

Google Maps による サブカルチャーのデザイン

古沢 剛

都市空間とは、自治体や行政、また商業的な狙いをもった大企業によってトップダウン的にのみデザインされるものではない。そこに住む人々、集まる人々、若者もまた、ボトムアップ的に都市空間をデザインしている。特にボトムアップ的な都市空間のデザインと切り離せないものが、その都市空間に根付いているサブカルチャーを取り巻く一連のコミュニティとその動きである。特に、その都市空間を表現の場所とするグラフィティは、様々なコンフリクトを起ししながらもそういったボトムアップの都市空間のデザインを行っているサブカルチャーであると言える。

グラフィティとは、スプレーやマジックで壁や、シャッター、高架橋などに非合法に描くストリートアートである。しかし、その反面アートや芸術作品としてとらえられつつあり、その両面の間で揺れ動いている。そういった中で渋谷という都市空間を中心に活動している NPO 法人 KOMPOSITION という団体は、渋谷という都市空間においてライターのために合法的に表現の場を作り出すことで、街のデザインを試み行っている。そのような活動の中でも web は多いに用いられている。彼らにとって web での活動も、実際に行われている活動と同様に、都市空間のデザインの一部である。このような全体性の意識の中から都市空間のデザインをとらえるなかで、研究者・上野研究室 4 年古沢・松村は、KOMPOSITION と協同で web を用いた Google Maps をデザインし、情報へのアクセス構造を変化させ、グラフィティに関わるコミュニティの活動を再編させることで都市空間のデザインを試みようとしてきた。ここでは、その一端を研究し、今後の方針を明らかにする。

キーワード : 情報デザイン, サブカルチャー, Google Maps, web2.0, エスノグラフィー, 都市空間のデザイン

1 背景と目的

1.1 グラフィティとその現状

グラフィティ (graffiti) とは、エアロゾールアート (aerosol art) とも呼ばれ、スプレーやマジックなどを使い、壁などに描かれた絵・文字である。現在ではグラフィティという呼び名の方が定着している。またグラフィティを描く者を、ライター (writer) やペインター (painter) という。公園、橋、建物、地下鉄 (列車)、窓などに描かれるグラフィティの多くは、所用者に許可を取っていない器物損壊にあたる犯罪行為である。日本に限らず世界各国で社会問題となっている。その発祥は 60 年代のアメリカ・フィアデルフィア州という説が有力である。発祥後「個人の自己表現」として目覚め、自身の名声を獲得するためのツールとしてライター達は競ってクオリティとオリジナリティを高めていった。また、他のサブカルチャーと密に結びつき、リズム構造の一

端をなすことで、世界中に蔓延することとなった。

グラフィティは、その発祥から現在に至るまで、その根本は都市空間、あるいはストリート根ざし、落書き、自己の表現や主張、犯罪、テリトリーの主張という面をもっているのと同時に、個展や美術館に出典するなどアート、芸術として面を含むようになり、その都市空間の景観や治安という点だけでなく、そこで生きる人々の意識に大きく影響を及ぼしてきた。そこには、ライターや彼らを取り巻くサブカルチャーやコミュニティと、その都市空間で生きる人々との間に、大きなコンフリクトが常に発生し、行政や大手企業等からの圧力を受けたり、またはメジャーなカルチャーに取り込まれたりする中で、グラフィティがもつ本来の価値や意味が見えにくくなってしまった現状が見取れる。それらは、グラフィティというカルチャーの持つ本来の価値や意味が、それを取り巻くカルチャーに深く根ざした限られたコミュニティの中でのみ共有され、一般にはアクセスしにくいといった現状から生まれるものであると考えた。

そういった現状のグラフィティカルチャーに、多くのひとがアクセス可能な web を用いて入り込み、内側から

情報を発信していくことは、単なる web サイトのデザインという枠を超え、今までアクセスしにくかった構造を変化させることで、開かれた新しいコミュニティを形成し、人々の繋がりと新たな活動をデザインすることであると言える。

1. 2 渋谷という都市空間におけるグラフィティ

先にも挙げたように、グラフィティは、ストリートで発生し様々なコンフリクトを発生させながらもその都市空間に深く根付いてきた。それは日本においても同様であり、特に今回本研究の対象とした渋谷駅周辺のエリアは、そういったコンフリクトの様子が顕著に現れている都市空間であるという。

渋谷は、80年代より東急と西武という2つの大手企業が参入し、若者をターゲットした新しい街を作るべく大資本を投入していった。結果として、渋谷に対して「若者の街」というイメージを一般大衆に植え付け、都市空間を作っていくことで渋谷は発展を遂げた。しかし、そういった明るい意図の反面、渋谷では、暗い部分が存在し、同時に発展を遂げているのもまた確かだ。犯罪の温床となっている場所や、治安が悪いエリア、古くからある風俗・ラブホテル街などもその一面だという。そのような大企業の意図と外れた一面もまた渋谷らしさであり、その両面を含めて今の渋谷が存在している。これだけを見ても、都市空間のデザインとは、トップダウン的に行われるものではないということがわかる。都市空間とは、そこで生きる人々のトップまたはボトムからの意思が、様々な場面で衝突つまりコンフリクトを起こし、その度に交渉、ネゴシエイトが繰り返された結果であるといえる。

グラフィティも行政や大企業が作り出そうとする街や、そこで生きる人々の間に生まれるコンフリクトと共に発展してきた。特に落書き問題として渋谷だけでなく、横浜や大阪など大都市と同様に社会問題としてメディアをにぎわしている。しかし、グラフィティは、結びつきの強い音楽やスケートボード、ファッションなどのサブカルチャーと共に渋谷という都市空間に深く根付いている。つまり、その都市空間で生きる様々な人々の意思が衝突し、それらの表象がグラフィティであると言える。そして、落書き・犯罪という部分は未だもったまま、また新たな形をみせている。それが、リーガルウォールと言われる、行政や持ち主の許可を取った上で合法的なキャンバスとして解放する活動である。これは、渋谷だけでなく、至るところで行われている活動であり、クオリティの高いグラフィティをアートとして捉えている場合と、グラフィティの持つ暗黙のルールにのっとりた落書き対策である場合の二面をもった活動である。特に書かれては消す、また書かれては消すという、イタチごっこを続

けているエリアにとって一つ画期的なシステムであると注目を集めている。

そして、そのリーガルウォールを渋谷において積極的におこなっているのが、渋谷という都市空間を中心に活動している NPO 法人 KOMPOSITION という団体である。同団体は自身もグラフィティへのネットワークと、行政や民間のビルオーナーへのアプローチから、2008年時点で宮下公園や宇田川町など数カ所でリーガルウォールを生み出している。そのような活動は、都市空間において、景観を変化させるというだけでなく、今までその存在に注意を払わなかった人や、落書きというイメージしかもっていなかった人々へ新たな意識と価値を与えることで、都市空間をデザインしていく活動であると言える。本研究では、2006年8月より協同的に研究を進め、彼らの活動へ実際に導入し、更なる再デザインを行ってきた。彼らと協同していくことは、都市空間のデザインの一端を担っているといえる。

1. 3 目的

web2.0 という流れの中で、インターネットを介して、ユーザー同士の双方向的なアクセスが可能になった。この流れの中で様々な技術が生まれ、web サイトやシステムがデザインされてきた。それらのシステムは現実世界の活動に大きな影響を与え、それを取り巻くネットワークの布置を変化させた結果、その活動の参加可能性を増加させるものである。これまで述べてきたようなグラフィティというサブカルチャーへ web2.0 的な技術を導入し、Google Maps をデザインすることは、これまでのアクセス構造を大幅に変えることであり、それは、新たなネットワークや開かれたコミュニティの形成を可能にする。

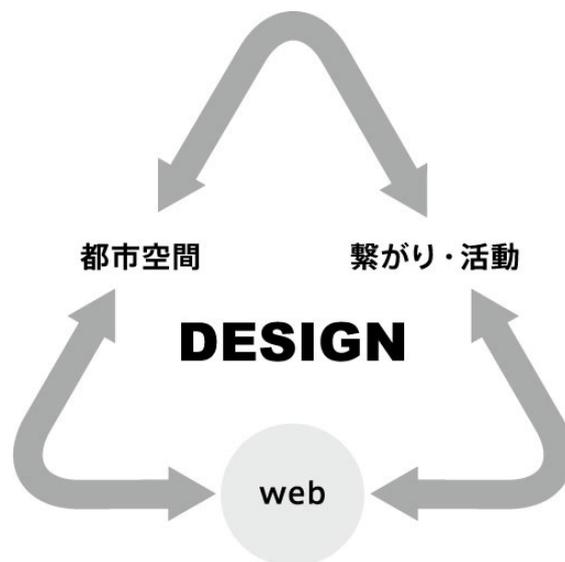


図1 全体性の意識の中でのデザイン

また、特定のコミュニティの中で用いられることで、既存の活動を再編すると同時に、新たな活動を生むことも可能である。それらは、実際にプロジェクトが行われている渋谷という都市空間のデザインの一端を担うものであり、また、それによってデザインされた都市空間をフィールドとして新たなネットワークや活動、web としてのデザインの可能性を生み出していく。つまり、このような全体性の意識の中で都市空間のデザインをとらえ、web サイトとそれを取り巻くコミュニティの在り方をデザインを通して渋谷という都市空間をデザインしていく。

1. 3. 1 地図のデザイン

「地図」のデザインとは、単に世界の表象としての見取り図を作るというだけではなく、その場における様々な権力や利害などの諸関係を描き出し、様々なヒト・モノのネットワークを構築するという含んでいる。コミュニティやネットワークの中では用いられ、多視点のかつ多層的な知識や関心を表現している地図を中心とするシステムのデザインをネットワークのデザインとして捉え、そのモノのみのデザインを超えた、ネットワークの表象としてのデザインを目指した。

1. 3. 2 エスノグラフィック的調査

より深いエスノグラフィック的調査を可能にするため、私の興味関心の対象であるグラフィティとそれらを取り巻くコミュニティをフィールドに、調査、デザイン、実装を行う。つまり、グラフィティマップをデザインすることで、単に単体の道具、web サイトのデザインすることに留まらず、それを使用する活動や場面、活動の背景にあるネットワークをデザインする。

2 デザインプロセス

2. 1 渋谷グラフィティマップ α版

本研究では、まず渋谷駅周辺エリアにおけるグラフィ



図2 渋谷グラフィティマップα版（現在閉鎖中）

ティの現状をフィールドワークによって調査し、web で公開するためのグラフィティマップα版（図2）の製作を行った。その際フィールドワーク、マップ製作を上野研究室古沢が、地図アプリケーションの設置・公開を同研究室松村が担当した。公開した結果、ネット上で多くの反響を呼んだ。

2. 2 KOMPOSITION との連携

上記のサイトを公開してから数ヵ月後、渋谷を中心に活動している NPO 法人 KOMPOSITION からコンタクトがあった。この団体は「表現者に活動場所を提供する」という理念のもと、マイナージャンル表現者に外部に開かれた活動場所を提供する活動を行っている団体である。彼らの活動は、渋谷という都市空間において、街の景観を変化させるというだけでなく、その空間で生活する人々に新たな価値と更なるコンフリクトを生む活動である。つまり、コンフリクトとネゴシエイトを繰り返し発展してきた都市空間において、それらの活動は、都市空間をデザインする活動であるといえる。

2. 2. 1 リーガルウォールプロジェクト

前章で述べたように同団体は、行政や個人が管理する壁面を合法的な壁画のキャンバスとして提供してもらい、グラフィティ・ライターに開放していく事業（リーガルウォール・プロジェクト）をおこなっている。こうした活動の中で、彼らは渋谷周辺におけるグラフィティの状況を鳥瞰的に把握し、戦略を立てる必要があり、グラフィティマップを導入することになった。運用に際しては KOMPOSITION における実際の使用の様子を調べると同時に、実際に活動に参加することで諸機能の追加等の再デザインの方向性が特定されていった。

2. 2. 2 活動の変化

2006年4月時点で KOMPOSITIN では、6箇所でリーガルウォールプロジェクトを行っていた。その対象のほとんどは、渋谷区などの行政が管理している建物や河川、公園の壁であった。そのような壁を対象にリーガルウォールプロジェクトを行う場合、その対象となる壁とその周辺の行政が管理しているエリアを清掃したり、壁のペンキの塗り直しなどの活動を経て、許可が降りていた。つまり、それは特定の場所へのアプローチであり、必要とされていたのは渋谷という都市空間全体への配慮ではなく、対象の壁を決めた後の活動であった。

KOMPOSITION は、2006年度当初から、従来のような渋谷区などの行政が管理している壁から、個人が所有するビルなどの壁へその対象を移し、リーガルウォールプロジェクトを行っていくことを考えていた。それは、今までのように特定の場所へのアプローチとは違い、不特定

多数のビル、壁を対象とするため、情報を効率的に収集し、共有、また鳥瞰的に現状を把握し、戦略を明確にたていく必要があった。そのような活動に渋谷グラフィティマップが利用できると考えた。

2. 3 グラフィティマップβ版 リリース

KOMPOSITION の活動の中でデザインされた最初の渋谷グラフィティマップである。α版のように渋谷に点在するグラフィティに焦点を当て作られた。個々のグラフィティについて、アーティストなど、グラフィティ内へのネットワークを持っていない人では知り得ない詳細な情報が追加されており、α版の特徴を大きく引き継いでいたが、古沢個人では、限界があった情報収集に必要な人数も、グラフィティに関する知識も大幅に補われ、よりクオリティの高いものとなった。

2. 3. 1 グラフィティマップβ版におけるロケーションハンティング

グラフィティマップβ版を利用したロケーションハンティングは、主に紙媒体への記入により記録を行ってきた。印刷した地図にその壁の位置を書き込み、別の紙に壁のサイズ・所有者・壁の状態など詳細情報を別紙へ記録、デジタルカメラでその壁を撮影した後、事務所にもどりパソコンを使いそれらの情報や写真を入力する。

しかし、紙媒体をベースにロケーションハンティングを行うと、上記のように非常に手間のかかる工程が必要となってしまう。そこでこの時点での活動を振り返り、作業工程を簡略化し効率をあげるためにマップシステムへの情報と画像の入力をより簡潔にすることが求められた。

2. 4 壁管理に特化した渋谷グラフィティマップ = 「THE WALL」

携帯電話のGPS機能と連動したマップGoovieが開発され、β版からの大きな課題であったロケーションハンティングの手間を大幅に省き、情報収集を簡単に行うことがGoogle MapsをGoovieと連動させることで可能になった。それらの技術を用いて開発されたのが壁管理に特化した渋谷グラフィティマップ = 「THE WALL」(図3)である。携帯電話に搭載されているGPS機能(グローバル・ポジショニング・システム=Global Positioning System: 全地球測位システム)を使い、位置情報を取得、のち詳細情報を入力後、携帯電話のカメラを使い撮影し送信することで、その場で完結できるようになった。手順の簡略化により、不特定多数が参加できるようになり、効率があがったことで、ロケーションハンティングにおける行為可能性を多に変化させた。また、新たにマップ上の情報を一覧として表示し、編集・閲覧を行う機能

を追加した。



図3 壁管理に特化した渋谷グラフィティマップ = 「THE WALL」

2. 4. 1 携帯電話のGPS機能を利用したマップの開発

携帯電話に搭載されているGPS機能(グローバル・ポジショニング・システム=Global Positioning System: 全地球測位システム)とGoogle Mapsを連動させることで、現地で位置情報を取得し、情報をGoogle Maps上に投稿できるシステムを、土橋研究室4年 滝本が開発し、上野研究室4年 松村が渋谷グラフィティマップ用に実装した。

2. 5 ロケーションハンティングにおける活動の再編

前説で述べたように、マップシステムの改良に伴い、それが導入される活動にも大きな変化をもたらした。

・グラフィティマップβ版におけるロケーションハンティング

主に紙媒体への記入により記録を行ってきた。印刷した地図にその壁の位置を書き込み、別の紙に壁のサイズ・所有者・壁の状態など詳細情報を別紙へ記録、デジタルカメラでその壁を撮影した後、事務所にもどりパソコンを使いそれらの情報や写真を入力する。

・「THE WALL」におけるロケーションハンティング

携帯電話に搭載されているGPS機能(グローバル・ポジショニング・システム=Global Positioning System: 全地球測位システム)を使い、位置情報を取得、のち詳細情報を入力後、携帯電話のカメラを使い撮影し送信することで、その場で完結できるようになった。

ロケーションハンティングに必要な手順を簡略化し、必要なものがGPS機能を搭載した携帯電話のみとなったことで、今までリーガルウォールプロジェクトに関わるコアメンバーのみが行っていたロケーションハンティングに不特定多数のメンバーが参加できるようになった。簡略化と効率化を図ったことで、ロケーションハンティ

ングにおける行為可能性を多に変化させた。

2. 6 使用と実装の中での Google Maps の再デザイン

本研究で用いられているシステムは、Google が公開している地図情報を API で取得し、JavaScript によって任意の XML データベースを読み込み、Google Maps の地図上にポイントを表示する機能を PHP で XML データベースに情報を書き込める機能を持っている。データはカテゴリにわけることが可能であり、また、CSS を用いて装飾することが可能である。また動画や音楽、画像などのマルチメディアを組み込むことができるようになってい

る。またグラフィティマップのシステムやインターフェースは、KOMPOSITION と共同で開発を進め、活動に導入することで、実践の中で生まれるニーズや活動の再編に伴い図4の様に改良が繰り返されてきた。よって、編集機能の充実など、より実践に耐えうるものになっている。



図4 使用と実装の中での Google Maps の再デザイン

3 考察と展望

これまでのグラフィティをテーマとした雑誌やサイトは、グラフィティの存在している場所性というものは無視してきた。しかし、こうしたマップによってロケーションベースの情報を鳥瞰的に見る事が出来るようになったことで、新しい発見や活動が生まれた。そして、これらの地図情報を Web 上に公開したことによって、いままですらグラフィティ文化に触れる機会の無かった・深い関心を抱かなかった人々へ容易なアクセス構造を構築した。容易なアクセス構造は、グラフィティが本来持つ意味や価値の共有に繋がり、それらにまた新たな価値を生むと考える。また KOMPOSITION の活動に本研究でデザインされたシステムを導入することによって、デザインの過程で生まれる要望を受け、システムを改良を行ってきたのと同時に、それらが使用される活動の中においてロケー

ションハンティングという活動を再編させ、街のデザインの戦略、戦術を明確に立てることが可能になった。このように web を中心とするシステムのデザインを通して都市のデザインに貢献した。

3. 1 インターフェースとしてのグラフィティマップ

彼らの活動と、それらにインターネットを通してその活動に興味をもった人とを結ぶインターフェースになりうるものであると考える。インタビューからもわかるように、KOMPOSITION の活動と関心をもった人との関係を築くためのツールとして、WEB がとても大きな役割を持っている。彼らの活動を可視化することは、アクセスの要素としてとても重要になってくる。グラフィティマップは、KOMPOSITION の活動を可視化し、幅広く社会に広げることができるツールであり、上記のようなインターフェースとなり得るものであると考えられる。

インターフェースとしての役割を果たす為には、更に多くの人々がアクセスし、情報を共有また提供できるような、相互構成的な web サイトとして、現在のように KOMPOSITION 内で壁管理のシステムとしての形ではない一般公開用のサイトのデザインも行っていく必要がある。

3. 2 渋谷サブカルチャーマップとしての発展を通しての都市のデザイン

現在の様な壁管理に特化したマップだけでなく、渋谷に根付くグラフィティと深い関わりをもった他のサブカルチャー、音楽やストリートダンス、スケートボードなどと連携し、渋谷におけるサブカルチャーの全容を把握、可視化する新しいマップ、渋谷サブカルチャーマップをデザインしていくことが考えられる。

それは、都市空間に新たなコンフリクトとネゴシエーションの機会を与えることであり、サブカルチャーからのボトムアップ的な都市空間のデザインを行うことであると言える。

参考文献

- [1] 上野直樹, "社会-道具的ネットワークの構築としてのデザイン", SPECIAL ISSUES OF JSSD, 14-21, vol. 9, No. 3, 2002
- [2] 日本私立大学協会『私立大学と地域との連携に関する実態調査集計結果』
- [2] 川床靖子, "人, もの, 世界の関係を可視化するインスクリプション", Japanese Psychological Review, 8-23, Vol. 43, No. 1 2000
- [3] 上野直樹・土橋臣吾 "科学技術実践のフィールドワーク. ハイブリッドのデザイン", せりか書房, 2006