

## 「アートとデザインと技術のお話」

八谷和彦

八谷 八谷です。今日はよろしくお願ひいたします。

皆さんのお手元にポストイットがあるとありますが、これは何のためにお渡ししたかというところ、皆さんに最後まで三十分ぐらい質問を書いていただいてそれを読み上げると言うコーナーを予定しております。大学でやるるときよくやるのですが、挙手で「質問がある方？」と言っても、シャイな人が大学生の場合多いので質問される方が少ないということがあります。でも別に何も考えてないわけじゃなくて、書いてもらおうというおもしろい質問をされる人たちがいるわけです。ですので、講演中にちよっと疑問に思ったことを、あとで質問を書く時間を十分ぐらいとりますので、質問以外に感想でも結構ですので書いていただくとありがたいです。一応前半九十分ぐらいの講演を考えていますので、後で集めていただいた質問の中から幾つか選ん

で答えさせていただきたいと思ひます。おもしろい質問を期待していただきますので、皆さんよろしくお願ひいたします。

ではまず最初に、自分の仕事の紹介をしようと思ひます。講演の題目にも「アートとデザインと技術のお話」というのがありましたが、僕はメディア・アーティストとして活動しておりますけど、実はアート一本で食べているという感じの人ではなくて、テクノロジーを使ったりアートを使ったり、あるいはデザインの領域、その範囲の中で仕事をしていきます。重なる領域というのがあるわけですね。例えばアートとテクノロジーだったり、アートとデザインだったり、デザインとテクノロジーとか、この辺が重なる領域というのがあります。こういうところで自分の仕事をやっていたりします。

まずアートとテクノロジーの接するところの領域、ここでの

仕事を幾つかお話しします。これは、僕の中ではメディアアートの作品や、あと特別な体験のための装置だと思っっているんですけど、こういうものをつくっています。

一番はじめにご紹介するのは、これは事実上僕のデビュー作なんですけど、「視聴覚交換マシン」と呼ばれるやつです。これはテレビ番組の中のちょうど右側に出ています、V6の井ノ原君と渡辺美里さんがつけてるところですけど、二人の視線が入れ替わるものなんです。つまり井ノ原君の視点が渡辺美里さんのところに行つて、美里さんの視点が井ノ原君のところに来てる。どういうことかという、今こういう状態だと、井ノ原君には自分の背中が見えてるわけです。こう井ノ原君がぐるぐる回ると、渡辺美里さんが目を回してしまう、そういう装置です。これでもしもキスをすると、向こうから自分の顔がぐうっと近づいてきたりとかして、なかなか楽しいという気が持ち悪いとか、そういう体験ができる装置です。

これは僕の作品の中では最もちっちゃいポータブルな作品で、今までいろんなところで公開してまして、これは東京都現代美術館でやったときのものですが、ポルトガルとかフランスとかハンガリー、あと中国、ニューヨーク、そういうところを持っていったってやっています。

大体すごくわかりやすい作品なので子供がやっても楽しめるのですが、二人でやっているところとどんどん行動がシンクロしているところと結構おもしろい反応をします。ただ、後ろ

の女の子たち二人はアテンダントなのですが、これをやっていると壁にぶつかつたりするんですね。そういうのを防止するために、アテンダントの人が付いています。この装置は僕の作品ですけど、僕がパフォーマンスをするのではなくて、お客さんをパフォーマンスにしています。

これは多分、ムサビ（武蔵美）の子たちかな。大学の授業をやるときに、もう今は展覧会やってるから会場に来てくださというところで、戸外授業をしているところなんです。これは多分恋人たちがやるところです。そうすると身長差があるカップルだと、男の人は、あつ、いつもこういうふうに見上げてたんだみたいな感じになったり、女の人は、あつ、何かこんな角度で、私のこの辺（頭頂部）ばっかり見たのねみたいな、そういうこともわかるわけです。

これは「サイコ・コミュニケーション・システム」という作品で、（機動戦士）ガンダムの展覧会があつたんですけど、そのときにつくつた作品です。ですので、アートワークなんですけど、ある種ちょっとエンターテインメントとしてつくっている部分もあります。

ガンダム知ってる人。（会場から挙手）——やつぱりみんな知ってますね。一番最初のファーストガンダムと言われる作品の中にニュータイプという概念が出てきます。一種のエスパー、ESPを持つてる人なんですけど、ほかの人の気持ちが何か通常の人以上にわかつたりとか、行動がわかつたりという、そう

いう概念です。

これは一次試験でESPチェックみたいなのを受けてもらって、それに合格した二人のペアに体験してもらおうという、そういう演出になっています。二人組でやってもらって何をするかというのと、一人の人が考えたとおりにもう一人の人が動くかどうかという、そういうテストをするわけです。これは何をしてくるかというのと、今、僕が白衣を着て映ってますけど、眼球の動きを計測しています。その眼球の動きをもう一人の人に伝えて、どっちを見てるのかわからないのに勝手にその人に行動がコントロールされるという、そういう装置です。

技術的には、EOGというんですけど、眼球の電位差を使って目の動きを取って、それをラジコンで送って、耳の後ろに、皆さん船酔いする人はわかるかもしれないですけど、ここの三半規管と呼ばれるところに電気を流してあげると重力知覚、つまり今自分の体がどっちに傾いてるかという感覚が狂っちゃうんですね。だから、電気を流すと、そっちのほうに勝手に引っ張られるような感じがして曲がってしまいます。本人は真つすぐ歩いているつもりでも、こう曲がっていつっちゃうんですね。そういう研究をやってる人たちがいて、その人たちと共同でつくったのがこの作品です。

ニュータイプ・テクノロジー・ラボというチーム名でやっていたんですけど、これはNTTの中の研究グループと一緒にやってたんで、省略するとNTTラボになるというような、そう

いう名前のつけ方をしました。フラナガン機関という、ガンダムの世界の中にニュータイプ研究機関があったので、そのニュータイプ研究機関の中のニュータイプ・テクノロジー・ラボという、一応そういう裏設定でその論文とかもそこに展示したりとかしていました。

次にアートとデザインとの共有領域。これはどういうことかといえますと、アートを商品にするといいですか、商品をつくるときに、アーティストがいつもやっているやり方で商品をつくる。通常アートとデザインというのはやっぱり違うもので、アートは基本的に作家性みたいなのが一番大事になるんですけど、デザインというのは匿名で普通はやりますね。それをあえてその中間のやり方といいますか、アーティストの考えるようなやり方を使ってデザインをしてみる、あるいはアートワークの中からスピンオフしてデザイン、マスプロダクツ、つまり商品をつくるというようなやり方をしているものです。

僕の作品の中で一番メジャーなものはこれだと思うんですけど、「ポストペット」というメールソフトです。ポストペットを知ってる方、ちょっと手を挙げてもらっていいですか。——ああ、全員ご存知ですね。あげたいです。メールソフトなんですけど、ペットが伝書バトみたいに自分のメールを届けてくれるというものです。かわいいメールソフトですけど、かわいいだけじゃないものとしてつくったかったので、例えば今右の画面ではジェイソンのマスクをつけて行っていますけど、こう

いうアクセスサリをつけてメールを届けたりとか、あるいは人んちのベット、自分の友達から来たベットに対して、なでたりとかおやつあげたりとかそういうことだけじゃなくて、例えばなくったりとか洗ったりとか、そういうこともできるようなにつくったりしています。

例えば今僕のところに来たベットがメールを届けた後、例えば庭にプールとか置いてるんですけど、こういうプールで遊ぶと、プールで遊んだという日記を書いたりとか、メールを使って何かコミュニケーションを発生させるような、そういうソフトウエアとしてつくっています。

ちなみに左下のは「キティ・エックス(KITTY EX)」といって、やつぱりさっきのガンダム展みたいにキャラ展とよく言われるんですけど、キャラクターをベースにした展覧会のときにキティが住んでいるポストベットのお部屋をつくりまして、そこにポストベットを使ってる人からメールを届けに行くと、キティの部屋に行ったという日記を書くとか、そういうものですね。

もう一つご紹介します。これは「サンクスティール」という作品です。車には警告のための道具がいっぱいついています。クラクションもそうだし、パッシングもそうだし、ハザードランプもそうですし、気をつけるというための道具はいっぱいついてるのに、よく考えたら「ありがとう」というためのものはないって、よく考えて、ほかの車に対してありがとうという気持ちや持ちを伝えるためのツールとしてつくりました。こういうシチ

ュエーションで使うツールです。

車を運転していて、車線に入れてもらったりとか、そういうときにありがとうって言いたいんだけどありがとうって言えないなあと思って、みんな大体ハザードランプはつけてるんですけど、ハザードランプでもともともうすぐとまるよという合図なので、ワーニングのツールをサンキューに使うのは変なんじゃないかと思ってつくったものです。

この中で車を運転する人、手を挙げてもらっていいですか。——じゃあ、車を運転する人にメインに聞いてみようかな。じゃあこちらの男性に。

ここにいま付箋が張つてありますけど、これについて答えてもらいますようかね。交通事故死者数って年間何人ぐらいだから知ってます？

**参加者** 一人ぐらいですか。

**八谷** 一人ぐらい。おお、当たりですね。七千七百二人ですが、これはちなみに二〇〇三年のデータです。結構近い量でしたね。一人と言いましたよね。最近は一万人をこすって割って数が少なくなってる傾向があるんです。一万人を切ったというふうな話がいろいろ出てるんですけど、僕はそれに対してちよつと疑いを持っています。

どういふことかという、交通事故死者数ってよく年末に統計が出るんですが、あれって即死者の数なんです。つまり二十四時間以内に死んだ人は死者数にカウントされるんですけど

ど、次の日、二十五時間以降亡くなった人はカウントされないんですよ。どういうことかというところ、交通事故で翌日とか翌々日に亡くなった方は即死者にカウントされない。つまり死者数が減っているのは、医療技術の向上によって減っているという可能性もあると思うんですね。それで調べてみたら、三十日以内の死者数というのが八千八百七十七人、一年以内になると実は一万一千四百八十三人で、一年とかそのぐらいに幅広いスパンで見ると実際のところまだ一万人を切っていないんです。

またちょっと聞いてみましょうか。さつき手を挙げていましたよね。じゃあ交通事故の発生件数というのは年間どのぐらいでしょうか。

参加者 二十万件？

八谷 二十万件。正解は、その五倍ぐらいです。九十四万七千九百九十三件。さらにその死傷者数というのは百十八万四千四百三十一人で、百万人を超えているということは人口の大体一%を超えているわけです。つまり今、多分この教室に百人ぐらいいると思いますけど、この中の一人が年間一回けがするということ、そういう何か恐ろしいことになっている。

これは「サンクステイル」をつくったときに調べてみたんですけど、例えば今だったら学校の正門から僕が入ってきたときに、インフルエンザ対策としてアルコールの消毒薬があったのですが、実を言うとインフルエンザで亡くなる方はまだ多分二十人以下ぐらいだと思うんです。それに比べると、交通事

故で亡くなる数というのはまだすごく多い。でももう日常的なことだから僕らの感覚が麻痺しちゃってるんですね。

そういうことが恐ろしいなあと思うと同時に、じゃあちよつとでも道路をいらいらしない空間にするためには何かできることがあるんじゃないかなみたいな、道路でにこにこできるような環境みたいなのをつくれないかと思つてつくつたのがサンクスティールです。

では最後にこのデザインと技術の共有領域というところのお話をします。これはアートワークだと自分では思つてはいないんですけど、技術を使つたデザインプロジェクトです。

これはどういうことかというところ、シヤネル銀座の仕事をやっていまして、この左側の写真は松屋の前にあるシヤネルの銀座ビルですけど、この前面がLEDファサードになってまして、そのアートディレクションの仕事をしています。これがシヤネルのためにつくつたソフトウェアなんですけど、景観シミュレーションみたいなやつです。これは十二月に流しているアニメーションです。一カ月に一個ずつグリーンティングアニメーションというシーズンのものを流しているんですけど、それ以外にも新しいアニメーションをたくさんつくつていきます。それがいろんな角度でどういうふうに見えるかというのをチェックするためのソフトウェアです。

左側の写真を見るとわかるんですけど、実を言うと上と真ん中と下とでLEDのチューブの密度が違つてます。ですので、

見え方、例えば正円のものの上に行くとも卵形になったりする可能性があるので、ちゃんと正しく見えるかをいろんな角度でチェックできるようにつくっているものです。

これは、FLASHのアニメーションファイルを貼つてるとかじゃなくて、ちゃんとLEDのドット間隔に合わせてつくつてあるもので、ポストベットの3D描画エンジンを応用してつくつてあるんですけど、そういうものをつくつたりしています。

あと、シヤネルの表参道ブティックの照明デザインとかもちょっとやったりしました。僕は別に照明デザイナーじゃないんですけど、こういうお仕事のとときはやっぱり外の人と一緒にやるんですけど、このときにはある展覧会で照明デザインをやってくださった方をお願いして一緒にやりました。

では最後に、テクノロジーとアートとデザイン、全部かかわるようなところのお仕事というのを何かやれないかなあと前から思っていたんですけど、ここにも何かあるはずだと思つてやったのが、これです。

(ビデオ上映)

ということ、要するに飛行機をつくっています。多分みんな気がついてると思うんですけど、「風の谷のナウシカ」という非常に有名なアニメーション知ってますよね。ちなみにナウシカ知ってる人。——いますね。皆さんぐらいの世代だとはほ

一〇〇%知つてると思うんですけど、ナウシカの乗ってる飛行機、メーヴェが欲しいなあと思つてつくつてるプロジェクトです。ここから第二部といいますが、今までは自分の作品のアウトラインを簡単に紹介してきましたが、このオープンスカイのプロジェクトがどういうふうに始まってどんな感じで続いているのか、細かいディテールまで含めてご説明したいと思います。タイトルは「一円も儲からずに飛行機をつくる方法」という形でお送りします。

何でこういうのをつくつたのかというのを順を追つて説明しますけど、まず昔にジェットエンジンを使った作品をつくつていたんですけど、オープンスカイも、最終的にジェットエンジンで飛ぶ飛行機になるんですけど、ジェットエンジンを使ったエアボードというのを最初つくりました。

図の一番左が「エアボードα」と呼んでるやつで、ほぼ失敗しかしなかつた作品です。あれであきらめずに、「エアボードβ」という二台目をつくりました。この辺からちょっとジェットエンジンの推力だけで浮くというのはあきらめて、ちょっとホバークラフト的な構造を同時につくつてみました。

これはドイツのボンにある現代美術館で公開パフォーマンスをしているところです。地上にあるのは耐熱性のパネルです。ちょっと暗くて見にくいんですけど、乗ってるのは僕です。大体この手の危ない作品には必ず自分が一番最初に乗るといふのが決まりなんです。長さが五メートルぐらいしかなかつたんで、

本当はもつと真つすぐ、長く飛ぶ予定だったんですけど、このままいくと突つ込むと思って、強制的にターンして止めていきます。

これは別に笑わせようと思ってやってるわけじゃなくて、本人はすごい真剣にやってるんです。ちなみに煙がすごい出るのは、ジェットエンジンの燃料つて灯油をよく使ってますけど、ジェット燃料つて構成が灯油に似てますよ。灯油でも回ることが多いんで、日本では灯油を使うんですけど、ドイツでは灯油が入手できなくてしょうがなくて軽油を使ったら、ちよつとその軽油の中に含まれる成分で煙がいっぱい出たりしました。

最後が「エアボード」と呼んでる最終バージョンです。よりホバークラフトに近づけないと人を乗せられないというのに気付き、エアボードのプロジェクトの目的はお客さんに乗せるということだったので、エアボードではよりホバークラフトチックな構造になっています。ただ、普通のホバークラフトと違うのは、ジェットエンジンの排気温度というのが大体四百度ぐらいにはなるので、普通のゴム引きの布とか使ったらあつという間に溶けたりするので、周りは消防士の服とかに使われる耐熱性の高い、ザイロンという名の、ケブラー繊維のかなりすごいやつと思っただけであればいいんですけど、防弾チョッキとか消火服に使われるような素材でつくっています。

これは広島市現代美術館でお客さんに乗せているところです。後ろがちよつとだけ浮いてるのが見えると思いますけど、大体

十ミリほど地面から浮いて、ああ、そうそう、もともとこれは、「バック・トゥ・ザ・フューチャー」という映画に出てくるホバードをつくりたいなあとと思って、反重力装置がないからジェットエンジンでつくりたいなあとつくったのが一回目だったんですけど、まあ地面から浮いてくれるといっても大体一センチぐらいです。一センチぐらい浮いてくれるという、そういうものです。

ジェットエンジンのパワーというのは浮き上がるためにだけ使っているの、前に進んだりというのは当然スケートボードみたいに、地面を蹴るといふ、非常に何といいますが、技術の無駄遣いといえますか、そういうことですけども。お客さんがキックして真つすぐ進ませるのは難しいので、僕らがこういうふうにカーリングみたいにして押して滑らせているわけです。

こういうのをやってたんですね、ジェットエンジンを使うシリーズは今後も続けたいと思っただけですけど、やっぱりあいうホバークラフト的なものを使うのはジェットエンジンはあんまり向いてないんですけどね。それは最初からわかってたんですけど、まあアホなことに使ってみようという目的はそれで達成はされたんです。しかし次にジェットエンジンを使うんだつたらちゃんと本気の飛行機をつくってみたいと思ったのがまずありました。

それと、龍勢というお祭りを二〇〇〇年に見に行きました。これは、大体秋祭りの日にやるイベントで、農家の方が手づく

りでロケットをつくるんです。一年間かけてつくったロケットを飛ばして、その高さとか美しさを競うイベントなんです。農家の方が作業の合間につくったロケットというのはなかなかおもしろくて、失敗もあるんですけど、きれいに打ち上がるとやっぱりいいものだったりして、それをお花見するみたいな形で見られます。それを見るときにすごいなあと思っただけです。農家の方がつくったものでこんなおもしろいことができるんだみたいな。

そのときに、じゃあ自分も飛び物をちゃんとつくりたいなあと思って、その帰りに計算したメモがこれです。たしかモスバーガーに入って計算したんだと思いますが、揚力の計算式というのがありまして、例えばどのぐらいの翼面積があつてどのぐらいの速度が出ればどのぐらいの重量のものが飛ばせるみたいなものがあります。このときはまだメーヴェはあの形のものをつくっても飛ぶとは実は思つてなかつたんで、もうちょっと飛びそうな形のを検証してみようみたいな形をやつたものです。

あともう一つ、インターネット博覧会というのがあつて、これは二〇〇一年なんですけど、このときに糸井重里さんに手伝つてと言われて、いいですよと言つて企画を立てたんです。それで、「オープンソースでメーヴェをつくろう」というプランを二〇〇〇年に出したんですね。これで総務省に打診をしてみたんです。これは、実際に鳥人間コンテストみたいな形で琵琶

湖の上とか、あと、一番やりたかつたのは万博記念公園という大阪の吹田市の万博の跡地に広い公園があつて、そこで実際飛行機を飛ばすイベントをやりたいと思つて総務省に言つたんですけど、実際に物をつくつたり、実際に外でやるイベントはそのインパクトの中ではできませんと言われたので、ちえっ、じゃあいいですと思つておりたんです。おりただけで、別にこれはやりたいことなんで、じゃあそのうち自力でやろうと思つたのがきっかけでして、その後ずつとやつてるわけです。

もうひとつ、実は理由があるんですけど、その前にまたちょっとクイズを出したいと思ひます。質問は、「現在日本国内で生産されている民間用航空機は何機でしょうか」という質問です。後ろのほうの、じゃああなたに聞いてみます。勘でいいですよ。別にテストじゃないんで、何機ぐらいかな。

—— 百ですか。

八谷 百。あと2人ぐらい。じゃあこちらの男性の方。

—— 千ぐらい。

八谷 千。じゃあ、何か目をそらせてる(笑)。

—— 二十。

八谷 二十。実は……答えはゼロです。この人が一番近かつたですね。(笑)ゼロなんですよ。

これは自衛隊用のライセンス生産機、例えばF-2とかがそうですね。そういう機体とか、あと回転翼機、回転翼機というのはつまりヘリコプターなんですけど、ヘリコプターと



かを除くと民間用のエアラインとかで使う飛行機の生産機数というのにはゼロ機なんです。これは僕はオーブンスカイをやる前は実は知らなかったんですけど、日本は今も飛行機をつくれぬい国になっているんです。今日、ミクシイとかのぞいてたら、F-2が何たらみたいのが書いてあって、何かと思ったら、やっぱり、今ライセンスでつくってるF-2という機体がもう生産中止、もうなかったのかな、生産中止になっちゃったんで、次の機体をつくる日本の国産メーカーは不況でもうどこもやるどころがないみたいな、そういうお話だったんです。そういうふうに、飛行機をつくるためには下請けのメーカーの技術も含めていろんな技術が要るんですけど、それをやる会社ももうなくなってきているので、実際に飛行機をつくるということができない国になっているんです。

これには理由があります。これはいろんなところで言われているんですけど、第二次大戦後、六年間航空禁止という期間がありました。つまり飛行機を研究とか製造とかしちゃいけないとGHQ、アメリカに言われて、日本では研究機関の人たちがみんなやめることになっちゃったわけです。そのやめた人たちが実は車の開発とか新幹線の開発にかかわっているんで、ある意味新幹線とか車の技術に飛行機の技術が入ったんでそれはプラスでもあったんですけど、飛行機の技術というのはそのときに失われてしまった。

あとYS-11以降ビジネスを継続しなかった。YS-11とい

うのは一九七〇年ぐらいにつくられた国産の民間飛行機で、ちょっと前まで離島に行くところとかで飛んでたんですけど、この間、去年かおととしぐらいに国内では飛ばなくなりました。過去にはそういう機体はあったんですけど、ビジネス的にやっぱり失敗したとよく言われていて、YS-11自体は成功というか、ちゃんと飛んだし、ちゃんとエアラインに使われてたんですけど、その次の機体とかができなかったんです。つくった会社も解散になったりして、ビジネスが継続できなかったというのが事実としてあります。

もう一つ、国内に航空機の市場がない。これは僕はほんとかなあと思う部分があるんです。だって日本のエアラインってやっぱり飛行機を使ってるわけですから。ただ、いわゆるゼネラルアヴィエーションと言われる小型機の市場とかは確かにあまりないとは言えると思います。

そういうふうにつくれない理由は幾つかあるんですけど、僕は個人的にはいま日本で飛行機をつくっていないことと日米関係、戦争で日本が負けたというのは関係があるように思っています。何でそう思ったかというのと、ここでようやく理由四に行くんですけど、二〇〇三年三月十九日にイラク戦争が始まりました。実はこのメーヴェをつくりたいなあというののもう十年以上前からずっと思っていたんですけど、思っているだけで本気で調べたり本気でやるうとは思ってはいなかったんです。ただアーティストがアートワークをつくるときには大抵何かき

っかけがあつて、やっぱり僕にとつては、イラク戦争に日本が参加するというのを決めたというのが一番大きい理由でした。

イラク戦争が開戦してアメリカがイラクに軍隊を送ると決めたときに、それはそれでアメリカの事情なんでしょうがないと思つていたんですけど、日本の首相である小泉純一郎さんがすぐに「アメリカの武力行使を理解し支持する」と表明したんですね。それで二〇〇三年、皆さんも物心はちゃんとしてそれなりにニュースは見えていたと思いますが、日本が戦争に参加するというのがそのときに実際に具体的になつたわけで、僕は正直言うと、何でそんな、特に宗教とかその辺のイデオロギーが絡んでるような戦争に日本がそんな簡単にひよいひよいと参加するみたいな状況が決まったのか、本当にえーっと思つたんです。具体的には二〇〇三年七月二十五日にイラク特別措置法が国会で成立して、その年の暮れに航空自衛隊の先遣隊が出発しています。

大きな国が始めた戦争に巻き込まれて、いや応なしに戦争に参加していく。何かこういう状況はどこかで見たことがあると、そのときずっと考えてたんですけど、あっ、これだ、ナウシカじゃんかと思つて。特にコミック版のナウシカ。みんなアニメーション版のナウシカは見ていると思いますけど、宮崎駿さんが書いてるコミック版はほんとに名作なのでぜひ読むといいと思います。こっちがまさにそれだったんです。

で、ナウシカが日本国の首相だったらよかつたのにとかつて

思つたんですけど、そういう冗談はさておき、冗談とか本気で思つていた部分もありますけどね。アメリカが言うことをほいほい聞かなきゃいけないという状況。で、それをちゃんと議論してじゃなくて、思考停止してるような状況がすごく嫌だったんです。

ちよつとコミック版の話をする、アニメ版はトルメキアがいきなりやつてきて、工房都市ベジテというところと戦争という形態になつているんですけど、コミック版は、土鬼（ドルク）という国家があつて、ドルクとトルメキアの戦争の話なんです。土鬼というのがまさに宗教国家で、宗教をベースに成り立っている国とトルメキアという国が主に対立していて、それにベジテとかナウシカのある風の谷がどんどん巻き込まれていく。そういうお話なんです。ほんとに何かイラク戦争に参加するプロセスと近くて、こういうときにナウシカだったらどうするんだらうかとか、そういうことを思つたりしてたんです。日本の政府の思考停止の状態がとにかく嫌だなあと思つていた。

で、先ほどの飛行機をつくつてない話に結びつくんですけど、アメリカにはさからえない、みたいな自己洗脳を、日本人、というか特に日本の政府なんですけど、思ってるんじゃないかということを考えたんです。それは、根底では多分飛行機を日本はつくれないということと結びついてると思つた。じゃあほんとにつくれないのかというと、僕らが、僕らがというのは僕ですけど、僕が今一番欲しいというタイプの飛行機を自分でつく

ろうと。そして僕は別にナウシカじゃないので、ナウシカがあらわれるのを待とうみたいな、そういうことを思ったわけです。最初につくったのは、二〇〇三年にもう展覧会が決まっていたんで、このときにオープンスカイのプロジェクトが始まっています。このときに「オープンスカイ」というタイトルの展覧会をやっているんですけど、一番最初に、まず服をつくりました。僕はよくやるんですが、まずこういうモデルさんにコスチュームを着せてイメージショットをつくるんです。ちなみに「珍しいキノコ舞踊団」というダンスカンパニーのダンサーの人に着てもらっています。まず服をつくって、大体こんな感じの作品ですというイメージをつくります。そのポスターとかをつくって、その後で機体をつくるわけです。機体をつくるのが目的のプロジェクトですからね。

ただ、三カ月ぐらいしかなかったんで、実機、つまり人間が乗る機体をこの三カ月とかでつくれっこないというのはわかってた。じゃあ、二分の一サイズの試作機、模型機をつくらうと、いうのを当面の目標にしました。これが「メーヴェ2/1」と呼んでいる、実際二分の一サイズの機体です。このとき想定していた機体全部の横幅が八メートルぐらいなので、その半分のサイズで大体四メートルぐらい。皆さんが座っている机二個分ぐらいかな。片方の翼でこのぐらいの大きさがあります。そのぐらいの大きさの航空機をつくりました。これはジェットエンジンを積んでいるので、このように飛びます。つくって一番最

初のフライトです。上空で、いま音を聞いているとよくわかるんですけど、ここでジェットエンジンがとまるんです。これは利根川の近くでやってたんですけど、すぐ横が川で、何とか機体を戻さなきゃあとか思って。ちなみにこの機体をつくるのに三百万ぐらいかかっているんですけど、川に落ちたら三百万がパアみたいなのが頭をよぎったんですけど、真ん中で墜落しちゃったんです。

それで犬が走ってくれて(笑)。先頭を走っているのは僕らなんですけど、このまま犬が手伝ってくれるのかと思ったら、あの葦の手前でとまって、ああ、もうおれの仕事は終わりみたいな感じで(笑)、全然協力してくれなかったんです。結局、今向かい側の大きな橋のところまで行って上から目視で確認し、何とか三十分ぐらいで見つけて回収しました。熊本の展覧会に持っていくためにはこの日にとにかくテストフライトしなきゃいけないという状況だったんです。まあ幸い川じゃなくて葦に墜落していたのでほぼダメージはなかったんですね。ランディングギアだけちょっと壊れてるという感じだったんで、その日のうちに補修して飛ばしました。実機だったらこんなこととはできないんですけど、模型機なんで何とかできたということです。これは二分の一サイズのものなんですけど、結構な大きさのあるものがジェットエンジンの音を出しながら目の前を通っていくのを見ると、それなりの感銘を受けるわけですよ。何かこれはすごいとか自分で思っで、このまま大きくしていっ

て、ほんとにここに人が乗ったりしたらちゃんと人を感動させることができるというふうな感覚をつかんで、進めることにしたんですね。これを熊本市現代美術館で展示して、その後、せっかくなので阿蘇山で飛ばしました。

こういうプロジェクトを始めるときはやっぱり何らかの見込みがあつて始めるわけですけど、勝算といえますか、つまり本来に出来るという見込みがあつたかというところ、鳥人間コンテストというコンテストがありますね。今年はなかったんですが、読売テレビがやっているもので、琵琶湖でいろんな大学の大学生が飛行機の機体をつくって飛ばすコンテストです。あれに自分の友達、ポストベットのプログラマーが社会人チームに参加してたんです。それで、大体こういう機体を一機つくるのに幾らぐらいの予算がかかるとか、どのぐらいの人数で何カ月ぐらいかかるのかはわかってたんで、どのぐらいだったらできるだろうというの大体見込めたというのが一つありました。

もう一つ、スウィフトという機体があります。これはスタンフォード大学がつくっている飛行機ですけど、ハンググライダーとグライダーの中間のようなものです。今はスタンフォード大学からライセンスを受けて多分ヨーロッパの会社がつくって売っていますけれども、この機体があることも知っていたので、つまりこれにジェットエンジンを載せて上に乗るような形にすればかなりメーヴェに近いものができてくるというのは想定していたので、勝算が全くなかったわけじゃない。

もう一つ、これが大きいんですが(笑)。HK-11というものがありません。これはカヤバ1型無尾翼グライダーという名前の省略なんですけど、カヤバというメーカーがあるのを知っている人いますか。さすがにいないかな。自動車関連なんですけど、主にサスペンションとかをつくってるメーカーです。そのカヤバが昔実はグライダーをつくっていたんですね。萱場資郎さんという人がそのオーナーだったんですけど、萱場資郎さん、日野熊蔵さん、木村秀政さん、伊藤音次郎さん、この辺の人たちが日本の航空の世界の中ではほんとに初期の第一人者の人たちです。

この人たちがつくった無尾翼機というのがありました。無尾翼機というのは、メーヴェなんかもそうですけど、尾翼のない機体です。ちょっと特殊な構造なので、つくること、設計するのが難しいんですけど、日本初の無尾翼機がこういう人たちによってつくられています。これが昭和十三年、つまりまだ戦前ですが、一九三八年に完成して飛んでいます。

これがその当時の記録ですけど、実際に上から写した写真があつて、構想ではこれにジェットエンジンを積む予定だったようなんです。つまり僕がつくっているようなものは戦前に既に試みられていたというのが、まあちょっとショックであつたと同時に、じゃあ戦後の我々にできないはずはないみたいなことが、きっかけでもありました。

木村秀政さんという人は、先ほど僕がちらつと言ったYS-

山口という、日本で戦後初めてエアライン用につくられた機体の設計主任、日本の航空の父とも呼ばれるような方です。この方の設計で飛んだ機体が、津田沼や鹿島、あと立川技研の工場、今の立川駅の近く、そういうところで試験飛行がされています。

こういう戦前こまでやられていたというものがあって、じゃあ戦後の我々にもできなきゃだめだろうということで、ジェットエンジンにしても材料にしても当時とは今は全然違うはずです。熊本の展示では自分で設計したりつくってたりしていませんけど、さすがに人間が乗る機体はちよつと無理だというのが同時にわかったので、こちらの実機の設計・製造ができる人を探そうということでオリンポスという会社を見つけて、四戸さんという方に依頼して設計を開始しました。

飛行機の設計ってどういうふうにするかという、普通は風洞とかそういうのを使いながらやるんですけど、今は大学の航空学部とかはコンピュータでシミュレーションしてやったりします。そういう設備を僕らは持ってないので、ちっちゃい模型飛行機、五分の一ぐらいのサイズの飛行機をつくって実際に飛ばすとか、そういうことをやりながらやっています。

これがそのときにでき上がった基本設計です。「六本木クロツシング」という森ビルの展示会に参加しまして、実際にもうこのとき図面ができていたんで、床にこのぐらいのサイズの機体になりますというのを展示してみました。このときに目的が一個ありまして、パイロットをこのときに探そうとしていたわ

けです。

というのは、飛行機の安全性というのは機体とかにも関係しますけど、パイロットにもかなり依存する部分があるんです。もちろん自分でも乗るつもりでしたけど、やっぱりもつとうまい人に乗ってもらわなきゃだめ。これはフランスでジェットエンジンを買いに行ったときで、これが実際に使われるジェットエンジンです。

これがオリンポスの工場の中です。オリンポスはこういうグライダーをつくってる会社です。こういう会社は東欧とかドイツとかフランスとかアメリカにはいっぱいあるんですけど、日本にはほとんどないです。特にこういう特殊な形状の機体を設計するのはすごく難しいんで、やっぱり予想以上に時間がかかったりしました。

それで、体重五十キロ以下で運動神経のある人みたいな条件をつけてパイロットの募集を開始したわけです。二〇〇四年冬公開予定と書いてありますけど、全然遅れています。数十名の応募があったので、面接したりして、四人ぐらいのパイロットを選定しました。

これは先ほどのスウィフトで、それを日本で持つてる人がいて、中村さんという方なんですけど、秦野市で飛ばしてるので見学させてもらいに行ったりしました。実際の運用とか、あと着陸の場所をどういうところにするとか、このときはとにかくまだ飛行機についてもこういうハンググライダーにしても全然

知らないもので、とにかく何でも勉強という感じで、秦野に行ったりとか、中村さんに「ハンググライダーを練習するにはどこをやったら一番いいですかね」とか聞いたりとか、そういうことをやっていました。最終的にどうしてもパイロットがいなかったら中村さんに、いや、中村さんの奥さんは実はこのスウィフトに乗るので世界選手権とか回ってる人なんですけど、中村さんの奥さんに乗ってもらおうみたいな、そういうのもあって、面会を求めていたりしていました。

結構すごいところでやっていましたね。今自分でもこんなところによく着陸できるなと思うような場所、小学校のすぐ近くとかに着陸していました。

ちょっと専門的なことですが、普通は無尾翼機をつくる時にこういうV字型といいますか、後ろ側にぐつと後退した翼をつけるのが普通で、僕がつくった機体であいう平面形の、メーヴェエそつくりの機体を見せると、こんなのが飛ぶわけがないというのは飛行機に詳しい人ほど言われたりすることがあるんですけど、実はそこはちゃんといろいろ計算してつくっていたりします。何かこう自分がある程度やると、なおさらこの中村さんのすごさというのがわかったりするんです。

ちなみにこの方は、このスウィフトで富士山の上を越えたりもしてますね。すごい方です、実は。

当然自分も練習しないとどうにもならない。もちろん自分も乗る気だったので、練習を開始しています。最初はああいう海

岸とかでやって。これは初ソロか二回目か三回目のソロぐらいです。こういうハンググライダーの練習もしました。

あとカポエイラをやり始めました。カポエイラって知ってますか。ブラジルの格闘技なんですけど、黒い服を着てるのが僕です。何で始めたかという、体がやわらかいほうが怪我しないんじゃないかなと思つて。ただ柔軟だけやろうとしても続かないなと思つて、前からカポエイラには興味があつたんですね。カポエイラの動きは組み手の順番が決まっているわけじゃなくて、すべてアドリブなんです。インプロビゼーションでやつていくんで、即興性とか、あと相手がこう来たのに対して流れて対応していくみたいなのがあつて、そういう意味でいうと、実を言うとなんか役に立ったなと思つていたりします。最近ちょっとやってみてないんですけど。

あとはテストフライト場所を探したりしていました。

そうこうするうちに、愛知万博に出さないかというお話をいただいたので、愛知万博に出すことにしたんです。その一番主な理由に、お金がないというすごい切実な理由があつて、かなりお金がかかっているのに収入が全然ないわけですね。「一円も儲からずに飛行機をつくる方法」というのをタイトルにしてみましたけど、ほんとにお金がなかったんで、愛知万博に出すことによつてちょっとでもお金が入ればと思つて展示させてもらいました。

冷凍マンモスが話題になったとき、あつ、ちなみに愛知万博

に行ったことある人は。結構いますね。冷凍マンモス見ましたか。冷凍マンモスのすぐ横にあっただんですけど、覚えてますか？

**参加者** 何か見たらしいんですけど、私は覚えてない(笑)。

**八谷** ああ、そうなんだ。

**参加者** すみません(笑)。

**八谷** いや、いいです。ほとんどの人が多分そんな感じだと思います。実際には僕もあまり思い出したくない思い出で、これ、開会式の日の夜こんな状態だったんですね。車で、しかもハイエースとかキャラバンとかああいいう車で運んだのですが、中央道の長野付近で吹雪いていて、もう本当に到着できるかどうかみたいな状態だったんです。しかもボディーも仮のボディーで、もう全然納得がいつてない展示だったので、見ないでよとかって思っていました。でも一応また一カ月後にボディーをつくり直して展示ということ。徹夜で作業して外に出ると、モリゾーとキッコロがにこにこしながら歩いていて、何か悲しい気持ちになりました(笑)。彼らは初日でチョー元氣なんです、中に入ってる人のテンションも高くて。一カ月後にボディーもようやくまともな状態なのできました。これは展示用ボディーでフライアブルなものではないんですけど、搬入しました。ただこのとき、みんな、これが飛ぶとはほんとは思ってたかっただと思うんですけど、実際にはちゃんと飛ぶ、フライアブルな機体として基本的な設計はされていきました。ただこっちはもうはちよつと時間的に間に合わなかったんで、このまま飛ば

すわけにはいかないんですけど、一応七五%ぐらいの完成度ではできていたんです。

ちよつと目がちかちかなるかもしれないけど、どういう工程でつくられたかというのを見せます。これは作業中のデジカメの写真をほんとに順番どおりにつないだものです。ハンググライダーの訓練しているところに実際の五分の一模型をつくって、それを飛ばしていました。この間、東京都現代美術館で「夏の遊び場」という展覧会がありまして、そこで展示もしていました。模型というよりも、実際にこう飛ばしたりしてちゃんと飛ぶかという編集用につくったものです。ほんとには実機を展示したかったのですが、実機は今一機金沢21世紀美術館にあるのと、もう一機はジェットエンジンの組み込み作業をしているので、美術館に出すと作業がその間とまってしまうので実機は出せなかったんですけど、撮り終わった後に実験できればいいかなあと思って。

これはリブと呼ばれる部分をつくっているところです。耐過重テストをしています。リブというのは翼にこう横に入る形が入っているものなんですけど、これがちゃんと荷重に耐えるようにできていないと、鳥人間コンテストとかを見ていると皆さんよくわかると思いますが、翼が真ん中でばきつと折れたり、翼が破断することがよくあって、それは強度不足だったりするんですね。飛行機というのはやっぱり設計とかそういう部分が結構難しくって、例えば建築だと頑丈につくってたら多少重くな

っても別に成立しないということはないんですけど、飛行機は設計よりも重くなってしまうと今度は飛ばなくなるんですね。軽く、しかも必要十分な強度があるようにつくりなさいけないので、そういう意味で設計能力とか製造能力が非常に問われる分野です。

ただ、日本で飛行機をつくってなくても別に買えばいいじゃんみたいな考えもあるんですけど、飛行機をつくる技術というのはほかの非常に広い範囲に波及するんです。例えばアルミの板一つとっても航空用に特別なものが必要なものだったりするので、そういうのを製造できる基礎的な技術力がないとできないんです。

です、世界中で今つくられてる飛行機というのはエアバスかボーイングだったりしますけれども、その辺の会社の下にやっぱりたくさんの企業がついてて、そういう企業の裾野があるという点でも飛行機製造というのはうまくやると巨大な産業になったりするんです。

これは胴体の型をつくっているところなんです。一個ずつの作業自体は実はそんなに特別なことじゃなくて、スチロールで型をつくって、そこに樹脂を張ったりとか、木をこう組み合わせさせていってリブをつくっていったりとか、航空ベニヤを張ったりとかなるんですけど、そういう、例えば航空ベニヤ一つとっても、今日本であんまりいい素材のベニヤがなくなりました。急に品質が落ちたと聞いてどうしてかという、北海道のすごくうまい職

人さんがもうやめちゃって、その後にやった人たちがつくとやっぱり精度が良くないとか、そういうことがしょっちゅうあったりします。僕らぐらいのレベルでもそういうことがあったりするので、日本の物づくりの現場にやっぱり反映してるなあと。FRPでつくってることもあるんですけど、FRPにしても、例えば皆さんが一番よく目にするFRP製品、例えば遊園地にあるリスとか豚とか象の形をしている子供が乗るやつって、大体FRPですが、ああいうのはかなり厚い樹脂が染み込ませてあって非常に頑丈で重いですけど、こういう飛行機に使うFRPというのはかなり薄い状態でつくらなさいけないので、結構その辺が特別だったりします。使っている素材自体は木だったりFRPだったり、非常にベーシックなものなんですけど、やっぱりつくり方とかがちょっと違うという。

ちなみにこの音楽は宮崎貴士さんという人にお願ひしています。宮崎貴士さんは岸野雄一さんという人と一緒にバンドをやったりしています。岸野さんがいらっしやってるのでちょうどいいかな(笑)。

万博に展示するときには作業ができなかったんですけど、一応何かつくる予定があったんで、ほんとには三機つくりたかったんですけど、とりあえず二機はつくりろうと思って、二機目の機体は別の「SKY-HIGH」(スカイハイ)という展示会のときに展示していました。これは篠田太郎君という人と石川直樹君という人と一緒に展示しています。石川直樹君は冒



険家でもあり、あんまり僕らが行かないような環境に行つて写真を撮ってくるアーティストなんですけど、彼らと一緒に展示をしていました。

これはまだで上がる前の途中のものですけど、こういう構造でできてますよというところを見せたかったんで、まあそれはいいかなあと思つて展示しました。

これが一応二機の機体です。奥側の機体が「M-02」2号機で、手前が「M-01」です。手前が万博の機体なんですけど、あれを今改造しているところです。

もう一度モデルの山田さんをお願いして大阪まで撮影に行つたりしました。

ここから先がテストフライトなんですけど、明星大学という大学が青梅にありまして、そこでテストフライトをしています。これは、別に、そこに僕が研究室を持つているということじゃ全然なくて、オリンピックという工場があるところに一番近い大学だったんです。で、借りられないかというのをその大学の先生に相談したところ、貸していただけることになったんで、テストフライトをやりました。

一応もちろんちゃんと飛ぶと思つて飛行機をつくつてるわけなんですけど、こういう特殊な形態の機体なので、飛ぶということと、それを自分がコントロールできるかどうかというのはまた別なんです。

それで、これはテストフライトのときに最高で三メートルぐ

らいの高度まで上がつて飛んだときのものです、ちゃんとまともに飛んだので、ちょっと何かうれしくなつて頭がおかしくなつてるところです。

奥から人が走っていますけど、これはゴム索発航というやり方です。ゴムをずうっと引つ張つて、そのゴムの縮むパワーで飛ばすというやり方です。今こんなことをする人はほとんどいませんけど、戦前はグライダーの教習、あるいは戦闘機乗りの一番最初の練習として、ああいうやり方をやりました。

ゴム索で飛ばすのにちよつとノウハウがあつたりするんですけど、男の人六人ぐらいでずうっと引つ張つてもらつて、で、後ろにとめてあるフックの金具をびつと外すとああいうふうに飛ぶんです。ああいうぐあいに飛ぶんですねと簡単に言っていますけど、やっぱり最初は全然飛ばさなくて、走る程度のスピードから始めて、これは二回目ですけど、一番最初は十本ぐらい、ちよつとずつちよつとずつそのゴムのテンションを強くしていつて、僕がちゃんと操縦できるかどうかというのをチェックしながらやっています。

明星大学のグラウンドは青梅にあるだけあつてかなり広いんですけど、それでもサッカーグラウンド二面分ぐらいかな。最大で二百メートルぐらいしかとれないんで、さすがに五、六メートル以上の高度は出せないんですけど、ちよつと無理して高度を上げようとして落着いたところで、これは失敗フライトです。

大学のグラウンドでやっていてはやっぱり高度がとれないというのがわかってきたので、もつとちゃんと高い高度まで上げようということで、これは北海道行ってテストしているところですよ。これは多分十六、七メートルか二十メートルぐらいの高度で飛んでると思うんですけど、あのぐらいの高度までいくともうほんとに飛行機という感じですね、実際には。北海道まで行つてあのぐらいの高度まで飛ばないと、やっぱり低高度でコントロールかけるのとは違ってくるので。

自分以外にやっぱりパイロットを乗せたいということで、これは公開でテストフライトをしたときのもので。向こうに見えるのは富士山ですけど、朝霧高原という高原のふもとで、東京からバスをチャーターしてお客さんに乗せて、テストフライトしました。

これは六本木クロッシングで募集したパイロットの中で一番、ハンググライダーのキャリアのある夏目さんという人に乗せて飛ばしたところですが、「絶対飛ばさないでね」と言ったのにいきなり飛ばしていたりとかしていました。ですから後で怒りました。まあ本気で怒つたわけじゃないんですけど、でもよくわかつたのは、ある程度ハンググライダーの素養がある人だと、空中での制御が一発目から結構できるというのがわかつたというのによかつたですね。「一本目は飛ばさないでね」と言ったのは、ゴム索で引つ張るのというのはあまり普通の人はやつたことがないんでパニックになると困るんで、走るだけねと言

つてたんですけど、少なくとも三本目でも十メートル近い高度まで上げたりしていました。

同時にジェットエンジンのテストもしないといけないので、すごい大きな音が出るんで、なかなか普通の住宅がこうあるところとかではテストができないので、大学を借りてやることになつたんです。まだこれエンジンがかつてないんですけど、アイドリングにいくところです。何かすごい轟音が出たりしますね。

一番先にちらつと流していたのは、最終的にジェットエンジンを使つて飛ばすのが目的なので、ゴムで引つ張るだけじゃなくて、今度は上空でのエンジンワークとか、離陸とか着陸の練習をしなきゃいけないので、トライクという一人乗りのちっちゃい、もうハンググライダーにエンジンを積んだようなものなんですけど、それを使つて練習してるところです。これは千葉県野田市でやっています。河川敷にちっちゃい飛行場があつて、そこでこういうちっちゃい飛行機とか、あとモーターパラグライダーに乗ってる人たちがいます。これは、大体今、丸二年ぐらいもう乗ってるんですけど、服がだんだん厚着になつたり薄着になつたりしてます。これはタービュランスというんですけど、前の飛行機の後ろの気流に巻き込まれてちよつと怖い思いをした。

上から見ると、これは茨城なんですけど、産廃業者とかが産廃を置いてるところとかが結構わかつて、なかなか何か悲しい

気持ちになる。

これは、3月ぐらいの春先の気候の悪いときにちよつと乱気流に巻き込まれて、機体のコントロールがうまくいかなくて、今までトライクで真剣にこれ死ぬかと思つたことが何回かあるんですけど、そのうちの一回です。まあこれで乱気流を抜けて普通の状態に戻りましたけど。一応緊急用のパラシュートはついてるんですけど、それを投げるのは相当特殊な状況のときで、でもほんとにちよつと投げないとまずいかなあと思つたりとかもしました。それ以外はそんなに危ない目に遭うこともなく、いつも田んぼの上を飛んでるんですけど、日本の田んぼというのは上から見るともうすごいきれいで、田植え前後の状態は水が張っていてきれいですし、これは七月ぐらいかな、稲が育ってきて、何か非常にきれいなグリーンになっていて、下はあれ多分サギだと思ふんですけど、サギが飛んだりして非常におもしろかったです。半袖ですね、これは六月か七月ぐらい、ちよつと翼が見えてますけど、あの翼にカメラを取りつけて、定点カメラみたいにして飛んでるわけです。これは北海道でやつてる合宿練習。北海道は田んぼというよりも高原とか牧草地が多いんで、景色は関東とは違いますね。

これは去年テストフライトを金沢の市街地でやったときのもので。やつぱりこのときも、金沢の人たちに引つ張ってもらいました。あんまりこんな飛行機をゴムで飛ばすところとか見れないですからね。金沢アートプラットホームという展示企画

だったのですが、このときは結構多くの人がお客さんで見に来てくれておもしろかったです。

こういうのをやってみまして、一応今エンジン付き機をつくるので、それで地上滑走試験をして、その後低高度にジャンプ飛行して、最後に飛行場周辺で飛行して終了というふうに思っています。

年表をつくってみました。これは二〇〇三年から始めて二〇〇七年までしかないので、まだちよつと終わっていないという。結局、別にこれは利益のためにやつてるわけじゃないんですけど、赤字はなるべく出したくないなあと思いつつ、でもまだ全然大赤字だけなんですけど、何でこういうことをしてるかというのを自分で考えるに当たって、割とこう登山のよくな冒険に近いものと自分では思っていたりします。人はよく例えば登山家とかもそうですけど、一円も儲からないような活動をよくしますよね。例えば『日経新聞』とか、あとウェブでいろんなニュースとか見ると、経済関係に直結したニュースが多いんですけど、人間というのは往々にして一円も儲からないというか、むしろ出ていくばかりのような冒険をしちゃうものだというふうに思っているわけです。

僕は、でもそういう活動ってとても大事だと思っていて、例えばオープンスカイに関しては自分で山を、山というか課題をつくって、その登頂を目指す、そういうふうなプロジェクトだと思つてやっています。

こういう活動、アーティストがやっていることは特にそうなんですけど、売り上げとか利益とかそういうのは無視してものをつくる、あるいはものをつくれるというのは、ほんとと言うと一番楽しかったりすることだったりします。

で、ちょっとさっきの図と似てるんですけど、例えばアートとデザインとテクノロジーみたいなものを振り返ってみると、例えば日本でいう「真・善・美」みたいなのに近いんじゃないかと思うんです。例えばテクノロジーとか、あるいはサイエンスというのは真、リアル、真実というのを追求する活動なんですけど、アートは美ですよ、美しいというものを追求する活動ですね。デザインというのが善、簡単に言うると善だと思っんですけど、利他という、使う人がどう心地よくなるかという、自分のことよりはむしろほかの人の利益を考えて行動することだと思っんです。そういうことと実は近い気がして、「真・善・美」みたいなそういう活動と結びつけて考えられるいろいろわかるなあと思っています。一番思うのは、こういう活動に従事している、人は割と鬱とかにならずに生きていけるんじゃないかと思っっていたりもします。例えば、お金は儲かるかもしれないけど正しくない仕事というか、人の犠牲の上に成り立つような仕事というのは、それをずっとやっていくと多分ストレスによって何か自分の心が参っってしまうと思っんですけど、少なくとも正しいことや美しいことや良いことのために生きているとストレスとかが非常に少ない仕事になっていくんじゃないかな

あとというふうに思っっていたりもします。

これは明和電機社長の土佐君の言っただことなんですけど、「ロマンとエンジンアリングがあれば、人は空を飛べる」という、展覧会のカタログの帯をつくるときに使わせてもらったんです。逆に言うと、人間が空を飛ぶためには、エンジンアリングだけじゃなくて、多分ロマンも必要だったと思っんです。山に登るような、遠くを、もしくは行っただことのないところを目指すような気持ちと、同時にエンジンアリングが両方あつて初めて人間は空を飛べるようになったと思っんです。そういう両方を今も使っつてものをつくるというのが実は大事とは言われないけど、それをすることによって何かおもしろいものがつくれるんじゃないかとは少なくとも思っいます。以上です。

前半の九十分はこれで終わらせていただきます。どうもありがとうございます。（拍手）

それでは十分ぐらい休憩プラス、ポストイットに何か質問を書いていたいて、十分後に集めますので、それを読むというのを後半やりたいと思っいます。トイレに行く人とか、あと、ちょっと今日は用事があつて帰る人はこのタイミングでどうぞお帰ってください。

じゃあちょっと十分休憩プラス書く時間をとります。

（休憩）

八谷 じゃあ、書いた人は自分で前のほうに持ってきてください。まだ書いてない人は名前を書いてもらえれば助かります。出した人も、すみません、名前だけ書いて出してください。これって授業の一環なんですか？出席とかなんか成績はつけるんですか？

長谷川 成績はつけるんですけど、特に出欠とかはこだわっていません。

八谷 じゃあ質問した人は成績をよくするというのではありませんか。

長谷川 いや、後でその辺は…。

八谷 では、答えやすいものとか質問が多いものから先にやっつけていきたいと思います。

ミサワジュンヤさんとナカキタさんの。

「資金的に困った時はそれをどう打開しましたか」というのがありますけど、資金的にはいつも困ってますよ(笑)。今ちょっと「オープンスカイ」がとまっているのも、実を言うと資金的な問題があって、とまっているというかまあ進んではいるんですけど、いっぱいかけられない状況でとまったりするんです。

ただ、まあ具体的に、ぶっちゃけ七千万ぐらいかかっているんですが。二機つくるまでに。でも、一機三千五百万という計算じゃなくて、ほとんどやっぱり開発費なんです。具体的にはオリンポスの四戸さんおよび彼のアシスタントの人件費なんですけど、ただ、七千万が一気にかかっているわけじゃなくて、具

体的には一年に一千万みたいな感じなんです。基本的には、それまでのオープンスカイ以外の自分のプロジェクトというのは自分のお金で、つまり自分のお財布からお金を出しているんですけど、さすがにオープンスカイはお金がかかり過ぎるのがわかってたんで、会社の事業として、つまり研究開発として、一応僕は社長なんですけど、ほかの取締役に言っただけで、「会社のプロジェクトとしてやっつけていい？」というふうにお願ひして、承諾してもらってやっつけているという次第です。研究開発費はいろいろ実際に投資しないとイケないものなので会社の投資として認められていますし、どうせ研究開発するんだつたら自分のつくりたいものをつくったほうがいいんで、そこでうちの会社のお金を使っています。だからシャネルで頑張っただけのお金とか、うちの会社はmomokoという人形をつくっているんでその人形が稼いだお金とか、あとポストペット関連の仕事もまだやっっているんですけど、ポストペットでモモちゃんが稼ぐお金が実際の飛行機になつてるといふことですね。実際ほんとにシャネルはすごくって、うちの会社の収入としてはありがたいお金なので、シャネルのバッグ持つてる人見かけると、心の中で手を合わせていたりします。(笑)

モテキさんので、「わんちゃんが出てましたが、八谷さんのわんちゃんですか。大好きですか。どんな種類の犬が好きですか」と書いてありますけど、うちはパピヨンをお飼ひしています。パピヨンというのは耳の大きい犬ですけど、ちよっとキツネリス

のテトっばいなと思って飼いました(笑)。本当は後ろに乗せたりとかそういうのでできないかなと思ってはいるんですけど、絶対無理だというのがだんだんわかってきました。ジェットエンジンの音とか、一緒に飛ぶとかは多分無理だと思います。

ミズカワさん、「メーヴェはどうやって操縦しているんですか」って、操縦方法ですね。

まず操縦なんですけど、実はこれ体重移動で操縦してます。ちよつとこういうふうにしてたりこうやってたのが見えたかと思うんですけど、これが機体だとしてこっち方向に飛んでるとすると、こっち方向、つまり機首を下げたり上げたりは自分の体重移動です。この上に乗ってる自分が。これが自分だとすると、前に出たり、後ろに下がったり、こういう動きでピッチ方向のコントロールをして、あとロール方向といいますけど、機体がこうとかこう傾くときには、自分の体がハーネスというちっちゃい担架みたいなものに結びつけられているんです。ベルトでくっつけてるんですけど、それをこうやると、動翼、エルロンっていうんですが、主翼についている補助翼が動いて、それで機体がこう傾くようになっていきます。ですの、かなり体の動きでコントロールする飛行機ですね。普通の飛行機は操縦桿でコントロールするんですけど、体の動きでやるのはサーフィンに近いようなものではないかと思っています。ハンググライダーがまあ一番近いかなと思って練習を始めたというのがあります。

スズキさん。「飛んでる様子があつても気持ちよさそうでした。パラグライダーなどの経験がなくて体力に自信がありません人はい人乗ることができないのでしょうか」。これは、すみませんけど、できませんと言ってしまうんですね。やっぱり飛行機物の一番の欠点というのは実はそれで、「もつと沢山の人が体験できるようになれば素敵だなあなんて思います」と書いてあつて、実際に僕もそう思うんですけど、自転車とかはみんな乗つたときに、もう忘れてるかもしれないんですけど、多分何回か転んだと思うんですよ。自転車とか一輪車というのは転びながらも練習できるというのがすごくいいんですけど、飛行機は転びながらの練習ができないというか、ある程度まではできるようになつてからでないと、転ぶに相当するのが事故故につながりやすいので、なかなかやれないというのがあります。

ただ、別に体力は実はあんまり関係ないんですよ。例えば僕がやってるトライクとかやつてる人たちっておじいちゃんばかりで、もうみんな六十代だったりするんですけど、別に体力はなくても大丈夫ですけど、どっちかという大事なのは、今日はちよつと風が悪そうだから飛ばないみたい、そういう飛ばない勇氣のほうが大事ですね。僕のハンググライダーの練習のときも、タンデムといって二人で、教官と一緒に飛ぶようなシステムができてますので、実を言うとあんまり体力がなくても練習そのものは安全になつていきますし、練習もできるようになつていきます。ただ、早く起きる根性みたいなのがむしろ必要

だったりしますね。僕はつくばの近くで練習してたんですけど、朝四時に起きるのが当時結構つらかったということがあります。ハングライダーの練習だとするとやっぱり朝早い時間が気候が安定してるんです。まあ僕のテストフライトも多分朝早くやると思うんですけど、早く起きるとかそういうことが大事だったりします。

これはおもしろいなあ。サイトウさん、サイトウさんは何人かいらっしやるかと思うので質問を読みますけど、「現代美術館や21世紀美術館などで展示をされていらっしやいますが、それは依頼されて出展しているんでしょいか。見せることに對して何か考えがあったら教えてください」というのがありますけど、この質問のサイトウさんはどなたですか。すごくいい質問だと思っんですけど、まず依頼されて出すというのが基本的にあります。

見せることに對して何か考えがあったら教えてくださいということですけど、実を言うと僕は現代美術をずっと勉強してきてアーティストになったタイプではなくて、観客として展覧会を見に行ってるうちにいつの間にか作品をつくるようになったタイプの人なんですね。現代美術の場合は美術の文脈とかを踏まえてるかどうかとかが重視されてたりもします。つまり美術史を知ってる人は楽しく観れるけど、美術史を知らない人は何が何だかさっぱりわからないみたいな作品も実は結構あったりするんですね。個人的にはそういう作品ではなく、例えば子供

が見てもおもしろいと思えつつ、なおかつ何か現代美術を知ってる人が見たら深みもあるというような、そういうものを目指しています。

やっぱりファンを増やすという活動がジャンルとしても必要だと思っんですけど、みんながみんなその美術史上の文脈がわからないと理解できない難しい作品とか、普通の人には何が何だかさっぱりわからないみたいな作品ばかりになっちゃうと、まあそれはそれでそういう作品にも存在意義があると思うし、僕もそういう作品が実は好きだったりする部分もあるんですけど、そうじゃない作品も必要でしようというのが僕の立場で、何かビギナー対象みたいなのを考えてやっていたりはします。あるいは、美術に今まで興味がなかった人も見たくなるというような作品を僕はやりたいなと思ったりします。

ICCというところで展覧会をやったんですけど、二〇〇六年だから、あつ、もう三年前だ。そのときに元海軍にいたとか、そういうおじいちゃんが結構来てて、それで何かおかしかったというか、個人的にはいいなあと思ったりしました。ゴムで引っ張って飛ばすやつを実際当時訓練生としてやったというおじいちゃんが来て、「これ何人で引っ張ってるの」とかって聞いてくれたり。多分そういう人にとっては美術ってあんまり自分の生活と関係ないものだと思うんですけど、僕はそういう人たちに関係ある作品ができてよかったなあというふうには思いました。

マスタさん。「私も空を飛びたいのですが、もう募集していませんか」。すみませんが、募集はもうしていません。あつ、どの人でしょう、マスタさんは。ただ、展覧会をやるときには乗って飛ぶというのは難しいんですけど、こんな機体にちよつと上にこう乗るみたいなことはよくやってるんで、展覧会でそういう機会をやるときにはぜひ乗ってください。やっぱり訓練した人じゃないと、というのと、あとはおっこつて自分の作品で人が死ぬのはとにかく嫌なんで。まあさつき飛んだ夏目さんぐらいだったら、ひよつとしたら乗せる可能性はあるかもしれないんですけど、やっぱり訓練した人のみが飛ぶということにどうしてもなつちやうと思います。

あと、モリサワエミさんとアサイカオリさんと、もう一人同じ質問があったと思うのですが、「目標に向かってる途中行き詰まったりスランプのようなものがあると思います。そういうときはどんなことをしていますか」という質問で、モリサワさんもそういうご質問ですけど、「ロマンズで乗り越えられますか」とかなんか、壁にぶつかつたり挫折したことというのはまあなくはないですねというか、今実は壁にぶつかつてるわけなんですけど(笑)、そういうときは何をするかというのと、割と何もしないというか、ほかの仕事をするというか。例えば今だったら稼ぐ仕事の下準備とかそういうことをしてたりするわけです。稼ぐと言ったら変ですけども、プロジェクトを再開するときにまたお金がかかるのでそのための準備とか、そういう他

のことをやってたりとかするので、停滞してもちよつとずつでも進んでいたら、それは挫折とか、あと壁にぶつかつてとまってるということじゃないなあとよく思ったりします。実際に今オープンスカイも全くとまってるわけじゃなくて、ちよつと時間がかかっちゃったりとかしているだけで。具体的に言うとオリンピックの人が別の仕事もしなきゃ回していけないんで。オープンスカイだけだとあんまり利益にならないんですよ。予算も限られてるし。

で、いま別の仕事をされてるんで、じゃあその仕事の後お願いしますみたいなことだったり、僕は僕でその間訓練してたりするから、とりあえず目立って進展してないけど、訓練とかはとっても大事なものであったりするわけで。あるいはテストフライトする環境で人脈づくりと言ったら変ですけど、具体的には草刈りしたりとかグライダーを飛ばすお手伝いしたりとか、そういう地元の人たちと一緒に何かやったりとかするのが最後は大事になってくるのがあるので、そのときは自分の別の仕事をやるというのが具体的なお答えです。

まあ一般化できるかどうかはわからないですけど、長期にわたるプロジェクトの場合はどうやってもやっぱり停滞しちゃうときがあると思うんです。だからそういうときでも別にくさらないとか、完全にあきらめないとか、投げたりしないということが大事なんじゃないかなあと思いますけどね。

僕は『ジョジョの奇妙な冒険』という作品が好きなんですけ



ど、その第五部で、「イタリアマファイア編」ですが、その中でマファイアという仲間なんですけど、アバッキオというキャラクターが死ぬときに、「今にも落ちてきそうな空の下で」というエピソードなんですが、その中に出てくる台詞とかが実はすごく好きだったりするんです。台詞をちょっと引用します。

「そうだな……わたしは「結果」だけを求めてはいない。「結果」だけを求めていると人は近道をしたがるものだ……近道した時真実を見失うかもしれない。やる気もしだいに失せていく。大切なのは『真実に向かおうとする意志』だと思っている。向かおうとする意志さえあればたとえ今回は犯人が逃げたとしてもいつかはたどり着くだろう？向かっているわけだから……違ukai？」

「大切なのは真実に向かおうとする意志」、ですね。やつぱり。

「ナウシカ、ガンダムなど、アニメに関連したお仕事に特化されてるようなのですが、やはりアニメが好きなんですか。好きだとしたら、一番好きな作品を教えてください。」という質問で、ヨシダイブキさんってどの人でしょうか。——ああ。

アニメは実は好きというほど見てないというか、特に最近のアニメは見てないんで、ちよつと、すみません、好きとは言え

るレベルじゃないですというのが本当のところですよ。

ただ、「ジョジョの奇妙な冒険」の話をしましたけど、やつぱり何かすごい話とかは影響を自分でも実際に受けちゃいますし、逆に言うと、自分でもそういう人に影響を与えるような仕事をしたというのが自分の願望です。そういう意味でいうと、昔見てたアニメで一般化されているもの、例えば何と比べるのがいいんだろうか、まあハルヒでもなんでもいいですけど、ナウシカとハルヒだったらやつぱり知ってる人の数が違うというか、みんなが知ってるものをベースにしてそれを共通理解にしていろいろ深いことも考えられるような作品にするというのが自分の考えです。なので、割と新しいものというよりは、みんなが知っていて世の中にまだ出てないものを何か無理やりにも実現してみたいなのが自分のやりたいことだったりします。

「八谷さん、ドラえもんかキテレツで、現実につくれそうなお道具はありますか」というイワサキさんの質問。イワサキさんはどの人でしょう。——ああ、はい。

そういう意味でドラえもんは、どこでもドアがつくれるとすごいですけど、ドラえもんは結構難しいですね。何か、藤子不二雄さんのやつつて。まあ幾つかあり得くはないなというものはあるかもしれませんが、どっちかというと、まあドラえもんのは逆に発明というのが多いから、そうじゃないもののが結構やりたかったりするところが多いです。

あとは、スギタカヒロさん。「やつぱり困難にぶち当たるこ

とがあると思いますが、そのときのようにモチベーションを維持していますか」もう一つあって、「世間ではあまり聞かないメディア・アーティストと呼ばれることに自分ではどう思いますか」というのがあります。

メディア・アーティストという肩書きは自分でつけたので、自分ではどう思いますかと言われると、「だって自分でつけたし」みたいなのはあります。ただ、実際メディア・アーティストをつくる人というのはまだあんまり多くないんで、だから逆に、実際には岩井俊雄さんとか藤幡正樹さんとか、自分の先輩の人たちではそのぐらいの人たちしか使ってなかったんで、自分もそういう、まあ一応目指してると言ったら変ですけど、やっぱりそのジャンルでやっていこうと思ったときにつけたというのはあります。で、ある種覚悟を持って名乗っているというのはあるんです。ただ一方で、最近つくってるものがやっぱりオーブンスカイみたいな飛行機とかになると、果たしてそれがメディア・アーティストの仕事なんだろうかと思うこともあるんで、マシンアートとかそういうふうなものにしようかなと思ったこともあります。あと実際にアーティストというだけにしようかなと思ったこともあるんですけど、まあポストペットみたいなのは一種のメディア・アートだと思うんですけど、ああいうふうな方向で作品をつくることも今後あると思うし、あと視聴覚交換マシンみたいなのもまた発展させてつくっていきたいと思ってるんで、そういう意味ではしばらくはメディア・アートでやって

いこうかなあと思っていたりします。

あとコバヤシさんの質問で、「視聴覚交換マシンの背中に付けてる羽のようなものは何ですか」という質問です。コバヤシさんはどの人でしょうか。——はい。

あの羽は実を言うくとアンテナが内蔵されてるんです。アンテナがびつと出ると、アンテナつて大体細長いんで、それが人に当たったり、何かお腹とかに当たると危ないなと思つたんで、それをカバリングするために羽の形状にしています。

ただ、羽に内蔵させたのはもうひとつ理由があつて、天使の羽をつけた人がうるうる歩いているのを見るだけで何かおかしいなと思つたんです。最初につけたときは割とこう思いつきでつけただけだったんですけど。ただ、やっぱりお客さんがほかのお客さんがやってるのを見てどんどん自分もやってみようと思つたタイプの作品なので、あえて恥ずかしい格好をさせるといったら変ですけど、仮装っぽくしようと思つて羽をつけたというのはありました。

もう一つやっぱり、メディア・アーティストを名乗り始めたときにつくったものだったので、メディア・アートって何だろうと考えたときに、例えば紙とかも一種のメディアだし、あるいは通常美術に使われるキャンバスとか油絵の具とかそういうものも本来の意味でメディアなんだけど、人間が最初に概念としてのメディアというのを考えたのは、神様と人間の間をつなぐ存在としての天使みたいなのも一種のメディアなんじゃないか

と思ったのもあって、それで羽をつけたりしたんです。天使っぽい装飾がついてる形でまとめようと思ったというのがありました。だから、オープンスカイも、飛行機が果たしてメディアかと言われると僕もちよっと微妙な部分があるんですけど、でも例えばよくあるのは、視聴覚交換マシンにも羽がついてるし、エアボードにも羽の装飾がついてるから、何か一応メディアとしても成立し得るようにつくってみようみたいな形でオープンスカイも思っていたりはします。

これもおもしろいですね。タチさん。タチさんってどなたでしょうか。——はい。「すべてが完成したら、最初に飛びたいところはどこですか」と書いてあるんですね。これは、最初に飛ぶ所はもう決まってる、千葉県野田市の今練習してたところで飛ぶしかないというか、法律上そこでしか飛べないんです。要するに許可がおりてて、地元の人たちの苦情が来ない所という条件があつて、なおかつ僕がやっぱり今まで飛んでないところで飛ぶと事故の可能性があるので、具体的には千葉県野田市の自分が飛んでるところという夢のない答えなんですけど、でも願望として飛びたいところというのは、やっぱり自分の家の上とかそういうところですね。ただ、ほんとに自分の家、例えば東京都内をあれで飛んだら多分間違はなく捕まってしまう。実際航空法上の違反になってしまうので。例えば実家の上とか、僕は実家が佐賀県なんですけど、田舎のほうだったらあり得るかもなあというふうに思います。実家の家の上を飛んでみたい

とは思わなくもないです。

で、三つ目、四つ目の質問なんですけど、「今取り組んでるプロジェクトは仕事ではないのですか」ということと、「お金を稼ぐということと、今やっていることや今までやってきたことの兼ね合いについてはどう考えていますか」という、非常に深い質問なんですけど、今取り組んでいるプロジェクトが仕事かどうかというのと、仕事ですよという(笑)。なぜかというのと、やっぱり自分の作家活動の一環としてやっているというのもありますし、同時にペットワークスの業務というふうにしてるから、仕事といえば仕事です。ただ非常に楽しい仕事で、普通の人が考える仕事のイメージというのは、ほかにも質問された人がいましたけど、ああ、そう、そう、ミキケントさんの「遊び」と仕事の区別はあるんですか「みたいな質問に近くて、やっぱり非常に外から見ると遊びっぽく見えますけど、例えば輸送のためにハイエースを買ったりとかそういう地道な部分で、業務と言つていいのかわからないですけど、完全に試作するというプロジェクトにおいて手抜かりのないように仕事としてきちきちやっていますみたいなのはあります。

ただ、すごく楽しいのと同時に、「お金をかけるといふことと今やっていることや今までやってきたことの兼ね合いについてはどう考えていますか」という質問にも同時に答えてみますけど、一応希望としてはなるべく楽しい仕事をしつつお金を稼ぐというのが理想なんですけど、それが同時に達成できない場合

はやっぱりどうしてもあって、お金は出ていくけどとつても楽しい仕事と、お金は稼げるんだけどまあまあ楽しいという仕事と、その両方をなるべくやって、お金はとつても稼げるんだけど全然楽しくない仕事はやらないという形かな。

最初に説明した、例えば僕がアーティストとして名前を出していないような仕事、シャネルの仕事とかは、別にシャネルから受けたわけじゃなくて、シャネルの日本の社長さんがすごくいい人なんですよね。リシャール・コラスさんという方なんですけど。その人のためというか、最初はちょっとやれないと思っただけで、この人のためにつくるのはできると思っただけでやってるといのがあって、コラスさんもすごく信頼して任せてくださったりします。

だから、稼ぐのも大事なんでそっちはそっちでやりつつ、なるべく稼ぐときにほかの人を幸せにするみたいな目標を持ってやれたら、そんなにストレスなく仕事ってできるものですよというのをちよつとお伝えしたいなと思いました。例えばポストペットをつくってるころは、ほんとに自分が楽しいものをつくったらずべてのユーザーの人も楽しんでくれると思っただけで、実際そういうサイクルに入れたというのもあったと思いますし、今つくっているものも、なるべくこうおもしろいとか楽しいとかっていうのを、マーケティングとかそういう考え方でなくやるというのを、自分や自分の友達や、あるいは自分の娘とかにどうやって楽しく使ってもらうかみたいなのをべー

スに考えて、なおかつそれがお金になるといいなというところで、そういう仕事も入れていくことで一応会社として全部回るように何とか頑張っただけです、つてことですかね。

学生の方ってまだあんまり仕事観というのがないと思うんですよ。仕事ってどうしても労働っぽい、例えば社会の歯車の一部として活動するみたいな印象があるかもしれないけど、そういう仕事ももちろんありますし、例えばごみ収集みたいなあんまり楽しいとは思えないけど、でもとても大事な仕事でもあると思います。けど、仕事ってうまく設計できると、自分のうまいツボにはまると、自分が楽しくやりつつ、なおかつ自分にしかできないことを仕事の中に取り入れていけることもあり得ると思うので、就職して一発目の仕事でそういうラッキーはなかなか難しいと思いますが、そうできなかつたとしてもいつかそう仕事をしたいと思うことは悪いことではないと思います。最後のにします。ニシカズコさん。——はい。

「今後挑戦してみたいテーマはありますか。大学では何を専攻されていましたか。またそれを生かせると思うことはありますか」という話で、大学では何をやってたかというと演劇をやっていました。ですの、「視聴覚交換マシン」はそれを結構反映して思っていて、あれは演劇には客いじりというのがあって、舞台上でやってみることを急にお客さんに振ったりとか、お客さんを入れてたりすることがあるんですけど、それはほんとは舞台上ではあんまりいいことと思われてないんですけど、

それを発展させていくという手があるんじゃないかと思ってやってきました。あつ、それは専攻じゃないです。僕はグラフィックデザインをやってたんですけど、クラブ活動として演劇をやった。演劇ってやっぱり集団でものをつくっていくんでそういう考え方とか、あるいは演劇を自分がやってたことというのは今も反映してると思います。その後、ちよつと先ほどの質問にも関連してくるんですけど、僕はプランナーとしてC Iの会社において、七年間ぐらいサラリーマンやってたんです。

そのときにマーケティングと商品開発の仕事をやっていました。そのときもまあそれなりに楽しくやってたつもりなんですけど、さっきの話とつなげると、サラリーマンのときにやってたことが今でも、例えばオーブンスカイをやるときに、こういう長期のプロジェクトをやっていくにはどういう考え方がいいか態勢でやればいいかとかに関係してますし、ポストベクトミみたいな、まああれも商品開発なんですけど、そういうことをやれたのはやっぱりサラリーマン時代の経験というのがあると思うわけです。仕事、何にしても自分から進んでおもしろくして

いこうという姿勢があれば、最終的に自分が行きたいところにたどり着ける可能性はとつても高くなると思うので、そのための努力を惜しまないということは、僕は基本的にいいことだと思います。

というのを、せっかく大学で講演しているので大学生の皆さんにお伝えして終わりたいと思います。ちよつと時間がオーバーしちゃいましたけど、そんなところでよろしいでしょうか。

**司会** どうもありがとうございました。

**八谷** じゃあ、長い時間おつき合いました。どうもありがとうございました。(拍手)

質問を書いてくださったのに読めなかったのがあって、すみません。でも全部これは持ち帰らせていただきますので。じゃあ、どうもありがとうございました。

**司会** ありがとうございます。もう一度拍手を。(拍手)  
じゃあ、これにておしまいと思います。どうもありがとうございました。