

遠藤 15分圏内における音風景

Soya Eguchi / Eri Sakai / Huang Ding / Chen Rui

遠藤から徒歩15分以内の歩行体験は、普段気に留めることなく日常的に歩いていた場所に関して、歩行中の感覚環境を変えること、すなわち五感の一部を制限したり、入れ替えたりすることで、新たな歩行体験ができるかもしれないと我々は予測した。そこで、「時計を見ない歩行体験」、「視覚に頼らない歩行体験」、「他の場所の音を利用した歩行体験」などについてフィールドワークを行い体験をまとめた。これらの感覚環境を変えるさまざまな試みの歩行中の環境音を変えるとアイデアは、新しい15分の歩行体験を生み出すために考え、提案されている。最終的には、より多くの人々が環境音を変える歩行体験を体験できるようにするために、収集された素材を使用してアプリケーション「Sound Drop」の提案を行う。今回は実験的にアプリケーション環境を試すために、スペーシャルチャット上に模擬的な空間を作った。これらの知覚、感覚環境を変化させる試みによって、今までは感じることの難しかった遠藤の徒歩15分圏内の魅力に関して、再確認をすることができた。そしてこれらの試みは、コロナ禍の環境で移動することが多少なり制限されている中、自分の馴染みの環境の魅力を再度発見することにもつながるかもしれない。

We predicted that the walking experience within 15 minutes from Endo can be changed by limiting or replacing some of the human five senses. Therefore we conducted fieldwork on "walking experience without looking at the watch," "walking experience without relying on vision," and "walking experience using sounds from other places," and summarized the experiences. The idea of changing the sound during walking has been conceived and proposed to create a new 15-minute walking experience. Finally we proposed an application called 'Sound Drop'. This time, in order to test the application environment. We created a simulated space on the spatial chat. Using the collected sound so that more people can experience the different walking that changes the environmental sound. Through these attempts to change the perceptual and sensory environment. We be able to reconfirm the attractiveness of Endo within 15-minute walk which is difficult to feel now. And these attempts may lead to rediscovering the charm of one's familiar environment during the corona epidemic.

1. 問題意識

1.1 遠藤は市内から遠く離れた場所であり、ほとんどが農地や住宅地で、徒歩 15 分以内で魅力的なところが少ないことがメンバーに認識されている。インターネットでこのエリアの観光スポットを探しても、果樹園のような場所が多いため、今回のフィールドワークの主な目的が、徒歩 15 分以内のローカルエリアで当事者の体験を豊かにすることなのである。事前調査の結果、遠藤は緑豊かな環境であり、生物環境も非常に良く、特に渋谷などの都市地域では得られない魅力的な環境音が周囲にある。そこで、歩くときの環境音を変えることで、新しい歩行体験がもたらされるかどうかを探索したい。

1.2 音風景(soundscape)は、1960 年代にカナダの作曲家であるマリー・シェーファーによって提唱された用語であり「sound(音)」と「landscape(その周囲の風景や眺め)」とを複合させた造語である。耳でとらえる音だけではなく、記憶やイメージをも含めて環境を捉えて考えていく概念である。私たちの身の回りには店内の BGM や工事現場の音と鳥や木々のゆれる音が入り混じる空間など、人工音や自然音が絶えず聴覚を刺激している。感覚環境の変化により、同じ町を散歩しても体験が変化すると予測した。まちの感覚環境とは、温度、光、匂い、音といった人間が感覚を通じて得る環境を意味する用語である。こう言った感覚環境は、その町の個性を作る重要な要素となっている。色んな要素を抜いて、または組み合わせることで、新しい体験ができるのではないかなと考えた。そして、今回はフィールドワーク形式で音環境を中心に遠藤の 15 分圏内の散歩体験を図る試みである。

2. フィールドワーク

今学期のモバイルメソッドの授業中に私たちのチームは 4 回のフィールドワークを行った。およそ 15 分という縛りで「時計を見ずに歩く」「目隠したまま歩く」「遠藤の音を聴きながら渋谷を歩く」「渋谷の音を聴きながら遠藤を歩く」という内容である。私たちはそれぞれのフィールドワークを行う中で意識したこと、メンタル状態及びそこから何を感じたかなどをまとめていった。

2.1 時計を見ずに歩く

初めのフィールドワークの被験者は黄、江口、酒井の 3 名で行なった。開始位置は湘南藤沢キャンパス前のコンビニとし、時刻を把握できるものを見ずにそれぞれがおおよそ 15 分と思った位置から開始位置に戻るといったものであった。GPS アプリで 15 分のルートを記録し途中で意識することや景色などをカメラで記録し、感想をまとめた。



fig.2-1 体験者の歩行経路

2.2 目隠しで歩く

二回目のフィールドワークの被験者は黄、陳、酒井の3名で行なった。実験場所は湘南藤沢キャンパスからほど近い竹林及びその周辺であった。被験者は目隠しをし補助役が声で進む方向を指示し、15分と思う場所で目隠しをとってもらった。



fig.2-2 目隠し歩行の様子

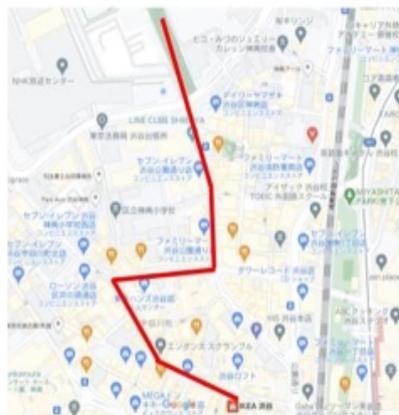
実際に目隠しをした状態で歩行してみると聴覚と嗅覚は普段より鋭くなり、乳牛がいる建物の前を通りかかる際の匂いの強さは普段より強く感じられた。対して視覚が使えないため身体のバランスは普段より取りにくい様に感じられ、距離感を把握することも難しく、段差や障害物にぶつかり転倒してまうことも見受けられた。

2.3 遠藤の音を聴きながら渋谷を歩く

三回目のフィールドワークの被験者は酒井、撮影者は陳で行なった。あらかじめ遠藤の竹林周辺を歩行した際の15分間の録音をイヤホンで聴きながら渋谷を歩いた。ルートは渋谷、井の頭通り沿いにあるIKEAの前から計測を開始し、竹林周辺と同様に途中に坂道を含むルートにしたかったため交番方面に向かって歩き、東急ハンズの横の坂道を上り、公園通りを通過してNHKホールに向かう道に設定した。遠藤と異なり人通りが大変多く撮影中の陳は盗撮者と誤解されることもあった。

【ルート】

フラットな道の間に入り坂を含むコース



【渋谷】
IKEA前、井の頭通りから公園通り、NHKホール前

fig.2-3 渋谷のルートとフィールドワークの様子

2.4 渋谷の音を聴きながら遠藤を歩く

四回目のフィールドワークの被験者は酒井、撮影者は黄で行なった。2.3と同様に今回は渋谷で録音した音声を聴きながらおよそ15分間、遠藤を歩いた。ルートは慶育病院の前から計測を開始し、看護医療学部の前を通って竹林の傾斜を上り藤沢厚木線に出て道路沿いを歩く道に設定した。人は通りはほぼ無く時折、車両が通る程度であった。

【ルート】

フラットな道の間に入り坂を含むコース



【遠藤】
湘南慶育病院前から藤沢厚木線



fig.2-4 遠藤でのルートとフィールドワークの様子

3. Sound Drop

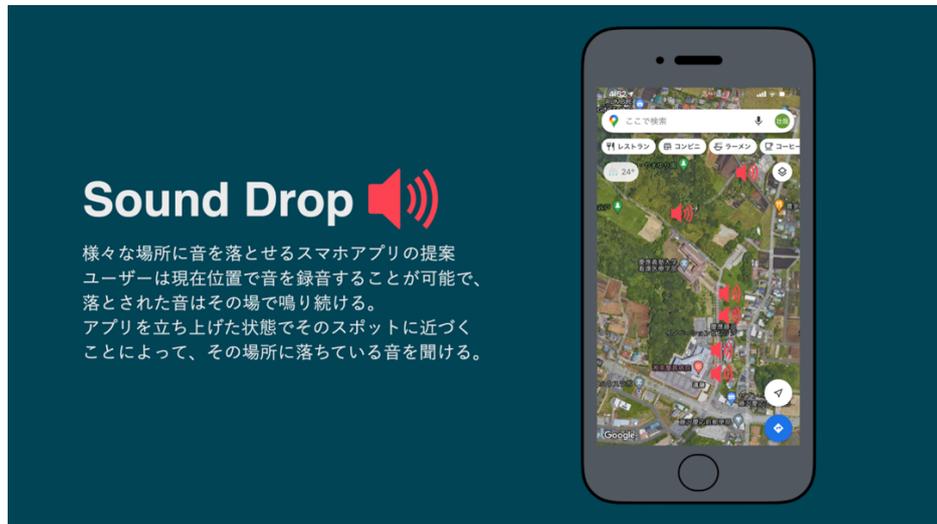


fig. 3-1 Sound Drop アプリのイメージ

これまでのフィールドワークの体験から、一つの音声マップアプリケーションの提案である「Sound Drop」のラフ案の製作と実験を行った(fig. 3-1)。具体的には、マップ上に録音された音を設置し、その場所に近づくほど、その音声聞こえるようになる物である。これにより、その場所で体験をした内容や、感想、広告などをマップに音声として絡めることが可能になり、ひとつの特徴的な体験が生み出せるのではないかと考えた。

3.1 提案アプリ概要

このアプリケーションでは、ユーザは自由に録音した音をマップ上に設置することができる。そして、設置された音声はその場所で鳴り続ける。スペーシャルチャットのようにその音声の発生源に近づくにつれて音がよく聞こえるようになり、離れると小さく聞こえる仕組みになっている。この単純な構造から様々な事象やコミュニケーションの可能性があると予想する。例えば、誰かがお勧めのランチのお店の前にそのお店をお勧めする音声(クチコミ)を落とせば、誰かがその前を通るときに第三者が進めている音声を聞くことができる。またそれを店舗独自に行えばその音声は広告として機能するだろう。その他にも自分の体験や思い出などをその場所に残すことで他の人にその思い出を共有したり、全く関係ないつぶやきを落とすこともできるだろう。このアプリケーションは場所と音声をういたローカルなコミュニケーションに対で新しい可能性をくれると考えている(fig. 3-2)。

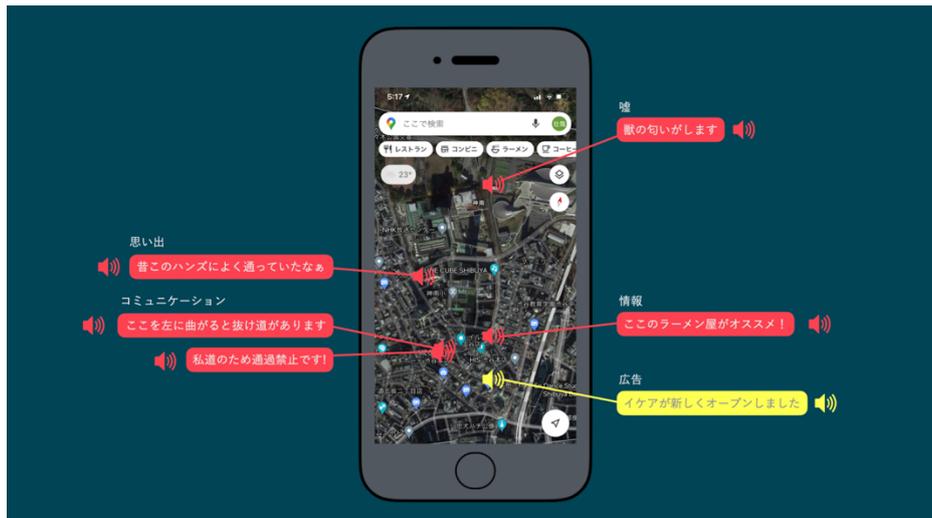


fig. 3-2 音声のカテゴリの例

3.2 ラフ実験

今回の実験では、スペーシャルチャット上に同じような構図を作り、実際にメンバー同士でその体験を行った。具体的にはスペーシャルチャット上に遠藤の地図を張り、2章で行っていたフィールドワークの音声を張ったりつけた。これにより実際の場所を歩くわけではなく、スペーシャルチャット上のアイコンを移動させることによって同じような体験を疑似的に行うことができる。今回はフィールドワークで行っていた今見えているものの特徴などを述べる音声をスペーシャルチャット上に配置したが、今後は、より多様性のある音を様々な場所に配置することによってそれぞれの場所性や特徴なども見えてくるだろう (fig. 3-3)。

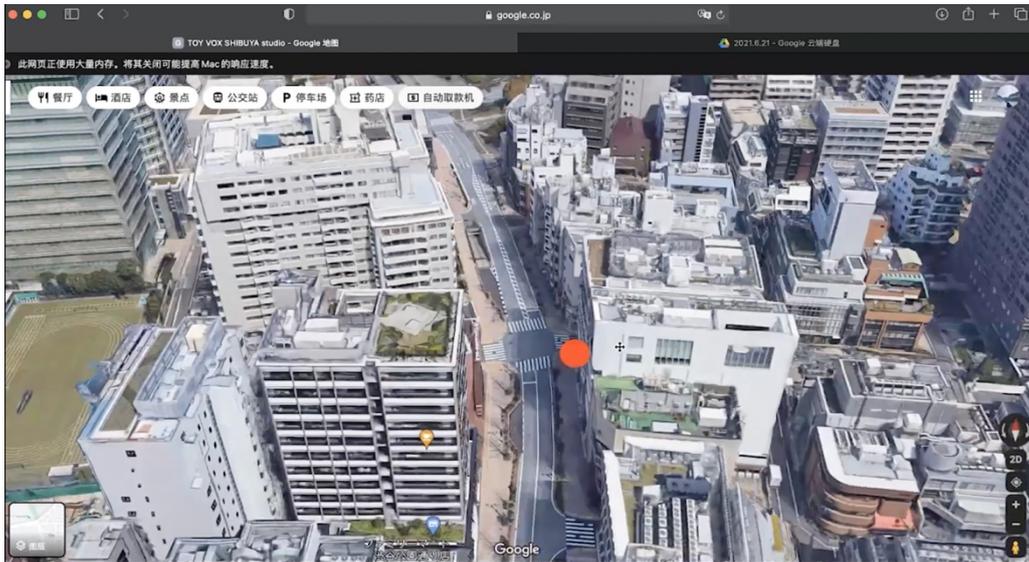


fig. 3-3 スペーシャルチャット上での実験

「渋谷と遠藤の音」

遠藤で録音した音と渋谷で録音した音をルートを見ながら聞くことができる。

<https://youtu.be/TNBsvQ-P3WM>



4. 考察

今回のフィールドワークを行なったことで、土地が成す音や匂いといった普段全く意識していない五感に働く情報を多く受け取ることができた。

遠藤では鳥の鳴き声や草が揺れる音、家畜の匂いや笹の落ち葉が歩く毎に沈み込む柔らかな触感などを感じ、渋谷では街中に流れる音楽や人の話し声、誰かの香水や飲食店から香る油の匂い、歩道と車道の段差などを感じ、地域によって全く異なる感覚があることを改めて思い知った。

グループ内で発表内容をまとめている際、Googleの航空画像の地図をみながら「ここはForever21になってるけど、今はIKEAでこの前からスタートしたよね」「ここは工事中になっているけれど、今は大きな商業施設が建っている」など渋谷の街の変貌の速さは遠藤にないことのようにも感じた。

開発が進めば商業施設やオフィスが増え、人も増える。遠藤で元気良く鳴いていた鳥はもしかしたら10年後はいないのかもしれないと考えるきっかけとなった。

5. 展望

これらのことから触感や匂いをデータ上でまとめることは難しいが、土地を解説した声を録音し、音の時層図のようなものをデータとして残し他者が何年後かに同じ場所をその音声を元に歩くようなシステムを作れば、その時代その場所に何があ

ったのか、解説者がその土地に何を感じながら歩いたのかを聴覚から楽しむことができる。

土地ごとのミュージアムガイドのようなものがあれば、今こんなに発展している遠藤も大昔は家畜が多く飼われていたのか！という驚きに変わるのではないだろうか。

6. 参考文献

[1] 「感覚環境のまちづくり事例集（環境省水・大気環境局大気生活環境室）」

https://www.env.go.jp/air/sensory/jireishu/kk_jirei2009/pdf/KankakakuKankyou20090702.pdf

[2] 「地域における音風景の研究—各地域の取り組み事例の整理と課題」（島根県立大学 梶間奈保）<https://core.ac.uk/download/pdf/229255379.pdf>