



## 2009 年度下期未踏 IT 人材発掘・育成事業 採択案件評価書

### 1. 担当PM

石黒 浩 PM(大阪大学大学院 基礎工学研究科 システム創成専攻 教授)

### 2. 採択者氏名

チーフクリエイター:日野 亜希子(京都大学大学院 情報学研究科 博士課程)

コクリエイター:日野 洋一郎(学校ネット株式会社 最高技術責任者)

コクリエイター:大槻 憲弘(フリーランス)

### 3. プロジェクト管理組織

オムロンソフトウェア株式会社

### 4. 委託金支払額

5,496,920 円

### 5. テーマ名

情報集合としての人を表す CG エージェントの相互作用によるメディア・アート  
"Dancing Information" の開発

### 6. 関連Webサイト

・Dancing Information プロジェクトのページ  
<http://akinote.com/di/>

・ARS Electronica 2010 の紹介ページ  
<http://new.aec.at/repair/en/2010/07/16/akiko-hino-dancing-information/>

## 7. テーマ概要

本プロジェクトではメディア・アートとして展示することを指向したソフトウェア“Dancing Information”を開発します。

現代を多忙に生きる私たちには大量の情報が押し寄せてきます。情報に押し流され、物事を知り考えるきっかけとなる情報をつかみそれを深めることができず、もどかしく感じることもままあります。その一方で、時に、知っていることさえ忘れていた情報を再発見し、共通するコンテキストで他者から新たな情報を得、人生の知的なよろこびに興奮することもあります。

プロジェクトの根底には“たのしみながら、知り、考える起点を創出することはできないか”、個人の持つ断片情報とその集合にアートを感じ、パーソナル・ナレッジ・マネジメントを研究する提案者の思いがあります。個人が持つ情報を人型に組織化し、他者から作られた同様の情報の集合と踊らせたらどうなるだろうか。展示閲覧者は自身の情報を作品中に真に参加できるメディア・アートにできないだろうか。具体的には、展示閲覧者が持つ視覚的な情報(たとえば写真、本の表紙、動画のサムネイルといった画像、視認性の高いキーワードなど)をブログなどのウェブソースから集め、人型に組織化し、他者から生成された情報の集合とともに舞台上で躍らせます。人型に組織化された情報の集合は刻一刻、一緒に踊る情報や舞台の状況によって、その断片を入れ替えて動的に変化し、展示閲覧者に情報を提示します。

提案プロジェクトでは、公共の場で展示するメディア・アートとしてソフトウェアを開発しますが、プロジェクト終了後も継続的にプログラムを汎化し、ブラウザ越しでの展示、単体のソフトウェアとしての販売も視野に入れ開発を行います。

## 8. 採択理由

本提案は情報を CG エージェント(人型)に投影して、そのエージェントを相互作用させることにより、新たな情報の表現方法を模索しようというものである。情報の新たな表現方法を模索するチャレンジングな提案であり独創性が高い。また、面接において確認した本人の発想の豊かさは、新たなメディアの創造を予見させるに十分なものであった。今後の活躍が期待できる。

## 9. 開発目標

アールスペースなどの半公共の実空間で投影するメディア・アートの一つとして、人型の CG に Web 上の画像等をコラージュし、貼り付けた Dancing Information というシステムを開発する。

## 10. 進捗概要

本プロジェクトは、最終的には期間内に完了することができたが、プロジェクト開始から最終までの進捗確認は、システムの内容よりも、表現方法や見る側への伝え方の改善にかなりの時間を割いた。

## 11. 成果

当初の計画通り、ブログや Twitter にある画像や様々な情報を人型で表し、踊らせるという表現を実現した Dancing Information の開発を完了した。

その表現方法について何度も議論を重ね、当初よりはかなり改善されてきたものの、当初のコンセプトに挙げている「自身の興味の再発見や、他者とのつながりの中から興味を拡張する」といった点においては、改善の余地があると考えられる。

## 12. プロジェクト評価

本研究開発では、情報の表現方法を探索してきた。人に関わる多様なネット上の情報を有機的に結びつけながら、見るものに直感的に情報を伝える情報の提示方法として、人の CG に Web 上の画像等を貼り付けた Dancing Information というシステムを作った。

プロジェクトの進行において、問題となったのは、人の CG の動きのなめらかさ、自然さの再現方法と、貼り付けた個々の情報も理解できるように表示することであった。システムの開発に手間取りながらも、これらの問題について、徐々に解決してきた。

ただ、強い信念や思いが、周辺の指導者の意見を取り入れるのに、障害になってきた。

### 13. 今後の課題

目標とするシステムは完成させることができたが、それが十分にインパクトのある表現方法になっているかは定かではない。いまだに、個人の思いが強く、人に伝えるという視点での配慮が十分になされていない。

今後、様々な場所で展示を行い、意見を吸収し、さらに改良していく必要がある。