

プロジェクトマネージャー：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)

1. プロジェクト全体の概要

近年ロボットやエージェントの研究開発が盛んになり数多くのロボットやエージェントが利用されるようになってきた。しかしながら、ハードウェアの開発に比べてソフトウェアの開発は未だ十分ではない。パソコンがソフトウェアで大きく可能性を広げたように、ロボットやエージェントにおいても、その可能性を大きく広げるソフトウェアの開発が必要となる。

本プロジェクトの目的は、ロボットをはじめとする新しいハードウェア、新しいデバイス上で、その可能性を引き出すソフトウェアを開発できる人材を育成することである。

本年度下期においては、家電製品とチャットをするように家電製品を操作するためのロボットと呼ぶシステムを開発するテーマ、情報を人の形に表現することで新たな情報表現を目指したテーマ、服に取り付けたLEDを制御して、音、光、動きを融合した新しい表現を探究するテーマを採択した。

上期と多少異なるのは、メディアアート指向が強いテーマが含まれていることである。技術は芸術から生まれるものであるが、その点において、ものづくり、ソフトウェア開発の原点に立ち返ったプロジェクトを採用できたと考えている。

当初の計画からは方向修正したテーマもあるが、それぞれ、今後に繋がる基盤ができたと考えている。特に、採択した内の 2 件は、世界で最も著名なメディアアートフェスティバルである、アルスエレクトロニカ 2010 での展示が決まっている。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

プロジェクトの採択にあたっては、ソフトウェアによって、ロボットやエージェントの可能性を広げることができる提案を見極めて採択するようにした。特に注意した点は、単なる大学の研究の延長ではないこと、将来、世の中に普及する可能性が高いこと、本人が主体的に取り組んでいるテーマであること、ものづくりの原点であるアートのセンスをもって取り組んでいることなどである。また、テーマそのものは、必ずしも、ロボットやエージェントに限るものとはしなかった。PMのこれまでの経験をもとに、将来成長する人物である、将来発展するテーマであると思われるものを積極的に採択するようにした。

3. プロジェクト終了時の評価

採択した 3 つのテーマともに、計画よりも多少の遅れが出たが、どれも十分な努力が費やされたことは間違いない。定期的に指導を行い、よりよい方向に開発が進むように心がけてきたが、逆にその議論から出た新たなアイデアを取り込むのに、当初の計画よりもより多くの時間が必要となった。しかしながら、クリエイターの熱意と努力により、今後さらなる発展が期待できる下地ができたと考える。

また、デジタル掛け軸で世界的に有名な長谷川氏や、アルスエレクトロニカセンターの所長であるストッカー氏、同じ IPA の PM である勝屋氏の指導を得られるチャンスを設定した。

また、メディアアートの研究開発の 3 件(内 1 件は前期採択)については、アルスエレクトロニカ 2010 での展示が決まっており、今後世界的にも活躍が期待できる。