

Title

故人を模した人形における死者の^{みあらわ}見顕し—AI 美空ひばりとの比較において

Name

高木 良子

抄録

本稿は、故人の姿を模した2つの人形「^{いにんぎょう}遺人形」と「おもかげ人形」を対象とし、これらの「人形を介し、生者（遺族）はどのように死者を認知しているのか」を問いとする。死者と人形という非生者、非人間と生者との関わりをとらえる枠組みとして、岩田慶治のアニミズム論、アクターネットワーク理論を補助線とした。フィールドワークで語りを①人形をめぐる癒しの構造、②人形の身体性と遺影との違い、③人形がもつ「余地」とAI故人という3つのテーマに分け論じた。続く考察では、分析テーマの③の人形がもつ「余地」に死者はどのように立ち現れるのかについて、タイラーと岩田の2つのアニミズム論を論じた長谷（2009）の論考から「見顕し」という対象認知の仕方を援用し論じた。また、今後の課題として、VRやAIといった最新技術をつかって「見顕し」の構図を実現するにはどのようなアプローチが有効なのかを考える手がかりとして、岡田（2012）の「弱いロボット」という概念を参照し、弱いロボットと故人を模した人形の「引き算のデザイン」という共通点に着目し、未来の死者の表象について考察した。

キーワード：遺人形、AI 美空ひばり、死者の表象、見顕し、アニミズム

Title

Manifestation of the Dead in Dolls Imitating the Deceased: In Comparison with AI Misora Hibari

Name

Ryoko Takagi

Abstract

The purpose of this paper is to examine how the living (bereaved family) recognizes the dead through two dolls “Iningyo ” and “ Omokage dolls ” that imitate the deceased. As a framework to grasp the relationship between the dead and the non-living, the non-human and the living, Keiji Iwata’s animism theory and actor-network theory were used as auxiliary lines.

In analyzing the interviews, the narratives were divided into three themes: (1) the healing structure of the doll, (2) the difference between the physicality and the remains of the doll, and (3) the “space” of the doll and the deceased AI.

In the discussion, how the dead appear in the “space” of the dolls in the 3rd analysis theme was discussed by referring to the method of object recognition called “manifestation” from the theory of Nagatani (2009), which discussed two animism theories of Tyler and Iwata.

In addition, as a future issue, we referred to Okada (2012) ’ s concept of “ weak robots ” as a clue to consider what kind of approach is effective in realizing the composition of “manifestation” using state-of-the-art technologies such as VR and AI, and focused on the common point of “subtraction design” of weak robots and dolls imitating the deceased, and considered the representation of the future dead.

Keyword: Iningyo, AI MisoraHibari, Representation of the Dead, manifestation, Animism

序章．本研究の背景と目的

本論文の調査対象である「^{いにんぎょう}遺人形」という故人の姿を模した3Dプリントフィギュアは、2015年に世に誕生した。遺人形は登場後すぐにテレビや新聞などのマスメディアに取りあげられ、その認知度の上昇とともに市中には類似のサービスも現れた。また、従来からぬいぐるみ型のそっくり人形を制作していた工房からも、2016年に故人を模した人形が「おもかげ人形」という名で新たに登場した。

しかし、これらの人形が故人をしのび、死者にアクセスするためのものであるならば、日本にはそのためのメディアとして、古くから墓、仏壇、位牌、遺影、形見などのあらゆる「もの」が吊いの装置として存在している。さらに、新しい吊いのメディアとして、2000年以降には、遺骨の全部や一部を自宅に置く手元供養もマスメディアを通じて話題になり（島田，2011）、遺骨をオブジェに納骨する、あるいは身につけることができるアクセサリーに加工するなど、そのバリエーションは年々豊かになっている。本稿の問いは、このように吊いのメディアが多様化する中で、故人を模した人形を求める人たちは、他にもない人形を得ることで、故人をどのように認知しているのだろうか、という点にあった。

また本論には、もう一つのまなざしとして、「吊いとテクノロジー」という視角があることも付け加えておく。本論の対象である遺人形も3Dプリンターを介して作られるものであるが、技術革新によって生まれた吊いメディアの中で、現在もっとも一般的に普及しているのは「遺影」であろう。いうまでもなく、遺影は写真の技術の登場以前には存在しなかったメディアである。前出の手元供養品として出現した「遺骨ダイヤモンド」も、遺骨を炭素化し合成ダイヤモンドにするという技術の開発により生まれたものである。後章でふれるが、ここ数年はさらに新しい死者の表象として、NHKの紅白歌合戦で披露された「AI美空ひばり」のようにAIやVR技術を用いた死者の表象なども現れてきている。いまや「技術革新」は、今後の吊いのゆくえを考える上でも欠かせない視角であり、本稿の研究対象であるテクノロジーと死者の表象のかけ合わさった「故人を模した人形」を研究することは、今後の上記のようなAIやVR技術を用いた死者の表象が向かう方向性を考える上でも意義のあることではないかと考える。その一つの指針を示すが本論の目的となる。

ただし、忘れてはならないのは、これらの表象が（少なくとも前述した遺骨ダイヤモンド、遺人形においては）既存の吊いメディアになりかわるものではなく、付加されるものとして展開していることである。既存の吊いメディアである墓や遺影と併用されている現状がある以上、それらの相違や相似を比較してみることに意義はあるだろう。遺族が既存メディアと人形の間、どのような接し方の違いを感じ、あるいはどこを似たものとしてとらえているのかを知ることで、人形ならではの認知のされ方を知ることにもつながる。ひいては未来の吊いメディアとの違いについても言及することが可能ではないかと考えるのである。

1 死者の表象とテクノロジー—遺影を手がかりに

本章では、遺人形の前段階の死者の表象として、現在もっとも一般に普及している「遺影」のなりたちを追い、比較の対象となる遺影¹がもつ性質とテクノロジーとのかかわりを確認する。

1.1 死絵、供養絵額から遺影へ

遺影とはどこから生まれたのか。当然のことながら、写真の技術の登場以前に遺影は存在しない。日本に写真の技術が輸入されたのは1843年。江戸時代末期のことで、オランダ船により長崎に写真機材がもちこまれたのがはじまりである。では、それ以前に写真の技術が生まれる以前に、遺影に相当するものは日本になかったのだろうか。山田（2006）は遺影の前身を絵画としており、江戸時代末期に始まった岩手県中央部の地域の習俗「供養絵額」（p.293）の奉納や、同じく江戸時代に歌舞伎役者の追善供養のためにえがかれた「死絵^{しにえ}」（山田，2013，p.106）などをそれに類する絵画として挙げている。

死絵は明治時代に入り、写真の普及とともにより写実的な表現になるなど形態を変えつつ、次第にプロマイドが一般化していくと出版されなくなっていった。肖像写真としての遺影が本格的に普及しはじめたのは、明治時代の日露戦争のころ。戦地に赴く前の軍人たちが肖像写真として撮影したものが、田中丸（1993）によれば、戦後帰らぬ人となった故人のオクリ（葬儀）で遺影として使われるようになった（p.258）のだという。戦死者たちの遺影は岩手県中央部の地域では寺院に奉納されることもあり、山田（2006）はこのような慣習の示唆する意味について、次のように述べている。

つまり寺院という死者たちの空間に遺影を置き、死してのちも死者として生者と対峙することで、死者の相対的な人格を表象する視線を構築していったものと思われる（p.161）。

1.2 葬儀写真集から遺影へ

ここまで絵額や死絵から遺影へたどり着く死者の表象の流れを追ったが、この流れとは別にもう一本遺影にたどりつく支流として、山田（2011，p.145）は「葬儀写真集」を挙げている。葬儀写真集は一枚の写真ではなく、複数枚の写真で構成されたアルバムとなっており、生前の姿から、亡くなって安置される姿、そして解剖される姿までが収められている。この写真集にはまさに生から死の記録が連続的に写しとられているわけである。この葬儀写真集に変化が見えはじめたのは、明治後期であった。この時期になると、葬儀写真集の巻頭の写真が生前の一時点を表す記録から、死者を相対的に表象する肖像へと転換している、と山田は指摘する。さらに、この流れを決定的にしたのは明治天皇の大喪であった。大喪の写真集における御真影について、多木（2002）が次のように述べていることを山田（2006，p.161）は指摘する。

御真影が他の肖像写真と大きく異なるのは、その像がある一時点を写したもののというよりも、明治天皇という政治的身体を総体的に表象するものであった。（多木，2002，p.162-169）

山田も、多木も、葬儀写真集が時系列をもつ連続した記録集という形をとりながらも、その中の肖像写真が記録という意味あいを超え、死者の総体的人格を備えたことを示唆している。

葬儀における死者の表象が、葬儀写真集から遺影に本格的に移行をしていったのは、大正中期以降である。原敬、加藤正義、住友友純の葬儀では、葬儀の祭壇に遺影が安置されているのが確認されている。山田（2011）「葬儀祭壇に安置する遺影は、写真を死者そのものとして見なす視線が形成されてきたことと密接に関係があると思われる」（p.162）と述べ、遺影に対するまなざしをとらえている。

さらに時代は進み、昭和7年創業の大阪の公益社が業界初の葬儀カタログを作成、高価な葬儀セットには「写真撮影」が組みこまれ、遺影が一般化していった。また同時に、遺影は葬儀における死者の表象から、さらに家庭内祭祀にも用いられるようになり、カラー写真の普及にあわせて遺影写真もカラーが主流となっていく。

1.3 遺影とテクノロジー

1905年に終結した日露戦争後から日本での普及を始めた遺影であるが、現代ではさらなる技術革新が進んでいる。写真がデジタルになりデータとして取り扱うことができるようになったことで、遺影写真にもデジタル加工が可能になった。現在都内の遺影作成業者²では、オペレーター20人がパソコンに向かい、葬儀社を通じた遺族の発注に応じて、デジタルツールを用いすばやく加工していく。故人の顔色をよくし、服を着せ替えられるだけでなく、しわ消しを行い若返らせ、表情にも変化を加えることもある。山田(2006)は供養絵額と遺影とを比較し、「絵額においては死者を他界にいるものとして死後の時間に位置づけていたものが、遺影は死の位置づけが過去の生前の記憶に大きく変化した」(p.300)と指摘しているが、遺族にとってこうであってほしいと願う故人の姿を創りあげるといふ意味では、デジタル加工された遺影は、来世での幸福を願いえがかれた供養絵額に通じるところもある。ただし、奉納される供養絵額と家庭内に安置される遺影とでは、その後の死者の生前の人格イメージに違いが生じてくるのではないか。デジタル加工により遺族が見たい故人の姿を遺影に保持されることにより、遺影のもつ死者の人格イメージが再構成されていくだろうと考えるからである。この点については、本研究の調査対象である故人を模した人形においても、視覚的イメージによって、あるいはその後遺族間あるいは遺族と他者との間で共有されるナラティブストーリーによって、死者の人格イメージが再構成されていく様子が語りに表出しており、後章で詳述したい。

以上、本章では遺影の前身から現在の遺影にいたるまでの変化とひとびとのまなざしの変化を見出してきた。一つ、絡みあう背景にあったもので忘れてはならないのは、写真という「テクノロジー」のもたらしたものである。写真の誕生により遺影という形を生んだだけでなく、それに続くカラー化、デジタル化という技術革新によっても、遺影のもつ性質は変化したといえるのではないか。技術とともに、遺影の表象する「死者の相対的な人格」すら変化した可能性にも注目したい。

2 2つのアニミズム論からみる対象認知の違い

故人を模した人形という「もの」を遺族がどう認知しているかを考えるとき、ものに宿るアニマを考える人類学における「アニミズム論」は、本論にとっても補助線となりうる。本章タイトルの「2つのアニミズム」とは、人類学の父であるエドワード・タイラーが『原始文化』(タイラー, 1871/2019)の中で提唱したアニミズム論と、岩田慶治のアニミズム論を指す。ただし、本章ではアニミズムについて論ずることが目的ではなく、あくまでも二つのアニミズム論による対象認知の違いについて論ずることが目的である。具体的には長谷(2009)の論考「アニミズムの語り方—受動的視点からの考察—」で論じられたタイラーと岩田のアニミズム論に見られる対象認知の型を参照する。このため、本章ではまずタイラーのアニミズム論について概要をごく最小限に記し、その後、長谷(2009)の受動的視点の考察への補強をするため、岩田のアニミズム論を道元の影響を含めながら詳述する。最後に本論の焦点である対象認知について、長谷(2009)によって提唱されたタイラーと岩田のアニミズ

ムの対象認知の仕方の違いについてまとめ、考察の章への備えとする。

2.1 タイラーによるアニミズム論の概要

19世紀の人類学者エドワード・タイラーは、人間以外の存在に魂や霊の存在を認めるような考え方をアニミズムと名づけて、それを宗教の原初形態であるとした。アニミズムが多神教へ、さらには一神教へと進化したという説を唱えたことから分かるように、タイラーは宗教の起源論にも関心を向けていた。タイラーと同時代のジェイムズ・フレイザー、20世紀に入るとエミール・デュルケームなどによって主導された宗教の起源をめぐる研究は、文化人類学の重要なトピックであったが、20世紀半ばに文化進化論が批判され、文化人類学は、宗教の起源論というテーマを手放した（奥野・石倉，2018）。代わって20世紀後半になると、動物行動学や霊長類学、進化論や認知科学の影響を受けた心理学、考古学などが宗教の起源をめぐる研究の中心となり、認知考古学の分野で生まれた人類の認知能力の進化に関する仮説が、タイラーがアニミズムと呼んだ現象に重なることが明らかになっていった。20世紀の終わり頃になると、アニミズムは2人の南米先住民研究を行う研究者によりふたたび脚光を浴びることとなった。その1人であるブラジルの人類学者エドゥアルド・ヴィヴェイロス・デ・カストロは、人間、動物、精霊などの諸存在が自らに対してもつ再帰的な関係が論理的に等しいとし、またもう1人のフランスの人類学者フィリップ・デスコラは人間と非人間が類似する内面性と、異なる身体性をもつ様態をアニミズムと呼んだ。タイラーのアニミズム論に特徴的なのは、まず相互関係する対象を「人間」と「非人間（人間以外の生物、モノなど）」の2つに分け、そのうち人間だけが魂や精神をもつと考えるデカルト的な西洋二元論思考に基づいている点である。人間以外の生物やモノに対して、人間が魂や精神を投影し、見立て、擬人化するというプロセスが含まれていたのである。

次に岩田慶治のアニミズム論について述べる。前にもふれたが、本章のメインとなる長谷（2009）の指摘する岩田のアニミズム論のもつ受動性を補完的に説明するために、岩田の提示した原風景論、〈地〉と〈柄〉理論を含め、詳述する。

2.2 岩田慶治によるアニミズム論の概要

岩田慶治は戦前から戦後にかけての京都学派の学問の流れをくむ人類学者である。岩田は地理学を学ぶ中で、アレクサンダー・フォン・フンボルトの『コスモス』に強い影響を受けた。この書物は、地層の堆積や造山活動、植物の水平・垂直分布などがすべて複雑に関連しあう美しい秩序をもったものとして、この世界を描こうと試みられたものである。

世界を全一体としてとらえるために、フンボルトが『コスモス』においてとった方法は、相観学と呼ばれるものであったが、それはあくまで人間を起点とした視覚で関係性をとらえようとするものであり、複数のパースペクティブをもちえないことが、のちに批判の対象となった。岩田もこの点については早くから指摘しており、複数のパースペクティブの交錯・共存こそが、アニミズムの文化の特徴であると主張していた。この複数の種のパースペクティブの交錯・共存とは現代人類学におけるヴィヴェイロス・デ・カストロの提示する「多自然主義」にも通ずるものである。

岩田のアニミズム論においては、人間と非人間の優劣はない。そもそも人間と非人間という分け方をしない。岩田はむしろ物と霊が一つに生きる世界観を肯定しており、岩田のいうアニミズムとは人間が霊的自然との一体感を

もつことであり、あらゆる存在が、全一体として根底でつながり相互に存在し、また全体として存在する。

次項では、特に岩田が後年好んで取り上げたテーマである「原風景論」と「地と柄論」について触れ、この節の締めとしたい。原風景論は、本研究の対象である故人を模した人形を介して遺族が見ているものを考える上でも、重要な視点を含むと思われる。

2.2.1 原風景論

原風景とは、大辞林第四版によれば「原体験から生ずる様々なイメージのうち、風景の形をとっているもの」である。原体験は、幼児期における体験を指すことが多いが、岩田にとっての原風景とは「ここに刻みこまれた風景、血肉化された風景、その中にわれを忘れて没入する風景、忘れようとして忘れられない風景」、「ことあるごとに思い出されて、その思い出から新たなエナジーを引き出すことのできるような風景」、「われわれ一人ひとりに深い、安らぎをあたえてくれるような場所のイメージ」（岩田，1995b）とも記され、必ずしも幼児期の体験のみを指すものではない。また、原風景の核は幼少年時代から青年時代に現れることが多いが、それが原風景となっていくのには、数多くの断片いくつもの部分が次第につなぎあわせられ、構造化していき、年とともに変化し成長するものである（岩田，1995b）とも述べられている。

さらに、原風景における「構図」についても岩田は述べている。原風景に共通する構造には三つの要素があり、その1つ目は、前景。2つ目は、遠景。3つ目が、前景と遠景をつなぐ〈おどろき〉であるという。前景とは、当事者の体験。遠景とは体験をとりまく風景。そして〈おどろき〉とは、そのときにわきあがった感動、怖れ、不思議などの感情のゆらぎのことである。さらに、岩田は「原風景のなかには自分を投入する」という没我の能力が重要であるという。

本研究において、遺族が故人を模した人形を介して見る「心象風景」は、岩田の定義する「原風景」に重なる要素も多い。次に、岩田の風景のとらえ方においても頻繁に登場する「地と柄」という概念について触れ、本節の結びとする。

2.2.2 「地」と「柄」論における死の構造

岩田慶治が世界、あるいは風景のとらえる際に用いる表現に、「地」と「柄」がある。「地」とは形なきものを指し、「柄」は形あるものを指す。人間の魂と肉体についても岩田（1979）は、

タマが「地」で 体が「柄」ある。他界が「地」で現世が「柄」である。そこは〈地〉と〈柄〉がひとつになって生きる世界である。

と記し、身体は風景に現れる環境の全体を「地」として浮かびあがる「柄」であることを述べている。

この概念を「生と死」に引き寄せてみると、人はこの「地」を生き、死にゆく。死とは、「柄」である身体が「地」に溶けこみ消滅することを意味する。この死を経て「柄」がなくなった状態を、岩田は「不在の場所」（岩田，2000）と呼ぶ。不在の場所は単に身体としての「柄」が失われただけの状態ではない。そこに不在という「無」が生まれることにより生じるできごとを岩田は次のように述べている。

余白といっても、他界と言ってもいいし、いろいろな表現ができると思うのですが（…）そこにぽっかりと穴が開いて、そこから普段見ることのできないあの世、高い、あるいは無が見えてくる。恐ろしいほどに

活性化された空間。何も無いのにエネルギーに満ち満ちた空間が見えてくる。そういう構図がそこにでき上がってくるのではないか。(岩田, 2000)

さらに、不在となった場所を活性化させるのは、その死に関わる人々であると岩田はいう。

その人の親類縁者、家族、親しくしていた人たちが死に向かって成熟するのではないだろうか。(…) (不在の場所を) のぞきこむ人びとがいて初めて死が成熟するのではないか。それにより、不在の場所が活性化するのはないか。(岩田, 2000)

つまり、死によって柄である身体が失われ魂(タマ)である「地」において、「不在」あるいは「無」、「余白」という場所が生まれ、この場所に親しい人たちが関わることにより、死が成熟するというのである。これら一連の営為を岩田は「死をふくむ図柄を完成させる」と表現する。この死をめぐる、「余白」から立ち現れる(あるいは成熟する)ものがあるという岩田の思考は、本研究においても死の向こう側にいる死者をとらえるために、重要な示唆をもつものとする。

2.3 2つのアニミズム論における対象認知の枠組み

前節のタイラーと岩田のアニミズム論の概要を踏まえて、本節では、長谷(2009)の論考「「アニミズムの語り方」—受動的視点からの考察—」で論じられたタイラーと岩田のアニミズム論各々に見られる対象認知の方法について述べる。

長谷(2009)によれば、両者において大きく異なる点に霊肉論がある。タイラーが霊(精神)と物(身体)は分割し、霊が優越するという二元論をとるのに対し、岩田は霊と物の存在は認めながらもその両者の関係性を「融即」とする立場をとる。融即とはフランスの哲学者レヴィ=ブリュルが著書『未開社会の思惟』において用いた概念である。疑う余地がなく2つのものが同一のカテゴリーの中に入り、直結するという意味あいでも用いられる。

これに関し、長谷は岩田(1979)、(1994)の次の言葉を引用し、岩田のアニミズムの融即性について触れている。

古代人の世界において、あるいは民俗の深層においては、人間と山河大地、草木虫魚とのあいだにおける姿の変換、つまりメタモルフォーゼが可能であった。それが可能である場所が靈魂の出没する世界でもあった。(岩田, 1979, p.245)

アニミズムの認識というのは、モノのなか、コトの背後にカミが宿っている。カミが潜んでいる種類の認識ではない。モノの自分認識と自分のモノ意識が一つになっている。根っこが繋がっている。(岩田, 1994, p.146)

つまり、岩田のアニミズム論では霊と物は根源でつながっており、相互に変換可能な状態で、全体の中に含まれている。よってそのすべてを包括する全体性からすれば、岩田のアニミズム論は一元論とも言えることを指摘している。

また対象への認知という点では、二元論で霊を優勢としたタイラーと岩田の間には開きがあると長谷(2009)

は指摘する。霊を重視するタイラーのアニミズム論では、人間が認知の「主体」として位置する。認知の起点が人間からなのである。一方で岩田の認知のパースペクティブは、全ての存在の全一体を前提とするので、主客が未分であり、相互に変換可能である。

この2つのアニミズム論の対象認知の差異について、長谷（2009）の論考で述べられた比較を下表にまとめた。

	タイラー流アニミズム論	岩田流アニミズム論
物-霊の関係 (身体-精神)	二元論 霊の優越	一元論：即融 地と柄の一体化
対象への認知①	主体的、主知的認知	主客相互性のある認知
対象への認知②	見立て・擬人化	見直し
環境とのつながり	人格的靈魂を有する主体が 能動的に環境を認識	魂を環境と分有する主 体を受動的環境に反応

表1 2つのアニミズム論による対象認知の型（長谷（2009）の内容より筆者作成）

上記表1にも記した「見立て」と「見直し^{みあらわ}」という2つの対象認知の方法を、長谷は尼ヶ崎（1988）から援用し、両者の対象への向き合い方の違いに言及している。

尼ヶ崎（1988）によれば、「見立て」とは、能動的に対象を認知する主体がいて、認知により対象を活化し、物Aを物Bと見なす態度である。一方「見直し」とは、歌舞伎用語で仮の姿の向こうに正体を見てとることであり、主体が積極的に認知をせずとも、対象が自ずと立ち現れ、認知される受動的な態度である。長谷（2009）は、「見立て」をタイラーのアニミズム論の見方であるとし、「見直し」は岩田のアニミズム論の見方で、見直しとは「単に対象を活化することではなく、自分とのつながり、ないし同質性に気付くことである」（p.748）と述べている。この主客の視点を分けない岩田アニミズムの世界観と「見直し」という概念は、本研究の非人間である故人を模した人形と遺族と死者が織りなす関係性をとらえる上で支えとなる理論だと考える。

本章では、対象認知という視点から2つのアニミズム論について述べ、死者論との接続を試みてきたが、次節では主客をわけずに死者をみるもう1本の補助線として、アクターネットワーク理論を取りあげてみたい。

3 アクターネットワーク理論

アクターネットワーク理論は、フランスの社会人類学者ブリュノ・ラトゥール（2005/2019）やミシェル・カロンのによって1980年代初頭から提唱されてきた科学技術社会学における方法論的アプローチのひとつである。社会的、自然的世界のあらゆるものをアクターとし、絶えず変化する作用のネットワークの結節点としてあつかう点に特徴がある。本論文においても、アクターネットワーク理論は、無生物である遺人形と人間、そして死者が複雑に絡みあう関係性を、モノの行為主体性とつながりの面から明示的にとらえることのできる方法論ではないかと考える。

3.1 アクターとなる非人間

そもそもアクターネットワーク理論以前の社会学の領域においては、主体性、あるいはエージェンシーは人間に帰属するものであるという措置が伝統的に行われてきた。しかし、主体性をもつのは人間だけではなく、非人間にも目を向けるべきであるというのがアクターネットワーク理論の立場である。カロン・川床（2006）はアクターを次のように定義する。

人間であれ非人間であれ、基本的行為に参加するアクティブな実在物のすべてをアクターネットワーク理論ではアクターと呼ぶ。（カロン・川床，2006）

たとえば、青山（2012）は、乗用車の自動運転におけるクルーズコントロールにおける非人間と人間の関わりについて、ノーマン（2008）は次の語りを引用する。

高速道路をクルーズコントロールを使って運転していたんだ。（…）そのときまでずっとクルーズコントロールを使っていただけで、あんまりゆっくり走っていたから、そのことを忘れていた。だけど車は忘れていなかった。そいつは自分にこう言ったんじゃないかな。「それ行け！とうとう前に車がいなくなったぞ。」そしてそいつは高速道路の制限速度いっぱいまで加速し始めた。スピードを落とさなきゃいけない出口道路だったのに。幸いなことに僕はとっさにブレーキを踏んだんで間に合った。こんなことが起こるなんて、想像もしなかったよ。（ノーマン，2008）

青山（2012）は、「クルーズコントロールは、人工物でありながら、人間と同様にエージェンシーを発揮しているようにみえる」（p.165）と指摘する。従来であれば、運転の行為主体は人間にあり、人工物である車は人間が運転するための道具としかみなされてこなかった。しかし、このように技術の進化や人々の生活の変化によって従来よりも複雑なふるまいをする道具は増えており、人間と道具の複雑な関わりを記述するためには、人間と非人間を区別せずにあつかい、両者は完全に対称であり本質的な差はないととらえるアクターネットワーク理論は、有効な手段の一つと言える。

非人間とは、人工物だけでなく、津波やオーロラなどの自然現象や、牛や細菌といった人間以外の生物、法人や組織などの社会的な実体などあらゆるものを指し、非人間がアクターとなるのに意志や指向性は必要としない。人間にも非人間にもアクターネットワーク理論上で存在するのは「行為」のみであり、いかなるものが「行為者」であるか「行為者」でないかは、フィールドワークによって判断される。つまり、ノーマン（2008）の事例でのクルーズコントロールで言えば、それ自体が「運転しよう」という意志をもつ、もたないに関わらず、「運転した」という行為のみがあれば、アクターとなりうるということである。

3.2 死者とアクター

前項では、アクターネットワーク理論においては、人間だけでなく非人間もアクターとなり、行為主体性をもちうるということを述べた。この前提によれば、本論文で論じる死者もアクターとなりうるはずである。死者をアクターとして論じた先行研究には、ダークツーリズムに関するものがある。ダークツーリズムとは、「死・悲劇・災

害に関わる場所で展開される見物」を指すため、死者の存在とは切っても切り離せない関係にある。

ここでは、「死者へ接続するツアー——現代京都におけるダークツーリズム」(デ・アントーニ, 2013)における、アクターとしての死者のあつかいについて述べ、本理論と死者との接合を試みる。

当該の論文では、京都の心霊スポットを訪れる「京都怪談夜バス」ツアー、および「花山洞」という心霊スポットにおいて、著者が行ったフィールドワークをもとに、ツアーとそこに关わる人間やモノの間で構築される相関関係がアクターネットワーク理論により分析されている。

このツアーを成功に導くために演出に貢献するアクターは、まず主たる者にツアーガイドがおり、60代前半のプロの怪談師がつとめている。そのほか、恐怖感を共有しやすくするために人数制限をした小型バスや、懐中電灯や、きよめの塩、道中の恐怖感をそそる音などがツアーを演出するアクターとして登場する。さらにガイドの語りには非業の死をとげた歴史上の人物や、この土地の事故にまつわる話、そして霊能者の話題にまでおよぶ。こうして、ツアー客の間に記憶としての「死者」が醸成されるのである。いざ心霊スポットに到着すると、現場の壁の染みや暗闇、寒さなどもアクターとなり、ガイドの語りにより埋めこまれた死者の記憶を呼びおこし、アクター同士のネットワークを強めている、というのがおおよその概要である。

以上のように、アクターネットワーク理論を介してこの連関を見ると、それぞれのアクターが複合的につながることで、目に見えない死者というアクターの存在をも浮きぼりにすることがわかる。繰り返しになるが、本研究においては、故人を模した人形や、死者を対象としてあつかう。これまで見たようにアクターネットワーク理論は、非人間である人形と人間の間にある関係性をみるのに適した方法論である。また、それだけでなくインタビューでみられたインフォーマントの言説やふるまいからも、死者のように姿の見えないものの存在を記述することにも優れた方法論であることが、この事例からも想定できる。

4 本研究の対象と方法

本研究では、質的手法を用いた調査を行い、研究の問いに取り組む。第1節では、研究対象を「もの」と「人」に分けて述べ、第2節では、研究手法として半構造化インタビューを選択した理由を述べる。

4.1 研究対象

本研究では、故人を模した人形という「もの」を介した生者と死者の関係性をみることを目的とするため、研究対象についても「もの」と「ひと」に分別して、定義することとした。

4.1.1 対象物

遺人形

遺人形は、3Dプリンターで形づくる故人を模した人形である。大阪に所在するデザイン制作会社「株式会社ロイスエンタテインメント」により2015年に開発された。依頼者から提供される故人の写真数枚から専門のクリエイターが3Dデータを作製し、3Dプリンターでフルカラー造形出力する。

大きさは20cm、25cm、30cmの3種類があり、材質は石膏もしくは樹脂で、ポーズはデザインの段階で自由に決めることができる。開発からしばらくして、希望により故人の遺灰を人形の内部にセットすることも可能になっ

た。遺灰内蔵タイプの希望割合は、10人に1人である。価格は大きさと素材によって変動するが、もっとも人気のある20cm樹脂製は、168,000円³である。



写真1 遺人形の外観（20cm）



写真2 遺灰を人形に内蔵可能

遺人形が開発される前は、結婚式・成人式・七五三などお祝いのシーンを立体で残すというコンセプトで、スタジオで申込者の全身を3Dスキャン撮影し、そのデータを元に3Dプリンターで出力し制作するというサービスを提供していた。2015年春に故人の人形を作れないかという依頼があり、プロトタイプ的に遺人形が作られ、その3ヶ月後の7月に正式リリースがされた⁴。しかし、遺人形の場合、当然ながら故人がスタジオにくることはできない。そこで、生前の写真と申込者からの聞きとりによって、クリエイターがデータを一から作成し、できあがりデータを申込者に見せながら調整していくという部分に特徴がある。

2019年同社で行ったインタビューによれば、現在まで約500体が日本全国に納められている。申込者で多い年齢層は40～50代であり、担当者の話では、遺人形の対象となるのは申込者の親である場合がおおよそ6割、配偶者が2割、子が2割とのことだった。

遺人形という名前は、このサービスがNHKに「遺人形」という名前で報道されたことにより決まったもので、株式会社ロイスエンタテインメントの商標登録である。しかし、マスメディアで多く取り上げられたことにより、遺人形という名称ではないが、3Dプリンターで故人を模した人形を制作する後発の企業がいくつか生まれている。本研究では、そうした後発企業で作られた故人を模した人形も対象としていく。

おもかげ人形

おもかげ人形は、大阪に所在する人形制作の工房「スタジオ・セサミ」で作られている故人を模した人形である。スタジオ・セサミを主宰する人形作家によってサービスが始められた。

従来は「そっくり人形」というサービスで、祝い事のために提供していたが、2003年ごろ「故人の人形を作れないか」という問い合わせに個別対応をして1体を制作したのがはじまりだった。その後も問い合わせに応じて制作は続けられたが、正式に「おもかげ人形」としてリリースしたのは2016年のことである。顧客側から前出の「遺人形」よりも触感のやわらかいもの、重さのあるものを求めているという申し出があり、正式にサービスとして提供することを決めたという。

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



写真3 おもかげ人形⁵ 左：サイズ小 右：サイズ大

制作の手順は、申込者から提供される3、4枚の写真をもとに人形の表情や髪型、服装などが決められるが、それ以上に重要なのは申込者とのやりとりであるという。2020年に行ったインタビューで主宰者のJさんは次のように述べている。

本人に似ているかどうかよりも注文してきた人がもっている思い出に似ているかどうかということがいちばん大切なので、そこを思い出したいものを思い出すようにメールで聞いていけば。その何回かのやりとりのうちに向こうからよろしくお願ひしますと言ってくるんですよ。もうそろそろ作ってくださいよというふうな感じの文面が出てくるので、もうこれでやっていいなど。そしたら、これで作らせてもらいますみたいな。(Jさん)

徹底して希望を掘り出すことにより、申込者自身の「見たい故人のイメージ」を作り上げる様子が述べられている。また、故人の話聞きだす過程で求められていることについて、

やっぱり聞きだす時に、求めているのは癒しだから、こちらとしては人形を作ればいいんですけど、向こうは人形がほしいのではなくて何か癒しがほしいんですよね。人形をもつことで、そこにそれを置いたらすごく慰められるというふうに思っているわけだから、(Jさん)

といったように、提供するものは人形そのものの癒しだけでなく、人形を通じた関わりによる癒しでもあるといった内容の語りがあった。

遺人形にも、おもかげ人形にも共通するのは、制作のきっかけが人形を求めた遺族の問い合わせからであるという点。そして、申込者からの聞き取りにかなりの力を注いでいるという点である。人形という「もの」を介した関わりであるとはいえ、単なるものと金銭のトレードではなく、申込者と制作者の関わりによって故人のイメージを作りあげるといった工程にも価値が置かれていることがうかがえる。

4.1.2 対象者

本研究の対象者は、遺人形（それに類する3Dプリンターで制作された故人を模した人形を含む）およびおもかげ人形を購入したユーザーと、それぞれの人形の制作者とした。ユーザーだけでなく制作者も対象としたのは、ユーザーへの聞き取りを進める中で、制作者とのやりとりに関する語りが出たことによる。故人のイメージを再構

成する上で、制作者とのやりとりが何らかの作用を与えているのではないかとの気づきを得て、対象の範囲を広げることとした。

インタビューの対象者の詳細は以下の表の通りである。

ユーザー	名前	年代	性別	死別者の続柄	人形の種別	インタビュー方式
1	Aさん	80	男性	妻	遺人形	電話
2	Bさん	40	女性	母	遺人形タイプ	Zoom
3	Cさん	30	男性	祖父	遺人形タイプ	Zoom
4	Dさん	50	男性	息子	遺人形・おもかげ人形タイプ	対面
5	Eさん	50	男性	母	おもかげ人形	電話
6	Fさん	60	女性	父	おもかげ人形タイプ	電話

制作者	名前	年代	性別	肩書き	人形の種別	インタビュー方式
7	Gさん Hさん Iさん	40	男性	3DCGデザイナー 営業 統括	遺人形	Zoom
8	Jさん	50	女性	人形作家	おもかげ人形	Zoom

尚、人形の種別内に「遺人形タイプ」と加えたものがあるが、これは遺人形の制作元である株式会社ロイスエンタテインメント以外で制作された3Dプリンターで作られた故人を模した人形を差す。同様に、おもかげ人形についても、スタジオ・セサミ以外の制作元で制作されたぬいぐるみ様の故人を模した人形を「おもかげ人形タイプ」と呼ぶこととした。

4.2. 研究手法

本研究では、研究手法として故人を模した人形のユーザーと制作者へのインタビューを行う。インタビューの形式には「構造化インタビュー」、「半構造化インタビュー」とあらかじめ構造化しない「ナラティブインタビュー」の三類型が大まかに存在する（波平，2016）。本研究では、死別というセンシティブであり個別性の高いテーマについて聞きとりをするため、インタビューの回答や状態に応じて柔軟に対応できる半構造化インタビューが妥当であると考え、採用した。

インタビューにおいてはできる限り客観性を保つよう努めたが、筆者の背景には調査対象者の経験に重なる親しい人との死別の体験があり、インタビューが感情の起伏により語る言葉に詰まったり、人形とのやりとりについて伝えてよいのかどうか逡巡したような場面では、筆者自身の体験をつなぎの言葉や呼応するあいづちとして語った部分もある。

なお、本研究のインタビューは2020年5月からスタートし、新型コロナウイルスとの共存の中で進められた。イ

インタビュー対象が高齢者であることが多かった点や、県境を越えた移動が困難である点を考慮し、参与観察は断念し、インタビューはオンライン会議システムの利用をメインで行った。ただし、オンライン会議システムの利用は、機器の取りあつかいに慣れている必要があり、対象者によっては難しい場合もあったため、その場合は電話を通じて行うこととした。対面がかなわなかったことで、インタビューが行えず断念した事例は2例ほどあった。次章ではインタビューの内容に基づき、遺族がどのように人形や故人を認知しているかについて、3つの切り口から分析を行う。

5 インタビューの整理と分析

本章では、遺人形とおもかげ人形のユーザーおよび制作者、合計8組に対し行ったインタビューの内容から、語りの性質ごとに、「①故人を模した人形をめぐる癒しの構造」、「②人形の身体性」、「③人間がもつ「余地」とAI故人」という3つのテーマに分類し、それぞれに論じた。

インタビュー対象は4.1.2の表2にある通りユーザー6名、制作者2組の計8組である。また、本研究は人を対象とする研究倫理委員会による承認を得ており、承認番号は【A19174】である。本調査にて得られたデータは、東京工業大学の人を対象とする研究倫理委員会の規定に基づき、すべて匿名化した状態にある。

尚、語りの抽出は、対象者ごとではなく、分析テーマごととしたため、各ユーザーが故人を模した人形を制作するに至った背景を、次項に記載する。

ユーザーの背景情報

【Aさん 80代男性】

Aさんは、妻を10年間の闘病の末、看取った80代の男性である。死別後、テレビの番組で遺人形の存在を知り、30cmの立像と、同じサイズの坐像の合計2体を制作した。2体の遺人形の内部には故人の遺灰が収められている。Aさんは遺人形とともに旅をし、旅先では写真を撮る。遺人形とともに撮影した写真はアルバムに収められている。

【Bさん 40代女性】

Bさんは、60代の実母を40代で亡くした女性である。生前の実母のパンを作る姿を模して遺人形タイプの人形を作成した。人形にも反映された母とのパン作りの経験についての語りでは、母との動作の共有感や、当時の匂いなどの嗅覚、背後から見ている視覚イメージなども述べられている。

【Cさん 30代男性】

Cさんは、自身も趣味で模型製作を行うモデラーである。祖父の余命が2、3年だと分かった段階で、祖父とともに3Dプリンター用の全身写真を専用スタジオで撮影し、祖父の生前に遺人形タイプの人形を作成した。インタビューの前に送付した質問案に対し回答があったため、ここでは、質問案への回答とインタビューの両方を内容ごとにまとめて記載する。

【Dさん 50代男性】

Dさんは、1歳10ヶ月の息子を自宅での事故で亡くし、遺人形とおもかげ人形タイプの人形を作成した50代の

男性である。遺人形は20cmのタイプを作ったが、より実物に近いものが欲しいと、等身大で重みや質感の感じられるおもかげ人形タイプの人形も作成するに至った。遺人形は仏壇のそばに、遺影や生前の写真のすぐそばに立ち、おもかげ人形タイプの人形はリビングにある腰高の台や、ソファに座る。

【Eさん 50代男性】

Eさんは、同居していた実母が急死し、おもかげ人形を作成した50代の男性である。おもかげ人形の作者である人形作家Jさんと仕事上のつながりがあり、SNSなどを通じてその作品を見ていたことから制作するにいたった。人形は2体制作し、姉にも渡したという。気難しく、きつい人だったという実母が、人形になりイメージを転換させた様子が語られている。

【Fさん 60代女性】

Fさんは、長患いの実父を80代で亡くした。看取りの直後、心身の調子をくずし、知人の紹介でおもかげ人形タイプの人形を制作した。Fさんの思い出にある実父は威勢がよく面倒見のいい棟梁としての姿で、祭りのときの姿も印象的だったという。犬といっしょに歩く父の姿を人形にしており、雨の日にはその光景が足音とともによみがえるという。

5.1 故人を模した人形をめぐる癒しの構造

5.1.1 ユーザーと制作者のあいだに立ちあがる死者

本項では、まず制作者が、人形を作りあげる過程において故人の姿をなぞり、ときに心理的な作用をみせながら人形を再現していく過程をその語りから見ていく。次にユーザーの語りから、人形制作の過程で制作者との対話によって、故人の輪郭が浮かびあがる部分を語りから読みだし、分析を行う。

まず、制作者側の語りからみてみよう。遺人形制作の窓口となるHさんは、「窓口役として話をする中で、依頼者のつらい気持ちや状況を聞くこともあるか」という質問に、「ある」と答えた。その上で、遺人形は生前の故人の写真をもとにつくるため、素材となる写真が、故人が亡くなる前の病気の影響でむくみや顔色など、元気なころの姿から変化をしていないかをくみとり、デザイナーであるGさんへ造形のための申し送りをするという。くみとり、と書いたのは、依頼者に直接「元気なころと変化はありますか」と聞くのではなく、依頼者側からそういった話がない場合は、話しぶりから、あるいは写真から読みとり、制作に反映するのだという。もし、それが従来の姿ならば、人形の外観校正のときに遺族の要望に応え写真に近づけることもあれば、逆に「(遺族の)お気に入りの表情を再現する」こともあるという。制作者の語りからは、ヒアリングから遺人形の造形の過程まで、何段階もの配慮を重ね、遺族と故人のストーリーをできるだけくみあげ、制作に投影する努力が見てとれた。さらに、その視線は遺族だけでなく、死者へも向かっている。制作者Gさんの、天寿をまっとうせず亡くなった故人への思いや、次行に引用する夢で手招きをした女の子の話は象徴的である。

夢の中で寝てたら、自転車に乗った女の子が手まねきして、言葉はしゃべんないんですけど手招きされるので、どうしたのかなとかって思って。具体的に誰とはちょっと言えないんですけど。そしたら、手まねきして、なんか自分の顔をなぞりながら、こういうふうにして、とかって感じで言ってる。頬って。パッと目覚めた。なんだ？ と思ったら夕焼けだったんですけどね。それをちょっとやったんですよ。やったら、そ

のことを褒めていただいて。遺族の方に。(Gさん)

遺人形のモデルである故人の女の子が、夢の中でGさんに問いかけ、Gさんは女の子の意向を受けとり制作に反映した。すると、ふしぎと現実でも遺族にもその反映を喜んでもらえたという話であった。

一方、おもかげ人形の制作者のJさんは、申込のメールから入念に行われる依頼者である遺族とのやりとりについて次のように述べている。

(依頼者は)かなり面倒くさくても、要はやりとりしたいんじゃないかな。やりとりしたくない人はこんなもの頼まないでしょう。(…)わざわざこのマイナーなサイトを探してまでぬいぐるみをとという人は、たぶん面倒くさいのもいとわなような気がしているのがありまして、メールのやりとりはしつこいなというくらいやるようにしています。向こうがもういいわというふうに思っているなというくらいやったら、そうしたら納得できるんじゃないかな。(Jさん)

故人を模した人形の制作は、注文に従い機械的に作業されるのではなく、遺族と制作者の対話の中で、ときにそれが言葉にだされたものではなくとも、読みとりの努力がなされながら、作りあげられていることがわかる。

また、Jさんはこの依頼者とのやりとりで求められていることについて、

聞き出すときに、(依頼者が)求めているのは癒しだから、こちらとしては人形を作ればいいんですけど、向こうは人形がほしいのではなくてなにか癒しがほしいんですよね。(Jさん)

と言い、求められているのは「癒し」であると述べている。この癒しとはできあがった人形による癒しだけでなく、制作者との間で死者を語るコミュニケーションによって得られる癒しをも指しているのだろう。

これらの語りから読みとれることは、制作者とユーザーの間で「故人のものがたりの共有」がなされているということである。「故人のものがたり」とは、生前の故人の印象的な表情やポーズにはじまり、故人にまつわるエピソード、そしてユーザーである遺族と故人との関係性にいたるまでの、姿形だけでなく人格をもふくむ故人の輪郭をも浮かびあがらせるストーリーである。それらが遺族と制作者の間で共有された結果として、ひとつにはユーザーが「癒し」をえることがあるということが、前述した語りから示唆されている。

さらにもう一点、「故人のものがたりの共有」から現れるものとして、ユーザーと制作者の間で構築される「新たな死者像」があるのではないかと考える。ここでいう「新たな死者像」とは、生前の故人の人格全体を指すものではなく、あくまでも遺族が経験し、その中から記憶に残った良い思い出を中心に構築されるものである。もちろん、故人に対する記憶には亡くなる前のつらい記憶も色濃く残っている。制作者Gさんも、自身の経験にもなぞらえて、ユーザーの「亡くなったときのお父ちゃんではなくて、元気なときのお父ちゃんを見たい」という言葉を反映し、元気な状態のときの故人の姿を制作することで、遺族の中に残る良い記憶を再現している。また、ユーザーBさんは制作のための打ち合わせで、

制作者さんのほうもわかってきたのか、お母さんならこんなことしそうですね、なんてだんだん母と知り合いだったみたいになってきましてね(笑)。(Bさん)

と述べており、Bさんと制作者の間で、生前の話から、故人の新たなイメージの創造までが共有されていたことがわかる。その様子をBさんは、「なんだか死んだ人の話をしてるんじゃないみたいだった」とも評しており、これは故人が「亡くなって生者としては不在になった人」から「死者として存在する人」へと転換していく、死者像構築の端緒となっていると解釈できるのではないかと考える。

5.1.2 記憶の中の故人の「形」に癒される

前項では、人形が作りあげられる過程での、遺族と制作者と死者の関係を分析した。本項では、人形ができあがったからの故人のイメージについて述べる。

本インタビューの中で、どの人形ユーザーからも頻繁に聞かれたことのひとつに、故人の死の直前のイメージがある。そのイメージとは故人が病や事故によって傷つき弱っていくネガティブなイメージで、看取り後も長らく遺族の頭から離れることがない。Bさんは母の病床で

最後のほうに、母の痩せた手を毎日にぎった感触とか、むくんでパンパンになった足をさすった感覚がどうしても忘れられなくてね。顔も体もどんどん痩せて薄っぺらになって行ってね、母がいちばんつらかったんでしょけど、その母の姿をみて自分が受けたショックっていうか心に受けた傷っていうのかな、それが母が亡くなってからも続くんです。それが1年以上は続きました。(Bさん)

と、身体的なネガティブイメージを強くもっていた。同じようにFさんも、威勢がよく元気な印象の強かった父が

病気になってからの父は、なんだか別人みたいでしたね。すっかり気弱になってしまって。体もどんどん細くなって。それも父なんですけどね、まあちょっと見るのがつらかったですね。子の立場からすると、やっぱり弱った父を思い出すのってきついんですよね。(Fさん)

と精神面でのネガティブイメージが残ったことを語った。故人とともに生きた時間は、看取りの時間とは比べものにならない長さがあったにもかかわらず、死別前のイメージはあまりに強烈で、それまでの健全な時間をおおい隠してしまうのである。

しかし、ここで注目したいのは、そのネガティブイメージが人形の「姿」によって変化してきたことも、同時に幾人ものユーザーの口から語られているところである。

前述のBさんは続けて次のように語っている。

もちろん3年たった今でも、忘れてはいないんですけど。いくらか薄らいできたのは、元気なころの母の写真とか、あとはやっぱり毎日人形と会話しているからというのがあるんじゃないかと思うんです。(Bさん)

また、Eさんの

僕の記憶の実物は、神経質で厳しくて、なんて言うんですかね、キツイ人でした。でも、人形は柔らかい表情をしているので、だんだん引っ張られていきますね。(Eさん)

という語りには、故人を模した人形という良いイメージが固定された「形」がもたらす影響が端的に表われている。この点は前章にて言及した「遺影のデジタル加工による死者の人格表象の変化」にも応用することができよう。つまり、デジタル加工後を経て「遺影」という固定された死者像により、遺族が想起する死者のイメージは少なからず影響を受けると考えられる。生前の健全なイメージをそなえた人形は、「形」として存在することで遺族のイメージを更新し、覆い隠された時間を取りもどすのである。

制作した人形のイメージに関して、Fさんは次のように述べている。

せっかく思い出すなら、いい思い出のほうがいいなというのはあります。父と私がいちばんいい関係だったころのイメージなのかもですね。自分との関係でもあったり、父とそのまわりの人との関係でもあったり。そのへんがよかったころの父の姿というのをイメージしています。(Fさん)

と語り、故人の元気だった頃の姿であるだけでなく、自身や周囲との関係がもっともよかったころのイメージを人形に反映しているという。つまり人形に託された形とは、単に故人の生前の姿だけを表したのではなく、故人との関係性や時間、空間をもふくむ「心象風景」なのである。これはまさに岩田慶治の言う「原風景」に一致するといえないだろうか。岩田によれば、原風景とは「こころに刻みこまれた風景、ことあるごとに思い出されて、その思い出から新たなエネルギーを引き出すことのできるような風景」、「われわれ一人ひとりに深い、安らぎをあたえてくれるような場所のイメージ」(岩田, 1995b)であるという。また、2.2.1で前述した原風景に共通する3つの構造にも、インタビューの語りには多々見出すことができる。

威勢のいい父だったと語ったFさんは、印象深い父とのエピソードの一つとして、人形のポーズにもした「雨の日の犬との散歩」を挙げる。

散歩してるとね、ときどきあのころに戻ったみたいなのふしぎな感覚のときあるんですよ。雨の日にね、散歩してると。父と散歩するのって、たいてい雨の日でね。家に父がいたから。傘さしながら歩いていくとね、長靴でいっしょに歩いてた父の足下とか思い出すんですよ。なんか横を歩いているような気がしちゃったり。(Fさん)

3つの構造の1つ目、自身の体験である「前景」は、Fさんの「父と雨の日に犬の散歩をした経験」である。2つ目は自身の体験を取りまく風景である「遠景」だ。Fさんの場合は、父の職が大工の棟梁で、雨の日だからこそ仕事が休みでいっしょに散歩ができるという、散歩をとりまくFさんの喜びと安らぎこそがこの「遠景」だろう。そして、3つ目の前景と遠景をつなぐ「おどろき」とは、岩田によれば「そのときにわきあがった感動、怖れ、ふしぎなどの感情のゆらぎのこと」である。Fさんが、ふしぎな感覚と語る、父が横を歩いている気がするという経験はまさにこれにあたるだろう。

以上のように、本項では原風景が再現された人形が身近にあることで、継続的に故人の良いイメージが強化されているということ。そして、遺族が人形に見ているものは、生前の故人のありのままの姿というわけではなく、原風景という名の死者をも含む心象風景であるということが、遺族であるユーザーの語りから示唆された。

5.2 人形の身体性

本節では、まず第1項で人間と非人間である人形や死者の関わりを見るために3章で提示したアクターネット

ワーク理論を補助線として、発動するネットワークを明示化した。続く第2項では、故人を模した人形と遺影との違いについての質問について回答を整理し、そこから見出される人形の身体性について述べた。

5.2.1 アクターネットワーク理論からみた死者と人形の行為主体性

本項のキーワードである人形の「行為主体性」をとらえる上で、象徴的な言葉がAさんの語りにある。Aさんは妻の遺人形を連れた旅で、新婚旅行でめぐった紀州路をたどった。到着したホテル前の大きな亀に人形を乗せ、話しかけ、部屋ではケーキを置いて、人形とともに故人の誕生日を祝う。まるでそこに故人がいるかのように。ところが翌日、いよいよ出かけようというとき、事件は起こった。

車置いてあるところまで港送ってもらって、遺人形も連れて乗りかけたらね、車乗せる時にころんって言ったんですわ。ころんって何か音がしたなと思ってふと風呂敷開けてみたら、首が取れてたんですわ。(Aさん)

Aさんは人形の首が折れてしまっていることに気づく。それを見たAさんは

旅を続ける気が消えてしもうてね、そこで。まだまだずっと紀州路を走ろうと思ってたんですけど、思い直してね、断念してね、朝9時ごろから一目散で走りっぱなしでね、うちまで帰ったら8時間くらいかかります。(Aさん)

そこからすべての旅程をキャンセルし、折れた人形の首を直すため、8時間の道のりを車で飛ばし、翌日制作元のロイスエンタテインメントに修理を依頼している。

この一連の語りを、Aさんがすべて心の中で感じたこととしてしまうこともできる。しかし、この場合明らかに「人形の怪我」が、Aさんに旅を続ける気を失わせ、自宅まで8時間もの道を走らせ、翌日の修理もちこみにまで走らせた。

さらに「折れた首」が意味するのは、人形の樹脂でできた首パーツが破損したということではなく、人形の「身体」が、ひいては死者の身体が受傷したものとして、Aさんに働きかけているのである。これをアクターネットワーク理論に照らすなら、人形がAさんに対し行為主体性を発動しているのである。

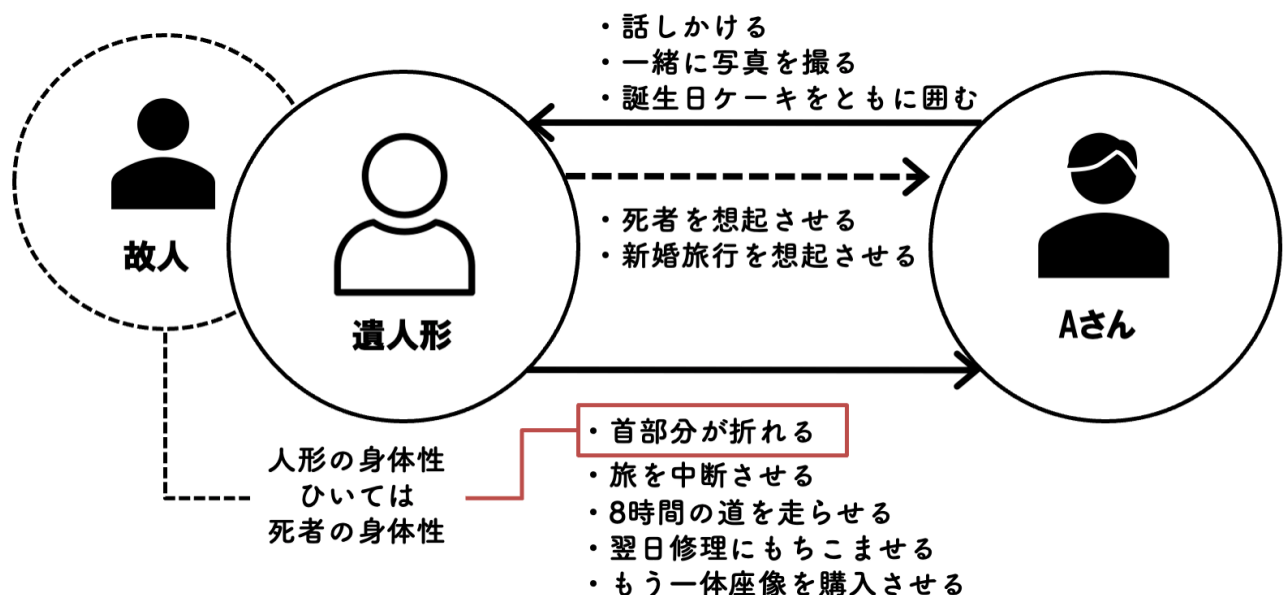


図1 Aさんの「新婚旅行をたどる旅」にみるアクターネットワークの図式

この図でもっとも重要なのは、先に述べた人形が行為主体性になり、Aさんを突き動かすほうの矢印であるが、それ以外にもAさんが旅の途中人形に話しかけ、宿の前ではいっしょに写真を撮り、宿の部屋では妻の誕生日ケーキを囲むというAさんからの行為を矢印で示してある。しかしこのAさんが一方的に行っているように見える行為にも、人形は故人を想起させる、あるいは新婚旅行を想起させるという行為主体性を発動している可能性もある。

同じようにDさんも人形の存在によって自らが動かされる経験をしている。それは、おもかげ人形タイプの人形が届いたときのことだった。

来たときに、いまは大丈夫なんですけど、寝られなくなりました。(…) こいつ(遺人形)よりあっち(おもかげ人形タイプ)のほうが大きかったですからね。(Dさん)

Dさんの息子は、1歳9ヶ月だった。このおもかげ人形タイプの人形は等身大で、布人形の中でもかなりリアルに造形が再現されていた。その点についてDさんは

当然本人の体重ほどはぜんぜんないんですけど、そこそこの重さがあるっていう。生前の重みをね、身体が覚えているんですよ。あと、やわらかさとか温かみとかにおいとかね。やわらかさっていうのは、この人形はありますね。(Dさん)

と語っている。つまり人形の存在がDさんを眠れなくさせていたのである。これをさきほどと同じく図式にしてみると、以下ようになる。

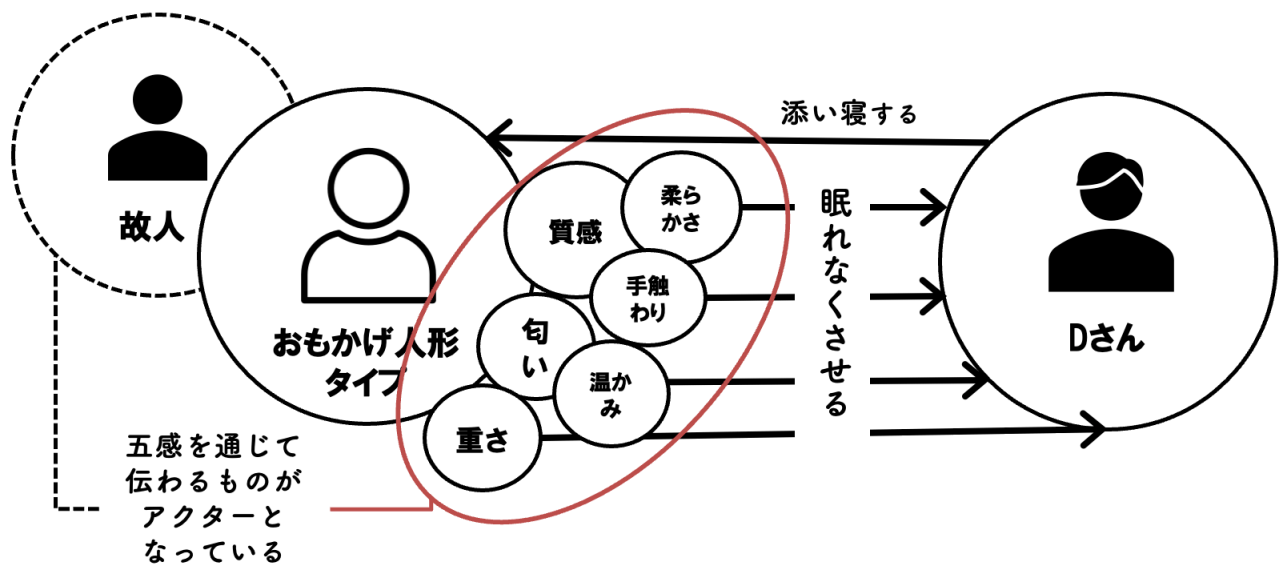


図2 Dさんの「人形がきて眠れなくなった」ことにみるアクターネットワークの図式

人形の行為主体性によって眠れなくされたDさんであるが、この行為主体性は単に人形から発出されたものではなく、人形の柔らかさや手触り、匂い、重さ、という複数の五感を通じて伝わるものそれぞれが、アクターとしてDさんを眠れなくさせたと見ることができる。

しかし、遺人形やおもかげ人形タイプの人形が、たとえ故人を模した人形だとはいえ、明らかに故人そのものと

は違うと自覚している A さんや D さんが、なぜ、動かぬ人形に突き動かされたのだろうか。その答えは、D さんの語りにあるように思える。D さんに遺人形を将来的にどうするかについてたずねたときだ。

死ぬまでもっていると思います。ただずっとこのまま、小さいの（遺人形）はいいんですけど、大きいの（おもかげ人形タイプ）がずっと目の前にいるのはどうなのかなと思ったりはするんですけど、かといって片づけられる……片づけるって言い方あれですけど、どうしようかなと思うんです。存在が人形であって人形ではないので。（D さん）

D さんは人形を「片づける」という自身が発した言葉に逡巡し、その後「存在が人形であって人形ではないので」と答えている。人形であって人形でない存在とはどのようなものなのか。D さんは、その人形を生前故人が好きだった外に車が見えるソファに座らせ、家を出るときは電気をつけたままでかける。そして、出張にでたときには人形が待っている「家に帰らなくちゃと思う」という。

D さんも A さんも、語りの中で人形を故人であるかのようにあつかっているが、もちろんそれが故人ではなく人形であることは重々自覚の上、そうふるまっている。それは D さんの「信じたいけどやっぱり違う」という言葉や、A さんの語りに何度も出てくる「こんなこといったら呆れられるかもしれませんが」という前置きにも如実に現れ、他のどの語り手においても同様である。わかっていながらも、そこに故人の尊厳や身体感を宿らせずにはいられない。死者は身体をもたないものであるが、アクターネットワーク理論を通じて見れば、人形が発する身体性の向こう側に、遺族は死者の身体性を感じていることが、本節にて確認されたといえるだろう。

5.2.2 人形の身体性と遺影との違い

故人を悼むとき、遺族はときに墓や仏壇、位牌や遺骨に故人の存在を求める。本インタビューでも遺影と故人を模した人形は同じ場所に安置され、ともに話しかけられる対象であることがほとんどの語りの中で確認されたが、その一方で、人形の遺影との違いが語られる部分も見られた。

まず、B さんの語りをはじめに見ていく。

遺影は静かに見るっていう感じなのかなあ。お人形はもっと動きがあるっていうんですかね。実際は人形が動くわけでも動かせるわけでもないんですけど、記憶の中の母が動いている感じがします。動いている母を思い出すのかな。（B さん）

いや、（遺影も人形も）どっちも本人じゃないことはもちろんわかってるんですけどね。うーん、遺影のほうに恨み言いっちゃうかも（笑）。子どもも生まれて、まだまだ見守っていて欲しかったのにとか。ああ、そう考えると、遺影は亡くなってからの母に話してるかなあ。人形のほうは生きてたときの母なのかも。思い出の中の。（B さん）

B さんは、「遺影は静かに見るものであり、人形からは動いている母の記憶がよみがえる」という。また、「遺影は亡くなった母であり、人形は生きていたときの母」であるとも述べている。

生きていたときと亡くなった後とを大きく分けるのは、身体の有無である。B さんにとって人形は身体を感じる

ものであり、生きている母の動きが想起されるものなのである。本節では、「身体」をキーワードとして、他の語りも見えていくこととする。

Aさんは、背中に遺灰カプセルを収めるタイプの遺人形を所有している。

遺影の方は、ただの紙切れと言うかね、遺人形は、言ったらお骨を抱いてますやろ。ちょっと重要と言ったらいかんですけど、やっぱり遺人形の方が背中に遺骨が入ってますのでね。一種の本物に近いと言うかね。
(Aさん)

Aさんにとって、故人の骨は故人の身体の一部であり、それが収められた遺人形は「本物に近い」という。その一方で、故人の姿を写した遺影は話しかけもする対象であるにもかかわらず、「ただの紙切れ」だという。遺骨が入っていることで、人形自体に身体性を感じているかどうかの判断は難しいが、Aさんにとっての遺影との違いは如実に現れていることは確かである。

次にCさんの質問表への回答をみてみよう。

感じ方に特にちがいはありませんが、フィギュアのほうが遺影よりもまじまじ見てしまいます。遺影はバストアップの写真なのに対して、フィギュアは全身像なので、生前の姿を想起しやすいのはフィギュアかもしれませぬ。(Cさん)

Cさんは、人形は全身像であるため生前の姿を想起しやすいという。興味深いのはフィギュアの全身性にふれられているところである。遺影も故人を模した人形も死者の表象であるが、確かに遺影はバストアップだけで、その下の身体は写真の中に写っていない。これは死者の人格表象の特徴が顔にかなり多くの部分集まっているせいであろう。私たちは、顔写真や顔の肖像画をみてその人と認識することには違和感をいだかないが、顔のない首から下の写真や肖像画をみても個人の人格を感じることができない。同じように、遺影もバストアップの写真は成立するが、顔以外のパーツのみが撮影された写真では、故人の人格表象とはなれないのである。

次は、遺影と遺人形を同じ仏壇に置いているDさんの語りである。

平面しかない物足りないというか。(…)質感がないので質感がほしいって感じです。手に取れるというものは写真にはない部分だと思いますしね。なので、あの布人形も重くしてくださいとお願いして。ちょっと重りが入っているんですよ。(Dさん)

Dさんは、外出の際には故人の写真を胸ポケットに入れることがある。しかし、その一方で写真「平面しかない物足りない」ともいう。また、人形に求めるのは手にとれる「質感」であり、Dさん自身の身体が覚えている故人の重みを再現するために、人形に重りをいれている。ここにはDさん自身の身体と故人の身体にみたてた人形の身体との関わりがある。

以上の語りからわかるのは、遺族は全身性をもつ人形に対しては動的な感覚を抱き、その動きや重みや質感を、複数の身体器官を通じて受けとっているらしいことである。一方で遺影は、視覚を通じて個人の人格表象である「顔」に注目することにより静的な関わりが行われているであろうことが、語りを通じて示唆された。

5.3 人形がもつ「余地」とAI故人

ここまでは、人形の制作者と遺族との間に生まれる癒しの構造、人形によって固定されたイメージがもたらす遺族への影響などを述べてきた。また、遺影と故人を模した人形では、同じ身体性でも動的と静的、全身と顔という感知の仕方の違い、また知覚の器官が異なることが語りから示唆された。

本節では、人形よりもさらに動きや音声をもち全身が再現された表象、たとえばAIやVRなどの最新技術をもちいた死者の表象を遺族がどうとらえるかについて言及する。本インタビューの最後に、2019年のNHK紅白歌合戦で登場した「AI美空ひばり⁶」を事例に、最新技術を使った「動いて、話す」死者の表象についてどのように思うかという質問を7組のユーザーと制作者に投げかけた。結果は、制作者を含む回答のあった8組とも否定的な回答であった。なぜ、死者の人形を作ろうというひとたちが、AI故人には拒否感をもつのか。語りを一つずつ見ながら検討していくこととする。

まず、BさんはAI美空ひばりに対して「スターとか有名な人、みんなが知っている人をああやって出すのはおもしろい」という一方、それが自身の母であったらどうかという質問には、即座に次のように答えている。

ああ、それはないですね。嫌ですよ。人形とか遺影っていうのは、その人っぽいけど、その人自身じゃないってことがわかってるから安心っていうか。その人の一面っていうのかなあ。AIでっていうのは偽物じゃないですか。偽物がほしいわけじゃなくて。母にふれたいんですよね。(Bさん)

もちろん人形とか遺影も本人じゃないんですけど、偽物とは違うっていうか。なんかAIでっていうのは本人が入ってない感じがするんですよね。だからどんなに似ていても、母が感じられないんじゃないかなあと思う。(Bさん)

Bさんは、自身にとっての公的な死者と私的な死者を明確に分けていた。Bさんはその上で、人形は「その人っぽいけど、その人自身じゃないってことがわかってるから安心」であり、「AIでっていうのは偽物。どんなに似ていても母が感じられないだろう」と断じている。

このリアルとの線引きについては、遺人形を連れて旅に出るAさんも「ほんまの仮想の本人が出てきたりしたら気持ち悪いし。そこまで僕はのめりこめん」といい、Cさんは、「故人を再現したものと接したいわけではない」と回答。等身大のお子さんの人形をもつDさんも「そこまでは(求めていない)、それはないです」とはっきりと線引きをしている。

では、死者の「形」として人形を求める人たちが、AIに危惧する「リアル」とは一体何なのだろうか。Fさんの語りには動きに関する言及があった。

あー、あれはリアルですよ。私の場合は、それは人形じゃないとだめですね。心の中でもやりとりするわけですよ、父とね。それには動いていたらだめですね。静かに黙ってそこにいてくれるから話ができるんですよ。(Fさん)

さらに、AI美空ひばりのように再現され父の姿が現れたとしても、それは生きている父だとは思わないという。

遺影と同じで、なんていうんでしょうね。はっきりしちゃうじゃないですか。いつごろの父かとか。元気なそれこそお祭りのときの姿の父が踊ってたりしたら、いい思い出なのかもしれないけど。それは、昔のビデオ見ているようなもんなんじゃないですかねえ。(…) 生きていた父とは思わないですよ。(Fさん)

つまり、VRやAIで再現された姿は見た目の再現性が高いという意味では「リアル」であるが、より厳密に記憶に照らし合わせやすくなり、生き生きとそこにいる死者としてはリアルさを失っていくというのである。

この「リアル」に対して、「似すぎていると、いいところが減っていく」と危惧したのはEさんである。

僕はそんなにリアルである必要はないと思います。逆にね。リアルであることで、逆に損なわれてしまうものもあるのかもしれないですね。(Eさん)

あまりに作られたものが似すぎていると、いいところが減っていくような気がしますがね。それはたぶん見ている僕らの感受性というか想像性が逆に削がれていくんじゃないですかね。(Eさん)

Eさんの言う「いいところ」とは「見ている僕らの感受性というか想像性」のことであり、これはおもかげ人形タイプの人形をもつFさんが人形と遺影についてふれた以下の語りにも通じるものがある。

ぱっと見た目、何歳だとかわからないじゃないですか、人形だと。写真だとそれが現実と直結しちゃうんだけど。だから、人形はまだ病気になる前の父と楽しかったときを思えるんです。想像をめぐらす余地があるっていうのかなあ。(…) だから、人形のぼんやり似ているところがいいんですよ。(Fさん)

Fさんのいう想像をめぐらす「余地」とは、まさにEさんのいう「ぼくらの感受性とか想像性」の部分に該当するだろう。

では、見た目や声のリアルさだけでなく、さらに本人を思わせる要素が技術的に加わった場合はどうか。Bさんは「本人との境目がなくなる怖さ」と語っている。

それこそ本人との境目がなくなっちゃうんじゃないかっていう怖さもありますよね。そうなったら、一生懸命生きて、最期は苦しんで戦って死んでいった母はなんだったんだろうってことになりそうな気がする。(…) 母のそういう覚悟を否定したくないじゃないですか。(Bさん)

その怖さとは母の「一生懸命生きて、最期は苦しんで戦って死んでいった覚悟を否定」されることになるのではという故人の尊厳を脅かす危うさを示すものだった。

以上のように、インタビューの語りからは、故人を模した人形をもつひとたちにとって、AI故人の「リアル」さは、故人の生きた現実を矛盾したものにしかねないものであり、さらに言えば、遺族と死者としての故人との関係性を毀損しかねない危うさをもった存在として認識されていることがわかった。

また、故人の「存在」を想起させるのは人形とAI故人のどちらかといえば、見た目のリアルという点では不完全な人形の方に軍配があがったという点にも注目したい。その理由を示す象徴的な表現が「人形がもつ余地」という言葉である。この「余地」に想像性を働かせることで、遺族は故人の存在を想起する。つまり、AI故人は一見

故人の姿を自由に表象できるようにも見えるが、実は動かない人形のほうが、人形のもつ「余地」が遺族の想像というものに開かれており、それによって死者に対し無限の表象の自由を得ることが可能になるのである。

さらに言うなら、遺族がAI美空ひばりという表象に抵抗を示したのは、そこに顕れた故人のイメージが、遺族側から構築的に生成されたものではなく、制作者側に用意され、与えられたものであったからということも言えるのではないか。人形のもつ「余地」とはまさに、遺族が死者を想像し、創造する「場」なのであろう。

6 考察

本章では、前章での分析をふまえて、人形を介して死者が「あらわれる」とはどういうことなのかを検証する。

まず、2章でふれた長谷（2009）の「2つのアニミズム論における対象認知の枠組み」に立ち返り、岩田アニミズム論にみられる「見顕し」という対象認知の概念を援用し、前章で論じた人形のもつ「余地」から、死者がどのように遺族の前に立ち現れるのかを読み解く。また同様に、なぜ「故人を模した人形」をもつ人々にとって、AI美空ひばりには死者が見顕さなかったのかについても、その構図を検討し、本論の考察とする。

6.1 岩田アニミズム論の対象認知にみる「見顕す」死者

本論において、改めて語り手たちの言葉をたどってみると、語り手たちは人形を作るというところまでは主体的な選択をしているものの、いざ人形が自宅に置かれ、実際の生活する中では、積極的に人形を通じて故人につながろうとしているというよりは、むしろ人形から立ち現れる故人のイメージや身体的記憶を受動的に感知し、そこに想像力を働かせている様子が見てとれる。その代表的な語りは、5.1における人形の固定されたイメージによる故人へのネガティブイメージの刷新や、5.2における人形の発する身体的な行為主体性に翻弄される遺族の描写に現れている。

また、身体を通じた「感知」とは、本稿で言えば、物言わぬ死者、人形の沈黙の中から受けとる行為であり、人形のもつ「余地」はまさに受動性の中に存在する。5.3でふれた人形のもつ「余地」という場の概念を、人形とユーザーの双方から発せられた行為の間に加えて図にしてみると、以下のような構図になる。

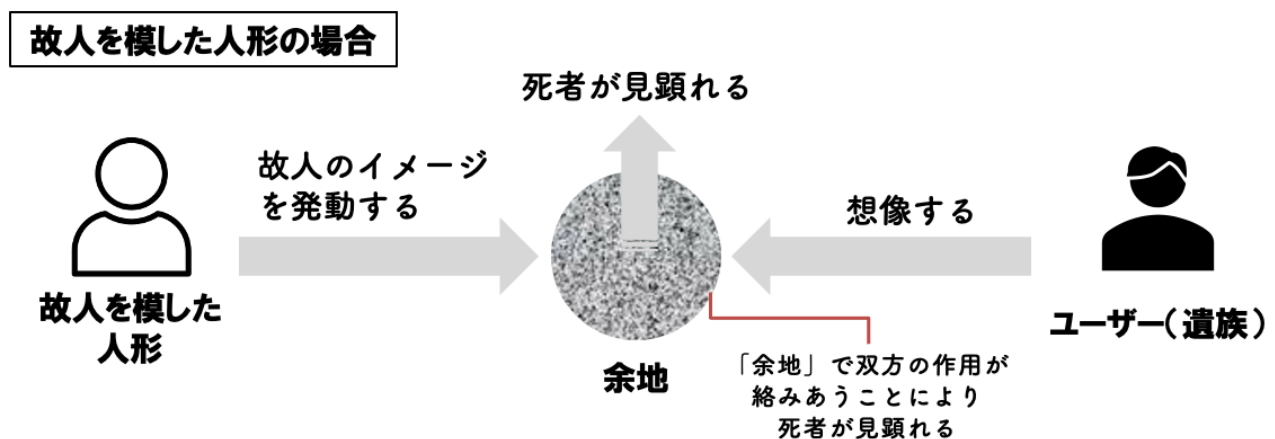


図3 死者が見顕す構図

人形は故人のイメージを発動し、ユーザーは想像を働かせるという双方から発せられた行為が「余地」で混交し、編みあげられ、そこから死者が見顕すという図式が見えてくる。

実はほぼ同じことが2.2.2の「[地]と[柄]論における死の構造」でも、岩田(2000)によって述べられている。つまり、死によって柄である身体が失われ、魂(タマ)である「地」において、「不在」あるいは「無」、「余白」という場所が生まれ、この場所に親しい人たちが関わることにより、死が成熟するという部分である。この部分は死の成熟について述べられているが、そのまま死者が「見顕す」構図にも応用できる。

一方で、AI美空ひばりはどのように対象認知されたものだろうか。その表象は、制作者側が用意し与えたものであることを考えると、タイラー流アニミズムの「主知的認知」、「見立て」側にあったと言えるのではないだろうか。

もちろん美空ひばりという人は著名人であり、国民にとってはその存在自体がアイコンのようなものである。AI美空ひばり自体も、それを時代の一つのアイコンとしてみた人にとっては抵抗のないものだったのかもしれない。ただし、直接生前の美空ひばりを知る人にとってはどうだろうか。息子の和也氏はAI美空ひばりの声を聞き泣きくずれた(週刊女性編集部2019)という記事がある。しかし、和也氏は自らこのプロジェクトに協力し、母・美空ひばりの音声をAIでの音声合成を行ったYAMAHAに提供している。ある意味和也氏は、故人を模した人形と同じく、遺族の側から構築的に死者像を築いているのである。一方、生前の美空ひばりと親しかったが、このプロジェクトに参画はしておらず、あの紅白で初めてAI美空ひばり目にした人たちにとってはどう映ただろうか。AI美空ひばりのNHK紅白歌合戦出演の後、生前の美空ひばりの友人が何人もメディアで声をあげたことは記憶に新しい。その中でも中村メイコのコメントは「見顕す」のではなく「見立て」られた死者への抗議のように読める。

あの人を亡くしてから『全部嘘であって欲しい。まだ生きています』って思ってきた。これが、『ひばりさんの“作った声”ですよ』って言われることで離れる気がするの(ニッポン放送,2019)

心の中にもう一部屋、あの人を作ってくれたの。死んだら隣のふすまを開けるとあの人がいるって思うんです。私、子供たちに死ぬのを怖がらないねって言われるんです。それは美空ひばりが次の“間”に待っているから(ニッポン放送,2019)

中村のいう、音声合成されたAI美空ひばりの声を聞くと、生きていたい美空ひばりが「離れる気がする」というのは、Eさんが語った「(姿が)似すぎているといいところが失われていく」に通じるものがある。そして、中村にとっての真の美空ひばりがいるという「次の“間”」とは、まさに人形のもつ「余地」のことではないだろうか。人形には余地があるから死者が感じられるのと同じように、中村の心の中に次の“間”というもう一部屋があるからこそ、そこに中村にとっての真の美空ひばりが感じられるのだろう。前出の「見顕し」の構造にならってAI美空ひばりと中村が対峙した構図を図式化してみると、

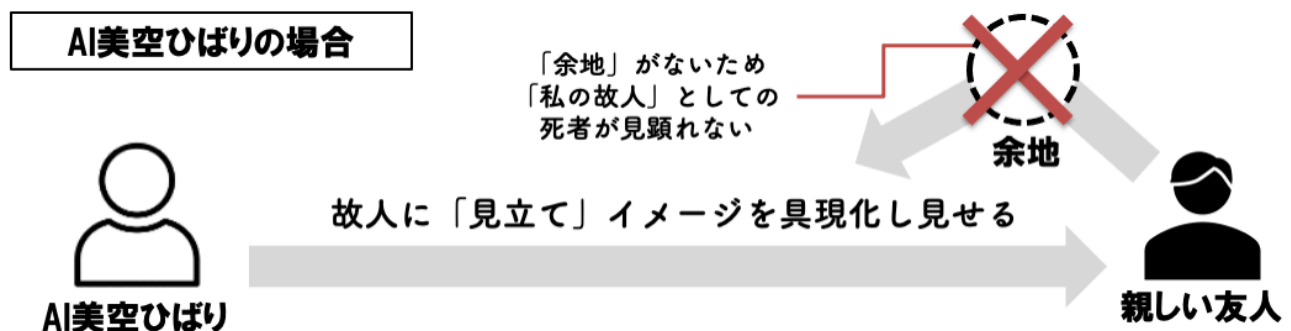


図4 「見立て」型のAI美空ひばりという表象(筆者作成)

図4のように、死者の表象であるAI美空ひばりから、生前の美空ひばりと親しかった友人に対して一方的に故人のイメージが与えられ、そこに友人側の人間が想像し相互行為するための「余地」が存在しなかったために、中村にとっての「私の美空ひばり」は見顕さなかったのだと読むことができる。

以上の考察を今一度、長谷（2009）の論をまとめた表に照合すると、

	タイラー流アニミズム論	岩田流アニミズム論
物-霊の関係 (身体-精神)	二元論 霊の優越	一元論：即融 地と柄の一体化
対象への認知①	主体的、主知的認知	主客相互性のある認知
対象への認知②	見立て・擬人化	見顕し
環境とのつながり	人格的靈魂を有する主体が 能動的に環境を認識	魂を環境と分有する主体が 受動的環境に反応
死者の表象	AI美空ひばり	故人を模した人形

表3 表1の長谷（2009）の内容に筆者が追記、作成

故人を模した人形は、岩田のアニミズム論の「見顕し」という認知の仕方に近いものであり、AI美空ひばりの方は、タイラーのアニミズム論の「見立て」に近い認知の仕方で作られたものであるという考え方が可能であろう。

これをふまえて、本論では、人々が受容可能な死者の表象には、「見顕し」という対象認知の仕方が必要であるという一つのモデルを提示することができたと考える。

ただし、ここで注意しておきたいのは、本研究で提示できたのは1つの対象認知の仕方にすぎないということである。長谷（2009）もこの枠組みを論じると同時に「タイラーと岩田のアニミズム論は単純に比較できるものではなく、対立を煽ることは生産的でない、そして岩田流アニミズム論の受動的視点を強調しすぎて、受動的視点を言いさえすれば人間の思想が根本的に変わって万事うまく行くかのように主張するのは行き過ぎである」（p.758-759）と指摘している。本論でもこの点には同意であり、AI美空ひばりへの認知の仕方をタイラー側に分類したからといって、それを誤りであると否定するものではない。本文中でも触れているように、「見顕し」は本研究の対象者が死者をとらえた一つの認知のあり方であり、死者をとらえる認知の仕方がこれ一つであると結論づけることが本論の目的ではない。死者という目に見えない存在の認知の仕方をとらえる枠組みとして長谷（2009）の論を援用したことをここに付け加えておく。

6.2 小括

以上、本論では、インタビューの分析にアクターネットワーク理論を使い、人形から発せられる行為主体性を明示化し、その行為主体性の向こうにある死者と遺族の関わりを、岩田慶治のアニミズム論を引用して論じた。

結論として浮かび上がったのは、遺人形に対してもおもかげ人形に対しても、遺族は「見た目が故人にそっくりだ」とは感じてはいないということである。むしろ似ていないこそ想像を働かせ、五感を通じて、自身にとってのオリジナルな死者を人形の向こう側に映し出していることがわかった。

ここから導き出されるのは、AIやVRなどの最新テクノロジーを用いた死者の表象における応用的な表象の方向性である。つまり、故人を模した人形と同様に、視覚的な「写実性」を目指すのではなく、むしろ外観はあいまいなまま、さまざまな五感を通じて死者を顕在させる方へテクノロジーを投入する方が、遺族にとってオリジナルな死者を感じられるのではないか、という結論である。

次章では、本小括を受け、今後の展望として最新テクノロジーを用いた死者の再現像をどのように表象すべきかを「弱いロボット」という概念を用いながら補完的に論じる。

7 「弱いロボット」に見る死者の表象のあり方

本論では、「故人を模した人形を介し、生者（遺族）はどのように死者を認知しているのか」という問いに対して、死者の見頭す構造を見出すことにより、一定程度答えることができたと考える。しかし同時に本研究の新たな課題も浮きぼりとなった。

本章では、前章での結論をうけ、人々が受容可能な「見頭し」と対象認知の仕方を、最新の科学技術と合流させるにはどのような方法が考えられるのかを「弱いロボット」という概念をもちいて試論的に考察し、本論の結びとしたい。

7.1 弱いロボットとは

弱いロボットとは、岡田（2012）によって提唱された「弱みを見せることによって、人を関わらせるロボット」である。岡田はロボットのデザインには2つのアプローチがあるという。その一つが「足し算のデザイン」で、

より多様な機能を備えることを目指してきた二〇世紀のモノづくりに見られる共通した考え方。(…)[もっと豊かな表情を作り出せないか、もっと滑らかな動きもほしい]という要望に合わせて、さまざまなパーツを追加しながらヒトに近づけていく。目の前にちゃんと手本が存在しているのだから、それを忠実に模倣していけば、きっと本物に近づけるはずという発想。実態としての同型性の追求。(p.131)

もう一つは「引き算のデザイン」で、

ヒトらしさはどこにあるのか。引き算によって実態的な意味をそぎ落としていくと、むしろ周囲との関わりの中から関係としての意味が立ち現れてきた。ここで追求すべきはむしろ「関係としての同型性」ではないのか。(p.131)

とある。足し算のデザインのほうは、忠実に実態により近づける手法と考えると、AI美空ひばりへの技術の投入の仕方は、足し算のデザインに属するのだろう。

一方、岡田の志向する「弱いロボット」はこの引き算のデザインを採用しているという。たとえば、「ゴミ箱ロボット」というロボットがある。



写真4 他者と関係することが前提の「ゴミ箱ロボット」(出典:豊橋技術科学大ホームページより引用)

ゴミ箱ロボットはゴミを見つけ知らせるようなしぐさをすることはできるが、自身でゴミを拾うことはできない。ヨタヨタと近づいてきて困ったしぐさをされると、人はそれに応えてゴミをゴミ箱に入れてあげたくなる。色違いのロボットが近づいてくれば、人は色にあわせてゴミを分別までする。ゴミ箱ロボットは人の関わりまでもがセットになったコンセプトで設計されている「関係論的なロボット」(岡田, 2017, p.201)と呼ばれる。この引き算のデザインで作られた弱いロボットについて岡田(2012)は次のように述べている。

個体としての役割や機能を抑えながらむしろ関係性を志向し、その関わりの中から立ち現れるオリジナルな意味や機能に着目しよう、ということである。しかしどこまで引き算をしたらいいのかが難しい。「引き算をする」とは同時に本質をえぐり出す作業でもあるからだ。(p.134)

(引き算の)ポイントとなるのは、他者の積極的な解釈を引き出しつつ、その解釈を方向付けるような「最小の手掛かり」である。(p.143)

ここでいう、関わりの中から立ち現れるオリジナルな意味や機能とは、ゴミ箱ロボットの困った様子と人のアシストが関係することによって、ゴミ捨てが完了するということだろう。実はこの図式は故人を模した人形から見頭す死者の構造と似たところがある。下にその構図を描いてみる。

7.2 弱いロボットと故人を模した人形の共通点

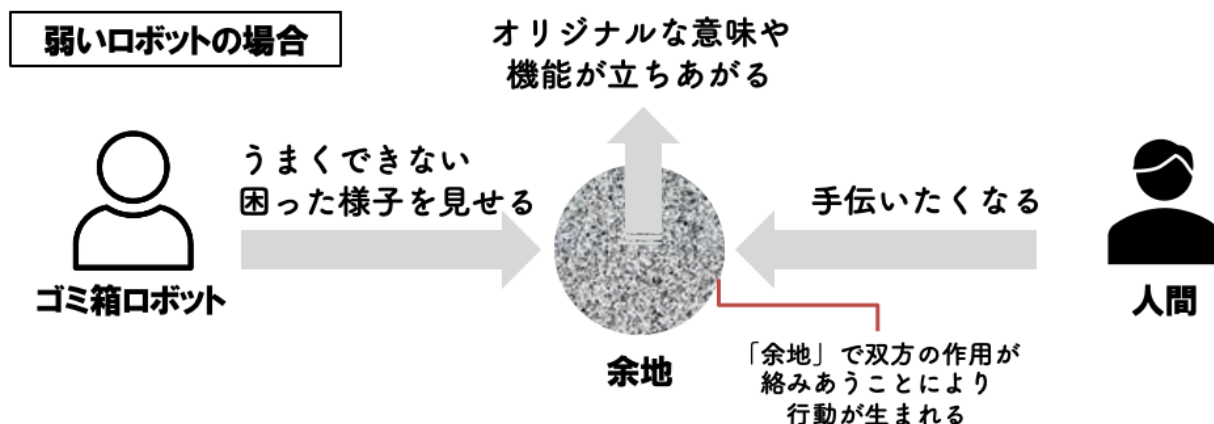


図5 ゴミ箱ロボットがオリジナルな意味を達成する構図

図5は、ゴミ箱ロボットがオリジナルな意味を達成する構図を示したものである。前に示した故人を模した人形が見顕す構造との共通点は、「あえて単体で完全にはしない」という積極的な受動性にある。「人形」、「ロボット」側には相手にゆだねるという態度があり、岡田が指摘するように人間側から積極的な解釈を引き出しつつ、その解釈を方向づけるような「最小の手掛かり」が人形とロボット側には残されている。つまり、もの側と人間側の双方からの働きかけがあり、その働きかけが「余地（あるいは間）」で関係することで、構築的にオリジナルな意味が生成されている点が、構造上共通しているのである。

さらに言うならば、弱いロボットは自力でタスクを完了することはできないが、だからといってそれは決して劣った存在ではない。むしろ、他者を取りこみタスクを共有することで能力を拡張しているともいえる。つまり、故人を模した人形が余地において人間の想像力に開かれていったように、弱いロボットもまた他者である人間に開かれることで、無限の自由や可能性を得ているという点においても、共通点があるといえるだろう。

ここに新しい死者の表象を生み出す手がかりはないだろうか。足し算のデザインで「不気味の谷」を越えようとするのではなく、それ自体では不完全だが、遺族と「余地」において関わることで死者に開かれていく、引き算のデザインの表象。もちろん最新の科学技術の粋を注いで作りあげることに異論はない。ただその技術を注ぐ先は、必ずしも死者の表象のみではなく、死者が見顕れるための「余地」のほうに注がれるべきなのではないか。

以上、本論からの示唆にもとづき、科学技術による弔いのゆくえについて、いくばくかの方向性を試論的に提示した。それがどのようなものかを具体的に描きだすことは今後の研究の課題としたい。

参考文献

【論文】

- 青山征彦 (2012) 「エージェンシー概念の再検討：人工物によるエージェンシーのデザインをめぐって」 日本認知科学会編『認知科学』19巻2号、164-174頁。
- アンドレア デ・アントーニ (2013) 「死者へ接続するツアー—現代京都におけるダークツーリズムの再考」『観光学評論』1巻1号、81-93頁。
- 長谷千代子 (2009) 「「アニミズム」の語り方—受動的視点からの考察—」『宗教研究』83巻3号、741-763頁。
- 古荘光一 (2018) 「遺人形がもたらす未来の吊い—今までも、これからも共に過ごす日々—」『情報処理』59巻7号、616-619頁。
- 山田慎也 (2006) 「近代における遺影の成立と死者表象」『国立歴史民俗博物館研究報告』132巻、287-325頁。
- (2011) 「遺影と死者の人格—葬儀写真集における肖像写真の扱いを通して—」『国立歴史民俗博物館研究報告』169巻、137-166頁。
- (2013) 「死絵における死のイメージ」『東北文化研究室紀要』56巻、106-110頁。

【書籍】

- Edward Burnett Tylor. (1871). *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, J. Murray.
(エドワード・バーネット・タイラー (2019) 『原始文化 上、下』松村一男訳、国書刊行会。)
- 尼ヶ崎彬 (1988) 『日本のレトリック—演技する言葉』筑摩書房。
- 岩田慶治 (1979) 『カミの人類学—不思議の場所をめぐって』講談社。
- (1994) 「アニミズムの母体」『宗教の未来』日本未来学会編、東京書籍。
- (1995a) 『岩田慶治著作集 5 道元との対話—山河大地の言葉』講談社。
- (1995b) 『岩田慶治著作集 8 風景学と自分学—未来学の土台』講談社。
- (2000) 『死を含む風景—私のアニミズム』日本放送出版協会。
- 岡田美智男 (2012) 『弱いロボット』医学書院。
- (2017) 『〈弱いロボット〉の思考—わたし・身体・コミュニケーション』講談社。
- 奥野克巳、石倉敏明 (2018) 『Lexicon 現代人類学』以文社。
- 島田裕巳 (2011) 『お墓なんていない』Group21 編、日東書院。
- 関沢まゆみ (2002) 『葬送儀礼の変容編集』国立歴史民俗博物館編、吉川弘文館。
- 多木浩二 (2002) 『天皇の肖像』岩波書店。
- 田中丸勝彦 (1993) 「英霊供養」『日本民俗学フィールドからの照射』井之口章次編、雄山閣出版。
- 波平恵美子 (2016) 『質的研究 Step by Step —すぐれた論文作成をめざして 第2版』医学書院。
- ブリュノ・ラトゥール (2005/2019) 『社会的なものを組み直す—アクターネットワーク理論入門』伊藤嘉訳、法政大学出版局。
- ノーマン D.A (2008) 『未来のモノのデザイン—ロボット時代のデザイン原論』新曜。

¹ 本稿でとりあげる「故人を模した人形」には死者になぞらえた花嫁人形などを事例とした人形論、死者を顕彰した塑像論を背景に論じる方法もあるが、本稿では「吊いとテクノロジー」という視角での議論を展開するため「写真」というテクノロジーを基とした「遺影」を比較の対象として取りあげた。

² 株式会社アスカネット。遺影写真作成において全国シェア1位。https://www.asukanet.co.jp/contents/product/mds.html

³ 石膏製の価格：20cm-168,000円、25cm-238,000円、30cm-248,000円。(2021年3月時点、現在は樹脂製はなし) 樹脂製の価格：20cm-168,000円、25cm-238,000円、30cm-298,000円。(2023年7月時点いずれも税抜き価格)。

⁴ 「もう娘はこの世にいないので、(お祝い人形の制作用の) 写真4枚は用意できない」という回答で初めて、依頼が故人を対象としたものだ気づいたという。できあがった遺人形に対し、遺族は「娘なので迎えに行きます」と言い、対面したときの第一声は「おかえり」であった。(古荘2018)

⁵ 価格はサイズ小が24,000円、サイズ大が36,000円。そっくり衣装はサイズ小が6,000円、サイズ大が8,000円である。(いずれも税込み価格、2023年7月時点)