

WASEDA LINKS

vol.40

TAKE FREE



Theme

二項 対立を考える

二項対立を

考える

二項対立は、様々な物事の理解を助けてきた。しかし、二項に分けられない多様な世界は存在感を増し、これまでの二項対立に疑問が生じるようになった。✓

✓ だから今日は、まで見えてこなかった物事の側面をそっとのぞいて、自分の固定概念を疑ってみないか。
既存の世界を、一度、ぐちゃぐちゃにしてみないか。

CONTENTS

- 04 RE-MAKE 井村美智子 / 河村健太
- 10 AI×MUSIC 新しい技術 齊藤喜寛
- 16 「自分なり」のを見つけかた 劇団雌猫・ユッケ
- 20 光と影
- 22 二項を通じて見える世界 原研哉
- 26 暮らしを支える名脇役
- 28 Merhaba, Turkey
- 34 天と地 直線と曲線
- 36 「善悪」に答えはあるか? 塩谷直義





RE-MAKE

「新しい」ものに魅力を感じる。それは日常をより良いものに変革したいという前向きなエネルギーによって生まれるものだ。一方で、私たちの周りには、「新しさ」への欲求によって生み出されてきた、無数の「古い」ものたちがある。供給過多の現代、目まぐるしく「新しさ」が更新されていくなかで、「古い」と切り捨てられた既存のものたちは、もう価値を失ってしまったのだろうか。「新しさ」を求めながらも、「古い」ものに目を向けることはできないのだろうか。

河村慶太さん、井村美智子さんは、古着のリメイクを特徴とするファッションブランド、YEAH RIGHT!!を夫婦で運営されている。「古着」を再構築し「新しい」服を生み出す彼らのクリエイションから、新旧の二項に囚われない自由な在り方をつかうことができた。



「古着」で作る「新しい」服

——お二人は文化服装学院（註1）を卒業し、現在デザイナーとして活動されていますが、昔から服に対する興味はあったのでしょうか。

河村慶太さん（以下河村）…文化服装学院には、新しい服を買うのが好きで、毎日おしゃれをしている人が多くいました。一方で僕はあまりそういうことに興味がありませんでした。毎日同じ服を着ていた時期もあつたくらいです。中のTシャツは変えていたけど、ボトムスと羽織はずっと一緒みたいな。ひとえに服が好きといっても、消費者として好きなのか作り手として好きなのかは違うと思います。僕の場合は作り手として服が好きという気持ちが強いですね。

井村美智子さん（以下井村）…通っていた高校が自由な校風だったので、髪の毛を染めたりパーマをかけたり、あとは基本の制服を自分なりにアレンジしたりしていました。そういう範囲でおしゃれすることは昔から好きでした。

文化服装学院に入ったのはデザイナーになりましたが、純粋な興味があつたからではなく、服に対する純粋な興味があつたからです。周りの子たちがみんな大学へ行くなかで、自分は何を学びたいのか真剣に考えた結果、専門学校で本格的に服について学ぶことを決めました。

——古着を再構築することによって、**YEAH RIGHT!!**のアイテムは独特の雰囲気

を持つていると思います。なぜ生地から作るのではなく古着のリメイクをしようと考えたのですか。

井村…洋服を作るときに、生地からよりも古着からのほうが発想しやすかつたんです。他のブランドが材料として生地を利用して古着を扱っているという感覚ですね。河村…僕は制約があるなかで服を作ることにやりがいを感じます。材料として古着を使うと、作れるデザインが限定されたり、完成した服が想定していたものとは少し違うものになったりします。そういう自分たちでコントロールできない部分に面白さを感じています。制約があるなかで何を足すと良いのか、何を引くと良いのかというバランスをとるのが僕たちは得意なのかもしれないですね。

——使う古着はどのようなものを選んでいきますか。

河村…材料として使えるだけの量があつて、みんなが普段から慣れ親しんでいるアイテムを選ぶようにしています。プリントTシャツとか花柄のスカートとか。仮に希少価値が高い古着を選んでしまった場合、リメイクした服を量産することができません。また特徴的なデザインのものを選んでしまうと、完成した服の良さが材料である古着の個性に依存してしまうことになるので、リメイクをやっていく意味がありません。どこにでもある古着なのに、**YEAH RIGHT!!**がリメイクするとこんなに良いものになるんだという驚きを感じてもらいた

いんです。そういう意味では古着屋さんとは違う視点でものを選んでいきたいと思います。古着屋さんにとっては、そのアイテムが一着の完結した服として魅力的かどうか重要になります。一方僕らの場合は、古着を新しい形に再構築することが前提となるので、これをほどいたらどうなるか、サイズ感は適切かどうか、そういった目線で古着を選んでいきますね。

——たしかに**YEAH RIGHT!!**のコレクションでは、私たちが日常的によく目にするアイテムどうしがミックスされているのが印象的でした。

河村…そうですね。最近では、ナイキやアディダスといったスポーツ系のブランドの古着も使うようになりました。そういう「新しい古着」が古着市場に増えてきているんです。ファストファッションの古着もよく見るようになってきましたね。逆に以前は簡単に入手できていたような、70年代や80年代などの古着は減ってきているし価格も高騰している。市場に出回る古着の性質が変わってきたので、古着の定義が何なのか分からなくなってきたいて。もちろん誰かが一度着たものなので、「古い」ものではありません。ただ、いわゆる「古着」というよりも「溢れている一度着られた洋服」をリメイクしているという感覚ですね。

——古着を材料として使う**YEAH RIGHT!!**の強みとはなんでしょうか。

河村…古着を材料として使う以上、まったく同じものは作れないという限定性がある



ことですね。例えば、同じ型のパーカーを10枚作ったら部分的に模様や柄が違うものになります。だから少しずつ違った商品の中から、お客さんが好きなものを選ぶことができますし、バイヤーさんがお店の雰囲気に合わせてセレクトすることもできます。

また、買い手がより自由に服を選べる取り組みとして、「COMMON SLEEVE」というプロジェクトを行いました。これは、袖とボディにファスナーを取り付け、着脱可能にすることで、お客さんが服の間で袖を自由に交換できるようにしたものです。それ以前から「EAH RGHII」の「レクシヨ

ンでは、トレンチコートのボディにデニムジャケットやスウェットの袖を付けたアイテムを発表していましたが、その組み合わせをお客さんが自分で選べたらもっと楽しいのではないかと思っただけです。はじめは「EAH RGHII」のアイテムだけでしたが、次第に友達や先輩のブランドにも参加してもらえるようになり、ブランドの垣根を越えて袖を交換できるシステムができました。

僕らが選択肢を提示して、買い手が自由にものを選んだり編集したりできる。その自由度の高さが、「EAH RGHII」に特有の強みかなと思います。

製作背景を知る

——ブランドを運営するうえで環境問題への意識はあるのでしょうか。

井村..もともと環境問題への意識からリメイクを始めたわけではありません。しかし昨今サステイナビリティ（持続可能性）という言葉がよく言われるようになり、私も服に携わる立場として、その製作過程を根本から知ることは大切だと考えるようになりました。そこで始めたのが、「KNOW COTTON PROJECT」です。農業の「農」と知るとい意味の「know」をかけて名付けました。これは、自分たちで綿を育て

るところから洋服をすることで、どのような背景で服が作られるのか身をもって知るとい取り組みです。

河村..このプロジェクトでは和綿を使ってTシャツを作りました。その過程はなかなか大変で。和綿は今自給率0%で、産業として成り立っていません。私たちはそんな和綿を「耕さない、除草しない、肥料を与えない、農薬を使用しない」ことを特徴とする自然農で栽培しました。しかし綿の収穫量は10キロ程度と、服を作るにはあまりに少ない量だったんです。それをなんとか糸にしたらって、結局大人用のTシャツ1枚、子供用のTシャツ1枚を作るのが



やっとでしたね。本当は10万円で売っても元は取れませんが、誰かに買ってもらうことに意味があると思ったので3万円という価格で店に出しました。

プロジェクトの発表イベントでは、綿を育てている風景や製作過程の写真を展示しました。ただあの時気を付けていたのは、あまり説教臭いものにならないこと。環境意識の有無に関わらず、純粹に洋服が好きな人の関心を引かなければ意味がないと思っただけです。だから「DESPEARADO」という渋谷のセレクトショップでイベントを行い、イメージビジュアルも都会的な雰囲気で作りました。あくまでファッションの一环として興味を持ってもらい、その上で服ができるまでの経緯を知ってもらいたいという思いがありました。

——服を作るためには、それだけの労力が必要になるのですね。私たちがそうした経緯を知るだけでも、服への接し方は変わるのではないかと思います。

河村..そうですね。一つひとつの服の重みを理解してもらえれば良いと思います。服の製作背景が分かれば、簡単に捨てる気にはなりませんよね。ただ、最近は服を循環させようという意識が強くなってきているようにみえます。着なくなった服を捨てるのではなく、ブランド古着店に持って行ったり、フリマアプリに出品したりする人も多くなってきました。そういうシステムが充実してきたことを考えると、良い時代になったなと思います。

こうした流れのなかで、僕らも多くのブランドやショップが抱えている在庫を回収

し、リメイクするというプロジェクトをやるのかと考えています。今はこのブランドやショップも売れ残った洋服の処理に困っている状態です。そうした洋服をリメイクし、新しい形で販売するイベントを開いたら面白いのではないかと思います。

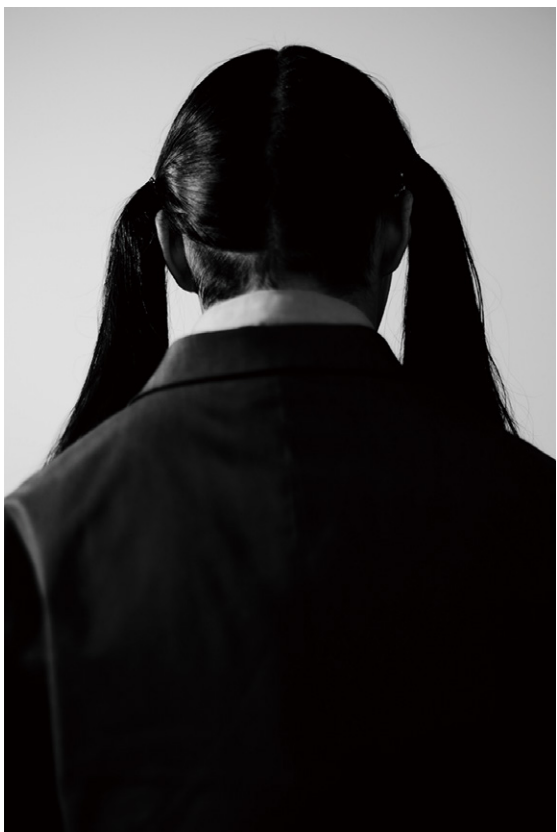
服を着ること、作ること

——ファストファッションの台頭によって、誰もが気軽にファッションを楽しめるようになった一方で、環境問題や低賃金労働といった多くの社会問題が浮き彫りになっています。そうした現代のファッション業界に対して思うことはありますか。

井村..ファストファッションに対して「なんだかなあ」という気持ちはずっとありました。しかしそれ以上に、自分たちの作り

方には意味があるんだという感じを感じています。私たちは一つひとつ違うものを作っているの、「こういうもの作ったな」って結構覚えてるんですよ。それだけ自分たちの作る服に愛着があります。製作工程は大変ですが、そうやって作ったものが誰かの手に渡っていると思うと、私たちのやり方には価値があるのだと感じられますね。

河村..ファッションの流れは非常に速いので、新しい服がどんどん生産されるのは仕方がないことだと思います。僕らにできることは、そうして増えた服をリメイクすることくらいです。流動的なファッションの在り方を批判するのではなく、ファッション業界という一つの枠組みのなかでどう共存していくかを考えることが大事だと思います。





——古着のリメイクをしながらも、「新しさ」を求めるファッションのシステムを否定するわけではないということですね。
井村.. そうですね。材料に古着を使っています。毎シーズンコレクションを発表していることを考えると、私たちが「新しさ」を求めるブランドの一つではあると思います。

河村.. 僕らはいつも曖昧で、はっきりとした答えを示さない。「AかBか」という二つの選択肢があったとき、「どちらでもない」という立場をとることも一つの答えだと考えています。そして「どちらでもない」立場をとるためには、その大前提となるような二項の存在は重要です。

ブランドが今の状態になるまでも、そうした選択肢の間で揺れていたことがありました。以前僕は、流行を追いかけて新しい服を大量生産するようやり方があまり好きではありませんでした。ブランドを始めてからも、コレクションをやめようかと考えたくらいです。一方でファッション業界の流れから逸脱した、一点ものを作るブランドになるのも嫌で。そうした葛藤の中で僕らが出した答えは、ファッション業界の流れの中でリメイクをするというやり方です。「新しさ」を求めるファッション業界にいくらかの問題があることは事実ですが、それはそういうものとして割り切った楽しもうと思ったんです。大事なことは、ファッションの流動性を受け入れながら、古着のリメイクという形で自分たちが何を表現するのかということです。<RIGHT>はそうしたファッションの速い流



YEAH RIGHT!!

れの中を転がるブランドの一つとして、これからも服を作っていくと思います。

——供給過多の現代において、私たちはどのような姿勢で服と関わっていくべきなのでしょう。

河村.. どこにお金を払うのかをよく考えて決めることが重要です。新しいものを欲するのは無理もないことで、それを我慢するのは難しいと思います。だからといって軽い気持ちで買ってしまわないで、「なんでこれにお金を払うんだろう」としっかり考えて納得することが必要です。その上で買うのであればサステイナブルなものじゃなくても良い。

服に限らず言えることですが、それが自分にどうなるのか、その先で誰がお金を受け取るのかということまで視野に入れてものを買うことが大事だと思います。

井村.. 私が服を買うときは、それがカッコいいというのは前提として、製作背景が分かるものにお金を払いたいと思います。食べ物もそうですが、作り手の顔が分かるのはやはり信頼できますよね。これからは自分がどういうものにお金を払っているのか、その背景も含めて自覚的であることが大切だと思います。

(註1) 東京都渋谷区にある服飾の専門学校。



YEAH RIGHT!!

“daily life of the eternity”

日々の暮らしがソースとなり、『既にあるもの』の価値観を更新／問い直す作業から浮かび上がる服。
『服を着る行為』『服を売る行為』を掘り下げ、独自の答えを導き出す。

- 2005年 河村慶太、井村美智子により設立。1点物を中心とした制作を開始
- 2006年 '06 S/Sより展示会による発表を開始
- 2010年 袖を交換／共有できる”COMMON SLEEVE”プロジェクト始動させる
- 2011年 アトリエ一体型ショップ La La La by YEAH RIGHT!! オープン 33
- 2013年 MBFW オンスケジュールにて 2014AW コレクションを発表
- 2016年 コットンを自分たちで栽培、収穫しTシャツを作る”KNOW COTTON PROJECT”をセレクトショップ”DESPERADO”にて発表
- 2019年 代官山に変則直営ショップ「SAMVA」オープン

その他、BSフジのTV番組「ANSWERS」出演や、宇多田ヒカル、aiko、Twitthなどのアーティストへの衣装提供、カンヌ国際広告祭（カンヌライオンズ）フィルム部門金賞作品「Love Distance」の衣装制作などを行った。



井村美智子 Michiko Imura

1980年生まれ。文化服装学院デザイン科卒業。

2005年に河村慶太とともに YEAH RIGHT!! を立ち上げる。

YEAH RIGHT!! では企画デザイン、リメイクプロダクトの生産を主に担当。



河村慶太 Keita Kawamura

1980年生まれ。文化服装学院卒業後、NOZOMI ISHIGURO アシスタントとして勤める。

2005年井村美智子とともに YEAH RIGHT!! 設立。

陶器ブランド「TALKY（トーキー）」、日用品 × デジタルコンテンツを制作する「PEOPLEAP（ピープリープ）」のメンバーとしても活動。

その他、武蔵野美術大学空間演出デザイン学科衣服論特別講師を務める。

AI × 新しい技術 MUSIC

現在、様々な分野でAI（Artificial Intelligence：人工知能）の活用が進んでいる。AIの活用は我々の生活を豊かにしてくれる一方で、その急速な発展に不安を感じる人も少なくない。EXDREAM 株式会社の代表を務める齋藤喜寛さんは、音楽にAI技術を取り入れる革新的な研究を行っている。我々はAIという新たな技術とどのように向き合っていけば良いのか。そのヒントを得るため、齋藤さんにお話を伺った。

AI×音楽

——齋藤さんはAIを用いた作曲の第一人者として活躍されています。齋藤さんの音楽との出会いはどのようなものだったのですか。

小学校5年生か6年生の頃に友人のお姉さんにギターをもらったのが始まりです。もしかしたら自分の人生は音楽のためになるのかもしれない。その時なぜかそんなことを感じ、今までもずっと音楽をやってきました。最初はロックをやっていて、次第にジャズに興味を持つようになり、10代の半ばには音楽理論の研究を始めました。研究を進めていくうちに音楽理論は数学的であることが分かり、プログラミングとの相性が良いのではないかと思うようになったんです。そこで新たな音楽の可能性を探るべく、プログラミングを勉強し始め、AIを用いた作曲に取り組みようになりました。これはまさに自分が研究すべき領域だなと思う、今はAIを用いた作曲に注力しているという感じですよ。

——AI作曲について教えてください。

「AI作曲」とわかりやすく言っていますが、AIが行っていることは厳密には「作曲」ではなくて「生成」なんです。「生成」とは、AIで言えば、アルゴリズムに基づいてメロディーなどの新たな音楽を書き出すこと、ただそれだけを指します。一方で「作曲」とは、何かを伝えたいという願いや感情があつて、それを音楽を通して人々に投げかけるまでの一連のプロセスを指します。AIができる「生成」は、そ



に任せた演奏。その二つを対比させることによって、より人間の感情が強調される楽曲になることを目指しました。

— AIを用いた作曲にはどのような魅力があるのですか。

AIを用いた作曲の面白さは、今までとは違う、新たなクリエイティビティが問われることです。AIを用いると、音楽に新たな価値を発見することができるんです。現時点で、テクノロジーの活用は音楽業界ではあまり進んでいません。CDやレコードの売り上げが落ち込むなかで、これからは今まではなかった新たな価値を、音楽の中に発見していくことが重要になるでしょう。

AIを活用する動きを音楽業界の中にも広めていきたいと思っています。具体的な取り組みとして、EXDREAMではAIを用いた作曲専門のスクール「caplay」を開いています。また、将来的には音楽テクノロジーを教える大学や大学院も作りたいて考えています。与えられたAIのサービスを使うだけでなく、自分でその仕組みを理解して作れるようになってもらいたいと考えています。

のプロセスの中にある作業にすぎません。もし今後AIが意思を持つようになり、音楽を通して願いや感情を人々に投げかけることができるようになったら、本当の意味で「AI作曲」といえるのかもしれないですね。

— AIを用いた音楽はどのように作成されているのですか。

AIにも実はいろいろな種類があるのですが、私は人間の脳の仕組みを応用したニューラルネットワークという技術を用いています。これは大量の音楽データを学

習させることで、その中からAIがいくつかのパターンを発見し、それに基づいて新しいメロディーを生成するというものです。例えば「手塚治虫 AI復活プロジェクト」TEUKA2020のCM音楽を作成した際には、70年代ロックのギターリフをAIに学習させ、ギターのメロディーを生成しました。生成されたいくつかのメロディーの中から良いと思ったものを人間が選んで繋げ、譜面を完成させました。そして、AIが生成したギター以外のパートは、人間のアドリブ演奏で構成しました。AIが生成したフレーズと人間の感情

計算では表せない「感情」

— AI を音楽に用いるメリットを教えてください。

人間の脳のデータ量は有限ですが、AI はコンピュータのメモリが許す範囲では、いくらでもデータを入れることができるんです。AI を使うと、5 時間の曲を音楽理論に忠実な形で生成したり、30 秒間で 500 曲を生成したりするといったことができます。

— AI を用いると人間にはできなかったことが可能になるんですね。

AI は、囲碁や将棋のような計算を用いて正解にたどり着ける分野において、とても良い性能を発揮します。一方、感情のような計算を用いて再現することのできない分野には、上手く対応することができません。音楽においては感情の表現が何よりも重要であり、感情がなければ聴く人の心を動かすことはできないんです。あくまでも、AI にできるのは計算に基づいて行われる「生成」に限られます。

— 今後、感情を必要とする「作曲」を AI が行うようになることはないのでしょうか。

現在は、それはかなり難しいことだと思います。人間の感情の中にはおそろく、それを用いる我々でさえも意識していないデータが入っています。人類が誕生してから代々受け継がれてきた、あらゆる

DNA やデータが感情の基になっているのかもしれませんが。人間が当たり前に行っている感情の表現は非常に複雑で、それを用いる我々人間でさえも感情とは何かを説明することができないんです。人間の複雑な感情のデータをもしすべて知ることが可能であれば、AI は音楽の中に感情を表現できるかもしれません。ただそれは簡単なことではありません。

— 現在の技術をもってしても、感情は解読できないんですね。

少なくとも現在は難しいでしょう。しかし、そもそも AI を人間に近づける研究

自体、人間の知能、さらには感情をプログラミングだとみなすことに他なりません。人間の感情を構成しているものは決して科学を超越した漠然としたものではなく、とてつもなく膨大なデータがプログラミングされたものではないのでしょうか。AI の研究をされていて面白いと感じることは、学ぶたびに AI だけでなく人間についても深く知ることができる場所です。AI の研究を始める前は、まさか自分がこんなに人間について考えることになるとは思いませんでした。AI の研究は人間について知ることができる一番の方法です。



AIと私たちのこれから

——世間では、将来AIが人間に取って代わり、あらゆる分野で人間を凌駕してしまつのではないかと危惧する人が多いように感じます。斎藤さんはどう思いますか？

確かに、AIが人間に取って代わってしまうのではないかと危惧している人も少なくはないでしょう。しかし、それはAIについて知らないということが大きな理由だと思います。AIについての知識を持たない人は、AIを感情や意思を持つている独立した存在として漠然と捉えるようになり、結果としてその存在を恐れてしまうのです。AIは、あくまでも人間が数式をプログラミングした機械に過ぎません。AIの仕組みを理解すれば、私達がそうである様に、決してAIを怖いものとは思わなくなるでしょう。技術の本質は人間の能力の拡張なので、AIの正しい活用は多くの人にメリットをもたらします。そして今後はAIを使いこなす人と、まったく使えない人との間に、享受できるメリットの差ができるということも間違いないでしょう。もちろんAIについて何も知らなくても生きていくことはできますが、少しでも理解しておけば、世界に対する見方が変わってくると思います。他の色々なツールだったり、便利な機器と同じようにです。そのためAIについて学び、理解しておくことは一層重要になってくるでしょう。

——世の中にある「AIと人間」という二項対立的な見方についてはどう思いますか。

AIと人間を二項対立的に語ることはナンセンスであると思っています。なぜならAIは人間の道具でしかないからです。結局のところ数式をコードで入力するのは人間で、AIはそれに基づいて行動しているだけなのです。その構造は将来も変わらないでしょう。そしてAIと人間は、決して相容れない関係にあるわけではありません。最も望ましいのは、二つの共存ではないでしょうか。AIと人間を二項対立的に語るよりも、AIの道具としての可能性に注目し、有益に活用する方法を考えることが重要であると考えています。

——AIは多くの人に受け入れられていくと思いますか。

例えば今の時代、ほとんどの人にとって「自分が今インターネットを使っている」という実感は薄いでしょう。これは、インターネットの技術が我々にとって「当たり前」になったからです。同じように、今後AIの活用が「当たり前」になっていき、AIを使っているという実感はなくなってくると思います。そして技術の価値は、我々研究者とそれをを用いる皆さんとの間のやりとりの中で生まれます。まず我々が新たな技術の紹介をする。次に、我々がした提案に対して皆さんが「これはどうなんだろ？」と常に疑問を持ちながら、受け入れるか受け入れないかを決めていく。そうして皆さんにとって新たな技術が「当たり前」になったとき、その技術に価値が生まれるのです。



斎藤喜寛

EXDREAM 株式会社 代表取締役

1980年代後期より音楽制作（作曲）に従事。武蔵野音楽院にてパークリー音大メソッドを学ぶ。2013年EXDREAM株式会社を立ち上げ、音楽とテクノロジーを融合した、未来の音楽の創造を目指す。音楽制作・販売、インターネット関連事業などを手掛ける一方で、音楽テクノロジー学校「canplay」を始めとした、音楽教育事業にも携わっている。



『自分なり』の 見つけかた

仕事

×

趣味

劇団雌猫・ユツケ



「仕事を始めたら趣味に割く時間が減ってしまうのではないか」「趣味を仕事にしたいけれど、周りからはやめたほうが良いと言われる」など、趣味と仕事の関係性に不安を抱えている大学生は多い。この不安はどうすれば消えるのだろうか。

劇団雌猫はオタク女子4人からなるサークル。オタクを題材にした書籍の出版やトークイベントなどの活動を行うなかで、趣味と仕事の両方に励む人々を多数取材してきた。また、彼女たち自身も、自分なりの趣味と仕事の関係性を見つけた、いわば私たちの先輩だ。不安を解消するヒントを得るため、劇団雌猫のメンバーであるユツケさんにお話を伺った。

TEXT_AIKA KONDO
DESIGN_HARUNA HASHIGUCHI

PHOTO_YUSUKE TAKAHASHI

趣味を仕事にすること

——ユツケさんは出版社に勤められたあと、現在はフリーランスで編集の仕事をしているとお聞きしました。趣味と仕事の関係性はさまざまと思いますが、ユツケさんの場合その関係性はどのような形でしょうか。

会社に入って間もないときは、趣味のことは考えずに仕事を頑張ろうと思っていました。というのも、社会人が趣味のためにお金を稼ぐことは邪道っぽいや感じていたんです。大前提に趣味と仕事は分けて考えるべきで、仕事は趣味より優先すべきものという考えがあったんだと思います。でもいざ働いてみると、趣味と仕事の領域が重なることがあったので、完全に分けて考えることはできないと気付きました。例えば私は新卒で漫画の編集部配属されたのですが、好きなアイドルをイメージしたキャラクターを作家さんに打ち合わせで提案したり(笑)そこから、「楽しいことをしてお金も稼げたらハッピー」という思考で仕事をするようになりました。そういった思考でいると、仕事の時間が趣味の時間でもあるように思えてくるんです。私と同じことを感じている人は「本業はオタクです。」(註1)で取材をした中にも何人かいました。一見、趣味と仕事を分けている人の中にも、コンサートは月一しか行けないけれど、実は仕事もずっと推しのことを考えているというような人がいたりして。

いわゆる「オタク」のような、濃い趣味がある社会人は、どのような趣味と仕事の関係性に関わらず、趣味にもしつかり重きを置いている人は多いと感じますね。

——趣味と仕事がつちり分かれているわけではないとのことですが、一般に趣味を仕事にすると辛いと考えられていることについてはどう思われますか。

その人の性格によるんじゃないかと思います。私は今までいろいろな人の話を聞いてきて、趣味を仕事にできる人には2つのタイプがあるのではないかと感じました。一つは、趣味を仕事にすることで趣味への見方が変わってしまうことを、プラスに捉えられるタイプの人です。「本業はオタクです。」で取材したアイドル好きの芸能マネージャーさんは、まさにそのタイプでした。彼女は仕事柄、自分の推しと舞台裏ですれ違うことがあるらしいんです。推しも人間なので、舞台裏では疲れていてコンサートやテレビで見るときと印象が異なることがあるそうなんです。オタクの中にはそういった姿にショックを受けてしまう人もいると思いますが、この方はむしろ親しみを感じるとおっしゃっていました。もう一つは、「趣味を仕事にすることで生まれる辛さを、楽しさが上回るタイプの人です。例えば、趣味で漫画を描いているそのまま漫画家になった人にも、漫画を描くことを職業にしたゆえに生まれる辛さはあると思います。でもそれ以上に、自分の作

品をより多くの人に読んでもらえるといったことを楽しめたら、仕事を続けることができると思うんです。

——ユツケさんはどちらのタイプなのでしょうか。

私は後者ですね。実際、編集の仕事は拘束時間も長いいし、体調を崩したりして大変なこともあったのですが、自分が手がけたものが世の中に出て読者が喜んでる姿を見るのは楽しいです。私は趣味を仕事にしてもそれを楽しめるタイプの人間ですが、実は私のようなタイプは少数派です。「本業はオタクです。」出版の際に読者にアンケートを取ったところ、趣味を仕事にしている人は全体の1.5割くらいでした。残りの人は趣味とはまったく関係のない仕事をしているようだったので、タイプはさまざまだと分かりました。

両立のために

——ユツケさんは学生時代、仕事を始めると趣味の時間が奪われてしまうのではないかとというような、趣味と仕事の関係性に対する不安は感じていましたか。

感じていました。「本業はオタクです。」のはじめにも書いたのですが、許されるなら就活の面接で「御社では趣味と仕事の両立はどのくらい可能ですか」と聞きたかったです。アイドルが好きで身としては、週末は絶対にコンサートに行きたい

実際にやってみないと わからない

し、地方に遠征もしたい。普通の社会人としてそういったことができないイメージがありますよね。でもいざ働いてみると、趣味と仕事を両立している人は、会社の中にも友達にも意外とたくさんいて。結局のところ、学生のときに怖がっていたほど仕事一色にはならず、むしろ学生時代のほうがサークルもやってバイトもやって授業も受けて、しかもオタ活もしなきゃいけないと忙しかったなと思いますね(笑)

——学生の私からすると週5で働くことが想像できないので、社会人になると自分の自由な時間が減ってしまうという感覚があります。

でも、学生も特に1〜2年生の間は週5で大学に通っている人が多いですよ。その上バイトやサークルをしている人もいることを考えると、学生と社会人にそこまで差はない気がします。社会人は思っているほど立派ではないので大丈夫です(笑) 仕事の種類にもよりますが、ある一定の期間内にノルマを達成できさえすれば、具体的なスケジュールはある程度自分で組める仕事もたくさんあるし。例えば、「水曜日は舞台の初日だから絶対定時で上がらない」と思ったら、水曜日は早めに仕事を切り上げて、その分火曜日と木曜日に残業して頑張る、ということができたりします。学生だとそういった融通は意外と利かないじゃないですか。前期の授業を登録したあ

とにコンサートの日程が発表されて、授業と被っているから行けないということもあったので、働きはじめてからのほうが趣味と仕事の両立はしやすくなったと思います。

確かに、社会人にも融通が利かないことはあります。出版社時代にしてきた漫画の編集の仕事では、締め切り前だと10時間近く会社において原稿を待つこともありましたが、でもいろいろな工夫をして趣味と仕事を両立させていました。具体的には、会社の人に自分の趣味を事前に伝えておいて、好きなアイドルが出ていたときは会社のテレビで音楽番組を見せようというアイデアです(笑) また、同じ編集部にはいろいろな趣味を持った人がたくさんいました。そうすると、コンサートのために早退しなければならぬ旨を、宝塚ファンの人に伝えて仕事を代わってもらうとか、逆にその人が宝塚の舞台初日で兵庫に行かなければならないときは仕事を代わってあげる、といったことができるんです。ギブアンドテイクの関係ですね(笑)

——趣味と仕事をうまく両立させるためには、趣味をオープンにしておいたほうが良いのでしょうか。

さっきの例のように、事前に趣味をオープンにしておくのと良いこともあるんですよ。ただそれは私の職場のように、周りにオタクがたくさんいて、オタクであること

が浮かない場合に限られます。そうでない職場だとオタクであることが浮いてしまうので、趣味をオープンにすることは必ずしもプラスにならないと思います。職業によつては、そもそも趣味をオープンにすることが不可能な場合もあるかもしれません。例えば、中学校の先生が職員室で「ジャニーズジュニアの中学生の子のファンなんです」とは言いづらそうですよね……。

また、趣味をオープンにしたからには、趣味にかまけていると思われないように、オタクとしての活動のない期間に人一倍仕事を頑張る必要があります。ただ、良い意味で自分にプレッシャーをかけることにもなるので、プラスでもあると思います。

——コンサートなどでの遠征にはまとまった休みが必要になりますが、仕事をしているとそういった休みが取りにくくなってしまう気がします。

その心配は分かります。でも、社員も夏休みと冬休みは基本的にあるところが多いですからね。そこをうまく利用しています。社会人は学生時代のように休みの時期が固定されているわけではありません。ある期間に決まった日数の休みを取ると、それが長期休みとして認められる仕組みの会社が多いと思います。私も会社員時代はその仕組みを使って、コンサートなどのスケジュールに合わせて休む日を決めるようにしていました。

ユツケさんは趣味と仕事がお互いに良い影響を及ぼしている実感がありますか。

ありますね。趣味があると、コンサートがある日までに仕事を終わらせようとするなど、スケジュール管理の目安になります。他にも、趣味のために辛い仕事を耐えられないところがありますね。推しが出したCDがオリコンで1位を取って嬉しかったとか、コンサートが楽しかったといったことをエネルギーにして頑張れています。また、仕事をすることでお金に余裕ができて、趣味をより自由楽しめるようになりました。学生ときは遠征に夜行バスを使っていました。4列シートの夜行バスで10時間くらいかけてコンサート会場まで行く、到着した頃には体がバキバキになっていたこともありました。でも今はお金があるから新幹線を使えます。そうすると新幹線の中で寝ていられるし、美味しい駅弁も食べられる。仕事で稼いだお金が解決してくれることはたくさんありますね。

チャレンジすることの大切さ

——自分に合った趣味と仕事の関係性を見つける秘訣はありますか。

自分にどのような関係性が合っているのかは実際にやってみないと分からないので、まずはチャレンジしてみるのが良いと思います。例えば私の場合、就活のときは趣味とはまったく関係のない仕事に就こうと思っていました。でも出版社に入っ

て趣味と関係のある仕事とまったく関係のない仕事とをいろいろ任されていくなかで、趣味と関係のある仕事のほうがやる気になると気づいたんです。上司からも「お前はやりたいことは高いクオリティで仕上げてくるのに、興味がないことは本当に何もできないな」と怒られて、私には趣味を仕事にするほうが向いているのだと確信しました。もし入った会社がブラック企業で、趣味に時間を割けないほどの仕事量だったとか、どうしてもこの会社は合わなかったというようなことがあっても、最近転職をする人も多いですし。趣味を諦める必要もないと思います。

——ユツケさんにとって仕事とは何か、趣味とは何かをそれぞれ教えてください。

自分では生涯オタクでいると思っていますが、明日推しが突然アイドルを辞めてしまったら、趣味は無くなってしまいます。でもお金を稼げなくなると生活ができなくなってしまうので、働く義務は無くなりません。仕事は一生つきあっていくものだと思います。

趣味は、過激な言い方ですが合法麻薬みたいなものですね(笑)。オタクをしていると、普通に生活をしていたら経験できないくらいの感情のアップダウンがあって、常にジェットコースターに乗っているような楽しさを味わえます。そういう意味で、趣味がある人の人生は充実していると思いますね。

——最後に、趣味と仕事の関係性に不安を覚えている人に向けてメッセージをお願いします。

月並みですが、やりたいことは一度やってみたほうが良いと思います。私はチャレンジすることで、自分に適した関係性を見つけることができました。でも私にも、自分には向いていないのではないかと考え、チャレンジしなかったことはたくさんあります。向いているか向いていないかは自然と分かってくるので、気になることはなんでも一度チャレンジしてみると良いと思います。

(註1) 劇団雌猫による書籍。正式タイトルは『本業はオタクです。シユミも楽しむあの人の仕事術』(中央公論新社)。オタク女子の趣味と仕事について、インタビューやアンケートを通じて迫った一冊。



劇団雌猫(げきだんめすねこ)

平成元年生まれのオタク女子4人からなるサークル。2016年冬から「インターネットで言えない話」をコンセプトにオタク女子が胸の内を告白した同人誌『悪友』を作り始め、その後『浪費図鑑』(小学館)として書籍化。他に『化粧劇場 わたしたちが本当に知りたいメイク術』(池田書店)、『海外オタク女子事情』(KADOKAWA)などが発売中。

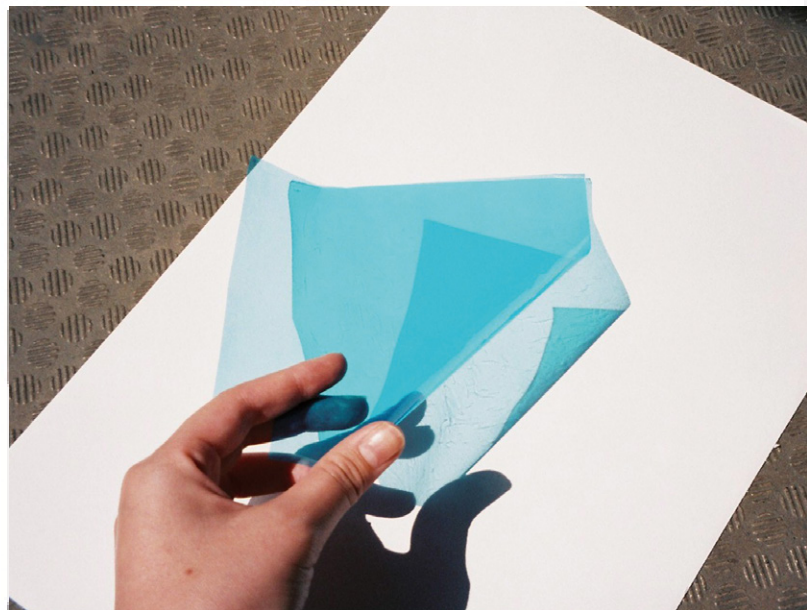
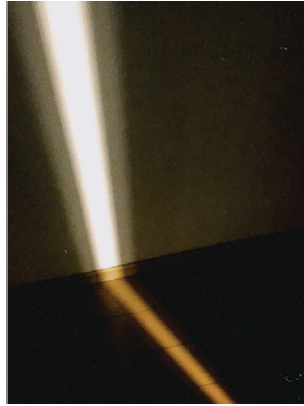


光と影

身近にある三項対立として、光と影の関係を探した。その境界が、はっきりしていたりぼんやりしていたり、面白いけど普段は見逃してしまふような光と影と影。

PHOTO/DESIGN_SUGURI BANNAI





二項を通じて見える世界

二項の発現

——私たちはなぜ二項で物事を考えがちなのでしょうか。

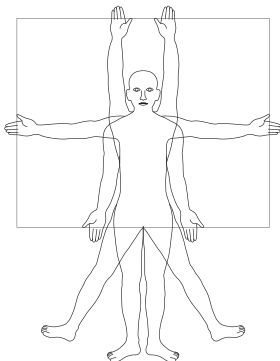
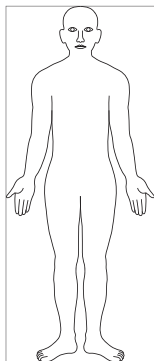
二項で考えることが人間にとって楽なのだと思います。「しかし」という接続詞を使うでしょう。この言葉は論を展開していくうえで非常に効果的です。「しかし」を用いて従来の考え方に対し別の考え方を提示していくことで思考が動きます。俳句みたいな情景描写だけの世界をずっと見ていると思考が前に進んでいかないんです。英語にも似た表現で「AだけでなくB」を意味する「not only A but also B」という言葉があります。あるいはアナロジカルに考える行為にも見られます。アナロジカルに考えるということは、何かある一つのことを捉えようとするときまったく違うものを引き合いに出し、その二つに類似性を発見することで、ある一つのことの理解を深めようとすることです。対照をなすものがあると、目の前にある現象をより深く理解できるようになります。

——私たちが二項を意識するようになったのはなぜでしょうか。

世界はなぜ四角くデザインされているのか？ ということから考えてみてください。世界を観察すると世界は四角くデザインされていることに気付くと思います。緩やかな起伏の有機的な大地を四角く区画して、四角いビルを建てて、四角い入り口から入って、四角い廊下を直角に曲がって、

四角いドアを開けると四角い部屋に四角いテーブルがあって、窓も四角だから風景も四角くトリミングされていて、コンピューターも四角くて……と考えると、人間は無意識のうちに世界を四角くデザインしていることがわかります。四角形を自然界で見つけるのは難しいんです。おそらく四角形は左右対称の身体を持つ人間にとって、「対称性」という点で相性が良かったのでしょう。人間は外界環境を自分たちの都合のよいように加工する生き物です。その結果、四角というものが世界にたくさん発現したんです。それが身体から離れて純粋な思想の世界に入り込んできた結果、二項という概念が生まれ、それを私たちは意識するようになったのかなと思います。

「何かを分かるということは、何かについて定義できたり記述できたりすることではない。知っていったはずのものを未知なるものとして捉えなおし、より深く認識できるようになることを言う。」そうおっしゃるのは無印良品のアートディレクターとしてMUJーブランドを世界に確立した原研哉さんだ。彼は普段、私たちが意識しないようなことにデザインの契機を見出し、ハッと気付かせられる作品を生み出し続けている。そんな彼の鋭い眼差しを二項の世界に向けていただくことができた。





原研哉 KENYA HARA

1958年生まれ。デザインを社会に蓄えられた普遍的な知恵と捉え、コミュニケーションを基軸とした多様なデザイン計画の立案と実践を行っている。日本デザインセンター代表。武蔵野美術大学教授。無印良品のアートディレクション、蔦屋書店、GINZA SIXのビジュアルアイデンティティ、JAPAN HOUSEの総合プロデュースなど、活動の領域は多岐に渡る。一連の活動によって内外のデザイン賞を多数受賞。主著に『デザインのデザイン』（岩波書店／サントリー学芸賞）、『日本のデザイン』（岩波新書）、『白』、『白百』（中央公論新社）がある。

原 研哉

empty

——原さんは無印良品のアートディレクターを務めており、emptyをコンセプトとされています。emptyはどのような概念と比較することで理解が深まるのでしょうか。

シンプルと比較して考えると良いと思います。シンプルは西洋から生み出された思想なんです。自然科学とエンジニアリングが西洋で進化し、近代が生み出されました。そこで発見されたのがシンプルです。近代以前、絶対的な権力の中心に王様が存在しており、建築家や造形家の役割はいかに人々に王の偉大さを理解させるかということでした。そのため、その当時のデザインは常に過剰さをまとったゴージャスなものでした。しかし、近代になり王の権威を表象する必要がなくなった時、合理性という思想と結びついて、限界まで無駄を削ぎ落そうとする動きが造形運動として生まれました。それがバウハウス（註1）に象徴される動きです。彼らの生み出した合理的なデザインは、私たちが普段意識しないほど日常に浸透し、今やデザインの主流となっています。

一方、emptyの着想は日本の美意識に根拠があります。その美意識の源流は、応仁の乱のあとの室町後期あたりだと僕は考えています。それまで日本は世界中のデザイン、特に中国の影響を受け、京の街は豪華絢爛でした。その豪華絢爛な文化が、応仁の乱によってかなりの部分が失われてしまいます。応仁の乱の後に隠居した将軍、足利義政や、彼が起用したアーティスト達、

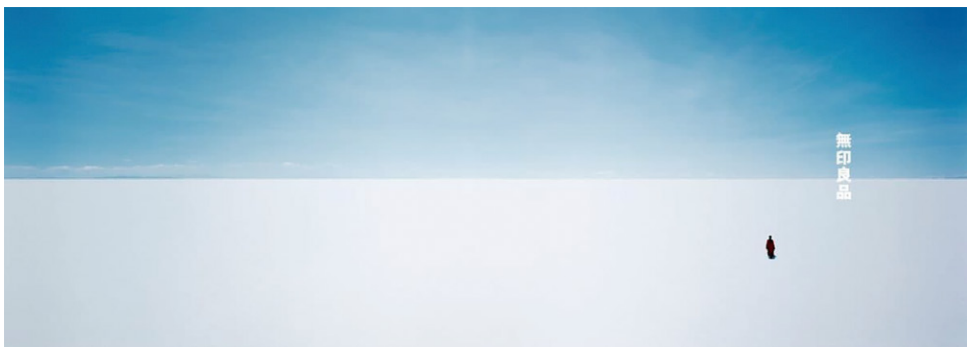
二項対立的な考え方をする人間という生きものとしてのの

その面白さを楽しめば良い

庭を得意とした善阿弥、生け花を立ちあげた立阿弥、調度しつらいを監修した能阿弥などを中心とした新しい美意識の潮流が起りました。その中で生まれた美意識がemptyです。彼らは、何も無いもののほうが想像力を呼び起こす力があると考えました。千体仏のように情報をたくさん投げかけてくるものより、龍安寺の石庭のように何も無い庭のほうが人のイメージを喚起すると考えたのです。庭を見ると、失恋して悲しいなと思っている人であればその気持ちを整理できるとか、あるいは絶望している人でもそこに救いが見いだせるとか、あるいは幸せに包まれた人であれば幸福感が増幅された感じがするとか、emptyは人間の感性をアクティブにしてくれる作用を持っています。要するに、emptyはシンプルと似ているように見えますが根本的なところは違います。西洋の合理性から発見された「シンプル」に対し、イメージネーションを喚起するミニマリズムが「empty」なんです。

——emptyのコンセプトは日本以外の国でも受け入れられるのでしょうか。

中国の人たちは、明とか清の時代の豪華



絢爛さのせいかカラフル好きだと思われがちです。しかし実際は、老荘思想や宋の時代に見られる簡素簡潔さも好きなんです。だからemptyというコンセプトを受け入れてくれます。あるいはヨーロッパの人たちも、自分たちの文化の中に無い造形原理に対しては憧れを持っているので、理解してもらえます。最初に作った無印良品の広告が、地平線の中にボツリと人間を点のように写しただけのものでした。世界中のお客様はそれを見て、「エコロジィ、フレンドリーなんだな」とか、「値段は安いんだな」とか「ノーデザインなんだな」とか、勝手にイメージネーションを働かせてくれるわけです。

generationとdegeneration

——原さん自身のデザイン観の中に大きく反映されている二項があれば教えてください。

今回のテーマを与えていただいた時に、僕は「generation」と「degeneration」というものを考えました。generationとは混沌から何かが発端となって形や意味とか記号が生まれ、それが徐々にシステム

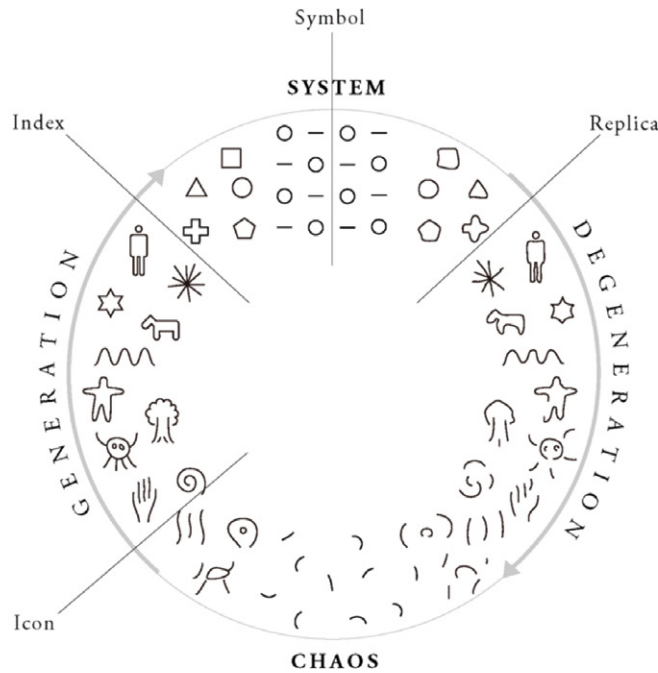
ティックに成熟していく動きです。一方degenerationは、その頂点に達したものが段々壊れ、朽ちていき、もう一回混沌のほうに向かって退行していく動きのことを言います。「わび」「もののはれ」という言葉がありますが、これらはあらゆるものがdegenerateしていくことに対する儂さを表した言葉だと思っています。degenerateしていく運命を感じ取りながら桜を見てみてください。きつと今までより、儂くとも美しく感じられるはずですよ。僕は世の中のあらゆるものがdegenerationの動きを持っていると思います。進形を作っていく上ではポジティブなgenerationの動きだけを見てしまいがちですが、degenerationと一緒に見ることをしなければ、良いものを作ることはできないと考えています。

二項と向き合う

——二項対立に私たちはどう向き合っていくべき良いのでしょうか。

二項対立は哲学的なものの捉え方だと思っています。哲学というのは、走ったりご飯を食べたりというような人間の営みから思考を自立させて、純粹に思考だけで世界を捉

【generationとdegenerationの図】



える学問です。つまりそれだけピュアで面白いものだけでも、ともすると身体というところから離れたところに思考が独立してしまいます。成と退行、成長と衰退、満ち引き、といったイメージは思考の産物というより、生きものとしての身体的認知であるように思います。人間は思考の中だけの世界を生きているのではなく、環境の中に置かれており、その中で何かに反応することで生き生き活動しています。そのことを忘れてはいけません。generationとdegenerationという二項対立は身体的な発想でもあります。二項対立的な考え方が自然に生まれてくるなら、それを面白がれば良い。例えば、二項対立によって生み出される新たな第三項について考えてみると、二項の境界線を捉え直したりすることは、とても有意義な試みですよね。だから二項対立そのものを問題にするのではなく、二項対立的な考え方をする人間という生きものとしてのその面白さを楽しめば良いと思います。

——二項で考えると面白いと思えるものにはどんなものがあるでしょうか。

例えば、庭はそれに当たります。庭をほったらかしているとすぐに自然に帰ります。そのため、庭を維持するためには掃除をしなくてはなりません。しかし、単に掃除をすれば良いというわけでもありません。掃除しすぎた庭は、やばに思ってしまうのです。これは日本人ならではの感覚かもしれません。完璧に掃除しすぎた庭は人工的でダサいから、ちよっと落ち葉が舞い散った感じや、ちよっと苔がついてしまった方

がかっこいい。そういう意味で庭は、自然という混沌へのベクトルと、人為という秩序へのベクトルの波打ち際にあるのだと思います。掃除しすぎてもいけない、けど自然が勝ちすぎてもいけない。そのバランスが「庭」をなしている。何百年も龍安寺のような庭が管理され続けてきたということを考えると、それだけ長い時間、波打ち際が維持されてきたことに感慨を覚えます。

——二項のバランスを保つことが重要なのでしょうか。

そう思います。例えば、きれいすぎて何もないオフィスは冷たすぎて嫌だけれども書類が散らかっていて、半分食べかけのカップ麺が腐っているようなものが平気で存在するオフィスも嫌じゃありませんか。きれいと雑多の二項のうち、片方に寄りすぎてしまうと居心地は悪くなります。またファッションに関しては、格調高い服とカジュアルな服について「原さんの好みはどこですか」とよく聞かれますが、僕は無印良品もユニクロも好きだし、エルメスもジル・サンダーも好きです。どちらかだけを選択することはできません。でも、このようにどちらか片方に振り切ることができないことこそ、生きている証なのだと思います。

(註1) 1919年、ヴァイマル共和政期ドイツのヴァイマルに設立された、工芸・写真・デザインなどを含む美術と建築に関する総合的な教育を行った機関であり、合理主義的・機能主義的な芸術を目指したことが特徴としてあげられる。無駄な装飾を廃して合理性を追求するミニマリズムの源流となった。

暮らしを支える名脇役

TEXT_TAKAHIRO HARADA DESIGN_RIKO HATAKEYAMA



建設業と聞くとどんなことを思い浮かべるだろうか。建設業の方々は、私たちの暮らしに欠かせない構造物を作ってくれているが、その作業内容を詳しく知る人はあまり多くはないだろう。今回は、そんな建設業の中でも補強工事にスポットライトを当てた。私たちが日常で意識することは多くないが、町を守るためには欠かせない補強工事について、村本建設にお話を伺った。

村本建設は平成31年2月から、東村山浄水場の沈殿池の耐震補強工事を行っている。長辺方向に130m、短辺方向に90mと巨大な沈殿池の補強工事である。補強工事では、主に四つの工事方法を用いている。一つ目は、鉄筋コンクリート増し打ち補強工だ。その名の通り、コンクリートを増やすことで構造物の耐久性を上げるのが目的で、既設の構造物の壁や底版（註一）をコンクリートで分厚くする工事だ。二つ目は、鉄筋補強工。この工事では、意外なことに壁に穴をあける。壁に開けた穴に鉄筋を差し込み、周りを定着材で固める。すると壁の耐久性はぐんと上がるそうだ。三つ目は鋼板補強工。これも壁の耐久性を高めるための工事で、壁に鉄板を張り付けていくものだ。最後に継手（つぎて）補強工だ。実はコンクリートには割れ目が生じることがあり、そこから水が漏れ出してしまうと沈殿池としては致命的なのだという。そ

こで、コンクリートの割れ目にゴムの板を貼り、水の漏洩を防いでいる。この3種類の工事方法を駆使して、東村山浄水場の再生が行われている。

補強工事において一番難しい作業は、品質の高いコンクリートを作ることだという。コンクリートは補強工事において基礎であり、これをおろそかにしてしまうと補強の効果は薄くなる。これはスポーツや勉強にも通ずることで、「基礎は簡単ではない」ということを再認識させられた。

新しく構造物を作る工事とはどんな違いがあり、また補強工事ならではの難しさはどんなところにあるのだろうか。「耐震補強工事は、新設工事と違ってもともと稼働している施設の中で工事をすることが多いので、調整が大変ですね。沈殿池では、水を全て排出し補強工事を行い、その後水を入れて調整し、問題が見つかれば再度水を入れて調整するという流れなので、そういう面では、スケジュールの調整が大変ですね。また、実際に工事する構造物が、経年劣化などのために設計図とは異なる構造になっていることもあります。補強工事の設計図も用意されていますが、既設の構造物が設計図通りになっていなかったら、補強工事も想定していたようには行かないじゃないですか。こういう面は、新設工事とは違う難しさだと思います。」と監理技術者の北澤さんは話す。

現在、建設業界にはイノベーション



が起こっている。ICT (Information and Communications Technology) が導入されつつあるのだ。「人を多く集めなくても生産性をぐっと上げられるように、ICTの導入に取り組んでいます。いろいろな作業がシステム化されることで、作業効率が上がり時間も短縮できるようになっていますね。たとえば、クレーンやブルドーザーなどの重機を使って山の斜面を掘削する時、今までは掘る目印を出すために自分たちの耐震補強工事の数は、2011年の東日本大震災が発生して以来増加しているという。「東日本大震災をきっかけに、耐震の基準というものが変わったんです。下水道局や水道局では、決められた年数以内に各

施設を耐震補強するという指針ができました。ここ5年くらいですらに工事は増えるだろうと思います。」私たちが安全に暮らすために、耐震補強工事は欠かせないものだ。私たちの安全は、私たちの知らないところで建設業界の方々に守られている。地震大国である日本にとって、これからも建造物の耐震性は重要な問題となってくるだろう。建設業界は「縁の下の力持ち」として、これからも私たちの暮らしを支えてくれるのである。

(註1) コンクリート建造物の下部にある部材の総称。



今回協賛いただいた村本建設さんは、「ものづくり」をテーマにさまざまなコンテンツを発信する特設サイト、「ものづくり Channel」を運営しています。ぜひご覧ください。

Merhaba, Turkey

2019年の夏、友達から突然トルコ旅行に誘われた。トルコといえばケバブのイメージが強かったが、具体的にどのような所なのかは想像できなかった。

せっかくだとトルコについて調べてみると、「東洋と西洋が交わる国」、「東西の交差点」というキーワードに出くわした。アジアとヨーロッパの中間地点にあり、シルクロードを通して長く行われた東西交易で栄えた歴史から、そう呼ばれているらしい。「なるほど、トルコに行けば東洋と西洋どっちの文化も体験できるってことなのかな、お得じゃん」と、10日間の旅を始めた。



TEXT_HIKARI ETO
DESIGN_KAREN KIVONO

PHOTO_HIKARI ETO

こんな旅をしました

- ・友達と2人
- ・大手旅行会社のパッケージツアー（20人ぐらいいたかな）
- ・移動含め10日間、トルコでは観光バス移動
- ・日本人ガイドさんと現地ガイドさん2人
- ・飛行機、ホテル、食費等丸々含めて10万ぐらい

地理

南西部が地中海に、北部が黒海に面したトルコ。ヨーロッパから見れば、インド・中国など「神秘の東洋」への入り口である一方で、アジアにいる私たちから見れば、ヨーロッパへの入り口のような位置にある。某曲でよく名の知られる大都市イスタンブールは、ボスポラス海峡を境に、アジア側・ヨーロッパ側に分かれるという。カラツと晴れることの多いという夏に訪れたからか、雲も少なく澄んだ青空と、その空と同じぐらいすっきりと乾いた大地に続くオリーブ畑ばかりが思い出される。



宗教

トルコは目や髪の色も多様な数十もの民族が暮らしている多民族国家であるが、国民のほとんどがイスラム教を信仰している。どの街にいても、一日5回お祈りの時間を知らせる放送の「アザーン」がよく聞こえた。何を言っているかまったく分からなくても、なんとなく心地の良い節で、旅行中の朝はアザーンを聞いて目を覚ますことも多かった。また、モスクにほぼ必ず併設されている「ミナレット」という尖塔が、街で一番高い建造物であることも多く、遠



くからミナレットを見て「あそこにも街があるんだな」と思ったことをよく覚えている。

ただ、ガイドさんの話によると信仰の程度は地域によりまちまちだそう。同じイスラム教でも、地域によって「ハードイスラム教」か「ソフトイスラム教」かの違いが

あるらしい。「ソフトイスラム教」の地域出身だという現地ガイドさんは、お酒も飲むがアッラーがいることは信じていると話してくれた。実際、ほとんどの街では観光客である私たちがヒジャブ（註1）をつける必要は無かったが、巡礼者が集う「ハードイスラム教」の街では、少しバスを降りる間でもヒジャブをつけることを求められるた。

歴史

トルコ随一の大都市であるイスタンブールに位置する歴史的建造物アヤソフィア

は、「東西の交差点」としてのトルコの歴史を紐解くとき、非常に重要な役割を持つ。もともとキリスト教の聖堂として建てられたが、オスマン帝国時代にモスクに作り替えられ、近代化の一環として政教分離が徹底されるようになったのには、キリスト・イスラム両教の文化的遺産を展示する博物館として生まれ変わった。

また、世界史を学んだ人なら、トルコと聞いて最初に思い出すのはオスマン帝国という人も少なくないかと思う。トルコの前身であるオスマン帝国は、トルコの主要民族であるトルク民族によって13世紀ごろに建てられたイスラム教国だ。東西交通の



要所として対外的に大きな影響力を持っていたながら、キリスト教やユダヤ教など他宗教への信仰を認める寛容な面もあった。

のちにオスマン帝国は第一次世界大戦で敗戦し、それに伴い行われた領土分割により事実上解体状態となった。この時、「トルコ」として独立を取り戻すためのトルコ革命の中心人物として戦ったのが、初代大統領のケマル・アタテュルクである。国の近代化にも尽力した彼は、今も多くの国民から敬愛されているのだろう、旅行中にも多くの家々やサービスエリア、レストランの壁に写真や肖像画が掲げられているのを見た。

トルコ語でおはようは「グユナイドゥン」。「グユナイ」さんという名前の方が、「自分の名前は朝日という意味なんですよ」と仰って素敵だなと思った。

猫の楽園みたいな国で、どこに行っても人懐っこい猫が寄ってくる。遺跡なんか猫の方がよっぽど主人顔していて最高。こんなに人懐っこいのは、きっと優しい人間たちにたくさん可愛がってもらったからなんだろうな。

アフロディシアス

私が一番気に入った遺跡のアフロディシアスは、古代ギリシアのヘレニズム時代に建てられ、ローマ帝国時代に最も栄えた都市。エフェソスなどの有名な遺跡は観光客でこった返しており、ゆっくり見ることにはなかなかできないが、アフロディシアスは首都アンカラから遠く離れていることもあり、静かにゆったりと楽しむことができ。また、アフロディシアスは初めてトルコ人の手で発掘された遺跡であるという。1960年ごろ、地元の人たちが神殿の柱などをベンチにしたり畑の区切りに使っていたりしたのを、学者のケナン・エリムが発見したことがきっかけで本格的な発掘が始まったそう。地元の人たちは遺跡があることが当たり前なので全然気にしていなかった、と現地ガイドさんが語ってくれた。とても保存状態の良い遺構の中で、堂々とお昼寝する野良猫たちも見どころの一つだと思う。

カイマクル地下都市

カイマクル地下都市はキノコ岩など有名なカッパドキア地方にあるが、あまり知られていない遺跡だ。ローマ帝国による迫害から逃れるためにキリスト教徒が地下へ

●アフロディシアス

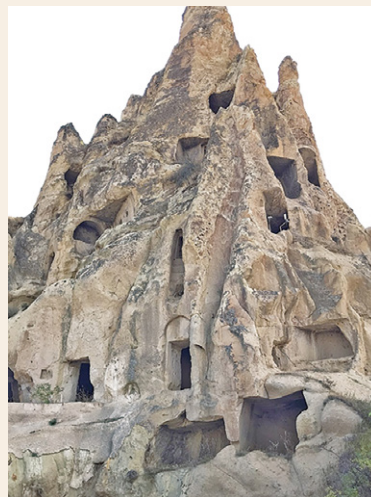


アフロディシアスの遺構は保存状態の良いものばかりで、一見の価値あり。



潜り、何世紀もかけてアリの巣のような都市を掘り進めたという。イスラム教だけでなく、こうしたキリスト教関連の遺跡も大切に保存されているのはトルコならでは。観光客も少なく、ひっそりとした雰囲気。観光客も少なく、ひっそりとした雰囲気。観気のゲートを開くと、地中特有のひんやりとした空気が纏わり付く。部屋と思われるスペースの隅に時折4つほど空いている穴をガイドさんが指して、あそこでワインを作っていたんです、と言う。ワインを作るたび、料理をするたび、薄闇の中にどんな匂いが満ちていたのか、想像するのが楽しい場所。

●カイマクル地下都市



アリの巣のようなつくりの内部。そこかしこで人が生活していた気配を感じられる。

メブラーナ博物館

コンヤという街にある、モスクと霊廟が併設された博物館で、メウレヴィー教団(註2)の開祖であるジェラルディン・ルーミーが祀られている。モスク内部は、至る所に刻まれたアラビア文字や柔らかな色使いの花々の絵、翡翠色や桃色のシャンデリアで飾られていて、何時間でも見つめていられそうだった。一般的にモスクには、コーランの教えを美しく表現するためにアラビア文字を使っている絵が掲げられていることが多い。このモスクも例外ではないが、そ

●メブラーナ博物館



こにある絵画や数々の装飾品の中にはヨーロッパの城にあっても違和感なく馴染みそうなものもあり、イスラム教をベースにさまざまな文化を取り入れてきたことがうかがえた。ジェラルディン・ルーミーと側近たちの棺を囲む壁面装飾は、繊細ながらも圧倒的な存在感を放っている。観光客が多く、通路の流れも速かったけれど、棺の近くで静かに座り、涙を流す巡礼者らしきおじいちゃんやおばあちゃんの姿が忘れられない。旅行から何ヶ月もたった今でも、頭から離れない場所。

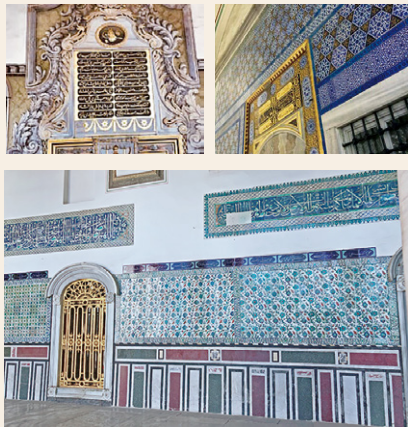
●イスタンブール



ドライフルーツやドライフラワーの香りが良い、
グランドバザールからほど近い食料品店。

イスタンブール
市場近くの広場から見える海も空も、
きっぱりとした青で、他の街とは一味違う
爽やかさ。モスクや石造りの小道が連なる
古風な街並みを、ピカピカ光る真新しい路
面電車が走っていく不思議な景色が好き
だった。いろいろな国から来た観光客が写
真を撮っていたりしていたけれど、どんな
人もイスタンブールの空気に馴染んでい
た。ふと立ち現れるこのような光景に、ト
ルコという国の懐の深さを感じる。やたら
に多い野良犬と鳩をかわしながら、友人の
友達（トルコ人）と合流。とても親切にし

●トプカプ宮殿



宮殿内部はトルコで最も伝統的なタイルと名高い、
イズニックタイルで飾られており宮殿全体が美術館のよう。

トプカプ宮殿
イスタンブールのヨーロッパ側にあり、
15世紀のオスマン帝国時代に建設されたト
プカプ宮殿。イスラム教国の宮殿、とい
うからにはなんだか全体的にモスクと似たよ
うな曲線的な作りを想像していたけれど、
てくてくて、ターキッシュジュディライト（註3）
というお菓子とトルココーヒーを気前よく
おこつてくれた。2階が混雑していたので
3階を手早く開けてくれたコーヒー屋さん
からも、イスタンブール人の粋な人柄を感
じられた。

外装は直線的でがっしりとしており、ど
らかといえば西洋の城のようだった。宮
殿内部には西洋画とアラビア文字が融合した
ような絵画が掛けられていたり、宝物庫に
は中国、日本の陶器が展示されていたりす
る。文化の交差点として、オスマン帝国が
柔軟にいろいろなものを受け入れてきたこ
とが感じられた。テラスからは、第一次世
界大戦時にイギリスとの戦いの舞台となっ
たダーダネルス海峡が一望できる。西から
東からありつたけの宝物を集めた宮殿で、
スルタン気分で散策するのが楽しかった。

イスタンブール

トプカプ宮殿

アフロディシ阿斯

メブラーナ博物館

カイマクル地下都市



街々を通り過ぎるたびバスの車窓からよく目にしたのは、至る所に掲げられていた国旗。なんでもないガンリンスタンドから民家のベランダ、住居が連なる高い丘のてっぺんにまで赤い国旗を見た。あまりの多さに、最初は祝日かなとも思うほどだった。でもさまざまな場所で毎日変わらずはためいているのを見て感じたことは、トルコの人たちにとって、きっと国旗は毎日の景色の中にあつて自然なものなのだということ。人やものが東西から行き交う歴史や、出自の違う多くの民族を擁するからこそ、トルコの人たちはトルコという国を故郷として身近に、大切に感じているのだろう。

国旗



「東西の交差点」というからには、東と西、両方の文化を体験できるのだろうかと、曖昧なイメージを持って訪れたトルコ。10日間の滞在で触れたのは、「両方」とか「いとこ取り」のような単純な姿ではなく、東洋と西洋、それぞれの文化の交流点としての歴史の上に根を張り、自国への誇りを大切にするしなやかな文化の姿だった。日本から遠く離れた異国なのにいつもどこか居心地良く感じられたのは、その風通しの良い在り方のおかげだったのだろうか。

出自の違うさまざまな民族が生活をともしる姿や、イスラムの教えを大切に掲げる姿、歴史の遺物と今の暮らしが同じ場所で共存する姿など、トルコはいろいろな姿



を見せてくれた。ただ、残念ながらアヤソフィアやブルーモスクは改修中のため全貌を見ることが叶わなかった。また、イスตันบูลで香水瓶を買うという目標も果たせていないまま。それでも、またトルコを訪れるための小さな口実ができたことを嬉しく思う。

(註1) イスラム教徒の女性が、髪の毛を覆うためにつけるスカーフのようなもの。
(註2) 長いスカートのような衣装を着て、くるくると回ることで神と一体化するという教義を持つ教団。
(註3) トルコ語ではロクムという、トルコ伝統のお菓子。食感はすまんとグミの間ぐらい。イチジク味やザク口味のもの、ナッツ入りのものなど、多種多様。

街にいくつもある
コーヒーハウスで、おじちゃんや
おじいちゃんたちがコーヒーしばき
ながら喋ってる間を、小学生ぐらい
の少年たちがちょこまか駆けてい
くのが平和で可愛かった。

グランドバザールで値引に挑戦。
最初に超低い値段を提示してそこから
上げてくというのが(おそらく)定石のところ、
普通に元値から少し引いただけの値段を
言っちゃって「やらかした!!」みたいな顔を
していたら、お店のおじちゃんが
爆笑しながら「もう一回言っていよ
って言ってくれた。」

参考文献


外務省「わかる！国際情勢」< <https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/pr/wakaru/topics/vol55/index.html> > (最終アクセス 2020/04/10)
 外務省「トルコ基礎データ」< <https://www.mofa.go.jp/mofaj/area/turkey/data.html#section1> > (最終アクセス 2020/04/10)
 Encyclopaedia Britannica「Hagia Sofia | History, Facts, & Significance」Britannica . < <https://www.britannica.com/topic/Hagia-Sophia> > (最終アクセス 2020/04/10)
 世界史の窓「オスマン帝国」< http://y-history.net/appendix/wh0803-009_1.html > (最終アクセス 2020/04/10)
 世界史の窓「トルコ革命」< <https://www.y-history.net/appendix/wh1503-115.html> > (最終アクセス 2020/04/10)
 UNESCO「Aphrodisias- UNESCO World Heritage Centre」< <https://whc.unesco.org/en/list/1519> > (最終アクセス 2020/04/10)
 APHRODISIAS EXCAVATIONS「Excavations-Early exploration」< <http://aphrodisias.classics.ox.ac.uk/exploration.html> > (最終アクセス 2020/04/10)
 トルコ大使館 文化広報参事官室「歴史」トルコ大使館 文化広報参事官室 < <http://www.tourismturkey.jp/guide/kappadokia/history/> > (最終アクセス 2020/04/10)
 世界史の窓「メグレヴィー教団」< https://www.y-history.net/appendix/wh0504-012_2_2.html > (最終アクセス 2020/04/10)
 世界史の窓「トプカプ宮殿」< https://www.y-history.net/appendix/wh0803-019_1.html > (最終アクセス 2020/04/10)



WASEDA LINKS



わたしたち早稲田リンクスは
1996年に発足した早稲田大学公認学生団体です。
早稲田の「人と情報の交差点」になることをモットーに、
ウェブ・イベント・フリーペーパーの3つの媒体を用い
規模とジャンルを問わずさまざまな活動を展開しています。

 @wasedalinks

直線

天

曲線

地



——多摩丘陵から東に30キロ離れた都心のビル群を望む。

よく晴れた日の朝、カメラを背負った私は小高い丘の階段を
せつせと登っていた。ふと振り向くと、満開の桜の間から朝日
に照らされたビル群が見えた。

——すごい。

朝日に照らされた真っ直ぐなビルたちが、整然と都心の空に
伸びている。私はいつの間にか都心の景色を所与のものとし
て気にも留めなくなっていた。しかし、都心の天と地の境界
線は、まるで定規で設計するかのように日々誰かの手によっ
て書き換えられ続けていたのだ。

DESIGN_MASAFUMI SAITO



TEXT_TAKAYA INOUE
DESIGN_MINAMI FUJITA

PHOTO_TOMOAKI TATEIWA

塩谷直義 (しおたに・なおよし)

アニメーション監督、演出家。

1992年よりアニメーターとしてキャリアをスタート。

2005年『BLOOD+』第3期OPで注目を集め、

2012年『劇場版 BLOOD-C The Last Dark』では監督を務めた。

2012年からスタートした『PSYCHO-PASS サイコパス』シリーズでは、シリーズを通して監督を務めている。

「善悪」に 答えはあるか？

善と悪。人間が発明したこの境界線は、地域により、時代により、様々な形に変化する。この境界線に、絶対的な答えは存在するのだろうか。オリジナルアニメシリーズ『PSYCHO-PASS サイコパス』（以下『PSYCHO-PASS』）が描く近未来の日本の人々は、あらかじめ決められた基準に従って罪を犯す前に裁かれ、罰せられる。この作品が見せる善悪は一見とても明確であり、確実に社会の治安維持に寄与しているように見える。しかし、現実世界の私たちから見たとき、それは本当に正しいものかと言えるのだろうか。監督を務める塩谷直義さんと共に、善と悪、この二つの臍げな実態を探っていく。

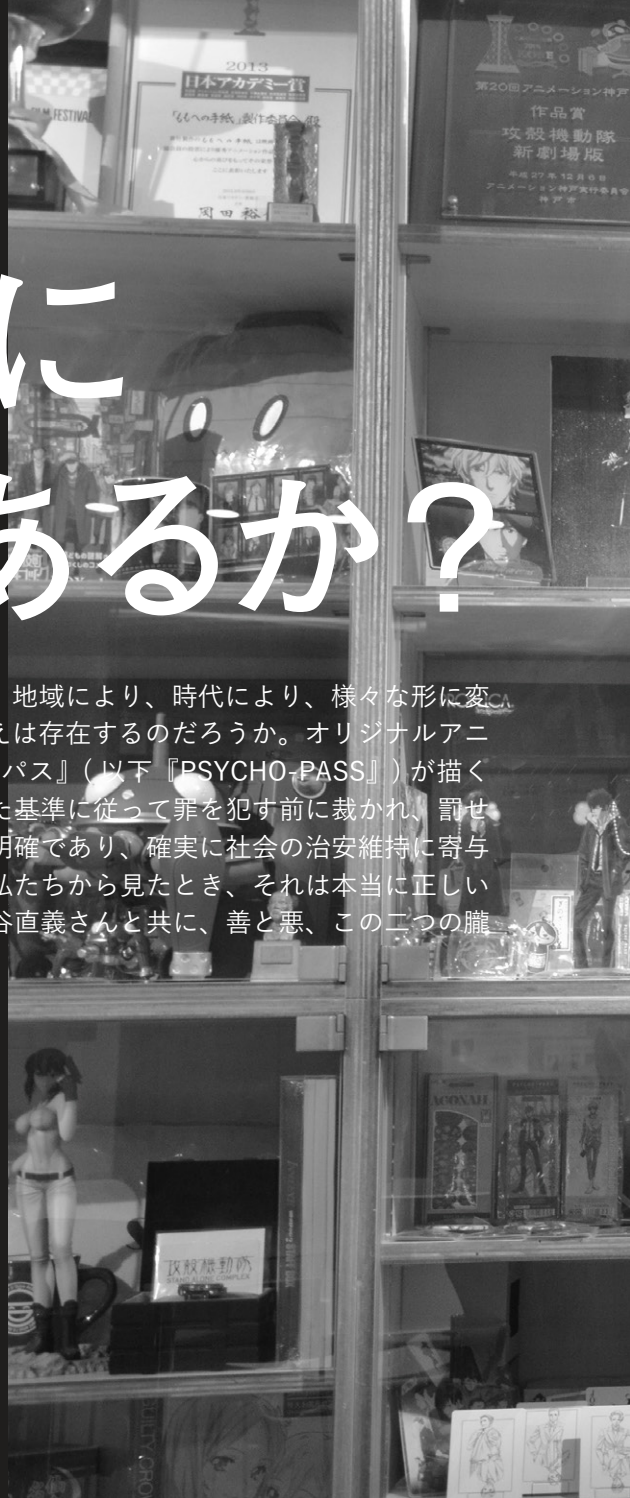
数値化された社会

——塩谷さんは『PSYCHO-PASS』TVアニメ第一期から現在に至るまで、監督として制作に携わっていらつしゃいます。制作が決まったきっかけや初期構想はどういったものだったのでしょうか。

10年くらい前に、僕が所属しているProduction I.Gと本広さん（註1）とでオリジナルアニメーションの企画を立ち上げたのが始まりです。既存のアニメ作品にはない、新しい世界観の警察群像劇を描きたいという思いからスタートしました。虚淵さん（註2）には企画途中から参加していただき、現在の『PSYCHO-PASS』の大枠が決まっていきました。企画初期から現在まで『PSYCHO-PASS』に常に携わっているのは僕だけになっていますね。それだけ長く作品を作る機会を頂けたおかげで、企画自体の器を頑丈に作ることができたんだなと感じています。

——『PSYCHO-PASS』は、人間の心理状態や性格的傾向を数値化し、それを基に社会を管理することができるようになった近未来の日本が舞台となっています。この設定は、どのようにして出来上がったのでしょうか。

『PSYCHO-PASS』の世界観を作っていく過程で、将来的に不安要素となり得る現代人の特徴とは何か？を話し合いました。そこで話題になったのが、数値化された指標が人間の基本的な判断基準になって、自分自身の判断や考えがどんどん希薄になってきている、ということでした。例えば、おいしいまいより、カロリー、糖質の量などの数値を基に食べるものを選ぶことってありますよね。また他人の評価をSNSのフォロワー数や視聴回数のみで判断している人は多い。数値化することによって、複雑なものを単純化することはできます。けれど、それは複雑であるはずの複合的要素を切り捨てている事を忘れてはいけません。特に



絶対的だとか普遍的だとか思っていたものが
変わらざるを得なくなったときに、
僕たちはどう生きるべきか、どう考えるべきか。

そこから生まれる負の側面を見落とさないように留意しないと見誤ります。

100年後の未来、数値がもっと人間の判断基準の確固たる柱になったとき、これまで言葉で表してきた道徳的なものすら数値化されるかもしれません。数字イコール正義になってしまった近未来で、その正義を問い直す、ここを意識して物語を作っていました。特にシビュラシステム(註3)はこの物語の核となる存在であり、今お話ししたことを具現化したものになります。システムが提示する数字が社会全体の基準になったとき、人々に思考や生き方をもう一度考えさせる絶対的な存在として登場しています。

『PSYCHO-PASS』が描く社会の善悪

——『PSYCHO-PASS』が描く社会では、シビュラシステムが人々を管理し、また善悪の判定すらも人間に代わって行なっています。作中では、暴行などをされて平静を保てなくなった被害者側もシビュラシステムによって潜在犯(註4)であると判定されるシーンがたびたび登場します。シビュラシステムは、どのような善悪の判断基準に基づいて裁きを行なっているのでしょうか？

シビュラシステムは、社会維持に貢献し「最大多数の幸福に対してメリットがあるもの」だけを正しいと判定する極めて全体主義的なシステムです。例えば質問にあったようなエピソードでは、事件の被害者だとしても、一般市民や社会にとって危険な

存在とシステムが判断すれば悪と診断されます。本作品では、常にシステムの庇護のもと一般市民はストレスフリーで穏やかな生き方をしています。そんな状況下で、これまで経験のない恐怖体験で極度のストレスを受けた被害者と社会の中で生活を共にした場合、不安が伝播するとシステムが判断した。数値化で善悪を測定した場合に、社会全体としてはデメリットが生まれる可能性をとったわけです。もちろん、それが本当に正しいかどうかは別として。

——現代社会から見ると、とても不条理なことのように思えます。

はい、そうだと思います。だからこそ、システムが支配する世界に対して主人公たちが疑問を投げかけるドラマにしています。

第一期から最新作まで、シビュラシステムは人間に対して分かり易く善悪を提示していきます。だけど常に最終的な選択は人間の手に委ねられる設定にしています。SF作品を作っているので、極端に言えばもっと人の手を離れたシステムで完全支配された世界を見せることも可能ですが、私たちが描きたい主題はそこにはありません。コンピューター化された社会システムでも結局のところ人間の補助的な存在であり、人と社会を支える一つの大きな器ではないのです。その中で人間がどう判断して生きていくのかを問うのが『PSYCHO-PASS』という作品です。

何が善であるか、悪であるかという話を作りたいわけではなくて、見ている人に「そ

れが本当に唯一の正解なのか」という疑問を持つてもらいたい、という意図でいつも作っています。

——『PSYCHO-PASS』における日本は、シビュラシステムの管理によって、ある一面ではユートピアとも言えるような繁栄を築いています。塩谷さんは、この社会をどう捉えていますか。

社会全体として見たときに繁栄している部分はありますが、それでもうまくいっているとは言えないと思います。うまくいっていると言える人は、自分が社会システムによる恩恵を受ける立場にいると考えているからでしょう。もし、うまくいっている側から否応なしに疎外される潜在犯側の立場になったとしたら、果たしてその社会を受け入れられるでしょうか？全体が幸せなら自分や家族が社会の犠牲になっても構わないと思える人はなかなかないんじゃないかなと思います。

そもそも、SFが描く近未来は基本的にディストピア(註5)だと私は思っています。『PSYCHO-PASS』のような近未来を描くとき、その発想のタネになる部分は、今を生きている自分たちの不安なんです。作り手である我々が現在の位置から想像し得る不安をキーワードにし描いて、その上で作品としての振り幅を出すためにそれを極端な形で見せる「飛躍しすぎず、見ている人がある程度現実味を感じられるギリギリのところを描くことで、視聴者にも現実世界に対して疑問を抱かせることができるのではと思っています。それがあまりにも飛躍



しすぎてしまうとただのフィクションになつてしまい、先に述べたテーマを肌で感じられないですからね。

善悪の判断基準は存在する？

——善悪の判断基準は明確に存在すると思いますか。

難しいところですね。ただ、僕たちが『PSYCHO-PASS』で描いた100年後の日本では、大多数の人の、「こうしたほうが社会はまだうまく回る」という考えが社会にとつての善を作り上げています。でも人も価値観も変わっていくし、ある時代の善悪の判断基準が永遠に正しいものであり続けることは当然不可能ですよ。

最新作の『PSYCHO-PASS サイコパス

3』では、長く続いていた鎖国状態を終え、段階的な開国政策に舵を切り替えた日本を描きました。もともと鎖国という設定は、日本の現代社会において、日本人の大半が英語を喋れなかったり、島国である特性上、外国人に対して壁を作ってしまったがちな現状を発展させて作ったものでした。その鎖国政策を廃止して、移民を受け入れなければならぬ状況になるのが第三期です。これはインターネットで距離感が近づいた今の世の中と、人口が減少し続ける日本の現状と同じです。自分たちとは異なる価値観を持つコミュニティと交わったとき、従来の基準は確実に変わっていきます。絶対的だとか普遍的だとか思っていたものが変わ

らざるを得なくなつたときに、僕たちはどう生きるべきか、どう考えるべきか。それは今まさに私たちも考えなければいけない問題です。第三期では、そういった問題に直面した人間の苦悩や葛藤を描いています。

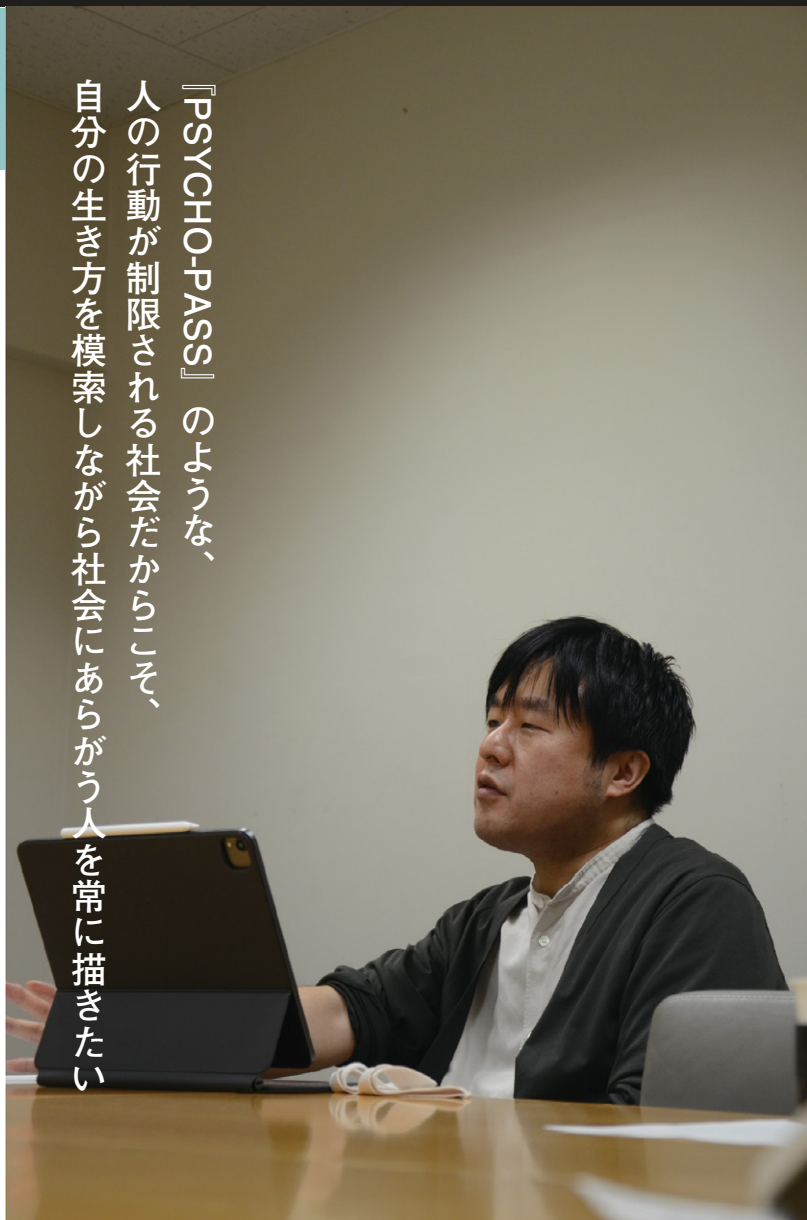
——では、本来流動的であるはずの基準をなぜ絶対的なものだと考えてしまうのでしょうか。

これはシビュラシステムの正体にも繋がる話なのですが、社会規範とか、法律とか、そういった判断の基準は結局どこかの誰かが決めたものでしかないんです。だけど、「法」や「システム」といった言い方に変換したとき、それが見えにくくなつてしまふ。実際には自分と同じ人間が定めたに過ぎない基準が神格化されて見える。でも人の手を介している以上、絶対的に正しいのではないということ忘れてはいけなく考えています。シビュラシステムは、あくまで「基準」というもののひとつの側面を具現化した存在です。

要は問いつけること、考え続けることが大事なんです。『PSYCHO-PASS』は、一つの結論を提示するのではなく、問いつける行為それ自体をテーマにした作品だから、何年も作り続けられているのかなと思いますね。

基準に依存する危うさ

——以前のインタビューで、脚本を担当した虚淵玄さんが『PSYCHO-PASS』の社会を「思考停止社会」と形容されています。作中では、システムに疑問を持たない



『PSYCHO-PASS』のような、 人の行動が制限される社会だからこそ、 自分の生き方を模索しながら社会にあらがう人を常に描きたい

人間が善良であると思なされます。これはどういった思いから作られた世界観なのでしょうが。

『PSYCHO-PASS』の中の日本は、個人のあらゆる情報を管理下に置き、それを基に最適化された人生をシステムが各自に提示する社会です。だから、ちょっと飛躍した言い方になりますが、結局何も疑問を持たないようなバカであればあるほど問題を起こさず、社会にとっては善良な人間なんですよ。

本編では描ききれなかったのですが、

『PSYCHO-PASS』における一般的な市民の姿を表すエピソードが一つあって、ちょっとした事件が起こったとき、犯人を見つげるために目撃者である街中の人間に聞き込みをするんです。だけど、みんな思考や選択を放棄して、治安維持の大部分をシステムに任せているから、基本的に他人の顔を見ていません。だから誰も犯人の顔なんて覚えていないし、思い出そうとするとむしろ色相(註6)が濁ってしまいます。

でもそれが、『PSYCHO-PASS』の社会にとっての「善良な」市民なんですよ。

——自分の意思や選択を委託してしまった結果、人々は考える力を失ってしまうんですね。私たちからすると、狡噛や征陸らのような考えることをやめなかったからこそ潜在犯になってしまった者たちのほうが、すごく人間らしく見えます。

決して何か一つの基準に依存することすべてが悪いとは思いませんが、何かにしてもつきすぎていり、自立して広い視野を持ってたり、視点を変えられたりすることが大事だと思っています。そういうことができるのがカッコいい人間だし、僕はそういう人間を描くのが好きです。カッコいい人間とは、行動を起こせる力強さや、自分で判断できる強さ、彼らの生き方それ自体なんです。それらをしっかりと描くことで、初めて本当にカッコいいと思える瞬間が出てきます。『PSYCHO-PASS』のような人の行動が制限される社会だからこそ、自分の生き方を模索しながら社会にあらがう人を常に描きたいと思っています。そういう人間像なんです。

——今後の『PSYCHO-PASS』について、何か展望はありますか。

これから先どうするかは具体的にはお話しできませんが、ただ、「シビュラを打倒する話を作ったら？」と言われるのですが、それをいきなり見せることはできないなと思います。

以前、荒廃した世界の支配者層を打倒し、彼らに独占されていた資源を平等に使える

ようにしてハッピーエンドという映画作品を観ました。僕はそれを観て、これからが大変だよなと思いました。もちろん完璧ではなかったけれど、ある程度の規律を作っていたコミュニティを「それは不条理だ！自由を！」と言って、後先考えずに全て壊してしまうのは見方によれば少し無責任です。シビュラシステムを壊すことに関して似たところがあって、いつか電源を切るときが来たとして、いきなりそれをやったところで社会には混乱しか生まれない。それならば、シビュラシステムが要らない社会とはなんなのか、それを作るにはどうしたらいいのかを段階を踏んでしっかり描いていかなければならないと思います。

——最後に、読者である若い世代へ何かメッセージがあればお願いします。

『PSYCHO-PASS』は、自ら破滅へ向かって進んでいく人類と、それにあらがっている人々を描いている作品です。皆さんにも、うまくいきそうにないからといって希望を捨てるのではなく、あらがってほしいと思っています。僕も、やる前に難しくうだなとか、大変そうだなと思うことは何度もあります。でも、思いついちゃったし、こっちはほうが面白そうだと思うたらやりたくなるんですよ。はなから諦めるんじゃないかって、なんでもかんでもがむしゃらにやってみれば、理想通りにいかなくて

も意外とそこからまた違うものが見えることもあるので、一生懸命頑張る大人になつてほしいなと思います。すごい単純ですけど(笑)

(註1) 本広克行 監督・演出家。代表作は『踊る大捜査線』シリーズなど。『PSYCHO-PASS サイコパス』第一期、劇場版では、総監督を務めた。

(註2) 虚淵玄 シナリオライター・小説家。代表作は『Gate Zeo』『魔法少女まどか☆マギカ』など。『PSYCHO-PASS サイコパス』第一期、劇場版では、ストーリー原案・脚本を担当した。

(註3) 『PSYCHO-PASS』に登場する、街中に展開された街頭スキャナーなどから人々のあらゆる生体反応を計測し、心理状態や性格の傾向までも数値化するシステム。犯罪に関わる思想傾向の数値は特に「犯罪係数」と呼ばれ、これに基づいて刑が執行される。

(註4) 作中で、犯罪係数が100を超え、たとえ罪を犯していなくても「悪意」を持つものとしてみなされた者を指す呼称。矯正施設に送られるなど、社会からの隔離措置を取られる。その中でも特に300を超えた者は、即時抹殺処分される。

(註5) 理想郷を意味する「ユートピア」の対義語。政府などにより作られた徹底的な管理社会を指す場合が多い。

(註6) 作中に登場する、人間の数値化された精神状態の表層的な部分を視覚的に色で表したものを。ストレスが無くポジティブな人間であるほど色相は白に近づき、逆にストレスが多くネガティブであれば色相は黒に近づく。

『PSYCHO-PASS サイコパス』シリーズ

人間の心理状態や性格の傾向が数値化できるようになった近未来。あらゆる心理傾向が記録・管理される監視社会で、個人の魂の判定基準となったこの計測値を人々は「サイコ=パス」の俗称で呼び習わした。犯罪に関する数値(犯罪係数)を測定する銃(ドミネーター)を持ち、罪を犯す前の(潜在犯)を追う刑事たちの姿を描いた近未来 SF ドラマ。



© サイコパス製作委員会



ご意見・ご感想
お待ちしております。

WASEDA LINKS vol.40

二項対立を考える

2020年11月16日発行

発行人

立岩知明

編集長

大野咲優里

誌面編集

坂内すぐり

副編集長

井上敬耶

野口拓海

執筆

渥美颯人

江藤ひかり

大橋ひかり

菅野広太郎

近藤愛香

齋藤昌文

原田真大

廣瀬遼一

誌面構成

清野華蓮

齋藤昌文

白木智也

武井楓

橋口春菜

畠山璃子

藤田みなみ

編集

今泉志帆

金富万季

田中優菜

新村良峻

宮崎一揮

伊東瑞紀

広報

大野咲優里

渉外

近藤愛香

藤田みなみ

撮影

浅井佑友

高橋優輔

立岩知明

協賛企業

村本建設株式会社

取材協力（敬称略）

井村美智子

河村健太

劇団雌猫・ユッケ

斉藤喜寛

塩谷直義

原研哉

