

言葉の多層化による内省の変化と 新たな鑑賞体系の検討

與那嶺若奈^{1,a)} Scott Allen^{1,b)}

概要：昨今我々は、生活を取り巻くシステムや娯楽に対して、明確で完結的な答えを求めたり、膨大な情報を、その整合性を疑わずにただ受動的に摂取し続けている。本研究ではファストメディアに対するアンチテーゼとして、「言葉」を中心とした情報の多層的作品を制作することを目的とする。また制作ないし鑑賞に鍛錬を要する作品とすることで、思考にどのような影響を与えているのか分析することを試みた。結果として、表示される情報を言葉に絞ったことで、鑑賞時解釈に時間がかかる作品となることがわかった。また聴覚優位な作品になることがわかった。本研究は未だ成熟していない分野ではあるが、我々がいかに普段の生活の中で情報を受動的に得ているかを明らかにし、言葉という情報への接し方や楽しみ方を捉え直す機会を与える点で重要である。

1. 序論

昨今我々の生活を取り巻く機器やシステムは著しい発展を遂げ、今や生活に欠かせないものとなっている。それらの多くは老若男女誰でも一目で理解でき、使えるようになるまでに時間や鍛錬を要さない構造になっている。加えてその情報や娯楽に明確な「答え」が設定されているものが増えたり、婉曲表現による相互理解の妨げによって引き起こされる炎上を事前に防ごうとする傾向がある。現代社会においてこれは良しとされており、驚異的な速さで入れ替わる膨大な情報を、我々はその正当性や整合性を疑うこともなく、ただ受動的に得ている。この状態は果たして手放しに褒められる状態なのだろうか。身の回りの様々なものが豊かになりつつある中で、我々の想像力は知らぬ間に蝕まれているのではないだろうか。アメリカの認知科学者である D.A. ノーマンによると、エンタテインメントは、我々の生活の重要な一部をなしているものの、検証でき、比較対照でき、より高次のよりパワフルな表現に変換できる安定した外部表現の提供方法を学ばない限り、こうした新しいテクノロジーは探検や娯楽のための道具であることにとどまり、その能力において認知を強化することにはならずにじまいであるとしている。[1]

本研究は昨今支持されているファストメディアに対するアンチテーゼとして、「言葉」というメディアの解釈多様

性・不確定性を利用した、情報の多層的作品の研究・制作を行うことを目的とする。また本作品の制作ないし鑑賞に鍛錬を要する構造にすることで、思考することそのものや思考している過程で生まれる感情の変化を楽しんでもらうことを目的とする。本作品を通して、大衆としての感情や体験ではなく、個々人の感情や体験として、自分の内省の動きと向き合ってほしいという狙いがある。

2. 関連研究

はじめに、本研究の基礎部分となる心理効果の事例を挙げる。『クレショフ効果』[2]とは、無関係の画像や映像を連続して見た場合、無意識に関連づけて考えてしまう心理作用のことであり、本効果は、映画的な説話論の基礎である。『随伴性注意捕捉』[3]とは、ある一つのことを意識することで、それに関する情報だけが自然と目に留まりやすくなる心理効果である。本研究では、映像ではなく言葉で本効果に似た作用を引き起こすことを目指している。

次に、モンタージュ的作品の事例を挙げる。Joe Hamilton の作品『Merge Nodes』[4]は実写映像を扱ったポスト・インターネット系の作品であり、ただの映像のモンタージュ的作品とは言い切れない異様さや没入感を感じさせる。本研究との類似点は、多様な情報を用いたモンタージュ的作品であるという点である。本研究との相違点は、実写映像を用いていることと言葉を用いていることの点である。

続いて、ポエトリーに分類される作品の事例を挙げる。Nick Montfort の作品『The Two』[5]はプログラムによる詩の実践作品である。プログラムはとてもシンプルな構造

¹ 京都精華大学

^{a)} y222xt51@st.kyoto-seika.ac.jp

^{b)} scottallen@kyoto-seika.ac.jp

を取っており、文節ごとに配列から言葉がランダムに選ばれる仕組みになっている。星野しずる（佐々木あらら）の作品『短歌自動生成装置「犬猿」』[6]はデジタル・ポエトリー作品で、限られた語彙数からランダムに並び替えて短歌が作成される。新国誠一は日本で具体詩宣言を行なった一人であり、日本におけるコンクリート・ポエトリーの創始者である。コンクリート・ポエトリー[7]とは、文字やテキストが持つ物質性・具体性に注目し、空間的・視覚的に展開された実験的な詩およびその国際的な運動である。これらの作品との類似点は、限られた語彙を用いた文章から、キャラクター性を見出してしまう点である。相違点は、デジタル・ポエトリーではその偶然性や、コンクリート・ポエトリーでは言葉を物質として捉え、その意味を排除している点である。本研究では偶然的な言葉の繋がりや言葉の意味の剥奪は行わず、むしろどういった単語や話の流れ、言葉の持つ意味が鑑賞体験に影響を与えるのかといった、言葉のコンポジションを重要視している。

最後に、書物とテレビという二つの表示メディアと本研究との類似・相違点を挙げる。本作品群は「言葉」をメインの情報として扱いながらも、書物というメディアではなく映像という表現方法を用いている。これは既存のエンタテインメントに似ているようで異なる点も多く存在する。そのひとつが、書物とテレビの鑑賞方法の違いにある。書物、つまり紙に書かれた文字を読むという行動は、読むペースや考えを深める部分を自分でコントロールすることができる。一方テレビ放送、つまり映像を見るという行動は、見る人が制御することはできない。絶え間なく感覚を刺激され、番組の流れをとめて深く考えたり考え直している時間は与えられない。（録画機能や巻き戻し、一時停止や再生速度の変更などの機能は、ここでは考慮しないものとする。）本作品群は文章を映像として表示することで、本来読むスピードをコントロールすることが当たり前になっている「文章を読む」という行動ないし文章そのものと、制御し切れない映像という表示メディアを掛け合わせた、新しい鑑賞体験のできる作品と言える。

3. 提案手法

本研究では、本作品のことを「多層型映像表現作品」と名付け、言葉を中心とした複数の情報の層を重ね合わせることで、情報の受け取り方や感情に変化を与える作品を制作することを目的とする。

また、本研究では作品制作や鑑賞体験において鍛錬を求める形態の設計を目指す。鍛錬を必要とするものの代表例として、ここでは楽器を挙げる。ギターやピアノといった楽器は音を出すだけでなくすぐに出来るが、弾きこなすためには鍛錬を要する。しかし演奏できるまでに時間と鍛錬が必要だからといって、その構造を全く異なるものに作り替えようとする人は少ないだろう。アーティストであり研究

者の久保田晃弘によると、人々はその物事に興味関心があり熱意があれば、つまりそのものに対する欲望があればそのものを理解するために行動するとしている。[8]本研究において、作品ないし作者の意図、あるいは自己の感情の変化について理解したいという欲望を引き出すことができれば、鍛錬行動へと繋がると予想する。

では本研究において、具体的に制作・鑑賞体験の何に鍛錬を要するのかということについては、以下のとおりである。

制作においては、言葉や表示媒体等様々な情報の組み合わせ方や重ね方によって、鑑賞者の思考や感情にどのような影響を与えるのか、ある程度予想し、設計することである。鑑賞体験の完璧な予想・コントロールが不可能であると言い切る理由は、鑑賞時抱くものには鑑賞者それぞれのその時の健康状態や経験等が影響するためであり、その仕組み自体も本研究では利用したいと考えているからである。

鑑賞においては、作品自体の理解、そしてなにより作品の鑑賞を通して生まれた自己の感情や何らかの感覚の変化への理解である。これは読書や映画鑑賞を行なったときのような、物語の流れや風景、登場人物を脳裏に描き、無意識に自分の感情や経験と重ね合わせて理解しようとする行動に近いと考える。「右向け右」が賞賛される日本社会において、同じ作品を鑑賞した人同士でも、そこから得たことや感情、いわば感想は全く同じにはならないということを理解し、自分自身の感情や想像の動きに向き合ってほしいと考えているからである。

3.1 言葉の選定方法

本研究において、様々な情報媒体があるなかで「言葉」を対象として扱う理由は、「言葉」の持つ解釈多様性・不確定性に注目したからである。フランスの哲学者であるジャック・デリダによると、テキストは守備一貫した統一体ではなく、複数の解釈を可能とする混合物であり、その意味を一つに確定することは不可能であるとしている。[9]

本作品群に使用する言葉の選定について、純文学から任意の文章を抜粋・引用をしたものと、執筆者によるオリジナルの文章の2パターンを用いた。前者は現代の文章とは異なり、解釈に答えを設けていない文章である、かつ使用にあたり著作権の保護期間の終了が確認されているため採択した。後者は言葉のコンポジションが重要となる本研究において、言葉をはじめとした情報の重なりをより面白くするため、文章の段階から操作可能であるため採択している。

3.2 言葉の表示方法

本研究において言葉の表示方法については、様々なパターンで検討を行う。

言葉自体の視覚表示に関して、具体的には、縦読み縦表

示、横読み縦表示、縦読み横表示、横読み横表示、右書き表示、左書き表示、字幕表示等を検討した。視覚表示のパターンについては、日本語ならではの使い分けを顧慮し、検討する。

言葉の聴覚表示に関して、具体的には、モノラル音源、ステレオ音源、複数人の会話が行われている形式、一方的に話しかけられる形式等を検討した。

3.3 作品としての情報の表示方法

情報伝達媒体としてのメディアには様々な特性があり、それらの使い方によっては、鑑賞時に与える影響を大きく左右し得る。そのため表示メディアについても検討を重ねる必要があった。

以上を踏まえ、作品としてどのように言葉を中心とした情報を表示するか、検討した。

具体的には、視覚に関しては、ディスプレイ表示、一台または複数のプロジェクターを用いた表示、トレーシングペーパーなどの紙メディアを使用した表示、聴覚に関しては、スピーカー、ヘッドホン、ダイヤル式固定電話等を検討した。

3.4 作品の鑑賞体験

本作品群の鑑賞体験の方法として、どのような鑑賞体験が鑑賞者の感情や体験自体、「思考すること」自体に大きく影響を与えるのか検討する必要があったため、様々な方法を用いた。

具体的には作品を見る、聞くに加え、鑑賞者の行動をもって情報の取捨選択を可能にするインタラクティブ要素を加えることなどを検討した。

4. 実装

以上をもとに、これまで制作・展示を行なった作品を抜粋し、以下にまとめる。また結果・考察に関して、鑑賞者の鑑賞時の反応や頂いたコメント等をもとに、分析し記述する。

4.1 作品1

4.1.1 概要

本作品は、一冊の純文学から文章を抜粋引用し、縦読み縦表示文章、会話型音声、横読み横表示字幕という三つの表示方法で情報を重ねた。この表示方法について、縦読み縦表示の文章以外は、鑑賞者が自らの意思を持ってその情報を得るかどうか、つまり「音声をつける」「字幕をつける」という行動を取り、主軸となる情報以外から情報を得ようとするかを重視した構造となっている。

4.1.2 構成要素

使用純文学作品：『秋風記』太宰治

構成層数：4層（縦読み縦表示/字幕/音声/背景の花）

使用フォント：凸版文久見出し明朝 Std

フォントサイズ：30px

表示文字数量：415 文字

行間：108px

音声：執筆者自身の声の録音音声

音声文字数：133 文字

表示画面：1920 × 1080 (16:9)

背景：部屋と思しき白い空間に白い花瓶と赤い花がある

表示媒体：黒の 24 インチモニター・ヘッドホン

再生時間：176 秒



図 1 作品1

4.1.3 結果と考察

「混乱した」というコメントがあった（この状態のことを本論文では以降「言語的錯乱性」と名付ける）。文章や音声を含む情報の層の数の多さが原因だと考える。

また「音声（会話）に引っ張られやすい」というコメントがあった。これは情報処理の際、視覚情報より聴覚情報を優先している状態だと考えられる。しかしこれは聴覚情報よりも視覚情報を優先する、記憶しやすいといった一般的な神経伝達や記憶処理と反する結果になった。

4.2 作品2

4.2.1 概要

本作品は、四冊の純文学から文章を抜粋引用し、自然言語処理（形態素解析・極性判定（感情分析））を行い、ポジティブとネガティブに文章を分類、二つの文章を作成した。表示する最初の文と最後の文はどちらも同じ文章にし、真ん中の文章のみを変化させることで、特定の単語「疑う」「不安」の受け取り方を変化させることを目指した。

また作品の選定理由として、「K」と呼ばれるキャラクターが登場すること、そのどれにも特定のモデル等存在しないことが挙げられる。

本作品を制作するにあたり、文章全体の統一感を持たせるために、一人称と文末表現のみ修正している。

4.2.2 構成要素

使用純文学作品：『秋風記』太宰治・『こゝろ』夏目漱石・『彼』芥川龍之介・『Kの昇天-或いはKの溺死』梶井基次郎

構成層数：2層（ポジティブ文章/ネガティブ文章）
使用フォント：源柔ゴシック
フォントサイズ：50px
表示文字数量：630 文字
行間：100px
音声：なし
画面割合：1080 × 1080（1:1）
背景：白
表示媒体：壁に一台のプロジェクターで照射
再生時間：310 秒

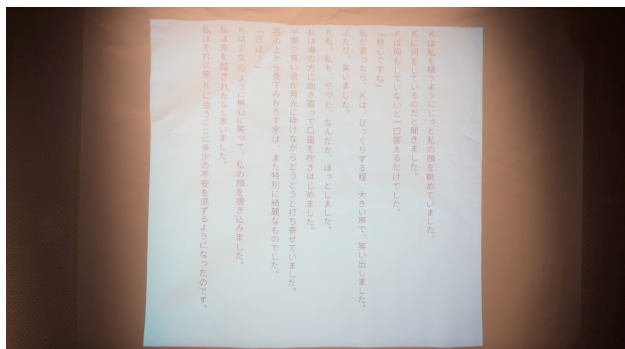


図 2 作品 2 の展示の様子

4.2.3 結果と考察

「最初と最後の一文の感覚の変化に違和感を感じなかった」というコメントがあった。違和感の無いように文章を選定したため、かえって感情への変化に影響を与えづらい、普通の二つの物語という状況になってしまったと考える。

また「ただバラバラの情報ではなく、『K』という単語やキャラクター性がフックになっていた」というコメントがあった。明確に同じ単語が含まれる文章を混ぜることで、文章全体にまとまりを与え、言語的錯乱性を減少させる結果となったと考える。

4.3 作品 3

4.3.1 概要

複数の漢字で構成された漢字を分解し、それぞれに文章を付け加え、短文を作成した。

またトレーシングペーパー二枚に文章を印刷し重ねてみたり、プロジェクターを二台使用しスクリーンを挟んで照射することで、多層構造であるというのを実空間に表現した。

さらにインタラクティブ要素として、鑑賞者の影が重なることで見える、または隠れる文章が生まれる仕掛けを取り入れた。これは作品 1 にて採用していた、鑑賞者自らの行動による情報の取捨選択性を表現している。

4.3.2 構成要素

使用純文学作品：オリジナル・『吾輩は猫である』夏目漱石・『夢十夜』夏目漱石

構成層数：2層（縦表示の文章/横表示の文章）
使用フォント：モボ-Regular
フォントサイズ：38px・39px・60px
表示文字数量：335 文字
行間：なし
音声：なし
画面割合：1920 × 1080（16:9）
背景：白
表示媒体：スクリーンを挟んで二台のプロジェクターで照射
再生時間：225 秒



図 3 作品 3 の展示の様子

4.3.3 結果と考察

「鑑賞体験としてはおもしろいが、文章の意味や解釈多様性は減少したと感じた」というコメントがあった。これまでの作品では純文学から文章を引用していたが、今回は執筆者が作成した文章を使用したため、文章や言葉としての難しさが減ってしまい、解釈多様性の減少につながったのではないかと考える。

また「視覚的に重なっていることが視覚的にわかるのがおもしろい」というコメントがあった。トレーシングペーパーや二台のプロジェクターによって情報が多層になっているという感覚を、実空間に表現することができたといえる。

4.4 作品 4

4.4.1 概要

作品 1 にて採用していた情報の重ね方による混乱性と、作品 2 にて採用していた特定の単語または背景を持つ単語を含んだ文章同士を重ねるといった表現方法を用いて制作した。また作品 2 での反省点の一つである違和感の無さを解決するため、文章の表示方法に無造作感を加えた。

4.4.2 構成要素

使用純文学作品：『こゝろ』夏目漱石・『銀河鉄道の夜』宮沢賢治・『吾輩は猫である』夏目漱石・『犬』Leonid Andrejew 森鷗外 訳・『蠅フライ』菊池寛・『南京の基督』芥川龍之介・『泥濘』梶井基次郎・『秋風記』太宰治・『ヴィヨンの妻』太宰治・『雪の夜の物語』太宰治

構成層数：3層（縦表示/横表示/音声）

使用フォント：モボ-ExtraLight

フォントサイズ：40px

表示文字数量：2115 文字
 行間：50px
 音声：執筆者自身の声の録音音声
 音声文字数：772 文字
 画面割合：1920 × 1080 (16:9)
 背景：なし (黒)
 表示媒体：壁に一台のプロジェクターで照射・ダイヤル
 式固定電話
 再生時間：426 秒

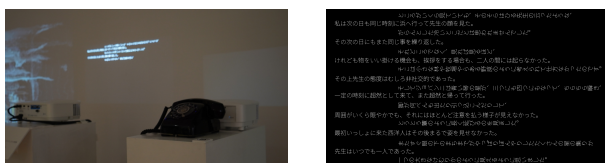


図 4 作品 4 の展示の様子

4.4.3 結果と考察

「コラージュのように感じた」というコメントがあった。異なる作品を使用していることを表現するため、文章をわざとずらして表示したり、表示方法を変えたりしていたためだと考えられる。

また作品展示中、鑑賞を途中でやめてしまう人が多くみられた。文章量や重ね方の変化により情報量が増え、言語的錯乱性が増加したことが原因だと考えられる。

加えて、文章+音声の作品では鑑賞の途中で画面上の文章を読むことをやめる人が複数人確認され、「音声を聴くことに無意識に必死になり、文章を読むことを止めてしまった」というコメントを頂いた。これは項目 4-1-3 で述べたことと同じ現象だと考えられる。

5. 実践研究・作品に対する結果

本研究は、その表現方法や鑑賞方法が初歩的な段階にあり、成熟には至っていない。そのため十分なデータを収集することが困難だった。したがって、鑑賞者の鑑賞時の行動やつぶやき、頂いたコメントをもとに結果・考察の分析を行う。

まず、言葉を中心とした複数の情報を重ねることで、多くの人が鑑賞時に情報の処理に時間がかかり、混乱することがわかった。加えて、重ねる情報や文章量を増やすことで、より言語的錯乱性を強める作品になることがわかった。

また鑑賞者の行動を観察した際、どの作品でも、鑑賞し始めてすぐに鑑賞をやめる人と最後まで鑑賞する人に分類できることがわかった。鑑賞を最後まで続けた人から頂いたコメントからは、大きく分類すると「混乱した」「わからなかった」といった否定的な感想と、「何かはわからないがおもしろかった」「不思議な感覚になった」といった比較的肯定的な感想に分けられることがわかった。

各作品の構成要素と言語的錯乱状態の比較から、使用文字数と言語的錯乱性の直接的な関係は見られなかった。一方、音声表示や作品内の層数、純文学作品から文章を引用した作品では言語的錯乱性が増加した。

さらに鑑賞時、表示された文章、つまり読むという行為より、流れてくる音声、つまり聞くという行為に意識が引張られる場合が多いということがわかった。

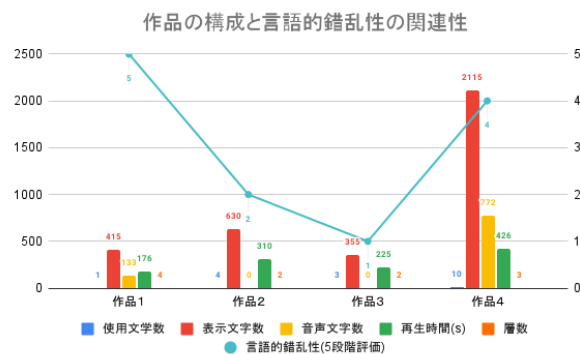


図 5 作品の詳細と言語的錯乱性の関連性

6. 実践研究・作品に対する考察

本研究の結果より、「混乱した」といった感想が出るのは、鍛錬の初歩段階に入っているのではないかと考える。そもそも本作品に対して全く興味を示さず、思考段階に入らなければ混乱するはずがないからである。本作品において鍛錬状態に入るには、作品の鑑賞を通して思考する必要がある。

また、本作品を鑑賞する際の行動はいくつかの段階に分けられる。まず、活字が使用されている時点で鑑賞を諦める人、次に鑑賞行動に入るが混乱を感じて、途中で鑑賞をやめる人、最後に鑑賞を最後までしたもの、「よくわからない」という感想を抱く人と「何かはわからないがおもしろい」と思う人である。最後まで鑑賞を行い、かつ楽観的な感想を抱いていた人は、執筆者の想定する鍛錬状態に入っている、またはその適正がある状態なのではないかと考察する。D.A. ノーマンによると、人間の認知や思考には、体験モードと内省モードがあり、体験モードは、努力せずに効率良く知覚したり、反応したりできる状態のことを指し、内省モードは、比較対照や思考、意思決定に使われる状態のことを指す。これらは完全に独立したものではなく、かつどちらかが悪いというわけでもない。しかし、昨今見られるテレビや娯楽は体験モードの魅力的かつ危険な状態を利用していると言えるものも多く、人間は自ら思考するという内省モードをやめてしまう。内省モードは誰もが行なっている人間の自然な状態ではあるものの、思考を必要としない体験モードには敵わないとしている。[1] その点において本研究および本作品は、本作品の鑑賞時に

肯定的なコメントをした鑑賞者の行動や思考から分析すると、鑑賞中に内省モードでありながら体験モードのような状態になる人が出ることが予想される。ここで注意したいことは、最終的に作品に対して抱く感情がネガティブかポジティブかは鍛錬している状態とは関係ない。作品に対する感想や感情は自由であり、たとえ製作者であったとしても制限して良いものではない。ただ、作品を鑑賞した上で思考することを止めてしまうのではなく、自分の抱いた感想ないし感情と向き合うことが、本研究における鍛錬へと繋がる行動だと考える。

本作品の鑑賞時に視覚情報より聴覚情報を優先する行動が多くみられたことについて、一般的な神経伝達の面やメラビアンの法則と矛盾する結果となった。このことについて、本来人間は視覚情報が優先されるが、本作品において視覚と聴覚から得られる情報を「言葉」だけに情報を絞った結果、情報が極度に制限され、聴覚の方が優先されたのではないかと考察する。

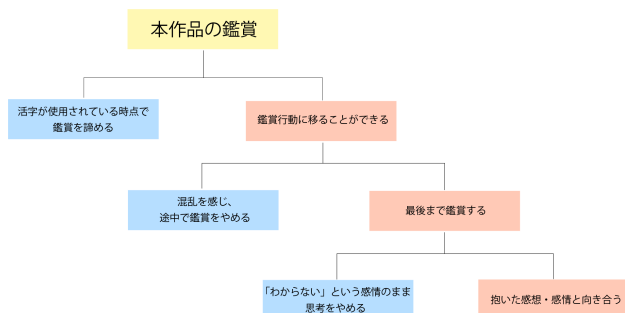


図 6 本作品の鑑賞する際に見られた行動と鍛錬状態の関係

7. 結論・今後の展望

本研究において今後十分な鍛錬が行われたうえで鑑賞を行なった場合、「複数の情報を浴びることで、無意識な関連付けを行なっているということを、意識的に理解でき、それを楽しめる状態」になると予想する。また本作品を作る立場にあたる人において、今後十分な鍛錬が行われた場合、「複数の情報の重ね方やその結果として構築される層を全て把握し、コントロールできる状態」になると予想する。これらは、例えるならオーケストラの指揮者と鑑賞者のようだと考える。オーケストラの指揮者は、楽器の音色やタイミング等を全て完璧に把握し、指示を出すことが求められる。これは本研究において、制作者は、言葉を中心とした情報の層を完璧に把握し、作品として設計する必要がある点で類似している。オーケストラの鑑賞者は、全ての楽器のタイミングやバランスを完璧に把握する必要性は求められていないものの、提供される音色の良し悪しや好き嫌いといった感想を自由に抱くことを制限されてはいない。これは本研究において、鑑賞者は、情報の層の仕組みやその狙いの全てを把握する必要性は求められていないもの

の、本作品に対して好き嫌いやその他何かしらの深い感情等を自由に抱くことを制限されてはいないという点で類似している。これらは、はっきりと区別されているわけではなく、人やタイミング、作品によって両方の視点を持つ場合もあると予想する。

本研究における作品設計ないし鑑賞体験は、ジャンルがまだ確立されていないという点では新しいものであるとも言え、人間が本来個々人として抱く感情の動きに大きく依存しているという点では、根源的なものであるとも言えるだろう。本研究ないし本作品群を通して、「言葉」の持つ解釈多様性や不確定性といった力を、悲観的に捉えて規制するのではなく、自由に解釈して良いという楽観的な感情で捉え、「言葉」を、または「言葉によって変化する自分の感情」を楽しむジャンルとして確立することが期待される。

参考文献

- [1] Donald A.Noman, 佐伯胖, 岡本明, 八木大彦, 藤田克彦, 嶋田敦夫『人を賢くする道具 インタフェース・デザインの認知科学』, 筑摩書房 (2022)
- [2] 内田樹: 『映画の構造分析 ハリウッド映画で学べる現代思想』, 晶文社 (2003)
- [3] 犬飼朋恵, 森孝行: 『概念の一致が随伴性注意の捕捉に及ぼす効果の検討』, 日本認知心理学会第 3 回大会, (2005)
- [4] Joe Hamilton: 『Merge Nodes』(online), 入手先 <<https://vimeo.com/202151391>> (2017.2.2)
- [5] Nick Montfort: 『The Two』, (2008)
- [6] 佐々木あらら (星野しずる): 『犬猿』(online), 入手先 <<https://web.archive.org/web/20170328210557/http://www17.atpages.jp/sasakiarara/sizzle/>> (2008)
- [7] 沢山遼: 『コンクリート・ポエトリー artscape』(online), 入手先 <<https://artscape.jp/artword/5937/>> (2024.3.11)
- [8] 久保田晃弘: 『遙かなる他者のためのデザイン』, ビー・エヌ・エヌ新社 (2017)
- [9] 東浩紀: 『存在論的, 郵便的: ジャック・デリダについて』, 新潮社 (1998)