

「他者の異化経験」の受容はいかに知覚を更新するか

—「違和感預かり所」を通じた「代理的異化」の提案と社会的スクリプトの解体—

日本財団 HUMAI 奨学金 A

受給番号：2025A021

東京大学文学部人文学科社会心理学専修課程 3年 岸 ふみ

*構成

0. はじめに

1. 理論的背景：日常の自動化と「異化」
2. 「代理的異化」の導入
3. 装置の実装
4. 結果
5. 考察
6. 結論・今後の展望
7. 結語
8. 謝辞
9. 参考文献

0. はじめに

周囲の風景や物事は見慣れ、あらゆることは自動的にやり過ごせる単なる通過点となった。現代の都市空間における生活は、高度な情報処理の効率化によって支えられている。人間は日常生活を送る上で、認知的エネルギーを節約し効率的に情報を処理するために対象をパターン化する傾向を持つ(Coates, 2024)。ロシアの文芸評論家であるヴィクトル・シクロフスキーが指摘したように、私たちは対象の質感や存在感を実際に「見る」のではなく、「知っているもの」として記号的に認識し、情報の処理を無意識のうちに済ませている(Shklovsky, 1917/2015)。この情報処理の効率化によって、日々従っている行動のパターンや社会的な暗黙のルール、すなわち人々の日常的な「社会的スクリプト」をいちいち頭で考えることなく自動的にこなせるようになる。その一方で、この便利さは周囲の世界に対する知覚や感情の鮮やかさを奪い去るという代償を伴う。シクロフスキーは、この知覚の自動化が「物、服、家具、妻、そして戦争への恐怖」までも食いつぶし、無意識のうちに生きられた人生を、まるで存在しなかったかのようなものにしてしまうと述べた(Shklovsky, 1917/2015)。

この自動化された日常の知覚を打破し、生の実感を取り戻すための概念が、シクロフスキーが1917年に提唱した「異化 (Ostranenie)」である。異化とは、見慣れた事物をあえて奇妙なものとして提示し、知覚のプロセスを困難にして時間を引き延ばすことで、対象を単なる既知のものから、意識的に「見られる」ものへと引き戻す装置である(Shklovsky, 1917/2015)。芸術の目的は、まさにこの手法を通じて「石を石らしく感じさせる」つまり生の感覚を回復させることにあるとされる(Shklovsky, 1917/2015)。

近年、この異化の概念は文学や芸術の枠を超え、認知科学や心理学の領域でも注目を集めている。小説の文章などといったテキストの中だけでなく、私たちが生きる現実の世界においても、見慣れたものが突如として奇妙に感じられ、かつ対象への感情的な結びつきが回復する現象が存在すると指摘されている。これは「テキスト外の異化 (extratextual ostranenie)」と呼ばれる (Berlina, 2020)。

しかし、従来の「テキスト外の異化」は、その契機が個人の内的状態や環境の偶発性に委ねられており、結果として、意図的な知覚変容の再現性や持続性を担保し得ないという課題が残る。この課題を乗り越えるため、本論考の目的は、個人の内的な状況や環境の偶発性によらず、外部からの情報介入、言わば他律的なトリガーによって意図的にテキスト外の異化を引き起こす方法を探ることにある。具体的には、社会的学習理論の知見を応用し、「他者が異化した経験」を媒介とすることでテキスト外の異化を引き起こせるのではないかと仮定する。

本稿では、「他者の異化経験」を受容することによって、体験者の内面で生じる二次的な異化現象を「代理的異化 (Vicarious Ostranenie)」と定義する。この独自の枠組みに基づき、「他者の異化経験の受容は、体験者の社会的スクリプトに対していかなる認知的再構成を誘発するか」という問いを設定し、検証を行う。

第1節では、理論的背景として、現代の都市空間において人間の知覚がいかに社会的スクリプトによって自動化されているかを整理する。その上で、異化の定義と機序を検討し、認知の脱自動化の可能性を再考する。第2節では、本稿の中核となる「代理的異化」の概念を導入する。まず、従来の自律的な異化の契機が、個人の内的状況や偶発性に依存しており再現性が低い限界を指摘する。これに対し、「他者の異化経験」という外部の視座を介入させることで二次的な異化を誘発するアプローチを提唱し、そのメカニズムを、認知心理学の観点から補強する。さらに「代理的異化」が体験者の知覚に与える影響についての仮説を提示する。第3節では、上述の理論を具現化するための装置の実装と、それを用いた実験方法について述べる。刺激音声の選定理由および具体的な実験手続きと分析手法について記述する。第4節から第6節にかけて、実験から得られたデータの分析と考察を行い、都市空間における知覚変容の再現性と持続性、および今後の展望について結論付ける。

1. 理論的背景：日常の自動化と「異化」

1.1 公共空間における社会的スクリプトの自動化

人間は、日々の生活において限られた認知資源を節約するため、見慣れた対象や繰り返される行動パターンを自動的に処理する傾向を持つ。特に、現代の都市や公共空間は、不特定多数の人間が円滑かつ効率的に行き交うことを前提としており、そこを移動する人々は、公共の場での適切な振る舞いである暗黙のルール、すなわち社会的スクリプトに無意識に従うよう最適化されているだろう。いわゆる「習慣化」である (Coates, 2024)。

この情報処理の効率化は、スムーズな社会生活を担保する一方で代償を伴う。習慣化によって周囲の物理的特性や他者の存在を深く知覚することなく自動化状態で物事を遂行する状態を、Coates (2024)は「ゾンビ化 (zombification)」と呼び、私たちが文字通り自分自身の生きている生活そのものに気づかなくなってしまう危険性を指摘している。

1.2 「異化」の定義と機序

このように無意識のうちに消費され、不透明になった世界の感覚を回復させるための概念として提唱されたのが「異化 (Ostranenie) 」である。シクロフスキーによれば、異化とは、見慣れた対象をあえて奇妙なものとして提示し、知覚のプロセスを意図的に困難にして時間を引き延ばす手法である (Shklovsky, 1917/2015)。元来、異化は文学や芸術における手法として定義されてきた。しかしベルリーナは、芸術的な仕掛けを一切必要とせず、私たちが生きる現実の日常生活において自然発生的に生じる驚きの感情を「テキスト外の異化 (extratextual ostranenie) 」として再定義した (Berlina, 2020)。これは例えば、習慣的に飲んでいる牛乳を見て「他の動物の分泌物を飲むという行為の奇妙さ」にふと気づくことや、自分の手の美しさに釘付けになること、あるいは長年連れ添ったパートナーを「共に過ごした年月を自覚しつつも、まるで初めて会ったかのように感じる」といった、言わば人間の認知的・心理学的な効果を指す。

この「テキスト外の異化」には、以下の3つの特徴がある。すなわち、①「親しみ (Familiarity) 」と「新しさ (Novelty) 」の共存、②世界との感情的な再結びつき、③認知の自動化への抵抗とスキーマの破壊である。

まず1点目が「親しみ (Familiarity) 」と「新しさ (Novelty) 」の共存である。記憶喪失や、親しい人が偽物にすり替わったと思ひ込むカプグラ症候群のような精神障害とは異なり、テキスト外の異化においては「これが自分にとって親しいものである」という認識 (Familiarity) と、新奇性の感覚 (Novelty) が同時に存在する (Berlina, 2020)。こうした感覚は、必然的に世界との感情的な再結びつきをもたらす。対象が奇妙に見える現象であっても、世界からの切断感を伴う現実感消失症や離人症等とは真逆の働きを持つ。テキスト外の異化は、対象への感情的な関連性がむしろ増すことによって、世界との「感情的な再結びつき」を回復させる効果をもつ (Berlina, 2020)。そしてこれらは、人間の思考や行動を無意識的なものにしてしまう「自動化」に抗い、現実世界の認知の枠組みであるスキーマを破壊または更新する働きを持つ。

2. 「代理的異化」の導入

2.1 従来の「テキスト外の異化」における限界と課題

ベルリーナが指摘するように、習慣的に飲んでいる牛乳の奇妙さにふと気づいたり、自分の手の形に突如として見入ってしまうような、日常のふとした瞬間に生じるテキスト外の異化は、個人の内的状態や気まぐれな意識の変容に依存していると言っても過言ではない。したがって、特定の空間において、個人の偶然や内的状況によらず、人々の自動化された社会的スクリプトを意図的かつ安定的に揺さぶる方法は確立されていないと言える。

2.2 「代理的異化」の導入

前項の限界を克服するためには、個人の内的状況や偶発性に依存しない新たな知覚変容のシステムが必要となる。そこで本稿では、自律的・偶発的な異化に代わるアプローチとして、「他者の異化体験」を外部装置として介在させる「代理的異化」という概念を新たに提案する。この概念の理論的基盤となるのが、アルバート・バンデューラの社会的認知理論における「代理的過程」である。バンデューラは、人間の動

機づけや行動、認知の変容が、直接的な経験のみならず、他者の行動やその結果を観察したり受容したりすること（つまり代理的経験）によっても引き起こされると指摘した(Bandura, 1986)。すなわち、人間は他者の体験を情報として受け取り、それを自己の認知システム内で自己反省・自己調整することにより、自身が直接その状況を体験しなくとも、他者と同様の心理的・認知的影響を内面化することができるのである(Bandura, 1986)。本稿が提唱する「代理的異化」とは、このバンデュエラの代理的プロセスを応用したものである。他者が日常の事物や社会的スクリプトに対して覚えた違和感や新鮮な驚き、つまり異化した経験を外部からの刺激として受容することで、体験者自身の認知スキーマに他律的な非流暢性を発生させるものだ。

2.3 「代理的異化」における認知的再編成の機序

「他者の異化経験」の受容によって生じた「代理的異化」は、体験者の脳内で具体的にどのように処理され、最終的な異化状態へと至るのだろうか。認知心理学における美的評価の情報処理モデル (Graf & Landwehr, 2015; Leder, Belke, Oeberst, & Augustin, 2004) を応用すると、代理的異化の成立には以下の3つの段階が存在することが説明できる。すなわち、①認知的な非流暢性の発生、②自己関連づけによる能動的解釈、③非流暢性の解消とスキーマの更新である。まず体験者が、他者の異化体験に直面した際、自身の自動化された予測やスキーマとの間にずれが生じ、情報を流暢に処理できない状態（つまり非流暢性）が発生する。この初期の認知的非流暢性は一時的な負荷やネガティブな感情をもたらすが、それが同時に「対象をもっと深く理解したい」という、より能動的な情報処理への動機づけとして機能する。次に、非流暢性を抱えた体験者は、他者の視点を自己の認識へと統合しようとする。これは認知的熟達と呼ばれるプロセスであり、対象の持つ意味を解釈し、自己の経験に関連づけて理解しようとする働きである。「代理的異化」において、体験者は他者のエピソードを単なる外部情報として処理するのではなく、自己の日常経験や自動化されていた社会的スクリプトと照らし合わせながら意味づけを行う。この自己関連づけのプロセスを通じて、初期に発生した認知的非流暢性が低減する過程において、自明視され自動化されていた世界との「感情的な再結びつき」へと至るのである。

2.4 本稿における仮説

以上の理論的枠組みに基づき、本稿では「代理的異化」を誘発する空間装置の実装に向けて、以下の仮説を設定し検証を行う。本仮説は、体験者の情報処理が異化状態へと至るまでの3つの段階を示したものであり、実証においてはプロセスがどの段階まで到達し、あるいはどの段階で阻害されたかを評価する指標となる。

H1：認知的非流暢性の発生：他者が異化した経験を受容すると、自身が日常において無意識に受け流していた事象や、内面化された社会的スクリプトの予測との間にずれが生じ、初期の認知的非流暢性が発生する。

H2：自己関連づけによる能動的解釈（認知的熟達）：認知的非流暢性を抱えた体験者は、他者の異化体験についての語りを、自分とは無関係な外部情報として処理するのではなく、自己の過去の記憶や日常の経験と照らし合わせて自己関連づけを行うことで、非流暢性を低減しようとする。

H3：スキーマの更新と感情的な再結びつき：能動的な解釈を通じた非流暢性の低減プロセスが行われた後、体験者の既存のスキーマは更新され、日常の空間や対象に対する興味や新たな「感情的な再結びつき」がもたらされる。

3. 装置の実装

第2節で設定した仮説を検証し、代理的異化のプロセスを実証するため、本研究では現実の都市空間に介入する実験装置として「違和感預かり所」を制作した。本稿は、統制された実験室における定量的検証ではなく、現実の都市空間において知覚変容の条件を探る質的かつ探索的な実践研究である。そのため実験をフェーズ1・フェーズ2と分け、フェーズ1における結果をもとに、フェーズ2において理論的枠組みに基づく改善を加え、それぞれの結果を比較するというアプローチを採用する。

3.1 刺激音声の選定とメディアの選択理由

実験における刺激音声として、事前に収集した「他者の異化経験」の語りの中から「東京の満員電車における人々の表情（刺激1）」と「どうでもいい写真を撮ってしまう（刺激2）」という2つの音声を選定した。本稿において、視覚情報ではなく聴覚刺激を選択した理由は2点である。まず、視覚情報として機能する書き言葉は、文脈が整理され語り手の思考のプロセスが削ぎ落とされやすいが、音声には語り手の迷いや息遣いがそのまま乗る。この不完全さこそが、他者の異化体験の語りを受容した後の、初期の「認知的非流暢性」を発生させる強力なトリガーとなると考えた。また、書き言葉は体験者が自身のペースで読み飛ばすことが可能だが、音声は語り手の発話ペースに従わざるを得ない。これによってシクロフスキーが提唱した「知覚のプロセスを意図的に困難にして時間を引き延ばす」という異化の絶対条件を担保している。なお、使用した音声刺激の文字起こしは本稿最後に付録として添付した。

3.2 第1フェーズ：初期プロトタイプ

第1フェーズにおいて「違和感預かり所」の初期プロトタイプを設置し、体験者の自然発生的な反応を録音した。この段階の装置は写真1で示すように、剥き出しの木枠と合板を簡易的に組み合わせた開放的なブースに、ヘッドホンとスタンドマイクが置かれているという外装デザインであった。なお、第1フェーズは、パナソニック主催未来を作る実験区「渋谷100BANCH」内のイベントにて設置された。

ここでの目的は、「他者の異化経験」の語り人が、人々の認知にどの程度の認知的非流暢性（H1）を引き起こし、自力で自己関連づけ（H2）に至れるかを観察することであった。しかし、詳細は第5章で後述するが、観察の結果、装置への接触だけでは生じた認知的非流暢性（H1）を自力で自己関連づけ（H2）へと進めることが困難なケースが多発した。人間は生じた認知的負荷に対して、早期に安易な結論を出して処理を終わらせたいという「認知的完結欲求」を持つことに加え、空間の設計上、周囲のノイズや視線から遮断されていない開放的な雰囲気だったことも原因として考えられる。

写真1. フェーズ1にて設置された「違和感預かり所」の外装



3.3 第2フェーズ：装置デザインと社会的相互作用のアップデート

第1フェーズで得た知見を踏まえ、第2フェーズにおいては、体験者の「認知的熟達 (H2)」をより強く促進するため、装置のデザインと社会的相互作用の双方を改善した。

まず1点目の装置デザインの改善について。第1フェーズでの外装を見直し、コの字型に開かれた木製の壁の間に黒い公衆電話を一つ配置するという構成へと変更した。公共空間の中に、電話の相手との閉じられた空間を強制的に立ち上げるためである。これにより、体験者は語り手に対してより注意を向ける状態へと誘導される。

次に、2点目の「社会的相互作用」の意図的な組み込みに関して。Lederら(2004)の情報処理モデルにおいて「認知的熟達」を促進する外部変数として明記されている「社会的相互作用」を、体験設計として意図的に組み込んだ。具体的には「他者の異化体験」の語りを聞いた後に、筆者が介在し、電話を通して聞いた「他者の異化経験」についての考えを深める対話を実施した後に、反応音声を録音するという流れへと変更した。なお、第2フェーズにおいては、三菱地所主催有楽町アートアーバニズム内のイベントにて設置した。

写真 2. フェーズ2にて設置された「違和感預かり所」の様子（撮影：黒田菜月）



3.4 分析方法

本稿では、上述した2つのフェーズ（初期外装・社会的相互作用なしの第1フェーズ群、アップデート外装・社会的相互作用ありの第2フェーズ群）から得られた反応音声を比較する。具体的には、録音された音声を Notta AI を使用して文字起こしし、以下の音声分析指標を用いてコーディングを行うことで、第1フェーズでは認知プロセスのどこで停滞が生じたのか、そして第2フェーズがその停滞をいかに打破し、代理的異化へと導いたのかを評価する。

【H1 の検証】 認知的非流暢性の発生基準

刺激音声、体験者の自動的処理をいかに突発的に中断させ、認知的な負荷を与えたかを分析する。

- ①初期の沈黙: 刺激音声の終了直後に生じる反応の遅れや無言状態。自動化された認知システムが不意を突かれ、一時停止した瞬間を示す。
- ②言い淀み: 発話冒頭や途中の「えーと」「なんか」といった音声。スムーズな処理が阻害されているサイン（非流暢性）の証拠となる。

【H2 の検証】 自己関連づけ・認知的熟達の基準

HUMAI 論考

発生した非流暢性を乗り越えるため、体験者がいかに自らの経験を用いて能動的に新たな意味を見出そうとしているかを分析する。

③発話中の沈黙:発話途中の沈黙。体験者が自己の認知構造を適応・更新させるために思考している時間として評価する。

④自己参照発話への転換:「私の場合は～」 「振り返ると～」といった一人称の自分語り。他者のエピソードを自身の経験と照らし合わせて非流暢性を低減しようとする能動的な「自己関連づけ」のプロセスとして評価する。

【H3の検証】スキーマの更新と「感情的な再結びつき」の基準

破壊や解釈された社会的スクリプトに対して、最終的に対象物との切断感情ではなく、感情的関与が生まれているかを分析する。

⑤スキーマ変容の言語化（対象の再評価と態度の変容）:対象に対する認識が、発話内でどのように変化したか。対象を自らの人生や感情とポジティブに結びつける言語化は、無関心から感情的な関与への移行を示し、つまり異化状態が達成された証拠となる。

4. 結果

第三節で示した音声評価基準に基づき、刺激音声を聞いた後、つまり「他者の異化経験」についての語りを聞いた後の体験者の反応音声を分析する。なお、収集した反応音声の文字起こしの全文は本稿最後に付録として添付した。

4.1 刺激音声1における分析

4.1.1 第1フェーズ（対話なし）

フェーズ1の環境下で装置に接触した体験者の多くは、対象に対する異化に至ったとは言い切れず、認知的完結欲求によって処理を早期に終了させてしまう傾向が観察された。典型的な例として、以下の20代女性の反応音声挙げられる。

もしもーし。東京に五年住んでいるアオイっていいまーす。私も、えーめっちゃ地元が田舎出身で、東京に出てくるまでは同じことを思っていたんですけど、実際東京に住んでみると、なんだかどンドン東京のことが好きになってきました。思っているよりも人はあったかいことがわかりやす、田舎よりもわかりやすかったり、あの一、助けられたり、実は気を使い合って、みんな心地よく生きようとしている、のは、田舎よりも実は気を遣っている感じがして、私は一すごく過ごしやすいです。（20代女性）

この発話では、刺激音声終了後の初期の沈黙（①）が全く発生しておらず、自動化された認知システムが不意を突かれた（H1の認知的非流暢性が生じた）とは言い難い。「私も田舎出身

で」と自己参照発話(④)を用いてはいるものの、発話中に深い熟考を示す長い沈黙(③)は伴っていない。彼女は、提示された「満員電車で目が死んでいる人たち」という対象の違和感に留まることを避け、「東京の人はあったかい」「自分は過ごしやすい」という、自身が既に獲得している東京という都市に対するスキーマへと対象を回収してしまっている。人間は、早く結論に達したいという「認知的完結欲求」が高い状態では、対象に合わせて自身の知識構造を改めるのではなく、既存の知識構造に依存して処理を終えようとする傾向があるため、この事例は、体験者が対象を異化するのではなく、既存の枠組みを参照し直すことで、テキスト外の異化が失敗に終わったことを示している。

また、そのほかの2つの反応音声においては、発話中に「えーと」という言い淀み(②)、沈黙や非流暢性(①や③)が現れている。自動化された認知が不意を突かれ、必死に処理しようともがいている(H1)のが分かる。一方で、最終的には「自然に囲まれたと思うのは共感できます。頑張ってください」と、対象を自分から切り離れたエールで強制終了させてしまっている。

4.1.2 第2フェーズ(対話あり)

一方、Leder(2004)らのモデルに基づく「社会的相互作用」を体験に組み込んだ第2フェーズにおいては、体験者が認知的完結欲求を保留し、自己関連づけ(H2)から対象に対する再評価(H3)へと到達するプロセスが確認された。

「えーと、でも、えー、満員電車に入った時、えー、自分はあまり周りのことを気にしていません。えー、ある意味、みんな、満員電車の中で自分の、えー、感情っていうのを、えー、表出させているんじゃないかなと思います。(中略)みんなが、えーと、疲れたんだっていうのを出せるっていう空間があるっていうことは、えーと、ある意味、まだ、えー、健康な部分でもあるのかなと思います。」(40代女性)

この応答では、「えーと」という言い淀み(②)や沈黙(③)を伴いながら、自分自身の満員電車での経験(④自己参照)に言及している。特筆すべきは、最終的に「満員電車＝目を死なせている苦痛な空間」という既存の社会的スクリプトを更新し、「感情を表出できる、ある意味で健康な空間」へと対象を再評価(⑤)をしている点である。シクロフスキーが指摘するように、異化とは自動化によって失われた生の実感を回復させるプロセスである。この事例は、社会的相互作用である対話が介在したことで、対象との切断に陥ることなく、満員電車の光景に対して「感情的な再結びつき」を持つことができていると考えられる。

4.2 刺激音声2における分析

4.2.1 第1フェーズ(対話なし)

体験者は第1フェーズにおいて、「他者の異化経験」を自らの経験に引き寄せる自己関連づけ(H2)のプロセスには入るものの、最終的に対象を自身の既存の価値観に当てはめて処理する傾向が見られた。その典型的な例として、以下の30代女性の応答を取り上げる。

「私も（2秒沈黙）振り返るとどうでもいい写真たくさんカメラの中に入ってます。（1秒沈黙）で、でもブログを書くときに意外とサムネイルにハマったりすることがあって助かっています。（中略）数年後に（2秒沈黙）Amazon Photoのリマインダーで（1秒沈黙）教えてもらえるとちょっと楽しかったりします。」

この発話では、自己参照（④）とともに2秒や1秒といった沈黙（③）が複数回挟まれており、認知的熟達（H2）への移行が確認できる。しかし、その結論は「ブログのサムネイルとして使える」「リマインダーとして楽しめる」という、対象である写真が持つ既存の「実用的な価値」の再確認に留まっているだろう。

同様に、別の20代女性も「笑い話の種になったり、なんだこの変顔はみたいな面白い気づきがある」と、対象である写真を「ネタ」という手持ちの枠組みに回収している。これらは、刺激音声によって生じた認知的負荷を低減するために、「他者の異化経験」を既に自身が持つ「使える/使えない」という自動化されたスキーマに当てはめた状態だと言えるだろう。対象の捉え方を根本から揺さぶり、新たな意味を見出すようなスキーマの変容（H3）には至っていないと言える。

4.2.2 第2フェーズ（対話あり）

一方、社会的相互作用である対話を組み込んだ第2フェーズにおいては、体験者が「どうでもいい写真」という対象の意味を再定義し、さらには自らの日常的な行為そのものを異化する（H3）という事例が観察された。

「見返して、しょうもないなって思う写真を見た時は、なんか私はその時の光景というか、なんでその写真を撮りたかったのかを思い出すのがすごい、好きで、その方がなんかリアルな感じがするので、なんかそれも、いい写真なんじゃないかなーと思います。でも最近は写真撮る前に撮りたいものを、すごくじっと見てから（1秒沈黙）、それを固定するために、えいって写真を撮ることが増えてきたかもしれません。」

この応答において、体験者はまず「どうでもいい写真＝無価値」という前提を解体し、「撮影者の動機が残るリアルな写真」へと対象の再評価（⑤）を行っている。ここには、無価値とされていたものへの新たな愛着という「感情的な再結びつき」が表出していると言える。特筆すべきは後半の言語化である。対象である写真の異化にとどまらず、「対象をじっと見てから（沈黙）、それを固定するために、えいって写真を撮る」という言葉からは、現代人が無意識かつ自動的に行う傾向の強い「スマートフォンで写真を撮る」という身体的行為そのものの異化にまで至っていると言える。これは、社会的相互作用としての対話時間の介在が、単なる認知の更新を超えて、知覚者の日常の振る舞いそのものを意識化させ、変容させるテキスト外の異化をもたらすと言えるだろう。

4.3 小括

本実験の結果、他者の異化経験（刺激音声）に触れるだけでは、多くの体験者は「認知的完結欲求」が働き、自身の持つ既存スキーマに対象を当てはめて処理を終了させてしまう傾向が確認された。第1フェーズにおいて、刺激音声による「他者の異化経験」に対し、体験者は即座に「東京の人は温かい」「自然は良い」といった既知の結論へと終始し、認知的非流暢性を解消しようとした。これは、知覚的努力を最小限に抑える自動化の働きが勝った状態と言えるだろう。一方で、第2フェーズにおいては、社会的相互作用として筆者との対話が介在することで、体験者は安易な結論を保留し、対象を深く見つめ直すプロセスへと移行したと考えられる。その結果、「満員電車＝健康な空間」「写真撮影＝対象の固定」というように、既存の社会的スクリプトが更新され新たな意味を付与されていた。

5. 結論・考察

本研究は、「他者の異化経験の受容は、知覚者の社会的スクリプトに対していかなる認知的再構成を誘発するか」という問いに基づき、現実の都市空間に介入する装置の実装とプロトタイピングを通じて、「代理的異化」の成立条件を探った。本節では、第4節までの分析結果に基づき、この問いに対する結論と理論的示唆を述べる。

本研究の理論的貢献は、上記の問いに対して「社会的相互作用の介在の有無によって、誘発される認知的再構成のベクトルが〈既存スクリプトの強化〉と〈異化〉に分岐する」ということを示唆した点にあるだろう。第1フェーズの分析が示したように、「他者の異化経験」を受容し、予期せぬ認知的非流暢性（H1）に直面した際、人間はそこから生じる負荷から逃れようとする「認知的完結欲求」を持つ傾向がある。その結果、提示された違和感を自らの既存の社会的スクリプト（「頑張ってください」というエールや、「ブログのネタ」といった実用性）へと当てはめるか、対象からの「切断」をもって処理を早期終了させていた。つまり、「他者の異化経験」をただ受容するだけでは、日常の強固な自動化の傾向を止めることはできず、むしろ既存のスクリプトを強化する方向に認知が働いてしまうのである。しかし、Lederら(2004)の情報処理モデルに基づき、第2フェーズにおいて「他者の異化経験」について安易な解釈や同意を避け、分からなさにとどまる対話を行った結果、知覚者は認知的完結欲求を保留して自己関連づけ（H2）を行い、「満員電車＝感情を出せる健康な空間」「どうでもいい写真＝動機が残るリアルな写真」といった、対象の根本的な再評価（H3：スキーマの更新）を行っていた。

ベルリーナが指摘するように、テキスト外の異化とは、見慣れたものを単に奇妙にして混乱させることではなく、無意識の自動化によって無機質になっていた世界との間に「感情的な再結びつき」をもたらすことである。本稿は、「他者の異化経験」の受容が、社会的スクリプトの解体とこの「感情的な再結びつき」という認知的再構成を誘発するための触媒が、「共に分からながる他者の存在（社会的相互作用）」であることを示唆している。

6. 本実験の限界・今後の展望

HUMAI 論考

本研究は、現実の都市空間における質的な実践研究であるため、統制された実験室での定量的データに基づく客観的な一般化には限界がある。特に、「社会的相互作用」の質（具体的には、ファシリテーターの熟練度や対話の展開）が結果に与える影響は大きく、どのような声かけや思考の促し方が最も効果的に自己関連づけ（H2）を促すのかについては、さらなる微細な相互行為分析が必要である。また、今後の課題として、この「社会的相互作用」をいかにスケールさせるか（例えば、属人的なファシリテーターなしでも、システムや空間の力だけで同様の社会的相互作用を発生させられるか）という改善点が挙げられる。テクノロジー、あるいはAIの活用や、参加者同士が自然に対話を始めるような空間設計の工夫により、「違和感預かり所」のような装置が都市のインフラとして定着する可能性を探りたい。

7. 結語

1917年、ヴィクトル・シクロフスキーは、習慣化によって無意識に滑り落ちていく人生を取り戻すために、「石を石らしく感じさせる」異化の力を提唱した。それから100年以上が経過した現在、私たちの生活はかつてないほど高度に自動化され、都市の風景も他者の存在も、記号として効率的に消費されている。

筆者が都市空間に実装した「違和感預かり所」は、この巨大な自動化の波に対して、「他者の異化経験」というわずかなノイズを投じる試みであった。分析の結果明らかになったのは、人は一人ではそのノイズを処理しきれず既存の枠組みに回収されてしまうものの、「共に対話し、分からなさに留まる他者」が存在する時、自らの強固な社会的スクリプトを更新し、周囲の世界を鮮やかに再発見できる可能性である。

都市における真の異化は、突飛な刺激によってもたらされるのではない。見過ごされていた他者の声、ひいては自分自身の声に耳を澄まし、安易な答えを出さずに共に留まる「社会的相互作用」の空間が立ち上がった時、私たちは再び、失われていた「生の実感」を取り戻し、この世界と前向きに結びつき直すことができるのかもしれない。

8. 謝辞

本論考の執筆及び、その基盤となった社会実験「違和感預かり所」の実装にあたり、多大なるご支援をいただいた皆様に深く感謝の意を表します。

まず、本研究の遂行にあたり多大なる助成を賜りました日本財団 HUMAI 奨学金に、謝意を表します。さらに、本プロジェクトを実験期から支え、実装の場を提供してくださった渋谷 100BANCH の皆様、有楽町エリアでの展示機会をいただいた YAU（有楽町アートアーバニズム）の関係者の皆様に心より感謝いたします。

9. 参考文献

- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice-Hall, Inc.
- Berlina, A. (2020). Ostranenie: To Give Back the Sensation of Life. RUS, 11(16), 1-16.

HUMAI 論考

- Coates, L. (2024). Defamiliarization, Again for the First Time. *Gulf Coast Literary Journal*, 36.2 Online Exclusives.
- Graf, L. K. M., & Landwehr, J. R. (2015). A Dual-Process Perspective on Fluency-Based Aesthetics: The Pleasure-Interest Model of Aesthetic Liking. *Personality and Social Psychology Review*, 19(4), 395-410.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British Journal of Psychology*, 95, 489-508.
- Shklovsky, V. (2015). Art, as Device. (A. Berlina, Trans.). *Poetics Today*, 36(3), 151-174. (Original work published 1917)

付録①：実験に用いた刺激音声の文字起こし

音声刺激 1

もしもーし違和感預けます。しゅっぽです。ちょっとあの僕はあの田舎の、岐阜の田舎町の出身で、まあ二年前ぐらいに東京に出てきたんですけど、ちょっと東京の電車混みすぎじゃね？ みたいところがすごい違和感で。なんでこんな人がいっぱいいるの？ 東京、みたいところにすごいこう、違和感をずっと覚えてきたんですよ。

まあ地元はすごいこう、まあのだかな田んぼばっかのところで、人はまあ全然いないんですけど。東京はこう、本当にこう肩ぶつけて歩かないといけないぐらい人がいて。で、電車とかね、本当にこう、めっちゃこう狭いスペースの中に何十人、何百人っいて。で、特に朝ラッシュとかね、本当にこう、人の顔と顔を突き合わせて、なんか何十分も乗らなきゃいけないみたいなのがすごい苦痛で。なんでこんなこうつらい経験をしてまで人々はこうなんか東京にいるんだろうみたいな。こう、みんななんか目が死んでる気がするんですよ。なんかそこをね、こうどうにかなんないかなみたいなのがモヤモヤしてます。以上です。

音声刺激 2

もしもーし。えー、違和感預けます。

えー、スマホでなんかいっぱい写真とか撮ってること多いですけど、なんか後で見返して見ることもないのに、なんかたくさんつい撮っちゃって、で、後でなんか撮った気がするけど、大事なものを撮れてなくて、どうでもいい写真ばかり残ってるのってなんででしょうか。それじゃあ誰かお願いします。

付録②：収集した体験者の反応音声の文字起こし

※ 語りの中で沈黙だった箇所は「(T秒沈黙)」というように表記した。

※ 「、」と表記している箇所は、語り手が一呼吸置いた部分を示す。

音声刺激 1_第 1 フェーズ

反応 1_女性_20 代

もしもーし。東京に五年住んでいるアオイっていいまーす。私も、えーめっちゃ地元が田舎出身で、東京に出てくるまでは同じことを思っていたんですけど、実際東京に住んでみると、なんだかどんどん東京のことが好きになってきました。思っているよりも人はあったかいことがわかりやす、田舎よりもわかりやすかったり、あの一、助けられたり、実は気を使い合って、みんな心地よく生きようとしている、のは、田舎よりも実は気を遣っている感じがして、私は一すごく過ごしやすいです。

以上です。

反応 2_男性_40 代

もしもーし。こちら違和感預かり所です。あなたの違和感預かりました。えーと、自分も、やっ、満員電車ではよくそういう、うー違和感感じてます。でもやっぱり自分が乗ってる時にも同じような顔してるのかなっていうふうに、改めて自分見返した感じもしますね。

あと、(2秒の沈黙) やっぱりーなんかあの、なんだろうな (2秒の沈黙)。満員電車すごく嫌だけど、まあある意味みんな (2秒の沈黙) 一人では暮らせないっていう感じなのかな。それでどうしても東京集まってきたらうんじゃないかと思えますね。たまにはやっぱりそういった一人になりたい時、やっ、田舎に行つて、自然に、まあ (2秒の沈黙) なんだろうな、自然に囲まれたと思うのは共感できます。頑張ってください。

反応 3_女性_小学生

もしもーし。えー私も、最初乗った時、満員電車に乗った時は怖かったけど、今は慣れました。え、(2秒の沈黙) あの、満員どんしゃになっても、(2秒の沈黙) 私も、満員電車になっても頑張ってください。

音声刺激 1_第 2 フェーズ

反応 4_有楽町_女性_40 代

預かりナンバー11を預かりました。えーと、東京はとっても人が多いんですけども、えーと、(1秒沈黙) あなたも、えーと、その人の多い東京を選んで、来たんだなと思っています。えー、私は、えー、ずっ

HUMAI 論考

と東京にいたので、えー、人が多いということは、あの、それほど違和感を感じていませんでした。なので、えと、その場所を選んだあなたが、そういうふうを感じることに、えー、違和感を感じました。でも、えー、満員電車の中でみんなが疲れている、死んだような目をしている、というふうな、あの、ことは、とてもよくわかります。えーと、でも、えー、満員電車に入った時、えー、自分はあまり周りのことを気にしていません。えー、ある意味、みんな、満員電車の中で自分の、えー、感情っていうのを、えー、表出させているんじゃないかなと思います。えー、ずっとオンで頑張り続けているっていうのはとっても難しいので、えー、移動しているその時間、えー、それぞれ、みんな思い思いに、えと、感情が出ているのではないかなって、改めて思いました。えー、いつも、えーと、ニコニコハッピーな、えー、空間も、ありだと思えますけど、みんなが、えーと、疲れたんだっていうのを出せるっていう空間があるっていうことは、えーと、ある意味、まだ、えー、健康な部分でもあるのかなと思います。はい、以上です。

音声刺激 2_第 1 フェーズ

反応 1_女性_30 代

あなたの違和感預かりました。私も（2秒沈黙）振り返るとどうでもいい写真たくさんカメラの中に入ります。（1秒沈黙）で、でもブログを書くときに意外とサムネイルにハマったりすることがあって助かっています。

あと、きっと撮りたいと思った時はその瞬間を残したいと思った当時の自分の気持ちに乗っているのかと思って、数年後に（2秒沈黙）Amazon Photoのリマインダーで（1秒沈黙）教えてもらえるとちょっと楽しかったりします。私の体験でした。

反応 2_女性_20 代

あなたの違和感預かりました。えーと、まあ一人目の意見としては、撮った後（1秒沈黙）は多分その写真が記念になるはずなので、一回見返してみるのもいいし、見返した時に、ワンチャン、笑い話の種になったり、なんだこの変顔はみたいな面白い気づきがあると思うので、見に行くっていう。自主的に見に行ってもいいと思います。

反応 3_男性_20 代

あなたの違和感預かりました。やっぱりスマホの昔の写真っていうと、食べ物の写真とか一、景色の写真とか人が写ってない写真って全く一こう見る機会がないっていうのを、はい、感じました。

あの一、特に景色、あの、海の写真とか崖からの写真とか、あの一よく撮るんですけど、まあ全くこう見返す機会はなさそうですね、みたいなことを、思いました。

音声刺激 2_第 2 フェーズ

反応 4_女性_30 代

HUMAI 論考

違和感にお答えします。 えーと一、見返して、しょうもないなって思う写真を見た時は、なんか私はその時の光景というか、なんでその写真を撮りたかったのかを思い出すのがすごい、好きで、その方がなんかリアルな感じがするので、なんかそれも、いい写真なんじゃないかなーと思います。

でも最近は写真撮る前に撮りたいものを、すごくじっと見てから（1秒沈黙）、それを固定（?のニュアンスの声の上がり方）するために、えいって写真を撮ることが増えてきたかも、しれません。 以上です。