

優秀修士論文概要

忘れられた変容

——台本・批評・ジュスタマン舞踊譜からみる19世紀ジゼル像、
およびガリーナ・ウラノワにおけるその転換の考察

新 井 ちひろ

1841年にパリ・オペラ座で初演されたバレエ『ジゼル』は、今日でもよく知られた演目の一つである。本作の歴史をめぐっては、すでにいくつかの重要な先行研究がある。しかしながら、それらは過去の振付・演出を明らかにすることを主眼としており、作品解釈の歴史の変遷はいまだ十分に議論されていない。本研究は『ジゼル』の解釈の変化を通時的に辿る試みの一端として、ある二つの時代のヒロイン像の比較を行う。一つは初演とその周辺の時代であり、この時期のジゼル像を便宜的に19世紀ジゼル像と呼ぶ。比較対象となるもう一つのジゼル像は、ソビエト連邦のダンサー、ガリーナ・ウラノワが演じるそれである。初演との間に時代の隔たりがあるものの、ジゼル像についての先行研究で言及され、また後世への影響力も大きなダンサーである。

本論文はまた、それまでまとまった邦訳のなかったジュスタマン舞踊譜の、複数の場面を抜粋し筆者による翻訳を行った。本研究の主な論点となる第2幕のほか、先行研究が言及している第1幕のいくつかの場面も含め、補遺として掲載した。本論文は作品解釈の変化を論じるものであるが、一方で、舞台上でダンサーが描く軌道などには19世紀から現在に至るまでほとんど変わらずに受け継がれている箇所も多くあることが分かる。

資料としてはジュスタマン舞踊譜以外に、19世紀的ジゼル像については初演台本と当時の公演評を、またウラノワのジゼル像にかんしては本人の著作『バレリーナの道』、批評家ボリス・リヴォーフ＝アノーヒンのウラノワ評、およびウラノワ演じるジゼルの映像が収められた映画『バレエへの招宴』を参照した。

序論となる第1章では、2022年に新国立劇場バレエ団が新演出版『ジゼル』を発表した際の吉田都芸術監督の言葉を紹介する。吉田はここでウラノワの言葉を引用しており、彼女の今日に至るまでの影響力を伺い知ることができる。続く第2章では『ジゼル』のあらすじと上演史概略を確認する。初演が行われたパリ・オペラ座では、1868年以降、20世紀に入るまで上演が途絶えていた。今日ではパリ・オペラ座をはじめとして世界中の劇場で上演されている『ジゼル』だが、これは19世紀末にマリウス・プティパが改訂した版から派生していることが知られている。

第3章では、先行研究を要約する。とくにプティパ版以前の『ジゼル』を知るための資料と、それらを用いた研究および復元上演の試みを紹介する。執筆時点での最新の研究成果としては、マリアン・スミスの著書『Ballet and Opera in the Age of Giselle』(2000)、ウェブページではあるものの複数の研究者や振付家が多岐にわたるトピックを議論している『Giselle: Ninety-Seven Questions, with Hundreds of Answers』、また2022年12月に AIRDanza 主催の学会でスミスが行なった報告「Echoes of Act One in Act Two of Giselle」などが挙げられる。

図1 ジュスタマン舞踊譜とウラノワの類似
ジュスタマン舞踊譜の場合⁽¹⁾

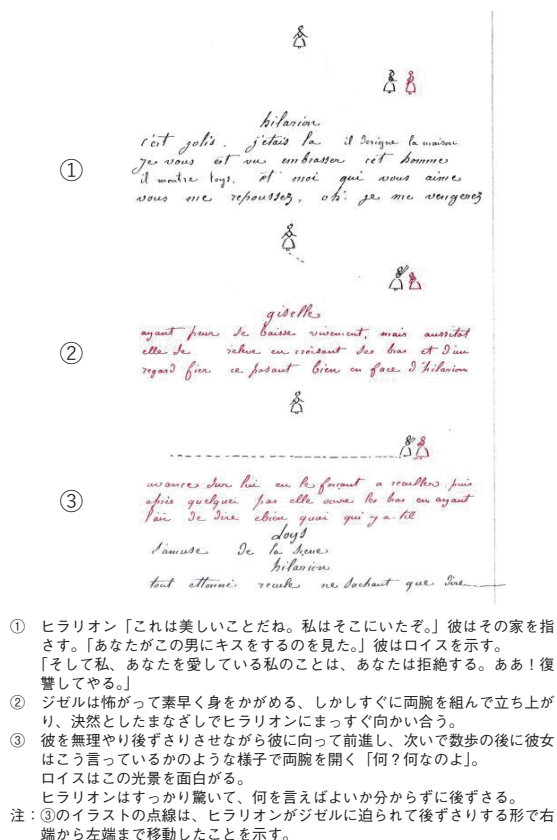
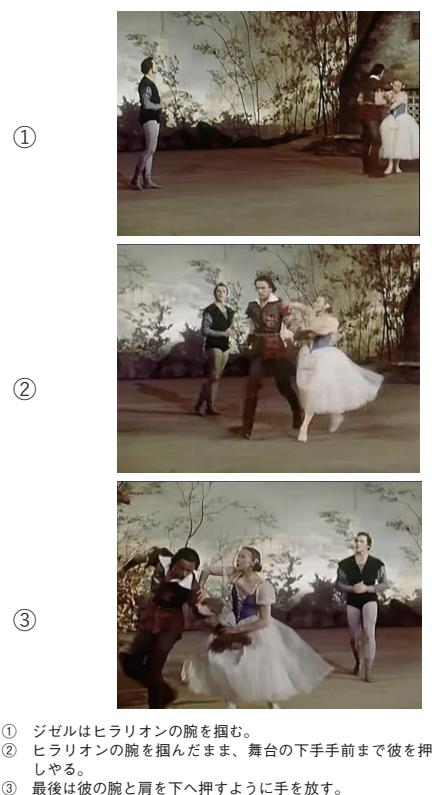


図2 ジュスタマン舞踊譜とウラノワの類似
ウラノワの場合



本研究の論点となる『ジゼル』解釈の変遷という点で重要なのは、2022年の学会でスミスが報告した、ジュスタマン舞踊譜における第1幕のヒロイン像である。スミスによれば、これは今日のシャイなジゼルとは異なり、活発で自信に溢れた人物だという。いつから今日的な内気なジゼル像が生まれたのかは論証されていないものの、振付家アレクセイ・ラトマンスキーは19世紀の活発なジゼル像との共通点を持つ踊り手としてウラノワの名前を挙げている。これらを踏まえ、筆者はジュスタマン舞踊譜とウラノワの映像、及び近年のジゼル像の一例として2015年にスヴェトラナ・ザハロワがボリショイ劇場で踊った時の映像の比較検討を行った（図1, 2）。これにより、ウラノワ演じるジゼルはジュスタマン譜と同様の外向的な性格を見せていることが分かった。

時代ごとのジゼル像の違いを検討する議論はいまだ始まったばかりであるが、その中でも見落とされている論点として、ジゼルのウィリらしさにまつわる問題がある。第4章ではこの点をめぐって初演台本の記述と近年のパレエ団やダンサーの言説を比較し、問題提起を行う。第1幕で命を落としたジゼルは、第2幕ではウィリという幽霊に姿を変えている。ウィリは夜の森を訪れる男性を捕まえては死ぬま

(1) Frank-Manuel Peter, ed., *Giselle ou Les Willis Ballet Fantastique en deux actes: Faksimile der Notation von Henri Justamant aus den 1860er Jahren* (Hildesheim: Georg Olms Verlag, 2008), 24.

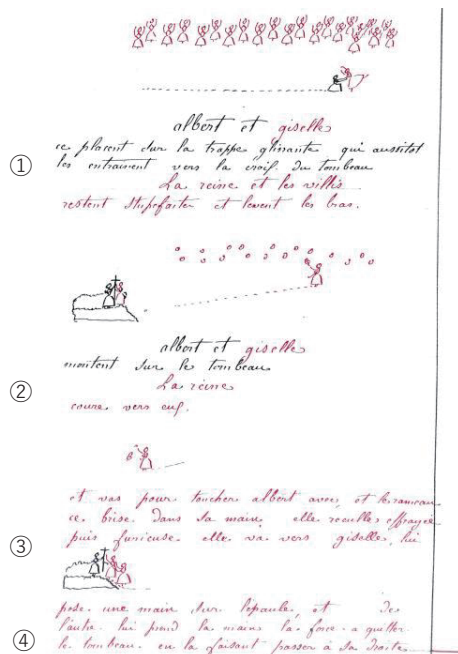
で踊らせるというセイレーン的な存在であり、自らのダンスの官能的な魅力で男性を誘惑する。ジゼルの生前の恋人アルブレヒトがウィリたちに捕らえられた時、初演台本では、彼を踊らせる役割はほかならぬヒロインに与えられている。ウィリの女王ミルタはジゼルを踊らせ、そのダンスの魅力でアルブレヒトを誘惑し、死に至るダンスに加わらせるのだ。言い換えれば、この場面のジゼルはウィリの性質を発揮している。

このようなジゼルのウィリらしさの描写が初演台本にあることは、研究者のあいだでは自明の事実であろう。にもかかわらず、この描写が現在の多くのバレエ団やダンサーによる『ジゼル』解釈と相反していることは、これまで論点として取り上げられてこなかった。今日では第2幕のストーリーを指して、ミルタがアルブレヒトを踊らせ、ジゼルは彼を守るといった語られ方がしばしばなされる。初演台本のジゼルがアルブレヒトを命の危険に晒しているのとは対照的に、ジゼルはミルタとアルブレヒトの間に割って入って彼を守っているという解釈が存在するのだ。このことを鑑みるに、ジゼルやウィリの解釈が初演から今日まで一貫していると考えるのは不適当であろう。ゆえに、時代ごとの解釈の違いを比較検討する意義があると言える。

第5章では19世紀のジゼル像とウラノワ演じるジゼル像の比較を行う。比較に当たっては、ウィリとなったジゼルが見せるダンスへの陶醉と、アルブレヒトに対する誘惑に着目する。これらの二点は、初演台本でウィリの特徴として描写されている。19世紀においては、こうした特徴はジゼルが踊る場面にも見られたようだ。当時の公演評と舞踊譜からは、第2幕の登場シーンで、死体から翅の生えた軽やかなウィリへと姿を変え、ダンスの喜びに突き動かされるかのように踊るジゼルの様子を読み取ることができる。またジゼルはアルブレヒトを十字架のそばに立たせることで他のウィリたちを彼から遠ざけることに成功するが(図3)、ミルタはジゼルに踊るよう命じる。アルブレヒトは彼女のダンスに魅了され、十字架を離れてしまう(図4)。なお舞踊譜では女王ミルタが第2幕の終盤近くまで繰り返しジゼルに踊るよう命じており、ジゼルは絶えずアルブレヒトを魅惑するウィリとして踊っていること、つまり彼の命が救われるのはジゼルのおかげではないことが分かる。

ウラノワの場合はどうであろうか。リヴォーフ＝アノーヒンは第2幕での彼女の登場シーンにダンスへの喜びの表現が見られず、代わりにウィリの一員となることへの抵抗のニュアンスがあると

図3 十字架のそばへ行くジゼルとアルブレヒト⁽²⁾



- ① アルベールとジゼルは台車に乗り、それはすぐに二人を墓の十字架へと運ぶ。女王とウィリたちは驚いて留まり、そして腕を上げる。
- ② アルベールとジゼルはその墓に上る。女王が二人に向かって走る。
- ③ そして「女王は」アルベールに触れようとする、するとその杖が彼女の手の中で砕ける。彼女はたじろいで後ずさり、次いで激怒してジゼル、彼女の方へ行く。
- ④ 彼女の肩に手を置き、そして反対の手で彼女の手を掴み、彼女を自分の右側を通過させることによって、墓から離れさせる。

(2) Peter, Giselle ou Les Wilis, 195.

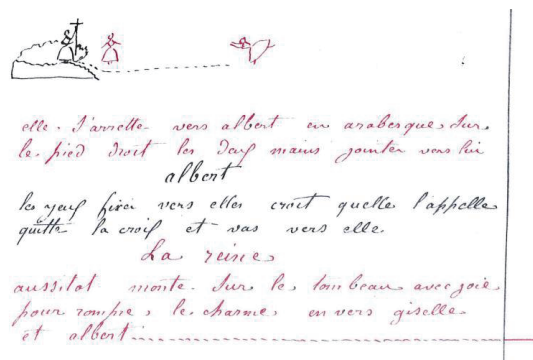
記している。彼はパ・ド・ドゥについても同様に、ウラノワ演じるジゼルには誘惑の要素が一切なく、むしろアルブレヒトを救し守ることこそが彼女の踊りの本質であると主張している。ウラノワ本人が書き残しているところによれば、彼女はジゼル役を演じるにあたって、ミルタに打ち勝つほど強いジゼルの愛を表現することを目指したという。先述の図1、2で示した第1幕のシーンではジュスタマン譜と類似していたウラノワのジゼルは、第2幕ではむしろ、ウィリの性質に抗いアルブレヒトへの愛を貫く今日的な解釈と一致する。

第6章では、19世紀ヨーロッパのロマンティック・バレエとソ連の演劇的バレエそれぞれについての議論を参照し、各時代のバレエにおいて幽霊などの超自然的存在が持っていた意味を検証する。19世紀のヨーロッパで流行したロマンティック・バレエには、女性ダンサー演じる超自然的存在が男性登場人物を別世界へと誘い込むというパターンが存在した。本研究ではこの種の超自然的存在を「妖精モチーフ」と名付ける。今日では冷酷で高圧的な存在として理解される傾向にあるウィリもまた、当時の文脈からすればこうした「誘惑する妖精」の一種として考えられるべきである。同時代の他の妖精モチーフとウィリとの共通点を踏まえると、ヒロインについても、人間からウィリに変身すること、そして恋人を救いたいという願いとは裏腹に彼を誘惑してしまうことこそが重要だったと考えられる。

ひるがえってウラノワが活躍したソビエト政権下のロシアでは、妖精モチーフは全く異なる意味合いを持っていた。ウラノワの時代には社会主義リアリズムのテーゼに影響を受けた演劇的バレエが隆盛を見たが、これは人間の内面を描くことを重視するジャンルであった。すなわち、バレエは貴族がきらびやかな踊りを眺める娯楽であるとの批判を免れるために、革命後のバレエは人間精神を描く使命を帯びているのだとする考え方である。このような状況にあって、登場人物を非現実の世界へと誘う妖精のモチーフは、乗り越えるべき過去のバレエの象徴であった。人間からウィリへの変身よりも、生前から変わらず貫かれたジゼルの意思を強調するほうが、演劇的バレエの理想にかなっていたと言える。

第7章では議論をまとめるとともに、本研究の限界を述べる。まず明らかなこととして、19世紀からウラノワまで、そしてウラノワから今日に至るまでには、時間的な隔りがある。またウラノワ的なジゼル像の背景として演劇的バレエの理念を論じたが、彼女自身にとってそれが本心であったのか、あるいは革命後の社会で『ジゼル』を守るためのレトリックだったのかは定かでない。差し当たって言えるのは、ウラノワのジゼルは部分的にジュスタマン譜との類似を見せつつも、今日的なアルブレヒトを守るジゼル像と一致しているということである。このことから、ウラノワやその周辺の時代に『ジゼル』解釈の変容が起きたと仮説を立てることもできる。今後も本作の解釈を時代ごとに一つずつ確かめる必要がある。

図4 ジゼルのダンスに誘惑されるアルブレヒト⁽³⁾



ジゼルはアルベールの方を向いた右足軸のアラバスクで止まり、両手は彼に向かって合せている。
アルベールは彼女から目を離せなくなり、彼女が自分を呼んでいると思う。十字架を離れて、彼女の方へ行く。女王はすぐさま、ジゼルとアルベールに対する魔法を断つために、よろこびを持って墓へ上る。

(3) Peter, Giselle ou Les Wilis, 199.

優秀修士論文概要

精神科訪問看護の支援実践と電子カルテの設計に関する質的研究

荒 川 宗 佑

本研究は、日本の精神科訪問看護師の支援実践とそこで使用される電子カルテのデザインについての研究である。医療人類学が提起する疾患と病いの二分法から「構築論的ヘルスケア」という概念を持ち込み、精神科訪問看護師たちの実践における構築論的ヘルスケアのあり方と、これを支援する電子カルテの設計について考察する。本研究が取り上げる精神科訪問看護は、精神疾患を抱えながら地域で暮らす患者の居宅を訪問し、服薬管理や生活の支援、対話を通じたカウンセリング、ケースマネジメントなどの看護ケアを提供する看護サービスのことである。本稿では彼らを構築論的ヘルスケアの代表的な実践者として取り上げる。これは精神科看護自体が本来的に構築論的な性格が強いことに加え、医学的な権威性やシステムから離れた居宅という空間が、患者の主体性を維持しやすい医療現場であると考えられるためである。また患者の生活が営まれる地域における医療支援も、患者の主観的経験への視点を自ずと医療者へと要請する実践であるといえる。そこで本研究では、日本の精神科訪問看護師たちの実践をフィールドとして、そこに電子カルテがどのようなアクターとして存在し、彼らの構築論的ヘルスケアに対していかなる影響を与えているのかを調査している。そして実際に現場で使用されている訪問看護用電子カルテの既存のデザインを再考する。こうした調査の設計にあたって、本研究ではHCIの第3波がもつ状況性と批判性を重視している。なかでもフェミニストHCIが提起するデザインの資質を積極的に引用し、精神科訪問看護師たちの豊かな実践をテクノロジーがいかに支援し、拡張し得るかを検討した。HCIコミュニティがもつ普遍的なデザイン概念への反省と状況的視点からの分析に基づき、彼らが担う構築論的ヘルスケアの実践とその独自の状況／文脈に適した電子カルテのあり方を検討している。

本研究の目標は以下の2つの貢献をすることである。第一に、精神科訪問看護師たちが担う構築論的ヘルスケアの実践を構成する概念、そして彼らの実践のなかで電子カルテが果たしている役割について質的調査によって明らかにすること。第二に、それらの調査結果をもとに、精神科訪問看護における構築論的ヘルスケアをより積極的に支援するための電子カルテのデザイン要件について考察し、HCIコミュニティへと提言することである。このために本研究は3つの質的調査手法を用いた一連のリサーチを行った。最初のインタビュー調査（本稿第3章）では、精神科訪問看護師の看護実践における構築論的ヘルスケアのプロセスとその構成概念について、半構造化インタビューを通じて明らかにした。つづく参与観察調査（本稿第4章）では、構築論的ヘルスケアに関わるさまざまな情報と、それらが精神科訪問看護師の日々の実践の中にどのように配置されていくのかについて、精神科訪問看護師の日常業務への密着を通じて明らかにした。最後のワークショップ調査（本稿第5章）は、これら2つの調査結果を捕捉することを目的としている。ここでは実際の精神科訪問看護師たちと共にデザイン・ワークショップを行い、彼らの日々の実践を支える電子カルテのあり方について考察した。

リサーチ結果として、患者を尊重するという看護師個人の支援思想を徹底して追求するためのさまざまな実践が浮かび上がった。そしてこれらの実践においては、患者の病いに寄り添いながら独自の回復の過程を立ち上げていくために必要となる多種多様な情報が扱われていることが分かった。第一のインタビュー調査の分析では、32の概念と8のサブカテゴリーを含む計6つのカテゴリーが生成され、精神科訪問看護師の構築論的ヘルスケアにおける一連のプロセスをこれらの6つのカテゴリー間の動態として捉えるとともに、「患者を尊重し理解する」「疾患と病い、回復を同時に扱う」「時間による変化を取り込む」という3つの特性について考察した。第二の参与観察からは、看護師の日々の看護実践において特に構築論的ヘルスケアと密接に結び付いていた「情報」のあり方を10の事例を用いて取り上げるとともに、それらの「情報」が電子カルテを通じてどのように実践の配置されていくのかを追跡した。一方で、精神科訪問看護師たちが使用する電子カルテは、診療報酬請求のために最適化されたテクノロジーとして存在していた。特に患者を構成する「情報」の多くが保険制度の影響を受けたものとなっていることが明らかとなった。実際には構築論的ヘルスケアと実在論ヘルスケアという視点の2分法のどちらでもなく、患者とは異なる制度的な優先事項へと向けられた視点が電子カルテを構成していた。本稿の最後（第6章・総合考察）では、調査から明らかとなった精神科訪問看護師の構築論的ヘルスケアの実践について、彼らがさまざまな情報を取り扱う際に用いている5つの視座（個体性、相互性、生活性、時間性、支援性）と、彼らの実践に即した電子カルテのデザインを検討する際の6つの項目（対話の情報化、データの枠組み、生活世界への広がり、集約と提示：患者と個人史、集約と提示：ケアの進展、集約と提示：看護師）について提案した。

本研究を通して、精神科訪問看護の領域に止まらず全てのヘルスケアにおいて重要となる構築論的なケア・支援のためのテクノロジーのあり方が示唆されることを期待している。本研究は一見すると極めてニッチな対象を調査した質的研究である。しかし、病気を「疾患」と「病い」とに分けた医療人類学の議論は、対立する2つの事象を語っている訳ではなく、同じ事象に向けられた異なる視点の存在を伝えている。これらは患者にとって、そしてヘルスケアという実践において、本来ひとつのものでなくてはならない。本研究は単に複雑に状況化された環境における特殊なテクノロジー事例を報告した訳ではなく、構築論的ヘルスケアの実践がもっとも現れやすい、すなわち患者の「病い」がもっとも対象化されやすい現場として、精神科の在宅看護領域に着目して実施されたものである。筆者は、本研究が取り組むテーマと発見が、精神科訪問看護師に固有の状況を超えて、全てのヘルスケアにとって重要な要件を含むものになると期待している。

優秀修士論文概要

「悪女」という記号

——松本清張作品を中心に

華 嘉 莉

本研究は、松本清張の小説作品とその映像化作品において、「悪女」という記号がいかに関表現されてきたかを検討するものである。彼の作品では、自らの欲望を満たそうとする「悪女」がしばしば中心的なヒロインとして描かれる。このような「悪女」像は、現代の大衆文化においては、テレビドラマ『ファーストクラス』(2014)の主人公・吉成千奈美(沢尻エリカ)や「悪役令嬢」ものなどにおける、優しさと美貌が取り柄の受け身タイプである正のヒロインに対して、男に左右されることなく自己実現を遂げようとする自立した女性という負のヒロインの記号として、多くの映画や小説のなかで見られるようになっている。そのような現状を背景にして、本研究は松本清張の作品における「悪女」に注目し、「悪女」という記号の特徴づけとそれをめぐる歴史的変遷を検討する。清張作品のなかで自立の記号となる「悪女」がどうやって・どのように生成するのかというプロセスを考察することで、現代の大衆文化における「悪女」という記号の意味を解明する。

第1章では、まず日本大衆文化における「悪女」についての歴史的な輪郭を概観し、特に江戸時代に見られる「毒婦」ものから明治以降に発展した「悪女」文学の系譜を整理した。日本の大衆文化において、最初に「悪女」が現れたのは「毒婦」として知られる女性犯罪者たちである。これに影響を受けた清張も、犯罪に手を染める「悪女」を数多く作品の中に登場させる。しかし、彼の作品は特異な視点から、従来の「悪女」の描き方から逸脱している「悪女」の形象を描き出している。

ここでは、松本清張が女性誌に発表していた文学作品を取り上げる。清張は、昭和30年に起きていた「姦通もの」ブームを意識し、「不倫もの」、「姦通もの」など婚姻外の恋愛を描いた短編を女性誌に多数発表した。清張は作品のなかで、これまで文学で隠蔽されてきた女の〈性〉に対する関心と、自分自身のヒロインの描き方を掛け合わせて、女性を単なる抑圧された被害者から、自身の欲望や感情、自由などを享受できる独立した人間(主犯者)として描き出す方向へと転じていった。

さらに、清張の文学作品に描かれた「悪女」像が、「よろめき」や「姦通」などの同時代状況に根を下ろしていたものであるだけでなく、当時の女性読者の趣味と需要に適応しようとした女性雑誌の趣旨とも呼応するものでもあった。女性週刊誌の登場は、定期購読が可能な経済力を持つ女性読者層の誕生を意味していた。そこに女性読者のための新たな読み物への需要が生じ、出版社が彼女たちの欲望のかたちを見定めることにもつながっていったと考えられる。このように「悪女」という記号には、清張ミステリー、女性誌、そして読者という三者間の相互補完的な関係が映し出されている。そして清張の「悪女」像の影響は、文学の世界だけに留まらず、映画、ドラマといった映像の世界にまで及んでいく。

松本清張の女性像をめぐる先行研究の多くは、女性像の悲劇的な運命の分析にとどまっており、清張作品に登場する多くの女性像を具体的に分類・研究し、女性像の背後に隠された意識や価値観をさらに掘り起こすような研究までは行われてこなかった。また、それは、昭和期の文学作品の分析が中心であ

り、映画やテレビ作品を考察の対象とする研究はほとんどなかった。したがって、本研究は、これまでの先行研究に対し、異なるアプローチから小説以外のメディアにおいて提示された「悪女」の記号にも注目しつつ、検討していくことにする。第2章では、その実践の一環として、松本清張の文学作品が映像化される過程で「悪女」像がどのように変容し、視覚的にどのように表現されているかを検討する。第2章は、以下の3節で構成されている。

第1節では、松本清張の映像化作品誕生の背景と、映像制作会社や社会のニーズとの関連について整理した。清張の映像化作品と、そこに描かれる女性たちは、フェミニズムの物語においてある程度の重要性を持つ。清張の映像化作品は、松竹映画会社とのコラボレーションを通して、従来の女性観客向けの大衆映画に挑戦し、スクリーンの中に「悪女」の新たな記号を生み出すための土壌となった。

続く第2節では、70年代以降の松竹製作・配給、岩下志麻主演の3作品、『内海の輪』（1971）、『鬼畜』（1978）、『疑惑』（1982）を取り上げ、岩下志麻が演じた「悪女」に注目しながら、「悪女」というキャラクターが、いかにして初期の客体から、主体性を持つ「悪女」記号へと進化してきたかを分析した。

『内海の輪』（1971）では、岩下志麻が演じる西田美奈子が物語の中心人物となり、彼女の愛情と性欲に対する執着と悲劇的な結末が中心的なテーマとして描かれている。この映画における過剰な性行為の描写は、ある意味でスクリーンにおける男性による女性の支配に挑戦しているが、裏では「悪女」が依然として男性の視覚的消費の対象となっている。

『鬼畜』（1978）では、岩下志麻が演じるお梅という人物が注目に値する。『内海の輪』と『鬼畜』の両作品とも、女性主人公やそれ以外の要素に共通点がある。これらの作品では岩下志麻が演じる主人公は、どちらも家庭内の女性であり、自身が「妻」であるという立場に悩んでいる。同時に、これらの作品の男性主人公もある程度女性によって制御されている。しかし、男性への依存によって最終的には反抗できずに破滅的な結末を迎える『内海の輪』の美奈子とは異なり、『鬼畜』のお梅は、本当に夫に對抗し、「男尊女卑」という伝統的な構図を覆すのである。

そして、お梅から生まれる強い女性の意志は、『疑惑』（1982）における、強く自立した「悪女」像の形成へとつながることになる。『疑惑』は、対照的な生き方をする二人の「悪女」の戦いの物語を描く作品である。知性を武器に自立して生きる弁護士・律子（岩下志麻）と、「女」であることを武器に男を翻弄する無学浅識な女・球磨子（桃井かおり）は一緒に裁判を戦う過程で理解し合うことができ、二人の「悪女」同士が連帯し、男性中心の社会に対抗する姿が描かれている。こうした律子と球磨子という二人の登場は、清張作品における新たな主体的な「悪女」像の完成を象徴しているということを明らかにした。

以上のように、この3本の作品は、ある主題の発展の歴史として読むことができる。それは、『内海の輪』の「墮落した女」の過酷な悲劇から始まり、『鬼畜』の「父親の権威失墜」を経て、『疑惑』の結末において、自立した「悪女」という記号の形成が迫真のトーンで描かれるまでの発展である。松本清張作品における「悪女」のイメージは、最初は男性に依存し、「姦通」行為を通じて性欲を満たす女性から、次第に男性支配から解放され、自己に忠実な自立した女性の象徴へと変化しているのである。

以上の議論を引き継ぎ、第3章では、松本清張作品における「悪女」が消費文化の中でどのように記号化され、いかにして社会的アイコンとして受容されるようになったかを検討してみた。具体的には、女性ファッション誌に掲載された「悪女」と、映画『わるいやつら』（1980）やテレビドラマ『黒革の手帖』（1982～）に登場する「悪女」を取り上げることで、メディアに映されているファッション・ア

「悪女」という記号

アイコンとしての「悪女」が、観客に何を提示しているのかを明らかにした。特に近年、テレビ朝日系列で放送された米倉涼子（2004）、武井咲（2017）主演の『黒革の手帖』において、「美」に関する記号が大幅に増えている。その中でも、「美」の記号のひとつである服装が、その構築された表象の中に積極的な意味を持っている。『黒革の手帖』において、服装は単なる視覚的な演出にとどまらず、主人公・元子の役柄を具現化するとともに、彼女の主体性を強調するために不可欠な手段である。彼女は、ただ男性を引き寄せるための典型的な「悪女」ではなく、着物を自分の目的に合わせて意識的に身にまとい、着実に意志を持って行動する女性として描かれている。このような「スーパーウーマン」としての「悪女」のキャラクター性と整ったスタイルが、現代の大衆にも受け入れられるようになっている。それは現代文化の中で、「悪女」が一種の理想像として提示されることを示すものである。

終章では、それまで検討した内容を整理し、松本清張作品における「悪女」という記号を考察し直すことで、規範の制度化とその制度から逸脱する行為／者の抑圧構造に眼差しを向けながら、清張の「悪女」を「主体性を表す」記号として解釈できるという結論に達した。そして、清張の「悪女」像が、現代の大衆文化における新たな「悪女」像の構築にも繋がっている。清張作品のみならず、本稿では考察の及ばなかった女性を取り巻く社会状況を見つめ、「悪女」の全体像についての更なる分析を行うことを今後の課題としたい。

優秀修士論文概要

アニメの「乏しさ」

孫 定 康

本研究は、これまでの先行研究や批評において、視覚的な豊富さをもたず、没入を促さないと考えられた「乏しいアニメ」を分析対象とし、「乏しいアニメ」のメディア表現における特定の傾向を探り、その傾向を形成してきたアニメの「乏しさ」という核心的構造と歴史的系譜を示すことを試みる。

80年代半ばから現在まで、アニメ作品の現場において現れた内部と外部を絶ち、作品を制限しつつ支える枠組みの力能を「乏しさ」と呼び、「乏しさ」のメカニズムが集中的に稼働し現れる場としての作品群を「乏しいアニメ」とする。アニメの「乏しさ」は、作画や演出をはじめとしたいくつの物理的レベルを越境し、制作の破綻及び素材の反復利用、痙攣的叙事及び演出の散漫性、外部の欠如及び注意力の散逸といった多義的概念を包含し、「乏しいアニメ」の核心であり特異点でありながら、「非・乏しいアニメ」とされるより多くのアニメ作品の映像表現をも逆説的にその射程内に位置付ける。

本論文は序章と終章を含め、5章で構成されている。以下の通りに議論を進行する。

序章では、ディドロ、ホガースやエイキンらによる芸術論を参照し、芸術鑑賞における「乏しい体験」の系譜を整理しつつ、「乏しい体験」と「外部から進入できないこと」の関係性を整理し、本研究の端緒とする。また、18、19世紀の演劇空間における観客参加の変容と初期映画の外部経験の凋落という視点から、ヴァルター・ベンヤミンによる「経験の貧困」をめぐる議論を参考系にする。「乏しいアニメ」が先取りしているのは、近代的加速度による疲労から新たな風景にアクセスするようになった観者がもつ豊かさという現場経験への無反省な言及に対する相対化の試みでもある。「乏しいアニメ」は、その対象物の予算不足、細部の省略、品質の不均等に明白な意味合いをもつだけでなく、劇場—映画というプロセスにおける無干渉性的転回、映画—アニメというプロセスにおける無関心的転回という、映像イメージひいてはカメラの「非・文化的視線」との同一化からの剥離において視聴者が体験させられた経験の貧困を意味する。

分析対象の範囲を絞りつつ、序章では土居伸彰による空疎化した21世紀アニメ論などの知見を念頭に置きながら、アニメという分野における価値づけの転向を言及し、「乏しいアニメ」とアニメの「乏しさ」に対する分析における先行研究との異同を論じる。「乏しいアニメ」を規定するさいに、その表層的ニュアンスは一種のアニメ視聴の他者としてアニメ言説空間に長く存在してきた。にもかかわらず、本論文で用いる「乏しさ」は、価値判断でもなければ、作品のジャンルづけの根拠でもないことを強調したい。

第一章では、「乏しいアニメ」の様相を考察する。コールリッジによる文学的イリュージョン論と、これまでのごっこ遊び論や環世界論をめぐる研究に依拠しつつ、それらの議論が「乏しいアニメ」の体験に適用できる範疇を考察しながら、特にゲームに没入することの経験と条件をめぐって「乏しいアニメ」のいくつか特定の要素、すなわち「盲目性、閉鎖性、識別可能性、痙攣的反復及びその直接性」を見出す。

それにおいて、「乏しいアニメ」の輪郭を捉えるために、従来の研究では重視されてきた「非・乏しいアニメ」を具体例で分析し、その特徴としての「事後性のある驚異・視覚に対する喚起」と「作品の外部経験」とを結びつけることによって、「乏しいアニメ」のアニメ全体における位置感覚を把握する。

さらに、「非・乏しいアニメ」における制作側と観者側の参加の状況を踏まえて、「乏しいアニメ」における無関心性がいかにして作用するかを分析する。キャラクターが観者に話をかけるという、一見して外部の視線の関与を前提とするメタ的演出、そして紋切り型の再生産という二つの側面を分析し、「乏しいアニメ」における閉鎖性と明快な識別可能性による双方向の無関心の仕組みを考察する。そのうえ、『スレイヤーズ劇場版』（1995）の作品分析によって、第一章の論理をまとめながら、「乏しいアニメ」における無関心の観者性の構造や、「乏しいアニメ」という「ごっこ遊び」におけるキャラクターと観者の立ち位置を明らかにする。

続いて第二章と第三章では、前章の内容を踏まえ、「乏しいアニメ」をとりまく言説空間とその周辺の先行研究の現状を概観し、具体的な問題を提起する。「乏しいアニメ」からアニメの「乏しさ」へと焦点を転換し、分析を深める。

トーマス・ラマールをはじめとした研究者は、アニメの映像的性質を考察するさいに、リミテッド・アニメーションをめぐる独自の解釈という問いに集中したが、80、90年代のアニメ作品群をごく限られている視角で捉えており、つまりスタジオジブリからガイナックス社という「フル・リミテッド・アニメーション」の文脈によって日本アニメの技術的要約を完成させているように思われる。そうした状況において、本論文では『エヴァンゲリオン』（1995）などの作品に見られるメディアミックスの発展としてラマールやマーク・スタインバークなどの研究者に抽出されたいくつかの事象は、ガイナックス社作品の映像スタイルから商業戦略までという閉じたシステムだけでなく、より広い文脈をもつアニメの「乏しさ」の発展史に合流する可能性をもっていることを主張し、「映像作家」庵野による奇抜な作品というよりも、むしろ職人として認識されてきた、佐藤順一、今川泰宏や中村憲由作品をはじめとした一連の作品群のほうが、今日のテレビアニメの状況に対して強い説明力をもつことを論じる。それから、佐藤順一・今川泰宏など見過ごされてきたアニメ作家の映像表現に注目することによって、アニメの「乏しさ」の視座からアニメにおけるいくつかの特定の視覚様式の再配置を試みる。

具体的にいえば、80、90年代の佐藤順一作品における記号と空間配置の特徴を記述するうえ、アニメの「乏しさ」の浮上の視点からまとめる。西洋美術史の言説を参照しつつ、「汗水の漫符」と「キャラクターの後ろ姿」という二つの視覚表現をめぐる、佐藤順一作品における記号演出の進展とキャラクター配置の傾向を分析することによって、先行研究では見出すことができなかった90年代アニメの空間表象とキャラクターデザインの状況を、「乏しさ」の進展という視座によって捉え直す。さらに、第一章に指摘した「乏しいアニメ」の紋切り型の生成に必要とされる識別性の裏には、創作者側におけるコピー可能性が存在することを明らかにするうえ、スタンリー・カヴェルやロザリンド・クラウドのメディアム論に依拠しつつ、作品群の展開と具体的な映像の連鎖に同時に存在する複数の映像の自動性を考察する。こうした自動性は、循環的条件として「乏しいアニメ」における外部に対する拒絶を加速させるように考えられる。

第三章では、アニメの構図・空間感覚の慣習自体の歴史を超えた視覚様式を分析すべく、初期列車旅行に関する知見を念頭に置き、列車旅行をはじめとした視覚経験などを意識しつつアニメにおける「乏しさ」と「大地」の関係性を分析し、叙事的目的と演出的目的を両立させた「乏しさ」の映像がいかに

アニメの「乏しさ」

組織されるのかを考察する。「乏しいアニメ」の直接性と痙攣性という、ときおり叙事的慣習を凌駕する狂気を意識し、アニメにおける「大地パース」という表現に注目する。映像空間の組織もしくは偏移において、縦方向のキャラクター配置によって空間を組織する佐藤順一作品の空間感覚とは対になる「大地パース」は、横方向による映像の分断と規定を提示する。18世紀フランス絵画におけるタブロー概念に潜む美学的理想との異同を、「大地パース」の表象をめぐる2つの比較を通じて考察するうえ、アニメの「乏しさ」の再分配、再配置という概念的運動に注目する。「乏しさ」の力能によって組織された閉鎖的で自己完結的な映像平面は、いかにして表象空間を覆い、維持するのかという問いをめぐって、アニメの「乏しさ」は二方向の散逸力という形でアニメの画作りに参加することを分析する。

さらに、ベルクソンにおける「二種類の再認」や初期映画における「非・文化的視線」などの論述を意識し、「乏しさ」の視線とそれに晒される観者の状況を考察する。初期映画におけるカメラの視線がもつ快楽に比べると、人間的視覚は、周りの環境をつねに識別し、優先順位を付けることによって、乏しくなるように思われる。ここで現れた対立は、微細な差異に開かれた豊かな知覚・感知のプロセスと、微細な差異を抜き取り、対象の輪郭を安定させることによって習慣と適応を行う認識・識別のプロセスだと考えられる。「乏しいアニメ」の一義性と明快さとは、ろ過装置の働きとしての認識のプロセスに近接しており、その一義性と明快さが宿る映像の分節と分配は、それぞれのイメージの平面的再配置の方向設定という運動に具体化されるのである。その延長線上にあるのは、慣習の生成や打破をめぐる退屈と驚異の論理であり、アニメの「乏しさ」がアニメを越境する可能性でもあるだろう。

1990年代におけるキャラクターデザインのスタイル変遷から、空間の知覚様式までの本論文の研究対象は、いわゆる「リミテッド・アニメーション」の文脈に対峙するために、意識的に静的なアニメ視覚表象に限定している。しかし、土居伸彰が指摘したような「脱運動中心主義の価値」に照応した「乏しいアニメ」の文脈は、観者の意識をとりまく現象学的レベルにおいて、むしろ最初からアニメの運動に関心を寄せている。以上の議論を引き継ぎ、終章では、静的アニメ表象をめぐる分析の諸側面だけでなく、運動中心主義や自然主義的なアニメ表象における「乏しさ」の潜在を指摘し、本研究の射程を広げつつ、これからの研究につなげていく。

優秀修士論文概要

人と音声で相槌を打つ bot の「間合い」のインタラクション研究

吉 村 佳 純

本研究は、日本における「間合い」の概念をデザイン理論と関連づけて論じ、人とコンピュータにおける間合いのインタラクションの事例として相槌を打つ bot を試作し分析した研究である。人とコンピュータが間合いを取り合うためのプロセスやそれを可能にするための人間側の主観的な要因を明らかにすることで、「間合い」のデザインがどのように実現可能となるのかを検討し、議論することを目的とした。

第1章では、インタフェースデザインの歴史を踏まえた上で本研究の位置付けと目的を整理した。90年代以降のデザインでは、適切な操作をユーザに促すために、ユーザの特定の行為を誘発するようなデザインのあり方が求められてきた。しかしこうしたインタフェースデザインは、デザイナーがユーザの行為をパターナリスティックに規定する側面があるため、ユーザの自律性を損なう危険性があると批判されている⁽¹⁾。このような批判に対し、市民が個人の需要に基づいて道具を自作するパーソナル・ファブリケーションが、ユーザの自律性を向上させる活動として捉えられてきた。しかし現在、2000年代当初に期待されていたほど、パーソナル・ファブリケーションは普及していない。これは、適切な操作を誘導するデザインが普及した結果、多くのユーザは既存の道具への不満を抱きづらくなり、自身で道具を自作するほどのモチベーションや主体性を持つことが難しくなったことも仮説として考えられる。

そこで本研究では、「行為を誘発するデザイン」と「道具の自作」のあいだの概念として、「間合いのデザイン」を提案した。相互行為の中で適切な距離や関係のあり方を探る「間合い」の概念をインタフェースデザインに導入することで、人と道具のインタラクションを通じて両者の適切な関わり方が調節され、道具の在り様や使い方が動的に決定されるような人と道具の関係を構築することができる。間合いのデザインは、道具を使用していく中で、人と道具のインタフェースが相互に共適応するインタラクションデザインであり、ユーザは、道具を自作するほどの主体性やモチベーションを持たずとも、使い方に関しての自律性を発揮することが可能である。

第2章では、「間合い」という概念について、その定義や特徴、事例を示しつつ、デザイン理論との接続を試みた。「間合い」とは、「間（ま）」と「合い」の2つの単語から成る言葉であり、少なくとも1人が人間である2つ以上の人や物の間で、何かが出現する充実や緊張を孕んだ無としての時間や空間が、動的に維持もしくは適切な間隔に調節され続ける状態を指す⁽²⁾⁽³⁾。したがって間合いのデザイン

(1) Verbeek, P. P. (2015). COVER STORY Beyond interaction: a short introduction to mediation theory. *interactions* 22, 3 (May - June 2015), 26-31. DOI: <https://doi-org.waseda.idm.oclc.org/10.1145/2751314>.

(2) Suwa, M. (2019). How Could and Should “Maai”, Empathetic Relation from Second-Person’s Viewpoint, Be Studied?. *New Gener. Comput.* 37, 307-323.

(3) 河野哲也. (2022). 『間合い：生態学的現象学の探究』 東京大学出版会. p.170.

とは、人と道具が「相互にとつての適切な距離（関係）を維持し調節し続ける」デザインのあり方である。「間」は、二元論的な概念の超越や間主観性、インタラクションの参与者間で協調的に維持されるといった特徴を持つ⁽⁴⁾ため、間合いのデザインを実現することは、「デザイナーとユーザのあいだ」の態度での道具の使われ方の発掘や、人と道具の協調的な関係によるウェルビーイングの実現に寄与できるといった意義がある。また、動的な側面をもつ「間合いのデザイン」は、動的な道具であるデジタルデバイスのインタフェースで実現し得る。

日常会話における間合いの事例として「共話」という会話形式が挙げられる。「共話」とは、話者が順番交代しながら完結したメッセージのやりとりを行う「対話」と異なり、不完全な発話を相互に補完し合い、相槌や頷きを協調的にオーバーラップさせることによって進行する、共創的な会話形式である。話し手は未完成のフレーズを相手に委ね、聞き手もそれを受けてフレーズの続きを引き継ぎながら、会話の方向性や話しやすさ、言葉選びなどの適切な表現を探り、双方の関わり方を動的に調節し合う⁽⁵⁾。したがって共話は、相互にとつての適切な関わり方を探る間合いのインタラクションと捉え直すこともできる。共話では、協調的に発話がオーバーラップしながらゆるやかに話者が移り変わるため、聞き手と話し手の役割が流動的かつ柔軟であり、オープンエンドな会話や気軽さのある会話が発生しやすい特徴がある。本研究では、間合いの事例の中でも「共話」に注目し、共話において間をはかる際に重要な役割を果たす「相槌」のインタラクションを実験の対象とした。

第3章では、間合いのインタラクション分析の研究事例や、Human-Computer Interaction（以下、HCI）分野における相槌に関連した先行研究を挙げ、本研究の目的との差異を明確にした。相互行為分析における間合い研究では、人同士の衝突回避のインタラクション分析⁽⁶⁾や、空手道における「間合い」の距離の取り方と技のタイミング分析⁽⁷⁾、会話における返答時間の差を「間」で考察した事例⁽⁸⁾などが関連研究として挙げられる。これらは、人同士の相互行為を分析した研究であり、人間とコンピュータ間における間合いのインタラクションを分析した研究ではない。また、人とコンピュータのインタラクションを研究領域とするHCI分野では、ロボットによる相槌や頷きを人同士の遠隔コミュニケーションに挿入する研究⁽⁹⁾や、傾聴するロボット⁽¹⁰⁾などの研究がなされている。これらは、コンピュータを

(4) Kono, T. (2019). Phenomenology of Ma and Maai: An Interpretation of Zeami's Body Cosmology from a Phenomenological Point of View. *New Gener. Comput.* 37, 247-261 <https://doi.org/10.1007/s00354-019-00060-4>.

(5) 水谷信子. (1993). 「共話」から「対話」へ. *日本語学*, 12(4), 4-10.

(6) Collet, P. and Marsh, P. (1974). Patterns of Public Behaviour: Collision Avoidance on a Pedestrian Crossing. *Semiotica*, vol. 12, no. 4, pp. 281-300. <https://doi.org/10.1515/semi.1974.12.4.281>.

(7) Masciotra, D., Ackermann, E. and Roth, WM. (2001). "Maai": The Art of Distancing in Karate-Do Mutual Attunement in Close Encounters. *Journal of Adult Development* 8, 119-132.

(8) 小島敬, 川嶋宏彰, 松山隆司. (2007). 他者理解を伴う発話における間合いの解析. *ヒューマンインタフェースシンポジウム*, 2413, 635-638.

(9) Arimoto, T., Yoshikawa, Y., and Ishiguro, H. Nodding responses by collective proxy robots for enhancing social telepresence. In *Proceedings of the second international conference on Human-agent interaction (HAI '14)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2014, p.97-102.

(10) Iwabuchi, Y., Sato, I., Fujino, Y., and Yagi, N. (2019). The communication supporting robot based on 'humanity' concept for dementia patients. In *2019 IEEE 1st Global Conference on Life Sciences and Technologies (LifeTech)*, pages 219-223. IEEE.

介した人間同士および人間とロボットのインタラクションの円滑化が目的であり、人とコンピュータ・インタフェース間で行われるインタラクションを、間合いや共話の観点で一人称・二人称的に分析した研究ではない。以上より、人と bot における相槌のインタラクションを間合いの観点で一人称・二人称的に分析し、デザイン理論との接続を試みている点で、本研究は先行研究と異なる貢献をしている。

実験では、人間の発話に応じて相槌を打ち、会話の中で「間」をはかる bot (Aizuchi-bot) を試作した。第 4 章では、Aizuchi-bot の具体的なシステム構成や実験内容について記述している。相槌のタイミングの制御方法や実装した相槌の種類をまとめ、Aizuchi-bot の設計とそれを用いた会話テストや実験設計、取得したデータについて示した。実験では、カメラをオフにしたオンライン上の会話相手に対して、与えられたトピックで自由に会話してもらうタスクを実施した。この状況を再現するため、オンライン会議システムのスクリーンショットを全画面表示した PC を被験者の前に配置し、画面に向かって話すよう指示を出した。会話タスクは、相手が完全にミュートの状態である「相槌なし」、PC から Aizuchi-bot による相槌の返答のみがなされる「相槌あり」の 2 種類の会話で実施し、さらに、「相槌あり」のパターンでは、抑揚のない合成音声による相槌と、抑揚のある人間の肉声による相槌の 2 パターンに分けて実施した。タスクの実施後には、質問表による主観評価と半構造化インタビューを実施し、実験のデータを収集した。

第 5 章では、実験データの分析結果を提示し、考察を行なった。主観評価データに関しては、相槌なしを基準として相槌の音声（合成音声 / 人間の肉声）による影響の違いを比較する統計的分析、インタビューデータに関しては、修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（以下、M-GTA）を用いた質的分析を行った。主観評価の分析結果から、相槌のみを発する bot であっても、会話における協調性やオープンエンド性に関して有意に良好な影響が見られ、共話の特徴が観察された。特に協調性に関しては、肉声の音声でのみ有意に向上した。M-GTA によるインタビューの分析では、間合いのインタラクションが発生するプロセスを明らかにした。分析の結果から、Aizuchi-bot の打つ相槌が適切なタイミングではないと感じられることがあっても、人間側が、Aizuchi-bot の打つ相槌に対して人間らしさを感じていた場合には、その相槌と間合いをはかることができおり、最終的に適切なタイミングで相槌が打たれたと感じていたことがわかった。これらの分析結果を踏まえ、間合いの協調関係が構築・破壊・修復されるプロセスや、会話のオープンエンド性に関するプロセスについて詳細に考察を行った。考察から、人と機械で間合いをはかるインタラクションにおいては、人間側が機械に対して「人間らしさ」を知覚し、機械の動作に対して、「その意図を知覚でき、行為の予期が可能であると思えること」が重要であり、いかにそれを設計するかが重要な要素となることが示された。

第 6 章では、間合いのインタラクションを設計する上で重要な要素となる「人間らしさ」や「意図の知覚と行為の予期」について議論を行い、第 7 章で、本研究の成果と洞察をまとめた。今回の実験では、相槌の音声に合成音声と人間の肉声を用いたため、インタビューでは「機械らしさ」あるいは「人間らしさ」に関する回答が多く得られた。そのため、M-GTA によって得られた「人間らしさ」という概念は、実験の設計に依存するかたちで生じた概念であると言える。間合いのインタラクションが生じるまでの各プロセスを踏まえると、間合いのインタラクションを設計するためには、インタラクションを行う相手に対して人間側が「間合いをはかり合える共感可能な存在である」と感じられることがより重要である可能性が見出された。この場合、機械が人間に似通っているかどうかは重要ではないため、今後「人間らしさ」についてはさらなる検証を実施する必要がある。また、間合いのインタラクションをデザイ

ンの領域で議論することは、ユーザとデザイナーの関係性について、行為を促す主体とその客体という観点ではない、新たな関係を構築できるかもしれない。今後は、このようなユーザとインタフェース、デザイナーの関係が、ウェルビーイングにどのように寄与するのかについても議論を重ねていく必要がある。