

子どもの番組への嗜好はどう変化するのか

一色伸夫・田島 祥

0歳から1歳にかけてのメディア接触の大きな変化は、子どものテレビとの関係が、ただついでだけの環境から徐々にではあるがテレビに関心を持ち始めているということであった。その方向は2歳の時点ではどうなったのであろうか。本稿では、放送局別にみた2歳児のテレビ接触、番組ジャンル別にみた接触、および子どもによく見られている教育番組とアニメ番組の内容分析を通して、2歳児の番組への嗜好性の変化について考察する。

1. 放送局別にみたテレビ接触の実態

1歳時点では圧倒的に大きな位置を占めていたNHK教育テレビのウェイトは、2歳児ではどのように変わっているのだろうか。図1～3は、1歳時点（第2回調査）と2歳時点（第3回調査）での各放送局の視聴時間の割合を、「テレビ接触」「テレビ視聴」「テレビ専念視聴」の専念程度別に示したものである。

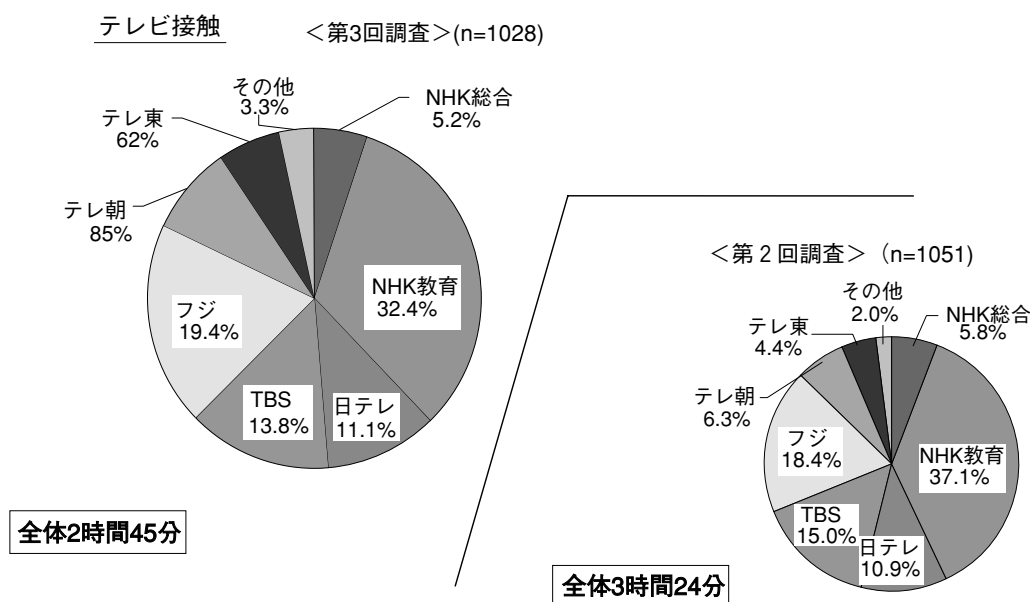


図1 各放送局の1日平均テレビ接触割合

テレビ接触 = 「専念視聴」 + 「ながら視聴」 + 「(画面が) ついていただけ」

テレビ視聴 = 「専念視聴」 + 「ながら視聴」

テレビ専念視聴

テレビ視聴

<第3回調査>(n=1028)

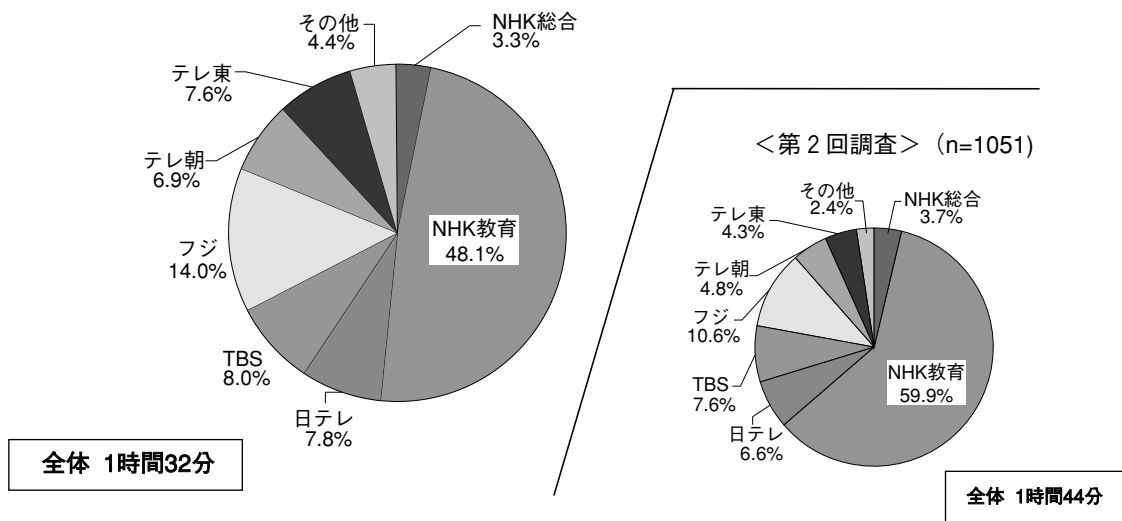


図2 各放送局の1日平均テレビ視聴割合

テレビ専念視聴

<第3回調査>(n=1028)

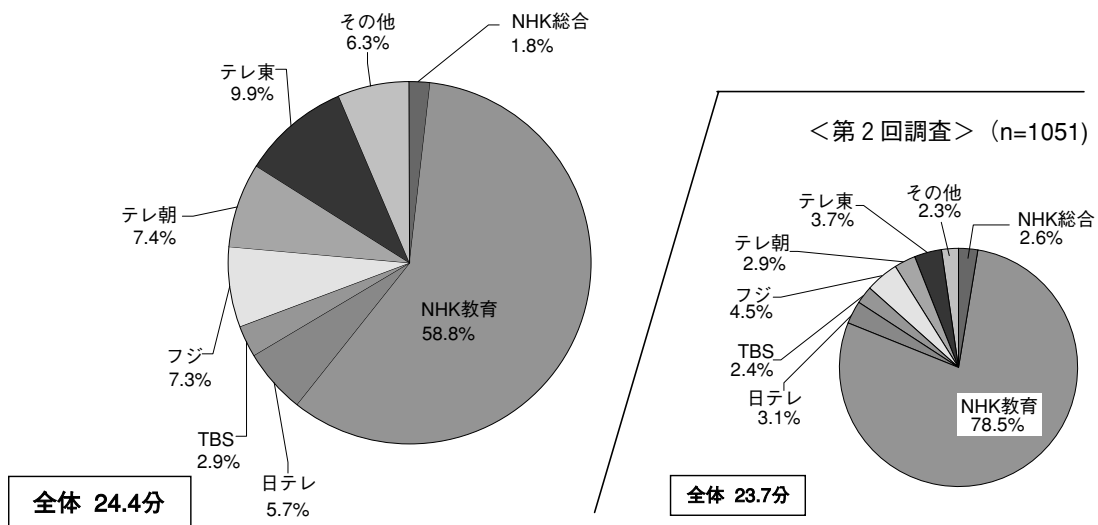


図3 各放送局の1日平均テレビ専念視聴割合

3つの専念程度別のグラフより、1歳児と同様に2歳児でもNHK教育がもっとも多く視聴されていることがわかる。特に「テレビ視聴」と「テレビ専念視聴」では、2倍以上の差で他の局を引き離していた。しかし時系列で比較すると、2歳児になるとNHK教育の視聴の割合は減少し、他の局も視聴するように変化している。この傾向は、「専念視聴」において特に顕著である。図4は、1歳時点と2歳時点での、各放送局の「専念視聴」の1日平均時間を示したものである。2歳児になると、NHK教育の専念視聴時間が減少し、民放局の視聴時間が増加していることがわかる。

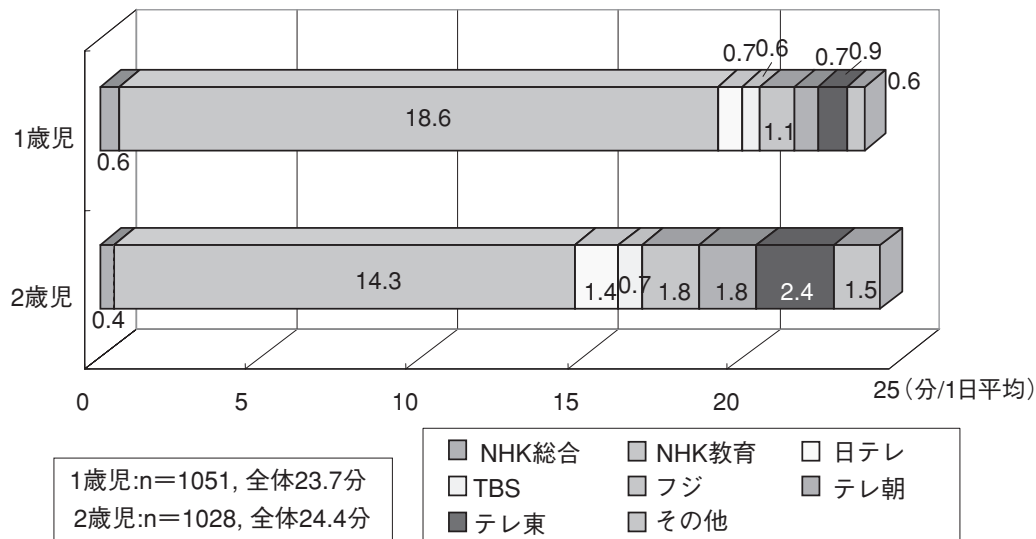


図4 各放送局の専念視聴時間の変化

2. 番組ジャンル別テレビ接触の実態

次に、2歳児がどのようなジャンルの番組を視聴しているのかを概観した。番組を「教育・講座」「ニュース・報道」「情報」「バラエティ」「アニメ」「ドラマ・映画」「音楽」「スポーツ」の8つのジャンルに分類した上で、「専念視聴」「ながら視聴」「ついでにだけ」の3つの視聴スタイルの1日平均視聴時間（分）を算出した。図5は、各ジャンルの視聴時間を示したものである。

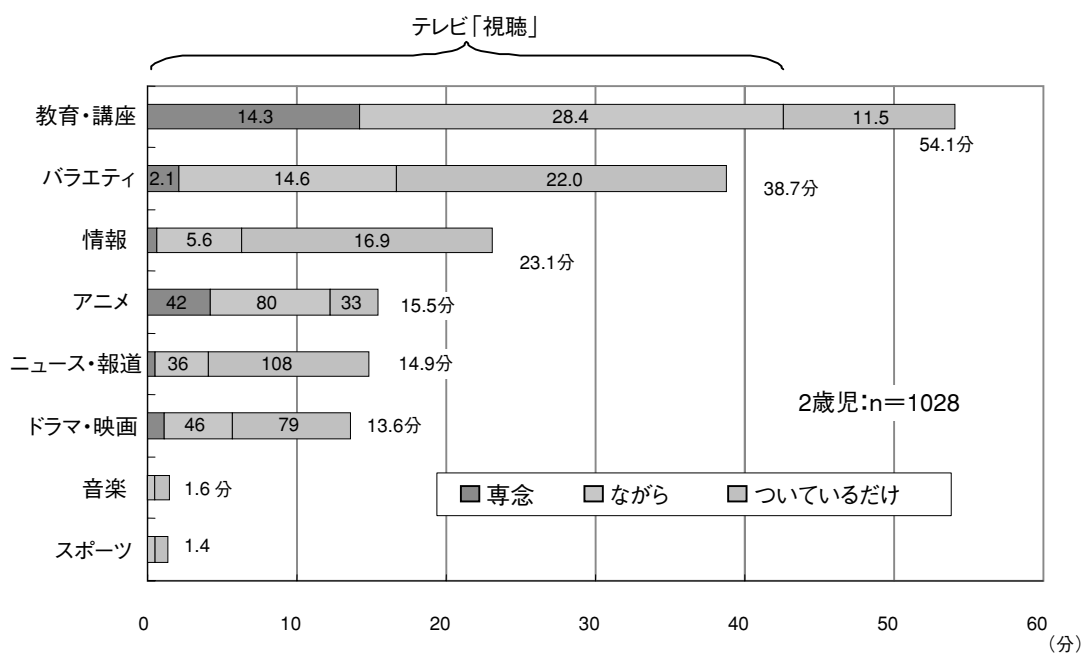


図5 各ジャンルの1日平均視聴時間（分）

図5より、「テレビ接触時間」としては「教育・講座」と「バラエティ」が多いことがわかる。しかし、専念程度別の視聴状況をみると、「バラエティ」は「ながら」視聴や「ついで」視聴の割合が大きいことから、親が見ている場に子どもが居合わせているという状況があると考えられる。一方で、「アニメ」は「テレビ接触時間」は第4位であるものの、「専念視聴」に着目すると「教育・講座」に次いで多く、子どもがよく見ているジャンルであるといえる。

続いて、別の観点から、番組全体を「子ども向け番組」と「一般向け番組」とに分けて、子どものテレビ接触・視聴の状況を分析した（図6）。

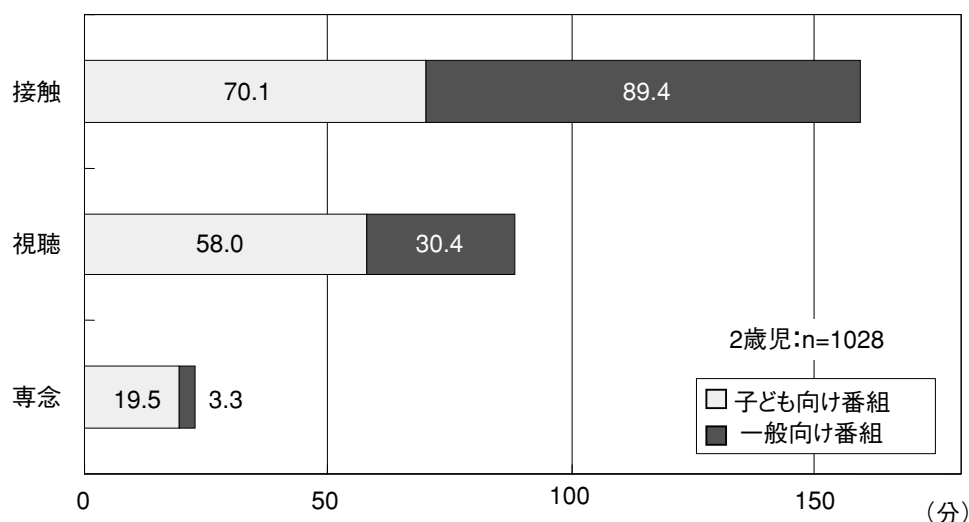


図6 「子ども向け番組」と「一般向け番組」の1日平均視聴時間（分）

図6のとおり、「テレビ接触時間」では「一般向け番組」が半数以上を占めている。これは、親が見ている番組を子どもも一緒に見ているという状況があるためと考えられる。一方、2歳児にとってより大きな意味を持つと考えられる「専念視聴」では、そのほとんどが「子ども向け番組」であった。これらの結果をふまえると、子ども向け番組の視聴状況をより詳細に分析していくことが必要であると考えられる。そこで、子ども向け番組を「幼児向け教育番組」「児童向け教育番組」「子ども向けニュース・報道」「子ども向けアニメ」「子ども向けドラマ・映画」「子ども向けバラエティ」の6つのジャンルに分け*1、各ジャンルの1日平均視聴時間を図5と同様に図示した（図7）。

図7より、子ども向け番組の中でも特に「幼児向け教育番組」の視聴時間が圧倒的に多いことがわかる。また、「子ども向けアニメ」の視聴も多いことが明らかになった。では、これらの子ども向け番組のジャンルについて、1歳と2歳では視聴に違いが見られるだろうか。図8は、両時点での子ども向け番組の各ジャンルの専念視聴時間を示したものである。

*1 本研究で用いた子ども向け番組のジャンルを資料1に示す。

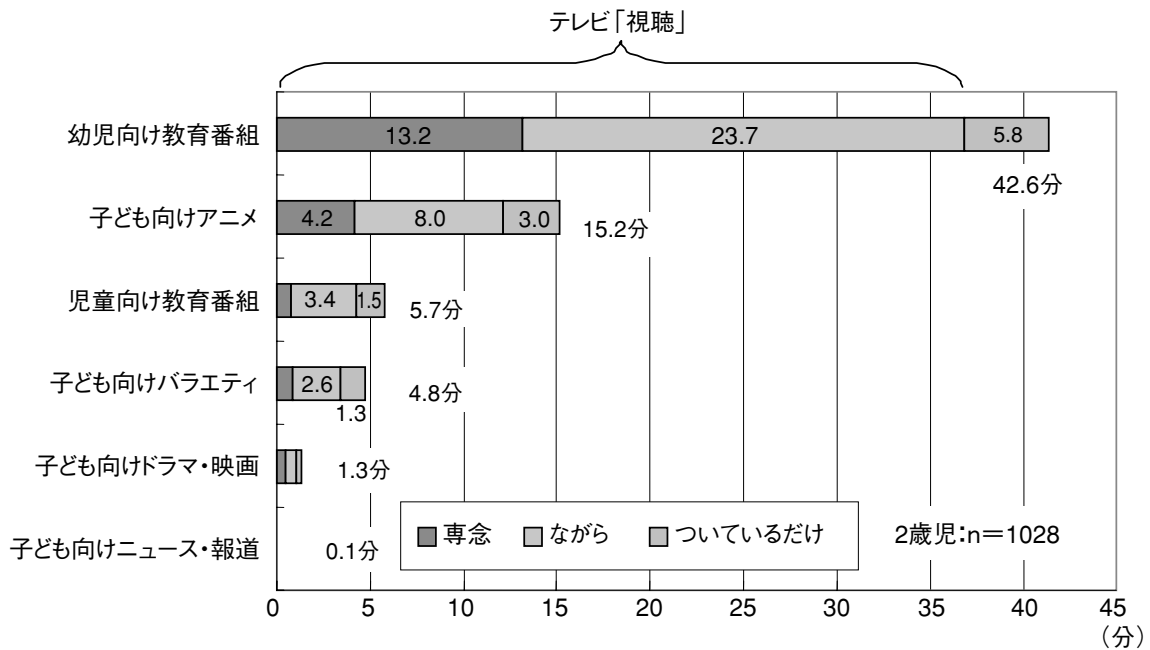


図7 子ども向け番組の各ジャンルの1日平均視聴時間 (分)

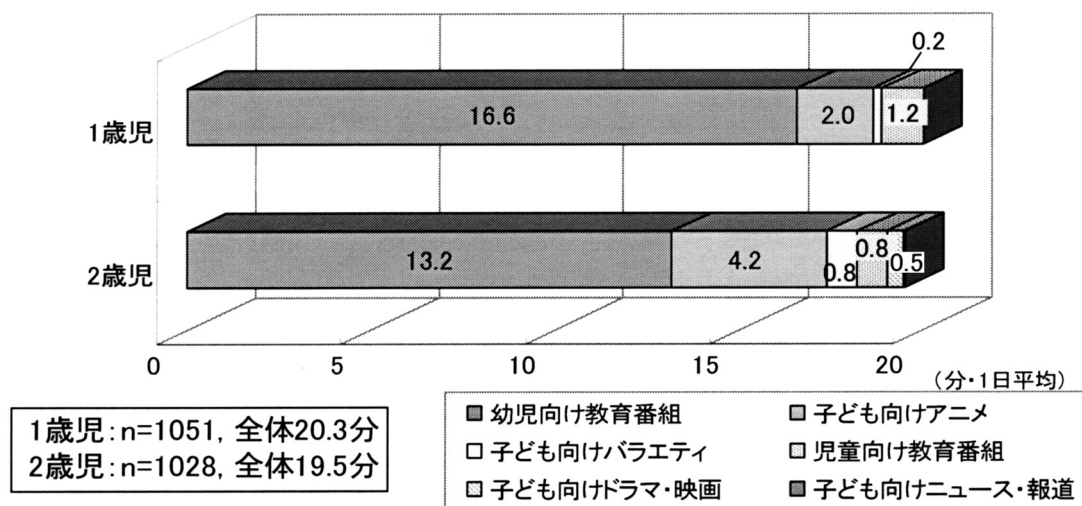


図8 子ども向け番組の各ジャンルの1日平均専念視聴時間 (分)

図8より、両年齢において、「幼児向け教育番組」がもっとも多く視聴されている。しかし、その専念視聴時間は2歳児になると減少していた。一方、次いで多く視聴されていた「子ども向けアニメ」は、1歳から2歳の間で専念視聴時間が増加している。このような変化は、「専念視聴」と「ながら視聴」を合計した「テレビ視聴時間」に関しても、同様にみられた。

以上、放送局別、ジャンル別の視聴実態が明らかになってきたが、具体的にはどのような番組が視聴されているのだろうか。1歳、2歳時点の専念視聴（回数）による番組ランキングを作成した。表1は、各年齢における上位50番組のタイトルを示したものである。

なお、教育番組とアニメについては、そのジャンルを付記した。

表1 各年齢の専念視聴上位50番組（専念順（回数））

2歳児				1歳児				
1歳児での順位	順位	局	番組名	ジャンル	順位	局	番組名	ジャンル
1	1	3	おかあさんといっしょ	教育	1	3	おかあさんといっしょ	教育
2	2	3	いないいないばあっ！	教育	2	3	いないいないばあっ！	教育
3	3	3	にほんごであそぼ	教育	3	3	にほんごであそぼ	教育
4	4	3	プチプチ・アニメ	教育	4	3	プチプチ・アニメ	教育
	5	3	からだであそぼ	教育	5	3	ひとりでできるもん！どきドキキッチン	教育
	6	3	英語であそぼピタパタランド	教育	6	3	ブルーナの絵本	教育
5	7	3	ひとりでできるもん！どこでもクッキング	教育	7	3	英語であそぼピタパタランド	教育
14	8	4	それいけ！アンパンマン	アニメ	8	3	クインテット	教育
	9	3	天才てれびくんMAX		9	3	アニメ・おじゃる丸	アニメ
17	10	10	ドラえもん	アニメ	10	3	セサミストリート	教育
15	11	8	サザエさん	アニメ	11	3	ピタゴラスイッチ	教育
6	12	3	ブルーナの絵本	教育	12	3	ニャンちゅうといっしょ	教育
8	13	3	クインテット	教育	13	3	つくてワクワク	教育
22	14	12	ディズニータイム	教育	14	4	それいけ！アンパンマン	アニメ
12	15	3	ニャンちゅうといっしょ	教育	15	8	サザエさん	アニメ
19	16	8	ちびまる子ちゃん	アニメ	16	3	おーい、ニッポン・東京都1000人のメッセージ	
	17	10	ふたりはプリキュア	アニメ	17	10	ドラえもん	アニメ
11	18	3	ピタゴラスイッチ	教育	18	1	大相撲初場所	
9	19	3	アニメおじゃる丸	アニメ	19	8	ちびまる子ちゃん	アニメ
30	20	12	とっとこハム太郎	アニメ	20	3	英語であそぼハイ！エリック	教育
35	20	12	ポケットモンスターAG	アニメ	21	1	てるてる家族	
	22	10	特捜戦隊デカレンジャー		22	12	ディズニータイム	教育
36	23	12	しましまとらのしまじろう	教育	23	3	チャレンジタイム	教育
	24	10	クレヨンしんちゃん	アニメ	24	3	ざわざわ森のがんこちゃん	教育
13	25	3	つくてワクワク	教育	25	3	バケルノ小学校ヒュードロ組	教育
	26	3	あつまれ！わんぱーク(日曜)	教育	26	3	いってみようやってみよう	教育
	27	3	てれび絵本	教育	27	3	ハッチポッチステーション	教育
40	28	3	アニメ・忍たま乱太郎	アニメ	28	3	ストレッチャマン2	教育
	29	4	名探偵コナン	アニメ	29	3	ドレミノテレビ	教育
24	30	3	ざわざわ森のがんこちゃん	教育	30	12	とっとこハム太郎	アニメ
	31	10	仮面ライダー剣		31	1	NHKニュースおはよう日本	
	32	12	キティズパラダイス		32	3	びりっとQ	教育
	33	12	のりスタ！	教育	33	10	爆竜戦隊アバレンジャー	
	34	4	天才！志村どうぶつ園		34	12	週刊ポケモン放送局	アニメ
	35	4	ブラック・ジャック	アニメ	35	12	ポケットモンスターAG	アニメ
32	36	3	びりっとQ	教育	36	12	しましまとらのしまじろう	アニメ
	37	12	わがままフェアリーミルモでポン！わんだほう	アニメ	37	3	うたっておどろんぼ	教育
	38	6	愛の劇場・温泉へ行こう5		38	10	明日のナージャ	アニメ
	39	12	セサミストリート	教育	39	3	人形劇・プリンプリン物語	
	39	8	笑っていいとも！		40	3	アニメ・忍たま乱太郎	アニメ
	41	10	ミュージックステーション2004年ランキング総集編スペシャル		41	1	生活ほっとモーニング1部	
31	42	1	NHKニュースおはよう日本		42	10	仮面ライダー555・最終回	
29	43	3	ドレミノテレビ	教育	43	8	とくダネ！	
48	44	3	つくてあそぼ	教育	44	3	それゆけこどもたい	教育
	44	1	連続テレビ小説・わかば		45	6	どうぶつ奇想天外！	
	46	3	わたしのきもち	教育	46	10	あたしんち	アニメ
	46	12	幻星神ジャスティライザー	アニメ	47	3	天才てれびくんMAX	教育
	48	4	ごくせん		48	3	つくてあそぼ	教育
	49	3	しぜんとあそぼ	教育	49	4	ズームイン！！SUPER・2部	
	50	3	こどもにんぎょう劇場	教育	50	8	めざましテレビ・第2部	

表1からも、教育番組とアニメが多く視聴されていることがわかる。

以降はこれらのジャンルに着目し、1歳から2歳にかけてのテレビ視聴の変化を見ていくことにする。

3. ジャンルを選び始めた2歳児

これまでのジャンル別分析から、幼児向け教育番組と子ども向けアニメが多く視聴されていることや、その割合は1歳児から2歳児になると変化し、幼児向け教育番組の視聴が減少する一方で、子ども向けアニメの視聴が増加していることが明らかになってきた。ここでは、両ジャンルの番組をその内容ごとにさらに下位ジャンルに分類し、1歳児と2歳児での各下位ジャンルの視聴状況について分析していく。

3-1 幼児向け教育番組の下位ジャンルの分析

初めに、1歳、2歳の両時点においてもっとも長時間視聴されていた幼児向け教育番組を以下の9つの下位ジャンルに分類した。「生活習慣（生活能力）」「実践誘導番組（うた・あそび・運動）」「知的関心（博物）」「知的関心（認知能力）」「知育」「教育複合型」「童話」「キャラクター物語」「その他」である。各下位ジャンルの番組例を表2に示す。

表2 幼児向け教育番組の下位ジャンルの番組例

幼児向け教育番組・下位ジャンル	番組例
生活習慣(生活能力)	ひとりできるもん！どこでもクッキング
実践誘導番組(うた・あそび・運動)	うたっておどろんぱ、からだであそび
知的関心(博物)	ぴりっとQ、しぜんとあそび
知的関心(認知能力)	ピタゴラスイッチ、にほんごであそび
知育	えいごリアン、英語であそびピタパタランド
教育複合型	おかあさんといっしょ、いないいないばあ！
童話	てれび絵本、こどもにんぎょう劇場
キャラクター物語	ブルーナの絵本、しましまとらのしまじろう

各下位ジャンルの1日平均視聴時間、専念視聴時間をそれぞれ図9、10に示した。

図9より、平均視聴時間では、1歳と2歳の両時点において「教育複合型」がもっとも多く視聴されている。また、各下位ジャンルの1歳時点と2歳時点を比べると、「実践誘導番組（うた・あそび・運動）」と「童話」以外は2歳時点の視聴時間は1歳時点を下回っている。

同様に、図10は幼児向け教育番組の下位ジャンルの1日平均専念視聴時間を示したものである。図9に示した1日平均視聴時間と同様に、両時点において「教育複合型」が最も多く視聴されている。また、各下位ジャンルの1歳時点と2歳時点を比べると、視聴時間と同様に「実践誘導番組（うた・あそび・運動）」と「童話」以外は2歳時点の視聴時間は1歳時点を僅かではあるが下回っている。

以上の結果から、2歳児になると「実践誘導番組（うた・あそび・運動）」と「童話」を見る時間が増える傾向にあるといえる。子ども向け教育番組の視聴時間全体が減少している中で、これらの下位ジャンルが増加している点は注目に値する。発達に伴って身体能力が向上し、番組を見ながら一緒になってあそんだり、体を動かしたりするような楽しみ方ができるようになったのではないかと考えられる。

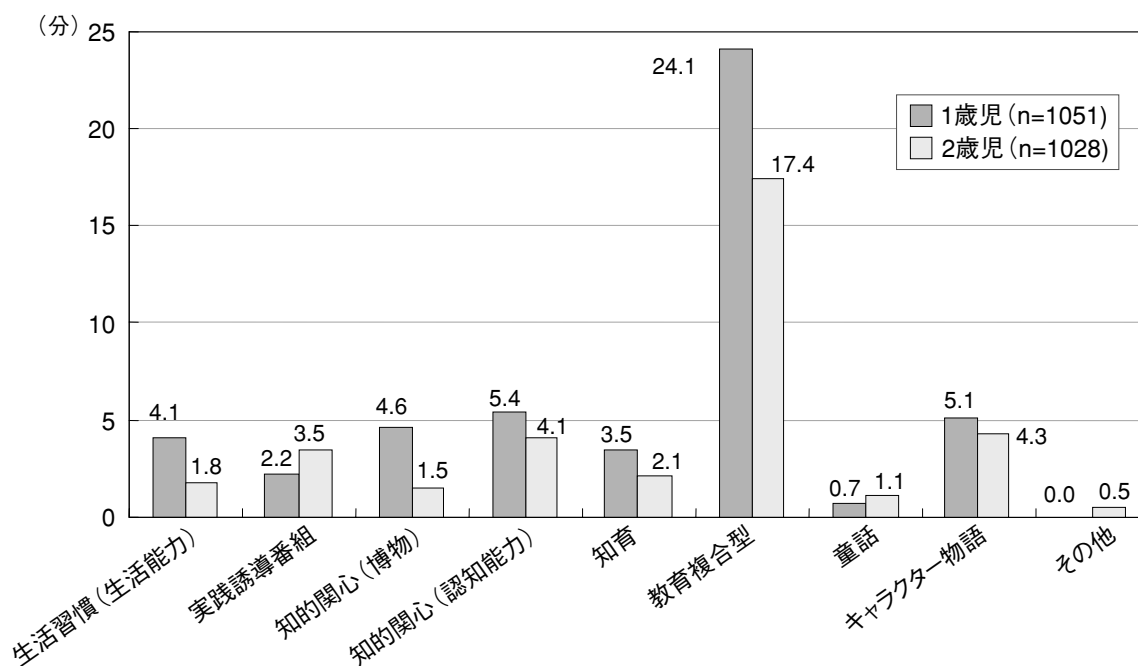


図9 幼児向け教育番組の下位ジャンルの1日平均視聴時間(分)

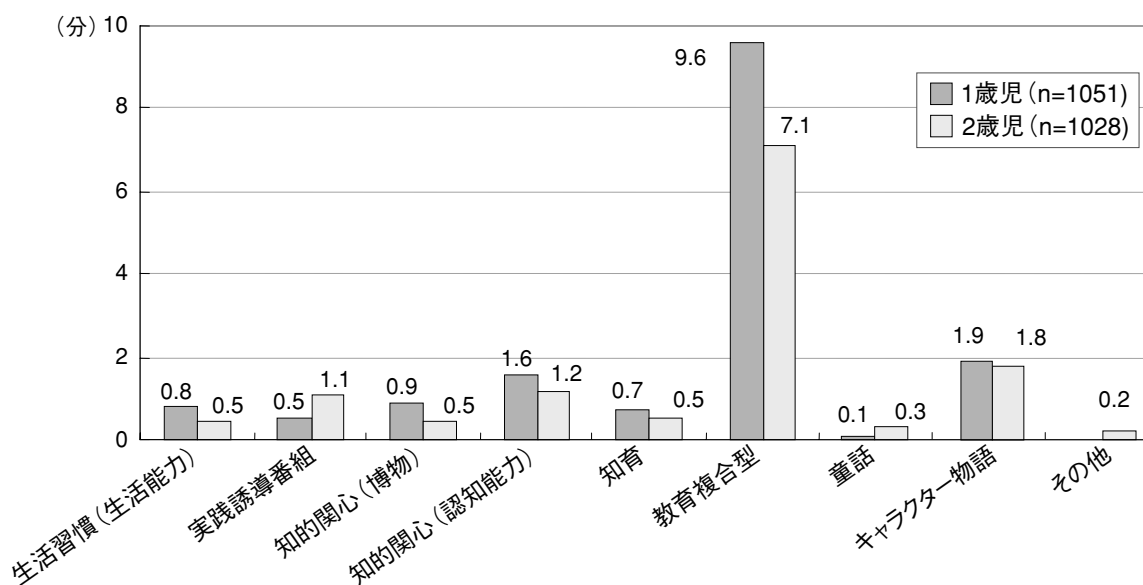


図10 幼児向け教育番組の下位ジャンルの1日平均専念視聴時間(分)

3-2 子ども向けアニメの下位ジャンルの分析

次に、子ども向けアニメについても下位ジャンルを設け、視聴状況を詳しく分析した。

ここでは子ども向けアニメを「日常生活」「恋愛」「チャレンジ」「アクション・闘争」「サスペンス」「歴史・時代もの」「その他」の7つの下位ジャンルに分類した。各下位ジャンルの番組例を表3に示す。

表3 子ども向けアニメの下位ジャンルの番組例

子ども向けアニメ番組・下位ジャンル	番組例
日常生活	サザエさん、ちびまる子ちゃん
恋愛	スクールランブル、ピーチガール
チャレンジ	アニメメジャー、焼きたて!! ジャぱん
アクション・闘争	ロックマンエグゼ・ストリーム、機動戦士ガンダムSEED DESTINY
サスペンス	名探偵コナン、ギャラリーフェイク
歴史・時代物	ピースメーカー鐵、アニメ・はじめ人間ゴン
その他	アニメモリゾーとキッコロ

各下位ジャンルの1日平均視聴時間と専念視聴時間をそれぞれ図11と図12に示す。

平均視聴時間、専念視聴時間ともに「日常生活」と「チャレンジ」が他の下位ジャンルより多く見られている。また、専念視聴時間については、「日常生活」「チャレンジ」「アクション・闘争」などで、2歳時点の視聴時間は1歳時点を僅かではあるが上回っている。

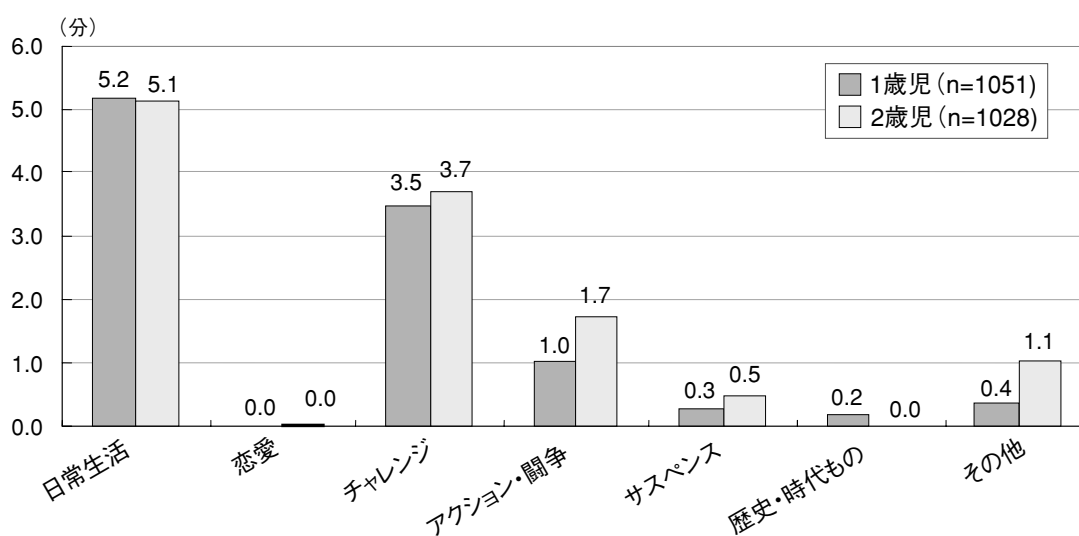


図11 子ども向けアニメの下位ジャンルの1日平均視聴時間 (分)

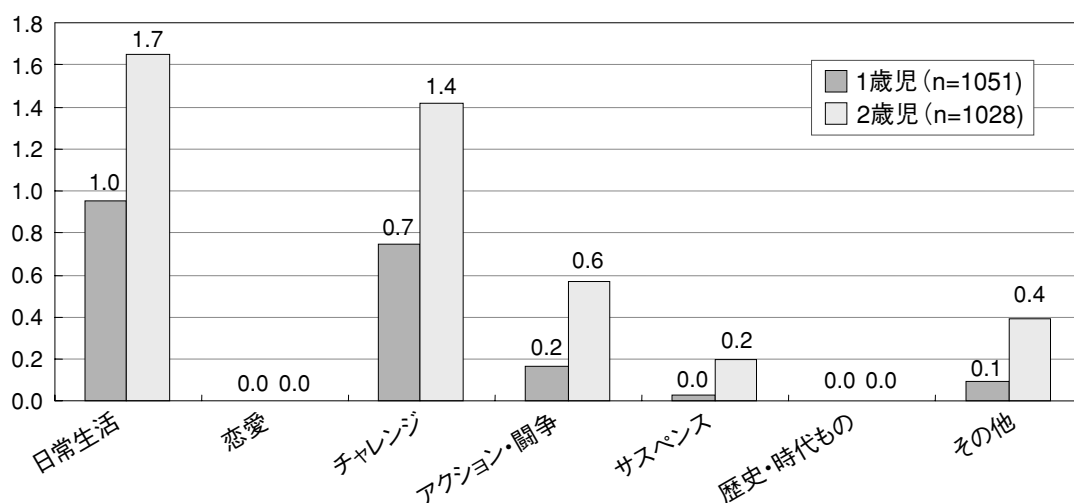


図12 子ども向けアニメの下位ジャンルの1日平均専念視聴時間 (分)

3-3 幼児向け教育番組の減少と子ども向けアニメの増加

ここまでは、子どもによく視聴されている幼児向け教育番組と子ども向けアニメの内容を個別に詳しく分析してきたが、先にもふれたとおり（図8参照）、1歳から2歳になると幼児向け教育番組の視聴時間が減り、子ども向けアニメの視聴時間が増加していた。

そこで、さらにこのようなジャンルの視聴傾向を探るために、テレビだけでなく、ビデオの視聴時間も合わせて分析を行った。ここでは、「幼児向け教育番組」と「児童向け教育番組」を合わせた「子ども向け教育番組」の視聴量を用いて分析した。その結果、テレビとビデオを合わせた合計メディア視聴に関しても、子ども向け教育番組の視聴は減少し（専念時間：t(918) = 4.07, p < .01, 視聴時間：t(918) = 11.63, p < .01）、子ども向けアニメの視聴が増加していることが明らかになった（専念時間t(918) = 11.11, p < .01, 視聴時間：t(918) = 8.08, p < .01）。図13は、合計メディア専念視聴時間の変化を示したものである。

図13からも、子ども向け教育番組の減少と子ども向けアニメの増加という、テレビと同様の視聴傾向の変化を読み取ることができる。

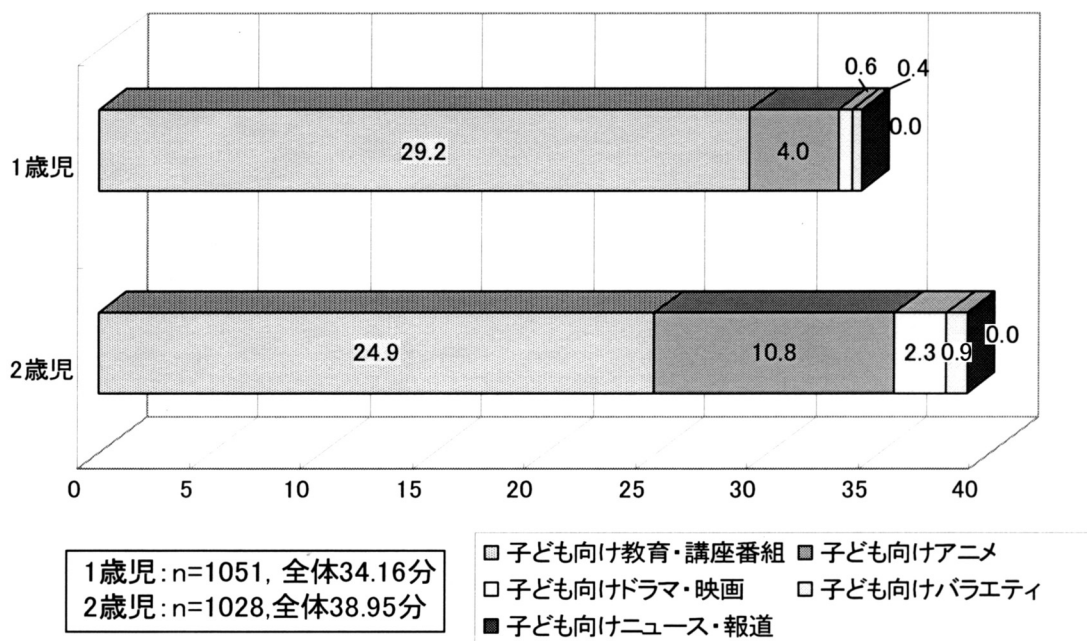


図13 合計メディア視聴（テレビ+ビデオ）の子ども向けジャンル専念視聴時間（1日平均分数）

4. 2歳児はどのような番組要素にひきつけられるのか

～なぜ教育番組からアニメに関心が移っていくのか～

1歳時点では教育番組をよく見ていた子どもたちは、2歳でなぜアニメをより見始めたのだろうか。その理由を探るため、幼児向け教育番組と子ども向けアニメを対象とした内容分析研究を行った。内容分析の手法を用いることによって、番組の主題や技法などの頻度や強度を調べ、組織的、客観的に番組からの伝達内容の特性明らかにすることができる。

内容分析の対象は就学前の幼児に人気のある番組の中から、様々なタイプの13番組（アニメに関しては、各番組1ストーリー）を取り上げ、セグメント単位で分析した。セグメントとは、Neapolitan et. al., (1994) によると、「独立した番組の時間、あるいは主要な時間・場所・主題の変化のない事象」と定義される。表4に、各番組の番組名と分析対象となった物語時間、セグメント数を示す。

それぞれの番組がいくつの、またどのような内容のセグメントから構成されているのかを分析する。

表4 内容分析の対象番組

教育番組			アニメ		
番組名	物語時間(分)	セグメント数	番組名	物語時間(分)	セグメント数
おかあさんといっしょ	30	33	それいけ!アンパンマン	15	18
わたしのきもち	15	17	とつとこハム太郎	30	29
ざわざわ森のがんこちゃん	15	17	しましまとらのしまじろう	15	16
こどもにんぎょう劇場「かたあしだちょうのエルフ	15	10	犬夜叉	30	58
にほんごであそぼ	10	11	ポケットモンスターAG	30	51
いないいないばあ!	15	14	あたしんち	15	14
セサミストリート	30	33			

まず、番組内の各セグメントの主題についてコーディングを行った。主題項目は、文部科学省による幼稚園教育要領（文部省, 1999）をもとに作成し、第2章「ねらい及び内容」に記述されている5つの領域を採用した。さらに、各領域の「ねらい」として挙げられている3つの項目を下位項目とした。主題項目の内容を表5に示す。

表5 主題項目

主題	下位項目
健康	明るく伸び伸びとした行動による充実感 運動に対する積極性 健康によい習慣や態度の習得
人間関係	自分の力で行動することによる充実感 他者とのかかわりの中での愛情や信頼感の獲得 社会生活における望ましい習慣や態度の習得
環境	身近な環境への関心 身近な環境からの発見と、生活に取り入れること 物の性質や数量、文字などに対する豊かな感覚
言葉	言葉を用いた自己表現のスキル 聞く、話す、伝え合う喜び 日常的な言葉の習得
表現	豊かな感性をもつこと 自己表現の楽しみ 日常の中の豊かなイメージと様々な表現による楽しみ

各セグメントを視聴した後に、その中に含まれている主題を全てコーディングした。
結果を図14に示す。

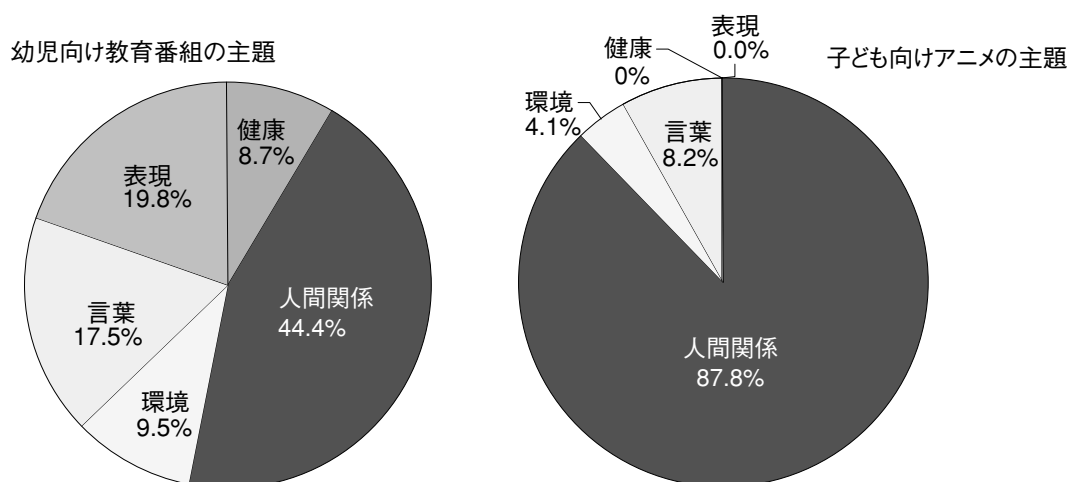


図14 幼児向け教育番組と子ども向けアニメの各セグメントの主題

図14より、教育番組は「人間関係」を筆頭に、5つの主題をそれぞれ含んでいるが、アニメは「人間関係」の割合が高く、約88%を占めていた。どちらのジャンルの番組も、「人間関係」を多く扱っているという点においては共通した特徴を示しているが、アニメにおける「人間関係」の割合の高さは顕著である。さらに、主題以外の部分でアニメと教育番組との違いを探るために、番組で用いられている技法について分析を行った。技法に関する項目は、田島ら（2004）や小平（1990, 1994, 1997）などを参考に作成した。まず、セグメントの長さとして1セグメントあたりのアングルの変化数（カメラのカットの切り替え）について分析を行った。各番組、ジャンルの平均値と標準偏差を表6に示す。

表6 各番組、ジャンルのセグメントの長さとしてアングルの変化数の平均値と標準偏差

番組名	ジャンル	セグメントの長さ(秒)		アングル変化数	
		平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
おかあさんといっしょ	教育	52.7	43.5	6.5	8.6
わたしのきもち	教育	52.9	38.7	5.9	5.8
ざわざわ森のがんこちゃん	教育	52.9	32.0	8.7	7.0
かたあしだちょうのエルフ	教育	89.9	56.2	7.6	6.2
にほんごであそぼ	教育	52.2	34.7	5.5	3.9
いないいないばあっ！	教育	64.1	26.1	6.9	4.9
セサミストリート	教育	44.8	38.5	9.1	9.9
それいけ！アンパンマン	アニメ	51.3	33.7	14.9	14.9
とっとこハム太郎	アニメ	54.6	41.4	16.5	13.1
しましまとらのしまじろう	アニメ	59.2	39.4	17.9	13.0
犬夜叉	アニメ	28.8	30.7	9.1	12.7
ポケットモンスターAG	アニメ	33.4	36.4	9.9	13.7
あたしんち	アニメ	35.9	20.5	10.1	6.4
教育番組		54.7	40.0	7.4	7.7
アニメ		39.4	36.0	11.9	13.2

セグメントの長さについては、教育番組に比べて、アニメの方が有意に短いことがわかった ($t(319)=3.58, p<.001$)。また、アングルの変化数については、アニメの方が有意に多いことが明らかになった ($t(319)=3.54, p<.001$)。これらの結果を言い換えると、アニメの方がカメラアングルやストーリーの切り替わりが多く、スピード感のある展開になっているといえる。

次に、番組内の音のテクニック使用状況について、BGMの使用、効果音の使用、それらを含む音のテクニックの使用程度について分析した。各項目のクロス集計結果を表7に示す。

表7 各ジャンルにおける音のテクニックの使用状況に関する集計結果

	BGM		効果音		音の使用度	
	なし	あり	なし	あり	半分以下	半分以上
教育番組	58	77	83	52	51	84
アニメ	45	141	86	100	39	147

幼児向け教育番組と子ども向けアニメとで音に関するテクニックの使用状況の違いを分析したところ、アニメの方が、BGMが使われているセグメントが多いことが明らかになった ($\chi^2(1)=12.42, p<.001$)。また、セグメント内での効果音の使用について分析したところ、アニメの方が効果音の使用が多いことが明らかになった ($\chi^2(1)=7.29, p<.01$)。さらに、BGMや効果音を含む、これらの音に関するテクニックの使用状況については、アニメの方が「セグメントの半分以上で音のテクニックが使用されている」セグメントが有意に多いことが明らかになった ($\chi^2(1)=10.76, p<.001$)。これらの結果を合わせて考えると、教育番組よりもアニメの方が音に関するテクニックが豊富に使われていることがわかる。

その他にも、注意を喚起するような手がかり (BGM・効果音などの音や呼びかけなどの聴覚的なものや、挿入映像などの視覚的なもの) の使用について分析したところ、使用の有無については教育番組とアニメとでは有意な違いは見られなかったものの、その種類について、アニメの方が「テーマとの関連のない」注意喚起の手がかりが多く用いられていることが明らかになった ($\chi^2(2)=29.56, p<.01$)。各項目のクロス集計結果を表8に示す。

表8 各ジャンルにおける注意喚起の手がかりの使用に関する集計結果

	注意喚起の手がかり		
	なし	あり(テーマとの関連なし)	あり(テーマとの関連あり)
教育番組	54	4	77
アニメ	92	35	59

これらの結果を総合して考えると、アニメの持つ番組の展開の速さや音に関するテクニック、注意を喚起する手がかりなどの技術的な要素も、子どもの視聴を誘う要因となっている可能性が考えられる。また、番組内で用いられているナレーションについて分析したところ、アニメの方

が子どもの声の使用が多いことが明らかになった ($\chi^2(1) = 8.02, p < .01$)。表9に、各項目の集計結果を示す。前述した他者への興味の芽生えという観点からも、大人とは異なった子どもの声が耳に入ってくるのが、子どもを引きつける要因のひとつとなっているのかもしれない。

表9 ナレーションの年齢に関する集計結果

	ナレーションの年齢	
	子ども	大人
教育番組	5	21
アニメ	26	23

以上の結果から、幼児向け教育番組と子ども向けアニメとでは、その主題や技法について違いが見られる部分があることが明らかになった。特に演出技法の要素について整理をしてきたが、これらの要素と物語の内容とのかかわりはどのようになっているのだろうか。

ここでは、幼児向け教育番組、子ども向けアニメ共に多く扱われていた「人間関係」という主題に着目し、どのような「人間関係」が含まれているのかを検討した。教育要領によれば「人間関係」は、「自分の力で行動することによる充実感」という「自主自立性」、「他者とのかかわりの中での愛情や信頼感の獲得」という「協調共感性」、「社会生活における望ましい習慣や態度の習得」という「社会技術性」の3つの下位カテゴリーから成っている*2。これらの3つのカテゴリーがどの程度含まれているのかを、セグメントレベルで分析した結果が図15である。

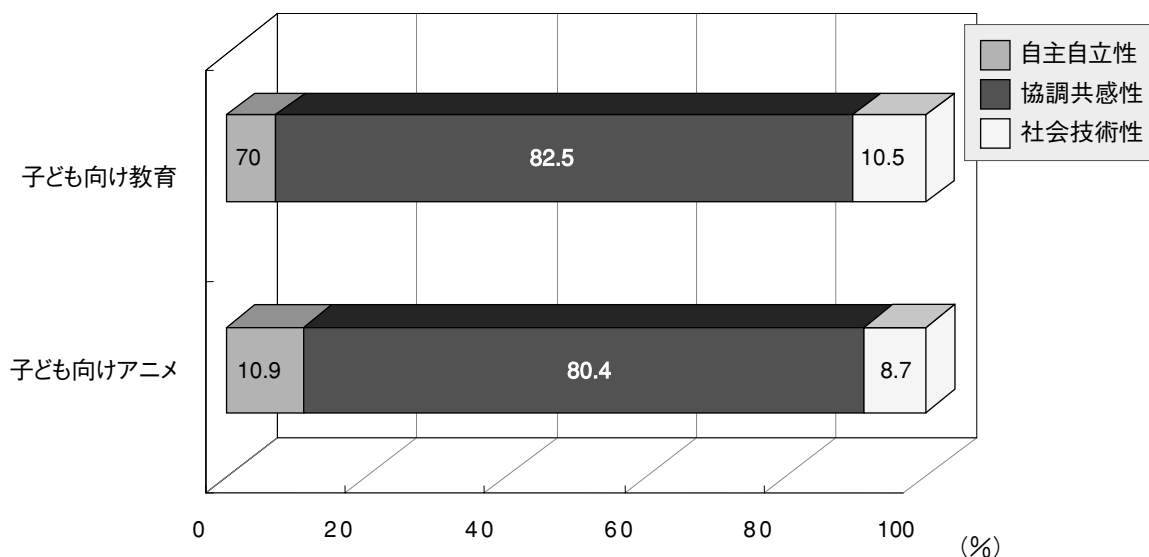


図15 「人間関係」の各下位カテゴリーの割合 (%)

図15より、幼児向け教育番組も子ども向けアニメも、共に「協調共感性」がもっとも多いことが明らかになった。従って、これは両番組ジャンルが共通して有している特徴であるといえる。

*2 資料2に各下位カテゴリーの具体例を示す。

5. まとめと展望

これまでに明らかになった結果をふまえ、改めて、なぜアニメが好まれるようになったのか、子どもをひきつける要因は何なのだろうかという問題について考察してみる。前述したように、幼児向け教育番組と子ども向けアニメでは、演出技法の要素について違いが見られる部分があることが明らかになった。このような演出技法は、単独で用いられるというよりも、むしろ番組のストーリーに沿って組み合わせて使用されるものである。このストーリーの部分に、教育番組とアニメとの相違点があるのではないだろうか。今回の分析では主題に着目し、セグメント単位で主題をコーディングし、その集計を行うことで、番組の内容分析を試みた。その結果得られたものが、アニメにおける「人間関係」の多さである。しかし、この「人間関係」の中身については、幼児向け教育番組も子ども向けアニメも共に「協調共感性」が多いという共通点が挙げられた。これらの結果から、この「協調共感性」という内容にアピールする方法に相違があるのではないだろうかという可能性に行き着いた。仮説としては、アニメは子どもを惹きつける「人間関係（中でも協調共感性）」を特に多く扱っており、その中で音や注意喚起の手掛かりなどの演出技法を多用するようなストーリーの盛り上がりがあるのではないだろうか。たとえば、けんかやトラブル、対立、などを経た上での協調共感性の獲得をテーマにしたストーリーなどが考えられる。ジャンル別の視聴状況分析からも、「日常生活」や「チャレンジ」、「アクション・闘争」といったジャンルのアニメ番組が多く視聴されていることが明らかになっており、これらのストーリーが子どもの関心を捉えている可能性が示唆される。今後、3歳、4歳と子どもの年齢が上がるにつれてストーリーへの理解力が増していくことも合わせて考えると、セグメント同士のつながりや、番組全体のストーリーの流れについて、より詳細に踏み込んだ分析を行っていく必要があると考えられる。

引用文献

- 小平さち子（1990）新しい時代に向けての世界の教育放送 '89年「日本賞」国際アンケートを中心に放送研究と調査, 3, 26-37.
- 小平さち子（1994）世界の教育放送 '93 第20回「日本賞」国際アンケートを中心に 放送研究と調査, 3, 36-49.
- 小平さち子（1997）多様化する世界の教育番組～『日本賞』教育番組国際コンクールを中心に～ 放送研究と調査, 3, 42-57.
- 文部省（1999）幼稚園教育要領解説 フレーベル館, 東京
- Neapolitan, D. M., Goser, L. S., & Huston, A. C. (1994) An analysis of educational programs on network & cable television. Center for Research on the Influence of Television on Children, University of Kansas.
- 田島祥, 近江玲, 坂元章（2004）教育番組の内容分析（2）－番組内の技法について－ 日本社会心理学会第45回大会発表論文集, 704-705.

資料1 子ども向け番組ジャンル一覧

子ども向け番組	子ども向け教育番組	幼児向け教育番組
		生活習慣(生活能力) 実践誘導番組(うた・あそび・運動) 知的関心(博物) 知的関心(認知能力) 知育 教育複合型 童話 キャラクター物語 その他
		児童向け教育番組 中・高生向け教育番組
	子ども向けニュース・報道	
	子ども向けバラエティ	
	子ども向けアニメ	日常生活 恋愛 チャレンジ アクション・闘争 サスペンス 歴史・時代物 その他
	子ども向けドラマ・映画	日常生活 恋愛 チャレンジ アクション・闘争 サスペンス 歴史・時代物 その他

資料2 「人間関係」の3つの下位ジャンルの具体例（教育要領「内容」より）

下位ジャンル	具体例
自主自立性	先生や友達と共に過ごすことの喜びを味わう 自分で考え、自分で行動する 自分でできることは自分でする
協調共感性	友達と積極的にかかわりながら喜びや悲しみを共感し合う 自分の思ったことを相手に伝え、相手の思っていることに気付く 友達のよさに気付き、一緒に活動する楽しさを味わう 友達とのかかわりを深め、思いやりをもつ
社会技術性	友達と楽しく生活する中でできまりの大切さに気付く、守ろうとする 共同の遊具や用具を大切に、みんなで使う 高齢者をはじめ地域の人々など自分の生活に関連の深いいろいろな人に親しみをもつ