

研究ノート

## 《Light on the Net》について About “Light on the Net”

藤幡正樹  
FUJIHATA Masaki

### 「Anarchive」の刊行

このところ、アーカイブということについての議論が、いろんなところから声が出てくるようになりました。ひとつはやはり過去のメディア・アート作品が技術の変化によって、だんだんと見られなくなってしまうという恐怖感みたいなものがあるからだと思います。いろいろなところでそういうものをどうしたら良いのかという議論が、日本だけではなくて、海外でもそういう動きがでて来ています。

2016年3月に、こういう本を出しました [図1]。これはバインダーの形をした本です。出版してくれたのは、フランスの小さな出版社で、Anne-Marie Duguetという、元々はソルボンヌで教えていらした方です。彼女が「Anarchive」というシリーズの出版物を出しています (<http://www.anarchive.net/>)。実際、最初のボリュームは、約20年前、1999年のアントニ・ムンタダスの本でCD-ROMタイトルとして出版されたものでした。僕のひとつ前は中谷芙二子さんです。この12月にフランスの文化省からコマンドールという文化勲章を受賞されましたけれども、彼女が5冊目で、僕はその次という順番で出版されました。実際の編集の過程では、自分の過去を振り返るということを散々やる羽目になるわけですから、とても面倒くさい作業ではあるわけです。例えば、何か過去の作品とか思い出したときに、それがどこにあるかわからないということが当然あって、それが非常に精神衛生上悪い。実際、それがとんでもない場所から出てきたみたいな夢まで見るような状態が、3年くらい続いていました。

《Light on the Net》はちょっと残念なというか、2001年にたまたまソフトピアジャパンで他の作家の展示のためにボタンから外して、その後、元に戻ってないので、いまは見るができなくなっています。今回のことで

いろいろ作品設置の経緯を調べるに従って、なかなかこのプロジェクトには深い意味があるということが分かってきたわけです。それで松井君と伊村さんと相談をして、岐阜おおがきビエンナーレでこのプロジェクトを取り上げることにしました。

### [light.softopia.pref.gifu.jp](http://light.softopia.pref.gifu.jp)

これが元々のウェブサイトのスクリーンキャプチャーです。ウェブブラウザから、このアドレスにアクセスするとまず、このページが出てくる。中央の画像は、センタービル2Fに橋が架かっていますけれども、あの橋の上の天井に付いていたカメラからのものです。信長像とカメラが正対するようにしました。エスカレーターも見えています。信長像にピッタリ電球が重なって、信長の像の顔が見えない。アングルからいってしょうがないですね (笑)。

電球が7×7で、合計49個の電球がある [図2]。(コンピュータのスクリーン上のウェブブラウザの中の写真を使いながら) ここにいま、手の形のアイコンが見えていますけれども、ユーザーがカーソルをこの画面の中にかざすと、普段の矢印のアイコンが、この手のアイコンに切り替わります。それで、どこでもいいのですが、電球の点いてないところを触れば、実際に電灯が点灯して、点いているところを触ると電灯が消えると。ただこれは、いまのストリーミングの技術がまだ存在してなかった時代なので、ワンショットの映像だけが、ページに貼られている。我々が、ユーザーが触ると、しばらくしてから、画面更新がされて、新しいページに切り替わって、新しい写真が貼られたものが見られるということです。この「間」が、瞬間的に切り替わるわけではなくて、当時のインターネットの速度とか、回線速度、それから間に入っているハブとか、ノードの数とかによって、

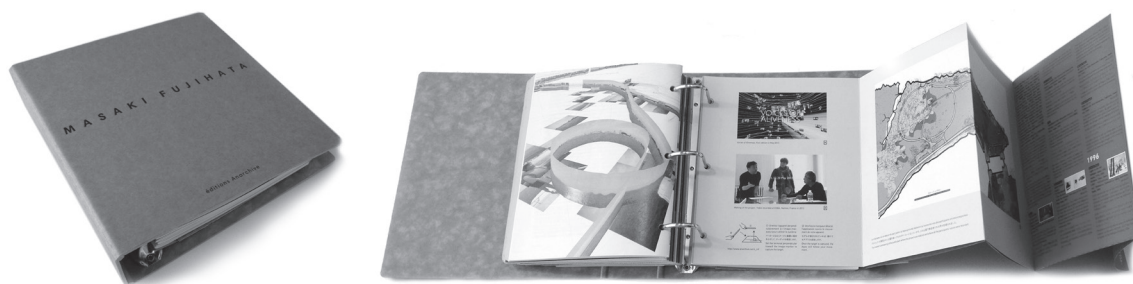


図1 『藤幡正樹全作品集 MASAKI FUJIHATA Anarchive6』 2016年、éditions Anarchive

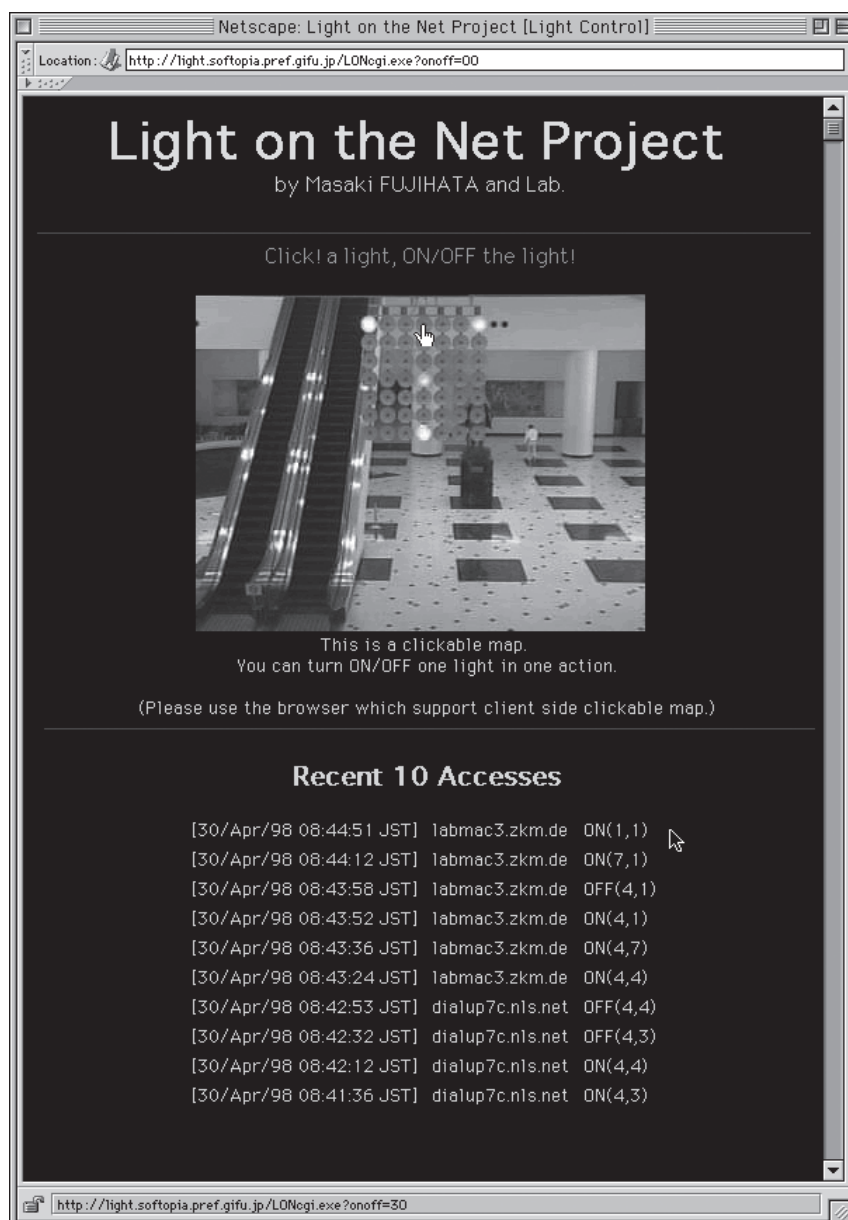


図2 《Light on the Net Project》のweb browser

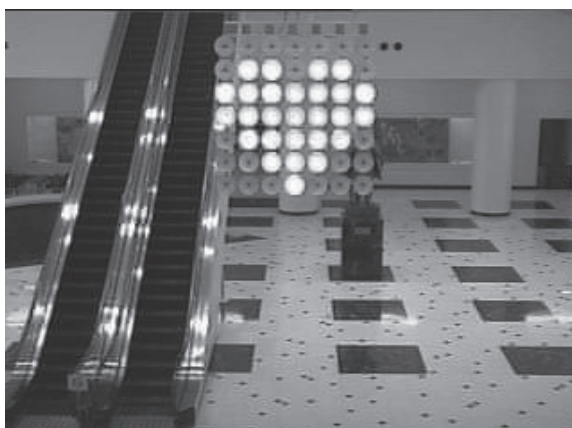


図3 形態を描く

帰ってくる速度が遅れていきます。

現場の方は、これを実際にプログラミングしてくれた川嶋岳史君が今日そこに来場してくれていますけれども、サーバーサイドは大体4秒、だからこの電球を点けろという命令が来たら電球を点けて写真を撮って、それをユーザーに返す処理は4秒ですが、大体ユーザーサイドは10秒から15秒位待たされる。実際には、当時のインターネット環境では、ダイヤルアップで見ている人もいましたから（笑）、多分もうちょっと時間かかって、たかだか320掛けの240の画像が上から下へ、ペロ、ペロ、ペロというふうに目に見えるような速度で、出ていたという可能性もあります。ちょっとそういう意味で時代が違うということも考慮に入れる必要があると思います。

### Web上のコミュニティ

このページをデザインしたときの僕の考え方ですが、ここに現在直近の10人の、10個のアクセスログが表示されます。とこの電球を点けたか消したかという情報と、その機械がどこにあるか。例えばこの「zkm.de」というのはドイツからのアクセスですけれども、この年(1998年)ドイツのZKMにいた僕自身が、アクセスしてキャプチャーした画像だということがこれでわかります。別の人がここにいますね。「nls.net」ってどこだろうな。でもこれもダイヤルアップですね。だから自宅から電話線を使ってインターネットに入って、岐阜までアクセスしていたということがここでわかります。

IPアドレスとドメインネームというのが、使われているマシンを特定する住所名とそれに振られた番号になり



図4 文字を書く

ます。これがどうして重要かというと、ユーザーが遊んでいる時に、自分以外の人も同じページにアクセスしているということが、このアドレスを見ることでわかるわけです。1994年の暮れ、NCSA (National Center for Supercomputing Applications) というアメリカのスーパーコンピュータ・センターが、Mosaicというウェブブラウザを出しました。それはウェブサーバーが持っている情報をダウンロードして見るというだけであって、同じページを見ている人が、他にもいるということは、そのページではわからなかった。もちろんそういうことが目的で開発されたものではなかったわけです。

ひとつのメタファーとして、書店に行く。例えば詩の本棚で、篠原さんの書籍を探して歩いていると、なんか隣にいる人が、篠原さんじゃなくて松井君の本を取っていたみたいな（笑）。そんなことが実際のお店では起こるわけです。で、場合によっては図書館で出会って、相互の好奇心を知ることで、付き合うようになったという話もありました（笑）。そういう立ち位置や行為が、その人の指向性を表すといったことが図書館や書店では起こりうるわけです。同じようなことがウェブサイトでも起こっていいんじゃないか、みたいな考えがあって、こういうデザインにした。ウェブサイトを通したコミュニティみたいなものの形成が可能なのかといった妄想があって、こういうプロジェクトを、やってみたかったということです。

### 他者の存在を考えること

隣の展示室にありますけれども、当時のサーバー上に

残っていたアクセスログと画像を使って、川嶋君に手伝ってもらって、当時の時間軸を再現し直してみました。

何が重要かというとき4秒おきに1フレームになっているので、速度的には120倍の速度で再生しています。（動画を見せながら）いま1分経ちましたが、この1分間アクセスはありませんでした。で、もう少し行ってみましょう。2分経ちました。いまここでアクセスが来ましたね。で、この間ソフトピアに立っている人には、別に何の変化もありません。実はこのプロジェクトに関して、いちばん疎外されている人は現場にいる人なのです（笑）。あの電球の点滅が意味するものが全然わからない。唯一ウェブサイトから見ている人だけが、「なるほど」と思っていて、「ちょっと触ってみる」ことになる。

この「proxy-external」というアドレスで入っている人がいますね。もうちょっと見てみましょう。大体最初はノーリアクションなんです。というのは、ページを見たばかりなので、まだ電球には触っていない。ページを見てから、いろいろ考え始めてから、電球の消したり点けたりが始まります。この人は、こうやって、ハートを作って満足をする（笑）[図3]。そうするとしばらくアクセスがない。だいふ経ちましたね。10分位経ちました。「coloradomtn.edu」だから、コロラドマウンテン大学ですね。もうひとりアクセスして来た人がいますね。こちらはドメインネームがわからなくて、IPアドレスが直接表示されています。このコロラドから来る人と、このIPアドレスのひと、さらに「skypoint」という3人がこの場所にいます。ひとりが「HI」という文字を書こうとしているのですが、もうひとりが、コラボレー

ションしてんだか不明ですね（笑）。このダイヤルアップのひと、コロラドマウンテンのひとが取り合いするんですよ。で、ここで何となく合意形成される（笑）[図4]。すると、しばらくアクセスがなくなるんです。たぶん両者が「うーんそうかそうか」って。しばらくして、ここでまた誰か別のひとが入ってくるんですが、この人はあんまり建設的じゃないですね。そうすると、ここでほらまた、今のコロラドマウンテンのひとが画面を「HI」に戻すんですよ（笑）。きれいに元へ戻して、彼は満足する。しかし、しばらくするとまた、いちばん最初に出てた「proxy」さんというひとがやってきて、全部の電球を消して、満足するんですよ（笑）。というふうに、場の取り合いが起こって、それが何となくやってる人同士の中でイライラとかしながら、でもその他者の存在を感じている、と。

プロジェクト・サイドのメール・アドレスが公開されていたので、いろいろなメールが来ていました。「どうしてチャットのスペースを作らないのか?」、「来ている人同士が、チャットできるようにしてほしい」といった要求が実際にありました。

しかし、僕はチャットをオーケーにしちゃうと、相手を想像する部分が無くなってしまったと思ったので、ほんとに最小限の情報、電球を点けているか、消しているかというだけの情報によって、他者の存在を感じる方が面白いと思っていたので、最後までチャット機能は盛り込まなかったのです。実は、こういった判断がなされていること自体が、これを単なるサービスとしては、考えてはいなかったということの証しだと思います。



ソフトピアジャパンセンタービル1階に設置されたメタ・モニュメント（1996年）