

「的な」をとおして学ぶ

On learning through metaphorical imaginations

加藤文俊*¹
Fumitoshi Kato

*¹ 慶應義塾大学
Keio University

The present project explores the ways in which various “good places” are shaped and reshaped through our communication processes. Acknowledging that we are always “in-communication,” our research begins with a series of critical observations of our day-to-day activities. This year, we are conducting a project named “*tekina* (its like...)” We rely on metaphors when we encounter “something” that is difficult to put into proper words. Or, occasionally, we need to name the “something” to begin with. “*Tekina*” is the term to represent metaphorical expressions through which we can begin to speculate upon in qualitative research.

1. はじめに

筆者は、人びとの「集まり」や「居心地のいい場所(グッド・プレイス)」コミュニケーション行動の理解に関心をいだき、おもに社会学(都市社会学)の観点からフィールド調査を行っている。自らの調査研究を進めるとともに、教員という立場上、観察・記述を中心に据えた質的調査の方法や、調査者として現場に向き合う態度を(大学生に)教えるという課題にも向き合っている。

フィールドワークは、私たちの五感を動員しながら、身体的に学んでゆく性質のもので、いわゆる「座学」を補完するべく、さまざまな実習が考案されている。フィールドワークのための課題は、どのようにデザインすればよいのか。本稿では、筆者が2018年度に考案した実習課題を紹介しながら、「気づく力」を育むためのきっかけづくりについて論じたい[加藤2014]。

2. 課題のデザイン

フィールドワークで発見した〈何か〉をことばにするのが難しいとき、あるいはまだことばさえあたえられていない〈何か〉に向き合うとき、私たちは別の〈何か〉にたとえたり、見立てたりする。曖昧さを認めながらも、「～的な」「～みたいな」「～らしい」「～っぽい」といった表現が、現場での直接体験を伝えようとする際に用いられる。こうした日常生活に密着した体験に関わるコミュニケーションに求められる隠喩的・比喩的な表現を、作業用の概念として「的な」と呼んで、質的な調査研究のあり方について考えてみることにした。

「的な」という表現によってコミュニケーションが促されるとき、じつは「受け手」の読解レベルが試されるということになる。そもそも、語りたい〈何か〉が、何にたとえられているのか、何に見立てられているのかを知らなければ、「的な」という表現は役に立たない。〈何か〉を伝えるための工夫や方法でありながら、前提となる知識を持ち合わせていないと、理解することができない。

「パロディ」や「あるある」と呼ばれる表現も、同じような状況をもたらす。上質なものは、何が「パロディ」の対象になっているかがわかりやすく、かつその対象からのギャップや誇張があればこそ、その表現を味わうことができる。同様に、「あるある」を目にしたとき、自分自身の経験とすぐさま結びつけることができれば、

領くことができる。「パロディ」や「あるある」は、「受け手」の能力を執拗に要求する、難しい表現だと言える。

こうした隠喩的・比喩的な表現の理解を創造するために、大きく二つのステップで課題をデザインし、いずれも学部2～3年生(ゼミ生)を対象とするグループワークとして実施した。

3. コンセプトワーク: 先人たちに学ぶ

3.1 「背中を見て」学ぶ

まず、「的な」というキーワードをとおして、メディアと表現の多様性について考えるにあたって、先人たちの表現活動に着目することにした。あらかじめ選ばれた4名について、個性的な表現のあり方、さらには、それを成り立たせていたと考えられる文化的・社会的な文脈を調べることを目指した[加藤文俊研究室2018]。

今回は、吉田初三郎、成瀬巳喜男、タイガー立石、宮武外骨の4人を選んだ。それぞれの人生は、時代的には重複する部分もあるものの、直接のつながりはないはずである。マップ(鳥瞰図)、映像(映画)、グラフィック、テキストと、一人ひとりの選んだ媒体も表現方法もことなるが、いずれも、既知の世界から、想像力と技法を駆使して、自らの世界を拡張してゆくための方法や態度を考えるきっかけになった。

3.2 経過と考察

コンセプトワークは、いわゆる「調べ物」だと理解されがちだが、たんに「理屈」や知識、情報として人物像を受容するのではなく、一人ひとりが、どのように創作やコミュニケーションに向き合ったか、その「生き様」を理解することを強調した。つまり、先人たちの個別具体的な「もがき」を知ることが重要であった。このフェーズでは、以下のような知見をえることができた。

(1) 媒体(メディアム)の選択

先人たちは、いずれも自らのものの見方・感じ方に応じて、表現方法や素材、媒体を探索していた。現場との不断の対話をとおして一人ひとりの感性が開拓され、自らのスタイル、つまり「的な」と呼ぶべきユニークな方法や態度がかたどられていった。

(2) 組織づくり

それぞれの表現は、個人的な着想や問題意識に基づいているが、他者との関わりなしに活動は成立しえなかった。それは、

「受け手」を意識することだけではなく、何らかの共同作業を伴うものであり、組織や制度づくりも重要な課題として位置づけられていた。

(3) 社会的・文化的背景の理解

上記の点と関連して、それぞれの表現者たちの活動は、その時代的な文脈と不可分であった。時には不可避免的に制作プロセスや表現に制約が加えられ、紆余曲折、試行錯誤を経ながら進行する、相互構成的な側面が際立った。

4. フィールドワーク: まちを歩く

次のフェーズでは、先人たちの流儀を学んだ上で、実際にまちを歩きながら、あらためて「的な」について考えた。大規模な再開発に向けて、いま大きく変わりつつある桜丘町(東京都渋谷区)を、フィールドワークの対象地として選定した[加藤文俊研究室 2019]。

4.1 「桜丘的」から「的な桜丘」へ

本プロジェクトにおいては、フィールドワーカーとしての世界のとらえかた、表現のしかたに着目している。重要なのは、私たちが向き合うのは「的な桜丘」であって、「桜丘的な」ではないという点だ。つまり、本プロジェクトは、桜丘のまちを歩いて「桜丘的」と感じた(モノ・コト)を採集、集約し、桜丘を性格づけようとしているわけではない。むしろ、桜丘をとおして、自分(自分たち)の感性や表現方法を発見、再発見することを目指すものだ。したがって、極端に言えば、桜丘町である必要はない。

誰にでも、まち(あるいは、もう少し広い意味での「環境」)に反応する「きっかけ」のようなものがあるはずだ。まずは、その「きっかけ」に出会い、その上で、自らの方法や表現のスタイルとして語れるように円環的な学びへの導入を促す。

4.2 経過と考察

学生たちは5つのグループに分かれて、およそ5か月にわたって、桜丘町に足をはこんだ。それぞれが、現場から何を感じるのか、そしてその個別具体的な体験をどのように表現し、ことば(あるいは表現物としての形)をあたえていくかについて思索と試行を重ねた。

10 月末は、一部エリアの再開発計画の一環でいくつかの店舗が閉店したが、あるグループは、閉店の場面に幾度も居合わせながら、「閉じること」「別れる」ことに焦点を当てて、その現実とイメージ(現実に行先して私たちが想い描く「閉店」の様子)とのギャップをとらえる方法を提案した。あるいは、他のグループは桜丘界限に漂うにおいを手がかりに、嗅覚をとおしたまちの理解をどのように記述し表現するかについて試行錯誤した。また、まちで感じたことを、即時即興的にスケッチやイラストで表現し、Tシャツにプリントして身に纏うことができるような方法を考案したグループもあった。足しげく店に通うことで、まちに暮らす/まちで店を営む人びとに接近し、その過程で何らかの形で「まちに還す」ことが、まちの理解に役立つことを提案したグループ、そして、文字通り身体的にまちと接する(接地する)方法を採用したグループもあった(くわしくは、プロジェクト報告のサイトを参照)。

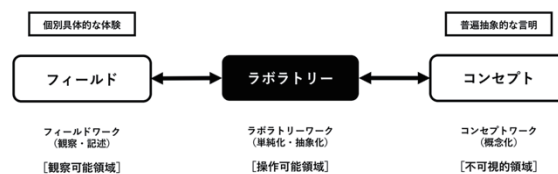
5. 考察

それぞれのグループの個性を活かした成果物は、桜丘町を表現したものであるが、より抽象度の高いことばで語るることによって、他のまちでも適用可能なものとなる。

5.1 「ラボラトリー」としての課題環境

本稿では「的な」「的な桜丘」という標題で実施した課題について、コンセプトワークおよびフィールドワークという二つのフェーズを紹介した。課題のデザインは、思索・試行を実現するための「ラボラトリー(実験室)」のデザインとして理解することができる。「ラボラトリー」は、フィールド(個別具体的な体験)とコンセプト(普遍抽象的な言明)を橋渡しし、行動と思考との円環的な往復を可能にする仕組みである[加藤 2017]。

課題や実習プログラム、ワークショップ等を「ラボラトリー」として位置づけることで、複雑なフィールドを単純化し、操作可能な領域として扱うことができる。



5.2 視点を呈示する

「ラボラトリー(実験室)」という言葉から、私たちは仮説検証型のアプローチを想起しがちであるが、ここでの課題は「視点呈示型」ともいうべきものである[西條 2007]。この場合、「ラボラトリー」における活動は、人びととの関係を変革し、新しい仮説や概念を生成する仕組みとしての側面が際立つ。「視点呈示」を念頭にデザインされた課題は、コミュニケーションを誘発し、グループのメンバーどうしの知的な交流・交歓を促す。

5.3 転用可能性

「的な」は、フィールドとコンセプトを接続し、絶え間ない往復を促すためのヒントを示唆するために設定したテーマであった。私たちは「臨床」ということばから、医療・福祉等の文脈を思い浮かべることが多いが、「臨床現場」は広義にとらえると、私たちが表現者として暮らす場所であり[中村 1992]、すべて「秩序(オーダー)」を作り出すための一連の努力によって成り立っていると言えるだろう[パパネック 1974]。一連の実践をとおして得られた知見の「転用可能性」を見極めることによって、私たちは、まちを理解する想像力をさらに高めることができるはずだ。

参考文献

- [加藤文俊研究室 2019] 加藤文俊研究室: 的な桜丘, プロジェクト報告, <https://vanotica.net/tknskrgk/>, 2019.
- [加藤文俊研究室 2018] 加藤文俊研究室: 的な (It's like...), プロジェクト報告, <https://vanotica.net/tekina/>, 2018.
- [加藤文俊 2017] 加藤文俊: 「ラボラトリー」とデザイン: 問題解決から仮説生成へ『SFC Journal』第 17 巻第 1 号 特集: Design X*X Design: 未知の分野における新たなデザインの理論・方法の提案とその実践 (pp. 110-130), 2017.
- [加藤文俊 2014] 加藤文俊: まちの変化に「気づく力」を育むきっかけづくり(特集・フィールドワーカーになる)『東京人』5月号 (no. 339, pp. 58-63) 都市出版, 2014.
- [西條 2007] 西條剛央: 質的研究とは何か(ライブ講義), 新曜社, 2007.
- [中村 1992] 中村雄二郎: 臨床の知とは何か, 岩波新書, 1992.
- [パパネック 1974] ヴィクター・パパネック: 生きのびるためのデザイン, 晶文社, 1974.