

映像作品におけるノスタルジア認知 Nostalgia and Film Cognition

内藤優哉, 金井明人
NAITO Yuya, KANAI Akihito

法政大学大学院, 法政大学
Hosei University
yuya.naito.3f@stu.hosei.ac.jp, kanai@hosei.ac.jp

Abstract

In this paper, we re-define nostalgia and re-model narrative structure of nostalgia cognition, which consists of “simple nostalgia”, “reflexive nostalgia”, and “interpreted nostalgia”. Our story analyses of films and experimental results suggest that some films can enable a viewer experience various nostalgias.

Keywords — nostalgia, narrative structure, film cognition

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。では, 人は具体的にどのような場面で「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し, 受け手の認知のみならず, 送り手の立場からのノスタルジアの生成へ応用可能な理論を構築することを目的とする。

本論文では, 『ALWAYS 三丁目の夕日』(2005, 監督: 山崎貴) (以下, 「ALWAYS」と表記) 『ALWAYS 続・三丁目の夕日』(2007, 監督: 山崎貴) (以下, 「続 ALWAYS」と表記) と『監督・ばんざい!』(2007, 監督: 北野武) 中の短編「コーラルの力道山」(以下, 「監督ばんざい」と表記) を研究対象としている。「ALWAYS」は, 昭和 30 年代における「古き良き時代」を再現し大ヒットした映画であり, 肯定的な要素を前面に出したノスタルジアが認知できる映画となっている。一方「コーラルの力道山」は, 作品中のナレーションでも触れられているように「本当の昭和 30 年代」を表現したものとされ, 「ALWAYS」ならびに「続 ALWAYS」が意識されている。つまり, 否定的要素を含むノスタルジアが認知できる映画となっている。これらの作品を対象にして,

人がどのような過程でノスタルジアを認知しているのかを探究する。

2. ノスタルジアの多様性

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んだうえで再定義を行う。

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する。

第一には「素朴なノスタルジア (Simple nostalgia)」。これは, 否定されるべき現在に対し, 賛美されるべき過去を求めるものであり, 最もおこりやすいノスタルジアである。古い街並みや建物に対して無意識におこるノスタルジアの多くがこれに分類される。

第二には「内省的ノスタルジア (Reflexive nostalgia)」。これは, 過去に比べて現在を否定するが, 再考し, 時代を遡及することで, その過去までも現在にあてはめて疑問を持ち始めるもので, 否定的な要素をもったノスタルジアである。昔の良かった時代と比べて今を否定するが, これが昔であったら, もしかしたら同じことを言っていたのだろうか? と疑問を持ち始める。ほかには, 昔

黙認されていた悪い行いが現在になり「こんな時代もあったなあ」という思いにふけるが、さらに、「はたしてこれは許される行為だったのだろうか？」と疑問を持ち始め場合もある。

第三には、「解釈されたノスタルジア (Interpreted nostalgia)」．これは、内省的ノスタルジアからさらに発展したものである．過去に疑問を持ち、さらに、その疑問を持ち始めた意味さえ問い始めるものであり、否定的要素が重なり合い、混乱した状態を表している．

一方、堀内 (2007) は、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．また、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おこなっている．

否定的要素を含んだ、ノスタルジアと似た単語に、「サウダージ」というものもある．サウダージ (saudade) という言葉の語源はポルトガル語であり、レヴィ＝ストロース (2008) によれば、ノスタルジアとは似ているが、翻訳が不可能な語だとしている．その一方で、「はかなさ、一過性についての激しい感情」「永続的なものはなく、不変のよりどころがない」「日常的に時間の捕虜でしかあり得ない人間存在への深い悲嘆とともに、ある憧憬の感情を呼び起こす」とも述べている．このように、ノスタルジアとは「ある過去の時代に対しての感情」という意味では共通しているが、そこには「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、不変への憧憬からくる悲嘆の感情」という没落的、絶望的な要素が含まれている．

以上のような先行研究を基に、本論文では肯定的要素・否定的要素の両方を含んだノスタルジアとして、「ある過去の時期に対して想う、羨望や絶望の念」と再定義する．

本論文では、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、以下の三つの仮説を立てた．

仮説 1

「どの映像作品も、おおよその場所や時期、人物像が判断できれば、受け手は特定の時期や歴史に関する独自の特徴がわかる．そして受け手がそ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された結果、素朴なノスタルジアが認知される」

仮説 2

「素朴なノスタルジアの認知過程で時代の遡及がおこった場合、当時の独自の特徴の方が好ましいという部分に矛盾を感じることによって、内省的なノスタルジアが認知される」

仮説 3

「遡及の反復によって矛盾を感じることを要因に、その意味まで追求する状態になると、解釈されたノスタルジアの認知に至る」

さらに三つのノスタルジアに関する認知物語構造をモデル化したのが図 1 である．

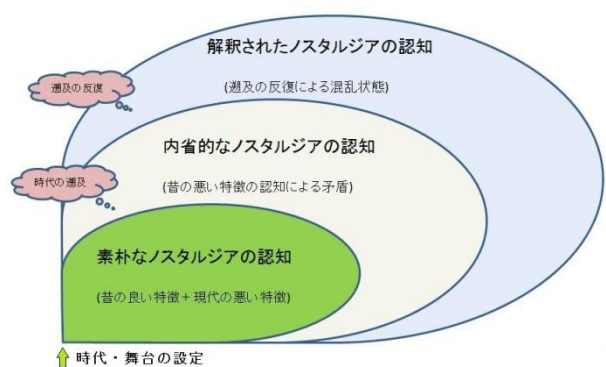


図 1 3 種類のノスタルジアの認知物語構造

3. ノスタルジアの映像作品の分析

次に、「ALWAYS」および「続 ALWAYS」、そして「監督ばんざい」を題材として、その作品および時代背景の分析を、特にストーリー的な観点から行うとともに、ノスタルジア認知に関する三つの仮説を、「ノスタルジア」という単語を使わずに調査・実験を行うための再検討を行なった．

「ALWAYS」は、1 台の白黒テレビに大人数が熱狂し、「続 ALWAYS」では、戦争で生き残った人同士で 14 年ぶりに喜びを分かち合うなど、昭和 30 年代の東京における「古き良き時代」を再現した映画であり、古き良き時代としての肯定的な要素の認知が強調されている。換言すれば、現代の悪い時代に基づいて良い時代である「過去」を認知することになる。これは素朴なノスタルジアを認知した状態である。ただし、古き良き時代の認知を生じさせるには、その前提として、作品がある程度古い時代であることを把握しなければならない。これらをふまえ、本論文では素朴なノスタルジアの発生根拠として「爽快感」という語を利用する。つまり、「ALWAYS」および「続 ALWAYS」において、現代の悪い時代に基づいて良い時代である「過去」を認知することは、爽快感が高くなることである、といえる。

一方、「監督ばんざい」は、「本当の昭和 30 年代」を表現したものだという、「ALWAYS」とは対照的な前置きのナレーションに象徴されるように、否定的要素が出たノスタルジアが認知できると想定できる。具体的には、このシーンでは運転手が、駐車してある車を拾ったからといって付近の住民から持ち金の何割かを奪われるなど、現代の日本ではほとんど見られない行動様式が描かれている。車を止めただけで、珍しがる人々にまわりを囲まれ、金を奪われるというのは、はたして良い時代だったのだろうか、という疑問が生まれる。このように、一度過去の良い時代を認知した後、好ましくない過去を認知することで、当時が好ましい時代か、疑問を持つことは、内省的なノスタルジアの認知となる。これらをふまえ、本論文では内省的なノスタルジアの発生根拠として「もどかしさ」という語を利用する。

さらに、このような疑問が続くと、どのような時代だったのかもわからなくなる。これが解釈されたノスタルジアの認知である。疑問を持つことの意味自体を問う混乱をあらわすことから、本論文では解釈されたノスタルジアの発生根拠として「わかりにくさ」という語を利用する。これは堀・

金井 (2007) などで論じられている「わかりにくさ」のリアリティに関する問題にも通じる。

まとめると、「監督ばんざい」において、良い時代だった過去に疑問を呈することはもどかしさの発生度合いが高くなるといえ、疑問の蓄積によって時代考証に混乱が生じることはわかりにくさの発生度合いが高くなることだといえる。

「ALWAYS」のように爽快感が高くなれば、もどかしさ・わかりにくさの度合いが低くなり、「監督ばんざい」のではその逆となる。

4. ノスタルジア認知の実験

3 章の議論を証明するため、「ALWAYS」および「続 ALWAYS」、そして「監督ばんざい」を題材としてノスタルジア認知の調査および実験を行った。まず、調査によって、「続 ALWAYS」では生じているノスタルジアの種類が少ないことを立証し、さらに実験で「監督ばんざい」では、「ALWAYS」とは異なるノスタルジアが生じていることを示す。

4.1 調査

4.1.1 調査方法と目的

調査では、「続 ALWAYS」を題材にして 2 分程度の映像(DVD より 1:05:47~1 分 58 秒間)を、「ALWAYS」を題材にして 10 分程度の映像(DVD より 1:12:20~10 分 40 秒間)を視聴させ、その後調査票の質問に答えさせた。5 人の大学生の被験者に対し、年齢、予告編または本編の視聴経験、作品の舞台、作品の時代を、できる限り具体的に、その時代の特徴(被験者の知っている範囲で)、作品の時代を印象付けるシーン、建物について回答させた。これによって、「続 ALWAYS」・「ALWAYS」で生じているノスタルジアの種類とその過程を調査した。

4.1.2 調査結果

調査結果では、2 作品とも時代や舞台が分からない場合でも、時代設定が過去であるという抽象的な認知や、映画的な演出による過去の時代の良い特徴をもとに「現代よりも活気がある」という

感情が生じていた。このことから、「素朴なノスタルジア」が生じていることは確認できた。ただし、その場合は歴史等の過去に関する知識不足により現在と過去の比較をすることができず、遡及まではおこらずに「素朴なノスタルジア」で止まっていた。

また、「続 ALWAYS」では、過去ということすらわからず、歴史に関する知識に疎く、時代の特徴を想起するに至らない場合には、あらゆるノスタルジアの認知はされないことも判明した。

ただし、「ALWAYS」では、歴史に関する知識を持っていた被験者の場合、現代よりも生活が不便であるという特徴を得ており、素朴なノスタルジアだけでなく、さらに時代の遡及がおこったことが考えられる。

まとめると、「続 ALWAYS」および「ALWAYS」では、仮説 1 にあたる「素朴なノスタルジア」は生じていたが、当時の悪い特徴から「内省的なノスタルジア」へは直接つながっていなかった。

4.2 実験

4.2.1 実験目的と方法

調査の結果をふまえ、「ALWAYS」と「監督ばんざい」を題材に各 2 分程度（「ALWAYS」は DVD より 00:53:56 から 2 分 40 秒間、「監督ばんざい」は DVD より 00:15:30 から 2 分 6 秒間）の映像を視聴させ、調査票の質問に答えさせる実験を行った。30 人の大学生の被験者に対し、年齢、今昔の比較はしたかどうか（比較していれば具体的に記述）、抱いた感情（爽快感・もどかしさ・わかりにくさを最小値 1、最大値 7 として数値評定）および評定理由、予告編または本編の視聴経験、作品の舞台（都道府県で）、作品の時代（選択肢）、作品の時代を印象付けるシーン、建物を回答させた。

仮説とそれに基づく作品分析から想定される結果は、「ALWAYS」では、爽快感が高く、もどかしさ・わかりにくさが低い数値が出る」「監督ばんざい」では、爽快感が低く、もどかしさ・わかりにくさが高い数値が出る」である。これによって、「ALWAYS」によって生じるノスタルジア認

知が限定的であること、および「監督ばんざい」が多様なノスタルジアを生じさせることを実証する。

4.2.2 実験結果

結果を表 1 にまとめた。

	表1 実験結果					
	爽快感		もどかしさ		わかりにくさ	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
ALWAYS _{※1}	3.80 ***	1.47	3.27	1.66	1.53	.78
監督ばんざい _{※2}	1.80	.81	4.27 *	1.87	3.97 ***	1.94

*=p<.05, **=p<.01, ***=p<.001

※1：『ALWAYS 三丁目の夕日』※2：『監督・ばんざい！』

2 作品を比較した結果では、全て想定される結果通りとなった。

爽快感の平均値については、「ALWAYS」が高く、「監督ばんざい」が有意に低い数値が出た。

もどかしさの平均値についても、「ALWAYS」よりも「監督ばんざい」の方が有意に高い数値が出た。ただし、「ALWAYS」では「爽快感」と「もどかしさ」の値があまり変わらず、「もどかしさ」も比較的高い値が出た点が、予測とは異なった。その理由として、「ALWAYS」のもどかしさを高く評定した被験者の自由記述において「テレビがなかなかつかない様子がもどかしかった」という指摘が多かったことが挙げられる。つまり映像中の演出に注目し、もどかしさを感じている。これは同じストーリーであっても、修辞に関連する観点から、ノスタルジアの認知に差が出ることを示唆している。

わかりにくさの平均値については、「ALWAYS」が低く、「監督ばんざい」が有意に高い数値となり、「監督ばんざい」の方が素朴なノスタルジアに留まらず「内省的なノスタルジア」「解釈されたノスタルジア」が認知されていることが立証された。

4.3 考察

ノスタルジアの認知に至るには、現在と映像作品中の過去とを比べ、過去を賛美する必要がある。しかし、更に最終的に「解釈されたノスタルジア」の認知まで至るには、過去を賛美したのちに過去に対して否定的な疑問を持ち始め、この否定的要素が重なり、疑問を持つ意味さえ問い始める状態

までたどり着く必要がある。つまり、ノスタルジアの認知とは、過去に対する肯定的要素と否定的要素が、混在している状態を表しているとも言える。実験ではまだ、混在した状態に関する認知物語構造を十分に捉えたとはいえないので、これを詳細に探究することも今後の課題となる。

調査および実験結果から「ALWAYS」や「続 ALWAYS」では「素朴なノスタルジア」に留まりがちであり、それに対し「監督ばんざい」の方が「ALWAYS」に比べ、「内省的なノスタルジア」や「解釈されたノスタルジア」などに至る多様なノスタルジアを生じさせていることは立証された。だが、仮説および分析ではストーリー的観点を強調しすぎていたので、演出など修辭的側面も含めたノスタルジアに至るプロセスに関してはまだ十分に立証されたとはいえない。これらについても今後は更に分析を精緻化していきたい。

5. おわりに

本研究ではノスタルジアの認知物語構造を明らかにするため、まずノスタルジアを「ある過去の時期に対して想う、羨望や絶望の念」と定義したうえで、Davis (1979) の社会学的観点に基づく、素朴なノスタルジア・内省的なノスタルジア・解釈されたノスタルジアの3種類の属性に関する認知物語構造を探究した。

物語構造を擁した3つの仮説を立て、その仮説の証明のために作品分析による認知物語構造の作成、さらにノスタルジア認知の実験を行い、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ことは実証された。

本論文では、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、映像の修辭的要因として、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も想定される。これらをふまえた認知プロセスは、現段階ではまだ十分な証明には至っていない。また、今回の分析・実験で用いた北野武監督の特

徴は、ストーリーというよりも、むしろその修辭技法にあるともいえるので、その特徴とノスタルジアの認知仮説を融合していくことで、映像中の切断や認知における違和感と、素朴に留まらないノスタルジアの関係を解明していくことが可能になるだろう。また、「ALWAYS」および「続 ALWAYS」が生じさせているノスタルジアについても、「素朴なノスタルジア」に留まることが、逆に別の意味を生じさせ、作品および過去に対し、奇妙な幽霊的な質感をもたらしているともいえ、さらなる検討の余地がある。

今後は、以上のような観点も含め、ノスタルジアの認知物語構造を更に詳細に探究することが課題である。また、例えば、『ノスタルジア』(1983, 監督: アンドレイ・タルコフスキー)や『長江哀歌』(2006, 監督: 賈樟柯)においては、作品の持つ寂寥感や、ダム開発によって無くなる故郷に対する想いなど、本論文のノスタルジア認知で十分に扱うことのできなかった要素が含まれている可能性があり、これらの作品の修辭分析と実験を絡めていくことによって、認知物語構造のさらなる探究を行うことができるであろう。

そして、時代や舞台の設定に基づき、ノスタルジアに関するスキーマを、ノスタルジアの物語文法として、より詳細に立証することを基に、ストーリーに関する物語文法(Thorndyke, 1977)やその拡張(内海・金井, 2007)に、ノスタルジアに関する要素を導入し、考察していくことで、ノスタルジアの生成へ向けた探究を行っていくことも今後の課題である。

肯定的要素・否定的要素の両者を複合的に含んだノスタルジアを認知あるいは生成していくことで、物語を介し、より多様で多声的な、過去との関係を築いていくことが可能になるのである。

参考文献

- Davis, F. (1979). *Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia*, New York: Free Press. (=1990, 間場寿一・細辻恵子・荻野美

- 穂沢, 『ノスタルジアの社会学』 世界思想社.)
- Holbrook, M.B. and Schindler, R.M., (1991).
Echoes of the Dear Departed Past: Some
Work in Progress on Nostalgia, *Advances in
Consumer Research*, **18**, 330-333.
- 堀光一・金井明人, (2007). 「わかりにくさ」のリア
リティと視点の再設定. 『日本認知科学会第
24 回大会発表論文集』, 382-383.
- 堀内圭子, (2007). 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』,
201, 179-198.
- 金井明人, (2001). 映像の修辞に関する認知プロ
セスモデル. 『認知科学』, **8**(2), 139-150.
- 金井明人・小玉愛実, (2010). 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』,
17(3), 444-458.
- 楠見孝・松田憲・杉森絵里子, (2009). 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』, **28**(1), 142-146.
- 小方孝・金井明人, (2010). 『物語論の情報学序説』
学文社.
- Stern, B.B., (1992a), Nostalgia in Advertising
Text: Romancing the Past, *Advances in
Consumer research*, **19**, 388-389.
- Stern, B.B., (1992b), Historical and Personal
Nostalgia in Advertising Text: The Fin de
siècle Effect, *Journal of Advertising*, **21**(4),
11-22.
- クロード・レヴィ＝ストロース, (2008). 『サンパ
ウロへのサウダージ』, みすず書房.
- Thorndyke, P.W., (1977). Cognitive structures
in comprehension and memory of narrative
discourse. *Cognitive Psychology*, **9**, 77-110.
- Urry, J., (1990). *The Tourist Gaze: Leisure and
Travel in Contemporary Societies*, Sage. (= 1995, 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』, 法政大学出版局.)
- 内海彰・金井明人, (2007). 認知修辞学の構想と射
程. 『認知科学』, **14**(3), 236-252.