

## 論文

# 都市空間に対する視座のゆらぎとふるまいの変容に関する基礎的研究 — 「一時間旅行」を用いたアプローチ—

近藤 紀章<sup>1</sup>、笹尾 和宏<sup>2</sup>、竹岡 寛文<sup>2</sup>、松本 邦彦<sup>3</sup>

1. 滋賀大学環境総合研究センター
2. NPO 法人とんがるちから研究所
3. 大阪大学大学院工学研究科

---

## Basic Research on the Shift in Perspective and the Transformation of Behavior in Urban Spaces - Approach Based on “One-Hour Trip”-

Noriaki KONDO<sup>1</sup>, Kazuhiro SASAO<sup>2</sup>, Hirofumi TAKEOKA<sup>2</sup>, Kunihiko MATSUMOTO<sup>3</sup>

1. Center for Sustainability and Environment, Shiga University
2. NPO Tongaru-Chikara Lab.
3. Graduate School of Engineering, Osaka University

We discussed the possibility that when people intentionally shift their perspectives, even landscapes that should be familiar to them in daily life could reveal a different side. For this purpose, we took up a program called One-Hour Trip. First, One-Hour Trip is a process-oriented program, which means that those who experienced the program had their perspectives shift in five different ways: route, speed, consciousness, time, and era. Next, when the program was implemented at two universities, three types of patterns (reinterpretation, expansion, and new discovery) and two aspects (neighborhood reconstruction and self-narrative tourism experience) of shifting perspectives in daily life were discovered. Interpreting these results, One-Hour Trip had the potential to sharpen the nerves and restore the physical senses. This program can be a tool and method of urban tourism to develop the senses in the field.

**Keywords:** Shift in Perspective, Neighborhood Reconstruction, Self-Narrative Tourism Experience

---

### 1. はじめに

#### 1.1 研究の背景と目的

近年、都市空間、とりわけ公共空間におけるアクティビティが注目されている。このアクティビティは、都市空間

と都市生活者の関わりのなかで生成される、都市の表象として捉えることができる。

これまで、魅力的な都市を形成するためのアプローチは、都市計画や土木、建築といった工学の分野を中心に、都市

空間に対する整備や改修、管理といった活動領域が主流であった。



図-1 都市の表象としての都市空間と都市生活者

しかし、現場での運用や管理、責任という現実的な問題は、アクティビティを規定せざるをえない。このため、受け入れる空間の寛容性を制限することが優先されるとともに、人に対するアプローチは限定的となっている。

本稿では、この都市空間と都市生活者の関係は、末石の提起した人間環境系<sup>1)</sup>として捉える。この人間環境系において、多様かつ創造的な活動をおこなうためには、空間や環境に規定されるだけでなく、人間の側から空間に働きかける相互作用の成立が不可欠である。換言するならば、都市生活者が、多様で創造的なアクティビティに取り組む存在になるためには、自らのアクティビティを意識し、その意味と影響を把握することが重要である。

そこで、人の視座に着目し、その視座を意図的に変えることで変化するアクティビティの意味と都市空間に対する働きかけを考察するために、一時間旅行を取り上げる。一時間旅行における視座のずらし方のパターンを整理するとともに、学生の実践例を収集し、都市環境デザインの視点から一時間旅行の手法の有効性について検討を加えた。

## 2. 「一時間旅行」について

### 2.1 「一時間旅行」の概要

一時間旅行は、「遠くにいなくても旅は可能です。日常を少しだけずらすことで、異なる風景が見えてきます。」<sup>2)</sup> というキャッチコピーにあるように、日常から少し離れた場所、あるいは日常に少し変化を加えることで旅の気分を味わうアクティビティである。そのため、①「1時間の旅程の旅」、②「旅行先の対象は日常の生活圏」、③「旅行後に旅行記を書く」という3つのルールが設定されている。

一時間旅行の原点は、発案者のサトウアヤコ氏が気軽に

旅行に行けない状況の中で、いつものまちを歩いている時に、ふと旅行の気分を錯覚したという経験にある。一時間旅行では、この日常の生活者から、旅行者に視座が変わることが重要である。なお、ここでいう視座とはものを見る立ち位置である。視線が注がれる先である視点と区分したうえで、「生活者から旅行者になる体験」を「日常の視座をずらす」と定義することができる。

この「日常の視座をずらす」ことで新鮮な感覚と体験を得るための前提には、そもそも自分がどこにいるかという「変える」前の「ビフォー」の状態を把握している必要がある。普段、朝晩だけを歩いているのであれば、昼に歩くという発想が可能となる。また、1人で歩いているのであれば、他の人と歩いたり、誰かと合流して、その後一緒に歩くなどである。この他、靴などの服装やメイク、体調や天気、歩く速度、気分や目線など、普段の自らを顧みる作業が重要となる。そのうえで、どれかを選んで変える。つまり、日常の視座をずらすことが可能となる。このような日常の生活圏に対して、自らの現在の視座をあぶり出す作業は、ある種の旅行準備といえよう。

まちや都市に詳しくなると、まちや都市に対する視点と視座がパターン化される傾向がある。都市の心地よい環境や空間に対するパターンを集約したものが、アレグザンダーのパタン・ランゲージである。これに対して、一時間旅行は、仮想的に知らないまちであるという状況に身を置くことで、慣れ親しんだまちに対する解像度、あるいは自分の感度を高めるプロセスに重きをおいた、アクティビティである。

### 2.2 「日常の視座のずらし方」のパターン

そもそも、日常生活では、無意識のうちに、最短ルートや安全性・利便性などの目的を考慮したうえで、合理的な行動の選択を積み重ねている。日常生活からの距離感という点では、通常の観光や旅行の場合は大きく離れる。同様に、日常の視座をずらすことで、この合理主義的な行動から脱却できる。そこで、これまで蓄積された旅行記<sup>2)</sup>をふまえて、ずらし方のパターンを記述する。

#### (1) ルートをずらす

普段、自転車で移動している場合<sup>3)</sup>、階段はルートに含まれない。そこを、徒歩に移動手段を変えた場合、今まで入らなかった階段がルートの選択肢として浮かび上がる。このほか、あえて普段は通らない道や路地を通ることで、

普段とは別の生活圏や風景に接触することが可能となる。

### (2) スピードをずらす

上記のルートをずらすと同じく、車や自転車で移動しているルートを、歩くことに変えることで、同じ風景であるにもかかわらず、異なる風景を見ることができる<sup>4)</sup>。ただし、この場合は(1)とは異なり、まちに対する解像度や感度を主体的に変えているといえよう。

### (3) 意識をずらす

普段は仕事や何か用事のために往來をしているような場所を、移動そのものを楽しむ目的に変えるケースである<sup>5)</sup>。上記の(1)と(2)の2つのずらし方が手段を変えるのに対して、日常生活を支える合理性とは異なる動機を目的として付与することで、視座をずらすことができる。

### (4) 時間をずらす

日常生活で決まった時間帯に移動している場合、その時間をずらすことで、異なる日常に遭遇することができる。例えば、大阪城公園の旅行記<sup>3)</sup>から、早朝に時間をずらすことで、そこでは多くの人が集まってラジオ体操をしている光景に遭遇することができる。同じ日常の生活圏で時間をずらすことで、今までとは異なる光景に遭遇することが可能となる。

### (5) 時代をずらす

一時間旅行のルールである「旅行記を書く」ことで、別の人の一時間旅行の追体験が可能となる。例えば、自分のおばあさんの日記をもとに歩いてみる<sup>6)</sup>など、かつて、暮らしていたまちをもう一度、今の視点で歩いてみるということもできる。この結果、現在の時代ではなく、異なる時代の生活圏や景色を立ち上げることができる。

## 2.3 近接事例をふまえた位置づけの整理

これらの視座のずらし方をふまえて、一時間旅行と近接事例をふまえた整理をおこなう。ここでは、ガイドツアーを含む一般的な「まちあるき」、JR東海で展開されている「ずらし旅」<sup>7)</sup>、Googleが展開している「#近所は宇宙だ」<sup>8)</sup>を取り上げる。これらと一時間旅行との違いをまとめたものが下図である。

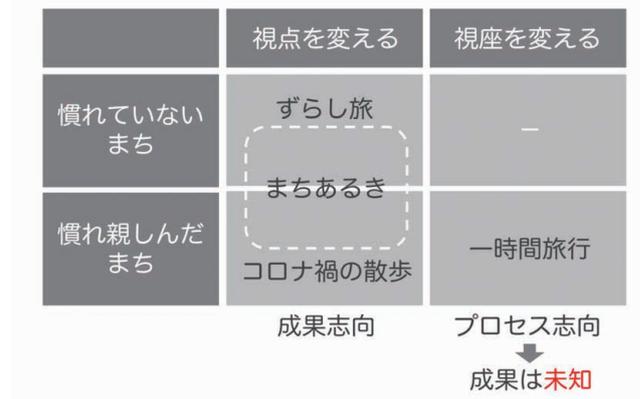


図-2 近接事例をふまえた位置づけ

まちあるきは、まちづくりだけでなく、身近なアクティビティとして、旅先でガイドさんに案内してもらう場合や、自宅の近くの見知ったまちを別の視点で案内してもらう場合等がある。次に、ずらし旅は、「旅はずらすと面白い」というキャッチコピーにあるように、目的地ではなく、そこへの到達の方法を変えることによって、新しい楽しみ方を提案しているものである。最後に、「#近所は宇宙だ」は、家の近所にも素晴らしいお店、とびぬけたお店があるというキャンペーンである。いずれの事例も、視点を変える行為であり、目的や得られる効用があらかじめ、行為者の想定内にある「成果志向」と位置づけることができる。

これに対して、一時間旅行は、「日常の生活圏および風景」と「視座をずらす」という2つの軸で構成されている。新鮮な感覚や体験の獲得によって、自分の視座のずれが意識され、まちに対する解像度や感度の向上が必然的に生じる。この結果、認識される全体としての風景は普段のまちのそれでありながら、まちの魅力が普段の自分の感覚との位相差として浮かび上がる。このように「プロセス志向」であり、成果や得られる効用があらかじめ確約されておらず、あくまで副産物である。

## 3. 学生の実践を通じた事例の把握

### 3.1 学生による実践の概要

下記のように、大学の講義を通じて事例を収集した。いずれの大学とも、一時間旅行の解説をおこなったうえで、旅行記はGoogleフォームを用いて、学生が各自で写真を撮影・アップロードしたものを回収した。

滋賀大学では、自分の生活圏のなかでエリアを設定した。オンライン講義のため、帰省と下宿によって各自の居住地が異なっている。このほか、切り口として、一時間旅行の

表-1 学生の実践の概要

<b>滋賀大学（経済学部）</b>
開催時期：7月（前期） 講義形式：オンライン 受講生：96名 専門科目の課題 提出期間：3週間
<b>甲南女子大学</b>
開催時期：9月（後期） 講義形式：対面 受講生：25名 演習科目のフィールドワーク

テーマとルールを設定し、お土産として買ったものを金額とともに、把握した。

一方で、甲南女子大学では、大学と最寄駅間のエリアで統一している。フィールドワークという目的があったため、お土産は設定していない。

記録する旅程は、テーマや連続性の中で記録をとるため、旅程数が1つだけで旅行記が完結することは考えにくい。一方で、講義における課題という側面も考慮して、5から20に設定した。さらに、添付する写真に、おおよその撮影時間、内容をふまえたタイトル、200字程度のコメントを求めた。

### 3.2 集計結果

上記で収集した旅行記をもとに、設定エリア、お土産の購入状況、旅程の設定回数、プログラムの評価について集計をおこなった。

#### (1) 旅行記に記載された設定エリアのカテゴリ

まず、旅行記に記載された設定エリアを5つのカテゴリ（彦根／観光地／地元／母校／岡本）に分類した。

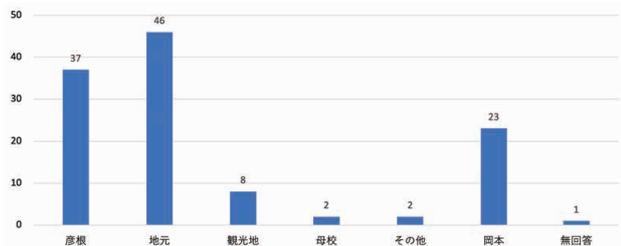


図-3 各設定エリアの人数

まず、エリアを指定した甲南女子大学では岡本のみとなっている。「観光地」では、自分の住んでいるエリアに

隣接する近隣の観光地とともに、有名な観光地が含まれている。自分の母校を選択した人は2人であった。

また、今回の対象は118人のうち、96人が滋賀大学の学生である。自分の居住地を対象とした「地元」と「彦根」が多く、37人が大学の立地する「彦根」を対象としている。「地元」の分布は、南はマレーシアから北は関東まで分散している。

一般的に、滋賀大学の学生の出身地は、例年、愛知、京都、滋賀県内、兵庫の各府県が約10-15%を占めている。次いで、周辺の大阪、岐阜、奈良、三重が続く傾向がみられる。彦根近辺から入学する学生は多くないため、地元として彦根を見直す学生はいなかった。また、今年を受講生は1回生と3回生が高い割合を占めている。これは、住んで間もない、あるいは2年しか住んでいないことを意味している。つまり、「彦根」の37人は、彦根に新しく移り住んだ人とみなすことができる。

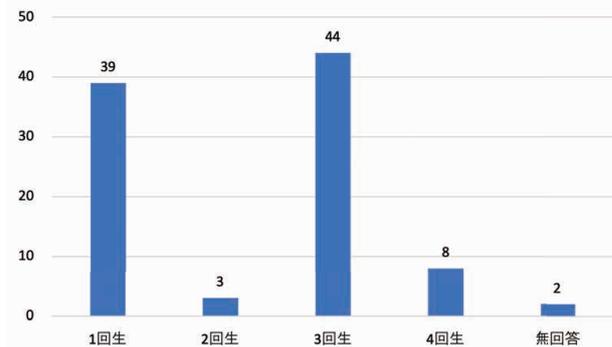


図-4 滋賀大学の受講生の学年

#### (2) お土産の購入状況

お土産の購入者は、66人（68.6%）であり、滋賀大学の学生の約7割を占めている。また、購入平均金額は607円となっている。それぞれ、内訳を見ると、観光地（87.5%）、母校（100%）、彦根（70.3%）ともに、人数の割合は高く、購入平均金額は全体の平均よりも高くなっている。地元の人数の割合、購入平均金額は283円と最も低くなっている。

これらのことから、お土産の購入機会を現地での体験を持ち帰る機会としてとらえると、彦根は、まちに対する視座や解像度が定着していないため、観光や散策を目的とした観光地と同じく、割合、金額ともに高い傾向となったと推測できる。特に、彦根は、普段の生活では行かない商店街や個別の店舗に目を向けるという効果があったと推測できる。

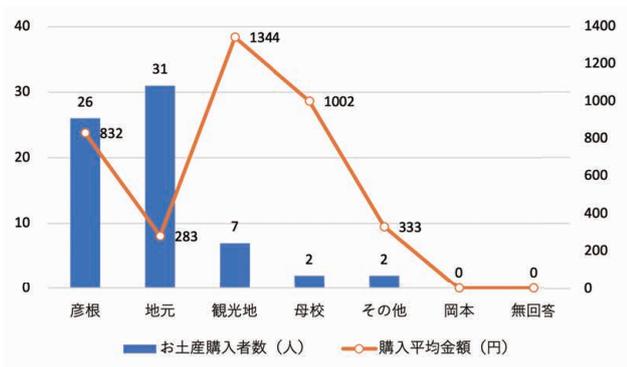


図-5 お土産購入人数と購入平均金額

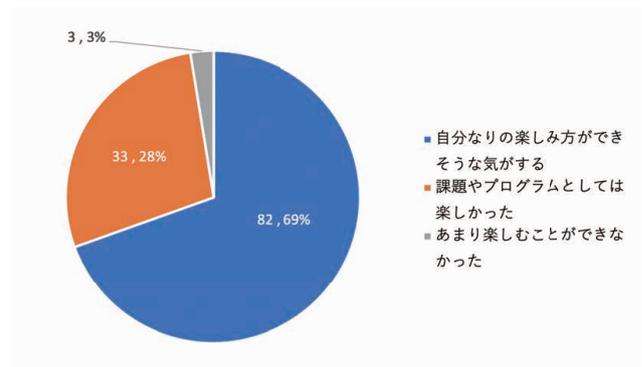


図-7 プログラムの評価

### (3) 旅程の設定回数

写真とコメントを抽出した旅程は、自らが設定した旅行テーマをふまえて、環境から情報を抽出したものとして捉えることができる。

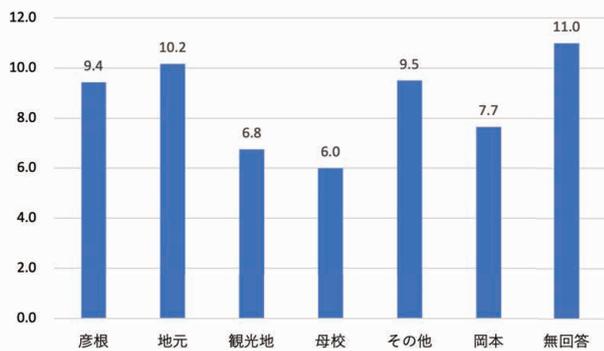


図-6 旅程の平均記述回数

全体の平均は9.1回であり、「観光地」と「母校」が平均を下回っている。「観光地」では物見遊山、「母校」では記憶や体験とのすり合わせが含まれるため、情報を抽出するよりも、自らに経験をストックする傾向が強いと推測される。一方で、「地元」、「彦根」、「岡本」では、生活圏や通学といった一定、見慣れている景色から設定したテーマに基づいて情報を抽出しやすかったと推測できる。

### (4) プログラムの評価

プログラムの評価について、「自分なりの楽しみ方ができそうな気がする」と回答した人は69%であり、「課題やプログラムとして楽しかった」と回答した人が28%となっている。「楽しめなかった」と回答した人は、コロナ禍のなかで、外出や旅行をすることへの抵抗、課題意識や講義形態が変わって余裕がないといった回答がみられた。

「楽しめた」と回答したコメントのなかで、特徴的なものを抽出したものが下図である。

花を綺麗だなと思えたきっかけがやはり母だったと思うので、一緒に植物の話ができればいいなと思い、写真を撮って綺麗だねと言いたのが良かったです。次は同じ場所の地面と空の写真を撮って、どこか県外へ移ることになってこんな場所があったなあと感じたら楽しそうですね。あと、もっと音などに着目しても良かったなと思いました。どんな虫が鳴っていたかとか、近所から漂ってくる夕飯の匂いとかを考えても楽しそうです。

知らない道を探したり、知らない店を見つたりするのが楽しかった。ただ、テーマとして数字を探すことを、ディズニールンドでの隠れミツキ一探しと同じような感覚で設定したが、お店の営業時間や電話番号ばかりになってしまいそれ以外の数字を探すのに苦労してしまったので、設定を少し失敗したかなと思った。目的であった、新しいごはん屋さんの発見は達成されたと思う。どのお店も大学卒業までには必ず行きたいと思った。

特に感動したのは、聞きなれない音を聞いてダンス教室を見つけた時です。何やらでかい建物がある事は知っていましたが、そこがダンス教室だというのは初めて知りました。明らかな違いに気づけた時から1時間旅行が魅力的なものだと思いました。旅の途中で土砂降りの雨が降ったのは少し残念でしたが、そのおかげでパン屋のおじさんとちょっとしたお喋りが出来たし、そういう意味では雨が降ったのも悪くなかったのかもかもしれません。花火会場の建物が短く切られているかどうかは宿題として、また別の角度から1時間旅行を試してみたいとおもいました。

スクリーン効果で高元さんも新たな取り組みや展示を行って正直見物だと思っていただけ、純粋に音楽がいいなあと感じた。みんな気さくにお話してくださる方ばかりなので、緊張せずに話せてよかった。田舎特有の知り合いばかりということもあるが... (笑) 体験もできるので、あまり陶器や粘土と触れ合ったことのない人にはぜひ体験してほしい。地元でも十分楽しめることが発見できて有意義な時間だった。つぎはグルメ特集でやりたい。

地元の友達には、彦根なんか全然遊ぶとこないしおもしろくないよと伝えていたのですが、歩いてみると案外楽しくて割とあっという間に2時間が経っていたような気がします。次回から友達には、「2時間くらいなら楽しめる場所もあるよ」と紹介しようと思います。今回楽しめたポイントとしてはやはり観光客になりきることだったと思います。恥ずかしがらずに堂々と観光客願っていたら、パネルの顔出しや記念撮影も案外楽しめました。

図-8 「楽しめた」回答から抽出したコメント

このうち、「明らかな違いに気づけた時から魅力的になった」という指摘からもわかるように、コントラストが大きい経験は、視座が獲得できた実感を得やすい。しかし、小さな違いのなかでも、視座が獲得できた実感が得られるようなテーマ設定が重要である。

さらに、別の角度からやってみたいという次の展開が見えている点は、経験を通じて獲得できたという一つの指標といえよう。また、「お母さんをきっかけにして花がきれいだったと思った。だから植物を撮って、帰ってお母さんと写真を見た。」というコメントのなかで、旅行記を持ち帰って話を共有できるテーマ設定も効果的である。さらに、これによって、花だけでなく、音や匂いに展開したいという、持ち帰った経験が次の体験につながっていく萌芽的な要素が含まれている。

また、「地元の友達には、彦根なんか全然遊ぶとこないしおもしろくないよと伝えていた」というコメントは、都

市部から彦根に通う学生が少なからず持っている意識であり、経験である。しかし、一時間旅行を経て、「2時間くらいは楽しめる場所もあるよ」と意識が変化している。今までネガティブな地域の情報を発信していた人が、ポジティブにメッセージを送ることに変わる。一人の小さな意識の変化であるが、地方都市の魅力を考えるうえで、重要な視点が含まれている。

### 3.3 コロナ禍による影響の把握

一時間旅行を通じて何を得心したかという点から、学生のコロナに関する記述を抽出すると下記のようにまとめることができた。

**【彦根】**

以前はまでからコロナが少し怖くはありますが、コロナのこともあり、スーパーや薬局に行くくらいでしか外出する機会もなく、少し寂しいと感じていました。これからは自給自足で済ませたいという気持ちも出てきています。今まで行ってなかった場所や自給自足で済ませたいという気持ちも出てきています。**新しい発見をしたい**という気持ちが出ています。

コロナウイルスの被害は少ないですが、外出したとしても、近所のお店やアルバイト先に行くことばかりで**情性で過ごしてしまっていて、閉塞感を感じていました**。また、彦根駅という自然豊かな環境に行くことでリフレッシュする良い機会になったと感じました。普段はあまり行かないので、**琵琶湖を訪れている人もいないのではないかと、どのような人が何を訪れているのかという点に関心を持った。**

自然に近い場所に訪れてみたいという気持ちも出てきています。この機会を通じて**新たな発見ができれば面白そう**な気がします。また、コロナウイルスの影響もあるの**あまり遠くには行けない**。

**【地元】**

私は今コロナの影響で学校の寮から一時退寮の要請が来ているので一時帰省しています。普段は地元で過ごすので、**普段出かける時は自転車か車で交通手段を借りるのがほとんどで、周りを一回も細かく観察していませんでした**。今回の帰省で初めて、**自分の実家の近くなのに気づかない所を気づけば良い**と思えました。コロナ以前は地元の誰かどこかに出かけるとしたらほとんどどこかに来るような定番の場所であり、地元民は誰でも、いつもたくさん人が訪れる場所が**誰もいなくなった時間帯にどうなっているか**が気になります。

高校生活が思い出になります。この期間が学校生活で思い出が詰まった思い出の一つです。しかし、**高校になってあまり通ることがなくなり、大学になると下宿するのでもうほとんど通ることがなくなるかもしれません**。だから、**コロナの影響でこちらにいる時間が延びている今うちに故郷を見ておこう**と思っています。

図-9 コロナ禍が含まれるコメント

下宿している彦根では、なかなか外出する機会がなく、閉塞感と遠くに行けない状況にあることがわかる。だからこそ、新しい地域でいろいろな発見をしたいという欲求が読み取れる。これに対して、地元では、今、知っている場所がどうなっているのか、あるいは、今のうちに確認しておこうという視座が生じている。同じ日常の近隣環境に着目しているものの、視座が異なっている。このほか、「雨が降ったのでパン屋のおじさんと会話をした」というコメントから、コロナ禍で人と会話をあまりしない状況で、誰かと会話をしたという点も重要である。

さらに、フィールドワークが目的であった「岡本」とと比較すると、滋賀大学のなかでも、特に、地元を回想する傾向が強い。これらは、コロナの制限によって、近隣環境を見直す効果があったのではないかと推測される。

## 4. 日常の視座のずらし方に関する考察

### 4.1 共起ネットワーク分析を用いた把握

学生の視座のずらし方を把握するために、「普段のどんな視座をずらしたか」という問いに対する自由記述回答を用いて、計量テキスト分析をおこなった。分析ソフトはKH-Coderを用いて、抽出されたキーワードのつながり（以下、共起関係）を把握した。図9は視座のずらし方、図10は設定エリアのカテゴリとの関係性で把握したものである。

「植物や自然に目を向けて歩いてみる」、「観光地を歩く、観光客や観光体験として歩く」、「通学など普段とは違う道を通る」、「普段の目線や視線で写真撮影しながら歩くなど」、5つに区分できた。これらは、既存の空間体験の有無によって二つに分かれる。既存の空間体験がある場合、再確認と再解釈の2つのずらし方のパターンが確認できる。気になっているものを写真撮影しながら歩くなどは、自分と空間の関係を再確認している。また、観光客や観光体験、植物や自然など、普段とは異なる目線を設定することで新たな解釈を加えている。一方で、空間体験がない場所では、観光地の日常を歩く、通学などで普段とは違う道を通るといった探索や探検といったパターンが確認できた。これらのパターンを次のように整理した。まず、再解釈型では、過去の空間体験の再・追体験、昔の自分が考えていたことなどを再解釈するものとした。次に、拡張型は、今までの経験や解釈をもとに、枠を広げたり、アップデートするものとした。最後に、新発見型は、ツールを通じて、知らなかったまちの魅力を新たに知ること、通勤通学など通り過ぎる場所が、意味を獲得するものとした。

しかし、いずれも2.2で示した視座のずらし方のパターンと大きな違いは見られなかった。ただし、今回は、出現回数が10回以上の単語に着目して、全体の傾向を把握しているため、個人のこだわりなどが削ぎ落とされている点は注意が必要である。

### 4.2 都市環境デザインの視点をふまえた分析

一時間旅行には、旅行としての側面と、日常生活をどう捉え直すか、2つの側面が含まれている。前者は、そもそも、観光には国の光を眺めるという意味が含まれていることをふまえると、新しい光を自分で獲得するということが含まれる。後者は、コロナ禍で、日常の生活圏の捉え直しに関する議論が散見されるなかで、空間、環境の価値の捉え直し、拡張という点が含まれる。

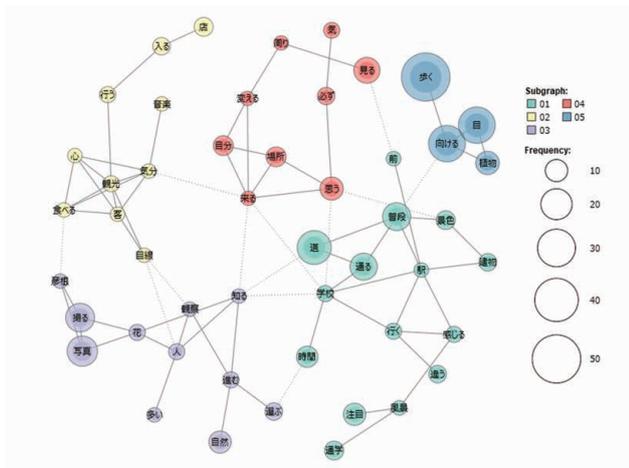


図-10 視座のずらし方のテキスト分析結果

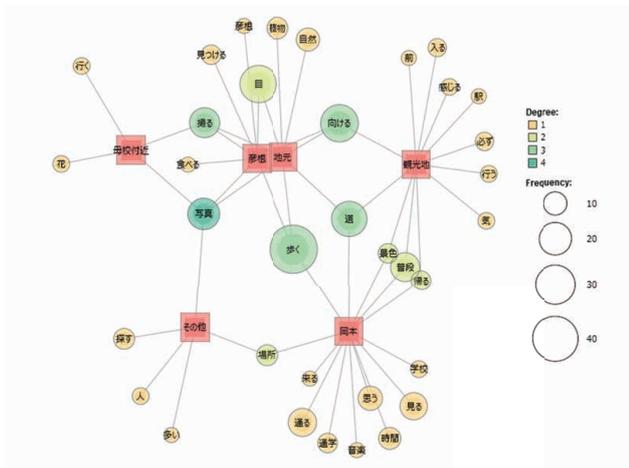


図-11 エリアと視座のずらし方のテキスト分析結果

これまでの考察から、通常、歩く平均速度は時速4kmである。各ポイントで立ち止まって歩くことを想定すると時速3kmとなる。自分の家から1時間かけて往復した場合、約1.5kmの範囲の近隣環境を捉え直すツールとなるといえる。

4.2で得られたずらし方のパターンを縦軸に、上述の2つの側面を横軸としたマトリックスを作成し、特徴的な自由記述を当てはめ、それぞれの特徴を考察した。

「近隣×再解釈型」は、「中学校と高校で持っていた印象が違う」など、自分に蓄積された身体経験を呼び起こす特徴が見られた。「近隣×拡張型」では、今まで見ていなかった看板、道端の草、生き物を見るなど、空間に新たな意味や記号を見出す特徴がみられる。これらに加えて、「すべて閉まった夜に出かけてみる」は、小説の一説を感じさせるような表現や、「キラキラを探す」など、自分の中で新たな価値観を描き出そうとする試みが読み取れる。「近

隣×新発見型」では、細い道や違う道、ゆっくり進むなど、身体感覚に一定の制限を設けることで、今まで自分の身体感覚として獲得していなかった空間や場所にあえて強制的に踏み込んでいる。この結果、身体感覚として自分のまちなみを獲得する試みが読み取れる。

次に、「観光×再解釈型」では、「京都のにぎやかなところをあえて日常に生活してみる」、「観光×拡張型」では、「音や匂いに目をむけ、神経を尖らせてみる」。「観光×新発見型」では、「地図アプリを見ないで行動してみる」という世代を感じさせるコメントが読み取れた。

しかし、自分で物語る観光体験に該当するコメントはあまりみられなかった。この要因の一つに、開催方法がオンライン講義であったことが推測される。同じ画面を共有するオンライン講義では、説明や解説した情報はよく伝わる一方で、情報に広がりが見られない傾向がある。加えて、ラスムッセンが「彼らは、周囲の環境の特徴にはほとんど目を向けない、彼らは単にガイドブックの星の数を確かめ、次の目的地へ急ぐのだ、彼らは場所を経験しない」<sup>9)</sup>と指摘している。今回の講義でも、実践する前に、あらかじめ講義中に、2.2で示した参考事例を解説している。ここで示された、こうすれば視座をずらすことができるという視座が仮想体験として共有され、それを確かめにいったという側面が考えられる。つまり、体験を頭や知識として理解、受け入れる「仮想体験」によって与えられた視座ではなく、自らが体験したという身体感覚をもって空間に向き合っているのか、いないのかという点が課題として浮かび上がる。

表-2 学生の実践から見えてきたこと

	近隣生活圏を見直す (身体感覚で獲得する)	自分で物語る観光体験 (ガイドブックを追体験しない)
再解釈型 (過去の空間体験の再・追体験) ※過去の自分と空間の関係を確認	中学校と高校の印象と違う 物事の写真を撮る	観光地の日常に注目する
拡張型 (いままでの解釈を広げる、アップデートする) ※空間に新たな意味・記号を与える	生き物に目を向ける 道ばたの草花の名前調べる 看板に目を向けてみる キラキラを探す すべて閉まった夜に出かける	五感（音、匂いなど）を使うことを意識する 最寄駅より一つ前で降りて 一駅分は歩いてみる
新発見型 (自分のまちなみとして獲得する) ※乗り換え駅・点としての施設周辺など	できるだけ通ったことのない 道を進む 細い道を選んで進む ゆっくり歩く(速度変える)	地図アプリを見ずに行動する

以上をふまえて、視座をずらすことで、空間に対する意識の向け方の工夫がみられた。例えば、通ったことのない道を進んでみる、見ていないものを必ず見るようにする、写真をとるなど、自分自身へのルールや制約を設けている。この結果、路地に入ってみる、犬の目線でみてる、速度

を変えてみる、特定の色に着目するといった行動の変化がみられた。強制的に行動を変容することには、身体感覚を取り戻す作業が含まれており、今まで獲得できていなかった環境を獲得するとともに、身体化しているといえよう。つまり、一時間旅行は、ラスムッセンの指摘した仮想体験で調べた結果を確認するまちあるきではなく、現場で探すまちあるきの手法である。

#### 4.3 都市環境デザインにおける展開可能性

一時間旅行は、以下の点で、まちあるきなどのフィールドリサーチに活用できる可能性を含んでいる。

まず、その時点でのまちのイメージが浮かび上がってくる点である。甲南女子大学で試行したように、各参加者が抽出した構成要素を再構築し、それを俯瞰することでまちや都市のイメージを浮上させることができる。

次に、結果的に特定のカテゴリに集中する場合や、既存のイメージと違いをふまえることで、見出されてこなかったまちや都市のシンボルや重要な魅力資源を再確認することができる。また、プロセス重視であるため、結果が確約されていないリスクはあるものの、既存のまちあるきやフィールドサーベイに対する慣れのもたらす危険性を回避できる可能性がある。

最後に、一時間旅行は、ずらす視座の設定とそのアウトプットに依存するため、余計なバイアスをかけずに共有することができる。このため、旅行記の報告会などを通じて共有することで、他人の視座をもとに新たな視座を認識する可能性が含まれている。

## 5. まとめ

本稿では、人の視座に着目し、視座を意図的に変えるプログラムとして一時間旅行を取り上げ、視座のずらし方のパターンを整理した。

その結果、ルート、スピード、意識、時間、時代の5つの視座をずらすことが把握できた。次に、3つの近接事例との比較考察から、一時間旅行は、「日常の生活圏および風景」と「視座をずらす」という軸を持ったプロセス志向のプログラムであると位置づけることができた。

次に、2つの大学の学生による実践例を収集した結果、日常の視座のずらし方のパターンは、再解釈型、拡張型、新発見型の3つに大別することができた。また、視座のずれによって浮かび上がる位相差によって「近隣生活圏を見直す」、「自分で物語る観光体験」の2つの側面が得られる。

また、視座をずらすことは、強制的に行動を変容することで、身体感覚を取り戻し、環境の獲得につながる。すなわち、神経を尖らせるためのツールであり、現場で探すまちあるきの手法であるといえる。

今後、仮想体験の比重が増す一方で、身体感覚が乏しくなっており、自分の身体感覚を通じて獲得した身体知を表現することの重要性が増している。一時間旅行はその一つであり、手軽に体験できる機会を提供したり、手法を増やしていくことが今後の課題である。また、一時間旅行における旅行記を含めて、まちあるきにおけるフィールドノートの役割を再検討していくことが今後の課題として残されている。

#### 【付記】

本稿は、2019年度都市環境デザイン会議関西ブロックプロジェクト「都市空間のふるまいに関する基礎的研究」の成果および2020年11月24日に開催された2020年第5回都市環境デザインセミナー「一時間旅行の試み～見慣れたまちの再発見～」にて、報告した内容に大幅な加筆修正を加えたものである。

#### 【参考・引用文献】

- 1) 末石富太郎+環境計画研究会(1998):環境計画論—環境資源の開発・保全の基礎として—, 森北出版, pp13-14
- 2) 一時間旅行, 一時間旅行について, <http://1hourtrip.web.fc2.com/about.html>, 2021年4月
- 3) 一時間旅行, 早朝の大阪城公園, <http://1hourtrip.web.fc2.com/sasawow.html>, 2021年4月
- 4) 一時間旅行, 長堀通をじっくり歩いてみた, <http://1hourtrip.web.fc2.com/sasawow-nagahori.html>, 2021年4月
- 5) 一時間旅行, 鶴橋～谷六, <http://1hourtrip.web.fc2.com/takeoka.html>, 2021年4月
- 6) 一時間旅行, 70年前のばあちゃんの通学路を歩く, <http://1hourtrip.web.fc2.com/kunihiko.html>, 2021年4月
- 7) ずらし旅, ずらし旅 分散型旅行を楽しむコツ, <https://recommend.jr-central.co.jp/zurashi-tab/newtravel/>, 2021年4月
- 8) #近所は宇宙だ, <https://kinjosearch.withgoogle.com/>, 2021年4月

- 9) Rasmussen, S. E. "Experience Architecture", MIT Press, p16, 1964, 鳴海邦碩・田端修・榊原和彦（2009）；  
都市デザインの手法, 学芸出版社, p.36.

