

味覚の環世界を相互学習するテイスティングの試行 A Trial of “Tasting Sketch” for Mutual Learning of the Taste Umwelt

福田 大年¹ 深見 嘉明² 寺本 直城³ 中村 暁子⁴ 西 大輔⁵ 丸山 洋平¹
Hirotooshi Fukuda, Yoshiaki Fukami, Naoki Teramoto, Tokiko Nakamura, Daisuke Nishi,
Yohei Maruyama

¹札幌市立大学 ²東京理科大学 ³東京経済大学 ⁴北海学園大学 ⁵拓殖大学
¹Sapporo City University, ²Tokyo University of Science, ³Tokyo Keizai University, ⁴Hokkai Gakuen University,
⁵Takushoku University
h.fukuda@scu.ac.jp

概要

本研究の目的は、小規模ワイン事業者（作り手）と消費者（受け手）が、ワインの味の感覚的な印象の違いを相互学習できるビジュアル・コミュニケーション手法を構築することである。手がかりとして、ワインの味の感覚的な印象を環世界と捉え、描画と対話を繰り返しながらその環世界を相互学習するテイスティング・スケッチを考案・試行した。本稿ではテイスティング・スケッチの特徴、内容、試行例、限界、発展性を示した。

描画と対話を連動させたテイスティング・スケッチの試行によって、味覚の環世界を学び合う場づくりのヒントを得た。一方、ワインの製造過程や味に関する情報の事前獲得が、スケッチに影響することも分かった。

キーワード：テイスティング、スケッチ、環世界

1. はじめに

本研究の目的は、小規模ワイン事業者（作り手）と消費者（受け手）が、ワインの味の感覚的な印象の違いを相互学習できるビジュアル・コミュニケーション手法を構築することである。手法構築の手がかりとして、ワインの味の感覚的な印象を環世界と捉え、描画と対話を繰り返しながらその環世界を相互学習することを可能にするテイスティング・スケッチを考案・試行した。本稿ではテイスティング・スケッチの特徴、内容、試行例、限界、発展性を示し、味覚の環世界を学び合うことの可能性を探る。

2. 背景

ワイン・テイスティング（以下、テイスティング）は、ワインに携わる立場や場面によって多くの種類があり、官能検査、研究、コンテスト、評議会、アマチュアの娯楽の5つに大きく分類される[天野 2023]。本研究では、アマチュアがワインを娯楽として嗜んだ際の感覚的評価のテイスティングを対象とする。農産物を主体とした生産物は、生産地の特性、原材料の特徴、専門家の評価などが製品としての質に影響を及ぼす。特にワインのような生産者が製造に一貫して携わるものは、作り

手の想いが強く反映される。しかし、最終的に製品の意味や価値を付与するのは受け手である[天野 2023]。そのため、作り手と受け手それぞれが製品に対して抱く印象の違いを知ることは、ものづくり、ブランドづくり、市場価値の創出に携わるデザイン学や経済学にも寄与できるはずである。

特にテイスティングは、ワインの味、色、香りなどを五感で捉え、様々な言葉を用いて表出する。そのため本来であれば、印象の違いを多義的に捉えやすい。しかし現代のテイスティングは、ワインの専門的な知識を基に味の印象に類似するイメージを想起し言葉化する見立て力、その見立てを他者に的確に伝える語彙力が必要とする高度な技術である。

「環世界」とは、生物が自身の感覚器で捉える世界の感じ方として、生物学者ユクスキュルが提唱した[Uexküll, J. von & Kriszat, G. 1934]。例えば蚕は、生物の熱を感覚器で捉えて近づく。人間のような視覚で世界を捉えてない。世界は生きものの数だけ異なる感覚で捉えられている。今日のデザイン学ではこのような生きものの多様な環境認識を手がかりに、「人間もまた文化的かつ身体的な経験を通じて、一人ひとり異なる環世界を生きている」と捉え、「自己と環境の相互的な関わりをわかろうとする」新しい社会実践アプローチについて議論されている[横溝 2025]。多様な視点を獲得する過程で新しい観点に出会い、創造性は向上する[Burkus, D. 2013]。

ワインの味の感覚的な印象も環世界と言えらる。特に、専門分野からの視点で表現する作り手と、素直な印象によって捉えがちな受け手とでは、同じワインに異なる世界を見ている可能性がある。作り手と受け手がこのギャップを知ることは、ワインのような生産物のファン獲得アイデアを創出する契機になるはずである。

3. 考案

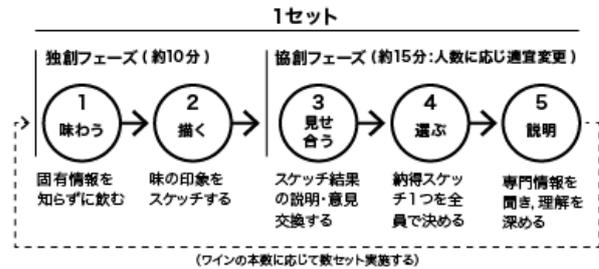
ワインを飲んだ際に感じる漠然とした印象を、シンプルなスケッチや図などで描画し、複数人で語り合う「テイスティング・スケッチ・ワークショップ」を考案した。スケッチや図は、身の回りの対象や概念を紙などにシンプルに描く方法である。スケッチは、対象の記録だけでなく、描く主体の考え方や感情を記号的にも表す。図は、事物の関係を構造化して視覚的に説明する。どちらも対象の本質を見出そうとする行為でもある。つまり、漠然と捉えた対象の性質を、図化を繰り返しながら理解しようとする過程とも言える。近年のデザイン学、認知科学、人工知能などの分野では、スケッチ・図が、創造性や協働性に果たす役割の研究がなされている[e.g. 福田ほか 2020; Suwa&Tversky 1997; 岡本, 2012; 植田, 1998]。本研究では、手描きで素早い描画を重視するため、「スケッチ」と総称する。

ワークショップは、参加者の知の背景を探るのに有効である。特に参加者らが創作した表現物を介して、思考の深層に触れようとする「生成的なセッション」として位置付けた研究も多い[e.g. 岡本, 2014; Sanders&Stappers, 2008]。

テイスティング・スケッチ・ワークショップのプログラム作成には、ビジュアル・シンキング[Brand, W. 2018]、グラフィックレコーディング[清水&須永 2019]、協創[福田ほか 2020]の理論と技術を応用した。参加者らは自身のスケッチや発想の習熟度に関係なく、曖昧で漠然とした味覚印象のままを即興的に紙に描き出し、他者に伝え、他者の表現との違いを知り、その理由を語らい、学び合う場を構築することで、ワインのような飲食物の味に関する環世界を、参加者らが捉えやすくなる考えた。

テイスティング・スケッチ・ワークショップ (以下、WS) は、以下の手順で進める(図 1)。まず参加者らは、1つ目のワインを飲み、味わう。次に味の印象をハガキサイズの紙に自由にスケッチする。全員が描き終わった後、描画結果を他の参加者に見せながら、味の印象や描画の意図などを口頭で説明し、感想をもらう。これを参加者全員で繰り返す。参加者全員が発表した後、試飲したワインの味の印象が一番近いスケッチを全員で相談して1つ選ぶ。最後に、試飲したワインの葡萄・産地・製造方法などの専門情報を、そのワインの選定者(ファシリテーターや WS 協力者など)が参加者に説明する。この流れを用意したワインごとに繰り返す。

図 1 ティスティング・スケッチの進行例



4. 試行

WS はこれまでに 2 回実施した(図 2)。いずれも札幌市内のレンタルキッチンスペースで行なった。参加者はワイン初心者の方の 20 代学生と、ワインを日常的に嗜む 30 代以上の大人である。ファシリテーターは筆者、ワインとワインと一緒に食べる物の選定は北海道産ワインに精通した協力者らが担当した。2 回とも北海道の小規模ワイナリーのワインを数種類選定し、テイスティング対象とした。1 回目は 2 種類のワインで、2024 年 6 月 2 日に実施した。22 名(学生 9 名、30 代以上 9 名、協力者 3 名、筆者)が参加した。2 回目は 3 種類のワインで、2025 年 3 月 1 日に実施した。14 名(学生 10 名、30 代以上 2 名、協力者 1 名、筆者)が参加した。2 回の WS とも参加者らは、ワインの味の印象を多様な表現で描き出し、結果の違いについて他の参加者らとスムーズに対話していた。

図 2 WS の様子 (360 度カメラで撮影)



スケッチの例として、WS2 回目の 2 本目「すっぴんは すっぴんでも すっぴんじゃない ナイアガラ 2023 (通称:すっぴんわいん)」のテイスティング・スケッチを示す。すっぴんワインは筆者が選定した。

すっぴんワインとは、北海道仁木町在住の作り手が製造したワインのラベルとネーミング制作を、札幌市立大学と東京理科大学の学生有志のチームが担当した産学連携ワインである。すっぴんワインの作り手はこ

のワインを、自然の力を利用した活かして人の手を過度に加えないシンプルな醸造方法で作られ、スッキリとした味と評価している。

WS 参加者らは、同量ずつ飲んだ後にスケッチを描き、他者に説明した。説明の際に「葡萄の果汁そのまま (図 3, 4)」、「最初に葡萄を感じ、スッとしたあと、パッと消える (図 5)」、「最初の葡萄味が波紋のようにひろがって消える (図 6)」などと表現した。

図 3 テイスティング・スケッチ例 1
(参加者 A が描いた「すっぴんワイン」の味)

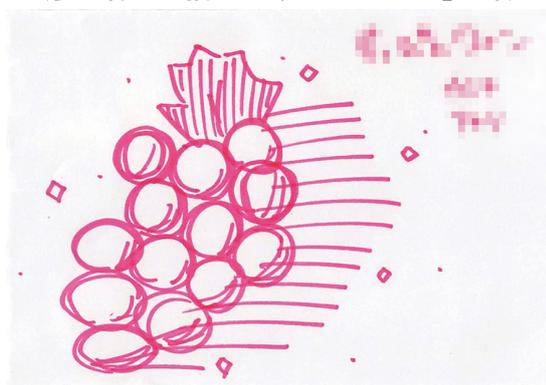


図 4 テイスティング・スケッチ例 2
(参加者 B が描いた「すっぴんワイン」の味)



図 5 テイスティング・スケッチ例 3
(参加者 C が描いた「すっぴんワイン」の味)

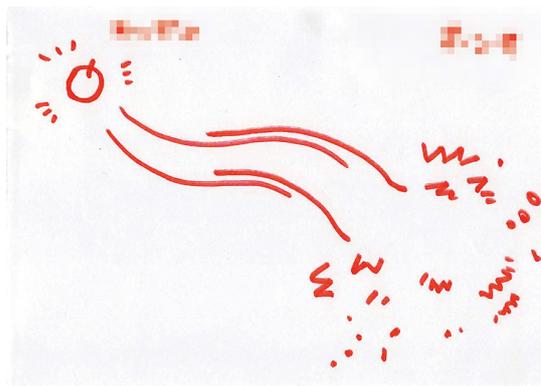
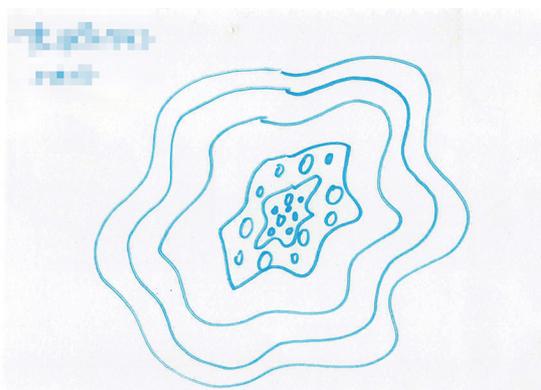


図 6 テイスティング・スケッチ例 4
(参加者 D が描いた「すっぴんワイン」の味)



5. 考察

参加者らは全員のスケッチを鑑賞し、対話しながら、自分と他者のスケッチの共通点と相違点を見出しそうとしていた。

同じワインを飲んだ参加者らのスケッチは、全て異なっていた。知覚(味覚)とは、外界の情報を単に入力することではなく、解釈である。ワインのテイスティング・スケッチには、材料である葡萄・その成分などワインを構成するさまざまな要素が、具象・抽象問わずなんらかの形で、解釈の結果として反映されている。参加者それぞれの解釈の結果は異なっている。

この解釈は、いくつかの秩序を有している。テイスティング・スケッチを観察すると、オブジェクトの具象化・抽象化、時間軸を伴って動的に変化する、などが見られた。動的変化とは、例えば左右(図 3, 5)、上下(図 4)、中央から周辺(図 6)などの時間変化と視線誘導がある。

ヒトは今まで味わったことがない感覚になったとき、これまでの人生で経験したあらゆる事象から得た知識や感覚を利用する。人間はこの断片化された知識

表象を、その場の要請に応じて巧みに組み合わせて新しい有用な知識を作る「創造的な認知」が可能である[鈴木 2016]。この「創造的な認知」は、漠然と捉えた対象の性質を、図化を繰り返しながら理解しようとするスケッチが適している。また、スケッチが持つ図的要素は、鑑賞面にも貢献していたと考えられる。他者の解釈が入る余地／余白があり、それに伴って対話が生まれ、新たな意味が生成・付加される。

すっぴんワイン提供者である筆者は、産学連携の当事者の1人でもある。事前に何度も飲んでいたワインのためか、スケッチの描きづらさを感じた。他のワインを提供した協力者からも同様の意見が出ていた。

6. まとめと今後の展望

描画と対話を連動させたテイスティングの試行によって、味覚の環世界を相互学習する場づくりのヒントを得た。しかし、ワインの製造過程や味に関する情報を事前に獲得することは、スケッチ活動を阻害する可能性があることが分かった。

今回は作り手が参加していない。そのため、受け手と同様のテイスティング・スケッチが作り手と実施できるかは不明である。そのため、作り手と受け手をつなぐデザインプロセスに好影響をもたらすかはまだ分かっていない。

テイスティング・スケッチは、ワイン以外の嗜好品でも実施可能である。地元コーヒーショップとの産学連携でもテイスティング・スケッチを導入し発展させていく。

文献

天野 沙織 (2023). ワインテイスティングの社会的役割とは何か：その誕生と地位の確立を背景に、大阪公立大学フランス文学会, *Lutèce*, 50, 31-41.

Brand, W. (2018). *Visual Thinking Workbook*. Bis B.V., Uitgeverij (BIS Publishers). (ブランド, ウィリーマイン 遠藤 康子 (訳) (2018). VISUAL THINKING, ビー・エヌ・エヌ新社.)

Burkus, D. (2013). *The Myths of Creativity: The Truth About How Innovative Companies and People Generate Great Ideas*. (Jossey-Bass). (パーカス, D. プレシ 南日子・高崎 拓哉 (訳) (2014). どうしてあの人はクリエイティブなのか?: 創造性と革新性のある未来を手に入れるための本, ビー・エヌ・エヌ新社.)

福田 大年, 岡本 誠, 刑部 育子 (2020). 協創スケッチ法による協働的な創造活動生成過程の解明. *デザイン学研究*, 67(1), 11-18.

岡本 誠 (2012). 共有するデザインシンキング, *デザイン学研究特集号*, 20(1), 12-15.

岡本 誠 (2014). 共創型デザインの状況依存性, *デザイン学研究特集号*, 21(3), 54-60.

清水 淳子, 須永 剛司 (2019). 話し合いの中でグラフィックレコーディングがもたらす視点の意味, *日本デザイン学会研究発表大会概要集*, 日本デザイン学会, 66, 36-37.

Sanders, E.B.-N., & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design, *CoDesign, Int. J. CoCreation in Design and the Arts*, 4(1), 5-18.

Suwa, M., & Tversky, B. (1997). What do architects and students perceive in their design sketches? A protocol analysis. *Design Studies*, 18(4), 385-402.

鈴木 宏昭 (2016). 教養としての認知科学, 東京大学出版会.

植田 一博 (1998). 図的推論に関する研究の動向, *図学研究*, 32(2), 9-16.

Uexküll, J. von & Kriszat, G. (1934). *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen*. (Berlin: Springer). (ユクスキュル, J. von & クリサート, G. 日高 敏隆・羽田 節子(訳) (2005). 生物から見た世界, 岩波書店.)

横溝 賢 (2025). 環世界のまんなかでデザインする, *デザイン学研究 特集号*, 32(1), 1-11.