

# 映像のストーリーと制約緩和の可能性

金井明人 桜井誠 山田太地  
法政大学社会学部

## 1 映像のストーリー

インターネットを介して見ることのできる映像の増加・映像の録画機器や媒体の変化・映像製作の手段の多様化などの様々な要因によって、映像をめぐる環境が、近年、大きく変化してきている。それに伴い、因果関係のある事象群、すなわちストーリーを強調しない映像が増加している。映像は、商業的要因などの外部的な制約がなければ、どのようにショットを連鎖させても良い。それが、より現実化してきているわけである。

とはいえ、逆に映像のストーリー的側面が、より強調されてきている、という立場もありえる。ストーリーは、記憶上では、言語で置き換え可能である。また、映像に対するタグ付けや評価は、言語によってなされることが多い。そのため、他者との映像の共有は、主に言葉に基づいてなされる。他者との映像の共有が、映像のストーリー的側面に基づいて進んでいる、ともいえるのである。これは、ストーリーは、ある程度、受け手間で共通した言葉で捉えることができるためである。

本発表では、一貫したストーリーが存在する、すなわち、事象が因果関係に基づき連鎖している映像に対し、受け手は、ストーリー以外にどれくらい注目して接することができるのか、及び、ストーリー理解に関する制約の緩和ができるのかについて、細かく分析する。また、そのような映像で、ストーリー以外に注目することにより、受け手に増幅する効果について論じる。

ストーリーは言語と関わり深いのであるから、ストーリー的な側面に基づく効果は、映像以外のメディアでも生じる可能性が高い。逆にいえば、映像固有の効果とは、ストーリー以外の側面に基づく場合が多い。そのため、映像固有の認知について論じるにあたっては、ストーリー以外の側面に関する効果について特に注目する必要があるのである。

## 2 ストーリー理解に関する制約緩和

ストーリーが存在していてもいなくても、映像を見る場合、多くの受け手はストーリーをまず想定し、登場人物と出来事など、映像のストーリーに関する部分にまず注目してしまう。これは、ストーリー理解に関する制約が、受け手には存在するためである。映像に対し、ストーリー理解のためのスキーマを、受け手は用いてしまう場合が多いのである。

金井(2001)などでは、一貫したストーリーが存在しないような映像では、視点設定によって、ストーリー理解に関する制約を緩和し、ストーリー以外の観点からも映像に接することができるが示されている。また、それに対し、一貫したストーリーが存在している映像の方が、ストーリー以外に関する視点設定を取りにくいことが示唆されている。

映像を見る場合、ストーリー以外にも注目する、様々な見方がありえる。だが、同時にそれを抑制する認知的制約も存在しているわけである。本来、映像はどのような見方をしても良いのであり、ストーリーが存在する映像であっても、人物やキャラクターの存在そのものや、編集や撮影、音・音楽自体に注目すること、それぞれの事象の背景となっている空間や、その場の時間に注目することもできる。ストーリーのみしか注目することのできない映像、というのはありえない。特に、複数回視聴では、その可能性が広がる。

## 3 ストーリーによる認知的効果の抑制

本発表では、3種類の映像を用い、のべ213人の大学生に対して実験を行った。いずれも、映画の中の10分以内の一部である。それぞれの映像に対し、「ストーリーに注目」させる指示と、ストーリー以外に注目させるため「人物ではなく背景に注目」させる指示を、前もって与えることで、映像認知時の視点設定を行い、認知後、指示を守れたか、および、その映

像によって生じた効果を調査票を用いて分析した。

3種類の映像は、一連の事象に対し、「極端に細かくショットを分割している映像（川島雄三監督『しとやかな獣』）」、「長回しを多用している映像（アンドレイ・タルコフスキー監督『ノスタルジア』）」というショットの長さに関して異なる修辭が用いられている2種類の映像と、「事象と並行して関連した風景のみのショットが挿入されている映像（ヴィム・ヴェンダース監督『トローナからの12マイル』）」である。前2つの映像は、実験で用いた部分では、風景のみのショットは挿入されていない。また、3つの映像全て、事象以外の、撮影技法自体にむしる特徴がある。もちろん、これで一連の事象に対応した映像の修辭の全てについて分析できるわけではないが、その代表的な事例としてとりあげた。

まず、同一の調査票を用い、『しとやかな獣』と『ノスタルジア』を比較する実験を行った。その結果、『しとやかな獣』の方が、ストーリー以外に注目する条件を守ることが、より難しい、という結果が出た。また、いずれの映像も、条件を守れた場合、受け手が評定した映像のリアリティは、人物や事象ではなく背景に注目した方が有意に高まった。

『トローナからの12マイル』に関する調査では、以上を踏まえ、ストーリーの理解度、困惑度、楽しさなど、感情効果に関する調査や複数回視聴に関する分析を行った。また、一人の被験者に対し、詳細なプロトコル実験を行った。その結果、ストーリーの理解度と、「困惑の低さ」、「楽しさ」に強い正の相関があった。また、この映像でも、ストーリー以外に注目することが、『しとやかな獣』と同様に、難しい、という結果を得た。

#### 4 制約緩和の可能性

ストーリーは、事象群自体を関連付けるだけでなく、映像を認知しやすくする効果もある。だが、そのために、逆に失われる効果もある。それが例えば、映像のリアリティ（金井・田中・堀・松橋, 2006）である。映像による「困惑」も、低ければストーリーの没入に通じるが、逆に高い場合でも、異化効果などにより、ストーリー以外の映像の新たな意味や効果の生成につながる可能性もある。この新たな意味や効果の生成が、ストーリー理解によって、逆に抑制される傾向がみられた。

プロトコル実験や、調査票の自由記述でも、背景を見ようとしても、ストーリーに引き寄せられてしまうことを感じている様子がみられ、「顔を見ないこと」「背景のみを見ること」の難しさについて触れている受け手が多数存在した。ストーリーが存在する場合、人物や事象に注目せず、ストーリー理解に関する制約緩和をすることが困難である場合が多い。複数回の視聴があって、初めて、登場人物や事象などのストーリーに関する要素以外の部分、例えば、風景や撮影技法に、特に注目して見ることが可能になっている。

ストーリーに注目していたとしても、実際は、ストーリー以外の風景などの側面や、撮影技法に関する事項を見ていないということはないだろう。ストーリーに注目するプロセスとそれ以外のプロセスは共存し、相互作用しているだろう。だが、ストーリーに注目するプロセスが優位にあり、それ以外のプロセスを抑制していることが示唆されるのである。そして、その優位性故に、逆に、減衰している映像固有の効果として、映像のショット自体のリアリティや困惑、そこから様々な生じる認知的効果があるわけである。

ただ、この実験でも、調査票など、言語や記憶を媒介として用いているため、それに対応した特定の要素が強調されることにより、ストーリー的側面が特に顕在化している、ということもあるかもしれない。

映像の認知科学的な分析では、ストーリーが重視されがちである。それは言語を用いた分析の限界でもあるかもしれない。受け手にストーリー理解に関する制約があるため、ストーリー以外の部分を強調することが意図された映像であっても、何らかのストーリーが存在することがほとんどであるという現状もある。だが、それにより見失われる映像の要素、抑制されてしまう効果も存在する。ストーリーとそれ以外の側面を、制約および制約緩和、さらには言語との関わりを視野に入れ、同時に捉えていくことが必要になるわけである。そしてそれは、現在の映像環境の変化における、ストーリー的要素と、非ストーリー的要素の関係を論じるにあたっても同様であるだろう。

#### 参考文献

- [1] 金井明人 (2001). 映像の修辭に関する認知プロセスモデル, 『認知科学』, 8(2), 139-150.
- [2] 金井明人・田中楓見・堀光一・松橋亜希 (2006). 映像認知とリアリティ. 『日本認知科学会第23回大会発表論文集』, 272-273.