

バーテンダーはどのような美的経験を味わうか -チクセントミハイのフロー体験に注目して-

2026年2月23日

2026年2月28日

ことば工学研究会@はこだて未来大学
宇野佑¹⁾

1 はじめに

美学は近世のバウムガルテン以来、感性の学であり、本来は芸術に限らず、様々な美的経験（感性的経験）を扱うようなものであった。そこで近年、美学（感性の学として）の対象として捉える試みの日常美学が注目を浴びている。近年、日常美学は日々の生活の様々な事柄、たとえば掃除、洗濯、料理、入浴、散歩など対象として扱う分野として発展してきた。海外では Yuriko Saito らを筆頭に、国内では青田麻未らが精力的に取り組んでいる。

本発表では、このような日常美学の例として、食事の一種であるカクテルを例に考えたい。カクテルはバーテンダーがゲストのオーダーに応じて提供する、そのとき、その場所で、その人のためだけに提供するハレの食事の一種である。このカクテルの作成はバーテンダーにとっては日々の業務の一部であり、ありふれた日常である。バーテンダーは、ゲストにとって普段は触れることがないゆったりとお酒を楽しむという特別な空間と時間を過ごせる空間をサービスできるように日々の仕事を努めている。中でもカクテルは家ではまず作らないし、作れない特別なハレの食事の一種だろう。さて、バーテンダーは感性をどのように能動的に発揮しながらこのカクテルを作成しているのだろうか。この作成過程においてバーテンダーは、ベーススピリッツ（ジンやテキーラなど）やフレッシュジュース（レモンやライムなど）等の材料の組み合わせ、温度、味のバランス、グラスやガーニッシュの選択について、技術と知識など様々な能力を発揮して作成している。

このバーテンダーによるカクテル作成について、感性の発揮という観点からチクセントミハイのフローを手掛かりに考察したい。フローを伴う行為は「一つの活動に深く没入しているので他の何も問題とならなくなる状態、その経験それ自体が非常に楽しいので、純粋にそれをするという

1) tasukuuno926@gmail.com 本発表は、修正の上、論文として投稿予定の内容を含みます。査読・出版上の都合もあるため、発表資料・原稿・発言内容の無断引用・転載はご遠慮ください。引用・共有が必要な場合は、発表者まで事前にご相談ください。

このために、多くの時間や労力を費やす状態」(チクセントミハイ 1996, p.62)として特徴づけられる。カクテル作成は実際にすることの美的次元を強く含み、ここにバーテンダー特有のフローが観察される。

2節では、まず日常美学の特徴を確認する。3節では日常美学の具体例として、フローとバーテンダーのカクテル作成を取り上げる。このフローの一種としてカクテルの作成が捉えられるかについて、チクセントミハイのテキストに添いつつ、David Caplan や南雲主于三ら著名なバーテンダーの著書や実際のバーテンダーの作成場面を示したい。さらに、最後にカクテル提供の結果としてどのような美的経験が達成されるのか若干の示唆をしたい。

2 日常美学の特徴は何か?

まずカクテルの提供というバーテンダー業務の一部が、日常美学のトピックとして扱えるような対象なのかどうかを考えるために、日常美学の特徴づけの議論を参照しよう。そもそも美学は感性の学であり、感性がどのように働いているのかを明確にすることが美学の目的の一つである。源河亨は「センス」は「感性」や「感受性」と言い換えられるもの、日常的に「センスが良い/悪い」と言われるものである。赤さや甘さといったわかりやすい知覚的特徴を捉える能力ではなく、価値を見抜く能力のことだ」と述べている。ここで源河はセンスと感性を置換可能なものとしている(源河 2022, p.57.)。本発表では源河と同様に感性のことを美的センスという語と置換可能なものとして扱い、以下では美的センスという語を用いたい²⁾。

日常美学は、感性的性質 aesthetic property ということで、美しさだけではなく乱雑さや可愛さといった性質を含むような対象も扱う。しかし、これらの性質を含むような対象は美的センスを使用していないのではないかという批判がある。たとえば、可愛い洋服といったものは伝統的な西洋美学の考察対象であるようなもの、つまり絵画や音楽などが有している感性的性質とはかけ離れており、そうした対象は美学の対象ではないといった類の批判である。

こうした批判に対して、Saito は、伝統的な西洋美学が芸術の鑑賞だけに、その美的センスの発揮場面に限定していることを批判することで応答している。たとえば、洋服の可愛さといった日常的美的性質 the everyday aesthetic qualities が、芸術鑑賞に要求される水準の美的センスを発揮しなくても容易に経験され得るとしよう。高いレベルの鑑賞にたどり着くにはステップが必要なのはジャズピアニストのロバートグラスパーによるものが非常にわかりやすい。彼のコメントは主にミュージシャンに向けてであるが、それは鑑賞者にも当てはまることである。彼はスコアをくれと言ってきた他のミュージシャンに対してまず何度も聞いて耳コピを完璧にしてスコアに書き起こせとやっている。安易な方法でなく、それができるようになって初めてステップを踏み、上達するのだという当たり前のことを述べている。しかし、そうした安易なリクエストをするミュージシャンが彼

2) Saito 2025 2節で、彼女は「美的 aesthetic」という語を感受性 sensibility と想像力 imagination) を通じて得られる感覚的知覚 sensory perception へと立ち返ることを提唱している。また青田も Saito と同様に、感性とは、ある対象や出来事を、感覚を用いて、知覚しながら、想像力や知識などさまざまな要素を関わらせて、幾重にも楽しんでいく力のことです。(青田 2024, p.15.) と感性を定義している。源河は感性とセンスを同義として扱っており、センスを働かせることを「感性的判断」とも呼ぶと述べている。この点については源河 2022, pp.56-7. を参照のこと

の曲の良し悪しを判断できていないとは言えないだろう。良さが何かしらわかっているが、譜面を起こし細部を堪能するための能力がない、耳コピをして演奏する能力がないためにリクエストを送っているのである。これと同様、ある服が可愛いかは、様々な背景的知識なしでも、判断できるだろう。しかし、高度な背景的知識を使用していないからといって、可愛さという性質を見抜くためには美的センスを発揮していないとなるわけではない。実際、人々の服装一つとっても人々はそれがセンスが良いか、悪いかといったことを友人との日常会話の中で交わすといったことは恐らくありふれたものである。そして、そうした服好きな人々の中でも、さらに、細部を堪能するためには詳細な知識が必要なことを否定する人はいないだろう。

このような応答を通じて、Saito は、伝統的に美学者たちが、西洋美学という文脈、枠組みの中だけで培われた絵画や音楽といった対象だけに見出される美的センスの議論を限定していた点に注意が必要だろうことを指摘している。そうではなく、美学で扱う美的センスというものは様々な考察対象を含むものだというのが Saito の主張のポイントである。たとえば、日本語で茶道の「侘び寂び」が英語で正確に表現できなかつたり、九鬼周造の「いき」といった概念もそれに対応する概念が存在しないといったことは、そうしたものの典型例だろう³⁾ こうした概念はまさに美的センスを発揮しているからこそ見出せるのであり、そうしたものを見出せる対象は美学の対象であるとして捉えることは日本人であれば、恐らくさして疑問を覚えず受け入れられるだろう。このように議論を進めていくことで、最終的に日常生活を送る中でも様々な場面で美的センスを発揮しているのだというのが、日常美学の主張の特徴の一つである。

さて、このようにより広く美的センスの働きを捉えようとする日常美学はもう一つ従来の美的経験論のように主として鑑賞者に焦点を当てるものとは異なり、行為にも焦点を当てる点がもう一つの特徴である。Saito によればそれは「何かを「すること」の美的次元 the aesthetic dimension of doing」と呼ばれるものである。伝統的な西洋美学はある対象の鑑賞、たとえば絵画鑑賞によって、ある美的快を得る鑑賞者の美的経験の分析が主だった。これに対して、先に述べたように、日々の生活を人々が送る中で様々な場面で美的センスが発揮されていることにも日常美学は焦点を当てる。たとえば、掃除する、調理する、花を活けるといったさまざまな行為の美的な価値も分析対象となる。つまり、日常美学では行為者にとって、どのような美的価値があるのかという点を探求する点に、もう一つの特徴がある。

さて、このような行為の美的センスも対象となる日常美学では、カクテル作成という行為も美的センスを発揮していると考えよう。カクテルを頼んで呑むことは、鑑賞者としてのゲストの役割に当たる。それに対して、バーテンダーはオーダーを受けて、作成する行為者にあたる。バーテンダーはまさにその作成過程において、自身の美的センスを遺憾なく発揮して、カクテルを作成しているからである。それはテラーで服の仕立てを生地から誂えるようなオーダーメイドのサービスに近いもので、会話などによるサービスも交えつつ、進行することになるだろう。次節ではこのカクテル作成という行為の美的センスの発揮について、心理学者のチクセントミハイが提唱したフローの枠組みに則って考察を進めたい。

3) 九鬼がいきの具体例として挙げているものは、人々の日常的な仕草含め様々なものに渡っており、ある種の日常美学のテキストと読めるかもしれない。九鬼周造 (2013), 『いきの構造』, 岩波書店。

3 カクテル作成とフロー体験

前節までで、各々が日常生活で独自の美的センスを発揮していることに日常美学は注目していることを確認した。そして、カクテルの作成を「すること」の美的次元で捉える日常美学の考察対象に含まれていることの一例として捉えられることも抑えた。そこで、本節では、バーテンダーが美的センスの発揮を記述する手がかりとして、心理学者のチクセントミハイが提唱したフロー Flow に注目したい。チクセントミハイはフローを引き起こしやすい活動の構造があるとしている。この点を確認するために、まずカクテルの作成工程を簡潔にまとめよう。

—— バーテンダーのカクテル作成工程 ——

1. コミュニケーション1: 客の嗜好・気分の確認, 提案・合意形成
2. 準備: 氷・道具・ガーニッシュを最適なものを選択できるか, 無駄な動きが無いように常に配置できているか.
3. 計量: ジガーでないしハンドメジャーでも正確に計量できるか. 視覚などの知覚
4. 味の確認1: 計量して氷などをグラスに組み込む前にざっくりバースプーンで混ぜてカクテルで提供した際の味を想像する.
5. ミキシング: どのようにして質量の異なる液体を混ぜるか. ステア/シェイク/ビルド/スローイングのどのスタイルを選択するか.
6. カクテルの仕上げ: グラスの選択やグラスの温度の管理, ストレイナー等を使用した濾過と注ぎ, ガーニッシュや香り付の仕上げ.
7. 味の確認2: 提供したタイミングでバースプーンでバーテンダーのテイスティング.
8. サービス: 所作, 説明, 提供のタイミング.
9. コミュニケーション2: 客のコメントを確認, 微調整の余地を残す.

—— フローを引き起こしやすい活動の構造 ——

1. 明確な目標: 何をすべきかが明瞭であり, 行動の方向性が定まっている.
2. 即時のフィードバック: 行為の成果がすぐに分かる.
3. 挑戦と能力のバランス: 課題の難易度が自己の能力に見合っている.

カクテルの作成が上記の特徴を持つような構造を持つのを考えよう。まず、明確な目標があるかである。カクテル作成は様々な要素から成立しており、それらの工程段階でそれぞれに対応する明確な目標がある。グラスの選択, グラスの温度帯の選択, スピリッツの選択, メジャー, カクテルに

適した氷の選択, どのようにして液体を攪拌させるのか, これらの工程それぞれに明確な目標がある。たとえば, グラスの選択について考えてみよう。私がよく行くバーでは, ショートカクテルのダイキリを選択した際に出すカクテルグラスとマティーニを提供する際に出すグラスは異なる。実際, 初めて入ったスタッフはこのグラス選びからマスターから修正される。つまり, カクテルを作成しているバーテンダーは作成しているカクテルに合わせて, どのようなグラスで提供すれば良いのかについてお店の味という明確なゴールに沿って決めている。この一連の流れをスムーズにこなすことはスタッフ間で目的を共有し, 最適な動きが無駄なくできるような状態になっていることを意味する。これは他のすべての工程でも同様である。これによって, 作成場面をその場で楽しんでもらうという即興演奏の目的に近い醍醐味をゲストに堪能してもらうことが可能になる。したがって, カクテル作成は構造的に明確な目標を設定しやすい行為の一種であると言えるだろう。

次に即時のフィードバックについて考えてみよう。氷の選択を例にとって考えよう。氷の選択はカクテル作成にとってポイントの一つである。南雲主于三は氷の役割を液体を冷やす, 加水する, 味を加えるの三つが大きな役割であると述べている(南雲 2019 p.45)。この目的を達成するために, カクテルに合わせて最適なものを選ぶ必要がある。南雲はカクテルを作成する上で氷を溶かす必要があるとした上で, シェイクするカクテルたとえばギムレットなどで製氷機の氷を使用した場合は水分が溶け過ぎてしまい, 水っぽくなること, 反対にかち割り氷を使用すると氷が溶けにくいいため, 加水量が足りなくなるという結果を示している。このため, 作成するカクテルに合わせて今度はシェイカーの選択やシェイクの回数などで氷をどの程度溶かすのかの最適解を探る必要があると述べている。したがって, それぞれの目的に応じた大きさの氷, 温度帯を選択し, それをシェイカーやミキシンググラスで組み上げることで空気を適切に含ませること, 異なる質量の液体に水分を溶かすことという目標が達成されることになる。このバランスが崩れていれば, シェイカーを多く/少なく振る, ステアの回数を多く/少なくするといった次の工程で調整する必要が出てくる。実際, 氷の組み方がまずい場合はシェイクするバーテンダーが, サブの準備したシェイカーの氷を組み替えるといった場面を見かけることがある。これは目的に沿った組み方ができていないために即時で修正されている具体例の一つだろう。

氷については, David Caplan らのものも取り上げよう。こちらはお店の営業を意識した実践的にも有用な言及である。彼はシェイクとステアによって選ぶ氷の違いを説明している。シェイクの場合はショートグラスなら2インチ角のブロックアイス二つを使用することで, 加水と温度帯の調整を図る。たとえば, ダイキリやギムレットはその典型にあたる。ロックグラスの場合は製氷機の氷を三つ使用して, シェイクの時間を短くして冷却し, 加水分についてはロックグラス用の氷で時間経過とともに調整する。たとえば, オールドファッションドが呑み終わりの最後に完成されるカクテルというのはこうした水分の加水と温度帯の事情によるところが大きい。このように氷の選択一つをとっても, 作成目的に応じて適切なものを適切な量だけ選択しなければならない。このように, 作成工程それぞれの段階で, 即時のフィードバックがある構造を持っていると言えるだろう。

挑戦と能力のバランスはバーで誰がどのカクテルをどの程度まで作成しているのかを見るのがわかりやすいだろう。たとえば, 新人は常連客以外にカクテルが提供できなかったり, できてもジントニックやハイボールだけであったり, マティーニやダイキリなどのカクテルは準備だけで, ステア

やシェイクをできないといった場面を見ることがある。こうしたことは、それぞれの能力に応じてできる範囲を設定しているという意味でその条件を満たしていると言えるだろう。実際、新人バーテンダーは時間を追うごとに様々な仕事を任されるという形で挑戦していき、最終的にセカンドとなって、マスターが不在の間カウンターを任されることになり、一人前になる。また、店主となると異なる挑戦がある。つまり、レシピという核があってもその日のフレッシュジュースの鮮度や氷の状態によっても味が変化するために、目標とする店の味にするためのバランスを取ることが当たり前のようにできた上で、スタッフでも同じような味を出せるという最も大切な再現性を担保できなければならない。以上より、カクテル作成がフローを起こしやすい構造を持っている行為の一種と言えるだろう。次に実際にカクテル作成におけるフローとはどのようなものかを具体的に考えてみよう。

フローで起こっていること

1. 自己意識の消失：自他の区別や社会的評価を忘れ、活動に没入する。
2. 時間感覚の変化：時間が速く／遅く流れるように感じる。

実際にフローに入っていると思われるような動画をまず見てみよう。この場面で、自己意識の消失していると取れるのか考えてみよう。五感と思考の全てがカクテル作成という行為に集中している。まず、ゲストと話すことはない。そのような会話は後でもできるため、それぞれの工程で達成すべき目標にだけ注意が注がれている。この場合であれば、注がれた液体をステアすることだけに注意が向いている。そのため、バースプーンから感じる氷と液体の触覚だけに注意を向けていて、視線もグラスの温度帯を予測するためだけにミキシンググラスに集中している。聴覚も店の会話などの音があるため、ステアでは聞こえない。そもそもステアする際に氷の音を立てることはうまく攪拌できていないことを意味している。そのため、そうならないように最初にバースプーンを入れる位置から氷を組む瞬間に想像しつつ、行っている。嗅覚と味覚は最後にバースプーンで自身のカクテルを味わう瞬間に使用している。つまり、五感は全てカクテルの作成のためだけに注意を向けており、その場で自身のカクテルについて評価するという官能評価を経た上で、初めてゲストに提供するというわけである。この姿を見て彼が社会的評価などを考えている姿には見えないだろう。また他のゲストやオーダーしたゲストすら注意を払うことはない。彼は目の前にある液体をいかにうまく攪拌させるのかということにだけ注意しステアしている。

時間感覚の消失についてはどうだろうか。このように注意を集中させる必要があるカクテルを作り続けるとどうなるだろうか。たとえば、常に眼前のカクテル作成に注意を払いつつ、さらに、その注意の意識がお店全体に拡張され、それら全てに適切に注意を払うことが可能となるといった応答が考えられるだろう。以下ではバーではないが飲食店を題材にした漫画を具体例を見てみよう。

バーではないが、佐々木倫子によるレストランを題材にした『Heaven』の場面を見てみよう(佐々木倫子 2005 pp.163-5.)。この場面はメートルの伊賀くんがゲストへのサービスに没頭してい

るフローとなっている状態の描写である。この場面は大人数による会食の場面である。ゲストの会話が盛り上がっている中で、シルバーの落とした音から、その音にのみ注意を向けてバターナイフか、フォークかといった判断を適切に下し、次の瞬間にはゲストが目線を背中から送っているのを察して水を待たさず、グラスへ注ぐ、さらに他のスタッフが皿を下げていることに気づき、流れるように次のプレートを提供するという流れるように最適な行為を自動的に選択しているような状態になっている。これは、まさにフローの典型的な場面である。伊賀くんはこれをこの会食の間中、サービスだけに注意を向け、他の余分なことに一切注意を奪われていない状態のまま終わることになる。最終的に伊賀くんはフローではなくなり、淡々とした口調でお疲れ様ですという場面で終わることになる。これは昼営業中の時間が長い、短いというよりも自身の仕事に没頭しているといつの間に終わってしまったという感じの描写で終わる。そして、実際に伊賀くんは集中できた、いつもと違って、五感が冴えていたといった旨のコメントを残している。これと同じ類のことをバーという空間で遂行している状態を考えれば良いだろう。

このようにして、カクテルの作成はフロー状態になりうることを、そして、日々の業務を行う中でそうした状況になりうることも確認できただろう。最後にこのようなフロー状態と美的経験の関係について若干の考察をしたい。

4 カクテルの作成と美的経験の関係

カクテル作成がフロー状態と関係があること前節までで確認できた。本節では、フローとカクテル作成が美的経験とどのような関係あるのかについて、若干の素描をしたい。2節で取り上げたように、伝統的に美学では鑑賞者の美的経験に焦点を当ててきており、その点に関する進展は一定の蓄積があるだろう。では、日常美学が扱うような、実際に作成する側の美的経験とはどのようなものなのかだろうか。ここで、ポジティブ心理学で取り上げられる味わう Savoring について触れながら考えてみたい。これは快を意識して、できるだけ長く意図的に味わうことを意味する (Peterson, ch3)。この概念を用いて、フロー状態でどのような快が得られるのかについて考えてみよう。

これをカクテルの作成場面の一工程に当てはめて考えてみよう。バーテンダーはどのようにして自身の作成したカクテルをじっくり味わって快楽を得るのだろうか。これは先のフロー状態が、時間感覚の変化を条件に含んでいることがポイントになる。たとえば、バーテンダーは出来上がったカクテルをバースプーンやシェイカーのトップに注ぎ、ゲストに提供した後に味わう瞬間がある。この瞬間は一瞬であり、もちろんごく少量しか口に含まないが、そうしたことは問題ではない。たとえば、ソムリエが、開栓したワインをごく少量口に含んで状態を確認したり、バーテンダーがウィスキーなどを開ける際に少量口に含んでティスティングコメントを考えたり、ラベルに書かれているコメント照らし合わせたりするものと変わらないだろう。これをカクテルの場合に当てはめてみよう。たとえば、ダイキリであれば、ライムの酸味の香りがトップで取れるか、口に含んだ瞬間ラムとシロップ、ジュースの甘味と酸味のバランスが取れているか、アフターでラムの香りの返りがしっかりあるかといった評価ポイントを自身の味覚と嗅覚を集中させて堪能することになる。こうした官能評価をフロー状態で行っていれば、味覚と嗅覚に意識を集中させカクテルを味わうことで、

自身の技術や今日の状態について確認する作業は味わうことの典型として考えられるだろう。しかし、このティスティングの瞬間は従来の美的経験論と同様、鑑賞者の理論で説明できるという批判があるかもしれない。

そこで、もう一つ別の工程でどのような快楽を味わっているのかを考えよう。ミキシングの際のステアを例に考えてみよう。この作業は最適の温度帯で、攪拌し終えた瞬間に終わることになる。このステアの瞬間は自身がゆっくりとバースプーンを回す中で、いまどのような状態に液体があるのかを絶えず意識しながら混ぜている。この過程でどのような味や香りになっているかをどのタイミングでも想像できている。そうでなければ、カクテルを提供できないからである。それは実際に口に含んではいないが、味がどのようなものであるのか常に味わっているような状態である。これは目の前にある液体についてのみ集中して、味わっていると言えるだろう。この工程は自身の技術について常に意識しながら行為している瞬間であり、そのような瞬間は快というものを意識していないかもしれないが、自身の技術を堪能している瞬間と言えるだろう。そして、これらは実際にカクテルを作成という一連の行為の中で組み込まれている要素である。そのような時間は快をじっくりと味わうような瞬間でもあり、一種の美的経験と言えるのではないだろうか。

参考文献

- [1] Alex Day et.al. (2018). *Cocktail Codex: Fundamentals, Formulas, Evolutions*, Ten Speed Press.
- [2] David Kaplan et.al (2014). *Death & Co*, Ten Speed Press.
- [3] Christopher Peterson.(2006). *A Primer in Positive Psychology* , Oxford University Press.
- [4] Yuriko Saito.(2025). *Aesthetics of the Everyday*. <https://plato.stanford.edu/entries/aesthetics-of-everyday/> (最終アクセス 2025/12/19)
- [5] 青田麻未. (2024). 『「ふつうの暮らし」を美学する 家から考える「日常美学」入門』, 光文社.
- [6] 宇野佑. (2025). 「バーテンダーはどのような美的経験を味わうか – 『ニコマコス倫理学』における活動と快楽の関係に注目して–」, 応用哲学会.
- [7] 源河亨. (2022). 『「美味しい」とは何か 食からひもとく美学入門』, 中央公論新社.
- [8] 佐々木倫子. (2005). 『Heaven』 (4), 小学館.
- [9] チクセントミハイ. 今村浩明訳.(1996) 『フロー体験 喜びの現象学』, 世界思想社.
- [10] 南雲主于三.(2019). 『ザ・ミクソロジー：カクテル創作のメソッドとテクニック』, 柴田書店.