

英語教育における映像メディア教材と映像リテラシーの 有用性についての一考察

A Study on the Effectiveness of Visual Literacy for Visual Media Teaching Materials in English Education

堤 龍一郎

Ryuichiro TSUTSUMI

Keywords : multi-media, media literacy, textual analysis, English education, teaching material

キーワード : マルチメディア、メディアリテラシー、テキスト分析、英語教育、教育教材

1. はじめに

今日英語教育において、映画やテレビ番組などの映像メディアの一部が教材としておおいに活用されている。多くの英語教育に携わる教員や研究者たちが英語教育教材として、映画を含む映像メディアの活用に関心を寄せ、試行錯誤をしながら有効な活用方法の研究が進められている。そこで筆者は、元来商業ベースで製作された映像メディアを英語教育教材として使用する際に、どのような基準や観点で選定し、有効活用しうるのが、また英語教育のみならず映像メディア教育という立場からも利活用に関する理論的実践的研究が急務ではないかと考え、本稿をその一歩としたい。

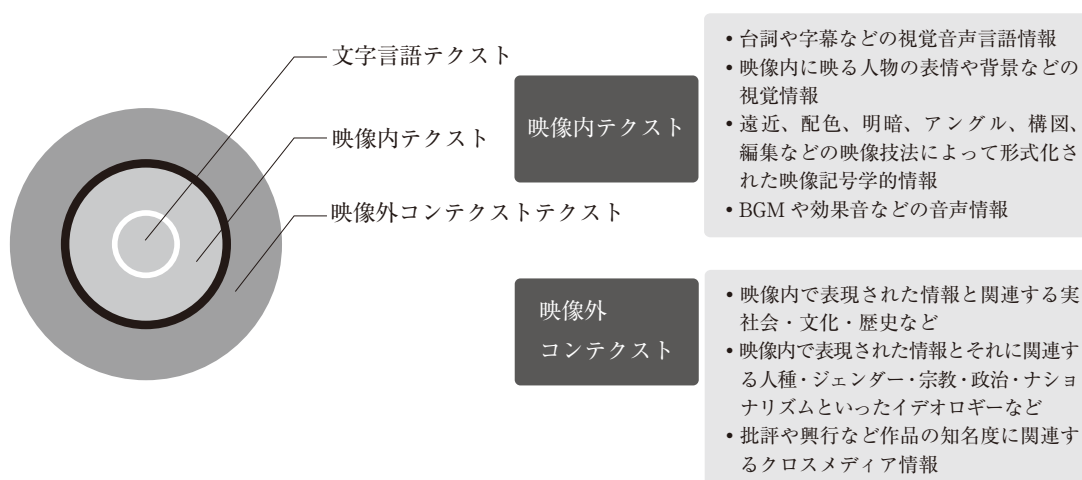
本論は、英語教育教材として映像メディアを用いる際に映像情報リテラシーという観点は考慮されるべきであるのか否か、またそれが考慮された場合には、いかにその映像教材が最大限に学習効果を高めるのに役立つかを論じ、実証していく。⁽¹⁾ 筆者は映像メディアを英語教育教材として活用する場合には、英語台詞などの言語情報だけでなく、映像テキスト情報のリテラシー能力は考慮される必要があると考える。なぜなら、言語情報は映像音声情報の一部でしかなく、言語情報以外の情報を考慮に入れないのであれば、映像メディアを教材として採用する意義や価値が判然としなくなってしまうのではないだろうか。また、英語教材としての映像メディア活用のメリットや、学習者に対する教材としての学習難易度の設定などを考えると、言語情報以外の映像情報との相乗効果を踏まえずには、明確な形で英語教材としての有用性を測るのは困難であろう。

映像メディアが英語教材として活用される際に見込まれる主なメリットを挙げると「学習者の学習意欲が向上する」、「文字言語だけでは伝えにくい現実的な場面を提示できる」、「視覚聴

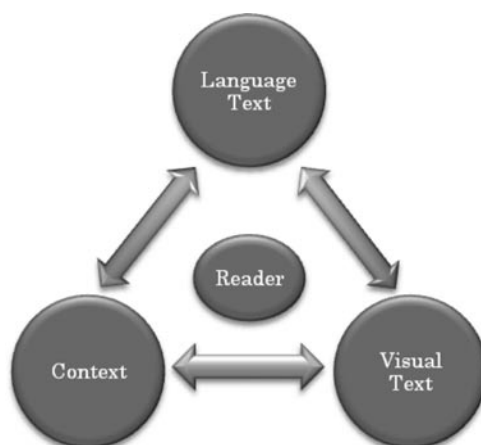
覚化された情報が強い印象となり英語言語理解の大きな支援となる」点など、または英語教育の一環として映像に表象される「異文化社会理解の教育」にも発展的に活用することが可能な点であろう。⁽²⁾ 現実的な場面の提示や視聴覚化された情報による言語理解の支援の点について、文字言語情報と映像情報とが人間の情報処理作業上加算的に処理され、科学的な見地から学習効率の向上が期待できるとされている。⁽³⁾ また、「学習者の学習意欲の向上を促進させる」大きな要素は、映像メディアが持つ視覚音声情報を純粋に鑑賞する行為、特に商業的に製作された映像メディアは「娯楽 (pleasure)」としてそれ自体の消費が可能な点であろう。⁽⁴⁾ 映像メディア自体が学習者に「娯楽 (pleasure)」として消費される可能性や程度の高さを測る手段としては、その映像メディアがどれだけ商業的な市場で多く消費されたかどうかの産業統計的なデータが最も分かりやすいひとつの基準である。⁽⁵⁾ つまり、ひとつの指針として、より万人に受け入れられ消費された映像メディア作品は、学習者にとって純粋に興味を引きやすい作品コンテンツが内包されていると言える。学習者がより好意的に消費する要素の特定はメディア受容研究 (media reception studies) 領域に踏み込んだ社会学見地からさらなる研究が必要とされるが、本論の論旨とは異なる領域となるためこれ以上の言及は控える。また、映像メディアを「異文化社会理解」のための教育教材として活用する際においても映像情報リテラシーや方法論は考察すべき関連分野であるが、本論においては包括的な映像教育教材としてではなく、英語教育という視点に特化しての考察であるから、ここでもまた指摘するに留めておきたい。よって、本論では、英語言語理解と学習をより効率的に促進サポートするための映像情報に主眼を置き、そこにいかに映像情報リテラシーが関わるのか、またそうした視点を組み込んだ場合の映像メディア教材の有用性がどのように影響をうけるのかを論じていく。

2. 映像メディアの情報消費構造とリテラシーの範囲

商業目的で製作された現代の映像メディアを教育教材として考えた場合、情報の受け手が意味を汲み取って解釈するために咀嚼しなければならない情報量は、単に台詞音声や字幕によるダイエジェティック言語情報だけではなく、それ以外にもその言語情報も含むメディア内部の映像やノンダイエジェティック音声が伝えているテキスト情報、また映像音声に表象されているテキスト情報と現実社会文化などと関連する映像外のコンテキスト情報も混在している。(図表1) 見る側は、主にこの3つの情報要素をコンテンツとして総合的に読み取り解釈することで内容を理解し消費する。⁽⁶⁾ また、これらのテキスト情報とコンテキスト情報がコンテンツとして言語情報と符合したものであればあるほど学習効率を上げる要因となり得る。⁽⁷⁾ つまり、映像メディアを教材とした場合、英語などの言語情報以外の映像内に含まれるテキスト情報と、それを理解する上で多かれ少なかれ必要になるコンテキスト情報とが学習者によって効果的にリテラシーされることが前提として期待されるわけであるから、学習者のためにその3つの情報要素のバランスがとられて初めてその映像メディア教材が書籍などの文字言語に特化された教材よりも多くのメリットが望めるという仕組みになる。(図表2)



図表 1

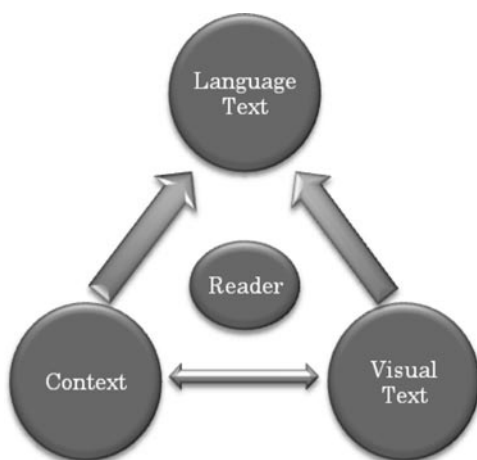


図表 2

この仕組みを前提とするために、台詞などによる文字言語情報以外の映像音声テキスト情報もリテラシーの対象として両者の関連性も含めて教材の質に加味されるべきであると考えられる。言い換えるならば、一般的な（専門的な映像リテラシー教育を受けていない）学習者にとって文字言語情報以外のテキスト情報やコンテキスト情報を読み取って解釈することが難しいものの、つまり映像などの非言語情報を読み取る能力に長けていることが学習者に期待されるようなもの、そうした映像メディアを英語言語の習得を目的とする教材として使用するメリットは少なくなってしまう。つまり、映像メディアを教材として使用するメリットを最大限に発揮させるためには、言語情報、その他のテキスト情報、そしてコンテキスト情報との兼ね合いやバランスが相互に考慮されるべきであると言えるだろう。

しかしながら、英語教育教材（言語学習教材）としての映像メディアの選定に当たっては、誰がその情報を消費するのかという構造を考えねばならない。情報の読み取り手（Reader）は、

一般の消費者ではなく、英語学習者であるため、文字言語テキスト→映像テキスト、文字言語テキスト→コンテキスト、映像テキスト→コンテキスト、この各々の関係性で考えると、文字言語テキストの理解や学習に映像テキストやコンテキストが支援する形で消費されるのが理想と言える。(図表3) そのため、文字言語に関わらない映像テキストとコンテキストのリテラシーを中心に考慮する必要性は大きくない。また、文字言語テキスト→コンテキストは、図表1で示した情報構造上、言語テキストは映像内のテキストであるから、映像テキスト自体を挟まずして両者が直接消費されることは期待されていないはずである。映像メディア教育目的であれば、映像作品内のテキスト情報を読み取る前にコンテキスト情報を消費することはひとつの消費形態として考慮すべきだが、英語教育目的としてはその性質上考慮すべき関係性は薄いと言える。ゆえに、最も考慮されるべき関係性は、文字言語テキスト→映像テキストであり、そこから拡大して関係性を見る場合には、映像テキストの消費を挟んだ言語テキスト→映像テキスト→コンテキストとの関係性を考慮していくというプロセスになるだろう。この関係性を分析する上でどのようなアプローチが必要になるかを次項で論じることにする。



図表3

3. 映像メディアテキストを読み取るリテラシー方法論とフレームワーク

本項では、文字言語テキストを学習教材として効果的に活用するために、言語以外の映像テキスト情報とコンテキスト情報をどのように考慮するべきかの方法論を検討し、本論での理論的フレームワークを明らかにする。前項で述べたように、英語教育教材としての映像メディアのリテラシーであるから、主に文字言語テキスト→映像テキストの関係性を考察する上で必要なアプローチとフレームワークについて論じる。

まず、前提として考慮しなければならない事は、文字言語テキスト情報を理解・学習する上で支援になり得る特定のテキスト情報の認識とそのためのアプローチだろう。映像テキスト自体へのアプローチは様々な理論的立場から模索されてきているが、記号学や精神分析学などの

構造言語学的な見地から膨大な映像テキスト情報全てを目的を持たないまま言語化またはコード化して抽出することに有用性は見い出せない。⁽⁸⁾ しかし、学習者は何らかの方法で映像テキストに含まれる記号やコードと文字言語テキストとの関連性を模索することになるため、その記号やコードの「意味するもの」として学習者に解釈されうるテキスト材料は分析材料として何らかの形で認識しなければならない。⁽⁹⁾ 重要なことは、読み手（学習者）が文字言語テキストの理解を試みる上でその支援となり得る映像テキストを認識することであり、その材料は教材選定者（教授者）があらかじめテキストを独自に解釈したものとは一致する必要はないということだ。⁽¹⁰⁾ あくまで本論で言及している映像リテラシーとは、英語学習者の言語理解を深める教材として必要な映像テキストを認識する手段としてのリテラシーであって、教材選定者自身の解釈を求めたリテラシー行為ではないのである。さらには、学習者が映像テキストを通して映像外のコンテキスト情報をも（個人差はあれど）自ら収集して参照することも加味する必要もある。⁽¹¹⁾

こうした条件下で、本論の目的を鑑みると、映像テキストだけでなく映像外のコンテキスト情報も分析対象として視野に入れたHistorical Poeticsと呼ばれる映像分析の理論的フレームワークが援用されうるのではないかと考える。このHistorical Poeticsとは、映像技術によって生成された映像の形式やそのスタイルを対象として行う形式主義的なテキスト分析に端を発しており、映像の形式やスタイルから「解釈」や「批評」するのではなく読み手の抱える問題を「説明する」ための材料を映像内テキストから映像外コンテキストへと求め、データを積み上げていく映像分析方法理論である。⁽¹²⁾ このHistorical Poeticsのアプローチの特徴のひとつは、常に読み手を起点としており、読み手が必要とする回答を統一的に説明し得る仮説を立ててテキストやコンテキストをデータとして実証していく。⁽¹³⁾ 本論における読み手は英語学習者であり、学習者の視点から、彼らが必要とする言語理解の支援になる映像テキストやコンテキストの認識に主眼を置くため、Historical Poeticsのアプローチは本論の分析に適したフレームワークと言える。

Historical Poeticsのフレームワークからアプローチする際に、学習者の言語理解を支援する、もしくは妨害しうる映像テキストをその映像の構成要素や形式スタイルから模索していくが、問題となるのは膨大なコンテキスト情報であろう。本来映像メディアの鑑賞者が映像内テキスト情報の消費に伴い参照するであろう映像外のコンテキスト情報の範囲は、産業統計的なデータのみならず、関連メディアや提携グッズ、専門家や個人による批評、あるいは観光に至るまでの二次的なアウトプットを含みこんでいる。⁽¹⁴⁾ それに加え、映像内テキストとそれに表象される現実社会・歴史・文化・経済・イデオロギーなどを統合分析する方法論や理論的枠組みの考察はメディア受容研究（media reception studies）の領域に関わってくる。⁽¹⁵⁾ さらに、コンテキストは映像テキストとは違い、その場で直接学習者に与えられることのないものであり、英語学習者の社会・歴史・文化・経済・政治・宗教などに対する（事前に獲得された）教養や知識に依存することになる。そのためコンテキストのリテラシーに関しては、Historical

Poeticsを入口にその方法論をさらに模索する必要性があるだろう。よって、本論では、次項において、分析対象を主に映像内テキストだけに絞って、リテラシーとの関係性と有用性を考察することとし、コンテキストのリテラシーに関しては本論の範疇を超えた今後の研究課題としたい。次項で行う映像テキストを中心とした分析例によって映像リテラシーを考慮することが英語教育のための映像メディア教材にとって効果的かつ有用であることを証左することが可能であろう。

4. 映像リテラシーを考慮した分析例：映画『アルマゲドン（1998）』の二つのシーン

本項では、英語教育を目的とした映像メディア教材として映画『アルマゲドン』のDVDから1分間ずつ2つのシーンを選定し、取り上げる。前項で論じた方法論的立場を踏まえ、リテラシーの対象となる各々のシーンの英語言語情報、文字言語以外の映像テキスト情報を認識、分析し、比較検証する。主に文字言語テキストと映像テキストの質と量の両面を比較検証をする。台詞などの文字言語情報については、各シーンの英語台詞の単語総数や一定時間における単語数の割合などのデータ、読解に必要な文構造や文法的な要素（言語形式）についてまとめる。映像テキスト情報については、各シーンの映像により構成されたナラティブを読み解くために必要なテキスト情報、つまり映像技法である編集カットの総数や頻度、またその他の明暗やアングル、カメラの動きなどによる特筆すべき形式的な視覚情報構成要素などの映像文法を中心にその質量についてまとめる。また、映像外のコンテキスト情報に関しては、前項で言及したように、この分析では参考資料として作品の大衆性を示す産業統計データの提示に留める。そして、その結果から各シーンを映像メディア教材として活用する際に映像リテラシーが学習者にとって有益な効果をもたらすかどうかを論証したい。

4-1. シーンの選定と分析

選定した2つのシーンは、作品全体の中盤のナラティブが大きく動き、ドラマの抑揚が増すシーンを各1分ずつ抽出した。この1分という時間は、教材としての利便性を優先的に考慮したものではなく、読み取る情報量のコンパクト化を目的としているが、十分な比較検証を妨げないだけの情報量は含まれている。各シーンの選定基準は言語テキスト、映像音声テキストともに対照的な結果が抽出できるシーンとなっている。シーン1はDVDの再生時間上1時間21分17秒から、シーン2は56分48秒から各々1分間。

技術上の問題として、選定した各シーンを映像メディアとして視覚的に提示するのは難しいため、前項の方法論的立場にもとづいてシーン1、シーン2について簡単な物語上の解説をしておく。シーン1は、地球の危機を救うべく2隻の宇宙船（IndependenceとFreedom）が宇宙空間に飛び交う隕石デブリを避けながら隕石めがけて突入している場面。地上管制塔との連絡や宇宙船内部と外部のショットが断続的に続き、切迫した緊張感溢れる場面である。シーン2は、これから片道切符となりかねない状況で宇宙船に乗りこむ父親と残される彼の娘とが別れ

を惜しむ場面。これまでの父娘の確執やわだかまりを超えて、本音でお互いを思いやり合う感情がBGMと夕焼けによって視聴覚的に強調された感傷的な場面である。

4-2. 比較考証

ここでは、各シーンにおける文字言語テキスト情報と映像音声テキスト情報の質を各項目ごとに分析し、最後に全体として両シーンを比較考証し、映像リテラシーを考慮した際にどのような結論に至るのかを論じる。(図表4)

『アルマゲドン』 DVD	Scene 1 1:21:17～(1min.)	Scene 2 56:48～(1min.)
単語数*1 センテンス数*2	<ul style="list-style-type: none"> ● 46語 ● 14センテンス(約4.3語/センテンス) 	<ul style="list-style-type: none"> ● 101語 ● 16センテンス(約6.3語/センテンス)
文型*3 文法項目	<ul style="list-style-type: none"> ● 第1文型=4 第3文型=7 第5文型=1 ● 従属接続詞節、関係詞節、不定詞、完了形、受動態、重文なし 	<ul style="list-style-type: none"> ● 第1文型=3 第2文型=1 第3文型=11 第4文型=1 ● あらゆる文法事項が含まれ、重文多数
編集カット数とナラティブスタイル	<ul style="list-style-type: none"> ● 計23カット(約2.6秒/カット) ● 頻繁な並行編集で3か所で同時進行 ● 編集による時空間の激しい移動 	<ul style="list-style-type: none"> ● 計12カット(約5秒/カット) ● 時空間の移動なし ● ほぼ同じ構図のショットの繰り返しの会話
言語テキストと関連し消費されるであろう形式的な視覚映像情報	<ul style="list-style-type: none"> ● タイツフレーミングでの視覚情報の密集 ● 登場人物多数 ● 頻繁なカメラの動きによりショット内での情報の激しい変化 ● 常にアングルが変化 ● 明滅などによる照明や色合いの激しい変化 ● 会話、ダイエジェティック、非ダイエジェティックサウンドの重層的な使用 	<ul style="list-style-type: none"> ● ルーズフレーミングによる人物の2ショット ● 登場人物二人 ● 人物が常に視点の支配的映像 ● 人物のクローズアップショットが多い ● ほぼアングル固定でリバースショットの繰り返し ● 緩やかな照明や色合いの変化 ● 非ダイエジェティックなBGMが支配的サウンド
言語テキストと映像テキストとの因果関係	<ul style="list-style-type: none"> ● 台詞の内容と映像情報とが一致しており、前後の脈略や作品全体のナラティブ理解を必要としない 	<ul style="list-style-type: none"> ● 台詞の内容と映像情報とが必ずしも直結しない。前後の脈略や作品全体のナラティブ理解を必要とする
作品コンテキスト情報	<ul style="list-style-type: none"> ● 日本での本作品公開年度の配給収入は83.5億円、興行収入は135億円。その年の映画作品興行成績1位。歴代興行成績11位。観客動員総数は890万人。 	

図表4

*1 言い淀みや間投詞なども含む

*2 動詞が無く、節になっていないものはセンテンスとしてカウントしていない。接続詞や関係詞など複数の節からなる重文は1センテンスとしてカウント。

*3 重文内も1節ごとにカウント。

4-2-1. 言語テキストの量

シーン1での台詞に使われた単語数は46語。シーン2では101語、と1分間に2倍以上の差がある。学習者が1分で処理しなければならない言語情報量に大きく差がある。また、語数に比べ、両シーンのセンテンスの数はさほど差異がない。そのことから分かるように、シーン

1では短いセンテンスに終始し、逆にシーン2では2倍の単語数を含むセンテンスが続く。シーン1と2では、求められる英語読解力の差が大きいことがわかる。

4-2-2. 言語テキストの質

センテンスの構造的な問題として、使用されている文型で比べてみると、シーン1・シーン2ともにほぼ同比率で第1文型と第3文型に終始していることがわかる。大きく異なるのは、センテンスに含まれる文法事項だ。シーン1は、切迫した状況での矢継ぎ早なやり取りになるため、接続詞や関係詞が使われていない、つまり重文が存在していない。1つのセンテンスにつき、約4.3語と短く簡素な構造のセンテンスが続く。また、不定詞や完了形、受動態なども使用されておらず、言語理解に求められる英語文法力は決して高くない。対して、シーン2は、言葉を選びながら脈略に沿って互いの内面的な感情を伝え合う場面なので、1センテンスの情報量が多く、必然的に接続詞や関係詞を含めてあらゆる文法項目が台詞に登場する。シーン1に比べるとシーン2は、求められる文法力は圧倒的に高くなり、加えて読解のスピードも求められる。

4-2-3. 映像音声テキストの量

シーン1で挿入される編集カット総数は23カット。約2.6秒で1回という頻度で編集カットが挿入される計算になる。そのために映像情報の移り変わりが頻繁に発生し、読み取るテキスト情報量がとても多い。また、地上管制塔・宇宙船内部・宇宙船外部と、3つの地点が同時進行していることを提示するための並行編集が断続的に続き、加えて視点ショットも合間に介在してくるために時空間の切り替わりを含めた相当量の映像テキストを処理するスピードが求められる。対して、シーン2は編集カット総数12カットとシーン1の約半分。時空間の移動がなく、二人の会話が同じ構図を伴って交互に進んで行くために視覚情報の変化が少なく、シーン1と比べると処理しなければならない映像テキストの量が格段に少ないことがわかる。

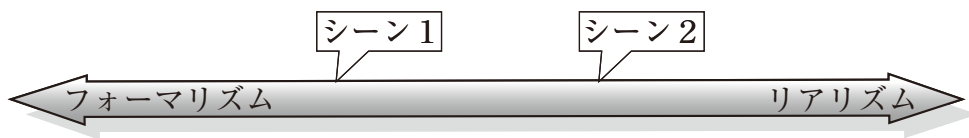
4-2-4. 映像音声テキストの質

シーン1では、刻一刻と状況が変化の様子が多様な映像技法で表現されている。カメラの動きやアングルの変化で激しく情報が移り変わり、視覚心理に訴えかけるような照明の明滅などによって色合いも様々に短時間で変化する。タイトなフレーミングで1つのショットの中に取り込まれる情報量が多いために、支配的な映像から副次的な情報までを短時間で把握する必要がある（見る側が処理できない量の情報を短時間で与えることでストレスをかけて不安感を煽る意図が見受けられる）。支配的な音声も、会話、ダイエジェティック音、非ダイエジェティック音と交互に移り変わるために耳まで忙しい。対してシーン2では、地点の移動がなく、フレーミングもルーズなために支配的映像（主に人物の顔）が容易にわかる。二人の人物が会話をする古典的な手法で撮影されているため、180度ルールに沿って人物のツーショットから固定アングルで互いの顔のリバースショットが続き、古典的かつ慣習的で一般の商業映画鑑賞者にとっては見なれた形式で、映像テキストとして処理する情報量がシーン1に比べて圧倒的に少ない。⁽¹⁶⁾ 非ダイエジェティック音が途切れのない一定音量のBGMなので、会話のダイエジ

エティック音声に集中しやすい仕組みになっている。また人物の正面からのクローズアップが多いため、表情が読み取りやすく見る側が感情移入しやすい。⁽¹⁷⁾

4-3. まとめ

全体を通して、対照的なことはシーン1では処理すべき文字言語テキストは少なく、形式スタイルである文法や文構造は簡素であるのに対し、映像テキストは編集もラディカルでとても形式化されているため言語テキストよりも映像テキストがナラティブ（構造的に認識される物語筋）を進めており、高い映像リテラシーを要求している。逆に、シーン2は、文字言語テキストが多く、文法や文構造もシーン1に比べて格段に複雑で高い言語読解能力を要求しているのに対し、映像テキストは編集形式も一定で緩やかに行われ、言語テキストを中心にナラティブを進める言語リテラシーの要求度が高いと言えるだろう。⁽¹⁸⁾ こうしたテキスト情報の形式化の度合いを測る大まかな目安として、より形式化される極をフォーマリズム、その逆をリアリズムという両極で測ることが出来るだろう。⁽¹⁹⁾ (図表5)



図表5

また、分析結果から映像形式とコンテンツ（台詞の内容）の因果関係を考えると、シーン1は形式とコンテンツとの因果関係がとても強い。そのため、作品全体のナラティブもしくは物語筋や前後のシーンの脈略を加味しなくとも何が起きていてどのようなドラマが進展しているのかを読み取りやすいと言える。極端に言えば、音声言語情報が全く無くともこのシーンの因果関係は把握しやすい。それに対して、シーン2は対照的に、音声言語情報が無い状態ではどのようなドラマが進展しているのが映像テキストだけでは分かりにくい。人物の表情や動作などの視覚情報から感傷的な場面であるということくらいしか分からない。シーン2は改めて映像形式よりも言語コンテンツが情報として因果関係を作っていることが分かる。

この結果から見てくることは、シーン1は英語力がさほど高くはない学習者でも映像テキストの読み取りがうまくできれば、映像テキストは言語理解の支援の対象になりやすいと言える。シーン2は、根本的な英語力が必要とされるが、映像テキストもシーンの雰囲気伝える情報を緩やかに支援してくれるだろう。こうした結論が映像リテラシーによって得られるのであれば、英語教育教材としての映像メディアには映像リテラシーが考慮されてより有用性を発揮でき、本来映像メディアの持っているインパクトの強さとともに、よりいっそうの学習効果が期待できるのではないだろうか。また、英語教材選定に当たってこうしたことが考慮される

ことで、より適切に学習者のレベルに合わせた映像メディアを与えることができ、よりいっそう教育効果を高めることになるだろう。

5. おわりに

本研究は英語教育と映像メディアという二つの領域を横断するため、本論を進める上で、いくつかの大きな課題があった。まず、映像リテラシーの対象となる映像メディアが持つ情報構造（映像内のテキストと映像外のコンテキスト）を明らかにすること。この明確化は、実際の映像テキスト分析を行う上で必要不可欠な前提であった。テキストを読むこと、コンテキストを読むこと、テキストとコンテキスト両面もしくはその狭間であるインターテキストを読むこと、これらはひとまとめにすることはできない。そして本論では最も映像リテラシーが必要とされる映像テキストに絞って分析の対象とした。ただし、コンテキストやインターテキストのリテラシーがいかに関わってくるかは今後の課題である。もうひとつの大きな課題は、映像メディア研究領域から映像テキストを読む上で必要な方法論的アプローチを定義し、本論の分析フレームワークとして本研究に援用し得ることを論じる必要があった。もし仮に本研究に必要な方法論的アプローチとフレームワークが主要な研究領域として確立されているのであれば、4項で行った実践的な分析を続けることでデータを積み上げていくことができるはずである。本論において映像リテラシーを考慮に入れることで映像メディア教材自体の一定の有用性が測ることができることを実証できたと信じるものである。

【注】

- (1) 本論において、映像メディアは概ね多数の鑑賞者に消費されることを目的に商業用に製作され、上映や放映などを経て市場で実際に消費され、副次的に生産されたDVDなどのメディアが入手可能なものを想定している。また、英語教育を受ける学習者は専門的な映像リテラシー教育を受けていないことを想定している。
- (2) 辻義人 (2008). 視聴覚メディア教材を用いた教育活動の展望—教材の運営・管理と著作者 小樽商科大学人文研究, 115, 175–194
- (3) Bellezza, F. (1981). Mnemonic Devices: Classification, Characteristics, and Criteria. *Review of Educational Research*, 51 (2), 247–275
- (4) Jancovich, Mark. (1995). Screen Theory. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film* (pp123–150). Manchester: Manchester University Press.
- (5) Tsutsumi, Ryuichiro. (2013). Reflecting Methodological Perspective on Selecting Films as Teaching Materials. *The Society for Teaching English through Media International Conference*, 17, 107–112
- (6) Phillips, Alastair & Julian Stringer. (2007). Introduction. Alastair Phillips & Julian Stringer eds. *Japanese Cinema: Texts and Contexts* (pp13–24). New York: Routledge.
- (7) Figoni, William & Imura, Makoto. (2013). Implementing Content-based Instruction (ESP) in an EFL Course by Combining a Graded Reader with the Film *Appolo 13*. *The Society for Teaching English through Media International Conference*, 17, 15–25

- (8) 武田潔 (1999). 「テキスト分析—解説」 岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成2』フィルムアート社 pp198-203
- (9) 浅沼圭司 (1982). 「映像の基本的意味構造」 岩本憲児・波多野哲朗編『映画理論集成—古典理論から記号学の成立へ』フィルムアート社 pp342-359
- (10) Barthes, Roland. (2001). *The Death of the Author*. John Caughie ed. *Theories of Authorship* (pp208-213). London & New York: Routledge.
- Barthesのテキスト分析に対する脱構造主義的なアプローチ。映像テキストの解釈のされ方は個人の主観による理想的な読みの探究ではなく、多数の読み手 (reader) による総和によって客観的に認識されるものという脱構造主義的な考え方。
- (11) Staiger, Janet. (2003). *Authorship Approaches*. David A Gerstner & Janet Staiger eds. *Authorship and Film* (pp27-57). London & New York: Routledge.
- 読み手による映像内テキストの解釈は、読み手の個人的価値観から行われた空想的イメージの表象でしかないため、付随的な映像外のコンテクスト (inter/extra-textuality) が加味されたレセプション (受容のされかた) から合理的な解釈を求める考え方。
- (12) Bordwell, David. (1988). *Historical Poetics of Cinema*. Barton Parmer ed. *Cinematic Text: Methods and Approaches*. Atlanta: Georgia State University Press.
- Jenkins, Henry. (1995). *Historical Poetics*. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film* (pp99-122). Manchester: Manchester University Press.
- Historical Poeticsの方法論を採用するのであれば、鑑賞者が消費しうるものとしてテキストから「説明」するための材料を認知科学的な見地から認識する基準となるものは、本来であればテキストの形式やスタイルだけでなく、レセプションなどのコンテクストからもその整合性を求めている。しかし、本論のように特定のシーンのみに対して鑑賞者がどのように消費したかを明らかにするコンテクスト情報は現状存在しないので、この点に関しては今後学習者に実践しながらコンテクストデータを実際に回収して仮説を実証もしくは修正していく必要がある。
- (13) Jenkins. (1995). pp101-102
- (14) Staiger. (2003). pp27-57
- (15) Meehan, Eileen. (1991). "Holy Commodity Fetish, Batman!": The Political Economy of a Commercial Intertext. Roberta E. Pearson & William Uricchio eds. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media* (pp47-65). New York: Routledge.
- Staiger, Janet. (2000). *Perverse Spectators: The Practice of Film Reception*. New York: New York University Press.
- (16) ジアネッティ, ルイス. 堤和子・増田珠子・堤龍一郎訳 (2003). 『映画技法のリテラシー I: 映像の法則』フィルムアート社 pp148-164
- ダイエジェティック音とは映像世界内の音のことで、非ダイエジェティック音はBGMなど鑑賞者にしか認識されない音のことを指している。180度ルールは、鑑賞者が空間認識をしやすいように想像上の線を引き、カメラがその線を越えないようにする慣習的な撮影ルール。リバースショットは主に対話の場面に用いられ、人物の立ち位置を鑑賞者に混乱なく把握させるために180度ルールの線を越えないように正反対の人物を映す慣習的なショット形式。
- (17) ジアネッティ, ルイス. (2003) pp22-25, 68-76
- (18) Barthes, Roland. (1975). Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *The Pleasure in the Text*. London: Jonathan Cape.
- Barthesは映像テキストのナレーションシステムとして、「開かれた」テキスト (the open text) と「閉じられた」 (the closed text) テキストとを区別している。「開かれた」テキストは読み手に安易な読解をさせないラディカルに形式化された映像で、映像自体を読ませる喜び (bliss) として消費され、逆に「閉じられた」テキストは読み手にとって解釈しやすい緩やかな映像形式により積極的かつ意識的な映像読解を強要せず読まれる娯楽 (pleasure) として消費されやすいとしている。

(19) ジアネッティ, ルイス. (2003) pp14-21

【参考文献】

- 浅沼圭司 (1982). 「映像の基本的意味構造」 岩本憲児・波多野哲朗編『映画理論集成—古典理論から記号学の成立へ』 フィルムアート社
- ジアネッティ, ルイス. 堤和子・増田珠子・堤龍一郎訳 (2003). 『映画技法のリテラシー I: 映像の法則』 フィルムアート社
- ジアネッティ, ルイス. 堤和子・増田珠子・堤龍一郎訳 (2004). 『映画技法のリテラシー II: 物語とクリティック』 フィルムアート社
- 武田潔 (1999). 「テキスト分析—解説」 岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成2』 フィルムアート社 pp198-203
- 辻義人 (2008). 「視聴覚メディア教材を用いた教育活動の展望 - 教材の運営・管理と著作者」 『小樽商科大学人文研究』, 115, 175-194
- Barthes, Roland. (1975). Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *The Pleasure in the Text*. London: Jonathan Cape.
- Barthes, Roland. (2001). The Death of the Author. John Caughie ed. *Theories of Authorship* (pp208-213). London & New York: Routledge.
- Bellezza, F. (1981). Mnemonic Devices: Classification, Characteristics, and Criteria. *Review of Educational Research*, 51 (2), 247-275
- Bordwell, David. (1988). Historical Poetics of Cinema. Barton Parmer ed. *Cinematic Text: Methods and Approaches*. Atlanta: Georgia State University Press.
- Bordwell, David. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Braudy, Leo & Marchall Cohen eds. (2004). *Film Theory and Criticism: introductory readings 6th ed.* New York: Oxford University Press.
- Figoni, William & Imura, Makoto. (2013). Implementing Content-based Instruction (ESP) in an EFL Course by Combining a Graded Reader with the Film *Appolo 13*. *The Society for Teaching English through Media International Conference*, 17, 15-25
- Jancovich, Mark. (1995). Screen Theory. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film* (pp123-150). Manchester: Manchester University Press.
- Jenkins, Henry. (1995). Historical Poetics. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film* (pp99-122). Manchester: Manchester University Press.
- Meehan, Eileen. (1991). "Holy Commodity Fetish, Batman!": The Political Economy of a Commercial Intertext. Roberta E. Pearson & William Uricchio eds. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media* (pp47-65). New York: Routledge.
- Pavio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Phillips, Alastair & Julian Stringer. (2007). Introduction. Alastair Phillips & Julian Stringer eds. *Japanese Cinema: Texts and Contexts* (pp13-24). New York: Routledge.
- Staiger, Janet. (2000). *Perverse Spectators: The Practice of Film Reception*. New York: New York University Press.
- Staiger, Janet. (2003). Authorship Approaches. David A Gerstner & Janet Staiger eds. *Authorship and Film* (pp27-57). London & New York: Routledge.
- Wasco, Janet. (2005). 'Studying the Political Economy of Media and Information'. *Comunicacao & Sciedade*, 7, 25-48.
- Tsutsumi, Ryuichiro. (2013). Reflecting Methodological Perspective on Selecting Films as

Teaching Materials. *The Society for Teaching English through Media International Conference*, 17, 107-112

【参考資料】

- 一般社団法人日本映画製作者連盟 (2013). 「日本映画産業統計」 (<http://www.eiren.org/toukei/1999.html>) (2013年9月現在)
- 興行通信社 (2013). 「Cinema ランキング通信—歴代ランキング」 (<http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>) (2013年9月現在)
- 総務省統計局・政策統括官・統計研究所 (2005). 「日本の長期統計系列 第26章文化・レジャー」 (<http://www.stat.go.jp/data/chouki/26.htm>) (2013年9月現在)
- ブエナビスタ・ホームエンターテイメント『アルマゲドン』DVD 2002年6月19日発売
- Allcinema: Movie & DVD Database. (2013). 『アルマゲドン (1998)』DVD (http://www.allcinema.net/prog/show_dvd.php?num_sid=132393) (2013年9月現在)
- Box Office Mojo. (2013). *Armageddon*. (<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=armageddon.htm>) (2013年9月現在)
- Internet Movie Database. (2013). *Armageddon*. (<http://www.imdb.com/title/tt0120591/>) (2013年9月現在)

(平成25年11月6日受理)