

巡礼 ノート

日常を歩きなおす人のために

NPO 法人 場所と物語 著



場所と物語

東京ステイ

巡 礼
ノ ー ト

日常を歩きなおす人のために

ピルグリムとは

「東京で生きる人々が、東京の日常と、旅人のように出会い直す」



『ピルグリム―日常の巡礼』とは、NPO法人場所と物語が『東京ステイ』プロジェクトを通じて実験・開発した、まちの体験プログラムです。

目的に向かって最短距離で歩くのではなく、また風景や歴史や営みを「観光」という態度で消費するのでもない。計画や予期は最小限にとどめ、向こうからやってくる偶然を引き受けながら、まちと人と共に居ること。誰かに与えられた物語ではなく、まちを歩きながら自分の足で物語を編むこと。見慣れた風景との関係性を結び直すこと。『ピルグリム』は、こうした態度や身体性を訓練するための「稽古場」です。

私たちが使う「巡礼」という言葉は、日常の時間や空間を離れた別の時空に自分を投げ込むための指令です。このプログラムに参加して歩く人々にはいくつかの「指令」が与えられ、それを実行しながら旅することが求められます。

このプログラムはNPO法人場所と物語によって不定期で開催され、一定の手順を踏めば誰でも参加が可能です。2019年3月現在も都内各所にて実験と進化を重ねています。

ピルグリム進歩制度

(バッジ・システム)とは



「進歩制度」とはボーイスカウトなどで使われる、経験を積むことによってレベルアップしていく技術や知識の習熟度(どれだけ身についたか)を見える化し、表彰する仕組みです。

「ピルグリムー日常の巡礼」は繰り返しプログラムに参加することで、自らの「ピルグリム度」すなわち日常と出会い直す技術や身体性を高めるための「訓練」です。

「ピルグリム進歩制度」ではこのプログラムで大切にしている態度や姿勢を「共居性」「了解力」「物語力」「場所力」「貢献度」という5つの指標に分類される全25のアビリティで表しました。

ピルグリムに参加するたび、3段階でレベルアップするバッジ(はんこ)を巻末の台帳に押してもらえます。

またこれら5つの指標に分類される全25のアビリティを身につけ、その証として獲得したバッジの組み合わせによって「スキッパー(船頭)」「ドリフター(漂流者)」「ストーリーテラー(語り部)」「クラウン(道化)」「モンク

(修行者)」といった、自分の得意なことや個性を表す5つの称号を手に入れることができます。

このノートを使うことで、参加するたびに自分の「ピルグリム度」が上がっていくのを確認できます。ぜひあなたの「ピルグリム度」を仲間と共有し励まし合いながら、楽しく訓練を続けましょう。

進歩制度の仕組み

1.ピルグリムに参加する

NPO法人場所と物語が主催するピルグリムに参加してください。

2.当日の振り返り(直会)で「できたこと」をアピール

「25のアビリティ」の中からその日に実践できたことを報告。

3.バッジがもらえる！

主催者が巻末のスタンプ台帳にバッジのはんこを押してくれます。

4.ピルグリムに参加するたびバッジがもらえる

1.〜3.を繰り返し、ピルグリムに必要な力を身につけます。

5.集めたバッジを組み合わせて、称号を手に入れる！

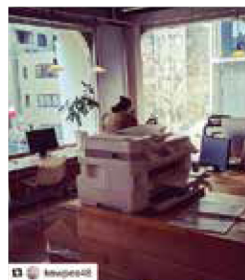
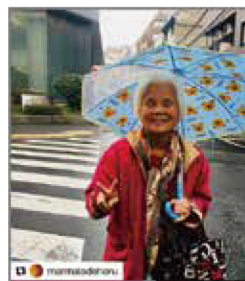
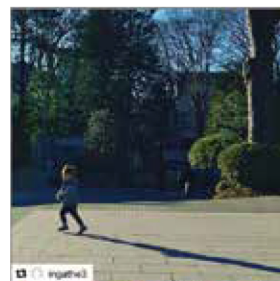
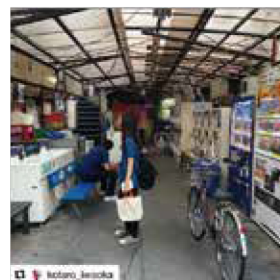
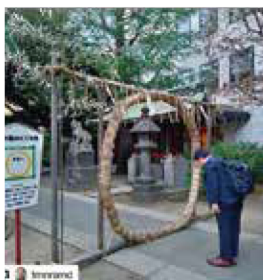
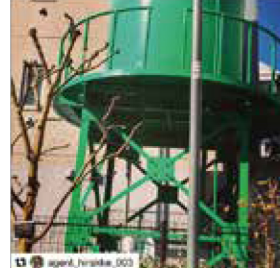
たくさん集めるとピルグリム上級者の称号がもらえます。

巡礼における25のアビリティ

25 Abilities for Pilgrim



バッジシステムの
根幹をなすのは、
5つの指標に分類される
アビリティの数々。
この25の要素の中に、
ピルグリムの本質が
詰まっています。



{指標1}

共居性

誰かと共にある意思——その場においても、いなくても。

ピルグリムが単なるまち歩きと違うのは、常に誰かのことを「思う」行為が存在しているということ。

それは一緒にいる道連れ（P35参照）のこともいいし、その場にはいない誰かのことでもいい。本人がその場にいないようが、いまいが、「思う」ことは誰かと共にあること。それに自覚的であろうとする態度、その意思こそが「共居性」です。

{共居性の5つのアビリティ}



道連れとよい時間を
過ごせたと思うか。



初対面の人と、
何度道連れになったか。



道連れをこれまでに
何人連れてきたか。



何人の相手に手紙を
書いてきたか。



どれだけの数、
手紙を書いたか。



指令をいくつ実行し、
そして達成してきたか。



道々で、知らない人と
どれだけ交流したか。



どれだけ荷物が少なく、
身軽に動いているか。



「運命だ！」と思う
ような偶然があったか。



ネットに頼らずおいしい
ものを見つけられるか。

了解力

この世界に満ちる「偶然」を信じ、引き受けてゆく力。

まちを歩くということは、常に不確実性の中に身を置くということ。人も、車も、場所でさえ、自分の思った通りには動いてくれません。刻々と変化するまちが突然投げかけてくる偶然をいかに受け止め、自分にとつての必然に変えることができるか。

不確実性を尊重しつつ、偶然を運命に変えていく力。それを「了解力」と呼びます。

物語力

見て感じたものごとを紡ぎ、伝え、世界を共有する力。

自分が見たもの、感じたことをいかに「物語る」ことができるかを問う力。と言ってもただ書き、語るといっただけでなく、自らが見た世界にどのような言葉を与えるべきかを考え、違う世界像を持つ他者と共有するためにどうすればいいか常に試みることを通じて、本当の意味で自己と他者の間にある世界を理解しようという探究心のことです。



どれだけ他者の物語に耳を傾け、収集したか。



インスタグラムをどれだけ投稿したか。



ピルグリムのブログを何本執筆したか。



直会なみちの場で、他者の心を動かす話ができただか。



自分を起点に、どれだけの出来事が起きたか。

場所力

その場所に積もった「理由」を知り、関係性を更新し続ける。

まちはただの空間ではなく、そこに流れた時間の結果であり、これから流れる時間の起点。画一的に見える都市空間にも、よく見ればそこかしこに固有の時間を経てきた固有の場所がありま
す。それらを発見し、その背景について考えることは、自分の感
覚を絶対とする思考から脱却し、新たにその場所と関係性を
結び直すこと。日常に潜む「新しさ」に常に新鮮に驚きながら、
過去への敬意をもって未来を志向する力が「場所力」です。



どれだけの時間、
まちをピルグリムしたか。



どれだけ長い距離を
歩くことができたか。



自らの感覚でおもしろい場所
をどれだけ見出せたか。



その場所の歴史や文脈を
どのくらい調べたか。



知らない道や地域に
入ることをどれだけ選んだか。

{指標5}

貢献度

自律し、利他を旨として行動を決定してきた時間の蓄積。

ピルグリムを行う上で重要なのは、バラバラに散ってゆく人や意識の流れを必要に応じて「集まる」「戻る」方面に導くこと。ある意味最も困難なその役割を担う人がいなければ、私たちの言葉や思念は宙に散逸してしまうのかもしれない。それらを「場所と物語」に紡ぐための地下水脈のような、目立たずとも重要な動きでピルグリムをドライブする力のことです。

{貢献度の5つのアビリティ}



今回のピルグリムで班長やホストの役をつとめた。



ピルグリムで使う資料やキットを揃えた。



ピルグリム実施の日程調整を引き受けた。



ピルグリムに新しい風を吹き込む考えを持っているか。



運営に必要なお金の管理を担った。



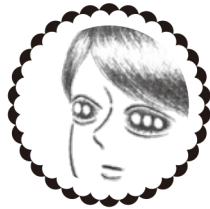
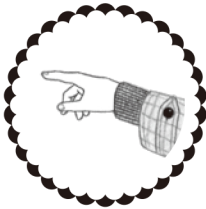
巡礼における5つの称号

5 Role models for Pilgrim



ピルグリムを重ねる上で
見えてくる、それぞれの
行動パターンに応じた
ロールモデル。
まちとあなたの関係性を
物語るための、
いわば5つの道しるべです。

スキッパー
Skipper



スキッパーの眼
Skipper's EYE

常に外部の状況変化に
目を凝らし、新しい解釈や
新しい出会いの可能性を見逃さない。

スキッパーの手
Skipper's HAND

ときにはその場所に隠された秘密を
解き明かし、ときには他者の
手を取って進む先を指し示す手。



スキッパーの紋章
Skipper's EMBLEM

必要なバッジ

Badges required for this role



スキッパーとは船頭とか、水先案内人のこと。未知の物事や経験を恐れず、
興味のおもむくままに世界へと飛び出すことのできる軽やかさはいつの間
にか他者をも巻き込み、共に新しい扉を開くことを促す大きな力にもなります。

ドリフター
Drifter



ドリフターの足どり
Drifter's FOOTWORK
いつでも未知なるほうへ、
自分でもまだ知らない
自分自身に出会えるほうへと歩む足。



ドリフターの思考
Drifter's MIND
自分自身を、常に「
固定化されていない状態」
にキープできる柔軟な思考。



ドリフターの紋章
Drifter's EMBLEM



必要なバッジ

Badges required for this role



なにものにも囚われず、風のようにまちを吹き抜ける人。世界に溢れる偶然や不確実性を心から楽しみ、他者との邂逅を喜び、「こうでなければ」という固定観念から自由であり続ける姿は、共に歩く道連れの心をもいつしか解き放つてゆくことでしょう。

ストーリーテラー Storyteller



ストーリーテラーの口
Storyteller's MOUTH

決して饒舌ではないけれど、
あるべきものがあるべきところに
置くように言葉を発する口。



ストーリーテラーの目
Storyteller's EYE

すべての物事の背景にある
「理由」にいつでも目を凝らし、
世界を捉えようと目。



ストーリーテラーの紋章
Storyteller's EMBLEM



必要なバッジ

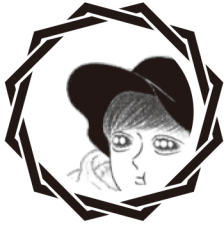
Badges required for this role



星々のようにまちに散らばる偶然と偶然、事象と事象の間をつなぎ合わせ、ひとつの星座を作るように物語を紡ぐ人。放っておいたら見逃しそうな些細な事柄にもドラマを見出すその着眼点と語り口で、ピルグリムを豊かに彩ってゆきます。

クラウン

Crown



クラウンの耳

Crown's EAR

おもしろいや楽しいことの
評判を聞き逃さず、場の雰囲気
を作るため周囲に澄ます耳。

クラウンの思考

Crown's MIND

起こった物事を冷静に多角的に
分析しつつ、最終的にポジティブな
側面から評価できる思考。



クラウンの紋章
Crown's EMBLEM



必要なバッジ

Badges required for this role



踊るように毎日を楽しみ、その楽しさを屈託なく他者と分け合える人。多少軽はずみなどところもご愛嬌、人を惹きつけてやまない不思議な魅力の持ち主。不確定性の中を歩くとき、いつも明るいイメージを抱くクラウンは道連れにとつての救いともなるでしょう。



モンクの手
Monk's HAND

闇雲に伸ばすのではなく、
いつでも熟慮し、チェスのように
必要なピースを置いてゆく手。

モンクの鞆
Monk's BAG

一見重そうに見えても場に必要な
すべての知見が詰まっています。
結果として状況を前に運ぶ。



モンクの紋章
Monk's EMBLEM



必要なバッジ

Badges required for this role



一步一步着実に歩くことが実は何よりの近道である、を地で行く堅実さの持ち主。ピルグリムの目的を正確に把握した上でそのための計画や意図を綿密に織り上げ、学びを重ねていくことで、自分自身や道連れだけでなく全体に貢献する利他の精神のある人です。

NPO法人場所と物語とは

2016年6月設立。不動産、建築、アート、デザイン、メディア、まちづくりなど領域横断的に活動するメンバーで構成される。「物語」という手段を通じて「場所」に潜在する価値や個性を発見し、表現し、発信することを目指している。

「物語」は人が世界と関係性を結び、今ここで生きる意義を見出す手段であり、人間に備わる根源的な力である。またあらゆる場所の価値はひとつの大きな声ではなく、さまざまな人の声によって物語られることでより豊かになると、私たちは考えている。

東京ステイとピルグリム

『東京ステイ』はNPO法人場所と物語によるアートプロジェクト（2016年7月〜）。東京都とアーツカウンシル東京（公益財団法人東京歴史文化財団）が展開する『東京アートポイント計画』の環に位置づけられている。

「住むこと」と「旅すること」の間を揺らぎ続ける暮らし方や、立ち止まることと佇むこと、さらには2017年からは「共居性（きょうきせい）*」という言葉を手がかりに、都市の自己と他者とが共に居る時間と空間を立ち上げることに向き合っている。

『ピルグリム―日常の巡礼』は、2017年から実験・開発してきた都市の歩き方。目的地に向かって合理的に／効率的に／最短距離で歩きがちな東京で、旅人のようにまちと出会い直すこと。そして、まちに対する消費的な態度を避け、自ら何かをつくり出す感受性・身体性を取り戻すことを目指している。

2019年3月現在、ピルグリムは「一緒に来たかった誰か」に宛てて手紙を書きながら、6時間以上かけて目的地を目指すことを基本の型としている。『道連れ』という二人一組で行う型もある。

※共居とは、中国語で物事が同時に存在する意

STAMP BOOK
for
PILGRIM

どのアビリティを獲得し、
どのロールモデルに近づいてゆくか。
このスタンプブックが、いわばあなたの
「巡礼の道しるべ」になるのです。
ピルグリムに参加するたび、
3段階でレベルアップするバッジ(はんこ)を
この台帳に押してもらえます。

著者
編集
アートディレクション
イラストレーション
文章
事務局

特定非営利活動法人場所と物語
安東 嵩史(TISSUE Inc.)
小田 雄太(COMPOUND inc.)
寺本 愛
石神 夏希、安東 嵩史(TISSUE Inc.)
河野 慎平

特定非営利活動法人場所と物語

理事長：石神 夏希(ベビィ結構設計／劇作家)、理事：林 千晶(株式会社ロフトワーク／代表取締役)、理事：吉里 裕也(株式会社スピーク／共同代表)、今田 素子(株式会社インフォバーン／代表取締役CEO)、岩岡 孝太郎(株式会社飛騨の森でクマは踊る)、小田 雄太(株式会社まちづくりエイトイブ取締役／COMPOUND inc. 代表)、神本 豊秋(株式会社再生建築研究所／代表取締役、菊地 マリエ(公共R不動産)、河野 慎平(Wonder for Bridge・LLC)、小松 平佳(株式会社Ridge-i)、下田 寛典(ベビィ結構設計)、二本柳 友彦(株式会社ロフトワーク)、馬場 正尊(株式会社オープン・エー／代表取締役)、林 厚見(株式会社スピーク／共同代表)、及川 卓也(株式会社マガジンハウス)／ロカル編集長) 監事：岩瀬 吉和(アンダーソン・毛利・友常法律事務所)、監事：山内 真理(公認会計士山内真理事務所)

発行日：平成31年(2019)年3月22日

発行：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
〒102-0073 東京都千代田区九段北4丁目1-28 九段ファーストブレイス8階
TEL:03-6256-8435 FAX:03-6256-8829 <https://www.artscouncil-tokyo.jp/>

主催：東京都、アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)、特定非営利活動法人 場所と物語

東京アートポイント計画は、地域・市民が参画するアートプロジェクトを通じて、東京の多様な魅力を創造・発信することを目指し、東京都とアーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)が展開している事業です。まちなかにある様々な地域資源を結ぶアートプロジェクトを、アーティストと市民が協働して実施・展開することで、継続的な活動を可能にするプラットフォームを形成し、地域社会の担い手となるNPOを育成します。 <https://www.artscouncil-tokyo.jp/>

共居性
了解力
物語力
場所力
貢獻度

友	彼	初	箋	伴
遂	偶	縁	食	風
耳	語	撮	起	筆
越	見	歩	究	時
財	新	調	備	率