

## 「ユーザー参加型芸術」における「参加」とは何か

森 敬洋

### はじめに

メディアアートは新しいテクノロジーを用いてアートを創造する試みとして、20世紀後半に登場した。対象とするメディアの特性がどのようなものかを主題としてきたメディアアートは、メディアの多様化と複雑化にともない多くのサブジャンルに分かれ議論されてきたが、その中でも本稿は1990年代から登場した「インターネットアート」に注目する。初期のインターネットアートにはプロトコルなどのインターネットの物理的構成要素に焦点を当て、その特質を作者から受容者へ一方向的に提示する作品が作られたが<sup>(1)</sup>、一方で世界中から同時かつ双方向的にコミュニケーションが取れるという非物質的特性に注目し、複数受容者の「参加」を組み込んだアートも作られてきた<sup>(2)</sup>。その登場から約30年が経過した今日、インターネットアートは文化庁による「メディア芸術祭」と「メディア芸術データベース」をはじめ、国内でも作品の発表と保存が積極的に進められており、同時にNTTインター・コミュニケーションセンター(ICC)の研究プロジェクトをはじめ、国内外では早くも「ポスト・インターネットアート」に関する議論が展開されている<sup>(3)</sup>。その一方で、馬正延および久保田晃弘(2017)が「作品発表の場や学術研究分野を現代美術一般と共有できないマイナーなジャンルとして、メディアアートが異なる活動の生態系となっていく傾向がある」と主張した様に<sup>(4)</sup>、メディアアート研究と現代アート研究との間にある「断絶」が問題とされている。

この問題に対し、本稿ではメディアアーティストの江渡浩一郎が2015年に提起した「ユーザー参加型芸術」という概念に注目する<sup>(5)</sup>。インターネット上でのコミュニケーションがいかにかに新たな創造を可能にするかを論じた江渡の論考「ユーザー参加型芸術と集合知研究」の中で、「ユーザー参加型芸術」という概念は彼によって新た

## 「ユーザー参加型芸術」における「参加」とは何か

に定義されている。その最大の特徴は、「作者」（＝アーティスト、クリエイター）と「受容者」（＝オーディエンス）を等しく「ユーザー」と表現することで、「多数の利用者の協調による集団的な創造性」<sup>(6)</sup>を全面的に押し出していることにある。

このような「協調による集団的な創造性」を肯定する江渡の「ユーザー参加型芸術」という概念は、今日頻繁に行われる社会と協働するタイプの芸術活動と「参加」という方法において類似している。1998年の『関係性の美学』における「リレーショナル・アート」に始まり、近年では「ソーシャリー・エンゲイジド・アート（以下、SEAと呼称）」と称されるこれらのアートは常に「非アーティスト＝享受者」の「関与」により成立するアートとして論じられてきた。「ユーザー参加型芸術」の特徴である「多数の利用者（ユーザー）による集団的な創造性」は、参加者の「関与」が前提となるSEAとどのように共通し、またどのように異なるのだろうか。「ユーザー参加型芸術」はインターネットというメディアを経由している点でSEAとは根本的な相違点があるが、「参加」や「協働」を条件としている点で両者には何かしらの共通点が見いだせるだろう。このようなメディアアートにおける「参加」について、先述の馬および久保田はメディアアートと関係性の美学との「断絶」を、「参加型作品」や「インタラクティブティ」など共通して問題意識とされる概念から克服できないかと提起している。しかし、彼らの研究では「アーカイブ」という別の共有可能な問題から考察を行ったため、本稿の問題意識である「参加」という点からの理論的な考察には至っていない。以上から、本稿は「参加」や「協調」、「協働」といった共通の性質を有するSEAの理論を参照することで、「ユーザー参加型芸術」における「参加」がSEAとどのように類似しているかを考察し、それによって上記の「断絶」の克服を試みる。それにあたって、まず江渡の論考を整理しながら、江渡自身の作品でユーザーがどのように「参加」しているかを考察する。次にSEAにおける主要議論をまとめた星野太（2018）を主に参照しながら<sup>(7)</sup>、SEAにおいて「参加」がどのように考えられているかを論じる。最後に、「ユーザー参加型芸術」とSEAを比較し、「ユーザー参加型芸術」の特徴と可能性を論じる。

## ユーザー参加型芸術とは何か

先述の通り、「ユーザー参加型芸術」は江渡による論考「ユーザー参加型芸術と集合知研究」にて提示された概念である。江渡は論考にて、インターネットが一般化した今日の社会の中で多くのネットユーザーの協働による創造がいかんにして可能かという問題を、2000年代に情報社会学で流行した「集合知」の概念を用いながら考察した。「ユーザー参加型芸術」は当論考において、インターネットアートの一側面に注目して提起されている。江渡は本概念を、次のように説明している。

「ユーザー参加型芸術」とは私の造語である。一般には、芸術作品の製作者をアーティスト、クリエイター、享受者を観客（オーディエンス）と呼ぶ。しかし、インターネットの普及によって生じた多数の利用者の協調による集団的な創造性を強調するために、作品の享受者も含めてユーザーという言葉で表現している。ここでいうユーザーとは、生産／消費という枠組みで考えられる「消費者」という概念ではなく、より能動的で自分に必要なテクノロジーを使ったり、作ったりすることができる創造的な人々を意味している<sup>(8)</sup>。

では、この「ユーザー参加型芸術」として、江渡はどのような作品を想定したのだろうか。江渡の論考では自身の作品を通し、それらが「ユーザー参加型芸術」の概念といかに関わるかが示される。本稿では《RealPanopticon》(1995)と《RemotePiano》(1996)の二作品を取り上げてみたい。

《RealPanopticon》はICCの開館イベント「InterCommunication' 95 “on the web” ——ネットワークの中のミュージアム」に際し作られた<sup>(9)</sup>。ネットユーザーのPCブラウザ上で展開される本作品は、展覧会に際して設置されたサーバーのどのページにユーザーがアクセスしているのかを、各自のブラウザ上で一斉に表示する。ユーザーはサーバーにアクセスすることによって作品に「参加」し、ブラウザ上で提示される画面のうちの一つになる。この作品は通常はサーバー管理者にしか見えない「アクセス状況」＝人々の行動を可視化することで、特権的な管理者の視覚的支配

を顕在化させる。インターネットがグローバルなネットワークである点で、本作品は2000年代中盤にアントニオ・ネグリおよびマイケル・ハートが問題提起したグローバルな主権による〈帝国〉の問題<sup>(10)</sup>を、それに先駆け提示したと言えよう。

一方、《RemotePiano》は1996年に岩井俊雄と坂本龍一が主宰したイベント「Music Play Images × Images Play Music」に際し作られた<sup>(11)</sup>。作品内でユーザーはブラウザ経由で音のパターンを送信し、受信したサーバーがそれをMIDIに変換する。それによって、本作品はインターネット経由でピアノを遠隔演奏することを可能にしている。《RemotePiano》は先の《RealPanopticon》と比べ、インターネットを経由した無数のユーザーによる共演の可能性が押し出されている点において、社会批評性は薄い。ユーザーは自由に音を送信することによって《RemotePiano》の「演奏者」となり、他のネットユーザーや演奏する坂本龍一と共演しつつパフォーマンスを行うことが、本作品の最大の意義である。

これら二作品は共に、江渡の用意した作品空間の上での「経験」が重要な要素となっている。《RealPanopticon》ではユーザーの動きを監視することを経験し、《RemotePiano》では多数のネットユーザーとの共演を経験する。一方、「参加」の方法はそれぞれに異なっている。《RealPanopticon》の場合、ユーザーは江渡のサーバーへのアクセス以外の自由な参加はできず、そこに創造的な経験はない。対して《RemotePiano》の場合、ユーザーは音のパターンを自由に入力し、それを送信することができる。

このように考えると、「ユーザー参加型芸術」はそれ自身の「参加」の方法が決して一様には言えないと分かるが、本節で扱った《RealPanopticon》と《RemotePiano》のいずれの作品も、インターネットのメディア特性に注目している点では共通する。しかし、本稿の目的において、これらの「参加」の方法が芸術作品としてどのような批評的価値を持つのかを考察することが重要である。「参加」に関する複雑な議論が展開されるSEAの中で、これらの作品はどのように論じられるべきなのだろうか。次節では本節と同じ「参加」の形式を有しているSEAの議論を参照することで、「ユーザー参加型芸術」とSEAがどのように異なり、そして一致するかを考察する。

## 「ソーシャリー・エンゲイジド・アート」における二つの転回

SEA は、その起点を 1960 年代の欧米圏で生じた社会運動やフルクサスなどのパフォーマンス集団に置かれることが多い。1990 年代にその活動が顕著になった SEA は、美術教育家のパブロ・エルゲラいわく「プロセス・アート」であり、かつ「社会的相互行為」が組み込まれたアートである<sup>(12)</sup>。本節では SEA に関する複雑な議論を整理した星野の論考「ソーシャル・プラクティスをめぐる理論の現状——社会的転回・パフォーマンス的転回」を参照しながら<sup>(13)</sup>、SEA における主要な問題を整理する。

星野によれば、SEA は「社会的転回」と「パフォーマンス的転回」という、二つの「転回」を軸に議論が生じている。「社会的転回」とは、SEA の批評的価値が従来の「芸術」としてではなく、「実践」としての社会性や倫理性へと移行していることに関する問題意識である。SEA の実践において、しばしば良き「芸術／アート」である以上に、社会的・倫理的に善き「実践／プラクティス」であることが標榜されるという<sup>(14)</sup>。SEA は「社会関与 (engage)」——アーティストが参加者と協働し運動することによって、社会そのものを変革させていくこと——に価値を見いだす。この「社会的転回」の問題は、その転回を受け入れるのか否かをめぐって批評家の見解を分裂させた。その代表例に、美術批評家クレア・ビショップ (2004) とグラント・ケスター (2006) による論争がある。SEA をいかに批評するかをめぐり展開されたこの論争の中で、SEA の批評が社会的な方面に移行していくことを批判し、作品を「美的に」批評する姿勢を維持し続けたビショップに対し<sup>(15)</sup>、ケスターは SEA がもはや従来の美的観念の上では批評できないという立場に立っている<sup>(16)</sup>。

一方、「パフォーマンス的転回」とは、SEA の「関与」を重視する姿勢が次第にコミュニティの地域振興のための簡素な「パフォーマンス」に変化していることをめぐる問題意識と議論である。特定の対象に関与せず、ただ「客寄せのためのエンターテインメント」<sup>(17)</sup>への墮落を危惧するこの問題に対し、エルゲラはそれが「アート」として展開される必要性が失われることに危機感を抱いている<sup>(18)</sup>。この「パフォーマンス的展開」をめぐる問題は、本稿が主題として取り扱う「ユーザー参加型芸術」においても同様に言えるだろう。《RemotePiano》のような参加型作品は、その参加の性

「ユーザー参加型芸術」における「参加」とは何か

質に反し、ネット黎明期の日本において実際に参加できたのはごく一部である。社会批評性を失った単純な「エンターテインメント」として《RemotePiano》が展開されるのならば、そこにはSEAが危惧する状況と同様なものがみられる。

### 考察 —— 「ユーザー参加型芸術」との類似点と差異

ここまで「ユーザー参加型芸術」とSEAという二つのアートをみてきた。両者はともに元来の「享受者」をアートに組み込み「参加者」に変えた。そして、「参加者（あるいは「ユーザー」）」がその作品の過程に関わるからこそが作品の価値であり、そこに重要な意義がある。「ユーザー参加型芸術」はウェブ環境内で多数のユーザーとコミュニケーションを交わす「経験」から、インターネットという新たなメディアの可能性を引き出している。SEAも、アーティストの「関与」と参加者の「参加」が最大の目的であり、この点で両者はともに「過程」に一つの意義を置いたプロセス・アートである。

ところで、以上のような共通点があるならば、SEAが有していた二つの「転回」により生じる問題と「ユーザー参加型芸術」との関係も考える必要がある。SEAをめぐる批評が社会的な方面へと横滑りしていることを批判したビショップの主張は、「ユーザー参加型芸術」として本稿が扱った《RealPanopticon》や《RemotePiano》の二作品においても同様に言及できるだろう。それらは「参加」が重要な要素となっているゆえ、経験を踏まえずに批評はできない。

このように、二つのアートはアーティストの「関与」、および参加者の「参加」という構造によって共通点を見いだせるが、一方で「関与」と「参加」という構造の背景にある思想に注目すれば、二つのアートの相違点が見えてくる。前述のように、SEAは「関与」によって変革をもたらすことに価値を見いだしており、そこには社会運動的な側面が含まれる。一方、江渡の「ユーザー参加型芸術」には、そのような社会的メッセージは前景化されない。その理由は江渡の主張にあるように、「ユーザー参加型芸術」が「利用者の協調による集団的な創造性」を強調するために提起された

概念であるからだ。「ユーザー参加型芸術」の「参加」はまさしく江渡が言うように、インターネットという「メディアに固有表現という意味での、メディアスペシフィックな表現」である<sup>(19)</sup>。後にマーク・トライブ(2003)がこれらを「ニューメディアアート」と称したように<sup>(20)</sup>、インターネットという「ニューメディア」を扱う「ユーザー参加型芸術」もこの部類に入り、90年代当時の最新技術であったインターネットというメディアの特徴——同時性、匿名性、遠隔性、コミュニケーション性など——を踏まえたうえで、それらを組み込みアートを創造している。江渡がマーシャル・マクルーハンの「グローバル・ヴィレッジ」を参照しながら、「電子的なメディアの出現によって、それまで人々がコミュニケーションを行う際に障壁になっていた時間と空間の限界が取り払われ、地球規模で対話できる」ことを肯定的にとらえた点からも<sup>(21)</sup>、彼がインターネットという「ニューメディア」にいかにか意識的かがうかがえる。以上から、江渡の作品における「参加」はあくまでも、インターネットのメディア特性を表現するための「参加」であると考えられ、それゆえ作品に必ずしも社会的メッセージが内包されない。無論、「ユーザー参加型芸術」にメッセージ性が全く認められないわけではなく、《RealPanopticon》のような批評性を内包した作品もある。だが、ここで提示される主権的構造も、インターネットというメディア特性の一つである。そのため、本作品における「参加」はSEAの「関与」とはまた別のものと考えられる。

また、「ユーザー参加型芸術」とSEAとの思想的な側面について、もう一つ大きな違いを指摘することができる。先述のように江渡はマクルーハンの「グローバル・ヴィレッジ」を参照しながら、インターネット上で全世界中の人々が同時に協働できる可能性を「ユーザー参加型芸術」に込めた。だが、一方でSEAは常に「地域」などの小規模コミュニティを対象に「関与」し続けている。SEAは常に「ローカル」なコミュニティを対象としており、それは江渡の目指す「グローバル」とは真逆のものだろう。ただし、江渡の「ユーザー参加型芸術」は本当に「グローバル」だったのかについては考察の余地がある。「ユーザー参加型芸術」は「グローバル」を標榜した一方で、実際は当時の制限された環境下での小さなコミュニティ内で「パフォーマンス」的に展開された。先述のように、そこには「パフォーマンス的転回」をめぐるSEAの危惧と同じことが指摘できる。

このように、「ユーザー参加型芸術」は「インターネット」の可能性をメディアとして表象するため、そこでの「参加」が目指すものは決してSEAの「参加」とは一致しない。では、二つのアートは根本的に相容れないのだろうか。これに対し、筆者は二点指摘したい。一つは江渡の論題にも挙げられている「集合知」の概念についてである。2005年にジャーナリストのジェームズ・スロウィツキーが『群衆の叡智』という著作の中で示した本概念は、少数の専門家の意見よりも大多数の意見の正当性を主張している<sup>(22)</sup>。「集合知」の議論は特に2000年代後半から2010年代前半にかけて活発化したが、その契機はインターネットの世界的なインフラ化にある<sup>(23)</sup>。そしてその利点ゆえ、東浩紀や西垣通などは「集合知」を政治的に活用する可能性を議論している<sup>(24)</sup>。このように、「集合知」はインターネットが我々の日常生活の必需品となったことで、大衆の意見を提示するツールとしての政治的な可能性が見出された。これらの新たなメディア特性ともいえる現象は、「ユーザー参加型芸術」に新たな創造の余地を生じさせないだろうか。

もう一つは、「ユーザー参加型芸術」が関与する対象についてである。江渡は「グローバル・ヴィレッジ」を据え、世界規模でネットユーザーの全員がコミュニケーションを交わすことを目標に置いたが、インターネット上でのコミュニティは「グローバル」でなくともネット掲示板やSNSで「ローカル」に形成され、それぞれが独自の文化を作り上げている。それらは社会的なメッセージ性を持たないものが大多数だが、一方でウェブ上でのコミュニティを対象にしてアーティストが「関与」することは可能であり、そこにはウェブ上で転回されるSEAの可能性が内包されてはいないだろうか。

## おわりに

本稿は江渡浩一郎の「ユーザー参加型芸術」の概念をもとに、それを今日のSEAをめぐる議論と比較することで、両者の間の「断絶」を克服する試みを行った。「ユーザー参加型芸術」とSEAはその手法に共通点があり、一見するとその構造は類似し

ている。これらの芸術は「作者」がその環境を構築し、そのうえで参加者(あるいは「ユーザー」)が「関与」あるいは「参加」する。このような「参加」の構造、そしてそれを「経験」することそのものに意義を見いだす点で、両者は共通している。

しかし、二つのアートは「参加」を組み込む思想的背景に大きな差異がある。「ユーザー参加型芸術」は「グローバル・ヴィレッジ」のような社会を目標としており、それによってインターネットをアートとして表現することを試みた。その一方で、SEAは特定のコミュニティにアーティストが「関与」することが重要であり、それによって社会的メッセージを提示する。この点において、両者は「グローバル」か、あるいは「ローカル」かという対比を置くことができる。しかし、インターネット上での小さなコミュニティはネット文化の形成に伴って作り上げられてきており、そのコミュニティに対してアーティストが「関与」することで、SEAがインターネット上で展開される可能性はある。この可能性は、「断絶」とまで表現されたメディアアートと現代アートとの間を完全には埋められないとしても、その接近に少なからず貢献することができないだろうか。

また、本考察によって「ユーザー参加型芸術」というものを今日に再考察する意義も見えてくる。「ユーザー参加型芸術」の考察はインターネットアートそれ自体の考察であり、今日メディアアートの中で既に議論されている「ポスト・インターネットアート」の議論とは別に展開されるべきものである。「メディア芸術データベース」やRhizomeなどの貢献により、多くのインターネットアートが保存され研究対象として扱うことができるようになった今日において、いま一度「ポスト」ではないインターネットアートに目を向ける必要はないだろうか。

#### 註

- (1) 例えば、Jodi 《Jodi.org》(1992) (最終確認日 2019 年 11 月 30 日)。
- (2) 例えば、川島高およびアロン・コブリン 《Ten Thousand Cents》(2008) <http://www.tenthousandcents.com/> (最終確認日 2019 年 11 月 30 日)。
- (3) これらの議論については以下を参照。松谷容作「アートとコンピューテーション —— 『ポス

「ユーザー参加型芸術」における「参加」とは何か

ト・インターネットアート』と『新たな美学』の観点から」『同志社女子大学総合文化研究所紀要』2016年、33号、1-14頁。

(4) 馬定延・久保田晃弘「メディアアートのための生成するアーカイブ試論（前編）」『多摩美術大学研究紀要』2017年、31号、94頁。

(5) 江渡浩一郎「ユーザー参加型芸術と集合知研究」、西垣通（編）『ユーザーがつくる知のかたち——集合知の深化』KADOKAWA、2015年、63-96頁。

(6) 同上、65頁。

(7) 星野太「ソーシャル・プラクティスをめぐる理論の現状——社会的転回・パフォーマンス的転回」、アート & ソサエティ研究センター SEA 研究会（編）『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの理論・系譜・実践——芸術の社会的転回をめぐって』フィルムアート社、2018年、121-152頁。

(8) 江渡、前掲書、65頁。

(9) 作品についての映像記録が江渡のホームページ上で確認できる。<http://eto.com/1995/RealPanopticon/index.html>（最終確認日2019年11月30日）。

(10) アントニオ・ネグリ+マイケル・ハート『〈帝国〉——グローバル化の世界秩序とマルチチュードの可能性』（水島一憲・酒井隆史・浜邦彦・吉田俊実訳）以文社、2003年。

(11) 1997年にICCにて再設置した際の記録がアーカイブ映像として残されている。<https://www.ntticc.or.jp/ja/exhibitions/1997/remotepiano/>（最終確認日2019年11月30日）。

(12) パブロ・エルゲラ『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門——アートが社会と深くかかわるための10のポイント』（アート & ソサエティ研究センター SEA 研究会訳）フィルムアート社、2015年。

(13) 星野、前掲書、121-152頁。

(14) 同上、133頁。

(15) Bishop, Clare, “Antagonism and Relational Aesthetics,” *October* vol. 110, 2004, pp. 51-79.

(16) Keaster, Grant, “Another Turn,” *Artforum International* vol. 44, 2006, p. 23-24.

(17) 星野、前掲書、139-140頁。

(18) エルゲラ、前掲書、140頁。

(19) 江渡、前掲書、69頁。

(20) Tribe, Mark and Reena Jana, *New Media Art*, Köln, Taschen, 2006.

(21) 江渡、前掲書、71頁。

(22) ジェームズ・スロウィツキー『群衆の叡智』（小高尚子訳）KADOKAWA、2014年。

(23) ティム・オライリーによって提示され、広く影響を与えた「ウェブ2.0」の思想や、本稿初めに述べた「ポスト・インターネット」の議論は、いずれも2000年代を起点としている。

「ユーザー参加型芸術」における「参加」とは何か

- (24) 東浩紀『一般意志 2.0——ルソー・フロイト・ゲーゲル』講談社、2011年。および西垣通『ネット社会の「正義」とは何か——集合知と新しい民主主義』KADOKAWA、2014年。