

## Оценка погружения в кинопросмотр

Социолог Дмитрий Рогозин о методике изучения зрительского погружения в просмотр фильма на примере «Добро пожаловать в Зомбиленд»

19.02.2015

Пожалуй, наименее изученным вопросом в исследованиях кинематографа остается вопрос о зрительском восприятии. Несмотря на центральную роль зрителя в определении места фильма в общей иерархии кинопродукции (начиная от банальных кассовых сборов и заканчивая количеством отзывов и рецензий в медийных изданиях различного уровня — от блогов до крупных газет и журналов), исследователи упорно избегают постановки прямых вопросов, затрагивающих восприятие киноленты. Что видит кинозритель на экране? На что обращает внимание? Когда погружается в просмотр? Когда отстраняется от экрана? Какие маркеры позволяют нам говорить о погружении или отстранении? Что происходит во время погружения в экранное действие?

Не на все вопросы можно ответить с ходу, но начать экспериментальную работу в этом направлении будет вовсе не лишним. Основная задача настоящей работы — оценить степень погруженности кинозрителя в просмотр фильма. И далее проследить динамику этого погружения, разработать интегральный показатель для дальнейших сравнительных исследований кинопродукции.

### Методика исследования: «думать вслух»

---

Испытуемым предложено во время просмотра фильма проговаривать все мысли вслух: «Говорите все, что приходит в голову. Главное, не молчите, когда что-то задевает вас, когда приходят в голову мысли. Неважно, связаны они с фильмом или нет. Не пытайтесь их лучше сформулировать. Для нас важны любые ваши мысли».

Столь простое задание говорить вслух все приходящие в голову мысли в **когнитивной психологии** давно сформировалось в жесткую методическую процедуру создания вербальных протоколов (*verbal report protocols*). Разработанная в начале 1980-х годов методика «думать вслух» получила широкое распространение во многих областях знания, начиная с когнитивной психологии и психолингвистики и заканчивая компьютерными науками и юзабилити-исследованиями. Т.К. Хоппман выделяет две наиболее авторитетные работы (максимальный индекс цитирования), посвященные методологии генерации и анализа вербальных протоколов. Это «Анализ протокола. Вербальные отчеты как данные» А. Эрикссона и Г. Симона, впервые опубликованная в 1984 году, и «Метод “думать вслух”: Практическое руководство для моделирования когнитивных процессов» М. Ван Сомерена, Ю. Барнарда и Д. Сандберга, вышедшая в свет десятью годами позднее.

Родоначальники метода А. Эрикссон и Г. Симон исходили из предположения о том, что информация, находящаяся в оперативной памяти человека, доступна для ее вербализации без дополнительной когнитивной работы. Другими словами, речь испытуемых может напрямую воспроизводить их мысли, что позволяет исследователю непосредственно наблюдать за особенностями обработки информации.

Когнитивисты выделяют три типа вербальных отчетов. В первом, называемом также артикулируемым (*talking-aloud*), испытуемые проговаривают информацию, уже вербально закодированную в краткосрочной памяти. Поскольку информация уже закодирована, не требуется ее дополнительной перекодировки. Во втором типе вербализации, или размышлении вслух

(*thinking-aloud*), в краткосрочной памяти расположена невербализированная информация, которую еще нужно перевести в лингвистические коды. Третий включает ретроспективные отчеты, в которых испытуемый объясняет, находит причины, теоретизирует, интерпретирует собственные ответы или поведение. Соответственно, все типы вербальных отчетов отражают внутренние, когнитивные процессы человека и не зависят от внешних факторов. Такова точка зрения, разделяемая ортодоксальными когнитивными психологами.

Критика такой позиции опирается на предположение о принципиальной диалогичности (по Бахтину) речи, адресованности кому-либо вербального сообщения независимо от его содержания. Немногочисленные экспериментальные планы, выполненные психолингвистами, показывают принципиальную изменчивость вербальных сообщений в зависимости от ситуации, адресата или контекста выполнения заданий. Предположение о социокультурной контекстуальности проговариваемых вслух мыслей ничуть не умаляет суггестивные характеристики метода в ситуации изучения кино. Если мы не пытаемся измерить когнитивные механизмы человеческого мышления, а все внимание уделяем особенностям восприятия фильма, контекст, в котором проводится эксперимент, а именно сам фильм, становится важнейшей составляющей экспериментального плана.

Фильм в хорошем качестве проигрывается на компьютере. Испытуемый находится один в комнате. Рядом расположен диктофон с выносным микрофоном, закрепленным на вороте одежды. Так достигается максимальное четкое качество звучания голоса испытуемого в ситуации довольно агрессивного звукового фона, создаваемого саундтреком фильма. Записанные на диктофон высказывания обрабатываются в идеологии конверсационного анализа. Задача заключается в максимально точном переводе устной речи в письменную. Для этого исключаются знаки пунктуации, слова записываются без учета орфографии (как слышатся), вводятся дополнительные коды, позволяющие регистрировать невербальные компоненты речи: смех, улыбку, вздохи, крики, изменение интонации и т. д.

В эксперименте приняли участие три человека примерно одного возраста: Евгений (28 лет), Ксения (29 лет), Ольга (28 лет). Несмотря на первоначальные опасения в недостаточном контроле за испытуемыми и наличие у них возможной депривации или дискомфорта, связанных с выполнением задания, участники эксперимента восприняли его позитивно и полностью выполнили поставленную задачу. За 80-минутный фильм Евгений произнес 208 реплик, Ксения — 200, Ольга — 299. Итого матрица данных составила 707 строк. Самим испытуемым казалось, что они говорили очень мало за фильм. Ольга и вовсе извинялась за свою малую разговорчивость. Однако за счет того, что к репликам относятся смех, вскрики, междометия, обрывки фраз и т. д., даже на трех зрителях мы получили плотный поток высказываний, покрывающий каждую минуту фильма.

Затем составлен реестр признаков, в который вошли следующие дихотомические переменные (единицей кодировалось наличие признака, нулем — отсутствие):

- (1) смех;
- (2) вздох;
- (3) междометия, эмоциональные маркеры речи (например, протяжное «о», обрывистые «ах» и «ой», растянутое «фу» и т. д.)
- (4) участие: участие в действии, обращение к персонажам фильма, советы, призывы, повторения фраз (например, «Каких светлячков? Это же женщина, женщина!», «Мыло там не прилагается случайно?», «Он же выстрелил в него по-настоящему! Дураки!»).
- (5) наблюдение: высказывания о фильме, комментарии, нахождение в контексте кинонарратива («Что-то давненько зомби не было никаких». «Вообще, я думала Билл Мюррей помоложе». «Неужели красotka сейчас появится?»).
- (6) вне фильма: высказывания о внешней по отношению к фильму реальности, привлечение дополнительных неэкранных контекстов, разговор о том, что непосредственно не показано на экране («Хороший сегодня день». «Да, занятно было в детстве в комнату страха играть». «Какие милые желания. Если на этих желаниях останавливаться, то, конечно, всю жизнь можно остаться девственником»).

Кодирование четвертой и пятой переменных «участие в действии» и «высказывания о фильме» невозможны лишь по транскрипту реплик испытуемых, так как требует прослушивание саундтрека фильма. Зритель как бы участвует в фильме, поэтому его реплики можно понять лишь в контексте произносимого или показываемого на экране.

## Вербальные и невербальные реакции зрителей

Регистрируемые признаки восприятия фильма условно можно разбить на две группы. Во-первых, невербальная лексика: смех, вздох, эмотивные междометия. Последние отнесены к невербальной группе, поскольку приближаются к смеху и жестам по способу выражения. Хотя такие реплики состоят из слов («фу», «ой», протяжное «ну и ну» и т. д.), они не несут семантического послания, за исключением выражения некоторой характерной эмоции, что свойственно любому жесту. Во-вторых, выделяется группа вербальных реакций, осмысленных реплик. Чаще всего испытуемые произносят фразы, свидетельствующие об их отстраненной позиции в качестве наблюдателя за происходящим на экране — 44% от всех зафиксированных реакций. В 184 случаях, или 26%, испытуемые были погружены в фильм, своими репликами обозначали себя как участников происходящего. На третьем месте по частотности проявления зафиксирован смех — 27% от общего числа реакций (табл. 1).

**Таблица 1**  
Поведенческие коды "разговорного" просмотра фильма,  
абс. знач. (доля по столбцу/доля по строке от общего количества единиц наблюдения)

Коды	Евгений	Ксения	Ольга	Итого
смех	100 (0,48/ <b>0,52</b> )	44 (0,22/0,23)	47 (0,16/0,25)	191 (0,27/1,00)
вздох	31 (0,15/ <b>0,56</b> )	7 (0,04/0,13)	17 (0,06/0,31)	55 (0,08/1,00)
эмотивные междометия	34 (0,16/0,29)	29 (0,15/0,24)	56 (0,19/ <b>0,47</b> )	119 (0,17/1,00)
участие	56 (0,27/0,30)	17 (0,09/0,09)	111 (0,37/ <b>0,60</b> )	184 (0,26/1,00)
наблюдение	50 (0,24/0,16)	116 (0,58/0,37)	144 (0,48/ <b>0,46</b> )	310 (0,44/1,00)
вне фильма	16 (0,08/0,17)	49 (0,25/ <b>0,52</b> )	29 (0,10/0,31)	94 (0,13/1,00)
Всего	207 (1,00/0,29)	200 (1,00/0,28)	299 (1,00/0,42)	706 (1,00/1,00)

На трех испытуемых легко фиксируются три разных типа просмотра. Евгений эмоционально вовлечен в фильм. Меньше всех он рассуждает о внешних объектах, не входящих в фильм. Интенсивней остальных реагирует на невербальном уровне (частотность смеха максимальна среди испытуемых), достаточно много реплик у него связано с прямым участием в экранном действии (фрагмент 1).

## Фрагмент 1

1. *Подросток (0:09:44)* Правда? Вы довезете меня до ↑Тарсарканы
2. *Таллахаси (0:09:47)* а ты: прыткая ↓козявка ↑Верно=
3. *Евгений(0:09:47)*  
=(xxx)
4. *Подросток (0:09:52)* советую пристегнуться для безопасности
5. *Таллахаси (0:09:53)* ты уже начинаешь действовать мне на нервы У мник
6. *Евгений(0:09:54)* да:(.xx) Всем начинает уже действовать на нервы

Евгений непосредственно смехом реагирует на шутку Таллахаси. Эпитет «прыткая козявка» с последующей вопросительной интонацией «Верно?» (строка 2) мгновенно, без паузы вызывает усмешку испытуемого (строка 3). И далее Евгений непосредственно вступает в разговор, поддерживая вздохом и репликой (строка 6) замечание Таллахаси. Значимым становится начало фразы «всем». Евгений причисляет себя к участникам действия: «всем» — это ему и Таллахаси, а также любому участнику действия. Тем самым вербально подчеркивается отсутствие экранной дистанции. Евгений находится в действии фильма, он включен в кинематографическую реальность.

Порой Евгений входит в образ героев. Высказывая реплики от их лица, вмешивается в кинодиалоги, совершая наложение высказываний (фрагмент 2).

## Фрагмент 2

1. *Старшая сестра (0:38:06)* ((обращаясь к подростку))  
что (.xx) ж: Я: надеюсь ты
2. найдешь тех, кого ищешь: =
3. *Евгений (0:38:07)* = >было класно с тобой
4. [пообщаться ↓чувак<  
*(0:38:07)*
5. *Старшая сестра*  
[не отпуская их (.)  
если найдешь

Причем в приведенных ниже фрагментах Евгений говорит от лица старшей сестры (строка 3), через наложение реплик, заменяя ее сентиментальное высказывание (строка 4) более грубым и прямолинейным, выдержанным в стилистике фильма. Интерпретируя на свой лад мелодраматическую сцену, он как бы обнажает намерение старшей сестры, переводит его на язык подросткового жаргона.

Ксения, напротив, показала себя отстраненным, флегматичным, аналитически настроенным зрителем. У нее меньше всех невербальных реакций (особенно выделяется низкая частота вздохов) и максимальное число реплик, связанных с внешним контекстом (52% от всех реплик этого типа).

Высказывание Ксении (строка 5) и Евгения (фрагмент 1, строка 6) почти совпадают по времени, разница составляет всего три секунды. Однако насколько отличается способ организации реплик. Если Евгений включается в монолог, участвует в действии, то Ксения вспоминает другой фильм. Ее высказывание накладывается на реплику подростка (строка 2), перекрывает проговариваемое им собственными смысловыми ассоциациями (сравните с наложением, допущенным Евгением во втором фрагменте, строка 3). Для Ксении происходящее на экране становится катализатором собственных размышлений и воспоминаний, для Евгения это реальность, в которой он здесь и сейчас находится.

### Фрагмент 3

1. *Таллахаси (0:09:53)* ты уже начинаешь действовать мне на нервы  
Умник
2. *Подросток (0:09:56)* Заводить дружбу [не в моем стиле Но я  
решил что с таллахаси
3. надежнее (.) он крошит зомби направо и  
налево
4. <...>
5. *Ксения (0:09:57)* [да что то вспомнилось какое  
то гараншиновское
6. кино где девушек убивал какой то маньяк  
(1.0)

### Фрагмент 4

1. ((подросток заводит машину, в окна бросаются два зомби))
2. *Ольга (0:05:35)* ну да: (.) давай >быстреей быстреей< давай  
>уезжай уезжай<

Ольга — наиболее разговорчивый зритель. Общее количество реплик, произнесенных во время фильма, примерно на четверть превышает количество реплик других испытуемых: 42% против 29% у Евгения и 28% у Ксении. Показательно, что у Ольги зафиксировано максимальное число реплик, указывающих на прямое участие, — 111, или 60% от реплик такого типа.

Ольга напрямую обращается к подростку, что указывает на высокую степень ее вовлеченности в экранное действие. Ускоренный темп речи (строка 2) полностью соответствует напряжению действия, ускорению разворачивающегося сюжета. Как и Евгений, Ольга эмоционально вовлечена в фильм, но демонстрирует это менее спонтанным и более осознанным образом, через вербальные реакции.

На сходство эмоционального восприятия фильма у Евгения и Ольги указывают и графики смеха. В отличие от Ксении, аппроксимирующая кубическая функция у обоих испытуемых идет вверх в конце фильма. Напротив, структурно смех у Ксении и Евгения почти полностью совпадают вплоть до пика на 53 минуте фильма. Однако потом Ксения резко снижает свою смеховую активность, что и приводит к изменению направления аппроксимирующей кривой.

**Графики смеха (по оси абсцисс отложено время фильма в минутах, по оси ординат — общее количество смеха или улыбок в абсолютных единицах измерения)**

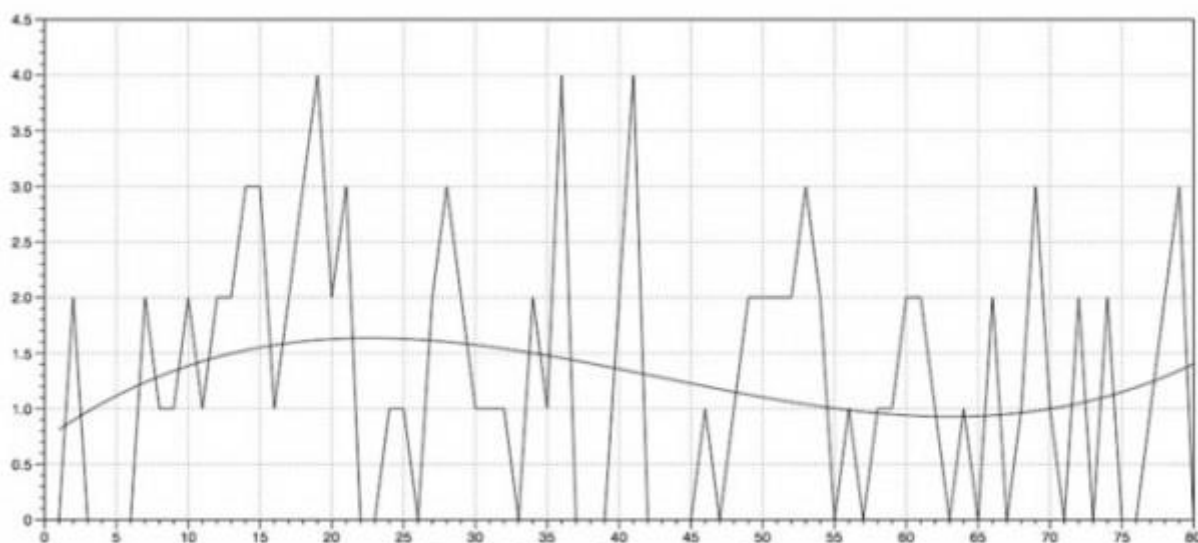


Рис 1. Смех Евгения, 28 лет



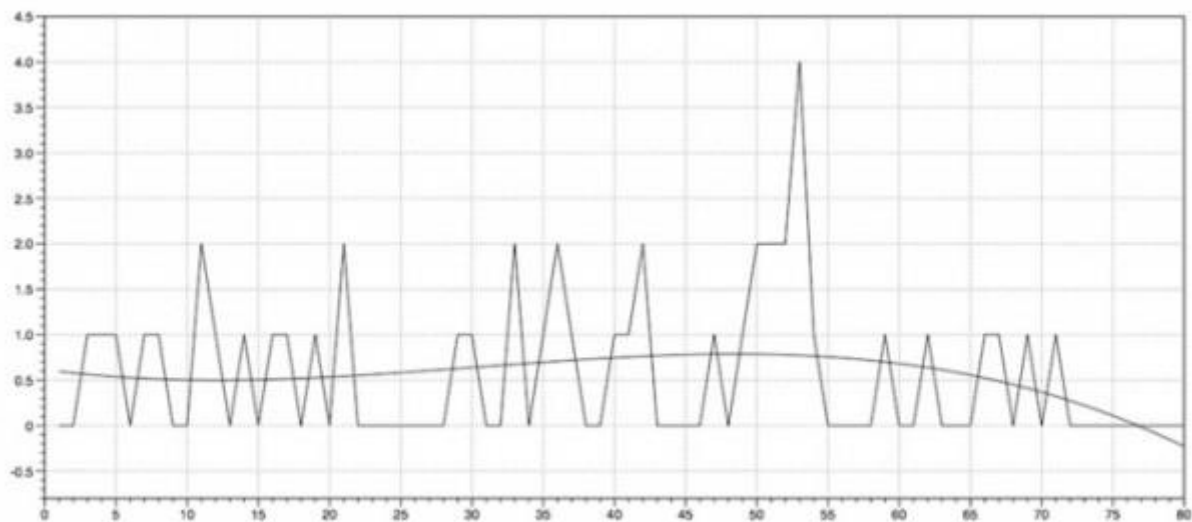


Рис 2. Смех Ксении, 29 лет

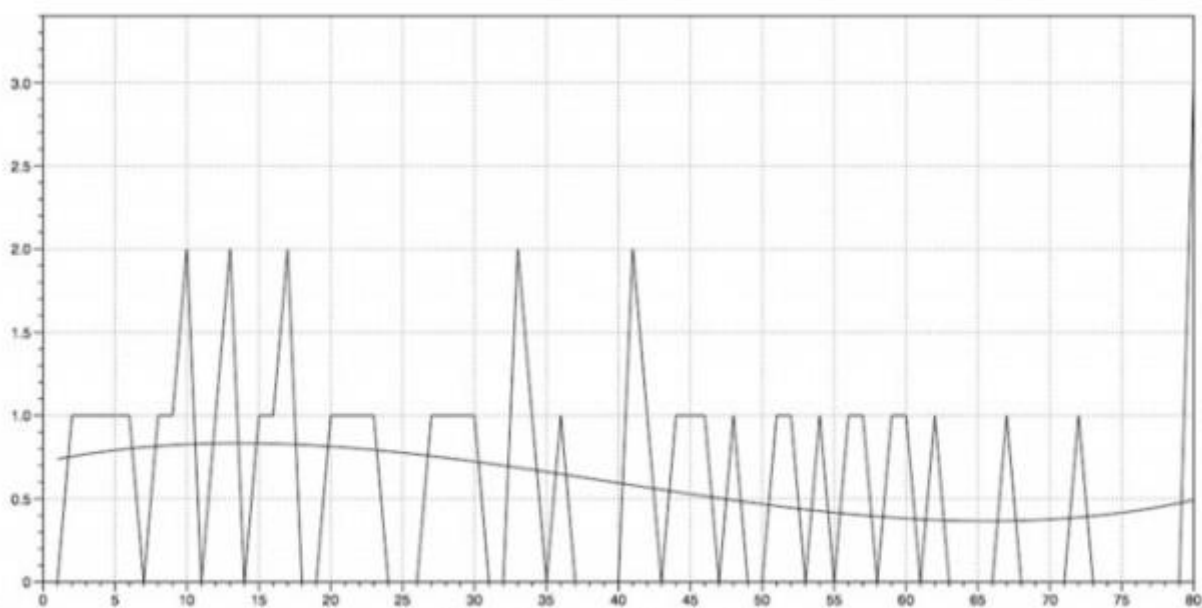


Рис 3. Смех Ольги, 28 лет

## Вовлеченность в просмотр

Поскольку задача состоит не в том, чтобы оценить индивидуальные различия зрителей, а составить методику анализа фильма, для оценки вовлеченности в просмотр рассматриваются совокупные реакции трех испытуемых. Для построения интегрального показателя вначале конструируются две оси вовлеченности: вербальная и невербальная. Первая строится по трем переменным, указывающим на (1) реплики участия в фильме, (2) наблюдения за сюжетом и (3) высказывания, привлекающие иные, отсутствующие в фильме элементы. Поскольку все три переменные неальтернативные, они могут одновременно присутствовать в одной реплике и, соответственно, регистрироваться в одной строке. Всего возможно восемь вариантов сочетаний.

0	Уч.	Набл.	Вне
162 (23%)	167 (24%)	272 (38%)	62 (9%)
	Уч. + Набл.	Набл. + Вне	
	11 (2%)	26 (4%)	
	Уч. + Вне	Набл. + Уч. + Вне	
	5 (1%)	1 (0%)	

0 — нет реакции, Уч. — участие, Набл. — наблюдение, Вне — вне фильма

**Рис. 1 Вербальные реакции,**  
*абс. число реплик (% от общего числа реплик)*

Из них конструируется вторичная переменная «вербальная реакция» с четырьмя значениями. Для этого к признаку «участия» приравниваются признаки «участие + наблюдение» и «участие + вне фильма», а к признаку «наблюдения» приравниваются «наблюдение + вне фильма» и «наблюдение + участие + вне фильма». Допущением является доминирование наиболее активного элемента просмотра. Так, если зритель демонстрирует одновременно участие и наблюдение, мы предполагаем, что участие является более сильной и весомой реакцией, что позволяет выполнить представленное выше сложение.

Протянутое вздохом междометие «ой» завершается просторечным «господи», вновь произнесенным протяжно, со вздохом. Явная сильная реакция на происходящее в кадре. Затем идет пояснение присутствия в качестве зрителя, легитимирующее просмотр: «хорошо, что тестировать». Последняя реплика относится к внешнему контексту, выводит испытуемого из ситуации вовлечения. Но это можно рассматривать как защитную реакцию против слишком сильного воздействия видеоряда на психику.

В это же время (четвертая минута фильма) Ксения акцентирует внимание на музыке и артистах (фрагмент 6, строки 162). Музыкальный фон оттесняет неприятный для испытуемого визуальный ряд, переносит его на второй план. Музыка же приводит к активизации воспоминаний о студенчестве (строка 3). Но камера выхватывает обнаженную окровавленную женщину, и внимание мгновенно переключается. Междометие «фу», спонтанное описание увиденного тела мгновенно переводит испытуемого в режим участия. Предшествующие воспоминания замещаются более сильными ситуативными эмоциями.

### Фрагмент 5

1. ((играет рок-композиция на фоне сценок поедания людей))  
 2. *Ольга (0:03:07)* ой(.xx) хо:(.x)споди: (1.0) хорошо что  
 тестировать

### Фрагмент 6

1. *Ксения (0:03:01)* о музычку такую я люблю  
 2. *(0:03:08)* Марлин ↑мэнсон  
 3. *(0:03:18)* прямо ↓университет первые курсы (2.0) репетиции  
 (3.0) фу: голая  
 4. зомби с обвисшими сосками (2.0) это ↑стриптизера а(ххх)

Аналогичная процедура создания вторичной переменной производится и с наблюдением. Безусловно, возможна альтернативная гипотеза о доминировании наименее активного элемента просмотра или полный отказ от построения вторичных переменных и работа с регистрируемыми признаками. Однако их сопоставление и выбор наиболее релевантной стратегии оправданы лишь на более обширном материале.

Вторичная переменная по невербальным реакциям составляется посредством оператора «или», что позволяет говорить о наличии или отсутствии одного из признаков невербальной реакции: смеха, вздоха или эмотивного междометия. Поскольку каждый признак указывает на эмоциональную реакцию, представляется уместным их отождествление. Хотя это вновь не отменяет иных способов конструирования переменной.

Далее на основании двух вторичных переменных, отражающих вербальные и невербальные реакции, строим пространство вовлеченности в фильм.

	нет вербальной реакции	Участие	Наблюдение	Вне фильма
Невербальная реакция нет	???	2	3	4
	2 (0%)	118 (17%)	215 (30%)	43 (6%)
Невербальная реакция да	1	1	2	4
	160 (23%)	65 (9%)	84 (12%)	19 (3%)

**Рис. 2. Пространство вовлеченности в фильм,**  
*абс. число реплик (% от общего числа реплик)*

Испытуемые чаще выбирают один из регистров реакций: демонстрируют либо невербальные, либо вербальные сигналы. Предположив, что невербальная лексика является наиболее сильным маркером вовлечения в фильм, можно сконструировать итоговую интегральную шкалу вовлеченности в просмотр. Полному погружению в фильм (значение 1, рис. 2) соответствует наличие невербальных реакций при отсутствии вербальных и при демонстрации вовлеченности в фильм. Частичному погружению (значение 2) — наличие невербальных реакций и наблюдения за фильмом и отсутствие невербальных реакций при вербальном участии в действии. Наблюдению (значение 3) — комментирование фильма при отсутствии невербальных реакций. Наконец,



отстранению от фильма (значение 4) — реплики, указывающие на иной контекст, независимо от наличия невербальных реакций (рис. 2). В результате получаем шкалу, которая на текущих результатах экспериментального плана указывает на весьма высокую степень погруженности испытуемых в просмотр.

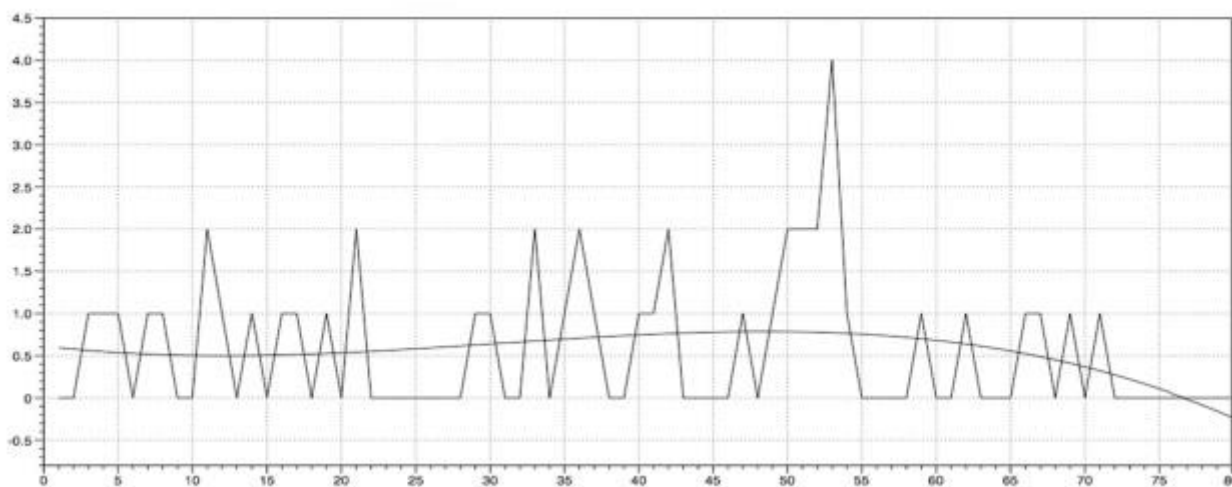
ПОГРУЖЕНИЕ полное		частичное		наблюдение		вне	
1	32%	2	29%	3	30%		9%

**Рис. 3. Профиль погружения в просмотр,  
% от общего числа реплик**

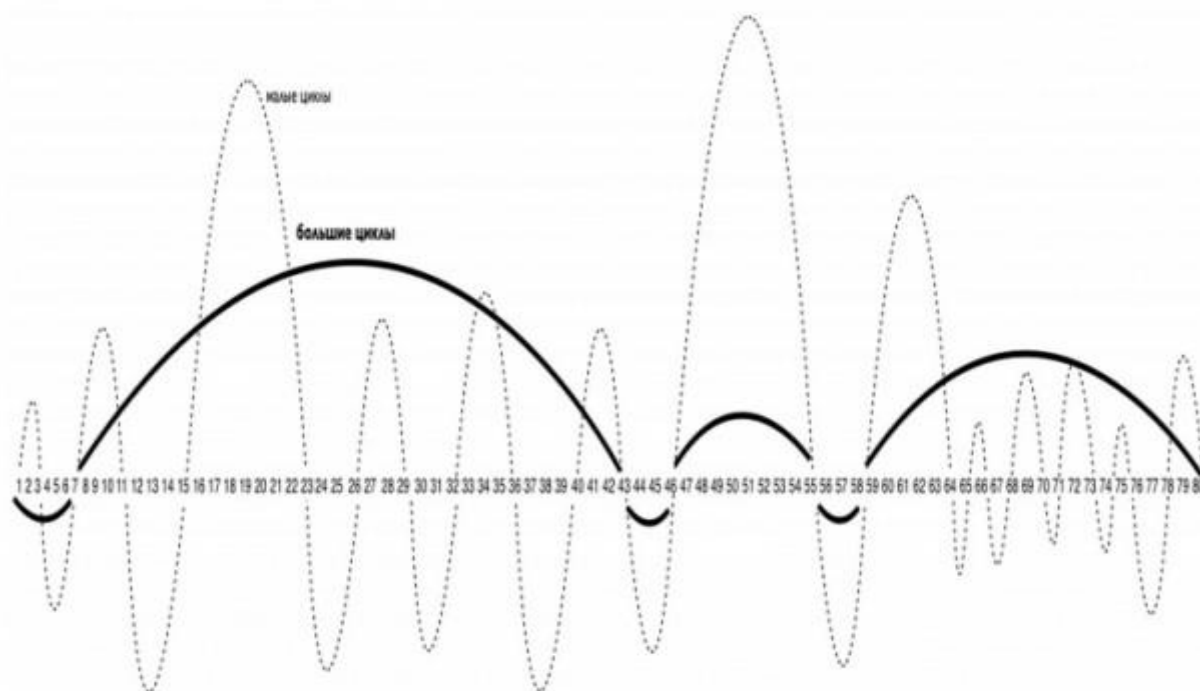
Интегральный профиль погружения в просмотр позволяет проводить сравнения разных фильмов. Однако для этого следует либо привлекать одних и тех же испытуемых, либо в качестве оценок брать не абсолютные значения, а их доли в общем количестве реакций испытуемого. Это позволит нивелировать индивидуальные различия испытуемых в разных экспериментальных планах.

## Зрительская структура фильма

Если расположить профиль погруженности на временной шкале фильма, можно анализировать степень погруженности на протяжении всего фильма, что позволяет проследить динамику зрительского восприятия. В свою очередь, изменение в общих паттернах восприятия позволяет построить зрительскую структуру фильма. Так мы непосредственно подходим к вопросам о том, что выделяет или пропускает зритель. Следовательно, можем расставить метки значимости, акцентуации зрительского внимания и его отвлечения от экрана.



Восприятие фильма циклично. Полной погруженности предшествует отстраненность от происходящего на экране; в свою очередь, отстраненность предвещает постепенное или резкое погружение. Исходя из поминутного представления погруженности в фильм, можно выделить большие и малые циклы погружения, в которых верхние волны отражают погружение в фильм, нижние — отстранение, переход к собственным размышлениям, непосредственно не связанным с экранным действием.



**Рис. 4. Большие и малые циклы зрительского погружения в фильм<sup>1</sup>**

Фильм «Добро пожаловать в Зомбиленд» разбивается на три больших цикла. Первый начинается не сразу. Зрителю требуется около семи минут, чтобы настроиться на просмотр. Смещение двух жанров — ужаса и комедии — вызывает некоторое подобие когнитивного диссонанса, что требует дополнительной настройки восприятия. Только после встречи Таллахаси с подростком (7–9 минуты фильма), немного противостояния с оружием, закончившегося весьма комичным жестом голосования, начинается погружение в фильм. Далее последовательно разыгрываются сюжеты с убийством зомби, вводятся в кадр еще две героини (старшая и младшая сестры), разыгрывается серия инцидентов между ними и парнями. Первый цикл заканчивается весьма длительным (почти три минуты) показом разговора всех четырех главных героев в машине на пути в Голливуд. Этот эпизод создает эффект расслабления, подготавливая тем самым к дальнейшей интенсификации переживаний. Второй, наиболее короткий, большой цикл приходится на действия в доме Билла Мюррея: знакомство, имитация «охотников за привидениями», убийство хозяина, сцена с сыном Таллахаси. Зрительское внимание ослабевает на сцене уединения подростка со старшей сестрой, их воспоминаний о детстве. С 58 минуты начинается последний большой цикл, противоречивый и наименее однородный по включенности зрителей в экранное представление. Казалось бы, финальные сцены должны быть наиболее эффектными, вызывать максимальные и длительные сопереживание и включение в фильм. Этого не происходит. Плавность просмотра нарушается, и включенность слишком резко уступает место отстранению, создается эффект колебания зрительского интереса.

Нечеткость, спародийность восприятия хорошо заметна при рассмотрении малых циклов. Если в первой части они располагаются примерно равномерно, то во второй происходит полное совпадение большого и малого циклов, в третьей увеличивается частота колебаний, чаще наблюдается отстранение от экранного действия.

Наиболее плотный поток зрительского погружения приходится на 15–23 и 46–55 минуты. Это максимальные по длительности промежутки погружения зрителя в кинопросмотр. Совпадение второго с большим циклом подчеркивает продуманность каскадного перехода экранных действий, не отпускающих зрителя до полного завершения цикла. В первом же происходит действительное погружение зрителя в мир Зомбиленда. Начинается оно со сцены пробуждения уснувшей на плече подростка девушки уже в образе зомби. Она попросилась переночевать, поскольку за ней погнался нищий и попытался (как оказалось, удачно) укусить. Далее короткий разговор Таллахаси с подростком в машине и манерные убийства зомби в магазине. Появление девочки в кадре с просьбой о помощи в убийстве младшей сестры, ставшей зомби. Что оказалось ловушкой, и

ловкие сестренки уезжают на отнятой машине. Казалось бы, столь незатейливый сюжет окончательно настраивает зрителя на просмотр, включает его в действие, эффективно справляется со скептической установкой (заметим, что двое испытуемых выразили весьма прохладное отношение к фильмам ужасов как жанру).

Третий по продолжительности малый цикл (58–64 минуты фильма) открывает третий большой. Это перемежающиеся сцены отъезда Таллахаси и подростка из дома Билла Мюррея и приход сестер в парк аттракционов, постепенно наполняющийся скопищем зомби. Далее сильное вовлечение вызывают сцены, когда Таллахаси расстреливает зомби из будки. Кадр часто переключается на девочек и подростка, что сопровождается падением включенности в фильм. Возможно, этим режиссер пытался достичь эффекта динамичности и напряженности фильма, но в результате получил разбалансировку зрительского интереса. Стрельба Таллахаси настолько отвлекала зрительское внимание, что последующие сцены, по всей видимости, представлялись весьма серыми и невзрачными.

Итак, фильм делится на три больших цикла, каждый из которых начинается с пика малого цикла. По внутренней структуре наиболее ровный первый: малые циклы почти равны, плавно и последовательно сменяют друг друга. Оптимально выстроен второй: возрастание и падение зрительского интереса приходится, соответственно, на начало и конец большого цикла, не создавая «американских горок» внутри. Перед нами, действительно, плотное вовлечение в кинопросмотр. Третий цикл, завершающий фильм, весьма дробен, сквозит отвлечениями от экрана. Стремление добавить динамики, увеличение монтажных накладок приводит к рассыпанию зрительского восприятия, рассеиванию внимания. Однако в целом фильм воспринимается как целостное произведение, о чем свидетельствует весьма ровное, без видимых значительных провалов комментирование (напомним, что вся конструкция погружения в фильм построена на материале «разговоров вслух»).

## Выводы

---

1. Несмотря на первоначальные опасения по поводу возможности применения когнитивного метода «думать вслух» во время просмотра кинофильма, он оказался весьма действенным. По крайней мере, в условии изоляции (один в комнате), наличия у испытуемых хороших дискурсивных навыков и мотивации на участие в эксперименте снятие зрительских впечатлений от фильма в режиме просмотра весьма эффективно.
2. Детальная транскрипция наговоров в соответствии с методикой конверсационного анализа позволяет достаточно точно идентифицировать как вербальные (комментарии к фильму, прямые обращения к действующим лицам и отвлеченные рассуждения, не имеющие отношения к экранному действию), так и невербальные маркеры (смех, вздохи, эмотивные междометия) просмотра.
3. На основании вербальных и невербальных реакций на фильм конструируется пространство вовлеченности в фильм с последующим выделением интегрального показателя погружения в кинопросмотр, представленным в виде порядковой шкалы с четырьмя значениями: полное и частичное погружение, наблюдение за экранном действием, нахождение вне фильма. Профиль погружения в кинопросмотр может быть построен как для фильма в целом (что позволяет проводить сравнительные исследования разных кинолент), так и для отдельных временных интервалов фильма.
4. Поминутное представление погруженности в фильм позволяет определить внутреннюю структуру киноленты с точки зрения кинозрителя. Тем самым исключенный из любых киноведческих обзоров непосредственный участник кинопредставления становится основным, системообразующим элементом для определения структуры фильма.

*Cohen A. Using verbal reports in research on language learning // Introspection in second language research / Ed. by C. Faerch, G. Kasper. Philadelphia: Multilingual Matters, 1987. P. 82–95.*

*Ericsson A.K., Simon H.A. Verbal report on thinking // Introspection in second language re-*

search / Ed. by C. Faerch, G. Kasper. Philadelphia: Multilingual Matters, 1987. P. 25-53.

*Ericsson A.K., Simon H.A.* Protocol analysis. Verbal reports as data. 2nd ed. Cambridge, MA: The MIT Press, 1993.

*Ericsson A.K., Simon H.A.* How to study thinking in everyday life: Contrasting think-aloud protocols with descriptions and explanations of thinking // Mind, Culture, and Activity. 1998. Vol. 5. P. 178-186.

*Sasaki T.* Concurrent thinkaloud protocol as a socially situated construct // International Review of Applied Linguistics in Language Teaching. 2008. Vol. 46. No. 4. P. 349-374.

*Eisenstein M., Bodman J.W.* 'I very appreciate': Expressions of gratitude by native and non-native speakers of American English // Applied Linguistics. 1986. Vol. 7. P. 167-185.

*Smagorinsky P.* Thinking and speech and protocol analysis // Mind, Culture, and Activity. 1998. Vol. 5. P. 157-177.

*Haak van Den M.J.; Jong de M.D.T., Schellens P.J.* Evaluation of an informational web site: Three variants of the think-aloud method compared // Technical Communication. 2007. Vol. 54. No. 1. P. 58-71.

*Louise R., Fels D.I.* Methods for inclusion: Employing think-aloud protocols in software usability studies with individuals who are deaf // International Journal of Human Computer Studies. 2006. Vol. 64. No. 6. P. 489-501.

*Kunzli A.* Think-aloud protocols – A useful tool for investigating the linguistic aspect of translation // Meta. 2009. Vol. 54. No.2. P. 326-341.

*Hoppmann T.K.* Examining the 'point of frustration'. The think-aloud method applied to online search tasks // Quality and Quantity. 2009. Vol. 43. No. 2. P. 221-224.

*Someren van M.W., Barnard Y.F., Sandberg J.A.* The think-aloud method: A practical guide to modeling cognitive processes. London: Academic Press, 1994.

*Полная версия статьи опубликована в журнале «Телескоп: Журнал социологических и маркетинговых исследований». 2011. № 5. С. 38-49.*



### Дмитрий Рогозин

кандидат социологических наук, директор Центра методологии федеративных исследований РАНХиГС, преподаватель факультета социальных наук МВШСЭН, старший научный сотрудник Института социологии РАН