

高学年児童の時制理解と映像の手がかりに関する研究

—— 「ドラゴンボール」における時制表現の変化 ——

村野井均*・小林祐紀**

(2020年10月21日受理)

A study on the relationship between tense understanding of upper grades children and cues of TV programs
Changes in tense expressions in "Dragon Ball"

Hitoshi MURANOI and Yuki KOBAYASHI

キーワード:メディア・リテラシー, 映像文法, 時制, 番組制作者, 小学校英語, 放送教育

小学校英語で時制の教育が議論になった。児童の時制理解の実態を探るため、小学校高学年以上を視聴対象とする「ドラゴンボール」(フジテレビ)101話の時制を分析した。80話に過去形、未来形が使われ、大過去も使われていた。小学校中学年向け番組では、時制が変わっている間、手がかりが画面に出続けるが、この番組では、暗転や二重写しのように時制が変化する一瞬だけ見える手がかりが主になっていた。セリフだけ(22.3%)や手がかりなし(5.7%)もあった。高学年向け番組では、大人向け番組のような時制の簡略化、省略がすでに生じていたのである。日本ではテレビ番組が学校より先に時制を教えていること、つまりメディア・リテラシー機能を果たしていることが明らかになった。小学校低学年から高学年へ、時制理解がどのように進むのか考察された。

はじめに

小学校英語で時制を教育するかどうか議論になった。実は、テレビ番組では、「サザエさん」(フジテレビ)でも「ONE PIECE」(フジテレビ)でも過去形・未来形と言った時制が使われている(村野井、2016)。

村野井(2018)は、小学校3・4年生向けの道徳番組「さわやか3組」(Eテレ)で、回想の中で回想をする大過去や、想像の中で想像をする「大未来」といった高校英語レベルの時制が使われていることを明らかにした。このような複雑な文法を使うことができる背景には、教室で級友といっしょに視聴し、児童が理解できない時は教師が教える放送教育という日本独自のサポートシステム

*茨城大学名誉教授 **茨城大学教育学部

があるためであると考察されている。

近年、番組作りにおける制作者の役割を分析する研究が増えている。山本（2016）は、番組中のカット数を調べて、1分間当たりのカット率が増えていることを示した。話者と音声を一致させて、視聴者にわかりやすいように作るためだと説明している。また梶井（2017）は認知心理学の立場から、場面と場面の間（ま）や一見すると無駄な映像の役割を調べている。例えば、物語とは関係のない花や夕日の映像を入れることがある。間を置くことで、視聴者はそれより前のストーリーを要約し、次の場面が始まると新しい状況モデルを作り出すことを実験的に示した。状況モデルを作る際に、物語の内容だけでなく、映像技法やBGMが影響を与えることを実証している。

番組制作者は視聴対象に合わせて番組を作る。見てもらえる、視聴率が高いというのは視聴対象である子どもにとって手ごろな内容であり、手ごろな手がかりをつけていると考えられる。したがって、小学校高学年向けアニメにおける時制表現を分析すれば、番組制作者が時制の手がかりをどのように変化させているがわかると考えられる。

そもそも日本語は、時制表現が不明瞭な言語である。日本語の動詞は、未然、連用、終止、連体、仮定、命令と活用し、時制は表に出てこない。授業の「発展」として、未然形の使い方の一つに未来があり、終止形の一つに過去があることを教えている。これは中学校2年生、国語の内容である。学校教育的には中学校の英語で時制を先に教えている。中学校1年生で過去形を、2年生で未来形を教えている。つまり、時制に関する知識がそろるのは中学校2年生になると言える。

したがって、まだ時制の教育を受けていない児童向けに、時制のある番組を放送するためには、何らかの手がかりをつけて児童の理解を助けなければならないのである。逆に言えば、手がかりのつけ方から児童の時制理解を明らかにできるのである。

目的

本研究では、小学校高学年以上向けの番組である「ドラゴンボール」の時制表現を分析し、表現方法の特徴を明らかにする。この作品は30分番組であるが連続物であり、登場人物も多いため、時制表現が多く使われると予想されるためである。

方法

分析対象は、「ドラゴンボール」（鳥山明、フジテレビ、1986 放送開始）である。視聴率が高く、長期間にわたって放送され、広く認知されているためこの作品を選んだ。孫悟空少年編と言われる101話、第二回天下一武道会の終了までを分析した。

分析の指標には、映像の手がかり（フレーム、ワイプ、かげろう）および音の手がかり（効果音、音調変化、BGM オンオフ）など3・4年生向けの番組で使われる時制表現を基本にした。これらは、時制が変化している間中、ずっと付き続けているという特徴がある。以下に説明をつける。

フレーム (frame) : 映像の手がかりである。画面に楕円形の枠が付くことで変化を表す。枠の色は、白の場合が多いが、黄色やピンクが付くこともある（図1）。時制変化している間中、付き続ける。

ワイプ (wipe) : 拭う、消し去るという意味の単語。画面Aを紙芝居のように横へ引き抜き、画面Bに切り替えるときに使う。ここでは、丸型ワイプを途中で止めて、ワイプの中で回想、想像する2画面状態のワイプを指している(図2)。時制変化している間中、付き続ける。

かげろう : 登場人物の頭部より上あるいは画面全体が、かげろうのように揺れて時制変化すること(図3)。時制変化の初めだけ付く場合と付き続ける場合がある。

効果音 : ここからは、音の手がかりである。日本のアニメでは時制が変わるときに「ピョローン」、
「キューーン」という音が付くことがある。英語では、“-ed”や“will”という音で時制を示すが、日本語には決まった音がないため、アニメによって使われる音は異なっている。時制変化の初めや終わりに付いて、変化に気づかせる役割を果たしていると言える。

音調変化 : 声がかもったり、ひびいたりすること。時制変化している間中、付き続ける。

BGM オンオフ : 時制が変わると、BGMが流れ、現在に戻るとBGMが止まるなど、BGMのオン、オフで時制が変わったことを知らせる手がかり。時制変化している間中、付き続ける(あるいは、消え続ける)手がかりと言えよう。

上記以外の、新たな技法が出現した場合は追加する形で分析した。

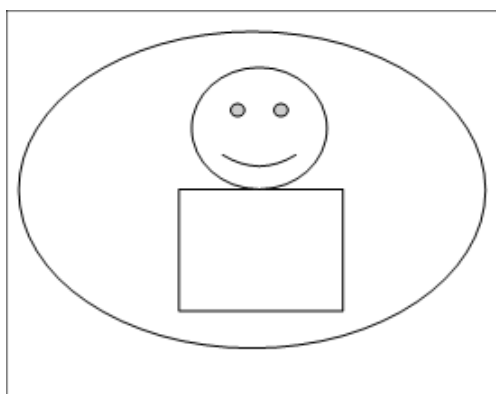


図1 フレーム

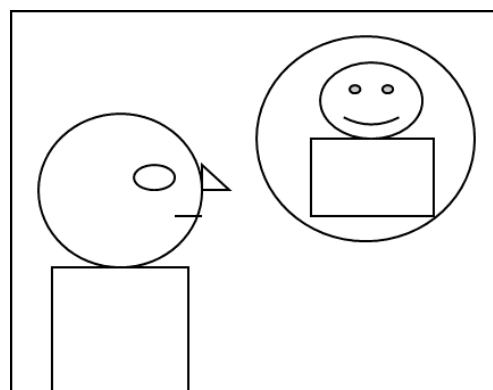


図2 2画面状態のワイプ

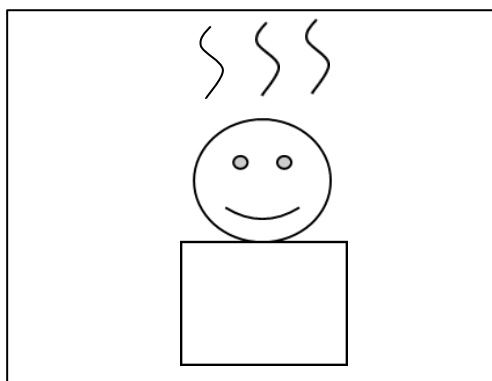


図3 かげろう

結果

(1) 時制表現の量的分析

分析した101話中80話に時制変化があった。101話に148回現れている。1話あたり1.47回時制が現れている。時制が現れる回に限定すると、時制は1.85回生じている。時制が小学校高学年向けアニメで当たり前に使われていることがわかる。

表1 ドラゴンボールに現れる時制 (101話中)

種類	回数
回想	72
ダイジェスト	62
想像	12
大過去	2
合計	148

時制表現は、回想が72回と多く、時制表現の48.7%を占めている。想像シーンが12回(8.1%)である。

大過去も2回出現した。大過去とは、回想シーンの中に回想シーンが入ることである。過去形の過去形である。高校1年生の英語で教える時制表現であるが、すでに使われていることが実証された。今回、分析したのは、「悟空少年編」と呼ばれる初期の作品である。ここで大過去が使われているならば、後の作品にはもっと多くの大過去が現れると考えることができよう。

村野井(2016)はアニメ「サザエさん」において、1話あたり1.6回時制が現れることを示した。1回に3話入るので、30分見ると約5回も時制が変化するのである。「サザエさん」に比べると「ドラゴンボール」は時制が少ないといえる。その理由は、番組冒頭でそれまでの話を1分間程度でまとめているためである。これをダイジェストと名づけた。ダイジェストは、全体が回想シーンである。「ドラゴンボール」は、毎週、話が連続するため回想が必要となる。特に戦闘シーンでは、敵の攻撃技を振り返る必要がある。また、以前現れた人物が再び現れることも多い。番組冒頭でそれまでの物語をダイジェストとして示すことにより、時制変化が現れることを少なくしていると言える。制作者の工夫といえる。

ダイジェストは、いくつかの話題をまとめているが、今回の分析では時制変化1回として数えた。ダイジェストを除くと、時制変化は86回となり、1話あたり0.85回しか現れない。時制表現が現れる回に限定しても、1.08回となりとても少ないことがわかる。

(2) 時制の手がかり・・・多様化と簡略化

個々の時制がどのように表現されているかを分析した。小学校中学年までを対象とした番組とは、

手がかりが大幅に変化していることが分かった。新出したものを以下に説明する。

・映像の手がかりの分析

背景色変化：背景色変化とは、人物の背景のみ色が変わることである。回想シーンになると部屋が暗くなったり、青くなったりする。人物にスポットライトを当てて、背景を暗くする技法もここに含めている。時制が変わっている間、手がかりとして付き続けている。

セピア：画面全体がセピア、白黒、ブルーなど単一色に変化することを総称している。時制が変わっている間、手がかりとして付き続けている。

暗転：画面が一瞬暗くなって、回想や想像に切り替わる手がかりである。画面が白くなる白転もここに含んでいる。時制が変わる際、一瞬だけ付く手がかりである。

2重写し：現在の主人公と背景が、一瞬、過去（あるいは未来）の主人公と背景と2重写しになってから、時制が変わることである。時制が変わる際、一瞬だけ付く手がかりである。

手がかりなし：手がかりなしとは、大人向け番組のように映像の手がかりも音の手がかりも付かずに、時制が変わることである。

映像の手がかりの出現数とその割合を表2にまとめた。暗転（25%）や二重写し（22.7%）のように時制が変わる一瞬にしか現れない手がかりが多くなっている。フレーム（13.6%）や背景色変化（13.6%）もまだ多く、見て分かる手がかりは付け続けられている。

手がかりの種類が増えたので、大分類として手がかりなし、一瞬付く、付き続けるという3つに括ることで見やすくした。

・**手がかりなし**とは、何の手がかりもなくカットだけで時制が変わることである。映像も音も手がかりが省略されているので、出現数は音の分析でも使用する。

・**一瞬付く**とは、手がかりが時制の変化する一瞬にだけ付くことである。今回の研究では暗転と2重写しが含まれる。

・**付き続ける**とは、時制が変化している間、付き続ける手がかりのことである。セピア、背景色変化、フレーム、かげろう、2画面状態の丸型ワイプが含まれる。見て分かる手がかりである。

手がかりなしは、5.7%を占めていた。大人向け番組では、時制変化に手がかりがつかないことが普通である。大人は、手がかりがなくとも時制変化について行けるのである。「ドラゴンボール」は小学校高学年以上が好む番組であるが、すでに手がかりの省略が始まっていることがわかった。

一瞬付くは、含まれる分類は暗転と2重写しだけである。しかし、この2つで47.7%を占めている。主要な手がかりになっていると言える。高学年児童は、手がかりが一瞬付くだけで、時制が変わったことを理解できるようになったと見なすことができよう。手がかりの簡略化と言える。

付き続けるは、46.6%を占めるにすぎなかった。小学校中学年向け番組では、この分類しか現れず、基本的な時制表現であった。セピアや背景色変化など新しい分類が追加されても、半分以下しか現れていない。ていねいな手がかりは、不要になりつつあると考えられる。

逆の言い方をすると、時制が変化する間、見える手がかりを付けてあげなければならない児童がまだまだいると制作者は考えていると言えよう。

表2 映像の手がかりの出現数とその割合 (%)

大分類	手がかりなし	一瞬付く		付き続ける					
小分類	手がかりなし	暗転	二重写し	セピア	背景色変化	フレーム	かげろう	ワイプ	合計
出現数	5	22	20	10	12	12	6	1	88
出現割合	5.7	25.0	22.7	11.4	13.6	13.6	6.8	1.1	100.0

・音の手がかりの分析

「ドラゴンボール」では、場面（段落）が変わる時に効果音が付くだけでなく、時制変化している間に場所・時間が変化し、多数の効果音が付いていた。打撃音や技・修行に特有の音その他である。ここではあくまで、時制変化が始まる時と終わる時に付く効果音と、BGM のオンオフのように同じものが付き続ける効果音を分析した。

音の手がかりとして、BGM オンオフ、効果音、音調変化の3つはこの番組でも使われていた。新しい分類として**セリフ**が生じた。セリフとは、映像も音も手がかりが付きにくく、「あの野郎は～」や「どこかで見たような～」などのセリフだけで時制変化することである。時制が変わる際、一瞬だけ付く手がかりと言えよう。映像の手がかりでも述べた、**手がかりなし**も新しいと言える。手がかりなしは、映像も音もないため、映像の手がかりなしと同じ数（5回）生じたことになる。

音の手がかりでも、映像の手がかりと同様の大分類を試みた。結果を表3に記す。出現割合としてはBGM のオンオフが38.5%と多く、音調変化（11.5%）を加えると50%となる。まだ、時制変化の間中、手がかりが付き続けることが多いと言える。しかし、セリフだけで時制変化するものが22.3%と多いため、手がかりが一瞬だけ付くものの割合は46.1%と半数に迫っている。手がかりなしも出始めており、これを含めると50%となる。付き続ける手がかりと拮抗する出現割合となっている。

音の手がかりにおいても、手がかりの簡略化が進んでいると言えよう。

表3 音の手がかりの出現数とその割合 (%)

大分類	手がかりなし	一瞬付く		付き続ける		
小分類	手がかりなし	セリフ	効果音	BGM	音調変化	合計
出現数	5	29	31	50	15	130
出現割合	3.8	22.3	23.8	38.5	11.5	100.0

(3) 手がかりなしの内訳・・・演技やカメラワークによる表現

今回の研究では、映像や音声の手がかりを分析している。実は、「ドラゴンボール」では時制が変化する際の表現方法として、人物が物思いにふけるとか、考えこむなど顔の表情が使われるようになってきている。また、顔へズームインするなどカメラワークで時制を表現する場合もある。今までは、画面へ付く手がかりを指標として研究をしてきたため、今回の研究では手がかりなしと分類している。実際には目つきや表情が微妙に変化しているのだが、その変化を記述するのは極めて難しい。見てわかる、聞いてわかる手がかりは誰が番組を分析しても同じ回数になる。しかし、表情の分析となると客観性が保てる保証ができない。別の分析法を考えなければならないと言える。

以上をまとめると、「ドラゴンボール」では、ワイプや効果音など見える、聞こえる手がかりを付ける手法から、暗転や2重写しのように簡略化され、さらに演技やカメラによる映し方（ズームイン、チルトアップ）へと時制表現が変化し始めていると言えよう。

考察

(1) 手がかりの簡略化と高学年児童の時制理解

今回の研究より、小学校高学年向けの番組における時制表現は、映像では画面がいったん暗くなつて場面が変化する暗転や、人物が一時的に現在と過去の場面で二重写しになるといった一瞬しか見えない手がかりへ簡略化されていることがわかった。音においても、「どこかで見たような～」といったセリフだけで時制が変わる割合が増えていることが示された。何の手がかりも付かず、つまり手がかりを全く省略して、時制が変わる例も5回表れている。時制の手がかりが、大人向け番組のように簡略化され、省略され始めたと言える。その上、表情やカメラワークなど大人と同じ表現方法へ多様化していることが示された。

これは、制作者が図1～3に示した「子供っぽい」手がかりを付けなくとも、児童はわかるようになったと判断しているためと考えられる。その一方で、見える、聞こえる手がかりを時制変化の半数に付けている（表2、表3）。高学年児童の時制理解は、この辺りなのであろう。

(2) 児童の時制理解の発達

テレビ番組分析から、児童の時制理解の発達をまとめると以下のようにになると考えられる（図4）。

小学校低学年

小学校低学年では、時制の手がかりに気づき始めるが、1人ではそれが何か、何の役割をするのか理解できない。低学年向け番組である「ざわざわ森のガンこちゃん」（Eテレ）に回想や想像が現れることがあるという指摘がある（宇治橋・中橋, 2019）。放送教育の番組なので、児童がわからなければ教師がフォローすることができる環境で視聴するため時制を使うことができると言えよう。

小学校中学年

民放の「ドラえもん」（テレビ朝日）、「アンパンマン」（日本テレビ）、「ポケットモンスター」（テレビ東京）が有名だが、過去へ行ったり未来へ行ったりすることはほとんどない。映画では時制変化があるが、これは大人も一緒に見るからである。お金を払う大人につまらないと思われれば、映

画を見に来てくれないからである。児童が、家で1人だけでテレビを見ることを想定すれば、子どもが理解できないストーリーを制作して視聴率を下げることはリスクになる。民放の番組制作者は、家で1人だけでテレビを見る児童にとって、時制の理解は難しいと思っているのである。

ところが、ここでもEテレの「さわやか3組」で時制が使われるようになる。過去形、未来形だけでなく大過去も「大未来」も使われている。Eテレの時制表現は、村野井(2018)が示したように気付きやすく、安定した技法を使っている。目を引いて、子ども同士の議論を引き起こす時制表現と言える。時制が変化している間中、見える聞こえる手がかりを付ければ、中学年で時制を理解すると考えられる。しかし、日本の教育では中学校の英語にならないと時制を教えていない。教えていないのに、児童の多くが時制を理解できる背景には、放送教育という日本独自のシステムの存在が考えられる。学校で、みんなで視聴し、議論して、児童がわからなければ教師が教えるシステムがあるから、Eテレは難しい時制を使うことができるのである。

小学校高学年

高学年になると、「ドラゴンボール」では時制表現の簡略化が始まり、大人と同じ時制表現が使われ始める。民放の子ども向け番組だけで考えると、時制表現を使わない中学年向け番組から、すでに時制の省略が始まっている番組へと一気にジャンプしていることになる。民放の番組だけで考えると時制理解の発達は連続しないのである。Eテレを見ることで、過去、未来だけでなく大過去、「大未来」を理解しあるいは、そこにつけられた手がかりの利用方法を習得しているから、「ドラゴンボール」や「ONE PIECE」(フジテレビ)、「鬼滅の刃」(東京MX他)など時制が複雑なアニメを見ることができるのである。

教育チャンネルを持ち、学校で利用するという日本独自の放送教育が、時制表現の弱い日本語を補い、児童のテレビ理解を助けるメディア・リテラシーの役割を果たしていると言えよう。

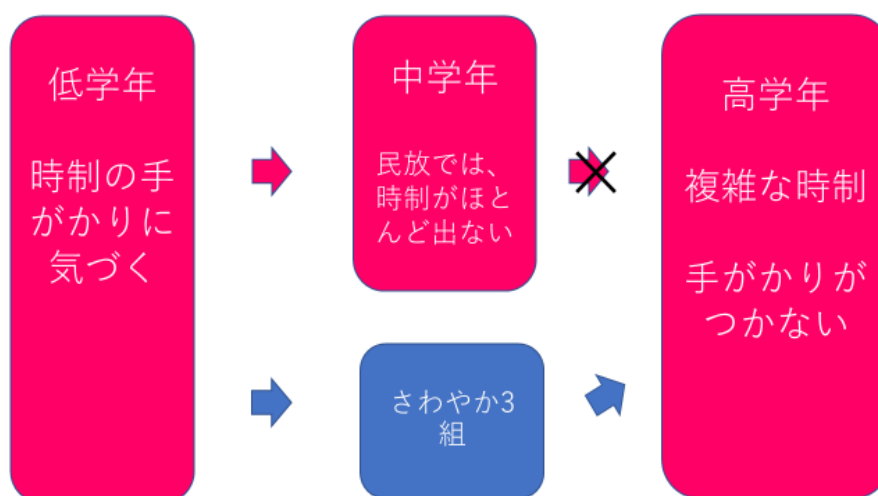


図4 児童の時制理解の発達と民放、Eテレの関係

付記

本論文は、村野井均 (2019) 「児童の時制理解の発達 「ドラゴンボール」における時制表現の変化」, 日本教育メディア学会日本教育メディア学会第 26 回年次大会, 86-89 として発表した内容を再構成した上で加筆修正して執筆したものである。

引用文献

- (1) 青山征彦. 2016. 「映像リテラシーにおける制作者の役割:映像理解研究を超えて」『読書科学』, 第 58 巻, 第 1 号, 40 - 48.
- (2) 梶井直親. 2017. 「物語内の BGM と状況の変化はアニメーション理解過程にどのように影響するか」『認知心理学研究』15 巻, 1 号, 1-12.
- (3) 村野井均. 2016. 『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) .
- (4) 村野井均. 2018. 「児童の時制理解に NHK 教育テレビが果たした役割ー「さわやか3組」の時制表現の分析ー」『茨城大学教育学部紀要 (教育科学)』67, 605-617.
- (5) 宇治橋祐之・中橋雄コーディネーター. 2019. 「メディア・リテラシー教育における教育メディアの可能性」, 日本教育メディア学会第 26 回年次大会, 課題研究 2