

映像の過去表現を理解するための手がかりについて

筑波大学大学院(博)心理学研究科 青山 征彦

筑波大学心理学系 海保 博之

Viewers' comprehension of clues indicating the past in film

Masahiko Aoyama and Hiroyuki Kaiho (*Institute of Psychology, University of Tsukuba, Tsukuba 305-8572, Japan*)

The purpose of this paper is to examine how viewers comprehend the past in film. For this purpose, two investigations and one experiment were conducted. Investigations revealed the following results: (1) the subjects could identify the past very easily, quickly and precisely, and (2) these identifications were based on changes between scenes and prior information. The experiment which examined the effects of filtering showed some robust effects on impressions. For example, after adding a sepia-colored filter, present scenes were perceived negatively; but past scenes were not. These results suggest that clues such as editing techniques should be seen as functioning as part of a systematic whole, rather than in isolation. The importance of understanding this holistic aspect of clues is discussed further.

Key words: viewer, past, film, cognitive artifacts.

問題の所在

映像で過去を表現するとは、どういうことなのだろうか。

ここでまず区別しておかななくてはならないのは、過去を撮影することと、過去を表現することの違いである。言うまでもないことだが、過去を撮影することはできない。「カメラは、現に自分の前で生じている出来事しか見ることができない」(浅沼, 1963)からである。

一方で、回想シーンと呼ばれるものが存在するように、映像で過去を表現することは可能である。ただし、過去を撮影することはできないのだから、浅沼(1963)が指摘するように、「回想の部分をつづる映像の時制は、やはり現在でしかない」。過去の表現であっても、現在の映像の連続から作られるしかないのである。

しかも、その「現在の連続」とは、決してなめらかに続いているものではない。むしろ映像は、無数

のカット技法によって寸断されている(Psathas, 1995)。山本(1993)によれば、テレビ番組中のカット技法の出現頻度は、ジャンルにもよるが、10秒間で1~2回前後とかなり多い。無藤(1993)も、こうした編集による時間の圧縮を、映像というメディアの本質として指摘している。映像は、いわば寸断された「現在の連続」からできあがっているのである。

これらの見方を総合するならば、映像にはアプリオリな形で過去を表現する手段が用意されているのではなく、むしろ寸断された「現在の連続」をもとに、視聴者が解釈を加えることで、そうした時間の理解が作られているのだとわかる。その意味で、映像による過去の表現の理解は、視聴者の構成的なプロセスによってようやく成り立っているのであり、きわめて心理学的な問題を含んでいると言える。

では、過去の表現は、どのような手がかりをもとに理解されているのだろうか。この点について、浅

沼(1963)は、クローズアップやオーバーラップなどの技法を用いることによって過去や未来が表現されている、という見方を示している。また、村野井・宮川(1994)は、実際にテレビ番組中の時間表現を分析した結果をもとに、回想シーンで用いられている映像技法として色調変化などを指摘している。

これらの研究が共有しているのは、映像技法を手がかりとして映像表現が理解される、という前提である。こうしたアプローチは従来からあるもので、心理学においても、カット技法(Carroll & Bever, 1976; Kraft, 1986)やカメラアングル(Kraft, 1987)の検討などで一定の成果を上げている(レビューとして青山, 1994; 無藤, 1987; Wright & Huston, 1983)。

近年では、こうしたアプローチのなかに、認知的アーティファクトの考えかたを取り入れる動きも見られる。認知的アーティファクトとは、「表現機能を果たすことを目的にして、情報を保持し、表示し、操作するようにデザインされた人工の道具」(Norman, 1991)であり、人間の様々な活動を支援するために作られたものとされる。山本(1996)が示したように、この考えかたは、カット技法などの映像技法を適切に分析できる枠組みとしても、有効である。こうした立場から、青山(準備中)では、過去の表現を理解する際に利用できる手がかりとして、映像技法や音響技法に加えて、せりふや繰り返しの構造など様々な対象を認知的アーティファクトとして指摘している。

しかし、多少の立場の違いこそあれ、映像の分析を中心にした村野井・宮川(1994)や青山(準備中)の研究は、あくまで研究者がある種の基準に沿って映像を分析した結果を示すもので、実際に視聴者がどのように解釈を構成しているかを、直接に問うものではない。こうした映像表現の分析は、視聴者が利用しうる手がかりを考える上で重要ではあるが、過去の表現がどのように理解されるのかを知る上では、視聴者の理解過程の分析もまた必要である。

そこで、本稿では、映像による過去の表現を理解するために、視聴者はどのような手がかりを利用しているのか、という問題について、実証的に検討する。

調査1

上で述べたように、従来の分析は過去の表現における映像技法の分析を中心としたものであり、視聴者の理解過程を分析したものではない。そこで、視聴者が実際にどのような点に注目して同定している

のか、という点を中心に、視聴者から見た同定の事態について、検討する。

方法

被調査者 大学生・大学院生など14名(男性5名、女性9名)。

手続き 個人調査。回想シーンだと思ったら、なるべく早くビデオ機器の一時停止ボタンを押すように、という趣旨の教示を行ってから、材料を呈示した。回答は記述により、材料ごとに行った。

装置 26インチのテレビモニターで呈示。視聴距離は110cm~150cm。

材料 材料は、調査者が最近の外国映画から選択したもののうち、別の2名の判定者が回想シーンと判断した4つを用いた。以下に内容を示す。

- 回想1 2人の男性が語り合っている。
→1人が以前出会った男性について語る。
- 回想2 2人の男性が語り合っている。
→1人が以前出会った女性について語る。
- 回想3 2人の男性が語り合っている。
→1人が従軍時の戦闘を思い浮かべる。
- 回想4 主人公の母親が裁判で証言している。
→主人公が幼い頃の生活を思い浮かべる。

なお、本稿で扱う過去の表現は、映像物語中のいわゆる回想シーンである。青山(準備中)による分類では、過去の表現を、(1)自らの体験が語られる回想と、(2)他者の体験が描かれる説明(推理など)とに大別しているが、本稿で扱う回想シーンは、前者に相当するものである。

材料はすべて先行シーン(5分間)→回想シーン(1分間)という形に編集され、半数の被調査者には上の順序で、もう半数には3, 4, 1, 2の順で呈示された。先行シーンの長さを時間で揃えたのは、回想シーン以前の情報量を統制するためである。なお、後述する実験のため、色調変化を伴うものは材料に採用しなかった。

指標 指標には、以下のものを用いた。(a)判断時間 回想シーンの開始点から、被調査者が一時停止ボタンを押すまでの時間差を民生用タイムコードにより計測し、判断時間とした。(b)同定の根拠 回想シーンと判断した理由について自由記述させた。回答は文を単位として、あらかじめ調査者によって設定された基準(Table 2参照)に沿って、調査者を含む3人の判定者によって分類された。(c)難易度 同定の難しさについて、「とてもやさしかった」を1とする6件法で評定させた。なお、これらの他に、後述する調査・実験のための予備調査項目も設

けられた。

結果

材料の視聴経験があった被調査者については、該当するデータを分析の対象外とした。また、誤答と記録不備、および反応時間の測定ミスが、それぞれ1例ずつあった。

判断時間 結果を Table 1 に示す。回想 2 で回答に15秒以上かかった2例を外れ値として除いた上で、材料ごとに中央値を算出した。その結果、どの材料でも、おおむね2～4秒前後で同定されたこと、5秒以内に70%程度の被調査者が同定できたことが明らかになった。2秒以内に同定できたケースも全体の約3割(51例中16例)に上っており、回想シーンの同定がかなり迅速に行われることがわかる。

同定の根拠 自由記述の分類結果を Table 2 に示す。判断が異なる場合は判定者間で協議し、協議でも決まらない場合は、3人のうち2人が判定したカテゴリを採った。評定者間一致率は76.7%。

分類の全体の約3分の2が、場面全体の変化と先行シーンのせりふに集中していること、ついで人物に関する変化に言及する回答が多かったことが注目される。先行シーンの時点で回想シーンを予測していたとする回答も5例見られたことを考えると、場面や人物の変化など、回想シーンが示す情報だけでなく、先行シーンに含まれる情報も、同定に重要な役割を果たすことが示唆される。

また、映像技法に言及した回答は4例、音楽に言及した回答は5例と少なかった(Table 2 ではその他に算入)。こうした映像の形式(青山, 1994)は、視聴者にとってそれほど明示的な特徴ではないようである。

難易度 評定値の平均は、最もやさしいとされた回想3で1.62(SD0.77)、最も難しいとされた回想4でも2.36(1.34)であった。難易度は全体に低く、回想シーンの同定は、それほど困難な課題ではないことが示された。

Table 1 判断時間の中央値と同定率の推移

	判断時間(秒)	累積同定率(%)	
	中央値	2秒まで	5秒まで
回想1 (n=11)	2.50 (0.68)	36.4	90.9
回想2 (n=13)	3.13 (3.45)	30.8	69.2
回想3 (n=13)	1.93 (0.87)	53.8	76.9
回想4 (n=14)	4.03 (1.04)	7.1	71.4

注) 中央値に付した散布度は四分位偏差を示す。

調査2

調査1では、速度を要求する条件下で、回想シーンを含む材料のみを呈示したため、同定の正確さについては2つの点で問題があると考えられる。a)速度を要求したことで正確さが損なわれた可能性がある。b)教示の内容から、回想シーンが存在することが予測されやすいため、日常的な視聴場面より容易に同定された可能性がある。

そこで、調査2では、同定の正確さについてさらに検討するために、調査1と同じ材料に加えて、回想シーンを含まない材料も呈示した上で、回想シーンの有無を判断させることにする。

方法

被調査者 大学生27名(男性6名、女性21名)。3～

Table 2 回想シーン同定の判断理由

分類基準	場面全体の変化	同じ人物の変化	人物構成の変化	先行シーンのせりふ	回想を予測	その他
回想1	7	5	0	7	3	5
回想2	5	0	12	10	0	3
回想3	11	0	2	11	0	5
回想4	11	5	0	5	2	2
合計	34	10	14	33	5	15

注) それぞれの分類に含まれる具体的な回答内容は以下の通りである。

場面全体の変化：場面や場面の雰囲気の変化に言及。

人物構成の変化：新奇な登場人物に言及。

回答を予測：先行シーンの時点での予測に言及。

同じ人物の変化：登場人物の風貌・服装の変化に言及。

先行シーンのせりふ：先行シーンのせりふに言及。

その他：映像技法や音楽などに言及。

6人を1組とする小集団で実施した。

手続き 調査に先立ち、出典となった映画に対する知識について回答を得た。その後、『次のシーンについて回答して下さい』という教示画面の後の、短いシーンについて回答するように、という趣旨の教示がなされた。回答は冊子形式により、記入は材料ごとに行った。

装置 調査1と同様。視聴距離は150～300cmだった。

材料 調査1と同じ回想材料に加えて、3つのダミー材料を含めた。ダミー材料には、回想材料と同様に外国映画を用い、調査1と同様の手続きを採って選出した。以下に内容を示す。

- ダミー1 主人公が強盗の治療を終える。
→主人公が女性と旅立つ。
- ダミー2 主人公が討論を挑まれる。
→翌日、討論が行われる。
- ダミー3 主人公と話していた女性が泣き出す。
→主人公が女性の家から走り去る。

これらの材料は、回想シーンはおおむね2～4秒程度で同定される、という調査1の結果を踏まえ、先行シーン(5分間)→教示画面(5秒間)→回想シーン(5秒間)、という形に編集された。材料の呈示順序は、回答にバイアスを与えないようなものを選び、逆順とあわせて各々ほぼ半数の被調査者に用いた。

指標 (a)回想判断 回想シーンか否か、の判断と

3段階の確信度評定を組み合わせ、[絶対に回想シーンだ]を1とする6件法で回答させた。さらに、回想シーンだと思わないと回答した場合には、単なる続き・空想シーン・その他から選択させた。

(b)類似度 回想シーンなどの後続シーンと、先行するシーンとの間の画面の印象の類似度を、「非常に似ている」を1とする6件法で評定させた。この指標は、調査1で回答が多かったシーン間の変化の度合いを捉えるために導入された。なお、これらの他に、後述する実験のための予備調査項目も設けられた。

結果

回想1・2で3名、回想3で2名の被調査者が出典となった映画を見たことがある、あるいは内容を知っていると回答したため、当該の材料について分析の対象外とした。

回想判断 結果をTable 3に示す。回想材料間およびダミー材料間で、材料による評定値の差はなかった。選択肢において回想材料を回想、ダミー材料を続き、と正しく同定した割合は、77～100%とかなり高く、調査1と同様に、回想シーン同定は容易な課題であることが示された。

類似度 回想材料で4.65(SD1.13, 回想1)～3.78(SD1.14, 回想4)、ダミー材料で3.70(SD1.04, ダミー2)～3.09(SD1.10, ダミー3)と、全体に回想材料の方が類似性は低く判断されていた。しかし、ダミー2のように、ダミー材料の中にも類似性が同程度に低く評価されているものもあり、類似度の高

Table 3 回想判断の評定値と下位カテゴリーの比率

		平均評定値 (標準偏差)	選択肢		
			回想	続き	空想
回想材料	回想1	1.96 (0.68)	<u>100.00</u> (24/24)	0.00 (0/24)	0.00 (0/24)
	回想2	2.21 (0.96)	<u>91.67</u> (22/24)	4.17 (1/24)	0.00 (0/24)
	回想3	1.88 (1.14)	<u>92.00</u> (23/25)	0.00 (0/25)	8.00 (2/25)
	回想4	1.96 (1.00)	<u>100.00</u> (26/26)	0.00 (0/26)	0.00 (0/26)
ダミー材料	ダミー1	5.04 (0.64)	3.70 (1/27)	<u>88.89</u> (24/27)	3.70 (1/27)
	ダミー2	4.63 (0.82)	11.11 (3/27)	<u>77.78</u> (21/27)	11.11 (3/27)
	ダミー3	5.07 (0.98)	7.69 (2/26)	<u>84.62</u> (22/26)	0.00 (0/26)

注) 下線は各材料における正答を示す。

低と回想判断とは、必ずしも対応していなかった。

考察

調査1・2を通じて、回想シーンの同定が容易な認知課題であることが繰り返して示された。調査1から明らかになったように、同定の判断は迅速かつ容易であり、回想シーンを含まない材料も提示した調査2においても、かなり正確に判断されていた。

また、調査1の結果からは、回想シーンを同定する際の手がかりとして、先行シーンにある情報に基づく予測と、シーン間の変化に関する情報の大きく2種類が見いだされた。回答では、映像技法や音響技法に対する指摘もあったが、それ以上に、雰囲気や場面、人物、せりふなどが、手がかりとして言及された。

もちろん、こうした手続きでは、被調査者の気づきやすい、あるいは言語化しやすい特徴が「手がかり」として挙げられている可能性は否定できず、こうした回答が、そのまま同定の認知過程を直接に反映しているとは考えにくい。しかし、映像技法以外にも、こういった広い対象が手がかりになる可能性を示唆する点で、重要な意味があると考えられる。

実験

村野井・宮川(1994)が指摘したように、一般向けの番組では、画面全体の色調をセピア色などに変化させる、色調変化の技法を回想シーンに用いることがある。しかし、このような技法が理解過程に及ぼす効果は、明らかにされていない。そこで、材料映像の色調を人為的に変化させて、その影響を検討する。

また、調査1から影響が示唆されたシーン間の変化についても、調査2の結果をもとに類似性の高低を材料に割り当てることで、あわせて検討する。

方法

被験者 大学生54名(男性18名、女性36名)。

装置 調査1と同様。視聴距離は180~200cmだった。

材料 調査2の結果に基づき、類似性の低い/高い回想材料としてそれぞれ回想1と回想4が、類似性の低い/高いダミー材料としてダミー2とダミー3が選定された。材料の構成は調査2と同様であった。

後続シーンの色調には、映画などで慣習的に用いられてきた色としてセピア色、一般に用いられていない色として緑色、および色調変化なし(統制条件)の3条件が設けられた。後続シーンはすべてパーソナルコンピュータでデジタル化され、色調の操作もコンピュータ上で行った。色調の効果により注目

されるように、後続シーンの音声は除かれた。材料の提示順序には、回想材料・ダミー材料ともに連続せず、色調変化のある材料も各色1回ずつになるように配した8通りを用いた。

手続き 教示と練習課題に続き、各材料が提示された。回答は冊子形式で、材料ごとに行われた。

指標 次の2点を除いて調査2と同じである。(a)調査1でも用いた判断理由を問う項目を追加して、実験操作が判断の理由に影響するかどうかを検討できるようにした。(b)調査2と同時にやった予備調査の結果を踏まえて、印象評定の項目を追加した。

「現実的な-非現実的な」は、予備調査段階では有効な指標ではなかったが、緑色のフィルタが付加されるような事態は、日常起こりえないものであることを考慮して、指標に採用した。

結果

材料についての知識があると回答した被験者について、類似性の低い回想材料で4名、類似性の高いダミー材料で1名を分析対象外とした。また、回答方法の誤りにより、類似性の高い回想材料と類似性の低いダミー材料で、1例ずつを分析から除外した。

回想判断 結果をTable 4に示す。評定値については、条件の効果は見られなかった。

そこで、回想材料を回想、ダミー材料を続き、と正しく同定した回答の比率が、条件間で異なるかどうかを検討した。その結果、類似性の低い回想材料でのみ、緑色条件で正答が多くなる傾向が見られた($\chi^2_{(2)}=5.011, p<.10$)。このことは、緑色へと色調を変化させることによって、正しく同定しやすくなった可能性を示唆するものである。

また、その他と回答した場合の自由記述を検討したところ、「関係がないシーン」「別のシーン」「わからなかった」など、先行シーンと後続シーンとをうまく関連づけられなかったとする回答が、類似性の低い回想材料で6例、類似性の高い回想材料で2例、類似性の低いダミー材料で9例見られた。こうした回答が、類似性の低い材料で多くなっていることから、ある程度の類似性がないと、解釈の成立に影響がでる可能性が示唆される。

困難度 結果をTable 5に示す。どの材料についても、条件の効果は認められなかった。条件操作によっても困難度は変化しなかったようである。

そこで、4つの材料の統制条件を比較したところ、類似性が低い2つの材料は、類似性が高い2つの材料に比べて、回想判断がより困難であることが示された($F_{[3,102]}=6.72, p<.01$)。

理解度 結果をTable 5に示す。類似性の低い回想

Table 4 回想判断の評定値と下位カテゴリーの比率

		評定値			回 想			続 き			空 想		
		統制条件	セピア色条件	緑色条件	統制条件	セピア色条件	緑色条件	統制条件	セピア色条件	緑色条件	統制条件	セピア色条件	緑色条件
回想材料	類似性・低	3.15 (1.08)	2.92 (1.16)	3.00 (0.43)	<u>65.38</u> (17/26)	<u>75.00</u> (9/12)	<u>91.67</u> (11/12)	0.00 (0/26)	0.00 (0/12)	8.33 (1/12)	11.54 (3/26)	16.67 (2/12)	0.00 (0/12)
	類似性・高	2.22 (1.15)	2.00 (0.68)	2.23 (0.93)	<u>92.59</u> (25/27)	<u>100.00</u> (14/14)	<u>92.31</u> (12/13)	3.70 (1/27)	0.00 (0/14)	0.00 (0/13)	0.00 (0/27)	0.00 (0/14)	0.00 (0/13)
ダミー材料	類似性・低	4.69 (0.79)	4.31 (0.95)	4.86 (0.66)	7.69 (2/26)	23.08 (3/13)	7.14 (1/14)	<u>38.46</u> (10/26)	<u>30.77</u> (4/13)	<u>35.71</u> (5/14)	26.92 (7/26)	7.69 (1/13)	28.57 (4/14)
	類似性・高	4.96 (0.81)	4.85 (1.21)	5.08 (0.95)	7.41 (2/27)	15.38 (2/13)	7.69 (1/13)	<u>81.48</u> (22/27)	<u>76.92</u> (10/13)	<u>76.92</u> (10/13)	11.11 (3/27)	7.69 (1/13)	15.38 (2/13)

注) 下線は各材料における正答を示す。

Table 5 材料に関する尺度の平均評定値

		困難度			理解度			類似度		
		統制条件	セピア色条件	緑色条件	統制条件	セピア色条件	緑色条件	統制条件	セピア色条件	緑色条件
回想材料	類似性・低	4.27 (1.04)	4.33 (1.37)	4.00 (0.95)	2.73* [^] (0.72)	2.25* (0.45)	2.08 [^] (0.51)	5.15 (0.88)	5.00 (0.85)	4.50 (1.24)
	類似性・高	3.30 (1.30)	3.14 (1.10)	2.92 (1.26)	2.08 (0.48)	2.00 (0.00)	2.00 (0.41)	4.19 (1.10)	4.64 (1.08)	4.69 (1.11)
ダミー材料	類似性・低	4.00 (1.20)	4.31 (0.95)	4.21 (1.12)	2.12 (0.52)	2.31 (0.48)	2.21 (0.43)	4.54 (1.21)	4.69 (1.25)	4.71 (1.07)
	類似性・高	2.96 (1.26)	3.23 (1.24)	2.77 (1.24)	1.96 (0.44)	2.15 (0.38)	2.23 (0.83)	3.63 (1.21)	3.38 (1.26)	4.54 (1.39)

注) *や^の記号は、同記号の評定値間で有意な差が見られたことを示す(多重比較はLSD法(5%)による)。

材料について、セピア色条件・緑色条件の方が統制条件よりも理解しやすかったことが示された(類似性の低い回想材料: $F [2,47]=5.319, p<.01$). 類似性の低い回想材料では、フィルタが付加された方が理解しやすかったようである。

また、4つの材料の統制条件について検討した結果、類似性の低い回想材料が、他の材料よりも理解しにくかったことが示された($F [3,101]=10.33, p<.01$). それゆえ、上の結果は、理解しにくい材料の場合には、フィルタが付加された方がわかりやすい、とも解釈できる。

類似度 結果をTable 5に示す。類似性の高いダミー材料の緑色条件についてのみ、類似性が低く評価される傾向が示されたが(類似性の高いダミー材料: $F [2, 50]=3.137, p<.10$)、他の材料・条件では、フィルタの付加によっても類似性は変化しなかった。

印象評定 結果をTable 6に示す。「明るい-暗い」では、ダミー材料について、実験条件、特にセピア色条件で暗い印象が強くなる傾向が認められた。

(類似性の低いダミー材料: $F [2,50]=10.702, p<.01$, 類似性の高いダミー材料: $F [2,49]=3.145, p<.10$). 一方、回想材料では、こうした傾向は認められなかった。

また、「動的な-静的な」では、類似性の高い回想材料と、類似性の低いダミー材料について、セピア色条件がより静的とされる傾向が認められた(類似性の高い回想材料: $F [2,50]=3.196, p<.05$, 類似性の低いダミー材料: $F [2, 50]=4.049, p<.05$).

「現実的な-非現実的な」では、条件間に有意な差は見られなかった。

考察

以下では、結果を大きく3点に整理した上で、それらを統一的に理解するための枠組みについて、考察を加えたい。

まず、第一に指摘できるのは、色調変化が回想シーンの同定に与える影響は、非常に限定的であったことである。フィルタの促進的な効果が示唆されたのは、最も理解しにくいとされた類似性の低い回想材料についてのみであり、それも慣習的なセピア

Table 6 印象評定の平均評定値

		明るい			動的な			現実的な		
		統制条件	セピア色条件	緑色条件	統制条件	セピア色条件	緑色条件	統制条件	セピア色条件	緑色条件
回想材料	類似性・低	2.38 (1.20)	2.67 (1.07)	2.58 (0.79)	3.42 (1.33)	3.83 (1.70)	3.00 (0.74)	3.62 (1.30)	3.25 (1.48)	3.25 (0.97)
	類似性・高	2.85 (1.64)	3.00 (1.24)	3.00 (1.53)	4.08* (1.20)	4.86* (0.86)	4.69 (0.75)	3.92 (1.52)	4.43 (1.55)	4.46 (1.56)
ダミー材料	類似性・低	2.23* (0.91)	3.69** (1.18)	2.93** (0.73)	3.46* (1.30)	4.62* (1.19)	3.86 (0.95)	4.46 (1.65)	4.08 (1.38)	4.00 (1.47)
	類似性・高	3.77* (1.39)	5.00* (1.15)	4.15 (1.77)	2.85 (1.35)	3.46 (1.94)	2.46 (1.51)	3.56 (1.63)	4.31 (1.89)	3.00 (1.63)

注) *や^の記号は、同記号の評定値間で有意な差が見られたことを示す(多重比較はLSD法(5%)による)。

色ではなく、緑色のフィルタによるものであった。

第二に、回想判断の困難さと類似性との関連が示された。類似性が低い材料では、回想判断が困難と評価され、前後のシーンを関連づけられない回答も多く見られた。これらの結果からは、類似性が低いと、シーン間の関連づけや回想判断がより難しくなることが示唆される。

第三に、印象評定において、同定とは逆に、色調変化の影響が顕著に示されたことが挙げられる。特にセピア色は、ダミー材料に付加されると暗い印象を与えるにもかかわらず、回想材料ではこのような傾向が見られないこと、2つの材料で静的な印象を強めていることが明らかになった。村野井・宮川(1994)は、セピア色などへの色調変化は、詩的な、あるいはノスタルジックな雰囲気を出す役目を負っている、と指摘しているが、これらの結果は、この指摘を支持するものである。

こうした結果を統一的に理解するためには、どのように考えればよいのだろうか。そのことを考えるにあたって、まず指摘しなければならないのは、視聴者が手がかりとして利用できたのは、色調変化だけではない、ということである。

調査の結果からは、視聴者が、場面や人物の変化など、様々なものを判断の手がかりとしている可能性が示唆された。また、映像の過去の表現を詳細に分析した青山(準備中)も、映像技法以外にも様々な手がかりがあることを指摘している。これらの見方を踏まえるならば、被験者が色調変化だけから解釈を行ったように考えるのは不自然であり、むしろ色調変化と、他の手がかりとの関係を考えて上で、結果を解釈するべきだろう。

こうした見方から第一、および第二の結果を再解釈すると、類似性の低い回想材料よりも理解しやすい材料では色調変化の効果が見られなかったのは、すでに理解に利用できる他の手がかりが存在してい

たためではないか、と考えられる。この解釈からは、最も理解しにくい材料であった類似性の低い回想材料の場合には、逆にもともの手がかりが不十分であったために、色調変化が加わることで理解の手がかりが充実し、促進的な効果が検出された、と考えられる。

また、第三の結果、すなわち回想材料にセピア色の色調変化を付加しても暗い感じを与えなかったことについても、すでに回想シーンであると判断するための手がかりが存在していたために、色調変化が受け入れられやすかった、と同様に考えることができる。

このように、色調変化を、他の手がかりとの関係において捉えることで、実験の結果は統一的に理解できる。視聴者の理解を考える上では、色調変化という1つの映像技法だけを考えるのではなく、他の手がかりをも含んだ、いわば表現のシステムをもとに考えていくことが重要であろう。

討 論

2つの調査と実験を通じて、視聴者は、映像技法だけでなく、先行シーンの情報や、シーン間の様々な変化など、多様な手がかりから理解を作り上げている可能性があること、こうした構成的なプロセスが、回想シーンを支えていることが確認できた。

こうした手がかりは、手がかりとして明示されているわけではない。場面の変化もせりふも映像技法も、明示的な手がかりというよりは、むしろ「埋め込まれた」手がかりであるにも関わらず、視聴者はそれを取り出し、利用することができる。そのうえ、そうした手がかりは豊富にあり、1つの手がかりが存在しなくても、他の多様な手がかりが取り出せれば、理解を構築することが可能であることが、実験から示唆された。

このように、映像表現に埋め込まれた手がかり＝認知的アーティファクトのシステムは、非常に柔軟である。こうしたシステムの柔軟性によって、構成的であると同時に容易な理解が実現されている、と考えられよう。

映像表現のシステムという見方からは、映像技法に対する研究のアプローチも再考を迫られる。本実験で示された結果は、周囲のアーティファクトとの関係が変われば、映像技法の意味あいも変わる、ということを含意する。例えば、Psathas(1995)は、カット技法によるつなぎ目を意識されにくくするために行われている、様々な工夫を明らかにしてみせたが、本稿で検討されたのは、いわばつなぎ目を見せよう、とするカット技法である。つまり、同じカット技法について、正反対の作られかたが可能なのである。

村野井・宮川(1994)は、子供向けアニメの製作者が、映像技法をわざと多用することで、理解の手がかりを提供している、という見方を示しているが、この指摘は、本稿での知見と一致する。Psathas(1995)が明らかにしたのが変化を見せない映像設計ならば、本稿が検討したような過去の表現は、変化を見せる映像設計であると言うことができるだろう。

このように、同じカット技法であっても、異なる映像設計が可能になる。こうした設計の違いは、カット技法だけに由来するのではなく、前後のシーンの関係から決まってくる。その意味で、映像技法の効果を単独で検討してきた従来のアプローチは、満足できる枠組みではない。従来の研究の枠組みを拡大し、映像表現のシステムという見方を取り入れていくには、認知的アーティファクトのシステム、という新たな枠組みが必要であろう。

ただし、システムとして把握する以上、交絡する要因を統制するといった実験的な手続きが困難になるのは否めない。今後は、質的な手法など、従来あまり利用されなかった方法の開拓も、枠組みの拡大とあわせて、必要になるだろう。

要 約

映像自体は現在を映すものであり、そこから過去の表現という解釈を得るには、視聴者の構成的な働きかけが不可欠である。本稿では、映像の過去表現として回想シーンを採り上げ、こうした視聴者の理解過程について実証的に検討した。

まず、回想シーンの理解の実態について調査を行った。その結果、回想シーンの同定は数秒のうち

になされるにも関わらず、容易かつ正確であることが明らかになった。また、そうした判断の手がかりとして、シーン間での場面や人物の変化、先行シーンのせりふなどの情報の利用が示唆された。

次に、一般向け番組での過去表現で多く用いられているセピア色などへの色調変化について、理解に与える影響を検討した。その結果、シーン間のつながりが理解しにくい場合にのみ、色調変化が回想シーンの同定を容易にすること、同じセピア色の色調変化を付加しても、回想シーンかどうかによって印象評定への影響が異なることなどが示された。

これらの結果からは、色調変化のような手がかりの効果は、単独で議論できるものではなく、周囲の他の手がかりとの関連で捉えられるべきものであることが示唆される。そこで、手がかりの効果に対する説明として、認知的アーティファクトのシステムという枠組みを提案し、こうした考えかたから映像表現を検討することの有効性について議論した。

付 記

本研究は、筑波大学に提出された修士論文の一部に加筆・修正を加えたものである。

引 用 文 献

- 青山征彦 1994 映像の形式と理解 読書科学, 38, 3, 87-97.
- 青山征彦 準備中 映像の過去表現のつくられかた: アーティファクトのシステムとしての映像表現
- 浅沼圭司 1976 映画美学入門 第8版 美術出版社
- Carroll, J. M., and Bever, T. G. 1976 Segmentation in Cinema Perception. *Science*, 191, 1053-1055.
- Kraft, R.N. 1986 The Role of Cutting in the Evaluation and Retention of Film. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 12, 1, 155-163.
- Kraft, R.N. 1987 The influence of camera angle on comprehension and retention of pictorial events. *Memory & Cognition*, 15, 4, 291-307.
- 村野井均・宮川祐一 1994 テレビ理解における番組制作者の役割—映像の過去形の使われ方— 福井大学教育学部紀要Ⅳ(教育科学), 47, 129-140.
- 無藤 隆 1987 子どものテレビ番組の理解 無藤隆(編) テレビと子どもの発達 東京大学出版会 Pp.137-161.
- 無藤 隆 1993 テレビ映像を見ることの行為感覚 *Imago*, 4, 11, 62-72.

- Norman, D.A. 1991 Cognitive artifacts. In J.M. Carroll (Ed.), *Designing interaction: Psychology at the human-computer interface*. Cambridge University Press. Pp.17-38.
- Psathas, G. 1994 Cuts and Sequences in Film: Seeing the Organization of Action. 明治学院大学における講演原稿より.
- Wright, J. C., and Huston, A. C. 1983 A Matter of Form : Potentials of Television for Young Viewers. *American Psychologist*, **38**, 835-843.
- 山本博樹 1993 子どものテレビ物語の理解におけるカット技法の役割 児童文学研究, **25**, 93-111.
- 山本博樹 1996 画面デザインの分類法に関する基礎的考察—事例としての紙芝居— 人とシステム, **2**, 1, 30-37.
- 1997. 9. 30 受稿—