

# 思い出の保存と利用の心理学

野島久雄

成城大学・社会イノベーション学部

How to store and save personal memories: Psychology of OMOIDE

Hisao NOJIMA

Seijo University, Tokyo, JAPAN

## はじめに

おそらく3歳頃のことだろうか、父のオートバイにまたがって、とても楽しかったという記憶がある。しかし、不思議なのは、私の記憶にあるのは、そのオートバイにまたがってにこにこしている自分を外から見たイメージなのだ。たしかに父のオートバイにまたがっていたという記憶、これは本当に自分の記憶なのだろうか、それとも、おそらくは母のアルバムの中にあった写真から記憶として再構成されたものなのだろうか。

私たちがこれまで生きてきた人生の中にはさまざまな瞬間がある。その内のいくつかは心に深く刻まれ、またいくつかはときおり心によみがえり、さらにそのいくつかは忘れ去られる。思い出は、その持ち主一人一人にとって重要なだけでなく、その人に親しい人に、さらにまたその人とは本来関わりのない人にとっても、興味深いものでありうるし、さらにはそれがうまく表現されていれば、あたかもよくできた小説のような楽しみを対象にさえもなることだろう。そのためにはどうしたらよいだろうか。

## 思い出工学

### 思い出への注目

1985年の筑波万博の時に、郵政省が万博会場に大きなポストを用意して、「2001年の元旦に届けます」という企画を行った。この企画に関して『21世紀への手紙』(文藝春秋)という新書が出ている。亡くなったおじいさんから手紙を受け取った孫や、3歳の時に手紙を投函していたが、

交通事故によって16歳で亡くなってしまった子どもからの手紙を受け取った両親など、感動的なエピソードがでてくる。あらためていうまでもなく、私たちの生活にとって思い出は重要なのだ。

筆者が思い出工学の研究を開始してから「懐かしい思い出」などと発言すると、知人から「君も年を取ったね」というような反応が返ってくるのがよくある。しかし、思い出に注目するのは筆者個人だけではない。近年「懐かしい物ブーム」と呼べるような動きがある。『日曜研究家』として知られている串間努氏は「昭和B級文化の記録」を行っている。クレヨンしんちゃんの『嵐を呼ぶモーレツ! オトナ帝国の逆襲』という映画では、懐かしい世界にひたれる「20世紀博」という遊園地に大人たちがはまってしまい現実逃避してしまうのだが、しんちゃんがその大人達に靴下のおいをかかせて、再び現実に立ち向かわせるといういささか教訓めいた映画となっている。他にも様々な昭和時代に流行った物のレプリカなどが人気を集めるなど、懐かしい物が非常に流行っている。

### 回想法

また、1980年代後半から、リハビリの手法として「回想法」がイギリスで開発され、日本でも広まりつつある。回想法の日本における第一人者である黒川由紀子氏は2002年末に『百歳回想法』という著書を出された。これは100歳になったお年寄りを集めて話をしてもらった記録である。一見したところ、よばよばで倒れそうな

おじいちゃん、おばあちゃん達が、実は昔はホッケーの名選手であったとか、長いこと高校教師で今でも論語をすらすらと暗唱できるとかがわかってくる。話しているうちに、話し手も生き生きとしてくるし、また、介護する側にしても単に保護すべき対象として考えていた人たちが、実は自分が及びもつかないいろいろな能力を持っていることを実感するようになる。これは介護の質をあげるといわれる。これらのことから、単なる思い出はノスタルジーではなく、リハビリや治療などにも重要だということがわかる。「回想療法」は、昔はリハビリには適切ではないと言われていた。老人病院やリハビリ施設では、「昔のことを話すのはやめて、これからのことを話さない」というようにネガティブに捉えられており、昔話を長々と語るというのは現実に適応していない証拠だと思われていたのである。しかし、ここ10年のあいだにその認識は大きく変わり、「回想法」も健康保険が効く治療法と認知され、広く用いられるようになってきている。

### 思い出工学とは何か

では「思い出工学」というのはいったい何なのか。これは思い出の危機を救うための工学である。今、デジカメで撮った子どもの写真を30年後に見ることができただろうか。今の子どもに比べて、著者の子ども時代には写真を撮られる機会は極端に少なかった。写真屋さんに現像をお願いして、それをアルバムに貼るといったのが一般家庭における写真の保存法だった（そしてそのアルバムの管理者は母だったのではないだろうか）。しかし、今の子どもの写真は、その多くが父のハードディスクやCD-ROMに入っている。「この前に行った家族旅行の写真を見たい」と子どもが思ったとしても、パソコンのハードディスクのどこにその写真があるか探すことは困難である。また、30年後に自分の子どもに「お母さんの子ども時代の写真はどこにあるの？」と聞かれたとき、「おじいちゃんがパソコンの中に保存していたけど、

それはもう見られないんだよ」とか、「20歳になったときにこの丸いものをもらったんだけど、これはCD-ROM といって、今では読めないんだよ」とかいうことになっていないとも限らない。私たちの身の回りの情報のデジタル化は進みつつあるが、このデジタル化された情報が継続的に利用できるかということに関しては大変怪しい。また一方で私たちは、日記、メール、ホームページなど様々な手段を用いて、思い出を断片として記録している。デジタル化が進んだことにより、昔に比べて膨大に記録することが可能となった。それ単独ではあまり意味がなく、なんらかのストーリーを与えることによって意味が生まれてくる。つまり、工学では思い出をきちんと保存できる仕組みを作らねばならないし、その思い出にストーリーを組み込めるような枠組みを作ることが大切なわけである。この2つ、すなわち思い出の危機を克服するための技術、断片としての情報をつないで意味を与える仕組みをつくるのが「思い出工学」の目標である。

### なぜ今思い出工学なのか

なぜ今思い出の研究をやらなければならないのだろうか。それは個人に関わる情報の維持管理がきわめて困難であるという現状があるからである。現在、新聞記事をスクラップしておかなくても、ネット上のどこかにあることは容易に想像がつく。それに対して、自分の情報こそが検索するのが難しい物になっているのである。「私が3年前に書いた原稿はどこにやったんだっけ」となった時に、検索しても自分で管理していなければ出てこない。「思い出」というのは、「昔は良かったなあ」ということではなく、個人に属し、個人が管理し、個人が楽しむ情報コンテンツ（および事物）のことなのだ。それをうまく管理する枠組みを私たちは考えたいわけである。「思い出」は、工学的に言うと、どのように管理していくかという「記憶マネジメント」と、どのように見ているかという「インタラクションシステム」がある。

思い出そのものには、ライフヒストリーなどの個人的なものから、社会にとって価値があったという社会的なものまで存在する。それぞれに関する技術の開発が「思い出工学」では必要だと考えている。

社会的なニーズとしては、自分の歴史を語り合いたい人たち、アルバムに貼るシステムの崩壊によって起こった写真の管理の問題、また遺品など捨てられない個人データの管理の問題などがある。それらを写真、もしくは3Dデータで保存すればいいかという、そういうわけでもない。前述したように30年後、自分達の子どもがデジタルカメラで撮った写真を見ることができるかという問題もある。私たちが考えているよりもずっとデジタルデータは壊れやすいなものである。なぜなら、そもそも電子メディアというのは電子データを長期間にわたって保存する物ではないからだ。例えば、筆者の場合、今から約10年前の1992年にはNECのPC98というパソコンを使っていた。それで様々な文章を書き、現在の3.5インチフロッピーディスクよりもひとまわり大きい5インチのフロッピーディスクに保存した。それらは5インチのフロッピーディスクとして、今も存在するが、それを読み取る機械が自宅にはない。今ならまだ機械のあるところに行って、バックアップを取ることが可能だし、見ることもできるのだが、なんとなくそれをやっていない。それをやるほど貴重なものが入っているわけではないのだ。しかし、やはり失われると悲しい。

基本的に1つのメディアフォーマットというものは3年もたない。3年たつと次の形式ができてしまう。フロッピーディスク1つ取ってみても、最初、登場したときは8インチで、容量は128KBであった。それがやがて5インチとなり、3.5インチとなった。しかし、現在はCD-RやDVD-Rなどの大容量の記憶媒体があるため、ほとんど使われていない。フロッピーディスクだけと言うと、3年どころかもっと頻繁にフォーマッ

トが変わっていることがわかる。10年たてば、3世代変わるわけで、それを30年後に読めるかと言えば、相当難しい。紙に記録した物は、千年以上も前の日本最古の紙が現存するほど、かなり古い物でも見ることもできる。しかし、デジタルデータはそういうわけにはいかないのである。

そのように考えると、電子メディアの管理の問題は、社会から要請されていると言える。そして、今やらなければ工学の責任放棄だと言われてしまうだろう。今までなら個人の情報と社会の情報を一緒に保存しなければならなかったが、社会の情報はインターネットに任せることができる。となれば、個人の情報をいかに保存するか。例えば、筆者が1985年に初めて買ったハードディスクは20MBで40万円くらいだった。しかし、今では個人で利用できる膨大な量のストレージ、それを処理するパソコンの能力は飛躍的に向上している。そして、個人の知的生産物のほとんどがデジタル化されている。私たちが情報を管理しようとするれば、管理することが可能な環境が整ってきたのである。しかし、人にとって使いやすい思い出システムとは、どのようなものなのか、またどのような形式で情報を保存したらいいのかは明らかではない。

## 二つのプロジェクト

私たちは生活していく過程でさまざまな物を蓄積していく。それらの物の一部はわたしたちにとって貴重な思い出の品となり、また一部は二度とアクセスされないゴミとなる。私たちの家の貴重なスペースの多くは、こうした物の収納場所として使われている。しかしながら、たとえば、子どもが夏休みの宿題で作った牛乳パック工作の作品を長期的に保存するのはふつうは困難である。しかし、捨ててしまってよいのだろうか。また、逆に捨てないことによって私たちは何を得るのだろうか。大人になってから、「子どもの頃にこういう作品を作ったんだ」と思い返すことに意味はあるだろうか。思い出の研究からは、それが



意味のある場面を示すことは可能である。それでは、その思い出は、実物でないといけなのだろうか。それとも、写真でもいいのだろうか。3Dキャプチャーから作られた3Dイメージでもよいのだろうか。

### タイムカプセルを作る

タイムカプセルを作るということも、思い出の保存手段となり、大変おもしろい試みである。2003年に、ICCというNTTが出資しているデジタルアートの美術館で、『アーカイヴを作る・使う』というテーマで展示会を行った。そこでタイムカプセルを作製するために、15名ほどの人たちに自分にとって大切な物を持って来てもらった。そして、3Dのデータを作るシステムに入れると同時に、なぜ大切に残したいのかという想いをビデオに撮って残す作業を行った。そのうちの1部は、実際にタイムカプセル用として市販されているステンレスの容器に納めた。タイムカプセルというのは「実物を残す」というのが主な目的となる。しかし、膨大な量の実物を保存するためには、膨大

な倉庫が必要である。今回のように3Dデジタル化すると同時に、大切な想いの「語り」を保存するとすれば、それで十分なのか、それとも不十分なのか。それらは「思い出工学」の今後の重要な課題である。

このタイムカプセルには、15人が大切にしているもの（本、MD、靴、手紙・・・）の実物を収納するのみならず、その3Dデータを作成するために用いたプログラム（CD-ROMに保存）、なぜそのものが大切かを尋ねたインタビューのビデオ（mini DVテープ）、保存作業をした当日の新聞各種が入れている。タイムカプセルを開封するときにはいったいプログラムが動く環境があるだろうか、miniDVテープは読めるだろうか。開封予定は2012年という近い未来だがかならずしも確信があるわけではない。（「タイムカプセルを作る」プロジェクトは、NTTマイクロシステムインテグレーションの松岡裕人さんとの共同で行った。）

### 街の思い出を作る

もう一つのプロジェクトは、ある街の記憶を保存する試みである。私が現在勤務する大学は、成城という都内のいわゆる高級住宅地にある。大正の終わりにこの地に学園が移ってきたときに分譲地として開発されたところで、そこに住む人たちはこの街を大切に育ててきた。そうした学園に勤務することになった私は、学生と学ぶだけでな



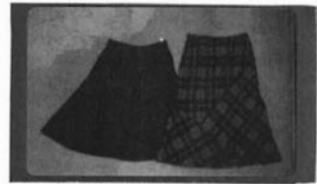




ライカ D II とスマールックス  
持ち主同様、愛着心が甚し。ソバエバグイ地蔵  
がムキ出し、1932年頃に寄すおまけの足跡が  
\*\* MD 2006.11.18  
\*\* 遠征：子鹿すけの足跡



戦争中のほろろおまけの「お宝」  
と親が戦争中に買ったお宝の足跡。ライ  
カ D II の時代には不審な足跡だ。  
\*\* 自宅



お宝の足跡が  
\*\* Smile 2006.11.18.99

く、ここに住む人たちの生活や歴史を知りたいと思ったのである。そこで、社会人向けの公開講座を受け持つことになったとき、思い出を記述し、語るためのプロジェクトをこの近辺の人たちと進めようと考えた。

前ページの作品がその第一期の成果となった。成城の街の航空写真をベースにした。そして、そのまわりに、そこに参加した30歳代から70歳代までの人たちが、それぞれに持っている大切な思い出を一つ選び、一つのパネルに写真とともに書き込んだ。そして、それを地図上の関連するポイント（同じ場所に所在する小学校であることもあり、近くの公園であることもあり、また公開講座が開かれた大学であることもあった）の糸で結んだのである。パネルに書かれていることはさまざまである。この学園の卒業生であるメンバーの一人が自分の同級生の家の地図上にマッピングしたもの（右上の写真）、宅地の再開発で切り倒されてしまうヒマラヤ杉の写真、戦争の時の食糧事情を思い出してならべた野菜の写真。この街とは関わりのないアメリカでの留学生生活を思い出してよく聞いたCDの写真を貼ってくれた人もいた。個々の思い出は特に関係がない。相互に関連がないというだけでなく、実はこの街にも関係がないものさえもある。

第二期はまた異なった人たちが集まった。50歳代から70歳代までの人たちである。自分の思い出をライフトレースカードという多摩美の佐藤翔子さんが作ったカードに1枚の写真とともに記録するのである。そして、そのカードを8枚横に並べて、自分のストーリーを作った。下にあるのは、そのタペストリーを作っている最中の写真である。横に8枚のカード、縦に8人分のライフトレースカードが並べてある。左側にあるライカのカメらは、その内の一人の方のカードである。自分の生まれた年（1930年代）に作られたカメラを大切に使ってこの方はさまざまな記録を残されてきた。その隣にあるのは、70歳代の方が持ってこられた鉱石標本の写真である。戦争中、他にもおもちゃがなかったところに父親が買い与えてくれたこの鉱石見本をこの方は大切



にしていたという。さらに隣の2枚のスカートは、今回の公開講座を手伝ってくれた若い学生のカードである。母親のスカートと自分が成人式のために買った高価な赤いスカート。大切にはかれてきた母のスカート同様、大切にしていきたいという。

この二期にわたる取り組みが思い出を語るためのうまいやり方であったのかどうかはわからない。また、参加してくださった受講生の方たちに満足がいくものになったのかどうかは実はよくわからない。しかしながら、個々のモノとしてみればなんということもない昔のカメラ、鉱石見本、スカート、そして成城近くのラーメン屋、公園、大学の外壁に咲いていた花。そうしたモノが一つの所にあつめられ、それぞれの背景にあるストーリーとともに語られるときに私たちはそこに見るに値するモノ・聞くに値するモノを発見するのである。

この二つの取り組みは、前者が地図の上に個人の思い出を関連づけるという制約を与え、また、後者では一人の思い出を8枚という限定されたセットに区切ることによって行われた。モノを選び、制約を与え、それにストーリーを付与して、一つの作品として作る。さらに、その作品を鑑賞し、個々のモノのもつストーリーを聞き取ろうとする人からなるコミュニティの存在。そうしたものに支えられて、私たちの持っているごくありきたりのものが鑑賞に値する作品になるのではないだろうか。「街の思い出を作る」プロジェクトでは、多摩美術大学の永井由美子さん、佐藤翔子さんの援助を得た。

## おわりに

情報の保存技術が、ある状況を音声・写真・動画として残すためのものであるとしたら、その技術はこの数年の間に以前とは比べものにならないほど進んだと言えるだろう。しかし、私たちはかならずしも過去の忠実な再現を求めているとは限らないのである。私たちは、詳細に書かれた

旅行の記録や写真のセットから旅を思い出すこともある。その一方で、机の引き出しの中から見つけた小石から、その小石を拾った状況、そのとき一緒にいた友人、そのときの会話を思い出すこともあるだろう。私たちにとって意味のある思い出とはなにか、その思い出を引き出すためにはどのような情報の提示の仕方が望ましいのか、また、過去の物すべてが思い出になるわけではない。あるものに思い出としての価値を与えるのは何なのか。情報の保存・提示の技術を開発するだけではなく、その情報に意味を与える人間側の仕組みの解明もきわめて重要な課題である。

## 参考文献

- 文藝春秋(編). (2001). **21世紀への手紙:ポストカプセル 328万通のはるかな旅**. 東京:文藝春秋.
- 黒川由紀子. (2003). **百歳回想法**. 東京:木楽舎.
- 野島久雄. (2004). **思い出工学**. 野島久雄・原田悦子(編), **<家の中>を認知科学する 変わる家族・モノ・学び・技術** (pp. 269-288). 東京:新曜社.
- Rothenberg, J. (1995). デジタル文書をどのように残すか. **日経サイエンス**, 25(3), 110-118.