

平田オリザのロボット演劇

—創作の源泉としてのリテラリー・アダプテーション実践例—

Robot Theater by Oriza Hirata

—Case Study of Literary Adaptation as a Creative Source—

木村 陽子
Yoko KIMURA

Keywords : Oriza Hirata, robot theater, android theater, literary adaptation, adaptation, “Three Sisters”, “The Night of the Milky Way Train”

キーワード : 平田オリザ、ロボット演劇、アンドロイド演劇、リテラリー・アダプテーション、アダプテーション、翻案、三人姉妹、銀河鉄道の夜

1. 研究の目的

「これまで見たことのない世界を観客に見せる」

日本を代表する劇作家である平田オリザ（青年団主宰、1962-）は、稿者が2016年3月2日に行ったインタビュー（平田氏宅にて2時間相当）の中で、2007年以降、自らが精力的に取り組んでいるロボット演劇について、このように語っていた。人間と同じように喋り考えるロボットが日常生活に溶け込んだ近未来を描いた物語は古今東西数多くあるが、CG¹⁾などをいっさい使わず、機械であるロボットそのものが生身の人間の俳優に入り混じって舞台上で共演して見せるロボット演劇は、平田によれば、「世界初」であるという²⁾。

ただし、実際には現在のロボット技術では、ロボットが自律的に人間の俳優と向き合って演技するところにはまだ達していない。「ロボットがいまの時点で持っていないような技術を、演出の力で、あたかもあるかのように見せる」のだと平田はいう。つまり、ロボット演劇は、その上演自体に「これまで見たことのない世界を観客に見せる」という意味での歴史的価値があるのである。

平田の野心あふれる取り組みについては、これまでも「静かな演劇」や「現代口語演劇」と呼ばれる演劇の世界での革新的技法を中心に論じられてきた。ロボット演劇は平田が新たに切り開こうとしているフィールドではあるが、たとえば佐々木敦は『『ロボット演劇』とは、いくなれば、『現代口語演劇』をより純化させたもの、一種の理想型³⁾』であると評している。つまり、ロボット演劇は、それ独自としての評価というよりは、すでに高度にメソッド化され

評価を得ている「現代口語演劇」の技術的集大成であると、先行論の中では位置づけられているのである⁴⁾。

一方、本稿ではまず、ロボットが登場する物語の系譜を俯瞰しつつ、その中でも「演劇」という表現メディアにロボットを登場させたこと自体に対する、平田の試みの先駆性や、その特徴について論証する。続いて、平田オリザの創作の源泉のひとつにリテラリー・アダプテーション（文学的翻案）があることを、アンドロイド版『三人姉妹』（2012年）とロボット演劇版『銀河鉄道の夜』（2013年）の2つの作品への具体的考察を通して論証する。そして最終的に、平田が古典的名作の着想や形式を借り、登場人物にロボットを紛れ込ませることで、現代的なテーマに換骨奪胎している、あるいは原作のテーマをより鮮明化しているという意味において、「ロボット演劇」×「リテラリー・アダプテーション」が成果を上げていることを主張する。

2. ロボット演劇・前史

2-1. ロボットが登場する物語の系譜

人間のように動くことができる自動機械が登場する物語は、すでに古代ギリシャ神話に見ることができる。ホメロスの叙事詩『イーリアス』（伝BC 8世紀）に登場する鍛冶の神・ヘーパイストスが造った青銅製の自動人形・タロス（Talós）がその嚆矢とされ⁵⁾、日本でも『今昔物語集』（伝12世紀）に桓武天皇の皇子、高陽親王^{かやのみこ}が作った機械人形の逸話がある。

時代は下り、メアリー・シェリーの『フランケンシュタイン』（1813年）やカルロ・コッローディの『ピノッキオの冒険』（1883年）のような「人間に造り出されたモノが人間になりたいと願う物語」の系譜が生まれた。特に、醜さゆえに人々から疎まれ、ついには人を襲うようになったフランケンシュタインの怪物の物語は、その後のロボットSFに大きな影響を与えたといわれている⁶⁾。

「ロボット」という語が初めて使用されたのは、チェコの作家カレル・チャペックの戯曲『ロボットR.U.R.』（1920年）においてだった。ただし、同作における「ロボット」は人工的な化学物質から作られた「人造人間」を指しており、むしろ、1923年にアメリカで作られた「テレボックス」という遠隔操作装置に顔や手足が飾りとして付けられたものが、以後のロボットイメージの原型となった⁷⁾。その後も、ドイツのサイレント映画『メトロポリス』（1926年）や、アメリカのSF作家アイザック・アシモフのロボット作品集『われはロボット』（1950年）などを通してロボットの存在は広く知られるようになり、ハリウッド映画『スターウォーズ』（1977年）の頃には当たり前のようにロボットが物語に登場するようになった。

他方、日本でのロボット受容は早く、すでに昭和初期の少年雑誌にロボットが登場している⁸⁾。前掲『ロボットR.U.R.』も1923年には邦訳され、翌年築地小劇場で上演されている。1928年には、西村真琴が東洋初のロボットとされる「學天即」を製作し話題となるなど、ロボットは日本社会に急速に浸透していった⁹⁾。戦後も、手塚治虫『鉄腕アトム』（1952年）、横山光輝

『鉄人28号』（1956年）、『ジャイアントロボ』（1968年）といったロボットマンガやアニメが子どもたちを魅了し、その後の『機動戦士ガンダム』（1979年）や『新世紀エヴァンゲリオン』（1995年）、『攻殻機動隊』（1995年）などへと引き継がれていく。

こうした物語の中のロボットは、人間の代替としての労働マシン、または兵器としての位置づけから、ヒーローや救世主など能力の高さに焦点があてられる一方で、「人間ならざるもの」として悲哀の対象としても描かれてきた。「人間でないもの」や「人間として認められていないもの」を登場させることで、翻って「人間とは何か」を考えさせる手法は、たとえばシェイクスピアの『テンペスト』に登場するキャリバンのような存在も含めれば、物語の中にあふれているが、ロボットもまた、そうした哲学的な思弁にうってつけの存在であり、小説、マンガ、映画、アニメ、ゲームなど幅広い物語メディアでモチーフとして取り上げられてきた。

片や、2500年の歴史を持つとされる古典的表現メディアである演劇にも、ロボットはしばしば登場しており、1989年に英国ウェストエンドで公演された“Return to the Forbidden Planet”（禁断の惑星への帰還）は、翌年にローレンス・オリビエ賞を受賞している。なにより、「ロボット」という語を生み出したチャペックの『R・U・R』自体が、ロボットが登場する戯曲だった。しかしながら、演劇の中に登場するロボットは、人間によって演じられるのが常であった。本物のロボットの動作性能は人間の俳優にはるかに及ばず、演劇の舞台では、映画やアニメーションで表現されているような存在にはなり得なかったからである。機械のままのロボットが、人間の俳優と演劇の舞台で本格的に対峙するのには、2008年11月の平田オリザのロボット演劇『働く私』（試演）まで待たねばならなかった。

2-2. ロボットを演劇に登場させるという野望

「ロボットがいまの時点で持っていないような技術を、演出の力で、あたかもあるかのように見せる」

現在のロボット技術では、ロボットが自律的に演技するところにまでは達していない。その限界を、平田は稿者とのインタビューの中で認めている。その上で、彼は、CGなどをいっさい使わず、ロボットが人間の俳優に入り混じり共演して見せるロボット演劇を、世界に先駆けて世に問うた。平田によれば、長い演劇の歴史の中で培われてきた「演出」の力をもってすれば、ロボットが本当に演技をしているかのように〈見せる〉ことは容易いという。

自律・自動化されたロボットの実現には、運動機能だけでなく、知覚機能や思考機能など、さまざまな角度からの技術的進歩が必要であり、どの部分に焦点を当てるかによって、完成型は大きく異なってくる。たとえば、「ものをつくる」という動作に焦点があてられた工業用ロボットは、人間をはるかに超えたスピードや正確さで作業をこなし、自動車工場などで欠かせない存在となっているが、機能に特化したその外観は人間とは似ても似つかない。あるいは、「認識する」という機能では、「画像認識」や「音声認識」などの細分化された技術が人間の知覚器官の代替として展開されているが、センサーや情報の演算回路は、その外観も情報処理方

法も人間からは大きく逸脱している。

逆に、人間の外観や動作そのものに接近しようとする研究も行われてきた。たとえば、「二足歩行」に注目した研究分野では、早稲田大学のWABOTやホンダのASIMOのようなヒューマン型ロボットが開発され、大阪大学などを中心とする人間酷似型アンドロイドの開発では、人間の表情筋レベルの微妙な表現への接近が模索されてきた。しかし、そうしたロボットたちが本格的に演劇の舞台に登場することは、平田オリザの試み以前にはなかった。現時点でのロボットには、人間の俳優と同等の身体能力も表現能力も欠落しており、映画のようにCGのような映像としてではなく、機械のまま舞台上に上げることは不可能だと考えられていたからだ。また、瀬名秀明が指摘するように、過去のSF作家たちは遠い未来の、人間の能力をはるかに凌駕したロボットと人間の関係については想像を逞しくし得ても、AIBOのような愛玩ロボットがすでに一般家庭に入り込んでいる現状において、ロボットと具体的にどのようにつきあえばよいのかを上手く思い描けずきたのだという¹⁰⁾。平田は、そうした機能的に発展途上のロボットを起用することの困難さを熟知した上で、あえてそれを演劇の舞台上に上げるという大勝負に打って出たのである。

2006年4月、大阪大学副学長（当時）だった鷺田清一は、コミュニケーション学の飛躍を狙い、平田オリザをコミュニケーション教育の担当教授として招聘する。桜美林大学総合文化学群教授だった平田へのアプローチはその数年前から始まっていたとされるが、平田が招聘を受諾したとき、すでに彼は移籍を決断した理由として、周囲に「ロボット演劇」の野望を語っていたという。後に平田とプロジェクトを組むことになるロボット工学の権威、大阪大学教授・石黒浩が国際ロボット展にアンドロイドやロボットを発表したのが2003年11月、石黒自身をモデルにしたジェミノイドを発表したのは2006年7月のことだった。つまり、大阪大学にロボット工学の世界的権威がいることを見越しての、戦略的な移籍であったわけだ。

着任から1年ほど経過した2007年8月、平田は鷺田の計らいで石黒との交流を開始し、以後、不可能とも思われたロボット演劇という野望の具現化が急ピッチで進められた。石黒浩研究室（大阪大学&ATR知能ロボティクス研究所）やロボット開発企業である株式会社イーガーと共同で行った「ロボット演劇プロジェクト」の始動である。

3. 「ロボット演劇」というプロジェクト

3-1. 学術研究としての意義

2008年11月に最初の作品『働く私』を試演して以降、平田オリザ作・演出の〈ロボット／アンドロイド〉演劇は、これまでに7作品に上る。①『働く私』（2008年11月試演、2010年11月初演）、②『さようなら』（2010年10月初演）、③ロボット版『森の奥』（2010年10月初演）、④『さようなら Ver. 2』（2012年2月初演）、⑤アンドロイド版『三人姉妹』（2012年10月初演）、⑥ロボット演劇版『銀河鉄道の夜』（2013年5月初演）、⑦アンドロイド版『変

身』(2014年10月初演)である。ロボット演劇では、いかにもロボットらしい概観のロボットが使用され(①③は三菱重工業社製Wakamaru、⑤⑥はヴイストン社製Robovie-R3)、アンドロイド演劇では、人間酷似型アンドロイド(②④⑤石黒浩製作Geminoid-F)や、胴体や肢体の皮膚がない新型アンドロイド(⑦石黒製作Repliee-S1)が使用されている。

同プロジェクトは国内外で大きな反響を呼んだ。そのことは上演回数にも示されており、たとえばGeminoid-Fを使用した『さようなら』(Ver.2も含む)は、2011年度から2013年度までの3年間に国内20ヶ所、海外では11ヶ国29ヶ所で再演されている¹¹⁾、この一事を見ても、ロボット演劇が興業的成功を取めたことは疑い得ないが、特筆すべきは、その実現に科学研究費の助成(4901万円)があったという事実である。つまり、ロボット演劇は、学術発展への寄与が優先された研究事業でもあったのである。

「ロボット演劇プロジェクト」は、具体的に多くの学術成果を上げている。第一に、ロボット工学と演劇をつなげるインターフェースを開発し、演劇の舞台に立つロボットの操作を、工学エンジニアのようなエキスパートではなく、平田のような演劇人ができるようにした¹²⁾。さらに、同プロジェクトは「ロボット表現の人間らしさ」についての大規模評価を実施し、限定的な機能しか持たないロボットやアンドロイドが演劇の演出を得ることで、まるで人間の心をもつかのような表現を獲得したことが報告されている¹³⁾。これらは、工学と芸術の学術的な学術領域での大きな成果であったといえよう。

3-2. 創作戦略としての意義

無論、ロボット演劇が生み出したものは学術分野での成果だけではない。クリエイターとしての平田オリザ自身にも大きな成果をもたらしている。平田はロボット演劇の成果について、「九〇年代のワークショップとは別の、もう一つの新しい鉱脈を掘り当てた」と述べている¹⁴⁾。平田によれば、ロボット演劇は2011年度からの5年間に世界15ヶ国50都市以上で再演されたという。つまり、ロボット演劇は、日本発の演劇としては例外的ともいえる規模で、海外で大きな上演実績を上げているのである。この点について質問したところ、平田は次のように答えている。

僕の中ではトータルで、世界中で何人のお客さんが観るかというのが勝負だと思っているので。この15年、僕はフランスを拠点にして仕事をしていますから、やっぱりそれは、世界マーケットでものを捉えます。それが、僕と日本の劇作家との一番の違いでしょうね。

ある時期から平田は、日本と「世界」(特にフランス)の演劇マーケットの評価基準が異なることを承知した上で、むしろ「世界」の方に照準を合わせて作品制作をしてきたという。そうした海外展開の例として、稿者のインタビューの中で、平田はロボット演劇のほかに、東日

本大震災の被災地・福島に暮らす人々を描いたオリジナルのオペラ作品『海、静かな海』（2016年1月初演、細川俊夫作曲、平田演出）や、インドが舞台の古典バレエの大作『ラ・バヤデール』（初演は1877年、ロシア）に日本的要素を加えたアダプテーション作品とした劇的舞踊『ラ・バヤデール—幻の国』（2016年6月初演、平田脚本、演出は金森穰）の制作を挙げている。

平田の海外展開には一貫した戦略性が認められる。すなわち、第一に、「トータルで、世界中で何人のお客さんが観るか」という観点からの作品制作の戦略的な目標設定。そしてその目標達成のために、東日本大震災や福島を題材としたり、元はインドの物語を日本人が登場する物語に翻案したりすることには、作家の国籍をも個性の一つとすることで、外国人アーティストとしての知名度の低さを補完するねらいがある。ただ一方で、平田はサムライやゲイシャが登場するような所謂「ジャパネスク」の採用には否定的であり、むしろ、「日本人らしい」舞台でありながら、「ジャパネスク」的な要素が排除されているところに、自作の独自性があると自負しているようだ。

第二に、海外での展開をよりスムーズなものとするために、国外にも活動拠点をもつ異分野の著名人とタッグを組み、同時に異分野進出も果たすという戦略もある。オペラでは欧州などで活躍する作曲家・細川俊夫とタッグを組み、バレエでは、これも海外でも著名な金森譲と共同で作っている。この点について、平田は「意表をつくのが好きみたいなことはあります。『次、これ？』みたいに思ってもらえるような、そういうことが好きなんです」と語っていた。

ほかでもない、ロボット演劇にもそうした戦略は見取れる。科学研究費を資金として獲得し、自らの演劇人としてのネットワークを駆使して海外での上演を展開する作戦。そして、そのパートナーとして、ロボット工学の分野での第一人者である大阪大学・石黒浩教授を選んでいること。そうしてロボット演劇を展開する環境を整備しながら、世界市場を狙う芸術家として、サムライもゲイシャも登場させないままに、海外の観客に「日本人らしさ」を印象づけることに彼は成功している。2013年1月から3月にかけて行われた『働く私』の北米巡回公演の際の『働く私』に対しては、ロボットを人間同様に気遣う人間たち、そして人間と同等の繊細で複雑な感情をもつロボットたちの造形のされ方について、ウェクスナー・センター（オハイオ州）の舞台芸術部ディレクターのチャック・ヘレムは、次のように評している。

“The Japanese have always been very sophisticated about how they develop robotics and artificial intelligence. But they really view …them with kind of human characteristics.”
 “The audience’s empathy for the robots and the androids and what they go through is actually sort of the surprise element of this show”¹⁵⁾

どちらかといえば人間の地位を脅かす対象としてロボットを受容してきた北米人¹⁶⁾にとっ

て、「人工物」の振る舞いに「共感する」という体験そのものが、驚きをもって受け止められたようだ。まさに、ロボット演劇が学術研究のレベルを超えて、芸術作品として世界にアピールをした瞬間である。

3-3. リテラリー・アダプテーションによる創作

以上のように、平田オリザのロボット演劇は、ロボットのコミュニケーション技術の開発においても学術成果を上げながら、「世界初」という先駆性や「科学と芸術の融合」というユニークさを話題として世界マーケット規模で芸術的な成功をも収めた。

特筆すべきは、その圧倒的なスピード感と作品のクオリティの高さである。2007年に石黒と平田がロボット演劇のプロジェクトを正式に始動させてから、2013年までの6年間に、平田は7つのロボット演劇作品を発表している。しかも、そのそれぞれが、内輪の関係者だけではなく、世界各地の観客をも刺激するような芸術作品として仕上がっている。全く新しい分野でありながら、これだけの実績を上げられている背景には、平田オリザの創作手法の柱としてリテラリー・アダプテーションがあることが見逃せない。

出世作である『ソウル市民』（1989年）は、トーマス・マンの『ブッテンブローク家の人々』からの翻案である。他の劇団からの上演も繰り返されている『S高原から』（1991年）は、堀辰雄『風立ちぬ』とマンの『魔の山』をベースにしているとされ、岸田戯曲賞受賞作である『東京ノート』（1994年）は、小津安二郎の映画『東京物語』のアダプテーションである。さらに指摘するなら、『火宅か修羅か』（1995年）は檀一雄『火宅の人』、『南島俘虜記』（2003年）は大岡昇平『俘虜記』、『砂と兵隊』（2005年）は火野葦平『麦と兵隊』を、それぞれ平田が換骨奪胎しつつ翻案したものである。平田は、ロボット演劇に取り組み前から、古典的名作の着想や形式を巧みに取り込むことで、話題作を次々と生み出してきた。その意味で、平田にとってリテラリー・アダプテーションは創作の源泉ともいうべきものである。

ロボット演劇は、科学研究費を資金ベースとしていることもあり、限られた期間に世界市場を狙うという大きな目標が掲げられており、その展開にはスピードが求められていた。世界の他の劇作家たちが追い付けない間に、大量の作品を投入することで、この分野での地歩を固めたいという平田の野望もあったのだろう。ともあれ、そのような目的を達成するために、平田はこれまでと同様に、やはりリテラリー・アダプテーションを主軸とした作品展開を試みている。

次節ではアンドロイド版『三人姉妹』（2012年）とロボット演劇版『銀河鉄道の夜』（2013年）の2作に焦点をあて、リテラリー・アダプテーションという手法が平田オリザのロボット演劇にどのように効果的に適用されているかを確認してみたい。言うまでもなく、『三人姉妹』はロシアの劇作家アントン・チェーホフの戯曲、『銀河鉄道の夜』は宮沢賢治の未定稿の小説を原作としている。どちらも、これまで多くのクリエイターが多様な表現メディアで翻案を試みてきたアダプテーションの素材であるが、平田は「古典の戯曲にロボットを出せば、無限に

作品はできる」¹⁷⁾とも言及している。では平田は、こうした誰もがよく知る名作の、具体的にどの登場人物をロボットに置き換えたのか。また、そこにはどういう狙いがあったのか。詳細を、以下に検討してゆく。

4. ロボット演劇とリテラリー・アダプテーション

4-1. アンドロイド演劇版『三人姉妹』

「ロボットが人間社会の中に入っていくことは、もう避けられない。そのときに私たち人間がどう変化するかを見せる——それが僕の仕事です」

チェーホフの『三人姉妹』は1900年にロシアで発表されて以来、単に世界各国で繰り返し上演されてきたというだけでなく、多くの研究者、作家、演出家によって新解釈が提示されてきた多義的な解釈を可能とする作品として知られ、いまだ定説のない物語だとの評価がある¹⁸⁾。日本では、鈴木忠志や蜷川幸雄による野心的な演出が著名であるが、その他にも岩松了、永井愛、別役実、坂手洋二、ケラリーノ・サンドロヴィッチらが『三人姉妹』をベースにした独自の翻案作品を発表している¹⁹⁾。個性豊かな登場人物が揃い、多義的な意味づけが可能な本作に、アダプテーションの名手たる平田オリザが惹きつけられたとしても不思議はない。

では、平田版『三人姉妹』には、どのような特徴があるのか。当然ながら、特徴の第一は、登場人物にロボットが含まれていることである。舞台は、すでにロボットが人間の日常生活の中に溶け込んだ近未来の日本の深沢家のリビング。本作には2体のロボットが登場するが、最初に登場するのは「ムラオカ」と呼ばれる〈お手伝いロボット〉だ。ムラオカは、深沢家の料理や配膳、買物などの家事全般を一手に引き受けており、ロボット工学の世界的権威であった三姉妹の父（3年前に他界）が最初に開発したロボットだという。そのため深沢家の長女の理彩子からは父の形見のように愛着をもたれているが、一方で今となっては旧式のロボットであ

り、最新式のものとは比べると機能の点で見劣りすることが示唆されている。実際、ムラオカには「ロボビー R3」が使われているが、その外見はまさしく機械のロボットであり、身振り手振りや表情などは極めて限定的で、音声も機械音である。

そうした制約条件のある動作機能と「お手伝い」という劣位の存在が、チェーホフの原作中の〈召使〉の役どころに、ちょうど呼応する。その類似は、たとえば、〈召使〉としての有用性が議論される両作の次の箇所を比較するとよくわかる。



Robovie-R3
Photo Credit : Robonable

A. チューホフ『三人姉妹』	平田オリザ『三人姉妹』
<p>ナターシャ： どうしてあんた、あんな老いばれを置いとくの、わからないわ！</p> <p>オーリガ： ごめんなさい、わたしにもわからないの……</p> <p>ナターシャ： なんの役にも立ちゃしない、あんなのいたって。</p> <p>=中略=</p> <p>ナターシャ： あの女、田舎で暮らしたっていいじゃないの。</p> <p>オーリガ： あれは、もう三十年もうちにいるのよ。</p> <p>ナターシャ： でも、今じゃもう働けないじゃないの！</p>	<p>真理恵： いいかげん、買い換えたら、</p> <p>理紗子： え？</p> <p>真理恵： ムラオカ、</p> <p>理彩子： ああ、</p> <p>真理恵： もっと、最近のはすごいよ。</p> <p>理彩子： うん、でも慣れちゃってるし、</p> <p>=中略=</p> <p>峰子： あれ、ずいぶん、古いタイプのロボットなんですわ。</p> <p>真理恵： ええ、父が気に入ってたやつで、</p>

舞台上上がったロボビー R3は、工業用ロボットに比べればはるかに人間に近いが、実際に人間の俳優たちの中に入り混じると、人間には程遠い存在であることが如実である。まさに、平田はそのような存在としてのロボットの〈違和感〉を利用しているのだが、この問題を考えるにあたっては、次の坂成美保の指摘²⁰⁾が参考になる。

ロボット演劇は、劇作家としての平田にも、発見をもたらした。これまで、イプセンやチューホフら19世紀の戯曲が持つ重厚な世界を、現代口語演劇として再構築することを目指してきた平田。19世紀型の近代劇の大前提である「階級」や「階級間の葛藤」が現代に存在しないという困難にぶつかってきた。だが、ロボットの存在は突破口を開いた。「未来の物語として書くことで、ロボットと人間の階級差を軸に、近代劇のドラマツルギー（作劇術）が可能になった」。(後略)

つまり、平田は原作の中からロボットが演じるに最もふさわしい登場人物として〈召使〉を選び、原作に描かれていた〈召使〉の〈人間でありながら人間らしく扱われない悲哀〉を、設定を近未来に移し、〈人間に近づこうとしているが人間ではない〉ロボットに演じさせることで、原作の中にあった階級制のテーマを、より先鋭化してみせるのである。そこに、アダプテーションの名手たる平田オリザの本領が発揮されている。

実際に芝居を観ると、旧式のロボットながらも、一家の役に立つ有能な〈召使〉として立ち振る舞おうとするムラオカの健気な努力に、観客は思わず胸を打たれる。それもまた、平田の狙いどおりだ。ロボット演劇第一作である『働く私』のラストにも同様の効果をねらったシーンがあるが、それについて平田は佐々木敦のインタビューの中で「最後のシーンはロボットだけですけれど、観客が泣きましたからね」、「ああもう勝ったな、っていう感覚があった」²¹⁾と語っていた。「勝った」と言うのはスタニスラフスキーに対してであるが、平田によれば、「演

劇において重要なのは俳優の演技が本当にリアルに近いことではなく、観客にリアルに見えることだけ」だという。つまり、平田のロボット演劇は、心を持たないロボットに、あたかも心があるかのように観客が受け取り、感情移入するように意図されて創られているのである。



大阪大学とATRが開発した
Geminoid-F
Photo Credit：大阪大学

そして、そのムラオカの哀れさをさらに引き立てる存在として、続いて登場するのが「ジェミノイドF」だ。これは、大阪大学・石黒浩の研究室とATRが開発した最新式のアンドロイドで、20歳前後で心を病んでしまった深沢家の三女・育美のアバターとして父が製作したアンドロイドの「イクミ」であるという設定である。イクミが家族に加わったことでますます居場所を失くした育美は、その後完全な引き籠りとなり、他方、天才肌で何でも一人で決めてしまう人だったとされる父は、独断で「育美は死んだ」と世間に公言してしまう。

こうして育美が社会から抹殺されて10年以上が経過し、父も3年前に他界した。身勝手な父は、自分の死後、5年が経過したら育美が生きていることを世間に公表するよう姉

たちに遺言した。他方、相変わらず育美は家の奥に籠り、むしろムラオカやイクミらロボットたちに親しみながら暮らしている。残された家族はロボットには昏く、育美と適宜同期しているとされるイクミを妹同然に扱い暮らしているが、実際のところ、イクミがどの程度、育美と同じなのかはわかっていない。つまり、本作ではムラオカとイクミという2体のロボットを同時に舞台上げること、ロボット間の階級差を顕在化しているのである。しかし、当然ながらそのシステムは、ロボット自身が生み出したものではない。すべては、人間のご都合主義の産物である。つまり、こうも言えるだろう。本作では、一方でアンドロイドを「家族」として遇しながら、他方では家事ロボットを「道具」と見なし、その廃棄や買換えの話題に言及して何ら矛盾を感じない、人間たちの「ロボット」観の恣意性が暴露されているのである。

しかし、本作に描かれる「階級間の葛藤」は、より複雑である。高度に発達した人工知能を搭載したイクミは、いつしか人間のアバターとしての役割を超えて、自律した思考回路を獲得し始める。というより、相反する願望や感情を同時に抱え込むことは、人間において珍しいことではない。そうした曖昧模糊とした人間（育美）の感情を、[AND・OR・NOT]のようなプログラミングされた論理で解析し、しかも〈場の空気を読む〉能力に長けていないロボット（イクミ）によって体現されるその言動は、ときに人間たちを面喰らわせるものとなってしまう。そして、イクミの言動がひとたび自分たちの期待の範囲外に及ぶや、人間たちは態度を急変させ、「バグが生じた」として「メンテナンス」を要求し、その主張を封じ込めるために、ついには電源を切ってしまう。つまり、〈アンドロイドを家族として遇している〉と公言している人々においてさえ、一皮剥けば、〈人間／ロボット〉間の階級差は歴然として存在しているのである。

では、ロボット間、さらには人間とロボットの間の階級差を顕在化することで、平田は何を問題提起しているのか。想起したいのは、平田が『三人姉妹』の舞台終了後に行ったアフタートークで語っていた、次のような話である。

いま、ジェミノイドが1千万円でできちゃうんですよ。そうすると、一番最初に入ってくるのが、まさにアトムの世界で、たぶん、自分の子どもを亡くした親とかがそれを代わりに作ったりすると思うんですね。(中略)で、そうやって家族として暮らしているところに、夜中に泥棒・強盗とかが入ってきたとします。で、ロボットにギョッとして殺そうとする。それに対して、ロボットの方はわかんないから普通に対応する。逆に、そこのお父さんがロボットを守ろうとして強盗と揉み合いになって殺してしまったとします。さあ、正当防衛は成立するでしょうか。あと10年したら、これ、裁判員制度の裁判として、その裁判を裁かなくちゃいけないんです。もう現実にも。それを、さあ、こうなっちゃいますけど、みなさんはどうします？ と提示するのが僕らの、芸術家の仕事なんです²²⁾。

つまり、その存在が究極には、人であるか否かが決定不可能なロボットが、人間社会に溶け込んでしまった近未来の社会において、我々人間はロボットにどのように対峙していけばよいのかという問いを、平田は予言的に投げかけているのである。

4-2. ロボット演劇版『銀河鉄道の夜』

平田オリザの『銀河鉄道の夜』は、当初はロボット演劇ではなく、仏・サルトルビル国立演劇センターからの委嘱によりフランス語で制作された通常の演劇作品であった。パリ郊外のイヴリーヌ県の小学生たちを観客層として想定した本作は、2011年1月から4月にかけて巡演された。ところが、その間の3月11日、奇しくも東日本大震災が起きた。本作を「友人の死を受け止めながら成長していく少年の物語として構成」²³⁾した平田にとっても、大震災の前後に観劇したフランスの子どもたちにとっても、「作品の意味は大きく変質した」という。周知のとおり、カンパネルラは川で溺死するという設定であり、本作にも「髪がぬれてるよ」など津波を連想させるセリフが出てくる。4月のパリ日本文化会館での公演では、観劇した子どもたちから届いた被災者へのメッセージが会場ロビーに掲示され、募金活動も行われた。

他方、日本語版の『銀河鉄道の夜』も、時をおかずに2011年4月に東京でリーディング公演され、翌2012年4月の東京での初演を皮切りに、8月には東北3県（岩手、宮城、福島）でも上演された。つまり、平田はフランス語版、日本語版、ロボット演劇版の順に、『銀河鉄道の夜』を立て続けに3度アダプテーションしたわけだ。

平田によれば、ロボット演劇版『銀河鉄道の夜』のカンパネルラ（ロボピー R3）は機械工学の権威であるカンパネルラの父が作った、人間と同等の知性や感情をもつロボットで、人間の子どもと一緒に学校に通っているという設定だという。命を持たないロボットに死ぬ役が充

てられることには意外な感もあるが、機能停止という意味での死は当然ながらロボットにも訪れる。過去の作品でも、太陽の熱暴走を抑えるためにロケットを抱えて太陽に突撃した『鉄腕アトム』や、核爆弾から人間を守るために自爆行動に走った『攻殻機動隊』のタチコマなど、日本にはロボットの〈自己犠牲〉をテーマにした作品が少なからずある。

では、カンパネルラ役をロボットに充てることで、平田は観る者に何を問うているのか。ここで今一度、「未来の物語として書くことで、ロボットと人間の階級差を軸に、近代劇のドラマツルギー（作劇術）が可能になった」とする平田の言を想起したい。つまり、『幼馴染の二人の少年がいて一方の家が階級転落した』という原作の設定に、「ロボットと人間の階級差」という新たな要素を加えることで、俄然、ジョバンニとカンパネルラのパワーバランスが複雑化してくるのだ。ロボット演劇に登場するロボットたちは、基本的にはアイザック・アシモフの提示した「ロボット三原則」に則っていると考えてよい。

- 第一条 ロボットは人間に危害を加えてはならない。また、その危険を看過することによって、人間に危害を及ぼしてはならない。
- 第二条 ロボットは人間にあたえられた命令に服従しなければならない。ただし、あたえられた命令が、第一条に反する場合は、この限りではない。
- 第三条 ロボットは、前掲第一条および第二条に反するおそれのないかぎり、自己をまもらなければならない。

「ロボット三原則」に照らしてみると、カンパネルラが仲間内でただ一人ジョバンニの悪口を言わなかったのも、ジョバンニがカンパネルラだけを心の拠り所としたのも、つまるところ、カンパネルラがロボットだったからではないかといった解釈も可能になってくる。同様のことはザネリとカンパネルラの関係にも言い得る。以下は日本語版演劇テキストの一場面のロボット演劇版との比較である。

日本語版演劇『銀河鉄道の夜』	ロボット演劇版『銀河鉄道の夜』
カンパネルラ：あのね、もしも、二人が、宇宙船に乗っていて、二人のうちのどちらかが助かるとしたら、二人とも一緒に死ぬのは、幸せだろうか？	カンパネルラ：あのね、もしも、二人が、宇宙船に乗っていて、二人のうちのどちらかが助かるとしたら、二人とも一緒に死ぬのは、幸せだろうか？
ジョバンニ：……二人とも、一緒に生きればいいよ。	ジョバンニ：……二人とも、一緒に生きればいいよ。
カンパネルラ：……	カンパネルラ：……
ジョバンニ：二人とも、一緒に生きればいいよ。	ジョバンニ：二人とも、一緒に生きればいいよ。
カンパネルラ： そうだね。	カンパネルラ：でも、僕はロボットだから。ロボットは人間のために生まれてきたので。

この最後のカンパネルラのセリフ（「そうだね」）がロボット演劇版では「でも、僕はロボットだから。ロボットは人間のために生まれてきたので」というかたちに改稿されている。カンパネルラが「友達を助けて溺れ死ぬ」ことは、賢治の原作では、畢竟、〈当人の意思に基づく、人間離れした崇高な行為〉として理解されるが、平田のロボット演劇版『銀河鉄道の夜』では一元的な意味への還元が周到に回避されている。つまり、ある者はそこに、忠誠心から人間を守ったロボットの健気さを観るかもしれないが、逆に、ある者は、奴隷の法則のごとき第一条に縛られたロボットの末路の悲哀を観て取るかもしれないのだ。原作でも、ジョバンニが「僕たち」は「一緒」だと力説すればするほど、すでに〈生／死〉の境を分かったカンパネルラとのあいだの立脚点の差異が際立ってくるという構造が内包されていたが、この点について、平田は次のように述べている。

ロボットがカンパネルラを演じると、友達を助けて溺れ死ぬという自己犠牲の問題が、かなり違って見えてくるんです。そのことをどう捉えるかというのを観ている人たちに考えてもらいたい。ロボットという存在には基本的に寂しさみたいなものがあるでしょう。ロボットがカンパネルラを演じることで、カンパネルラが持つはかなさをより強く出せるのではないかと思いました。

このような〈意味の決定不可能性〉を、平田は稿者とのインタビューの中で「現代芸術の特徴」として挙げていた。平田によれば、近代芸術と現代芸術には以下のような違いがあるという。

近代の芸術というのは、作り手側が伝えたいテーマを持っています。しかし現代芸術には、基本的に伝えたいテーマがあるわけじゃないんです。現代芸術で作り手が伝えるのは、自分の世界観です。「私にはいま、世界がこう見えていますよ」という。

つまり、近代芸術としての『銀河鉄道の夜』には、登場人物の行動を通した賢治の美意識が体现されていたが、現代芸術としてのロボット演劇版『銀河鉄道の夜』を通して平田が問題提起したのは、立脚点が異なる者同士による一体感の創出（友情といってもよい）の成り難さだ。ジョバンニにとっての「幸せ」とは、カンパネルラとずっと共にあることだった。なぜなら、カンパネルラは彼にとって、自分をからかったり、いじめたりする自由を持たない唯一の「安全」な存在だったからだ。他方、ザネリにとっての「幸せ」とは、当然ながら自身が命を落とさないことだ。そして、カンパネルラは仲間内で唯一、ザネリの溺死を傍観する自由を持たない存在だった。果たして、銀河鉄道の車中のカンパネルラは、最後に何を思っていただろう。その答えは、観る者それぞれに託されている。

ロボット演劇版『銀河鉄道の夜』は、単なる宮沢賢治の名作のアダプテーションという範疇

を越えて、ロボットという存在の矛盾を観客に突きつける。まさに、平田オリザによって、新たな作品として創造されたのである。

5. 結語

平田オリザのロボット演劇については、これまで現代口語演劇の集大成として位置づける研究が主流であった。本稿では、そうした視点のみならず、平田のトータルなものを志向する世界展開への意志が、ロボットを人間の俳優と舞台で対峙させるという野心的試みへと彼を駆り立て、戦略的にロボット工学との協働という学際的学術研究を推進したということを描いた。その上で、作品制作の根幹に、平田がこれまでも頻繁に活用してきたリテラリー・アダプテーションの手法が十分に発揮されていることを、『三人姉妹』と『銀河鉄道の夜』の2つの作品で確認した。

リテラリー・アダプテーションという創作技法の重要性については、リンダ・ハッチオンらの先駆的な研究²⁴⁾にリードされながら、すでに多くの事例が報告されているが、平田オリザのロボット演劇もまた、大きな足跡を残した成功例の一つに加えることができる。ロボットやアンドロイドが工学的に日進月歩の進化を遂げる中で、平田が今後さらにどのような作品を生み出して行くのかに、引き続き注目していきたい。

【注】

- 1) Computer Graphics。コンピュータを使って仮想現実を表現する映像のこと。
- 2) 平田オリザは機械のロボットを演劇の舞台に登場させたのは、彼の短編戯曲『働く私』（2008年）が“世界初”だとしている。ただし、平田が大阪大学に着任する前に、すでに同大学では独自のロボット演劇短編『いつまでも』を試演している。さらに、2006年2月にアメリカの劇作家エリザベス・メリウエザーの『Heddatron』が、数体のロボットが登場する作品として、米国ニューヨークで公演されている先例もある。また、2007年5月には、米国のマサチューセッツ工科大学で、人間の俳優2人に自律的に反応するロボットを加えたロニー・クバートの演劇作品『The Confessor』も上演されている。したがって、どのロボット演劇が、本当の「世界初」なのかという問題は今後の検討課題である。
- 3) 佐々木敦『「ロボット演劇」とは何か?』『ユリイカ』第42巻14号、2010年12月、38ページ。
- 4) 同様の趣旨の論考には、中西理「平田オリザ／初音ミク／ロボット演劇」『シアター・アーツ』（第55号、2013年7月）、松本和也『平田オリザ〈静かな演劇〉という方法』（彩流社、2015年）所収「第六章 ロボット演劇の射程—ロボット版『森の奥』からアンドロイド版『三人姉妹』」などがある。
- 5) 菅野重樹『人が見た夢 ロボットの来た道—ギリシャ神話からアトム、そして…』（JIPMソリューション、2011年）ほかによる。
- 6) 注5に同じ。
- 7) 瀬名秀明『ロボット学論集』勁草書房、2008年、18ページ。
- 8) 井上晴樹『日本ロボット戦争記1939～1945』（NTT出版、2007年）、第2章参照。

- 9) 長谷川能三「学天即の意匠と動作—学天即復元にあたって」『大阪市立科学館研究報告』第18号、2008年、5ページ。
- 10) 前掲『ロボット学論集』26ページ。
- 11) 平田オリザ「ロボット演劇の創成とそれに基づく人に親和性の高いロボットの実現」(科学研究費助成事業・研究成果報告書)。
<https://kaken.nii.ac.jp/ja/file/KAKENHI-PROJECT-3240027/23240027seika.pdf>、2016年8月29日アクセス。
- 12) ヒューマン・インターフェースについては、次のような学術論文で成果が発表されている。坊農真弓「ロボットは井戸端会議に入れるか：日常会話の演劇的創作場面におけるフィールドワーク」『Cognitive Studies』第22巻1号、2015年3月、9-22ページ。
- 13) 石黒浩・黒木一成「心を持つロボットの実現—ロボット演劇への試み」『都市問題研究』第61巻8号、2009年8月、76-77ページ。
- 14) 平田オリザ ロングインタビュー、[聞き手] 高橋宏幸「駒場(アゴラ)から世界へ——旅を続ける冒険者」、文藝別冊『平田オリザ 静かな革命の旗手』河出書房新社、2015年5月、2-27ページ。引用部分は26ページ。
- 15) 「The Lantern」2013年1月30日記事。出典はをちこち(wochikochi) Magazine 宮井太 「北米観客見たロボット演劇」
URL : <http://www.wochikochi.jp/english/foreign/2013/05/robot-north-american.php>
2016年9月25日アクセス。
- 16) 映画『2001年宇宙の旅』(スタンリー・キューブリック、1968年)に登場する人工知能HAL9000は、人間たちの矛盾した命令内容に耐え切れず、異常をきたし乗組員を殺害し始め、「コンピュータの反乱」の象徴ともなった。
- 17) 青年団HP・「主宰からの定期便」2014年9月11日記事「イレヌ・ジャコブ」より。
URL : <http://www.seinendan.org/play/2014/07/3645>、2016年9月25日アクセス。
- 18) Lee Trepanier “The Problem of Stupidity in Chekhov’s *Three Sisters*” [Expositions 5.1 (2011) 14-29]
- 19) 齋藤陽一「日本における『三人姉妹』の上演をめぐる」(『スラブ・ユーラシア学の構築』研究報告集 第19号、2007年3月、60-75ページ)等を参照。
- 20) 「芝居を読む・『銀河鉄道の夜』」、『読売新聞』2013年4月30日、夕刊、8ページ。
- 21) 注15に同じ。
- 22) 佐々木敦「アンドロイドはロボット演劇の夢を見るか?」文藝別冊『平田オリザ 静かな革命の旗手』河出書房新社、2015年5月、128ページ。
- 23) 2012年10月21日、吉祥寺シアター、アンドロイド版『三人姉妹』アフタートーク(平田オリザ×想田和弘)より。
- 24) 注18に同じ。

(付記) 本研究は JSPS 科研費 15K02186 の助成を受けたものです。

(平成29年1月17日受理)