

2022年12月、ロフトワークは「20XX年の伝説を創造する」をミッションに掲げる新たなユニット「MVMNT(ムーブメント)」を立ち上げました。エモーショナルな社会と文化の創造を目指し、アーティスト/クリエイターとの共創を通して、新たな伝説=ムーブメントとなるプロジェクトを生み出すための活動を実践しています。

2023年からは、新たな取り組みとして「Alternative Code Series」を始動させます。「新しい行動様式の創造」をテーマとする本シリーズでは、アーティストが持つ作品性と社会との接続性を両立する作品・サービス・ツールの開発に取り組んでいきます。

第一弾の作品として発表する「SNEEZE(スニーズ)」は、アーティスト/ハッカーの石原航さんとの共創によって生まれたソーシャルインフォデミックゲームです。2019年12月からはじまったコロナ禍での物理的/精神的な分断を発想のきっかけに、「仮想ウイルス」を培養するゲームを通して、SNS上の繋がりを捉え直すツールとしての社会実装を目指します。

本記事では、本プロジェクトのメンバーである Creative Executive / シニアディレクターの山田麗音(写真左)と、ラボレーターである石原さん(写真中央)と共に、「SNEEZE」が生まれた背景や開発プロセスの振り返りや、「SNEEZE」に込めた思いや今後の展開への期待を語り合いました。進行は、MVMNTの広報・PRマーケティングの瀬賀未久(写真右)が務めます。

(執筆:堀合 俊博/撮影:村上大輔)



本対談記事は、クリエイティブ・コモンズ (CC-BY-NC) の下で公開されています。引用元を表示し、かつ元の内容を改変しなければ、個別に許可を取らずに転載・利用していただくことができます。引用元: <https://loftwork.com/jp/finding/sneeze-interview-1>

パンデミックを「ハック」し、分断の社会における繋がりを可視化する ソーシャルインフォデミックゲーム「SNEEZE」が目指すもの

n=1の可能性を信じる、アートドリブンのプロジェクト

瀬賀 ロフトワーク内でMVMNTが立ち上がった経緯を教えてください。

山田 MVMNTは「20XX年の伝説を創造する」をミッションに、2022年12月に立ち上げたチームです。ロフトワークでは、もともとクリエイターコミュニティを生み出すサービスやプラットフォームを展開してきましたが、これからは企業が一方的にサービスやプロダクトを立ち上げるだけではなく、ファンやユーザーと共に作り上げていくことが重要になっていくと考えています。MVMNTの立ち上げの背景には、アーティストとの共創を通して「ファンダム」が生まれるきっかけとなるようなプロジェクトを実践していきたいという思いがありました。

MVMNTのミッションにもある「伝説」とは、日常や常識から逸脱したエクストリームな出来事や、これまで見たことのない、想像もできなかった出来事を多くの人が体験するこ

とで生まれるものだと思います。伝説は、後の人生に影響を与えるような、ライフストーリーに刻み込まれるものでもあると思うので、そういった体験が生まれるプロジェクトをアーティストの方々と共創していきたいと考えています。

瀬賀 アートに力を入れていく背景にはどのような思いがあったのでしょうか？

山田 コロナ禍や戦争といった世界の認識そのものが揺れ動くようなことが起きている中で、未来がどうなっていくのか、はっきりと言うことができない時代になってきていると思います。それでも、時代になにかしらの点を打ち前に進んでいくためには、既成概念に囚われない価値観を提示できるアーティストのような存在が必要です。アーティストが世界をどのように捉えているのか、言うなれば「N=1」の価値観が、結果的に他者の共感を呼び、人々の価値観を変える可能性があると思うので、MVMNTでは「アートドリブン」を重要なキーワードに掲げています。

XS から XXXL まで、伝説にはどんなサイズがあってもいい

瀬賀 当事者が伝説をつくるというより、第三者が語り継ぐからこそ伝説になる、ということもありますよね。第三者によって伝承されていくことが大事なのかなと。

山田 そうですね。MVMNT がファンダム*の存在を重視していきたいのは、まさにそういった理由からです。たとえば「これは価値のあるものです」といったメッセージの広告をつくったとしても、世の中への広がり方にはきっと限界があるんじゃないかなと思いますし、伝説になるには、なにか別のマジックが起きる必要があるんじゃないかと。発信者の意志とは関係のない、第三者による別の論理がはたらいていると思うんです。

*1: ファンダムとは、熱心なファンがつくるゆるやかなコミュニティや、独自の文化のこと。



石原航さん（以下、石原） それはたしかにそうだと思います。あらゆる分野の始祖とされる人は、自分で記録を残していないですよね。たとえばソクラテスは自ら本を著すことはなく、プラトンが彼の発言を記録したことで哲学の基礎が生まれ、ギリシア哲学として伝説になっている。聖書を書いたのもイエス本人ではなく、その弟子たちでした。ある人の活動や発言を観たり記録したりする人のことをファンダムだと捉えると、語り継ぐ人の熱意で伝説になるかどうかが決まるんだと思います。

また、伝説というと多くの人が信じる「大きな物語」みたいな意味合いが強いイメージがありますが、「あれって俺たちにとっての伝説だったよね」みたいな、もっと個人的な出来事も含まれそうですね。

山田 そうですね。必ずしも時代を変えるような、全人類が共有できるものじゃなくてもいいと考えています。中学校の時の「あれ、やばかったよな」みたいな話も、ひとつの伝説だと思うんです。日常の中の小さい単位の出来事でも、あとあと振り返ってみるとすごかったんじゃないかと感じられることもあるはずなので。

伝説には、XS から XXXL までのいろんなサイズがあっていると思います。それらを体験することで物事を違う角度から見られたり、解像度が高まったりすることで、明日からの自

分の歩き方や話し方が変わるかもしれない。そんなふうに考えています。

新しい行動様式を生み出す「Alternative Code Series」

瀬賀 今回、アーティスト／ハッカーの石原さんと一緒に開発した「SNEEZE」を、MVMNT の「Alternative Code Series」の第一弾として発表します。このシリーズはどのような活動を目指すのでしょうか？

山田 「Alternative Code Series」の原形になるような活動として、「TKMK B/A（トキメキビフォーアフター）」というイベントがあり、第2回目の開催時に石原さんにご参加いただいたことが、SNEEZE のプロジェクトがはじまるきっかけになりました。「TKMK B/A」では、世の中にある「ときめかないもの」をクリエイターやアーティストの力で救うための思考実験を行い、1ヶ月をかけてプロトタイプを制作しています。

毎月開催されたクリエイターの交流イベント「TKMK B/A」 「TKMK B/A」は「30日間でカタチにする」をテーマにしているので、それなりのスピード感が求められますし、できることに限界もあります。石原さんとさまざまなお話をさせていただく中で、一人のアーティストと時間をかけてプロジェクトに取り組んでみたいと考えようになったことが、「Alternative Code Series」をはじめの背景にありました。



毎月開催されたクリエイターの交流イベント「TKMK B/A」

「Alternative Code Series」では、アーティストたちと一緒に、社会に一石を投じるためのアクションを起こすプロジェクトに取り組んでいきたいと思っています。「Code」には規約や規範といった意味があるので、「Alternative Code」と表現することで、新しい慣習やルール、行動様式を生み出すプロジェクトにできればと考えています。

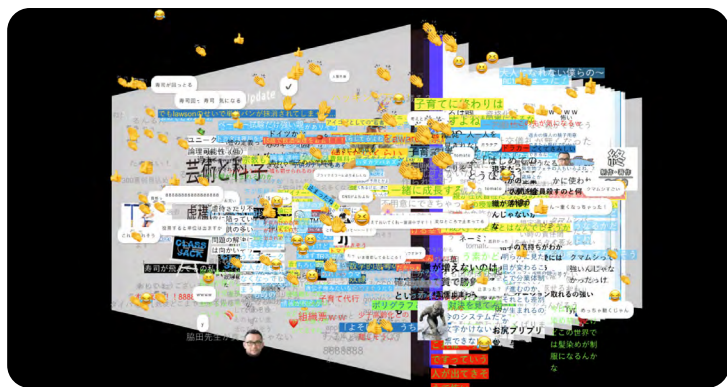
石原 僕がアーティスト／ハッカーとして活動する中でも、「Alternative Code Series」が目指しているテーマに近い発想をしていると思います。ハッキングには、既存概念を破壊するという意味合いがあると考えているので、既存の考え方にとって代わる新しい規範となる作品をつくりたいというのは、普段から僕が考えていることでもあります。

ハッキングを善的に解釈し、ポジティブな行為に転用する

瀬賀 あらためて石原さんの活動についてお話を聞いてもいいでしょうか？

石原 僕はハッキングを創造的な行為として解釈できないだろうかと考えながら、アーティスト/ハッカーとして作品制作をしています。

たとえば「Class Jack」という作品は、コロナ禍で大学がオンライン授業に切り替わったことをきっかけに制作したものです。いまやスタンフォードといった世界トップクラスの大学の授業がYouTubeで観られる時代なので、学生側からすると、教師が一方向的に話すだけのオンライン授業にリアルタイムで参加する意味はほとんどですよね。「Class Jack」は、僕自身が先生側の立場に立った時に、同じようなやり方はしたくないと考えて制作したものでした。



《Class Jack》

生徒が教師の教科書(スライド)に落書きできるけしからんインターフェース

「生徒が教師の教科書(スライド)に落書きができるけしからんインターフェース」と定義しているのですが、授業のスライドに落書きをしたり、改ざんしたりするある種のハッキング行為を、ポジティブな行為に転用させています。教師への反抗のリアクションである落書きを創造的に解釈することで、スライド上にひとつの共創空間をつくり出す作品として制作しました。授業に関連するコメントを真面目に書き込む学生がいれば、ふざけた落書きをする学生ももちろんいます。こうやってリアルタイム性をオンライン授業に持たせることができれば、学生たちが大学で授業を受けることの意味を復権できるのではないかと考えたんです。

他人のアカウントにログインできるTwitterのようなSNS「Hack In」という作品では、ログインではなく「ハックイン」することで、他人のアカウントのふりをして投稿することができます。他のSNSでは「LIKE」「DISLIKE」で評価するところを、ここでは「ALIKE」「UNLIKE」ボタンをつけることで、他のユーザーが”本人っぽい”投稿かどうかを評価することができ、もしハッキングした誰かの投稿の方が自分よりも「ALIKE」が押された場合に、「自分らしさ」とはなにかを考えてしまうような仕組みになっています。この作品でも、

なりすましというネガティブな行為を、楽しめるゲームに変換することをコンセプトに制作に取り組みました。

ハッキングは、データの改ざんやアカウントの乗っ取りなど、ネガティブな行為に用いられることがありますが、僕はみんなが持っている既成概念を破壊する行為として捉えています。ネガティブな行為とされているものを善的に解釈し、ポジティブな意味に反転させた上で、みんなが楽しめる作品をつくりたいというのが、アーティスト/ハッカーとしての僕の基本スタンスです。



整理整頓されたインターネットにノイズを取り入れるために

瀬賀 石原さんがハッキングをテーマに作品制作をはじめたきっかけは何だったんですか？

石原 もともとSF小説が好きだったことが僕のルーツにはあって、中学生の頃に読んだ伊藤計劃さんの『ハーモニー』に衝撃を受けたんですよね。この小説の中で「仕組みさえだますことが出来れば、世界を転覆させることだってできるんだ」というセリフがあるのですが、そういった世界の脆弱性を突くハッキングという行為に、恐ろしさと同時に憧れの気持ちがありました。

それからハッキングが大好きになり、もちろんその悪用の仕方を知らないわけではないのですが(笑)、大学生ぐらいのころから、インターネットの世界をおもしろくするためのポジティブな行為として活用できないかと考えるようになりました。僕は「ありえるかもしれないインターネット」をテーマに据えています。そこには現在のインターネットにつまらなさを感じている僕の考えが現れています。

例えばかつてのインターネットには、ニッチな趣味を持った“へんなひと”が点在していて、不意にそういった人たちがつくったものに触れてしまう偶然性があったと思います。ところがいまではアルゴリズムやフィルターが発達してしまったことで、そういったものが目に入らない力学がはたらいています。僕はそんな整理整頓されたアーキテクチャに、ある種のノイズを取り入れることがないかと考えながら作品を発表しています。

「仮想ウイルス」によるインフォデミックが、SNSの繋がりを可視化する

瀬賀 それでは今回リリースする「SNEEZE」について、石原さんからお話いただければと思います。



石原「SNEEZE」は、コロナウイルスというネガティブな存在を、ポジティブな切り口から考えることができないかというアイデアが起点になっています。考えてみれば、価値観の多様化によって分断が起きている現代において、コロナウイルスが突如現れたことにより、ひさしぶりに世界中の人たちが同じ問題を見つめざるをえなくなりました。それはある意味では失われた繋がりを取り戻すことになりましたし、ウイルスという存在によって、僕らの繋がりが可視化されたとも言えます。

僕はこれまでネガティブなものをポジティブに転換させる作品を制作してきたので、同じ発想がSNEEZEにも活かされていると思います。パンデミックという現象そのものを善的に解釈し、人々の繋がりを感じるための「仮想ウイルス」をつくれないうかと思ったことが、SNEEZEのアイデアが生まれる最初のきっかけになりました。

SNEEZEは、Xのアカウントを感染させる「仮想ウイルス」が培養できるツールです。宿主となるユーザーは、パラメーターを設定することでウイルスの性質を調整することができます。フォロワー数やプロフィール名の長さなど、宿主が感染しやすいユーザーの特徴を設定し、どういったアカウントが感染しやすいウイルスなのかを決めることが可能です。

宿主のツイートには仮想ウイルスが付着することになるので、「いいね」や「リポスト」などのアクションをしたユーザーは接触者となり、SNEEZEのポットから通知が届きます。そこには検査用のURLが記載されているので、ユーザーは自分が感染したかどうかをチェックすることができます。さらに感染したアカウントのポストにもウイルスが宿ることになるので、宿主が育てたウイルスをXの中でどんどん伝染していく状態をつくり出すことができます。

山田「SNEEZE」には「くしゃみ」という意味があるので、SNSでのつぶやきをくしゃみに変えることで、ウイルスが人から人へと伝わっていくような意味を込めています。

一般的なサービスとして考えたら、100%感染する仕様を採用すると思いますが、実際のウイルスも人によって感染しやすさが異なるので、パラメーターを設定することでリアリティを出せるんじゃないかなと考えました。この仕様があることで、ウイルスに感染した人だけが参加できるイベントや、グッズの抽選販売など、限定的な体験を提供できるキャンペーンなどとの相性がよくなると思っています。SNEEZEが広がっていくことで、今後そういったアイデアと掛け合わされることを期待したいですね。



アーティストの作品を社会にひらいていくために、MVMNTができること

瀬賀 MVMNTのメンバーと共創する中で、もとのアイデアから変化した点はありませんか？

石原 もともとのコンセプトはあまり変わっていませんが、どうやって伝えていくのかについては相当話し合いましたね。ハッキングという破壊的なニュアンスを失わずに、消毒されすぎない表現としての落としどころを探る対話をさせてもらったのは、僕にとって大きな意味があったと感じています。

ウイルスをポジティブに解釈したアートとして世に出す際に、鑑賞者にとっての解釈の余地はどうしてもつくっておきたかったんです。おもしろいと感じてもらえるのか、もしくは不快に感じるのか、そういった判断を受け手に委ねられる作品としてのバランスを探っていました。

山田 僕らが入ることで、アイデアを改変したり捻じ曲げたりする気持ちはまったくないのですが、パンデミックという作品の文脈を受け入れてもらうためには、きちんと議論しておく必要があると考えました。アーティストの発想のきっかけとしてコロナの体験があったことは変えようがないですし、作品としてもその背景を伝えることが重要だと思うので、実際にこれを使うユーザーを想定しながら、仮想のウイルスというモチーフをどのように伝えていくか、その表現方法についてかなり相談させてもらいましたね。結果的にSNEEZEを「ソーシャルインフォデミックゲーム」と定義したのは、決してなにか世の中に害をおよぼすものではない、あくまで楽しんで使ってほしい作品だということを伝えたかったからという理由があります。

それに、美術館の中でしか評価されない作品や、アートの文脈がわかる人にしか理解されないものにはしたくないという思いもありました。さまざまなユーザーに向けてひらいていくためにも、直感的におもしろそうだと思うもらえるような、ゲームとしての遊び心のある表現を目指す必要があると考えたんです。

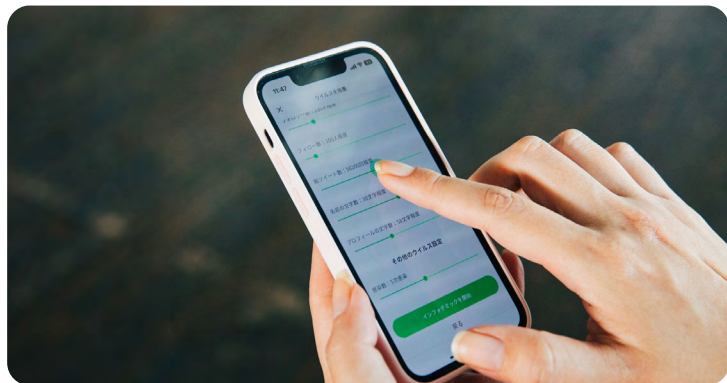
通常のサービスにおいては、ユーザーの使い方や解釈をひとつに絞った方がいいと思いますが、「アートドリブン」をキーワードに掲げる MVMNT のプロジェクトとしては、アーティストの作品性との両立が大事でした。僕ら MVMNT チームがアーティストと共創する上で貢献できるのは、アーティストの価値観が感じられる作品であると同時に、ユーザーが実際に日常の中に取り入れて使うことができるサービスとしてのバランスを提案することだと考えています。

未来の行動様式を想像する、思考実験として可能性

瀬賀 SNEEZE は Web 上の体験ですが、くしゃみという肉体的なりアクションの名前がついているのもおもしろいですね。

石原 それも意識した部分はありましたね。僕は SF プロトタイプングやスペキュラティブデザインの分野でも活動しているので、SNEEZE にもそういった発想が活かされていると思います。

スペキュラティブデザインでは、「未来の世界ではこんなことがありえるかもしれない」と想像しながら、思考実験となるシミュレーションや表現を考えていきます。SNEEZE のような仮想ウィルスの存在は、メタバースのコミュニケーションにおいても起こる可能性があると思いますし、今後デジタルのコミュニケーションが当たり前になった時に、アバターとの接触によってウィルスに感染することがありえるかもしれない。僕らが電子的に繋がる未来に踏み込む前に、小さな思考実験として SNEEZE を体験してもらいたいと思っています。



瀬賀 最後に、今後の SNEEZE の広がりへの期待を教えてください。

山田 たとえばウィルスが仕込まれているポストを見抜くユーザーが出てきたり、著名な方のウィルスに感染するため

の”スニ活”が流行したり(笑)、そんな妄想は広がりますね。とはいえ、「このように SNEEZE を使ってください」といったことをこちらから発信するのではなく、ユーザーがいろんな解釈をして、僕らが思いつかなかったような使い方を発明してくれたらうれしいなと思っています。

SNEEZE は MVMNT の「Alternative Code Series」の第一弾として、新たな行動様式や規範を生むことを目指すシリーズのコンセプトを体現するような作品にできたと思っています。もちろん、僕らとしてはつくって終わりにするつもりはないので、ロフトワークのイベントでは積極的に SNEEZE を使っていきたいと思っていますし、いろんなクリエイターとコラボレーションしながら、おもしろいムーブメントを起こしていけたらと思います。

石原 SNEEZE ならではの「ノリ」が生まれることで、あたらしい使い方やファンダムの創発にも繋がると嬉しいです。宿主がどんなウィルスを培養したかどうかは他のユーザーからはわからないので、宿主のファンが感染することにある種の喜びを感じるようになったり、「俺は一次感染でかかったんだぞ!」と自慢をするユーザーがあらわれたりするかもしれない(笑)。

山田 そうですね。好きなアーティストが培養したウィルスだったら積極的に感染したいファンが出てくるかもしれないですし、直接の知り合いではないユーザー同士を介して一気に感染が広がっていくので、これまでは関係性のなかったアーティストのファン同士が、感染者としてのある種の不思議な連帯感が感じられるようになることがおもしろいと思います。

瀬賀 最初に私が MVMNT の話を聞いた時に思い出したのが、TED の「How to Start a Movement」というスピーチだったんです。ここでは、踊りはじめた人に同調して踊り出す 2 人目のフォロワーが現れることで、その後大衆として人が加わるムーブメントにつながっていく映像が取り上げられています。

MVMNT では、XS から XXXL の伝説を創ることを掲げていますが、この映像で紹介されている、大きなムーブメントを生む最初のフォロワーの存在も重要だと思います。真ん中で踊るアーティストと一緒に、最初のフォロワーとなって踊るのが MVMNT ユニットなのかなとも思っており、1 人、2 人と一緒に踊る仲間が増えていくことでムーブメントは起こせるのではないかと考えています。

石原 僕もまずは小さなムーブメントから生まれてほしいという願いはありますね。SNEEZE が普及すれば、日常の中で無意識にしていた「いいね」を押す行為の中に、「感染するかもしれない」というノイズが生まれると思うんです。それは本来 SNS とは誰かとの繋がりを表すものだということを、捉え直すきっかけになるかもしれない。SNEEZE の体験が、ユーザーにとっての新たな思考や行動様式を生むことになれば、作品としては成功かなと思っています。