

「記録と思い出」シンポジウム

2012年11月18日

主催 記録と思い出シンポジウム実行委員会

協賛：日本バーチャルリアリティ学会・日本認知科学会

会場：成城大学3号館321教室

記録

近年、技術の進展により、さまざまな情報を記録し、保存することが可能になりました。ビッグデータやクラウドという言葉で示されるように、個人の情報だけでなく、組織や社会までをも対象とした記録がなされ、その情報が活用されるようになりました。また、東日本大震災による津波によって多くの大切な品が流され、人にとって大切なものは何かということをあらためて考えさせられる機会がありました。このように技術によって様々なことを保存することが可能になった現在、私たちは、自分の思い出のために、あるいは未来の社会のために何をどう保存していくことができるのでしょうか。

小さな試みとして、私たちは、9年前にタイムカプセルを作りました。ワークショップ「未来の思い出を作る—タイムカプセルをつくる」(2003年11月16日、東京西新宿・NTTインターフォン・センター [ICC]、イベント「記録と表現—アーカイブを作る、使う」(2003.10.10～11.24 の企画の一部)で封印したタイムカプセルを2012年11月18日(日)午前に開封します。

この開封に併せて、「思い出」と「記録」に関する話題を議論するシンポジウムを開催します。本シンポジウムによって、思い出とは何か、何を残しどのように保存するのか、それをどのように活用できるのかを考えていきたいと思います。多くの方の御参加をお待ちしております。

(またシンポジウム終了後には、希望者により再びタイムカプセルを作成するミニワークショップの開催を予定しています)

シンポジウム参加費：1000円（記録集・発送費含む）

講演

「基調講演：ライフログとデジタルミュージアム」

廣瀬通孝（東京大学大学院教授）

「思い出はどこに行くのか？ソウルスタイルから10年経って」

佐藤浩司（国立民族学博物館民族社会研究部准教授）

「語り・技術伝承のためのアーカイブについて」

檜山敦（東京大学大学院特任助教）

「残す思い出、残さない思い出」

加藤ゆうこ（CDI主任研究員）

「9年間保存したタイムカプセルでわかったこと」

記録と思い出シンポジウム実行委員会

全体討論

「思い出は『語り』だけで充分なのか？」

講演者、参加者による



『タイムカプセル』を手がかりとして

2012年11月18日(日)13:00～17:30 成城大学 3号館321教室

<http://www.tokinokikai.jp/symposium/> e-mail: entree@tokinokikai.jp

主催：記録と思い出シンポジウム実行委員会 協賛：日本バーチャルリアリティ学会・日本認知科学会

目次

シンポジウム開催にあたって

成城大学 新垣紀子 1

基調講演 「ライフレグとデジタルミュージアム」

東京大学大学院 廣瀬通孝 3

「思い出はどこに行くのか？ソウルスタイルから 10 年経って」

国立民族学博物館 佐藤 浩司 17

「語り・技術伝承のためのアーカイブについて」

東京大学大学院 檜山 敦 29

「残す思い出、残さない思い出」

シー・ディー・アイ 加藤ゆうこ 41

「9 年間タイムカプセルを保存してわかったこと」

記録と思い出シンポジウム実行委員会 53

全体討論

参加者・質疑応答者 63

シンポジウム開催にあたって

成城大学教授 新垣紀子

本日はお集まりいただきありがとうございました。成城大学社会イノベーション学部の新垣です。「記録と思い出シンポジウム「タイムカプセル」をきっかけとして」という会を開催させていただきます。タイトルは少し怪しげな会じやないかというように感じられた方もいた名前ですけれども、タイムカプセルという少し特殊な思い出の保存方法は、一つの手がかりとして、思い出と記録のさまざまな側面を考え直すシンポジウムとしたいと思いますので、どうぞよろしくお願ひいたします。

まずこのシンポジウムのきっかけのお話をさせていただきます。それは成城大学の教授で、昨年の末に亡くなつた野島久雄先生と、ここにいらっしゃるNTTレゾナントの大和田さんの二人が中心となって9年前にタイムカプセルをワークショップの形で作りました。そのタイムカプセルを2012年11月18日に開封する、すなわち今日開封するということがその時決まっていました。9年前の参加者の方々にもお集りいただいて、今日の午前中に無事開封いたしました。

そのタイムカプセルはここにあります。ちょっと、この教室の中は、異臭がすると思われた方がいらっしゃるかもしれません、それは9年前の封印されていた空気と、それに混じったさまざまなもの香りだと思ってください。

9年前のワークショップに集まつたメンバーの中で一番若いのが小学校5年生の子どもたちで、その子どもたちが成人する年ということで今年開封することが決まつていました。

<タイムカプセルワークショップの様子のビデオ>これはワークショップの様子です。野島先生はこのような不思議なシステムをつけていました。丸一日かけてワークショップを行つた様子です。教室の壁などにも写真を貼つていますので、様子を見ていただけたらと思います。

このワークショップを開催した9年前には野島先生と

私もNTTの研究所に所属していました、本日最初に基調講演をしていただく東京大学の廣瀬先生と一緒に共同研究をさせてもらっていました。ワークショップをやつたのが2003年なんんですけど、その共同研究の内容は、デジタル機器にいろんなものが保存できるようになって、例えば人間が生まれてから一生の間見た物・聞いた事すべての情報を記録して保存できる可能性があるねと議論されていた時期です。このような体験したことすべてを記録すると、どのようなことができるのだろうかということと一緒に検討させてもらっていました。それが9年前に考えていたことですけれども、それから9年経ち、記録の技術が変わってきて、今はクラウドで自分のとつものはネットワークの向こう側のコンピュータに保存するとか、ビッグデータという言葉もありますけれども、みなさんがスマートフォンをもつて普段活動している様子や移動の記録などの情報を世の中の多くの集めることでさらに新しい知識を生み出すことができたりする。そのような可能性も見いだせるようになりました。

今日はタイムカプセルの話というのをきっかけとして、どういう記録を未来に残せるのか。そういう技術的な可能性の話と、人がタイムカプセルに「もの」を入れるのはなぜか、それにより何を思うのかという、人の「もの」への思いという側面と、2方面から考える会ということでこのシンポジウムを企画しました。

今日の講演者の先生方は、非常に面白いお話を聞かせていただけると思います。みなさま、プログラムが手元にあると思いますけど、廣瀬先生と檜山先生は技術的にどんなことを残せるのかというお話をさせていただけます。そういう可能性の話をさせていただいて、あと佐藤先生と加藤先生には、どちらかというと、物に対する人の思いというか、もう少し、ものへの「思い出」という切り口からお話ししていただけると思っています。最後に、実際タイムカプセルを9年間保管して、本日開封し

てわかったことも少しお話しさせていただきたいと思います。そのあと全体討論ですので、みなさまも最後までお話を聞いていただければなと思います。それでは、まず廣瀬先生のお話からお願ひしたいと思います。どうぞよろしくお願ひいたします。

基調講演「ライフログとデジタルミュージアム」

東京大学大学院 廣瀬通孝

社会の総合的記録装置としての存在がミュージアムである。それにデジタル技術をプラスした、デジタルミュージアムの概念が注目を集めはじめた。従来のミュージアムが保存してきたのは、物証としての展示物(=モノ)であった。しかしながら、「モノ」の周囲には、それが使われた文脈、他のモノとの関連など、さまざまな「コト」が存在する。コトの保存と展示を司るのがデジタルではないかと考える。ライフログ技術は、その中でも中核的存在になっていくのではないだろうか。

1.1 はじめに

それでは紹介ありがとうございます。東京大学の廣瀬と申します。今日は呼んでいただきましてありがとうございます。タイムカプセルの記録関係ではライフログデータがなくなっていたりとか、いろいろご迷惑をおかけしたんですけども。それにもめげず、デジタル技術を使っていろんなことができるんじゃないかということを申しあげたいと思っています。

今日、午前中にタイムカプセルの開封式がありまして、皆さん懐かしい思い出に浸っておられるのを見て、さらに感動した次第であります。技術的には色々なことがありました。結構間抜けな話もいろいろあったんですけども、それは技術の進歩にとって極めて重要なことです。今日は最近の技術的な動向といいますか、話題についていくつか紹介させていただこうかと思います。

最近東大でライフログに関する研究会をやっていました。成果としてこういう本を出しました(図1.1)。10年ぐらい前は、こういうライフログみたいなものというのは非常に個人的なもので、どちらかというと趣味の方に属するみたいに思われていたんだけれども、最近では産業的に意味があるのではないかという話題も出るようになってきました。PHPから出版されたっていうところが極めて重要であります。社会にこういう研究をみとめてもらおうという下心があるわけです。このように、ライフログ研究をいろいろな会社が始めるようになつてきました。その意味で言うと、10年前からこういうことやっていたという意味ではNTTの研究所はずいぶん先を行つてたんだと思います。ただやっぱりまだ趣味的に入れるんですね。だから、単なる趣味的なものでなく、



図 1.1

社会的にもっと意味があるんだっていうことを東大も入って一緒にやってくれないかみたいな話があって、研究会を組織して、丸の内界隈で話題になるように、PHPから出版をしたというわけです。非常に個人的な問題から社会にまたがるところまで、話題の広がりが大きくなってきたっていうところはあると思います。

1.2 記録すること

9年前、2003年の頃はどういう時代だったかを思い出してみると、携帯電話がバーッと広がってきたころです。PDAみたいなものが世の中に広がり始めて、みんながデジタル機器をポケットの中に持つのが普通になつてきただっていう時代だったと思うんです(図1.2)。町の中にカメラがあふれるっていうのはとても面白いことなんだよねっていうことを、確かシンポジウムの時にも議論した記憶があります。今は先生になっている当時の学生がウェアラブルカメラの報告をしたら、ある写真家の方から、気合を入れずにシャッターを押すような人間がいることは信じがたいことで、そういう人とは付き合

記録すること：
実世界の様々な情報を記録、追体験する技術は年を経るごとに進化しつつある。

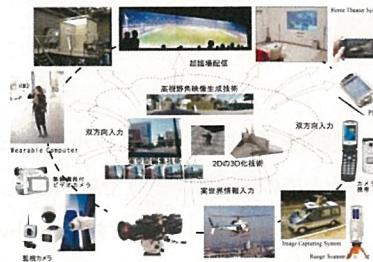


図 1.2

いたくないとか言われてしまった記憶もあります。でも今はどうなっているかというと、うちの学生なんかは掲示板に何か貼りだされると、そいつを写真機にパシャッととってメモ代わりに使っている。昔の人だったら神をも恐れぬ恐ろしいこと、というようなことを平気でやってる。電車やバスの時刻表なんかもぱちぱち撮ってますよね。そういうことが日常的になっています。我々シニアな方は、確かにそのころはけしからんという方の立場にいたと思うんだけれども、最近、議事録なんかをスマートフォンで撮ったりしていますから、「なんなんだ俺は」っていう感じであります。そんなような状況になってきていると思います。

写真が山のように撮られはじめた、これも 2003 年ぐらいの出来事です(図 1.3)。神田の交通博物館が大宮の鉄道博物館に移るということになって、博物館の思い出っていうのを作つておかなきやいけないという話が出てきました。今やうちの研究室で一番の財産かもしれないんですけど、あの交通博物館の写真をなんと 3 万枚撮らせていただきました。3 万枚撮つたらとつたで、ど



図 1.3



SUICAなどの交通系カードによる個人個人の乗車記録により、各人の視点から見た東京を見せるデジタル・パブリックアート

図 1.4

うやってアルバムで見せるかみたいな話から、これを 3D の VR みたいなやつでやつてみたっていう研究がはじまりました。結構面白いシステムができまして、ただし研究室においておくと油断ならない、いつなくなるかわからないので、すぐ鉄道博物館の人に持って行ってくださいって、お願いしているところです。

それから、「Suica」。この会場のほとんどの方がおそらく Suica とか PASMO とか持つておられると思いますけれども、カードの中には自分の電車に乗った履歴が 20 トリップ分くらい入ってるんですよね。個人の移動記録が詰まっているわけです。それを使って何かパブリックアートできないかっていう話があって、先日、東京駅にステーションギャラリーがオープンしましたが、あれに何と僕が「作家」で出ています。ビデオをちょっとみてください。レゾリューションがあまりよろしくないですけれども、ここに東京の地図が出ていて、自分の動き回った東京っていうのが見えるような仕組みになっています(図 1.4)。SUICA をある程度の人々が持っているからこそ、楽しめるメディアアートというわけです。非常にカジュアルなやり方で、こういうことができるようになってきているっていうのが、今という時代です。僕らにとってみたら「ライフログ」っていう技術がだんだん世の中に広がってきてるっていうのはこういうことなのかと思うわけです。

1.3 現実化するライフログ技術

「ライフログ」という技術は、コンピュータの本流的な使い方ですよね(図 1.5)。コンピュータってデフォルトで「記録」しちゃう機械ですよね。何かコンピュータで処理したら、明示的に「消せ」って命令しない限り

においてコンピュータは記録をし続ける、人間とここが決定的に多分違うところで、人間はデフォルトで忘れるんですね。覚えろって言わないと言えない。逆に言うと人間に對して「忘れろ」っていうのは難しい。明示的に「忘れろ」っていわれるとそれは意識に残ってきて忘れられないとか、人間は面白いところがあるんだけれども、コンピュータは非常に単純で、「デリートしてください」といわれれば消せるし、何もしなければそのまま「残り続ける」。

余談になりますけれども、コンピュータが人間になれない理由っていうのはそこにあるって。1980年代にいわゆる人工知能の分野で、人間に迫る知能のコンピュータを作るっていって、結局それはあるところまで行くんだけども、小学生にできるようなことがまだコンピュータにはできない。その最大の理由っていうのは、コンピュータが忘れることができないからだということが言われているんです。忘れられないということは、すべての可能性についてパラノイア的に計算しないと結論を出せないからです。その忘れないという欠点を逆手に取つたのがライフログの技術っていうことで、いったんコンピュータが見たり聞いたりした物はずつと残るんだっていうことです。それが今我々が論じようとしているうことであるということになります。

これもある種のアートだと思うのですが首都大の渡邊先生が、震災の記録を見せる仕組みを作っています。交通博物館の例と似たような話ですが、こういろいろな写真記録を空間的なマッピングと一緒に見せていく例です。今ではネットワークの中にはいろいろな方たちの写真が大量にたまっているわけでありまして、それ

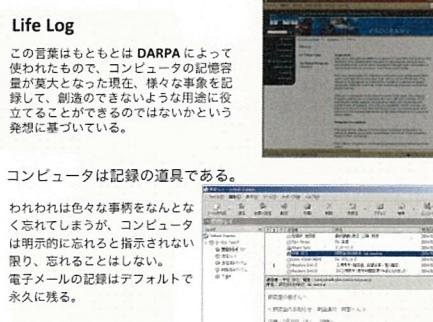


図 1.5

をいろいろな仕組みで見せる技っていうのがもうでき始めているということですね。

これも地震の例です(図 1.6)。地震の時にツイートしている人がこんなに多いことにびっくりしました。ツイートがいつどこで行われたかを、3 次元の地図にマップしてみて、光ってる点でツイート発信しているんですが、これは地震直後の状況なんすけれども、結構みんなツイートしていますね。後ろの方の方、ご覧になりにくいと思うのですが、このスライドにはうちの研究室関係で、グループでどういう会話をツイートの中でされたかというのをピックアップしてみたところです(図 1.7)。確か地震は 14 時 47 分に起こりましたよね。たまたま地震の時にヒューマンインターフェースやライフログに関係する会議が、日本科学未来館で行われていました。今日の聴衆の中にも出席されていた方もおられるんじゃないかなと思います。ともかく、ライフログの専門家がたくさんいる中で地震というイベントがあったんですね。だから、ものすごく細かい記録が残されています。未来館では、ご存じのように、天井が落っこちるとか大変なことがあったのですが、未来館の職員以上に未来館のことをよく知っている未来館 OB の方がその会議の委員をやっておられたので、その方が非常に適切に避難を誘導指示する様子からなにから全部カメラで撮ってあります。これなどはものすごくライフログが役に立った例ですね。

ちょっと内容を読んでみましょう。47 分に地震ですから、49 分に「立てない」ってツイートしています。「天井落ちてきて死ぬのかと思った」っていうのが 51 分ですね。だから発生 4 分後ぐらいから天井部品がバラバラ



図 1.6

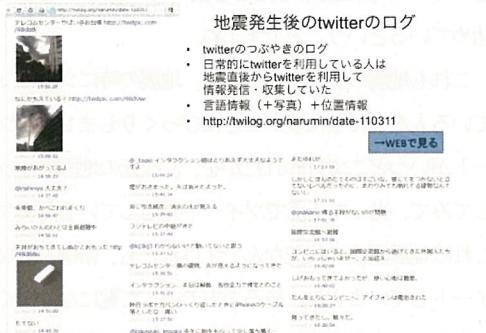


図 1.7



図 1.8

落っこち始めるみたいなことがわかります。避難者は、今申し上げたようにかなり早い時期に行われて、56分ぐらいですね。ツイッターという仕組みをみんながこれだけ使うだけで結構役に立っているわけです。実際いろいろ面白いことが起こっているということだと思います。

問題は、今回のタイムカプセル開封式の記録ビデオの場合もそななんだけれども、撮つておくのはいいんだけど、どこ行ったか分からなくなっちゃうとか、とつしたこと自身忘れちゃうとか。そういうことが多分ある。で、地震の時に、今震災のログを取るということはずいぶん言われていて、いろんなところでみんなログを取り始めている。それどうやって次の世代に伝えていくかっていうことが、今の我々の恐らく問題であろうということですね。

大量のデータを取れるってことはだいたいわかったよねっていうようなのが、「体験記録とその応用シンポジウム」第2回目の時の結論だったと思うんですけども。それをむしろどうやって利用していくかということが今問われ始めているだろうと思います(図 1.8)。

1.4 利用すること

次に関連する話題として、ミュージアムの話題を少しお話ししようと思います。思い出とは非常にパーソナルなものなのに対して、ミュージアムっていうのは、もうちょっと社会的な、パーソナルと社会をつなぐような感じのところの情報をどうやってホールドするかって話だと思います。集めたデータをどうやって利用するかっていうことに対してはミュージアムに一日の長があるという風に思っていて、例えばミュージアムにはキュレーターがいます。キュレーターという人はミュージアムの中にある大量のごみの中から意味を拾い出す作業をします。ごみっていうとミュージアムの人に怒られますけれども、ミュージアムって、なんだかよくわからないものも全部とておくわけです。それに後で意味を付けて人々にメッセージとして発信するっていうのがミュージアムの使命です。それをキュレーションと呼んだりしています。例えば可視化の技術っていうのは、ライフレグのようなとておく技術とペアになるべき技術です。僕の専門のひとつ、バーチャルリアリティなども可視化技術のひとつで、ライフレグ技術と一緒に成了ったところで、もうひとつ面白い領域が出てくるのかなと思っています(図 1.9)。

例えば、古い話ですけれども、ゴアさんっていましたよね。米国の副大統領やられて、大統領候補にもなった人です。この人が「不都合な真実(2006年)」という映画を作りました。これは環境問題がいかに重要かということを訴える映画なのですけれども、例えば大気中のCO₂の割合が増えてくると、地球の温度が上がる。温度が上がると水面が上がるみたいな話が言われています。とこ

可視化技術の意味

可視化技術の目的は、本来見えないものの体験できないものを、見えるようにして体験できるようにし、対象の理解を深めることである。VRは可視化の技術である。

立花隆：
百聞は一見にしかず。
百見は一体験にしかず。



図 1.9



図 1.10



図 1.11

ろが、一般の方にとっては水面が多少上下しようが、ほとんどうでもいい。どうでもいいというか、自分の問題として考えられないわけです。ところがこの映画は、そういうことが起こると、例えばニューヨークはこんな形になりますみたいな形で、非常に重要な情報を訴求力を持って伝えることに成功したといういい例だと思うんですね(図 1.10)。

もっともほとんどの日本人にとっては多分、このニューヨークのデータを見せて、まだそんなに刺さる情報ではなくて、それはよその国の話だろうみたいになるのかもしれません。そこで、日本版を作ってみました。これは結構、ききましたね。例えば 20 メートル水面が上がった時に東京がどうなるかっていうと、学生なんかの反応が全然違いますね。俺の下宿はどうなるみたいな話のところで。20 メートル上がると、上野駅には、普通の電車が発着する上方の公園側のホームと、東北本線の方の長距離列車の発車する下方のホームとがありますけれども、下の方が全滅します。全部水になっちゃう。それからたとえば東京大学から東京駅までは船で行かないとダメみたいな話とか。こういう形で人々の意識の

中に入ってくるってことが過去の教訓を生かす上で、非常に重要なことかなと思います(図 1.11)。

1.5 未来のための記録

「思い出」っていうのは、ひとつは過去を懐かしむことですよね。しかし、それはそれとして、何でわれわれ過去を振り返るかといえば、それは未来のことを考えるからではないでしょうか。未来のために過去の経験を活かしていくっていうようなことで過去を振り返るっていう部分もあると思うんです。

そういう意味からいって、思い出に関する技術は、今日の我が国にとって、もしかすると非常に重要な意味を持ち始めているのだと思います。それは「高齢化社会」。高齢社会という時代の中にあって、過去に蓄積したもののが重要になってきます。昔は日本はある意味非常に若い国で、怖いものはなにもなかった。怖いものがないっていうか、失うものがなかったんだだと思います。しかし、20世紀の後半になると、日本も立派な国になって、失うものが出てきたわけですね。じゃそれをどうやって次の世代に伝えていくかっていうのが非常に重要なイシューになってきているわけです(図 1.12)。

昔の人の知識をどうやって教えるかみたいな話は、ものすごくお金かけねば可能です。それは本にするとか記事にするとか、聞き取り調査をするとかっていうことだと思います。オーラルヒストリーという分野があります。「思い出のシンポジウム(第 2 回体験記録とその応用シンポジウム)」でも、震災復興会議の副議長をやられた御厨先生に来ていただいて、オーラルヒストリーの話をしていただきました。もちろん、本来のオーラルヒストリーの話っていうのは、本当にもう総理大臣経験者の記

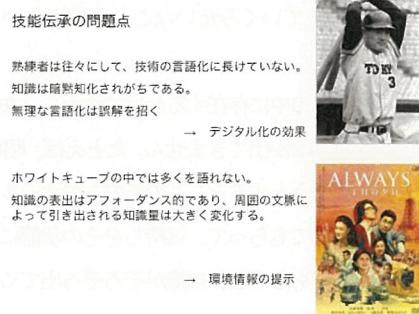


図 1.12

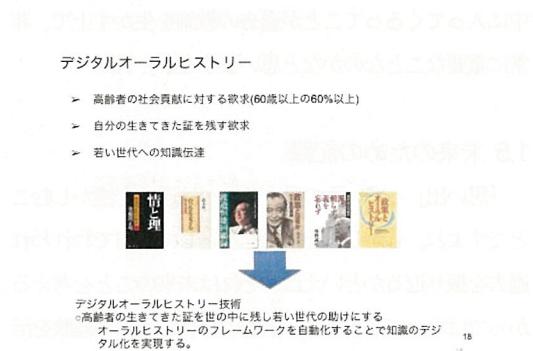


図 1.13

録の話とかですから、かなりのコストをかけていいような話なんだけれども、例えば「こういう機械(手元の IC レコーダ)を開発した人の話」なんていうのはそれだけのコストはおそらくかけられないでしょう。だけど会社にとってみたときに、そういうちょっとした知識はとても重要です。もうちょっとコストパフォーマンスの良い方法論を使ってできないかみたいなことは検討していくだろうと思うわけあります(図 1.13)。

たとえば、デジタル技術を使って自動化できないか、などはすぐに考え付くことです。ただ、難しいのは、これおもむく問題って言われていて、エキスパートの人ほど、自分の持っている技術が重要なことだっていうのがわからないわけです。だからせっかくの情報がありながら、「それ当たり前じやん」で済まされていて、次の世代に伝わらないっていう問題があります。

この右上の方はどうなたかはご存じだと思いますが(図 1.14)、あるジャーナリストの人が「長嶋さん、どうやったらホームラン打てるんでしょうか」と聞いたらば、「いや、バット振ればいいんじゃない」って言われたらしいんだけども、これだと何の問題解決にもならないわけです。そういうものを具体的に、形式知っていうんですけれども、具体的に記述できるような形にして次の世代に伝えていくみたいなことも考えないといけないでしょう。

知識って、文脈の中に存在するわけですから、文脈なしに聞いてもなかなか出てきません。たとえば、昭和 30 年代のことを聞こうとすると、この下の方のオールウェイズって映画を見てもらって、気持ちをその状態に設定したのちに語ってもらうと、知識がぞろぞろ出てくるんだそうです(図 1.14)。

1.6 デジタルミュージアム

2003年からの9年間我々の研究室でどういう風な変化があったかをご紹介しようかと思います。ひとつは、ミュージアムの関係の研究が実はものすごく増えてきました。

先ほど申し上げたようにミュージアムっていうのは、とても歴史的なもの、もっと言えば時間的なものとすごく関係がある装置であります。ちょうど思い出ワークショップとかシンポジウムとかの一連の動きがあった直後ぐらいからですかね。文科省が予算を付けて、ミュージアムのデジタル化がどのくらい可能かということで研究が始まりました(図 1.15)。僕らもそのプロジェクトに参加して、いろいろ勉強しました。ミュージアムっていうのはさっき申し上げたように、過去のゴミ屑というか、ちりあくたを山のように集めて、それに意味を付けて、実は次の世代に渡していくっていうことが極めて重要なミッションです。だからこそ博物館法に守ら



図 1.15

れているんです。もちろん時代に合わないところも出てきていて、例えば今ライフレグが重要だからとか、あるいはツイッターが重要だからという話をしてきましたが、そういうデジタル世界の出来事を集めてそのままミュージアム作ろうとすると、いまだできないそうです。プライバシーを侵すみたいな話になる。とはいものの、基本的な収集の仕組みについてクリアしちゃっているっていうのはミュージアムのすごくいいところだったりするわけです。

デジタル世界の収集、思い出などはそのよい例と思いますが、今後きちんと考えなければいけないと思います。

ミュージアムができることっていうのは、さっき言いましたようにゴミ屋なんですね。だからモノを集めるっていうことあります。逆に言うとミュージアムの、この中にミュージアムの人いたら申し訳ないんですけども、モノしか興味ないんですよ。それはそれすごい哲学だと思うんだけれども、モノさえ揃えておけばすべて過去が再現できるんだという風に思ってしまうっていうところがあります。モノというのがものすごく重要。実際我々もそういうところがあって、タイムカプセルの中に入るのは「モノ」ですよね。その思いなんかはここでは語っていただいているから、それに「付属するコト」っていうのを情報で担保するのだと思っています。

「モノ」っていうのはかなり強烈で、博物館の強力なバックボーンをなしている。「モノ」という物証を通じて過去の知識を保存していくってことなんですね。

ですから最初ぱっと見たときにデジタルという言葉とミュージアムという言葉ですね、食い合わせに見えるわけです。だってデジタルっていうのは情報ですから、「モノ」じゃないわけです。ミュージアムっていうのは、今申し上げたように、「モノ」なんですよ。だからこの二つの間には分かり合えない溝があるんですけど、それを、上手に混ぜて行こうっていうのが実はデジタルミュージアムの非常に本質的なところだろうということを何年かかけて議論しました。

その意味で言うと、ちょっと前にあった、ネットワークの中にミュージアムを構成してしまおうという考え方方は愚の骨頂でありまして、まずそれはミュージアムの人たちから反旗が翻るわけだし、「モノ」に意味がないって言った瞬間にちょっとおかしな話になってくるわけです。「モノ」を認めたうえで、しかし「モノ」にはおのずと限界があるっていうのも、これも事実であって、その辺を補てんするために情報をどうやって使っていくかでしょう。思い出の場合にも、タイムカプセルの中には物があって、それに思い出があるわけですよね。「思い出」という「コト」をどうやって、(「モノ」は黙つてれば記録装置とかあれば残るんだけれども、)何をやったかっていう風な「コト」とか思い出っていうのは捕

らえておくのが非常に難しいものなので、それをどうやって残していくかっていうところにコンピュータは使えるのではないかということあります。

1.7 モノの限界

では「モノ」の限界について語ってみましょう。「モノ」の限界はここにいくつか書いてありますけど(図1.16)、まず、例えば鉄道博物館の静態保存の蒸気機関車が見えていますけれども、蒸気機関車っていうのは本来止まっているものではなくて動いてるんです。しかし実際に動かそうとすると危険だし、ものすごくお金がかかります。JRは最近C61の20号機を直して、実際の線路の上で復元運転をやってますけど、あれ小さい会社を運営できるぐらいのお金をかけてやっているわけです。鉄道博物館の静態保存の蒸気機関車を全部動かすようにしましょうっていうのは到底無理な話であります。そうすると映像記録とか、そういうのを使わざるを得ないということですね。それから保存と展示のジレンマつ

モノの限界とは

● 静態保存と動態保存

「モノ」が残せるのは形だけ。その動きや動きは残せない



● 「保存」と「展示」のジレンマ

「モノ」の限界は残ることである。われわれが資料を見ようとするほど、その資料が壊れる確率は高くなる。

● 時間軸上の「モノ」

「モノ」は一対であり、本物は唯一つかない。しかし一方で、「モノ」は時間もこえて存在し、次第に変化していくものである。すべてを理解するためには、そのすべてを見る必要がある。

● 「モノ」には文脈がある

モノには訴求力があるというが、単に無文脈におかれたモノだけから、十分な情報が得られるだろうか。

22

図 1.16

ていうのは、たとえばコンピュータとか楽器とかは、いじってみないとそれがどういうものかはわからないわけです。ただし、展示物をいじるっていう話になると必ず壊れるんですね。それはミュージアムの人たちからしてみるととんでもない話であります、ミュージアム展示物に手を触れるっていうこと自身ありえない話なんです。だからそれをどうするんだっていうことですよね(図1.17)。

ただ、例えばゲーム博物館を作ろうっていったとき、いじらないでどうするんだって。昔科学博物館でゲーム展をやりましたけど、これは残念ながらいじったら怒られるっていうゲーム展だったので、ちょっと内容は残念な結果になりました。

それから、「モノ」っていうのは時間を経て変わります。下の例はあまりにもオタッキーなので話しませんけれども(図1.18)、上はみなさんご存知の東京駅です。今年東京駅が復元されましたよね。今こっち(図1.18上段右写真)の建設当時の姿になったわけですね。だけど、どっちかっていうと僕らぐらいのジェネレーションは思い出が深いのはこっち(図1.18上段左写真)なんですね。通勤通学の時にここで見送ってくれたよねみたいな話ですか、東海道新幹線走り出した時ってこれだったよ

「保存」と「展示」のジレンマ

「モノ」の限界は壊れることである。われわれが資料を見ようとするほど、その資料が壊れる確率は高くなる。では見せなければ良いといえば、それでは何のためのミュージアムかわからなくなってしまうであろう。ミュージアムの本性的ジレンマがここに存在する。

1921年、鉄道博物館開館。第2代鉄道博物館長の松崎信太は、この新しい博物館の決意として「我が鉄道博物館でも歴史的参考品の陳列に不断の努力を払い、交通機関の実物教育研究の一助たらしめている」と書いた。(「科学知識」(1931.11.11.)) 館内から「手を触れるべからず」の削除を取り除き、できる限り「動かして御覧なさい」の札へと変更することに力を注いだという。

図1.17

時間軸上の「モノ」

「モノ」は唯一絶対であり、本物は唯一つかない。ある時間断面を切り取れば確かにそれは真実である。しかしながら、「モノ」は時間をこえて存在し、次第に変化していくものである。すべてを理解するために、そのすべてを見る必要がある。

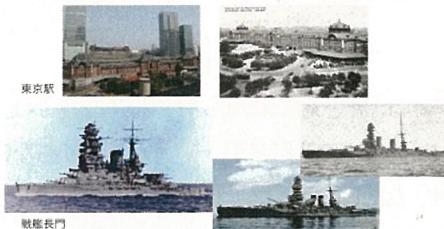


図1.18

なみたいな話で、だから原型っていうと「ふーん」って感じなんです。逆に言うと原型に戻しちゃった瞬間に、



図1.19

デジタル展示ケース～台車でGO!

・鉄道台車の機構の工夫を伝える

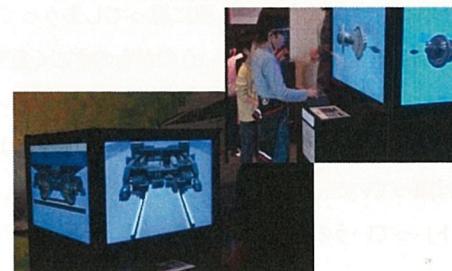


図1.20

思い入れのある姿は(図1.18上段左写真)なくなっちゃうわけですよ。

だから本当にものをとつておくって難しくて。よく冗談で秀吉のしゃれこうべを売りつける詐欺師の話がありましたよね。これ秀吉さまの10歳の時のしゃれこうべで、これは20歳の時、30歳の時って言って売ってたやつがいるって。「モノ」って基本的にそういう限界があるわけですよね。

そんなようなことがあって、デジタル技術というのはいろんな側面で活躍する場面があるだろう。例えばこんな風な展示ケースでデジタルのものを作つてあげると、これはいいじれないというものに対して、本物はちゃんとおいておくんだけれども、いじつた時にこんな感じになる(図1.19)。例えば楽器の博物館とか、弾いてみないとわからないようなもの。あるいはさっき申し上げたようなゲームの博物館にはこういうやつが使えるんじゃないとか。これは鉄博でやつた例で面白いんだけども(図1.20)、新幹線の台車を走らせてみるっていうのですね。これ実物でやらせるとやっぱり壊れてしまうから、大変好評だったりしました。

1.8 モノには文脈がある

タイムカプセルの中に入れるような「モノ」がありますよね。ただ、入れた方には大変失礼ながら、思い出のある「モノ」っていうのは人から見るとガラクタである場合が多い訳です。だからそれはある文脈の中で語った時にそれはものすごく意味があるわけですが、例えばこの時計といったときに時計だけポンとおいてあつたらジャンクなんですよね。だけど、この時計が例えれば、明治のだれだれさんがお使いになった、こういう物語の中でとかってそんな時に初めて意味を持ってくるってことだったりするわけです。

何でここで魔法瓶かっていうと(図 1.21)、実は先端研にいたころ、象印が博物館作りたいって言ってきて。通常のやり方で博物館作ると、魔法瓶なんてジャンクですよね、これ。だから魔法瓶ってどういう意味を果たしてきたかっていうようなことを説明しないといけないし、それ文字で書いたんじゃ全然面白くない。もともと読書館みたいな博物館みたいになっちゃうからどうしたらいひんだろうみたいな議論がありました。

それとか、この展示物はどういう場所で活躍してたんだろうねみたいな話も、文脈に関わる話題です。鉄道ネタばっかりで申し訳ないですけれども、例えは静止している車両に(図 1.22、図 1.23)。こうやって、動いてたんだみたいなさつきの話。実物があるっていうことも非常に重要だけれども、その実物がどういう文脈の中で動いていたとか、どういう意味論を持っていたのかとか、そんなようなことを情報と一緒にあって、それが本当に

「モノ」には文脈がある

近代的ミュージアムの展示はいわゆるホワイトキューブ主義である。

モノには訴求力があるというが、単に無文脈におかれたりから、十分な情報が得られるだろうか。

象印魔法瓶の例



図 1.21

ペアになって初めて「モノ」の真価が伝わっていくのだ

デジタルジオラマ

文脈情報の重畠

撮影位置から映像を重畠し、当時の撮影者と同じ見回しの動きをすることで当時の映像を直体験する。



28

図 1.22

Memorial Window of Electric Train

・ 記録映像撮影時の動きを真似ると車両が走り出す+見方を誘導



図 1.23

と思います。

1.9 記録・思い出の空間性

思い出の中には空間性があるものがあるんです。どこどこで何やったねっていうような思い出もあるわけです。

この中に(2003 年作成のタイムカプセル保管物)どれだけそういうものがあるかはよくわかりませんが、わかりやすい例を出しましょう。ある程度の年齢の方は社会科の教科書で必ずこの「遮光器土偶」っていうファンキーな古代人形が出てきます(図 1.24)。ショックだったのは最近教えてないのね、これ。知らない学生がいましたけれども。この土偶は青森県の木造(亀ヶ岡遺跡)から出土したものだそうです。実は木造の遺跡に旅行で行って、本物の土偶がたくさん並んでいると期待していたら、実物は東京の国立博物館に所蔵されてるんですみたいなことを言われてがっかりした記憶があります。博物館ってだいたいそういうもので、重要なモノだけ持ってきてているんですね。だから現地行っていったいどういう意味があるのかっていうことと、遺跡と遺物っていうのが違っているっていうこと。切り離されちゃっている。

遺跡と遺物の分離

遺物は遺跡から発掘され、博物館へと運ばれる。多くの場合、遺跡には遺物が存在しない。



遮光器土偶 青森県木造出土
東京国立博物館所蔵

図 1.24

2005年愛知万博

「領域型展示」とは、自然への環境負荷を最小限に押さるために、屋外をそのままの状態で展示体験空間として活用しようという新しい展示手法である。この発想を実現するためにもっても有効な手段のひとつが情報機器である。たとえばウェブラブルコンピュータを用いることによって、自然環境のなかで情報環境にアクセスすることができる。



図 1.25

この辺はモバイルの技術みたいなものがものすごく活躍する場所だといわれています。最初にこういうことが言わされたのが愛知万博ですね(図 1.25)。愛・地球博。あの時に環境博だから森の中で博物館作ってみようよって話がありまして、森を借景にしていろいろな展示を開催するというようなことをやったりしたわけです。

その延長上のこととして、現在例えばこういうことができるっていうことです(図 1.26)。我々の研究室は現在鉄道博物館から絶大な信頼を得るに至っておりまして、これ鉄ちゃんの私としてはとてもうれしい状況になってきています。「万世橋」という地名はみなさんどのくらいご存じかわかりませんが、秋葉原の中心です。昔交通博物館があった場所なんですけれども。交通博物館は今はなくなって、巨大なビルが建とうとしているんです。実はそこには万世橋駅という東京駅と同じくらい立派な駅舎があったんですね(図 1.26)。東京の中の一等地にありながら駅自身がなくなっちゃったっていう例は珍しいです。そこに命かけている人たちがJRの中にも何人かいて。それを何とかして復元したいみたいな話とか。あの場所には色々な物語があります。テレビ番組でプラタモリってありますよね、ああいうやつをもうちょっとハイテクでやってみましょうみたいな計画が

すすんでいます。これは思い出を現地に行ってそこでみんなで見るっていう、旅行と思い出が重なったみたいないある種の観光産業みたいなところと関係するのかもしれないなと思いつつ、やっているところです。

今でいうところのAR技術、とくにフルスケールのAR

万世橋プロジェクト

- 2013年春、万世橋駅跡に神田万世橋ビル（仮称）開業
 - 一部が東日本鉄道文化財団のスペースとなる
 - 鉄道と万世橋付近は歴史的に深い関係がある
 - 万世橋駅（1912～1943）
 - 交通博物館（1936～2006）
 - 位置が推定可能な過去の写真を、来場者に理解しやすい形で提示する。
 - 身体動作を伴うインクラックタイプなコンテンツを使用



図 1.26

技術を使って、万世橋の駅はこういう形であったんだつていうのをたとえばPDAみたいなのをかざしてみることによって現在の風景に重ね合わせてみるとみたいなサービスが可能にならないかということを始めています(図 1.27)。やってみると面白かったのは、建物の軸線ってありますよね。だいたい建物っていうのは矩形をしていますけれども、その辺の方向っていうのは建設以来あまり変わってないんですね。今JRが建ててる高層建築の、主要な軸線と昔の万世橋の駅の軸線っていうのはほぼ一緒だということが実感できました。まあ考えてみれば

- 過去の写真を提示するARシステム
 - 携帯端末(iPad)を使用して、過去の写真の位置、角度、透過度を調整し、現在の風景に重ね合わせる



- 期待されること
 - 建物・出来事の位置情報が理解しやすくなる
 - スケールなど、写真では把握しづらい情報に関して理解を深める
- 今後の展望
 - 操作性的の向上
 - ex.重層の自動化

図 1.27

当たり前で、鉄道の線路というのはそんなに変わってないので、通常の人が建物建てようとすると、どうしても同じような方向を向く、みたいなところでしょうか。でも結構面白いですよね。

少しシリアスな話として、未来に何かの情報を伝えるという意味では、広島の人たちと一緒にになって、原爆に関するプロジェクトをやっています。土地の持っている歴史の物語をどうやって記録するかっていうことです。個人の歴史を超えて社会の記憶みたいなものをとどめていくっていうような話になります(図 1.28)。

広島の爆心地の近くに平和公園がありますよね。平和公園っていうのはその爆心地のがれきを使って埋め立てて、そこを公園にしたのです。ですから昔そこには町があつたんですね。その町を CG で再現しようとしている人たちがいて、それでいろんな写真を今集めています。この場所でこういうことがあったっていうなどを、今写真とか CG を使って再現しようとしているのです(図 1.29)。これは先ほどの震災のデータというものを取つておくことによって、未来の世代に何か強いメ



図 1.28

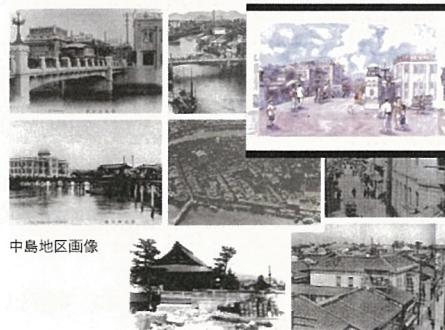


図 1.29

ッセージを伝えて行こうということと一緒にのことだと思います。

これは原爆ドームの昔です(図 1.30)。行かれたことがあると思いますけれども。先の万世橋と同じような手法

なわけですけれども、大量にやろうとするとものすごく大変なので、コンピュータで特徴点合わせという手法を使うことによって 1 枚の写真と現実との重ね併せみたいなことをものすごい効率性を持ってできるようになります。問題は、どのようにして、歴史のことをやっている方たちと技術系の人たちとを重ね合わせるのか。技術系の人たちっていうのは重ね合わさただけで喜んじやう人たちなので。

今回も間抜けな話が結構いろいろありましたよね。記録する技術に興味がある人っていうのは記録の内容自体には興味持たないことが多いんです。本当は記録の内容に興味持つ人が記録の技術に関してのエキスパートになっているといいんですけども、その辺が上手にこれからまとまっていくっていうのが極めて重要なことだろうと思います。

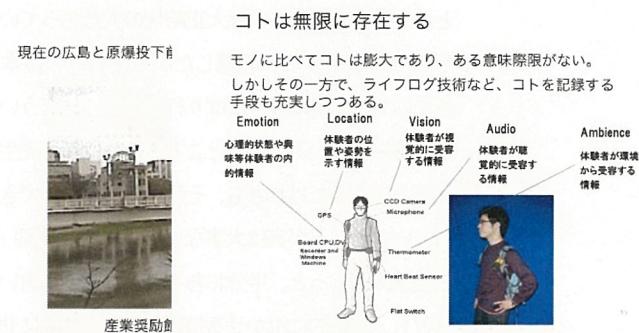


図 1.32

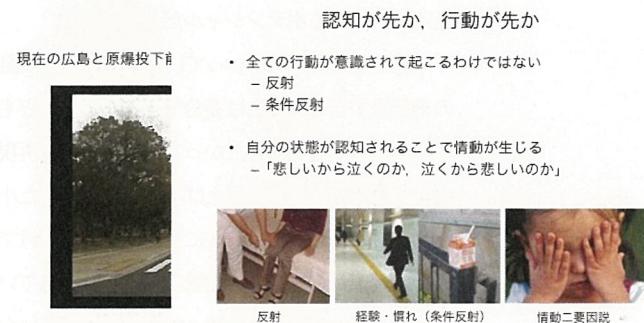


図 1.33

特徴点をどこでとったんだろうみたいなところがありますけれども。こんな感じで重ね合わせることもできます(図 1.31 現在の中島通りと過去の中島通りの商店街の写真を交互に表示)。こういう商店街があったん

ですね、やっぱり。平和が大事だとかなんとかって言葉を並べる以前に、やっぱりこういう見せ方がメッセージとして伝わると思います。

1.10 コトは無限に存在する

また「コト」の話に戻りますけれども、博物館っていうのは「モノ」に関していうと、いろいろなシステムが全部そろっていて、それでパーフェクトな装置として機能するわけです。しかし「コト」に類するシステムっていうのは残念ながらまだ十分ではないと言わざるを得ないわけあります(図1.32)。

何かを記録しようとしたときに、たとえば東京駅の昔を再現するっていったときに、どうしても我々技術系は「モノ」なんですよ。東京駅を復元して、そこから一丁倫敦(ロンドン)とか言われる昔の建築を復元しようとします。実は本当に重要なのは、そこで何が行われたかとか、明治時代あるいは大正時代の人たちっていうのがそこでどういうことを感じたかっていうのが本当は重要なです。本来はやっぱり行動した時にどういう気持ちで認知したかみたいなところ、それは新垣先生のご専門だと思うんだけれども、それを本当に再現できるのかっていうところが実は大事なんですね(図1.33)。

最後にちょっと、半分おちやらけたことを言いますけれども。強制的に泣かせる技術とか、強制的に悲しくさせる技術とか。何を感じたかみたいなところを本当はとっておくってことが、実は博物館が情報化された時に本当に持っているポテンシャルだと思います。

「思い出を記録する」っていったときには物説的なものを記録するってことは多分できるんだけれども、気持ち的なことを、どう見たかっていうことを、再現できなかいかなと思っています。例えば小学校の時に見た小学校の建物っていうのは、はるかに立派に見えるわけです。その時の記憶からいふと、記憶は美化されるっていう現象以上に、その時みんな持っている常識みたいなものがあつて、その時にはすごくおいしかった。最初に乗った時の飛行機の機内食は「死ぬほどうまかった」みたいな。それはその時の生活水準と比べたときにそうだったからです。当時の日本航空の太平洋便の機内食ってのを100%再現して食べさせてもらったとしても、今ではそんなおいしいって感じないんだと思うんです。

むしろそういうことが、本当の意味での思い出の記録になるわけです。そこまで技術っていうのはどう迫れるんだろうかなという風なところが実はまだやり残してる部分であります。そういうことをこれから考えていかなければいけないのではないかなと思ったりしているわけであります。

1.11 まとめ

今日は2つぐらいのことを申し上げたつもりであります。ひとつはライフロギングという技術。このデータを取っておくという技術と、それをどう見せるかという技術が結託することによって新しい展開が図れるんじゃないかなということ。

それから見せるといったときに、感じる側に人間があるわけです。今までの工学系の技術っていうとやっぱり見せるっていう機械側からの話が非常に多かったわけだけれども、これは感じる側に人間があつて初めて技術が役に立つ2対問題なんですね。その2対問題をこれからどうやって解いていくかというところが非常に重要な問題になってくるんじゃないかなと思いました。

今日はいすれにしても開封式が何事もなくて本当によかったです。どうもおめでとうございました。以上でございます。どうもご清聴ありがとうございました。

1.12 質疑応答

〈司会〉 廣瀬先生のこのお話に関してご質問であるとか、何かございましたら、挙手をしていただければその方のところにマイクを持っていきます。

〈質問者1〉 「ミュージアム」のところで、基本的に博物館のお話だったと思うんですけども。美術館のような、作り手、アーティストがいて作品がある場合に、その場合は作り手の「コト」の部分っていうのはどんなことがあるとお考えでしょうか。

〈廣瀬〉 美術館の場合もっと複雑ですよね。美術というのは、この中にご専門の方いたら僕うっかりしたこと言うとちょっと後で百叩きにあいそうだからあれですけれども。例えば僕らの仲間でCGアーティストの河口洋一郎というとても面白い人がいますが、その作った本人を知って、その作品を見る場合と、そうでない場合とでは感じ方が違いますよね。それを、今までではあえて隠し

て言わないですよね。予備知識としてむしろ持たない方がいいっていう風なことにもなっていると思います。それにはやっぱり見たまま、本当にそこで初めて出会う「一期一会」でっていうのもあると思いますし、考え方いくつかあると思うんですよ。だから可能性としてはやっぱりそこにどういう思いが込められて、というところをあとで解説で聞きます。そうすると、なるほどと思うところもたくさんあるわけです。ここで語ったミュージアムは「博物館」という文脈で、作り手というのはそれほど明白でないようなことで言いました。その作り手の場合っていうのはおそらく、今、文脈のお話をしましたけれども、それと同じような意味で、かなり強烈な文脈として作り手が何考えて作ったかみたいなことを伝えるっていうのは意味があることだと思います。そういうのには、こういう記録系の技術っていうのは役に立つんだろうと思います。今は完全に、ご指摘のようにカットされてますよね。

〈質問者2〉 AR技術を使っての、過去を触れるみたいなもので、ある程度規模が大きくなったときのことを考えて、想像してみたんですけど。例えば首都高が全くない世界っていうのを、今の技術で復元することは、全体にわたって。どのくらい大変なことなんでしょうかね。

〈廣瀬〉 首都高がない?

〈質問者2〉 ない。首都高がなくて、要するに首都高って結構昔の川の跡だとか、

〈廣瀬〉 景観保存しますよね。

〈質問者2〉 ええ。そういう意味ですよね。で、あれがない世界って想像してみると結構面白いと思うんすけれども。

〈廣瀬〉 できないではないと思います。できないではないと思いますけれども。今言われてるARって、もうお気づきだと思うけれども、足し算なんですね。つまり何か今見てるものに、何かを足していくって技術が中心なんですよ。今おっしゃったのは何か引いていく技術ですね。それはディミニッシュト・リアリティ(DR)って言って、今あるものを消していく技術なんですよ。だから例えば日本橋があって、あそこ高速道路がシバーシと通っていますよね。あれなかつたらいいんだけどみたいなときに、あれを消す技術っていうのが必要になりますよね。だから消しゴム系のARっていうのは研究して

いる方人もおられるんだけど、仕組みとしてはカメラを別の位置から撮るわけ。そうすると高速道路で遮られる部分の向こう側が見えますよね。カメラで撮ればそうするとそのカメラで撮った映像を上手に、こっちから見てる映像にうまいことマッチングしてあげると、その物が消えたことになるじゃないですか。

〈質問者2〉 要するに現在の文脈の中でですね。すると昔の写真とかっていうのをはめ込んでいくとか。

〈廣瀬〉 それもあります。だからどこまで何を再現してくるかっていうことで、もしもご質問が「首都高がもしも通らなかったとしたときにあの辺は高層化もせずに何とかで」みたいな、景観全体も変わってくるって話になると、今度はシミュレーションの話になりますよね。それはもちろん仮定の中におけるそういう話もできるかもしれない。単純に首都高だけなくすっていう話だと、今僕が言ったみたいに消すってこともできます。もう一方の話だとすると、それは「ヒストリカルイフ」をどうやって合成できるかって話になると思います。

そうすると確度は下がってきますよね。ただ違った方向に展開するっていう意味では、シナリオの可能性はものすごく広がっていくわけで。その場合にはどういう仮定をして推論するかってことで、技術の性質は違ってきますけれども、不可能ではないと思います。

もしも東京駅がなかったとしたら東京っていうのはどういう形で発展していったかってなんてことは地理学の先生がよくやられてることだったりします。それは日本全体で言えば、例えば東京に遷都しなかつたらみたいな話だと、京都がどんな姿になっていたかみたいな。ある仮定の中ではいろいろ考えられるわけで、それはどちらかっていうとARっていうよりはVR的な技術っていうことになると思うんです。

廣瀬 通孝 (ひろせ みちたか)

東京大学大学院情報理工学系研究科 教授

1954年鎌倉生まれ 1982年東京大学大学院工学系研究科博士課程修了、工学博士。東京大学工学部講師、助教授を経て、1999年先端研教授、2006年より現職。専門はシステム工学、バーチャル・リアリティ。日本バーチャルリアリティ学会会長、情報通信研究機構プログラムコーディネータ、産業技術総合研究所研究コーディ

ネータなど歴任。

1995 年読売新聞東京テクノフォーラムゴールドメダル賞、
2004 年大川出版賞など受賞。主な著書に「バーチャル・
リアリティ」(産業図書)など。

私は、これまで多くの会社で経営アドバイスの仕事をしてきましたが、その多くは、企業の内部組織構造や、組織文化などの問題を解決するためのアドバイスでした。しかし、最近では、企業の外部環境に対する対応法についても、多くの企業で相談されるようになりました。特に、IT の進歩によって、企業の競争環境が大きく変化している現在、企業がどのようにして自らの位置を保つべきか、また、競争力をどのように強化していくべきか、といった問題が、多くの企業で議論されています。また、企業の海外展開や、新規事業の開拓など、企業の成長戦略についても、多くの企業で検討されています。これらの問題に対するアドバイスを提供するため、私は、多くの企業で活動しています。

一方で、個人的な問題に対するアドバイスも、多くの企業で求められています。たとえば、企業の組織構造や、組織文化に対する不満や、職場での人間関係に対する問題、また、企業の成長戦略に対する意見など、企業の外側から見ると、何らかの問題があると感じられることがあります。しかし、企業の内側から見ると、何らかの問題があると感じられることがあります。そのため、企業の外側から見ると、何らかの問題があると感じられることがあります。そのため、企業の内側から見ると、何らかの問題があると感じられることがあります。

私は、「企業の成長戦略」と「組織構造」「組織文化」などの問題に対するアドバイスを得意としています。また、企業の外側から見ると、何らかの問題があると感じられることがあります。そのため、企業の内側から見ると、何らかの問題があると感じられることがあります。

私は、「企業の成長戦略」と「組織構造」「組織文化」などの問題に対するアドバイスを得意としています。また、企業の外側から見ると、何らかの問題があると感じられることがあります。

「思い出はどこに行くのか？ソウルスタイルから10年経って」

国立民族学博物館 佐藤浩司

国立民族学博物館で行われた特別展「2002年ソウルスタイル」から10年が経ちました。この展示は、ソウルのアパートに住むある家族の持ち物すべてを収集、一万点におよぶ資料を展示場に並べて家族の生活を再現したものでした。すぐ疑問が湧きおこります。いったい、こんな展示はどうして可能になったのでしょうか？そして、全ての持ち物を無くした家族はいったいどうなってしまったのでしょうか？まるでタイムカプセルのように、2002年のあの日、博物館の収蔵庫に収められた膨大な数の物たちは、人と物との関係について多くのことを語ってくれました。物こそは思い出のよりどころ、われわれ現代人のアイデンティティそのものなのだと、と。

2.1 はじめに

大阪の国立民族学博物館の佐藤と申します。何を隠そう博物館員です。情報は、物を置き換えることは絶対できないですけれども、物の価値を高めたり、物の可能性を広げることは出来る。という以前に、情報が無ければ物は博物館資料たりえないでの、情報にはそうした可能性を期待していますね。

今日お話しするのは、「ソウルスタイル」から10年たって、そもそも「ソウルスタイル」とは何ぞやというところから、ご存じない方もいるかと思って。野島さんがらみの話のつもりではいるんですけど、私もちょっと10年前のことでも懐かしくて、初めにソウルスタイル展の話からします。

2.2 ソウルスタイル

この企画は、私が2002年に国立民族学博物館で関わっていた特別展です。簡単に言ってしまえば、ソウルに

文化は……タマネギのようなもの

- 誰しも産まれてくるときには裸なのに、家のかを見回せば物の多さにあきれるばかりです。では、どこまで物をはぎとれば正真正銘の人間(あなた)に到達できるのかといえば、それに答えるのは容易ではありません。
- 人間の人間たるゆえんは文化をもつこと…衣服や住まいをなくした生物を真の人間と呼んでよいかどうかは疑問だからです。

図 2.1

住む家族の持っていた物を全て持って来て、展示場に展示了という、そういう展示です。今日、展示の主人公だったソウルの李さん一家の奥さんがわざわざいらして、しかも、私の晴れ着まで持つて来て下さったので、その格好でやらせていただきます。

文化は玉ねぎのようなもの、つまり裸の人間なんて言うのは存在しないということが、基本的な考え方です(図2.1)。ソウルスタイルでも、家の中にあきれるほど物が多かったんですよね。人間って、これだけ物に囲まれて、しかも、服を着たりして生きている訳ですけど、では、それを一つ一つ取っていくと、本当の人間が現れるのかと言えばそんなことは絶対ない。人間なるものは、文化をまとめて生きているからこそ人間なんであって、その文化そのものを相手にしない限り、人間なるものは見えてこないということ。それが全ての話の前提です。私たちが対象にしているのは裸の人間なるものじゃな

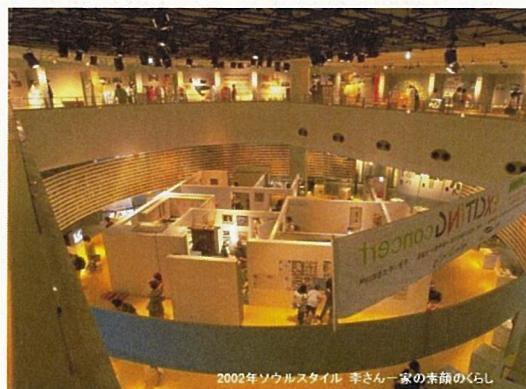


図 2.2

くて、まさに人間、着ている物、身にまとっている物が、我々が知りたいところの本質です。

そのソウルスタイルの展示なんですが、ソウルの家庭にあるものをすべて持つて来て、同じような間取りを再現して展示をしたわけですね（図2.2）。展示場の中に無かったのは、その家族5人。家族5人の姿がなかっただけで、それ以外のものはすべて展示場にあった。展示場の入り口に、その家族が着ていた物すべて、下着も含めて展示して、その持ち物もすべてケースに並べておく



図2.3

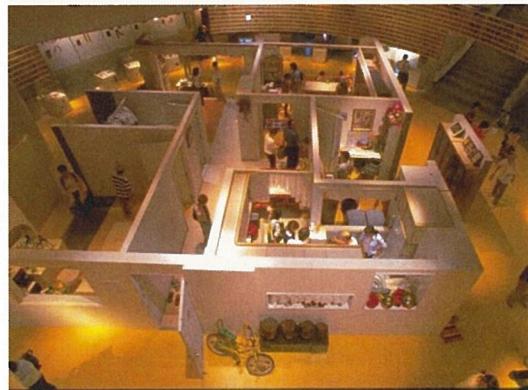


図2.4



図2.5

というようなことをしました（図2.3）。

上から見るとこうですね。アパートの間取りをすべて再現してあるんです（図2.4）。その中に、個々の物をそのまま配置している。その周辺にガラスケースを置いて、幾つかの物が展示されてあって、その中には、先ほど言った家族の持ち物もありました（図2.5）。例えばこれ（図2.6）は、オモニ（奥さん）が集めていた家計簿だととか、その右上に預金通帳の束がありますけど、ものすごく財テクな主婦の鏡ですね。それから電気料金の領収書とか。そのたぐいの物を、わざわざケースに入れて並べていたり。これは（図2.7）、その時小学校だった男の子と女の子、ドンファくんとウイジョンちゃんがいたんですけど、学校のテストの成績とか、通信簿とか、そういった類のものを並べていたり、そういういろいろな家族がらみの物を並べ、それからそれぞれの家族にインタビューしているんですね。本人についてのインタビューと同時に、子供に、「お父さんはどんな人？」とか、「お母さんはどんな人？」とか、そういうたぐいのインタビューをして、その結果を、それぞれの人間についても、モニターで、

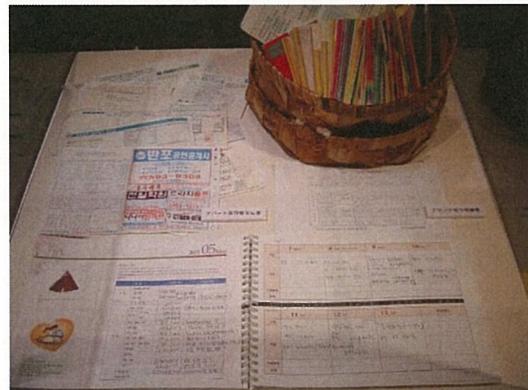


図2.6

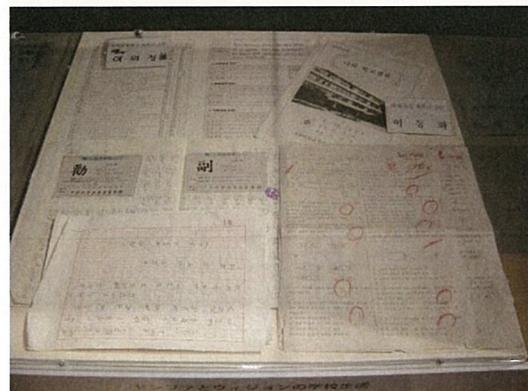


図2.7

展示場で見せています。

例えば、これ(図2.8)「ピザです」って答えていますけれど「何が好きなの?」と聞いたら、まあ一、「キムチ」なんて答える現代っ子はいないわけで「ピザです」という答えが返ってきて、それを日本の子供たちが学校の課題で博物館に来て調べている様子。国や文化の違い

をことさら強調するわけでもなく、自分たちとかわらないことを理解するはずです。これは(図2.9)奥さんに対するインタビューのモニターです。「慶尚道の料理は好きじゃない」とかなんとか。慶尚道は且那さんの出身地ですよね。そんなことを話している。ですよね? キムさん(奥さん)。

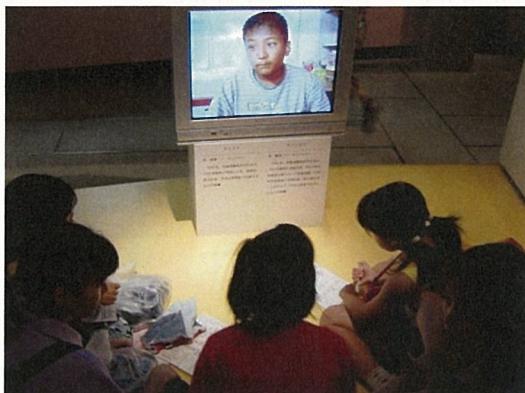


図2.8



図2.9



図2.10

それだけじゃなくて、展示場の周りには、それぞれの家族の生活空間を再現している。家族と言っても、家と一緒に暮らしているだけで、それぞれの生活している場は、別ではないかということで、例えば、お父さんの会社までついて行って、会社の中のものを持って来たり、お父さんが行っている屋台までついて行って、屋台のものを全部調べたりとか、そういうことまでやっていた(図2.10)。それから、1日中密着して、朝から夜まで家族の行動をモニターしている。ライフレグと一緒ですね。記録して、それを映像で流しているんです(図2.11)。お父さんだけでなく、おばあさんは、死んだおじいさんのお墓まで行って、それからおばあさんの昔いた部屋を再現したりとかして。おばあさんのコーナーでは、おばあさんの一日を撮った映像を横で流しています。子供たちの世界は学校です。展示場に学校を作って(図2.12)、学校を再現しているわけですけれども、学校から持ってきた、子供のいろいろな作品なども後ろに飾って。これは展示場の中で、韓国語教室をやっている風景ですよね(図2.13)。それからお母さんのコーナーでは、お母さ



图 2.11



図2.12



図 2.13

んの一日の映像を流して、市場の情景を再現したりしている(図2.14)。こういう風に展示場を構成して、展示空間の中では家族のアパートの中の間取りをすべて再現しました(図2.15)。

中においてある物については、実際のアパートから持ってきた物です。子供の勉強部屋には、問題集を机の上においていたら、展示場にやってきた子供たちがそれを一生懸命開いてみたりとか(図2.16)。冷蔵庫の中にいろんな物を入れて、これはさすがに日本で購入した嘘の

物なんんですけど、それを入れておいたところを、やっぱり冷蔵庫開けてみますよね(図2.17)。それ、みなさん自分の家でやっている事と同じです。展示場だからという訳じゃなくて、どこでも家の中に冷蔵庫あつたら、開けてみるのが普通なんですね、何となく。それ同じことを展示場でやっていたりとか、ピアノが置いてあったら、展示場に来てピアノを弾いていたりとか(図2.18)、当たり前のことですけれども。それから、これは当たり前じゃないと思いますが、夫婦のベッドに子どもたちみ



図2.14



図2.17

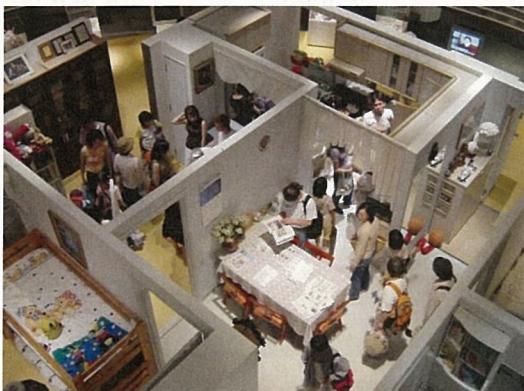


図2.15



図2.18



図2.16

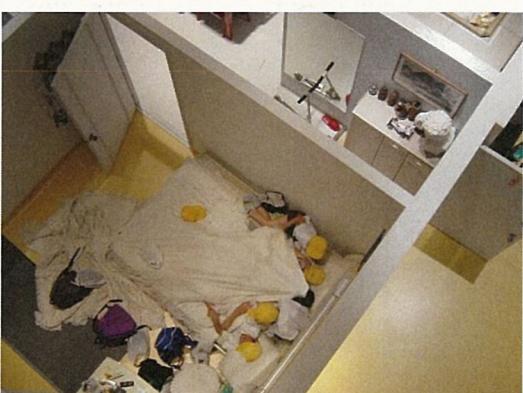


図2.19

んなで入っている（図2.19）。さすがに私は怒りましたよ。子供たちもまさか自分の家ではしないと思いますけれども、展示場だったら何をしてもいいのかって。でも、こういう形で生の韓国を肌で理解してもらうのも悪くないとは、その当時思っていました。

何故そんな展示が可能になったのか、何でそんなことが実現できたのか？これはたぶんあとで奥さんに聞いてみたらいいと思うんですけど、私の考えを述べておきます。調査の段階では、そもそも展示をするということがあらかじめ決まっていたわけじゃないんです。はじめは、家の中にある物全てを調査させて下さいと頼んだだけです。はじめにお願いした時は、三日ぐらいで、たぶん、写真を撮って全部記録して終わるだろうと思っていた。ところが、とても三日じゃ終わらなくて、結局1カ月以上にわたって、その家に毎日通って、写真を撮つて記録していったんですね。その記録の束がこれです（図2.20）。その時点で3200点の物の写真を撮つて、それについての、その物は何で名前だとか、どこで買った、いくらだったとか、誰がどう使っていたかだとか、その物にかかる家族のいろいろな歴史について、お話を聞いて記録していました。

私は、ずっと建築の調査をやって来ているんですけど、2002年から初めてデジカメを使い始めました。デジカメが出始めたのはもうちょっと前かな。実際に調査で使えるような状態になったのが、たぶんこのころで、デジカメがなければ、恐らく、こういう調査は思いつかなかつたし、出来なかつたと思います。

まず最初にやったのは、冷蔵庫を開けて、冷蔵庫の中のもの全てを一個ずつ全部引っ張り出して、1点1点写



図2.20

真に撮った（図2.21）。自分の家でそれをされたらどう思うかってみなさんも想像したらわかると思うんですけど、「調査をさせて下さい」と頼んだ際には、そんなことまでされるとは、（オモニは）絶対思っていないはずなんですよ。

ところが冷蔵庫の中の物からとりかかって、家の中の物を全部引っ張り出して写真に撮りはじめた。「いったい、この人、何をやるのだろう？」って思ったはずですよね。でも、ともかくそういうことからはじめて、例えば、冷蔵庫の中の物は100何点とかね（図2.22）。これ1点1点にデータベースがあるんですよ。こういう形で調べて。その冷蔵庫が終われば当然台所に入りますから、台所の中700何点とかいう、こういう形で家の中の物すべてを納めて行った（図2.23）。それが1カ月以上かかりました。聞き取り調査はその後もずっと継続して、一つ一つの物について、これは、名前と購入、いつ買った、いくらで買った、もらった物なら誰からもらったとかデータベースにしていった（図2.24）。コレベシツですけれども、トランクスよりも着用感が良いためにブリーフを愛用しているって、これ旦那さんですよね。「昔は



図2.21



図2.22



図 2.23

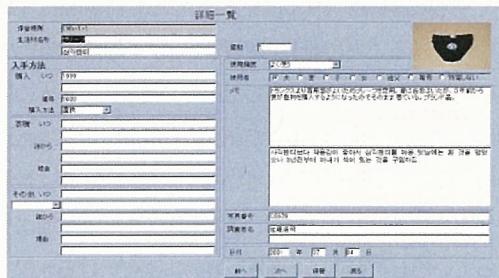


図 2.24



図 2.25

白をはいたが、3年前から妻が色物を購入するようになったので、そのまま着ている」と言うような事が書いてあって。実は、旦那さんアボジは、いわゆる伝統主義者で、韓服をいつも着たりしているような人なんですけど、パンツを見たらキングコングじゃないかっていう。そういうことがわかる調査でした。

このデータベースは、今でも民博で公開されているんですけれども、その結果が、例えばこれですね(図 2.25)。さっきのキッチンと、こうやって冷蔵庫を見て、冷蔵庫の中を見ていくと、すべての物について、ばかりでいると思えるようなことまで、情報を全部記録している。そこで、先の質問に対する私なりの回答はこうです。自

分の持っている全ての物について、人に聞いてもらう経験というのは、恐らく誰も、ほとんどの人がしたことがないでしょう。私は、その当時たったの 3200 点だけれど、家族の持ち物全てについて理解していた(図 2.26)。それによって、たぶん李さんの家族そのものについても、奥さんの次に理解している人間だったと思います。

そのぐらい現代人というのは物を通して理解することができます。はじめから歴史について語るとか、人について語るとなったら構えてしまって難しいと思うのですけれど、物を通して何事かを語るのはずっと簡単なのです。物が無かつたら、たぶんこんな風に理解することは絶対できなかつたと思います。そうした調査の結果のある種の信頼関係ができる、はじめて展示というところまで実現出来たと思っています。もちろん、他にもいろんな条件が重なつて、もともと家族は引っ越ししたいと思っていたとかいうこともあったのですが、それよりも何よりも、やっぱり、ある種の信頼関係があつて、こちらもそれに応えるという気持ちがあつたし、そういうことが物の調査を通して実現できたことが、この展示が実現できた大きな理由だと思っています。それは言ったものの、実際所持品すべてを展示するのは相当に大変なことでした。展示の方針がそう決まつたのは、展示の前の年の 12 月ですね。展示が 3 月からだつたかな。12 月に引越し、引っ越しって言つちや悪いけど、物を全部運ぶということが起きて、突然、引越し屋さんが家に来て、おばあさんが見ている前で、あれよあれよという間に、荷物が梱包されて運び出されてしまつて。運び出したのはいいけれど、着替えまで持って行かれてしまつて、そのまま 4 人でこういう感じで寝ていたという(図 2.27)。



図 2.26

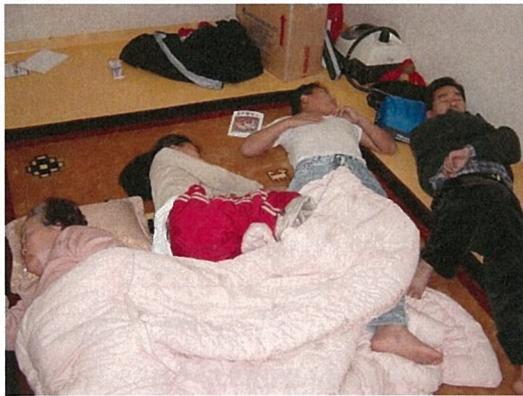


図2.27

男の子は次の日に学校に着ていく服も持つて行かれちゃって、パジャマの上にジャンパーを羽織って行ったとか。いろいろ笑い話みたいなこともある。本当にだから、すごい事件が起きていたんですよ、家族の中ではね。

2.3 ソウルスタイルの経験を振り返る

そもそも、「何で調査に応じてくれたんだろう」ということは逆にオモニに聞いてみたいですね。後で、もし出来たら。収集したのは全部で7827件。点数にして10008点。博物館の資料10008点って大変な事なんですね。例えば、こんなちびた鉛筆がありますね。それを1点1点チェックして、小さなビニール袋に入れて、分からなくならないように、それに1個1個ラベルを付けていくわけです。で、資料番号書いて、収集者、何たら何たらって、そういう事を、とっても大変な仕事を10008点やったという事です。

では、観客は何を楽しんだのだろう?いわゆる通常の博物館展示だと、例えは韓国のことを探りたいという人が来て、こちらが与える情報を理解して帰るわけですね、それとはちょっと違う。来館者の多くは、自分の事を展示場の中で語っていたんです。「うちもこうだった」とか、「うちの冷蔵庫の中はどうこう」とか、「うちの家族はどうのこうの」。展示を見て、人の文化、人の家の生活を見て、自分のことを語るっていう場だった。

これは、やってみてはじめて気が付いたことです。新しい発見でした。結局、博物館というのは、先ほど廣瀬先生もおっしゃっていたけど、建前としては、社会正義というのか、社会貢献するとか、歴史を語るとかいう事をやっているわけですが、ある種エンターテインメントというのか、自分自身を活性化する場なんですね。か

ソウルスタイルの経験をふりかえる

- ・調査期間は約1ヶ月。そのあいだ調査に応じてくれたのはどうしてだろう?
- ・民博が収集したのはアパートのなかのすべての物。資料総数7,827件、10,008点。そのような収集・展示が可能になったのはなぜだろう?
- ・観客は何をたのしんだのだろう?

図2.28

つてうちの博物館(みんぱく／国立民族学博物館)は、博物館を巡ることで世界の民族について理解することが目的だった。世界を理解した上で、最後に、日本の展示があって、日本はその中でどういう位置付にあったかを知るような展示構成をしています。だけど、今、世界を知るにはテレビの方がよっぽどあちこち未開地まで入っているし、実際に、海外に容易に出ていく状況ですよね。だから、博物館の与えるそんなお仕着せの情報を知りたいというより、むしろ自分が行った世界のここがこうだって追体験をしたいがために博物館に来るお客様が多いんだろうと思います。

2.4 アチエの調査

ちょっと話を飛ばします。2004年暮れにアチエで大きな津波がありましたね。その津波の2年後に、私はアチエの調査をしています(図2.29)。私がアチエをはじめて調査したのは津波が起こるよりずっと前、1992年のことです。その調査をした時の村がどうなっているかを確認に行つたんです。そのうちの一つは海岸沿いの村でした。昔はクロープの生産で潤って、その儲けたお金を貴金属に変えて身に着ける人が多い、とても豊かな村だったんです。アチエのなかではやっかみ半分に「歩く宝石」とまで言っていた村です。村の人口は当時3000人、ところが津波で7人しか残っていない。津波があった時に、村にいた人で生き残ったのはたった3人。4人は、村にたまたまいなくて帰ってきた人です。だから私が調査した家は、もちろんなくなっていました。この写真に写っているのは、復興住宅です(図2.30)。津波ですから一切全て無くなる。そこに新しく復興住宅が建つて、今はほとんど村の外から移民してきた人たちが住んでいる。

これは(図2.31)、かつての村の状態ですけど、こんな家はもう一切ない。写真の子供たちも、もちろん死んでしまっているでしょうし。今はこういう状態(図2.30)。そこでいろいろ調べていたら、たまたま、その津波で生き残った女性二人に巡り合いました。村で生き残ったもう一人は男性だったんですけど、津波のショックで精神がおかしくなって話は聞けなかったんです。この手前の二人の女性(図2.32)が元の村の女性で、私は、その昔、調査した写真をたまたま持っていたので、それを見せたんです。当然ですがすごく感激されました。自分が自分だという確信はすごくもろいものだということに、その時気が付いた。例えば3000人自分を知っている人が村のなかにいた。でも、全部いなくなつた。自分が持っていた物も全部無くなつた。それでは、自分が自分で誰が保証してくれますか?自分の過去を知っている人もいなくなつてしまつた。自分という人間を今まで培ってきたもの、物も人もなくなつて、何が自分という存在を保証してくれるでしょう?本当に、日本の都会にいたらそんな事は思いもしないでしようけれど、あつと/or>いう間に自分という確信は崩れ去るのだということを、



図2.29



図2.30

その時感じた。

昨年、日本も同じようなことがあって、たぶん、物を無くした人たちが物の価値を再認識したと思うんですけども、身の回りにある物は、たんなる物じゃないんですね。物に仮託して私たちは情報に囲まれて生きている。それも公的な情報じゃなくて、個人的な情報に囲まれて生きているんです。だから、1万何千点の物に囲まれて我々は生活を営んでいるけれども、それは物理的な物というよりも、その物が発しているところの情報、自分の思いとか、に囲まれているのだということです。そうした物があるからこそ、家族は家族たりを得ているし、自分は自分たりを得ているんだろうと思います。

2.5 ソウルスタイルから10年経つ

10年たてば人間は当然10年分歳をとります。真ん中の女の子が(図2.33)、当時小学校4年生だった。さつきまで来ていたんですけど、今は、この写真はCDを手にしていますけれども、歌手としてデビューした。男の子のほうは小学校6年だったかな、あの時。一昨年入隊



図2.31



図2.32

して、今はもう除隊していますけれども、兵役をやった（図2.34）。

人間は変わりますね。それでは、物、実はこれがきょうの話のかぎなんですけれども、展示の当時、家族はすべての物を博物館に奪われたわけですが、博物館というのは物を捨てないで貯めておく所ですから、まあ一種のタイムカプセルですよね。さっき、タイムカプセルを開封しましたけれど、自分の持ち物すべてをタイムカプセルに入れたみたいな話です。で、実際見てみると、例えばこれ台所のもの700点（図2.35）のうち、10年たって、今我々が持っている物って幾つぐらいあると思います？たぶんほとんど無い。ほとんどの物がもう捨てられたり、交換されたりして。電化製品なんて、冷蔵庫も含めて、たぶん無いでしょうし。この中で、残ってるとしたら、漆器の物が少しとかね、というぐらいじゃないかと思います。

2.6 思い出はどこにいくのか？

1万何千点物があったとしても、10年後まで私たちが持っている物は、実はすごく少ないという話なんです。



図2.33



図2.34

残りそうな物、家具、貴金属、骨董品のような美術品。その辺は、まあ一、ちょっと特殊な物ですけど。普通の日常生活にかかわる物として、調理道具の一部とか、食器の一部とか、衣服の一部、装身具、カバン、本、レコード（図2.36）。まあ、自分が持っている物で想像してみれば分かります。10年経って、自分が持っている物はどのくらいあるのか、とね。たぶん、ほとんど無いはずです。我々は、情報に囲まれていると言ひながら、実はすごく貧しい生活をしている。貧しい情報の中で暮らしているということです。

野島さんはこの展示にすごく興味を持ってくれて、それが野島さんと会うきっかけだったんですけど、たぶん、初めは家の中の物すべてにインデックスを付けて、それをある意味管理するという事についての興味だったと思います。ところが多分、この展示でやった結果とか、この展示でやろうしてきたことを知って、やっぱり思い出とか、情報、物の持っている情報について、たぶん気が付いたんだろうと思います。

それ以降、私と一緒に、思い出について研究会をやりました。物が持っているところの、記憶じゃなくて、思



図2.35

残りそうな物

- ・家具
- ・貴金属、骨董品、美術品
- ・調理道具の一部(鍋、包丁、)
- ・食器の一部(陶磁器、漆器、)
- ・衣服の一部(ブランド物、)
- ・装身具、鞄、靴の一部
- ・本、CD、レコード
- ・記念品、土産品
- ・写真、手紙

図2.36

い出なんですね。記憶っていうと、ある意味すごく社会的な価値を持った、共有されていることを記録していくよいのであって、それは何らかの形でどこかでやる。博物館がやるでしょうし、国がやってくれるでしょうし。ほって置いても出来る事。肝心要是個人、じゃ一、個人の思い出、個人の思い出は社会の記録とはたぶんずれているところがいっぱいあると思うんですよ。けれども、個人の思い出は誰も保証してくれないし、例えば家の中で、家族5人がいて、5人が5人とも違う思いを持っていたとして、その思い出を誰が保証してくれるんだろう。結局、いまは自分しかいないわけですからね。それを技術の力で顕在化させ、記録していくようなことが出来るんじゃないかなっていう、そういうことをちょっと考えていました。

彼が編集した本に、私が書いたんですけども、現代人はがらくたに囲まれて生活している(図2.37)。これは事実だと思います。なぜかと言えば、大量消費社会に生きていて、持っている物のほとんどが消費財だから。消費財っていうのは、新品の時が一番価値が高くて、使えば使うほど消費されて、最後は価値がゼロになって捨てられてしまう。これも当然ですよね。でもね、これ何かおかしい。何故かと言うと、私たちの生存の痕跡が、物を台無しにさせているということであって、それを認めている事になるんです。誰しもそんなことを認めたくないでしょう?だから、情報の力で自分の物の価値を高めるというのは、逆に言えば自分が消費されるのではないか人間になるために、どうするかという話だと思っていました。

そのために、物のあり方を変えていくとか、自分の生活のあり方を変えていくとかという事が問われている。

私たち現代人はガラクタにかこまれて生活しています。それは、私たちが大量消費社会に生きていて、持っている物のほとんどが消費財だからです。消費財というのは、新品のときが一番価値がたかくて、使えば使うほど消費され、最後は価値がゼロになって捨てられてしまう運命にあります。これはどういうことかと言えば、私たちの生存の痕跡は物を薄尽させ、台無しにしてしまうだけだということなのです。私たちの生きてきた時間は無意味で邪魔だと宣告されているようなものです。。。大量消費社会でもっとも消費の対象になっているのは、ほかならぬ人間、私たち自身の時間や人生だということに気づくのです。

(「家の中の物から見えてくるもの」『家の中の認知科学』2003)

それに対して、技術は何が出来るかっていうのが私の問い合わせです。

用意してきたスライドはこれだけなんですけれども、野島さんとやった、「思い出はどこへ行くのか」で、やっぱり、一番最後に問題になっていたのは、個人の思い出って残したとしても、その人が死んでしまうと、その物はすべてガラクタになってしまいます。ゴミ老人なんて言う言葉がありますけど、自分にとっては大切な物でも、その大切な価値を人に伝えることが出来なければ、その人が死んだ途端、いなくなつた途端に、その物の価値も同時に無くなるでしょう。どんなに大切だと思っていた物でもね。多くの場合、年寄りが持っていた物の価値っていうのは、若い人には理解できない。情報が伝わっていないから、じゃ一、おじいちゃんは、がらくたに囲まれて生きているって、そういう話になる訳です。そこを、個人のものでしかない思い出を、どうやって社会化させ、共有させていくか。だから物のあり方を変えていくっていうことと同時に、技術の力で、思い出のありようを、あまりにも個人化した思い出ではなくて、それをもう少し開放系に出していくようなことが出来ないかなっていうのが、その研究会の時に考えていたことでした。

〈佐藤〉 ヨンスクさん(ソウルの家族の奥さん)、何かあります?展示をやってくれたオモニ。何で、展示をやる気になったかっていうのと、展示をやった後、家族はどうなったか。

〈ヨンスク〉 ここにちは、何で?私の興味でした。家族の物を記録するのが、先生がね、でも、永遠に残すことには、本当に、これがいい。

〈佐藤〉 物が無くなつて、家族は大丈夫でしたか。

〈ヨンスク〉 物は、主人はあまり関係ありませんよ。物は、生活の物は、全部、私と、私のおばあさんの事ですから、主人は、あっても、なくても、関係ありません。子供は、小学生2年生、4年生、5年生、6年生だから、物について、あまり、欲しい物と、保管したい物、自分の物にしたい物について、あまり、話しませんでした。一番、物について話は、私が先で、うちの物はね。家の物は、個人的じゃなく、家族みんなのものを、博物館、収蔵庫に入れているのがいいです。それが、全部、家族も賛成だと思いますけど。

無くなつて、ときどき、物を、置くのがもつたない
物と、探したりしたい、物がありますよ。これは、時々、
子供も、おばあさんも、主人も「僕の物、ここにあります
か?」と、私に質問します。私は、全部、「日本に行
ってください」という、「あつ、そうだ」となります。
以上です。

〈質問者〉 写真や手紙も日本を持ってきちゃって、保管されてるんですか？

〈佐藤〉 あのね。その当時はまだデジカメなかったですよ。で、全部持ってきました。ただしデジタル化してお返ししました。

〈質問者〉 持ってっちゃって、どうやって、年を取るとか、見直すんだろうなというのが気にかかるってました。

〈佐藤〉 家族写真を部屋中に貼ってあつたりして。この間、娘さんが来た時に、家族写真を返してよって言われた覚えがあります。一応、デジタル化して返してあるんですけども、それをまた大きくして飾るわけでもないので、やっぱり物としての思い出はないんでしょうね。

佐藤 浩司 (さとう こうじ)

1989 年東京大学大学院博士過程単位修得、1989 年より
国立民族学博物館勤務、現在国立民族学博物館准教授。
著書に『シリーズ建築人類学《世界の住まいを読む》 住
まいをつむぐ』学芸出版社など。『2002 年ソウルスタイ
ル: 李さん一家の素顔のくらし』(2002 年)、『きのうよ
りワクワクしてきた。: ブリコラージュ・アート・ナウ』
(2005 年)などの特別展を手掛けた。

「語り・技術伝承のためのアーカイブについて」

東京大学大学院 檜山 敦

バーチャルリアリティ技術は文化芸術との関係も深く、デジタルアーカイブの分野とも密接に関わりながら発展してきた。バーチャルリアリティにより、まずはモノとしての文化財、そして空間のデジタル保存・再現が可能になった。今日では、実時間映像技術の発達に伴い、動きのある空間や舞踊などの無形文化財のデジタル化が可能になってきた。今後は、センサ技術の進化により、外からは観察できない身体の内面の状態をもアーカイブしていく可能性が見えている。このことは、外からの観察だけでは、理解できない技術を伝承するということに対して、テクノロジーが力を発揮しうる段階に到達したことを意味している。例えば、伝統技能の領域で、産業構造の変化や少子高齢化の影響で存続の危機に瀕し、保存伝承が急務となっている技術を後世に伝えていくことが可能となる。本講演では、バーチャルリアリティ技術を活用した、技能そのものをアーカイブ・伝承する取り組みについて紹介する。

3.1 バーチャルリアリティとアーカイブ

私の講演のタイトルは「語り・技術伝承のためのアーカイブについて」となっていますが、今日のお話は「語り」の部分は全くなくて、技術伝承、伝統芸能における技能伝承に特化した話になります。

私はバーチャルリアリティ(VR)のテクノロジーを専門に研究しております。このバーチャルリアリティという技術は、デジタルアーカイブという言葉がありますように、文化財を後世に残していくような社会的な効用についても広く取り組まれてきております。この10年間でかなり進化してきておりまして、研究だけにとどまらず、例えば博物館の中で実際に展示の一部としてみることができるようになってきております(図3.1)。最初は小さいものや仏像といった大きな一つのものを完全にデジタルに保存をして3次元のCG(コンピュータグラフィックス)として見せるという部分から、どんどん空間的なスケールを大きくしていく、大きな建物や一つの町や遺跡といったものをデジタル化する段階にまで進化してきております。そのスケールだけに限らず、もう一つ、動き、時間軸の変化というものに関しては技術の進化が見られておりまして、例えばモーションキャプチャを使った人の動き、日本舞踊のような動きの保存や、複数台のカメラを使って3次元的に、伝統的な無形文化財の視覚的なアーカイブといったものも実際



図3.1

に行われるようになってきて、展示の中でも見られるようになってきております。その二つが融合したような形で、広い空間の中で、人の活動の様子というような形で、空間と動きというものに関して保存ができるような段階にまで進化してきております。

まとめると、視覚的に観察可能なアーカイブというものは進んできているということがいえると思います。ただその反面、視覚的に観察できないような技術、技能のような感覚的なものについてはどうなんだろう、というのがこれからバーチャルリアリティ技術のデジタルアーカイブ、文化財のアーカイブに関する課題になってくるのではないかと考えております。

伝統技能伝承をとりまく背景

- 近年、多くの伝統技能が存亡の危機に瀕している
 - ・少子高齢化、産業構造の変化
- 伝統技能の消失は多大な文化的な損失に繋がる
 - ・技能習得に長期間の修練が必要 → 後継者の育成が困難
 - ・技能が失われるおそれ
 - 新たな作品制作・過去の作品の修復や研究に影響
 - 技能は人が保持し人へ伝承される
 - 技能者が途絶えたら技能も途絶える



図 3.2

従来の問題点とそれに対する取り組み

- 従来の技能伝承
 - ・見て盗む・口伝・本・ビデオ=映像情報(外から観察して得られる情報)
- 従来の伝承法の問題点
 - ・映像・書籍だけでは不十分→観察からは分からぬ情報が必要

↓

- 人→コンピュータのアプローチから、人→人へ
 - ・VR+ライログにより記録した感覚量を可視化する
 - ・伝統技能①: 截金の技能情報の可視化システム
 - ・VR+ライログにより記録した達人の感覚体験を行う
 - ・伝統技能②: 紙漉の技能体験システム

図 3.3

3.2 伝統技能伝承をとりまく背景

伝統技能の伝承にそういう技術がどういう風に貢献しうるかということを話す前に、その伝統技能伝承を取り巻く背景について簡単にお話ししたいと思います(図 3.2)。

近年、少子高齢化や、産業構造の変化というものがありまして、多くの伝統技能が存亡の危機に瀕しているというニュースをよく聞くようになりました。伝統技能の消失というものは、一つの技能がただなくなるというだけではなく、いろんな意味での文化的な損失につながるということができます。技能というものは、身につけるのに非常に長期間の修練が必要になるために、後継者の育成が困難である。そういう理由に伴い、技能が失われる恐れがあるということは、新たな作品を生み出す人だけではなく、国宝や重要文化財という形でいま博物館に保存されている作品を修復して後世に残していく、技術や作品を理解する研究を続けていく、そういう人がいなくなっていく、という問題も含まれております。技能というものは人が持っていて、人から人に対して伝えていくものでありますので、その持っている人が途絶えたら、技能そのものもそこから先は残らなくなり、あとは失われていく一方だという問題があります。

従来の伝統技能における問題点をまとめますと、従来の技能伝承では師匠から弟子に対して、見て盗めという形で口伝をベースとした伝承の仕方を取っております(図 3.3)。それに対する取り組みとして、近年では映像を使った教材を作ったり、書籍による教材を使ったりするものも見られますが、ただそれは観察して得られる情報の段階を出でていないということで、本当の意

味での技能というものを伝えるというところまでは、なかなか難しいところがあるという課題があります。

従来のVR技術や、こういった一般での取り組みに関して、人が持っている技能を映像というデジタルの形で保存したり、コンピュータの中に保存していくというアプローチから、人から感覚的な技能を伝えていく、そういうアプローチが必要になっていくのではないかと考えております。

本日は、以上のことに対する研究の取り組みとして、二つの話をしたいと思っています。一つめはバーチャルリアリティの技術とライログ=記録の技術を使って、伝統技能を持っている達人の感覚量を可視化する研究についてご紹介いたします。具体的には截金(きりかね)とよばれる技能情報を可視化するシステムをご紹介します。二つめのお話はVR技術とライログ技術を使って達人の仕事の様子を記録し、その記録したものを体験する形で技能を学習する若い職人さんに伝えていくお話をいたします。こちらは紙漉きと呼ばれる技能を体験するシステムについてのご紹介になります。

3.3 截金の技能情報の可視化システム

さっそく一つめの截金の、VRを使った技能伝承についてお話しします(図 3.4)。この截金と呼ばれる伝統技能ですけれども、こちらは仏教の伝来、6世紀ごろ、それと同時に日本に入ってきた技能といわれております。主に仏画や仏像に対して細長く切り取った金箔を装飾として施す、そういう伝統技能であります。やり方としては、1枚の金箔を何枚も何枚も重ね合わせて、焼き合わせという形である程度強度を持たせたところで、竹



図3.4

の刀、竹刀(ちくとう)と呼ばれるもので、非常に細く一片ずつ切り出していって、その一つ一つを、筆を使って仏像や仏画などに貼り付けていく、そういう技能であります。

この中で非常に難しいといわれております、金箔を細く1本1本切り出していく、箔切りと呼ばれる工程についての技術の分析を行いました(図3.5)。単純な流れとしては、竹刀を金箔の1枚にあてて、どのくらいの太さで切るかを決める。そのあとは竹刀を立てて、力を入れてスライドさせて切り取って放すという流れになっています。

こちらの技能に関しては東京芸術大学の方で、人間国宝で当時ありました江里佐代子先生に習っておりました方を講師として行いました。本当はこの人間国宝の江里先生を対象にして、こちらの研究を行いたかったのですが、スタートする直前に江里先生が亡くなられてしまいまして、人間国宝の方そのものの技能を計測することができなくなったという背景もあり、こういう取り組みというものは非常に急ピッチで進めていかないといけないものではないかと感じました。

こちらの箔切りの技能に対して、どういう風に記録を取るのか、どんなものをとておくと良いのかを、講師にヒアリングを行いながら決めて行きました。一つは、単純に外から観察する情報というのはどうしても必要だから、映像としての記録をする必要があるでしょうと。それと道具を使って行う作業ですので、その道具にどういう力が加わっているだとか、道具がどのように動いているかを記録する必要があると。最後に道具を扱っている作業者そのものの体の使い方、どこを見ているか、ど

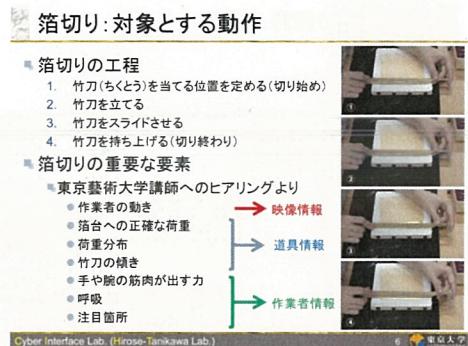


図3.5

技能情報の記録: 使用したセンサ

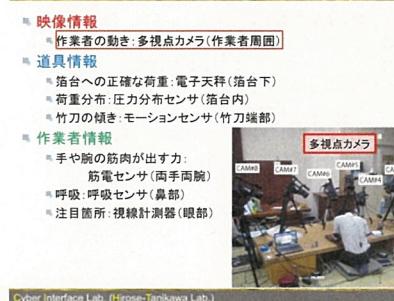


図3.6

こに力を入れているか、どんな呼吸をしているのかを記録していくということにいたしました。

実際に使った計測の道具ですけれども、映像情報に関してはハイビジョンの高精細なカメラで作業者の周囲をぐるりと取り囲みまして、あとから好きな視点から実際にその場で観察していることに近いような感じで再現できるようにしております(図3.6)。道具に関する情報については、金箔を切る台にどれくらいの力が加わっているのかを計測するための電子天秤。そしてその力がどんな分布で加わっているのかを見るための圧力分布センサと、竹刀がどういう風に動いているのかを計測するためのモーションセンサが取り付けられております(図3.7)。

作業者そのものに関しては、力の入れ具合を見るために筋電センサを腕の各部位に取り付けております。呼吸の様子を調べるために呼吸センサが鼻の下に取り付けてありまして、どこを見ているかを計測する視線計測センサが取り付けられています。大変負担の大きいよう

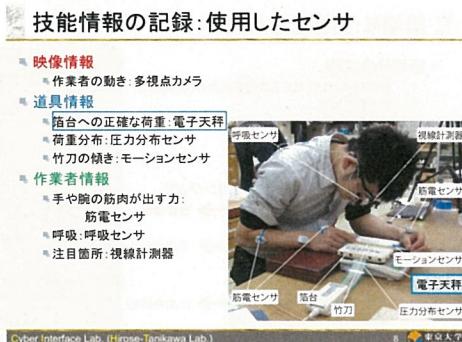


図3.7

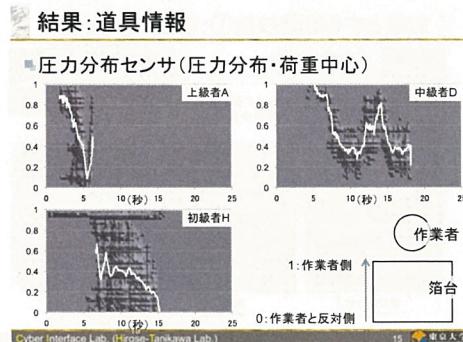


図3.9

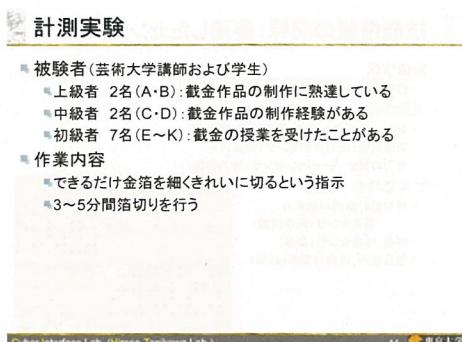


図3.8

感じではあるのですが、研究のためということで一生懸命協力していただくことができました。

実際どういう風に実験を行ったかというと、できるだけ金箔を細くきれいに切って下さいということで、こちらの芸大の先生と、そのお弟子さんで作品を作った経験のある方と、授業を受けた程度の方の、3種類のクラスに分けるような形で計測を行い、上級者の方と、まだうまく切ることができない学生さんの違いといふものを見ていきたいと考えました(図3.8)。

結果ですけれども、こちらが一番その違いが顕著に表れている、切れるコツといったものを表しているデータになります(図3.9)。このグラフの見方としては、作業者がちょうどグラフの上側に座っていて、下の軸の方が作業する台の先の方で、上の方が手前にあたります。この上級者Aの切り方からお話ししますと、まず金箔の手前の部分に力を入れて、それから徐々に手前から奥にずらしていくながら、加重の分布の中心、この白い線が端から端にきれいに動いて行って、端から端に到達したと

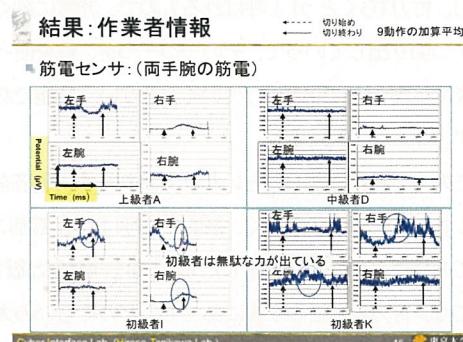


図3.10

ころで1本切り出せている、という感じになっています。中級者の方も、近いんですけども、1回では切りきれていないので、加重の分布の中心が端から端まで行ききれてないようなところがあり、何回か往復をして金箔を切っているような雰囲気が出ています。まったくうまく切れない初級者の人というのは、箔台の端から端、全体に対して最初から力が分布をしています。上から押さえつけてギシギシ動かしているんじゃないかなと思うのですが、加重の中心といふのがずっと真ん中にいて、端から端に移動せず、箔の上で力が加わっている部分と加わっていない部分という差異が生じないため、よく切れていないのではないか、ということが図から見ることができます。

次に作業者そのものの情報ですけれど、こちらが腕の筋電のデータになっています(図3.10)。とてもはっきり表れていますが、ある程度切れる人や上級者の人というのは、切り始めと切り終わりの部分でほとんど筋電の信号が出てないですね。非常にリラックスした状態で箔を

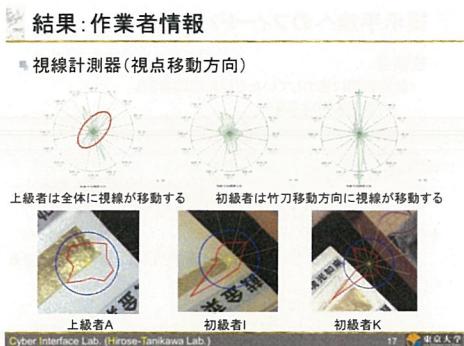


図3.11



図3.13

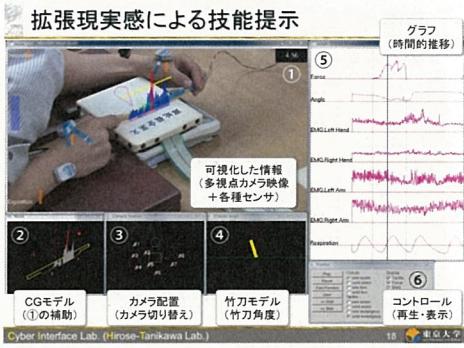


図3.12

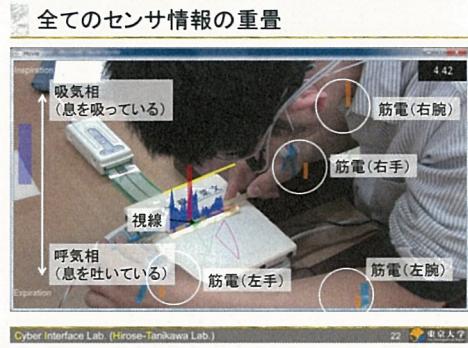


図3.14

切っているということがわかります。それに対して初級者の人というのは、最初、全然うまく切れないで、だんだんだんだん力を入れて、終りに行くほどどんどんんどん力を入れてしまって逆に切れなくなるという悪循環に陥っているようなデータになっています。

もう一つ作業者の視点の情報についても結構違いが表されました(図3.11)。上級者的人は、金箔を切る縦の方向だけじゃなくて横の様子であったり、箔台の様子についても目を配っている。初級者的人は切る方向だけを見ている。そんな違いがあるということがわかりました。

これらの違いをうまく伝えるために、拡張現実感を使った可視化のシステムを開発いたしました。計測したセンサの情報が、ぐるりと取り囲んでいるカメラの映像に重ね合わされて見られるというものになっております(図3.12)。

特に重要な情報というのが、先ほどお話ししました、加重分布ありますて、ちょうど切っている部分に重なり合わさるように、こういう形(図3.13)で表示していま

す。もう一つ重要な加重中心、中心に対してどのくらいの大きさというのを高さで表すという風に表しています。ちゃんと端から端まで動いていれば切れるということで、こういう風に加重中心の移動の軌跡を表現したりもしております。ほかの情報はこういう風(図3.14)に表されていて、呼吸は吸った上に伸びて、吐いたら下に伸びるとか、視線は緑色の線で表される。筋電の活動に関しては、腕の各場所で棒の伸び縮みでその大きさを表すというようなことをやっています。

見方としては、こういう風(図3.15)にカメラを切り替えて、学習する人は好きな視点から観察することができるようになっています。ハイビジョンの映像でとてておりまでの、ある程度拡大してもきれいに見ることができます。ですので、例えばどこを見ているのかなというようなことを、拡大して観察することもできます。もう一つ、繰り返し同じ作業を見たい場合は、画面のこちらにあります各センサのデータを表している部分、ここをドラッグするとその場所を繰り返して何回も見ること

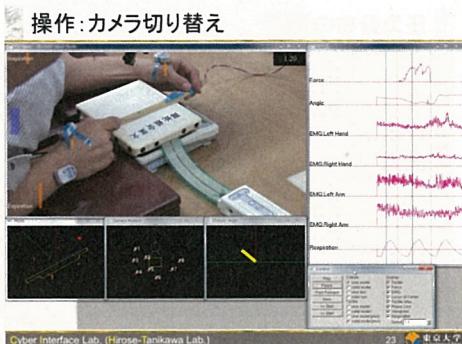


図3.15

ができます。このような操作ができる学習ツールを作りました。

実際に芸大の先生と学生さんに、こういったものを使ってみてもらって、どうだったかというフィードバックを得ました。特にやはり加重中心というものは、切れる本人でさえもわかつていなかつた部分があつて、そういうものが見られるということは、具体的に自分がどうしたら切れるようになるのかがわかつて非常に役に立つ、という意見をいただくことができました(図3.16)。筋電に関しては、力が入っている・入っていないというものが実際に重ね合わされて見えることで、具体的にわかると。こういうものがあれば、自分のデータについては、過去の自分の下手な時と比べてみて、どこをどう直せばいいのかというのを見たり、うまい人のやり方と比べたりして自分の学習に役立てたい、という意見を得ることができました。

3.4 紙漉の技能体験システム

もう一つ紹介したいのは、紙漉きと呼ばれるものです。截金は非常に小さなミクロな動きを扱う伝統技能ですが、今度は非常に大きい動きを必要とする伝統技能である紙漉きについて、VRやライフゲーム技術を使って、その技能のコツを教えるシステムの研究を行ってまいりました。

こんな風(図3.17)に、非常に大きい漉桁と呼ばれる道具で紙の繊維と水が混ざっているものを掬って、これはとてもバランスを取るのが難しいんですけども、漉桁をゆすることで1枚の紙を作れる、和紙を作っていくものになります。非常にリズミカルで、音も聞いていて気

提示手法へのフィードバック

被験者

- 計測実験に協力していただいた被験者3名
- 計測実験での上級者A
- 計測実験での中級者D
- 計測実験での初級者G

道具情報

- 荷重中心という考えはなかった・分かりやすくて使えそう
- 荷重分布が分かれれば切れない原因が分かる

作業者情報

- 腕や手に力を入れるのは教えるときも同じ・具体的に分かる
- 要望
- 他の人や過去の自分と比べたい

Cyber Interface Lab. (Hirose-Tanikawa Lab.)

26 東京大学

図3.16

対象とする伝統技能②:紙漉(かみすき)

ダイナミックな動きを伴う技術



図3.17

持ちいいものだつたりします。

こういう大きな動きを要する伝統技能の伝承における問題としては、先ほどの截金もそういう要素はあるのですが、技能を記録して、それを分析し、その特徴を抽出して、人に言語的に伝え、ここがこう違うとか、映像としてその違いを見せ、どうすればいいのかを頭で理解させることはできる。けれども、身体的な要素が強くなつくると、実際にやろうとしたときに、頭でわかつていてもできない、というような場面が結構あります(図3.18)。

そこで今回は、熟練者の主観的な感覚を、そのまま記録して、学習者の体にそのままの形で伝える。そうすることで学習する人の感覚に気付きを与え、いざやろうとしたときに技能が無意識というか、潜在意識の中に擦り込むことができたらなと考えて進めました。

理想的な将来のイメージですけれど、映画のマトリックスのように感覚をデジタル化することができれば、学習する人の体に直接技能の感覚をダウンロードするこ

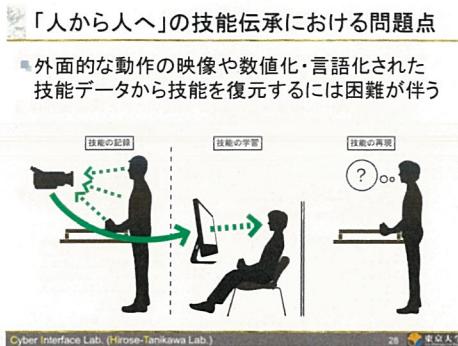


図3.18

とで、非常に速いスピードで、さっきまで全く知らなかつたことができるようになる。こういうことができたらいいなというのが、今回この紙漉きでのテーマになっております。

今回取り上げたのは、紙漉きの中で、ちやぶちやぶ・ちやぶちやぶやって紙を漉く、ダイナミックな動きと繊細な動きが組み合わさっている動作です。この動作の難しい点としては、水に入った漉行が非常に重たい、何キロもある。大きいのでバランスがとりにくくて、いきなりやるとジャバっとこぼれてしまったり、せつかくできつあつた紙がペローンとめくれたりして、まったくどこをどうやったらうまくできるのか見当がつかない。そういうところがあります。

先ほどの截金の時と同じように、映像情報としてハイビジョンのカメラで記録をしたり、生体情報としての筋電を記録したり、道具の情報を計測するために加速度センサを使って、ゆすっている漉行の運動を計測するというようなことをやって、特徴がどこにあるのかというのを分析しました(図3.19)。

対象は、選定保存技術保持者と呼ばれる、いわゆる人間国宝に相当する人です。江渕さんという経験約30年の方です。人間国宝と選定保存技術保持者の違いというのは、人間国宝というのは最終的な芸術作品を生み出す人で、その手前のいろんな道具などを作る人たちのことを選定保存技術保持者と呼ぶようです。その江渕さんと、江渕さんのお弟子さんの北岡さん。こちらも非常に上手な方で経験約10年という感じです(図3.20)。

最初の廣瀬先生のお話にありましたように、長嶋茂雄の写真であった話でけれども、すごくできる人は、ど

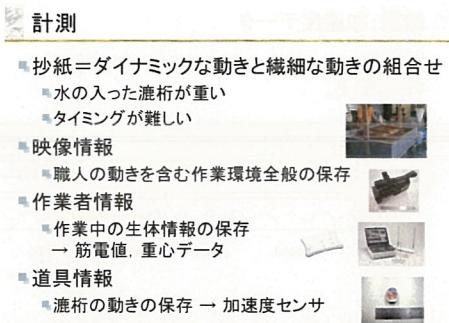


図3.19

測定条件

- 被験者A(江渕さん): 経験約30年
-選定保存技術保持者
- 被験者B(北岡さん): 経験約10年
- 下図の位置にセンサを取り付け,
各被験者ともに10枚ずつ紙を漉いてもらった

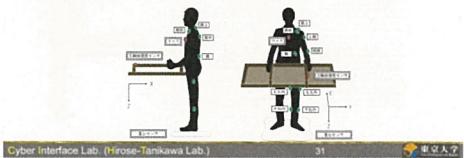


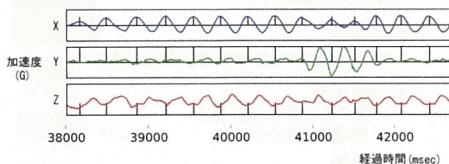
図3.20

うしてできるのかと聞かれてもうまく教えてくれない。やればできるんだよ、みたいなところがあります。この江渕さんもそんな感じの技術者で、普段はあまりしゃべってくれなくて、北岡さんがいろいろ作業やっている横で「あかん、あかん」という感じで、なんでダメかは教えてくれないけど、ただダメっていうのはわかる。そういうような感じで、どういうコツがあるのかという部分に関してはあまり口を開いてくれないんです。けれども、お酒を飲むと全然違う話は非常に饒舌に教えてくれるっていう。デジタルなテクノロジーっていうのもやっぱり必要なんだなと感じながらやっていました。

先ほどの截金と同じようにいろんなセンサを付けてデータを取りました。二人の特徴ですけれども、信号を分析してみると、やっぱりリズムよく漉行をゆすって紙を作るので、非常にきれいな信号の波形というものがデータから見ることができました。二人に共通するのですが、だいたい2.8~2.9 Hzの動き、およそ3 Hzの動きで漉行を前後にゆすっています。図を見てもらえばわか

結果: 加速度データ

- 2.8-2.9[Hz]の極めて高い周期性で調子動作を行っている。



Cyber Interface Lab. (Hirose-Tanikawa Lab.)

33

東京大学

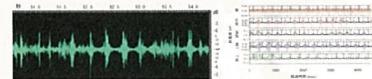
図3.21

計測結果の考察と設計方針

- 熟練者の道具の動きには顕著なリズムが観測され筋電値のピークの流れにもそのリズムが見られる
- 長繊維を均一に絡ませるために、均整のとれた周期動作は重要な要素であると考えられる

- 音と筋電値の周期性を利用する可能性

- 音と振動による周期動作(歩行)に対する引き込み効果に関する先行研究(武藤ら, 2002; 渡邊ら, 2005)



Cyber Interface Lab. (Hirose-Tanikawa Lab.)

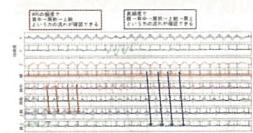
35

東京大学

図3.23

結果: 筋電データ

- 道具の動きの周期に合わせて、筋電値のピークにも周期性が見られる
- 筋電値のピークの流れに一定のパターンが見られる



Cyber Interface Lab. (Hirose-Tanikawa Lab.)

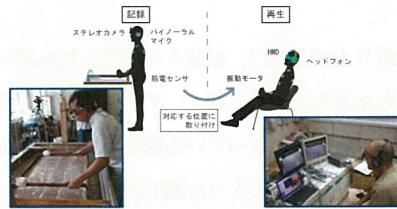
34

東京大学

図3.22

主観的追体験システム

- リズム伝達を目標の一つとして
視覚・聴覚・振動による体験システムの構築



Cyber Interface Lab. (Hirose-Tanikawa Lab.)

36

東京大学

図3.24

りますが、非常にきれいなサインカーブで、このX軸方向の運動が表れているということがわかります(図3.21)。

その道具の動きだけではなく、筋肉の活動の様子も、道具の動きの周期にぴったり合う形で、筋電値のピークも周期性が見られるということがわかりました(図3.22)。この部分ちょっとわかりにくいんですが、各部位ごとのピークの流れを矢印で追って行ったものになります。それを体にプロットしていくと、どうやら動きの起点というのか腰にあって、その腰から肩から腕の方に行く筋肉の活動の流れと、腰から足の先に行く筋肉の活動の流れ、こういった一定のパターンがありそうだと。やっぱりこのリズムというものが筋肉や道具の動きにも見られるということで、均一の紙を作るためには均整のとれたリズムというものが重要ではないかということが考えられました(図3.22)。

ではこのリズムをどういう風に教えることができたら、さっきのマトリックスみたいに瞬間にできるよう

になるシステムが作れるだろうか。例えば先行する研究で、音や触覚的な刺激をリズミカルに与えることで歩行の周期運動を引き込む形で人の動きを促していくというような事例もあるので、そういう刺激を使ってリズムを体に伝えるということを考えました。

主観的追体験システムという形でシステムを設計していったのですが、どういうものかというと、熟練者が行っている作業をライフログ的な形で、視覚・聴覚・触覚で記録をして、それをそのまま引きはがして、学習する人に視覚・聴覚・触覚の刺激でそのリズムを伝えて、体の中に擦り込んでいくということを考えました(図3.24)。

具体的な装置ですが(図3.25)、視覚に関しては、記録するのはステレオのカメラをこういう形でつけて、再生の方はステレオの眼鏡型ディスプレイ(HMD)を使って提示すると。聴覚は両耳にマイクを付けまして、バイノーラルマイクといいますが、これでステレオの音を実際に耳で聴いている場所で記録する。提示の方はステレオの

実装



図 3.25

評価実験

- 5名の被験者C～G
学習後に江渕さんの動作を模倣するように指示



Cyber Interface Lab. (Hirose-Tanikawa Lab.) 東京大学

図 3.26

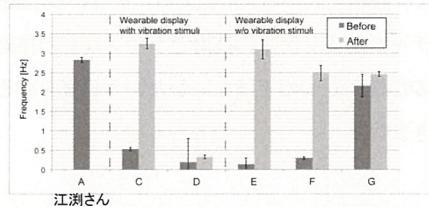
ヘッドフォンで水のリズムを聞かせる。筋電については無線の筋電センサを使って、各部位の筋肉の活動の信号を拾って、その信号をそのまま、再生する方では振動モーターのぶるぶるという振動の大きさで活動の流れを触覚的に伝える、というものを作りました。

5名の被験者に対して実験を行いました(図3.26)。流れとしては、普通に最初は何枚か紙を漉いてもらって、といいましても、この5名の方、何回か練習をしたり、実際に達人の江渕さんの様子を観察したりして紙漉きについては理解しているんですけども、何度もやっても全然作れないというような状態の5名です。とりあえず3～5枚漉いてもらい、その後にこういうウェアラブルコンピュータを使って、10枚分の江渕さんの様子を体験する。視覚・聴覚・振動つきのフルセットで体験した場合と、触覚を付けるのが結構負担になるので触覚を削った場合、視覚・聴覚のみの場合で学習した被験者の、2つのパターンを用意しました。学習した後にもう一度5枚紙を漉いてもらう。そういう形で、リズム感がどういう風に、学習前と学習後で変わっていたかというデータを取りました。

結果ですけれども、非常にはっきりと表れました(図3.27)。このAというのが江渕さんの漁行を揺らすリズムになっています。これが目標値だという風に見てください。だいたい2.8から2.9の間の周波数で、非常にばらつきが少ない、非常にリズミカルだというのがわかるかと思います。

C・D・E・F・Gの5名に関しては、まずC・Dが触覚つきで、E・F・Gは触覚なしですが、暗い方が学習前で、明るい方が学習後になっています。暗い方はや

結果



Cyber Interface Lab. (Hirose-Tanikawa Lab.) 東京大学

図 3.27

っぱり全然できないので、何回やってもちゃんとした動きにはならないデータです。対象とした動作は、従来ならば(習得に)何ヶ月か掛かるような基本的な動作ですが、これが10枚分体験しただけで、江渕さんに結構近い感じで、まだばらつきはあるんですけども、急激にできるようになっています。こちらのDの被験者に関しては、素質がないのかもしれないんですけども、学習しても全然変わらなかったという結果です。少し良くなっていますが、この変化というのは、ここ(2.8から2.9Hz)に到達しない限りは、道具の固有振動数があると思うので、まったく揺することができないという風に考えるのが自然だと思います。

E・F・Gに関してですが、E・Fの二人に関しては全くできなかったのが急成長しているというのがわかると思います。Gの方は、ぎこちないながらも従来できていたんですけども、その状態からでも、さらに安定的な技術が身についているというような結果が表されました。

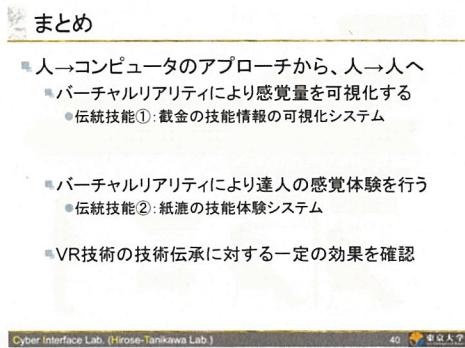


図3.28

このような形で、ライフログ的に記録した達人のデータをそのまま感覚で伝えるというやり方を取り入れることで、技術を人から人に伝える、そういった部分に、バーチャルリアリティの技術とライフログの技術というものが役に立つのではないかという示唆を得ることができました。

3.5 まとめ

今日の話をまとめます。人からコンピュータに、記録をすることで視覚的に技能を残すというのではなく、これからは、人から人に伝えることを支援するような形で技術を使うという流れになっていくでしょう(図3.28)。その流れの中で、バーチャルリアリティ、ライフログを使って感覚量を可視化する截金の事例と、達人の感覚をそのまま体験できるようにする紙漉きの事例についてご紹介いたしました。結果としては伝統技術の技能伝承に対する一定の効果が確認できたというお話をいたしました。

本日はどうもありがとうございました。

質疑応答

〈質問者1〉截金の方で2枚ばかりとても面白いグラフがあったので、ちょっともう少し伺いたいんですけど。確かに1枚は圧力分布センサの計測結果をグラフにしたもので(図3.9)。上下がこういう向きになっているのは何かわけがあるのでしょうか? というのはこれだと作業者に面対している人から見たような絵になっているんだけども、これ上下逆転させれば、当人の視点になってわかりやすいというか、自分の身に置き換えやす

いと思ったんですけど。

〈檜山〉 おっしゃる通りですね、はい。そこは入れ替えた方が私もいいと思います。

〈質問者1〉 フィードバックを学習者に与える時にこういうものを使えば、自分が上級者とどう違うかっていうのがわかつたりするんでしょうけれども、それはそのフィードバックを与えるタイミングの問題もあると思うので、直接そやって比較することがいいのか悪いのかは、また別のことかなと思いました。

二つのグラフでとても面白かったのは、初心者と中級者と熟達者と3人のパフォーマンスを並べて見せていらっしゃったグラフがあったと思うんですけど。……あれ、これなのかな。ごめんなさい。これです(図3.9)。

上級者と初級者は似ていて、中級者が違うみたいに、直観的に見ると感じになっているところがあると思うのですよ。つまり左側が一組になっていて、中級者が別物みたいな感じがね、一見見えるところがあつて。例えば時間が、初級者は割と短いですよね。中級者の方がむしろ時間が掛かっているわけです。これってよく初級者には、よくっていいかわからないけど、擬似熟達者行動っていう初級者に特徴的な行動ってあったかと思うんだけど、要するに上級者の見かけだけ真似るみたいな行動が生じることがあって、見かけだけ早くやってみたりっていうことがありうるんですね。それが中級者になるとそれなりにステップを追っていくので、むしろ時間がかかっちゃうっていうようなことがある。そういう段階を経て上級者に近づいていくってことになるんじゃないかなと思うんですけど。これはそういうことを表していると思っていいのでしょうか?

〈檜山〉 そういうことは表しているのかもしれない。ただ、この初級者っていうのは、切り始め切り終わりって見えるんですけれども、結局切れてなくて汚い感じにぐちゃってなっているっていう。

〈質問者1〉 結果が違う。当然そうなんでしょうけど。

〈檜山〉 そうですね。もしかしたらあきらめる時間っていうのが上級者と同じ時間だけ一生懸命頑張ってみてやっているっていう、そういう模倣行動の結果になっているところもあるかもしれないですね。

〈質問者2〉 紙漉きの学習しているシートを見せていただけますか(図3.24)。実際にバーチャルで追体験する

ときに、バーチャルって言葉があったので伺いたいんだけど、学ぶ時にああやつて、やっぱり座って学んだんですか？

〈檜山〉 はい。

〈質問者2〉 もしバーチャルだったら、実際にやるよう立って、手も実際にやる位置の方がバーチャルっぽくないんですかね？

〈檜山〉 そうですね。実際にその場に立って、作業はしなくとも道具を持って体験する方がリアリティは高いと思います。ただ、結構持ち運びができない装置だったりするので、今回はその装置の制約上、座って体験学習するような形にはなっておりません。ただ、体験している主観的な達人の映像以外はまったく見えないような感じに、完全に没入した体験ができるようになってはおります。

〈質問者3〉 こういった、いわゆるとても難しい伝統技能といったものと、たとえば非常にある意味簡単な、自転車に乗れる・乗れないとか、そういった簡単にできて、ひょっとしたらそれをうまく言語化して説明することが可能なコーチがいるような分野。そういうのがあると思うんですけども、そことこういった伝統技能における体の使い方とか、それを記録するとかといったところで、根本的に差はあるものなんでしょうか？ たまたまとても難しいとか、達人の人はあまりにそれに特化していて、それを言語化しようというモチベーションがないとか、単にそれだけなのか、それとも何か本質的な違いがあるのかっていうのは興味があるんですけども。

〈檜山〉 はい。そうですね。言語である程度迫れる部分もある要素はあると思うんですけども、こういうシステムが出来上がっていけば、言語を介さずにもっと体ですぐにわかる。そういう形で学習のスピードを速めていくような効果はあると思います。言語化できるもの、スポーツとかの分野に関しても、そういうスピードを高めるというようなところはあると思います。それともう一つ、ある程度の技術の、すごい高いレベルになっていた時に、もはや言語で教えることがなくなった状態の達人と、さらにその凄い達人という人たちが二人いたとして、こちらの映像でいうと、北岡さんっていう達人なんですけど、人間国宝の師匠がさらに上にいるっていうところがあるんですけど、そういう人が、言語化しきれ

ないような、ある程度わかっている人だから、その体験から掴み取れる、そういった情報もあるというような。実際にインタビューしたときに、自分との言葉にしづらい違いっていうものも理解できたような気がするというお話をありました。

檜山 敦（ひやま あつし）

2001年東京大学工学部機械情報工学科卒業。2003年同大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻修士課程修了。2006年同大学大学院工学系研究科先端学際工学専攻博士課程修了。同年東京大学先端科学技術研究センター、同大学IRT研究機構特任助教を経て、2011年同大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻特任助教、現在に至る。複合現実感、空間型メディアとそのインターラクションに関する研究に従事、博士（工学）。

「残す思い出、残さない思い出」

シー・ディー・アイ 加藤ゆうこ

現代は、たくさんの物や情報の中から、ごくごく僅かな上澄みだけをいかに上手に取捨選択していくかが問われる時代である。物を残さず記録を残すこと、技術的により簡易になりつつある。物は思い出の全てではなくほんの一部だが、物が呼び起こす思い出は時に広大であり、時には物は、記録よりも雄弁に瞬時に人々の記憶を呼び覚ます。タイムカプセルとは、普段思い出すことのほとんどない装置に物を残すことで、意図した重大な記録だけでなく、意図しない予想外の「思い出」を起こさせ、そこから驚きやノスタルジーを感じるプロジェクトである。物を残すこと／残さないことを考えることは、人々の思い出の扱い方を知る手がかりになるのではないか。CDIは「生活財生態学」という一連の調査で、高度成長期以降の日本の住宅の物の種類や置き場について調べており、そこからこうした問いに答えるヒントを探してみたい。

4.1 記憶と思い出の社会心理学

加藤です。こんにちは。今日午前中からタイムカプセルの開封式にも参加させていただきました。タイムカプセルというものをどう考えるかというのに、何か参考になればと思いつつ、お話をさせていただきます。

野島さんとの私のやっていることとのかかわりからお話ししたいと思います。もともと先ほどお話しありました佐藤さんのソウルスタイルが2002年にあって、佐藤さんのところに来られていた野島さんたちを、佐藤さんから我々が紹介していただいてお会いするようになりました。その後廣瀬先生たちがやっておられた体験記録とその応用シンポジウムによんでいただいたりして、こういう世界でこういう話が盛り上がっているのだなということを初めて知りました。その後、今日も何人かメンバーが来てくださってますが、ゆもか研などに参加させていただきながら、野島さんといろんなお話を

していました。

野島先生と私は、あまり成果を二人で出していたわけではないのですが、一番重点的に一緒にやろうかと言っていたのが、2008年ぐらいに授業を一緒にやった頃です。その時は「記憶と思い出の社会心理学」という東大の社会心理学の授業でした。思い出の話をいろいろな人にいっぱいしゃべってきたなんだけれども、それをまとめていきたいなというお話をされていました。この時はだいたい順番に、変わりばんに講義をして、野島さんは主に記録するものの話。私は家の中の生活財と人のかかわりを中心に、両方からいろんな話をして、そこから何か出せないかということをやりました。例えば、なくなつた人のブログとか日記のようなものをどういう風に考えて行つたらいいかとか、何か「終われない」という時代、いつまでも残ってしまう時代に、日常生活をどういう風

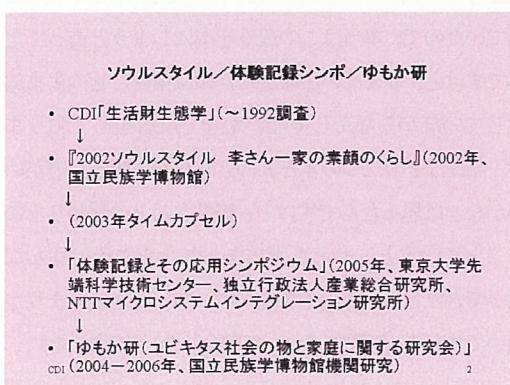


図4.1

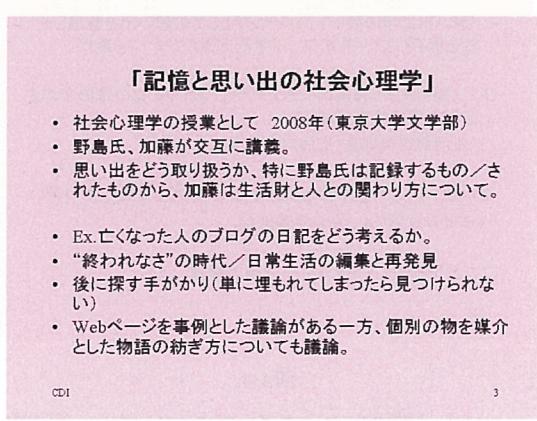


図4.2

に編集していったらしいのかという話などです。大量の情報の中ではいろんなものが埋もれてしまうので、何かのちに探す手がかりのようなものを残していくいかないかとか。また、ウェブ上に痕跡を残していくという話だけでなく、それと共に個別の物を媒介とした物語というものが紡げるのではないかという話をしてきました。

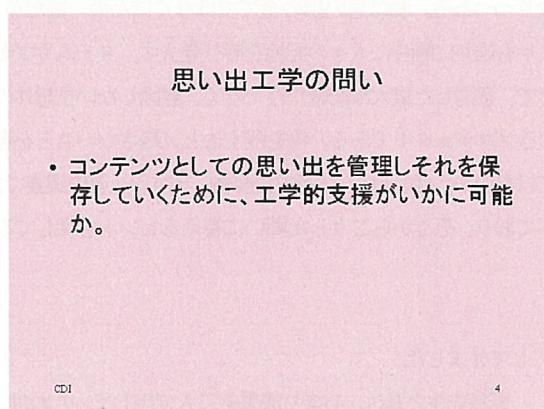


図4.3

野島さんの思い出工学の問い合わせは、これは彼が書いていた言葉では、「コンテンツとしての思い出を管理し、それを保存して行くために工学的な支援がいかに可能か」という問い合わせでした。それに対して私は、基本的には家の中の生活財の話とか、あるいは物の処分の話を調べていて、それらのどこに野島さんにとっての接点があったのかな、というのは当時は実はあまりよくわかつてませんでした。亡くなられてからの1年間に、野島さんとのやり取りを顧みて、何となく二つにまとまっていたのかなと思います。

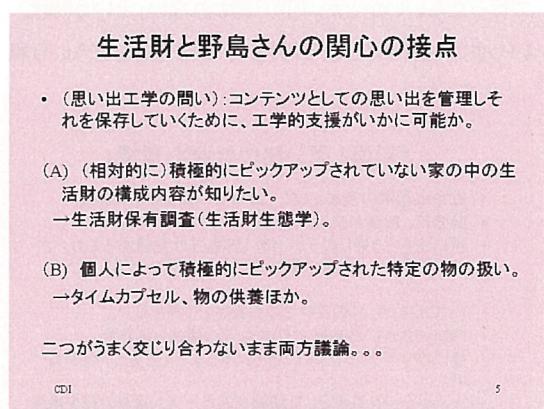


図4.4

一つは、積極的にピックアップされていない、家の中の生活財の全体の構成を知りたいということ。これは先

ほどのソウルスタイルの話で、一軒丸々のすごい調査が行われたので、それに勝るものは誰も調査できていないんですが、我々が生活財保有調査ということで70年代80年代90年代と、2000年代の調査もやって、一軒丸ごとの悉皆調査はできない代わりに、いろんな時代のいろんな人達の家を100件ぐらい見れば、もう少し全体像が分かってくるんじゃないかなっていうところに、たぶん野島さんの関心もあったんじゃないかな。それがAの方です。

もう一つは、私が生活財をやりながらも並行して関心を持っていた、個人によって積極的にピックアップされた特定のものの扱いです。私の場合は物の供養のことを調べていました。物の供養というのは、例えば自分のお茶碗とかを、例えばこれは韓国の場合食器でもずいぶん考え方方が違うという話を佐藤さん達ともしましたが、日本の場合は、自分のお茶碗っていうのはずっと自分のお茶碗で行くので、それは非常に属人的な物になります。それを捨てる時に、そのままごみ箱には捨てにくいということで神社に持っていくたりするとか、そういう話です。近世でいうと針供養とか、そういうものも含まれます。関心としてはもともと、動物の、あるいは動植物を職業的に殺していく人たちが、それを正当化するために供養祭というのをやっていたということで、そこから入ったのですが、それが無生物にも及んでいるということ自体が私には面白くて、やっておりました。その話と、野島さんの考えていたタイムカプセルの話がどこかでシンクロしていたらしく、その辺の話は、特定の物の扱いということでBということになるかと思います。

ただ実は野島さんの生前には、この二つが私もうまく整理できないまま、両方まぜこぜで野島さんといつも話していたので、本当はこの辺りを本にしようと言ってたんですけど、うまくいかなかったのはまぜこぜのまま放置していたからなんじゃないかなと反省をしております。今日はその二つのAとBのどちらかに絞った方がいいかなとは思ったんですけど、野島さんとの関わりということでいうと二つとも両方あったからこそいろんな話ができたということもあるので、ちょっとまとまりがないですがA、B両方について紹介したいと思います。

4.2 家の中の生活財への着目

一つは、思い出工学が管理をしていきたいという風に、いろんなたくさんの膨大なものを管理したいということにかかる話として、生活財調査の話を紹介します。先ほどのソウルスタイルは、ある場所の一軒の家といふのを丸ごと観察したという調査です。生活財生態学はそれとは異なり、70年代から、100件程度の家を4回にわたって今まで見ているので、あまり意図的ではないけれど少しずつ移り変わっている事柄を、こちら側つまり研究者側が発見していくことができる素材だろうと考えています。それを生活財生態学という名前を付けてやってきました。生態学の言葉で遷移・サクセションという用語がありますが、いわばサクセションを見るができるのではないかと思っています。

それとちょうど2003年前後には、スマートホームとかユビキタスホームという形で、家の中の物を管理したいという話がよく出てきました。管理するためには何か全部に履歴とかがわかるようにしたらよいのではないか、技術的にはそれも可能なのではないか、ということで、そのための基礎的なデータが欲しいということで、生活財への関心が高まった時期でした。

生活財と野島さんの関心の接点(A) 管理編集の希望

- （思い出工学の問い合わせ）：コンテンツとしての思い出を管理しそれを保存していくために、工学的支援がいかに可能か。

(A) (相対的に)積極的にピックアップされていない家の生活財の構成内容が知りたい。
→生活財保有調査(生活財生態学)一つ一つは意図的にピックアップされたものの集積のようであるが、全体が意図されているとは限らない。

CDI

6

図4.5

家の中についての物の調査としては、前後して類似点のある成果がいくつかあります。だいたいいつも三つ紹介させていただくのですが、一つは『地球家族』。いろんな国の人たちが自分の家の前に自分の家の生活財を全部並べるという写真集です。二つめが、都築響一さんの『TOKYO STYLE』。三つめが、先ほどお話をあった『ソウルスタイル』です。佐藤さんには怒られるかもしれません、あえてザクっとまとめると、地球家族の特徴は、

いろんな国の家の道具を並べるということと、アフリカのマリの家の全家財道具の写真などと比較すると、日本の場合は特に大量に物があり驚いたということと、調査に対して非常にナーバスだということなどが書かれています。また、ディテールを見ること自体が目的だと編者たちが言っています。都築さんのTOKYO STYLEは、自分たちの生活に近いんだけれども、実は海外の人なんかにとっては非常に面白い素材であるらしい日本の家庭景観というものを、写真集として楽しむという位置づけです。ソウルスタイルは、物にストーリーがあるということを私たちにすごく教えてくれるものだったのではないかと思っています。

家の中の物についての調査事例

- ・Pメンツェルほか(1994)『地球家族 世界30か国のふつうの暮らし(マテリアル・ワールド・プロジェクト)』(TOTO出版)
- ・都築響一(1993)『TOKYO STYLE』(京都書院、その後ちくま文庫)
- ・朝倉、佐藤編著(2002)『2002 ソウルスタイル 幸さん一家の素顔のくらし』(特別展図録・千里文化財団)、佐藤浩司ほか(2003)『普通の生活 2002年ソウルスタイルその後 幸さん一家の3,200点』(INAX出版)
- ・『生活財生態学 I ~ IV』
・(1975、1982、1992、2006(近刊)、CDI)
一般家庭に対する生活財の保有
の有無を問う質問紙調査と、
対象家庭の住居内写真の分析



CDI

図4.6

それと前後してCDIがやっていた生活財生態学は、質問紙調査を中心に、あと写真で分析をしています。生活財の調査では、いろんなむづかしさを私たちは感じています、いくつかスライドに紹介しています。課題3というところに書いたコンテンツのストックの増加の話は、2000年代に特に出てきた話だと思います。例えば昔はプリント写真が増えたら、70年代ぐらいまでは大きなアルバムに貼っていました。フエルアルバムという商品名は、実際に台紙を増やしていく、台紙が増えるアルバムということで名付けられていたそうです。そういう風に容積がどんどん増えていくことでコンテンツが増加していくことが分かりました。しかしデジタル写真的時代になると、容量というか占有量は増えていくんだけども、見た目はまったく変わらないので、物が増えていることが容積の形で実感できない。動画記録媒体などもそうだと思います。それで、何か目に見えないけれども膨大になっていくものを、把握したり管理したりした

いというので、思い出工学のようなものが要求されてきたのではないかと思っています。

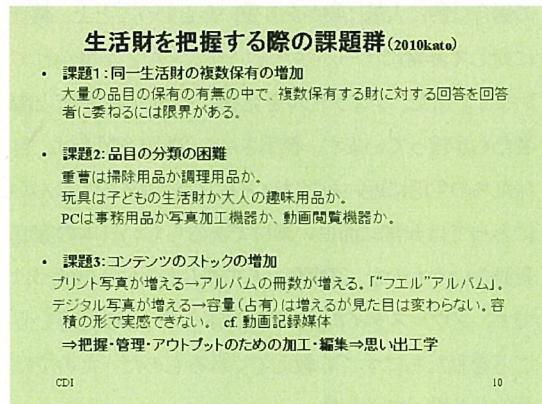


図 4.7

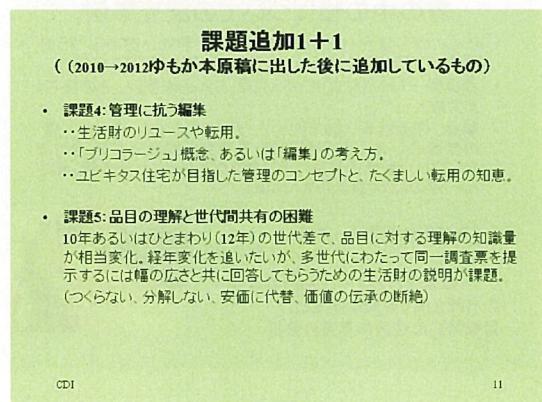


図 4.8

4.3 身近すぎてわかりにくい生活財の遷移

そうしたいろいろな時代の変化について、我々が生活財調査の中で着目をしてきたサクセションのようなものというのを、少し紹介したいと思います。つまり、個人の家ではそれほど意図的に何か変更を加えて行つたつもりはないんだけども、100件まとめて、あるいは時間軸で見ていくと、最近の日本の家ってこんな風になっていたのだな、と思わせる見方のようなものを紹介したいと思います。

一例として、和室についての紹介をダイジェストでお送りします。タイトルの「和室の勝手でしょ」は、もともと『家族の勝手でしょ』という、家族の食卓写真を分析した本からとっています。出た当時、野島さんから「これ読みましたか?」というメールがすぐに来たのを覚えていたので、この名前で紹介します。中に描かれている

生活財がわかれれば、着目していただければと思います。



図 4.9

これは 1992 年の調査当時の和室の景観で、室内に物干し竿があります (図 4.9)。このおうちの方にとっては何ともなかつたかもわかりませんが、我々が 2000 年代に見た時には、非常に面白い発見でした。長押のところに斜めに棒がかかっていて、そこにいろんなものを吊るせるようになっています。この頃から 2000 年代にかけて、鴨居や長押と物干し竿というのは非常にいい関係を築いています。だいたい 6畳間などの和室のいろんな角に、全部斜めに棒がかかっていて、ここに衣類がじんじん吊るされています。これは、干しているのではなくて、たぶん収納の機能、露出したままの保管だと思われます。この関係は、2000 年代にはかなり多くの家で見られるようになります。



図 4.10

先日埼玉で、日本の 70 年代という展覧会をやっていて、そこに 70 年代の美大の学生の部屋というのを再現したコーナーがありました (図 4.10)。勝手に上がっていいという展示です。こういった和室の構造だと、長押

とか鴨居の部分に横にずっと線が入りますね。この展示の場合、そこが趣味的なもののコレクションの場であったりとか、いろんなものを置く容積がたくさん取れるような場所になっていることがよくわかります。

マンションの世代になると、梁が出てきてこういうことができなくなってしまうので、この景観は非常に時代的なのだろうということになります。私は物についてはずっと関心はありましたが、この生活財の調査をやらなかつたら多分、和室だからどうこうというような建築の側からの視点に気が付くことはなかったんじゃないかなと思います。



図4.11 和室と床の間の和風づかい(1992)

ただ、和室というのは、客間としての使われ方が伝統的にあって、この写真（図4.11）は1992年調査のもので、まだ珍しくそれが残っています。床の間には一応飾り物があります。テーブルも和室用のテーブルです。ただし同じ1992年の調査では、そういう使い方が既になくなりつつありました。私達が「床の間つぶし」と呼んでいる、床の間の部分にちょうどぴったりに入るような棚がどんどん入ってきて、床の間のスペースが棚や物で埋まります。この同じく1992年の別のおうち（図4.12）では、床の間は潰していますが、飾り物を収納しているという意味では床の間的な使い方をしています。それが、000年代になると、床の間の場所に、本棚がぴったり入ったりしてきます。あるいは和室に電子ピアノなどが置かれています。つまり、客間に相当するような和室が、だんだん接客空間からそうでなくなってきたことがあります。

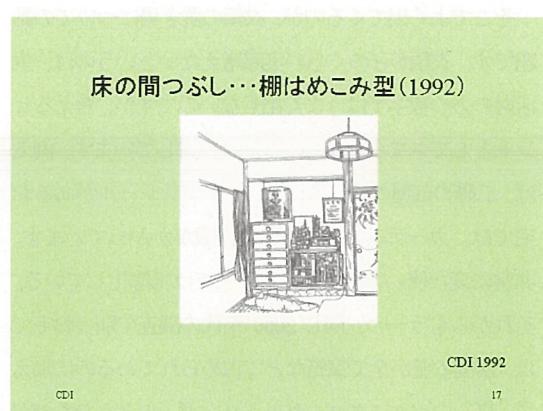


図4.12

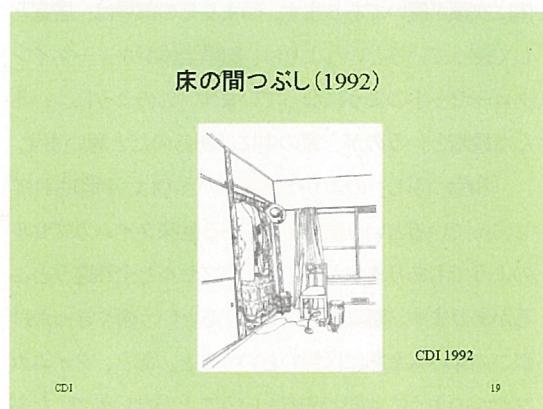


図4.13

ちょっと遡りますが、1992年の床の間のもう一つのつぶし方として、もう飾り物ではなくて衣類が普通にかけてある、クローゼット状態になっているものがあります（図4.13）。さらに2000年代になると、床の間とかそういう問題ではなくて、和室全体がつぶれてしまっている例が複数登場します。入口は一応かろうじてあるんですが、窓の手前にも物が積み上がり、足の踏み場がない状態で、納戸のような形なって久しいのだと思います。生活財生態学の生態学の言葉で言うと、ここがサクセションの最終のクラimaxス、極相の状態です。つまりこれでは日も差さないし、新陳代謝がほとんど起こらないので、生態学でいうクラimaxスにかなり近いのかなと。引越しなど何かのきっかけがないと、この安定した極相の状態はおそらく動きません。こういう家が結構出てきてるらしいと。それで、収納をうまくやりたいからというような意図で、企業からの問い合わせ等もあり、これをどう考えたらいいかということを一所懸命やっています。

そこでよく出てくるのが、衣類の置き場についての話題です。衣類がどのくらい実際増えたかというのは、生活財の方の数字ではうまく出せないので、考えるヒントとしてさまざまな家の事例を検討しています。例えば、二階の部屋のすべての窓にカーテンレールがあるお宅では、カーテンレール全てに洋服がかかっています。非常に変な使い方ですが、この家では常態化している。それからもう一つ、同じ2000年代の調査で別のお宅では、居室の壁が全て箪笥などで占められているのに加えて、真ん中辺りにクローゼットハンガーのようなものが何本かあります。通路を両側に作るような形で、部屋全体に衣類が置いてあります。つまりその部屋は、居室として使っているというよりは、部屋全体がウォークインクローゼットのようになっています。このように、いろんな段階というのが、家の中にはあるのだと思います。

「和室つぶし」のような状態というのは、封印されてしまっているという意味では、ある意味タイムカプセルのようでもあります。タイムカプセルと全然違うところがあります。期限を決めて開けるという術やきっかけがこの家の人たちには無いということ。あと、タイムカプセルのように共同でやるということがないので、たぶんこのままにしておくとこのままになってしまうということです。

床の間・和室を例にした 居室の景観の変化

- 和室という空間デザイン自体の減少。和室があるかないか。
- 床の間は座敷…客間、応接間の想定から、そうでない居室への転用へ。接客空間の消滅。
- 和室がある場合にどう使うか。客間、居間、居室(個人の個室)、収納、納戸、寝室。。。
- 客間の不要+衣類を干したい、掛けたい⇒納戸化しやすい。
- 洋風の婚礼家具とともに納戸化しやすい。
- 既存の生活財や設備を収納に転用する知恵はたくましいが、景観としては対外的でない。
- 一方で、あっても使いこなせていない「余り和室」。

CDI

25

図4.14

では、どの家の和室もみんなこうなのかというと、そういうかもしれません。2000年代の若い夫婦の暮らす家では、和室の畳の上には何も置いていません。真ん中にひとつだけオイルヒーターのようなものがありますが、それ以外一切物が置いてないので。私たちは「余り和室」と呼んでいます。たぶん和室の使い方がよくわからず、

どんな機能を与えてあげたらいいか迷ってるまま使わなかつた、ということなのではないかと思います。

このように、例えば和室や床の間に注目して見ていくと、接客空間が消滅していったんじゃないとか、いろんな解釈ができるわけですが、それだけでなく、物として、例えばさっきの長押にかける棒や長押用に売られている洋服掛けハンガーなどは、実はたくさんの家で使われているらしいということが見えてきます。あるいは今日はちょっと紹介しきれませんが、家の中に脚立がものすごく置いてあるおうちが多いです。生活財調査ではもともと、脚立という項目は園芸用品の項にしかなくて、調査をしたら、私たちの予想外に目立っていた物の一つです。こうした、意外にも共通して増えたりしているものがあれば、そういうものに着目しています。

こうした私たちがやっていることと野島さんの思い出工学的なことが、どこでリンクしていたのかなと考えますと、観察対象として時系列で比較をするための記録の重要性だったのではないかと思います。素材としての記録を残すということが大事だという話だと思います。素材があれば、後の世代が違った視点で解釈もできるからです。特に、自分たちの文化についての記録というの、非常に身近すぎて対象になりにくいので、それが記録の対象になっているということに意味があったのかなと思います。

家庭景観の変化から

- 個室やキッチンは、理念的であるため、建築学等での議論や研究レポートが豊富。また、個別の機能空間や意識調査も豊富。しかし、住宅史として見ると、先行研究がまとまっているというわけでもない。
- 観察対象としての記録があつてこそその解釈。
- 身近な物こそ観察対象に、記録対象に。
- 個別の生活財のクローズアップ。

CDI

26

図4.15

4.4 処分したい、掘り起こしたい、残したい

では後半は、もう一つの野島さんとの接点として、個人的な物とか思い出の扱いについて紹介したいと思います。

生活財と野島さんの関心の接点(B)
個人的な物=思い出の扱い

- (思い出工学の問い合わせ): コンテンツとしての思い出を管理しそれを保存していくために、工学的支援がいかに可能か。

(B) 個人によって積極的にピックアップされた特定の物の扱い。
→タイムカプセル、物の供養ほか

CDI 27

図 4.16

4.5 物を残さないという選択

当初私は、タイムカプセルと物の供養を比較しようと思っていたのですが、目的が全然違うので、何が類似点なのかということを考えました。タイムカプセルの場合は、意図的にピックアップされたものを保管します。そして保管して開封することで、今日もそうだったと思うのですが、物語が再度紡ぎ出されるわけです。物の供養の場合は、意図的にピックアップされたものは、最終的にはその場で処分されてしまう。処分することで、物語を語らせる対象物をなくしてしまうのですが、多くの場合に、なくして次に新しい物を手に入れたいとか、以後自分は違う道を進んでいきたいという、上書きの欲求を正当化するという目的があります。そのために、何らかの儀式を行うことで正当化をします。方向性は反対なのですが、儀式化しようとしてるところが似てるのだろうと思います。

残すことと処分すること

<タイムカプセル>

- 物を保管する(意図的にピックアップされた物)
- 物を保管して開封することで、物語が再度つむぎだされる。

<物の供養>

- 物を処分する(意図的にピックアップされた物)
- 物を処分するときに物語を語らせる対象物をなくす。(正当化したいし、上書きしたい)。

⇒方向性は一見反対だが、儀式化しようとするのは同じ。



28

図 4.17

スライドの写真の左側は、アルバムとカメラの供養祭

で、いろんな人が持ってきた写真をみんなで燃やしています。右側は、交通安全のダミー人形で、交通安全の啓発のために車に轢かれる役の人形です。何十回と轢かれれば、人形はボロボロになってくるので、それを毎年皆さんで集まって一応こういう儀式を行ってから捨てるのです。で、次に何代目ケンちゃんとかいう新しい人形が出てくるというわけです。これをかしこまつてやらざるを得ないと思わせてしまう心性というのは、私が物の供養について面白いと思ってるところなのですが、こちらも儀式化することで何らかの正当化ができているという話です。

4.6 物を残そうとする4つの動き

物の供養の話は、残していない方の話になってしまいますが、今日のタイトルは、「残す思い出、残さない思い出」ですので、残さない思い出の例である物の供養の紹介のあとは、残す思い出の方の話をしたいと思います。思い出自体は、廣瀬先生のお話でもあったように、誰かが勝手に残したり残さなかつたりはできないものなので、物を残すかどうかという話です。

意図的に物を残そうとする動き

- 1) タイムカプセル**
(本人によって意図的にピックアップされるが、必ずしも「残したい物」とは限らない)。
- 2) 博物館への収集保存**
(研究者への寄贈か、調査者が意図的にピックアップした物で、「残すべき物」)。
- 3) 家族の遺品を共有財産として残す**
(意図的ではなくしろ強制的に奪われた状態から残った物。家族にとって僅かな手掛けであり、事件の象徴)。
- 4) 東日本大震災写真救済プロジェクト**
(意図的ではなくしろ強制的に奪われた状態から他者によって拾得され、別の他者によって洗浄され返却されようとするもの)。

CDI 29

図 4.18

一つめは、今日も再投入をおこなうタイムカプセルです。タイムカプセルは、意図的にピックアップした物ではありながら、それが持ち物の中で一番大事かとか、唯一であるかというとそうは限りません。また、自分の物を残すという意味で、残り三つで紹介する社会的な物の残し方とは文脈が異なるかもしれません。しかし、物をあえて残していくという意味で、何かしら位置づけがでければと思います。

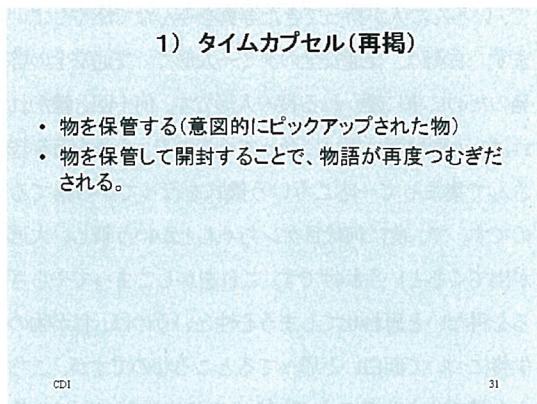


図 4.19

二つめ以降は、思い出の象徴になりそうな物、思い出を思い出すきっかけになりそうな物、あるいはその人やその事柄を特定するために資するような特定の物を、強く意図的に残そうとしている人たちが、社会にはいっぱいいるという話です。気持ちが残ればそれでいいのではなく、物を残さなくてはいけないという強い意志がポイントです。

二つめの博物館への収集保存というのは、所持していた人が寄贈したものがまるまる残る場合もありますが、一般的には、博物館の専門家がおられる前では簡単には言えませんが、所持していた人がピックアップしたとは限らないが誰か調査者のような人が残すべきものだと思ったものを収集保存している場所、と考えられる動きだと思います。地域の民具資料館などは、かなり個人の執念で作られたりしています。ここでの博物館は、美術館ではなくて、資料館とか基本的には物の収蔵をする場所のことです。民博の場合で言うと、民博を作った梅棹忠夫さんの言い方でいえば、美術工芸品に比べてガラクタとされる物達のことです。

今紹介している四つのタイプで何らかの思い出にかかるわりそうな物を残そうという動きというのは、いずれももともと個人的であったものを共同性の中に置き直す作業だと思うのですが、その背景や目的はそれぞれ少しづつ違うのだと思います。博物館の場合は、判断は学芸員や館の方針にも拠ると思いますが、一応誰かが残すべきだという判断をして残っていくものです。タイムカプセルと同様、収蔵すれば、すぐにその個人が手元に置いていたり閲覧できるわけではないのですが、そこに置くことで、物が残っていくことへの信頼感は少し増すのかな

と思われます。

なお、博物館は物を収蔵する場所ですが、博物館活動とは、物にかかわる物語を引き出し編集する場所でもあると思います。物と思い出の関係で活動の方の話を加えておきたいなと思うのは、私はCDIの生活財の調査も続けながら、別にある地域に入って仕事をしているのですが、人口 28 万人ぐらいで博物館がない地域で、市民で博物館を作りたいという話に協力しています。それは「まるごと博物館」と名付けており、建物を立てずに現地保存を旨としたエコミュージアムとかフィールドミュージアムの構想です。この活動で非常に面白いのは、博物館だから物、と誰もが最初は話をするわけなのですが、実際にやっている活動は、先ほどの御厨先生のようなすごい仕掛けとはいきませんが、例えば個人のオーラルヒストリーというかライフヒストリーを聴き、その語りから思い出を紡ぎ、関係する物や事柄を繋ぐ試みなのです。そこから場所や物について、次世代にとって新鮮な驚きとなる資源の再評価をして、そこで改めてその場所を歩いてみると、「ああここに架かっていた橋の話か」といったことが、ものすごくリアリティを持って感じられる、というようなことを一所懸命やっています。これは、個人の思い出を、共同性の中に置き直していくわけです。インタビュアーが話を聴いて、インタビューアーの語りを共同で共有することで、地域の履歴を断片から社会的なものに位置づけ直して残していくこうという活動です。ここでは物は、思い出すきっかけでもあり、思い出を共有するためのシンボルでもあるわけです。

2) 博物館への収集保存

- 物を保管する。調査者が意図的にピックアップした物。残すべきもの。
- タイムカプセルと同様、手元に置いたりいつでも閲覧できるわけではないが、残ることへの信頼は増す？
- Cf. まるごと博物館の試み。
- 現地保存を主としたエコミュージアム、フィールドミュージアム構想。
- 手がかりとなる場所や物について、「思い出」から紡ぐ試み（ライフヒストリーのインタビューから掘り起こす活動）。場所や物についての新鮮な驚き、資源の再評価。
- ⇒「我々（コミュニティ、サポーター）」のためにぜひ残したい、という整理へ。

図 4.20

三つめは、日航機事故の遺品を残すプロセスという話です。これは 1985 年の日航機の墜落事故の時の遺品の

取り扱いについての経過です。この事故では、家族全員が亡くなったりし遺品が特定できないことが大変多かったそうです。また、非常に広範囲に遺品が拡がっていたため、照合したり割り出すのも相当難しかったようです。事故の翌年、会社から、不明な遺品もまとめて焼却しましょうという提案があったのですが、遺族がアンケートをして9割が反対したため、残りました。さらに1992年に会社側から改めて焼却の提案がありました。もう引き取り手が新しく現れる遺品というのには多分ないだろうということと、物が変質してしまうでしょうという論理です。また、会社にとって大事なのは、事故原因は尾翼などの残骸から分かるのであって、遺品があつたからといって事故の究明にはもうならないので、別にいらないよねという論理です。それで焼却日も決定していくなんですが、遺族会の方からどうしてもやめてほしいということを直接社長に談判があって取りやめになり、またもや残りました。そのあとどうしようかと言っていたところ、2000年代になって日航側にトラブルが相次ぎ、畠村さん、失敗学で有名な方ですが、その先生から尾翼の展示が提案されました。報告書とか映像ではだめだ、本物をと。これは博物館的な考え方だと思うんですが、本物を展示しましょうという話が出てきました。その時に、残骸以外に何かということで、遺品を展示するという話も出てきました。遺族も「そんなことしてほしくない」という人もいたらしいのですが、いくつかの十数点の遺品を、持ち主が特定された物も含めて展示することになり、2008年から日航の安全啓発センターというところに現物が展示されています。これは遺族の一部の方の執念みたいなものもあっていわば博物館入りしたケースだと思います。遺品の処理というのは、遺族が個人的にやるというのが普通なのに、これは強い意図によって、共同性の中に置きたかった、というプロセスだと思います。この三つめの残し方は、遺族が自分の家族のことを忘れないでほしい、会社側にもそれを忘れないでほしいということで、遺品はあなたたちに預けるので展示してほしいという形でした。

3) 日航機事故遺品を残す過程

- 1985 日航機墜落事故。遺品は特定できないものも。
- 1986 日航側から焼却を提案。遺族アンケートで9割が反対し残る。
- 1992 日航側から改めて焼却を提案。もう引き取り手が現れる遺品がないし、変質もする。会社としては「事故原因は残骸からわかる」ので遺品は不要。焼却日も決定していたが、遺族会から社長宛要請で取りやめとなり残る。
- 2005 重大トラブル続き、国から改善命令。失敗学の畠村から報告書や映像ではなく「本物を」と残骸の尾翼の展示を提案。残骸以外に何か一遺品の展示。遺族の気持ちも一様ではなかったが、十数点を展示へ。
- 2008 安全啓発センターでの遺品展示開始。

CDI

33

図 4. 21

最後の四つめは、また別の形で、他者の思い出、基本的には全然知らない他人の思い出を残すこと、人はどういう風に協力したかという話で、東日本大震災の写真救済プロジェクトの話です。今回紹介するのは、気仙沼市の気仙沼復興協会写真救済部の今も続く活動で、「思い出は流れない」という名前が付いたプロジェクトです。他にもいろんな所で写真の救済は行われていて、たぶん山元町の写真サルベージなどは、当初から非常にデジタル化とITによる探索の効率化を志向していたので、本日お集まりの方はそちらの方がよりよくご存知かもしれません。

4) 他者の思い出を残すこと

- ・ 東日本大震災における写真救済プロジェクト
「思い出は流れない」(cf.他に山元町「写真サルベージ」等)



写真: 気仙沼復興協会写真部

CDI

35

図 4. 22

スライドの写真は、体育館の中です。拾ってきた洗浄前の写真を大量に並べ、これを洗ってポケットアルバムに入れなおして、持ち主が出てきたら返すという活動を、被災住民の方たちが始めて、それをいろんな人たちが手伝ったという話です。この辺りでは、行政が途中から捜索の際に写真があれば拾うことを要請したらしいのですが、そういう要請以前から、津波の現場に行った消防

団員さんや自衛隊員が、何か位牌やそのような物があつたら拾つておこうかとか、写真なども拾つておこうということで、自発的に拾い始めていたとのことです。それが大量に集まってきて、置き場が必要となり、被災住民も被害が大きくて仕事もないため、手伝いはじめ、だんだん盛り上がったそうです。

「思い出は流れない」プロジェクトでの協力の輪

- ・行政の要請以前から、消防団員、自衛隊員の行動。
- ・洗浄+乾燥、スキャン、技術と備品の提供。
- ・ボランティアによる洗浄作業。
- ・遠隔地への送付と洗浄、返送作業、簡易アルバムの寄付（見知らぬ人が埃と泥・油・黒にまみれて真夏の作業）。
- ・地元新聞掲載による判明、発見、返却、交流。
- ・仮設住宅での「思い出探し閲覧広場」の開催。
- ・状態の悪いものを集めての供養（海施食で代表を）。
- ・「落ち着いたから」…新たな持ち込み。

洗浄枚数：推定100万枚
返還枚数：推定50万枚
展示枚数：推定30万枚
洗浄にかかった方々：推定3,000人以上（2012年5月現在）

CDI

36

図4.23

写真の洗浄や乾燥やスキャンは、気仙沼の場合は富士フィルムや東京造形大だったか大学など、いろいろなところから備品の提供を受けて、手作業でやっていた写真洗浄がどんどん効率アップしていく様子がブログなどに残っています。多くのボランティアがこの1年半の間に現地に行って、洗浄作業を手伝っていますが、それだけではなくて、放っておくと写真が腐ったりダメになってしまうという可能性があったために、2011年の春から夏ぐらいにかけて、遠隔で協力してくれる団体に写真を送付して、そこで洗浄して送り返す、ということをやりました。例えば私は大阪のNPOに話を聞きましたが、そこでも、「まとめて送るからそれを洗浄してくれ」というのに応える活動をされていました。知らない人が、知らない人の写真を、泥や油や黒にまみれながら、真夏に汗をたらして作業するということが、非常に特徴的です。つまり知らない他者の思い出らしき物というものに対して、人って結構協力するんだなという発見があったと思います。気仙沼全体の正確な枚数はもはやカウントはできないそうですが、3000人以上の方がこの活動にかかわり、延べ100万枚以上の写真を洗浄して、返還も50万枚くらいしたということです。

最後に現在の写真を紹介します。もともと唐桑という海の近くにあった拠点が、今は内陸の方に移りました。

入口や案内には「思い出」という言葉がバンバン出てきます（図4.24）。同じ建物のすぐ隣は、博物館の救出作業場所でした。まだ洗えていないアルバムが多数あります。今でも「仮設住宅にどうにか持ってきていたのだけれど」と新たに持ち込まれたりしています。この写真（図4.25）は、もう手がほどこせない物です。写真が洗浄できないレベルまで悪い状態だった場合は、まとめて写真の供養に出すために「供養」と書いて別にまとめているのです。そこまでして他者の写真を捨てずに大事に処分するのかと、私としてはすごく面白い写真でした。

KRA: 入口



図4.24

KRA: 供養行き取り出し



図4.25

写真の洗浄は、こんな形で一枚一枚剥がし、洗浄して乾燥します（図4.26）。今はデジタル化もして、顔認証などでヒットすればそれを手がかりに探すということもやっています（図4.28）。洗った写真はポケットアルバムに入れて、どこで拾ったかを明示して並べます（図4.27）。「拾った場所」とは、津波の影響で、必ずしもその人が住んでいた場所とは限らないそうなので、全部を探す方もいらっしゃるそうです。地元新聞にも少しづつ

写真を載せています(図4.29)。私が市街地で会った方でも、ちょうど「新聞に自分の若い時の写真が載っていると友人から聞いたので、明日行く予定」と話す人がいました。ここには、位牌コーナーや賞状コーナーや、特定できそうな記念の品も置いてあります。大漁旗とか、一度作ったらふつうそのまま使い続けるような物もたくさん集まっています。



図4.26



図4.27



図4.28



図4.29

これは気仙沼復興協会写真部のメンバーと仮設住宅の方々で撮った写真です(図4.30)。今日のパンフレットに、ぼさぼさの頭で写ってる私の写真があるのですが、後ろに写っている洗濯バサミは、写真の洗浄をするときにあわして洗濯バサミを並べて干せば、写真がくっつかず乾きがいいというのを、どなたかが教えてくれたということです。実際には、今はよい乾燥機が提供されたので、洗濯バサミはあまり使っていないそうですが、大切なエピソードということで、洗濯バサミがきれいに並んでいるのはそのためなのです。



図4.30

4.7 おわりに

ということで、残すものと残さないものの話をできました。残す思い出の方は、思い出の象徴となるものを意図的に残す。人というのは実はいろんな場面でそこに大きなエネルギーを使っているという話です。残さない思い出の方も、物は残さないのですが、思い出自体はそ

の瞬間に消えてなくなるわけではないので、現物を残さないということが思い出を残さないことになるわけではないというところに注意が必要です。というわけで、あまりまとまらずすみませんが以上です。たくさんの問い合わせを投げかけてくださった野島さんと、今日超多忙な研究者のみなさんが実行委員会で開催してくださったことに、重ねて御礼を申し上げたいと思います。以上です。

残す物(保有)、残さない物(処分)	
<p>＜保有・個人の例＞</p> <ul style="list-style-type: none"> 一般的な生活財 (購入以外にも贈答、形見分けなど経路は多数) 	<p>＜保有・共同の例＞</p> <ul style="list-style-type: none"> タイムカプセル 博物館による収集保存 日航機事故遺品 写真救済プロジェクト
<p>＜処分・個人の例＞</p> <ul style="list-style-type: none"> 一般的なゴミ出し 贈答、交換、寄贈等 一般的な遺品の処分 	<p>＜処分・共同の例＞</p> <ul style="list-style-type: none"> 寺社での物の供養 どんど焼きやお札納め (cf. 賞罪と感謝の儀式)

図 4.31

思い出になる物を残そうとすること	
<ol style="list-style-type: none"> 思い出になる物を残そうとすること(いろいろな想いがこめられる。時には想像できなかったような執念が注がれる。物に対する全般的なアラウラ、真正性への信仰というだけでなく、後の世代の技術によって読み取れる情報量に対する担保)になる。 物が残らない場合でも、記録を残そうとする場合がある。記録と物の掛け合せから、あるいは記録の集積から、意図せぬ情報を読み取る可能性もある。 残せない場合、あるいは時に残したくない場合に、処分するための正当化が用意されている。処分の正当化は日々の生活を成り立たせ思い出を別の物で上書きしていくために必要な装置。 では、タイムカプセルは? 	CDI 59

図 4.32

課題と御礼	
<ul style="list-style-type: none"> 工学にできることと、日常生活への関心をうまく汲み取りたい。 個人的なものを科学的に扱おうとするチャレンジ=未完。 ほとんど一般的な物と、時々意図的にピックアップされる特別な物の扱いをもう少し 上手に行ったりきたりできなくては、解説のアウトプットを積み上げていくこと。 <p>・問い合わせと期待を投げかけてくださった野島久雄氏に感謝。 ・超多忙な研究者である実行委の皆様に重ねて御礼。</p> <p>～ご清聴ありがとうございました～</p>	CDI 60

図 4.33

〈高田〉 加藤さん、ありがとうございました。それでは今の加藤さんのお話について、何かご質問等ございますでしょうか?ではどうぞ。

〈男性〉 東京大の川浦といいます。残さない思い出の方は、これは残したくない思い出なのか、残らない思い出なのか、その辺どんな風にお考えですか?

〈加藤〉 両方あると思います。私の関心は残さない方がいいと思うものについてです。つまり、残したくない方の物をどう正当化して処分していくかというところです。なので、どちらかというと、自分の観点は、残したくない物です。それが、例えばお人形が怖いので捨てたいという場合もあれば、ペットなどにも近いのですが自分がずっと使ってきた人形はコンパニオンのような形で捨てるに忍びないが、でもこれを捨てて行かないと次の人生に入るスペースはない、ということで、残せなくはないが、残したくないので何らかの正当化をして捨てるという、そういう場合をよく見ているというあります。

加藤 ゆうこ (かとう ゆうこ)

1997 年から株式会社シーアー・ディー・アイ (CDI)。国立民族学博物館共同研究員、京都市非常勤嘱託など兼任しつつ現在同社主任研究員。住宅の中の生活財、家庭の年中行事、嗜好品など、生活文化領域の調査研究と、学術機関と自治体文化政策に関する分野を主に担当。CDI の「生活財生態学」調査が縁で、野島久雄氏の「思い出工学」と出会い、二つをつなぐ試みとして東大文学部での共同講義等を実施。



「9年間タイムカプセルを保存してわかったこと」

記録と思い出シンポジウム実行委員会

思い出は、私たち人間にとって大切なものです。思い出をどのように保存することができるのかを考える手がかりとして、2003年に野島久雄氏を中心としてタイムカプセルを作った。このタイムカプセルは、2012年11月18日（本日）に開封される。ワークショップの参加者は、タイムカプセルに入れた品や自ら参加したその出来事について、9年後の現在、何を記憶しどのような思いを持っているのか。われわれはこの半年間、参加者を探し、訪ねてインタビュー調査を行った。そして、実際にタイムカプセルを開封して中の品を手に取った時、思い出はどのようなものとなるだろうか。本報告では、タイムカプセルを手がかりに、記憶や思い出について議論したいと思う。

5.1 はじめに

NTT レゾナントの大和田と申します。今回のワークショップ、タイムカプセルを実は9年前に作るのを野島先生にお願いをした張本人です。当時はインターロミュニケーションセンターというミュージアムにおりました。それから3回ほど人事異動で異動させられまして、今レゾナントという会社におります。今回この開封式を行うということを、実はおととしの11月に野島先生からメールをいただきました。「君はまだ会社いるのかね？連絡取れてよかった」という、ちょっと私は病気しちゃったけれども、再来年、あと2年だったのを覚えているよねと。どうやってやるかちゃんと考えておきなさいというメールをいただきました。あ、これははずいぶんきつい宿題もらっちゃったなという風に思っているうちに計報が舞い込みまして、今日の日をご一緒に体験することができなかつたのが非常に残念な思いであります。まず、

その2003年11月16日にタイムカプセルのワークショップというのをインターロミュニケーションセンター、初台で行いました（図5.1）。その時の模様を、どういう思いでやったのかということを野島先生が話しているのが映像で残っておりますので、まずこれをお聞きください。

5.2 タイムカプセルワークショップの経緯

＜ビデオ開始：野島＞あの中にみなさん方が持ってきたものを入れるっていうのがまず一つですね。これがなかなか立派なタイムカプセルで、結構高いんです。ICCの大和田さんががんばって滋賀県まで行って買った物なんですね。あともう一つはICCでやっているし、今の時代だからコンピュータとかそういうものもございましょうということで、同じフロアで展示をしている3Dキャラクチャ技術っていうのがあるんですね。要するに何らかのものがあった時に、その物をコンピュータで、いろんな方向からカメラで写真を撮って、ありありと実物みたいにしてみせるようなシステムがあるんですよ。みんなが持ってきたそのものを、コンピュータに見える形でも保存する。それをおそらくワールド・ワイド・ウェブのページとしてインターネット上のタイムカプセルとして保存するっていうのを2つ目のプロジェクトとします。それから3つ目は、実は体験の記録なんですね。みんなが持って来てくれたはずのものは、物としてはあの中に入れる。それからインターネット上で映画としてウェブに保存する。でもそれは基本的にものの保存に



図 5.1

なつちやうわけで、その物の保存だけじゃなくて、今やっているこのイベントですね。出来事。要するにタイムカプセルの中に入れて、みんなで議論して、それをちゃんとふたを閉じるところまでやりますけれども、その閉じるっていうところまでを、ある意味このICCっていう組織のワークショップというイベントを、講師側の立場からと、それから参加してくれる立場からっていうのを記録して、それを後で見返して、こんなことやったんだということが、わかるように技術化したい。例えば参加者の視点からのビデオを見たときに、ああ私はこれに参加したんだっていうことがわかるような技術化を可能にしたい。だからその3つのことをやりたいのです。何か持って来てくれていると思います。それをあの中に詰めるだけなんですね。でもじゃあ詰めましょうってやると、5分くらいで終わってしまうのでそれはやっぱり困る。それからもう一つは、その物だけを詰めても面白くないですね。実際なぜその物を入れるのかとか、なぜその物を選んだのか、それ以外にどういう話があるのかということについて語ってもらいたいなと思っています。そういうようなことをやる時間を午後になります。これからタイムカプセルっていったい何かっていう話をちょっとしようと思っています。タイムカプセルの問題点は一つあって、非常に大きな問題です。タイムカプセルに入れてしまうと、基本的にそれは自分の手から離れてしまうんですね。だから本当に大切なものはなかなか入れないということになります。だからそこに一つ問題がある。みなさん相当大切なものもついて、ああやっぱり入れるのやめようかなと思ってしまうと困るのだけれども、ちょっとその辺の話があると思います。たださまざまなものでそういうような思い出を残すプロセスもすごく大切だと思うし、それが今Hさんのワークブックのように、形として残っていると、あとで見てもすごくいいよね。だから今回もタイムカプセルの中に、特に入れ物の中に入れるっていうのは非常にいいと思います。さらに、それをウェブページみたいな形でうまくまとめていけるようなことができたらなあという風に思っています。〈ビデオ終了〉

5.3 タイムカプセル実験の目的

こういう形でワークショップを一日かけて行いまし

た。タイムカプセルは実はこちらにあります、無事開きました。入れるまでは本当に一日がかりで何度も何度も思いを語っていただきまして、実は本当3回か4回ぐらい話をしていたいたりして、それは記録もテープ起こしをしたりして文字などにも残していました。で、9年後にお会いしましょうということで、私も知らなかったのですけれどもタイムカプセルに入れた方は入れた方同士で年賀状のやり取りしていた方が結構いらっしゃったんです。ところがあるときぱったり終わっちゃったようです。そんなこともあったりしまして、結局15名の方がこの中には入れました。どんなものが入っていたかといいますと、こんな感じですね(図5.2)。これがなんか当時の大事なカードだったらしいんですけども。こんなものがあったり。MDが入っていました。あと最後に封印した時にみんなで寄せ書きを書いていたのを入れたというのは、私はまったく覚えてませんでしたが、覚えてたんですかね、みなさん。覚えてませんね。そんな感じでやりました。あと、ちょっと変わったこともやりまして、こういう3Dキャプチャで、この絵をかざすとその3Dキャプチャしたデータが画面上にポーンと出てくるというものです。これも実はこちらの午前中には再現して無事見ることができました(図5.3)。9年の昔にこんなに進んだ技術があるなんてNTTすごいという風にお世辞で言つていただけたのでちょっとうれしい思いがありました。ただ実は残念ながら今では一般公開はちょっとできぬ状態になっております。

この実験の目的についてです。インターリューションセンターっていうのは、もともとの構想は、デジ



図5.2

タルテクノロジーが発展してくると人間の感覚・知覚っていうのはどんどん変わっていくんだろう、それはなんなのかということを追求するようなセンターとして作られたものでした。そのセンターでいろいろデジタルアート作品とかあれこれやっていく中で、記録するということがずいぶん変わってきたのがちょうどこの2002年、2003年ぐらいだったので、これをどういう風にしたらいいのかなということを思いまして野島先生に相談に行きました。そうすると、いや大和田君、実は面白いものがあって、思い出を語るというのがあってさということを言いまして。語るっていうのとタイムカプセルはどういう関係なのかがよくわからないから、ためしに作ってみようよと気楽に言われて気楽に引き受けてしまいました。9年後にどう開けるかということはまったく想定しないまま。ICC自体がなくなってるんじゃないかなという危機感があったもので、ICCに置くのはやめようと最初に言ってしまいました。

実験の目的は3つありました(図5.4)。思い出にまづ



図5.3

タイムカプセルによる 思い出保管実験の目的

- 思い出にリアルなモノは必要か
 - デジタルだけでもよいか
- 思い出の「語り」は必要か
- 事実の記録と、思い出の物語



図5.4

リアルなものは必要なのかどうか。デジタルでとったというものがありますので、手元にはなくなるという風に言っていたのですけれども、手元になくてもサイバースペース上に存在しているなら思い出というのは十分にそれで成り立つかな。どうでしょうか。そこで3Dキヤブチャのシステムを用意して、そちらはいつでも見られますよという風にしてみました。つまりデジタルだけでもいいのかということが一つ。モノを入れられた方には申し訳ないすけれども、我々にとっては「実験」という感じになってしまいます。もう一つ、思い出の語りというのは必要なのか。モノがあればそれで十分なのか、それとも思い出の語りというのを、今回何度も語つていただきたいタイムカプセルに埋めるということをしました。語っていただいたものが、あとで振り返っていただくために、今回、読んでいただいている。あと事実の記録と思い出の物語っていうのは同じなのかな違うのか。人間が持っている記憶はすごくデリケートなものなので記憶は書き換えられる。過去の記憶っていうのは実は人間が上書きしながら記憶が作られている。プロデュクションじゃなくてポストディクションという考え方方が生まれて、そんなことが言われていた時代でした。実は記憶ってどうやって作られているのか、タイムカプセルに入れる時の思いと、モノが出てからの思いの話は、全然違うのか、全く同じなのか。こういうことを気にしながら開封式を無事迎えました。先ほどのカードですね、まず自分が何を書いたかっていうのはほとんどの方が忘れていました(図5.5)。たぶん自分のものはこれじゃないかなーっていうようなこと言って、外しまくった人もいましたし、残ったカードからたぶん自分だったらこれかなーという感じであてた方もいました。この方はタオルをタイムカプセルに入れたのです。

ここで開けるのをもったいぶつっていました、無事開けました。実は開ける時にもちょっとした、このトラブルの話は今言っちゃっていいですか?実は開ける時の話で言いますと、廣瀬先生にご相談した時にかなり驚かされた怖い話がありました。みなさんには何も言わずニコニコ開けていたのですけど、廣瀬先生はもう出口の近くに座りたいとおっしゃっていました。異臭騒ぎのような、なんかちょっと変な匂いがという話がありましたが、その程度に済んだということです。無事開きました、こん



図 5.5

な感じで中に入っていました。ワークショップでは小学生が2名いたのですけれども、一人はきょう東京のビッグサイトで重要なイベントの仕切りがあるので来られませんということで、スカイプでの挨拶だけになりましたが、もう一人は来てくれました。参加した方々はこんな感じで記念写真を撮りました。前に開催した時というのはデジタル、3Dの体験、再会をしてもらったときというのと、あとリアルなものを開けて、自分の手元で開けて思い出に浸ってもらうというような感じのこの2つをこの場所で行いました。無事終了しましたということで、みなさんに少しアンケートといいますか、紙に書いていただくものと、実際にカメラの前でしゃべっていただいてというようなものをいたしました。実際に、実はこの前にさかのぼること、こちらのワークショップがありますよ、開封式やりますよということをお伝えするため連絡をして、連絡取れた方何人かにはスカイプを使っての電話でのインタビュー。あと実際に会ってのインタビューというのを行って、どういう、9年前のことを覚えていますか?ということを含めてお話を聞いております。その話は後程。エピソードとして3つご紹介したいと思っています。

5.4 9年間という年月

実はたった9年前の話なので同窓会とかそういうのをやられてる方であればみなさん、簡単じゃないかとお思いかもしれません、かなり苦労しました。まず一番苦労したところっていうと、キーパーソン。野島先生に9年後に全部やってもらえるからいいだろうと思って、私もう何も考えないでいました。まずお別れの会の時にと

たんに、どうしようとおもいました。新垣先生が何とかしてくれるだろうと。まず彼女にメールを打って「大変なことになりましたね」。それから何人かその場にいた人間に、実行委員になっている人たちはその場でひつ捕まえた人たちになるわけですけれども、そういう方々を集めて何とかやりましょう。フェイスブックで連絡取れた方がまずいました。あと年賀状やり取りしているんですけどということで、そこからもう少し話が何人かの方に伝わりました。あと大学の教育って素晴らしいなと思ったのがここですね。大学生になった一人が来られました。大学のメディアリテラシーの授業か何かで、自分の名前でグーグルを検索してみましょうというのがどうもあるらしくて、それで検索してみたら、このタイムカプセルの開封式ありますよというページを見つけましたというのでメールをもらいました。おひとり。あと当時、名簿を作りました。作ったその名簿が、さっきの加藤さんの和室のクライマックスの状態と同じものが実は私の家にも一部屋ありました、50箱ほどのいろんな資料の残骸がある中にその名簿がありました。どっから開けていいのかわからず、ずっとためらいながらですね。8箱目で当たったので実はよかったですけども、無事見つかりました。見つかりまして、ほとんどの方が名簿に電子メールのアドレスを書いてありましたので、メールを送りました。残念ながらほとんどの方のメールがエラーで返ってきちゃいました。これで届いたのは2人か3人ぐらいですね。メールではだめだったんです。で、あと次にしようがなく郵便でお送りしました。郵便は、実はこれはずいぶん効果がありまして、15送ったうちの3通だけ戻ってきた。あとは全部返ってこなかつたんですね。返ってこなかつたので「やった」と思ったんですけども、実は実家におかれただままで本人のもとには届いてなかった。たいたいそういうことが多かったようです。「見ていました」とかですね。届いても「ああ11月だからまだいいや、あとで」ということで連絡取れているんだか取れていないんだかわからないことがずっと続きました。で、返信があまり来たり来なかつたりということで結構我々は焦りましたが、開封式には4人ぐらいしか来ないんじゃないかな。でもやめるわけにいかないしと。名前で最後ググってみてあれこれ探っていたところ、残り3人になったあたり、知人の名前が出

てきました。「あ、この人」。実は知人の大学の先生と一緒に共同研究で発表している資料があったので、この先生に聞けば大丈夫だっていうので探していくところ3名から連絡が無事来ました。ただ最後ひとりが行方わからなかつたんです。その方の住所まで私しようがなく行きました。マンションがありまして、その不動産屋さんに行ったらひょっとしたら教えてもらえるかなと思ったら、その日は不動産屋さんがお休みで、しかも物件の管理が7月から変わっているので過去のことはわからぬということでためでした。で、大田区役所に行きました。実はこういう事情でこの人の行方を探しているんですけれどっていうと、その程度のことでは教えられないですと言われまして。探す方法としては、住所を教えてもらうには1個方法があるんですね。少額訴訟というのを起こしまして、つまりこれどうしたらいいかといいますと、一人行方が分からぬ方の、その方の住所氏名を書いてこの人に郵便代と、私の連絡の交通費分を返せというのを1万円の印紙を貼って少額訴訟を起こすと住所を調べる権利ができるんですね。そうすると、それはその住所に簡易裁判所から通知が行きまして、戻ってくると、戻ってきたから住所探せっていうのが私のところに来るんですね。そうすると私がこういう事情があるので住所を探してくるっていうのを大田区役所に行くと開示しないといけないんです。これ開示ができるんですね。この理由であれば開示請求ができますというので、少額訴訟されるような内容でもないですよねと。で、今日の朝の段階で新垣さんに「やっとけばよかったのに」って。「たった1万円だったのに」って。お金が高いって私が言っちゃったのが、もっと高いと思ったみたいなんです。ちょっと残念ながら、それで。ところが実は今日連絡、どういう人かということがわかりまして、連絡が多分つくということがわかりました。インターニューションセンターの広報の担当のものが、10年間勤めてる人間が来てまして、「あ、KちゃんはこのワークショップのあとにICCのナビゲーターになって、その後と2年ぐらいして海外に行って、日本戻ってきて、どつか行ってどつか行って、どつか行ってるはずだからたぶん連絡取れる人が何人かいいると思いますよ」というのを今日、昼教えてくれたので、やっと全員の居所がわかるかもしれないという状態です。で、そうですね。これが実は、

ええと、お話ししたかったのは、例のタイムカプセルの件です。2012年の開封まではしっかりと保管しておきたいし、そのときには面白いことにしたいと思っています。意図的にあまり派手にタイムカプセルの件は公開していないかったのですが、その時点でいいたい何人集まるかが楽しみではあります。

さて、メンバーリストですが、私は手元に持っています。12名分。ただ、それを使って郵便やメールで送るというのも芸がないなあと思っている所です。（野島久雄 2010/10/06）

図 5.6

もともと野島先生からもらったメールなんですね（図5.6）。2010年の10月6日にもらっていました。前にもいろいろ、ほかの個人的な話がありまして、で、お話ししたかったのはこっちの方だよと思いまして。で、12名分。あと、このメールの中に書いてない方3名分の名前が入っていたという形で無事開けられましたと。この思い出にとってのタイムカプセルの意味というところから新垣さんにバトンタッチいたします。

5.5 9年前の思い出と現在の思い

新垣です。午前中の開封式が無事に終わってよかったです。せっかくの機会ですので、タイムカプセルのお話をさせていただきます。9年前のワークショップでそれぞれタイムカプセルにものを入れた人が、どのようなつもりで入れるモノを選んで、どのような思いを持っていたのかについて、ビデオに撮っていました。思い出を残すという意味でタイムカプセルは、すごく特殊なものだと思うんですね。本当に自分の手元に残るわけではないので。そういうカプセルの中に入れるのは少し特殊な残し方だとは思うのですけど、9年前の思いと、9年経ってその思いはどうなっているのか、さらに実際に開封をしてどう思ったのか。先ほどのタイムカプセル実験の目的の中で、デジタルデータを見て、実物は、リアルなものは、思い出に必要なかという話がありましたけれども、デジタルのデータを見てどう思うかということと、あと実際に実物を手にとってどんな風に思うかということをインタビューで聞いて行きました。この半年間、参加者の方を訪問したり、電話をかけたりして「9年前に入れたモノについてどう思っていますか?」とイ

ンタビューさせていただきました。さらに「語りを聞いて」と書いてありますけど、実物を見て、9年前には、どんなふうに言ってそれをタイムカプセルに入れたのか。9年前にどう思っていたかという「9年前の語り」を書き起こしたデータがありますので、それを本人に見てもらって、実際今思うことと違いますか?ということを聞きました。今日の午前中に行った話を今発表するのには少し無理があるのですけれども、できる範囲でご報告したいと思います。

それでは、最初にスケッチブックをご紹介します。これは9年前にはお手伝いという形で参加されていた方で、参加者に、タイムカプセルに入れるものについての思いを聞くインタビュアの方だったのですけれども、ご本人も非常に大切にしているものをタイムカプセルに入れました。それは何か?というと、彼女の9年前の語りによると、自分の人生の中ですごく充実していたときに作った作品であり、勉強するためのアートの作品ということです。美術学校に行って、その時まで自分を外に表現してもいいかということがよくわからなかつたけれども、イギリスのアートの先生に会って、そこで、もつと自分を出していいんだよと言われて自分が変わったきっかけになった時の作品のワークブックです。何冊かあるスケッチブックの中でも特に、一番大事な大好きなガウディの作品をスケッチした、スペインの研修旅行に行った時作成したものというお話でした。9年経つて今年の6月ぐらいにインタビューしたのですけれども、その時は、すごく大事なものを選びました、私の人生で充実していたときのもので、すごく大切なものを入れたんですよ。それはタイムカプセルに入れることによって何か変わったと思いますか?ということを聞いていて、それについては、他のスケッチブックが3冊か4冊あって、そのうちの大半1冊を入れたのですけど、他のものは普段生活しているうちに、日常に新しいものがどんどん増えていくので、それで大きさが薄れてしまった気がするけど、タイムカプセルの中の1冊は当時の自分の思いとか気持ちが封印されたまま保存されている気がするという風におっしゃっていました。それで、この後もしタイムカプセルがあったとしたら、10年後を開けるものがあったとしたら何を入れますか?と聞くと、お子さんができる、昔は自分のモノを一生懸命残していた、一生

懸命頑張ったものとか仕事で頑張ったものを残していましたけど、やはり子供が生まれて大切なものが変わってきたとのことでした。大切なものを全部取っておくわけにはいかないし、今は子供のものを優先的に残したと言いました。それが6月の時点です。実際にタイムカプセルを開けて、どんな風に思ったかというところのビデオを作っているので見ていただきたいと思います(図5.7、図5.8)。最初は今日の午前中に、タイムカプセル開封前に自己紹介しているシーン、タイムカプセルを開けて実物を見たところと、あと自分の9年前の語りを見たときというインタビューの構成になっています。

〈ビデオ開始: HD〉私は、アシスタントとしてとして参加していました。みんなの宝物、思い出の品について語っていただくときにインタビューをしたものです。私自身も「せっかくだから君も入れたら」と野島先生にいっていただけて、高校時代のスケッチブック、大切にしていたモノを入れまして、そんな大切な入れちゃつ

スケッチブック



図5.7

スケッチブック

- ・ 開封前インタビュー
 - 2012年6月
- ・ タイムカプセルに保存したもの
 - 高校時代・人生で一番重要な時代のモノ
- ・ 思い出の残し方 (タイムカプセル封入と手元)
 - 手元のスケッチブックは日々新しく生活に入ってきたモノに負けた
 - タイムカプセルのスケッチブックは当時の**家族**を**封じ込め**ているという想定
- ・ 開封後
 - 実感:ずっと手元にあったかのよう
 - 語り:9年の歳月の重みを感じる
 - 当時はとても人間なもの、当時自分のことしか覚えていなかった。
 - その後同様に重要な時期があり、結婚もし、状況が変わった。
- ・ 10年後開封のタイムカプセルに入れたいもの
 - 子どもの写真



図5.8

て大丈夫?って野島先生に言われたりしたのを今思い出しています。タイムカプセルのことは時々、実は野島先生の研究室がこちらに移られてからもお邪魔したりをして、タイムカプセル、ここに持ってきてちゃったんだーとかいう話を聞いていました。スケッチブック4冊あるうちの3冊は家においてあるので、それを見るたびに、もうあと何年ぐらいかなというのをぽろげに思いながら生活をしておりました。

〈タイムカプセル開封時：H〉 私は紙にこういうものを書いたのも憶えてないんですけど、スケッチブックだけだと思ったら、「やりたいことリスト」も入れていたみたいです。あともう一つなんか変な文字が入っているのだけど、それはこの中から見当たらず、いまだに謎です。このスケッチブック、92年の高校生だった時に、父の仕事で海外に行って、そこで結構いろいろとカルチャーショックも受けて苦労していた時によく自分が表現できるようなアートに巡り合えたときのスケッチブックで、ああ、懐かしいなって。そういう出会いを自分の中ですごく大切に思っていたので、懐かしいなと思いました。

〈2003年の語りを聞いて：H〉 違和感なく受け入れることができました。それくらい他のスケッチブックを見てないということなんんですけど。高校ってついこないだのような気持でいます。これのスケッチブックに関しては違和感を感じないですね。必ず戻ってくると思っていたので。すごく確信をもって。ただ、タイムカプセルに入れた時の思い出にあったような強いものは、もうこれに対してないかなと思います。その後の年月にこれよりももっと大切なものがふれています。当時は自分のことしか考えてなかつたんですけど家族ができて、これはone of themというような感じがします。〈ビデオ終了〉

〈新垣〉この例は、昔はとても大切だと思っていたけれども、その後いろいろな経験もして、結婚もして家族も増えて、他にも大切なものができたから、今考えると、このスケッチブックはその中の一つで昔ほどの思いはない気がするというようなコメントです。実物を手に取った時の感想はそういうものでした。「9年前の実現したいことリスト」という自分が想定していたものと違うものも出てきまして、それはお子さんが生まれる前だったからだと思うのですけど、やりたいことリストには、

自分のことばっかり書いている、周りが見えていないというような感想をもたれたようです。それからもう2つほど例をお見せしたいと思います。

1つの例はこのハンドタオルです（図5.9、図5.10）。この方は二十歳の時にワークショップに参加して、このハンドタオルを入れました。なぜこれを選んだかというと、中学の時から6年間ずっと持っていたもので、本当にいつも一緒だったと。泣いた時には友達に貸してあげてお互い涙をふきあつたこともあつたし、そういう思いの詰まったハンドタオルなので持っていましたと、2003年の段階ではおっしゃっていました。先日、開封前にインタビューをさせてもらったときには、大学生の時に、過去、自分がやりたいことがちょうど大学3年生の時に見つかって、もうハンドタオルはなくても大丈夫かなと思ったと。だから今まで自分が頼りにするものとして、「薬のような」という表現をしていたけど、持っていると安心だから、ちょっと持つと安心という風に思っていたけど、もう卒業できるかなと思って入れましたという

ハンドタオル



図5.9

ハンドタオル

- ・開封前インタビュー
 - 2012年11月
 - 2003年当時大学3年生
- ・タイムカプセルに保存したもの
 - 6年使用したハンドタオル
 - 泣くときも笑うときも一緒に精神安定剤
 - やりたいことを見つけ「泣くまい」「卒業しよう」
- ・開封後
 - 実物：触った感触でいろいろと思い出す
 - 語り：思い出の内容が今考えているより古い
 - 10年後開封のタイムカプセルに入れたいもの
・子どものモノ

図5.10

ようなお話をしていました。今日開封して手に取ってみての話をビデオで見ていただきます。

〈ビデオ開始：M〉タイムカプセルのことは具体的にいつ開けるっていうのは、申し訳ないのですけれども忘れていて。でもタイムカプセルのワークショップに参加したことは覚えていて。いつだったかなというような記憶ではあったのですが。自分が何をタイムカプセルに入れたらかとかはちゃんと覚えていました。

そしてちゃんと覚えていた通りにタオルが出てきました。9年前にこれを入ったときは、なんかいろいろあったのですけど、一言でいうと、もう泣くまいと決めて入れたようなタオルだったのですが、でも就職してもよく泣いていたし、出産も痛くて泣いたし、育児していくてもよしそう泣かされているので、まだいまでもよく泣いているんですけど。でもこれを入ったときの自分がこういう心境だったんだなっていうのはちょっと思い出して、少し懐かしい気持ちになりました。

タイムカプセルを開封して、知らないものは出てきないですけど。9年前のインタビューを読んでいると、なんか自分がこういう気持ちで入れたと思っていたこととちょっと違っています。それに今は驚いています。2003年に語っているのは中学、高校時代の思い出を主にこのハンドタオルに含めて言っているんですけど、私が2012年の今現在思っていたのは、大学2、3年生位の時に感じていた思いを思って2003年に入れたかなと考えていました。〈ビデオ終了〉

〈新垣〉こういう形で、自分が変わるタイミング。自分が変わる時を残したという例がこちらのハンドタオルでした。もう1つは、タイムカプセルにスニーカーを入れた方がいらっしゃいます（図5.11、図5.12）。ちょうど今、会場にいらっしゃるのでよろしければこちらに来ていただけてよろしいですか？ちょっと感想をお聞きしたいなと思っているのですけれども。タイムカプセルを開けて、品物が出てきた時の感想をぜひお話しただければと思います。

〈田中〉9年前のワークショップに参加しました田中と申します。今日は午前中にここで開封式に参加しました。入れた物は、ここにあるとおりスニーカーです。今日の開封式に出席した感想ですか？先ほど、思い出にリアルなものが必要かという問い合わせがありまして、その問いには

私が答えるのはちょっと難しいんですけど、リアルなものと、あと、その前に見たデジタルデータは、今日両方見たのですけど、かなり違うなというのが今日の正直な感想でした。実際にこのカプセルを開ける前に、この画面上でARの技術を使って、当時の入れたモノを画面上でぐりぐり動かして再現するっていうのをやったのですけれど、そうやった時は開発者の方には大変申し訳ないんですけど、ああ、普通にデジタルデータだなという感じでした。なんか冷めた目で見ていたんですね。しかしそのあと実際にカプセルをがんばって開けて、実際にものを取り出してみると、自分の記憶がいかにあやふやだったかということがよくわかつて思い知らされました。入れたモノは、靴を入れたということは自分ではよく覚えていましたし、9年前っていうのは、自分にとって本当に最近のことだったので、何を入れたかはもちろん、その場で何を語ったか、それからワークショップがどんな流れだったかというのも自分では細かいことまでよく覚えているつもりでいたんですけど、今日実

スニーカー



図 5.11

スニーカー

- ・ 開封前インタビュー
 - 2012年10月
 - 2003年当時大学院生
- ・ タイムカプセルに保存したもの
 - 20年間だれも足を通したことのない靴（83モデル）
 - 当時30足くらい靴を持っていた、他の靴の多くは、結婚して妻にいわれて断捨離した
- ・ 開封後
 - 実物周辺のもの（同封物：包み紙、メモ）からさまざまな記憶がよみがえった。
 - 誰も一度でも同じことを語るだろう
- ・ 10年後開封のタイムカプセルに入れたいもの
 - 別の貴重なスニーカー

図 5.12

際に開けてみると、その靴の周りを保護するために赤いビニールの袋に包んで入れてあつたり、さらにその周りを新聞紙で大事そうに包んであつたり。あと赤い袋には靴を買ったときのお店のシールが貼ってあつたり。袋の中には自分のものだつことを示すための小さなメモ書きみたいなのが入れてあつたり。そういうことを一切もう自分の頭の中からすつとんじやつてました。本当に、そういうところはデジタルアーカイブを作る時に、はしょられてしまつた部分です。意図的に排除したわけじゃないんですけど、結果的にはしょられてしまつて、そういう細かいことが当時自分が何を入れたかだけでなく、入れたときの手順ですとか、思いですとか、そういうところをよみがえらせてくれるということが今日よくわかりました。やっぱりデジタルデータと実物は違うのだなという考えにいたりました。

5.6 タイムカプセルに保存するということ

〈新垣〉田中さん、ありがとうございます。このような形で人それぞれ入れたものも違いますし、入れたモノに対する思いも違いますので、ちょっとまとめるのが難しいですがすこしがんばって話してみます。

まずタイムカプセルに保存するということはどういうことなのかを考えてみたいともいます(図5.13)。みなさんがタイムカプセルに入れたモノと、それに対する思いを聞くと、やはり、人生で自分ががんばつていて、輝いていた時を残したいという例がありました。先ほどどのスケッチブックの作品であるとか、自分ががんばつて活動していたときにまつわるモノを、その時の活動を思い出したいと思って入れましたというケースです。「後に残したい自分」というものがあるようです。ただ、その方たちにタイムカプセルにもう一度入れるとしたら何を入れますかと聞くと、今は必ずしも同じではない。昔はそれを残したけど、今は変わつてしまい、子どものものをもっと残したいというような話もありました。あとタイムカプセルに入れたものは、好きな音楽であるとか、コレクションや写真を残したいというのもありました。また別の例としては、ワークショップに参加する活動自体が重要な思い出だという話もありました。田中さんの例ですけれども、靴をタイムカプセル残すことだけでなく、このようなワークショップに参加して、こうい

う活動をしたという記憶やその活動自体が田中さんにとって重要だったとおっしゃっていました。9年前に小学校5年生で、本日、会場に来られなかつた男の子は、トレーディングカードゲームのカードを持って来て、これを入れますとかって言つてたのですが、実際に入れる場になると、やっぱり入れたくないけど本当に入れなきやいけないんですかとか言つてました。彼にとっては非常に大切なものです。小学校5年生にとっては非常に大切なものです、彼が一番大事なものを持つてきたんじやないかなと思います。やっぱり入れたくないというぐらい。でも、9年たつて先日インタビューした時には、何を入れたかよりも、当時はそういう自分がいたなと思いますということで、イベントとしてタイムカプセルが大切だとらえていらっしゃいました。

大人の方から子どもの方まで様々な方にインタビューしたんですけど、印象的だったのは、子どもの方が記憶力が良いからいろいろ覚えているのかというとそうではなくて、その後9年間にいろいろな体験をするためなのか、9年前のワークショップのことや入れたモノについて意外と子ども方があまり覚えていませんでした。

タイムカプセルに保存するということ

- ・ 自分を残す
 - 人生で輝いていたとき
 - ・ 子どもができると変わることも
 - 写真・日記・手紙
- ・ 好きなものを形に残す
 - 音楽:PDA
- ・ イベントとしてのタイムカプセル
 - 貴重品の靴
 - トレーディングゲームのカード
- ・ 子どもの参加者

図 5.13

5.7 思い出は変わるのか?

また、思い出として何を残したいかということを考えるきっかけとして、9年前の語りと今のインタビューを比較しました。9年経つて、変わることと変わらないことがあります。実際には、忘れてしまつたこととかもたくさんありました。タイムカプセルの中に、入つてゐるはずのものが入つていなかつたり、記憶にないものが出

てきたりというハプニングもたくさんありました。9年前にタイムカプセルに入れたモノに対する語り、2012年のインタビュー、および開封後のインタビューを終えての結論としては、やはり思い出として残したいものは時間の経過とともに変わるということです(図5.14)。

タイムカプセルの開封前には、タイムカプセルの中に入っているモノは、それをタイムカプセルに入れた当時の思いや気持ちを封じ込めている気がするというようなコメントもありました。身近にあるものは、日々の大切なもの紛れてしまうけれども、タイムカプセルに入っているものは、当時の思いを封印していると感じるというような思いです。しかし開けて手にとってみると当時のような強い思いはもうないということでした。それは、時間の経過やそれにともなう環境の変化により、大切なものが変わっていくということなのかなと思います。またタイムカプセルに入れたモノにまつわっている記憶が本当にそのままなのかというのは、先ほどの過去の語り

2003年の語りと2012年の思いは同じなのかな

- ・今でも同じことを語るだろう
- ・「記憶がないモノ」に関しては「語り」が想起の手がかりに
- ・「2003年の語り」による思い出の混乱
 - 自分が考えていた思い出より古い思い出を語っている
- ・環境や時間の変化による「思い」の変化
 - 当時の強い思いは今はあまりない
 - One of themになった、その後の体験、環境の変化に伴う大切なものの変化
 - 自分の事しか覚えていなかった

図5.14

まとめにかえて タイムカプセル実験の意味

- ・何を残したいか
 - 充実していた時期の自分に関わるもの
 - ・残したい自分、卒業したい自分
 - ・好きなもの・手紙
 - ・デジタル/実物→ウェブ：ほとんど見ない、3D：イベント
 - ・9年経って、変わることと変わらないこと
 - 残したいモノは変わる
 - 中のモノにまつわる思い出はそのままではない→「語りを残す」
 - 想起される思い出の内容が変わる・入れたはずのモノが入っていない
 - 記憶がないモノが入っている・手紙などの内容の忘却
 - ・思い出す⇒わからないことがわかる楽しさ⇒語り合う楽しさ

図5.15

を見たときの印象はどうですかと聞いたとき、自分が考えていた思い出と違うことを9年前に語っているという話にもあったように、モノで想起される思いも昔と同じとは限らないようです。実際2003年語りと2012年の思いが違うのかについて、入れたものや入れた人によっても変わります。この回答がどうなのかというのはちょっと今の時点では結論は言えないでの、もう少しインタビューを積み重ねて考えていくたいと思います。

最後に、9年前のイベントについて当日何があったのかと、その時の資料や当時の参加者を実行委員会のメンバーで探して思い出すということをしました(図5.15)。突然この開封式をすることになり、過去の記録などをすこくたくさん調べたのですけれども、やはり、みんな最初は全く2003年のことを覚えてなくて、大和田さんもまったく思い出せていませんでした。私もあるワークショップはあまり面白くなかったと、壁際でビデオ撮っていたのですけど、記録係りで自分自身は参加していなかったこともありすごくつまらないと思っていたという記憶しかありませんでした。でもその9年前のイベントがどういうことだったのかをいろいろ残っている手がかりを探して探したり、フェイスブックで人を調べたり、ネットで調べたこととか、いただいた写真とかから、いろんな手がかりからいろいろ思い出す過程というのはすごく楽しかったです。思い出を語るということは、正しい記憶ではないかもしれない、そこで作られた新しい、ねつ造された記憶かもしれないけれども、思い出す過程には、記録を見たり、記録から自分の記憶とつながる発見があつたりして、それをみんなで語り合い共有することが非常に楽しいことだなということが、今日開封式を開催するための活動を通して思ったことです。9年前の参加者がこうして集まってくれたのもそのような発見を求めてこられたのかもしれません。ということで、この研究は今後も進めていきたいと思いますので、この発表はこれで終了とさせていただきます。

記録と思い出シンポジウム実行委員会：

新垣紀子(成城大学社会イノベーション学部)・北端美紀・松岡裕人・高田敏弘(NTT研究所)・折戸朗子(桜美林大学)・加藤ゆうこ(CDI)・望月崇由・大和田龍夫(NTTレゾナント)

全体討論

〈司会:高田〉 それでは全体討論を始めさせていただきます。思い出は語りだけで十分なのかということで、今日一日、午後いろいろお話を聞きしました。あるいは中には午前中の様子を実際に見られた方、あと新垣先生・大和田さんのお話で午前中の様子を皆さん垣間見られたと思いますが、そこを通して何かご議論をされたいことが皆さんおありだと思いますので、ぜひ活発なご議論をお願いします。全体討論の進行は大和田さんにお願いいたします。

〈大和田〉 はい、ではここから先はまったくノープランで進めさせていただきます。午前中見られた方っていうのは今どれぐらいいらっしゃいますかね?あ、結構残っていていただけますね。まだその中で発言してない方で一言とか、これを言ってないんじゃないかなとかありますでしょうか。それ以外の方でもご意見やご質問、私はこう思うなどご意見などありましたら、そこから話を進めていきたいと思いますがいかがでしょうか。

まず、このシンポジウムが始まる時、タイムカプセルから何となく異臭があったという話がありました。タイムカプセルを作る時にやってはいけない这件事っていうのがどうもあるみたいなんですね。実はタイムカプセルに電池が入っているかもしれないということが、だいぶあとになって出てきました。もし本当に電池が入っていたとしたら大変なことになるんじゃないかなと思っていました。開けた途端爆発する可能性もあるよと。でも、実は入ってなかったんです。それは電池を折角だから中に入れたからって言われた上さんが、今日この会場にいる方なんすけれども、デジタルの方の記録の方を見て、ああ自分はこれを入れたんだって。それが実はバッテリだったんです。だから、何年か経つうちに、入れたんだって思うようになったんですよね。初めは入れてないことはわかっていたのです。どうだった?はい、じゃあちょっと言い訳を。

〈上岡〉 言い訳させていただきます。上岡と申します。ワークショップの時に参加者というよりも、廣瀬研究室でその当時ドクターでウェアラブルコンピュータの研究をしていまして、プロジェクトの一環として装置を付

けてワークショップをやることで参加させていただきました。その時実験装置用のすごく大きいバッテリというのがありました。たまたま途中でそれがかなり古かったので使えなくなったりました。それを交換しました。それを手にぶらぶら持ちながらワークショップを聞いていたら、野島さんが「せっかくだから上岡さんも何か入れた方がいいよ」って言われて、特に何も持っていないんですが、一応その研究をずっとやっていて、バッテリってシステムを動かすための重要な電力というか、駆動力なので、私に持つたら非常にありがたい存在だということで「このバッテリには思いがあるかもしれません」って言ったら「じゃあそれだよ」という話になつて。それを3Dのキャプチャもしましたし、インタビューでどうしてこのバッテリを選んだんですか?みたいなことも。一応語りをそこでやりました。で、カプセルに入れた気持ちでそのまま過ごしてまして。先ほどのデジタルの思い出ということで、ウェブで3Dで自分の入れた物を見られるような仕組みというものもありましたので、たびたびそちらの方はぞかせていただいて、いつの間にか自分の中ではバッテリを入れているという気持ちになって、記憶がすり替えられていました。で、いろんな場面場面すごく覚えているんですが、常にその立体物というか、実体物を持って、実体物をあそこに入れてっていう風な思い出にいつの間にか変わっていく。開けるまでそういう気持ちでした。今日はちょっと謝らなきゃいけないなとか、みなさんの大切なものを爆発させてしまって、ぼろぼろにして怒られるかなとか、いろいろドキドキしながらやってきました。それでタイムカプセルを開けて、みんなでじゃあ中のものをピックアップをしましょうというので机に並べられたのを見たときに、なんかペラペラの包みしかなくて。バッテリが消えたよっていうのでちょっと大騒ぎにしばらくなっていたんですが。どうしたのかな?というので、中をいろいろ、新聞紙がはさんであったので見ていましたら、こういう写真が出てきました。それで実際はバッテリの写真を入れていて、「液漏れ危険につき写真にて」っていう自分で一応キャプションつきで書いて入れていま

した。どうやらこういう風にして入れていたのをだれも覚えてなかったというのが、今日の一番の驚きです。記憶というのは簡単にすり替わるんだなということが実感されてすごく面白かったです。

〈大和田〉 はい、ということで、無事午後のシンポジウムができたということでした。あとは参加されて午後にも出でいらっしゃる後藤さん一言感想いただけますか。

〈後藤〉 当時ワークショップのボランティアで参加させていただいていました。今回の件があるということを大和田さんからご連絡いただいた時に全く忘れていました。実は当時の小学生と私は、その後4~5年ぐらいは年賀状をやり取りしていました。彼から来たので僕も返すという感じでやりとりしていたことも思い出しました。私が入れた物はPDAです。それまで身近に使っていた、今考えると非常に使いづらいものだったんです。入れた物はわかっていたんですけど、結局どういう経緯で、どういう思いで入れたかとか、そういったことは正直全く忘れていました。3Dのやつを見て、実物を手にとって、当時インタビューされた時の内容を文章で見て、どうだったかって思ったところなんんですけど、デジタルで見るとやっぱりものとは違う、視覚で刺激を受けて、物は実際手で触って触覚で刺激を受けて。文字は頭に言葉として刺激を受けるっていう。そんな感じがしました。実際手に取ってみて、とりあえず今回参加してよかったですなと思っています。以上です。

〈大和田〉 はい。どなたか。はい、野島さん。

〈野島〉 このワークショップを9年前に主催していた野島久雄の娘で、私は今回、9年前のワークショップには参加していませんでした。このワークショップの存在も父が亡くなつてから初めて知つて、今日参加させていただいたんですけども。午前中皆さん方がタイムカプセルの開封などをしているのを大変楽しく拝見させていただきました。いろいろ見させていただいて、私として印象深かったのは、おそらく9年前にみなさんワークショップで初めてお会いになつたんだと思うんですけども。今、後藤さんがおっしゃつていたように、そのワークショップで出会つて何年か年賀状を送りあつたとか、今日またおそらく9年ぶりにお会いになって、近況を話しあつたりされてっていうのが、おそらく9年前にワークショップという共同作業をやつたことで生まれた新

たな人とのつながりというのがあったのではないかなと思いました。父が今回、ワークショップでそういう人とのつながりというのを生み出したのではないかなということがとても感慨深く、私が今日思ったことです。今回あのワークショップをまた新しく主催して、今回行ってくださったスタッフの皆さんにもお礼を申し上げたいと思います。

〈大和田〉 はい、ありがとうございました。シンポジウムを通して、いろいろご意見ご質問などございませんでしょうか。

〈来場者1〉 今日は貴重な皆様の発表ありがとうございました。タイムカプセルについてひとつお伺いしたいんですが。今回9年間という時間の設定だったのは、野島先生の初めの設定がそうだったと思うんですが、本来というか、タイムカプセルというのは埋めてから開封するところまでの時間は、何年間ぐらいを設定するものなのでしょうか。一般的にというか。

〈大和田〉 お詳しい方つていらっしゃいますでしょうかね。専門家の方いらっしゃつたら、その方にゆだねたいんですけども。タイムカプセル協会っていうのが実際にあります。そこに登録をするというようなことを行つますと、これはタイムカプセルとして登録されています、いつ開けますということも公になるように、アメリカの方で管理している団体があることは確認しています。実際に今回のこのタイムカプセル、これに関しての登録を野島先生がしたはずなんすけれども、すみません、確認が取れておりません。何で9年間になったかということで言つますと、お話ししてませんでしたつけ。実はいつ開けるかっていうのはワークショップの終わりに決めました。タイムカプセルに実は「時の機械 伝子連時」という名前が書いてあります、この名前は田中さんとか後藤さんとかが決めてましたね。覚えてます?かなり後藤さんと田中さんが小学生二人をいじめて、じゃないんですけど、かなり強くこの名前を主張していましたね。ワークショップのビデオを見なおしたんですけども。これは実は小学生二人が名前付けたのかなと思っていたんですけども、そうではなくてお二人のチームの方だったんですよ。ええ、この名前の付け方もすごく深い意味があるっていうのをとうとうとお二人が説得していました。あと、開ける日をいつにした

らしいのかということです。特に決まりはないようです。タイムカプセルを作った人が決めればということなんですかけれども。今回 9 年後になりましたものは、たまたまそこにいた小学校 5 年生が二十歳になる年。それが 2012 年なのですごく中途半端な時だけ、中途半端な数字はみんな覚えやすいからいいでしょうねということでのこの日になりました。この日のことを覚えていたのは、やっぱり物がないと忘れちゃうんですかね。という感じです。タイムカプセルの事例の一番有名なのは大阪万博の話ですかね。で、2000 年に開封したのがかなり話題になっていたと思いますけれども、それから 100 年ごとに開けていくというもの。同じ物を 2 個。複製もということでやっているようですね。ボイジャーもその例だと思うんです。あれはあそこにあるもの全部を、人間と同じ同等の知能を持っているものであれば再生して、どこから来たかとか、そういうのも全部伝わるようになっているはずです。つくば万博でポストカプセルというの、これは経験した方いらっしゃいませんかね。野島先生の研究発表で必ず使われていたのがあったりするんですけど。2001 年に 200 万通配達される。何割ぐらい届いたんですかね、あれ。案外届いたんですね。思った以上にちゃんと配達されたという、ちょっと変わったタイプのタイムカプセルですね。あとたぶん一番気になさってるところはこれの材質とかそういう問題ですよね。本この話を廣瀬先生にして「えっ、それは無謀じゃない」って言われたのが、まず空気を抜いてない。酸素が入っている状態だと、中のものが酸化してしまうのでふつうは窒素を入れるそうです。やっていません、はい。物はいっぱいになるのでいいんじゃないのかというような気軽なものもありました。あと、これは参加しての方にごめんなさいねになるんです。野島先生も言っていましたね。それほど重要なものの、本当に大事なものは入れないだろうと思っていたんですけども、案外皆さん、NTT だからとか、野島先生だからとかいう、根拠なくい信頼、結構危険な信頼関係で入れてくださってしまった。結構そこは責任のプレッシャーがありました。本当にちゃんとこの入れた物が、何年後にどういう状態で無事でくるかということを考えたぶん設計しないといけないと思うんですね。そういう意味で言いますと、工学的な話で言いますとかなり難しいと思います。

勢いでこれはある意味やってしまいましたので、結構気楽に 9 年後、あるいは 20 年後でもたぶん大丈夫だうなという感じはしましたけれども。さっき言った異臭っていうのは何かといいますと、おそらく新聞のインクか、ポラロイド写真のどちらかです。靴じゃないですよね。たぶん違うだろうということですね。その辺ではないかということです。ちょっとお答えになってないんですけど。そんな感じで。ありがとうございました。

〈来場者 1〉 ありがとうございます。それで今日この後どういうお話を聞かせていただきたいかというところで、一つリクエストとして挙げさせていただきたいです。このタイムカプセルのイベントに参加された方のコメントで、9 年前のイベントがそれほど面白くなかったっていうか、印象にあまり残らなかったみたいなことをちらっと言っているコメントがあったと思うんですね今回思い出ということと、儀式性とか、時間を共有するとか、その時間の経過も含めて共有するとかっていう、今野島先生の御嬢さんのお話もありましたが、みなさんタイムカプセルを入れるという 9 年前の経験と、今日、またそこで体験したことを振り返って、9 年前の取り組みっていうものはどういう風にあるべきだったのかなっていう。最初のワークショップが、どういう風にあると、この 9 年後というものが非常に有意義なものにできるかみたいなところを、体験された方がたって非常に貴重だと思いますので、ぜひ何かそのあたりのお考えとか伺えたらなあなんていう風に思いました。

〈大和田〉 ご意見、もしどなたかございましたら。ワークショップの体験をよく覚えていてくれた人ですよね。田中さん、ワークショップを今まで経験した、あまたのワークショップの中でタイムカプセルのワークショップは、思い出深い方か、それともあまり印象に残ってないワークショップだったか。どちらでしたか？

〈田中〉 思い出深い方です。間違ないです。

〈大和田〉 忘れてしまった方と田中さんの違いってなんなんでしょうかね。

〈田中〉 忘れてしまった方といつても。たぶんその人がそう言っているだけで、実際にはよく覚えてる方だと思います。たぶん。ほかの人と比べてどうこうとかやつてしまうので忘れていたように見えてしまうだけあって。実際にはかなりの部分覚えてるいんじやないかと

思うのですけど。

〈新垣〉 今回、9年前のワークショップ参加者の方にインタビューをさせていただいた感じなんすけれども、ワークショップのことをよく覚えていないとおっしゃってた方は何人かいらっしゃいました。それはいくつかもワークショップに参加したので、どのワークショップのことだか、このワークショップには誰が参加していたか混乱しているというようなお話をしました。田中さんはいくつかのワークショップに参加されていたけれども、タイムカプセルを作るというのは、ほかのワークショップと比較してかなり異質のものだったので非常に記憶に残っているとおっしゃっていました。田中さんの話の質問の答えです。それから、先ほどの「ワークショップはちょっと面白くなかった」と言ったのは、申し訳ないんですけども、私のことです。私はワークショップに参加していたわけではなくて、ワークショップの会場について、壁にへばりついて会場でビデオをとっている記録役だったんですね。ですので、ワークショップ自体に参加していた当事者方は非常に面白かったんじゃないかなと思うんですけども、自分のものを入れずに、ほかの方がタイムカプセルにものを入れるのに朝の10時から夕方の6時ぐらいまでかけていて、それをずっとビデオを撮っているだけだったので私にはちょっとワークショップが長いという印象があつて、退屈してしまったところがありました。それは脇で見ていたからだと思います。すみません、言い訳をさせていただきました。

〈大和田〉 実は白状しますと、私がミュージアムでいろんなワークショップの企画をやっていた人間なんですけれども。この期間にあったワークショップが全部で、シンポジウム5本、ワークショップ5本っていうかなり無茶なことに挑戦しました。その時のタイムカプセルのワークショップがどうだったかといいますと、そのミュージアム史上まれにみる来場者数の少ないイベントとなってしまいました。私には思い返したくもないというほどつらい記憶になっていたということがあつてか、内容もほとんどやっぱり忘れてしまっていました。初め話している時にトンチンカンなことをずいぶん私は言っていたというのをあとになって新垣さんとかから責められました。全然覚えてないんじゃない、何やってたの?みたいに言われたんです。当時のこと、ワークショ

ップ自身はかなり強烈な印象と体験を持っていただけようになっていたんじゃないかなと思うんです。佐藤さん、その時に見ていた大和田、実はこの写真は佐藤さんに撮っていただいていたものです。

〈佐藤〉 その時大阪にいましたから。私も頭の中がちょっと混乱しているんですけど、その時ICCで展覧会やっていましたよね。デジタル関係の。それとリンクしてたんでしょ?その展示会を見に来て、その延長でたぶんこれを見に来て記録をしていったと。講演はしてないと思いますが、しましたっけ?ICCで同じような話したのか。全然覚えてない。

〈大和田〉 ソウルスタイルの話をさせていただいて、思い出はデジタルだけでいいのかみたいな形で佐藤さんともう一人の佐藤さんと野島さんの3人でお話ししていました。あ、美崎さんがいたので4人です。ごめんなさい。美崎さんっていう方は家自体を記録する住宅というようなものを作られていた方です。

〈佐藤〉 いかに記憶があやふやかっていうのがよくわかる。

〈大和田〉 お恥ずかしい話なんすけれども。

〈佐藤〉 イベント自体は、まさか本当に9年後にオープンするとは思ってなくて見ていました。素晴らしいと思います。野島さんがいなくなっちゃうっていうのも卑怯だよね。ずるいですよね。いろんな意味でちょっと残念ですけれども、まあこういう機会が持ててよかったなどは思っています。それこそイベントですよね。なんか一種のお祭りみたいなもの。また9年後にやって下さいね。

〈大和田〉 ええ、実はそう思って。記憶深いものにするにはどうしたらということで、実験道具はまだおいてあります。シリコンの密封するやつもちゃんと買って来てあります。窒素ガスは、すみません、持って来ていませんが。一応できるように用意されています。で、ワークショップ自体は実はどうしたらいいのかというの、私の中にはあまり答えはございません。できる限りのことはしたつもりでいます。私がやったんじゃないなくて野島先生がやったんですけども。かなり、これでもかっていうぐらいに、新垣さんがさっき、見てるだけの人は本当につらいだろうなっていうぐらいに繰り返し何度も思いを語ってもらったり。語ることによって記憶が形成されるということが、当時もそういう風に考えていたので、

語ることによっておそらく記憶が形になって、それが物と一緒に封印されるんだろうなと思っていました。そうだという方もいれば、そうじゃないという方もいました。あと、入れた物によっても違いがあるようですね。自分の思い出深い、特に思い出深いものを、入れた人と、あと、その当時の何かあったものとかそういった、自分の記憶の延長にあるものと、あと自分の心の中にあるものみたいな。ちょっと言い方がうまく表現できないんですけども、そういう違いがあったのかなということは感じました。あと本当は、こういうことをもじずっと続けて行こうとするんだったら、やっぱりお祭りっていうのは似ていることなのかなと、昨日の夜11時ぐらいに、みんな疲れ果てたときにふとそれを思い出しました。あれ、お祭りっていうのは、形なしに語りをつないでいくための儀式なのかなって。日本ってもともと文字がなかった時代にやっていた、神社の神道系のああいったものっていうのはそういったことを実は言っているのかななんて言うことをふと感じたりはしました。やっぱりものがあると。物ってなんなかつていうと、仏教ってそういうことかと思ったわけです。偶像崇拜するものじゃないはずのものを、阿弥陀如来とかを拝んでってなんでああいう風にやるんだろうなって。やっぱり何らかの形がある方がいろいろ伝えやすいということの典型的なものかななんてことは勝手に昨日夜、今日の発表どうしようって新垣さんと話している時につぶやいていました。

〈来場者2〉 今日すべてのことの大変楽しく聞かせていただきました。大変勉強になりました。中でも佐藤先生のソウルスタイルは、大変予算もかかる、大変なビッグイベントだと思って感心したんですが。写真すべて記録されておりますけれども、その実際にものというの今はでも保存されているのでしょうか。それからもう一つは、一つの民族の、ごく一部のサンプルに過ぎないと思うんですけれども、大変有意義な講義だと思うんですけれども、ほかにそういうような民族でってことは今後展開されるというか、そういう計画があるのかどうか。その辺ちょっとお聞かせいただきたいなと思います。

〈佐藤〉 まずこういう展示はやろうと思ってできるものじゃないんです。これ本当に運命的な巡り合いとか、たまたま引き受けてくれる人がいたから調査もできた

し、展示も実現できたので。ほかでやろうと思ってもたぶんほとんどできないと思う。それから、私自身の感覚で言うと、もう一度でたくさんっていう。いや。10年たってもちろんと今日日本まで来てくださって、服まで持ってきて来て下さったでしょ。そういう信頼関係が続けれないと、こういう展示はまずできないんですよ。そんなことを一人一人がやれるかって言ったらとてもできないです。これは本当に稀有な機会として理解してもらいたいです。こんなことは普通はできない。実は、アメリカがイラクを攻撃した時に、イラクスタイルっていうのをアメリカでやればいいなとは思っていたりはしました。本当に、ソウルスタイルの調査の時も旦那さんにインタビューすると、韓日友好とかそういう話になるんですよ。奥さんにインタビューすると、もう全然、パンツの話とか、一緒じゃないって話になるんですよ。もう全然アプローチが違うんですよね、女性的世界と男性的世界で。そのぐらいで、今回の展示はむしろのその女性的世界から韓国理解をしようと思っていたところもあるし。敷居をいかにとるかってことも考えていたから、あんまり韓日を強調しませんでした。それと資料に関しては、先ほど乾電池の話が出ましたけれど、もちろん収蔵庫に乾電池とか入れられないし、それだけじゃなくてブランド物の香水とか、一切全部中身は捨てられちゃうんです。普通の洗剤とかもそうですし、液体物は全部捨てられました。薬でもそうですけど。だけどもそれ以外のものは全部入っています、実際に。それに関していうと、実は博物館がそんなものを収集するべきじゃないと思う人は、たぶん博物館内にたくさんいるんです。そういうのに対していかに抵抗して、これを公的な資料にするかというのは、ある種の戦略的に話を構築して実現できた。まあ展示もそうですけど、実現できたんですけども。じゃあこれを、結構な手間かかる、それこそガラクタって言っちゃ悪いけど、ガラクタみたいなものが手間暇かかって入っているので、それは一般化やっぱりできない。この資料の価値はやっぱりあるコンテキストの上で、例えば2002年の段階で韓国のアパートのものすべてが入っているって、そこがやっぱりこの資料の価値なので、それを超えて、たぶん個々の、ばらばらのガラクタが入っていても、たぶんほとんど価値がないし、それについての家族の思つていうのを全部データベ

ース化したことが多分これを収藏できた理由の一つだ
ろうとは思ってます。

〈大和田〉 はい、ありがとうございました。続いてどな
たか。はい。じゃそちら。どうぞ、はい

〈来場者3〉 私は東京芸術大学で彫刻を専攻している学
生です。私自身が物体を生産する側で、物を作っている
んですけど。その物を信仰してるというか、物体だけ
を信じています。私が今の時点で思うのは、作家として
はものが残ってくれればそれでよくて、それにまつわる
思い出とか、私的な感情というのは残らなくてもいい
なっていう。いいものが残ればいいなっていう考えなん
ですけど。今日お話を聞いているとデジタル化して思
を残すとか、思い出すこととか記録することっていうこ
との重要性をすごく感じたんですね。今まで重要じゃない
なって思っていたことが実は結構重要なかも知れ
ないって思っていて。その時に作家は作っているときの
思想とかをどう残したらいいのか。作品と、その作品で
あるものも残るだろけれども、それにまつわる思想を
どういう形で残すのがいいのかなと思いました。

〈大和田〉 どなたか。アート方面の方。おそらくいわゆ
るファインアートと現代美術の文脈上の話かなと思う
んですけども。現代美術っていうのは結局、作家の何
か思っているメッセージというものを抽象化したもの。
時代背景とかそういうものの関係性を紡いで一つの
作品という風にするっていうのが現代美術。あとメデ
ィアアートっていうのはちょっとそれと違う方向に行
って、思想がないといって叱られるというのが結構あつ
たかなと思うんですけども。ファインアートといわれる
彫刻なんかの場合には、そういう言われた通りの教育
をしてそういう風に作っていく作家の方もいらっしゃ
るし、今言ったような文脈というようなものも大事にし
ながらやってく方もいて。確かに、どうなんでしょうね。

〈来場者4〉 野島先生とは3年前に知り合させていただ
きました。うちの会社の中に思い出づくり研究所ってい
うのを作っていました。そんなご縁で今日は伺い
ました。今の、ちょうど彫刻の話をなさったので、ああ
と思ったのは高村光太郎です。高村光太郎はご存じのよ
うに光雲の息子として江戸の、アートまではいかなくて、
工芸から当時の明治の彫刻を発展させたと思うんだけ
ど。彼はいっぱい書簡集とか日記を残していたので、そ

のおかげで吉本隆明がこの前死にましたけど、吉本隆明
は高村光太郎論っていうのを作って、親子の相克の問題
とか、あるいは父親との芸術っていうか、工芸だったん
ですけど、その分析のためにはすごい役立ったんじゃな
いかなあと思い明日。だから言ってみれば、知る手掛か
りがあればあるほど後世の人はそれをもっといろんな
分析ができるんじゃないかという風な気がします。

〈廣瀬〉 今のご質問はアートだけじゃなくて、さっき僕
の講演の最初に質問していただいたことにもちょっとと
関係するんですけども、やっぱり作品というか、出来
上がったものに対する気持ちっていうのは、おそらく2
つあります。それはもう作家さんの勝手でいいんじゃない
かと思うんですけども。やっぱり出来上がったもの
の自身、例えばこの椅子。この椅子自分がすごくかっこ
よければそれでいいんじゃないかっていう考え方もある
と思うんですよ。例えば物を作った人の立場からいえ
ば。だけど、もう一つはこの椅子どうやって作ったんだ
ろうみたいな考え方っていうのもありますよね。だから
出来上がったものがどれだけいいかっていうのは、やつ
ぱり实物があって、それをデジタル技術なんかなしに、
もう従来の古い昔の博物館の考え方そのものでもいい
と思うんだけども、だけれども芸術だけではなくて、
例えば我々の分野の工学みたいなやつは、例えば何でも
いいんだけど、ゼロ戦っていう戦闘機があったとします
よね。その戦闘機っていうのは、これはすごい飛行機だ
ったっていうのを後でみんな語り継がれるわけね。その
時に、そのゼロ戦の形だけ残すっていうのはものすごく
簡単なんだけれども、ものすごくそれをちゃんとまじめ
にやろうと思うと図面から残すんです。それからどうや
って作ったのかっていう型紙というかジグですかね。実
はゼロ戦の本体を残すよりは、どういう工作機械を使つ
て、どういうジグを使ってこの飛行機は出来上がったん
だっていう、つまり図面の方が大事っていう場合もある
んです。だから情報が何かできるっていうのはその後ろ
側の方で、作り方みたいなものを残していくっていうの
が、思い出とかっていうよりはすごくバイトルなことと
して重要だったりもします。だけどやっぱり出来上が
ったものの自身っていうのも重要なから、たぶん2つの考
え方があって、出来上がったものの自身があって、その後ろ
から作家が語るべきじゃないっていうのもそれも正し

いと思うけれども、こういう考え方でこういう風にして作ったらこんないいものができたんだっていうような作家が雄弁に語るっていうのがあって。それは語りたがる人もいるし、語らない人っていうのもいるんですね。多くの場合ジャーナリストなんかは、普通の場合今までの設計者とかあるいは作家の人っていうのは語りたがらないので物だけボーンとあるんだけれども、ジャーナリストか何かがやっているんじやないですかね。それからオーラルヒストリーやっている人なんかも、例えば建築家に語らすと言語不明瞭なことしか語らないのです。一回御厨先生がやったらしいんですよ。清家さんだったかな。それで御厨先生自身が大失敗だと思ったらしいんですが。やっぱり御厨先生をもってしても、わけのわからない言葉しか言わなかつたらしいですが、とりあえず御厨先生は出版してみたら、建築家の隈研吾っていうのがいますけれども、彼がその清家先生の建築論っていうのをここまで精緻に言語化した人は初めてだつていたので、もしかしたらそれは自分で語らなくても人が語るっていう場合もあるのかもしれないと思いました。

〈佐藤〉 博物館員で建築家だって同じ。私は美術館員じゃないので美術について明確なことは言えないけど、美術家がどう思おうと美術館員としては、その作家がどういう思いで作ったかとか、どういうコンテクストで作ったかってことは調べたいし調べると思う。資料として残すと思います、確実にね。それとは別にこういう話もあるんです。私がいるところは民族学博物館で民俗資料を展示しています。民俗資料っていうのは特別な作家が、今はいますが、作家がいるわけではなくて、ある民族のものとあるコンテクスト、ある意味を持って作り出されたものでしょ。我々はそれを情報として資料に与えていくわけですよ。例えば、みたら面白おかしい仮面があつたとしますよね。それを見て日本の子どもが笑つたら「それは笑っちゃいけない。これはこの民族ではこれこれこういう意味があるって、それをバカにするものではないんだよ」って教えるのが民族学博物館だったら当然求められてることですよ。ところが、面白いものを見てなぜ面白いと笑っちゃいけないんだって、そういう問いかけもあるんですよ。一種の規範ができてしまっていることに対して、その規範を取り外して、いかにその作品の持っている作品としての面白さを認めてもらうかつ

て。これは我々は忸怩たるものがあるけれど、民俗学をやっている人たちの中で、それを解き離していくっていうのはものすごく大変な規範の中で動いているわけ。作家さんとしてそこまで踏み込んで考えてくれるんだつたら、そういうのを裏手にとった作品制作というのもありうるかなという気はしています。

〈来場者 5〉 いいですか?質問をものすごく曲解しているかもしれないのだけれども。どうしたら残るかっていうところに焦点を絞って考えるならばいくつかヒントがあって一つは石で作ることですね。私は心理屋なので、歴史を考える時に一応人類400万年をベースに考えるんですけど、そうすると今作家が作っている作っていないってせいぜい2500年とか、どう頑張って考えても1万年ぐらいの範囲の話でつい最近のことと、今後どうなるかもわからないし、残っていくものなのかどうなのかなっていうのはあるんですね。だけど最近石の矢じりが何かが発見されたものの話を聞くと、これは50万年ぐらい前のものらしいんですね。だから石で作るとすごく長く残るんだろうなっていうのが一つあるんですけど。それから最近のもので言うならば、戦争がないっていうことが非常に重要で、日本には周辺に関しても大陸の様式が結構残っているんですね、現在。似たようなのが残っているんだけど。元の国はみんな失われてしまっているような場合があって、これは向こうでは戦闘が多かったのにに対して日本では比較的戦闘が少なかったので、戦争を少なくすれば物は長く残るだろうと思います。それから3番目にはおそらく、人々がたくさんそれについて語る。みなさんおっしゃったように、語ることだらうと思っていて。語るとおそらく人間というか人類が存在している限りは残ることが保障されることになるのかなと思って。その3つぐらいが残る条件かなという風に思います。

〈大和田〉 はい。そろそろまとめに入らないとというか、実はまとまらないので、意見を言いたい方が出尽くしたらそれでおしまいという風にしたいんですけども。

〈来場者 6〉 すいません、今日は10年間野島先生がやらされたことっていうのが開花したというか、見せていただいたて大変ためになったんですが。私は逆にこんな、こういう形で、物であろうと、それからさっき檜山先生がおっしゃったように、技術の伝承というか無形のものでも

コンテクストに応じてどうやって残すのか。残し方。記録の仕方っていうのはどうなのがなってちょっと興味があります。もちろん画像で残すとか、例えば設計図を残すとかいろいろあるんですけれども、何をポイントとしておけば最終的に後世の人がある程度ヒントとして再現できるか。背景がうまく効率的に読み取れるかっていう、その要素はいったい何なのかなっていうのをもし可能であれば、この後思い出工学をやられる方々にぜひ見ていただきたい、そういうヒントを出していただけるとありがたいかなと思っています。

〈大和田〉 はい。ちなみに。私が質問しちゃいけないかもしれないんですけど、思い出工学を継承される方というのはこの場にいらっしゃるんでしょうか?そこは今、実はキタムラさんのところで思い出の研究所の所長っていうのを野島さんがやっていらっしゃる。検索したら、えっこんなことやっていたんだって実は私も知らなくてびっくりしました。実は年末にお亡くなりになつたよつて言つたら、キタムラさんも「えっ、そんな」っていう感じで。後任の、じゃあお弟子さんとかその道の先生つているでしょ?紹介してっていう風に言われまして、誰なんだろう。私は思いつかず紹介ができなかつた。このジャンルってすごく重要なテーマだらうなと思うんですけども、なかなか。今回のも明けた日にシンポジウムをやるのはありなのかって。せいぜい報告はこんなに。昨日も話していて、開けた後のところに一番大事な話があるんですけれども、その内容をまとめてご報告できないっていう非常に恥ずかしい状態のまま始めてしまつて申し訳ないという思いでいっぱいだったんですけども。そろそろ時間となりまして。実はこの先何やらないといけないかといひますと、もう1回こちらに入れて封印して、だれが保管するかを決めて。中にその思いをビデオに語つ入れるということを、すみません、もうくたくたなので30分ぐらいで終わらせようという野望を持っているんですけども。ご参加いただける方は是非。思いを語るものを持つていて方ということになりますけれども。前回失敗したので、今回ちゃんと連絡を取る方法って対策をちゃんと考へていますので。今回のような苦労はもうしないぞと思っておりますので。ぜひ興味ある方はご参加いただきたいです。締めの言葉というのをどなたかにお願いをしたいなど。締めないと

いながらそういうのもあれですね。まだちょっと言い残しての方とか、一言。私がつていう方、いらっしゃいませんか?じゃあ廣瀬先生に締めていただきたいということで。

〈廣瀬〉 いきなり振られてなんか。何しゃべろうかな、じゃあ。先週実は僕は京都いっていたんですね。みなさんご存知かどうか知らないけれども、京都賞っていうのがあったんですね。京都賞ってうちの奥さんも知らなかつたんだけれども、NHKで報道されたら京都賞って1回賞金が5千万円なんだそうですよ。それで最近の学者は学者としての品性が何とかっていうのをもつたんだけれども、アイバン・サザランドって人がとったんですね。アイバン・サザランドっていうのは、僕らの専門のバーチャルリアリティとかコンピュータグラフィックスっていうのをそもそも始めた人なんです。それでなんでこんな話したかっていうと、彼がコンピュータグラフィックスの原型を作つたのは1963年なんですね。スケッチパッドっていうやつ作つて、コンピュータにも絵が描けるんだということを発明した。1968年ってのはこれはICCでもずいぶんやつたんだけど、究極のディスプレイつていってVRのそのまんまみたいなやつを1968年に、あとで話を聞くとMITに1台だけあつたコンピュータ、ほとんど一人で占有して、ものすごく贅沢な研究ですよね。話はそれからで。そのあとコンピュータグラフィックスのグループを立ち上げて、そのあともう彼は違つた分野に行つちやつてる。それで、京都賞をもらつたんですよ。だから彼にしてみるとタイムカプセルを開けられたみたいな感じで。受賞講演の時に、今日のシンポジウム聞いていて僕本当に思ったんだけど、記憶とかいろいろなことを混同してるんですね。だから語りでところどころ変なところもあつたりして。すごく戸惑つた感じの受賞講演をしていたのを思い出しました。それから、当時にどう思つていたかっていうことと、今どう思うかっていうことを今日話題になってましたけれども、ぱつと聞かれたら、例えばスケッチパッド、何考へて、どういう理想でもつて作られたんですか?と言われたら、スケッチパッドっていうのは学位論文だったんですね。だからその時は学位論文ど

うやって通すかしか考えてなかつたみたいなこととか。だからあの時もしもビデオか何かで語っているともうちょっときれいごと言つてたんじやないかという風に思つたりしました。そういうすごく壮大なリアルな実験みて、それで今日このシンポジウム見て、やっぱり我々自身はそういう出来上がつた、さつきの美術の話じやないんですけど、出来上がつた写真としてのああいうVRの原型みたいなやつしか見てなかつたんですけれども、生々しい形でそういう語りに接して、またさらに深まつたなという感じがします。思い出工学誰が引き継ぐかみたいな話はともかくとして、この分野はとても重要なんだというのを実感して帰つてきた次第であります。なのでぜひ、大和田さんもあまり嫌がらずに、次の9年だか何年だかよくわからないけど。9年っていう設定もよかつたのかもしれない。この運営体制で、仮に20年とか30年とかだったら絶対無理だったし。5年とかそのくらいだとやっぱりあまり面白味もなかつたのかなって感じがするので、その辺も絶妙な感じでよかつたかなという感じがしますので、またぜひこういう機会がありましたら、ここにおられる皆さんも同じ思いだと思いますので、続けていけばいいかなという風に思います。どうもありがとうございました。

〈大和田〉 はい、ありがとうございました。では本日のプログラムは残すところ封印をするということのみになります。残つていただける方はお残りいただければと思います。これをもちましてシンポジウム終了といたします。長いことお付き合いいただきましてありがとうございました。

2012年11月18日

「思い出と記録」シンポジウム

主催： 記録と思い出シンポジウム実行委員会
協賛： 日本バーチャルリアリティ学会・日本認知科学会
会場： 成城大学3号館321教室
実行委員長： 新垣紀子
実行委員： 高田敏弘 北端美紀 松岡裕人（NTT研究所）
折戸朗子（桜美林大学）
大和田龍夫（NTT レゾナント）
本件問合先 <http://tokinokikai.jp/symposium/index.html>
dr@tokinokikai.jp

本原稿の著作権は各発表者に帰属します。許可のない転載・コピーはお断りいたします。

