

ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》考察 — 「現実」と「仮想」をミックスする写真表現

北 桂樹

■序章

テクノロジーの急速な進歩に伴い、世界を理解するわたしたちの認知と行動は変化をさせられている。2000年代に入ってからインターネット普及、スマートフォンによる常時接続の時代を迎えたことによって、動画や写真といったイメージはテレビ画面や印画紙を飛び出して、わたしたちの生活の中で溢れかえっている。情報がデジタル化された最初のインターネットの時代、人の関係性と行動をSNSによってデジタル化した「Web2.0」の時代を経て、インターネットの情報空間はブロックチェーンなど分散型インターネットを基盤とした「Web3.0」へと進化をしようとしている。さらには、「メタバース」と言われる巨大な「仮想世界」が「現実世界」とは別の世界としてコンピュータネットワーク上にいままさに構築されようとしている。世界が現実世界だけでなく、仮想世界も含めた現実を生きる時代となったとき、アーティストはそこで何を提示することが出来るのだろうか。また「これからの写真」はそのとき、わたしたちの認知にどう関わり、変えていくのだろうか。

本論において、筆者はカナダ、トロント出身のメディアアーティストであるジョン・ラフマン (Jon Rafman 1981-) が2008年より開始し、現在も継続中の《Nine Eyes of Google Street View》というアートプロジェクトを検討する。ジョン・ラフマンは早くから仮想空間（仮想世界）におけるわたしたち、人間の振る舞いとそれに影響された変容について関心を持ち、ビデオゲームから、ダークウェブ、ヴァーチャル・リアリティに至るまで、テクノロジーが示す「今この瞬間」つまり、現代社会の様相を明らかにし、デジタル時代の視覚的汚染によって集団的な記憶喪失状態に陥っているわたしたちの様子を表現するアーティストである。

第1章では、テクノロジーの進歩という不可避な状況、そして、そのテクノロジーの介入がわたしたちの「世界を知ろうとする認知の仕方」をどう変えていくのか、急激に進む情報化社会に「写真」がどのように関与しているのか、と

いうことに触れ、本論における問いを整理する。第2章では、ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》を検討し、ジョン・ラフマンが《Nine Eyes of Google Street View》によって何を示そうとしているのか、ということを知解していく。第3章において、現代における《Nine Eyes of Google Street View》の意味を検討することで、ますます仮想世界と現実世界との境界が曖昧になる現代にわたしたちはどのように世界へと向き合うべきなのだろうかという問題を突き詰めていく。

■第1章 ニューメディア化する写真が作り出す世界

第1節 世界の意味を変えるメディア

「メディアはメッセージである」¹⁾

マーシャル・マクルーハン (Marshall McLuhan 1911-1980) が著書『メディア論』で示したこのことの本質は、メディアはそのメディアに載せられ伝えられる意味だけでなく、メディアそのものもメッセージ性を持つということであり、むしろその点が重要であるということを示している。メディアの変化は人の感覚比率を変え、結果としてそれは社会構造を変えるということだ。

進化するテクノロジーはさまざまなメディアを次々と生み出す。「印刷技術」の発明は人々が作り出す情報の正確さを時間と空間から解放した。「映画」の発明は演劇空間の中にカメラの移動性をもたらした。「テレビ」の発明は遠い世界の出来事を、どこでも受け取れるようにし、世界をお茶の間の中に詰め込み、画面を世界への窓とした。「携帯電話」は人々から待ち合わせの約束と覚えていた友人の電話番号の記憶を奪い、「コンピュータ」はあらゆる状況を画面の中の計算でシミュレートさせるようになった。「スマートフォン」の発達は漢字を書けなくさせ、見逃し配信、全録画時代における「ラテ欄 (ラジオ・テレビ欄)」の意味はもはや「予定表」ではなく、データベースへの「インデックス」へと変化した。テクノロジーの介入によってわたしたちの認知は変わり、結果としてこれらの変化により世界の意味は変わるのである。

これらと同じように「写真」の発明も世界の意味を変えてきた。「写真」はカメラ・オブスキュラという絵画のためのトレース技術を感光材によって保存しようと考えたジョゼフ・ニセフォール・ニエプス (Joseph Nicéphore Niépce

1765-1833) の後を引き継いだルイ・ジャック・マンデ・ダゲール (Louis Jacques Mandé Daguerre 1787-1851) によって1839年に発明されたとされる。「写真」は発明されてから急激に進歩をし、さまざまな表現方法が発明後数年のうちに開発され尽くした。それによって、それまで絵画が担っていた肖像や風景、戦争などの記録といったものを写真に置き換えられることとなった。「写真」は同じようにイメージを作り出す「絵画」の役割を変え、その描写力によってわたしたちが世界を正確に理解していると考えられるようにその思考を変化させた。デジタル写真の発明と普及に至る2000年代まで、その不可逆的なプロセスを背景に、イメージのもつ「真実」の意味を変えてきたのである。

テクノロジーによる新たなメディアの発明は、それそのものがメッセージとなり、わたしたち、さらには世界の意味を変化させてきたのである。ここから考えられる問題は、急速に進むデジタル化によって進められるメディアの変化、ニューメディア化とそれによって生まれる新たなメディアとなるであろう「仮想世界」というプラットフォームがわたしたちの世界をどう変えていくのかということである。

第2節 世界をデータベース化するニューメディア

一方で、これらテクノロジーによるメディアの進歩は常に宗教や政治的プロパガンダなどに活用され、その時代の「権力」と結びついてきた。現代における権力は「資本主義」である。その資本主義を支えるシステムが「広告モデル」であり、この広告モデルのおかげでわたしたちはテレビにおけるコンテンツやインターネットのサービスの多くを無料で受け取ることが可能となっている。現代のテクノロジーの進歩による新たなメディアの開発は資本主義という権力の広告モデル、つまり消費者に向けた広告配信のためのプラットフォーム、広告を伝えるためのメディアの開発として作り出されてきているという側面がある。それゆえに「広告を見る」という行為を対価としてコンテンツやサービスの提供がなされるのである。それをますます加速させているのが、メディアのデジタル化、すなわちニューメディア化である。

ニューメディアの理論家・批評家でアーティストでもあるレフ・マノヴィッチ (Lev Manovich 1960-) は、著書『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』の中で

既存のあらゆるメディアが、コンピュータを通じてアクセス可能な数字データに翻訳されるのである。その結果が、ニューメディアである²。

とニューメディアを定義した。あらゆるメディアがデジタル化され、ニューメディアになることは、「メディア」と「コンピュータ」というそれぞれ別々に社会構造を支えていたテクノロジーが現代においてついに交わり、一つの道を進むということの意味する。さらに、

コンピュータ時代は、現実→メディア→データ→データベースという、新たな文化のアルゴリズムをもたらした³。

とレフ・マノヴィッチが示すように、ニューメディアは現実を「データベース」という新たな文化形態へと変化させ、わたしたちに提示する。その「データベース化」もインターネットの普及によりいっそう加速度的に進んでいると言える。

テクノロジーを生み出す資本主義の目的は世界の「データベース化」である。世界のすべてをコード化し、データベース化させることは、コンピュータによってあらゆるものを分析可能とすることである。その究極的な目的は「世界そのもの」と「わたしたち人間」のデータベース化であり、それらのデータ解析により、広告を最適化させ、資本主義をより前進させることである。デジタル化、つまりニューメディア化した「写真」はデータベース化を加速させることの一端を担っている。写真家であり、研究者の港千尋(1960-)は著書『インフラグラム 映像文明の新世紀』でその変化について、

デジタルイメージを理解する鍵は、この複合性にある。「テクノ画像」というコード化されたイメージが一旦誕生すると、ありとあらゆるデジタル技術が次々と、その上に載ってくる。写真はもはやそれ自体、単体で独立したものではありえない。製作から流通まで、すべてのプロセスに、さまざまな他の技術が介入するようになる⁴。

と示した。ニューメディア化による「写真」の変化は銀のノイズという構造がピクセルになったというような構造的なものにとどまらない。ニューメディア化はメディアそのものをプログラム可能にする。このことは、他のデジタル技

術と接続可能となることを意味し、世界をコード化する写真の方法が多様化しているということの意味する。港は情報化社会の基盤技術となり、社会構造の必要不可欠なものとなっていく「写真」の例として、GPSをあげ、IT化を説明する。

たとえばGPSデータというコードが載ってくると、写真は地図と合体して「複合テクノ画像」となり、「現在地」のイメージを提供するようになる。わたしたちが社会のIT化と呼んできたことはこうした複合化のことだろう⁵。

現代において、写真は世界のデータベース化を支える。コンピュータは世界を、電氣的(物理的)ではなく、画像的(イメージ的)にすべてのものを意味的に、セマンティックに接続したものと理解するようになっていく。港はその顕著な例として肖像写真と風景写真をあげ、

写真が社会のコード化にとって中心的な役割を占めるようになり、それはエネルギーがそうであるように、ふだんそれを意識することのないインフラの一部になりつつある⁶。

とし、インフラとなった写真を「インフラグラム」と呼んだ。さらには、この「インフラグラム」によってデータベース化された世界を最適化し、空間化すること、そして、そこに関わるわたしたちをデータ化する世界、それこそが現代において現れようとしている「メタバース」と呼ばれるような「仮想世界」であり、データの信頼性が高まり、ますますデータとモノの境界線がなくなっていく「Web. 3.0」の時代の新たなプラットフォームである。そこは、すべてのモノが機械から検索可能となり、プログラムによって計算可能な世界である。Facebookが社名をMetaに変更するなど、「Web2.0」の世界において、SNS上のわたしたちの関係性をデータベース化した巨大プラットフォームも本気でこれに参入することが伺える。これらプラットフォームたちの収入源は言わずもがな、広告収入である。彼らはこの広告モデルを維持するためにテクノロジーを日々進歩させ、新たなメディアを開発し、資本主義と並走させようとしているのである。この不可避に進むテクノロジーが作り出す新しい世界でわたしたちがどのように人間らしくあることができるのかということ

が今まさに問われている。この問いこそが、本論における主題である。第2章では、早くからこの「仮想世界」を主戦場とし、メディアアートとしてさまざまな作品を提示してきたカナダ人アーティスト、ジョン・ラフマンの作品を検討することで、この問いの答えを探っていく。

■第2章 ジョン・ラフマン《Nine Eyes of Google Street View》検討

第1節 世界の風景をデータベース化した「Google Street View」

本論において検討する《Nine Eyes of Google Street View》⁷はジョン・ラフマンが2008年よりはじめ、現在も継続しているアートプロジェクトである。作品制作に利用したのはGoogleのオンラインサービスである「Google Street View」である。作品の検討に入る前にまず、「Google Street View」について触れておく。「Google Street View」は

Googleの使命は、世界中の情報を整理し、世界中の人がアクセスできて使えるようにすることです⁸。

という同社のミッションのもと2007年にスタートしたGoogle Mapの補完機能となること“だけ”を目的として撮影されたパノラマ画像を利用するサービスである。通常のGoogle Mapと衛星写真によるGoogle Earthとシームレスに繋がれており、全天球パノラマビューの中に入り込む形で地図を利用するサービスである。Googleはこのパノラマビューサービスを構築するために世界中の道という道をくまなく「ストリートビューカー」と呼ばれるカメラを積んだ撮影車を走らせて撮影をしている。車の天井に取り付けられた球体のカメラには9つのレンズがついており、作品のタイトルにも入っている「Nine Eyes」とはこのカメラの眼の数を示している。9つのレンズによって撮影されたそれぞれの画像は、ステッチングされ(つなぎ合わされ)、水平方向360度、(下方向のみが死角となる)垂直方向290度の全天球パノラマビューの画像を作り出す。それは、擬似的な「ミラーワールド」空間、つまりオンライン上の「仮想世界」を構築する。ユーザーはこのGoogleが撮影した全天球パノラマビューの中を見回し、画面端にあるナビゲーションとマウスのクリックを使い、球体内から球体内へと移動するようにしてGoogle Mapに紐づけられた世界の中、文字通り、スト

リートに沿って「世界中」を移動可能とすることとなる。その進化は凄まじく、2020年代に入り、現在では主要な幹線道路だけではなく生活道路、富士山などの山道や砂漠など車が入れない場所、建物内などへとまさに世界の表面すべてを写真化し、データベース化している。

ストリートビューは前例のないブランドとして成長を続けている。そのコンセプトは、究極的にはあらゆる場所をつなげて、一枚の風景写真にすることだろう。ホルヘ・ルイス・ボルヘスの寓話を彷彿させるが、地球のパノラマがポケットに入り、どこへ行くにもそれが現在地を示すという、ウェアラブルな地球儀の実現である⁹。

《Nine Eyes of Google Street View》はこのGoogle Mapというデータベースに従属させられたパノラマ世界の中をジョン・ラフマンが移動、つまり旅をする中で、目撃した様々な出来事をスクリーンキャプチャによって切り出した「テクノ画像」を元に作成された「写真プロジェクト」である。このプロジェクトは当初「9-eyes.com¹⁰」というTumblrのサイトにコレクション、収集されるような形で2008年にスタートし、現在進行形のプロジェクトとして続いている。2010年に《You, the World and I》¹¹という映画作品、2011年に最初の写真集『The Nine Eyes of Google Street View』、2012年にはロンドンのSaachi Galleryの展覧会にて1460×2337mmというサイズのプリント作品として展示された¹²。2016年には2冊目の写真集『Jon Rafman: Nine Eyes』と、PDF版の《'16 Google Street Views' book》¹³、2020年にはベルリンのSprüth Magersのオンライン上での展示¹⁴、さらには動画共有サービスVimeoにてスライドショーの映像版¹⁵を公開するという形で発展してきた。それ以外にもエッセーの執筆やオンライン上においてアンソロジーサイトの構築といったさまざまな形態をとりながら現在においても継続されている。筆者は残念ながら展覧会を観ることができていないため、検討可能であるウェブサイト、PDF、写真集における作品を見ていく中で、《Nine Eyes of Google Street View》の現代的な意味を検討していく。

第2節 スクリーンキャプチャと伝統的な写真の模倣

It was tempting to see the images as a neutral and privileged representation of reality – as though the Street Views, wrenched from any social context other than geospatial contiguity, were able to perform true docu-photography, capturing fragments of reality stripped of all cultural intentions¹⁶. (拙訳：画像を中立的で特権的な現実の表現として見ることは魅力的であった。あたかもストリートビューは、地理空間的な連続性以外の社会的文脈から捻じ曲げられて、真のドキュメンタリー写真を撮影することができ、あらゆる文化的意図を取り去った現実の断片を捉えることができたかのようであった。)

とジョン・ラフマン自身が写真集『The Nine Eyes of Google Street View』に寄せたテキストにて述べているように、「Google Street View」のために撮影された「パノラマ写真」にはいわゆる「撮影者」の意思はない。撮影の目的は世界中の「パノラマ写真」をGoogle Mapの「データベース」に従属させることだけであり、それ以外にはまったくないのだ。9つの眼を持ったGoogleのカメラは無慈悲なまでに自動的で、ヴィレム・フルッサーが「テクノ画像」のコード化を説明する際に用いた「装置／操作する者¹⁷」という関係における「操作する者」は存在しない。つまり、撮影された「パノラマ写真」は、たとえそこで何か特別なことが起きていたとしてもそれはストリートビューカーがたまたまそのそばの道を通りがかったというだけであって、その出来事に対して特別にフォーカスして撮影したわけではないのである。通常のカメラならレンズを向けた反対側の何も起きていない側と等価であり、

In Street View photography, Google cars, mounted with nine cameras, roam the earth recording automatically whatever comes within their purview. The detached gaze of their cameras witness but do not act in history¹⁸. (拙訳：ストリートビューは、9台のカメラを搭載したグーグルの車が地球上を走り回り、その視界に入るものを自動的に記録する写真である。そのカメラの無遠慮な視線は、歴史に立ち会うが、行動することはない。)

とジョン・ラフマンが示すように、すべてを自動的に「記録しただけ」でしかないのである。

《Nine Eyes of Google Street View》はジョン・ラフマンがGoogle Street Viewの世界において、「スクリーンキャプチャ」によって切り取ったさまざまな「画像」で構成されている。本論後半において、この「画像」について「写真」であるのかということを検討するため、ここでは一旦「画像」と表記する。

これらの「画像」は雪の積もった雄大なアルプス、ロードムービーのワンシーンのようなアメリカの「風景写真」、その立派な体に似合わない子犬を小脇に抱えた男の「ポートレート写真」、街角の人々の凡庸な「スナップショット」、羽ばたく海鳥や車の通らない道路を我が物顔に闊歩する鹿の写った「ネイチャーフォト」、今この瞬間に起きている事件や火事の現場を撮った「ドキュメンタリー写真」や「報道写真」、そして極めてプライベートな「家族写真」といったさまざまな伝統的な写真の categorie を想起させる画像となっている。さらには、意図的に写真史を参照しているであろうと想像できる画像も多数組み込まれている。その一例をあげてみる。

《Nine Eyes of Google Street View》の2冊目の写真集『Jon Rafman: Nine Eyes』の25枚目の「画像」として示された《Restrup Kærvej, Aalborg, Denmark》(図1)は白い壁、オレンジ色に焼かれた瓦屋根の建物と石畳といういかにもヨーロッパというストリートを背景とし、黒い服を着たブロンドの少女がその画像の中心でジャンプをし、今まさにその放物線の頂点にいるかのような瞬間を捉えている。画像の縦横の違い、登場人物の性別や向いている方向、カラー写真とモノクロ写真、少女が飛び跳ねた先が水たまりではなく、石畳であるなど様々な点において相違はあるものの、写真史を知る人であれば、容易にジョン・ラフマンがアンリ・カルティエ・ブレッソン (Henri Cartier-Bresson 1908-2004) の写真 (図2) を模倣したのだろうということが想像できる。

《Rue de la Huchette, Paris, France》(図3)は通りで人目をはばかることなく男性が女性の肩を引き寄せキスをするところを切り出している。日本では《パリ市庁舎前の恋人、1950年》(図4)という名で知られ、東京都写真美術館の壁面にも貼られている、ロベール・ドアノー (Robert Doisneau 1912-1994) の代表的な写真を思わせる。公共空間にも関わらずキスをする男女をまわりが気にする様子がないことが、この写真をよりいっそう映画のワンシーンのよ

うにドラマチックに感じさせる点すらも模倣しているかのように思わせる。

撮影時点では単に記録でしかなかったGoogle Street Viewのパノラマ写真から、さまざまな伝統的な写真の categorie や写真史を代表する写真を「模倣」するように「画像」を切り出してくるジョン・ラフマンにはどのような狙いがあるのだろうか。世界の写し鏡であるGoogle Street Viewがどんな美学を持ち得るのかということもジョン・ラフマンが『The Nine Eyes of Google Street View』によってどのように示しているのかをこの「模倣」をキーワードとして別の角度から検討する。

■第3章 《Nine Eyes of Google Street View》が示すもの

第1節 「模倣ゲーム」としての《Nine Eyes of Google Street View》

ここまで示してきた《Nine Eyes of Google Street View》を構成する「画像」によってジョン・ラフマンはわたしたちに何を示そうとしているのだろうか、もしくは、《Nine Eyes of Google Street View》はどんな経験をわたしたちにもたらそうとしているのだろうか、ということがここからの問題である。伝統的な写真の categorie を想起させる多くのイメージによって構成される《Nine Eyes of Google Street View》を検討する中から、筆者としては、ジョン・ラフマンは《Nine Eyes of Google Street View》によってわたしたちにある「ゲーム」を仕掛けているのではないかということ仮説として設定する。その「ゲーム」とは「模倣ゲーム」である。

イギリスの数学者で、人工知能の父とも呼ばれるアラン・チューリング (Alan Turing 1912-1954) は1950年に「機械は考えることができるのか？」という問いの答えをゲームに着想を得た方法によって導き出そうとした。そのゲームこそが「模倣ゲーム」であり、のちに「チューリング・テスト」という名で有名となるものである。

「模倣ゲーム」の代表的な方法は以下のような方法である。

男性の参加者 (A) と女性の参加者 (B) は質問者 (C) とは壁で隔てられたところにいる。質問者 (C) はそれぞれ参加者 (A) と参加者 (B) に質問をし、その性別をあてることを目的とし、参加者 (A) は質問者 (C) からの質問に対し曖

味な回答をすることで、質問者 (C) に「間違っ
た回答をさせる」という性別あてゲームであ
る。

チューリングテストはこのゲームで「参加者
(A) を「機械」に変えたとき、質問者 (C) は
参加者 (A) と参加者 (B) のときと同様にその
判断を間違えるのだろうか？」とし、「機械は考
えることができるのか？」という当初の問いを
置き換えるものであった。言い換えれば、この
方法は「機械は考えることができるのか？」と
いう問いに対し、発生する「考えるとは？」「思
考するとは？」といった前提となるような本質
的で哲学的な問いを回避させ、機械が人間と同
じようにふるまえる、つまり、人間を模倣する
ことができる機械は人間と同じように思考して
いるというある種の「答え」へと到達させる。
つまり、「チューリング・テスト」は「ある機械
が「人間的」であるか？」というゲームであり
「機械は考えられるのか？」という問いに対し

「似てみえる何かは、たぶん同一のもの¹⁹⁾」

とこのテストの原理をアーティスト、ヒト・シ
ュタイエル (Hito Steyerl 1966-) が示したよ
うに、不確実性を含んだ一定の答えを導き出す
ものとなる。その結果には曖昧さが残るため、
多くの批判も含むものではあるが、「有用なゲー
ム」としてその後も活用されてきた。

また、「機械は人間を模倣し、人間を騙せるか
と」というチューリング・テストに対し、Google
は「逆チューリング・テスト」と呼ばれる「人
間が機械に人間であると証明する」テストをウ
ェブサイトのアカウント認証時に活用してい
る。「画像を選ぶ」、「チェックボックスにレ点
を入れる」、「文字を打ち込む」などのアクシ
ョンを行わせる「キャプチャ (CAPTCHA)」がそれ
である。チューリングテストが曖昧さを受け入
れる「模倣ゲーム」であったのに対し、こちらは
「認証テスト」であり膨大なデータベースを背
景とし、相関関係や類似性によるリスクヘッジ
によって確実性を導き出す。まさにデータベ
ース優位な現代的な時代背景を反映したテスト
と言える。

《Nine Eyes of Google Street View》に話を戻
そう。筆者はジョン・ラフマンが《Nine Eyes
of Google Street View》を使い、鑑賞者にこの
「模倣ゲーム」を仕掛けていると考える。

「模倣ゲーム」において、アラン・チューリン
グの「機械は考えることができるのか？」にあ

たるジョン・ラフマンの問いは「仮想世界にお
いてアーティストは写真表現ができるのか？」
というものである。ルールは、スクリーンキャ
プチャによる「画像」(A) に「写真」(B) を模
倣させ、鑑賞者 (C) がそれを「写真」と思うよ
うに仕向けることである。それによって、ジョ
ン・ラフマンの「仮想世界においてアーティスト
は写真表現ができるのか？」という問いは、
アラン・チューリングの問いと同様、「鑑賞者が
《Nine Eyes of Google Street View》の「画
像」を「写真」として受け取るか？」という問
いへと置き換えられる。それによってジョン・
ラフマンは「写真とは？」といったような存在
論的な問いを回避しながら、「鑑賞者が《Nine
Eyes of Google Street View》の「画像」を
「写真」として受け取れば、これらの「画像」
はおそらく「写真」である」という不確実性を
含むながらある一定の「答え」を導き出すこ
とが可能となる。鑑賞者 (C) がそれを「写真と同
様に受け取る」、つまり問いに対し「YES」と回
答するならば「仮想世界からスクリーンキャ
プチャによって切り出された「画像」は「写真」
表現である」という答えが導き出されること
となるのである。筆者はこれが、第2章で示した
《Nine Eyes of Google Street View》が伝統的
な写真のカテゴリーや写真史の代表的なイメ
ージの「模倣」という戦略によって目指した点
であろうかと考える。

Although Google' s photography is ob-
tained through an automated and pro-
grammed camera, the viewer interprets
the images. This method of photo-
graphing, artless and indifferent, does
not remove our tendency to see inten-
tion and purpose in images²⁰⁾ (拙訳：
Google の写真は、自動化されプログラムさ
れたカメラによって得られるものである
が、画像を解釈するのは見る人自身であ
る。このような芸術性のない無関心な撮影
方法は、イメージに意図や目的を見出す傾
向を取り除くことはできない。)

「パノラマ写真」を制作する段階、つまり撮影
から人間の意志を徹底的に排除したものであ
っても、鑑賞者はそこにそれぞれの文化的な背景
を投影し、解釈というものを作り出す。これは
発展するテクノロジーに向き合う人間の「想像
力」は抵抗力であり得ることを示してもいる。
さらに、ジョン・ラフマンは、

I acknowledge that this way of photographing creates a cultural text like any other, a structured and structuring space whose codes and meaning the artist and the curator of the images can assist in constructing or deciphering²¹.

(拙訳：わたしは、このような写真の撮り方が、他のものと同様に「文化的テキスト」を生み出し、そのコードと意味が、アーティストと写真のキュレーターなどが構築または解釈を支援することができる、構造化され構成された空間となることを認識しています。)

と述べている。どんなに自動的に世界をキャプチャしたとしても、そこから生み出される「画像」は他のどんな写真のカテゴリーとも同様に意味や文脈を持った「文化的テキスト」となり得るという可能性をジョン・ラフマンは様々なカテゴリーの伝統的な写真を「模倣」する「画像」を切り出すことで示したのである。このことはジョン・ラフマンが鑑賞者にむけて仕掛けた「模倣ゲーム」において、《Nine Eyes of Google Street View》の「画像」が「写真」であるということを示しており、「仮想世界においてアーティストは写真表現ができるのか？」というジョン・ラフマンの問いにある一定の「YES」を提示しているとも言える。さらに言えば、このことはアーティストを通して見た時、「現実世界」と「仮想世界」は同等と考えられるということの可能性をも含むものである。

第2節 生成フィクションとメディアアートの批評

ここまで、《Nine Eyes of Google Street View》はジョン・ラフマンの仕掛けた「模倣ゲーム」であるという仮説について説明をしてきた。しかし、この「模倣ゲーム」には続きがある。鑑賞者(C)がジョン・ラフマンの問いに対し「NO」と答えた場合にそれは発動する。

Street View collections represent our experience of the modern world, and in particular, the tension they express between our uncaring, indifferent universe and our search for connectedness and significance. A critical analysis of Google's depiction of experience,

however, requires a critical look at Google itself²². (拙訳：ストリートビューのコレクションは、現代世界での体験を表現しており、特に、わたしたちの思いやりのない無関心な世界と、つながりと重要性を求めるわたしたちの探求との間の緊張感を表現しています。しかし、Googleの経験の描写を批判的に分析するには、Google自身を批判的に見る必要がある。)

と本人が述べるように、《Nine Eyes of Google Street View》の一連の作品の目的は単にGoogle Street Viewのスクリーンキャプチャした「画像」を「写真である」と思わせることではない。Googleという現代の帝國的な権力についての批判的な分析が目的である。

伝統的な写真のカテゴリーの「模倣」が《Nine Eyes of Google Street View》におけるひとつの戦略であったことはこれまでに示してきた。しかし、《Nine Eyes of Google Street View》にはもうひとつの戦略が隠されている。それが、これら「模倣」の写真の中に、Googleが持つ独自の映像言語を紛れ込ませることである。

多くの「画像」にはイメージの左上にあるGoogle Street View内において、方向とズームをコントロールするナビゲーション、左下のGoogleのコピーライト、イメージの撮影年情報、「Report a problem」という問い合わせへのハイパーリンク、右上のフルスクリーンボタン、などが残されている。また、9つのカメラのステッチングのずれによるエラーイメージ、カメラのうちのいくつかに入り込んだ太陽の光によって生じた不自然なフレアのイメージ、さらには、プライバシーの問題に対する対処のために行われている人の顔、車のナンバーへの「ぼかし」や画面内に入り込んだ道筋を示す黄色いラインやGoogleのロゴ。そして、この世界には夜や雨の日がないことなど、単に「模倣」だけが目的であれば、避ける方法はいくらかもあるGoogle Street View独自の映像言語を「模倣」した画像の中に挟み込む。これらの「画像」は伝統的な写真を参照し、コンテキストとして意味を生み出すことはないかもしれないが、その代わりに、目の前にある画像によって参照される世界がGoogle Street Viewであるという事実を鑑賞者を捉え、このGoogleが構築しているデータベース化された世界の構造を暴露する。

みずからの仕掛けを暴露することは、現代のイデオロギーの新たな構成要素となった²³

とレフ・マノビッチが著書で示すように、この戦略はニューメディアのアートにおける戦略のひとつであり、メディアの自己言及性という形で機能する。

これら Google の独自の映像言語を持った画像が「模倣」された「画像」の中にたびたび登場することで、常にこれがただの「写真」ではないということに鑑賞者は意識をむけさせられ、そのことは単純な答えに向かう足を止めさせる。そのことは世界の「データベース化」という Google の資本主義的、帝國的な戦略を暴露し、Google Street View という巨大なデータベースメディアがいかにわたしたちを世界から阻害しているのかということについても気づかせる。このテクノロジーによって世界の空白地がなくなっているように見えてはいるが、逆に言えば Google の撮影したところだけが世界であると世界を単純化し、わたしたちをわかった気にさせて、世界からわたしたちを遠ざけているのである。

ジョン・ラフマンが《Nine Eyes of Google Street View》の「画像」を「模倣ゲーム」として機能させていることについてここまで、明らかにしてきた。しかし、この作品の形式的な部分の特徴は《Nine Eyes of Google Street View》を単なる「模倣ゲーム」に留まらせない。Tumblr のサイトにはじまったこのプロジェクトは写真集を経て、展覧会、スライドショーの映像作品へと続いていく。《Nine Eyes of Google Street View》が鑑賞者へ向けた問いは、1枚の写真を見て、「YES/NO」を決めるというものではない。その特徴は、それなりの数の中に「現実世界（と同等のもの）」と「仮想世界」を織り混ぜて見せることである。「模倣ゲーム」を繰り返し「YES/NO」を行き来することは、鑑賞者に既にわたしたちの現実「現実世界」と「仮想世界」の境界が曖昧になって構成されているということを繰り返し自覚させるのである。

■終章 不確実性から生成フィクションへ

ジョン・ラフマンの2冊目の写真集『Jon Rafman: NIME EYES』において、美術史家であり、デジタル時代における現代美術、写真、テクノロジーを研究するケイト・スタインマン (Kate Steinmann) は

In an era in which the real and the virtual, IRL and URL, are more entangled, mashed up, and even sometimes indistinguishable than ever before, *Nine Eyes* both reflects and reiterates the ways we increasingly produce ourselves through images, maps, and online interfaces²⁴.

(拙訳：リアルとバーチャル、IRL と URL がかつてないほど絡み合い、マッシュアップされ、時には区別がつかなくなる時代において、「Nine Eyes」は、画像、地図、オンラインのインターフェースを通してわたしたちがますます自分自身の現実を作り出している方法を反映し、また繰り返しているのです。)

としている。この意味をこれまでの検証と結びつけて、結論を導き出す。

ナラティブは見かけは秩序づけられていない項目（出来事）どうしの因果関係の軌跡を作り出す。したがって、データベースとナラティブは天敵どうしである。人間の文化の同じ領域をめぐる張り合いながら、どちらも世界から意味を作り出す排他的な権利を主張しているのだ²⁵。

レフ・マノヴィッチはニューメディア時代の特徴であるデータベースと因果関係によって構築されるナラティブを比較してその対立構造を示した。データベースの中、ハイパーリンクを辿って情報を航行することは、他人の作った情報を転々としていくことである。このデータベースの特徴をヒト・シュタイエルは

相関関係やパターンが新たなモデルとなる。そしてこのとき原因と結果に取って代わるのが、相似や類似性なのだ²⁶。

とする。データベースのもつ特徴は、圧倒的な情報量による相似と類似性による「リスクヘッジ」である。その構造により、わたしたちは誰か他の人の思考の構造を自分自身のものと取り違えるように求められている。データベース化はわたしたちの思考から因果関係、つまりナラティブな思考を希薄にし、なんでも「わかった気にさせる」のである。

ここまで、ジョン・ラフマンの《Nine Eyes of Google Street View》のプロジェクトについて

検討してきた。その戦略をまとめると

芸術はつねにテクノロジーと緊密に結びついてきたし、アーティストはつねに、新しいテクノロジーが現れる際にそれを真っ先に取り入れる者たちのうちに数えられてきた。彼らは新しいテクノロジーをもてあそんで、それに何ができるのかを確かめ、エンジニアが決して考えつかなかったことをさせようとする。新しいテクノロジーの意味するところを理解し、その効果について考察し、限界を超えるところまで押しやり、壊してしまおうとする²⁷。

とレフ・マノヴィッチが示した戦略となる。Google Street Viewという巨大なデータベースメディアに入り込み、Google Street Viewそのものを使って作った《Nine Eyes of Google Street View》によって自己言及的にその構造を暴露し、批評的に提示する。さらには、Google Street Viewの特徴である、空間化されたデータベースからフレーミングにより一部を「画像」として提示し、不確実性を含んだ回答を導き出す「模倣ゲーム」として機能させる。

ゲームとは、世界を非現実化させるコンピュータの成果物なのではない。全く逆に、ゲームを通じてコンピュータが現実化したのだ。ゲームとは、いわば生成フィクションなのだ²⁸。

とヒト・シュタイエルはゲームがもたらす世界への有用性を「生成フィクション」という言葉で示した。アラン・チューリングの「機械は考えることは可能か？」という「模倣ゲーム」はコンピュータの発明者であるフォン・ノイマン (John von Neumann 1903-1957) のオートマトン理論へと引き継がれ、曖昧さを含んだ人間の合理性の不備に対するソリューションとして、合理的な計算を担うコンピュータの発明へと結実していったのだとしている。ゲームの理論は変化をしながら、間接的に機能し生成フィクションとなって、当初には想像し得ない別の現実を作り出すのである。

ジョン・ラフマンは不可避かつ急速に構築の進む、巨大なデータベース内から不確実性を含んだ「ゲーム」を作り提示したのである。そのゲームが、いずれ生成フィクションとなり現実を作り出すことを見越しているのである。

I'm not a hacker. I don't even really know how to code. I try to use technology the same way a teenager in Idaho might. And I care about it only insofar as it tells me about the present. I'm most concerned with the present moment, with contemporary society, so I choose to use the technologies that simultaneously bring us closer and push us further apart as the fundamental material for my artistic explorations²⁹. (拙訳：わたしはハッカーではありません。コードの書き方もよく知らないし。アイダホのティーンエイジャーと同じように、テクノロジーを使おうとしているのです。そして、テクノロジーが現在について教えてくれる限りにおいてのみ、それを気にかけます。今この瞬間、つまり現代社会に最も関心があります。ですから、わたしたちを近づけると同時に遠ざけてしまうテクノロジーを、芸術的探求のための基本素材として使うことにしています。)

というジョン・ラフマンの身振りはわたしたちにこれからの現実を生きるヒントを与えてくれている。リスクをコンピュータのように計算できないわたしたちにできることはリスクヘッジではなく、不確実性に飛び込むことである。それこそが「現実」と「仮想」をミックスした新しい現実を自分たちの手で創造することになるのである。

本論を執筆するにあたり、凶版掲載のお願いを快く受けてくださり、ご協力をいただいたアーティスト、ギャラリー、財団の皆様にも末筆ながら、この場を借りて感謝を述べて、本論を締めたい。

-
- ¹ マーシャル・マクルーハン、『メディア論』、栗原裕・河本仲聖訳、みすず書房、1987年、p. 7。
- ² レフ・マノヴィッチ、『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』、堀潤之訳、みすず書房、2013年、p. 60。
- ³ レフ・マノヴィッチ前掲書 (2)、p. 317。
- ⁴ 港千尋、『インフラグラム 映像文明の新世紀』、講談社、2019年、p. 68。
- ⁵ 港千尋前掲書 (4)、p. 67。
- ⁶ 港千尋前掲書 (4)、p. 68。
- ⁷ Google Street Views .com HP <http://googlestreetviews.com/> (2022年7月13日閲覧)。
- ⁸ Google について HP <https://about.google/> (2022年7月13日閲覧)。
- ⁹ 港千尋前掲書 (4)、p. 69。
- ¹⁰ 9-EYES.com HP <https://9-eyes.com> (2022年7月13日閲覧)。
- ¹¹ Jon Rafman, *YOU, THE WORLD AND I* (2010) https://www.youtube.com/watch?v=xb_U8KcBBWw。
- ¹² Saachi Gallery HP https://www.saatchigallery.com/artist/jon_rafman。
- ¹³ '16 Google Street Views' book (pdf) : <http://googlestreetviews.com/16GoogleStreetViews.pdf>。
- ¹⁴ Sprüth Magers HP <https://spruethmagers.com/exhibitions/jon-rafman-9-eyes/>。
- ¹⁵ Nine Eyes Slideshow trailer on vimeo (2020) : <https://vimeo.com/455167786>。
- ¹⁶ Kate Steinmann, "The Map that Maps Us", Kate Steinmann, ed., *Jon Rafman: Nine Eyes*, Los Angeles, New Documents, 2016, p. 64。
- ¹⁷ ヴィレム・フルッサー、『写真の哲学のために』、深川雅文訳、勁草書房、1991年、p. 17。
- ¹⁸ Jon Rafman, "INTRODUCTION", '16 Google Street Views' book (PDF) <http://googlestreetviews.com/16GoogleStreetViews.pdf>。
- ¹⁹ ヒト・シュタイエル、『デューティーフリー・アート 課されるものなき芸術 星を覆う内戦時代のアート』、大森俊克訳、フィルムアート社、2021年、p. 292。
- ²⁰ Jon Rafman, *The Nine Eyes of Google Street View*, Paris, Jean Boîte Editions, 2011, p. 160。
- ²¹ IMG MGMT: The Nine Eyes of Google Street View HP <http://artfcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/> (2022年7月13日閲覧)。
- ²² Ibid (21)。
- ²³ レフ・マノヴィッチ前掲書 (2)、p. 299。
- ²⁴ Kate Steinmann, op. cit., p. 64。
- ²⁵ レフ・マノヴィッチ前掲書 (2)、p. 318。
- ²⁶ ヒト・シュタイエル前掲書 (19)、p. 289。
- ²⁷ レフ・マノヴィッチ前掲書 (2)、p. 7。
- ²⁸ ヒト・シュタイエル前掲書 (19)、p. 284。
- ²⁹ "JON RAFMAN by ALEPH MOLINARI and OLIVIER ZAHM", Oliver Zahm, ed., *PURPLR THE FUTURE ISSUE #37 S/S 2022*, Paris, PURPLE INSTITUTE PUBLISHER, p. 150。

<参考文献>

- マーシャル・マクルーハン、『メディア論』、栗原裕・河本仲聖訳、みすず書房、1987年
ヴィレム・フルッサー、『写真の哲学のために テクノロジーとヴィジュアルカルチャー』、深川雅文訳、勁草書房、1991年
ヴォルター・ベンヤミン、『複製技術時代の芸術』、高木久雄・高原宏平訳、晶文社、1999年
シャーロット・コットン、『現代写真論 コンテンポラリーアートとしての写真のゆくえ』、大橋悦子・大木美智子訳、晶文社、2010年
レフ・マノヴィッチ、『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』、みすず書房、2013年
シャーロット・コットン、『写真は魔術』、深井佐和子訳、光村推古書院、2015年
シャーロット・コットン、『現代写真論 新版 コンテンポラリーアートとしての写真のゆくえ』、大橋悦子・大木美智子訳、晶文社、2016年
ケヴィン・ケリー、『<インターネット>の次に来るもの 未来を決める12の法則』、NHK出版、2016年
久保田晃弘・畠中実、『メディア・アート原論』、フィルムアート社、2018年
後藤繁雄・港千尋・深川雅文、『現代写真アート原論 「コンテンポラリーアートとしての写真」の進化系へ』、フィルムアート社、2019年
港千尋、『インフラグラム 映像文明の新世紀』、講談社、2019年
清水穰、『デジタル写真論 イメージの本性』、東京大学出版会、2020年
水野勝仁、『「シミュレートされた重なり」という奇妙な象客体』、甲南女子大学研究紀要I 第56号、2020年
ケヴィン・ケリー、『5000日後の世界 すべてがAIと接続された「ミラーワールド」が訪れる』、PHP新書、2021年
ヒト・シュタイエル、『デューティーフリー・アート 課されるものなき芸術 星を覆う内戦時代のアート』、大森俊克訳、フィルムアート社、2021年
港千尋、『写真論 一距離・他者・歴史』、中央公論新社、2022年

- William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye VISUAL TRUTH IN THE POST-PHOTOGRAPHIC ERA*, Massachusetts, First MIT Press, 1992
Charlotte Cotton, *Words Without Pictures*, New York, aperture, 2009
Jon Rafman, *The Nine Eyes of Google Street View 2011*, Paris, Jean Boîte Editions, 2011
Matthew Thompson, *The Anxiety of Photography*, Aspen, Aspen Art Museum, 2011
Joanna Lehan, Kristen Lubben, Christopher Phillips, Carol Squiers, *A Different Kind of Order THE ICP Triennial*, New York, ICP/Delmonico Books, 2013
Jon Rafman, *Jon Rafman: Nine Eyes*, Los Angeles, New Documents, 2016
Charlotte Cotton, *Public, Private, Secret, On Photography & the Configuration of Self*, New York, aperture, 2018
Eva Respini, *ART IN THE AGE OF THE INTER NET 1989 TO TODAY*, Boston, The Institute of Contemporary Art/Boston, Yale University Press, 2018
Zachary Kaplan, *The Art Happens Here: Net Art Anthology*, New York, Rhizome, 2019
Charlotte Cotton, *The Photography as Contemporary Art*, London, Thames&Hudson, 2020
Oliver Zahm, "JON RAFMAN by ALEPH MOLINARI and OLIVIER ZAHM", Oliver Zahm, ed., *PURPLR THE FUTURE ISSUE #37 S/S 2022*, Paris, PURPLE INSTITUTE PUBLISHER, 2022



(図1) 「Restrup Kærvej, Aalborg, Denmark」 ©Jon Rafman



(図2) 「Behind the Gare Saint-Lazare, 1932」 ©Henri Cartier-Bresson/afro



(図3) 「Rue de la Huchette, Paris, France」 ©Jon Rafman



(図4) 「パリ市庁舎前の恋人、1950年」 ©Atelier Robert Doisneau/Contact

An Examination of Jon Rafman's "Nine Eyes of Google Street View" - A Photographic Expression that Mixes the "Real" and the "Virtual"

Keiju Kita

Abstract:

Rapid technological advances are changing how we perceive and understand the world. With the spread of the Internet in the 2000s and the advent of the era of full-time connectivity via smartphones, images such as videos and photos have overflowed our lives, leaving the TV screen and photographic paper. After the first Internet era when information was digitized and the "Web 2.0" era when human relationships and actions were digitized through SNS, the Internet information space is evolving into a new platform called "Web 3.0" based on decentralized Internet such as blockchain. Furthermore, a huge "virtual world" called the "metaverse" is now being constructed on computer networks as a world separate from the "real world". The world is no longer just the real world; we are now living in a reality that includes the virtual world. What will artists be able to present there? And how will "photographs of the future" relate to and change our perceptions?

In this article, the author examines the ongoing art project "Nine Eyes of Google Street View" by Jon Rafman (1981-), a media artist from Toronto, Canada, which began in 2008 and is still ongoing. Jon Rafman has long been interested in human behavior and its transformation in virtual space (virtual worlds). From video games to the dark web, to virtual reality, his work explicates the "here-and-now" of technology, that is, aspects of contemporary society. He is an artist whose work represents our collective state of amnesia in the visual contamination of the digital age.

In Chapter 1, I will organize the questions in this thesis by addressing the inevitable situation of technological progress, how this technological intervention will change our "way of perception of the world," and how "photography" is involved in the rapidly advancing information society. In Chapter 2, I examine Jon Rafman's "Nine Eyes of Google Street View," and try to figure out what Jon Rafman is trying to show us with this work. The present question is how we can be human in this new world created by the inevitable progress of technology. In Chapter 3, I will examine the meaning of "Nine Eyes of Google Street View" in the present age. Through the artist's thoughts, I will explore the question of how we should face the world today, when the boundary between the virtual world and the real world is becoming increasingly blurred.