

## The Factor of Grouping Shots in Time Series about Movie Editing

井上, 貢一  
Faculty of Fine Arts, Kyushu Sangyo University

<https://doi.org/10.15017/10324>

---

出版情報 : 九州大学, 2007, 博士 (芸術工学), 課程博士  
バージョン :  
権利関係 :



---

# 目次

---

## 序論

1. 研究の概要	006
1.1. 研究の主旨	006
1.2. 本論文の構成	007
2. 研究領域の現状	008
3. 研究の背景・制作現場の技法	010
3.1. 「技法」に関する資料の現状	010
3.2. 「技法」に関するキーワードの現状	011
3.3. 継時的群化に関わるキーワード	014
3.4. アメリカの技法論とヨーロッパの美学	017
4. 研究の背景・視覚の心理学	019
4.1. 「群化の要因」について	019
4.2. 「動き」について	020
4.3. 「因果関係」について	020
4.4. 群化が生じる心理レベル	021
4.5. 空間と時間	022
4.6. 文脈効果	023
4.7. 情報量	023
5. まとめ	026
5.1. 要因の整理	026
5.2. 総合的な仮説	028
5.3. 各論のテーマについて	030

## 第1章 視線の効果

要約	031
1. 目的と背景	032
2. 実験の方針	033
2.1. 実験項目	033
2.2. 刺激映像の素材	034

2.3. 刺激映像の構成	035
2.4. 刺激映像の継続時間	036
2.5. 条件の設定	036
2.6. 実験の手続き	037
3. 実験1 視線の有無	038
3.1. 方法	038
3.2. 結果	040
3.3. 考察	042
4. 実験2 提示の順序	043
4.1. 方法	043
4.2. 結果	043
4.3. 考察	044
5. 実験3 視線の一致・不一致	045
5.1. 方法	045
5.2. 結果	046
5.3. 考察	047
6. 実験4 視線の方向	048
6.1. 方法	048
6.2. 結果	049
6.3. 考察	050
7. 実験5 ショットのサイズ	051
7.1. 方法	051
7.2. 結果	052
7.3. 考察	053
8. 実験6 視線の動き	054
8.1. 方法	054
8.2. 結果	055
8.3. 考察	057
9. まとめ	058
<b>第2章 ベクトルの効果</b>	
要約	060

1. 目的と背景	060
2. 実験の方針	061
2.1. 実験項目	061
2.2. 刺激映像の素材と構成	062
2.3. 実験の手続き	062
2.4. 各実験に関わる予備調査と準備	063
3. 実験1 事物	065
3.1. 方法	065
3.2. 結果	067
3.3. 考察	070
4. 実験2 照明	073
4.1. 方法	073
4.2. 結果	074
4.3. 考察	075
5. まとめ	076

### 第3章 演出の効果

要約	077
1. 目的と背景	078
2. 実験の方針	079
2.1. 実験項目	079
2.2. 刺激映像の素材と構成	080
2.3. 予備実験	081
3. 実験1	084
3.1. 方法	084
3.2. 結果	085
3.3. 考察	089
4. 実験2	090
4.1. 方法	090
4.2. 結果	091
4.3. 考察	100
5. まとめ	101

## 第4章 アクションの効果

要約	103
1. 目的と背景	104
2. 実験の方針	105
2.1. 実験項目	105
2.2. 刺激映像の素材と構成	106
3. 実験1 動作の有無	107
3.1. 方法	107
3.2. 結果	108
3.3. 考察	109
4. 実験2 自動詞と他動詞	110
4.1. 方法	110
4.2. 結果	111
4.3. 考察	113
5. 実験3 動作の方向	114
5.1. 方法	114
5.2. 結果	115
5.3. 考察	115
6. 実験4 動作のタイミング	117
6.1. 方法	117
6.2. 結果	118
6.3. 考察	118
7. 実験5 動作の速さ	119
7.1. 方法	119
7.2. 結果	119
7.3. 考察	120
8. まとめ	121

## 第5章 タイトルの効果

要約	124
1. 目的と背景	125
2. 実験の方針	126

3.	実験	127
3.1.	方法	127
3.2.	全体および作品別の条件間の比較結果	131
3.3.	つながり評価と親和性	133
3.4.	自由記述の結果	135
3.5.	再認記憶の結果	138
3.6.	考察	141
4.	まとめ	143
<b>結</b>	<b>論</b>	
1.	結果の整理	144
2.	継時的群化に関わる「情報量」	147
2.1.	エントロピーとつながり評価	147
2.2.	情報量を小さくするショットの構成	151
3.	継時的群化に関わる「アクションとリアクション」	153
3.1.	アクションとリアクションの2つのタイプ	153
3.2.	文章表現との比較	154
3.3.	因果知覚の認知的経済性	155
4.	継時的群化に関わる「人・顔(目)・手」	156
4.1.	映像における「人」	156
4.2.	映像における「顔」と「手」	157
4.3.	映像における「動き」	158
5.	まとめ	159
6.	今後の課題	160
<b>謝</b>	<b>辞</b>	163
<b>資</b>	<b>料</b>	
I.	参考文献	165
II.	刺激映像のパターン一覧	170
III.	実験で用いた調査用紙	177