

身体動作と発話の意味性に着目した演劇作品の主観的分析手法の提案

A proposal of subjective analysis methods of theatrical works with the semantics of body movements and dialogue

熊谷啓孝¹ 諏訪正樹²
Hirotaka Kumagai¹ Masaki Suwa²

¹ 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科

¹ Graduate School of Media and Governance, Keio Univ.

² 慶應義塾大学 環境情報学部

² Faculty of Environment and Information Studies, Keio Univ.

Abstract: This study proposes two methods for analyzing theatrical works: one focusing on the meaning of actors' physical actions and dialogue, and the other on audiences' subjective experience. We have applied these methods to Ishinha's "Amahara". The findings from the analyses show that "Amahara" is constituted by multiple mixture of expressions in terms of body movements and dialogue whose meanings are directly comprehensible and are ambiguous. We interpret that the mixture is the significant characteristics of "Amahara". These methods are general enough to be applicable to many theatrical works.

1 はじめに

戦後以降の日本演劇史において、その表現の潮流は、西洋の翻訳戯曲を中心に戯曲を忠実に舞台上に表現する新劇、既存の演劇を枠組みから作り変えようとしたアングラ演劇、リアルな日常をそのまま舞台上に写し出す静かな演劇と変化してきた。この流れの中で、新劇や静かな演劇では俳優が発話する言葉に重きを置き、アングラ演劇では俳優の身体性に重きを置く傾向があったと言える。ただし、これらの流れは時代の大まかな傾向であり、個々の作品がいずれかの流れに分類できるわけではなく、グラデーション的に配置されるものである。

既存の演劇研究の中で、身体性や言葉性の観点から演劇作品を体系的に位置づける手法は存在しない。もしこの観点から作品の分析が可能であれば、個々の作品の歴史的な位置づけを行う上での重要な指標となり得る。本研究は、このための新たな研究手法を提案するものである。

2 研究手法

2.1 一人称研究としての演劇研究

演劇を研究するにはどのようなアプローチが必要か。演出家の鈴木忠志 [1] は演劇の性質について以下のように述べる。

演劇行為とは、人生と同じように、説明されるべきものより生きられるものだからです。

(中略)

どこからどこまでがそれなのかははっきり区切ることができず、かっけっして一か所にとどまらないといった生き物です。(p54-p55)

演劇が「生きられる」ものであり、変化や移動を続けている「生き物」であるならば、演劇研究もまた、生き物を扱うようなアプローチをとらねばならない。そのため本研究では、一人称研究の手法を用いて分析する。

一人称研究とは、人工知能学会誌である「人工知能」2013年9月号の特集企画「一人称研究の勧め」[2]で初めて提唱された研究手法である。諏訪ら [3] は一人称研究について「そのひとの一人称視点からみえる世界を記述したデータと、そのひとの主観的な意識のデータをもとに、知の姿についての先見の仮説を立てる研究」としている。さらに諏訪 [4] は、この研究思想について以下のように述べる。

生身のひとにとっての「生き様（生きるための姿）のリアリティ」は、身の回りに生起す客観的なものごとだけでなく、それを捉える主観に彩られている。(p9)

一人称研究は、「生きていること」そのものを対象とする研究であり、その手法を用いることで「生き物」としての演劇はリアリティを保ったまま分析にかけることが出来ると筆者は考える。演劇においても、客観的事実のみを扱うのではなく「演劇を生きる」ひとたちの主観を扱わなければならないのである。

では、ここで「演劇を生きる」ひとたちとは誰か。それは「作り手」と「観客」であるといえる。一人称研究は、研究者自身の主観を用いて研究を行っていく手法であるため、過去の作品や他者の作品を作り手として分析することは不可能である。一方で、公演の映像や資料が残っていれば観客として分析することは可能である。当然、実際の上演を生で観るのに比べれば何倍も体験の質は落ちてしまうが、それでも映像で作品を観るのもまたひとつの観客体験であることには間違いはないだろう。そこで本研究では、観客としての筆者¹の視点から作品の分析を行う。

2.2 分析対象の選定

本研究では、分析対象として維新派「アマハラ」を選定した。「アマハラ」は1900年代初めから終戦までの南洋諸島における日本人移民について描いた作品である。作中では、意味内容が理解できないようなものから説明的なものまで、一つの作品に多様な形の発話や身体動作が登場するため、俳優の身体動作と発話される言葉の関係を分析するのに適すると考え分析対象とした。

2.3 分析データの準備

本研究では、「アマハラ」の映像データを用いて分析を行っていく。「アマハラ」は全体で1時間57分あるため、映像データをそのまま扱うのは困難である。そこで、映像に対し意味単位での分割を行う。本作品には劇団側が設定したM1～M10までの10個の区切りが存在するが、M1だけでも40分以上あるためMをシーンに分け、シーンをさらにセクションに分割する。

M以降のシーンやセクションへの分割は筆者の主観に基づき、「意味が変わった場所」「表現が変わった場所」を基準として分割を行った。これらの分割は筆者の主観に基づいて行っているが、M・シーン・セクションの関係は概ね以下のように説明できる。

M 劇団が設定した最も大きな時間的区切り
シーン 表現内容ごとに分割した区切り
セクション 俳優の身体動作などの表現手法ごとの区切り

上記の手法によって、総尺1時間57分の映像データをM10個、シーン26個、セクション61個に分割した。

各M、シーン、セクションはa-b-cというフォーマットで示す。aがMのID、bがシーンID、cがセクションのIDである。例えば、一番初めのセクションであればM1-A-1という形で表記する。本研究では映像データに対する記述やデータ付与をセクションの単位で行い、分析・考察の際は必要に応じてMやシーンの単位で行った。

3 写真日記とKJ法による分析

3.1 写真日記の手法を用いた記述データの作成

2.1節で、演劇を生きられるものとして扱うために、観客として一人称研究を行う必要性を述べた。一人称研究において重要なのは「一人称視点でしか得られない体感や思考のデータに依拠すること [4]」であり、それはつまり、本研究において観客としての筆者の一人称視点でのリッチな体験を丁寧に記述することが重要であることを意味する。本研究では、これを実現するための手法として写真日記の手法を応用した。

写真日記とは、ある場所を経験して知ったり気づいたりするものごとを写真とことばによって表現する媒体である [5]。写真日記では、写真に写っている事実を記述する事実記述、個々の事実から記述者が感じたことを記述する解釈記述、事実や解釈から記述者が体験したことを記述する経験記述の3種類の記述を行うことで、「全体論的なものごとを断片の集合によって記録する [5]」ことが出来る。

本研究では、この写真日記の手法を映像に対して行うことで、舞台上で行われた事実と、それによって観客としての筆者がどう感じたかの解釈・経験を複合的に記述した。すべてのセクションについて各々記述を行い、全61セクションで34,341文字の記述データとなった。

3.2 生タグの抽出

3.1項で作成した記述データには、俳優の身体動作や衣装、舞台美術、音響や照明など筆者の観劇体験を構成する様々な要素が含まれている。筆者の観劇体験がどのようなものであったかを分析するためには、この

¹筆者は演出家として活動をしているため、記述や分析の際には少々専門的な着眼点が含まれることは否めない。

多様な要素を出来る限り保持したまま分析可能な形にする必要がある。そこで諏訪 [4] が提唱する「生タグ抽出法」を用いた。生タグとは「多様な視点や価値観を示す要約的短文 [4]」のことである。図 1 は、セクション M9-A-12 における写真日記的記述（図上部枠内部分）と、そこから抽出された生タグ（図下部太文字部分）である。

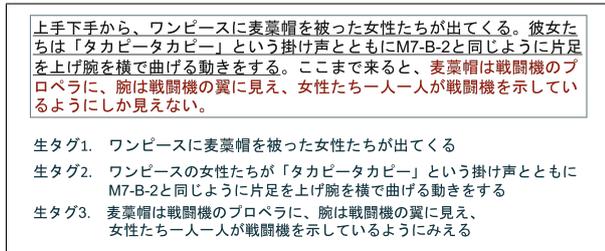


図 1: セクション M9-A-12 の写真日記的記述の抜粋とそこから抽出された生タグ

写真日記は、下線が引いてある部分が事実記述を示しており、赤文字になっている部分が筆者が解釈した内容である。生タグは、事実記述だけから抽出したものもあれば、解釈記述から抽出されているものもある。これらの抽出は、筆者が観劇体験において何が重要であったと感じたかを基準に行った。

この手法によって、本研究では最終的に 61 セクションの写真日記的記述から 479 個の生タグを抽出した。

3.3 KJ 法による記述データの分析

生タグデータは、映像の中に登場する俳優の動きや照明や音についての情報、そこから感じたことや想像した内容が複合的に記述されている。これらの異質なデータを、一つの枠組みの中で分析するために、本研究では KJ 法を分析手法として採用した。

KJ 法とは、文化人類学である川喜田二郎が考案した、データをボトムアップにまとめるための手法である。川喜多 [6] は、『ぜんぜん性質の違う、比べることのできない資料同士を集め、それらの組み合わせからどういう意味が見いだせるかという意味での「まとめる」過程』こそが重要だとし、そのための手法として KJ 法を開発した。

KJ 法では、個々のデータを記入した小さなカードを並べ、お互いに似てると感じるカード同士を寄せ集めていく。この時、データ同士を理論的にグループ化するのではなく、「なんとなく親近感が感じられた [6]」もの同士を集めることで、先入観や計画に縛られずボトムアップ的にデータをまとめることが可能になる。データがある程度集まってきたら、これらにタイトル（これを表札と呼ぶ）を付ける。データがこれ以上まとま

らなくなった時点で、表札および、いずれの表札にも入らなかったデータを第一階層のデータとする。次に、第一階層のデータ群を似たもの同士で集め、またこれらが集まってきたら再度表札を付けていき、これらが第二階層のデータとなる。この作業を表札データが 10 個前後になるまで繰り返すことで、バラバラだったデータが同じような性質や特徴を持つデータごとにまとめられる。そして、そこに付けられた表札を見ることでそのグループの性質が分かるのである。

本研究では、第三階層まで行い、第一階層表札が 84 個、第二階層表札が 22 個、第三階層では 7 個の表札を得た。

3.4 生タグの第二階層表札への所属割合

KJ 法では、基礎データとなる生タグは任意の n 階層において、重複なくいずれかの表札に含まれているため、生タグがどの第二階層の表札に属しているかの割合を調べることによって、M やシーンが作中においてどのような位置づけであるかや、観客の観劇体験にどのような影響を与えているかを分析することが出来る。

表 1 は M1~M10 における生タグの各表札に属する割合である。それぞれの M は独立しているため、M ごとに異なる色を付けており、割合が低い方から高い方にかけて色が濃くなるようにしている。

表を見ると M ごとに生タグが属する表札に特徴があることが分かる。例えば、M1 の列を見ると、M1 の記述から抽出されたタグは、ほぼすべての第二階層表札に分散的に属している。ただし、その中でも第二階層表札「G. 俳優たちの在り方に幾何学的・現象的な規則性を見出す」に属する割合が 16.56% と他に比べて多いことが分かる。これは、M1 において観客としての筆者が、俳優たちの全体的な動作や群舞的な動きに特に注目しながら作品を観ていることを意味している。

生タグが分散的に多くの表札に属していた M1 と対照的なのが M4 である。M4 では、抽出された生タグが 6 つの第二階層表札のみに属しており、特に「D. 言葉や知識によって漠然としていた想起がまとめ上げられる」と「J. 集団同士や集団と個人の関係から解釈が生まれる」の二つの表札がどちらも 27.27% 占める結果となっている。これは M4 が M1 に比べて、「想起をまとめる」「解釈を生まれさせる」などに特化した役割を担っていることを示唆している。

このように、KJ 法における生タグの分散傾向は、それぞれの M が観客の体験にどのような効果を与えているかを示すものであるといえる。

表 1: M1~M10 の各々から抽出された生タグが、第二階層表札のそれぞれに属している割合
注:M1~M10 のそれぞれの列の数字を縦に合計すると 100%になる。

第三階層表札	第二階層表札	M1	M2	M3	M4	M5
I. 表現された内容や情景を理解する	D. 言葉や知識によって漠然としていた想起がまとめ上げられる	4.46%	3.70%	12.00%	27.27%	11.76%
	L. 名詞や短い文の羅列によって情景が立ち現れる	6.37%	7.41%	0.00%	0.00%	1.18%
	O. 具体性の高い要素 (衣装・動作・音) によってシーンを理解する	5.10%	11.11%	16.00%	0.00%	10.59%
	T. 台詞と動作の合わせ技で情景が浮かび上がる	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	2.35%
II. 関係性や規則の中で作品を解釈する	G. 俳優たちの在り方に幾何学的・現象的な規則性を見出す	16.56%	7.41%	8.00%	9.09%	10.59%
	I. 過去のシーンとの対比で新たな解釈や変化に気付く	3.18%	0.00%	4.00%	0.00%	3.53%
	J. 集団同士や集団と個人の関係から解釈が生まれる	7.64%	14.81%	12.00%	27.27%	9.41%
	K. 俳優の視線や動作から舞台上に複数の次元を見出す	1.27%	0.00%	8.00%	9.09%	1.18%
III. 舞台や登場人物に同化しながら舞台をみる	Q. 俳優一人一人が特定の要素を持った人や物に見える	2.55%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	A. 様々な視点から舞台を観る	5.10%	11.11%	4.00%	18.18%	5.88%
IV. 視点や観点が誘導されていく	B. 俳優の動作や佇まいから登場人物の感情を思う	1.27%	14.81%	4.00%	0.00%	14.12%
	C. 台上の要素が減ることで特定の要素に集中させられる	1.91%	3.70%	4.00%	0.00%	4.71%
	F. 視覚的に変化する舞台	0.00%	3.70%	4.00%	0.00%	1.18%
V. 想像的世界の中に入っていく	S. 会話や動作の特定の要素が強調されて行われる	2.55%	0.00%	4.00%	9.09%	0.00%
	E. 舞台上の諸要素を受け入れて様々なことに思いを馳せたいくなる	5.73%	0.00%	0.00%	0.00%	1.18%
VI. 感覚的に舞台を感じる	P. 本来、目に見えないモノやコトの存在を舞台上に感じる	7.01%	0.00%	4.00%	0.00%	0.00%
	N. 発話や動作が音楽的に行われる	5.73%	3.70%	4.00%	0.00%	1.18%
	U. 舞台上の音や光が感覚に訴えてくる	11.46%	3.70%	8.00%	0.00%	5.88%
VII. 作品の良く分からなさに触れる	V. 音や光によってシーンが変化していく	1.91%	0.00%	4.00%	0.00%	5.88%
	H. 俳優の発話や動作の意図が分からない	2.55%	14.81%	0.00%	0.00%	9.41%
	M. 抽象的な要素 (衣装・道具・音) の意味を考える	7.01%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
	R. 衣装や身体の形が気になる	0.64%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

第三階層表札	第二階層表札	M6	M7	M8	M9	M10
I. 表現された内容や情景を理解する	D. 言葉や知識によって漠然としていた想起がまとめ上げられる	0.00%	0.00%	20.00%	13.33%	2.44%
	L. 名詞や短い文の羅列によって情景が立ち現れる	0.00%	0.00%	0.00%	3.33%	2.44%
	O. 具体性の高い要素 (衣装・動作・音) によってシーンを理解する	0.00%	6.06%	6.67%	0.00%	0.00%
	T. 台詞と動作の合わせ技で情景が浮かび上がる	0.00%	0.00%	0.00%	10.00%	0.00%
II. 関係性や規則の中で作品を解釈する	G. 俳優たちの在り方に幾何学的・現象的な規則性を見出す	0.00%	6.06%	0.00%	1.67%	2.44%
	I. 過去のシーンとの対比で新たな解釈や変化に気付く	10.00%	3.03%	10.00%	5.00%	4.88%
	J. 集団同士や集団と個人の関係から解釈が生まれる	30.00%	15.15%	6.67%	3.33%	2.44%
	K. 俳優の視線や動作から舞台上に複数の次元を見出す	0.00%	3.03%	0.00%	3.33%	0.00%
III. 舞台や登場人物に同化しながら舞台をみる	Q. 俳優一人一人が特定の要素を持った人や物に見える	0.00%	0.00%	0.00%	1.67%	0.00%
	A. 様々な視点から舞台を観る	0.00%	0.00%	20.00%	8.33%	2.44%
IV. 視点や観点が誘導されていく	B. 俳優の動作や佇まいから登場人物の感情を思う	30.00%	6.06%	10.00%	11.67%	2.44%
	C. 台上の要素が減ることで特定の要素に集中させられる	0.00%	3.03%	3.33%	8.33%	7.32%
	F. 視覚的に変化する舞台	0.00%	0.00%	3.33%	0.00%	0.00%
V. 想像的世界の中に入っていく	S. 会話や動作の特定の要素が強調されて行われる	0.00%	0.00%	6.67%	3.33%	12.20%
	E. 舞台上の諸要素を受け入れて様々なことに思いを馳せたいくなる	0.00%	0.00%	0.00%	3.33%	17.07%
VI. 感覚的に舞台を感じる	P. 本来、目に見えないモノやコトの存在を舞台上に感じる	10.00%	24.24%	3.33%	1.67%	19.51%
	N. 発話や動作が音楽的に行われる	0.00%	0.00%	0.00%	1.67%	9.76%
	U. 舞台上の音や光が感覚に訴えてくる	10.00%	0.00%	0.00%	5.00%	0.00%
VII. 作品の良く分からなさに触れる	V. 音や光によってシーンが変化していく	0.00%	0.00%	0.00%	1.67%	7.32%
	H. 俳優の発話や動作の意図が分からない	10.00%	18.18%	0.00%	3.33%	2.44%
	M. 抽象的な要素 (衣装・道具・音) の意味を考える	0.00%	6.06%	10.00%	6.67%	2.44%
	R. 衣装や身体の形が気になる	0.00%	9.09%	0.00%	3.33%	2.44%

4 身体動作と発話の意味性に着目した分析

4.1 意味の観点から作品を分析する

演出家の宮城聡 [7] は演劇における言葉の意味について以下のように述べる。

言葉の意味で観客を引っばってゆけば、観客の想像力は作品の力によって強く束縛される。(中略) 意味の伴う言葉を、それも文字ではなく、耳から受信している時、人間の左脳はフル回転でそれを処理しています。この作業をしているあいだは、色がきれいだとか美しいメロディだなあとかいう右脳の仕事はどうやらそっちのけになるようで、人は意味を追うことにすっかり「忙殺」されてしまいます。

言葉の意味的拘束力が強ければ、発話内容や具体的な場面状況は伝わりやすいが観客の想像可能性は制限され、意味的拘束力が弱ければ、劇中における具体性が下がり観客の想像力に依存する部分が大きくなる。日本演劇史において言葉の扱い方が変化してきたのは、作品表現を、どこまでこの言葉の意味に頼るかの度合いの変化だとも言える。そして、この現象は言葉に限らず、身体動作にも言えるだろう。日常的な行為を模倣する身体動作とダンスのような全身を用いた非日常的動作とでは、観客がそこから読み取る具体性が大きく異なり、具体的であればあるほど身体動作においても意味的拘束力は強くなると言える。

観客の体験から作品を分析する際に、この発話と身体動作における意味的拘束力は非常に重要な指標の一つであると言える。本稿では、このような個々の発話や身体動作が有する意味的拘束力の度合いを意味レベルと呼び、この意味レベルの観点から作品分析を行う新たな手法を提案する。

4.2 身体動作・発話タグを用いた意味レベルの評価

劇中における身体動作と発話の意味レベルを評価するためには、作品の映像から、舞台上で行われた身体動作と発話を観察可能な形とする必要がある。そこで、実際に登場した身体動作と発話に対し、その性質や特徴を示すタグを作成・付与していき、付与されたタグデータを 2.3 項で分割したセクションごとに集計することで、それらの種類の登場傾向がどのようになっているかを分析する。

4.3 意味レベルに応じた身体動作・発話タグの作成

まず、作中に登場した身体動作の特徴を示すタグを 9 個、発話の特徴を示すタグを 10 個作成した。これらのタグを、それぞれ意味レベルが高さが降順になるように並べ替え、身体動作タグには数字の、発話タグにはアルファベットの ID を付与した。次に、身体動作タグを「X1. 動作の目的が分かりやすい」「X3. 動作の目的が分かりにくい」「X2. 中間」に、発話タグを「X1. 発話の意味が分かりやすい」「X3. 発話の意味が分かりにくい」「X2. 中間」の、それぞれ 3 種類に分類した。これらの並べ替え・分類を行った結果が表 2 及び表 3 である。

表 2: 台詞タグの 3 分類

X1. 動作の目的が分かりやすい	1. 日常の動作
	2. 日常的ではないが行為の目的がはっきりしている
	3. 具体的に道具を使う
X2. 中間	4. 日常行為の一部を強制的に行う
	5. 動かない
	6. 抽象的に道具を使う
X3. 動作の目的が分かりにくい	7. 複数人で形をつくる
	8. 身体で形をつくる
	9. 日常的ではなく目的もはっきりしない

表 3: 発話タグの 3 分類

Y1. 発話の意味が分かりやすい	A. 説明的意味が分かる文
	B. 短文
	C. 問いかけ
	D. 掛け声
Y2. 中間	E. 動詞の羅列
	F. 名詞の羅列
	G. 呼びかけ
Y3. 発話の意味が分かりにくい	H. 詩的な (意味が定まらない) 文
	I. 擬音語
	N. 発話なし

4.4 身体動作タグと台詞タグの同時出現数の算出

あるセクションにおいて、任意の身体動作/発話タグ X が一度でも観察された場合、そのセクションにおける身体動作/発話タグ X は出現、一度も観察されなかったら非出現とした上で、セクションごとにどの身体動作タグとどの台詞タグが同時に出現しているかを算出しシーンごとに集計した。表 4 は、シーン M1B における集計例である。

表 4: シーン M1B における身体動作・台詞タグの出現数

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1	1	0	1	1	0	1	0	0
B	0	0	0	1	1	0	1	0	1
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D	0	0	0	0	0	0	0	0	0
E	0	0	0	2	0	0	2	0	0
F	0	0	0	3	1	0	3	0	1
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	0	0	0	2	1	0	2	0	1
I	0	0	0	2	0	0	2	0	0
N	0	0	0	3	1	0	1	0	2

表を見ると、出現箇所が中央から右下にかけて偏っていることが分かる。身体動作タグは左から右に行くほど、台詞タグは上から下に行くほど、意味レベルが低くなるように並べている。そのため、表中央から右下に出現傾向が偏っているということは、M1B というシーンにおいて、観客が直接的に意味が理解できる身体動作と台詞が比較的少ないということが言える。

このタグ同士の出現数の集計は、データとして傾向は見られるものの、身体タグと台詞タグの組み合わせが90通りあり、分析するには少々細かすぎるため、これらを4.3項で作成したX1~X3、Y1~Y3の分類を用いて9象限にまとめたものが表5である。この意味レベルをまとめた9象限の表を意味レベル平面と呼ぶ。

表 5: シーン M1-B の意味レベル平面

		身体動作の意味レベル				
		高	←		→	低
			X1	X2	X3	
高	↑	Y1	2	4	3	
		Y2	0	6	6	
		Y3	0	9	8	
低	↓					

元の表に比べ、表5では中央から右下(X2Y2からX3Y3)へのタグの偏りがより明確になっていると言える。この意味レベル平面を用いてMごとのタグの偏りを算出することで、それぞれのMの役割や作品の構造の分析が行える。

4.5 意味レベル平面を用いたMの分析

Mごとに意味レベル平面を算出すると、それぞれのMの意味レベルの傾向が分かる。例えば、表6、表7はそれぞれM1、M8における意味レベル平面である。

表 6: M1 の意味レベル平面

		身体動作の意味レベル				
		高	←		→	低
			X1	X2	X3	
高	↑	Y1	3	9	11	
		Y2	1	9	12	
		Y3	5	20	21	
低	↓					

表 7: M8 の意味レベル平面

		身体動作の意味レベル				
		高	←		→	低
			X1	X2	X3	
高	↑	Y1	8	3	0	
		Y2	0	0	0	
		Y3	3	1	0	
低	↓					

図を見るとM1では意味レベル平面のうち右下(X2Y2からX3Y3)に偏りがあり、M8では左上(X1Y1)に偏りがあることが分かる。これは、M1では身体動作・発話共に直接的に意味が分かる表現の割合が低く、M8では直接的に意味が分かりやすい表現の割合が高いことを示している。

5 2つの分析結果から見るMの役割

3節で示した生タグ抽出法及びKJ法と4節で示した意味レベル平面を用いた分析結果はそれぞれ異なる性質を有する。生タグ抽出法及びKJ法を用いた分析結果は、舞台上で表現された内容から筆者記述をもととして、それぞれのMから観客としての筆者が得た体験を示しており、意味レベル平面を用いた分析結果は、作品に登場する身体動作や発話を分類・集計することで、それぞれのMにおける表現の意味レベルの傾向が示している。これらの二つの分析結果を統合することによって、Mごとの表現の意味レベルが観客としての筆者の体験にどのような影響を与えたかを述べる事が出来る。

例えば、作品の最後を飾るM10について二つの分析結果を確認する。KJ法の結果では、M10から抽出された生タグの属する割合の高い上位2つの第二階層表札は「P. 本来、目に見えないモノやコトの存在を舞台上

に感じる」(19.51%)、「E. 舞台上の諸要素を受け入れて様々なことに思いを馳せたくなる」(17.07%)となっており、これらはいずれも第三階層表札「V. 想像の世界の中に入っていく」という表札に属している。これは、M10が観客を想像の世界の中に連れていく役割を強く担っていることを示している。同時に、意味レベル平面を見ると、身体動作・発話共に意味レベルが低い表現でM10が構成されていることが分かる。

表 9: M10 の意味レベル平面

		身体動作の 意味レベル			
		高 ←	→ 低		
発話の 意味レベル	高	M10			
		X1	X2	X3	
	Y1	0	2	1	
	Y2	0	8	7	
	低	Y3	0	10	6

これらの結果から、M10では意味レベルの低い表現がなされることによって、作品の最後に観客を想像の世界に送り出し、終わりへの余韻を感じさせる役割を担っていると言える。

同様にM1からM10までの分析を行った結果が表8である。表中意味レベルは、偏りがあった場合は偏りが強かった意味レベル(低・中・高)を記し、偏りがない場合は「偏無」と記している。

このように、本稿で示した2つの分析手法によって作品の意図に着目した表現の分析と、それが観客に与える効果の両方を分析することが出来るのである。

表 8: M1~M10 の身体動作・発話の意味レベルと観客としての筆者に与えた体験

M	意味レベル		Mが筆者の観劇体験に与える役割
	身体動作	発話	
M1	低	低	意味レベルの低い表現によって徐々に馴染んでいく
M2	偏無	偏無	意味レベルが混在し物語へと引き込んでいく
M3	低	低	発話の意味レベルを徐々に高くしていくことで具体的な背景を理解させる
M4	中	高	意味レベルの高い発話によって物語について語り始める
M5	偏無	偏無	意味レベルを下げることで観客に登場人物に対する感情移入や想像をさせる
M6	偏無	低	意味レベルが低い表現によって想像的世界へと入り込む
M7	低	偏無	発話の意味レベルが高いにもかかわらず想像的世界が広がっていく
M8	高	高	意味レベルの高い表現で観客を想像的世界から連れ戻す
M9	中	中	意味レベルが混在し理解と解釈を同時に引き起こさせる
M10	低	中	意味レベルが低い表現で観客を余韻へと浸らせる

6 意味レベル平面を用いた他作品の分析

本稿では、写真日記及びKJ法と意味レベル平面を用いた分析の2つの手法を用いて「アマハラ」を対象に分析を行った。本節では、これらの手法のうち、意味レベル平面を用いて他の作品が分析できるかを試みる。

6.1 分析対象の選定

本研究の分析手法が他作品でも使用できるかを調べるには、「アマハラ」と全く異なる表現を持つ作品を分析対象にするのが良い。「アマハラ」は、日本演劇史においてアンガラ演劇の系譜を引いた維新派の作品である。そこで、アンガラ演劇とは全く異なる思想・表現を持つ、平田オリザ演出の「眠れない夜なんてない」を選定した。

6.2 動画データのシーン及びセクションへの分割

「眠れない夜なんてない」も「アマハラ」と同様に、M・シーンID・セクションIDに分割する。「眠れない夜なんてない」では、脚本で場面が3段階に分けられていたため、これをそのまま、M・シーン・セクションとし、1時間58分の映像をM3個、シーン12個、セクション42個に分割している。

意味レベル平面を用いて「眠れない夜なんてない」の分析が可能かの判別は、M1を対象に分析を行うことで検証する。

6.3 タグの出現数の算出

4.4 節と同様の手法で、M1 に登場したタグの出現数を集計したものが表 10 である。

表 10: M1 における身体動作・台詞タグの出現数

		身体動作の 意味レベル			
		高	←	→	低
発話の 意味レベル	高		X1	X2	X3
	Y1	41	27	5	
	Y2	0	0	0	
	低	Y3	0	0	0

表を見ると、M1 に出現したタグは Y1 にしか存在せず、X 軸方向に関しては X1、X2、X3 の順で出現数が多い。これは、「眠れない夜なんてない」という作品の M1 が意味レベルの高い発話・動作ばかりで構成されていることを示す。

6.4 「アマハラ」と「眠れない夜なんてない」の比較

平田オリザの作品は、客観的に観察できる日常をそのまま観客に提示することを試みることを特徴とする。我々の日常のコミュニケーションは意思伝達を目的とするため、日常を模した平田の作品において意味レベルの高い発話や身体動作多いというのは自然なことであると言える。同時に、この結果は「アマハラ」と「眠れない夜なんてない」の2つの作品の表現傾向が全く異なることも示している。「アマハラ」において、タグの出現数が表左上に寄っていたのは M8 のみであり、ほとんどの M では、発話または身体動作の意味レベルが中間もしくは低いものへ偏りがあった。これは、「アマハラ」が日常的な発話・身体から離れた、強い非日常性を帯びた作品であることを意味している。

6.5 意味レベル平面を用いた分析手法による作品の位置づけ

上記で示された2つの作品の傾向は、アングラ演劇の非日常性と、日常をありのまま描く静かな演劇との対比を如実に示していると言えるだろう。これは、意味レベル平面を用いた分析によって複数作品を比較することで、演劇史における作品の位置付けが可能であることを示唆している。日本の演劇の傾向が、新劇、ア

ングラ演劇、静かな演劇と変化していったのは1節で述べた通りであるが、これらの傾向はある日突然変わるようなものではない。新劇とアングラ演劇の中間的な作品や、アングラ演劇から静かな演劇への過渡期に存在していた作品などもあるだろう。上記の結果は、意味レベル平面分析を行うことで、これらの作品を細かく位置づけ、より詳細な演劇史の在り方を定義できる可能性も示している。

7 おわりに

本稿では、演劇作品を対象に、KJ法を用いた分析手法と表現の意味レベルに着目した分析手法の提案を行った。これらの手法は、個々の作品を分析するだけでなく、演劇史の中での作品傾向の移り変わりや、一人の作り手の生涯での作品特徴の変遷などの分析への応用が期待できるだろう。本研究が今後の演劇研究の一助になれば幸いである。

参考文献

- [1] 鈴木忠志『演劇とは何か』, 岩波新書; 新赤版 32, 東京: 岩波書店, 1988, ISBN: 4004300320.
- [2] 諏訪正樹, 堀浩一「特集「一人称研究の勧め」にあたって」『人工知能』28.5 (2013), pp. 688-688, DOI: 10.11517/jjsai.28.5_688.
- [3] 諏訪正樹他『一人称研究のすすめ: 知能研究の新しい潮流』, 近代科学社, 2015, URL: <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BB18628427>.
- [4] 諏訪正樹『一人称研究の実践と理論: 「ひとが生きるリアリティ」に迫るために』, jpn, 東京: 近代科学社, 2022, ISBN: 9784764906532.
- [5] 藤井晴行, 篠崎健一「写真日記を作成することによる空間図式探究」『日本認知科学会第34回大会予稿集』(Sept. 2017).
- [6] 川喜田二郎『発想法: 創造性開発のために』, jpn, 改版, 中公新書; 136, 東京: 中央公論新社, 2017, ISBN: 9784121801364.
- [7] 宮城聰『意味を突破する』, <http://www.kunauka.or.jp/jp/miyagi/dramaturgy02.htm>, 1993.