の変化

時制の手がかりは、年度当初はていねいにつけられているが、徐々に簡略化すると予想された。

時制につく映像と音の手がかりの数を月別に示したのが表2である。月別に見るとあまり一貫性はなく、逆に年度末の2月3月に手がかり数が増えている。したがって、仮説3. 「時制の手がかりは、4月はていねいにつけられるが、児童の理解とともに年後半は簡略化する。」を示すことはできなかった。

その理由として、10月ごろから複雑な時制表現を入れるため、ていねいに手がかりをつける必要が生じるためである。また、年度末は総集編が制作されるため、時制変化が増えることがあげられる。手がかりが減らない理由として、学校放送は、年度当初に時制の手がかりをつければよいわけではなく、年間を通して新しい課題が生じるため、その度にていねいに手がかりをつけ続ける必要があるためと考えられる。

Table 2 The number of clues for tenses by month



考 察

「さわやか3組」が、ていねいに時制を教えてきたことや大過去のように高校英語の文法を教えていることが示された。この番組が、基本的映像文法を教えるアニメ「サザエさん」から、複雑な回想シーンがある「ドラゴンボール」「ワンピース」「NARUTO」への橋渡しをしていることが明らかになった。これにより児童のアニメ理解の発達につながったといえる。日本語の時制表現が明確でないのに、日本アニメは時制表現が非常に複雑である。映像文法をテレビが教えるという日本のシステムが、言語に縛られない表現を可能にしてきた可能性があると言える。

1. 「さわやか3組」を取り上げたきっかけ

「さわやか3組」を取り上げるうえで、公開授業の助言者をした経験が大きく影響している。NHK放送教育の地方大会において「さわやか3組」を用いて教育実践した発表があった。ライバル関係を描いた番組で、2人のどちらがリーダーになるかを争う内容であった。明日が投票というときに、児童の想像シーンが入れられていた。対立を表現するために場面は暗転し、ボクシングの試合場面が変わった。2人はトランクスをはき、手にはグローブをはめてボクサースタイルであった。スポットライトが当たる中、2人は近づきにらみ合うというところで、次の日になった。

授業ではライバル関係について、議論をさせようとしたが、児童は時制部分がわからないため、ストーリーを読み間違え、ボクシング場面の表面的読み取りに終始してしまい、授業が失敗したのである。

教師が時制について一言補足すれば、結果は違ったと思う。大人は時制がわかるが、児童はまだわからない。「テレビは、見ればわかる」という教師の認識が、教育実践を失敗させた例である。

当時は、メディア・リテラシー、つまりテレビは読み書きするものであるという視点からの教師への対策が弱かったといえる。映像の読み書きは、教員養成で行うべき内容であるが、今でも教えてはいない。上記のような失敗は今後も生じる可能性があるため、教師へのサポートが必要と言える。

2. 民間放送とEテレの映像文法の比較

小学校中学年に好まれる番組にアニメ「ドラえもん」と「ポケットモンスター」があげられる。

「ドラえもん」も「ポケットモンスター」もテレビでは回想シーンが現れることはほとんどない。つまり、両者とも「さわやか3組」に比べれば極めて初歩的な文法しか使っていないのである。

民間放送局の場合、子どもが家庭で、1人あるいは少数の兄弟とテレビ視聴することを前提にしている。子どもにわからない番組は見てもらえないのである。したがって、小学校中学年向けの番組では、複雑な時制表現を入れられないのである。

これに対してEテレは、学校の授業時間に学級で、教師がそばにいて視聴することが前提となっている。集団場面は、疑問や感想を言ったり、誰かの言った独り言をほかの子が拾ったりして、みんなに投げかけることができる。教師がいるため、児童の理解の補足をしたり、児童同士の教えあいに導いたりすることができる。したがって、児童同士のライバル関係や孤立あるいは近親者の死という難しい内容を扱うことができるし、複雑な時制も入れられるのである。学校放送というシステムが、複雑な時制を使った番組を成り立たせているのである。

3. 児童向け実写番組の不足と教師のサポート

現代の日本には、子ども向け番組が豊富にあるが、アニメばかりで実写物が少ない。最近のアニメは、主人公が初めから高い能力を持ち、悩む姿は見せず、何があっても負けないという傾向がある。同年代の普通の子どもが、自分と同じように問題や悩みに直面する姿を見せる番組は非常に少ない。

「さわやか3組」は、教師から独立して仲間が大事になる時期を描いており、リーダーになってがんばる姿やがんばりすぎて批判され、孤立する姿を描いていた。当番の大切さは頭ではわかるが移り気なため生じるトラブルやライバル、譲り合い、命の大切さや国際交流、多様な個性の受け入れなどがオープンエンド形式で描かれていて、良質な作品が多かった。特に、子どもだけで自転車旅行等の冒険をするが、予定外の出来事で苦勞し、けんかするなどギャングエイジの姿が描かれていた。

「さわやか3組」の後継番組としてEテレで小学校3・4年生向けに「時々迷々」が、小学校5～6年、中学生むけに「ココロ部！」が放送されている。普通の子どもの姿を見せる実写物として貴重と言える。「時々迷々」では、回想シーンや想像シーンが出ている。学校で児童がストーリーの読み取りを間違えないために、教師向けのサポートが必要であろう。

基金

本研究は、2017年度公益財団法人放送文化基金の助成を受けている。また、NHK番組アーカイブス学術利用トライアル2017年第1期に選ばれたため、番組アーカイブを視聴することができ、許可を得て「さわやか3組」の静止画を掲載することができた。関係者に感謝する。

引用文献

- 村野井均.2016a. 「子どもはテレビをどう見るか テレビ理解の心理学」. 勁草書房.
- 村野井均.2016b. 『サザエさん』における時制表現の一貫性と番組制作者の役割 日本教育メディア学会 第23回年次大会 136-139.