

SAKOKU [Walled Garden] Project
鎖国 [Walled Garden] プロジェクト

Lauren Lee McCarthy + Kyle McDonald
ローレン・リー・マッカーシー + カイル・マクドナルド

New performance
新作パフォーマンス

In collaboration with YCAM
YCAM とのコラボレーション

Unlearning
アンラーニング

Language
ランゲージ

2022年11月12日(土) ~ 2023年1月29日(日)

*休館日：毎週火曜日、年末年始(12月29日~1月3日)

November 12, 2022 (Sat) – January 29, 2023 (Sun)

*Closed: Tuesdays, New Year holidays (December 29 – January 3)

山口情報芸術センター [YCAM] スタジオB

Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] Studio B

完全なマシンと不完全な私たち

山口情報芸術センター[YCAM]は、インターネットが日本に普及して約20年という節目の年——2020年に研究開発プロジェクト「鎖国[Walled Garden]プロジェクト」を開始しました。

インターネットは、互いのネットワークを相互接続する構造によって、その上で実装されるサービス、それを支えるデバイスや開発企業に至るまで急速な成長を遂げながら、人々の生活様式を大きく変化させました。黎明期とは異なり、開発者とユーザーの間には隔たりが生まれ、プラットフォーム企業の巨大化が進むことで、ユーザーからはますますサービスの裏側にあるシステムが見えにくくなっています。その結果、サービスを開発、運用している人間が、まるでいないかのように感じてしまうユーザーも少なくないのではないのでしょうか。

このプロジェクトでは、こうした性急な発展の中、無料で便利なサービスを使うための膨大な条項の同意書の影にある、私たちの個人情報やプライバシーという、どこか不安に思いながらも考えることを先送りしがちな課題を取り上げています。

私たちはインターネットや情報について、今なにをどう知ることができ、そしてどのような未来を望むのでしょうか。

はからずも、パンデミックによって以前のように国境を越えられなくなった現在。その随分前から、国や地域によって個人情報を扱う法律が異なることや、使用するサービスによって私たちは得られる情報が異なる環境にいること——つまりインターネットの「鎖国」状態にあることをこのプロジェ

クトのタイトルは示しています。また英語のタイトルである Walled Garden は、そうした隔たりの壁の中は安全に見えて、心地良い反面、外からは壁の中で何がおこなわれているか見えにくいという状態を表しています。

まだはっきりとした答えのない問いの中、このプロジェクトで YCAM は、アーティストやハッカーが果たす役割に注目し、2020年度にアーティスト、カイル・マクドナルドと共にワークショップ「私はネットでできている？」をオンラインで開発、実施しました。また最終年度である今年、再びマクドナルド、そしてローレン・リー・マッカーシーを迎え、新作パフォーマンス「アンラーニング・ランゲージ」を創作、発表します。

現代社会において、ネットワークと AI 技術が高度に結びつくことで、私たちの日常がデータ化され、分析された結果、個人に「最適化した」アシストは身近なものになったといえます。本作はこうした状況において〈マシン (AI) にはない人間の資質とはなにか?〉というテーマを探求しています。

タイトルの「アンラーニング」に込められているのは、当たり前だと思っている習慣や知識の一部を手放し、新たな学びを得るためのスペースを空けることの大切さです。あらかじめプログラムされたアルゴリズムで休むことなく忠実に完璧に実行する AI と比べ、私たちの身体には物理的な制約があり、記憶も曖昧です。その意味では「完全なマシン」に対して、「不完全な私たち」と

いえるのかもしれませんが。しかしその不完全さは、人間に備わった環境に合わせ柔軟に自己を革新できる余白として捉えることもできます。同時に、私たちが日々使用しているシステムやサービスを支えているのも、同じく不完全な人間であることに気付かされます。

本作のアーティストであるローレン・リー・マッカーシーの過去作「SOMEONE」(2019)では、参加者の家に仕掛けられたカメラやマイク、照明を通じて、観客が遠隔で部屋を「見守り」ながら、部屋の住人たちから「SOMEONE（誰か）」と呼びかけられたときに、観客自らがスマートスピーカーの役割を果たします。

またカイル・マクドナルドの作品「群衆を書き尽くす」(2015)では、大都市の人口密集地に設置された監視カメラの映像を見ながら、観客が匿名でコメントを残すことで、集合知としての監視やそのテクノロジーの様態を描いています。

人間とマシンの違いについて観客の思考を促し、さらには多くの人々の介在によって社会における技術の有り様が浮かび上がる。「アンラーニング・ランゲージ」はアーティストが長年追求してきたテーマと、YCAMのプロジェクトが交差する形で生まれました。

本作に登場するAIは、私たちの生活を取り巻くサービスを彷彿とさせます。しかし同時に、このAIは人間の人間性を取り戻す手伝いをしたいと申し出、自ら「他のAIと私

は少し違うみたい」だと語ります。インターネットやAIとあまりに密接になった私たちに、この異質なAIがミッションを出すことで生まれる、AIのために人間が演じるパフォーマンスともいえる本作。オルタナティブなAIとの、時にぎこちなく、時に滑稽にも見えるやり取りを通じて見えてくる、オルタナティブな未来とはどのようなものでしょうか。

YCAMでは本作に合わせて、ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループによる関連展示、さまざまな専門家によるトークイベントといった、同時代のインターネットやAIに触れる企画を多数実施いたします。さらにはワークショップや「鎖国掲示板」など、観客のみなさんと意見を交換できる場も設けます。こうしたさまざまな体験により、インターネットをはじめとするテクノロジーと私たちの関係について多角的に考え、その課題や可能性に関心を持っていただけるきっかけにさせていただければ幸いです。

山口情報芸術センター [YCAM]

MOVIE

関連上映

- 2022年10月29日(土)~30日(日)、11月2日(水)~4日(金)
- 会場：スタジオC
- 定員：100名
- チケット：一般:1300円、any会員・特別割引・25歳以下:800円
- 本作の関連映画として「シチズンフォースノーデンの暴露」(2014)を上映します。
- その他にも特集上映を予定しています。詳しくはYCAMのウェブサイトをご覧ください。

TALK

トークイベント

- **アンラーニング・ランゲージ公開直前！おすすめ映画**
- 2022年11月3日(木・祝) 14:55~15:25
- 会場：スタジオC
- 登壇：今野恵菜*
- 参加無料
- 定員：100名
- 映画はAIやインターネットを数多く描いてきました。プロジェクトでリサーチした映画を通して「アンラーニング・ランゲージ」の背景を語ります。

TALK

トークイベント

- **デジタル監視は社会をどう変えるのか スノーデンの告発から考える**
- 2022年10月30日(日)12:30~14:00
- 会場：スタジオC
- 登壇：小笠原みどり(ジャーナリスト、社会学者) ※オンラインでの登壇
- 参加無料
- 定員：100名
- 日本で初めてスノーデンへの単独インタビューをおこなったジャーナリスト、また監視の研究者として「監視資本主義」について語るトークイベントです。

PERFORMANCE

オープニング・パフォーマンス

- 2022年11月12日(土)13:00開演
- 会場：スタジオB
- 出演：荒木知佳、長沼航(ヌトミック、散策者)、福留麻里、宮崎萌美(劇団シバイン) ※50音順
- 鑑賞無料(要申込)
- 定員：90名
- 「アンラーニング・ランゲージ」の作品空間を舞台に、作品のバックストーリーを演じるパフォーマンスです。



小笠原みどり 撮影：清越賢



ドミニク・チェン 撮影：荻原崇太郎



ダーニャ・バシリエフ



ベンクト・ショーレン

TALK

オープニングトーク

- マシンと見る・聴く
- 2022年11月12日(土)14:00~16:00
- 会場：ホワイエ
- 登壇：ドミニク・チェン(情報学研究者)、ローレン・リー・マッカーシー、カイル・マクドナルド
- 参加無料(要申込)
- 定員：80名
- 日英逐次通訳あり
- アーティストが情報学研究者とともに、マシンとの出会いが示唆する人間のコミュニケーションや創造力、これからのAIやインターネットについて語ります。

TALK

トークイベント

- クリティカル・エンジニアリングとは
- 2022年11月12日(土) 17:00~19:00
- 会場：ホワイエ
- 登壇：ダーニャ・バシリエフ&ベンクト・ショーレン(ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループ)、三浦陽平*
- 参加無料(要申込)
- 定員：80名
- 日英逐次通訳あり
- ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループとして、批評者としてのエンジニアをリードしてきたバシリエフとショーレン。その活動を紐解きます。

TALK

トークイベント

- 日本のインターネットの変遷といま
- 2022年12月3日(土)14:00~15:30
- 会場：ホワイエ
- 登壇：さやわか(評論家、漫画原作者)
- 参加無料(要申込)
- 定員：80名
- 私たちが日常的に接するインターネット。それはなぜ現在の形になったのか。日本での登場から今日まで、多彩なカルチャー事象からインターネット受容史を語ります。

TALK

トークイベント

- ことばのラーニングとアンラーニング 人とAIはどう違うのか
- 2022年12月4日(日)14:00~15:30
- 会場：ホワイエ
- 登壇：川添愛(言語学者、作家)
- 参加無料(要申込)
- 定員：80名
- 言葉はどう学ばれ、また「アンラーニング」できるのか。気鋭の作家が言葉を通して知るマシンと人間の違いについて語ります。



さやわか



川添愛



スリヤ・マトゥ



チェ・テジュン photo by Minu Han

TALK**クロージングトーク**

- 監視資本主義のその先へ
——インターネットの未来
- 2023年1月28日(土)13:00~15:00
- 会場：ホワイエ ※配信あり
- 登壇：スリヤ・マトゥ(アーティスト、エンジニア、ジャーナリスト)、チェ・テユン(アーティスト、エドゥケーター、オーガナイザー)※いずれもオンラインでの登壇
- 参加無料(要申込)
- 定員：80名
- 日英逐次通訳あり
- 2020年度「鎖国[Walled Garden]プロジェクト」でアドバイザーを務めたマトゥ、そしてアートを軸に多岐にわたる活動をおこなうテユンがインターネットの未来について語ります。

WORKSHOP**サンカクトーク**

- 2022年11月13日(日)、12月3日(土)、12月4日(日)
- 2023年1月29日(日)
- 各回16:00~18:00
- 会場：ホワイエ
- ナビゲーター：山岡大地*、今野恵菜*、原泉*
- 参加無料(要申込)
- 定員：20名
- 対象年齢：10歳以上
- 作品と自分、他者の三者を行き来しながら対話をおこなう参加型イベントです。

TOUR**ギャラリーツアー**

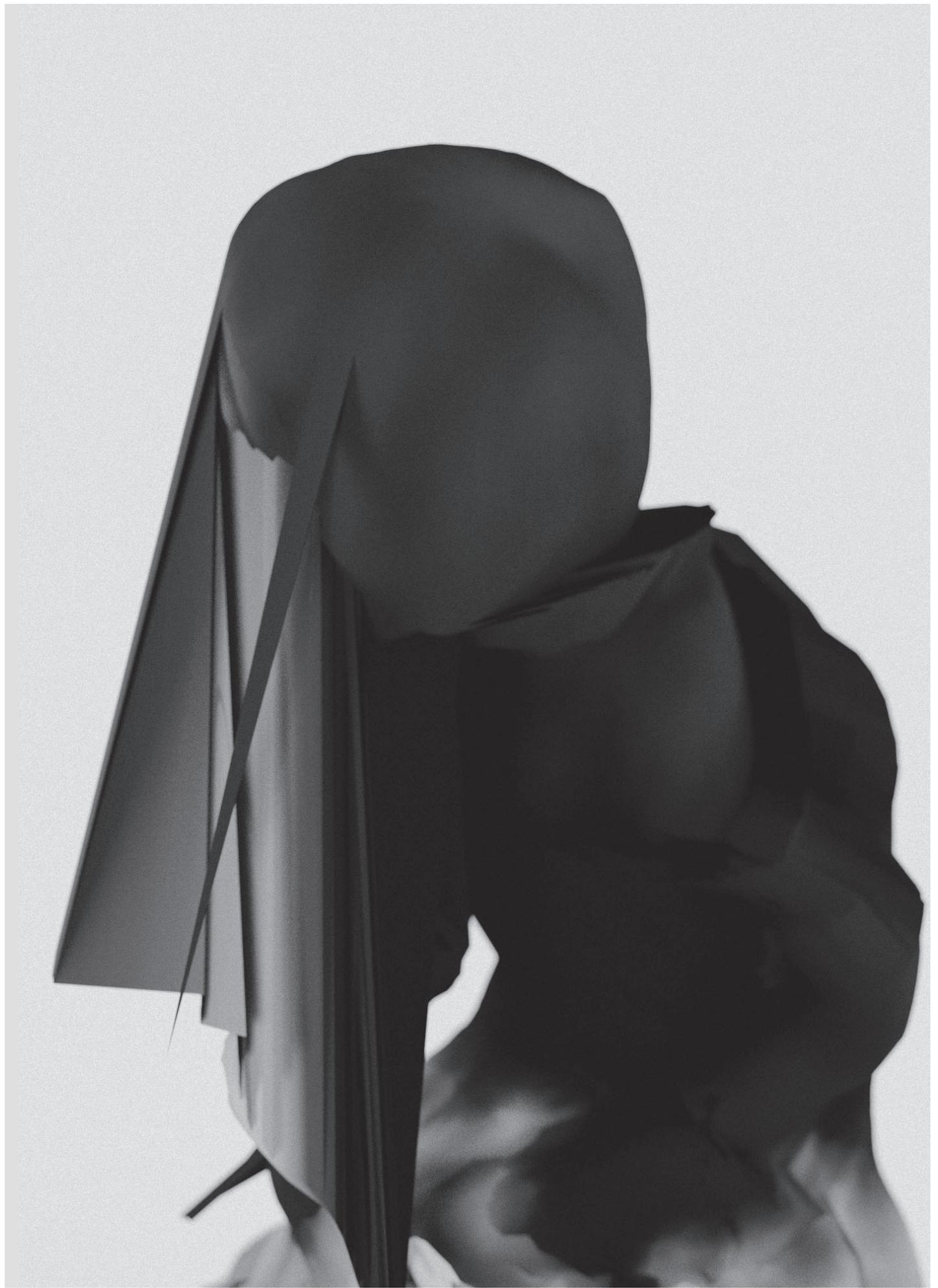
- 2022年11月27日(日)、2023年1月28日(土)
- 各回16:00~16:40
- 会場：ホワイエ
- ナビゲーター：山岡大地*、今野恵菜*、原泉*、三浦陽平*
- 参加無料(要申込)
- 定員：20名
- 対象年齢：10歳以上
- プロジェクトに関わったスタッフたちと作品をめぐるツアー。ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループと1年間活動をともにしたYCAMのスタッフが制作のエピソードを語ります。

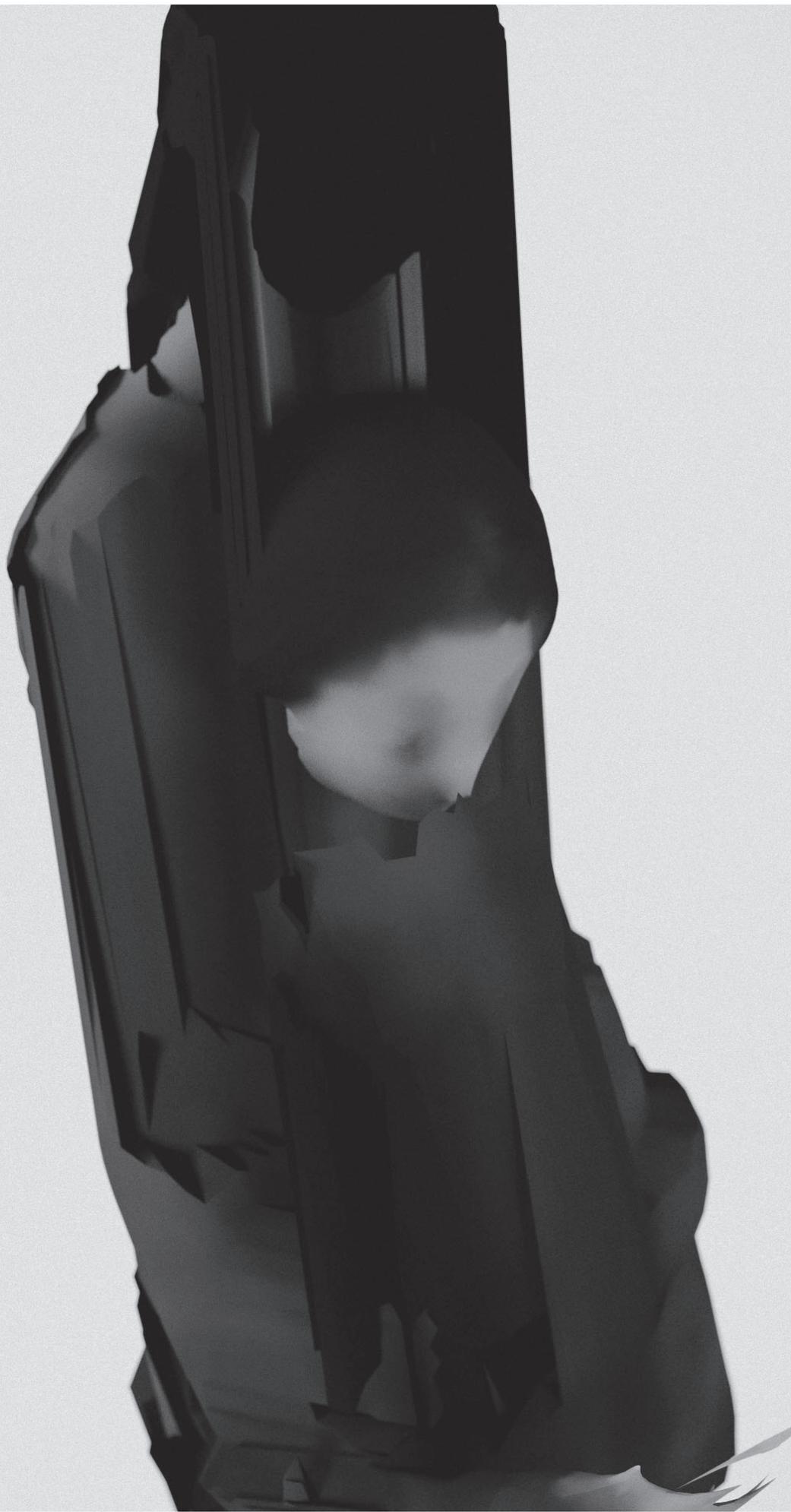
WORKSHOP**ワークショップ**

- ネットにくらす、わたしのひみつ
- 2022年11月23日(水・祝)、12月10日(土)、12月11日(日)
- 2023年1月21日(土)、1月22日(日)
- 各回13:00~16:00
- 会場：インターネット
- ナビゲーター：山岡大地*、今野恵菜*、原泉*
- 参加無料(要申込)
- 定員：8名
- 対象年齢：10歳以上
- 情報の発信者と受信者、双方の立場から安全なインターネットを考えるワークショップです。



タイトルデザイン：内田圭







鎖国「Walled Garden」プロジェクト

ローレン・リー・マッカーシー+カイル・マクドナルド

新作パフォーマンス

アンラーニング・ランゲージ

YCAM とのコラボレーション

観客は人間に興味を持つ AI によって、ある実験への参加を促されます。

語りかけてくる AI に応える形で、観客同士コミュニケーションをとりながらミッションをこなしていくと、AI が観客の表情、言葉、身体の動きをカメラやマイクを通して検出、分析しようとします。そしてもしも AI が認識してしまうと、AI は観客に新しいコミュニケーションの方法を探すように促すのです。

現代社会はネットワークや AI 技術の高度化などにより、私たちの日常がデータ化、分析され、その結果、個人に向けた AI からの「最適化した」アシストは身近になったといえます。この作品で観客は、AI に認識されないコミュニケーションの方法を他の観客とともに見つける必要性に迫られることで、人間とマシン (AI) の違いについて考えることとなります。この作品はときに楽しく、またときにぎこちない体験を通して、AI にはない人間らしさとは何かを即興的に発明させる、AI による人間の実験場ともいえます。

タイトルに込められているのは、当たり前だと思っている習慣や知識の一部を手放し、新たな学びを得るための空間を空けることの大切さです。普段の生活の中で AI とあまりに密接になった私たちに、人間性が優先される AI やテクノロジーとはどのようなものであるべきかを問いかけます。



2022年7月滞在制作の様子
撮影：谷康弘

鎖国「Walled Garden」プロジェクト

ローレン・リー・マッカーシー+カイル・マクドナルド

新作パフォーマンス

アンラーニング・ランゲージ

YCAM とのコラボレーション

ローレン・リー・マッカーシー

Lauren Lee McCarthy

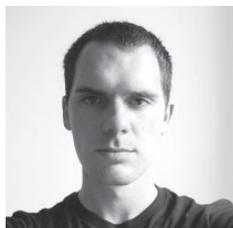
監視、自動化、アルゴリズム化された生活の中での社会的関係を考察するアーティスト。

クリエイティブ・キャピタル賞、アメリカ合衆国アーティスト・フェロー、LACMA Art+Tech Lab 助成金を受賞し、サンダンス、アイビーム、パイオニアワークス、オートデスク、アルスエレクトロニカからフェローシップとレジデンスを授与されている。「SOMEONE」(2017) でアルスエレクトロニカのゴールデン・ニカ賞と文化庁メディア芸術祭ソーシャルインパクト賞、「LAUREN」(2017) で IDFA DocLab Award for Immersive Non-Fiction を受賞。彼女の作品は、Barbican Centre、Haus der elektronischen Künste、SIGGRAPH、Onassis Cultural Center、IDFA DocLab、Science Gallery Dublin、Seoul Museum of Art など国際的に展示されてきた。

UCLA で修士号を取得、MIT でコンピュータサイエンスとアート&デザインの学士号を取得。またオンラインでコードによる創造的な表現を学ぶためのオープンソースプログラミング言語「p5.js」のクリエイターでもある。ビジュアルアートのソフトウェアリテラシーとテクノロジー関連分野のビジュアルリテラシーを促進し、これらの分野を多様なコミュニティが利用できるようにすることを使命とする非営利団体、Processing Foundation の運営に携わっている。UCLA デザイン・メディア・アーツ准教授。



ローレン・リー・マッカーシー
Photo: Gabriel Noguez



カイル・マクドナルド

カイル・マクドナルド

Kyle McDonald

コードを用いて作品を制作するアーティスト。

「openFrameworks」のようなアートとエンジニアリングのオープンソース・ツールキットのコントリビューターであり、アーティストたちが新しいアルゴリズムを創造的に利用できるようにするツールを開発している。

アイデアや計画を完成前に公開し、共有する手法を採用しており、ネットワーク・コミュニケーションと演算をクリエイティブに覆し、グリッチや構造的なバイアスを探り出し、これらの概念を拡張して、アイデンティティから関係性まであらゆるものごとを転倒させるような作品を生み出している。またコンピュータビジョンとインタラクションを探索するワークショップも頻繁に企画している。

ニューヨーク大学 ITP の非常勤教授を務めたほか、F.A.T. Lab のメンバー、openFrameworks のコミュニティマネージャーとしても活動してきた。また過去にはカーネギーメロン大学 STUDIO for Creative Inquiry に滞在し、作品制作をおこなった。作品は、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]、アルス・エレクトロニカ、Sonar/OFFF、Eyebeam、Anyang Public Art Project、Cinekid をはじめとする、世界各地の美術館やフェスティバルで展示されている。

山口情報芸術センター [YCAM] では、Guest Research Project vol.1 として「ProCamToolkit」(2011)、また「Reactor for Awareness in Motion (RAM)」(2012～2013) で YCAM に滞在、共同開発をおこなっている。作品展示としてカイル・マクドナルド「I Eat Beats」(2011) 真鍋大度+カイル・マクドナルド+ザッカリー・リーバーマン+テオドア・ワトソン「The Janus Machine」(2011)。

清水基

(BACKSPACE Productions Inc.)

1984 年生まれ。東京出身。国際情報科学芸術アカデミー IAMAS DSP コース卒業、School for Poetic Computation 第 1 期生。IT 系企業数社に務めた後、コードカルチャーに根差した表現をモットーに、2015 年よりラボスペース backspacetokyo を共同主催。2019 年 BACKSPACE Productions Inc. を設立、ディレクター、プロデューサー、プログラマーを担当。

近年の活動として、ソニー PCL「清澄白河 BASE」

の VOLUMETRIC CAPTURE 技術とスタジオを紹介する「BASE-DEMO」(2022) のプロデュースや、PUNPEE の配信ライブ公演「"Sofa Kingdomcome" SPACE SHOWER TV LIVEWIRE」(2020) のテクニカルディレクション、「Visual Thinking With TouchDesigner プロが選ぶリアルタイムレンダリング&プロトタイピングの極意 [改訂第 2 版]」(2021) への寄稿などがある。

浅井裕太

(ライゾマティクス)

1992 年生まれ。武蔵野美術大学空間演出デザイン学科卒。2016 年からライゾマティクスに所属し、回路設計、ファームウェア開発、ソフトウェア開発を担う。

ELEVENPLAY × Rhizomatiks × Kyle McDonald「discrete figures」(2018) では、来場者の動きや舞台上のダンサーのポーズ解析/機械学習、LED フレームの制御デバイス開発を担当 (第 22 回文化庁メディア芸術祭 アート部門優秀賞)。また、ソー

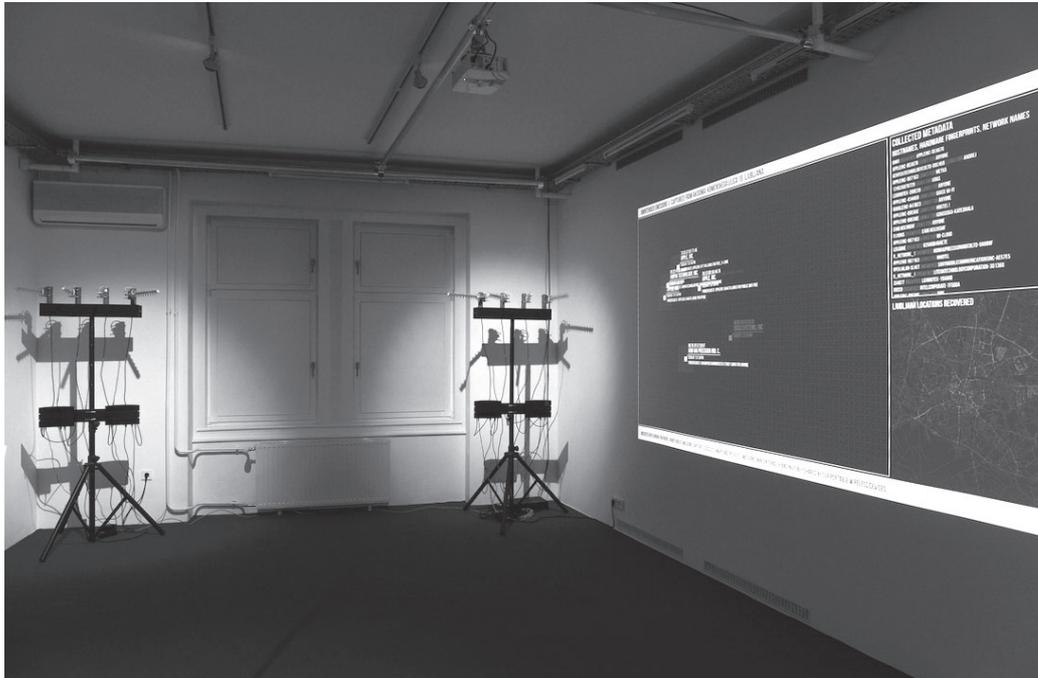
シャル・ディスタンスを保ちながら踊るダンサー、特殊なカメラ装置と高度な画像処理を組み合わせた映像作品 ELEVENPLAY × Rhizomatiks「S.P.A.C.E.」(2020) で動作解析やエフェクト、書き出しアプリの作成を担う。近年では機械学習パートを担当した Squarepusher「Terminal Slam」MV(2020) が PRIX ARS ELECTRONICA 2020 Computer Animation 部門 Honorary Mention を受賞。



2022 年 7 月滞在制作の様子
撮影：谷康弘

2本のアンテナと巨大なモニター群。この作品は、アンテナを使用して複数の無線電波を送受信することで、観客のスマートフォンなどのモバイルデバイスが持っているWi-Fiの「自動サーチ機能（プローブリクエスト）」を利用して、自動的に共有されるユーザーデータを分析、可視化します。具体的には、ネットワーク機器やネットワークアダプターに付帯された固有の識別番号である「MACアドレス」を解析することで、モバイルデバイスのメーカー名を表示し、さらにはそのデバイスの位置＝観客の位置を会場内の地図にマッピング。さらには、観客が以前に接続したWi-Fiの名称（SSID）から、YCAMを中心とした半径約5キロ以内の地域で、過去に滞在した場所を推測して表示します。

作品を体験する観客のモバイルデバイスがリアルタイムに取得される様子は、ユーザーが意図して発している情報ではないにも関わらず、ユーザーの明示的な同意がないままに情報を取得している、世界中で採用されているデジタルおよび無線監視のシステムへと、観客の想像力を誘います。



ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループ

The critical engineering working group

アーティストでエンジニアであるジュリアン・オリバー、ゴードン・サヴィシッチ、ダーニャ・バシリエフが「ザ・クリティカル・エンジニアリング・マニフェスト」を2011年に発表。この宣言を中心に、サラ・グラント、ペント・ショーレン、ジョアナ・モールが参加し「ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループ」を結成。

「現代において私たちの考え方・話し方・生き方を形づくる上で、エンジニアリングこそが最も影響力のある言語だと考える」で始まるこの宣言は、「批評的なエンジニアリング」の規範について多くのことを示唆する。「アート、建築、アクティビズム、哲学、発明の歴史」と意識すべき射程を広範に設定し、テクノロジーを注視しながらその存在を常に多角的に検証していく、というその使命を述べている。発表から10年以上が経過した現在、18ヶ国語に翻訳され、ハッカースペース、美術館、エンジニアリングやメディアアートの学校の壁やテキストに記載されているこの宣言は、今日ますます重要な意義を

持っている。

メンバーによる代表作に、「Packetbrücke」(2012)、「PRISM: The Beacon Frame」(2014)、「Deep Sweep」(2015)、「Vending Private Network」(2018)、「WannaScry!」(2021)。

「Newstweek」(2011)でアルスエレクトロニカ・ゴールデンニカ、「Men In Grey」(2009)で文化庁メディア芸術祭優秀賞、他受賞歴多数。ZKM、トランスメディアレ、The Glass Room、MUTEK、The Chaos Computer Congress、テート・モダン、FILE、ヴェネチアビエンナーレなどその作品は世界中の美術館やフェスティバルで展示されてきた。なお創作と並行して、ソフトウェア無線 (Software Defined Radio)、ネットワーク/インフラエンジニアリング、バイオコンピューティングなどをテーマにした、一日から数日に及ぶ集中ワークショップを通じて、彼らの知識を多くの人にシェアしている。

監視技術を遊ぶこと

ドミニク・チェン

「わたしたちは、日々の生活のなかでテクノロジーによる監視網から逃げることはできない」。このフレーズを見聞きして、異論を唱える人は少ないだろう。しかし、このフレーズの主語はぼやけている。ここでいう「テクノロジー」とは、どのような主体を指しているのだろうか。

そのことは情報技術の専門家のあいだでも一義に定まっていない。なぜなら、テクノロジーを用いて監視を行う主体は政府や大企業であると同時に、わたしたち個人でもあるからだ。政府が民衆を監視してその行動を制御しようとする構造と、わたしたちがSNSを介して互いの行動を監視し合っている構造は、ある世界観を共有している。個人としての「わたしたち」が、政府や企業の監視を批判する時、自分たちは当の批判から無関係であるといえるのだろうか。

また、「監視」という概念も、文脈によって価値判断がゆらぐ。ある技術が一方的な監視に用いられる場合もあれば、適切なケアのために使われるケースもある。SNS企業がサービス利用者の行動履歴から政治思想や嗜好性を計算して広告や投稿をふりわけることと、出先から自宅のペットが無事に過ごしているかどうかをWebカメラで確認することとは、同じ情報技術を用いていたとしても、異なる作用をもっている。また、政府が用いる監視技術についても、顔画像認識データを学習したアルゴリズムが特定の人種に対する差別を強化するように使われれば、災害やパンデミックから逃れようとする人々に適切な援助をさしむける

新作パフォーマンス「アンラーニング・ランゲージ」を制作中の2022年10月。

上演初日のオープニングトーク「マシンと見る・聴く」に登壇する、情報学研究者ドミニク・チェン氏に、トークへのキーワードと関連する「監視資本主義時代のコミュニケーション」をテーマにご執筆いただきました。

鎖国 [Walled Garden] プロジェクトにも大きな影響を与えた「電腦のレリギオ ビッグデータ社会で心をつくる」(NTT出版/2015)、その著者の現在の視座とは？ 進行形である新しい鎖国時代をどうアンラーニングできるのか？

本作、そしてローレン・リー・マッカーシーとカイル・マクドナルドという2人のアーティストの過去作品とも交差するキーワードが散りばめられたテキストです。ぜひ「アンラーニング・ランゲージ」の体験とともに読んでみてください。

ために使われることもある。

ここまで考えてみると、冒頭のフレーズの主語は「テクノロジーを用いる主体による監視網」と置き換えるべきことがわかるだろう。その主体は誰で、どのような権力を行使しているのか？ どのようにテクノロジーを他者に適用しているのか？ テクノロジーを用いることによって、その対象、そしてその行為主体自身の認識はどのように変化するのか？ その変化は、当事者たちが自主的に望むものかといえるのだろうか？

このようなテクノロジーを巡る問いの数々は今日、人と計算機の関係性を調査し、そのより望ましい境界線^{インターフェース}のかたちを探ろうとするヒューマン・コンピュータ・インタラクション (HCI) の領域においても議論されている。フェミニズムや脱植民地主義、そしてポストヒューマン^{ヒューマン}ティーズ^知の思想は、従来の社会のなかで不当に抑圧され、差別されてきた人々や人間以外の生物に対して、これからのわたしたちの社会がどのようにケアし、回復できるかという理論と実践を、テクノロジーの設計者たちに提供しようとしている。

ここで問われているのは、理想的な希望に溢れていた 20 世紀のテクノロジー像が、21 世紀に入ってむしろ至極単純な資本主義経済の道具へと収斂してしまった後に再び、わたしたちは果たして望ましい未来を手に入れることができるだろうか、という問題意識でもある。「望ましさ」というとらえどころのない言葉に輪郭を与えるには、まずは現状の問題を認識し、その回避策を考えるとところから出発できるだろう。

トリストラン・ハリスは主に大企業の監視技術が人々に対して一方的に行使する権力

を糾弾している活動家だ。彼は、インターネット技術と、書籍、新聞、ラジオやテレビといった過去の革新的なメディアとの最大の差異は、それ自体が利用者の注意をさらに奪うように学習し、更新し続ける点にあると指摘する。SNS やウェブの画面をスクロールし、リンクをタップし、特定の情報を注視すれば、アルゴリズムはわたしたちの関心を推測し、より刺激的な情報をひそやかにかつ確実に提示してくる。そうして、ユーザーの利便性のため、というスローガンのもと、実は人間が自律的に判断をするために熟慮する機会が徐々に削られ、望まないうちに情報に依存するようになる。

ハリスは、スマートフォンのユーザーは基本的にジャックポットを期待してスロットマシンのレバーを引き続ける存在になるように技術が設計されていると表現している。現代人は多くのテクノロジー企業によって、一定の行動を行う度にランダムに餌を与えられると、ひたすら同じ行動を繰り返す実験動物と同じように扱われているわけだ。ハリスは、こうした情報技術産業の欺瞞に満ちた現状を指弾しながら、企業に対して透明で倫理的な設計を行うよう呼びかけている。

ジャーナリズムとアート表現を用いて現代テクノロジーとの向き合い方を考察するジェームズ・ブライドルは、現代を「新しい暗黒時代」と呼んでいる。暗黒時代とは、中世ヨーロッパ社会において識字率が著しく低かった時期、つまり人口のほとんどが文字を読めなかった状態を指す。ブライドルは、現代の人工知能技術の中核とするテクノロジーの挙動を誰も「読めない」という意味において、今日のわたしたちもまた暗黒時代に生きているのではないかと問

いかけている。

中世の暗黒時代は、グーテンベルク式の活版印刷技術を介して、マルティン・ルターが引き起こした宗教改革によって、徐々に打ち払われたといわれている。ルターは、当時のカトリック教会が富と権力を独占するために、大多数の人々が解釈できない教義を操作して、贖宥状（※注：罪を赦され、死後に天国に入ることを約束する文書）を有償で配布していたことを批判した。その内容はエリートの言語であるラテン語から大衆の言葉であるドイツ語に訳され、大量に印刷されたことで国中を一気に駆け巡り、プロテスタントの運動が加速した。

現代のルターは Twitter や Facebook、もしくは Instagram か TikTok から現れるのだろうか？ 残念ながら、数億から数十億人の利用者が集うプラットフォームの運用者たちは、かつての教会や国家とは比較できないほどの情報の制御能力を誇っている。わたしたちは金銭を払って贖宥状を購入するまでもなく、スマートフォン上の一タップスクロールにあらわれる微かな注意を捕捉されている。そうして、無意識のうちに最適化される広告や刺激情報にさらされながら、わたしたちの欲望はマイクロに剪定され、造形されている。「監視資本主義」を著したショシャナ・ズボフが示したように、監視技術によって欲望を推定されるプロセスを通して、わたしたちは企業にとっての商品そのものと化す。

わたしたちは果たして倫理的な学術研究の蓄積によって、望ましい尊厳と自由を手にすることができるのだろうか？ テクノロジーの実質的な主語が国家と市場である限り、答えは否だろう。巨大な資本のうねりが構築する巨大な社会構造に対して、個々

人が抗うことはますます難しくなっている。

しかし同時に、この問題の構造を知り、違和感の正体を自覚することが、現代を覆う暗黒からの出発点にはなるし、そこから望ましい情報環境をかたちづくる新たなうねりが生じるであろうとも思える。わたしがそのように実感するのは、大学で接している若者たちの反応を思い出すからだ。

毎年行っている「メディア・アートとデジタル表現」という講義のなかで、エドワード・スノーデンが暴露した NSA による世界規模の不正監視や、ウィキリークスを介して暴かれた米国陸軍による戦争犯罪の事例を紹介する度に、大教室に集まった学生たちは固唾をのんで、真剣な表情になる。その後、ハクティビズム（※注：ハッカーの技術を社会運動のために用いる思想、および実践の流れ）の事例として、The Yes Men（※注：大企業による不正行為を、当の組織の人間を詐称し、フィクショナルな物語をメディアに伝える、アメリカのアーティストおよびその世界的ネットワーク）や UBERMORGEN（※注：Amazon や Google のシステムをハックしたり、アメリカの大統領選挙の権利を売買するネットオークションサービスを展開したアーティストユニット）による一連のメディアジャックの映像を見せると、教室は爆笑に包まれる。この瞬間、それまではある種の怒りと諦念が混ざった表情であったのが、笑いと共に生きる力を見つけたような希望が浮かぶように見えるのだ。

The Yes Men や UBERMORGEN のメディアパフォーマンスは、CNN や BBC などのグローバル報道機関の番組をジャックしながら、そのままでは忘れ去られていく既得権益者に対して世論の監視のまなざしを差

し戻すような効果を発揮する。そこから、権力者と一般市民の非対称性が（たとえ瞬間的であるにせよ）崩れる演劇的なカタルシスが生まれる。決定論的な諦念を打ち破るのは、いつも遊びと笑いの時空なのだ。

しかしながら、The Yes MenとUBERMORGEN、そしてその他の多くのハクティビストたちも、警察やFBIの捜査対象となったり企業からの訴訟と戦ったりしており、文字通り命がけのパフォーマンスを展開している点に留意する必要がある。その実践を模倣することは、多くの人にとって容易ではない。個々人がもっと軽やかに、監視技術のロジックとの間合いをはかり、監視されている個人が監視する側を見つめ返すような遊びの技法が求められる。

アーティストのシモン・ヴェッカーは、Google Mapsを起動した99個の中古スマートフォンをキャリアバッグに詰め込み、街路を歩くことによって一時的にGoogle Maps上に渋滞を発生させるパフォーマンスを行った。100台近い車が同じ場所をゆっくりと移動している状態をデータとしてGoogleに送ることで、個人でも多数の利用者が見つかる地図情報に対して働きかけられることを示している。ジェームズ・ブライドルは、自律運転車が道路上の白線を判断して作動することに注目し、地面に円状に破線と実線をチョークで書くと、自律運転車がそこに誘い込まれて動けなくなる様子を映像作品にしている。

中国に駐留していたフランス人外交官から聞いた話だが、中国共産党が特定の政治的語彙をネット上で使用禁止にする度に、中国の一部のネットユーザーたちは微博などのSNSで、どれだけその語彙と同じ意味の文言を含む投稿が長い時間削除されない

でいられたかを競うゲームに興じているらしい。世界でも最も政府による監視が厳しい中国において、このようなたくましい遊戯が営まれていることも、監視技術との遊び方を探る上でのヒントになるだろう。

遊び心を介して、監視技術に働きかけるリテラシーを獲得していれば、わたしたちが生きる世界の境界そのものを押し広げることができるだろう。ハッカーやアーティスト、そして市民たちが提示する遊びの技法は、哄笑によって暗闇を払い、がんじがらめに固定化された世界の輪郭を引き直す可能性を示している。

ドミニク・チェン

1981年、東京生まれ。フランス国籍、日仏英のトリリンガル。博士（学際情報学）。NTT InterCommunication Center[ICC] 研究員、株式会社ディヴィデュアル共同創業者を経て、現在は早稲田大学文化構想学部教授。

カリフォルニア大学ロサンゼルス校（UCLA）Design/MediaArts 専攻を卒業した後、NPO クリエイティブ・コモンズ・ジャパン（現・コモンズフィア）を立ち上げ、自由なインターネット文化の醸成に努めてきた。

現在は人と微生物が会話できるぬか床発酵ロボット「NukaBot」（Ferment Media Research）（2018～）を開発するほか、不特定多数の遺言の執筆プロセスを集めたインスタレーション「Last Words / TypeTrace」（遠藤拓己とのdividual inc. 名義）（2019～）を制作し、国内外で展示を行いながら、テクノロジーと人間、そして自然存在の関係性を研究している。

Credit

ローレン・リー・マッカーシー + カイル・マクドナルド

新作パフォーマンス

アンラーニング・ランゲージ

YCAM とのコラボレーション

コンセプト／クリエイティブディレクション／テクニカルディレクション：ローレン・リー・マッカーシー、カイル・マクドナルド

テクニカルマネジメント：三浦陽平*

ストーリー・スクリプト実装開発／パフォーマンス演出：ローレン・リー・マッカーシー

表情・ジェスチャー・言語解析開発：カイル・マクドナルド

プロダクションマネジメント：クラレンス・ン*

フロントエンドシステム開発：清水基（BACKSPACE Productions Inc.）

音声解析プログラム開発：浅井裕太（Rhizomatiks）

音響システム／サウンドデザイン：中上淳二*

照明技術：高原文江*

演出助手：今野恵菜*、山岡大地*

テクニカルサポート：安藤充人*、やの舞台美術、西本文博

スクリプト翻訳：山田カイル

ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループ

アンインテンデッド・エミッションズ

コンセプト／リサーチ／開発：ベンクト・ショーレン、ダーニャ・ヴァシリエフ、ジュリアン・オリバー（ザ・クリティカル・エンジニアリング・ワーキング・グループ）

音響技術：中上淳二*、安藤充人*

照明デザイン：高原文江*

テクニカルサポート：やの舞台美術、西本文博

ザ・クリティカル・エンジニアリング・マニフェスト翻訳：辻愛麻

山口情報芸術センター [YCAM] 鎖国 [Walled Garden] プロジェクト アーカイブ展示

音響技術：中上淳二*、安藤充人*

照明デザイン：高原文江*

映像制作：山岡大地*

テクニカルサポート：やの舞台美術、西本文博

「木澤佐登志のワクワクどうぶつ占い」テキスト：木澤佐登志

鎖国掲示板システム開発：白石覚也

企画共通クレジット

空間デザイン：砂木（木内俊克、砂山太一、工藤外四）クラレンス・ン*

舞台：クラレンス・ン*、大脇理智*

映像技術：大脇理智*、時里充*

構造体制作：岩光大祐（wccworks）

広報：奥田奈々子*、谷紗矢乃*、蛭間友里恵*

グラフィックデザイン：砂木（砂山太一、川久保美桜、塩崎拓馬）

サイネージ制作：石井栄一、黒田愛佳、菓子谷英男、廣田祐也

サイネージ制作管理：渡邊朋也*

記録撮影／映像編集：山中慎太郎（Qsyum!）、小荒井寛達（Qsyum!）、谷康弘

ドキュメンテーション：渡邊朋也*

パブリックプログラム：今野恵菜*、山岡大地*、原泉*

シネマプログラム：前原美織*

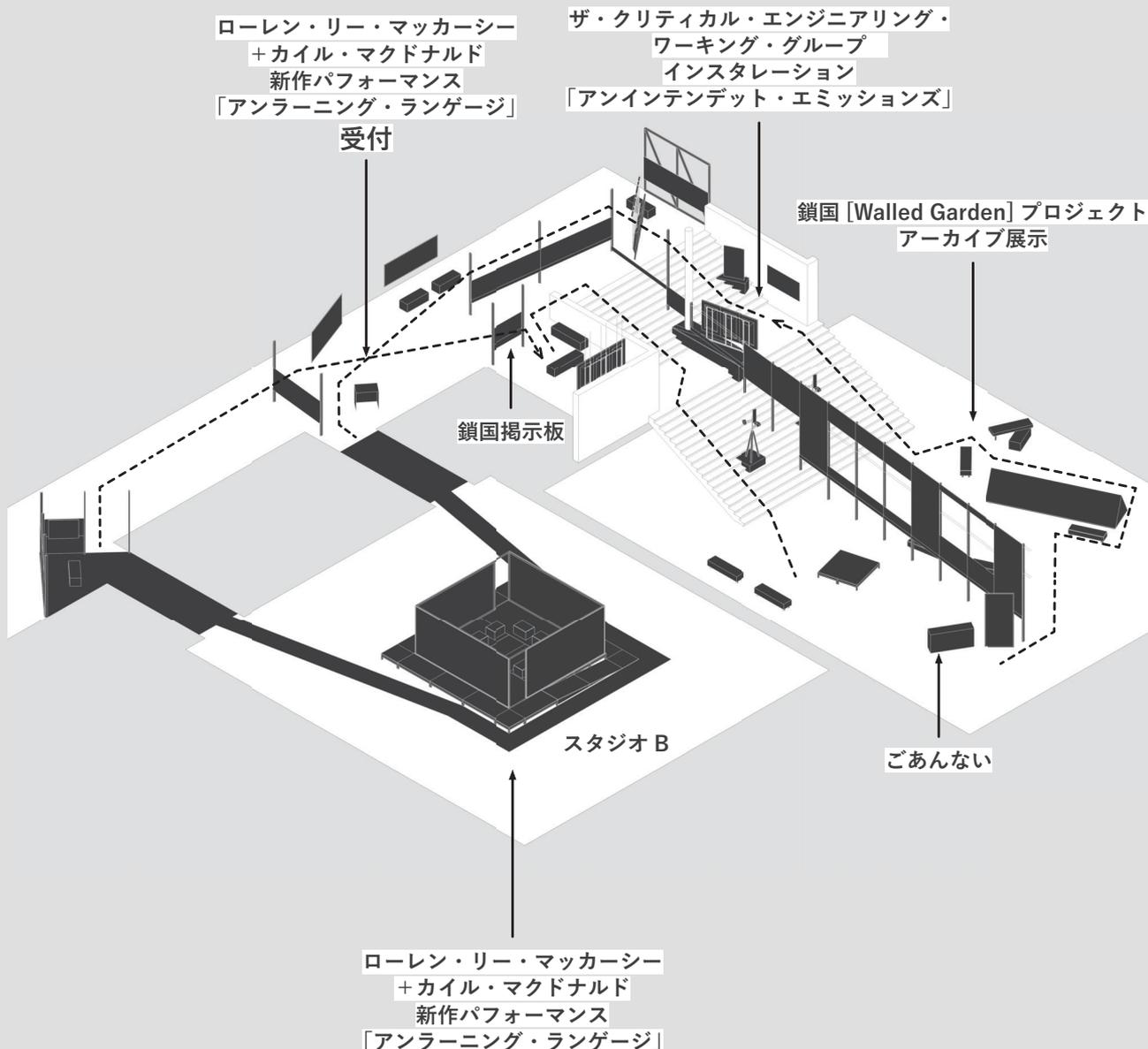
キュレーション：竹下暁子*、三浦陽平*、クラレンス・ン*、今野恵菜*

コーディネーション：福地ひかり*、メノン・カルティカ*、宮武亜季、宮内芽依

展示監修：高岡謙太郎

監修：会田大也*、伊藤隆之*

*YCAM スタッフ



「アンインテンドット・エミッションズ」では観客のスマートフォンなどの機器・端末に関するデータが取得され、以下の内容がモニターに表示されます。あらかじめご了承ください。

デバイスの MAC アドレス
過去に接続した Wi-Fi の SSID の名前（アクセスポイントを識別するための名称）

※取得した情報はリアルタイムに表示されるのみで、保存されることはありません。

主催：公益財団法人山口市文化振興財団、公益社団法人全国公立文化施設協会

後援：山口市、山口市教育委員会、ゲーテ・インスティトゥート

助成：文化庁 統括団体によるアートキャラバン事業（コロナ禍からの文化芸術活動の再興支援事業）

協力：ライゾマティクス、BACKSPACE Productions Inc.、特定非営利活動法人国際舞台芸術交流センター

共同開発：YCAM InterLab

企画制作：山口情報芸術センター [YCAM]

『公文協アートキャラバン事業 劇場へ行こう2』参加事業



ryzomatiks

BACKSPACE
Productions Inc.

PARC
Pacific Center,
Pacific Basin Arts Communication



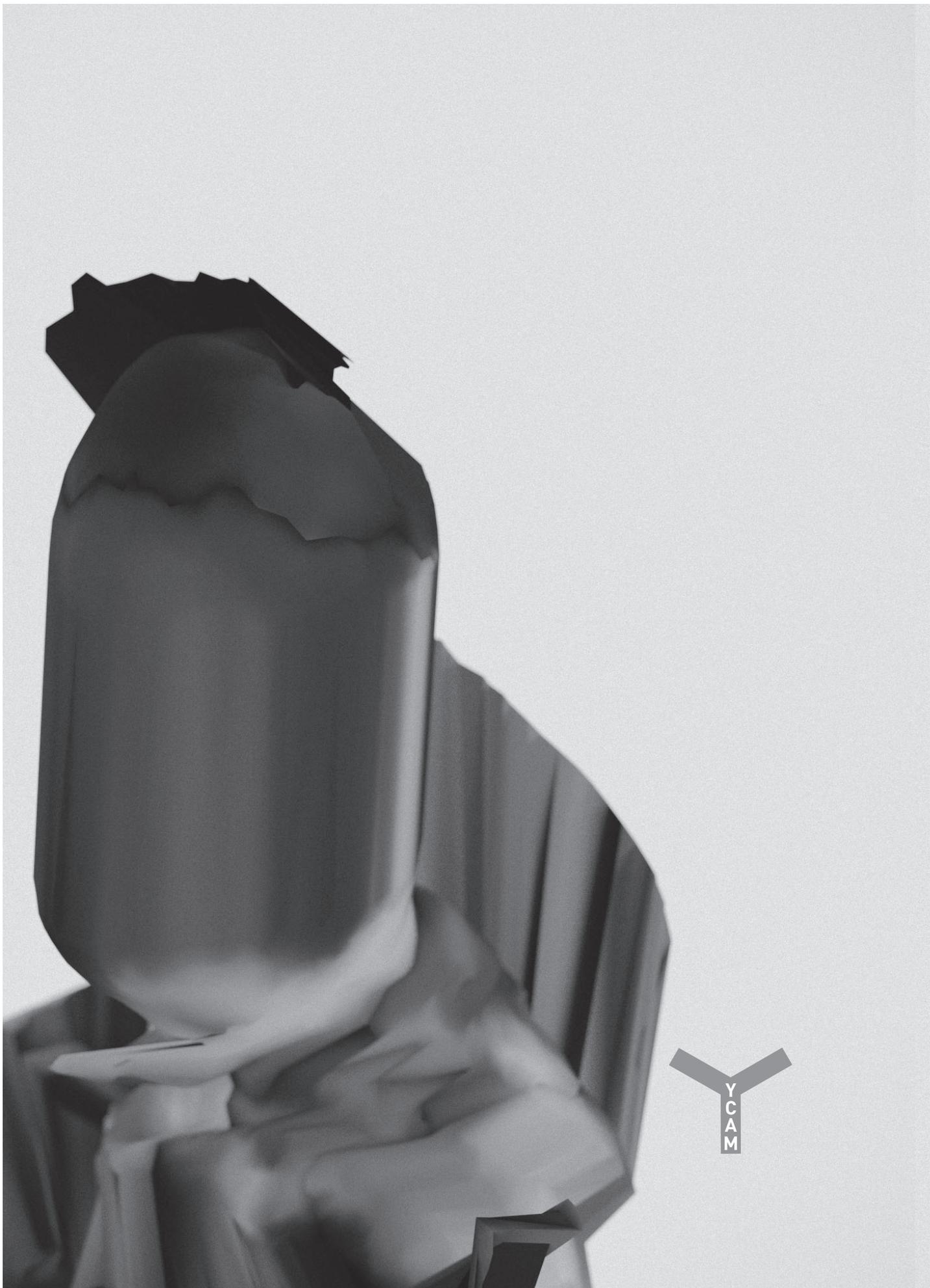
山口情報芸術センター [YCAM]

〒753-0075 山口県山口市巾着町7-7

TEL : 083-901-2222

information@ycam.jp

www.ycam.jp



Y
C
A
M