

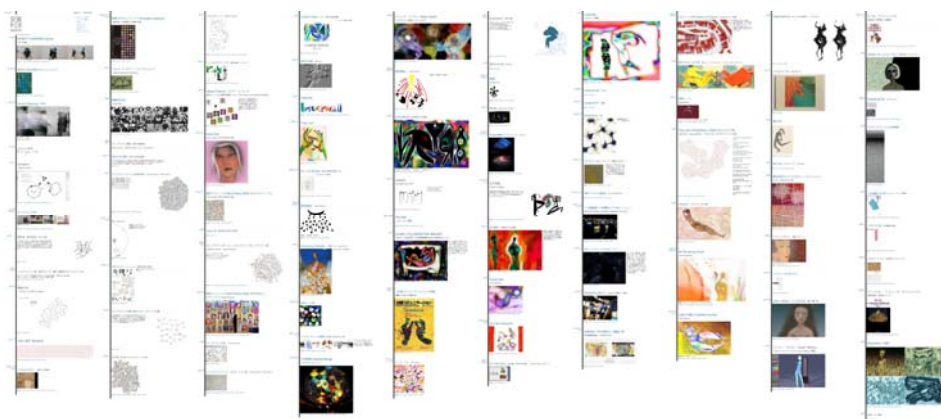
カンブリアンゲームと クラウドの無意識

安斎利洋

安斎利洋 システムアーティスト

1984～ 自己組織化とCG
1985～ ペイントシステム その空間的身体的拡張
1992～ 連画
2000～ カンブリアンゲーム
2008～ スペキュラティブワークショップ（思考実験のデザイン）

安斎
利洋
時系列



1984～ セルオートマトンのCGへの応用



マジック・ケプラー
Magic Kepler

プラネタリウム空間ペイ
ントシステム 1998



触覚的自我ワークショップ 2008～

もしも人間にはじめから視覚がなかったら、どのような自我像を描くだろうか。
アイマスクで眼を覆い、ざらざらの黒い紙とつるつるの白い紙を用いて描く触覚的絵画。



カンブリアンゲーム

Cambrian Game

一枚の種リーフ（画像）から
出発し、リーフから連想
するリーフを接続し、
分岐しながら、大きな木を作る

生命多様性のカンブリア爆発にち
なんだ名称。アイデアの創発の雛
形が凝縮されている。

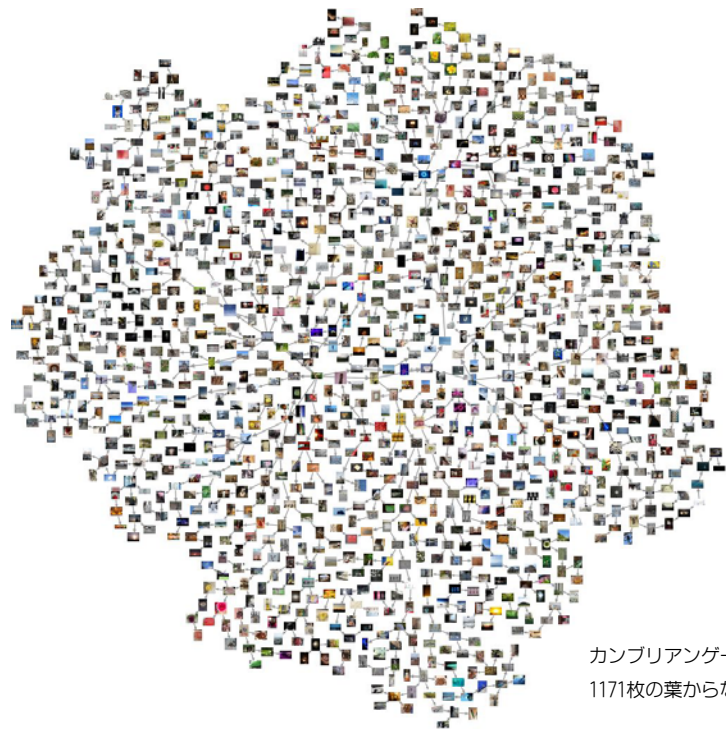
連画の発展形として2002年か
ら継続している



“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”

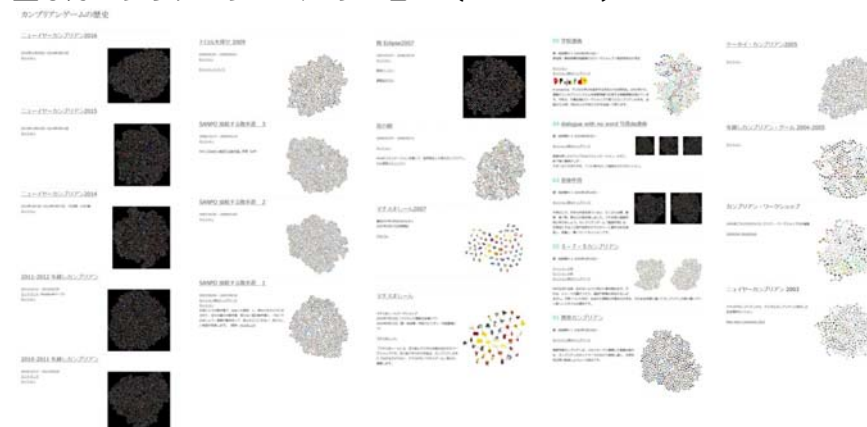
“開始以来さまざまなルールでセッションを行い、2017年現在、公式のセッションは22回になる。愛知万博での「愛・地球博連続カンブリアンゲーム 2005」では、成長する木の細部分け入ることができるサーバーのミラーが端末を万博会場に設置した”

<http://cambrian.jp>



カンブリアンゲーム2017
1171枚の葉からなる樹

主なカンブリアンゲームセッション（2003～2016）



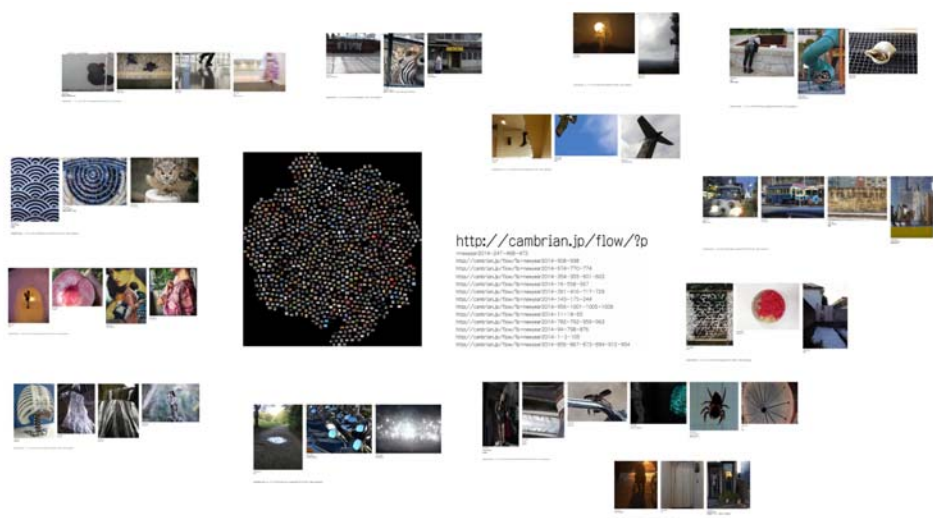
参加メンバーは連句の伝統に倣って連衆(れんじゅ)と呼ばれる。個性的な作風をもった連衆が何人も集っている。ほぼ千リーフを目安に、セッションは終了する。明示的ルールは以下の通り。

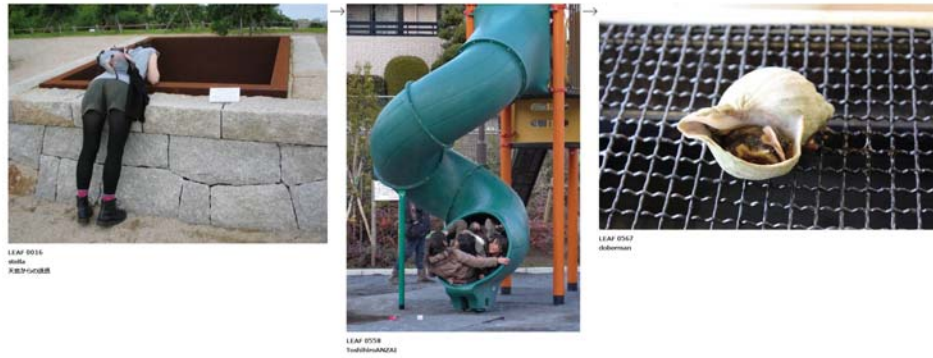
- 一日一人リーフまで
- 自分のリーフに付けない

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。



カンブリアン詩学

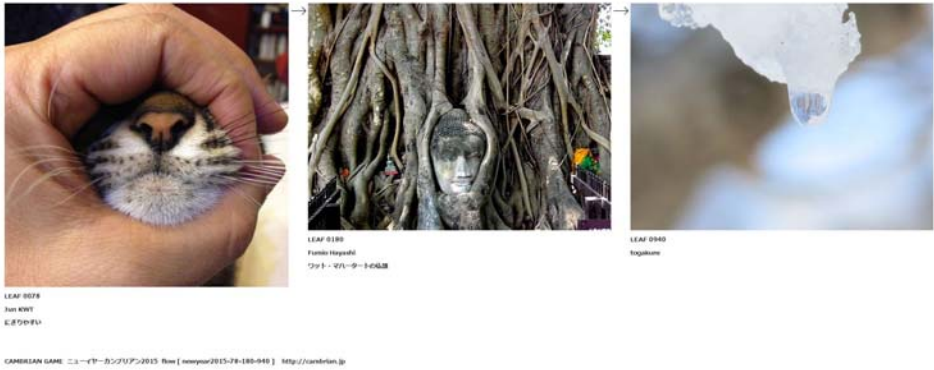
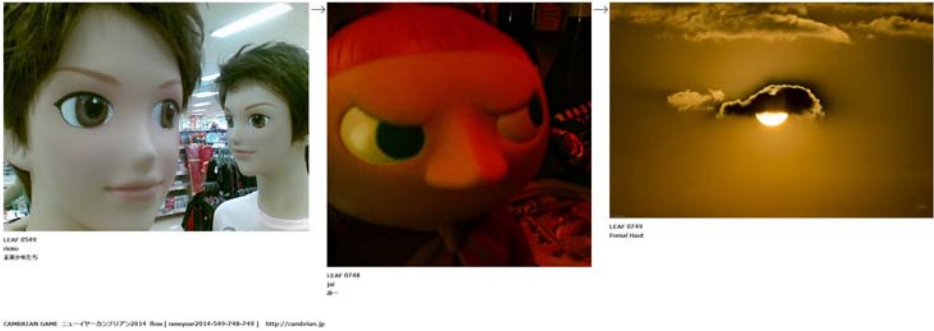




CAMBRIAN GAME ニューメディア・プロジェクト2014 Room [2014-05-08-06-7] <http://cambrian.jp/>



CAMBRIAN GAME ニューメディア・プロジェクト2014 Room [2014-05-08-06-7] <http://cambrian.jp/>



「誰でも共有できる連想」には関心が集まらない。
(犬に犬がつく、のような)

「誰にも共有されない連想」にも関心が集まらない。

「誰も気づかなかった共有できる連想」
「あー、ぎりぎりそれあったよね！」
のような接続に関心が集まる。

新しいゲーム
(見立ての連鎖 物語の生成 などなど)
が勝手に始まる

大きなゲームの中で、無数のサブゲームが生成消滅
する

自律的に新しい次元が生まれる

カンブリアンゲームに巻き込まれると、近所の風景、
駅までの道筋、世界の見え方が変わる。注視の対象
が変わる

集団的なデフォルトネットワーク＝接続された無意
識の中にいる感覚を覚える

ログは行為の痕跡ではなく、痕跡が関心や注視を生
む作動そのもの。ログは目的である

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
(ジャンクチャー) 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」(『コミュニカルなケータイ』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/>



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。

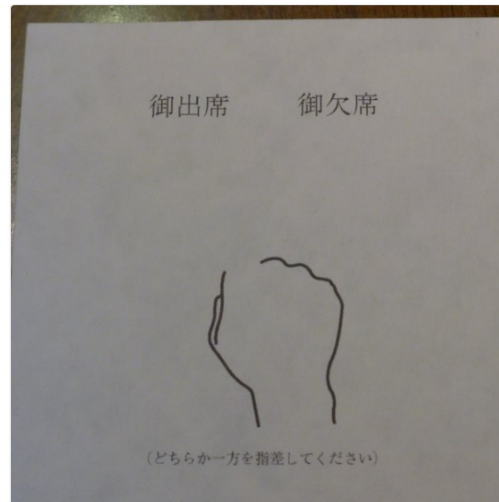
Twitterの友人たちとこの窮地を共有するためにはがきを写真に撮り、以下のツイートを投稿した。

<https://twitter.com/ToshihiroANZAI/status/704683814593830916>



安斎利洋
@ToshihiroANZAI

欠席するのが難しいぞ。



49,013
リツイート

35,611
いいね



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

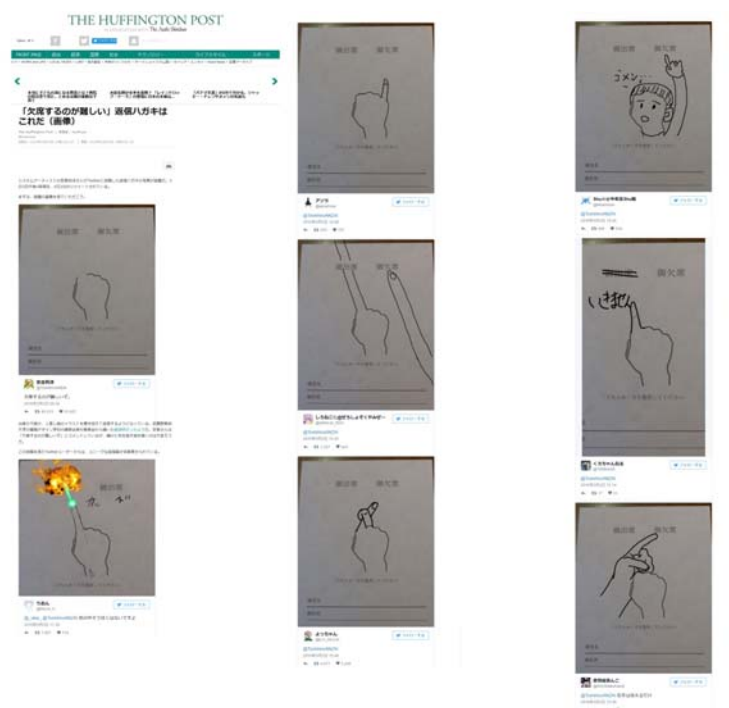


リーチを拡大

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

インプレッション	6,240,904
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



この窮地を「お題」として、解決法を提案する「大喜利」に火がついた。

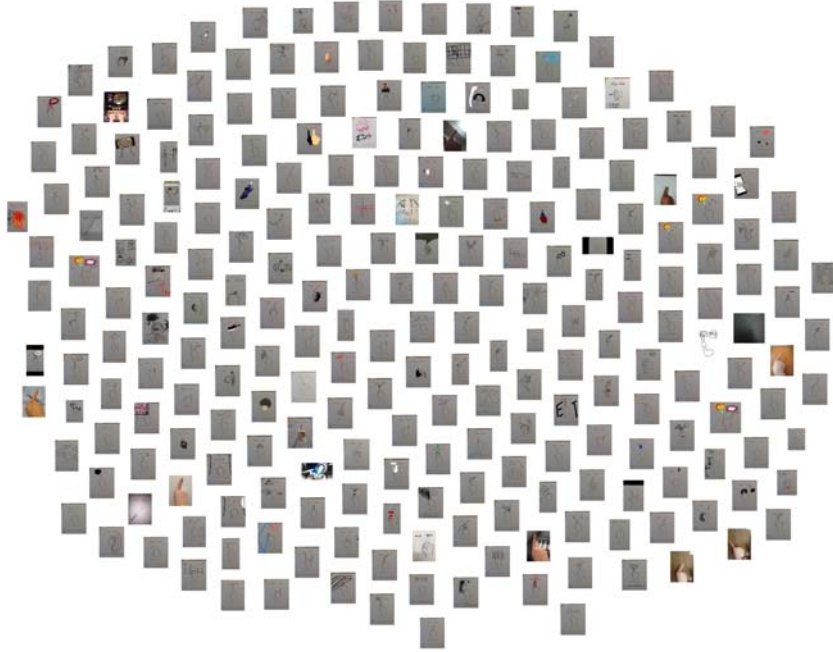
数日で250ものコラージュ作品が蓄積し、この変種は1年半たった現在も散発的に増加している。人気のコラージュ作品は何千もリツイートされ、コラージュ作品のコラージュ作品も生まれ、波及の末端がどこかは観測できない。



欠席するのが難しい葉書の作者たち

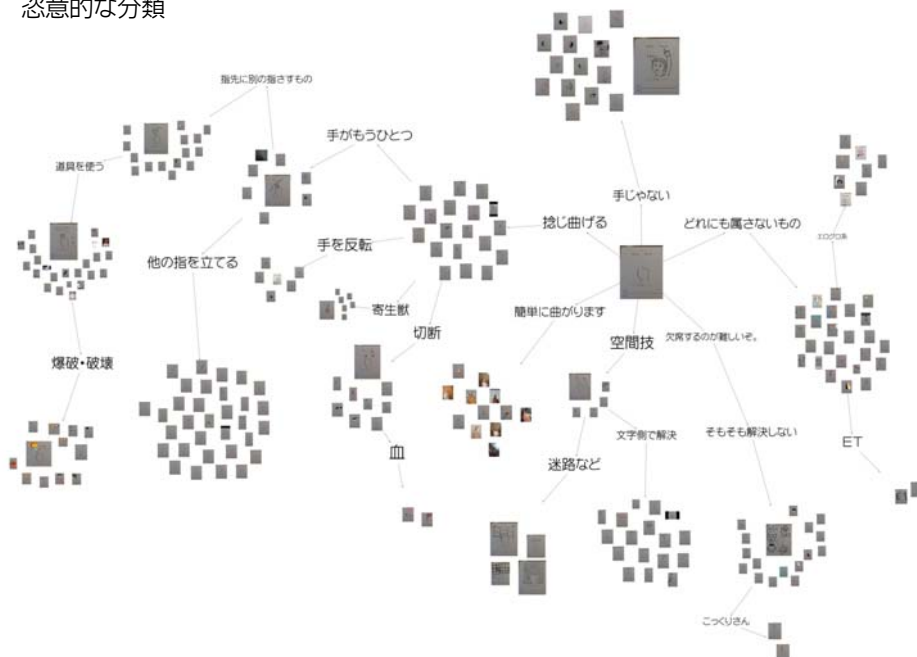
思いのほか緻密なデザイン思考

- 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レイアウトに配慮をした



オリジナルに対して直後に返信された約240のコラ画像

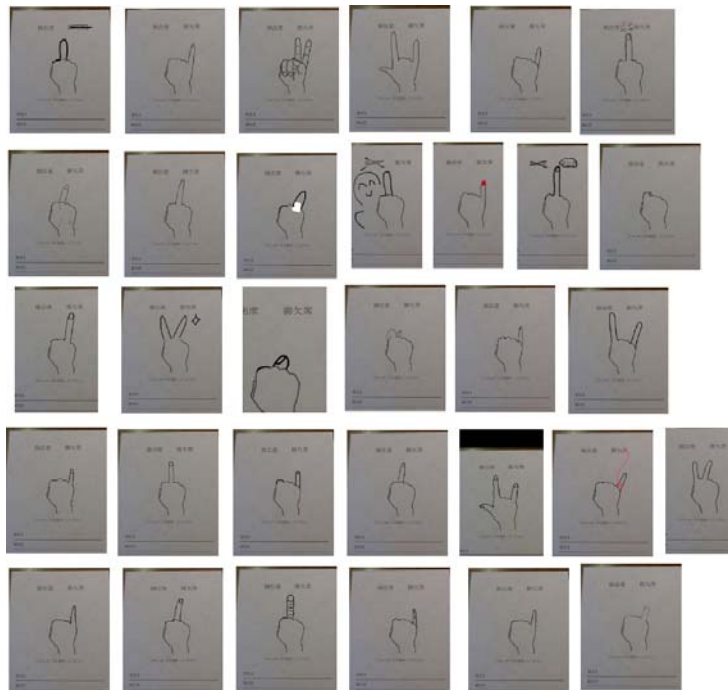
恣意的な分類



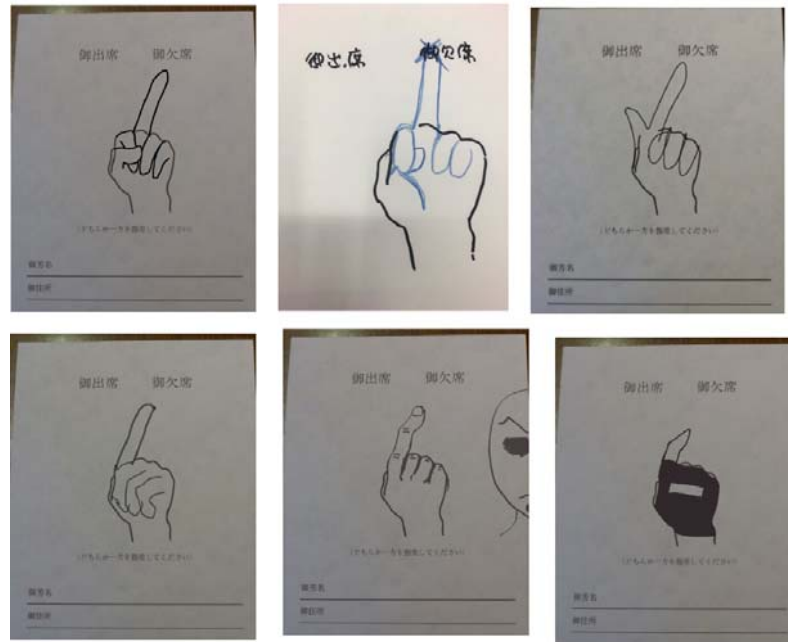
指を無理やり捻じ曲げるもの



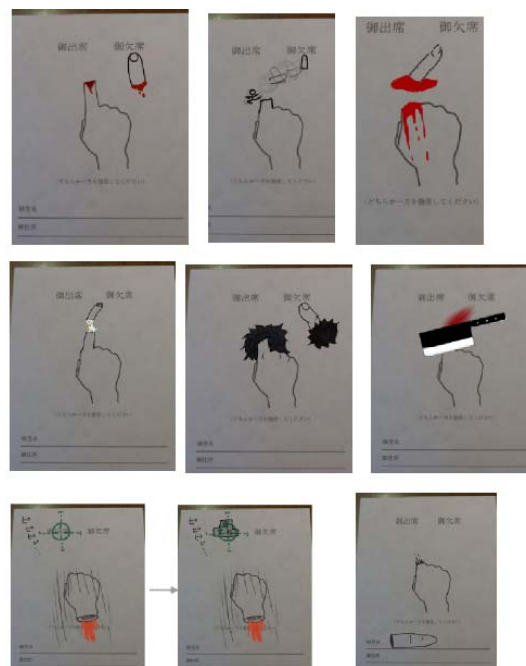
他の指を立てる
(特に中指)



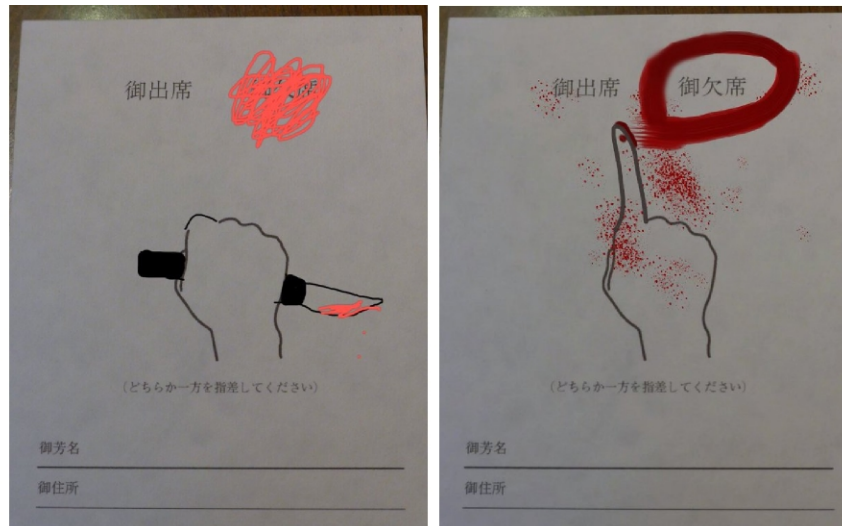
反転



指を切断



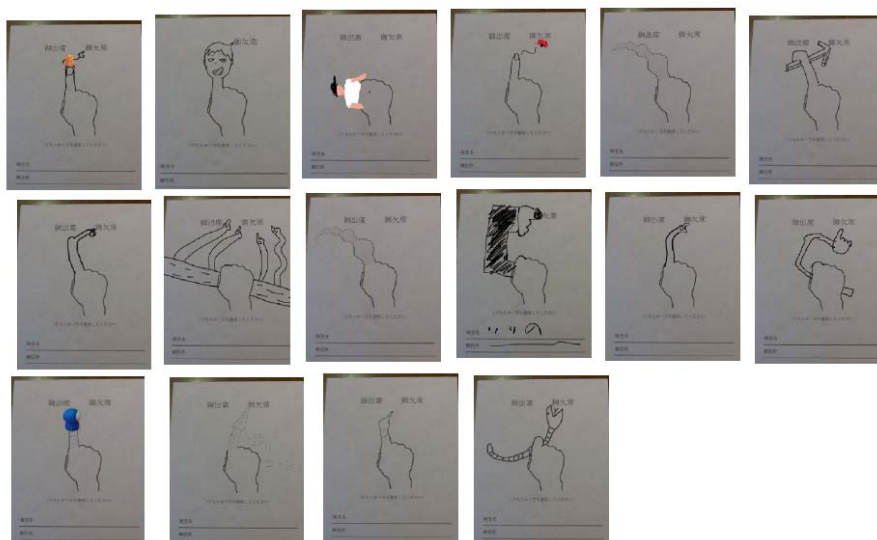
血を使うもの



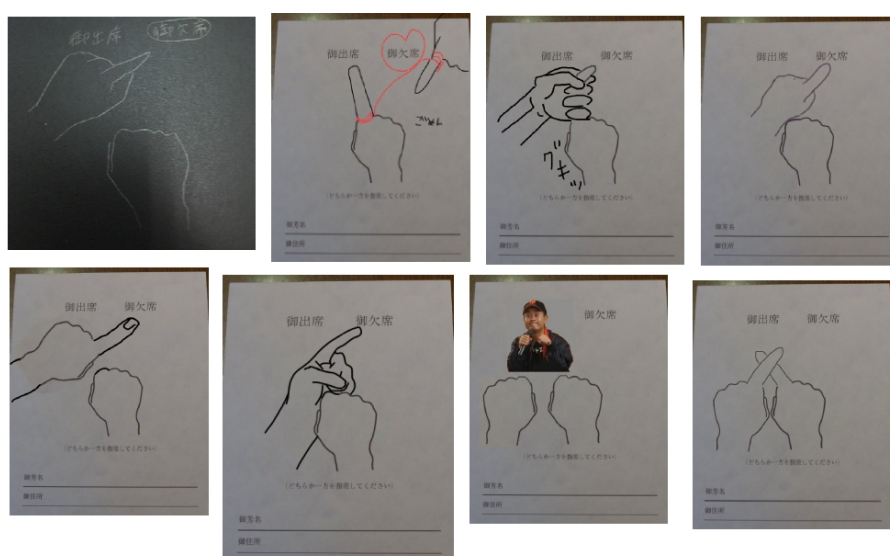
文字を爆破



指の先に別の指示するもの



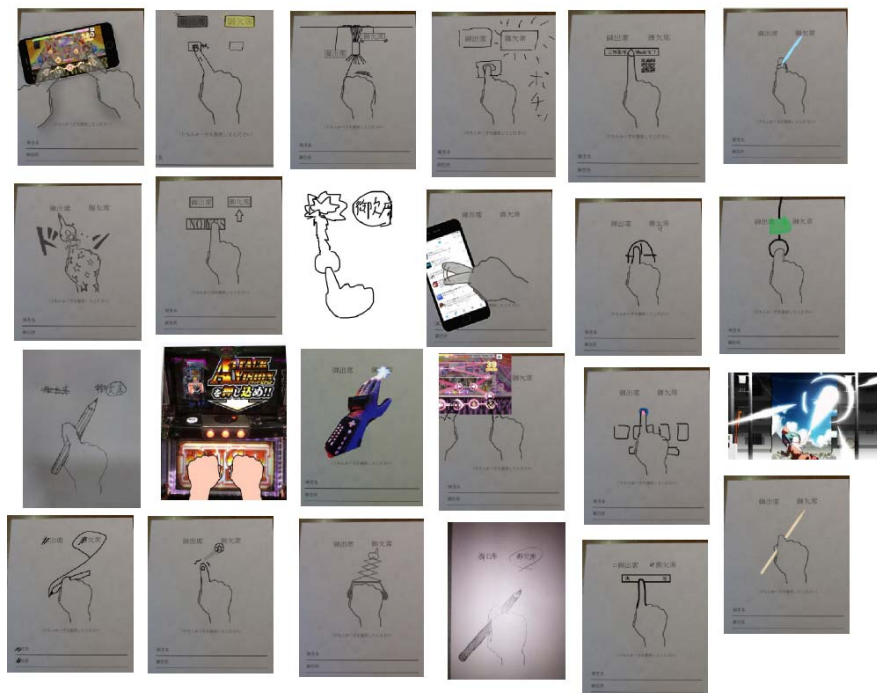
別の手が現われるもの



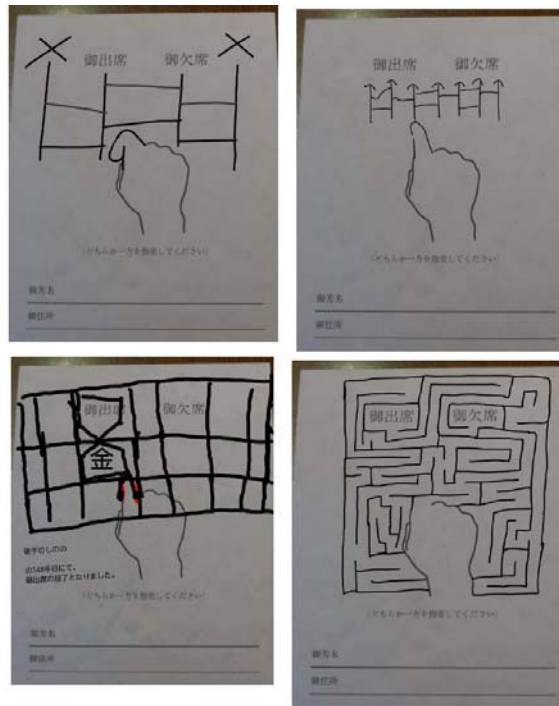
文字側で解決



マウスやボタンなど道具を使うもの



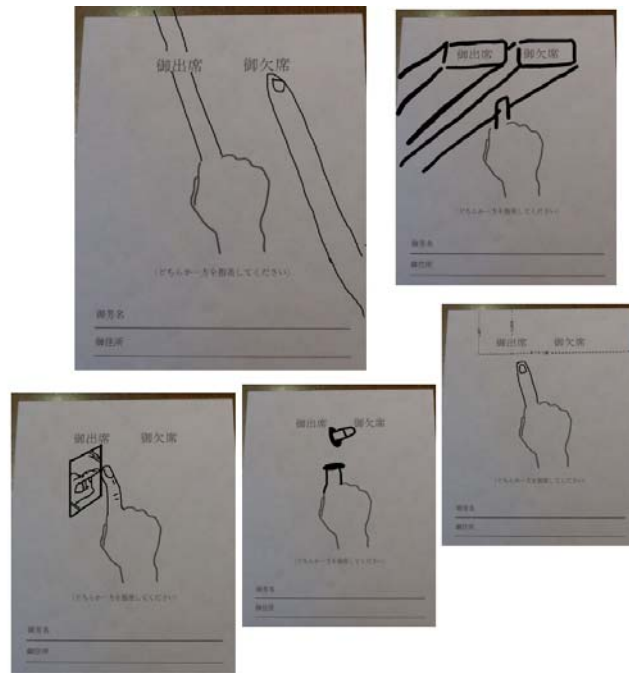
迷路など



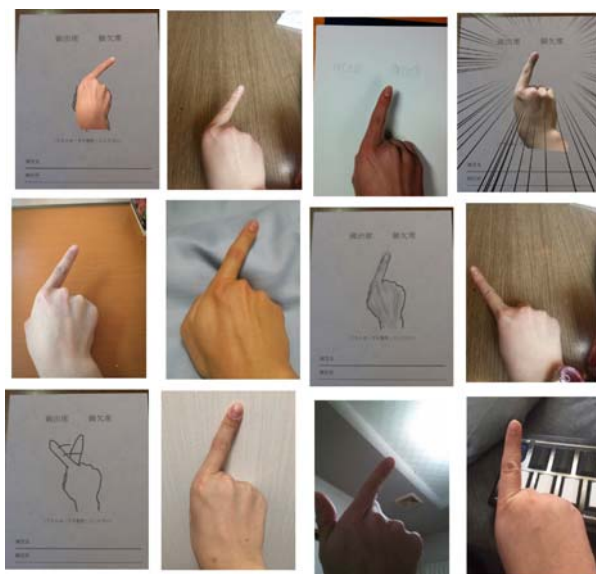
実は手の甲じゃなかったもの



空間技



いや簡単に曲がります系



寄生獣ミギー



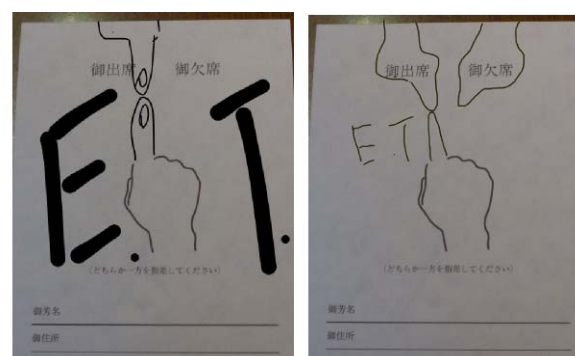
これらのどれにも属さないもの



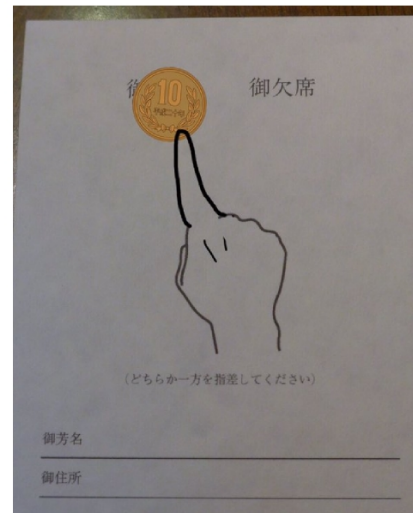
そもそも解決しないもの



E. T.



こっくりさんに任せるもの

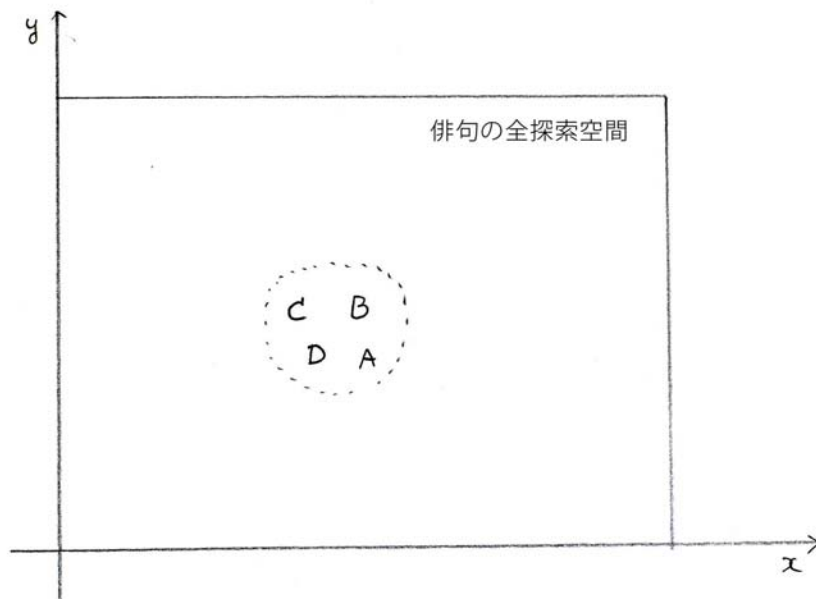


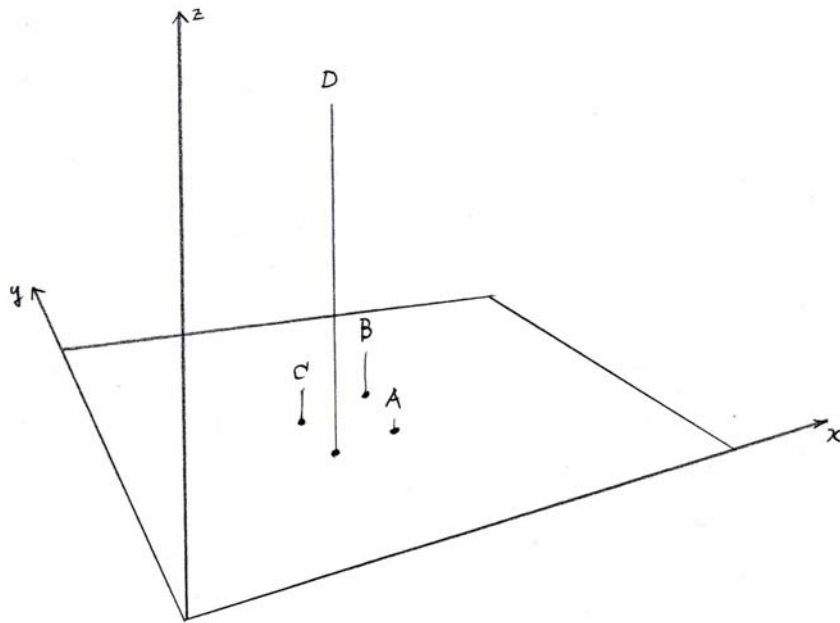
コラ大喜利の時間的推移

- I 期 類型的な答が同時多発的に網羅される
- II 期 類型的な答のなかから突出して
拡散されるものでてくる
- III 期 そもそも何を問われているのか
わからない答がもてはやされはじめる
- IV 期 消えたはずの灰からときどき再燃が起こる

芭蕉のエラボレーション（推敲課程）

- | | | |
|---|----------------|----------|
| A | 山寺や石にしみつく蟬の声 | （曾良書留） |
| B | 淋しさの岩にしみ込せみの声 | （木がらし） |
| C | さびしさや岩にしみ込蟬のこゑ | （初蟬・泊船集） |
| D | 閑さや岩にしみ入蟬の声 | （奥の細道） |





創作＝すべての可能な状態空間から作品を探し出すこと

- | | | |
|---|----------------|----------|
| A | 山寺や石にしみつく蝉の声 | (曾良書留) |
| B | 淋しさの岩にしみ込せみの声 | (木がらし) |
| C | さびしさや岩にしみ込蝉のこゑ | (初蝉・泊船集) |
| D | 閑さや岩にしみ入蝉の声 | (奥の細道) |

A～C 叙景 主観的感情を排した描写

D 叙景でありながら主観的 あたらしい次元を獲得している

演繹的推論（デダクション）

帰納的推論（インダクション）←AIはいまここ

仮説形成（アブダクション）

「高地であるこの断崖に貝の化石がある」のは「かつて
この地層は海の中にあった」から

「問→答」形式では、問が印刷され、答が空欄になっている。
「問」の側にも空欄が入ってくる。フレームが編集される。
空欄を書き換える運動、循環が生まれる。

「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、
問いを外れて目的がよくわからなくなっているものがある。それ
らは無視されずに、大喜利の作動を活性化させる。

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。

カンブリアンゲーム、コラージュ大喜利はともに、問題を書き換
える循環的な運動が継続している。

クラウドに出現した無意識のデフォルトネットワークである。