

故人を偲び、弔う行為の
コンテクストを読み
デジタルメディアを活用しながら
「新たな弔い方」をデザインする



コントラクスチュアルデザイン研究室は、実社会のコントラクスト（文脈）を理解し、最先端の技術を取り入れながら、今日あるいは近未来の社会生活に貢献するデザインに取り組んでいる。同研究室を主宰する瓜生大輔准教授の研究テーマは「弔いのデザイン」。弔いは、私たちの生活において避けは通れないものだが、そこにはいかなるコンテクストが存在し、どのようなデザインが求められているのだろうか。

スマホの写真を見て故人を
偲ぶことはできるが……

弔いとは、ある人が亡くなった時、遺族や友人、知人などが故人を偲ぶ、あるいは伝統的な儀礼に則って供養することを指すのが一般的だ。弔いは私たちの生活の中にある、新しい技術や手法の発達、普及により私たちの生活に変化が生じるならば、弔いのあり方や潜在的なニーズも変わってくる。瓜生准教授は、この弔いをデジタルメディアなどを用いてデザインする研究に、2000年代半ばから取り組んでいる。

「例えば、故人を偲ぶ際に重要な役割を果たす写真は、現在そのほとんどがデジタル化され、故人の生きた足跡がデータとして我々のスマートフォンやパソコンに残されています。にもかかわらず、それらは弔いのコンテクストにおいてほとんど有効に活用されていません。従来の墓や仏壇などのデザインは、デジタルメディアを介して弔うことを中心していないからです。カメラロールをスクロールすることで故人の思い出を振り返ることはできますが、その行為に、伝統儀礼に負けなぐらいの気持ちを込められないか。その点に着目し、新たな弔いの形を提案すべく、2013年に『Fenestra』をデザインしました」

「Fenestra」はラテン語で「窓」を意味する。普段は調度品（鏡、写真立て、ロウソク立て）として日常生活に溶け込んでいるが、鏡をじっと見つめるか口ウソクに火を灯すと、故人の面影が蘇るものだ。こうしたプロダクトをデザインする上で、瓜生准教授が重視しているのが適切

SIT Academic Column

研究協力者宅に設置された「Fenestra」



「Fenestra」

デザイン工学部／
コンテクスチュアルデザイン研究室
瓜生 大輔 准教授



1983年生まれ。博士（メディアデザイン学）。慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）博士課程修了。シンガポール国立大学、慶應義塾大学、東洋大学、東京大学を経て、2023年に芝浦工業大学デザイン工学部に着任。ヒューマン・コンピューター・インターフェース（HCI）デザイン研究を主軸に、宗教学、文化人類学などの視座を取り入れながら死者祭祀・弔いのためのデザイン研究に取り組む。国際会議 ACM CHI フルペーパーで3度のHonorable Mention受賞など、HCIデザイン研究領域でさまざまな業績を有する。

なインタラクションの「デザインだという。



「私はインタラクション・デザインという分野を専門の一つにしています。インタラクションとは、例えばスマートフォンやキーボードに文字を打ち込んだり、SNSで『いいね』を押したりすると、それらが表示されるといった入力・出力の組み合わせのことです。こうしたインタラクションをデザインするにあたって重きを置くべきは、デバイスの見た目や形のみならず、それを扱う人の振る舞いや行動、動作です。弔いにおいてもっと大事なのは、集中できることだと私は考えています。しかし、スマート故人の写真を見ることは誰でもできますが、そのスマホをはじめとする現代の情報機器は汎用的、多用途的で、SNSなどからの通知もひっきりなしに飛んでくる。そこで、集中を促すインタラクションの一案として『Fenestra』では鏡を見つめるか、ロウソクに火を灯すことを起動条件にしました」

一般的な研究発表の場では 出会えない人たちとの接点を得る

瓜生准教授は、トモエ陶業株式会社という、愛知県瀬戸市で主に骨壷を製造販売するメーカーと10年近く共同研究を行っており、その進捗および成果を発表する目的でエンディング産業展（葬儀、埋葬、供養、相続など、終活産業に関するあらゆる設備、機器、サービスが一堂に会する日本最大の専門展示会）

に出展している。

「エンディング産業展への出展はトモエ陶業からの支援があって実現したものですが、私はこれを、論文を書いて学会で発表するといった一般的な方法では出会えない人たちとの接点を得るために、貴重な機会と捉えています。私の研究室で扱うテーマは大学や研究室にこもっていては前に進まず、日頃から学生にも『研究室の外と接点を持つように』と言っています。そうすることで、各々が設定したテーマの社会的コンテクストをより深く理解し、かつそのコンテクストの中でデザイン研究に取り組むことができるからです」

エンディング産業展では、自分がブースに立っているだけで、弔いのコンテクストに興味を持つ大勢の人たちが集まってきてくれる。瓜生准教授にとつては願つてもないシチュエーションだろう。

「今年も、遺影を前撮りする活動をなさっているフォトグラファーの方と何かコラボできないか相談したり、『終活ビジネスの展示はたくさんあるけれど、こうした文化的でアカデミックな活動をされている出展者はあまりいないので、興味深く拝見しました』と声をかけてくださいました」と声をかけてくださった僧侶の方と意見交換をしたりと、非常に有意義な時間を過ごすことができました」



答えのない問いに切り込んで いく過程を楽しんでいる

デザイン研究では、研究者は、社会における「デザイン」活動を客観的に分析するのが一般的だ。それに対して瓜生准教授は、自身の手で新たな「弔いのデザイン」を作り出し、それ 자체を研究成果の一つとして考えている。非常にユニークな研究スタイルだが、それゆえに課題もある。

「弔いのデザイン」を謳っているわりに、これまでに自分がデザインを手掛けた事例が少ないことに恥ずかしさを感じています。研究室としても『これをデザインしました』と堂々と言える成果が必要でしょう。私の研究は、少し先の未来を想定したモノやコトをデザインし、実際に作って『皆さん、どうですか?』と世の中に発信することを中心に行っています。発信すれば当然、賛同だけでなく批判も受けます。しかし、それを通じてでしか生まれない研究成果がある。現時点では、墓や納骨堂、あるいは埋葬に関わる「デザイン」をいち早く手掛けたいと考えています」



瓜生准教授が約20年にわたり「弔いのデザイン」を主軸に研究を進めている一方で、自身の主宰するコンテクスチャルデザイン研究室の学生たちの研究テーマはバラバラだ。それは研究の多様性を重視しているためだが、教える側にとつては非効率でもある。

「一人ひとりの学生が、自らの関心領域からテーマを選択、あるいは社会的なイシューを発見し、それぞれのコンテクストを深掘りし、そのコンテクストに携わる人たちから評価されるようなデザインを生み出してほしい。と、口で言つのは簡単ですが、本当に各人が各自のスタイルで、しかも簡単に答えが出ない研究に取り組んでいるので、私自身が毎回指導力を試されているような研究室です。同様に、私が研究している『弔いのデザイン』も、いまだ答えが見えません。では、なぜそれを続けているかといえば、そこに価値を見出しているからであり、おそらく私は答えのない問いに切り込んでいく過程を楽しんでいるのだと思います。学生たちにもその楽しさを体験してほしいし、もちろんなんらかの成果につながれば、それを社会に発信するための協力は惜しみません。あるいは答えが見えなくとも、ライフワークとして研究し続けられるようなテーマに出会ってくれたらとてもうれしいです」