

### 第3部 ディスカッション

## これまでとは異なる、新たな現実を表現の場とする

岩城京子、伊村靖子、クワクポリョウタ、小林茂、小御門優一郎、高山明、藤木良祐、前田真二郎、三輪真弘（司会：松井茂）

「コレクティブ・ブリージング」と「i」

松井茂 ここからはディスカッションになります。ちょうど最後のクワクポリョウタさんの話で、最初の岩城京子さんの批評性というお話へと一巡したというところもあり、まずは岩城さんに口火を切っていただき、感想等を含めてお話いただければと思います。

岩城京子 皆さんのお話を大変面白く聞かせていただきました。そのなかで、新たなキーワードというか、問題提起として浮かんできたことがいくつかあったのでシェアしたいと思います。ひとつは、先ほどから言っている仮想性への身体的な介入とか、批評性と没入性の引き裂かれ感とか、その異化と没入といった、相反する言葉を併置することによって増幅する演劇性みたいなお話があったと思います。三輪真弘さんと前田真二郎さんの「お通夜」の作品も、高山明さんのピーター・ブルックの観劇の話も、そこにいる人たちが一緒に呼吸しているということが大事ということですよ。フランコ・ベラルディという哲学者が、「コレクティブ・ブリージング（共集的呼吸）」と言っているんですが、オンラインで観客になった時に何が問題かという、観客側の呼吸のリズムが群れとして整ってないことなんですよ。みんなまったく異なる状態でそこに参加していて、なんだったらマルチタスクさえやっていて、まったく同じ環境で観ていないということがひとつ問題だと私は思うんです。一方、お通夜では、みんな同じ呼吸をして、ある一定の体のパフォーマンスを強いられる。それがとても音楽的だと同時に魅力的な儀式でさえある。そういう体験というのは、演劇の現場では成立するんですが、今のオンライン演劇ではそのリズム感がまったく整わない。この場がIAMASなので、今回はビジュアルの問題がたくさん出てきましたが、美学＝aestheticではなくて、美覚＝aesthesisのほうをオンライン演劇は考えていかなければならないんじゃないかと。美学のテクノロジーはVRやZoomのもっと発展系で色々と進展していくと思いますが、それが感覚共有にはたどり着かない気がしている。お通夜のその呼吸感のようなものを備えていかないと、演劇やコンサートの空間には到底太刀打ちできない気がしていて、そんなことを考えながら皆さんのお話を聞いていました。それから、小林茂さ

んが一番最初に、《i.frame》の「i」にはいろんな意味があるということをおっしゃっていて、そのひとつに、「インヴィジブル」で「インター」があると。その「インヴィジブル」ということもすごく大事な気がしていて、あえてやられている感というのが伝わってしまうと、どうしても客としてはあざとさを感じて引いてしまう。だから、知らない間にそこに没入しているということ、そういう「見えざる」テクノロジーというのが出てきた時に、どうなるのかと。それを私たちは、おそらく劇場とかコンサートホールに行った時に見えざる形で共有しているんですが、それを再現しようと思った時にオンライン上ではまだあまりできていない。つまり、関係項の築き方を全く素因数分解して言語化できてないんだと思うんですね。あるいは、することでもないかもしれません。つまり、そういうインヴィジブルなインタラクティビティ——小林さんの「i」をここでも使わせていただきますけど——を考えていくきっかけにもなるのかなと思いました。また、伊村靖子さんのお話に出ていたピピロッチ・リストの作品は、私もフィジカルに体験したんですが、寝て観る作品があるんですよ。「寝る」という体感はとても斬新です。皆さんと今こうやってオンラインで話していると、画面越しに対面していて、何か敵対心を燃やしてるんじゃないかという気分になってくるんです。けれどリストの作品は対峙しない形で、上から降ってくるように作品を浴びるわけです。音楽とかもそうだと思うんですけど、寝ることで、水平軸に体をずらした途端にまったく違う身体性が生み出されてくる気がします。みんなで寝ることも「コレクティブ・ブリージング」ですよ。そのお通夜みたいにみんなで一緒に呼吸しているみたいな感覚がリストの作品にもあって、そこから、観客の身体性をオンラインであっても変えられる可能性があるんじゃないかと、そんなことを考えながらお話を聞いていました。

松井 今、話題に出たいいくつかのところで、小林さんに、今の「i」のことで、先ほどあまり話題に出なかったんですけど、「インヴィジブル」に伴って、ボイスチャットやその辺りのことも補足していただければと思いました。

小林茂 そのボイス＝声の話からさせていただきます。声というのは、声優の方であればかなりの幅でコントロールがで

きるものの、そうでもない人の場合は、やはりかなり身体と結びついたものになると思います。例えばZoomを使って会議をする時、発言をする前に名乗ってから発言する人がいますが、20人、30人といっても——普段からやりとりしている人であれば——誰が誰だかわかるくらい、声とはアイデンティティーを感じるものでもあるんだと思うんです。一方で、本当に色々な場面でスクリーンがすごく強くなってしまった時に——今も正面を向くのがZoomの流儀なのかなと思ってカメラの位置を変えていたんですが——ずっと相手の顔を見て向き合うという、なかなかない状態に対して、声だったらそういうのは超えていくことかもしめるのではないかなと思ってはいるんです。様々な話が入り組んでいますが、invisible=見ることはできないという意味でも声というのがありますね。Zoomを何時間もやったらものすごい疲れますが電話だったら5、6時間、下手したら半日でもできる。それには見なくていいから、ということもあるかもしれないし、それによってintimate——何でも「i」に結びつけるわけではないけれど——な関係ができたり、intimateな関係があるからこそのこともあるのかなとは思うんです。ビジュアルがすごく優位だとかいうわけではないとは思いますが、そこをもう一度考えていくことがひとつ必要になるのかなと思っていたところでもあります。

もうひとつは、まさに岩城京子さんが登壇された『表象』に収録されたセッションのなかにも、ディスプレイの現前性に関するお話があったと思います。目の前にあるこのディスプレイは疑いようがないということです。今回展開している「iamas open\_house: 2021」もそうですし、2021年3月の「メタ・モ(ニュ)メント」展の時にはまだあまり踏み込めなかったところとして、例えば、スマートフォンで見ているとしたら、そのスマートフォンというのは必ず自分の目の前にあって、このリアリティは疑いようがない。そうしたものを通じて、音を聞くのか、あるいはそれを見ながら寝転がるのか、それと自分との関係に生まれてくるリアリティというのは、もっと踏み込みようがあるのではないかなと思っています。そうして振り返ってみた時、小御門優一郎さんと藤木良祐さんが関わっていらした2020年末の『それでも笑えれば』という公演で私が非常に深く印象に残っているのは、あれがZoomを模した画面で展開されるものだということです。私自身はたまたま、Zoomをもう何年も前から会議用に使ってたんですが、多くの人にとっては2020年を象徴するインターフェースだったと思います。それが目の前に出てきて、しかもそこに出てくる登場人物が様々な選択を迫られて、本当にこれで自分でいいんだろうか、正しいんだろうかとやっていくし、観客も選択を迫られて物語が展開していくという時に、そのインターフェースがZoomを模していることで、もうすべて

が目の前から地続きになっていたし、その年に起きてきたことも思い起こされて、非常によかったと思っています。一方で、あれをただの映像作品として後から見たら、おそらくあの感情は湧き起こらないだろうとも思ったりします。だからその目の前にある何か疑いようがない、リアリティのあるものとか、それに関わる自分の身体みたいなものを活かすということから、つくる側が何かをつくって送り届けるのはまた違う、相手がそれをどう認識するんだろう、という身体を持っているんだろうというところまで、想像力を広げていくということが必要になってくる。何か、そういうところが今後のオンラインというものを考えた時のヒントであり、まだ可能性は掘り起こしていないのではないかなと思っています。

#### 観客の呼吸感

松井 先ほどの話だと、必ずしもコロナ禍だけが問題やテーマではなかったとは思いますが見る身体性というものをどうお考えか、藤木さんと小御門さんに伺ってみたいと思います。

藤木良祐 そもそも、アナログで実際に劇場に足を運んで感じる身体性に対して、デジタルで体験できる身体性にはやはり限界はあるなとも僕も思っていて、一方で、小林さんがおっしゃってたように、ボイスチャットやチャットだけでも十分身体性が感じられるなというのは、これまで取り組んできてわかってきたところではあります。そこで生まれる観客のひとりひとりの言葉遣いとか、声をかける言葉だけでも、何かその人らしさやその人の身体性のある言葉というのが出てくるし、それを見ていると、やはりひとりで観劇していないという気持ちにはなると思っています。ただ、岩城さんがおっしゃっていたように、実際に足を運んでの真の意味での身体性はデジタルだと体験はできないとは思っていますが、そこは追求しなくても、アナログの劇場に足を運んだ時の身体性の良さと、デジタルで体験できる身体性の良さ、それぞれのメリットとデメリットはあるのかなと思っています。デジタルでできる身体性はすごいグローバルになるなとも感じていて、これまでの公演でも、「I'm from Malaysia.」などとマレーシア語でチャットが流れてくる。普通の劇場だとなかなかそういうことはあり得なくて、マレーシアで観劇している人と日本・東京で観劇している人が、同じタイミングでひとつの公演を見ているその身体性の共有は、やはりデジタルでなければできないことだと思うと、それぞれいいところと悪いところがあるんだろうと感じています。

小御門優一郎 小林さんがおっしゃってくださったように、2020年、このPCのインカメラに向かって、ディスプレイに対して、身振り手振り込みで喋ってるっていうことが急に発生して、でもふと我に返ってみると、部屋でひとりで喋ってるだけ。そういうことを過剰に内容に盛り込んで、普段使っているPCやタブレット端末で見ているということそのものも体験の一部として、これは2時間の間オンライン演劇を観ている、私たちの物語かもしれないと思わせる、そういう形で、内容はつくっていきりました。

もうひとつは、普段の公演はチャットをずっと可視化していて、観客が今こう思っている、ここで笑ったというのを常に可視化し続けて、ある種少し無理やり観客の呼吸感のようなものを、普段の劇場だったら感じなければいけないところを、ビジュアルで見せつけて強制的に発生させていたところもあったと思うんです。2021年のゴールデンウィークに、『夜が明ける』という配信イベントを行いました。ちょうど3回目の緊急事態宣言が発令されて、また改めて飲食店とかエンタメ施設に休業要請が厳しく要請されて、すごいやるせなさを感じていた。午前0時にスタートして、夜明け、浜辺に、演者が5人集まっています、その5人が、離れたり集合したり、会話したりするというのを繰り返しながら、5時間ずっと配信し続けて、本当にその浜辺に、夜明けが訪れるまで配信し続けるという公演だったんです。もちろん長いですし、起きていられなくて途中でリタイアしていく視聴者もいたと思うので、普段ほどチャット上とかの文字による双方向性はありませなし、おそらくずっとその配信画面を見続けた方もいらっしやらないと思う。普通にマルチタスクをしながら見ていた人もいたと思うんですけど、片手間であっても、なんとなく夜明けを待ってるっていう空気感のシンクロが何かあったような気がしていて、もしかしたら劇場に集まって、同一の舞台を見ていて、隣にいる観客の呼吸が聞こえてきてという、それとはまた別の、呼吸のシンクロの仕方がもしかしたらオンラインではあったりするんじゃないかと、ここ最近の活動では感じたりしています。

#### 舞台がアップに見える体験

松井 先ほど、視覚イメージの問題もあったと思います。三輪さんの公演に際して、実はこれは僕も関わっている議論が雑談のなかであったような気がします、音楽の「お通夜」を、画面を真っ暗にして何も映さないで配信するっていうプランもあったんです。ですから、その映像というのはどう考えるかというあたりから、先ほどの小御門さんからあったある種の呼吸というお話や、それと高山さんからあったワグナーの陶酔とも繋がりがねない。そういった映像の問題と視覚の

問題について、前田さん、三輪さんに話を振りたいと思います。

三輪眞弘 今回お話を聞いていて、藤木さんのおっしゃる「一回性」と「没入」と「同時性」というキーワードのなかで、「没入」だけは引かなかったところなんです。僕らのイベントのライブ配信は、前田さんの判断で白黒でやっています。本当にリアルに見せようとは、むしろしないという判断だったというのはまず思い出されることで、そこから先は、基本的には岩城さんのおっしゃったこと、それから高山さんが強調されたことが、やはり僕にとっては、一番納得できるお話でした。つまり、確かに芸術の体験というのは、目の前にあるものから、そうではない世界を体験するという部分が必ずあるわけで、そういう意味では、夢を見させるというところがある。けれども、マジックマッシュルーム食べさせたらそれが実現するのかって言えば決してそういうわけではない。そこには、高山さんのおっしゃったような、舞台上に飲み込まれてない自分というものをちゃんと感じる空気みたいな、そういうものが必ずあるんだろうと僕は思うんです。その部分が僕にとっては、エンターテインメントと違う、僕にとっても最も重要な部分のように感じています。それは、一番最初に岩城さんが簡潔におっしゃったことで、それを、本当の事例を持って高山さんが説明してくださったと思って、すごく納得しています。

前田真二郎 少し話が変わるかもしれませんが、16台のカメラを使った理由を説明します。生身の身体で舞台の演者を見る時というのは、首を振ったり、色々な場所を見たりするわけです。優れた俳優は、舞台上で何かを演じると、見事なまでにそのシーンを観客に届けます。僕の目には、それがアップで見えたりします。その人が喋る時はその表情がアップで、しっかりその表情が、見えないはずなのに見えるみたいなことが起こる。優れた技術を持った俳優の演技を見た時には、単なる没入感じゃなく、表情がアップに見えている自分を客観的に理解しながら、それを見続けるといったことが起こります。マルチカメラでの配信では、その体験に近いことを目指していたのだと思います。要するに身体というものを、おそらく僕も意識して考えたのかな。それから、配信では、半自動制御でカットを切り替えていったのですが、これはドキュメンタリー映像の質感を引用したというか、配信のなかにそれを取り入れてみようという試みだったのかなと思います。

松井 身体性という意味では、伊村さんのピピロッチェの話もありましたけど、いわゆるパフォーマンスというものと、いわゆる現在のアートシーンに関わるところで、伊村さんに今までの話の流れを振ってみたいと思います。

伊村靖子 先ほど岩城さんがおっしゃった、コレクティブ・ブリージングというのは、はっとさせるられるところがありました。ピピロッチェ・リストの展覧会でもつい言及し忘れてしまうんですけど、やはり音楽が鍵だったと思うんですね。展覧会の会場内で、反復されている音楽がいわばブリージングを生み出していた。見ているだけではなくて自分自身の身体の移動とともに反復される音楽のなかに、それはある種の没入かもしれないんですけど、協働的な空間が生み出されていたんだと、改めて気づきました。それと、高山さんがおっしゃっていた、バイロイト祝祭劇場の話は、お話を聞くだけでその没入感に引き込まれていくような感覚になりました。演劇が総合芸術という点と、本日のメディアの話から、感覚を動員するメディアの再配置についてどのように分析できるのかを考えるきっかけになりました。

もうひとつ私が面白いと思ったのは、小御門さんがおっしゃっていた140秒の短編コンテンツや先ほどお話にあった『夜が明ける』のように、そこでの共時性というのは、演劇に期待されるものとも違うところがあるような気がしています。それはメディア固有の身体性というものに、今、もしかしたら批評性があるんじゃないかと。日常と地続きになるようなメディアを批判的に考える手段として、いろいろな発表形態の作品を試されているように捉えることができ、引き続き拝見していきたいと思いました。

#### 新たな儀式表現へ

松井 高山さんは、先ほどのレクチャー自体が大変面白かったんですが、今そこを踏まえてこういった議論が出てきます。また、ある意味で高山さんおっしゃったように、ハイブリットな状態、要するにどこかに、二者択一ではないということに気づけたはずの我々っていうことを、どういうふうに、考えていくのか。これは本当に重要な指摘だと思います。この辺りを、今出てきた話題含めて、高山さんにまたコメントをいただきたいと思います。

高山明 また話がずれて、大きな話になってしましますが、ワグナーが近代演劇の完成者だというのはみんなが思うことで、オペラ自体よりもむしろ、ああいうアーキテク

チャーをつくって、今僕らが演劇を鑑賞する時のルールを決めてしまったわけです。それを一番引き継いだのは実は演劇ではなくて、歴史的に言うとナチスだった。というのは、これは芸術の悲劇だと思うんですね。そこに対する批評意識を、現代のナチス以後の僕らはどうやって持つかというのは、やはり日本も全然無縁ではなくて、今も現在進行形で続いている事態だと思います。ですから、オリンピックという大きな儀式がある時に、三輪さんの儀式をやっているというのは、実は非常に重要なんです。というのは、新しい儀式ということに、ほとんどの人が今チャレンジできてないんですね。ヨーロッパ全体がそうだと思いますが、特にドイツでは、儀式＝危険だから、絶対に触れない。そのなかで、儀式に対して、没入でもなく一体化するでもない儀式をどういうふうな1個の芸術モデルとして、未来に向けて出していくかということは非常に重要だと僕自身は考えています。なので、神なき時代に、宗教的な覚醒ではない、もう少し世俗的な啓示とか発見とか覚醒を、芸術がどうやってつくれるかということにチャレンジしていくべきじゃないかと思うんです。その時に、没入とか、いわゆるワグナーがもうやってしまったような古い価値基準に、僕らは乗るべきではなくて、——今やっぱりそういうのに乗っちゃって大変なことになってるのがオリンピックだと思うので——そうじゃない新しいモデルを、やっぱり芸術だからこそつくれると思うんですね。なのでそれを果敢にチャレンジしていきたいというのは、個人的にも思うし、あと劇団ノーミーツの試みで、メディアを使う、そこに積極的に介入するというのは非常に貴重な試みだと思う一方で、ナチスが、特に第6回党大会において達成してしまったもう巨大な宗教的儀式を、演劇をやる限りはやはり忘れてはいけないんじゃないかなと思うので、そこをメディアによってどう乗り越えるかということに少し目を向けられたらいいなと思いました。

松井 ありがとうございます。まさにナチスを超えるという問題が、こんなに我々にとってもいかに身近な問題なのかということが、はからずも今日、非常に明確によくわかったということがありました。今バイロイト祝祭劇場の話がありましたので少し僕自身の観点でお話しますと、磯崎新という建築家が、まさに劇場はどうあるべきか、美術館はどうあるべきかということを、20世紀後半において、そして21世紀の現在においても非常に様々に発言しています。バイロイト祝祭劇場をどう乗り越えるか、それもメディア技術を使ってどう乗り越えるか、という問題で、例えば「パノプティコンからアーキペラゴへ」というような言い方をするわけです。「アーキペラゴ」というのは群島という意味で、そのまさにバラバラなままと一緒にあるという状態をどのように実現するのか

を、彼は非常にクリティカルに問うてきた建築家だと思っています。そういった問題というのは、今のメディア技術に向き合うなかで、我々が同じテクノロジーを使って実現するのは、ナチスの側とそうではない側、どちらにでもなってしまうということなんです。そこには、おそらく使う我々の批評性、そこに参加する側の人間の批評性ということが求められるということだと思います。

一方で、先ほど小林さんから「インティメイト」の話がありました。実はボイスチャットというものを考えた時に、もちろん声にも、ジェンダーの属性や国籍であったりとか、様々な問題が現れる。声もひとつのメディアだと思うんです。一度、展示会の空間で声だけということを考えてみようという議論をした時に、記号論の学者の石田英敬さんがおっしゃったのが、我々はまだ使いこなせてないんじゃないかということでした。非常にインティメイトに、家から授業でみんなに話しかけるようなことではなくて、何か新しいコミュニケーションの方法がそこから発見できるんじゃないか、まだ僕はそれを模索しているという言い方をその時にされたんです。それは表現にとってもとても重要な問題提起だった。岩城さんは『表象』のお話の後半のほうで、今こういうメディアの状況になった時に、本日のずっとテーマでもあるとは思いますが、鋭敏な身体状態でないといけないという議論を提起されていると、僕は読んでいます。もちろん言葉では「鋭敏な」というのは、その言葉通りの意味としては簡単なことかもしれないんですけど、いったいその鋭敏な身体状態とは何なのか。この鋭敏な身体状態というものを我々は、このメディア環境のなかでどのように獲得することができるのかということが、僕は批評性のお話と今日繋がっているのかなと思って、全体を聞いておりました。

#### 身体の鋭敏性を保つ

岩城 鋭敏な身体状態というのは、私の実際の経験から出てきた言葉なんです。私はこのコロナ禍中に、様々な国を歩き来してたまれな人間でして、その間にベルギーの大学に雇われて、渡欧できないうちは東京で深夜にオンライン授業をしていたんです。その後にベルギーに渡って同じように画面上で授業をし続けていました。その時に、私が亡霊みたいになってしまったという感覚があって——つまり体が消えたということなんですけど——、私の声と授業のスライドさえ届いていれば、どこにいてもこの人たちは関係ないんだって思ってしまったんです。それこそ、私の体はあの世にあってもいいのでは、と思った。そうなった時に、本当に私自身が、自分の体がどこにあるのかわからなくなってきた。

皆さんもコロナ禍中に経験されたと思うんですけど、ひと

りでいると最初楽しいじゃないですか。何でもできてしまう、時間が自由にある、深夜3時までNetflixを観ようみたいになるんですけど、それもおそらく最初だけなんです。私はヨーロッパで隔離を8ヶ月ぐらいした時に、外部からの刺激がないがゆえに、自分のなかから何も知識が出てこなくなって、本当に身体が空洞みたいになってしまったんです。だから幽霊化する、空洞化するという感覚が生まれてきて、そうなった時に、何の演劇を観ても、どの映画を観ても何も楽しくなくなってしまったんです。それは体という感覚器官が無化されたからだと私は捉えていて、その身体が空洞化、幽霊化してしまった状態から抜け出さないと、どんなに素晴らしいものを見ても多分私には何も響かないと思った。ただ、劇団ノーマーの鑑賞者や新世代の方たちは、もしかするとオンラインのものにも身体性を感じられるのかもしれないということ最近思っています。私はちょうどオンラインコンテンツが出てき始めたぐらいの時に若者だったので、今ひとつ端境期なんですよ。だから何かそういうものに対して全面的な身体性を感じ取ることができなくて、それでおそらく体の感覚が壊れてしまったんです。だから、例えばこのコロナ禍が完全に明けた時に人が外に出たら、これは私の考えですけど、受信機である人間の体が鈍麻していると思っていて、その鈍麻しているという状態に対してどうアプローチしていくかというのが、アーティストのひとつの必須条件になるんじゃないかと。より丁寧に扱うとか、よりセンシティブなものとして捉えていくとか、あるいは音であったり、触覚であったり、今までのビジュアルとは違うものを考えていくとか、そういう感覚がドラマトロジーとして必要になるんじゃないかなという意味で、身体の鋭敏性みたいなことを『表象』の最後でまとめたんです。今日もそういう話を色々な方から聞いて、身体の鈍麻というのは私の勝手な発想なんですけど、世代的な違いとか職業的な違いで、皆さん考えてることが違うんだなということがわかって、すごく面白かったです。ありがとうございます。

#### リアリティの意味が変化したいま

松井 では本当に話題は尽きないところではあるんですけども、小林さんに最後の締め括りをお願いしたいと思います。

小林 こんな豪華なメンバーの方々に集まっていただけという機会はなかなかないと思うんですが、この「メディア表現学会(仮称)」という名前で、「共集性」をテーマにオンラインのことをもう一回考えるのは、今年のうちにやらなければいけないなという思いがすごく強くありました。というのは、さっき高山さんがおっしゃったように、一回オンラインに振

れたものがもう一回対面にぐっと振れて、もうオンラインのことはどうでもいいと一瞬動き始めてしまうことがあるんですけど、でもその間に踏みとどまって、まだ間に色々あるはずじゃないかと考える。それはきっと来年になってしまうと、相当努力をしてもみんなが共感してくれない状況になるかもしれない、ならば今やらなければいけないなという思いが、2021年の春ぐらいからありました。そうした時に、5月に発売された『表象』で共集性を扱ったあの対談が載って、松井さんが最初に読んで、これはもう読まなければいけないとすぐに連絡が来たので、僕もAmazonに注文するのではなく、すぐそのまま書店まで電車に乗って買いに行って、これは非常に素晴らしいと思いました。ちょうどその頃並行して、小御門さん藤木さんがさっきお話をされた、夜が明けるまで一緒に何時間か見るという感覚を共有できたということもありました——僕は途中で実は寝落ちしてしまって、気がついたら夜が明けて最後のところに何とか滑り込んだみたいな感じだったんですけれど。そして三輪さん、前田さん、伊村さんにクワクボさんと、このIAMASのなかでも2020年から本当

に様々なことが起きるなかで、みんながどうしてその芸術というものを止めずに、さらに先に進むんだろうということを本当に模索してきて、色々な衝突もありつつも、でもなんかようやくここまで辿り着けた。そういう意味で、やはり今日まさに、いま、ここにおいて、この議論をできたということで、本当に心より感謝申し上げます。またこれで、こうしたことを考えていく仲間がこれだけいると感じられたことでもありますし、ここが出発点だとも思っておりますので、どうぞこうした議論にまた引き続きご参加いただければと思います。皆様の活動も、ぜひ、次にどんな展開が起きるのかというのを楽しみにしております。本当にどうもありがとうございます。

松井 お話にあったように、何かみんなが同じ意見を持つということではなくていいと思うんです、いろいろな価値感があり、その価値観に基づいて行動するという、その判断をすることが大事だと思います。繰り返しになりますが、登壇者の皆さんありがとうございました。