

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5章 タイトルの効果

要約

本章では、ショット間の継時的群化に関わる「タイトル」の効果を実験的に検証した。

実験は、被験者が視聴経験のない24種類の映画作品の中から無作為に連続する2つのショットを抽出し、1)タイトルを与えない、2)刺激に先行して与える、3)刺激の後に与える、の3つの条件を設けて、それぞれの場合のつながり評価を求めるかたちで行った。また、同世代の被験者を対象に、作品のタイトルと提示した映像との関係について、タイトルとして「ふさわしいか」についての評価を求め、後の分析の手がかりとした。

実験の結果、提示した刺激全体の評価の平均値については、3つの条件間で有意な差は見られなかったが、個々の作品ごとに比較すると、条件間で有意な差が見られるものもあり「平均値」では見出せない別の要因の存在が示唆された。

そこで、タイトルと提示映像との「ふさわしさ」のデータをもとに分析すると、そこには交互作用があり、「タイトルのふさわしさ」と「(タイトル先行の場合の評価) - (タイトル無しの場合の評価)」との間に有意な相関が見られた。つまり、文脈の手がかりとなる「ふさわしい」タイトルが与えられた場合には、ショット間のつながり評価は高くなるが、逆の場合にはつながり評価は低くなるという結果である。

これは、ウェルトハイマーの「群化の要因」における「構え」あるいは「過去経験」に相当する要因によるものと考えられる。タイトルがもたらす文脈情報は、見る側の認知的なスキーマとなって、提示される映像刺激を一定の文脈に位置づける。映像が想定内のものであれば文脈効果がプラスに作用してショット間のつながりの評価を高めるが、想定外の場合(出現確率が小さい場合)はその情報量の大きさが認知的な負荷を大きくしてマイナスに作用する。

映像作品における「タイトル」は、その「ふさわしさ」によって全体の情報量を左右し、結果、映像断片の継時的群化に影響を及ぼす存在であると考えられる。

1. 目的と背景

我々は、日常的なテレビ視聴において、新聞のテレビ欄や画面上の文字情報で「番組のタイトル」を確認するという行為を頻繁に行っている。映像断片が連鎖的に流れるテレビでは、チャンネルを変えると、そこに流れている映像の意味が一時的に把握できなくなる。見えてはいるけれど、わからない。そこで内容解釈の「手がかり」として「番組のタイトル」を確認したくなる。「タイトル」を知ることは、映像のスムーズな認知に必要なことなのだろうか。

このことの説明にはウェルトハイマー (Wertheimer,1923) が「群化 (体制化) の要因」として挙げた「構え・過去経験」¹⁾ の概念が参考になる。それは既存の知識や経験がトップダウン的に作用して、情報を一定の傾向に群化させてその認知をスムーズにするというものである。その意味では「タイトル」という情報も、視聴者に一定の状況を想定させることで認知的な構え (スキーマ) を形成するものであり、連続するショットを、つかみどころのない「多様」な関係から「一義的」な関係へとトップダウン的にガイドする効果を持つものと考えられる。すなわち「タイトル」という映像外の情報も、ショット間の継時的な群化に貢献する要因のひとつと考えられるのである。本章では、このような問題意識にもとづき、ショット間のつながり (継時的群化) に関わる「タイトル」の効果を実験的に検証する。

「タイトル」の効果を検証する先行研究としては、ブランスフォードとジョンソン (J.D.Bransford & M.K.Johnson,1972) が行った文章理解と記憶に関する実験²⁾ があげられる。ブランスフォードらは、文章 (日本語換算で 400 字程度) を聞かせて理解率と再生率を調べるという実験において、被験者群を「タイトルなし」、「事前にタイトルを与える」、「事後にタイトルを与える」の 3 群に分けて、効果の比較を行っている。その結果は、理解率に関しては「事前」>「事後」≒「なし」の順、再生率に関しては「事前」>「事後」>「なし」の順にスコアが高いというもので、本章で検証したい事柄と同様であった。

1) 「客観的調整の要因 (factor of objective set) ・「経験の要因 (factor of past experience)」とも言われるもので、前者は、刺激の系列が継時的に示される場合に「前提条件となる経過が異なればまとまり方も異なる」ことを意味しており、後者は、見る者の「経験によってまとまりやすい傾向が異なる」ことを意味している。いずれも、与えられた直接的な刺激以外の情報が、刺激の群化に影響を及ぼすことを説明する概念である。

2) J.D.Bransford & M.K.Johnson, *Contextual prerequisites for understanding: Some investigations of comprehension and recall*, Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, 11, 1972, pp.717-726

そこで本章においても、解釈と記憶に関するデータを採って、ショット間の継時的群化に関する評価と、解釈・記憶がどのような相関関係を持つかについて、総合的に把握できるような実験を行うこととした。

バルト (R.Barthes,1961) がいうように、言葉 (テキスト) と写真 (イメージ) は相互に影響する³⁾。同様に、ドラマや映画の「タイトル」も映像の認知・解釈、そしてショット間のつながりの評価に大きく影響するのではないかと考えられる。

2. 実験の方針

本章では、タイトルとつながり評価の関係を検証する本実験の他、本実験の分析を補足する目的で、実験に用いるタイトルの「ふさわしさ」を確認する予備調査、また、タイトルと映像記憶の関係を調べる簡単な再認記憶テストを行う。

尚、今回の実験は「タイトル」という提示映像以外の情報が要因であり、それを知っている場合とそうでない場合の比較が必要になるため、これまでのような被験者内計画とは異なり、被験者を条件ごとに分けて評価を求める、被験者間計画を採用することとした。

さて、刺激映像の素材と構成についてであるが、今回の実験では、映像外の言語情報の与え方と2ショット間のつながり評価の関係を調べることが目的で、操作の対象は、映像そのものではない。よって、第4章までのような自作映像ではなく、既存の映画作品 (DVD) から素材を抽出することとした。これは、複数の映画素材を用いることで、それらの平均値から一般的な効果が確認できるのではないかということと、個々の映像ごとのふるまいから、新たな知見が得られるのではないかという探索的な目的を含んだ選択である。

操作対象であるタイトルの表現については、映像刺激を抽出する映画作品のタイトルをそのまま利用することとした。当初は抽出した2つのショットから、それらにふさわしいタイトルを意図的につけることを考えたが、被験者と同年齢の学生を対象に予備的に調査を行ったところ、実験者の観点で言語化したタイトルが、被験者に理解されない、あるいは誤解される場合のあることがわかり、実験者の観点で「適当な」タイトルをつけるという方法には難点があると考えられた。そこで実験では、実際の映画作品のタイトルをそのまま利用することとし、タイトルと提示映像がふさわしいかどうかについては、調査を別途行って、そのデータを分析に加えることを前提とした。

3) R.バルト・蓮實重彦・杉本紀子訳「写真のメッセージ」『映像の修辞学』朝日出版社, 1980, pp.59-62

3. 実験

3.1. 方法

1) 実験計画

ブランスフォードとジョンソンの実験を参考に、実験の構成を計画した。実験は、2つのショットで構成される映像に対して、

1) タイトルを与えない(なし)、2) 刺激に先行して与える(事前)、3) 刺激の後に与える(事後)の3つの水準を設け、それぞれにショット間のつながりの評価を求める実験を行った(表 5.3.1)。3つの条件は3つの被験者群(各20名)に均等に混合し、使用する素材すべてについて条件間の比較ができるよう構成した。各素材ごとに見れば、3つの条件をそれぞれ異なる被験者群が見ていることになる(被験者間計画)。

2) 実験素材

実験素材の動画は、北川(2006)⁴⁾がまとめた『名作映画ベスト50』のDVDの中から、表 5.3.2 のとおり⁵⁾、被験者が視聴経験のない40年以上前の映画24作品⁶⁾を選び、それぞれ無作為に連続する2つのショットを抽出して1つの刺激素材とした。

抽出する前後2つのショットは、各2秒程度の字幕のない部分で、そのつながり方は、因果的關係、空間的關係、時間的關係など様々なものが含まれていた。ただし、この区分は明確にできるものではないため、実験計画上の第2

表 5.3.1 実験計画

水準	タイトル提示
1	なし: 提示なし
2	事前: 映像より先に提示
3	事後: 映像の後に提示

表 5.3.2 提示映像の引用元作品リスト

映像素材(50音順)	原題	製作年	国
赤い靴	The Red Shoes	1948	英
ウインチェスター銃('73)	Winchester '73	1950	米
駅馬車	Stagecoach	1939	米
オズの魔法使い	The Wizard of Oz	1939	米
海外特派員	Foreign Correspondent	1940	米
キングコング	King Kong	1933	米
キングソロモン	King Solomon's Mines	1950	米
禁じられた遊び	Jeux Interdits	1952	仏
群集	Meet John Doe	1941	米
子鹿物語	The Yearling	1947	米
自転車泥棒	Ladri di Bicicletta	1948	伊
市民ケーン	Citizen Kane	1941	米
シャレード	Sharade	1963	米
第三の男	The Third Man	1949	英
バグダッドの盗賊	The Thief of Bagdad	1940	英
パリ(巴里)のアメリカ人	An American in Paris	1951	米
バルカン超特急	The Lady Vanishes	1938	英
フランケンシュタイン	Frankenstein	1931	米
真昼の決闘	High Noon	1952	米
名犬ラッシー<家路>	Lassie Come Home	1943	米
郵便配達は二度ベルを鳴らす	Ossessione	1942	伊
類猿人ターザン	Tarzan, the Ape Man	1932	米
レベッカ	Rebecca	1940	米
ロビンフットの冒険	The Adventures of Robin Hood	1938	米

4) 北川れい子『名作映画ベスト50』コスミック出版, 2006

5) 実験では、漢字の読みがわかりにくい「巴里」は「パリ」と改め、また「ウインチェスター銃 '73」については、年代という補足情報が、解釈を複雑にすると想定されたため、「'73」を除いて「ウインチェスター銃」と単純な記述に省略している。

6) 本章の研究も探索的なものであったため、データを得た後に様々な分類比較ができるよう約数の豊富な24件という素材件数を採用した。

の要因とはしていない⁷⁾。

素材となる DVD の映像はテープへのダビングを介して PC に取り込み、静止画として作成した字幕データとともに Adobe Premiere Pro により編集した。音声は含まず、単純なカット編集で接続した。カラー画像の作品については、再認テストでの影響も考え、モノクロに変換して使用することとした。図 5.3.1 および図 5.3.2 に全刺激のスクリーンショットを示す。

3) 被験者

九州産業大学芸術学部にも所属する映像制作の経験のない 2 年次の学生で、各群 20 名、計 60 名を被験者とした。

4) 手続き

実験は、2006 年 4 月 17 日及び 18 日、講義室において映像をプロジェクターに投影し、全員が一斉に回答を行うという、従来どおりの方式で行った。投影サイズは 2.4m × 1.8m、被験者とスクリーンとの距離は平均 5m であった。

タイトルの提示は、「字幕」という視覚情報として刺激映像の前後に提示した。字幕は黒マットに白の文字で、画面高の約 12% のサイズ (画面幅に最大 10 文字入るサイズ) で画面中央に提示した。字幕の提示時間は 2 秒間。「事前」の条件、「事後」の条件ともに、映像刺激とは間隔をあけずに提示する。刺激映像は、先行と後続を合わせて 4 秒であるから、「タイトルなし」の場合は 1 刺激 4 秒、「タイトルあり」の場合は 1 刺激 6 秒となる。

実験は、刺激ごとにビーブ音で被験者の注意を喚起し、ショット間のつながり評価を求める。評価についても、これまで同様 3 件法で問い、平均をとって評価値とする。また本実験では、自由記述形式で「どのように見えたか (解釈されたか)」の記入も求めた。

5) 「親和性」についての補足調査

タイトルと提示映像との「ふさわしさ (親和性)」の調査は、本実験と同世代の学生 25 名を対象として 2006 年 4 月 25 日に行った。紙にプリントした 24 作品 × 2 枚のスクリーンショット (図 5.3.1-2 と同一のフレーム) にそれぞれタイトルを付し、「タイトルが画像にふさわしいかどうか」について、「ふさわしい」・「どちらとも言えない」・「ふさわしくない」の三択で回答を求めた。それぞれ 1.0、0.5、0.0 とした平均値で各作品の「親和性」⁸⁾ とする。

7) 映像を素材とした実験には、その多義性ゆえに常に「あいまいさ」がつきまとう。しかし、本研究は単純な図形の知覚に関するものではなく、高度な解釈をともなう映像の認知に関するものである。探索的な研究では、あいまいさゆえに「想定外の要因」が発見される可能性もあり、本研究ではそのあいまいさは排除していない。

8) 遺伝学・植物学・動物学の分野で「親和性 *affinity*」という学術用語があるが、一般に物事の相性の良否を表す語としても多方面で用いられる語である。ここでは単に、「ふさわしさ」について調査を行った結果の「評価値」を表す語としてそれを用いている。



1. 赤い靴



7. キングソロモン



2. ウィンチェスター銃



8. 禁じられた遊び



3. 駅馬車



9. 群衆



4. オズの魔法使い



10. 子鹿物語



5. 海外特派員



11. 自転車泥棒



6. キングコング



12. 市民ケーン



図 5.3.1 提示映像 1-12

図版引用 | 北川れい子 (2006), 名作映画ベスト50, コスミック出版 付録 DVD, Cosmic International

6) 「映像の記憶」についての補足調査

さらにここでは、「つながり評価」の実験の3時間後に、補足的な再認記憶テストを行った。これは、タイトルの提示条件がつながり評価と連動して映像の記憶にも影響するのではないか、という点を確認するためのものである。ただしここでのテストは、記銘項目とダミー項目を見せて比較選択させるといった形式のものではなく、各作品の映像について「確信をもって見たと



13. シャレード



19. 真昼の決闘



14. 第三の男



20. 名犬ラッシー



15. バグダッドの盗賊



21. 郵便配達は二度ベルを鳴らす



16. パリのアメリカ人



22. ターザン



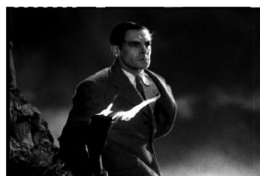
17. バルカン超特急



23. レベッカ



18. フランケンシュタイン



24. ロビンフットの冒険



図 5.3.2 提示映像 13-24

図版引用 | 北川れい子 (2006), 名作映画ベスト50, コスミック出版 付録 DVD, Cosmic International

言えるか」という質問の仕方、記憶の鮮明さについて回答を求めるといった簡易なものである。調査には、提示した 24 作品にダミー作品を 1 件加え、先行ショットと後続ショットで計 50 枚のスクリーンショット画像 (図 5.3.1-2 に示したものと同一のフレーム) を各 5cm×3.7cm のサイズでランダムに配列して印刷したものをを用いた。「確かに見た」を 1.0、「確信はもてない」を 0.5、「見ていない」を 0.0 として、作品ごとの平均値を求めた。

3.2. 全体および作品別の条件間の比較結果

提示した刺激 24 件の評価の平均値については、図 5.3.3 に示すとおり、「なし」>「事前」>「事後」の順につながり評価に差が見られるが、分散分析の結果では、統計的に有意な差とはなっていない ($F(2,57)=2.2, n.s.$)。

しかし、作品ごとに比較すると、3つの条件間で有意な差が見られるものもあり「平均値」では見出せない別の要因の存在が示唆された。

そこで、作品ごとに各群の比較を行うと、表 5.3.3 に示すとおり、1%水準で有意な差のあるものが 2 作品、5%水準で有意なものが 3 作品、10%の水準で有意な傾向にあるものが 3 作品あり、各条件の評価のについては、作品ごとに様々に異なることがわかった。

作品ごとに条件間の比較をグラフ化した図 5.3.4 を見ると明らかなように、記述統計上の比較では、タイトル「なし」の場合に評価が高いものが 10 作品、「事前」の場合に評

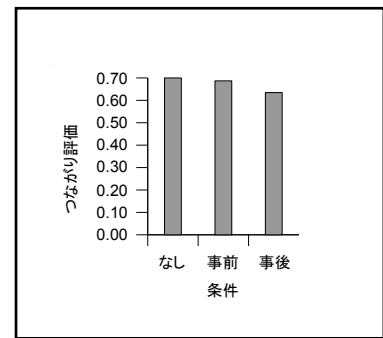


図 5.3.3 全体的な条件間の比較

表 5.3.3 作品別の条件間比較と分散分析の結果

No	映像素材	なし	事前	事後	平均	群間			群内			F値	P値	結果
						平方和	自由度	平均平方	平方和	自由度	平均平方			
1	赤い靴	0.70	0.45	0.45	0.53	0.83	2	0.42	9.10	57	0.16	2.610	0.082	・
2	ウインチェスター銃	0.75	0.90	0.75	0.80	0.30	2	0.15	6.30	57	0.11	1.357	0.266	
3	馱馬車	0.73	0.75	0.73	0.73	0.01	2	0.00	7.73	57	0.14	0.031	0.970	
4	オズの魔法使い	0.65	0.73	0.65	0.68	0.08	2	0.04	9.84	57	0.17	0.217	0.805	
5	海外特派員	0.78	0.68	0.53	0.66	0.63	2	0.32	8.11	57	0.14	2.225	0.117	
6	キングコング	0.85	0.93	0.90	0.89	0.06	2	0.03	3.99	57	0.07	0.417	0.661	
7	キングソロモン	0.60	0.78	0.85	0.74	0.66	2	0.33	7.09	57	0.12	2.647	0.080	・
8	禁じられた遊び	0.93	0.80	0.80	0.84	0.21	2	0.10	5.54	57	0.10	1.072	0.349	
9	群集	0.85	0.60	0.53	0.66	1.16	2	0.58	7.59	57	0.13	4.351	0.017	*
10	子鹿物語	0.80	0.85	0.70	0.78	0.23	2	0.12	6.95	57	0.12	0.957	0.390	
11	自転車泥棒	0.53	0.75	0.75	0.68	0.68	2	0.34	8.24	57	0.14	2.335	0.106	
12	市民ケーン	0.73	0.53	0.50	0.58	0.61	2	0.30	8.98	57	0.16	1.932	0.154	
13	シャレード	0.83	0.80	0.38	0.67	2.56	2	1.28	7.78	57	0.14	9.378	0.000	**
14	第三の男	0.15	0.45	0.40	0.33	1.03	2	0.52	8.80	57	0.15	3.347	0.042	*
15	バグダットの盗賊	0.63	0.65	0.80	0.69	0.36	2	0.18	7.69	57	0.13	1.328	0.273	
16	バリのアメリカ人	0.88	0.85	0.85	0.86	0.01	2	0.00	5.04	57	0.09	0.047	0.954	
17	バルカン超特急	0.48	0.63	0.38	0.49	0.63	2	0.32	11.11	57	0.19	1.624	0.206	
18	フランケンシュタイン	0.55	0.48	0.68	0.57	0.41	2	0.20	9.83	57	0.17	1.184	0.313	
19	真昼の決闘	0.58	0.83	0.68	0.69	0.63	2	0.32	7.41	57	0.13	2.435	0.097	・
20	名犬ラッシー	0.80	0.88	0.88	0.85	0.08	2	0.04	6.08	57	0.11	0.352	0.705	
21	郵便配達は二度…	0.60	0.18	0.15	0.31	2.56	2	1.28	8.49	57	0.15	8.591	0.001	**
22	類猿人ターザン	0.85	0.60	0.73	0.73	0.63	2	0.31	7.59	57	0.13	2.348	0.105	
23	レベッカ	0.68	0.68	0.58	0.64	0.13	2	0.07	8.91	57	0.16	0.426	0.655	
24	ロビンフットの冒険	0.93	0.78	0.63	0.78	0.90	2	0.45	5.81	57	0.10	4.413	0.017	*
	平均	0.70	0.69	0.63	0.67	0.05	2	0.02	0.63	57	0.01	2.200	0.120	

*:5%水準有意 **:1%水準有意

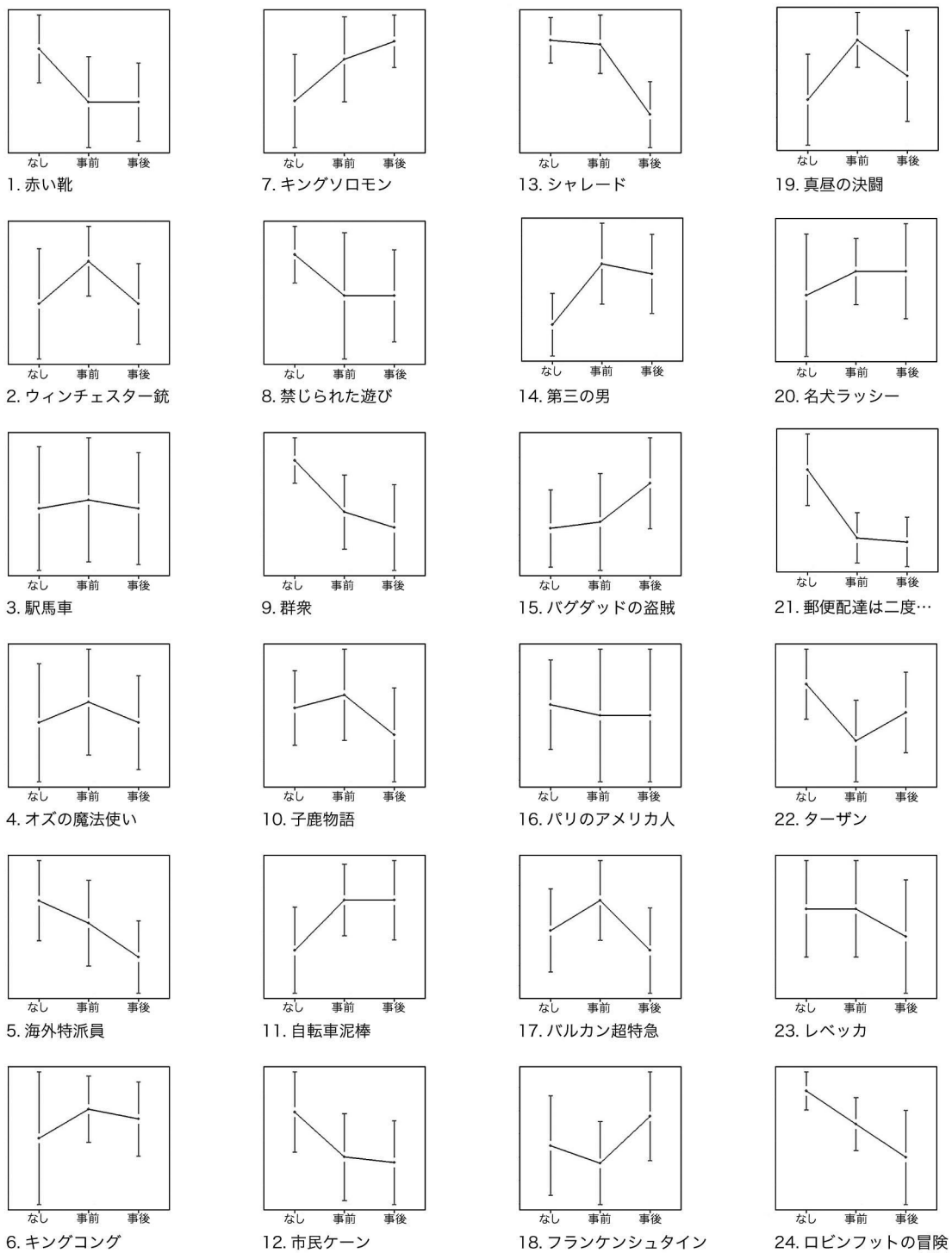


図 5.3.4 つながり評価の作品別条件間比較 (表 5.3.3 のグラフ化)

価が高いものが8作品、「事後」の場合に評価が高いものが3作品、他3作品で、単純にはタイトルの効果が説明できない。

もともと、作品によって抽出した部分のショット間の関係は様々であり、タイトル「なし」の群での結果(表5.4.1の「なし」の列)に注目すればわかるように、そのつながり評価も「禁じられた遊び」・「ロビンフットの冒険」の0.93から「第三の男」の0.15まで、作品によって非常に評価が異なっている。ショット間の関係にも注目してみたが、それが各群の評価の差を特徴づけているともいえない。例えば、2つのショット間の関係が、いわゆる「視線つなぎ」になっているものが半数あるが(図5.3.1-2参照)、「自転車泥棒」や「真昼の決闘」では、タイトルが存在する方が評価が高く、逆に「赤い靴」や「郵便配達…」では、タイトルがない方が評価が高い。

以上のように、映像そのものの内容からは、個々の作品ごとの結果の違いを説明できる要因は発見できなかった。

3.3. 「つながり評価」と「親和性」

そこで、映像とタイトルとの「親和性」についての調査結果を分析に加えてみた。表5.3.4は、作品タイトルと、提示映像との「親和性」に関する予備調査の結果である。平均値でみると、「名犬ラッシー」の0.56から「郵便配達…」の0.02まで、タイトルと映像の「親和性」の評価には大きな差があり、また先行ショットと後続ショットで評価が極端に異なるものもある。

表5.3.4と表5.3.3(図5.3.4)を照合してみると、例えば、「名犬ラッシー」・「キングコング」・「自転車泥棒」など、「親和性」の高い群では、タイトルが存在する場合のつながり評価が高く、「郵便配達…」・「禁じられた遊び」・「赤い靴」など、

表 5.3.4 作品別の「親和性」評価一覧

No.	映像素材	先行ショット	後続ショット	平均
1	赤い靴	0.00	0.24	0.12
2	ウインチェスター銃	0.60	0.16	0.38
3	駅馬車	0.32	0.60	0.46
4	オズの魔法使い	0.60	0.48	0.54
5	海外特派員	0.16	0.08	0.12
6	キングコング	0.84	0.24	0.54
7	キングソロモン	0.32	0.52	0.42
8	禁じられた遊び	0.12	0.08	0.10
9	群集	0.00	0.08	0.04
10	子鹿物語	0.64	0.16	0.40
11	自転車泥棒	0.20	0.80	0.50
12	市民ケーン	0.04	0.12	0.08
13	シャレード	0.04	0.08	0.06
14	第三の男	0.04	0.64	0.34
15	バグダッドの盗賊	0.40	0.04	0.22
16	パリのアメリカ人	0.08	0.12	0.10
17	バルカン超特急	0.24	0.08	0.16
18	フランケンシュタイン	0.76	0.16	0.46
19	真昼の決闘	0.24	0.64	0.44
20	名犬ラッシー	0.28	0.84	0.56
21	郵便配達は二度…	0.00	0.04	0.02
22	類猿人ターザン	0.72	0.20	0.46
23	レベッカ	0.32	0.08	0.20
24	ロビンフットの冒険	0.04	0.32	0.18

「親和性」の低い作品では、タイトルを与えない方がつながり評価が高い、という傾向が見て取れる。この「親和性」の高さが、タイトルが存在する場合のつながり評価の向上に貢献していると考えられる。

そこで、つながり評価における「事前」-「なし」(以下「事前のゲイン得点」)の値と「親和性」との相関、及び「事後」-「なし」(以下「事後のゲイン得点」)の値と「親和性」との相関を求めたところ、図 5.3.5 に示すとおり、いずれも有意な相関が認められた。つまり「親和性」の高いタイトルが与えられた場合、ショット間のつながり評価は、タイトルが無い場合に比べて高くなるといえる。

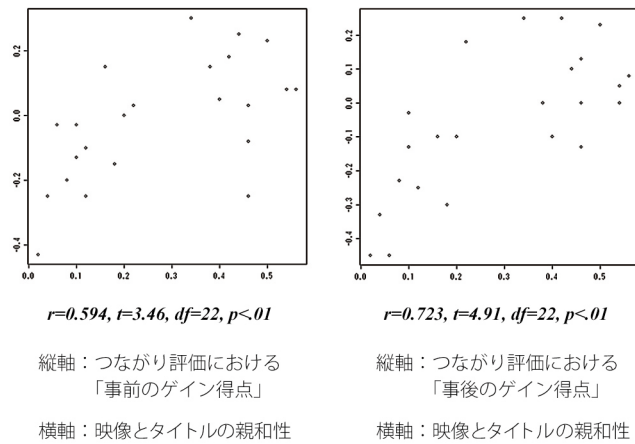


図 5.3.5 タイトルの「親和性」と「つながり評価」

さて、タイトルが存在する場合の「事前」と「事後」の比較であるが、表 5.3.3 と表 5.3.4 を照合するとわかるとおり、つながり評価そのものは、「親和性」の高さによらず、「事前」の方が「事後」の場合より評価が高い。例えば、24 作品を「親和性」の値の高さで上位 12 作品と下位 12 作品に単純に 2 分すると、「親和性」上位 12 作品のつながり評価の平均値は「なし」・「事前」・「事後」の順に 0.65・0.74・0.72 で、わずかではあるが、タイトルを「事前」に提示する場合の評価が高く (0.74)、また「親和性」下位 12 作品のつながり評価の平均値は順に 0.75・0.63・0.55 で、「事前」と「事後」で比較すれば、やはりタイトルを「事前」に提示する場合の評価が高い (0.63)。

「親和性」との関係について、「事後のゲイン得点」との相関の方が「事前のゲイン得点」との相関より高いという結果は、タイトルを「事後」に提示した方がつながり評価が高くなるという意味ではなく、「親和性」の高いタイトルが「事後」に提示された場合のつながり評価の伸び、逆に言えば、「親和性」の低いタイトルが「事後」に提示された場合のつながり評価の落ち込みがより明瞭であることを意味する。グラフ (図 5.3.4) を見ても明らかのように、「群衆」・「市民ケーン」・「シャレード」・「郵便配達は…」など、「親和性」の低い刺激では、「事前」に対して「事後」の場合に、より、つながり評価が低くなっている。

以上、タイトルと提示映像との「親和性」に関する調査からは、「親和性」がショット間のつながり評価に影響する項目であり、特にタイトルを「事後」に提示する場合にその影響が顕著になるという結果が得られた。

3.4. 自由記述の結果

自由記述のデータは、これまでと同様に、「関説(伴示: connotaion)」と「照合(外示: denotaion)」の区分を基本とし、その他に「わからない」と「例外的記述(映像の説明に該当しない記述)」の区分を設けて整理した。

「関説」における「先行」・「後続」・「均等」の区別は、先行ショットの内容を主軸に記述しているか(男が女を見た)、後続ショットの内容を主軸に記述しているか(女が男に見られている)、あるいは平等な扱いになっているか(男と女が見つめあっている)で区別したものである。また、「照合」における3つの区分は、先行ショットの内容しか記述していないか(男が立っていた)、後続のみか(女が立っていた)、あるいは両方を並置しているかで区別したものである。

各記述の度数をまとめたものを表 5.3.5 に示す。

表 5.3.5 自由記述の結果

No.	映像素材	タイトル「なし」									タイトル「事前」									タイトル「事後」								
		関説(伴示)			照合(外示)			その他			関説(伴示)			照合(外示)			その他			関説(伴示)			照合(外示)			その他		
		先行主体	後続主体	均等	先行主体	後続主体	均等	わからない	例外	先行主体	後続主体	均等	先行主体	後続主体	均等	わからない	例外	先行主体	後続主体	均等	先行主体	後続主体	均等	わからない	例外			
1	赤い靴	4	1	11	0	1	1	1	1	1	2	8	2	4	3	4	6	1	7	2								
2	ウインチェスター銃	4		2	13		1	0		3	1	3	9		1	3	8		3		6	3						
3	駅馬車	8	1	3			3	1	4	6	1	7		2	1	3	5	1	5	1	1	5	2					
4	オズの魔法使い			5	3		4	5	3	3	1	9		1	1	4	1	2	1	6	2	1	7	1				
5	海外特派員	7	1	3		5	3	0	1		3	3	3	3	6	2	5	3	5		1		3	3				
6	キングコング		8		4	1	4	2	1	3	4	1	7		1	2	2		7	3	7		2	1				
7	キングソロモン	2	2	1	8			5	2	3	2	6	2	1	1	4	1	6	2	3	1	4		3	1			
8	禁じられた遊び			13			4	1	2			15			2	3		1	11			1	5	2				
9	群集	5		9			3	3		5	1	2	1		2	4	5	1		2	2	3		8	4			
10	子鹿物語		3	7	1	6		2	1		4	8		5		0	3		1	10		4		1	4			
11	自転車泥棒	8	2	1			6	3	7	8		1			3	1	6	5	3		2		2	2	2			
12	市民ケーン		7	3	4		6			2	3	1	2	5	5	2		9	2				5	4				
13	シャレード	8	4	1			4	3	5	3		4		1	4	3	3	3	1	3			8	2				
14	第三の男	1	4				14	1	2	4		2	2	3	5	2		3	3	1	1	1	10	1				
15	バグダッドの盗賊		5		10	1	3	1	1	1	4	6	2		4	2	1	1	1	12			2	3				
16	パリのアメリカ人	8	3	6			3		3	2	3			5	3	4	4	1	3	1	3	1	3	4				
17	バルカン超特急	6		3			4	7		7	4		3		5	1	8					3	6	3				
18	フランケンシュタイン	1	1	6			8	4	2	4	2	4			5	3	1	3	3	6	1	2	3	1				
19	真昼の決闘	5	2	3		3	6	1	12		1		3	3	1	8	2	1		2	1	2	4	4				
20	名犬ラッシー	9		3		4	3	1	5	3	3		2	4	3	5		5		5	2	0	3	3				
21	郵便配達は二度ベルを...	3		8		2	2	4	1	2		2	1	1	13	1		1	1	1	1	5	9	2				
22	類猿人ターザン		8	4	4		4		1	10	2	3		4			7	1	7				2	3				
23	レベッカ	8		4	4		4		7	1	2	2		6	2	9		4				4	3	3				
24	ロビンフットの冒険	7	3	2	5		1	2	3	7	1	2	3		3	1	6		2	7	1		2	2				
各計		94	55	98	56	23	29	93	32	81	63	79	51	35	24	95	52	78	46	84	60	29	18	105	60			
関説・照合・他 各計		247			108			125			223			110			147			208			107			165		
先行・後続・均等 各計		先行150			後続78			均等127			先行132			均等98			後続103			先行138			後続75			均等102		

1) 条件間の比較について

まず、単純な合計でタイトルの提示条件ごとに「閑説」と「照合」の度数を比較すると、「なし」の場合が247件対108件、「事前」の場合が223件対110件、「事後」の場合が208件対107件と、閑説的記述の度数に注目すれば「なし」>「事前」>「事後」の順で、つながり評価の単純比較(図5.3.3)と同様の結果となっている。また、「わからない」と「例外」を含む「その他」の度数は「事後」>「事前」>「なし」と、「閑説」的記述の度数とは逆の順序となっている。

次に、タイトルの提示条件ごとに、解釈の主軸となる映像が「先行」・「後続」・「均等」のいずれになるかに注目した場合は、「なし」の場合が150・78・127件、「事前」の場合が132・98・103件、「事後」の場合が138・75・102件と、いずれの場合も「先行」>「均等」>「後続」の順で、タイトルの提示条件による差は見出せない。つまり、タイトルの有無に関わらず、映像の解釈の主軸は、先行ショットに現れた被写体になるという結果であった。

そこで次に、条件間の比較で若干の差が見られた「閑説」的記述と「わからない」という記述の度数に注目して、結果を詳細に見てみたい。

2) 「閑説」的記述について

第1章においては、つながり評価が「閑説」的記述の度数と正の相関をもち、「つながって見える」ということと、2つのショット間の「因果的・空間的・時間的な関連付け」とは連動することを示した。その点をふまえて、まず「閑説」的記述の度数とつながり評価との間の相関関係を、作品ごとのデータで確認したところ、図5.3.6上段の3つのグラフに示すように、両者の間には、タイトルの有無に関わらず、正の相関があることがわかった。

そこで、「閑説」的記述の度数とつながり評価、それぞれについて「事前のゲイン得点」と「事後のゲイン得点」の値を求めて、それらの相関を求めたところ、図5.3.6中段の2つのグラフのとおり、いずれも有意な相関をもつことがわかった。すなわち、タイトルを提示することによるつながり評価の向上は、「閑説」的記述の増加と連動する、逆に言えばタイトルが提示されることでつながり評価が下がる場合は、「閑説」的記述も減るということである。具体的な記述を示せば、例えば、タイトルが存在する方がつながり評価が高い「キングソロモン」の場合、タイトル「なし」の群では「洞窟の中」・「石をつかんだ」といった照合的、断片的記述が多かったのに対し、タイトル「事前」・「事後」の群では「探検隊がキングソロモンの秘宝を発見した」などタイトルそのものやタイトルから連想される言葉を含んで2つのショットの関連付けられたものが多かった。

さらに「親和性」との関係を確認するために、「閑説」的記述の度数についての「事前のゲイン得点」・「事後のゲイン得点」の値と、「親和性」との相関を求めたところ、図5.3.6

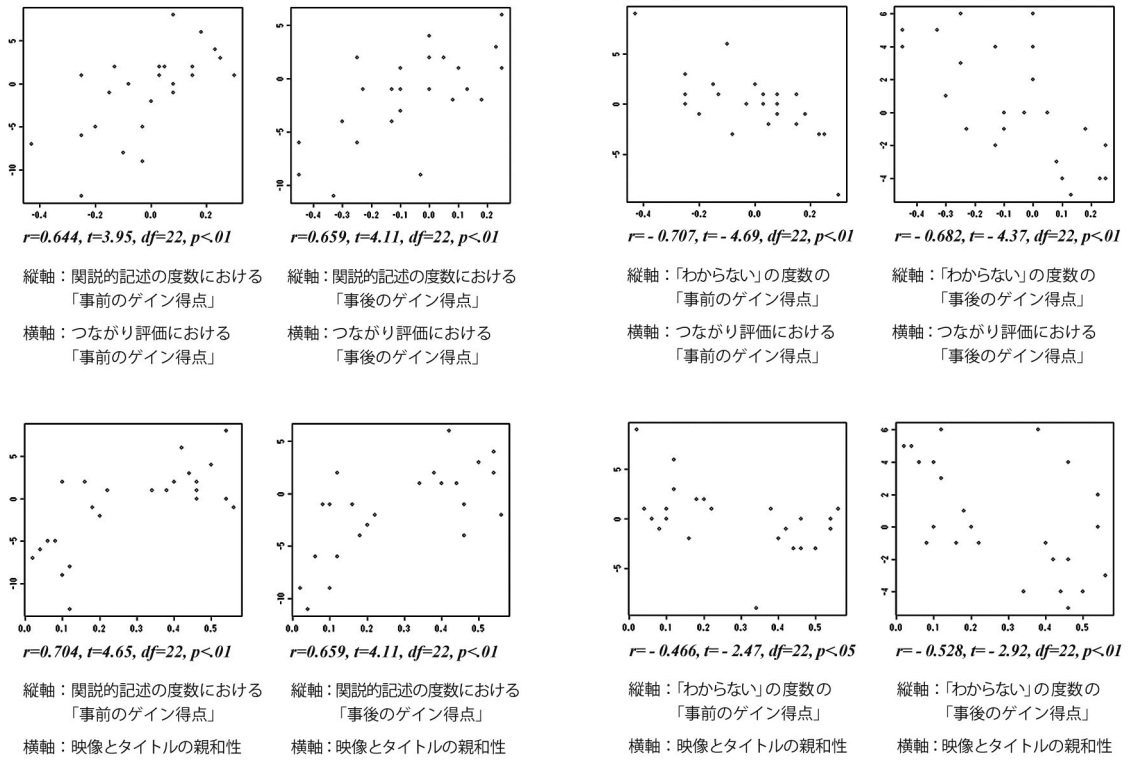
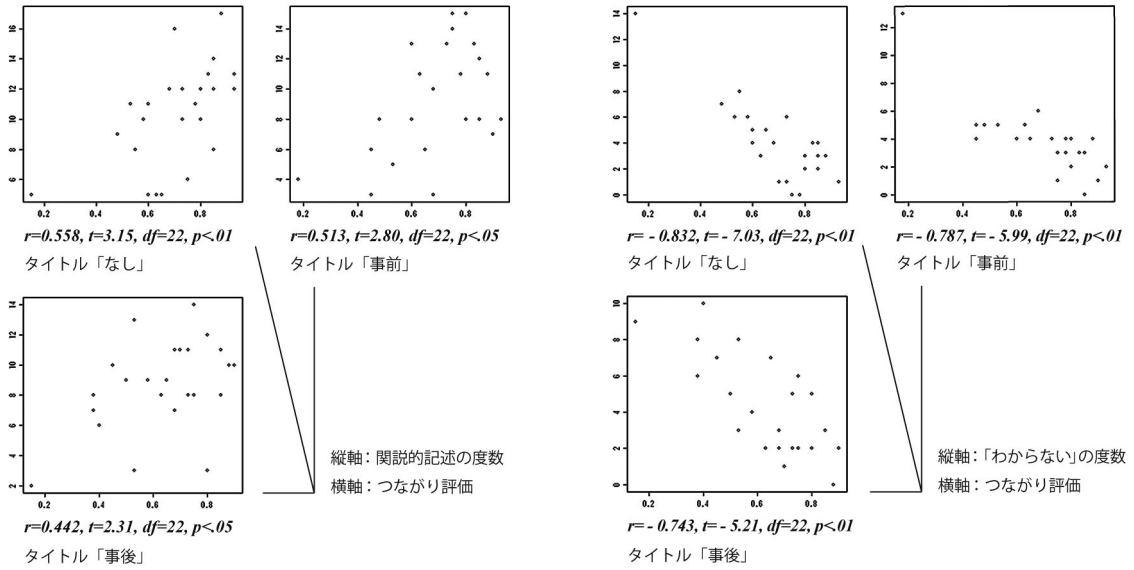


図 5.3.6 「関説」的記述に関する各種相関

図 5.3.7 「わからない」という記述に関する各種相関

下段の2つのグラフのとおり、これも有意な相関が見られ、映像にふさわしいタイトルが与えられた場合に「関説」的記述が増加する(そしてそれに連動してつながり評価も高くなる)という、タイトルの効果が確認された。

3) 「わからない」という記述について

「わからない」という記述についても、「閑説」的記述のデータと同様に、そのふるまいを確認した。

まず「わからない」という記述の度数とつながり評価との相関関係を、作品ごとのデータで確認したところ、図 5.3.7 上段の3つのグラフに示すように、両者の間にはタイトルの有無に関わらず、もともと負の相関があることが確認された。

そこで「わからない」という記述の度数とつながり評価それぞれについて「事前のゲイン得点」と「事後のゲイン得点」を求めて、それらの相関を求めたところ、図 5.3.7 中段の2つのグラフのとおり、それぞれ有意な負の相関をもつことがわかった。すなわち、タイトルを提示することによるつながり評価の向上は、「わからない」という記述の減少と連動している。逆にいえば、タイトルを提示してつながり評価が下がるケースでは、「わからない」という記述が増えるということである。具体的に示せば、例えば、タイトルが存在する方がつながり評価が低い「郵便配達は…」の場合、タイトル「なし」の群では「わからない」が4件に対し、「事前」・「事後」の群では、それぞれ13件・9件と約半数を占めている。タイトルの提示によるつながり評価の変動は、解釈可能性と連動している

さらに「親和性」との関係を確認するために、「わからない」という記述の度数についての「事前のゲイン得点」と「事後のゲイン得点」のそれぞれの値と、「親和性」との相関を求めたところ、図 5.3.7 下段の2つのグラフのとおり、ここでも有意な負の相関が見られ、映像にふさわしいタイトルが与えられると、「わからない」という記述が減少することが確認できた。

結果的に「わからない」という記述の度数のふるまいは、「閑説」的記述の場合とちょうど逆の関係になるといえる⁹⁾。

3.5. 再認記憶の結果

再認記憶の結果は、表 5.4.1 に示すように、先行ショットの映像に関する成績、後続ショットの映像に関する成績、およびその平均を、タイトルの「なし」・「事前」・「事後」のそれぞれの被験者群ごとにまとめた。

まず、単純な合計でタイトルの提示条件ごとに再認記憶の成績を比較すると、「なし」

9) この実験では、実験者(筆者)から見ればまさに「文字どおり」と思われる映像でも、20代の学生にとっては了解しづらいものもあったようで、例えば「駅馬車」について「わからない、駅が出てこない」という記述や「禁じられた遊び」について「わからない、遊んでいない」という記述があるなど、「映像」と「タイトル」の関係の分析には被験者層の解釈の実態を正しくふまえる必要があることが示唆された。

表 5.4.1 作品別の再認記憶の成績

No.	映像素材	タイトル「なし」			タイトル「事前」			タイトル「事後」			平均		
		先行	後続	平均	先行	後続	平均	先行	後続	平均	先行	後続	全体
1	赤い靴	0.50	0.70	0.60	0.65	0.85	0.75	0.70	0.80	0.75	0.62	0.78	0.70
2	ウインチェスター銃	0.75	0.70	0.73	0.63	0.78	0.70	0.90	0.68	0.79	0.76	0.72	0.74
3	駅馬車	0.73	0.88	0.80	0.83	0.70	0.76	0.90	0.88	0.89	0.82	0.82	0.82
4	オズの魔法使い	0.48	0.63	0.55	0.68	0.68	0.68	0.60	0.65	0.63	0.58	0.65	0.62
5	海外特派員	0.68	0.90	0.79	0.73	0.73	0.73	0.65	0.95	0.80	0.68	0.86	0.77
6	キングコング	0.85	0.78	0.81	0.90	0.58	0.74	0.95	0.78	0.86	0.90	0.71	0.80
7	キングソロモン	0.53	0.30	0.41	0.45	0.30	0.38	0.83	0.48	0.65	0.60	0.36	0.48
8	禁じられた遊び	0.83	0.80	0.81	0.70	0.70	0.70	0.65	0.88	0.76	0.73	0.79	0.76
9	群集	0.78	0.83	0.80	0.78	0.90	0.84	0.75	0.80	0.78	0.77	0.84	0.80
10	子鹿物語	0.75	0.58	0.66	0.88	0.60	0.74	0.70	0.43	0.56	0.78	0.53	0.65
11	自転車泥棒	0.78	0.88	0.83	0.73	0.93	0.83	0.65	0.83	0.74	0.72	0.88	0.80
12	市民ケーン	0.63	0.73	0.68	0.58	0.78	0.68	0.75	0.60	0.68	0.65	0.70	0.68
13	シャレード	0.95	0.68	0.81	1.00	0.55	0.78	0.85	0.40	0.63	0.93	0.54	0.74
14	第三の男	0.83	0.75	0.79	0.78	0.88	0.83	0.65	0.78	0.71	0.75	0.80	0.78
15	バグダッドの盗賊	0.65	0.70	0.68	0.63	0.75	0.69	0.53	0.55	0.54	0.60	0.67	0.63
16	パリのアメリカ人	0.93	0.85	0.89	0.93	0.88	0.90	0.75	0.70	0.73	0.87	0.81	0.84
17	バルカン超特急	0.55	0.55	0.55	0.80	0.65	0.73	0.68	0.45	0.56	0.68	0.55	0.61
18	フランケンシュタイン	0.88	0.38	0.63	0.78	0.43	0.60	0.93	0.30	0.61	0.86	0.37	0.61
19	真昼の決闘	0.43	0.63	0.53	0.58	0.78	0.68	0.50	0.78	0.64	0.50	0.73	0.61
20	名犬ラッシー	0.65	0.78	0.71	0.75	0.83	0.79	0.78	0.75	0.76	0.73	0.78	0.75
21	郵便配達は二度ベルを鳴らす	0.60	0.45	0.53	0.70	0.55	0.63	0.58	0.43	0.50	0.63	0.48	0.55
22	類猿人ターザン	0.80	0.55	0.68	0.90	0.80	0.85	0.85	0.75	0.80	0.85	0.70	0.78
23	レベッカ	0.45	0.75	0.60	0.60	0.78	0.69	0.50	0.80	0.65	0.52	0.78	0.65
24	ロビンフットの冒険	0.73	0.88	0.80	0.68	0.85	0.76	0.73	0.80	0.76	0.71	0.84	0.78
	平均	0.69	0.69	0.69	0.73	0.72	0.73	0.72	0.68	0.70	0.72	0.69	0.71

の場合が 0.69、「事前」の場合が 0.73、「事後」の場合が 0.70 と、「事前」>「事後」>「なし」の順に成績が良いが、これは有意な差ではない。

また、タイトルの提示条件ごとに、「先行ショット」と「後続ショット」のどちらがよく記憶に残るかという点についても、「なし」の場合が同値、「事前」の場合が 0.73 と 0.72、「事後」の場合が 0.72 と 0.68、いずれの場合も差が無く、タイトルの提示条件による差は見出せなかった。

個々のショットで比較すれば、「パリのアメリカ人」・「キングコング」・「駅馬車」・「シャレード」における先行ショットのように、顔のアップや強い光など、画面内の「主役」が明瞭なものや、感覚レベルで強い刺激をもつ映像の記憶成績が良く、逆に複数の人物が写っていて中心が明瞭でないものや画面全体が暗いものが記憶に残りにくいということがわかる(尚、ダミー画像に対しては、被験者全員が「見ていない」と正しく回答していた)。

さて次に、再認記憶の成績とつながり評価との連動を確認するために、自由記述の場合と同様の相関の検定を行った。まず、両者の相関関係を、作品ごとのデータで確認した。単純に 24 作品のデータすべてを用いたところ、「キングソロモン」と「第三の男」の 2 件が明らかに異質なふるまいをしており、またそれが「画面の暗さ・見づらさ」によるものであることが考えられたため、それら 2 件を除く 22 件のデータで再度相関を求めたところ、

図 5.4.1 上段の 3 つのグラフに示すように、タイトルを「事前」に提示した場合は相関が見られず、タイトル「なし」と「事後」の場合には有意な相関があるが、「事後」の場合の相関係数は $r=0.478$ であり、強い相関とはいえない。すなわち、タイトルを与えないという条件下において、再認記憶の成績とつながり評価が連動するという結果である。

次に、再認記憶の成績と、つながり評価それぞれについて「事前のゲイン得点」と「事後のゲイン得点」を求めて、それらの相関を求めたところ、図 5.4.1 中段の 2 つのグラフのとおり、ともに無相関であることがわかった。すなわち、タイトルを提示することによってつながり評価が向上しても、再認記憶の成績はそれとは連動しないということである。

さらに、再認記憶の成績についての「事前のゲイン得点」及び「事後のゲイン得点」の値と、「親和性」との相関を求めた結果も、図 5.4.1 下段に示すとおり、「事前のゲイン得点」と「親和性」とは無相関、「事後のゲイン得点」と「親和性」との間には有意な相関が見られたが、値は $r=0.406$ と低かった。先行・後続、個々のショットごとの計 48 件のデータについて詳細に見た場合も、「事前のゲイン得点」と「事後のゲイン得点」のそれぞれの値と「親和性」との相関は、いずれも $r=0.0796$ 、 $r=0.304$ という値で、有意な関係は認められなかった。

結果として、再認記憶は、ふさわしいタイトルが与えられるか否かで大きく影響を受けるものではないことがわかった。

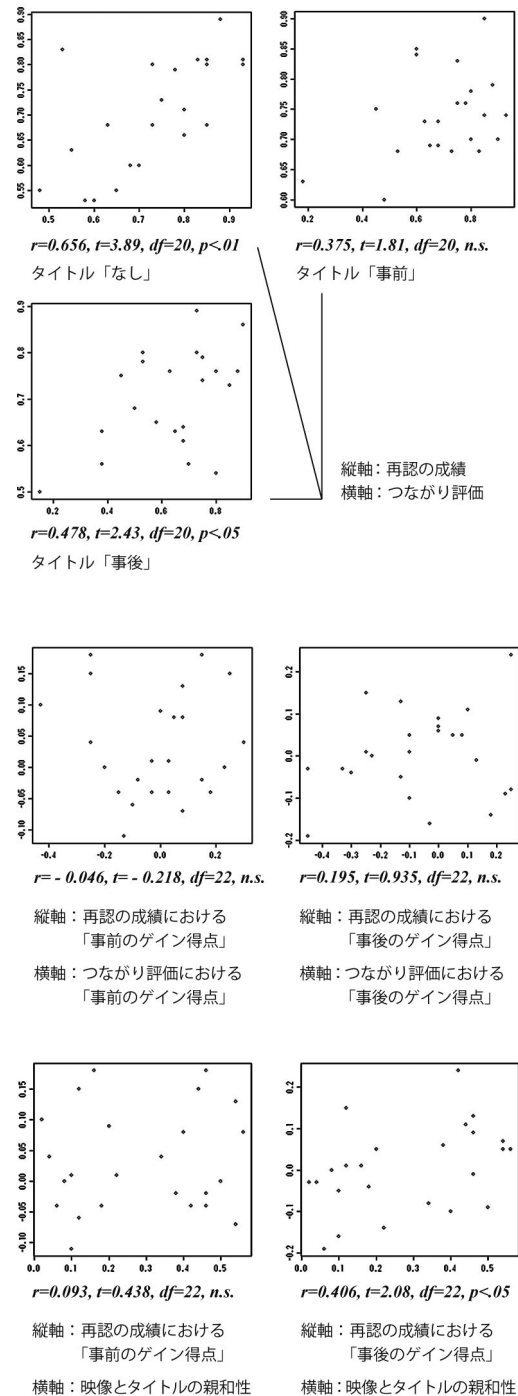


図 5.4.1 再認記憶に関わる各種相関

3.6. 考察

記述統計上の値だけ見れば、タイトルは「なし」>「事前」>「事後」の順につながり評価が高いという結果で、タイトルと映像の「親和性」を視野に入れずに考えれば、タイトル「なし」で映像のみを見せた方がショット間のつながりは良いということになる。

しかし、これは実験用に部分的に抽出した映像とタイトルとの「親和性」が全体的に低くなったことによるもので、タイトルと映像との違和感が解釈を混乱させ、情報の体制化を阻害した結果であると考えられる。「親和性」の高いタイトルが与えられる場合は、「事前」>「事後」>「なし」の順につながり評価が高くなる、という結果が得られており、それは、ブランスフォードとジョンソンが行った実験の結果と一致する。すなわち、タイトルを事前に与えることが、提示映像の認知・解釈をスムーズにすると考えられるのである。

実際の映像鑑賞においては、「今見ている映像」とタイトルとは、「これまでに見た映像」や様々な予備的情報によって、「親和性」のあるものとして、あるいは「間接的に関係がある」ものとして捉えられているはずである。したがって、一般的な状況下では、「事前」>「事後」>「なし」の順で、タイトルの存在がショット間の継時的群化に貢献すると考えられる。

経験的に考えても、タイトルを知らないままの長時間の視聴は苦痛である。例えば、テレビで放送されている映画を、タイトルを確認しないまま2時間も見続けることはないだろう。途中で必ず「タイトル」を確認したくなるはずである。我々は、ショット間をスムーズにつなげて見るために、「ふさわしい」タイトルを欲している。タイトルにはそのような効果があると考えられる。

さて、自由記述の結果からは、タイトルの与える文脈が、関説的解釈に影響していることがわかった。関説的記述の度数は「なし」>「事前」>「事後」の順で、つながり評価の単純比較(図 5.3.3)と同様の結果であり、また「わからない」と「例外」を含む「その他」の度数は「事後」>「事前」>「なし」と、関説的記述の度数とは順序が逆になるという結果であった。「ふさわしさ」の問題を抜きにすれば、タイトルなしの場合が映像断片間の関連付けがスムーズに行われており、タイトルが存在すると解釈にばらつきが生じ、さらにタイトルが「事後」に提示された場合には、いわゆる逆行型の継時マスクング¹⁰⁾の形で解釈を混乱させる傾向があると考えられる。

ただしここでも、「親和性」の高いタイトルが与えられていることを前提とすれば、タイトルが存在する方が「関説」的記述が増加し、それに連動して、つながり評価も高くなる。

10) 継時マスクング (temporal masking) には順向マスクング (forward masking) と逆行マスクング (backward masking) とがあり、順向マスクングは、先行するマスク刺激が後続のテスト刺激の認知を妨害する場合で、逆行マスクングは、先行する刺激の認知を後続の刺激が妨害する場合をいう。

これはショット間の継時的群化に関わるタイトルの一般的な効果であると思われる。タイトルというものが見る側に与える文脈は、映像断片間の関係付けを一定の方向に誘導する。ウェルトハイマーの群化の要因における「構え・過去経験」に相当する効果は、映像断片間のような継時的に大きな単位間でも成立しているといえよう。

最後に再認テストの結果についても触れておきたい。記憶に残りやすいということと、つながり評価が高いということとの間には正の相関があったが、ふさわしいタイトルの存在がつながり評価を高める場合でも、それに連動して記憶成績が向上するわけではなかった。イメージの記憶は、映像外の情報の影響によらず、映像そのもの、あるいは映像断片間のまとまりにのみ依存していると考えられる。

経験的にも、我々は、映像に伴う言語的な情報とは独立に、映像のみを強く記憶していることがある。例えばテレビのCMにおいて「何のCMかは覚えていないが、映像はよく覚えている」ということがあるのではないだろうか。すなわち、商品名や企業名といった映像外の情報とは独立に、イメージが記憶されているということである。

「顔のアップ」、「強い光」。映像の記憶は、言語的なショット間解釈とは異なる感覚的・知覚的レベルで作動していると考えられる。

以上、タイトルの効果を総合すると、本研究で一貫して強調している「文脈効果」という概念でそれを説明することができる。提示された映像との間に「親和性」が必要であるということ、そして、タイトルを映像に先だって提示した方がつながり評価が高いという結果が「文脈効果」の存在を示唆しているといえよう。ふさわしいタイトルが与えられると、タイトルそのものやタイトルから連想される言葉を含んだ解釈が多くなるということからも、タイトルが映像断片をつなぐ文脈を与えていることがわかる。タイトルは、次々に繰り出される映像を一定の文脈にスムーズに受け入れるための「先行オーガナイザー」¹¹⁾として機能していると考えられる。それは映像認知の負荷を下げ、結果的に我々はショット間を一定の文脈につなげて見ることができるようになる。

また、同様に鍵概念として強調している「情報量」の問題に照らせば、タイトルは映像解釈の方向性を与え、解釈の可能性を限定するかたちで、全体の情報量を下げること貢献しているといえる。ふさわしいタイトルは、映像の解釈をより明瞭に傾向づける。「全

11) 「先行オーガナイザー」はオーズベル(1963)による、有意味受容学習の中心的概念である。事前に与えられた抽象的・概念的枠組みが、その後に入ってくる知識を既存の知識構造の中に位置づけるオーガナイザーの働きをする、というものである。情報の受容には学習者の知識体系・認知構造が関連するもので、適切なオーガナイザーが導入されれば、新しい情報は学習者の認知構造内にスムーズに取り入れられる。参考：中島義明他編『心理学辞典』有斐閣, 1999, p.517

体の情報量が少なくなるようにショット構成を設計する」ことがショット間の継時的な群化の要因であるという、総合的な仮説は、タイトルという映像外の情報についても同様に適用することができよう。

4. まとめ

映像作品のタイトルは、映像断片のつながりの評価にプラスにもマイナスにも影響することがわかった。しかし、内容に文脈の手がかりを与える「親和性」の高いタイトルが与えられた場合には、ショット間のつながりの評価は高くなり、逆の場合には評価は低くなる。

タイトルは視聴者にとっての先行オーガナイザーであり、それがもたらす文脈情報は、見る側の認知的なスキーマとなって、提示される映像刺激間を一定の文脈に位置づけるものと考えられる。連鎖的に出現する映像が想定内のものであれば文脈効果がプラスに作用するが、想定外(出現確率小)の場合はその情報量の大きさが認知的な負荷を大きくしてマイナスに作用する。タイトルの存在は、繰り出される各ショットが担う情報量と認知的な負荷に影響して、ショット間のつながりの評価を左右するのである。三浦(1976)の言うように、物語がまとまって展開するためには、題名として表現されるような集約された情報が必要¹²⁾である。映像の視聴に先立って与えられるタイトルは、映像外の要因ではあるが、映像断片の継時的群化に貢献すると結論できる。

さて、この結論の適用範囲についてであるが、今回の実験は、タイトルが2つのショットの直前・直後という特殊な実験的状況下で行っている。実際には「タイトル」は今見ている映像に数分から数十分先立って与えられるものであり、また映像も複数のショットの連鎖からなる。さらに言えば、エンターテインメントとして視聴者を楽しませるためには「タイトルには大事なストーリーの要点を出さない方がよい」¹³⁾という興行上の操作に関わる場合もあり、今回はそうした実際的な状況に関する汎用的な答えを提起するには至っていない。時間スケールに関して大きな単位での実験を計画し、より一般的な結論を得ることを今後の課題としたい。

12) 三浦つとむ『日本語はどういう言語か』講談社学術文庫, 1976, p.250

13) R. ホイッターカー・池田博訳『映画の言語』りぶらりあ選書, 1983, p.100