

# 同時多発会話を構築する演出家のスキル

## Director's Skills on Constructing the Simultaneous Conversations

後安 美紀 科学技術振興機構さきかけ・ATR 認知情報科学研究所  
深谷 拓吾 ATR 認知情報科学研究所  
辻田 勝吉 大阪工業大学 電気電子システム工学科

### 1. はじめに

ものを作る名手はしばしば「素材が語りかけてくるものに耳を澄ませる」というようなわざ言語[生田 87]を用いる。例えば陶芸家は土味を生かすために理想の陶土を捜し求めそれを徹底的に研究、格闘しながら作陶する。しかしそのとき陶芸家は素材である土とのあいだで実際に声に出して対話しているわけではない。あくまで内的な対話である。しかし幸か不幸か演劇という芸術行為は事情が異なる。演劇を構成する素材は俳優という人間である。演出家は創作過程の渦中で文字通り俳優と対話している。本論文では、熟練した演出家が創作過程で発したことばを取り上げる<sup>\*1</sup>。

創作過程の渦中にある演出家のことばを取り上げることには次のような意義がある。

人工知能研究において様々な分野の熟練者のプロトコルが質量とともに長年蓄積されてきた。しかしそれが作業過程に生じた実際の思考内容を正確に反映しているのかどうか常に問題となっていた。演劇の創作過程における演出家のことばを俎上に上げるのは、その点において有利である。演出家のことばには、素材である俳優のパフォーマンスにどのような評価を与え、何をしてほしいのかなど、素材に対する内的思考過程の様子がほぼリアルタイムに反映されるからである。

諏訪は「自分の認知過程を認知すること」をメタ認知と呼び、メタ認知的言語化は「あるレベルの身体知を獲得した状態（自動化フェーズ）を壊すことを通して、新たな変数（もしくは高次変数）の存在を気づかせ、新旧の変数を統合する形で身体と環境の関係の再構築を促す」と考えている[諏訪 05]。筆者らは、演出家のことばはメタ認知的言語化の効果と同様のものを俳優にもたらしていると考えている。すなわち本論文は、定義上諏訪のいうメタ認知研究として位置づけられるものではないが、少なくとも次のように関連しているといえる。

演出家のことばは、過去の自分の認知に向けられてい

るのではなく、他者である俳優に向けられている。しかし先に述べたように、演出家にとって俳優は自己の演劇作品を構成する素材である。諏訪のメタ認知が、内なる他者としての過去の自分に対する認知という時間遅れをもった認知であるとすれば、本論文における演出家による俳優身体に関する認知とは、他者である俳優の身体を通して自分の表現したいものを探るといった空間的にメタレベルに立った認知だといえる。

生態心理学者の佐々木正人によれば、演劇は、没入している俳優の運動体とそれとは別の視点を持ってそこに介入している演出家の運動体の二重の構造を持つという[後安 06, pp. 53-54]。演出家に着目するのは、個の多様性をそこなわずどのように集団としてのまとまりを表現していくかという今日のリーダー役の人間に必要とされるスキル、すなわち自分も集団のなかの一員として存在しながら集団を制御していくスキルを問うことにつながってくると考えられる。本研究では演出家と俳優の異なる運動体の二重構造もつ演劇的営みをシステムダイナミクスとして捉え、演出家が集団的創造行為をいかに制御しているのかという制御の観点から人間行動のシステム論的議論を展開することである。

### 2. 方法

#### 2.1. フィールドワーク

実際に作品の出来上がる過程を観察するというフィールドワークによる事例検証の方法を採った。対象として選んだのは、平田オリザ（劇団青年団主宰）の2つの作品の舞台稽古である。ひとつは『上野動物園再々襲撃』という、2001年の初演から数えて5年ぶりに再演された作品である。もうひとつは『ソウル市民・昭和望郷編』という新作である。再演作品の指示の傾向はすでに明らかになっている部分もあるが[後安 07]、本論文では台本も固まっている再演作品と稽古をしながら台本を書き上げていく新作とではどのように演出法が異なるのか比較検討する。そして、再演と新作という違いにも関わらず、もし同じような傾向が見いだされたら、それは作家の表現特性を表していると考えられる。

<sup>\*1</sup> 本論文は、The Second International Workshop on Kanseiの extended abstract [Goan 08]をもとに、大幅に加筆修正したものである。

## 対象 1

2006 年度青年団第 50 回公演作品『上野動物園再々々襲撃』(再演)の全稽古と本番

### ・参加者

演出家と上記作品に登場する 17 人の俳優

### ・稽古場と実施期間

- 1) スタジオ走り穂 4月5日(水)~4月9日(日)
- 2) こまばアゴラ劇場 4月10日(月)~4月23日(日)
- 3) キラリ ふじみ 4月24日(月)~5月10日(水)
- 4) 紀伊國屋サザンシアター(本番も)  
5月11日(木)~5月15日(月)

## 対象 2

2006 年度青年団第 52 回公演作品『ソウル市民・昭和望郷編』(新作)のほぼ全部の稽古

### ・参加者

演出家と上記作品に登場する 25 人の俳優

### ・稽古場と実施期間

- 1) 大雪青少年交流の家 8月10日(木)~8月26日(土)
- 2) こまばアゴラ劇場 8月27日(日)~9月9日(土)
- 3) スタジオ走り穂 9月10日(日)~9月23日(土)
- 4) こまばアゴラ劇場 11月5日(日)~11月14日(火)
- 5) アトリエ春風舎 11月16日(木)~12月3日(日)
- 6) 吉祥寺シアター 12月4日(月)~12月11日(月)  
(おもに本番・稽古の様子はビデオ収録できなかったため分析対象より除外)

## 2.2. 演出家の出した指示数の集計と分類

演出家の出した指示の集計と分類にあたっては先行研究の方法を踏襲した [後安 07]。ビデオ記録とフィールドノートをもとにして、すべての指示が逐語的に書き起こされた(全数調査)指示の数え方の基準は、「誰に、何を」命令したかをひとつの単位と見なし、1 個の指示として数えた。さらにそれらを直接制御と間接制御という 2 種類のカテゴリーに分類した [出口 99, 00]。指示の分類にあたっては、2 人の評定者が取り組み、異なる評定を下した場合は、協議のうえあるひとつのカテゴリーに決定した。分類基準は以下のとおりである。

- ・**直接制御**：個々の俳優の内部状態およびその行動の時間発展を逐一直接的に制御し、俳優の行動シーケンスを直に規定するタイプの指示。たとえば「あと 2 秒遅らせて」「あいつのセリフが終わるときに言い始めて」など、直接的にどうすればいいか指定しているタイプの指示。この種の制御を受けることにより、システムの構成要素であるエレメント(俳優)の行動は立ち居振る舞いの一つ一つが詳細に規定され、目標行動追従型の行動となっていく。
- ・**間接制御**：俳優の内部状態あるいは行動の時間発展を

直接制御するのではなく、俳優の行動や、俳優間のやりとりの関係性についての境界条件を制御することで、エージェント集団(俳優集団)のマクロな特性を制御するタイプの指示。たとえば「もっと早く」とコメントを出すだけで、どのくらい早くするかについては俳優の判断にまかせるようなタイプの指示。この種の制御では具体的な目標とすべき行動の時系列パターンや状態について規定するのではなく、システムのエレメントであるエージェント集団が向かうべき全体行動の方向性、すなわち非平衡ダイナミクスを持つシステムの終局的有界安定状態が存在するとすれば、その状態へ向けた方向性を拘束条件あるいは境界条件を与えることにより制御する。従って各エージェント(俳優)が内部状態として自己解釈すべき曖昧な表現、そしてエージェント間の関係性を与えただけの表現などを用いて俳優の行動に拘束をかける指示がなされる制御形態を指す。

## 3. 結果と考察

### 3.1. 全指示数と単位時間あたりの指示量

再演もの『上野動物園再々々襲撃』で出された指示の合計数は 1237 個であった。新作『ソウル市民・昭和望郷編』では合計 3964 個の指示が出され、再演ものを大きく上回っていた。それぞれの作品の稽古から休憩時間を除いて実質的な純粋稽古時間を算出すると、再演ものは 56 時間 19 分、新作は 78 時間 22 分であった。それぞれの作品で 1 分間あたりの指示量を出すと、再演ものは 0.36 個、新作は 0.84 個であった。新作の稽古は再演ものの稽古よりも高いペースで指示が出されていたことが明らかになった。

### 3.2. 直接制御と間接制御

再演もの『上野動物園再々々襲撃』で出された指示のうち、直接制御に分類されたものは 457 個(37%)、間接制御に分類されたものは 780 個(63%)であった。2 人の評定者の判断(見かけ)の一致率は 0.84 で、偶然の一致率の可能性を除外した Kappa 統計量は 0.66 だったので、かなりの一致率であったといえる。新作『ソウル市民・昭和望郷編』で出された指示のうち、直接制御に分類されたものは 1893 個(48%)、間接制御に分類されたものは 2071 個(52%)であった。2 人の評定者の判断(見かけ)の一致率は 0.88 で、偶然の一致率の可能性を除外した Kappa 統計量は 0.75 だったので、かなりの一致率であったといえる。再演ものと比較して新作の稽古のほうが直接制御の指示が出される傾向が高かった。これは、新作では稽古をしながら台本そのものを作っていく過程が存在したためだと考えられる。

なお見かけの一致率が両作品とも 80% 台になってし

再演もの『上野動物園再々襲撃』

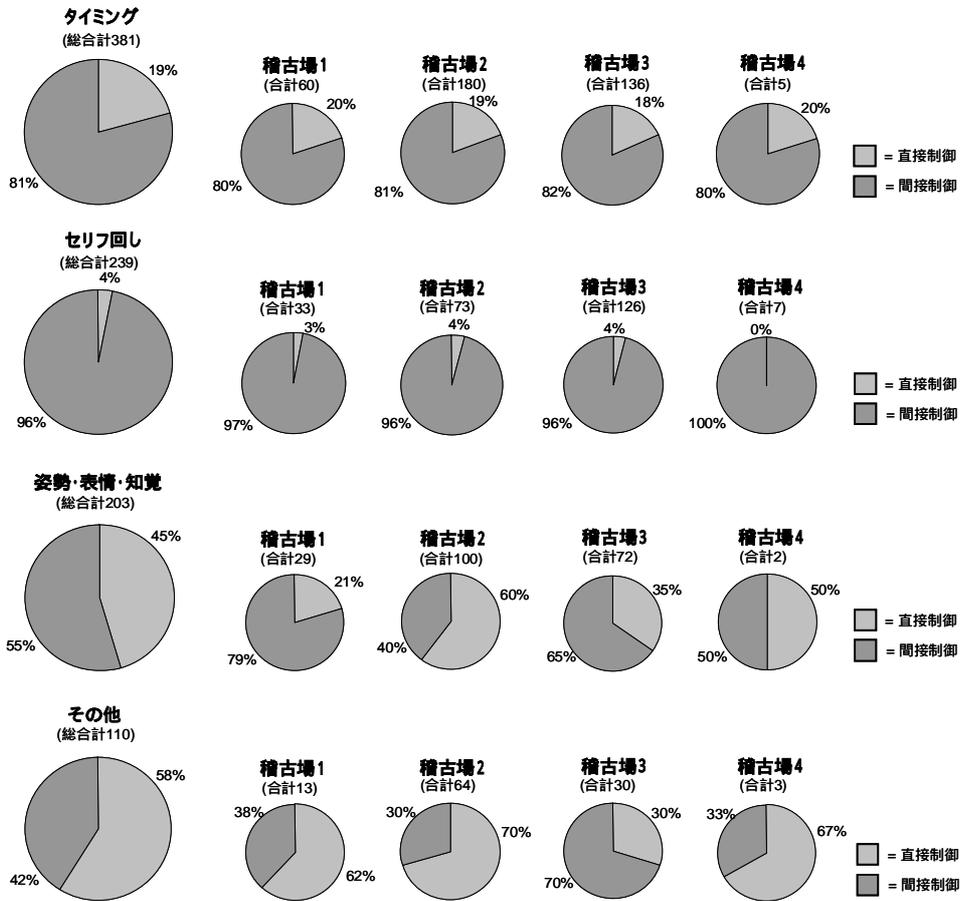


図 1 再演ものの指示内容別の直接制御と間接制御の割合.各指示内容ごとに大きい円グラフは全ての積古を通した全体の割合を,小さい円グラフは積古場別に直接制御と間接制御の割合を算出したものを示している.

新作『ソウル市民・昭和望郷編』

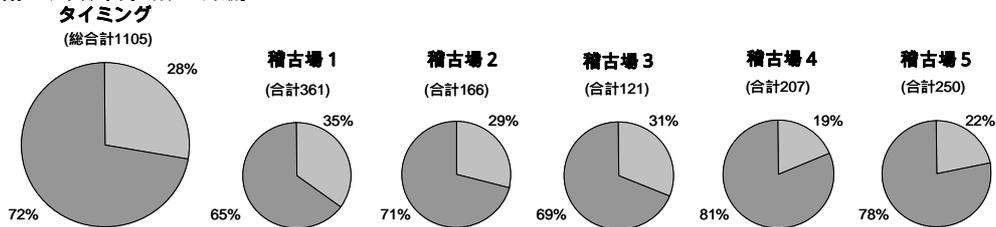


図 2 新作で出されたタイミングに関する指示の直接制御と間接制御の割合.大きい円グラフは全ての積古を通した全体の割合を,小さい円グラフは積古場別に直接制御と間接制御の割合を算出したものを示している.

まったのは,間接制御を 0,直接制御を 1 として分類していったための単純な打ち間違いの他に,「切って」という演出家独特の言い回しに対する評価と,「こないだの

通しのほうがよかった」など一日以上も前の過去のこと言及した指示に対する評価が分かれたしまったことにある.協議のもとそれらはすべて「間接制御」として分

類することにした。

### 3.3. 直接制御と間接制御の割合の時系列変化

直接制御と間接制御の割合の時系列変化を検討する。先に述べたようにそれぞれの作品の稽古は次々と稽古場を変えながら進行していった。

稽古場ごとに、直接制御と間接制御の割合を算出した結果、再演ものでは直接制御の割合が稽古進行につれていったん増えたのちに減っていくという傾向が、新作では前半の稽古では直接制御と間接制御の割合が約半々であったのに対し、後半の稽古で直接制御の割合が小さくなるという傾向が観察された。新作では稽古初期の段階でセリフを付加する指示が圧倒的に多く出されていた。これらはすべて直接制御に分類されている。ゆえに再演ものと比較して新作のほうが前半の稽古の段階で直接制御の割合が比較的高くなっているのだといえる。演出家平田オリザの説明を借りれば、新作の稽古初期の段階は演出家としてではなく劇作家として劇作りに参加していたのだといえる [後安 06, p. 50]。

### 3.4. タイミング制御に関する不変的な特徴量

様々な同時多発会話作品構築にあたってタイミングに関する指示の占める割合は常に多かった [後安 06, 07]。それが一貫した方略をもって出されているとするならば、タイミングの制御が作品作りにおいて重要な役割を示しているといえるだろう。それを調べるべく、作品ごとに、先行研究 [後安 07] の分類基準にのっとりた指示内容別に、直接制御と間接制御の割合の時系列変化を算出した。図 1 に再演もの『上野動物園再々々襲撃』の結果を示す。それをみると分かるように、タイミングに関する指示は稽古進行を通じて約 2 割が直接制御、約 8 割が間接制御と常に一定であることが明らかになった。このことは平田オリザはタイミングに関する指示については常に一貫した方略をもって指示を出していることを示唆している。新作『ソウル市民・昭和望郷編』の結果も興味深いものであった。タイミング以外の指示では再演ものと同じ傾向が見られたが、タイミングに関しては、稽古の前半は 30% 以上が間接制御に分類されたものの、稽古の後半から（具体的には 4 番目の稽古場から）、約 2 割が直接制御、約 8 割が間接制御と再演ものの結果と同じ割合に収束していた。タイミングに関する指示の結果だけを抜粋して図 2 に示す。平田オリザは稽古するにあたって劇作家と演出家のふたつの役割を使い分けていると先にも述べたが [後安 06, p. 50]、タイミングの指示の出され方が新作稽古の後半のフェーズになって再演ものの初期段階と同じ状態になるというこの結果は、劇作家と演出家の 2 つのモードの違いとその転換点を示していると考えられる。

## 4. おわりに

本論文では創作過程の渦中にある熟達者のことばを取り上げるべく、日本を代表する演劇人である平田オリザの演出時に出された指示の分類作業をおこなった。演出家のスキルに焦点を当てるのは、システムダイナミクスにおけるルールダイナミクスの観点、すなわち集団創作の制御方法の観点から演劇的営みを明らかにすることを意味する。

再演ものと新作の 2 作品の稽古で出された指示を検討した。再演ものと新作の違いは、直接制御と間接制御の割合の差に現れた。全体的に見れば、新作の稽古のほうが直接制御の指示が出される割合が高かった。しかし直接制御と間接制御の割合の時系列変化を見ると、両者とも後半になると間接制御が増える傾向にあった。ただしここでもタイミングに関する指示がポイントとなった。再演ものは稽古が進行しても一貫して常に直接制御と間接制御の割合が 1 対 4 で推移していたのに対し、新作の稽古では後半になって初めてこの値に収束した。

まとめると同時多発会話の構築にあたって、平田オリザはタイミングの制御が重要な課題であると認識しており、タイミングに関する指示の出し方の方略は安定しているといえることができる。今後の課題は、いかにそうなるかに関する理論面の整備をおこないながら、1 対 4 という値が同時多発会話の制御における不変量なのかどうか見極めていくことである。

## 参考文献

- [出口 99] 出口弘：多主体複雑系と間接制御，システム情報学会誌，Vol. 4, No. 5, pp. 227-235 (1999)
- [出口 00] 出口弘：複雑系としての経済学，日科技練出版社 (2000)
- [後安 06] 後安 美紀：演劇と同時多発会話，佐々木 正人編，アート / 表現する身体 - アフォーダンスの現場 -，pp. 25-54，東京大学出版会 (2006)
- [後安 07] 後安 美紀，辻田勝吉：演劇創作過程におけるシステムダイナミクス，認知科学，Vol. 14, No. 4, pp. 509-531 (2007)
- [Goan 08] Goan, M., Fukaya, T. and Tsujita, K.: A study of creative process of making a drama from viewpoint of system dynamics, Proceedings of The Second International Workshop of Kansei, pp. 4-7
- [生田 87] 生田 久美子：「わざ」から知る，東京大学出版会 (1987)
- [諏訪 05] 諏訪正樹：身体知獲得ツールとしてのメタ認知的言語化，人工知能学会誌，Vol. 20, No. 5, pp. 525-532 (2005)