

RE-END 死から問うテクノロジーと社会

編著：塚田有那・高橋ミレイ／HITE-Media

2022 / HITE-Media & Whole Universe

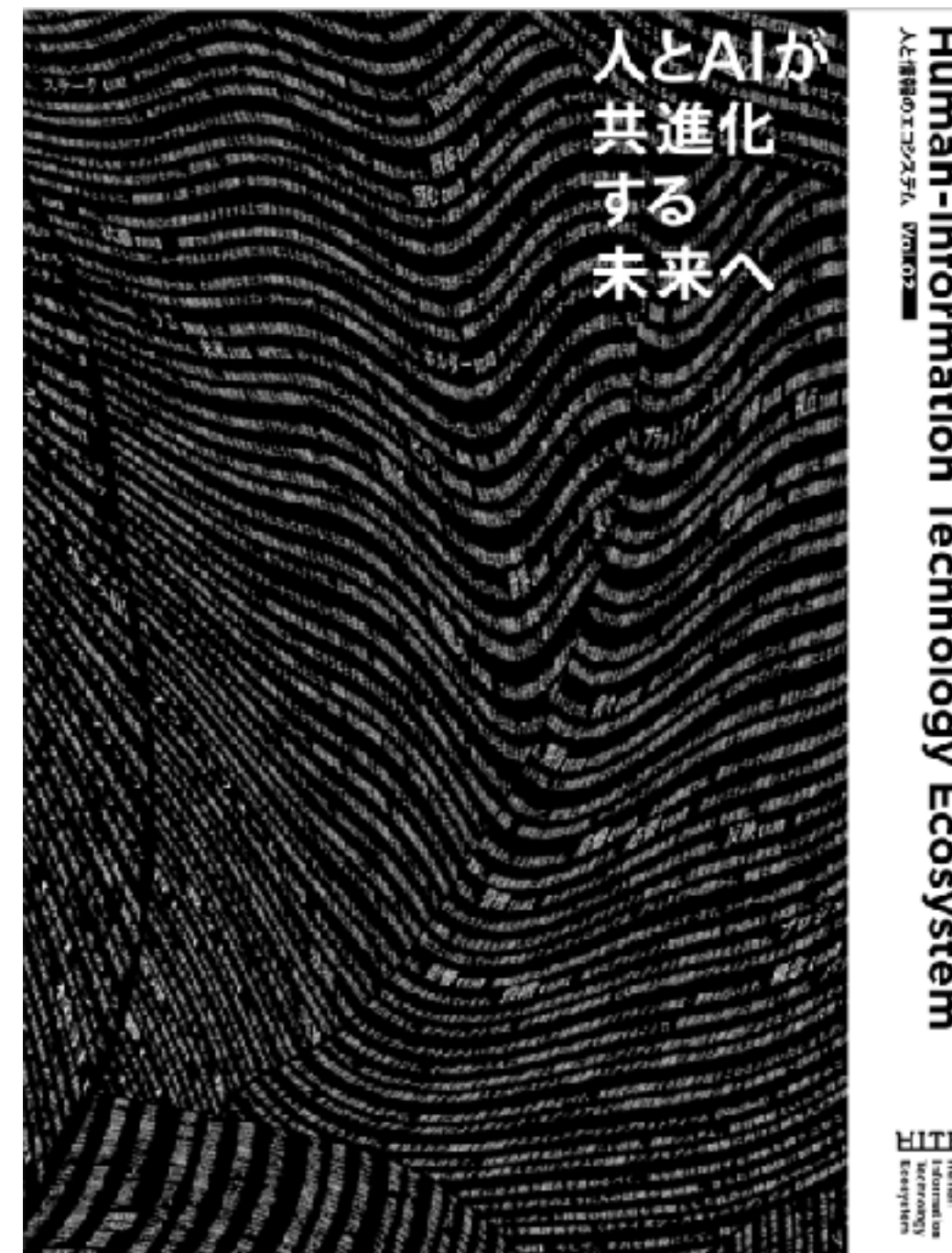


人文科学×科学技術 研究者をつなぐ プラットフォーム

JST/RISTEX

「人と情報のエコシステム（HITE）」
広報物クリエイティブディレクション
（2016- 継続中）

塚田が代表を務める一般社団法人Whole Universeでは、RISTEXの領域プログラム「人と情報のエコシステム（HITE）」の小冊子・ウェブサイト制作におけるクリエイティブ・ディレクションを統括。



特別鼎談

人工知能時代の責任と主体とは？

松浦 和也 / 荻田 貴子 / 稲谷 龍彦
哲学 / 心理学 / 法学

AIやロボットなどの情報技術が生活の隅々に浸透するなか、人々の暮らしや社会はどう変化するのか？「HITE(人と情報のエコシステム)」は、人間を中心とした視点で新たな技術や制度を設計していく研究領域。AI研究者をはじめ、法学、社会科学、哲学まで文理を超えた異分野が集う領域になっている。

「人と情報のエコシステム（HITE）」
広報物クリエイティブディレクション



JST/RISTEX「人と情報のエコシステム（HITE）」小冊子 / 年1回発行

Background

主催団体：HITE-Media

AIやロボットなどの情報技術が生活の隅々に浸透するなか、人々の暮らしや社会はどう変化するのか？「HITE(人と情報のエコシステム)」は、人間を中心とした視点で新たな技術や制度を設計していく研究領域。

「HITE-Media」は、異分野の人々を交えて活発な議論の場を創出するプロジェクト。様々な「問い」を人々に届け、未来への想像力がふくらむメディア・コンテンツを制作し、情報技術と人々の新たな関係を一人ひとりが考えていくプラットフォームを構築してきた。

科学技術振興機構(JST)社会技術研究開発センター(RISTEX)
「人と情報のエコシステム」研究領域採択プロジェクト



ABOUT SYMPOSIUM JOURNAL MANGA

各々の専門分野から語る「学習マンガ」と

マンガの持つ力

科学・情報技術の未来について、マンガをどう活かせるのか

12.18 FRIDAY 20:00 - 21:30

YouTubeLive 無料配信

登壇者 庄司昌彦 × 高瀬堅吉 × 塚田有那 × 山内康裕
情報社会学者 心理学者 編集者・キュレーター これも学習マンガだ！事務局長

配信会場 東京都立 三軒茶屋マンガミュージアム

HITE Media

Background

主催団体：HITE-Media



塚田有那 Whole Universe代表



[研究代表]

庄司昌彦 武蔵大学社会学部 教授



山内康裕 マンガナイト 代表



小沢高広（うめ）マンガ家



高橋ミレイ『RE-END』共編著者



清水聡美 企画制作



坂本麻人 映像／クリエイティブ



清水淳子 グラフィックレコーダー



ドミニク・チェン 早稲田大学文化構想学部 准教授

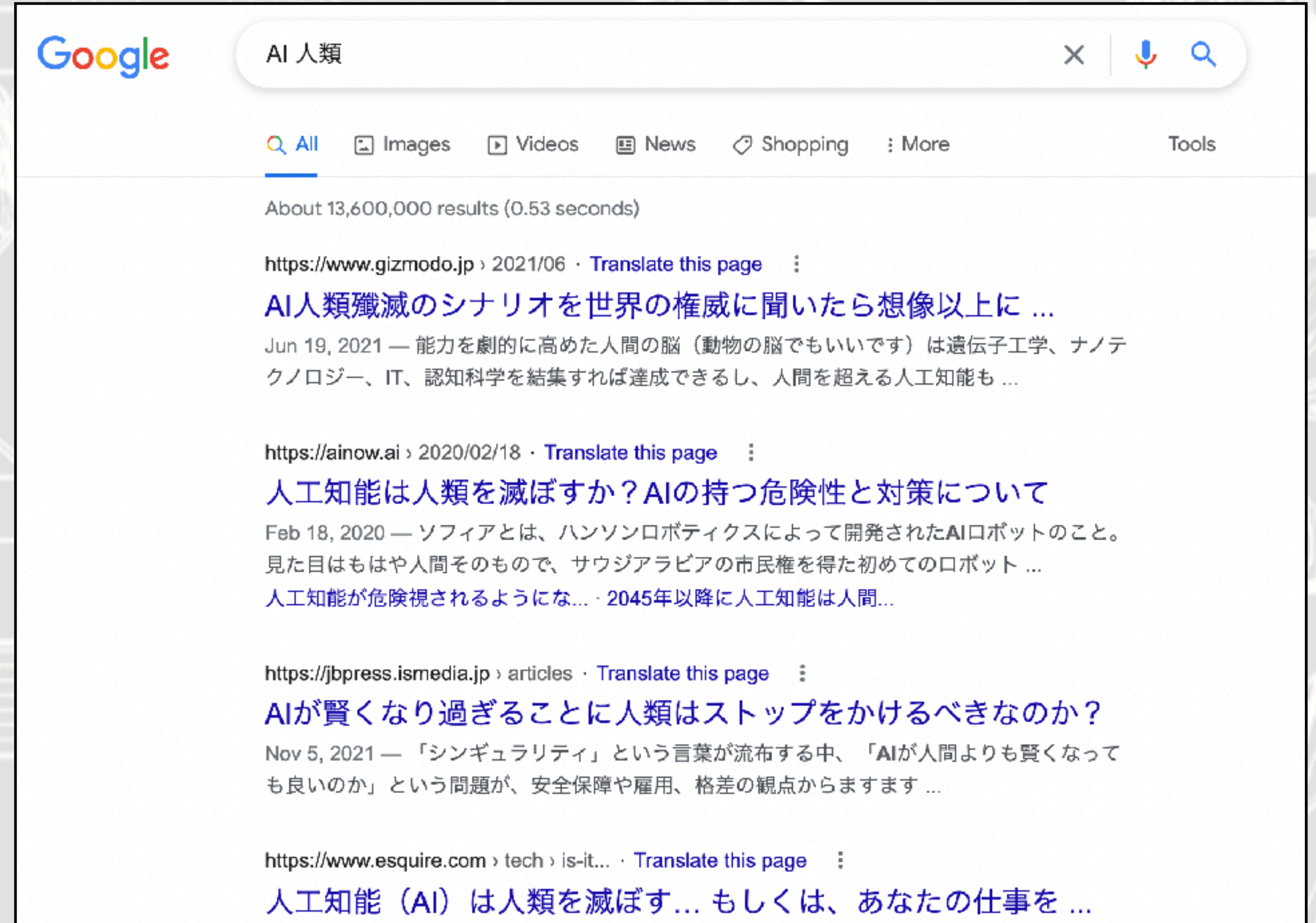
Background

AI × 人類 × 未来 = ?

AI × 人間 × 未来 = ?

AI × 社会 × 未来 = ?

👉 「人類」「人間社会」など、
主語が大きくなると発想が偏り
がち、かつ他人事になる？



Google AI 人類

About 13,600,000 results (0.53 seconds)

<https://www.gizmodo.jp> › 2021/06 · [Translate this page](#) ⋮
AI人類殲滅のシナリオを世界の権威に聞いたら想像以上に ...
Jun 19, 2021 — 能力を劇的に高めた人間の脳（動物の脳でもいいです）は遺伝子工学、ナノテクノロジー、IT、認知科学を結集すれば達成できるし、人間を超える人工知能も ...

<https://ainow.ai> › 2020/02/18 · [Translate this page](#) ⋮
人工知能は人類を滅ぼすか？AIの持つ危険性と対策について
Feb 18, 2020 — ソフィアとは、ハンソンロボティクスによって開発されたAIロボットのこと。見た目はもはや人間そのもので、サウジアラビアの市民権を得た初めてのロボット ...
[人工知能が危険視されるようにな...](#) · [2045年以降に人工知能は人間...](#)

<https://jbpress.ismedia.jp> › articles · [Translate this page](#) ⋮
AIが賢くなり過ぎることに人類はストップをかけるべきなのか？
Nov 5, 2021 — 「シンギュラリティ」という言葉が流布する中、「AIが人間よりも賢くなっても良いのか」という問題が、安全保障や雇用、格差の観点からますます ...

<https://www.esquire.com> › tech › is-it... · [Translate this page](#) ⋮
人工知能（AI）は人類を滅ぼす... もしくは、あなたの仕事を ...

Background

Q. 誰にとっても自分ごととして
考えられるテーマは何か？

人間の致死率は100%です！



「死」というテーマは老若男女、
人類すべてが対象となるのでは？

漫談家
綾小路きみまろ



ABOUT
SYMPOSIUM
JOURNAL
MANGA



畑中章宏（民俗学者） / 富永勇亮（Whatever） / 長谷川愛（アーティスト）
市原えつこ（アーティスト） / ドミニク・チェン（情報学研究者）

2020.10.09.FRIDAY  YouTube

20:00 - 21:30 <https://hite-media.jp>

未来の死を考える

AI、ロボット、民俗学から

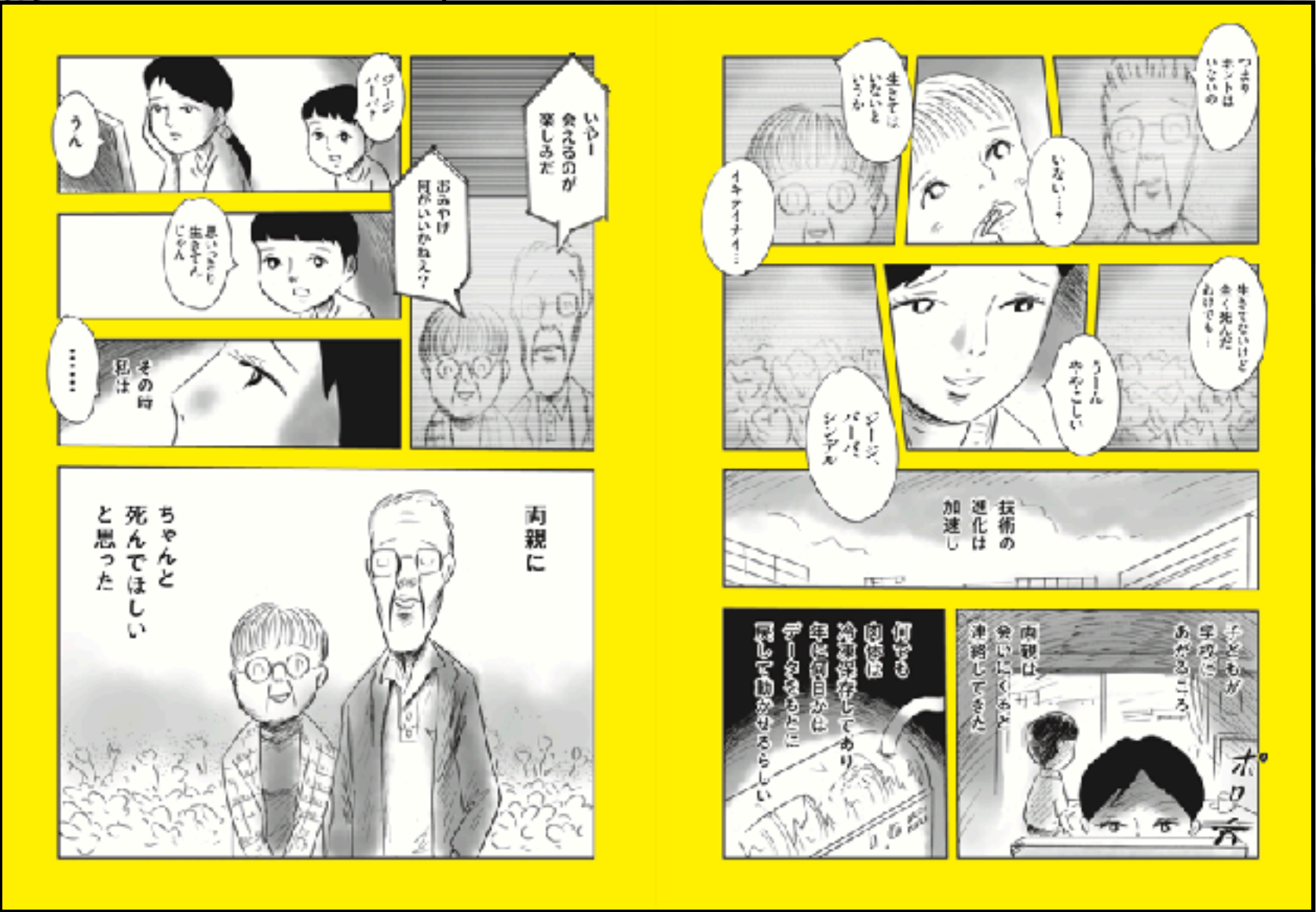
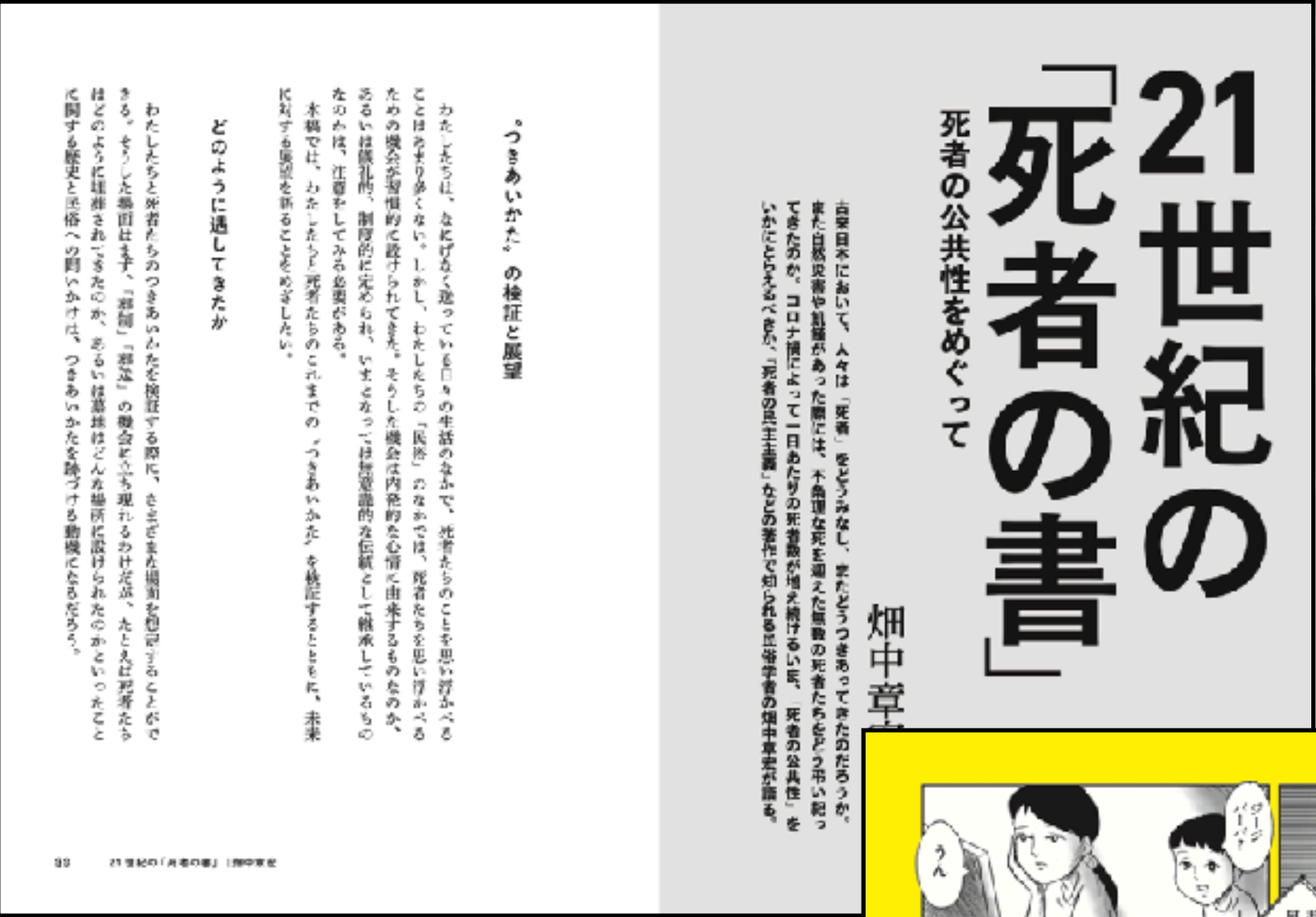
HITE Media
オンライン座談会

参加
募集中

<https://hite-media.jp/symposium/421/>

Theme: END × TECHNOLOGY & SOCIETY

——私たちは、よりよく死ねるだろうか？ 死を問うことは、近現代が築いた社会を問い直すことでもある。気鋭のマンガ家による描き下ろしのショートマンガや絵を織り交ぜながら、民俗学や人類学、情報社会学や人工知能研究といった多様な論者と、「死」という切り口からこれからのテクノロジーと社会を読み解く一冊。



序章

4 マンガ「遠野物語」より
はじめに

五十嵐大介
塚田有那

1章

RE-END 死と生の境界線を引き直す

16 他者の死生を喚起するテクノロジーに向けて
ドミニク・チェン（情報学研究者）
32 21世紀の「死者の書」——死者の公共性をめぐって
畑中章宏（民俗学者）
44 生と死をふくむ風景——神話から考える未来の死との関係
石倉敏明（人類学者）
62 絵 すべてここから生まれここへ還って行く
諸星大二郎

2章

死の軌跡 わたしたちは死とどう対峙しているのか

66 葬儀のゆくえ——日本人の宗教観と未来の葬送
岡本亮輔（宗教学者）
82 看護と宗教をつなぐスピリチュアルケアの実践
玉置妙憂（僧侶、看護師）
103 死者をおくる「おくりびと」——納棺士の仕事と現在
木村光希（納棺士）

3章

死後労働 AIが故人を再現する時代へ

122 「死後労働」が始まる時代
「死後データ」の意思表示プラットフォーム「D・E・A・D」の挑戦
Matthew 富永勇亮×川村真司
140 AIは作家を復活させることができるのか？
栗原 聡（人工知能研究者）
162 マンガ ようこそ！わたしの葬儀へ！
うめ 小沢高広・妹尾朝子

4章

死後のアイデンティティと権利

個人データは誰のものか？

172 遺されるデータとアイデンティティ
折田明子（情報社会学者）
188 死者のデータと法制度
水野 祐（弁護士）
206 個人データ、肖像・バプリシティ権、デジタル資産などの観点から
庄司昌彦（情報社会学者）
222 パーソナルデータは社会の資源になりえるか？
橋迫瑞穂（宗教・ジェンダー社会学者）
ゲーム世界における〈他者〉とAI
マンガ・ハミ山クリニカ／原作・宮本道人

「遊び」についての議論を手がかりに

マンガ・ハミ山クリニカ／原作・宮本道人

マンガ デジタルヘヴン

5章

意思決定 医療の現場に生じる多様な選択肢

248 科学が変容させる死生観と倫理の境界
小門 穂（生命倫理研究者）
267 死に直面する医療と意思決定のゆくえ
尾藤誠司（医師）

終章

死とテクノロジーのゆくえ

284 対談 21世紀、死者はどこへ向かうのか
しりあがり寿（マンガ家）×畑中章宏（民俗学者）
312 マンガ「国が富士山のもとに天国つくるってよ。」
しりあがり寿
321 対談 死を超越するライフログ
宇川直宏（DOMUNE）×山川道子（Production I.G.）

Contents

3章 | 死後労働 AIが故人を再現する時代へ

Aーは作家を 復活させることが できるのか？

栗原 聡 (人工知能研究者) 聞き手：塚田有那、高橋ミレイ
文：菊池拓哉

AI美空ひばりをはじめ、AIによって著名な作家やアーティスト固有の創造性を再現するプロジェクトが続々と発表されている。故・手塚治虫の作家性をAIに学習させ、新作マンガ「ばいどん」を制作するプロジェクト「TEZUKA 2020」の開発に携わった人工知能研究社の栗原聡に、AIによる作家のクリエイティブの復活と、その課題について尋ねた。

「死後労働」が 始まる時代

死後データの意思表明プラットフォーム
「D.E.A.D.」の挑戦

富永勇亮 (Whatever)・川村真司 (Whatever) 聞き手：塚田有那
文：春口晃平

クリエイティブ・スタジオ Whatever は、2020年に自身の死後のデータの扱いの意思を表明できるプラットフォーム「Digital Employment After Death (通称D.E.A.D.)」を始動した。その背景には、著名な故人の音楽家やクリエイターの「新作」がAIによって事実上発表可能となり、「死後も働き続ける」という社会状況がある。「D.E.A.D.」制作のきっかけを Whatever の川村真司と富永勇亮に尋ねた。

3章 | 死後労働 AIが故人を再現する時代へ



韓国MBCテレビ『Meeting You』（2020年）
2016年に幼くして病気で亡くなった娘をCGで再現し、
VR上で再会する母親を追ったドキュメンタリー番組。

3章 | 死後労働 AIが故人を再現する時代へ



アメリカ『UnfinishedVotes.com』（2020年）
銃乱射事件の被害者のひとりを両親がAIでよみが
えらせ、投票を呼びかけたプロジェクト。

3章 | 死後労働 AIが故人を再現する時代へ

D.E.A.D.
Digital Employment After Death



生前に死後のデータの取り扱いについての意思表示を行うプラットフォーム。クリエイティブ・スタジオ Whateverが2020年に発表。

D.E.A.D.
Digital Employment After Death



私は、私の死後、個人データとAIやCGなどを活用して
「復活」させられることを

☐ 特定の範囲において許可します。 ☒ 一切許可しません。

あなたは死後、あなたの個人データとAIやCGなどを活用して
「復活」させられることを許可しますか？



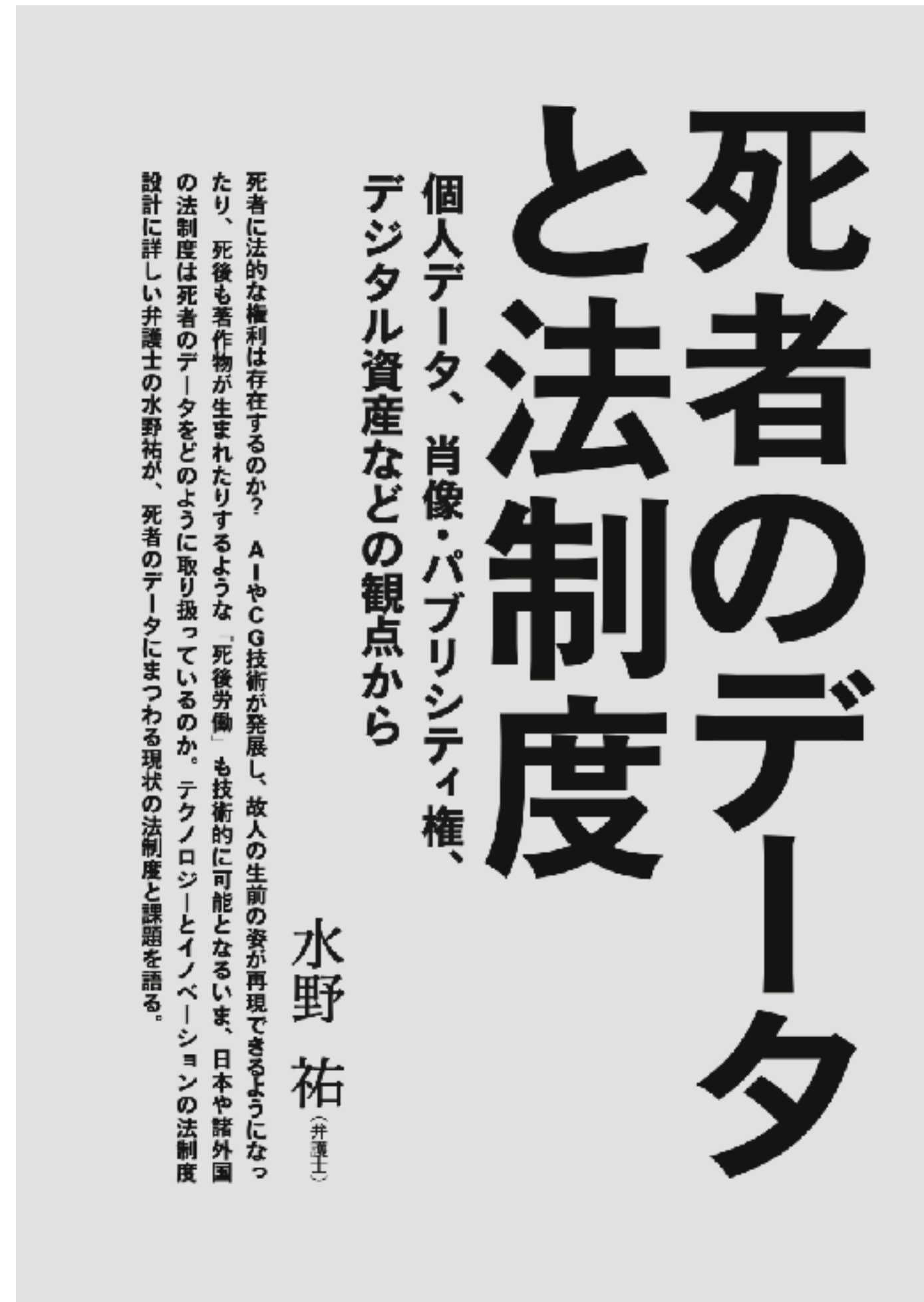
■調査概要

調査日：2020/1/30~2/7 調査対象：日本/アメリカ
調査人数：1030名 調査方法：WEBアンケート調査

whatever

画像提供：Whatever

4章 | 死後のアイデンティティと権利



①個人情報

日本においては、一部の例外を除いて、原則として死者に関する個人情報・データを保護する規律は存在しない。

②肖像権・パブリシティ権

カリフォルニア州やニューヨーク州は、他の州に先駆けて、「死者のパブリシティ権」について一定の条件のもとで権利として認めている。

（例：「死亡した実演家（deceased performer）」のデジタルレプリカを、公衆が許諾を得られていると誤認するような態様で、架空の人物として脚本のある視聴覚作品のなかで使用したり、音楽作品の生演奏のために使用したりすることを禁止するなど）

4章 | 死後のアイデンティティと権利

パーソナルデータは
社会の資源に
なりえるか？

庄司昌彦
(情報社会学者)

スマートフォンの利用からキャッシュレス化に伴う決済情報まで、いまわたしたちの行動はすべてパーソナルデータとして記録され続けている。それらのデータを死後、自分のため、または社会のためにも活用することはできるのだろうか？ パーソナルデータと社会の関係に詳しい情報社会学者の庄司昌彦が解説する。

- ① 個人が自身のデータをコントロールすることはできるのか
ex. 情報銀行、MyData
- ② 死後の自分のデータを自身で活用する
ex. SNSの追悼アカウント、MyAI創作
- ③ パーソナルデータは社会資源になりえるのか
ex. 医療や公衆衛生への活用
- ④ 社会貢献としての死後のパーソナルデータ活用
ex. アイスランドの遺伝子バンク、東北メディカルバンク機構

5章 | 意思決定 医療の現場に生じる多様な選択肢

死に直面する医療と 意思決定のゆくえ

尾藤誠司

(医師)

聞き手：塚田有那、高橋ミレイ
文：宮本裕人

AIによる診断や健康管理などが可能になると、医療はどのように変わるのだろうか。そして自分や家族が余命を宣告されたとき、わたしたちは何を考え、どのような道を選ぶのか。終末医療、延命治療など個々人のさまざまな選択が求められる医療現場において、「意思決定」のプロセスをテーマに探求してきた尾藤誠司に話を聞く。

科学が変容させる 死生観と倫理の境界

小門穂

(生命倫理研究員)

聞き手：高橋ミレイ
文：堀田ミホ

医学技術やバイオテクノロジーの進歩に伴い、人間が自分の意志で出生から延命、さらには老化防止すらもコントロールしようとする時代が訪れようとしている。これまではタブーとされていた人の生き死にという領域に科学技術が介入するとき、わたしたちの死生観や生き方はどのように変化していくのか。生殖技術に関わる倫理について研究する生命倫理研究者の小門穂に話を聞いた。

終章 | 21世紀、死者はどこへ向かうのか

お盆の魂はWi-Fiで還ってくる？



＊4 昭和40年代頃から精霊馬の代わりにミニカーを吊すようになった風習。ご先祖が多い一家はバスを吊るしたり、さらに早く帰ってこられるように飛行機を吊るしたりする家もある。(写真提供:遊佐島海観光協会)

終章 | 21世紀、死者はどこへ向かうのか

バーチャル世界で生前葬？



故人の人生にちなんだモチーフを選ぶガーナの棺桶。漁師であれば魚、農家はパイナップルなどもあるが、飛行機や自動車、コカ・コーラの瓶やコンピュータなどもある。葬儀は3日かかりで、朝まで参列者が歌って踊る日もある。



岩手県遠野市「供養絵額」

若くしてこの世を去ってしまった人に対して、あの世でも楽しい生活を送れるようにと、家族や友人が絵師に依頼し、寺に奉納した風習。普段の生活よりも贅沢な暮らしをしていることが多い。

END展 死×テクノロジー×未来＝？

REPORT

2021.11.3 (WED) - 11.14 (SUN)

ANB TOKYO

Organized by HITE-Media

2021.DEC / HITE-Media & Whole Universe



Exhibition View



Visitors

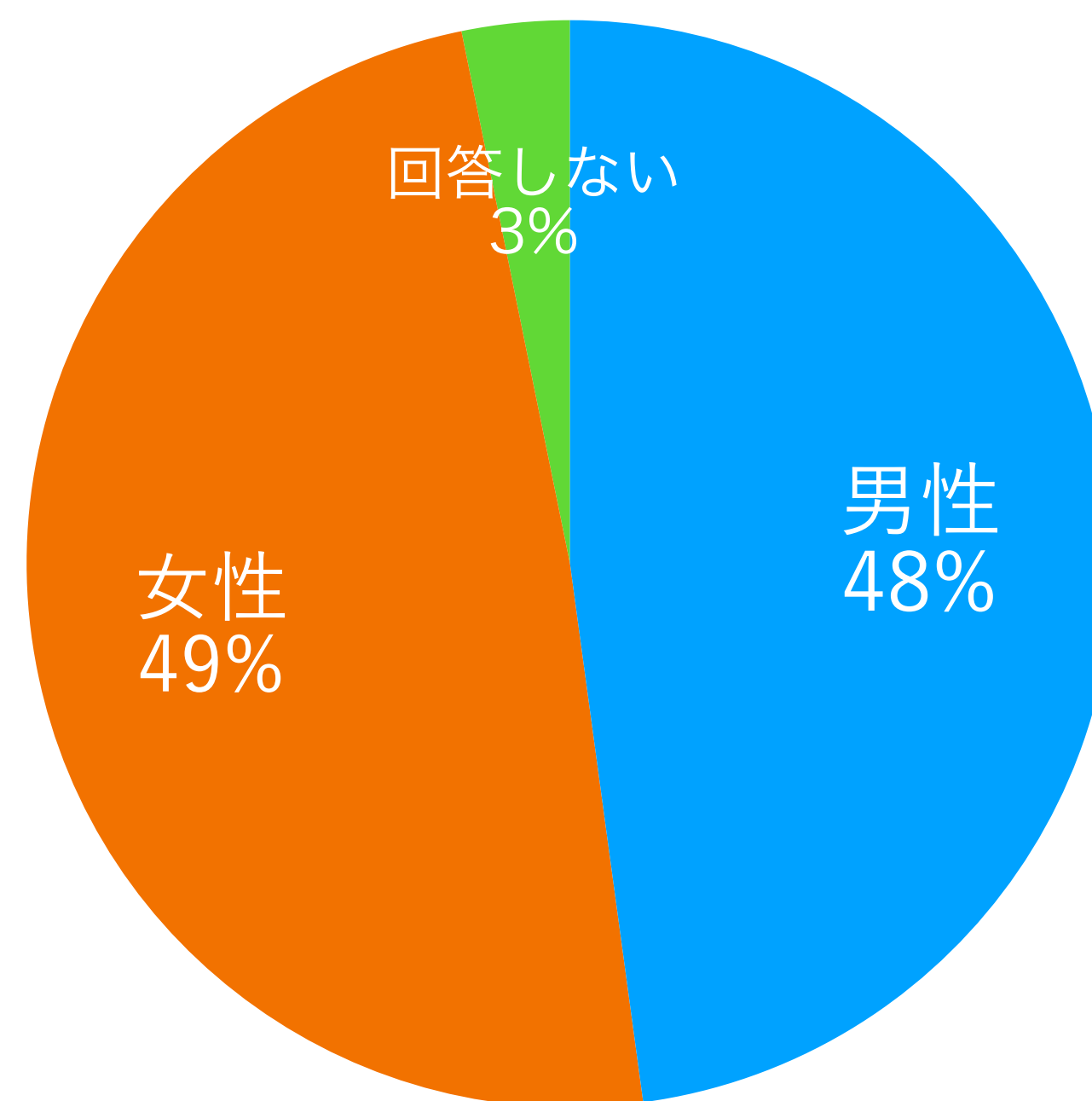
来場者数

Peatix予約：823人

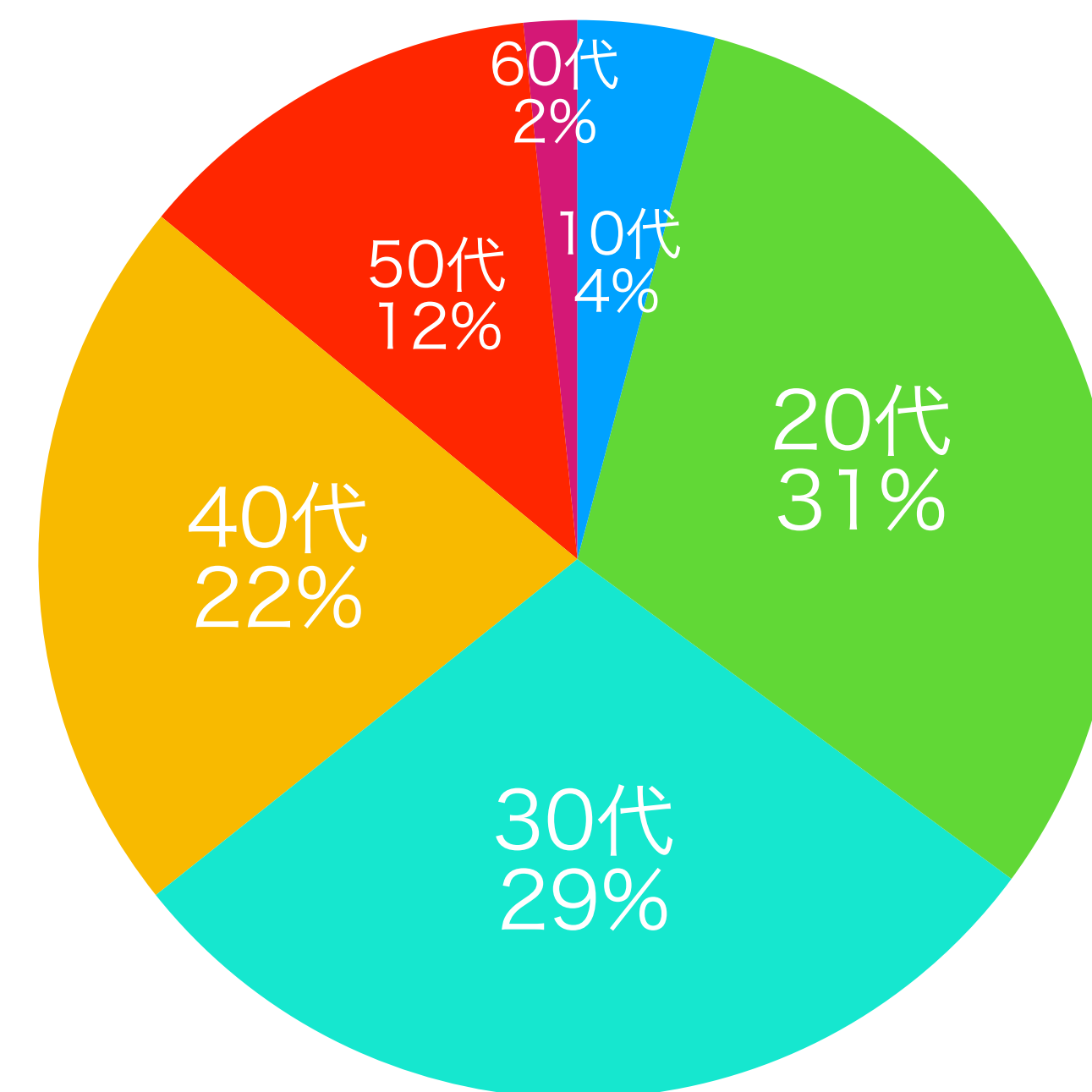
当日来場：136人

プレスビュー（11/3,11/4）：57人

合計：1,016人（計12日間）

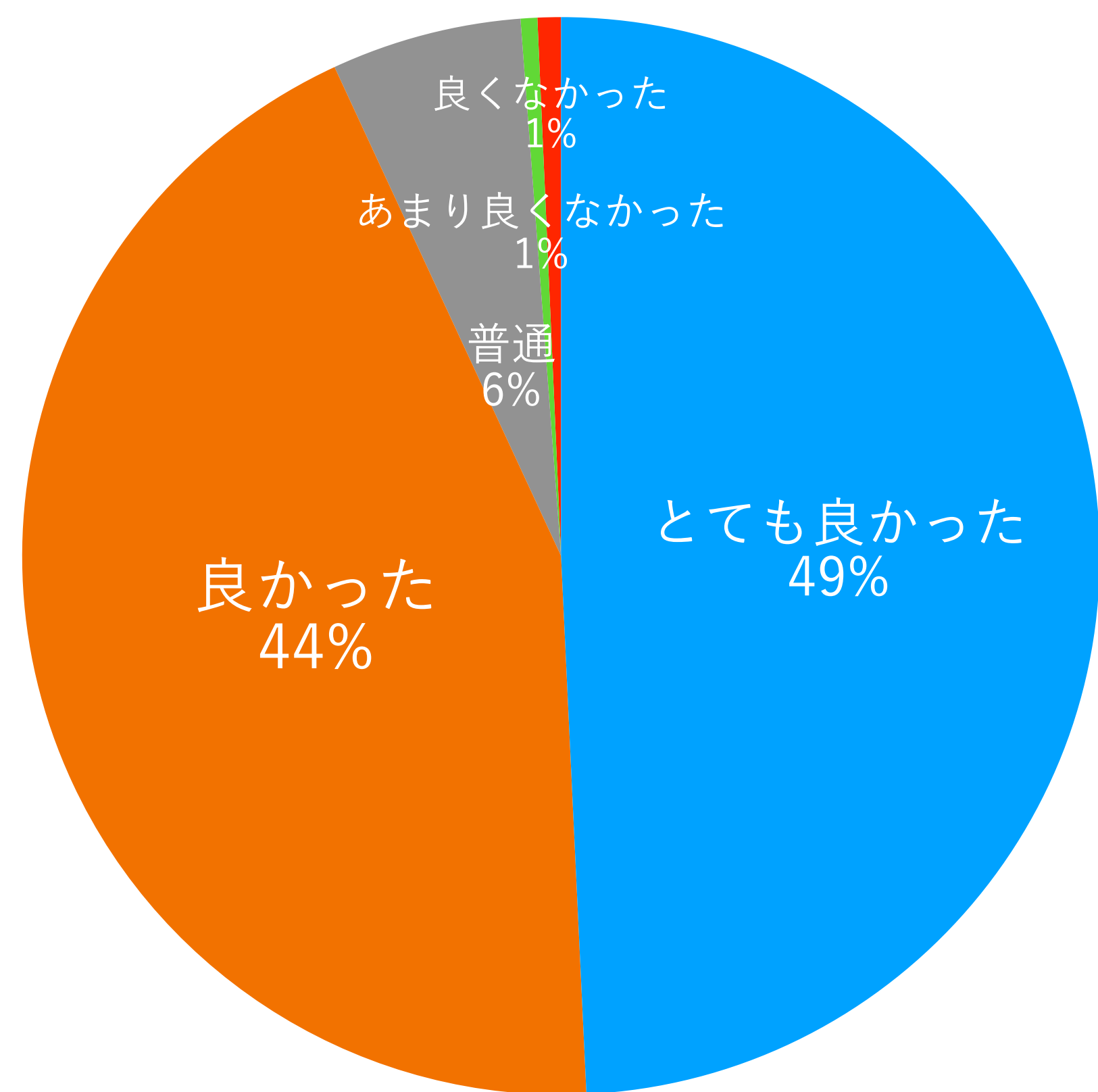


性別（554件のアンケート回答）



年代（556件のアンケート回答）

展覧会満足度



展覧会の内容について（559件のアンケート回答）

- ・ 死×テクノロジー×未来について初めて考えた（30代 女性）
- ・ 友人と死について話してみたいと思った（40代 女性）
- ・ 他人の死生観やアンケート結果は面白かったし、漫画からの示唆は伝達方法としてわかりやすかった（30代 男性）
- ・ 死についてのアンケートをSNSなどで募ったからか、著名人の考察より一般の人の感性の方が刺さると思った（20代 女性）
- ・ 世間ではタブーと扱われている「死」にクローズアップし、さまざまな漫画や作品から多視点で「死」を見つめることができた（10代 女性）
- ・ マンガやテクノロジーや民俗学的な内容、さまざまな視点から「死」が扱われていて、あまり他にない展示だと思った（30代 女性）
- ・ 死という重いテーマでも、軽やかで考えさせる内容（30代 男性）
- ・ 構成とストーリーラインがわかりやすくてよかった（40代 女性）
- ・ コロナで何となく感じた漠然とした「不安」を抱え続けていたが、必ず訪れる「死」を感じるにより「生」への感謝が強くなった（30代 男性）

Visitors

コメント

こういう質問を5～10年単位で
定点観測してほしい。
過去の死生観にまた近づくのかも
(40代 男性)

高齢化を先取りする日本において
とても良い企画
(30代 男性)

カジュアルに、友人と喋りながら
まわると面白そう
(40代 男性)

展示を見終えて帰りに1人になった時、
死後のことなどをふと考えると思います
(20代 女性)

ぜひ本テーマでシリーズ化して
世の中に問い続けてもらいたい
(50代 女性)

とても興味深く、今後もっと
「死」がオープンに話せるよう
な認識になってほしいと思った
(10代 女性)

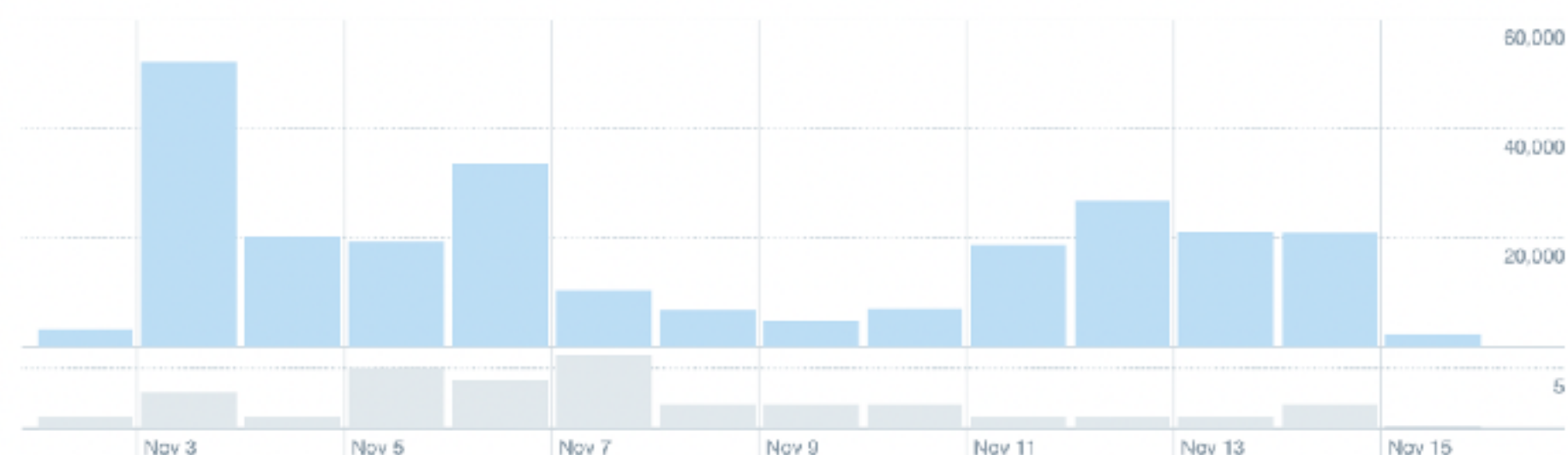
素晴らしい展示でした。
常設の場があれば良いですね
(60代 回答しない)

もっと企業など他のフィールドと
繋がってほしい
(20代 女性)

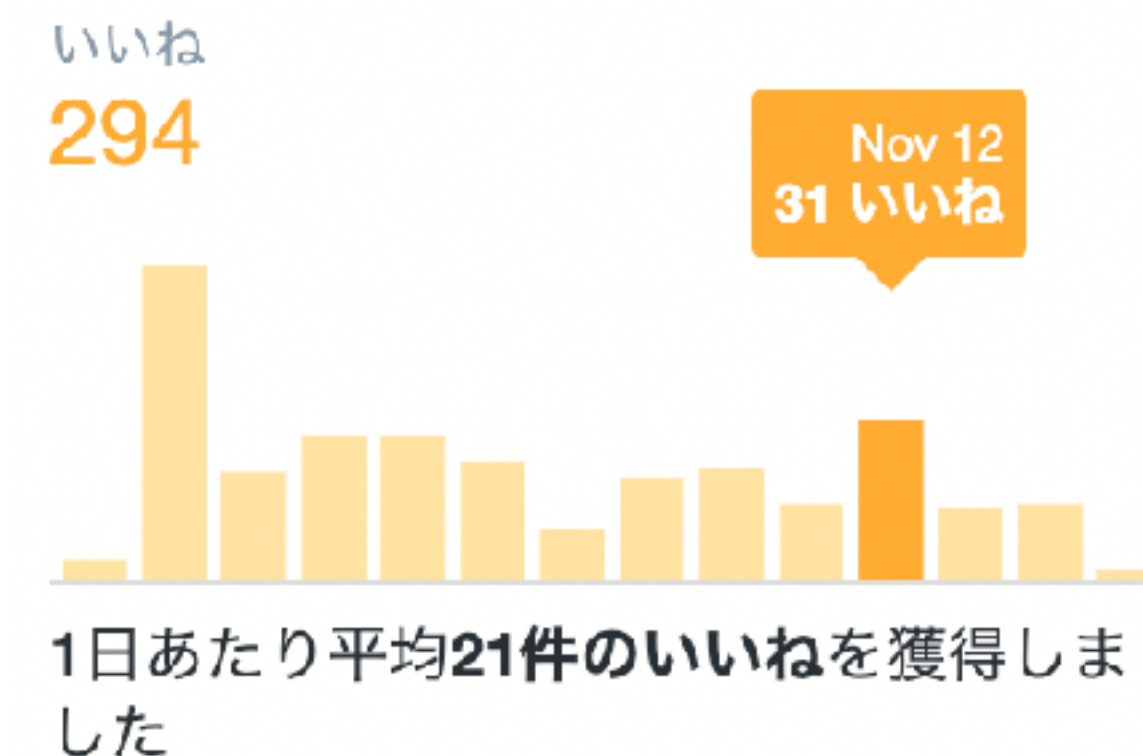
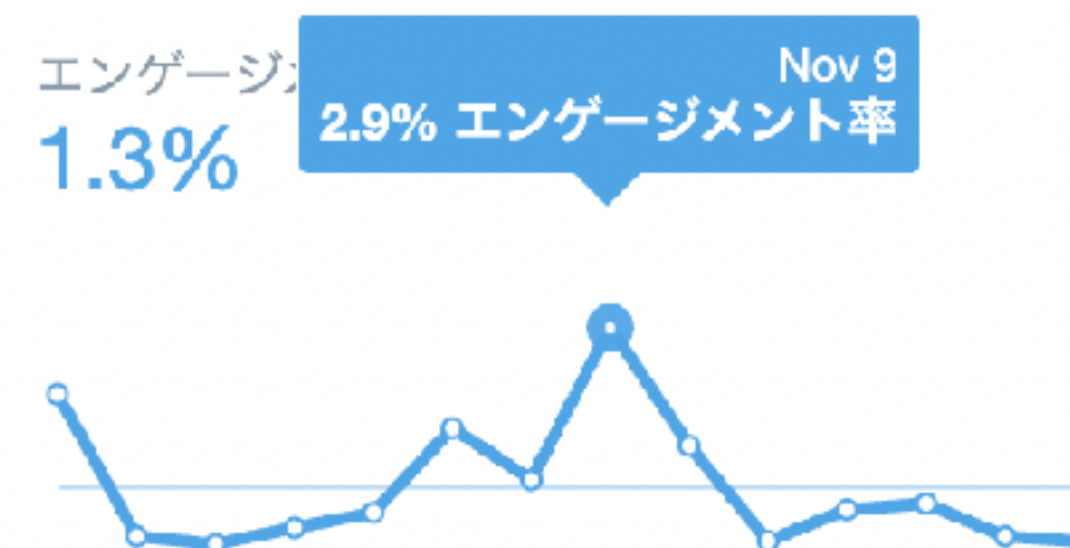
SNSの反響

会期中はSNSの反響が大きく、END展関連の投稿を目にしたユーザーがいいね!やサイトへのクリック（入場申し込みページ、HITE-Mediaの展覧会詳細ページ等）、リツイートなどのアクションを積極的行なった。

この14日間で、ツイートによって246,677件のインプレッションを獲得しました



会期中のTwitterでは、1日あたり17,000件以上のインプレッションを獲得



#END展 / Twitter・Instagramの反響

*Twitter、Instagram ではハッシュタグ #END展 で熱い感想が寄せられた

 **タクヤコロク (ナンバーナインCXO) @coroMonta** · 11月13日
「死xテクノロジーx未来=?」をテーマに、死について触れている漫画のコマを切り抜いて展示する **#END展** に滑り込んできた。諸星大二郎から星野之宣まで、死にまつわるさまざまな問いについて考えを巡らせるいい展示会だった。改めて漫画読みたくなる。

 **ぬまがみなこ @numa37** · 11月14日
昨日、高1息子と行った **#END展**。展示見たあとに「死xテクノロジーx未来=?」付箋に各々答えを書いて貼り、帰り道のマックで延々あーだこーだ喋り倒しあった。それらを本日は頭と心で反芻している...Endless展。

 **EMA @EMAxEMA** · 11月14日
「**END展** 死xテクノロジーx未来=?」テクノロジーの進歩で死の概念はどう変わるのかを、死を扱ったマンガ作品とアンケートから考えようという展覧会。新しい問題だけどそれをもう石ノ森章太郎や萩尾望都がすでに描いてるんだという、むしろ物語の力を感じる内容だった。

 **tomoko shimizu @tomo_kororin** · 11月15日
「**END展** 死xテクノロジーx未来=?」@ANB Tokyo、死とテクノロジーをめぐる問題が壮大に展開されていてすごくおもしろかった。取り上げられていた漫画も改めて読み直したくなりました

トップ > 2021年 > 11月 > 19日 **編集部イチオシ**

11日前

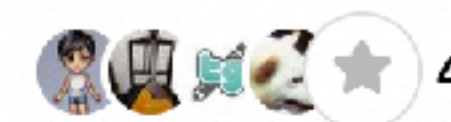
HITE-Media presents 【END展 死xテクノロジーx未来】 @ANB Tokyo 2021.11.03-2021.11.14



AI時代、死の定義が変わる!? 「死」をテーマとしたさまざまな問いを来場者に投げかけ、それに向き合うヒントとして、描き下ろしの短編マンガ、HITE-Mediaが選り抜いたマンガ作品の1コマや、気鋭のアーティストたちの作品を展示し、これからのテクノロジーや社会変化と人間の関係を参加者とともに考える場を創出しました。

END展 死生観 展覧会 未来 テクノロジー 展示 人文

hite_media 1251 0 9 B! 0 17



pherim @pherim

《END展 死xテクノロジーx未来=?》ANB Tokyo

“死”によって象られるのが“生”である限り、“死と向きあう”を先送りすることで回る社会がもしあるなら、それはゾンビのための社会にほぼ等しい。

《明日の神話》を、八チ公前交差点を直に見下ろす位置に移せば渋谷再開発は完璧になるのにな。など思う。
pic.twitter.com/8oYqlRHCHI



2021-11-17 18:27:06



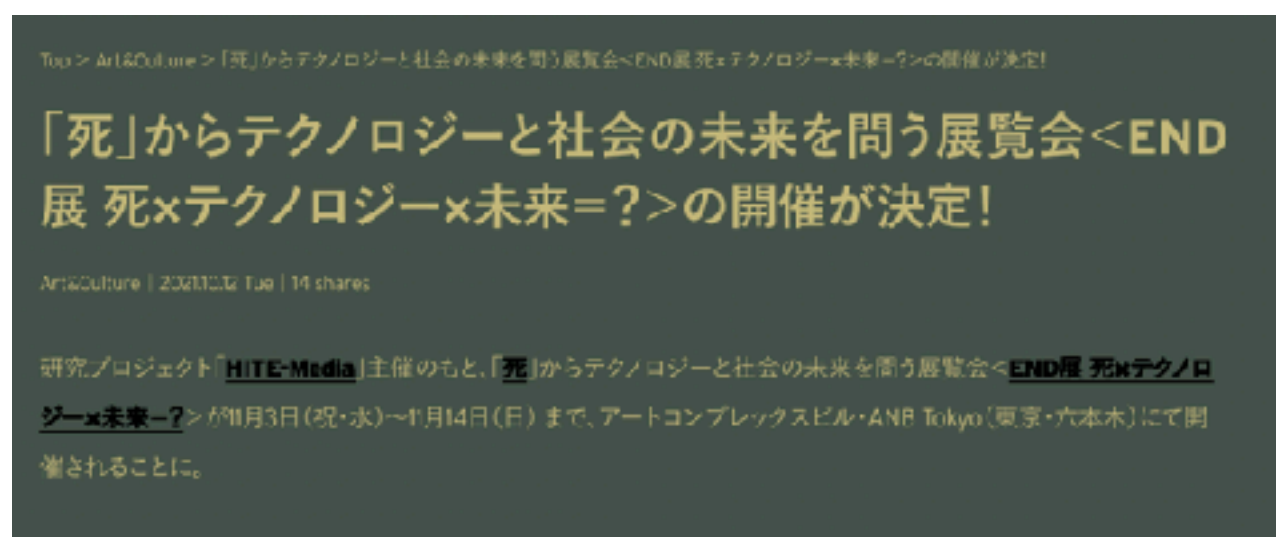
*Togetterにて「編集部イチオシ」にピックアップされたTwitterまとめ

<https://togetter.com/li/1804606>

メディア掲載実績

【ニュース掲載】

- ・ コミックナタリー
 - ・ 美術手帖
 - ・ Qetic
 - ・ デザイン情報サイト [JDN]
 - ・ TOKYO ART BEAT
 - ・ MdN Design Interactive
- ほか



デザイン情報サイト [JDN] > ニュース > “未来の死”を問う展覧会「END展 死×テクノロジー×未来=?」が11月3日から開催



Exhibition | Concept

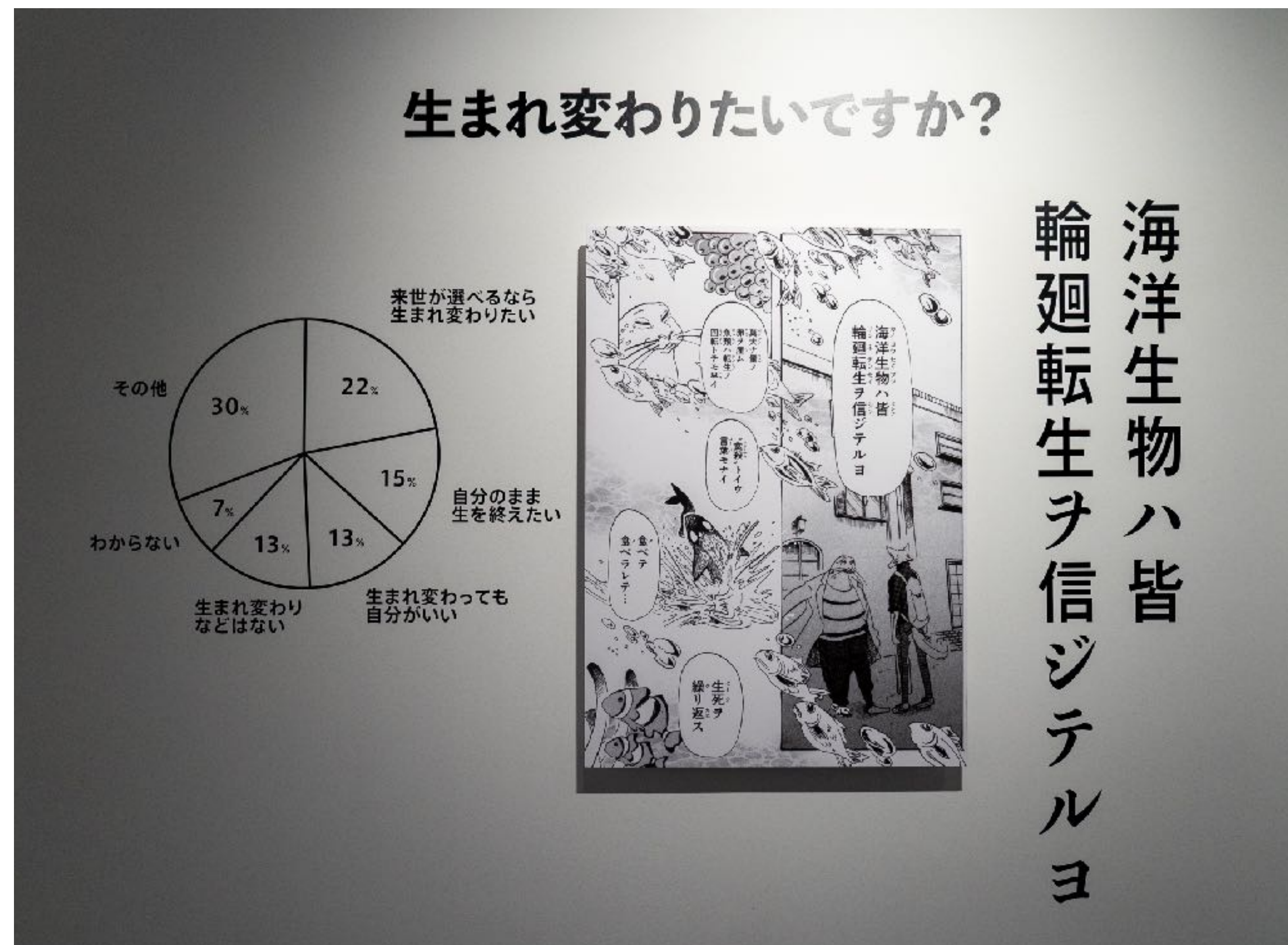
●「死」にまつわる問い

×

●アンケートデータ (2021年6~7月調査結果)

×

●「死」を語ったマンガのひとコマ



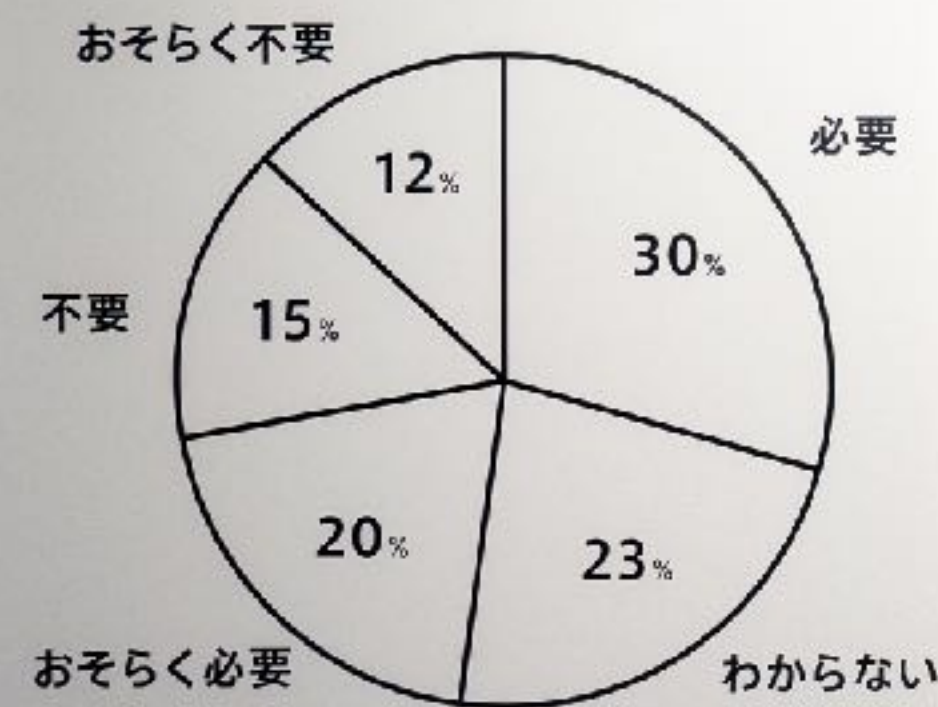
Exhibition | Stage.1 – 魂のゆくえ

Theme: 魂のゆくえ

現代社会を生きるわたしたちの死生観とはいかなるものか？

Stage.1では、普遍的な「死」にまつわる問いとともに、問いの文脈に沿ったマンガの1コマを展示。マンガ内のセリフを通じて、鑑賞者一人ひとりに「死」とは何かを問いかけていった。

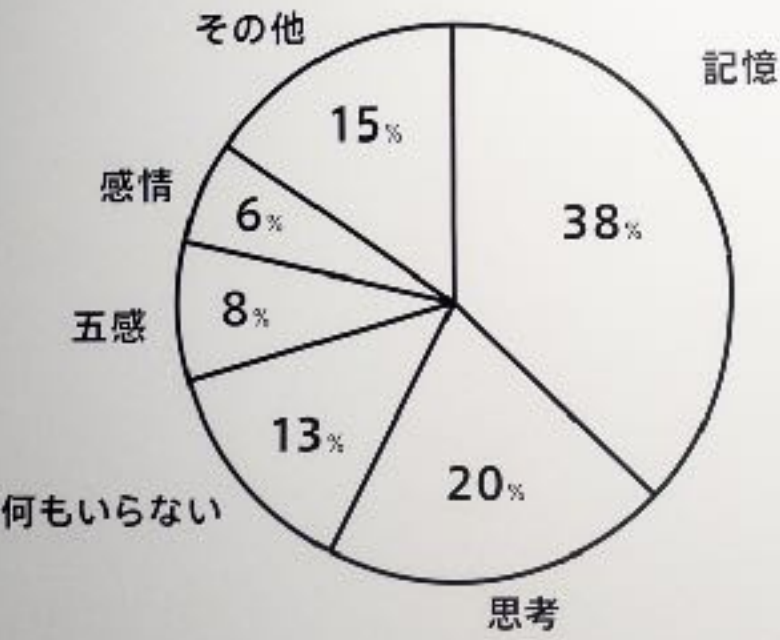
お葬式はこれからも必要でしょうか？



「人間は特別だ」
と
思
い
た
い
ん
じ
ゃ
な
い
か
な
？

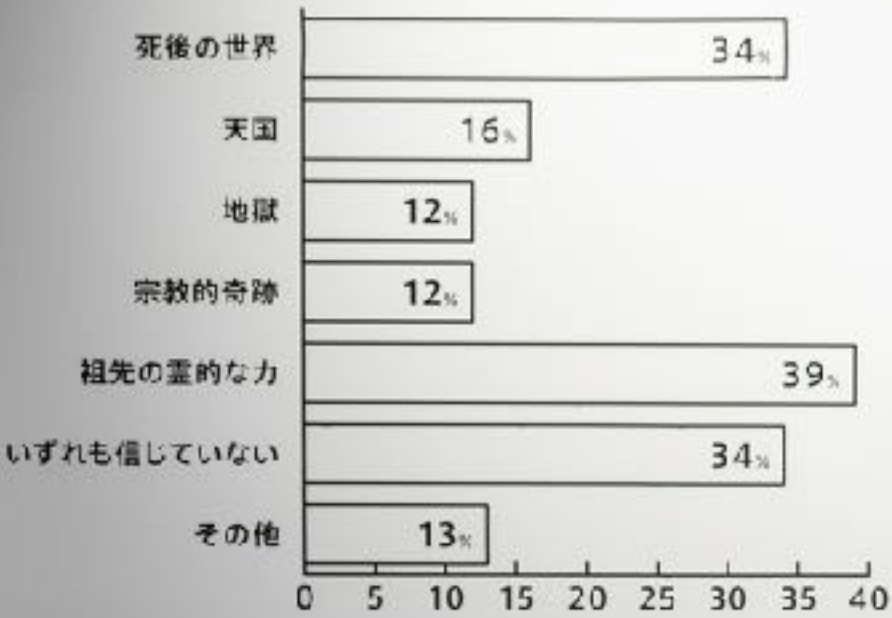
Exhibition | Stage.1 – 魂のゆくえ

死後に何かを持っていけるとしたら、
何を選びますか？



『あれよ星屑』 山田参助 (エンターブレイン)

死後の世界、天国、地獄、宗教的奇跡、祖先の霊的な力などで、
あなたが信じているものはありますか？

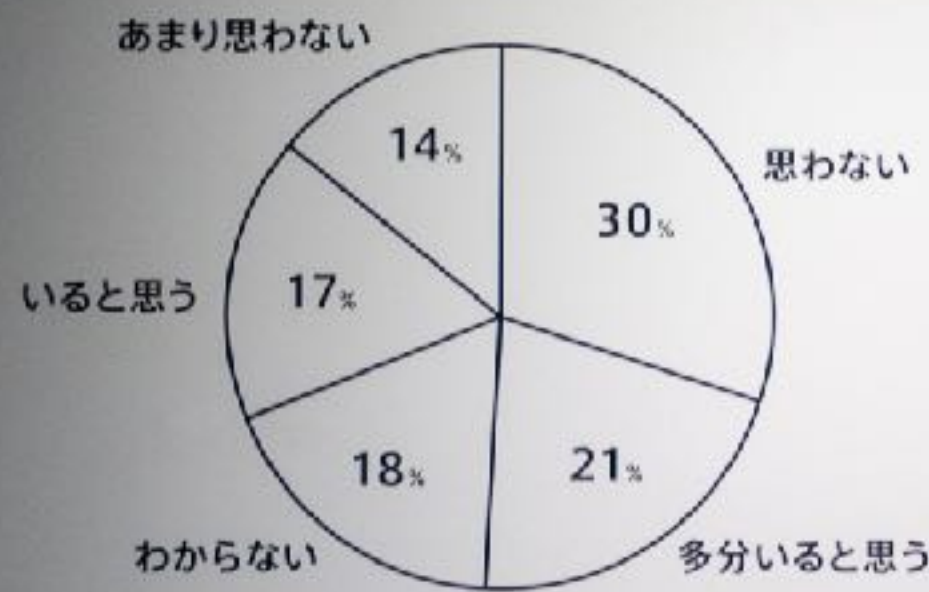


神なんてのは数式だよ

『ぼくらの』 鬼頭莫宏 / 小学館

Exhibition | Stage.1 – 魂のゆくえ

死者はすぐそばにいますか？



黄葉が ぼくの墓を つくっている
いつも すわってやすむ 木陰の下に
なんと 彼女はぼくに
耳かたむけて 答えるのである

あれがみんなが
言うところの
あの世だよ

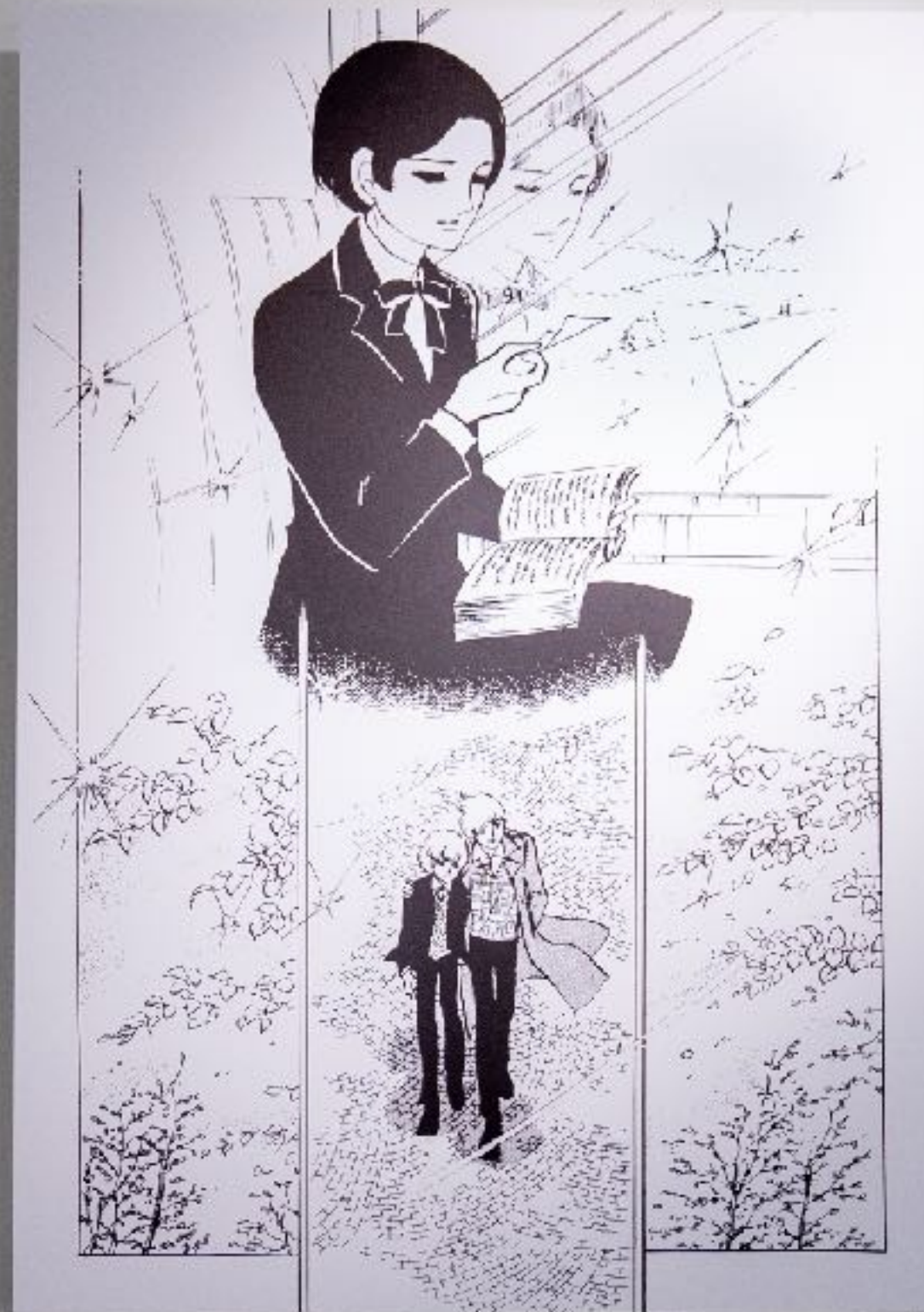


『マイ・ブローケン・マリコ』 平庫ワカ／KADOKAWA 『ダリアの帯』 大島弓子／白泉社

『ランド』 山下和美／講談社

Exhibition | Stage.1 – 魂のゆくえ

人は二度死ぬという　まず自己の死
そしてのち　友人に忘れ去られることの死



それなら永遠に
ぼくには二度めの死はないのだ
(彼は死んでもぼくを忘れまい)

そうして　ぼくはずっと生きている
彼の目の上に

Exhibition | Stage.1 – 魂のゆくえ

Question:

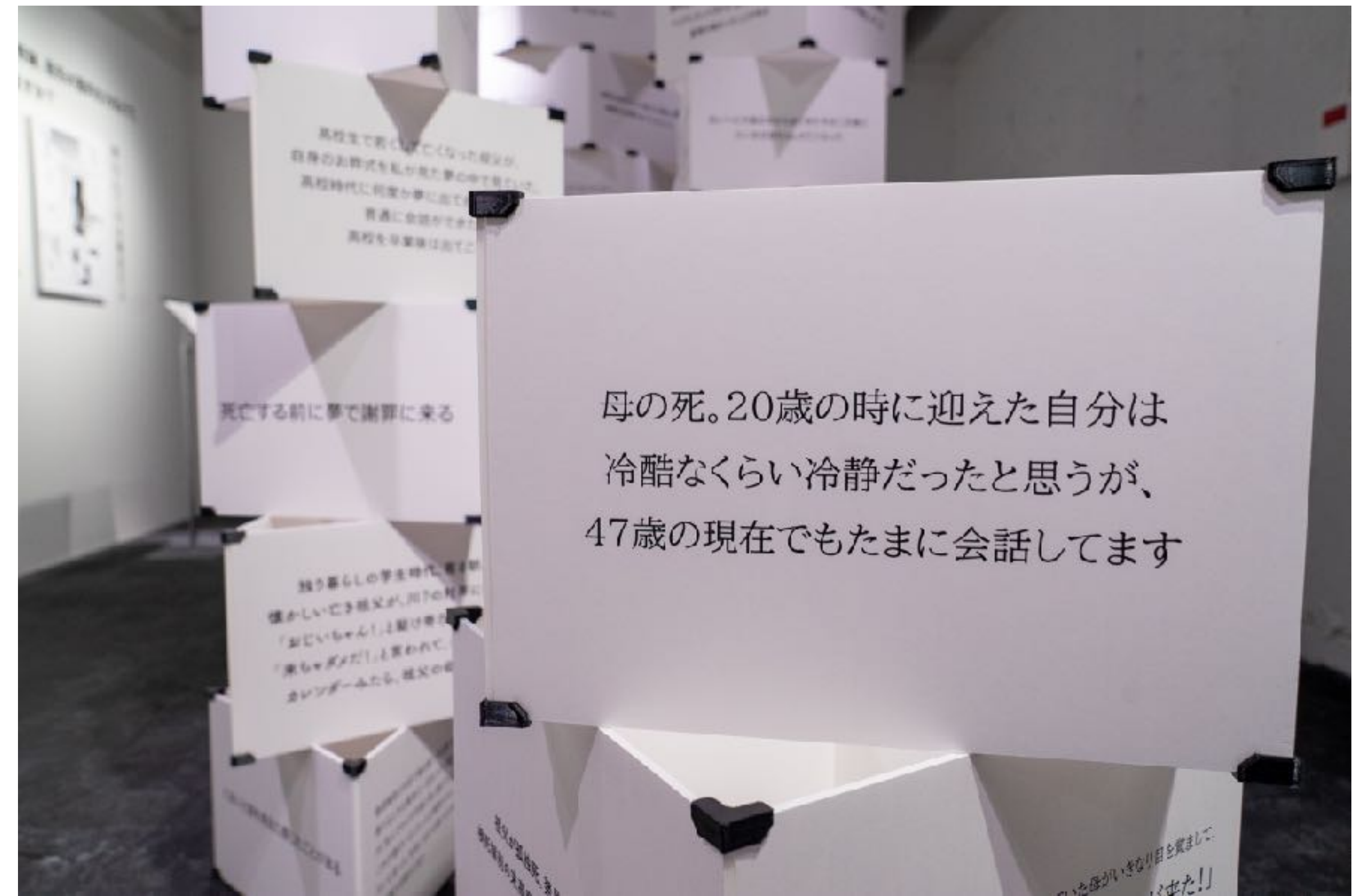
誰かの死に関して、いまでも覚えている
印象的な夢やできごとがありますか？



Exhibition | Stage.1 – 魂のゆくえ

Question: 誰かの死に関して、いまでも覚えている印象的な夢やできごとがありますか？

→ アンケートで得られた回答を1枚ずつパネルで出力したカードタワーを作成。



Exhibition | Stage.1 – 魂のゆくえ

Question: 誰かの死に関して、いまでも覚えている印象的な夢やできごとがありますか？

→ 当初の想像を超えるユニークな回答が集積。現代の「遠野物語」といえるのでは？

母が亡くなる3日前、病院の
ベッドで寝ていた母がいきなり
目を覚まして、「ひゃあ！ 霊界
から招待状とビールが来た！」
と叫びました

死亡する前に夢で謝罪に来る

イギリスで亡くなった祖母が、
普段あがれなかった2階で
亡くなっていたらしいこと

白いヘビが森の中から出てき
たその二日後にひいおばあ
ちゃんが亡くなった

コロナ禍で見舞いができず、
祖父の死にゆく過程に
寄り添えなかった。
今も骨を持ち歩いている

おじいちゃんが亡くなった時
たくさんの氷に包まれていた。
冷凍マグロみたいだと思った

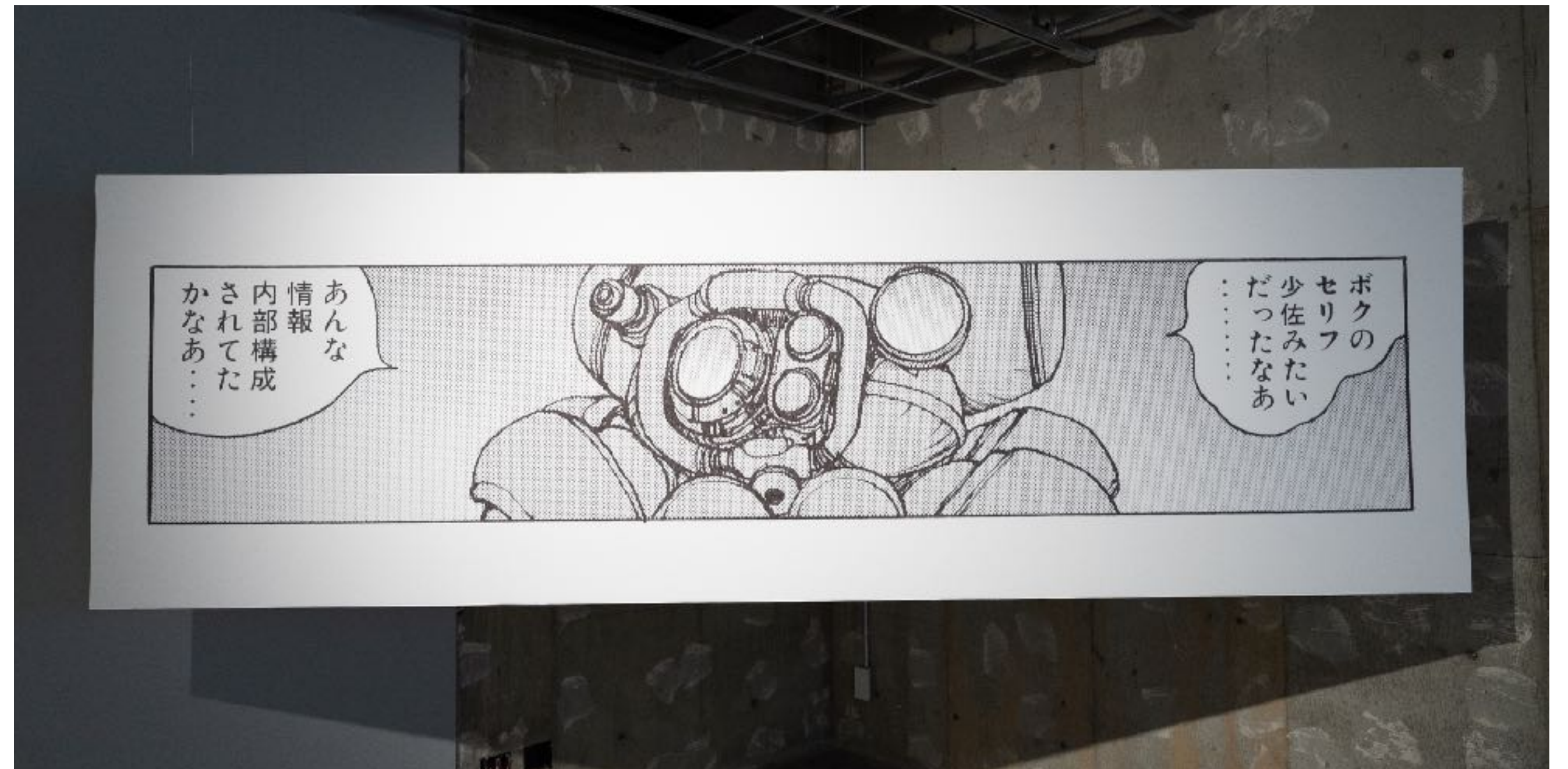
周りに死者が増えるにつれ、
悼み方がよくわからなくなる

祖父が孤独死。
発見まで数日あり、検死解剖
の末高度腐敗。カラフルに
なっていました

Exhibition | Stage.2 – 死とテクノロジーのはざま

Theme: 死とテクノロジーのはざま

情報技術の発展とともに、わたしたちは死後も「復活」しうる時代となった。SNSの投稿などあらゆるデータは今後「デジタル遺品」として管理され、ときには故人の顔がCG映像で復元されることもある。これからのテクノロジーと死の関係にまつわる問いを主にSFマンガの象徴的な1コマと合わせて展示した。

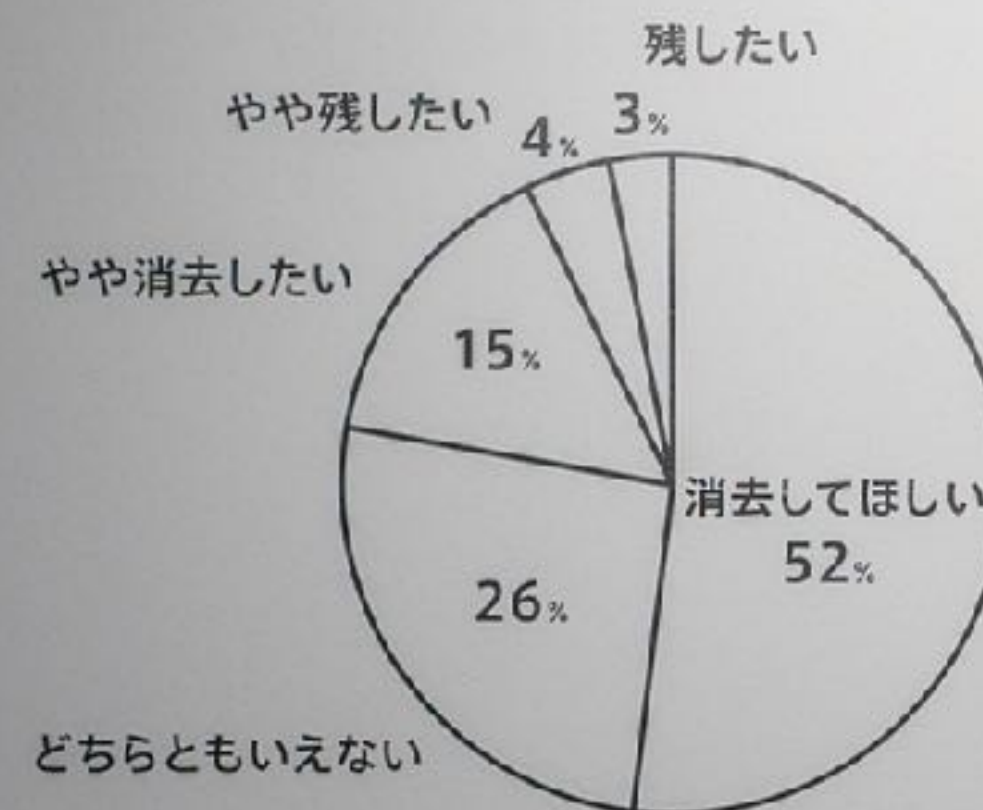


『攻殻機動隊』 ©士郎政宗／講談社

Exhibition | Stage.2 – 死とテクノロジーのはざま

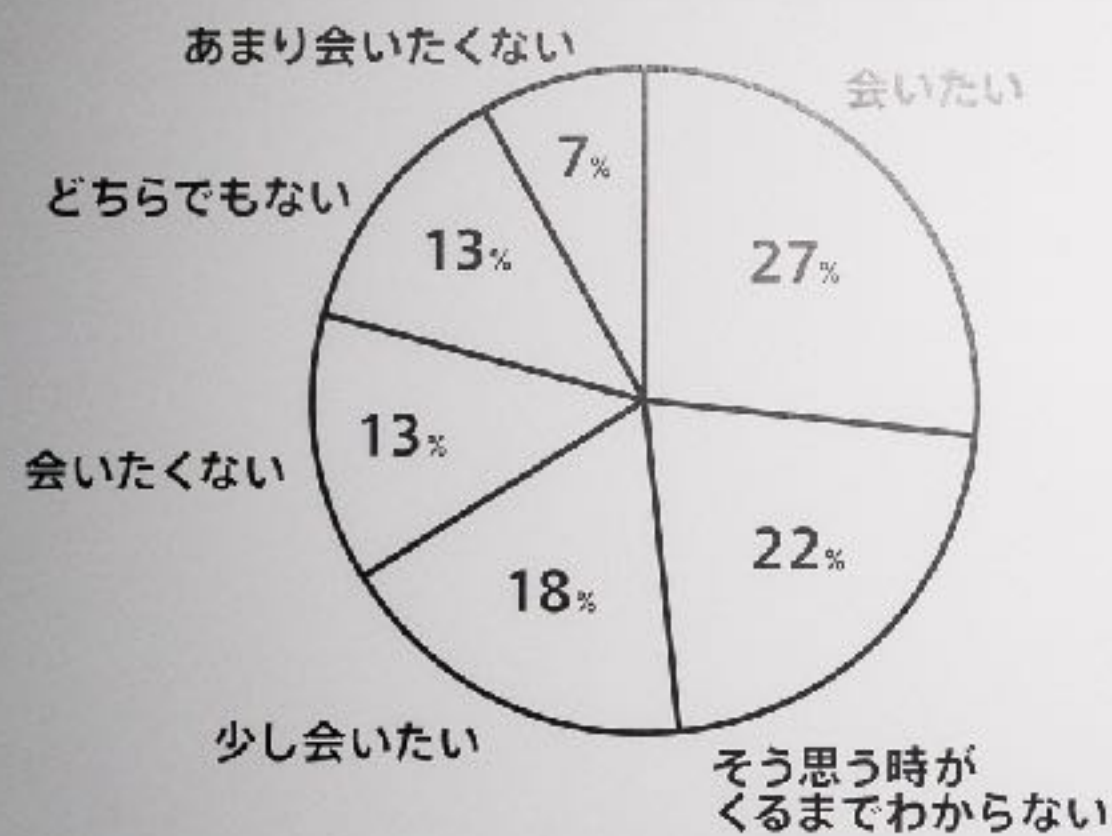
情報社会学者の折田明子らが大学生60名に行った調査によると、自分の死後、PCやスマホのデータを「削除したい」派は「残したい」派の数を大幅に上回ったが、家族の写真やLINEのやり取りなどは「残したい」と回答する人が多かった。複数の人々と同時にやり取りをするネットでは、誰の意志によってデータの管理を行うかが複雑な問題となっている。

あなたの死後、SNSのデータは すべて残してほしいですか？



Exhibition | Stage.2 – 死とテクノロジーのはざま

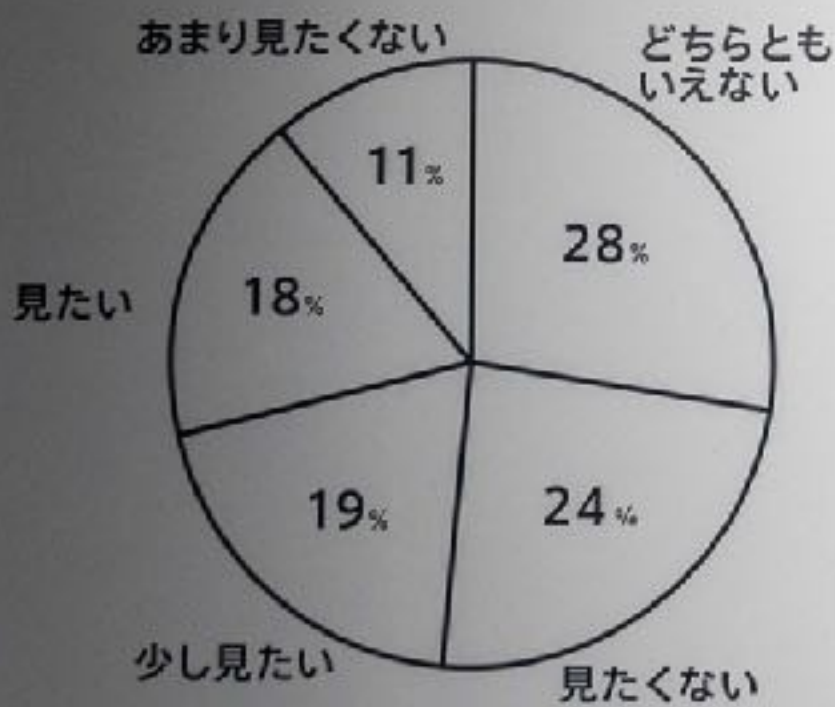
もし死者に会うことができるとしたら、
会いたいですか？



僕は家族を再生させたいんです

Exhibition | Stage.2 – 死とテクノロジーのはざま

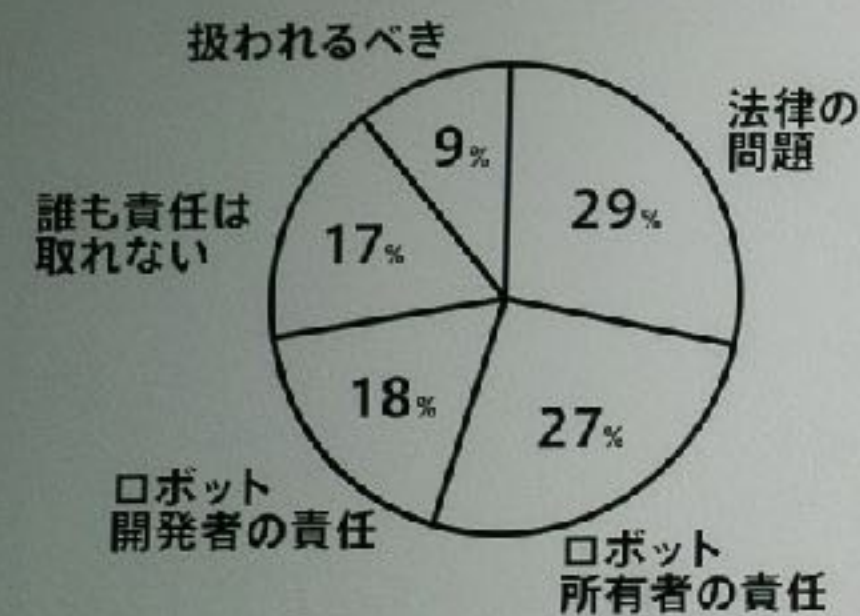
AIが自分の将来や生き方を示してくれるとしたら、
見たいと思いますか？



真田さんあなたは
今日から99日後
自殺します

Exhibition | Stage.2 – 死とテクノロジーのはざま

人が操作していない機械の誤作動で人が亡くなった場合、
それは誰も責任の取れない事故として扱われるべきでしょうか？



Exhibition | Stage.2 – 死とテクノロジーのはざま

《hardwere tomb "FPS"》

たかくらかずき

「墓をハードウェアだと考えれば、魂はソフトウェアと捉えられる」と主張するたかくらかずき。本作は、USBを装着したレゴブロックで「墓」をつくり、USBデータ内に保存された映像をモニター上に映し出しています。また魂としてのデータの改ざんを防ぎ、容れ物としての墓石とを強くつなぎ止める仕組みとして、ブロックチェーンを利用している。



Exhibition | Stage.2 – 死とテクノロジーのはざま



『攻殻機動隊』 士郎政宗／講談社



Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰

Theme: 生きる／自然と信仰

「死後、自然の一部になりたいですか？」

かつて人々は、土葬や鳥葬などによって、遺体は鳥や虫、微生物の養分となることで、自然の循環の一部となっていた。日々食する動植物もまた、それらの死によってわたしたちに栄養を与えてくれている。現代の人間は、死後、自然の一部になることはできるのだろうか？



『海獣の子供』 五十嵐大介／講談社

Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰



「遠野物語」より 五十嵐大介／描き下ろし

Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰

死後、自然の一部になりたいですか？



死ってどういうもの？
すごく眠いとか
動けないとかに近い？

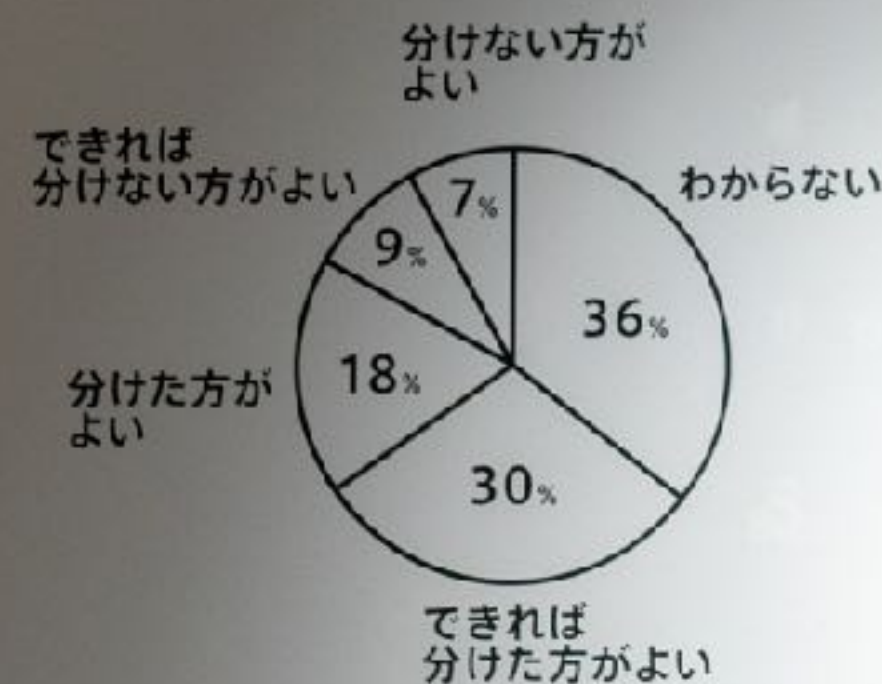


鹿が生き抜いた価値は消えたりしない

Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰

全国に葬儀場は4000以上、火葬場は7000以上存在する。高齢化社会を迎える日本だが、昨今は葬儀の低価格化とそれに伴う価格競争が進み、倒産を余儀なくされる葬儀事業者も増えている。かつての大規模な葬儀よりも、親族のみのコンパクトな葬儀へのニーズが高まり、その傾向はコロナ禍以降ますます顕著になっているようだ。そうしたなか、日常的に「死」が想起される空間はますます減っていくのだろうか？

葬儀場や遺体安置所など、
死を想起する場所は
居住空間と分けるべきでしょうか？



あつた、
これが僕の宝物だよ

Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰

《Image Cemetery》

《Image Planting》

ノガミカツキ

自身の顔写真を石や植物にプリントすることで、SNSなどで消費されがちなデジタル画像を異なる物質に憑依させる試み。長年抱えてきた肌に対するコンプレックスや、3年間にわたってスキャナで記録した自身の「肌日記」を用いて石に自身の顔をプリントすれば、およそ千年先にも残すことのできる魂の記録媒体となる。



Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰

日本の99%は火葬である。一方、墓石の代わりに樹木とする「樹木葬」のほか、2019年にアメリカ・ワシントン州で法案が可決された「堆肥葬」は、ウッドチップで敷き詰めた棺に遺体を置き、微生物の力によって分解させるというもの。多くのCO2を排出する火葬や、土壌汚染を招くおそれのある土葬ではなく、環境負荷をかけず「自然に還る」葬法が注目を集めている。



RECOMPOSE



『よろこびのうた』 ウチヤマミュージ／講談社

Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰

《TIMELESS⇔／flower compost》

Mikiko Kamada

生物の身体は死後、幾重ものステップを経て完全に分解され、土に還っていく。本作は、花が微生物によって分解されていくステップを可視化する。微生物も人間と同じように地球の重要な構成要素であり、自然界の循環の輪のなかにいることを鑑賞者に強くインストールする試み。また鑑賞者は写真を撮るとき四方に囲まれた鏡に映った自分を強く意識することとなる。



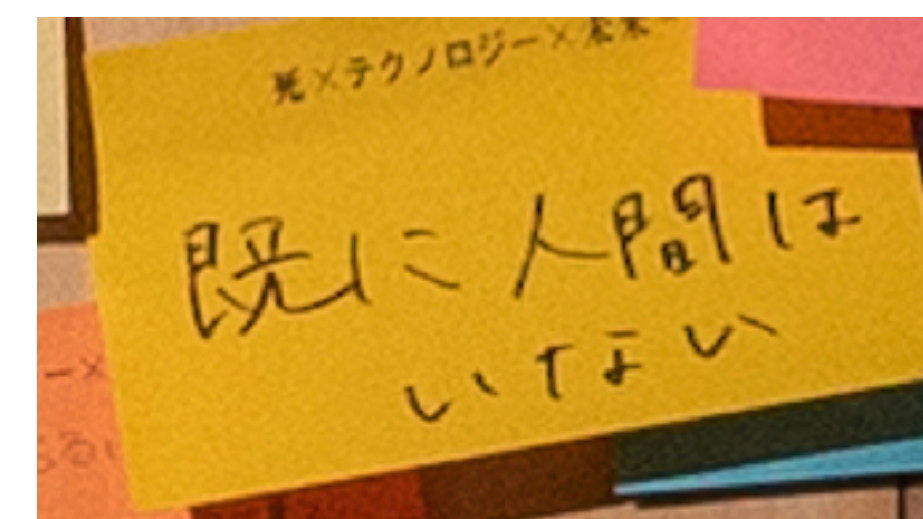
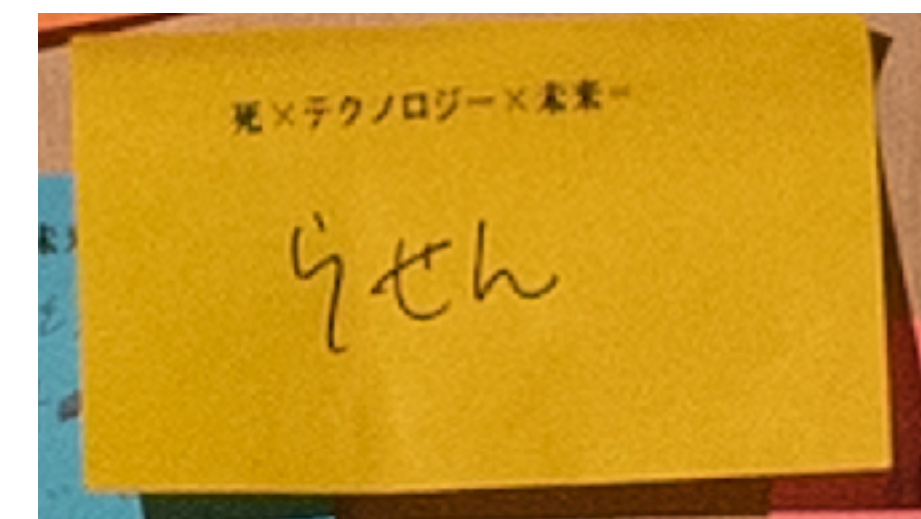
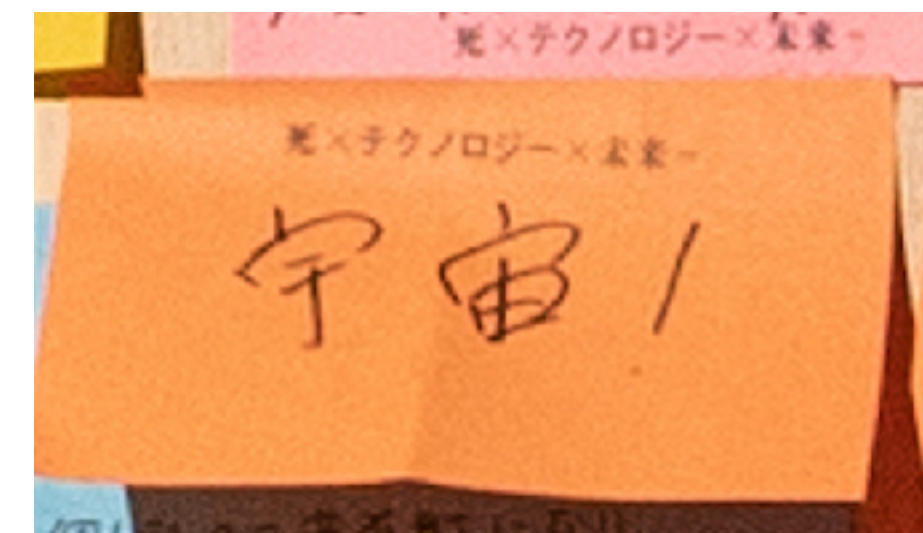
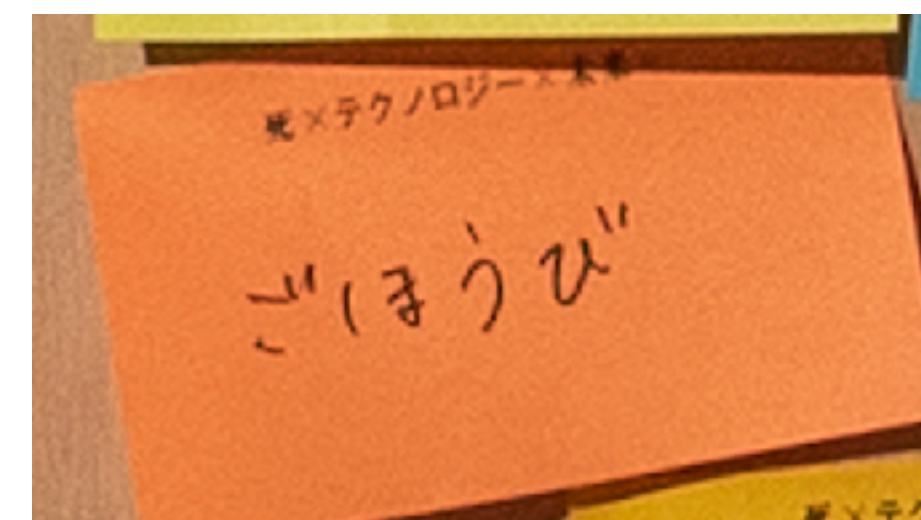
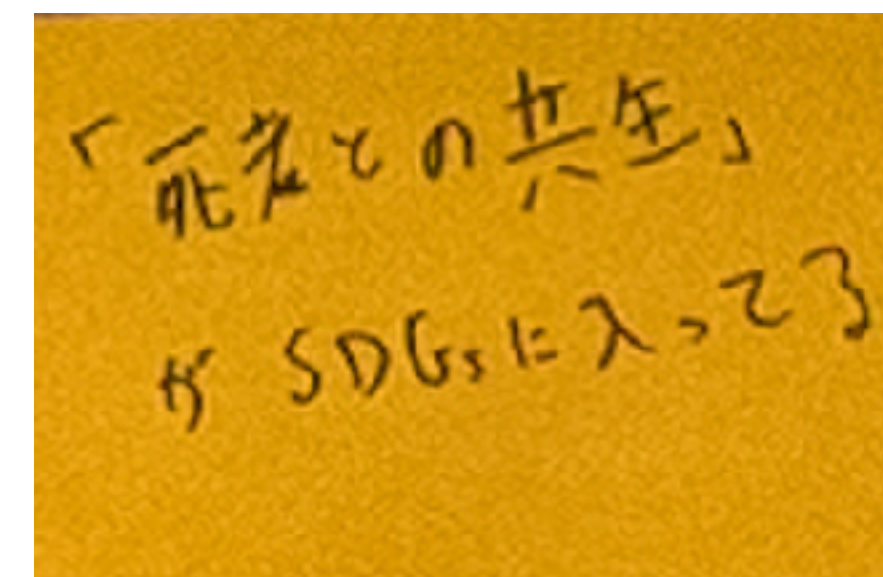
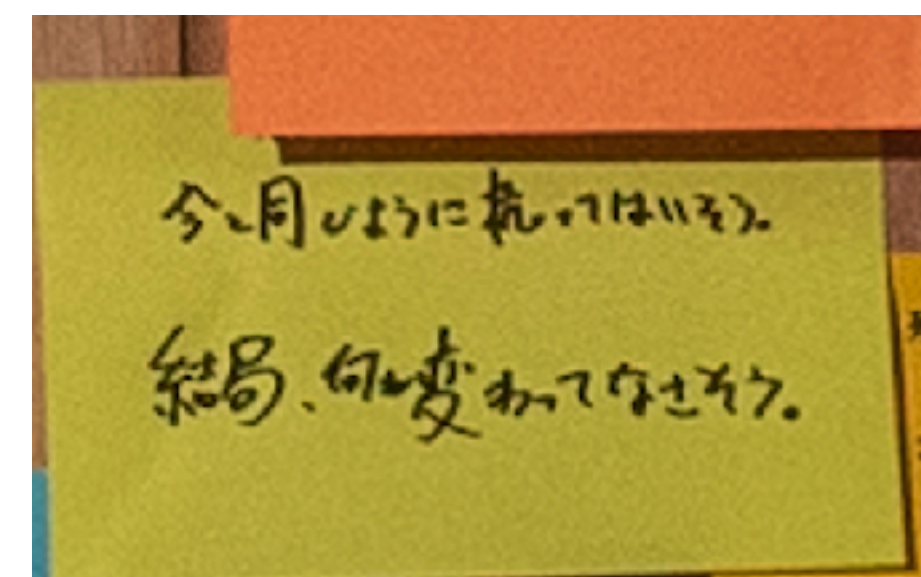
Exhibition | Stage.3 – 生きる／自然と信仰



Voices



最終フロアに掲示された来場者たちのポストイット



EVENT – END BAR

「END展 特別企画 END BAR」

開催日：11月6日（土）・7日（日）

配信方法：Youtube Live（無料配信）

さまざまなゲストがホストとなって参加者と「死」をテーマに対話を繰り広げる《END BAR》を開催。参加者（限定6名）とゲストによる濃厚な死の議論が交わされた。

1. 「死後とはなにか？」しりあがり寿（マンガ家）
2. 「老いと終活」瀧波ユカリ（マンガ家）
3. 「民俗と公共の死」畑中章宏（民俗学者）
4. 「物語と死」佐藤大（脚本家）
5. 「情報社会と死」折田明子+塚越健司（情報社会研究者）
6. 「死のルール？」水野祐（弁護士）+ 富永勇亮（Whatever）



END展 ver.2

2022年5月末

開催予定!

