

視聴者の会場参加を促す動画コンテンツに関する研究

仁木 裕美*

目的：本研究では、動画視聴者がもれなくオープンキャンパスに誘導されるよう、「大学を見てみたい」「大学に足を運ばざるを得ない」状況となるような、視聴者の「行動を促す」動画コンテンツの構造を明らかにする基礎的研究を行う。

方法：映画予告編に着目し、予告編映像を構成する要素や要素となるショット間に発生する関係の意味を関係論的アプローチによって分析することで、「行動を促す」仕掛けとなる構造を明らかにした。

結果：分析の結果、予告編映像を構成する要素の関係性において、複数の予告編で共通してみられる配列パターンが検出された。また、共通の本編映像から編集された異なる表現の予告編は、関係の意味が変わることで表現を変えており、そのため視聴者の捉え方が変わってくるのが可視化によって示唆された。

結論：映画予告編を構成する要素の意味とそれらの関係の意味が可視化されることで、これまで制作者の経験知や暗黙知とされていた映像制作の手法が明らかになることが期待できる。予告編のサンプル数を増やし精度を高めていくことで、編集スキルの有無を問わず、誰でも簡単に「行動を促す」動画を制作できる支援方法の提案に繋げたい。

キーワード：動画コンテンツ、映画予告編、会場参加、関係論的アプローチ、関係の意味

(2023年10月16日受付け、2023年12月6日受理)

はじめに

大学は知の拠点として、地域や社会の課題を共に解決し、その活性化や新たな価値の創造への積極的な貢献が求められている。そのため大学は、地域住民の学習拠点となるよう施設を開放するなど「開かれた大学」として、様々なイベントや公開講座を対面で行っている。しかし、2020年初頭からのCOVID-19パンデミックはオンライン方式を加速させ、会場に足を運ばなくても情報を得られるようになった。オンライン方式の場合、参加者は自宅から気軽に参加でき、開催側は従来の対面方式よりもコスト削減につながるなど、多くのメリットにも気付かされた。

一方で、人々が実際に会場に足を運ばなければ得られない情報も多い。例えば、オープンキャンパスは、現地を訪れ、実際に展示物を手にしたり、教職員や学

生と直接コミュニケーションを取ることで、大学の雰囲気を実感することができる。大学に対する具体的なイメージの形成は、入学後のミスマッチの防止・齟齬の解消にも繋がることから、高校教員の9割以上はオープンキャンパスへの参加を強く推奨している¹⁾。このように、オープンキャンパスは、人々が会場に参加することで本来の目的が達成される大学イベントの1つであり、学生募集においても重要視されている。

ここで、本学に目を向けてみる。少子化にともなう18歳人口の著しい減少、あるいは、COVID-19の影響もあり、オープンキャンパスへの動員数が年々減少している現状がある。その結果、2022年度は入学定員を確保することができていない。本学は従来より、参加者に大学の魅力や親しみやすさを直接体験してもらうオープンキャンパスを通して、本学を理解していただいていた側面がある。従って、本学の学生募集活動においては、オープンキャンパスへの動員数を増加させ

*大阪人間科学大学 人間科学部 子ども教育学科

*責任著者：〒566-8501 大阪府摂津市正雀1-4-1、大阪人間科学大学 人間科学部 子ども教育学科

E-mail : h-niki@kun.ohs.ac.jp

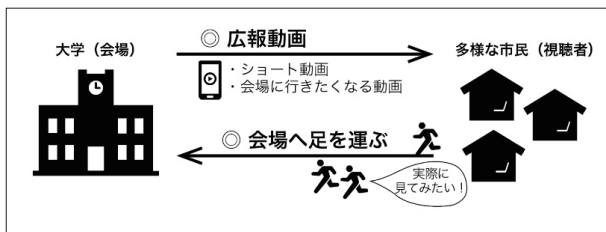
ることが喫緊の課題と言える。そのためには、「この大学を見てみたい」「実際に大学に行ってみたい」と人々の会場参加を促すための新しい仕掛けを検討する必要がある。

研究の背景

大学広報としての動画

動画は、映像・音声・文字による訴求力が高く、広報ツールとして効果が高い。近年、大学における広報は、SNSや動画の活用が重要になってきている。大学公式YouTubeチャンネルも普及が進み、2020年における大学のYouTube保有率は90%を超えている²⁾。本学においても、Webサイトをはじめ、動画やSNSによる発信を行っているが、学生募集活動として大きな効果が上がっているとは言い難い。そのため、人々の会場参加を促す仕掛けとしての動画が、大学広報における中心的なメディアとして期待されている。特に若者にとっては、web検索よりもSNSや動画での情報収集が当たり前になっていることも大きい。一方で、TikTokやYouTubeショートのように、尺が短いショート動画でなければ視聴されない傾向にある。しかし、ショート動画だからといって、視聴者が動画を時間潰しのために消費するだけでは、広報ツールとしての期待に応えることはできない。

以上のことから、人々が「実際に見てみたい」「行ってみたい」と会場に足を運ばずにはいられない、視聴者の「会場参加を促す」ショート動画が大学広報に必要となる〈図1〉。



〈図1〉人々の会場参加を促すショート動画の必要性

広報動画制作における問題点

広報動画を大学内で制作する場合、映像編集専門の教職員でない限り、動画を制作する企画力や編集スキルを持ち合わせていないことが多い。ましてや、そのような専門の教職員が学内に存在しないことが多い。この点で、映像専門の外部業者に委託する方法もあるが、コストや納期の面で大きな壁がある他、組織外の人には、本来表現したい意味の細かなニュアンスといった部分に踏み込むことが難しい。その上、会場への参加という「行動を促す」動画の構造はまだ確立されていないため、制作することは容易ではない。

研究の目的

本研究は、動画の視聴者をもれなくオープンキャンパスに誘導することをめざし、視聴者が「大学を見てみたい」「大学に足を運ばざるを得ない」状況となるような「行動を促す」動画コンテンツの構造を明らかにするための基礎的研究を行うものである。本研究により、編集スキルの有無を問わず、誰でも簡単に「行動を促す」動画を制作できる支援方法の提案に繋げることを目的とする。

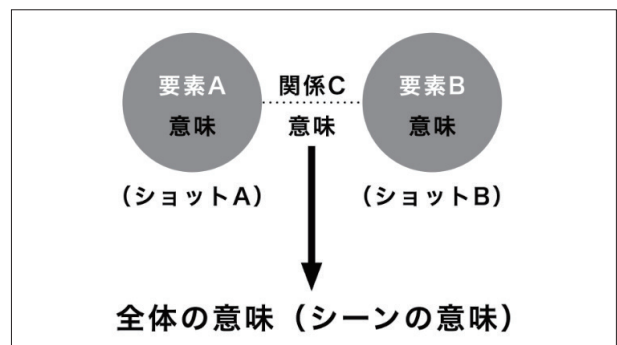
研究の方法

視聴者の行動を促す映画予告編

本研究では、視聴者の「行動を促す」動画の構造を明らかにするために、映画予告編に着目した。映画予告編は、映画の宣伝媒体のひとつであり「この映画を見たい」というだけでなく、「映画館に行きたい」と思わせるためのプロモーション映像である。2～3分程度の短い映像で、ストーリーのネタバレを回避しながらも、視聴者の興味を惹きつけるような編集がなされているだけでなく、実際に映画館に行くという「行動を促す」仕掛けが、映画予告編の構造にあると考えられる。従って、映画予告編を分析することで、「行動を促す」仕掛けとなる構造が明らかになると考える。

関係論的アプローチによる分析

本研究では、認知科学分野における関係論的アプローチによる予告編映像の分析を試みた。〈図2〉に示すように、要素A・要素Bのどちらにも意味はあるが、2つの要素の間から発生する関係Cの有する意味が「全体の意味」の形成に大きく影響することに視点を置いたものである。



〈図2〉要素と要素の間から関係の意味が発生する

そこで、1コマ1コマのショットを要素として捉え、予告編映像を構成するショットとショットの間から発生する「関係の意味」の分析を試みた。

本研究を、視聴者の会場参加を促す動画コンテンツの構造を明らかにするための基礎的な研究と位置付け、

手始めとしていくつかの予告編映像をサンプルとして取り上げることで、「関係の意味」の分析を試みるための方法を模索した。

ショットは連続して撮影した映像区間のことであり、映像はそのショットの連続である。制作者は、ショットをつなげることで全体としての意味を持つシーンを編集していくことになる。しかし、ショットのつながり方によっては、意味や意図が正しく伝わらず、結果として興味を惹きつける動画にならない。

関連研究

消費者の「行動を促す」仕掛けについて、國田（2016）は、人間の行動のメカニズムと国内外のヒット商品の事例を分析し、行動デザインの視点から人の行動を促す仕掛けを提案している³⁾。しかし、動画を活用した仕掛けに言及するものではない。

動画を活用した大学の広報動画に関する研究について、井関（2021）は、大学広報において重要なツールとなっているYouTubeの今後の活用のあり方を模索するために、日本の大学によるYouTubeチャンネルの活用実態について報告し、大学によって活用程度に格差があることや、動画の内容についてタイプに分けて整理できることなどを指摘している⁴⁾。永田（2022）は、自身が関わった大学の動画配信ポータルサイト「静岡大学テレビジョン（SUTV）」に関連した研究を紹介し、大学広報に効果的な知見や動画を用いた手法を概説している⁵⁾。並川（2022）は、国立大学の広報におけるソーシャルメディアの利用状況について整理し、大学の規模によって活用状況が異なってくることを、大学によって活用状況にばらつきがあることを指摘している⁶⁾。しかし、これらは動画プラットフォーム別の報告や分析にとどまるものであり、本研究のように広報動画自体の構造を明らかにしようとするものではない。さらに、制作者が編集スキルを身につける必要があることに言及している研究は散見されるが、編集スキルのない制作者でも簡単に動画を制作する支援方法にまで踏み込んで論じたものは見られない。

映画の予告編映像にまつわる研究として、金田ら（2019）は、映像コンテンツでの予告と本編のシーンについて時系列に着目して分析し、予告によってネタバレと感じさせずに本編への興味関心（ワクワク）を創出するメカニズムについて考察している。本編とは異なる時系列でシーンを組み合わせることで、ネタバレにならずにワクワクを提供できる可能性を指摘している⁷⁾。長谷川ら（2016）は、映画予告編で使用される本編映像の「要素」を明らかにすることで、予告編制作時のクリエイターの負担を軽くする制作支援ツールの開発を行っている⁸⁾。高橋ら（2000）は、映画のタイトル選択に役立つ要約映像を自動生成するために、映画

の本編・予告編の比較分析を通して予告編タイプの要約映像制作のアルゴリズムを導き、要約映像を試作・評価している。そこでは、要約映像の好感度とそれ自体の作品評価を高めることが本編を見たくすることに繋がることを指摘している⁹⁾。しかし、いずれも映画本編から予告編映像を編集するための制作支援、すなわち、長尺の映像を短尺にするための支援の研究にとどまり、本編のない動画を一から制作するための支援に関する研究はみられない。

以上より、本研究は「会場に行きたくなる」行動を促す仕掛けを「映画本編を見たくなる」映画予告編の構造に見出し、関係論的アプローチによって仕掛けを明らかにすることで、編集スキルがなくても簡単に動画を制作できる支援方法の提案の一助となることを目指す。

映画予告編の調査と分析

映画予告編の文法と構造

映画には、撮影や編集の際に制作者によって特定の意味や意図を強調する目的で使用される様々な文法がある。しかし、映画予告編においては、必ずしも映画の文法に従って制作されているわけではなく、むしろ、素材である本編のシーンを本編のストーリーの流れとはまったく関係のないところで使用することがある¹⁰⁾。本編のシーンの時系列を「崩す」ことでネタバレを回避し、本編への興味を誘う⁷⁾効果が指摘されている。このように、予告編映像は、映画本編とは異なる魅せ方のテクニックや編集技術を要するため、映像制作会社が制作していることがほとんどである。

予告編の1つのショットは、①本編映像 ②効果音（以下、SE）③音楽 ④ナレーション ⑤テロップ ⑥セリフ といった複数の要素の組み合わせによって成り立っている。連続したショットの塊が1つのシーンになり全体としての意味を持つことになる。ここでは、ショットを「単一のカメラから撮影された連続するフレームの集合」、シーンを「同じ場面（撮影場所）のできごとを表した連続するショットの集合」¹¹⁾と定義して分析を行う。ただし、①本編映像について、予告編映像は、映画が完成する前に予告編映像の制作を開始せざるを得ないこともあるため、必ずしも本編に使用されている映像だけで制作されているわけではないことを付け加えておく。②SEは、演出として付け加えられる音である。③音楽は、シーンの雰囲気を拡張し、その映画の印象を直感的に視聴者に伝えることができる。④ナレーションは、画面に現れないナレーターの声を用いる表現手法である。⑤テロップは、カメラを通さずに画面上に映し出された文字情報のことであり、映像・音声だけで伝えきれない情報を補うことができる。④ナレーション、⑤テロップ においては、映画

本編には存在しないが、予告編映像の演出のために挿入されていることが多い。

調査対象

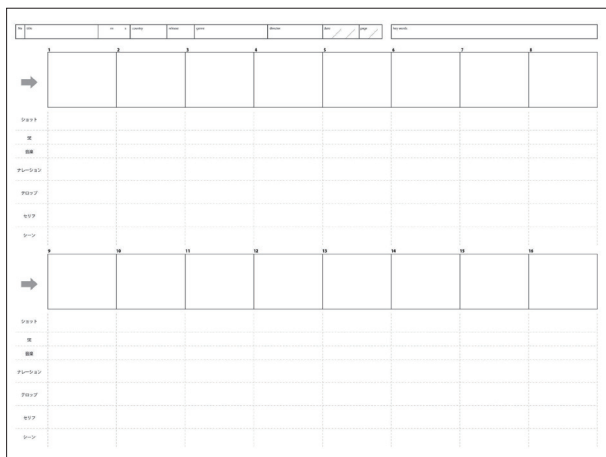
本研究では、できるだけジャンルの偏りがないようにしながら、洋画・邦画を合わせた26作品〈表1〉を取り上げ、分析を行った。

〈表1〉 調査対象の映画予告編

No	作品名	時間長 (分:秒)	ジャンル
1	ある男	1:01	ドラマ, ミステリー
2	ルーム	1:39	ドラマ
3	対峙	0:45	ドラマ
4	告白	1:33	ドラマ, ミステリー
5	母なる証明	0:46	ドラマ, ミステリー
6	真夜中のゆりかご	1:44	ドラマ, スリラー
7	マイレージ・マイライフ	1:51	コメディ, ドラマ
8	パラノーマル・アクティビティ	1:50	ホラー
9	君の隣をたべたい	1:32	ロマンス, ドラマ
10	リング	0:51	ホラー
11	レザボア・ドックス	1:32	クライム, ドラマ
12	悪魔を見た	1:44	スリラー, バイオレンス
13	ナイブズ・アウト	1:06	ミステリー, コメディ
14	ホリデイ	1:25	ロマンス, コメディ
15	ドライブ・マイ・カー	1:30	ドラマ
16	逆転のトライアングル	1:32	ドラマ, コメディ
17	ラ・ラ・ランド	0:45	ミュージカル, ロマンス
18	君の名は。	1:32	ロマンス, ファンタジー, アニメ
19	ゼロ・グラビティ	1:51	SF, スリラー
20	聖なる鹿殺し	1:28	サイコ, ホラー
21	シン・ゴジラ	1:33	SF, ホラー
22	ブラックパンサー	1:57	アクション, アドベンチャー
23	少年は残酷な弓を射る	2:04	ドラマ, スリラー
24	バリタクシー	1:01	ドラマ
25	湯道	1:30	コメディ, ドラマ
26	her/世界でひとつの彼女	1:52	SF,ロマンス

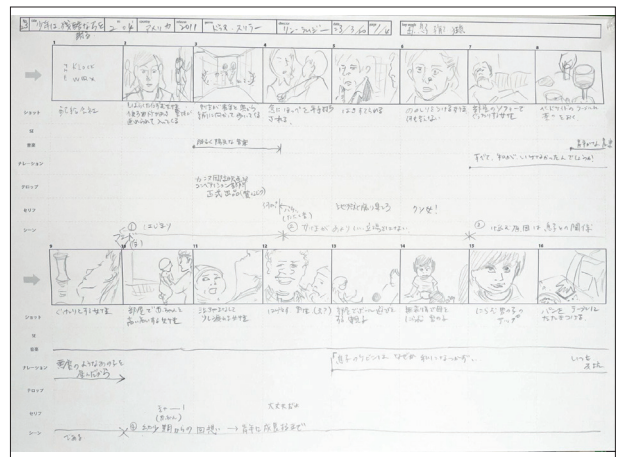
調査手順

調査手順の概略を以下に示す。研究のファーストステップとして、筆者が考案したA3サイズのリサーチ用紙〈図3〉を用い、以下の手順で整理を試みた。



〈図3〉 リサーチ用紙全体

- 1) 映画予告編における基本情報「通し番号」「映画タイトル」「予告編の時間長」「制作国」「リリース年」「ジャンル」「監督名」「調査日付」「ページ数」「映画のキーワード」を記録する。
- 2) 予告編映像を視聴しながら、「絵コンテ」「ショット」「SE」「音楽」「ナレーション」「テロップ」「セリフ」「シーン」を全て抽出し、タイムライン上に記録することで構成する要素を視覚化する〈図4〉。リサーチ用紙内の絵コンテは、筆者が鉛筆でラフスケッチを起こす。手書きは骨の折れる作業ではあるが、映像をキャプチャするだけでは気づかないような細部に気づくためには必要不可欠な作業になる。「ショット」には、そのショットの叙事的な説明を端的に記録する。ショットの連続である「シーン」には、予告編映像全体を意識しながら、部分としての意味的なまとまりを記録する。



〈図4〉 要素が記録された用紙全体

- 3) 2) で記入したシートを元にデータベース化を行う〈図5〉。

〈図5〉 データベース化された予告編

- 4) 3) のデータベースに、a) ショットの意味 b) ショット間の意味 c) ショットタイプ d) タグ付け の追加を行う。特に、a)、b) においては、映像の中の文脈として存在し、可視化されにくい部分であるため、それを拾い上げることが、本研究では重要な意味をなすと考える。それぞれの説明を以下に示す。

a) 「ショットの意味」は、予告編映像の中でそのショットがどのような役割を担っているのか、ショットの意味付けを行うものである〈表2〉。例えば、登場人物が初めて予告編映像に登場する場合の分類は、「登場人物（紹介）」とし、そのショットが登場人物を紹介するためのショットであるという意味付けを行う。ただし、1つのショットには、意味を複数持ち合わせていることも少なくない。このような場合、本研究では、最も強く表現されている意味を付けることにした。分類の項目については、予告編映像の分析を繰り返しながら筆者が選定したが、心情のパターンが限定的であるので、まだまだ改良の余地がある。

〈表2〉 「ショットの意味」の分類

No	ショットの意味	説明
1	登場人物(紹介)	登場人物を初めて紹介する
2	登場人物(説明)	登場人物の性格や職業、境遇を印象付ける
3	登場人物(関係)	登場人物同士の関係性を示す
4	心情(悲哀)	登場人物の悲壮感を示す
5	心情(寂しさ)	登場人物の寂しさを示す
6	心情(疑念)	登場人物の疑念を示す
7	心情(不安)	登場人物の不安感を示す
8	エモーショナル	心に訴えかける、感情を揺さぶるような印象的なショット
9	はじまりの予感	何かが始まる予感をさせる
10	はじまり	何かが始まる
11	問いかけ・注意喚起	視聴者に対する問いかけ、注意を引く
12	回答	問いに対して返事をする
13	暗示	真相を暗示させる
14	回想(思い出)	過去を回想し思い出に浸る
15	回想(原因追及)	過去を回想し因果関係を明示する
16	回想(事実)	過去を回想し事実を提示することでストーリーを展開させる
17	発覚	ストーリーに大きく関わる事実が明かされる
18	謎の提示	視聴者に謎を提示する
19	展開の予感	何かを展開していく予感をさせる
20	パワーワード	映画のキーとなるフレーズやワード
21	映画の方向付け	映画全体の印象を方向付ける
22	緊迫・緊張	緊張感や緊迫感を与える
23	緩和	緊張した後に少し安心感を与える
24	意外性・想定外	視聴者が予期しない、意表をつく
25	行動	登場人物の行動を表す
26	情景	心を揺さぶられる情景を描写している
27	評価・価値	受賞歴やレビューなどの価値評価を行なっている
28	情報	配給会社、タイトル、監督、俳優、公開日などの情報を開示している

b) 「ショット間の意味」は、ショットとショットの関係性の意味付けを行うものであり、本研究の核となる部分である〈表3〉。例えば、「一般化」は、前ショットの内容を後に続くショットで、より一般的な簡素な概念によって揭示するという意味付けになる。例えば、ミステリー映画の予告編の中で、犯人が明かされないまま映

像が進行すると、視聴者は誰が犯人なのかに興味を持つことになる。そこで「犯人は誰なのか」というテロップやナレーションをあえて重ねることで、映像表現を文字で補完し、情報の伝達をより確かなものにすることがある。このようなケースを、本研究では「一般化」と捉えた。分類においては、野村の示す「文・発話の関係性の範疇」¹²⁾を拠り所に選定した。

〈表3〉 「ショット間の意味」の分類

No	関係名	説明
1	展開	前ショットの内容を後ショットで展開させる
2	結果・結論	前ショットがもたらす結果・結論、前ショットを動機とする事態・状態が後ショットで描写されている
3	根拠	後ショットで前ショットの内容の根拠が描写されている
4	一般化	前ショットの内容を、より一般的な簡素な概念によって揭示する
5	詳述	前ショットの内容を、より詳細に揭示する(同じシーンでアップを捉えるなど)
6	場所指定	ショットの前後に起こるアクションの場所を見せられている(エスタブリッシュショット)
7	逆接	前ショットの内容と反対のことが描写されている
8	累加・開示	前ショットの内容に後ショットの内容をつけ加えたり、新しい情報が開示されたりしている
9	並列	前ショットと後ショットが並列的に描写されている。(順番を入れ替えてもさほど影響が出ない)
10	例示	前ショットの内容を後ショットで例示したりする
11	同格・換言	前ショットと同一の内容を、異なる表現によって、再度揭示している(言い換え)
12	反復・強調	前ショットと同一の内容を、同一の表現によって再度揭示している(繰り返し、強調)
13	矛盾・対比	前ショットと後ショットが矛盾・対比されている
14	転換	話題や場面を転じている
15	呼応	後ショットが前ショットに呼応している(会話のやり取りなど)
16	経過	前ショットと後ショットで時間の経過が描写されている
17	移動	前ショットと後ショットで場所の移動が描写されている
18	変化	前ショットと後ショットで登場人物の心的状態の変化が描写されている

c) 「ショットタイプ」は、フレームの中の被写体の大きさ・位置・角度等の構図である〈表4〉。分類は、メルカートの示す「映画の構図」¹³⁾に従った。しかし、映画予告編では、映画本編で使用されることは稀であるテロップのみの映像がある。これは予告編映像ならではの特徴であ

〈表4〉 ショットタイプの分類

No	ショットタイプ名称	No	ショットタイプ名称
1	全面テロップ	13	グループショット
2	一部テロップ	14	ダッチアングルショット
3	超クローズアップ	15	象徴ショット
4	クローズアップ	16	抽象ショット
5	ミディアムクローズアップ	17	ズームショット
6	ミディアムショット	18	パンショット
7	ミディアムロングショット	19	ティルトショット
8	ロングショット	20	ドリーショット
9	超ロングショット	21	ドリーズームショット
10	肩越しショット	22	トラッキングショット
11	主観ショット	23	ステディカムショット
12	ツーショット	24	クレーンショット

り、本研究においては重要な示唆を与える可能性があると考え「全面テロップ」「一部テロップ」をショットタイプの分類に加えた。

- d) 「タグ付け」は、1つのショット内で映し出されている被写体をタグ付けするものである。例えば、車の運転をしている男性のクローズアップのショットであれば、「#運転 #車」とタグ付けすることになる。今後、同じキーワードでの関連を調べたり、カテゴリ化するような分析に使えることを想定しタグ化を行った。本研究においてはタグ付けを含めた分析には至っていないため、今後の課題とする。

結果と考察

分析の結果、予告編映像を構成する要素の関係性において、複数の予告編で共通してみられる配列パターンが検出された。それらを以下に示す。

- 〈図6〉は「her/世界でひとつの彼女」のワンシーンである。①のような帯の色の変化は、12ショット目から13ショット目にかけて音楽が別の音楽に切り替わっていることを示している。また、赤枠②は13ショット目に全面テロップが入ることを示している。このように、予告編映像内で音楽が別の音楽に切り替わるか、新しく開始するタイミング、あるいは、曲がサビに差し掛かるタイミングで、「全面テロップ」「一部テロップ」が配列されているパターンを多く検出した。この構造は、音楽によって感情に訴えかけながら、ネタバレしても問題のない大事なあらすじを視聴者に確実に届けることに効果的であるため多用されていると推察する。

No	12	13	14
テロップ		彼女は声だけのAI	
セリフ	はい 私はサマンサ		おはようセオドア
ショットの説明	声に反応して少し振れながら返事をする	ストーリーの説明テロップ	夕暮れの宴会
ショットの意味	はじまりの予感	はじまり	展開の予感
ショット間の意味	一般化	転換	結果
ショットタイプ	メディアムショット	全面テロップ	パンショット
タグ	#動き (少)	#曲出し	#風景 #都会
音楽		① ② ③	
ナレーション			
SE			
シーンの意味		ストーリーのポイント解説	女性としてのAIとの日常が始まる

〈図6〉音楽の切り替わりでテロップが出る例

- 〈図7〉は「少年は残酷な弓を射る」のワンシーンである。赤枠①は、4ショット目で主人公が平手打ちをされパチンという大きな音が発生することを示している。また、②のように帯の色が無色になるのは、音楽が止まることを示している。この例のように、映像内で発生する大きな音を合図に音楽が静止する

パターンを複数検出した。本来、音楽が曲の途中で急に停止するということは不自然であり、映像表現として何らかの意図があると考えられるが、爆発音やドアを大きく閉める音などの大きな音とタイミングを合わせて音楽を止めることで、不自然さがなくなり、次の展開にシームレスに繋いでくれる効果があるため多用されていると推察する。

- さらに〈図7〉の②のように音楽が急に止まると、次のショットで赤枠③のような「緊迫・緊張」に繋がるパターンを複数検出した。上記で述べたように、音楽の急な停止はこれまでの流れを打ち止め、視聴者がこの先の予測できない流れに対して不安を募らせることに効果があるため多用されていると推測する。

No	3	4	5
テロップ	カンタ交際映画祭 コンペティション部門正式出品 (受賞の数々がロール)		
セリフ		何か?	地獄で降り来る
ショットの説明	女性が看守と共に奥から手前に向かって歩いている	① 急に頬を平手打ちされる	鼻音を吐き捨て、去っていくマダム2人
ショットの意味	評価・価値	意外性・想定外	③ 緊迫・緊張
ショット間の意味	対比	矛盾・対比	反復・強調
ショットタイプ	一部テロップ	メディアムショット	メディアムショット
タグ	#歩く #左右対称 #受賞	#ピンタ #マダム #突然	#黒顔 #マダム #突然
音楽	♪軽快な音楽		②
ナレーション			
SE			
シーンの意味	受賞多数 評価されている 見るべき映画である	テンポ良く軽快な感じ	突然のピンタ 一体何があったのか

〈図7〉音楽が曲の途中で停止する例

- 〈図8〉は「ブラックパンサー」のワンシーンである。6ショット目から7ショット目にかけて、赤枠①の「エモーショナル」から、赤枠②の「緊迫・緊張」にショットの意味が変化したことを示している。このように、印象的なセリフのあるショットである「エモーショナル」や「パワーワード」に「緊迫・緊張」が後続するパターンを複数検出した。映画の内容に関わる重要なキーワードや印象的なセリフによって、視聴者の感情に直接訴えかけた後に、緊張感を持ったショットを繋げることで、映像としてさらに盛り上がり、視聴者の期待感をより高める効果がある

No	5	6	7
テロップ			
セリフ	お前は国王になるの		
ショットの説明	息子に語りかける母らしき女王	黒いワゴン車から空中に跳ね上がり道路に着地するスパイダーマンのような人物のスローモーション映像	真っ黒の画面 音楽も止まる
ショットの意味	映画の方向付け	① エモーショナル	② 緊迫・緊張
ショット間の意味	矛盾・対比	転換	転換
ショットタイプ	肩越しショット	トラッキングショット	全面テロップ
タグ	#女王 #母親 #語りかけ	#スローモーション #ヒーロー #戦い	#真っ暗
音楽		♪ラップ風	
ナレーション			
SE			
シーンの意味			

〈図8〉「エモーショナル」から「緊迫・緊張」になる例

04. 告白(2010)ドラマ/ミステリー

No	ショットの意味	ショット間の意味	ショットタイプ
75	映画の方向付け	矛盾・対比	全面テロップ
76	心情(悲哀)	矛盾・対比	ミディアムクローズアップ
77	エモーショナル	矛盾・対比	ロングショット
78	登場人物(説明)	矛盾・対比	ミディアムショット
79	暗示	矛盾・対比	ミディアムショット
80	映画の方向付け	矛盾・対比	グループショット
81	映画の方向付け	一般化	全面テロップ
82	映画の方向付け	同格・換言	グループショット
83	緊迫・緊張	矛盾・対比	ミディアムショット
84	意外性・想定外	矛盾・対比	クローズアップ
85	暗示	矛盾・対比	一部テロップ
86	意外性・想定外	並列	ミディアムクローズアップ
87	意外性・想定外	並列	ミディアムクローズアップ
88	暗示	並列	超クローズアップ
89	暗示	矛盾・対比	クローズアップ
90	意外性・想定外	矛盾・対比	ロングショット
91	緊迫・緊張	反復・強調	クローズアップ
92	謎の提示	転換	全面テロップ
93	問いかけ/注意喚起	矛盾・対比	ミディアムショット
94	緊迫・緊張	矛盾・対比	ミディアムショット
95	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムロングショット
96	意外性・想定外	矛盾・対比	グループショット
97	心情(悲哀)	転換	クローズアップ
98	情報	転換	全面テロップ
99	回想(思い出)	転換	ツーショット
100	パワーワード	矛盾・対比	抽象ショット

凡例: 謎の提示 並列
意外性・想定外 矛盾・対比
緊迫・緊張
暗示

16. 逆転のトライアングル(2023)ドラマ/コメディ

No	ショットの意味	ショット間の意味	ショットタイプ
47	発覚	一般化	超ロングショット
48	評価・価値	転換	全面テロップ
49	展開の予感	同格・換言	ミディアムクローズアップ
50	展開の予感	累加・開示	ミディアムクローズアップ
51	展開の予感	累加・開示	ロングショット
52	展開の予感	展開	グループショット
53	暗示	同格・換言	ミディアムロングショット
54	暗示	同格・換言	ミディアムショット
55	パワーワード	同格・換言	ミディアムクローズアップ
56	意外性・想定外	結果・結論	一部テロップ
57	評価・価値	一般化	一部テロップ
58	登場人物(説明)	例示	ミディアムショット
59	登場人物(説明)	一般化	ミディアムショット
60	評価・価値	例示	一部テロップ
61	謎の提示	並列	クローズアップ
62	緊迫・緊張	並列	ロングショット
63	謎の提示	並列	ツーショット
64	緊迫・緊張	並列	クローズアップ
65	緊迫・緊張	矛盾・対比	グループショット
66	評価・価値	矛盾・対比	一部テロップ
67	緊迫・緊張	矛盾・対比	一部テロップ
68	緊迫・緊張	並列	ミディアムロングショット
69	情報	一般化	全面テロップ
70	パワーワード	矛盾・対比	ロングショット
71	問いかけ/注意喚起	一般化	全面テロップ
72	情報	転換	全面テロップ

13. ナイブズ・アウト(2019)ミステリー/コメディ

No	ショットの意味	ショット間の意味	ショットタイプ
41	問いかけ/注意喚起	呼応	ミディアムクローズアップ
42	回答	反復・強調	ミディアムクローズアップ
43	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクローズアップ
44	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクローズアップ
45	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクローズアップ
46	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクローズアップ
47	意外性・想定外	反復・強調	ミディアムクローズアップ
48	評価・価値	一般化	一部テロップ
49	評価・価値	並列	一部テロップ
50	緊迫・緊張	転換	一部テロップ
51	緊迫・緊張	並列	ミディアムクローズアップ
52	緊迫・緊張	並列	ミディアムショット
53	緊迫・緊張	並列	ミディアムロングショット
54	暗示	並列	クローズアップ
55	暗示	並列	クローズアップ
56	緊迫・緊張	並列	クローズアップ
57	緊迫・緊張	並列	ミディアムショット
58	緊迫・緊張	並列	ロングショット
59	緊迫・緊張	矛盾・対比	ミディアムショット
60	暗示	並列	超クローズアップ
61	暗示	並列	超クローズアップ
62	暗示	並列	超クローズアップ
63	パワーワード	矛盾・対比	ミディアムクローズアップ
64	情報	一般化	全面テロップ
65	情報	累加・開示	全面テロップ
66	情報	累加・開示	全面テロップ

〈図9〉 終盤に盛り上がりを見せる3つの予告編の例

め多用されているのではないかと推察する。

3つの予告編の部分比較

次に〈図9〉は、予告編「告白」「逆転のトライアングル」「ナイブズ・アウト」のデータベースから、「ショットの意味」「ショット間の意味」「ショットタイプ」のみを抜き出したもののうち、最後のおよそ25ショットである。これら3つの予告編は、終盤に積み掛けるように盛り上がりを見せることで共通している。特に、網掛け水色の部分（「告白」No.76～97、「逆転のトライアングル」No.57～69、「ナイブズ・アウト」No.50～63）は、時系列を無視した短いショットが並んでいることを示しており、このショットの付近ではカオス感やエンターテインメント感が特に強く表現されている。以下に、共通して確認できたことを示す。

- ショットの意味で「暗示」「緊迫・緊張」「謎の提示」「意外性・想定外」の意味を持つショットが「並列」と「矛盾・対比」の関係を持って並んでいる構造であることが確認できる。これらの構造によって、カオス感やエンターテインメント感を表現できる可能性を示唆している。
- 「パワーワード」は、心に響く言葉や決め台詞のようなものと定義したが、共通して終盤に登場する（網掛け赤色）。さらに、そのひとつ前のショットとの関係が「矛盾・対比」になっていることでも共通している。このような関係の意味を持った「パワーワード」が予告編の終盤に登場すると、台詞がより印象的に人の心に残ることになり、映画本編への期待感も高まるのではないかと推察する。

バージョンの異なる映画予告編

同じ映画でも、予告編の長さや予告編から受ける本編への印象が異なるバージョンが複数存在することがある。例えば〈表1〉13「ナイブズ・アウト/名探偵と刃の館の秘密」(2019/アメリカ)は、ある朝NY郊外の館で、富豪の老人が遺体で発見され、家族を含め屋敷にいた全員が容疑者となってしまう、ダニエル・グレイグ扮する名探偵が事件の真相に迫っていくというストーリーの映画である。この映画に関して、予告編から受ける本編への印象は異なるが同じ長さの予告編2本を分析し比較したところ、構造に違いを確認することができた。

バージョンの異なる映画予告編の構造の比較

それぞれを、13a¹⁴⁾、13b¹⁵⁾とし、「ショットの意味」「ショット間の意味」「ショットタイプ」の3項目を抜き出し、時系列に並べたものを以下に示す〈図10〉。

比較した結果と考察

- 予告編内でのナレーションの有無について、13aは使用しているが、13bは使用していないという違いがある。
- 網掛け（水色）は、映像内でテロップが表示されることを示しているが、13aは11ヶ所で、13bは5ヶ所に見られる。13bは13aに比べて約半数しかないことがわかる。
- 網掛け（赤色）は、「ショット間の意味」の「一般化」から、「ショットの意味」の「情報」「評価・価値」に繋がる関係である。この関係は、13aにはあるが13b

にはない。

- 網掛け (緑色) は、登場人物や俳優を紹介する「登場人物 (紹介)」「登場人物 (説明)」である。それらの「ショット間の意味」は、13bは、会話によって成り立っている「呼応」であるが、13aはそうではない。

これらの結果より、13aは、13bよりエンターテイメ

ント性を重視している予告編で、映画館でそのような楽しみ方をしたい人向けであると推察する。一人一人のキャラクターの面白さを切り取って連写することで、予告編全体のスピード感や面白いエッセンスに繋げている。これらが視聴者の興味を惹きつけることになる。他に、テロップやナレーションが多いため、どのような内容なのか深く読み取ろうとしなくても視聴者に伝

13a. ナイブズ・アウト(2019) ミステリー/コメディ

No	ショットの意味	ショット間の意味	ショットタイプ
1	評価・価値	並列	全面テロップ
2	登場人物 (紹介)	転換	一部テロップ
3	情報	並列	全面テロップ
4	情報	並列	全面テロップ
5	情報	並列	全面テロップ
6	情景	転換	超ロングショット
7	登場人物 (紹介)	場所指定	クロースアップ
8	登場人物 (説明)	詳述	クロースアップ
9	登場人物 (説明)	並列	クロースアップ
10	はじまりの予感	根拠	ミディアムショット
11	はじまり	展開	クロースアップ
12	はじまり	詳述	クロースアップ
13	謎の提示	転換	ミディアムショット
14	謎の提示	詳述	ドリーショット
15	登場人物 (説明)	一般化	ミディアムクロースアップ
16	登場人物 (説明)	並列	ミディアムクロースアップ
17	登場人物 (紹介)	詳述	ミディアムクロースアップ
18	登場人物 (説明)	並列	ミディアムショット
19	問いかけ・注意喚起	転換	クロースアップ
20	登場人物 (紹介)	場所指定	ロングショット
21	登場人物 (紹介)	累加・開示	ロングショット
22	登場人物 (説明)	反復・強調	ミディアムショット
23	謎の提示	転換	ミディアムクロースアップ
24	暗示	矛盾・対比	超クロースアップ
25	問いかけ・注意喚起	矛盾・対比	ミディアムショット
26	問いかけ・注意喚起	矛盾・対比	超クロースアップ
27	パワーワード	呼応	クロースアップ
28	評価・価値	一般化	全面テロップ
29	緊迫・緊張	転換	クロースアップ
30	緊迫・緊張	根拠	ロングショット
31	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムショット
32	謎の提示	転換	クロースアップ
33	謎の提示	累加・開示	ミディアムクロースアップ
34	問いかけ・注意喚起	転換	クロースアップ
35	暗示	並列	クロースアップ
36	暗示	並列	ロングショット
37	問いかけ・注意喚起	並列	ミディアムクロースアップ
38	意外性・想定外	並列	ミディアムクロースアップ
39	謎の提示	並列	ミディアムショット
40	意外性・想定外	並列	ミディアムクロースアップ
41	問いかけ・注意喚起	並列	ミディアムクロースアップ
42	回答	呼応	ミディアムクロースアップ
43	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクロースアップ
44	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクロースアップ
45	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクロースアップ
46	緊迫・緊張	反復・強調	ミディアムクロースアップ
47	意外性・想定外	反復・強調	ミディアムクロースアップ
48	評価・価値	一般化	一部テロップ
49	評価・価値	並列	一部テロップ
50	緊迫・緊張	転換	ミディアムショット
51	緊迫・緊張	並列	ミディアムクロースアップ
52	緊迫・緊張	並列	ミディアムショット
53	緊迫・緊張	並列	ミディアムロングショット
54	暗示	並列	クロースアップ
55	暗示	並列	クロースアップ
56	緊迫・緊張	並列	クロースアップ
57	緊迫・緊張	並列	ミディアムショット
58	緊迫・緊張	並列	ロングショット
59	緊迫・緊張	並列	ミディアムショット
60	暗示	矛盾・対比	超クロースアップ
61	暗示	並列	超クロースアップ
62	暗示	矛盾・対比	超クロースアップ
63	パワーワード	矛盾・対比	ミディアムクロースアップ
64	情報	一般化	全面テロップ
65	情報	累加・開示	全面テロップ
66	情報	累加・開示	全面テロップ

13b. ナイブズ・アウト(2019) ミステリー/コメディ

No	ショットの意味	ショット間の意味	ショットタイプ
1	情景		超ロングショット
2	はじまりの予感	場所指定	ロングショット
3	問いかけ・注意喚起	詳述	クロースアップ
4	回想(事実)	詳述	ミディアムクロースアップ
5	登場人物 (紹介)	累加・開示	ミディアムショット
6	登場人物 (紹介)	呼応	ミディアムショット
7	登場人物 (紹介)	呼応	ミディアムショット
8	問いかけ・注意喚起	反復・強調	クロースアップ
9	登場人物 (紹介)	転換	ミディアムショット
10	登場人物 (紹介)	呼応	ミディアムショット
11	登場人物 (説明)	呼応	ミディアムショット
12	登場人物 (説明)	呼応	ミディアムクロースアップ
13	登場人物 (説明)	呼応	ミディアムショット
14	登場人物 (説明)	呼応	ミディアムショット
15	情景	転換	超ロングショット
16	はじまりの予感	詳述	ロングショット
17	登場人物 (紹介)	累加・開示	ミディアムショット
18	問いかけ・注意喚起	矛盾・対比	ミディアムロングショット
19	問いかけ・注意喚起	反復・強調	クロースアップ
20	問いかけ・注意喚起	反復・強調	超クロースアップ
21	情報	転換	全面テロップ
22	情景	転換	超ロングショット
23	登場人物 (関係)	場所指定	ミディアムショット
24	意外性・想定外	同格・換言	ミディアムクロースアップ
25	暗示	並列	クロースアップ
26	問いかけ・注意喚起	同格・換言	ミディアムロングショット
27	謎の提示	累加・開示	クロースアップ
28	謎の提示	累加・開示	クロースアップ
29	登場人物 (紹介)	転換	ミディアムクロースアップ
30	登場人物 (関係)	呼応	ミディアムクロースアップ
31	登場人物 (関係)	呼応	ミディアムクロースアップ
32	登場人物 (関係)	呼応	ミディアムショット
33	登場人物 (関係)	呼応	ミディアムクロースアップ
34	登場人物 (関係)	呼応	ミディアムクロースアップ
35	登場人物 (関係)	呼応	ミディアムクロースアップ
36	登場人物 (関係)	呼応	ミディアムクロースアップ
37	暗示	展開	クロースアップ
38	情報	転換	全面テロップ
39	謎の提示	転換	ミディアムクロースアップ
40	緊迫・緊張	矛盾・対比	ミディアムクロースアップ
41	問いかけ・注意喚起	転換	クロースアップ
42	問いかけ・注意喚起	詳述	ロングショット
43	暗示	矛盾・対比	ミディアムクロースアップ
44	暗示	並列	ミディアムクロースアップ
45	暗示	並列	ミディアムロングショット
46	暗示	並列	ミディアムクロースアップ
47	暗示	並列	ミディアムクロースアップ
48	暗示	並列	ロングショット
49	問いかけ・注意喚起	並列	クロースアップ
50	暗示	累加・開示	クロースアップ
51	暗示	累加・開示	超クロースアップ
52	意外性・想定外	根拠	ミディアムショット
53	緊迫・緊張	並列	クロースアップ
54	問いかけ・注意喚起	並列	ミディアムショット
55	問いかけ・注意喚起	並列	ロングショット
56	緊迫・緊張	矛盾・対比	ミディアムショット
57	暗示	並列	超クロースアップ
58	暗示	並列	超クロースアップ
59	暗示	矛盾・対比	超クロースアップ
60	エモーショナル	矛盾・対比	クロースアップ
61	緊迫・緊張	矛盾・対比	クロースアップ
62	情報	転換	全面テロップ
63	問いかけ・注意喚起	累加・開示	超クロースアップ
64	情報	累加・開示	全面テロップ
65	情報	累加・開示	全面テロップ
66	情報	累加・開示	全面テロップ

〈図10〉異なる映画予告編の例

わりやすい。その一方で「伝わりやすさ」に興醒めしてしまう層もいるのではないかと考える。

13bの方は、13aよりストーリー性を重視している予告編で、意味を流れるように繋いでストーリーに見せており、意味の流れや深さが欲しい人向けであると推察する。他に、テロップやナレーションがあまり使われていないことから、映像で表現されていることを読み取れる上級者向けと言える。一方で、読み取ることができずワクワクしない層もいるであろう。

予告編映像13aと13bは、共通の本編映像から選ばれたショットの配列を変えたり、様々な要素の関係性の構造の違いにより、予告編としての表現を完全に変えている。すなわち、関係の意味が変わることで表現が変わり、視聴者の見方や捉え方が変わってくることになる。前後を含めた塊としての意味あいが変わり、結果として表現が変わったことになる。そのため、大学広報などで発信するショート動画も、伝えたい対象が、例えば、高校生なのか、保護者や先生なのかに応じて表現を変えていく必要があるだろう。

まとめ

本研究は、視聴者の会場参加を促す動画コンテンツの構造を明らかにするための基礎的研究として、映画予告編に注目し、予告編映像の中では可視化されにくい「ショットの意味」や「ショット間の意味」に対して、関係論的アプローチによる分析を試みた。本稿で取り上げたいいくつかの結果は、視聴者に確かな情報を届けながらも感情を刺激し、本編視聴に対する期待感を高めるための定石としてすでに使われている予告編映像の編集術であるとも言えるが、これまでは、制作者の経験知や暗黙知とされていた部分でもある。しかし、本研究の分析によりその構造が明らかになりつつある。

本研究の継続で、映画予告編を構成する要素の意味とそれらの関係の意味が可視化され、「視聴者の会場参加を促す」仕掛けがより明らかになる。結果的に、編集スキルの有無を問わず、誰でも簡単に「行動を促す」動画を制作できる支援方法を提案できることが期待できる。現状では、予告編の分析量がまだまだ不足しているため、今後はサンプル数を増やし精度を高めていく必要がある。本研究では手作業で行っていたが、今後は効率的に分析を進めるために、構造を可視化するためのシステム開発を目指したい。

謝辞

本研究は、令和4年度薫英研究費の助成を受けて実施したものである。

引用文献

- 1 リクルート進学総研. 高校教育改革に関する調査2022「オープンキャンパス編」(2023年10月8日閲覧, https://prt-times.jp/main/html/rd/p/000001880_000011414.html)
- 2 井関崇博. 大学におけるYouTubeチャンネルの活用実態. 日本広報学会. 広報研究. 2021;25:121-129
- 3 國田圭作. 行動デザインの教科書. すばる舎. 2016, 203-230
- 4 同掲2
- 5 永田正樹. 動画を用いた大学広報～静岡大学テレビジョンでの事例～. 情報科学技術協会. 情報の科学と技術. 2022;72(2):49-54
- 6 並川努. 国立大学の広報におけるソーシャルメディアの利用状況. 大学入試センター. 大学入試研究ジャーナル. 2022;32:236-243
- 7 金田大地, 山西良典, 森晴菜, 西原陽子. ワクワクとネタバレの違い－映像コンテンツにおける予告と本編で用いられるシーン時系列の比較分析－. Web インテリジェンスとインタラクション研究会 予稿集. 2019;14:33-38
- 8 長谷川鈴夏, 石川知一, 柿本正憲, 菊池司. 映画予告編映像における重要シーン抽出法と制作支援ツールの開発. 情報処理学会第78回全国大会講演論文集(1). 2016;78(1):623-624
- 9 高橋靖, 長谷川桂介, 杉山和雄, 渡辺誠. 映画タイトル選択のための要約映像制作アルゴリズム－ヒューマン・コンテンツ・インタフェースデザインに向けて(4). 日本デザイン学会デザイン学研究. 2000;47(4):41-50
- 10 池ノ辺直子. 映画が予告編が面白い. 光文社新書. 2002, 41
- 11 加藤和也, 吉高敦夫, 平川正人. 文脈を考慮に入れた映画の要約作成. 情報処理学会研究報告. 2002;25:25-30
- 12 野村真木夫. テキストにおける文・発話の関係とテキストの構造化. 上越教育大学研究紀要. 2001;20(2):443-458
- 13 グスタボ・メルカート. filmmaker's eye. ボーンデジタル. 2021,29-173
- 14 シネマトゥデイ. 映画『ナイブズ・アウト／名探偵と刃の館の秘密』予告編60秒. (2023年10月13日閲覧, <https://youtu.be/L7IzrgeTWbE?si=eQnoDBXeb2Sxhhr8>)
- 15 シネマトゥデイ. 映画『ナイブズ・アウト／名探偵と刃の館の秘密』予告編. (2023年10月13日閲覧, <https://youtu.be/i2xqAqim01g?si=TEOSyhSLXyeSLrAC>)

Research on Video Content that Encourages Viewers to Participate at the Venue

Hiromi NIKI, MA*

Objectives : This research aims to uncover the fundamental structure of video content that prompts action in viewers, compelling them to want to explore a university or feel the necessity to visit an open campus event. The study draws inspiration from the elements used in movie trailers to achieve this goal.

Methods : In this study, a relational approach is employed to analyze the meaning of elements and relationships between the shots that constitute promotional video content. By examining these elements, the study aims to clarify the underlying structure that encourages viewer action.

Results : The analysis revealed common sequence patterns among elements and their relationships that are consistently found in multiple promotional videos. Furthermore, it was observed that different iterations of trailers, edited from a common main video, alter the meaning of relationships, thus influencing the viewer's perception.

Conclusions : The visualization of the meaning of elements that make up movie trailers and their relational significance can shed light on previously implicit and experiential knowledge employed in video production. By increasing the sample size of trailers and enhancing accuracy, this research paves the way for proposing methods to support the creation of action-promoting videos, accessible to anyone regardless of their video editing skills.

Key Words : Video content, Movie trailer, Venue participation, Relational approach, Meaning of relationship

(Received on Oct. 16, 2023, Accepted on Dec. 6, 2023)

* Department of Child Education, Faculty of Human Sciences, Osaka University of Human Sciences.

* Corresponding author : Department of Child Education, Faculty of Human Sciences, Osaka University of Human Sciences. 1-4-1, Shojaku, Settsu, Osaka 566-8501, Japan

E-mail : h-niki@kun.ohs.ac.jp