１章　　作る映像リテラシー(Output)

映像・ビジュアルデザイン　　森田　健宏

1.　誰もが（ビジュアル）デザイナーになれる時代に！

PC、デジタルカメラ、ビデオなどによって誰でも映像情報を作成できる時代になった。

2.　カメラワークと映像表現

パン	広大な景色を撮影したりする時に使われ、カメラを水平移動する
ティルト	高層ビルを下から上に映すときに使われ、カメラを垂直移動する
ズームイン、ズームアウト	カメラの焦点を拡大、縮小させる

3.　わかりにくい表現とは？　----運動会のビデオ映像から-----

○　カメラを固定し、場面全体が映るよう調整された後、操作を行っていないもの
　→注目すべきところはどこなのか全くわからない

○　被写体のみを追跡撮影しているもの
　→どんな流れの中にいるのか全くわからない

○　画面変化が大きく、動きの早いもの
　→落ち着いて映像内容を視聴できない。

4.　なぜ、わかりにくいのか？

4.1 画面の変化と視点移動 ---眼球運動の測定実験から-----

私たちが画像の中で中心となる部分を判断するために普段行っているプロセス。

①　まず簡単に画像に含まれる情報を見渡す。
②　中心となる部分を見出す
③　そこから重要となる情報を優先的に獲得しようとする。

ところが、カメラワークは視聴者に自分の意思とは異なる視線移動を強いる。
例えば、ズームイン（中心を見るように強いる）、ズームアウト（周辺を見るように強いる）などである。　このようなことから画面変化の多ければ、視聴者に自分の意思とは異なる視線移動をさせ、視覚的な情報処理への負担を大きくする。
その結果、情報が処理しきれず、「わかりにくい」と評価されることにつながる。

4.2 映像視聴経験による学習 ------基本フォーマットについて------

ニュース番組などの進行の段取りを私たちは学習している。よって、この段取りとは違う映像構成で見せた場合、「わかりにくい」という判断につながる。

4.3 映像理解の発展的観点

発達的段階によって、映像を理解できる能力も異なる。一般的に子供は大人に比べて画像記憶が劣る。菊野（1990）はその差は、映像内容の意味を解釈し、内容を言葉にまとめて記憶しておけるか否かであるという仮説を実験によって検証した。５歳児に画像と命題情報（テーマ）を合わせて提示したところ、大学生と変わらない映像理解を示した。

このことからわかるのは、幼少児の子供には命題情報も一緒に提示した方がわかりやすいということである。

―　従来の研究手法の問題点

Smith,Anderson& Fischer(1985)は、幼児・児童期の子供にズームやパンといった映像技法を用いた映像を見せて、それを人形やミニチュアモデルを動かして再現してもらうという方法をとった。その結果、映像技法の理解の差はないものの、映像内容の解釈には年齢差があった。　おもしろいのは、この実験は他の同様の実験と比べ正答率が高い。

その原因は、他の実験はまだ言語化する能力が十分でない子供に、理解を口述で示してもらうことだったからではないかと考察している。つまり、子供は直感的には理解しているのだが、言語で内容を表現する方法が発達してないせいであるとしている。

―　今後の研究されるべきところ

○　乳幼児だけでなく、高齢者にとってどのような映像がわかりやすいか？

○　物語内容を象徴的に表すことを目的としてなくても、映像を校正する様々な要素、役割によって、物語の認知が映像に関わっているのではないか？

5.　カメラワークや映像編集は少ない方がよいのか？

これまでの流れだと、カメラワークを少なくすることによって視覚変化を少なくした方が良いようにとれる。　しかし、逆にそれでは刺激が単調で積極的な視聴が期待できなくなると Kraft(1996)は指摘した。　カットを含む映像は、「活動的」、「力強い」、「速い」という肯定的に評価される面もある。

このような修辞的機能は、積極的な注意を引きよせる効果もある。興味・関心という感情的側面によって積極的な情報処理が行われるからである。→温かい認知

6.　テレビ番組の制作者は映像技法をどのように用いているのか？

特にＮＨＫの教育番組では、意識されていて、「自然とあそぼ」のような自然観察を目的とする番組は静止画像が多く映像技法はほとんど使われていない。また、比較的ゆったりとした画面変化である。逆に音楽やダンスの番組は、カットが多い。

映像技法は、ストーリーの分割、時間的・空間的移り変わりなどの理解を操作するもので

あるので、テレビ番組製作者は、番組全体の観点から、個々の映像技法の役割と使用頻度、変化をふまえて表現が適切となるよう考慮している。

7. おわりに（著者が今後、もっと研究してほしいこと）

―　「つくるリテレシー」の中で興味深い２つのテーマ
技術の進歩によって、アマチュアとプロの境がどんどん小さくなっていく時代
アマチュアがどのような技術を習得し、プロに近づいていくのか？を問うこと。

―　既存の映像表現に対する認知心理学的アプローチ
既に現場では、多くの映像表現スタイルた制作ルールが蓄積されているがそれを客観的な心理評価の検討を行った研究はまだ少ない。

MIT Media Lab の現役研究生もこのテーマでこんなトピックを扱っている！

子供たちと一緒にビデオカメラでストーリーを作って、ビデオデータをエフェクトをかけて加工する。その加工によって付加された意味を子供たちはどのように感じるのかを研究している。目指すは、批判的に動画理解できるような教育。
参考資料；　http://web.media.mit.edu/~nbreyer/mov/mov.html