

## World-Information.Org とは

「World-Information.Org」<sup>Jump</sup> は3つのイベントから構成されている。イベントのメインである「エキシビション」は情報化社会の現状を視覚的に理解できる。「World InfoCon」は政策を担う人間やメディア活動家が集まり、ネットワーク情報社会における文化の役割を議論するシンポジウム。「European Cultural Backbone Meeting (ユーロピアンカルチャラルバックボーン公式ミーティング)」は欧州各地のメディア文化センター(P.281参照)の代表者が集まり、ヨーロッパにおけるメディア芸術文化の振興と相互の発展について意見の集約を果たす場だ。

<sup>Jump</sup> [www.world-information.org](http://www.world-information.org)



各イベントにはメディア文化、アート、政治、社会、経済、テクノロジーなどネットワーク社会を取り囲むさまざまな分野の研究に取り組む学際的なスペシャリストたちが参加している。

# アートがつくる ヨーロッパのデジタルメディア社会

Report from World-Information.Org

「World-Information.Org」はインターネットの普及によってもたらされたネットワーク社会が私たちの生活に与えるメリットやデメリットについて考えるイベント。ヨーロッパを中心に政策に携わる人間や一般大衆にネットワーク社会への理解を促すために、ユネスコの支援のもと、EUが文化都市の1つとして選定したベルギー

のブリュッセルでこの7月に開催された。デジタルメディア社会の浸透がヨーロッパではどのように捉えられているか、またどんな活動が行われているかがわかる、この興味深いイベントの様をお伝えしよう。

取材・文 / 岡田智博 <sup>Jump</sup> [coolstates.com](http://coolstates.com)

## World-Information.Org の意義とは

「World-Information.Org」は特別な意味を持ったイベントであったと語るのは、アムステルダム政治や文化的なコンセンサスの場をつかさどるNPO(非営利組織)であるDe Balie<sup>Jump01</sup>のニューメディア・プロジェクト・コーディネーター、エリック・クライテンバーグ氏だ。彼はNPOやNGO(非政府組織)メディア活用戦略についての全世界的規模のカンファレンスである「N5M」<sup>Jump02</sup>(ネクスト・5ミニッツ)のプロデュースチームの一員でもある。N5Mは1993年以来、アムステルダムを舞台に開催されている。同氏は「普通の市民に対してサイバースペースがどのような影響をおよぼし、またおよぼしうるのがわかりやすく紹介

し、喚起することを意図したエキシビションを開催したのはヨーロッパでも初めての試みだった。World-Information.Orgはとてもよくできた展示だったし、来場者の評価も高かった。早くも他の都市の文化部門からの引き合いもあるとのことだが、ヨーロッパ各地で展開しても成功するだろう」と語った。またEUやユネスコの支援のもとにEUが選定した今年の文化首都ブリュッセルで開催されたことは、ヨーロッパのパブリック(公共的)なサイバースペース作りに向けた取り組みが、欧州全土で評価され始めたことの証明であると評価した。

<sup>Jump01</sup> [www.balie.nl/actueel/](http://www.balie.nl/actueel/)

<sup>Jump02</sup> [www.n5m.org](http://www.n5m.org)



エリック・クライテンバーグ氏

自身がモデレーターをつとめた「World InfoCon」に関しては、「全欧規模での政策実務者とともに国際的な情報社会の構造に関する問題点について意見の交換を行い、形にできた点で特別な意義があった」と振り返った。

## World InfoCon ハイライト

### ヨーロッパならではの サイバースペースの捉え方

7月13日と14日に「World-Information.Org」のシンポジウム会場として「World InfoCon」が開かれた。

「ヨーロッパの中心部に位置するブリュッセルという地の利を活かし、テーマ分野のスペシャリストと政策実務者が集い、理解を深める現場としたい」(コンラッド・ベッカー: World-Information-Org プロデューサー)という意図のもと、欧州全体の政治をつかさどるEUの文化教育部門やユネスコ、欧州全体の紛争調整機関であるOSCE(全欧安保協力機構)から実務幹部が参加するなど、各分野のスペシャリストたちが総勢100名以上参加し、活発な意見を交わした。

カンファレンスのテーマは「限られた人々」によってネットワークをコントロールするのではなく、パブリックなものにしていこうという欧州独特のメディア文化活動家たちの動きが反映されたものとなった。この考えはネットワーク上で取り交わされる事象が地球規模での現実世界をコントロールしているという事実を基本認識としたうえで出発している。そして、その考え方が政策実務者であるヨーロッパ各国の国内官僚や国際官僚にも浸透しつつあることがこのカンファレンスからは見て取れた。カンファレンスの内容は「限られた人々」と指摘されたEUや国際機関にとっては耳の痛い話であるにもかかわらず、彼らの支援でイベントが行われているという光景は、日本やアメリカではあり得ないものだ。

### パネルディスカッションでは 教育とアートの重要性が語られた

「World InfoCon」の最終日に行われたパネルディスカッションでは、コンピュータの情報処理能力の育成に重点を置いたメディアリテラシー教育のあり方や、文化としてのメディア教育の重要性、アーティストによるコンピュータやネットワークに関する知識提供の役割について議論された。これらの認識をEUの立場として述べた点は、ヨーロッパが今後どういった活動を行っていくのが、示唆の1つとして見てとれる。



地球規模での情報化社会に対するパブリックなサイバースペースの必要性  
情報通信技術の発達に伴う第三者による監視状態に対する問題意識の喚起  
地球規模での社会的コミュニケーションのありかた

## World InfoConのカンファレンステーマ

### キーパーソンによる現状分析と 問題点の指摘

#### 地球規模の勝者と 敗者の誕生



フィリップ・カトー氏(ユネスコ: 社会情報部門ディレクター)

「情報通信の急激な発展によって、地球規模の勝者とローカルな世界にある敗者が生まれ、グローバルゼーションがローカルもしくは地域社会にとって常に有益なものでなくなっている」

#### ローカルなデジタル 社会の必要性



サスキア・サッセン氏(シカゴ大学: 社会情報学教授)

「一元的なグローバルネットワークよりも、ローカルなデジタル社会を構築し、それぞれのローカルなパブリックアクセスが結びつくことで、グローバルなパブリックデジタルスペースを構成することのほうが望ましい」

#### プライバシー侵害の 危険性



サイモン・デービス氏(ロンドンスクールオブエコノミクス、コンピュータセキュリティリサーチセンター: フェロー)

「デジタルネットワークはプライバシーをコントロールしようとする存在をも生み出しており、いまやそのテクノロジーによって、不特定多数の人々をリアルタイムに監視することが技術的に可能になっている」

#### 知識を共有化する 必然



スティーブ・カッツ氏(カーネギーメロン大学: ロボット工学研究所助教授、メディアアーティスト)

「ライフサイエンスの分野など、情報処理技術の発展によって生じている『知の死角』をなくすため、教育とともに知識を共有化するためのアライアンス作りが必要である」

#### アートは 必要不可欠



マルヤ・ゲーティリエツ・ディアズ氏(EU文化教育部門: 部門長)

「メディアと社会生活が切り離せなくなった現在だからこそ、メディアに対する教育が必要。その上でメディアの意味を学ぶためにアートが必要不可欠になる」

## 「World-Information.Org」エキシビジョンハイライト

World-Information.Orgのメインイベントであるエキシビジョンは、情報化社会を視覚的に理解するための展示会だ。グローバル化した情報

世界の現実に対する理解を促す「ワールドインフラストラクチャー展」、メディアアーティストによるデジタル社会を読み解く「未来遺産エキ

スポ」、グローバルコミュニケーションの暗部を表現する「ザ・ワールドC4Uエキシビジョン」の3つのセクションに分けられていた。

### ワールドインフラストラクチャー展



最初に入る「ワールドインフラストラクチャー展」は、情報社会を取り巻く学際的な分野のスペシャリストチームによって1年間にわたってまとめられた解説が30枚以上の巨大パネルとそれぞれのトピックを象徴する展示物によって構成されている。



メディアアーティストたちの手によって編集・デザインされたパネルは、巨大情報企業の性格、インターネットの仕組みや情報セキュリティまで、個人の生活にかかわっている情報化という事象が容易に理解できる。



### 未来遺産エキスポ

アーティストが新しいメディアを用いて、そのメディアがもたらす世界を表現しているのが「未来遺産エキスポ」。ここでは展示だけでなく、1週間ごとに出演アーティストが会場に滞在し、自身の作品を用いた動的なエキシビジョンを行う趣向になっていた。

#### キャプテン・アメリカならぬ キャプテン・ユーロ



ある彼らが、キャプテン・アメリカならぬキャプテン・ユーロというキャラクターを生み出し、遊園地ばりの風刺的なヒーローショーを展開していた。

ウェブでファンドを募り、ユーモアあふれるデジタル社会批判のプロジェクトをベンチャーキャピタル風に展開しているRTMARK 。アメリカ人の2人組で

### ヒトゲノムプロジェクトによって 誕生した新たなイヴ



最先端のコンピュータやロボット技術をアート表現手法として用いることに定評のあるカーネギーメロン大学のロボット工学研究所助教授、カツ氏が率いる「クリティカル・アート・アンサンブル」の手による「ニューイヴ・カルト団」の「勧誘」場面。



 [www.rtmart.com](http://www.rtmart.com)

「ニューイヴ・カルト団」とは、ヒトゲノムプロジェクトによって新たなイヴが生まれることを祝福しようという「教義」を持ったカルトを仮につくり、そのためのウェブサイトや布教のためのメディアやイベントを展開するという、まさにクリティカルなアートプロジェクト。

## 「ザ・ワールドC4Uエキシビション」

情報通信技術によって、常に私たちの生活が監視される可能性があり、またそれが極めて身近なことに気付かせてくれる展示だ。



入り口に端末が付いた大仰なゲートがふさぐ。そして、カメラに顔を向けよ、センサーに指をこすりつけるとせつつかれる。



一見ただのオフィスのようなセットだが、ここには何十台もの隠しカメラが埋められているというのだ。



こちらはスロベニアのアーティスト、マルコ・ベリジャン氏の作品。米国情報機関が保有していると言われている世界規模の通信傍受ネットワークであるエッシュロンみたいなシステムですら、いまや身近なもので構築可能となってしまう実態によって見せつけられる。中央にキーボード、そしてその周辺におびただしい数のモニターやスピーカーが配され、モニターには人工衛星の飛行経路や民間機の航行位置がリアルタイムで映し出されている。このあたかも世界中の通信を傍受し、何かをたくらむためのコントロールルームであるかのようなインスタレーションこそが、ベリジャン氏の作品なのである。



マルコ・ベリジャン氏

「このシステムは身の回りで手に入る機材によって構成されている。しかし、人工衛星からの通信を傍受することも、携帯電話網から声を拾うことも、インターネット上での通信を読むことも可能だ。ということは、何かしらの機関が我々の情報を傍受することはいともたやすいということをリアリティーとして受け止めてもらえるのではないかとと思う」



出口には、巨大スクリーンに映しだされたPCのシューティングゲームが待ち構えている。ただのPCゲームではないかと思うのだが、これはアメリカ軍の訓練用に用いられている特別なプログラムを付け加えたものだという。アメリカでは「DOOM」などのシューティングゲームを改良して軍で使用しているとのことだが、その感覚を実際にテストプレイしてみようというわけだ。

## メディア文化センターとは

メディア文化センターとは西欧および東欧の各所に30か所以上存在するヨーロッパ独自のNPO。World Information.Orgで行われたような議論がさまざまな立場の専門家を交えてオープンに行うことができる背景として、メディア文化センターの担う役割は大きい。メディア文化センターの業務内容はパブリックにネットワークメディアがアクセスできる場の提供を行ったり、クリエイティブな活動を支援したり、コンサルティングを行ったりするというものだ。「World Information.Org」の事務局を引き受けたウィーンにあるメディア文化センターの「パ

ブリック・ネットベース」**tJump**は、数あるセンターの中でもヨーロッパ規模でのネットワークメディアを実現するために、それぞれのセンター間の連携を積極的に取りまとめ、国際的なカンファレンスを展開し続けている先進的なセンターだ。このほか、オランダやオーストリア、フィンランド、ハンガリーでも、このようなカンファレンスが日常的に開催され、結果として欧州におけるサイバースペースを構築していくためのシンクタンクとしての機能を果たしている。

**tJump** [www.t0.or.at](http://www.t0.or.at)



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)