

# 日本のテレビ文化と受け手

## — 表現の底流にあるもの —

関　　口　　　　進

はじめに

アメリカ合衆国でNBCがテレビの定時放送をはじめてから55年<sup>1)</sup>、日本でNHKがテレビの本放送を開始してから41年が過ぎた。テレビ放送の内容は雑種文化と言われるように、取り上げることのできる素材はすべて番組として製作され送り出されてきた。例えば、月刊誌は種類が20余りに分けられるが、そのいずれの分野についてもテレビの放送内容は取り込んでいる。しかし、活字メディアである雑誌や新聞の内容を映像情報にしたものがテレビ放送であると言うことはできない。映像と音声を手段として表現するテレビ文化は活字文化とは異なった特質を持っている。それは表現の範囲にとどまらずテレビ放送とその受け手の関係にも存在する。この関係は表現に対して速やかに影響を与える。

象徴的なできごととして、流行語にもなった「一億総白痴化」批判がある。日本のテレビ放送がはじまってまだ3年という1956年、評論家の大宅壮一が『週刊東京』のコラムに「低俗なテレビ番組ばかりで、これでは一億総白痴化だ」と書いたのがもとである。1955年11月にNHKが関東地区で行った調査に次のような内容のものがある。当時、まだテレビ受信機を持たず、他に見に出かけた人の視聴目的のベスト5は、プロレス、野球、大相撲、ボクシング、劇映画、舞台中継であった。さらに、1964年の調査にある「テレビを見る理由」によると「おもしろい番組を楽しめるから」が1位であり、その後も10年余りはこのような傾向が続いた。<sup>2)</sup> この点からも大宅の批判の背景がうかがえる。

テレビ放送はそれまで無かった新しい電子あるいは電波技術によるものであっ

たために表現方法に伝統と言えるものは無かった。比較的近い所にあったのが映画であり、ラジオであった。テレビ放送の初期は、録画したテープを編集するなどということは不可能であったので、テレビスタジオで制作するドラマには制約が多かった。テレビドラマというジャンルが定着したのは、民放局の午後の時間帯のいわゆる帯ドラマが出揃った1963年ごろと言ってよいだろう。NHKのいわゆる大河ドラマもこの年にはじまり、朝のテレビ小説ではじめての大ヒットとなった「おはなはん」はその3年あと1966年の放送である。

テレビ放送には劇映画が今でも利用され、娯楽番組の一角を形作っている。特にアメリカの映画界ではテレビ放送を意識して製作が続けられ、テレビ番組用の短いものやシリーズものも作られている。アメリカのABCが『ルーツ』をシリーズとして8回にわたり放送し大ヒットになったのは1977年のことである。<sup>3)</sup> 日本のテレビ映画のヒット作品には時代劇やアクションドラマのシリーズがあり、テレビの娯楽番組の主要なジャンルは、劇映画、時代劇やドラマ、スポーツ中継がメインの流れを作り、その他は時期によって違いがあるが、音楽、クイズ、バラエティをあげることができる。これらがテレビ番組の主要なジャンルとして存在するためには高い視聴率をあげることが必要である。テレビドラマについて見ると、40年の歴史の中でいくつかの変遷を経た。硬派のドラマがあまり作られなかった時代の傾向はホームドラマや若者向けのドラマなど、視聴者の獲得が前面に出たドラマが主流になっている。

テレビドラマ史上に名を残している作品の一つに「私は貝になりたい」<sup>4)</sup>がある。1994年に再ドラマ化された。この作品は1958年に放送され芸術祭大賞に輝いた。このころはテレビドラマは発展期に当たり、放送企業側は視聴率の獲得合戦というよりは、賞を受けるような作品を放送し企業のイメージを高める方にねらいがあった。当時の視聴者はテレビで放送されるものを容易に受け入れる時代であったので、ドラマの作り手側は視聴者を意識しなくてよかったのである。「私は貝になりたい」が再び制作される理由はさまざまであるが、第一に、現在でもこのドラマの主人公の悲劇が無くなっていない点が考えられる。再び脚本を担当する橋本忍は「現代はしがらみやかせが当時よりずっと多い。

貝思考はもっと増えているはず」<sup>5)</sup> と言っている。

ドラマの例が示すように、テレビ番組の内容はその時代の視聴者との関わりの中で主流が決まってくる。視聴者を引きつける方向がはっきりすれば、その線に乗るのが送り手側にとって得策だからである。何がヒットするかは送り手側もわからない。ヒットという現象には、社会の中で様々な要因が複雑にからんでいるし、視聴者の好奇心がテレビ番組によって刺激を受けるタイミングもそうした背景の中で決まってくる。ともかく、視聴者が何に魅力を感じるかを求めながら番組作りが進められる。この点はマス・メディア全体に共通することである。テレビ番組の改変は雑誌で言えば編集方針の変更や廃刊や創刊に通じるものである。テレビのあるチャンネル全体のイメージに関わるような改変もあるが、個々の番組の改変は活字メディアよりもやりやすい。特に地上波テレビの場合、一つのチャンネルごとに自由な番組編成が可能だからである。そして、このことは欧米の新聞に見られる高級紙と大衆紙の区別や教養文化と娯楽文化といった区別などを排除する結果になっている。

最近の視聴者には、テレビを引き続き娯楽メディアとして利用する一方で、ニュース、ニュースショー、教養番組を見ることによって社会の動きや研究開発された知識などを積極的に吸収しようとする態度も見られる。日本のテレビの送り手と視聴者との関わりの中で、映像文化としてのテレビ文化がどんな特性を持つのか、表現と受け手との関係から見て行きたい。

## 第一章 日本のテレビ文化

### (1) 大衆文化としてのテレビ

テレビ文化は表現の面から見ると、多くの受け手を可能にする複製技術を利用している。複製技術には印刷、写真、映画、録音、録画、通信、コンピューター技術などが含まれる。テレビ放送はこれらすべての技術を合わせて利用することができる。

複製技術のうち、映画が大衆に受け入れられ、ラジオが普及し、テレビも現実のものになっていた第二次世界大戦中、ナチスの手を逃れてアメリカに亡命

していたドイツの M. ホルクハイマーと T. アドルノは、文化産業が提供するものはアカデミックな芸術ではなく、前衛芸術にさえあった真の様式とは異なるあらかじめ決められたジャルゴン（隠語）の語法によって生まれると批判した。さらに、文化産業を支える受け手の体質は体制の一部であると言い切っている。<sup>6)</sup> 当時のナチス独裁に対する思いが込められているとは言え、マス・メディアが持つ特質を指摘したものである。フランスの E. モランは第二次世界大戦後のマス・メディア状況の中で、大衆文化は文化産業が商品として送り出すものであり、個人の創作であっても文化産業という「官僚機構の力と技術の力とのあいだで圧延されている」と見た。<sup>7)</sup>

さらに、E. モランは、1960年代以後、大衆文化に同質化の性質がなくなりはじめ、大衆文化、教養文化、反文化（対抗文化）の三つの極があって、それらの複合した相互作用が存在するという見方を述べている。<sup>8)</sup> しかし、対抗文化は1960年代後半以後、ベトナム戦争反対運動、大学改革運動、アングラ又は小劇場運動などの形で盛り上がりを見せたが、1970年代中頃からは変化し、一部は体制の中に組み込まれた。大衆文化、教養文化、対抗文化という分類は現在の状況には合わないが、E. モランが1960年代に次のように見ていた点は、マス・メディアに対する期待を込めて取り上げておきたい。「教養文化の一部は通俗化されたかたちか、あるいはそのままのかたちで大衆文化の中に流れ込む。他方、大衆文化が発達させた表現手段（映画・マンガ）は教養文化によって芸術として回復される。<sup>9)</sup>」

ここで、教養文化という概念について述べておきたい。E. モランは、教養文化の本来の領域である文学や芸術は知識人の内側で創造されるものだと考えている。つまり、創造する人を含む知識人とそういう知識人のパトロンになる上流階級といったエリートが教養文化を支えてきたと考える。これは、市民社会が生まれるまでパトロネージが存在したヨーロッパの人々にとってはごく自然な考え方であろう。文学や美術を創造する人や文化的エリートと呼ばれる人たちは、貴族政治の時代にはパトロンによって社会的地位を保障されるというものであった。パトロンにはキリスト教の聖職者、王侯、上流階級の人、ギル

ドなどの団体が含まれる。パトロンは当時の社会のエリートであり、彼らが教養文化を身につけたり、享受したりしたのである。18世紀のイギリスには上流階級のクラブがあり、そこで人々は学問、芸術、宗教についての会話を楽しんでいた。日本でも、江戸時代までの支配階級は独自の文化を作り上げてきたが、それは大衆文化にたいする教養文化というものではなかったと言える。この点については次節でふれる。

ヨーロッパ文化の歴史を持つ国の人たちが1930年代にマス・メディアと大衆との関わりを見て、教養文化の崩壊と嘆いたとしても不思議ではない。E. モランは、貴族政治の時代にパトロンに依存していた知識人は今は官僚機構的な生産体系に依存するようになったと見た。そこでは、現代の文学や美術を創造する人たちとテレビ局や出版社などのマス・メディア産業との間に共生と葛藤の両者が避けられないものになっている。

社会の上の階層の人々が支えるという形の教養文化はなくなったが、文化遺産や文化の創造がなくなったわけではない。人間にとって広く吸収する必要のあるこれらの知識や素材を教養文化と名付けるならば、マス・メディアが送り返す情報の中に教養文化が過不足なく流れ込む状況が期待される。複製技術のあらゆる表現手法を利用することのできるテレビがその役割をもっと担っている筈である。この点はテレビ放送の受け手がそうした情報を強く求めるか否かにも関係がある。

人はなぜテレビを見るのかという問いに答えるのは簡単ではないが、人間の欲望、欲求がもとになっていることは確かである。大きく分けると二つの項目になる。① 自分の生活に役立つ情報を得たい。つまり、仕事を進める上で知っておきたいこと、仕事や日常生活の問題解決のヒントになることなどを知りたいという欲求である。② 緊張解放の手段として利用したい。これは娯楽や趣味に結びつくが、笑ったり、好奇心を満たしたりするだけでなく、テレビで放送された内容に共感することによってもたらされるカタルシスもある。従って、テレビ番組の表現形式はどんなジャンルの番組も①と②に共通した部分を備えている。それは映像と音声の両者によって表現される。

人々の欲求を満たしてくれるテレビに対して、評価はどのように表れているのであろうか。NHKの調査（1992年）を見ると、テレビの影響について高い評価を与えている項目の第一は「テレビは社会の中での情報の価値や役割を高めてきた」（89.2%）である。第二に「テレビは人々の生活に楽しみやうるおいを与えてきた」（84.5%）が続く。しかし、テレビに対するマイナスの評価もある。それは、物事を感覚的に考える人々の増加、テレビの情報と現実との区別がつかない人々の増加、テレビの大量の情報によって判断に迷う人々の増加、人々の生活や考え方の画一化といった項目で、いずれも50%を超えている<sup>10)</sup>。大衆文化の一部を為すテレビ文化を大衆がどう支えているのかを読み取ることができる。

## （2）複製技術と日本の大衆文化

複製技術はそれぞれ独立して発明実用化されたものであるが、表現手法はそれらの技術を融合する形で新しいものが生み出され変化してきた。互に伝承性は無いにせよ、それぞれの技術が持つ特性は受けつがれて活用される。現在のテレビ技術もこのようにして存在するわけだが、今後もさらに新しい技術が開発されて行く。一つはいま進められている画面の高精細度化と音声の高音質化であり、他は送り手と受け手の間や受け手同士の双方向性の実現である。双方向性も商用化の段階に入っており、内容は「ホーム・ショッピング」「ビデオ・オン・デマンド（映画などの配信）」「ビデオ・ゲーム」などである。放送と通信が合体する時代の技術の開発実用化はこれだけにとどまるものではないが、基本にあるのは、一つには画像や音の改良、もう一つは受け手の利便の向上である。

テレビやコンピューターに至るまでの長い間、様々な複製技術が日本の大衆文化を生み出してきたが、歴史をたどると“挿し絵”と日本人との結びつきは古く、際立った流れを形作っている。平安時代や室町時代の絵巻物から安土桃山時代以後の冊子（草紙）類の絵に続く流れである。木版画の印刷技術が使われるようになったのは17世紀以後のことである。絵巻物や冊子類の挿し絵は今の絵本同様、物語をわかりやすく表現するものであった。つまり、通俗化の手

法としての独特の形式を作り上げられてきた。

日本では、文学や美術の創作者や文化的エリートと支配階級との間にヨーロッパに見られたようなパトロネージは存在しなかった。とは言うものの、文学や美術の創作で主流をなす人たちが支配階級と密接な関係にあった点は変りがない。日本の近世の文化を論じる場合、教養文化と大衆文化という対比ではなく、「雅」と「俗」という二つのジャンルに分ける。日本人の多くが親しんできた西鶴も近松も芭蕉も「俗」の文芸作家であり、浮世絵も「俗」のジャンルである。「雅」のジャンルとしては和歌の伝統があるが、これも時代の移り変わりとともに狂歌などの俗の領域を生じた。一方、俳諧ははじめ俗であったが、次第に雅の世界に仲間入りをし、俗と言えは雑俳や川柳を意味することになった。そして、日本の特徴としては近世の推移とともに俗の領域が拡大したことである。当時の支配階級であった武家の人々も教養として身につける事柄の中に俗の文芸を入れていた。

江戸時代に入ってから印刷された冊子類としては絵と結びつきの深い<sup>あかほん</sup>赤本、その他を経て18世紀に<sup>きびょうし</sup>黄表紙が現れる。黄表紙のもととは笑いをういた教訓本にあるが、これが時の移り変わりとともにパロディによる滑稽な作品を生み出したのである。しかも黄表紙は文字と絵が一体となった形を取っている。物語は文字で叙述し、パロディのもとと関わりのあるトピック（刊行当時の事件や話題）を絵に託すという手法である。これは、19世紀以後の日本の漫画、特に風刺画に通じるものがある。黄表紙の作者には武士もまじっており、また、黄表紙の読者も庶民層だけではなく武士やその周辺の人たちがかなりいたと見られている。作者の側も読者の側も階層の上下を巻き込んでいた。当時の日本文化の雅俗混交の一面を示している。パトロネージとの関連で言えば、武士はパトロンになれなかったが、一部の武士は歌や絵の作者となり文芸作品を創作したのである。ヨーロッパの国々のパトロンは権力と大きな資産を持ち、そうした創作は他の人にやらせていた。日本にはパトロンとしてのエリート層は存在しなかったと言える。

ヨーロッパの上流階級や知識人が支えてきたのが教養文化であるが、T. ゼ

ルディンによれば、共和制以後の担い手は「『広い教養』を身につけた知識人であり、言葉と文学、論理と詭弁にたけ、片寄った専門家ではなく、広い見識の人であった」<sup>11)</sup>という。しかし、教育が普及し、知識人の数が増えて専門化が進むと、これらの人々が支える教養文化というものは存在し得なくなる。日本では、明治維新以後ヨーロッパの社会制度が取り入れられ、形の上ではエリート階級が生まれたが、それらの人々が支える教養文化が形成されたわけではない。一方、高等教育が次第に拡大されたので、そうした教育を受けた新中間層が増えて行った。新しい複製技術である映画やラジオが登場したのは明治期以後であり、幅広い人々の支持を得て昭和期のはじめにはいずれのメディアも大きく躍進した。大衆が支えるマス・メディアに、活字メディアの他に、新しい表現手法を持つ映画とラジオが加わった。現在、コミックやアニメが改めて注目されている。表現手法の多様化とともに、受け手がこどもだけでなく年齢が広がり、また、日本の作品が外国でも広く受け入れられるようになった。漫画の流れについては第二章で取り上げる。

### (3) 教育の手段としてのテレビ

様々な情報の送り手としてのテレビは、活字メディア同様、報道、娯楽、教育、広告などの機能を果たしてきた。そのうち教育面については独特の手法を発揮している。

放送番組を学校教育の中で利用してもらおうという考え方はラジオ放送の登場後、比較的早い段階から試みられてきた。イギリス放送会社は1942年に学校放送を開始している。日本放送協会（NHK）では1931年に東京と北海道で学校放送の実験放送を行ったが、通信省（今の郵政省）や文部省との話し合いがつかなかった。その後、大阪のローカル放送で学校放送が実施され、1935年4月に全国放送となった。当時、文部省は依然、消極的な態度を示したが、学校放送について関係者は、学校教育での教材を補うもの、そして、ラジオを聴いたり利用したりする能力や態度を養うものという考え方を持っていた。この考え方は太平洋戦争後も変わっておらず学校放送番組の編成は一段ときめ細かいものとなった。学校教育の基本方針に基づいて各学年の学習段階に対応するこ



と、放送によって学習効果が上がるようにつとめること、教師の学習指導に役立つようにすることなどが考慮され、放送教育に関する全国的規模の様々な組織が作られた。NHK教育テレビの学校放送番組の放送時間はイギリスBBCの場合に比べると2倍以上である。そして、小学校でのテレビ学校放送利用率は1975年に92.5%、1988年には97.0%に達した。中学校や高校でも60%前後の利用率を示している。

ラジオ放送がはじまってから商業放送局中心に進んだアメリカ合衆国でも、教育放送局その他の非商業・教育放送局が自然発生的に生まれ、1938年に至ってFCC（連邦通信委員会）による規則が作られ、非商業・教育AM局用の電波が改めて割り当てられた。教育テレビ局が電波の割り当てを受けて放送を開始したのは1952年のことである。連邦政府はその10年後、1962年に非商業・教育テレビ局施設への資金援助に関する「教育テレビ法」を制定した。さらに、1967年「公共放送法」が成立し、非商業局と教育局が公共放送局と呼ばれることになった。公共放送局は1970年代に急速に数が増えたが、その目的や運営方法の違いから数団体に分かれている。この中でネットワークを作ってテレビ番組を供給しているのがPBS（公共テレビ局連盟）であり、今日、公共放送局と言うと一般的には、このPBS加盟局のことを指している。

PBSの番組で、大評判を取り日本でも放送されているのが、幼児向け教育番組の「セサミ・ストリート」（制作はCTW）である。アメリカでこの番組の放送がはじまったのは1969年のことである。それまでの教育番組の制作とは異なり、娯楽的な要素を取り入れ、細かな部分をつなぎ合わせるマガジン形式のテレビ番組にした。その基本には教育工学が開発した授業設計があり、常に子どもたちに見られるような番組を目指している。この結果、「セサミ・ストリート」は子どもたちの高い注視度を得ているが、この手法の危険性について浜野保樹は次のように指摘している。「すべての疑問に答えるようにできかぎり番組だけで完結させる。…（略）…その内容を考えないでいれなくするのではなく、分かったような気分させる。学習を誘発するのではなく、完結させるようにしている。<sup>12)</sup>」大部分のテレビ番組は一つの番組や話題が完結す

る形で作られる。視聴者がテレビを見た瞬間、あるいは見終わったときに、「わかった」という気持ちにならないと、番組視聴は先へ進まないし、見終わったときの満足感も得られない。しかし、教育の手段としてのテレビ番組は利用形態に合わせて好ましい表現形式や手法を考える必要がある。

NHKの放送文化研究所が1992年に行った学校教育番組に関する調査研究がある。これまでのテレビとハイビジョンを比較して教育効果を研究したものである。これは2回目の調査なので、実際に学校で利用するときの状況が想定された。この結果によると、理解・記憶に関してはハイビジョンを視聴したグループに優位性が認められた。ハイビジョンに対する関心から番組を熱心に視聴したことがうかがわれる。教育番組を教室で視聴する場合は、見たいビデオ・ソフトを見たいときに見るのは状況が異なる。番組制作者はこどもの関心を引きつける工夫を一段とこらすことになる。この研究報告は、ハイビジョンの持つ新しい表現力は「教育番組にあっては、乱用するとかえって効果を減殺してしまうことになる」<sup>13)</sup>と述べている。例えば、内容より音の強烈さに心を奪われるのは逆効果だということである。

学校放送番組の場合は、教室の授業で利用する以外に、こどもだけ、あるいはこどもと親というような組み合わせで視聴するという風に視聴形態がいろいろになるのが実態であるが、番組制作の上で第一に考えなければならないのは学習指導の場で利用しやすく、学習効果の向上に役立つという点であろう。しかも、番組を利用する教師によって利用方法に違いを生じることもある。従って、制作者と教育現場との意見の交換が必要であり、その中から制作手法の結論を導くことが望まれる。

アメリカの公共テレビの内容は、学校放送番組や日本の放送大学のような番組のほかに、公共問題、コンサート、バレエ、演劇、連続ドラマ、料理など多岐にわたっている。視聴率は低いが、若者や知識人には人気があると言われ、商業テレビの番組を補完する形になっている。テレビ放送の内容が娯楽に偏るということはテレビ文化、そして大衆文化をゆがんだものにしてしまう。テレビというメディアは、伝統的な文化、若者の文化、社会の少数派が支える文化、

社会的争点、新しい技術や制度をわかりやすい情報として表現することができる。テレビの教育機能はこうした内容の番組化によっても発揮されなければならない。

## 第二章 映像表現による通俗化

### (1) 絵、図、模型による表現

テレビの映像表現の根底には平明さや娯楽性がある。娯楽性というのは受け手の好奇心を刺激したり、共感をもたらしたりすることである。学術や技術の研究発表のときの映像表現とは異なり、受け手の生活感覚に合致し、明快でなければならない。

教典や物語りをわかりやすく図あるいは絵で表し、これを使ってその内容や思想を語ること、又はその人を絵解きと呼ぶが、これは古くインドに起こり日本に伝わったと言われる。このような視聴覚に訴える伝達方法は二千年以上の歴史を持つわけである。日本の場合、鎌倉時代以後、絵解きは話芸に重点が置かれた庶民向けのものが主流になって行った。

絵や図は伝えようとするメッセージに基づいて書かれ、ことばによる表現と相まってメッセージも変化する。省略や誇張の要素を伴う絵や図は表現や使い方によってメッセージの力点を変えてしまう。この点は現実を忠実に写し取っているように見える写真であっても変わりがない。写真にどのようなキャプションがつくかによって、メッセージの内容が大きく変わり得るのである。しかし、写真と印刷とが結びついた複製技術は絵や図以上に情報の受け手の注目を引いたり、理解を促進したりするものとして広く受け入れられた。

35ミリカメラが使われるようになった1920年代から新聞や雑誌に掲載される写真は一段と増加した。すでに戦争の記録として注目を集めてきた報道写真や記録写真がフォト・ジャーナリズムを成立させ、写真は単なる挿し絵や資料にとどまらないものとなった。グラフ雑誌の代表的なものとして名を残しているアメリカの『ライフ』は1936年から72年まで刊行され、他のマス・メディアにも影響を与えた。

複製技術の時代にはいつてからの挿し絵（イラストレーション）はヨーロッパでは16世紀に木版による挿し絵の黄金時代があったが、マス・メディアによる発展期は19世紀半ばからの雑誌に伴う挿し絵である。日本では江戸時代に入ってからあかほんの赤本にはじまる草双紙に特徴のある挿し絵を見ることができる。絵と文が有機的な結びつきを持ち、中でも黄表紙の挿し絵は武家時代の日本としては思い切った表現を含んでいた。黄表紙のストーリーはそれまでに語られてきた物語をパロディにしたもので、その挿し絵は当時のトピックに関係のあるものにした。例えば、人物の顔をそのころの人気役者をもとに描き、表現の背景は歌舞伎界の動きがあることを示すといった具合である。時に風刺画に通じる表現を取り入れ、茶化す対象となる人物を暗示するよう紋所の入った袴を着た人物をまぎれ込ませたり、発生した事件をもじった絵で世相を風刺したりした。黄表紙は当時のベストセラーとなり、読者の大半は町人であったが、中には武士もいた。幕府はこれを見逃すはずはなく、出版統制令を出して作者たちを弾圧した。今日でも風刺画をマス・メディアに発表する場合、何をどのように描くことが許されるのか、その許容の幅が大きいとはいえない。自主規制が行われているし、力でおさえようとする動きも決して少なくない。

物語の分野においては絵や図は伝達の補助的手段として効果的なものであった。フォト・ジャーナリズムが登場すると、映像表現とメッセージとの関係が問題ををはらむことになったが、これはテレビ放送も抱えていることである。テレビの絵、図、模型による表現は多くの場合、情報を単純化してわかりやすくする方法として用いられる。ニュース番組やトークを中心にした番組ではことばだけでなく、資料を写真にとったもの、データをグラフにしたもの、裁判の場面などをイラストにしたものなどを挿入してわかりやすく伝える。つまり、通俗化の手段として利用する。火山の噴火や原子炉の内部などはイラストにしてもわかりにくいので、組立て式の模型を作って、その構造を示すということが一般化した。さらに、CG（コンピューターグラフィックス）の発達によって、人体の内部、天体の構造や歴史といったものも、映像として見るができるようになった。

絵、図、模型、CGのいずれの手段も現実のものにより近く表現することもできれば、伝えようとするメッセージに必要な点を主として表現することもできる。また、この手の映像表現は受け手の注目を引きやすいために記憶に残る部分も映像表現に偏る恐れがある。例えば、1994年1月、政治改革法案の採決前のテレビニュースで、可決か否決かをめぐる微妙な行方を積み木式の模型を使って説明したが、賛成派と反対派の人数の足し算や引き算が強い印象として残り、微妙さを生む考え方の周辺が簡略になったり落ちたりしてしまう。映像表現による方法は情報の通俗化に役立つが、映像が表わしている現象の奥にあるものが伝わらない可能性を伴っている。これはニュースの場合に顕著に見られることが少なくない。テレビニュースに使われる映像はビデオ映像や生中継の映像が中心になるが、ニュースの内容と直接、関係のない映像が入り込んだり、強調する必要のないことが映像によって強調されたりする。何か事件が起きると、カメラが速やかに事件の現場近くに設置され、現場中継として情報が送り出されるが、初期の段階では映像はコメントの内容とほとんど結びつかないことが多い。また、事件や災害が発生した時に被害者やその関係者が映像化され、インタビューが放送される。この場合、映像は被害者の悲惨さを強調することになりやすい。

マス・メディアの情報に占める映像の優位性はテレビに限らず顕著になっている。さまざまな手段を用いた映像が現実をどう表現しているのか、受け手は特に考えることもなく情報として受け入れている。さらに、「バーチャル・リアリティ」と呼ばれる立体感や能動性を持った映像の世界も生まれている。映像の世界ではあるが、人がいろいろな感覚を働かせて現実の世界と同じような行為ができるのである。これからは、受け手の映像とのつき合い方がもっと論じられなければならない。

## (2) 漫画、アニメ、CG

複製技術によってマス・メディアに登場する映像表現は、印刷された絵（木版、銅版、石版による）、グラビア、映画（フィルム）、テレビ（ビデオ）というようにさまざまなものが発達し、さらにコンピューター技術との融合を生じ

た。(印刷技術もグラビア以後の進歩がめざましい。) テレビは印刷物、写真、フィルムのいずれをも映像として取り入れてしまう。テレビの映像はHDTV(高精細度テレビ、ハイビジョンはその一つ)の技術による高度なものへ向かっているが、ここでは、テレビの受け手を意識した手法のうち、漫画、アニメ、CGについて見て行きたい。

アメリカで制作されている幼児向けの番組「セサミ・ストリート」では単純化された愉快な人形が特徴のある声で話をする。「セサミ・ストリート」の制作手法は日本の幼児向け番組にも大きな影響を与えたが、一方では批判も生まれた。映像表現について見ると、幼児の場合、人目を引く人形に気を奪われてしまつて学習面でマイナスの作用があると指摘されている。人形が一般向けの番組に利用される場合は心配がない。フランスに「ベベット・ショー」というテレビの5分間番組があるが、これは、政治家を動物などのキャラクターに仕立てて、その政治家の発言などを鋭く風刺するものである。また、イギリスの商業放送ITVで放送された「スピティング・イメージ」も同種の番組で、こちらは著名人に表情も話し方もそっくりな人形が登場する強烈な風刺劇である。風刺文学や風刺漫画の土壌が違う日本では実現のむずかしい番組であり、動物にたとえること自体も問題にされるかも知れない。

漫画やアニメの世界では、人や自然を写す写真やテレビドラマと違って思い切ったキャラクター作りが可能である。清水勲は人気漫画のヒーローのタイプを二つ上げている。一つは存在感のあるキャラクターで、不断、身の回りにそのような人がいるという共感から親しみがわく。「サザエさん」「ちびまる子ちゃん」など、それぞれの時代に沢山生まれた。もう一つは夢を託せるキャラクターで、「鉄腕アトム」「ドラえもん」「アラレちゃん」などをあげている。<sup>14)</sup> 日常的な存在であれファンタジーであれ、受け手は漫画の主人公に自分を投影し、主人公の言動の中に自分の考えを重ね合わせている。受け手のこうした態度は映画やテレビドラマを見るときにも存在するが、俳優という人間を通した場合よりも漫画の方が自分を投影しやすい。漫画やアニメの映像は生身の人間と違うので、受け手はそれを自分の分身とすることが容易にできるのである。

多数の読者を獲得した大衆紙に登場し、大ヒットとなった漫画がアメリカの「ニューヨーク・ワールド」続いて「ニューヨーク・ジャーナル」に連載されたコマ漫画「イエロー・キッド」であった。イエロー・キッドは中国系のアメリカ少年である。日本でもこの腕白ぶりをヒントにして、1905年「茶目と凸坊」というこども漫画が、すでにあった「時事新報」の時事漫画に連載された。「茶目と凸坊」は日本でのキャラクター商品の始まりともなった。こども漫画は新聞の読者を増やすことを目的にはじめられたが、アメリカではすぐに映画やキャラクター商品とも結びついて広く受けられたのである。

アメリカでは漫画はこどものものという考え方が強い。財団法人・日本青少年研究所が1990年日米で行った調査に漫画に関する項目がある。日本の高校生は95%が漫画が好き、アメリカでは「とても好き」「好き」を合わせて25%、「とても嫌い」「嫌い」は合わせて34%であった。日米間には意識の上で大きな差がある。

日本の場合、漫画（1960年ごろからマンガとも書く）はこどもばかりでなく高校生、大学生、若いサラリーマンにも抵抗なく受け入れられている。大きな変化が起きたのは対抗文化が顕著であった1960年代以後である。大塚明子らの分析によると、60年代のマンガは、主人公が理想化された人間から社会に翻弄される「小さな個人」へと変化し、その「小さな個人」が力を発揮するのに必要な道具・知識・訓練を描き込むリアリズム表現を急速に発展させた。そして、マンガに以前よりも高年齢の読者を取り込んでいくことに大いに貢献することになったという。<sup>15)</sup> 青少年漫画も少女漫画もその後、多様な展開を見せている。

1994年1月には、文部省がこどもの教育における漫画の位置づけを検討してもらおうとする動きが見られた。初等中等教育局長の私的諮問機関「児童・生徒の読書活動に関する調査研究協力者会議」が設けられ、このメンバー（委員）にはじめて漫画家の石ノ森章太郎が加わった。教育の分野でも漫画を積極的に利用する姿勢が生まれたのである。石ノ森は漫画の手法で知識の入門書も書くという新しい行き方で注目を集めてきた。<sup>16)</sup> カルチャー・コミックとも呼ば

れるこの分野は1980年以後、小・中学生向けの『少年少女日本の歴史』などがヒットし、その後ジャンルや読者層が広がった。<sup>17)</sup> 日本ではこのように漫画の手法は内容が教養的な文化であっても、また、受け手をこどもに限定しなくても広く受け入れられている。

テレビでは「まんがで読む枕草子」がNHK総合で1988年10月にはじまった。番組はその後、NHK教育テレビの「まんがで読む古典」さらに「まんが日本史」に変わった。「まんがで読む枕草子」は話題を呼んだ橋本治の『桃尻語訳枕草子』によっている。枕草子の第一段「夏は夜。月のころはさらなり」は桃尻語訳では「夏は夜よね。月の頃はモチロン！」となり、現代に生きる若い女性の感覚で表現される。<sup>18)</sup> 歴史や文学を親しみやすくする手法として、テレビではドラマ化（あるいは寸劇化）があるが、当時の衣装や道具立てでは堅苦しく、現代人の姿にできては往時を忍ぶことがむずかしい。ところが、漫画の手法で当時の人物を描くと桃尻語訳とも合い、その時代に生きている人間の感覚で往時を思うことができるのである。漫画の表現手法によって教養的あるいは専門的な知識を親しみやすくする一方で、漫画を原作あるいは原案にしたテレビドラマや映画が作られる。また、漫画の手法を生かした小説が創作され若い人の人気を集めている。

漫画作品をテレビ番組として放送する場合はアニメーションの形式を取るのが一般的である。アニメーション時代の幕開けと言われる手塚治虫の「鉄腕アトム」がアニメ化されたのは1963年であった。その後はヒットした漫画（コミック）がアニメ化されて視聴率も上がり、キャラクター商品も売れるという例がしばしば生まれた。晩の6時から7時30分にかけては民放テレビに毎日アニメが登場した。アニメはさまざまな種類の作品が作られ、テレビ番組用のものだけでなく、劇場用の長時間の作品もある。こうした日本製のアニメーションは外国でも評判を集めている。例えば「ドラえもん」はこれまでにおよそ20か国で放送され高い人気を得て、今後もさらに利用が広がる見込である。スペインやフランスでも、日本の漫画やアニメの愛好者が増えているが、フランスでは日本語の原作の漫画も売れ、日本の漫画を論じる同人誌があって青年層をも



巻き込んでいるという。<sup>19)</sup>

日本のアニメーションには名作アニメと呼ばれるものがある。1969年の「ムーミン」<sup>20)</sup>にはじまる、児童文学をアニメ化した作品である。そのころまではアニメーションということばも使われず「テレビまんが」と言われ、こどもの教育には害のあるものとされていた。そして「文学は本として読むべきものであって、まんがなどにして手軽に楽しむものではないという反対意見が多かった」という。<sup>21)</sup>このような経緯を経てアニメーションという表現手法が見直され、広い支持を得ることになった。漫画による表現手法が教養的な文化としての市民権を得たと言える。

映像表現による通俗化と表現技術の多様化を見るときに、最近大きな流れを形作っているのがCG（コンピューター・グラフィックス）である。コンピューター技術はハードウェア、ソフトウェアともに目まぐるしい進歩を遂げ、高度なCGが作られている。CGは設計、デザインなどで広く利用されているが、「バーチャル・リアリティ」の技術・表現方法もCGが活用される。テレビ受信機とVDT（コンピューター端末装置）が合体する段階ではCGは日常的な映像になってしまう。

映画の表現手法に特撮あるいはSFXと呼ばれるものがある。怪獣映画や空想科学映画などで利用される手法で、特撮をフィルム合成だけで行うのは手数のかかる処理である。しかし、CGによる処理を取り入れると時間や経費を少なくすることができる。1994年に日本テレビ系で放送された連続ドラマ「西遊記」を例にとると、孫悟空が毛むくじらの姿から法力で人間的な姿に変わる場面も画面上の処理で合成した。ビデオゲームに慣れた世代は「特撮」という意識を持たずにこのような場面を受け入れている。このドラマでは、妖怪と孫悟空らが対決する物語を新たに挿入してビデオゲーム感覚も盛り込んだ。CGは映像で楽しむ手法としても、簡単に見たり体験したりできないものを映像化する方法としても、数多くテレビ画面に登場することになった。

### 第三章 テレビの表現形式と受け手

#### (1) 受け手側の変化

テレビ放送がスタートしてからおよそ30年間は、テレビ視聴の基本型は共同視聴であった。草創期の街頭テレビの視聴は勿論のこと、家庭の茶の間で家族がともにテレビを楽しむ形が中心になっていた。そして、テレビは共同視聴形態で受け入れやすい映画、舞台（演劇）、スポーツ中継を送り出した。受け手側から見れば、わざわざ映画館、劇場、競技施設まで出掛けなくても家庭にあってそれらを見ることができるといふ大変便利なメディアが生まれたのである。

1970年代の終わりからインバーダーゲームなどのビデオゲームが流行し、80年代に入ると、ゲーム機ではなく家庭でゲームができる方向へ動き出し、1983年に登場したファミコン（任天堂発売のファミリーコンピュータの略称）が大ヒットとなった。このころからこどもが専用のテレビ受信機を持つ家庭が増え、1987年のNHKの調査<sup>22)</sup>によると、家族が一緒に生活する人でおもに自分専用のテレビがあると答えた人は21.0%に達した。テレビを一人で見るという視聴者は、1979年の調査によると「ひとりだけで見るほう」35.6%、これに対して「ほかの人と一緒に見るほう」が59.5%であった。<sup>23)</sup>これが、1992年の調査では「ひとりで見ることが多い」41.2%、「家族と見るが多い」49.2%というように変化した<sup>24)</sup>。これは一人で暮す人も含まれる数字であるが、テレビ視聴は個人視聴の形態が一般化する。また、マルチメディアの時代には、テレビ受信機という装置とパソコンとの区別もなくなり、放送・通信の受け手側の装置はパーソナルなA/V端末機器となる。一方、テレビ放送は高精細度の画面や高音質の音声を追求している。HDTVの映像やPCMの音楽を十分に享受するためには大きな画面やスピーカースystemを伴った装置を求め場合もあるが、その視聴形態は必ずしも複数の人とは限らないであろう。

テレビが持つ娯楽機能にはテレビのスタート以来受け手が高い評価を与えている。メディアの効用についての調査から拾ってみよう。まずNTVが1970年5月に系列局19地区で行った調査によると、楽しませてくれるのはテレビ86.0%と群を抜いている。ラジオ、新聞、雑誌はいずれも5%以下である。しかし、

世界や日本の出来事を早く伝えてくれるのはという項目では、新聞が54.6%、テレビが30.0%であった。(NNNワイドレポート) この点についてNHKの調査を見ると、1965年以後、ベトナム戦争、航空機事故、過激派事件などの報道を通してテレビニュースに対する評価が変わってきており、1970年代にはテレビの速報性、新聞の詳細性という認識が定着している。

次に、1979年12月のNHK調査「日本人とテレビ」では、テレビの第一の機能として気分転換と答えた人が51.8%、世の中の動きを知ると答えた人が33.1%であった。娯楽機能を第一に上げる人が多かったが、これが1980年代に変化を見せる。1987年12月のNHK調査「現代の視聴者」では、複数回答の数値であるが、世の中の動きを知るが64.6%、気分転換が57.0%と、気分転換が第2位になっている。因みに、テレビ朝日系の「ニュースステーション」がはじまったのは1985年10月のことである。

さらに、1992年10～11月のNHK調査「テレビ40年～その過去・現在・未来」では、さまざまなメディアやコミュニケーションの中で疲れを休めたり楽しんだりする上で一番役にたっているものはテレビが第1位で37.3%、第2位がレコード・テープ・CDで18.5%であった。ニュースについては、さらに詳しいことを知る上で一番役に立っているものはテレビと新聞に集中し、それぞれ45.1%、44.0%であった。テレビはニュースを詳しく知るメディアとしても評価が高まっている。第一経済大学の情報社会学の教室の調査では、気分転換に利用するメディアはレコード・テープ・CDが第1位であり、テレビは第2位。また、世の中の動きを知るメディアはテレビが第1位、新聞が第2位となり、若い世代の特徴を示していた。

テレビの役割に関連するNHKの調査としては、テレビにどのような番組を期待しているかという項目があるが、この調査結果の十数年間の変化を見ても、1985年にはくつろいで楽しめる番組(娯楽番組)と世の中の出来事や動きを伝える番組(報道番組)への期待がほぼおなじ数値を示し、1992年には報道番組への期待が娯楽番組への期待を5ポイント上回っている<sup>25)</sup>。

テレビの受け手が報道機能を高く評価するようになった背景にはテレビ表現

の変化がある。第一はナマの中継映像の登場である。1969年にはアポロ11号によって月面着陸の様相が中継されたし、1972年には過激派による浅間山荘事件がナマ中継された。その後も、事件、台風や地震災害、火災、事故などが現場中継で伝えられた。テレビ報道の現場第一主義には、表現上の行き過ぎに対する批判もあるが、多くの受け手が現場の映像を写し出すブラウン管に引きつけられるようになったのである。第二はニュース番組に受け手に親近感を与えるアンカーマン（ニュースキャスター）が登場する表現形式が作られたことである。まず、送り手側にも受け手側にも批判がある中でスタートしたNHKの「ニュースセンター9時」（1974.4～93.4、名称は「ニュース・トゥデイ」「ニュース“21”」へと変わった）そして、テレビ朝日系の「ニュース・ステーション」である。番組形式としては、固定されたニュースの伝え手によるニュース番組がそれ以前から存在したが、「ニュースセンター9時」以降、ニュースをわかりやすく解説する手法を取り入れた構成となり、アンカーマンのニュース項目のつなぎ部分に入ることばやインタビューの受け答えに受け手の関心が集まった。アンカーマンのこうした発言内容には、ニュースの公正さを欠くことになるので止めた方がよいとか、逆に発言内容はコメント（意見を含むもの）とは言えないとか、さまざまな議論がある。TBS系の「筑紫哲也ニュース23」のアンカーマン筑紫は「キャスターが百一人いたら百一のあり方がある。コメントも何も言わないニュースキャスターがほんとうに客観・中立といえるのか」と発言している<sup>26)</sup>。ニュースは事実を伝えるものとされるが、どのような表現形式で伝えるにせよ、表現というフィルターを通過しないわけには行かない。テレビニュース番組の中で評論部分をどのように扱うのがよいのかは国によって違いがある。表現方法については権力側が決めるのではなく、さまざまな立場にある受け手が積極的に考え方を明らかにする中で決まていくのが望ましい。

テレビの受け手がアンカーマンに対して送り手側の代表ではなく個性を感じさせる人間を期待しているのは、受け手とテレビの出演者が一対一で向き合った形での視聴があるからだと言える。共同視聴から個人視聴への変化の中で送

り手側も変化を見せている。

## (2) 送り手側の対応

テレビの一日の平均視聴時間は1976年まで増え続けたが、その後は減少傾向が見られた。(88年には少し持ち直し、その後は横ばい傾向で、92年の3時間16分は79年の数値と同じ) 娯楽の多様化や消費者の細分化とともに番組の視聴率が下がり、視聴率ベストテンに顔を出す番組のジャンルが多様化した。ドラマが減り、クイズやバラエティが加わっている。バラエティ番組も以前のタレントによる音楽やコメディで構成するものとは違って、個々の出演者のトークやアクションと観客との交流を重要視する形のものが多くなった。萩本欽一をメインに据えたバラエティ「欽ちゃんのドンとやってみよう!」(フジテレビ系)や「欽ちゃんのどこまでやるの!」(テレビ朝日系)がはじまったのが1970年代の後半に入ってからであり、1982年には特異なタレントと見られていたタモリが、女性たちを“友だち”にしてしまった「笑っていいとも!」(フジテレビ系)がスタートした。この番組のプロデューサー、横沢彪は、「笑っていいとも!」の制作意図の一つは少人数で作るラジオの感覚を持ち込んだものであると言っている。公開スタジオにいる観客だけでなく個人視聴の形の受け手に対しても、出演者個人、あるいは二、三人が語りかける(感覚や思考を含めて)番組なのである。

現在も、男女、年齢、その他の違いを超えて幅広い受け手に視聴されるタイプの番組がある。ニュース、ニュース番組を別にすれば、動物や旅行を素材にしたドキュメンタリー、ドラマの一部、クイズ番組などである。一方、視聴者層を送り手側がはっきり意識して制作する番組がNHK、民放を問わず増えた。比較的若い年齢層に的をしぼったものが中心である。若者向けの番組はテレビ受信契約者数が2,000万近くになったころ、つまり1965年すぎにもあった。NHK総合テレビでは10代の若者の身近な問題を若者が語る「10代とともに」が1966年にはじまった。当時、東京では六本木族やエレキ族など、何々族と呼ばれる若者が話題になり、シンナー遊びがはやる直前でもあった。66年にフジテレビ系で連続ドラマ「若者たち」が放送されたが、これは両親のいない五人きょ

うだいの生き方を描いた社会派ドラマであって、最近のように若者の人気をかき立てる種類の番組ではなかった。

娯楽や趣味が多様化し、余暇があればテレビを見るという人が特に10代を中心に減る状況の中で、送り手はそうした若い人たちをいかにしてテレビの前に連れてくるか、工夫をこらすことになった。アニメーションへの傾斜もその一つである。

送り手側が10代や20代の若い受け手を意識して作った番組はドラマに数多く見られる。例えば、小学校の新人教師が主人公の「熱中時代」（日本テレビ系）は1978年から79年にかけて放送されヒットし、80年に第2シリーズが作られた。79年から80年にかけては「3年B組金八先生」（TBS系）が人気を集め、武田鉄矢の扮する中学校の教師だけでなく、生徒役から田原俊彦、野村義男、近藤真彦の“たのきんトリオ”や三原順子が人気者になった。このシリーズはその後放送された。学園を舞台にしたドラマは引き続き数多く作られている。学園もの以外にも若い受け手に向けたドラマとして、1988年の「抱きしめたいノ」（フジテレビ系）、1992年の「ずっとあなたが好きだった」（TBS系）などがある。前者には浅野温子と浅野ゆう子という二人の浅野の組み合わせがあり、後者ではマザー・コンプレックスの主人公「冬彦さん」が流行語にもなった。一般的には、ドラマは30歳台後半から上の年齢の女性の視聴率が高いが、30歳前半以下の若い女性をも引きつけることができれば視聴率は一段と向上する。送り手側から見れば、若い人たちが視聴し、しかも、より高い年齢層を引きつけるようなドラマ作りの工夫が今後も続くことになる。

ドラマ以外では、朝のニュース番組、日本テレビ系の「ジバングあさ6」（月～金、午前5時59分～7時）と「ズームイン!!朝!」（同、7時～）が、視聴率の高いNHKの「モーニングワイド（今の「おはよう日本」）と肩を並べるようになったが、その背景には、まず若い視聴者を引き入れ、さらに高年齢の人たちをも引き入れはじめた工夫がある。

若い視聴者との結びつきはバラエティ番組にも見られる。バラエティ・アイドル、略してバラドルと呼ばれる若い女性タレントがバラエティ番組の司会者

の一員として注目を集めたのは1980年代後半からである。そのうちの一人、山瀬まみは「笑っていいとも！」に登場した。NHKが毎年調査している「好きなタレント」のベストテンに、バラドルでは山瀬のほか井森美幸や森口博子も登場し、森口は1990年と93年の調査では2位である。漫才コンビ、ツービートの一人だったビートたけしをテレビの人気者に押し上げた番組はフジテレビ系のバラエティ番組「オレたちひょうきん族」(1981年5月～89年10月)であった。トークを中心に据えている最近のバラエティ番組は司会者や出演者の話の内容や話芸が人気を左右する。話の内容が若い人たちの風俗に偏らず、政治や社会一般の動きにも関連したものになれば受け手の年齢の幅が広がる。政治や社会に対する批判を含む毒舌も試みられてきたが、これはマス・メディア側の自主規制の問題ともからんでいる。毒舌の矛先を鈍らせることが起こりやすく、勢い矛先は仲間の芸能人や出演者に向ける手法が多くなる。

クイズ番組について見ると、クイズの形式を取った情報番組への変化がある。テレビにクイズ番組が登場して以来、画面から伝わるショー的な演出がいろいろ作り出された。得点を陣取り合戦に見立てるなどしてゲームの要素と視覚的要素とを結びつける。回答者をゴンドラに乗せたり、おりに入れたりして視聴者を引きつける。このほか出題や回答者についてさまざまな演出上の工夫がなされてきたクイズ番組に、1980年代以降、変化が起きた。クイズの題材に国内、国外の人間生活の断面が使われるようになったのである。この種の番組はクイズの形式を取ってはいるが、生活習慣や話題についての情報番組である。この変化は受け手側の報道番組への傾斜とも一致する。1981年からフジテレビ系で放送されている「なるほど!ザ・ワールド」は、はじめトピックス的なニュースを素材として使っていたが、最近のヒントは海外の雑誌やテレビ番組から得ている。

テレビの送り手側が日常的に沢山の受け手をテレビに引き寄せることのできる番組は依然、娯楽系のものである。しかし、今後、放送・通信技術の進展に伴って、受け手が好きなときに見たい番組を選ぶことができ、要求して配信してもらえるようになるとすれば、放送という形態によるテレビ番組の性格は変

化するであろう。娯楽系の番組の多くは通信網によって配信され、テレビ放送の中心は、特定の日時に放送することに意味がある番組や現在を伝えることに意味がある番組に移る。例えば、記念日や行事に合わせたドキュメンタリーや中継番組、時々刻々変化する政治や社会の動き、事件や災害、スポーツの試合などが考えられる。つまり、テープやディスクの形で流通するビデオ・ソフトやデータ・ベースとは異なった特色がテレビ放送に一層求められることになる。また、経営戦略的にはビデオ・ソフトとしての再利用、他メディアとの相乗効果をねらったメディア・ミックスなどがこれまで以上に要請されるであろう。

#### おわりに

およそ40年前に、大量の受け手に映像を伴った情報を送り出すテレビが登場した日本では、教養文化の崩壊という受け止め方ではなかったが、新しい娯楽メディアとなったテレビへの批判として、その低俗性がしばしば取りあげられた。しかし、テレビは娯楽機能だけでなく報道機能や教育機能の面でも受け手に働きかけてきた。

映像と音声を豊かに表現するテレビ放送が今後どのような展開を見せるのか、それは受け手が何を選択するのかにかかっている。映像表現による情報はこれからもマスコミの主流を占めるであろうし、テレビ放送の技術革新はさらに押し進められる。送り手側からみれば、撮影装置の小型化による撮影チャンスの増大は今後も続くであろう。プロ野球中継で、ベースに埋め込んだカメラで撮影したり、ブルペンに据え付けたカメラで投球練習を撮影したりするのもその一例である。また、受け手が写した映像を送り手側が利用することも増えるであろう。これは受け手をテレビに引きつける要素ともなる。

マルチメディア化が進むことによって流通する情報の数量は増加するが、その中でテレビ放送には、受け手にとってパッケージ・ソフトにはない特性が一層求められることになる。そして、受け手は何がテレビ放送に必要なのかをもっと発言して行かなければならない。



- 1) イギリスではこれより先、1936年BBCがテレビの本放送を開始したが、第二次世界大戦の軍事的理由で39年に中止となった。再開は46年。
- 2) NHKが調査したテレビにどのような番組を期待しているかという質問に対し「くつろいで楽しめる番組」と「世の中の出来事や動きを伝える番組」のパーセンテージがほぼ同じになったのは1985年。
- 3) 『ルーツ』の原作者はアメリカの作家、アレックス・ヘイリー。ルーツは祖先のことで、作品は奴隷としてアメリカに連れて来られた祖先を捜し、今日までの生き方を書いたもの。1979年には「ルーツ2」、1993年には未完の遺作をテレビドラマ化した「クイーン」が3回にわたり放送され好評を得た。
- 4) 太平洋戦争中、上官の命令によって捕虜を殺した一人の男が戦犯として裁かれ、死刑の宣告を受ける。「私は貝になりたい」は、主人公がラストシーンで叫んだことばでもある。
- 5) 朝日新聞、1994年2月5日付夕刊
- 6) ホルクハイマー、アドルノ 徳永恂訳「文化産業—大衆欺瞞としての啓蒙」『啓蒙の弁証法』岩波書店、1990
- 7) E.モラン 宇波彰訳『時代精神Ⅰ』法政大学出版局、1979、P. 49 & 20
- 8) E.モラン 宇波彰訳『時代清新Ⅱ』法政大学出版局、1982、P. 6
- 9) 同 上 P. 132
- 10) 「テレビ40年～その過去・現在・未来」調査、1992年10月31日・11月1日、NHK放送文化研究所
- 11) T.ゼルディン 垂水洋子訳『フランス人2』みすず書房、1989、P.137
- 12) 浜野保樹『マルチメディア マインド』BNN、1993、P.265
- 13) 『放送研究と調査』1993年6月号、日本放送出版協会、P.39
- 14) 清水勲『漫画の歴史』岩波書店、1991、P.103～105
- 15) 宮台真司ほか『サブカルチャー神話解体』PARCO出版局、P.148～149
- 16) 石ノ森章太郎の『マンガ日本経済入門』は1986年、日本経済新聞社から出版され、ベストセラーになった。
- 17) 日本では日中戦争前、大正末期から昭和のはじめにかけて、こども漫画が盛んになったときも、地理、理科などの知識や修養を内容とした漫画を小学校で活用してもらおうという活動があった。しかし、当時の体制に受け入れられず一年ほどで終わった。
- 18) 橋本治『桃尻語訳枕草子上』河出書房新社、1987、P.17
- 19) 『翼の王国』1994年4月、全日空『翼の王国』編集部
- 20) 原作はトーベ・ヤンソン『楽しいムーミン一家』シリーズ、ヤンソンはフィンランドの女流作家
- 21) 世界名作親子の会『名作アニメもうひとつの物語』ワニブックス、1993、P. 9
- 22) NHK放送文化研究所が1987年12月に行った「現代の視聴者」というテーマの全国放送意向調査
- 23) 同上1979年12月の全国調査「日本人とテレビ」

- 24) 同上「テレビ40年～その過去・現在・未来」
- 25) 同上1985年3月の全国調査「日本人とテレビ」および、前の注24)の調査
- 26) 「日米共同シンポジウム」での発言、朝日新聞1994年3月9日付朝刊

参考文献（上記以外のもの）

- (1) NHK放送世論調査所編『テレビ視聴の30年』日本放送出版協会、1983
- (2) 日本放送教育学会編『放送教育50年その歩みと展望』日本放送教育協会、1986
- (3) 南博社会心理研究所『大正文化1905—27』勁草書房、1987
- (4) 長島伸一『世紀末までの大英帝国』法政大学出版局、1887
- (5) 立石直『最新アメリカ放送事業』ぎょうせい、1990
- (6) ピーター・バーク、森田義之ほか訳『イタリア・ルネサンスの文化と社会』岩波書店、1992
- (7) 丸山高司「表現的存在—歴史的生の存在論—」『岩波講座現代思想1 思想としての20世紀』岩波書店、1993
- (8) バリー・シャーマン、フィル・ジャドキンズ、鎌田三平訳『これがバーチャル・リアリティの世界だ』徳間書店、1993
- (9) 熊倉功夫編『日本の近世第11巻伝統芸能の展開』中央公論社、1993
- (10) 中野三敏編『日本の近世第12巻文学と美術の成熟』同上
- (11) 竹内誠編『日本の近世第14巻文化の大衆化』同上
- (12) 久保博「テレビドラマの現在—創造と受容のはざまで」『NHK文研月報』32巻1号（1982）、NHK放送文化研究所
- (13) NHK放送文化研究所『放送研究と調査』1993年2月号、日本放送出版協会