

Google Maps Hacks

Simon Weckert

2020

Simon Weckert is interested in the digital world. It's "everything related to code and electronics under the reflection on current social aspects." In STREET 3.0, Google Maps Hacks (2020) will be exhibited as STREET 2.0. This artwork hacking Google Maps connects a critique to the map itself. What kind of map can we can depict in post-panoptic society?

サイモン・ウェッカーはデジタルワールドに関心を寄せている。それは、「現在の社会的観点が反映される電子工学やコードに関するあらゆるもの」だ。STREET 3.0では、『Google Maps Hacks』(2020)がSTREET 2.0として展示される。Googleマップをハックするこの作品は、地図そのものへの批評へと繋がる。ポスト・パノプティックな社会において、わたしたちはどのような地図を描くことができるだろうか。

<https://www.simonweckert.com>

Post Panoptic Monster

Yutaro Midorikawa

Google Maps Hacks

Google Maps Hacks by Simon Weckert is an artwork about maps. Google Maps is a familiar map for a part of contemporary people (the reason is not just because it glows in your hand, unlike paper maps which are invisible at night without a light). One sunny day in 2020, an intervention was done on this digital map. It might look like just a person walking on the street. Google Maps determines that this "performance" has caused a traffic jam on the street. Google Maps then suggests an alternate route for drivers using Google Maps at the same time to avoid that traffic jam, even though the actual road is not congested. *Google Maps Hacks* is not just plank art. This strange reality insinuates a suggestive message about maps and the power of maps.

Maps and Power

The following text appears on the *Google Maps Hacks* web page. "99 second-hand smartphones are transported in a handcart to generate virtual traffic jam in Google Maps. Through this activity, it is possible to turn a green street red which has an impact in the physical world by navigating cars on another route to avoid being stuck in traffic." And then THE POWER OF VIRTUAL MAPS by Moritz Ahlert in 2019 is quoted. For example, there are the following points in the text. "Maps have always been instrument of power." "Until only a few decades ago, maps were exclusively produced by nation states, frequently in a military context." "Google's map service has fundamentally changed our understanding of what a map is, how we interact with maps, their technological limitations, and how they look aesthetically." "Google Maps makes virtual changes to the real city." "Maps, which themselves are the product of a combination of states of knowledge and states of power, have an inscribed power dispositive. Google's simulation-based map and world models determine the actuality and perception of physical spaces and the development of action models." "While every detail of our everyday life is becoming ever more transparent to the organizations that observe us, their activities are increasingly opaque to us."

Panopticon

Michel Foucault left various discussions on the issue of power. For example, "Panopticon," a one-view surveillance facility, in his 1975 book *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Invented by Jeremy Bentham in the 18th century, the panopticon refers to a prison design in which the cells are arranged around a watch tower. Since the guards are not visible to the offender, a sense of being watched is activated even when they are not being watched. Foucault sees here a contemporary problem of surveillance and power. Surveillance internalized by power controls the lives of people. Over time, however, the panopticon becomes invisible. "The new forms of surveillance would depend on data processing and would have long since left the framework of the disciplining discourses described by Foucault. They effected a new transparency, in which not only state citizens as such, but every human being in all areas of everyday life

[could be] continuously monitored, observed, tested, evaluated, judged, and sorted into categories." (Ahlert, 2019) It is called a post-panopticon.

Post-Panopticon

In 2017, Efe Basturk described in A BRIEF ANALYSE ON POST PANOPTIC SURVEILLANCE: DELEUZE&GUATTARIAN APPROACH. "In panopticon, surveillance-based technologies were limited, these only focused on controlling the coherence between the subject and the norm. However, in post-panopticon, computer-based technologies can observe outside of spaces and any irrelevant facts as well." Ahlert quotes "post-Panoptical" by Zygmunt Bauman. "Additionally, they enable very different forms of domination; not only do these no longer have any clear connection to prisons, they are also frequently characterized by being exceptionally flexible and, in the media and shopping, actually frequently go hand-in-hand with fun and entertainment." Ahlert sees Pokémon Go in "the serpent," which is "the animal of the societies of control" by Deleuze. "Owners of matured Pokémons virtually occupied contested territories and defended them against other players, obliging them to move and cover ground." "Pokémon Go can be described as a map monster with a liberal appearance." Post-panoptic society makes us unknowingly obligated to provide personal data in exchange for fulfilling our desires. It is not the past version of the panopticon, which is the dichotomy of the ruler or the ruled. In the contemporary post-panopticon, anyone can be "a map monster." The line between the ruler and the ruled becomes complex, blurred, and finally, invisible (if it was the intention of the rulers, good for them). Or, like Pikachu evolving into Raichu, the "map monster" might transform into the next form.

Poképhone Battle

Finally, this text arrives at a concept that Ahlert had already alluded to. The Post-Panoptic Monster. The Post-Panoptic Monster connects to *Google Maps Hacks*. A smartphone that fits in your pocket looks like a monster that fits in your pocket. This story in the post-panopticon is not Pokémon but Poképhone. Google Maps is the Poképhone League Champion in the age of post-panopticon. *Google Maps Hacks*, walking on the streets with many Poképhone and hacking Google Maps quietly, is an internal revolution into the territory of the champion, and at the same time, a smart play using the structures of power against them. Probably Weckert is the Post-Panoptic Monster. There will be no winners in the Poképhone Battles that take place in various applications. This is because not only we can not see the enemies, but also we can not see our own faces. The maps created by post-panoptic monsters will not be confined to the dichotomy of analog or digital. They are already walking on a different street.

ポスト・パノプティック・モンスター

緑川雄太郎

Google Maps Hacks

サイモン・ウェッカートによる『Google Maps Hacks』は、地図に関する作品だ。Googleマップは、現代の一部の人たちにとっては馴染み深い地図だ（その理由は、夜はライトなしでは見えない紙の地図とは異なり、手の上で光るからだけではない）。2005年にスタートしたGoogleマップは2023年現在、約10億人が使っていると言われている。2020年のある晴れた日、ある介入がこのデジタルマップに対して行われた。それはただ、人が道の上を歩いているだけでも見えるかもしれない。しかし、その人物がたくさんのスマートフォンを乗せたカーンを引いていることに気づけば、あなたはきっと不思議に思うだろう。Googleマップは、この「パフォーマンス」によってその道が渋滞になったと判断する。そして、同時刻にGoogleマップを使用しているドライバーに、その渋滞を避けるための別ルートを促す。実際の道は渋滞していないにも関わらず、『Google Maps Hacks』はただのプランクアートではない。この奇妙な現実は、地図、そして地図の権力について、示唆的なメッセージを仄めかしている。

地図と権力

『Google Maps Hacks』のウェブページには次のようなテキストが載っている。「99台の中古スマートフォンを手押し車で運び、Googleマップ上で仮想渋滞を発生させる。この活動を通じて、青信号の道路を赤信号にすることができ、渋滞に巻き込まれないように別のルートに車を誘導することで、物理的な世界にインパクトを与えることができる」。続いて、モーリス・アーレルトによる『仮想地図の権力』(2019)が引用されている。例えば次のような指摘がある。「地図は常に権力の道具であった」。「ほんの数十年前まで、地図は専ら国家によって作成され、軍事的な文脈で使用されることが多かった」。「グーグルの地図サービスは、地図とは何か、地図とどう接するか、地図が持つ技術的な限界、地図が美的にどう見えるか、といった私たちの理解を根本的に変えた」。「Googleマップは現実の都市にバーチャルな変化をもたらしている」。「地図は、それ自体が知識の状態と権力の状態の組み合わせの産物であり、刻み込まれた権力の配分を持つ。グーグルのシミュレーションに基づく地図と世界のモデルは、物理的空間の実在性と認識、そして行動モデルの開発を決定する」。「私たちの日常生活の細部は、私たちを観察する組織にとってはますます透明になりつつあるが、その活動は私たちにとってはますます不透明になっている」。

パノプティコン

権力の問題については、ミシェル・フーコーが多くの議論を残している。例えば、1975年の『監獄の誕生—監視と処罰』における一望監視施設「パノプティコン」だ。18世紀にジェレミー・ベンサムが考案したパノプティコンは、独房が監視塔を囲むように配置されている刑務所の設計を意味する。受刑者からは監視員の姿が見えないため、受刑者は例え監視員が監視していない場合でも、監視されているという意識が働く。フーコーはここに現代的な監視と権力の問題を見出す。統治者が被治者の中に埋め込んだ監視の意識がその生活をコントロールする。それは監獄だけではなく、病院や学校などでも行われる。そして時が経つにつれ、パノプティコンはさらに見えなくなっていく。「新しい監視の形態はデータ処理に依存し、フーコーによって規定された規律的言説の枠組みからとくに抜け出している。国家市民だけでなく、日常生活のあらゆる領域におけるあらゆる人間が、継続的に監視され、観察され、テストされ、評価され、判断され、カテゴリーに分類されるという、新たな透明性をもたらすのである」(アーレルト,2019)。それはポスト・パノプティコンと呼ばれている。

ポストパノプティコン

2017年、エフェ・バスタークは『ポスト・パノプティックな監視における簡潔な分析：ドゥルーズ/ガタリ的アプローチ』で次のように記述している。「パノプティコンでは、監視に基づくテクノロジーは限定的であり、それらは主体と規範との間の首尾一貫性をコントロールすることだけに焦点を合わせていた。しかし、ポスト・パノプティコンにおいては、コンピュータを利用したテクノロジーは、空間の外側や無関係な事実も観察することができる」。アーレルトはジークムント・バウマンの「ポスト・パノプティカル」を引用する。「それらは非常に異なった支配の形態を可能にする。それらはもはや刑務所との明確な関連性を持たないだけでなく、非常に柔軟であることによって特徴づけられ、メディアやショッピングにおいては、実際にしばしば楽しみや娯楽と密接に結びついている」。アーレルトはポケモンGOの中にドゥルーズの「蛇（支配社会の動物）」をみる。『成熟したポケモンの所有者は、事実上、争奪戦となっている領土を占領し、他のプレイヤーから防衛し、移動と地面をカバーすることを「義務付けられる」』。「ポケモンGOは、自由な姿をしたマップモンスターとして記述され得る」。言わずもがな、ポスト・パノプティコンはポケモンGOに限ったことではない。ポスト・パノプティックな社会は、欲望を叶える代償として個人データを提供することを無自覚に義務付けさせる。それは統治者か被治者かという二項対立であるかつてのパノプティコンではない。現代のポスト・パノプティコンにおいては、誰でもマップモンスターになりえるのだ。統治者と被治者の境界線は混線し、曖昧になり、そしてついに、見えなくなる（それが統治者の意図だとしたら、あっばれだ）。あるいはピカチュウがライチュウに進化するように、このマップモンスターは次の形態へと変容するかもしれない。

ポケフォンバトル

こうしてこのテキストは、アーレルトがすでに暗示していた概念に辿り着く。「ポスト・パノプティック・モンスター」だ。このポスト・パノプティック・モンスターは『Google Maps Hacks』につながる。ポケットに入るスマートフォンは、ポケットに入るモンスターのように見えてくる。ポスト・パノプティコンにおけるこのストーリーは、PokemonではなくPokephoneだ。Googleマップは、ポスト・パノプティコン時代のポケフォンリーグチャンピオンである。たくさんのポケフォンと共にストリートに繰り出し、Googleマップを静かにハックする『Google Maps Hacks』は、チャンピオンのテリトリーへの内破革命であると同時に、権力の構造を逆手に取ったスマートな遊戯でもある。もしかすると、ウェッカートこそがポスト・パノプティック・モンスターなのかもしれない。多様なアプリケーションで繰り広げられるポケフォンバトルに勝者はいないだろう。戦っている相手が見えないだけでなく、戦っている自分の顔も見えないからだ。ポスト・パノプティック・モンスターがつくる地図は、アナログかデジタルかの二項対立には収まらない。かれらはすでに、別の道を歩いている。