

## 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 :



---

## 第3章 演出の効果

---

### 要約

本章では、継時的に接続された前後2つの映像断片について、ショットの「演出(状態)」に着目し、その差がもたらす「その先が見たい」という観客のモチベーションの高低が、前後のショットとの「つながり」の評価に影響を及ぼすかを、実験的に検証した。

ここでは2つの実験検証を行った。ひとつは、モチベーションが高くなる素材とそうでない素材とを前後入れ換えて提示し、その順序による違いがあるかを確認する実験、もうひとつは、先行ショットの演出の差が、共通の後続ショットとのつながり評価に影響を与えるかを確認する実験である(素材が観客にもたらすモチベーションの高低については予備実験においてそれを確認している)。

実験の結果、先行ショットが観客にもたらすモチベーションの高低差は、単純につながり評価に影響するものではなく、映像素材ごとに関係が異なること、また先行と後続の素材間の交互作用も存在し、一つの要因としての一般化はできないことがわかった。

しかし素材ごとに見るとその差は現れており、具体的には、地図、時計、新聞といった素材に関しては、全般にモチベーションを高くする(緊張感を生む)演出がつながり評価を高めること、一方「不安定な構図」によってモチベーションを上げる演出をしたコップやドアなどの素材においては結果が逆転することがわかった。

「傾き・半開き」などの不安定感は確かにモチベーションを高める。しかし後続ショットに対する期待が収斂する(エントロピーが小さい)分だけ、想定外の後続ショットとの文脈的な違和感が生じやすく、ゆえにつながり評価が低くなったのだと思われる。

モチベーションは高めるが、後続の予測はシャープにさせない素材、すなわち空間を示す「地図」、時間を示す「時計」、出来事(事件)の発生を示す「新聞(文字)」といったものが、その演出の違いによる効果を発揮したのだと考えられる。演出上の差は、「汎用の時空間指示記号」となるような素材において、つながりの評価に影響するといえる。

## 1. 目的と背景

物語映像の編集では、「その先が見たい」という観客のモチベーションを利用してつなぐのが基本であるといわれるが<sup>1)</sup>、例えば、「傾いたコップと正置したコップ」のような演出上の差をつけて提示した場合、その違いによるモチベーションの差は、ショット間のつながりの評価を左右するであろうか。

映画には、「サスペンス」というジャンルがある。「サスペンス」とは、ある状況がサスペンド (suspend)、すなわち、中途半端な緊張状態のまま進行する際の不安定な心理状態をいう。保留・欠損・緊張といったものに対して、我々は「その先が見たい」というモチベーションをもつ。ヒッチコック (A.J.Hitchcock)<sup>2)</sup> の映画が、観客を画面に引き付けているのは、まさにこのサスペンド状態がもたらすモチベーションといえる。

さて、保留・欠損・緊張といった状態には、長い文脈から発生するもの、例えば「主人公が何者かに狙われている」といったような、それ以前のストーリーに依存したものと、現在提示されているショットのみで伝わる緊張感、すなわち画面内の事物の不安定な様子などに依存したものと、2つに分けて考えることができるのだが、ここで取り扱う実験は後者の方に関するものである。

図 3.1.1 はここでの仮説を説明するための直感的な事例である。

左側は上に正置されたコップ、下にパソコン、一方右側ではコップが傾けて描かれている。このように、コップとパソコンを同時に描いた場合でも、左側は「コップとパソコン」というようにそれぞれを独立させて見るのに対して、右側は「コップの水がパソコンにかかりそうだ」というように、コップとパソコンの間に関係が見出される。

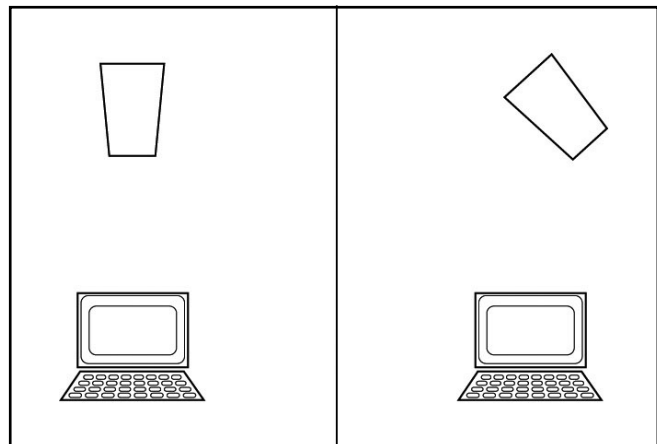


図 3.1.1 不安定な構図がもたらす効果

- 1) 登川直樹「モンタージュ理論とその考え方」『小型映画 High Technic Series 3 映画制作の技法』玄光社, 1969, p.110
- 2) A.J.Hitchcock(1899-1980), イギリスの映画監督・映画プロデューサーで、1939 年以降アメリカで活躍。サスペンスの神様と称される。

これと同じことが、時系列に提示される映像にも生じるのではないか。つまり、先行ショットに不安定な素材が提示されると、「その先が見たい」という後続ショットへのモチベーションが上がり、結果として先行と後続のつながりの印象が高まるという現象が生ずるのではないだろうか。

鷺見 (1992) は、簡潔を目指して物事をまとめるように働くプレグナンツの原理に関して、「未完成に働きかけてそれを完成へともっていく心的活動の機構」<sup>3)</sup>の重要性を強調している。構図(空間)、動き(時間)、因果、様々な種の「未完結」が、映像断片を簡潔な意味の単位へとつなぐ要因として考え得るのではないだろうか。

未完結がモチベーションを喚起し、それが映像断片の群化を促進する。このことを実験によって検証してみたい。

## 2. 実験の方針

### 2.1. 実験項目

実験は素材の準備のための予備実験と、不安定・未完結がもたらすモチベーションの効果を検証するための2つの実験を行う。ここでは個々の主旨と方針を確認しておきたい。

#### 1) 予備実験

まずはじめに、実験の前提として、提示素材が観客にもたらすモチベーションの差を確認する必要がある。例えば、「傾いたコップと正置したコップ」についても、経験的な感覚だけで、「傾く方が緊張感が高く、観客のモチベーションは高い」と判断するわけにはいかない。そこで、不安定・未完結な状態と、「その先が見たい」というモチベーションとが一致する素材を選ぶ目的で予備実験を行うこととする。

#### 2) 実験1

実験1では、不安定・未完結でモチベーションの高い(以下 Suspended と表記)素材と、安定・完結でモチベーションの高くない(以下 Normal と表記)素材を、それぞれ先行ショットと後続ショットとして単純に組み合わせ、その提示の順序を、「Suspended → Normal」とした場合と、「Normal → Suspended」とした場合とのつながり評価を比較する。

先行と後続にまったく同一の素材を用いることで、映像のつながりにとって「緊張から安定へ」という一般的な順序が優位であるか否かを検証することがここでの目的である。

---

3) 鷺見成正『『未完の完』についての心理学的考察』『映像学(No.46)』1992, p.35

### 3) 実験2

実験2では、複数の先行ショット素材について、それぞれ Suspended 状態のものと Normal 状態のものを用意し、それぞれに共通の後続ショットを接続して、先行ショットが Suspended の場合と Normal の場合とでつながりの評価に差が生じるかを比較する。同じ「小道具」でも不安定・未完結な状態に演出すれば、後続ショットとのつながり評価が高まるのではないかというのが、ここでの仮説である。

## 2.2. 刺激映像の素材と構成

モチベーションは、提示する事物そのものの差によっても変化すると考えられる。よって、Suspended な状態と Normal な状態を、同一の事物について比較する必要があり、今回も、素材に関しては自作することを前提とした。

素材の撮影・編集は、これまでと同一の機材・技術で行う。いずれも単調な背景をバックに被写体を画面中央にとらえて撮影する。これまで同様、素材に音声は含まない。

提示する事物については、第2章と同様、週間シネママガジンの「映画の小道具・大道具」<sup>4)</sup>を参考に、映像素材として使用頻度が高く、かつ Suspended と Normal の2種類の状態を作成可能な小道具を複数選定する。選定にあたっては、人物の手に持たせる必要のないものを選び(人物のアクションが別の要因として影響するため)、また、照明やカメラなどの「ベクトル」の存在する事物は、その方向指示の機能によって後続ショットへのつながりが生じるため、本実験の素材の選択候補からは除外した。これらの小道具のうち予備実験の結果、適正と判断された素材をもって2つの本実験に臨むこととする。具体的な素材については次節で紹介する。

尚、Suspended と Normal の2つの状態の作成については、空間的な安定・不安定、時間的な状態の違い、すなわち動いているものと止まっているもの、また情報内容の違い、例えばそこに書かれている文字の違いなど、多角的に計画する。

ショットの構成については、これまで同様、先行と後続の2ショット構成を踏襲する。ショットの継続時間については、緊張感の演出にかかる時間が、個々の素材によって異なるため、すべて統一はされないが、同一の素材については、Suspended 素材と Normal 素材で同一の継続時間とし、継続時間の差が Suspended と Normal の比較に影響しないよう配慮する。

実験の手続きは第1章・第2章と同様で、いずれの実験も被験者内計画とする。

---

4) 週刊シネママガジン, <http://cinema-magazine.com/>, 2006.08.09 参照

### 2.3. 予備実験

実験に最適な映像素材を見極めるために、予備実験を行った。

#### 1) 予備実験の方法

2.2. で述べた方針に基づき、時計・電話・新聞・地図・箱・コップ・ナイフ・ボール・葉・靴・椅子・ドアの計 12 種類の素材を用いることとした。各々に「傾いた状態」と「正置した状態」のような状態の異なる 2 つの映像素材を作成し、各々の映像素材が見る側にもたらすモチベーションの差を調べる。

映像提示の方法はこれまでと同様で、 $12 \times 2 = 24$  の素材をそれぞれ単独に約 4 秒ずつランダムに提示しながら、その都度、「その先が見たいと感じるか」という直接的な問い方で、評定を求めた。評定は 5 段階で、モチベーションが高いほど大きな値をとる。各被験者の評定平均値をもって、各素材のモチベーション評価値とする。

被験者は、九州産業大学の 3 年次の学生 21 名 (男子 10 名、女子 11 名)。実験は 2006 年 12 月 14 日に行った。

#### 2) 素材の詳細

個々のスクリーンショットを図 3.2.1 に示すとともに、その演出上の違いを以下に記す。

- ①時計 「6 時直前で動いているもの」<sup>5)</sup>と「止まっているもの」
- ②電話 「呼出しが点滅しているもの」と「通常待機状態のもの」
- ③新聞 「『重体の男性死亡』と書かれたもの」と「『九州スタイルの仏像』と書かれたもの」<sup>6)</sup>
- ④地図 「ズームアップ(動き)」と「固定(静止)」
- ⑤箱 「蓋が少し空いたもの」と「蓋が閉まったもの」
- ⑥コップ 「傾いて揺れているもの」と「正置されたもの」
- ⑦ナイフ 「刃を出した状態」と「刃をしまった状態」
- ⑧ボール 「転がっているもの」と「静止したもの」
- ⑨葉 「飲みかけの状態」と「新品」
- ⑩靴 「乱れた状態のもの」と「揃った状態のもの」
- ⑪椅子 「倒れたもの」と「通常の状態のもの」
- ⑫ドア 「半開きのもの」と「閉まっているもの」

---

5) ここでは実験の目的上、Suspended 素材と Normal 素材の差が明瞭に出やすい演出を考えている。

6) 「新聞」というより、「文字」の演出の違いというべきところであるが、「小道具」のひとつとして、資料(週刊シネママガジン)から抽出された項目名であるという経緯があり、本章では、「新聞」で統一して記載している。

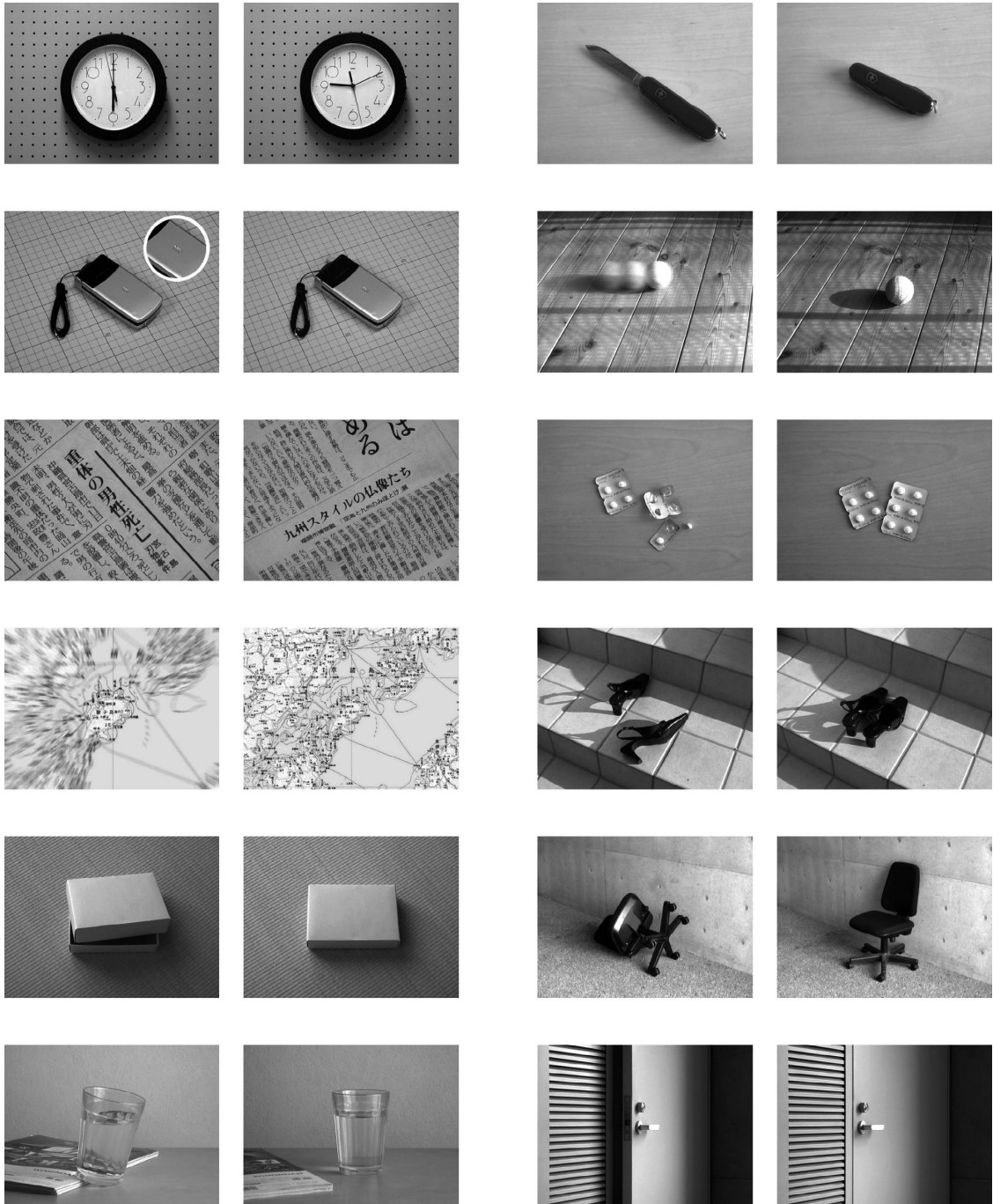


図 3.2.1. 予備実験に用いた映像素材

### 3) 予備実験の結果

実験の結果、2つの状態間で比較すると、「安定」よりも「不安定」、「整頓」よりも「乱れ」、「静」よりも「動」といった関係で「その先が見たい」というモチベーションが高まることがわかった。ただし、すべての素材が想定どおりに明瞭に差を生じたわけではなく、

特に「靴」の素材に関しては、きちんと揃えて置いてある方が「その先が見たい」という印象を与える結果となった(表 3.2.1, 図 3.2.2)。

この中から実験 1 と実験 2 に用いる素材を選択する。

実験 1 では、単純にモチベーション値の高い素材と低い素材を組み合わせる目的から、値の高い方からドア、コップ、電話、ボールの Suspended 素材を、そして値の低い方から(ただし上位 4 素材とは内容が重複せず平均的にもモチベーション値が低い方から)、薬、ナイフ、時計、新聞の Normal 素材を選ぶこととした。

実験 2 では、共通の後続に対する Suspended 先行と Normal 先行との比較が目的となるため、2 状態間のモチベーション値の差が(想定どおりに)明瞭に現れた素材を選んで利用することとした。具体的には、その差の大きい順に、地図、コップ、電話、時計、新聞、ドアの 6 素材である。

表 3.2.1. 素材ごとのモチベーション評価

刺激ID	映像素材 Normal / Suspended	評価	平均	S-N
1	時計   S	2.905	2.511	0.787
2	時計   N	2.118		
3	電話   S	3.571	3.143	0.857
4	電話   N	2.714		
5	新聞   S	2.810	2.429	0.762
6	新聞   N	2.048		
7	地図   S	3.286	2.595	1.381
8	地図   N	1.905		
9	箱   S	3.000	2.786	0.429
10	箱   N	2.571		
11	コップ   S	3.619	2.960	1.319
12	コップ   N	2.300		
13	ナイフ   S	2.857	2.529	0.657
14	ナイフ   N	2.200		
15	ボール   S	3.476	3.310	0.333
16	ボール   N	3.143		
17	薬   S	2.810	2.643	0.333
18	薬   N	2.476		
19	靴   S	2.857	2.881	-0.048
20	靴   N	2.905		
21	椅子   S	2.810	2.667	0.286
22	椅子   N	2.524		
23	ドア   S	3.700	3.326	0.748
24	ドア   N	2.952		

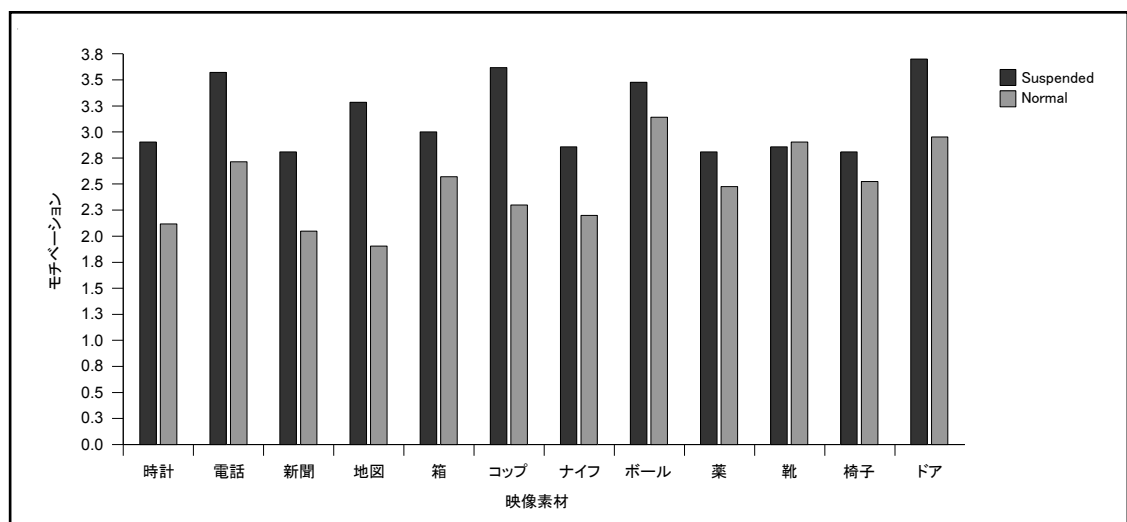


図 3.2.2. 各素材ごとのモチベーション評価比較

### 3. 実験1

ここでは、素材の提示の順序を、Suspended → Normal とした場合と、Normal → Suspended とした場合とのつながり評価を比較する。

#### 3.1. 方法

##### 1) 実験計画

先行ショットと後続ショットに、それぞれ Suspended 素材と Normal 素材を単純に組み合わせ、その提示の順序を、Suspended → Normal とした刺激パターンと、Normal → Suspended とした刺激パターンを作成する。Suspended 素材 4 種、Normal 素材 4 種、順序が 2 通りで、 $4 \times 4 \times 2$  の計 32 通りのパターンを用意した。

表 3.3.1 に全刺激パターンを示す。

##### 2) 実験素材

2.3 で述べたように、モチベーション値の高い素材として、ドア (S)suspended)、コップ (S)、電話 (S)、ボール (S) を、一方、モチベーション値の低い素材として、薬 (N)ormal)、ナイフ (N)、時計 (N)、新聞 (N) を、それぞれ先行ショットと後続ショットに交互に組み合わせて使用することとした。素材の映像は予備実験で用いたものと同じである (図 3.3.1)。

##### 3) 被験者

被験者は九州産業大学芸術学部 に所属する 2 年次の学生で、男子 11 名、女子 12 名の、計 23 名であった (予備実験被験者との重複はない)。

##### 4) 手続き

実験はこれまでと同じ手続きで、2006 年 12 月 18 日に行った。尚、今回の実験でも、映像の解釈についての自由記述を求めた。

表 3.3.1. 実験計画 (実験 1)

刺激ID	先行ショット	後続ショット
1	ドア   S	薬   N
2		ナイフ   N
3		時計   N
4		新聞   N
5	コップの水   S	薬   N
6		ナイフ   N
7		時計   N
8		新聞   N
9	電話機   S	薬   N
10		ナイフ   N
11		時計   N
12		新聞   N
13	ボール   S	薬   N
14		ナイフ   N
15		時計   N
16		新聞   N
17	薬   N	ドア   S
18		コップの水   S
19		電話機   S
20		ボール   S
21	ナイフ   N	ドア   S
22		コップの水   S
23		電話機   S
24		ボール   S
25	時計   N	ドア   S
26		コップの水   S
27		電話機   S
28		ボール   S
29	新聞   N	ドア   S
30		コップの水   S
31		電話機   S
32		ボール   S

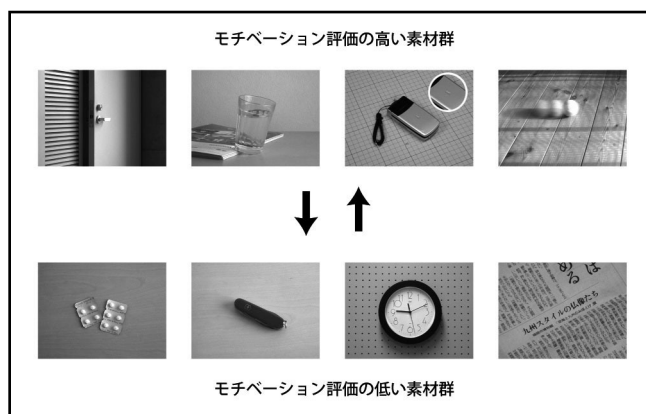


図 3.3.1 刺激の構成 (実験 1)

### 3.2. 結果

個々の刺激パターンごとのつながり評価は表 3.3.2 に示すとおりであった。個々の刺激 ID ごとに、つながり評価値を見ると、時計 (Normal) → 電話 (Suspended)、電話 (S) → 時計 (N)、コップ (S) → 薬 (N)、薬 (N) → コップ (S)、時計 (N) → ドア (S)、ドア (S) → 時計 (N)、新聞 (N) → 電話 (S) において、つながり評価が高く、全体的には、Suspend 素材か Normal 素材かの違いよりも、素材の組合せの違いでつながり評価が結果が左右される結果となった。

#### 1) 順序の効果

まず、Suspended → Normal (刺激 ID:1 ~ 16) の平均と、Normal → Suspended(刺激 ID:17 ~ 32) の平均を単純に比較したところ、表 3.3.3 のとおり、つながりの評価には差が無いということがわかった ( $t(22) = -1.404, n.s$ )。

モチベーションの高い素材と低い素材について、どちらが先行でどちらが後続かという順序の違いは、2つのショット間のつながり評価に単純に影響するものではない、という結果である。

#### 2) 素材ペアごとの比較

次に、素材のペアごとに比較をしてみた。すなわち刺激 ID:1 と刺激 ID:17 とを比較すると、同様に、同一の素材で順序を入れ換えたもの同士の影響を比較してみた。個々

表 3.3.2. 各刺激パターンのつながり評価 (実験 1)

刺激ID	先行ショット	後続ショット	つながり評価	4刺激平均
1	ドア   S	薬   N	0.304	0.302
2		ナイフ   N	0.250	
3		時計   N	0.543	
4		新聞   N	0.109	
5	コップ   S	薬   N	0.717	0.327
6		ナイフ   N	0.048	
7		時計   N	0.370	
8		新聞   N	0.174	
9	電話   S	薬   N	0.326	0.407
10		ナイフ   N	0.152	
11		時計   N	0.739	
12		新聞   N	0.409	
13	ボール   S	薬   N	0.227	0.316
14		ナイフ   N	0.152	
15		時計   N	0.523	
16		新聞   N	0.364	
17	薬   N	ドア   S	0.318	0.427
18		コップ   S	0.652	
19		電話   S	0.435	
20		ボール   S	0.304	
21	ナイフ   N	ドア   S	0.261	0.234
22		コップ   S	0.174	
23		電話   S	0.348	
24		ボール   S	0.152	
25	時計   N	ドア   S	0.652	0.548
26		コップ   S	0.476	
27		電話   S	0.761	
28		ボール   S	0.304	
29	新聞   N	ドア   S	0.159	0.252
30		コップ   S	0.087	
31		電話   S	0.565	
32		ボール   S	0.196	

表 3.3.3 順序の効果 t 検定 (実験 1)

要因	つながり評価	difference	t	df	p-value
S → N	0.337	-0.0285	-1.404	22	0.174
N → S	0.366				

\*: 5%水準有意    \*\*: 1%水準有意

に t 検定を行った結果を表 3.3.4 にまとめるとともに、図 3.3.2 にグラフ化した。

ボール (Suspended) と時計 (Normal) のペア (図 3.3.2 の No.15)、及びボール (S) と新聞 (N) のペア (同じく No.16) においては、Suspended 素材を先行提示した方が、つながり評価が高いという結果であったが (それぞれ  $t(22) = 2.334, p < .05$ 、 $t(22) = 1.954, p < .10$ )、コップ (S) とナイフ (N) のペア (No.6)、電話 (S) とナイフ (N) のペア (No.10)、電話 (S) と新聞 (N) のペア (No.12) については、Normal 素材を先行提示した方がつながり評価が高いという、予想とは逆転した結果も生じた (それぞれ  $t(22) = -1.763, p < .10$ 、 $t(22) = -2.398, p < .05$ 、 $t(22) = -1.992, p < .10$ )。

表 3.3.4. 素材別の検定結果 (実験 1)

No.	先行ショット	後続ショット	つながり評価	difference	t	df	p-value
1	ドア   S	薬   N	0.304	-0.0139	-0.132	22	0.896
	薬   N	ドア   S	0.318				
2	ドア   S	ナイフ   N	0.250	-0.0109	-0.125	22	0.901
	ナイフ   N	ドア   S	0.261				
3	ドア   S	時計   N	0.543	-0.1087	-1.417	22	0.171
	時計   N	ドア   S	0.652				
4	ドア   S	新聞   N	0.109	-0.0504	-0.677	22	0.505
	新聞   N	ドア   S	0.159				
5	コップ   S	薬   N	0.717	0.0652	0.768	22	0.451
	薬   N	コップ   S	0.652				
6	コップ   S	ナイフ   N	0.048	-0.1261	-1.763	22	0.092(*) 逆転
	ナイフ   N	コップ   S	0.174				
7	コップ   S	時計   N	0.370	-0.1070	-1.073	22	0.295
	時計   N	コップ   S	0.477				
8	コップ   S	新聞   N	0.174	0.0870	1.448	22	0.162
	新聞   N	コップ   S	0.087				
9	電話   S	薬   N	0.326	-0.1087	-1.553	22	0.135
	薬   N	電話   S	0.435				
10	電話   S	ナイフ   N	0.152	-0.1957	-2.398	22	0.025(*) 逆転
	ナイフ   N	電話   S	0.348				
11	電話   S	時計   N	0.739	-0.0217	-0.253	22	0.803
	時計   N	電話   S	0.761				
12	電話   S	新聞   N	0.409	-0.1561	-1.992	22	0.059(*) 逆転
	新聞   N	電話   S	0.565				
13	ボール   S	薬   N	0.227	-0.0770	-1.014	22	0.322
	薬   N	ボール   S	0.304				
14	ボール   S	ナイフ   N	0.152	0.0000	0.000	22	1.000
	ナイフ   N	ボール   S	0.152				
15	ボール   S	時計   N	0.523	0.2183	2.334	22	0.029(*)
	時計   N	ボール   S	0.304				
16	ボール   S	新聞   N	0.363	0.1678	1.954	22	0.064(*)
	新聞   N	ボール   S	0.196				

・: 10%水準有意傾向 \* : 5%水準有意

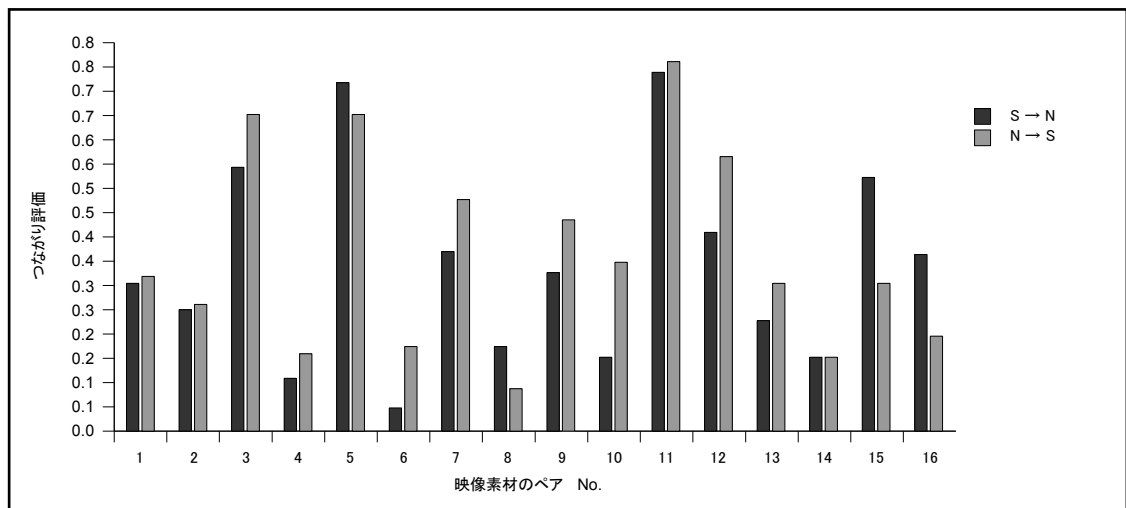


図 3.3.2 素材別のつながり評価比較 (実験 1)

表 3.3.5 素材間の分散分析の結果 (実験 1)

ソース	平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率
因子	1.751	7	0.250	8.096	0.0000(**)
誤差	4.757	154	0.031		

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

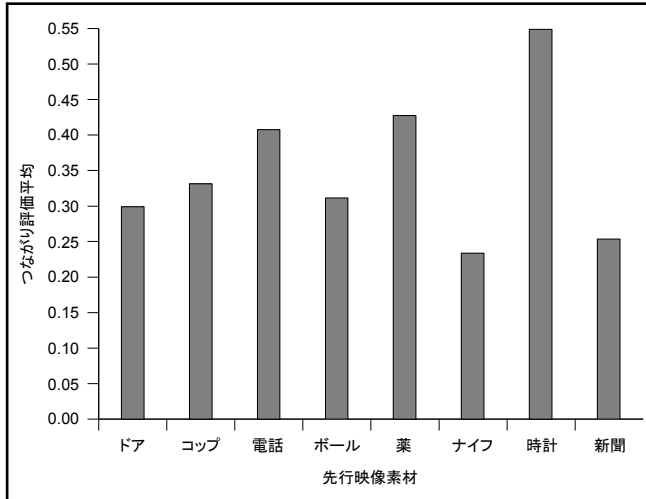


図 3.3.3. 各素材間のつながり評価平均の比較 (実験 1)

### 3) 素材間の比較

実験の目的は Sususpend 素材と Normal 素材の提示順序の違いを比較することであるが、図 3.3.3 のグラフが示すように、本実験では、素材そのものが影響していることが明らかで、これが後の考察に重要な示唆を与えることも考えられたため、素材間の比較も行った<sup>7)</sup>。ここで結果として報告したい。

8 種類の素材について、分散分析を行ったところ、表 3.3.5 に示すとおり、先行ショットの素材間で有意な差が見られた ( $F(7,154)=8.096, p<.01$ )。そこで多重比較を行ったところ、表 3.3.6 のとおり、時計が先行する場合は、全体に評価が高い傾向にあり、次いで、薬と電話が先行する場合は、ナイフ・新聞に対して評価が高い傾向にあることがわかった。また、その他は差が見られなかった。

表 3.3.6 素材間の多重比較 (実験 1)

(I) 要因	(J) 要因	平均値の差 (I-J)	P 値
1 ドア	2	-0.033	1.000
	3	-0.109	1.000
	4	-0.013	1.000
	5	-0.129	1.000
	6	0.065	1.000
	7	-.250(*)	0.000
	8	0.045	1.000
	2 コップ	1	0.033
3		-0.076	1.000
4		0.020	1.000
5		-0.096	1.000
6		0.098	1.000
7		-.217(*)	0.002
8		0.078	1.000
3 電話		1	0.109
	2	0.076	1.000
	4	0.096	1.000
	5	-0.020	1.000
	6	.174(*)	0.044
	7	-0.141	0.393
	8	0.154	0.054
	4 ボール	1	0.013
2		-0.020	1.000
3		-0.096	1.000
5		-0.116	1.000
6		0.078	1.000
7		-.237(*)	0.005
8		0.058	1.000
5 薬		1	0.129
	2	0.096	1.000
	3	0.020	1.000
	4	0.116	1.000
	6	0.194	0.133
	7	-0.121	0.898
	8	0.174	0.082
	6 ナイフ	1	-0.065
2		-0.098	1.000
3		-.174(*)	0.044
4		-0.078	1.000
5		-0.194	0.133
7		-.315(*)	0.000
8		-0.020	1.000
7 時計		1	.250(*)
	2	.217(*)	0.002
	3	0.141	0.393
	4	.237(*)	0.005
	5	0.121	0.898
	6	.315(*)	0.000
	8	.295(*)	0.000
	8 新聞	1	-0.045
2		-0.078	1.000
3		-0.154	0.054
4		-0.058	1.000
5		-0.174	0.082
6		0.020	1.000
7		-.295(*)	0.000

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

7) ただしこの分析は、後続ショットが4種類ごとに異なるため、対称性がなく、したがって参考程度のもとならざるを得ない。

#### 4) 自由記述の整理

自由記述のデータは、これまでと同様に、岡田 (1981) による区分、すなわち「関説 (伴示: connotaion)」と「照合 (外示: denotaion)」の区分を基本として整理した。

「関説」における「因果」・「時間」・「空間」の小区分については、これまで同様「アクションとリアクションの関係」・「時間的な連続の想定」・「空間的な隣接の想定」であるが、「関係」という区分に位置づけられるのは、「コップの水で薬を飲む」といった、映像には提示されない人物の存在などを想定して前後の関連づけを行った記述で、いわば連想にもとづく解釈を行ったものがそれに該当する。

「照合」における3つの小区分は、「2つのショットの被写体を並置した記述 (~と~)」・「先行ショットの被写体みの記述」・「後続ショットの被写体みの記述」である。

自由記述の結果をまとめたのが表 3.3.7 であるが、本実験では、「わからない」という

表 3.3.7 自由記述の整理 (実験 1)

刺激ID	映像素材		関説(伴示)				照合(外示)			わからない	例外	欠損	計
	先行	後続	因果	時間	空間	関係	並置	先行	後続				
1	ドア   S	薬   N			1	3			1	16		2	23
2		ナイフ   N		1	3	2				15		2	23
3		時計   N		5	1	5			1	8		3	23
4		新聞   N			2	1				17		3	23
5	コップ   S	薬   N				14	1	1		5		2	23
6		ナイフ   N								17		6	23
7		時計   N		6				3		12	1	1	23
8		新聞   N		2					1	18		2	23
9	電話   S	薬   N	1	2		2			2	14		2	23
10		ナイフ   N				1	1			19		2	23
11		時計   N	2	10	1	3		2		3		2	23
12		新聞   N		1	2	3		1	1	12		3	23
13	ボール   S	薬   N				2	1	1		17		2	23
14		ナイフ   N				2	1			17		3	23
15		時計   N		6		3	1		1	10		2	23
16		新聞   N	1		2	2	2			13		3	23
17	薬   N	ドア   S		1	5	1				12		4	23
18		コップ   S		1		14	1			5		2	23
19		電話   S		7		3	1	1		8		3	23
20		ボール   S	2		1	3	1			14		2	23
21	ナイフ   N	ドア   S	1		3	5				11		3	23
22		コップ   S			2	2				16		3	23
23		電話   S		2	1	3	2			13		2	23
24		ボール   S				3				17		3	23
25	時計   N	ドア   S		8		2		2	3	6		2	23
26		コップ   S		11				2		7		3	23
27		電話   S		12		3			4	1		3	23
28		ボール   S		3		2				16		2	23
29	新聞   N	ドア   S	1		1					17		4	23
30		コップ   S			2					19		2	23
31		電話   S		6		6			1	8	1	1	23
32		ボール   S			1	2				19		1	23

記述が圧倒的に多く、また、人物のアクションが関与しなかったためか、因果関係を想定した記述が少なく、素材から受けるイメージから連想的に前後を関係付けた記述が比較的目標結果となった。例えば、ボールと時計で「朝連(野球部の早朝練習)」や、ナイフとドアで「不審者が忍び込む」など、いずれも、「映像には映し出されていない人物の存在が想定されている」ことが特徴である。

つながり評価の高かった刺激、すなわち、時計(N) ⇄ 電話(S) のペア、コップ(S) ⇄ 薬(N) のペア、時計(N) ⇄ ドア(S) のペア、新聞(N) → 電話(S) など、いずれも「わからない」という記述が少ないと同時に説明的記述が豊富で、これまでの章で明らかにした結果と同様、解釈における「関係づけ」とつながり評価との連動が確認された。

### 3.3. 考察

本実験の結果からは、単純に、モチベーションの高い方を先行させても映像断片間のつながりには効果がないことがわかった。「その先がみたい」ということは、逆にいえば、その疑問に対する解決を一定の範囲の予測で期待するということである。素材そのものの関係が「ミシンとこうもり傘」のように日常的に関連付けようのないものでは、つながりの印象は生じ得ないといえよう。例えば、電話(S) と時計(N)、コップ(S) と薬(N) の組合せでは、その順序に関わらず、「その時、電話が鳴った」、「水で薬を飲む」といった解釈を伴って、いずれも高いつながり評価を得ているが、逆に、電話(S) とナイフ(N)、コップ(S) とナイフ(N) の組合せでは、いずれも評価は低く、また「ナイフをきっかけに何かがおこる」といった、ナイフそのもののキャラクターの強さによって、ナイフ先行の場合のつながり評価が高くなっている。結果として、本実験のようなかたちで前後を組み合わせた場合には、個々の喚起するモチベーションの問題よりも、素材間の関係の効果が強く、Suspended か Normal かの違いは十分に比較できないと考えられる。

ただ、時計(N) と電話(N) が全般に先行素材として高い評価を生むということと、ボール(S) の先行提示が、時計・新聞を後続とする場合に有効であるという結果は特筆すべきであろう。時計は、先行・後続いずれに現れる場合にも、「その時に・・・が起こった」という「時」を指すものとして他との関係付けに貢献しており、電話については、それがもたらす「情報」が様々な事物への関係付けを可能にする。また、ボールについては「『誰かが』ころがした、落とした」といった記述が多く、「人」の存在を想定することによって様々な関連付けが可能になるという、今回の結果全般に見られる傾向を象徴している。実際、今回用いた素材の中ではボール(S) が最も近くに「人」を感じる。不安定・未完結な状況演出でショット間をつなぐには「人の気配」が重要な役割を担うと考えられる。

## 4. 実験 2

ここでは、先行ショットが Suspended 状態の場合と Normal 状態の場合、それぞれに共通の後続ショットを接続して、それらのつながり評価を比較する。

### 4.1. 方法

#### 1) 実験計画

実験は、Suspended 状態と、Normal 状態の 2 つの比較を目的に、先行ショットに各 6 素材、後続ショットには、それぞれに共通の 3 素材を組み合わせる。2 × 6 × 3 の 36 パターンの素材構成で実験を行うこととした。表 3.4.1 に全刺激パターンを示す。

#### 2) 実験素材

先行ショットの素材には、予備実験において状態間の差が明瞭であった、地図・コップ・電話・時計・新聞・ドアの計 6 素材について、それぞれ Suspended 状態と Normal 状態の 2 つを用意する。素材映像は予備実験と同一である。

後続ショットの素材は、人物・静物・風景という 3 種類で、対象を中央にとらえるという点以外は様々な照明条件、画角、アングルのもを含む。図 3.4.1 に、後続ショットの一例を示す。人物の視線が存在するものもあるが、比較すべき条件間に均等に組み合わせるため、評価結果の比較に影響はない。

#### 3) 被験者

被験者は九州産業大学芸術学部 2 年次の学生で、男子 9 名、女子 15 名、計 24 名であった。

#### 4) 手続き

映像の提示、評価の求め方等、これまでの方法と同じで、後の分析のために、「どのように見えたか」の自由記述も求めた。実験の実施は 2006 年 12 月 19 日であった。

表 3.4.1 実験計画 (実験 2)

刺激ID	先行ショット	後続ショット
1	地図   S	人物
2		静物
3		風景
4	地図   N	人物
5		静物
6		風景
7	コップの水   S	人物
8		静物
9		風景
10	コップの水   N	人物
11		静物
12		風景
13	電話機   S	人物
14		静物
15		風景
16	電話機   N	人物
17		静物
18		風景
19	時計   S	人物
20		静物
21		風景
22	時計   N	人物
23		静物
24		風景
25	新聞   S	人物
26		静物
27		風景
28	新聞   N	人物
29		静物
30		風景
31	ドア   S	人物
32		静物
33		風景
34	ドア   N	人物
35		静物
36		風景

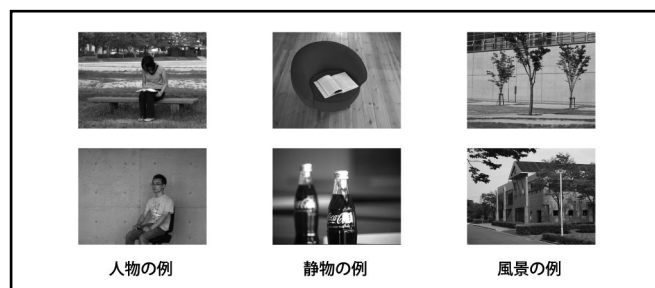


図 3.4.1. 後続ショット素材の例 (実験 2)

## 4.2. 結果

個々の刺激パターンごとのつながり評価の結果は表 3.4.2 に示すとおりであった。

刺激を個々に見ると、地図 (Suspended) → 人物、ドア (N) → 静物、時計 (S) → 人物、地図 (N) → 人物、など、Suspended か Normal かによらず、つながり評価が高い結果となっており、また逆に、つながり評価の低いものについても、コップ (S) → 静物、コップ (N) → 風景、新聞 (N) → 静物、電話 (S) → 風景など、やはり条件による差が見出しにくい結果となっている。

### 1) 先行ショットの条件間比較

まず、すべての素材について、Suspended 状態が先行する場合の平均と、Normal 状態が先行する場合の平均とで、単純に比較検定を行ったところ、表 3.4.3 に示すとおり、それぞれのつながりの評価の平均値は、Suspended 先行の場合が 0.507、Normal 先行の場合が 0.497 と大差なく、統計的にも有意な差は見出されなかった ( $t(23) = -.643, n.s.$ )。

### 2) 素材ごとの比較

そこで、6つの先行素材それぞれに、Suspended 先行と Normal 先行とで比較を行うと、図 3.4.2

表 3.4.2. 各刺激パターンのつながり評価 (実験 2)

刺激ID	先行ショット	後続ショット	つながり評価	3刺激評価平均
1	地図   S	人物	0.854	0.618
2		静物	0.354	
3		風景	0.646	
4	地図   N	人物	0.750	0.542
5		静物	0.375	
6		風景	0.500	
7	コップ   S	人物	0.417	0.347
8		静物	0.271	
9		風景	0.354	
10	コップ   N	人物	0.542	0.479
11		静物	0.625	
12		風景	0.271	
13	電話   S	人物	0.417	0.368
14		静物	0.375	
15		風景	0.313	
16	電話   N	人物	0.333	0.340
17		静物	0.333	
18		風景	0.354	
19	時計   S	人物	0.771	0.583
20		静物	0.521	
21		風景	0.458	
22	時計   N	人物	0.625	0.458
23		静物	0.354	
24		風景	0.396	
25	新聞   S	人物	0.542	0.590
26		静物	0.417	
27		風景	0.813	
28	新聞   N	人物	0.563	0.514
29		静物	0.292	
30		風景	0.688	
31	ドア   S	人物	0.667	0.535
32		静物	0.625	
33		風景	0.313	
34	ドア   N	人物	0.708	0.646
35		静物	0.792	
36		風景	0.438	

表 3.4.3. 検定結果 (実験 2)

要因	つながり評価	difference	t	df	P値
S 先行	0.507	0.010	0.643	23	0.526
N 先行	0.497				

\*: 5%水準有意    \*\*: 1%水準有意

に示すとおり、素材ごとにふるまいが異なり、地図、電話、時計、新聞については、Suspended 先行の場合に、つながり評価が高く、コップとドアについては Normal 先行の方がつながり評価が高いという結果が得られた。

個別に t 検定を行った結果を表 3.4.4 に示す。個々に見ると、時計の場合には Suspended 先行が統計的にも有意に評価が高い傾向 ( $t(23) = 2.054, p < .10$ )、コップとドアについては Normal 先行の方が有意に評価が高い傾向 (それぞれ  $t(23) = -2.087, p < .05$ 、 $t(23) = -1.858, p < .10$ )、そして、電話と新聞については、単純な値では Suspended の場合が評価が高いが、統計的には有意な差は認められない、という結果であった。

### 3) 素材間の比較

先行ショットの素材間について比較した場合、地図、ドア、新聞、時計の場合に、両条件ともつながり評価が高く、逆に電話については両条件ともに評価が低いという結果になっており、実験 1 の場合と同様に、ここでも Suspended と Normal の差よりも素材間の差の方が強調される結果となった。

実験 1 で用いたものと共通の 5 つの素材 (ドア (S)、コップ (S)、電話 (S)、時計 (N)、新聞 (N)) について比較すると、実験 1 では、時計 (N) > 電話 (S) > コップ (S) > ドア (S) > 新聞 (N) の順であったのに対し、実験 2 ではドア (S) > 新聞 (N) > 時計 (N) > 電話 (S) > コップ (S) の順で、すなわち、先行ショットの素材が何であるかということよりも、後続ショットとの関係が大きく影響していることがわかる。

そこで、つながり評価に関わる要因を、より詳細に調べるために、個々の素材ごとに、後続ショットとの交互作用も含めた分析を行うこととした。

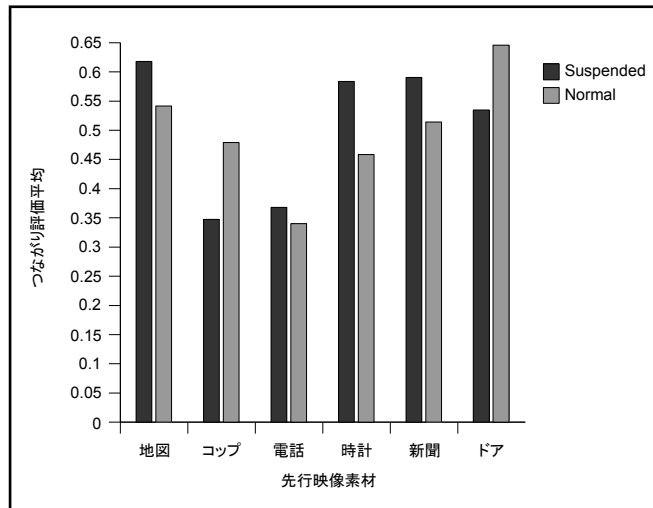


図 3.4.2 素材ごとのつながり評価比較 (実験 2)

表 3.4.4 素材ごとの比較検定結果 (実験 2)

No.	素材	つながり評価	difference	t	df	P値
1	地図   S	0.618	0.076	1.120	23	0.274
	地図   N	0.542				
2	コップの水   S	0.347	-0.132	-2.087	23	0.048(*) 逆転
	コップの水   N	0.479				
3	電話機   S	0.368	0.028	0.579	23	0.569
	電話機   N	0.340				
4	時計   S	0.583	0.125	2.054	23	0.051(・)
	時計   N	0.458				
5	新聞記事   S	0.590	0.076	1.598	23	0.124
	新聞記事   N	0.514				
6	ドア   S	0.535	-0.111	-1.858	23	0.076(・) 逆転
	ドア   N	0.646				

・ : 10%水準有意傾向    \* : 5%水準有意

#### 4) 地図

はじめに地図を先行素材とした場合の結果を述べる。先行ショット2要因、後続ショット3要因として、つながり評価を比較したものが図3.4.4である。2×3の分散分析を行った結果、

表3.4.5に示すとおり、後続ショットの要因について有意に差があることがわかった ( $F(2,46)=14.446$ ,  $p<.01$ )。

詳細な比較を行うため、後続素材間の多重比較(表3.4.6)を行うと同時に、個々の要因ごとの単純主効果の比較も行った(表3.4.7)。

多重比較に注目すると、後続に人物がくる場合が評価が高いという結果である。また、単純主効果の表を詳細に見ると、後続が、人物あるいは風景の場合には、Suspended先行の方が評価が高くなる傾向にあることがわかる。



図 3.4.3 先行ショット(地図)

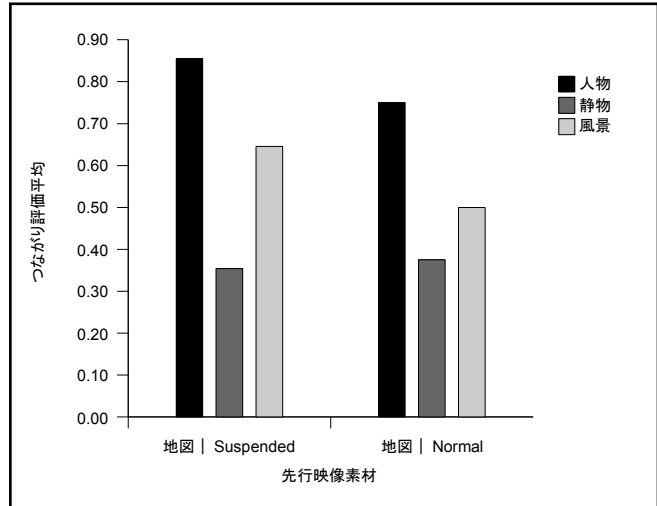


図 3.4.4 つながり評価比較(地図)

表 3.4.5 2×3の分散分析の結(地図)

ソース	平方和	自由度	平均平方	F 値	P値・判定
先行ショット	0.210	1	0.210	1.261	0.273
誤差	3.832	23	0.167		
後続ショット	4.597	2	2.299	14.446	0.000(**)
誤差	7.319	46	0.159		
交互作用	0.181	2	0.090	1.064	0.353
誤差	3.903	46	0.085		

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

表 3.4.6 後続素材間の多重比較(地図)

(I) 後続	(J) 後続	平均値の差 (I-J)	P値
1	2	.438(*)	0.0000
	3	.229(*)	0.0087
2	1	-.438(*)	0.0000
	3	-0.2083	0.1082
3	1	-.229(*)	0.0087
	2	0.2083	0.1082

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

表 3.4.7 単純主効果の比較(地図)

後続	(I) 先行	(J) 先行	平均値の差 (I-J)	P値	
1	1	2	0.104	0.170	
		1	-0.104	0.170	
	2	1	-0.021	0.788	
		2	0.021	0.788	
	3	1	0.146	0.271	
		2	-0.146	0.271	
2	1	2	0.500(*)	0.000	
		3	0.208	0.142	
		2	1	-0.500(*)	0.000
			3	-0.292	0.095
		3	1	-0.208	0.142
			2	0.292	0.095
	3	1	2	.375(*)	0.002
			3	.250(*)	0.045
		2	1	-.375(*)	0.002
			3	-0.125	0.684
		3	1	-.250(*)	0.045
			2	0.125	0.684

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

### 5) コップ

次にコップを先行素材とした場合の結果を述べる。つながり評価を比較したものが図 3.4.6 である。Normal 状態のコップにつづけて静物を提示した場合が、最も評価が高い。

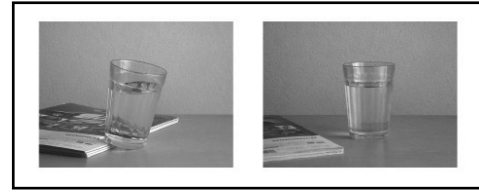


図 3.4.5 先行ショット(コップ)

2 × 3 の分散分析を行った結果、表 3.4.8 に示すとおり、先行ショット、後続ショット、ともに有意に差があることがわかった(それぞれ  $F(1,23)=4.438, p<.05$ 、 $F(2,46)=3.588, p<.05$ )。先行ショットについては Normal 状態の評価が高く、仮説とは逆転した結果となっている。

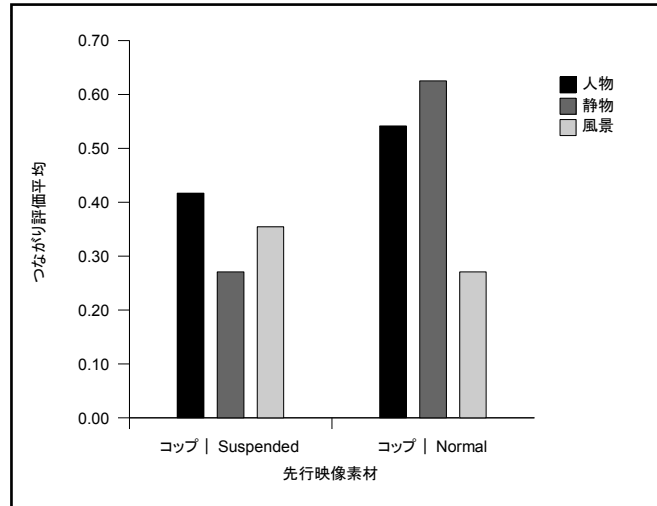


図 3.4.6 つながり評価比較(コップ)

ここでは交互作用もみられたため ( $F(2,46)=5.182, p<.01$ )、個々の要因ごとの単純主効果の比較も行った。表 3.4.9 がその結果であるが、後続、先行、それぞれを固定して水準間の評価結果を比較したところ、後続ショットの素材が静物である場合に、Normal 状態先行の評価が高くなるということ ( $p<.05$ )、また、先行ショットが Normal 状態のものに注目すると、後続が人物と静物の場合に、ともに風景と比較して有意に評価が高くなることがわかった(ともに  $p<.05$ )。

表 3.4.8 2 × 3 の分散分析の結果(コップ)

ソース	平方和	自由度	平均平方	F 値	P 値・判定
先行ショット	0.627	1	0.627	4.438	0.046(*)
誤差	3.248	23	0.141		
後続ショット	0.753	2	0.377	3.588	0.036(*)
誤差	4.830	46	0.105		
交互作用	1.149	2	0.575	5.182	0.009(**)
誤差	5.101	46	0.111		

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

表 3.4.9 単純主効果の比較(コップ)

後続	(I) 先行	(J) 先行	平均値の差 (I-J)	P 値	先行	(I) 後続	(J) 後続	平均値の差 (I-J)	P 値
1	1	2	-0.125	0.299	1	1	2	0.146	0.388
		1	0.125	0.299			3	0.063	1.000
	2	1	-0.146	0.388					
	2	1	-.354(*)	0.001		3	1	-0.083	1.000
		2	.354(*)	0.001			2	0.083	1.000
	3	1	2	0.083		0.357	2	1	2
2			-0.083	0.357	3	.271(*)			0.019
2		1	0.083	1.000	3	1		-0.271(*)	0.019
		2	-.354(*)	0.002		2		-.354(*)	0.002

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

## 6) 電話

電話を先行素材とした場合のつながり評価の結果は図 3.4.8 のとおりで、先行ショットと後続ショットについて2×3の分散分析を行ったところ、表 3.4.10 に示すとおり、いずれの要因についても有意な差は認められなかった。確認の意味で後続に関する多重比較の結果(表 3.4.11)と単純主効果の比較を行った結果も掲載しておきたい(表 3.4.12)。

電話(S)の素材そのものは、実験1においては、それが先行することで高いつながり評価が得られる素材であったが、この実験ではその効果は現れておらず、全体に評価は低い。

値の傾向のみ注目すれば、後続が人物あるいは静物の場合に、先行 Suspended の方が、つながり評価が高くなっている。この傾向は、次頁の時計の場合と同じである。

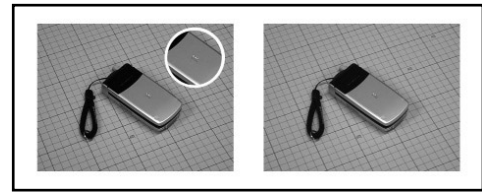


図 3.4.7 先行ショット(電話)

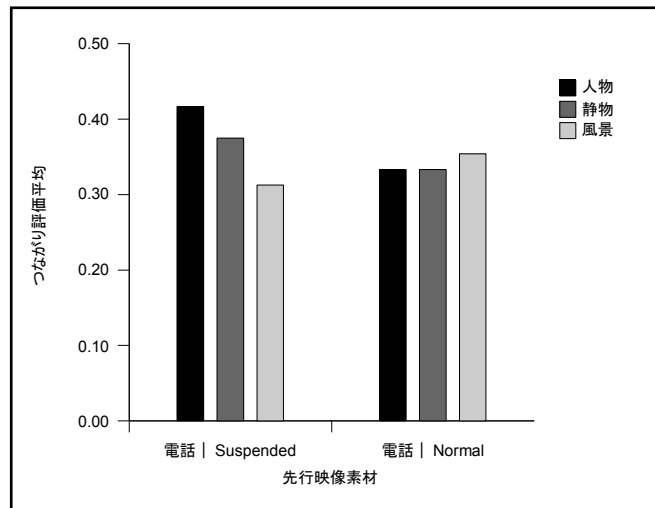


図 3.4.8 つながり評価比較(電話)

表 3.4.10 2×3の分散分析の結果(電話)

ソース	平方和	自由度	平均平方	F 値	P値・判定
先行ショット	0.028	1	0.028	0.324	0.575
誤差	1.972	23	0.086		
後続ショット	0.042	2	0.021	0.120	0.887
誤差	7.958	46	0.173		
交互作用	0.097	2	0.049	0.508	0.605
誤差	4.403	46	0.096		

\*:5%水準有意 \*\*:1%水準有意

表 3.4.11 後続素材間の多重比較(電話)

(I) 後続	(J) 後続	平均値の差 (I-J)	P値
1	2	0.0208	1.0000
	3	0.0417	1.0000
2	1	-0.0208	1.0000
	3	0.0208	1.0000
3	1	-0.0417	1.0000
	2	-0.0208	1.0000

\*:5%水準有意 \*\*:1%水準有意

表 3.4.12 単純主効果の比較(電話)

後続	(I) 先行	(J) 先行	平均値の差 (I-J)	P値
1	1	2	0.083	0.213
		1	-0.083	0.213
	2	1	0.042	0.692
		2	-0.042	0.692
3	1	2	-0.042	0.647
		1	0.042	0.647
	2	1	-0.042	0.647
		2	0.042	0.647

\*:5%水準有意 \*\*:1%水準有意

先行	(I) 後続	(J) 後続	平均値の差 (I-J)	P値
1	1	2	0.042	1.000
		3	0.104	0.983
		1	-0.042	1.000
	2	3	0.063	0.983
		1	-0.104	0.983
		2	-0.063	0.983
2	1	2	0.000	1.000
		3	-0.021	1.000
		1	0.000	1.000
	2	3	-0.021	1.000
		1	0.021	1.000
		2	0.021	1.000

7) 時計

時計を先行素材とした場合のつながり評価を比較したものが図 3.4.10 である。先行ショットを2要因、後続ショットを3要因として、2×3の分散分析を行った結果、表 3.4.13 に示すとおり、

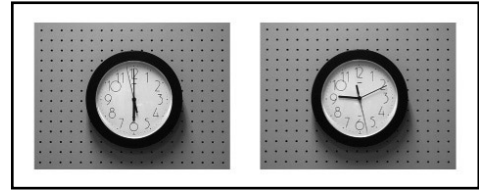


図 3.4.9 先行ショット (時計)

先行ショットが Suspended の場合に評価が良くなる傾向が見られ ( $F(1,23)=4.168, p=.053$ )、また後続ショットの要因についても有意に差があることがわかった ( $F(2,46)=4.277, p<.05$ )。

後続ショット素材間の多重比較の結果 (表 3.4.14) からは、後続が人物の場合につながり評価が高くなるということ、また、単純主効果の比較結果 (表 3.4.15) からは、後続が人物の場合 ( $p=.110$ ) と静物の場合 ( $p<.05$ ) に、Suspended 先行の方が評価が高くなることがわかった。

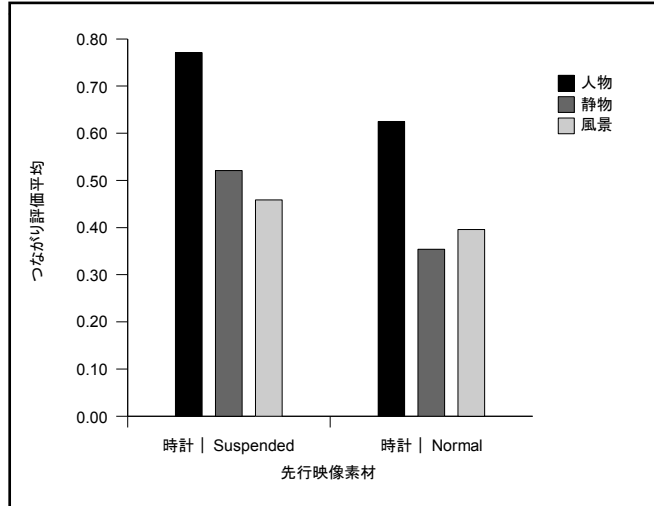


図 3.4.10 つながり評価比較 (時計)

表 3.4.13 2×3の分散分析の結果 (時計)

ソース	平方和	自由度	平均平方	F 値	P値・判定
先行ショット	0.562	1	0.562	4.168	0.053(*)
誤差	3.104	23	0.135		
後続ショット	2.260	2	1.130	4.277	0.020(*)
誤差	12.156	46	0.264		
交互作用	0.073	2	0.036	0.478	0.623
誤差	3.510	46	0.076		

・:10%水準有意傾向 \* :5%水準有意

表 3.4.14 後続素材間の多重比較 (時計)

(I) 後続	(J) 後続	平均値の差 (I-J)	P値
1	2	0.2604	0.0803
	3	.271(*)	0.0344
2	1	-0.2604	0.0803
	3	0.0104	1.0000
3	1	-.271(*)	0.0344
	2	-0.0104	1.0000

\*:5%水準有意 \*\* :1%水準有意

表 3.4.15 単純主効果の比較 (時計)

後続	(I) 先行	(J) 先行	平均値の差 (I-J)	P値
1	1	2	0.146	0.110
		1	-0.146	0.110
	2	1	.167(*)	0.043
		2	-.167(*)	0.043
	3	1	0.063	0.543
		2	-0.063	0.543
2	1	2	0.250	0.110
		3	.313(*)	0.047
		1	-0.250	0.110
	2	1	-0.250	0.110
		3	0.063	1.000
		2	-0.063	1.000
	3	1	-.313(*)	0.047
		2	-0.063	1.000
		1	0.271	0.134
	1	2	0.271	0.134
		3	0.229	0.208
		1	-0.271	0.134
2	1	-0.271	0.134	
	3	-0.042	1.000	
	2	0.042	1.000	
3	1	-0.229	0.208	
	2	0.042	1.000	
	3	0.042	1.000	

\*:5%水準有意 \*\* :1%水準有意

### 8) 新聞

新聞を先行素材とした場合の結果を図 3.4.12 に示す。2 × 3 の分散分析を行った結果 (表 3.4.16)、先行 Suspend に関して評価が高くなる傾向が見られ ( $F(1,23)=2.638, p=.118$ )、また後続ショットについても有意な差があることがわかった ( $F(2,46)=7.264, p<.01$ )。

同様に、後続素材間の多重比較 (表 3.4.17) を行うとともに、個々の要因ごとの単純主効果の比較も行った (表 3.4.18)。

後続素材間の多重比較では、後続ショットに風景が接続される場合に評価が高くなることがわかる。また、単純主効果の比較からは、後続ショットが静物の場合 ( $p=.247$ ) と風景の場合 ( $p=.110$ ) には、Suspended 先行の方が、評価が高い傾向にあることがわかる。



図 3.4.11 先行ショット (新聞)

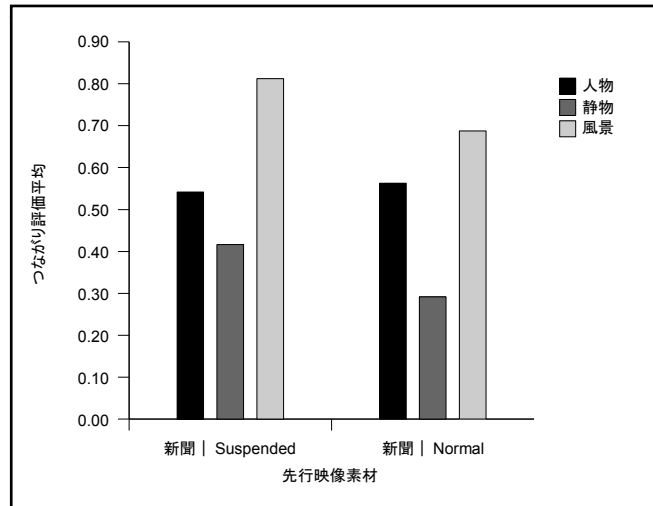


図 3.4.12 つながり評価比較 (新聞)

表 3.4.16 2 × 3 の分散分析の結果 (新聞)

ソース	平方和	自由度	平均平方	F 値	P 値・判定
先行ショット	0.210	1	0.210	2.638	0.118
誤差	1.832	23	0.080		
後続ショット	3.760	2	1.880	7.264	0.002(**)
誤差	11.906	46	0.259		
交互作用	0.170	2	0.085	1.068	0.352
誤差	3.663	46	0.080		

\*: 5%水準有意 \*\*: 1%水準有意

表 3.4.17 後続素材間の多重比較 (新聞)

(I) 後続	(J) 後続	平均値の差 (I-J)	P 値
1	2	0.198	0.268
	3	-0.198	0.293
2	1	-0.198	0.268
	3	-.396(*)	0.000
3	1	0.198	0.293
	2	.396(*)	0.000

\*: 5%水準有意 \*\*: 1%水準有意

表 3.4.18 単純主効果の比較 (新聞)

後続	(I) 先行	(J) 先行	平均値の差 (I-J)	P 値	
1	1	2	-0.021	0.714	
		1	0.021	0.714	
	2	1	0.125	0.247	
		2	-0.125	0.247	
	3	1	0.125	0.110	
		2	-0.125	0.110	
2	1	1	2	0.125	0.941
			3	-0.271	0.088
		2	1	-0.125	0.941
			3	-.396(*)	0.001
		3	1	0.271	0.088
			2	.396(*)	0.001
	2	1	2	0.271	0.168
			3	-0.125	1.000
		2	1	-0.271	0.168
			3	-.396(*)	0.006
		3	1	0.125	1.000
			2	.396(*)	0.006

\*: 5%水準有意 \*\*: 1%水準有意

9) ドア

最後にドアを先行素材とした場合の結果を述べる。つながり評価を比較したものを図 3.4.14、 $2 \times 3$ の分散分析を行った結果を表 3.4.19 に示す。ここでは、先行ショットの要因に関して逆転した傾向がみられ ( $F(1,23)=3.538, p=.073$ )、

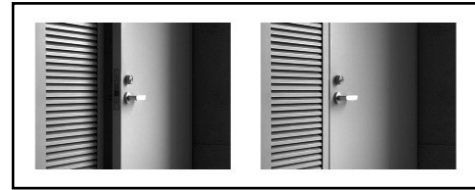


図 3.4.13 先行ショット(ドア)

また後続ショットの要因についても有意に差があることがわかった ( $F(2,46)=7.840, p<.01$ )。

後続ショットの素材間の多重比較の結果を表 3.4.20 に、個々の要因ごとの単純主効果の比較を表 3.4.21 に示す。

後続ショットに関する多重比較の結果からは、人物や静物と比べ、風景の接続に関してつながり評価が低くなることがわかった。

単純主効果の比較を見ると、後続が静物の場合 ( $P=.088$ )、あるいは風景の場合 ( $p=.162$ ) に、Normal 先行の方が評価が高くなるという逆転傾向があることがわかった。

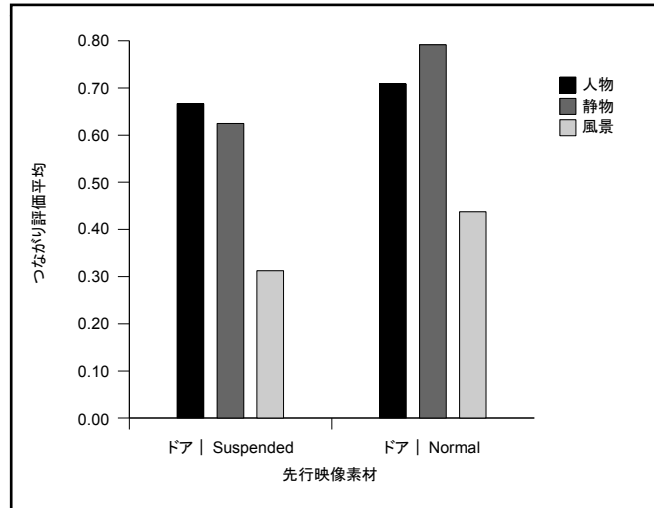


図 3.4.14 つながり評価比較(ドア)

表 3.4.19  $2 \times 3$  の分散分析の結果(ドア)

ソース	平方和	自由度	平均平方	F 値	P値・判定
先行ショット	0.444	1	0.444	3.538	0.073(+)
誤差	2.889	23	0.126		
後続ショット	3.347	2	1.674	7.840	0.001(**)
誤差	9.819	46	0.213		
交互作用	0.097	2	0.049	0.549	0.581
誤差	4.069	46	0.088		

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

表 3.4.20 後続素材間の多重比較(ドア)

(I) 後続	(J) 後続	平均値の差 (I-J)	P値
1	2	-0.021	1.000
	3	.313(*)	0.017
2	1	0.021	1.000
	3	.333(*)	0.016
3	1	-.313(*)	0.017
	2	-.333(*)	0.016

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

表 3.4.21 単純主効果の比較(ドア)

後続	(I) 先行	(J) 先行	平均値の差 (I-J)	P値	
1	1	2	-0.042	0.664	
		1	0.042	0.664	
	2	1	-0.167	0.088	
		2	0.167	0.088	
	3	1	-0.125	0.162	
		2	0.125	0.162	
2	1	2	0.042	1.000	
		3	.354(*)	0.048	
		1	-0.042	1.000	
	2	1	-0.042	1.000	
		3	0.313	0.086	
	3	1	-.354(*)	0.048	
		2	-0.313	0.086	
		1	-0.083	1.000	
	3	1	2	-0.083	1.000
			3	.271(*)	0.027
		2	1	0.083	1.000
			3	.354(*)	0.012
3		1	-.271(*)	0.027	
		2	-.354(*)	0.012	

\*: 5%水準有意 \*\* : 1%水準有意

表 3.4.22 自由記述の整理 (実験 2)

刺激ID	映像素材		関説(伴示)				照合(外示)			わからない	例外	欠損	計
	先行	後続	因果	時間	空間	関係	並置	先行	後続				
1	地図   S	人物			3	12		2	1	4		2	24
2		静物					5		1		18		24
3		風景			12				2	1	9		24
4	地図   N	人物			2	11			3	7		1	24
5		静物		1	1	3		1	2	15		1	24
6		風景			8	2	1	1	1	10		1	24
7	コップ   S	人物	1		3	5	1			14			24
8		静物			2	2		2	1	17			24
9		風景			1	5	1			14	2	1	24
10	コップ   N	人物				12				12			24
11		静物			5	10				9			24
12		風景			1	4			1	17		1	24
13	電話   S	人物	1			8				15			24
14		静物		2	4	2			1	15			24
15		風景			2	4				17	1		24
16	電話   N	人物			1	4		1		17	1		24
17		静物		2		7			1	13		1	24
18		風景				4		1	2	17			24
19	時計   S	人物		8		5		4		7			24
20		静物		5	4	3				12			24
21		風景		9	1	2				11		1	24
22	時計   N	人物		7	1	5		2	1	8			24
23		静物		5						18	1		24
24		風景		4		2	2	1		15			24
25	新聞   S	人物				15				9			24
26		静物			2	5		1		15	1		24
27		風景			17	3	1	2		1			24
28	新聞   N	人物				13		2		9			24
29		静物			2	2				18	2		24
30		風景			8	3			3	9		1	24
31	ドア   S	人物			8	6			1	6	3		24
32		静物			7	5				10	1	1	24
33		風景			3	1	1	1		17	1		24
34	ドア   N	人物			6	7	1		1	7	2		24
35		静物			12	4			4	3	1		24
36		風景			6	2				1	15		24

10) 自由記述の整理

自由記述のデータは、実験 1 と同様の観点で整理した。結果をまとめたものが表 3.4.22 である。実験 2 においても「わからない」という記述が多数を占める結果となったが、つながり評価の高い刺激に関しては関説的記述が増え、逆につながり評価の低い刺激に関しては「わからない」という記述が増えるという、従来の傾向と矛盾しない結果となっている。

また、地図とドアに関しては空間的關係付け、時計については時間的關係付け、そして電話と新聞に関しては、その情報内容と後続ショットの關係付けを行った記述が多かった。被験者が、空間、時間、情報内容といったものを先行素材に見出し、それを後続ショットとのつながりの契機として利用していることがわかる。

### 4.3. 考察

実験1と同様、実験2においても単純に Suspended 状態の先行がつながり評価を高めるといふ結果は得られなかった。後続ショットとの関係が重要であることはまちがいでなく、例えば、傾いて揺れているコップ(S)のように、その後の予測(あるいは期待)が非常にシャープになるものについては、「倒れて水がこぼれる」といった予想どおりの後続ショットが提示されない限り、前後のつながりは成立しにくいと考えられる。個々の素材についての結果からわかるとおり、後続に提示されるものが人物か、静物か、風景かによって、先行が Suspended か Normal かの評価が逆転する場合がある。また、人物、静物、風景という分類も、十分とは言えまい。個々のふるまいは、「後続が異なればつながり評価も異なる」ということを述べる根拠とはなっても、「後続が『静物』の場合には・・・の方がつながり評価が高くなる」といった一般化を行う根拠とはならない。実験1の結果からもわかるように、同じ「静物」でも、その内容が変われば結果も変わると考えるのが妥当である。最終的には、個々の具体的な素材が何であるか、そしてその状態がどのような状態であるかによって、つながり評価の結果はどのようにでも変わり得ると考えられる。

しかし、後続ショットの違いにあまり影響を受けない素材があったことも事実である。「時計」は、後続ショットの違いによらず Suspended 優位の傾向があった。「新聞」は後続が静物と風景の場合、また「地図」は後続が人物と風景の場合に Suspended 優位な傾向があった。

さて、これらの素材と、コップ、ドア、また全体に評価が低かった電話といった素材とは、何が異なっていたのであろうか。

それは、後続ショットへの期待の多様性の差であったと考えられる。「揺れるコップ」や、「半開きのドア」、また「呼び出しが鳴っている電話」の映像は、その先の期待を「こぼれる」、「何か出てくる」、「誰かが電話に出る」といった非常に限られた内容のものに限定する。逆に言えば、本章の実験で後続ショットとして提示した大半のものが想定外、すなわち結果的に認知的負荷の高い、情報量の大きなショット構成となっていたのである。一方、地図、時計、新聞に関しては、空間を示す、時間を示す、出来事(事件)の発生を示す、といった、いわば汎用の文脈形成装置であり、後続ショットにどのようなものが接続されても、その場所、その時刻、それに関連する事柄など、柔軟な解釈が可能である。モチベーションは高まるが、後続の予測はシャープにはならない。そうした性質をもつ「小道具」が、その演出の違いによる効果を発揮したのだと考えられる。

## 5. まとめ

まず、この章の前提となる事柄を検証した予備実験についてであるが、「傾き」、「半開き」など、不安定・未完結なものは、我々の日常的な感覚と同様に、それが映像に映し出された場合にも、「その先を見たい」というモチベーションを喚起することが確認された。

一般に人は、情報が不完全である程、興味を持ち、結果を知りたがるという性質(サイガルニック効果)を持つ。また、多少意味が異なるが、ヒッチコックがサスペンス演出の基本として用いた「マクガフィン」<sup>8)</sup>も、普段何の変哲もないものが、演出次第で物語の展開を駆動する大きな役割を担う存在となることを物語る。

ここでの仮説は、このようなモチベーションを高める演出が、後続ショットに解決を求めるモーションとして作用し、その結果、前後のつながりが強化するのではないかというものであった。しかし、実験1・実験2ともに、単純にモチベーションを高くするショットを先行させても、つながりの評価が良くなるわけではない、という結果であった。

実験1の結果からは、個々の素材が喚起するモチベーションの問題よりも、素材間の関係の効果が強く、SuspendedかNormalかの違いはそれに勝る効果を発揮しないことがわかった。むしろ、「時計」の「時を示す」役割、また「電話」の「情報の到来を示す」役割が、全般に先行素材として高いつながり評価を生むということ、また、「転がるボール」の提示が、「人」の存在を想定することによって様々な関連付けを可能にすることなど、素材の内容に依存した演出効果が見出される結果であった。特に、サスペンスでは「人の気配」がショット間をつなぐ契機として重要な役割を果たすことを強調しておきたい。

実験2の結果からも、単純にSuspended先行でつながり評価が良くなるわけではないことがわかった。特に、後続への期待がシャープになるもの、たとえば、揺れるコップや、半開きのドア、呼び出しが鳴っている電話は、後続の適性によって大きくつながり評価が左右される。一方、地図、時計、新聞(文字)といった、後続の素材を、空間的、時間的、内容的に形容する素材では、後続ショットとの関係において柔軟な解釈が可能である。これは、実験1の結果と同様といえる。

モチベーションを高めると同時に、柔軟に後続の映像を形容する。そうした性質をもつ「小道具」が、その演出の違いによる効果を発揮すると考えられた。

---

8) マクガフィン (MacGuffin, McGuffin) とは、映画などで、物語の展開のため用いられる、仕掛けのひとつである。作品の登場人物は非常に重要なものだと考えているにも関わらず、観客にはほとんど説明されなかったり、説明されたとしても価値が疑わしいような「なにか」のことである。

参考：S. ブランドフォード・杉野健太郎他訳『フィルム・スタディーズ事典』フィルムアート社, 2001, p.353

アルンハイム(1960)が強調しているように、映画の芸術性は様々な欠如(時間・空間の連続性の欠如、色彩の脱落、音の欠如)から生まれる<sup>9)</sup>。そしてその欠如ゆえに見る者の接続欲求が生じ、またその不完全さを補う部分に芸術性も生まれる<sup>10)</sup>。物語に対する欲求を抱かせること、観客に期待感を抱かせること、それは物語映像作品の演出には欠かせない事柄<sup>11)</sup>であり、不安定、緊張感、未完結、疑問の提起といった演出は、読者を巻き込む基本的な手法だといえる。

しかし、これらは、ショット間の継時的群化にとっての必要条件であって、十分条件ではない。音楽における「ドミナントモーション」と同様、「解決」が妥当な範囲になれば、つながりは生まれない。未完結なものは、それを埋め合わせものと関係づけられてはじめて情報としてのまとまりを成すのである。

きわめて当然の結論ともいえるが、これは、映像情報デザインの観点から言えば、十分な配慮を必要とする部分でもある。視聴者は、制作側の意図どおりに映像を見ているとは限らない。つまり伝える側が意図した演出とは異なる部分に、見る側が「緊張・疑問」を見出した場合、見る側にとっては、前後のショットは「つながらない」ということになる。過剰な演技、背景にあって動くもの、脇役にしては強すぎる視線、そうした素材がもたらす本筋を逸脱したモチベーションは、見る側を解決のない文脈にミス・リードしてしまう。もちろん「つながる」ことだけが重要なわけではないが、情報をわかりやすく伝えるという観点に立てば、不本意な「誤解」は好ましくはない。先行ショットに現れ得る様々な「欠如」の可能性の中から、設計意図に合致した「緊張→安定」、「疑問→謎解き」の関係が伝わるよう、編集における配慮が必要であるといえよう。

---

9) R. アルンハイム・志賀信夫訳『芸術としての映画』みすず書房, 1960, pp.120-123

10) 杉山平一『映画芸術への招待』講談社現代新書, 1975, pp.93-108

11) S.D.Katz, *Shot By Shot*, Michael Wiese Productions, 1991, pp.145-146 (津谷祐司訳『映画監督術 SHOT BY SHOT』フィルムアート社, 1996, p.159)