

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

松島倫明 編集者

Michiaki Matsushima / Editor



CREATOR
INTERVIEW ^{No} 133

松島倫明 Michiaki Matsushima

未来を実装するメディア『WIRED』の日本版編集長としてWIRED.jp / WIREDの実験区"SZメンバーシップ"/ 雑誌（最新号VOL.43特集「THE WORLD IN 2022」/ WIREDカンファレンス/ Sci-Fi プロトタイピング研究所/ WIRED特区などを手掛ける。NHK出版学芸図書編集部編集長を経て2018年より現職。内閣府ムーンショットアンバサダー。 訳書に『ノヴァセン』（ジェームズ・ラヴロック）がある。東京出身、鎌倉在住。

No
133

松島倫明 編集者

MICHIAKI MATSUSHIMA / Editor

クリエイターインタビュー

複数の地図が重なり合う六本木を、未来の都市の実験場に



ストリーミングで音楽を聴くように、デジタル都市を体験する。

published_2022.1.12 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo

未来を実装するメディア『WIRED』日本版編集長として、テクノロジーによって進化する未来のあり方をさまざまな形で問題提起する、松島倫明さん。21_21 DESIGN SHIGHT で開催中の『2121 年 Futures In-Sight』展では、その豊富な知識と経験を生かして、展覧会ディレクターを務めています。未来を思い描くことは言ってみれば誰もが日常的にしていることですし、六本木未来会議でもこれまであらゆる角度から未来について語ってきたわけですが、「100 年後の世界」といわれると、途端にぼんやりしてしまうのはなぜなのでしょう。未来を考えること、その根本に立ち返るような話が繰り広げられました。

未来を考えるとどういうことか、を考える。

2020 年、2021 年、このパンデミックで 100 年後どころか、1 カ月後もどうなっているのかわからないような時間を私たちは過ごし、未来を考えることの可能性を誰もが体感していると言えます。未来展というと、たとえば 50 年後、100 年後はどうなっているのかという話になりがちですが、『2121 年 Futures In-Sight』展は未来の世界を具体的に展示するものではありません。「未来を考えるとどういうことか」を考え、インサイト、つまり洞察する視座を提示するのがひとつの大きなテーマになっています。



「2121年 Future In-Sight」展

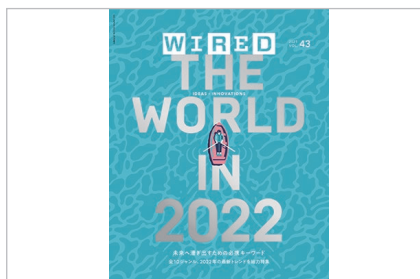
展覧会が始まる 2021 年から、ちょうど 100 年後である 2121 年と同じ数字を持つ、21_21 DESIGN SIGHT。未来を思い描くだけでなく、現代を生きる私たちの所作や作り出すものに内在する未来への視座を、デザイナーやアーティスト、思想家、エンジニア、研究者、企業など、多様な参加者たちとともに可視化していく展覧会。2022年5月8日(日)まで、21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー 1&2 にて開催。

展覧会の内容を検討していた当初、タイムカプセルの案も出てきたのですが、今はタイムカプセルのようにあえて残そうとしなくても、さまざまな情報がデジタルで残っていく時代です。たとえば自分の孫の孫が、自分がツイートした発言を見て、「オレの先祖はこんなことを言ってたよ」という世界になっていることが、ほぼ確定しているわけです。おそらく今はデジタル痕跡を残すことの意味を、そこまで自覚していない人が多いと思うのですが、これからの " 忘れられない時代 " において、タイムカプセルの可能性と不可能性を考えるのは面白いのかもしれない。

一方で、非連続な未来という言い方をよくするのですが、10 年経てば 10 年後の未来があって、20 年経てば 20 年後の未来があるというように、未来は必ずしも直線上にあるわけではなく、断続的に急変期と停滞期を繰り返して起こる可能性も大いにあります。非連続な先の 100 年後について考えることは、いかに可能なのか。未来を考えるという営為自体がどういう意味を持つのかを、しっかりと正面から見据える展覧会になればいいなと思っています。

未来を思い描く段階はもう過ぎている !?

『WIRED』日本版が SF 作家のウィリアム・ギブスンに、コロナ禍でインタビューをした際、「なぜ人類は 22 世紀を想像できないのか?」と語っていて、その問いが今回の展覧会の基点にもなっています。たしかに 20 世紀においては、21 世紀という未来は当たったにせよ外れたにせよ曲がりなりにも想像されてきましたが、今、22 世紀のことはなかなか想像しにくい。



WIRED

テックカルチャーメディアとして米国サフランシスコで 1993 年に創刊され、欧米・アジア・中東に展開。雑誌からスタートし、社会の多層性に合わせ、ウェブやソーシャルメディア、電子書籍、リアルイベントなど、メディアとしての可能性を拡張し続けている。日本版最新号は、「THE WORLD IN 2022」と題し、2022 年を見通す。



松島倫明 編集者

MICHIAKI MATSUSHIMA / Editor

published_2022.1.12 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo

本当の「情報の時代」はこれから始まる。

22 世紀に歴史の教科書がまだあるとしたら、「人類はパンデミックの時代によろやくインターネットを手にした」というようなことが書かれているのではないのでしょうか。インターネットが商用化されたのは 1995 年、1996 年頃で、『WIRED』も 1993 年のインターネット前夜に創刊されています。ですからインターネットとともに歩んできたメディアという自覚があるのですが、一方で 100 年後から見たら、そこから今までの時期にはまだほぼ何も起こってなかったことになっているかもしれない。それくらい、本当の変化が起こるのは、これからだと思っています。

「情報の時代」という表現も使い古されて、誰もがそれは終わったかのように捉えているかもしれませんが、名実ともに情報の時代が始まるのも、よろやく今くらいから。そういう意味では、90 年代から考えていたようなインターネット、あるいはネットワークによってつながった地球の姿が、もう少しはっきりとした輪郭をもって見えてくるのが、2121 年なのかなとも想像しています。

もっと先の未来から今を見てみると、その時間軸が遠ければ遠いほど、時代の大きな移り目がくっきりと浮かび上がってきます。それは先ほどの、デジタルによって情報が忘れられなくなる話にもつながります。日本に文字が入ってきたのは諸説ありますが、6 世紀から 7 世紀頃と言われていて、つまり、それ以前の情報は文字として残っていない。なので、土の中から掘り出したものなどから、当時の人々の生活を解明していくしかないわけです。

文字の情報が生まれて間もない頃は、主に天皇にまつわることしか書かれていないのですが、やがて日々の生活が書かれるようになり、『枕草子』のような随筆が出てくることで女性の暮らしなどもわかってくる。文字が入ってくる以前と以後では、情報量が明らかに違って、それと同じようなことが、この 20 年くらいを分岐点にして起こっていると思うんです。だから 1,000 年後の人にとっては、「西暦 2000 年より前ってコンクリートと極限られた人の情報くらいしか残っていないから、何をやってたのかあまりわかんないんだよね」といったことになりかねない（笑）。それくらい引いた視座だと、今は歴史の大転換期なのかもしれません。

フォアキャストとバックキャストの両軸で考える。

未来の捉え方はそれこそたくさんあるので、展示会を構成する際に改めて整理してみたのですが、一番シンプルなのは、フォアキャストとバックキャストです。フォアキャストは、今を起点として 10 年後にこうなっているとしたり、20 年後は というふうに、現在の延長線上に進んでいく形で未来を想像する方法です。もうひとつのバックキャストは、たとえば「2121 年は生物学的に男女の性差がなくなっている」というふうに、ありうべき未来、あるいはそうってほしい未来をまずは想定してみます。だとしたら、2050 年くらいには遺伝子改変が社会的に認められていないとおかしいな、などとだんだんとより近い未来に戻ってきて、今やるべきことを考えていく方法です。

「WIRED Sci-Fi プロトタイピング研究所」などのプロジェクトを通して見えてくることとして、特に企業は5カ年計画、10 年計画などを考える際、どうしてもフォアキャストになるんですよ。そのこと自体は僕はいいことだと思っています。というのも、やはり想像できないことは実現できないわけで、未来の姿を現在の延長線上に具体的に思い描いて、そこに向かって行動することを人類は繰り返してきたからです。

	WIRED Sci-Fi プロトタイピング研究所
	SF 作家の持つ大胆かつ精緻な想像力を用いて、産業や企業の未来を想像し、バックキャストのアプローチによって、その実装／事業開発まで一貫通貫で支援していくプロジェクト。『WIRED』日本版と、そのクリエイティブディレクターを務める伊藤直樹氏が率いる PARTY で協働している。

一方で、フォアキャストが描く未来は現実の延長線上でしかないのです、断続的な未来を予測できない。なので、今見えているリアリティから一旦離れて、SF 的な想像力で遠い未来を考えてみることで、初めて見えてくるものがある。ドローンもアンドロイドも、火星にロケットを飛ばすことも、SF の世界で描かれてきたことですが、それが実際に現実のある種の方向づけとなってついには実装されてきました。バックキャストによって今まで思いつかなかったような未来を想像できたり、あるいはそこから新しいクリエイションが生まれたりすることもあります。ですから 50 年後、100 年後のようなあまりに遠くてわからない先のことを考えてみることは、とてもおもしろいし実際に有効だと思います。



松島倫明 編集者
MICHIAKI MATSUSHIMA / Editor

published_2022.1.12 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo

コンクリートで覆われた都市という豊かな生態系。

都市を舞台にした取り組みで未来を感じるのは、『2121年 Futures In-Sight』展にも参加いただいている、「Sony CSL（ソニーコンピュータサイエンス研究所）」の船橋真俊さんが、拡張生態系という考え方のもと提唱している「協生農法」。『WIRED』でも最近、都市こそが生態系保全や生物多様性の鍵を握っているという記事を紹介しているのですが、船橋さんは六本木ヒルズの屋上でも実証実験を行っていて、都市の中で豊かな生態系をいかにつくるのか、注目しています。都内でもタヌキやアライグマなどいろんな動物が目撃されていますが、似たようなことが世界の都市でも起こっています。実際に都市は、夜中まで明るい場所もあれば、一日中暗い場所、風が吹きすさぶ場所や日当たりのいい場所など、生息環境も非常に多様です。

協生農法

株式会社桜自然塾、大塚隆による原形を元にソニーコンピュータサイエンス研究所が進める、独自農法の実証実験。無肥料、無農薬で100種類以上の野菜や果樹を混生・密生させ、栽培。食料生産と生物多様性の回復と増進を目指す。2019年より都市空間で「循環する生態系ネットワーク」を実装するべく、六本木ヒルズ屋上にて実証実験をスタート。

<https://www.sonycsi.co.jp/press/prs20191029/>

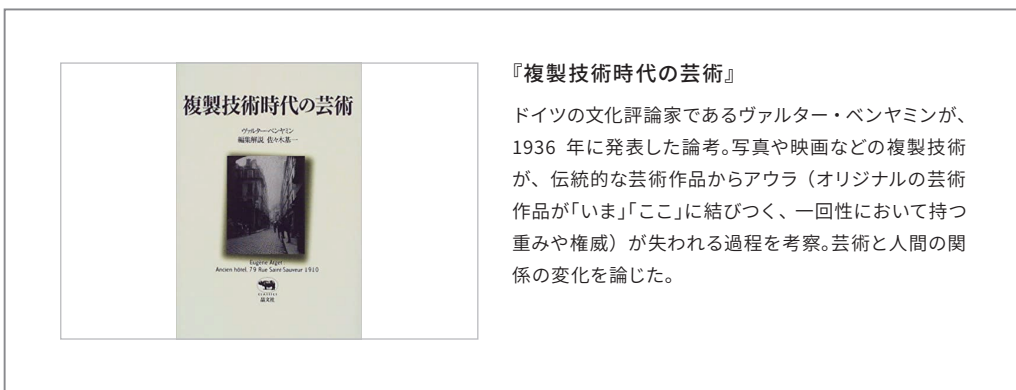
コロナ禍で進んだリモートワークなどにより、人が地方に拡散していく一方で、2060年には世界で60億くらいの方が都市に住むようになるとも言われています。しかし、都市に集まるか、自然の中で暮らすかという二項対立で捉えるのではなく、都市こそがもっとも豊かな自然なのだを定義してみると、このふたつの潮流もまた違う意味を帯びてきます。いまの自然を維持することに加えて、コンクリートで覆われた都市をひとつの生態系として捉え、都市化によって生態系をさらに豊かにしていくという価値の転換が起こると、とても面白くないですか。

都市の複製で再定義される、リアルな都市のあり方。

僕らはこの十数年、スマートフォンのある世界で生きてきましたが、それ自体が後世から見たら特殊な時代だったと言えます。そもそも、スマホを見ながら街を歩くのは滅茶苦茶危険なわけです（笑）。今後それがスマートグラスに置き換えられるのか、他のウェアラブルデバイスになるのかはまだわかりませんが、より自然に、都市に情報が重ねられていったら、僕らが今スマホを見ながらやっている日常のあらゆる行為がもっと体験的になっていくのだと思います。

もっと大きな話で言うと、都市のさまざまな情報がデジタル化されることによって、「場のコモディティ化」が起こると思います。つまり、世界にたった一箇所しかない場から、無限にアクセス可能な場へと、質的な大きな変化が起こる。今までの例を見ても、文章や映像がデジタル化されたことで、コピーやペーストができるようになり、検索やシェア、リミックスが可能になりました。これからは都市自体が検索されシェアされて、コピーされるようになっていく。それがどういうことを意味するのか、人類はこれから学んでいくことになるでしょう。

今から85年前、ヴァルター・ベンヤミンが『複製技術時代の芸術』という本を書いています。その昔、音楽や演劇などを鑑賞できるのは王侯貴族のみで、それこそが芸術だとみなされていました。だから蓄音機からレコードの音楽が流れても、これは本当の音楽ではないと思っただけです。映画も同様で、目の前の舞台上で生身の人間が演じていないものにはたして芸術性は宿るのか、つまりそういった複製技術をどう受け止めるべきかという文化的な議論が、その時代にあったのです。



僕は今、ストリーミングで音楽を聴いても、これは音楽ではないとは全く思わないし、映画を観て涙を流すし、それらは時に人生を変えてしまうほどの体験をもたらします。生の体験の価値がますます上がる一方で、その複製技術を、誰も嘘だとはみなしません。そしてこれから起こるのが、都市の複製です。たとえば、21_21 DESIGN SIGHT のデジタルツインがつくられたら、世界中から 5,000 万の人が一度に同じ時間に入ることも可能になります。だからこそコモディティ化が進み、今だったら物理的に日本に来て、21_21 DESIGN SIGHT に足を運ばないと体験できないことを、より多くの人が体験できるようになります。

まさにストリーミングで音楽を聴くような感覚で、世界中の誰もがお気に入りの都市を自由に体験できるようになるのです。もしかすると六本木のデジタルツインに、南アフリカの 10 歳の少年が毎日入り浸っているようなことも起こりうる。僕はきっと最初こそ、そんなのは本当の体験ではないと思うでしょう。しかしそうやって都市が開かれ、コモディティ化される先に、リアルな都市のあり方がもう一度再定義されるのではないのでしょうか。『複製技術時代の芸術』がついに都市にやってきたのが、今の時代状況なのかなと思っています。

現在から生じた差分が、未来になる。

未来に向けて物事を考えるインサイトを養うために、僕がおすすめているのは、本を読むことです。なぜなら誰も本を読んでいないから、と半分自虐的なことをいつも言うのですが（笑）。ある部分でこれは真実でもあって、みんなが読んでいるものや見ているニュースばかりだと、みんなと同じ未来しか見えてきません。隣の人と同じ情報を取り入れても、差分は生まれません。

そもそも未来とは差分である、と考えることもできます。要するに 100 年経っても何も物事が変わっていなければ、未来に到達していないことになるし、たった1分後でも大きな差分が生まれれば、そこが未来だと考えることができるでしょう。だとしたら、差分をどうやってつくることができるか、その差分をどうやったら見極められるかが、未来に対するインサイトだと思うので、それには誰も読んでいない本、誰も読まなそうな本を読むのはいいことだと言えますよね。これだけ情報が溢れているからこそ、ある程度のロングリードというか、ひとつの思考が紡がれたテキストに、こちらも忍耐力と想像力を持って向き合うこと。そうした時間が、インサイトを育むのだと思います。

松島倫明 編集者

MICHIAKI MATSUSHIMA / Editor



published_2022.1.12 / photo_yuka ikenoya / text_ikuko hyodo

未来は一生かけて考え続けていくべきこと。

六本木には、パンデミック前は外国人がものすごく多かったですね。僕の妻はイギリス人で、10年くらい六本木ヒルズで働いていたのですが、彼女たちは頭の中に、僕たちとはまったく違う六本木の地図を持っているんです。六本木という同じ街の中に、彼女らは彼女らの文化圏があって、行きつけの店や知り合いに会える場所など、東京出身で六本木に馴染みがある僕ともまったく違う " 街 " を見ている。そういったある種の地図の複層性は、VR や AR が身近になる前から人々は普通に持っていたのですが、六本木はそれが顕著で、日本では唯一の世界規模の実験場だったのではないかと思います。

もちろん、世界中から観光客が集積する歓楽街でもある六本木はいいイメージばかりではありません。でもパンデミックによって街に外国人が少なくなったことは、もう一度そうした街をポジティブに捉え直すのに、いいタイミングなのかもしれません。六本木で繰り広げられていたことは何だったのか、同じ街でありながら複数の地図が存在したことの意味を改めて考えてみるのです。そして外国人と日本人で単純に分けるのではなく、積極的に複数の地図を重ねていくことができれば、六本木の未来もさらに広がるのではないのでしょうか。

あらためて六本木は、さまざまな人が集積して重なり合っていくような、東京の他の街とは異なる特色を持つ街だと思います。都市が複製されていく時代において、僕らがどうやって都市を捉え直し、価値付けをしていくか。これからの人類にとっての文明的なチャレンジですが、それをもっとも先鋭的な実験場として提示できるのが、六本木ではないかと思っています。

未来は簡単に提示できるものではありませんし、一生かけてずっと考えていくことです。『2121 年 Futures In-Sight』展はその 2121 年版であり、展示を通してさらにたくさんの問いが生まれて、おそらくまたそれをひとつずつ考えていくと思うのです。この展覧会を通して、みなさんにたくさんのお問いが投げかけられ、一人ひとりが考え連鎖のきっかけになったら、それは素晴らしいことですね。

撮影場所：21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー 1&2 『2121 年 Futures In-Sight』展（開催中～2022 年 5 月 8 日）

取材を終えて

『2121 年 Futures In-Sight』展の準備が大詰めを迎える中で行われたインタビュー。穏やかな口調でお話する松島さんにガイドをしていただきながら、未来を旅しているような気分を味わうことができました。未来について考えることは、自分の価値観や固定観念、社会が抱える問題などにも向き合うことだと感じた一方、そうした枠を超えたところに存在する未来を " 発見 " する快感を体験してみたい思いに駆られました。みんなで思い描く「複数形の未来」は、きっとその近道なのでしょう。(text_ikuko hyodo)