

## 人間情報科学科 劇場認知科学研究室

野村 亮太



### ■はじめに

劇場認知科学研究室は、2020年4月に人間情報科学科、認知科学系に設置されました。新型コロナウイルス感染症が日本でも広がり始めようとしていた時期です。同月には緊急事態宣言が発出され、それに先立って本学でも講義の全面オンライン化が決定していました。巷ではあらゆるジャンルの公演が中止・延期されたさなかの開室は、劇場の認知科学を標榜するこの研究室にとって非常に象徴的な始まりとなりました。私個人にとっても、のちに出校が叶うようになって、辞令をレターボックスから受け取ったのは、他の時期にはできない特別な経験として、いまも心に残っています。それでは、劇場認知科学研究室における研究の捉え方や研究内容、活動について紹介していきましょう。

### ■劇場認知科学について

劇場の認知科学を冠する本研究室では、その名の通り、劇場における認知活動を科学的に研究していますが、これは従来の認知科学とは少し異なる点があるので補足しておきます。劇場の特徴の一つに「客席が密である」ことが挙げられます。この特徴のために多くの公演が中止・延期にならざるをえなかったわけですが、この密度には観客の体験にとって重要な役割があります。アメリカの社会学者エドワード・ホールは著書『かくれた次元』のなかで距離の学問として近接学 (Proxemics) を展開しました。その骨子は、生物の行動パターンが距離の関数として決まっているというもので、人間行動もまた例外ではありません。劇場や映画館の座席間隔は、東京都の条例では芯芯 (ある座席の中心から次の座席の中心まで) 420[mm]以上とされています。最短で42[cm]というのは、肩と肩が触れ合うくらいの距離です。思い立って手を伸ばせば肩を抱くことができる近さであり、ホールのいうところの密接距離です。これは、まさに「手の内」ですから、見知らぬ人には入ってきてほしくないと感じられます。劇場では見知らぬ者たちが居合わせるということを踏まえれば、異様な近さということになります。なぜこんなにも近くなければならないのか、というのは本研究室にとっても一つの中核的な問いになります。

近いことは、どうやら観客どうしで感情を伝えるのに有

利なようです。人間は他者の感情の発露に曝されると、思考以前の直感的な反応として情動伝染が生じる傾向があります。他者からの影響は影響源の数と距離 (の逆数) に比例するとされ、これをそのまま適用するならば、異様なほど近い劇場の客席は、情動伝染の効果を最大化する配置だと考えることができます。

その本来の性質として観客どうしが相互作用するのが劇場だということですから、こうした相互作用を抜きにした研究には限界があります。個人を対象にした実験室実験の素材にただ舞台表現の映像を用いれば、それが劇場研究になるというものではないのです。むしろ観客間の相互作用から創発されるパターンやそうした反応を引き起こす演者の表現の影響力を扱う必要があります。

### ■研究テーマ

幸い、学生たちが興味を持つのもこうした側面であることも多く、初年度から8名の学生を迎えることができました。この時期、多くの人にとってもそうであったように、対面での公演ができなくなったことをきっかけに、学生たちは劇場に改めて思いを馳せ、その意味を問い直したようです。なぜ私たちは生でパフォーマンスを見たいと願うのか、どうして観客が一緒になって鑑賞することがこんなにも楽しいのか、こうした体験が他の日常の出来事と区別され強烈なインパクトを持つのか。こうした問いは、劇場認知科学における学問上の問いとも一致しています。ただしこれらの生の問いは、そのままでは設定が曖昧で答えがふわふわとしやすいため、解決は容易ではありません。そこで本研究室では、日常的な素朴な問いを実証可能なより高い精度の問いへと変換し、科学的にその本質的な側面に迫ろうとしています。言い換えれば、仮説検証をベースとした実証的なアプローチをとることで、劇場研究を科学的な学問分野にしようとするところなのです。

研究テーマは、広い意味での劇場 (=多くの人の前で行われる表現の場) を念頭に置いたものであれば、広範囲をカバーしています。例えば、テーマパークの感動、競馬場での熱狂など、さまざまな集合的な感情体験なども含まれることとなります。学生が卒論や修論で扱うテーマについては、あらかじめ限定せず学生一人ひとりの興味を大事にしています。研究室には、演者や裏方として舞台表現に関

**研究室だより**

わってきた学生が入ってくることが多いので、経験に基づく説得度の高いテーマを設定できることが多いと感じています。ここで、2022年度の卒業論文題目を一部紹介します。「骨伝導聴覚刺激はオンライン配信にライブ体験を再現する」「映像視聴時の応答主体感がライブ感に与える影響」「音楽ライブにおける観客の同期は親密度を高めるか」「座位時の身体配置が音楽鑑賞をする二者の心拍同期に与える影響」「スポーツ実況の熟達度が視聴者の注目度に与える影響」「適応的熟達者はドローイング授業においていかに省察しているか」などです。学生たちには、日常的な（＝共変する変数が膨大にある状況での）体験があるぶん、実証可能な問いに精練していくことには苦勞しますが、それが醍醐味であるということも伝えられるよう私自身奮闘しています。

**■研究室の指針**

研究室全体の方針としては、特定のジャンルに限定されない、劇場コミュニケーションに普遍的な要素を扱いたいと考えています。具体的な例を挙げれば、伝統的な実験室実験の手法を用いて、舞台表現の映像・音声を提示し、瞬目や心拍、身体動揺などを計測して、舞台表現（音響・照明）の効果や演者の熟達化の効果を調べています。その際には、単に個人の行動として捉えるのではなく、同じ表現によって観客間の生理指標データがどの程度まで同期するのか、という集団に創発する特性を見るということに強調点を置いています。また、研究室の中にとどまらず、フィールドでの実験も行っています。昨年プロの歌手に協力していただき、音楽ライブ鑑賞中の観客の身体運動データを計測し、同期の程度を調べました。今後も、複数のジャンルにおける同期の比較などに広がっていければと考えています。

もう一つの展開は、オンライン配信におけるライブネ

ス（liveness）です。コロナ禍を機に爆発的に増加したオンライン配信ですが、対面での公演に置き換わることはありませんでした。オンライン配信での鑑賞体験には何か不全感が残ります。こうした体験の違いはどこに起因しているのかやオンラインでの公演をもっと楽しむ方法はないのか、オンラインでは他者とのつながりを十全に感じることはできないのかといったことも、将来の劇場研究として重要になるでしょう。触覚や皮膚感覚にアプローチすることで、単なる視聴覚情報よりも他者の存在感を感じることが出来るかもしれません。いずれはオンラインと劇場をシームレスに繋ぐ鑑賞システムなどを開発することを目指しています。

**■研究室のこれまでとこれから**

2023年現在のメンバーは、教員1名、修士3名、学部生21名（うちeスクール3名）です。また、これまでに18名が卒業していきました。3年生が受講する専門ゼミでは、論文に書かれた情報から実験状況を具体的にイメージし、実験を再構築する力を養うために、先行研究を読み追試を行っています。初年度からラバーハンド錯覚を報告した最初の論文を使用しています。3年生の秋学期から4年生になるまでに、各自が自分の興味から研究の問いを育て、実証的に研究できるよう研究計画を立てることにしています。4年生ではこれらを実施していくわけですが、3年生からコツコツ積み重ねてやっている学生ほど、苦勞せずに進めていけるようです。2022年からは大学院生がメンバーに加わり、研究室としての研究の幅も広がってきました。大学院のゼミでは、英文書籍の輪読と論文紹介中心に研究の基礎を作ることを意識した指導をしています。今後は、研究員や助教、講師の方々を迎えて、チームとして研究活動の水準を高めていきたいと思っています。