

# まち観帖：まちを観て体感し語るための方法論

## Machi-mi-chou: A Methodology for Perceiving, Feeling and Story-telling about a Town

諏訪 正樹 加藤文俊

Masaki Suwa and Fumitoshi Kato

慶應義塾大学環境情報学部

Faculty of Environment and Information Studies, Keio University

**Abstract:** Town has been one of the interesting targets in the community of field research. Recently, not only researchers but also ordinary people are interested in towns and communities. Especially, town-walking is one of the active interests. In an enjoyable experience of walking in a town, if he or she makes meta-cognitive efforts, everybody is able to learn the ability to see its various aspects and associate them with how people live there and how communities are being formed there. Through a case-study of walking around two areas in Tokyo, we have designed a media called “Machi-mi-chou” and a system of using it as a methodology for experiencing a town, story-telling its experience and luring others to learning from experiences of town-walking.

### はじめに

NHKの番組“プラタモリ”にみるように、まち歩きが流行っている。人がまち歩きに魅せられる理由は何だろう？ いろんなまちが醸し出すそれぞれ独特の雰囲気を感じ、比較するのは面白いものである。“まちの境界”なるものを体感した経験は誰もがあるであろう。あるまちの雰囲気が、ある地域あたりから先は急になくなるような“際”の体感である。

研究の言葉でいえば、まち歩きは、感性開拓の方法論の題材として面白い。感性とは、対象とする物や環境のなかに、重要な変数・着眼点・側面（以後、単純に変数と称する）を見出し、変数間の関係性を見出すことを通じて、対象に自分なりの意味を付与するに必要な認知能力であると我々は考えている。まちのなかにどんな変数を見いだすか、それを観て何を想うかの正解はどこにもないが、ひとはそれぞれの感性に基づいて、上記の行動を行う。他者に対して、気づく変数の数やバラエティーさが豊かな人、付与する意味付けが豊かな人を、まちを観る感性が豊かな人と呼んでよい。

感性を磨くことは、広い意味での身体知学習である。メタ認知理論によれば、「このまち、おしゃれだよね」、「このまち、なんか居心地よいわね」という曖昧な体感に留めるのではなく、その体感を記述する意識的努力（例えば、メタ認知方法論[1]）こそが、感性を磨くという学びを促す。

では、まちに対する体感はどのように記述できるだろうか？ 我々は、一年間東京でまち歩きをした実践体験から、以下の2つに整理して記述するのがよいのではないかという仮説に辿り着いた。

1. まちに存在するものや物理的空間的状况に関する記述
2. 1を観て／体感して、そこにひとの生活やコミュニティの成り立ちを連想するという意味付けに関する記述

たとえば、土地の起伏（坂、崖など）、道幅、道の曲がり具合、交差点の形状は、前者の典型例である。細くて急な上り坂があったら、坂の下の住人が頻繁にそこを登ってみるとは考え難いが、坂の上になどなコミュニティが広がっているのにも興味は湧くかもしれない。つまり、その坂の上下でコミュニティは分かれるが、互いに意識をシェア存在なのではないかという意味付けが可能である。

本研究を貫く基本思想は、

- 1及び2をセットにしてまちを記述すると、各セットはそれぞれ“まちを語ることば”としての性格を有する
- そうやって“まちを語ることば”を少しずつ増やすことがまち歩きの面白さである。
- それによってまちを観る感性が磨かれるという考え方である。

さて、もうひとつ問題にしたいことがある。まちを観る感性を磨くという学びは、ひとそれぞれが単

独に行うことに留まらない方が好ましい。あるひとの学びが他のひとの学びのきっかけになるための仕組みづくりが必須ではないかという問題意識である。

“まち観帖”はその仕組みの提案である。3章で説明するように、まち観帖は、まち観房具、まち観の型ことば、まち観がたりの3つから成り立つ。まち観の型ことばが、上記の“まちを語ることば”に該当する。ひとことでは、他者が書き残した“まちの物語”を入り口として、その物語に散りばめられた“まちを語ることば”に興味をもち、次第に、自分オリジナルの“まちを語ることば”を獲得し、そのことばを散りばめた“まちの物語”を書くという仕組みである（まち観がたりが“まちの物語”である）。

2章で我々のまち歩き活動の経緯を述べ、3章ではまち観帖の内容やコンセプトを詳説し、4章で考察を行う。

## まち歩き活動の経緯

### 生活実践知 (LKIP) プロジェクト

本研究は、慶應義塾大学 SFC の大学院プロジェクト（授業プログラムのひとつ）「生活実践知 (Life Knowledge in Practice : 通称 LKiP<sup>1</sup>)」内の一プロジェクトとして、教員の諏訪と加藤が始めた実践研究である。2010年10月から2011年11月までの約一年間、月に一度、両者とも授業がない日を選んで、一回に3時間東京のまちを歩き、その後カフェに入ってその日の体験に関して2時間強の議論をした。歩くまちやエリアは、そのときの問題意識に応じて決定した。多くの場合、歩いた後の議論で問題意識が鮮明になってきたため、それにに応じて次のエリアを決定した。結果的に、東急目黒線の武蔵小山から東横線の学芸大学前付近に至るエリアと、早稲田から神楽坂に至るエリアの二つを、一年間かけて何度も歩くことになった。

### 持参機器の工夫

持参するものは、当該エリアの地図、ICレコーダー2つ、メモ帳と筆記用具、デジカメ、iPhoneアプリ“東京時層地図”である。地図は、すべての路地の存在が見え、道幅の変化も見えるような縮尺で印刷するのがよい（経験的には5000分の1程度）。3時間の歩きをカバーできる範囲として、縦45~60cm、横60cmの地図が必要であろう（南北2.6~3.5km、東

西3.5kmのエリアに相当する）。地図に関する工夫は、まち観房具の節で詳しく説明する。

ICレコーダーは、同時に録音開始したものを各自が身体に装着し、歩きだけでなく議論の時間帯も録音を継続する。ICレコーダー本体はポケットにしまい、ピンマイクを襟元に装着しておけば、行動への支障は一切ない。同じメーカーのICレコーダーを同時録音開始しておけば、あとで音声編集ソフトに両者を読み込み、簡単な同期作業で両者の会話が再現できる。各々がICレコーダーを装着しているからこそ、歩いている途中に両者の距離が離れることがあっても、声が録音できているか心配する必要がなく、録音要請による行動の束縛が一切ない。

歩きながら気づいたことはメモをし、気になった風景、もの、物理的状況は写真を撮る。

コミュニティの成り立ちについて想いを馳せる際に、iPhoneアプリ“東京時層地図”は役に立った。現在立っているスポットがGPSで明示された上で、その周辺の古地図を年代ごと（明治から昭和を経て現在まで数段階）に切り替えてみるができるのである。詳しい説明は後述するが、何か興味を抱いたスポットの昔の道の形状や川の存在について知ることは、物理的状況からコミュニティの成り立ちを想う上で有効であった。

### まち歩きの目的意識

歩き始めた当初は、まちの境界を見出したいという意図をもっていった。まちの雰囲気がある場所あたりから先は急になくなるような“際”はあるのか？ 隣りのまちとの繋ぎ目のような場所はあるのか？ といった疑問を抱いていた。ひとがそのまちに住まい、ひととひとがコミュニティを形成しているからこそ、住まい方やコミュニティ意識がまちの物理的状況や存在するものに現れ、それが境界／繋ぎ目として見えてくるのかもしれないと考えていた。

コミュニティ形成に関する意識がより深くより明確になる転機があった。ある日武蔵小山で、区の道路開発と拮抗して建つ散髪屋をみつけたことがきっかけになった。そこは加藤が昔からよく知っている地域であり、「このあたりの道、昔はこんな風じゃなかったのですよ」と言い出したことがきっかけで、iPhoneアプリ“東京時層地図”をふと見ることになった。古地図で見つけたのは、その散髪屋の前の道路がかつては品川用水であったことである。品川用水は玉川上水から分水され、世田谷区、品川区、太田区などを流れ、近隣住民の生活用水を担う源だった。いまは完全に埋められて下水道として機能し、ほとんどの場所で道路になっている。用水の存在が、

<sup>1</sup> <http://metacog.jp/projects/lkip/index.html>

そこに住む人々の日常的コミュニケーションのあり方やコミュニティ感を我々に想起させた。水路が走るまちのコミュニティはどう延び、どう広がっていたのだろうかという問題意識が生まれた瞬間であった。土地の起伏、坂道の勾配、道の幅、交差点の形状、造成区画の区割りなど、様々なまちの状況が、コミュニティ感に影響するはずであろう。まちの境界は滑らかな線で描かれるというような単純なものではない。1章で述べたように、なにげなく歩いていると看過してしまうような、まちに観察できるものや物理的空間的状况という変数に留意して、それに対してコミュニティ意識という観点からの意味付けをしてみようという我々の基本方針は、昔の品川用水に遭遇したときに確立したと言っても過言ではない。

## まち観帖

「まち観帖」は

1. 第一分冊：まち観房具
  2. 第二分冊：まち観の型ことば
  3. 第三分冊：まち観がたり
- からなる。まずまち観の型ことばから説明する。

### まち観の型ことば

まち観の型ことばは、1章に述べたように、まちを記述する単位であり、まちを語ることばでもある。我々は、

「まちに存在するものや物理的空間的状况」  
 ×  
 「それを観て／体感して、何を感じ、何を想い、  
 どう（そこで）行動するとよいか」

という型でまち歩き体験を記述し、ひとつひとつの型をカード状のプロダクトとして制作した。まちでそういうものごとに遭遇したときに、諏訪と加藤がそういう感じ方、想い方、行動の仕方を試みてきたという記録でもある。この型でまち歩き体験を記述することは、認知科学的の言葉で言えば、メタ認知的行為に相当する。つまりメタ認知理論で言えば、記述することでまちを観る感性が磨かれることにもつながったと言える。

型ことばは現在49枚できている。図1に49枚のカードの一覧を示す。我々は49枚のカードを6つのカテゴリーに分類した。

1. 今昔の視点でまちをみる
2. 地図はこう観る

3. かつての水路を感じる
4. 五感でまちを捉える
5. コミュニティの繋がり／広がりを感じる
6. コミュニティのキャパシティを感じる

の6分類である。図1の各カードの右下に描かれた丸記しの色が各分類を表している（第一分類：赤、第二：薄緑、第三：黄土、第四：青、第五：ピンク、第六：黄）。

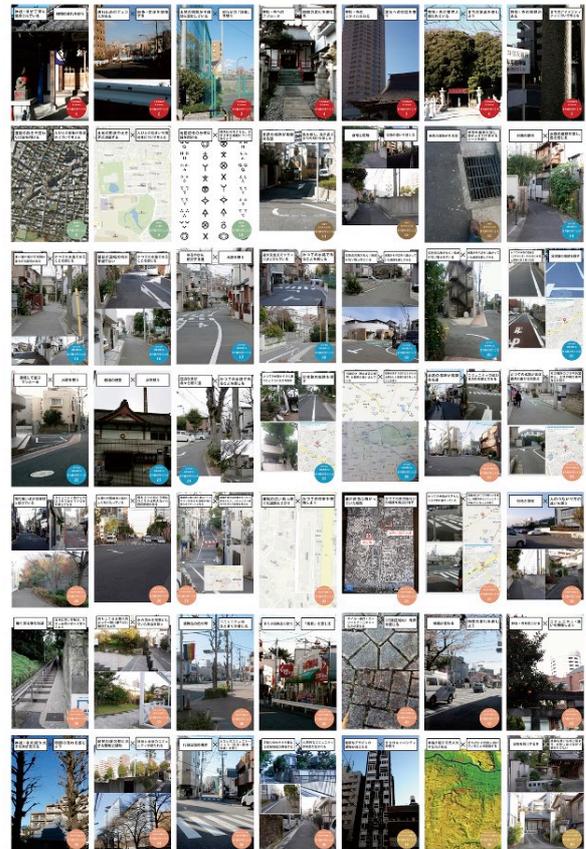


図1：まち観の型ことば49枚一覧（おもて面のみ）

図2にはカードの一例を示す。これは第五分類に属する31番のカードである。図の左半分がカードの表面、右半分が裏面である。表面には、「物理的状況×感じ／想い／行動の仕方」形式のタイトルと、それに該当するスポットの写真と、カード番号／分類名が書かれている。このカードは、

「直線状に細く長く続く道にアップダウンがあつて、更に道幅が急に変わるスポットがある」ならば、「道幅が変わる前後を行ったり来たりして、コミュニティ感のつながりの有無を考えよう」

という勧めである。道は直線か曲がっているか、アップダウンがあるか、それが急勾配であるか、道幅は一定か／不規則な変化があるか／あるスポットで急に変化しているかなどの物理的状況が、その道に沿ってコミュニティ感が続くかどうかを決める重要要素であるという我々の仮説を表現したカードである。前述したように、水路があると水を求めて集まる人達やそこに住む人達の交流が盛んになり、水路に沿ってコミュニティは伸びるのではないかと、品川用水を発見した当初から我々は考えていた。では、道が直線状に伸びていた場合は同様のことが成り立つのだろうか？ それは様々な道の物理的条件に依るのではないかという仮説から、例えば31番のような型ことばができたのである。裏面には、そのカード内容の詳細な説明、我々がいままでに発見したスポットの緯度経度情報、関連するカード番号、ユーザがこのカードをもってまち歩きをする際にメモ書きできるキーワード欄が設けられている。



表 裏

図2：まち観の型ことばの一例(カード番号31番)

## パタンランゲージに対する問題意識

パタンランゲージという概念がある。建築家のアレグザンダーが家の間取り、敷地内のレイアウト、コミュニティのつくりかた、都市計画に至る様々なレベルで、彼がよしとするデザイン手法を一定形式に書き下したパタン集である[2]。その後、ソフトウェア開発、学習手法の開発など複数の分野に応用されてきた汎用性の高い概念である[3]。

パタンランゲージの有効性は認めつつも、我々はある疑問も抱いてきた。パタンランゲージは、それを開発した本人にとっては、自分の体験を整理した体系になっているため、非常に有益である。しかし、それを与えられたユーザには、ひとつひとつのパタンが何を意味するのかを頭では理解できても、腑に

落ちる形で理解できないのではない？ つまり本当に使えるものにはならないのではないか？ 換言するならば、パタンランゲージ手法には、ひとつひとつのパタンを“ことば”として使いこなす方法論が提示されていないのではないかという問題意識を我々は抱いてきた。

## まち観がたり

“まち観の型ことば”も一種のパタンランゲージである。我々は49個の型ことばを得たわけである。であるとするならば、その型ことばを駆使してまちを語るという試みをすべきなのではないかと我々は考えた。

各々の型ことばは、我々が歩いてみつけたリアルスポットに裏打ちされている。そこで該当スポットを地図上に記したところ、多くの型ことばが集中するエリアが数カ所みつかった。例えば、図3は、早稲田から神楽坂に至るエリアの地図上に、該当スポットを緑のサインペンで記したものである。このように該当スポットが集中するということは、そのエリアを歩くと様々な感じ方／想い／行動が喚起されることを意味する。そこは何らかの物語性が感じられるエリア、つまり、型ことばを駆使して語る価値のあるエリアであるはずである。そこで、我々は、武蔵小山から学芸大学前に至る地域と、早稲田から神楽坂に至る地域から4つのエリア選び、それぞれのまちから連想される架空のお話を創作してみた。それが“まち観がたり”である。ひとつのお話には、該当する“まち観の型ことば”が複数個散りばめられている。



図3：型ことばの該当スポットを記した地図



## 考察

まち観帖が提案する感性開拓方法論は、以下のよう  
に一般化できる。

1. 実践体験の中からパタンランゲージ的なヒューリスティクスを抽出する
2. ヒューリスティクスを整理された項目ごとの記述として言語化し、カードのような携帯しやすいメディアとして制作する
3. そのメディアを携帯し体験を積み重ねることを通じて、体験自体をヒューリスティクスの重ね合わせで物語る
4. ひとりひとりの物語が他者を誘い込む入り口として機能し、物語を構成する各々のヒューリスティクスに興味を抱かせる
5. 他者のヒューリスティクスの視点から自分の体験を観察することを通して、自分オリジナルのヒューリスティクスの抽出や、物語の制作が可能になる。

まち歩きだけではなく、様々な身体知学習を他者に伝搬する方法論として有効であると考える。

## 参考文献

- [1] 諏訪正樹, 赤石智哉: 身体スキル探究とデザインの術, 認知科学, Vol.17, No.3, pp.417-429 (2010).
- [2] C. アレクザンダー (平田翰那 訳): パタンランゲージ (第15刷). 鹿島出版会 (2007).
- [3] 江渡浩一郎: パタン, Wiki, XP. 技術評論社 (2009).