

特集 「身体知の発展」

間合いと身体知

Maai and Embodied Knowledge

諏訪 正樹
Masaki Suwa

慶應義塾大学環境情報学部
Faculty of Environment and Information Studies, Keio University.
suwa@sfc.keio.ac.jp, <http://metacog.jp/>

坂井田 瑠衣
Rui Sakaida

慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科, 日本学術振興会
Graduate School of Media and Governance, Keio University. / Japan Society for the Promotion of Science.
lui@sfc.keio.ac.jp, <http://web.sfc.keio.ac.jp/~lui/>

伝 康晴
Yasuharu Den

千葉大学文学部
Faculty of Letters, Chiba University.
den@chiba-u.jp, <http://cogsci.l.chiba-u.ac.jp/~den/>

Keywords: maai, life knowledge in practice, embodiment, interaction, endo-system view.

1. はじめに

「間合い」という現象は日常生活にあふれていて、私達も何となくそれを感じながら生きている。対戦型のスポーツ（野球、サッカー、柔道、剣道、空手、柔術など）、コミュニケーション（会話、プレゼンテーション、交渉など）、舞台演技、楽器演奏、介護・看護などはその一例であろう。時間の流れのなかで、自分と相手の間の空間的な位置関係に立脚し、互いの心理状態もはらみながら、絶え間なく生起するインタラクティブな現象であるといつてよい。

間合いはいつの間にか「できている」ことがある。身体が暗黙的に、したがって本人が明示的に意図することなく生成している身体知であるということもできる。しかし、間合いがうまく出来上がるとものごとがうまくいくのだとすれば、意図して間合いを「作りだしたい」と思うのは心情である。間合いを研究の俎上に乗せる意図もそこにある。

認知科学は人が暗黙的に了解したり作りだしたりするものごとの秩序を構成的に探る学問分野であるが、いまだかつて「間合い」現象に探究のメスを入れたことはない。「間合い」現象に着眼することを介して人の知性を探究する学会組織として、2014年に日本認知科学会のなかに「間合い-時空間インタラクション」という研究分科会が立ち上がった。

2. 仮説

「間合い」という文言は、人と人の中に物理的かつ心理的に成り立つ何らかの関係性を意味すると考えるのが

一般的であろう。しかし、我々は、必ずしも人と人の間だけではなく、モノと自分、空間と自分の間にも間合いなるものごとを感じるのではないかと考えている。そこで、本稿では、「間合いをつくりだす」とはどういうことかについて、そういう観点も包含するような大胆な仮説を提示してみる。科学的に立証された仮説ではないが、そう考えてみればさまざまなものごとにもうまく説明がつくという、ヒューリスティックな仮説である。

「間合いをつくりだす」とは、自分と相手の身体の間空間に、もしくは、自分と相手の言動の時間的な間空間に、自分の「心理的な何か」を染み出させ、時空間を埋めることである。「染み出す」とは、犬が通りのあちらこちらに尿をかけて、自分のテリトリーをマーキングする行為の比喩と考えればわかりやすい。何かを自分から染み出させて、そこを自分色に染めるのである。時空間に自分なりの余韻を残すということでもある。自分がそこを自分色に染めようとすると同時に、もちろん相手もその行為を行う。

協調的な場では、両者は「自分色に染める」行為を協調的に進める。自分色と相手色がうまくブレンドして「両者色」とすることを目指す。したがって、最初自分が染めた色の空間に相手の色が乗ることで色に変容したときに、それをよしとするのか、あまり好ましくないのか相手に少し修正を求めるのか、いずれにしても、空間を染めていく色が自分にとって心地良いものかどうかについて、常時、相互行為的に解釈をつくり上げていく。

一方、対戦型スポーツに見られるような競争的な場では、自分が染めようとする色と相手が染めようとする色が基本的にはバッティングする。自分にとって心地良い間合いをつくり相手にはつくらせないときに、自分だけが楽に（練習どおり）技を繰り出し、相手の身体や心理

状態を窮地に追い込むことができる。空間に自分だけが制御できるエリアを、時間軸上に自分だけが支配できる合間を、つくり出すということではないだろうか。

このような大胆な仮説をもとに、日常生活や競技的な領域からさまざまな事例をあげ、間合い現象を説明してみる。

3. 居心地を感じることと間合い

自分の家の自分の部屋、行きつけの喫茶店のどこか特定の席、ある街のあるストリートなど、私達は日常生活で意識するともなく居心地の良さを求めているものである。「意識するともなく」と形容されるように、居心地を感じるという認知は一種の暗黙知であろう。本章では、居心地を感じるという行為が実は間合いと密接な関係にあるという仮説を論じてみる。

上にさまざまな事例をあげたが、居心地という言葉で語られる認知は、人がある空間の中で居ることが心地良いということである。その意味で、居心地が良いとは身体と心が空間と心地の良い関係を結べるということであると、ここでは考えたい。一方、その逆のケース、居心地が悪いとは頑張ってみてもそういう関係が結べないということである。

著者の一人、諏訪は学生の頃から何か考えごとをしたり仕事をしたりするときに、お気に入りのカフェに行くことが度々あった。[諏訪 16]で詳しく紹介した事例であり、ここでは簡潔に説明する。良い居心地だと著者が気に入っていた席は、表通りに面した大きなガラスの掃出し窓から二つ目の二人席であった(小さなテーブルとそれを挟む形の二つの席を一つのセットとすると、窓際から店の奥にかけて、そういうセットが規則正しく並んでいた)。「二つ目の」という点がポイントである。一番窓際のセットを空けて二つ目のセットの壁を背にした席に座ると、一番窓際のセットの空いた空間が著者の右側に位置することになり、その空間の向こうに表通りの歩道や道路を行き来する人や車が見えた。一番窓際に座ると「空いた空間」がなくなり、掃出し窓を通じて表通りの活動に直に接してうるさく感じる。かといって、窓から三つ目のセットに座ると、右側の「空いた空間」が大きすぎて落ち着かない。当時のことを思い出して、なぜ二つ目のセットに座っていたかを言語化すると、このようになる。

「空いた空間」をそこに設けたいくなるのはなぜなのか。その空間の大きさを気にしていたのはなぜなのか。その理由を考えてみると、前章に述べた仮説がうまくフィットするのである。「空いた空間」に自分の心理的な何かを染み出させ、そこを誰にも侵害されない「間」としてマーキングすることができたとき、居心地が良いと感じるのではないか。誰にも侵害されない、自分色に染めた「間」を自分の身体の外に設けて、その空間も含めて自

分の心身だと認識するということである。

一番窓際に座ると、自分色に染めるだけの「間」がなく、表通りの忙しい活動が直に心身に迫ってくる。自分色に染めた「間」は周囲の環境に直に接しなくてもよいように、心身を守る存在なのであろう。しかし、けっして環境から隔絶された場所に潜みたいわけではなく、その「間」を介して表通りの活動を垣間見るという距離感が心地良いのである。

一方、三つ目のセットに座ったときの「空いた空間」には、心理的な何かを染み出させたとしても、大きすぎて自分の色だけでは空間が埋まらない。したがって自分の占有空間だと認識できないのである。何も家具の置いていない広々とした部屋の中央にポツンと置かれた椅子に座らされている状況を想像してみると、「落ち着かないなあ」と思う方も多いのではないだろうか。

もちろん、空間の大きさだけで決まることではない。「何も家具が置いていない」と述べたように、その空間に置かれているモノと、空いた空間と、自分の心身のすべてが関与して、空いた空間を自分色に染められるかどうかが決まる。大きな家具は、一般に、周囲に圧迫をもたらす。圧迫というのは、あくまでもそこにいる人の認知のなせるものごとである。心理的な何かを自分から染み出させるのと同様に、大きなモノから何かが空間に染み出ていると私達の主観に感じさせるのである。大きな家具があったとすれば、そこから染み出す「家具の色」で染まる空間と、そこに佇む著者の「自分の色」で染める空間をうまく対面させたり、うまくブレンドしたりするために、家具がない場合に比べてより距離をとって佇む(つまり、大きな空間を要する)ことになるかもしれない。著者が二つ目のセットに座った理由は、そのカフェにあるさまざまなモノの設えとの関係で、1セット分の空間の大きさが、自分色と他から染み出る色がうまくブレンドするのにちょうど良かったということなのだろう。

「誰からも侵害されない」という文言だけ見れば、この仮説は心理学で昔から提唱されてきたパーソナルスペースの概念と同じであるという誤解を与えるかもしれない。しかし、空いた空間を介して表通りの活動を垣間見る(間接的に接する)ことを好むということや、身体に比して相対的に大きな家具や建造物から染み出した「そのモノの色」と、自分が染み出させた色を対面・ブレンドさせるということは、自分から染み出した何かと相手(人のことも物のこともある)から染み出した何かをうまく「合わせる」という考え方を有する。「間を合わせる」のである。この点で、間合いに関するこの仮説はパーソナルスペース概念から区別される。

このように、前章の仮説を適用して考えてみると、空間での居心地という出来事もうまく説明できる。カフェの事例は、諏訪個人の生活でのエピソードであって、普遍性の審判はいまだ受けていない。しかし、以降の章に見るように、この仮説は随分さまざまな事例をうまく説

明できるようである。

4. 会話相互行為における問合い

会話相互行為は、協調的に問合いがつくられる場面として典型的であろう。会話においては、それぞれの参加者が「いかに自分を染み出させるか」を調整し合うことによって、時間的および空間的な問合いをつくっていると考えられる。会話の参加者達は、まず、発話の位置（どのタイミングで発話するか）や発話の構成（どの順にどのような単語を並べるか）をデザインすることで、他者に対する「自分の染み出させ方」を時間的に調整する。さらには、会話中の視線や姿勢、身体配置などをデザインすることで、「自分の染み出させ方」を空間的にも調整する。このようにして、そのつど会話の展開に適切な問合いをつくり続ける。

4.1 時間的に染み出す：非優先的応答の遅延

我々は他者の発話への反応として自らの発話を繰り出すとき、必ずしも常に一定のやり方で反応をデザインするわけではない。例えば、次の短い会話断片*1を見てみよう（[申田 10] より引用）。

((ダイゴのアパートにて))
 01 ダイゴ：ユキエちゃんアメフト好き：？
 02 (1.5)
 03 ユキエ：アメフト：？
 04 (0.3)
 05 ダイゴ：°ん：°=
 06 ユキエ：=ん：あんまり。

ここでは、恋人同士のダイゴとユキエが会話している。ダイゴは新聞を読みながら、ユキエに対して「ユキエちゃんアメフト好き：？」と質問する（01行目）。これに対し、ユキエは即座に答えるわけではない。ユキエは06行目になってようやく、「あんまり」という否定的な応答を返している。この答えにたどり着くまで、ユキエはさまざまなやり方で、実際に答えるタイミングを遅延させている。例えば、ダイゴが質問した直後、1.5秒間の長い沈黙が生じる（02行目）。さらに、ユキエはダイゴに「アメフト：？」と問い返す。

さて、ここでユキエは、ダイゴへの応答を遅延させることで、ダイゴに対して自らの心的状態、すなわち「ユキエの色」を「染み出させている」とは捉えられないだろうか。相手の問いかけに対して沈黙したり、応答を引き延ばしたりすることは、単に「まだ応答していない」ことを示すだけでなく、「即座に答えるできない何らかの理由がある」ことをも示す。すなわち、ユキエが「応

答しづらい」という心的状態にあることを示し得る。つまり、ダイゴにとっては、その後にユキエが非優先的応答（dispreferred answer）を返すであろうことが予測可能になる。受け手の立場から考えて「答えやすい」応答のことを優先的応答と呼び、それと反対に「答えづらい」応答のことを非優先的応答と呼ぶ[高梨 16]。沈黙や応答の引き延ばしは、質問などの問いかけに対して非優先的応答を返す際の、特徴的かつ組織的なやり方である[Levinson 83]*2。ユキエは、このようなやり方によって、「自分色」を染み出させ、優先的応答を返す際とは異なる問合いをつくりだそうとしているのである。

このように、我々は会話相互行為において、発話の位置や構成を時間的にデザインし、互いに反応し合っている。例えば、発話の前や途中で長く沈黙したり（02行目）、本題を確認する発話によって本題を引き延ばしたりする（03行目）。この場合、引き延ばされる時間の中に自分色が染み出す。あるいは、相手の発話に重なるように自分の発話を繰り出したり、相手の発話の途中にもかかわらず大きな反応を示したりすることもあるだろう。この場合は、相手の発話によって相手色が染み出している時間の流れに自分色が染み出し、相手色と混じり合う。これらのさまざまなやり方によって、会話の相手に対して自らの心的状態、すなわち自分色を時間的に染み出させることができると考えられる。

4.2 空間的に染み出す：相互行為空間をつくる

電話などの非対面会話と異なり、対面的状況での会話においては、会話が首尾良く展開することができるような相互行為空間[西阪 01]を組織する必要がある。我々の身体の前方には、さまざまな活動を展開するために利用できる操作領域（transactional segment）が広がっている[Kendon 90]。例えば、テーブルに置かれた食器から食事を掬って食べる際には、顔と食器の間に操作領域がある。対面的状況で会話する際、我々は互いの操作領域を重ね合わせることで、互いの志向を共有することができるような相互行為空間を組織している。ここで、互いの操作領域を重ね合わせて相互行為空間を組織することは、互いに自分色を染み出させ合い、その空間を両者色に染めていく過程として捉えることができるだろう。

さて、とりわけ相互行為空間の組織化が重要な問題になるのが、複数の活動（例えば会話と食事）が同時に進行する場面である。会話しながら他の活動にも従事している場合、必ずしも常に自分と相手の操作領域を重ね合わせ続けることはできない。次に示す断片*3および図1

*1 トランスクリプト記号は以下のとおりである。「(0.0)」は無音区間の秒数、「言葉：？」は音の引き延ばし、「°言葉°」は小さい音声、「=」は発話の密着、「(())」は注記を示す。

*2 会話分析における優先構造（preference organization）の議論では、非優先的応答は心理的な動機によって遅延されるのではなく、社会的規範に基づくものとして説明される[Schegloff 07]。しかし本稿では、この特徴が相互行為参加者の心的状態をも表出し得ると考える。

は、カウンター席に横並びで座ってラーメンを食べている二人の友人同士の会話である (伊達 16] より引用)。Aは、さまざまな結婚式でのアルバイトを経験しているものの、それぞれの式場での経験が少ないため、各式場での仕事上の知識が足りないことをBに語っている。

- 01 A_発話 どの会場:(.)も:, (0.4)+(1.3)
 A_視線 中空----->
 B_視線 Aの顔-->ラーメン----->
 B_右手 +ラーメンに箸をつける->
- 02 A_発話 廻ったことが#+ (0.5) ある, くせに:, #
 A_視線 -中空----->
 B_視線 -ラーメン----->↑上を向く
 B_右手 ----->#+箸が停滞 +箸を下ろす
 図 #1 #2
- 03 B_発話 許うん.
 A_視線 -中空->
 B_視線 ↑中空で左右に動かす->
 B_姿勢 ‡上半身を徐々に後傾させる
- 04 A_発話 (0.3) #全会*場に関#して:,
 A_視線 -中空----->*Bの顔----->
 B_視線 -中空----->
 図 #3 #4
- 05 B_発話 う[:ん.
 06 A_発話 [知識が半分ぐらいな(の)\$.
 A_視線 -Bの顔----->
 A_表情 \$笑顔になる
 B_視線 -中空----->

まず、01行目の途中までAに視線を向けていたBは、Aが「どこのかい」と発話したところでラーメンに視線を向け、Aが「も:」と発話した0.4秒後、ラーメンに箸をつける。ここでBは、現在の話し手であるAとの相互行為空間を組織するというよりは、むしろラーメンへの志向を強めている。しかし、02行目でAが「廻ったことが」と発話したところで、Bのラーメンを食べる動作は停滞し始め (図1, #1), Aが「ある」と発話し始めたところで、Bは箸を下ろす。その後、Aが「くせに」と発話した辺りから、Bは視線を上げ (図1, #2), 「うん」と反応しながら中空で左右に動かし始めるとともに、それまでラーメンを食べるために前傾していた上半身を後傾させ始める (02, 03行目)。

ここで、Bがいったんラーメンへの志向を強めたにもかかわらず、すぐに再びラーメンへの志向を弱めたのはなぜだろうか。01, 02行目のAの発話は、かなり非流暢に繰り出されている。01行目に1.7秒間、02行目に0.5秒間の沈黙がそれぞれ生じている。さらに、不自然

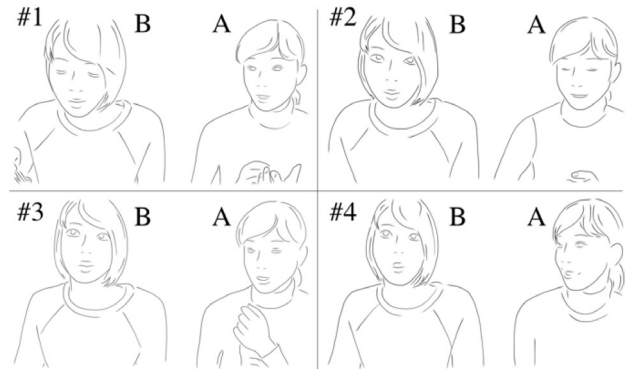


図1 4・2節の事例における相互行為空間の変遷

な位置での発話の区切りが置かれている (「会場:(.)も:」 (01行目), 「ある, くせに」 (02行目)). この語り方は、単にAがアルバイトの経験を語っているということだけでなく、その語りが何らかの意味で「語りづらい」ものであることを示唆している。これは4・1節で見た会話断片と同様、「語りづらい」というAの心的状態が、A自身の沈黙を含んだ非流暢な語り方の中に、時間的に染み出しているものと聞かれるだろう。そこでBは、ラーメンを食べようとしていた手をすぐに止め、「うん」と反応しながら上半身を後傾させることで、Aとの会話への志向を強める。ここではAがややBに顔を向けているため、Bの後傾によって両者の操作領域が重なる (図1, #3). これによりAとBの相互行為空間、つまりAとBの色が染み出し合うことによる空間的な間合いが形成される。

しかしここでBは、話し手であるAに視線を向けるわけではない。会話において、聞き手は話し手に視線を向けることが規範的であるとされる [Goodwin 81]. 他方、Bは視線をAに向ける代わりに、視線を中空に向けて左右に動かしている (図1, #3, #4). このことも、Aの発話の非流暢さと関係があるだろう。つまり、Aの非流暢な発話の構成を理解しようとしていることを示すために、視線を泳がせて「考えることをしている (doing thinking)」ように見える。これは、BがAに対して自分色を染み出させている振舞いと考えることができる。すなわち、上半身を後傾させてAとの相互行為空間を組織しつつ、視線は中空で泳がせることによって、「会話に志向しつつAの発話内容を咀嚼しようとしている」というBの心的状態が染み出している。

Bの後傾によって相互行為空間が確保されたことに対し、Aは極めて同調的に反応する。Aは中空からBの顔へ視線を移し (04行目, 図1, #4), 語りの末尾で笑顔になる (06行目). さらに、Bとの相互行為空間が確保された直後から、Aの発話の展開は流暢になる。Bが会話への志向を強め、積極的に「考えることをしている」ことを示したことによって、Aの語りが進められたというのは考えすぎだろうか。

ここでの要点をまとめる。まず、非流暢なAの語りによって、「語りづらいことを語っている」という「Aの色」

3 トランスクリプト記号は以下のとおりである。「(0.0)」は無音区間の秒数、「(.)」は短い無音区間、「[」は重なる開始地点、「言葉:」は音の引き延ばし、「言葉:]」は強調しつつ末尾が上がって区切りがつく箇所、「,」は少し下がって弾みがつく音、「(言葉)」は聞き取りが確定できない発話を示す。また「」はAの視線の変化点、「\$」はAの表情の変化点、「+」はBの右手動作の変化点、「↑」はBの視線の変化点、「‡」はBの姿勢の変化点、「->」は同一動作や視線方向が継続していること、「#」は図の位置を示す。

が時間的に染み出す。それに対し、Bは「うん」という反応によって時間的に（つまり音声的に）相づちを打つだけでなく、後傾によって会話への志向を強めつつ視線を泳がせることで、「考えながら聞いている」という「Bの色」を空間的にも（つまり身体的にも）染み出させている。会話相互行為においては、このように各参加者が自分色を時空間的に染み出させ合うことで、協調的な間合いをつくりだしているのである。

5. タイミングを取るとは「相手と一体化」すること

諏訪は、草野球でプレイする（年間に10数試合程度）趣味を有しているのので、野球というフィールドから間合いの事例を紹介したい。打者としてバッターボックスに立つときの最大の関心事は、一般に、投手のフォームや投球にタイミングを取ることである。タイミングをうまく取れないと、身体能力をフルに発揮するバットスイングができないし、スイング軌道も乱れる。タイミングがうまく取れば、力一杯振らなくても綺麗なスイング軌道で効率的に球に力を伝えることができ、素晴らしい打球が飛ぶものである。

いかにしてタイミングを取ればよいのか、投手の投げ方やリズムの取り方は人それぞれである。打者が投手にタイミングを合わせるという作業は、まさに間合い現象の一つである。打者としてついやってしまいそうになるのは、自分自身が投球する際のリズムで、相手投手の動きを予測してしまうことである。「ここでそういう風に足を上げたならば、この先はこんなタイミングでバッターボックス方向に足が踏み出され、このタイミングで腕から球がリリースされるはずである」と。偶然自分とよく似たリズムの投げ方をする投手であったなら、そういうタイミングの取り方（予測の仕方）でもタイミングは合う。しかし、投手も千差万別である以上、多くの場合はそうは問屋がおろさない。

諏訪は、タイミングを「合わせよう」とするとなかなか合わないのではないかとという仮説を抱いている。「合わせる」という思考回路では、投手を自分と対峙する存在と捉え、投手の一挙手一投足のいくつかのポイントに着目し、それを鍵にして打者としての身体部位の動きの開始時期を調整することになる。別の言葉でいえば、投手を外部観測する対象とみなしてしまうのである。この思考回路では、投手の身体部位の動きの中から何かを鍵として選定し、そしてそれに自分の身体部位の動きを「合わせよう」とすることに意識を奪われ、肝心要の、打者として発揮すべき自分の理想的なスイングの体感への留意が失われる。野球界で俗にいうところの「自分のスイングができない」状態に陥る。

「自分の間合いを形成する」ためのコツは、投手を自分と対峙する存在である（外部観測の対象である）とみ

なさず、自分と投手の両者は一体となつて一つのシステムを形成しているのだという気持ちをもつことではないだろうか*4。投手が繰り出す（打者方向に向かってくる）エネルギーを感じ、スイングのインパクトに至る自分なりの体感をリアルタイムに留意しながら、投手のエネルギーと自分の内なる体感をうまくブレンドさせることである。そのことを「一体化」と称している。別の言い方をすれば、投手が形成しようとしているシステムの内側に入って、そのシステムの内側の視点から投球と自分の内なる体感の整合性を探るということである。哲学的には「内部観測」と称される認知行為であり、自然科学的な意味での「自他分離による客観的な観察」とは異なる。自と他の関係を観察する方法論である[松野 16]。

「内側に入る」や「整合性を探る」という他動詞で表現している以上、打者目線での行為の指針を模索したいという研究意図で本稿を書いている。この二つの他動詞の中でも特に重要なのは、「内側に入る」ではないだろうか（これが内部観測である）。内側に入ったという体感を得られさえすれば、あとは自然に整合性が「取れる」かもしれない。打者として必要なのは、「内側に入る」ための自分なりの心身状態の制御方法を発見する（他動詞的な意味での）ことである。他動詞的な意味での制御の仕方は、各打者によって千差万別であろう。

投手のエネルギーを感じるというのは、相手から染み出す何かを感じることの一例である。カフェである席に佇んでいるとき、同じ空間に置いてある家具や調度品から染み出る何かを感じることに同じである。自分の身体動作に伴う体感に常に留意しているというのは、自分の心身から染み出る何かに留意できているということである。両者がうまくブレンドできたとき、カフェ空間では良い居心地が形成でき、バッターボックスでは投手にタイミングが「合う」。一見全く異なる分野の異なる現象に思えるかもしれないが、空間の中で自分なりの居心地を意図的に探る（制御するといってもよい）作業と、野球の打者がタイミングを取る作業は、共に本稿2章の仮説で説明がつくものごとではないかと思う。

投手と打者の対峙は、一見すると競争的な間合いの事例であるように思えるが、少なくとも打者から見ると、競争的な間合いであるという思考回路ではタイミングは取れないように思うのである。打者は協調的な間合いをつくりだそうとするのが良いのである。一方、投手の立場からすれば、協調する間をつくられてしまつてはタイミングが合って鋭い打球を打たれてしまう。したがって、打者がつくりだそうとする協調的な間をつくらせまいとする何かが必要なのではないだろうか?*5。打者と投手は、両者が競争的な場をつくらうとしている対戦なので

*4 この考え方の背景や詳細な説明は、[諏訪 15a]を参照。

*5 ただし、投手の思考回路については、諏訪自身が投手として間合い現象を模索したことがないので、これ以上の詳しい論考は目下のところできない。

はなく、前者は協調的な場をつくりたいが後者はそれをつくらせまいとする、競争的な対戦なのではないだろうか。

6. 他者の身体の上に染み出す：競争的な場面

競争的な場における「間合い」の別の事例として、組み技系格闘技の一つである柔術（ブラジリアン柔術）を取り上げる*6。著者の一人、伝はこの格闘技を4年前から町道場で習っている。空手やボクシングなどの打撃系格闘技とは異なり、柔術では相手と身体接触している時間が長い。それゆえ、接触状態での「間合い」について考えないといけない（この点は柔道やレスリングなど他の組み技系格闘技と共通する部分があると思われる）。

柔術は締め技・関節技を主体とする格闘技である。マットに寝転がった下の状態から締め技・関節技を極める技術が発達しているため、寝技の攻防になることが多い。上からのよくある攻撃の一つは、相手と正対した（しばしば相手の両脚に挟まれている）状態から側面に進出して抑え込み、馬乗り（マウント）状態まで移行して、締め技・関節技を極めることである。上・下のいずれから攻める場合でも、相手との距離は極めて近く、身体同士が接触している時間が多くを占める。

それゆえ、柔術における「間合い」は、対峙する身体と身体の間にあるというより、自分や相手の身体の周辺にあることが多い。しばしば「間合い」は相手の身体の上*7にまで染み出す。言い換えると、自分の身体で相手の身体の一部を制することによって、物理的・心理的な制空圏を相手の身体の上にまで及ぼし、それによって自分に有利な「間合い」をつくり出すのである。

以下、伝が通う柔術道場で収録したスパーリング（乱取り）場面のデータから具体的な事例を見ていこう。

6.1 事例1：パスガード

図2は、上の人（以下T1）が下の人（以下B1）の両脚の間に挟まれた状態（ガードポジション）から相手の側面に進出（パスガード）しようとする場面である。ガードポジションからのパスガードの方法は何通りかあるが、ここではT1は、相手の右腿の上に自分の右脛を乗せることから突破口を開く、クロスニー（膝割り）パスガードを仕掛けている。脛を腿の上に乗せるのは、相手の脚の動きを制限することで、脚で押し返されるのを防ぐためである。その意味では、このときB1の右脚はT1の制空圏内にあるといってよい。しかし、これだけでは十分ではない。T1はいずれ自分の右脚を相手の右腿の上部に滑らせ、下半身を完全にB1の右側面に進出しない



図2 上にいるT1（白い胴衣）が下にいるB1（黒い胴衣）にパスガードを仕掛ける。T1は右脚を相手の側面に進出する前に、両手で相手の上体を制そうとしている。これにより、相手の上体が自分の「間合い」の内に入る

いといけない。逆にいえば、その瞬間、B1の右脚は相手の制空圏を脱し、自由を回復することになる。その体勢からB1は足でマットを蹴って身体を遠ざけたり、上体の向きを変えたりして、正対位置（ガードポジション）に戻ることができる。

ここでは、T1が脚を進出させる前にB1の上体を前もって制しておくことがポイントとなる。図2で、T1は右手でB1の左襟をつかみ、相手の上体を引き寄せながら前腕を胸に押し付けている。また、T1の左手はB1の右肘あたりの胴衣をつかみ、引っ張ろうとしている。こうすることで、B1の上体の動きが制限される。このタイミングでT1が右脛を滑らせて相手の胴体の側面に進出すれば、B1はたとえ右脚が自由になっても、上体の向きを変えられないため、ガードポジションに戻すのは難しい。

図2の体勢でB1は、上体や腕といった本来は自分が自由に制御できるはずの身体の一部を相手に制御されてしまっている。B1の身体の一部はこの瞬間T1の色に染まっているといってよいかもしれない。パスガードの最終段階（脚を相手の側面に進出させる）を実行できるのは、まさにこのタイミングである。すなわち、その状況で最もキーになる相手の身体部位を自分の身体（の制空圏）内に収めること、これが接触状態での「間合い」といえるのではないだろうか。「間合い」が相手の身体の上*8にまで染み出しているのである。

このとき相手に制されているのは、身体という物理的な存在に限らないであろう。伝はこのパスガードを仕掛けることも、仕掛けられることもよくある。自分が仕掛けられているときのことを考えると、上体や腕が「もはや自分のものではない」という感覚をしばしば感じているように思う。その意味では、心理的な制圧もまた「間合い」の重要な要素といえるだろう。

6.2 事例2：三角締め

図3は、下の人（以下B2）がガードポジションから

*6 ここでは詳述しないが、柔術の場合も野球と同様な「一体化」はある。相手の動く方向に合わせて動いたり、相手の押返しに逆らわず体勢を変えたりといった具合に。



図3 下にいるB2(白い胴衣)が上にいるT2(青い胴衣)に三角締めを仕掛ける。
B2は右手でT2の右奥襟をつかみ、上体を引き下げている。これにより、相手の頭部が自分の「間合い」の内に入る



図4 下にいるB3(白帯)が上にいるT3(青帯)に三角締めを仕掛ける。
B3は左手でT3の左襟をつかみ、上体を引き下げようとしているが、不完全である。この体勢で脚を振り上げても、三角締めには入れない

上の人(以下T2)に三角締めを仕掛けようとする場面である。三角締めは下からでも極められる締め技の一つで、胴衣のない綜合格闘技でもよく使われる。攻め手が一方の脚(図3では右脚)を相手の頭部に引っ掛け、反対側の脚(図3では左脚)との間に相手の腕・肩ごと挟み込んで三角形をつくり、それを絞込んでいくことで頸動脈を締め付ける技である。

一見すると、この技のポイントは脚の使い方であるように見えるかもしれない。もちろん、脚を相手の頭部に引っ掛けるタイミングや反対側の脚で自分の足首を深くフックするやり方も重要である。しかし、事例1と同じくここでも、前段階として相手の上体を制することがポイントとなる。図3で、B2はT2の右奥襟を右手でつかみ、相手の上体を強く引き下げている。T2は立ち上がって逃れようとしているが(実は立たないほうがよい)、完全に頭を下げられている。言い換えると、T2の頭部(おそらく右肩も)はB2の制空圏内に入っているのである。この体勢からなら、B2は右脚を相手の首裏に回し、反対側でフックをつくることができる。

このように、柔術では、上の人(以下T2)の身体の上に「間合い」を染み出させるだけでなく、下の人(以下B2)の身体の上に「間合い」を染み出させることもできる。

6.3 事例3: 三角締めに入れない

事例1, 2では、攻め手が「間合い」をうまくつくり出している事例を見た。事例3では、「間合い」がうまくつくり出せないがために、攻め手の仕掛けが首尾良くいかない事例を見よう(この事例のより詳細な分析は[文16]を参照)。

図4は事例2と同じく、下の人(以下B3)がガードポジションから上の人(以下T3)に三角締めを仕掛けようとする場面である。事例2のB2と同様に、ここでのB3も左手でT3の左襟をつかみ、相手の上体を引き下げようとしている。しかし、B3がつかんでいるT3の襟の位置は、事例2でB2がつかんでいるT2の襟の位

置(図3参照)よりも低く、相手の上体を強く引き下げることができていない(T3の頭が下がっていない)。これでは、T3の頭部がB3の「間合い」の内に入っているとはいえない。この不十分な体勢から、B3は脚を大きく振り上げることで、遠く離れたT3の頭部に脚を引っ掛けようとするが、上体を制されていないT3は膝立ちになってさらにB3から遠ざかり、B3は三角締めに入れない。

このように、接触状態での「間合い」をうまくつくり出せないで、技の仕掛けは失敗する。パスガードでも三角締めでも技に入る脚の動き(相手の腿に脛を乗せたまま上部に滑らせて乗り超える、相手の頭部に膝裏を引っ掛けて反対側の脚でフックする)に気を取られがちであるが、前段階で相手の上体や頭部を「間合い」の内に入れないと、これらの動きにつなげられないのである。柔術とは、このような接触状態での「間合い」のつくりあい・つぶしあいの攻防といえるのである。

7. ま と め

以上述べてきたように、人は、空間の中に自分色を染み出させて、環境(人やモノ)から染み出す色とうまくブレンドできるように自分の行動・身体運動を制御する。互いに染み出させる色を競い合う(自分の間合いを奪い合う)ような競争的な場もある。また、発話を伴うコミュニケーションにおいては、沈黙、引延ばし、言いよどみ、間髪入れない重ね合わせなど、時間という間の長さ短さを制御し、そこで形成された時間の間(もしくは間のなさ)を自分色で染める。そういった仮説で日常生活に転がるさまざまな事例を眺めてみると、間合いという暗黙的な現象に探究のメスを入れる糸口が見えてきそうである。

間合いの研究は、このように、日常生活という実フィールドに出て行くべきであろう。認知科学ではこれまで、実験室で条件を統制して仮説を検証するという方法論の

研究が数多く存在していた。普遍性や客観性を求める自然科学の方法論の流れによるものと考えられる。しかし、今、認知科学や人工知能など知を探究する学問分野は、その縛りから自由になることも許容し、日常生活に転がるさまざまな認知現象を扱う（多くの場合、個別具体的で、主観的な世界がそこには広がっている）ことにも新たに乗り出すべきであると我々は考えている*7。日常生活には暗黙知の実例はいくらでも転がっている。間合いという現象はそういった認知プロセスの一例である。

本章に論じたように、「間合いをつくる」とは自分と環境（人もモノも含む）の間で心身の状態の調整する作業である以上、客観性を是とする研究方法論だけに固執しては研究が進まない。内部観測的な方法論によって主観的認知の領域にも踏み込んでデータを収集すること [諏訪 15b] が強く求められているのではないだろうか。

◇ 参考文献 ◇

- [伊達 16] 伊達理英子, 諏訪正樹, 坂井田瑠衣: 相槌のスキル—会話に与える影響—, 第30回人工知能学会全国大会論文集, 1M5-OS-14b-5 (2016)
- [伝 15] 伝 康晴, 諏訪正樹, 藤井晴行: 特集「フィールドに出た認知科学」編集にあたって, 認知科学, Vol. 22, No. 1, pp. 5-8 (2015)
- [伝 16] 伝 康晴: 見えない身体を「見る」: 柔術の攻防から, 日本認知科学会「間合い」研究分科会, JCSS SIG Maai, Vol. 2016, No. 1, pp. 3_1-3_7 (2016)
- [Goodwin 81] Goodwin, C.: *Conversational Organization: Interaction between Speakers and Hearers*, Academic Press (1981)
- [Kendon 90] Kendon, A.: *Conducting Interaction: Patterns of Behavior in Focused Encounters*, Cambridge University Press (1990)
- [串田 10] 串田秀也: 言葉を使うこと, 串田秀也, 好井裕明 (編): エスノメソドロジーを学ぶ人のために, pp. 18-35, 世界思想社 (2010)
- [Levinson 83] Levinson, S. C.: *Pragmatics*, Cambridge University Press (1983)
- [松野 16] 松野孝一郎: 来たるべき内部観測—人称の時間から生命の歴史へ—, 講談社 (2016)

- [西阪 01] 西阪仰: 心と行為—エスノメソドロジーの視点—, 岩波書店 (2001)
- [Schegloff 07] Schegloff, E. A.: *Sequence Organization in Interaction, A Primer in Conversation Analysis, Vol. 1*, Cambridge University Press (2007)
- [諏訪 15a] 諏訪正樹: 「一体となる」ことと間合い, 日本認知科学会「間合い」研究分科会, JCSS SIG Maai, Vol. 2015, No. 1, pp. 20-25 (2015)
- [諏訪 15b] 諏訪正樹, 堀 浩一 編著, 伊藤毅志, 松原 仁, 阿部明典, 大武美保子, 松尾 豊, 藤井晴行, 中島秀之 著: 一人称研究のすすめ—知能研究の新しい潮流—, 近代科学社 (2015)
- [諏訪 16] 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 (2016)
- [高梨 16] 高梨克也: 基礎から分かる会話コミュニケーションの分析法, ナカニシヤ出版 (2016)

2017年1月18日 受理

著者紹介

諏訪 正樹 (正会員) は, 前掲 (Vol. 32, No. 2, p. 217) 参照.



坂井田 瑠衣 (学生会員)

2012年慶應義塾大学環境情報学部卒業, 2014年同大学院政策・メディア研究科修士課程修了. 現在, 同研究科後期博士課程在学中. 2016年より日本学術振興会特別研究員. 認知科学的な関心に基づく相互行為研究に従事. 協同調理場面, 歯科診療場面, 展示物解説場面, 歩行訓練場面などのフィールドを対象に, 人々の言語的および身体的な振舞いを徹底的に分析している. 日本認知科学会, 社会言語科学会, 日本質的心理学会, International Pragmatics Association 各会員.



伝 康晴 (正会員)

1993年京都大学大学院工学研究科博士後期課程研究指導認定退学. 博士 (工学). ATR 音声翻訳通信研究所研究員, 奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科助教授, 千葉大学文学部助教授・准教授を経て, 現在, 千葉大学文学部教授. 専門はコーパス言語学・相互行為分析・フィールド認知科学. 特に, 日常的な会話や相互行為場面の録画データに基づく量的・質的分析に従事. 社会言語科学会・日本認知科学会各会員.

*7 この問題意識に基づき, 日本認知科学会誌『認知科学』や同学会全国大会において「フィールドに出た認知科学」という特集が組まれている [伝 15].