

意識の変革の先導者として As a leader of the changes of the consciousness

吉田茂樹
YOSHIDA Shigeki

1. はじめに

IAMAS は開学した 1996 年から数えて今年度で 18 年目となり、来年度からは活動拠点となるキャンパスをソフトピア地区に移転して、新たなスタートを切る。18 年という時間は、歴史の中では短い時間ではあるが、IAMAS が関係する分野や近年の状況の中では非常に多くの変化があった。本稿では IAMAS の開学から現在までの変化について、IAMAS およびそれを取り巻く状況についていくつかの視点で明らかにし、IAMAS が担っている役割について概観する。

2. IAMAS における制作研究形態の変遷

2-1. ネットワーク環境と意識の変化

IAMAS の歴史は 1996 年に開学した国際情報科学芸術アカデミーから始まるが、日本のネットワークの歴史の中でその年は、インターネットサービスプロバイダが日本に登場して 4 年目となる年であった。一般の人々にとってインターネットの存在はまだ身近ではなく、World Wide Web (WWW) は存在していたが HTML を自分で記述できないと情報発信も行えず、インターネットの利用サービスは電子メール等が主なものという時代であった。

そのような状況にあって、IAMAS の学生も、情報系の学生であってもインターネットの利用経験がある学生はそれほどおらず、芸術系、デザイン系の学生はインターネットはおろか LAN の利用経験すらない学生がほとんどであった。一方で、これからのインターネット時代を見据え、IAMAS では開学時点から学内での連絡や議論のために電子メールと電子ニュースを主な手段に据え、積極的に利用していく方針を採った。そのため IAMAS の開学から数年間は、入学直後の学生に対して、まず LAN やインターネットの使い方、とりわけ電子メールの使い方について実習形式のレクチャーを行い、連絡の道具としてのネットワークの利用方法を習得させた。さらには、WWW を使った情報発信を行うために、HTML の記述方法についても授業等の中で教えていた。

当初、IAMAS のインターネット接続速度は 1.5Mbps と当時としてはある程度の速度を備えていたが、学生の制作環境が CD-ROM 作品やビデオテープベースの映像作品等であったこともあり、インターネットを通じて学生が制作した種々の成果を広く発信するという活動はあまり行っておらず、IAMAS においては教員も含め CD-ROM やテープメディア等を使って、マルチメディア関連のコンテストに応募するといった発表形態が一般的であった。

その後、インターネットの普及や、1999 年に登場した NTT ドコモの i-mode サービスなどの携帯電話におけるネットワーク機能が登場したことなどにより、芸術系の学生においても IAMAS 入学前からネットワークや電子メールを利用する経験者が増えていき、入学後のネットワーク関連の利用方法に関する一般的な実習は徐々に必要なくなり、数年のうちに IAMAS 独自のネットワーク利用のルールを教える実習内容に変化していった。

このように、わずか数年のうちにネットワークの利用に関する状況が変化し、ネットワークを利用することは IAMAS においてだけではなく、日常生活においても当たり前の事柄となり、連絡や情報交換を行うにあたり、電子メールやその他のネットワークツールを使うのが当たり前という意識に変化していったと思われる。また、IAMAS のネットワーク環境の強化や、特にブログツールや Flash 等のネットワーク配信コンテンツの作成に適した技術の登場などにより、教員や学生の制作物の発信方法もインターネットを利用したものが増えていき、「作品発表」に対する意識も変化していったと言えるであろう。

2-2. 表現方法等の変化 (ツール・機材)

IAMAS は当初から最先端の技術を用いて制作や表現等を行うことが想定されていたが、実際に学生や教員の制作・研究において、その時代ごとの技術の進化によって登場した様々な最新の技術や表現方法等が採用されてきている。

開学当時は IAMAS 内にグラフィックスワークステーション等の最先端のコンピュータ類は存在していたが、台数が限られていたため多くの教員や学生は日常的な授業や制作にはパソコン類を使用していた。そのため、コンピューティングパワーが足りなかったり、ネットワーク速度が十分でないなどのこともあり、制作や研究にコンピュータ関連技術を使用したとしても、最終発表は既存の紙媒体を使用したり、CD-ROM や磁気テープなどを使ってディスプレイに映し出したりスピーカーから音を出すものや、逆にインストール作品のように費用をかけてプロジェクタや大型の装置を使って表現するものなどが多く見られた。もちろん、制作や研究内容は多岐に渡っているが、表現手段としては現在に比べれば限られていたと言える。また、制作に使えるソフトウェアも、市販のものは当時のコンピュータや周辺機器を想定したものが基本であり、最先端の表現をしようとするとそのためのソフトウェアも自ら開発しないといけない場合も多く見られた。

その状況が変わってきたのは 2000 年前後あたりからで、その要因としてパソコンの性能が劇的に向上してきたことや、それに伴ってコンピュータの周辺機器や関連規格等として新たなものが登場したり、それらの性能も向上したこと、さらにはそれらが普及価格帯で販売されるようになり利用しやすくなったことが挙げられる。そのようなものとして、DVD-R の登場やハイビジョン関連製品の普及、デジタルカメラやデジタルビデオの性能向上、インクジェットプリンタの性能向上やカラーレーザープリンタの普及、そしてギガビットイーサネットや無線 LAN の登場と普及などがある。それまでグラフィックスワークステーション等の専用機器を使用しないとできなかったことが、手元のパソコンで処理ができるようになり、また処理速度が向上したり利用できる機器類やメディア類が増えたことで制作できる対象や範囲も広がった。

その後時代とともにさらに多様な技術や機器、メディア等が利用できるようになったが、概観するとネットワークの発達による場所や時間を越えたインタラクティブな表現、デジタルメディアの発達による多様な映像音声表現、モバイルデバイスによる小型・可搬性を生かした表現、各種センサーデバイスや制御デバイスによる多様な入出力の活用、電子工作等による自作の特化型デバイスによる処理、デジタル工作機器による精密な加工などを利用した研究や制作が増えてきている。

新しいものの登場や普及によって、IAMAS の研究や制作物にもそれを取り入れたものが増える傾向があるが、以前はその年の研究や制作の多くに一つの特定のものが使われることが多かったが、近年ではその対象となるものが分散する傾向が見受けられる。これは登場・普及する対象および IAMAS において利用できるものが非常に多様になっていることを示している。なお IAMAS では、新たに使えるようになった種々の技術やメディア、デバイス等を本来の使い方をするだけでなく、

その可能性を模索して想定されていない使い方等をするものが多く見受けられるのも特徴の一つである。

2-3. 制作研究環境の変化

IAMAS における環境や意識の変化という意味では、技術等の話ではないが、学生の制作や学習の場や空間の変化が挙げられる。IAMAS 開学当初、校舎は現在「本校舎」と呼ばれている開学以前から存在していた古い校舎のみで、2 つのコンピュータ室を中心にして大部屋的に学習・制作を行っていた。校舎が一つであり、主な活動場所が大部屋となっていることで、自然と学生どうしおよび教員と学生の交流が行われていた。

その後大学院大学の開学に向けて、主にアカデミー用の校舎が完成し、大学院大学とアカデミーの主な活動の場所が分かれることとなった。大学院では、学生の居場所として「ロフト」と呼ばれる大部屋を設置したが、スタジオごとやプロジェクトごとの活動の場も用意され、学生の活動の場が分散することになった。同様にアカデミー内でも分野に特化したコースごとに部屋が分かれる形となっていく。IAMAS では多様な分野の教員や学生が交わりながら活動することで、新たな表現や作品が作られるのが特徴となっているが、この「場の分割」については、専門性を高めるという面からはよいことも多いが、一方で多様なバックグラウンドを持つ学生や教員が交わる機会が減少したというマイナス面もあったと言える。

とはいえ、大学院において大部屋的なロフトが存在し続けていることは、多分野の学生がお互いの活動を知り、場合によってそこで行われる制作の過程を見ることができるという面において非常に重要な意味を持っている。また、多様な分野のバックグラウンドを持っているとしても、IAMAS の学生として日常的な居場所が同じ空間内にあることで、スタジオ制および領域制をベースにしたプロジェクト活動をメインにして活動場所が分かれた後においても、交流において意識の敷居を低くする効果があると言える。

2014 年度からは、プロジェクト室が大部屋的な一室となり、家具間仕切りで仕切られた状態で活動することになっており、様々な活動をお互いに見る事ができるようになることで、自然な交流の効果がさらに期待される。

3. 世の中の意識の変化

3-1. ネットワーク時代の意識の変化

さて、IAMAS の活動はもちろん日本や世界のいろいろな環境やその変化に相互に影響を与えながら行っているわけであるが、とりわけ学生にとっては日常生活におけるコンピュータや特にインターネットを初めとするネットワークの普及の影響が大きいであろう。

日本においてインターネットが登場したのは、インターネットサービスプロバイダ企業が設立された 1992 年からと言えるが、その後 Windows 95 OS にネットワーク機能が標準搭載され、インターネット接続が比較的簡単に行えるようになったことから普及が進んだ。総務省の統計[1]によると、2000 年から 2001 年にかけてインターネット世帯利用率が 30%を超え、2001 年末には 60%に達しており普及の具合がうかがえるが、ネットワークに関して社会全体の意識の変化がうかがえるのが、この頃から多くの製品のパッケージ等にメーカーや製品の Web サイトの URL が印刷されるようになったことである。それ以前から URL 掲載は一部の製品において行われていたが、日用品を含む多くの製品に掲載されるようになったのは、日常的に Web を使って情報検索をする人が増えていったことを示しているであろう。Yahoo!や Google の日本法人によるサービスや、楽天や Amazon といったショッピングサイト等が登場し普及していったのもこの時期であり、その少し後にはブログサービ

スや SNS サイトも登場し普及していつている。

さらには、2005 年頃からテレビコマーシャルに「続きは Web で」というメッセージが登場するようになり、限られた CM の時間内で商品を説明するのではなく、商品の詳細情報はインターネット経由で取得するのを前提とし、CM はその入り口を示すものという役割および意識の変化が起きてきている。商品情報に限らず、様々なものを調べたり、各種の連絡や取引等にインターネットを使うという傾向はその後も着実に定着していき、現在では当たり前の考え方になるまで至っている。

このようにインターネット、特に Web は日常生活におけるインフラとして認識されるようになってきているが、研究や制作の表現および発表の場としての役割も担うようになってきた。2001 年にインターネット上で開催されたインターネット博覧会(インパク)は、当時の家庭等におけるネットワークの回線状況からすると速度が十分足りておらず、各種のコンテンツを閲覧するには時期尚早であったという批判もあるが、インターネットを介して作品を閲覧することができるという認識を広めたという意味では重要な出来事と言える。その後ブロードバンド回線の普及によるインターネット接続速度の向上や、JavaScript や Flash 等の Web 表現技術の発展、デジタルカメラやデジタルビデオ、各種制作編集ソフトウェア等の発展により、コンテンツの素材の準備から加工・制作、そして表現や伝達までコンピュータおよびインターネットを使って行えるようになってきている。

IAMAS においても開学当初から教員や学生が自由に使える各自の Web サイトを用意し、さらに卒業後もそれを継続して利用できるようにすることで、インターネットで各種の発表や表現を行えるようにしてきた。当初はそれらの Web サイトは自分の活動記録等を紹介するものが多かったが、徐々にサイトそのものを表現の場として使う事例も登場してきた。また、最近では学校側が用意したサイトを利用するのではなく、個人で各種のレンタルサーバやサービスサイトを利用して、表現や発表を行う教員や学生も増えているが、この傾向は世間一般の状況として、無料もしくは安価に個人で各種のサービスを利用できる環境が整ってきていることを示している。その意味で、インターネット経由の発表や表現の場についても学校側で全てを用意しなければならない時代が終わりを告げているとも言える。

3-2. デバイスの変化と意識の変化

統計等でコンピュータやインターネットが普及したと言われていても、それが日常的に当たり前に使われるものになったということの意味するとは限らない。2000 年代前半の段階で、岐阜県内の中小企業の経営者や幹部の多くは、電子メールアドレスを持ち名刺にも記載していたが、連絡手段としては電話や FAX が主であり、電子メールを送付してもそれを秘書がプリンタで印刷して読んでいるという話も聞いた。年齢が高い人にとって、電子メールはコンピュータを起動して使う特別なもので、普段の連絡に使うという意識はまだまだ少なかったと思われる。

その意識が変わった大きな要因は、i-mode 等の携帯電話の電子メールサービスであろう。日常的に使うデバイスで手軽に電子メールや Web サービス等が使えるようになり、ようやく連絡を取るときの選択肢として電子メールが電話や FAX と同列になったのである。「パーソナルコンピュータ」という名称の機器は登場してすでに長い年月が経っていたが、真の「パーソナル」なデバイスになるには、各個人が自分専用の機器として常に利用できるようになる必要がある。しかし、企業や学校等のコンピュータは「パーソナル」なものではなく、一方で家庭のコンピュータも「共用」の場合も多く、また個人専用のパソコンを所有していたとしても、常に利用できるとは限らない。その意味で「パソコン」より「携帯電話」の方がよりパーソナルなものと言える。

IAMAS においては、2000 年の段階でほぼ全ての学生が入学の時点で携帯電話を所有し、通話や携

メールでの連絡が取れる状態になっていたが、Java 言語により i アプリ等のソフトウェアを開発できるとしても利用できる機能の自由度は低く、あくまでもコミュニケーション等のための補助デバイスという位置づけであった。その意識が一変したのは iPhone の登場以後である。それ以前にもスマートフォンというデバイスは存在していたが、日本においては主要キャリアが主デバイスとしての取り扱いをしていなかったために、利用者は限られていた。それが 2008 年にソフトバンクから iPhone が発売されたことで日本でのスマートフォンの利用者が一気に増えたが、IAMAS においても多くの教員や学生が iPhone を所有および利用するようになった。iPhone はプログラミング言語 Objective-C によりソフトウェア(アプリ)を開発することができるが、利用できる機能やセンサー類、表示方法など、その自由度は携帯電話に比べれば遙かに優れており、パソコンに近い形でソフトウェアが作成できる。それを生かして IAMAS において「常時携帯するコンピュータ」という位置づけで iPhone やタブレットの iPad 等が各種の研究や制作に利用されるようになり、表現の幅が広がったと言える。

この状況は IAMAS に限らず世間一般でも同様で、スマートフォンというデバイスを常に持ち歩き、様々なアプリを使って非常に多様な使い方ができるようになったことで、真の「パーソナルコンピューティング」が実現され、当たり前のようにデジタルデバイスやサービスを使った活動を行うように意識が変化していったわけである。

4. 社会の変化と IAMAS の活動の意味

IAMAS が開学した 1996 年当時は、コンピュータやネットワークを利用した表現や作品等はまだまだ身近なものではなく、IAMAS の活動成果もいわゆるメディアアート作品などが多く、「特別なもの」という認識であったと思われる。開学前から IAMAS 主導で「世界メディア文化フォーラム」やその後「岐阜おおがきビエンナーレ」等のメディア表現のイベントを開催し、各種のメディアアート等を市民に紹介する試みを行ってきているが、このような形態での紹介は限られた場や時に経験できる「非日常」のものという意識のままであろうと思われる。

しかし、すでに述べたように、コンピュータや周辺機器類、インターネット環境や各種サービス類は目覚ましい進歩を遂げ、2000 年頃から我々の日常生活に入り込んできている。それは新しい表現に使える技術やメディア、仕組みなどが当たり前使えるようになったことを意味するが、それによって我々が新しい表現を日常生活の中で目にする機会も増えていった。そこで目にする各種の表現や仕組みの中には IAMAS の活動が影響したものや、卒業生や関係者が関与しているものも多くある。分かりやすい例で言えば、セカイカメラや FingerPiano 等の iPhone のアプリなどがあるが、他にも Web サイトの表現や新しい Web サービス、新しい製品やデジタルガジェット、新しい形のデザインなど多岐に渡る。

IAMAS や関係者によって先駆的に行われていた活動の成果を生かすものとして、当初はメディアアート表現であったりエンターテインメント性の高いもの、一部の特別なものであったものが、徐々に日常的なものに広がってきたわけである。これは、デジタルデバイスやインターネットサービスが普及することで、コンピュータやネットワーク等をベースとした様々な形での新しく多様な表現を受け入れる素地が日常生活のレベルにまで浸透してきたと見る事もできるであろう。そしてその上に IAMAS や関係者の活動成果が様々な形で使われるようになったのである。ただしこの場合、IAMAS や関係者の活動成果は、「新たに広がった場を使う」というだけではなく、その「場」がどのようなものであり、どういう使い方ができるのかということを知らしめ、「場を認知させて広める」ための役割も果たしていると言える。その意味で IAMAS や関係者の活動は意識の変革を先導して

きたと言える。

さらに、最近では製造業を始めとするものづくりの現場等においても、いろいろな形で新しいデザインや表現が求められるようになってきている。その意味で IAMAS の活動の場はさらに広がっているのである。

5. IAMAS の教員・学生の意識の変化

世間的にコンピュータやネットワーク等による新しい表現やサービス等が広がり、それらのものを日常的に当たり前のように使うようになると共に、IAMAS の学生の意識も変化してきているように感じる。

IAMAS には多様な背景を持つ多様な学生が集っており、アート表現やデザインの模索やエンジニアリングの新しい試みなど、その研究内容や活動は非常に多岐に渡っている。元々エンジニアリング系の学生は、自分の成果がどのような形やどのような方法で世の中と関わるのかということを意識することが多いが、それでも IAMAS の学生の場合、かつては技術的な面白さを追求することが主であり、社会的な関わり方も同時に追求するものはそれほど多くはなかった。アート表現やデザインの探求の研究や活動の場合はそれがさらに顕著で、新しいメディアや技術、デバイス等を使って自己表現をしたり、これまでにないデザイン表現をすることが研究や制作の全ての場合が多かった。

もちろん、今でも純粋なアーティストやデザイナーとして表現を追求している学生もいるが、一方でアートやデザインの社会的な位置づけや可能性、影響を考え、それを根本に据えた上で表現の模索をする研究や制作も増えているように思う。これは世の中の状況や意識の変化によって、これまで活動のために必要としていた場がより身近なものとなり活動しやすくなった反面、各種の新しい表現やサービス等が日常生活とは離れた存在ではなくなったことで、いやでも自分たちの研究や活動の影響や位置づけを考えざるを得なくなったという面もあるのかもしれない。教員の場合は経験の差などにより、学生より広い視野や捉え方をしているため、社会との関わり方については以前から意識している場合が多いが、全体的な傾向としてそれがより強くなっていると思われる。

6. おわりに

このように、時代と共に社会の状況も IAMAS の活動内容や考え方なども徐々に変わってきているが、変わらないものの一つとして、IAMAS において常に新たな表現や活動を模索し、その過程や成果を様々な形で世の中に示すことで、多くの人の意識を変革する力を持っているということがある。

もちろん IAMAS だけが担ってきたものでもなく、IAMAS だけでできるものでもないが、18 年という短い時間ではあるが、各方面に大きな影響力を持つに至った卒業生を輩出し、多くの関係者とも相互に影響しあうことで実現してきた。

世の中の状況はさらに変化していくであろうが、今後も意識変革を起こす存在であり続けることが IAMAS の存在意義の一つであろう。

参考文献

- [1] 平成 24 年通信利用動向調査報告書 (世帯編), 総務省, pp29, 2013
http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201200_001.pdf