

つまりデジタル民芸に取り組まなくてはなりません。でなければ、デジタル技術は本当にひどい社会を招きかねないのですから。

2-1 カンブリアン・ゲーム―未来のテキスト

安齋利洋

〈読者⇌作者〉クラスの誕生

たとえばルソーの『孤独な散歩者の夢想』は、思索のためにルソーが歩いた空間と、テキストの空間と、本を手にする読者の空間をそれぞれ切り離し、それぞれに別の時間を割り当てる。しかし私がこれから論じるカンブリアン・テキストは、テキストの空間と、テキストを囲む人々の日常空間を連続させるばかりか、テキストの成長は散歩を巻き込み、散歩の時間とテキストの時間は互いに浸潤しあう。これが喩え話ではないことを説いてみようと思う。

ウェブが急速に広まりはじめた一九九四年当時、街中のサインや印刷された文章を見ると、思わず記号を押ししてみたくなり、それがクリツカブルで「ない」ことに戸惑いを覚えた。テキストの中にテキストの明示的なリンクを埋め込む形式は、本に書かれた参考文献などもそのひとつであるわけだ、決して珍しいことではなかった。しかし参照が高度に実装されたウェブが整備され常態化すると、それまで本がいかに面倒な参照の手順を強いてきて、それがいかにテキスト本来のなめらかさを損ねてきたかが逆照射された。

いまこのテキストを書いている二〇〇六年にも、ネットワーク技術の実装が旧メディアの欠損

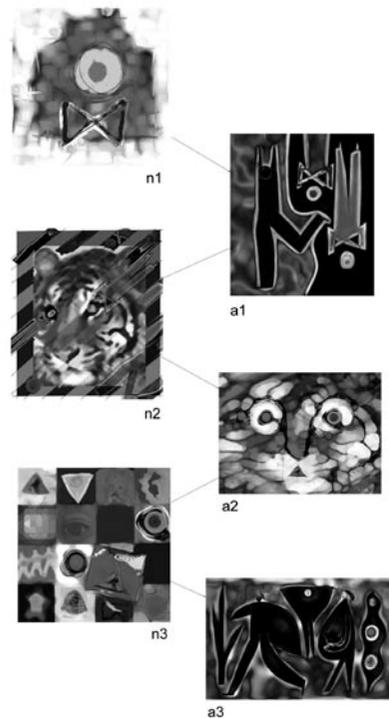


図1 連画『未来の標本箱』1991年

を浮かび上がらせると
いう同形の逆照射が起
こりつつある。それは、
テキスト間のリンクで
はなく、テキストを書
き換える者(人やプログラ
ム)同士のリンクに関す
る技術である。具体的
にそれを担おうとして
いるのは、ケータイに
集約されつつある携帯
端末、ソーシャル・ネ

ットワーキング・サービス、セマンティックウェブ技術などである。実際私は、本にするため書か
れているこのテキストに、書いているそばからコメントが「つかない」ことに戸惑いを覚える。テ
クストは、携帯端末で常時接続されたあるコミュニティに取り囲まれ、テキストの更新は即時的に
彼らに通知され、テキストは彼らの働きかけによって生成される。それがいま、急速に常態となり
つつある。

一九九〇年代に私と中村理恵子の展開した「連画プロジェクト」は、作者の牙城の中で生成さ
れる絵画という作品形式を、テキストという開いた織物の中に解き放つ運動であった(1)。連画

は、複数の作者による対話的な創作形式で、種となる絵に、触発された絵が連なり、さらにその絵
に触発された絵が連なる。この自動的な連鎖過程そのものが連画である。連画は、電子的な絵を介
在させることによって、それまで不可侵だった他人の絵画作品に手を入れることをよしとした。絵
は描かれたとたんに、次に連鎖する誰かによって電子的に加工される可能性にさらされる。それは、
ロラン・バルトの謳いあげた「作者の死」(2)という現代的な文脈に繋がる。それとともに連画は、
詩歌の連鎖である連歌や連句の対話形式を援用した方法であり、古典的な座の文学にも繋がる。私
たちはいわば、作者の死と同時に、座の誕生をもくろんだのである。

連画は、テキストとそれを取り囲む座の総体として機能するシステムである。それは今日のソー
シヤル・ネットワークの形式を先取りしている。ここで、私がソーシャル・ネットワークワーキング・サ
ービスの自分の領域にアーティクルを投げ入れたあとの反応を描出してみよう。

「実は今、テキストのゲーム性について考えているんだ。」

たとえばこのような(日記)が、テキストを始動させる。これを書き終えた時点で私は、テキス
トの行方が日記の読み手である友人Aや友人Bによって進化ゲームや言語ゲームの話題に持って
いられることを期待まじりに予想しているが、しかしひょっとするとときおり姿を見せる友人Cによ
ってゲーム理論の話に流れるかもしれない、とも思っている。彼らの携帯端末は四六時中友人たち
の投稿を自動監視しているから、私の仕掛けた罫は直ちに作動を開始する。しかし、実際のこの会
話は友人Dのつけたコメントに支配されることになる。

「セカンドライフっていう流行のオンラインゲームに一〇万円で土地を買ったんだけど、あれは
すごいね。あらゆるオブジェクトの挙動をプログラムできるんだ。」

「物理的でない地面に10万円出すのか。で、そこでなにを作る?」
「もちろん、ゲーム!」

そんなふうにしてスレッドの主題は、ゲームの中でゲームを書き換えるメタゲームへと飛躍し、プロ野球のメタゲームとしてのマネーゲームの話や、人間に感染するコンピュータウイルスの話などに拡散していく(4)。

ここでテキストは、まず座に投げ出される。それは書かれるというより、座に向かって仕掛けられるというのがふさわしい。スタンリー・フィッシュの読者論『このクラスにテキストはありませんか』(5)は、あるクラスを受講しようとする学生が、クラスに指定されたテキストブックがあるかを尋ねるような言葉がタイトルとなっているが、質問を發した学生は「このクラスでは詩とかそういうものを信じるのか、それとも私たちだけを信じるのか」を尋ねようとしていたことが、明かされる。テキストはフィッシュの仕掛けたタイトルのように、いわば意味が宙吊りにされた状態で出發する。フィッシュはここで、テキストがそれ自体では意味を持ち得ないこと、さらに孤立した読者によっても意味を与えられないことを解き明かし、テキストに興味を与えるのは、そのテキストを「〜として」読もうとする解釈戦略を共有する読者クラス、解釈共同体であるという主張を展開する。

テキスト論のある潮流は、このようにして特権的な作者によるテキストの支配を、テキストをどのように読むことも許されている読者へと委譲することによって多数化、多焦点化する。私たちはここでもう一度フィッシュの読者論を、たったいま可能になった技術で逆照射してみる。すると、投げ出され仕掛けられたテキストに接続するのは静かな読者クラスではなく、テキストにすぐさまテキストを連ねる騒々しいクラス、いわばテキストの生成戦略を共有する〈読者＝作者〉クラスで

あることが理解できるだろう。テキストを書きはじめる者は、意味に終端を与えることはせず、ただ種を蒔く。読む者は、読むことによるテキストの変容を、テキストへの追記として書く者となる。テキストはあらかじめそこで主張しようとする内容を決めて開始されるのではない。それはまるでゲームのように、一手、次の一手と折り重なり連なりながら、意味の方角を定めていく。

これは、現在作動している多くのメディアが次世代にとる様式を予見している。旧来のメディアにおいて特権的な作者と受動的な読者とは、書く行為と先伸ばしされた解釈行為の時間差に生じる同じもののふたつの呼び方である。それは、本という蓄積形式に現れた影にすぎない。私たちはケータイやソーシャル・ネットワークをサービスの誕生と考えるが、それは作者と読者を対消滅させるためにテキスト自身が希求していた形式の具現なのである。おそらく未来のテキストの実装を担うのはオンラインゲームのようなものになることを、私たちはしだいに受け入れるだろう。そして映画や写真が新しいメディアとして登場したときのように、そこで可能なことの試行錯誤を重ねながら洗練する道を私たちは探ることになる。未来のテキストは、座を巻き込みながら作動し続けるシステムとして設計されなくてはならない。

結晶過程としてのカンブリアン・ゲーム

カンブリアン・ゲームは「未来のテキスト」のプロトタイプである。カンブリアン・ゲームの実体は、サッカーのゲームと同様それが作動する過程そのものにある。その作動は結果として連結構造をもつ痕跡を残し、これを私たちはカンブリアン・テキストと呼んでいる。カンブリアン・テク

ストの生成を、実際にウェブ上でおこなわれたセッションからたどってみよう。

カンブリアン・ゲームは、何気なく仕掛けられるひとつの種から出発する。種はきつかけであるから、インクの染みでも何でも人々に何かを思わせるならそれでよい。種を取り囲む人々の誰かが種に関連するなにかを思いつく。思いつきを、彼は種の傍に貼り付け、矢印を書き入れる。すると種に誘発された要素が、種から発芽するようにいくつか生えてくる。新しく生まれた要素は、またいくつか別の要素を誘発する。この連鎖的な作動が、分岐するグラフ構造を生み出す。

私はいま、なるべく具体的な景色を思い浮かべないように注意しながら、カンブリアン・テキストの始動を描いてみたが、それはこのテキストが環境や装置に依存しない概念であることを示したかったからだ。実際このテキストは、ウェブサーバーの上で動くプログラムだったり、ワークショップの場に設けられた台紙と付箋紙だったり、なんらかの具体的な実装をもつ。

カンブリアン・ゲームの要素はリーフ（木の葉の意味）と呼ばれる。リーフは文字だけの場合もあるし、画像、音楽、文章が組み合わされる場合もある。タイトルやコメントなどの記入欄が設けられることもある。リーフは「個人の作品」という形式を郷愁として保存した細胞で、たいていは投稿者が明示される。リーフの書式は、カンブリアン・テキストの振る舞いに大きく影響する。しかし逆の言い方をする、リーフの書式のほかに、カンブリアン・ゲームの挙動を決定的に制約する要因はない。種さえも、樹の末端までは影響を残さない。ここでどのようなゲームが繰り広げられるかということも、ゲームの中で決定される。

カンブリアン・ゲームをゲームと呼ぶのは、ある意図的な表現内容をあらかじめ用意して開始されないからである。ゲームの内容は開始と同時に発生し、行為が次の行為を励起する自励式エンジンで作動として成長する。ゲームは、外から動機を補わなくても動き続ける自走性をもっている。だから、カンブリアン・ゲームはたいとうまくいく。これまで、さまざまな実装によるカンブリアン・ゲームのワークショップを何度もおこなってきたが、うまくいかなかったためがない。うまくいくというのは、名称の由来であるカンブリア紀の多様な生命の爆発を想起させるような、リーフの爆発的な増加を目の当たりにするということである。

二〇〇五年春におこなわれたセッション（図2（6）は、「町の瞳」と題された凸面反射鏡の写真を種とする。車庫前に取り付けられた反射鏡には、反射鏡にケータイを向けた撮影者が映っている。カメラ付きケータイや小型のデジタルカメラなど、この年に普及をはじめた常時携行可能なカメラによる写真を「携帯写真」と称し、その画像にタイトル欄をつけたフォームをリーフの投稿ページに用意した。それが、このセッションを方向付ける。

樹の全体から、「町の瞳」からはじまる四つの分岐の根元の部分だけを切り出してみよう。この部分には、六人の連衆（参加者が絡んでいる）。

- a 「町の瞳(0)」の鏡を異界への穴に見立てた「鏡の穴に吸い込まれる(a1)」——公園の遊具をタイムトンネルとした「地球を鏡にうつす(a2)」——塀の穴で切り取られた景色「素敵な額縁(a3)」
- b 反射鏡の形態を五円硬貨に見立てた「いいご縁がありますように(b1)」
- c 種と同じようなロケーションで撮られた「この角まがってみたくなる(c1)」
- d 一人を映す鏡から「ひとりからふたりに(d1)」——二つの方向に違うミラーが組になった「ふ

このわずかに切り取られた試料から、カンブリアン・テキストに共通してあらわれるグラフの特徴が読み取れる。まず、これは「樹木(Tree)」の構造をもっている。コンピュータで樹木を描こうとするとき、ふたつのまったく異なる方法がある。ひとつは、木とは「まっすぐに伸び、左に木をつけ、右に木をつける」という関数を定義する方法である。木の関数の中に木が再帰的に記述されていることによって、ほぼこのまま逐語的に書かれた関数が再帰的に反復される。プログラムの中で木関数を一度だけ呼び出すと、木の全体が描きあげられる。もうひとつの方法は、空間にまず種となる粒子を置く。そこに、別の粒子を放ち酔歩(ランダムウォーク)させる。粒子は、他の粒子に出会うとそこに付着する。酔歩する粒子を次々放つと、そこに樹状結晶が成長する。これはDLAモデルと呼ばれる。このふたつの方法の決定的な違いは、木関数がそこから生まれる木を決定的に支配するのに対して、DLAの粒子はみずからさまよい歩き、粒子を探し、みずから着床するだけで、粒子は粒子を生み出さないことである。カンブリアン・ゲームの樹は、もちろん後者のモデルであり、実際にカンブリアン・テキストはDLAの形態に酷似している。

DLAの樹形は、付着可能な条件の設定によって大きく変わる。カンブリアン・テキストの樹の形も、座の空気や投稿の制約によって変化する。「町の瞳」から始まる樹を注意深く眺めると、分岐に二つのパターンが観察される。ひとつはリーフが一行につながるランナー(走出枝)、もうひとつは多数のリーフへ分かれるスター(星型分岐)である。小学校の教室で実施されるカンブリアン・ゲームには、巨大なスターがいくつも出現する。面白いことに、大人だけのセッションでは大きな

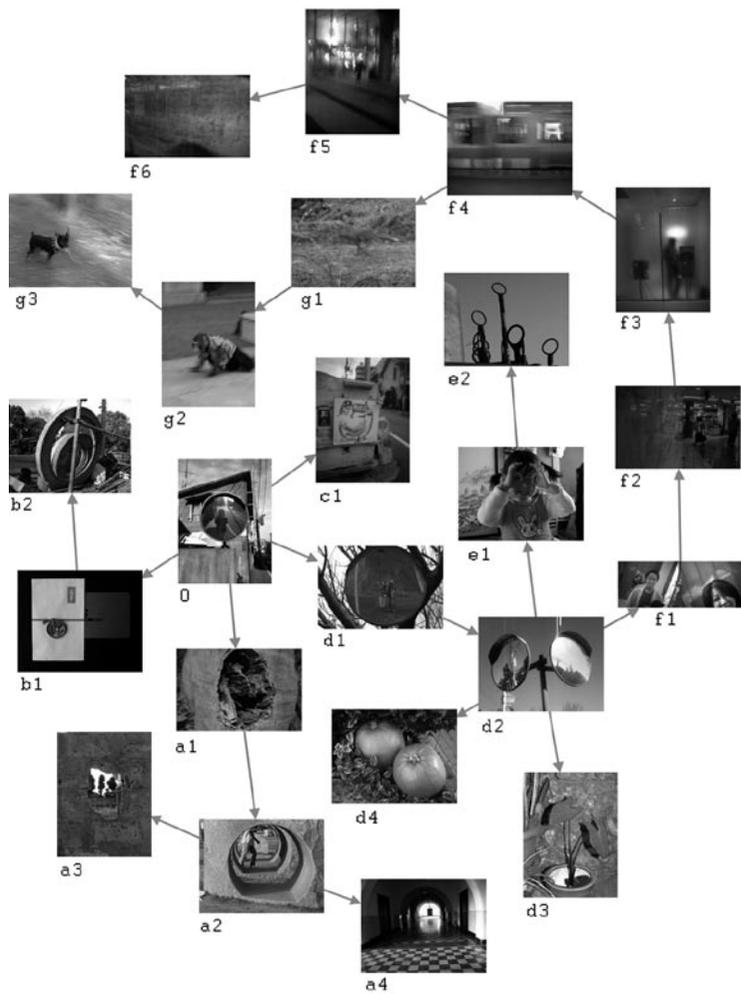


図2 『携帯写真カンブリアン』の開始部分

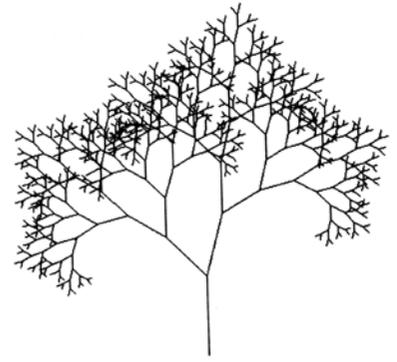


図3 厳密に再帰的な木

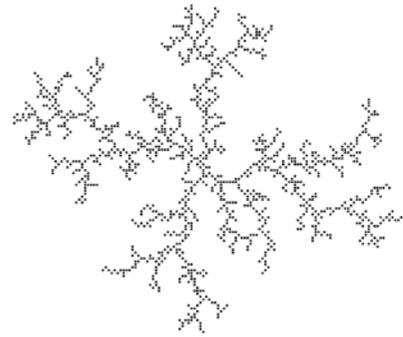


図4 粒子の付着による樹

スターは自制され、むしろランナーが頻出する。
 「ふたりからふたつへ(d2)」は、そこからいくつもの分岐を生じるスターであるが、分岐の中にふたつのランナーを奔出している。

e ふたつの鏡を指めがねにして「みえるみえる(e1)」——工事の資材置き場から「みえるみえるみえるみえるみえるみえるみえる:(e2)」——(実際のセッションではこのあとランナーが連なる)

f 表裏両面から撮影できる特殊なカメラで撮られた「うらとおもて(f1)」——光沢をもった大

理石の壁に映る人物をとらえた「その地下街であなたはうらのあなたと出会い、何事も無くすれちがう(f2)」——曇りガラスで囲まれた公衆電話の中の人を狙った「ときおり、うらのあなただけが街に取り残される(f3)」——「流れる車両とうらの景色が溶ける(f4)」——「今の私がおもてであることさえ危うい夜もある(f5)」——「電車のドアに映る裏世界か 外は雨(f6)」

fのランナーには五人の連衆がかかわり、町の中に現れる反射と透過をテーマにあきらかに線状の詩を繋ごうという意識を共有し、掛け合いを繋いでいる。スターとランナーは、言語における範列と連辞の直交を思い起こさせる。fには、短期的な連辞への要求が現れている。しかし、カンブリアン・テクストにおけるスターとランナーは、単純に直交する軸ではない。なぜならランナーを形成するどのリーフもスターに昇格しうるし、スターを放射するリーフはランナーの一部でありうるからだ。

あるリーフから生じるすべての可能なリーフを想定して、それを可能世界にならって可能分岐と呼んでみよう。カンブリアン・テクストに投げ出されたリーフはどれもが、可能分岐をたんぽぽの綿毛のように放射している。たまたまりーフを囲んだ座が、そのなかの一つに気づくか、多数に気づくか、まったく気づかないかという偶然が、リーフ周辺の結線図を決める。

リーフは座にさらされたとき、それはあるもの「として」見られようとしはじめる。あるリーフはどう見ても反射鏡だし、どう見てもカボチャであろうとする。「どう見ても」というのは、文化的なコードやより深層で生じるゲシュタルトが、そこにあるものかどうかという引き剥がせない結合をもつことを表現している。逆に、これはいったい何であろうかと思わせるリーフもある。何に見

でもよいような曖昧なリーフがスターになるかという点、むしろそうはならない場合が多い。それはカンブリアン・テクストのリーフが、接続するリーフに対して、私はこのリーフを反射鏡」として「見たという報告ではなく、私はこのリーフを反射鏡」として見ることをやめる」、という転義(下ロープ)を接続の戦略にする場合が多いからである。

意味の回転はさまざまなメカニズムで引き起こされ、ときにはまったく意図せずに発生する。町角にかかっているあれを反射鏡と呼ぶなら私はそれを町の瞳と呼ぶ、という意図的な隠喩として投げ出される場合もある。しかしそれは町の瞳」として「書かれたのでも、吸い込まれる穴」として「読まれたのでもなく、反射鏡を反射鏡」として見ることをやめる」ための多数の可能分岐をただ放射する。そこに、たんに形態や場所や名称の類似によってリーフを接続するだけで、換喩的な食い違いを引き起こす。疾走する電車で疾走するキツネを、路上のイモムシに上空の飛行船を隣接させると、そこには景色を透過させるものとしてのキツネや、地を這うものとしての飛行船が立ち現れる。樹木はときおり、ヒエラルキーのシンボルとして攻撃されてきた。厳密に再帰的な支配と包含によって形作られた木は、その序列を確かめながら、合意の総体として中心に向かって不断の調整が繰り返される。しかし、世界にある多くの樹形は、たとえば進化の樹にしても、メーカーの製品ラインナップにしても、厳密に再帰的ではなく、むしろ再帰性が容易にばらけてしまう樹状結晶である。厳密であろうとする木は中心に向かって合意形成しようとするが、附着しながら伸びていく樹状結晶は、樹木の形をしていながらも合意解体を、すなわち誰もが「くとして」みる見方をやめるための転義を探索する機械として作動する。

星座作用

本郷の大学構内で撮影したこの地面の写真は、ある安定したアスペクトからはマンホールとして視界に飛び込んでくるが、それはあるとき鳥になる。私たちはこれを、星座作用と名づけた。

子どものころ眠る間に天井の木目模様を見上げると、動物や老婆や花や車などそこに棲みつく無数の形が立ち上がっては消えた。その形は古人が見上げた星の配列にも棲んでいて、私たちがいまその目を装填して歩くと、世界は無数の星座として立ち上がってくる。

カンブリアン・セクション『星座作用』は、携帯写真によって星座を収獲しようという呼びかけのもとに座を組み、二〇〇五年の五月に開始された。セクションはあまりに急激な増加のため南北二つの半球に「株分け」されて継続し、総計九一八葉の膨大なリーフを擁する樹を育てた。それは実際、驚異的な体験だった。

大学構内のマンホールは、星座作用南半球に接続されている。セクションを垣間見るため、それが含まれるクラスタ(房)を抽出してみよう。

「子供たちが口をあけて待っている」「ここから鳥をめぐる小さい房が形づくられていく。」



図5 本郷 2005 年

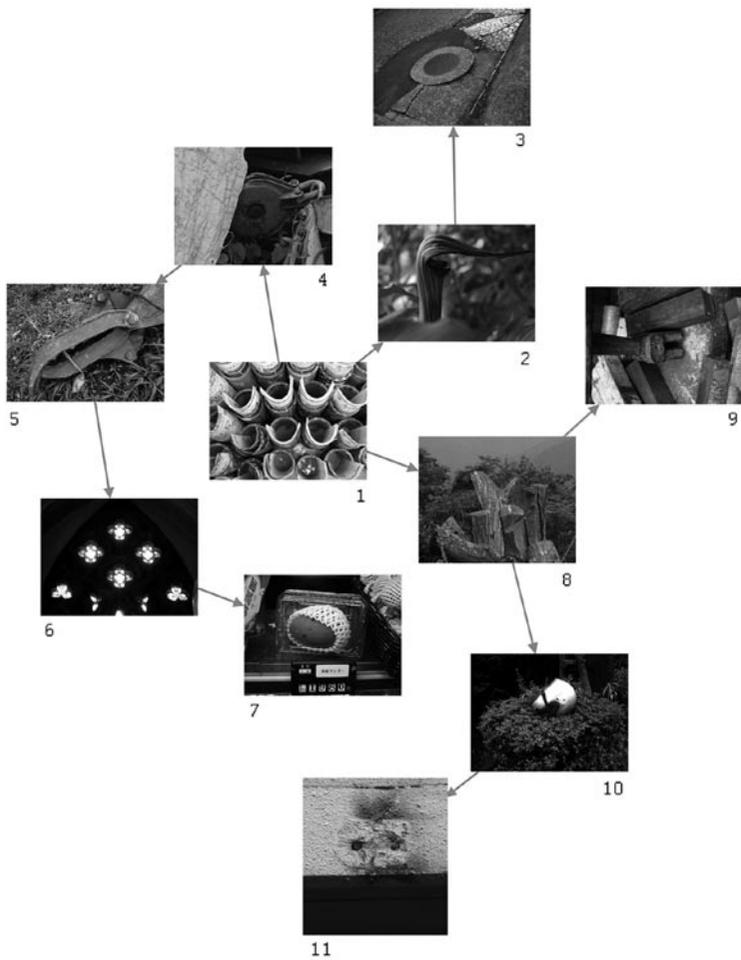


図7 『星座作用』の一部

ここにあるものはみな、鳥ではない。きっかけになった「1」は品川駅にある旅行パンフレット置き場を上から撮影したものである。そのほか、折れた植物の葉、工事現場の工作機械、ステンドグラス、食品売り場の果物、切られた栗の木、さびた機械、置き忘れられたヘルメット、廃業した焼肉屋の看板の跡、しかしそれらが鳥でないのは、それが鳥でない日常の記号空間を私たちが歩いて
いるからだ。

「8」——「鳥の巣」[10]——「いきなり壁にぶちあたった」[9]」
「8」——「鳥の巣」[10]——「フクロウ」[11]」

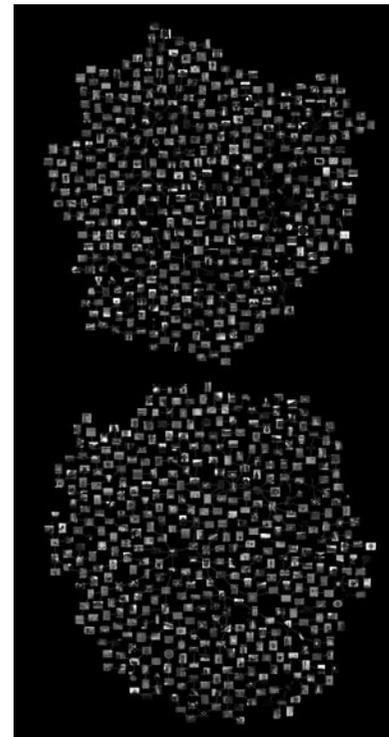


図6 『星座作用』全体像

「1」——「ボカンと口を開ける親鳥」[2]——「鳥の横顔」[3]」
「1」——「のぞいているヒナ」[4]——「餌を運んできた親鳥」[5]——「規則正しく巣立つヒナの群れ」[6]——「保育器の中」[7]」
「1」——「巣立ちの出来な

これらはいわゆる多義図形である。ウイトゲンシュタインがアスペクト知覚の考察(8)で例示したウサギとアヒルの図形など、二つの見え方が非常にうまくバランスされている多義図形は、見る人が落ちるゲシュタルトを二分し、ある人にとってはウサギに、ある人にとってはアヒルにスイッチする。しかし、日常をとりまくほとんどの図形は、日常的なイメージのシステムの中でひとつの安定した見え方をもっていて、ほとんどの人はその形をマンホールとして見る。星座作用は、マンホールをマンホールとして見ないイメージのシステムへの投影(projection)である。それは、太陽のフレアを見るために、太陽を黒い円盤で隠すのに似ている。第一義にのぼってくる安定した見え方をマスクすると、その周辺に星座が浮かび上がってくる。

投影は、まず撮影の段階から始まる。写真撮影は、それが上質な撮影者の手によるほど記号的な作業であり、たんなる幾何学的な投影ではなくなる。ある奇跡的なアスペクトが、奇跡的なレイアウトを生み出すことがあることを、カメラマンは経験的に知っている。良い写真はたいていそのような無数の可能な分岐の中から、奇跡的なひとつの実現を探り当てている。星座作用の座には絵描きが何人か含まれているが、彼らに撮られる写真と彼らに描かれる絵は驚くほどよく似ている。星座を見ようとする人と絵を描こうとすることは、同じ回路による別な投影である。それは読むことと書くことの交換可能性を思い起こさせる。

たとえば、地面の座標系に電車があり、電車の座標系に乗客があり、乗客の座標系に眼鏡がある。そのように、三次元空間のオブジェクトは階層をなす座標系の入れ子の中に含まれていて、写真撮影とは三次元の階層的な座標系にあるオブジェクトを、二次元の平面に投影する行為である。しかしカメラマンはつねに、いま撮影している人物が背景の複雑な家並みに紛れ込まないような位置や焦点深度を選んだり、二本の花がわかりにくい干渉をしない角度に注意を払ったりする。

ある対象がより際立って見える角度を選ぶこと、それはある対象を空間Aの秩序から、隣接関係の異なる空間Bの秩序へ投影し、調節する作業である。それは空間Aの階層性が崩れる瞬間でもある。被写体の人物と背景にある空や壁や建物は、その座標のシステムの中では遠縁の枝葉同士だが、カメラマンが視点をずらしながらそれらを隣接するレイアウトとして調整するとき、立体の木構造は撮像面での隣接構造として再編される。形は、三次元空間の繋がり方とはまったく異なる構造をもった撮像面へ投影されることで、別の近傍にさらされる。鳥は投影のなかで、奇跡のように舞い降りてくる。

書くこと、読むこと、描くこと、見ること、撮ること、リーフを繋ぐこと、これらはみなテキストAのある被写体を際立たせ、それを「くとして」見るためにテキストBへ投影変換する行為である。これは、言語における詩の発現にも適用できる。シニファイエ(記号内容)の樹木は、それが投影されるシニファイアン(記号表現)のレイアウトにおいて、音韻的空間の近傍と出会い、駆け引きがおこなわれる。そこに奇跡的なアスペクトを見つけるとき、詩もまた言語空間における星座作用であることが理解できる。

旅行パンフレットの丸まった束は、まずカメラの撮像素子に投影される。その画像は、次にカンブリアン・テキストの接続点に投影され、餌を求める雛鳥たちを生み出す。この二重の投影変換は一体となつている。星座作用の座を囲む人々にとって、マンホールが奇跡的に鳥の顔になる視点を見つげることと、工作機械が奇跡的に親鳥の給餌に見える接続点をカンブリアン・テキストの樹の中に見つけることは、呼応するひとつの動作だ。

この「投影のモデル」でテキストの様態を考えることができる。旧来のテキストは、それぞれ個別に包装され、用意された投影機がそれを個別に再生する。その機能は、書く行為、読む行為のステップごとにいちいち閉じられる。それに対して未来のテキストは、投影の連鎖が回路をなしている。複数の「テキストの書き換え」が、鏡の迷路のように光を閉じ込め、テキストを生成する時間と、テキストが世界に作用する時間が重なり合う。散歩する日常空間から投影された星座を、星座作用の樹に投影し、そこで発生した掛け合いの続きを求めて日常空間に星座探しに行く。そのような、複雑に循環する相互作用を作り出す。

星座作用のゲームに巻き込まれた孤独な散歩者たちは、誰もが最寄りの駅まで日ごろの何十倍もの時間をかけて移動し、目に入るものすべてに幼児期におこったのと同じような検証作業をおこない、見慣れたものと同じでないものを篩にかけ、カンブリアン・テキストの樹に接続する作業に熱中した。私たちはゲームだけを媒介にして繋がり、しだいに世界の見え方が座の空気とともにずれていくのを感じる。そこには、無数の軋轢が生じる。それは、カンブリアン・テキストと散歩者を取り囲む日常空間のテキストが互いに投影しながら激しく矛盾しあうからで、たまたま星座が見出した車の持ち主から不審に思われ、この車の顔がいかに笑っているかを説明する苦勞を強いられる。

そして私たちは、あるところで突然退屈するのである。それは、星座として解釈してきた壁の染みが、あるとき僧侶の巣として安定した記号になり、いたるところにある工作機械が動物園であることを知悉したとき、それらはあたかも歩道橋がたんに歩道橋であるのと変わらない日常に沈んでいく。カンブリアン・ゲームは、カンブリアン・ゲームそのものの実装を書き換える過程として、

無限後退する方法を探らなくてはならないのである。

- (1) 安斎利洋「連画ノート」[NTT/インターコミュニケーションセンター、一九九四年、ウェブ上にある「二の橋連画」を参照。]
- (2) ロラン・バルト「作者の死」『物語の構造分析』(花輪光記、みすず書房、一九七九年(原書は一九六八年)。
- (3) 中村理恵子・安斎利洋「未来の標本箱」(朝日新聞、一九九八年元旦特集)。
- (4) ソーシャル・ネットワーキング・サービスマイクシイ」の中にある筆者の日記での会話の空気をほぼ模している。このサービスマイクシイでは、日記更新が通知される友人による座を「マイミクシイ」と称している。
- (5) スタンリー・フィッシュ『このクラスにテキストはありませんか―解釈共同体の権威3』(小林昌夫訳、みすず書房、一九九三年(原書は一九八〇年)。
- (6) 『携帯写真カンブリアン』(愛知万博、二〇〇五年。愛知万博二〇〇五参加プロジェクト。市民パビリオンの展示装置に、テキストの成長をリアルタイムに表示した。[<http://canbrian.jp>]
- (7) 『星座作用』(愛知万博、二〇〇五年)。[\[http://canbrian.jp\]](http://canbrian.jp)
- (8) L・ワイトゲンシュタイン『ワイトゲンシュタイン全集 8 哲学探究』(藤本隆志訳、大修館書店、一九七八年、第二部 xi 参照)。

参考文献

- 安斎利洋・中村理恵子「メディアアート《連画》への招待」『メディア・プラクティス』(水越伸・吉見俊哉編、せりか書房、二〇〇三年)。
安斎利洋「カンブリアン文書によるカンブリアン文書」『現代思想』(青土社、二〇〇六年二月号)。