

カンブリアンゲームとクラウドの無意識

講演資料

2017/06/29 安齋利洋

インターネット生態系のなかでは、きわめて個人的な発話がマッシブなコンテンツに晒される。オリジナルであると思い込んでいたアイデアが、統計的な分布のなかで、ありがちなケースであると判定されたりする。また、突出したメッセージが炎上や虚偽情報の拡散など、ネガティブな臨界に触れることもある。一方で、集団的創作が個人の無意識では到達できない新しい視点を獲得することもある。

こうした事態を考えるうえで参考になる体験的な事例を二つ、資料として用意した。

事例1 カンブリアンゲーム

カンブリアンゲームは、2002年に開始したインターネット上のコラボレーションである。一枚の写真（リーフと呼ぶ）を種として、そこに連なるリーフを参加者が次々投稿する。リーフは複数のリーフに枝分かれできるので、次第に大きな木構造が出来上がる。カンブリアンゲームのサーバーは、木構造のグラフを整理してレイアウトする機能をもつ。

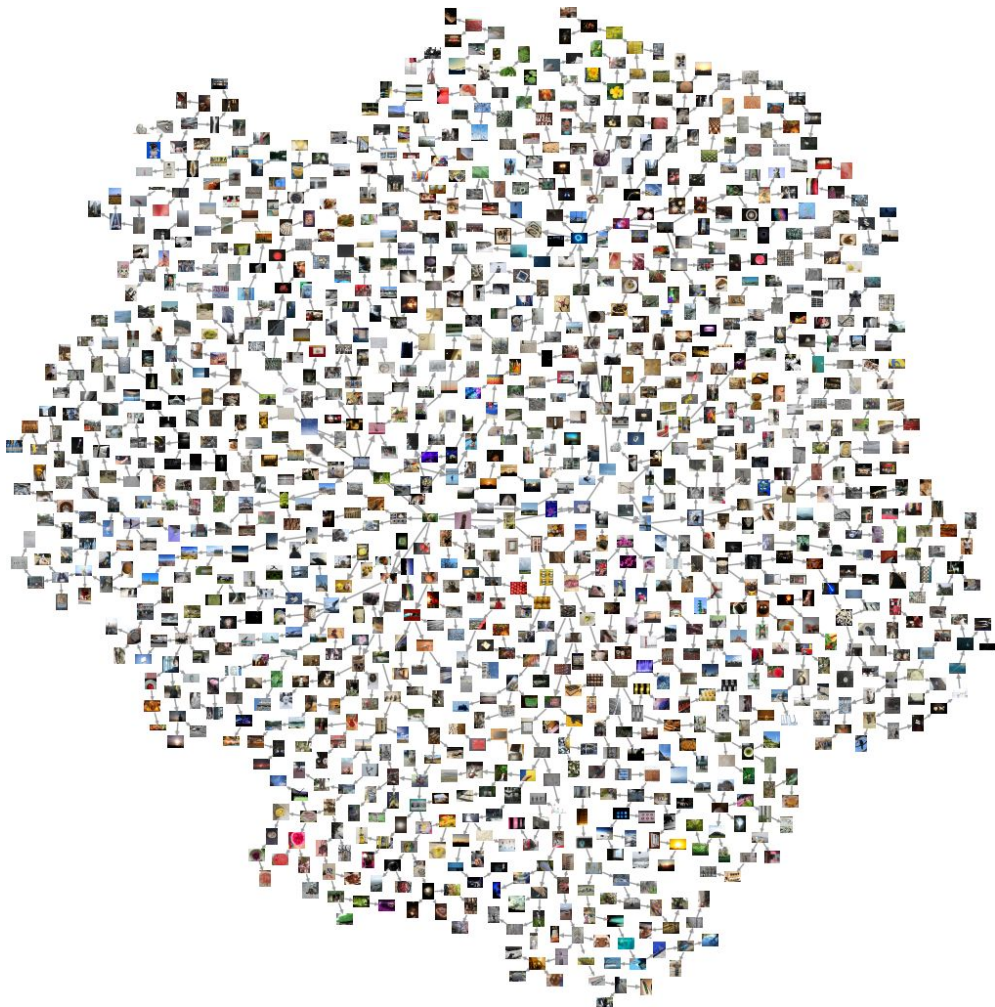
開始以来さまざまなルールでセッションを行い、2017年現在、公式のセッションは22回になる。愛知万博での「愛・地球博連続カンブリアンゲーム2005」では、成長する木の細部分け入ることができるサーバーのミラーが端末を万博会

場に設置した。

近年は、年末に自由参加の定例セッションを行っている。参加メンバーは連句の伝統に倣って連衆（れんじゅ）と呼ばれる。個性的な作風をもった連衆が何人も集っている。ほぼ千リーフを目安に、セッションは終了する。

明示的ルールは以下の通り。

- ・ 一日一人一リーフまで
- ・ 自分のリーフに付けない



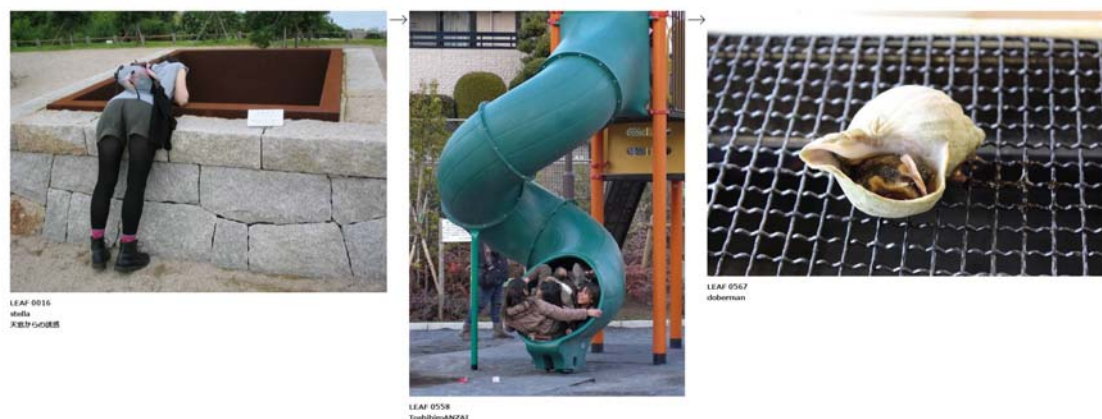
2017年のセッションで成長したカンブリアンの木

木のなかには、リーフ数枚からなる詩的なフローが多数含まれる。俳句のような独立したフローを抽出し、鑑賞しあう「カンブリアン詩学」と呼ぶセッションを、本セッションと並行して SNS 上で繰り広げている。

とりあげられたフローの一部を以下に例示する。



CAMBRIAN GAME ニューイヤーカンブリアン2014 flow [newyear2014-1-0-105] <http://cambrian.jp>



CAMBRIAN GAME ニューイヤーカンブリアン2014 flow [newyear2014-16-558-567] <http://cambrian.jp>



CAMBRIAN GAME ニューイヤーカンブリアン2014 flow [newyear2014-204-354-401-403] <http://cambrian.jp>



LEAF 0549
Hiko
未来が来た



LEAF 0749
Jai
赤ー



LEAF 0749
Formal Hand

CAMBRIAN GAME ニューイヤーカンブリアン2014 flow [newyear2014-549-749-749] <http://cambrian.jp>



LEAF 0078
Jun KWT
にまわりやばい



LEAF 0180
Fumiko Hayashi
ワット・マハータートの仏像



LEAF 0940
toga-kum

CAMBRIAN GAME ニューイヤーカンブリアン2015 flow [newyear2015-78-180-940] <http://cambrian.jp>

カンブリアンゲームは、カンブリアン紀の生物多様性爆発にちなんだ名称である。そこには、アイデアの創発の雛形が凝縮されている。

リンク

カンブリアンゲーム <http://cambrian.jp/>

カンブリアン詩学 (Facebook グループ)

<https://www.facebook.com/groups/292539754232629/>

参考文献

寺尾麻里「連想文学の生態——カンブリアンゲームにおける作品創出の構造」JunCture (ジ

ヤンクチャー) 超域的日本文化研究 第7号 名古屋大学「アジアの中の日本文化」研究センター(編) 笠間書院 2016年4月

安斎利洋「潜在的人類を探索するワークショップ」(『エコ・ファンタジー 環境への感度を拡張するために』春風社 山田利明、河本英夫(編著) 2015/10)

安斎利洋「SANPO—接続する散歩道—」(GRAPHICATION 2009/3 富士ゼロックス)
<http://renga.com/anzaiarc/sanpo/>

安斎利洋「未来のテキスト カンブリアンゲーム」(『コミユナルなケータイ』岩波書店 水越伸(編) 2007年3月28日)

安斎利洋「カンブリアン文書に関するカンブリアン文書」
(『現代思想』青土社 2006/2) <http://renga.com/anzaiarc/カンブリアン文書に関するカンブリアン文書/>

事例2 欠席するのが難しい

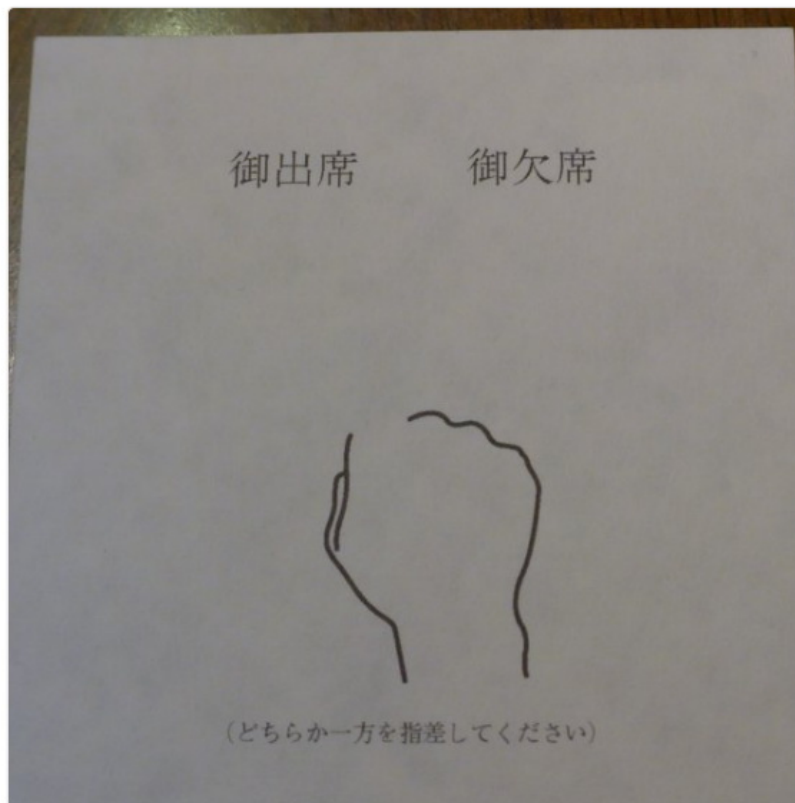
2016年の2月、武蔵野美術大学基礎デザイン学科を卒業する学生たちから謝恩会の案内状と出欠連絡のための返信用はがきが届いた。残念ながら私は出席するのが難しい。ところが、このはがきは欠席するのも難しかった。

そこで私は、Twitterの友人たちとこの窮地を共有するためにはがきを写真に撮り、以下のツイートを投稿した。



安齋利洋
@ToshihiroANZAI

欠席するのが難しいぞ。




49,013
リツイート

35,611
いいね



いくつか「いいね」が付くのを確認して、その晩はPCを閉じる。翌日ひらいたTwitterページに4ケタの「通知」がたまっているのを発見。見ている間に、いいねとリツイートが増える。数日後のこの投稿のアクティビティは以下の通り。

ツイートアクティビティ	
 安斎利洋 @ToshihiroANZAI 欠席するのが難しいぞ。 pic.twitter.com/9cgUmlqNUN	インプレッション 6,240,904
 リーチを拡大 これまでのツイートのエンゲージメント数合計は3,364,008です。 このツイートでさらに多くのエンゲージメントを獲得しましょう。 さあ始めましょう	エンゲージメント総数 3,364,008
	詳細のクリック数 1,673,753
	メディアのエンゲージメント 1,545,124
	リツイート 49,020
	プロフィールのクリック数 40,201
	いいね 35,611
	リンクのクリック数 19,939
	返信 257
	フォロー 100
	メールで共有された回数 2
	投票数 1

さらに驚くべきは、この窮地を「お題」としてその解決法を提案する「大喜利」に火がついたことだ。数日で250ものコラージュ作品が蓄積し、この変種は1年半たった現在も散発的に増加している。人気のコラージュ作品は何千もリツイートされ、コラージュ作品のコラージュ作品も生まれ、波及の末端がどこかは観測できない。

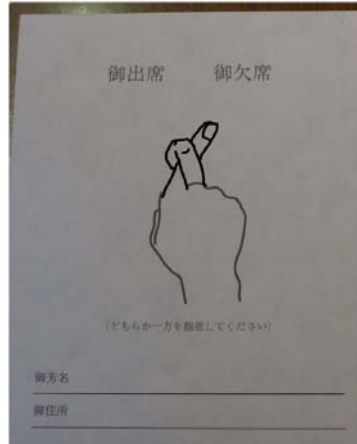


りおん
@Ran4_6

[フォローする](#)

@Lukai_ @ToshihiroANZAI 世の中そう目くはないですよ
2016年3月2日 17:39

👍 1,057 🍷 734



よっちゃん
@ycc1_bicycle

[フォローする](#)

@ToshihiroANZAI
2016年3月2日 13:40

👍 4,977 🍷 3,248



アソラ
@asoramssa

[フォローする](#)

@ToshihiroANZAI
2016年3月2日 14:08

👍 233 🍷 137

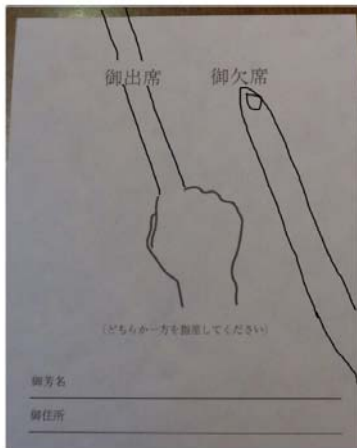


Shu※@今年度Shu嵐
@shuamoto

[フォローする](#)

@ToshihiroANZAI
2016年3月2日 14:49

👍 405 🍷 354



しろねこた@ぜろしよくやみぜー
@shifecat_0031

[フォローする](#)

@ToshihiroANZAI
2016年3月2日 13:45

👍 1,257 🍷 624



赤羽根あんこ
@4423Makuharib

[フォローする](#)

@ToshihiroANZAI 右手は添えるだけ
2016年3月2日 13:49

👍 17,224 🍷 11,994

「欠席できないコラ大喜利」は、複数のテレビ番組や Web メディアでとりあげられ、種絵の作者たちと、作者の制作意図なども紹介された。



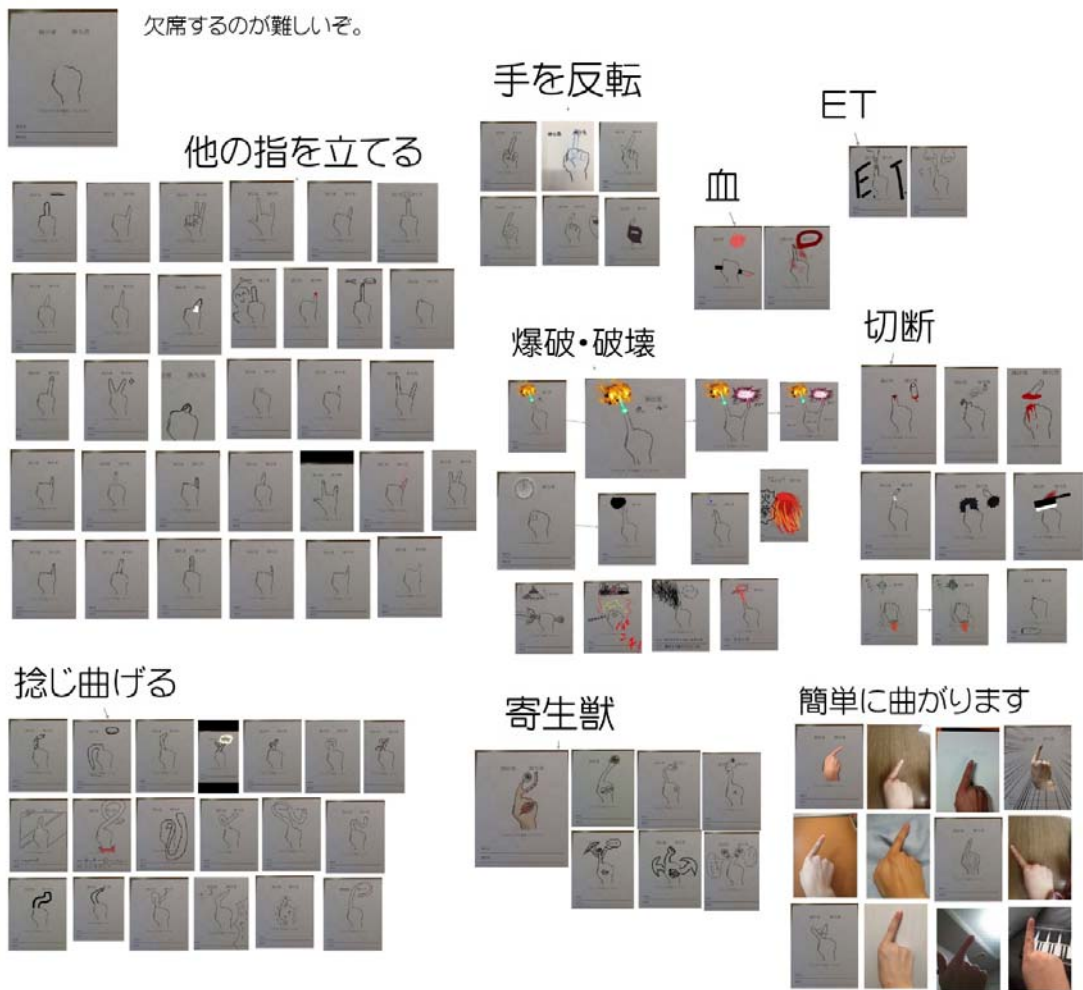
それによれば、

- ・線を加筆しやすいように筆記用具標準の 0.5mm の線を使った。
- ・バリエーションを産みやすいように簡素化した。
- ・押し付けがましくない配慮をしたレイアウト。

などなど、周到的なデザイン思考に支えられて作られた巧妙な罫であることがわかる。

自然発生したカンブリアン爆発の成果である初期の 250 のバリエーションを主観的に分類してみた。バリエーションは樹状に類焼をひろげていったために、多くの作品は他の作品を見ないで発想されていて、アイデアが被りあっている。私自身の実際の返信は、マウスカーソルが欠席ボタンをクリックするという解

決で、それはきわめて独創的だと思っていたのだが、これもまた多くの同類に埋もれる凡庸なアイデアであったことが判明する。同類の多いもののなかにも、多くの支持を集めたものとそうでないものがある。この分類自体のディメンジョンが不足しているためだと思われる。



手がもうひとつ



指先に別の指さすもの



手じゃない



文字側で解決



道具を使う



空間技



こっくりさん



エログロ系



迷路など



どれも属さないもの



そもそも解決しない



これらは「欠席する方法」という問いに対する探索空間を埋めているが、そもそもこの問いを外れて目的がよくわからなくなっているものもあり、それらは無視されずに、むしろある時間経過のなかで大喜利の作動を活性化させている。問いへの答えが、問いそのものを再設定し、探索空間を拡張している。