

「街ぶら」における身体性 Embodied Aspect of Town Walking

諏訪正樹^{*1}
Masaki Suwa

石川初^{*2}
Hajime Ishikawa

加藤文俊^{*1}
Fumitoshi Kato

^{*1} 慶應義塾大学環境情報学部
Faculty of Environment and Information Studies, Keio Univ.

^{*2} 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科
Graduate School of Media and Governance, Keio Univ.

We are interested in town walking in which people take a walk, determining which direction to go in situated manners without a specific place to reach. The present paper argues embodied aspect of that type of walking through investigation of a case study in which the authors took a walk for about 2 hours and 15 minutes around a station in the western suburb of Tokyo. Focusing on types of utterances that suggest acts of feeling something different without any explicit or logical explanation or analysis, we call them “cognition of body feel”. We have found evidence suggesting that cognition of body feel may be a ground for determination of directions to go and for actual walk for those directions.

1. はじめに

目的地を定めるでもなく、街並みや景色、土地の地形、遠くのランドマークに誘われるままぶらりと街を散歩することを、本論文では「街ぶら」と呼ぶことにする。『ブラタモリ』という番組に見られるように、その土地の史実を下敷きに街の成り立ちを理解しながら街を散歩することは世間的にも流行っている。

我々は、『ブラタモリ』とは異なる視点で街を捉え、街ぶらを知能研究の題材として扱ってきた[加藤 12][諏訪 15]。我々の視点とは、土地の物理的形狀や位置関係(一般的な言葉で言えば、ランドスケープ)や街並みの様々なしつらえ・工夫が醸し出す、「風情」や「コミュニティ感」に着眼して街を散歩するというものである。東京の街には命名されている坂道が多い。細く長く続いていたり、緩やかな曲線を描いたり、木が覆いかぶって湿気があったり、下の街の喧騒と鳥のさえずりが混じって面白い音空間を形成していたり、各々の坂道に独特の風情があるからこそ、命名という現象が生じるのであろう。

そういった街の風情を敏感に感じ取ること、天候や季節、そして時間帯の違いとともにその風情も微妙に変化することを察知することは、生活における感性の為せる技である。これまで「感性」は芸術や文学の世界でしか扱われてこなかったが、実はれっきとした身体知[諏訪 16]であり、知能研究の探究対象として興味深いトピックであると我々は考えている。

街ぶらはどういう意味で身体知なのか？ 本論文の目的はそれを論じることにある。街ぶらにおける楽しさは、街で生じているものごとの何かに着眼し、着眼したことに自分なりの解釈を施し、それに応じて行く先を「なんとなく」決めることにある。複数人で歩けば、各々着眼するものごとは異なる。それは着眼という行為が身体に根ざした反応だからである。街のものごとを客観的に論理的に分析して着眼するのではない。理由を理路整然と論じることができなくても、身体がなんとなく察知し、ある坂道に興味がいったり、幾つかの道の分岐点で特定の方向に身体が誘われたりする。まさに「身体性」そのものである。本論文では、その観点から、東京の郊外のある駅をスタート地点にした街ぶらの事例を分析し、街ぶらの身体性を論じる。

2. 街ぶらの事例

本論文で分析するデータは、筆者たちが 2016 年 3 月 12 日に行った、東急田園都市線の梶が谷駅をスタート地点にした街ぶらでのものである。午後 1 時に駅に集合し、その後 2 時間 15 分歩いて、「結果として」隣の駅(宮崎台)に到達した。目的地は定めず、地図は全く見ずに、改札を出たその場からどちらの方向／道に進みたいかを、身体が誘われるままに(「なんとなく」)決めて散歩し続けたところ、それ相応の時間が経過した時に宮崎台の駅が見えたので、宮崎台を到達の地とした。

自発的に生じる会話を録音するために、3名が各々胸元に IC レコーダーのマイクを装着した。歩いた経路を記録するために、3名のうちの 1 人が GPS 機器を持って歩いた。印象に残ったランドスケープやしつらえがあれば、各自が自由に写真を撮った(本論文では写真の分析は行わない)。

梶が谷を選んだ理由を説明する。まず 3 名とも降りたことがない駅であること、誰も土地勘がないことを条件とした。また、諏訪と加藤の街歩き経験から得られた、川筋とその周りの台地の関係性が散歩を面白くするという知見から、アップダウンが激しいランドスケープである場所を地形図から探した。その結果、多摩川の西側に位置する多摩丘陵の突端は丘と谷地が複雑に入り組んでいることを発見し、梶が谷駅を出発地として選んだ。

梶が谷駅の周辺は商店やスーパーが立ち並ぶ通りがあるが、すぐ住宅街になる。アップダウンは予想を上回るほど激しく、谷地が枝のように分け入る谷戸地形がいたるところにあり、畑や林も多い。結果として、我々の街ぶらは幾つもの台地や谷地を巡るものになった。図1が、実際に我々が散歩した経路である。橙色は歩く速度が比較的早かった箇所、赤色は遅かった箇所を示し、赤い丸はその辺りで停留していたことを示す。経路の幾つかの箇所に書き込んだ文字群については、後の節で説明する。

3. FNS ループ: 身体性の基礎理論

我々は分析の下敷きとして FNS 理論を用いる。FNS 理論とは、図2に示すように、人の認知と実世界のインタラクションによりものごとが進化する様態の一般形を示すものである[Nakashima16]。図の下部が実世界(physical layer)、上部の雲形が、ある人の認知世界(conceptual layer)である。Self はその人の物理的な身体を指し、実世界上にある。この図は、「何かを



図1：歩いた経路と、分岐点からある道を歩み始めた時刻

実世界につくりだして初めてわかることがあり、その新しい認識をもとに、つくりだしたいものごとの構想ができあがる」という構成的なループを示している。

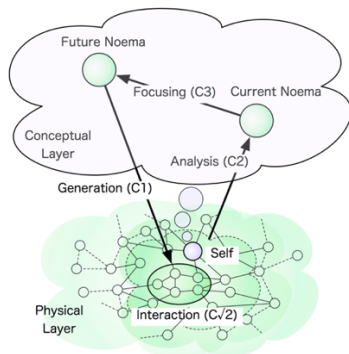


図2：FNS ダイアグラム

C1 (Generation) は構想をもとに実世界にものごとをつくり出す行為、もしくはプロセスを指す。矢印の先に位置する楕円が、つくりだされたものや現象を示す(複数の要素や要因から成るため、楕円の内部は丸ノードとその間のリンクを描いている)。

一方、実世界には既に様々なものや変数や現象が遍在している。実世界に点在するノード群はそれを表し、リンクはそれらの関係性を表す。つくりだされたものごとは、偶発も含めて実世界に共存する様々な要素と相互作用(図中では Interaction)をする。FNS 理論ではこの過程を $C\sqrt{2}$ と称する。例えば、半紙に薄墨が乗って生じる「滲む」現象は $C\sqrt{2}$ の典型例である。薄墨で文字を書く行為が C1 で、半紙上に乗った薄墨自体が濃い楕円である。どのように滲むかは、半紙の素材、湿度温度、薄墨の組成、筆圧や筆を走らせるスピードなどに応じて決まる。

実世界が淡い雲形で、しかも境界が曖昧に描かれているのは意図的である。新たにつくりだされたものごとと相互作用するかもしれないものや変数や現象は非加算無限に存在し、実際につくりだしてみるまでは規定できないからである。Interaction と書かれ

たすぐ外側の「点線の雲形」が、実際に相互作用に参与したもののや変数や現象の範囲を示している。

C2 (analysis) の矢印の先にある Current Noema (現在ノエマ) を説明する。ノエマとは現象学の用語で、ある人が外界のものや現象に対して生成した内的表象を指す。Current は現在の実世界(つまり $C\sqrt{2}$ プロセス)への認識という意味で、臨床哲学者の木村敏氏の造語である[木村 05]。違和感、感触、疑問、解釈、分析、問題点、仮説などが現在ノエマの例である[諏訪 15]。

C2 矢印の根元が「点線の雲形」から出ている理由を説明する。認識とは、予め固定された実世界範囲(認識枠)に対して表象を生成することではない。認識行為(ノエマの生成)と認識枠を定めることは、実は同時に決まる。認識枠が予め固定ではないという意味を込めて点線で描いている。

C3 は現在ノエマを基にして、「こういうものごとが生じればよいな」という構想(木村が未来ノエマと称するものごと)を生成する行為であり、そのプロセスを我々は focusing と称する。未来ノエマが次なる C1 を行う動機になる。

4. 分析手法

4.1 仮説:「からだ触り」の認知は発話に漏れ出ている

街ぶらの最中の3名の発話は各々の IC レコーダーに記録されており、それらを音声編集ソフトウェアで合体させたうえで文字起こししたデータを分析対象とした。我々が分析で顕在化したいのは、街の様々な場所で次に進みたい道や方向を「なんとなく決める」行為の様である。方向や道の決定を「結果」としたときに「原因」が存在するという、明瞭な因果関係が介在するとは思えない。むしろ、ふと何かに着目したり面白みを覚えたりしたことをきっかけとして、明確に理由を述べることができないまでも行きたい方向が意識に芽生えるという様が、筆者たちのこれまでの経験にも合致する。

ふとした「着目」や「面白さを覚える」という認知は、明確に言語化できるものではない。街の風景やランドスケープやしつらえにからだか反応し、何かを感じ取るという認知が、「ふと」という行為であろう。本論文ではそう言った行為を「からだ触り」の認知と

呼ぶことにする。「手触り」という触覚的な認知をもじった造語である。そして、「からだ触り」の認知プロセスの証は、後述するように、発話データに見出すことができると我々は考えている。

「からだ触り」の認知は、FNS 理論に当てはめれば C2 プロセスの一種であろう。C2 の例として、違和感、感触、疑問、解釈、分析、問題点、仮説などが挙げられると先に書いたが、そのリストは、曖昧なものからより明確に言語化できるものへという順番になっている。解釈、分析、問題点、仮説は、そもそも明確に言語化されない限り存立しない。それに比べて、違和感や感触や疑問は必ずしも明確な言葉になるものではない。「からだ触り」の認知とは、C2 の中でもより曖昧な側に属する認知であろう。

本論文で主張したいことは、より曖昧な側に属する C2 行為（「からだ触り」の認知）こそが、より明確に言語化できる C2 行為や C3 行為を生む源泉ではないかという仮説[諏訪 15]である。C3 は「次にこうしたい」という未来ノエマであり、それを基にして次なる行為 C1 が実際に繰り出される。その源泉に位置するのが、漠とはしているがからだで何かに着眼し、面白みを感じるという「からだ触り」の認知ではないだろうか。

従来の情報処理理論は、行動に先立つのは計画（プランニング）、計画に先立つのは分析であるという思想の上に成立していた。明確に言語化できるものごとだけが理論の構成要素であり、そこに欠けているのは「身体性」の概念である。からだ外界に感じ取ったものごとが言葉を生む礎であるというのが、シンボログラウンディングという考え方である。言葉で論理的に説明できるものごとだけを扱っては知の身体性の探究は進まない。

「からだ触り」の認知が言語化可能な C2, C3, そして次なる C1 の根底にあり、それは必ずしも論理的な説明ではない形で発話に漏れ出ているという仮説は、身体性を研究の俎上に乗せるための方策である。

4.2 「からだ触り」の認知として認定した言葉群

我々が「からだ触り」の認知の証と認定した語は、こそあ言葉の一部、ある種の感嘆語、アバウトに感動や評価を表出する語、そして明確に説明できない時に頻出する副詞である。本研究では、街ぶらの発話の書き起こし文章から、これらに該当する語を全て抜き出し、からだ触りの語の出現の様態を分析した。

(1) こそあ言葉(表1を参照)

「これ/それ/あれ」、「ここ/そこ/あそこ」、「この/その/あの」、「こっち/そっち/あっち」、「こう/ああ/そう」など、こそあ言葉は「からだ触り」の認知の語の候補であろう。しかし、名詞が後続する「この」、「あの」、「その」、「こっちの」、「あっちの」、「そっちの」は、言及対象が明確であるため、「からだ触り」の認知の語として認定しないことにする。

「この」だけは、「その」や「あの」とは異なり、名詞が後続しないかたちで用いられることが頻繁にある。指示対象は漠としたまま、からだのすぐ側で生じている何かしらの雰囲気や驚いたり感動したりした場合である。例えば、「うわっ！ こ～の！ すごいなあ」みたいな事例である。本人は確実に何かを感じ取っているが、「この」に後続する名詞を限定せよと言われても、からだの側で生じているものごとの全体性を指しているため一つの名詞として限定できない場合、そういう発話が生じる。一方、「あの」や「その」は距離を置いて客観的に対象に言及する場合に使われるので、名詞が後続しない形で用いられることはない。

更に、助詞「は」、「が」、「を」、「へ」、「に」などを伴い、主語や目的語として機能する場合の、「これ/それ/あれ」、「ここ/そこ/あそこ」も、「からだ触り」の語として認定しなかった。但し、「こっち/そっち/あっち」だけは、そもそも曖昧で指示対象が

漠とした語なので、「は」、「が」、「を」、「へ」を伴って主語や目的語になっても、「からだ触り」の語として認定した。

表1:こそあ言葉の中で認定したもの、認定しないもの

認定する語		認定しない語	
こ	「ここ」、「これ」、「この」(名詞が続かない場合)、「こう」、「こっち」(が、は、を、へ、に)	●	「の」+名詞、
そ、あ	「そこ」、「それ」、「そう」、「そっち」(が、は、を、へ、に)「あそこ」、「あれ」、「あっち」(が、は、を、へ、に)	●	「が、は、を、へ、or に」を伴い主語や目的語として機能している場合(「こっち」、「そっち」、「あっち」を除く)

(2) 感嘆、感動(評価)の言葉

感動の言葉として頻出するのは「すごい」である。他には「素晴らしい」、「半端ない」、「かっこいい」、「嫌」、「えぐい」など、ものごとの特定の側面に焦点化して形容することのない、至極単純な語のみを「からだ触り」の認知の語と認定した。

感嘆語としては、「いやあ」、「ふ～ん」、「あ!」、「お!」、「あれ?」、「わー」、「う～ん」などを認定した。

(3) 副詞

「からだ触り」の認知の概念を説明する本稿の文章で「なんとなく」という副詞を用いたが、それは街ぶらの発話にも頻出する。理由を明確に説明できないが何かを感じ取っていることを表現したい時にその類の副詞を人は用いる。他には「なんか」、「何ていうか」、「何気に」、「やっぱり」、「だって」などが典型的である。最後の2つは、理由を述べる語なので、一見からだ触りの認知ではないと映るが、「やっぱり」や「だって」に続く説明は、大抵の場合アバウトであり、理由として機能していないことが多い。

4.3 未来ノエマ(C3)の言葉

一方、未来ノエマ(C3)に該当する語も抽出した。「～したい」という類の語であり、街ぶらにおいて典型的なのは、これから進む方向を表明する言葉であろう。例えば、「こっちへ行ってみたいくなる」、「階段下りたらまたすぐ台地上りたくなる」などである。

C3 の言葉は必ずしも「～したい」という形で現れるとは限らない。「こっちの道に誘われる」のように、からだを誘導するアフォーダンスを感じていることを表現して、行きたいという意思を表明することもある。「とりあえず上がってみますか」、「行ってみて、ショボかったら降りてくるみたいなの」というように、提案の文型を取ることもある。「これ右でしょ、明らかに!」と断言的提案の形をとることもある。「ここから下れるね」と、単に「可能であること」を述べる文型で、実は C3 の意思を表明することもある。

一般に、状況意味論の概念で論じられるように、ある文言が C3 かどうかは前後に交わされた会話の状況に依存して決まる。街ぶらに参加した本人ならではの解釈を施し、C3 語を抽出する。

4.4 道の選択行動(C1)の時刻の抽出

我々の街ぶらでは、分岐点を認識したときには誰からともなく道の選択の発話が生じ、行く道を決定した。必ずしも論理的に議論して決めるほどのことでもないもので、「3名の意見が対立して互いに譲らない」という深刻なケースは一度も起こらなかった。単に誰かが軽く提案しただけで決まる場合も多々あった。

必ずしも、行く道が決定したらすぐ出発するというわけではない。その場で佇んで、道の決定とは直接関係ない会話をひとしきり交わしてから、おもむろに決めた道に歩みだすこともある。本研究では、各分岐点で決定した道を歩み始めた時刻を、発

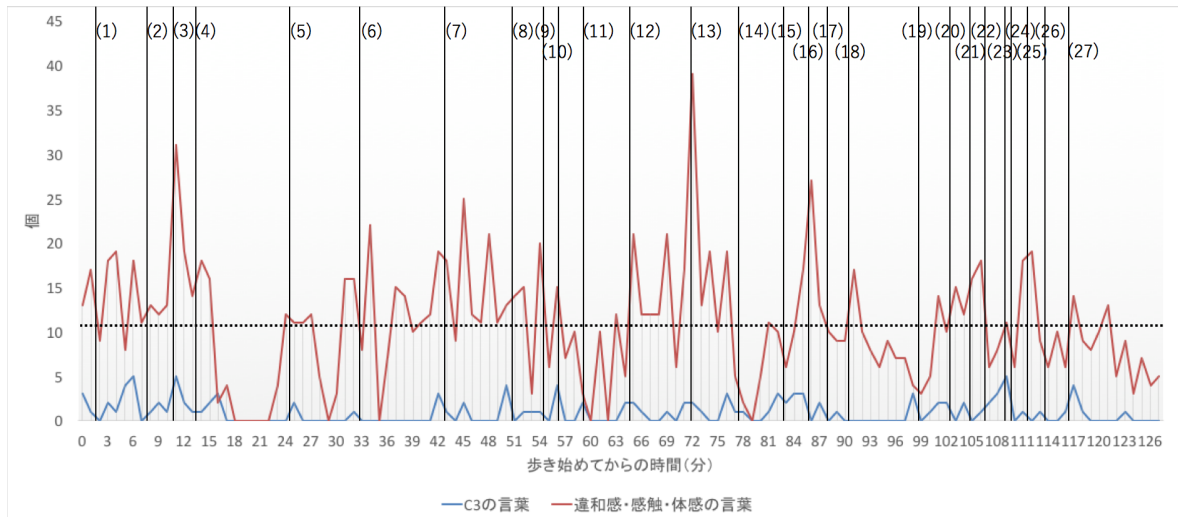


図3：からだ触りの認知と経路選択行動

話音声を聞きながら大まかに決定した。音声には、足音や呼吸の様子も如実に録音されているので、注意深く聞きながら、各分岐点での様子を思い出せば、歩み始めた時刻を決定することに困難はなかった(もちろん、秒単位の誤差は含む)。

図1の経路に書き込んだ時刻と文言は、各分岐点で決定した方向に歩みだした時刻とその説明である。「分岐点」とは、我々が「ここは分岐点だけれどどうする?」と少なくとも一人が意識したことが会話に痕跡として残っている箇所である。物理的には分岐点であっても、全員が何も語らず当然のようにある方向に進んだケースは除外している。

(1)から(27)まで全部で 27 箇所の分岐点が抽出できた。(27)の後の経路選択は、時間的制約から街ぶらを収束させるために宮崎台の駅を目指すという合意によるものなので、分析対象からは除外してある。

5. 街ぶらの身体性についての考察

からだ触りの語(4.2節)と未来ノエマの語(4.3節)の出現数を、歩き始めてからの経過時間の毎分ごとに算出し、グラフ化したものが図3(上に位置する折れ線が前者、下の折れ線が後者)である。からだ触りの語の全時間帯での平均値は 10.8 個であり、その平均レベルに点線を施した。更に、各分岐点から歩み始めた各時刻(1~27)を、該当する時刻位置に縦線で記してある。

からだ触りの語が平均レベルを超えている時間帯は、歩き始め~(4)の少し後、(5)の直後、(6)の直前~(10)、(12)~(14)の直前、(16)~(18)の直後、(20)の直前~(22)、(25)の前後、の7つの時間帯である。図1の経路と照らし合わせてみると、(8)~(10)と(20)の直前~(22)以外は全て、歩く速度が遅い時間帯である。

次に、からだ触りの語と未来ノエマの語の関係を考察する。未来ノエマの語がピーク値の時には同時にからだ触りの語もピーク値もしくは平均レベルを超える値を示すことが多い。未来ノエマの語がピークを迎える全 34 回の時刻のうち、からだ触りの語が平均レベルを下回っているのは、16, 53, 59, 64, 82, 89, 98, 102, 113, 123 分の 10 ケースである。その 10 ケースのうち、98 分と 123 分のケース以外は、一つ前の時刻においてからだ触りの語は平均レベルを超えている。しかし、一つ後の時刻にからだ触りの語が平均レベルを超えているのは、10 ケース中 3 ケース(53, 64, 102 分)のみである。

つまり、未来ノエマの語が出現する時には、同時に、もしくは少し前に(少し後ではなく)、からだ触りの語も頻出していることが示されたとと言える。これは、分岐点における選択を含む、行

動意思の誕生の基盤として、からだ触りの認知が重要な役割を果たしていることを示唆するものである。

更に、からだ触りの語の出現と分岐点での歩みだしの時刻の関係も論じる。(1)から(27)の時刻は秒単位なので、図3では、2つの折れ線をプロットした毎分(薄い縦線で示す)の間に(1)~(27)に該当する縦線を描いている。折れ線は1分間における合計値であり、(1)~(27)の縦線と同じ時刻に該当するのは、(1)~(27)の縦線の直前のプロット値であることに注意されたい。

さて、(1)~(27)のうち、同時刻のからだ触りの語の出現が平均レベル未満なのは、(11)、(14)、(15)、(18)、(19)、(20)、(23)、(26)、(27)の9ケースである。その9ケースのうち、(11)、(15)、(18)、(20)、(26)の5ケースは平均値の近傍であり、平均を大きく下回るのは4ケースに過ぎない。歩みだし(と同時刻ではなく)一つ前の時刻(1分前)でのからだ触りの語の出現を調べると、その4ケースのうち、(14)の1分前は平均レベルを超え、(27)の1分前は平均の近傍である。つまり、分岐点での歩みだしの全27ケース中の25ケースで、その同時刻もしくは1分前にはからだ触りの語が頻出していたことになる。

先の考察と合わせると、からだ触りの認知は、我々の街ぶらにおける行動意思の誕生と、行動の開始の両方を支える基盤を為していたのではないかという仮説が立つ。

実際に行動して、その結果を踏まえて問うこと(現在ノエマを得ること)が次なる未来構想(C3)や行動(C1)を生む。からだ触りの認知とは現在ノエマの一種であり、いわば「からだで問う」ことである。からだで問うことが未来構想や次なる行動を生む重要な基盤であるという仮説を、本稿の結果は示唆するものである。

参考文献

- [加藤 12] 加藤文俊, 諏訪正樹:「まち観帖」を活用した「学び」の実践, SFC Journal, 「学びのための環境デザイン」特集号, Vol.12, No.2, pp.35-46, 2012.
- [諏訪 15] 諏訪正樹, 藤井晴行: 知のデザイナー-自分ごととして考えよう, 近代科学社, 2015.
- [諏訪 16] 諏訪正樹: 「こつ」と「スランプ」の研究-身体知の認知科学, 講談社, 2016.
- [Nakashima 16] H. Nakashima, H. Fujii and M. Suwa: FNS model of service as value co-creation in design processes, Journal of Serviceology, Vol.1, No.1, pp.6-14, 2016.
- [木村 05] 木村敏: あいだ, ちくま学芸文庫, 筑摩書房, 2005.