

映画・演劇の批評文における記述対象の分類 Categorization of descriptions in Movie and Theater Critiques

村井 源[†], 川島 隆徳[†], 工藤彰[†]
Hajime Murai, Takanori Kawashima, Akira Kudou

[†] 東京工業大学大学院社会理工学研究科
Graduate School of Decision Science and Technology Tokyo Institute of Technology
h_murai@valdes.titech.ac.jp

Abstract

Although reputation analyses have been developed by utilizing NLP technology, such studies focus on texts on the Web. Critiques of humanities are not seen as main target of those analyses. The purpose of this research is to found a basis of profound semantic analysis of critique. Critiques about movie and theater, which are total work of arts, were selected as target, and nouns especially names of person and titles of works were extracted. Extracted words are categorized and characteristics of movie and theater were analyzed.

Keywords — critique, movie, theater, numerical analysis

1. はじめに

Web 上の Blog や商品レビューなどの大規模なテキストコーパスに対して、テキストマイニングの手法を用いた計量的な分析手法の研究が近年盛んになってきている[1]. これらの多くの研究における目標はマーケティングに向けての対象商品評価の効率的な抽出が中心であるため、効率よく大規模なテキストを収集可能な Web 上のコーパスが主要な分析対象となっている. しかし Web 上でレビューと従来の批評には質的な差異があることが明らかとなっている [2]. 長い歴史を通じて文学、音楽、映画、演劇などの様々な芸術分野に対し、高度な批評の文化が構築されてきているが、これらの人文学的な評価テキストの計量的分析はあまりすすめられてこなかった.

このような現状に対し筆者らは文学[3]や音楽[4]の分野で伝統的な批評文の計量的分析を行ってきており、各分野における批評での特徴的要素と背景にある価値観の計量的な抽出を行ってきた. また、現代的エンターテインメントであるコンピューターゲーム[5]とアニメ[6]作品に対する批評・感

想文に対する計量分析も行っている.

本研究では先行研究の結果に合わせて、物語・音楽・美術・パフォーマンスなどの要素を含む総合的な芸術である映画と演劇の批評テキストを電子テキスト化して比較し、その批評対象の傾向や相違を計量的に分析する手法の確立を模索する. 総合的な芸術に対する批評を分析することで、それらが内包する個々の分野が批評者にとってどの程度の重要性を与えられているのか、個々の分野がどのような関係性にあるのかということが分析可能になると期待される.

2. 研究の目的

批評文の計量的分析の最終的な目標としては、人間の評価の機械的な意味分析であると考えられる. しかし人文学的な対象における批評文では、高度なレトリックが多用されるため、作品に対して肯定的か否定的かというような単純なレベルの分析であっても精度の高い特定が困難であることが予想される.

そこで本研究では、まずあるセンテンスが何に対して批評を行っているか、批評の具体的な対象を計量化することで、より深い意味分析に向けての基礎固めをすることを目標とする. あるセンテンス、あるいはさらにその中の小部分である命題が何に対しての批評かを特定し計量的に扱えるようになれば、批評文の持つ全体としての論理構造や、ある対象において注目されるべき点とそうでない点の相違などの計量的な特徴が分析可能になると考えられる. また、今後計量的なレトリック分析が進展すればどの対象に対してどのような評価を下しているかの分析も精度よく可能になると

期待される。

3. 対象となるデータ

本研究においては、さまざまな批評の中で総合的な表現を扱う映画と演劇を取り上げ、どのような要素が批評の要素となりうるかを検証する。映画と演劇の評論テキストとしては、非商業系で評論として定評のある『映画芸術』[7]『シアターアーツ』[8]を取り上げる。対象巻号はそれぞれ、『映画芸術』が374号(1995年)から430号(2010年)、『シアターアーツ』が1号(1994年)から41号(2009年)である。対象巻号の内で、基本的に一つの作品について批評した連載記事のみを選択し、『映画芸術』では604作品への批評記事(テキストで2.1MB)、『シアターアーツ』では256作品への批評記事(同1.4MB)を電子化した。

4. 人名の抽出と分類

得られた電子テキストに対して、映画・演劇それぞれの専門用語と固有名詞の辞書(約9000語)を作成し、Mecab[9]を用いて形態素解析を行った。なお、映画・演劇・書籍等の各タイトルは固有名詞として登録した。また形態素解析結果をTextSeer[10]を用いて集計した。

また辞書と別に、各批評文コーパス中で言及される各作品に監督・演出・脚本等で関わった制作側スタッフのデータベースを作成した。データ化された作品は映画批評で1636タイトル(内批評対象タイトル604)、演劇批評で671タイトル(内批評対象タイトル256)である。作品と関連する人名として登録するのは、各作品に対して批評文コーパス中で言及された人物に限定した。なお、映画批評ではこれに合わせて、「キネマ旬報映画データベース」[11]より抽出した各タイトルのスタッフと出演者データを追加した。

また、上記のタイトルと関連する人名のデータベースには含まれないが批評文中に出現する各人物に対し、映画・演劇・音楽・美術・文学・思想・マンガ・その他等の、主に関係する分野のタグによりカテゴリー化した。ただし、原作・音楽・主

題歌等で作品データベースに名前が含まれる人物は、その主たる業績でカテゴリー化を行った。(ex. 文学者が映画の原作を書いた場合には文学のカテゴリー) 芸能人・タレント等が俳優として出演する場合には芸能人というカテゴリーは設けず映画・演劇として数えた。

各評論で出現する人名をカテゴリーに分類した結果を表1、表2に示す。表中での回数はある人名が出現した批評数の合計を示し、人数は全批評中に出現した人名の数を重複なしに数えたものである。

表1 映画評論での出現人名のカテゴリー分類

	回数		人数	
	頻度	%	頻度	%
映画関連	2336	85.8	1488	83.8
演劇関連	11	0.4	9	0.5
文学関連	162	5.9	120	6.8
音楽関連	89	3.3	71	4.0
思想関連	49	1.8	27	1.5
美術関連	17	0.6	15	0.8
その他文筆	5	0.2	5	0.3
漫画関連	48	1.8	37	2.1
その他	6	0.2	4	0.2
合計	2723		1776	

表2 演劇評論での出現人名のカテゴリー分類

	回数		人数	
	頻度	%	頻度	%
演劇関連	1164	84.9	771	82.6
映画関連	29	2.1	25	2.7
文学関連	72	5.3	57	6.1
音楽関連	43	3.1	32	3.4
思想関連	37	2.7	24	2.6
美術関連	15	1.1	14	1.5
その他文筆	8	0.6	7	0.8
漫画関連	1	0.1	1	0.1
その他	2	0.1	2	0.2
合計	1371		933	

表 1・2 より批評中の人名は、映画批評中での映画関連人名が演劇批評中での演劇関連人名に対して倍程度ある。比率でみると、各批評中の文学・音楽関連人名は映画・演劇それぞれの全体に対し同程度であるが映画の方が若干高くなっている。一方で、思想・美術は演劇批評中での出現比率がそれぞれ 2.9%と 1.1%であるが、映画批評中では 1.8%と 0.6%となっており差が開いている。一方でマンガ関連の人名は映画の方が圧倒的に多く、映画批評中で 1.8%に対し演劇批評中では 0.1%となっている。[12]

5. 頻出名詞の抽出と分類

テキスト中の出現頻度の高い名詞中から（代名詞・固有名詞・接尾語・接頭語を除く）、批評対象を示すと考えられる語彙を手で抽出し、分類を行った。『映画芸術』からは出現頻度 15 以上の 1239 単語から 274 語を、『シアターアーツ』からは出現頻度 10 以上の 1310 単語から 265 語が抽出された。これらの語で重複する語を除くと、361 語であった。なお、抽出単語の中で、批評対象を指し示す場合もあるが、他の意味でも用いられる単語の場合には、ランダムに選択した 10 の用例の中で 7 以上が当該批評対象を示す用法で占められていると分析者により判定された単語のみを抽出している。

これらの批評対象を示すと考えられる単語群を 12 の大カテゴリーと、それらをさらに細分化した 30 の小カテゴリーに分類した。分類結果の語数を表 3 に示す。

また分類した名詞の一覧を映画・演劇共通に Appendix に示した。

含まれる語の数に映画と演劇で大きな差があるカテゴリーにとしては、「興業」、「劇場・場所」、「ダンス」、「カメラ」などがある。映画や演劇の作品としてのありように関して大きく異なる点に（映画のビジネス的側面、演劇での臨場感の重視など）関係するカテゴリーに当然のことながら大きな差が出ていることが分かる。

表 3 分類された批評対象単語数

大分類	小分類	映画	演劇	合計
作品全体	興業	4	0	4
	制作	3	2	3
	作品	4	4	4
	タイトル	3	2	3
	シリーズ・形式	10	7	11
	劇場・場所	2	8	8
	公開	4	7	9
スタッフ	監督	3	3	4
	その他	3	5	6
俳優	俳優一般	17	18	21
	主役	6	5	6
	演技	11	14	14
	身体表現	6	6	7
	ダンス	1	7	7
表現	カメラ	12	0	12
	画面	11	12	13
ストーリー	脚本	5	8	10
	設定	2	3	3
	物語	10	9	10
	場面	17	17	24
他作品	関係	7	6	8
	種類	19	9	19
芸術		2	3	3
音楽		10	8	13
その他要素		10	13	17
主題		18	18	20
評価	評論	15	15	20
	観客	27	25	29
ジャンル	ジャンル	25	21	40
	手法	7	10	13
合計		274	265	361

6. 名詞分類を用いた批評文の分類

分類された名詞に基づき、批評文中のセンテンスを分類する。分類においては単純に、分類された批評対象を示す名詞が含まれた文はそのカテゴリーに所属するとし、複数種類の名詞を含むセンテンスは複数カテゴリーに所属するとして計量を行った。映画・演劇それぞれの分類された文数とその全体中の比率を表 4 に示す。

また、映画・演劇それぞれでの各文がいくつかのカテゴリーに所属するか頻度をグラフとしたものを図 1 に示す。カテゴリーに所属しない（未分類文）はグラフから除外している。

表 4 分類された文数

	映画		演劇	
	文数	比率	文数	比率
被分類文	11411	49.8%	6842	57.9%
未分類文	11523	50.2%	4981	42.1%
合計	22934		11823	

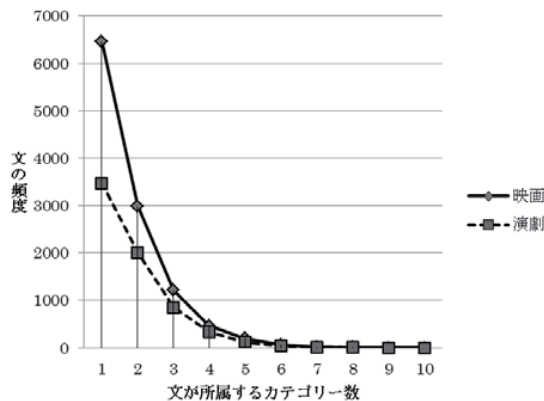


図 1 文が所属するカテゴリーの数

表 4 より、映画・演劇ともに約半数程度の文をカテゴリーに分類できたことが分かる。

また、分類された各カテゴリーのセンテンス数に基づき映画と演劇間での χ^2 乗検定と残差分析を行った。分類結果と χ^2 乗検定の結果とを表 5 に示す。表 5 中で▲*は 5% 有意水準で多い、▲**は 1% 有意水準で多いことを示しており、▽*と▽**はそれぞれ 5% 有意水準と 1% 有意水準で少ないことを示している。

表 5 の結果であるが、表 3 での映画・演劇の各カテゴリーの語数と比較すると各カテゴリーの語数が多い方が必ずしも χ^2 乗検定の結果として多くなっているわけではないことが分かる。これよりある概念を語る語彙が豊富であることは必ずしもそれが頻出の概念であることを意味しないと言える。

映画・演劇で差が出ないカテゴリーとしては、「脚本」・「設定」や「音楽」、そして「主題」と「評論」が挙げられる。これらのカテゴリーが示す概念は、映画と演劇という異なるジャンルにおいても批評の技法としては同様の扱いを受けている可

能性がある。映画と演劇で「主題」と「評論」の扱いが類似しているということは総合芸術において、作者達が何を示そうとしているのか、それをどのように批評するかという作品の中心的な問題意識に関しては、両分野に共通の土壌がある可能性が指摘できる。

表 5 文の分類結果

大分類	小分類	映画	演劇
作品全体	興業	88 ▲**	4 ▽**
	制作	231 ▲**	85 ▽**
	作品	1293 ▲*	746 ▽*
	タイトル	131 ▲**	46 ▽**
	シリーズ・形式	334 ▲**	129 ▽**
	劇場・場所	102 ▽**	374 ▲**
	公開	262 ▽**	431 ▲**
スタッフ	監督	1150 ▲**	491 ▽**
	その他	150 ▽**	216 ▲**
俳優	俳優一般	1547 ▽*	1061 ▲*
	主役	771 ▲**	130 ▽**
	演技	690 ▽**	924 ▲**
	身体表現	805 ▽**	722 ▲**
	ダンス	63 ▽**	384 ▲**
表現	カメラ	786 ▲**	54 ▽**
	画面	1302 ▲**	550 ▽**
ストーリー	脚本	517	339
	設定	218	147
	物語	1391 ▲**	653 ▽**
	場面	1196 ▲**	641 ▽**
他作品	関係	599 ▲**	242 ▽**
	種類	807 ▲**	206 ▽**
芸術		98 ▽**	203 ▲**
音楽		465	317
その他要素		330 ▽**	323 ▲**
主題		862	590
評価	評論	673	416
	観客	1503 ▽**	1128 ▲**
ジャンル	ジャンル	725 ▽**	658 ▲**
	手法	373 ▲**	146 ▽**

差の出たカテゴリーとしては、映画では作品自体に関連する語彙の出現が多いが、演劇では作品の公開や公開場所についてのカテゴリーが多いことがまず挙げられる。

また、映画では監督への言及が多い一方で他のスタッフへの言及が少なく、主役への言及は多いが他の俳優への言及が少ないなど、中心的な人物

に集中した批評の在り方が見える。一方で演劇では他のスタッフや他の俳優への批評も相対的に多いことが分かる。

映画では画面の構成や表現等が多い一方、演劇では演技や身体表現への言及が多いことも特徴的である。

7. 結論と今後の課題

人名の分野への分類からは、他の分野との関連、映画・演劇いずれも文学と音楽との関連が深く、それらの要素を含んだ総合芸術としての批評が行われていることが分かった。これら他分野の言及される比率も映画・音楽で同程度である。一方で、演劇が思想や芸術に対してより多くの言及を行うのに対して、映画はマンガに対する言及が多いことが分かった。

また、一般名詞の分類からは「脚本」・「設定」や「音楽」、そして「主題」と「評論」など、映画と演劇という分野の違いにもかかわらず共通的な批評の在り方の可能性が浮かび上がってきた。他方で、映画における監督や主役の重視の傾向や、映画が物語の場面に評論の記述が割かれる一方で、演劇ではセリフや演技、身体的な表現がより重視されている傾向が明らかとなった。

今後の課題としては、複数のカテゴリーに分類された文でのカテゴリー間の関係や、特定批評中で共起するカテゴリー等のデータからカテゴリー間の計量的な関係性を分析することが可能であると考えられる。また、固有名詞の分析と一般名詞の分析の結果を合わせることでより網羅的な言及対象のカテゴリー化が可能になると推測される。

さらに、カテゴリーの出現順番のパターンから、批評文における論理的な構造パターンを抽出することも、将来的な課題の一つとして挙げることができよう。

謝辞

本研究は科研費「知識共有のための価値指向型オントロジーの多分野多言語化」(20300074)および「レトリカルデータベースシステムの構築によ

る計量的修辞分析手法の確立」(22700256)の助成を受けた。また本研究実施に当たり、ご協力をいただいた文芸批評家、石堂藍氏に感謝の意を表する。

参考文献

- [1] 奥村学, (2008) “ブログマイニング技術の最新動向”, 電子情報通信学会誌, Vol. 91, pp. 1054-1059.
- [2] 原田隆史, 吉村 紗和子, (2010) “オンライン書評と従来の書評との違いの分析”, 情報知識学会誌, Vol. 20, No. 2, pp.65-72.
- [3] 村井源, 往住彰文, (2009) “テキスト批評の計量化に向けて—書評の計量分析—”, 情報知識学会第17回年次大会, Vol. 19, No. 2, pp. 120-125.
- [4] 河瀬彰宏, 村井源, 往住彰文, (2010) “音楽評論論文にみる作曲家の感性的特徴”, 情報知識学会第18回年次大会, Vol. 20, No. 2, pp. 129-134.
- [5] 川島隆徳, 村井源, 往住彰文 (2010) “ゲーム批評から見たゲームの「面白さ」—レビューテキストの計量解析による叙述対象の自動抽出—”, デジタルゲーム学研究, Vol. 4, No. 1, pp. 69-80.
- [6] 藤文娜, 川島隆徳, 村井源, 往住彰文 (2011) “エンターテインメントコンテンツ作品の相互関係”, 感性工学会春季大会, 16B-04, 2011.
- [7] 荒井晴彦, “映画芸術”, 編集プロダクション映芸, <http://eigageijutsu.com/>
- [8] 国際演劇評論家協会日本センター, “シアターアーツ”, 晩成書房, <http://theatreart.exblog.jp/>.
- [9] 工藤拓, Mecab, <http://mecab.sourceforge.net/>.
- [10] 川島隆徳, 村井源, Text Seer, http://www.valdes.titech.ac.jp/~t_kawa/.
- [11] キネマ旬報社, “キネマ旬報映画データベース”, <http://www.kinejun.jp/>.
- [12] 村井源, 川島隆徳, 工藤彰, (2011) “映画と演劇の批評文における記述対象の計量的比較”, 情報知識学会誌, Vol. 21, No. 2, pp. 279-284.

Appendix 分類された批評対象単語一覧

大分類	小分類	共通	映画のみ	演劇のみ
作品全体	興業		予算 宣伝 興行 配給	
	制作	制作 企画	製作	
	作品	作品 本作 今作 代表作		
	タイトル	タイトル 題名	原題	
	シリーズ	シリーズ 前作 新作 短編 一作 二作	最新作 全編 長篇 長編	三作
	劇場・場所	劇場 会場		稽古場 ワークショップ 小劇場 シアター ホール ステージ
	公開	発表 公開	試写 上映	再演 開演 公演 初演 初日
スタッフ	監督	監督 演出	巨匠	演出家
	その他	スタッフ プロデューサー	助監督	劇団 プロデュース 主宰
俳優	俳優一般	登場 人物 俳優 役者 デビュー キャラクター 出演 女優 役 キャスト 役柄 役割 メンバー 起用	デビュー作 キャスティング キャラ	稽古 男優 コロス 役名
	主役	主人公 主役 主演 スター ヒロイン	ヒーロー	
	演技	演技 芝居 台詞 セリフ 会話 語り 対話 好演 声 叫び	科白	仕草 せりふ 所作
	身体表現	身体 姿 肉体 体 表情	笑顔	身振り
	ダンス	踊り		ダンス ダンサー 舞踏 パフォーマンス 振付 振付家
表現	カメラ		撮影 カメラ キャンメラ セット ロケ 編集 カット ショット フレーム アップ 長回し シークエンス	
	画面	映像 スクリーン 風景 光景 雰囲気 表現 描写 空間 視覚 画面	ディテール	暗転 スペクタクル
ストーリー	脚本	脚本 引用 創作	シナリオ 作劇	劇作家 台本 テキスト テキスト書き
	設定	設定 虚構		架空
	物語	物語 ドラマ 展開 ストーリー 構成 エピソード 進行 流れ プロット	パターン	
	場面	シーン ラスト 冒頭 後半 幕 終盤 場面 ラストシーン 結末 最終	エンディング ハッピーエンド オチ 見せ場 クライマックス 中盤 オープニング	終幕 幕切れ 第一幕 第二幕 二幕
他作品	関係	原作 本 オリジナル パロディ 古典	原作者 リメイク	翻案
	種類	小説 文学 詩 詩人 メディア テレビ 新聞 エッセイ プロレス	漫画 マンガ DVD フィルム TV ビデオ 劇画 CM ラジオ コミック	
芸術		芸術 美術		アート
音楽		音楽 音 歌 演奏 リズム	ロック バンド 音響 ミュージシャン ライブ	ソロ 歌手 曲
その他要素		小道具 装置 仕掛け セット 衣装 パンフレット	ナレーション CG 字幕 アニメ	ドレス 舞台装置 照明 衣裳 オブジェ チラシ ポスター
主題		テーマ 主題 メッセージ モチーフ 表象 題材 イメージ 象徴 主張 暗示 本質 提示 話題 示唆 思想 強調	ネタ 核心	メタファー コンセプト
評価	評論	評論 批評 傑作 受賞 評価 批判 成功 解釈 解説 分析	評判 秀作 秀逸 ヒット 大作	劇評 受容 検証 名作 考察
	観客	観客 興奮 感動 ファン 魅力 笑い 体験 感覚 人気 注目 感想 退屈 感傷 客 衝撃 刺激 圧倒的 強烈 納得 満足 興味 違和感 残念	カタルシス 感心 魅了 好感	客席 観劇
ジャンル	ジャンル	ジャンル 喜劇 悲劇 サスペンス コメディ ミュージカル	ファンタジー SF 娯楽映画 アメリ映画 ピンク映画 青春映画 邦画 娯楽 メロドラマ アクション ホラー 活劇 時代劇 劇映画 ロマンポルノ サイレント V シネマ エンタテインメント B 級	オペラ 歌舞伎 戯曲 新劇 現代演劇 翻訳劇 現代劇 バレエ 伝統芸能 夢幻能 狂言 アングラ ナンセンス 会話劇 近代劇
	手法	フィクション インタビュー 朗読 リアリズム	ドキュメンタリー 実写 ドキュメント	即興 劇中劇 メタシアター 群読 独白 モノローグ