

ジェスチャーやダンスの意味

The meaning of gesture or dance

藤波努^{1*}

Tsutomu Fujinami¹

¹ 北陸先端科学技術大学院大学

¹ Japan Advanced Institute of Science and Technology

Abstract: Gesture or dance are somehow different from sports in that the essence of those bodily movements is not obvious compared with that of sports, where the end results are judged from records. What characterizes those skills, then? When the end of movements is not obvious, we are ended up with observing how they are done. In thinking that way, we are led to the distinction between *products* and *actions*, as observed by Aristotle. One is required to do things right when he masters a particular skill. In this view, the research is carried out by identifying the minimum elements comprising the skill. The rightness is strongly influenced by the social custom, thus, the sort of skills is more social than the other sort of skills for which the end products are judged objectively.

1 はじめに

本稿の話題は二つある。ひとつはジェスチャーやダンスなど、言語を用いない、体を使ったコミュニケーションである。もうひとつは技能の個人差という問題である。これら二つの問題を吟味することで、身体知の種類について考えることが本稿の目的である。特にジェスチャーやダンスなど、直観的には技能と思われるが、スポーツなど結果が明らかなものと比べるとその意味が曖昧なものについて、それらがいかなる意味で技能なのかを論ずる。

2 巧みな動きとは

本研究会は身体知研究会と称し、研究分野をスキルサイエンス（技の科学）と呼んでいるが、その背後には人間の巧みな動きは身体知によって可能となつていくとの仮定がある。巧みな動きの例としてスポーツや楽器演奏などが挙げられる。

難しいことをやり遂げるという点で、スポーツや楽器演奏は身体知が働いている例としてわかりやすい。それらは問題解決の過程であり、与えられた資源を用いていくつもの制約条件を満たしつつ、実行可能な解を導き出すものである。

人体や環境が絡むので問題としては複雑になるが、「問題を解く」という点では従来から人工知能で扱われてきた題材と同じである。しかし、何か難しいことを苦勞してやり遂げるといふ型だけが巧みさの現れなのかという、そうとは言い切れなように思われる。

スポーツや楽器演奏が巧みな動きだと感じられるのは、素人には解決不可能だと思われるような難しいことをやり遂げるからであり、そこに考えて工夫した跡がみられるからである。非常に複雑な課題だと解がごく少数、あるいはひとつしかないということもあり得る。

とてつもなく難しいことを、さまざまな工夫を積み重ねてやり遂げる人 — virtuoso と我々は呼んでいる — を間近にすると、そこに知的な営みを感じるわけであるが、難しいことを取り扱うということ（だけ）が巧みさの本質なのかと考えてみると、どうもそうではないように思われる。

それほど難易度の高くない課題であっても、無駄のない優美な動きでそれをやってくれたなら、何かしら感ずるものがある。virtuoso(達人) と対比させるなら artisan(職人) と呼びたくなる人たちである。たとえば茶道を考えてみる。茶筌でお茶を点てて飲むだけの動作であるが、お茶を嗜む人たちはそこに様々な意味を込め、洗練させている。

以前、スーパーの精肉部門の方々にご協力いただき、包丁を使って肉を切る作業を調べさせて頂いたことがあった。部門長の方が熟練者だったのでデータを取らせて頂いたが、きれいに切ることも重要だが体に負担のかかる労働だから疲れにくいということも重要だ、品

*連絡先： 北陸先端科学技術大学院大学
石川県能美市旭台 1-1
E-mail: fuji@jaist.ac.jp

質をあるレベルに保てるならあとは何時間も立って作業しても疲れなような方法を工夫するのが大切と言われ、そういう方向の熟練もあるのかと感心した。

複雑な動作でなくとも、その目的に照らし合わせて検討してみると、いろいろ考えて工夫してそのような形に落ち着いたということがあり、そういうものであればそこに身体知が働いているとってよいように思われる。

3 個人差をどう考えるか

目標がそれほど高くなくて、制約も強くなければ、解が複数ある場合もあり得る。そのような場合、人によってやり方が違ってくることがあるし、それでよいのではないかと思われる。

このように考えるようになったのは菊練りの研究からである。研究を始めた当初は漠然とコツはひとつと考えていたが、多くの人たちからデータを集めていくに従って類型が見えてきたということがある。

詳細は省くが、分かりやすく言うと男女差があり、それは要するに体力や筋力の差である。筋力が強い男性は腕で強く押せるので上半身中心の練り方をし、あまり力の強くない女性は自身の体重を利用して粘土に重みをかけることで練っている様子が見られた。そして体重移動に関連する下半身の動きに特徴が見られるという結果となった [島森 09, 藤波 12]。

女性が男性の練り方を真似ると、筋力のある人はそれでもうまくいくが、非力な人だと外形が似ているだけで実際には粘土を練れていないという状態に陥っていた。こういった事例はコツはひとつではなく、自分にあった方法を見つけることが大切であることを示唆している。

菊練りは職人技 *artisan* の典型例であるが、結果の質が保たれるならそれを実現する方法は経済性を追求するところが興味深い。無駄なことはやらないという引き算の発想が職人技の特徴ではないかと思われる。

4 ダンスについて

上で見たのは、粘土など物を変化させることが課題である場合、目標が達成される限り、多少人によってやり方が異なってくることもあるという事情であった。変える理由は、その方が疲れにくいからとか、筋力が弱いから (筋力の強い人向けの方法では課題を遂行できない) といった理由である。

物理的要件が緩められた結果、やり方に多様性が出てきたと理解される。では満たすべき外的条件がほとんどなくなったら、もっと多様性 (個人差) が出てく

るのだろうか。仮に人によってやり方が異なっていたら、ある人の動きが巧みであるとか、身体知が働いていると判断するにはどうしたらよいのだろうか。

このことは、目に見える目的を行為から外してしまった時、そこに意味を見いだせるのかを問うているともいえる。目的がなければ、その行為の意味 (「何のために」) が説明できない。目的を明言できない行為に対してそれがいいとか悪いといった判断はどのようにして下されるのだろうか。

ダンスを考えてみると、個々の動きの意味を説明するのは難しい。手を高く上げているからといって棚の上の物を取るためだとは説明できない。物語があって役を演じていれば、ある動作が何をしているところなのか、物語を参照して説明することはできる。しかし多くの観客は物語にではなく、ダンサーの一挙手一投足に注目して、その動きに魅了されている。

このように言葉に詰まってしまうところを見ると、我々は目的に言及することなく動きそのものの優美さを識別したり、追究する能力を失ってしまったのではないか、そしてその失ってしまったものは行動を生産活動 *production* ではなく行為 *action* として理解する能力ではないかと思われる。そのような事情は Agamben がアリストテレスを引用しつつ次のように述べている [Agamben 93]。やや長くなるが引用する。

What characterizes gesture is that in it there is neither production nor enactment, but undertaking and supporting.

ジェスチャーの特徴は何かを企てて持続させることにある。何かを成し遂げたり表現したりすることではない。

In other words, gesture opens the sphere of ethos as the most fitting sphere of the human. But in what way is an action undertaken and supported? In what way does a res become res gesta, a simple fact become an event?

つまり、ジェスチャーはもともと人間らしい特質をもたらすものと言える。とはいえ、どのようにしてある行為が企てられ、持続するのだろうか。あるいは単なる事実が意味のある出来事となるのであろうか。

Varro's distinction between *facere* and *agere* derives, in the final analysis, from Aristotle. In a famous passage from the *Nicomachean Ethics*, he contrasts them thus: 'Action [*praxis*] and production [*poiesis*] are generically different. For production

aims at an end other than itself; but this is impossible in the case of action, because the end is merely to do what is right.’

アリストテレスはニコマコス倫理学の中で次のように述べている。何かをすることとやり遂げることは違う。何かを完遂することは(今ここにない)別の何かを目的とするが、「する」ことが別の何かを目的として措定することなどあり得ない。ただ正しく振る舞うことが目的だからだ。
(引用終わり)

目的を意識せず、ただ瞬間瞬間ものごとを正しく行うということが我々には理解困難になっているのであろう。

5 行為 vs. 生産

ここまで、人間の巧みさを何らかの目的との関連性において生産 production として語るのではなく、行動それ自体が正しかったり、間違っていたりすること、そしてそのような判断はその行動の目的とは独立であり、目的がなくとも判断を下しようと述べてきた。目的という概念から独立した行為 action という概念に着目することで、巧みさを目的との関連においてのみ捉えるやり方から何とか脱しようとした。

なぜこのようなことに固執するのかを理解してもらうには、ここしばらく我々が取り組んでいる課題、すなわち認知症高齢者の介護について説明する必要がある。認知症高齢者介護の場は話すことが行為 action であることが特に顕わになるところといえる。介護者が高齢者に話しかける時、それは多くの場合、情報を伝えるというよりも何か行為を促すためであることがほとんどだからである。

たとえば介護施設において介護者が高齢者をお風呂に入れようとしている場面を想定してみる。高齢者を浴室に連れて行き、服を脱がせるために「お風呂に入りましょう」といってもうまくいかないことがある。協力的な健常者であれば、お風呂に入るために服を脱がなければならないことを理解し、目の前にいる介護者が服を脱ぐよう依頼していることがすぐ理解できるが、認知症高齢者の場合そのような理解ができないことがある。

その人はお風呂に入りたくないかもしれない。あるいはお風呂に入ってもよいと思っっているが服の脱ぎ方がわからないのかもしれない。あるいはもしかしたら浴室というものを忘れてしまっていて、そこで服を脱いでよいものかどうか思案しているかもしれない。理由はいろいろ推測できるが、介護者としては服を脱い

でもらわないことには入浴させられないので服を脱がせようとするのが自然な反応であろう。

介護者が腕を伸ばした時、その高齢者がふっと身を引いて避けたとする。そこでどうしたらよいか、ということが我々の関心事である。

もし介護というものが目的が明確な生産活動であるとしたら、その高齢者のためらいを無視して、無理矢理にでも服を脱がせ、洗い場に連れて行くのがやるべき仕事である。しかし直観的に、それは非常にまずい対応のような気がする。手を伸ばした時に避けられたら、まず考えるべきことは相手を驚かせないよう、いかにそっと触れるかということである。

あるいは自分が率先して服を脱いでしまうことも考えられる。そうするとしばしば認知症高齢者は安心して服を脱ぎ出すという¹。このように書くと、高齢者に服を脱いでもらうには服を脱げばいいのかと勘違いする介護者が出てくるかもしれないが、それは間違いである。それはたまたま高齢者が服を脱いでくれたと考えなければならない。

自分が服を脱ぐという行為は問題解決のための手段ではない。それはその場において正しいと思われることをただその介護者が実行したのである。何が正しいかはその時々によって変わる。そういった行為を目的と解決手段という枠組みで捉えることには何かしら錯誤が含まれている。介護は行為 action であって、目的を伴った生産 production ではない。しかもその行為は直接的に受け手に働きかけるのではなく、引き金となってなにか別の行動が起きることを期待する類のものであることが多い。

6 行為の正しさ

ある行動を目的との関連においてではなく、それ自身の正しさとして評価することについて述べてきた。ここで問題となるのは、ある行為が正しいか間違っているかをどのように判断するかということである。

その前に果たして正しい行為でないものは「間違っただけ」行動なのかどうかを考えておく必要がある。というのも正しくない行為は間違っているというより、行為として成立してない、行為以前のものであると考えたいからである。

再びダンスの話に戻そう。ダンサーが体を動かしている時、それがダンスなのか、それともそうでない日常的な行動なのか、判別することは可能だろうか。おそらくそれは可能だろうと予測する。

¹ある行為を示すことで受け手が何らかの行為を起こすことを期待することを言語行為論でいう発話媒介行為 perlocutionary act と関連づけてもよい。発話が行動に置き換わっただけのことである。なお自分が服を脱いで脱衣を促すという工夫は自身も介護の経験がある西川勝氏(大阪大学コミュニケーションデザインセンター)から教わった。

映画のなかの俳優の演技を考えても良い。きちんとした演技ができない俳優は見る者にそれが虚構であることを意識させてしまう。優れた俳優は演技することでそこに真実を現すことができる。観客はそれが作り物であることを忘れて、こころを揺り動かされるのである(単なる事実を意味のある出来事に変容させる、と Agamben が述べたときに意図したのはこういったことであろう。)

行為の正しさとは、そういう「本当らしさ」だと考える。その反義語は「嘘っぽさ」「白々しさ」である。それは「間違っている」ということとは微妙に違う。真実は心を揺さぶるが嘘は人を白けさせる。(その意味では我々の日常生活は必ずしも「本当」ではない。むしろ多くが真実からかけ離れた白々しい虚構の生活を送っている。現実であることが即ち本当であることを意味しない。)

我々の研究についていうと、認知症高齢者の介護にダンスを持ち込もうとしている。それはダンスが放つ圧倒的なパワー、人が発しているエネルギーから受ける衝撃を介護に活かしたいからである。言葉以外のコミュニケーションが人間にはある。そういうものを感じる力が介護者には必要ではないかと我々は考えている²。

研究としては「本当らしさ」と「嘘っぽさ」を分かちつものは何かを明らかにすることが目的となる。より具体的には、ある行動を提示されたとき、それがダンスなのか、それともあまり意味のない日常的行為なのかを判別する方法を明らかにすることが一つの手がかりとなるだろう。

7 おわりに

アリストテレスは目的を持った行動である生産と、目的が明確でない行為を区別した。行為については、目的は問われず、それが正しいかどうか重要であった。では、ある行為が正しいことの根拠はどこにあるのだろうか。またいかにして獲得されるのだろうか。アリストテレスはそれは習慣であるという。わかりやすくいえば、師匠がそうしなさいと命ずるから言われるがままに行動したとか、ある行為が良いこととされているからそれを真似したといった経緯で正しい行為が継承されていくのである。

習慣だと言われるとなんだかがっかりしてしまうが、社会的・文化的に蓄積されてきた智慧だと考えると、また感じ方も変わってくる。このように見ると、礼儀作法も人間の巧みさの現れであり、身体知が働いているとってよいだろう。礼儀作法が身体知だというと、「何

のための？」と目的が問われることになるが、それは行為だから目的を問うてはいけないという答え方になる。

問うべきことは、ある行為が正しいとされるための条件である。それは本質はなにかを問うことでもある。

上で挙げた肉切りの例でいうと、持てるすべての技術を駆使して美しく肉を切ることは必ずしも正しいことではなかった。精魂込めてしまうと疲労が早まり、腰を痛めるなどの故障を招く原因となる。体を痛めると次の日仕事を休まなければならなくなり、却って周りの人に迷惑をかけてしまう。とすると、ほどほどに働いて、ある程度満足できる質の製品をつくるのが正しいこととなる。比喩的にいうなら、100%の力で100%の製品をつくるのではなく、70%の力で80%の結果を出す方がよいということである。

これは節約の原理ともいえるが、やることを必要最小限にそぎ落とすという点で、本当に重要なことを見分けてそれを実践しているのだともいえる。その仕事の本質は何かを理解しているのである。それが職人 *artisan* の特長であろう。

熟練者は無駄なことはしないということはいろいろな技能を調べているとしばしば出会う現象である。それを巧みさと我々は受け止めるが、未熟な者が無駄なことをしていても同じ結果を出せることもある。ゆえに結果にだけ着目すると、熟練者とそうでない者を見分けられない事態も起きる。

熟練者とそうでない者の違いは、その行為を果てしなく (end-less) 続けた時に顕わになる。熟練者は何時間でもその行為を繰り返すことができるが、未熟な者は数分で疲れてしまい、行為を止めてしまう。目的 end が無いということは終わりが無いということでもある。

参考文献

- [Agamben 93] Agamben, G.: *Infancy and History: The Destruction of Experience*, Verso (1993)
- [島森 09] 島森 正裕, 山本 知幸, 藤波 努: 陶芸の身体的な技能における熟練者と学習者の動作比較, 第3回身体知研究会予稿集, pp. 1-6 (2009)
- [藤波 12] 藤波 努, 松村 耕平: 伝統工芸技能におけるリズムカルな動作, バイオメカニズム学会, Vol. 36, No. 2, pp. 92-96 (2012)

² こういった考え方を主には淡路由紀子氏 (特別養護老人ホーム「グレイスヴィルまいづる」/ 施設長) から教わった。