

# 合奏指導における比喩表現の役割

## The Role of Metaphorical Expression in Ensemble Training

古川康一<sup>\*1</sup>升田俊樹<sup>\*2</sup>西山武繁<sup>\*3</sup>

Koichi Furukawa

Toshiki Masuda

Takeshige Nishiyama

<sup>\*1</sup> 嘉悦大学ビジネス創造学部<sup>\*2</sup> チェリスト<sup>\*3</sup> 慶応大学 SFC 研究所

Department of Business Innovation, Kaetsu University

Cellist

SFC Research Institute, Keio University

This paper describes the effectiveness of metaphorical expression in training orchestra ensemble, string ensemble in particular. We collect metaphorical expression examples and classify them into two groups according to their aims, either to improve rather basic skills or to give musical expression. We also compare metaphorical expressions to analogical reasoning and identify the former as giving expressive principle whereas the latter as giving explanation principle.

### 1. はじめに

オーケストラなどの合奏では、とくにアマチュアの場合、いろいろな要因により満足のいかない演奏になってしまうことが多い。それらの要因としては、個人技の未熟さ、合奏技術の未熟さ、練習不足、課題の困難さ、音楽的なイメージの不統一性、知識不足などが挙げられる。そのような様々な要因により、合奏が拙劣になってしまうわけである。本稿では、とくに合奏技術およびイメージの不統一性を取り上げて、指導者によってそれらを改善していく試みに焦点を当てて論じる。指導者が発する比喩表現やオノマトペは、合奏の質の改善に大きく貢献すると思われるが、その理由を考察するのが本稿の狙いである。

合奏技術の未熟さの問題は、とくに、タイミングの不揃いの問題として現れることが多い。出だしあるいは音の切り方が揃わなかったり、ほかのメンバーより速過ぎたり遅過ぎたりする、といった現象がみられる。音の長さを揃える問題は厄介である。ここで音の長さは、譜面上の長さではなく、実際に演奏される各音の長さである。たとえば4分音符と4分休止が交互に現れる場合、4分音符の長さは1拍分丁度の場合もあるし、短めに弾くこともある。各音の長さを決める要因はいくつか考えられる。時代によっても変わるし、国民性が影響することもある。国民性では、ドイツは比較的しつこく、音符長一杯に弾く傾向があるが、日本人は比較的淡白で、短めに演奏しがちであるといわれている。

音の強弱の加減の問題はもっと厄介で、主観的な感覚と技量に依存して、メンバーごとに強弱の取り方が異なることも起こる。音の強弱は、とくにほかのパートとの関係で、主旋律を消してしまうようなことも起こる。

合奏で上手いかわからない理由の一つであるイメージの不統一性が生じる原因はいくつか考えられる。第1に、楽曲の理解不足が挙げられる。楽曲に記されている表情記号や曲のリズムの取り方は、時代により、あるいは国により、その意味が異なることが知られている。3拍子の舞踊音楽でも、ワルツとメヌエットではその拍子の取り方が異なるし、ワルツでもウィンナワルツとロシアの作曲家のチャイコフスキーのワルツでは異なるということである。

イメージの不統一性に関しては、それに起因する合奏の質の低下の真の原因は、実は楽曲に記されている表情記号の表現力不足に起因していることが多い。表情記号は言語表現が主であり、そのため、作曲者の意図を表現しきれていない。表現でき

ない点としては、透明感、滑らかさ、ごつごつしている、さっぱりしている粘り気のある、などの質感・感触、スコットランドの荒涼とした自然、雪国の暗くて重たい空気、葬送、別れ、宗教的、厳粛、などの雰囲気・気分、期待感、寂寥感、焦り、絶望感、などの感情の起伏などがある。合奏指導者は、スコアの行間を読んで、作曲家が伝えたかったことを読み取り、その解釈を演奏者に伝えなければならない。

比喩表現やオノマトペは、合奏技術の未熟さ、あるいは、イメージの不統一性の2つの問題の解決に非常に有効であると考えられる。

本研究では、このような比喩表現・オノマトペを収集し、その分類を行った。分類軸としては、問題が合奏技術なのかイメージなのか、その狙いが身体操作の改善なのか音のデザインなのか、比喩表現の元が行為なのかあるいは現象なのか、を取り上げた。

本論文の構成は、以下のとおりである。第2章は、分類軸の選定について述べる。第3章は、収集された比喩表現・オノマトペを、分類軸の分類に従って紹介する。第4章は、比喩表現・オノマトペによって何を伝えようとしたかについて述べる。第5章は、比喩表現の有効性の検証、比喩表現と類推について考察する。第6章で、本論文のまとめと今後の課題について述べる。

### 2. 比喩表現・オノマトペの分類軸の選定

第2著者の指導体験を中心に、比喩表現・オノマトペの収集を行った。それらの表現は、次章で紹介するが、その各表現を2つに分類した。それらは、演奏技術上の問題なのか、あるいは演奏表現上の問題なのか、の2つである。

前者の技術的な問題は、練習の前段階で問題にされる点であり、一通り弾けるようになるのを目指している。その中身は、弓の操作上の問題、強弱のつけ方(ダイナミクス)の問題、および、テンポ・リズムの問題の3つに細分類される。弦楽器の場合、弓の操作は演奏技術を左右するので、後の2つ(ダイナミクスとテンポ・リズム)の問題を解決するためにも、その技術の向上は、なくてはならない。

後者の音楽表現上の問題は、一通り弾けたあとで、演奏の質をさらに高めることを目指している。この部分は非常に大切であり、「音楽性」、「音楽的」などの言葉で表現されるが、その指導は実際には大変困難である。また、ソリストを育てる場合、この部

分が主な指導の対象となる。しかしながら、たとえばアマチュアの合奏の場合にも、音楽に命を吹き込むのはまさにこの部分であり、その重要性は計り知れない。

次の章では、これらの2分類に従って、収集された比喩表現・オノマトペについて紹介する。

### 3. 収集された比喩表現・オノマトペ

以下に列挙する比喩表現、オノマトペは、指導現場での発話を出来る限り忠実に再現したものであり、そのため、記述が「ですます」調になっている。また、各表現に対して、それらを特徴付ける名前を付与した。それらの名前を最初に『』に括って示す。さらに、各表現に対して、その意図を解説する。

#### 3.1 演奏技術上の助言

##### 3.1.1 弓の操作

『筆』:「手首を柔らかく保つためには、ボールペンで文字を書くのではなく筆で字を書くようにします。」

本比喩表現は、そのまま読んで分かるように、筆による書字動作により、運弓動作での手首の柔らかい動きを示している。

『声楽家の息の流量』:「特にアマチュアの団体に多く見られる現象ですが、弓の上向・下向の動きが合っていればアンサンブルがあっていると誤解している人がおりますが、声楽家が息の流量を調節しているように、同じ方向に弓を動かす場合でも、弓の圧力やスピードは絶えず調節しなければなりません。」

この表現は、運弓動作の基本に対する指示である。運弓動作の制御方法は、圧力を変化させることは誰でも気が付くが、弓のスピードの制御は、あまり意識されないことが多い。この言い回しは、その点への的確な指示を与えている。

『スケートのエッジ』:「弦に弓を置いてハッキリと滑らかに演奏する時にはスケートのエッジをイメージして演奏します。」

本表現は、合奏において、音の出だしを揃えることを狙っている。そのための弓の操作への示唆である。

『納豆の糸』:「箸でゆっくりと納豆を摘まんで持ち上げると切れずに糸を引くが、速くに持ち上げるとその糸が切れてしまう。音を切れないように演奏するためには、弓は納豆の糸が切れないように注意深く動かさばよい。」

本表現は、*pp*のきれいな伸ばす音を弾くための示唆を与えている。納豆の糸は、慎重に伸ばさないと切れやすいことから、この表現が使われた。

『風』:「風が吹き付けている(高速)、或いは風に吹かれて揺れている稲穂(低速)を想像、或いは、合宿等で高原にいたときには深呼吸する気持ちの良い風(中速)(爽やかな高原の風・・・室内の淀んだ空気が、良い空気と入れ替わる)」

指導者は、この表現によって、弓のスピードの感触が得られることを期待している。

『滑る』:「バナナの皮をうっかり踏んだときのように弓をツルリと滑らせる」

これも弓の操作に関する助言を含んでいる。演奏者が高速に弓を動かせるようにしたいとき、この表現は効果的である。

『パツ』:「スタッカート奏法では、掌に息をパツと吹きかけるように、弓を素早く動かす」

これは、オノマトペの例である。弓を弦の上に載せたまま素早く動かすことを表現している。

『壁先生』:「手首を柔軟に動かしたければ、壁先生に頼んで、肘を押さえてもらえばよい」

この例を比喩表現と呼ぶのが適切かどうかは多少疑問であるが、手首の柔らかな動きによって弓を返すとき、肘を固定させる感覚を覚えさせるのを狙っている。

『机先生』:「指を柔軟に動かしたければ、机先生にお願いして手首がぐらぐらしないように支えてもらえばよい」

壁先生の例と類似であるが、指の柔らかな動きによって弓を返すとき、手首を固定させる感覚を覚えさせるのを狙っている。

##### 3.1.2 ダイナミクス

『遠近感』:「*cresc.*や*dim.*のときに遠近感を出すために、クレッシェンドなら各音の長さをだんだん長めに、デクレッシェンドの場合は、各音の長さをだんだん短めに弾く」

同じ長さ、たとえば4分音符が連続しているときの*cresc.*や*dim.*では、遠近感の譬えで各音の長さを少しずつ変化させることによってその効果を出すことを教えている。

『*p*から*cresc.*』:「*p*から少しだけクレッシェンドの場合は物理的に音を強くしていくのではなく、表情の変化を表現するので、日陰から日向に出たり、目的地に向かっていくようにします。」

*cresc.*の表記があると、兎角音を意識的に大きくし過ぎてしまうが、*p*からの場合、その雰囲気を感じられる程度にしたらいことを示している。

『種が弾けるようなアクセント』:「アクセントを付けるには弓の速さで付けるものと、弓の重さで付ける二つの方法があるので、場所によって使い分ける。種が弾けるようなアクセントの時には弓を速く弾きます。」

『濁音を発声するようなアクセント』:「濁音を発声するようなアクセントの時には弓の重さで弾きます。」

この二つの例は、二通りのアクセントを使い分けることを示唆している。

##### 3.1.3 テンポ・リズム

『反射神経』:「熱いヤカンに触れると反射的に手を引きます。弓の速度を極限まで速める。左手指の高速動作にも使う。とくに、弓を離すときの指示に使う。」

左右の手を素早く動かすことを促す表現になっている。このような表現により、力まずに高速に手を動かせるようになる。

『北風』:「メンデルスゾーンの交響曲第3番(スコットランド)の第1楽章の4分音符+16分音符+16分音符の音形は、北風が吹きすさぶのをイメージして弾く。」

リズムパターンの誤解を解くのにイメージが貢献する。全員が正確なリズムで演奏できるようになることを狙っている。

『ツッコム』:「急いで弾くこと。急ぎ勝ちに弾く。ほかのパートを引っ張るつもりで。」

合奏技術の向上を促す例の一つであり、雰囲気への指示によって意識の共有を図っている。

『風呂』:「緊張が原因でリズムが揃わないとき、風呂に入ってリラックスしたイメージで弾く」

テンポ、リズムを揃えるためのイメージを与える。

### 3.2 音楽表現上の助言

『直線的』:「イタリア・バロックを演奏する時には弓を直線的に速くする・・・ヴィバルディの四季や、イ短調のヴァイオリン協奏曲のように。」(イメージ) (行為・動作) => 音のデザイン

『雪』:「チャイコフスキーの 5 番、終楽章の付点 4 分音符 + 16 分音符 + 16 分音符の音形は、雪を引きずるように弾く。」(イメージ) (行為) => 音のデザイン、効果を期待。

『抜き足・差し足・忍び足』:「pp を弾くときは、細心の注意を払って！」雰囲気への指示。=> 音のデザイン

『水流』:「イメージをする時には、身の回りに生ずる現象を捕えます。同じ音型が繰り返される時には渦を巻く速い流れ(弓を速く)、順次進行の時にはゆったりした流れ(弓を遅く)のように演奏します。」(イメージ) (自然現象) => 音のデザイン

『ツマズク』:「小石に躓くと、身体に予期していない動きが生じます。一般的に速い動き」(音のデザイン) (状況的行為) => 音を踏ん張るように切る。ff でぶつりと切る。

(イメージの欠落、音のデザイン)

『奴隷の足枷あしかせ』:「重苦しい曲を演奏する場合は、奴隷が足枷を付けられて重い足取りで歩くように・・・弓を遅く」(イメージ) (状況的行為) => 音のデザイン

『饅頭の盗み食い』:「*sforzato p*: スフォルツアート・ピアノ (*sfp*) = その音を強く。誰も来ないのを見計らってフォルテ(*f*)の部分で饅頭を口に放り込みピアノ(*p*)の部分は、人が来たので、口を閉じてアンコの甘みを楽しみます。」

(一連の状況的行為) => 音のデザインが狙い。

『民族性 I』:「ロシアの音楽= ロシア語は濁音や摩擦音が多いのでダーダダのように濁音で歌うとロシア音楽の重い感じになる。」(イメージ) (民族性) => 音のデザイン

『民族性 II』:「フランスの音楽= フランスの飲み物シャンパンを想像します。そして、ポンと栓を抜くと泡がシュワシュワ湧き上がります。フランスの音楽を演奏するには、この泡のように軽い弓で演奏します。」(イメージ) (一連の状況的行為) => 音のデザイン

『地震の縦揺れ』:「スフォルツアート (*sf*) や、アクセントが連続している時には、地震の縦揺れをイメージする。」(イメージ) (現象) => 音のデザイン、イメージの統一

『刺激』:「我々はツネられると痛みの刺激を感じます。同じように音楽にも刺激を与える音があります。」(イメージ) (状況的行為) => 音のデザインの要求

『仕事の違い』:「4 分音符が、8 分音符などの異なった音符に変わった場合は、やっている仕事が変わるので弾き方

も変えます。(例: チャイコフスキー交響曲第 5 番、4 楽章 *Allegro vivace* 58 小節目) 4 分音符〜はたき掛け・8 分音符〜拭き掃除。」(イメージ) (状況的行為) => 音のデザイン

『密度』:「例: 4 分音符 1 つと 16 分音符 4 つの長さは同じですが、4 つの集合体と 4 分音符 1 つでは数が異なります。人口密度が濃くなるように、16 分音符の塊を 4 分音符 1 つより色濃く演奏します。」(イメージ) (現象) => 音のデザイン

『落ち葉』:「例: くるみ割り人形行進曲の出だしに 1 st・2 nd vn は 16 分音符と 8 分音符がスラーで結ばれた音形が 16 分音符を挟んで連続しています。この場合は落ち葉が落ちる様をイメージし、葉が上をむいたり下をむいたりしながら落ちて行きますので弓は停止することなく揺れ動く様を表現します。」(イメージ) (現象) => 音のデザイン

『山の稜線』:「メロディが重なり合っている所を表現する為に、遠くの山の稜線が重なっているように演奏します。」(イメージ) (風景・視覚) => 音のデザイン

### 3.3 オノマトペの例

3.1、3.2 節で、比喩表現およびオノマトペの収集例を与えたが、その中に含まれる例のほとんどは、比喩表現で当たった。ここでは、その中に出現したオノマトペの例を列挙する。それらは、弓の素早い動きを表す『パツ』、『民族性 I』でのロシア音楽を表現するダーダダ、『民族性 II』でのフランス音楽を表現するシャンパンの栓を抜くボン、泡のシュワシュワ、などの表現である。ほかにも、『パツ』に対応する、遅い弓の動きを表す『ラーッ』などの表現も第 2 著者によって表明された。また、ある種のスタッカートやマスターするためのイメージとして、電車の遮断機の連続音とライトの動きの例も、その有効性が第 2 著者によって認められた。

## 4. 考察

前章では比喩表現の例を 2 章で与えた分類に従って紹介したが、本章では、比喩表現の有効性、および比喩表現と類推の比較について論じる。これらの考察を通して、比喩表現の意義および役割がより明確になると考えられる。

### 4.1 比喩表現・オノマトペの有効性

比喩表現・オノマトペの有効性は、それらの直観的理解が容易であることによる。さらに、比喩表現により合奏メンバーがイメージを共有でき、その結果、メンバー全員の合意を得ることが比較的容易である。一方、表情記号に即した直接的指示では、微妙なニュアンスが伝わりにくい。たとえば *sfp* (スフォルツァンドピアノ) の直接表現を試みるとすれば、「初め、瞬間的に 100% の音量で弾いた直後に、その音量を 10% 程度に小さくする」といった表現になるであろう。このような表現は、正確さは期待できるが、その音量を忠実に再現できるプレーヤーは先ずいないであろう。ヒトの感覚器官の特性として、音量を正確に調節することができないことが知られている[東京大学身体運動科学研究室 09]。さらに、実際の指導現場においてこのような表現を用いることはまれであり、たとえそのような指導がなされたとしても、直観的な理解は困難であろう。ところが、「饅頭の盗み食い」は、直接表現のような正確な指示は期待できないが、そのような音量

の変化パターンをすべてのメンバーに伝達するメッセージを含んでおり、その意味で的確な情報が瞬時に伝えられるといえるであろう。

つぎに、演奏技術上の助言と音楽表現上の助言の有効性を対比して論じる。前者は、ほとんどすべてが身体動作への助言になっている。それは、演奏技術が身体の動かし方に依存していることによる。身体の動かし方によって運弓動作、ダイナミクス、テンポ・リズムの取り方をうまく制御できるようになるために、比喻表現による腑に落ちる説明がなされていると考えられる。たとえば、運弓動作の基本として、弓の圧力とスピードの制御の重要性を声楽家による息の流量に譬えて説明しているのはその例である。

一方後者は、音楽的な質感に関するイメージを与え、表現上の細かいニュアンスを伝えている。比喻のベースはさまざまであるが、水の流れや落ち葉、地震の縦揺れなどの自然現象や、はたき掛け・拭き掃除などの行為の2つが主なものである。そのほか、民族の固有性由来する比喻表現も注目に値する。第1章で述べたように、比喻表現は、楽曲に記されている表情記号の表現を補う役割を果たしている。自然現象や行為は、それらの「語彙」が多いことと、理解しやすいことが、比喻表現のベースとして選ばれやすい理由であろう。

質感については、音楽性に密接に結びついていると考えられる。無味乾燥な演奏に対して、その演奏の質を向上させるのは、個々の音楽にふさわしい質感を与えることであろう。「しっとり」と、「あわらかに」、「物静かに」、などの感じを表現するのがその第一歩であるが、より複雑な感情を表現できるのは、比喻表現やオノマトペであろう。「落ち葉が落ちる様をイメージし、葉が上をむいたり下をむいたりしながら落ちて行く」様子を表現するなどは、その例である。また、ビバルディの音楽を表現するために、「直線」をイメージしたり、チャイコフスキーでは雪国を、メンデルスゾーンでは、荒涼たる北風をイメージする、などの例は、音楽の出生、民族性を捉える比喻表現を与えている。このような音楽に対する深い理解を質感として表現することが求められている。

## 4.2 比喻表現と類推

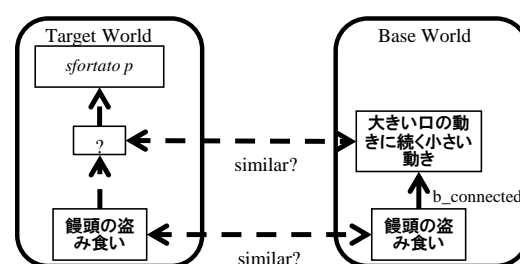
本節では、比喻表現の役割をより明確にするために、類推との比較を行うが、はじめにその紹介を行う。類推は、論理的推論を補うもので、知識の欠落によって説明(証明)ができない場合に、類似の系(ベース)で成り立っている関係性を現在問題にしている系(ターゲット)に持ち込んで説明を可能にする、という手法である。例えば、高速に弓を弾ませるスピッカートは薬指で弓を保持するとうまくいくことが知られているが、このコツはスピッカートの力学モデルである強制振動でのクッション動作に対応していることが分かる[古川 09]。このような対応関係をとることが類推であり、この関係により、なぜ薬指での弓の保持がスピッカートを実現するためのコツであるのかを説明できる。

一方、比喻表現は、イメージの共有に優れた効果を発揮する。そのため、合奏団のすべてのメンバーが同じイメージを共有でき、音楽の表現に対して意思統一を図ることが可能である。我々は、類推発想推論の枠組みで比喻表現を形式化することを試みた。例に用いたのが「饅頭の盗み食い」の比喻表現であるが、そこでは、ベースとターゲットで、この比喻表現がともに現れる。すなわち、ベースでは、「饅頭の盗み食い」が「大きい口の動きに続いて微小な動きが伴う」、という一連の動作のイメージが構築されるが、ターゲットにおいては、同じ「饅頭の盗み食い」が「大きなアクションのつぎに微小のアクションを伴う」、とい

った行為に一般化され、それが *sfp* の表現につながる、という図式(図1)として表される。

ところで、類推発想推論では、「大きい口の動きに続いて微小な動きが伴う」に対応する「大きなアクションのつぎに微小なアクションを伴う」の部分は、発想推論が持つ述語発見の機能によって導入された述語であり、実際、その意味は、ここで述べるような形では特定されない。それは、「大きい口の動きに続いて微小な動きが伴う」に対応する述語として導入されるだけである。言い方を変えれば、発想推論によって発見された新述語の意味が類推機能によって与えられたことになる。

本節で示したように、類推、あるいは類推発想推論は課題の遂行についての説明を行う説明原理を与えるが、一方、比喻表現・オノマトペは、集団演技の品質向上に向けたイメージ共有のための表現原理を与える。前者は演奏者個々人の深い推論を伴うが、後者は合奏練習時の集団全体に及ぶ瞬時の共感を生み出す。



5. 図1.『饅頭の盗み食い』の類推発想推論による形式化

本論文では、合奏指導における比喻・オノマトペの収集とその分類について考察し、それらが演奏技術および音楽表現の向上に役立つことを示した。また、それらを必要とする理由として、音楽記号の表現力の不十分性を指摘した。さらに、類推と比喻の関係について論じ、前者が説明原理を与えているのに対して、後者が表現原理を与えていることを示した。

適切な比喻表現・オノマトペをどのように思いつづのかは、大変興味深い問題である。それらは、合奏指導者が練習時にその場その場で自己の経験から発想しているが、なぜそのような発想が得られるのかの解明は困難である。多くの経験と蓄積された知識を活用して、その中から状況の類似性を根拠にして思いつづと考えられるが、そのより具体的なメカニズムの解明はなされていない。一つのアプローチとして、この問題自身の類推発想推論での実現可能性を今後調べていきたい。

## 参考文献

- [古川 09] 古川康一, 井上克巳, 小林郁夫, 諏訪正樹: 発想推論に基づく着眼点の発見, 第23回人工知能学会全国大会, 1K1-OS8-5 (2009)
- [金城 14] 金城 敬太, 尾崎 知伸, 古川 康一, 原口 誠: アナロジーを組み込んだルール発想推論によるスキル獲得支援, 人工知能学会論文誌 Vol. 29, No. 1, pp. 188-193 (2014)
- [Furukawa 14] Koichi Furukawa, Keita Kinjo, Tomonobu Ozaki, and Makoto Haraguchi: On Skill Acquisition Support by Analogical Rule Abduction, Springer CCIS Vol.421 (2014)
- [東京大学身体運動科学研究室 09] 東京大学身体運動科学研究室編: 「教養としての身体運動・健康科学」、東京大学出版会、2009

# トップアスリートの身体知

## その4 三宅 諒氏

(フェンシング・ロンドン五輪・男子フルーレ団体銀メダリスト)

橋詰 謙

K. Hashizume

大阪大学・医学系研究科・健康スポーツ科学講座

Graduate School of Medicine, Osaka Univ.

### はじめに

身体知 (embodied intelligence) とは、長年の経験によって身体に刻み込まれた知能である。すなわち磨き抜かれた感覚をベースに、環境（または状況：その力学的性質やアフォーダンス、道具などの周辺資源、対戦相手などの他者など）の変化を把握または予測したり、動作イメージを駆使して課題を適切に解決する知能と考えられる。したがって身体知は、運動スキル（特定領域での経験の継続により獲得された問題解決能力[1]）を支えるものである。厳しい研鑽を積んだ熟練者は豊かな身体知を有し、個性溢れるスキルを発揮すると思われる。

しかしながら身体知は暗黙的である。周辺資源を発見・活用する能力や、身体特性や好みなどに基づいて技術を個人仕様にカスタマイズする方法は、個性的である。したがって身体知を言語化・記号化して他者に伝承したり、他者と共有することは容易なことではない。

著者は長年、トップアスリートの身体知を知りたいと考え、いろいろな試みを行なってきた。しかしながら、モーションキャプチャなど動作を外側から分析する方法を用いて身体知を理解することには、限界があると感じてきた。そこで近年は、トップアスリートに直接インタビューして、身体知に関する疑問点を解決することを試みてきた[2] [3] [4]。

インタビューはサイエンスとは言い難いが、いくつかのカテゴリに関する綿密に構造化した質問群を多数用意することで、彼（女）らの身体知を探ることができる。ここでカテゴリとは、技術のカスタマイズの方法、身体を捌く意図、運動制御の方法、状況変化に対する即興的対応、周辺資源の発見と活用、

身体感覚やイメージ、自己モニタリング、練習の目的と方法、熟練などである。

本発表はシリーズの第4弾で、対象はロンドン五輪での活躍が記憶に新しい、フェンシングの三宅諒氏であった。対人競技であるため、上記のカテゴリに関する質問に加え、試合中における相手選手との駆け引きに関しても多数の質問を行なった。その詳細に関しては、次回の研究会で発表する。

### インタビュー

三宅氏はロンドン五輪（2012年7～8月開催）当時、慶応義塾大学文学部哲学科4年生で、男子フルーレ団体の日本代表として見事に銀メダルを獲得した。また同年12月の全日本ランキング選手権・男子フルーレ個人で優勝、昨年（2013年）の全日本選手権でも準優勝するなど、日本のトップ選手である。

インタビューは1対1の面談形式で、約5時間実施した。我が国では、フェンシングは競技人口が少なく、テレビ等への露出も少ない。ルールや技術用語はすべてフランス語であることなどから、フェンシングに馴染みがある人は非常に少ない。そこでまず初めに、競技のルールや技術について解説していただき、その後に身体知と駆け引きに関して語っていただいた。質問総数は100以上であった。

「IQフェンサー」の異名を持つ三宅氏は、フェンシングのことをロジカルに深く考えており、言葉が多い印象だった。約2ヶ月後に文章化したものを送付し、内容の確認をしていただいた。

本論文では、質問 (Q) に対する三宅氏の返答 (A) について、抜粋したものを提示する。

## 1、フェンシングのルールと技術

**Q1:** フェンシングには、フルーレ、エペ、サーブルの3種目があるが、その違いは何か？

**A1:** 有効面（剣で突くとポイントになる部位）と剣の形状。フルーレの有効面は胴体のみ。エペは全身。サーブルは上半身（腕と胴体）。フルーレとエペの剣先はスイッチになっていて、有効面を突くと通電してランプが点く。サーブルの剣はただの鉄の棒で、どこが触っても通電する。切っても良い。フルーレとサーブルには「攻撃権」（後述）があるが、エペにはない。

**Q2:** フェンシングの全日本インカレを見に行ったが、客席が少なく立ち見だった。フェンシングの解説書や教科書を探したが、見つからなかった。

**A2:** フェンシングは、まったく見せる気がないからだめ。教科書はあったとしてもマルシェ（前進）・ロンペ（後退）・突き方（ファント動作）だけ。僕が「フェンシングをロジカルに考える」と言っているのは、そういうものがないから。たぶん日本では誰も考えてない。

**Q3:** 教科書がないと、若い選手に理想の構えとか動きとかを教えるのが難しいのではないかな？

**A3:** フェンシングの良いところは、「100人いれば100の構え方とフットワークがあって、100通りの戦術がある」こと。突き方にも形がなく、何だって良い。「これさえあれば100人に全部通じる」という手がないので、大番狂わせがある。「理想の構えは個人で見つけて」ということ。世界チャンピオンでも、構え方やフットワークは個性豊か。ただし、上体（身体軸）をぶらさず、足だけで動くのは当たり前。

**Q4:** サウスポーだが、左対左や左対右で構える利点はあるかな？

**A4:** 特にないが、右で「振り込み」（後述）のうまい選手（例えば太田雄貴選手）を相当警戒する。肩同士が近いので、かなりの確率で突かれる。振り込みが得意でない右利きの選手は、僕の餌食。

**Q5:** 剣道のように、構えるときに剣先を相手の喉元に向けるかな？

**A5:** 「プレ・アレ」（用意、始め！）で、予防線を張る意味で相手に向ける。「どこを狙わなければいけない」というのはない（剣による中心の取り合いや、鏝迫り合いはない）。

ちょっと宗教的で、あくまでもイメージだが、オリンピックまで「剣先に魂を宿す方法」を考えていた（笑）。剣先は相手に対する抑止力になるので、

ここがすごく怖ければ、相手は飛び込んで来ない。剣先を相手の目に向けたり、すごく近づける方法もあるが、「剣先を怖くするには、魂を宿すには、どうしたら良いか」というのを課題にして、すごく気持ちを削ったので、オリンピックから半年たっても、未だに気持ちが戻っていない。

**Q6:** 構えているときに、相手のどこを見るかな？

**A6:** 首～肩～胸上部に視線を固定する。剣の様子も、手の動きも全部分かって、突くところも見える。情報として重要なのは手の動き。どんなに身体を動かしても剣を前に出す以上、相手の肩は余り動かない。

剣を見ちゃうと延々と追いつけないといけなくて、剣自体は見ない。手～前腕の動きで分かる。相手が剣をどのように振り回しても、必ずこの辺（胸～腹）を突きに来るので、それを待っていれば良い。

**Q7:** フットワークに独自の工夫があるかな？

**A7:** ファント動作で前に出るとき、普通は「前（左）足・後足（右）・前足」の順。オレグ日本代表コーチと開発したのが、後足からのステップで「1.5」と言う。まず後足を前足の踵近くまで引き寄せてから前足を出す「後足・前足」の順。

相手との間合いを近くしているので、大きなステップで前に出ると相手が大きく退いたり、出際に入ってきてブリーズドオフエール（後述）を決められてしまう。だけど後足を小さく引き寄せても、相手は気づかずに下がらない。後足を寄せてからの前足は思いの外、距離が出る（深くアタックできる）。

「これで日本がオリンピックでメダルを獲った」と言っても良い。ロンドンまではやらないようにしていて、オリンピックでようやく出した。これを考えた出したオレグコーチは天才だと思う。ずっとフェンシングをやっても、普通はこれが必要だとは全く思えない。

**Q8:** ファンデヴ（突き）で注意することはあるかな？

**A8:** 突きに行くときは、腕を引いた構えからスーッと出た方が良く、それが最短距離であるのに越したことはない。「しっかりと構えられる」とか、「手が速く動く」という感じは、大して重要ではない。相手がどう動くかが分かって、迷いがなくスーッと剣を出せることが重要。

だけど、剣を真っ直ぐに出すのは結構難しくて、剣が歪んで（剣先が弧を描いて）遠回りしたり、力んで肩から先に出たりする。

**Q9:** 通常、ファンデヴでは、相手のどこを狙うのかな？

**A9:** 相手が右利きだと右胸、左胸、右肘下、両肩。



右胸を突く振りして右肩を、背中（への振り込み）と見せて左胸を狙う。肘下は攻められると避けづらい。肘を下げて良いが、来た剣を払うのが難しい。

**Q10:** 振り込みは、立てて持っている剣を振って、釣り竿みたいにならせ、相手の肩や背中を突く技。2005年以前は、1/1000秒突くとランプが点いたが、現在は14/1000秒以上突かないとランプが点かなくなった。この変更はどのように影響したか？

**A10:** 昔はみんな、振り込みを多用していたが、2005年以降は振り込みがすごくやりづらくなった。自分は得意ではなかったが、振り込みができない相手には強かったので、やる選手が減った2005年から、ナショナルチームに入れるようになった。

**Q11:** 太田雄貴選手の振り込みには、どんな特徴があるのか？

**A11:** 2005年以降も、相手がどの距離にいても、どこにでも振り込みが全部入る。手もすごく速くて、とにかくパパパパって何回でも来る。普通の選手はしなった剣先がジャケット当たるだけだが、太田先輩のは剣先がジャケット上を移動する（引っかかる）ので、接地時間が長い。

**Q12:** 「攻撃権」は「先に攻撃した方が優先権を持つ」ところらしいだが、競技を分かり難くしている。

**A12:** TVがそう報道して、混乱させている。フェンシングの大前提は、とにかく「突けば勝ち」。どんな突き方でも有効面を突けば、ランプが点灯する。片方の色ランプだけが点灯すれば、その選手のポイント。無効面を突くと、白いランプが点灯して仕切り直し（ノンバラブル）になる。片方に色ランプが点灯しても、他方が白ランプだと「ノン」（これらは電氣的自動判定）。

もし両方の色ランプが同時に点灯したら、審判が登場して、「どちらに攻撃権がある（優勢）か」を判断する。「先に前進する、先に腕を伸ばす、剣を叩く」というチェックポイントの多くをクリアしている方が優勢とされ、そちらにポイントが与えられる。チェック項目が同じだったときは、どちらのポイントもなし（シュミルターネ）。

（試合展開の中で）攻撃権は入れ替わっているが、選手としてはそれはどうでも良い。「今、攻撃権を持っている」とか、「向こうに攻撃権が行っちゃった」なんてことを、考えながら戦っていない。審判もそこを見ていない。両方のランプが同時に点灯したときだけ判定する（ビデオで確認）。

**Q13:** 攻撃権のことは考えずに、相手を突くだけ？

**A13:** 相手が先に前進して攻撃に出てきても、反撃（カウンター攻撃）のチャンスがある。

後ろに下がったり、前に出たり、しゃがんで相手の攻撃を終わらせる（剣が届かない、空振りする）ことができれば、反撃できる（攻撃権も移る）。これが「コントラアタック」（相手の剣を叩かない）。

これと同じ状況で、止まった相手の剣を叩いて反撃するのが「リポスト」（剣道の「後の先」）。

相手が攻撃しようと肘を伸ばした瞬間に、剣を叩いて突くのが「プリーズドオフエール」（「先の先」）。

**Q14:** 三宅さんの得意技は何か？

**A14:** 「ルミーズ」。攻撃権がないのに突き直しする技。僕が2mくらいの距離から突きに入ると、相手はその剣を叩いてリポストしようとする。そのときに僕がずっと深く踏み込むと、相手は剣を前には出せないが、僕の肩が空いているので、振り込みをしようと剣を振上げる。その瞬間に（至近距離から身体を捻りながら）突いてしまう。わざと相手に剣を振上げさせることがポイント。相手は「せっかくりポストできたのに！」と、すごくいらつく。僕は深く入ってから、下がりながら突くルミーズも得意。

## 2、身体の開き、イメージ、練習、試合

**Q15:** アタックに行く直前に、プレーのイメージが湧くか？

**A15:** 調子が良いときは、「こうしたら、こうなるから、ああしてやろう」というのを思っているときには、もう身体が動いているということがある。逆に、調が悪いとずっと我慢。（イメージは）何も浮かばないが、とにかく相手のミスを誘うように動く。

自分の身体を外から俯瞰するのはできないが、調子が良いと、相手を見てると自分が突きたいところが紫色に見える。そこを突けば入る。

**Q16:** 習得した技は、試合で無意識に出るか？

**A16:** 身体に覚えさせた技は、とりあえずは試合に出せるレベルになっているが、実際に試合でやれることはこれと、これというように決まっている。技が無意識に出るというのは本当に調子が良いときだけで、基本的には制御しておかないといけない。

**Q17:** 練習内容は？ 練習しないと失われる感覚は？

**A17:** 日曜日以外、毎日（JISS：国立スポーツ科学センターにて）。午前は技術（レッスン）を3時間半、午後はフィジカルを3時間。新しい技や考え方は、必要がなければ使わなければ良いし、できるに越したことはないので、どんどん増やす。

練習しないと失われる感覚は、相手との距離感。

剣先に魂宿すのも、常に繰り返し練習しないといけない。

**Q18:** 試合同様の実戦的なスパーリング練習は、どのくらいできるか？

**A18:** 練習だと3試合くらい。そもそも練習だと剣先に魂が宿らないので、僕の中ではその3試合も思考実験。こうして、こうしてとやっていくと、3試合でもうお腹いっぱいになる。僕はナショナルチームの練習では負けまくって、誰にも勝てない。試合では、今までに負けた手法を全部やらないようにして、何とか負けないようにしている。

**Q19:** 練習に対する考え方。

**A19:** 練習はアイディア。練習量はどうでも良い。1日に8時間とか、10時間やったところで勝てない。僕の場合はそこじゃなくて、「何で練習するのか」という目的を持つことから始まり、「ああしてみよう、こうしてみよう」と工夫して、何回かやっているうちにできるようになって、「これが勝てるようになるってことか」となる。

哲学科にいますので、考えることが大事だと思っている。「ずる休み」というのは変だが、友達と話していたり、こういうインタビューを受けたりして、ここにいる意味とか、何か気づきがあったときにはその意味を考える。何かヒントを探す。そこで気づいたことが、フェンシングに生きてくると思っている。今日もいっぱい気づいていたことがあって、後でこうしてみよう、ああしてみようと考えている。

**Q20:** 厳しいトレーニングに耐えるモチベーションは何か？

**A20:** 「そもそも何のためにトレーニングやっているか」。それは自分のため。誰かに「フェンシングしなさい」と言われたわけでも、誰かのためにやっているわけではない。「自分で始めて、好きでやっていることだから、やるのが普通」だと思っている。辛いことはないが、「自分は何でこんなことをしているんだ」と思うことの方がナンセンス。わざわざ自分からJISSに来て練習して、海外に行つてまで試合をするのだから、「それくらいするだろ」って思っている。

**Q21:** トップ選手になるのに重要だった練習は？

**A21:** 小学5年生から中学3年生くらいまで、父と二人三脚でやっていた。フェンサーでない父が、教材ビデオを基に自分の理論を作った。歩き方から始め、普通の人なら全くないがしろにするような身体の使い方を意識させたので、構えだけでもいろいろとチ

ェックポイントができた。今では、動き方が一番きれいなフェンサーだという自信がある。

**Q22:** 試合において考えていること。

**A22:** 変に色気を出して、「これ（やっともない技）、できるかもしれない」と思った瞬間にやられると思っているので、とにかく今まで練習でやってきたこと以外はやらない。その枠組みからは絶対に出不い。

アドレナリンにビタビタに浸れる（種目）は良いなあと思う。僕たちはアドレナリンを出した際に、「はい！」と突かれてしまう。アドレナリンに身を任せちゃうと、絶対に勝てない。

**Q23:** トップになり切れない選手との違いは何か？

**A23:** 覚悟。好きでやってはいるが、それだけだとたかが知れている。「君、うまいねー」と言われても、国を背負ってるわけじゃない。「国を背負ってね」と言われたときに、「分かりました」と言えるかどうか。言える奴が本当に強い。国内で僕より強い選手は大勢いるが、「僕、国を背負いますよ」って言えるから、オリンピックでできると思う。「自己犠牲」じゃないが、「国を背負う覚悟」の違いだろう。

## まとめ

インタビューによって、フェンシングのルールや技術について、深く理解できた。また三宅氏の、競技者としての今後の進化に対する強い意欲を感じることができた。

身体知に関しては、これまでのトップアスリートと比べて、あっさりとしている印象であった。これは、動き自体がそのまま成績に直結する競技とは異なり、駆け引きに関連した身体知が重要である、対人競技の特性なのかもしれない。

## 参考文献

- [1] 橋詰 謙: スキルの計測と評価, 岩田一明編 『スキルの科学』 国際高等研究所 (2007)
- [2] 橋詰 謙: トップアスリートの身体知 その1 吉田孝久氏 (陸上・走り高跳び) 第9回身体知研究会 (2011.2)
- [3] 橋詰 謙: トップアスリートの身体知 その2 富田洋之氏 (体操競技) 第11回身体知研究会 (2011.12)
- [4] 橋詰 謙: トップアスリートの身体知 その3 中西悠子氏 (水泳・バタフライ) 第12回身体知研究会 (2012.3)



# 一人称視点で感情移入 共感を創出

高橋 英克 瀧澤 尚子

Hidekatsu Takahashi and Naoko Takizawa

家族遺産プロジェクト

Kazoku-isan Project

## 1 はじめに

### 家族遺産プロジェクト

人生において誰も一度は経験する「あの人もっと話をしておくべきだった」。

その「話をしておくべきだった」を「話せて良かった」と思える場、きっかけの場づくりを家族遺産プロジェクトは提供している。

コミュニケーション行動のひとつに「傾聴」があり、主に、ビジネスとしてのスキル、またはボランティアの手段として扱われているが、本プロジェクトでは、その「傾聴」に、＝「贈り物」のキーワードを付加し、文化として定着させることを目標としている。

＜※実際に大手検索エンジンで「傾聴」とともに検索されるワードを調べると、上位30、言葉の意味について以外は、すべてがビジネススキル、ボランティアに関連するものである＞

「聴くを贈る」ことがギフトの市場で花開くことにより、家族をはじめとした大切な人の人生に耳を傾ける事が身近になり、リアルなコミュニケーションの活性化に繋がると考えている。

### してもらいたいこと・したいこと

ギフトの市場において、図1のような調査報告がある。

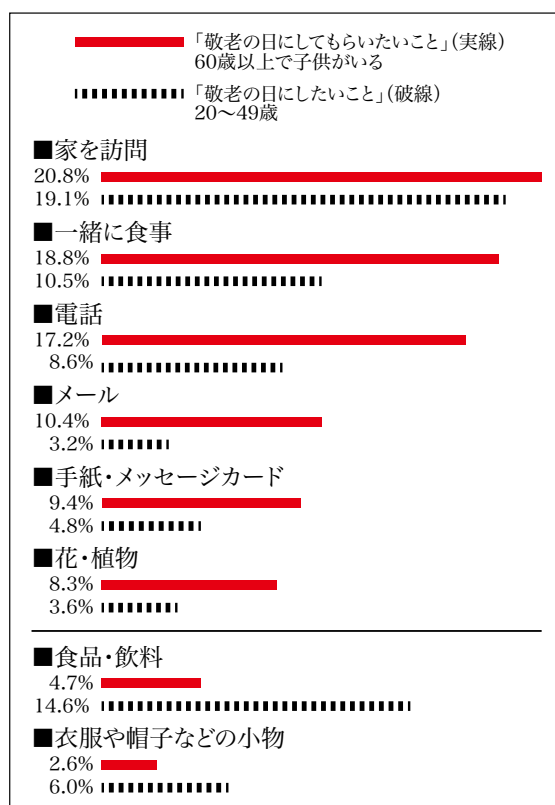


図1：「敬老の日の消費動向」  
(引用 電通総研消費気分調査レポート)

図1は電通総研の消費気分調査レポートとして「敬老の日の消費動向」を調査したものである(2010年／2011年 データは最新の2011のもの)。

この調査は、敬老の日に、「したいこと」「してもらいたいこと」を調査したものだ。

近年良く話題となっているが、トレンドは“モノ”から“コト”へとシフトチェンジしている現状がある。そのなかで図1が示すものは「したいこと」を挙げる「子の世代」の意識以上に、「してもらいたいこと」を挙げる「親の世代」は、“モノ”より“コト”を求めており、“コト”の行き着く先としてコミュニケーションを欲していることだ。

一方、子の世代側から考えた場合、実はレポートをみるまでもなく、親の世代がコミュニケーションを欲しているということを潜在的に知っている事実がある。

記念日のギフトとして考えた場合、そのコミュニケーションに直結する、電話や手紙(現代ではメール)といったカタチは、幼少の頃であれば贈る側として最良の選択肢であり、受取る側の気持ちで考えた場合も、それは望むべきギフトのカタチで、感情を揺さぶる嬉しさがある。

このことを知っている上で、大人になればなるほど贈る側は「コミュニケーションをとるだけ」ということに不十分を感じ、はっきりと目に見えるカタチである食品や飲料、小物といったギフトを選択しているのが実情だ。もちろん、単純に、あらたまのストレートなコミュニケーションをとることの気恥ずかしさや、そのような時間の設定は大事と考えつつも先送りしている傾向も多分にある。結果、気がついた時には冒頭に述べた「あの人ともっと話をしておくべきだった」となる。

## 残り時間

「時間」の考え方について、プロジェクトでは図2のような計算式を提示している。

(※平均寿命－現在の年齢)

×

1年間で会う日数

×

1日に過ごす時間

※平均寿命(平成25年調査 厚生労働省発表)

日本人男性 約80歳(79.94歳)

日本人女性 約86歳(86.41歳)

図2: 父母、祖父母、大切な人と話せる残り時間

先述した「親の世代」とコミュニケーションをとることの出来る時間を具体的に算出するものである。長寿大国と言われる日本、平均寿命は年々長くなっているが、この計算式に当てはめ数字にしてみると、その時間は決して多くないことに気づかされる。

本プロジェクトでは、この限られた時間を最大値として扱い、次章で述べるコミュニケーションをカタチにする「昔語り」「贈る自分史」を活動の主軸としています。

## 2 きっかけ 活動経緯

### 「昔語り」と「贈る自分史」

家族遺産プロジェクトは別々のフィールドで活動していた瀧澤、高橋の企画を2008年に統合したものである。

2008年以前、瀧澤は、高齢者に対し聴き取り活動を行う福祉NPOの代表として実務で多くの高齢者と接しており、独自の活動としても「昔語り」と題し定期的にボランティアを集っては老人ホームを訪れ入居者へと傾聴(積極的に昔話を語っていただく場)を行う活動をしていた。



一方高橋は、印刷会社に所属、一般的な自分史に疑問を感じ、新しいスタイルの自分史を企画していた。

一般的な自分史とは、その名の通り、自分自身の歴史を文章化したもののことである。自分史作成は個人の強い思いがあって成立、実行されることが多く、内容は人それぞれであるが、どれも大変気持ちの入ったものであり、完成したときの本人の満足感、達成感が非常に高いものであることは間違いない。

しかし印刷会社の営業として、そんな自分史に関わるなか、自己を充足させるツールであることを理解しつつも、これだけの強い思いを持って作成された自分史が、おそらく大きな目的のひとつであろう、伝えたいと思っている人達に思いが届いているのかに疑問を感じ、企画したのが、自分史に“贈る”目的を添えた「贈る自分史」だ。

子や孫が父母や祖父母に取材し、本人に成り代わり自分史を作成、それをギフトとするコンセプトであり、より「伝わる」カタチとするため、従来の自分史と比較し、つくる側、みる側の負担を最大限に軽減した写真半分、文章半分の絵本のような内容で、本としての仕様も写真集に近いものとし、時代の後押しもあり1冊からつくれる自分史として企画していた。



### 不足しているもの

2つの企画には、それぞれ不足があった。

瀧澤の企画する「昔語り」は傾聴ボランティアとして有志が集い、実際に大変喜ばれる企画であったが、助成金やボランティアに頼る部分が多く、「継続」という面での不安があった。

高橋の企画する「贈る自分史」は、1冊からつくれること、本としての仕様、内容は好評であったが、見た目に自分史との差別化がつけられず、「贈る」用途であること、自分でつくる自分史とは異なることの理解が行き届かない。またサンプル作成のなかで、本そのものよりも取材のなかでのコミュニケーションに対する満足度が非常に高いことに気がつき、その要素をきちんと加味したいと考えていた。

### 企画を統合し強みに

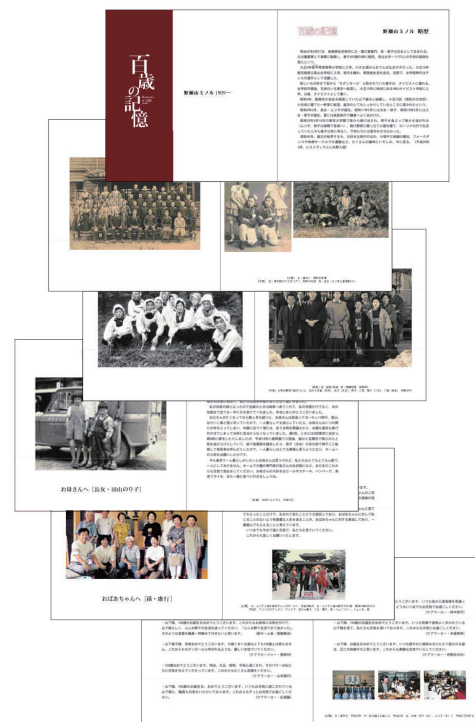
その過程で、縁あり2つの企画がひとつとなる。

介護付有料老人ホームの運営会社と提携した企画であり、「昔語り」の成果物として「贈る自分史」を添えギフトとするスタイルである。

運営するホーム内で百歳(百寿)を迎えられた入居者に対し、運営会社からのお祝いとして贈られるものであり、お祝いとして昔話をするだけで、企業側としては現実的に予算として組む事が難しかったが、目に見えるカタチとしての自分史を添えることにより、両方の特徴を持ったビジネスモデルとして成立した。

「昔語り」に不足していた継続性は、祝いの品、ビジネスとすることによりボランティアから脱した継続する社会貢献となり、「贈る自分史」は、満足度の高いコミュニケーションを商品の中核とし、目的ではあるが脇役とすることにより、本来設定していたギフトとしての役割を明確にし、お互いの不足を補い、逆に強みとすることが出来た。

また、その後、スタンダードとなる高齢者支援施設提携版には、取材した自分史、写真の他に、家族よりのメッセージ、(入居中であれば)ホームからのメッセージを頁として用意しており、普段であれば機会なく言葉とする事のない感謝の言葉が綴られ、先述した敬老の日の消費者動向にも挙げられていた「親の世代」が「してほしい」と望むギフトにより近づいた。





### 3 一人称視点が生み出すもの

#### どのような人生も

取材、制作を繰り返し、実感することであるが、どのような人生も非常に興味深く、面白い。

その実感は、昨今、テレビ番組のひとつの主流から共感していただくことが出来る。NHKの「タイムスクープハンター」や同局「ファミリーヒストリー」など、芸能人、有名人ではない人々(民衆)にスポットが当たり、その(普通と思われる)人目線を交え歴史を紹介する番組の人気は高く、関西テレビ「にじいろジーン」内のコーナー「じいちゃん! ばあちゃん! 唯が行くがらな〜」や民放各局、海外で暮らす日本人を訪れる番組内などで、出会う人々の歴史を写真や再現でまとめたものは、その本人をより深く知るうえで必要な要素であることから必然と興味深いものであり、面白いのだ。



#### 一人称視点での取材

取材(昔語り)の場には家族、施設スタッフの同席をお願いしている。

派遣する取材者には最終的に表現するカタチが自分史であることから必然と「一人称視点」での取材が要求されるが、この「一人称視点」での聴き取りが、会話の幅を広げ、聴く側(書く側)にとって大きな共感を生み出す仕組みとして機能する。

成果物である「贈る自分史」は歴史の羅列表現ではない。「〇年に結婚した」という事実だけではなく、「どのような気持ちだったのか」「旦那様(奥様)はどんな人だと感じていたか」などを取材しないと、自分史として成り立たないため取材者は積極的に昔話に耳を傾けることになるのである。

同席する家族も「〇年に結婚した」となどという事実は知っているものの、その「一人称視点」での聴き取りか

ら、はじめて知るエピソードに辿り着く事も多いため、家族である自分のルーツを探る話でもあることから、まさに「昔話に花が咲く」状態となり、毎回あつという間に時間が過ぎる。これは同席する施設スタッフにおいても同様で、普段の業務のなかではなかなか聴く機会のない自分史、想いを知るという事は今後の接し方を大きく変える一因となることも少なくない。

「今までこんなに自分のことを話したのは初めて」と取材対象者であるご本人の気分が高揚するシーンも見受けられ、取材ということで場を設定しているため開始時点では家族も緊張して参加されるが、家族間で語らう時間を持てたことにとっても満足され、「普段親の生い立ちについて深く聴くことがないため、この機会に知ることができて嬉しかった」という感想を多くいただいている。

また、取材者は情報をテキスト化する際、ご本人の自分史として「一人称視点」で考える必要があり歴史としての事実のなかにあるご本人の視点を綴るため、とても強い共感を抱きながらの執筆となる。制約のある紙面のなかでどの部分を表記するかは腕の見せ所でもある。

#### 伝わる自分史の完成

結果、完成した「贈る自分史」はギフトとして1冊がご本人の手元へと贈られ、喜ばれているが、この本がそのまま新たな「昔語り」のきっかけツールとして機能することになる。

また、ほとんどの家族より、別途料金であるにも関わらず増冊の依頼を受け、書籍としては考えられない、家族内でのベストセラーとなっており、当初の企画にあった「伝わる」自分史として受け入れられていることを感じる。

### 4 今後

家族遺産プロジェクトでは、今後、より一般的なギフトとするため、単独事業ではなく、全国、地域に根ざす自分史作成業者やフリーライターなどと連携しながら、新しいコンセプトである「昔語り」「贈る自分史」の仕組み、蓄積したノウハウを提供していきたい。

傾聴の場は介護予防事業と接続し、高齢化社会の備えとし(認知症ケアに繋ぐカタチを模索)、また、高齢者のみならず企業内での人事交流の場としての構築、職としての傾聴・コーディネーターは取材以外、自宅での作業が可能なワークスタイルであるため「子を持つ母」への新しい職種として雇用の場を広げる活動を目指している。

# M家のアルバム（過去・現在・未来）

Photo album of Ms' family (past, present, future)

永田映子<sup>1</sup>

Eiko Nagata<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 介護老人保健施設マカベシルバートピア

<sup>1</sup> Geriatric Health Services Facility MAKABE-SILVER-TOPIA

A woman, alias M, in her 80s has been participating in a photo-taking activity using personal digital cameras at an elderly facility for four years. How her life was affected by owning her own digital camera is considered by looking at her photographs.

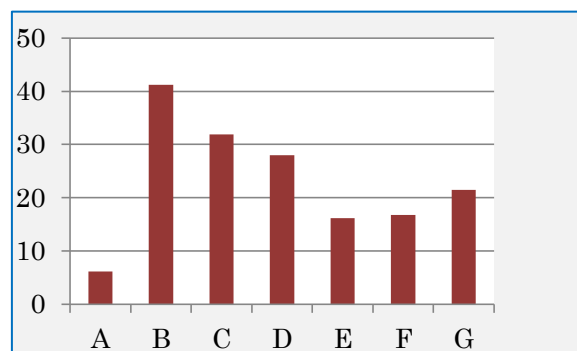
## 1. はじめに

デジタルコンパクトカメラは、2003年ごろには300万画素になり、3万円以下で買えるようになった。（以下デジタルカメラと略す。）2007年ごろから、更に価格が下がって700万画素になり、手ぶれ補正、顔認識の機能がついてカメラの性能が向上したため、素人でもきれいな写真がとれるようになってきた。そのことを受けて高齢者の施設でも、徐々にではあるが写真活動をするところが増えてきた。

A県B市のC施設に通う80代前半の女性Mさんは、リウマチの持病があり、転倒して大腿骨骨折をした経験がある。通所施設におけるリハビリを兼ねた写真活動に参加したX年から4年が経過し、写真の腕前はなかなかのものである。

Mさんは2台のデジタルカメラを所持し、撮影枚数は半月で20枚ほどである。他の参加者と比較した結果、平均的な数であった。

表1：Mさんが撮影した写真の平均枚数（G）



Mさんは自身や夫の通院で休むこともあるが、月平均1～2回ワークショップに参加している。X+1年には、共想法にも参加するようになり、自分が撮影した写真を使った会話をしている。X+2年ごろには、仲間に遠慮なく意見を言えるようになり、発言の数も段々と増えている。

本論文は、Mさんの思いを、文書と聞き取りによって、自分専用のデジタルカメラを持つ生活について伺うことを目的とする。

本文を書くにあたり、施設とMさん本人から了解を得た。Mさんからは、どの写真でも使ってよいという返事を頂き、アンケートにも快く答えていただいた。

## 2. 提案方法

Mさんは現在2台のカメラを所有しており、SDカードに入っていた写真データは、毎回本人の希望する写真を印刷したのち、筆者が管理している。SDカードはそのつど画像のないものと取り換え、後日の焼き増しに備えて、パソコンに保存している。

MさんがA施設に通い始めて、デジタルカメラを使った活動をする前と現在とでは、意識や生活がどう変化したかを本人の言葉から探る。そのために、それぞれ1時間程度のアンケートによる回答と、聞き取りによる回答をもらった。

Mさんが4年間に撮影した写真、筆者にスキャンを依頼した写真は、大きく分けて以下の3つになる。最初はデジカメに慣れることから始まり、次第に過去のアルバムに意識が向い、腕があがるにつれ

連絡先：永田映子

茨城県桜川市真壁町東山田 1945

介護老人保健施設マカベシルバートピア

0296-54-2800

てブログに掲載されることもあった。

表2：Mさんの写真の分類表

	内容
過去	図1 スキャン、拡大（L版から2L版へ）
現在	図2 デジタルカメラでもの・ことを撮影する
未来	図3 ブログへの掲載（写真・コメント）



図1：過去の写真 図2：現在の写真 図3：ブログの写真

## 2・1 アンケートによる質疑応答

予め電話で研究への協力を依頼し、了承していただいた。アンケートは通所の日に、A3用紙の9項目に1時間程度で記入してもらった。比較対照者として、同じくブログに掲載され70代男性Hさんの回答を併記する。ただし⑦は該当しないので省いた。

①自分専用のデジタルカメラを持つ前は、家族の中で誰がカメラを使い、どのような時に、どんな光景を撮影していましたか。

【回答】家族や友人達がお互いに撮り合っていました。お祝いごとのあった時、他

【回答・男性】親が健在な時は、カメラに興味はありませんでした。

②自分のカメラがあると今までとは何が違いますか。

【回答】小さな事にも気がつくようになりました。

【回答・男性】まず人でも風景でも撮りたくなる。

③デジタルカメラがあると良いと思う時は、どのような時ですか。

【回答】自分流で自由に撮ることが出来る時です。

【回答・男性】すばらしい景色とか、兄弟、親戚が集まった時の記念に、すぐに現像して渡せる。

④ブログに自分の写真や記事が掲載された時は、どんな気持ちでしたか。

【回答】評価されるとは思っておりませんでしたので、大変うれしかったです。

【回答・男性】上手でもない写真を掲載されると、やはりうれしい気持ちになります。

⑤ブログに掲載されたことを誰かに教えましたか。

【回答】家族や友人に伝えました。

【回答・男性】妻に。

⑥記事を書くときに苦労したことはありますか。

【回答】文字にして伝えることの大変なことを感じました。

【回答・男性】難しい文章でもなく、自分なりの考

えで書くので、別に苦労はありませんが、短い文章は特に考えます。

⑦昔のアルバム写真の中で、拡大した写真は、どのように使いましたか。

【回答】子ども達の成長を写真に撮り、それぞれにアルバムに作って残してあります。

【回答・男性】省略

⑧この4年の間に、自分のどこが変わったと思いますか？

【回答】自分の自由な心のありかた

【回答・男性】廻りの風景とか人物を見ると、美しいとか珍しいとか思い、ついカメラに撮りたくなる等、外に向かって興味が湧いてきた。

⑨自分にとって、今一番大切なことは何ですか。

【回答】写真をもっと面白く楽しみたいと思っています。

【回答・男性】健康と身体に損傷を与える様な怪我をしないよう、常に危険予知の考えをもって行動すること！（怪我をすることが多い男性）

## 2・2 聞き取りによる質疑応答

アンケートを拝見して、多少不足しているところがあったので、1時間ほどMさんと面談して聞き取りをし、回答してもらった。（補足説明のあった項目のみ）

②散歩にも持っていき、自分の世界が広がりました。2台ありますが、手になじむカメラがあります。

③不思議な雲を見た瞬間、カメラがあればと思ったことがありました。

④こういうことをやらせてもらえて、別の世界へ足を踏み入れたという気がします。将来残るし、何か1つでも残せてうれしいです。何段か飛び上がるような感覚がしました。

⑤短歌をしている友人にも教えました。写真は偶然に撮ったものですが、自分には思いつかないような感想が職員からもあり、見る人が分かってくれて嬉しいです。

⑥作文なんてしたことがなく、ひと月もかかりました。マイクを持ってしゃべる経験も初めて。（共想法）リュウマチは完治しませんが、性格上のんびりできないので疲れてしまいます。

⑦アルバムはもう子どもたちに渡しました。いつの日か、こんな風に育ててくれたのかなと思ってくれたらいいです。夫婦で夜も昼もなく働き通しでした。

⑧以前は世の中とのつながりが薄く、世間知らずでした。思ってたのとちょっと違う世界が開けました。色々な家庭があるのを知って、夫は「俺たちは幸せだよな」と言ってくれています。

⑨夫婦はお互いを無意識のうちにあてにしています。ただ家にいるだけでは分からなかった自分の幸せを感じています。病気がこれ以上悪くならないようにしていきたいと思っています。

## 2・3 その他の発言

その他、口頭で述べられた M さんの言葉を補足する。

(i) 春になったら、先祖の石碑がある寺に行き、梅の花を撮影するのが楽しみです。

(ii) 夫が TBS 番組をみてから、自分もカメラを始めようかと言いました。2台あるので1つあげようと思います。手になじむのとなじまない機械があります。

(iii) できるなら、少しでもすがって、写真を心の拠り所に使いたいです。目的があるのは幸せなこと。

(iv) 私が、とか私の、という気持ちが、今の自分の支えになっています。誇りであり、自尊心も高まります。

## 3. むすび

アンケートと聞き取りの結果、筆者の予想を超え豊かな感想が聞かれた。Mさんにとって、デジタルカメラを使って写真を撮ることは、生活に張り合いを持たせていることが伺えた。写真によって、自分なりの自由な表現ができ、世界が広がり自尊心も高められること、自分に誇りが持てることが語られた。ブログへの掲載では、未知なる世界へ足を踏み入れたような感覚をもたらし、今までとは違う広い世界に触れることができたようである。

持病のリウマチは完治しないため、曜日毎に違う薬を飲んでいる。性格上のんびりできないので、家では動きすぎると言う。

特に⑨の回答にあるように、もっと写真を面白く楽しみたいという気持ちが芽生えたことは、心理神経学的にみても、免疫機能を高めてくれるのではないだろうか。写真の腕が上がり、自信がついたことがその要因であろう。最近では光を捉えることも意識している。(図4、図5)庭の福寿草は、早い午前中の光の中で撮影するのが一番良いことが、最近分かったという。



図4：朝日の中の福寿草



図5：庭の山茶花

今後の課題として、Mさんの写真とその時の発言を参考に、撮影内容の変化などを探してみたい。

## 4. 謝辞

本研究は、MさんとHさんのご協力によってなされた。筆者の急な申し出にもかかわらず、快くアンケートにご回答いただいた。

また、ホームページのブログ記事の掲載についてご理解いただいたC施設とほのぼのの研究所に心より感謝する。

## 参考文献

【大武12】大武美保子：介護に役立つ共想法、中央法規出版（2012）

【丹野13】丹野清志：写真教室では教えない新スナップ写真の方法、玄光社（2013）



# 身体知の観点から聴き手―話し手の関係を捉える ―オーラル・ヒストリーメソッドの再検討―

Relationship between interviewer and interviewee; Validating Oral History Method

清水唯一朗<sup>1</sup> 諏訪正樹<sup>2</sup>

Yuichiro Shimizu and Masaki Suwa

<sup>1</sup> 慶應義塾大学総合政策学部

<sup>1</sup> Faculty of Policy Management, Keio University

<sup>2</sup> 慶應義塾大学環境情報政策学部

<sup>2</sup> Faculty of Environment and Information Studies, Keio University

**Abstract:** What kind of question draw good response? While interview method use widely as way of qualitative study, these methodology only depend on their experiential knowledge. This paper has provided the relationship between utterance and talk-back in an interview. Though the anatomy to a series of interviews of a restaurant owner, we find out evidences either supporting these experiential knowledge or not. At first, subjective opinions which rise out from interviewer has large an effect on interviewee's narrative. Especially these kind of utterance makes interviewee to open their mind and talk their thinking from the bottom of their heart. Second, interviewer should be cautiously to show their hypothesis to interviewee. An blinkered hypothesis stir up a feeling of discomfort. On the other hand, a hypothesis with hawk-eyed listening lead a good response.

## はじめに

### オーラル・ヒストリーの方法論と現状

ここ 10 年ほどのあいだ、質的研究の手法として「聞く・聴く」ことが地歩を得つつある。その代表的な方法のひとつであるオーラル・ヒストリーも、学界に止まらず、ひろく人口に膾炙してきたように思われる<sup>1</sup>。政治学では政治家、官僚、省庁、地方自治体などで、社会学では地域文化や戦争体験などでプロジェクトが展開されたほか、芸術や科学、医学、建築学といった分野でも活用が進んでいる。

手法の広がりにもなって、オーラル・ヒストリーの方法を教えることが必要となっている。これまでトンプソン [1]、御厨 [2]、ヤウ [3] などのテキストが刊行され、手法の獲得を目的とするワークショップが展開されてきた<sup>2</sup>。

しかし、そこには大きな方法論上の課題が存在しているように思う。オーラル・ヒストリーの方法は質的研究におけるインタビューの方法論に大きく依拠してきたが、それはいずれも実践における経験の蓄積に大きく依拠する一方で、実証的な検証を受けてこなかったことだ。

もちろん、経験的な方法論をやみくもに否定するつもりはない。先駆者たちの積み上げてきた経験則は正しく機能することが多いだろうし、方法を教える上で経験に基づいたエピソードはわかりやすく、有用である。

他方で、これらの経験則が聴き手の立場のみから積み上げられてきたこと、先駆者たちが政治学や社会学といった、特定の立場や目的から行ってきた聞き取りの経験のみに依っていることには、経験的方法論にもある種の限界があると感じざるを得ない。

第一の点について、これまでの方法論ではラポー

<sup>1</sup> 2001 年には政治学系の研究者によって政策研究大学院大学オーラル・政策情報プロジェクトが、03 年には社会学系の研究者を中心に日本オーラル・ヒストリー学会が発足した。

<sup>2</sup> たとえばオーラル・ヒストリー夏の学校（東京大学先端科学技術研究センター）、オーラル・ヒストリーワークショップ（日本オーラル・ヒストリー学会）など。

ル形成における聴き手の心構えやカウンセリングの技法を援用した反応の仕方などが豊富に論じられてきたものの、聴き手と話し手のやりとりと関係性が包括的に検討されることはなかった。

そのため、どのような問いに対してどのような反応が示されるのかといった発話と応答の関係図がないまま、聴き手は直感と経験のみに依拠して聞き取りを進めることとなっている。聞き取りが「芸」であるといわれること、つまり優秀な聴き手だけがもつ身体知であるのは、この検討が行われていないためだと考える。

第二の点について、インタビューの方法論では、「こうすべき」「こうしてはいけない」という技法と禁忌がしばしば示される。価値中立的な質問をする、話し手の語る内容に意見をしないといったものが代表的な例である。

その聞き取りが客観的な「事実」の獲得を目的とするものであるなら、そうした姿勢を取ることは有効だろう。しかし、それがあらゆる目的の聞き取りに相応しい方法であるかどうかは、個々のやりとりの関係を検討してみなければわからない。むしろ、目的が異なれば、立ち位置が異なれば、当然にして相応しい聴き方も変化するのではないだろうか。

## 身体知の観点からの再検討

こうしてみると、経験に依拠したオーラル・ヒストリーの方法論を検証するためには、オーラル・ヒストリーを聴き手と話し手の双方向的な関係性として捉え、そのやりとりを網羅的にデータ化し、実証的な分析を行う必要があることに気がつく。

そこで重要となるのは、聴き手と話し手のコミュニケーションは、相互が身体化している「聴く」「話す」という行為の積み重ねに依っていることである。とりわけ、経験を重ねた聴き手の場合、「こうすべき」「こうしてはいけない」といった聴き手のルールが身体化しており、網羅的な形態の問いができない恐れがある。

このため、本研究は政治学を専門としてオーラル・ヒストリーに取り組んできた清水と認知科学を専門として「一人称研究」に取り組んできた諏訪が知見を持ち寄って共同研究を行うことで、如上の課題に向き合うこととした。

## 研究の方法

本研究は大きく三つの段階に分けて進められた。まず、聞き取り調査とスクリプトの作成である。両名の関心に照らして土地と仕事を通じて哲学を知

ることをテーマに設定し、神奈川県藤沢市湘南台で38年にわたって人気飲食店を営んできたオーナーシェフに聞き取りを依頼した。昼食客が落ち着く午後の時間帯を選び、2013年7月10日、30日、8月27日にそれぞれ2時間強の聞き取りを行った。

聞き取りに際しては清水が資料を作成し、両名で事前の打ち合わせを行い、毎回、終了直後に30分程度のフィードバックを行った。分析の材料となるスクリプトは、オーラル・ヒストリーの経験が豊富な若手研究者に依頼し、文体整理をせず、バリ取りのみで作成してもらった。その分量は第1回26,525字、第2回31,183字、第3回25,123字で合計82,831となった。

次に、問いと反応それぞれについて分類を行った。具体的には、スクリプトに現れた聴き手側の全ての発話をその意図と形態に基づいて分類した。話し手の反応は本研究の関心にに基づき、事実や合いの手は省き、話し手の考えや評価が含まれるものを抽出して、内容に基づいて分類した。

これに基づいて、スクリプトの各発話文冒頭に分類記号を付して、やりとりの流れを可視化した技法分析スクリプトを作成した。

最後に、この技法分析スクリプトを用いて共起分析を行い、発話がどのように連なっていくのかというシークエンスを見出し、それらのシークエンスがどのようなやりとりを導くのかを明らかにした。共起分析はKH-Corder [4]を用いてジャカード計数を算出するかたちで行った。

以下、聴き手の技法、話し手の反応についての分類を示したのちに、やりとりの構造を分析し、さらにより大きな聞き取り全体の流れを俯瞰的に検討する。

## 聴き手の技法を分類する

まず、聴き手の技法を分類する。質問の類型についてはすでにヤウが「問題を掘り下げる質問」「フォローアップの質問」「理由を尋ねる質問」「明確化を目的とする質問」「仮定の質問」「比較を用いた」「挑戦的な質問」と、7つの類型を示している [5]。

しかし、聴き手の側の発話は一般的な意味での「質問」に止まらないと我々は考える。また、ヤウの分類はあくまで聴き手の側の意図に基づいている。聴き手と話し手の関係性を捉えるためには、複数の話し手が会話を（もしくはより一般的に言えばコミュニケーションを）円滑に活性化するための発話技法にも焦点を当てて分類する必要があるだろう。インタビューとは聴き手と話し手のコミュニケーションであるという思想に基づき、インタビュー

とは聴き手がアクティブにコミュニケーションの活性化を図るべきだという考え方も最近現れてきている[6] [7] [8]。

そうした観点から、われわれはスクリプトにある聴き手側の発話を、まず「雰囲気をつくる」ものと「話を展開させるもの」という聴き手側の意図で大別した。話し手から何かを聞き出すという従来の観点では、「雰囲気をつくる」などという分類には焦点が当たらなかったかもしれない。コミュニケーションを円滑に活性化するという我々の意図ならではの分類であろう。

後者の「話を展開させるもの」は、話し手の考えを深く掘り下げ、本音の意見を促すという分類である。その意味でヤウと同じターゲットを再分類していることになる。

我々は「話を展開させるもの」について、「ダイレクトに尋ねる」「呼び水とする」「背景を考えさせる」という副分類を設けた。その上で、聴き手側の全ての発話を 20 の技法に分類した。

雰囲気をつくる	話を展開させる	
驚きを示す 共感を示す 理解したと示す 強めに言う 筋に乗って押す 言語化を手伝う テーマを合意する 進行する	<b>ダイレクトに尋ねる</b> 理由を質問 仮説を提示 アスペクトを提示 具体物を提示 オウム返し トピックを再登場 温度ある言葉を拾う それ以外(普通)	<b>呼び水とする</b> 主観的な意見 客観的な意見 背景を考えさせる 空間を連想させる 時間/歴史を連想させる

【表 1 聴き手の技法分類】

それらを一覧にしたものが表 1 である。赤のハイライトで示した 5 つの技法は、本研究で明らかになった重要な技法である。ここで意識しているのは聴き手による発話の積み重ね、シークエンスが話し手の反応を引き出すという考え方である。

オーラル・ヒストリーはストーリーであり、一問一答ではない。そうであるなら、対話の分析も個別の質問にだけ焦点を当てるのではなく、雰囲気を作り上げる作業も重視し、その内容を検討していくべきと考えるからである。

## 話し手の応答を分類する

次に、話し手の反応を分類する。話し手の反応はまず、事実を叙述するものと、自身の考えを付して論じるものに分けられるだろう。文書資料では知る

ことのできない経験や認識を得ようとするオーラル・ヒストリーでは、前者に劣らず後者の情報が重要となる。後者については、表 2 に示すように 3 つの類型に分類することができる。

1: 定型の語り口 (頻繁に使う言葉の セットやストーリー 展開あり)	いま探索・生成(非定型)	
	2: 言葉を探す (主張は定型)	3: 主張をいま 生成
<b>観察ポイント:</b> 食い気味に語りだす 喋り方がずらずら 声のトーンが張る 「結局」「要するに」 「やっぱり」	<b>観察ポイント:</b> 喋りだしに間がある 喋る最中はずらずら 声のトーンが張る	<b>観察ポイント:</b> 喋りだしに間がある 喋る最中も間あり 喋り後半はずらずら 声のトーン抑え気味

【表 2 話し手の応答—経験や認識】

経験や認識を語る場合、しばしば出来上がったストーリーが語られることがある。とりわけインタビューに慣れた著名人の場合にこの傾向が見られる。すでに何度も話したことがあり、言葉のセットができあがっているケースだ。これを「定型の語り」とする [9]。この場合、語りには記憶の美化や誇張、情報の取捨選択がすでに行われている危険性が高く、注意が必要となる。また定型の語りはその後の展開をどうしても限定的にしてしまう。語りとして完結しているからだ。

他方、定型の語りではない場合は、その場で言葉や表現を探したり、考えそのものをその場でまとめるケースもある。一つは、主張内容自体はよく考えていることではあるが、使う言葉のセットは必ずしも決まっていない場合である。これを「言葉を探す」と呼ぶ。

もう一つは、主張内容自体もインタビュー中に考え出している場合である。これを「主張を生成」と呼ぶ。非定型の語りは、定型の語りよりも生煮えの状態で語りが進み、より多様な語りを引き出せる可能性が出てくる。定型よりも望ましいかたちと我々は考える。

話し手の各々の発言が「定型の語り」かどうかを判断することは一般に難しい。厳密には本人に確かめる以外に方法はないが、インタビューという性質上本人に後から問うことは不可能である。そこで我々は、発話の仕方として観察可能な指標のみから分別する推定基準を立案した。決して検証できるわけではない仮説に過ぎないが、尤もらしい基準であると考えている。

まず、発話の喋りだしの間に注目した。定型の語り口を披露する際には、聴き手が発言している最中から「この発言に対してはあのことを話したいな」と考えるであろう。したがって、話し手はほとんど

間髪を入れず、もしくは聴き手の発言の最後にオーバーラップしながら喋りだすに違いない。しかも、しゃべっている最中も間がなく、すらすらと言葉が出現し、声のトーンも張り気味になるであろう。これらの条件すべてに合致する場合に、「定型の語り」であると分別した。

非定型の発言の場合は、いずれも聴き手の発言が終わってから喋りだすまでには間がある。それに加えて、途中からはすらすらと喋りだし声のトーンも張っている場合を「言葉を探す」のケースであると分別した。最初の間は、どういう言葉でしゃべろうかを考案する時間であろう。それに対して、途中も間があり、声のトーンも抑え気味である場合を「主張を生成」のケースと分別した。

## 対話の構造を分析する

### シーケンスの作成

対話構造の分析には、まずシーケンスを作成する必要がある。本研究は、話し手が主体的な考えを述べるまでの流れを見るものであるから、そこに至る発言の流れをひとつのシーケンスと捉えることにした。例えば次のような例が挙げられる。

聴き手【主観1】 エビの殻をむいたときに手についているコレがうまいんじゃないかっていつも思うんですけど。

話し手 そうなんですよ。

聴き手【主観2】 ふきたくない、なめたい(笑い)。

話し手【考え1】 そうなんですよ。殻のどこがおいしいかなって、普通はあんまり考えないじゃないですか。考えるのかな。だんだん考えるようになりますよね。

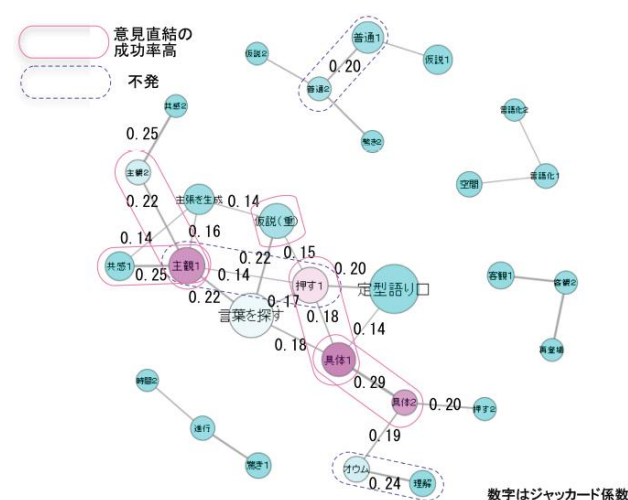
聴き手【主観3】 僕も時期を同じくして、学生になってパスタが好きなんだって気づいて食べ歩いてから気付きました。

話し手【考え2】 最近入ってきた新人と、なぜおいしいか、なぜまずいかというのは、同じでしょ、という話になりました。原因を探そうよと。そうでないといつまでたってもわからない。

上記の例のように同じ話題のなかで同種の技法や応答が現れる場合がある。この時は【主観1】【主観2】のように数字を伏した。特に話し手の考えの表明が連続する場合には、【考え1】に至るシーケンスと同様に、【考え2】に至るシーケンスを設定した。

### シーケンスの構造分析

シーケンスがどのような発言の連続で構成されていくのか、どのようなシーケンスがどのような話し手の応答を導くのかを明らかにするため、ジャカード係数を用いた共起分析を行った。図1はその関係図である。技法の名称は表1、応答の名称は表2に対応している。それぞれの発言の共起関係を線で示し、話し手の意見(表3)に直結した技法シーケンスを赤実線で、つながっていないシーケンスを黒点線で囲った。



【図1 質問技法と応答の共起関係】

### 経験的方法論の検証

この分析から、これまで言われてきたオーラル・ヒストリーをめぐるいくつかの経験的方法論を検証することができた。

まず、政治学・経済学系のオーラル・ヒストリーで言われてきた、聴き手の主観を抑え、客観的な情報を提示することで話し手から価値中立的な事象を引き出すことができるとする経験則を検証してみたい[10]。

この発言に該当するのは、図中の「客観1」「客観2」である。「空間」や「時間」も客観的な情報として提示される場合が多い。

では、この4つの発言形態が結びつく先を見るといずれも発言のみであり、話し手の考えのみを対象とした今回の応答とは結びついていない。すなわち、これらの発言形態が結びついていないのは、今回摘出してない、話し手の特徴的な考えが入らないってない応答ということになる。上記の経験則は妥当しているとみてよいだろう。



次に、ストーリー転換について考えたい。オーラル・ヒストリーでは、話し手の持つストーリーをありのまま引き出すことを重視するため、聴き手の側が仮説を提示して話題の方向性に変化を与えることは避けるべきという考えがあり、議論の対象となってきた [11]。

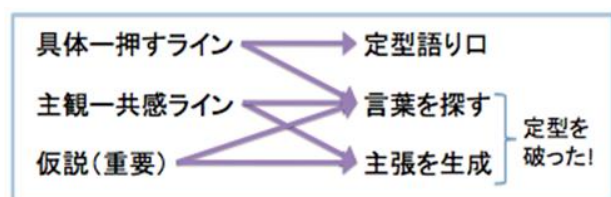
これに該当する発話形態は「仮説」であるが、「仮説1」「仮説2」いずれを見ても強い共起関係にあるのは「普通の質問」であり、話し手の意見（前章の3つの分類である「定型の語り」「言葉を探す」「主張を生成」）のどれにも結びついていない。無味乾燥なやりとりが続いていることがわかる。聴き手の側が練られていない仮説を不作法に出しても、話し手の意見は促せていないと言える。

もうひとつ、多くの研究で重要視される傾聴マーカーについて考えてみる [12]。通常、傾聴マーカーは傾きや相づちなどであるが、本研究では「共感1」「共感2」「理解」であり、それに準ずるものとしてさらなる語りを促す「押す1」「押す2」「オウム返し」もこれに類するものと考えてきた。

それらはいずれも話し手の考えを述べる「定型」「言葉を探す」「主張を生成」につながっていつている。傾聴の姿勢が具体的に発話によって示されることで語りが深まり、話し手が自らの主張を述べやすい環境が作られていることがわかる。

## 意見を引き出す発話シーケンス

では、話し手の意見を引き出すことのできる質問シーケンスはどのようなものなのだろうか。共起分析の結果から明らかとなったのは、「具体」―「押す」、「主観」―「共感」、「仮説（重要）」という3つのシーケンスである。



【図2 意見を引き出す発話シーケンス】

第一のシーケンス（具体―押す）は、具体例を挙げつつ話の進行を押す（サポートする）という系列で、「定型の語り」もしくは「言葉を探す」という話し手の意見を導いた。

第二のシーケンス（主観―共感）は、聴き手の主観を話し手に対する共感と織り交ぜながら話しを進める系列で、「言葉を探す」、「主張を生成」と

いう定型の語りを破ることに導いた。重要な仮説をぶつけるという第三のシーケンスも第二のシーケンスと同じ結果に導いている。

	意見引き出す	不発	出現合計数
主観―主観	10 (44%)	13 (56%)	23
主観―共感	13 (65)	7 (35)	20
主観―押す	7 (37)	12 (63)	19
具体―具体	11 (61)	7 (39)	18
具体―押す	8 (67)	4 (33)	12
普通―普通	5 (42)	7 (58)	12
オウム―理解	3 (75)	1 (25)	4
仮説(重要)	28 (62)	17 (38)	45

【表3 発話シーケンスの成功率】

この結果から導き出される知見はきわめて興味深い。すなわち、伝統的なスタンダード・インタビューで禁忌とされてきた聴き手の主観の提示が、定型の語りではなく、その場で言葉を探したり、主張を生成したりする過程を引き出すことである。定型の語り只得られるだけでは決してインタビューは成功ではなく、我々の目的は定型を破って「言葉を探す」「主張を生成」という意見を導き出すことにあることが既に述べた通りである。

この知見はふたつのさらなる考察をもたらしてくれる。まず、話し手の主体的な意見を求めるのであれば、聴き手も主体的な見解を示す必要があるという考え方である。これは従来提示されてきた禁忌を全面的に覆すインプリケーションを持つと同時に、インタビューによる記憶の「共同想起」が行われるという議論を裏付ける [13]。

一方で、聴き手から主観が提示されることで相手が考え込むことは、話し手が強く聴き手の感覚に影響を受けた語りを行う危険性も示唆している。この意味においては、むしろ従来からの禁忌が正しいと指摘することができる。

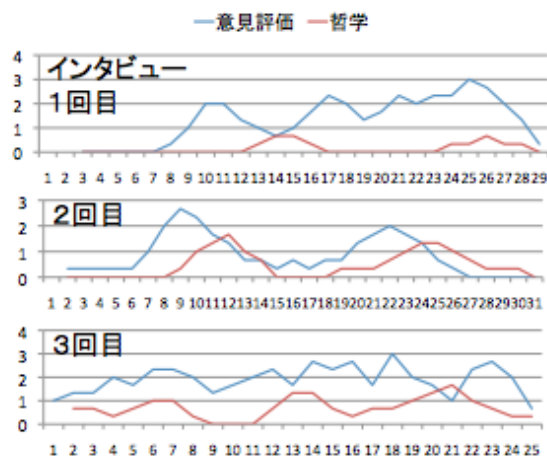
聴き手のみの考えによって発話された通常の仮説が負の効果を生む傾向があることは前章で述べた。それに対し、重要な仮説の場合には、話し手の非定型の意見をその場で導き出す効果があるようだ。聴き手による仮説の提示は一概に NG というのではなく、要は話し手の言いたいことに即した重要な仮説を聴き手が如何に繰り出せるかにかかっているのである。

では、重要な仮説はどういう系列で生まれやすいのだろうか？それに関しては本研究では明らかにならなかった。つまり、重要な仮説を導きだすような聴き手の質問技法系列に典型的な共起パターンは見出せなかった。

図1からわかるように、仮説（重）と共起が高かった質問技法は「押す」のみである。「押す」は「雰囲気をつくる」に属する技法である。「話しを展開させる」技法と「雰囲気をつくる技法」の両者がペアになって初めて意味のある系列である。逆にいえば、重要な仮説の繰り出し方にはある一定の系列パターンなるものは存在しないということなのかもしれない。それは技法系列というレベルでは分析不可能なことであって、話し手—聴き手のコミュニケーション関係構築における発話の内容・意味分析を行わないと検討できない類いのことではないかと考えられる。

## 全体の流れを捉える

聞き取り全体の流れについても貴重な二つの知見が得られた。第一に、話し手の発話内容の傾向が時間を重ねるにつれて見せる変化である。



【図3 話し手の発話内容の変化】

図3はスクリプトのページ数を横軸にとって、各回の話し手の発話のうち、意見評価（事実を含む）と話し手の考え（哲学）の表出数を示したものである。一見して明らかとなるのが、回を重ねるごとに提供される内容が豊富となっていることであろう。

筆者（清水）は相手の人生を聞くオーラル・ヒストリーでは3回目に聴き手と話し手の邂逅が訪れるという感覚を持っていた。これを第1回は様子見、第2回はある種の緊張の緩みがあり、第3回にいた

って聞き取りの目的と双方の語りのスタイルが共有・摺り合わされるためと考えてきたが、それがあ

る程度裏付けられたかたちとなった。

もうひとつ、意見評価（事実を含む）がある程度出てきたあとに、話し手の考え（哲学）の表明が続いていく傾向も明らかにできた。図でいえば、青線の山のあとに赤線の山が続いていることが確認できる。まず事実や評価について話すと、考えを語る素地が作られるとみてよいだろう。これは聞き取りの方法を考えるうえできわめて示唆的な結果であった。

## おわりに

本研究では、聞き取りを聴き手の質問だけでなく、聴き手と話し手双方の発話の関係性を分析することにより、対話の構造をシークエンスのかたちでより具体的に理解することに努めた。その結果として次の知見が得られた。

第一に聴き手の主観と話し手の語りの関係である。これまでの経験的な方法論で言われてきたとおり、主観を押さえて客観的な事象を提示した場合、語り手の発話も事実の提示となること、聴き手が主観を織り込んで発話した場合、話し手に対する共感が示されていれば、話し手は自らの考えを語ることが実証された。これは返報性の原理からも説明することができるだろう。

これは一概にスタンダード・インタビューの方法論が提示した主観の抑制の否定にはつながらないだろう。むしろ聴き手は自らの主観を出す、出さないという選択をすることによって、話し手の発話をより客観的な事実よりのものか、より主観的な考えを含むものにするかをある程度調整できることを示している。翻っていえば、それに自覚的であれば効果的な聞き取りが行えるし、無自覚であれば、目的にそぐわない聞き取り結果が生じるということである。

第二に、仮説の提示について、聴き手はきわめて慎重にならなければならないことが改めて明らかになった。聴き手は、話し手の語るストーリーに対して何らかの仮説を提示して語りをさらに豊かなものにする誘惑に駆られるものだが、ほとんどの場合、そうした仮説は空振りに終わり、語りを阻害するだけであることがわかった。

これまでの方法論でもストーリーの重視ということが強く言われてきたが、その主張を支持する結果が得られた。他方で、十分に話し手のストーリーに傾聴し、練り上げられた仮説の提示はきわめて貴重な話し手の考えを引き出すこともわかった。傾きや相づちに代表される傾聴マーカーの重要性も、話し手の考えの表明を促す効果によって、その意義が証

明されており、話し手の語りに沿うことの必要性が改めて確認された。

第三に、筆者自身が経験的に感じてきた、聞き取りは3回目で邂逅を迎える、すわなち、聞き取りは3回以上行うことで聴き手と話し手の関係性が充実し、豊かな語りが得られることも、語りの質的变化から裏付けられた。これは政治学、経済学分野のオーラル・ヒストリーでも、ライフストーリー型で時間をかけること、政治的、経済的に重要なトピックのみに絞って聞くのではなく、政治家や官僚の人生を全体として聞いていくことに大きな意味があることを教えてくれる。

もっとも、これらの知見は、現段階においては3回6時間、あるレストランオーナーと筆者たちの聞き取りという一事例から得られたものに過ぎない。

他方で、これまでのオーラル・ヒストリーは本研究のように発話の性質と対話の相互関係を分析する手法は取ってこなかった。分析の対象となるスクリプトは無数にあり、今後、この分析手法を洗練しながら、より多くのスクリプトを対象とした検討を進めていきたいと考えている。

## 謝辞

本研究の一部は、平成25年度科学研究費補助金基盤(C)「身体を考える生活を促す支援環境と生活意識の構成論的デザイン実験」(23611039)の助成による。

## 参考文献

- [1] ポール・トンブソン (酒井順子訳) 『記憶から歴史へ オーラル・ヒストリーの世界』 青木書店、2002年
- [2] 御厨貴編 『オーラル・ヒストリー入門』 岩波書店、2007年
- [3] ヴァレリー・R・ヤウ (吉田かよこ監訳) 『オーラルヒストリーの実践と理論』 インターブックス、2011年
- [4] 樋口耕一 「テキスト型データの計量的分析 ―2つのアプローチの峻別と統合―」 『理論と方法』 19巻1号、2014年
- [5] 前掲、ヤウ 『オーラルヒストリーの実践と理論』 131-140p
- [6] 桜井厚・小林多寿子編 『ライフストーリー・インタビュー』 せりか書房、2005年、101p
- [7] ジェイムズ・ホルスタインほか (山田富秋ほか訳) 『アクティヴ・インタビュー』 せりか書房、2004年
- [8] 忽滑谷春佳、諏訪正樹 「創造思考のナラティブを創出するインタラクティブ・インタビュー」 『人工知能学会第26回全国大会』 1N2-OS-1b3、2012年
- [9] 清水唯一朗 「オーラル・ヒストリーの可能性―仮説

の発見と実証―」 RPSPP Discussion Paper No.4、2009年、14p

[10] 政策研究院政策情報プロジェクト編 『政策とオーラルヒストリー』 中央公論社、1998年

[11] 前掲、トンブソン 『記憶から歴史へ』 394p

[12] 桜井厚 『インタビューの社会学』 せりか書房、2002年、107p

[13] 有末賢 『生活史宣言 ライフストーリーの社会学』 慶應義塾大学出版会、2012年、180p