

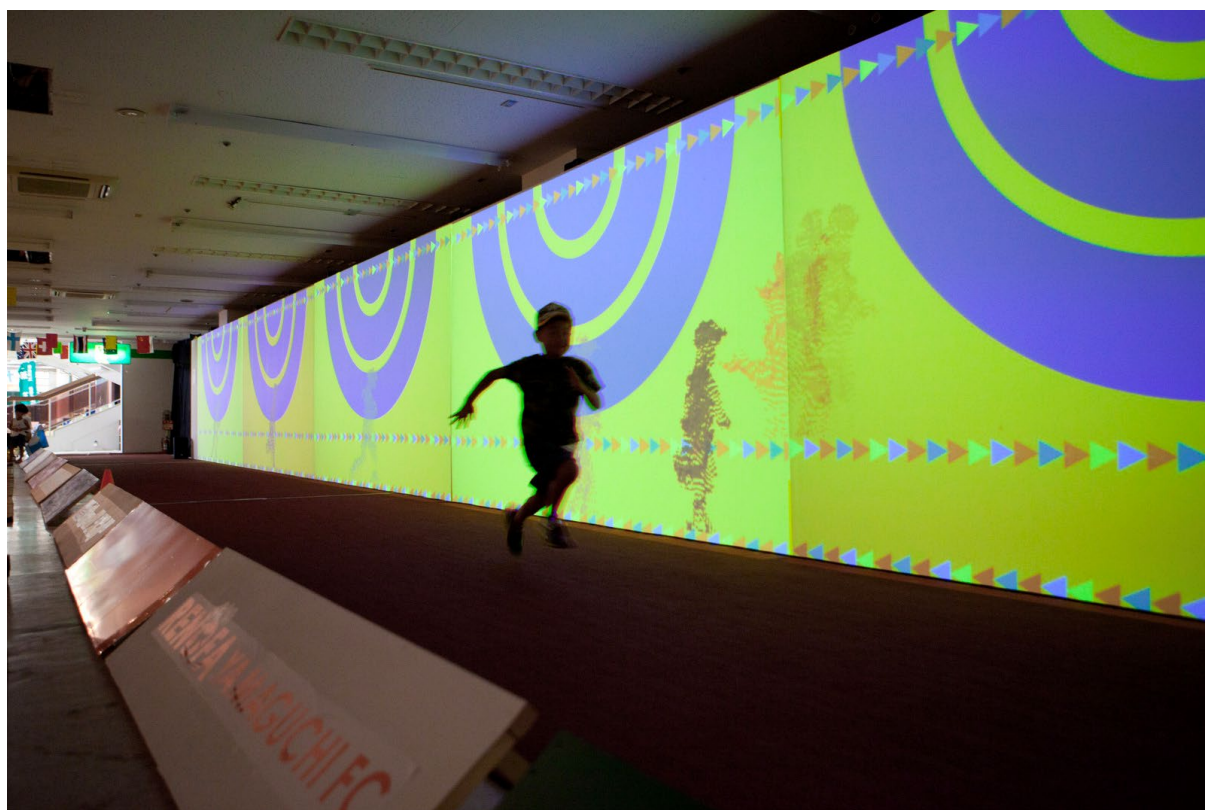
犬飼博士＋安藤僚子

《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。



スポーツタイムマシン (2013)

本作は壁に投影される昔の記録と実際に「かけっこ」できる装置型の作品である。利用者が作品空間内で走るたびに、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。「身体」というメディアを通して、過去・現在・未来を横断した継続的なコミュニケーションを促す装置として、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7,000人以上がこの装置で「かけっこ」を行い、データを残している。本作は2013年に開催した山口情報芸術センター〔YCAM〕の開館10周年記念事業をきっかけに誕生し、2013年度の第17回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門で優秀賞を受賞している。

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いる。本計画では、YCAMがこれまでに培ってきた作品の再制作や修復のノウハウを活かしながら、こうした問題の解決を図り、再展示しやすくすることで、作品に蓄積されたデータの未来への継承を実現した。再制作／修復に際しては、地域コミュニティも巻き込んだ再制作のあり方を模索した。

## 体制／手法

本作を発表した直後、作品を利用する山口市民が中心になって「スポーツタイムマシン保存会（以下、保存会）」という組織が発足した。本作を他地域で展示する際に技術的なサポートを提供し、また平時においては機材の保管場所を提供するなど、これまでの作品の保管・運用に貢献してきた。こうした組織が地域コミュニティに存在しているという点は本作の重要な特徴である。本事業では、保存会の構成員たちが、保存会をベースに新たに立ち上げた一般社団法人と協働しながら事業を進めた。

法人化の背景には、本作の修復がタフな作業になるため、保存会のガバナンスの強化を測るという狙いもあるが、最大の要因は個人情報保護法への対応である。本作は作品に保存されるかけっ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。現に、すでにこの世を去った人物が走っている様子を捉えたデータが保管されており、プレイヤーによっては幼少期からのかけっこのデータが定期的に保管されている場合もあり、このことが情緒を生み、作品を介して人と人とを繋げる力となる。ゆえに作品の発表直後から「100年間の保存」がミッションとして掲げられていた。こうした特性に加えて、かけっこのデータが個人の氏名など紐付けられて保存されることを考慮すると、これらのデータは個人情報、さらに近年その取り扱いが議論される身体情報に分類される。また誰でも自由に引き出して競争で

きるため、第三者の利用にも該当してしまう。現状では作品体験時の同意書である程度、法的な問題の回避はできているが、利用者の申請によるオプトアウト（データの削除）など管理運用が厳格化・複雑化することが予想される。こうした状況を鑑み、法人化による責任区分の明確化を図った。

## 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

2013 年に制作された本作は全体的に陳腐化が進んでいる。コンピューターは **Windows 7** で動作し、スキャナーは **Kinect** を使用している。**Kinect** 自体は大量のストックを形成しているため、これが原因で作品が動作しないということはないが、作品の根幹をなすソフトウェアの多くが **Windows 7** に依存する形で動作しており、このことはメンテナンス性を著しく下げていた。そのため、確実に動作が検証でき、比較的新しい **Windows 10** で動作するように、全てのソフトウェアをアップデートした。

#### 散逸していた作品使用機材の統合

上記の「体制／手法」でも記した通り、特定のアーティストによる作品でありながら、地域コミュニティに根付いたかたちで運用されていた経緯もあることから、機材が散逸していた。それらを全て集めて、ラックケースに統合した



従来のケース

個人のフライトケースに機材が入れられ、各所で保管されていた



今回統合したラックケース

## 作品のソースコードのオンラインでの公開

ソフトウェアのマイグレーションにともない、ソースコードにオープンソースのためのライセンスを付与してオンラインで公開した。これにより、メンテナンス性の向上を図った。

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

## 上記に付随する各種権利処理

作品で使用される音源の著作権が曖昧だったため、改めて原作者にコンタクトを取り、オープンソース化に向けた許諾を得た

## 作品を長期的に運用するための体制づくり（法人設立）

上記の「体制／手法」参照のこと

## 公開

作品を部分的に YCAM の館内に設置し、半クローズドな状態で展示しながら修復を行っていた。



作業中の様子

商店街での展示は、10年前に実施した場所が、新しい店舗で埋まり交渉が難航していたが、山口県内のスポーツイベントや、市中心部のイベントスペースの実施の目処が立ち、現在実施調整中である。

また先述のように、ソースコードなどは **github** にて公開中である。

## 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

### 地域社会への貢献

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、修復により市内で作品展示しやすくなれば、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。もちろん、巡回展示の依頼も散見されるので、対応を進めていけば、作品が持つ価値を広く発信することができるだろう。

## メディアアートとゲームの横断

本作はゲームクリエイターとしてのバックグラウンドを持つクリエイター（犬飼博士）が制作に携わった作品である。そのため、作品で用いられるソフトウェアの開発にあたっては、ゲームの開発会社のエンジニアが参画しており、ゲーム特有のノウハウがふんだんに詰め込まれている。そうしたソフトウェアをマイグレーションしたり、オープンソース化を進める過程で、双方の開発における文化的な差異が明らかになり、こうした差異を発見し、共有・理解することが、メディアアートとゲームの交流に繋がったように思われる。従来、YCAMでは、メディアアートに特化した作品の制作や紹介に取り組んでいたが、今後得た知見やネットワークを元とした、ゲームの周辺の取り組みが増えていくことだろう。