

接続区分 継時的群化の要因レベル	ショット間接続(カット / 稀にディゾルブ・ワイプ等)	シーン間接続(カット・ディゾルブ・ワイプ・フェード等)
認知(物語)レベルの要因 ・概念的な文脈効果による ・ルールは比較的ゆるい ・小説の表現における「文」のつながりと同様に考察できる ・導入から詳細へアクションとリアクション原因と結果能動と受動疑問と謎解きといった関係でつながる	作品全体の群化に関わる概念的な文脈の効果 「作品タイトル」 ・ジャンル・登場人物・あらすじの紹介など、作品の理解を促進する予備知識の提示	
	シーン内の群化に関わる概念的な文脈の効果 エスタブリッシング・ショットによる光景文脈情報の提示	シーケンス内の群化に関わる概念的な文脈の効果 話題・場面設定など、シーケンス全体に関わる文脈情報の提示
	因果関係による文脈の効果(アクションとリアクション) ・被写体の「視線」・「ベクトル」・「演出」・「アクション(動き)」などによるアクションとリアクション 例:「男の視線」→「スープ皿」 例:「銃口」→「狙われている人物」 例:「こぼれそうなコーヒー」→「重要書類」 例:「押す」→「開く」 ・照明によるアクションとリアクション 例:「懐中電灯を向ける」→「照らされる人物」 ・カメラによるアクションとリアクション 例:「人ごみの中の特定人物をフォロー」→「人物のアップ」 ・音によるアクションとリアクション 例:「電話が鳴る」→「受話器を取る人物」	因果の擬似的関係による文脈の効果(アクションとリアクション) ・被写体の「視線」・「ベクトル」・「演出」・「アクション(動き)」による擬似的なアクションとリアクション 例:「男のまなざしのアップ」→「男の回想シーン」 例:「ミサイル」→「都市(ターゲット)」 例:「爆破のスイッチ」→「葬儀のシーン」 例:「ボールを投げる」→「机上に書類が飛んでくる」 ・照明による擬似的なアクションとリアクション 例:「照明が強くなる(露出オーバーになる)」→「一年後」 ・カメラによる擬似的なアクションとリアクション 例:「写真にズームアップ」→「思い出の場面」 ・音による擬似的なアクションとリアクション 例:「ジェットエンジンの音の割り込み」 → 「空港」
知覚(映像)レベルの要因 ・知覚的文脈効果による ・ルールは(ショット間では)強固 ・小説の表現では厳密に制御する必要のないレベル ・空間的 / 時間的要素による接続	空間的文脈の効果 ・被写体のグラフィック 人物・衣装その他被写体の一致、180°ルールによる位置関係の一致 ・照明のパラメータ 方向・明るさ・色調等、天候を含む照明条件の一致 ・カメラのパラメータ ポジション・アングル・画角等、撮影条件の一致 ・視覚フォーマットの一致(字幕・スーパー)	空間的文脈の効果 ・被写体のグラフィック 被写体の一致・類似 例:「青い花に蝶」→「青い海にヨット」 ・照明のパラメータ 方向・明るさ・色調等、天候を含む照明条件の一致・類似 ・カメラのパラメータ ポジション・アングル・画角等、撮影条件の一致・類似 ・視覚フォーマットの一致(字幕・スーパー) ・ディゾルブ・ワイプ・フェード等による漸次接続
	時間的文脈の効果 ・被写体の動き 例:「投球動作の前半」→「(別のカメラで)投球動作の後半」 ・照明の動き ライティングワークの連続 ・カメラの動き カメラワークの連続 ・音の連続 現実音・BGM・ナレーション等の連続	時間的文脈の効果 ・被写体の動き 例:「公園のブランコ」→「柱時計の振り子」 ・照明の動き 例:「ヘッドライトが人を照らす」→「ペンライトが瞳孔を照らす」 ・カメラの動き 例:「人ごみを右へフォロー」→「手紙の文字を右へフォロー」 ・音の連続・類似 現実音・BGM・ナレーション等の連続 例:「風鈴の音」→「水の入ったグラスの音」(音の類似)
感覚(媒体)レベルの要因	感覚刺激の連続性(視聴覚刺激と視聴環境の連続性) ・サイズ・輝度・画質 / 音像・音量・音質 / メディア環境	
その他 間接的要因	ショット間接続に関する「不一致」の解消 ・カット・アウエイ(ブリッジング・ショット)によるショックの緩和	シーン間接続に関する「不一致」の解消 ・カット・アウエイ(ブリッジング・ショット)によるショックの緩和 ・平行編集による複数光景文脈の維持と不連続への違和感の回避 ・フェード・アウト/フェード・インによる終止と再開(リフレッシュ)

※要因は、作品全体やシーン全体をまとめるマクロレベルの要因と、隣接するショット間に作用するミクロレベルの要因とに分けることもできる。
 例えば、「タイトル」という予備知識情報の提示は、マクロレベルで効果を持ち、「視線」という素材はミクロレベルで効果を持つ。