

犬飼博士+安藤僚子 《スポーツタイムマシン》 の修復・保存を契機とした、コミュニティアーカイブの継承

公益財団法人山口市文化振興財団 山口情報芸術センター [YCAM]

概要／課題

ゲームクリエイターの犬飼博士と、デザイナーの安藤僚子がYCAMで発表した参加型作品《スポーツタイムマシン》（平成25 [2013] 年）の修復を行なった。本作では利用者が装置の中で走るたびに、その記録は蓄積されており、自分の記録だけではなく、家族や友達、動物など、その装置で走ったことのあるものの姿と併走しながらその記録に挑戦することができる。山口のみならず日本各地で展示を実施しており、これまで7000人以上がこの装置で「かけっこ」を行い、データを保存されている。しかし、制作当時から作品に使用する3Dスキャナーやサーバー、プロジェクターの陳腐化、老朽化が進み、再展示に多大な労力がかかる状況が続いてきた。

体制／手法

作品に保存されるかけこのデータが長期に渡って運用されればそのぶん価値を発揮すること、またその一方で、かけこのデータが個人の氏名など紐付く個人情報であることから、山口市で従来、作品の保全を担ってきた人々を中心に、運用のための法人（一般社団法人）を新たに設立。その法人とYCAMとの協業により修復を実現した。

成果

成果物

- ・ スポーツタイムマシンの最新OS下へのマイグレーション
- ・ 散逸していた作品使用機材の統合
- ・ 作品のソースコードのオンラインでの公開
- ・ 上記に付随する各種権利処理
- ・ 作品を長期的に運用するための体制づくり（法人設立）

公開

館内で修復作業を随時公開

そのほか現在、山口県主催のスポーツイベントや、市内のイベントスペースでの実施を調整中

またソースコードについてはすでにgithubにて公開中

<https://github.com/sports-time-machine>

残された課題

メディアアート作品ということもあり、運用コストが高い。エンターテインメント領域との結びつきを強めることで、再展示のためのチャンネルを増やしたり、ゲームなど他メディアへの利用などを模索する必要がある。また個人情報保護法など、データの利活用を取り巻く法制度の変化に、長期的かつ柔軟に対応するスキームの整備についてノウハウが乏しい

文化的・社会的・経済的な意義

もともと、本作は商店街の空き店舗で長期に渡って設置されていたこともあり、まちづくりに際してのソフト面の施策との親和性が高く、修復により作品を中心とした山口市のシビックプライドの醸成などの効果が見込まれる。またゲームとメディアアートの二つの領域にまたがる作品で修復作業によって、エンジニアなどクリエイターの交流が進んだ

