

# 生活音を駆使し創造的に暮らすための トレーニングフレームワーク

## A Framework for Training of Using Self Sounds for Creative Life

浦上咲恵<sup>1</sup> 小関美南<sup>2</sup> 奥野裕二郎<sup>3</sup> 諏訪正樹<sup>3</sup>

Sakie Uragami<sup>1</sup>, Minami Koseki<sup>2</sup>, Yujiro Okuno<sup>3</sup>, Masaki Suwa<sup>3</sup>

<sup>1</sup> 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科

<sup>1</sup> Graduate School of Media and Governance, Keio University

<sup>2</sup> 慶應義塾大学 総合政策学部

<sup>2</sup> Faculty of Policy Management, Keio University

<sup>3</sup> 慶應義塾大学 環境情報学部

<sup>3</sup> Faculty of Environment and Information Studies, Keio University

**Abstract:** Life sounds can be a tool to create your life, by constructing new relations with the sounds you have been hearing or making. We call this creation “Sound Styling”. In this research, we aim to establish the training framework of sound styling. We approach to the skills we need in using the sounds and will also explore the method to take the action in our lives.

### はじめに

とある日、考え事をしながら右手に持ったボールペンを「カッチ、カッチ」とゆっくり鳴らしていると、その音が「ほんと？ほんと？」と思考に問いかける声かのように聴こえた。とある深夜加湿器をつけながら作業をしていると、その沸騰音はいつしか唯一の共同作業仲間となり、集中力の支えになっていた。

上記のような体験は、特殊なものではない。普段気に留めることのなかった大量の生活音は、我々と想像以上に密接な関係にあるのである。パソコンのキーボード音により仕事に励む気分が増幅されたり、ライターをつける時の渋い音に憧れたりした覚えはないだろうか。第一著者は、これらの音を駆使することにより生活をデザインすることができると考え、その魅力を世に伝えるための研究を行っている。

我々は、生活をよりよくするために暮らしをデザインしている。手帳によりスマートに予定管理をしたり、オシャレな靴を買ってやる気を上げたりするなどがそれにあたる。これらはモノを導入することによる生活デザインであるが、一方、既にあるものの捉え方を変えることで暮らしを創造し直す意識のデザインも存在する。毎日変わらないように思える帰り道を、今日だけレッドカーペットの様に捉えてかっこよく歩いてみたりする行為である。

本研究は、意識をデザインすることにより生活音

を暮らしに活用することを訴えるものである。またその行為を「サウンドスタイリング」と名付け、他者に促すことを狙う。そのための学びの手法をトレーニングフレームワークとして提案する。

意識のデザインには、感性が必要である。感性は曖昧なものと捉えられがちであるが、本研究では一種のスキルであると捉え、生活音を暮らしで活用するために必要な感性（スキル）を明らかにする。

更に、生活音を活用するためには、必要な感性を学び、暮らしに取り入れなければならない。しかしながら、新たな習慣を暮らしに取り入れることは容易なことではないため、その手法を模索することが求められる。新たな着眼点や学びを提供する仕掛けとしてワークショップが盛んに行われているが、単発的に行われるイベントとしてされることが多く、非日常で得られた学びを実生活に取り入れることへの障壁が指摘されている[1]。そこで、第二の目的として、生活音を活用するための感性を学ぶ手法を提案する。本研究では、第二著者及び第三著者を対象に日常的・長期的に生活音と接する感性を育むための学びの機会を設けた。彼らの変化を追うことにより、本活動により促された学びの形を考察する。

### 暮らしの音を聴く姿勢を改革する

生活音は、我々の暮らしそのものである。朝目が覚めて、寝返りを打てばシーツの音が鳴り、柔らか

さを感じる。コーヒーを飲めば、カップを手取る音、飲み込む音、一息つく音、カップをソーサーに戻す音があり、一日始まりを表す。鞆の中を整理する音は、そのリズム感から朝の忙しさを物語る。我々は、動作をするごとに音を鳴らしており、その音から知らぬ間に「朝」を感じている。

普段気に留めない音であるが、生活音はこんなにも暮らしを表し彩る働きを担っているのである。これらの働きが着目すらされてこなかったことは、生活音の特徴及び生活者の暮らしの音を聴く姿勢に問題があるためであると考えられる。両側面から生活音と我々のあるべき関係性を考察する。

## 音の特徴から考察する生活音の存在感

生活音が見過ごされてきた理由を考察するにあたり、音の「複雑度」及び「発音目的」の2つの観点から他の聴覚媒体と生活音を比較する。

「複雑度」は、時間幅の長さ及び同時に鳴る音の数により判断される。例えば、時間幅が長く、同時に複数の音が鳴る音楽は、複雑度が高い。複雑度が高い音は構成要素が多いため、解釈の幅が必然的に広がり、生活者との関係性が構築されやすい。中でも音楽は構成要素を示す概念が確立されており、細部を捉える知識を学ぶことが可能である。特に調性は、「シ」のあとに「ド」を期待する、といった、「期待」「逸脱」を喚起させることが可能であり、それらを用いて「不安」「安心」などと言った様々な感情を抱かせることができる[2]。

一方で、コップを置く音などの生活音は、時間幅が短い上に、同時に鳴る音は限られるため、複雑度が低い。構成要素が少なくシンプルなため、解釈することが困難である。これが、生活者との関係を築き難くさせている。音楽に感動するのと同じような感動を生活音に対し持ち合わせることは容易ではないといえる。

「発音目的」は、本来的な音と副次的な音に分けられる。本来的な音とは、発音することを目的とする音を指す。副次的な音は、発音以外の機能を実現するために備えられた手段が発する音である[3]。鑑賞目的に制作される音楽や、メッセージを伝えるために機器に備え付けられる報知音は本来的な音であり、人間の動作により生まれる生活音や自然の営みが生み出す音は副次的な音である。副次的な音に分類される生活音は、生活者が能動的にそれらを聴き、恩恵を受ける構造が確立されていない。

これらの音と比較すると、生活音はシンプルであり、かつ副次的な音であることが、その価値を見出され難くさせていると考えられる。つまり、生きる上で動作をすることは必要であるが、その副産物と

して音が鳴っていることには大きな意味を持たない。そして、構造上単発的でシンプルであるため、聞き逃されてしまうのである。耳を留めるための動機が起こりづらいと解釈できる。

## サウンドスケープから学ぶ音の聴き方

シェーファーが提唱した「サウンドスケープ」という言葉は、音風景と訳され、各生活者によって捉えられる主観的な音の世界の存在を示す概念である[4]。シェーファーは、身の回りで鳴る音を聴き捨てずに、音楽のように捉えることで、空間内の音にまつわる研究が前進するのではないかと考えた。本研究では、この姿勢を単発的に鳴る一つ一つの生活音にも適用させ考える。鳴らしっぱなしではなく、鳴る音にも理由があり、鳴った先にも影響があると考ええるということは、その音への関心掻き立てる。生きる上でどうしても出てしまうゴミの内容を改めて見てみると自分の生活習慣が分かるように、動作のたびに大量生産されゴミのように扱っていた音は、多くのものを物語るのである。音楽のように誰かが作ったものではなくても、鳴ってしまっている音を、姿勢を正して聴き取ることで発見もあれば、自分が鳴らす音を変えようと思えることができると言える。

また、一生活者が体験した主観的な音空間の説明に信頼を置く姿勢も重要であると考えられる。主観的に聴取した音の世界は、我々の解釈次第でいかようにも変化する。自分にしか聴こえない音の世界があると捉えることは、音の聴き方を変えることに繋がる。

## サウンドスタイリング

本研究では、生活音を駆使して、暮らしに工夫を凝らすことを「サウンドスタイリング」と名付け、提案する。上記には2つの段階がある。一つ目は、生活音を用いて暮らしのシーンを変えることであり、二つ目は生活音を用いて生活を構成するものごとを捉える意識を変える行為である。

一つ目の段階は、生活者が動作をするたびに鳴らしている生活音をわざと変えたり、鳴らないように制御したり、音の捉え方を変えるなどして、暮らしの中のあらゆるシーンで醸成される小さな目的を叶えることである。まず、暮らしのシーンに散在する変数を認識する(図1:①)。暮らしのシーンとは、電車に乗っている最中、会議の開始時に参加者が遅刻してきたなどのあらゆる日常的なシーンを指す。「この場はどのような場であるか」を問い、シーンの構成要素や雰囲気、自分の心境などを認識する。その後、目標が醸成される(図1:②)。「変化を加えたい」という問題意識を通じて目標が醸成される。例えば、雨で歩くのが億劫な日に、「雨の日ならではの音を楽

しむために足音を音楽に合わせて鳴らそう」と考える。そして目標を実践する(図1:③)。その後、環境とのインタラクションを観察する(図1:④)。成功の有無を判断したり、更なる策を練ったりする行為へと繋げるためのフェーズである。

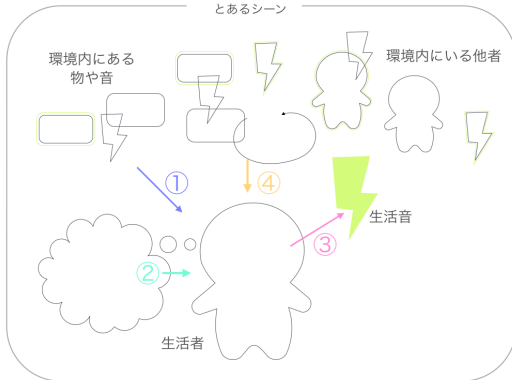


図1 サウンドスタイリングの構造I

これは生活者と音との関係を再構築するためのプロセスである。今までは何でも無いと思っていた足音が、雨の日のテンションを上げるためのリズム隊になったり、よく使うボールペンで書く音が課題を乗り越えるための戦友になったりなど、生活音を活用することにより音の存在意義がまるで変わる。

また、鳴らす音を変化させるアウトプットではなく、生活者自身が知覚した音の解釈の仕方を変えることにより暮らしのシーンが別物へと変身する場合もある。例えば、教室内にてあちこちで鳴るプリントが捲られる音の時差から、波を感じ、風速があるのではないかと想像して楽しむなどである。

二つ目の段階は、一つ目の単発的なデザイン活動により、生活の音以外のものごとへの意識を変えることである。まず、サウンドスタイリングIにより、音との関係性を新たに構築していく(図2:①)。この行為を繰り返すことにより、その音を鳴らしている物の存在と音との関係に気づきを得る(図2:②)。靴、リップスティックやボールペンによって鳴る音はどのような音がいいかを試行錯誤したり、鳴る音に従って使う道具を選んだりするようになる。後に、好きな音が鳴らせる靴がお気に入りになったりと、物との関係性に変化が見える(図2:③)。これが、図におけるピンクの矢印であり、生活音の存在により暮らし全体が動き出す要因である。

このように、暮らしのシーンを変えた音をきっかけに、生活における物や他者との関係が再構築され、生活者の趣向やライフスタイルまでもが変化していく。サウンドスタイリングは、あらゆるスパンの暮らしの変化を対象にした、生活デザインの一手法なのである。

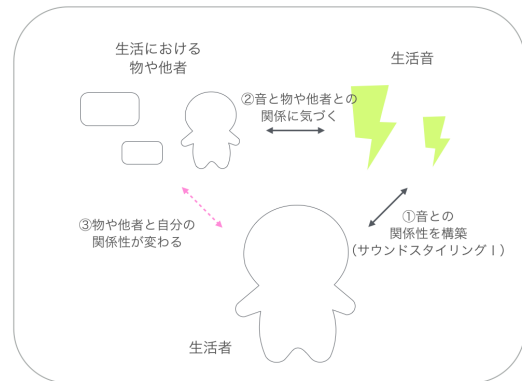


図2 サウンドスタイリングの構造II

## 暮らしに取り入れるための試み

本研究では、研究室の仲間に協力を仰ぎ、サウンドスタイリングを行うためのトレーニングを行った。トレーニングを受けるメンバーを固定し、頻繁にその様子を観察するために、筆者らの所属する諏訪正樹研究室にてプロジェクト「ototto」を立ち上げた。第一著者及び第四著者の打ち合わせにより選出されたのが、第二著者及び第三著者である。第一著者を含めた3名で活動を行っている。

本プロジェクトでは、暮らしを変えるツールとして生活音を用いるコツを集めることを目的とする。週に1度程度集まり、設立者である第一著者の提案する様々なアクティビティを行い、議論をする。6月後半の初夏から活動を開始し、本論文を執筆している2015年1月時点で継続中である。活動合計日数は33日に及び、後に説明する「音スケッチ」や「音essay」などのアクティビティの実践、打ち合わせ、外部への発表会などを精力的に行った。

### 主な活動1: 音スケッチ

音スケッチとは、音の成り立ちから自分に伝わるまでのプロセスを記録する一種のサウンドスケープ記録手法である [5]。本プロジェクトでは「食事の現場」にその対象を絞り食事空間ごとに異なる音の相違点を指摘することを狙った。

手順は次の通りである。まず、準備として、座っている位置、ドアの位置、広さなど、物理的な空間配置を5分程度で記録する。そして、耳に留まった音の発音過程をその都度A5の厚紙に5分程度でスケッチする。鳴った音の発音体、位置、順番などを記し、必要に応じて音の聴こえ方を書く。この5分間は食事を中断する。3名が同時にスケッチを開始し、同時に終了する。次に、A4の普通紙に先ほどのスケッチを貼り、その様子から気づいたことを余白に記述する。記述を15分程度行った後に、3名それぞれの実践成果を共有し、30分以上議論を行う。



## 問いの種類

学びには問題発見・問題解決が必要であると言われてはいるが、問題発見には様々な種類が存在すると仮定する。表1は、本研究で新たに解釈した問いの種類である。

表1 問いの種類

分類	説明	具体例
違和感	何かを手に取る/気付くきっかけとなる反応(評価を与えていない)	・鍵閉めたっけ? ・あるはずの音が聴こえない
感触	対象から受ける印象や感想(評価を与えている)	・この音は色気がある ・加湿器の音が好き
観察・分析	物理的な現象としての因果関係・相互作用への着眼(物理的属性認識している)	・網ではなく鉄板だから、水分量が違う ・マニキュア塗りたてだと慎重になるから音もゆっくりになる
解釈	感触を更に言語化したもの。もしくは感触と分析を紐づけて得られた意見。	・足音が「おいで」と言っている ・深さ2cmくらいの浅い水たまりで、少女がタップダンスの基礎練習をしている音
疑問	モノゴトに対して答えを求める論点	・皮膚感覚と聴覚ってどんな関係にあるんだろう ・この音はなぜ鳴ったのだろう
問題点	現状に対する変化を求めているポイント	・妹がいると、勉強ができない ・気配を出したいのに足音は立てられない
問題意識	とある問題点に対し、それを変えようと試みる姿勢	・店員のための音は大きさに鳴らすべきじゃない ・そろそろ早く起きれるようにならなきゃ
仮説	ある現象を説明するための仮に立てる説	・「一緒にいる」感覚は、聴いている音を共有することで生まれるのかもしれない

「違和感」は、些細な引っかかりを感じ取り、拾い上げる能力である。「感触」は物事に対しての素直な印象や心の揺らぎを躊躇無く表す能力である。「観察・分析」は自分の周りのインタラクションの因果関係を見る能力が試される。物理的な事象を捨象しない視点が重視されている通り[9]、あらゆる思考をサポートする源となる。「解釈」は、物理的な事象と、感覚の因果関係を構築する能力である。自分の納得のいく表現を模索し、主張として成り立たせるのである。「疑問」は特に重要な過程であり、問うことにより新たな着眼点を得ようと「感触」や「分析」のフェーズを繰り返すきっかけとなる。「問題点」及び「問題意識」は、その対象と自分の関係性を認める

ことにより生まれる。「こうするべきだ」と考えることは、その変化を自分が求めているということであり、自分ごととして事象を捉える能力の現れである。最後に、その問題を解決するための「仮説」が組立つ。認識してきた多くのものごとの関係性を見据え、自分なりの論理を組み立てた証である。

## 着眼点の種類

着眼点の種類はドメイン依存である。生活音と接する上では、音に着目すること、そして音以外の物事と音を結びつける能力が評価されると考える。音及び音以外の物事を表2の通りに分けた。

表2 着眼点の種類

略	説明	対象例
全体環境音 (略:環境)	空間全体に鳴る音の集合、またその発音にまつわる物事	ざわめき
特定生活音 (略:特定)	場所を特定できる単一の音、またその発音にまつわる物事	足音、車の音、
他者音 (略:他者)	他者の鳴らす音、またその発音にまつわる物事	店員の作業音、客の会話
自分音 (略:自分)	自分の鳴らす音、またその発音にまつわる物事	私がスケッチする音
自分(音以外)	自分の動作や自分を主体とした物事	私、自分
他者(音以外)	他者の動作や他者を主体とした物事	後輩、店の人
特定(音以外)	特定のモノを主体とした物事	プリント、帽子
環境(音以外)	環境を主体とした物事	電車内、カフェ

「環境」「環境(音以外)」は、自分が認識している空間を漠然と捉え、細部に目を向けるよりも、その空間全体の持つ特徴を捉えていることを示す。「特定」「特定(音以外)」は、人の関与しない物や音を具体的に捉えられている場合である。「他者」「他者(音以外)」は、具体的な他者が鳴らした音や他者が所有する物、もしくは他者自身について語られる場合である。その後自分を顧みるための大きなきっかけとなりうる。「自分」「自分(音以外)」は自分が鳴らす音を用いて暮らしをデザインすることを一つの目標としている以上、最も重要な視点である。自分の動きや自分の生活に着眼し、自分の生み出す音について語ることは、サウンドスタイリングを実行する上では最も目的に近いと考えられる。

## 能力の構造化

表3は、生活音と接する能力を構造化したサウンドスタイリングトレーニングマップである。横軸に、前述した問いの種類を、縦軸には着眼点の種類を並べた。生活音を暮らしで活用するという目標に近づくための案内が行えるものである。

横軸の順番は、目標への距離で判断されている。暮らしの中から気づきを経て、それが仮説まで形成されるプロセスを順に並べた。右側に行くほどに、目標の醸成に近づくため、「音を鳴らす」「音の聴き方を変える」といった行為を能動的に行う状態に近いと言える。縦軸は、着眼点の種類が並んでいる。中央に自分の音や自分の行為が並んでおり、そちらに向かうほどに、能動的な行為を行うための思考を有していると考えられることができる。

このマップを用いることにより、自分が使っている能力の傾向が可視化される。

表3 サウンドスタイリングトレーニングマップ

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	問題	仮説
環境									
特定									
他人									
自分									
自分(音以外)									
他人(音以外)									
特定(音以外)									
環境(音以外)									

## 能力のリストアップ

生活音と接する能力は、表3のトレーニングマップの書くセル内に対応する形で記述することができる。その一部を表4にリストアップする。

表4 生活音と接する能力リスト (抜粋)

能力リスト	認識過程	認識対象
環境音に対する自分の反応の変化にひっかかる	違和感	環境
特定の音の感触を明暗で表現	感触	特定
他者の音に対して抱いた自分の感情を言語化	感触	他者
特定の音が鳴らす発音体への着眼	分析	特定
他者の音の速度への着眼	分析	他者
特定の音からセリフを見出す	解釈	特定

能力リスト (続き)	認識過程	認識対象
特定の音の正体を問う	疑問	特定
特定の音による気分低下	問題点	特定
特定の音の発音過程への注意喚起	問題意識	特定
他者の鳴らす音と行動の関係性を指摘	仮説	他者

## 促された学びの考察

### 分析概要

作成したトレーニングマップを用いて、トレーニングを受けた第二著者及び第三著者の変化を明らかにし、実践において促された学びを考察する。データの対象は音スケッチの議論時の発言、及び音 essay に記述された文言である。半年間の間で得られたこれらの言語データには、それぞれの意識の変化が滲み出ると考え、前述した問いの種類及び着眼点の種類に従いコーディングをし、分析を行った。具体的な分析対象は次の通りである。

#### (A) 第二著者

音スケッチ：8月1日,8月14日,12月12日,  
12月19日の議論時の発話

音 essay：9月16日-11月10日に書かれた22話

#### (B) 第三著者

音スケッチ：8月1日,8月14日,12月12日,  
12月19日の議論時の発話

音 essay：9月16日-11月10日に書かれた11話

なお、コーディングの様子は次の通りである。図5では、音スケッチの議論時の発話をコーディングした。データの中に出現する文章を意味の区切りで分け、その単位でコーディングする手法である。主には、主語と述語のペアである文章がその単位となる。一つの単位が複数の分類に当てはまる場合はその都度カウントされる。音スケッチは実践回ごとに、音 essay は、作品ごとに累計される。

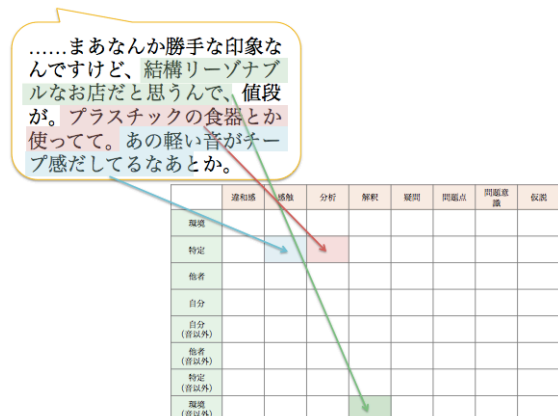


図5 コーディングの様子

## 第二著者の変化

コーディングされた総数を実践回数で割り、平均の数値を算出した。音スケッチは実践回数で、音 essay はそれぞれの執筆作品数で割った。表 5 の通り数値に従い色を塗り、その傾向を可視化した。

表 5 トレーニングマップの色凡例

数値	0-0.49	0.5-0.99	1-3.99	4-6.99	7-9.99	10~
色						

表 6 第二著者の全実践の特徴

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	問題	仮説
環境	0.73	2.86	3.82	2.39	0.84	1.14	0.09	1.34	
特定	0.57	4.18	8.16	7.84	1.05	0.70	0.41	1.80	
他人	0.43	6.07	5.14	2.66	1.93	1.14	0.18	2.36	
自分	0.25	1.09	1.70	2.84	0.39	0.68	0.50	0.43	
自分(音以外)	0.14	1.80	5.45	2.64	0.18	0.14	0.43	0.14	
他人(音以外)	0.14	0.14	1.20	0.68	0.09	0.18	0.05	0.23	
特定(音以外)	0.05	0.18	1.59	0.23	0.14	0.05	0.00	0.00	
環境(音以外)	0.00	1.00	1.36	0.84	0.05	0.05	0.09	0.14	

表 6 は、第二著者の全実践分の結果である。分析エリアの上部が埋まっているが、第二著者は、後に紹介する第三著者よりも縦に密度が高いことが見受けられる。第二著者の縦の広がり、着眼点バリエーションを指す。多くの着眼点を関連のあるものとして取り上げているということを意味する。特に、「自分」「自分(音以外)」を取り上げることは高度であるにも関わらず、彼女は十分なほど埋まっている。これにより、トレーニングマップの縦の密度は多様な対象を捉えていること、そして特に中心部が濃い場合は、自分自身を顧みる視点を獲得していることが分かる。

第一期：音スケッチ前半 2 回、音 essay1-10

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	問題	仮説
環境	0.50	1.50	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	1.50	
特定	0.50	2.00	2.50	3.00	0.00	0.50	0.00	1.50	
他人	0.50	0.50	0.50	0.50	0.00	0.00	0.00	0.50	
自分	0.50	0.50	0.50	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	
自分(音以外)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	
他人(音以外)	0.00	0.00	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	
特定(音以外)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	
環境(音以外)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	

第二期：音 essay11-18

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	問題	仮説
環境	0.50	1.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	
特定	0.40	1.00	3.20	3.70	1.10	1.00	0.50	0.30	
他人	0.30	0.50	1.00	0.50	0.40	0.50	0.20	0.50	
自分	0.00	0.00	0.20	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	
自分(音以外)	0.00	0.00	0.50	0.20	0.00	0.30	0.00	0.00	
他人(音以外)	0.00	0.20	1.30	0.30	0.20	0.10	0.00	0.20	
特定(音以外)	0.10	0.00	0.50	0.20	0.20	0.10	0.00	0.00	
環境(音以外)	0.00	0.00	1.00	0.10	0.00	0.20	0.30	0.00	

第三期：音 essay19-22

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	問題	仮説
環境	0.00	0.75	0.25	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	
特定	0.25	0.25	0.50	0.75	0.13	0.00	0.38	0.75	
他人	0.13	0.25	1.75	2.13	0.00	0.00	0.25	0.38	
自分	0.00	0.00	1.50	2.88	0.25	0.38	0.25	0.25	
自分(音以外)	0.25	1.00	2.63	2.88	0.50	0.00	0.50	0.25	
他人(音以外)	0.13	0.13	0.88	0.00	0.38	0.13	0.00	0.38	
特定(音以外)	0.00	0.00	0.63	0.38	0.13	0.00	0.00	0.00	
環境(音以外)	0.00	0.50	1.88	0.38	0.00	0.13	0.00	0.00	

第四期：音スケッチ後半 2 回分

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	問題	仮説
環境	0.17	1.17	1.17	0.50	0.00	0.00	0.00	0.33	
特定	0.17	0.67	2.83	2.83	0.33	0.00	0.00	0.67	
他人	0.17	0.67	1.33	0.83	0.67	0.67	0.00	0.67	
自分	0.00	0.17	2.83	3.00	0.17	0.33	1.50	0.17	
自分(音以外)	0.17	1.50	2.50	2.50	0.00	0.00	0.00	0.17	
他人(音以外)	0.00	0.00	0.17	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	
特定(音以外)	0.00	0.00	0.67	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	
環境(音以外)	0.00	0.50	1.17	0.17	0.00	0.00	0.00	0.00	

図 6 第二著者の各期ごとの変化

図 6 は、第二著者の実践期間 4 期に分けたものである。コーディングの結果より発見した、彼女の変化が一番現れる 4 期に分けた。第一期は、特定×分析付近に集中しており、その他は感触や解釈が多い。他の時期と比べると、違和感も多いことが分かる。着眼点は、音にまつわるものだけに留まる。第二期は、音以外にも多くの着眼点を観察し、特定の音に対して考えを組み立てることに挑戦している。第三期は、分析や解釈が中心になっており、第二期に見られたような右側のエリアは埋まらなかった。その分、自分にまつわる着眼点が増えた。第四期は、自分や自分の鳴らす音を中心に、音への着眼が再度広がる。疑問、問題点、問題意識、仮説と考えを構築していく過程を踏むこともできるようになっている。

生活音という、いくらでもなっている音を対象にしているため、違和感をたよりに感触を語ることは重要である。その後、考えを組み立てることができるようになったことで、自分なりの気づきを頼りに目的を醸成するプロセスを踏むことができるようになった。第一、二期で観察してきた他者や特定の音への問題意識を頼りに、自分を振り返り観察するようになり、最後には自分の鳴らす音に注目するようになる。自分の振る舞いや鳴らす音に気づき、それらを活用するための目的の醸成へのプロセスを徐々に身につけていく様子が観察された。

## 第三著者の変化

表 7 第三著者の全実践の特徴

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	問題	仮説
環境	0.75	2.30	3.61	4.20	1.25	0.77	0.09	4.68	
特定	1.50	5.20	8.36	5.05	0.68	1.11	0.34	3.02	
他人	1.20	4.80	13.6	5.57	1.27	1.95	0.18	4.95	
自分	0.00	1.73	0.95	0.64	0.00	0.09	0.25	0.18	
自分(音以外)	0.00	1.23	7.57	0.27	0.00	0.09	0.00	0.09	
他人(音以外)	0.34	0.09	2.77	0.82	0.36	0.09	0.18	0.45	
特定(音以外)	0.00	0.36	1.23	0.89	0.09	0.09	0.00	0.68	
環境(音以外)	0.00	0.25	2.50	0.52	0.00	0.00	0.00	0.75	

表 7 は、第三著者の全実践が分かる特徴である。第三著者は、横の密度が高い。問いの種類は右側 4 つは、より目標を立て行動するフェーズに近い。つまり、空間で鳴る音が自分自身にも影響のある音であり、解決するべきであると考えていることを指す。トレーニングマップの横の密度は、自分ごととして考える能力を表していると考えられる。

第一期：音スケッチ前半2回分

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	総括
標準	0.00	0.50	1.50	2.00	1.00	0.50	0.50	0.50
特定	0.50	1.50	3.50	1.00	1.50	0.50	1.50	1.50
総合	0.50	1.50	3.50	1.00	1.50	0.50	1.50	1.50
自分	0.00	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.50	0.00
自分(対他人)	0.00	0.00	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
他人(対自分)	0.50	0.00	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
他人(対他人)	0.00	0.00	1.00	0.50	0.00	0.00	0.50	1.00
環境(対他人)	0.00	0.50	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	1.50

第二期：音 essay1-6

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	総括
標準	0.00	1.00	1.50	0.83	0.00	0.33	0.17	0.33
特定	0.00	0.50	1.50	1.50	0.33	0.50	0.17	0.33
総合	0.33	0.83	2.00	1.50	0.00	0.50	0.33	0.00
自分	0.00	0.33	0.50	0.00	0.00	0.17	0.00	0.00
自分(対他人)	0.00	0.83	1.00	0.00	0.00	0.17	0.00	0.17
他人(対自分)	0.17	0.17	3.50	0.33	0.00	0.17	0.17	0.33
他人(対他人)	0.00	0.50	0.50	0.67	0.17	0.00	0.00	0.00
環境(対他人)	0.00	0.00	0.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

第三期：音 essay7-11

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	総括
標準	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
特定	0.00	0.00	1.00	1.00	0.00	0.20	0.00	0.20
総合	0.00	0.00	1.00	1.00	0.00	0.40	0.00	0.40
自分	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
自分(対他人)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
他人(対自分)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
他人(対他人)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
環境(対他人)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

第四期：音スケッチ後半2回分

	違和感	感触	分析	解釈	疑問	問題点	問題意識	総括
標準	1.00	2.00	1.00	0.50	0.50	0.00	0.00	0.00
特定	0.50	3.00	2.00	3.50	0.00	0.00	0.00	1.00
総合	0.00	3.00	2.00	3.50	0.50	0.00	0.00	1.00
自分	0.00	0.50	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
自分(対他人)	0.00	1.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
他人(対自分)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
他人(対他人)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
環境(対他人)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

図 7 第三著者の各期ごとの変化

図 7 は、第三著者の変化を時期ごとに分けたものである。コーディングの結果より発見した、彼女の変化が一番現れる 4 期に分けた。第一期は、着眼点が音に集中しており、違和感から仮説までが丁寧に埋まっている様子が分かる。第二期には、着眼点が音以外にも広がり、感触・分析・解釈付近が特に多い。第三期には、記述量が減少している。第二、三期では、右側のエリアがほとんど埋まっていない。第四期では、自分についての記述が多くなる。

彼は元々、特定のものに対し丁寧に論理を組み立てないと気が済まなく、丁寧に語ることを意識していたという。分析的な視点を用いて物事に意見することが得意であった。複数の着眼点を合わせながら語ることに従事するようになった後、第二著者の感覚的な発言に感化され、感覚を大事にし始めたことが言葉の減少の原因である。言葉にすることで感覚を失うことを危惧したのである。第四期では数が持ち直す様子が伺える。第一期と形は似ているが、違和感が復活したことと、自分自身を観察するようになったことから、当初のように論理的に組み立てようと思っただけではなく、自分の感覚に忠実になり目標を設計した様子が見受けられる。第三著者は、自分の感覚に忠実になりながら、ふとした瞬間の気づきを得る能力を得始めた。

以上が、トレーニングマップにより考察した第二著者及び第三著者の学びである。

## おわりに

本研究では、「生活音」という着眼点をもとに、暮らしにおけるその有用性を主張してきた。生活音が見逃されてきた原因への考察、トレーニングの実践、サウンドスタイリングに必要な能力の構造化、そして実践で促された学びの姿を考察し、トレーニングフレームワークとしてまとめた。今後は、この第一歩をもとに生活音の可能性を伝えるための積極的な活動が求められると考えられる。

生活音に特化した研究が多くは見受けられない中、

本研究は、音の研究に新たな切り口を投じることができたのではないかと考える。体験を写真として残すように、空間に散在する音を一つ摘み取り、切り取ることは、暮らしにおける音の存在をよりリアルなものにする。音楽をたしなむように生活音を聴けば、楽器を弾くように生活音を演奏することができる。バーで鳴る氷の音は、音楽と同様に魅惑的な雰囲気を出し、その鳴らし方一つで演出ができる。人の声のように、その音を聴いて人の存在を感じることもできる。音を聴き鳴らす能力の進化は、個人の暮らしに留まらず、あらゆる音の存在意義を再解釈する手だてとなるであろう。

人間の営みに寄り添うように鳴る根源的な音であるからこそ、しかと向き合い、その可能性を引き出す価値があることをここに強く主張する。

## 謝辞

本研究に携わったすべての方々、特に諏訪研究室のひとりひとりに、この場を借りてお礼申し上げます。

## 参考文献

- [1] 中野民夫:ワークショップー新しい学びと創造の場ー. 岩波書店, (2001)
- [2] 波多野誼余夫:音楽と認知,東京大学出版会,(1987)
- [3] 明土真也: 音の記号性という観点からのサウンドスケープ・デザイン-サウンドスケープの構成要素とデザインの対象の明確化-,日本デザイン学会デザイン学研究 58(2),(2011)
- [4] シェーファー R.マリー:世界の調律-サウンドスケープとはなにか-,(鳥越けい子, 小川博司, 庄野泰子, 田中直子, 若尾裕, 訳) 平凡社,(2006)
- [5] 浦上咲恵, 諏訪正樹:サウンドスケープを体験として記録する. 認知科学会第 30 回大会論文集,(2013)
- [6] 浦上咲恵, 諏訪正樹, 井出祐昭:毎日の「音 essay」執筆活動による感性開拓を試みる. 人工知能学会第 16 回身体知研究会, (2013)
- [7] EdwardsBetty:内なる画家の眼ー創造性の活性化は可能か-,(北村孝一訳) エルテ出版,(1988)
- [8] WeisbergWRRobert:Creativity: beyond the myth of genius. W.H.Freeman and Company, (1993)
- [9] 諏訪正樹:生活における価値創造の方法論としてのメタ認知的言語化. 第 9 回日本感性工学会大会予稿集,(2007)
- [10] GibsonJJames,GibsonJEleanor:PERCEPTUAL LEARNING:DIFFERENTIATION OR ENRICHMENT? Psychological Review Vol.62,No.1,(1955)
- [11] 加藤文俊, 諏訪正樹:ことばの理解とからだの変化:「まち観帖」による学習環境のデザイン. 人工知能学会第 27 回全国大会, (2013)