# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

会田寅次郎 芸術家 Torajiro Aida / Artist



CREATOR 127

### 会田寅次郎 Torajiro Aida

2001年生まれ / ソフトウェア技術を中心にして、ブロックチェーン、AI、アートの分野で活動中。PyCon JP 2014で「The Esperanto Generator」を発表、2015年東京都現代美術館「おとなもこどもも考える ここはだれの場所?」展出品、第 21回文化庁メディア芸術祭新人賞受賞。2018年度未踏IT人材発掘・育成事業採択。 MEDIA AMBITION TOKYO 2020に「子音ふれんず」出展。

published\_2021.5.19 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura

ご両親である会田誠さんと岡田裕子さんの DNA を受け継ぎながらも、二人とはまた違うメディアアートという世界に、自らの興味と意思で足を踏み入れた会田寅次郎さん。早稲田大学の学生でありながら、先輩アーティストたちと同じ土俵で華麗に戦う姿は清々しいものです。現在、東京シティビューにて開催中の『Media Ambition Tokyo 2021』にも参加。作品制作の経緯やコンセプトはもちろん、10 代のリアルな感覚と未来への展望を語ってもらいました。楽しみながら、面白がりながら、自身の好きなゲームの世界を旅するように生きる姿は、未来を照らす光になるはず一。

# ディスプレイの中の言葉が、現実世界の問題を知るきっかけになる。

親の影響もあってか、幼い頃からコンピューターがおもちゃという感覚で、小1くらいの時には、古本屋で買ったホームページ制作の本に夢中になっていました。それがテクノロジーやプログラミングに興味を持ったきっかけでしたね。ちゃんと作品として発表したという意味では、2015年の《TANTATATAN》がはじめて。もちろん今は「作品をつくっている」という感覚ではありますが、僕の場合、わりと自分のためにつくっている部分もあって。アーティストかエンジニアかみたいな肩書きを問われると、答えるのが難しいんです。作品のベースにはゲームで遊んでいる体験があって、そういう意味では現実から別の世界を探究する、"遊び人"というのがしっくりくるかも(笑)。



### **«TANTATATAN»**

世界そのものをつくろうとの試みで、Chim↑Pom 等若いアーティストらと3歳~11歳までの子どもの映像をまとめた。東京都現代美術館で2015年に開催された『おとなもこどもも考えるここは誰の場所?』で上演された、寅次郎さんの構想、制作総指揮による映像作品。© Torajiro Aida

今回『Media Ambition Tokyo 2021 (MAT2021)』で展示している《ero 法令検索》もゲーム的な要素を持った作品。その名の通り、日本の法令をコンセプトにしています。通常法令、法律は紙に印刷されていますが、その文面って白と黒だけじゃないですか。それだと無機質で、面白みがない。例えば、グーテンベルグの聖書みたいな昔の印刷物って、挿絵や色でデコレーションされているんですよね。それと同じようにいろんな色をつけて、楽しくしたら面白いんじゃないかというところから、今回の作品に繋がっていきました。



## Media Ambition Tokyo 2021

中村勇吾、落合陽一、チームラボなどのアーティストが参加し、最先端のテクノロジーカルチャーを実験的なアプローチで都市実装するショーケース。コロナ禍において「この瞬間を次の時代へ橋渡しするために意識を通わせ、想像し、新たな羅針盤を創造する。Media Ambition Tokyo が描く暗中模索が、次のバトンとなるように」との思いで9回目となる2021年度の展覧会を開催する。2021年6月8日(火)まで、六本木ヒルズ森タワー52階の東京シティビューにて開催。



# 《ero 法令検索》

日本の法令全文に、挿絵や色を加えた異空間を漂う体験ができる作品。関係する法律を 10 個程度まとめて並び替え、ランダムにモニターに表示。空間を移動するためのツールでもある足元のコントローラーは、「20 年ほど前の既製品。今回のために中古を買って作品の一部に使った」そう。背景には加工でぼやけさせた政治家の顔を入れ、本人がアレンジした『君が代』のトラックをゲーム音のように流すなど、細部まで自身で手掛けている。

© Torajiro Aida

《ero 法令検索》はインタラクティブな作品で、足で踏むマット状のコントローラーを操作す ると、目の前のディスプレイ内の空間を歩いて移動している体感を得ることができます。挿絵 や色、絵文字を加えた法律の文面が映し出されるので、色のある空間を探索しているような 感覚を味わえます。

ディスプレイの見た目は、グラフっぽくしているんです。文面に同じ単語が現れると、単語 同士を線で結び付けるというルールをつくっていて。単語が 10 個、20 個と線で繋がると、 精密なグラフのようになっていく。線もシンプルな直線では変化がないので、自分で書いた 抽象的な絵を取り込んで線として表示していますが、やがて雲のような形になっていくのがす ごく面白いんです。

法律は、あらゆる事象を扱っているもの。そう考えると、辞書みたいなものだと思うんです。 作品を通じて、法律の中にある単語に出合うことで、現実世界の問題に気づくきっかけにな ればいいなという思いもあります。辞書を無作為にパッと開いた時に、たまたま知らない単 語に出合うように、偶然出合った法律上の言葉が考えるきっかけになればいいな、と。

### テクノロジーは、もっと民主的に解放できるはず。

法律ってどこか技術っぽくないですか? 専門家にしか分からないスペシフィックなものに もかかわらず、あらゆるものと繋がっている。それが " 科学技術 " のようだな、と僕は思っ ているんですけど、科学技術であるテクノロジーって、まだまだ解放されていないというか、 民主的じゃないところがあると感じるんですね。だからこそ、そこをアートとして見せたいな とも思うんです。

今回もそうですが、作品のコンセプトは基本思いつき(笑)。とはいえ、何かしら日常で感 じていることが、ヒントになっているとは思います。例えば、今回は大学生活での実感がきっ かけのひとつ。僕が通う早稲田大学は大きな大学なので、さまざまな仕組みがシステマティッ クになっているんです。何か手続きをしようと思ったら、ひとつの事務所で完結できるわけじゃ なくて、それぞれ部署が分かれている。

インターネット上の手続きも官僚的なシステムになっていて、そこが不便でもありました。 さらにコロナ禍で人との関わりがないので、追い打ちをかけるように官僚主義的なものにネ ガティブな感情が湧いてきて。そこで、法律というコンセプトでやってみようと今回の構想に 辿り着いたんです。



published\_2021.5.19 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura

# 時間感覚の違い、ゲーム的視点で都市を見てみる。

日常がインスピレーションになるという意味では、街もそのひとつかもしれません。普段は自転車で通学しているんですけど、自転車に乗っている時と、歩いている時の時間の感覚って違いませんか? ふと自転車を降りて、ふらっと歩いてみると全然世界が違って見える。そういう時間の移り変わりは、普段から考えているかもしれないですね。

自転車で走っていると、東京の街って「こんな急な坂で大丈夫なのかな」って思うことがあるんですよ。大通りでも高低差が激しく、近道をしようと脇道に入るとさらに地獄(笑)。45度の傾斜じゃないかと思うほど急な坂道が出てきて、自転車で登るのはかなり大変です。でも、その断崖絶壁な感じが東京っぽさでもある気がします。

リアルな街も好きですが、ゲームの中の空間も好きですね。中でも、『Cypher』というゲームはすごく衝撃的でした。バーチャルの美術館のような空間があって、壁に書かれた暗号を解いていくのですが、その暗号が美術館のタイトルやキャプションのように見えるんです。暗号は、誰もクリアできないんじゃないかというくらい難解で。でも、その空間が楽しくて、たまにふらっと覗きたくなります。



### Cypher

美術館とも図書館とも思える建物に、白い壁に囲まれたいくつもの部屋が存在し、それぞれの部屋の壁に記された暗号を解読していく、難易度の高い本格派パズルゲーム。

あと、ゲームに関して自分でも不思議なのが、夢の中では現実とゲームの世界の境界線がなくなること。画面は二次元なのに、キーボードを叩く自分の手は映らず、心で「上!」と思ったらキャラクターが上に動くみたいな。そんな夢をよく見ます。考えてみると、ゲームと現実に境界線を引くのって難しくないですか? もちろん自分が今いる世界が現実だと認識しているけれど、ゲームをしている時はゲームが現実。僕は日常の4割くらいゲームの中で過ごしている感覚があって、どこからがリアルで、どこからがゲームかという感覚もないのかもしれません。

### グラフで表される、数学的な視点からこぼれ落ちるもの。

もうひとつ、世の中の見方として僕の中ではグラフがキーになっています。今の世の中って 大体はグラフで表せるんじゃないかと思っていて。いわゆる棒グラフとか線グラフではなくて、 バスや電車の路線図のような形式で、様々なものを連結させて関連性を表すグラフ理論的な もの。例えば宇宙なら、宇宙には銀河団があって、銀河団には銀河があってと、入れ子の構 造を表すことができる。実際の宇宙は空間なので、形としては平面のグラフとは違うけれど、 人間はそうやって物事を認識するんですよね。

ただ、グラフには落とし穴もあって。「人間は二つに分かれます」、「男と女です」とグラフで示せるけど、果たして男と女に分けてもいいのかという疑問は残ります。実際に多種多様な人がいるわけで、二つの性では表せないこともある。でも、数学的な視点ではこれとこれは同じだから、この違いは無視していいという思考になります。酷な話ですが、それが人間の理解の仕方。そうやって微妙な違いを覆い隠してしまうことが、技術の危険性にもなると思うんです。完全な形を理解するには、人間は不完全。テクノロジーを扱う上で、それを頭に入れておくことは重要なことだと思います。

それに、大体のことは表せるとはいえ、単にグラフを見せられたところで面白くはないじゃないですか。それだと現実世界に働きかける力は弱い。そこで重要になるのが、いかに現実世界にあるものと結びつけるか。僕の大きなテーマとはまさに、現実世界と技術をどう繋げるかということであり、繋げる方法のひとつがアートだと思っています。アートのイメージを使って、まったく違うもの同士を結びつけることで、テクノロジーの前提知識がない人でも、ひとつ理解が進むと思うんです。



published\_2021.5.19 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura

# 技術に足りていないのは、絶対的な神なるもの。

僕はテクノロジーを使った作品を主につくっていますが、世の中の足りない部分を技術が 穴埋めするというより、技術の方にも足りない部分があって、補い合っていく必要がある気が しています。例えば、僕が関わっているブロックチェーンの問題のひとつとして、電力を消費 しすぎるというものがある。ただ、それって愚直に向き合えば解決するというものではなく、 人間による発想の転換が必要で。例えば、本質的には解決していないんだけど、発想の転 換で別のものをつくって解決するという方法もあるんです。

ただ、解決しようと出発しても、技術の移り変わりが激しいために、また別の問題が出てきてしまうということもあって。その時に感じるのが感情でも技術でもない、絶対的なものが現代は薄くなっているんじゃないかということ。結局、技術だけで解決しようとすると、どこかで限界がきてしまう。人は絶対的なものに近づこうと、いろんな技術を生み出したけれど、結局人間のつくるものには限界があるんですよね。その先にある究極の希望は、絶対的なもの……神なるものなんだろうなと思うんです。

ある意味、分断なのかもしれませんね。技術は技術だけで進んでいこうとしていて、他の分野とあまり交わりがない。だから、技術の世界に身を置いていると、絶対的なものを感じる機会が少ないんだと思います。むしろ、技術自体が絶対的なものを排除している部分が、ちょっとはあるんじゃないかな。技術を使うメディアアートも、"神なるもの"と向き合わないと、感情に触れるものはつくれないんだろうなと思います。

絶対的なものでいうと、最近、『老子道徳経』という中国の道教の経典を読んでいるんです。 疲れた時のエネルギー補給として、文化的なものに触れるのも大事。技術って文化的視点が あって、はじめて世の中のイメージと繋げることができると思うので。『老子道徳経』とは別 に『荘子』という書物があるのですが、『荘子』は木が生い茂っている、鳥が飛んでいる、 魚が泳いでいるみたいな描写があり、イメージをすごくインプットしてくる。対して『老子道 徳経』はひたすらストイックに書かれていて、抽象的な論議だけれども感情を揺さぶられる んです。そこがとてもエモくて、面白いなと思います。



### 『老子道徳経』

中国の思想家・老子が書いたと伝えられる道教の書物。2巻81章から成り、『荘子』と並ぶ、道教の代表的書物とされる。



### 『荘子』

中国の道教の始祖の一人とされる人物で、教えを残した典籍も『荘子』と呼ばれる。現存するテキストは、内 篇7篇、外篇 15 篇、雑篇 11 篇の 33 篇で構成されている。

### あらゆるゲームを1日中遊べるゲーム図書館。

絶対的なものや、技術と現実世界の話を踏まえながら、今、街にあったら面白いなと思うのが、ゲーム図書館。実はつい最近、国立国会図書館に行く機会があったんですけど、すごく感動したんですよ。書籍はもちろん、マンガも読み放題、インターネットもやり放題。公営のネットカフェみたいだなと思いました(笑)。文化的な生活を提供するという意味では、公共の福祉として、すごくいい役割を果たしていますよね。一方で、パチンコ屋を見た時に、ずっと遊べるという意味で、似たところがあるんじゃないかと感じたんです。

その二つを合わせて、ずっとゲームをして遊べる、ゲーム図書館があったらいいな、と。ゲームセンターは、ゲームセンターのためのゲームに特化していますが、ここはあらゆる種類のゲームを置く施設にしたい。それから、僕は普段ゲームをする時に大体寝そべっているので、寝転べる空間があるといいなと思います(笑)。ひょっとしたら、屋外も気持ちがいいかもしれませんね。例えば、東京ミッドタウンの屋外の芝生で寝そべって、外の光の中を浴びながらプレーをして。六本木のような都心に、そんな施設があったらいいなと思います。

あと、国会図書館の施設やシステムにもゲーム性を感じたので、そこも取り入れたい部分。本を読むまでの流れも、非常にシステマティックなんです。最初に端末で検索して、貸し出しの申請をするとキューに入って申し込みが完了。しばらく待っていると図書館司書の方が本を準備してくれて、カウンターに取りに来るようアナウンスがあるんです。そういう動きのゲーム性があれば面白いでしょうし、目録なんかがあってもいいかもしれないですね。「こんなゲームがあるんだ」と新たな発見にもなるので。

ゲームって、本当にすごいんですよ! 五感全部とは言わないまでも、あらゆる感覚が求められるもの。特にひとりでつくるとなったら、万能な天才じゃないと対応できないと思います。 プログラムをつくる力も、音を扱う聴覚的能力も、もちろん視覚的な表現も必要。いろんなクリエイションの文化につながるジャンルじゃないかと思っています。



published\_2021.5.19 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura

### 自由が奪われつつある、将来への不安。

そういう未来を想像しながらも、現実的には自分の周りも含め、将来への不安は多い世の中だなと感じます。資本主義社会の定めかもしれませんが ......。ベーシックインカムみたいな話ではありますけど、できれば最低限の生活が自動的に担保されるような仕組みが、もうちょっとあるといいなと思ったりはしますね。

それに加えて、最近はいろんな自由が失われつつあるように思います。自由にもいろいろありますが、僕が特に感じるのは、表現と移動の自由。僕自身がインドアな人間なので、個人的な思いだけを言えば、移動の自由はなくてもいいかと思える部分ではありますけど(笑)。ただ例えば、今問題になっているアジア人差別に遭遇するのなら、実質的に出歩けないのと同じだと思うし......。

一方では国家としての区切りにも、多様性があっていいのかもしれない。もっと言えば、ビットコインが出てきて、ある意味、それがひとつの国家みたいになっていく。国家という枠組みが、今度どうなっていくかにもよりますけど、自由を守るためには何が必要なのかは、今後も考えていかないといけない問題かなと思います。あとは、実は国家なんてものは虚構に過ぎず、存在しないんじゃないか、そんなことより目の前にいる人が大切なんだ、という考え方も重要だと思います。

### 人間らしく表現を続けるために、必要なこと。

将来の不安でいうと、自然といろんな表現がしづらくなってきているというのもあります。 そもそも表現の自由という話のスタートラインに立つためには、最低限の物質的幸せを得ていることが大事かなと思っていて。今の時代の物質的な喜びが尊ばれる風潮には疑問もありますけど、結局、物質的に満たされないことが、精神的な苦痛につながっていくんですよね。

僕自身は、物質的な喜びより、精神的な喜びが大切だとは思っています。でも、世の中の人みんなが「何も食べなくても幸せ」って、仙人みたいになれればいいですけど、なかなかそうはいかない。その反面、表現は、苦しみや痛みから生まれることもある。そう思うと難しいところなんですが ......、まあ物質的に満たされても、満たされなくても、精神的な苦しみは消せないのかもしれません(笑)。そしてその消せないものの捌け口として、表現があるのだと思います。

その中で、技術が生むバーチャルな世界がどう現実社会と繋がっていくのか。きっと、今思っている以上に、現実に取り込まれていると思うんです。例えば、Twitter の炎上がニュースになるということは、すでにネット世界が現実とかなり繋がっている証拠。ただ、現状がいいのか、悪いのかというのは別の問題で。ただやっぱり、みんなの心が荒んでいっている現実はあるので、もう少し新しい形を見つけていく必要があるのかなと思います。

# 取材を終えて .....

六本木未来会議のクリエイターインタビュー史上、最年少の登場となった寅次郎さん。10代とは思えないほど、真をついた言葉が泉のように湧き出したかと思えば、10代だからこその瑞々しさや、大人は持てない審美眼を感じる瞬間もありました。何より若くして大きな舞台に立ちながら、驕らないフラットな姿勢が気持ちのいい人。未来に希望を灯す才能をこの先も面白がりながら、見続けたいと思います。(text\_akiko miyaura)