

ノスタルジアと映像、その生成に向けて

Nostalgia and film creation

内藤 優哉^{*1}
NAITO Yuya

金井 明人^{*2}
KANAI Akihito

^{*1} 法政大学大学院
Hosei University Graduate School

^{*2} 法政大学
Hosei University

This paper discusses re-defining nostalgia based film creation. To re-define nostalgia, we use mainly three kinds of nostalgia by Davis (1979), which consists of “simple nostalgia”, “reflexive nostalgia”, and “interpreted nostalgia”. This study is made to investigate whether the narrative structure consisted three kinds of nostalgia is cognized by using the programmed nostalgia materials. The narrative can be created by changing the past and current scenes of films controlled by computer programmed cutting techniques. These analyze of films and experimental results suggest that some films can enable a viewer experience various kinds of nostalgias.

1. はじめに

過去に関する映像や写真、商品を目にした時、そして過去の時代の作品に触れた時、「ノスタルジア」に関する認知が生じる場合がある。物語と「ノスタルジア」には密接な関係があると言えよう。では、人はどこから、どのような過程で「ノスタルジア」を認知するのだろうか。本論文は、ノスタルジアの認知過程を明らかにするとともに、コンピュータプログラムによって実験的素材を作成することで、ノスタルジアが認知される物語を生成することを目指す。

ノスタルジアに関する心理学的研究は、楠見・松田・杉森(2009)による広告を対象とした安心感とノスタルジアの認知や、堀内(2007)による消費者行動におけるノスタルジアの研究など、様々な観点から注目されてきているが、ノスタルジアにおける肯定的な要素しか扱っていない場合が多く、「寂寥感」に代表されるような否定的要素を含んだノスタルジア認知の研究は少ない。そこで、本研究では、「ノスタルジア」を肯定的要素のみならず否定的要素も含み再定義したうえで扱う。

2. ノスタルジアの多様性

Davis (1979) の『ノスタルジアの社会学』では、ノスタルジアには三つの属性が存在するとし、感情の発生する順に並べている。本論文では特にこの三つの属性に注目し、改良したものを扱う。

第一には「素朴なノスタルジア (Simple nostalgia)」。否定されるべき現在に対し、賛美されるべき過去を求めている場合を指し、最も生じやすいノスタルジアである。再現したものも含め、古い街並みや建物に対して無意識的に生じるノスタルジアの多くがこれに分類される。本論文では、原語を尊重するため、以降では「シンプルノスタルジア」と記す。

第二には「内省的ノスタルジア (Reflexive nostalgia)」。対象物の現在の状況が経年で劣化が甚だしい、などの要因によって、過去への賛美に対しても疑問を持ち始め、過去への賛美を確かめるために再度過去との比較を行っている場合を指す。対象こそ否定的要素を含むが、結局はそれを打ち消してしまうので、こちらも肯定的な要素をもったノスタルジアである。廃墟に対するノスタルジアや、戦争の傷跡が残るものに対するノスタルジアなどでこれにあてはまる場合が多い。

第三には、「解釈されたノスタルジア (Interpreted nostalgia)」。現在と過去とを照らし合わせ、過去に対して疑問を投げかけ、否定している状態から、「本当に当時のものなのか」「あくまでも再現だからそれはそれでよいのではないか」などのように、対象となる事物に関してメタ認知を行い、否定的要素が重なり合った状態を経て、肯定と否定が混在している状態に至っている場合を指している。

その他のノスタルジアに関する先行研究では、堀内(2007)が、消費者行動研究の領域でノスタルジアを定義する際、Holbrook and Schindler (1991) の定義を「過去に思いを馳せるときに生じる肯定的感情経験全般」と要約していると共に、Stern (1992a,1992b)などのとらえ方を参照し、ノスタルジアの詳しい分類を行っている。

また、主に否定的要素と関連した対象物から生じる、ノスタルジアと類似の感情として、「サウダージ」がある。Lévi-Strauss (1996) によれば、ノスタルジアとは似ているが、「ある過去の時代と現在とを比較する際に、経年による変化に対する悲嘆、そして不変への憧憬の感情」というように、没落的・絶望的な対象物に対するあこがれや美しさなどの観点が含まれている。

以上のような先行研究を基に、本論文では、ノスタルジアを認知する対象物に肯定的要素・否定的要素の両方を含み、生じる感情は肯定的なものだけでなくことを表すノスタルジアとして、「ある過去の時期における盛衰に対して生じる感情」と再定義する。

3. ノスタルジア認知の実験

2章における、Davis (1979) による三種類のノスタルジアを認知の観点から再考し、さらに Urry (1990) による、「ある特定の地域は、その地域の特色の見直しを通じて、どのような場所であれ、他の地域との差異が生じる」とする「土着的ポストモダン」の概念も導入し、内藤・金井(2011)では、3種類のノスタルジアの認知の物語構造に関する仮説を立てている。仮説では、シンプルノスタルジアは現在と独自の特徴をもつ過去とを比較し過去の方が好ましいと判断した場合、内省的ノスタルジアは現在の状況の劣化具合により過去における独自の特徴への疑問が生じ現在と過去の再比較が行われた場合、解釈されたノスタルジアは過去への疑問が重なってメタ認知を行っている場合にそれぞれ認知されるとしている。

これらの物語構造の証明のために、内藤・金井(2011)は、作品分析による認知物語構造の作成、さらに映像作品を用いてノスタルジア認知の実験を行っている。その結果、多様なノスタルジアを生じさせる作品と、そうではない作品が存在する、ということが実証された。

実験では、特にストーリー的観点からの分析となったが、多様なノスタルジアを生じさせる要因には、映像の修辭的要素として、金井・小玉(2010)などで論じられている切断技法や、それに対応した受け手の視点の再設定と物語内容理解の制約とその緩和(金井, 2001)が影響していることが想定される。これらをふまえた認知プロセスについては、内藤・金井(2011)では十分な証明に至らなかった。

4. ノスタルジアの生成に向けて

本論文では、3種類のノスタルジアの認知を、切断技法などもふまえて証明するため、分析・実験の素材を自動編集できるコンピュータプログラムを、金井・小方・篠原(2003)や金井・小方(2004)を応用して作成した。ストーリー的側面を強調する場合だけでなく、切断技法を用いて現代と過去の画像を切り替え、物語内容理解の制約を緩和させると共に、映像のストーリー以外の側面を強調する手法も適用することで、多様なノスタルジアを生成することを意図している。

自動編集の素材画像は3種類のノスタルジアの認知にそれぞれあてはまるものを利用した。過去に繁栄しているものと現在劣化の様相を見せているもの、そして整備されることによって新旧の混在がみられるものという3点の画像である。場所は実在する都市や観光地とし、様々な場所に適用できる。たとえば、鎌倉においてはかつて松竹大船撮影所があり、過去に鎌倉地区で映画が数多く撮影されていたが現存していない。このことから、過去と現在の映像作品同士で比較を行うことができる。また、長崎県の端島も、高度経済成長期の繁栄と無人島化、そして整備による上陸許可化という点をもつ。これらの素材画像を利用し、以下の3つの自動編集プログラムを作成した。

- シンプルノスタルジアの認知を想定した自動編集プログラム
過去の全盛期を表示後、徐々に現在へと変わっていくものである。最も栄えていた過去を表示することにより、最初に独自の特徴を認知することができる。そして、現在においては劣化した様子を表示することで、過去の繁栄していた時代の方が好ましいというシンプルノスタルジアの認知物語構造をストーリー的に再現する。
- 内省的ノスタルジアの認知を想定した自動編集プログラム
劣化した状態を表示後過去にさかのぼることを繰り返すことで、過去と現在の比較を複数回行うことができ、過去の繁栄していた時代の方が好ましく思うとともに、劣化した状態の美しさも認知できるという内省的ノスタルジアの認知物語構造を再現した。劣化した状態を表示後に過去の全盛期を表示し、再び劣化した状態へ戻る順序を数回繰り返し最後に現在の観光地化などにより整備された状態を表示する。
- 解釈されたノスタルジアの認知を想定した自動編集プログラム
整備された状態の画像を表示後、他の画像を切断的に導入し、表示することで、解釈されたノスタルジアの認知物語構造を再現した。最初に観光地化などで整備された状態を表示することで、整備された部分の新しさへの違和感を生じさせる。さらに、古いものに垣間見える違和感の発生や、それらを解消し、何らかの妥協点を探り出すという過程を反復させている。

5. おわりに

ノスタルジアの認知は、過去の独自の特徴と現代を比較する際、当時の独自の特徴の方が好ましいと認識するというだけでなく、比較の過程における現在の置かれた状況によって左右し、それによってノスタルジアの種類も変化する。古さが際立つものや儚さを感じるものであるならば、当時の独自の特徴を再検討することでその古さは美しさとなってさらに増し、一方では、古いもののなかに新しさや整頓性を認知することで、認知の切断が発生する。歴史のある観光地に関し、その物語を、切断技法も含めた修辭的観点からの分析・実験や素材生成を行うことで、多様な観点からノスタルジアを捉えることができるのである。

今後、3種類のノスタルジア各々の関係性とその認知を、コンピュータ生成された物語を含め、より詳細に分析していくことで、多様なノスタルジアが生じる物語生成の探究を行うことができるであろうし、さらには物語生成一般の議論や、都市や観光地における応用にもつながる。

参考文献

- [Davis 79] Davis, F.: *Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia*, New York: Free Press (1979) (=間場寿一, 細辻恵子, 荻野美穂訳: 『ノスタルジアの社会学』, 世界思想社, (1990))
- [Holbrook 91] Holbrook, M.B. and Schindler, R.M.: *Echoes of the Dear Departed Past: Some Work in Progress on Nostalgia*, *Advances in Consumer Research*, Vol.18, pp.330-333 (1991)
- [堀内 07] 堀内圭子: 消費者とノスタルジア—研究の動向と今後の課題—, *成城文藝*, Vol.201, pp.179-198 (2007)
- [金井 01] 金井明人: 映像の修辭に関する認知プロセスモデル, *認知科学*, Vol.8(2), pp.139-150 (2001)
- [金井 03] 金井 明人, 小方孝, 篠原健太郎: ショット間の共通性と差異に基づく映像修辭生成, *人工知能学会誌*, Vol.18 No2-G, pp.114-121 (2003)
- [金井 04] 金井 明人, 小方孝: 映像の修辭の認知・構成における切断技法, *人工知能学会全国大会(第 18 回)論文集*, 2D2-07 (2004)
- [金井 10] 金井明人・小玉愛実: 映像編集のデザイン—ストーリーと切断をめぐって—, *認知科学*, Vol.17(3), pp.444-458 (2010)
- [楠見 09] 楠見孝, 松田憲, 杉森絵里子: 広告と消費者心理—単純接触効果による安心感とノスタルジア—, *基礎心理学研究*, Vol.28(1), pp.142-146 (2009)
- [Lévi-Strauss 96] Lévi-Strauss, C.: *Saudades de São Paulo*, São Paulo: Companhia das letras (1996) (=今福龍太訳: 『サンパウロへのサウダージ』, みすず書房 (2008))
- [内藤 11] 内藤優哉, 金井明人: 映像作品におけるノスタルジア認知, *日本認知科学会第 28 回大会発表論文集* (2011)
- [Stern 92a] Stern, B.B.: *Nostalgia in Advertising Text: Romancing the Past*, *Advances in Consumer research*, Vol.19, pp.388-389 (1992)
- [Stern 92b] Stern, B.B.: *Historical and Personal Nostalgia in Advertising Text: The Fin de siècle Effect*, *Journal of Advertising*, Vol.21(4), pp.11-22 (1992)
- [Urry 90] Urry, J.: *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Sage (1990) (=加太宏邦訳: 『観光のまなざし—現代社会におけるレジャーと旅行』, 法政大学出版社 (1995))