

バラエティ番組分析力の発達段階モデル — 絵画鑑賞理論を援用したスキーマと足場かけの探索的検証 —

A Developmental Stage Model for Variety-Show Viewing and Analysis: An Exploratory Study Adapting Art-Appreciation Theory through Schema and Scaffolding

沼田 真明^{*1} 戸田 真志^{*1} 川越 明日香^{*1} 合田 美子^{*1}
Masaaki NUMATA^{*1} Masashi TODA^{*1} Asuka KAWAGOE^{*1} Yoshiko GODA^{*1}

熊本大学大学院 社会文化科学教育部 教授システム学専攻^{*1}
Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University^{*1}

〈あらまし〉 絵画鑑賞の発達段階理論を援用し、バラエティ番組の視聴・分析スキルを五段階にモデル化した。芸術学部学生に事前テストを行い、回答内容とコメントを検証した結果、段階 1～2 から 2～3 へ向かう思考変化と視聴態度の転換が確認され、モデルの妥当性と教育的有用性が推測された。

〈キーワード〉 番組分析, 美的発達段階, スキーマ, スキャフォールディング, 映像教育

1. はじめに（背景・問題意識）

バラエティ番組演出の技能向上には既存番組の研究が有効だが、完成映像から演出意図を読むには視聴者ではなく制作者の視点が要る。この分析力は暗黙知に根差すため、制作経験の浅い学習者は同じ番組を見ても学習機会を逃しやすい。思考的スキャフォールディングで経験不足を補えば、若手制作者や制作者志望者も既存番組を教材に演出技能を伸ばせる可能性がある。既存研究ではテロップの機能変化を示した森川（2020）や演出要素 40 項目を定量化した古閑（2013）などの研究があるものの、番組を教材化し演出技法を自作に応用できる分析フレームを体系化した事例は見当たらない。

本研究では、絵画鑑賞の発達段階理論を援用し、バラエティ番組分析に適用可能な「番組分析の発達段階モデル」（段階 1-5）を提示する。あわせて大学芸術学部放送学科における事前テスト結果を報告し、モデルの妥当性を初歩的に検証する。

2. 先行研究

Parsons (1996)は美的理解を「お気に入り→美とリアリズム→表出力→様式とフォルム→自律性」の 5 段階とし、好き嫌いから独自批評へ深化すると説いた。Housen (1983)は鑑賞思考を「記述→構成→分類→解釈→再創造」の 5 段階とし、表層観察から意味再生成へ発達するとした。両者は「鑑賞者がどのように情報をとらえ、意味づけ、再解釈するか」という発達のプロセスで共通しており、ファインアート以外の

芸術作品への応用可能性を持っている。映像教育には対応理論が乏しく、本研究はその枠組みを番組視聴分析に応用し段階を可視化する試みである。

3. 研究目的

本研究の目的として以下の 3 点を設定した。1. 絵画鑑賞の発達理論を基盤に バラエティ番組分析の発達段階モデル (Level 1-5) を構築する。2. モデルの有用性を探索的に検討するため、大学生を対象とした事前テストの結果・感想を分析する。3. 今後の授業設計に向けて、モデルを支援するスキャフォールディング（分析フレームワーク）開発の方向性を示す。

4. 「番組分析の発達段階モデル」の提案

Parsons や Housen の発達段階モデルを参考に、番組分析における視聴者レベルから制作者レベルまでの発達段階を 5 つに整理して図に示す（図 1）。段階 1 は番組が伝える内容を楽しむ視聴態度であり、伝え方には意識が向かない。段階 2 は番組のテロップやナレーションなど、演出対象となる番組構成要素を理解し、意識して着目できる。段階 3 はテロップの大きさ・色・位置・動き・音効などがどう演出されたかの内容を具体的に捉えられる。段階 4 は施された演出内容を「緊張感が表現されて印象に残った」「愉快さが増して笑えるようになった」など視聴体験に与える効果と紐づけられる。段階 5 は「黄色と黒の警戒色であるため緊迫感を抱いた」など演出内容が演出効果を

発揮する背景や理由を論理的に一般化し、他番組制作にも応用できる形で抽出できる。

段階5	演出内容と効果の因果を考察し、蓄積する
段階4	演出によって生じた効果を捉えて言語化する
段階3	制作者が演出要素に施した演出内容を捉える
段階2	さまざまな演出要素に番組を分解する
段階1	番組全体を通じて主観的な感想をもつ

図 1. 番組分析の発達段階モデルの提案

この発達段階に沿った分析力向上を目標とし、スキヤフォールディングとなる授業設計やフレームワーク設計を行っていく。授業での学習到達度評価においても、この 5 つの段階でどれだけ向上できたかと紐付けながら評価基準を整備していく。

5. 研究方法

5.1. 対象授業

日本大学芸術学部「放送作品研究Ⅻ」（15 回・2～4 年生選択、受講者 12 名程）を対象とする。

5.2. 事前テスト（予備調査）

ガイダンス後に以下のテストを行い、リアクションペーパーを質的に分類し、学習者の気づきと課題を抽出した。

- ・課題 1（番組分析テスト）：地上波放送バラエティ番組の一部を視聴し、(A)演出要素、(B)演出内容、(C)演出効果のセットをできるだけ多く自由記述する。映像は Google Classroom 上にアップロードし、学習者は各々の端末とイヤホンを用いて再生・停止・繰り返しなど自由に操作しながら視聴。
- ・課題 2（企画演出テスト）：想定番組の担当ディレクターとして、同様に (A)(B)(C) を 30 分でできるだけ多く記述する。

5.3. 分析方針

以下の要素から学生の現状を分析する。

- (1) 回答総数、(2) 要素の種類、(3) 効果の具体度等を計数化し、番組分析段階との対応を検討。
- (4) テスト実施時のリアクションペーパー内容を質的に分類し、学習者の気づきと課題を抽出する。

6. 事前テストの結果

事前テストの結果は以下の通りとなった。

- ・回答数：課題 1 平均 7.18 個、
課題 2 平均 6.375 個。
- ・リアクションペーパーの質的所見
①視聴視点の偏り認知、②要素 - 効果を結ぶ思考の芽生え、③理論的理解への期待感

が確認された。典型例を表 1 に示す。

バラエティ番組の演出について考える時に、要素、技法、効果の3つを使うことを知った。自分が見るときは技法を気にすることが多く、それがどのような要素であるかは考えたことがなかった。要素に注目すると、番組それぞれの特徴が出てくるのではないかと思った

普段、何気なく見えて面白いなと思うバラエティ番組も今回の確認テストのような視点をもちながら番組を視聴することでより面白さを理解していくのかもしれないと感じた。

番組制作は経験則で面白さを創る方法を見出していきしかないと考えていたため、理論的に言語化して番組制作の方法を知れることにワクワクしています。

表 1. 事前テスト後のリアクションペーパー抜粋

7. 考察

以上を鑑みて以下の 3 点を推察した。

- ・モデル妥当性：コメント分析から、段階 1～2 から段階 2～3 への移行に対応する思考の変化が確認でき、モデルの説明力を支持する初期的エビデンスとなった。
- ・教育的含意：番組視聴を“学び”に変換するためには、視点を固定化するスキヤフォールディングが有効であると考えられる。
- ・限界：対象人数が少なく定量指標は暫定値である。中間テスト・事後テスト、授業実践を通じた縦断的検証が必要である。

8. 今後の計画

番組分析のスキーマを内在化させるため番組分析フレームワーク（ワークシート版）を設計し、段階モデルと紐付けた授業を 2025 年 4～7 月期に実施。本研究では①ガイダンス→②事前テストまでが範囲であり、続いて③段階 2～3 に対応する演出要素講義→④中間テスト→⑤段階 4 に対応する演出効果講義→⑥段階 5 に対応する心理学等の理論講義→⑦事後テストの順に実施する。

参考文献

- 森川俊生 (2020). テレビを変えた文字テロップ—30 年の変遷に見る地上波放送の質的变化—. 江戸川大学紀要, 30, 149-163.
- 古閑忠通 (2013). 情報・バラエティー番組の演出要素定量分析の試み—ブライムタイム番組の分析調査から—. 放送研究と調査, 63(5), 68-81.
- パーソンズ, M. J. (著), 尾崎 彰宏・加藤 雅之 (訳) (1996). 絵画の見方—美的経験の認知発達—. 法政大学出版局.
- Housen, A. (1987). Three methods for understanding museum audiences. Museum Studies Journal, 2, 41-49.
- 堀越啓 (2020). 論理的美術鑑賞—人物×背景×時代でどんな絵画でも読み解ける—. 翔泳社.