

映像の違和感と退屈, その消失

Alienation or Boredom Effects and Their Disappearance on Film Cognition

金井明人

KANAI, Akihito

小野塚由紀

ONOUZUKA, Yuki

松下初美

MATSUSHITA, Hatsumi

法政大学

HOSEI University

The alienation by the rhetoric of the film can cause intensive cognitive effects that do not arise in the process of comprehending the story. The alienation effect also causes the boredom effect, and then the two effects will disappear because of viewer's experiences or stability cognition. We discuss the advantages and applied potentials of the disappearance especially for various film environments and compositions.

1. 違和感から退屈へ

映像の違和感とは本来なら望ましいとはいえない効果であるが、時にはその違和感が、異化効果などによって逆に強い印象に結びつく場合や、新たな意味をもたらす場合もある[金井 05a]。また、映像の違和感とは、受け手のストーリー理解に関する認知プロセスを妨げる効果を与える場合が多く、受け手に、映像そのものに関する認知プロセスに重点を置かせることにつながる[金井 05b]。その結果、ストーリーではなく、映像自体からの認知的効果が増幅される。これは、映像と物語の認知的移行に関連している[金井 07]。

映像に限らず、認知過程一般で、違和感とは新たな価値創造・生成とも関わっており、既存の制約からずれることで、異なる文脈と繋げていくことができる[瀬名 07]。

また、この方法論を応用し、切断技法などを導入することで、様々な修辞タイプの映像を人工知能的に構成することも可能になる[内海 07]。

その一方で、感情移入を基に映像に接する受け手は、違和感が生じた場合、その認知負荷を解消させるために、映像そのものに関する認知プロセスに重点をおくには至らず、何も認知プロセスを生じさせない状態、すなわち、退屈状態に陥る場合もある。また、複数の違和感や、違和感への慣れによっても退屈感が生じる。本論文ではストーリーが存在する映像における違和感の反復による効果や、それによる退屈感についてまとめる。さらに作品全体の位置づけについて、また、それらが消失する場合について、その応用可能性と共に論じる。

2. 違和感とその消失

「映像の一つ一つのショット上の要素」「映像の連続したショットにおける、要素の共通性」「映像の連続したショットにおける、要素の差異」「映像全体における、ショット上の要素間の関係」が、受け手の予測と異なる場合、違和感が生じる[金井 05a]。だが、受け手の注意の状態などによっては、違和感が生じない場合や、消失してしまう場合もある。それはどのような場合であろうか。

[金井 01]の、受け手に2回視聴をさせたプロトコル実験の結果などを基にすれば、まず考えられるのは、映像を繰り返し見るということである。初めは違和感が生じて、何度も見ることで

の違和感に慣れ、消失することになる。

次に考えられるのは、違和感のあるショットが続く場合である。違和感のあるショットは、違和感の無い流れの中に挿入されてこそ認知されるものである。したがって、違和感のあるショットの連続は、違和感を打ち消してしまう。

違和感とは強い印象に結びつくが、過剰な違和感とは受け手の混乱を招くであろうし、違和感のあるショットが多すぎると、次第に受け手は違和感に慣れてしまい、その慣れは、違和感の消失につながるのである。

以上に関し実験調査をスタンリー・キューブリック監督の『時計じかけのオレンジ』の5分ほどの部分を使用し、その部分を3回反復して被験者に違和感に関するプロトコルを発しさせながら見せることを行った。その結果、特に違和感が受け手に生じた場合をまとめると以下のようになり、[金井 05a]などを裏付ける結果となった。

- ・場面が唐突に切り替わり、画面内の出来事をうまく把握できない場合
- ・前のショットとの脈絡が噛み合わないなど、受け手の予測に反する場合
- ・同じ登場人物のストーリー上の行動パターンが変化する場合
- ・映像から受けるイメージと音楽から受けるイメージが一致しない場合
- ・画面上に相反する印象を持つものが同時に現れる場合

被験者の、ストーリーや、音楽と映像の組み合わせに対する違和感とは、実験の回数を増やすと減少していた。初回時は、音楽と映像の組み合わせやショットの組み合わせに違和感が生じている。それと同時に、受け手は、音楽と映像の組み合わせやショットの組み合わせ、ストーリーを記憶する。これにより、視聴を繰り返し、その処理が繰り返される過程で認知負荷が軽減され、ストーリーや、音楽と映像の印象の組み合わせに対する違和感とは消失するのである。

また、映像を繰り返し見ると、受け手には、初回では気にしていなかった「新たな違和感」が生じている。これは、実験の回数を増やすに従い、ショット内の要素を意識的に見るようになっていくことによる。その結果、ストーリー的な違和感でなく、画面に映るオブジェクト、ショット内の要素に対する、違和感が生じている。何度も同じ映像を見ることで、受け手の映像に対するスキーマが新たに構築されることが要因である。ストーリーが存在する映像においても、受け手の、ストーリーの設定に関する認知に

連絡先: 金井明人 kanai@hosei.ac.jp

〒194-0298 町田市相原町 4342 法政大学社会学部

基づき、ストーリー理解に関する制約を緩和し、視点やスキーマを再設定することができるのである。

さらに、映像を繰り返し見ることで、初回から、徐々に、受け手の違和感の総量は減少していた。そして、この違和感の総量の減少は、受け手に退屈感をもたらしていた。

以上をまとめれば、違和感のある映像の修辞は、受け手に強い印象を与えるが、その違和感の発生には、受け手の構築してきたスキーマや視点、物語内容理解に関する制約とその緩和が大きく関わっていることがいえる。過剰な違和感を受け手の認知に混乱をもたらす。だが、さらに、何度も繰り返して違和感のある映像の修辞に接することで、受け手の違和感に対する認識が変化する。これにより、受け手はその違和感に慣れ、やがて違和感は消失する。この消失が、異なる新たな違和感の発見につながっていく場合もあれば、退屈感の発生のみをもたらす場合もある。

3. 退屈とその消失

2章では、繰り返し視聴について論じた。だが、違和感のあるショットが多い場合に関し、同一作品の繰り返しの効果と、1回のみでの効果の差が不明であるため、3章では、映画の本編全体における違和感から生じる退屈感について論じる。

題材としては小津安二郎監督の『秋刀魚の味』を用い、1本全てを、違和感に関するプロトコルを発話させながら見せた。また、約30分ごとに区切り、そこで調査票によって退屈感など認知的効果や物語に関する認知的移行の状態を評定させた。

小津安二郎作品の特徴として多く挙げられてきているのは、カメラの動きのあるショットがわずかであり、ストーリーや技法の反復とそこからずれるのがシステム的に見られること、感情表現が一見すると少ないことである。また、カメラの位置や、人物のせりふや視点、場所の設定などで、極端なことを、繰り返し行っており、違和感や不自然さ、不可解さに繋がるものになっている。

実験では、特に映画の前半において、違和感が受け手のストーリー理解を妨げ、映像そのものの認知に重点を置かせる場合が多かった。カメラへの違和感、せりふへの違和感、人物の視点や居場所への違和感などが先立ち、受け手が無意識に「映像そのもの」の認知に重点を置いていた。

違和感が過剰である場合はストーリー認知の放棄がなされる。だが、『秋刀魚の味』は、ストーリーの連鎖に於いての設定と映像技法の一定性を見失いにくいので、放棄までは至っていなかった。この一定性が、安定感を受け手に与えているためである。しかし「映像そのもの」の認知をしている間は、感情移入などによるストーリーへの没入はなされない。最終的に、受け手は、ストーリーに没入し、退屈は消失するのだが、映画の前半では特に、映画のストーリーと、違和感を抱いている双方にどちらにも没入できず、映像に関する認知プロセスを行わず、退屈状態に陥っていた。その結果、映像への注意が弱くなっている。

前半の発話プロトコルにおいて被験者は、退屈の原因についてよく述べている。なぜ自分がこの映像に違和感を覚え、退屈を感じ、相容れないのかについて思考している。また、映像ではなく、自分のことや現実のことを考えてしまうこともみられた。退屈状態から自分自身の認知プロセスへの、メタ認知に向かっている。

違和感が連続する映像は、ストーリーに向かう意識を散漫にさせる。その結果、退屈をより意識してしまいやすい状態にさせる効果がある。だが、この退屈感は、[ボルター 07]が論じているような透明性が生じず、反映性が生じている状態であるともいえ、安定感の認知と共存している限りは排除すべきものではない。違和感が退屈に至り、それが自分自身の認知プロセスへの、メ

タ認知につながることによって、様々な連想が生じ、退屈の消失後に、新たな意味や関係が生じることがあるためである。

4. 違和感と退屈の利用

映像には、広告や音楽ビデオ、オープニング映像など、複数回視聴されることの多い映像と、映画などのように1回のみ視聴に留まることが多い映像が存在する。2章の実験で見られたように、初回時にのみ存在する違和感と、多数回の視聴で初めて顕在化する違和感が存在するため、1回だけの視聴ですむ映像と、多数回の視聴が前提になる映像では、違和感の位置付けが異なる。

また、映像は様々な環境に氾濫しており、固定した環境のみで見られることを想定することは現在では難しい。そして、映像環境に関する修辞を操作しても、変わらない効果もあれば、大きく変化する効果もある[金井 08]。これは、同一の映像であっても、環境や視聴回数により本来生じるべき違和感が生じない可能性や、逆に違和感を生じさせることを予期していないにもかかわらず、生じる可能性があることを意味する。

この複数視聴などによる違和感の消失や慣れ、そこからの退屈感の問題は、映像環境のユビキタス化などによる変化に伴い、大きく顕在化してきている事項であるといえよう。映画など的一部分を繰り返し見る事が多く行われていることの影響もある。

様々な映像を、環境を変えて接することが増えた結果、初回の視聴時に存在するはずの違和感が、退屈や慣れと共に消失する可能性が、より高くなっている。逆にいえば、消失や慣れを前提とし、ストーリーの設定などに基づく、安定感の伴った退屈をも積極的にとりこむことが、違和感を意図した映像の構成においても重要になっているといえよう。この場合、映像の違和感と退屈による反映性により、映像を透明化させないことで、単発的な違和感とは異なる効果を生じさせることができるのである。

人工知能的な映像構成においても、違和感を連続的に生じさせるのか、部分的に生じさせるのかを制御するルールが重要になる。この制御ルールは、さらに、退屈、その消失を受け手にどのように認知させるかに関わってくる。そして、違和感や退屈を与えつつも、同時に何らかの安定感を認知させることによって、映像そのものに受け手の視点を向けさせると共に、違和感や退屈の消失後に、様々な意味作用や関係の構築などの効果を生じさせることが可能になる。

参考文献

- [金井 01] 金井 明人: 映像の修辞に関する認知プロセスモデル, 認知科学, Vol.8, No.2, pp.139-150 (2001).
- [金井 05a] 金井 明人: 映像の認知における違和感とその構成. 第19回人工知能学会大会論文集, 3D3-11 (2005).
- [金井 05b] 金井 明人: ストーリーと切断技法の映像認知における役割. 『メディアコミュニケーション その構造と機能』. 石坂悦男, 田中優子(編), 法政大学出版局, pp69-90 (2005).
- [金井 07] 金井 明人: 映像と物語の認知的移行. 第21回人工知能学会大会論文集, 1F1-5 (2007).
- [金井 08] 金井 明人: 映像と物語の認知的移行. 日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ研究分科会 II (LCCII) 第14回定例研究会予稿集, 14W-02 (2008).
- [瀬名 07] 瀬名秀明, 橋本敬, 梅田聡: 境界知のダイナミズム. 岩波書店.(2007).
- [ボルター 07] ボルター, グロマラ. 田畑暁生 訳: メディアは透明になるべきか. NTT 出版. (2007).
- [内海 07] 内海彰, 金井明人: 認知修辞学の構想と射程, 認知科学, Vol.14 No.3, pp.236-252 (2007).