

戸惑いの映像認知 Confusion in Film Cognition

金井明人
KANAI, Akihito

野村なつき
NOMURA, Natsuki

法政大学
HOSEI University

The confusion in film cognition can cause intensive cognitive effects such as making immersion that do not arise in the process of comprehending the story only. We discuss the advantages and applied potentials of the confusion in film cognition especially for various film rhetoric, computer editing and projection.

1. はじめに

映像の認知時の受け手のプロセスには大きく分類して「見る瞬間」と「見た後」の二つの種類がある(金井, 2005). 受け手の「見た後」のプロセスの結果, ある映像に対する何らかの理解が生じる。だが, 映像を「見た後」, 受け手は映像の全ての側面を理解して処理することはできないため, 映像のある特定の側面の一部分を強く認知することになる。さらに, 映像は多様な側面が内包されているため, 映像内の要素の意味, あるいは要素間の関係を受け手は完全に把握できないこともあり, 理解に留まらない, 様々な認知的効果が生じる。

ここで特に重要な効果として挙げることができるのが, 映像の「解釈の不可能性」や「解釈の多重性」「不親和」などによって受け手に生じる戸惑いや違和感である。戸惑いや違和感は, 受け手の認知の枠組み(スキーマ)のみでは処理しきれない映像を認知した時に強く生じるのである。戸惑いや違和感が効果として生じた時に, 受け手は認知時の視点や重みを変更し, 「見た後」のプロセスのみならず, 「見る瞬間」のプロセスを重視する(金井, 2008)。逆に, ストーリーの認知などの「見た後」のプロセスが強調される場合, 「見る瞬間」の戸惑いや違和感は減少する。

ストーリー的な見方によって, 受け手の認知はある統一されたものになる。その際にショット間に生まれる切断は, この統一に従属されるものになる。この場合, 映像のストーリーは作品の統一的方向性を促すものとなり, 受け手は一定の流れへと組み込まれた見方をし, それに没入することになる(金井, 2010)。逆に, 戸惑いや違和感の効果を減じるのではなく, この存在に向かい合うことにはどのような意味があるのだろうか。映像の戸惑いや違和感は, ストーリーに関連した統一されたものではなく, 映像自身が持っている特質やその強度にストーリーから切断された状態で向かい合わざるをえない時に生じる効果である。そのため映像への没入も変化し, ストーリーに留まらない没入・没入の阻害・没入と阻害の両立など, 多様で多重な認知の状態を生じさせる。

なお金井(2008)などでは, 映像認知における「違和感」を中心に論じているが, 本論文では「違和感」まで至らない効果や, 弱い違和感に相当するものを含めるため, 特に「戸惑い」という言葉を用いる。

本論文では戸惑いの生じる映画を分析し, 没入との関係から

三つの種類の戸惑いを示す。また, 映像の見せ方を変更することで同一の映像素材でも戸惑いの増減が可能であることを示す。

2. 戸惑いの発生要因と種類

戸惑いの発生要因は, 映像の違和感と切断に関する先行研究である金井(2013)などと同様に「一つ一つのショット上の要素」「連続したショットにおける, 要素の共通性」「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」という映像の修辭の要素に関する4つの要因(金井・小方・篠原, 2003)が, 想定していたものや規範と異なる場合に, 受け手に戸惑いが生じるとすることができる。

さらに, 映像認知における戸惑いは, 映像への没入との関係からでは「受け手の没入を促進させるための戸惑い」「没入を阻害させるための戸惑い」「促進させるためにも阻害させるためにもいえない戸惑い」の三種類を挙げることができる。この没入は, ストーリーに留まらない映像内の要素の関係に基づくくねりや切断とも関係する。

3. 映画における例

三種類の戸惑いと没入の関係の, 映画における具体例として, それぞれ鈴木清順監督の『殺しの烙印』(1967), ハーモニー・コリン監督の『ガンモ』(1997), ツェイ・ミンリヤン監督の『黒い眼のオペラ』(2006)を本論文では挙げる。以下はその修辭と, 2名の被験者に全編を見せて調査した認知の分析の抜粋である。

3.1 没入感を促進させるための戸惑い:『殺しの烙印』

長回しは用いられていず, 短い間隔でショットが切り替わる。ショット間に「位置の不一致」「動きの不一致」「視線の不一致」が存在し, これが受け手に戸惑いを与えている。ショット間の共通性と同時にショット間の差異が強調されているためである。映像上の様々な要素において受け手が戸惑いを抱くとき, 受け手の作品への連想が発生し, 没入感への足がかりが生まれる。戸惑い自体は大きいものの, それが同時に「見た後」のプロセスに基づく没入感を促進させている。

3.2 没入感を阻害させるための戸惑い:『ガンモ』

シークエンスの非連続性, 余剰性によって受け手のストーリー的な見方が排除され, その際に没入感が阻害される。その結果, 「見る瞬間」のプロセスが重視される。なお, 同一監督による *Trash Hampers* (2009) ではさらに非連続性と余剰性が徹底されているため, この傾向はさらに強いものとなる。

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

3.3 没入感を促進させるとも阻害させるともいえない戸惑い:『黒い眼のオペラ』

長回しが多用されているため、「見た後」と「見る瞬間」のプロセスの混在がある。シークエンス同士のつながりが不明瞭であることが、受け手のストーリー的な見方を排除し、没入感を阻害させる一方で、各シークエンスにおいてはストーリー的な見方が可能である

4. 見せ方の変化による効果の差異

4.1 実験方法

戸惑いは、同じ映像素材であっても、その提示時間や順番など、編集による見せ方の変化によって増減する。これはコンピュータによる映像の自動編集や上映にも応用可能である。

本論文では、前述の三種類の映像の一部分を用い、提示方法を変更することによって戸惑いや没入度が増減することを実験によって調査した。

『殺しの烙印』と『黒い眼のオペラ』では、そのまま上映したものと同様にショット間の複数部分を元の映像から省略したものをを用いている。これによって、『殺しの烙印』ではショットの短さを、元の映像より強調している。また『黒い眼のオペラ』では、特徴である1分以上におよぶ長回しが複数存在する部分を、最大でもショットの長さを42秒とすることで、長回しによる映像の特質を減じさせている。また、『ガンモ』では、非連続的なシークエンスのみを上映したものと、連続的なシークエンスのみを上映したものをを見せている。実験ではプロジェクターでスクリーンにそれぞれの映像を、異なる被験者に見せた後に、調査票を用いて7段階の没入度と戸惑い度の評定をさせるとともに、回答理由を自由記述させた。

4.2 実験結果

実験結果は表1にまとめた。

『殺しの烙印』では、没入度では差は見られないが、戸惑い度においては、映像間に強い有意な差が見られた($F(1,58)=12.03, p<.001$)。今回の調査では、ショット間の秒数を短くする省略を施すことによって、「受け手の没入を促進させるための戸惑い」が増大した。調査票の自由記述では、そのままの上映では、「ストーリーのつながりが見られた」「登場人物の関係性を把握しようと努めた」という回答が見られ、被験者のストーリー的な見方が促進されていた。一方、省略ありの映像上映に関する記述については、「人や場所のつながりを感じられない」「映像のテンポがはやい」「何がどうなっているのかを把握しようとした」などの記述が見られ、ショットの短さが被験者に与える戸惑い度を高めていた。

『ガンモ』では、「非連続」バージョンと「連続」バージョンとの間に戸惑い度に関して中程度の有意な差が見られた($F(1,44)=11.81, p<.01$)。だが、非連続性と余剰性が強く見られるシークエンスだけを抜き出してつなげる編集を施すことでは「受け手の没入を阻害させるための戸惑い」を増大させることはできなかった。この結果では作品における恣意性が、被験者の没入感を阻害させず、かえって促進させていた。また「連続」バージョンの記述については、「ストーリーが分かった」などストーリーに関する記述が多く見られ、被験者の戸惑い度は比較的低下していた。『ガンモ』の結果では、没入の阻害に関する結果は得られなかったが、これは3章の全編における調査でも同様であった。『ガンモ』ではなく、*Trash Hampers* を用いて調査を行えば、没入を阻害する戸惑いが強調された可能性が高い。

表1 映像の見せ方の変化による没入度と戸惑い度の変化

	長さ	人数	没入度		戸惑い度	
			平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
『殺しの烙印』	6分29秒	30	4.73	1.26	4.10	1.35
『殺しの烙印』省略	5分20秒	30	4.73	1.34	5.27***	1.10
『ガンモ』非連続	6分53秒	23	4.48	1.62	5.83**	1.27
『ガンモ』連続	8分9秒	23	4.39	1.47	4.43	1.47
『黒い眼のオペラ』	5分36秒	30	4.03	1.54	4.53	1.53
『黒い眼のオペラ』省略	4分43秒	30	5.17**	1.37	4.87	1.48

(**= $p<.01$, ***= $p<.001$)

『黒い眼のオペラ』では、戸惑い度に関してはほとんど差が見られないが、没入度において、そのままの上映と省略ありの映像上映との間に中程度の有意な差が見られた($F(1,58)=9.06, p<.01$)。長回しのショットの秒数を短縮し、その余剰性を少なくしたことで、戸惑いによって没入の阻害がなされる度合いが減少したことが示唆される。

5. おわりに

受け手の没入感を促進させ、ストーリー認知を含めた映像のうねり(物語)の認知につながる戸惑いや、没入感を阻害させノンストーリー的な側面を強調する戸惑い、さらにはその中間といえるようなどちらでもない戸惑いなど、多種多様な戸惑いが相互作用し合う状態が映像の認知時には存在する。

送り手側が戸惑いを避けずに映像を作成すること、そしてそれを受け手側が認知していくことで映像の可能性は、より広がり、ストーリーに留まらない映像の物語の探究にもつながっていく。さらに戸惑いに関する映像修辭を映像の編集や上映時に適用することで、「見た後」のストーリー理解に関する処理のみにも、ストーリー以前の「見る瞬間」のみにも留まらない多様な多重的な映像認知を生じさせることができる。

本論文では主に映画を題材にしているが、4章では映画の一部分を、さらに見せ方を変化させて上映した。これは一本の映像を映画館などの固定された環境で見るの方が少なくなり、屋外も含めた様々な環境で、様々な媒体を用いて部分的に映像に接することが増大している現在の映像環境にも対応している。とはいえ、映像に向かい合わず、ただ接するだけでは戸惑いや違和感は消失してしまう。本論文はそこでなお、戸惑いや違和感を生成していくと共に、様々な強度や切断とうねり(物語)に接続していくための序説である。

参考文献

- [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 05] 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, pp.69-90 (2005).
- [金井 08] 金井明人: 映像編集の認知科学. 『映像編集の理論と実践』. 金井明人, 丹羽美之(編), 法政大学出版局, pp.13-38 (2008).
- [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)
- [金井 13] 金井明人: 映像環境の物語と切断による規範理論 —わかりにくさの認知をめぐって—. 『メディア環境の物語と公共圏』. 金井明人, 土橋臣吾, 津田正太郎(編), 法政大学出版局, pp.193-229 (2013).