

=====
当報告の内容は、それぞれの著者の著作物です。

Copyrighted materials of the authors.

=====
AA 研共同利用・共同研究課題「死の人類学再考：変容する現実の人類学的手法による探究」2022年度第2回研究会(通算第6回)

日時：2022年7月3日(日) 13:30-19:00

場所：AA研マルチメディアセミナー室(306)

13:30～15:30

高木良子「死者が見顕れるとき—故人を模した人形を通じて」

15:45～17:45

瓜生 大輔「死者と生者をつなぐデジタルメディア」

18:00～19:00

総合討論

要旨

「死者が見顕れるとき—故人を模した人形を通じて」

高木良子

本研究は、故人の姿を模した2種類の人形を対象としている。一つ目が「遺人形」という3Dプリントフィギュアであり、2つ目は「おもかげ人形」という完全手縫いのオーダーメイド型人形である。

遺人形は、2015年に大阪のデザイン企業である株式会社ロイスエンタテインメントで開発された。この人形の製作は、遺族から提供された故人の写真数枚から3Dデータを起こすところから始まる。大きさは20cm～30cmの3種類。材質は樹脂もしくは石膏でプリントされ、オプションで背中に遺骨を入れたカプセルを収納するスペースを作ることもできる。

一方のおもかげ人形は、人形制作の工房「スタジオ・セサミ」で作られている。従来は「そっくり人形」というサービスで、祝い事のために提供していたが、正式に「おもかげ人形」としてリリースしたのは2016年のことである。顧客側から前出の「遺人形」よりも触感のやわらかいもの、重さのあるものを求めているという申し出があり、正式にサービスとして提供することを決めたという。

種類は2種類で、小さい方は全長25cm程度で、軽くポーズをつけられるようにソフトワイヤーが内蔵されている。大きい方は全長60cmで、内蔵ワイヤーはなし、座位姿勢が基本ポーズとなっている。いずれのタイプもオプションで「そっくり衣装」を選ぶと、生前の服装や、故人の好きだった色などの希望を反映して制作がされる。

遺人形、おもかげ人形のいずれも、遺族の元では仏壇の近くに置かれることもあるが、

リビングやたんすの上で日常の生活に溶けこみ、他の人形と一緒に並べられることもある。また人形を連れて旅に出る遺族も散見される。

これらの人形を求め共に暮らす人々は、人形と死者と、生者である自身との関係をどのようにとらえているのだろうか。この問いへの解を求め、人形のユーザーである遺族 6 名と、人形の製作者 2 組に対してフィールドワークの一環として対面と遠隔会議システムを使用し、参与観察と半構造化インタビューを行った。遺族は 30 代～70 代まで幅広く、男性 4 人、女性 2 人の構成で、なかには檀家の総代をつとめる家に育った対象者も存在した。一方、遺人形として製作されたのは、遺族の父親 1 名、母親 2 名、配偶者（妻）1 名、祖父 1 名、子 1 名であった。

本研究の問いが生者と死者の関わりをみるところにあるにもかかわらず、遺族だけでなく製作者にもインタビューをおこなった理由は、製作者と遺族との関わりにある。遺族への聞き取りを進めるなかで、人形の製作過程で製作者と遺族が故人の話を積極的に行うケースがあることがわかってきた。このことが遺族にとっての新たな死者像をかたちづくるために重要な要素を含んでいたと考えられる語りが散見されたため、インタビューは製作者に対しても行うこととした。

続いて、フィールドワークによって得られた語りを、3 つの分析テーマ①人形をめぐる癒しの構造、②人形の身体性、③人形がもつ「余地」と AI 故人に分け、特に②の身体性のかかりについては、人形と死者と生者との関係性を対等にあつかうことのできるアクターネットワーク理論を用いて論じた。

考察では、分析テーマ③の元となった質問「AI 美空ひばりのような形で、故人を再現してみたいと思うか？」への回答を特に取りあげ検討した。AI 美空ひばりとは、VR と音声 AI を用いた美空ひばりの再現像のことで、2019 年の NHK 特集や紅白歌合戦に登場した死者の表象である。遺人形と AI 美空ひばりに共通するのは、いずれも 3D プリンターや AI といったテクノロジーを介し、外形のリアルさを追求している点である。しかし、分析テーマ③の質問への回答は、製作者も含めて全員が「AI 美空ひばりのような死者の再現の仕方は受け入れられない」という否定的なものだった。その理由として、いくつかの回答に共通していたのは、「見た目が似すぎていると逆にリアルさを失う」という意外なものだった。遺人形は実写に近いリアルなものであると考えていた筆者の想定した「リアル」と回答者の言う「リアルさ」とは、実は認識に大きなずれがあったのである。彼らの言う「リアルさ」とは、単に表象の外形について述べられたものではなく、遺族の心象風景のなかにある故人の姿に言及するものだった。

結論では、この故人との関係性のなかにも生まれる心象風景を、人形がもつ「余地」という観点から考察しながら、その「余地」に死者はどのように立ちあらわれるのかについて、岩田慶治のアニミズム論の「見顕し」とタイラーのアニミズム論の「見立て」という 2 つの対象認知の仕方の違いを援用し論じた。

「死者と生者をつなぐデジタルメディア」

瓜生 大輔

写真、映像、テキストをはじめ、誰もが生きた足跡がデジタルデータとして残される今日において、その人の死後、残された者がそれらのデータを参照する媒体が「死者と生者をつなぐデジタルメディア」である。そして、そのようなメディアは生者が死者を偲び、弔うためのモノとしての役割も担いうる。

今日のように情報技術が一般社会に普及する以前から、墓や仏壇といった弔い、死者供養のための「専用メディア」がある。なかには遺影写真やアルバムといった故人を偲ばせるメディアを仏壇とともに飾るなど、独自の弔い方を模索する者もいる。

現在、一般市民が使用するパソコンやスマートフォンといったデジタルメディアは、様々なアプリケーションを起動できる汎用メディアである。電話、SNS、業務管理、ゲーム、エンターテインメントコンテンツなど、実に多様な機能が共存する。

しかし、私達が死者（の記憶）と対峙する多くの場合、悲しみやとまどい、喪失感や罪悪感など、特別な感情をとまなう。スマートフォン上でアプリを切り替えるような簡易な動作で故人と「再会」することも可能だが、人間の感情（の制御）は機械のようにたやすくはない。

現在の汎用機器に代わる、弔いのためのデジタルメディアをつくれないうか。そのような思いで、私は、弔いのための専用デジタルメディア開発に取り組んでいる。

これまでに、（遺体も遺骨もなく）写真のみがアーカイブされる「未来の墓」のコンセプト“MASTABA”や、博士研究の題材であったロウソクを灯すと故人と再会できる道具“Fenestra”など、デザインプロトタイプ制作を通じた研究を行ってきた。近年は、デジタル技術が導入されている納骨堂への訪問調査や、遠隔葬儀参列支援研究など、フィールドワークやケーススタディを通じた研究にも力を入れている。具体的な作品、動画、論文などは私の個人 WEB サイト上でご参照いただくと幸いである。

<https://daisuke.uriu.jp>