

# TOKYO ART RESEARCH LAB

---

思考と技術と対話の学校

基礎プログラム1「思考編」

思考を深める  
想像を広げる

講義録

---

2014

---

Tokyo Art Research Lab

思考と技術と対話の学校

基礎プログラム1〔思考編〕

「思考を深める／想像を広げる」講義録

2014

## 「思考と技術と対話の学校」とは

アートプロジェクトは、時代の要請を反映し、可視化するものです。少子高齢化を筆頭に、さまざまな価値観や社会構造の変化が起きている中で、今まさに社会に対する応答力が求められています。そのようなアートプロジェクトを動かす人材に必要なのは「思考」「技術」「対話」の力だと考えます。

学びはすぐに手に入るものではなく、意識的に時間をかける、つまり「問いを抱えたまま過ごす」ことが大切です。来たるべき時代に必要なアートプロジェクトを考え、かたちにするために。「思考と技術と対話の学校」は、アートプロジェクトを動かす力を「身体化」する学校です。

本校の「基礎プログラム」では、3つの基礎力（「思考」「技術」「対話」）を3年間かけて養います。

- 1 思考編——アートプロジェクトを動かすための考える力を養う
- 2 技術編——企画をかたちにするためのスキルを身につける
- 3 対話編——チームでプロジェクトを実施するための対話力を磨く [平成28年度開校予定]

## 基礎プログラム1「思考編」とは

「思考」は、社会動向を見据え、どのようなプロジェクトが必要か、また、そのために必要なオペレーティングシステム（OS）を考える能力のこと。授業や課題を通して、「なぜアートプロジェクトを行うのか?」「社会的な課題に対してどのようにアプローチするのか?」「自分はどのように関わりたいか?」など、問いを立てながら学んでいきます。

基礎プログラム1「思考編」は3つのプログラム「仕事を知る」「思考を深める／想像を広げる」「現場に出会う」によって構成されています。

## 「思考を深める／想像を広げる」講義録(2014)について

本書には「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム1「思考編」（以下、基礎プログラム）の「思考を深める／想像を広げる」というシリーズの講義内容を収録しています。本シリーズは、ゲストとの対話を通し、受講生たちが今ある課題を考える力や、想像できる力、新たなプロジェクトを構想する力を身につけることを目的としています。ゲストには、アート活動の実践者だけでなく、社会学者や人類学者など多彩なバックグラウンドをもった方々を招きました。またモデレーターには、本シリーズの意図を共有し、ご自身の専門分野に根差した視点からゲストとの対話を展開いただける方々にご協力をいただき、共にプログラムを立ち上げていきました。

本書では、各回で交わされた思考のプロセスそのものを、当日の展開に近いかたちで収録しています。常に変化する社会やプロジェクトの状況に応じて、柔軟に活動を展開するゲストの方々のお話。プロジェクトの事例紹介にとどまらず、その社会的な意義や役割について議論が広がり、受講生の思考が揺さぶられる回も多くありました。「なぜアートプロジェクトを行うのか?」という問いは、プロジェクトをはじめるときだけでなく、プロジェクトを動かしていくなかで何度も直面する問いでもあります。本シリーズでの対話から、この問いに対するアプローチの多様な在り方の一端を共有できれば幸いです。

なお、基礎プログラムの概要と成果については『Tokyo Art Research Lab「思考と技術と対話の学校」基礎プログラム Annual Report 2014』を発行しています。本書はTokyo Art Research LabウェブサイトにてPDFデータもご覧いただけます。

最後になりますが、ゲストの皆さまには、レクチャーから1年を経た後に、短い期間での原稿確認のお手間をいただくこととなりました。多大なご協力に、この場を借りて、御礼申し上げます。

2014年

006 7月6日(日) ゲスト…安岐理加

(美術家／てしまのまど代表／元路地と人メンバー)

蛇谷りえ

(うかぶLLC)

渡邊太

(大阪国際大学教員)

モデレーター…吉澤弥生(共立女子大学文芸学部准教授)

018 7月20日(日) ゲスト…藤浩志

(美術家／十和田市現代美術館館長／秋田公立美術大学)

新雅史

(社会学者)

モデレーター…佐藤慎也(日本大学准教授／建築家)

030 8月24日(日) ゲスト…鈴木謙介

(関西学院大学社会学部准教授)

北澤潤

(現代美術家／北澤潤八雲事務所代表)

モデレーター…長島確(ドラマトゥルク／翻訳家)

044 11月9日(日) ゲスト…青木淳

(建築家)

会田大也

(ミュージアムエデュケーター／

東京大学GCL育成プログラム特任助教)

モデレーター…渡辺ゆうか

(FabLabKanaka代表)

慶應義塾大学SFC研究所訪問研究員)

064 12月12日(日) ゲスト…木村大治

(京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究科教授)

久保田翠

(認定NPO法人クリエイティブサポートレッツ理事長)

モデレーター…石幡愛(としまアートステーション構想事務局長／

一般社団法人オノコロ)

2015年

078 1月18日(日) ゲスト…遠藤水城

(インディペンデント・キュレーター)

齋藤純一

(早稲田大学政治経済学術院教授)

モデレーター…毛利嘉孝(社会学者／東京藝術大学准教授)

# 思考を深める／想像を広げる 1

日時・2014年7月6日(日) 14時00分〜17時15分

ゲスト・安岐理加(美術家/てしまのまど代表/元路地  
と人メンバー)

蛇谷りえ(うかぶLCC)

渡邊太(大阪国際大学教員)

モデレーター・吉澤弥生(共立女子大学文芸学部准教授)

## プレゼンテーション1..安岐理加

### てしまのまど

豊島は瀬戸内海にうかぶ島です。かつては石産業が盛んで、戦前から酪農が行われていたことからミルクの島と呼ばれ、キリスト教の活動家の方が乳児院などを作った関係で、福祉の島とも呼ばれています。高度経済成長期にはゴミが不法投棄され、香川県が黙認していたのを兵庫県警が摘発するという「豊島事件」がありました。埋められたゴミは現在処理中です。2010年に始まった「瀬戸内国際芸術祭」の会場にもなっています。

私は昨年から父の実家であり幼い頃から何度も行き来した豊島に移り住み、「てしまのまど」というスペースを作って活動しています。活動内容は、日々喫茶室をオープンすること、地域のオーラルヒストリーを調査記録したり、ワークショップやトークショーの他、イベントなどを企画開催したりしています。安岐という名字は現在私が生活している家浦地域にはよくある名字です。空き家が多く、私が住んでいる家も数年前に祖母が亡くなり空き家となって、祖母が暮らしていた気配と共に30年前の生活が残っていました。私が「てしまのまど」を始めた1年後の13年に、横尾忠則さんの作品を収蔵する豊島横尾館がオープンしました。

いに話が広まって人が自然と集まってくるような環境でした。滞在中に2点のインスタレーションを制作しました。ドーム状の作品を作るときに、骨組みをどうするか考えていたんです。都市で作品を作るときには、ホームセンターにある資材を使って制作するのですが、その図面を神山のおっちゃんたちに見せたら、「これ、竹でできるやろ」と言われたんです。それで山に竹を取りに軽トラ3台で行きました。どうやって竹を割ろうと思ひ倦ねていたら、地元の人が竹を割る道具を持っていて、上手に組んでくれるんです。手伝いに来てくれる人は、いつも同じとは限らず、やる作業が得意な人が来てくれました。それは、暮らしの中でコミュニティのニーズを満たす役割がそれぞれにあって、作家の対応もその延長線上に有るのだと感じました。ここで2ヶ月間滞在制作をしたことで、その後の制作や展示に対する意識に大きな変化が起きました。

### 王余魚沢でのレジデンス経験

2011年には王余魚沢に行きました。青森市内のNPOが廃校利活用プロジェクトとしてやっているレジデンスで、断片的に半年間滞在しました。風景のとても綺麗なところです。小学生が5人いて、廃校になった小学校には当然通えないのでスクールバスで別の学校に通学しています。放課後学校で遊ぶ間も無くバスですぐに王余魚沢に戻ってくるので子供たちは廃校にいる変な人たちアーティスト、のところが遊びに来ます。そこで、このまちのことを知らない私は子供たちから教えてもらうために散歩部という部活を作りました。仲良くなった女の子2人に案内役になってもらい、王余魚沢内外から人を集めて計6回、毎月行いました。その次には手芸部をやりました。青森のこぎん刺しに興味があったので、その地域のおばあちゃんに習うという部活です。こぎん刺しは菱形模様の刺繍です。寒い青森で麻を着るので、麻の穴を埋めるために縫っていたのが始まり。それがやがて地域の伝統工芸になったと聞き、また、こぎん刺しの始まりがまさに王余魚沢地域だと聞き、やってみたくて思ってたスタッフの方に人を集めていただきましたが、地元の方々は「こぎんは刺さない」と言うので縫い物を一緒にしました。ある日、部屋でリサーチの成果をまとめたり動画を編集したりという作業をしていたとき、ふと外を見ると一日中暑い日差しの中で70代ぐらいの人が畑仕事をしていました。ホームステイをさせて頂いていた家の方は、公

「てしまのまど」を始める前の経緯を少しお話しすると、大学では彫刻を学び、大きな作品も制作しました。03年頃まではギャラリーや美術館など、作品を見せるための場所として活動していました。02年に行った静岡県立美術館での展示では当時の学芸員の堀切正人さんから「展示室の外でかつ美術館の中の作品を考えてくれ」という依頼を受けて作品を制作しました。展示した作品は美術館の広いエントランスに設置したので、自ずと作品も大きくなりました。搬入に苦労しましたが、展示が始まり、小さなキャプションも付けました。するとある日、美術館の友の会会員の方から「これは仮設置なんですよ？ この後、展示室に展示するんですよ？」と言われました。とても面白い反応だなと思いました。美術館の展示室の外という場所だからこういう意見があったのだと思います。作品を作ることや見せることを、美大を卒業した後は当たり前前に考えていました。しかし、このことで、作ることや見せることについて、ぼんやりとですが考え始めるようになりました。このときの経験は非常に印象に残っています。

### 神山アーティスト・イン・レジデンスへの参加

越後妻有の「大地の芸術祭」が始まって以降、都市ではないところに関心を持ち始めて実際に足を運ぶことや展示をする機会が増えてきました。そうした流れの中で、2008年に「神山アーティスト・イン・レジデンス(AIR)」に参加し、それが大きなターニングポイントになりました。現在では神山はとて有名ですが、当時はまだ一般には知られていませんでした。神山にとっても08年は「イン神山」というウェブサイトを作ったことにより、これまでの流れが変わった年なのではないかと思えます。

神山は98年にレジデンスを始めていたので、越後妻有よりも前です。私が招聘されたのは、神山がレジデンス事業を始めて10年目の年でした。林業で栄えたまちで、キーマンの方がPTA会長だったときに海外交流を始め、ちょうどそのときに県のレジデンスをやるうという動きとも重なって、98年にレジデンス事業がスタートしました。私が行った頃には、地元の人がアーティストの対応に慣れて「今年の作家はどういう作家だ? どういう世話をすれば良いのか?」という受け入れ態勢ができていました。しかし、組織ではありませんので、例えば作家が「人手が足りない」というと、人伝

務員なのですが、朝早く田んぼで仕事をしてから出勤します。なんだかものすごく、ずっと働いているんです。賃金を得るための労働ではなく、この地域で生きていくための労働。食べるためではなく、風景を守るための労働なのだと感じました。それを見て、私はアーティストなのでここで作品を作るのが仕事なんだけれども、回りにくいことをしているような気持ちになり、その風景を見て考え込んでしまいました。

### 路地と人

2010年には神保町で「路地と人」というスペースを立ちあげました。人が集まり行き交う場所にしようというのが当初の目的でした。発起人は全国のアート情報誌をひとりで作っていた言水ヘリオさん。言水さんが何かやりたいから手伝ってくれる人ではなく、何かやりたいことがありそうな人に言水さんが声をかけ、最初は4人で始めました。「路地と人」はギャラリーではなく、部屋。4.5坪の空間で、ミーティングをしたり、いろんな展示をしたり、集まってご飯を食べたりしていました。

私は路地と人においては自分の作品を発表するのではなく、企画する側に立つ経験をしました。

「これが美術です」というよりは、人が巡って、何かが起きて、結果論として美術に帰結するようなことをやってみたくて試みしました。また、企画する側に立って、場所に人が訪れて出会う、また何か新たな関係性が生まれる瞬間みたいなところに立ち会えることができました。その面白さを知ってしまったのが「路地と人」でした。

### 瀬戸内へ移住するきっかけ

2010年は「瀬戸内国際芸術祭」が始まった年です。自分のふるさとでもある小豆島で作品の展示をしました。吉澤弥生さんと出会ったのも小豆島に展示した作品がきっかけ



のようなどころがあります。作品は肥土山エリアで展示しました。肥土山といえば、田んぼばかりで海が無い場所ということで、地元の人にとってはあまり目立った地域ではありません。しかし住んでいる人の勢いがある。例えば虫送りという行事があります。古くから伝わる伝統行事で、五穀豊穡を願い、田んぼにやってくる虫を駆除する行事です。松明を手に3キロほど歩きます。地元の人火の粉が落ちないように注意したり、地権者に頭を下げる努力を毎年して行っているそうです。肥土山は300年間ずっとこの虫送りをやってきました。中山でも映画を撮ってからは、行事が復活して行われるようになりました。また、江戸中期より継承されている農村歌舞伎は現在では観光客も多いのですが、ごく閉鎖的な雰囲気の中で、地元の人が地元の人に向けて、奉納のために行っています。

〈瀬戸内国際芸術祭〉で肥土山が展示エリアになったのは、私が「肥土山が良い」と言っていたからだと思っています。

豊島へは芸術祭の会期中、オーブニングとお盆に2回行きました。お盆のお墓参りのときには、いままでに見たことがないくらい、船に人が乗っていて驚きました。島中に観光客が溢れていました。島を少し歩いて商店や、本家の近所の人とお話をしました。そこで感じたのはみんな困惑しているなあ、ということ。

多くの地域系アートプロジェクトは地域の課題を見つけて、その課題に対して何かを行うと掲げる。アーティストがそう思っていない、行政や運営側、そして地元の人はそのように感じます。果たしてアートは解決策になるのか？ 会期が終わればアーティストは地域からいなくなるのです。何かの課題を、あるいは解決策を見出すべく、根掘り葉掘り話を聞いて、いなくなりません。

私はというと、10年に芸術祭で困惑する豊島の人を見て感じたことと、王余魚沢でぼんやり考え込んだこと、神山で地元の人と作業しながら感じたことなどが自分の中に押し寄せて、暮らしから表現を考えてみたいという気持ちが強くなっていきました。根掘り葉掘り聞いてプロジェクトや作品にした後のことも引き受けたいと思うようになりしました。

12年の夏に豊島に古い写真を集め、話を伺いました。また同年秋には豊島で合宿を行い、映像のワークショップをしたり、産業廃棄物投棄事件について、語り部からお話を伺ったりしました。古い写真はデジタルデータにし、上映会をしました。上映会

でやってみろ」と言われ、2010年から自分でやってみることにしたんです。

きっかけは当時、〈瀬戸内国際芸術祭〉のムードで盛り上がっていて、岡山市に在住していた三宅航太郎さんの同級生の実家が元旅館で、空いているので何か企画しないかと誘われ、09年に計画しはじめました。法律上の問題でその元旅館を使用することはできず、でもせっかくな計画を立てたので、古民家を見つけてやることにしました。それが「かじこ」です。

その頃は三宅くんも私もフリーランスでした。「かじこ」は3人で運営をしていました、もうひとりの小森真樹さんは芸術社会学の博士です。3人で「かじこ」の企画書を書き、全国の助成金に応募し、〈アサヒ・アート・フェスティバル〉から30万円をもらうことができました。

「かじこ」は宿泊所であり、アーティストが滞在する場所であり、イベントスペースです。リビングをイベントスペースにしている、宿泊する人がイベントをしたら、宿泊費を10000円引きにするという仕組みで運営していました。「旅のスヌメ」や



「恋愛遍歴ナイト」など、ジャンルを問わずにイベントをしていたら、〈瀬戸内国際芸術祭〉の会期中に60件のイベントを開催することができ、340名の宿泊者が訪れました。オーブンスペースに来てくれた人は700人ぐらいです。最初は友達ばかりでしたが、2ヶ月後には友達の友達が来て、その1ヶ月後には友達の友達の友達が来ました。〈瀬戸内国際芸術祭〉に勝手に便乗して「かじこ」を運営していたので、アート好きの人が来てくれました。しかし、それでも私たちは世の中にとってはまだまだ少数派であることは実感していました。「かじこ」にはたまに間違った（アート好きではないという意味で）客が来ました。スケーターのお兄ちゃんが「仕事が

では地元の人が写真を見て、「これ、どこの何ちゃんや！」など、勝手に話しはじめる。それをその時代を知らない人が聞くことで景色を継承していく感じがありました。これは現在も続けています。今は、この活動の延長線として「豊島盆踊り」の調査、記録、保存の活動をより深く行っています。盆踊りに詳しい友人がいたことも重要でした。90代、80代の方が戦前のことからしっかり話せるので、盆踊りだけではなく、島の暮らしについてもお話を伺い、記憶を残していく活動もしています。

## プレゼンテーション2.. 蛇谷りえ

### アートプロジェクトに関わる経緯

私は、鳥取県の中央部で滞在複合スペース「たみ」を運営しています。「たみ」はゲストハウス、カフェ、シェアハウスが複合している場所です。

私は大阪生まれの30歳で、デザインの専門学校を卒業しています。休みの日に美術館やアートプロジェクトを見に行くのが好きでした。でも次第に「なぜお金を払い、遠くまで行って、アートを見なくてはならないのか」と疑問を抱くようになりました。大阪でアート情報を調べてみると、当時は国立国際美術館も工事中で、アートを見られるところはあまりありませんでした。そうしたことを「コモンカフェ」というカフェで愚痴っていたところ、とある人からアートNPOがたくさんあることを教わりました。そこで紹介して出会ったアサダワタルさんという方に「アートプロジェクトの活動が伝わりにくい」と広報について話をしました。数ヶ月後に、アサダさんから誘いを受けて、それがきっかけでアートの仕事に関わり始めました。外から文句ばかり言っているのも何とわからないので、なぜ大阪のアートは伝わりにくいのかを調べようと思ったんです。こうして、わからないなりにアートの企画やデザインをしていたら、いつの間にかフリーランスに。仕事のプロセスは満足できるのですが、自分に何が蓄積されているのだろうか、と疑問や不安がありました。そもそもフリーランスでお金が少ない中でやっていると、バイトもしていましたが、嫌いな仕事ではなかったけれど、働き方を考えなくてはいけないと思いました。そこで、「蛇谷、疑問があるなら自分

なくなったら住み込みで働かせてくれ」とか、近所のおばあちゃんが「昔ここに私の友達に住んでいたから見たいので入らせてくれ」とか、こうしたハブニングがあるのが面白かったです。3ヶ月半でハブニングが数回起きたので、もっと長期的にやりたいという気持ちが湧きました。それまでは疑問を抱き、文句ばかり言っていました。自分が持っている社会への違和感を企画にして提示すると、意外にお金が入ってきたり、社会に関われるという感覚があり、自分の中で欲ぶものがありました。そこで、自分の興味関心と違和感を引き続きかたちにするため、次のステージに進むことを決めました。「かじこ」は食器や布団の在りかをみんなが知っている、みんなの場所であり、誰もが使える空間だったので、もっと自分のこだわりを満たした空間を作りたいという気持ちが芽生えたんです。

### 鳥取に居場所を見つける

自分が表現したいことを考えたとき、大阪ではニッチなことをしなければならぬ、派手でわかりやすくなければ埋もれてしまうことに気がつきました。私は派手なことには好みません。大阪は派手なものが溢れすぎていて、神経質な私には面倒くさい。岡山にもそういうところがありました。そこで、家賃がからないところを求めて、尾道や高野山の空き家をリサーチしました。しかし、私たちが旅をして気に入ったからといって、地域に入るのは難しいです。そこで、ひとつづつ話を聞いていって、たどり着いたのが鳥取県東伯郡湯梨浜町でした。商工会の女性部のおばあちゃんたちに面談をされたんですが、面談といっても、何も言葉にはせずに食べ物を出して「よう来てごしなつたな」と言うだけです。そこで、自分たちのやりたいことや「かじこ」の話をしました。すると、食事を済ます頃には、「物件はどうするの？」と。何も知らずにべちゃくちゃ喋っていた間に面接されていたみたいで、滞在している間に物件を探してくれることになりました。

すぐに旅館に見合った物件はなかったもので、とりあえず格安で貸してくれる物件を紹介してもらいました。「うかぶ」という漁師小屋を更地にして家を作りながら、地元の祭りに参加するなどして、まちとの関係を作っていました。

「かじこ」のなんでもシェアする気疲れの反動があったので、「なるべくみんなと居たくない！」という気持ちがありました。そこでパーティイベントはせずに、静

かに暮らしていました。でも、三宅くとふたりで住んでいると喧嘩もするし、寂しいので、みんなとコミュニティションを図ろうと思ってブログを始めました。すると、鳥取でアンテナを張っている人たちが遊びに来るようになり、少しずつ知り合いが増えていきました。宿のオープンのことなど忘れてしまいそうなくらい、心地よく暮らしていたら、ある日突然、おばちゃんたちがすすめてくれたのが、今の「たみ」の物件です。

「たみ」の物件は賃貸しかなかったのですが、土地ごと購入しなければなりませんでした。そんなお金はなかったので、国金に申請をしましたが、落ちてしまいました。悔しいからクラウドファンディングのCAMPFIREを利用しようと考えました。「かじこ」に来てくれた人に手紙を書き、全国で説明会をしました。でも、大まじめにやっても、お金に振り回されているみたいで悔しいから、ふざけようと考えたんです。例えば、4000円寄付してくれた人へのお礼に、近所のおっちゃんとおスナックに行けるといふ権利をつけました。旅行先で地元のスナックには行きにくいけれど、地元のおっちゃんは気軽に行けるから、そこに連れて行ってもらい、お酒を楽しんでもらうなど、いろんなアイデアをお礼にしました。結果、自己資金になる額が集まり、銀行にも信頼してもらえ、多額の借金をすることにしました。

「たみ」は、2012年にゲストハウスとカフェをスタートさせました。ゲストハウスができたときは、まわりのおばちゃんたちが応援してくれました。シェアハウスも5組ぐらい埋まっていたので、「いろんな若者が住んでくれているんだね」と喜んでくれていました。

カフェが始まったとたん、「カフェオレポウルはなんで持ち手があるやつじゃないんだ」と苦情があったり、セルフサービスも評判がよくありませんでした。看板も「大きいのにしろ」とかいりいり言われます。店を始めたとたんまちの人たちがざわめき始めました。むしろ、そうしたまちのリアクションが面白く思えてきたので、言うことはほどほどにしなから、自分たちの思うことをやっていたら、人はますます来なくなりました。カフェの利用者はたみの住人か、知人だけでした。

私と三宅くんがシェアハウス、カフェ、ゲストハウスの管理をしていたのですが、そのうち鳥取県から、「緊急雇用で人を雇いませんか？」という話がきました。そこで、スタッフを雇うために、地域資源を活用したピアスやカレンダーを作るプロジェ

クトの企画を提案しました。でも、人を雇うのは難しく、なかなかスタッフとわかり合えなくて、辞めてしまった人もいますが、今、働いてくれる人は波長が合う人です。

現在は3人で運営していますが、だんだんと手が回らなくなってきて、私たちスタッフのほかに、ゲストハウスの運営や私たちの活動に興味があるUターンで鳥取県に戻ってきた社会人や大学生インターンやヘルパーを含めて6人のスタッフがいます。「たみ」にはヘルパー制度があり、宿泊代をただにする代わりに掃除をしてもらっています。

この頃は「たみ」の仕組みができてきて、回せるようになってきたので、「たみ」と県外や海外をどのように結びつけていけるかを考えるようになりました。足を動かしながら、クライアントがいない状況での仕事の作り方を考えるようになりました。「かじこ」のときに考えていた個人の違和感や興味関心を持って、どう社会に関われるかは今も実践の中で考え続けています。

また、人をひとり雇っているのも、その子に貯金ができるかなとか、良い暮らしができるかなということに責任を感じています。30代、40代の経営者の方からは「こだわってる場合じゃない。ちゃんとスタッフを食わせなさい」と言われます。経営者としての責任と個人的なこだわりを社会に順応させていくのかということのバランスは難しいですね。

### うかぶLCC

「たみ」は、鳥取に來ないとわからない場所ですが、例えば10年後にはここで起きたさまざまな出来事やネットワークが蓄積された場所になったらいいなと思っています。私たちは「たみ」以外にも、〈OUR TOTTORI TRAVEL〉というプロジェクトを行いました。鳥取の文化的なものを取材し、展示やイベントにするものです。また最近では、パトリック・ツァイという写真家と鳥取の山のカレンダーと写真集を作りました。1ヶ月1枚撮り下ろして、1年通じた物語付きの絵本のようなカレンダーです。その他には、因州和紙のB品を活用したピアスキットを作ったりもしています。正直言ってどれも儲けを目的とした製品ではありません。しかし、プロダクトを作ることで、「たみ」を訪れる人以外とつながることができるし、巡り巡ってこれらの

活動が「たみ」に還ってくると考えています。

## プレゼンテーション3.. 渡邊太

### 大淀南借家カフェ太陽2

「大淀南借家カフェ太陽」は、大阪の梅田駅から歩いて15分ぐらいの場所にありました。今は再開発が進みましたが、当時は国鉄跡地の向こう側で、靴を脱いで上がってこたつでコーヒーを飲むような借家です。私は、そこにお客さんとして通っていたのですがさまざまな事情で閉店し、常連の間で相談して私が「太陽2」としてお店を引き継ぎました。住みながら週末だけカフェとして開いていたので生活感が溢れていました。人が集まる場所について考えるために時々イベントもやりました。その後、研究員としてフルタイムの仕事に就いたので、「太陽2」からは抜け、別のお客さんが「太陽3」として引き継いでいます。

「太陽2」を抜けた後も、人が集まる変な空間を作ることに面白さを感じていました。でも、自分の居住空間で何かをやり続けるのも大変なので、河川敷や公園などのパブリックな場所で営業許可を取らずにイベントを行うようになりました。公園はよく見回りがあるのですが、「ピクニックをやっています」と言えば大丈夫、河川敷だと見回りがあまりこないののでけっこう自由。ただ不定期イベントだと継続性が保てず、安定した場所が欲しいなと思うようになりました。「太陽2」をやっていたときにたまたま隣に住んでいた友人が、ひきこもりの訪問活動をしていて、彼が関わるNPOが高槻市に「カフェコモンズ」をオープンしたので、そこで何かやってみようという話になりました。

### コモンズ大学

そこで始めたのが「コモンズ大学」です。毎週金曜日の夜7時頃から、まじめに勉強する意欲を持ちつつもビールを飲みながら雑談に終始しています。それでも、2011年には震災や原発に絡めた勉強会も行いました。また最近、子供の貧困

やシングルマザーについて考える会もあります。音楽と食のイベントとして「コモンズ小学校」も時々開いています。「カフェコモンズ」には石窯があるので、皆でピザ生地をこねて食事しながら演奏を楽しんでいます。コモもコモも全部カンパ制でやっています。

こうした活動をする中で、ひとつ気になっているのはお金のことです。自分是非常勤とはいえ大学から給料をもらっていたので、カフェはお金の発生しない仕事のつもりでやってたけれど、それでも、いかに独立した資本を確保するのかということが課題になります。韓国にバク・ウンソン (Listen to the city) という資本主義に批判的なアーティストがいます。彼女とソウルで「活動を継続していくための金をどうするか」について話をする機会がありました。ウンソンは、財閥系の美術館でその財閥の自然破壊を批判する展示を行いました。大資本と関わりと当然言えないことも多く、一線を超えてしまうと次からは資金を得ることができません。資本の金をもらうということはそういうことです。彼女はアーティストは自前で稼ぐべきと言います。

### 西成特区構想とカラフルなアート

イタリアのアウトノミア運動に由来する自律性という言葉があります。今ある正義や経済に振り回されずにやっていくためには、自律的でなければなりません。

アウトノミア運動には3つの自律性があります。「国家からの政治的自律」、「資本からの経済的自律」、「支配的な文化からの文化的な自律」です。国家、資本、文化からの自律性を確保すること。これはまさにアートプロジェクトに関わることです。「中崎町ドキュメンタリースペース (NDS)」に所属する中村葉子の論文「なぜアートはカラフルでなければならないのか―西成特区構想とアートプロジェクト批判」(『インパクション』195号、2014年) は重要な問題提起をしています。

中村論文は大阪の寄せ場「釜ヶ崎」とアートの関わりを論じます。維新の党の政治家・橋下徹は、大阪改革のひとつの大きな目玉として「西成特区構想」を打ち出しました。つまりは、釜ヶ崎をきれいにしてミドルクラスを呼び込もうということです。

釜ヶ崎は日雇いの労働者のまちで、暴動が1960年代から何度も起きてきた場所です。単身の男性が多く、90年代の関西空港の建設までは仕事があったものの、その後はバブル崩壊と雇用構造の変化で仕事にあぶれ、今はドヤが生活福祉マンションに変

わりつつあります。元はドヤだった部屋で生活保護を受給して生活している元労働者も多いまちです。

そのような「灰色のまち」を、アートの力でカラフルにしようというようなキャッチコピーのアートプロジェクトが展開されようとしていることを、中村は批判します。「灰色」と決めつけられた中に蓄積された都市の歴史にもさまざまな色彩があり、寄せ場には日雇い労働者たちが培ってきた寄せ場の文化があります。無許可の路上店舗も、路上の酔っぱらいの独り言も、暴動の火柱もひとつの文化。それを灰色と決めつけてカラフルにすべきという理屈が覆い隠すものは何か。アートがカラフルというが、アートのカラフルとは何なのか。アートによる豊かな生活とは何なのかということが原理的に問い直されています。

一方、「コールドーム」は釜のおっちゃんたちの居場所を作り、目の前のシビアな現実に取り組みながらも行政と協働しています。西成特区構想は巧妙な形で行政に対して批判的な団体やアーティスト、研究者をも巻き込んで、委員会が組まれています。地道に活動してきた組織ほど、放っておくともっとひどい状況になるから、我々が中に入ることで防波堤になり、最悪の事態を回避するしかない」と判断を迫られる。現場には分断線が引かれ、禍根が残されます。

要は「だれと寝るのか」という話ですが、簡単には割りきれません。西成特区構想に関与せざるを得ない判断はきわめて誠実ですが、活動の自律性の点では厳しくもあり、基本的には後退戦ですから今後ますます難しい舵取りを迫られるでしょう。アートがジェントリフィケーションを担うことへのNDSの批判はもっともですが、その一方で「コールドーム」がきちんと現場を持って（元）日雇い労働者たちの居場所を作り、必要とされていることは正しく評価されるべきで、この矛盾をどう考えるべきか。釜ヶ崎だけのことではなく、「東京オリンピックと寝るのか」「瀬戸芸と寝るのか」、どこでも問われる問題です。

### 「伝統」をダイナミックなものとして捉える

資本主義をどう考えるかは、避けては通れないですね。私はあえて「末期資本主義」という言葉を使っています。普通に働いて生きていくだけのために、並々ならぬ努力を必要とする社会になりつつあります。金融恐慌も理論経済学が想定するより、住を安価に提供しているところもあります。自発的値下げの社会的実践として、バルセロナから始まったYomangoも重要です。資本の鎖によって価格に縛られた商品を、自由に流通させるアクションです。これは、アダム・スミスの近代経済学への根本批判にもなります。近代経済学では、売り手と買い手の対立する欲望が市場交換を通じて最適解に至ると考えますが、実際にはそうならない点をYomangoは痛烈に批判します。

私は、資本主義以前の在り方に何か別の生き方が潜んでいるのではないかと考えています。宮本常一が「伝統」について興味深い話をしています。普通「伝統」とは、昔から変わらずに続けられてきた風習のことを指します。しかし宮本常一は、昔から人びとが自分たちの生活をよりよくしようと努力してきたことの積み重ねが「伝統」であると言っています。つまり、「伝統」は変化するのです。連続性を保ちつつも変わり続けることが「伝統」なのだ。「伝統」をダイナミックに変化するものとして捉え、激変する環境で営まれている人々の日々の暮らしの中に未来の可能性を考えていきたいと思っています。

例えば、宮本常一のな生活の視点から、東京オリンピックをどう考えたら良いのでしょうか。W杯のブラジル大会では、開発の陰で排除されるアンダークラスの姿がありました。国家行事によってナショナリズムが盛り上がり、それに水を差す発言がしづらくなる。大阪に居ると対岸の火事のようにも見えますが、東京オリンピックが今後どのように準備されていくのか、注目しています。

遥かに頻繁に起きています。

資本主義は資本が自己増殖していく仕組みで、金が金を生み、拡大することを前提にしたシステムです。生産・消費・廃棄のサイクルなので、もちろんゴミも増え自然も破壊します。

初期資本主義は第二次産業と共に発展していくわけですが、それが一定段階に到達すると、第三次産業が台頭しはじめます。そして、最近では金融資本主義とも言われます。実際の社会の中で動く実体経済から乖離してしまっただ、非実体的な経済システムです。労働者は、その中で借金漬けにされていくわけです。サブプライムローンは金融恐慌によって破綻しました。本来、家のローンを組めるわけがない下層労働者向けにローンを組む金融商品を作ったのですが、リスクがある商品同士を組み合わせて、リスクがない商品ができあがるわけがない。しかし、こうした金融工学で儲ける人がいて、そのフォロワーが次に儲ける人たちで、最後には破綻するという構造です。未だない将来の稼ぎを借り入れる奨学金は未来からの搾取です。学生たちは働く前から借金漬けにされ、多額の借金を背負って世の中に出て行きます。奨学金の取り立ては、いまや民間の債券回収会社に委託されています。

このままで生きていくわけがない。今ある資本主義の形を変えていくか、あるいはそれと関わらない形で、生きていく方法を考えたい。そうした実験のひとつとして、1990年代後半からのサミット・プロテストにおけるアナキストたちの一連の運動Ⅱ生活の実践があります。それら抗議行動では、70年代イタリアのアウトノミア運動から生まれた「社会センター」という共同の場が重要な役割を担っています。そこでは情報交換と交流に加えて、食堂やカフェ、簡易的なゲストハウスを作って、衣食



安岐理加

× 蛇谷りえ

× 渡邊太

× 吉澤弥生



なぜ地元側に立とうとするのか

吉澤弥生…受講生から寄せられた質問を投げかけながら進めたいと思います。まずは安岐さんへ。「地域振興を目的としたアートプロジェクトをする際、よそ者だからできることがあるとおっしゃっていましたが、その一方でまちの資源を見つめるだけでなく、なるべく地域の人と交流をして地域側に立とうとしているようにも見えます。なぜ役割を分け、地域側とよそ者が協議する形でまちづくりをするのではなく、地元側に立とうとするのでしょうか」という質問です。

安岐…「てしまのまど」の話があまりできなかったのでお話しすると、まず自分がどこかに移住して暮らすには住む理由が必要でした。「労働する環境」を作る必要があった。そういうことを考えたときに、結局は自分が行って違和感を覚えないところを選んでいました。神山や王余魚沢に行くのは違和感があった。豊島は自分の父が育ち、

にやる流れができましたって言うていただきました。また面白かったのはパン祭りの集客力に一番敏感だったのは定期航路の船長さんでした。そして、これには少し驚きました。パン祭りというイベントを立ち上げたことで、パン祭りの連中と呼ばれはじめました。

このように、「暮らしから立ち上がる表現」を実際に行動起こすと、なんとも生々しいもので、時々本当にくだびれますが、それでもかかってぼんやり考え込んでいた時期とは比べようも無いリアリティを引き当ててゆく。だからこそ暮らしから立ち上がる表現なのだと感じています。

アートという言葉を使わない理由

吉澤…世界中が均質化する流れの中で、豊島で起こす活動はどんな影響を持っていると思いますか。

安岐…「てしまのまど」は家浦という集落にあって、昔「家浦銀座」って呼ばれていた、豊島のメインストリート沿いにあります。その三件隣に豊島横尾館ができて、メジャーなアートがやってきました。

その一方で「てしまのまど」は地元の人しか通らない道にも面しています。この場所には、生業に必要だった自作の道具がたくさん残っていました。残っていた、というか、ここに住んでいた私の祖先のさまざまな意志によって届いていると思うのです。それらの役目が終わった造形物を展示しようと思いました。この道具を見て地元の人には「汚いものをぶらさげてるな」って言いながら嬉しそうに昔話を

おじいちゃん、ひいじいちゃんが実際に住んでいた自分に縁のある土地だから、根掘り葉掘り話を聞いて引き受けることを許される、と思いました。道端を歩いていると自分が会ったことのない人が残したものに会おうんですね。石垣の積み方とか。そこで60代70代の人に話を聞くと、「昔はこういう石を組む人がおったんや」っていう。生活することとものを作ることが合致しているんですよ。それはアートではないとしても、現実的に生活するために上手に石垣を積んだ人の造形的な作業には無駄がない。無駄がないから今のところ壊す必要もない。そういった環境で生活しながら私が今生きていて、自分が会えない百年後の人たちに何を手渡したいか、自分が住む場所を何を残したいかを考えたかった。

島にはあまりものが売ってないので、作るしかない。2、3ヶ月の滞在者だと珍しいからいろんなものをくれるんですけど、訪れ人から住まう人になる瞬間があって、もらってばかりでは居れなくなる。ということもあって畑を始めました。それからこれは経験しなければわからない事なのですが、畑を作ることが政治的な行為に転換することもあるのです。「あの子は畑をやりよるからずっと住むのだろう」ってことで村の大事な会議に呼ばれたりとか、お役目を任せられたりとかする。つまりコミュニティに介在してゆくのを実体験しているわけです。

そうした中で「てしまのまど」を始めました。カフェを作るらしいってなったときに、みんなの目つきが変わるんですね。だからといって、そのことを気にしていたら自分のやりたいことができないし、結局、長い目で見てもらおうって開き直るしかない。同じように移住して

始めます。たまたま居合せた旅行者の人たちは、多いに関心を持ってその昔話を聞くこともある。そのとき道具は地域と訪れた人とを媒介するのです。

大きな国際芸術祭といったメジャーな文脈のアートの流れの渦中に、マイナーを立てることが出来る場所。「てしまのまど」はそういう場所だと思っています。

吉澤…蛇谷さんがアートという言葉を使わない理由はなんでしょうか。

蛇谷…(一般的な)アート活動をしていないからです。

吉澤…前はアートっぽいところについて、今はアートっぽくないことをしている。その距離が生まれたのはなんでしょうか？

蛇谷…周囲の言う「アート」にこだわらなくなったのかも。

吉澤…前はアートにこだわりがあったんですか？

蛇谷…「かじこ」のときも、これがアートだと思ってやっなくて、「たみ」になってから完全に抜けたと感じました。アートって言わなくても、自分の思うことをやればいい。以前は、周りの人の言う「アート」に気を遣っていました。今は自分なりの物差しができて、答え合わせをする必要がなくなった。「かじこ」のときは「1日から滞在できるアトスペース」って言うってんですけど、ゲストハウスって言うって旅館業法が関わってくるのです

喫茶店をするような人も出てきているんですが、今日はあっちにいっぱいお客さんが行っていたとか、お客さんの取り合いみたいになっている。少ない分子を取り合うんですね。これは東京の暮らしでは想像できなかったことです。

だから、楽しく住みたいなと思ったときに、共に分子を増やす努力を共有すればいいのではないかと思っただけです。

もやもやししながら、何かこの気持ちからの突破口はないものかと考えていた頃、島に住む比較的若い世代の数人から「パンを焼いてほしい」と懇願されたことがあって。巷ではパン屋さんが乱立しているのに豊島ではおいしいパンが食べられないんです。それで、焼いて売るようになったのですが、するとお年寄りの方も若い人もパンが好きだということがわかってきた。そういった経緯で、パン祭りというのを発案して主に移住してきた私を含む5人のメンバーで企画運営して今年の5月に10日間一回目の「てしま春のパン祭り」を開催しました。豊島のいろんなところでパンを売る状況を作りマッピングしました。「豊島に行ったらパンが買える」って状況を時々作ると、リピーターが増える。そのことで、疲弊する感じから遠ざかりたかった。ゴールデンウィークだということもあって、たくさん人が来ました。SNSをうまく使えたこともあって、いろんなところに情報が飛び火し、アートと食の島で「パン祭り」というかたちで紹介されました。自分たちは同じようなことをしている人と仲良くしたいとか、おいしいパンが食べたいとか、個人的な想いで始めたわけですが、メディアは文脈を付けて紹介してくれる。財団の方からはパンのついでに美術館

り抜けるために、宿泊所じゃなくてアトスペースですって言うってなんです。さっきの質問の中でも、「蛇谷さんはアーティスティックですよ」とか、このあいだも東京の人に「蛇谷さんは結局アーティストじゃん」って言われたりするんですが、自分としてはアートにこだわっていないのに、アートによる影響が脱ぎきれないのがやしいですね。

吉澤…なぜアートでなければならぬのかを問わないアートプロジェクトもある中で、蛇谷さんはアートの意味を考えた末に使っていないという点が面白いですね。

渡邊さんへの質問です。「私もキラキラしたアートプロジェクトや都市計画に違和感があります。批判するわけではありませんが、横浜の黄金町についてもクエスチョンマークでした。どのような都市再生策が有効だと思えますか？」というものです。

アートプロジェクトや都市計画への違和感

渡邊…都市再生が必要かどうかというところからまず考えないといけないと思うんです。何を問題とみなすかであって、例えば路上で人が寝てる状態を問題とみなすのか、路上で人が寝られない状態はもっと問題だと考えるか。「灰色のまち」に中産階級的なカラフルさを対置するのではなく、社会認識を深める必要があります。一つの正解はなく、複数の正解があると思う。釜ヶ崎の状況がそれでも面白いと思うのは、原理主義的左派のNDSと協調路線の社会民主的「コールドム」と、大雑把に分けられると思うんですが、そのふたつが共にあることが大

事だと思っんですね。どっちも役割があるし、どっちが正解かを決めることは難しい。常に両方あってほしい。その中で考えるしかないと思っています。NDSのラジカルな批評性と「コールド」の現場感覚と交渉力。対抗しつつも相補的な両方の力を最大化しないことには大きな政治に抗えません。

**吉澤**…確かに、路上で安心して寝られる社会を目指すというやり方もあるはずです。なぜ私たちは無意識にその選択肢を排除してしまっているんだろうと思います。路上で落書きをしてはならないとか、何々してはならないっていうのは身体感覚として規律化されてしまっている。国家というと遠くて果てしないもののように感じるんだけど、私たちの体に染み付いた規律を考えるとところから、自律が始まるんじゃないかと思いました。

**安岐**さんは、「てしまのまど」含めたいろいろな活動をアートという枠のなかでやっていると思いますか？

## それでもアートである理由

**安岐**…造形活動というのをもう一度自分の中で考えたいし、アートは意識しています。甲府のプロジェクトにも2010年から関わっているんですけど、甲府の水路を毎年歩いているんです。江戸時代の上水と下水のことを研究した地元の人の本に出会ったからというのもあるんですけど、非常に面白い。水路すらも造形なんですよ。ね。

そこら辺から考えると、盆踊りが今ある状態は面白いと思っています。盆踊りは江戸で流行ったものですが、

小さな島である豊島にも流れついて、今でも歌い続ける人がいる。とにかく、そういうものを残している人を追いかけて残していこうと思っています。それは研究者だったり企画者がやるべきことかもしれないですけど、自分はアーティストなので、自分を通して新しいアウトプットにしたい。無駄のない労働の中に自分を置いて小さな経済を起こしてみるのも、造形的な活動なんじゃないかなと思っています。

**吉澤**…今日お三方のお話聞いていて、日々の営みと表現が接しているところがスリリングだし、すごく面白かったです。それともう一つ、私たちはお金を出して物を買う、サービスを買うという状況が身体化されている社会で暮らしているわけけれども、お金で何もかも手に入る社会に対する疑問符は前提にあるとして、蛇谷さんも安岐さんも対価にこだわっているところが面白いなと思いました。渡邊さんに対して、「友達なのにカフェやってお金を取るのはなぜですか？」という質問が来ているので、最後にお答えいただけたらと思います。

**渡邊**…面白いもので、お金をもらった方が来てもらいやすいんですね。「タダで開いているから来てよ」って、なんだか不気味でしょう。「コーヒー飲みに来てよ、300円だけだ」って言われた方が行きやすい。お金が担う公共性ってあって、お金って色が付いてないし、お金によって獲得される自由があるんですよ。逆に、物をもらうことの不自由もあります。贈与が素晴らしいところはもちろんあるけど、そのしがらみも付いてくる。交換と贈与と自由の関係は、今後もっと掘り下げて考え

てみたい問題です。

**吉澤**…ありがとうございました。

『ゲスト/モデレータープロフィール』

**安岐理加**（美術家/てしまのまど代表/元路地と人メンバー）

道を歩いたり、人と話したりする対話から見えてくる土地と人の関係性に視点を注ぎ、立体作品、写真、映像、文章、音などを媒体に表現活動をおこなう。2010年よりオルタナティブスペース「路地と人」を6人で企画、3年間運営に携わる。12年より瀬戸内海の豊島にて「てしまのまど」を設立し、オーラスヒストリーの収集と記録やワークショップの開催等を中心とした活動を開始し、13年始より荒畑を開墾、夏より祖父母が暮らしていた家を自ら改装し、秋よりスペース開室。以降、展覧会、ワークショップ、トークショー等を開催する傍らカフェを運営。自ら耕した畑で採れた食材を中心に使った食べ物と中華鍋自家焙煎珈琲などを振る舞う。それと並行し暮らしから立ち上がる表現について調査、記録、実践している。14年3月豊島盆踊り資料集を発行。

**蛇谷りえ**（うかぶLLC）

1984年大阪生まれ。12年に「うかぶLLC」を三宅航太郎と共同で設立し、鳥取県東伯郡湯梨浜町にて複合型の滞在スペース「たみ」を開業。16年1月に姉妹店「Y Pub&Hostel」を開業。その他、県内外での印刷媒体を中心としたデザイン企画および制作、アートやメディアに関するコーディネート、マネジメント業を務める。大阪では、こどもとアートとその周辺のためのプロジェクト「RACCOAL」NPO法人Rangoなどに関わり、プログラムを通じてこどもの周辺に携わる。

**渡邊太**（大阪国際大学教員）

1974年〜現在。大阪府出身。大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程修了。博士（人間科学）。12年から大阪国際大学人間科学部心理コミュニケーション学科専任講師。専門は文化研究・宗教社会学。ただ生きていくことが並々ならぬ努力を要する事態に陥った末期資本主義のなかで、脱落しながら生きていく可能性を探る社会運動の研究に従事しつつも、世界が見えているものだけで成り立っているわけではないことを思い知らせてくれる宗教の研究も地道に続ける。特定非

営利活動法人地域文化に関する情報とプロジェクト（NPO recip）  
会員、特定非営利活動法人日本ネットワーク協会理事、「てしまのまど」散歩部、国際脱落者組合（International NEET Union）組員。  
著書に『愛とユーモアの社会運動論』（北大路書房、2012年）、「現代社会を学ぶ―社会の再想像―再創造のために」（共著、ミネルヴァ書房、2014年）『聖地再訪―生駒の神々』（共著、創元社、2012年）など。webzine『脱落』<https://sites.google.com/site/datsuraku/>

**吉澤弥生**（共立女子大学文芸学部准教授）

NPO法人地域文化に関する情報とプロジェクト [recip] 理事／NPO法人アートNPOリンク理事  
1972年生まれ。大阪大学大学院修士、博士（人間科学）。専門は芸術社会学。労働、政策、運動、地域の視座から現代芸術を研究。近著に論文「労働者としての芸術家たち ―アートプロジェクトの現場から」（『文化経済学』第12巻第2号、2015）、単著『芸術は社会を変えるか? ―文化生産の社会学からの接近』（青弓社、2011）、調査報告書『続々・若い芸術家たちの労働』（2014）など。またrecipでは東京文化発信プロジェクト室との協働で『船は種』に関する活動記録と検証報告（2013）、『助平の事例研究』活動記録と検証報告（2014）を、アートNPOリンクでは『アートNPO データバンク2014・15 ―アートNPOによるアーティスト・イン・レジデンス事業の実態調査』などを共同制作。

# 思考を深める／想像を広げる2

日時・2014年7月20日(日) 14時00分〜17時15分

ゲスト・藤浩志(美術家／十和田市現代美術館館長／秋

田公立美術大学)

新雅史(社会学者)

モデレーター・佐藤慎也(日本大学准教授／建築家)

## プレゼンテーション1.. 藤浩志

### 地上げ屋から始まる

僕の最初の就職先は東京のいわゆる「地上げ屋」です。新宿エリアの千坪開発、神田エリアの千坪開発をたった3年でやるとんでもない会社。しかし、すぐに土地の値段が下がりバブル崩壊。その後勤めた都市計画事務所、さまざまな土地・建物・まちの仕組みについて現場で学ばせてもらいました。都市開発事務所を退職した後、20年「藤浩志企画制作室」という個人事務所を立ち上げて活動していましたが、3年前、十和田市現代美術館の副館長に就任しました。週5日間勤務の常勤職員という働き方が馴染めず、非常勤にさせてもらったのですが、現在は館長として施設の仕組みを学んでいます。

僕の活動のひとつ(かえっこ)は、1990年代半ば、仕組みを作ることで発生する空間に興味を持ったことに端を発します。例えば、絵画・彫刻などのモノをつくり壁にかけても空間ができますし、声を出すとか歌うとかのコトを行っても空間ができます。そして同様になんらかの仕組みを作ることでも空間が発生します。ここで、誰とプロジェクトを行うかも非常に重要なことです。子供や妻とプロジェクトに取り組もうとした結果、生まれたのが(かえっこ)という仕組みでした。アーツ千代田3331のオープン時に、エントランスロビーにかえるステーションが作られ、同時

80年代には、アートプロジェクトというシステムも言葉も無かったと思います。当時の美術の世界には、キャンバスという白い画面が前提としてあり、そこに「何を描くのか」ということが表現活動の基本でした。ちょっと新しいことをしようとする学生のトピックはギャラリーというホワイトキューブにインスタレーションすることでした。美術大学では、キャンバスに描き、ホワイトキューブに展示することしか学習しませんが、社会には法律があり、場の所有者がいて、歴史があり、場の属性が存在しています。そこに関わってみようと思ったのです。

83年、京都三条大橋の下の鴨川に自作の一匹5mもある鯉のぼりを13匹設置するという作品を制作しました。僕は当時、河川の所有者も管理者も知りませんでしたので、企画書を誰に持っていったらいいのかわかりませんでした。結局、京都府が撤去して事件となり、新聞記事になってしまいました。結果的に誰にわからないホワイトキューブで表現活動を行うよりも、こっちの方が面白いと



感じたのです。管理者がいて、誰か迷惑のかかる人がいるまちの中の活動のところが面白い。その後、より本格的にまちなかに踏み込んだものを作りたいと、「ゴジラと埴輪の結婚離婚問題」を制作しました。さらに、当時の自宅を使用し、展覧会を開催したり、実家を改装してカフェのプロジェクトを行ったり。多くの場合、何をしているのかわかってもらえませんでした。このときに覚えたのは、近所に迷惑をかけないというルールです。アートプロジェクトの基本は掃除と挨拶だと思っています。挨拶と掃除で始まり、掃除と挨拶をし続けることです。美術館の館長をやっている時も、挨拶と掃除です。挨拶と掃除が苦手なのはいいのですが、避けようとするのはだめですね。みなさ

に(かえっこ)の仕組みがインストールされました。仕組みとツールが組み込まれた結果、4年経ち、3331のスタッフによって子供のための空間はさまざまな形で拡張しています。

### アートプロジェクトを行うようになった経緯

僕の両親は奄美大島の出身で、大島紬の製造に関わっていました。親類縁者も同様で、小さいときから祖母が大島紬を織る側で過ごし、家の隣にあった大島紬の店よく遊んでいたことから、染織に興味を持って、京都市立芸術大学の染織科に入学しました。大島紬という「もの」から入ったので、「もの」に対する興味関心は大きいのですが、大学に入学した1970年代は生活の中で着物を着なくなってきた頃でもあり、着物が作られる背景にある、人々の生活や暮らしぶりに興味を持ったのです。

僕の活動は、隣に誰がいるかによって大きく左右されます。大学1年生の頃、隣にたまたま座っていたのが小林君という男の子で、当時セクシャリテイについて悩んでいた彼と、芝居をするきっかけが生まれ、空間を作り始めました。着物にしても、演劇にしても、僕の興味はものが作られる背景にあります。

当時、演劇はテント芝居が流行っていました。僕は教室を劇場に見立て、そこで演劇をやっていました。80年代の前半には、富山県利賀村(現南砺市)で(利賀村国際演劇祭)が始まります。過疎地の利賀村で国際芸術祭を開催し、世界中から演劇人が集まって新しいパフォーマンスなどを上演していました。(利賀村国際演劇祭)はそれまでの演劇の枠組みを新たに拡張するものでした。そこに劇団員と合宿に行くようになり、国際芸術祭という仕組みに興味を持ちます。この経験が仕組みと活動の関係を考えるきっかけとなりました。劇団を引退した後、大学院のときには、京都のまちを使って表現活動を行いたいと思うようになります。それも友人の影響です。劇場空間では全ての観客に自分の手の指先に意識を集中させるというようなことが可能でした。そのため装置として閉鎖空間が作られているからです。しかし、閉鎖された演劇空間から一歩離れ、社会に出ると、僕たちの力の及ばない仕組みでものが動いています。そこにタッチしたい、触れていきたい。自分たちが演劇空間の中で実現していた、指先に意識を集中させるようなことを、まちなかでできないかと考え、京都の鴨川や河原町、商店街、ギャラリーやライブハウスなどでプロジェクトを始めました。

んにはこの技術を身につけてもらわなければなりません。

80年代後半にたまたま再開発業者に就職し、取り壊される前の都市空間を使用することができ、法律を学び、土地について知り、不動産売買には人間の欲望が絡むことがわかりました。不動産のことになると、どんなに立派な人でも貪欲になります。人間の嫌な部分を見られるのも不動産売買です。そこから目を背けた活動はなんだか違うなあと思っています。

## プレゼンテーション2.. 新雅史

### 商店街の実情

僕は福岡県北九州市の出身です。海や山があるところで、父が酒屋を営んでいます。(商売をやっているのでもちの変化の影響を受けやすく)一家でまちの変化を体現しているような家族です。そうしたこともあり、父が生きているうちに、まちの変化と父の人生との関わりを書こうと、商店街の本を刊行するようになりました。専門分野は社会学です。

僕が商店街の本を制作したのは2012年です。前年の東日本大震災と岩手県大槌町での経験が大きなきっかけになっています。日本の開発計画は、土地を白紙の状態にしてからとりかかるといふことばかりが行われてきました。その限界が被災地に現れていると思います。津波が来ても安全だったり、まちをそっくりそのまま再建したりという、理想的なまちを作ろうとしています。これには、とても時間がかかるでしょう。もし東京が同じような状況下で、まちが5年、10年と白紙状態になったとしたら、私たちの伝統や生活様式は全て壊れてしまうと思います。これは被災地の問題というよりも、自分自身の問題として捉えたいと思っています。白紙状態からものを作る気持ち良さが、重い反省としてのしかかってきました。それ以外のやり方はないでしょうか。宮城県の石巻市では、建物は壊れず半壊状態になりました。2011年4月10日と14年の状態を比較すると、建物が残っているということが大きいです。大槌には建物がありませんが、石巻市では、ボランティアの人たちが勝手に半壊状態

の店の中を片付けていって、「このお皿、もらっていい」とお皿をもらっていい、空き店舗の中にボランティアセンターを作りました。大槌とこの風景はあまりにも違います。

藤さんの話とも重なりますが、白紙状態からまちを作ることが、今の社会ではあり得ない。大槌では建物が全壊状態だったので仕方がないですが、都市においてもある種、白紙から考えて作られた市街地や住宅、農用地、宅地が増えました。では今、郊外がどうなっているかというと、空き家が増えています。

僕の専門分野である商店街では、おっちゃん、おばちゃんがアベノミクスを歓迎していて、アベノミクスで景気が上向きになったから、売り上げが上がると思っています。これから景気が良くなって小売業の売り上げが伸びるかというところ、そんなことはありません。日本のGDPは伸びていますが、小売の販売額はバブル崩壊後の91年以降、減少しています。消費者はものを買わなくなり、まちに出なくなっています。一方、20年前から今の社会の変化を考えると、ショッピングモールは増加しています。小売り販売額は減少しているが、売り場面積は増えている。小売店の人たちが最も気にする坪効率が、91年を基準とすると71まで落ちています。それでは利益率を確保するために、人件費を安くしなければなりません。今ある売り場をどうするかということではなく、今の売り場は経済効率が悪いのだと判断される。そうなってくると、郊外やエキナカに坪効率や坪単価の良い売り場を作ろうということになるのです。それは誰も得しない状況です。

さらに危機的な状況として、日本人がまちに出ないという現象が挙げられます。駅の近くにタワーマンションができ、商業施設もできています。白紙状態のところにか何かを作ることの限界は、そうした開発を行うデベロッパーなどが一番理解していますので、縦に空間を増やし、できるだけ歩かなくてすむまちを作っています。これがコンパクトシティという概念と結びついています。その結果、面白いことが起きています。商店街はかなり悲惨な状態で、91年を基準にすると生鮮業と酒販店は半分になっています。商店街はお肉屋さん、魚屋さん、八百屋さん、酒屋さんが中心でしたが、これらが一番最初につぶれていて、美容院が唯一、増加しており、飲食店は横ばいです。こうした状況はネガティブにもポジティブにも捉えられます。美容院は行きつけの場所を決めるとそこに通い続け、飲食店も馴染みの店ができると通い続けるわけです。

## デイスカッション

藤浩志  
×  
新雅史  
×  
佐藤慎也



## アートプロジェクトと他のプロジェクトの違い

藤浩志…アートプロジェクトと他のプロジェクトとの違いは、自分が作るということが前提にあることです。通常の仕事は発注が基本です。まず計画を作り、専門家が見積もりを立て業者に発注し実現します。アートプロジェクトでは、自分たちが作りながら考えることが可能です。特にアーティストは現場で身体的感覚で作っていく。とりあえず自分で手を入れ掃除から始めます。作るプロセスをどう楽しむのかという部分が、普通の仕事とは大きく違います。掃除をしたり、床や天井をはがすのは、面倒くさく汚い仕事だと思われるでしょうが、どんな作業にも面白さがあり、自分でやらないと見えないものがあります。アートプロジェクトには「作ること」が内包されている。そのことが重要な気がしています。

バブルが崩壊する頃までは、商店街の活性化に関わっていました。当時から中心市街地の商店街という名前に違和感を抱き、「商店」を外せばいいのにと考えていました。商店街をひとつのまちとして考えたときに、小売りがダメだということ。1997年に福岡の郊外に引

つまり、縁が必要な商売はなんとかやっている状況といえるでしょう。

## ひとりひとりの役割を変えること

こうした状況から何がわかるかというと、世帯構造の変化と家族数の減少です。郊外に大量に作られた「nLDK」規格の住宅からわかるように、住宅はいかにパブリックな生活から隔離したプライベート空間を作るかに重点を置いてきました。このことで、リスクが生まれます。介護状態になると自宅介護を望みつつも施設に入る理由は、住宅の方が危ないからです。外からは中がどうなっているのか見えない。解決策として、昔の知恵があります。わかりやすいのは長屋でしょう。江戸時代の住宅事情では火がいちばんの問題で、3度の大火で消失を味わっています。そのため、天ぶら屋の名店は川沿いになりました。家では天ぶらを調理しないために天ぶら屋があります。食はどこにお店があるかとても重要です。長屋では火を使うことにリスクがあります。現在はテクノロジでなんとかやっていますが、2階、3階から水漏れがあると、昔はとても大変でした。そのため、昔の住宅では火も水も、住宅の外で扱っていたのです。こうしたことから、現代の共同炊事場を作り、住宅のあり方を変えなければならぬと感じています。近代化の過程では、食事や洗濯が住宅内に持ち込まれ、立派な洗濯機とキッチンを作ってきました。近代建築の雑誌ではキッチン特集が組まれ、女性の地位向上の観点からキッチンの方角で論争になったりしています。近代化が進めてきたことを、いちど元に戻す、生活の共同化が必要だと思っています。

ひとりでは変化を生み出せませんし、白紙状態の更地に戻すことでも、現在の住宅や生活を変えることはできません。建築のフォーマットで変えられることはなんでもうか。空間を変えることではありません。(かえって)のように、経済のやり方を変える必要がある。また、今の人は自分の役割にがんじがらめになり、生きづらい状況になっていると思います。こだわりすぎずに男性でも主夫をやってみるなどすれば、ほっとするということもあると思います。

作家が白紙状態からものを作るのではなく、ひとりひとりの役割を変えることがアートなのではないでしょうか。空間を変えることがアートなのだと思います。それがなければ、日本の地域社会が生き残る道はないと思います。

っ越しましたが、中心街の天神はデパートが学校になっていました。小さな商店街は、おばちゃんたちが話をしていく場になっています。いまだに美容院が多いのは、そこがコミュニケーションの場になっているということです。商店街という過去の亡霊に縛られ、ものを売ることにしがみついていることがおかしいのです。しっかりと機能転換し、近隣の中高校生と老人にとって、意味のある、必要とされるものを揃えていくことが大切だと考えます。そして、状況に応じた、現在とは別の新しい価値を作っていくべきだと思います。そのときに、全く違う価値観を持ち込むのがアートプロジェクトです。全く違う価値観を持った人たちがそこに入り込むことで面白い新しい価値が生まれるのではないかと考えています。

## 医療と福祉

新雅史…大阪の新世界は人出の多いまちですが、新世界市場という「ダメな」市場があります。イベントをやるとなると商店街を通して開催しなければならず、イベントをやるためには店を閉めなければなりません。ならばと、祭りをひとりで行う「セルフ祭り」をやりました。こうした商店街の組織でがんじがらめになってしまっている状況は、これからずいぶん変わっていくと思います。

医療・福祉施設は増加しています。「21世紀の国土のグランドデザイン」という国土総合開発計画があるので、そこでは医療・福祉施設を中心にしたまちづくりが考えられています。今までの商店街組織は医療福祉関係を含めていなかったもので、どのように含めていくかが注目されています。しかし、あまり「縁」ということを言

うべきではないとも思います。まちは孤独な人が集まる場所であり、孤独に買い物するのがまちの楽しさでもあるからです。コミュニティ活動に参加しなければまちに出てこない、という状況は良くない。一方、宅配事業などを利用して、家の中に閉じこもって生活することもできますが、それも怖いことだと思います。

## 牛井福祉主義

新・牛井福祉主義という考え方があります。社会学者の古市憲寿さんは「すき家」がいいと言っています。日本の福祉のひとつが牛井だという考え方は、北欧では高い税金を課すことで医療などを実現しています。一方日本では、牛井などの安いランチもあるので、あまりお金をかけずに暮らしていける事情があります。これは突き詰めると、eコマースになると思います。Amazonなどのサービスを利用して、家の中に閉じこもっていられるから良いではないかということですが、要するに、安価な食事と宅配サービスを活用することで、安上がりの福祉国家ができるということです。被災地でもおじいさん、おばあさんは家から出ません。

福祉国家が何をしているかというと、年金の配布です。さまざまなサービスがあり、被災地では一軒一軒に生存を支える食料を届けています。それにより何が壊れているのかを考えなければいけません。近隣の住民と関係を持たなくても生きていけるという状況になっています。そこで、市場と縁の中間に位置する商店街が大切になると思います。商店街がなければ、住宅がガンダムのコロニーのような状況になってしまうと思います。現在はコ

コミュニティを支えてくれる経済がありません。いわゆる地域貨幣のような、縁と経済を結びつけていくことが必要だと思います。

## 地域をどう読み込むか

藤…地域の特性をどう読み込むかが重要です。今後のアートプロジェクトの課題は、社会学者も関わりながら、どのような活動ができるのかということを考えることだと思います。社会学者との関わりはひとつの例ですが、アーティストだけでは不可能な、地域の本質的な課題を読み込み、展開することがこれからのアートプロジェクトのあり方だと思います。

秋田公立美術大学にアーツ&ルーツという専攻ができました。そこでは社会学の先生と一緒に、学生がアーティストの立場で地域のリサーチをしながらプロジェクトを発生させていくことを学んでいます。今足りていないのは、こうした部分です。商店街を商店街としか見えないが、現実問題として空き屋の問題はあります。十和田では、ホテルの土産屋跡などが20軒まるまる空き家だったりします。その構造の部分にどうアプローチするか。地域の人が何を求めているかということを見る能力、そこへの興味関心が必要になってくると思います。

社会的課題としては、被災地で問題になっている、家から出てこない老人の問題です。青森では40代、50代の男性自殺者がすごく多い。被災地というだけではなく、経済活動の裏で孤独になっていく人たちがいて、自殺する人がいるのです。そうした問題にどうタッチできるのかということ、研究者と一緒にやらないといけないか

です。

そこで、意外と名前が出ないのは「水の人」。且過市場は、そこに行って買物をする人に支えられている。それが「水の人」です。やっぱりスーパーマーケットができてみんなの興味関心がそっちにいったので、感覚の鋭い「光の人」が、やっぱり且過市場面白いよね、って言った。それは新世界市場もそうなんですけど。イオンに売ってないものが売っていたりだとか。イオンで売りよわない売り方をしていたりだとか。そういうものを面白いと思って、興味関心を持って、その近くに住みたいと思ってる人が出てくる。それを僕は「水を集める」って言い方をしています。

興味関心をいかに集めていくかっていうところに、アーティストの役割がある。十和田の話でいくと、十和田に全く使われていない、見事なシャッター商店街があって、全く使われてないんです。それがクリエイター、アーティストが見るとかっこいいって思える。表現意欲をそそるんです。中崎透というアーティストがそこに電飾看板を50個設置しているんです。ぼっと見すごい派手なまちに見える。シャッター商店街がギャラリー空間のようになる。美術館の中ではありえないことです。それやっぱり、商業に興味があるわけではなく、空間に興味がある。

経済的活動につながることを置いておいても、すごい面白い場所だなんて思うのがアーティストだと思います。近所で今、これが噂になっていて、まちの人たちが困ってるんですよ。何も売ってないところにお客さんが訪ねて行くもんだから。そういう、誰も見向きしないような、まちの人が本当に見捨ててるような場所にどうやって興

もしれません。これから5年、10年の間に、こうした流れが大きくなっていくと思います。それまでは地域が中心かもしれないですが、これからは「ある課題」が中心になっていくような気がしています。

## 法律の問題

佐藤慎也…藤さんも十和田で芸術祭を開催したり、アートプロジェクトを行う中で、特に法律の問題があると思うんです。あとは新さんの話にあった住宅の問題がある。そもそも閉じこもる環境が生まれるのは宅配とかそういうシステムの問題もあるけれども、ハードとしての問題もかなりある。それは建築的な観点から言うと集合住宅の扉が金属製のものに変わっていくことによって、昔みたいにガラッと開けて入っていくようなドアじゃなくなったことは大きい。そういった複雑な問題を解いていくためには、単にアートプロジェクトと言って、アーティストとアートマネジメントする人だけが行うのではなく、もっといろいろな人が関わりながら実現していく必要があると思います。

新…法律の話をする、と、さっき紹介した市場って水上市場なんですよ。これ、法律違反なんです。水上店舗は建築基準法違反なんです。だからもうこれ、建て替えとか、いろんな工夫が必要になる。1980年代からずーっと再開発の計画が立っては潰れ、立っては潰れている。なぜかと言うと、藤さんはご存知のところも多いと思うんですが、転貸、転貸、転貸なんです。権利関

味関心を持っていくかが重要な気がします。

家から出てこない老人は確かに厳しい、苦しい状況なんだけれども、それを転換していくためにはそこに何か興味関心を集めなきゃいけないわけですから、その視点をどうやって作るかがアーティストの仕事だと思います。

## アートプロジェクトの後に何が残るか

佐藤…十和田のシャッター街の展示はある短期間の展示になるわけですよ。藤さんはその後のシャッター街をどのように考えていますか。

藤…十和田は人口6万人くらいの小さいまちです。その中心街に国の機関とかいっぱいあったのですが、どんどん合併とか統合して、空き地が増えていったんですね。その近くの商店街もどんどん撤退していく。そこに人を呼び戻そうということできたのが十和田市現代美術館と呼ばれているアートセンターです。観光施設としては初年度に18万人もお客さんが来て一応成功したと思います。そして次に、その人たちを商店街にどうにか回遊させようということ考えた。そこで頑張っているのが地下室をギャラリーに変えた雑貨屋の松本茶舗さんです。その商店街はどこも地下室を持ってるんですよ。2回大火にあった歴史があるので、商品などを保存するために地下室を作ったんだけど、火事はその後起こらずに、地下室は忘れ去られ、水浸しになっていた。そういう場所を掃除して、企画展示室にしました。そうやってまち中に展示室、美術館の分館みたいなところがいくつか生まれつつあります。

係がぐちゃぐちゃになっているのと、景気が悪いのとで、地方都市では再開発がぜんぜん進まない。

それは寺社仏閣と似てるんですよ。寺社仏閣って建築基準法とズレているところがありますよね。なぜかというと、今の法律ができる前からあるから。今の法律に合わせて寺社仏閣を壊すことはできない。そこで専門家が、その土地の記憶や、そこに暮らす人たちの生活に合わせる専門知識をうまくアレンジして交渉していく。今そういった場所が増えていると思います。那覇の国際通りのちょっと奥に公設市場という場所がある。あそこも水上店舗なんですよ。だから再開発するかしないかで非常にもめている。

今、ここでも建築家の人とか、都市計画出身の人がすごくがんばっている。やっぱり商店街だけじゃうまくいかないよねっていうことで、公設市場の中にある生鮮産品を食堂にして、その場で消費できるように仕組みを作ったりしています。うまく空間を再利用して観光地として成功させている。

## 水の人、土の人、風の人、光の人

藤…豊島区で〈ミラクルウォーター〉っていう怪しい名前前の活動を行いました。その当時の興味関心を、水に例えるっていうね。人にはいろんな属性があると思うんです。その土地で何かを育てていきたいって思う属性を持っている「土の人」とか、何か面白いことがあったらそれを運んでいこうとする「風の人」とか、そこで何か光を当てようとする「光の人」とか。自分たちの属性というか、タチを見極めたほうがいいんじゃないかという話

お客さんの反応としても、面白い展開が生まれています。美術館のリビーターのお客さんが毎回、松本茶舗さんのところに行ったりして、まちの人と話すのを楽しみにしてくれています。

今秋に企画している展覧会は、田中忠三郎という民具研究者の展覧会です。一昨年くらいに亡くなられた人なんですけど、その人が昔の青森の民俗衣、ポロだとか、民具とかいっぱい集めているんです。それは展覧会の企画ではあるんだけど、何かひとつのプロジェクトになるんじゃないかと思っています。縫うとか刺し子の「刺す」とか、そういう単純な手作業がかつての生活の中にはあった。東北の冬は本当に雪深くて出られないです。その中で毎日刺すという行為を繰り返していった。そういうのって地域の問題っていうのではなく、日本全国の手工芸に通じる精神だと思うんです。そういうものを、プロジェクト化できないかと思っていています。

例えばみなさんが貧困の問題のプロジェクトを立ち上げようとした場合、どこか地域を限定した問題ではなく、世界中どこにでも持っているプロジェクトの作り方があると思うんです。

ダムタイプという劇団の中心的な存在だった古橋大二が関わっていた最後の作品で、〈S/N〉というのがあります。あれはシアターピースとして作られたものなんですけれど、実はシアターピースとしてではなくてプロジェクトとして再生させた方が面白いんじゃないかっていう話を5年前くらいにしたことがあります。エイズの問題とか、ジェンダーの問題とか。差別にかかわる問題を、ただ単に演劇としてではなく、地域の中にある問題に落とし込んでいくことができるんじゃないか。

## まちなかに開かれた美術館

佐藤…十和田市現代美術館は非常に特殊な美術館で、西沢立衛さんという建築家が設計しているんですけど、22点の作品が常に常設されていて、その作品のために建築空間が作られた。ゆえに企画展示室が非常に小さい。そういう特殊な美術館があることもあって、まちなかに展開しやすかったんじゃないかね。

藤…街に開かれているんですよ。通常、美術館って作品を守るために光から、外からシャットアウトする。でもなぜかうちの美術館の場合は作品が7割外から見られるんですよ。ガラス張りですから。

佐藤…巨大なガラス張り。そんな美術館で館長をされているということですね。

ちょうど午前中のアサダワタルさんの講義の中でも、アートだけではなくて、いろんな分野の人が横につながることに意味があるという話をされていました。今日の最初の打ち合わせのときに、新さんのほうからDIYの重要性を提起されたんですけど、先ほどの藤さんの刺し子の話とも通じると思うので、何かあれば。

## 新しい仕組みを作る

新…DIYっていうと一般の市民の理解としては、家具を作るのが好き、という程度だと思います。ところが実は欧米の社会学では、このDIYの精神が地域の愛着を高めていくことにつながるという研究が行われています。

ちなみに、日本で地域ぐるみでDIYやっているところ

で一番有名なところは谷中なんですよ。芸大の人と一緒にたいとう歴史都市研究会っていうNPOが歴史的な建造物を地図に起こしていく活動を行っています。けど行政は古い住宅を、木造密集地域というふうにネガティブに考えている。だから、この木造密集地域の中にある古い建物を残すスキームが全くなかったんですね。でもそれをシェアハウスだとかアトリエにするシステムを作っている。しかも谷中の場合にはそれが、お金を生む仕組みになっている。

やっぱり、いわゆるアートプロジェクトに関わっている人たちはこういう新しいスキームを提出していく必要があると思うんですよ。家族単位でDIYやるんじゃないかって、地域単位でDIYやる。それで地域の価値を高めていく。それで地域の資源の価値をみんなが知っていく。そうすると観光客も増えていく。

## 地域にぶら下がる

佐藤…藤さんはある地域に入った場合、そこにいる人々にどのようにアプローチしていくのでしょうか。

藤…僕、昔からアダ名があるんですよ。ハエ取り紙の藤と呼ばれているんです。もしくは誘蛾灯の藤と言われている。僕から仕掛けないですよ。僕はぶら下がっているだけなんです。寄ってくるものを逃さない、みたいな。ぶら下がっていると何かが来るんですよ。それとヤモリの生き方を目指しています。ヤモリのように隠れ、「私は何もしません」みたいな顔してじっとしてるだけ

ピングセンターという概念とは全然関係がなさそうに見えるんですけど、あれもショッピングセンターの形態なんです。ですから、ショッピングセンター対商店街って考えるのは、少しナンセンスだと思います。どちらかというとイオンみたいな一法人が土地を取得して大規模な商業施設を作って、イオンが撤退するとその施設がからっぽになるということが僕はずいと思ってるんです。もし、もう既にイオンが土地を取得していて、その商業施設が空になるか、空にならないかっていう状況が進んでいる地域に住んでいる場合、どうするかという話をしないといけない。どういう風に付き合っていくかっていうと、依存するんじゃないかって、イコールパートナーとして付き合っていくしかないと思うんですよ。それにはいろんなやり方があると思います。例えばアートマネージメントをやられている方が、イオンと交渉してその中でさまざまな催し物をやるとか。具体的には、イオンっていう会社じゃなくて、イオンの何々店の店長と個人的な関係を作って、その空間を作るとか。要するに経営とは違う形で、その地域に根ざしたお店を作っていく。いろんな方向があると思うんですよ。実際、イオンもそういうことを考えています。僕が一番最初に講演に呼んでいたいただいたショッピングセンター協会で、そこにイオンの人が来てくれました。ですの、彼らは非常にこのあたりのことを勉強しています。だから、むしろ「あなたたちが彼らの話を聞けよ」って、商店街のおっさんたちに言いたくなることもあります。

んですよ。しかし、獲物が来たら、予想を超えた声で鳴き相手を攪乱させ、狙う。「誰とやるか」が重要なんです。僕が選ぶことはありません。劇団もたまたま横にいた友達と作りましたし、たまたま横にいた後輩、友人、家族と一緒に立ち上げることが多い。十和田のプロジェクトもたまたま、ハエ取り紙に引っかけた人とやっているのかも。何か楽しそうにしていると、すごく楽しく活動を始める人が現れる。あとは、お金がなくても面白そうな感じにする。不動産屋にいたときは逆で、お金儲けしたい人が寄ってくるんですよ。それはそれでいいんだけど、やっぱりそれはしんどいなっていうのがあって、その業界から離れました。自分が本当に面白いと思いうこと、興味関心があることをつきつめて、それをちゃんと楽しげにやろうとする態度を持つこと。それが周りの人の興味関心を引き寄せていくんだと思います。逆にまちづくりで「この商店街どうにかせなあかん」って眉間にしわ寄せてる人の周りには誰も寄ってこないじゃないですか。「私たち30年ずっとやってきたけど、ぜんぜん若い人がついてこない！」って言うんですけど、それは当たり前でしょう。あなたたちが辞めれば若い人たちの新しい活動が始まりますから、とは言えないけどね。

## 本当に楽しい場に出会うこと

佐藤…新さんは社会的なリサーチだったり、被災地におけるボランティア活動もされているということですけど、でも、そういう点で今の話につながるころがあれば教えてください。

## 質疑応答

### 社会問題のある地域の方がやりやすいのか

受講生…社会問題がある地域のほうが、アートプロジェクトはやりやすいのでしょうか。または意味あるものができるのでしょうか。

新…そう思います。それは藤さんから聞きになられたほうがいいと思うんですが、やっぱり文化行政だけで飯食うっていうのははっきり言って厳しいと思うんですよ。だって一番最初にお金が削られるのは行政の中でも文化行政の部署です。指定管理者制度ができて、どんどんアウトソーシングが進んでいったのも、図書館とか美術館です。要するに金がないわけですよ。人件費も削っているし、施設の管理費用すらもどんどん削っている。管理する主体すらアウトソーシングして、今まで市の職員がやっていた、ある程度収入も確保できていたのが、どんどんアウトソーシングされていく。人件費でいうと、例えば300万円とか400万円の職員の人がいっぱいいる。それも任期制です。

そのときにやっぱり考えていけないといけないのは、アートっていう枠の中に閉じて考えないこと。もちろん、なんで自分がアートだった文化だったり芸術っていうものに関わっているか、底のラインはしっかりしておかないといけないんですけど、地域の中で一番お金が動いているのはやっぱり福祉ですよ。医療系、福祉系でお金が動いています。次に、実は商業関係です。今、アベ

ノミクスでめちゃくちゃお金をばらまいています。無駄なお金もいっぱい使われています。ぜひみなさんにそういう無駄遣いではない形で地域の中に入ってもらいたいと思います。商業の中に入って、すごくハードルの高い夢物語じゃなくて、地域の人たちと一緒に話して少しでも素敵な場所を作っていた方がいいと思います。

また、藤さんは教育の部分も携わっていますね。社会教育はすごく重要です。要するに子供だけじゃないんですよ、教育っていうのは。成人の教育が今すごく重要です。要するにその地域の中にどういった資源が転がっているかって言ったときに、まず行うのは地域の中で何が行われていたかをお互い知る社会教育だと思うんですね。これは文化行政と接続しやすい分野だと思います。ということで、社会問題のある地域のほうが入りやすい。そのほうがみなさんの仕事がいっぱい生まれると思います。

## 求めている人がいる状況とは

藤…誰とやるかという話につながるんですけど、どうか今の状況を変えたいと思っている人たちがいることが重要だと思っています。アートを広く捉え、アートという言葉に置き換え、社会的な常識とか枠組みではない新たな手法を考え実践するために、「プラス・アーツ」という団体を作ってそろそろ10年になります。東京都と一緒に「イザ！カエルキャラバン！」をやらせてもらいました。文化行政の予算が削られたという話をよく聞きますが、NPOを作るときに、文化じゃないだろうと。「プラス・アーツ」は「防災プラスアーツ」とか、「環境プラ

スアーツ」とか、「まちづくりプラスアーツ」と、いろんなものに付け加えられます。おかげ様で、防災に関して海外を含め、ニーズがすごくある。NPOなんだけども助成金を一切もらわず年間1億数千万の事業費を取得しながら動いています。

問題が表面化している地域ならいいのですが、問題が表面化してなくて、歪んだ状態で問題が内在しているところもある。そういうところに切り込んでいくのが、本当はアートプロジェクトに求められていることじゃないかと思っています。僕が使う言葉で「もやもや」しているような場所。そういうところに新しい言語を生み出していくのが、これから重要になってくるのかなって思います。

一方で美術館という立場から言うと収益というか、経済的なところも考えていかないといけないので、もやもやばかりしていても全然動かない。現実的に予算も取れないんですよ。でもその両立が重要かなっていう気がします。地域に深く関わり、もやもやを抱えている人を見つげ出すと、そこからすごく深い重要な課題が見えてきたりするのではないかと思います。

## 先入観を持たない

受講生…地域を読み込んでいく方法として、重要な部分を聞かせてください。

藤…先入観を持たないのはすごく重要な気がします。やっぱり対話が重要です。それとたまに話をするんですけど、転校生であるという意識を僕は非常に重要にしています。転校生っていうのは新しい地域社会に入っていく

のかつていう信念をちゃんと自分自身が持って、それを積極的に熱く語るっていうパッションを持たないと結局何も動かない。僕が地域に入るときに重要視しているのは、変な客観性みたいなものは捨てよう、ということですよ。

## モラルエコノミーを作る

受講生…世の中の流れとしては、我々の想いとは裏腹に、資本主義に傾いていると感じています。そこに對してどう対応すべきでしょうか。

新…大きな資本で私たちの生活が担えるかというところ、そんなことはないんですよ。なかというところ、理論的な話になりますが、大資本が提供するものは雇用労働です。はつきり言っちゃると、みなさんの背中に値札が付いているんです。あなたは1時間1000円の人ですよ。1500円の人ですよ、2000円の人ですよ。その際に、「あなたは子供をこれから生むんですね、じゃあ時給を下げましょう」という差別がされる。それに国が規制をかけてギリギリ生きてるだけであって、資本の論理とはそういうものなんです。

それだけで社会が維持できるかというと、全然できません。具体的に言うと、資本主義で作ることができないのは人間なんです。SFの世界でロボットを作るという風な世界もたまに見ますけど、じゃあ今の資本主義が人間なして持続できるかっていうと、できないわけですよ。結局底の部分に関しては国家と家族に任せている。今の資本主義が大きくなっていく社会は、正規雇用中心の安定社会というのは、はつきり言っちゃると女性や

比喩です。全く新しいところに入っていくときには僕は、外から来た人ですから転校生なんです。最初に地域に入り込んだときに対話をしに来るのは、小学校のクラスの中で言えば第三勢力、または個人で動いている人たちなんです。その裏には第一勢力、第二勢力がいる。個人で動いている人は友達いらないからはいはいって寄ってきて、いろいろ好きな話をできる。地域の話聞き込んでいける。でも気をつけなきゃいけないのは次の段階で、第二勢力です。ここでちゃんと付き合っちゃって、がっつりやろうとすると大失敗する。第一勢力がその上に控えていますから。だいたい地域を動かしているのは第一勢力の人たちです。第二勢力っていうのはそれに対して動いている抵抗勢力ですから。

いづれにせよディスカッションを重ねていくと、参加者がどんどん変化していくんですよ。最終的に残るのは、最初からいる人と最後に出てくる人っていう感じがありますね。だから結局先入観持たずに、長くいろいろな視点でいろんな人に付き合うことが必要だと思います。それとまちなかには芽吹く前の種が潜伏していて、僕が水の人の役割になり興味関心を注ぐと、その人が爆発的に芽吹いてくることあるんです。それをすごく期待しています。その芽吹きを導入するためのアーティストも必要だったりしますね。十和田の場合でも、70代のおじさんがすごく芽吹いてしまいました。とんでもない活動を始めています。

## 変な客観性は捨てる

新…難しい質問ですね。どちらかと言うとその地域の人

障害者や子供が生きづらい社会なんです。今の若い人たちも気づいている人たちは多いと思いますが、今の日本社会のある種の行き場のなさ、やり場のなさはやっぱり大企業中心主義です。大企業以外のやり方っていろいろあります。さっき藤さんが言われていた刺し子の話は、社会学の用語で言うとモラルエコノミーって言うんですよ。要するにコミュニティを維持するための労働なんです。自分が安定した貨幣を得るための労働じゃないんですよ。人間関係をスムーズにする、あるいは地域社会を維持するための経済。資本主義というものは、いくつかの経済の組み合わせによって成り立っているんですよ。それをやっぱり皆さんで考えていかないといけないと思います。実はアートは、大企業ではなくモラルエコノミーとすごく接続がいいんですよ。

藤…面白いですね。以前僕は、適正経済っていう言葉を使っていました。それぞれの状況に適正な規模の経済があるだろうと。小さな単位の中で、自分たちにとっての価値を見直すことも重要です。日常の行為をどう捉え、編集していくのかっていうことでもあります。編集って面白くて、いろんな人材、技術を組みあわせて、別の活動の形を作っていくかというところだと思います。へかえっこももはやイオンとか住宅展示場でやるようになってしまったのですが。そういうところでさえも新しいあり方を探っていくのが面白い気がしますね。

## 東京に商店街は必要か

受講生…東京に商店街は必要でしょうか。今後、東京が

が気づいてない良さを確認していくことが出発点かなと思います。その地域の人が地域のことを好きになることが最初のスタートだと思っんですけど。そのときに重要なのが、みなさんが地方都市出身の人だったらよくおわかりだと思っんですけど、東京は時間も場もない。何か協議会とかやっても人が出てこなくて、理事長さんたちがいかに行政からお金を取ってくるか、ということばかり言う。なので、どうすれば時間と場を捻出できるのかを考えます。なんで時間が足りないんだろう、どうすれば時間を捻出できるんだろう。時間がなくても時間がない中でやりくりできるようなアイデアをどうやって出せばいいだろう、どういうチラシを作るといいだろうっていう細かい話になっちゃうんですけどね。

何のためにコミュニティションするかっていうと、斎藤純一先生は公共性について話をされていますよね。公共性っていうのは単に話すことだけじゃないんです。話して新しい価値を見出すっていうのが実は公共性の理論なんです。今まで自分の持っていた価値観、信念っていうのが崩れて新しい価値をみんなで共有することができるとっていうのが実は公共性の議論なんですよね。もともとヨーロッパから来ている概念で、例えばギリシャの広場は「アゴラ」という意味だったりする。よく勘違いしがちなのは、コーディネーターの人たちは、みんなの意見を聞いて総合的に判断する、というのをやりがちです。それはあまりよろしくない。だからさっき藤さんもおっしゃったように、コミットメントがすごく重要なんですよ。どこかの価値にコミットメントする。誰かの立場に最終的に立つてもいいと思うんです。だけどその前にちゃんとリスニングして、傾聴して、なんでこれがいい

変わっていくとしたら、どう変わっていくのでしょうか。

新・必要かどうかという前に、東京の商店街は統一していると思います。ただ、都市計画の分野で、それぞれの小学校区とか中学校区にひとつ商店街がある、というのを前提として多摩地区が作られているんですが、そういう小学校区に商店街がひとつ、みたいなのは今後衰退していくでしょうね。商店街は今、ブランド化してるんですよ。谷中の商店街だとか、いくつかの商店街はすごく有名じゃないですか。実は商店街が残っている地域は今、土地の値段も上がっています。商店街が元気なまちは、若い夫婦にとってすごく人気なんです。なぜかという自分の子供をそこで歩かせても安心だからです。

とはいえ、起業家の人が第一歩を踏み出す場所がまち中にあるのはすごく重要なことです。商店街の空間的な特徴から言うと、ひとつは間口が狭まっているということ、そういう空間が物的に用意されているかされていないかということ。大久保だったり、渋谷の元商店街の雑居ビル群は、企業が入りやすいんです。やっぱり大企業と、第一歩を踏み出すアントレプレナーの黄金比率があるんですよ。まちにはおそらく。あまり間口の大きい空間ばかりあると、経済的にもよろしくない僕は最近思っています。

新しいことをやろうとしたときに、どこに事務所を構えるのかと言ったら、そんな大きなビルの中に構えられるわけじゃないですか。最近そういうのも増えていますけど。

藤：僕は商店街っていうのは、不動産価値を生み出して

新勤務を経て92年藤浩志企画制作室を設立。地域資源・適正技術・協力関係を活かした美術表現を試みる。主な作品として、取り壊された家の柱からつくられた「100匹のヤセ犬の散歩」。一ヶ月分の給料のお米からはじまった「お米のカエル物語」。家庭廃材を利用した「Vinyl Plastics Connection」「Kaekko」「Kaeru System」。架空のキーパーソンをつくる「藤島八十郎をつくる」等。十和田奥入瀬芸術祭アーティストティックディレクター。

#### 新雅史（社会学者）

東京大学大学院人文社会学系研究科博士課程単位取得退学（社会学）。専攻は産業社会学・スポーツ社会学。現在、学習院大学大学院ほかで非常勤講師を務める。また、東京大学大塚町・仮設まちづくり支援チームのメンバーとしても活動している。著書に、初の単著にして2012年5月の刊行以来版を重ねている『商店街はなぜ滅びるのか―社会・政治・経済史から探る再生の道』（光文社新書）、女工たちのレクリエーションが東京オリンピックのヒロインを産むプロセスを描いた『東洋の魔女』論（イースト・プレス）がある。ほか共著に『大震災後の社会学』（遠藤薫編著、講談社現代新書）、『現在知ること』郊外その危機と再生（三浦展・藤村龍至編、NHKブックス）などがある。

#### 佐藤慎也（日本大学理工学部建築学科准教授／建築家）

1968年東京都生まれ。建築に留まらず、美術、演劇作品制作にも参加。『+1人/日』（2008、取手アートプロジェクト）、『個室都市東京』ツアー制作協力（高山明演出、2009、フェスティバル／トーキョー）、『戯曲をもって町へ出よう。』コンセプト（中野成樹・長島確・矢内原美邦演出、2010）、『333 Arts Chiyoda』改修設計（2010）、『墨田区／豊島区／三宅島／淡路島在住アーティストの家』ドラマトゥルク（長島確演出、2010、13）、『構造茶話会 プロジェクト構造論』コーディネート（TARL、2012）、『四谷雑談集』+『四家の怪談』つくりかたファンク・バンド（2013、フェスティバル／トーキョー）、『しまアートステーション構想』策定メンバー（2011、）など。

いくものだと思うんです。今の時代、これからそういうのがどんどん出てくる気がする。直接作って直接売っていくみたいな。東京のそういう商店街って本当に魅力的ですし、住む人もそういうところを選びますよね。韓流好きの人がそこにいっぱい集まるかもしれないけど、それが撤退していった後にもかしたら新しい人が入ってくるわけじゃないですか。東京はやっぱりまだまだ入りますよね。実はその周りに興味を持つ人たちが住んでいくっていう、不動産価値を上げるうえでは商店街は重要です。子供の話も出ましたけど、老人にしてもそうです。スパーの中で車いすでなかなか買物できないけど、大阪のように、電動の車いすを運転しながら近くのおっちゃんたちが買い物して、おかず買ってそのまま家に帰っていくというようなことは増えてくると思うし。そういう新しい設計、商店街の別の活用は当然出てくるでしょうね。大型のスパーだけじゃなくて、コミュニケーション付きの小さい店舗があることの安心感みたいなものってあるでしょう。そこに新しいチャレンジっていうか、新しい業態みたいなものも出てくる可能性もある。

新：最後に話をすると、あまりみなさん商業に関心ないかもしれないんですけど、今、地方の小売店が困ってるんですよ。卸売市場がどんどんたたんでしまっていて、卸を通さずに自分で農地を持って、自分で商品を納入することができる仕組みが増えています。製造業関係でもプライベートブランドを作っています。イオンがトップバリューを作ったり、セブン-イレブンもそうですよね。というわけで、なかなか今までの地方の小売店っていうのは、同じようなやり方ではやっていけない。卸から今

まで仕入れていた商品を仕入れることができない。例えば酒屋で言うと、酒の注文しても1日とか2日くらいかかってしまうっていう話を小田原の人から聞きました。要するに小田原にあった卸売の店がたたんでしまっていて、東京から取り寄せないとだめだっていうことです。そうなる結論ね、生き残る道は、別の産業と直接つながるしかないんですよ。それは広い意味ではアートなんです。かっこいいからとかじゃないんです。それ以外やりようがないんです。結局はものづくりですよ。これは、商店街と非常に絡んでる話だと思います。

藤：僕は福岡の糸島在住ですが、今日、今の時間もうちの一階では古代の葦船を作るワークショップやっています。十和田では廃墟のホテル街がいっぱいある。今、本当に人材が欲しい。みなさんが活動している範囲ではあり得ない天変地異が起こるかもしれない。人口も田舎のほうは減っていく。どんどん経済は悪化する。しかしその中でも楽しい現場を作り、面白く深く生きる実践をしている人たちがいるんです。そのような面白い人たちといかに出会い、生きていくかが重要かと。ぜひそういう楽しい現場を、魅力的な現場と一緒に作っていきましよう。

#### 「ゲスト／モデレータープロフィール」

藤浩志（美術家／十和田市現代美術館館長／秋田公立美術大学）

1960年鹿児島生まれ。京都市立芸術大学在学中演劇活動に没頭した後、地域社会を舞台とした表現活動を志向し、京都情報社を設立。全国各地のアートプロジェクトの現場で「対話と地域実験」を重ねる。同大学院修了後パブアニューギニア国立芸術学校勤務。都市計画事務

# 思考を深める／想像を広げる 3

日時・2014年8月24日(日) 14時00分〜17時15分

ゲスト・鈴木謙介(関西学院大学社会学部准教授)

北澤潤(現代美術家/北澤潤八雲事務所代表)

モデレーター・長島確(ドラマトウルク/翻訳家)

## アートプロジェクトにおける言葉の問題

長島確・今日は、僕自身関心があり切迫感を感じている「言葉の問題」をテーマにしたいと思います。僕たちが広い意味でアートプロジェクトをやっている際、それをどういう言葉で語っていくのか、ということとはとても大事なことだと思っています。ここ数年、「アートレウス家」のプロジェクトや、演劇の現場で共同作業をしていく中で特にそのことを強く感じています。すごく単純に言ってしまうと、言葉には2種類あると思います。ひとつは作るプロセスの中で使い捨てられる言葉です。これは演出家、あるいはアーティストが作業の指示をする際に、関わるメンバーにニュアンスを伝える言葉だったり、あるいは彼らと関係を築くために使う言葉だったりします。もうひとつは、できあがった作品、あるいはこれからできあがりつつある作品を外に向けて語る言葉です。

アートプロジェクトはいまだに定義も曖昧で、ひとことではなかなか語る事ができない。だから面白いのだと思いますが、それを伝える言葉、つまり地域の人たちにどうやって伝えるのか、あるいは仲間を募ったり、他のアーティストや専門家に声をかけるときに、自分たちがやっていることをどうやって伝えるか、ということは非常に難しい。また、行政の方、特定の自治体の市民、つまり納税者にどうやってプロジェクトの概要を説明するのも難しい。どんなボキャブラリーを使って、どんなロジックを紡いでいくのかは現場ごとに手探りにならざるを得ないし、きっと、マニュアル化することは絶対にできないと思います。けれど、そのボキャブラリーのあり方を考えることはすごく大切なことだと思うんです。

「島を作る」初期のプロジェクトで、島を作るということをしました。(浮島)というプロジェクトです。ここで僕は、島を「日常の器」としてしまおうと考えました。約1ヶ月間のプロジェクトです。新潟市の信濃川で行いました。ここではまず、台船という平らな船をゼネコンから借りてきて、それをベースに「島」を造作していきます。そこに「島民」として自分自身を投じます。そして、地元で出会った人たちと一緒に、いまだ作られていない島の文化を作っていきます。例えば、野菜を作りたかったので畑が生まれたり、旗を作って島を飾ったりと、色んな文化が生まれていきます。中には工房を作った人もいました。するとだんだん、この島が人気になってくる。地域の人々が「島民化」していくんです。風車を作ってケータイを充電したいという若者も現れました。笛を作って歌を作る人もいました。さらには100人集まる祭りも生まれ、最後はみんなで一緒に島の撤去を行いました。そうやって、何もなかった船上にオルタナティブな島の日常ができていく。この1ヶ月間の「もうひとつの日常」を生きることで、僕は今までで一番、生きていることを実感することができました。

## 島を作る

この1ヶ月間で本当にいろんなことがありました。価値観もすごく変わった。僕以外の人も、明らかに変わっていききました。そこで僕は、期間限定で終わるのではなく、もっと地域に寄り添いながら継続的な「もうひとつの日常」を作っていきたいと思うようになりました。ここから、自分にとってだけのプロジェクトではなく、他者にとってのプロジェクトを志向していくことになりました。

## リビングルーム

そこで今日はまず最初に北澤潤さんから、ご自身のプロジェクトを紹介いただきながら、現場で日々どんなことを考え、どんな言葉を紡いでいるかをうかがいたいと思います。その後、鈴木謙介さんには、昨年出版された『ウェブ社会のゆくえ』(NHKブックス)というご著書をひもときながら、特にウェブを中心としたコミュニケーションや、コミュニティのあり方についてお話いただきたいと思っています。そして最後に、現代社会においてアートプロジェクトの扱う言葉が、どのようにコミュニティに寄与し、コミュニケーションのかたちを作っていくことができるかを探ることができればと思っています。

## プレゼンテーション1.. 北澤潤

### もうひとつの日常

こんにちは。僕は北澤潤八雲事務所という事務所の代表を務めています。この事務所は僕と、マネージャーと、フォトグラファアの3人で運営されています。僕はこれまで8年ほどの間、さまざまなプロジェクトを行ってきました。年に2、3本のペースで、中には5年くらい続いているプロジェクトもあります。基本的には国内のさまざまな地域の中に入って、地元の人たちとプロジェクトを行っています。今年も台北でもプロジェクトをやったりしましたし、アジアにも展開しはじめました。全国各地でローカルなプロジェクトを続けていると、大概「アートプロジェクトがやりたくてアーティストになった」と思われがちですが、僕はそのつもりはなくて、結果としてアートプロジェクトになったし、アーティストと呼ばれるようになった、と思っています。

僕はプロジェクトを通して、「もうひとつの日常」の作り方について考えています。高校生のときから、普段漠然と過ごしている日常生活に、妙な違和感を持っていました。その違和感が何なのかは、まだ明確には言葉にできないのですが、例えば自分が話す言葉や、何かを表現する際の思考はどこから来ているのだろうか。歴史や家庭環境など、さまざまなものに影響を受けて自分が形成されてきているとしたら、自分をか

例を挙げますと、商店街の空き店舗を「居間」に変えるプロジェクト(リビングルーム)です。埼玉県の北本市の北本団地という団地の商店街で2010年に始まり、現在まで約5年間続いています。まず、何もない空き店舗にカーペットを敷きつめます。そしてリアカーを引いて、団地の家々を回り、不要な家具を集めてきます。それを空っぽな空間の中に置いていく。(リビングルーム)はこのように、地域の中に元からあるものを用いて「もうひとつの日常」を作っていくことを目指しました。(リビングルーム)はまた、物々交換の場でもあります。(リビングルーム)のものは基本的にどんなものでも交換可能なんです。テーブルがなくなると、代わりにこたつがやってきたり、子供たちは変わる内装に一喜一憂していました。

そのうちピアノがやってきたので、コンサートをやることにしました。なんとここに約150人の住民が集まったんですよ。物々交換ができる不思議な居間空間で、地域にとってはやや怪しい場所だった(リビングルーム)ですが、コンサートを開いたことによって普段やって来ない人も巻き込むことができました。調理器具が集まってくると、地域の人たちがシェフになって、レストランが生まれました。映写機が来れば、ホームシアターになる。

こうやって、場当たりに関わる人たちが新しい状況をどんどん作っていきます。僕はそこにちょっとしたスパイス、つまり地域のお母さんや子供たちの(リビングルーム)に対する考えや想いを引き出すコミュニケーションの仕掛けをしています。レストランのときは、調理器具を見てテンションの上がった子供たちと集まって、「ファミリアレストラン」を作るにはどうしたらいいか、ということを考えました。また違う日には、「ウォンテッドカード」を作りました。(リビングルーム)は物々交換でもが集まってくるのですが、子供たちが自分たちにとってより良い場所にするために、「これ欲しい」というカ



ードを作って、地域の大人たちへ逆提案する、というものです。

今は地域のお母さんたちが店員となり、自分たちが手づくりしたものを売る場所として、「リビングルーム」が使われたりもしています。僕は月1回の店員会議に顔を出して、情報共有をしている感じです。「リビングルーム」は10年に埼玉で始まりましたが、今は秋田でもやっています。徳島や沖縄でも数ヶ月間、実験的な「リビングルーム」を行いました。ネパールでもやりましたね。このように、さまざまな地域で展開してきた「リビングルーム」ですが、そこで生み出されるイベントや集まる人びとはどこことなく似てくるのが不思議です。

#### マイタウンマーケット

福島県相馬郡の新地町という、「海」「里」「山」がそれぞれおよそ3分の1ずつある人口約8000人のまちで「マイタウンマーケット」は始動しました。「海」の部分が震災による津波で無くなった後、その「海」の部分に住んでいた人たちが移り住んだ仮設住宅で行われたプロジェクトです。ここでは2メートル四方のござを編むという作業を始め、そのござの上に自分たちで考えた「まち」を作ろうと考えました。ござをベースにしながら、市場のように一時的なまちを作っていく。それで、「マイタウンマーケット」なんです。震災で多くを失ったまちで、「もうひとつのまち」「もうひとつの日常」を作ろうという試みです。1回につき3時間のイベントを定期的に繰り返していく形式のプロジェクトです。ござの上で美術館を作ろうとか、プラネタリウムを作ってみようなど、とにかく地域の人たちがさまざまなアイデアを出しながら、「マイタウンマーケット」はできていきます。2011年の7月に始まって、年間3、4回、計11回開催されました。その中で、地域の人たちと共に「マイタウンマーケット実行委員会」というチームを立ち上げて、今でも継続的に運営をしています。ポインントは子供のアイデアを大人と一緒に形にしていこうところ。子供実行委員もいます。町内に数ある仮設住宅のうちのひとつでやっているのですが、町内のさまざまな場所から人が集まるようなイベントに育ってきました。

「マイタウンマーケット」の「まち」に入るためには、まず、「銀行」で円と「タウン」を換金します。レートは同じなので、ある種の演出ですね。そしてタウンを持ちながら、参加者はマーケットを歩いて回るので、回数を重ねるに従って、このま

ち恒例の行事のような雰囲気になっていきました。

準備段階の会議ではまず、「マイタウンマーケット」の中に作る、大学、高校、美術館、パン屋などの「パーツ」のアイデアを出します。そして、子供たち自身がその中から好きなパーツを選びます。本番ではアイデアをもとに大人たちが一緒にやってマーケットを実現していくという流れです。

ある会議では、博物館を作るための企画書を書いちゃいました。基本的には実行委員の大人たちにプレゼンする前に、僕に説明してもらおうようにしています。このときに、「何がやりたいか、なぜそれをしたのか」などと問います。「なぜ、どうして」という動機がきちんと出てくるまでじっくり待つように心がけています。僕はこれを「待つコミュニケーション」と呼んでいます。

継続的なプロジェクトにしていくためには、最終的に地域の人たち自身でやってくしかない。僕が全部主導するのではなく、地域の人たちの手に委ねるためにも「待つコミュニケーション」を必死でやっています。そうすると次第に、地域の人たちが主体的にしゃべり出して、僕のアドバイスも必要じゃなくなります。そして少しずつ子供たちも成長して、大人に発表する会議が定期的に開かれるようになり、結果として今でも「マイタウンマーケット」は継続されています。

会議の進行も子供たちが主導するのですが、大人たちは子供たちのために参加している、と言うくせに完全に自分たちも楽しんでやっています。10回目にもなると、「マイタウンマーケット」の設営はみんな勝手にやっています。僕は一番奥で、「妖怪放送局」のサポートをするだけです。他はもう、勝手にやっています。今では子供も大人も、「マイタウンマーケット」における自分の役割がわかっているんですね。

#### サンセルフホテル

「リビングルーム」が場を作るプロジェクトだったのに対して、「マイタウンマーケット」は行事を作るプロジェクトでした。一方、「サンセルフホテル」は場でもあり行事でもあると言えはいいの、そんな「もうひとつの日常」を作るプロジェクトです。これは、団地の空き部屋をホテルに変えるというプロジェクトです。

空っぽの空き部屋を、地域住民の有志からなる「ホテルマン」の皆さんが内装を施して客室に変えます。そこに団地の外からやってきたゲストがチェックインする。数

人のゲストに対し30人のホテルマンという異様な状態です。昼間はソーラーワゴンというパネルを使って蓄電します。団地の風景を見もらいながら、ゲストとホテルマンが一緒になって、井野団地に降り注いでいる太陽光を集めます。その裏では、料理チームが料理にとりかかっています。昼間のために太陽のエネルギーを使って、夜に「太陽」を上げます。客室にも電気が引かれ、自分たちの手づくりの太陽と手づくりの電気が灯される。料理は豪華です。最後におみやげを持って帰ります。1泊2日のプロジェクトで、ゲストとホテルマンの関係が徐々に変わっていきます。

「リビングルーム」や「マイタウンマーケット」と違い、このプロジェクトは僕が主導して始めるというよりは、最初からホテルマンたちとの共同作業として計画されました。客室をどうしようとか、カーテンを作ってみようとか、ほぼ毎週、話し合っ決めてきました。今は、第4回目の準備をしているところなのですが、ホテルマンの中でリーダーシップを取ってくれる人が現れたので、僕はほとんど行かなくても準備が進められている状況です。

このように、「もうひとつの日常」をさまざまな場所で作ってきました。そして、ここに集まる地域の人たちと小さな共同体を作りながら、最終的にはその地域の人たちの手に委ねていく。こういう「もうひとつの日常」がいろんな地域にもっとと生まれていけばいいなと思っています。

#### プレゼンテーション2・・・鈴木謙介

#### ネットという穴

僕は大学の教員をやっています。社会学者です。高校のときは演劇をやっていて、音楽をやったり、デザインの仕事をしながら大学院の学費を稼ぎ、そのうちに大学に勤めるようになってしまった人間です。

今の北澤さんのお話を聞きながらずっとならで見ていたのですが、大学の授業をしていると、学生が後ろでひそひそしゃべる。「そこ、ちゃんと聞け！」って怒るわけですね。でも、他の人の授業を後ろから見ていると、ひとりひとり人間に見えてくる。熱

心に聞いている人が居れば、ペンを落とす人もいます。後ろから見ていると人間に見えてきます。何が言いたいのかというのと、どういうポジションでものを見るか、どういうところから見ても、そういう風に感じ取るか、ということがとても大切なことだと思っ

てます。大学の授業を受ける学生は、最近では真面目な子が多いといいますが、僕が大学に勤めるようになった2009年は誰も僕の話聞いていませんでした。なんでこんなにうるさいんだろうと思いました。そこで、学生たちに話を聞いたりしていると、いくつかのことがわかってきました。まずは、大学は学生たちがたむろする場所がないということ。特に女の子たちにとっては、大学でしか会わないけど、別に仲は悪くないから、会ったときぐらいいは仲良くしておかないといろいろまずい人もいます。そういう人たちとコミュニケーションできるのは同じ授業のときしかありません。彼女たちは不真面目で、授業を受けたくないのではなく、授業を受けるよりも友達からハブられるのが怖いのです。一番面白かったのは、社会学の概念として「マクドナルド」を紹介しているときに、ある学生が「うち、昨日、マクド行ってな！」って話を始めて。お前の家のリビングで話してるんじゃないぞ、と思いつつもその話を拾って、話のネタにして全体に投げ返すと、個別の話が全体につながる生き生きとしたひとつの要素に変わるんです。ところが、ここ2、3年でそれがうまくなりかなくなってきた。なんでもうまくなりかなくなると、喋らないから。ずーっとツイッターで隣のヤツとやりとりをしているからです。オンライン私語です。

昨年出した『ウェブ社会のゆくえ』という本でもこの問題を取り上げました。今の空間でも、ネットにつながった端末を持っていけば、隣のヤツに、「え、今の話面白い？」って送れちゃう。物理的空間に情報の穴が空いていて、その穴を通してコミュニケーションができてしまう。そのときにじゃあ、リアルな場ってなんだろうと思うわけです。リアルな場に情報の穴があいて、授業が維持できなくなるとしたら、情報の穴を経由して外の世界とつながっている方が、この空間で起こっていることよりも優先されちゃうとしたら、どうやってその場を成立させればいいのか、ということを考えてのがこの本です。ただ、その答えはないのです。教室で起こっているようなことが地域でも起こっている。例えば運動会や卒業式。おじいちゃんやおばあちゃんのマナーがとにかく悪い。ずーっと孫しか撮っていないので、成立しない。その場が孫



と祖父の撮影会であって、他で起こっている出来事はすべて風景になっちゃうから、運動会も、卒業式も本質的には成立しない。

### 共同性の3つのデザイン

ばらばらになっっているものをつなぎ止める共同性ってとても大事なことです。共同性とは、例えば、今日ここに来ているという、共通の意識や認識のことです。また、その共通の意識や認識を生み出すデザインのことです。僕は、共同性のデザインには3つあると考えています。アーキテクチャデザイン、コンテキストデザイン、コミュニケーションデザインです。

アーキテクチャデザインとは場所を維持すること。特定の意味を帯びた場所を具体的に作っちゃうということです。それに対して、決まった時期にあることをここでしましようという、文脈があります。さっきの北澤さんのプロジェクトもそうなのですが、ある場所ができて、その場所ので何かをするというコンテキストが生まれる。それは、自然発生的に生まれたり、打ち合わせをして生み出されたりするんですが、どういコンテキストの場所なのかということを実際に生み出していくことがコンテキストデザインです。そして、コンテキストデザインをするうえで何が大切かというと、身体的な所作を指示することです。ここで、こう動け、みたいなルールができあがっていることがとても大事です。これがコミュニケーションデザインです。この3つのデザインを用意することが、いわばこの現実空間に空いたネットの穴に対し、この場でしか起きないことを起すために大事なことなんだと思います。

卒業式は、体育館という場所があって、土足で上がれるようなシートが敷いてあって、ピンクと白の花が飾ってあって、看板がかかっていて、ステージの上には卒業式っぽいものが並んでいる。さらに、毎年決まった時期に開催されていると、今年も卒

### 青春リアル

ここでひとつ、場づくりのコンテキスト設計の例を紹介してみようと思います。

2009〜12年まで放送していたNHKのEテレの「青春リアル」という番組があります。オンラインのメンバーリストで「しゃべり場」をやるというものがあります。顔を合わせたことない人同士がメールだけでコミュニケーションしながら、ひとりひとりが持っている課題についての悩み相談をドキュメンタリーにする番組です。僕はそのメンバーリストの中で、ある種のモデレーターのようなかたちで、議論を整理したり、話をふったりということをやっていました。

でも、最初からある程度わかっていたんですが、本当に難しい。顔が見えないから難しいとか簡単に片付けてしまいがちですが、何が難しいのかということをいろいろ経験させてもらったと思っています。コンテキストがない状態で、場所が共有されていない状態で、みんなが好きなときに好きなことができる。それをまとめるのはめちゃくちゃ難しい。そこになんらかのコンテキストを作ってあげないと、コミュニケーションというのはうまく回っていかないんです。

ただ、テレビ番組なので、メンバーはある程度セレクトションされています。テレビ的にまずいかな、みたいな配慮を勝手にしてくれているわけです。なので、勝手にコンテキストを作って、予定調和に終わるのでは面白くない。ある程度、予定調和にならないように話を引っ掻き回しつつ、しかし、好きなことをやってしまわない状態を維持するためにどうするか。3、4年試行錯誤し続けました。その間に震災があって、テーマが重くなり、意見が対立するような場面もあったのですが、何代かメンバーが変わっていくことで、むしろ協調的なコミュニケーションがなされる場になっていきました。そういう変化をいくつか経験しました。

成功ばかりではなかったのですが、コンテキストと場所、そこで行われる行為のデザインを用意してあげないと、なかなかフラットな状態で人おしゃべりしないということがわかりました。外国人版もやったことがあるのですが、日本人だけでなく、全世界の人々が、何にもない状態で、「はいどぞ」と言われてもしゃべれないんだなあ、と実感しました。さらに、その場で何者として存在していいかわからないということもわかってきました。

業式の時期になったなあと感じるし、在校生も次は自分たちの番だ、と予想することができます。面白いもので身体的所作を伴うと卒業式感が増します。

うちの大学の卒業式は、体育館のような場所で行うのですが、卒業証書の授与はゼミ単位でやります。ゼミでふつうに配ってもいいのですが、ひとりひとり名前を呼んで配ると、みんなぐっとくる。決められた身体の動作を伴うことによって、その場に居る人全員が、何かの儀式と受け取って、この場所にはこういうコンテキストがあって、こういう風に振る舞わなければならない、ということを理解できる。別に歴史や伝統の話をしているわけではありません。

六本木ヒルズアリーナでは、毎年盆踊りを行っています。本来、六本木で盆踊りをする理由なんて1ミリもないわけですね。でも毎年やぐらを組んで、紅白の垂れ幕と提灯がかけられると、まわりを囲んで踊りたくなってしまふ。それこそ、私たちには伝統的で文化的コンテキストがあるから。もちろん、六本木なので、外国人の方も多いです。だから、コンテキストが伝わらない人もいます。でも、まわりの人が踊っているのを見るとなんとなくつられて踊ってしまふ。また、毎年開催されることで、この時期の六本木ヒルズアリーナでは盆踊りを踊るものだという認識が定着していく。

卒業式の話もそうですが、ある行動をみんなで行うことで、一体感を演出するということはいろいろなところで行われています。例えば、ザイロバンドという、コールドプレイがライブ会場で使っているIC技術を使ったリストバンドがあります。リストバンドひとつひとつにIDと無線が埋め込まれていて、音の演出に合わせて動きを使わなくても、アイドルのコンサートに行くと、「今日はダレソレちゃんの誕生日だからみんな何色のサイリウムを振ろう」ってなりますよね。こういうファンの打ち合わせがネット上で行われていたりもします。そのコンテキストを受け取ってサイリウムを振っている人たちには、一体感や高揚感があります。

本の中では、コミュニケーションが情報によってばらばらになっていく中で、それをあえて結びつける場づくりみたいなものをどうしたらいいか、ということを考えています。哲学の話を変えながら、ちょっと難しく語っています。ですので今日はその一歩手前のところを話そうと思います。

### 文化系トークラジオLife

2006年から、深夜にやっている「文化系トークラジオLife」という番組があります。深夜なので、ファン層はコアであると同時に放送は東京なので、リアルにつながれる距離感でやっています。今は2ヶ月に1回の放送ですが、放送のない奇数月は隔月ごとにリアルな場所で開催しています。ひとつわかったのは、実際に僕らが番組でしゃべっていることとか、あるいはしゃべっている人とか、聞いている人が、ある場所に集まってコンテキスト化されていったときに、初めて腑に落ちたり、より言葉が出てくるということでした。

結局、どんな言葉を発しても、どんな場所を作るにしても、そこにどういコンテキストを持ち込んでどういう場にするのか、というデザインが一番大事です。それはオンラインでも、放送でも同じです。アートプロジェクトみたいなものって、自治体の請負事業であることが多いので、1ヶ月間やっているようなものが多いと思うのですが、僕はもっと長い目で考えないといけないと思っています。プロジェクトの予算が出ている間だけで終わらせてしまうことが、現実にはあると思います。例えばこの番組だったら、放送は年に6回しかないし、イベントだったら年に6回しか打てない。でも、そのあいだに継続性のあるコンテキストを作ることが大事なのです。

### 共同学習スペース

今僕がやっている一番大きな仕事は、自分の大学に作った共同学習スペースです。長期的に、最低2、3年のスパンで、ある場所にコンテキストを作って、コンテキストが自律して、勝手に動き出すところまで持っていくことを考えています。

共同学習とは、学生同士で勉強する場所のことです。最初は大学から、元々書庫になるはずだった奥まった場所に、人が来るようにしてくださいというめっちゃくちゃオーダーをされました。では、そこでどんなことをやるかというと、勉強会や、ランチミーティングを学生が勝手にやる状況を作ることです。すると、入りにくい場所だからこ面白い現象が生まれました。隣の建物に大きなラウンジができて、ランチを食べる学生で繁盛しているのですが、そこでは体育会系のサークルが作戦会議に使っているの、なかなか入りづらい。勉強はしたいけど、ひとりで図書館で勉強するタイプでもない子たちが、この共同学習室に定着しつつあるんです。この場所は、共同

学習とは言ってはいるものの、誰にどんな共同学習をしてもらうかというコンテンツをまだ全然決めていなかった。今やっとわかってきたのは、体育会や遊び系のサークルで、友達とにぎやかにやっているようなタイプではない、しかし、ひとりでコツコツ勉強するタイプでもない層が一定数いて、そういうコンテンツの学生が集まる、ということでした。春学期が終わって、夏休みに入ってからもういくつかイベントを入れて、秋学期以降の利用者を増やすための認知活動も続けるつもりですが、できる限り自然発生的に生まれたコンテンツが、自律して回っていくようにしたいです。

## ディスカッション

鈴木謙介

×

北澤潤

×

長島確



北澤・鈴木さんのお話にすごく共感しました。共同学習の場の自然発生的なところとか、(リビンググループ)そっくりですね。(リビンググループ)の目の前には商店街という地域の中心、メインストリームがあります。そのすぐ近くに全然地域の中心じゃないものができあがるわけです。ですからそこに集まる人はまあ、変わっていますよね。(リビンググループ)は開始から10日ぐらい経つと、近隣の小学校でブームになりました。当時3年生の男の子が親から(リビンググループ)に行くと言われたことがありました。親としては、あそこは意味がわからないから行くなということだと推測しています。その子が、あそこに行けないという想いを抱えて、帰りの会で「あそこには子供だけでは行っはいけないと思います」と言っただけです。そして、その日の放課後その学年が(リビンググループ)に来なくなる状況が生まれました。すぐに改善しましたが、曖昧な場所なので、こうした事件も起こりつつ、(リビンググループ)は自然発生的にまとまっ

ていったという感じがあります。

鈴木・自然発生という、すごくスムーズだったように聞こえるけど、実際は逆なんですよね。現在のコンテンツに逆らったものが芽を出しているから、ある部分では危なく見えたり対立したりする。メインストリームから距離感がある人のアジール、避難所になっちゃう。

長島・おふたりのお話、つながってきました。

個人的に、思い出したことをふたつ話したいと思います。ひとつは、僕が小学校3年生のときに祖父が亡くなったこと。祖父は大きい家に住んでおり、自宅で葬儀を行いました。家に鯨幕を張って、葬儀屋さんが来て、告別式を行いました。親戚のおばさん軍団が来て子供たちも総出で手伝っていました。祖父の家には勝手口があって、そこには流しと井戸もありました。そこがスタッフの休憩所になりました。屋根があつたらいに氷が張ってあつて、飲み物のジュースが入っていて、疲れるとそこに行っで休めるようになっていた。それが、夢のようだった。表でやっている祖父の葬儀の祝祭感(祝い事ではないのですが…)、非日常感。裏の「もうひとつの日常」感。数日が過ぎた後もずーっと印象に残っていました。

あとは、鈴木さんのお話を伺って、大学の頃を思い出しました。僕のいた大学は、先生が個別の研究室を持たず、学科で管理しているいくつかの部屋を、共同で使っていました。文学部だったのですが、洋書がどっさり置いてある一部屋を学生に開放していました。事務室で鍵を借り自分で開けてなかに入ると、壁一面に洋書がびっしり並んでいて、古い本の匂いがしました。その部屋は本を借りたり勉強する場所として使えました。大学の頃、

僕はサークルにも入っていないし、基本的に居場所がないので、ほぼ毎日通ってました。とってもいい時間でした。サークルのたまり場や学食には居られない、かといって、図書館も違うし、そういうときにある種のオルタナティブな居場所としてそこはありました。お昼を買ってきて食べることもできたり、僕以外の院生の人も何かいて、彼らと知り合う機会にもなりました。それは自然発生的というより、先生の意向でできていたのだと思うのですが。

僕が卒業した後には大学の組織改革があり、文学部もなくなり、建物もみんな新しくなって、その場所もなくなってしまったのですが、なんかよかったです。今日お話を聞いていて、そういう場所の需要というか、願望は今でもあると思うし、それをどうやって意識的に作っていったらいいのか、議論できればと思います。

## オルタナティブな場をどう作るか

鈴木・自分の本を去年出したとき、社会学の本として出したのですが、一番反応してくれるのはアートの人だろうと思っでいたし、その次は建築の人だろうと思っでいました。理由ははっきりしていて、アトリエで少人数でやっている建築家さんは、合理的に作られた環境ではない場所をどう作るかを考えている。ここ十数年ぐらいの学校建築は、リノリウムが敷かれて、ひらすら直線の廊下を作るのではないではない構造になっていて不思議だなあと思うのですが、そういう建築のトレンドがあるから、反応するだろうと思っでいました。それはアートの話とも関係があるのですが、最初に北

澤さんが「もうひとつの日常」を説明する際、自分が埋め込まれている関係の中で与えられている役割が「日常」であると言っていた。北澤さんは、今オルタナティブな場がなくなっていることを前提に、どうやって新たにそれを作っていくか、埋め込んでいくかということを考えていると思うのです。それって何の意味があるの？と思う人もいるかもしれません。ただ、アートの人じゃなくてもわかる人はわかっている。例えば会社でいうと、煙草部屋の機能と似通っていますよね。上下関係なく火を付け合ったりする非公式な場所が、会社の人間関係を良くする場合がある。

では会社ではなく、それが地域や、団地になると、全体の風景に対してどういうオルタナティブな場が生まれたのか、地域の人たちの心にどのように刺さったのか、が重要だと思います。北澤さん、その辺りはいかがでしょうか。

北澤…例えば震災の現場だと、そうした非公式な場が求められていた気がしました。仮設住宅の自治会長さんに「マイタウンマーケット」の提案をしに行ったとき、自分たちでなんとかしないとけないと思っていた、と言っていました。それまで被災地の住民は、ボランティアが外からやってきて、被災者という役割を与えられ続けてきました。僕はボランティアとしても振る舞いながら、その状況を観察していると、「関係性が被災している」と感じるようになりました。例えば子供たちは避難所で鬱屈としています。それは具体的に親族が亡くなるなどの喪失もあると思うけれど、一番の問題は、自分が自分として生きられていない、ということだと思います。そ

れが発覚したとき、僕は今までやってきたことを、ここで平然とやってしまっていると思えました。自治会長さんは「外からでなく地域内での持ち寄り」ということをおっしゃっていました。なぜ、その言葉が出てきたのか。なぜ、あの状況でそれが必要とされたかということ。まだ言葉にはできません。ただ、自分たちでこうした場を作ることが求められていたのは確かです。結果として11回の開催と、3年間継続という、他の地域ではあり得ないくらいの盛り上がりを見せたわけですから。

鈴木…オルタナティブな場づくりがなぜ表現やアートじゃないといけないのかという問題があります。アートって、外部の視点から今いる日常を見つめ直す機能を持っているから、簡単に言うと、リア充の人にはいららないのです。サークルで仲良くチーム競技ができてるヤツには必要ないのです。ひとりひとり掘っていくと、いるのかもしれないけれど、強いコンテキストの中で、居場所と役割と高揚感を与えられている人には、たぶんいらない。そうじゃない人に、別のコンテキストを与えることで何かが起こるのだと思います。

僕が聞きたいのは、では、北澤さんの現場ではどんなコンテキストが生まれたのか？ということですよ。どんな人が集まって、どんな役割を与えられていたのでしょうか。

北澤…「リビングルーム」でいうと、演劇の仕事をしていて、ほぼ毎日、北本団地にサッカーをしに来るすごく派手な格好の45歳くらいの男性がいます。ポテチというあだ名で呼ばれていました。彼は、「リビングルーム」は

あるんだと思います。

鈴木…劇場版のび太の法則ですね。そういう人が、今、マンネリ化したコンテキストをぶっ壊していく。だから5年も続いているんじゃないかなという気がします。原くんが居なくなったらピンチじゃないですか？

北澤…原くん以外にもいろいろな人がいます。地元のお母さんたちも面白いです。スタッフとして入っている人たちの中にも、染め物をやっている、染め物教室を開いている人もいますし、それもある種、原くん現象なんじゃないかなと思っています。すると、「リビングルーム」の印象ががらっと変わってくるんですよ。例えば、染め物教室を月に一度やっていたら、染め物をやる場所になっていくわけです。原くんがポップコーン屋をやっていたら、ポップコーン屋になる可能性もあるわけです。

鈴木…さっき、ちょっと秋葉原の話をしようと思っただけです。秋葉原って、一見すると常に最先端を行っているのを見えます。僕の世代にとつての秋葉原って、マイコン、パソコンのまちでしたけれども、その前は家電製品のまちでした。今はオタクのまちになっている。僕は大学院入りの頃に、秋葉原のパソコン屋でバイトをしていました。それでいくつかわかったことがあって、メイド喫茶って、同じビルに5フロアあったら5フロア全てメイド喫茶だったりするんですよ。なぜかというところ、今はそうでもないけれど、かつてはいいかがわしい店だと思っただけです。だから、OKするオーナーが

北本団地の顔」と言ってくれています。ただ、彼がどういう人なのかは僕もよくわからない。彼自身も、どう思われたのかわかっていない。

子供たちの場合、「リビングルーム」に残るのは、キャラクターが曖昧な子が多いです。必ずしも学校生活でメインを張っているわけではなく、かといって脇役でもない、曖昧なキャラクター。なぜそういう子たちが集まるのか不思議です。その子たちとずっとコミュニケーションをとっていると、例えば原くんという男の子は、さっきの調理器具の話が降ってくると、自分で調理してレストランにしてみたい、という気持ちが湧き上がってきます。「なんかやりてー！」みたいな。そうすると、調理が彼の中でひとつの技術として重要になってくる。彼はコアな「リビングルーム」の常連なのですが、調理技術をどんどん獲得して行って、ミラクルを起こしてくれます。メイストリーム、いわゆるリア充ではない小学生の原くんが、ときどきメイストリームに突き抜けてくる瞬間があるのです。「もうひとつの日常」を作ること、本来の日常では発揮されなかったキャラクターが噴出し、ある別の役割を担わされるのだと思います。

### 普段とは別のキャラクターを発揮する

鈴木…そこが面白いよね。原くんいろんな能力がありすぎると、「もう原がやっておけばよくね？」となって、たぶんみんな来なくなっちゃう。

北澤…そういうキャラクターが変わる瞬間があって、「リビングルーム」で変わるっていう実感は、彼の中に

いるところは全フロアがメイド喫茶になっちゃう。僕がバイトしていた頃は、全部パーツ屋でした。秋葉原はもともと闇市から駅前がスタートして、雑居ビルが呼吸をするようにそのとき必要なお店を集めてきた歴史がある。たぶん北澤さんの中でも、いろんな取捨選択があったと思うんですよ。それは、オーナーがメイド喫茶を入れるか、入れないかに近いものだと思います。

北澤…「マイタウンマーケット」は僕も最初、いろいろアイデアを出していたんです。プラネタリウムを作ろうと言ったのは僕のアプローチです。あの瞬間、男衆がプラネタリウムを作るために3日ぐらいへとへとなりながら作業をしていた。それが終わった瞬間、みんな本当に疲れたと言っていました。これだと続かないなと思ったんです。あのプラネタリウムがあって、今の僕があるんですよ。ルールを決めることを結局は諦めたんです。それから自分がこういう風にしたというのを、あんまり言わないようになりましたね。逆にモデレーションに力を入れるようになった。例えば、子供たちとの会議をちゃんとやる。できあがったアイデアを子供たち自らが企画として発表して、それをちゃんと大人が受け止めて、一緒に形にしていく雰囲気を作る。そこでは僕の位置づけが変わっているんですよ。

### モデレーションに徹する

鈴木…勤める大学で、2年前に大学院生の面倒を見る仕事をさせられたんです。別にやりたくもなかったんですが、蓋を開けてみると課題が山積みでした。理由は明確

で、国からいろんな研究費を年間何千万円ともらえる時代が終わっていたんです。そうすると、湯水のように金を使えた時代の人はそれに慣れきっていて、やる気をなくしていた。大学院の研究科としては、今度は国からではなく、大学内から予算を引っ張ってきたい。するとどうなるかと言うと、その予算を獲得するために、いろんなプロジェクトが立ち上がる。そして、新しく入ってきた院生は、たいした予算もないのに先輩から「毎年これ、やることになっているから」と言われて、ぜんぜん大学院に来なくなってしまう。これは危機的な状況にあると感じました。

そこで僕はとりあえず、一緒にご飯を食べようと思えました。飲み会に誘っても絶対来ない人もいるので、飲み会じゃないだろうと。たまたま部屋が一つ余っていたので、「俺、毎週ここにきて勝手に飯を食っているから、ご飯を持ち寄って集まろう」とランチミーティングを提案したんです。

1年目は、あまり人が集まらなかった。ところが僕が1年でその仕事を離れて、2年目からは先ほどお話しした仕事をするようになったんですけど、「今年は先輩呼んで就職活動のアドバイスしてもらおうぜ」みたいなことがいまだに続けられているんですよ。1回盛り下がったように見えて、毎週続いている。勝手に立ち上がって、勝手に3年目に突入しました。今は大学の予算も付いているんですよ。自然発生的に場所のコンテキストができあがっていくことってありますよね。

北澤…それは僕もひとつの手法として持っています。「リビングルーム」で言えば、空き店舗のシャッターを開

けてカーベットを敷く作業をしていると、わけのわからない噂が勝手に立ち上がってくるんですね。黙々と、誰かが何かをしているという人はを惹き付けるんです。ごぎを編むのもそうなんですが、黙々とごぎを編んでいると、少しずつ少しずつ人が増えていく。ひとりでご飯を食べているのも近いと思います。

**この先どうなっているんだろう？  
と思わせる場所**

**鈴木**…可視性というのは大事だと思いました。つまり、外から見える状態を作ることですよね。僕が設計に関わらせていただいた部屋も3つほどゾーンがありま。ひとつはミーティングに使えるゾーン。もうひとつはリーススペースです。「中で何かやってるぞ」ということが見えるような状態を作りました。さらに、隅のほうに個人が自習できるスペースを作りました。さっきのアーキテクチャデザインの話と絡みますけれど、奥まった場所に半分プライベートな空間を作ること重要だと思いました。

**北澤**…ちょっと奥まっついて、「この先どうなってるの？」って思える空間ですね。(リビングルーム)もともと空き店舗なので暗い空間なんです。仮設住宅も、被災していない人たち、家を無くしていない人たちにとっては、非常に行きにくい場所です。僕が嗅ぎ付ける場所はそういうところです。そこは、鈴木さんの本を読んできて再認識させられるところでしたね。

言う役割があつて、キッチンと言う役割がある。その場所に意味が与えられていて、そこにそれぞれ役割が割り振られていて、そこに行く人も役割を演じ分けている。そういうことは日常的に起こっています。鈴木さんは先ほど、日常生活の中に穴が空いているという話をされました。携帯電話は非常にわかりやすいですけども、職場という役割空間の中に突然穴が空いて、家族から電話がかかってくる。そうすると、職場の役割を演じなくてはいけないのに突然、家庭での役割を演じなくてはいけない自分が晒されてしまう。それを踏まえたときに、北澤さんのおっしゃる「もうひとつの日常」がある意味では意図的に役割空間をねじ曲げている、違う穴を開けているように思いました。

**良い問いかけを発明する**

**鈴木**…大事な会議中に彼女から電話がかかってきて、めちゃくちゃ怒っている。しかし、謝ることができる状況ではない。「後で電話をするから！」みたいなことってありますよね。あるいは、デート中に恋人がテーブルの上にケータイを置いてるのが許せない人みたいなこともあります。僕たちは役割空間である役割を演じることに縛られている。じゃあどうするか、といったときに、常識的にはその穴を塞いでしまうのが手取り早い。教室ではケータイ禁止、というように。でも僕は、その穴の中に、この人とあの人と一緒に突っ込んでしまったらどうなの？ と思います。それが(リビングルーム)でも行われていることではないでしょうか。

さらにそれは、アートプロジェクト自体がはらんでい

**プロジェクトのネーミングに  
問いが含まれている**

**長島**…北澤さんの(リビングルーム)というネーミングもそうだと思うんですけど、プロジェクトの最初の段階で、どの程度までコンセプトを固めているんでしょうか。

**北澤**…それはいろいろと考えているところです。言葉の難しさは常に抱えています。例えば(リビングルーム)だと、「地域の居間です」というと聞こえがいいけれど、じゃあどんな居間なのかと考えると、難しい。地域のお母さんが駄菓子屋やってもいいし、染め物してもいい。わかりやすく伝えるというよりも、いかにわかりにくい部分を担保しておくかだと思っています。(リビングルーム)という言葉は非常にわかりやすいし、子供たちからは単純に「リビング」と呼ばれていました。でもその親しみやすさと同時に、プロジェクトのネーミングに「問い」が含まれていることが大事だと思っています。「生きている部屋」と読み替えられる、といった問いの立て方、作り方というのもすごく重要ですね。

**長島**…一見わかりやすくて、でもよく考えるとなんだかわからない。原くんの話を知っていると、キッチンじゃないですか、それは。けれど、「生きている部屋」という意味では筋が通っている。その辺が肝だと思いました。その、ある意味での濁りというか、不透明な部分をどれくらい残すか、それが最初の決め手になってくるんじゃないかと思います。

る問題につながると思います。自治体から補助金をもらって、「地域の絆を取り戻す」なんていうことの矛盾と、役所に提出する書類に書かれた言葉は全然違う。役所に書く書類は、「穴を塞ぎましょう」が正しい言葉です。しかし実際は、バラバラに空いている穴に、いろんなつながりが生まれたっていうことでしょう。先ほど北澤さんは「問い」を作るとおっしゃいましたが、すごい大事な視点だなと思います。「問いかけ」の反対は「目標」です。要するにゴールがあつて、この企画はこういうゴールがあります、と書く企画書ができあがる。ところが、北澤さんのプロジェクトはゴールがない。でも、「問いかけ」があることでスタートはできます。つまり、どんな「問いかけ」をするかにすべてがかかっている。

**長島**…おっしゃる通り、問いを立てるのが一番難しいし、大事だと思います。そこにある種の発明というか、創造性がある。お話を伺っていると、やはりネーミングは重要ですよ？

**北澤**…ネーミングが問いに触れるきっかけになるからだと思えます。問いかけから始まるものって、結局個人の変化でしかないような気がするんですよ。最近、「アートプロジェクトは社会をどう変えるのか」という質問をされて、「社会は変わらないけど、人が変わるのとは間違いない」と思いました。問いかけで反応するのは結局、人なんじゃないかと思えます。アートプロジェクトの問いかけによって、あるいは良い問いかけによって、

**北澤**…最初に地域に下見に行つて、ひたすらスケッチを描くんです。描き続けて、そこから言葉を編んでいく。

これが一体、どんな事態になるかわからない期待感も含めて(サンセルフホテル)というような言葉に集約する。そのコンセプトの立て方を全部やりきってしまうのが、アーティストとしての仕事なんだと思います。それ以降はむしろ、場づくりとか、コーディネートの方の話になります。企画の肝は、完全に僕が作っています。

**既存の場の意味を変容させる**

**長島**…既存の場の役割もすごく大事な部分だと思うんですが、もともとある場所に対するこだわりはあるんですか？ お話を伺っていると、今まで存在しないような場を作るのではなくて、すでにある場の意味を変えるかたちで入っていきますよね。

**北澤**…やっぱり現場となる地域からアイデアが出てきますね。非日常を作ろうと考えて入っているわけではなくて、「もうひとつの日常」という言葉を抱えながら、地域に入っていく。その中で既存の日常を探す。まず、そこには商店街がある。2000戸の窓の中に居間があることを発見していく。そこから、地域にはすでに居間がたくさんあるのに、あえて居間を作ることの「問い」の強さを導きだすんです。

**長島**…鈴木さんの本の中で「役割空間」という言葉が出てきます。それは、単純に言ってしまうえば居間は居間と**鈴木**…行政に伝えるためにも、「人が変わったからまちがこう変わりました」という事例を知識として持つておくことが大事かなと思います。僕の本の中では、バルセロナやアムステルダムの事例を取り上げています。アムステルダムの場合、まちのキャッチコピーとデザインを市民公募にした。バルセロナもそうですよね。まずキャッチコピーを市民が変えて、そのことによって観光客に対するおもてなしの姿勢が変わる。先にコンセプトを作つて、その中に当てはめていくのではなく、市民に問いを投げかけ、そこから生まれたものを採用する。人が変わらないと社会は変わらないので、最初に問いを立てることが一番重要なんじゃないかと思えます。

**北澤**…地域に問いを投げかけ、人に投げかけて、最終的に地域が変わったという事例はあると思うんですけど、そのときに、コミュニティデザインやソーシャルデザインとアートプロジェクトがどう違うのかを考える必要があると思えます。僕が思うのは、「地域は変わっているかわからないけれど、あなたは変わった」ということがアートプロジェクトなんじゃないかと思うんですよ。コミュニティデザインやソーシャルデザインとは違う、アートプロジェクト流の問いかけの強さによって、何ができるのかを考え続けたいです。

「ゲスト/モデレータープロフィール」

**鈴木謙介**(関西学院大学社会学部准教授)

1976年福岡県生まれ。関西学院大学准教授。専攻は理論社会学。02年の『暴走するインターネット』以来、ネット、ケータイなど、情報化社会の最新の事例研究と、政治哲学を中心とした理論的研究を架

橋させながら、独自の社会理論を展開している。05年の『カーニヴァル化する社会』以降は、不安定を強いられる若者たちの感覚をベースにした議論も増えている。[Deep Breath Project]名義で作家・桜井亜美の映像作品に楽曲を提供するなど、音楽活動も行う。06年より、TBSラジオで「文化系トークラジオLife」のメインパーソナリティをつとめており、また同番組のテーマソングも手がける。「Life」は08年、第45回ギャラクシー賞ラジオ部門において大賞を受賞。

**北澤潤**（現代美術家／北澤潤八雲事務所代表）

行政機関、教育機関、医療機関、企業、地域団体、NPOなどと協働しながら、国内外各地で人びとの生活に寄り添うアートプロジェクトを企画している。日常性に問いを投げかける場を地域の中に開拓する独自の手法によって、社会に創造的なコミュニティが生まれるきっかけづくりに取り組む。代表的なプロジェクトに、不要な家具を収集し物々交換することで変化し続ける「居間」をつくる（リビングルーム）や、仮設住宅のなかに手づくりの「まち」をつくる（マイタウンマーケット）、団地の空き部屋を太陽光発電の「ホテル」に変える（サンセルフホテル）などがある。

**長島確**（ドラマトウルク／翻訳家）

日本におけるドラマトウルクの草分けとして、コンセプトの立案から上演テキストの編集・構成まで、身体や声とともにあることばを幅広く扱う。海外戯曲の翻訳のほか、さまざまな演出家や劇団の作品に参加。また劇場外でのプロジェクトにも積極的に関わる。最近の参加作品に『ロボットの未来・改』（中野成樹演出）、『ドン・ジョヴァンニ』（菅尾友演出）、『海の夫人』（宮田慶子演出）、『ザ・ワールド』（大橋可也&ダンサーズ）など。東京アートポイント計画では『戯曲をもって町へ出よう。』『墨田区／豊島区／三宅島在住アトレウス家』につづき『長島確のつくりかた研究所…だれかのみたゆめ』が進行中。著書に『アトレウス家の建て方』。一般社団法人ミクストメディア・プロダクト（num）代表理事。

# 思考を深める／想像を広げる 4

日時…2014年11月9日(日) 14時00分〜17時15分  
ゲスト…青木淳(建築家)

会田大也(ミュージアムエディケーター／東京大学GCL育成プログラム特任助教)  
モデレーター…渡辺ゆうか(FabLabKamakura代表／慶應義塾大学SFC研究所訪問研究員)

## プレゼンテーション…渡辺ゆうか

### 市民工房「FabLab」とは

FabLabをご存知の方はどれくらいいらっしゃいますか？ FabLabとは、3Dプリンターやレーザープリンターなどさまざまなデジタル工作機械を備えた、実験的な市民工房を指します。どこか大きな組織が取り仕切っているのではなく、個々人の「なんでも自分たちの手で作りたい」という想いのもと、2000年ごろから草の根活動的に広がった動きです。国内では11年、鎌倉を拠点に活動を開始しました。ここ最近では知名度が上がリ、今年はDMMが秋葉原に5億円かけてラボを作るなど、さまざまな活動が起こりつつあります。私自身は、ファブラボ鎌倉の運営に関わりながら、慶應義塾大学SFC(湘南藤沢キャンパス)の研究員としても活動中です。ここでは最近のFabLabの動向に触れつつ、世界中にあるさまざまなラボの動向についてもご紹介します。

### ものづくりと消費のあり方を変える「ものづくり革命」

FabLabと呼ばれる市民工房は、世界50ヶ国、600ヶ所以上にあると言われています。本場にありとあらゆるものを作ることができるんですよ。スペインでは、ソーラーハウスを作っている人もいます。近ごろは3Dプリンター自体を作る動きまで

来ていることが重要だと思っています。ひとりひとりがiPhoneをもち、インターネットに接続して情報を発信することができるし、個人でラジオ番組やテレビ番組もてたり、Facebookで「こんなことが面白いよ!」と情報を共有できたりします。このような状況でデジタル工作機械がインフラとして整った環境を想像して、とても興奮したんです。実現すれば本場にいろんなことが可能になります。教育をやりたい人は教育を、まちづくりをやりたいひとはまちづくりを。ビジネス、研究開発、町工場、芸術表現、適正技術も……。

FabLabは先進国・途上国、国によってまったく使われ方が違うのも面白いです。先進国では、余暇や趣味、芸術表現に偏っているという傾向があります。一方ガーナやインドでは、野犬を撃退する装置や、ソーラークッカーを作っています。授業でLEDの照明を作った小学生が、自分の家でそれを使うこともあります。日本だと100円ショップで買ってしまうものではありません。

### ありとあらゆるものづくりが可能になる?

オランダ・アムステルダムにあるFabLabは、何世紀も時代に合わせて変化しつづけて作られたお城の中にあります。もともと測量所だったところに、3Dプリンターやレーザーカッターが置かれているんです。フランスには洞窟の中にFabLabがあります。ノルウェーのFabLabは現地で採れる木材で作られています。ここでは年1回、1週間、キャンプ形式で強化合宿をして、みんなでものを作っています。

今回の授業テーマは「遊び・学び・場づくり」ということですが、FabLabの場合、まずは工作機械を使えることが前提とされています。機械が使えないと、自由にものが作れないからです。そのためにMITのニール・ガーシェンフェルド教授が、オンラインで世界各国に向けて授業を行っています。入学試験はありません。対象者は各ラボにいる、この授業を受けたい人。卒業率はだいたい25%です。もちろん授業料も取りますが、そのかわり、ほぼあらゆるものを作る技術が学べます。しかし実際は5ヶ月間トレーニングしたところで、なんでも作れるようになるわけがありません。それでも、自分が苦手だと思うことに挑戦し、それができたという達成感を感じるということが重要だという考えから指導が行われています。学校を卒業したばかりの人だけではなく、リタイアした人や新しい技術を身につけたい中学生など、受講生はさまざま。

出てきているんです。使われている工作機械はさまざま。3Dプリンターでチョコレートを作ることができます。レーザーカッターは、東京の渋谷にできたFabCafeでも使用可能です。光を集めて切る機械もあります。これは木製の素材も切ることができるので、家具を作ることも可能です。すべて、「デジタル制御されたものを物質化する」というコンセプトのもと使っています。日本特有の機械としては、ミシンの進化版が作られています。日本には性能の良いミシンを作るメーカーが多数ありますが、その技術を用い「デジタルミシン」が開発されました。刺繍もできる優れものです。FabLabでは、個人単位でのものづくりではなく、より広く「ソーシャルファブリケーション」という考え方でものづくりを行っています。データをダウンロードして、音楽を聴いたりすることは日常的な行為ですよ。最近では、もののデータをダウンロードして、それを物質化して使ってみることも起きています。

インターネットサイトの「クックパッド」を使われている方もいるかと思いますが、それと似たようなかたちでものづくりが広がればいいなと思って活動を開始しました。私がこの活動に出会った4年前は、周囲からは「SFっぽい」と言われることのほうが多かったです。ピートだけが3Dプリンターを使ってきたリングを持つCMを見た周囲から反応があったりはしました。でも、友人にも両親にも、ほとんど理解されませんでした。私の両親でさえ、活動に加わって2〜4年経ってやっとFabLabの活動を理解できたと言っていたくらいなので、一般への認知は難しいですね。活動を始めたばかりのころは、「いずれ時代が追いついてくる」と思いながら活動をつづけていました。

20世紀は大量生産・大量消費が始まった時代です。デザイナーという職業が生まれ、企画・設計・製造・流通・販売という仕組みや、使い手や消費者が生まれたのも、20世紀だと思っています。では21世紀の現在、何が起きているのか。「企画も製造もする人が、買い物でもある」という現象が起きています。今はまだ小さな規模かもしれませんが、「こんなものがほしい」という要望をもとに、自分でデータを作って出力することも可能になりました。これらの動きは、インターネットが登場した95年ごろととてもよく似ていると言えます。このような動向は、「ものづくり革命」と称されています。

私は、情報化社会が実現したあとに「デジタルファブリケーション」という流れが授業では、3Dプリンターはもちろん、モールドイングやキャストイング、電子回路についても学びます。プレゼンテーションも行います。やはりそれなりの基礎がある方が受講すると、卒業率は高いです。大切なのは、ひとりではなくて、必ず誰かと一緒にやることです。2、3人で受けることも勧めています。必ず、地域のラボに通って授業を受けるといった方法がとられています。授業はアメリカ時間の午前9時に始まります。そうすると問題は、時差です。日本だと夜の11時から始まって、終了時間は夜の2時ごろになります。受講生はどんどん増えているのでこの先どうなるのだろうと思うのですが、今年も鎌倉のラボでも実施する予定です。

一方でアメリカの様子を見てみると、日本の10年先をいっていると感じます。「テックショップ」と呼ばれる場所では、溶接ができたり、車が作れたりします。1000平米ほどの広さがある大きな施設です。ひとりで立ち上げた工房ですが、クラウドファンディングで1億円、2億円集めて商品化もしています。このような小規模なものづくりの場合は、今後1、2年の間に日本にも上陸するのではないかと報道されています。※2016年4月1日に六本木にオープン

### 日本のFabLabが広まったきっかけ

このような活動は10年以上前からあったのですが、日本では、慶應義塾大学の田中浩也准教授が国内でもFabLabを広げていきたく活動を開始しました。最初に彼はミッドタウンで行われていた「世界を変えるデザイン展」でプレゼンをしました。私はライターという立場でそれを聴いていました。その後、活動に加わり「東京デザインウィーク」や関西の「DESIGNEAST」など、いくつかのデザイン展にFabLabとして参加しました。将来、工作機械を使った制作がひとつの潮流となるだろうと伝えたのですが、まだピンと来ない人が多かった。代理店と間違えられて「この機材いくら?」と質問されたりもしました。やっぱり口では伝わらないので、実物を見せていくしかない。場を作ろうという話を持ち上がりました。では、どんな場所がいいか。国内でもこのような活動が広がってくだらうということもメンバーと話し合いました。それよりも「世界から見て興味深い場所で、これから増えてほしい場所にアジア初のファブラボを作ろう」ということで、鎌倉を拠点に選びました。ファブラボ鎌倉は、秋田から移築再生された建物に入って使っています。田中が務める慶應義

塾大学SFCからも近く、通いやすいことも条件のひとつでした。都内にあればアクセス面から考えると便利ですが、鎌倉であってもアクセスは比較的良好です。国内のFabLabは14年現在、11ヶ所に広がっています。最初は、鎌倉・筑波・渋谷・関内にFabLabが作られました。

今は、自治体によって助成金が付きはじめています。「ものづくり助成金」という名目で1000万円規模の助成金が中小企業において、その中の小企業がFabLab的な場所を立ち上げるというフェーズを迎えました。東北地方では、緊急支援雇用の枠組みで助成金がつけられています。

世界中のラボでも、続いているところとなくなっているところがあります。続いている理由や失敗した理由には、助成金が大きく関わっているんです。助成金がある3年の期間が切れたあと、どうやって継続するかを考えなければいけません。継続的な活動として考えた場合、ラボの運営者がものを作る人ではないと、なかなか場が生まれません。コミュニティに面白みがなくて、機材も眠っているような状況になってしまいます。

筑波のFabLabは、少しさびれたところにあります。しかし内部は、ギークのメッカで、宇宙船のような雰囲気がある場所です。渋谷は、コーワーキングスペースの中に入っています。仙台は、雑居ビルの中に。向かいではおぼちゃんアカスリ屋さんをやっている、キムチのおいもするとか。大阪の北加賀屋では、造船業が盛んだった場所にあります。建築家をはじめとして、さまざまな方が借りているスペースの一室を借りてやっています。関内ではNPO法人が運営している場所で運営中です。そのほか、FabLabという名前は付いていませんが、東京では渋谷にある「FabGate」や目黒にある「メーカーズベース」、千葉の柏の葉にできた「コイル」、北九州の小倉には「ハビット」といった場所もあります。ものづくりができる施設を作っていくという流れが、FabLabを生み出す社会的な流れにつながっています。私が数えてみたところ、日本国内において、このようなワークスペースは北から南まで50ヶ所。そのうち11ヶ所がFabLabです。東京の八王子には、おむすび屋さんでレーザーカッターが使える場もあります。名古屋では駄菓子屋さんの中にレーザーカッターや3Dプリンターが置いてありました。地域ごとに特色があって、面白いです。

の中で、何が足りないかを考えました。そうすると、どうしたら何も作れない人がもの作れるようになるか、どうやったらテーマを見つけれられるか、ネットワークが作れるか……。ファブラボ鎌倉はそのステップアップ・モデルだと思います。機材にばかりフォーカスされることも多いですが、ファブラボ鎌倉の「ものごとをレベル1からレベル3へ繋げるために、はしごをかける」ための取り組みや作られたものをどうやって模倣するかを考える環境も整備されていないと思います。このような状況で、鎌倉を立ち上げたとき、「コミュニティラボ」を最初のコンセプトに掲げました。次に「リサーチラボ」「インキュベーションラボ」というものを掲げました。3つすべてを一気にやることはできないので、まずはコミュニティを作って分析して、可能性を探りました。それを持続可能な活動にしていくなためのビジネスを考えたいんです。初年度は、コミュニティラボづくりだけでてんやわんやでした。

機材にばかりフォーカスされることも多いですが、ファブラボ鎌倉の「ものごとをレベル1からレベル3へ繋げるために、はしごをかける」ための取り組みや作られたものをどうやって模倣するかを考える環境も整備されていないと思います。このような状況で、鎌倉を立ち上げたとき、「コミュニティラボ」を最初のコンセプトに掲げました。次に「リサーチラボ」「インキュベーションラボ」というものを掲げました。3つすべてを一気にやることはできないので、まずはコミュニティを作って分析して、可能性を探りました。それを持続可能な活動にしていくなためのビジネスを考えたいんです。初年度は、コミュニティラボづくりだけでてんやわんやでした。

## 出会いたい人に会おうための仕組みづくり

ファブラボ鎌倉の最も特徴的な活動は、「朝ファブ」です。場と人の関係を作る活動だと考えています。月曜の朝9時に蔵の掃除をしてくれた方に限り、2時間のミラボが使える仕組みです。「スタッフにデータ作成を頼まない」「混雑時はほかの人と機材を譲り合いながら使う」「個人的な興味／探究心のもと機材を使う」「わからないときは自分で調べてから質問する」「制作で出たゴミはすべて自分で持ち帰る」「怪我は自己責任」というルールを設けています。これは、「私たちがこういう人に会いたい」という意思表示です。ある意味では、来る人をフィルタリングすることにもつながります。場所が狭いこともあってすべての人を受け入れることができないときに、つながりたい人とながらるために考えた仕組みが、朝ファブです。

朝ファブをスタートしてから、さまざまなことが起きました。家にミシンが5台ある主婦の方、家に陶芸の窯がある方もいらっしやいました。アパートのオーナーで、家にレーザーカッターと3Dプリンターとサンドブラストがある方や、着付師のかたわらウェブデザイナーをなさっている方など。なかには、先生に歯向かうことが趣味だという不登校の小学生もいます。理不尽に怒られているのか、なぜなのかわからなくなつて学校に居場所が見つけられなかった小学生です。その子供については、保護者の方が了承したときのみ使えるようルールを設けています。そのあたりはデリケ

## ネットワークを駆使できる工房を目指して

ファブラボ鎌倉の活動を紹介します。鎌倉の場合は蔵を使ってはいませんが、すべてのスペースを借りているのではなく、3つに分割したうちの1つを借りています。70平米ほどの2階建てのスペースです。そこで、大きな機械ではなく持ち運びしやすい機材を使っています。ラボ内にとどまらず、外部でも活動もしています。施設自体が小さいため、大きくしたいということもあるのですが、それだったら、もう少し違う角度から使っていければと思います。鎌倉のラボは地域のネットワークだけでなく、世界的なネットワークも持っています。ファブラボ鎌倉が大切にしている要素は、4つあります。ひとつは、デジタル工作機械を利用できる場を提供することによって、個人による発明を可能にすること。ふたつ目は、人を傷つけるものは作らないということ。FabLabには「FabLab憲章」と呼ばれる共通の決まりごとがあるのですが、これはその憲章の中の一つでもあります。以前、南アフリカで3Dプリンターを用いて銃を作った事例があったのですが、先ごろの銃作成の事件を知って「日本でもやっぱりやってみようとする人がいたんだ」と思いました。3つ目は、ものづくりのデータやノウハウをオープンにすること。データやノウハウ、施設やものづくり環境を促進するために、ラボをオープンにする活動を促進していこうという考え方です。オープンにする度合は、各ラボの裁量に任されています。各ラボごとに運営者が違いますし、運営母体も異なるので、一緒にすることがなかなか難しいという事情もあります。4つ目は、ネットワークを作ること。ここ2、3年で工作機械が増える局面を迎えています。ネットワーキングを作ること。ここ2、3年で工作機械が増える局面を迎えています。ネットワーキングを作ること。ここ2、3年で工作機械が増える局面を迎えています。ネットワーキングを作ること。ここ2、3年で工作機械が増える局面を迎えています。

こういった現象を分析するのは個人的にも好きです。ファブラボ鎌倉を立ち上げたときに、どのような立ち位置でやっていくことが適切かを考えました。FabGateのように、アクセスのよさ故に多くの人がそれに触れるチャンスを持つ場があり、一方で秋葉原のように資金があつて、何千万円の機材が使える巨大な施設があるという状況

1つ目の問題は、立ち入ったことはしません。私たちが提供するものは、場所のみです。1〜5回目は、みんな、わからないなりに使っています。もちろん来なくなる人もいます。レーザーカッターや3Dプリンターは難しい機械ではないので、だいたい5回〜10回通うと、機械に慣れている方はすぐ操作を覚える。そのうち、教わる人から教える人へ立場が変わっていくこともあります。理工学系の専門知識があり、3Dモデリングが趣味の後藤さんという方がいます。もう40回くらいラボを利用してくださっているベテランで、小学生に操作方法を教えることもあるくらい。頻繁に利用していると、ほぼほぼスタッフとして動いてくれるので、運営がとても楽です。アイデア出しをしたり、勝手に紙を持ってきて作ったり……。私たちが知らないところで自主的にやっています。後藤さんには蔵をモデリングしたいというアイデアがあるので、実寸で作ったものはオープンデータにしています。彼はこのような活動を、鎌倉の神社仏閣すべてでやりたいと話しているんです。後藤さん自身が趣味でやっていることをブログに載せオープンにすることで、変化が訪れます。だから、趣味を突き詰めてくださいと伝えています。このような動きをきちんとデータ化することで、感情論ではなく、なぜこんな環境が可能になったのかということも分析できるからです。私自身は、これは鎌倉だけで可能になった現象なのか、それともほかの地域の施設にも当てはまるのかを観察しています。

「朝ファブをやります」という告知はウェブにのみ出している情報なので、情報感度の高い方しか来場しません。後藤さんは現在70代なのですが、そのお年でもここにたどり着いたのはすごいなと思います。ここを使う30代の若手やリタイアされた方々のベテランの口コミやウェブで情報が広がっています。いろいろな世代の方が利用していますよ。

もちろん、2時間きっちり料金をとって効率的に覚えるプログラムもあります。平日は働いていて、週末しか時間がとれない方向けです。3Dプリンターやレーザーカッターの使い方がきっちり覚えられます。「プログラミングはできるけど、それ以外はできない」というプログラマーが利用なさることもありました。このプログラムでは、利用するとスタンプがもらえて、それを集めていく方法をとっています。

今、私たちがやっていることは、読み書きそろばんを身につけているような感覚と同じだと思います。21世紀のリテラシーとして、あつたらすぐ自由に楽しくなれる

スキルだということです。Webのネットワークもありますけど、その中にFabLabをどのように組み込めるかを考えると、どの世代でも楽しく生きられるのではないかと思っています。

### あえて「教えない」ことで可能性を広げる

一通りトレーニングを受けた方の行動がどのように変わったか、例をご紹介します。最初にレーザーカッターの使い方は教えますが、それ以上のことは自分でやるように伝えるんです。すると、それまでIllustratorを使ったことがない方でも工夫して、3Dプリンターでスリッパに穴だけあけるデザインデータを作ってしまう。鎌倉では、そのデータをもとにワークショップをしています。同じデータをもとに、小さくして子供用にしたり、自分用にしたり、子供の描いた絵を焼き付けたりすることも可能です。

あるとき、革職人で、世界50ヶ国600ヶ所にあるラボを回ってドキュメンタリームービーを作っているクルスカさんという若者が鎌倉に遊びに来たことがあります。彼がケニアへ訪れたときに、ことが動きはじめました。ケニアのラボで革細工を使ったものをプロダクト化して、それを売ってラボの収益にしたいという相談が持ち上がったんです。鎌倉で作ったスリッパデータをオープンにして、それを使いたいと依頼がありました。そこで、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスを用いてデータをオープンにしました。ケニアのラボでは、インフラ状態がよくないので、プロダクト化にもさまざまな工夫が必要でした。レーザーカッターを使うときは照明を落とす必要があったんです。試行錯誤を重ねて、乾燥して大地が割れている光景を写真に撮ってデータをトレースし焼き付けて、いつでもアフリカの大地を踏めるようなスリッパを作ったんです。ケニアのマーケットで日常的に売られている古タイヤを使ったサンダルをもとにしたアイデアも生まれました。そこで、ケニアのラボの近くにあるピクトリア湖で採れるナイルパーチという食用魚の皮を活用して、スリッパを作ることになったんです。スリッパには、鱗もついています。使い方は現地のスタッフが考えるんですが、私たちのものには、そのレポートが送られてきます。またあるとき、ケニアのラボから15分くらい離れたところに住んでいるおばあさんにスリッパをプレゼントをするという機会がありました。サラ・オバマさんと言って、アメリカの大統領、

バラク・オバマ氏の祖母にあたる方です。ホワイトハウスでメーカーフェアがあると言うのでホワイトハウスに手紙を書いたら、なんとホワイトハウスでも展示されました。そのあと、おばあさんが印字したスリッパをオバマ大統領にプレゼントしたというエピソードであるんですよ。現在は、各地でいろんな人が作った基本データを改造して、各地でさまざまなデータが増えています。データ自体はコストがかからないし、送料もかかりません。すべて現地で完成させることができます。

### 木材×デジタルファブリケーション

#### II フジモックフェス

工作機械が一通り揃った状態の社会を見据えて、その先を考えたとき、日本に眠っている素材、木材に注目しました。林業が元氣を取り戻したらいいなと思っているところです。デジタル工作機械やデジタルファブリケーションの技術を使って、どうしたら森を元気にできるかという壮大なプロジェクトを勝手に立ち上げました。2年前までは、「なぜデジタル工作機械を使う工房なのに森に行くの?」と言われることも多かったんです。1年目は、「フジモックフェスティブル」をもじって「フジモックフェス」という富士山の間伐材を使ってモックアップを作るプロジェクトを立ち上げました。初年度は助成金も活用しました。実際に作り手が森に行き木材を採ってきて、乾燥のため家に持ち帰って、それを鎌倉で使っています。カット、ドライ、ファブ、ジョイント4つのセクションに分かれてプロジェクトを実施します。これも、自己責任でどんどん作ってくださいと伝えるんです。木材は割れるのが常識。それをつないで、寄せ木のようにモデリングして、ものを作るところまで参加者自身が考えてやっていました。2年目は、PRも兼ねてクラウド



ファンディングを使ってプロジェクトを立ち上げました。自ら切り出した木材をその場で製材しています。家を作るのではなく、日用品などを作ったのです。参加したあるエンジニアの方は、木が割れない方法を見つけないなど、いろいろなことを観察していました。木材だけでなく、布やフィラメント作りにも挑戦しました。どうやったらものが作れるかということに参加者の方々と一緒に考えるプロジェクトなのです。

### 今後FabLabが持つ将来性

最後に、世界の中で、生活者による創造性の高い暮らしが新しいまちを作っている事例を紹介します。スペインのバルセロナ市で行われている面白い取り組みがあります。バルセロナ市は今年、「第10回世界ファブラボ会議」が開催された場所です。市は、どうしたら自給自足のまちができるかという活動をバックアップしています。インターネットは暮らしを変えましたが、まだ、まちそのものは変化していません。都市型の自給自足するまちをプロダクティブシティと言います。図書館の隣に、マテリアライズラリーというのがあります。現状では、素材と制作、暮らしが、かなり密着に連動しています。農業をしたり生活したりしていく中で当たり前のようにインターネットやテクノロジーを取り入れる流れもあります。コケで発電する事例も。「スマートシティズン」と呼ばれる動きも出ています。住民がセンシングすることでいろんな環境をアップデートして、自分たちの環境に対する解像度を高め理解し、共有するというものです。ソーラーハウスのデータをオープンにして、どこでも作れるようにするという試みもはじまっています。

今年でファブラボ鎌倉を立ち上げて3年目。情報化や技術の普及によって創出される新しい可能性や学び場、人材育成、研究開発、ビジネス化の促進、人や地域価値を最大化させるシステム、ライフスタイルを構築するところまで見えてきました。

### プレゼンテーション2… 会田大也

#### 表現を拡張するツールとしての先進性

僕は1976年生まれで、東京造形大学で現代美術を学びました。その後、情報科学芸術大学院大学(IAMS)という学校でメディアアートを学び、卒業後すぐに入った山口情報芸術センター(YCAM)では、11年間、教育普及の仕事をしていました。今年の4月から東京大学に赴任し、大学院生にワークショップデザインを教えています。少しか僕が育った環境にも触れますと、両親は学校の体育教員をしていました。しかも日体大卒で、根っからの体育系です。乱暴に言えば、学校的な家庭で育ったことが後々の進路に影響していると思います。

ご存知の方もいらっしゃると思いますが、YCAMはメディアアートやコンテンツラリーアートの拠点として03年にオープンしました。展示よりも制作に力を入れています。「インターラボ」というアーティストの作品制作をサポートする技術研究開発チームを持っています。劇場などにつく照明さんや音響さんにあたる立場のスタッフがその役割を兼ねています。電子工作の基盤を作れて、プログラミングもバリバリできる人たちを集めているので、アーティストが新しいものを作ろうとしたときに十分にサポートし相談に乗れる体制が整っています。

教育普及も頑張っていて、ワークショップもいろいろやっています。山口に竹がありすぎて困っているという悩みがあったのですが、以前、ファブラボインドネシアのベンザというアーティストが来日したとき「インドネシアでは、竹は建築素材としてよく使われよ」と言ったのを聞いて、竹でデッキを作るワークショップをして展示したこともあります。

ここから私が担当した「コロガル公園」についてお話ししたいと思いますのですが、その前にまず、YCAMにとってメディアをどう捉えるかを考える必要があります。YCAMの建設が計画されていた90年代、「先進性」や「ハイテク」のイメージをメディアになぞらえ、コミュニケーションや表現を拡張していくツールとして考えていました。メディアがこれだけ普及した現在、YCAMとしては、それを特別なもの、アプリケーションとして捉えるよりは、当たり前の、ただの環境として捉え直してみようというコンセプトで臨んでいます。

#### 刺激的なスケパーパーク「コロガル公園」

「コロガル公園」は、2012年に開催した教育普及展「GlitchGROUND」の一部

分にあたります。未来の公園環境を提案する目的で作りました。13年には半屋外型のパビリオンとして、若手建築家ユニットである「assian」と共に仮設のパビリオンを建てました。終了直前に署名活動が起き、延長が決まって、14年に復活しました。今年の夏は、山口を飛び出して（札幌国際芸術祭）で「コロガル公園in nature」を実施しました。

「コロガル公園」の床面は、スケボーパークのような作りになっています。「こういうところでスケボーを持ってなかったとしても、遊べたら面白いよね」と思い、Youtubeなどで見たスケボーパークの作り方を参考にラボのスタッフと一緒に制作しました。実はこの床面の中に、マイクやスピーカーなどが20ヶ所ほど埋め込まれています。天井の照明もLED照明でフルカラー仕様になっており、色を変えることが可能です。1台のコンピュータによって統合制御されていて、音響と一緒にコントロールして楽しめるものになっています。実はこれらの仕掛けがオープン当初からどんどん進化していくことになっています。「コロガル公園」の特徴は、ルールや使い方、遊び方を考える人が考えていけるという点です。この事によって、通常の公園とコンセプトを異にする点になります。つまり「100%の安全は保証できないけれども、禁止事項をなるべく減らしてみよう」ということですね。運営側としても予測できない事態が起きたときに、どれだけ柔軟に対応できるかが勝負どころ。「コロガル公園」には、プレイヤーと呼ばれるスタッフがついています。公園では想定外のことがたくさん起きるので、毎週、僕の家で鍋をしながらトレーニングを行いました。プレイヤーはアルバイトなのですが、バイト代のないトレーニングを行いました。プレイヤーはアルバイトなのですが、バイト代のないトレーニングを行いました。プレイヤーはアルバイトなのですが、バイト代のないトレーニングを行いました。プレイヤーはアルバイトなのですが、バイト代のないトレーニングを行いました。

いわゆる公園でメディアを使う場合は、演出として使われるパターンが多いのですが、今回はそうではなく、遊びを生み出す環境の一部として捉え直そうと考えたんです。たとえば、「コロガル公園」の床面にLEDライトのバーを埋め込んで、アニメーションのように光がダットと上下方向、横方向に移動していく環境を作りました。それを子供は追いかけたり、縄跳びのようにジャンプして超えていったりします。物理的な斜面があれば、滑り台や上るものとして遊ぶのと同じです。その環境がある種の遊びを創発するように、音や光もそういう遊びを生み出すための種になるのではないかと考えました。同様にマイクスピーカーシステムなども用意していますが、使い

えるに至りました。重力と速度、遠隔操作の3つです。岐阜県にある養老天命反転地をはじめとして、過激な公園はまだ日本にたくさんあります。公園は、登ったり降りたり、重力と遊ぶ場もあります。ゆっくり歩いて楽しむ、すぐく速く移動するなど、速度の変化を楽しむ場合もありますね。重力と速度は、かけ算の関係になっています。ブランコだと、漕いで高い位置から重力をかけることで、速度がどんどん加速していきますよね。「重力×速度」の図式で表すことができます。もうひとつは、男の子の方が顕著な特徴なのですが、突っいたり、かき回したり、手元にあるもので何か遠くのをいじる遊びです。棒をもって遊ぶこともあります。エネルギーは少なく、最大の効果を発揮するという言い方をしてもいいかもしれません。今は、個別の遊びの観察と類型化を行う段階です。将来的には、発見されたパターンから、新しい公園のプラットフォームを構築できないかと妄想しています。

### 想定外の発展を遂げていく「遊び」

遊びのツールの発展について話します。「コロガル公園」に段ボールを投入してみたとき、私たちスタッフが事前に想定できることには限界があるということがよくわかりました。僕のような凡人が考えうるパリエーションはたかが知れています。スロープに段ボールを投入したところ、子供たちはまずこれを使って滑り降ります。立って乗る子もいて、いろんな乗り方をしていました。同様に札幌のほうでも段ボールを入れてみたら、そり遊びの影響かわからないですけれども、手すりつきの、すぐ固くつかちりしたものを作っていました。ですが、段ボールがあまりにも散らかりすぎて汚いので取りやめに。素材を麻袋に変えても滑るだろうなと思っていたら、今度は、それに入ったまま飛び降り始める子がいました。ここに子供を入れるお母さんもいて、最終的にはハンモックを作る人まで現れました。段ボールでは考えられなかった遊び方です。単純に段ボールに代わるものと思っていたら思いもよらない発展に至ったという事例の一つです。

ベーシックな鬼ごっこは頻繁に行われていますが、そこから発展・展開した例もあります。まず、プレイヤーという大人のスタッフが鬼ごっこに誘われます。プレイヤーが追いかけられる遊びから始めて、最終的には鬼ごっこじゃなくなってよくわからないことになるんです。別の日にプレイヤーが忙しすぎて対応できな

方は決めすぎずに、それを使いこなす知恵を来場者が考えていきます。

山口と札幌でテレビ電話をつないだこともあります。当然そこでもいろんなことが起きました。最後はマイクの調子がおかしくなってしまうので、その場にあったホワイトボードを使って筆談の喧嘩みたいなことをしました。それもけっこう面白かったです。

遊びのルールについてもお話しします。子供だけで放っておけば、勝手に面白い事を始めるかという点必ずしもそうとは限らず、それは今でも悩んでいます。プレイヤーと呼ばれる大人の介入も、ネガティブな側面だけではなく、子供が大人を使いこなす事で有効に作用する場合もあります。いろんな遊びのルールがあって、例えば、鬼ごっこも改変ルールが出てきて、そこに蓄積された記憶が、プレイヤーに口頭で伝える事で知恵を保存します。これが鬼ごっこをするほかのグループに普及する、というように使いこなしていました。大人の介入具合は、例えるならたき火に似ています。最初は息を強く吹きかけて、加速させるための後押しをします。ある程度、火がついたら見守るという感じですね。あまりにも大人が強く介入し続けてしまうのは良くありません。

### 少子化時代における公園の将来像

今後、公園をどう発展させるか、将来のイメージについてもお話しします。今の日本の公園は、子供がうるさいから騒いではいけないという禁止事項もあり、ボール遊びも当然できません。公園に来ていてはダメだけれどニンテンドーDSをだまってるやっというような状況が生まれています。同僚の都市工学の先生の話によると、2040年か50年ぐらいには、東京の家庭だと、子供を育てている世帯数は6家庭に1つほどになると予想されています。子供自身がマイノリティーになるんです。子供が来るとうるさいと言って、排除されることもあると思います。当然、公園の横に住んでいて、毎日そのうるさい声を聞かされてノイローゼになっている人のことも考えなくてはいいけません。

### 根源的な喜びの三要素とは

いろんな公園を観察して回って、身体的かつ根源的な喜びの三要素というものを考えたので、「ほかの子に声をかけて、仲間を増やしてみたら」と言ったら、公園に埋め込めるマイクを使って、「今から鬼ごっこをやるので、来てください」と公園で呼びかけをしていたこともありました。ひとつの声をすみずみまで拡散させるんですね。遠隔操作との影響です。ひとりで「この指とまれ！」で集めるよりも、よりパブリックにアナウンスできます。また別の日は、徐々に参加者が増えて次から次へと新しい子供が入ってくるので、誰が鬼なのかわかりづらいという問題が発生しました。そこで、「帽子やタオル、靴下を目印にしてみたら？」という提案が生まれました。それはうまく機能しました。翌日、同様の問題が発生したときに、それをプレイヤーのスタッフが「昨日はこういう風にして遊んだよ」と伝えたんだけど、まったく受け入れられなかったんですね。よかれと思ってやっけても、それが機能するかどうかは運次第です。僕らは良い展開として捉えがただけでも、実際にはそうでもないこともあります。もともとここでアルバイトをしていた学生が「どんな遊びがどんなふうに発展していくか」をテーマに修士論文を書くこうとしているので、楽しみにしています。

### 子供たちのプレゼンでアイデアをかたちに

「コロガル公園」では、「子ども遊び場ミーティング」というオフィシャル企画も開催しました。子供たちから出されたアイデアをもとに、ラボのメンバーが実装する企画です。子供からの提案と、ラボからの実現ソリューションの提案の戦いが起きるわけです。これは、普段アーティストがラボに無理難題を言って、アーティストに対して「これはできませんが、これだったらできます」という交渉とほとんど同じパターンです。しっかりプレゼンをしないと、子供会議でも却下されてしまいます。子供たち同士のアイデア対決に勝たないとラボに提案すらできないので、真剣にプレゼンをしています。最近の子供はプレゼンがうまいですね。これを続けるうちに、公式イベント以外の場でも提案が出てくるようになりました。普段は、スタッフと来場者という関係だったり、大人と子供だったり非常にスタティックな関係です。ですがあるとき、子供たちから「子どもスタッフ」を入れてほしいという提案がありました。お祭りをするために秘密基地的に集まってプレゼンシートを作る子供たち、公園を掃除する子供たち、入場順に整列させる子供たちが出てきました。これは、サービスを提供され

るお客さんという意識ではなくて、自分たちの公園を運営する側の視点に移行していったと捉える事ができます。「ディズニールランドに通いすぎて、気がついたらディズニールランドのスタッフになっていた」みたいなことに似ていますかね。

その後も、鬼ごっこの呼びかけや、どんぐりワークショップ、屋台など、どんなイベントが発生していきました。フィナーレのお祭りの企画といった、主催者側の企画ではないものが自主的に生まれたんです。例えば、札幌の場合は、子供たちの会議で、屋台を作る案が出ました。木に鈴を結びつけて、走りながらシャンシャンと音が鳴る道具があったんですが、鈴がゴムから外れてしまっただけです。その鈴をお金として見なして、鈴1個と何かを交換して遊んでいたようです。そのために鈴を集めて、お店を作るんだと聞きました。鈴には、色が塗ってあったり、集める箱があったり。だれかひとりが集めはじめると、それを見て、ほかの子も落ちてくる鈴を集めはじめます。価値交換のメディアを通して鈴が機能し始めたという事です。

13年の「子ども遊び場ミーティング」では、「緑色の山があるなら、ヤギがいたらいいね」というアイデアが出て、ラボが手づくりのヤギ人形を制作して公園に設置しました。そこから「ヤギ神輿」も生まれました。ヤギ神輿は当初4人で担いで1人が乗るだけだったので、5人しか参加できなかったのですが、そのあたりの芝生を集めてきて、お囃子に合わせて撒き散らすとすごく盛り上がりました。「ヤギ神輿！ ヤギ神輿！」と声をかけるお囃子が生まれて、賑やかなお祭りになりました。そのうち、「生きているヤギがいてほしい」というアイデアが出てきたんですね。それが盛り上がりすぎて、14年には本物のヤギ2匹を来場させるに至りました。

#### 子供たちに芽生えた「自治」の意識

「コロガル公園」終了1ヶ月前、子供たちから「公園をなくさないでほしい」という声が出はじめました。大人からもそういう要望が出ていましたが、実際の行動には出ませんでした。スタッフに要望を出すくらいで、「こうして欲しい」「ああして欲しい」と要望を言うだけなら簡単ですが、その後、実際に子供たちが署名運動を始めました。思いを形にする、という具体的な行動が発生したわけです。

これらの活動は、記録をとって、大人のスタッフ同士が集まってシェアしています。「残してほしい」という声が起きると大人のスタッフはうれいですが、そのとき子供

に対して「ああしろ」「こうしろ」と言わないかが、けっこう大事だと思います。周囲の大人が全力で支援した結果、自作自演になってしまったらつまらないし、何かかたचितしたいと思っていることを子供たちが自分たちの手でかたचितするまで、大人はじっと見守るようにしていました。

マイクなどのツールがあるおかげで、子供たち自身にもパブリックという概念が生まれています。友だちではないけれど、この場を共有している友だち。「顔が見える範囲の知り合いじゃないけど、友だちがいる」と言う感覚が生まれています。チラシを貼るアイデアもありました。元々は遊びに参加する人を増やすために使っていた「チラシ」という手段が、署名活動に応用されたわけです。すごく行動力がある女の子たちがいて、地元のスーパーやコンビニに積極的にチラシを置かせてもらっていました。地域の人たちも優しかったですね。

山口は19万都市なのですが、子供が中心になって2週間で1000人の署名を集めました。バイト代の人件費がないなら、平日は開催せずに土日開催だけでもよいとか、私たち（子供たち自身）がスタッフをやるとか代替案を提案することもありました。最終的には、市長に署名が届いたんです。市長の鶴の一声で、「コロガル公園」はその後も継続することになりました。その決定を下した山口市を、僕は非常にすてきなまちだなあ、と思いました。

ただ要望を言うだけでなく、その思いを形にするために実際に行動を起こしたのはすごいことだと思うし、その子供たちが将来どんな人に育っていくのが楽しみです。署名活動については当初は想定していませんでした。遊びの発展と同じように、イメージできなかった活動が出てきたんです。

プロジェクトの将来をイメージするの難しいのか、コントロールの支配下に置くのか置かないのかは、このような活動における問題のひとつです。それはつまり、「ただの環境、プラットフォームとしてこの公園が存在するか」という問題だと考えています。札幌では、会期の関係で2ヶ月間しか公園を開けませんでした。2ヶ月だと、自治が起ころころまで発展しないのです。YCAMの場合、3ヶ月以上オープンして、最後の月によく自治という考え方が出てきました。もしかしたら、地域の特性と期間の長さによって、発展の仕方が異なるのかもしれないとも考えています。どこでも同じように起きると思いません。子供と一緒にいると、大人が

作り出したルールや、暗黙の了解、常識というものについて考えてしまいます。子供の目線から見ても、必要ですね。

## ディスプレイション

青木淳

×  
会田大也

×  
渡辺ゆうか



## プライベートとパブリック

青木淳…とても興味深く聴きました。ファブラボ渋谷のことは知っています。でも今回、それよりも深い知識を得ることができました。Y C A Mの「コロガルパビリオン」は、去年、制作中に拝見した記憶があります。もう少しで完成と言うところで大雨が降って、屋根の上に水がたまって、崩壊しそうになって大問題になっていたんです。assistantという若手の優秀な建築チームが携わっていたのですが、彼らも真っ青でした。その後、会田さんには札幌でお会いしました。今年、僕は札幌国際芸術祭の空間構成を担当していて、できあがったところに遊びに行きました。公園には直接は関わっていませんでしたが、トゲもあって、危ないとすごく心配していましたが、もう大丈夫だね。

渡辺ゆうか…イベントをやるということは、何かしらパブリックな面をもっていると思うのですが、ファブラボ鎌倉は、基本的にはプライベートで運営をしています。パブリックなプロジェクトもあるんですが、一方で、Y C A Mでやっていることは、公共の山口市のお金を

共用の考え方には、この11年でずいぶん刺激を受けました。

選択肢を保証する必要性もあります。Y C A Mの「コロガル公園」の前には、いわゆる禁止事項がたくさんある普通の公園もあります。完璧な安全を求めたり、事故を心配したりする人にはそっちに行ってもらって選択肢があります。コロガル公園は、事故が起きても責任とりませんという署名ボタンを押さないと中に入れません。ちなみに、そのボタンを押すことで入場者数もカウントされます。ボタンを押すことには「承諾したから、自分の責任で遊ぶんだ」ということを意識してもらおう、という意味もあります。普通の公園かコロガル公園か、選択肢があることもすごく重要。僕は、そういうところに軸足を置いて公共性を考えています。

## 多様な選択肢を用意する

渡辺…そう考えると、参加する側が選択できる状況に置かれていたことが重要ですね。鎌倉の朝ファブにも、ルールが設けられています。「コロガル公園」の入り口にも、ルールが書いてありました。青木さんの著書『原っぱと遊園地』でも、場の質について言及されていましたよね。場の質を担保するような参加者の心構えがあるかないかで、空間のあり方がけっこう違ってくると思います。ルールも関わってきます。朝ファブは1年つづけていますが、継続期間がキーになっていると思います。そこで、青木さんが関わっていらっしゃる、新潟県十日町での話をさせていただければと思うのですが。

使っていますよね。ふたつとも同じに見えるところもあるけれど、お金の出所やアプローチが違う。新しい公共をどのように作っていくのか、私たちが模索しています。Y C A Mからも、ヒントを探っていければと思います。

青木…Y C A Mとファブラボどちらのアプローチが難しい、簡単ということではないと思います。パッと見てわかりやすいのは、プライベートによる運営です。「こういうことをやります。面白いと思う人はどうぞ」と進めていきますよね。3回か4回で来なくなる人もいるけれども、30回、40回と来ることで、「じゃあ自分でやりましょう」という動きが出てくる。参加することは、公的であることに通じます。お金をもらって働くことは、公的だ、その人にとっても生活の一部になって、自分が楽しいからやるということ。プライベートから始まる、どうやって公的に、私物化しないで広げていくことができるかが課題になっていきます。公的なところから始まった場合は難しく、公的なものパブリックかと言っていると、そんなことはまったくありません。お役所の論理で成り立っているんです。税金でまわっている組織が資金を渡して、企画や運営を任せていますよね。税金を使った活動やルールのもとだと、自由度がとても少ないんです。その中で、パブリックと言われているけど、実際はパブリックではないものを真の意味でのパブリックにすることは、難しい。そう感じませんでしたか？

会田大也…そうですね。Y C A Mは最初に大建設反対運動が起きたこともあって、そもそも税金の使い方をどう考えるかということにオーブン当初から向き合わざる

青木…自治が生まれるためには、時間と言うファクターが大きく関わってくると思います。僕は、新潟県の十日町分室というところで、市役所から依頼を受けて仕事をしています。どこのまちもそうですが、十日町も、まちなかが廃れてしまっています。その中の建物ふたつを市役所が買って、公民館的に使っていくというところになったんです。普通なら、部屋の役割や活動内容が決まってるから依頼されませんが、この仕事の場合は、まだプログラムが決まっています。コンペティション形式の仕事でしたが、中身が決まっていなければ何も出せないでしょう？ 出した案は、「今、案がないということ提案する」というものです。

空間は、建物ができたら完成というわけではありません。そのあとに、使っている状態が重要です。EduCityにしても、使っているうちに少しずつ変化していますよね。レストランでもカフェでも美術館でも、良い施設というのは、ちょこちょこつと変化が起きている施設です。アップデートし続けるのが、本来の施設のあり方だと思えます。でも、世の中にはそんな施設はほとんどありません。完成したてが一番いい。最たるものが美術館です。

美術館で展覧会をやると、空っぽの状態で設営し、中身を作って、展示します。会期が終わると、作品を外して、作ったものを壊して、現状復帰をする。つまり、アップデートしてはいけない、非常に不思議な建物です。本来、変わってはいけないじゃないかと思うんです。アップデートする美術館も、なくはないですよ。パリにある「パレ・ド・トーキョー」はそういう考えから作られている美術館で、ほとんどアップデートしています。では、誰がアップデートするか。これは建築家の役割

を得ませんでした。株式会社だったら、株をいっぱい持っている人の意見を聞けばいいですが、市の場合、納税者ひとりずつが1票持っているわけです。納税額に応じて意見が大きいわけではないですから。当初は、「私には子供はいないから、子供のためのプログラムなんてやらなくていい」なんていう極端な意見もありました。つまり、納税者である「私」ととって、どれだけのメリットがあるのかという主張です。

たとえば公共の野球場の場合、芝生の管理をするために、税金が使われています。野球場がなくなればいいという主張はないかもしれませんが、明確に「野球場をやりたくない」という気持ちがある人は、野球場のスタッフに「野球場ってすばらしいんですよ、一度体験してみてください」と言われても行きたくないし、行かない。そういう人の意見も尊重してくれよという想いがあるんです。私たちがやりがちなのは、「文化は誰にとっても有益なので、文化イベントに全員来てください」と言ってしまうこと。でも、文化芸術に興味がない人の意見も尊重しないといけません。「自分に一番メリットがある」と思ってくれる人がもっとも重要なお客さんだということも考えつつ、初めて来る人も受け入れなければならぬ立場には、ある種の公共性があると思います。

もうひとつ特徴的な話があります。図書館に誰も読まないマイナーな蔵書があって、誰も借りない。でもいつかその本を手にとって感銘を受ける少年がいるかもしれないから、マイナーな本も所蔵することに意味があるという意見です。公共のお金で買っているものだから、ベストセラーをひたすら集めまくって、並べておけばいいというものではない。アートもそうです。そういう公

ではなく、使う人の役割です。今日の話もそう。自分たちが使うんだから、自分たちがやる。それが、遊びや学美の場に必要なことです。僕たち建築家は、設計したら消えなくてはいけません。どうやって消えていくかが難しいのではないかと思います。そこで、十日町分室では、最初に作るべきところにあった元パン屋さんだった空き家を買って6万円で借り、まちの人と一緒に壊して、そこでいろいろな打ち合わせをしました。うちのスタッフが交代で常駐しました。それまで役所の中で打ち合わせしてきたことを、その家でやりました。役所はだいたい6時で終わりののですが、市民が集まれるのは6時以降で、場所の確保が難しかったこともあって、ここを使わせてほしいという住民が現れました。本来は事務所の分室だったのが、役所の分室になり、市民活動の分室になりました。近ごろは、そろそろ設計案の大枠ができてきたから、東京で仕事するようになって部屋が空きました。部屋の鍵を預かってほしいと言うと、「今まで使ってきた人はなくなってしまうのが寂しいから、貸してほしい」という話になりました。貸すためには一応ルールがないと危ないからと会議も始めてくれて。今はたぶん、鍵を借りるためのルールができています。空間に、ルールや自治が生まれたんですね。こういうふうには、公的なものが自治的なルールに変化することはすごく難しいと感じます。助成金があるときはやっていられるけれど、なくなったら終わってしまうことも多いんです。

## いかに参加者のもとへ手放すか

渡辺…手放し方やフェードアウトの仕方は、運営側が試されることです。リスクをとって渡す勇気が必要になります。今はバンバン手放していますが、最初はなかなか難しかったです。なんでも全部見ないと気の済まない時期がありました。コミュニケーションはコップみたいなもので、このコップがいっぱいになるぐらいその人と関係してみても、ある一定の段階になって初めて手放せるものだと思うんです。毎日スタッフが在中する時期を経て、徐々に数を減らしていく。その加減がわからない振りをしているけれど、実際はわかっていることもあると思います。

会田…現場を運営するには小ささまざまな判断が必要で、それを誰が下すか？ということですよ。たとえば、公園をオープンしたところ、挨拶をしない子供に対して怒っている高齢の男性スタッフがいました。「あの子は来たときにまったく挨拶しないからけしからん」と。だったら挨拶することをルール化するかという検討が始まりました。挨拶は強制されてやるものではないだろうとか、習慣化するべきだ、習慣化してその良さをわからせるべきだとか、いろいろな意見が出ました。最初のころは最終的な判断を下すのが僕で、みんなで鍋を囲みながら判断していたんです。そのときに、判断の理由を丁寧に説明するように心がけていました。それを続けていくと、いつしか僕のところに来なくなりました。原理原則とする考え方が伝わっていくと、スタッフ同士で話し合っ解決してしまうんです。「それ全然聞いてないんだけど！」と言って内実を聞いてみると、僕がいたとしても同じ判断をしていたらという結論を勝手に編

には理解力がないから、解説しないとわからない馬鹿なやつだと言っていることにもなります。そういうネガティブな意味合いが含まれてしまうんです。あるとき、スペインで、エデュケーションプログラムの担当者に「ミュージアムエデュケーションにおいて何が一番大事ですか？」と聞いたところ、「お客さんの頭の中をアクティブな状態にすれば、あとは勝手に楽しんでくれる」という答えが返ってきたんです。これだな、と思いました。「コロガル公園」もその通りで、あの場に行けば子供が、お客さんが楽しい状態を作ることができます。そのための環境のセットアップを、体験できるデザインとして作っていくと、最終的には「創造性とは何か」ということに行き着くんです。特に震災以降、見たことがない状態に放り込まれたときに創造性が問われると考えるようになります。見たことがない状態に置かれたときに、どういう一歩を踏み出せるか。観察力も思考力も必要だし、行動力も必要です。そういう状況は今後、地震に限らず起きると思います。国のルールや状況も変わっていくし、ひとりで海外へ旅行しに行くこともあるでしょう。そのときに思考停止をして止まってしまうより、何かを考え、一歩踏み出せる人が、創造力の高い人だと言えるのではと思っています。それはアーティストやデザイナーなどの美術に関わる仕事ではなく、工場労働やお役所の仕事をやっている人でも同じです。知識をコピー&ペーストしては、そういう力は絶対に鍛えられません。そういうためにも、Y C A Mでのエデュケーションプログラムでは、安心して失敗できる場を作ることに注力して取り組んでいました。

み出していました。自然とルールができ上がっていく。そうなると、スタッフのスキルや判断も間違った方向には進みません。

青木…それを引き継いでいかないと仕方がないです。難しいけれど、それができるといふメンタリティを習得していくということだと思います。1個ずつのケースに対してどう対応したら良いかを伝えていくのは難しいです。

渡辺…そうですね。コンテンツを教えるのではなくて、学び方を伝えるということしかできないと痛感します。

青木…WhatではなくてHowを教えるということですね。

渡辺…Howに気づくほうが難しいようです。工房を使う方を見ていると、「これはどうやって使うんですか?」「ちゃんと教えてください」と受け身の方も多いです。一度自分で考えてから質問するということが、大人もなかなかできません。もし小さいころに、コロガルパビリオンのような経験をしていたら違うと思います。

会田…受け身の方が多いのは、考える前に、やっても良いのか悪いのか、最初から答えが与えられてしまうという経験を長く続けてきたからだと思います。禁止事項としてあらかじめルールが示されてしまうと、だめなものだめで考える余地がなくなってしまう。

### WhatではなくHowを教える

青木…「コロガル公園」の話で、段ボールから麻袋に遊ぶ材料が変わったときの話がありましたね。あれはいくらシミュレーションを重ねても、想定できないことだと思います。想定できないことに取り囲まれとき、子供はすごい力を発揮します。そういうときに遊びかたを作り出すことができる。「原っぱと遊園地」では、「遊びには2種類あって、遊園地で遊ぶのも楽しければ、原っぱで遊ぶのも楽しい」と書いたことがあります。ここで言う遊園地は、ジェットコースターみたいなものだと思うので、スリルがあって面白いけれど、あれはスリルを感じるように作られているのだから、あらかじめどう感じるかは決まっています。

そういう楽しさもあるけれど、原っぱはその逆です。使えるようにする面白さもあります。原っぱと何もない場所では、意味が違います。「ドラえもん」にも「サザエさん」にも原っぱは出てきます。原っぱには土管もつきものです。あとは、だいたい砂利が敷いてあって、雑草が生えていて、バラ線と言う有刺鉄線が囲っているのがお決まりの風景ですね。漫画ではドラム缶も描かれていました。何もないように思うけれどそうではなくて、実は違う。土管は秘密基地にもなるし、毎回違うことに使えます。雑草も背が高いものだったら切っただけになる。コロガルパビリオンで言えば、斜面ができているのと同じで、土管も上に登れます。そういうふうな、遊ぶための手がかりがいろいろあります。「これをしなさい」という手がかりではなく、ただあればいいのです。そこに手がかりがあることが重要。何もないところで、面白いことは起こりません。

青木…より大きく考えると、ものを作ることに、遊びを作るということも含まれます。作るという行為は、Whatでは教えられません。どうやったら楽しいか、面白い。すべてHowでしか教えられないんです。遊びは、基本的には作るものです。今の遊びは受動的で、遊んでいるというよりは、遊ばされているとしか言えないのではないかと思う。たぶん、会田さんがなさろうとしているのは、古典的な意味での作る楽しさを伝えるということですね。作る楽しさを知れば、一生楽しめまよ、と。

会田…たとえば2時間ぐらいのプログラムでワークショップをやるとします。参加者は、演劇や映画と同じように、時間と場所を拘束されます。Y C A Mでは、子供と大人を区切っていませんでした。原っぱのように、何も道具がなくて知恵と身体しかない中で遊びを作ってみなさいというように、放っておかれる状況があったとしたら、それはかなり大変なワークショップになるはずですが、少なくとも、何もないところで作るワークショップよりも、学ぶ価値のある場を作りたいと思ってプログラムを作成していました。

先ほど青木さんがおっしゃったように、How、どうやって作るかという問題ですが、Y C A Mにはエデュケーションプログラムがあって、専門スタッフもいます。一般的に、エデュケーションプログラムのスタッフは、作品とお客さんの間を取りもつ「翻訳者」なのだと捉えている人は多いんです。それは二重の意味で失礼な話で、アーティストに表現力がないから、作品の意味がわからないと暗に言っているのと同じこと。同時に、お客さん

### 学ぶ前に「真似ぶ」を知る

渡辺…何もないところから、「なんでも作れますよ、遊べますよ」と導くのは難しいです。原っぱで遊ぶ子供たちも、遊んでいる姿を見ながら始めると思います。あの子は怪我したからあれ以上高いところに行くのはやめようとか。「学ぶ前に真似ぶ」ですね。真似をしてから遊ぶということに関しては、大人も子供もそんなに変わらない気がしています。私は、Edoは大人の遊びの基地だと思っっているのです。何もないところから何かを作ってくださいと言っても、講座を受けている人は頭の中が真っ白になっていました。でも、まず工作機械の使い方を知って、何かを作ってからそれを改変するというトレーニングを3回ぐらいうると、技術は飛躍的に向上します。

青木…スリッパの例でもわかるとおり、すべてのデータをコモン化（共通化）するから、他人も使うことができるんです。使っていく段階で、少しそこにアイデアが入って変化していく。そういうかたちでないと、新しいことはできません。ほとんどのものは、何か知っっているものを別のものに変えるというかたちをとっていると思います。

渡辺…「こんな使い方があるのか!!」と予想を裏切られる方が楽しさを覚えるのですが、青木さんの場合は空間を作っていて、どう感じますか？

青木…ほとんど裏切られています。この前、プールを作ったんです。泳ぐコース、歩くコースがあります。でも、

コースは分かれているけれど、波ができてうまく歩けないんです。それを観察していたら、波を作って遊ぶ人と、それを避けて泳ぐ人とに別れていました。想定外。

**会田**…『原っぱと遊園地』を読んでいると、事前にさまざまなシミュレーションをして作ると書いてあるので、青木さんご自身はどれぐらい想定しているのだろうと気になっていました。でも、今の青木さんのお話で想定できないと聞いて、「できないのかいっ」って思いました。

**青木**…プールを作るときは、本当はシミュレーションしません。だって目的が決まっているじゃない。一番シミュレーションするのは、美術館。展覧会が違えば異なる内容をやるので、それにどれだけ対応できるかを考えます。毎回どれをやっても同じような展覧会になってしまふとよくない。展覧会に合わせて変わっていかないとダメ。ジブリの展覧会は予算が豊富だから、細部まで作り込むことができます。だから、パッと変えられるんです。でも予算がない展覧会は、ちょっとのお金で変えなくてはいけません。それができるかどうかは、シミュレーションして考えます。

**会田**…シミュレーションするときに、メタレベルでルールを想定することがあると思います。その際、超越したところで起きるルールを想定してから具体的なルールに応用して、それを何回もシミュレーションするというのが面白いと思いました。「コログル公園」を作るときに、遊びの根源を見つめようと思って、具体的な遊びより、重力やスピード、遠隔操作について想定を行いました。

うこともあって、空間にはどんなモデルがあるかをよく考えます。つまるところ、人間が人間をどう捉えているかということに近いです。例えば、人間の骨を見ることでできた空間もあります。骨にとっては関節がすごく重要な機能を果たしています。動かないものと動くもので構成されていて、動くところをジョイントといいます。まちで言えば結節点に当たるもので、いろんなものが集まる場所です。空間の中で言うと、いろんなものが交差する重要地点ですね。

循環器モデルも空間のひとつ。心臓から血が押し流され毛細血管に栄養を渡して、返ってくるという作りになっています。一番わかりやすいのは、道路交通網です。いかに流れをよくするかが、心臓の働きにあたります。循環器と照らし合わせると、コログルパビリオンは、ある意味では血管網を作っていることになると思います。毛細血管みたいにメインになる血管から外に出てまた入る部分があるから、面白いわけですよ。それがなかったら、ただ循環しているだけで、遊びがまったく面白くなくなってしまう。

ほかに、神経モデルも空間のひとつですね。脳から指令が末端まで届きます。これは、メインとなる機能が中心にあって、末端が意識されるというものです。これは居心地が悪いです。

もひとつは、免疫モデル。これは新しいモデルだと思われているけど、今ワークショップやEdLabをやることは、この中のモデルで言えば、免疫モデルに当たる活動だと思えます。免疫は、抗原と抗体の反応から成り立っています。身体の外には細菌があって、免疫系は何かの指令を受けて動くのではなく、敵と味方を分けて攻撃し

**青木**…なぜその3つなんだろうと思いました。鬼ごっこという具体的な遊びからスタートすると、広がりに限られます。一度それを飛び越えて、仮説の3つの要素を考えたわけですよ。仮説でかまわないから、何をやってみるかが重要です。「コログル公園」で言えば、いろんなカーブや斜面があって、どんな斜面がどうやったら作れるかということだね。同じ斜面では退屈だから、斜面の種類を考えていって、そのときに、どうやって遊ぶのかは考えない。これが、メタレベルに作るということですよ。

**会田**…気がついたら、まったく想定していなかった遊びになってしまっているんですよ。

**渡辺**…「コログルパビリオン」へ遊びに行ったときに、「そこに山があるから」じゃないですけど、試傾斜が高くなっているのを見て、思わず登りたくまりました。それは想定していましたか？

**会田**…想定はしていませんでした。でも、登ることを前提に作ってはいました。養老天命反転地に行くと、ものすごく回り道になっている、長い長い斜面の廊下があって、ついつい一番端まで行っちゃうんですよ。そういう気持ちはよくわかります。コログルパビリオンは、すごく小さい子も遊べるようにしたかったので、角度が緩やかなスロープと急斜面でチャレンジなスロープの2種類を用意しました。

ているんですね。なぜ自分自身を攻撃しないのか、敵と味方をどう見分けるのかなど、その仕組みを理解するのはかなり難しいと思います。

イエルネという人が提唱したネットワークモデル理論もあります。ノーベル賞を受賞したモデルです。ひとつひとつの抗原抗体に刺激があって、それにネットワークが反応していると理論です。反応を含めてネットワークができあがっている、外から変なものが入ってくるとかたがかわる。それが抗原抗体反応だということですね。この理論が面白いのは、ひとつひとつのパーツにインプットとアウトプットがあって、滞留したあとに変化して出ていく、という点です。

すべてがそういうパーツでできているというイメージをしてみます。レゴなどのブロックがそうです。1個1個の四角いブロックに凹凸があり、それを組み合わせていくと機能するというものです。1個ずつのパーツが原っぱにあたります。EdLabで言えば、同じ場所に一生いるのではなく、ある程度、技術を身につけたら出て行くという動きですね。2時間コースだったり、朝ファボだったり、どれぐらいの時間そこにいるかが、学習や行動とセットになっています。そのとき、いろんなセットがあるとうまくいくんです。まちの中に当てはめて考えてみると、図書館も、本があるから行くという目的だけではなくて、そこに人が入って出て行くまでにある程度滞留できる仕組みがあると考えてみましょう。カフェもそうです。だいたいまちに必要なものは、目的を考えてしまおうと面白くない。目的は一応あるけど、目的そのものが目的になっていないから面白いんです。例えば「コログル公園」は、遊び場ではあるけれども、いわゆる一

**青木**…札幌の「コログル公園」では、まさかこうは行かないだろうという、クロスして遊ぶ動きを子供たちがしていました。大人にはできません。

**会田**…60度ぐらいの動きで曲がるコーナーのことですね。走ってきて、60度ぐらいで切り返してダッシュする。スケボーパークを作る制作者に相談に行きました。フローとよばれる、各斜面を繋げて楽しめる動線の流れを想定してはいるのですが、想定していないフローも子供たちは作り出します。スケボーは60度で切り返す乗り物ではありません。人間の脚はもっと多機能で、全力ダッシュしながら60度で切り返すことができるので、想定外の走り方も生まれたんですね。

**青木**…スケボー部分の下にある別の空間が隠れ家として使われていて驚きました。

**会田**…ずっとダッシュし続けるのは疲れるので、動を経た後の静の場所として、落ち着くスポットは作りたいと思っただけです。遊びには、おまごなどいろいろなものがあります。さまざまな学説があるのですが、プリミティブにフィジカルな喜びにはどんなものがあるかというのを考えたときに、速度を使った遊びなのではないか、という説があります。公園には速度ゼロの状態が起きる場所も作るうと思って、隠れ家を用意したんです。

### 身体器官の作りと空間モデルの類似点

**青木**…話は少し違いますが、僕は空間を作る人間だとい

般的な遊び場とは違いますよね。ただ斜面のついた床があるだけなのに、ある程度の時間、飽きずに滞在することができず。だから良い場所になるのかなと思います。

**渡辺**…後藤さんという、朝ファボを利用してくださる70代のおじいさんに言われたのが、「1年通ったけど、ここがどんな場所かわからない」という言葉です。「わかるんだけど、わからない」って。私はそれを褒め言葉として受け取っているのですけど。目的そのものが目的にはなっていないからこそ言葉だと思うんです。

**会田**…そう思います。YCAMの場合、広報の時点では「こういうことをやりますよ」ということを伝えていこうとします。でも、名付け得ないものだからこそ、真実があると思うんですよ。逆に行く前から機能がわかっている、おもしろみが減ってしまう気がします。

**渡辺**…来たはいいけど、どういうふうに第三者に伝えていかかわらないという問い合わせがきて困ることがけっこうあります。

**青木**…それは最高の褒め言葉だと思います。

**渡辺**…そうだったら、うれしいですね。『原っぱと遊園地』では、かつての日本の空間について述べていますよね。昔の日本の空間って、いろんな要素があったと思うのですが、それがまちに出てひとつのサービスとして切り離されてしまって、空間の中に多様性が失われていった、と。私は家で冠婚葬祭をしたことがありませんが、作る

という機能も家からなくなっていったのではと思います。年配の方に、まちそのものにも、かつては「作る」と「なおす」があったと言われました。その辺も重要なポイントだと思います。

**青木**…日本には木を使う文化があります。木を切っけて、家などを作りますよね。家を作っていると割れてしまうこともある。すると、新しい材木に取り替えます。そして、家には使えないけれど乾燥していて良質な木が残り、そういうものを使って建具を作るんです。それがだめなら、家具に使う。最後は燃やして暖をとる。木の一生をたどると、いろんな使われ方がありました。使われ方に伴って、職業があっただんです。大工さんがいて、建具屋さんがいて、表具師がいて……。それが社会を作っていた。いま、そういう仕組みはありません。

**渡辺**…FaLabは最先端の活動だと見られています、私にとっては、懐かしい行為でもあります。

**青木**…日本の会社を作るミシンの話を聞いていて、そうだな、と思いました。3Dカッターなどの工作機械が主だから先端をいくものかなと思っていましたが、昔はおかさんが手編みのセーターを編んでいましたよね。それをまたデジタルでやると言うのが面白いです。

**渡辺**…あえて蔵でそういう作業をやっています。蔵についても『原っぱと遊園地』で書かれていて、「やったー!」と思ったんです。もともとは酒蔵として作られていた建物で、FaLabのために建てられていたわけではありま

## 創造性における評価軸をどこに置くか

**会田**…遊びのアイデアは、真似されたもん勝ちみたいなところがあります。新しい遊び方にフォロワーができれば、アイデアがすばらしかったということです。フリーウェアの開発も同じで、アイデアがバクられたら、評価につながります。

**渡辺**…真似が評価になるというのは大事なことです。評価を第三者に伝えたければ、自画自賛ではだめです。これだけ真似されたという評価軸も存在すると思います。どうしたら、その場を共有していない第三者にその価値を届けられるでしょうか？ 会田さんの場合は、分析していく、まとめていくという行為が、私たちはデータをとっていくという行為がそれにあたるのではと思います。感情論ではなく、「効果があるからこれはやったほうがいい」という伝え方のリテラシーを持たないと、その場で終わってしまう場合もありますよね。

**会田**…創造性をいかに評価するかということは、難しい問題だと思います。ありがちなパターンに陥るのはよくないです。子供だからすなわち創造性が高いといった評価は、安易な評価法だと思います。でも、子供に自由に絵を描いてと言えばポケモンや妖怪ウォッチしか描きません。記号の操作をできることに喜びを感じているから、自分が描いたポケモンが、ポケモンだと認知されることに喜びを感じているというだけなんです。子供は記号操作ができないから、それをもどかしく思っ生きています。絵画コンクールで優勝している絵を見て褒めるのは

せん。土壁に漆、木、石を使った、かなり深い作りの建物です。それをリノベーションして作ったので、かなり心地良くできています。そういう素材で囲まれるという経験があまりないし、そのマテリアル感を取り戻すと、暮らしが豊かになってくると思いました。

**青木**…Pabcoが洞窟などのすごい場所を拠点にすることが多いのは、みんなそういうのが好きな人がやるからなのかな？

**渡辺**…そうですね(笑)。一番参考にしたのは、オランダのアムステルダムにあるPabcoです。お城に対抗するところを探していました。

## 子供と「ひとりの人」として向き合う

**会田**…これは昔、僕の教わった先生が言っていたことなのですが、赤ちゃんとお母さんも、戦っているんだそうなんです。赤ちゃんはおなかの中に留まっていた方が命の危険はないし、お母さんとしては小さいうちに生んだ方が命の危険がない。そのぎりぎりの期限が10月10日。お互いに戦って、戦った結果がその月日なんだと言うんです。その緊張感があるからこそ、一番刺激のあるアウトプットがあると思います。

**渡辺**…Pabcoに通う人はみんな仲良しだけど、大人たちも子供たちも戦っていると思います。「あいつ、あれでできるようになった」とか言ってます。

簡単です。しかし実際には子供としては、漫画みたいなよくある絵を描きたくて描いているのに、うまくいかなくて描いてしまった絵をやたらに褒められてもうれしくないこともあるはずなんです。自分たちが褒めてほしいものと、大人が褒めるものにずれが生じてきているのが、評価の難しいところです。矛盾や破綻を盛り込んだかたちで、どうやったら評価できるのかが僕らの宿題だと思っています。

**渡辺**…美術館の場合は、来場者数が目に見えるわかりやすい評価軸になりますね。建築であれば賞を取ることが評価軸になる。メディアに取り上げられることも、評価につながります。

**青木**…それは結局、客観的評価という問題を指していると思います。ところが、評価と言うものは、客観的に捉えられないものがすごく多いんです。たとえば美術館で展覧会をやって、観客数は1万人だったけれど満足度は1×1しかなかったとします。一方で、1000人も観なかつたけれど、満足度はみんな10だったとしたら、両方の満足度は同じになるんです。じゃあ、その満足度はどうやって調べるんだと。僕は、基本的にはそういう評価はできないんじゃないかと思っています。ちょっと前だと、多様性と言ったらいいの、いろんな試みがあった方がいいという話もありましたね。

**会田**…YCAMは比較的とんがった施設というイメージを持たれていて、「来場者数は少なくとも今までなかったものを生み出せばいい」という理屈がありました。

**会田**…力の拮抗した緊張状態があるから、創造的な結果が出てくるのかも知れません。子供たちによるプレゼンミーティングは面白いです。2012年に、「コロガルで地獄を作りたい」というアイデアがあって、その年は他の案に負けてしまったのですが、同じ子が翌年また出てきたんです。初年度はほかの子に任せてプレゼンした子が、本当に作りたかつたらしくて、今度は最後まで自分で責任を持って、いかにそれが魅力的な地獄かというのをプレゼンしていました。作る前に一度、子供同士で話し合いを受けて、YCAMのスタッフが大人のミーティングを行うんです。子供ミーティングの直後に、子供たちの前でプレストをするんですが、地獄をどうしても作りたい子はそこにまで首を突っ込んできました。相当やりたかつたんですね。その子はそれを通して、やりたいことを最後まで突き通す責任感や、人任せにしないことに触れて、結果的にはプロセス全体に満足している。予算や実現度も含めてこれはある種の戦いだと思っています。

**渡辺**…特に男の子は戦いの遊びが多いですよ。平和的な戦う遊びを考えられたら面白いと思います。親子ワークショップをやったときは、親チームVS子チームで映画を撮りました。親たちはすごくまじめに絵コンテを書いてから撮影に入っていました。子供たちは、思いついたらばーっと取り組んでいました。親は子供たちの方が創造性があると反省会をしたくらいです。そのとき、子供だけにプレゼンをお願いしたら、なぜ大人はプレゼンしないのかと問われたので、子供にとっては、子供扱いをしないほうがいいのかと思うようになりました。

ある意味ではその評価に甘んじていたという面もあったと思うんです。あるとき、エデュケーションプログラムで展覧会をやらなかつたという企画が持ち上がって、今までYCAMがやってこなかつたもので観客数を取りにいったやろうと「コロガル公園」をやりました。数を確保しつつ面白いことはできるし、やったらいいんじゃないかと思っています。数はもちろん指標のひとつではないけれど、ひとりひとりの満足度は100%で、面白いと思ってくれる人が1万人来ることを目標に頑張りたいです。

**青木**…評価軸には、人を育てるという指標もあると思います。たとえばYCAMで「LIFE×MEDIA」という企業の審査員をしたのですが、その中で、『とくいの銀行』という作品がありました。彼らは「とくいなこと」を銀行に預けて、銀行側で、「この『とくい』とこの『とくい』を結びつけば面白いことができるじゃないか! どうでしょう?」とコーディネートして、それぞれの「とくい」を引き出すんです。取手で企画をしたアーティストたちがYCAMでもやって、今度は札幌で、と場所を変え企画しています。まちづくりではなく、アーティストとしてやっているわけですが、取手よりもYCAMでやったときが、YCAMのときより札幌のほうが明らかに面白くなっていました。これをやることによって、アーティストのスキルが広がっていくんですね。

**渡辺**…見ていてくれる人がいると言うことは、すごくありがたいことだと思います。札幌での取り組みだけを見ていたらどれだけ飛躍したかわからないけど、作品を継

統して見ていく人々の存在は大きい。その都度、きちんとアーカイブを残すことが大切だと思います。

「ゲスト／モデレータープロフィール」

青木淳（建築家）

1956年横浜生まれ。82年東京大学大学院修士後、磯崎新アトリエに勤務。91年、青木淳建築計画事務所設立。個人住宅、公共建築から商業建築まで多方面で活躍。04年度芸術選奨文部科学大臣新人賞受賞。代表作に、「馬見原橋」、「S」、「湯博物館」、「ルイ・ヴィトン表参道」、「青森県立美術館」等。著書「Jun Aoki COMPLETE WORKS I: 1991-2004」[同第2巻Aomori Museum of Art]（INAX出版）、「原っぱと遊園地」（王国社）、「青木淳ノートブック」（平凡社）他。

会田大也（ミュージアムエディテーター／東京大学GCL育成プログラム特任助教）

山口情報芸術センター「YCAM」にて、開館当初より教育普及担当としてオリジナルワークショップの開発や、教育普及プログラムのプロデュースを行う（2003・14）。担当ワークショップは第6回キッズデザイン賞大賞を受賞。担当企画展示「コガルパビリオン」は第17回文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品受賞。14年より東京大学ソーシャルICTグローバル・クリエイティブリーダー「GCL」育成プログラム特任助教。

渡辺ゆうか（FabLabKamakura代表／慶應義塾大学SFC研究所訪問研究員）

多摩美術大学環境デザイン学科卒業後、都市計画、デザイン事務所を経て、2010年ファブラボジャパンに参加。11年5月東アジア初のファブラボのひとつである、ファブラボ鎌倉を田中浩也氏と共同設立し、12年にFabLabKamakura, LLCを立ち上げ代表をつとめる。地域と世界を結び、デジタル工作機械の普及により実現する21世紀型の創造的学習環境構築に向けて、世代や領域を横断した活動を展開している。

# 思考を深める／想像を広げる 5

日時・2014年12月12日(日) 14時00分〜17時15分  
ゲスト・木村大治(京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究研究科教授)

久保田翠(認定NPO法人クリエイティブサポートレッツ理事長)

モデレーター・石幡愛(としまアートステーション構想事務局長／一般社団法人オノコロ)

## 「みんな仲良く和気あいあい」はいい現場？

石幡愛・私は今、アートプロジェクトの現場で働いていますが、アート畑の出身ではありません。もともとは大学で教育学を学び、子供の遊びや学びの場を作る活動などを行っていました。アートの現状をそういった視点から一歩引いて見ると、昨今、コミュニティアートやリレーショナルアートと呼ばれるものがあちらこちらで実施されており、かなり大きなキーワードとして存在しているように思います。それに対して、私はどういう立ち位置をとったらいのだろうかと常々考えています。

コミュニティアートやリレーショナルアートという言葉には、どこか平和的なイメージがあるように思います。「子供からお年寄りまで和気あいあいとしていて、いい現場だね」「みんなで一致団結してひとつのプロジェクトを成し遂げました。良かったね」と言った具合で評価され、感想が飛び交う。確かにそれはある意味素晴らしいことだし、良いことです。一方で、「本当にそうなのか？」と違ってしまし、意地悪な想いも浮かんできます。これは、けっこう重要な点だと思えます。私の専門領域ではありませんが、美学の分野でのような議論がなされて来たのか引用してみましよう。日本におけるリレーショナルアートやコミュニティアートが理論的な参照項としているものが、ニコラ・ブリオの『関係性の美学』という著作です。アートやアートプロジェクトにおいては、これを論拠として関係性やコミュニティを作っていくこと

## 子供の誕生が活動の原点

「レッツ(NPO法人クリエイティブサポートレッツ)」は、障害のある人、特に知的な障害のある人々が「自分を表現する力」を身につけ、文化的で豊かな人生を送れる社会を作ろうと設立したNPOです。絵画制作や版画制作など、だれでも参加できるアート講座も積極的に開催しています。私は、こうしたアートプロジェクトに自主的に関わろうとしたわけではありません。たまたま自分に障害のある子供が生まれ、足を踏み入れることになりました。もともとは東京藝術大学で環境デザインを学び、卒業後は建築設計の仕事に携わっていました。でも「アート」は嫌いで、ボランティアの経験もありませんでした。なので、はっきり言って、アートのことはよくわかりませんでした。建築は、デザインの分野に入ります。クライアントありきの仕事で、そこにデザイナーがいる。デザイナーは物事を整理する役目を担っています。アートの場合、クライアントがいるから何かを作るというものではないですよね。大学の頃は、クライアントの向こう側にいる社会を揺さぶることがアートだと考えていました。でも、それがなんぼのもんじゃという気持ちがあった。だから当時はあまりわからうともしなかったし、はっきり言って興味もありませんでした。自分が15年間もこのような活動をしているのは、子供の存在が大きいです。建築は自分の天職だと思っていましたし、結婚しようが子供がいようが、ずっと続けると思っていました。でも、いろんな事情が重なり、今に至っています。

私には、娘と息子のふたりの子供がいます。娘は元気に産まれたのですが、息子は重度の知的障害を持って生まれました。息子を産んだ19年前は、今よりもっと、障害のある子供に対する社会の受け入れ態勢が整っていませんでした。まず、保育園に預かってもらえない。今みたいに保育園の数も多くなって、健常な状態で産まれた子供でも預かってもらえないのに、障害のある子供は無理だと言われてしまったんです。地方にいるという事情も関係していたと思います。そのときに、市役所に「働きたい」と泣きつきに行きました。「障害のある子供がひとり産まれたからと言って、なぜ人生を変えなくてはならないのか」と切々と訴えたいんです。市役所からは「あなたのようなことを訴えて来たお母さんはいない」と言われました。そこで、「障害のある子供を産んだお母さんはどうしているのですか?」と聞いたら、「たぶん、おじいちゃんおばあちゃんが面倒を見ているのではないか。あるいは、母親が仕事を辞めている

がひとつのミッションとして位置づけられていると思われま

す。ヨーロッパでは、それに対する批判もあります。『関係性の美学』が刊行されたのは1998年。その後、04年にはクレア・ビショップが『敵対性と関係性の美学』という著作を記しました。美学研究者の星野太さんが翻訳をなさって、雑誌『表象05』に掲載されています。ここで言われているのは、コミュニティアートが『関係性の美学』を論拠として関係性を作ろうとしているが、実は予定調和的なもので、似たり寄ったりの人たちが内輪で和気あいあいとやっているだけなのではないか、というものです。実践の裏で排除されている人もいるだろうし、表からは見えない関係性も存在するのではないか、ということが「敵対性」という言葉で指摘されています。ここでは、もともとギリシャ政治哲学から生まれた「アンタゴニスト(競争相手)」という言葉が引用され、批判がなされているんです。

今回のテーマである「共在」とか「共に在る」という概念は、敵対性や関係性といった概念に加えて、昨今のアートプロジェクトについて考える際のキーワードになるのではないかと考えています。と言っても、そのような抽象的な議論をいくらつづけても、今日の登壇者は誰も美学の専門家ではありませんし、意味がありません。です。まず、今日の登壇者である久保田翠さんと木村大治さんが身を置いていらっしゃる現場の事情と照らし合わせてみてはと思うのですが、いかがでしょう? それぞれの現場で「共に在る」ということがどういう状態を指し、どういうことが行われているのかという事例から考えてみたいと思います。まずは久保田さんから、障害福祉の分野において、障害のある人と健常者や、健常者同士が、あるいは障害のある人と社会が、どのように「共に在るのか」を探ってきた事例をお話しただければと思います。木村先生は、アフリカの人たちのインタラクティブについて研究をなさっていますよね。そういった研究の事例をご紹介いただきながら、「共に在る」ことについてお話しただければと思います。

## プレゼンテーション1..久保田翠

「かのどちらでしょう」という答えが返ってきました。本当に愕然としました。私はちょうど男女雇用機会均等法が施行された1986年に大学を卒業したものですから、女性が働くことは社会的に当たり前だと思っていました。しかし、どうも違うらしいと初めて知ったんです。現実を突きつけられました。その時点で、仕事すること一度諦めました。息子が3歳のときです。彼は今でも重度の知的障害があり、排泄もできませんし、食事も自分ではできません。会話も困難で、じっとしていることが難しく、とても多動です。今日もショートステイを利用しています。おばあちゃんを預かってもらうショートステイという制度がありますよね。それと同じように、障害のある子供を預かってもらう制度です。朝、そこに預けにいったら、明朝、引き取りに行くんです。まるで2歳や3歳の子供をずーっと育てているような状況の中で仕事をしています。子供と一緒に過ごしながら仕事しているような状態です。

今お話したことでおわりの通り、とても不自由な生活を送っています。自分のやりたいことは何もできないし、手足をもぎ取られたような状況で子供を育てなければいけません。でも、意外と子育ては楽しかったです。上の娘のときは、子供を1歳まで手元に置いて育てて、そこから保育園に預けました。知らないうちにおしめもとれているし、知らないうちに歩いているような日々でした。それに対して下の息子は、首が座るのに3年かかるとか、歩くのに6年かかるとか、ものすごく成長が遅い子でした。子供は段々と成長していくものですが、息子は、横すべりするようになっていきました。今では自分で歩けるようにはなりませんが、食事はできるようになっていません。たぶん一生、自分でお箸を使って食べることはできるようにならない。トイレも自分で行けない。垂れ流し状態です。もっとすごいのは、彼は便が大好きなので、繰り返し便に触ってしまうこと。本当にどう育てて良いかわからないことだらけでした。同じ人間として、自分の価値観とはまったく違う価値観で生きている人が毎日傍にいたるときに、どうしたらいいのか考えるようになりました。そうやって初めて、私は障害のある人によるアート活動に出会ったんです。

物事を揺さぶり、既存の価値観を変えようという力があるとしたら、私はそこが良かったんですね。つまり、食事は手を使ってはいけなくて、トイレにちゃんといかなくてはならない、言葉をしやべらなくてはいけない、学校にちゃんと行かなくてはならない……というパターンですべてを考えた場合、息子は何もするこ

とができません。それでも私は育てていかなくてはいいけない。育てる以上、何もできない子供ではないと思いたいわけです。だから、私自身の価値観を変え始めました。彼が悪でダメな存在ではなく、彼は彼で良いのだと位置づけるんですね。そうすると、「すべてのものを変える」という感覚に至りました。それをただずーっと続けているだけです。それがアートに近いと言われる部分ではあります。

### 障害のある人の社会的な位置付けを変える

レッツは、子供と私の居場所がほしいという思いからスタートしています。2000年、息子を預けた療育先で知り合った7人のお母さんたちと一緒に始めました。無償で貸してもらった建物を使って、とにかく、日頃できないことを思いっきりやろうと思ったんです。壁に思いっきり絵を描いたりしました。別にそれが「アートプロジェクト」にあたる行為だとはまったく考えていませんでした。障害のある子供は、絵を描きましょうと言わなくても、放っておけば普通に絵を描きます。「これはダメ」と言わない。「これも良いよね」というところから始めた活動です。音楽も、普通のコンサートはもちろんできません。音楽家の片岡佑介さんがしばらく関わってくれました。みんなで身体を叩いたり、手を鳴らしたり、即興演奏をしました。そういうことも含めて音楽だと位置づけています。当日は風がすごく強く吹いていて、琴の弦にパラパラと砂をかけて遊ぶ子供もいました。片岡さんが弾いているとすごくいい音が出るし、砂をかけるなんて本当だったら止めてほしい。でも、音楽はいろんなところにあふれているし、音楽の在り方もいろいろなのだと考えれば、その子の行為も音楽の一部だと位置づけることができるんじゃないかと思いました。

私たちの活動の大きな目標は「ソーシャルインクルージョン」です。社会包摂とも言います。障害のある人も、社会に混ぜてほしいという願いをもって活動している団体です。障害のある人、あるいはマイノリティと呼ばれる人たちが真の意味で社会の中に入っていくということはどういうことなのか、一生懸命考えています。社会に混じると言っても、「障害のある人だからしょうがない」というスタンスではなくて、「障害のある人が来ましたね、かっこいいですね」というスタンスで、従来とはちょっと違う立ち位置で社会に混じれたらと思っっているんです。障害のある人の社会的な位置付けを変えたいという思いもあります。これは、私個人の願いでもあります。



通の喫茶店でやったら、出入り禁止になります。でも、ここは「たけし」が基準になっていきますから、そういうことをしてもいい場所です。だからお客さんは、たけしに手が届かない2メートル上でお茶を飲むことになります。そして「たけし」の手が届かないところに、いろんな大切なものが置いてあるんです。

この空間が私たちにとってひとつの軸になりました。これは、「たけし文化センター」による実験事業なのです。ここで子供をあやしている人がいたり、会議をしている人々がいたり、演奏している人がいたり……同じ空間の中でいろんな人がいろんなことをやっています。普通なら、会議をしている横で演奏されたら「ちょっとうるさいから、あっち行ってよ」と言われるはずですが、演奏している人からすれば、「ここは会議室じゃないんだけど」と思いますよね。だけど、「たけし文化センター」は「たけし」が価値基準の軸ですから、どんなことでも受け入れるという前提条件があります。どんなにうるさくても会議はするし、どんなにうるさくても、うるさいとは言わないし、「あっち行って」とも言わない。自分たちが他の場所に移動することはできないけど、誰かがその場にいることに対して注意したり文句を言ったりはできないんです。見事にごちゃ混ぜで、よくわからない複雑な空間が作られていきました。

もちろん、こういう空間が心地よくないと感じる人もいます。一方で、こういう空間が心地よいと感じる人もいました。私は、心地よいと感じた人間です。私と「たけし」は一緒にここにいることができたんです。コンサートでも喫茶店でも、息子と一緒にいくと、だいたいの場合は追い出されて、いたたまれない気持ちになります。でも、ここには一緒にいることができました。こういう空間があっても良いんだと思いました。

「たけし文化センター」そのものは、14

このスタンスは、アートととても相性が良かったんですね。かつては、特別支援学校と普通の学校にアーティストを派遣して交流学習も実施していました。ここでは、障害のある子も一緒に描きます。この活動に参加した子供たちの名前は、障害のあるなしに関わらず、すべて同じように扱います。「障害があるから」「健常の子と一緒に描く」ではなくて、「みんなが共に在る」ということを大事にする場です。

02年には、エイブルアートジャパンが主催する「トヨタ・エイブルアート・フォーラム浜松」を開催しました。フォーラムは、障害のある人のアート活動を支えようと動く人々や団体を繋ぐことを目的に設立されたものです。インクルージョンの活動として、障害のある人のことを知ってもらう活動も行っています。商店街の方々と組んで、シャッターに絵を描くようなこともやりました。それをご縁に、まちの中で展示会を開催させてもらったことも。ただ「障害のある人の絵をまちに持ち込みます」と言うと、嫌がられるだけだったり、偽善だと言われたりすることも多いです。なので、商店街の振興のひとつとして作品をまちに潜ませてもらったことで展示会を開きました。

### 価値観の位置をずらして考えてみる

2008年から「たけし文化センター」という施設を運営しています。「たけし」は、私の息子の名前です。先ほどもお話しした通り、彼には常識がまったく通じません。12年間、小中高と特別支援学校に通いましたが、自分でできて当たり前とされることは何もできないし、最重度と言われる人です。だけど、価値観の基準を彼に据えたら、自分が基準になるのだから事情は違ってくるんです。「たけし文化センター」は、彼が個人として創造の拠点になるという発想から誕生した施設です。2人のアーティストが、私がつらつらと話した考えを整理して作ってくれました。重い障害のある「たけしくん」が基準になって場を創りだす。それを文化創造の基軸だと考えると何が起ころうと考えた結果、「たけし文化センター BUNSENDUO」という空間を、浜松市の空き店舗を借りて半年間開きました。高さが2メートルぐらいあるカウンターを置いて、お茶が飲める場所を作ったんです。カウンターの上には、ブルーサイドがよく見る審判台の椅子が置いてあります。「くぼたたけし」は、人がお茶を飲んでいると手を突っ込んで、そのソーサーをバーンとはじいてしまうんですね。そんなことを普年まで活動しました。哲学者の鷲田清一さんをお招きしてトークシリーズを開催したこともあります。今でも、「かたりのヴァ」という名前で、家族や障害などさまざまなことを語り合うイベントを開催しています。インクルージョン活動としてだけではなく、どうしたらいろんな人たちが交わるのかということを考え、大事にしてきました。

### あえて「仕事」を作らず、じっくり待つ

2010年に、「アルス・ノヴァ」という障害福祉施設を作りました。昔で言ういわゆる「授産施設」です。現在は毎日、障害のある子供と障害のある大人たち30人ほどが通っています。授産施設というと、障害のある人々がものづくりの下請けをしているという印象があるかと思いますが、私どものところは、そういうことがまったくできない人が通っている施設です。障害認定の区分から言うと、かなり重度の人々なので、あえて働くということにはあまりこだわらず運営しています。

障害のある人たちが安心して通える場所を作りたいという思いが根っこにあります。障害福祉施設であれば、福祉という手だてを用いることで雇用が可能になるんですね。いま、私たちの法人は年間で9000万円ぐらいの収入があります。その収入の8割は障害福祉の事業費です。残りの2割は助成金や委託金などで、毎年、内容も割合も異なります。1割5分になったり、3割になったり。安定しているのは、障害福祉で得られる事業費。そうすると、いくつかメリットが生まれるんです。まず、場所を持つことができる。人を雇うこともできる。この2つで、活動を安定的に行うことができます。ビジネスをやっている方はおわかりだと思いますが、スタッフは障害のある人々の介護だけでも相当な労力を使いますし、大変です。そこに加えて、いろんな事業もやっています。スタッフがこれらを兼任しているのですが、うちでは通常の規定よりもずっと人を多く雇っています。ひとりの人が丸々1日障害のある人のお世話をするためにいるのではなく、約7割がお世話を、それ以外は別の事業の仕事でできるように人員配置しているんです。

私どもの施設は、明確にこれが仕事だと言えるものではありません。わざと設けていません。まず、ひとりひとりの好きなものを知りたいと思っっているからです。受講生の中にもお仕事をしている方がいらっしゃいますよね。希望を仕事と結びつけるとき、自分の好きなことや、自分の適正を考えながら仕事を選ぶと思います。障害のある人

私たちは「この仕事とこの仕事とこの仕事があるんだけど、どれがいい？」と言われることはあっても、「私には何ができるんだろう？」と考える場所がありません。私も小中高と子供を学校に通わせましたが、やはり社会に既に自分に自分を当てはめる作業は多いのですが、彼ら自身は何が得意なのか、何がこの人のすごいところなのかをじっくり見る機会はなかなかありませんでした。だから、「アルス・ノヴァ」では、あえて仕事を作らず、考える機会を作ります。仕事は自分で作るものだと思うんです。じゃあスタッフは何をしているのか。もちろん彼らのお世話はします。でも、お世話というよりはむしろ、彼らをじっくり観察し、何かを自ら見つけるまで待つ時間のほうが多いです。

## プレゼンテーション2・・・木村大治

### 「共在」はうさんくさい言葉？

私の専門は人類学で、アフリカの人たちのコミュニケーションについて調べています。今日は、アフリカの人たちの様子を紹介しながら、本日のテーマ「共在」について考えてみましょう。私たち講師の役割は、受講生みなさんの常識をぶち壊すことです。最初からテーマを否定するようなことを言ってしまうですが、僕は「共存」とか「共生」という言葉はあまり好きじゃありません。なんかこう、嘘くさいと思っています。

今日「共在」がテーマになったのは、コーディネートしてくれた石幡さんが私の著書『共在感覚・アフリカの二つの社会における言語的相互行為から』を読んで感じるところがあったからだと思います。ではここで「共在」という概念について、理屈を振り回してみます。「共生」や「共存」は、英語では一般的には“co-existence”と訳されますね。私が使っている「共在」は“co-presence”。一応、日本語でも学術用語としては使われている単語です。なぜこのような言葉を使うかと言うと、やっぱり、共生や共存、ふれあいという言葉の、ある種の嘘臭さをなんとかしたいという気持ちがあったからです。昨今の差別をめぐるさまざまな言説も無関係ではありません。障

も食べ物をあげるわけではありません。自分の欲求を、ワットと外に投げ出しているだけです。これをいちいちまもとりにとらあっていたら、身がもちません。私なんかは、「もしかしら重要なことを言っているかもしれない」と思ってしまうのですが、そうすると気の休まる暇がない。こういう投擲的発話は、誰かに向かってしゃべるのではなく、勝手に自分の欲求や言いたいことをワットとしゃべってしまうものなんです。聞く方は、一応聞かえてはいるかもしれないけど、無視する。無視するというよりは、受け流すというほうがいいかもしれない。もし日本の交差点の真ん中で「腹が減った〜」と叫んだらちょっとマズいと思いますが、実は最近、私たちもこういうことをやるようになっていました。Twitterです。Twitterは誰が見ているかわからないし、聞く方も、その発話をあまりまともには受け取りませんよね。私たちは「ある相手に対して有意義なことを言って、相手がそれを聞いて何かやってくれる」というコミュニケーションの形態を、理想的な美しいコミュニケーションと思っています。でも、実際はそうではないやり方でもあります。ボンガンドの人たちもこういうことをやっているし、私たちがTwitterで「変な」コミュニケーションをしています。なぜあんなことが楽しいのかよくわからずにやっているわけですが、これも一例に含まれるのではないかと思います。コミュニケーションは言葉のキャッチボールだと言いますね。それが美しいコミュニケーションだという常識もあります。でも勝手に投げておいて、誰も受け取ってくれない、関係性を切ったコミュニケーションがあってもいいし、それを日常的にやっている人もいるんだと知っていただきたいのです。

### 関係性を切断しつつ維持する

似たような話題をもうひとつ。私は修士のときに、鹿児島と奄美大島の間にあるトカラ列島に行きました。その対人関係を調べて修士論文を書いたんです。調査してみても、やはり関係を切ることが非常に大切なかもしれないというひとつの結論に達しました。ソシオグラムという図があります。社会学や人類学の分析によく使われている図です。誰と誰が付き合っているかということを表したもので、付き合いが太いほど、太い線で書きます。私は島に住む民たちの付き合いの頻度を図にしました。たとえば島中の人々を呼んで飲むときや法事は、島中の男たちが集まるので、ほぼすべての人々が線でつながります。2、3人で集まって漁に出ることや、少人数で

害の問題もそうですし、人種差別や民族差別などもそうです。差別に対して過敏になっている傾向は、みなさん感じておられると思います。たとえば放送禁止用語という非常に変なものがあります。私が研究対象としている「ビグミー」という人々は、ギリシャ語の「ひじからこぶしまでの長さ」を指す単位を語源として名付けられた民族です。それぐらい小さいという意味があります。もちろん比喩です。その「ビグミー」も放送禁止用語に入っています。彼らは確かに小さいです。身長が平均して150センチぐらいいしかなない人が多いのですが、小さいことがなぜ差別になるのでしょうか。ならば、巨人という単語も差別だという話になるわけです。おかしな話だと思います。

とにかく、なぜ、そのように非常に息苦しい状況になっているのかということを考えてみたい。やはり、美しい「共生」とか「共存」という言葉ではなくて、「離れていたり、いがみ合っていたりしても一緒にいる」「プレゼンス（存在）している」という状態でもいいのではないかと思うんです。現実はそのようなものだし、それ以上やるとうさんくさいのではないかと。

### 「コミュニケーション＝言葉のキャッチボール」とは限らない

まず、私の研究テーマであるコンゴ民主共和国（旧ザイール）のボンガンドという人たちの非常に奇妙な発話の様子をビデオで見てください。彼らは、バンドゥー系の民族で、人種はネグロイドに属します。このビデオでは、ある老人が、村の広場の中で、一生懸命何かを叫んでいます。何を言っているのかあとで起こしてみると、「ヤギが盗まれた」と言うことを言っていることがわかりました。自分のヤギが盗まれたと言っているんだと思っていたら、「ある人のヤギが盗まれたということ」を別の人が言っていた」ということを、この老人が話していたんですね。なぜこんなに力を込めて話さなくてはならないのかわからないくらい些細な話です。誰もまともに聞いていないのに、堂々と話していました。これを「投擲的発話」と名付けました。話を投げているけど、誰もまともに受け取っていません。

彼らはまた、太鼓を使って、非常に複雑なことを伝えていきます。これはトーキングドラムと呼ばれていて、高い音と低い音が出ます。太鼓でも口頭でも言うことがあるのですが、「私は腹が減った」というようなことを大声で叫ぶんです。かと言って、誰

飲み会をすることもありません。そうすると、人々を繋ぐ線が途切れて記されるんですね。「この人とこの人は仲が悪くて絶対に一緒に酒を飲まない」なんてことが島の中にもあるわけです。島の人口は80人ぐらいいのですが、みんなが和気あいあいとやっているわけではなくて、「あいつとは絶対に飲まない！」という相手もいます。しかしよく見てみると、互いに嫌っている人同士はつながっていません。ズラズラズラーッと鎖状になっており、誰かを媒介にして嫌っている相手ともつながっているんですね。島がまっぶたつに切れてしまうような事態は避ける傾向が見られます。これがひとつの結論でした。「AさんとBさんは付き合いがあってAさんとCさんも付き合いはあるけれど、BさんとCさんは仲が悪い」といういびつな三角関係は、社会学では「不安定な三者関係」と呼ばれていて、あまり長続きしないものと定義されています。でも、島ではこの関係性が長続きしている。つまり、「私がAさんと付き合い」とこと、「AさんがBさんと付き合い」のは関係ないんだ」と、関係性を切断して付き合いの切断の一例です。

### 障害を「見えないもの」にしない社会

アフリカのカメルーンで障害のある人たちの社会性についての研究を指導したこともありました。戸田美佳子さんという私が指導した学生の研究テーマです。私たちがカメルーンに行ったとき、障害のある人の社会性は、日本とはかなり違うという印象を強く受けました。

戸田さんの書いた論文によると、カメルーン出身の障害のある人は、日本のタクシーに乗ったとき、彼が介助者にタクシー代を出すとんでも受け取らなかったときに非常に違和感を覚えたと言います。彼は親身な介助者に対して親しみをもっていたし、会話も楽しかったと話していました。でも介助者は、自分と一緒に傍にいるのに、「そこに居ないもの」として振る舞うことがある、と。一方で、「カメルーンにはボランティアの仕組みがないから、すごく大変じゃありませんか？」と聞いたところ、カメルーンでは、障害のある人は、「人がいないところでは生活していない」という答えが返ってきたと言うのです。お金を払う義務がないのに払ってあげる行為は、厳密にルールを守ると言う意味ではやってはいけないことです。でも、彼が日本でなし崩し

的にお金を介助者にあげようとしたら頑なに断られて、非常に違和感を覚えた。逆にアフリカでは、障害のある人たちは、非常に崩壊的いろいろな人に助けてもらっているそうです。戸田さんの別の記述によれば、介助する人は固定しておらず、障害のある人たちを見る人はその都度変わっていくという現象が見られているということも書かれています。この研究は、戸田さんの単著『越境する障害者 ―アフリカ熱帯（林）暮らす障害者の民族誌』（明石書店、2015）として出版予定です。

これらの事例を見るにつけ、カメルーンでは、障害に対する態度というのが非常にあっけらかんとしている感じを受けます。日本では障害のある人をあまりジロジロ見ているといけないとか、あまりあからさまに口にはいけないというような風潮がありますよね。でもカメルーンでは、「あいつには足がない」とか、そういうことを平気で言います。そっちの方が私たちとともさっぱりしているという気もするんです。それがいいかどうかということは言えません。やっぱり言われた相手は、いい気持ちはしないと思うんです。もうひとつ、私が20年以上通っている村の例を出します。私が初めて訪れたときに4歳ぐらいで、今は30歳ぐらいの青年がいます。生まれつきここが悪かったのかわかりませんが、身体が小さくて、頭ばかり大きくて、ヨタヨタと歩いているんですね。今でも子供ぐらいの背丈しかなく、知能も若干遅れています。この状態では彼は生きてはいかないのではないかと思ったのですが、見事に生き抜いていました。私が久しぶりにフィールドワークへ行ったときには、自分で小さい畑を作れるぐらいになっていました。ちょうどその時期に大統領選挙があり、村で選挙人登録が行われていました。彼もそれに登録されます。でも、彼が登録しようとするとな、嫌そうな顔をしていました。それを見て、彼も辛いだろうなと思ったのですが、逆に、彼をまったく見ないでいることのほうが彼にとって辛いのではないかという気がします。そういう障害のある人に対する態度も、文化によって違いがあるように思います。

### 「平等」と「対等」はどう違うか

私はここ10年以上、「平等」について考えているのですが、これに対しても嘘くさいものを感じています。平等と言うと「平ら」と書いているぐらいですから、「みんな一

この話をこの前開かれた国際会議でしようと思ったんです。英語だと平等にあたる単語は“equality”や“egality”などがあります。でも、「対等」の方にはあまり良い訳がないのでローマ字で“ratio-ness”と表記して流行らそうと思っています。「平等」という言葉がしっくりこない理由はもうひとつあります。ある集団があって、縦軸がものやお金、良いものの基準だと考えてください。ある集団においては平等な状態で直線になっているけれど、その集団を外れたとたん、ドスンと段差ができてしまうんですね。例えばこの集団が日本人だとすると、日本人と日本人ではない人の間にどーんと段差ができてしまう。すべての人が平等ということは無理ですし、どこからどこまでと平等の範囲が決まってしまうんです。そうなる、範囲の中と外で段差ができてしまう。ですので、「平等」という概念には欠陥があるのではないかと思うんです。ではどうするかということが難しいのですが、ビッグミーの社会を見ていると、どうもこういうイメージになっているのです。対等という概念は、全体のことを考えていません。局所的にはほぼ平らでも、全体としては平らではない。真ん中で肉が取れたら、それが全体に流れ出しているようなイメージ。コップに入った水にピンク色の色素を落として、だんだんと拡散していくようなイメージを持ってください。人間同士の間の違いがあるということはどうして消すことはできない。男と女の違いもそうですし、健常者と障害のある人との違いもそうです。これらは、絶対に消すことはできません。難しい問題で、何か提案するようなことはできないのですが、この対等性という言葉には、そういった違いを、局所的に埋めていくといった何かしらの可能性があると考えています。

ちなみにこの図式は、最近話題になっている『なめらかな社会とその敵』という本の著者である鈴木健さんに触発されました。鈴木さんも段差のある社会が嫌で、違いはあるけれどもなめらかに変化してくような社会を目指して頑張っている人です。

“think globally”<sup>2)</sup>ですが、あまり“globally”に考えてはいけないこともあると思います。私とあなたの、「いまここ」の関係性をどうしていくのかには、ひとつの決まった解があるわけではありません。その都度、変わっていくし、場所や人が変われば、変化していきます。そういうところで、ローカルに考えていくということが対等性だと思えます。つまり、全体を見て考えるという思考を切ってしまうんです。当然、対等性を頑張ると追求すると失うものもあると思う。すべてに対して良い解なんてあ

緒「男女同権」などのイメージを抱きます。私の調査しているビッグミーの人たちも、平等主義社会に生きていると言われています。誰かひとりのビッグミーが森で動物を獲ってくる、それは平等にそのキャンプにいる人たちへ分け与えられると言います。

これが、ビッグミーの社会における平等主義と言われているものです。私は、この行為に「平等」という言葉を使うことに違和感を覚えています。キャンプ全体で分けないといけないという考え方は、ビッグミーにはないと思うのです。ある人が何かを持っていて、ある人が持っていなかったとしましょう。その2人間で、持っている人は持っていない人にあげないといけないという気持ちが起こる。この場所を私は「分配場」と呼んでいます。でも分配場というのは時間的にも空間的にもすごく小さくて、「私とあなた」の関係だけで成り立っているものだと思います。で、そのふたりのあいだでの分配が連鎖するとどうなるか。キャンプがあって、ある人が肉を持って帰って、別の人に肉をあげる。それをもらった人がまた別の人にあげて、その人がまた別の人にあげる……こういう風にベアとベアの関係でだんだんと肉がキャンプ中に分け与えられます。それが結果的に、キャンプ内で肉を受け取っていない人がいなくなるという状態になるのかもしれない。しかし彼らの行動を観察するに、あらかじめキャンプ全体への分配を考えていたとは言えないと思うんですね。平等主義と言うと、「これだけ肉がとれた」「ここに何軒家があるから、ここにこれだけ、ここにはこれだけ」と、全体を見て計算して分けるというイメージがあると思うのですが、ビッグミーの場合は、そういう思考のもとで分配されていません。

私がこの「平等」という言葉に対して持ち出したのは、「対等」という言葉です。この言葉についていろいろ考えています。なかなか難しく、どう定義していいのかわからないけれど、非常に魅力的な言葉だと思っています。

ここで、「平等」と「対等」のどこが違うのか考えてみましょう。「平等」とは、平らなものの上にそれを分ける超越的な存在、神や法律のようなものがあって、6人いたら6等分に分けているようなイメージです。では、「対等」というのはどういうものかという、と、「対」、つまり、ふたつのベアの間で等しいというイメージです。「平等」とは漢字の意味からして違います。「法のものとの平等」とは言いますが、「法のものとの対等」とは言いません。法という超越的な存在の下において、平等という言い方が出てくるということではないかと思えます。

りませんから。最初に紹介した「投擲的発話」では、自分の言いたいことをワラッとやってしまえば気持ちいいですが、自分がまったく聞きたくないようなことも耳に入ってくるし、しんどいと言えはしんどいです。その場合、何を取って何を取らないかということになってくると思います。私たちが考えるべきなのは、たとえば、「平等性」いいこと」として捉えたり、「言葉のキャッチボール」と言われるコミュニケーションが一番素晴らしいという考え方が一方で、そうではない場合もあるんだという事です。もちろん良いことも悪いこともあるけれど、「投擲的発話」のような会話もあるんだということを知っていかなくてはならないのではないかと思っっています。私たちが人類学者の役割は、さまざまな事例をみなさんに紹介していくことです。

税金の一部から高いお金をいただいてアフリカくんたりまで行っているわけですから。多少は、みなさんの思考を揺さぶって、なんか不安になってくる、よくわからなくなってくるような状態になっていただければと思います。

木村大治

× 久保田翠

× 石幡愛



## 文化と行為のマッチング

久保田翠…木村先生がご紹介したように、施設利用者にも叫び出す人が大勢います。言葉がないから私たちには伝わってきませんが、確実にそういう人がいる。それを福祉施設という現場は無視してはいけないと思っと思っています。むしろそれを自分のこととして引き取って、じっくり観察しながら、自分なりの落としどころを見つけるのが福祉の現場なんじゃないかな、と。福祉の現場で私たちのような活動をしているところはあまりありません。非常に「生きる」ということに直結しているし、「生きる」ってどういうことなのかなあ」「人が生活するってどういうことなのかなあ」と考えさせられる現場です。そういう意味で、先生がアフリカの方々を見て、「なぜだろう」と考えるのと、私たちが障害のある人を見て「なぜだろう」と考えるのは、近いところにあるんじゃないかななど。「文化が違う」という言い方もできます。

石幡愛…先ほどここで雑談をしているときに、久保田さんが「私たちアフリカに行けばハッピーなんじゃない」っておっしゃっていたんですね。今回の主要のテーマで

確実にあるはずで。アフリカのいいところを私たちが学んでいます。でも本当に長い文化の中で成立したものだから、パッと真似しようと思っても、絶対無理です。文化というのはすごく恐ろしいもので、変えようとしても、絶対とは言いませんが、100年ぐらい経たないと変わらないものがいっぱいあります。あまり安易に「あの風習は美しいから真似しよう」と言ってしまうのは危険かもしれません。でも、やっぱりそういうものもあるんだということを考えながらやっていかないとダメなんです。

## コミュニケーションの距離感覚は異なる

石幡…文化の違うところに入っていく態度に興味があります。私自身は日本の文化を背負っているし、自分が持っているコミュニケーションスタイルはアフリカの文化に足を踏み入れても変わるものではありませんよね。アフリカの社会の方から見たら、日本人はどういう風に見えるのでしょうか？

木村…ひとつ象徴的な話があります。「共感覚」にも書いた話です。ボンガンドは投擲的発話というスタイルで、ものすごい遠距離でも平気で会話をします。スーッと歩いている人が、ものすごく遠くから会話を始めて通りすぎるまでずっと同じように会話し続けるんです。すれ違った後も同じように会話をしています。つまり、会話する距離が私たちとは違うんですね。逆に彼らは私たち日本人の会話を見て、「お前ら日本人の会話は、遠くの人を呼ぶときに、びっくりしたような感じで叫んでいるよう

あるコミュニケーションに関して言えば、日本だと発達障害が大きな問題になっています。この障害は、コミュニケーションが不得手であるというのが特徴だとされています。日本で当たり前とされている「言葉のキャッチボール」がうまくできることや、「質問に対して応答ができる」「呼びかけに対して返事ができる」などを正常・健全とした上で、そこからちょっと外れるような行動をする人が、日本では「発達障害」がある人と言われるわけです。

でもボンガンドのような例を見ると、それがオッケーな文化もあるんだと気づかされます。逆に、「先生も日本の交差点の真ん中であいうことをやっていたらおかしいかもしれないけど」とおっしゃっていましたよね。やっぱり、文化と行為のマッチングという点で障害と呼ばれるものが生じるんじゃないかと話していたところなんです。

久保田…「クリエイティブサポーターレッツ」は2004年以降、NPO法人として活動しています。そもそもNPOを作る過程で、「自分たちが楽しいからやる」という活動はほとんどありません。だいたい何か問題があったり、あるいはその人なりの問題が見えてしまったりして、なんとか解決したいと思っ立ち上がるのが、NPOだと思っています。そういう性質があるので、社会の中のひずみのようなものを自分たちなりに感じて、それをなんとかしたいという想いで活動しています。私たちは、そのひずみを解消するための手法としてアートを取り入れているんです。社会というと漠然とした言い方ですが、「平等」を説明する図式ではないけれど、子供と

に聞こえる」と言われました。「びっくりしたように」というのは、「ある種の緊張感を孕んでいる」という意味だと思います。私たち日本人は、向かい合って会話をしているのと遠くの人を呼ぶのでは、態度が変わりますよね。それこそ、段差がある。遠くの人を呼ぶときは「おい！」と叫ぶ。そのときは、言葉を発する前に少し間の緊張感、段差があることを彼らは「びっくりしたように」と表現したんだと思うんです。彼らは会話するときの距離に、全然段差がありません。目の前で対話している、引き延ばされて遠距離の会話になるということは、よくあることです。お互いに会話を見て変だなあと思っているんですね。

石幡…複数の人が対話している場を見るときに、「その対話に参加しているのはここからここまで」だと自明のことのように思っしまいますが、別のやり方でコミュニケーションしている人たちの例を聞いて、それは実は自明ではないかもしれないと思っしました。「ここからここまで」の範囲が伸び縮みするし、しかも、なめらかに伸び縮みするということはすごく興味深いです。

木村…そうですね。もうひとつ別の例をご紹介しますと、ビギミーの人たちは、また全然違うコミュニケーション形態を持っているんです。みんなで車座に座っいても、2人3人が同時に話し出しても全然気にしません。私たちは、誰かがしゃべりはじめたら、しゃべるのをやめますよね。でも、彼らはそういうことをしません。彼らのしゃべり方を観察しようと、10秒に一回何人がしゃべっ

接していると、障害のあるなしに関係なく、ものすごくカクカクしているという印象を受けます。差別があるとはそんなに感じませんが、子供たちの間にもものすごい格付けがあると感じます。

たとえば、不登校になってしまっ子供がいますよね。それは、学校の中で排除されてしまっから。だから苦しくなっ学校に行けなくなる。そうすると、排除されている方も辛いけれど、排除されていない方も辛い。とにかく自分が置かれた属性に所属していなければいけないと思っしてしまう。みなさん経験があると思っます。自分の言いたいことが言えず、みんなと一緒に居なくてはならないし、集団の中で勝たなくてはならない。その中で、心やからだ病んでしまっ人も少なくありません。私は、障害のある人が社会に出ることで、その状態が変えられるんじゃないかと思っています。「なめらかな社会」という状態にも近いかもしれません。「違いはあるけれど、なめらかに変化してくような社会」の価値観をもう一度この世の中に入れられない限り、人はどんどん病んでしまっのではないかと思っます。

木村大治…ひと言付け足しておくと、アフリカの社会はみんながみんな、紹介した事例のようにハッピーというわけではありません。ご存知のとおり、ルワンダの大虐殺のような政治的、社会的問題がありますし、むしろそっちの方が日本でも取り上げられています。私たちも、なぜそういうことが起きるのかは、よくわからない。

しかし村のレベルで見たら、「あいつ、違うんやー！」みたいに違いをはっきり口にする社会が広がっています。でも、だからどうだっということはない世界というのは

ているのか一生懸命数えました。すると、やはり同時に話すことが我々の会話よりも多いことが統計的に明らかにできました。しかしかなり継続して観察しているうちに、また違うパターンが出てきたりもしました。そういう意味でも場の作り方が全然違う。こういう会話もあるのかと思っしました。

久保田…人によって違うのかもしれませんが、人が安心できる場所は、それほど整然として美しいものではないんじゃないか、としばしば思っます。私たちも場づくりに関わる機会はかなり多いです。たとえば、「ノヴァ公民館」という私立の公民館を運営しています。多様性をどうやって担保するかということや、どうやって場を混然とさせるかということを中心に取り組んでいます。でも、子供の居場所を見ていると、塾など目的がはっきりしているところは違っますが、昔の広場だろうが公園だろうが、予定調和のことが起きないところにそれぞれ創りだされているように思っます。そこで面白いものが生まれるし、創造力も生まれてくる。そういう場所が本場になっくなっているところに、怖さを感じます。場づくりという面から考えても、誰かがそれを担保し作っっていく必要があるのではと考えているところで。

## 都市と地方における場の役割

木村…今のお話を聞いていて思っ出したことがあります。都市にまつわる仕事をしている方はご存知かもしれませんが、クリストファー・アレグザンダーという学者が書いた『都市はツリーではない』という有名な論文があり

ます。昔からある都市では、ひとつの場所が幾多もの役割をもって使われています。「ここは何をする場所だ」ということが決まっています。しかし、人工的につくられた都市——ブラジリアや筑波もそうかもしれませんが——「ここは商業地区」「ここは教育地区」と、ひとつの場所の定義が決められてしまっている。その場合、商業地区の中のある店、ある店、ある店と、ツリー状に表記することが可能です。しかし昔からある都市では、ひとつの場所にいろんな定義が重複しています。これを「セミラティス」と呼ぶそうです。成熟した都市は場の定義が多重になっているから住みやすいし、人工的なまちは住みにくいという感じがしますね。この間、幕張に行ってきたのですが、あそこも埋め立てて作った都市で、本当に落ち着かないという感じを受けます。私自身は京都に住んでいるのですが、京都は場の意味が幾多にも絡み合っており、意外なところに意外なものがあるのが楽しい都市です。

**石幡**…子供の遊びを観察していたことです。2、3人の幼児が遊んでいるのを観察していたのですが、一見すると、子供たちは同じテーマやイメージを共有して遊んでいるように見えます。しかしよくよく見てみると、互いの行動が連鎖している一方で、その一連の行動に対する意味付けは子供によって違う。ひとつの行為に対して多重的な意味付けがなされることによって、相互行為が成し遂げられていたのです。全員がひとつの意味付けを採用しているのではなく、それは、木村先生がおっしゃった都市の使われ方と似ているなと思いました。

**久保田**…この中にも地方出身の方がいらっしやると思うのですが、地方よりも東京の方が、コミュニティがちゃんとあるのではないかと感じる場面がたくさんあります。まちを歩いている人が多いということは、人とふれあう機会が増えるということです。特に商店街がそうです。徒歩だから、商店街にあるお店に足を運ぶ。でも、私が住んでいる浜松では、本当にみんな車でしか移動しません。中心市街地には、人が全然歩いていないのです。車だと、途中で寄り道がしづらくて、目的地向かってまっすぐ移動してしまいます。よっぽどまちを良く知っている人でないと、寄り道しません。スーパーに寄ってものを買って、誰としゃべらないで帰ってくるんです。ひとつの店の面積がやたらに広いのもあるかもしれません。そういう社会だと、人と接しないで済んでしまします。子供の社会もそうなっています。広場に行っても、公園に行っても、誰もいない。特に地方都市はそうだと思います。子供は、塾で勉強したり家でゲームをしたりしている。ほかに行く場所がありません。たまに、コンビニの前でたむろしていたりします。コンビニの前でたむろするのも今は禁止されていますから、警察がやってくることもあります。家以外の場所で落ち着いて誰かとしゃべる時間は、地方の方がありません。これはかなり危機的な状況だと思います。本当に怖い。ネットの社会の中にコミュニティがあるのかなとも考えますが、人と介在するコミュニティが本当になくなっていないと思います。

**石幡**…機能ごとにゾーニングされている都市では、同じ目的・同じ性質の人たちしか集まらなくなるのかもしれない。出てくるんですね。

**石幡**…子供の遊びを観察していたことです。2、3人の幼児が遊んでいるのを観察していたのですが、一見すると、子供たちは同じテーマやイメージを共有して遊んでいるように見えます。しかしよくよく見てみると、互いの行動が連鎖している一方で、その一連の行動に対する意味付けは子供によって違う。ひとつの行為に対して多重的な意味付けがなされることによって、相互行為が成し遂げられていたのです。全員がひとつの意味付けを採用しているのではなく、それは、木村先生がおっしゃった都市の使われ方と似ているなと思いました。

**石幡**…そのような行為がなぜ成り立っているのかを掘り下げていくと、集団の規模や構造が浮き彫りになります。行為のレベルと同時に集団の構造のレベルもひっくり返って「共存」について考える必要があると思います。「いま、ここ」で起きている対話によって集団が成り立っているし、集団のあり方によって、「いま、ここ」の対話のあり方も成り立つ。

**久保田**…社会全体がビジネスやお金を理由に動くことが多いと感じます。特に調べたことはありませんが、戦後と呼ばれている時期から、とにかく経済が優先的に考えられてきました。障害のある人の問題もいつもそう。障害のある人、特に知的な障害のある人たちは、あまり貨幣の価値がわからないことが多いです。だから、自分にとっての価値観で動く。たとえば、CDがものすごく好きな人がいます。そのCDはお金に換算したら3000円くらいの価値かもしれませんが、彼にとっては命よりも大切だったりします。100万円もらってもそのCDは手放さないと自分なりの価値判断を持つ人です。それはそれであります。しかし、貨幣経済という面から見ると、やはりお金を稼がなくてはならない。アベノミクスもそうですが、お金を稼ぐことから社会が始まるんだという人たちはたくさんいます。「障害のある人はいつまでも税金で食わせてもらっていい

**木村**…教科書的に言うと、平均50人ほどだと言われています。いい加減な話ではありませんが、ビッグミーに限らず、人間の集団がどれくらいの大きさだと、どうやって意思疎通をとることができるのかという研究があるんです。人と人はいろんなかたちで知り合いますが、ひとりの人間が親しく付き合える範囲が250人とか500人だとか、そういう話もあります。ですから、規模が小さいからできる面も確かにあります。1000人にも集団が膨らんだときに、みんなが意思疎通を取った上で意見

ませんね。成熟した都市には、違う目的や違う性質の人たちが集まっている場所があるのかもしれないと思います。

## 集団内の意思決定はどう決まるのか

**木村**…先ほどは、ものに関する平等の話をしました。しかし、地位についても同じことが起きています。アフリカだと村の長に当たる人が指示をしたら、その通りに動くと言うイメージがあるかもしれませんが。ビッグミーは、人の上に立つ・下に立つという概念がないんです。でもリーダーがまったく居ないわけではなくて、ある狩りの集団を組織するときには、その集団を呼んだ人がリーダーとなりまます。しかし、それは固定ではありません。そのときそのときでリーダーは変わるんです。突出することを恐れているとも言えると思います。ビッグミーは象を狩るということですが有名です。象を倒して、森から帰って来た男が「俺はやったぞー！」と意気揚々と帰ってくるかといえは、全然そんなことはありません。ちょっと槍の持ち方を変えているらしいですが、ほとんど普段と様子が変わらない。まったく自分がやったことを誇示するような行為はしないそうです。じゃあ、その集団というのは、どうやって全体を動かしているのか気になりますよね。誰かリーダーがいたら集団が動くわけですが、私たちが観察していても、全体として決断をしたのかということがさっぱりわからないのです。彼らは狩猟採集民ですから、一ヶ所に留まらず、森の中でキャンプをして、移動しながら生活しています。キャンプを移すというのは、言わば引越すですから、大変な労力が必要としま

**石幡**…そのような行為がなぜ成り立っているのかを掘り下げていくと、集団の規模や構造が浮き彫りになります。行為のレベルと同時に集団の構造のレベルもひっくり返って「共存」について考える必要があると思います。「いま、ここ」で起きている対話によって集団が成り立っているし、集団のあり方によって、「いま、ここ」の対話のあり方も成り立つ。

## 社会に広がる価値観を疑い、考える

**石幡**…そのような行為がなぜ成り立っているのかを掘り下げていくと、集団の規模や構造が浮き彫りになります。行為のレベルと同時に集団の構造のレベルもひっくり返って「共存」について考える必要があると思います。「いま、ここ」で起きている対話によって集団が成り立っているし、集団のあり方によって、「いま、ここ」の対話のあり方も成り立つ。

**久保田**…社会全体がビジネスやお金を理由に動くことが多いと感じます。特に調べたことはありませんが、戦後と呼ばれている時期から、とにかく経済が優先的に考えられてきました。障害のある人の問題もいつもそう。障害のある人、特に知的な障害のある人たちは、あまり貨幣の価値がわからないことが多いです。だから、自分にとっての価値観で動く。たとえば、CDがものすごく好きな人がいます。そのCDはお金に換算したら3000円くらいの価値かもしれませんが、彼にとっては命よりも大切だったりします。100万円もらってもそのCDは手放さないと自分なりの価値判断を持つ人です。それはそれであります。しかし、貨幣経済という面から見ると、やはりお金を稼がなくてはならない。アベノミクスもそうですが、お金を稼ぐことから社会が始まるんだという人たちはたくさんいます。「障害のある人はいつまでも税金で食わせてもらっていい

かの文化を見ることによって、日本の社会に対して「もうちょっとこんなやりかたもあるんじゃないか」とお考えになる点はありますか？

**木村**・人類学者が社会にあまり介入しないというのは、30年ぐらい前までの話です。透明人間のようなになるということですね。今はそういうことは無理だと考えられています。人類学者も透明人間ではないのだから、自分がフィールドワークに入ったことで起きた出来事をひくくめて見ないといけないと言われています。同時に、高い税金の一部をいただいて遠くアフリカまで行かせてもらっているのだから、何かしら日本の社会にも貢献できたらという想いも当然あります。今日みたいな話をいろんなところでして、みなさんに違和感や不安感をもっていただければ、ありがたいと思っています。『共在感覚』の最後にそういうことを書きました。読んでいるうちにこの本で言っていることがわからなくなったら、著者としては本望だと言うことです。

**石幡**・そういった研究の中から新しい概念が生まれていますね。たとえば「平等」に対して「対等」という概念を対置させて考えて枠組みを提案していくことで、「こんなことも考えられるかも」と発想が広がる。そこから、それぞれの現場の実践者がさまざまな問題を考え始める姿が理想的じゃないかと感じました。

#### 「ゲスト/モデレータープロフィール」

**木村大治**（京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究研究科教授）  
1960年愛媛県生まれ。京都大学大学院理学研究科博士課程修了、理学博士。専門は人類学、コミュニケーション論。著書に『共在感覚・アフリカの二つの社会における言語的相互行為から』（2003、京都大学学術出版会）、『インタラクシオンの境界と接続・サル・人・会話研究から』（2010、昭和堂、中村美知夫、高梨克也と共編）、『括弧の意味論』（2011、N T T出版）、『宇宙人類学の挑戦・人類の未来を問う』（2014、昭和堂、大村敬一、岡田浩樹と共編）など。

#### 久保田翠（NPO法人クリエイティブサポートレッツ理事長）

1962年生まれ。静岡県浜松市在住。武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業後、東京芸術大学美術学部大学院環境デザイン科修了。有限会社アムズ設立。長女誕生をきっかけに、高木滋生建築設計事務所、静岡大学農学部非常勤講師（98〜10）。障害のある長男の産産を機に、00年にクリエイティブサポートレッツ設立。04年NPO法人化。08年よりたけし文化センター事業をスタート。10年障害福祉施設アルスノヴァを設立。障害のある人、子供が毎日30人が通う。14年私設公民館のヴァ公民館設立。15年認定NPO法人取得。  
文化・芸術によるソーシャルインクルージョン事業（2010）、みんなの居場所事業（2012）、障害のある人の「存在がシゴト」事業（2013）、「はなす いる ともにいること」（てつがくカフェ）事業（2014）。

#### 石幡愛（としまアートステーション構想事務局長／一般社団法人オノコロ）

1984年福島県生まれ。14年東京大学大学院教育学研究科博士課程満期退学。子供の遊びに見られる、場の設計者の意図からの逸脱や勘違いしながらも共にいるという状況に関心を持ったことをきっかけに、「遊びと余白」をテーマにフィールドワークを実施。また、プロジェクト評価、特に参加型評価やエンパワメント評価に関心があり、プロジェクトの進行過程そのものに評価的な視点や手法を埋め込む方法を探っている。12年〜NPO法人クリエイティブサポートレッツ事務局、14年〜としまアートステーション構想事務局長。

# 思考を深める／想像を広げる6

日時・2015年1月18日(日) 14時00分〜17時15分  
ゲスト・遠藤水城(インディペンデント・キュレーター)

齋藤純一(早稲田大学政治経済学術院教授)

モデレーター・毛利嘉孝(社会学者／東京藝術大学准教授)

## プレゼンテーション1.. 遠藤水城

### HAPSの理念と実践について

HAPSは京都市が事業化した、「若手芸術家等の居住制作発表の場づくり事業」を推進するために結成された、実行委員会組織を母体とする団体「東山アーティスト・プレイスメント・サービス」の略称です。

行政の区分で言えば、京都市内の美術を担っているのは、教育機関であれば京都市立芸術大学、美術館なら京都市美術館があります。また、現代美術、パフォーマンス、アーティスト・イン・レジデンスなどを行っている、京都芸術センターがあり、この3つがファインアーツの主要なインスティテューションになります。行政では二重に同じことをやれませんので、HAPSはこれらとは違う機能を持っていることになる。例えばHAPSは展覧会をすることを主な目的にはしていない。今現在の話ですけどね。作品をコレクションするわけでもない。人をたくさん呼ぶイベントをしなければいけないわけでもない。そう考えると、作品や展覧会などのアウトプットがない中で若手芸術家のサポートをすることになります。本当は「展覧会をしてあげることが一番のサポートです」と言いたいのですが、芸術家はそれ以外のことで困っているということが、そもそもの事業趣旨の背景にあります。京都には美大が非常に多く、卒業後のキャリアアップを図りたいという考え方もあります。アーティストは美大卒業後が一番きついと言われています。学校で使っていたスタジオ

だった相談は、小学校の教頭先生を退職した方からの相談で、「私は芸術家になりたいんですけど、どうしたらなれますか」というものです。HAPSに実際に来られました。まずは作品を見せてもらいました。和紙を使った抽象的な小さな彫刻作品でした。ポートフォリオは、現像した写真をアルバムに貼るといふ素晴らしいつくりのものでした。これをどこで誰に発表したいか、どういう反響がほしいか、どんな実感が得られればいいか、売りたいのかと、こちらからその方の考えるアーティスト像を聞きました。そうすると彼の考えているアーティスト像が逆に浮かび上がってくる。この相談を受けたとき、急に、アーティストになりたいと思うってすごいなと思いました。その人には自分にはわからない心持ちがあり、それを表現できる確信がある。僕はそういう人が増えればいいと思っています。有名にならなくても、売れなくても。

もうひとつ、別の例を話します。小さなイベントをしたり映画上映をしたりできるカフェの運営をしている方が「もっといろんな活動をやりたいし、より実効性を持って社会の中で自分たちの役割を持ってやっていきたいので、HAPSさん助けてください」と相談に来ました。その方はHAPSがアーティストをサポートしてくれたいと聞いて相談に来たんです。ということは、彼女は自分の活動がアーティストックだと認識していると推測できます。この事実はとても大きい。アートの概念は拡張しており、物質性がなくなり、身体性の導入や時間性の導入によるプロセスベースのアートやパフォーマンスなどが発生し、最近ではプロジェクト型のアートと呼ばれるものもあります。そのときに、プロジェクト型のような非物質化した社会的な役割を有する芸術の形態は、もはや旧来のアートシステムではサポートできないことに気がつきます。

僕はキュレーターと名乗って仕事をすることもあります。美術館の理念は、そこに作品があり、見ようによっていかようにも見られる過去の人たちの作品があり、可能であれば全人類が集まって見てほしいというようなものです。一枚の絵を一億人が見たら、その一億人が違うことを考えるというのは面白いですよ。そのうちの7千万人の人が悲しい絵だなどと思って、その悲しみの色や肌理は個々で絶対違います。それだけの多様性を肯定してくれる機能が美術館にある。逆に言えば、一時的な価値しかないものや、多様性のない作品は美術館に収められるべきではないわけです。そこ

や機材がなくなってしまう。バイトに追われて、いつのまにかアーティストをやめてしまおうという人が多い。そういう部分は何とかなできないか、ということ。基本事業計画は僕が立ち上げましたが、主にやっていることは「アーティストのよろず相談を受ける」とは「アーティストのよろず相談を受ける」に尽きます。誰の相談でも受けるという強い気概を持って、メールか電話で予約を入れてもらえれば相談できるというシステムです。

しかし、僕らの団体ではお金を直接あげるということだけはしません。すべて「コーディネート」で解決を図ります。多い相談は、機材、道具、労働力など、「何か足りないこと」で何かができない」という相談です。そうすると企業から協賛を取るサポートをしたり、持っている人に借りたりというアレンジをします。「効果的な展覧会をしたい」という相談も多いです。「どこでやればいいんだろう」「批評がほしい」「たくさんの人に観てほしい」などです。こういったこともいろいろなパターンを提示して、丁寧にサポートします。あとは「賞の応募」や「助成金申請の書き方」に関する相談も多くあります。相談があまりに多いのでOJRS SCHOOLという寺子屋のようなプログラムに入れたのは、アーティストのための英語塾と確定申告講座です。個別に対応すると大変なので定期的に開催しています。また、公募情報はサイトに掲載していただきます。そして一番有名なのが、スタジオや住居をアーティストに提供する物件マッチング事業です。これについては、長くなりますので今日は割愛しますが、HAPSで最も機能していると考えられる事業です。

### クリエイティブティのベシックインカムになる

ここまでの話はおおよそ、みなさんの想像の範囲内だと思いますが、僕のところに来る相談はこうしたことだけではありません。想定できる相談に対応できるシステムは既に作っていますので、想定外の相談について考えたいと思います。僕が一番好き

には公共性が宿らない。僕はキュレーターとして、美術館が当たり前のように素晴らしいものだ、と思っています。しかし、HAPSは美術館じゃないので、究極的にどうなればいいのかと考えさせられます。作品の概念なしに、何を「芸術」として公的に擁護すればいいのか。

ベシックインカムという考え方があります。ひとりひとりの最低限の生存を金銭的に保証する仕組みです。しかし、ここで、生存とは「健康で文化的な」ものかどうかを想起してください。文化的である、という権利。ベシックインカムの中に文化が入っていたらどうだろう、と僕は考えます。ひとりひとりがクリエイティブティを持つているならばすべて肯定されるべきだと思っています。究極的に考えれば、HAPSの目的はクリエイティブティに対するベシックインカムということになるのかもしれない。作品が売れようが売れまいが、作品の概念がいかなるものがあるが、人には表現する権利がある、ということ。あなたがあなたのクリエイティブティを発動する、その可能性が最初に発露するようなインスティテューションになればいいなと思いつながら、HAPSをぼんやりやっています。

うまく伝わってるとでしょうか。もうひとつ、わかりやすい例を出します。

障害者施設の人がHAPSに相談に来て、「うちの施設の人はみんなクレヨンで絵を描くのでクレヨンの協賛取ってください」と言ったとします。そのときに、僕らはそれをやるべきなのか。福祉課で対応すべきじゃないだろうか。いや、僕らがやるべきだろうか。彼らはアーティストかそうじゃないのか。では誰がアーティストなのか。美大生がHAPSにきて「有名なギャラリーに所属するにはどうすればいいんですか」と聞きます。この場合の彼は本当にアーティストなのか。皆さんが皆さんであることを気持ちよく自然にこの社会の中で発露することが、非常に良いことだと考える理想の社会像みたいなものを描かないと、HAPSは単に内輪の美大生の様な人しかサポートできなくなってしまいます。そうではない方向で仕組みを作っていければいいなと思っているので、後半にそういうことを話し合えればいいと思います。



ます。それは、端的に先週のバリで起ったシャルリエブドに対するテロや沖繩で進行している辺野古基地移転に対する反対運動とそれに対する弾圧に象徴されているかもしれません。また昨年からの引き続き起った「ろくでなし子さんの逮捕」や「愛知県立美術館における鷹野隆大さんの作品撤去」に見られる美術の検閲の話かもしれない。いずれにしても、これまでの歪みが一気に吹き出しているとも言えるでしょう。そういうときだからこそ、今回課題で出された「公共性」という齋藤先生の本に示されているような「公共性」を取り巻く根本的な問題に立ち返って考えることがいっそう必要とされていると思います。特に、僕自身もやもやとしていた個別の問題について考える、一つの指針がもらえるのではないかと思います。

## プレゼンテーション2.. 齋藤純一

### 公共性の概念について

齋藤と申します、よろしくお願ひします。アートに関してはまったくの素人ですが、あえてお引き受けたのは、上の娘(花崎草)がパフォーマンス・アートをしておりまして、毛利先生にたいへんお世話になっているからです。遠藤さんも強調されましたが、公共的なものと共同のものには違いがあります。ハンナ・アーレントの言葉ですが、公共的なものは「間」なんです。何か自分たちを包摂するような共通の価値観のもとにあるのではなくて、異なったこととの「間」に交渉がある。単に併存してお互いに許容しながら生きていくのではなく、異なったもの間になんらかの接点とか相互交渉が生じるというのが、公共的なものの意味だと思います。アーレントの言葉だと、自分自身の言葉や行為において、今日の文脈でいえばアートを通じて他者と出会う、そういうミーティング・プレイスが公共的な空間です。

そこには他者をカテゴリーによって捉えることへの批判があります。女性であるとかイスラム系とかという集合的な表象。そういうのではなく、言葉や行為を通じてつくりだされる他者との関係が「公共的」であると言います。この関係は、いわば「非対称的なものの相互性」、つまり同じポジションを2人が占めることができない、世界

は2人の人に同じ側面を示さないということから生じます。各人が世界に対して違ったポジションを占めているがゆえに、各人によるものの見方(パースペクティブ)は貴重です。それが失われるとその分だけ世界は貧しくなっていくとさえ、アーレントは言います。彼女によれば、プライベートであるということは、他者との相互交渉が生じていないことを指します。応答可能な状況にはないということを、アーレントは「私的」と言います。私的であるということは、応答してくれる他者を欠いた状況、その意味で「はく奪」を含んだ状況を指します。公共的なものは複数の人々の「間」に関係が成り立つ、そういう関係の在り方を示してくれるものです。

アーレントの言葉を使えば「共通世界」, "common world" という言い方がありますが。これはもっと芸術に関係しています。人間の手によって作られる空間はつねに時間軸をそなえています。共通世界は、過去からこの世界に遺されてきた作品、美的なものだけではなく建築物を含む、およそ具体的な形を取りうる物によって構成されています。私たちはこの世界に対して何らかの仕方に関与せざるをえません。しかし、それは過去から未来へと時間軸をはらんでいるので、現在の私たちが特権的な判断をしてはいけない。自分たちの手で勝手に世界をつくりかえていく、世界の在り方を恣意的に変えていく特権性を与えられてはいけません。

『人間の条件』では、「世界」(world)と「生命」(life)という2つの言葉が対比されます。世界というのは「私たちの間にあるもの」、「空間的にも時間的にも私たちの間にあるもの」、「私が恣意的に左右できないもの」です。それに対して、生命は私たちの「内にあるもの」です。彼女は、後期近代社会では、生命への関心が不自然な仕方方で肥大化し、私たちの「間」にある世界への関心が失われてきたと批判的に捉えています。世界への関心が希薄になると、もっぱら生命への関心に沿って、消費される何かとして物事を捉えるようになる、とアーレントは言います。時間を越えて遣っていくものは少なくなり、物事はその耐久性、持続性を失っていく。美的な作品ですら、そのような消費の対象へと姿を変えていきます。

世界や公共的空間を維持していくために必要なのが「re-presentation」です。普通は「表象」とか「代表」と訳されますが、reの後にハイフンを入れると、現前していないモノをあえて現前させるという意味が際立ちます。今に逆らって今ないものをあえて想起するとか、私たちがとることのできない観点をあえてとることを指します。

バブリックの基本的な考え方は占有を拒否する、ということですから。占有と締め出しを批判するかたちでバブリックアートは出てきたと思います。

### 異質な要素を排除する空間が生まれつつある

藤田直哉さんの論稿「前衛のゾンビたち―地域アートの諸問題」(「すばる」2014年10月号)で語られている「地域アート」の文章を読んで思ったことがあります。コミュニティ再生の道具としてバブリックアートが手段的な地位に甘んじつつあると藤田さんは語ります。地域経済効果を誘発するとか、そういうことがバブリックアートに求められる事態を彼は批判しています。他方で公共的な仕方では何らかの創作をするためには公的な資源を使わざるを得ません。市場だけでは公的なアートのための資源を提供することはできない。市場は、みんなに開かれるものを評価しません。この点に公的なセクターの存在意義の一つがあると遠藤さんは「東京アートポイント計画」公式サイトで書かれていますね(「コンセプト」と「関係」をつなぐ、2009年)。

この四半世紀の統治の傾向は、ニコラス・ローズという人の言葉を使えば「統治の統治」です。政府が直接、一元的に社会を統治するのではなく、間接的、多元的に社会を統治するようになる、個人による自己統治を統治(評価)するということです。例えば自分の健康を自分で維持できているかということと問題になる。できていないと健康保険組合から「人間ドックに行け」と言われる。政府は個人の自己統治を統治するようになる。コミュニティによる自己統治についても同じことが言えます。政府は、評価を通じて、間接的な統治を行う位置を占めるようになる。そうすると、何がその評価基準になっているかが重要になってきます。

最後に、政治とアートの関係について話し

公共的空間は、開かれているようでありながら、常に閉ざされてしまう、ということ。アーレントは問題にします。したがって、あえて過去に思想とか作品、過去の形跡を呼び起こすことによって閉鎖的な現状に風穴を開けていく、その意味で「救済する批評」を行うことが批評家やアーティストの役割だとアーレントは考えています。アーレントは公共的空間について、アクターよりスペクテイターが重要な役割を果たしていると考えています。世界の中に何が遺されていくべきかという判断をするうえで、アクターは不利な立場にあります。他者との競争関係にありますし、自分自身の利害関心に沿って行動せざるをえないからです。それに対して、スペクテイターの方が直接の利害関心から距離を取り、いわば全体を見ることができます。その意味で、公共的空間の存続は、アクターよりもスペクテイターに批評家の肩にかかっているのです。

### コミュニティの分断が加速している

今、現実には人々の相互交渉の関係は損なわれているように思います。先月あたりにはアメリカの黒人が抗議デモを行いました。アメリカの警察が人種的なプロファイリングをしていて、黒人は白人と違った扱いを受けているとことがその背景にあります。相互交渉ではなく分断・隔離が進んでいます。

日本の社会もその動きは無縁ではありません。居住地の分離は見えやすいですが、教育、職場、消費とあらゆる生活のシーンにおいてライフスタイルの分断が進んでいると思います。さらに今、いわゆる「集団極化」が顕著になってきているように思います。似たようなグループが集まっていると、段々極端な方向に意見やものの捉え方が傾いていきます。そうすると、お互いがお互いに対して閉じていくことになる。ファシリタリングも働くので、内輪のコミュニケーションでバイアスが強化され続けられていく。今日の日本の社会もそういう分断の状況に入っていると見ざるをえません。今かなり専門的な本である、トマ・ピケティの本が売れています。やはり、格差の拡大、機会の囲い込みやそこから締め出しが実感として感じられているせいもあるでしょう。日本もそういう階層的な社会に戻りつつあります。どのような関係や財にアクセスできるかが、社会階層により異なっている。おそらく、バブリックアートは、ある人々による「機会の占有」を批判するところに生じてきたのではないかと思います。



ます。先程も言ったように、社会の分断化が進んでいます。ミシェル・フーコーの言葉を使えば、社会の在り方がいわば「分離均衡」に変わりつつある。包摂されて上手くやっていける「3分の2の社会」と排除されて、さまざまな機会から締め出される「3分の1の社会」とは分離されたまま均衡するようになる。そういう分離が常態化しつつあります。最近の話では、フランスでは「国民戦線」を率いているルペンが一番人気ですね。「フランスをフランス人の手に」というのが彼女たちの標語です。移民を排斥すればまたいい社会になる、国民統合を邪魔する異質な要素を排除すればよくなるという。こういう排外主義の台頭には理由が無いわけではありません。昨日よりも今日の方が悪くなると、現状に対する不満が溜まります。こうした感情は現状を打破するエネルギーの源泉になりえますが、現実には、特定の対象に向けられるネガティブな感情がだんだん強くなってきているように思います。

そうすると自らに負荷をかけてくる異質な要素を排斥した空間に、公共的な空間がどんどん変化していく。私が好きな思想家である藤田昭三が、「嫌なものとの出会うと負荷がかかるのでそもそも会わないで負荷をかけないようにしよう」という思想を、「安楽への全体主義」と彼は言いました。交渉すること自体の回避、あるいは認知的な負荷、心理的なコストを避けるということです。複雑なことを考えるのは面倒くさいので、事柄自体を単純化しようという態度が出てくるのです。最近使われる言葉ですと、反知性主義などと言われます。後のディスカッションのために言えば、リレーショナルアートという、人と人のつながりが形成されていく、コミュニティ再生のために行われているアートは、決して悪くはありません。しかし、これはある種の内部最適化になっていないだろうか。こうしたことを、アートの側からも問う必要があると思います。そうでなければ、ごくごくローカルで部分的な関係になってしまい、埋め合わせだけの社会関係だけがあちこちに作られていく。それは必ずしも制度的な関係を問い直す回路につながっていない、と感じています。

## ディスカッション

遠藤水城

× 齋藤純一

× 毛利嘉孝



## 公共事業としてのアート

毛利…おふたりは互いを意識しながら「公共性」をめぐる2つのレイヤーの話をされていたと思います。具体的には、日本語で公共事業という言葉から連想される行政と関係する「公共」であり、もう一つはカントゥーアレント以来ヨーロッパの政治思想の中で重要な役割を果たしてきた「公共性」の議論ですね。この二つの議論は一見すると重なっていないように聞こえますが、今回参加者の関心である地域やアートに引き付けながら、「公共性」というキーワードを中心に議論が展開され、さまざまな交差点もあったと思います。この交差点について議論するために、少しか私なりに出発点を整理したいと思います。

ひとつ共通しているのは、行政からお金をもらって実行することとは、どうということなのかということ。その時の公的な機関であるHAPSが果たすべき役割に、ハンナ・アーレントが言及する意味での公共性が重なり合うと思います。

先に述べたように日本語でいう「公共性」とは、公共事業というように、行政がお金をくれてそれでどんな役

割を果たすかということに還元されがちです。(越後妻有アートのトリエンナーレ)は、公共事業としてのアートプロジェクトとして一つの典型的な例かもしれません。かつては土木や建築に流れていた公的資金が「まちおこし」や「地域振興」の名目で美術に流れ、地方自治体を中心とした地域プロジェクトがさまざまな場所で生まれています。アーレントが言うような公共性はニュアンスが違ふと思いますが、その過程の中で市民の役割が問われるようになっていきます。かつては、美術館は良い作品を蒐集、展示し、市民はそれを受動的に鑑賞し楽しむだけであった。けれども、今日では市民が積極的に美術館や美術展の運営に参加し、その場を活用して地域の文化や社会に貢献するというモデルが新しい公共性として提案されている。美術作品も、単に美術館に美術品として飾ってあるような絵画や彫刻だけではなく、誰もが見ることができるような絵画や彫刻だけではなく、誰もが見ることができると言えるワークショップが美術作品の形式として登場する。この傾向は、1980年代後半にははっきりしたことですが、美術そのものが非物質化・脱物質化していく、情報やコミュニケーション、ネットワークが美術作品の重要なメディアムになっていくという流れが生まれました。

## クリエイティブティが労働に組み込まれている

毛利…しかし、単に美術や公共性が変わっていったというだけでなく、もっと本質的な問題をはらんでいます。例えば、学芸員や批評家やアーティスト、観客の役

割が決定的に変容しました。かつての学芸員は多くの場合美術史の専門家で、何をどのように展示するかということを考えていました。作品の蒐集と保存が主な役割で、絵画や彫刻であれ生きている作家であればアーティストに制作を依頼し、作品が仕上がるのを待って受け取るというものだったので、現在の東京都で行われているアートプロジェクトの担い手や遠藤さんは違います。今日キュレーターは、アーティストと何度もディスカッションを重ね、展示場所を探し、作品としてどういうことをやっていくかを考えて、広報をして、共同作業する人を集めて、コミュニケーションを重ねていく、という形で動いていると思うのです。ですので、キュレーター、プロデューサー、アーティスト、市民、批評家という役割は、もはやはっきりと分かれておらず、その仕事の領域は互いにオーバーラップしています。この過程の中で、キュレーターも新しい労働の形式を担うようになっていく。しかし、これはアートの世界だけではなくありません。これはむしろ一般社会の中で起こっていることではないでしょうか。今では、労働というものがどこからどこまでなのかわからなくなっているのです。確かに9時〜17時まででは会社にいるので、その時間を労働時間と呼べるかもしれませんが、けれども打ち合わせと称して仕事仲間と呑みにいたり、会社の人とやり取りをする。休日など余暇の時間も美術館に行ったり、次の企画材料としてライブに行ったりする。特に文化事業やメディア事業に関わる人は労働と趣味と余暇とを区別することがなくなってきたのです。

このような新しい労働の形式は、文化や芸術の産業に関わっている人だけでなく金融や飲食、製造業の人にも

求められています。経団連もはっきりと、日本の労働力は「創造性」が足りない指摘しています。このままで日本ではアップルのような創造的な会社は出てこないかもしれない。その不安から、今では一般の人まで創造性が求められるようになっていくのです。

かつてヨーゼフ・ボイスは、「すべての人が芸術家になるべきだ」と言いました。これは一種のユートピア的なスローガンのように捉えられていましたが、今では社会全体を覆い尽くす強迫観念に変容してしまっています。今では、全ての労働者があたかもアーティストのように働かなければならない。すべての人がクリエイティブイを持ち、会社員であれ大学の教員であれ、クリエイティブイを持たなければサバイブできないような厳しい環境にあります。「クリエイティブイって何だろう」ということが今問われているのです。たとえば、ティエリ・ド・ドューヴが指摘しているように、クリエイティブイはタレントという概念とは違います。タレントは「才能」と訳され、特殊な選ばれた人のみがアーティストになつていくというパラダイムに対応している。クリエイティブイは誰もが持つことができるものです。クリエイティブイという考えは産業と結びつきやすい。カフェを始めるにどういう風に内装をするか、広告をどのように作るかといった具体的なビジネスの場面で使われます。ここにいるすべての人もクリエイティブイは潜在的に持っている、重要なのは、それをどう発見し、発露し、組織化するか、ということなのです。

しかし、この状況を批判的に見れば、今はすべてのクリエイティブイを労働力に還元するよう求められている時代とも捉えられます。本来自由なものであったはず

のクリエイティブイが、資本に従属してしまっている。

アーティストの有名な区分である「労働」、「活動」、「仕事」の中で、アーティストはレイバー（労働）という営為に対して批判的でした。労働は、生命を維持するためのものでしかない卑しい行為だと考えていたのです。アーティスト的な観点から言うと、芸術作品を生み出すことは、「仕事」に属していました。ところが現在、かつてであれば「仕事」に属していた芸術的な活動がすべて「労働」に還元されていたとされている。また、逆にかつて「労働」といわれた営為が芸術制作に組み込まれているのです。今の市民、例えばNPOとかボランティアなどいろいろな人がそこに組み込まれてしまったわけですね。藤田直哉さんは直感的に「これはどうなんだろう？」と疑問を呈したのだと思います。

### ユートピアでもあり

### ディストピアでもある世界

遠藤…すべての人がクリエイティブイを発露するという原則のもと、僕らがクリエイティブ労働をさせられているということですね。僕はこの議論を二重化したい。HAPSはアーティストック・ライフを肯定するため税金を使用しているわけだから、僕なんかは搾取されるくらいなら配ってしまえと思っっています。原則的にはそういう風に考えています。その世界はその世界でユートピアであるしディストピアでもあるんですね。それをまず一旦は認めましょう。

僕自身が展覧会をするときには、キュレーターはコミュニケーション労働をします。それはときにクリエイティブイエンスで構成されるコミュニケーションを越えた接点をどう提供できるかという問題です。

毛利…例えば「関係性の美学」と言うときに必ず言及されていたリクリット・テイラーバーニャの、ギャラリーでカレーを作ってみんなに食べさせるという作品は、その当初西洋のアートの文脈とは異なるアートのあり方、役割を果たしたということインパクトがありました。それまでアートに関わっていない人がギャラリーに来る、あるいはそうした異質なコミュニケーションの契機を持ち込むということでは制度批判として機能していたと思います。越後妻有で言うなら、それまでまったく現代美術なんてなかった場所に地域の人が巻き込まれていった。最初は現代美術に対して「難しい」という感想しかなかったけれど、コミュニケーションの契機を持っていたけれど、コミュニケーションが無理やりな形ではあるけれど交わっていく上で、美術の方も変容せざるをえなかった。こうした動向は1990年代から00年代にかけて、一定のラディカリズムとインパクトがあったと思います。少なくとも当時、僕自分がわくわくしたことは隠せません。しかし、それが一段落すると、それ自体がひとつの方法論になり、閉塞したコミュニケーションを形成するようになってしまった。行政との関わりのために、いろんな意味で制約もあるでしょう。これが方法論として形式化されることで、枠ができ、外側に出ることが難しくなったのかもしれない。今必要なのは、おそらく、こうした状況をどう考えるかということだと思います。遠藤さんにお伺いしたいのですが、HAPSが、ある種の地域コミュニケーションとアーティストと交わることで、場所を貸してくれる人とアーティストとの間に新しい接点が生まれること

イブです(笑)。しかし、お客さん、アーティスト、インステイション、行政に対し、毎回、倫理的な判断をしているのです。このアーティストにどの位お金を払うかとか、お客さんにどの程度まで説明するかとか、どうしようもなく細かい部分に倫理が宿る。ここにはクリエイティブイを搾取に使わない、人を惑わすために使わない、何かをごまかすために使わない、という倫理が含まれています。さらに言えば、いかなるクリエイティブイが社会的に共有されるべきか、という価値観も提示しなければなりません。つまり、クリエイティブイと公共性の関係のあり方を決めることが強いられます。そこで倫理を実践しなければなりません。キュレーションがアートマネージャーやコーディネーターと分けられるのはこのポイントです。倫理の実践を通してクリエイティブイと公共性の再定義を同時に遂行するというのがキュレーションの職能です。このキュレーションに特有の方法論をHAPSに反映させることは可能だろうか、と考えています。それは、「アーティスト」という存在の社会的意義の証明方法に関わるものになります。

毛利…僕自身はこの一年はほとんど社会から公共性が奪われていると感じています。公共性は本来ならアートの活動の根幹をなす領域で、アートだからこそできる、許されるという自律した領域がかつてはあったと思うんですが、今では世界全体が社会化され、そうではない環境になってきています。これは単に現在の具体的な政権だけの問題ではなく、全体の問題ですね。政府が公共性を奪い去り、社会を一元的にコントロールしているならば事態はシンプルで、それに対してただ反対すればいいの

に面白さを感じることはありませんか？

### オーディエンスをどこまで広くとるか

遠藤…「ほっといてもあるはずだ」と思うんですね。「アーティストと住民が会ってそれで新しいクリエイティブイが生まれました」ということをやっているのと、「その辺で寝ているおじさんが面白いじゃん」という感覚を排除するように思います。大らかに考えたらそんな感覚は世界中のどこにもあると思いますが、設定がそれを消すならば、やらない方がいいと思います。自分のキュレーションの判断基準をそこに置かざるをえない。世界はずでに多様であるにも関わらず「こちらの方がエクストリームですよ」という無理を言っているのではないかという声が聞こえるんです。アートをやっているとして(笑)。展覧会であろうとアートプロジェクトであろうと、「アートの専門家しか楽しめない」、「広く楽しんでもらおうとしてポピュリズムに陥る」、「狭くコミュニティをつくってしまおう」、「中流以上の階層の人を『公共』としてしまおう」、「経済の論理に逆らえない」などといった問題は常に発生します。それを回避するためには技術が必要で、キュレーションはひたすら技術論です。そのキュレーションの技術の妥当性を、もっと厳しく判断してくださいよ、と。キュレーション抜きで、マネージメントとコーディネーションによってアーティストを一般化させ、一般人をアーティスト化させながら、無害な空間を構成していくことは、「アートの公共性」から最も遠い営為です。キュレーションの技術論は、それを回避し、変形させるような、具体的な批判性を持ちうると僕は思

ですが、こうした公共性の喪失が個人の中で内面化されているのでそれに対抗することがむずかしい。

### 社会的なインパクトを創出する接点とは

齋藤…コミュニティが互いに分断され、相互の接点は放っておいても生まれる訳ではありません。どうすれば「公共圏」がその接点をつくりだすかを考える際、制度的に相互を媒介する関係をつくりだしていく方法があります。例えば政策課題については「ミニ・パブリックス」という熟議の制度があります。日本でも2012年に原発エネルギー依存度をテーマにしたものがありました。ランダムサンプリングで人を集めてお互いの意見を交換する。「ミニ・パブリックス」の実践から分かったのは、多くの人は頑なな意見を持っているわけではなく、いろんな観点から突き合わせると自分の意見や判断が変わっていくんだということです。同じことは美術のシーンでも言えると思います。資本には、有形無形の文化的資産を長く保有できる文化資本と、活動をしたときに誰に相談に行けばいいのかというネットワークとしての社会関係資本があります。これらの資本がそれぞれのコミュニティで築かれることは悪くないと思います。ある種の閉じられた範囲を超えてなんらかのインパクトをもたらしているように感じられません。

私は国東半島アートプロジェクトには時間がなくて行けませんでしたが、興味があってもお金がなくて行けない人も当然います。つまり、アクセスはけっして対称的には開かれていません。公共的なアートについて考えるときには、この問題がありますね。ほぼ同じようなオー

います。僕はよく自分の展覧会に縄文人や火星人が来ると想定している、と冗談で言いますが、あなたがち冗談でもなくて技術水準を落とさないために、そのようなことが事実としてありうるのだ、と半ば真剣に考えているのです。

**毛利**…例えば、NHKを公共放送と呼びます。それは国民に支えられている国営放送とは異なるわけですね。ここで想定されている視聴者は、受信料を払っている人であり、さらには、将来的にこの番組を見るかもしれない人類全体であり、必ずしも国民ではない日本人というわけではない。けれども、番組を制作し、放送するNHKは必ずしもそういうことを意識していない。端的には日本語を母語としない人のことはあまり考えていない。このように、想定している公共のオーディエンスのギャップは美術においてもあると思います。

**齋藤**…国東市であれ、東京都であれ、税金を使っている。その用途には制約がかかる。例えば特定の宗教団体のためのオブジェを作るのに税金を使うことはできません。しかし、芸術活動をサポートするのはどうでしょう。何百年にわたって既に評価されている作品ならばOKですね。それには公共的な価値があるという合意が形成されている。しかし、なぜ駆け出しの芸術家になけなしの公共的な資金を投下しなければならないのかという問いが、潜在的にはありますね。そうした支援にも公共的な価値がある、ということがどのようにして言えるのかを考える必要があると思います。先ほど言った行政による「評価」をどう変えていくかということにも関

係しますが。

**毛利**…かつては「公立美術館は市民のためにあります」と説明することが可能でした。福岡市の美術館ならば、福岡市民（ここにはアーティストももちろん含まれます）のためにあると。しかし、それもある時期から変わってきました。

私自身が福岡にいたので福岡を例にすれば、1999年に福岡アジア美術館ができたときに、「福岡市民に来てほしいんだけど、同時にアジアを中心に外国からも来てほしい」ということが言われたのですが、従来の思考であればなぜ地方自治体がそれをやらなければならないのか、という問いは「創造都市」や「観光」がキーワードになって初めて生まれた問題ですよ。もちろん観光やイメージ向上に繋げるのはいいのですが、そうすると市民のために見せていた美術館という公共性の概念が大きく変化しまっている。遠藤さんがおっしゃる、縄文人から火星人という言い方で示された「公共性」は魅力的ではありますが、同時にある歴史的な条件によって作られている新しいイメージな気がします。公園の例が分かりやすいと思いますが、日本の多くの公園は国や地方自治体が管理しています。しかし、公園とはたまたま持ち主の所有権がはっきりしない空間をたまたま現在政治の管理を運営している国や自治体が管理しているにすぎない。つまり管理している人が好きにやっていいわけではなくて、今、管理をしている人が、次の世代にきちんと継承すべきものです。このようにして、公共財が継承されている。美術品もそうだと思います。たまたま美術館が預かっているにすぎないのであって、勝手に焼却した

## キュレーションの技術を透明化する

**齋藤**…遠藤さんは「社会全体の豊かさ」という言葉を使い、地域協働的なコミュニケーションはダメ、消費的なコミュニケーションはダメと考えていますよね。確かに、経済合理主義的な考え方や地域雇用型のコミュニケーションは、僕の言葉では「内部最適化」に終わっていくと思います。一般の市民は、情報も正確ではないし、見方にバイアスがかかっているし、まともに考える時間もないと思われていますが、実は専門家の集団こそ、同質的な観点に縛られがちなところがあります。それよりも、さまざまな経験や観点をもった市民の方が認知的に見て多様で、長期的には正解を導くことができるという考え方があります。このことは、アートについても言えると思います。一部の人がある事柄を事実上占有し、それについて批評し、議論していくとどうしても同質的になっていく。だからこそ、「市民」を最広義に定義して、誰しもがアクセスできるように回路を工夫するというのがHAPSの考え方は理解できます。

**遠藤**…その通りです。何度も言いますが技術の問題です。「よろず相談所」をどのように広報するか。理論をやっているわけではないので、具体的な広報などの方法を透明化することで他の人がアクセスしやすい状況を作る。「こういう広報をしてみましょうと一定層の人しかこない」という状況を作らない。キュレーションはその積み重ねではないわけです。言説の生産、展示空間の構成は、あくまでその実践の一部ではない。

り、廃棄してはいけない。この100年くらいは預かるけど、次の100年はどこかにつないでいく、というよ。HAPSもそういうイメージでしょうか？

**遠藤**…美術館もそうですが、近代美術という制度や、現代美術という制度が、その制度的限界をはっきりと示さないことが問題だと思います。言い方は悪いかもしれませんが、金持ちしかこないワークショップは面倒くさいですよ。どうして、精神的な貧困にあえいでいる人、ものすごく悩んでいる人やアートが心から必要な人が来ないんだろうと思います。「貧乏な人が来ないかな」というのと、「火星人来ないかな」は、大体一緒なんです。では、そのような人が「本当に来る」という状況はどう作ればいいのか。ここで引き継がれるべきは、作品そのものではなくれば閉じた美術制度でもなく、「作品と人間の相互関係によって開かれてきた公共圏」として美術館を再規定したうえで、その機能をどこまで顕在化させ、どこまで技術的に拡張することが可能なかを検証することです。HAPSの若手芸術家のサポートとは、とどのつまりは、「何の役にも立たないどうしようもない奴ら」が社会にとって必要であるということを公共事業として担うということです。閉鎖共同体におけるトリックスターでも、バンク歌手でも、マツコ・デラックスでもなく、近代美術と美術館という制度を通過したあとの美術制度としてそれは可能か、ということです。もちろん、僕はHAPSだけが絶対的だと思っていない。あくまで一オプシオンにすぎませんが、やる意義があるように思っているのです。

## 多様性への向き合い方が崩れるとき

**毛利**…少し多様性の議論に移りましょう。日本はヨーロッパに比べて文化的多様性が低いと言われます。この認識は私にとって出発点であれ、必ずしも欧米のモデルが理想的ではないかもしれませんが、価値観であれ思想であれ、端的にもっと日本は多様化すべきだと思うんですね。しかし、今現在起きていることを見ていると、そう簡単に文化を多様化させるべきだと言いつれない状況が生まれています。2015年1月のパリのシャルリエブドに対するテロも、これまでヨーロッパが進めてきた多文化主義の限界を示しているように見えます。西欧は「表現の自由を守れ」「少なくとも」「ヨーロッパの近代的理念を守ろう」と言いながら、ヨーロッパの各国の首脳を始めイスラエルからパレスチナに至るまで全部でまとまろうとしているけども、そこにはかつてないほどの排斥の力が駆動している。しかも、それでは問題が解決しない。こうした文化的多様性に対して不寛容な状況はここ数年急速に広まってきていると思います。アートも例外とはいえません。

**齋藤**…おっしゃるとおり、多文化、多言語、多宗教といいますが、ヨーロッパでは移民や難民に寛容であろうとすると政治家としてはやっていけなくなります。移民に対して何らかのケアを示すことがタブーになりつつある。「多文化主義は失敗した」とドイツのメルケル首相も公言しました。望ましいのは、「許容」としての寛容ではなく「相互尊重」としての寛容です。これは単に異なったものの存在を許すということではなくて、自分たち自身も変

わることも求める。マイノリティの存在と活動によって、マジョリティの文化も変わっていくことを肯定する考え方です。歴史的にヨーロッパがとってきたのは「許容」としての寛容の方です。「私たちとは違う」けれどあなたたちがいることを認めてあげる、というような上から目線の態度ですね。この「許容」としての寛容が今は綻びつつあります。多様性の考え方が許容のレベルにとどまっていると、一挙に後退してしまうというのが私の感覚です。つまり、今まで存在を許していた人々が自分たちの重荷や脅威として感じられはじめると、排除する方向に一気に傾いていく。「相互尊重」としての寛容は生やさしいことではないでしょうが、「許容」の方は「排斥」と背中合わせで、非常にしろいところがあります。

## 公的な機関が多様性を担保するには

**毛利**…この20年間にわたり作り上げてきた多文化主義がびっくりするほどもろかったことを象徴的に示したのが、今回のパリの事件だと思っています。その一方で、大学や美術館など公的な場所は、こうした寛容性の追求の最後の可能性であると思っています。ひとつ例を挙げると、東京ワンダーサイトで2010年に、「アートの課題」というテーマで、イスラエルの作家とアラブ系の作家を呼んで対談するというイベントがありました。そこに、渋谷の宮下公園のナイキ化に反対する人たちも参加していました。東京ワンダーサイトは東京都の組織でもあり、一般的には文化的多様性には消極的だと思われる気がしますが、これには僕自身も参加して、東京ワンダー

サイトがそういうことをやるんだと感心しました。こう

いうことは、公的な文化機関が積極的に取り組むべきひとつの役割だと思っています。もちろん政治的な課題をアートとして見ていいのかは分かりませんが、とにかく、今日アートと政治をめぐっている問題があることを見せています。もちろん「アートの課題」にも多くの問題があり、イステルとパレスチナの双方の作家の側から乗り越えられない断絶があったり、ぎくしゃくすることはありませんが、そうした試みは、地理的な制約を越えた芸術という場の公的な機関こそ可能だったのではないのでしょうか。それが今ほとんど難しくなっているように思えます。なぜかという、誰が判断するかというときの市民の視点がある地域のある視点に限定される状況が強くなっているからです。

**遠藤**…そういうことをどんどんやっていった方がいいということですか？ ヨーロッパはそういうことは先んじてやっていますね。毎回議論を呼び、スキヤンダルにもなります。しかし、そこで実際に起こっているのは搾取構造の再強化、対立構造の再強化に見えることがないでしょうか。問題を問題化して固定化してしまうような。アートにおける多文化主義はあきらかに本質主義の隘路を抜け出せなかった。

**毛利**…うーん。というか、そうした構造が本当はあるのに、必要以上にそれが排斥されて、不可視されているような気がするんです。必要以上にそれを美学化、商品化して見せることにも違和感があるけれど、本当はいろんな問題があるのに、見せない。これは地域アートの問題

に結びつくように思います。

**遠藤**…アートによって議論が起こり、社会が良くなるという考え方がヨーロッパにはある。では、日本にはそれが足りないとしたときに、アートがそれを担えない、信頼に足るものがないことはそこまでネガティブなことかどうか。例えばニコニコ動画も「コールドム」も公共性を備えているように感じます。グラフィティにおける路上も。公的なアートインスティテューションだけが文化の公共性を担うわけじゃないですよね。東京ワンダーサイトがやっていたから素晴らしい、ということではないと思うんです。

**毛利**…東京ワンダーサイトがやったから素晴らしいということはありません。むしろ、公的な機関が、常に日本的な「公共性」に絡めとられている中で、最低現場レベルでは開かれた公共性を共有したいということ。日本の公共性にも理念があり、多様性という考え方は理念として共有されています。しかし、それは西洋モデルとして認識され、今は「ヨーロッパはそうだけ日本はそうではないよね？」という議論が忍び寄っていて、強くなりつつある傾向にある。一方で、西洋型モデルが機能しているかと言えばそうではありません。それに対応して、日本オリジナルのものが生まれつつあって、それはいい方向に向かっていているとはとても思えない。

**遠藤**…アートインスティテューションが多様性を担保するという役割は信じています。政治性に対する安易な検閲・自主規制にも憤りを感じます。しかし、何がひっかか

ですね。野宿者であれ誰であれ、公園と自分なりの関係を作っている人が、具体的な場所を奪われることで他者との関係をも失ってしまいます。金銭的補償があったとしても、そうした「間」が失われる。いま都市の空間で進んでいるのはジェントリフィケーション（排除をともなう浄化）です。野宿者だけの問題ではなく、そうでない人も家賃が高くなれば出ていかなければいけない。そういう場所剥脱は実は大きな問題で、福島の問題もそれに関係しています。

私は、これはテオドル・アドルノの言葉ですが、「部分から全体を顧みる」ということがアートや批評の役割だと思えます。具体的なケースを扱いながら、そこに垣間見える問題について光を当て、新たな認識を触発する、考えるチャンスを開いていく、そういう機会をパブリックアートには提供してほしいです。問題を発見するということは、じつは難しい。問題発見をむしろ避けるように私たちは行動してしまう。だからこそ、折に触れてある問題に対して関心を惹きつけていくことがアートの発揮しうる力だと思えます。

**毛利**…宮下公園問題は私自身の関心でもありません。今年の年末年始は完全にロックアウトされて入れなくなりました。これまではお正月でも公園はあいていて、炊き出しを中心に年末に野宿者の越冬闘争支援をやっていたのに今年には宮下公園ではできなかった。ここは、アーティストだけではなくいろんな人が集まる場所だったのですが、結局全員追い出されてしまったんですね。もちろん、この問題を直接すべての美術館が扱うべきとは言いませんが、その手の政治的動向に関すると管理の論理の方が完全に

勝っている。おそらく公立の美術館からすれば宮下公園を扱ったアートを扱うと、税金を払っている人の理解を得ることはできないということ。暗黙のうちにアートの領域が定められている。別の言い方をすると自主的な検閲が働いているのかもしれない。あからさまに政治が題材になっているならまだしも、政治ではないものもこうした自主検閲は張り巡らされている気がします。そういうことを問題化したいです。

**遠藤**…そうですね。僕はその「問題化」の最適な構成が、おそらく単なる「展示」には収まらないだろう、という意味で技術の問題だと思っているんです。だったらどうすればいいのか、というのが出発点なんです。

## 質疑応答

### アートプロジェクトの今日的意義

**受講生**…今の時代におけるアートプロジェクトが公共的な意味合いにおいて必要とされているか、または懸念する点について、それぞれどう考えているのかお聞きしたいです。

**毛利**…僕は、ごく一般論としてアートプロジェクトの流行は面白いと思っています。アーティストがリーダーとかプロデューサーに近い形で関わっていき、そこにボランティアや自治体の人などが組み込まれていきますよね。

ります。矛盾は明確になるべきですが、アートシステムだけが解決の糸口になるわけではないんじゃないでしょうか。むしろ問題の提示と再構成の方法論が問われるべきです。みな、内容の政治性に引つ張られすぎているのではないか。それ以前の検閲、みえない規制、前提となってしまった非政治性に対する対抗的なアプローチが、アートに求められていると思います。

**毛利**…去年の「横浜トリエンナーレ」では、コールドム「釜ヶ崎芸術大学」の展示をしていました。その活動は素晴らしいし、取り上げるべきだと思う一方で、横浜は寿町や黄金町など、美術館の一步外に出れば問題が山積み場所です。そういう矛盾に対する是非の感覚は、僕にもあります。社会運動家、アートは見ないけど釜ヶ崎には行く人にも、「それを美術館でやるのはいいことだろうか」という反応がありますし、またそれに対する批判もあります。それは遠藤さんが言うようなことに結び付いていると思います。あえて理念的なことをいうと、大阪の釜ヶ崎の現場と寿町の現場と「横浜トリエンナーレ」をちゃんと繋ぐ制度があることが公共性だと僕は思います。単に展覧会をパッケージ化してもってくることではない形でいろんな活動ができると思うし、キュレーターは技術の問題としてやってほしいと思う。

### 公共空間との関係性を剥奪されること

**齋藤**…宮下公園のナイキ化の問題には私も関わっていて、公園の公共性とは何なのかということで原告側の参考意見を書きました。一番大きいのが「displacement」なん

それは今の社会でのプロジェクトの組まれ方を反映していると思うんです。ひとりの面白い人が10年アトリエに籠ってパッといい作品を発表するというようなやり方ではなく、インターネットの世界では当たり前の協働作業が生まれています。それが、美術の世界で起きないのはおかしいし起こった方がいい。ひとりの天才がいるだけでは起こらないような物事が動いていくし面白い。

僕はたまたま芸術系の大学で働いているから、逆にいつも僕は美術とか音楽の才能がないなあ、と自覚するんですが、それでもアートプロジェクトのおかげで関われるようになった部分は少なくありません。問題は、多くの人が関わるために、まとまったお金や場所などの支援が必要とされていて、そこに政治が絡むことかもしれない。本当は自律的な空間で皆で楽しみたいのに、結局お金を持った人があれこれ言ったりする。一部のアートプロジェクトはこれまでの芸術作品の制作よりも、広告会社の仕事に似ているようにも思います。もちろん、広告会社のようにスポンサーの意向を100%汲むのではない。芸術の自立性は守りたいけれど、協働作業には気を許すといろんなものが介入してきます。先程言ったような自己検閲の問題とか、多様性の問題。そこをどう考えるかがテーマだと思います。

**遠藤**…違う面から言うと、メディアウム・スペシフィシティという問題がある。最初はきれいに人とか描いていたのに、絵具とは何か、とか言い出して抽象画が生まれる。ターナーレベルでレコードをスクラッチしてるのを見たとき、僕は、レコードってこのためにできたんだ、と思ったんですね。本来の目的の一步先にメディアウム・スペ

シフィシティがある。リレーショナルアートはコミュニケーションをメディアムとしていると言われることがある。そうなると、コミュニケーションが本来持っている役割を超えて、コミュニケーションというメディアムを使いすぎる、ということになるんだと思います。やりすぎ感がフォームを作る。それがないと、単なるコミュニケーションになってしまふ。コミュニケーションというメディアムのメディアム・スペシフィシティを獲得するしかないと思います。少し、アートの文脈から話してみました。

齋藤…今まで接点がなかったところに接点を作るのは、心理的コストを含めてかなりの負荷がかかります。越後妻有もそんなに貧しい地域ではないですよ。あたかも捨てられた地域のように言われていますが、それなりにやっていける地域だと思います。あえて外部との接点を作り出す必要はなかったと思うんですよ。そこにあらたな関係を作れたことは素晴らしいと思います。ただ、推測するに「こへび隊」など、膨大なボランティアによる自己献身に支えられて、悪く言うとそういうものを動員してかろうじて成り立っているところがあると思うんですね。ほぼ無償でサポートする人がいないと、プロジェクトの成立も難しい。そうすると本当に地域でのパブリックアートに持続可能性があるかどうか、若い人の力を収奪していないかどうか、という問題はやはりあります。

後は評価の問題ですね。作文上で経済効果が誘発されるということを書くのは仕方ないことですが、ダブルトークでもいいから違った評価基準を同時に語ってほしい。においては理由を挙げて自分の活動を他者に対して正当化するということはあまり求められていないのではないかと思います。が、美的な表現も理由を挙げることから無縁なのでしょうか。おふたりはどう思いますか。

## アートは経済活動に寄与するものか

遠藤…その通りです。ただ、僕はそのような「よき可能な」アートを、「作る」「見る」ときの方法論にこだわりたいんです。そこに政治性が宿る。その政治的な戦い、友と敵の闘争のことをキュレーションと呼んでいます。ほんとうに何度も申し訳ないんですが、そのような「実践」のレベルに僕は集中したいんです。立場が安定した、安全な鑑賞者を想定してはいけない世界に僕は生きていると感じています。ひとつの立場から「よき可能性」を認識できるような世界では、もはやない。それぞれの立場から美的価値判断をし、その多様性が結局は安易な相対主義に陥り、結果、政治的に間違った方向に進む、という流れをどうやったら止められるのか。

毛利…近代以降、作家とは作品を自由に作るものだ、という概念が生まれたのは、パトロンがいなくなり、作品を市場に出したときにそれを買ってくれる人がいるという関係が生まれ、市場経済が形成されたこととパラレルです。美術の市場ができたこととセットになっている。芸術の自立性は経済の自立性と結びついていたのです。これは、近代的な価値観を決定付けたあるひとつの自立性のあり方でしょう。

いつも言っているのですが、17〜20世紀で世界をどう

い。ちらっと見る限りでは、自己評価を含めて、定型的な評価がほとんどのようにも見えます。違った評価基準を同時に示していかないと、行政側の評価基準を強めることになってしまふのではないか。現行の評価基準がこの先も妥当なものともなされていくと、どこも財政は逼迫していますから、活動は苦しくなります。

毛利…プロジェクトに対して批評が機能していないのは確かなことです。社会的な観点からみると、僕が面白いと思う部分は、美術批評家や美術史家などこれまでアートを専門としてきた人とは違うように思います。審美的評価だけではなく、いろんな評価の軸が多面性がアートプロジェクトにはあるとあっていて、それは面白いのではないのでしょうか。

## アートの自立性と社会的な有用性

受講生…「芸術は芸術のためにある」という言葉について考えていました。一方で、コミュニティビルディングに役に立つアートについて、皆さんのお考えをお聞きしたいです。

遠藤…「芸術のための芸術」というのは、美自体が人間的な善などから隔離されて自律性を持つて展開するというのが本来の意味なんです。この感じは藤田さんのテキストの中に強く残っています。役に立つアートではなく、アートはアートそれ自体の価値を照らすことによって、アドルノ先生は「傷」という言葉を良く使いますが、そ

記述するかという役割を果たしたのは、ハンナ・アレントのような哲学者だったと思います。彼らは、言語を用いてこれまでわからなかった世界の見方を示しました。哲学的な知識において書物は、決定的なメディアでした。でも、今は書物以外のさまざまなメディアがあるから、そうしたメディアを駆使しながら世界を理解し、呈示することができます。19世紀までに哲学者が果たしていた役割を、21世紀以降は視覚美術の実践者たちが果たすのではないのでしょうか。さまざまなメディアを駆使して世界を描き出す。これは「美」とは全然違う価値判断を求めることになるでしょう。今我々が見ている世界は、あり得たかもしれないひとつの世界にすぎなくて、そうじゃない世界があるということを示すだろう批判的な新しいアートを期待しています。

## 間に立つものとしてのアーティスト

受講生…宮下公園の話で、齋藤先生は「間」に立つものが公共だと言いました。宮下公園ならば住人と、ミドルクラスの渋谷区民の間に立つのが公共だし、そこに立つのがアートプロジェクトだと思うんですが、そのときにアーティストとなる人はホームレス側に立つのではなく、「間」に立って繋ぐポジションにいるのでしょうか。

齋藤…難しいですね。ナイキがリニューアルした公園は例のグッドデザイン賞を取りましたね。代々木公園で野宿しながらサポートをしている小川てつおさんという方が、そのことをブログで批判していて、面白いと思います。勢力と勢力の間に立つという意味ではなく、渋谷

のこと自体が人間にとって豊かであるのだと。人間の役に立つことではないのだと、人間と切り離すが故に人間にとって役に立つということです。おおまかに言うと、人間に関係がないものが全くないと、人間は人間ではないということなんです。リレーショナルアートは、こうした美の概念を関係性の中で維持しうるかという問いを発生させます。ひとつの崇高な美だけでなく、その概念の中に、対立や矛盾のある関係を含むこと。あるはずなのに見えないという純粹なる矛盾を表すことが美術の役割ではないか、それを美の概念に入れましようというのがリレーショナルアートのひとつの解です。矛盾や軋轢というものは本来いらないけど、それ自体が役に立つことがあると僕も思います。

齋藤…カール・シュミットという思想家がいて、政治的なものは何かという問いを立てました。経済ならば損得、道徳ならば善悪、芸術ならば美醜というそれぞれの基準があります。一方、政治的なものの基準は、友と敵の闘争であるといえます。藤田さんは、美に固有なものの基準は何なのかという問いをあらためて立てながら、それについて模索しているように思います。ただし、基本的には、地域アートは経済のための道具になっていて、美の固有性を失っている、政治のために美が使われているという見方をとっていますね。

私は、一元的な関係は成立せず、経済から独立した美というものもないだろうと思っています。分かれるのは、どの関係、どの側面を重視するかの違いです。あえて言えば、道徳や政治は、自分の主張を利害関心や価値観の異なる人に向けて理由を挙げて正当化する営みです。美

区は、宮下公園を使いたい人が、「公園を占有している人がいるために使えない」とクレームをつけているのだ、ということを理由に、野宿者を排除しました。公園はだれもがアクセスしうる場所であるはずなのに、野宿者を中心にしたグループが事実上あの公園を占拠している。だから公園をもっと開いてより多くの人が利用できるようにリニューアルしなければいけない、というのが渋谷区側の理屈です。

問題は、ある公共財や公共サービスにアクセスできる機会を、行政の一方的な判断により恣意的にコントロールすることにあります。どのようにして判断を形成するかという重要な問いがすっ飛ばされた。世界にはさまざまな解釈や意見、考え方があって、「間」というのはそこに成立します。多元的な見方を、色んな解釈を突き合わせて、その中で何がリーズナブルであるかについて考える。そこへのアクセスを最も必要としている人は誰か。公共的な価値が何であるかは多数者やその代表が決めるものではない。少数者の意見であっても私たちが退けることができないような理由を持っている場合には、その意見を尊重する必要がある。沖縄の問題でもそうですね。もし私が彼らの立場にあったとしたら、彼らが提示している主張とその理由を、退けることができるかどうかを考える。宮下公園についても、私はそのように考えました。多数派が支持しているとしても、それがただちに公共的な価値になるわけではありません。納得のいく理由をもって提示されれば、少数者の意見にこそ公共性がある場合もある。おそらく「間」というのは、自分とは異なった立場から受容可能かどうかを顧みるようなポジションをとることができる、ということなんだと思

ます。

## 階級を横断する軌跡を見せること

遠藤・小川でつオさんが話し合う場を作っている。それは路上を一時的に「公園」にするようなものです。一方でアトリエ・ワンという建築家がナイキをスポンサーに嘘のような公園を作ろうとしていた。もうひとつ武盾一郎さんといういつも絵をかいているお兄さんがいました。武さんの絵は美術界的に優れていないかもしれない。しかし、彼が絵を描いているという事実が、「246表現者会議」では重要だった。それは貴族の絵を上手く描きましたか、ポロックみたいに描きましたではなく、「僕は僕の描きたいように描く」という概念を持っている」ということを、社会に見せることに意味があると、彼が考えているからです。そこでは「絵」ということの機能が社会に開かれている。そういう人がその場にいたことによっては、美術の価値にずれが発生するんです。別の例で言えば藤井光さんという、[SASHIDA 人間は、どこへ行く]という映画を撮っているアーティストが、宮下公園の問題を思いっきり逆のベクトルに振っていった。彼はナイキの社長にプレゼンしにいったんです。「俺の映像をCMに使え」と。そのときに彼が作って行った映像はむちゃくちゃにクオリティが高い。サッカー選手みたいな貧乏な若者が、機動隊にガシガシ押さえつけられていて、最後にポーン！ナイキ！って出てくる映像でした。それを彼は本気でCMに使ってもらえると思ってた。「なにそれ？　そういうパフォーマンス？」って聞いたたら、「いや、本気だよ」という(笑)。彼は「ナ

イキというのは、サッカーをするような下層階級の若者を、かっこ良く描くことでこれまで儲けてきたんだから、機動隊に押さえつけられている若者の姿が一番かっこいいに決まっているじゃないか」とか言い出すんです。僕は納得しかけたんですが、彼がそこでアートを用いてなしていることは、企業の金儲けの論理をそのまま使用するだけのことなんです。そしてそれがテレビCMになると、なぜか本気で思っていた。何が言いたいかという、小川さんにしても、武さんにしても、アトリエ・ワンにしても、藤井さんにしても、関わっているみながみな、ある種の階級やコミュニティの社会的分断を横断しようとしている軌跡が見えるということ。そして、それぞれの表現内容と、その発露の形式が大幅にずれている。

アトリエ・ワンの建築は田舎ではいいのかもしれないが、宮下公園では最悪です。武さんの絵を美術館で見てもピンとこないかもしれませんが、画家として「いる」ことには美的な機能がある。藤井くんの映像を展示で見ても「ふーん、アプロブリエーションね」で終わる気がするんですが、テレビで見たら多分素晴らしい、過去最高のナイキのCMになる。小川さんの会合に開き方、空間の占拠の方法、会の進め方には、繊細な配慮が宿っていて、そこに美が宿ると僕は言っても構わない。この途方も無いズレについて。こういったすべてをパフォーマンスです、とか、アートプロジェクトです、と言ってしまうと最悪なんです。逆に言えば、アートはすでに制度を横断している。すでに、です。それをよく見ませんか、と僕は言いたい。これからのアートシステムを考えると、そこが価値判断の底だと僕は思います。

齋藤・例のSTAP細胞問題も、何らかの成果を示さないとお金が下りてこないという考えから生じた。真であるかどうかを探求するにしても、何らかのパフォーマンスをしなければ、その探求が続けられない。人々の活動から余裕を奪うそういうシステムが強くなっていますね。正しいか間違っているか、善か悪か、美か醜かということが短期的に有用かどうかという基準のもとに回収されがちになる。私たちが自分では作り出せない、あるいは自分が物にできないような価値を、他の人が生み出すかもしれない、現に生み出しているかもしれない。あるいはその準備をしているかもしれない。そういうことに私たちはもっと公共的な価値を認めて、社会の資源を使うべきだと思います。

毛利・将来どうい社会を考えると、いろいろな考え方があると思います。

例えば、日本に100人の素晴らしいアーティストがいて、その人たちが良い作品を作るといのは、それはそれで面白いですが、一方で下手でもいいけど、ほぼすべての人が絵を描いて発表するというのが一統く社会を構想することもできる。一部の人がやっていた美術というものを、日曜画家を含めてみんなで作っていく社会というのが、単純に楽しいと思うんですね。膨大な数のアーティストがいることで、美術が民主化されるといイメージをとりあえず保持したいと思っています。

では、そんな社会においてプロフェッショナルのアーティストがどう生きていくか。そのためには、アーティストという概念、役割を変えていかなければいけないの

ではないでしょうか。そんなことを最近考えています。

## 「ゲスト／モデレータープロフィール」

### 遠藤水城（インディペンデント・キュレーター）

2004年、九州大学比較社会文化研究学府博士後期課程満期退学。art space tetra (2004／福岡) / Future Prospects Art Space (2005／マニラ)、遊戯室(2007／水戸)などのアートのスペースの設立に携わる。04・05年、日本財団A P Iフェローとしてフィリピンおよびインドネシアに滞在。05年、若手キュレーターに贈られる国際賞「Lorenzo Bonaldi Art Prize」を受賞。「Singapore Biennale 2006」ネットワーキング・キュレーター。07年、Asian Cultural Councilフェローとして米国に滞在。同年より10年までARCIUS Projectディレクターを務める。09年、「福岡アジア美術トリエンナーレ」協力キュレーター。「ヨコハマ国際映像祭2009」キュレーター。11年、「曾根裕展：Perfect Moment」(東京オペラシティアートギャラリー)「ゲストキュレーター。現在、「東山アーティスト・プレスメン ト・サービス」エグゼクティブ・ディレクター、「国東半島アートプロジェクト」レジデンス・ディレクター。

### 齋藤純一（早稲田大学政治経済学術院教授）

政治理論・政治思想専攻。

著書に「公共性」「自由」「政治と複数性」など。

近年は、政治における感情的作用、デモクラシーにおける理性と意志などに関心をもっている。

### 毛利嘉孝（社会学者／東京藝術大学准教授）

専門は社会学・文化研究。特にメディアや文化と政治の関係を考察している。京都大学経済学部卒。ロンドン大学ゴールドスミス・カレッジMA（メディア&コミュニケーションズ）、同PhD（社会学）。九州大学大学院助手・助教授を経て現職。2002～2003年ロンドン大学客員研究員。Inter-Asia Cultural Studies (Routledge) 編集委員。主著に『文化Ⅱ政治Ⅱグローバリゼーション時代の空間の叛乱』（2003年、月曜社）『ポピュラー音楽と資本主義』（2007年、せりか書房）『ストリートの思想Ⅱ：転換期としての1990年代』（2009年、NHK出版）など。

## Tokyo Art Research Lab

思考と技術と対話の学校

基礎プログラム1[思考編]

### 「思考を深める／想像を広げる」講義録 2014

監修：森司(アーツカウンシル東京／「思考と技術と対話の学校」校長)

制作：坂本有理、佐藤李青

(アーツカウンシル東京／「思考と技術と対話の学校」スクールマネージャー)

橋本誠、及位友美

(一般社団法人ノマドプロダクション／「思考と技術と対話の学校」スクールマネージャー)

林絵梨佳、米津いつか

(一般社団法人ノマドプロダクション)

編集ディレクション & 編集：影山裕樹

編集：友川綾子、和田真文

デザイン：岡部正裕(voids)

写真：越間有紀子、TARL事務局(一般社団法人ノマドプロダクション)

印刷：株式会社イニユニック

発行：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

〒102-0073 東京都千代田区九段北4-1-28 九段ファーストプレイス8階

tel: 03-6256-8430 e-mail: info-ap@artscouncil-tokyo.jp

URL : <http://www.artscouncil-tokyo.jp>

発行日：平成28年3月30日

TARLの各プログラムについてのお問い合わせ先

TARL事務局(一般社団法人ノマドプロダクション)

e-mail: [info@tarl.jp](mailto:info@tarl.jp) tel: 080-3171-9724

Tokyo Art Research Lab(TARL)とは

アーツカウンシル東京の人材育成事業として、アートプロジェクトを実践するすべての人々に開かれ、ともにつくりあげるリサーチ／人材育成プログラムです。現場の課題に対応したスキルの提供や開発、人材の育成を行うことによって、社会におけるアートプロジェクトの可能性を広げることを目指しています。

<http://www.tarl.jp>



*tarl* TOKYO ART  
RESEARCH LAB

思考と技術と  
対話の学校