

詩はどのように書かれるのか - 情景と体感を架橋する記憶 -

How a poet writes poem

- Memory bridges scenes and somatic senses reciprocally -

今宿未悠¹ 諏訪正樹²

Mew Imashuku¹, and Masaki Suwa²

¹ 慶應義塾大学 政策・メディア研究科

¹ Graduate School of Media and Governance, Keio Univ.

² 慶應義塾大学 環境情報学部

² Faculty of Environment and Information Studies, Keio Univ.

Abstract: How does a poet write poem? This study attempts to get at the cognition of poem writing skills through the first-person-centered research by the author, an amateur poet. Through this research, the author realized the following three things. (1) poem is an activity of depicting "things" by "objects". (2) the importance of cyclic acts of imagination of scenes and self-awareness of somatic senses in writing "objects". (3) memory bridges scenes and somatic senses reciprocally.

1.はじめに

1.1.私¹と詩の関係

私はアマチュアの詩人である。月刊詩誌『現代詩手帖』の「新人投稿欄」²にて作品が掲載されたり、全国の大学生が合同で出版する詩集『インカレポエトリ』³に作品を寄稿したりしている。

私は現在、修士課程1年生である。学部1年生の時から詩を書き始め、学部3年生で慶應義塾大学にて詩の授業を受講したことをきっかけに、本格的に詩にむきあうようになった。

1.2.詩とはなにか

本研究の問題意識について論じる前に、そもそも詩とはなにかを簡単に説明する。

本論文で詩と書く時、それは「現代詩」を指す。現代詩は、近代において形式主義化した詩の反省から生まれたとされる。詩作にあたって明確なルールはない。そのため、現代詩とは何かという積極的な

定義もない。

私は現代詩について、作品の意味や伝えたいメッセージを問うことは野暮であると考えている。一つの詩に普遍的な意味は存在しないし、作者ですら詩の意味を論理的に捕捉していないことがある。

1.3.詩作は「受動性」を要求される暗黙的スキルである

多様に定義可能な現代詩だが、それがいかに書かれるのかということについては、詩人の発言に共通性をみて取ることができる。

たとえば、日本戦後最大の詩人と呼ばれる谷川俊太郎[1]は、詩作とは「自己を超えた何ものかに声をかす」営みであると述べる。また、詩人であり、慶應義塾大学で詩の授業を担当する朝吹亮二は、生徒に「詩の自律的な運動に身を任せよ」「自分が書くのではなく、言葉に書かせよ」と度々伝えている。

これらの言明より、詩作においてはある種の「受動性」が重要であると考察できる。創作においては

¹ 本研究は、一人称視点を捨て置かず研究対象に向き合う「一人称研究」であり、本稿では研究対象に向き合った過程を「物語」として記述する(1.6にて詳述する)。ゆえに、本稿では筆者を「私」と称する。

² 全国のアマチュア詩人らが新作を投稿し、プロの詩人の審査を経て掲載が決定する。毎月の掲載倍率は100倍以上である

(例えば、私が掲載された2022年2月号においては931篇の応募のうち8篇が掲載に至った)。

³ 全国の大学にて、詩や表現論などの講義を受講する学生たちの作品を集めた詩集。実際に詩人として活躍するかたわら、各大学の教壇に立つ教員が選者となって編集が行われる。

作者の主体性が重視されがちであるが、「何ものか」や「詩の自律的な運動」や「言葉」に自己の座を明け渡すような受動性⁴こそが求められるのだ。

しかしながら、受動性を重視しながら書けば良いのだと知ったとしても、実践は大変難しい。私自身、詩にまつわる活動を始めた当初は詩作中に「言葉に書かされている」瞬間がごくたまにあったものの、ではその瞬間に何が起きているのかより具体的な言葉に落とし込むことは大変難しかった。つまり、詩作は暗黙的なスキルなのである。

1.4.一人称研究という手法

暗黙的なスキルを探究し、顕在化させようとする方法の一つに、諏訪の提唱する一人称研究[2]がある。一人称研究とは、「あるひとが現場で出会ったものごとを、個別具体的な状況を捨て置かず、一人称視点で観察・記述し、そのデータをもとに知の姿についての新しい仮説を立てようとする」研究手法である。近年、人の有する知にまつわる研究は、客観的な立場から何らかの実験・観察・分析を行い普遍的/再現可能な論を導出しようとする近代科学的なアプローチによって行われることが多い。しかしながら、暗黙知は状況依存的/再現不可能であり、その知を有する人の固有な身体に深く根ざしている。⁵

詩作もまた、そうした知の性格を孕みつつ生起するものであろう。現に詩を書く行為は、書き手の生活文脈や価値観、普段接している語彙、発話や呼吸のリズムなどに密接に結びついており（＝知の身体性/個人固有性）、一度書いた詩はもう二度と書けない（＝知の状況依存性）。詩作は、一人称視点で個別具体的な観察・記述を行う研究手法によってこそ探究すべきはずだ。

1.5.本研究の目的

本研究の目的は、私が詩作の実践を繰り返し行い、その実践で生じたものごとや考えたものごとを個別具体的に観察・記述することを通じて、詩作する人間の知のすがたに迫ることである。

1.6.本稿の構成

⁴ スピノザ哲学者・國分功一郎[3]の提唱する概念に「中動態」がある。ひとの行為に完全なる能動態も完全なる受動態も存在せず、全てはその間のどこかに定位できるようなものである。として捉える概念である。彼のこの概念に基づけば、詩作もまた中動態的なものだろう。また、創作の中動態性については、森田亜紀が『芸術の中動態』[4]にて主張している。

⁵ 諏訪、青山、伝は、認知の研究において人が「生きる」様のリアリティにしかと向き合うためには、従来の科学的/客観主義的なアプローチのみならず、一人称視点や二人称視点からの記

本稿では、私が詩作の認知を明らかにしようとするために試行錯誤した過程を克明に記録し、「物語⁶」として示す。「物語」は大きく3つの期間に分けられる。以下表1に、それぞれの期間が該当する時期とその概要を示す。

表1 「物語」の期間と時期、その概要

期間	時期	概要
I	2021年 2月~7月	「もの」を書くことが詩の原則なのだ気づく。
II	2021年 8月~10月	「もの」を書くには情景と体感の往還が重要であると気づく。
III	2021年 11月~現在	記憶が、情景と体感の往還を架橋するのだと気づく

2.期間I:「もの」を書く

本研究が始まったのは2021年の2月である。詩作の認知を明らかにしたいと意気込んでいた私は、研究を始めてまもなく1つの大きな問題に直面する。スランプに陥り、「詩を書けない」を状態になってしまったのだ。私がスランプの時に書いたある詩の一節を以下に示す。

記憶だけが美しく保たれたまま
生活は目まぐるしく生き死にを繰り返す
(中略)
あなたはまなざしていたのだろうか
何も残らないより何かが残ってしまうことの方が
幾分も残酷であることを
しまいどころのない気配を抱えたわたしの手は
もうほかには何も持てない(下線については後述)

実は、下線を引いた語句の背景にはある具体的な私の経験が存在する。その経験とは、一ヶ月かけて制作した屋外展示の芸術作品が展示期間中に何者かによって破壊された経験である。破壊されたとの報を受けた時、私は「どうせ悲しい思いをするのなら、最初からこの作品を作らなければよかった。作品自体は破壊されて見る影も無いのに、私の制作の記憶

述によるアプローチも必要であると強く訴えている[5]。

⁶ 諏訪と藤井[6]は、「論文はからだでつくった知を主張する場」であるとし、そういった知を主張するためには従来の論文の形式だけでなく物語も奨励されるべきであると論じる。また、堀内ら[7]は、物語形式の論文を書く意義について、書き手が「生きる」中で醸成した知やそれに内包する意味を、他の研究者が感触を伴って納得する場を提供することで、今後の知の研究に新しい視座を与えることにであると論じている。

だけは残っている。その記憶によって、私は悲しい思いをしている。記憶が全て消えてしまったほうが楽なのに。」と考え、生活をする中で何度も反芻していた。

詩を書く際には、この考えを凝縮させ「何も残らないよりも何かが残ってしまうことの方が幾分も残酷である」と書いたのだった。詩の中には、このように過去の考えから生まれた語句が頻出した。リアルタイムに言葉が湧き出てこなかったのが、過去のストックで苦し紛れに補うしかなかったのだ。

当時、詩の授業の講師でもある詩人・杉本徹は、私のスランプを見抜くように次のような指摘をした。

近作は総じて、なんとなく苦しげな気はします。ただ、そのことは、後一步で活路が開けることと同義とも思えます。読んでいてふと思ったのは、詩の中に「風景」「外界」の実感的な手触りが欲しいかな、ということ。(2020年12月の講評にて)

杉本のいう「「風景」「外界」の実感的な手触り」を書くことが、スランプを抜け出す鍵のように思えた。ただ、「手触り」とは一体何か、どうやったらそれが書けるようになるのか、全く見当がつかなかった。このまま闇雲に手を動かしていても無駄だと思った私は、「そもそも詩とは何か」を考えることにした。

2.2.木村敏の論じる「もの」と「こと」

スランプに陥った私は、ある一冊の重要な書籍に出会う。木村敏の『時間と自己』[8]である。この書籍で論じられている重要な概念の一つとして、「もの」と「こと」が挙げられる。「もの」とは、客観的に観測可能な、誰がみてもそこに明白に存在する事実や要素である。「こと」とは、「もの」を経験する主体の認識である。

木村はこの「もの」と「こと」という二つの概念を用い、詩について論じている。以下に引用しよう。

詩が普通の文章と本質的に違っている点は、詩が(中略)多くの場合さまざまなものについて語りながら、ものについての情報の伝達を目的とせず、ことの世界を鮮明に表現しようとしているという点である。(p.22)(傍点原文ママ)

木村曰く、詩とは「もの」を描写することによって「こと」を鮮明に表現しようとする営みなのだ。

この論に基づくと、先に2.1節にて紹介した詩は次のように見ることができまいか。すなわち、「何も残らないよりも何かが残ってしまうことの方が幾

分も残酷である」は、過去の経験から私が解釈した「こと」である。私は詩において「こと」を「こと」のまま書きすぎていたのだ。「こと」に代わるべき「もの」の描写とは、一体何なのだろうか。

2.3.夏井いつきの「説明するな！」

「もの」の描写に向き合うにあたり、テレビ番組『プレバト!!』(MBS 毎日放送)が大きなヒントとなった。『プレバト!!』とは、複数の芸能人・著名人が特定のテーマに沿って作品制作(生け花・水彩画など)に挑戦する番組である。完成した作品を専門家が査定し、当該芸能人の才能の程度を評価する。中でも「俳句」の査定は、査定者である俳人の夏井いつきの辛口添削で知られ、人気を博している。

俳句は短い詩である。私は、詩作についてヒントを得るべく当番組の俳句の査定を何本か視聴する中で、査定者である夏井が何度も同じ指摘を繰り返していることに気がついた。その指摘とは、「説明するな！」である。以下に、お笑い芸人であるフルーツポンチ村上健志の句に対する夏井の添削を例とし、「説明するな！」とはいったいどういうことなのか論じる。

「年の瀬のスーパー」をテーマとし句作する回(2018年11月29日放送)での出来事である。村上には次のような句を詠んだ。

縄跳びの子に反応す自動ドア

母親の買い物をスーパーの外で待っている子どもが縄跳びするたびに、いちいち開いたり閉じたりする自動ドアの様子を詠んだ句である(図1)。

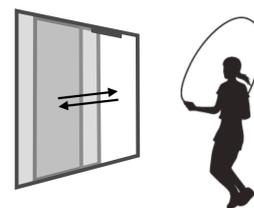


図1 縄跳びをする子どもと開閉する自動ドア

しかし、この句に対し夏井は「説明するな！」と評したのである。さらに、村上に「何を見たから、あなたは自動ドアが反応しているとわかったのか？」と問い、次のように添削した。

縄跳びの子に自動ドア開く閉じる

夏井が言いたかったことは何か。「説明するな！」とはどういう意味なのか。2.2節で言及した「詩とは

「もの」を描写することで「こと」を鮮明に表現しようとする営みである」という木村の論をもとに、夏井の「説明するな!」という評価を私なりに解釈すると次のようになる。すなわち、村上が句に当初使用した文言「反応す」と夏井が添削した後の文言「開く閉じる」を比較すると、「開く閉じる」の方がより「もの」的であると言えるのではないか。「反応す」には、子の縄跳びと自動ドアの動きとのあいだに詠み手が見出した因果関係（つまりは、自動ドアは縄跳びに反応しているのだという擬人的な解釈）までもが含意されている。他方、「開く閉じる」はドアの物理的な（つまりは「もの」の）動きにただ言及されているのみである。

夏井の言う「説明するな!」とはいわば、句で表現したい内容について、解釈（＝「こと」）ではなく「もの」を書けということなのだ。

しかしながら、夏井が番組内で何度も「説明するな!」と繰り返していたことからわかるように、アマチュアは自らが接している「もの」を離れ「こと」を書いてしまいがちである。では、どのような心持ちで臨めば「もの」を描写できるようになるのだろうか。

2.4.情景内の「もの」に着眼し、描く

先の村上の例をもとに、「もの」の描写にたどり着くためにどうしたらよいのか考えてみよう。

句作の過程を考えると、彼は番組が設定したテーマ「年の瀬のスーパー」からいきなり「縄跳びの子に自動ドア反応す」との句にたどり着いたわけではないだろう。句を詠むにあたっては、「子どもが縄跳びするたびに、いちいち自動ドアのセンサーが反応しドアが開いたり閉じたりする様子」という、図1にて示したような情景が彼の頭の中にあっただのではないかと考える。ここでいう情景とは、書き手の頭の中に思い描かれる外界の景色のことである。情景は主体の外部に存在するため、「もの」的であると言える。しかし、村上はこの「もの」的な「縄跳びと自動ドアの情景」を「こと」的に解釈し、「反応す」と書いてしまった。

どうしたらよかったのだろうか？夏井の「何を見たから、あなたは自動ドアが反応しているとわかったのですか？」という問いかけが非常に重要な意味を持つと考える。この問いかけを抽象化するならば、「あなたは情景においてどのような「もの」やその「もの」の様子に着眼したから、「こと」として解釈できたのですか？」ということになるだろう。

ここで、情景は複数の「もの」に分節化可能であると明確に述べたい。図1をもう一度見てみよう。一つの情景に対して、「縄跳び」「自動ドア」をはじ

めとするさまざまな「もの」の存在に着眼できる。

「もの」的描写を実現するために重要なのは、このように自分の頭に思い描かれた情景をしかと見つめ、そこにあるさまざまな「もの」の存在に（情景を分節化することで）着眼し、着眼した「もの」を書き写そうと努めることなのだ。

私は期間Ⅰにて木村と夏井の言明に出会い、詩とは「もの」の描写によって「こと」を表現する営みであることと、それを実現するためには自らが解釈した「こと」にまつわる情景について、自覚的に「もの」を問うことが重要なのであると悟った。

3.期間Ⅱ：情景と体感の往還が「もの」の豊かな創起をもたらす

3.1.実際の経験に存在する「もの」を描くと現実に縛られやすい

期間Ⅰにて悟ったことを元に私は、自らの経験やそこから生まれた解釈に紐づく情景を思い起こし、「もの」に着眼し、それらを随所に散らすやり方で詩を書けばよいのではないかと考えた。

例えば、2.1節にて取り上げた詩の一節「何も残らないよりも何かが遺ってしまうことの方が幾分も残酷である」について考えてみよう。村上の句と同様に、この「こと」的な解釈も必ず何らかの「もの」に根ざして生じているはずである。

作品制作の期間から作品破壊の報を受けるに至るまでの記憶を掘り起こしてみると、さまざまな断片的な記憶が情景として想起される。一例を挙げると、作品を制作した古民家の情景である。この情景を見つめてみると様々な「もの」に着眼できる。たとえば、夏の古民家の畳を歩く私の裸足の裏にはイグサのカケラがはりついており、髪から汗が滴っていた。このように、情景を想起しそれを見つめることで様々な「もの」が「こと」の裏に存在していたのだと思ひ至ることができる。ここで私は、これらの「もの」を散らして詩を書こうと試みたのだが、事はそう簡単ではなかった。試みは失敗に終わったのだ。完成したのは、想起した複数の「もの」と、それらを無理やりつなぐ言葉からなるつぎはぎだらけのぎこちない詩だった。

なぜ、ぎこちなくなってしまったのか。その理由は、作品を制作した古民家など、実際に私が見た情景の中に存在していた「もの」に縛られすぎた状態で詩を書こうとしたからではないかと考える。記憶を何度も思い起こす中で、実際の経験に内在した「もの」や情景の記憶が頭の中を支配し、それ以外の「もの」や情景の入る余地が無くなってしまったのだ。

詩は、必ずしも作者が自身の身体で実際に経験したことの報告文である必要はない。詩にとって、書き手が実際に見た情景やそこに紐づく「もの」の記憶が出发点となっても、詩を書きながら実際の経験においては出会わなかった「もの」がふと創起され、詩に持ち込まれてもいいはずである。むしろ、そのように「詩を書く中で、実際の経験にはなかった「もの」や情景がふと創起され、詩において意味を持つようになる」ことこそが重要であるはずだ。

では、詩を書きながら、リアルタイムに新たな「もの」や情景を創起するに至るにはどうしたらよいだろうか。

3.2. 体感を自覚し、「もの」を創起する

試行錯誤した結果、最終的に私は次のような仮説に至った。それは、経験や解釈から直接具体的な外部の「もの」を問うのではなく、

- ①経験や解釈によって生じる体感を自覚し、
- ②その体感を生じさせるのは一体どのような「もの」なのか？と問う

ことで、実際の経験の縛りを解きやすくするのはないか、ということである。以下に例示しながら説明する。

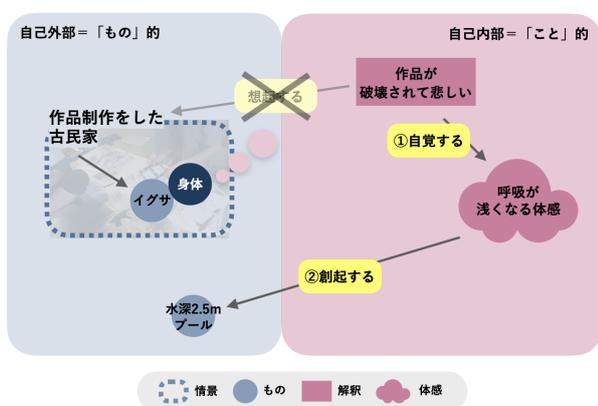


図2 ①体感を問い、②「もの」を創起する

たとえば、「作品が破壊された」という経験における「悲しい」という解釈をもとに詩を書きたい、と考えた時、さてどうするか。具体的な外部の「もの」を問う前に自己の内部に敢えて目をむけ、「悲しい」という解釈をしたときの自らの体感を言葉にしてみるのである。体感は、決して客観的に観測できない、自己内部で醸成される感覚であるため「こと」に属する。では、作品が破壊された経験を「悲しい」と解釈したとき、私はどんな体感を有していただろうか？私の場合、悲しみゆえに「呼吸が浅くなる体感」がふと抱かれる（図2「①自覚する」）。

体感を自覚できたならば、そうした体感を抱かせるような具体的な「もの」は一体何があるのか/外界

のどんな「もの」が自分にそのような体感を抱かせる可能性があるかを考えてみる。この時に重要なのは、現実の経験に縛られることなく、ただ体感だけに純粋に向き合い「もの」を創起することである。

先の例を引き継ぐと、呼吸の浅さを感じさせる「もの」を考えてみたとき、私は「水深2.5メートルプール」が浮かぶ（図2「②創起する」）。

解釈によって生じる体感を自覚することを通じ、「プール」を創起できた。「プール」という新たな「もの」は「作品が破壊された」という経験には直接的には全く関係しない。体感を自覚することを通じて、実際の経験の外側の「もの」を創起できたのだ。

3.3. 「もの」が埋め込まれた情景を自覚し、他なる「もの」の存在に着眼する

体感を出発点とし新たな「もの」を創起した時、おのずからその「もの」が埋め込まれた情景が喚起されるはずである。例えば、先に創起された「水深2.5メートルプール」について考えてみよう。この「水深2.5メートルプール」という「もの」を頭の中で思い描いてみてほしい。この時、プールは真空の空間に概念として定位されるのではなく、具体的な情景に埋め込まれているはずである。屋内か屋外か？娯楽施設か競泳用か？大きさは？色は？明るさは？

私の場合は、「水深2.5メートルのプール」から、太陽が照りつける屋外のプールやその周りの情景がふと浮かぶ。この詩を書いた時期が残暑だったことが関係しているのかもしれない。太陽にジリジリと照らされる感覚が、詩作の際にも残っていたはずだ。

このように体感から「もの」を創起する時には、おのずからその「もの」が埋め込まれた情景が立ち上がるのだ（図4左側中段「立ち上がる」）。

詩を書く上では、このように立ち上がった情景を自覚することが非常に重要であると私は考えている。情景を自覚すれば、それをまた複数の「もの」に分節化/着眼できるからだ。先の屋外の水深2.5メートルプールの例で言うならば、「太陽」である（図3左側中段「太陽」）。

3.4. 情景に身体を入れ込み体感を得る

立ち上がった情景によって得られるのは「太陽」などの別の「もの」だけではない。情景にからだを入れ込んでみることで情景内に着眼できる多種多様な「もの」と身体とが相互作用し、さらに新たな体感が得られる。屋外の水深2.5メートルのプールに自分の身体を入れ込んでみよう。水深が身長を超えていることから「私がプールで溺れる」という相互作用が生じ、水が顔に容赦なくかかり、「カルキ臭い」

ルの情景に身体を入れ込み相互作用した時に「カルキ臭い」という体感を得たのか？こちらも同様に、他にもさまざまな選択肢があり得るはずである。「冷たい」「太陽が眩しい」など。

「情景と体感を往還する過程で何が起きているのか」について自覚的になることで、私はより豊かな創起ができるようになるはずである。

4.2.記憶が個人固有の表象をもたらす

そんな折に、私は神経学者/心理学者・アントニオ ダマシオの「傾性的表象」[9]という概念に出会った。

傾性的表象とは、ある外界からの感覚入力に対して特定の表象を形成しやすいという人間の認知の個人固有の傾性のことである。人は、生きる中でさまざまなことを経験し、その記憶に根ざした固有の傾性的表象を有するのだ。

この概念をもとに詩作における情景と体感の往還を振り返ってみると、私において固有の経験や記憶が、往還の架橋に大いなる影響を与えていたと推察できる。

たとえば、4.1.節にて言及した「呼吸が浅くなる体感」から「水深 2.5 メートルプール」を創起した理由について振り返ってみると、思い当たる経験がある。具体的に述べるならば、幼少期よりおよそ 10 年にわたってスイミングスクールに通っていた経験である。幼く、かつ成長の遅かった（身長が他の同級生に比べて小さかった）私にとってスクールのプールの底は深く、いつも足がついていない状態だった。プールは週に 3 回通うほど真剣に取り組んでおり、その時の足がつかないときの呼吸の浅さ、不安さなどが強く記憶に刷り込まれていたのだ。ゆえに、詩作において私は、現在の自分の身長（165cm）に置き換えた時に足がつかないほど深い「水深 2.5 メートルプール」を創起したのではないかと考えられる。

同様に、水深 2.5 メートルの屋外プールの情景に身体を入れ込み相互作用した時に「カルキ臭い」という体感を得た理由について考えてみる。先ほど述べたスイミングスクールにはジャグジーがあり、衛生管理のため一定期間ごとに係の人が塩素のタブレットを入れていた。「危険なものだから触ってはいけない」と言われたことを、覚えている。その塩素のタブレットの匂いが、プールの表象により喚起され、「カルキ臭い」という体感を得るに至ったのではないかと推察する。

4.3.記憶がダイアグラムを駆動し続ける

以上の論をもとに、個人固有の記憶こそが、情景と体感の往還をする上で非常に重要な役割を果たし

ているのだと考えられる。換言するならば、記憶が、図 4 に示したダイアグラムを駆動し続け、結果として詩が書かれてゆくのである。記憶は詩作に必要な不可欠であり、またさまざまな記憶の結びつきこそが詩作を豊かにするのである。

5.結び：更なる詩作のために

5.1.現実の枠組みを超え続ける詩作へ

本稿で示した図 3 を再度見返してほしい。私はまず、情景「作品制作をした古民家」から体感「呼吸が浅くなる感覚」を獲得し、そこから現実の枠組みを超えた新たな情景「水深 2.5m のプール」を創起した。しかしながらその次のサイクルで、体感「カルキ臭い」から創起したのは「小学校のプール」という、「水深 2.5 メートルプール」とかなり似通った情景となってしまった。

体感を経由することで現実の枠組みを超え続けられる、という、3.2.節で述べたような主張はある意味で正しく、また別の意味では更なる工夫が必要なのだと考えられる。

ではこの「工夫」とは如何なるものか。まだ明確な答えは出ていないが、暫定的な仮説として、「より創起可能性に富む体感を繰り出し続ける」ことが重要なのではないかと考えている。例えば、図 3 にて登場した二つの体感「呼吸が浅くなる」と「カルキ臭い」を比較すると、「カルキ臭い」の方が、次に想起されるであろう「もの」や情景の選択肢が限定されてしまうような印象を受ける（≒カルキ臭さを覚えた「もの」や情景の記憶のドメインが偏っている）。ゆえに、「カルキ臭い」からは「小学校のプール」という、似たような情景が創起されてしまったのではないだろうか。

現実の枠組みを超え続ける詩作のためには、体感を自覚的に制御することが必要なかもしれない。記憶による情景の創起や体感の獲得に手綱を完全に奪われることなく、自らもしっかりとその手綱をしっかり握ることは、まさに「中動態」的な営みである。

5.2.「構成」への意識を

3 年弱にわたる詩作の一人称研究を通じて、私は

- ・ 詩とは「もの」によって「こと」を表現する営みであること
- ・ 「もの」を次々と創起するためには情景と体感の往還が重要であること
- ・ 情景と体感の往還を架橋役として、記憶が重要な役割を担うこと

といった気づきを得ることができた。しかしながら、

詩作スキルの向上は道半ばである。私は現在、1.1.節で述べた『現代詩手帳』『新人投稿欄』の選者でありプロの詩人である森本孝徳に、度々次のような批評をされている[10].

「今宿未悠さんは、末尾でつまらない解決をはかろうとするきらいがある。」「凡庸にまとめ上げようとする手つきがもったいないです」「毎回愉快的なテキストを用意してくれるのだが、必ず最終部で、それを極めて限定された理念のなかに回収してしまう傾きがあって、そこが冴えないなって思う。」

以上の批評に共通して言えることとして、森本は、私の詩作の「構成」に問題意識を持っているということがあげられる。思えば、これまでの一人称研究を通して私が思案してきたことは、「詩人はどのように詩を書くのか」という問いの中でも、「詩の言葉が創起され続けるためにはどのような認知が重要なのか」、つまり「詩の言葉選び」についてのミクロな問題意識に基づくものであった。今後の一人称研究では、詩の「構成」や「流れ」といった、よりマクロな問題意識で詩をとらえる必要があると感じている。

今後も一人称研究の手法を用い、更なる詩作スキルの向上を目指したい。

参考文献

- [1] 谷川俊太郎,詩を考える:言葉が生まれる現場, 思潮社, 2006
- [2] 諏訪正樹. 一人称研究の実践と理論:「ひとが生きるリアリティ」に迫るために. 近代科学社, 2022.
- [3] 國分功一郎. 中動態の世界: 意志と責任の考古学. 医学書院, 2017.
- [4] 森田亜紀. 芸術の中動態: 受容/制作の基層. 萌書房, 2013.
- [5] 諏訪 正樹, 青山 征彦, 伝 康晴, 特集「「生きる」リアリティと向き合う認知科学へ」編集にあたって, in 認知科学, 27 卷, 2 号, p. 89-94, (2020).
- [6] 諏訪正樹・藤井晴行, 知のデザイン, 近大科学社, 2015.
- [7] 堀内隆仁・諏訪正樹, 「アスリートとして生きる」ということ: 競技・生活が一体となり身体スキルを学ぶ様を描く物語, in 認知科学, 27 卷, 4 号, p.443-460, (2020).
- [8] 木村敏, 時間と自己, 中央公論社, 1982.
- [9] アンтониオ・ダマシオ, デカルトの誤り, ちくま文芸文庫, 2010
- [10] 現代詩手帖, 思潮社, 2022

「身動き」の立ち現れを促すツールの制作とその現象学的実践へむけて

Toward to Producing Tool Promoting Emergence of “Mi-ugoki” and Phenomenological Practice

堀内隆仁¹ 諏訪正樹²

Takahito Horiuchi¹, Masaki Suwa²

¹ 慶應義塾大学院政策・メディア研究科

¹ Graduate School of Media and Governance, Keio University

² 慶應義塾大学環境情報学部

² Faculty of Environment and Information Studies, Keio University

Abstract: In embodied skill learning, through an adventuresome trial and error with the learner's body and mind, finally the learner can acquire his/her "input variables" which is where and how the learner pay attention to in the relationship between his/her body, environment and mind. Authors submit a concept of “Mi-ugoki”, a perceptual image of moving body exposing the will, the intention, the emotion, the kinesthesia, and we percept “Mi-ugoki” in our daily “living” naturally. Authors have an hypothesis that “Mi-ugoki” is a source of input variables because embodied learning is embeded in the learners own “living” in fact. Further, in this paper, authors introduce a web application for promoting perception of “Mi-ugoki” authors produce.

1.はじめに

私たちは、目の前にいるひとの「顔面」よりも先に、まず「表情」をみてしまう。表情をこそじかに知覚経験する。それを反省的にとらえ直してみたときによろやく、目・鼻・口といった各部位の状態変化や、その和としての「顔面」が現前する。表情は、動く顔が醸し出す「全体性」であり、部位の和以上のものである。

「身体」でも同じことが成り立つ、と著者らは主張したい。肉体は手脚や体幹といったパーツの集合（筋骨格系）である。顔の例からメタファすると、動く肉体が醸し出す表情なるもの（＝「身動き」）を私たちはまず感得しているのではないかという考えが立ちあがる。私たちが生きるなかで目にする「動く身体」は、「ありあり」としている。相手の身振り手振りそぶりといったものは、単なる「運動」というよりは、その意図や感情をもじかに知覚される。身動きとは、この「ありあり」感なのではないかと考えている。スポーツ・楽器演奏・ダンス・武術に至るまで、それらの素晴らしいパフォーマンスを目

の当たりにしたとき、そのありありと動く身つまり身動きに、私たちは打ち震えるのだろう。

『Strandbeest』というキネティックアート作品がある。これの鑑賞体験も身動きだろう。Strandbeest (図1) は、「13本のリンクからなる独自の機構」の集まりが風を動力に作動して進む。Strandbeest に第一著者は次のようなものごとを感じた。(静止画ではわかりにくい)「これは後方の天敵からそそくさと逃げ出しているところであり、すでにその敵からかなりのダメージを受けており、脚を引きずりながら、どこを目指すというよりはとにかくその敵から離れよ



図 1: 『Strandbeest』 (Theo Jansen, 1990~)

¹ https://www.youtube.com/watch?v=LewVEF2B_pM よ

り。Theo Jansen 本人のアカウントにある動画である。

うとしている。ダメージを負ってはいても、どこかそれを強がりでごまかし立て直そうとするように、上方への力感もわずかに保たれており、全体として『粘り気』がある。物理機構にすぎないのに、こんなことを感得せずにはいられないのだ。Strandbeestには様々なバージョンがあり、そのそれぞれに立ち現れる身動きは本当に見事なまでに異なっている。

だが動く身体を探究しようとする、研究者であれ実践者であれ、このありようを見落としがちである。とかく次のような前提から出発してしまうのだ。まず「身体運動」が「客観的な所与の姿」としてある。それを観測（知覚）する者がいれば（運動する本人でも他者でも）、観測者はそこに「主観」的な解釈を「あとづけ」する。突きとめるべきは、「客観（物体・肉体）と主観（心）とその関係性」である、と。心身二元論である。著者らは一方では認めつつも、物足りない感を禁じ得ない。先の身動き（表情）からすると、あり方が「転覆」しているからだ。この転覆、つまり身動きの見落としは、のちに述べるように、身体知の学びの実践者によからぬことをもたらすと考えている。

一体、身動きとはどういうものなのか。身体知の学びにおいてどう価値をもつのか。本稿ではこれらをめぐる、現象学的な考え方に拠つつ議論する。現在第一著者が制作している、身動き感得を促すツールについても紹介する。

2. 身体知の学び

2.1 自らの生きる身と心でなす「冒険」

著者らはこれまで、研究者かつ実践者として、身体知の学びの様（身体スキルを獲得する）を一人称研究してきた[1][2]。

身体知の学びは実に険しい。一人称研究を長らくやってきた著者らが、兎にも角にも突きつけられている現実はこれに尽きる。身体知の学びで実践者は、より望ましい心身のあり方を目指して、ああでもないこうでもない、やってみては自らに生じた体感に耳を澄まして考察をしてまたやってみて・・・という形で、自らの心身でもって自らの心身と日夜対話を続ける[2]。身体を動かすだけではない。動きの映像を撮って眺めたり、内省して日誌的に書きつけたり、他者と教え合いながら、三歩進んで二歩下がるようにして、泥臭く年月を歩んでゆく[2]。

² 数理モデルの語彙を持ち出した。しかし誤解なきよう気をつけられたいが、決して「ひとたびモデル化されたなら、あとは入力変数にそのひとに固有な値をいれ

2.2 「入力変数」を探す

身体知の学びはもはや「冒険」である。学び手がとくに探し求めるのは、「入力変数[3]」であると著者らは考える。入力変数とは、望むがままパフォーマンスするために、自らの心（意識）を自らの心身や外環境との関係性のどこに&いかに向かわせるかである。パフォーマンス（客観的に観測可能な身体運動）は、この結果として出力されるものである。ある身体運動を出力しうる入力変数には、いつでも誰でも適用できる「普遍的な正解」などない²。あくまでも「いまの私にとっての正解」が入力変数なのである。

だから自分で探さねばならない。みな、他にただひとつとない「私だけの心身」を具えているのだから、自身の肉体に成り立つ秩序や制約、動きの/考え方の/感じ方の癖や特徴をもっている。そうしたものごとの総体をふまえて生みだせるのが入力変数である。当然ながら、入力変数はたやすく獲得できるものではない。

2.3 身体知の学びは「生きる」ということに

埋め込まれている

身体知の学びは、自らの「生きる」ということに埋め込まれてある。学びの道のりは「実験室」のような統制環境に守られていない。自らの「生活」につねに晒されているのだ。いかなる実践者にも、専門の実践の手前には「生活」が厳然とある。ひとつの心身でもって、その実践も生活も生きている。ならば身体知というものは、日常生活の立ち居振る舞いをはじめ、自身がやってきたあらゆる動きを串刺しするようにしてある。

この主張は、第一著者が陸上十種競技選手として「走り」の身体知の学びを探究した一人称研究[1]に裏付けられている。[1]では、競技的な試行錯誤にとどまらず、立つ・歩くという日常的な動き、リュックを腹に抱えたり、引越して洗濯機をひとりで運んだり、川原で石ころを積んだり（石花）など、堀内の「生きる」を取り巻くさまざまなものごとを、積極的に競技と一体化させて学ぶ様がみられた。たとえこれを極端な例だとみたとしても、身体知の学びにおいては、生活のなかで思いもよらぬ競技の発見をすることがある。かと思えば、自身の生活習慣

ば、所望の出力が実行される」と言いたいわけではない。入力変数自体を本人が探さなければならないのである。

や癖が、気づかぬうち競技に悪影響を及ぼしランプに陥るといったケースも少なくない。

2.4 実践を生きることと乖離させがち

しばしば実践者は、身体知の学びを「生きる」ということと乖離して捉えがちである。たとえば陸上競技ならば、競技的な運動が「中心」であって、日常生活の運動は「周縁」あるいは「埒外」に除外されてしまう。すると、日常生活を除いた、いわゆる「練習」のなかでのみ入力変数を探ることになる。嘆かわしいことだが、そうした態度で臨む競技者も少なくない³。第一著者も身に覚えがあるから、たしかにこの事情に共感できなくもない。競技的な身体運動と真面目に向き合えば向き合うほど、だれもが何の気なしにやっている「日常生活の身体運動」とは隔たれた、「専門性」の高い「高級」なものだと思いたくなってきてしまうのだ。

だが、生きることと実践の乖離は、かえって入力変数探しを難しくしてしまっているのではないか。乖離すればするほど、そこにある動く身体を、自己から切り離して客体へと追いやり、解剖的・分析的に切り刻む（同時に、身体をどうにか御そうとする主体としての「私」を定立する）。いわゆる近代科学的な心身二元論的構図である。こうなると、本来そこに「ありあり」と生じていたはずの身体が失われる。

2.5 身動き

日常の生活ではもっと自然に、他者の振る舞い(運動)は「ありあり」としている。「ありあり」とした動きには、本稿冒頭で述べたような意図や感情といったものが、現れ出ている。それは 2.3 節の議論をふまれば、そのひとの生きるということがむきだされた動きとも言える。それは、生きている私が感得できるのである。こうして感得するものを「身動き」と呼びたいのだ。本来、競技的实践であっても、そこには身動きがあるはずなのだ。

対照的に、客体的な身体は、無味乾燥・無味無臭的・のっぺらぼう的な身体である。その人の生きるということ、を、「個性」を喪失する。「身動きの欠如」が、入力変数の獲得を遠ざけているとも解釈できる。身動きとは一体なんなのか。さらに深めるため、次章ではそれを考えるヒントを参照する。

3. 表情

哲学者・廣松渉は「表情」[4]という概念を提唱し

て、私たちの生の知覚経験を説く。本章では表情について紐解いていく。

3.1 『表情』 by 廣松渉

廣松[4]は書いている。

風景に眼を向けて見よう。「いま裏山の松の樹はガッシリとしているが大枝はノタウツている。崖にかけて淡竹がスクスクと伸びており、刃先はピンと張っている。・・・小川はサラサラと流れ、魚はスイスイと泳いでいる。雪がヒラヒラと舞い始め、やがてシズシズと降りしきる。松はコンモリと雪帽子を被り、いよいよドッシリと落ち付いて見える。一陣の風がサッと捲き起こり、雪がパツと散る。が、松はカタカナに立っている。竹はタワワに軋み、雀がピョンピョンと枝渡りすると、ドタドタと雪が零れる。夕陽がノンビリと傾き、月影がソツと忍び寄って来る・・・。」

環界的情景は、表情性に満ち充ちている。(p.9)

カタカナで表記されたものこそが、廣松のいう「表情」にほかならない。味わい深い文章だが、これによって彼は何を主張せんとしているのだろうか、読み進めよう。廣松は続ける。

直接的な体験意識に即するとき、事物(というものが在ってそれ)が表情性を帯びているという表現方式は実態には合わない。(中略)

松がグネグネしているとか、淡竹がスクスク伸びているとか、事物的分節体が表情性を呈するかのような表現方式になっているが、原基的にはむしろ、グネグネしているあれ、スクスク伸びているこれ、の覚知が先であって、その覚知予件が松・竹として事物的に認知・命名される。(p.10)

「表情」こそがまず何より先に生じる。表情が生じたのちに、対象が事物的な対象として、(いわば反省的に)認知されるのだと、廣松は主張している。

カタカナ部分の表情をすこし味わってみよう。「ドッシリ」には、「落ち付いている」感情や、「重い」という身体感覚や、「そこに腰を落ち着けよう」といった行動契機が含みもたれているだろう。「サラサラ」には、「さわやか」な感情や、「脱力」の身体感覚が含まれる。これらのカタカナは「対象」(の物理的性質)を指しているようでありながら、そこには同時に「私」の感情や感覚や行動意志といったものが紛れ込んでいる。これを表情と呼ぶのである。

廣松は他にも「ゾクツとして、次の瞬間に、敵の姿が明識され、恐怖感がこみあげ、逃走行動が発現する(p.81)」といった例も挙げている。敵の姿が事

³ 第一著者の競技者経験からして、少なくとも学生アス

リートのレベルではそうである。

物的に認知される前に、「ゾクッ」が生じる。私たちの常識（情報処理モデル的⁴とも言える）で考えるなら、「敵の姿を知覚すると、恐怖感情が引き出され、結果、逃走行動が発動する」といった順で説明してしまいそうにもなるが、実際の経験「ゾクッ」はそうではない。「ゾクッ」は単に「私」の内側にある感情のことだけではないのだ。

このように表情は、純粹事物的な姿に感情や行動契機がふくみもたれた、ある種の知覚像なのである。表情は「ゲシュタルト的な全一態（p.68）」として感得されるのだという。

3.2 表情の図式化

廣松は表情について、定義風にも書いている。「知覚相・情緒価・即応価という三契機の各々が質態値・度量値・趨勢値を内自化せしめた相で現前する（p.79）」のだという。知覚相とは、知覚像として私たちにはっきり自覚されやすい純粹な事物的なものの姿である。そこに紛れこみ、潜在してしまう感情の傾向性が情緒価、同様に行動の傾向性が即応価である。とくに行動価について、廣松はアフォーダンス[5]がこれに相当すると述べている。アフォーダンスは認知主体が知覚する、環境のもつ行為の可能性だと言えるので、たしかに頷ける。感情価は情緒価、即応価は行動価や反応価とも表記ゆれしている。これらの一体は質（質態値）と量（度量値）を呈しながら、つねに変化しつづけてある（趨勢値）のだと廣松は論じているのだ。

ほかにも、「知・情・意の分化以前の本源的体验相の原基（p.79）」という説明もなされる。知・情・意とは、統一的定義があるわけではないにしろ、おおよそ知が「知識・知覚」、情が「感情・情緒・情動」、意が「（行動の）意志・意図」に相当するとして問題なかろう。本稿冒頭に触れた顔面表情だけだと、「情」ばかりに着目しがちだが、廣松が拡張した「表情」は、それ以外の意志や意図といったものをも含みもったものである。

整理するため、表情を図式化した（図2）。図のポイントを説明する。3D的に見る図である。まず表情が「壁」のようにある。「表情」の文字をぼやけた輪郭で囲ってあるのは、今まさに変化の流れにおいて表情が生じる（本節で述べた「趨勢値」）ことを表している。手前側（私側）に赤と青の矢印が伸びてきており、奥側（世界側）へグレーの矢印が伸びている。まず表情が知情意一体として「立ち現れ」、

そののち知情意へと分かたれていく。するとこの分かたれ自体が、同時に、私（図における手前側）と世界（図における奥側）という二元の誕生とともにあるとも解釈できる。すなわち表情が立ち現れる時点では、私と世界という明確な主客分離はいまだ存在しない。「立ち現れる」という動詞は、現象学者・大森荘蔵[6]に拠っている。大森は、「外なる世界と内なる心」という物心・主客の二元論を乗り越えた物心一元論を標榜している。「私が対象をみる/対象が私にみられる」という表現構造をみなおすために「立ち現れる」という言葉を大森はもちいているのだ。

表情でなにも二元論的構図を否定しているわけではない。むしろ表情は、一元論的構図があってそれが二元論的構図へむかう（移ろう）ということがこの図で描いた。両構図とも必要なものである。

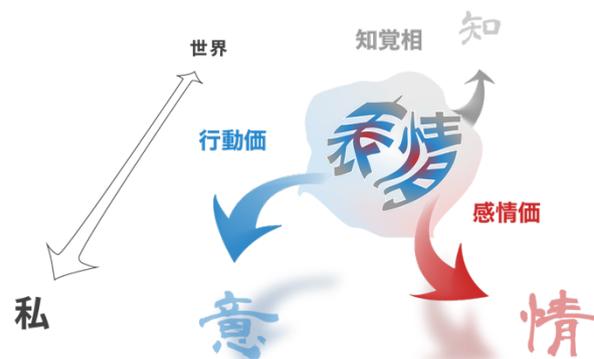


図 2: 表情の図式化 ([4]をもとに作成)

3.3 「身動き」: 入力変数の源泉

身動きとは、動く身体が醸し出す表情である。廣松の論にしたがえば、私たちが動く身体を目の前にしたとき、その表情が立ち現れるはずだ。とくに身動きとは、その動きをなぞってしまうような運動共感[7]や、意図や、感情情緒といったものとともに、立ち現れるだろう。この線で、「身構え⁵」「身振り」「そぶり」「たたずまい」といった日本語が指すものごと、「身動き」とひとくくりしている。「動き」という「身体運動」との対比を強調するために、身動きという言葉を選んでいるだけだ。くわえて身動きは、「全身」すべてで醸し出すものだけに限らなそうである。顔でいう「目鼻立ち」にあたるような「部分的な相貌」もありうるだろう。

身動きは、入力変数とどう関係するのか？2.4節で

くものと同じである。単なる肉体というだけでなく、心のほうの構えのニュアンスも同時にふくみもった言葉である。

⁴ 心身二元論にもとづいた知の最たる枠組み、と言えよう。

⁵ 「身」という言葉の意味合いは、およそ市川浩[8]が説

投げかけた問いの答えでもある。一言でいうなら、身動きは入力変数の「源泉」であると著者らは仮説立てている。たとえば陸上競技選手ならば、とある走りのフォーム（自分や他選手が運動する映像）を目の前にしたときに、自らの身に立ち現れる身動きをしかと感得することができれば、それが「地」となり、「図」としての入力変数（言葉）が浮かんでくるものではないか？ それも、みている本人の抱いている問題意識や注意・気分によって、立ち現れる身動きは異なり、結果、他なる入力変数の可能性に気づくということもあるだろう。

第一著者（堀内）の走りを学ぶ一人称研究[1]では、自身の走り（とその映像）に対して、「転がる」とか「滑空している」とか「伸び上がっている」といった、「走る」とはまったく他なる動詞で表すことがあった。第二著者（諏訪）[2]は、大谷翔平選手のバットスイングに、「バットスイングという身体運動」ではなくて「肩甲骨が腹部から離脱して独立に浮いている(p.28)」としか言いようのない動きを感得した。それを踏まえた試行錯誤を経て諏訪は、自身のバットスイングでも、脱力したスイングをするためには肩甲骨主導で上半身を柔らかく動かすとよい（その結果として涼しい空気を流すような体感を得るのがよい）ということにたどり着いた。これらの言葉の「地」には、全体性として醸し出される身動きがあったのだと考えられる。そこからごく自然なかたちで湧き出る（「源泉」的に）のが、これらの言葉なのではないかということだ。

入力変数自体はたしかに、「心が、心や肉体を御す」という形の心身二元論構図で説明しているように聞こえなくもない。だが強調したいことは、主観的な入力変数と客観的な身体運動の像とを「図」として成り立たせる、「地」としての身動きがあるということである。

3.4 身体運動と身動き

身動きは、いわゆる「身体運動」とは明らかに異なる。身体運動は、「肉体が空間上を移動しているという客観的な視覚像」というあり方である。きわめて無味乾燥である。動く身体を心身二元論的構図に押し込んだことで、「心的な彩」が抜け落ちた「肉体の運動の像」と化してしまっただけだ。いっぽうの身動きは「運動（ \in 肉体）」でありながらも同時に、欲求や感情（ \in 心）でもあるという不思議なあり方を指す。

あくまで身動きが源泉なのであって、身体運動はそこから二元論的構図にはっきりと現れ出た一面である。換言すれば身動きとは、二元論的構図の「手

前」にて、ありうる入力変数（と身体運動）をフレーミングしているものである。変数を「着眼点（どこをみるか）」とするならば、身動きは「視点（どこからみるか）」に相当するだろう。

もし身動きをまったく無視して、どこからかもち込んだ入力変数で身体運動を制御・発動してみるならば、それをみる観測者には「ごちなさ」が立ち現れるのではなかろうか。あたかも「大根役者」のように、不自然なのである。自然かつ滑らかな全身連動（無駄のない動き）を是とする様々なスポーツにおいては「良くない」パフォーマンスを生むだろう。運動中の本人も、ごちなさや気持ち悪さを感じるはずだ。

演技のメタファで続けるならば、「上手い」演技（パフォーマンス）とは、演者（運動者）本人の身動きから湧き出した入力変数をもとにしたものであり、観測者に自然さや滑らかさを伴ったなにかを立ち現れさせるのだろう。動きそれ自体が、雄弁で、味わい深いものになる。だから身動きを感得することは重要である。

4. 身動きの立ち現れを促すツールの制作

身動きは、入力変数の源泉である。顔面表情のように、身動きを立ち現れさせることができれば、身体知の学びはより豊かなものになるはずだ。そこで、身動きの立ち現れを促すツールの制作に試みている。それを紹介しつつ、制作を進めながら考えていることを述べる。付録にて制作中のツール（アプリ）の画面を掲載した。本章とあわせて参照されたい。

4.1 web アプリケーション KARAKURI(仮)

本ツールは web アプリケーションである。モーションキャプチャによって得た身体部位群の時系列 3 次元位置データから、棒人間的映像を再生する。その棒人間的映像を「変形」させることができる様々なユーザインタフェース（UI）を搭載する。ユーザは、さまざまに変形させながら映像を見ることを通して、そこに醸し出される身動きを感得しようとする。

「どういふ変形によって、どういふ身動きが感得されたのか」を、ユーザは記述・保存することができる。どういふ身動きが感得されたのか、身動きに「命名」したり、それをタイトルのした上で、その身動きからどんなものごとを感じたのか（つまり浮かび上がった変数群とその関係性）を記述することができる。

4.2 データベース構造概要

データベース（以下 DB）は、主に以下三種のテーブルからなる。

- (1) ユーザ情報
- (2) 身体運動データ
- (3) 身動きデータ（どう変形させどう感じた）

ユーザ情報 (1) はユーザの基本情報を保管する。身体運動データ (2) は、モーションキャプチャで撮影して得られた元データが保管される。ユーザは撮影・用意したモーションキャプチャデータを、この身体運動データテーブルに登録できる。身動きデータ (3) には、「ユーザがどういう変形をしたのか」という物理的情報と、「ユーザがそこにどういう身動きを感得したのか」をユーザが書いたものを、セットで保管する。つまり映像を変形させるための物理的変換情報と、それに対しユーザが感得した身動き名やそこから感じた様々なものごとの記述が保管される。

これら 3 種のテーブルをネットワーク状に相互参照して、web アプリの基盤をなす。4.5 で述べることに直結するが、身体運動データ(2)と身動きデータ(3)の関係もネットワーク状である。ひとつの身体運動データが複数の身動きデータと紐付き得て、ひとつの身動きデータが複数の身体運動データと紐付き得る。また、ユーザ間で互いの「変形」や「記述」も部分的に参照できるように工夫することで、変数の発見につながることを目論んでいる。

4.3 どういう映像がよいのか

どうい映像が良いのか。ひとまずは「棒人間的映像」がよいと考える。棒人間的映像とは、シンプルなものである。身動きとは「動く身体それ自体が醸し出す表情」である。だから映像に表現するときも、「(元となっている) 動く身体それ自体」が具えもっているなにかが表現されるべきである。棒人間はシンプルゆえに、もとの動きがそこに表現されていると考えられる。

この考え方は、バイオロジカルモーション[9] (BM) と通ずるものがある。身体各関節につけた十数個の光点群が動いているだけのごくシンプルな映像に、私たちは、それがヒトであるとわかるうえ、性別や感情や意図なども読み取れてしまう。

だが次節以降でみるように、本ツールは、BM のように「人型」を表現したり「人らしさ」を求めているわけではない。最大の目的は、身体知の学び手であるユーザが「変数を発見する」ことにある。すなわちその変数発見の「視点」となる身動きを促す

再生像が重要なのであり、それにはさまざまな形の「動く身体」がありうる。近年、人ではないものの動きに「感じ覚え」とでも呼べるような観測者自身の身に起こる運動感覚共感[10]に着目したプロダクトのデザイン研究も沸き起こっている。そうした「もとの」をも含むような広い意味での「動く身体」をとらえる方が生産的であろう

4.4 身体運動の「変形」

本ツールではユーザが元の身体運動に「変形」を施せるようにする。「変形」のねらいは、その身体運動に新しい身動きを立ち現れさせることである。変形は、web インタフェース上で直感的に棒人間的映像（やボタンなど）をいじることで、身体運動データのなんらかの物理量に変化を与えることで、再生像を変化させることである。もとの身体運動データは、各関節の位置・速度・加速度、力、角度、角速度、角加速度、トルク、エネルギー....などの物理量を有する。

すると、ある「変形」とは、以下からなる。

- (1) ユーザが明示的に変化させる物理量：<X>
- (2) 固定する物理量：<A>,,<C>,...
- (3) 結果的に変化してしまう物理量：<Y>,<Z>,...

(1)・(2)をいかなる物理量にするのかによって、(3)がどの物理量なのかは変わってくる((3)は(1)に伴って自動的に変化する)。再生像は、これら(1)(2)(3)すべてから生まれるものとなる。「変形」には、さまざまなパターンがあり得る。

たとえば、(1)を<ある関節の速度>、(2)を<全関節の運動エネルギーの総量>とすれば、(3)には、<(1)以外の関節の速度>が少なくとも該当する。

現状試しているパターンは、関節位置（骨）を伸縮する「変形」である（付録を参照）。とくに関節位置を伸縮することを(1)にすると、少なくとも(3)には<伸縮した関節と隣接していない関節がなす角度>は該当することになる。

4.5 どういう「変形」がよいのか

どの「変形」が身動きにかかわるのか。重要な問いである。現在著者らは「エネルギー」に注目している。物理的なエネルギーは、位置・運動・熱など、さまざまな形態（次元）に姿を変える概念である。第二著者（諏訪）はこの物理的エネルギーをふまえた上で、ひとは対象が全体として醸し出す「エネルギーのようなもの」を感得する能力をもつことを主張する [11]。諏訪は自ら野球の打者として、相手投手の身体や球がもつ「エネルギーのようなもの」を感得し、同時に、それを「借りる」ようにして（相

手投手と一体となり)、自身の身体のエネルギーの「高まり」・「解放」・「保持」を調整することで即応的にバッティングを発現するという体験を語る。概ね「高まり」とは運動エネルギーから位置エネルギーへの形態変換が優位で、「解放」はその逆、「保持」はどちらとも言えない状態に相当する。エネルギーのようなものもつこうした性質は、身動きと近いものがあると思われる。

本アプリの変形においても、元の身体運動のもつ<エネルギー>を固定の値(4.4の(2))にすることで、ユーザーが<各関節の位置>や<各関節の速度>をいじること(1)で、<その他の関節の位置>や<その他の関節の速度>に影響をあたえ、新たな再生像が生まれる。これをとおして、エネルギーのようなものの流れに敏感になるような、新しい身動きを感得できる可能性がある。

元の再生像と変形後の再生像とを「地続き」に捉えられることは重要かもしれない。すると、変形前にあった身動き A とは異なる身動き B が立ち現れたとき、あらためて変形前の再生像を見直してみると、今度はそこに身動き B が立ち現れるかもしれない。すなわち「変形によってはじめて気づいた性質だけれど、この性質は変形前の映像にもしっかりあって、気づけていないだけだった」という形の変数発見が起こる可能性があるのだ。実践に期待したい。

4.6 みえを変えることも重要

再生像は、身体運動をどう「変形」するかのみならず、その身体運動をどうみるかによっても変わる。現状では、関節どうしを線で結んだり外したり(隣接していない「右膝」と「左肩」を結ぶといったことも可能)、いわゆる「カメラ」の位置や注視点を変えることを直感的操作できるようにしてある。

4.7 身動きの命名と分節

翻って、顔面表情では、「各パーツ状態がほとんど同じでも表情としては全く異なる」というケースがある。「目が笑っていない」というのがそれだ。A と B という 2 つの顔面があるとする。両者ともその部位状態のほとんどが、通常笑うときの状態値だとしても、B の目がわずかにこわばっているだけで、A は「笑いの表情」、B は「ツツツした怒りの表情」と分節される。部位状態がわずかに違うだけで、全体性が大きく変貌するのだ。あるいは逆に、各パーツ状態はまったく異なるが表情は同じというケースもある。私たちはふだん、微細に顔面表情を感じ分けて生きているのである。

本ツールでも、これと同じようなしかたで、身動

きを立ち現れさせ、命名・分節することを促したい。身体運動としての分節ではなく、身動きとしての分節である。ある A と B という 2 つの動く身体(二元論的に見たときに、両者とも「走っている」とする)があるとする。両者の股関節と膝関節の角度変化パタンの関係性が少し違っただけで、A は「転がっている身動き」と B は「伸び上がっている身動き」と分節されうるのだ。これは決して「A も B も走っていて、膝と股関節の角度の変化の仕方が違う」という経験ではないので注意されたい。それだと身体運動(二元論的)をベースにしてしまっており、順番が転覆している。あくまでベースにするのは身動きが先なのであり、A と B はまったく異なる身動きになっているのだ。本段落での主張は[12]でも別の言葉で説明している。4.2 節で述べた DB の構造から、ユーザが自身/他者の「身動き」をグルーピングすることも可能である(タグのように)。

5. おわりに

本稿では、「身動き」を、廣松渉の「表情」をヒントに議論した。生きる私たちの目の前には、「ありあり」とした動く身体が立ち現れる。「身体運動(無味乾燥)」よりも原基的に、である。生きながら身体知を学ぶ者にとって、身動きを感得することができれば、そうでない場合とは異なった変数群がみえてくるはずである。そこに入力変数もあるはずだ。今後もツールの制作と実践を続ける。

参考文献

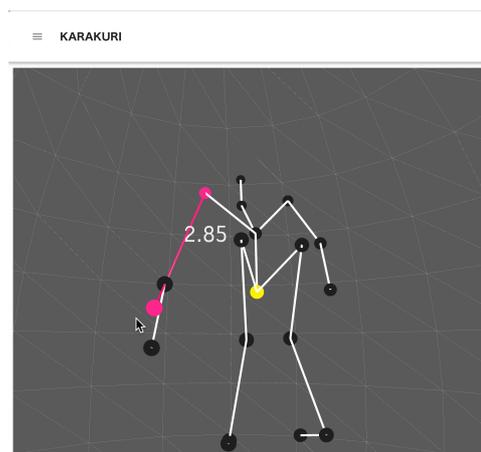
- [1] 堀内隆仁, 諏訪正樹: 「アスリートとして生きる」ということ: 競技・生活が一体となり身体スキルを学ぶ様を描く物語, 認知科学, Vol. 27, No. 4, pp. 443-460, (2020)
- [2] 諏訪正樹: 一人称研究の実践と理論: 「ひとが生きるリアリティ」に迫るために, 近代科学社, (2022)
- [3] 諏訪正樹: 「こつ」と「スランプ」の研究 身体知の認知科学, 講談社選書メチエ, (2016)
- [4] 廣松渉: 表情, 弘文堂・思想選書, (1989)
- [5] Gibson, J. J. (古崎敬・古崎愛子・辻敬一郎・村瀬旻共訳): 生態学的視覚論, サイエンス社, (1985)
- [6] 大森荘蔵: 新視覚新論, 講談社学術文庫, (2021)
- [7] Meinel, K. (金子明友訳): スポーツ運動学, 大修館書店, (1981)
- [8] 市川浩: <身>の構造, 身体論を超えて, 講談社学術文庫, (1993)
- [9] Johanson, G.: Visual perception of biological motion and a model for its analysis, Perception and Psychophysics, Vol. 14, pp. 201-211, (1973)
- [10] Miyoshi, K.: Objects in Motion: Exploring

Kinaesthetic Empathy in Design, PhD thesis, Royal College of Art, (2019)

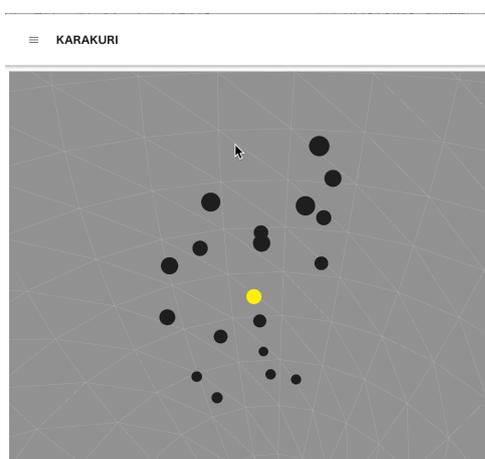
- [1 1] 諏訪正樹(編著), 伝康晴, 坂井田瑠衣, 高梨克也(著), 「間合い」とは何か—二人称的身体論, 春秋社, (2020)
- [1 2] 堀内隆仁, 諏訪正樹: 身体知輻湊性の哲学, 第28回身体知研究会(人工知能学会第二種研究会), SIG-SKL-28-02, pp.7-11, (2019)

付録

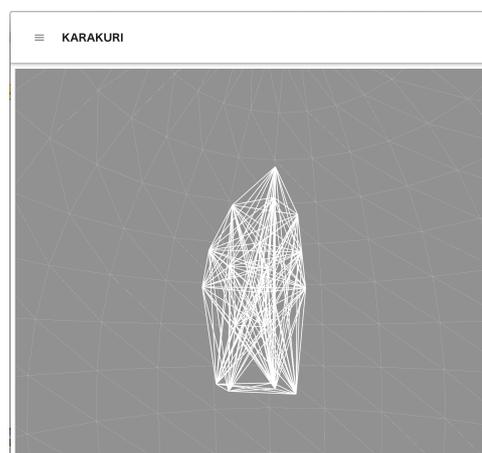
制作中のwebアプリケーションの画面のスクリーンショットを掲載する。



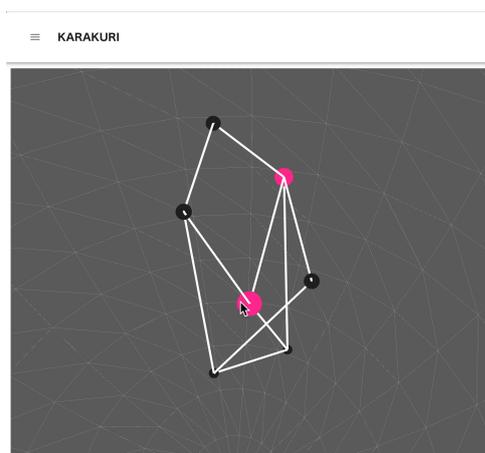
付図 3: 部位を伸ばす



付図 1: 再生像 (関節点のみ表示)



付図 4: 全関節を線で結び、点を消す



付図 2: 関節どうしを線で結び/外す



付図 5: 身動きに命名し、感じるものごとを記述する