

クイズ番組における寓意的な映像の修辞技法

石井 満

Rhetorical techniques of the allegorical image in TV quiz shows

ISHII Mitsuru

Abstract

In analyzing a trend of quiz programs of television today, it is possible to categorize it into two types: a knowledge-oriented, a type of show asking one's knowledge, and a puzzle-oriented programs, a type similar to playing riddles. In the puzzle-like program, in Japan there seems to be puzzles that replace the word notation by using characters and images. This paper examines the puzzles how they are created and asked in the various quiz show programs based on case studies. In this context, we find the word to be expected as answer of a certain Japanese word is, first of all, articulated per phoneme-orthographic separation. The separation, as a result, will be combined with some phonemes having an obvious meaning from each phonemes-orthographic unit. And finally, each combination is transformed into images and characters and put in order. The rhetoric technique used by these phonemic transformations indicates the tendency similar to a poetic rhetoric as often seen in the semiology of cinema.

Key Word: TV program, production, quiz, image, rhetoric

[要約]

テレビジョン放送におけるクイズ番組を、その出題傾向から分類すれば、知識を問う知識指向タイプと、謎掛けに近いパズル指向タイプに分けることができる。後者の番組内でなされる出題の映像表現には、言語とイメージのレベルを跨いだ多様なテキスト表層での記号表現が行われているものが見られる。その修辞技法の記述の試みとして、映像表現技法の修辞について事例に則した考察を行った。これらのクイズは、修辞学的に捉えれば、解答が規範表現で、対応する問いが、或る隔たりを設定した逸脱表現であると見ることができる。主に、解答となることばを音韻レベルで別の意味を成すことばに分節した後、転義的なイメージを付加的に配列したものである。イメージ記号の性質は、記号表現と記号内容が分節しがたい個別性を持っているが、ここでは言語に対応する抽象的な記号として用いられている。その修辞的技法は、映画芸術において詩的な叙述が成されていると指摘される場合の事例と非常に似た表現傾向を示す。

キーワード：テレビ番組、演出、クイズ、映像、修辞

はじめに

テレビジョン放送における「クイズ番組」を、その出題傾向から分類すれば、知識そのものを問う形式の「知識指向タイプ」と、知識を問うというよりも創造的発想力を必要とする「謎掛け」に近い形式の「パズル指向タイプ」に分けることができよう。

これらのクイズ番組を取り扱った先行研究では、社会学の文脈から捉えられることが多く、例えば[石田、小川2003]が、歴史的文化的に「ゲームとしてのクイズ」や「放送メディアジャンルとしてのクイズ」¹⁾を扱ったものが、日本においてのまとまった成果といえようが、番組内容に言及した部分においても、クイズ形式や出演者によってバラエティ化しているという巨視的な傾向変化の分析が専らである。

筆者らは、すでにパズル指向タイプのクイズ番組を分析対象として取り上げ、これらの番組内で成される出題の映像表現に、言語とイメージのレベルを跨いだ多様なテキスト表層での記号表現が行われていることに注目して、その修辞技法の記述を試みている²⁾。これらの目的は、レトリックの概念を用いて映像の制作過程をモデル化することであるが、本稿では、これまで行ったいくつかの考察に加え、映像表現技法の修辞について事例に則した考察を行なう。

1. これまでの試み

本研究の前提は、[石井、小田2006]に詳しいが、その要点と補足を以下に示す。

1.1 出題傾向から分類した2つのタイプ

その内容から大別したクイズ番組は、「辞事典の見出し項目や意味・解説の含まれる語を解答するような」知識指向タイプ³⁾と発想力を問うパズル指向タイプがある。勿論その両方を併せ持つスタイルもあるが、前者に属するものは例えば『パネルクイズアタック25』⁴⁾や『クイズ\$ミリオネア』⁵⁾であり、後者は、古くは『連想ゲーム』⁶⁾や『クイズ ヒントでピント』⁷⁾などの番組が挙げられる。前者は欧米においても日本においても主流のタイプといえる。

後者においては、その出題は古今東西を問わず存在する「ことば」を用いた遊戯としての謎掛けや、さらに文字やイメージを含めた表現である「判じ物」のレパートリーの一つである。特に、今日、日本で放送されているいくつかの番組では、江戸元禄期から多く見られる「謎看板」や「謎染め」といった判じ物⁸⁾が、現代のテレビで再生産を続けている独特の例として、イメージを駆使したその表現に注目した⁹⁾。

1.2 謎掛け及び判じ物の修辞学的解釈

これら謎掛けや判じ物において、提示される「問い」あるいは謎看板などの「表記」といった「記号表現」と、それに対応する「答え」あるいは「意味」である「記号内容」は、修辞効果の基本概念である「規範と逸脱」の関係に置き換えて考えることができる。この場合、例えば謎掛けにおいては「答え」が「規範表現」で、それに対応する「問い」が、規範表現

から或る隔たりを設定した「逸脱表現」であるといえる。先に挙げた、パズル指向のクイズ番組の一部で行われているクイズの問題は、音声／音韻レベルから、文字を使用することで書記レベルを含み、さらにイメージまでを駆使した多次元に及ぶ「規範と逸脱」の表現として捉えることができ、これらの多様な修辭的概念の記述を試みることにした。

1.3 事例となった番組

これらの表現がとられている番組の事例として、フジテレビ『脳内エステIQサプリ』を挙げ、その収録用クイズ台本に記載されたいくつかの問題に対して分析を行った。この番組は、本稿で指摘するパズル指向のクイズ番組として、現在高視聴率を獲得しており、その中でもこれまでに放映された各週の番組のうち、2006年11月時点で最高視聴率を獲得した回の問題を事例として取り上げた¹⁰⁾。

1.4 レトリック技法から見た問題の分析

これらの問題の中で、寓意的な判じ物に近い事例を分析し、その基本モデルを作成した¹¹⁾¹²⁾。まず、問題と解答は、表1に示すような、一連の修辭学的な操作として考えることが出来る。

基本モデル				
「問題」と「解答」： 一連の修辭学的操作				
【問題】				
規範表現	(分節)	複数レベルの単位	(変換)	単位結合体(逸脱表現)
【解答】				
単位結合体	(分節)	複数レベルの単位	(還元=逆変換)	(連辭軸上に展開) 規範表現

表1 クイズの修辭的基本モデル

ここで示すように「問題」は、「規範表現」を「分節」して、「変換」して組み合わせるもの、また、「答え」は、その逆に、「逸脱表現」を分節して、「逆変換」によって還元し、それを連辭軸上、つまり水平の表記として展開すると考えられる。実際の問題例を写真1に示す¹²⁾。これは、家[イエ]の中に球[タマ]があるイメージを板前「イタマエ」と読ませる問題であるが、これを、どのような過程で問題作成を行っているかを考察すると、「板前」という規範表現を、まず音韻／書記レベルで訓読み／仮名表記、/イ/タ/マ/エ/に分節し、次に、それらを入れ子上に、抽出して(つまり、両端のイとエ、中のタとマ) それぞれを結合し、/イ/+/エ/、/タ/+/マ/とする。そして、結合された単位を意味レベルで対応する語彙、「家」、「玉」に変換し、それらの記号内容をイメージに置換し、それぞれのイメージの単位間で挿入関係に置くといったものである。

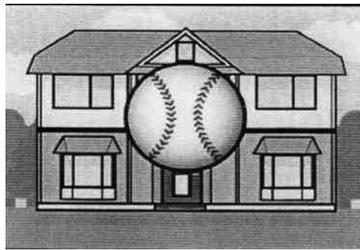


写真1 問題例(1)

次に、解答の過程は、これはさまざまなケースが考えられるため、その一例に過ぎないが、「家」、「玉」のイメージをそれぞれ記号内容に置換し、その記号表現を音韻/書記レベルで分節して連辞軸上に/イエ/、/タマ/と展開する。そしてイメージの挿入関係を連辞軸上に投射し、/イ[タマ]エ/を得る。この記号表現をさらに連辞軸上に展開し、意味レベルで「板前」に変換するというものである。

勿論、これらの過程は、基本的かつ雑駁なものであり、特に解答に至る過程では、問題から解答に至るために解答者が必要とする心的語彙内のアクセス経路及びアクセス速度は個人によって異なり、この種のパズルを解く能力もその点に依存しているといえるだろう。しかしながら、このような場合でも重要な傾向は「分節」のレベルや「変換」の種類が多くなるに従って、解答に至るまでのアクセス経路がより複雑になるということである。ゆえに、解答までの心的語彙内のアクセス経路を錯乱させるような問題が、その質は別として「難問」ということになる。

1.5 分類

これらの「サブリ文字問題」について、分類する際にどのような指標があるのかを考察した。まず、規範表現(解答)についていえば、名詞、それも具象名詞が多く用いられている。これは、問題として、日常生活で馴染みのある具体的な「もの」が多いということ¹³⁾、つまり基本語彙が相対的に多いことは、広い視聴者層を考慮して、「問題」から「解答」を還元する際の負荷を軽減させるという目的にも因るものと思われる。また音韻レベルでは、「訓読み」が圧倒的に多い、これは、音読みを用いた場合、その単位が意味レベルで指示する辞項の候補数が一挙に増加し、分節された単位から規範表現を再現する際の心的語彙内のアクセス経路が複雑になるからである。

そして、逸脱表現(問題)の方は、「文字」と「イメージ」で構成されており、「文字」だけで提示される問題はなく、「イメージ」だけ、或いは、「文字」と「イメージ」を組み合わせたものが多い。

また、それらに対して行われる分節と変換の種類は、以下に挙げるように、日本語の表記体系を活かした、いくつかのやり方での表記に分節が行われており、変換の方は、「付加」、「転置」、「挿入」、「置換」などがある。以下その問題例を示すと、写真2は、答えは、「ぬい

ぐるみ」であるが、その問題は、具象名詞「犬 [イヌ]」のイメージを転置し [ヌイ] 具象名詞「ミルク [ミルク]」のイメージを転置し [クルミ] そして濁点を付加したもの。



写真2 問題例(2)

写真3は、答えは、「トノサマガエル」であるが、問題は、個体「志村けん」のイメージを、ラテン文字 [L] の形状に配置したもの。

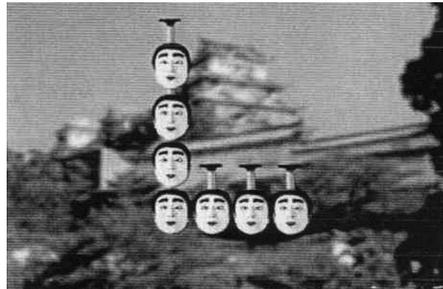


写真3 問題例(3)

写真4は、答えは、「怪盗ルパン」であるが、問題は、個体「阿藤快 [アトウカイ]」、個体「江守徹 [エモリトオル]」の各イメージから「名」を抽出し、([カイ][トオル]) 具象名詞「パン [パン]」に順次付加したもの。



写真4 問題例(4)

写真5は、答えは、「香港」であるが、問題は、具象名詞「本 [ホン]」のイメージを、漢字表記音読み [今 [コン]] の形状に配置したものということである。

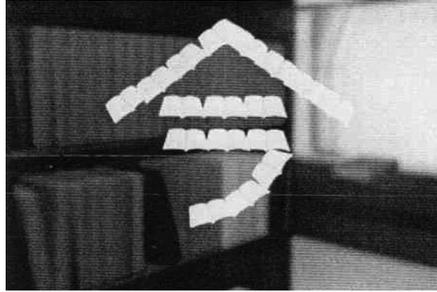


写真5 問題例(5)

これら、イメージで示された構成要素に対応する語彙にも具象名詞が多く、規範表現への還元に必要な分節や変換が過度に複雑にならないように音節数が比較的少ない。

2. 逸脱表現における前景と背景

これまで行ってきた規範と逸脱の表現の分類に加え、実際に提示される逸脱表現(問題)の分析を行ってみたい。具体的には、逸脱表現を形成するイメージの修辭的技法についてである。

これらの表現は、まず前景と背景に別れて描写されている。これらの表現で、逸脱表現の構成要素は、一貫して、その前景に配置される¹⁴⁾。背景には、解答や問題で用いられたいずれかの語彙の意味から連想される場所などを示す事物を表現したものが多く、その関係性はまちまちで、或る場合には解答に至る遠いヒントと成り得る可能性はあるが、むしろ答えに至る経路が複雑になると考えられるものも多い。このようなことから、これらは逸脱表現の一部としては、制作者には認識されてはならず、全体として、絵図それ自体の単純な飾りこみとして活用していると考えられるべきであろう。しかし、イメージは、その特性から、フレーム内に共時的に表現される絵図にさまざまな意味を持つものであるし、当然背景についても認知され解答者に何らかの作用をすると考えるべきである。それでも解答者が、規範表現の還元に至るかどうかは別として、それに至る必須のイメージである前景の表現要素に注目し思考し得るのは、単に図の配置や形状そして面積といった制作者の用いる技法的な表現によって得られるイメージの属性によるものばかりでなく、解答に至る一種の「手続き記憶」¹⁵⁾によると思われる。

3. 逸脱表現に用いられる写真とイラスト

逸脱表現(問題)では、規範表現(解答)を分節して得られた語彙に対応した構成要素に、意味的に対応するイメージが当てられているが、その表現の多くはイラストによって成されている。ここで特徴的なのは、逸脱表現として提示されるイメージの前景に配置された語彙に相当する意味単位の構成要素が、固有名詞の場合に限っては、そのほとんどの場合写真によって成されているということである。

3.1 イメージの記号としての性質

イメージの記号的性質については、勿論、映像学の中で主要なテーマとして論じられてきたが、[Metz, 1964] は、「映画の記号表現は映画だが、記号内容はその映像が表すものである。さらに、写真的な忠実さが映像に独特の迫真性を与え、また融即のさまざまな心理的メカニズムが“現実性の印象〔現実感〕”を揺るぎないものにすることでその隔たりをさらにつめてしまう。だから、記号表現を切り取ろうとすると、どうしても記号内容のほうも同形の断片に挽き割ってしまう」¹⁶⁾とし、またその上で「視覚的スペクタクルが記号表現と記号内容の癒着を引き起こし、この癒着自体が、いかなる場合にも両者の分離を、言うところの第二次分節の存在を不可能にするのである。」¹⁷⁾と映画（写真）の特性を述べている。また [Pasolini, 1965] は、言語は一卷の辞書を持つが、イメージの辞書は存在しないとした上で、「どうしてもイメージの辞書を、というのであれば、終わりのない辞典を想像するよりほかはなかるう」¹⁸⁾とし、「映画の映像となる事物には、ある種の決定的性格、ある種の一辞一義性がつきまわっている」¹⁹⁾と述べている。イメージによる記号表現は、言語のような約束事の上にある特定の概念を示すには至らず、またその色彩、線、形状によって視覚的な多様なレベルの概念を同時に含み、それゆえに複雑な意味の集合体として分節不可能であるから、これらの意味の組み合わせによって固有性を主張する。また、言語のように或る特定の概念を抽象的に示す記号は、記号内容はいくつかの記号表現によって換言可能な性質を持つが、イメージという記号の場合は難いということであろう。

さらに、[ロトマン、1987] は、記号を二つのタイプに分け、それらをコンヴェンショナルなものとして造形的或いはアイコン的なものとしてその特性を論じている²⁰⁾。この中で興味深いのは、アイコン記号がコンヴェンショナルな記号として振る舞う例に、特定の道路標識を挙げ、最低限の約束事で理解できるアイコン記号としての特性²¹⁾と共に、ここに描かれる絵図が、極端に図式化されているため、「写真と比べて外面のディテールを全て再現したものでなくコンヴェンショナルな記号であることもすぐに指摘できる」としていることである²²⁾。ただし、単純な絵図でもそれに対応する語彙はひとつではないことなどから、相互補完的な記号特性を有することも指摘している。しかしながら、イメージは矛盾を孕みながらコンヴェンショナルなものとしても振る舞うことは明らかである。

3.2 記号表現としての写真とイラスト

このようなことを踏まえると、事例の逸脱表現において成されるイメージによる記号表現は或る特定の語彙と意味的なマッチングを行わせようとするものであるが、多様なレベルと情報量から成るイメージは、さまざまな語彙に換言し得る特徴を同時に持つから、対応すべき語彙にある程度容易に到達させるためには、不必要な意味を省略する必要がある。そのためには写真に比べて細部の描写に欠落のあるイラストによる表現は、単純に過剰な意味を排除することができ、また描写の自由度から、多くの属性を内包する写実的表現から逃れ、その特性をコンヴェンショナルな記号としての機能に比重を傾けた抽象的な表現として、ことばの記号内容と対応させやすく、多くの表現で用いられているということが考えられる²³⁾。

これとは対照的に、特定の固体に名付けられる氏名などの固有名詞をその記号内容として連想させる場合は、写真の持つ写実的な情報が、まずその個体の識別には有利であり、そしてここでは、イラストによる構成要素との対比からも、これらの示すものはイラストが示すような抽象的な概念ではなく、イメージの固有性と密接に関わった語彙、つまりここでは固有名詞ということになる、に注目させるコンヴェンショナルな表現として、対比的に何らかの認識が成されているものと思われる。

4. 逸脱表現における構成要素の配列

4.1 規範表現の連辞軸に対応した配列

逸脱表現の構成要素の配列には、本稿 [1.4] で示したように規範表現の音韻 / 記述レベルの連辞軸に配列される問題が多い²⁴⁾。この場合、逸脱表現の構成要素は、それぞれの垂直方向の配置、形状、大きさなどの類似により群化して提示される。これらは、心理学の分野で指摘される絵図における初歩的な知覚のさせ方を用いてフレーム内の諸要素に注目すべきまとまりを認識させているが、その上で、その配列は規範表現の連辞軸と呼応させることで、書記単位の語彙と容易に対照し得る、単純な展開の事例である。

4.2 その他の配列

逸脱表現の或る要素単位を何らかの形状に配置する場合は、フレーム内前景に、ローカルレベルとグローバルレベルに別れて意味単位の絵図を提示している。例えば写真5に示した問題では（写真の解像度が悪く細部が分かりにくい）、具象名詞「本 [ホン]」のイメージをローカルレベルで提示し、それらを複数配置した形状が、漢字表記音読み [今 [コン]] というグローバルレベルのイメージを形成する。この場合に音韻 / 記述レベルの連辞軸に対応させるためには、まずローカルレベルのイメージ、次いでグローバルレベルのイメージという順に展開する必要がある。この順序の規則性は、今回分析した問題のうち、この手法を用いた事例に限れば保たれている。

また実際に番組で提示されるイメージは、これらを通時的な技法を用いて表現している。それは実写におけるズームアウトに相当するもので、ローカルレベルの絵図の一つを大写しして見せてから、グローバルレベルの形状を把握できるサイズに絵図を縮小させて行くという提示方法である。

このような表現は、イメージの提示される継起順が規範表現の連辞軸に相当する。例えば記述レベルでことばを認識するにも、このような時間軸に即した把握がなされることが一般的であろうから、これらの表現は、或るレベルでことばの連辞軸に結びついた表現といえる。

同様に、今回の配列に関する分析の中で、特徴的に認められた「数詞」に対応した表現についても指摘しておく。

写真6に示す事例は、答えは「イチジク」であるが、問題は、時刻を表す名詞「1時 [イチジ]」が、指標として表される時計のイメージを、数詞「9 [ク]」の示す数だけ配置した

ものである。

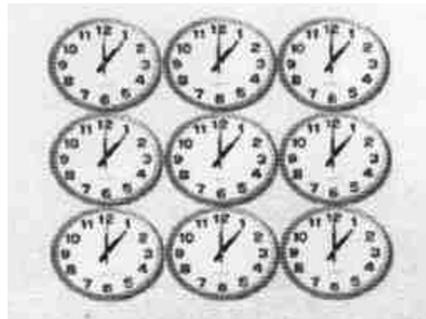


写真6 問題例(6)

このように「数」が逸脱表現において用いられる場合は、グローバルレベルの絵図から還元すべき意味は形状ではなく「数」であるため、そのような解釈を避けるようにローカルレベルの絵図がフレーム内に均等に配置される。勿論、ここでもグローバルな形状に何を意味付けるかは、解答者の心的行為に依存するが、容易に解答に至る約束事として学習し得る表現ではある。このような場合にもズームアウト的な通時表現が行われているのは直前の事例と同様である。

5. 考察

どのような技法においてもこれらは、まず解答者の学習によって得られた手続き記憶を前提としたものであるが、このようにいくつかの事例を分析してみると、映像表現の修辭的機能は、用いられる技法のレベルでは、単純な法則性に見て取れる基礎的な表現の組み合わせでしかない。しかしそれは、当然の帰結であり、それ自身がさまざまな意味を主張するイメージの記号特性を、いかに抑制して記号内容としての意味を整理し得るかが、これらのジャンルにおける表現の課題なのであろう。

おわりに

実際のクイズの事例に即していくつかの分析を試みたが、これらは、粒度の極めて大きな技法の記述であるといえる。しかしながら[ロトマン、1987]においては、絵画記号が言語のようなコンヴェンションナリティを獲得し、叙述を目指すことは、逆説的であっても絶えず試みられる造形芸術の一つの傾向であることを前提に、同一の運動を成すレパートリーの中に民衆版画、絵本、漫画を含んでいる。この指摘は、同様の造形的記号を持つ映画やテレビにも当然当てはまる。本事例のように、ことばとイメージの間で、転義的な効果を成すことに収斂される映像の修辭は、例えば映画芸術における詩的な叙述が成される場合の事例と非常に似た表現傾向を示す。この点に注目すれば端的に表現されるこのような技法の分析は、記号表現と記号内容の分節しがたいイメージ記号の特性に、或る粒度に即した詳細な観測を

行うものとして、イメージを用いた表現技法全般に還元し得るものといえる。

謝辞

尚美学園大学芸術情報学部の鈴木常恭教授には、当該ジャンルの番組全般について貴重なご教示を頂くと共に、氏のご厚意によって「脳内エステIQサプリ」の「収録用クイズ台本」及び「番組関係者用視聴率分析資料」などの部内資料を参照することが出来た。末尾ながら心からの謝意を表する次第である。

注・引用文献

- 1) 石田佐恵子、「クイズ文化の社会学」の前提」、『クイズ文化の社会学』、世界思想社、p.4～5、2003年
- 2) 石井満、小田淳一、「クイズ番組に見るレトリック技法」、『人工知能学会第2種研究会ことば工学研究会(第24回)資料』、p.39～47
- 3) 同上、p.39
- 4) ANB / ABC、1975年～継続中、([石田、小川2003] 巻末資料「日本のテレビクイズ」 p.259～235の記述より抜粋)
- 5) CX / KTV、2000年4月～継続中、『Who Wants To Be A Millionaire?』<英1998年制作>の完全日本版(同上)
- 6) NHK、1969年4月～1991年3月、(同上)
- 7) ANB / ABC、1979年3月～1994年9月、モザイクをかけたものを当てたりする(同上)
- 8) [石井、小田2006]では、「謎看板」でよく知られているものには、「十三里半」(焼芋屋：九里四里[栗より]上[美味い])などを、また謎の意を寓した染物である「謎染め」としては、七代目市川団十郎の「鎌輪奴」(かまわぬ：「水火も厭わず身を捨てて弱い者を助ける」の意)や、それに対抗したと言われている三代目尾上菊五郎の「斧琴菊」(よきこときく：「善き事聞く」の意)の例を挙げた。
- 9) 『マジカル頭脳パワー!』 - NTV / YTV、1990年10月～1999年9月([石田、小川2003] 前注4) 及び『サルヂエ』 - 中京テレビ制作、日本テレビ系列で2004年4月から2007年1月まで放送。(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B5%E3%83%AB%E3%83%82%E3%82%A8>、2007年1月24日16時より抜粋) 並びに『脳内エステIQサプリ』 - フジテレビ、2004年4月からレギュラー、(http://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%84%B3%E5%86%85%E3%82%A8%E3%82%B9%E3%83%86_IQ%E3%82%B5%E3%83%97%E3%83%AA、2007年1月25日16時より抜粋)
- 10) [石井、小田2006]では、この番組の視聴率資料をもとに、2004年10月のリニューアル以降は毎回15%前後の視聴率を得ており、主な視聴者層として、キッズ層(4歳～12歳男女)が特に多く視聴していること、またティーンズ層(13歳～19歳男女)は、視聴率自体は比較的低いものの占拠率が高いこと、さらに、この時間帯の全体的な視聴率が一般には低いとされているF2層(35歳～49歳女性)も、キッズ層を子供に持つ世代であること

から比較的多く視聴していることなどを指摘し、2006年8月12日放映分に限定した場合、同番組の世帯平均視聴率は16.1%と通常の値とほぼ同じであるが、同一時間帯の「局別視聴占拠率」(各局の視聴率合計を100とした場合の割合)は、NHK及び民放各局の中で第1位となっていること、また最高視聴率を獲得した2006年9月23日放送の2時間スペシャルでは、世帯平均視聴率20.1%を獲得し、週間(9月18日～9月24日)の「その他の娯楽番組」ジャンルでは第1位、全体では第3位であったことから、この番組はゴールデン枠で広い年齢層に訴求効果を持つコンテンツであるとし、本研究の客観性及び有用性を主張した。

- 11) これらは、あくまでもおおまかなものである、また本稿で用いる「分節」と「変換」は、他の関連領域と比較して最も広義な概念である。
- 12) これらの事例は、番組内で「サブリ文字」と称されているクイズである。
- 13) 放映された19問題の「解答」の品詞内訳は、普通名詞が15(具象名詞が12、外来語が4)、抽象名詞が1、人名や地名などの固有名詞が3であった。
- 14) いくつかの問題で、「挿入」の表現が行われるときには、そこで用いられる逸脱表現の二つの構成単位である絵図を重ね合わせて表現することがある(例、問題1解答「板前」の場合など)が、記述が複雑となるため、ここでは、これらもまとめて前景と記述することとした。
- 15) これらの認知科学の用語については、大平秀樹、「認知と感情の融接現象を考える枠組み」、海保博之編『暖かい認知』、金子書房、1997年、p.21にも記載されている。
- 16) Christian Metz, "Le cinema: langage ou langage?", communications, Paris, No.4, 1964, [クリスチャン・メツ、「映画 言語体系か、言語活動か?」、森岡祥倫訳、岩本憲児、波多野哲郎編、『映画理論集成』、フィルムアート社、1982年、p.241]
- 17) 同上、p.241
- 18) Pier Paolo pasolini, "Le cinema de poesie", Cahiers du cinema, oct, 1965, [ピエル・パオロ・パゾリーニ、「ポエジーとしての映画」、塩瀬宏訳、岩本憲児、波多野哲郎編、『映画理論集成』、フィルムアート社、1982年、p.266]
- 19) 同上、p.268
- 20) ロトマンは、「コンヴェンショナルな記号とは表現と内容の結びつきが内的に動機付けられていないもの」で、「造形的あるいはアイコン的な記号は、ある意味が唯一の、自然なそれ固有の表現を持つことを前提としている。」としている。前者の代表的なものは自然言語であり、後者は絵図、写真であろう。
- 21) ここでの例として、直接投影法、側面図法といった絵図に関する最低限の知識と道路標識の体系に関する記憶があれば、これらに関する何らかの警告であることが理解されると述べている。
- 22) [ロトマン、1987] Jurij Lotman, Semiotics of Cinema [Yu. M. ロトマン、「映画記号論と映画美学の諸問題」、大石雅彦訳、『映画の記号学』、平凡社、1987年、p.20]
- 23) 勿論、イラストなどの使用は、視聴者層への訴求や制作段階での合理性など他の理由も

考えられる。

24) その最も基本的な事例は、写真 4 にて例示した問題である。

参考文献

- [石田、小川 2003] 石田佐恵子、小川博司編、『クイズ文化の社会学』、世界思想社、2003 年
- [石井、小田 2006] 石井満、小田淳一、「クイズ番組に見るレトリック技法」、『人工知能学会
第 2 種研究会ことば工学研究会（第 24 回）資料』 p.39 ~ 47
- [ロトマン、1987] Jurij Lotman, Semiotics of Cinema [Yu. M. ロトマン、「映画記号論と映画
美学の諸問題」、大石雅彦訳、『映画の記号学』、平凡社、1987 年]
- [Metz, 1964] Christian Metz, "Le cinema: langage ou langage?", communications, Paris, No.4,
1964, [クリスチャン・メッツ、「映画 言語体系か、言語活動か？」、森岡祥倫訳、岩本
憲児、波多野哲郎編、『映画理論集成』、フィルムアート社、1982 年
- [Pasolini, 1965] Pier Paolo pasolini, "Le cinema de poesie", Cahiers du cinema, oct, 1965, [ピエ
ル・パオロ・パゾリーニ、「ポエジーとしての映画」、塩瀬宏訳、岩本憲児、波多野哲郎編、
『映画理論集成』、フィルムアート社、1982 年