

**私立大学戦略的研究基盤形成支援事業**

**「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」**

**2011(平成23)年度 研究報告書**

**立教大学現代心理学部附属心理芸術人文学研究所**

## 2011(平成23)年度 研究報告書 目次

チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価	
研究進捗状況報告書.....	1
1) 製作した映像コンテンツ .....	2
2) 映像の心理的評価尺度の開発 .....	6
3) 大型ディスプレイに対する最適な観視距離の測定 .....	16
4) 3D映画の視聴と3Dゲームのプレイが心身に与える負担・ 疲労の計測 .....	20
5) 映像と「ことば」の関係 .....	26
チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価	
研究進捗状況報告書.....	35
1) 描画における臨床心理学的効果に関する展望 —描画行為に内在する身体的自己拡張感の検討 .....	36
2) 動きを表す描画に向けられる臨床心理士の視線 —身体運動図式の読み取りと関連する視知覚の分析 .....	37
3) (資料) 描画における臨床心理学的効果に関する展望 .... i (3頁)	
チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究	
研究進捗状況報告書.....	38
1) 映画の奥行き表現と立体装置としての映画館..... ii (6頁)	
2) 報告書：公開研究会：映画の第四次元—溝口健二と「深さ」 .....	39
チーム4：新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究	
研究進捗状況報告書.....	42
1) 「第4の探求」 .....	43
2) 報告書：公開講演上映会「ビデオ映像の哲学」 .....	47
3) 報告書：公開講演及びワークショップ「ダンスとデジタル映像を通じて 未知の身体を探求する」 .....	52
(付録)	
研究メンバーの関連業績一覧.....	57
研究メンバーリスト.....	63

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2011（平成23）年度 チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価

研究進捗状況報告書

＜チーム1の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

新しい映像技術・技法・表現が人間に及ぼす様々な効果を測定することにより、心理的効果が高く、かつ心身への悪影響が少ない技法・表現法の条件を探る。また、研究成果に基づく映像コンテンツを制作することにより、他の研究チームに実験・調査材料を提供する。

本年度は三次元映像制作装置一式を購入し、予備的な撮影・編集などを行い、三次元動画画像内での奥行き感や被写体同士の距離感、被写体の動きや質感の変化が、基本的な画像生成や観察者の知覚にどのような影響を与えるかの基礎的分析を行う。また、様々な映像コンテンツを用いて、映像に対する視聴者の心身の反応を測定する手法を開発する。

＜現在の進捗状況と達成度＞

- 研究計画に従い、三次元映像制作装置一式を購入した。
- 4K および 3D の 技術を用いた試験動画画像作品を複数製作した。
- 映像の心理的影響を測定するための心理尺度を開発し、心電図、脈波、フリッカー値、唾液アミラーゼ等の生理的計測と共に用いて、3D 映画、3D ゲームの視聴／プレイが心身に及ぼす影響を評価する実験を行った。

＜特に優れた研究成果＞

- 4K もしくは 3D の 技術を用いて東京六大学野球の試合、丸の内の夜景等を撮影した。現状の技術に適した撮影条件と表現技法を研究するための試験動画画像コンテンツを制作した。制作過程で、撮影・編集に関する技術上の問題点を検討し、種々の技術的特性を活かす技法と技能を検討した。
- 大型ディスプレイ（65 型）における 2D および 3D 映像の最適観視距離が、画面高の約 3.9 倍であることを明らかにした。
- 映画の視聴とゲームのプレイが心身に与える疲労／負担を計測し、2D 映像と 3D 映像を比較した結果、フリッカー値によって 3D 視聴の影響を評価できる可能性が示唆された。

＜問題点とその克服方法＞

超高精細映像や 3D 映像の物理的特性と心理的効果の関係についての研究は十分に行えなかった。心理的印象の評価尺度は映像の内容に影響を強く受けるため、映像内容から独立した映像特性の効果のみを評価することが難しかった。今後は、映像特性の変数を厳密に操作した映像を製作し、それを材料にした実験を積み重ねることで問題を克服したい。

＜今後の研究方針＞

- 引き続き 3D/4K の 技術を用いた動画コンテンツの制作を行い、新しい技術を活用した撮影・編集の技法と技能を研究する。また、同一の被写体を複数の撮影条件で撮影した幾つかの動画画像を対象とする画像評価の実験を行なう。実験的に研究すべき被写体と撮影条件の組み合わせを検討し、実験用動画画像を制作する。
- 映像が保持する物理的情報と観察者に生じる感性印象との間の相関関係を明らかにするために、様々な映像コンテンツを提示して印象評定を行い、映像体験に関する心理次元マップの作成を行う。そのために必要な印象評定尺度についても改良を加える。

＜今後期待される研究成果＞

- 従来の動画画像表現の技法を踏まえ現状の 3D 技術を活かした試験動画画像作品の供覧
- 映像評価（とくに臨場感、没入感などのポジティブな面の評価）のための心理尺度
- 映像の物理的特性と心身の反応／影響の関係解明

## 戦略的基盤形成支援事業

### 「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」

#### 平成 23 年度報告書（チーム 1）

## 1. 動画像コンテンツの試験制作

### 1.1 3D 技術を用いた動画像制作の研究

今日の映像制作に利用可能な 3D 技術の特性を検討し、現状の技術水準化で要求される制作の技能と技法を検討するために、種々の被写体を撮影する制作研究を行った。研究成果を供覧する試験作品として、以下に示す複数の動画像コンテンツを制作した。コンテンツの内容ごとに、研究成果を示す。

#### 1.1.1 スポーツ競技を被写体とする 3D 動画像

3D カメラを用いてさまざまなスポーツ競技を撮影し、競技の特性や競技場の環境などを考慮しながら、3D 技術の特性を検討した。特に、競技場の配置や身体動作との関わりによる技術上の制約と、3D 技術を有効活用できる表現技法を検討した。

##### 1) 「硬式野球」篇

撮影日：2011 年 10 月 15 日（土）

撮影場所：明治神宮野球場

撮影内容：東京六大学野球・秋のリーグ戦「立教大学対慶應義塾大学」1 回戦

撮影機材：パナソニック製 2 眼式 3D カメラなど 4 台を使用した

**制作の結果と考察** 高倍率の望遠レンズを装着した 3D カメラをセンターの外野観客席に置き、通常の野球中継の TV 番組等と同様に、外野から投手/捕手間（通称 P C 間）をねらうショットを撮影した。しかし、カメラと P C 間の距離が当初予測した以上に遠く、画面内の被写体である投手、打者、捕手、審判の 4 者の間に、期待されるほどの遠近感が生じなかった。3D 技術の特性に着目すると、外野席から撮影した場合、結像された 3D 動画像の画面内では本塁と一塁との間の距離が実際よりも“短く見え”てしまい、映像内で遠近感が生じにくいといえる。したがって遠距離の撮影では、3D 技術の特性を表現に活かすことが難しい。

標準レンズを装着した2台の3Dカメラを1塁側と3塁側のそれぞれ内野席に置いて、対角線上に位置する投手や一塁手、打者・走者などの撮影をねらったが、レンズ前にある防護ネットが画面全体を覆うような形で遮り、3D立体視像を適性に結像させることが難しかった。3D撮影では遠近感を出したい被写体の前に遮るものがあるてはならないという鉄則がある。野球場のネット越しの撮影も、ネットが撮影のターゲットとなる被写体を遮るという意味で正にこの鉄則にあてはまってしまう事例であった。フィールドと観客席等の間にネットが張ってあるような場所から3Dカメラで撮影した場合、上映時には3D映像が結像されないことが具体的な撮影の事例として示された。

結論として、野球のように競技場が広く、試合中にカメラが競技場内へ入れないスポーツ競技では、3D技術を効果的に活かすことが難しい。同様に、ネット越しの3D撮影も不適切である。従って、あらかじめ3Dを成立させることが可能な撮影場所を把握してから、競技の撮影にとりかかることが重要である。映像プロデュースの観点からは、3D技術の効果を十分に活かせる撮影場所を確保する事前の周到な交渉が大切である。

## 2) 「アメリカンフットボール」篇

撮影日：2011年11月13日（日）

撮影場所：アミノ・バイタル・フットボール・フィールド（調布市）

撮影内容：東京六大学野球・関東大学一部リーグ公式戦「立教大学対拓殖大学」

撮影機材：パナソニック製2眼式3Dカメラなど3台を使用した

**制作の結果と考察** 神宮球場で行った野球を被写体とした3D撮影の反省から、あらかじめ競技場のフィールドに近い位置から撮影できるように交渉した。メインとなる2台の3Dカメラのうち1台を競技コートの外周ギリギリの地点に置き、ボールと選手たちの動きを追った。もう1台の3Dカメラを、フィールド全体を見おろす観客席の上段に置いた。

アメリカンフットボールでは、ゲーム内のワンプレイごとに選手たちが攻守のフォーメーションを組み激突する。攻守に分かれた両群は、長方形のコートの長辺に沿って動くことが多く、カメラのレンズに対してほぼ平行に近い動きの攻防を繰り返す。また、選手のフィールド上の配置を認識する際に感じられる、選手同士を結ぶ「ライン」にもこの競技の特徴がある。複数の選手同士を結んだライン自体がカメラに対して遠近感を維持するため、試合の進行そのものが3D映像としての遠近感を際立たせる。野球が3D撮影には向かない競技であったのに対して、アメリカンフットボールはきわめて3D撮影に向けた競技であったといえる。

撮影当日は秋の快晴の日で、青空に緑の芝生が映えて美しく、芝生に物理的に描かれた白線も3D映像の遠近感を強調する影響を及ぼしたと考えられる。芝生に描かれた白線は、カメラ位置の視点に対して、あらかじめ描かれた遠近法の補助線のような役割を果たし、3D映像の遠近感と臨場感を補強したと考えられる。

**今後の展望** 3D動画像の撮影では、完成した動画像に生じる遠近感を予想し、予め構図を決めなければならない。しかし、ボールを用いる競技の多くはボールの動きにつれて被写体の配置が激しく変化し、ゲームの進行を予測しづらい。したがって球技を被写体とする3D動画像の撮影では、予め構図を考慮することが難しいという根本的な難しさがあるとわかった。今後は、より3D技術を活用しやすいと思われる「馬術の飛越競技」や「走り高跳び」など、球技以外の各種競技を被写体として試験撮影を継続したい。

### 1.1.2 舞踏を被写体とする3D動画像

故・土方巽氏の直弟子である和栗由起夫氏の舞踏を被写体として、3D技術を用いた撮影を行った。「土方巽の舞踏譜」と呼ばれる舞踏のメソッドの一部を被写体とした。土方巽氏は、日本の舞踏芸術の草分け的存在である。舞踏芸術の映像資料としても大変貴重な価値があり、試験動画像そのものをアーカイブ化し保存した。

撮影日：2011年11月1日（火）

撮影場所：新座キャンパス内撮影スタジオ

撮影内容：土方巽の舞踏譜（演者：舞踏家・和栗由起夫氏）

撮影機材：パナソニック製3Dカメラを1台使用した

**制作の結果と考察** 演者の和栗氏が踊る様子を、3Dカメラで撮影した。学内スタジオの Horizont 幕を背景とした。和栗氏の踊った空間は広くなく、和栗氏の正面から3Dカメラを向けた。「土方巽の舞踏譜」は、人物のゆっくりとした動作の連続に特徴があった。そのゆっくりとした動きが、手足の緩慢な動きを強調した。完成した3D動画像では、「つきだされる手」や「よじれる腰」などのゆっくりとした動作が、当初予想した以上の遠近感で写し出された。

舞踏芸術の貴重な実演であったことから、当日は同じ和栗氏の舞踏を3Dデータとして記録する作業も行った。英国 VICON 社製のモーションキャプチャー装置を用い、3D動画像の撮影と、3次元のモーションキャプチャーデータの測定を同時に行った。今後の研究では、両者のデータを組み合わせた複合的な3次元コンテンツの制作手法を開発したい。

## 1.2 4K 規格の超高精細技術を用いた動画像制作の研究

今日の映像制作に利用可能な4K技術の特性を検討し、現状の技術水準化で要求される制作の技能と技法を検討するために、風景と人物を被写体として制作研究を行った。研究成果を供覧する試験作品として、動画像コンテンツを制作した。コンテンツの内容と、研究成果を以下に示す。

## 「超高精細 4 K 映像による風景撮影 = <東京散歩>」

米国製 4 K カメラ RED ONE を用いて撮影を行い、冬の東京の一日を描いた「映像スケッチ」として作品化した。

作品タイトル：東京散歩

撮影日：2012 年 1 月 25 日（水）、26 日（木）

撮影場所：都内隅田川各所、浅草、松の内イルミネーション

撮影機材：米国製 4 K カメラ RED ONE を使用した。ツアイス社製「コンパクトプライムレンズ」を 1 セット使用した。照明は使用しなかった。

モデル：大瀬 楓（現代心理学部映像身体学科 2 年生）

**制作の結果と考察** 4 K 規格の動画像で丸の内のイルミネーションを綺麗に撮ることを計画し、二日間かけて東京各地をめぐった。冬の快晴の日であり、撮影に好条件だった。

隅田川べりの遊歩道を若い女性モデルが歩く様子を撮影した。十分な光量で適正な露出を維持でき、木漏れ日の様子や太陽を反射してキラキラと輝く川面などの様子を繊細に表現する動画像となった。浅草では、参詣する人々の雑踏を撮影した。被写体の「密な」画面を、4 K 動画像の精細な表現力で適切に表現できた。

丸の内イルミネーションは、当初よりこのコンテンツの主な被写体になると考えられた。照明を使用せず、路上にあるイルミネーションの灯りだけを用いて夜間撮影する計画を立てた。明るさが不足する不安はあったが、イルミネーションの灯りが予想したより明るく、高性能のレンズを使用したことにも助けられ適正に撮影を行うことができた。コンパクトプライムレンズは現状の技術水準下でデジタル撮影用のレンズとしては最高峰の性能を持ち、キレの良さや明るさに特徴がある。レンズの性能が、通常では生じるはずだった明るさの不足を補ってくれた。完成した動画像では、イルミネーションのオレンジ色の小さな電球もひとつひとつ精細に写し出された。このような被写体描出の緻密さも、レンズの性能によって実現できたと考えられる。逆に、高性能レンズを用いた 4 K 動画像の精細さがあだになったのは、モデルの肌色から寒さを感じられてしまったことである。冬の夜間撮影で気温が低く被写体の顔肌が紅くなり、「寒そう」に感じられた。メイク等を十分に行い、顔色の保持に努力すべきであった。

風景と人物を被写体とする 4 K 動画像の制作研究では、おおむね事前の予測どおりの撮影結果が得られた。顔色の表現に関する失敗を除けば、4 K 技術を制作意図に合わせて有効に映像表現に活かすことができた。

（ 佐藤 一彦 ）

## 2. 映像の心理的評価尺度の開発

### 2.1 目的

平原ら(2010), 宗雪ら(2010)の研究では主観評価指標について視覚系のみ注目しており, また 3D 映像が与える疲れといったネガティブな部分にしか注目していなかった。そのため, 本調査「映像に関する印象評価尺度」の作成では 3D 映像を視聴した時の包括的な印象を評定するための, 新たな評価尺度の作成を目的とした。

「映像に関する印象評価尺度」の作成の手順は, まずは 17 種類の 2D 映像を用い, 映像に関する形容詞を収集し, 収集された形容詞を KJ 法によってまとめた。(調査 1)。次に調査 1 で使用した映像の内の幾つかを, KJ 法によってまとめられた形容詞を用いて評定した(調査 2)。最後に, 調査 2 で得られた結果を元に尺度を作成し, 補足的信頼性分析を行った(調査 3)。

### 2.2 調査 1

#### 2.2.1 目的

尺度作成のための調査に用いる形容詞の収集を目的とした。

#### 2.2.2 方法

**調査参加者** 立教大学学生 65 名であった。第 2 学年と第 3 学年が多く履修している授業時間内に, N331 教室において集団実験を行った。なお, 男女比に大きな偏りは見られなかった。

**刺激** 17 種類の 2D 映像を用いた。なお, 規格は BD であり, 1 つ映像は全て 30 秒前後であった。用いた映像の名前と, その映像内容の概要を表 2-1 に示した。

**手続き** 1 つの映像を教室前部にある大型スクリーンに再生し, その後に映像から受けた印象を表す形容詞を自由記述で記入させた。自由記述の際の時間は制限を設けずに, なるべく多くの形容詞を記述させた。実験を開始する際には, 「映像内容に関する形容詞ではなく, 映像自体から受ける形容詞を記入して下さい」という教示を行った。形容詞ではなく形容語を記入した場合もデータとして扱った。



表2-1 調査で用いた映像内容の概要

映像番号	映像名	映像内容
1	山	緑豊かな山を俯瞰撮影しているもの。
2	CG	月を周回している人工衛星をCGで描いたもの。
3	顔	薄暗い部屋の中、疲れた顔をした男性の顔がアップで映されているもの。
4	はらわた	女子高生同士が活発に動き、戦うもの。
5	林・川	林の間を流れる小川を映したもの。
6	絵巻	竹取物語の絵巻や、中に描かれている絵を映したもの。
7	身体表現	コンテンポラリーダンスや、ピエロの動きを映したもの。
8	水滴	岩に当たって砕ける水滴のアップを映したもの。
9	ピエロ	ジャグリングをしているピエロを映しているもの。
10	月面	月面をCGで再現したもの。
11	外国人	外国人の老婆が悲惨な体験をカメラの前で語るもの。
12	都会(屋)	昼間の都会の交差点を渡る大勢の人々や電車が行き交う姿を映したもの。
13	演劇	抽象的なテーマを扱った演劇を映しているもの。
14	夜景	都会の夜の夜景を俯瞰撮影しているもの。
15	スポーツ	男子フィギュアスケート選手が演技している所を映しているもの。
16	アニメ	ミッキーマウスの白黒の映像を映しているもの。
17	映画	スターウォーズの戦闘シーンを映しているもの。

### 2.2.3 結果

150個の形容詞が収集された。抽出された形容語150個を表2-2に示した。

次にこれらの形容語を、KJ法によって分類した。KJ法を行った者は立教大学芳賀研究室の5名(男性3名、女性2名/年齢は21~23歳)であった。

KJ法により150個の形容語は36のグループに分類された。分類にあたっては実験参加者独自の先入観を持たず、同じグループだと考える理由を合わせて討論をした。同じグループの基準は、その形容詞からイメージする印象が類似している、類義語である、類義語に感じる、といったものであった。分類終了後、各グループに属するすべての形容詞の内容を代表する形容語の見出しをつけた。代表する形容語は、属する形容詞を代表する形容語として用いる場合と、新しく形容語を考え用いる場合があった。表2-3にKJ法を用いた分類の結果を、グループを代表する形容語を「項目名」、グループに属する形容詞を「下位概念」として表す。

表2-2 抽出された150個の形容語

高い	癒される	説明的な	おもしろい	解放感のある
怖い	安らぐ	かわいい	夏を感じる	なめらかな
酔う	貴重な	うるさい	つまらない	ゆっくりとした
暗い	広大な	軽やかな	落ち着きのある	色がきれいな
若い	高価な	朗らかな	カッコいい	ごつごつとした
壮大な	不安な	質が高い	さわやかな	音が聞こえそうな
古い	自由な	のどかな	澄んでいる	のびのびとした
和む	明るい	まぶしい	気持ち良い	フレッシュな
広い	荘厳な	無機質な	荒涼とした	おだやかな
平和な	大きい	ちかちか	心配になる	ゆったりとした
雄大な	忙しい	痛そうな	目が疲れる	ダイナミックな
寒い	美しい	真面目な	浮遊感のある	華やかな
素直な	元気な	人工的な	形がきれいな	風情のある
単調な	異質な	生々しい	自然豊かな	緊張感のある
愉快的	涼しい	混雑した	熱気を感じる	おおげさな
近い	激しい	息苦しい	郷愁を感じる	だるそうな
冷たい	古臭い	瑞々しい	物がきれいな	眠くなるような
固い	豪華な	都会的な	しなやかな	趣のある
悪い	奇抜な	騒がしい	難しそうな	神々しい
重い	優雅な	伝統的な	非現実的な	圧迫感のある
苦しい	孤独な	不思議な	気持ち悪い	青春を感じる
陰鬱な	懐かしい	未来的な	空気が悪い	ほのぼのとした
静かな	きれいな	緑豊かな	清涼感のある	取りつかれたような
暑い	さみしい	機械的な	躍動感のある	迫力のある
楽しい	不気味な	現代的な	臨場感のある	きらびやかな
悲しい	埃っぽい	暴力的な	歴史のある	立体感のある
不快な	科学的な	質が低い	透明感のある	違和感のある
速い	感慨深い	堅苦しい	親近感のある	明暗のはっきりしている
未知な	優しい	進歩した	でこぼことした	すがすがしい
憂鬱な	芸術的な	神秘的な	広がりがある	疲れているようにみえる

表2-3 尺度の36項目と、その下位概念

項目名	下位概念					
1	煌びやかな	煌びやかな	眩しい	華やかな	豪華な	優雅な
2	真面目な	説明的な	堅苦しい	真面目な		
3	のんびりとした	穏やかな	ゆっくりとした	ゆったりとした	のどかな	平和な
		ほのぼのとした		のびのびとした		
4	先進的な	現代的な	都会的な	未来的な	未知な	進歩した
		科学的な				
5	広がりがある	大きい	広がりがある	拾い	壮大な	
		広大な	荒涼とした	雄大な		
6	安らぎを感じる	和む	癒される	安らぐ		
7	スムーズな	軽やかな	なめらかな	しなやかな		
8	爽快な	気持ち良い	大袈裟な	清涼感のある	すがすがしい	涼しい
9	大袈裟な	さわやかな	取りつかれたような			
10	非現実的な	非現実的な	不思議な	異質な	違和感のある	奇抜な
		浮遊感のある				
11	淋しい	孤独な	淋しい			
12	圧迫感のある	圧迫感のある	緊張感のある	息苦しい		
13	神秘的な	荘厳な	神々しい	神秘的な		
14	歴史を感じる	歴史のある	伝統的な			
15	激しい	激しい	暴力的な			
16	迫力のある	臨場感のある	音が聞こえそう	躍動感のある	迫力のある	若い
17	若々しい	ダイナミックな	青春を感じる			
18	落ち着きのある	静かな	落ち着きのある			
19	固い	でこぼことした	ごつごつとした	固い		
20	元気のよい	明るい	元気な	朗らかな		
21	瑞々しい	瑞々しい	フレッシュな			
22	陰鬱な	陰鬱な	暗い	憂鬱な		
23	忙しい	混雑した	騒がしい	忙しい	うるさい	
24	嫌悪感のある	気持ち悪い	怖い	不気味な		
25	不安な	不安な	心配になる			
26	風情のある	懐かしい	趣のある	郷愁を感じる	風情のある	感慨深い
27	単調な	単調な	つまらない	眠くなるような		
28	無機質な	無機質な	機械的な	人工的な		
29	透明感のある	住んでいる	透明感のある			
30	苦痛を感じる	痛そうな	苦しい			
31	愉快的な	楽しい	面白い	愉快的な		
32	解放感のある	解放感のある	自由な			
33	冷たい	冷たい	寒い			
34	古臭い	古臭い	古い	埃っぽい		
35	熱気を感じる	熱い	熱気を感じる	夏を感じる		
36	美しい	美しい	格好いい	かわいい	形がきれいな	きれいな
		色がきれいな	物がきれいな			

この、グループを代表する形容語 36 個を調査 2 で用いる形容語、すなわち調査項目とした。すなわち「1. 煌びやかな」「2. 真面目な」「3. のんびりとした」「4. 先進的な」「5. 広がりがある」「6. 安らぎを感じる」「7. スムーズな」「8. 爽快な」「9. 大袈裟な」「10. 違和感がある」「11. 淋しい」「12. 圧迫感のある」「13. 神秘的な」「14. 歴史を感じる」「15. 激しい」「16. 迫力のある」「17. 若々しい」「18. 落ち着きのある」「19. 固い」「20. 元気のよい」「21. 瑞々しい」「22. 陰鬱な」「23. 忙しい」「24. 嫌悪感のある」「25. 不安な」「26. 風情のある」「27. 単調な」「28. 無機質な」「29. 透明感のある」「30. 苦痛を感じる」「31. 愉快的な」「32. 解放感のある」「33. 冷たい」「34. 古臭い」「35. 熱気を感じる」「36. 美しい」であった。

## 2.3 調査 2

### 2.3.1 目的

作成された 36 項目の尺度の因子構造を検討する。

### 2.3.2 方法

**調査参加者** 立教大学学生 16 名(平均年齢 22.1 歳)、立教大学教授 1 名(年齢は 50 代)、外部講師 2 名(年齢は 40 代と 50 代)の 19 名(男性 8 名女性 11 名)であった。

**刺激** 調査 1 で用いた 17 種類の映像の内、「4. はらわた」「5. 林・川」「10. 月面」「14. 夜景」「17. 映画」の 5 つを用いた。

**尺度** 調査より得られた形容詞を、KJ 法によってまとめた 36 個の形容詞を用いて、5 件法で評価させた。

まず、因子分析を行った。分析は主因子法、回転はプロマックス回転を用いた。パターン行列を見て、「7. スムーズな」「23. 忙しい」「33. 冷たい」の 3 項目は因子負荷量が.45 以下だったため削除した。また、「27. 単調な」の項目は因子負荷量が.45 を超えたが、2 つの因子にまたがって同程度の因子負荷量を示していたため、削除した。因子数を 5 と設定して因子分析を行った時、各因子内において形容詞の性質がまとまったため、因子数を 5 とした。5 因子で分析した時、「1. 煌びやかな」「4. 先進的な」「5. 広がりがある」「36. 美しい」の 4 項目は因子内における負荷量が負の値となったため、逆転項目として扱った。削除し逆転項目として扱った後の因子負荷量を表 2-4 に示した。また、因子相関行列を表 2-5 に示した。

表2-4 因子負荷量

項目名	因子				
	1	2	3	4	5
嫌悪感のある	.840	-.031	-.068	-.246	.009
不安な	.775	.046	.249	.160	.194
違和感がある	.775	.151	.108	-.235	.219
苦痛を感じる	.769	-.026	.207	-.036	.077
古臭い	.746	.405	.040	-.008	.091
陰鬱な	.742	-.185	.019	.132	.030
圧迫感のある	.568	-.201	.208	.038	.141
r先進的	.567	.355	-.486	-.038	-.435
r美しい	.549	-.275	-.037	-.189	-.124
r広がりのある	.542	-.154	-.202	-.326	-.067
r煌びやかな	.537	-.162	.002	.431	-.432
みずみずしい	.100	.956	.096	-.138	-.147
風情のある	.180	.900	-.101	.026	-.073
安らぎを感じる	-.019	.810	-.089	.138	-.035
解放感のある	-.069	.716	.186	.138	.088
透明感のある	-.084	.716	.048	.116	-.099
若々しい	.178	.668	.420	-.056	-.072
落ち着きのある	-.019	.595	-.268	.291	.134
のんびりとした	-.140	.560	-.228	.195	-.039
爽快な	-.357	.498	.465	-.014	-.101
迫力のある	.156	-.101	.746	.351	.000
元気のよい	.039	.221	.728	-.123	-.185
熱気を感じる	.150	.031	.705	-.011	-.019
激しい	.253	-.337	.600	.100	-.324
ゆかいな	-.164	.333	.559	-.034	-.052
おおげさな	.292	-.008	.549	-.227	.123
神秘的な	-.175	-.056	.045	.814	.033
まじめな	.003	.110	-.068	.549	.047
歴史を感じる	.107	.273	.157	.519	.161
無機質な	.019	-.178	-.209	.045	.808
固い	.265	-.095	-.033	.118	.703
さびしい	.436	.056	-.158	.321	.477

表2-5 因子相関行列

因子	陰鬱因子	癒し因子	動的因子	静謐因子	寂寞因子
陰鬱因子	1.000	-.574	.204	-.288	-.129
癒し因子	-.574	1.000	-.346	.430	-.161
動的因子	.204	-.346	1.000	-.315	.054
静謐因子	-.288	.430	-.315	1.000	.117
寂寞因子	-.129	-.161	.054	.117	1.000

次に、残った 32 項目を因子別に分けて、それぞれの信頼性分析を行った。ここで、各因子において削除した場合のアルファ係数が高くなる項目であった「4. 先進的な」「8. 爽快な」「17. 若々しい」「31. 愉快的な」の 4 項目は削除した。ただし、「11. 淋しい」は削除した場合のアルファ係数が高くなるが、削除した場合は因子内の項目が少なくなってしまうために残した。

第 1 因子のアルファ係数は.917 で、項目は「1. 煌びやかな(逆転項目)」「5. 広がりのある(逆転項目)」「10. 違和感がある」「12. 圧迫感のある」「22. 陰鬱な」「24. 嫌悪感のある」「25. 不安な」「30. 苦痛を感じる」「34. 古臭い」「36. 美しい(逆転項目)」の 10 項目であった。第 1 因子は映像に関するネガティブな項目によって構成されていたので、「陰鬱因子」と名付けた。

第 2 因子のアルファ係数は.938 で、項目は「3. のんびりとした」「6. 安らぎを感じる」「18. 落ち着きのある」「21. 瑞々しい」「26. 風情のある」「29. 透明感のある」「32. 解放感のある」の 7 項目であった。第 2 因子は映像に関するポジティブな項目によって構成されていたので、「癒し因子」と名付けた。

第 3 因子のアルファ係数は.847 で、項目は「9. 大袈裟な」「15. 激しい」「16. 迫力のある」「20. 元気のよい」「35. 熱気を感じる」の 5 項目であった。第 3 因子は映像の動きに関する項目によって構成されていたため、「動的因子」と名付けた。

第 4 因子のアルファ係数は.731 で、項目は「2. 真面目な」「13. 神秘的な」「14. 歴史を感じる」の 3 項目であった。第 4 因子は静的であるが不快ではない項目によって構成されていたため、「静謐因子」と名付けた。

第 5 因子のアルファ係数は.760 で、項目は「11. 淋しい」「19. 固い」「28. 無機質な」の 3 項目であった。第 5 因子は静的であるが不快である項目によって構成されていたため、「寂寞因子」と名付けた。

各因子内における尺度得点を合計し、その項目数で割った平均値を算出した。そのため、取りうる値は 19 点以上 95 点以下であった。上記の 5 因子の映像ごとの下位尺度得点の平均値を表 2-6 に示した。95 点の 7 割である 66.5 点を超える因子はその映像の特徴を反映する因子であるとする、特徴を反映する因子と各映像から読み取れる主観的な印象と一致していた。

表2-6 因子名と映像ごとの下位尺度得点の平均

映像名	陰鬱因子	癒し因子	動的因子	静謐因子	寂寞因子
4. はらわた	75.3	27.3	70.6	30.0	41.7
5. 林・川	28.0	84.1	35.4	57.3	32.3
10. 月面	38.6	52.4	34.8	70.7	70.3
14. 夜景	34.7	42.9	44.6	40.3	54.0
17. 映画	50.2	30.3	77.6	47.7	48.0

## 2.4 調査3

### 2.4.1 目的

調査2で得られた、5因子28項目からなる「映像に関する印象評定尺度」を基に、因子構造変えずに短縮版を作成することを目的とする。また同時に、家で映画を視聴する際の部屋の明るさを調査する。

### 2.4.2 方法

**調査参加者** 立教大学学生125名(19歳～21歳)であった。

**刺激** 調査1で用いた17種類の映像の内、「4. はらわた」「5. 林・川」「17. 月面」を用いた。

**尺度** 調査2で得られた、5因子からなる尺度28項目を用いた。このうち、「1. 煌びやかな」「5. 広がりのある」「19. 美しい」の3項目は逆転項目である。

尺度が記載された質問紙に「家で映画を視聴する際の部屋の明るさ」の回答として「1. 明るい」「2. 暗い」の解答欄を設けた。

### 2.4.3 結果

調査2より得られた因子構造に従って、信頼性分析を行った。第1因子である陰鬱因子のアルファ係数は.941、第2因子である癒し因子のアルファ係数は.948、第3因子である動的因子のアルファ係数は.832、第4因子である静謐因子のアルファ係数は.732、第5因子である寂寞因子のアルファ係数は.656であった。

短縮版作成に際して、因子内の項目数を揃えるため、静謐因子と寂寞因子の3項目に合

わせるように、陰鬱因子、癒し因子、動的因子の項目の中からそれぞれ 3 項目選んだ。選んだ基準は、因子名を最も代表していると考えられる項目であることであった。その結果、陰鬱因子では「1. 煌びやかな」「17. 古臭い」「21. 不安な」、癒し因子では「22. 風情のある」「27. 瑞々しい」「28. 解放感のある」、動的因子では「7. 迫力のある」「16. 元気のよい」「23. 熱気を感じる」、静謐因子では「3. 真面目な」「13. 神秘的な」「14. 歴史を感じる」、寂寞因子では「11. 淋しい」「15. 固い」「24. 無機質な」の 3 項目をそれぞれ選んだ。

部屋の明るさについては、「1. 明るい」が 87 名、「2. 暗い」が 38 名であった。従って、明るい部屋で映画を視聴する人は 70%、暗い部屋で映画を視聴する人は 30% と明るい部屋で視聴する人が暗い部屋の 2 倍以上であった。

完成した短縮版印象評価尺度を図 2-1 に掲げる。

## 印象評定尺度

ID :                      実験 :                      方式 :

		そうではない	殆どそうではない	どちらともいえない	大体その通りだ	その通りだ			そうではない	殆どそうではない	どちらともいえない	大体その通りだ	その通りだ
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5
1	不安な						9	古臭い					
2	真面目な						1	淋しい					
3	風情のある						1	きら 煌びや					
4	みずみず 瑞々						1	かた 迫力のある					
5	固い						1	歴史を感じる					
6	無機質な						1	開放感のある					
7	神秘的な						1	元気のよい					
8	熱気を感じる						5						

図 2-1 映像の印象を評価するための印象評定尺度



## 文献

- 平原正広・金相賢・盛川浩志・河合隆史・三浦隆文・小櫃敏郎 (2010). PC を用いた立体視コンテンツ視聴による生体影響評価, 日本人間工学会関東支部大会講演集, **40**, 164-165
- 宗雪史弥・盛川浩志・河合隆史・J,Wang・B,Chong(2010). 立体ディスプレイの搭載されたノートPCの生体影響評価, 日本人間工学会関東支部大会講演集, 40, 162-163

## 3. 大型ディスプレイに対する最適な観視距離の測定

### 3.1 目的

窪田ら(2011)の求めた 65 型のフルスペック液晶ディスプレイ(2D ディスプレイ)での好ましい観視距離は 3.9H であった。そこで本実験では 65 型 3D ハイビジョンプラズマテレビでの好ましい観視距離を求める。また、暗室と明室で好ましい観視距離に違いがあるかを検討する。

### 3.2 方法

**実験時期, 実験場所** 実験期間は 2011 年 10 月 8 日から 2011 年 10 月 18 日であった。実施場所は、立教大学新座キャンパス 6 号館 6 階の人間工学実験室であった。

**実験参加者** 大学生及び大学院生 17 名, うち男性 10 名、女性 7 名、年齢は 19 歳～25 歳であった。両眼視力は 0.7 以上であった。

**刺激** ウォルト・ディズニー・ジャパン社から発売されている CG アニメーション映画「塔の上のラプンツェル」よりダムが決壊するシーンを用いた。呈示方式は 3D、音声は日本語、字幕はなしであった。

**装置** パナソニック 65 型 3D テレビ (3D VIERA TH-P65VT3 [65 インチ], 画面高: 80.7cm)、3D グラス (TY-EW3P3MW)、ブルーレイプレイヤー、車椅子、メジャー

**実験条件** 明室と暗室の被験者内 2 条件で行った。明室は窓に暗幕のかかった部屋で一般的な蛍光灯をつけ、暗室は窓に暗幕をはり完全暗室とした。画面の設置高は三澤ら(2009)に基づき、画面中心がほぼ実験参加者の目の高さになるように設定した。なお窪田ら(2011)の研究から、好ましい観視距離を測定するうえで表示輝度と映像内容、部屋の広さ、視聴時間は大きな影響を及ぼさないとされた。

**手続き** 実験参加者は車椅子に座して映像を観視しながら、「長時間視聴することを想定してもっとも好ましい」と感ずる位置に移動する。ディスプレイの近方から遠ざかる方法と遠方から近づく方法それぞれで好ましい観視位置を決定し、両方の測定値の平均を当該条件の好ましい観視距離とした。

好ましい観視距離の選定に時間制限は設けず、実験参加者の納得のいくまで調整させた。また距離の測定は実験参加者の目からディスプレイまでの距離を cm 単位で測定した。車いすに座しているため、測定可能な最短距離は 80 (cm) であり、また遠方から近方に近づく際のスタート地点の距離は、580 (cm) であった。

実験条件 2 条件 (明室条件と暗室条件) と、測定法 2 方法(近方から遠ざかる測定を先に行う方法と、遠方から近づく測定を先に行う方法)はカウンターバランスをとった。

### 3.3 結果

実験参加者の各測定値について、表 3-1 に明室条件の測定値を、表 3-2 に暗室条件での測定値を示す。

各実験参加者の 2 つの測定法による値の平均値の、全実験参加者による平均値は、明室条件で 299.15 (cm)、暗室条件で、317.85 (cm) であった (表 3-3)。しかし、測定法による差が 100(cm)を超えている平均値と、平均±2S.D.を外れた値、すなわち全測定値の 95.4% の範囲に入らなかった値を外れ値とし、外れ値を除いた全体の平均値は、明室条件で 313.79 (cm)、暗室条件で 313.50 (cm) であった (表 3-3)。

画面高は 80.7cm であるため、明室条件での好ましい観視距離は 3.89H、暗室条件での好ましい観視距離は 3.88H であった。

表 3-1 明室での好ましい観視距離 (cm)

ID	遠方から近づく	近方から遠ざかる	測定法による差	平均値
1	84	83	1	83.5 <sup>b</sup>
2	354	313	41	333.5
3	367	347	20	357
4	328	317	11	322.5
5	342	300	42	321
6	270	255	15	262.5
7	300	196	104	248 <sup>a</sup>
8	274	235	39	254.5
9	266	223	43	244.5
10	363	292	71	327.5
11	328	246	82	287
12	361	317	44	339
13	468	373	95	420.5
14	482	240	242	361 <sup>a</sup>
15	324	247	77	285.5
16	303	279	24	291
17	330	364	34	347

<sup>a</sup>: 測定法による差が 100(cm)を超えている平均値

<sup>b</sup>: 平均±2S.D.を外れた値

表 3-2 暗室での好ましい観視距離 (cm)

ID	遠方から近づく	近方から遠ざかる	測定法による差	平均値
1	343	354	11	348.5
2	364	275	89	319.5
3	356	327	29	341.5
4	305	322	17	313.5
5	407	336	71	371.5
6	282	264	18	273
7	320	228	92	274
8	373	320	53	346.5
9	226	251	25	238.5
10	380	310	70	345
11	391	314	77	352.5
12	419	318	101	368.5 <sup>a</sup>
13	381	351	30	366
14	434	231	203	332.5 <sup>a</sup>
15	295	219	76	257
16	305	207	98	256
17	330	269	61	299.5

<sup>a</sup>: 測定法による差が 100 (cm) を超えている平均値

<sup>b</sup>: 平均±2S.D.を外れた値

表 3-3 好ましい観視条件のまとめ

		N	Mean	S.D.	Mean+2S.D	Mean-2S.D.
明室	外れ値除外前	17	299.15	72.73	444.60	153.69
	後	14	313.79	46.97	407.73	219.84
暗室	外れ値除外前	17	317.85	43.55	404.96	230.74
	後	15	313.50	44.15	401.80	225.20

## 文献

- 窪田悟・岸本和之・合志清一・今井繁規・五十嵐陽一・松本達彦・芳賀秀一・中枝武弘・馬野由美・小林雄二 (2011). 液晶テレビの好ましい観視距離, 映像メディア学会誌, **65**, 1215-1220
- 三澤優貴・久保田雄大・松岡真名美・窪田悟・岸本和之・山根康邦・合志清一・芳賀秀一・中枝武弘 (2010). 壁掛けテレビの好ましい設置高, 日本人間工学会関東支部大会講演集, **39**, 20-21
- 大谷禎夫 (1970). カラーテレビジョン画像の観視条件, テレビ誌, **24**(10), 828-837

## 4. 3D 映画の視聴と 3D ゲームのプレイが心身に与える

### 負担・疲労の計測

#### 4.1 目的

3D 立体映像は映画館だけでなく家庭のテレビ、ゲーム機などにも急速に普及しつつある。これらのユーザの疲労や負担を人間工学的に測定・評価するためにどのような指標が有効かを検討する。

#### 4.2 実験 1

##### 4.2.1 目的

3D 映画を大画面テレビで視聴する際の影響を人間工学的に評価する。

##### 4.2.2 方法

**実験参加者** 大学生 14 名。うち男性 7 名，女性 7 名。年齢は 19～29 歳。

**装置と実験材料** パナソニック 65 型 3D テレビ(3D VIERA TH-P65VT3) に再生された“DEEP SEA 3D” (ワーナー・ホームビデオ社) を視聴した。視距離は 315cm (画面の高さの 3.9 倍)。3D 条件では 3D グラス (TY-EW3D3MW) をかけた。フリッカー値の測定には竹井機器工業のデジタルフリッカー装置 (Model 502) が用いられた。

**実験計画** 実験条件は 3D 視聴条件と 2D 視聴条件の 2 条件を設定し，被験者内計画で行った。視聴するシーンは，条件ごとに異なる 12 分間とした。条件順はカウンタバランスした。

**手続き** 各条件下の試行前後にフリッカー値 (CFF) を測定し，実験中は心電図と呼吸を計測した。試行終了後，予備調査により我々が作成した 5 つの下位尺度からなる印象評価尺度 (15 項目) と，大野ら(2000)が開発した 3 つの下位尺度からなる「映像による自覚症状尺度」(28 項目) に回答した。CFF は 5 回測定した中位 3 値の平均をその回の測定値とした。

### 4.2.3 結果

自覚症状尺度の3下位尺度の評定平均値を2D/3D間で比較した結果、「めまいがする」「肩が凝る」など動揺病因子に該当する下位尺度の値が、2Dに比べて3Dで有意に強かった(表4.1)。心拍率、心拍変動指標には有意差が見られなかった。

CFFは3D映画視聴後の低下率の方が2Dより大きかったものの有意差には至らなかった。なお5%以上低下した実験参加者数は2D条件で4人だったのに対し、3D条件では6人にのぼった(図4.1)。

表 4.1 映像による自覚症状の主観的評定値

下位尺度	3D条件		2D条件		
	Mean	S.D.	Mean	S.D.	
眼精疲労関連	2.37	1.56	2.19	1.43	+
動揺病	2.38	1.66	2.07	1.55	**
目の表面の状態に関する症状	2.79	1.78	2.80	1.79	NS

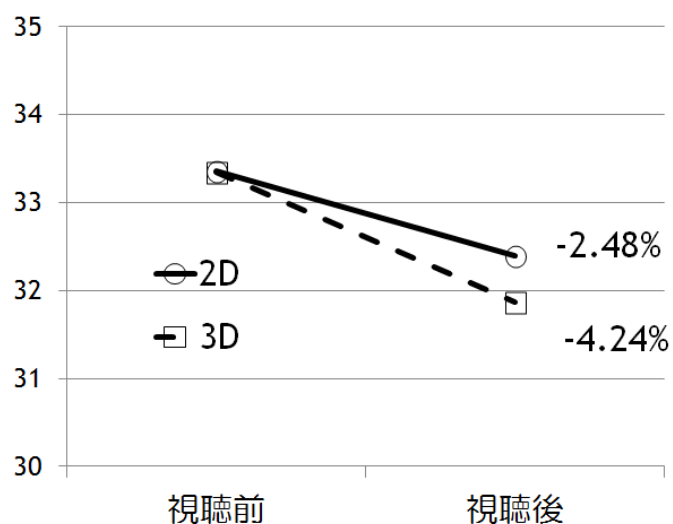


図 4.1 視聴前後の CFF の変化 (平均)

## 4.3 実験2

### 4.3.1 目的

3D ゲームをプレイする際の影響を人間工学的に評価する。

### 4.3.2 方法

**実験参加者** 大学生 10 名。うち、男性 8 名、女性 2 名。平均年齢は 22.1 歳。

**装置と実験材料** 1 台の Playstation 3 (SONY) に 2 台の 24 型モニタ (Acer) を接続し、2 人が同時に同じ映像を見るように設置した。2 人の実験参加者は並んで椅子に座り、それぞれ 150cm 先のテレビモニタを見る。2 人の間はパーティションで仕切られていて、お互いの姿もモニタも見えない。ゲームソフトは Power Smash4 (SEGA) である。その他、デジタルフリッカー装置 (竹井機器工業)、唾液アミラーゼモニタおよび測定用チップ (ニプロ) などが用いられた。

**実験計画** 3D 映像を用いる条件と 2D 映像を用いる条件、実際にゲームをプレイする条件とゲーム視聴する条件を組み合わせた 4 条件を設定した。どちらも被験者内要因であり、実験参加者はランダム順に 4 条件すべてに参加した。

**手続き** 右側に座る実験参加者がプレイヤーとなって 10 分間の練習の後 30 分間ゲームをプレイした。左右の参加者とも、試行前後にフリッカー値を 5 回測定し、唾液アミラーゼチップを 30 秒間くわえて検体を提出した。これらの計測が終わった後に、実験 1 でも用いた映像の印象評価尺度と映像による自覚症状尺度に記入を求めた。

### 4.3.3 結果

唾液アミラーゼの濃度には試行前後の値に有意差はなく、変化量において、プレイ vs. 視聴、2D vs. 3D のいずれにも有意な条件差は認められなかった。主観的尺度についても明確な条件差はみられなかった。

CFF の変化量について二要因分散分析を行った結果、次元の主効果が有意となった (図 4.2)。また、一部の実験参加者は視聴前後、プレイ前後に 5% 以上値が低下し、その人数は視聴条件で 2D 映像で 3 人、3D 映像で 5 人、プレイ条件で 2D 映像 2 人、3D 映像 6 人 (いずれも 10 人中) にのぼった (図 4.3, 図 4.4)。



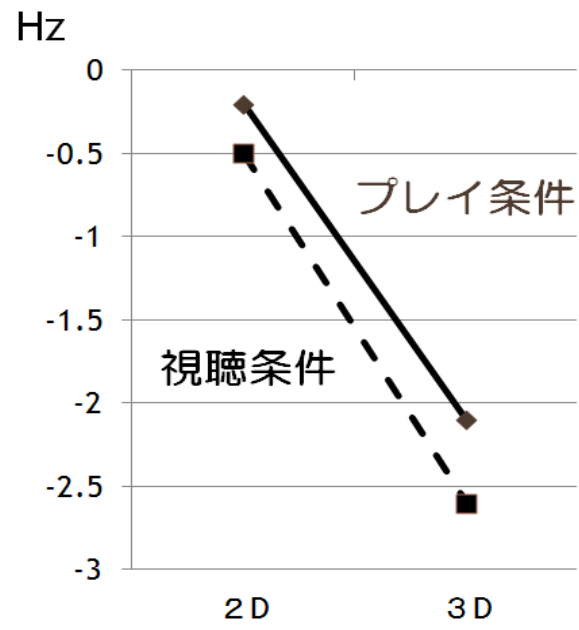


図 4.2 CFF の変化量の平均値 (N=14)

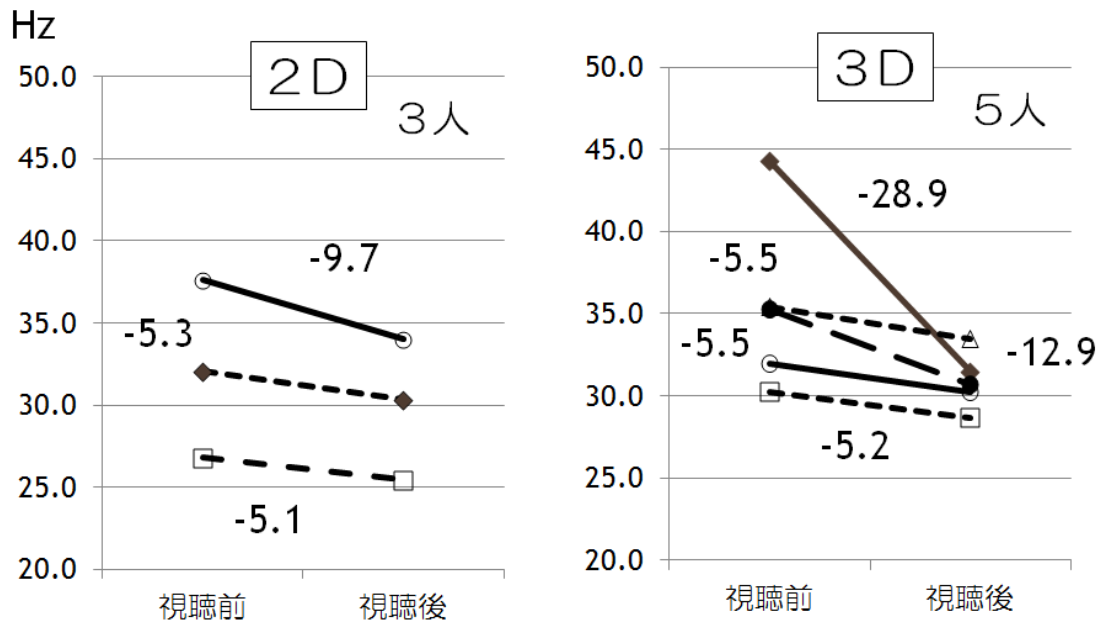


図 4.3 視聴条件における 2D 映像と 3D 映像視聴前後の CFF が 5%以上低下した実験参加者

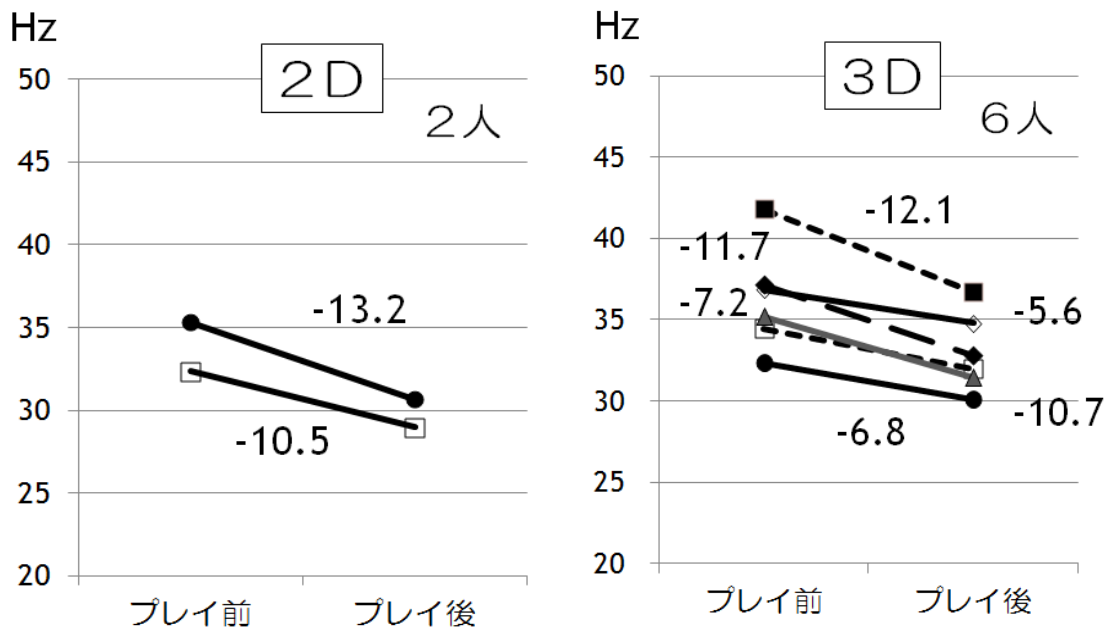


図 4.4 プレイ条件における 2D 映像と 3D 映像視聴前後の CFF が 5%以上低下した実験参加者

#### 4.3.4 考察

実験の結果3D映像を見るときに負担をCFFの変化量または変化率で評価できる可能性が示唆された。従来のCFFを用いた作業負担評価では、作業によってCFFが5%以上低下する場合に要注意、10%以上の低下は避けるべきとされている。全く3D視聴の影響を受けない個人もいるので、平均値ではなく、顕著にCFFが低下した視聴者の割合や、その低下の程度によって3D視聴の影響を評価する方法がとられるべきと思われる。今回の実験では、映画で10分、ゲームで30分の曝露であったが、今後はより長時間の曝露について影響およびそのリスクを評価するための研究が必要である。

#### 文献

- 井上裕美子 (2001). 3次元映像が心拍数及び皮膚血流量に及ぼす影響, 体力科学, **50**, 984
- 伊藤謙治 (2003). 人間データの獲得・解析 伊藤謙治・桑野園子・小松原明哲 (編集) 人間工学ハンドブック (Pp.325) 朝倉書店
- 井澤修平・城月健太郎・菅谷渚・小川奈美子・鈴木克彦・野村忍 (2007). 唾液を用いたストレス評価 - 採取及び測定手順と各唾液中物質の特徴 - 日本補完代替医療学会誌 **4**(3), 91-101
- 岩崎常人・秋谷忍 (1990). CRT画面上での視覚作業にみられるCFF値の変化とその生理的意味, 人間工学, **26**(4), 181-184
- 加藤象二郎 (2006). 心臓・血液系の働きを測る 加藤象二郎・大久保堯夫 (編著), 初学者のための生理機能の測り方第2版 (Pp.97-115) 日本出版サービス
- 加藤象二郎 (2006). 疲労を測る 加藤象二郎・大久保堯夫 (編著) 初学者のための生理機能の測り方第2版 (Pp.212-216) 日本出版サービス
- 河合隆史・盛川浩志・太田啓路・阿部信明 (2010). 3D立体映像表現の基礎—基本原理から製作技術まで— オーム社
- 水野康文・山口昌樹・吉田博 (2002). 唾液アミラーゼ活性はストレス推定の指標になり得るか 日本ME学会雑誌 **39**(3), 46-51
- 大野さちこ・鶴飼一彦 (2000). Head Mounted Displayをゲームに使用して生じる動揺病の自覚評価, 映像情報メディア学会誌, **54**, 887-891
- Sayers, B. McA (1973). Analysis of heart rate variability, Ergonomics, **16**, 17-32
- 山田富美雄 (1998). 生体反応の見取り図 山崎勝男 (編) 宮田洋 (監), 新生理心理学 1巻 (Pp.24-35), 北大路書房
- 吉澤誠 (2000). 3次元映像の生体への影響: 循環器機能への影響 VISION, **12**, 15-23.  
( 芳賀 繁 )

## 5. 映像と「ことば」の関係

### －事象の同一性に関する検討より－

#### 5.1 目的

映像の体験を測定する方法の一つに観察者による言語報告がある。また、言語報告によらず測定を行なう場合も、多くは言語で記述されうる観察者の体験の一部を研究者が何らかの方法で抽出し測度とする。例えば映像の体験を測定する心理尺度を作成する場合は、種々の観察者の言語報告から共通項を抽出し、形容語のような単純化した言語的表現に集約する。同様に、統制された実験室内で映像のある体験に関する定量的な測定を試みる際も、実験に先立つ予備観察の過程で映像体験の言語的記述を行うことが多い。映像の体験を研究する際、最も基礎的な研究の一つとして、映像と映像に対する言語的記述の関係を体系的に検討する必要がある。

本研究は、映像の体験を観察者が自らのことばで表現する研究過程に着目し、言語報告の有効性と問題点を検討する。ここで「ことば」とは、観察者が自分自身の体験に即して行う言語的記述を指す。ことばは、辞書に記載された意味の体系を指す「言葉」や「言語」とは異なる体系をもつ場合があり得る。したがって映像研究で言語報告の結果を分析する際、「ことば」の意味を種々の方法で推定する必要がある。本研究の目的は、映像に対する言語報告課題で「ことば」の意味を推定する知見を得ることである。事例研究と実験的研究を通じて、観察者が複数の映像作品のある場面同士を「同じ」と判断したかどうかを検討する言語報告の課題を設定し、同一性の高い「ことば」と対応する映像間の比較を行う。映像間の類似性に対応することば同士の類似性を検討し、映像とことばの関係を検討する。

#### 5.2 事例研究

##### 5.2.1 目的

同一タイトルで異なる提示時間バージョンの TVCM を視聴した際、それぞれ異なる作品であるにも関わらず、観察者が各作品を「同一」と感じることもある。本研究の目的は、異なる提示時間バージョンの TVCM 映像を観察者へ提示し、映像の視聴者が異なる動画像系列間に同一の事象を知覚する要因を検討することであった。また、動画像系列を言語的に記述するための採録シートの書式を観察者の体験に則して作成し、観察者の体験を記述することを目的とした。

### 5.2.2 方法

**観察者** 24歳の男子大学生1名であった。事前に映像を視聴し、同一タイトルの各作品が同一の事象を表現していると報告した。

**装置** PCと映像編集ソフト、ヘッドホンを使用した。画面サイズは縦19.5cm×横24.0cmであった。観察距離は約55cmであった。

**映像** 市川崑監督のTVCM「サントリーウィスキーシリーズ」の「リュック篇」「雪だるま篇」「お出かけ篇」の3タイトル、60、30、15秒版の各3作品を使用した。視角度数は、縦20.3度×横25.0度であった。

**手続き** 観察者は事前に60、30、15秒版の順で映像を視聴し、同一タイトルの各作品は同一の事象を表現していると報告した。研究者と観察者で面談を実施しながら、タイトルごとに映像を記述する採録シートを作成した。採録シートに基づき、60、30、15秒版のショット構成、作品間で共通する事象を含むショットの比較検討を行なった。

### 5.2.3 結果

**動画像配列** 動画像配列とは制作者の任意により配列された複数の動画像の順序である。本研究では動画像配列をTVCM作品のショット提示順序と考えた。完成した採録シートでは、列に「作品名」を記載し、行に「ショット番号」「事象」「カメラ操作」「アングル」「被写体」「動き」「開始時フレーム」「変化」「終了時フレーム」「提示時間」の10項目を設け、動画像配列と対応づけた観察者の映像体験を記述した。採録シートに基づき、各作品間の動画像配列に関する同一性を検討した。

図1に、観察者が作品間で「同一」であると感じた各ショットの作品中（リュック篇）の提示順序の対応関係を示した。例えば、『60秒版』のショットの動画像配列と60秒版のショットと「同一」と知覚された事象を含む『30秒版』のショットの動画像配列の比較を行った。以下同様に、『60秒版』のショットの動画像配列と「同一」と知覚された『15秒版』のショットの動画像配列の比較、『30秒版』のショットの動画像配列と30秒版と「同一」と知覚された『15秒版』のショットの動画像配列の比較を行なった。『リュック篇』の60秒版と30秒版の相関係数は0.98であった。60秒版と15秒版の相関係数は0.97であった。30秒版と15秒版の相関係数は0.99であった。

**作品間で「同一」と判断されたショットの比較** 観察者が「同一」と判断したショットの内容を採録シートに基づき比較した。表1と図2に雪だるま篇の対応カットについて比較した例を示す。60秒版の第5ショット「女が傘をさしながら歩き、通りにある雪だるまの前へ歩みよる」事象は30秒版の第5ショットと15秒版の第3ショットで共通していた。30秒版と15秒版は60秒版よりも提示時間が約3秒少なかった。作品間のフレームを比較したところ、3作品は全て別テイクで撮影されたショットであると考えられた。60秒版で

は「変化1」の歩数が8歩であった。30秒版では「変化1」の歩数が6歩であった。15秒版では「変化1」の歩数が5歩であった。また、60秒版では「変化1」の歩行速度が3ショットの中で最も遅く、15秒版の「変化1」の歩行速度が最も早かった。停止位置にも違いがあり、60秒版と30秒版の停止位置は観察者から見て雪だるまの奥で停止していた。15秒版の停止位置は雪だるまの真横で停止していた。

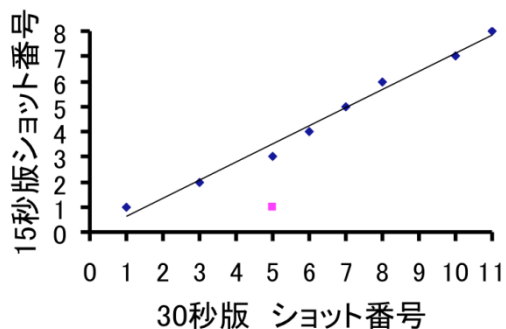
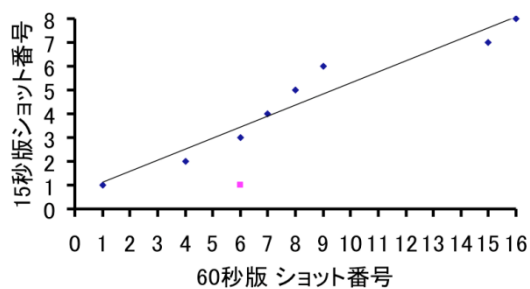
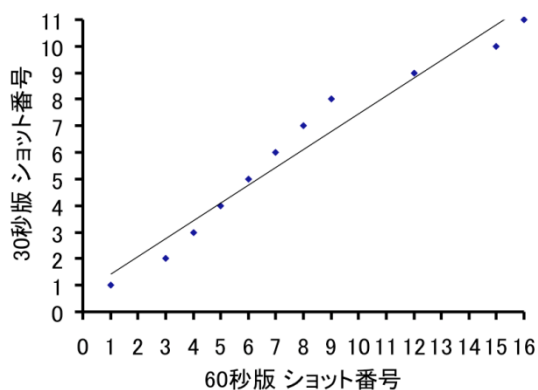


図1 「リュック篇」各作品間で観察者が「同一」と判断したカット間の対応関係

表1 「女が傘をさしながら歩き、通りにある雪だるまの前へ歩みよる」ショットの比較

	60秒版 第5ショット	30秒版 第5ショット	15秒版 第3ショット
事象	女が傘をさしながら歩き、通りにある雪だるまの前へ歩みよる	女が傘をさしながら歩き、通りにある雪だるまの前へ歩みよる	女が傘をさしながら歩き、通りにある雪だるまの前へ歩みよる
カメラ操作	フィックス	フィックス	フィックス
アングル	アイレベル	アイレベル	アイレベル
被写体	第1層 画面右 雪だるま 第2層 画面中央右寄り 人物(紫色の着物を着て、マフラーを巻き、一本傘を抱え、もう一本で傘をさしている女性。) 第3層 画面右端 電柱 第4層 画面中央～中央右、上全体 暗闇 画面全体 降雪 画面左 白色の塀 地面 雪	第1層 画面右 雪だるま 第2層 画面中央右寄り 人物(紫色の着物を着て、マフラーを巻き、一本傘を抱え、もう一本で傘をさしている女性。) ※60秒版より手前 第3層 画面右端 電柱 第4層 画面中央～中央右、上全体 暗闇 画面全体 降雪 画面左 白色の塀 地面 雪	第1層 画面右 雪だるま 第2層 画面中央右寄り 人物(紫色の着物を着て、マフラーを巻き、一本傘を抱え、もう一本で傘をさしている女性。) ※60、30秒版よりさらに手前 第3層 画面右端に電柱 第4層 画面中央～中央右、上全体 暗闇 画面全体 降雪 画面左 白色の塀 地面 雪
動き	人物、傘に動きあり	人物、傘に動きあり	人物、傘に動きあり
開始時フレーム	背景は暗闇。 第2層の女が傘を差して歩いている姿のフルショット。 位置は画面中央右寄り。 画面手前、右側に雪だるま。 全体に雪。	背景は暗闇。 第2層の女が傘を差している姿のフルショット。 位置は画面中央右寄り。 画面手前、右側に雪だるま。 全体に雪。 ※女は60秒版より手前の位置	背景は暗闇。 第2層の女が傘を差している姿のフルショット。 位置は画面中央右寄り。 画面手前、右側に雪だるま。 全体に雪。 ※女は60、30秒版よりさらに手前の位置
変化1	女が傘をさしながら雪だるまの横まで歩き、雪だるまの方に向く。(8歩)	女が傘をさしながら雪だるまの横まで歩き、雪だるまの方に向く。(6歩)	女が傘をさしながら雪だるまの横まで歩き、雪だるまの方に向く。(5歩)
終了時フレーム	背景は暗闇。 第1層の雪だるまの少し後ろで、傘を差した女が横を向き、雪だるまを見ている姿のフルショット。 位置は画面中央右寄り。	背景は暗闇。 第1層の雪だるまの少し後ろで、傘を差した女が横を向き、雪だるまを見ている姿のフルショット。 位置は画面中央右寄り。	背景は暗闇。 第1層の雪だるまの真横で、傘を差した女が横を向き、雪だるまを見ている姿のフルショット。 位置は画面中央右寄り。
提示時間	00:00:05:09	00:00:02:12	00:00:02:15



図2 『雪だるま篇』共通する事象を示すショットの開始時、終了時フレームの比較

#### 5.2.4 考察

観察者が「同一」と判断したショットを指標とした作品間の動画像配列の比較より、観察者は同一タイトルの各作品間でほぼ同一の動画像配列を知覚したといえる。観察者は事前に各作品を視聴してそれぞれが同一の事象を表現していると判断した。作品間の動画像配列の類似性に基づき、各作品が同一の事象を表現していると判断した可能性がある。一方、観察者が「同一」と判断したショットの内容を採録シートに基づきフレーム単位で比較すると、各ショットは作品間で微細に異なることが分かった。具体的には、被写体の移動速度の変化、言語的記述の鍵となる事象に含まれる幾つかの身体動作の有無、細かな身体動作の違い等があった。これらの変化は継起的な動画像系列の観察では鑑賞者に弁別され得ないと考えられる。



観察者自身の映像体験を記述する採録シートの作成方法は、映像表現の分析目的に応じて変更することが望ましいと考えられる。本報告で紹介した図表は、あくまでも研究の一部であり、図表を完成するまでに観察者と研究者の度重なる面談があった。面談の度に、どのような採録シートの作成方法が、観察者自身の体験をわかりやすく示せるか検討した。種々の事例研究を重ねながら、映像体験を記述する方法を検討する必要がある。

### 5.3 実験的研究

#### 5.3.1 目的

事例研究では、作品間で事象の同一性が高い知覚された。しかし 60、30、15 秒版の順に視聴する「下降系列」の条件であったために高かった可能性があり、反対の 15、30、60 秒版の順に視聴する「上昇系列」の条件では同一性が低い可能性が考えられる。そこで本実験では、1) 視聴者が作品の事象をどのように捉えているかを検討すること、2) 視聴順序の違いが事象知覚に与える影響を検討することを目的とした。

#### 5.3.2 方法

**実験参加者** 21 歳から 24 歳までの男性 8 名、女性 4 名であった。「上昇系列」、「下降系列」の条件ごとに実験参加者群を分けて実験を行った。事前に質問紙調査を行い、条件間で参加者の映像視聴に関する経験には差がないと考えた。

**装置** PC にプロジェクターとスピーカーを接続し、372 cm先に設置したスクリーンに映像を提示した。画面サイズは縦 99cm×横 148.5 cmであった。暗騒音は 40.3dB であった。

**映像** 『リュック篇』『雪だるま篇』『お出かけ篇』の 3 タイトル、各 3 作品を使用した。視角度数は縦 20.3 度×横 29.7 度であった。平均輝度は 38cd/m<sup>2</sup>であった。平均音圧レベルは最小 41dB～最大 71dB であった。

**手続き** 最初に本試行とは無関係な映像を使用し練習試行を 1 試行行った。その後に本試行を 9 試行行った。各試行は映像を 2 回繰り返して提示した後に反応測定を行った。反応測定は「この映像は、登場人物が具体的に何をしているところですか？」という質問に自由記述で回答を行なった。

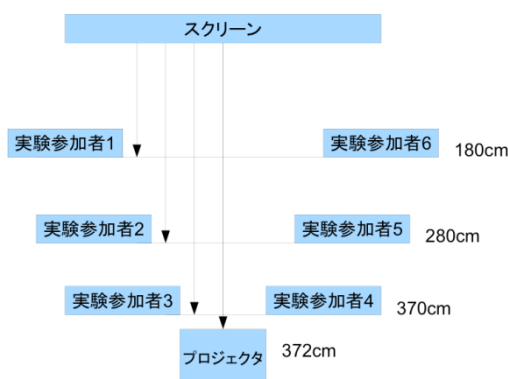
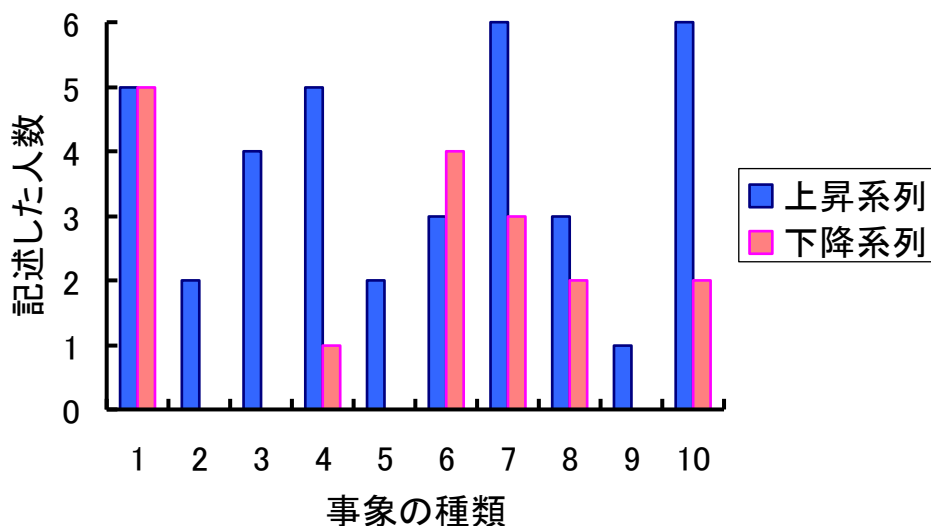


図 3 実験で用いた装置と座席の配置

### 5.3.3 結果

図4に、条件ごとに記述された事象と記述した人数の比較を示した。図4の横軸は事象の種類を示し、縦軸は各事象を自由記述回答した人数を示す。事象の種類は、実験参加者の記述内容に基づき、実験者が分類して作成した。

図5に、各作品各条件の自由記述回答の平均文字数を示す。図5の横軸は作品の種類を示し、縦軸は自由記述回答の平均文字数を示す。



#### 事象の種類

1.荷造りをしている	6.イライラしている
2.メモを見る	7.リュックを蹴る
3.誰か(何か)を想像する	8.痛がる
4.セーターでお酒のビンを包む	9.あくびをする
5.セーターを見つめる	10.リュックの上で寝る

図4 記述された事象と記述した人数の比較 (リュック篇)

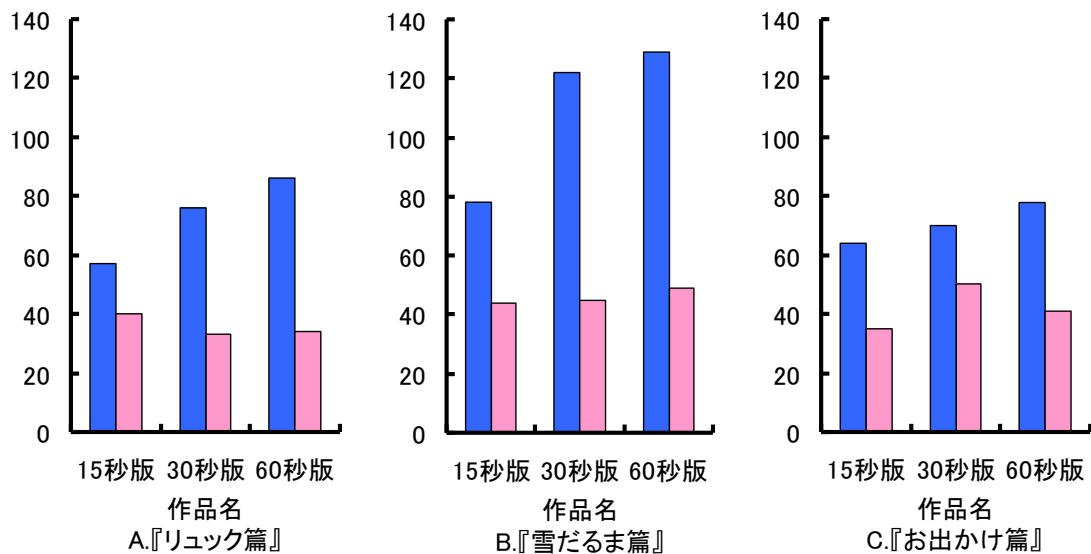


図5 各作品各条件で自由記述された文字数の比較 (平均値)  
各作品の左のグラフは上昇系列、右は下降系列を示す。

#### 5.3.4 考察

事前に行った質問紙調査の結果に基づき、上昇系列と下降系列の条件に割り当てられた実験参加者群を同一の観察者として考察を行う。記述された事象と記述した人数の比較から、「荷造りをする」のような大きな動作のまとまりの知覚は上昇系列でも下降系列でも同様に知覚されたと考えられる。また、「セーターで瓶を包む」のような小さな動作のまとまりに関する事象は、下降系列よりも上昇系列の場合に知覚されやすかったと考えられる。

自由記述の文字数の比較から、観察者は上昇系列では各作品が同じではないというまとまり方で知覚し、下降系列では同じであるというまとまり方で知覚したと考えられる。

図4と図5に基づく以上の考察より、動画像系列に知覚された事象の入れ子構造があったと考えられる。大きな動作に関する事象の中に、小さな動作のまとまりに関する事象が内包されていたと考えられる。上昇系列の条件では、観察者は小さな動作のまとまりに関する事象を知覚しながら各作品を比較し、各作品の事象が同一ではないと判断したと考えられる。下降系列の条件では、逆に、観察者は大きな動作のまとまりに関する事象を先に知覚しながら各作品を比較し、各作品を同一の事象と判断したと考えられる。

## 5.4 総合考察

事例研究より、映像の体験を記述する採録シートの有効性を検討した。従来の映像研究では体系的に記述することの難しかった、映像の個々の体験を記述できる可能性がある。

実験的研究より、作品の体験を記述する際、事象の入れ子構造を推定しながら結果を解釈する必要があることが示唆された。映像に対する言語報告課題で「ことば」の意味を推定する際、映像の表現する事象と自由記述回答が共に共通の入れ子構造を持つ点に着目することが重要である。映像と映像の体験を表すことばは、動画像系列に知覚される事象の入れ子構造を共有していると考えられる。

## 文献

- 市川 崑 (監督) (1980). 『サントリー レッド リュック篇』(TVCM) 角川エンタテインメント (DVD-Video)
- 市川 崑 (監督) (1984). 『サントリー レッド 雪だるま篇』(TVCM) 角川エンタテインメント (DVD-Video)
- 市川 崑 (監督) (1989). 『サントリー オールド お出かけ篇』(TVCM) 角川エンタテインメント (DVD-Video)
- ギブソン J. J. 境 敦史・河野哲也 (訳) (2004). ギブソン心理学論集—直接知覚論の根拠— 勁草書房  
(Gibson, J.J. (1982). *Reasons for Realism: Selected essays of James J. Gibson.* Reed, E., & Jones, R. (Eds.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.)
- 鈴木清重 (2008). 動画像系列の知覚体制化に関する実験心理学的研究 2008年度立教大学大学院現代心理学研究科博士学位論文 236-277.
- ロンバート T. J. 古崎 敬・河野 哲也・境 敦史 (訳) (2000). ギブソンの生態学的心理学—その哲学的・科学史的背景—  
(Lombardo, T. (1987). *The Reciprocity of Perceiver and Environment: The Evolution of James J. Gibson's Ecological Psychology.* Lawrence Erlbaum Associates, Inc.)

## 謝辞

本研究の事例研究と実験的研究の内容は、映像身体学科助教鈴木清重が指導担当した以下の卒業論文研究に基づきます。本研究へ協力いただいた藤本拓希氏に感謝いたします。

藤本拓希 (2012). 動画像系列に知覚される事象の同一性に関する実験的研究 立教大学現代心理学部映像身体学科 2011年度卒業論文 (未公刊)

( 鈴木 清重 )

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2011(平成23)年度 チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価

研究進捗状況報告書

＜チーム2の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

チーム2は新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価を行うため、平成23年度は研究実施体制の整備を行った。映像体験の臨床的評価をめざす研究側面では、描画療法（動的家族画）の制作過程に特徴的な反応を同定し、その内省報告を得ることに主眼を置いた。また、映像体験の教育的応用をめざす研究側面ではヒューマンエラーの疑似体験を駆使して安全教育を行うための分析視点を抽出するための事前検討を目的とした。

上記の目的を達成するために、臨床的評価をめざす研究側面では、情動反応・運動反応・言語反応という3側面を分析の視座にしようとしていた。先行研究展望と内省報告の検討により、その3側面について焦点化することができれば、定量的データが得られやすく、これを追求するために展望論文の執筆を行うこととした。同様に教育的応用をめざす研究側面でも先行研究展望を行いながら分析視点の精緻化をはかることが重視された。

＜現在の進捗状況と達成度＞

- (1) 臨床的・教育的評価に係る2つの研究側面において、分析視点を明確化した。
  - (2) 臨床的評価の研究側面において、分析視点を導き出す過程を展望論文にまとめた。
  - (3) 教育的応用の研究側面において、ヒューマンエラーを分析し、安全教育プログラムを開発するための観点（課題）を抽出した。
- 以上により、第一年次研究の、当初の目的を達成することができた。

＜特に優れた研究成果＞

なし。

＜問題点とその克服方法＞

- (1) 臨床的評価の研究側面における動的家族画の情動反応（心的体験）の基礎となる視知覚についてのデータは、当初は軌跡に関する分析を検討していたが、先行研究でも、本年度実施した予備的研究においても停留時間を指標としたほうが精度が高くなることが判明し、そのように分析方法を改めることにする。
- (2) 教育的応用の研究側面では、ヒューマンエラー体験課題を作成し、安全教育プログラムの構築に結びつけていかなければならない。平成24年度は具体的な検証結果を提示する。

＜今後の研究方針＞

- (1) 臨床的評価の研究側面では、平成24年度に児童の描画制作過程の検討を開始する。分析視点のうち、情動反応については視知覚との関連から検討し、運動反応については身体図式との関連から検討する。なお言語反応については新たにプロジェクトメンバーを加え、言語による行動制御の関連を検討でき、分析を深めていく方針。
- (2) 教育的応用の研究側面では、平成24年度からヒューマンエラー体験課題を開発するための予備的データの収集を行い、実証研究を進める方針。

＜今後期待される研究成果＞

プロジェクト研究の第一年次は、研究実施体制の整備に多くの時間を必要とした。教育的応用の研究側面では第二年次についても研究手法の確立に一定の時間を要すると見込まれる。いっぽう、臨床的評価の研究側面では新たなプロジェクトメンバーとともに、児童が制作した動的家族画を対象として描画療法の効果に関する質的検討の研究論文を執筆することが可能であると考えられる。

# 動きを表す描画に向けられる臨床心理士の視線—身体運動図式の読み取りと関連する視知覚の分析—

大石幸二

## 要旨

本研究では、臨床心理士の眼球運動を調べた。本研究の仮説は、次の2つであった。臨床心理士は、固有の視点を示す。それは、身体像の凝視である。3名の臨床心理士と3名の非臨床的心理士が、この研究に参加した。視線追尾装置 (View Tracker) により、凝視の持続時間が測定された。風景画は、動的家族画と比較された。小学生がこの動的家族画を描き、風景画はユトリロ (Utrillo, M.) の作品であった。その結果、臨床心理士は、固有の視点を示した。また、彼らは身体像を凝視した。臨床心理士は、身体図式に基づく身体像の理解を示した。臨床心理士の視線が定量的に評価されたことは、重要である。しかし、多くの問題が残された。

# 描画における臨床心理学的効果に関する展望—描画行為に内在する身体的自己拡張感の検討—

大石幸二・成瀬雄一

## 要旨

描画は臨床心理学における査定と治療に役立てられる。本研究の目的は、動的家族画や動的学校画の効力を検討することであった。その効力を身体的自己拡張感という概念を用いて説明しようとした。わが国の先行研究を概観した結果、身体感覚と動きの知覚が重要な役割を演じていることが明らかになった。この身体感覚と動きの知覚を作用させて、臨床心理士は描画を解釈しているに違いない。今後の課題は、実証研究を蓄積することである。そして、描画のもつ効力の源泉を解明することである。

新しい映像表現がもたらす映像体験の  
臨床的・教育的評価に関する研究  
描画における臨床心理学的効果に関する展望

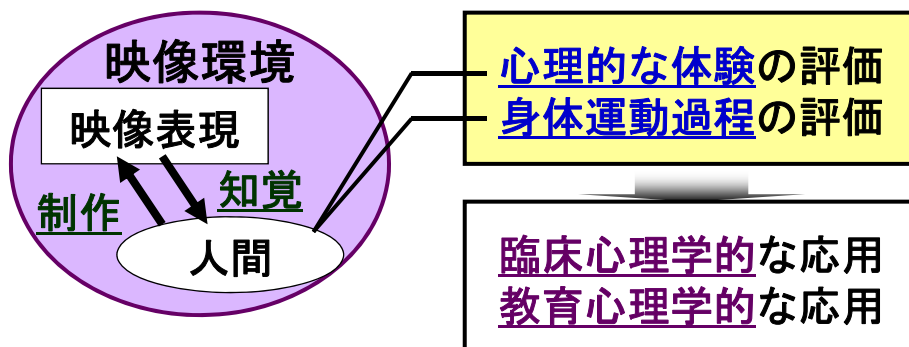
チーム2

(臨床心理学・教育心理学領域)

リーダー 大石幸二

新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成

チーム2: 映像表現がもたらす映像体験の  
臨床的・教育的評価に関する研究





## 描画をみるとき何を見るのか

- 目的** 動きを表す描画を臨床心理士がみるとき目を向ける対象が非臨床心理士とは異なるか検証する（予備調査）
- 参加** 臨床心理士3名（経験3～7年）と非臨床心理士（大学院生2名）
- 方法** 描画の解釈（読取）をするよう教示  
View Trackerによる描画の視線追尾  
視線停留時間と軌跡を予備調査

## 臨床心理士の描画の見方 暫定

- 結果** 非臨床心理士と臨床心理士では描画のみかたが異なる可能性あり
- 差異** 非臨床心理士は風景画同様広範囲に視線が移動。臨床心理士は動きを表す描画の特定範囲をスキャンする
- 仮説** 臨床心理士は動きを表す描画中の人（身体像・運動表現等）をよく捉える可能性あり

仮説：身体性・運動性をみる行為

動きを表す描画：心の動きの推論・追体験

身体性：身体の感覚

運動性：動きの知覚

基盤：共感性の発揮

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2011(平成23)年度 チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究

研究進捗状況報告書

＜チーム3の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

チーム3は新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを歴史的、理論的に分析し、新しい映像表現を実践的に探究することにより、本プロジェクトの映画学的側面に寄与する。2D映画における奥行き撮影・演出のスタイルと技術革新との関係を歴史的批評的に探究し、その研究成果を踏まえて実験的短篇劇映画を制作する。それによって映像環境と人間との関わりについて映画学的な側面の研究に寄与する。

＜現在の進捗状況と達成度＞

(1) 2度の研究会(うち1度は公開)を開催して、外部講師の問題提起なども受けて、チームの主題について論点を掘り下げる作業を共同でおこなった。  
(2) 映画制作を目標とする実践系をA、論文執筆を目標とする理論系をBとして、サブ・チームに分け、平成24年度以降は相互に議論を重ねつつも相対的に独自の活動を進めていくことを確認した。  
(3) 予算の執行にかんして、映像資料と制作のための機材を購入した。  
(4) 3年目の平成25年度に予定している海外での可燃性フィルムの観覧について、予備的な調査として関係機関への問い合わせをおこなった。  
以上により、第一年次研究の計画のうち、文献資料の購入と先行研究を除いて、当初の目的をほぼ達成した。

＜特に優れた研究成果＞

なし。

＜問題点とその克服方法＞

(1) 理論系と実践系のそれぞれの独自性を尊重しつつ相互の連携を円滑にすることが課題であるが、その解決策としてサブ・チームを設定することにした。  
(2) 制作系Aを設定したことで、チーム1との連携の可能性を探ることになった。  
(3) 主に時間の不足で先行研究の整理が不十分だったので、RAも活用して文献の調査と購入を積極的に進める。  
(4) 予備調査の結果、可燃性フィルムの取り扱いについては、海外でも管理が以前より厳しくなっていて、映写による観覧はほぼ不可能であることがわかった。そのため、計画を見直して、制作進行を前倒しして予算執行の調整もおこなう。

＜今後の研究方針＞

(1) 制作系Aは当初の計画よりも早めに制作準備に着手するとともに、独自のイベントを企画してプロジェクトの成果を発信する。  
(2) 理論系Bについては、先行研究の整理と最新の研究成果の吸収、個々の研究成果の中間報告を目的として、研究会やシンポジウムを開催する。

＜今後期待される研究成果＞

プロジェクト研究の第一年次に研究実施体制の具体的な整備をおこなうことができた。各サブ・チームがいっそう明確な目標を設定して、実践系Aはプロジェクトの主題に関連する作品を試作し、理論系Bは研究史のサーヴェイと新たな視点の提示を主題とする論文を執筆する。

私立大学戦略的研究基盤形成支援事業  
(事業番号:S1191010)



立教大学現代心理学部

「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」

チーム3: 〈映画芸術の変容に関する研究〉

2011年度 活動報告

**映画の奥行き表現と立体装置としての映画館**

チーム3リーダー: 中村秀之

1

チーム3 活動報告  
映画の奥行き表現と立体装置としての映画館



【1】チーム3のテーマと今年度の活動

【2】立体装置としての映画館(1) 闇の奥  
キックオフ・ミーティング: 細馬宏通氏発表

【3】立体装置としての映画館(2) 身体を探す声  
公開講演会: 木下千花氏発表

2

### 【1】チーム3のテーマと今年度の活動



研究テーマ:

映画芸術の変容に関する研究

メンバー:

学内: 前田英樹, 万田邦敏, 篠崎誠, 中村秀之

学外: 筒井武文(東京藝術大学), 細馬宏通(滋賀県立大学)

3

### 【1】チーム3のテーマと今年度の活動



チーム3の研究テーマ(つづき)

- ・新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを分析し,新しい映像表現を実践的に探究することにより,本プロジェクトの映画学的側面に寄与する。
- ・2D映画における奥行き撮影・演出のスタイルと技術革新との関係を歴史的批評的に探究し,その研究成果を踏まえて実験的短篇劇映画を制作する。

4



### 【1】チーム3のテーマと今年度の活動

2011年7月29日(金) 14:00-17:00

キックオフ・ミーティング @新座キャンパス6号館8階会議室

講演:細馬宏通氏(滋賀県立大学)

「映画館を覆う ディズニーとエイゼンシュテインの立体表現」

2011年12月3日(土) 14:00-17:30

公開研究会 @新座キャンパス6号館8階会議室

講演:木下千花氏(静岡文化芸術大学)

「映画の第四次元 —溝口健二と「深さ」—」

5



### 【2】立体装置としての映画館(1) 闇の奥

7月29日(金)キックオフ・ミーティング

細馬宏通氏 発表

「映画館を覆う ディズニーとエイゼンシュテインの立体表現」

cf. 2010年11月13日(土)東京大学駒場キャンパス

表象文化論学会「シンポジウム:映像・深さ・身体—3Dの系譜」

<http://repre.org/repre/vol11/meeting05/01symposium.html>

6

## 【2】立体装置としての映画館(1) 闇の奥



画面を映画内の物によって覆う技法

『おくりびと』(2008, 滝田洋二郎) 棺の蓋。

『戦艦ポチョムキン』(1925, セルゲイ・エイゼンシュテイン)  
船体。

『プレーン・クレイジー』

(1928, ウォルト・ディズニー、アブ・アイワークス)

7

## 【2】立体装置としての映画館(1) 闇の奥



・暗闇によって画面と客席の境界を消す。

・観客をスクリーンの内部(物語世界)に引き込む効果。

・両眼と単眼の奥行き知覚を結びつける。

・2D画面上の表現によって映画館を立体装置と化す。

8

### 【3】立体装置としての映画館(2) 身体を探す声



2011年12月3日(土)公開研究会

木下千花氏 発表

「映画の第四次元 溝口健二と「深さ」ー」

cf. Chika Kinoshita, "The Benshi Track: Mizoguchi Kenji's *The Downfall of Osen* and the Sound Transition," *Cinema Journal*, Spring 2011, 50:3

9

### 【3】立体装置としての映画館(2) 身体を探す声



『折鶴お千』(1935, 溝口健二)における声と奥行き表現  
トーキーへの移行期の作品

1935年

- ・年間に製作された映画の半数以上がトーキー
- ・全国の映画館(約1500館)の8割にトーキー設備
- ・サウンド版(弁士の解説や音楽だけ)も少なくない

『折鶴お千』も、活動弁士の松井翠声によるサウンド版が  
製作・公開された。

ライブであるはずの活弁が録音された逆説的フィルム。

10



### 【3】立体装置としての映画館(2) 身体を探す声



弁士によるサウンド版であることを活用した奥行き演出

[物語]

お千は、弟の学費を捻出するため、隣の婆さんの勧めで売春をする。

問題の場面：前景と後景のほとんどグロテスクな対比

前景：何も知らず、喜んでご馳走を食べる弟

後景：隣の婆さんから

「満更、悪くはない稼業(しょうばい)だろう」

と言われて、うなだれるお千。

11

### 【3】立体装置としての映画館(2) 身体を探す声



通常のトーキー：婆さんの声→場面が破綻。

サイレント映画：説明字幕→声の主が判りにくい。

結論

「これはまさに溝口が、弁士によるサウンド版を使って奥行き演出をした例である」。

12

### チーム3 公開研究会「映画の第四次元—溝口健二と「深さ」—

#### 報告書

1. 日時：2011年12月3日（火）14：00—17：30
2. 場所：新座キャンパス6号館 8階会議室
3. 名称：公開研究会「映画の第四次元—溝口健二と「深さ」—
4. 講師：木下千花氏（静岡文化芸術大学文化政策学部芸術文化学科講師・映画理論）  
シカゴ大学 Ph.D（溝口健二研究）  
主な論文に、「墮胎の追憶 溝口健二の『好色一代女』と GHQ の検閲」、「世界の中のミゾグチ、溝口の中の世界」、蓮實重彦・山根貞男編『国際シンポジウム 溝口健二没後五〇年』『MIZOGUCHI 2006』の記録』朝日新聞社、2007年、黒沢清・四方田犬彦・吉見俊哉・李鳳宇編『日本映画は生きている 第5巻 監督と俳優の美学』岩波書店、2010年がある。
5. 内容：プログラム：
  - 14：00 主催者挨拶：前田英樹心理芸術人文学研究所所長
  - 14：10 映像生態学プロジェクト概要と本研究会目的  
＋「映画の奥行表現に関する研究小史」：中村秀之教授
  - 14：45 発表： 木下千花氏
  - 16：10—16：20 休憩
  - 16：20—17：30 ディスカッション：筒井武文教授、細馬宏通教授、  
万田邦敏教授、前田英樹教授、聴衆  
(18：15-懇親会)参加状況：嵐が去った後の研究会であり聴衆は関係者を含め約20名弱、しかし木下氏と聴衆の質疑応答や議論が白熱し、予定終了時間を30分超過した。

① 主催者挨拶：前田英樹 心理芸術人文学研究所所長

本学部の母体説明—身体論、科学、芸術、哲学が融合合体し、2006年に誕生した経緯を説明され、これまで教育成果及び個人的研究成果も挙げているが、今年2011年学部全体として立上げた「映像生態学プロジェクト」—今まで個人で行ってきた研究が「チーム」として何をし、何ができ、何に取り組むのかが課題となる研究プロジェクトだと位置付けた。チーム3は研究対象を「映画」という二〇世紀非常に深い領域を創出した光映像に据えて、この機械映像が前世紀に一体何を成し、今後何を成し得るのか追求し議論していきたい意気込みを述べられた。

② 映像生態学プロジェクト概要と本研究会目的：中村秀之教授

チーム3の研究課題は「2D映画」における奥行き撮影演出のスタイルと技術革新との関係を歴史的批評的に探究し、その研究成果を踏まえて実験的短編劇映画を製作する流れを説明した。

(参考資料：「立教大学現代心理学部 心理芸術人文学研究所ニューズレター 創刊号 April 2011」)

+ 「映画の奥行表現に関する研究小史」：中村秀之教授

参考文献：

- ・フェリックス・ルニュー：「シネマトグラフ」（『イリュストラシオン』、1896年）
- ・ヒューゴー・ミュンスターバーグ：「奥行きと運動」（1916年、in『映画劇その心理学的研究』（邦訳：『映画理論集成』、岩本憲児、波多野哲朗編、フィルムアート社、1982年）
- ・ルドルフ・アルンハイム：「映画と現実性」（1933年）（邦訳：『映画理論集成』、岩本憲児、波多野哲朗編、フィルムアート社、1982年）
- ・セルゲイ・ミハイロヴィチ・エイゼンシュテイン：「立体映画について」（1947年）
- ・アンドレ・バザン：『映画言語の進化』（1950-52、57年）
- ・ジャン＝ルイ・コモリ：「技術とイデオロギーとカメラ、遠近法、ディープフォーカス」（1971、72年）
- ・David Bordwell ; *The Classical Hollywood Cinema* (1985)  
*On the History of Film Style* (1997)  
*Figures Traced in Light* (2005)

③ 14：45 発表 木下千花氏

講演内容：「映画の第四次元—溝口健二と「深さ」—」

：木下氏が述べる溝口映画作品の「深さ」とは、「音声と奥行き」の関係であるとし、溝口監督作品における、独自の映画技術としてのスタイル「長回し」と、音声の獲得状況—サイレントから弁士、トーキーへの移行期に日本では何と1929年から35年まで費やした—が如何に結びついているかを、『折鶴お千』（1935年、トーキー）の具体的場面を取り上げ、論じられた。

(配布資料=(Power Point) A4/五頁：別紙参照) 発表内容はこの資料に基づく。

④ 16 : 20-17 : 30 ディスカッション :

細馬宏通教授より：弁士が表現する声の音響における遠近法はどうだったのか、興味が持てる発表であった。音の構成ではなく、音が一式として提示されていてその平淡さ(フラットさ)に驚いた。弁士の特徴から溝口映画の特徴へと結びついていた。

筒井武文教授より：サイレントからトーキーの移行の過程がとてもクリアになった・長回しにも主観・客観の関係性がある。また画面に音の主観と客観も感じた。

万田邦敏教授より：溝口健二監督作品における「長回し」と「音」の問題を考える時、作家としてトーキーは一時の契機でしかなかったのではないか、また弁士の声のフラットさとは、現代における録音状態がフラットなのであって、同時劇場空間では少々異なるのではないかという指摘をされた。木下氏の「縦の構図」に関して、映画は横の構図では撮れないワンカットという問題があり、最終的に映画とは縦の構図でしかあり得ないことを説明され、その上で縦の距離感がいかに物語を語り、それと深く内容に関わっているか、縦の距離がストーリーの心理的解釈に影響を強く与えることができる点を強調された。

前田英樹教授より：「深さ」と「奥行き」を取り上げる時、観客にそれらを「感じさせる」のか「表現する」のか、質問が木下氏に投げかけられた。前田教授の考えは、「表現すること」とはもっと積極的なものであるとし、映画映像とは「illusion(幻覚)」を眼に対して作ることで「感じさせる」ことであるとし、画家ポール・セザンヌの絵画を例に挙げられた。セザンヌの作品は絵画という二次元の創造物でありながら、「深さ」を表現し「深さ」として存在している。立体性とこの「深さ」とは対極にあり、すなわち搾取としての「立体」はイリュージョンとして広がり表現と結びつくが、「深さ」とは実は平面性と結びついていて表現を通してしか知覚できない、と述べられた。そのことと関連し、木下氏が最後に述べたかった「溝口監督作品における妊娠した女性」の身体について質問され、「妊娠した身体が開かれている」点に関し、そこに妊娠していることは映らない身体から「深さ」がいかに表現されているのか、木下氏が指摘する「深さ」との関係性を問われた。

中村秀之教授：「イリュージョン」の問題として、映画の奥行きとは感覚ではなく、ジル・ドゥルーズが述べた読解可能な性質「lisibilité」ではないか、という考えを述べられた。

(PC 佐藤 歩)

『新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成』

2011(平成23)年度チーム4：新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究

研究進捗状況報告書

＜チーム4の研究プロジェクトの目的・意義 及び 研究計画概要＞

新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究チームとして、新しい映像技術・技法・表現を「身体とイメージ」という問題の中に位置づけ、身体哲学、精神医学、舞台芸術表現の立場から検討し、新しい映像体験の創造・受容をうながす。

本年度は、「身体とイメージ」にかかわる哲学的考察と、この考察と強い関連を持つ芸術的実践のうち、本研究の方向に強いインパクトを持ち得る著作、作品、事例を調査し考察しながら、シンポジウム、ワークショップ、研究会を開き、研究の基本的方向を定めていく。

＜現在の進捗状況と達成度＞

- \* 「映像生態学」として、映像が現代社会を生きる人間の知覚、思考、ひいては「生態」にどのようにかわるか、イタリアの哲学者の講演会を行い、討議する中で、本プロジェクトにおける哲学的探求の出発点とすることができた。
- \* さらにアメリカで、認知科学や現代哲学の成果に照らして身体、知覚のあり方を考えながらダンスパフォーマンスをおこなうアーティストを招き、映像生態学の問題とダンスがどのように出会うか、その実例を見た。これからも今後の研究活動を組み立てていく上で貴重なヒントをえた。

＜問題点とその克服方法＞

東洋哲学、精神医学等の知見も本チームの研究に組み込むことが予定されているが、初年度はまだそれらの領域がどのように組み込まれるか見えてこなかったため、次年度以降は、このことの実現にむけて進展をはかる。

＜今後の研究方針＞

2012年度は「身体とイメージ」に関する哲学的研究、社会思想的研究に特に重点をおき、映像生態学的な研究方向に照らし、仮説的なアプローチを進め、理論的基盤を構成する。この方面の研究に関して先端的な示唆を与え得る研究者、アーティストを招いてシンポジウムを行う。」また映像生態学的研究の一環として、そのモデル・ケースとなりうる舞台作品の構想を練り上げるため、議論を重ねていく。

＜今後期待される研究成果＞

- \* 映像生態学的発想と身体学、身体哲学を結びつける理論の創出を、原理面から応用面にわたり、段階的に進めていく。
- \* 舞台に作品における映像の使用を考察し、舞台芸術と映像生態学的発想の接点を追及する。

## 第4の探求

新しい映像環境をめぐる映像生態学の構築と題された研究プロジェクトの提案内容を改めて振り返ってみよう。

「映像技術の革新により、人類はこれまで経験したことのない映像・映画作品を享受できるようになった」。映画館のスクリーンや、一家一台のテレビのように集中的な媒体であることをやめて、大小のさまざまなサイズ、さまざまな画質の映像が散乱し、炸裂したかのように、私たちの環境の一部となっている。ベンヤミンはすでにサイレント映画の初期に、映画を見る知覚の「散漫」なことを、新しい知覚の特徴として指摘していた。映像環境の中の知覚は、おおむね散漫で受動的だが、たとえば渋谷駅前の交差点のおびただしい映像パネルは、そのように散漫で受動的な知覚を競ってひきつけようとし、その間にも道行く人々は携帯電話の液晶パネルを見ることで忙しいのだ。

「しかし、これらの映像・映画作品を体験することにもなう身体的影響や心理的効用は、その有効性や意味も含めて未解明である。」

「映像・映画に代表される映像表現が、その呈示のされ方や制作者と受容者が置かれる状況など映像環境により質的に変化し、新たな意味が創出されると考える。そこで、この映像表現と映像環境を含む全体的“場”のことを『映像生態系』として捉え、それを研究する『映像生態学』という新たなディシプリン（学問領域）を提唱する。」

この数行に書かれたことは、実は膨大な、多岐にわたる次元と問題の領域を含んでいる。それを性急に体系化することはまず不可能である。

しかも映像については、すでに映画、テレビに対する美学的、社会学的、心理学的な研究の膨大な蓄積があり、それらの研究成果自体が新たな読解や解釈を要求している。さらには映画一動画が出現する以前の写真、絵画に関する考察さえも、映像研究に対して膨大な〈前史〉を形成しているのだ。人間はたえず世界の映像を生み出し、それを見つめながら生きてきた。そのようにして世界が見えること、世界を見つめること自体についても考えてきた。映像はただ世界のイメージではなく、世界に対する見方を含んでいる。

それにしても問題がある程度まで、絞って限定しなければならない。

プロジェクトを構成する研究主題は四つである。

- I. 最新の映像技術が生み出す映像環境の心理的影響
- II. 最新の映像技術により喚起される臨床心理的な効用
- III. 映画芸術における技術・表現・体験の変容
- IV. 「身体とイメージ」をめぐる思考と表現に関する研究

この第4の研究は、一体何を指すのか。身体、そしてイメージは、映像とどのようにかかわるのか。映像もまたイメージにほかならないが、とりもなおさずそれは機械的技術によって生み出された現実の〈写像〉を意味する。この〈写像〉によって私たちは、世界の表象や観念を手に入れるが、一方世界の表象や観念をあらかじめもっているからこそ、液晶上の光の変化を世界の〈写像〉として認知することができる。この過程には視覚、聴覚をはじめとする知覚、記憶、認知の機構が同時にかかわっている。単に脳の機構にかかわるのではなく、身体が全体として体験したリアリティにかかわっている。液晶パネル上で見るスポーツ競技のイメージは、一度は広場でかけっこし、ボールを追って走った体験があるのとないのとは、同じイメージではない。「イメージというものが面白いのは、それが現実を表象するものだからではなく、それ自体が動的（ダイナミック）な力をもつからだ。現実を構成する投影、相互作用、物語の枠組みを呼び起こし形成する能力。経験を知覚する無限の可能性のなかから選びとる力。これがイメージの勘所である。」（フランコ・ベラルディ「イメージという装置」、in *Deep images* — 映像は生きるために必要か、フィルムアート社）

端的にいうならば、映像はスクリーンや液晶の上の光の変化や点滅であると同時に、（それ以上に）映像の体験であり、それは身体、運動、思考、記憶の総体における体験である。イメージとはまさにそのような体験の反復にほかならない。イメージとはそのような体験のイメージである、と言い換えることもできる。ところが逆説的なことに、映像の効果は素早く強烈で、そのような体験を忘却させ、隠蔽する傾向がある。

映像の体験を、より広く「身体とイメージ」という文脈において再考するという課題が確かにある。映画や写真を、知覚と身体に深く関与するメディアとしてとらえることにおいて先駆的であったヴァルター・ベンヤミン、メディアを身体の機能を拡張する装置として考えたマクルーハン、知覚の場を主体と客体の相互作用（キアスム）と考えたメルロ＝ポンティ、知覚と身体を、人間、社会、自然を貫く多様な力関係の中でとらえながら画期的な映画哲学さえも作り出したジル・ドゥルーズなどの著作は、いまでも重要な参照項となりうる。

映像の体験を、人間の身体、知覚、思考にとっての新たな経験とみなし、とりわけ〈身体とイメージ〉のかかわりという広汎な問題系に位置づけるなら、むしろ身体表現という観点からこれを再考することができる。そこで、このような視野において、他の諸芸術（とりわけダンス、演劇）に隣接する身体表現の実践として、映像表現を再考することをこのプロジェクトの一環として構想した。身体の濃密な体験と記憶を根拠とするダンスは、むしろ身体を忘れさせるかのような側面を持つ映像に抵抗する表現でもありうる。しかしダンスさえもやはり映像化され、映像として見つめられる。身体表現と映像表現の間にありうる様々な葛藤を考察することは、映像の「生態」を考える上で、重要なヒントになりうる。

## 二つの事例

### I 講演会 2011年10月18日：マウリツィオ・ラッツァラート+アンジェラ・メリトプーロス「ビデオ映像の哲学」<sup>1</sup>

イタリアの哲学者ラッツァラートは、ドゥルーズとガタリ、ガブリエル・タルドなどに影響を受けながら、とりわけ現代社会における言語表現の様態と変化について考察してきた哲学者である。日本語訳には『出来事のポリティクス』（洛北出版）がある。

ラッツァラートは冒頭の講演で、ガタリの映像記号論を彼の問題意識にしたがって要約したが、とりわけ彼がガタリとともに注目したのは、映像記号の非言語的な性質である。映画における記号は、「持続、運動、切断、ディゾルヴ」として、言語的分節や意味作用にしたがわない別の「強度」を伝達する。あるいは身振りや顔の表情は、やはり言語に收拾されない「象徴作用」をもつ。西洋における個人、主体の形成が、言語の機能と一体であることに注意をうながしながら、ラッツァラートは映画のもたらす非言語的な記号の体験が、西洋外の主体形成の様式へと連結しうる、と提案した。

彼が映像作家のメリトプーロスと共同制作したビデオ作品は、フェリックス・ガタリの哲学を西洋の外の、たとえばブラジルの先住民の習俗と信仰（アニミズム）に関係づけようとしたものである。これは（1）ガタリ本人とアーカイヴ映像（2）フェリックス・ガタリの思想と活動にかかわった人物へのインタビュー（3）インタビューの英訳テキストを、三つの画面を垂直に配置して見せるものだった。このように三つの映像の間に成立しうる多様な空間的・時間的接続を体験することそのものが、ガタリ・ラッツァラートの記号論的実践に対応するものとして設計されていた。

ガタリは『三つのエコロジー』という書物を著し、その中で環境破壊の批判にとどまらず、社会的関係性から、人間の主体的、精神的形成にまでかかわるエコロジー（生態学）を構想したのである。私たちの「映像生態学」の発想とこのエコロジーとは決して無縁ではない。そして写真のそれも含めるなら、すでに一世紀以上にわたる映像体験は、少なからず人間の知覚、思考、情動そして生態に浸透する効果をもたらしている。それはしばしば言語に收拾されない言語以上の伝達や交通をもたらしている。そしてまた分節言語を越える映像の体験は、別の文明と別の生態への通路を開きうる。この講演と上映によって私たちは、映像のエコロジーがそのように大きな展望につながることに想像力をもつことをうながされた。

---

<sup>1</sup> 以下に、2011年10月22日に行ったシンポジウムの報告書を添付する。



## II 講演を含むワークショップ 2012年1月10日：くしるじゃ（ダンス）＋ジェフ・マターズ（音楽および技術）「ダンスとデジタル映像を通じて未知の身体を探求する」<sup>2</sup>

くしるじゃ氏は、日本生まれの韓国人ダンサーで、現代ダンスのパイオニアのひとりマーサ・カニングハムに教えを受けたあと、ニューヨークでダンス活動を続けてきた。近年は、振り付けもストーリーもなく、モニターに何種類かの映像を流し、ただその刺激だけでダンスをするという（「イメージプロセッシング」と称される）パフォーマンスを続けてきた。それはダンスにおける表現、情感、物語のような要素を空無にして、身体そのもの、運動そのものを発見しようとする極端な実験であったが、今回のワークショップでも実演された。

第二のパフォーマンスは、液晶モニター上にダンサーの分身にあたる映像（いわゆるアバター）を映写し、ダンサーの体につけた重力センサーにしたがってそのアバターが動いたり、あるいはパフォーマーが脳波測定用のヘッドを装着し、脳波の変化によってメカニズムを動かし音を鳴らしたりする。身体や脳で起きている変化を、デジタル技術によって翻訳し知覚可能にし、それをダンスパフォーマンスの一部に組み込むという実験である。この実験は映像記録によって紹介された。

第三のパフォーマンスは、くしるじゃ氏自身が実際に脳波測定ヘッドを装着しダンスする過程で、脳波のデータを変換したイメージを背後の大画面に映写し、同じデータを音にも変換してスピーカーから流すという実験であった。たえず変化する脳波の測定値が表示され、そのデータを図示するパターンや、視覚・思考・運動にかかわる脳波の数値が刻々大きさを変える円の形で示された。

これらの実験的ダンスパフォーマンスは、何らかの科学的な結論をめざすものではない。むしろ芸術的美学的表現としてのダンス以前の脳と身体レベルの反復、リズム、運動の次元でダンスを再発見するような試みなのである。そのためにさまざまな場面で映像が使用されているが、映像もダンスも意味や物語や表現性を抜き取られ、ほとんど即物的な次元に還元されながら使用されている、この還元の試みから、映像と身体が直面している、ある状況が浮かびあがってくるように思われた。

映像と身体の間には浮かび上がる様々な問いと実践をとりあげて、試行錯誤しながら思考を重ねることが、今後も第4の探求の課題となるだろう。

(宇野邦一)

---

<sup>2</sup> 以下に、2012年1月10日に行ったシンポジウムの報告書を添付する。

映像生態学プロジェクト・チーム4  
公開講演上映会 「ビデオ映像の哲学」  
報告書

1. 日時：2011年10月18日（火）18：00-21：30
2. 場所：新座キャンパス6号館 N636 教室（ロフト2：映画館使用教室）
3. 名称：公開講演上映会「ビデオ映像の哲学」
4. 講師：① Maurizio Lazzarato (マウリッツィオ・ラッツァラート)  
1955年イタリア生まれ。社会学者、哲学者。フランス政治思想『Multitudes』編集委員、訳書として『出来事のポリティクス』（洛北出版）がある。  
② Angela Melitopoulos (アンジェラ・メリトプーロス)映像作家、ケルン・メディアアートアカデミー、ポツダム大学などで講義を担当、ヨーロッパ各地でビデオ作品を発表する。ラッツァラート氏とともに「フェリックス・ガタリとアニミズム」というテーマで、ベルリン世界文化センターで展示(インスタレーション)等、共同作業をしている。
5. プログラム：  
第一部 マウリッツィオ・ラッツァラート氏講演（60分）  
（逐次訳：心理芸術人文学研究所特別研究員 佐藤 歩  
＋現代心理学部映像身体学科教授 宇野邦一）  
第二部 アンジェラ・メリトプーロス監督より ～作品に関して一言～  
ビデオ作品『アッサンブラージュ～Assemblages（集積/寄集め）』上映  
（62分）  
～ 休憩 ～  
第三部 質疑応答  
－アンジェラ・メリトプーロス監督より上映後、作品に関するコメント  
－田崎英明氏（現代心理学部映像身体学科 教授）よりコメント・質問  
－宇野邦一氏（現代心理学部映像身体学科 教授）よりコメント・質問  
－会場より質問・回答

今回の講演会では、ラッツァラート氏の思想を語っていただき、フェリックス・ガタリの思想に深く影響を受けたメリトプーロス監督のビデオ作品の上映、また上映後このビデオ映像作品について詳しく語っていただいた。宇野邦一教授と田崎英明教授も交え、映像生態学プロジェクト・チーム4における考察材料として討論が行われた。

## 第一部) マウリッツィオ・ラッツァラート氏講演

講演内容：テキスト「3.3. Les sémiotiques mixtes du cinéma」

(= 「映画の混成的記号論」、フランス語、4頁：別紙参照) に基づく。

参考文献：

マウリッツィオ・ラッツァラート著『出来事のポリティクス』

村澤真保呂・中倉智徳訳、洛北出版、2008年7月

(原題：Maurizio Lazzarato, *La politica dell'evento*, Italia, 2004.)

マウリッツィオ・ラッツァラート著『Vidéophilosophie』(日本未翻訳・未出版)

(原題：Maurizio Lazzarato, *Videofilosofia, percezione e lavoro nel post-fordisme*, Manifesto libri, Roma, 1997.)

フェリックス・ガタリ著『カオスマーズ』宮林寛・小沢秋広訳、河出書房新社 2004年

(原題：Félix Guattari, *Chaosmose*, Galilée, Paris, France, 1992.)

フェリックス・ガタリ著『分子革命』杉村昌昭訳、法政大学出版 1988年3月

(原題：Félix Guattari, *La révolution moléculaire*, Editions Recherches, Paris, France, 1977.)

ピエール・パオロ・パゾリーニ『異端的経験論』(日本未翻訳・未出版)

(原題：Pier Paolo Pasolini, *Empirismo eretico*, Italia, 1972.)

## 第二部 アンジェラ・メリトプーロス監督ビデオ作品

### 『アッサンブラージュ～Assemblages（集積/寄集め）』上映（62分）

映像資料の構成と意図：

アンジェラ・メリトプーロス監督と思想家・マウリッツィオ・ラッツァラートにより、2004年からスタートした共同作業の一環で製作（現在もその製作途中にある）ビデオ映像作品。フランス思想家・精神科医フェリックス・ガタリ（1930-1992年）の思想や研究活動の軌跡を、ガタリと懇親を深めた人々とのインタビュー映像やテキスト映像、アーカイヴ映像でつむぎ、辿る試み。

このプロジェクトは2011年現在も続いており、インタビューアーを探索する場は日本へと広がった。今回の氏と監督の公開講演会・上映会も、インタビューとその撮影目的で来日され、沖縄から九州・広島、東京、大阪へと移動していた合間に行われた。このビデオ映像作品は未完で、プロジェクト終焉2012年まで続編が継ぎ足されていく。

映像装置もアンジェラ・メリトプーロス監督による独特なインスタレーションで、通常の映画のような長方形一枚の銀幕ではない。このビデオ映像作品の映像空間は3つに分かれ、3つの銀幕から成り、これら3つは縦に垂直並列されている。

3つの幕の配列と内容（コンテンツ）は、順に、

上) F・ガタリ本人やガタリと関係するアーカイヴ映像・映像文献

（構築された映像作品、ドキュメンタリー、

フランスのラ・ボルド精神病棟における精神分裂症患者、精神病患者の映像、  
舞踏家・田中泯のダンス、とそれを見る精神病患者・観衆たち

映画『狂気の主人公たち』（ジャン・ルーシュ監督・1954年・フランス）抜粋）

中) テキスト、(下) の映像に登場するインタビューアーから発せられた言葉を英語字幕として再構成している。（白字・黒地）

下) フェリックス・ガタリが提唱した「主体性＝Subjectivitéからの脱却」について、ガタリの思想と実践に関わった人々へ、アンジェラ・メリトプーロス監督と思想家・マウリッツィオ・ラッツァラートがコメントを求め、インタビュー記録映像。

ここに使用されたインタビューは以下の通り：

- ・2009年 リオ・デ・ジャネイロにて、また同年サンパウロにて、エドゥアルド＝ヴィヴェイロス・デ＝カストロ（人類学者）へのインタビュー。
- ・2009年パリにて、ジャン＝クロード・ポラック（精神分析医）へのインタビュー。
- ・2009年 リオ・デ・ジャネイロにて、エドゥアルド＝ヴィヴェイロス・デ＝カストロ（人類学者）へのインタビュー。
- ・2009年パリにて、エリック・アリエへのインタビュー。
- ・ジャン＝ジャック・ルベル、アルノー・ラベル＝ロジュ著『直接的詩』（原題：Jean Jacques Lebel dans JJ Lebel et Arnaud Labelle-Rojoux, *Poésie directe*, Opus International Editions, 1994.)
- ・2009年パリにて、バーバラ・グロウチェフスキ（オーストラリア先住民研究・人類学者）へのインタビュー。
- ・2009年、サルヴァドール・デ・バイアでのインタビュー。
- ・2009年パリにて、バーバラ・グロウチェフスキ（オーストラリア先住民研究・人類学者）へのインタビュー。
- ・2009年サルヴァドール・デ・バイアにて、『ヤンヤ』こと＝ロッサンジェラ・アラウージョへのインタビュー。
- ・2009年サルヴァドール・デ・バイアにて、ロッサンジェラ・アラウージョへのインタビュー。
- ・2009年サンパウロにて、ロッサンジェラ・アラウージョへのインタビュー。
- ・2009年サンパウロにて、スエリー・ロールニック（文化評論家、精神分析医）へのインタビュー。
- ・2009年パリにて、ジャン＝クロード・ポラック（精神分析医）へのインタビュー。
- ・2009年パリにて、バーバラ・グロウチェフスキ（オーストラリア先住民研究・人類学者）へのインタビュー。

### 第三部 質疑応答

- ーアンジェラ・メリトプーロス監督より上映後、作品に関するコメント
- ー田崎英明氏（現代心理学部映像身体学科 教授）よりコメント・質問
- ー宇野邦一氏（現代心理学部映像身体学科 教授）よりコメント・質問
- ー会場より質問・回答

参加状況：通訳も介し、予定終了時間を30分超過した。観客数は約60人、夜間に行われたので、時間の経過に伴い徐々に観客は減少した。出版界やフランス・パリからの聴衆もあった。

## 公開講演上映会を終えて：

この公開講演上映会において、メリトプーロス監督には、この3つの映像から成るビデオ映像作品の作者として重要視した点や映画のテクニックとしての創意工夫、技術的編集、込められた思索や思想に至るまで、多く語って頂いた。中でも興味深かったのが、独自のインスタレーションに込められた狙いである。それは、「見る者の視点の運動を誘うことを狙ったと同時に、その物自体が持つ意味の重みや、意味の方向付けを自由に行うこと」だったという。言語という範疇で、言葉に唯一無二の意味や概念を与える「記号論」—こうした西洋的概念や哲学にある言葉が持つ鑄型にはめてしまうことや、決定的な意味を与えてしまうことを避ける作品でもあるという。監督として映像を製作しておきながら、各自の映像の意味や役割を固定させない。観客がそれら3種類の映像を同時に見ることで初めて、作品創りが始まるかのようにであった。

見る者はつい安易に可視映像に視線を移しがちになる—それを逆手に取る撮影方法が取られていた。それはとりわけ風景や道、野外撮影に用いられた方法なのだが、風景の「細部」をカメラの前進運動を通して知覚し、フィルム内に捉えては立ち止まる—すなわち固定ショットを創るのである。映像の奥へと視線を移したかと思うと進まない静止の効果を生み、映像にリズム・律動を与える。映像を観客の前に投影し、それを観客に見せるわけであるが、と同時にそれを見なくてもよい、もしくは視線をはぐらかすかのように他の映像を見る自由と選択を創造していた。

音声もまた、様々な方向へと観客の聴覚を誘う。インタビュー映像の音とはガタリ思想やこの精神分析家の研究について語る声であるが、それと同時に、アーカイヴ映像におけるドキュメンタリーとして「在った」音—川のせせらぎや等の自然音もそうだが、鳥のさえずりを人工的に創りだし、田中泯氏が踊るアーカイヴ映像の既存の音楽も同時に耳に入ってくる。こうした音を複数創出することで、見る者の聴覚分岐も試みていた。

アンジェラ・メリトプーロスのこの作品は、見る為、ガタリの仕事の再認識する為、そしてラッツァラート氏と共に何かを表現する為、あらゆる具体的な目的や意図を作品に注入しているが、それに固執しない。観客は、3つの映像を全て同時に見ることはできない。にもかかわらず「これら3つのうち何一つ見落とすことはできず、全ての映像は重要である」と述べる監督—そこには見る者への自由と、意味の派生と自己からの脱却を問うていたフェリックス・ガタリ思想、すなわち生きる人間と共にある「映像」論、「映像の生態学」の思想と強く結びついている。

見る事と見る者、無機質な機械映像に人間的な思想表現を織り込みながら、しかしそれをはぐらかす作品と表現者の関係—こうした全てが興味深く、全く矛盾でもなく、映像と人間との関係に真に触れている作品であった。今後もこの二人の思想家・映像作家のプロジェクト進行は、チーム4の研究プロジェクトとしても重要であり、見守り続けたい。

(PC 佐藤 歩)

映像生態学プロジェクト・チーム4

「ダンスとデジタル映像を通じて未知の身体を探求する公開講演及びワークショップ」

報告書

1. 日 時 : 2012年1月10日(火) 18:15 ~ 21:20
2. 場 所 : 新座キャンパス6号館2階 N623教室(ロフト1)
3. 名 称 : 「ダンスとデジタル映像を通じて未知の身体を探求する」  
講演及びワークショップ  
(主催:立教大学心理芸術人文学研究所、共催:現代心理学部)
4. 内 容 : デジタル映像をダンスパフォーマンスに果敢に取入れ、映像と身体の相互作用を通じて、身体とは何かを捉え直すという実験的な試みをニューヨークで続けているダンサーKoosil-ja Hwang(クーシルジャ・ホアン)氏に、その実験の概要を紹介して頂き、映像と身体の関係をいかに捉えるかという問題に関して、新たな思考と表現の可能性を探ろうとする。また、Koosil-ja氏とともに活動する音楽家・メディア・アーティスト Geoff Maters(ジェフ・マターズ)氏もお呼びし講演会に実演を伴うワークショップを組み込む。
5. 司 会 : 宇野邦一(立教大学 現代心理学部 映像身体学科教授)  
講 師 : ① Koosil-ja Hwang(クーシルジャ・ホアン)氏:ダンスカンパニー「Dance KUMIKO KIMOTO」主宰。大阪生まれの韓国人であり、1981年からニューヨーク・Merce Cunningham(マーサ・カニングハム)でダンスを学ぶ。1986年ダンスカンパニー「Dance KUMIKO KIMOTO」を設立。「Wendy Perron Dance Company」に所属後、アメリカ合衆国「National Endowment for the Arts Choreographer Fellowships」、ニューヨークの「New York Foundation for the Arts Fellowships」等基金より助成を受け、ニューヨークの主要なパフォーマンス・スペースを始め、ドイツ、オランダ、メキシコ、ターキー、イタリア、シンガポール、ベトナム等で作品を発表。また Institute of Polytechnic of New York Universityにおいて Master of Science 取得。  
② Geoff Maters(ジェフ・マターズ)氏:作曲家、メディア・アーティスト。コンピューター・インターフェイス、脳波測定などを応用し

た音楽表現に取り組んでいる。

## 6. プログラム：

第一部) 18:20-18:35 宇野邦一教授より： Koosil-ja 氏・ジェフ・マターズ氏紹介  
本ワークショップの目的、映像生態学プロジェクト紹介

第二部) 18:35-20:10 Koosil-ja 氏によるレクチャー&ダンスパフォーマンス  
～休憩(10分)～

第三部) 20:20-21:20 Koosil-ja 氏・マターズ氏による脳波音楽とダンスの共演  
ディスカッシング：Koosil-ja 氏・ジェフ・マターズ氏+宇野邦一教授、  
会場聴衆との質疑応答

7. 参加状況： 約 50-60 名。主に映像身体学科の学生・本学教職員、及び一般(高校生や舞踏批評家も)からの参加もあった。ロフト 1 備付けの客席は出さず、Koosil-ja 氏のプレゼンテーションや独自の舞台装置で、計約 70 席の会場観客席はほぼ満席状態だった。

## 8. 公開ワークショップ：

第一部) 宇野邦一教授より： Koosil-ja 氏・ジェフ・マターズ氏紹介  
本ワークショップの目的、映像生態学プロジェクト紹介

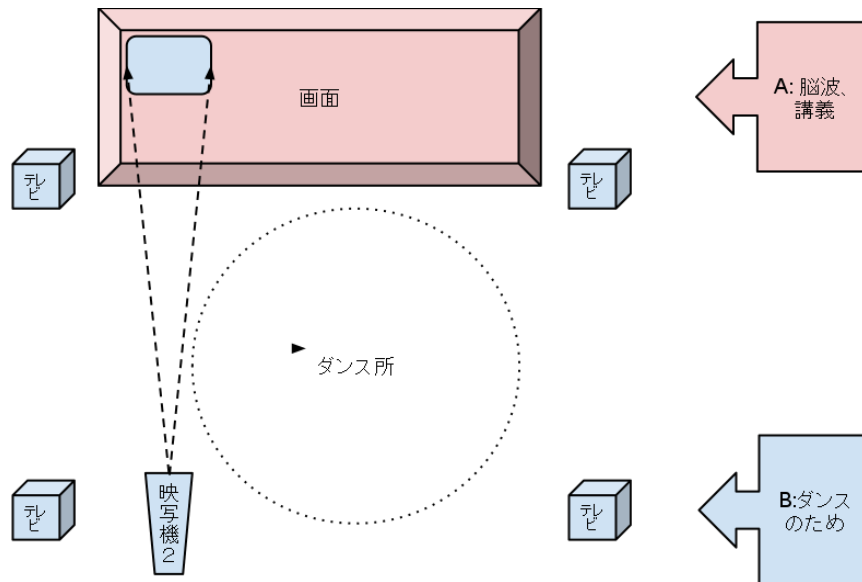
今回の公開ワークショップを、宇野邦一教授は一例えば、かつてブラジル・リオデジャネイロで開催された『ダンスと哲学』のシンポジウムのような、ダンスを通じ「身体」と「映像」との関係を紐解こうとする試みであり、立教大学現代心理学部における映像生態学プロジェクト・チーム 4 における実験的催しである、と位置づけた。また、身体との関連性が強いダンスとは「非常に気になる表現」であるとし、「ダンスとは何か?」という質問は元より、17 世紀哲学者スピノザの問い「身体で何ができるのか」への問題回帰であるとし、今現在、身体とテクノロジーの関係、ダンスとテクノロジーの関係、身体とメディアとの関係を考察することを目的に据えられた。

以上の関係を考慮すると、ダンスが身体に、身体がダンスに疑いを持ち抵抗するのではないかという問題提起がなされた。また、ダンスにおける知覚する身体、知覚する「見る」観客の存在をも改めて考察したいとした。Koosil-ja 氏が我々に投げかける「脳内ダンス」を共に観察し、質疑応答等へと導きたいと述べられた。



## 第二部) Koosil-ja 氏によるレクチャー&ダンス・パフォーマンス

舞台構成 :



正面のスクリーンに映し出される A: これまでの公演ビデオや、脳波の数値、脳波（前頭葉・小脳（視覚野）・頭頂葉の3部分から情報を取得する）と B: 即興ダンスの為の3つの異なる映像」という2つの映像は「AとBの二分割される」のではなく、「AにBの映像を重ねられる」というのが的確な表現で、Live Processing用のビデオ映像を観客が何処からでも見える様に拡大し、それを「A: 1つ目の映像」に重ねるというアプローチが行われた。通常のロフト1備え付けの客席は出さず、ダンサー・Koosil-ja氏が舞い、レクチャーする舞台「▲ダンス所」を正面・画面を除く三辺で列を成し着席した（氏の舞台とダンススペースを囲むように左右に2列、舞台に対し正面に4列の計約70席）。

ワークショップの内容：緊張を解きほぐす為、予定になかったダンスから始めたKoosil-ja氏。その後レクチャーに移った。

「私は踊っているダンサーを見ている時、何を見ているのだろう」という問いかけから、氏は自身のダンスの歴史を語り始めた—1981年NYへ渡米し、マース・カニングハム主幹学校でダンスを学び、その後身体を紋切り型の踊りから解放すべく、ま

た新しい身体を探るべく、アシュタンガヨガを取得したという氏の経歴とダンスの経緯、新しい挑戦とその意図も語られた。そしてジル・ドゥルーズの哲学との出会い—氏はこの哲学者の思想の断片を引用した—「存在とは形式の認識だと理解することができなくなった。しかし、それは生成の過程の実現である。」

#### 正面映像のダンス作品 「2006年 Dance Without Bodies」上映)

この作品で Koosil-ja 氏が試みたのは、ダンサーの踊る身体をプロセスに載せる方法＝ライブプロセッシング。これはダンサーが数種のビデオ映像(3つ)から動きを読み取り、それを合成し、新しい動きを創る。この作品での絶対的ルールとは、動きにまつわる属性を排除すること。舞台装置は、劇場空間を二分割し、それぞれに三脚カメラを設置し同時録画再生を繰り返す。AB二人のダンサーは、ダンサーAの映像をダンサーBが受け取る。観客は、AB両方の映像とダンスを見ることができる。こうして、二名ABダンサーが差異の連続を創作することになる。

#### 正面映像のダンス作品 「2010年 Blocks of Continuity/Body, Image and Algorithm (Blocks)」上映)

この作品は以下のように、3部構成となっている。

##### **Part 1: Movement Research**

様々な国の踊りと、静止写真(ポスター等)から動きのみを抽出し、それらを同時に投影し、動きのみを純粹に取り出す試み。ダンサーは一過一義的に、その時その踊りをするだけであり、繰り返され記憶されないダンスとなる。

##### **Part 2: Technical Break : Demonstration / Calibration**

この過程において Koosil-ja 氏とマターズ氏は「見えないダンス」に辿り着く。「Invisible Dance」とは、ダンサーが1分間の同じダンスを繰り返すが、繰り返す毎に徐々に動きを縮減し、声へと生成していく方法。つまり踊り・動きを頭で理解するが、身体や空間に投影しない。身振りや動きは声へと表彰を変えていく。

##### **Part 3: Slum / Interactive video for Dance and Brainwave Installation for Music**

ダンサーとデジタル映像キャラクターとの間にネットワークを作り、WII リモートでコネク(接続)した。「ネットワーク化された身体」の実現する試み。この Part 2「見えないダンス＝Invisible Dance」と Part 3 のダンス音楽は脳波で作られた。デジタルキャラクター「アバター」を創作することで、「紋切り型の身体」に対し疑問を抱く契機となった。

### 第三部) Koosil-ja 氏・ジェフ・マターズ氏による脳波音楽とダンスの共演

Koosil-ja 氏は、今後のダンス作品の構想を公開した。「身体はどのように見えるものなのか?」「身体はどのように見ることができるのか?」をいう問いを観客と共有する為、氏が目指す作品とは、

- 1) ダンサーそのものをできるだけ直接的に見る
- 2) ダンサーをビデオカメラと映写機を使って見る
- 3) デジタルで模倣したダンサーのモデルを通じてみる(「アバター」等)
- 4) ダンサーの脳波を使用してあるイメージに変換する

このうち、具体的に4)の脳波の数値を数字、色(赤青緑)や、さらに「音楽」といった様々なイメージにコンピュータを使って「変換」する過程と音楽とダンスを、総合的に構築するデモンストレーションが行われた。

その後、ディスカッシング:Koosil-ja 氏・ジェフ・マターズ氏+宇野邦一教授、会場聴衆との質疑応答が行われた。

#### 9. 公開ワークショップを終えて:

今回の公開ワークショップでは、Koosil-ja 氏とマターズ氏との、2012年のこの時点に至るまでの作品を一挙に紹介していただいた。

Koosil-ja 氏のダンスとテクノロジーの作品には、多くの問題提起がなされている。とりわけ氏の作品には、様々な映像ソース—静止映像(写真・ポスター・雑誌・書籍)、ダンス映像、アニメーション映像、映画映像、テレビ映像、さらに脳波の映像が駆使されている。その一つ一つの映像の存在や効能、意味や使用方法といった点を突き詰めていくことは大変興味深く、また今後、コンピュータやゲームソフトといったテクノロジーの緻密な構造の細部が紐解かれる可能性を秘めていた。

身体を見る者、身体を操る者として、また身体の表現者として、身体の表現の極限を目指す為、果敢に哲学的論点を取り入れ、それをダンス作品という具体的表象に「生成」しようとする大胆な試みであり、ダンスを通して Koosil-ja 氏の身体と精神とが結びついていた。

Koosil-ja 氏の「ダンス」とは、またマターズ氏が手掛ける「音楽」とは、その言葉が指し示す姿と意味より広く、その領域を広げていた。本プロジェクト・チーム4の研究対象とする映像の選択肢も広がったといえる。映像と身体との関係を研究していく上で、その領域の広さと深さを、チーム4として改めて認識できたワークショップとなった。(PC 佐藤 歩)

(付録)

<研究メンバーの関連業績一覧>

<雑誌論文> ※は審査付き論文

	著者名	論文標題	雑誌名(巻)	発行年月	ページ
	宇野邦一	「顔の時間」	『思想』岩波書店 (No. 1044)	2011年4月	pp.39-52.
	加藤千恵	「帰土の生命説」	『陰陽五行のサイエンス 思想編』 京都大学人文科学研究所	2011年	pp.113-124.
※	Hidaka, S., Teramoto, W., and Nagai, M.	Sound can enhance the suppression of visual target detection in apparent motion trajectory.	Vision Research, 59	2012年3月	pp.1-12.
※	Teramoto, W., Hidaka, S., Sugita, Y., Sakamoto, S., Gyoba, J., Iwaya, Y., and Suzuki, Y.	Sounds can alter the perceived direction of a moving visual object.	Journal of Vision, 12(3):11	2012年3月	pp.5-33.
※	Hidaka, S., Nagai, M., Sekuler, A.B., Bennett, P.J., and Gyoba, J.	Inhibition of target detection in apparent motion trajectory.	Journal of Vision, 11(10):2	2011年9月	pp.1-12.
※	Hidaka, S., Teramoto, W., Kobayashi, M., and Sugita, Y.	Sound-contingent visual motion aftereffect.	BMC neuroscience, 12(44)	2011年5月	pp.1-6.

<図書>

著者名	出版者	書名	発行年	総ページ
宇野邦一	河出書房新社	『ドゥルーズ 群れと結晶』	2012年 2月	256頁
香山リカ, 中島 義道	講談社+α文庫	生きてるだけでなぜ悪い？ 哲学者と精神科医がすすめる 幸せの処方箋	2012年	256頁
香山リカ, 岡崎 伸郎	批評社増補版	精神科医の本音トークがき ける本—うつ病の拡散、司 法精神医学の課題から震災 下のこころのケアまで	2012年	278頁
香山リカ	集英社文庫	言葉のチカラ	2011年	224頁
内田 樹, 山口 二郎, 香山リカ, 薬師院 仁志	ビジネス社	橋下主義（ハシズム）を許 すな！	2011年	128頁
香山リカ	祥伝社	「看取り」の作法	2011年	208頁
香山リカ, 橋木俊詔	ナカニシヤ出版	ほどほどに豊かな社会	2011年	212頁
香山リカ	PHP 研究所	気にしない技術	2011年	224頁
香山リカ	メディアファク トリー	そこからすべては始まるの だから 大震災を経て、いま、	2011年	175頁
香山リカ	朝日文庫	弱い自分を好きになる本	2011年	224頁
香山リカ	PHP 文庫	なぜあの人は、仕事でだけ 「うつ」になるのか	2011年	197頁
香山リカ	海竜社	がんばらなくていい生き方	2011年	198頁
香山リカ	ベストセラーズ	3・11 後の心を立て直す	2011年	191頁
香山リカ	新講社	「こころの SOS」をもっと 発信しよう	2011年	190頁
香山リカ	だいわ文庫	どうして「理想の自分」に なれないのか	2011年	200頁
香山リカ	PHP 研究所	「うつです」というその前 に	2011年	142頁
香山リカ	扶桑社	私はのんびり生きてきた。	2011年	191頁
香山リカ	講談社	<不安な時代>の精神病理	2011年	208頁
香山リカ	幻冬舎	世の中の意見が〈私〉と違 うとき読む本—自分らしく 考える	2011年	212頁
ヴィクトル・ ニジェリスコ イ	ロシア語通訳協 会・アーバンブ ロ出版センター	「歌舞伎」 in『東京物語』	2011年 12月	pp15-18 392頁 ロシア語

	芳賀 繁	北大路書房	原田悦子・篠原一光（編） 現代の認知心理学 4 巻 『注意と安全』, 第 7 章: 注 意・安全とメンタルワーク ロード	2011 年 10 月	pp166-185 304 頁
--	------	-------	--	-------------	--------------------

<学会発表>

	発表者名	発表標題	学会名	開催地	発表年月
	加藤千恵	「帰土の生命説」	『陰陽五行のサイエ ンス 思想編』 京都大学人文科学研 究所	2011 年	pp. 113-124.

・その他、映像作品等、学会発表以外の研究成果・企業との連携実績の成果物

（作者（共同作業の場合は全員の氏名を記載）、発表媒体（演劇、舞台作品、新聞、雑誌、TV ニュース、インターネット等）、発表形式（撮影・収録・保存方法、上映形式・上映時間等）、開催地、製作・発表年月＋該当記事等切抜きや放送内容のわかるものを添付

佐藤一彦：

スポーツ競技を被写体とする 3D 動画像

「硬式野球」篇

撮影日：2011 年 10 月 15 日（土）撮影場所：明治神宮野球場

撮影内容：東京六大学野球・秋のリーグ戦「立教大学対慶應義塾大学」1 回戦

撮影機材：パナソニック製 2 眼式 3D カメラなど 4 台を使用

「アメリカンフットボール」篇

撮影日：2011 年 11 月 13 日（日）撮影場所：アミノ・バイタル・フットボール・フィー

ルド（調布市）撮影内容：東京六大学野球・関東大学一部リーグ公式戦「立教大学対拓

殖大学」撮影機材：パナソニック製 2 眼式 3D カメラなど 3 台を使用

舞踏を被写体とする 3D 動画像

撮影日：2011 年 11 月 1 日（火）撮影場所：新座キャンパス内撮影スタジオ

撮影内容：土方巽の舞踏譜（演者：舞踏家・和栗由起夫氏）

撮影機材：パナソニック製 3D カメラを 1 台使用

「超高精細4K映像による風景撮影＝＜東京散歩＞」

作品タイトル：東京散歩

撮影日：2012年1月25日（水）、26日（木）撮影場所：都内隅田川各所、浅草、松の内  
イルミネーション 撮影機材：米国製4Kカメラ RED ONE を使用。ツアイス社製「コン  
パクトプライムレンズ」を1セット使用 モデル：大瀬 楓（現代心理学部映像身体学  
科2年生）

勅使川原三郎：

＜振付/美術/照明/衣装＞

「月に憑かれたピエロ」 ラ・フォル・ジュルネ・オ・ジャポン 2011、東京国際フォーラム（東京）

「水銀の月」セルリアンタワー能楽堂（東京）

オペラ「アシスとガラテア」Grand St Jean（フランス）、Teatro La Fenice（イタリア）

＜舞踏公演＞

「サブロ・フラグメンツ」

振付/美術/照明/衣装：勅使川原三郎

出演：勅使川原三郎、佐東利穂子、鰐川枝里、加見理一、高木花文、山本奈々

上演時間：105分

初演：2011年4月30日 川崎アートセンター アルテリオ小劇場

主催：川崎アートセンター/川崎しんゆり芸術祭 2011 実行委員会

企画・製作：NPO 法人アートネットワーク・ジャパン / KARAS

後援：「しんゆり・芸術のまちづくり」フォーラム

「SKINNERS — 揮発するものへ捧げる」

演出/振付/美術/照明/衣装：勅使川原三郎

出演：勅使川原三郎、佐東利穂子、鰐川枝里、加見理一、高木花文、山本奈々

上演時間：75分

初演：2010年11月27日 東京芸術劇場中ホール

製作：KARAS

共同製作 / 主催：フェスティバル・トーキョー

公演記録：

2011年 兵庫県立芸術文化センター 阪急 中ホール

2011年 まつもと市民芸術館 実験劇場

「鏡と音楽」

演出/振付/美術/照明/衣装：勅使川原三郎

出演：勅使川原三郎、佐東利穂子、鰐川枝里、加見理一、高木花文、山本奈々

上演時間：75分

初演：2010年11月27日 東京芸術劇場中ホール

製作：KARAS

共同製作 / 主催：フェスティバル・トーキョー

公演記録：

2011年 兵庫県立芸術文化センター 阪急 中ホール

2011年 まつもと市民芸術館 実験劇場

「オブセッション」

演出／美術／照明／衣装／選曲：勅使川原三郎

出演：勅使川原三郎、佐東利穂子

上演時間：60分

初演：2009年5月29日 Festival Artrock, Saint Briec (France)

主催：KARAS

公演記録：

2009年カラマタ(ギリシア)、ウィーン(奥)

2010年東京、兵庫、マルセイユ(仏)、レッジオ・エミリア(伊)

2011年ジュネーブ(スイス)

2011年ローマ(伊)

2012年ル・アーブル(仏)

「She—彼女」

ディレクション：勅使川原三郎

出演：佐東利穂子

上演時間：60分

初演：2009年11月20日 川崎市アートセンター アルテリオ小劇場

主催：KARAS

共催：川崎市アートセンター

公演記録：

2011年兵庫県立芸術文化センター 阪急 中ホール

2011年グルノーブル(仏)

2011年山口情報芸術センター(YCAM)

「ミロク」

演出／振付／照明／美術／音響／衣装：勅使川原三郎

選曲：勅使川原三郎、宮田佳、Neil Griffiths

出演：勅使川原三郎

上演時間：55分

初演：2007年12月8日 新国立劇場

主催：新国立劇場

公演記録：

2008年モンペリエ(仏)

2009年リヨン(仏)、マルセイユ(仏)、パリ(仏)、レッジオ・エミリア(伊)

2010年イボス・タルブ(仏)、トゥールーズ(仏)、コロンバス(米)

ミネアポリス(米)、オタワ(加)、モントリオール(加)、

ニューヨーク(米)

2011年グルノーブル(仏)、アテネ(ギリシャ)

「ECLIPSE」Teatro Comunale di Ferrara (イタリア)



中村秀之： 「光のなかの闇のなかの光」、  
第4回恵比寿映像祭『映像のフィジカル』カタログ、東京都写真美術館、  
2012年、30-33頁。英訳、“Light within the Dark within the Light,” 同誌、  
34-37頁。査読なし。  
(Website「恵比寿映像祭」の「Yebizo フォーラム」でも公表。  
[http://www.yebizo.com/jp/forum/forum\\_index.html](http://www.yebizo.com/jp/forum/forum_index.html))

### ヴィクトル・ニジェリスコイ

#### <ワークショップ>

- ・青年劇場養成所 身体表現の教師 2011年4月から7月まで
- ・青年劇場 ”モスクワ芸術座附属演劇大学 in 東京” 身体表現教師 2011年7月-8月
- ・KAAT とやなぎ演劇プロジェクト ”1924”における身体表現インストラクター 2011年10月-11月
- ・上智大学外国語学部 ”身体表現の基礎” 特別教師 2012年1月

#### <演出>

- ・シアターX オペラ ”カヴァレリア ルスチカナ” 演技指導 2011年4月
- ・シアターX オペラ ”会えて小さな魔笛” 演技指導 2011年8月
- ・演劇実験室、立教大学 パフォーマンス ”un amor” 演出、出演 2011年6月
- ・卒業制作2011、立教大学 ”アンチゴーヌ” 演出 2011年11月
- ・シアターX オペラ ”ドン ジョバンニ” 2012年1月

#### <出演>

- ・シアターX ”マクベスと東濃物語” 出演 1月
- ・シアターX オペラ ”奥様女中” 出演、演出 1月
- ・NHK ロシア語ラジオ講座 録音出演

戦略的基盤形成支援事業：「新しい映像環境をめぐる映像生態学研究の基盤形成」  
研究メンバーリスト

(☆は各チームリーダーをあらわす)

所属・職	研究者名	研究プロジェクトにおける研究課題	当該研究課題の成果が研究プロジェクトに果たす役割
現代心理学 研究科・教授	芳賀 繁 ☆	映像の感性的・人間工学的評価 安全教育プログラムの産業組織心理学的評価*	<b>チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価に関する研究チーム</b> 新しい映像技術・技法・表現が人間に及ぼす様々な効果を測定して、心理的效果が高く、かつ心身への悪影響が少ない技法・表現法の条件を探ることにより、本プロジェクトの実験心理学的、人間工学的、映像情報メディア学的側面に寄与する。また、研究成果に基づく映像コンテンツを制作することにより、他の研究チームに実験・調査材料を提供する。 *芳賀はチーム2の映像体験の教育的評価も担当するとともに、本プロジェクト全体の統括を行う。
現代心理学 研究科・教授	佐藤 一彦	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学 研究科・教授	小口 孝司	映像の感性的評価	
現代心理学部・ 助教	鈴木 清重	映像コンテンツの制作・表現技法の研究	
現代心理学部・ 助教	日高 聡太	映像の知覚的・人間工学的評価	
現代心理学 研究科・教授	大石 幸二 ☆	芸術・表現心理療法の効果に関する定量的評価	<b>チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価に関する研究チーム</b> 新しい映像技術・技法・表現がもたらす映像体験とその過程を解明し、芸術・表現心理療法による精神的健康の増進や、安全教育プログラムの開発に関する有効な知見を得ることにより、本プロジェクトの臨床心理学・産業組織心理学的側面の充実に寄与する。
現代心理学 研究科・教授	神田 久男	芸術・表現心理療法における体験内容と意味づけの分析	
現代心理学 研究科・教授	鍋田 恭孝	芸術・表現心理療法における体験内容と意味づけの効果に関する生理的指標を用いた評価	
現代心理学 研究科・教授	中村 秀之 ☆	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	<b>チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究チーム</b> 新しい映像技術・技法・表現が映画芸術における表現・体験をいかに拡張してきたかを分析し、新しい映像表現を実践的に探究することにより、本プロジェクトの映画学的側面に寄与する。
現代心理学 研究科・教授	前田 英樹	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の歴史的哲学的研究	
現代心理学 研究科・教授	万田 邦敏	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	
現代心理学 研究科・教授	篠崎 誠	新しい映像技術による映画芸術・映像環境の拡張の実践的研究	

現代心理学 研究科・教授	宇野 邦一 ☆	映像と身体の関係 に関する身体哲 学・身体表現の立 場からの研究	<p><b>チーム4：新しい映像環境における身体とイメージの変容に関する研究チーム</b>          新しい映像技術・技法・表現を「身体とイメージ」という問題の中に位置づけて、身体哲学、精神医学、舞台芸術表現の立場から検討し、新しい映像体験の創造・受容をうながすことにより、本プロジェクトの身体哲学的側面に寄与する。</p>
現代心理学 研究科・教授	香山 リカ	映像と身体の関係 に関する精神医学 の立場からの研究	
現代心理学 研究科・教授	田崎 英明	映像と身体の関係 に関する身体哲学 の立場からの研究	
現代心理学 研究科・教授	勅使川原 三郎	映像と身体の関係 に関する舞台芸術 表現の立場からの 研究	
現代心理学 研究科・准教 授	加藤 千恵	映像と身体の関係 に関する身体哲学 の立場からの研究	
現代心理学 部・ 助教	ヴィクトル ・ニジェリス コイ	映像と身体の関係 に関する舞台芸術 表現の立場からの 研究	
株式会社三 菱総合研究 所 情報技術 研究センタ ー・主任研究 員	谷田部 智 之	映像コンテンツの 制作と技術的分析	<b>チーム1：新しい映像環境がもたらす心理的影響の評価に関する研究チーム</b>
東日本旅客 鉄道株式会 社 研究開発 センター安全 研究所・課 長（安全心理 グループリ ーダー）	山本 邦倫	安全教育プログラ ムの開発と評価	<b>チーム2：新しい映像環境がもたらす映像体験の臨床的・教育的評価に関する研究チーム</b>
東京藝術大 学大学院映 像研究科映 画専攻・教授	筒井 武文	新しい映像技術に よる映画芸術・映 像環境の拡張の実 践的研究	<b>チーム3：新しい映像環境における映画芸術の変容に関する研究チーム</b>
滋賀県立大 学人間文化 学部・教授	細馬 宏通	新しい映像技術に よる映画芸術・映 像環境の拡張の歴 史的哲学的研究	
現代心理学 部附属心理 芸術人文学 研究所	佐藤 歩		プログラム・コーディネーター
現代心理学 部附属心理 芸術人文学 研究所	大西 恵		経理・事務担当