

豊かな食体験の探究

An Exploration of “Rich Food Experience”

福田 将人^{†1}, 諏訪 正樹^{‡1}
Masato Fukuda, Masaki Suwa

¹ 慶應義塾大学環境情報学部

Faculty of Environment and Information Studies, Keio University
t14741mf@sfc.keio.ac.jp

Abstract

We, human beings, do not simply consume food; we experience it. The true nature of “eating” is to recognize and appreciate that “rich food experiences” consist of various aspects and variables. This paper explores what “rich food experience” is as an example of embodied cognition. We have observed the food experiences of the first author, and examined what he has been found from that experience.

Keywords — Food experience, Embodied cognition

1. はじめに

近年、「食」において「消費」という観点が強まっているように感じる。人々は限られた観点で食を選び、狭い食事体験をしてしまっていないだろうか。日本の食料自給率が先進国の中で最低水準の39%[1]となっているのは生産の問題などもあるが、消費者が外国産食品を「安く手頃」という理由で多く購入している可能性が伺える。また、生活者のアンケート調査[2]において、「PCや携帯を見ながら食事することが多い」と答えた人は2012年から急増し、特に20代は2016年時点で30%を超えた。

しかし、食は消費に留まるものではないと我々は考える。池上らは「食とは人間だけがなす行為である。人間以外の生物はほとんどの場合、栄養補給をしているにすぎないからだ。[3]」と述べている。人間にとって食は本来非常に豊かな営みであり、我々は食を消費行動以上の「食体験」として感じ取っているはずである。個々の食材には異なる背景（生産地・生産者・生産方法）があり、味や見た目・食感などは繊細な違いがある。食事空間や食事を共にする人とはその刹那にしか存在しない一期一会のインタラクションがある。実に多様なものごとが「食体験」の世界を形成しており、私たちは変数としてそれらに意識を向けることができる。本論文における変数とは、環境において意識を向けることのできる様々なものごとの側面のことを指す。そして、多様な変数を逐一体感しながら食のひと時を味わってこそ「食体験が豊か

である」と我々は考える。

本研究の目的は第一著者の生活上での体験をもとに、「豊かな食体験」とは如何なるものごとかを一人称研究[4]として探究することである。認知科学には、身体が介在して発生した環境とのインタラクションがもたれてそれにより自分なりの意味解釈をつくり出すことで知が生まれるという「身体性[5]」の概念がある。「食体験」はまさに身体を通じて経験する環境との相互作用であり、「身体性」の一例題である。生活領域の「食における身体性」を探るため、食体験はどのような変数で彩られており、それに留意できた時どのような体感、そして解釈/意味付けが得られるのかを詳細に探究する。

2. 食体験記述の実践と分析

2.1 食体験の記述

本研究は、第一著者による一人称研究である。第一著者の日常的な「食体験」をからだメタ認知[5]によって記述するという手法をとる。からだメタ認知とは、ことばと体感を結び付けて語るメソッドである。その手法によって食体験における多様な変数に目を向け、自身の体感・解釈を掘り下げた。2016年12月1日から2017年3月2日の期間で238件の「食体験記述」を記した。記述の例を示す(図1)。また、次節で解説するキーワード(下線)、および変数・変数IDの書き込み(括弧内)も含めた。

入口はびっくりするほどさびれていて、いつも通り過ぎていた店(店 ID32)だった。内装(物理空間 ID46)は古民家のような、山奥にありそうなログジのような内装(物理空間 ID46)。

メニュー(メニュー ID41)や箸入れなどは手作り(手作り ID31)っぽく、竹や木でできている。カウンターとテーブル(物理空間 ID46)、区切られた座敷スペース(物理空間 ID46)のある今まであまり行ったことのないような店(店 ID32)の形状だった。不思議な、おばあちゃん家のような感覚。アットホーム。(アフォーダンス ID62)トータルな“優しさ”が伝わってくるような。自然かぶれではなく、本当にそれと共生しているような部分がとてもぐっときた(フィット感ID90)。(中略)

メニュー(メニューID77)はかなり多く、vegan(ビーガン ID83)対応のものが多い。豆乳たんぱくとう(食品 ID1)を選んだのは、ほうとう(食品 ID1)があったかそう(この日めっちゃ寒かった)、看板メニュー(メニュー ID41)、かつ別シートのメニュー(メニュー ID41)で気になったからだ。発酵バター(食品 ID1)はバイトのひろくんイチオシ。手作り(手作りID)なので、出てくるのがやや遅かった。発酵バター(食品 ID1)は不思議な味。めっちゃおいしい!というわけではない。サワークリームのようなチーズのようなヨーグルトのような酸味(味覚 ID13)が強く、コク(コク ID22)がない。さらりとした油感がある。醤油麹(食品 ID1)と同時に出てきた(サブ ID72)が、醤油麹(食品 ID1)が強く一緒に食べると分からなくなってしまうほど繊細な味わい(味わい ID20)。バターとは自分は言えないな、と判断した。(中略)初めての出会いということ、自分が想像していなかったものというのが、かなり自分で「さわるように探ろう」(食との向き合い方 ID59)とする物だと思った。いままでで一番吟味して(食との向き合い方 ID59)口に運んだかもしれない。(後略)

図 1 食体験記述の例

また、「豊かな食体験」を探究する一環として、

他者との積極的な食体験の共有をする催し「食体験イベント」を行い、同様に食体験記述を行った。

「食体験イベント」(以降イベントと表記)とは、自身が客に対し料理を振る舞う料理会「マリオズキッチン」、「ビーガンイベント」、「鶏解体イベント」等の実施である。他者に向けた食体験を第一著者がデザインすることで、様々な角度から食体験を考察した。

2.2 食体験記述の分析

2.2.1 食体験記述の変数抽出

書きためた記述から第一著者が食体験を語る上で重要だと思った言葉を「キーワード」とし、品詞関係なく抽出し、それらを変数としてまとめた。全 238 個の記述から抽出されたのべ 1328 個のキーワードを、111 個の変数にまとめた。変数とそれに該当するキーワードの例を示す(表 1)。変数は記述における登場順で通し ID 番号をつけた。ID 番号セルの着色の意味については、2.2.3 にて解説する。

2.2.2 新出変数の分析

図 2 は抽出した変数をもとに、縦軸を記述番号(時系列)、横軸を変数 ID(獲得順)とし、各記述に出現する変数をプロットしたものである。これを新出変数の分析と呼ぶ。縦軸方向に見ると、各変数は全記述中どの程度使用されているか、横軸方向に見ると、一回の記述でどの変数が使用されているかが分かる。新出変数は第一著者が今まで目を向けていなかった部分に気づき、変数を新たに「獲得した」と形容できる。変数列は獲得順であるため、グラフ縁部の曲線を構成するプロット群(以降「新出変数曲線」と呼ぶ)は各回の新出変数であり、傾きが急になっているほど記述一回あたりの新出変数数が多いことを示す。

表 1 変数とキーワード例

ID	変数	キーワード例
1	食品	コーヒー、ローゼンの焼き芋
2	産地	国産、湘南
3	愛	愛
4	健康	健康、不健康
5	比較	前は、前は
6	マインド	食の ownership、貢献
7	食を選ぶわたし	惹かれる、手が伸びる
8	食事スタイル	テイクアウト、パフェ
9	他者の存在	人と食べる、一緒に食べると
10	体調	不調、体調
11	エネルギー	エネルギー、バイタリティ
12	罪悪感	罪悪感
13	味	甘み、酸味、苦み
14	量	ボリューム、沢山
15	鮮度	鮮度、新鮮
16	サイズ	大きい、大玉
17	食の背景	ストーリー、物語
18	販売	平売り、呼び込みの声
19	身体部位	口、舌、喉
20	味わい・風味	素直、大人、優しさ
21	おもてなし	おもてなし、プロデュース
22	コク	コク
23	食感	食感、ねっとり、歯触り
24	こころの状態	安心感、わくわく、萎える
25	食べ物のジャンル	韓国料理、和、男の料理
26	内容物	添加物、混ぜ物
27	話題	話題
28	料理する	調理プロセス、カスタマイズ
29	工業食品	レトルト、インスタント
30	摂取	摂取
31	手作り	手作り感、手間
32	店	スタバ、焼き鳥屋、食堂、老舗
33	切り方	ぶつ切り、ざく切り、千切り
34	食料廃棄	食料廃棄

35	食の側面	罰ゲーム、ねぎらい、毒
36	"らしさ"	らしさ、コンセプト、一貫性
37	時間による変化	変化、湿気る
38	栄養素	カロリー、炭水化物
39	旬	旬、タイムリー
40	感動	感動、感動体験
41	メニュー（選択）	学生セット、鉄板メニュー
42	状況	冷蔵庫に何も無い
43	包装	包装、ビニール
44	生活するわたし	自分で生活、忙しい学生として
45	価格	価格、値段、高い、安い
46	物理空間	円卓、ベンチ、テラス席
47	アフォーダンス	アウェイ感、一体感
48	フィット感	しっくりくる、違和感
49	飲食店の食事	待ち時間、営業時間、クーポン
50	腹具合	満腹、食欲
51	過去の思い出	小さい頃、記憶
52	アクセス	足を運びやすい
53	マネー	対価、利益、お金の循環
54	食とのインタラクション	食とのインタラクション、手で食べる、溢れる
55	習慣	習慣、毎日、いつも食べる
56	食生活	最近の食生活、不摂生
57	持論	パンより米、カレー最強説
58	考えるわたし	再認識、再発見
59	食との向き合い方	吟味、食と向き合う、10秒いただきます
60	私の食べ方	余すことなく、白米を稼ぐ
61	食べる態度	くつろぎながら、だらだらと
62	見た目	彩り、鮮やか
63	命	命、命の源
64	温度	温かい、ぬるい
65	天候	天候、朝日
66	照明	照明
67	香り	香り、薫り、獣臭い
68	表現	餌のような、教科書みたい、選手、レジェンドチーム

69	価値観	終着点が自分、食べなければいけな いという固定概念、
70	食事の動作	すする、囁り付く、ねぶる
71	プロ意識	プロ意識、信頼、責任
72	サーブ	提供方法、手渡し、 出てくるスピード
73	みずみずしさ	みずみずしい
74	食べ方	食べ方
75	質量・重量	ヘビー、重み、重さ
76	生産者	生産者
77	手頃	手頃、手頃さ
78	音楽	音楽、プレイリスト
79	食べ物の性質	余り物、差し入れ、嗜好品
80	本物	本物
81	時間	ゆとり、料理の時間軸
82	人と空間	机を囲む、動線、横一列
83	ビーガン	ビーガン
84	哲学	食の哲学、精神的おいしさ
85	食属性	食属性、食べ物そのものの属性
86	味の表現変数	味の表現変数
87	形姿	粒、無数の目、断面
88	他者の影響	紹介、教わる、一致意見
89	状況依存	状況依存
90	繊維	繊維、きめが細かい
91	食べ物の状態	生野菜、生、冷凍
92	驚き	驚き
93	食器	皿、タッパー、磁器
94	食べる姿勢	重心、立って食事
95	料理人の存在	料理人の存在
96	肉	内臓、骨、筋肉の付き方
97	初体験	初体験、初見、自分の知らない食
98	生活感	生活感
99	肉食のジレンマ	肉食のジレンマ
100	デザイン物	広告、ロゴ
101	組み合わせ	組み合わせ、掛け合わせ
102	味の潜在能力	味の潜在能力
103	マナー	マナー、ルール

104	食の効用論	エールを送る、食は冒険
105	前後の文脈	前後の文脈
106	食の個性	アイデンティティ、個性
107	まずさの種類	まずさの種類
108	味の方向性	前に届く、下で支える
109	特定の食べ物の捉え 方	パンの無限の可能性、ナムルの万能 性
110	味の時間	味の余韻
111	おかず感	おかず感

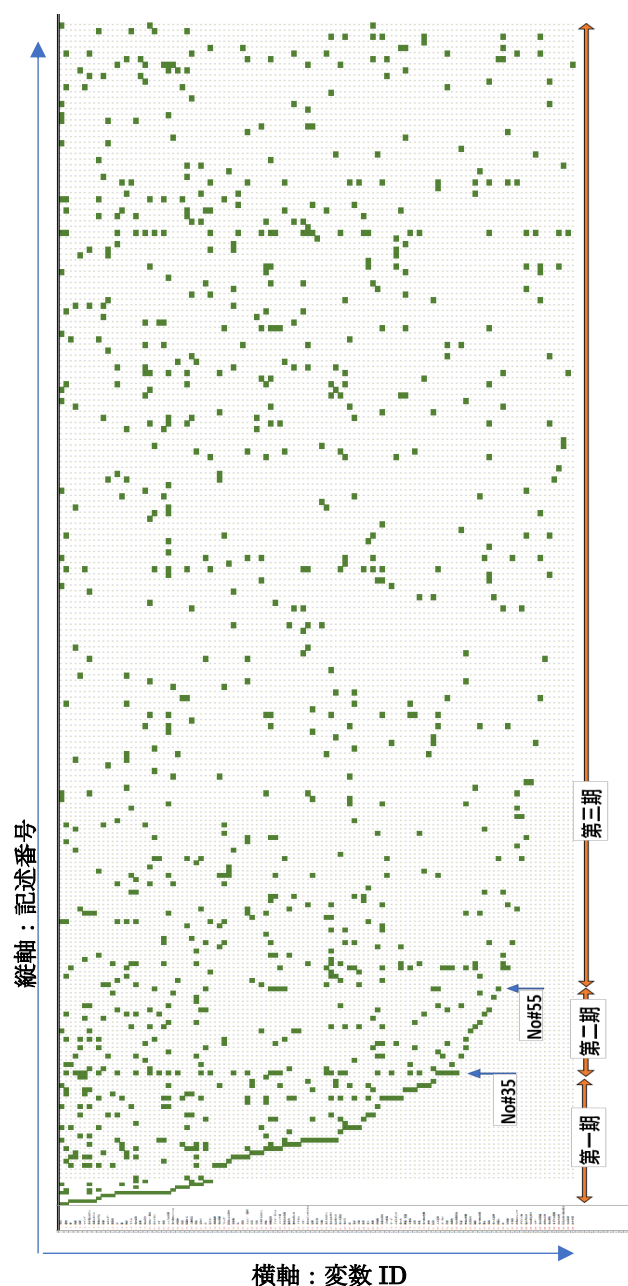


図 2 新出変数の分析

図 2 にて新出変数曲線の傾きが明確に変化しているポイントは以下の通りである。記述 No#35 までは新出変数が増え続けているが、その列を境に記述 No#55 まで新出変数の獲得状況がゆるやかになり、それ以降新出変数があまり出現しなくなっている。それらの区間について、記述 No#35 までを第一期、#36~#55 までを第二期、それ以降を第三期とした。新出変数の獲得状況を確認すると以下ようになった (表 2)。

表 2 各期間における 1 記述 あたりの新出変数獲得率

*小数第三位以下は四捨五入した。

区間	区間内の記述数	新出変数数	1 記述あたりの新出変数獲得率
No#1~No#35 (第一期)	35	86	2.46
No#36~No#55 (第二期)	20	9	0.45
No#56~No#238 (第三期)	183	16	0.09
合計	238	111	Ave. 0.47

表 2 で明らかのように、第一期までは新出変数獲得率 (= 新出変数曲線の傾き) が 2 を超えているが、第二期では 0.45 となり、第三期では 0.09 という低い獲得率状況となっている。

第一期で全 111 個の変数中約 77% の 86 個が獲得されており、食体験記述を開始した序盤の第一期が、食体験の新たな着眼点を最も獲得した期間であるということが分かった。それに対して第 3 期は新出変数が出ておらず、第一著者の変数獲得におけるマンネリ化、スランプ状態が発生していると言える。

2.2.3 性質による変数の 3 分類

前節の新出変数の分析に加え、変数をさらに分類する。変数が徐々に増える中で、現れる変数の種類にも変化が起きているのではないかと仮説を立てた。そこで変数の性質に着目し、以下の様に変数を分類した。

- ・「事実性変数」: 事実に関する変数 (例: 食品 (ID.1)、産地 (ID.2)、量 (ID.14))
- ・「解釈性変数」: 第一著者の解釈及び解釈の影響が強

い変数 (例: 愛 (ID.3)、持論 (ID.57)、価値観 (ID.69))

- ・「体感性変数」: 第一著者の体感や事実と解釈のはざまにある変数 (例: 味わい (ID.20)、コク (ID.22)、食感 (ID.23))

各変数の分類に関して、表 1 の ID 番号セルを着色し、「事実性変数」(橙)、体感性変数 (黄)、「解釈性変数」(青) として分類を示す。変数の 3 分類と、変数新規獲得のタイミングとの関係を探るため、分類ごとに、変数獲得累積数の推移を折れ線グラフで表した (図 3)。

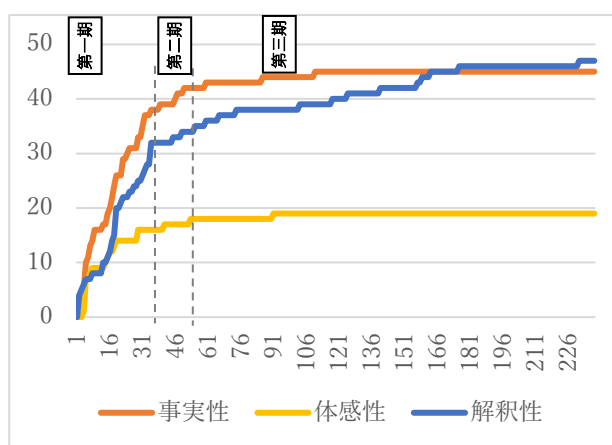


図 3 新出変数を 3 つの性質に分けた際の変遷

第一期では事実性変数、解釈性変数を獲得しており、前者がリードしている。第二期では事実性と解釈性の増加率がほぼ同じであるため差が縮まっていない。しかし、第三期において事実性変数の数が横ばいとなり、一方で解釈性変数が増加した結果、事実性と解釈性がほぼ同数となった。第二期、第三期にかけての事実性変数伸び率の減少は、記述を継続したことで物理的な食器や食品の性質など、食体験において語れる事実への着眼がある程度成熟した為と考えられる。その上で食体験の変数を何とか見出そうとした結果、第三期において解釈的な言葉を増加させた第一著者の姿が伺える。物理的な「モノ」にある程度注目ができてくるとそれに対する解釈/意味付け、即ち「コト」をより多く生み出すということである。

体感性変数においては第一期においてある程度増加しているが絶対数が少なく、第一期でほぼ横ばい状態となった。第一著者の記述において体感に関する記述が少ない、即ち体感に関する注目が少ないことを如実に表しているといえよう。その原因として、事実へ注目し、体感を差し置いて解釈を述べてしまっていること

が可能性として考えられる。食体験の変数を獲得していく第一著者のプロセスにおいて、体感性変数に注目していくことが今後の課題として見えた。

2.2.4 変数の種類数とイベント実践との相関

図2を記述番号ごとに確認すると（即ち、各々の記述に登場する変数の種類数を分析すると）、変数の種類数が多い記述がところどころに散見される（図4）。カウントするのは変数の種類とし、一記述内で重複している変数は1つとして数えた。

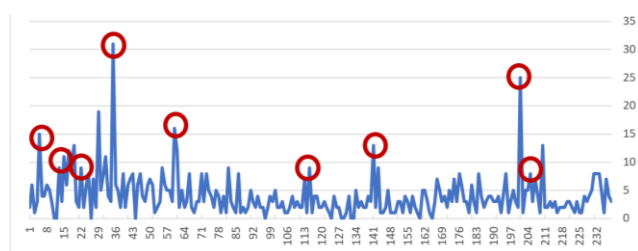


図4 一つの記述に含まれる変数の種類数の変遷

No#35が最も多く、変数の種類数31個を記録した。それ以外にも前後の記述に対して変数種類数が突出している記述が複数あることが特徴的である。そこで、変数と記述の相関を調査した。日常での食体験とは異なり、第一著者がイベントを実践した際の記述に赤丸をつけた。その多くが変数種類数の増加しているポイントとマッチしている。自身が他者に対して食体験をデザインすることによって普段より様々な部分に着眼できるという事であり、即ち変数が増加するのだと考えられる。

さらに、図2のグラフにおいてイベント実践時の記述をハイライトすると図5のようになった。該当する記述では新出変数の獲得が多い、もしくは既に獲得した変数を改めて活用、あるいはその両方によって変数が多いことが明らかである。

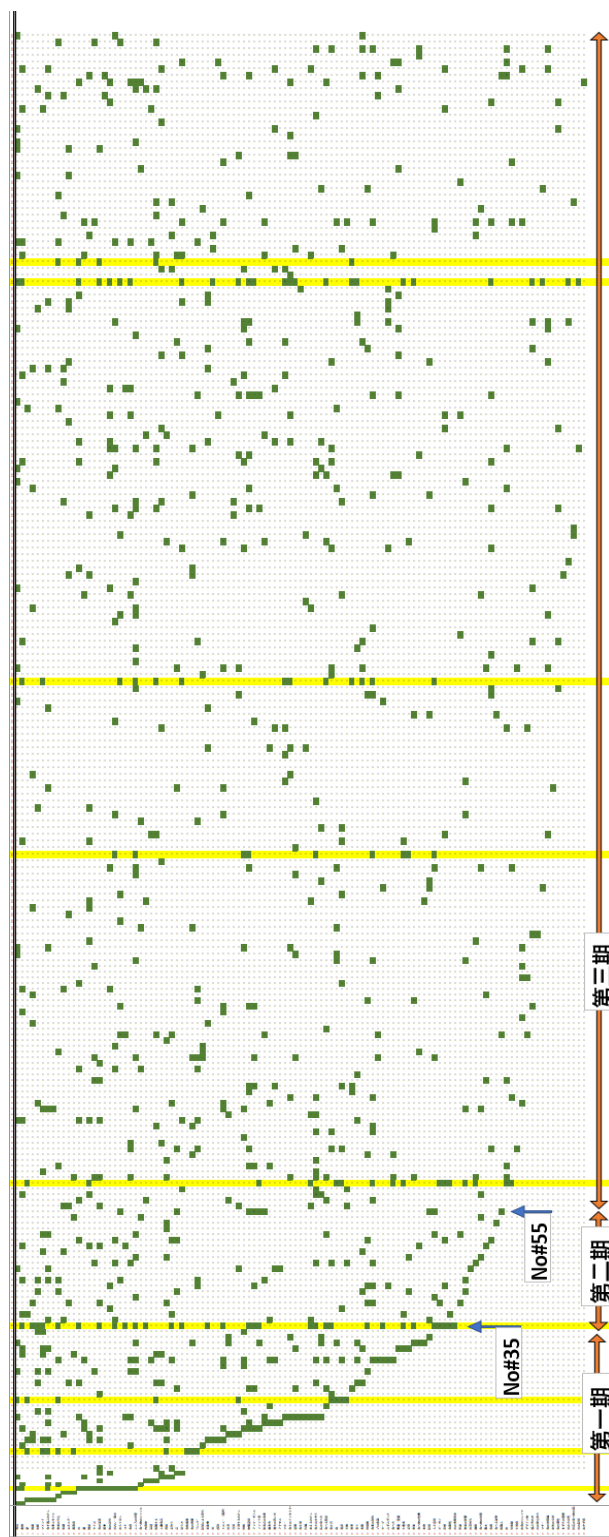


図5 新出変数の分析と食体験デザイン実践回の相関

3. 食のイベント

第一著者が行った全9回の食に関するイベント(記述 No#5,#13,#22,#35,#60,#115,#141,#201,#204)について、2章での新出変数の分析の結果を踏まえてさらに考察する。各回で登場する変数を図6に示す。

#5 キッチン①	1.食品 2.産地 7.食を選ぶ私 13.味 14.量 16.サイズ 17.食の背景 18.販売 19.身体部位 20.味わい・風味 21.おもてなし 22.コク 23.食感 24.心の状態	#13 食料廃棄WS	3.愛 6.マインド 7.食を選ぶ私 9.他者の存在 12.罪悪感 30.摂取 34.食料廃棄 35.食の側面 36.らしさ	#22 キッチン②	1.食品 3.愛 9.他者の存在 28.料理する 44.生活する私 62.昆た目 63.命 64.温度 65.天候	#115 野外WS	20.味わい・風味 24.こころの状態 45.価格 46.物理空間 59.食と向き合う 70.食事の動作 76.生産者 77.手頃 82.人と空間	#141 キッチン③	2.産地 6.マインド 21.おもてなし 24.こころの状態 28.料理プロセス 33.切り方 53.マネー 54.食とのインタ 61.食べる態度 66.照明 68.表現 70.食事の動作 82.人と空間	#60 鶏解体WS	3.愛 15.鮮度 48.フィット感 58.考える私 63.命 64.温度 70.食事の動作 74.食べ方 76.生産者 83.ピーガン 84.哲学 85.食感性 88.他者の影響 90.繊維 96.肉 97.初体験	#35 ピーガンWS	2.産地 4.健康 5.比較 6.マインド 9.他者の存在 13.味 17.食の背景 20.味わい・風味 22.コク 24.こころの状態 26.内容物 31.手作り 33.切り方 38.栄養素 41.メニュー 46.物理空間 (横列に続く)	#175 野外WS	20.味わい・風味 24.こころの状態 45.価格 46.物理空間 59.食と向き合う 70.食事の動作 76.生産者 77.手頃 82.人と空間	#201 キッチン④	1.食品 2.産地 13.味 17.食の背景 19.身体部位 21.おもてなし 23.食感 33.切り方 39.匂 44.生活する私 46.物理空間 7.アフォーダンス 53.マネー 54.食とのインタラクション 55.習慣 61.食べる態度 (横列に続く)	#204 キッチン⑤	9.他者の存在 13.味 17.食の背景 28.料理する 66.照明
----------	--	------------	--	-----------	---	-----------	---	------------	--	-----------	---	------------	--	-----------	---	------------	---	------------	--

図 6 各イベントに出現する変数 (下線付:新出変数)

全9回のイベントの記述において、変数「産地(ID2)」と「生産者(ID76)」はともに4回出現する。全238個に及ぶ記述において、「産地」は25回、「生産者」は7

回出現する。イベント時にはこれらの変数が出現しやすいと言える。

3.1 No#5 マリオズキッチン① 2016/12/2

記述を開始してから第一回目となった本イベントはマリオズキッチンと呼ばれる自宅での料理会である。友人2人を客とし、第一著者の地元である湘南藤沢の食材を利用したメニューを提供した。新出変数が12個出現しているなかで、食感(ID23)、量(ID14)、味わい・風味(ID20)などが多く、食そのもの、およびその味わいに強く着眼している。この時第一著者は地産地消の概念が念頭にあり、他人に対して地元食材のおいしさをプロデュースしようとしていた。結果、食材が主な関心となっており、関連する変数が多く生まれたと解釈できる。食感に関する詳述部を抜粋する(図7)。

地物(産地ID2)の**バリバリとした元気な食感(食感ID23)**の白菜は非常にわかりやすくみんな楽しんでいた。僕は特に**その食感の瑞々しさ(食感ID23)**に舌(身体部位ID19)を奪われた。とても、野菜らしい。というか植物らしい。白菜は**シャキシャキした歯触り(食感ID23)**とばかり思っていたが、ここまでくるとバリバリなのだ。育ち過ぎているのかもしれないが。

図 7 No#5 マリオズキッチン①の記述

3.2 No#13 食料廃棄イベント 2016/12/5

本イベントは食料廃棄に関する意識を高めるため、自宅に余っている食材、賞味期限切れ食材等を持ち寄って自由に料理をするイベントである。シェアキッチンを利用し、15名が集まった。本記述では前節No#5で見られたような味や食材そのものに関する記述はなく、既出変数も新出変数も解釈性変数が多い。全9変数中8変数が解釈性となっている。味わいよりも食料廃棄という社会問題をコンセプトとしたイベントであったため、その影響が強く表れていると考えられる。

3.3 No#22 マリオズキッチン② 2016/12/9

2度目となるマリオズキッチンではNo#5の様に食材・味わいについて変数が見られていない。地元食材などを準備できなかったことが食材に拘った記述が生まれていない主な要因と思われる。

新出変数としては見た目(ID62)、命(ID63)、温度

(ID64)、天候(ID65)がある。「温度」という概念が着眼の中心にあり、気温が低い12月とその日のメニュー(キムチ鍋)との関連性を述べている(図8)。

メニューはこまったらこれ、キムチ鍋。
簡単にできるし、寒い日(天候ID65)にピッタリだ。
やや辛めの味付けで、からだをあたためる(温度ID64)。蒸気で遊ぶ2人。寒い日(天候ID65)と鍋と蒸気。蒸気を頭にまよいせていた。寒い時のあたたかみ(温度ID64)。(中略)
これも、愛(愛ID3)だなあ。

図8 No#22 マリオズキッチン②の記述

良いメニューを客の為に考えた際、その日の寒さというのが期間中初めて意識の俎上に上った。「冬に食事を振る舞う」という状況が温度という食体験の変数に気づかせ、新出変数が獲得できた事例と言える。

3.4 No#35 ビーガンイベント 2016/12/14

「ビーガン(完全菜食主義)の食事を体験する」というコンセプトで行った本イベント記述における変数の種類数は全記述中最多となった(31個)。既出の変数を多用して語っており、ビーガンの食事をなるべく詳細に述べようとしていることが伺える。ビーガン食は第一著者自身にとって初めて挑戦する食であり、食体験に関する感度がかつてないほど敏感になっていた(図9)。

初めての出会いということ、自分が想像していなかったものというのが、かなり自分で「さわるように探ろう」とする物だと思った。いままでで一番吟味して口に運んだかもしれない。
(食体験記述 No#35 より抜粋)

図9 No#35 ビーガンイベントの記述

図5、図6を参照すると、他イベントに比べNo#35は空間に関する事や食事そのものに関する事、思想的なことなど、既出の事実・体感・解釈性変数を網羅しており、変数の出現がばらついている。変数数も圧倒的に多

いことから、経験した食体験について多く変数に着眼できている。しかし、第一期の最終記述である本イベントから新出変数の獲得率が鈍っており、食体験をそれまでの既出変数で語る文脈が形成されてしまったとも捉えられる。

3.5 No#60 鶏解体イベント 2016/12/24

本イベントでは生きている鶏を捌く体験をした。図5を参照すると、変数の出現が下部に集中している。第一期の序盤では食事そのものに関する変数が多いが、それらの変数が見当たらないということである。より抽象的な変数(例:命(ID63))を中心に語っており、食料廃棄イベントのNo#13とやや類似している。着眼する変数が実際に「食べる」という行為や体感ではなく「肉を食べること」という概念に寄った食体験となっている。

さらに、今回から新たに肉の詳述に関して「肉(ID96)」変数が作成され、その後の記述では#73における新出変数「肉食のジレンマ(ID99)」がホットワードとなる期間が2度あった(#73~#100, #209~#233)。本イベントの経験が肉について着眼する強い影響力を持っていることが分かる。食を選ぶ際、不必要に命を消費しないように、という観点が生まれた食体験であった。

3.6 No#115 野外食イベント 2017/1/14

本イベントでは日の出を鑑賞後、野外でおにぎりを心地よく食すというものであった。第一著者としては精神的に充実した食体験であったと振り返るが、変数を確認すると9個と少なく、新出変数はない。調理行為や新しく学ぶテーマ(ビーガン、鶏解体)がある食体験の方が総変数・新出変数の数が多いことから、第一著者は自身の調理行為や得た学びから食体験の変数を得やすく、漠然とした体感や感覚についての変数獲得がやや鈍い傾向が見られた。

3.7 No#141 マリオズキッチン③ 2017/1/23

3度目の料理会は3名に対して料理を振る舞うイベントとなった。既出変数を複数使用しながら記述を行っている。本イベントで特筆すべき点として、過去の食体験で得た学びを自身の料理会に応用しているという点がある。カレー専門店「珊瑚礁」での食体験(No#86)において、客がキッチンを一望できる空間デザインに関して述べている(図10)。料理のプロセスを公開することに対して「すべてを包み隠さず見せ

るということは、料理経験・食体験に深みを持たせると感じた」としており、図 11 のイベント記述において得た気付きを自身の料理会にて応用している。#86 の記述にある料理プロセス (ID28) に該当する変数は#141 では確認できないが、「料理場シースルー (人と空間 ID82)」という空間に関する解釈の変数は明確に珊瑚礁での体験を述べており、強い関連性が示唆される。

バーからシェフが料理している様子がとてもよく見え、僕は「自信」「責任」を感じた。
料理を作っている場面を見せるということは、真剣勝負である。自分が作るときはすこしごまかしたりすることがあるからだ。プロセス (料理プロセス ID28) をすべて見られる可能性があり、どのように作っているかがつづぬけだ。自信がなければそのようなことはできない。また、自分たちも本気で作らないといけないという責任を胸に料理にぶつかっているように感じた。(中略)すべてを包み隠さず見せるということは、料理経験・食体験に深みを持たせると感じた。
(食体験記述 No#86 より抜粋)

図 10 食体験記述 No#86

「なにつくってるん？」と料理を覗きにくる人たち。昔はサプライズにしておこうとやむやみにしていたのだが、珊瑚礁での料理場シースルー (人と空間 ID82) の感動をしてから、隠さず答えて見せるようになった。友人が手伝おうかと手を貸してくれて、それも良く断っていたのだが、受け入れて豆腐を入れることを手伝ってもらった。ぶっちゃけ手伝ってもらったところでそんなに作業的な大変さは変わらない(中略)だが、調理に少しでも involve してくれることでその料理のことをもっとよりじぶんごと・じぶんものにしてもらえるだろうし、食体験をトータルで作ろうとしている僕の考えにもマッチするだろうと思って。指示は細かく出しすぎず、ちょっと違うかなと思う部分も気にせず任せてみた。
(食体験記述 No#141 より抜粋)

図 11 No#141 マリオズキッチン③の記述

3.8 No#201 マリオズキッチン④ 2017/2/17

本記述では変数の種類数が 25 と全記述中二番目に

多い回となった (2.2.4 図 4 参照)。25 変数中、変数性質の割合としては事実性:12、解釈性:10 となっており、事実性・解釈性変数のどちらにも偏らない食体験であったことが確認できる。

また、本イベントでは、No#15 以来 126 記述出現していなかった「旬 (ID39)」変数が表れる。客の好みを把握しておらず、かつ固定されたメニューがない料理会において献立を考えた際、「旬」という変数が再び頭をもたげた(図 12)。

直前まで何のメニューにするか決まらず、悩んでレシピ本を開いていた。パスタのページをぱらぱらとめくっていたところ、菜の花のものが目に留まる。(中略)
旬もの (旬 ID39) で春の芽吹きを感じるメニューを作ろう。

図 12 No#201 マリオズキッチン④の記述

暫く意識していなかった「旬」という変数が、客に出すメニューを考えることで想起され、献立の決め手になった事例である。さらに、その後の記述 (#207,#209) でも「旬」変数が継続して確認された。暫く触れていなかった変数が引き出され、再び変数を使用し始める効果がイベント実践にあらわれた。

3.9 No#204 マリオズキッチン⑤ 2017/2/18

No#201 マリオズキッチン④の翌日に開催したマリオズキッチン⑤では変数の総数が 1/5 に減少し、総変数数 5 となった。本イベントではイベント時の頻出変数である「産地 (ID2)」「生産者 (ID76)」のどちらも出現しておらず、普段から注目している食体験の変数にも注目できていない。マリオズキッチン⑤は初のイベント連日開催回であったが、イベント実践のみを継続しても食体験における変数が意識に上りにくいということが示唆される。

4. おわりに

2 章では食体験における新出変数の変遷について述べ、3 章では食イベントにおける食体験の変数について詳述してきた。これらの結果は、実際に第一著者が身をもって食体験と向き合い、インタラクションに注目し続けた成果である。特に 2.2.3 における新出変数の分類分析の結果 (最初は事実性変数が急激に増え、その後

解釈性変数が追い付いてくる)は、食体験の「身体性」において事実への注目が積み重なることで、そこから意味付け/解釈が生まれることを示唆した。食体験において意味付け/解釈といった人の知は独立的に生まれるのではなく、環境に佇み、そこに存在する事実性の変数を着実に獲得していくことで知が生まれ、充実していくことを示す事例となった。

本探究は現在も進行する「構成的 [6]」研究である。構成的手法において、分析結果は実践者に直接フィードバックされ、実践はそれに応じて変化し、また新たな結果が生まれる。実践と分析結果が有機的に作用し合う漸進的プロセスである。新出変数の獲得状況などは興味深く、今後の食体験記述に強い影響を与えることが予想される。構成的な研究を継続することで、より深い「豊かな食体験」の探究を目指す。

参考文献

- [1] 池上甲一, 岩崎正弥, 原山浩介, 藤原辰史. (2008). 食の共同体—動員から連帯へ. ナカニシヤ出版
- [2] 農林水産省, (2016) 平成 27 年度食料需給表
- [3] 博報堂生活総研, (2016) 「生活定点」調査
- [4] 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. (2015). 一人称研究のすすめ—知能研究の新しい潮流, 近代科学社
- [5] 諏訪正樹, (2016). 「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
- [6] 諏訪正樹, 藤井晴行. (2015). 知のデザイン—自分ごととして考えよう, 近代科学社