

2010 年度 未踏 IT 人材発掘・育成事業 採択案件評価書

1. 担当PM

首藤 一幸 PM

(東京工業大学 大学院情報理工学研究科 数理・計算科学専攻 准教授)

2. 採択者氏名

チーフクリエイター: 横窪 安奈(お茶の水女子大学大学院)

コクリエイター: なし

3. 委託金支払額

1,792,000 円

4. テーマ名

身近な花材を利用した生け花支援システムの開発

5. 関連Webサイト

なし

6. テーマ概要

日常生活の中に花を取り入れることは、心や感情を豊かにする。そのため、花を多様な材料と組み合わせで構成し、鑑賞する芸術として華道やフラワーアレンジメントなどが幅広く好まれており、日本のみならず海外でも美しいと認識されている。しかし、一般的には花は親しみにくい存在であり、生け花に取り組むまでに敷居が高いという現状がある。

そこで、本提案では、生け花をより身近にすることを目的とした、生け花支援システムを開発する。生け花をより身近にするためには、花材集めのサポートや生け花のデザインイメージの提供、そして生け花の手順の提示などの支援がある。今回は画面上に花材イメージを用意し、それらを配置することで、様々な生け花体験ができる新しいアプリケーション CADo を開発する。

これにより、従来よりも手軽に生け花を楽しむことが可能になる。また、本システムはアプリケーションが用意した花材だけでなく、実際の花を取り込んだり、華道の法則に準じたデザインイメージを提示するなど、より現実の華道に近いエンターテインメントシステムとして応用できる。更に、日本の華道の美しさをわかりやすく伝えるツールとしても活用可能である。

7. 採択理由

生け花体験、指導システムを開発するという提案である。

利用者は、撮影した花材を画面上で生けたり、その際にデザインイメージの提案を受けたりできる。

心や感情を豊かにする花、それと向き合う生け花を身近なものとしたい、という横窪さんの思いが提案の動機となっている。

PM からは様々な意見が出た。

バーチャル生け花体験と生け花指導は分けて考えて、指導の代わりにソーシャルゲームで他者と交流した方がよい、という意見や、花材の撮影を必須とするか否かをよく考えた方がよい、という意見があった。

また、花、生け花に触れる機会を増やすという大目標に向けた手段を、バーチャル生け花に限らず、いろいろと考えてみるとよいのではないだろうか。

強い動機に裏付けられた提案なので、大変楽しみである。

8. 開発目標

狙いは、生け花とその素晴らしさを広く知ってもらうことである。

以下を行うことができる生け花支援アプリケーションを開発する。

- **華道初心者**が
- **身近にある花材**を利用して
- 生け花のデザイン案を提供してもらいつつ
- **花を生けて**
- 完成した生け花の**写真**を**ネット越しに他者と共有**する。

デザイン案の作成は、アプリケーションが自動で行う。この際、華道のルールに従った花材の配置を行う。

具体的な利用手順は、次の通りである。

- 写真撮影
花材の写真を撮影する。または、ネットから取得する。
- 花材準備
花材の輪郭を半自動で取得する。
- デザイン
アプリケーションからデザイン案の提示を受けつつ、花材を移動・回転・拡大縮小して、生ける。
- 共有
完成した生け花の写真を、ネット(具体的には Facebook)を通じて他者と共有する。

9. 進捗概要

目標通りのアプリケーションを完成させた。

また、現実世界では生けようがない生け花が可能となった。具体的には、花材として歯ブラシや串かつを用いた生け花、などである(下図)。これはソフトウェアであるから可能となった生け花である。半ば冗談のような生け花であるが、初心者が生け花に感じかねない敷居を下げるという狙いもある。また、生け花の新しい可能性の一端かもしれない。



図：多様な素材を生けた様子

10. プロジェクト評価

手近な花材を使って、生けた結果をネットで共有するところまでを通して行えるソフトウェアを実装し切った。いかに、生け花とこのプロジェクトに強い情熱を燃やしてきたとはいえ、当クリエイターにとって、この規模のソフトウェアを作り上げることは大変な苦難であった。規模や完成度だけでなく、華道の知識を踏まえた自動配置などはいくらでも工夫のしようがあり、そのアルゴリズムも興味深い。

ソフトウェアの第一版はできた。次は、これを使った生け花の普及・宣伝である。それを踏まえて初めてわかることや、ソフトウェアを変更・改良すべき点も見えてくるだろう。生け花とその素晴らしさを知ってもらう、という本来の道のりは、始まったばかりである。

11. 今後の課題

- 生け花とその素晴らしさを知ってもらう活動
 - 公開や宣伝
 - 他者による試用と、それを踏まえた改良