



札幌文化芸術交流センター
SCARTS
SAPPORO CULTURAL ARTS COMMUNITY CENTER

遠い誰か、
With Others at a Long Distance

ことのありがた

クワクボリョウタと渡邊淳司の 「おしくら問答」

「会わずに会う」ことがかつてなく求められ、物理的に離れた相手とのコミュニケーションが生活の多くの比重を占めるようになった今、人と人とのふれあい方にはどんな変化があったのでしょうか。また、この日々のなかで見てきたものは何でしょうか。

「遠い誰か、ことのありがた」展に参加するアーティストのクワクボリョウタさんと、触覚のメカニズムやコミュニケーションの研究を行なう渡邊淳司さんは、一変してしまった生活のなかで感じたさまざまなモヤモヤや気づきについて、何度も対話を重ねました。

リモートコミュニケーションの話題に始まり、「触覚」をめぐる星座のようにつながる対話がヒントになって、クワクボさんの新しい作品が生まれました。ふたりの膨大な対話のなかから、大切なトピックを抜粋してお届けします。



クワクボ リョウタ Kuwakubo Ryota

1971年栃木県生まれ。東京都・岐阜県を拠点に活動中。現代美術を学んだ後、1998年に明和電機との共作「ビットマン」を制作し、エレクトロニクスを使用した作品制作活動を開始。デジタルとアナログ、人間と機械、情報の送り手と受け手など、様々な境界線上で生じる事象をクローズアップする作品によって、「デバイス・アート」とも呼ばれる独自のスタイルを生み出した。第7回文化庁メディア芸術祭アート部門大賞(2003)受賞。札幌では近年「札幌国際芸術祭2017」(札幌市円山動物園)、「THE ドラえもん展 SAPPORO 2021」(札幌芸術の森美術館)へ出品。



渡邊 淳司 Watanabe Junji

人間の触覚のメカニズム、コミュニケーション、情報伝送に関する研究を人間情報科学の視点から行う。触覚や身体感覚を通じて、自身の在り方を実感し、人と人との共感や信頼を醸成することで、様々な人のウェルビーイングが実現される方法論について探究している。また、Ars Electronica Prix審査員、文化庁メディア芸術祭(アート部門優秀賞受賞)、日本基礎心理学会「心の実験パッケージ」開発研究委員会委員長等、美術館や科学館での表現・体験領域の設計にも関わる。主著に『情報を生み出す触覚の知性』(2014年、化学同人、毎日出版文化賞(自然科学部門)受賞)、『情報環世界』(2019年、NTT出版、共著)、『わたしたちのウェルビーイングをつくりあうために』(2020年、BNN出版、編著・監修)、『見えないスポーツ図鑑』(2020年、晶文社、共著)、『表現する認知科学』(2020年、新曜社)など。

クワクボ こんにちは。渡邊さんとは、もう15年以上前から面識があって、触覚や認知科学の著書も読ませてもらったりしていますが、こうやって2人でお話をしたことはありませんでした。僕たちアーティストは、モヤっとしたものをモヤっとしたまま表現しようとするところがありますが、渡邊さんはモヤっとしたものをしっかり分析していて、そこが渡邊さんのすごさだと思います。今日は、僕の日々のモヤモヤについて、「これって何なんでしょう?」といろいろ聞いてみたいですし、何か作品につながるきっかけがあればと思います。

渡邊 はい。クワクボさんのお話をお聞きしながら、「これって、触覚的にはこういう意味かもしれませんね」というようなやりとりをするイメージですね。どうぞよろしく申し上げます!!

クワクボ 身近な話題からですが、渡邊さんはコロナ禍のリモートワークについてどんなことを感じていますか?ビデオ会議にも慣れてきて、対面よりもメリットが多いと感じられることもあります。一方で、概念だけが行き来するみたいな状態で、対話が進んだとしても何か足りないと感じます。目の前に相手がいるわけではないので雑談することがなくなり、何か気になっても、わざわざメッセージを送るほどでもないと思いとどまって、「どうしたの?」と声をかけあうような機会も減りました。

渡邊 まさに、誰かと「息を合わせる場」がなくなっているということがあります。一緒にごはんを食べに行くのであれば、お腹がすいたタイミングで誰かに声をかけ、食べながら話をしたり、相手が食べ終わりそうであればデザートの提案をするといったかたちで、相手の呼吸を感じて、それに合わせて声をかけたり、よいタイミングで何かをするということがなくなりました。現在は、一日中無駄なく会議をこなすことはできるのですが、余白がないというか、自分で何かをしているというより、会議に出させられているというか...

クワクボ 僕が勤めている情報科学芸術大学院大学IAMASでも、学生と息を合わせるような場ということで、オフィスパワーを設定してDiscord(音声通話システム)上に教員が何時から何時までいますとい

うことをやったんですが、ほとんど機能しなかった。その「わざわざ感」というか、「雑談しましょう」と言ったからって雑談は始まらないじゃないですか。そのハードルを超えられないまま制度がうやむやになってしまったんですが、やっぱりごはんを食べるとか、他の目的がある中だと「息を合わせる」ということが可能なのかなと思って。あと、今までメディアは便利であることを目指して実装されていったけど、実は、本来欲しいコミュニケーションはそこにはなかった、ということもあるのかなと思うんです。

先日、DiscordをしながらGoogleスプレッドシートを共有して授業をしたのですが、その時、スプレッドシート上に文字を打ち込んで音声通話から落ちてしまった学生への呼びかけが始まったり、フォントを勝手に変えて遊ぶとか、メディアから新しいコミュニケーションが生まれてきて、そういう振る舞いがとても面白かった。僕たちメディアをつくる側からすると、何かを盛り込んでメディアとして提示した途端に、ユーザーはそれを「使う側」になってしまい、自分でその使い方を見出していくという態度が削がれてしまう。そういう自己矛盾があるような気がして。そこはどうしたらいいんでしょう。

渡邊 効率性を実現することが第一であるとする、あらかじめ設定されたものに自分を当てはめていくのが簡単なはず。だけど、その瞬間に「作る側/使う側」、「する側/される側」の分断が起きてしまいます。どうすればそのような関係に陥らなくなるのか。ちょっと個人的な体験をお話します。数年ほど前、私は視覚障がい者がランニングを行う際に安心して走れるよう晴眼者が伴走を行う、「ブラインドラン」の場に参加しました。視覚障がい者と晴眼者が1メートルほどのロープを輪にした「伴走ロープ」でつながって走るのです。このときに、伴走ロープを引っ張る役目をするだけでなく、逆に私が目を閉じて、目の見える人に伴走される体験をしました。これが衝撃的で。まず、目を閉じてゆっくりと歩き始めた時は、どうにか自分の耳や足で状況を知ろうとしていました。実際、多少は

感じる事ができたのですが、走り始めた時にはそれはまったく役に立ちませんでした。自分の感覚だけで走ろうとしてもどうにもならない。環境を感じることを伴走してくれる人に委ねないと、ランニングのスピードでは走ることはできず、伴走してくれる人の感覚を借りながら、私の身体を前に進めていく。そうすると、伴走を「する／される」という関係から、走る行為を通じて相手とひとつのシステムになっていくような感覚がありました。「わたし」と「あなた」という別の存在が協力している状態から、だんだんひとつの「わたしたち」が創造されていくような体験というか。

クワクボ なるほど。そういえば、逆にうまくいかなかったお話というか、先日、コミュニケーションについてちょっと疑問に思うことがありました。妻が野菜を茹でていて、ザルにあけるときに熱湯を足にこぼしたちゃったんですね。それを見て僕は「早く冷やせ！」って急かすんですけど、妻は「大丈夫大丈夫！」って強弁するんですね。自分がこぼした側でも「大丈夫大丈夫！」ってやっぱり言うと思うんですけど、それって何でなんだろうと思いました。

渡邊 そうですね、相手のために思ったとしても、それを

受け入れるかどうかは相手の自由で、受け入れてほしいと思うのはこちらのわがままなんですよ。できることは何も言わずに水の入った容器をそのへんに置いておく、などでしょうか。難しい…。相手の時間や身体をおもんばかりではできませんけど、相手の「気持ち」をおもんばかりのって本当に難しいです。相手をわかったつもりで言葉をかけることは、使い方を決めて道具を渡すようなところがあるのかもしれないし。先ほどのブラインドランではないですが、委ねることを含めてコミュニケーションすることが重要かもしれません。相手を完全にわかることはできませんが、その「肌触り」みたいなものを感じながら関わり続けるというか。

クワクボ ブラインドランの話もそうですが、渡邊さんのアプローチって敵対関係をつくらずにどうやって物事を進めたり、解明していくか、というスタンスがあるのかなと思うんです。そういうスタンスをもとに、例えば誰にでもあり得るコミュニケーションにおける「不寛容さ」などに対して、テクノロジーなのか、何かいい工夫、手立てをつくることはできないものかと思います。

Vol.02 「見えないものの存在」の確からしさ

クワクボ 今日は「触れるメディア」について伺いたいです。「視覚」については、テレビもそうだし、望遠鏡とか顕微鏡とかドローンとか、さまざまなメディアが発明されて、人間の「生の視覚」を超えたものが出てきました。例えば、顕微鏡を使うと人が肉眼で見るとより遥かに小さいものを見ることができて、そうすると世界の理解というか了解の仕方が変わるじゃないですか。同じようなことが「触覚」のメディアにも言えるのでしょうか。

渡邊 例えば、心臓の鼓動を手の上の触感として感じる《心臓ピクニック》のワークショップはそのひとつかなと思います。心臓がどんなものか、なんとなくのイメージはあると思うのですが、自分の心臓を

手で持ったことがある人はいないですよ。鼓動と同期して振動する小型の箱を持っているだけなんです。触覚があることでその存在のリアリティが変わります。「私には心臓があるんだ」って。それから、発酵の活動家の方と一緒したときに、果実の発酵が起きている瓶の中の微細な音を計測して、それを触覚として感じるということをしたことがあります。目に見えない「発酵」という現象を、そこで生じている小さな泡の音を箱の振動として手で感じることによって経験する。間接的ではあるんですけど、触覚化されることで「あ、これは生きている」みたいな感覚になります。

クワクボ 見えないものを見るように、触れられないものに

触れるって、すごいですね。見えないものを見るという意味では、自分が2019年から活動している《空域を見る》というプロジェクトがあります。伊豆半島から新潟までを覆う横田空域という米軍が管理している空域があります。去年3月からオリンピックを視野に飛行機の便数が増えて、東京上空を飛行機が飛ぶようになったんです。千葉の方から急カーブして入ってきて羽田に向かうルートなのですが、それが横田空域を避けるために、通常より急角度で降りるらしいんです。これは敗戦後にアメリカが返還してくれない領域があるということなんですけど、日本のOSの根本にあるようなエリアを、今までまったく意識していなかったし、現に今意識して見えるものでもないんですが、飛行機が避けて通っているという事実を知って、僕の中でだんだん存在感が出てきて、それをどうか「存在」として認識する、「存在」を自分の中に植えつけるにはどういう手段があるのかなと考えて。

渡邊 「見えないものの存在」を実感するという意味では、私が触覚でやろうとしていたことと動機が似ているかも知れないですね。

クワクボ ヒントになったのは富士山なんです。僕は毎週のように家のある東京と勤務先の大垣を行き来しているので、新幹線の窓から富士山が見える。それを繰り返しているうちに、何か「確信」というか、「そこに存在としてある」ということを確実なものとして体験しているように思っています。今ここにはないんだけど、あそこにあの大きさのものがあ、というふうにも今でも思えるというか。そういう意味で空域を自分の中に存在させられないかなと思って、ARで今いる場所からどう見えるかを体験できるものをつくったんです。ただ、自分だけの問題というよりは、他の人が、その人のいる場所から見た様子をTwitterにアップしてくれれば、いろんな人が見ている様子を僕が再認識することで、その存在をもう少し確からしいものにできるのではないかと考えてつくったものなんです。

渡邊 違う場所や違う人からの視点も含めて記録、記述していくことで存在を立体化していくわけですね。

クワクボ ちなみに、僕は単身赴任をして7年になるんです。

僕は、大垣にいて、家族は東京にいる。東京にいる時には「家族がいる」ということがわかるんですけど、大垣にいて「本当に家族はいるのか」と疑わしく感じてしまう。「いることは間違いないと思っている」という状態がどうやって培われるのかなと。「帰ればいる」という蓋然性が家族の存在を担保し続けてくれているんだけど、例えば、家の周りの何かが突然取り壊された時に、そこに何があったのかももうわからないということがありますよね。そういうことがいつか起きるんじゃないかという変な恐怖感があるというか。

渡邊 そういう恐怖って、一度起きると永遠になりますよね。どういうことかという、前回の「ブラインドラン」のように、目の見える同僚と室内で歩いてみたのですが、私が引っ張る役をしたとき、一度、その人が机の角にぶつかってしまったんです。一度「この人と歩くとぶつかる」という体験をすると、それは二度と消えないんですよ。「家に帰ったときに家族がいない」という体験が一度でもあると、違う体験になっていくんじゃないですかね。可能性が0%であることに対する態度と、可能性が0.01%でもあることに対する態度は違うと思うんです。「あるかもしれない」と思わせるって、わりと暴力だと思うんです。人は起きないことに対しては楽観的なんですけど、0.01%でも起きる可能性があると思うと、すごく不安を感じてしまう。

クワクボ それって「トラウマ」ですよ。自分のなかでトラウマという言葉が再定義された感じがします。そういうものとして世界を刻みつけるということですよ。今目の前にないものの存在を信じることというのは、この1年、リモートでの活動の比重が増えてから意識してきた問題でもあります。今Zoomの画面を見ていて、これは画像のデータかもしれないけれど、その向こうに存在というものを確信してコミュニケーションをしていくわけですよ。リモートが増えることによって、会ったことのない人と会話をしていく時、「確からしさ」をつかむまでのストレスがあって、そういうことについても考えていきな、いなと思いました。

クワクボ ここ2週間くらい、僕は「スプラトゥーン」*1に完全にハマっています。遊びに身体性が伴わず、リモートでの交流しかない時に、ネットゲームはその埋め合わせじゃないけれど、身体性を別なかたちでつくり上げる、という宮台真司さんの話を聞いて、ネットワーク対戦というものに興味を持ち始めました。息子がSwitchを持っていて、彼に教わるかたちで「スプラトゥーン」を始めたところ、ハマってしまいました。

渡邊 やったことはないですが、なんとなく画面は見たことがあります…。

クワクボ このゲームは、キャラクターがインクを撃ち合っただけでフィールドを塗るんです。陣取りゲームみたいな感じで。例えばレギュラーマッチは4人対4人のゲームで、2色のインクがあり、敵味方で撃ち合っただけで地面を塗りつぶすんです。塗った面積の多いチームが勝ちなんですけど、そのインク自体が攻撃にも使えるので、敵を狙い撃ちしたり。プレイしているとそれを「身体感覚」として実感するのかなということに興味を持っていたんですが、ハマり方に比例して身体化している実感が非常にあって。キャラクターは人間として普通に走ることもできるんですけど、イカになって自分が塗ったインクの中に潜って泳ぐこともできるんですよ。地面の上にインクがのって、インクには潜れるから、そこだけ水面になっているみたいなんです。で、潜って泳いだ方がすごく早いんですよね。このインクのドモットとした感じと、潜った時のヌルヌルと走る感じにだんだんハマっていくんです。

渡邊 泥遊びで滑っていくみたいな感じですか？

クワクボ そうそう。走る時のスピードには限界があるけど、泥の中にダイブするとスルスルと滑っていくので、そのメリハリがすごく気持ちいい。僕がそこで想起したのが泥遊びで泥んこになった経験なんですよ。僕は地元が宇都宮なんです。僕が子どもの頃は蛙が泳いでいるような田んぼの中で遊んでいたんですね。忘れられないのは、まだ田植えする前の田んぼに素足で入って踏むと、足の指の間に泥がピューッと入っていくんです。それが気持ちいいんです。そういう感覚にだんだん引き戻される感じ

で。かたや息子にしてみれば、田んぼに素足で入った経験はないし、早い段階からコンピュータで遊んでいるわけですよ。いわゆる原体験みたいなものの比重としてはコンピュータの方が大きい。泥んこ遊びみたいなのから始まるリアリティと、コンピュータ化された環境で身につけていくリアリティの関係をちょっと考えたいなと。

渡邊 私たちが何か物事を決める時、身近な人の助言って大きな影響力を持つと思うんです。今、ネットではいろんなおススメが出てきたり、チャットボットが言ってきたりしますが、私たちの年代だと、それは友人が自分のことを思って言ってきた言葉ではなく、コンピュータが出してきた情報で、「まあ、そうかな」みたいな反応ができます。だけど、今の子ども世代、生まれた時からコンピュータとか家電がしゃべる世界で育ったとしたら、人でない何か「〇〇を買ったら？」とおススメしてきた時に真に受けてしまう。その背後に「意図」や「思い」があるかないかに関係なく、モノ人も同じ感じでしゃべるから、区別なく言われるがままにモノを買ってしまう、というのはすごく怖いと思います。「誰かからの助言」とか「誰かとの約束」など、本来、人を動かすことには身体性が伴うので、私たちは画面の向こうでも、それを認知しているように思うんですね。それが、生まれた時からモノがしゃべるとどうなるのだろうか。

クワクボ 僕たちの世代のように過渡的な状況にあった立場からすると、「あ、これはリアルに見えるな」みたいなことを毎回毎回思っていたんですけど、子どもたちは、ガチに、ベタ認知としてゲームにも身体感覚を得てしまうってことですよ。

あと、「スプラトゥーン」で面白いのは、ファーストパーソンとサードパーソンの視点がシームレスに切り換わるようになっているんです。デフォルトでは自分を少し後ろから見ているサードパーソンの視点なんですけど、例えば後ずさってそこに壁があると、それ以上後ろに行けない。そうすると、ヒュッと一人称の視点になっちゃう。その感覚があまり区別されていない。

渡邊 面白いですね。一人称と三人称って、「自分の視点」

*1 任天堂より2017年7月に発売されたNintendo Switch専用アクションシューティングゲーム『スプラトゥーン2』のことを指す。

と「神様の視点」で状況を把握するというので、それが両方できるというのはコミュニケーションの観点でも重要なと思います。一人称として話したいことを話すというのと、神様視点でコミュニケーションが円滑に進むように自分がうまく役割を果たしているか、同時に見るんです。「スプラトゥーン」が自然だという中で育った子どもたちは、どんな風に自分を見ているんですかね。例えばチームで何かする時ってちょっと神様視点で、自分の役割を果たしながらやっているとんですけど、チームのそういう活動がスムーズだったりするのでしょうか。

クワクボ 今もまったくフィジカルな体験がないかというところというわけじゃないですね。子どもたちだって外で遊ぶし、走り回ってるし。ただ、「痛み」のようなネガティブな体験はゲームの場合には明らかにないですね。死んじゃうんですけど、痛みを伴わない。「悔しい」というのはあるんですけど、「痛い」というのはないですね。そこは決定的に違います。現在生きている人は、なんだかんだ言っ

てもみんな痛みは知ってるわけで、純粋に痛みを感じずにバーチャルだけで育った人は現実にはいない。過渡的な状況が続いてるのか、もしそれが完全に変わってしまったら、今までのデジタル体験というものが僕には理解できなくなってしまうのかな。

渡邊 例えばお父さんは英語話者、お母さんは日本語話者というような環境で子どもが育つと、最初は言葉が混じってしまうらしいですね。それと同じように、田んぼにボジャンと入る感覚と「スプラトゥーン」で泥遊びする感覚は、どう区別されて身体化されるのか。ちょっと想像がつかないですね。

クワクボ 電子的な体験が身体的な意味を持つようになったという事が、「eスポーツ」というものの一つの論拠になってくるのかなと思います。僕は最初、「eスポーツ」のことを「それはスポーツじゃないでしょ」くらいに思っていたんですけど、今、ゲームをしていると完全に体が「これはスポーツだ」と感じてますね。

Vol.04 パーソナリティは「形容詞」ではなく「副詞」

クワクボ ゲームの話の続きですが、キャラクターの外見はデザインできるし、名前もハンドルネームなので相手がどんな人なのか、そもそも人なのかも推測できない。相手がどういうやつなのかっていうのは、プレイしている時のその人の技量というか、しつこいやつとか、的確に狙いを定めてくるやつとか、行動のタイプから判断していますね。

渡邊 人間のパーソナリティって、「形容詞」というよりは「副詞」だと思っています。つまり、「どんな人か」という性質ではなく、「どのように振る舞う人か」という動きの在り方が重要。特に、感情に働きかけるのは動きの変化、つまり「加速度」なんじゃないかと。泥遊びも、ヌル、ギュー、クッ、みたいな加速度感が面白いし、その変化が感情に訴えかけてるんだと思います。だから、コミュニケーションでも、触

覚的に言って、相手にギュッと力かけるというか、相手の心にグッと突っ込んだ質問をしてみることがその人を知るきっかけになる。

クワクボ アニメーションの世界だと「イージング」という技法があって、AからBへ物が動く時に、完全にリニアなのか、サインカーブみたいになるのかという、そのAからBへ動く時の動き方がもう何十通りもあるんですね。イージング図鑑というのがあって、例えば「Ease in」だと、シュパッ!とした感じとか。これって人の態度に似ているところがありますよね。ブルンとする、行き過ぎると止まる、一定数行くと止まる...いろんなデザインがあるんです※2。ある種の副詞的なビジュアルライズかもしれませんね。僕がLEDを使って作品をつくる時もやっぱり、消え際が気になっていて。演劇関係の照明の人と前に

※2 参考サイト:【AviUti】イージニング一覧表【UndoFish版】<https://aketama.work/easing-list>

話した時に、LEDの導入で一番困っているのが消え際、だと。いわゆる電球だと消え際が非常に滑らかなんですが、LEDはカクンと落ちちゃうんですよね。シンボリックな意味では、生と死みたいなものを表せるかという繊細なことかもしれないですね。

渡邊 イージング図鑑、すごいですね。人間の感情辞典みたいで面白い。

クワクボ これに「入出力」みたいなことはないですかね。例えば、入力するものがあるって、押す量に対してどれくらい返ってくるかをデザインできるといういろんなことが感じられるかな。「押す／押し返す」みたいな関係で、言葉にできない感じの、キャラクターや性格のようなものをいくつかデザインするようなことって難しいですか？

渡邊 ああ、それできそうな気がします！「何らかの性格を持つ生き物」ってことですよね。触感だけで生き物の心をおもんばかる。触れた向こう側に何かを感じられる、「間接触覚」によるコミュニケーションというか。間接触覚というのは、何かを通して触れるということで、おなかを触れながら奥にあるしこりを見つける「触診」のような感覚です。

クワクボ 日本語には「頭が固い」とか「柔軟な発想」とか「粘り強い」とか、そういう力学的な表現がありますよね。「好感触」っていう言葉もあったりするので、そういった「感触」というのは、人の「性格」や「態度」のようなものに触れることにつながるんじゃないかなと思います。

渡邊 人との出会いや別れもそうですね。例えば、若者が偉い先生に初めて会ったときに、「先生って〇〇ですよ！」なんて言うと、先生がちょっと嬉しくなる。最初にキュッと入っちゃう感じ。偉い人たちは自分を値踏みされるような体験をあんまりしなくなってしまったから、深く刺さる。そういう「おじさんたらし」の若者、いますね。

クワクボ 面白い。フェイントみたいな感じなんですかね。たぶん年配の方も若い人に対してディフェンスの構えができてはるはずなんですよ。でも不意をつかれてグッと来られるという。

渡邊 プロジェクトのキックオフミーティングでそれをすることもあります。「どうしてあなたは、このプロ

ジェクトをやろうと思ったんですか？」って聞くと、人によっては「え、え、え？仕事だから。」みたいになることもあるし、すぐちゃんと返してくれる人もいます。人によって反応が違って、その人の性格や態度と関連していてとても興味深いです。もちろん、最初はやわらかめに接しておいて、キュッと入るみたいな感じで。

あと、プレストだと、私は聞かれていることに対して30度ずらして答えるということをしします。関係あるかもしれないけど、ちょっと違う答えを返す。真正面からじゃなく、でも完全に的外れじゃない感じで。それって触覚的に言うと、手応えがあるようなないような答え方ですね。

クワクボ 会計で「俺が払うよ！」「いや！」みたいな場面もありますね。昔、僕が学生だった頃に、アジア系の留学生が食事をしてたんですが、食事が終わってお会計の時、「俺が払うよ」の揉め方がものすごい（笑）。取っ組み合いになっていて、押す力のレンジが違うんですよ。同じ力で押し合うから成立してるんですけど。「俺が！」「いや俺が！」って胸ぐら掴む勢いで。そういう押し合いのシチュエーションも考えられますね。こういう「間接触覚」で何か「態度」や「性格」のようなものを伝えるものをつくるとしたら、どうやったらイメージしやすいものになるだろう…。



クワクボ 「感触」を具体的な形にするという意味では、「コンプライアンス (compliance)」という言葉がありますよね。今は「法令遵守」みたいな訳になっていますが、この言葉はもともと「従順」という意味らしくて。金属板を加工するとき、外から力を加えたときグニャって曲がりながら耐えるのを「コンプライアント・メカニズム」って言うらしいんです。「法令遵守」というとガチッと耐えるイメージがありますが、語義的な意味では、コンプライアンスは「グニャ」っていうイメージなんですよ。

渡邊 確かに、コンプライアンスって物理の世界だと、物と物が衝突したときに、強く反発するのではなく柔軟に受け止めるというか、ひいては壊れないということだと思うんですよ。そういう意味で、社会の中でできるだけ多くの人が傷つかずに生きていくための、とりあえずの取り決めなんだと思います。

クワクボ それに関連してというか、この間、ジェンダーの問題に興味がある学生にインタビューをされたんです。「家族構成を教えてください」という質問から始まり、「娘さん／息子さんが就職せずに家にいたいって言ったらどうしますか」、「娘さん／息子さんが同性愛者だったらどうしますか」というような話をいろいろして、僕はポリティカルコレクトなことではなくて、自分が反射的に思ったことを言おうと努めていたんですが、後からすごい自分が傷ついたというか、自分で「そんなもんか」って思うところがあって。

渡邊 というと？

クワクボ 僕には息子はいるけど娘はいないので、息子にはリアリティがあるけど、娘はファンタジーでしかないというのが前提なんですけど、息子が「ずっと家にいたい」と言ったら、僕は「そんなこと言わずに行け!」と思うんです。でも娘がそう言ったら「いいよ」って言っちゃうんじゃないかと思う。そういう話をしたら「それはどうしてですか?」って聞かれて。自分の家族のことを思い出してみると、うちは3人きょうだいで、僕が長男で妹と弟が1人ずついて、主に親の面倒を見ていたのは妹なんです。自分の実際の経験がそうだったからで、全然ポリティカ

ルコレクトな答えではなかった。そんなことを学生の前で言ってしまい、後で落ち込んだんです。

渡邊 ポリティカルコレクトな社会での「べき論」と、クワクボさん自身の家族の経験は、階層が違う話かなとも思うんですよ。社会における規範は、「誰にも当てはまらないけど、みんなに当てはまるべき理想像」で。それとは逆に、家族の話は、個人としての倫理と言うか、規範があった上で、それぞれの人が目の前の他者をおもんばかることによって始まる話なのかなと。

それに個人の価値観というのは、その人の身体に染み込んだものなので、いきなり変えるのは難しい。例えば、ある程度の年齢の人には、今のジェンダーの価値観をすぐには受け入れられない。もっと身近な話でも、私、初めてAmazonを使った時「クリックしただけなのに宅急便が来た!」ってわりと感動したんですよ。本を買ったんですけど、送られてきた荷物の重さがクリックの軽さと釣り合わなくて、不思議な身体感覚でした。でもあれって今の小学生にとっては自然な感覚なんですよ…。

クワクボ 2015年に「Amazonダッシュボタン」というボタン型のデバイスが発売されたのですが、飲料とか洗剤とかいつも買う商品のマークが描いてあって、それを押すと一発で注文できるというものなんです。冷蔵庫によく買うもののボタンを貼ったりするんですが、何でこんなことをするんだろうとも思ったんです。おそらく、昔の、自販機でボタンを押すとモノが出る、みたいな感覚をデバイスにしているのかなと。その後すごいのは、「バーチャル・ダッシュボタン」ができて、ウェブサイト上にボタンが表示されたんですよ。で、気づいたら今度はワンクリックで買うみたいな機能になっているという。メディア的にちょっと前の世代の人を慣らしていくために徐々にやっていくという発想がたぶんあって。今の小学生はきっとそういう感覚を経由しないでもいけるわけですよ。

渡邊 さっきの話だと、年長者にジェンダーの価値観を身体化するためのダッシュボタンが必要なんじゃないですか。それが当たり前世代から見たら「何言ってんの?このおっさん」みたいな感覚が

あったりするけど、本人側からしたら、半分アイデンティティに深く根付いている部分だから、いきなりやり直してくださいと言われても。

クワクボ 某政治家も話題になりましたが、いきなり言われても反発しますよね。いきなりガツン! って殴りかかるのではなくて、「これはどうですか?」ということなんだと思います。「あーなるほど、俺らの世代で言うとなんか話なのか」みたいな。そういうデザインが必要なんです。アーティストがつくる社会に対してある種の問題提起をする作品は、非常に攻撃性があるというか。要は問題提起がダイレクトな分、提起された側は同じ力で反発せざる

を得ないということがあって、僕は自分の中でそういう感覚を味わったので、何かそのデザインをちょっと考えられるといいなと思います。まさかAmazonダッシュボタンにヒントがあるとは...!

渡邊 そうですね。やわらかいコンプライアンスを持つこと、言い換えると「正面切って戦わない」ということも大事なことなのかも知れないと思います。今までの議論にあった、パーソナリティの触感、コミュニケーションの不寛容、見えないものの存在、ゲームにおける身体性とか、いろんなものがつながってきた気がします。

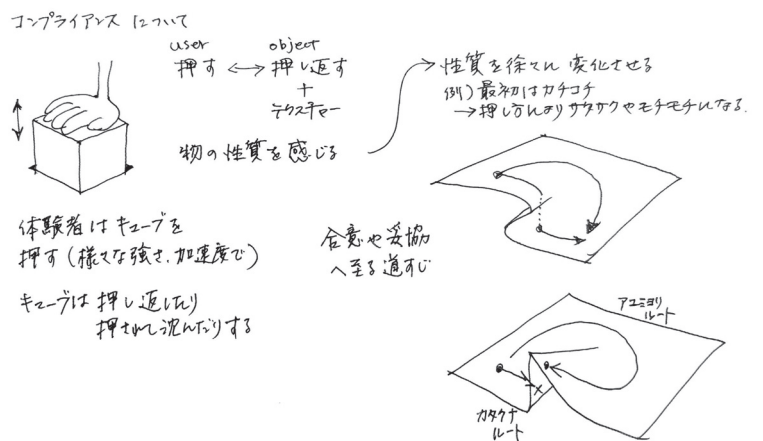
クワクボ 「M氏のためのボタン」、つくれたらいいな...

Vol.06 コミュニケーションの押しくらまんじゅう

クワクボ 今、こういう作品はどうかと考えています。タイトルはちょっと変ですが「コンプライアンスについて」。以前、人の感情にも「加速度」のようなものがあるという話題になり、「イージング」というアニメーションの技法で、「加速度」のつけ方によってそのものの持っている物質感が変わるという話が出たと思います。そこから派生したイメージです。手でグッと押せるようなものがひとつあり、それを押すと押し返してくるんですが、その押し方と押し返し方の間でいろいろな変化が起きていくようなものができないかなと。

例えばぐーっと押した時に、手のひらに返ってくる感触を、いろいろ変化させたり。カチコチなものが押しているうちにだんだんやわらかくなってサクサクになる、でも押し方によってはサクサクじゃなくモチモチしていっちゃう...とか。こうやって押すとこういう感触が返ってくる、ということだけではなく、それを何回か繰り返していくうちに状態が変化していく。犬に対して突然襲いかかるか、ゆっくり近づいていくかで、その犬が恐れをなして逃げ出すか、こっちに向かってくるか、それとも懐くか、みたいな。先日の「M氏のためのボタン」の話も記憶に残っていて、誰かと合意を取りたい時に、いき

なり自分の態度をガーン! と押しつけると、それは嫌だ! となってしまっただけで乗り越えられない。だけど回り道をして少しずつマッサージするようにすると、お互いに合意できるような別のルートを見出せることもある。それを少し抽象的に、モノの感触をどう扱うかによって、物質感が変わっていく、というようなことができないかな、というアイデアです。



アイデアスケッチ:クワクボ リョウタ

渡邊 世界を触覚的に捉えるという話ですね。「硬い人」とか「粘着質な人」とどう付き合っていくか、その人たちをどう「解きほぐす」か。時系列があるのがいいですね。

クワクボ 「感触」なんだけど、コンテキストが生まれたりする、ということなんです。

渡邊 「合意に至る」というのは、どうなればいってことなんでしょうね。一番下まで押し切ってしまうと「説得」になってしまう気がして。

クワクボ この装置は「合意」を目指すものではないのかも知れないです。もう少しメタフォリックな話で、ひょっとすると、やっていくうちに「サクサク」かもしれないし、「モチモチ」かもしれないし、アプローチの仕方によっていろいろなゴールがあるよ、ということができたらいいなと。ちょっと近いと思ったのが、インスタントコーヒーを溶かす時に、溶けるパターンと溶けないパターンがあるんですよ。水を少量ずつ入れながら徐々に溶かすと、全体が均一に溶けるんですけど、水をちょっと多めに入れ過ぎちゃうと溶けずにカップに残ってしまうという。あれは何なんだろう。この「変化」というのを、ジェネラティブに表現できるのかどうか。もう少しシナリオみたいなものを意図的に書いていくというのもありなのか。

渡邊 モデルになる人がいてもいいですけどね。時系列的には進行する内容が何か決まっていって、映画のワンシーンみたいなものでもいいです。感情の状態遷移みたいに、この状態だったのが、やわらかく押しているとこっちに移動して、みたいな。感情のパターンもある程度決めてしまって、その遷移を条件分岐させていくみたいなことはあり得るんじゃないですか。

クワクボ 確かに。犬に対して、逃げ方が極端だと急にあっちが怒り出して襲ってくる。近づいていく時は、無関心を装っていかないと、あっちが警戒する。そういう感じで、犬の状態も、4つか5つぐらいに分けられて、ある状態からある状態にはストンと落ちるような、不可逆の移動があるみたいな、そういう記述はできそうな気がする。なんかこう、「押し問答」みたいなのができるといいなと思いますね。

渡邊 先生と生徒の問答なんかもそういう感じですね。生徒が「どうすればいいですか？」と自律性のない質問を先生に投げかけると、先生は生徒のことを思いやっているいろいろ説明したりする。ところが生徒が「なるほどやってみます」って次回それに沿ってやったことを持ってくると、「何やってんの」って先生に言われてしまう。結局、生徒の方に自分の考えがないと、先生の側も適切にアドバイスができずに、やり取りがすれ違ってしまいます。反発がないと、どちらの方向にアドバイスしていいかわからないんですよ。

クワクボ 確かに、こう言ってみて抵抗があれば、こっちじゃないんだってわかるんだけど、全部受け入れられるとそれはそれで難しい。モデルよりも先に、そういう複雑な人の心のひだみみたいなものをまずしっかり考えたほうがいいのかもしれない。

渡邊 とは言っても、人に対する典型的なレスポンスって、そこまで多くないと思うんです。「炎上」とかもそういうもののような気がします。ちょっと間違えただけなんだけど、すごい反発してきて、それがすごい広がっていっちゃうみたいな。感情に対する好き嫌いもあって、テンションの上がり下がりがある好きな人もいれば、マインドフルネスみたいに心が動かないことが好きな人もいる。そういう「性格」みたいなものはなんとなく「波」としてもイメージが湧く感じがするんですよ。あと、他人に引っ張られやすい人もいれば、自分の側で動く人もいますし、押した時だけ押し返してくる人もいます。

クワクボ 押し返すのも時間軸があると思うんですよ。リズムカールに動いてるやつをあやして行って、どうやると止まるかとか。止めようとしたら、何か発散しちゃうとか。赤ちゃんをあやす時は、あれは何であんなに大人が大声を出すんでしょう？赤ちゃんのテンションに最初は合わせて、いなしていくのかな。

渡邊 人のパーソナリティについては「ビッグファイブ」と呼ばれる理論があります。性格の大きな軸として、「協調性 (Agreeableness)」、「経験への開放性 (Openness)」、「神経症傾向 (Neuroticism)」、「外向性 (Extraversion)」、「誠実性 (Conscientiousness)」の5つを考えようというものなのです。

が、これらは触覚的に解釈することができるかもしれない。例えば「協調性」はわかりやすく、触覚的には、入力に対してやわらかく緩やかに反力を返しながらかつて追従してくるようなイメージです。「開放性」は新しいものへの興味を強く持つので、刺激に対してすぐ飽きるというか、入力と同じパターンだととどろん反応がなくなるやつだと思います。

クワクボ なるほど、面白い。まずは、これを今の上下動だけで表象できるかってところですね。表象するというよりは、こちらからの働きかけに対してどう返してくるかというところに「性格」が現れるということですよ。

渡邊 はい。別の言い方をすると同じアクションをしても、返ってくる反応が違うということですね。「神経症傾向」というのは情緒不安定という感じで、ストレスに対する反発度合いが極度に大きかったりするんで、例えば、押された位置がマイナスになっ

た瞬間、ギャーって反応する、物理的にはバネ係数がめっちゃ高くなるとか。

クワクボ 装置にレジスタンスとかリアクタンスというようなものがある、その組み合わせでこれらが再現できるのか...。「開放性」のように、同じパターンに対してはすぐ飽きちゃうってことだと、記憶装置が必要になりますよね。

渡邊 「外向性」は自発的に力をかけてくるし、「誠実性」は安定して押しでもあんまり反応しないイメージで捉えられるので、それを実現するには自分から動いたり、押されても負けないためにトルクも必要かと思います。

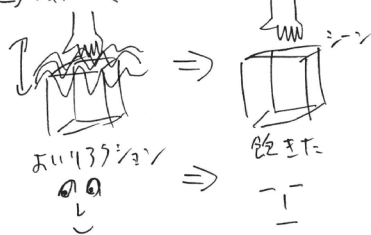
クワクボ すごい！それを今、記述してやってみるだけでもすごく面白そう。そういえば、ピザ生地をつくる時に、うまくいったりいかなかったり、かなり揺らぎがあるんです。伸ばす時に、何か従順なやつもあれば、全然言うこと聞かない、なかなか平らにならないやつとかもある。それも、ある加減でやると、とうと

Big Five 理論の触覚的解釈

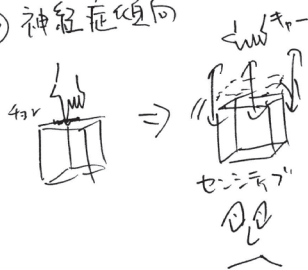
① 協調性



② 開放性



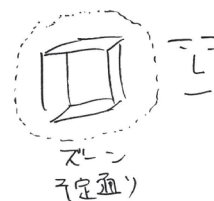
③ 神経症傾向



④ 外向性



⑤ 誠実性



イラスト：渡邊淳司

う諦めてベターっと平らになるっていうこともある。何か同じようなことがあったなと、今思い出しました。

あと、この体験をしてもらって、終わった後にどういうシナリオとして解釈できるかっていうのを、テキスト化して見てもらいたいのはどうですかね。覚えてくれるかなということはありますけど。押し合うことから物語ができるという。

渡邊 触覚を通して、そこに「人生」みたいなものを読み取るんですね。読む、というか、やり取りの中で体験者の中につくられていくんですけど。あと、気持ちいいやつはひとつあった方がいいですね。「なんかうまくいった！」っていう、一緒に楽しんでるみたいな感じの瞬間があると。

クワクボ そうですね。この装置がいくつかあって、それぞれがどういう性格づけかってあらかじめ知った上でやってもらう。やっぱりM氏のバージョンはひとつ

欲しいんですけどね。この人と解りあうにはこのルートがあったか!みたいな。たぶん、あの人も人たらしというか、それだけ人望があるのは、そういうルートを知っている人にとっては、余人をもって代え難いところがきっとあるということなんだろうし。それを知らない人にとっては、まったく理解できないんだけど。たぶん、人それぞれ、人の持っている代え難い側面を知ってる人にとっては、理解とか寛容さが生まれるけれども、玄関なのかバックドアなのか、みたいなことが多分あると思うんですよね。そこにどう迫るかということが大事で、完全に説き伏せちゃう、こっちが圧殺したら勝ち、みたいなことは、ここで求めるコミュニケーションではない気がするんですよね。

渡邊 まさにそうですね。この時間もすごく触覚的で、直接会ってはいないけれども「コミュニケーションの押しくらまんじゅう」をしているような時間でした。

クワクボさん、渡邊さんの対話は、この会場にある作品《おしくら問答》としてかたちになりました。触覚が表現するコミュニケーションの「押しつ押しされつ」を、ぜひ実際に体験してください。

クワクボリョウタと渡邊淳司の「おしくら問答」

編集：渡邊淳司(NTTコミュニケーション科学基礎研究所 人間情報研究部 上席特別研究員)

札幌文化芸術交流センター SCARTS(札幌市芸術文化財団)

発行：札幌文化芸術交流センター SCARTS(札幌市芸術文化財団)

2021年10月1日発行