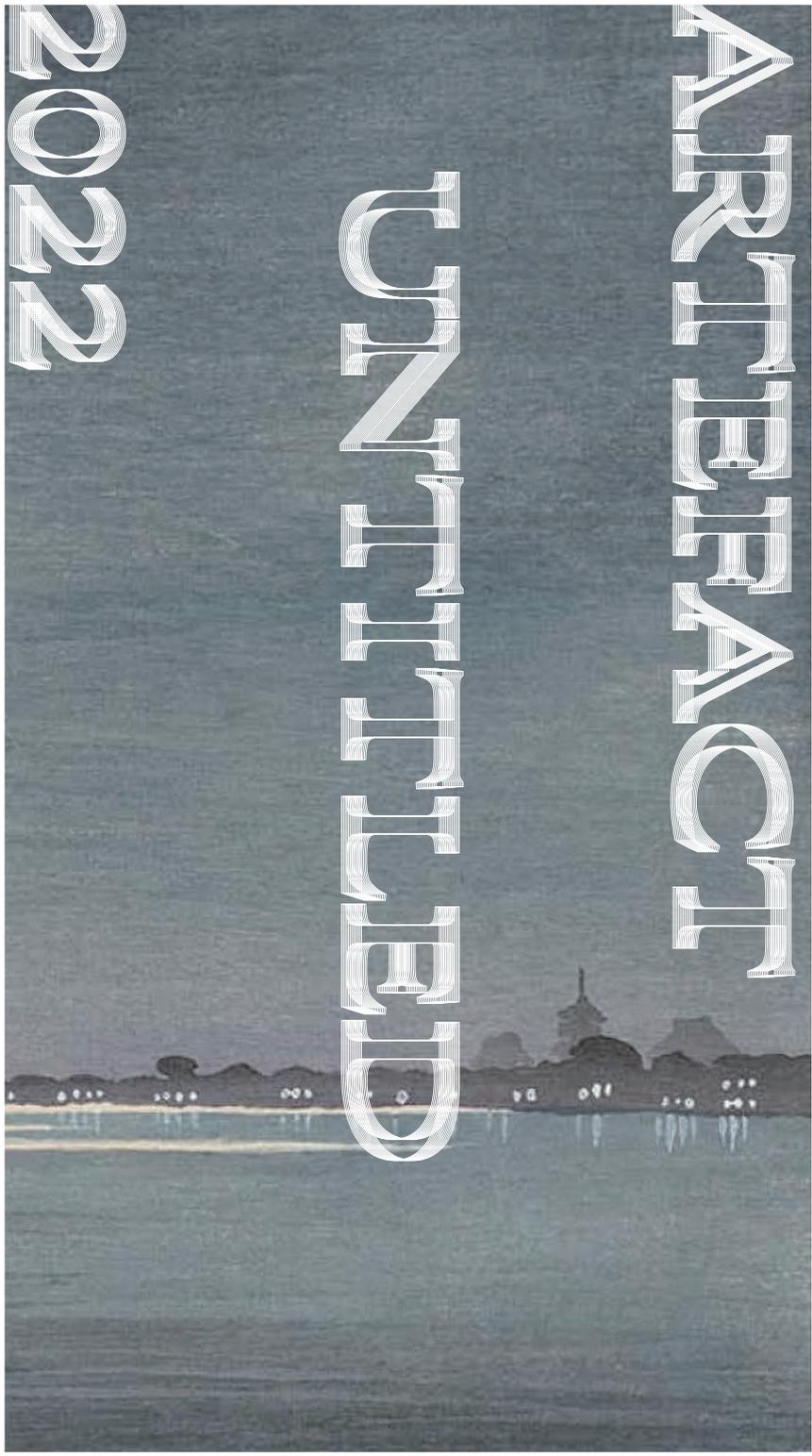
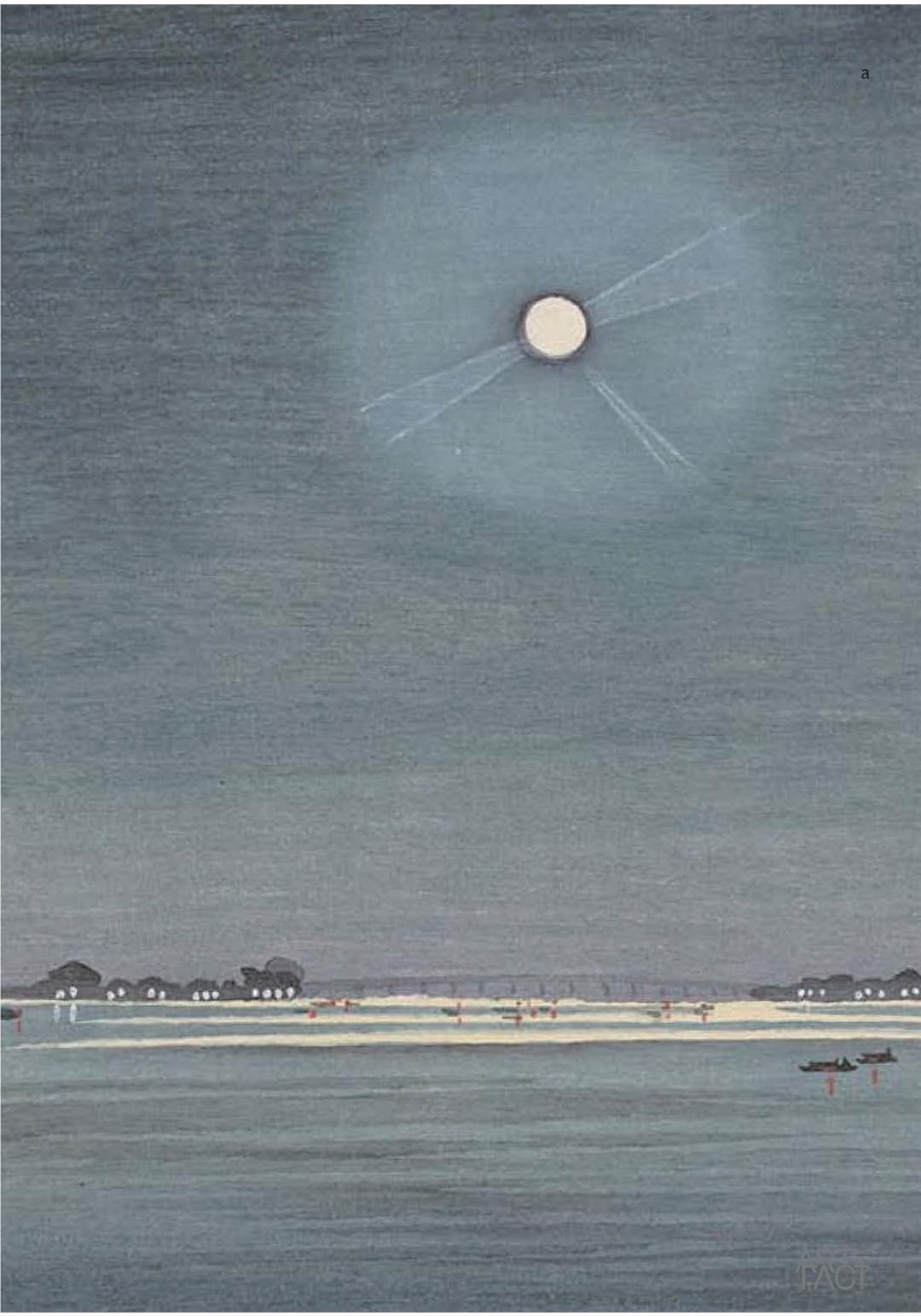


無題
「アルテファクト」



ART
FACT



[目次]

1	PREFACE/ 断片のアーカイヴ	本間 友
2	PREFACE/ The Archive of Fragments	Yu Homma
8	REPORT/	大島志拓 カルナラ・コレッジ'21「カルチュラル・ナラティブの旅支度」
16	REPORT/	Yukihiro Oshima CulNarra College '21 'Preparing for the Journey of Cultural Narratives'
18	COLUMN/ 黄檗文化の継承と寺院のこれから	島田 和
28	COLUMN/	Nodoka Shimada Passing On Obaku Culture and the Future of Temples
32	PHOTO REPORT/ SHOW-CASE project No.4 「河口龍夫 鯉呼吸する視線」	
34	REPORT/ 文化と集団のアーバン・リサーチ ——いま、都市のコミュニティはどうなっているか？	
36	セッション1 コロナ禍におけるライフワーク ——生活だけでも、仕事だけでもなく	
58	セッション2 リモート・アーバン・リサーチ ——今、リアルの空気を捉えるには	
84	ABSTRACT/ Urban Research on Culture and Collectives: What is Happening to Urban Communities Today?	
90	結語・主催者による後記	

断片のアーカイヴ

本間 友（慶應義塾大学アート・センター）

ARTEFACTは、「都市のカルチュラル・ナラティブ」のプロジェクト・マガジンで、プロジェクトの活動レポートに加えて、毎年特集を設定して、地域の文化を考える誌面を作ってきた。1号は「都市のカルチュラル・ナラティブ／増上寺」（2018）、2号は「インターンシップ」（2019）、3号は「海／都市の気配」（2020）といったように。しかし、今号には特集を設定していない。

この無題のARTEFACTには、都市のカルチュラル・ナラティブの、2020年と2021年の活動を元にした記事が収められている。つまり、新型コロナウイルス感染症によるパンデミックが起こった年と、それに続く1年の活動だ。

2020年のことを思い出す。「文化と集団のアーバン・リサーチ」の主催者後記に当時の実感がよく表れているけれども、2020年にはある種の興奮状態のようなものがあって、文化に関わるひとびとは、なんとか新しい、いま実行可能な方法を試してみようとみな懸命だったし、いろいろな体験が、困難でありつつも新鮮だったように思う。

一方で、前年の経験を下敷きに、ある程度の「身構え」をして迎えたはずの2021年は、文化をめぐる活動を継続する難しさを強く感じた年になった。困難な状況に対して鋭く対応する緊張感を保つには、2年というのは短いようで長く、文化活動の主催者にも参加者にも疲れが見えた。また、さまざまな要素が不確実な状況の中で活動をしていくことは、結局「できることを行う」ことになりがちである。そうすると、活動は軸を失い、断片化してゆく。

しかし、断片化していようとも、文化をめぐる活動は続く。地域の文化資源を対象にした活動は、順風のときも逆風のときも、その時々状況に合わせて形を考えながら、ともかく続けてゆくことが大切なのだと思う。そうであれば、この2年間の活動を——断片化していようとも——アーカイヴすることにも意味があるのではないか。だから今号のARTEFACTでは、特集という形で仮想的な軸を設定するのではなく、活動の一片をそのままに収めることを試みた。パンデミック下に、一つの地域文化プロジェクトが、迷いながらも活動した記録としてお読みいただければ幸いである。



[Preface]

The Archive of Fragments

Yu Homma (Keio University Art Center)

ARTEFACT is the project magazine of “Cultural Narrative of a City”, and alongside reports on project activities, we include a special feature to consider local culture: Issue 1 “Cultural Narrative of a City / Zojo-ji Temple” (2018), issue 2 “Internship” (2019), and issue 3 “Sea / Sign of the City” (2020). However, this issue does not have a special feature.

This untitled ARTEFACT contains articles based on the project’s activities in 2020 and 2021. That is, the year of the pandemic caused by the COVID-19 and the following year.

Let’s recall 2020. As the postscript to the event “Urban Research on Culture and Collectives” well expresses, there was a certain state of frenzy in 2020. People involved in culture were all eager to try out new and feasible ways of engaging in the culture. In 2021, on the other hand, we had a certain degree of ‘preparation’ based on the previous year’s experiences but strongly felt difficulties in continuing our activities. Two years is long for retaining a tension to respond sharply to difficult situations, and both the organisers and participants of cultural activities seemed exhausted. Moreover, activities in uncertain conditions tend to be ‘doing only what we can do’. Activities then lose their axis and become fragmented.

However, cultural activities continue no matter how fragmented they may be. It is essential for local cultural activities to continue, whether in favourable or unfavourable conditions, whilst constantly adapting their form to suit the situation.

If so, archiving the activities of the past two years - even if they are fragmented - would be meaningful. Therefore, in this issue of ARTEFACT, we tried to capture a fragment of the activities as they were, rather than setting up a conceptual axis as a special feature.

We hope that this issue could be a record of one local cultural project, which were active amid the pandemic, however unsure it may have been.



開催情報

ギャラリートーク「河口龍夫 鯉呼吸する視線」

2020年7月13日(月)15:00-16:30

場所：オンライン

参加者：86名

登壇者：河口龍夫、渡部葉子（慶應義塾大学アート・センター）

ドキュメンタリー映像上映会「港画：都市と文化のビデオノート」

2020年7月18日(土)13:00-16:00

場所：オンライン

登壇者：阿部理沙、藤川史人、大川景子 モデレーター：本間友（慶應義塾大学アート・センター）

参加者：184名

地域文化資源再発見ワークショップ「カルナラ・コレッジ'20」

2020年9月4日(金)、10月9日(金)、11月6日(金)、12月11日(金)18:30-20:30

2021年3月7日(日)15:00-18:00

場所：芝区民協働スペース（芝コミュニティはうす）、芝浦区民協働スペース（みなとパーク芝浦）

参加者：のべ51名（受講生は各回11-12名）

講師：宮北剛己（慶應義塾大学DMC統合研究センター 研究員）、大島志拓（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科）、前川マルコス貞夫（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科）、鈴木照葉（慶應義塾大学大学院 文学研究科）、本間友（慶應義塾大学アート・センター）

建築公開イベント「慶應義塾三田キャンパス 建築プロムナード オンライン 建築特別公開日」

2020年11月11日(水)13:30-15:00、11月14日(土)10:00-11:30

場所：オンライン



開催情報 (つづき)

参加者：60名 (11日)、88名 (14日)

講師：新倉慎石、森山緑 (慶應義塾大学アート・センター)

トーク「文化と集団のアーバン・リサーチ——いま、都市のコミュニティはどうなっているか？」

2021年1月24日(日)15:00-17:30

場所：オンライン

参加者：153名

講師：小林えみ、米澤慎太郎、さのかずや、遠山啓一、Erinam、小山ひとみ、瀬下翔太、松本友也

ドキュメンタリー映像上映会「港画：都市と文化のビデオノート」

2021年7月17日(土)13:00-15:30

場所：慶應義塾大学三田キャンパス 北館ホール

参加者：32名

登壇者：阿部理沙、藤川史人 モデレーター：本間友

カルナラ・コレッジ'21「カルチュラル・ナラティヴの旅支度」

2021年8月17日(火)、24日(火)18:45-20:00、9月4日(土)15:00-17:00、
9月11日(土)13:00-15:00 15:00-17:00

参加者：15名 (のべ64名)

講師：大島志拓、本間友、石本華江、山田桂子 (慶應義塾大学アート・センター)

レクチャー・見学会「時が重なる寺院、瑞聖寺に歴史と文化を訪ねる」

2021年12月4日(土)13:30-15:30

参加者：16名

講師：古市義伸 (瑞聖寺 住職)



[レポート]

カルナラ・コレッジ'21 「カルチュラル・ナラティヴの旅支度」

大島 志拓 (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)

地域の文化資源と大学が持つアカデミックなリソースを結びつけながら社会へ発信できる人材を育むために、都市のカルチュラル・ナラティヴでは、社会人を対象とした取り組みとしてカルナラ・コレッジと呼ばれる学びのプログラムを展開している。大学が主催する社会人向け講座では、一般的に参加者の年齢構成や学習動機が多様であることが多く、場合によっては実務に役立つような即効性のある知識の伝達を期待されることもある。しかし、2021年度のカルナラ・コレッジでは、運営側と参加者側が教員と学生のような関係の中で一方的に知識を伝達するのではなく、年齢や動機にかかわらず誰もがそれぞれの立場から主体的に地域と戯れ、各々の気付きを得るようなものを目指すことを目指した。本稿では「カルチュラル・ナラティヴの旅支度」と題した全5回のプログラムについて、企画の意図や各回の様子などを記したい。

／ 企画にあたって ／

2021年度のカルナラ・コレッジでは、以前から掲げてきた「地域の文化資源と大学が持つアカデミックなリソースを結びつけながら社会へ発信する」という営みを「終わりのない旅」に見立て、そうした営みを自律的に行なっていくための事前準備、いわば「旅の支度」をする機会として全体のプログラムを企画した。そうした特徴を示す副題として「カルチュラル・ナラティヴの旅支度」という名を付けるとともに、具体的な内容の検討にあたって下記の要素を念頭に置いた。

／ 「プレイフルな場をつくる」 ／

楽しみながら夢中でチャレンジすることが学びに繋がっていくという視座から、参加者には遊び心を持ってプログラムに臨んでもらうことを企画の初期段階から意識した。その結果、プログラムのタイトルや広報物などの素材を一貫したモチーフで演出していくというアイデアに至り、今回のプログラムでは「旅」を想起させるモチーフを採用するとともに、各回の活動の中でも「マップ」「トランク」といった小道具を登場させることにした。様々な経験を積んできた社会人は、とすれば「頭が固い」状態になりがちだが、そうした人々に向けたプログラムであるからこそ、遊び心を多分に取り入れることが必要ではないかと考えた。

／ 「身体性を伴う体験をつくる」 ／

港区内には広く知られたランドマークや最先端のスポットはもとより、古くから地域で親しまれる数多くの名所や旧跡が点在している。今回のプログラムは港区内在住・在勤・在学者を対象として募集を行なったが、各々が暮らす地域を自身の脚を使って改めて巡ることで、地域が持つ知られざる表情に触れる機会を提供できるのではないかという発想から、参加者が実際に街を歩き、机上ではなく街の中で気づきを得られるような時間をプログラムの中に設けることにした。

／ 「緩やかな繋がりをつくる」 ／

参加者同士が主体的にコミュニケーションを図ることで、運営側の意図を超えた参加者相互の学び合いが生まれることを狙い、従来のカルナラ・コレッジよりも多くのグループワークを取り入れることにした。また、Slackを使ったコミュニケーションチャンネルやInstagramによるビジュアルコミュニケーションの機会を用意し、参加者同士が緩やかに繋がり合うための基盤を設け、終了後の継続的な活用も目指すことにした。

／ 各回の様子 ／

カルナラ・コレッジ'21「カルチュラル・ナラティヴの旅支度」は、2021年8月17日（火）から9月11日（土）にかけて、5回連続のワークショップとして開催され、15名の定員を超える応募があった。昨年までに開催されたプログラムでは、台風の影響や新型コロナウイルスの影響など、様々な要因によって日程の見直しを余儀なくされ、結果的に約半年に亘って開催されたケースもあったが、長期間に亘る開催は参加者と運営側の双方にとって負担が大きいことから、2021年度は出来るだけ短い期間の中で開催することを心がけ、基本的には1ヶ月程度で完結することを想定してスケジュールを設定した。各回の様子は以下の通りである。

／ 第1回（8月17日 火曜） 自分のマップをつくる ／

第1回では参加者同士による自己紹介を行ってから、事前に提出してもらった「自分と関係するエリア」をペアで共有し、「その場所と相手との関係」「どんなモノやコトに出会ったか」「どんな思い出があるか」といったことをお互いに聞き出しながら相手のマップを作成する活動を行った。「自分のマップを誰かがつくる」と名付けたこの活動では、該当エリアの地図を印刷した用紙（白地図）を使って、相手から聞き出した情報をもとに、マップ上にイラストや言葉などを自由に書き込んでもらい、そのマップの特徴を示す名前をつけてもらった。

／ 第2回（8月24日 火曜） みんなのマップをつくる ／

第2回では「マップ」に対する様々な観点を育むために、参加者が持ち寄った私物のマップを共有してもらい、そこにどのようなテーマや視点が込められているのか、どのような表現方法で作成されているのかといったことを発表してもらった。また「アカデミック・スキルズ」として、調査や研究などの活動にあたってアクセス可能な情報をいかに活用できるかというテーマでの講演を行なった。その後、事前課題として提出してもらった「興味のあるエリア」ごとにグループを指定し、前回は参



[1]「自分のマップ」作成の様子



[2]「自分のマップ」発表の様子



[3]持ち寄った地図の紹介



[4]「みんなのマップ」作成の様子



[5]街歩きの様子（芝浦-泉岳寺エリア）



[6] Instagram投稿の様子

加者それぞれが個人的なものとして作成した「マップ」を、より多人数のグループ単位で作成することで、前回描き出された各自の興味関心と次回の街歩きとを繋ぐ活動に取り組んでもらった。

／ 第3回（9月4日 土曜） 街をめぐる ／

第3回では参加者全員が一堂に集まる機会は設けず、グループごとに4つのエリアへ分かれ、現地集合・現地解散で港区内の街歩きを行った。実施にあたっては各グループに慶應義塾大学アート・センターのスタッフが1名ずつ付き添うとともに、グループを中継する担当として慶應義塾ミュージアム・コモンズ（KeMCo）を拠点とする「本部」を設置し、計5カ所での分散型・同時並行型での開催とした。なお、実施にあたってはグループごとに大まかな行程プランを考えてもらい、以下の通り、街歩きのテーマや出発地点・中間地点・到着地点の予定を事前に共有してもらった。

A. 六本木エリア「歴史とアートを巡る街歩き」

移動ルート：国立新美術館～麻布支所～バンコク（タイ料理屋）

B. 麻布-芝-新橋エリア「みなトーク、みなウォーク」

移動ルート：有栖川公園～イタリア大使館～増上寺

C. 麻布-白金エリア「芝白金三光町の大正～昭和を記録する旅」

移動ルート：恵比寿3丁目交差点～北里研究所病院～恵比寿3丁目

D. 芝浦-泉岳寺エリア「白金・芝浦の今昔」

移動ルート：白金台駅～明治学院～SHIBAURA HOUSE

また、当日の移動中に発見したものや気になったものを撮影し、Instagramへ投稿してもらうことにした。分散型・同時並行型での開催ではあったものの、ビジュアルな要素も含めた様々な情報を共有していくことで、プログラムとしての一体感を感じられるよう配慮した。



[7] 街歩きの様子を共有



[8] 街で出会ったモノやコトの整理



[9] グループで作成した「旅のトランク」を展示



／ 第4回・第5回（9月11日 土曜） 旅のトランクをつくる ／

第4回および第5回は同日に連続での開催となった。第4回では、前回行なわれた街歩きの様子を手短に振り返るとともに、最終発表へ向けて「街で出会ったモノやコトを整理する」ための時間とした。

続く第5回では、自分自身や他の参加者が街で出会ったモノやコトを通じて自分の学びを得るために、グループごとに最終発表を行なった。最終発表にあたっては、街歩きの中で物理的に収集してきた小さなトランク型のケースに収めて展示するとともに、スライドを使用したプレゼンテーションを10分ずつ行なってもらった。また、最終発表終了後に「参加メンバー同士が繋がり続けるための方法を考える」というパートを設け、今回のプログラムをきっかけとする緩やかな繋がりを継続的に保つ方法を模索した。

／ プログラムを振り返って ／

「カルチュラル・ナラティブの旅支度」は、プレイフルな場・身体性を伴う体験・緩やかな繋がりとといった要素を持たせることを念頭に置きながら、全5回のプログラムとして開催した。企画意図が十分に伝わらなかった場合、不満を持つ参加者もいるのではないかと考えたが、プログラム終了後に寄せられた以下のようなコメントからは、多くの参加者が企画意図を理解し、好意的に受け入れてもらえたことが分かった。

良い意味で『ゆるさ』がとても良かったです。学校でも仕事でもボランティアでも無い集まりな訳ですが、だからこそ、自由に有り難く、ワクワクと楽しめたのだと感じます。『問い』は既に其々にあるものの、『解』を出さなくてはいけない、そんな雰囲気のない今回のカルナラ・コレッジ21でした。

港区在住して1年半経ちますが、全く知らなかったスポットやお店のことが知れてよかったです。また、港区にゆかりのある方々ともお話がで

きて大変面白かったです。

一方で、「各回の間隔が短すぎて課題に取り組む時間がなく、消化不良の状態が続いていて残念」といったコメントや、「あっという間に終わってしまった」というコメントも見受けられた。短期間で集中的に開催するという方針は前年度までの反省を受けて掲げたものであったが、「社会人を対象としたプログラムとして適切な期間」をいかに設定するかという点については、引き続き改善の余地があることが分かった。「カルチュラル・ナラティブの旅支度」の企画にあたっては、「地域の文化資源と大学が持つアカデミックなリソースを結びつけながら社会へ発信する」という営みを「終わりのない旅」に見立てたが、近いエリアで生活していることが判明した参加者同士が、プログラム終了後も継続的に交流を続けている例や、プログラム終了から約半年間が経過した本稿執筆時点でも、今回のプログラムにあたって用意したSlackやInstagramなどへの投稿が時折見られる。今回のプログラムには挑戦的な面も多々あったが、それぞれの旅の始まりを多少なりとも後押しできたのではないだろうか。



[Report]

CulNarra College'21 'Preparing for the Journey of Cultural Narratives'
Yukihiro Oshima (Graduate School of Media Design, Keio University)

Cultural Narrative of a City project has developed a learning programme called 'CulNarra College,' a course for working people, in order to develop cultural communicators who can connect the local cultural resources with the university's academic resources. Courses for working people organised by universities generally have a diverse age structure and learning motivations of participants. In some cases, attendees expect immediate knowledge transfer that can be useful in practice. However, at the CulNarra College in 2021, we aimed to make the course a place where everyone, regardless of age or motivation, can proactively play with the local area from their standpoint and gain their insights, rather than a one-way transfer of knowledge in a teacher-student relationship. This article describes the intentions behind the five sessions of the programme.

Project concept

This year, CulNarra College envisioned its activities as a 'never-ending journey,' in which participants connect the local cultural resources with the university's academic resources and send them out to society. The entire programme was planned as an opportunity to prepare for this journey. The title 'Preparing for the Journey of Cultural Narratives' indicates such characteristics. We kept the following points in planning the programme.

Creating playful spaces

Based on the standpoint that learning comes from having fun and engaging in challenges, we ensured participants joined the programme with a playful spirit. We employed a consistent motif for the programme title, publicity materials and other resources, which evokes 'travel'. We introduced props such as maps and trunks in each activity. Working people with various experiences tend to be 'hard-headed'. As the programme was aimed at such people, we thought it was necessary to incorporate a lot of playfulness.

Create experiences with physicality

As well as widely known landmarks and cutting-edge spots, Minato City is home to many historical sites. Participants could get a chance to see the hidden aspects of the local area by exploring the neighbourhood with their legs. So we include time in the programme for participants to walk around the city and gain insights from the city itself.

Creating loose connections

To encourage participants to communicate and learn proactively with each other beyond the organisers' guide, we incorporated more group work compared to the previous CulNarra College. We also prepared communication channels using Slack and Instagram, in order to provide a platform for participants to interact with each other loosely.

Session 1 (2021/8/17): Create your own map

Participants introduced themselves to each other, then shared 'areas that are relevant to me' in pairs. Then they asked each other about 'The relationship between the place and you', 'Things you have encountered there', 'What memories you have', etc., in order to create a map of the area.

Session 2 (2022/8/24): Create a map for everyone

Participants shared their favourite maps, discussed what themes and perspectives these maps contained and how they were created, and developed a variety of perspectives on 'maps'. Then follows a small lecture on academic skills, where participants discussed how to use accessible resources for research. Participants were then assigned to groups according to their interests in the areas and created maps in group. By those maps, they linked their interests with the plan of city walk scheduled in the next session.

Session 3 (2022/9/4): Get around the city

Participants were divided into groups and walked around Minato City in four different areas. Each group planned its theme and itinerary.

- A. Roppongi area: 'A town walk through history and art'
 - » National Art Center - Azabu Branch - Bangkok (Thai restaurant)
- B. Azabu-Shiba-Shinbashi area 'Mina Talk, Mina Walk'
 - » Arisugawa Park - Italian Embassy - Zojoji Temple
- C. Azabu-Shirokane area 'A journey to document the Taisho - Showa era in Shiba-Shirokane Sanko-cho'
 - » Ebisu 3-chome intersection - Kitasato Institute Hospital - Ebisu 3-chome
- D. Shibaura-Sengakuji area 'Shirokane and Shibaura, now and then'
 - » Shirokanedai Station - Meiji Gakuin - SHIBAURA HOUSE

Participants took photos of things they discovered or noticed during the day's travels and posted them on Instagram. Although the event was held in a decentralised and simultaneous manner, we ensured that participants felt a sense of unity as a programme by sharing a variety of information, including visual content.

Sessions 4 and 5 (2022/9/11): Make travelling trunks

Participants exhibited the things they had physically collected during their city walk in small trunk-shaped cases and gave a 10-minute slide talk as a final presentation. After the presentation, the participants think about ways to keep in touch, in order to explore ways to maintain the gradual connections triggered by this programme.

[コラム]

黄檗文化の継承と寺院のこれから

島田 和

(慶應義塾大学 大学院文学研究科/慶應義塾ミュージアム・commons 学芸員補)

/ 紫雲山瑞聖寺 /

紫雲山瑞聖寺は、目黒通りに面した白金台駅の裏手に位置する黄檗宗寺院である。港区郷土歴史館や八芳園が近接し、高級住宅街の一角に静かな緑の気配を湛えている。

寛文10年(1670)に創建され、開山は黄檗第2代木庵性瑠(1611-1684)、開基を摂津麻田藩主青木重兼(1606-1682)とする。本堂の大雄宝殿は、江戸黄檗様と呼ばれる二重屋根の荘厳な建築で、1992年に重要文化財の指定を受けた[1]。同堂内仏台中央には本尊釈迦如来坐像および阿難・迦葉立像が、左右の壇には布袋坐像・四天王立像と達磨大師坐像が安置される。寛文11年(1671)の年紀を有する釈迦如来および両脇侍像は港区指定文化財である。境内を囲む庫裏は2018年に創建350年を記念してリニューアルされており、建築家隈研吾氏が手がけている。

今回の「都市のカルチュラル・ナラティブ」では、住職就任から40年、自身が育った白金の街を振り返りながら寺観の整備に取り組んできた古市義伸和尚の語りとともに、これからの寺院と文化財の在り方を考えた。

/ 本堂にて——黄檗宗と瑞聖寺の歴史 /

見学は、本堂における義伸和尚のレクチャーと、庫裏での本間友によるインタビューという二部構成で実施した。第一部の本堂では、黄檗宗と瑞聖寺の歴史について、レクチャーと見学、質疑応答を通して知識を深めた。

黄檗宗、すなわち臨済宗黄檗派は[2]江戸時代に唯一伝わった仏教宗派であるという。日本で本堂を「大雄宝殿」と称するのは黄檗宗の寺院ばかりであるが、これは黄檗派が伝来した当時の中国での呼び方に倣ったため、現在の中国や韓国には「大雄宝殿」の呼称を使用する寺院が多く存在する[3]。このように、建造物や着衣の形式、食文化や漢字の発音など日本仏教諸宗との様々な相違に着目することが、黄檗文化について知る第一歩となる。

◎大雄宝殿にみる黄檗文化

寛文10年(1670)に創建された瑞聖寺の諸堂は、翌11年に完成した。創建伽藍は、享保11年(1726)と延享2年(1745)の二度の火災で大きな被害を受けたが、文化年間(1804-1818)に復興。しかし安政地震(1855)や明治の廃仏毀釈により、大雄宝殿を除く主要な建築は廃絶した。

重要文化財の大雄宝殿は、宝暦7年(1757)の上棟であることが『御府内備考続編』所収の棟札写により知られる[4]。1985年から1988年にかけて解体修理が行われ、廃絶堂宇の機能補完のため改変された仏壇廻りを除いて、建築当初の姿に復原された[5]。なお江戸時代の伽藍の様子は、天保5年(1834)の『江戸名所図会』[図1]や文政8-11年(1825-1828)に編纂された『寺社書上』よりうかがえる。黄檗派の伽藍形式に従って大雄宝殿の前に天王殿を配し、弥勒菩薩の化身として信仰されていた布袋像や四天王像を安置していたことが記される[6]。

現存する大雄宝殿は、寛文元年

[1]文化庁文化財保護部「新指定の文化財」(『月刊文化財』345、第一法規出版、1992年6月)

[2]江戸時代に臨済宗黄檗派として伝来し、明治期に入って1876年に臨済宗から独立して「黄檗宗」を公称とした。

[3]二階堂善弘「大雄宝殿考」(『東アジア文化交渉研究』9、2016年3月)

[4]三島政行・神谷信順編『御府内備考続編』巻之百十二「寺院部八十八 黄檗宗 紫雲山瑞聖寺」条、文政12年(1829)成立

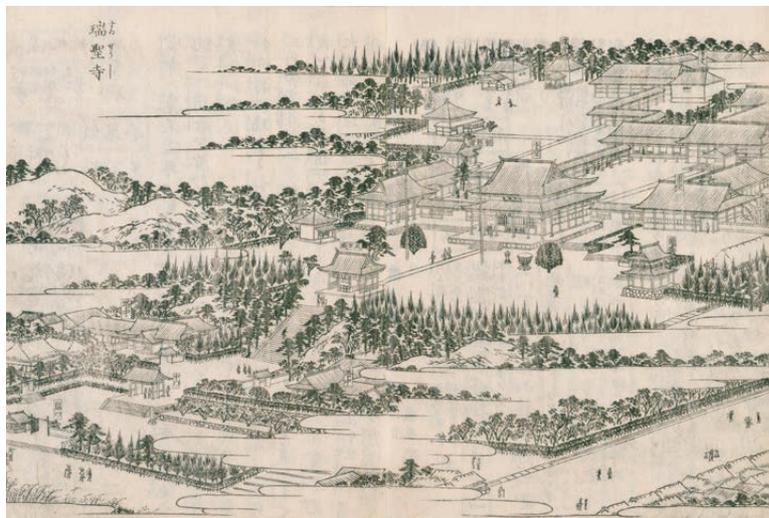
[5]東京都指定有形文化財瑞聖寺大雄宝殿等修理委員会編『東京都指定有形文化財瑞聖寺大雄宝殿・旧通用門修理工事報告書』東京都、1988年

[6]松濤軒齋藤長秋著・長谷川雪旦画『江戸名所図会』巻三第七冊、天保5年(1834)刊。国立国会図書館蔵『寺社書上 白金社書上 式』(請求記号:802-42)。

(1661)に創建された京都の大本山、黄檗山萬福寺の本堂を真似て、日本の工人によって建てられたものである。入母屋造の屋根に裳階を付ける二重屋根、基礎は切石積とし、柱は石製礎盤上に角柱を立てる。床は瓦四半敷の土間である。吹き放ちとする裳階の下に雲板と魚板を釣り、正面左右に円窓をつくる。屋根と裳階の間が少し間伸びする印象が当堂の特徴という。本堂前に構える石の壇は月台げつたいといい、月の光を反射させて夜の法要を行ったとされる。既存の檀家制度が定着した後に参入した黄檗派が、隙間産業として確立した施餓鬼会に由縁する。

江戸時代の瑞聖寺の様相をよく示すのが、堂内左右両側に設けられた畳敷床である。土間から一段高く作られているが、坐禅をする坐牀「単」よりも低い。これは、瑞聖寺の活動を支えた大大名達のために作られた法会参列の席であったのだ。本来、堂宇には正面から入場するものだが、この畳座への入口は本堂背面、すなわち上かみの側にある。寛文元年(1661)の萬福寺創建以来、黄檗派は急速に宗勢を伸ばした

[図1] 国立国会図書館蔵『江戸名所図会』紫雲山瑞聖寺
(国立国会図書館デジタルコレクション <http://id.ndl.go.jp/bib/000007277957>)



ことが知られるが、その背景には天皇や大名などの篤い帰依があった。瑞聖寺もまた、島津家や毛利家などをはじめとする高位の人々との関わりの中にあつたことが、大雄宝殿の建築的特徴からもうかがわれる。

◎ 隠元禅師の来日と瑞聖寺の成立

黄檗宗は、承応3年(1654)、中国明末に来日した高僧・隠元隆琦(1592-1673)によって開かれた。寛文元年(1661年)には、開山を隠元禅師、開基を第4代將軍徳川家綱(1641-1680)として、京都に黄檗山萬福寺が創建された。この黄檗宗の大本山、萬福寺の第2代住持が瑞聖寺開山の木庵禅師である。木庵は隠元渡来の翌年に隠元の召書によって来日、瑞聖寺を開くまで隠元とともにあつた[7]。隠元の来日について、表向きには弘法のためと説明されるが、実際には、当時の中国が明から清への過渡期にあつたという背景にも留意しておかねばならない。明朝においても高名な禅僧であつた隠元や木庵らが、混乱を逃れて日本に拠点を築いたことで、黄檗宗は仏教の一宗として今日に生き続けているのである。

延享2年(1745)の『山城州宇治黄檗山万福禅寺派下寺院本末牒』(延享末寺帳)[8]によれば、瑞聖寺は萬福寺の直系末寺の筆頭に記されており、同書末尾には「江戸触頭」としての押印も見える。瑞聖寺は、黄檗派祖師の高弟である唐僧を開山に迎え、黄檗山のいわば東京支社として、黄檗派諸寺の中でも重要な位置を占めた。なお、幕府との交渉・手続き等を担った江戸触頭には、瑞聖寺のほか現・目黒区(かつては江戸深川に所在)永寿山海福寺がある。

隠元禅師は、インゲン豆やスイカ、胡麻豆腐や煎茶など、現代の我々にとって身近な食文化を日本にもたらしたことで知られている。隠元の伝えた様々な黄檗文化の中でも、今回は、鳴り物を使って行う読経、梵唄ぼんばいが紹介された。

大雄宝殿の左手には、小さな磬けい(鉦かねのこと)を据えた太

[7] 木村得玄『黄檗宗の歴史・人物・文化』春秋社、2005年

[8] 竹貫元勝『近世黄檗宗末寺帳集成』雄山閣、1990年

鼓、木魚、大きな鉢状の銅磬、背の高い經典台が並んでいる。梵唄では、これらを鳴らして4拍子を刻み、七言絶句の經典を誦むのだという。これには少なくとも5人の僧が必要で、瑞聖寺では彼岸の中日や盂蘭盆会の際に行っている。機会があれば是非足をお運びいただきたい。

また、行法にまつわる黄檗宗の特徴として、漢字の読みや法衣の形式などが挙げられる。同じ禅宗でも、鎌倉時代に宋から伝来した臨済宗や曹洞宗とは經典を読む音が異なる。法衣の形式の相違は坐禅の姿勢の違いに由来するもので、椅子に座って坐禅を行う黄檗僧の法衣は脚部に余裕が少なく、椅子の後方に背面の裾を垂らすよう衣に切れ目が入っている。黄檗宗の法衣を特に法服と呼ぶ。当日の義伸和尚は、木蘭色の法服に絡子らくすと呼ばれる禅宗の袈裟を着けて登場された。法服の袖口にあてられた紫の裏地はお洒落であるという。他宗僧と違い、色鮮やかな衣を着けた黄檗僧の姿は人々の目を惹き、偽檗僧が街に出回るほどであった。寛文13年(1673)には幕府がこれを規制する法度を出し、瑞聖寺に取り締まりを命じている[9]。黄檗文化は江戸時代の人々に大きな影響を与えたのである。

◎ジュネーヴの鐘

瑞聖寺が大大名や幕府と深く関わってきたことは前述の通りであるが、その様相は大雄宝殿内の須弥壇にあしらわれた大きな家紋にも見えてとれる。これらは黄檗派を篤く信仰した萩藩(長州藩)第4代藩主毛利吉就(1668-1694)の妻・亀姫(1676-1758)が奉納したもので、かつて開山堂にあった半鐘も、亀姫が没した翌年に供養のため奉納された毛利家ゆかりの品である。現在その半鐘はジュネーヴ民俗博物館にある[10]。

半鐘が同地に移った経緯は不明だが、第二次世界大戦中に日本軍の大砲の材料として供出された可能性が高い。奇しくも難を免れ、同館学芸員の尽力により展示が実現、依頼を受けた義伸和尚が現地へ赴いて読経を行い「開眼供養」をしたという。その後、義伸和尚はレプリカの



製作を計画し、海を越えた文化財の現在を語り継ごうとしている[11]。

／ 庫裏にて——寺観を整える ／

第二部は会場を庫裏へ移し、本間友による義伸和尚へのインタビュー形式で進行した。境内に向かう面を全てガラス張りとする庫裏からは、大きな水盤とその向こうに立つ大雄宝殿が臨める。広々とした境内を背景に、寺観の整備にあたって描いた構想や文化財を有する寺院のこれからを語っていただいた。

◎都市の寺院として目指した空間

江戸時代には大寺院として繁栄した瑞聖寺であっても明治期初頭の廃仏毀釈の影響は免れ得ず、伽藍はこの頃に随分と荒廃したようである。義伸和尚が住職に就いた当初も、境内には幼稚園や住宅が混在し、生活感に溢れていたという。義伸和尚がまず取り組んだのは、生活空間と境内を明確に分けることであった。

「お寺にとって一番大切な建物は何か、それは御本尊様がいらっしゃる本堂です。」その本堂を災害から守るため、再開発事業という形で整備を進めたという。本堂を耐震構造の建築で囲み、火災を防ぐ。周囲の建物と一定の距離を保つことで、延焼から守る。緩衝帯としての木々を植え、景観を保つ。義伸和尚が瑞聖寺に関わる人々とともに成し遂げた寺観の形成は、文化財保存の基礎となる防災意識にしっかりと支えられていることが分かる。義伸和尚自身も2011年の東日本大震災を経験し、大きく揺れる大雄宝殿を前に、「この本堂は私の代で修理をし、私の代で潰れてしまうのか」と、そのような想いを抱いたという。しかし、本堂は今日も堂々と立ち、私たちを見守る。義伸和尚の語りの中には、250年以上も災害を乗り越えてきた江戸時代の建築に対する畏敬の念が表れていた。

こうして整備された境内は、寺院としての威厳を保つ空間づくりにもつながっている。庫裏の設計を依頼する上で大切にしたのは、空の広

さ。寺院特有の十分な敷地をもって、どれだけ「無駄」をつくれるか、と考え平屋を選んだ。目線の位置が広がり、境内に足を踏み入れた人が気持ち良いと感じる空間をつくりたい、人々の心のよりどころになる場所を目指したい、という寺院としての理想の姿を伝えたとする。そのヴィジョンが隈研吾氏の都市観・建築観と共鳴し、庫裏の建設が始まった。

隈研吾氏との初めての打ち合わせでは、重要文化財とともに、あなたの作品を100年後、200年後に残しませんか、と持ちかけた。義伸和尚は、江戸時代の美意識を今に伝える大雄宝殿を擁する寺院の住職として、「芸術家」隈研吾に向き合ったのである。本堂に見合うものを、という明確な意向を根幹に据え、隈氏の「作品」を依頼したと語る。採用されたのは、木の建物の流れと水盤の向こうに連なる軒先が、大雄宝殿への導線をつくるプラン。庫裏が完成した今、境内に立ち入ると、高層マンションが立ち並ぶ都市の中とは思えぬ空間が実現している。目黒通りからの長いアプローチで徐々に生活感が薄れ、目線の先に庫裏の軒先が見えてくる。静かに細波を立てる水盤があらわになる頃には、生活圏とは一線を画した異空間が広がり、大きな空の中に大雄宝殿を見上げる。広々とした境内で寛ぐ私たちは、「小さい頃は、空が広がった」という義伸和尚の言葉を追体験しているのかもしれない。

◎瑞聖寺の現在地

「作品」を依頼したこともあって、素材の質には徹底的なこだわりが見える。壁紙は手漉きの和紙、飾り垂木は無垢板で、ガラスは海外の工場で作られている。すべての材料が、この庫裏のためだけに作られたものである。とりわけ無垢板に関しては義伸和尚の要望でもあり、木の仕上げの色合いなども含め、施主の意向や提案を存分に汲んで建設が進められたという。

一方で、それらの維持管理が容

[9] 竹貫元勝『隠元と黄檗宗の歴史』法蔵館、2020年
 [10] Japon cloche du temple Zuishōji (ETHMU 027434), Musée d'ethnographie de Genève. http://www.ville-ge.ch/meg/sql/musinfo_public.php?id=027434
 [11] 『佛笑 (ほほえみ)』18号、佛笑会 (2003年より瑞聖寺HPにて公開) <http://www.zuisho-ji.or.jp/smile/18/nol/index.html>

易ではないこともまた事実である。特に水盤を美しく保つための手入れは大変だという。寺院とその境内はこれからも続いていく。この景観と文化財をどう継承していくかは後世の課題だが、どんなときも瑞聖寺に関わるいろいろな人がこの境内を気にかけていてくれるように。名高い建築家に庫裏の設計を依頼した背景には、将来を見据えた願いも込められている。

また義伸和尚は、災害など非常時への備えが寺院の機能の一つでもあると語った。すなわち「自助共助」の共助の部分を提供する役目があるとする。実際に庫裏には、簡易トイレや発電機といった設備を備え、井戸水の確保も行っている。寺院というと、先祖など亡くなった人を弔う場所であると思われるかもしれないが、「生きている人を救っていかなければならない」という言葉は印象的であった。

時代とともに、生きている人にとっての寺院の在り方は変化する。かつては人々の集会所としての機能を持ち、地域のイベントの中心地とも言える場所であった。しかし今は、個々の娯楽に多様性が生まれ、共同体の楽しみの形が大きく変化している。加えて昨今の新型コロナウイルス感染症の拡大は、寺院にも重大な影響を及ぼした。集会在避けられ、ともに食事をするができなくなった。これは法事の開催、存続に関わる問題である。人の集まり方が変わる、それは寺院の存続と密接に関わることであり、現代の生活に沿った寺院を新たに構築していく

ことが求められる。義伸和尚が築いた瑞聖寺の景観は、寺院の今に対する一つの答えであると言える。

／ おわりに ／

今回のレクチャー・見学会では、瑞聖寺の今昔を物語る二つの建築を舞台に、黄檗文化や寺院という存在について考えた。レクチャーはすべて、参加者の目の前にあるものを手がかりに進められ、実際のものを見ながらその背景を知ることができたのは大きな意義をもつ。参加者からの質問も、堂内や境内にある「物」を具体的に知ろうとするものが多く挙がった。義伸和尚はレクチャーの中で、「当たり前のように思っているものでも、よく見るとちょっとしたことが違っている。それが、元を正すと、日本の文化と中国の文化の違いになる」と話した。参加者は、文化の違いを知るヒントが形となって現れているというメッセージを受け取り、見学を通して各々に、あるいは他の参加者との共有や議論も交えながら、その視野を獲得していた。

また第二部では、「生きている人のための寺院」についてそれぞれに感じる場所があったようである。現代では寺院からの発信を得る機会が少ないが、寺院は静かに人々を受け入れている。まずは寺院空間の居心地の良さに身を委ねてみる。そうして見えてくる境内が、寺院のつなぐ過去と未来と現在の私たちを結ぶ接点なのかもしれない。



[Column]

Passing on of Obaku Culture and the Future of Temples
Nodoka Shimada (Keio University Graduate School of Letters)

Shiunzan Zuisho-ji Temple

Shiunzan Zuisho-ji Temple is a Obaku Buddhist temple located behind Shirokanedai Station on Meguro Street, a quiet green corner of an upmarket residential area, close to the Minato City Local History Museum and Happon's Garden.

The temple was founded by the second generation Obaku chief priest Mokuan Shoto (1611-1684) and Aoki Shigekane (1606-1682), feudal lord of the Settsu Asada domain.

The main hall, Daiohoden, is a majestic double-roofed structure known as the Edo Obaku style and was designated an Important Cultural Property in 1992.

In the centre of the hall's altar is a seated statue of the main deity Shakyamuni and standing statues of Ananda and Mahākāśyapa. Hotei, Four Heavenly Kings and Daruma Daishi statues are enshrined on the left and right platforms. The Shakyamuni statue (dated 1671) and the two supporting statues are designated as cultural properties by the Minato City.

The Kuri, which surrounds the temple's precincts, was renovated in 2018 to commemorate the 350th anniversary of the temple's founding and was designed by architect Kengo Kuma.

In this programme, we considered the future of temples and cultural assets, with a lecture by Gishin Furuichi, a monk who has worked on maintaining the temple's appearance for 40 years since he became chief priest, while reflecting on his home town of Shirogane. The visit consisted of two parts: a lecture by the monk Gishin in the main hall and an interview by Yu Homma in Kuri, the temple's office building.

In the Main Hall - the History of the Obaku School of Zen Buddhism and Zuisho-ji Temple

Obaku culture represented in the Daiohoden

The Obaku school is said to be the only Buddhist school introduced in the Edo period (1603-1868). The first step to learning about the Obaku culture is to look at the differences between the Obaku and Japanese Buddhist schools, such as the architecture, the clothing style, the food culture and the pronunciation of kanji characters.

The various halls of Zuisho-ji Temple were built in 1670 and completed in the following year. The founding temple buildings were severely damaged by fire twice, in 1726 and 1745, but were restored during the Bunka era (1804-1818). However, the Ansei earthquake (1855) and the abolition of Buddhism during the Meiji period (1868-1912) led to the abandonment of the main buildings, except the Daiohoden.

The Daiohoden was completed in 1757 and was completely dismantled and repaired between 1985 and 1988. It is restored to its original appearance, except the area around the altar, which was modified to complement the functions of the abandoned hall.

Japanese carpenters built the existing Daiohoden based on the main hall of Obakuzan Manpuku-ji Temple, a principal temple in Kyoto. Daiohoden has a double roof, with a hip-and-gable roof (Irimoya) and a decorative pent roof (Mokoshi). The foundations are

built of hewn stone. The pillars are square pillars on stone foundation boards. The floor is covered with tile quarter-slabs. A cloud-shaped and fish-shaped boards are placed under Mokoshi in the front, with circular windows on the left and right sides. The stone platform in front of the main hall is called "Gettai" (moon platform) and is said to have reflected the moon's light to hold evening memorial services.

The tatami mat floors on both sides of the hall well illustrate the character of Zuisho-ji in the Edo period. These were seats for the feudal lords, patrons of Zuisho-ji, to attend memorial services. Since the founding of Manpuku-ji in 1661, the Obaku school rapidly expanded, thanks to the devotion of emperors, feudal lords and others. The architectural features of the Daiohoden suggest that Zuisho-ji was also associated with prominent figures such as the Shimazu and Mori families.

The Arrival of Zen Master Ingen and the Establishment of Zuisho-ji

The Obaku school was founded in 1654 by the high priest Ingen Ryuki (1592-1673), who came to Japan at the end of the Ming dynasty in China. In 1661, the Obakuzan Manpuku-ji Temple was founded in Kyoto, by Ingen and the fourth Tokugawa shogun, Ietsuna (1641-1680). The second chief monk of Manpuku-ji was Mokuan, who later founded Zuisho-ji.

To the left of the Daiohoden are a drum with a small bell, a wooden bell (Mokugyo), a large bowl-shaped bronze gong and a tall scripture stand. Bon-bai (Buddhist chant) sounds four beats, and the sutras are recited in seven words and seven phrases. This chant requires at least five monks. Zuisho-ji holds it on the mid-day of Higan and during Uranbon rites.

Other features of the Obaku school relating to rituals include the pronunciation of kanji and the form of the priest's robe. Though it is the same Zen school, the sound of Obaku's sutra reading differs from that of the Rinzaï and Soto schools, which were introduced from the Sung dynasty in the Kamakura period.

The difference in the robes' form comes from the different posture of zazen: the robes of the Obaku monks, who sit in a chair for zazen, have less legroom. There is a slit in the robe so that the hem of the back hangs down behind the chair. On our visit, the monk Gishin appeared in a Mokuran-coloured (pale gold) robe. Unlike monks of other schools, the brightly coloured robes of Obaku attracted people's attention, so much that fake Obaku monks were seen in the streets. The Obaku culture had a great influence on the people of the Edo period.

The Bell of Geneva

As mentioned above, Zuisho-ji was deeply involved with the feudal lords and the Shogunate, as seen in the large family crest on the Shumidan (high altar) in the Daiohoden. These were dedicated by Kamehime (1676-1758), wife of Mouri Yoshinari (1668-1694), the fourth lord of the Hagi clan.

The small-sized bell that once existed in the temple was also dedicated by the Mouri family. The bell is now housed in the Geneva Ethnography Museum. The history of the bell's transfer to Geneva is unknown. Still, it is highly likely that it was submitted to the Japanese Army as material for their artillery during World War II, and by chance, it escaped the difficulty.

The exhibition of the bell was realised thanks to the efforts of the museum's curators.

At the exhibition, the monk Gishin read sutras and performed an ‘eye-opening ceremony’. Later, Gishin planned to make a replica of the statue so as to pass on the story of the bell that has crossed the sea.

In the Kuri - Conditioning the View of the Temple

The second part of the session moved to the Kuri and proceeded in the form of an interview with the monk Gishin by Yu Homma. The Kuri, with all sides facing the precincts made of glass, overlooks a large water basin and the Daiohoden standing beyond it. Against the backdrop of the spacious precincts, Gishin spoke about his vision for the development of the temple and the future of temples with cultural properties.

Ideal space for an urban temple

Although Zuisho-ji flourished as a large temple in the Edo period, it could not avoid the effects of the abolition of Buddhism at the beginning of the Meiji period (1868-1912). When Gishin took up his post as a chief priest, the temple’s precincts were still crowded with kindergartens and households. The first thing Gishin worked on was to separate the living space from the temple’s precincts clearly.

“The most important building for a temple is the main hall, where the Gohonzon (principal deity) of the temple resides,” Gishin says. In order to protect the main hall from disasters, he undertook a redevelopment project. An earthquake-resistant structure surrounds the main hall to prevent fire. It is also protected from the spread of fire by maintaining a certain distance from the nearby buildings. Trees were planted as a buffer zone, which also preserves the landscape.

The reformation of the temple outlook is firmly focused on disaster prevention, which is essential for preserving cultural heritage. When Gishin experienced the Great East Japan Earthquake in 2011, in front of the Daiohoden shaking greatly, he was terrified “Will this main hall be repaired and destroyed in my time?” However, the main hall stands proudly today and watches over us. Every word of Gishin’s narrative expressed his deep admiration for the architecture of the Edo period, which had survived disasters for more than 250 years.

When commissioning the design of the Kuri, Gishin told his ideal vision for the temple to the architect Kengo Kuma: to create a space where the sight is broadened, where people feel comfortable and at home. He also proposed why not preserve Kuma’s work along with the cultural heritage 100 or 200 years from now. He commissioned Kuma an ‘(art)work’ to create something worthy of the main hall.

In the adopted plan, the flow of the wooden building and the eaves beyond the large water basin leads us to the Daiohoden. When we enter the precincts, we find a space never imagined to be in a city with high-rise buildings. The long approach from Meguro Street gradually diminishes the sense of living, and the eaves of the Kuri come into view. By the time the water basin is revealed, which quietly ripples in thin waves, a different space, distinct from the living area, opens up, and we look upwards at the Daiohoden in the open sky. As we relax in the spacious precincts of the temple, we may be experiencing the words of the monk Gishin: “When I was a small child, the sky was broad”.

Zuisho-ji Temple Today

As commissioned as “artwork”, there was no compromise on the quality of materials. The wallpaper is handmade Japanese paper, the decorative rafters are solid wood, and the glass is produced abroad. All materials were made exclusively for this architecture. On the other hand, it is not easy to maintain the architecture. The temple and its precincts will continue to exist. Passing on this landscape and cultural heritage is a challenge for future generations. Still, Gishin hopes that the people involved with Zuisho-ji will always care about this temple precinct. The reason he commissioned a renowned architect to design the Kuri also reflects his wish for the future. Gishin also said that one of the functions of a temple was to prepare for disasters and other emergencies. In fact, the Kuri is equipped with facilities such as portable toilets and a power generator and a water well. While temples are often considered as places of mourning for ancestors and other deceased people, his words “we need to save the living” were striking.

The nature of temples for living people changes over time. They functioned as meeting places for people and were centres of community events in the past. However, individual pastimes have become more diverse, and the forms of communal recreation have changed dramatically. In addition, the recent Pandemic of COVID-19 had a severe impact on the temples. Changes in the way people gather are closely linked to the continuity of temples. It is necessary to reconstruct temples in line with modern life.

The landscape of Zuisho-ji, built by Gishin Furuichi, can be one answer to the current situation of temples.

[フォト・レポート]

SHOW-CASE project No. 4 河川龍夫 總呼吸する視線

2020年8月17日(月) - 10月30日(金)
慶應義塾大学アート・スペース

写真：村松桂 (Caloworks)



トークイベント



【はじめに】

新型コロナウイルスによって対面での交流やイベントの実施に生じた制限は、生活や仕事のみならず、文化的実践の領域にも及んでいる。こうした状況下でとりわけ大きな打撃を受けているのは、趣味の共同体や小規模なシーンだ。短期的には成果が見えづらく、基盤が脆弱で維持が難しい。コロナ禍によって、活動に制限が出てしまうだけでなく、そうした苦境自体が可視化されづらくなってしまった。たとえオンラインで問題なく活動できるように見えても、シーンを支える上で不可欠な熱量や献身をうまく調達できなくなり、本来ならばもっと伸びていたはずの新興ジャンルが停滞してしまうケースも見られた。

コロナ禍でさらに勢いをつけることになったサブスクリプションや各種配信サービスなどの「プラットフォーム」は、そうした停滞を打開しコンテンツを大きく伸長させる可能性を秘めていると同時に、ニーズへの過剰な同一化やバズコンテンツによる「勝者総取り」を促し、シーンを硬直化させてしまう側面もある。

だからこそ、小さなシーンをプラットフォームに回収させることなくどのように維持・発展させていけばよいのかという問いは、コロナ以降なおさら切実なテーマになっている。結局、そうした熱量に支えられた草の根の動きからしか、文化は生まれないように思うからだ。有事の際に、短期的な解が求められるのはある程度仕方のないことかもしれないが、未来につながる別の選択肢をなんとか確保することも、また必要なことなのではないか。

そんな問題意識から、今回はさまざまな分野にまたがる6名の登壇者を呼び、コロナ禍以降の実践やリサーチについて話を伺った。今足りないのは、個々の実践から得られた学びや知見を共有し、より公共的で普遍的な文脈から語り直すような時間だ。本イベントの目的は、その端緒をひらくことにある。

文化と集団のアーバン・リサーチ

「都市のカルチュラル・ナラティブ × Rhetoric トーク・イベント」

小林えみ
米澤慎太郎
さのかずや
遠山啓一
Erinam
小山ひとみ
瀬下翔太
松本友也



制作のための

コロナ禍における

ライフワーク

共同性を

生活だけでも

仕事だけでもなく

再構築

できるか？

【登壇者プロフィール】

小林えみ (こばやし・えみ): よはく舎 (出版社)、マルジナリア書店 (書店) 代表。寄稿に「コモンでつくる出版の未来」(『早稲田文学 2020年冬号』、2020年)、編集担当に齋藤幸平『大洪水の前に』(堀之内出版、2019年)、井上奈奈『猫のミラ』(よはく舎、2020年) など。

米澤慎太郎 (よねざわ・しんたろう): DJ / ライター。1992年生まれ。東京を拠点に2012年から音楽プロデューサーユニット「Double Clapperz」として、DJやラッパーへの楽曲提供を行う。ヨーロッパ・アジアを中心に海外のクラブシーンとの親交を深めて行く中でクラブミュージックが生まれる場所やコミュニティへの関心があり、ストリートカルチャーを軸としたリサーチ・文筆活動も行っている。

さのかずや: 北海道遠軽町出身。新卒で株式会社博報堂にて、大手飲料メーカーのテレビ・ラジオ出稿担当営業として勤務。その後、岐阜県立情報科学芸術大学院大学(IAMAS)に進学し、地域コミュニティとウェブメディアに関する研究を行う。修了後は株式会社quantumにて大企業の新規事業企画に携わり、フリーランスを経て2020年に株式会社トーチを設立。主にメディアを絡めた新規事業やブランドの企画/開発などを行っている。

瀬下翔太 (せしも・しょうた): 1991年、埼玉県生まれ。編集者、ディレクター。慶應義塾大学環境情報学部卒業。NPO法人bootopia代表理事。批評とメディアのプロジェクト「Rhetorica」の企画・編集を行う。2015年に島根県鹿足郡津和野町に移住し、町内唯一の高校・島根県立津和野高校に通う生徒を対象とする教育型下宿を運営している。

松本友也 (まつもと・ともや): 1992年生まれ。慶應義塾大学文学研究科修了(仏文学)。批評とメディアのプロジェクト「Rhetorica」の企画・ライティング。CINRA、KAI-YOU Premiumをはじめ各種メディアで人文学・ポップカルチャー・芸能について執筆している。

Rhetorica: 思想/建築/デザインを架橋しながら批評活動を展開するメディア・プロジェクト。2012年の発足以来、完全自主出版のインディペンデント・マガジン『Rhetorica』『RhetoricaJournal』『Rhetorica.jp』の発行/運営を行っている。http://rhetorica.jp/

「コロナ禍における「生活」や「仕事」については、少しずつ言説が蓄積されつつある。感染症の対処をめぐる社会課題は未解決のままだが、個々のクリエイターや組織がどのような悩みを抱え、創意工夫をしてきたかはさまざまなメディアを通じて窺い知ることができる。他方で、そのどちらとも言えない「ライフワーク」としての活動やプロジェクトについてはどうだろうか。リアルな場をつながることができなくなったなかで、オンラインに活動を移したケースもあれば、オフラインを貫くケースもあるだろう。なかには活動を止めることになったケースもあるはずだ。

本セッションでは、ライフワーク的に制作を続ける制作者たちが、集まるのが難しい状況のなかで、つくり続けるために必要な共同性を、どのように(再)構築できるかを議論する。登壇者は、編集者の小林えみ、DJ・ライターの米澤慎太郎、日本各地のクリエイターとともに活動するさのかずや。出版、音楽、事業開発やクリエイティブとそれぞれ異なる分野で活動する3人だが、クリエイターたちのユニークなつながりやネットワークをつつたり、参加したりしている点では共通している。コロナ禍の状況の変化や自身の実践についてプレゼンテーションを行ったうえで、領域を超えて語り合う。

[プレゼンテーション]

友達経済をキモくなくやっていく

さのかずや

私は北海道の北東に位置する遠軽町の出身です。大学を出たあと、東京の広告代理店で働いたり、新規事業を大企業とやるぞみたいな会社で働いたりといったキャリアを経て、この2年ぐらいはフリーランスをやっていました。去年の夏に札幌に引っ越して、株式会社トーチという会社を立ち上げました。「どこに住んでいても、つくってゆかいに暮らす。」という理念を掲げて、新規事業開発やブランドデザイン、メディアクリエイティブといった領域で事業をしています。

日本各地に住む人と協業しながら仕事をしています。たとえば、自社メディア「トーチライト」は、北海道から沖縄までさまざまな地域に暮らす人とともに記事や動画、写真、デザインをつくっています。北海道の釧路市や津別町で開催したイベント「さいはて」は、北海道の東側の道東エリアで音楽やトーク、食事、写真展など、さまざまな表現活動をしている人たちや東京からのゲストが出演する、なんでもありのイベントです。

また、札幌のIT・エンタメ系企業や自治体などが共同で主催している札幌クリエイティブコンベンション「NoMaps（ノーマップス）」で去年から実行委員を務めています。このイベントは札幌市がUNESCO創造都市ネットワークに「メディアアーツ」という項目で登録されたことをきっかけに始まり、ビジネスやスタートアップ、カルチャーやエンタメなど幅広い範囲で、札幌や北海道に関わるクリエイティブな活動を促進するという目的で行われています。私は札幌や北海道に関わりがあるクリエイター／アーティストやビジネスパーソンと一緒にトークを企画したり、札幌や北海道内のこれからなにかやりたいと考えている人たちと一緒に

ワークショップを実施したりしています。そのなかに「Sapporo Media Arts Workshop」というプログラムがあって、ここには私が大学院時代に学んでいたメディアアートに関係する方々に来てもらっています。ほかにも、私の地元にも近い北海道オホーツク海側地域で世界遺産・知床付近の空き家を借り宿泊施設として運営する「オホーツクハウス」という自主事業もやっています。今日はこういった経験を踏まえて、ローカルを視野に入れた集団制作について考えたいと思います。

／ わちゃわちの目的化 ／

ひとつ目は、「わちゃわちの目的化」です。「わちゃわち」とは、私と瀬下さんと話していた中で出てきた言葉ですが、目的や結果とは関係なく、とにかく仲良くやる、仲良くなるということです。以前より集まることの価値が高まり、それに対してアウトプットの価値が下がっているとも言えるかもしれません。率直に言えば、私自身は広告代理店出身だということもあり、人が集まってなにかをつくるなら、アウトプットのクオリティが高くてなんぼだろうと思っているところがあります。しかし、いまはみんなが集まる場そのものを強く求めていると思います。

このことにはっきり気づいたのは、2015年から5年間ほど運営していた「オホーツク島」というウェブメディアについて、振り返りのnote記事^[1]をまとめたときです。オホーツク島はいわゆるローカルメディアで、北海道の地元付近のエリアに関する情報発信を行っていました。しかし振り返ってみると、発信の内容やページビューの数など、一般的に重視されがちな制作物のクオリティやリーチ数などの結果よりも、メディアとして活動するなかでさまざまな人とつながり、その出会いをまた次の活動につなげていく過程のほうが重要だったのではないかと思います。いま見てみると内容はクオリティが文句なく高いとも言えないし、リーチ数は微々たるものでしたが、このときに生まれた取材相手との関わりや、同時期に同様なメディアを近いエリアで運営し

[1] ローカルメディア時代の終わり、ローカル活動時代の夜明け <https://note.com/sanokazuya0306/n/nbc63d657c9ae>

ていた仲間たちとの関わりのおかげで、上記のような活動につながってきた感覚は確かにあります。

／ 友達経済をどう考えるか ／

もうひとつは、「友達経済」^[2]という視点です。「わちゃわちゃ」とも似ているのですが、あくまで友人関係をベースにお金や仕事が回っていくような経済圏を指しています。この言葉を考えついたときには、内輪みたく嫌だ、もっとアウトプットベースの経済圏をつくっていきたくという文脈で使っていました。しかし、現在では評価を変えています。はじめは身内感があっても自分の周囲から少しずつ仲間づくりを進め、それを軸に無理矢理にでもプロジェクトとして盛り上げていくことしかないのではないかと。

もちろん、ねずみ講のような手法を使うオンラインサロンはあまりいいものではないと思いますし、この人は自分の仲間だから仕事をするけど、この人は仲間じゃないからしないというもおかしい。それでも現在では、コロナ禍の影響によってすぐに新たな人と出会って仕事をすることが難しくなった状況、また継続的に集団で活動することが困難になっている状況も相まって、「目的のために活動する」のではなく「交流のために活動する」といった手法が急速にスタンダードになってきているようにみえます。制作活動から副次的に交流が生まれるのではなく、はじめから交流を主目的として制作を行うほうが、結果的に制作活動を継続できるのでは、ということです。ですから、仲間を集めてアウトプットをつくっていくための方法論として、「友達経済」と適切に付き合っていく必要があると思っています。

／ 目的を持った「わちゃわちゃ」を探して ／

では、どのように「友達経済」と付き合っていけばよいか。それが講演のタイトルの「友達経済をキモくなくやっていく」ということです。「友達経済」が強くなっている現在の状況のなかでは、「なんだかかわらな

いけれど、楽しいよね」というような身内の盛り上がりから始めることは避けられません。しかし、「キモくなく」やることが重要なのです。キモくなくやっていくとは、活動をただの内輪の盛り上がりで終わらせるのではなく、最終的にアウトプットを世に出し、成果や目的に向き合う状態にできる限り方向づけていくことです。仮に売上が目的ならば、ちゃんとそこまで到達する。ページビューでも、あるいは社会課題の解決でも同じです。

仲良く楽しく活動することと、クオリティの高い成果物を出すこと。一見トレードオフと思われがちで、そのように語られがちではありますが、意外とこの2つは無関係のように思われます。ソーシャルメディアなどを通じて「仲良く楽しく活動する」こと自体も露見しやすくなっている現在においては、むしろ相乗効果を発揮するようになってきているかもしれません。

「わちゃわちゃ」や「友達経済」から出てきたものであっても、アウトプットのクオリティが高まれば必ずその外部にも届きます。そして、そこで出会った人を新たに「わちゃわちゃ」のなかに巻き込んでいく。たとえば、イベントやウェブメディアの記事がアウトプットであれば、そのクオリティが高まっていくと同じような志を持つイベントや編集者、ライターと手を組めるようになります。そして、もう少し高いレベルのおもしろさや影響力を目指すことができるようになる。

はじめから「友達経済」や「わちゃわちゃ」を忌避するのではなく、手法としてそれを活用していきながら、少しずつその外部に進む。あくまでも自分の経験から考えていることですから、クリエイティブやローカルでの活動においてこの方法論が王道のものになっていくかはわかりません。ただ、今はこういうやり方が重要だと信じています。

^[2]友達経済と向き合って生きる <https://note.com/sanokazuuya0306/n/n05d03ea4f32f>

[プレゼンテーション]

「集まる」音楽コミュニティの共同性を再構築する

米澤慎太郎

私は2012年から東京でDJやライター、イベントプロモーターとして活動しています。2018年からは楽曲制作やプロデュースワークも手がけています。ジャンルとしては、ヒップホップやラップミュージックが中心ですね。日本だけでなく、イギリスや中国、韓国などでもクラブに呼んでもらったり、ラジオでDJやトーク、レクチャーをしたりといったこともやっています。

コロナ禍以降で最も大きな変化は、自分の活動を届ける対象が変わったことです。コロナ以前には、DJはもちろん、イベントの企画やレクチャー、インターネットラジオの配信といった活動がメインでした。これらの活動は、オンラインオフラインを問わず、不特定多数の人やコミュニティに向けて発信するものですね。しかし、コロナ以降には、楽曲制作やリリースといった、ひとりのアーティストを支援するような活動に軸足が移りました。このように自分の活動が変化した要因は、個人的な背景もありますが、コロナ禍による音楽をめぐる状況の変化も関係していると思います。

/ クラブやライブハウスの文化的価値 /

なかでも、クラブやライブハウスが大きな痛手を受けたことは重要です。自粛要請はもちろん、それが解除された後も人数制限があります。海外のアーティストを招聘することもできなくなり、イベントの興行自体が困難になりました。それに加えて、もともと東京の箱は海外と比べて非常に小規模で、かつ、六本木や渋谷、新宿、高円寺といったエリアに集中しています。個別のクラブやライブハウスだけではなく、そのエリア全体の音楽文化に対するダメージがあったわけです。Save Our

Space^[1]のような署名活動やクラウドファンディング、政府による給付金もありますが、十分とは言えないと思います。

無観客でストリーミング配信をする箱がものすごく増えました。先ほどお話ししたSave Our Spaceの署名にも「ストリーミングにシフトして集団感染のリスクを排除した状態で文化の継続と発展のためにできることをやります」といった文言があります。クラブやライブハウスは、アーティストがパフォーマンスを披露する機会を提供し、ストリーミング配信をオーガナイズすることで音楽文化をどうにか持続させようとしているということです。

しかし、ストリーミング配信をどれだけ頑張っても、クラブやライブハウスが通常の営業ができなくなってしまったことによる文化的損失はやはり大きいと考えています。とりわけアーティストの視点に立ってみると、ネットワーキングをしたりスキルを習得したり、インスピレーションを得たりといった機会の減少が気になります。ヒップホップだけでなく、エレクトロニックミュージック一般に言えることだと思いますが、こうした音楽をやっているアーティストは多くが兼業であったりフリーランスであったりするため、ほとんど組織化されていません。音楽制作のプロセスもひとりで完結するため、クラブやライブハウスがイベントをやらなくなってしまおうと、ほかのアーティストから影響とつながる機会がなくなってしまいます。あまりそういったイベントに行かない方はなかなかイメージが湧かないかもしれません。どういうことかということ、クラブイベントに行くと、そこにはDJはもちろん、ラッパーやトラックメーカー、ダンサー、ほかにもグラフィックデザイナーやファッションデザイナーもいます。業界を超えてさまざまな人々が集まる場になっていたからこそ、イベントがなくなってしまうと、アーティスト同士のコミュニティやネットワーク、そこでのやりとりが失われ、どうしても停滞感が生まれてしまいます。このように、ひとつの場に集まることで培われてきた共同性や関係性は、どうしたら立て直すことができるのでしょうか。

[1] Save Our Space <http://save-our-space.org/>

／ Eternal Dragonzの実践 ／

結論を出すことはできませんが、ここではそのヒントになると思われる事例をひとつ紹介します。Eternal Dragonzというコレクティブが、Discord上で運営しているコミュニティです。私自身も参加しています。Eternal DragonzとDiscordは、それぞれ説明が必要ですね。Eternal Dragonz[2]は、アメリカやオーストラリアに住むアジア系移民の二世あるいは三世の5名が2015年に立ち上げた音楽レーベルでありコレクティブです。世界中のアジア系アーティストやデザイナー、クリエイター、デザイナー、ライターを集め、作品をリリースし続けています。Discordはアメリカで発足したSNSのようなサービスで、チャット機能と音声機能があります。もともとはオンラインゲームのファンコミュニティをメインユーザーとして大きく成長したサービスです。最近では、ゲームだけでなくさまざまなジャンルのコミュニティで使われています。

Eternal DragonzのDiscordの特徴的な点をいくつか紹介したいと思います。まず、招待制になっているため、直接的な面識はなくとも、誰かは誰かのことを知っているという半匿名のような関係性があります。参加している人数はだいたい100人くらいですね。次に、コミュニティには明確なルールがあって、暴言を吐いたり人を傷つけたりしてはいけないとかベーシックなものですが、決まりとして定められています。それから、参加者のほとんどはアジア系の文化に日常的に触れているため、音楽に関する共通の趣味や関心を持っています。最後に、インターネットの特徴でもあると思いますが、特定の地域に限られずに人が集まっています。まとめれば、半クローズドなコミュニティに、共通点を持つさまざまな地域の人たちが集まって、節度をもって、ゆるく興味関心をシェアしたり、コミュニケーションしたりしているというわけです。

実際に参加している実感ですが、このコミュニティはとてもおもしろく活気にあふれています。新しい音楽を誰かから教えてもらったり、誰かがアップロードした音楽を聴いたり。さらにはここで誰かとつながって新しい音楽をつくるということもあります。Eternal Dragonzにはデモとい

うトピックがあって、ここにはDropbox上に置かれた音楽ファイルや、音楽をシェアできるサービスへのリンクがどんどん貼られ、参加者のつくったデモ音源を聴くことができます。それに対してほかの人たちも積極的にリアクションをします。アジア的なコンテキストが感じられる独自の絵文字をつくる人もいるので、それを使う人が多いですね。こういった動きをモデレーションして盛り上げていく人の存在も重要です。質問を投げかけたり、刺激的なディスカッションをしたり、周りの人がシミュレートしたくなるような書き込みをしたりすることで、みんなの盛り上がりが生まれます。自分自身、こういったオンライン上のアーティストコミュニティに参加することは本当に意味があるなと感じています。

／ 日本へのインプリケーション ／

私の講演は、これまでクラブやライブハウスといったリアル場で育まれてきたアーティストたちの共同性や関係性を、どのように立て直すかという問いからスタートしました。Eternal Dragonzの実践はそのヒントになると思いますが、日本にそのまま応用することは簡単ではないとも感じています。

Discordにおける既存の音楽アーティストのコミュニティは、どうしてもアメリカがベースになっていて、多くの日本人アーティストにとっては、英語がプラットフォームになることが参加の障壁になっています。日本でこうしたコミュニティをつくるとしたら、安全さの担保が重要になると思います。先ほどお話しした半匿名や人数の制限といった特徴は、そのためにあるのでしょう。

[2] Eternal Dragonz <https://eternaldragonz.bandcamp.com/>

[プレゼンテーション]

100²日後に死ぬ小林

小林えみ

私は1978年生まれで編集者をしております。2020年まで堀之内出版で、藤田直哉編著『地域アート——美学／制度／日本』（2016年、堀之内出版）やマーク・フィッシャー『資本主義リアリズム』（2018年、堀之内出版）、斎藤幸平『大洪水の前に——マルクスと惑星の物質代謝』（2019年、堀之内出版）などを担当しました。現在はよはく舎という出版社を創立しNO YOUTH NO JAPAN編著『NO YOUTH NO JAPAN vol.1 わたしたちの生きたい社会をつくろう U30の投票から未来をつくる』（2020年、よはく舎）や絵本『猫のミーラ』（2020年、よはく舎）を刊行しました。

今日の講演は、いま出版社や書店がどのようなネットワークを構築しているかというテーマでお話させていただきます。とりわけ、コロナ禍以降の出来事を緒に、いまあるネットワークのなかで弱い立場に置かれる女性や高齢者、子どもたちが活躍する機会をどのように残せるかについて考えていきたいと思います。

本題に入る前に、私自身が先行世代から残されたものを振り返りたいと思います。私の祖父は、戦前に生まれ太平洋戦争を経験し、戦後を生きた世代です。母方の祖父はもともと徳島で宮大工をしていました。戦争がなければそのままずっと宮大工をやっていたと思います。実際には従軍経験のあと東京に出て、建築関係の会社を設立しました。前回の東京オリンピックに関連する建物も造っていたようです。経済成長とともに会社も大きくなり、祖父自身も大きな家に住んでいましたが、バブル崩壊によって会社は倒産します。その後は小さなマンションに住み、そ

のまま亡くなります。その頃に私は短大を卒業し、就活水河期のなか非常に苦勞して出版社に入社しました。

このような流れをみたとき、私が祖父たちから残されたと感じるものは、暴力の歴史です。彼らは太平洋戦争に行き、加害者でもあり被害者でもある。そこでの暴力というものに対する怒りが、私には残されています。弱い立場の人にチャンスを与えたいという思いもそこからきています。発表タイトルは「100日の2乗後に死ぬ小林」は、某ワニの漫画のパロディですが、このようなタイトルをつけたのも、次の世代を意識してのことです。100日を二乗すると1万日ですから、だいたい二十数年後くらい。私は今年で42歳になるため、伝統的な日本企業でいうと定年しているかもしれない年齢というわけです。あと二十年ほどの活動期間のなかで、次の世代になにができるかを考えていきたいと思います。

/ 出版社と書店のネットワークの変化 /

さて、それでは本題に入りましょう。まず、コロナ禍の出版・書店業界の経済的な状況について説明したいと思います。とは言っても、書店の売り場での全体的な分析はいささか難しいところがあります。吾峠呼世晴『鬼滅の刃』（全23巻、2016-2020年、集英社）の販売効果が大きく、感染症の影響が見えづらくなっているからです。書籍は生活必需品というより嗜好品ですから、このまま感染症が長引けば中長期的には売上に影響が出てくるとは思いますが、短期的にはわかりづらいですね。

個別に見ていけば、書店業界には休業せざるを得なかった書店もありますし、時短営業をせざるをえなかったりといった問題も出てきています。出版業界では、図書館の機能制限によって制作上の校閲に使いたい資料が探せないというような不便もありました。しかし巣籠需要として紙の本も、また電子書籍が売り伸びたこともあり、総じて言えば、米澤さんの発表にあったクラブやライブハウスをはじめとする音楽業界、あるいは飲食業界などと比べると、出版業界はまだ恵まれているほうでは

ないかと思っています。

次に、経済を超えて、コロナ禍以降の書籍をめぐる社会的・文化的なネットワークについて話したいと思っています。印象的なのは、SNSや各種のウェブサービスを用いたオンラインでの読書会が盛り上がったことです。ただ、文化的なネットワークという点では、出版・書籍業界においても、リアルな場が失われたことの影響は大きいと思います。

/ 書店の開業 /

2021年1月に東京都府中市の分倍河原でマルジナリア書店という本屋を開きました。「よくコロナ禍に書店を始めたね」と言われるのですが、こういう場は大切だと思っています。書店を開くと、地域活性化のイメージが湧いてきます。たとえば、私と同世代くらいの女性が「今まであまりこういう本を読んでこなかった」、「ファッション誌とかしか見たことなかったけれども、いろいろ勉強できそうな本がありますね」とおっしゃっていました。うちの書店は人文書ばかりなのですが、そのなかから「これだったら読めそうです、頑張ってください」と言って齋藤陽道 他『病と障害と、傍らにあった本。』（2020年、里山社）という本を買っていかれたりしました。

子どもたちの来店も印象的です。インテリアをおしゃれに工夫していることもあって、小学生くらいの女の子が「こういう書店に通いたい」と言って、ちょっと背伸びした本を手にとってくれました。あるいは、お年玉を持った幼稚園ぐらゐの男の子がマイナーな版元から出ている本を手にとり、お父さんから「本当にこれでいいの？ 漫画じゃなくていいの？」と念押しされ、それでも「ぼくはこれがいい」と言って本を買って帰る姿もありました。いわゆるチェーン系の書店にしか行ったことがなく、メジャーな版元から出ている漫画や絵本しか見たことがない子どもにとっては、印象的な体験になったのではないかと思います。場があることで、初めて出会うことができる本があるのです。

こうした例は、オンラインでのつながりが持つ限界も示唆しています。先ほどお話しした人たちは、おそらくSNS上で本と出会う場には参加できないと思います。そこにアクセスするリテラシーがないかもしれないし、そもそもデバイスを持っていないかもしれません。私はある種のマイノリティが、オフラインの空間で本や知識に出会うことができる場としても書店を捉えています。

/ 女性の地位向上 /

マルジナリア書店やよはく舎の活動のなかでは、マイノリティ、とりわけ若い女性たちの支援を重要なものとして位置づけています。ひとつには、マルジナリア書店では、店長を20代の女性の方をお願いしました。これは後進の育成と、若い女性にチャンスを与えるというふたつの意味があります。

それからよはく舎では、版元ドットコムというさまざまな出版社をつなぎ、書誌情報を広く一般に公開し共有するためのデータベースをウェブサイト上で公開する事業を行っている組織に入って幹事を務めています。幹事は10名いますが、そのなかに女性は私ひとりだけです。決してほかの幹事の方が女性差別的なわけではありません。しかし、業界団体に女性が不在であることによって必ず偏りが生まれてしまうでしょう。こういった組織に女性を増やしていくことが大切です。

私はこういった取り組みを通じて女性の地位向上に取り組んでいきたいと思っています。コロナ禍以降に限定しても、女性の失職者は男性に比べはつきり増えており、貧困率も高まっています。そればかりか、自殺率も高まっているのです。その一方で、ポスト・コロナを展望する書籍の多くは男性の筆者ばかりです。こうした出版業界の状況を変えていくことから始めていきたいと思っています。

【トーク】

開かれた制作の コミュニティは 可能か？

瀬下：みなさん、発表ありがとうございます。議論の取っ掛かりとして、「わちゃわちゃ」や「友達経済」といった表現で「つながること自体の目的化」に注目したさのさんの発表から始めるといいかなと思いました。コロナ禍以降、つながりの機会自体が減ってしまったことも相まって、ローカルのクリエイションだけでなく、音楽や出版といった別のジャンルの活動においても「制作の前提条件としてのつながり」が希求されるようになってきていると感じます。米澤さん、小林さん、いかがでしょうか。

米澤：音楽はまさにそうってきていると思います。とりわけ、私がよく見ているヒップホップはそうです。もともとコミュニティやシーンが強い力を持つジャンルですが、近年では音楽の制作からそれを伝えていく過程に至るまで、クリエイターたちのつながりの重要性が高まっています。ただ、発表でも説明したように、日本のクラブカルチャーの場合、それをクラブやライブハウスといった箱が下支えしてきた歴史があるため、コロナ禍以降は非常に難しい状況になっています。

小林：出版はもともと個人が強いジャンルです。しかし、近年はオンラインのサロンやコミュニティといった集団から生み出される書籍が話題を集めるようになってきており、今後スタンダードになる可能性があります。映画もヒットしているにしのあきひろ『えんとつ町のプペル』（2016年、幻冬舎）のように、数十万部を超えるベストセラーも出てきているほどです。ただ、私はこうした状況に対して危機感も持っています。それは「わちゃわちゃ」や「友達経済」にはどういった属性の人たちが含ま

れるのかということです。もちろん個別のコミュニティによっても違うと思うのですが、マジョリティばかりが参加することになりはしないか。そういった場に弱い立場の人も参加できるのでしょうか？

さの：非常に難しいですが、重要な問題提起ですね。私が紹介したローカルのクリエイターたちによるネットワークは、普段からSNS上でやりとりをし、仕事から趣味に至るまでそこで完結しています。そこに多様性があると言われると、かなり怪しいと思います。むしろ、TwitterやFacebookの性質も相まって、声の大きい人が主導していくような流れが生まれやすいですね。声の大きい人が比較的弱い立場の人を巻き込んだり持ち上げたりすることはありますが、それは構造だけ見ればオンラインサロンとの違いはないですね。私自身の活動にも思い当たる部分はあります。

米澤：TwitterやFacebookとの比較でいうと、Discordのコミュニティは、そうした流れにある程度抵抗しうるかもしれません。Discordは既存のSNSと異なり、全人格的にコミットするようなものではなく、テーマやトピックに応じてそれぞれが関心のあるところだけに関わるからです。招待制や半匿名といった特徴によって、参加者同士の関係性もフラットになっているように思います。

／ ケアと社会包摂 ／

瀬下：小林さんから出たコミュニティの公共性という論点にもつながると思うのですが、クリエイター同士のつながりは、個々の活動にとってケアリングのような機能があるのではないのでしょうか。ほかのクリエイターから気にかけてもらったり、「面白いね」、「一緒にやろうよ」といった反応をもらったりといった一種のケアのようなコミュニケーションがなければ、制作を続けていくモチベーションを維持することは難しいと思います。

さの：地方でフリーランスとして活動しているようなクリエイターにとっては、SNS上のコミュニティが非常に重要だと思いますね。人によっては、セーフティーネットのような働きをしている部分もあるはずです。リアルの接点が限られる地方において、趣味や嗜好の合う人と交流できる場としては、SNSは非常に重要な役割を果たしていると思います。

小林：なるほど。ジュンク堂難波書店の店長を務めている福嶋聡さんは「書店は言論のアリーナである」と言っています。実際彼は、少し風変わりなお客さんがお店にやってくるトークイベントに絡んできたときにも上手に話を聞いて、うまく場をまとめていました。これは福嶋さんによるケアリングの行為でもあるし、いろいろな人が訪れる書店という場を持つ公共性の現れでもあると思います。

米澤：書店という場所を持つ強みが出ていますね。クラブやライブハウスにおいても、ある種閉じられた空間ならではのクリエイター同士のケアがあると思います。音楽の場合、PCやiPhoneがあれば制作できてしまうので、「聞く側」から「演る側」へ移行するハードルも比較的低いところが需要だと思います。先ほど紹介したEternal Dragonzの成り立ちも、まさにクラブでの出会いから始まっているそうです。パーティでの出会いを起点に新たなコミュニティが生まれることもあります。クラブやライブハウスはクリエイターやコミュニティを生み出す土壌としても機能していたため、そういったエコシステムがストップしてしまうことを懸念しています。状況を改善していくためには、アーティストが起点となって少人数でクラブを借り、もう一度循環をつくっていくといいかなと思います。たとえば、音楽や映像制作のノウハウをシェアするワークショップをやってみるとか。現在ではそういったアクティビティもなかなかできなくなっていますが、オンラインと併用していけばできることはあると思います。

瀬下：マルジナリア書店でも、同じようなことはありましたか？

小林：同じようなことはまだないですね。ただ、公共性という観点では、面白い事例があります。マルジナリア書店の入っている物件には、1階の路面に掲示板が付けられています。以前のテナントが不動産屋だったため、掲示板に不動産情報を載せていたのです。いまはここに本の情報をはじめ、厚労省の生活保護の案内や困難を抱える少女を支援する一般社団法人Colabo（コラボ）のポスターを貼っています。すると、通行人がこの掲示板をスマホで撮影していく姿をよく目にします。リアルな場所を持っていると、路上にさまざまな情報を拡散できるわけです。

瀬下：面白いですね。SNSでの拡散力やリテラシーとは無関係に、ただそこにいくと知ることができるオープン性があると。

／ コミュニティを育てるモデレーター ／

さの：ケアに近い話かもしれませんが、東浩紀『ゲンロン戦記』（2020年、中央公論新社）や宇野常寛『遅いインターネット』（2020年、幻冬舎）を読むと、批評系の人たちには新しいクリエイターを守り育てていくためにコミュニティをつくるという発想が以前からあったようにみえますね。うまくいっているかどうかはわかりませんが、いろいろな人がこういった問題意識で動き始めているように見えます。私自身もつくりたいとは思っているのですが、コミュニティを立ち上げることはできても、育てていくところに苦手意識があります。どうしたらいいかなと結構悩んできました。

米澤：聞いていて思ったのですが、日本ではコミュニティを立ち上げた人がそのままその場の盛り上げ役を担うことが多いですね。海外のDiscordでは、そういった仕事をする人たちは「モデレーター」として、設立者とは分離されています。モデレーターはコミュニティに関してどう

いうことをやるべきか、反対にやるべきでないことはなにかといった専門的な知識やスキルを蓄積しています。日本においても、人を集めることと、人をモデレートすることとは別の能力だと考えることはできないでしょうか。

さの：重要な提案だと思います。東京で仕事をしていたとき、あるワーキングスペースに関わるがありました。人はすぐに集まったけれども、なかなか新しい動きは起こらず、コミュニティマネージャーに入ってもらって、はじめてコミュニケーションが生まれていきました。そういう動き方のできる人を増やし、応援していきたいです。そうでなくてはコミュニティをうまく回し、続けていくことは難しいですから。私自身も、小さな会社として少しずつ組織的に動き始める中で、コミュニティ的なコミュニケーションが得意なメンバーと一緒に活動しています。まだまだ手探りですが、少なくとも私一人ではつくり出せなかったような関係性が生まれ、組織としての活動も徐々にいい方向に向き始めているように思います。

小林：規模が大きくなると通俗化していくという問題については、どのように考えていますか？ 多様性を大切に、いろいろな人を包摂できる場をつくりたいと思う一方で、コミュニティを拡大していくとどうしても初期の尖ったところが見えなくなりますよね。

米澤：たしかに規模が大きくなると、モデレーションのあり方は変わっていきますね。インフルエンサーがやっているサーバーだと、参加者が2万人くらいいることもあります。そういった場で求められるコミュニケーションのあり方と、100人以下の場で求められるものは全然違います。

ただ、うまくいっているコミュニティに共通していることもあります。それは安全性を担保するルールをきちんと整備しているということです。人種差別や嫌がらせが書き込まれたときにどのように対応するかが明文化されていることが重要です。そのルールに基づいて、はじめてモデ

レーターは動くことができる。TwitterやFacebookが、クリエイターにとってオルタナティブなコミュニティとして定着しきれないのは、そういった原則を遵守することが難しいからかもしれません。

さの：コミュニティがグローバルに広がっている場合、ルール設計やモデレーションはさらに難しそうですね。どのような状態だと心理的安全性が担保されるかを考えると、文化ごとによる違いも大きいでしょうか。ジグムント・バウマンは『コミュニティ』（2017年、筑摩書房）のなかで、心理的安全性と、コミュニティにおける自由度・多様性はトレードオフになると言っています。これが正しいとしたら、そもそもひとつのコミュニティを安全かつ多様にするのは非常に難しい。今後としては、各個人が心理的安全性と多様性をそれぞれ個別に得ることができるような、いくつかのコミュニティやプラットフォームを歩き来できる環境が生まれていくことが大切かなと思っています。

小林：私は出版や書店においても、コミュニティマネージャーやモデレーターのような存在が当たり前になってくるといいなと思います。そうなれば、多様な人々を包摂しうる「わちゃわちゃ」が生まれてくるかもしれないですね。

瀬下：まだまだ話したいところですが、時間になってしまいました。実はこのセッションを企画したとき、制作とコミュニティに関する議論がはたしてシンポジウムで扱うべき公共的なものになりうるだろうか少し不安に思っていました。しかし、はじめに小林さんから出てきた多様性に関する問題提起のおかげで、それぞれの業界や職種で起こっている事例を社会に開く議論ができたのではないかと思います。米澤さん、小林さん、さのさん、ありがとうございました。

一同：ありがとうございました。

[振り返りコメント]

米澤慎太郎

コロナ禍で「集う」ことが難しい状況のなか、ひとつのオルタナティブとして半クローズドなSNS「Discord」上で活発なクリエイターコミュニティを紹介しました。視聴者の方からのインターネット上の反応が多く、注目度の高さに驚きました。トークセッションでは、より多数かつ多様な方々と関わるお二人の話聞いて、多様性を担保しながら参加者の心理的安全性を確保する難しさや参加者のケアなど、普段は見過ごしがちな視点をシェアしていただくことができました。

さのかずや

地理的に距離がある仲間と活動していたコロナ前からの状況とあわせて、コロナ禍で大きく変化した非対面前提のコミュニケーションとコミュニティのありかた、また、そのなかで現時点の自分に取りうる最良の方法についてお話しました。別の立場で活動するお二人の話をお伺いし、それぞれの実践における共通点や相違点を踏まえつつ、それぞれの手法を行き来したり、知見を共有したりしながら、あくまで手探りでも実践し続けていくことの重要性を感じました。

小林えみ

私は少し長い歴史の射程から「今」や「この場」を見る、という話をさせて頂きました。米澤さんによるDiscordの紹介を中心とした音楽コミュニティの可能性、さのかさんの高いコミュニティでのあり方について、両者とも「これから」を考える話として刺激的でした。今回のイベントで得た知見を活かし、登壇者や関係者、視聴者の皆さんとまた実践の場で楽しく踊っていきたいと思います。



【登壇者プロフィール】

Erinam：日本でグラフィックデザイナーとして勤務したのち、K-POPのクリエイティブに感銘を受け渡韓。韓国の雑誌社にてデザイン・編集担当として働き始める。在韓中並行して日本と韓国の媒体で、デザイン留学し現地で働く日本人デザイナーの視点を活かし、撮影コーディネートやライティングを始める。4年半の韓国生活を経て昨年帰国後、現在はフリーランスのデザイナー・ライターとして活動。過去に『ユリカ』『Quick Japan』『an an』『TRANSIT』『GINZA』などの媒体で韓国カルチャーのコラムを執筆。

小山ひとみ（おやま・ひとみ）：中国のミレニアル世代、Z世代、カルチャーが得意分野のライター、コーディネーター、中国語通訳・翻訳者。STUDIO VOICE/リアルサウンド/装苑/美術手帖などに執筆。中国のメディアに日本の情報も提供するなど、日本と中国の「いま」にフォーカスを当てて発信を続ける。TBSラジオ「アトロク」中国カルチャー紹介。著書『中国新世代 チャイナ・ニュージェネレーション』、『村上隆的芸術対談集』中国語翻訳。

遠山啓一（とおやま・けいいち）：クリエイティブプロデューサー、ディレクター。慶應義塾大学経済学部卒業。ロンドン大学東洋アフリカ研究学院修士課程修了（メディア・スタディーズ）。帰国後、外資系広告代理店に勤務したのち2019年にCANTEENを創業。Tohjiらインディペンデントで活動する音楽アーティストに対してマネージメントサービスを提供しつつ、教育事業の展開やスタートアップのコンサルティングなども手がけている。

瀬下翔太（せしも・しょうた）：1991年、埼玉県生まれ。編集者、ディレクター。慶應義塾大学環境情報学部卒業。NPO法人bootopia代表理事。批評とメディアのプロジェクト「Rhetorica」の企画・編集を行う。2015年に島根県鹿足郡津和野町に移住し、町内唯一の高校・島根県立津和野高校に通う生徒を対象とする教育型下宿を運営している。

松本友也（まつもと・ともや）：1992年生まれ。慶應義塾大学文学研究科修了（仏文学）。批評とメディアのプロジェクト「Rhetorica」の企画・ライティング。CINRA、KAI-YOU Premiumをはじめ各種メディアで人文学・ポップカルチャー・芸能について執筆している。

リアルな空気をつかめるには アーティストのリアルな空気をつかめるには リアルな空気をつかめるには リアルな空気をつかめるには リアルな空気をつかめるには

コロナ禍で「現場」に足を運べなくなっただけで、それぞれの国や地域におけるリアリティの把握は著しく困難になってしまっている。しかし一方で、各種配信サービスやSNSなどのプラットフォームを通じて、他国発のコンテンツにふれる機会がむしろ増加している。直接的な往来や交流が減ったままプラットフォーム上の接点だけが増えていくことで、他国のシーンはおろか、自国のリアリティさえも掴みがたくなりつつある。コロナ禍の閉塞感とも切り離しがたいその見通しの悪さを解消するには、大味な見立てではなく個別具体的なケーススタディの共有が必要ではないか。

本セッションでは、コロナ禍における各国のカルチャーの現状や、他国の現場のリアリティを探る方法について議論する。韓国についてはK-POPグループのアートディレクションも手掛けるデザイナーのErinam氏、中国については『中国新世代』チャイナ・ニュージェネレーションの著者・小山ひとみ氏、日本についてはN世代の支持も厚いラッパー・Tohjiのマネージメントを手掛けるCANTEEN代表・遠山啓一氏に発表してもらおう。3名の語る事例を通じて、現代のユースカルチャーを規定するプラットフォームの重要性と、それに対する各国ごとの態度の違いを立体的に検証する。

[プレゼンテーション]

コロナ禍の韓国カルチャーのリアリティを いかに捉えるか

Erinam

グラフィックデザイナーのErinamです。4年ほど韓国の企業で雑誌をつかっていて、ちょうどコロナが流行する前に日本に帰国しました。この1年ほどはフリーランスとして、本業のデザインと並行して韓国に関わるコラムやライティングの仕事をしてきました。帰国してからも韓国の企業やプレーヤーとの仕事は継続するつもりでいましたし、行き来も頻繁にする予定でしたが、それができなくなってしまった1年間でした。

／ 意外にも変化のなかった韓国文化 ／

今回は、いかにして現地のリアリティをキャッチするかというテーマなので、この1年間、現地の情報を得るために自分がよく見ていたメディアなどを紹介します。日本と比べると、正直韓国はコロナの影響による社会の変化はあまり大きくありませんでした。もともとオンライン化が進んでいたもので、言い方はおかしいですが、コロナ禍に対応できる社会のベースがすでにできていたんですね。インターネット環境や各種アプリケーションも充実していますし、宅配・電子決済などの利用率も高く、印鑑やファックスのようなアナログなツールもあまり使われていませんでした。

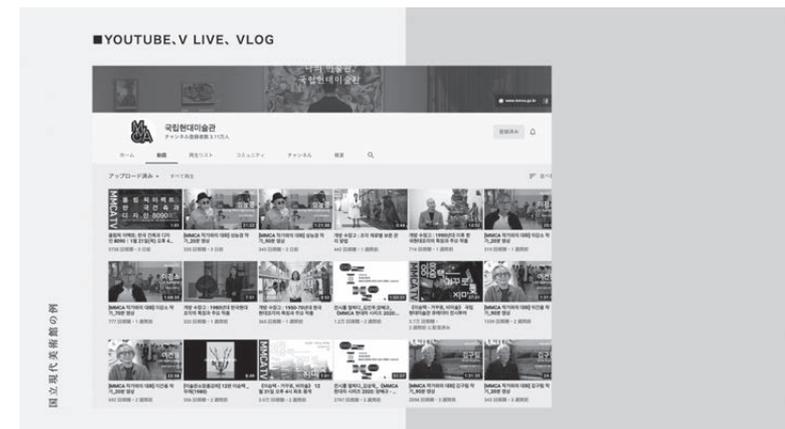
韓国の強みであるエンタメ産業についても、国内の市場が大きくないので、もともと海外に向けて発信する準備が整っていました。VPNをつながなくても見られる配信サービスだったり、コンテンツをなんでもYouTubeにアップしておく文化だったりというのも根付いていたので、むしろコロナ禍においては有利に立ち回れたのではないかなと思います。

実際、日本でも韓国発のコンテンツがまた一段と浸透した1年でした。現地に住んでいる若い日本人も多いので、日本人目線で現地の情報を発信するアカウントもそれなりに数があり、情報収集には特に困りませんでした。韓国カルチャーといってもコスメに美容、アイドルとさまざまですが、それぞれのジャンル専門で細かく発信してくれる人も数多くいますね。他国に比べるとトレンドは追いやすく、国内外での情報の時差は少なかったと思います。

／ 情報をいかにキャッチアップするか ／

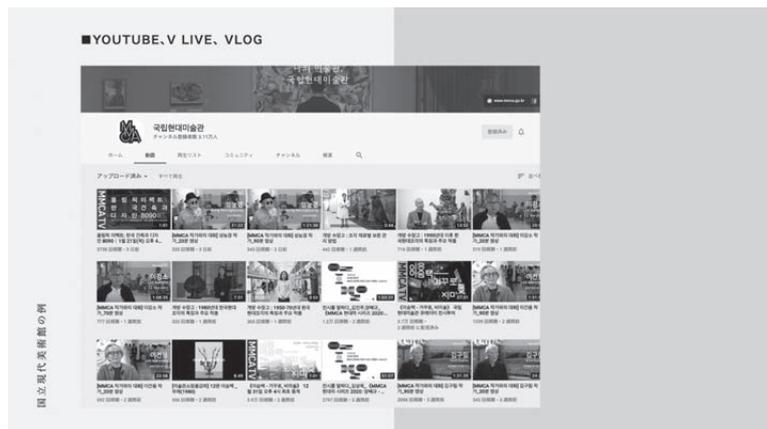
具体的にどんな手段を使っていたのかをご紹介します。まずは、視覚的に流行をキャッチアップするのに便利なのがやはりSNSです。これは特にコロナは関係なく、従来からみんな流行はKAKAO TALK (LINEのようなチャットツール)、Instagram、Twitterなどを使って共有していました。メディアなどではなかなか捉えきれない細かな流行りも、ユーザーから直接教えてもらえます。

最新のトピックや関心事を知りたいときには、現地のラジオやウェブ



マガジンが便利でした。何がブームになっていて、どんなことが議論されているのかがわかります。あとは、YouTubeやV LIVEといった動画配信プラットフォームも重要です。日常の様子を映像で記録するVlogや、各エンタメ事業者の配信するオンラインコンテンツなどで、現地の空気を捉えることができます。韓国では動画配信文化がわりと浸透しているので、ちょっと堅い公共施設や行政なんかも配信を活用しています。

たとえば国立現代美術館のYouTubeチャンネル[前ページ図]。韓国でも緊急事態宣言が出て美術館やギャラリーは入れなくなりましたが、代わりにオンラインで作家のインタビューや展示の紹介を行っていました。この美術館の場合、週に7本というペースで継続的に発信していますね。他にも私が見ていたYouTubeのコンテンツで、韓国の「FEMMINIST DESIGNER SOCIAL CLUB」[下図]という女性デザイナーたちのサークルが出している動画があります。女性デザイナーが働き方や日々疑問に思っていることをラジオのように話し合うチャンネルで、同世代の仕事の仕方や社会的な価値観がわかって非常に面白かったです。こうした動画に限らず、雑誌などでも演者ではなく裏方の



人が顔を出して話し合う様子をコンテンツにしたものが結構ありますね。K-POPでも、ダンサーさんやヘアメイクさんが自分のチャンネルで制作の裏話をしていたり。なので現場の声は他の国に比べると可視化されている方かなと思います。

現地に行って人と話せないことで、人々がどういう気分でどういうことを考えているのかというのが見えにくくなっているかなとは思いますが、そこを補う上で一番よかったのはラジオです。たとえば「AUDIO CLIP」というPodcastのような音声配信ツールがあって、そこで配信されている『聞いてみると賢くなるライフ』というチャンネルでは「K-POPにAIが入ってくることでどんな変化が生まれるか」、「コロナ禍第二波の拡散を防ぐには?」といったテーマで、毎回専門家の方を呼んで話し合ったりしていて、エンタメから社会問題まで、現地で議論されている内容や立場を広く知ることができます。韓国は比較的映像や音声が強くて、ウェブマガジンのような読み物コンテンツは日本ほど多くないのですが、その中でも結構トレンドがわかりやすいのは、「VISLA」や「W」、「HYPEBEAST」、「IZE」、「AROUND」、「brunch」といったメディアです。各媒体のInstagramアカウントをフォローして気になるトピックを見に行くような使い方をしています。

／ エンターテインメントと新たなプラットフォーム ／

オンラインライブも、アーティストや事務所主導のものだけではなく、レーベルやクラブが主催するパターンも増えました。特にクラブについては、たとえばSenggi Studioがライブ配信をしていたりとか、通常営業ができない中での模索が見られました。芸能事務所主催のものに関しては、単純にライブ映像を流すのではなく、オンラインならではの演出を加えるケースが目立ちました。たとえば芸能大手のSMエンターテインメントでは、V LIVEと提携してリアルタイムでARや3Dグラフィックでの演出を加えたり、好きなメンバーだけを見られるマルチカメラを用意していたりと工夫を凝らしています。画面上でハートを押すことでバー

チャルのペンライトが点灯するようなユーザー参加型の演出を加えたり、ファンをスクリーンに表示して、直接通話ができるようにしたりと、インタラクティブを仕掛けるケースも見られました。

オンラインライブやネット配信の普及によって生まれる今後の変化については、放送局と芸能事務所の力関係の変化が興味深いです。現状では、やはり放送局が圧倒的な力を持っていて、芸能事務所はそれに従うほかないという状況です。放送局が生放送時に撮影した動画を、利益を芸能事務所に分配せずに派生コンテンツとしてそのままYouTubeに流すといったことも常態化していました。それが今回、配信プラットフォームの普及率が一気に伸びたこともあり、YouTubeから得られる広告収入に関して、放送局の占有を見直して欲しいという訴えが中小の事務所からも出るようになりました。結果、公正取引委員会が介入し、正規配分を見直すようになりつつあるという変化が生じつつあります。なんだかんだでこれまでもテレビは強力でしたが、そのバランスが少し崩れそうな印象があります。

海外の番組に出演する際にもそのまま遠隔で出演するケースが増えて



きましたが、そうすると放送局を介す必要がなくなります。自分たちの事務所で独自でセットをつくり、撮影までしてしまえば、そのまま作品をYouTubeに載せることができます。そこまでできると、放送局がコンテンツを独占することは難しくなるでしょう。これまでK-POP産業の重要な基盤だった「歌謡祭」の文化も、たとえばBTSがそこに参加せずに自社のプラットフォームでフェスを開催したりといった変化が見られました。大手芸能事務所が独自のプラットフォームを持つことで、自由を獲得しようとする動きは今後も増えていくはずですが。

／ 社会的なアクションもオンラインに移行するか ／

最後に触れておきたいのが、オンラインデモです。韓国はデモが盛んな国ですが、当然人が集まれなくなったことで、こうした社会的なアクションも制限されるようになりました。その代わりに登場したのが、オンライン上でのバーチャルデモ[左図]です。ソウルで開催されていたクィアパレードのオンライン版では、自分の作ったバーチャルのキャラクターをInstagramに投稿することで、そのハッシュタグをクリックすると道を歩いているかのようにフィードに反映されるという可視化の方法が生み出されました。もともと大統領に直接請願できる署名システム(国民請願)など、集まった声を可視化する方法は整備されていましたが、それがより草の根的に行われるようになってきています。こうした変化は、怪我の功名的な形で社会的なアクションの新たなポテンシャルを発見することにも繋がっていると思います。

[プレゼンテーション]

アナログな関係も未だ重要な 中国カルチャーシーン

小山ひとみ

ライター・コーディネーターの小山と申します。2000年代前半より中国国際放送局の日本語部で働きはじめ、中国のカルチャーを日本のリスナーに届けたり、中国現代アートを紹介したりする仕事をしていました。2008年の北京五輪で中国の現代アートが注目を集めるようになりましたが、その前後もコーディネーターや通訳としてシーンに関わっています。五輪終了後に日本に帰国してからも、中国と日本を行き来しながら、両国のアートシーンを橋渡しする仕事に携わってきました。

2010年代後半からは、オンライン番組の影響で中国国内のヒップホップやアイドルのシーンが大きな盛り上がりを見せるようになります。そうしたシーンへの取材も行うようになり、2019年にはそうした20年にわたる中国のカルチャーとの関わりの集大成として『中国新世代 チャイナ・ニュージェネレーション』[右図]という本を出版しました。コロナで中国には行けなくなりましたが、中国とのやりとりや仕事自体はそのまま継続しています。



/ オンラインから生まれるテレビスター /

コロナ状況下の中国カルチャーですが、やはりオンライン番組の需要が増えたことが全体に大きく影響しているように思います。もちろんコロ

ナの抑制は徹底的に行われたので、収録が一時的にストップしたりもしていましたが、コンテンツをつくる上での規制自体はそれほどなく、すぐに通常の番組収録が再開されました。クローズしてしまう映画館も多く、オンライン番組にニーズが集中したという背景があるようです。

代表的なエンタメ系人気番組を並べてみます。まずアイドルでは、『青春有你2 (Youth With You 2)』、『少年之名 (WE ARE YOUNG)』といったK-POPに影響を受けたサバイバルオーディション番組が引き続き好調でした。30代以上の女優がそうしたアイドルサバイバルに挑戦する『乘风破浪の姐姐』など、特徴のある企画の番組も人気を集めています。ヒップホップのサバイバル番組『说唱新世代 (Rap for Youth)』、『中国新说唱2020 (The Rap of China 4)』も変わらず好調でした。その他、バンドやストリートダンスなど、あらゆるジャンルのエンターテインメントでサバイバル番組が制作されていたような印象です。

そして、こうしたオンライン番組で人気を集めた演者が、マス向けのテレビ番組にも引っ張りだこになるという、ある種の逆転現象が見られたのも興味深い変化でした。

/ アーティストと直接やりとりする文化 /

私なりにコロナ渦で工夫した情報の取り方ですが、まず中国はオンライン化がすでにかなり進んでいるので、情報収集自体は正直そんなに難しくはなかったです。オンライン番組はどこからでも視聴できましたし、トレンドも基本的にはそうしたオンライン番組からつくられていたので、情報のギャップはそこまで生じなかったように思います。

とはいえ、もう少しコアな情報収集や取材については、直接会えなくなったことで面倒になったかもしれません。もともと中国では、(もちろん信頼関係がある前提にはなりますが) 取材相手とはマネージャー等を介さずに直接やり取りするケースが多いです。日本のように多数の関係者を經由してやっと取材ができるという流れではなく、良くも悪くもスピーディーに仕事が進みます。たとえば去年大ヒットしたストリートダンスバ

トル番組『这!就是街舞3 (Street Dance of China 3)』に出演していたダンサーへの取材を企画したときのことです。知り合い経由で紹介してもらったはいいものの、やはり現地取材などは難しいと考えていました。結局、中国版のLINEであるWeChatというサービスを使って、ビデオ通話で取材をさせてもらったのですが、それも本人と直接やりとりをしました。ただ、合宿形式の番組の収録をしているので、先方も「何日の何時からならOK」と言えない状況でした。なので、先方が「今ならいよ」と言ってくれるタイミングをひたすら待つという「オンライン出待ち」をすることになったのですが、これはコロナ禍ならではのこともかもしれません。リモートになったとしても、そのあたりのアナログなコミュニケーションが重視される傾向は中国らしいと言えます。

アイドルシーンについては、現地に行けなかったのでやはり取材にも制約が出ました。その中でもアイドル産業に投資している方や、アイドルの応援に特化したサービスをアプリで発信しているCEOの方に取材を行いました。それらもすべてWeChat経由で打診・取材しています。また、誰が今ホットで、その人とどうやってコンタクトを取るのか、という

photo by Hitomi Oyama



ことについても、変わらずアナログな伝手が重要になります。WeChatのタイムラインで「この人を紹介してほしい」とか「今こういう情報がほしいのですが、誰か知り合いはいませんか」とか、そういう投げ掛けが以前より活発に行われるようになったように思います。

／ 未開拓のフィールドにおいて偶然の出会いが持つ価値 ／

現地に行けないことで一番困ったのは、ユーザーの声や現場の声が拾えないということかもしれません。現地に足を運んで取材をすると、やはり偶然の出会いや気付きが生まれます。そこから新たな取材対象が見つかったり、取材の内容が生まれたりということがありましたが、今はその機会がなかなか得られづらい。そこにもどかしさがあります。

たとえば、2019年4月にサバイバルオーディション番組の収録現場である、通称「アイドル村」[左図]を訪ねる機会がありました。中の会場にも入らせてもらったんですけれども、そこで知り合った追っかけの女の子と偶然知り合うことになりました、向こうから声を掛けてくれてちょっとやりとりをしたんですが、そこから追っかけ活動についてヒアリングする取材企画が生まれました。やはり現場に行くと、そこで思わぬ出会いが生じます。そのチャンスがないというのなかなかつらいところです。

足を運べないことで、関係者や友人に会って雑談をすることができないのも痛手でした。その雑談から取材対象やトピックが生まれるので、それができないのは非常に残念です。私が中国アイドルの取材をしようと思ったきっかけの一つには、2017年ごろに上海で友人と話して「今、中国のアイドルのオーディション番組すごいんだよ。知ってる?」と言われたことがきっかけでした。そうした経験を重ねてきているので、私にとっては今中国に行けないというのが非常に課題ではあり、残念に感じています。

[プレゼンテーション]

コロナ渦における「自由、な音楽のゆくえ

遠山啓一

TohjiやRalphなど、ラッパーを中心に十数組のアーティストのマネジメントする会社・CANTEENを運営している遠山です。僕はライターやリサーチャーではないので、少し他のお二方とは角度の違う話になるかもしれませんが。とはいえ、戦略を立てる上でシーンの俯瞰は必須ですし、扱っているアーティストの傾向もあって国外の動向も把握するようにしているので、問題意識は共通しているかなと思います。

／ 「こんな風に聴いて欲しい」が伝わらなくなった ／

今回のキーワードは、ざっくり言うと「自由と身体化」です。音楽業界の外から見ていても中にいても1番大きい問題というのは、現場がなくなったとかライブができないということだと思うんですけども、現場がなくなった意味とは何なんだろうという問いを、解像度を上げて掘り下げられればと思います。

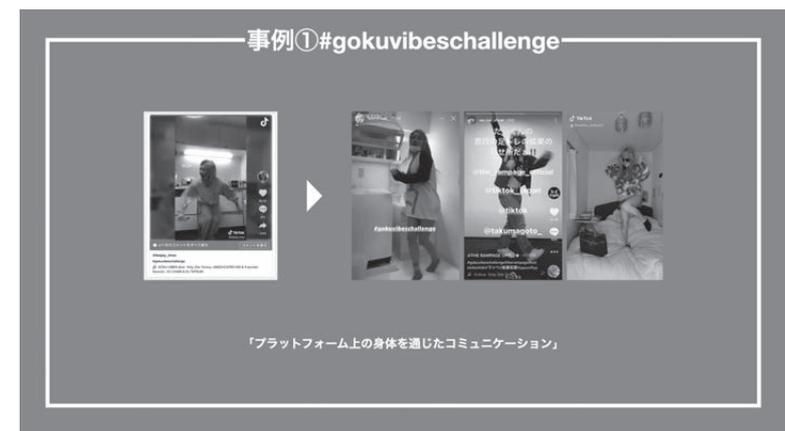
僕たちのチームでは、「音楽が身体化される場所」を「パーティ(=現場)」として定義しています。いわゆるイベントとしてのパーティだけでなく、たとえば仲間とのドライブで音楽をかけてみんなで大歌唱する、みたいなものも「パーティ」に含みます。飲み会の後にカラオケに行って「この曲あったよね」とか言いながらみんなで歌うのも「パーティ」ですし、普通にクラブで踊るのも「パーティ」、いわゆるショーケースでハズアップするのも「パーティ」です。

そのことに自覚的でないと、音楽はただの音源データにすぎないわけです。今回のトークテーマとして、「コロナによって現場の空気が掴めなくなった」という話がありましたが、コロナ渦においてはそもそもこうし

たパーティの機会が奪われてしまっている。それに対してどんな対処をしてきたかを、事例をもとに話していきたいなと思います。

具体的に言えば、現場がないというのは、リスナーとコミュニケーションがとれないということだと思うんですね。もちろんオンラインでできるコミュニケーションもあるけど、身体性を重視するタイプの音楽については、オンラインだと体感的には2割ぐらいに強度が薄まる印象です。

そもそも音楽の作られ方をとってみても、最終的にはポータルブースで録音したり、家でひとりで機材を使って作曲したりするだけかもしれないけど、そこに至るまでの過程では友達との時間だったり、身体が生み出すノリ、グルーブみたいなのがあったりします。何かしらの身体的な経験や情動があって、それが音楽へと変わっていく。そのように作られた音楽は、聴かれるタイミングでも身体性を伴うと思うんですね。逆に言うと、それがいない場合は本当にただ流行として消費されていってしまう。「誰が次に来るか？」にばかり関心が集まり、そのサイクルはかなり速くなっている。これは日本に限らず、アメリカでもどこでもそうだと思います。



コンテンツをリスナーの生活の中にどんな風に配置するかを考えないと、ずっと聴かれる音楽は作れないし、良い付き合い方をしてもらえない。ここがコロナでだいぶ難化した部分だと思っています。たとえば以前なら、ライブを行って音楽を「経験」してもらったり、ライブ後にファンと一緒にフロアで踊ったりして、「自分たちがどんな風に音楽を聴いて欲しいか」を態度で表現することができたと思います。もちろんコロナ禍でもMVやライブ配信等の手段はあるけど、やっぱりコミュニケーションとしての質は異なります。

／ プラットフォーム上でいかに作品を身体化するか ／

具体的に、自分たちがどういう方法をとったかをシェアします。まずひとつめですが、TikTokで「#gokuvibeschallenge」[前ページ図]というハッシュタグ企画をやりました。先ほどクラブでのノリ・バイブスの共有の話をしました。今はライブができないので、新曲を出してもその曲で実際に踊っている様子を再帰化できない。曲をしっかり身体化させるにはその曲で踊っている人たちのコミュニティを可視化することが大事な



で、面白い動きとかを見せやすいTikTokを使って、ファンの人たちにも踊って投稿してもらえるようにしました。現場の代わりにプラットフォーム上で身体を通じたコミュニケーションができないかということでやってみたものです。

あとはVlog[左図]を出しています。これは作品が生まれる背景や、環境、生活を、同じ場に居ない人に届けるためのコンテンツだと定義しています。自分たちがどういうものを好んでいて、何を思っ作品を作っているのかについて、言葉というよりも生活の雰囲気を見せることで伝えたいという意図です。自然体で出しているように見えますが、実際は精密に作り込んでいます。

あと今回はスライドに入れていませんが、Tohjiが元ハウスメイトとやってる「シャイニングラジオ」というPodcastなんかもそうですが、コアなファンに向けたコンテンツでは、作品に至るまでのプロセスや込めた思いを裏話的に直接話すのではなく、とにかく生活や好みを見せて共有することが大事だと思っています。初見のファンとコアなファンとでそれぞれ受け取って欲しい情報が全く違う、現場で細かいニュアンスを届けられない分、どのメディアで誰に何を届けるかということに一層敏感にならないとうまくコミュニケーションが機能しないという実感があります。

／ 自由のための音楽をつくるには ／

自分たちの実践の話が続いたので、参考資料を紹介しつつ補助線を引きたいと思います。福井一喜『自由の地域差：ネット社会の自由と束縛の地理学』という本が、今の状況を捉える上で大変参考になりました。ざっくりと整理すると[次ページ図]、インターネットやSNSが出てきて情報流通が柔軟になると、人々の間で「消極的自由」が生じます。要するに、どこに住んでいても地域性に縛られずにいろんなコンテンツや情報に触れられるということですね。ただ、そうなると代わりに「広域な空間スケールにおける束縛」が生じます。

具体的には旅館の事例などが紹介されていて、要するに旅行系ポータルサイト活用によって既存の旅館組合からは自由になれるものの、今度はポータルサイトのアルゴリズムに従わざるを得ないという別の「束縛」が生じるということです。競争の側も地域に縛られなくなるので、下手をすともっと過酷な競争や不自由が生じてしまうかもしれない。そこから次の段階に行くには、地域という制約を再編成することで「積極的自由」を獲得しなければならない。旅館組合を若返らせるとか、地域ならではの体験価値を見つけるとかそういったことです。

この積極的自由の段階に至る契機であるローカルな束縛には、身体性をともなった現場の交流が不可欠という内容なんですけど、その機会がこのコロナ禍で奪われてしまいました。その結果、「広域な空間スケールにおける束縛」を前提とした企画やコンテンツしか生まれなくなりつつある、と整理することができます。特定のプラットフォームのレコメンドで流れてきやすい長さや曲調、アテンションを稼ぎやすいフックや歌詞など、その特徴はいくつか挙げられます。受け手が「エモい」と眩きたくなるような質感だったり、TikTok向けの手や上半身の動きを楽し

めるような振り付けが流行したり。

これを好みの問題に還元することもできますが、それはアーティストに寄り添う立場の人間としては無責任だと考えています。それは最初の方で述べたように、やはり音楽を消費ではなく生活の中で体験してもらったり、リスナーが自分の体験や価値観とその作品を紐付けたりすることで、初めて音楽やコンテンツは価値を生み出すと思うからです。そうした身体的な、ローカルな束縛を再編成することでしか、本質的には自由になれる。つまりこれはコンテンツ産業の問題という以上に、今生きている人々の自由をめぐる問題なんだろうと思うんですね。

先ほどの本の孫引きになってしまうんですが、グレイ『自由論の系譜』に書かれている次の一文にはその意味でとても惹かれました。「ある人間が自由であるのは、かれが自らの生に責任を負い、自らの環境の主人であり、そして自らのそうと決めたことをなすことができる時だけである」。現実を前に踏ん張っている人間を後押ししてくれるようなカルチャーがやっぱり僕は好きですし、この状況下で本来求められるカルチャーもそういうものなんじゃないかと思っています。



【トーク】

プラットフォームに 対峙する アジアのカルチャー

／ マイナーはプラットフォームに抗えるか ／

松本：お三方の発表に共通していたのは、コロナ禍でさらに影響力の高まった「プラットフォーム」の重要性です。動画系SNSや配信サービスによる動員や集客、知名度獲得は、利用するにせよ抗うにせよ、現代のカルチャーを考える上で無視できない前提になっています。とりわけ韓国や中国では、そもそも輸入ではない独自のユースカルチャーがオンラインとともに発達してきたという経緯もあり、日本以上にプラットフォームをベースにした環境ができあがっているように思えます。しかし、プラットフォームのなかで勝ちづらいタイプのコンテンツというものもあると思いますが、そうしたマイナーなものが活躍する余地はどこかにあるのでしょうか。

Erinam：自前のプラットフォームをつくったり、個人で活躍したりするためには、ある程度大きいファンダムがあったり、有名な事務所に所属していたりする必要があるというのが現実ですね。まだ売れていなくて事務所にも力がないアイドルだと、テレビに出る代わりにプラットフォームで頑張ったとしても、なかなか芽が出ない。結果、どんどん差が開いていくという現状があるように思います。

そこから脱する方向性としては、やはり配信サービスを活用したインフルエンサー的な形でしょうか。中国のように個人事務所を持つような強いアイドルが出てくるとシーンが変わるのかなと思います。

小山：中国はとにかくマーケットが大きいので、たとえば一つのプラットフォームや番組で成功できなかった人でも、すぐに他のところに移って再挑戦できるんです。たとえばヒップホップの番組に挑戦した人が、次はアイドルのオーディション番組に出るといったケースもあり、ジャンルさえも跨いでしまえるんですね。

松本：アイドルでうまくいかなかったので次はラッパーの番組に出る、といったことはたとえば韓国のように専門性への評価が厳しい国ではなかなか起きづらい印象があります。個人の持つ人格の強さ、キャラクターのパワーみたいなものでそこを突破してしまえるというのが中国シンの特色なのかもしれませんね。

このタイミングで、先ほど来ていた質問に触れておきたいと思います。「コロナに伴う政府による制限に対して、それぞれの国でアーティストによる反発はあるのでしょうか」。Erinamさん、小山さんそれぞれにお伺いしたいです。

Erinam：政府との対立や緊張関係は、正直私の体感ではあまりないように思えます。政府の管理が厳しいからこそコロナを抑えられている部分もあるので、そこは目線が合致しているというか。ただ、クラブにせよ撮影にせよ、通常通りの営業や進行はできなくなっていたので、そのなかで別の方法でなんとかしようという動きはありました。紹介したような配信プラットフォームに切り替えて少しでもコンテンツを出してこうという流れですね。あとは、やはり社会の目線も厳しいので、なるべく外では撮影せずに室内でセットを組んだり制作を進めたりという対応は必要になりました。直接の反発や抵抗ではないのですが、それぞれ必死に切り抜けようとしていた感じですね。

小山：中国は政府による制限がかなり厳しいので、オンライン番組のなかには一定期間完全にストップしていたものもありました。ただ、エンタ

メが完全にストップしたり、アーティストが大々的に反発したりといったことは、私の知る限りでは特にはなかったですね。

松本：韓国や日本は、直接的な制限というよりは社会的な空気というか、規範による締め付けの影響が強かったということですかね。アジア圏でもコロナの影響の出方が結構違うのは興味深いです。このあたり、本当はもう少しやりとりを重ねたいところですが、時間的な都合もあるのでいったん切らせていただきます。

／ プラットフォームで戦わない自由 ／

松本：日本のケースについて遠山さんに伺いたいです。先ほどの発表に絡めるなら、「プラットフォーム・ミュージックとは異なるプラットフォームの使い方」はありえるのでしょうか。

遠山：中国・韓国のようにプラットフォームでポジティブに遊ぶのはまだ難しいというか、ほとんどのプレイヤーはできていないと思います。ただ同時に、日本では海外のそうしたプラットフォームのうまい使い方が理想化されすぎているようにも感じますね。他国ではプラットフォームやライブコマース中心のカルチャーに移行する選択肢しかなかったと考えたとしたら、そこにはメリットだけがあるわけじゃないというか。そちらに移行することで何が得られて何が失われるのかを精査しながら立ち回すべきかなと思います。

松本：なるほど。たしかに中国国内のライバルの多さや、韓国のような消費者人口の少なさが、プラットフォームによるレコメンドやマネタイズを求めているという側面はあるんでしょうね。日本においては、古いメディアにせよ新しいプラットフォームにせよ、そうしたメジャーな環境で人気を得られないとしても、小さな規模で同人的に継続する方法が残っている。

遠山：アメリカのヒップホップも理想的に語られますが、かなり消費のサイクルが激しいですね。1年置きにどんだん人が入れ替わっていくので第一線で活躍し続けるのは本当に難しそう。残っている人はやっぱりSNSの使い方がうまいように思います。一視聴者だったころは、それはアーティストのセンスなのかなとも思ってたんですが、実際にはマネジメントチームの戦略が優秀なんだろうと思います。なんとなくバズって消えて、ではなく、バズにしても真剣に分析して戦略を立てて、その後の活動に繋げていかないといけない。そのあたりが日本はまだ未成熟というか、場当たりのだなどとは感じます。

／ 互いに影響しあうアジア文化 ／

松本：最後に、これからのアジア文化について伺いたいです。中国発のサービスが日韓で普及したり、日韓のアイドル文化を中国が受容したりと、個々の国で生まれた文化が相互に影響を与え合うフェーズに入っているように思うのですが、それが今後どうなっていくのかを考えてみたい。

小山：中国に関しては、おっしゃったようにTikTokやライブコマースが代表例ですね。中国国内で必要とされて出てきたサービスが、日本やアメリカに広がっていくというケースが増えています。とにかく若い人の人口が多くて勢いがあるので、ユースカルチャーや若者の生活に紐付いたサービスは今後もたくさん出てくると思います。

Erinam：K-POPがわかりやすいと思いますが、今まではグループに何人か外国人メンバーを入れてグローバルで対応できるようにしようという方向性が主流でした。ただ最近はコンテンツ単体ではなく、その仕組みやビジネスモデルを輸出するという方向に舵を切っていますよね。日本でもNiziUがありましたが、育成方法やプロモーションの展開など、

K-POPというひとつのシステムをそれぞれの国にローカライズするという形が今後も増えていくと思います。国際情勢も日々変化するので、そこで影響を受けづらい方法を模索しているという側面もあるんでしょうね。

遠山：それで言うと、ここ5年ぐらいずっとアジアのカルチャー事例を見ていて思うのは、日本は相対的にグローバル文脈でのビジュアルコミュニケーションが下手だということです。コンテキストがそぎ落とされることに抵抗感があるのかもしれないですが。逆に、そうした今っぽくない部分が、今カッティングエッジなことをやっている上海や台北のクラブの主催者たちに評価されたりもして。彼らに聞くと、日本のゼロ年代の神南や80、90年代の裏原の感じとかにインスピレーションを受けていると言っていて、でもそれは今現在の日本の人にとってはちょっと古いものでもある。そうした国内の目線と国外の目線のずれに自覚的になるのが一つの手なのかなと感じています。

松本：なるほど。今の自分たちにとってはむしろ乗り越えの対象であるようなものだけど、外から見るとそれがある種現状のシーンにはない魅力をもっているように感じられるということですね。韓国で日本のシティポップやレトロモチーフが流行しましたが、それが逆輸入的に国内の認識を変えていくこともあるかもしれない。

遠山：セッション1の議論を聞いていても思ったんですが、オープンとクローズドのバランスをどうやっていくかについて、日本固有の事情をもう少し理解した上で検証や議論を重ねていくべきなのかなと。たとえば、コロナが発生してクラブの営業が制限されるとしても、日本の場合は警察が出てきて客が取り押さえられるというわけではない。どちらかといえば消費者や市民がそれを批判し、営業が難しい空気をつくるわけですよ。そういう相互監視的な態度とプラットフォームは相性が悪いと思っています。たとえばYouTubeでも、PV数万程度のVlogやMVであればま

だファン層しか見ていないので牧歌的な雰囲気がある。でもTikTokのようにレコメンド機能で知らない人がどんどん流入してくるプラットフォームだと、新規の視聴者も獲得しやすいけれど、相互監視的なコメントも一気に増えるという実感があります。たとえば「この動画、マスクしてないじゃん」とか。そのあたりは中国・韓国とは事情が違って、必ずしもその成功事例をそのまま持ち込めるわけじゃないのでは、と感じています。このあたりは、現状ではまだ感覚なのですが。

松本：オープンとクローズドを対立的に捉える前に、それぞれのグラデーションを意識したほうが良いということですね。実際、各国の文化がそれぞれの国にローカライズされたり輸出されたりするときに、そのグラデーションの微妙なずれで摩擦が生じるというケースは今も起きていると思います。その背景にはマクロな国際情勢の影響もあれば、あるいは単純にそれぞれの国の業界慣習の違いがあったりもする。今後も相互交流が増えていくのは間違いないので、必然的に摩擦も起こりやすくなる。今回話してみて、それぞれの国のコンテンツは見聞きしてても、その作られ方の背景は知らないということに気づきました。他国のケースを深く知ることで、単純に今「プラットフォーム」としか呼べていないものの認識の解像度があがっていけば、プラットフォーム一元化に抵抗する実践の余地も見出していけるのかなと思います。ありがとうございました。

[振り返りコメント]

Erinam

韓国の場合はネットワーク環境の整備が早く、配信プラットフォームの多様化を中心にお話しさせていただきましたが、さのさんのお話していた「誰も追いつかない為には?」という問題意識も忘れてはならない観点だと思いました。エンタメにおいてはターゲット層というものがありますが、まずは第一段階として「誰もがアクセス可能な状態をどうやって作るのか?」、そしてさらに「配信が主流となった時に(遠山さんのお話していたような)現場の空気感・ザラザラ感をどう作るのか?」を考えていくことが今後の課題のように感じました。

小山ひとみ

皆さん、とても面白い活動をされていて刺激になりました。聞きたいことが沢山あったので、時間がもう少しあれば、登壇者同士のやり取りもできたのかなと。別の機会にまたお願いします。

遠山啓一

自分の発表でもあったように、コロナ禍における「パーティ」をどうやって作っていくか。身体化を通じたコミュニティやそこにおける倫理の再編成をどのように達成するかという、2020年ずっとチャレンジし続けた課題に対してのアプローチが整理できてとても有意義な時間だった。事例の短い紹介だけでなく、そのコミュニティのマネージメントやどのくらい閉じた環境を作るのかというもっと具体的なレベルまでディスカッションができたならさらに面白かったと思うので、是非第二弾に期待したいです。



[Abstract]

Urban Research on Culture and Collectives:
What is Happening to Urban Communities Today?

Session 1: Lifework in Corona Disaster -- Not Just Life, Not Just Work
Emi Kobayashi, Shintaro Yonezawa, Kazuya Sano
Moderators: Shota Seshimo, Tomoya Matsumoto

In Session 1, I would like to talk about lifework under the Corona disaster, especially how it has affected us in the process of creating things, projects, and events. In my case, I'm working on a zine called Rhetorica, but I can't do things like attending sales events, camps, or other intimate events, or going to digital game conventions.

However, we can still interact online and collaborate on ideas. How do we reconstruct the communal nature of production, such as presenting work in a closed community or working together on call? I'm sure we'll be able to talk about in what ways it is necessary, or we possibly do it in isolation. (Seshimo)

Reconstructing the communality of 'gathering' music communities
Shintaro Yonezawa

It is titled "Reconstructing the Communality of the Music Community." Although it is not yet practice-based in some ways, I would like to talk a little about how it is done. Before Corona, we were generally sending out messages to the offline community (or multiple communities). But after Corona, our activities shifted more towards producing and releasing music and supporting artists (individuals).

Let's consider the impact of the Corona disaster on the music scene in Tokyo. The premise is that most of the clubs and live music venues in Tokyo are very small, concentrated in certain areas, and often have a capacity of fewer than 100 people. There have been requests for self-restraint, and even after these have been lifted, there are restrictions on the number of people who can attend events. These factors have made it difficult to continue the business, and travel restrictions have made it difficult to invite overseas artists. In such a situation, measures are implemented such as signature campaigns, crowdfunding, and government support. As a result, we see a considerable increase in the number of no-audience shows and streaming lives.

From a musician's or artist's point of view, clubs and live music venues provide an opportunity to connect the disparate creativity of freelancers, dual artists, and other people whose businesses are not organised. In this current situation of stagnation in the community, we need to think about how to rebuild the communality and relationships that have been cultivated by gathering in one space.

One example that I found interesting to participate in is the Discord community by a music label collective called Eternal Dragonz. Discord is a social networking service launched in 2015 and has become a hit mainly in the gaming community because of its chat and voice call functions and its integration with the distribution platform Twitch. The characteristics of Eternal Dragonz's community are 1) Invitation only (semi-

anonymous), 2) A limited number of people involved in the community, 3) Community rules are in place, 4) Shared tastes and interests, and 5) Participants are not limited to a specific region. It provides a place where people with similar tastes and interests can gather and communicate in a semi-closed environment, which is then moderated to promote socialising and creation. Since the platform will be in English, Japanese artists will have barriers to participating. Still, I think it will be necessary to create a place where people can connect "safely" and "loosely" in Japan.

Kobayashi who will die in 100² days
Emi Kobayashi

There is something a little special about the publishing industry in the Corona disaster. It's the particular demand for the 'Demon slayer' that you all know so well. It is hard to measure precisely how the publishing industry was affected by the Corona disaster, because these numbers are coming in like a bug. Of course, some bookstores were affected by the shortage of staff and shortened hours, but compared to the music industry, restaurant industry, and other industries where the situation was quite serious, I think that the publishing and bookstore industry is still the lucky ones. Overall, there was a demand for study reference books and nesting entertainment. On the other hand, there was an increase in demand for e-books, and people are buying books without going through bookstores.

As for challenges, I think there will be restrictions on the functions of libraries and other facilities, as well as medium- to long-term sales issues due to the economic damage caused by the Corona disaster (because it is a luxury item), but in general, we manage to maintain our current status.

The content distribution has not changed much since the original publication, which was spread from individual authors to many individuals. In terms of collectives, there is a high affinity with SNS and reading groups using web tools, so there is a lot of excitement. As a result, I think it's hard to say right now that we are in a tough situation. However, if we do not grasp the significance of the need for actual bookstores, we cannot be optimistic about the future.

Amid all this, I opened a real bookstore called Marginalia Bookstore in Bubaigawara on January 2nd. What can I personally do in the future, and what I like to see change in society is: The first thing is to improve the status of women. And to create opportunities for women to appear in the media and society through publication. I am the secretary of the publisher dot com, but there is only one woman out of about ten secretaries. I am not saying that others are discriminatory, but I still believe that there is a lack that comes in the form of the absence of women. In terms of nurturing future generations, we have asked a woman in her 20s to be the manager of the Marginalia bookstore, and we are conscious of supporting minorities. The opening of bookstores is also implemented to revitalise the community. Even though there are places to connect online, for example, for children who don't have a device, some books can only be found in a bookstore in person. I would like to make a conscious effort to create a place where people can encounter books and knowledge.

—
 Making chit-chat purposeful/Friend economy without being creepy
 Kazuya Sano

I hope to talk to you about creating in a collective, although I may not be very objective about it.

The first is to make chit-chat purposeful. Chit-chat (Wacha-Wacha) means to get along with each other, regardless of the purpose or outcome. It could be said that the value of gathering has increased, and the value of output has decreased. But now, I think people are vigorously seeking a place to gather.

The other perspective is the “friend economy” (an economic sphere where money and jobs are based on friendships). When I came up with this term, I used it to create a more output-based economic zone because I didn’t like the friend economy. After all, it looked like an inner circle. However, I am now changing my mind. Even if it feels like a family affair at first, I think the only way is to gradually build up a group of people around me and then forcibly build up the project around that.

Nowadays, due to the effects of the Corona disaster, it is challenging to meet and work with new people and continuously engage in group activities. It seems that the method of “working for exchange” rather than “working for a purpose” is rapidly becoming the standard. I believe that we need to properly deal with the “friend economy” as a methodology for gathering friends and creating output.

So how do we deal with the “friend economy”? In the current situation where the “friend economy” is getting stronger, we inevitably start with the excitement of our own people. However, it is essential to do it “without being creepy”. In other words, we don’t want our activities to end up as mere internal excitement. But we want to direct them as much as possible to a state where the final output is released to society, and we can face our achievements and objectives. At first glance, it may seem that there is a trade-off between getting along well and having fun and producing high-quality work, but surprisingly, it appears to be unrelated. Even if it comes out of a “chit-chat” or “friend economy,” if the quality of the output is high, it will surely reach outside of it. And the people you meet there will be newly involved in the “chit-chat”.

Rather than avoiding the “friend economy” and “chit-chat” from the start, we can use them as a method and gradually move outside of them. I believe that this way of doing things is important now.

—
 Session 2: Remote Urban Research -- How to Capture the Real Atmosphere Now
 Hitomi Koyama, Erinam, Keiichi Toyama
 Moderators: Tomoya Matsumoto, Shota Seshimo

Session 2 is called “Remote Urban Research,” and while Session 1 was more about how to promote business and move things forward, I would like to talk about the issue of how to research actual culture, especially in Asia.

The most considerable damage of the Corona disaster is that it has become difficult to keep track of cultural trends. Asian cultures are very interdependent, but now they can’t go back and forth. It has become difficult to know what each other is thinking, feel each other’s touch, and see what it feels like to be there. Today we would like to talk about the future of Asian culture in this context. (Matsumoto)

—
 How to capture the reality of Korean culture in the corona disaster
 Erinam

To learn how to catch the local reality, I would like to introduce the media I have watched closely this year. Compared to Japan, I don’t think there were too many significant social changes in Korea, partly because the Internet environment, home delivery, and electronic payments have become more common. They didn’t rely too much on seals or faxes, so they could go online rather quickly. Also, the Korean domestic market is not very large, and content for overseas markets is significant. Many distribution services and YouTube content can be viewed without a VPN connection, so you can watch both domestic and international content. In comparison to other countries, many local young people provide information about the area from a foreigner’s point of view. I think it is easier to follow trends than in other countries. When I thought about how to access local trends after Corona, the easiest way to catch them visually was through SNS. There were also ways to check out what kind of entertainment was transmitted locally through local radio, email newsletters, YouTube, V live, etc., and to watch online live performances hosted by artists. The online live attempt was quick. Rather than just showing performances, there are 3D graphics mixed in real-time, digital penlights, a multi-camera to follow your favourite members, and the feature to talk directly with the fans. I thought this was an interesting way to help fans communicate with each other.

Also, Korea is a country where demonstrations were common in social situations, but since it was impossible to get people together, there was something like a virtual demonstration online. The way I work is the same as in Japan, work while meeting on Zoom and making online calls. I didn’t have any particular image of culture dispersing to the countryside.

While broadcasters were the dominant force, we see changes due to the spread of online live shows and online distribution. I think there is a shift in the power relationship. For example, with the rapid growth of online live streaming platforms, there has been a push by small and medium-sized entertainment agencies in distress to reconsider the allocation of the advertising revenue they receive from YouTube and the

like. I thought that, little by little, those major companies started to see the value of live performances on their own platforms as more than the importance of TV.

The chinese cultural scene, where analogue relationships are still meaningful
Hitomi Koyama

Regarding Chinese culture under the corona situation, I think the increase in demand for online programs significantly impacts the overall situation. Of course, Corona was thoroughly restrained, so there were some temporary stoppages in recording, but the restrictions on creating content themselves were not so great, and regular program recording was soon resumed. The background is that many cinemas are closed, which has concentrated the need for online programmes. It was also interesting to see a reversal of the trend, as famous performers in these online programs became sought after in mass-market TV programs.

Regarding how to capture information under the Corona disaster, in my case. First of all, China has already made a lot of progress in the online world, so gathering information itself was honestly not that difficult. Online programs could be viewed anywhere, and trends were basically created from such online programs, so I don't think there was much of an information gap.

Nevertheless, if I need more core research, it becomes troublesome now that we can no longer meet in person. In China, we often communicate directly with our interviewees using WeChat (assuming there is a relationship of trust, of course). Regarding trends like who is hot right now and how to get in touch with them, analogue communication is as vital as ever. However, people are now more active than before in asking for introductions to people on the WeChat timeline or asking for information about someone they know.

The problem with the corona disaster for me is that I cannot go to China. I could not pick up the voices of users and the field. When you go to a site to research, there are always coincidental encounters and insights. Sometimes I could find a new subject to cover, and new interviews were born. But now it isn't easy to get that opportunity. That is the frustration.

It was also distressing for me that, I could not meet and chat with the people and friends involved. It's a shame because the subjects and topics to be covered are born from that chat.

The future of 'free' music in the corona disaster
Keiichi Toyama

As for the future of free music in the Corona disaster, I think the main theme will be freedom and embodiment. I define a party as a place where music is embodied. Music is distributed in the form of data, and I always think it is essential to think about how to connect it to our lives. In the case of the Corona disaster, we lost the field, or to be more specific, we lost the ability to communicate with our listeners.

In the end, music may just be a matter of going into a vocal booth and recording,

but in the process, there are things like time with friends or a groove with the crew, physical experiences, and emotional movements, that all becomes music. Listeners listen to that data as music, but the music just listened to on a platform is easily consumed. I basically believe that music cannot be consumed in a good way unless it is embodied. The question is how to place music in the listener's life. In a situation where music is only played through headphones, it is impossible to express, for example, the content of the MC or the movements before going up to the live performance. Listeners can't go to a club, so they can't dance to that song. The problem is that it is impossible to visualise the community of people dancing to that song.

The book "Regional Differences in Freedom: The Geography of Freedom and Restraint in the Internet Society" by Kazuki Fukui was beneficial in understanding the current situation. To put it in a nutshell, when the Internet and social networking sites emerge and information distribution becomes more flexible, "negative freedom" arises among people. In short, no matter where you live, you can come into contact with a variety of content and information without being bound by regional characteristics. However, if this is the case, there will be "constraints on a wide spatial scale" instead. In order to go from there to the next level, we must achieve "active freedom" by reorganising the constraints of the region. The local constraint, which is the catalyst for this stage of active freedom, requires a physical exchange on the site. But this opportunity has been taken away by the Corona disaster.

You could reduce this to a matter of taste, but I think that would be irresponsible for me, as a person who works closely with artists. This is because, as I mentioned at the beginning, I believe that music and content can create value only when it is experienced in people's lives rather than consumed and when listeners connect the work with their own experiences and values. Only by reorganising such physical and local constraints can we be essentially free. In other words, I think this is more than a problem for the content industry; it is a problem for the freedom of the people living today.

【結語】

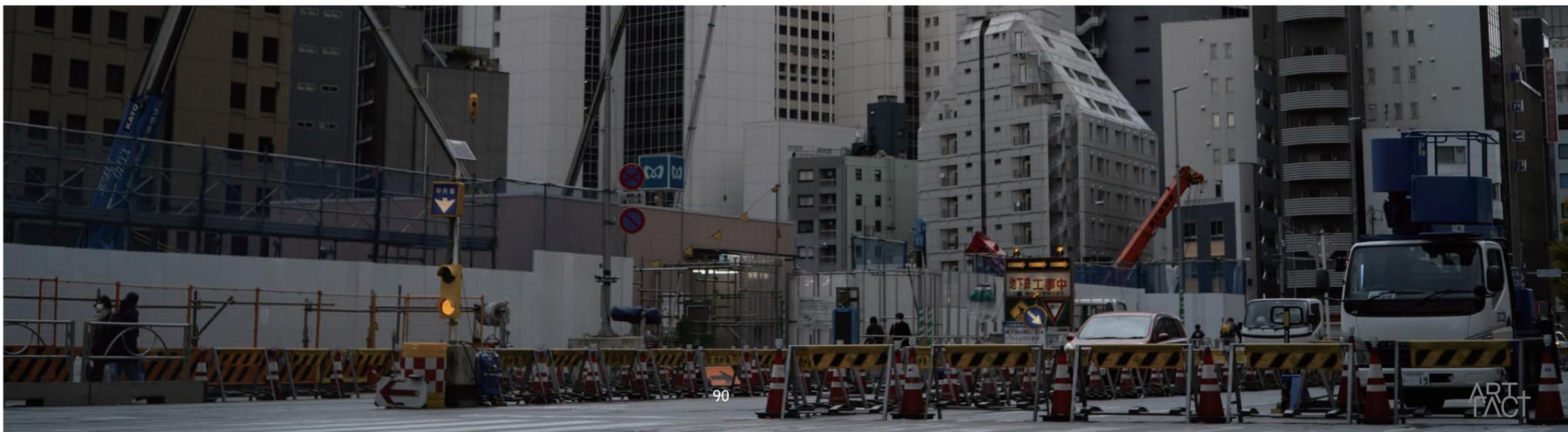
コロナ禍で生じた環境の変化を踏まえながら、小さなシーンをどのように長期的に維持・発展させていけばよいか。自分たちの活動にもかわるそんな問いをもち、当日まで企画や議論を進めてきた。

セッション2では、おもに韓国・中国との比較によって日本のシーンが相対化され、まだ十分にプラットフォームが普及しているとはいえない現状が明らかになった。それをグローバルマーケットにうまく適合できていないネガティブな状態と捉えるか、そこに回収されきっていないシーンがまだ残っていると捉えるかは、どのような立場に身を置くかで変わるだろう。セッション1で紹介された日本のクラブや書店が、むしろローカルティを維持することでシーンのダイナミズムを支え続けていたように、現状ではまだ戦略次第で小さなシーンが持続していく道もあり得るように思える。

両セッションともに、ケーススタディを通じてその戦略のヒントを提示している。ひとつには、プラットフォームの一元性に抵抗するために、一定の閉鎖性を確保したオンラインコミュニティを立ち上げるというアイデ

ア。モデレーションの技法やガイドラインを整備し、コミュニティが排他性を帯びないよう気を配りながら、クリエイター同士の持続的な交流やケアの空間を育てていく。あるいは、自分たちの「遅さ」や「最先端でなさ」をブランディングすることで、グローバルプラットフォームのなかで戦略的に居場所を見出していく。海外の視点を意識し自文化を対象化する方法なら、素朴な懐古に陥らずに強みを発揮できるかもしれない。

これらの戦略は、いずれもまだ仮説的な段階だ。それでも、小さなシーンで展開されている個々の実践から長期的な展望のヒントが生まれることは示せたのではないか。今後は、これらのヒントをもとに、具体的な議論や実践を重ねたい。たとえば、オンラインコミュニティのガイドラインを具体的に考案してみる。配信コンテンツのローカライズとリスク管理をリサーチする。小さなカルチャーシーンから公共的な次元のことを考える上で重要なのは、こうした具体的かつ再現性を伴った実践だ。文化の長期的な展望に少しでも明るさを見出すため、今後も取り組みを続けていきたい。



[主催者による後記]

2019年の師走頃、来年は、Rhetoricaとローカルメディアについての講演会をやろうと勝手に考えて、次年度の企画書にそう書いた。その頃はコロナの話もまだ聞こえず、港区のそこかしこで進む再開プロジェクトと、東京オリンピックのことが気になっていた。大きな組織や大きな資本が、強いちからで都市や文化の枠組みを形成しようとしているときに、ローカルなメディアやコミュニティの実践をどう展開すればよいのか、Rhetoricaや、かれらの知るひとびととともに考えてみたいと思っていた。

2020年の年明けから春にかけて状況は一変して、改めて企画内容を考え直すことになったけれども、イベントを終えて振り返ると、中心的なテーマは変わっておらず、コロナという状況によって、より焦点が明確になったように感じている。ローカルなメディアやコミュニティが、実践を続けていく手がかりとなる問いを立てること。いろいろなアイデアがでた中で、最後に選ばれた「文化と集団のアーバン・リサーチ——いま、都市のコミュニティはどうなっているか?」は非常に示唆的なタイトルだった。トークでは、いままでの集団の形が解体される中で、文化にかかわって活動する集団——コミュニティが、どのような形を必要としているのか、どのような場をつくりだし、どのような実践を行うのか、といった問いかけが、登壇者それぞれのフィールドからなされていたと思う。

個人的には、コミュニティにおける「間合い」について、改めて考える機会になった。物理的な集まりを前提にするコミュニティの場合、コミュニティの活動(あるいはメンバー)とどの程度かかわるか、その間合いはかなり柔軟だ。たとえば集まりに参加するとき、どこに座るのか、誰と話すのかなどによって、都度関わりの程度を変えることができるし、関わりの強いひと弱いひと、コミュニティの中で一応姿が見えている。トークの中でも触れられていたが、オンラインのコミュニティでは、この間合いをコントロールすることがまだ難しいし、発言をしたり、コメントをつけたりなど、積極的な活動をしないとコミュニティの中で姿が見えなくなってしまう。オンラインにおける間合いの問題は、声の小さいひとやマイノリティを切り捨てることなく、コミュニティの活動を作ってゆくためにも重要で、考え続けなくてはいけないことだと思う。

登壇者のみなさんの振り返りコメントの中でも、次のディスカッションに期待する声が寄せられていたので、また次の企画についても考えてみたい。

慶應義塾大学アート・センター
本間友

[奥付]

編集:「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクト

アートディレクション/デザイン: 太田知也 (Rhetorica)

写真: 吉屋亮 (Rhetorica) [34,36-37,58-59,90-91ページ]

発行: 慶應義塾大学アート・センター

〒108-8345 東京都港区三田2-15-45 tel. 03-5427-1621

<http://art-c.keio.ac.jp/-/artefact>

2022年3月31日

本誌は令和2年度港区文化プログラム連携事業「都市のカルチュラル・ナラティブ: 地域文化資源リレーションシップ——地域文化資源をつなぐ講座」の一環として制作されました。

[Colophon]

Edited and Planned by the Cultural Narrative of a City project

Art Directed and Designed by Tomoya Ohta (Rhetorica)

Supported by FY2020 Minato Cooperation Project for Cultural Program

Published by Keio University Art Center

2-15-45, Mita, Minato-ku, Tokyo, 108-8345, Japan

+81-3-5427-1621 <http://art-c.keio.ac.jp/-/artefact>

31 March 2022