



まち歩き哲学の変容

法政大学大学院 政策創造研究科 教授

ますぶち としゆき
増淵 敏之



1. はじめに

2月に4日ばかりバンコクのまちを歩いた。4月からしばしそちらに在住になるので、部屋探しが目的だった。ゆえにいつもと違い、今回は観光地には足を向けなかった。もちろん高架鉄道BTS沿線の、初めて降りた駅もあり、生活空間に足を踏み込んだということになる。ただバンコクは穏やかである。ここしばらく経済成長著しいマニラに、足繁く通っていたことがあったが、バンコクとは空気感が違う。あの張りつめた空気感はバンコクではほとんど感じられないといってよい。

以前はアメリカやヨーロッパのまちに行くことが多かったが、ここ5、6年はすっかりフィールドがアジアに変わってしまった。そしてすっかりはまってしまったわけだ。地図だけを手掛かりにまちを徘徊するのは、とても面白い。次々に新たな発見がある。もちろん国によっても先述したように様々な違いがある。何かと出会うためにひたすらまちを歩く、そしていろいろなことに想いを巡らせる。それが筆者のまち歩きのスタイルだ。

以前からまちに興味を持っていた。とくに細街路が構成する猥雑な空間に惹かれるものがあった。徐々に消えていっているが、海外のみならず日本の都市にも、そういった風情の空間が残り、そこから絶えず何らかのムーブメントが起きていった。つまりそういった猥雑な都市空間そのものが、インキュベーションの役割を果たしていたのではないだろうか。ただそれはリアルなまちに限ってのことであり、最近では別途、インターネット上にバーチャルなまちも存在する。

時代は変わる。それは自明のことだ。そして人々はその変化に対応することを余儀なくされる。20年ほど前にはインターネットもまだ普及しておらず、また携帯電話も同様だった。その頃、現在のような情報環境が形成されるとは思っていなかった人も多いのではないだろうか。現在のまち歩きは『ポケモンGO』のような新たな展開を見せている。2016年、リリースとともに社会現象にもなったが、これはリアルとバーチャルのコンバーゼンスゲームだった。ある意味でAR(拡張現実)的なアプローチとも言えるだろう。

『ポケモンGO』はNianticと(株)ポケモンの共同事業であり、お馴染みのポケモンキャラクターと「Ingress」を基

礎としたARを組み合わせたスマートフォン向けのGPS位置情報ゲームだ。スマートフォンのGPS機能を使用しながら移動することでポケットモンスターキャラクターの捕獲・育成・交換・バトルを画面上でプレイすることができる。無料ゲームだが、課金アイテムが用意されている。また国内ではイオングループをはじめとして様々な提携も行っている。

『ポケモンGO』の事例を見ても、リアルなまち歩きから新たなまち歩きの展開に至っていることが分かるだろう。さて、本稿ではこれまでのまち歩きから今後のまち歩きを、時間軸を意識して述べていくことにする。

2. まち歩きの哲学

2012年に上梓した拙著『路地裏が文化を作る!—細街路とその界隈の変容』では、「拡大するだけが都市の美德ではない」という考えにこだわり、都市開発の中で消えていく細街路の魅力と意味について考察した。もちろんフィールドワークとしてのまち歩きも適宜、行った。拙著では国内都市が対象だったので、東京、大阪、京都、神戸、札幌、福岡、広島などを数回に渡って歩いた。当時、筆者はコンテンツツーリズム研究を始めた頃で、それ以前に「場所論」に関心を寄せていた。

空間が人間をアイデンティファイしていくことを明らかにしてきた議論には場所論がある。古くはアリストテレスである。A.ベルグソンによつての解釈が知られているが、そこでは場所とは物体を収める容器的な境界をいい、物体はかならず何らかの場所を占めなくてはならないとされる。神域や聖域の認定の意識は、それが一般化されることにより、すべての土地にその土地固有の「土地神」(ゲニウス・ロキ)の存在を認めるところまで広がる。鈴木博之(1990)は、ゲニウス・ロキをそれぞれの土地の歴史的経緯と雰囲気という点に着目して説明している。

地理学者Y.F.トゥアン(1992)は、人々の場所に対する認識の諸相を、歴史や人類学など様々な分野の成果を利用しつつ、その見取り図を作ることを企て、「現象学的地理学」ないし「場所論」と呼ばれる新領域を構築しようとした。つまり場所への愛の構造的分析を行うことで、彼の議論は思想、哲学、心理学から環境論まで幅広く影響を与えるこ



とになった。レルフによれば「場所」は、大量生産と商業主義が深化した現代においては、多様だったはずの意味や環境適合性を欠落させ、お仕着せのものとなり、「偽物の場所」のはびこる「没場所性」に支配されるとされる。ディズニー化、博物館化、未来化などの現代の没場所性の特徴に注目しているが、レルフはその「没場所性」を全面的に否定しているわけでもない。

「場所」を巡る議論は様々だが、現代においては場所を論じる際にバーチャル空間を考慮に入れなければならない状況にある。リアルに対してのバーチャルであるが、仮想空間とも言われるものだ。そこではリアル空間とは違うコミュニティが形成され、しかし適宜、迅速に情報のやり取りが行われる。先述したように匿名が日本では主流なので、フェイス・トゥ・フェイスの関係性を構築することは難しい。個々の信頼関係はリアル空間とは異なるものになっている。しかし、それを抜きにもはや社会を語ることはできない。

場所は、多くの人々にとって、他人との親しい関係と同じように必要かつ重要なものである。人々はその場所にいることで、場所の影響を受けている。現実生きる存在として人間は、場所と乖離して存在することはできない。人間は生涯を通じて絶えず、どこかに存在し、場所と関わりながら生きている。

戦前に今和次郎が提唱した考現学がやがて路上観察学会に結びつくのも、この場所論の文脈上にあるのだろう。観察という点に力点が置かれることがこの流れの特徴だが、これも一種のまち歩きであろうし、江戸切絵図を眺めながら都市のレイヤーを探っていくまち歩きもある。後者はNHKで放送している『プラタモリ』に近いものだろう。まち歩きはそういう場所を巡る行動だと規定することもできる。筆者がここしばらく関心を寄せているコンテンツツーリズムもこの行動の派生と言えるのかもしれない。

まち歩きに関する文献の中で筆者がとくに感銘を受けたのが、鷺田清『京都の平熱 哲学者の都市案内』(2007)だ(図1)。文字通り哲学者がまち歩きをするといった内容だ。もう今はない京都市バスの206番の沿線を巡るのである。このバスは京都駅から、七条通を東通、東大路を祇園へ、岡崎、百万遍を通り、高野を経て北山通を下鴨、紫野へと西進し、千本通を下がって、大宮通へ、そして島原、西本願寺を経て再び駅へという東回りの周回路線だ。

「いかがわしいものは際へ際へと押しやられる。八坂まで来るとそこはもう山の麓、この先は行き止まり。そこで行き場を失ったものが街なかにひそかに還流しかけるが、洛



■図1.『京都の平熱 哲学者の都市案内』(2013、講談社)

中はそれを再び際へ押し返す。そうして都と鄙のあわい、祇園という都市の隙間に、このいかがわしきものたちが、ぎらぎらと、あるいはくすんで、淀み、沈殿していく」(P.67)

都市には必ず猥雑な空間がある。鷺田は「いかがわしさ」と表現しているが、都市論でいうと歓楽街のことだ。「際」という表現が妙に馴染む。全ての都市に「際」があるわけでもないが、都市の機能と機能の分化する羽境に歓楽街が形成されることが多いかと思うが、京都では「際」なのである。

ジェイコブズ(2010)は、都市の多様性の条件を、①その地区や、その内部のできるだけ多くの部分が、2つ以上の主要機能を果たさなければならない、②ほとんどの街区は短くないといけない、つまり、街区や、角を曲がる機会が頻繁でなくてはならない、③地区は古さや条件が異なる各種の建物を混在させなければならない、またこの混合は規模が似通ったもの同士でなければならない、④十分な密度で人がいなくてはならない、と述べている。そしてこれらの4つ全てが都市の多様性を生むには必要だとしている。この議論は鷺田の観察眼にも通底するところが多々、あるように思う。

「京都が「古都」だというのは大嘘だ。確かに古いものは残っている。寂れて、しっとりと。けれど、京都人ほど「き



わもの好き」「新しもん好き」は珍しい」(P136)

京都を古都というステレオタイプで見えてはいけない。実際、京都にはカフェやホテルも最先端のものが多く、かつ任天堂、ワコール、京セラ、オムロン、ロームなど新規性に富んだ企業も数多い。これもひとつの京都の側面だ。やはりまち歩きの魅力は発見であり、知見の獲得でもある。古い街並みの奥にある新しさを探すまち歩きも風情があろう。

しかし本書は単にまちを歩く経緯や感想を述べるだけでなく、さすが哲学者の片鱗を覗かせてもいる。

「頭がいい」でも「できる」でもなく、「おもしろい」。これが桑原先生の最上級の誉め言葉だったというのだ。(中略)「おもしろい」。これは、これまでの通説やそれらが依拠している基盤そのものを揺るがし、くつがえす兆候を見てとったときに発せられる言葉だ」(P121)

というように、風景と戯れながら別のことにも思いを馳せるのである。まち歩き面白さのひとつは風景に思考が触発される点にあるのだろう。こういうことは実際に多い。違う環境の中に身を置くということがいかに大事なのかを鷺田は教えてくれる。身近では自分の居住地ではない場所、もしくは海外の見知らぬ場所を巡ることによって、これまでどれだけのインスパイアを享受したことだろう。鷺田はなおも語る。

「出来事は、それが痛いものであればあるほど身に刻まれた記憶として、内でいやというほどこね回される。こね回しされているうちに、それがまるでじぶんのすべてを規定

してきた核のように感じられてくる。けれどもそれは、記憶が、よくできた「物語」として編みなおされるプロセスでもある。これにはちょっと用心していたほうがいい。記憶は、油断しているとすぐに、よくできた「説明」にすり替わるからだ」(P253)

さすがである。まち歩きの本なのに議論は無限に拡張していく。筆者のまち歩き哲学に、『京都の平熱 哲学者の都市案内』は大きな影響を与えたという実感がある。忘れたところにまた目を通す貴重な一冊なのである。

3. コンテンツツーリズムとARまち歩き

コンテンツツーリズムの研究を始めたのは、筆者がかつてレコード会社に勤めていたことと無縁ではない。よってお決まりのようにアニメではなく、ご当地ソングから研究を始めた。それが次に小説巡りの研究につながっていった。最初のまち歩きは村上春樹の『羊をめぐる冒険』『ダンス・ダンス・ダンス』に登場する「いるかホテル」「ドルフィンホテル」の場所を特定することだった。

『羊をめぐる冒険』では「僕」は札幌の「いるかホテル」で謎の羊の手がかりを得て、やがて「羊男」と運命的な出会いをする。作品の後半に「僕」と「素敵な耳の女の子」は東京から飛行機で札幌にやってくる。まず喫茶店でコーヒーを飲み、映画館へ行く。そして夕暮れの街を散歩して、目についたレストランに入る。

「いるかホテル」は映画館から西にむけて通りを三本進



■図2. いるかホテル (2014、ナカムラクニオ (6次元)、道前宏子 (6次元))



み、南に一本下がったところにある。ホテルは小さくて無個性だ。おそらくいるかホテルは実在しないと思われるのだが、おそらく南三条通りからすすきのにかけての地区に立地していると推測される。すすきのから南三条通りまではわずかの距離だ。境界の描写はまさに雑居ビルの集積を表現している。『羊をめぐる冒険』は1982年の作品なので、当然、それより以前の札幌が描かれている。しかし『ダンス・ダンス・ダンス』には作品の冒頭に「1983年3月」と記されていることから、数年の空白があるに違いない。そして「いるかホテル」は「ドルフィンホテル」に変貌していた(図2)。

結局、特定はできなかったが、その過程がとても面白く、筆者はコンテンツツーリズム研究に踏み込んでいった。そして他のコンテンツ領域にも拡張して、そのアプローチからまとめたのが、2010年に出版された『物語を旅するひとびとーコンテンツツーリズムとは何か』だった。当時、地域の疲弊が恒常的になっており、定住人口から集客人口へと地域の戦略が変化しつつあった頃だ。筆者が設立発起人になったコンテンツツーリズム学会の設立骨子においてもこの点が強調されている。コンテンツの地域で利活用の手法の確立、そしてそれを持続的な戦略構築に組み立てることを目的とした調査、分析、考察をこの学会を通じて、多くの人々に周知してもらいたいと考えている。

2016年はアニメの聖地巡礼に脚光が集まった一年だった。アニメ『君の名は。』などのヒットで聖地巡礼客も増えて、全国各地に彼らの姿が見られるようになった。また2016年の流行語大賞に「聖地巡礼」が選出された。おそらくアニメの聖地巡礼を含むコンテンツツーリズムは新たなフェーズに向かおうとしているのかもしれない。7、8年前まではまだポピュラリティを持っていなかったコンテンツツーリズムや聖地巡礼という言葉が今や、一人歩きをしていると言えるだろう。

東浩紀が『君の名は。』のヒットはアニメがオタクのものだけではないということの証明をした(<http://blog.livedoor.jp>)と述べているが、それは聖地巡礼の一般化にもつながっている。つまり大枠でのコンテンツツーリズムもかつてのようなマイナー色の強い観光行動ではなくなっている。しかし、インバウンド観光客の増加は海外の人々に日本の独自カルチャーを知ってもらう好機でもある。悩ましき点を列挙しつつ、しかしやはりコンテンツツーリズムには日本と外国の相互理解のための効用もあるのだということも論じていければと考えている。

つまりコンテンツツーリズムは新たなフェーズに入った。

かつてのようなオタクを軸にしたマイナーな観光行動ではなくなったゆえの課題や可能性が生じてきているということなのだろう。コンテンツツーリズムの普及に2016年公開の『君の名は。』の大ヒットが果たした役割は大きい。この作品を国内で約1500万人以上が観たので、そのインパクトは計り知れない。基本的にコンテンツツーリズムはその作品に縁のある場所を訪ねる観光行動である。つまり具体的な場所が重要になる。建物だったり、店舗だったりと定点を前提としてきた。しかし2016年の『ポケモンGO』の浸透は新たなコンテンツツーリズムの再定義を促しているのかもしれない。これはアイドルを追いかける観光行動にもつながっていると言えなくもない。その聖地は「移動する」というものだ。ポケモンのキャラクターを探しに街に出るということは、別の文脈で考えると新たなまち歩きでもある。これも議論すべきコンテンツツーリズムの新展開と言えよう。

2016年、筆者の所属する法政大学地域創造システム研究所は、東京大学の廣瀬・谷川研究室と、江東区観光協会の協力でAR技術を使って、深川界隈の、現在の風景と1960年代前後の風景を重ね合わせでのまち歩きを実施した(写真)。携帯端末の数に限度があるので、少人数でのまち



■写真. ARまち歩きの様子(筆者撮影)



歩きになったが、参加者には満足してもらったようだ。これもコンテンツツーリズムの新展開と捉えられないこともない。

ただ、こちらとしてもまち歩きガイドの方たちと同行してもらっての形だったので、ほぼ初めての試みだった。実施側からすればまだ多少の改善余地もあるし、深川以外の場所を巡る次のトライをしてみたいという思いもある。これもいわゆる都市のレイヤーを楽しむまち歩きである。現実と仮想現実を重ね合わせるという点に時代の流れや変化を感じ取ってもらえればという企画意図だった。

今の時代からすればそれほど新規性の高い企画ではないが、実施側からすればひとつの実験に近いものがあつた。新たなまち歩きの提案である。もちろん先々には様々なバリエーションも考えられるだろう。筆者が関心を寄せるコンテンツツーリズムの領域では、もう既にアニメでAR技術を活用したアプリ開発も行われている。しかし、アニメに限らず小説や音楽などにも充分拡張させることができるだろう。

これは今後の企画立案にかかってくると思うが、まずプレーンな形でのARまち歩きの実践をもう少々行っていく必要もある。まだ改良点多々あるし、まち歩きに参加された方の感想ももう少し聞いてみたいとも思う。江東区のまち歩き施策への貢献も当然、頭の中にはある。風景再発見が主目的ではあるが、何等かまち歩きに参加してもらうことで、ここに風景からのインスパイアが追加されれば理想的である。

まち歩きはまた風景との対話であるのかもしれない。AR技術を活かすことで、その対話の形式が幾分変化することもあり得るに違いない。そういう意味でも今後が楽しみであるのと同時に、他のAR技術を活用した事例の研究も行っていかなければならないだろう。日本以外にも参考になる事例は多々あるだろうし、また文明は技術のイノベーションとともにあるということを認識せざるを得ない。

3. おわりに

さて、ありやなしや的な雑文も紙数の問題でそろそろまとめに入らなければならない。「まち歩きの哲学の変容」と銘打ったものの、もちろん深掘りはこれ以上は不可能だ。しかし、こうして考えていくと、まち歩きは小さな旅だとも言える。旅も風景との対話が基本線だ。例えば、生活空間の中で日常、通っている道を変えてみることでまた見えてくるものがあるに違いない。人生は旅であるとよくいったものだが、まさに日常が旅そのものであるという解釈もできるであろう。そしてそこで毎日、何らかの発見があれば、退屈とは無縁になっていく。寺山修二がかつて「書を捨てて、町に出よう」と言ったが、本当にそのとおりだ。まちは絶えず魅力的であり続ける。

参考文献等

- [1] ナカムラクニオ (6次元)、道前宏子 (6次元)『さんぽで感じる村上春樹』ダイヤモンド社
- [2] 増淵敏之 (2012)『路地裏が文化を生む!—細街路とその境界の変容—』青弓社
- [3] 村上春樹 (1982)『羊をめぐる冒険』講談社
- [4] 村上春樹 (1988)『ダンス・ダンス・ダンス』講談社
- [5] 鈴木博之 (1990)『東京の地霊 (ゲニウス・ロキ)』文藝春秋
- [6] 鷺田一清 (2013)『京都の平熱—哲学者の都市案内』講談社
- [7] Edward Relph, 1976, *Place and Placelessness*, Sage Publication. 高野岳彦、石山美也子、阿部隆訳 (1991)『場所の考現学—没個性を越えて』筑摩書房
- [8] Jacobs, J. 1993, *The Death and Life of Great American Cities*, Modern Library. 山形浩生訳『アメリカ大都市の死と生』、鹿島出版会
- [9] Tuan, Yi-Fu. 1977, *Space and Place: The Perspective of Experience*, University of Minnesota Press. 山本浩訳 (1988)『空間の経験—身体から都市へ』、筑摩書房