

インタビュー調査におけるイラストを媒介とした感情表現の触発

—表現の本質を引き出す—

1190496 田中 佑季

高知工科大学経済・マネジメント学群

1. 概要

近年、質的心理学研究においてフィーリングを言語で説明することが難点とされている。フィーリングは直感的思考に基づき判断するものであり、概念的な要素を論理的な要素へと変換することが容易ではないからである。既存研究において、やまだ・木戸 (2017) は「かわいいと感じるのはなぜか」を研究するにあたり、「異種むすび法」を考案し、これを用いることによって、「かわいい」画像の共通特徴を取り出し、「似たものが並ぶ」「つまれた入れ子」などの新しい視点を発見した。

また、やまだ・木戸 (2017) は研究をするにあたって、「ビジュアル」と「言語」を多用する場面が多く、ビジュアルから直感的に感じるイメージを言語化することを難点としており、これをビジュアル・イメージにおける課題とした。そこで、本研究では「ビジュアル」と「感情表現」に着目し、既存研究では焦点とならなかった「イメージ表現の言語化」の調査を新たな視点から探っていく、表現の本質を引き出していく。

2. 背景

現在、私たちは日常生活において感性や感情といった、フィーリングに基づくものを無意識に感じ取っている。それはイラストを見た時であったり、映画やドラマなどのストーリーを見た時であったり、音楽を聴いた時であったりと様々である。このように、無意識のうちに感じ取ってしまう感性や感情を言語に変換したり説明することは難しく、やまだ・木戸 (2017) で、その問題が取り上げられている。また、私が本研究を調査しようと思った動機としては、インタビュー調査においてインタビューイが過去に体験した『エピソード』を話している最中に、言葉で表すことが難しい曖昧な表現が出てきた時、その表現の本質をどのようにすれば探ることが出来るのかが気になったからである。

既存研究において、やまだ・木戸 (2017) は、「かわいい」と感じる理由を、自分たちが生きているフィールドの感覚に即した方法で説明しようと試みた。だが、調査をするにあたり、「かわいい」という感性を言語で表現することを難点としており、「異種む

すび法」を開発したことによって、ビジュアル・イメージをより明快に説明できる可能性がひらけたと考えた。

また、やまだ・木戸 (2017) は「かわいい」と感じられるものは複合的であると同時に多様性をもつと述べており、「顔の造作」だけでなく、なぜ「正面向き」よりも「首をかしげる」とかわいいのかが、問われなければならないとしている。このような、新しい視点や問いを生み出す「かわいい」研究が必要と考えている。そして、本研究で新たな視点から「イメージ表現の言語化」の調査を探っていく、表現の本質を引き出し、ビジュアル・イメージをより明快に説明できる可能性の向上を試みた。

3. 研究目的

イラストを媒介としてインタビューイの感情表現を触発することによって、インタビューイが過去に体験した「こと」とイラストの意味付けを行い、インタビュー調査における一つの方法論として確立させ、既存研究に関係する新しい視点を見つけ出す。

そして、普通の言葉では伝えきれない直感的思考に基づいた表現や曖昧な表現に内含されたものを理解できるようにする。

4. 研究方法

4.1 研究対象

本研究では、日本人男性一名、インドネシア人女性一名にインタビューを行った。

4.2 インタビュー形式

日本人男性 (以下 A 氏) には直接会う形式でインタビューを行い、インドネシア人女性 (以下 B 氏) には、LINE 株式会社が提供しているソーシャル・ネットワーキング・サービスの

「LINE」を用いて、文字と画像のみを使い、また、英語を用いてインタビューを行った。

4.3 研究手順

始めに、インタビューイに「過去に体験した強く印象に残っているエピソード」を話してもらう。

エピソードを話してもらった後、その中で感情の起伏が大きく

動いた箇所について、その時の感情や心境を色で表してもらおう。
色で表してもらった際、インタビュアー側から問いかける。

インタビュアーに表してもらった色に形（シンプルな図形であったり図形ではない複雑なもの）を組み込み複数枚イラスト化し、インタビュアーに提示する。また、形を付け加える際、インタビュアーが形を想像させるような発言をした場合、それを最低1枚以上組み込む。形を想像させるような発言がなかった場合、ある程度グループ分けできるようにシンプルな図形で構成されたイラストとそうでない複雑なイラストを作成する。

そして、複数枚あるイラストの中で、どれが一番経験した時の感情及び心境に近いのかを選んでもらう。

また、本研究でイラストを作成する際、株式会社セルシスの「CLIP STUDIO PAINT PRO Version1.3.1」とApple Inc.の「iPhone7」を使用した。

5. A氏の事例

5.1 印象に残ったエピソード

A氏は部活に所属しており、ある日とても大事な練習日があった。また、その練習日の夜には部活の打ち上げが行われる予定だった。これをA氏は、練習には参加せずに打ち上げには参加した。するとA氏は部活のリーダーから「なぜ練習には来なかったのに打ち上げには来たんだ」と怒られた。その直後に「視界が狭くなる感覚」に陥った。

私は「視界が狭くなる感覚」というA氏の発言を、感情の起伏が大きくなった箇所及び、A氏の感情表現と捉えた。

この時、私が「黒で覆い尽くされているような感じ」と問うと、A氏は「うんうん、そんな感じ」と答えた。

5.2 エピソード調査

怒られたことによる『視界が狭くなる感覚』と『黒色』の二つの情報を基に、13枚のイラストを作成し、A氏に提示した。

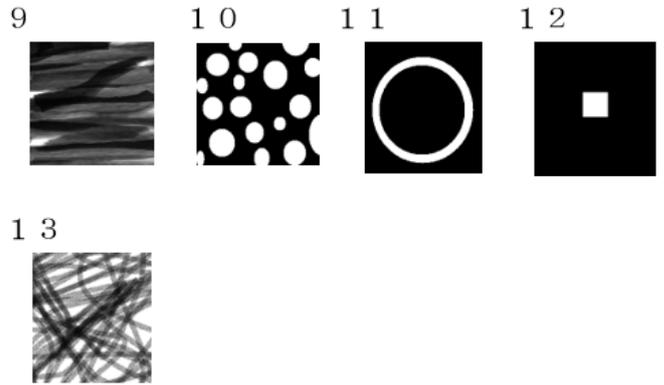
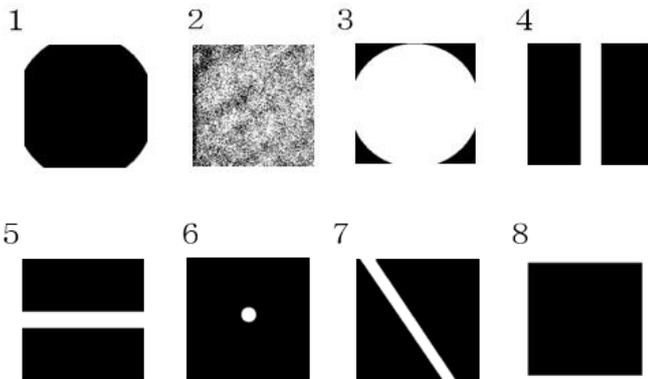


図1 13枚のイラスト（筆者作成）

これら13枚のイラストは、株式会社セルシスの「CLIP STUDIO PAINT PRO Version1.3.1」を用いて作成した。

また、この13枚のイラストは4つのグループに分類することができ、以下のとおりとなる。

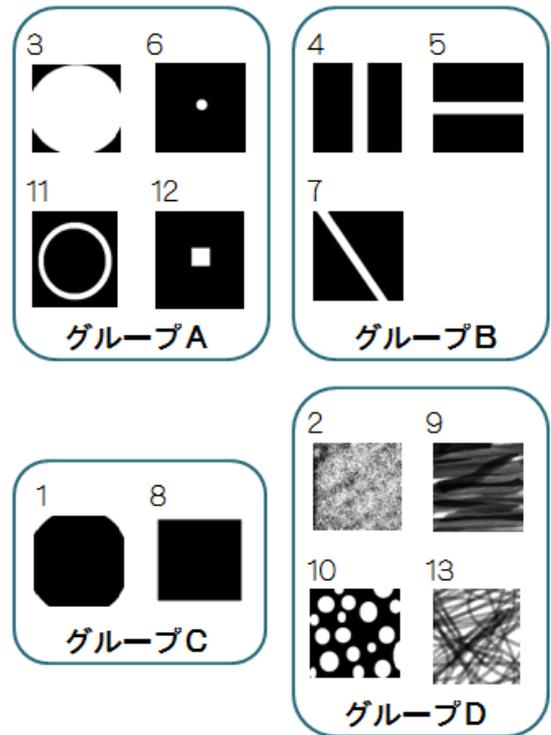


図2 4つのグループの図解（筆者作成）

グループAはA氏の「視界が狭くなる感覚」と「黒色」の二つの情報全てを、丸と四角形を使ってイラストで表したものである。また、これら4枚のイラストで描かれている白色は「A氏の見えている視界の範囲」をイメージしたものである。そして、グループAは、この中の4枚のうちどれかが選ばれるであろうと意図して作成したものである。

グループBは「視界が狭くなる感覚」という情報を主に参考に

し、直線を使ってイラストで表したものである。また、これら3枚のイラストで描かれている白色の直線は、「目を細め、狭くなったA氏の視界」をイメージしたものであり、黒色は「閉じたまぶた」をイメージしたものである。

グループCは「黒で覆い尽くされているような感じ」という情報を主に参考にし、2枚描いた。これら2枚のイラストは、視界が段々と狭くなり、閉じたA氏の視界をイメージしたものである。

グループDは「視界が狭くなる感覚」と「黒色」の二つの情報全てが入っておらず、イラストを複雑に描くことによって「選ばないであろう」という意図を込めた。

結果、A氏は13枚の中で納得するイラストはなかったが、近いものなら1枚あると言っており、それは『3』のイラストである。また、A氏は「3の四隅の黒の範囲がもう少し狭かったら納得していた」と言っており、作業効率のことを踏まえ、その場でApple Inc.の「iPhone7」を用いて6のイラストを拡大させ、スクリーンショットを使用し作成した。

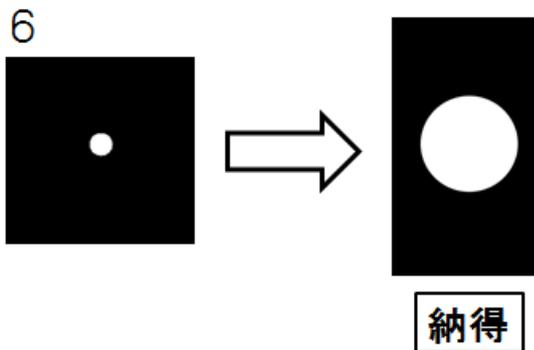


図3 6のイラストを拡大させた図（筆者作成）

これをA氏に提示すると納得しており、更に「視界が狭くなる感覚」というA氏のイメージに近付けるために『ぼかし』を黒色と白色の境界に加え、ぼかしの強度が異なるものを5枚作成した。AからEになるにつれ、ぼかしの強度は弱から強となっている。また、AからEまでの5枚のイラストは、株式会社セルシスの「CLIP STUDIO PAINT PRO Version1.3.1」を用いて作成した。

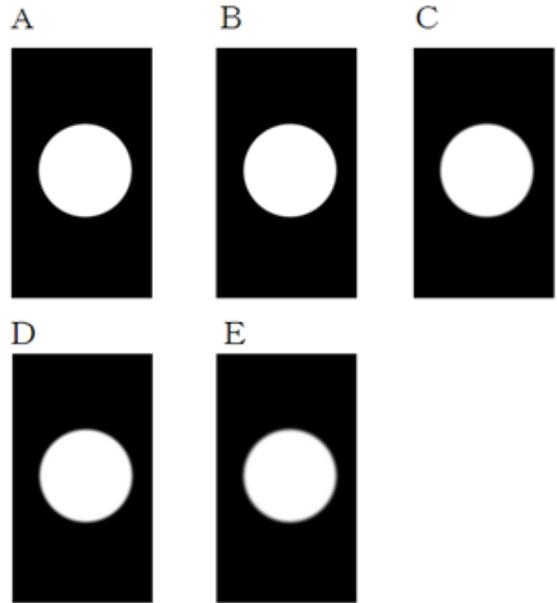


図4 ぼかしの強度が異なる5枚のイラスト（筆者作成）

これら5枚を提示したところ、A氏はCを選んだ。

5.3 Cを選んだ理由について

A氏はCのイラストについて、「これぐらいじゃないかなちよ〜うど」、「一番、美しい、ぴったりでいいよ…」、「ん〜なんやろころ、何かを見ゆってというわけじゃないけどこうなんかぼ〜ってするときとか…あ、あるじゃないですか、あの、昼間とか」、「特に何しゆわけじゃないけどこうなんかぼ〜っなんか外見たりとか」、「なんかぼ〜っとしゆときに近い感じかな、こう何も考えてないみたいだな」といった発言をしており、A氏が語ってくれたエピソード内の「視界が狭くなる感覚」という感情表現に内含された本質が明らかとなってきた。※下線部は土佐弁である。見ゆ=見る、しゆ=してる

5.4 結果

「イラストを作成している合間に発生するA氏とのやり取り」で、A氏が表現し切れていなかったものが段々と表現できるようになった。

つまり、イラストを媒介としてA氏の伝えたいことを理解しようとすることによって、言葉では表現できないものが理解できるようになった。『3』のイラストから『C』のイラストへ変化したことが根拠となる。「視界が狭くなる感覚」しか最初は発言していなかったが、A氏自身の表現し切れていなかったものが、最後のやり取りを通す中で出てきた。

言葉では表すことが難しい感情表現に焦点を当てたことによって、感情表現に内含されたものを、イラストを媒介にして引き出

すことが出来た。

6. B氏の事例

6.1 印象に残ったエピソード

B氏は中学生の時、休暇で母と母の友達とで一緒にマレーシアに行った。マレーシアに着いてからある日、B氏はマレーシアの伝統的な市場で買い物をしていた。すると、B氏はそこでクラスの先生に偶然出会った。そこで先生に会えてとても驚いた。何という偶然なんだろうと。

6.2 エピソード調査

感情の起伏が大きくなったと考えられる「クラスの先生に偶然出会った」という箇所に注目し、「あなたは先生に会った時、とても驚きました。もしその時の心境を色で例えるならば何色ですか」と質問をしたところ、B氏は「オレンジ」と答えた。

『とても驚いた』と『オレンジ色』という二つの情報を基に計18枚のイラストを作成した。

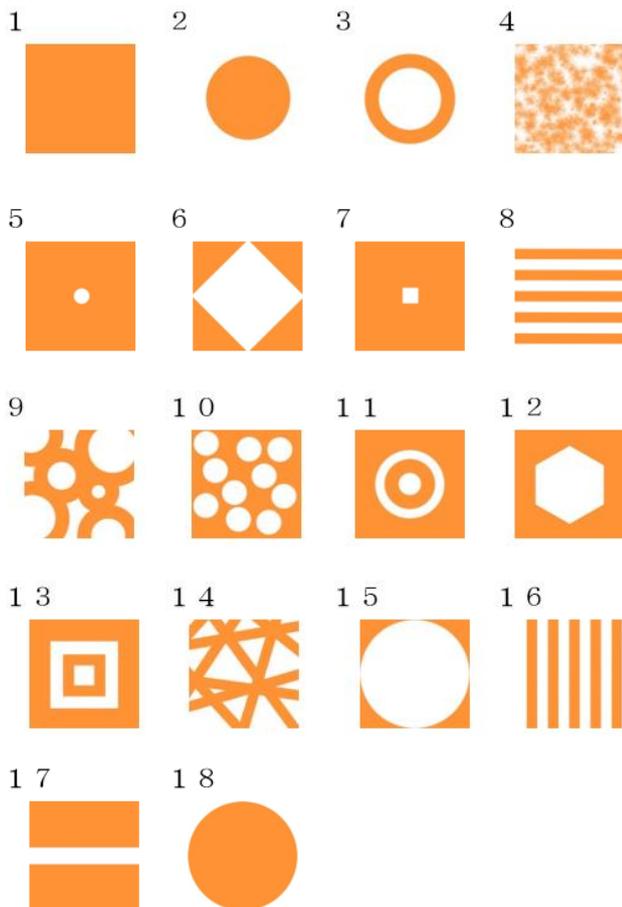


図5 B氏に提示した18枚のイラスト（筆者作成）

これら18枚のイラストは、株式会社セルシスの「CLIP STUDIO PAINT PRO Version1.3.1」を用いて作成した。

6.3 イラストを18枚作成した理由とイラストの意味

A氏の事例では、『視界が狭くなる感覚』と『黒色』という二つの情報があったので、色と形を組み合わせイラストで表現することができた。しかし、今回のB氏の事例ではA氏のような『形』を想像させるようなものは見受けられないように思える。だが、私はB氏の「とても驚いた」という箇所に注目した。

A氏の『怒られた直後の視界が狭くなる感覚』の『怒られた』とB氏の『とても驚いた』の二つに『感情が生まれる』という共通性を見出し、A氏の事例で作成したイラストを参考にし、それに類似したイラストを8枚作成した。その8枚は1・3・4・5・7・10・15・17である。

また、A氏の事例ではイラストを13枚作成したが、納得するイラストが初期の段階では存在しなかったため、B氏の事例では選択の幅をより広げるためにイラストを18枚作成した。

そして、この18枚のイラストは3つのグループに分類することができ、以下のとおりとなる。

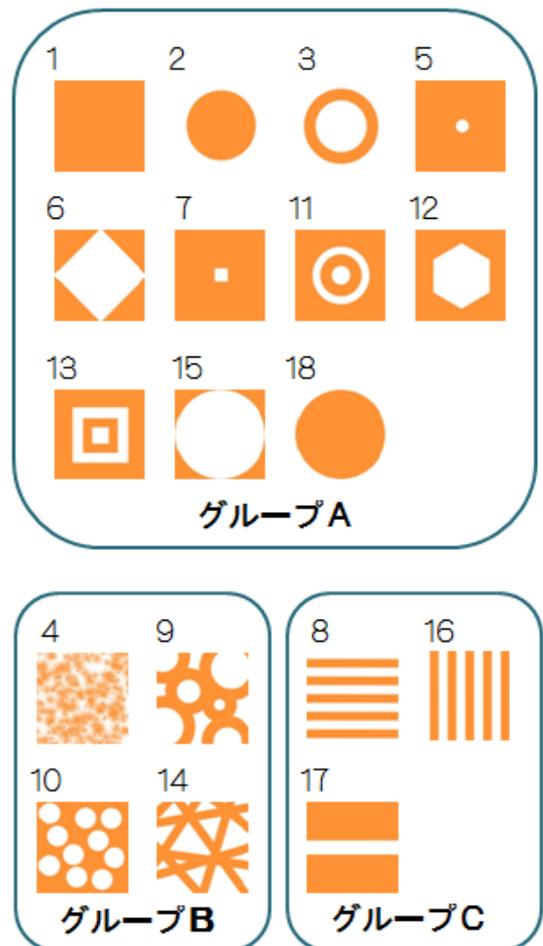


図6 3つのグループの図解（筆者作成）

グループAはB氏の「とても驚いた」という情報と、A氏の「怒られた直後の視界が狭くなる感覚」を参考にイメージし、丸と四角形と六角形を使って作成した。また、A氏の事例を参考に描いた、類似したイラストが1・3・5・7・15と5枚あり、この5枚含むグループAの11枚全てのイラストには、B氏が選ぶであろうという意図が込められている。

グループBは『A氏の事例のグループD』と似ており、「とても驚いた」という情報が入っておらず、イラストを複雑に描くことによって、「選ばないであろう」という意図を込めた。

グループCはグループAとグループB、どちらにも分類されない「選ぶであろう」と「選ばないであろう」の中間に属するものであり、「選択の幅を増やす目的」という意図のみで作成されたものである。

6.4 B氏の選んだイラスト

B氏は6のイラストを選択した。選んだ理由について、「The one which describe(describes) my feeling at that time (そのときの私の想像を表すものです)」と発言しており、また、私が「Why did you choose this illustration in spite of (the) exist(existence) (of the) other(others) 12 illustrations? (他に12枚のイラストがあったのに、なぜあなたはこのイラストを選んだのですか?)」と聞くとB氏は「Because the other(others) doesn't(don't) express my feeling, something like that (なぜならば、他のイラストは自分の想像を表現していないからです。そんな感じです)」と答えた。

6.5 結果

B氏にとって納得するイラストが1枚存在し、それ以外の17枚のイラストは意味を持たないものである。また、A氏のようなイラストの変化はなかった。

そして、B氏はA氏のようにどれも選ばないということはなく、納得するイラストが存在していた。これはA氏の時よりイラストを多く用意したのが一つの要因だと思われる。

また、B氏はA氏のような『イラストの変化』が行われなかったため、イラストの変化のプロセスにおける互いの『やりとり』は無かった。そのため、表現し切れていなかったものを探ることは出来なかった。これは直接会話をする形式のインタビューではなく、ソーシャル・ネットワーキング・サービス(LINE)を用い、文字と画像のみで会話をする形式を取ったことが、出来なかった要因であると推測される。

7. 結論

言葉では表すことが難しい感情表現の本質を、イラストを媒介として感情表現を触発することによって言葉で表現出来るようになった。その結果、普通の言葉では表現できないもの及び表現し切れていないものを理解できるようになった。

最初に提示したイラストをインタビュイーが納得するように変化させていくプロセスにおいて、インタビュイーの想像しているものを納得のいくようイラストで視覚化することにより、言葉による多様な表現を引き出すことが出来た。

最初にイラストを複数枚提示した段階で、納得するイラストが存在していた場合における調査では、イラストを変化させるプロセスが行われなかったため、インタビュイーの多様な表現を引き出すことが出来なかった。その一要因として、ソーシャル・ネットワーキング・サービス(LINE)によるコミュニケーションの限界が挙げられる。

「ビジュアル」と「感情表現」に着目し、インタビュー調査を行ったことによって、やまだ・木戸(2017)で難点とされていた「イメージ表現の言語化」の可能性を、新たな視点から開いた。

8. 今後の課題

インタビュイーによっては色の見え方や形の持つ印象など、認識の差異が出てくると考えられるので、より多くの人にインタビュー調査を行いデータを集める。

B氏の事例を踏まえ、コミュニケーションの限界を考慮し、ソーシャル・ネットワーキング・サービスでのインタビューは控え、A氏のように直接会う形式のインタビューを行う。

インタビュアーとインタビュイーで、色の見え方に違いが出てくる可能性を考慮し、調査で使用する色の値(RGB)を記録する。

9. 引用・参考文献

やまだようこ・木戸彩恵. 「かわいい」と感じるのはなぜか?—ビジュアル・ナラティブによる異種むすび法. 質的心理学研究, 第16号, 2017, No.16, 7-24.