

ビデオ映像の表象性理解の発達

— 幼児期を中心として —

木村 美奈子

問題

子どもの世界の中で、いまやテレビは切っても切り離せないほどの存在となっているが、そのようなテレビ等の映像世界を幼児はどのようにとらえているのか、また、実在の世界と区別される映像世界の表象性に関する理解はどのように発達していくのか、等の問題はまた発達心理学においても本格的な研究対象となるに至っていない。そこで本研究では、幼児を対象に、ビデオ映像の表象性理解の発達を実験的な手法を用いて調べた。

先行研究をみると、本研究と問題意識を共有している研究としてはFlavell, Flavell, Green & Karfmacher (1990)の研究が挙げられる。Flavell (1990)らは3, 4歳児がテレビの映像を物質の単なる絵的な写しと思っているか、それともテレビの中に存在する物質だと思っているかを調べる研究を行い、4歳児は実験者の質問に対し映像の性質を理解しているように返答し、3歳児はテレビの中に物質があるかのように返答するという結果を得た。そしてその結果から、子どもは4歳になるとメタ表象を獲得し、ビデオ映像の表象性を十分理解できるようになると結論づけた。しかし、Flavellらの研究は、もっぱら映像を前にしての子どもの言語反応の分析に基づいた研究であり、映像世界と現実世界との関係性を子どもがどのように理解しているかということや、インタラクションの可能性についてどのように認識しているかを解明するものではない。また、Perner (1991)は写真を用いた課題を行い、メタ表象の獲得によって、領域普遍的に外的表象の理解が促進されると主張しているが、写真課題においてメタ表象的理解を示す年齢の子どもであっても、外的表象の種類によっては、特に指示対象と類似性の高いビデオ映像では、そのような理解が困難であることが考えられる。

よって、本研究では、一般的にメタ表象を獲得していると考えられている4, 5, 6歳児を対象に、映像世界と現実世界とのインタラクションの可能性について、子どもの認識がどのように発達していくかを取り上げた。特に、志向的作用の及ぶ方向（映像は現実に影響を及ぼしえるか、現実映像は映像に影響を及ぼしえるか）と、作用の源泉がヒトであるかモノであるかの違いが子どもの認識に及ぼす効果も併せて検討した。

実験1

目的

本研究では「紙人形に風を当てると倒れる」という物理的現象を実験課題として取り上げた。この現象は対象（紙人形）あるいは物理的作用（風）のどちらか一方が映像である場合には起こらない。そこで、このいずれか一方を映像によって提示した場合に、幼児は現実世界で生ずるような結果（紙人形は倒れる）が生じないことを正しく予測できるかどうかを指標として、幼児の映像世界を検討した。

方法

〈被験児〉幼稚園の年少児33名（平均年齢4；4歳）、年中児32名（平均年齢5；5歳）、年長児34名（平均年齢6.6歳）の計99名。

〈課題〉3種類の映像を用意し（①紙人形の映像、②人の映像、③扇風機の映像）、4試行を行った。ヒト×「映像からの作用」試行：②の映像の人がフーッと息を吹くと、モニターの前に置かれている実物の紙人形（①の映像と同じ対象）はどうなるか、ヒト×「映像への作用」試行：①の映像に向かって実物の人（実験者）が息を吹くと、映像の中の紙人形はどうなるか、モノ×「映像からの作用」試行：③の映像の扇風機のスイッチを入れると、モニターの前に置かれている実物の紙人形はどうなるか、モノ×「映像への作用」試行：モニター前に置いた実物の扇風機のスイッチを入れて①の映像に向けると、映像の中の紙人形はどうなるか、を被験児に尋ねた。以上の課題はカウンターバランスで実施された。

結果

4試行の成績を得点化し年齢群間で比較したところ、年長児の得点が最も高く、年少児の得点はきわめて低かった。年少児はほとんど課題に正答することができず、映像の表象性を十分理解していないこと、しかし年長児になるとその理解は着実に進むことがわかった。また、年長児では、人の映像のときに特に、実在に対するのと同様の反応（誤反応）が認められた。

実験2

目的

実験1と基本的に同じ手続きを用いるが、導入課題において、実際に映像の中で、人や扇風機が紙人形を倒す

場面を見せる手続きを加え、これが課題の成績に影響するかどうかを調べた。

方法

＜被験児＞幼稚園の年中児33人（平均年齢4；8歳）、年長児31人（平均年齢5；8歳）の計64名。分析にあたっては、実験1の年齢群をマッチングさせ新たな年齢群を構成し、比較した。

＜課題＞導入課題以外は実験1と同じ。

結果

実験2では、実験1では提示しなかった、映像の中で人や扇風機が紙人形を倒す映像を導入課題で提示したが、その効果は認められなかった。

実験1及び実験2の全データを対象とする

発達の傾向の詳細な分析

実験1と実験2のデータをまとめて、年齢を半年毎に区切り6群に分け、より詳細に発達の傾向を分析したところ、4歳後期では志向性の方向（「映像から作用」か「映像への作用」か）によって、その効果の異なることが明らかとなった。すなわち、映像の側から志向性を感じる時に、実在の対象に対するのと同様の反応を示すことが明らかになった。また、6歳になって他の3試行については実在の対象に対するのと同様の反応を示さなくなる傾向があるが、人の映像については依然、実在に対するのと同様の反応を示しやすいということがわかった。

実験3

目的

実験3-1では、実験2において映像中の紙人形は倒れると答えた子どもが、質問を実物の紙人形についての問いと誤解して答えたのではなく、映像中の対象についての問いであると本当に理解して答えたかどうかを確認した。実験3-2では、風を実際に吹きつけても映像中の紙人形は倒れないことを経験させると、このことが「映像からの作用」条件での反応に影響を及ぼすか否かを調べた。

方法

●実験3-1

＜被験児＞実験2に参加した被験児のうち、ヒト×「映像への作用」試行に失敗した子ども37名。

＜課題＞ヒト×「映像への作用」試行で使用した実験2の映像（クマの紙人形の映像）を提示し、映像に対して自分で実際に息を吹きかけるよう被験児に教示した。

●実験3-2

＜被験児＞実験2に参加した被験児のうち、課題中の4

試行すべてに失敗した子ども37名。

＜課題＞実験3-1の後、ヒト×「映像からの作用」試行（映像の中のヒトが息を吹きかけたらテレビの前のクマの紙人形は倒れるか否かを問う試行）を実施した。

結果

映像中の紙人形は倒れると答えた子どもは、質問を実物の紙人形についての問いと誤解して答えたのではなく、映像中の対象についての問いであると理解したうえで、それが倒れると予測してそのように答えていることがわかった。また、風を実際に吹きつけ、映像中の紙人形は倒れないことを経験させても、その経験は次に映像からの作用について問われた場合の答えにあまり大きな影響を与えないことがわかった。

総合的考察

本研究は、Perner（1991）の写真課題、またFlavellら（1990）のビデオ映像課題において、メタ表象的な理解に達していると考えられている4、5、6歳児が、領域普遍的にどのような映像に対してもメタ表象的な理解に至るわけではなく、映像の種類やコンテキストによっては、その理解のレベルが遅れることがあるという仮説を実証するために行った。

まず、映像の種類に関してだが、Pernerらの写真課題もFlavellらのビデオ映像課題も、ともに4歳で通過が可能であったが、Flavellら型の課題は、動画映像のみが持ちえる性質である視点の移動や志向性を含んでいないことから、写真とビデオ映像の種類の差として理解の仕方に影響を与えなかった可能性があった。よって、本研究では、動画映像のみが持ちえる性質の一つである志向性を含むコンテキストを、映像刺激とともに被験児に提示したところ、4歳群では課題の達成が非常に困難であり、6歳群でも全試行に正答する被験児は全体の42.3%しかいなかった。このことから、ある外的表象に対してメタ表象的な理解が可能であっても、外的表象の種類によってはメタ表象的な理解に至らないことがわかった。特に、ビデオ映像はその理解が困難であると言える。

次に、ビデオ映像の理解にコンテキストがどのように影響するかを見た。コンテキストを構成する要因として志向性を取り上げ、その種類と方向を操作した結果、志向性の種類や方向によって、その理解の水準が異なることがわかった。子どもは、あるコンテキストのもとでは外的表象として映し出されている対象がまるで指示対象と同等の実在性を有するかのように答え、またあるコンテキストのもとでは、同じ子どもが映像を実在とは見なさないかのような答え方をした。前者の答え方では、

子どもが同じ外的メディアの映像から、コンテキストによっては実在の指示対象と同様のアフォーダンスを引き出していたと考えられる。これは、実験3の結果によっても支持されている。すなわち、倒れると答えた子どもは、本当に倒れることを期待して映像に向かって息を吹きかけていたのである。子どもは紙人形が倒れないと、首をかしげるなどの予期に反する結果が生じたと感じている反応を示した。

結果を発達の推移という観点から見てみると、以下のようなプロセスが描ける。初め「映像への作用」条件に

おいて、正答率が上がり、その後、「映像への作用」条件も「映像からの作用」条件も同じように正答率が上昇する。しかし、映像の対象がヒトの場合で「映像からの作用」条件の時のみ、幼児期の最後まで誤答する子どもが多く残る。「映像への作用」条件でのヒトとモノとの条件差は全年齢群を通して見られなかった。つまり、自分の側から映像に向けて働きかける場合は、それがヒトであろうと、モノであろうと、映像の理解の仕方に影響を与えないということがわかった。