

彩られた空間 – 新しい情報の景色 –

1. 背景

情報化社会が発展していくなかで、多くの人々が情報機器に抱えるようになった不満や怒りは、主に情報機器という道具の使いにくさから来るストレスが原因であると考えられる。便利ではなく、役に立たない機械はタダの役に立たないゴミであり、使いにくい機械をどうすれば使いやすくすることができるのかと多くの技術者は頭を絞った。しかし、人を楽にすることがテクノロジーの目的であったか？道具は使いやすいものであるとは誰が決め付けたのか？

テクノロジーは人を幸せにしなければいけない。今の情報技術には何が欠けているのか？

20世紀の科学では便利さという豊かさを追求しすぎたが故、楽しさという豊かさを置き去りにしてきたのではないかと我々は考えている。21世紀に目指すべき科学やテクノロジーは人を幸せにし、生活を楽しむするためのものでなければいけない。“便利さ”と“楽しさ”は相反する考え方であり、互いに交わることのないものであるが、便利だけでは築くことができないモノとの関係の構築こそが楽しさを生み出し、豊かなコミュニケーションが生まれていくのであると考えている。これは人間同士のコミュニケーションに相当するといえる。分かり合えないからこそ近づくことができるのであって、道具と対峙するユーザの気持ちを引き出すことが大切なのではないかと考える。

2. 目的

IT (Information Technology) を本当の意味でのテクノロジーとして成熟させるために、今必要なことはテクノロジーを楽しむものとして捉えることであると考えている。古代ギリシャ時代にそうであったようにテクノロジーとアートの緊密な繋がりこそがITに欠けている重要な点であると考えている。テクノロジーとは楽しむもの、そのものであり、これが欠けているために現在のテクノロジーに対する不満や怒りが生まれてくるのではないだろうか。ITは歴史上、もっとも自由で柔軟なテクノロジーであると考えている。それが故、利益優先のつまらない側面ばかりが注目されてきてしまった。テクノロジーは人の奴隷ではない。捻じ曲げられてきたITのテクノロジーとしての思想を今、正してあげることができないだろうか。そのため、私はITを使ってアートを楽しむシステムの開発を行った。

今世紀は情報の世紀であると言われている。情報の世紀においてアートほど重んじられるものは無いと考える。それは、情報技術によってアーティストとして表現ができるようになる人口が爆発的に増える世紀であるとも考えるからである。情報化社会をさらに発展、成熟させるための不可欠な要素である情報機器を使ったアート、メディアを駆使したアートを一般レベルで実現することや、このような表現や活動を容易に行うことができるような環境を開発することが目的である。

3.開発の内容

空間内の情報をセンシングデバイスで取得し、それを絵に変換するシステムを開発した(図1)。センサ情報を変換した絵はユーザと直接対話することが可能であり、この記録が自動で保存・再生されることで絵というアート作品を空間の状態に応じてユーザが自然に再構築することができる機能を持ったソフトウェアを開発した。また、この絵を Macromedia Flash によって容易に制作することができる環境を開発した。さらに、この絵の表示デバイスとしてディスプレイ以外の空間デバイス(照明機器など)を扱う枠組みの開発も行った(図2)。

出力される絵はアート性の高いものを目指して開発された(図3)。

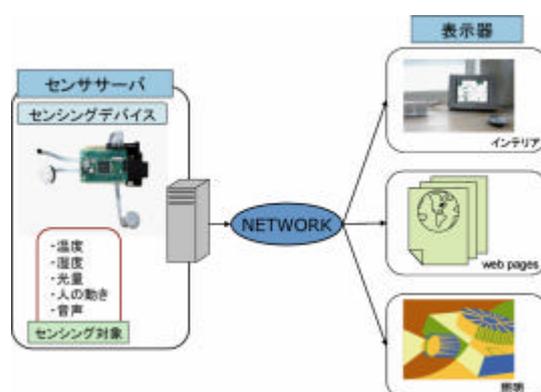


図 1: 彩られた空間システム概要

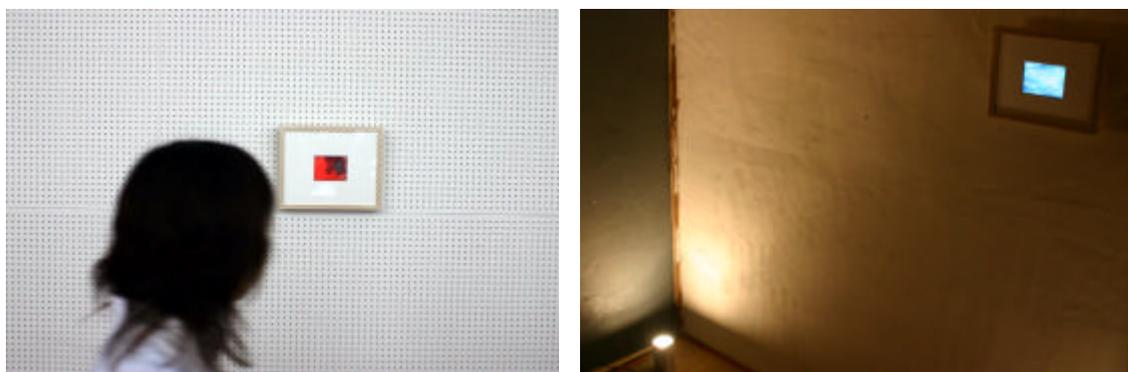


図 2: 額縁ディスプレイと空間デバイスの制御例

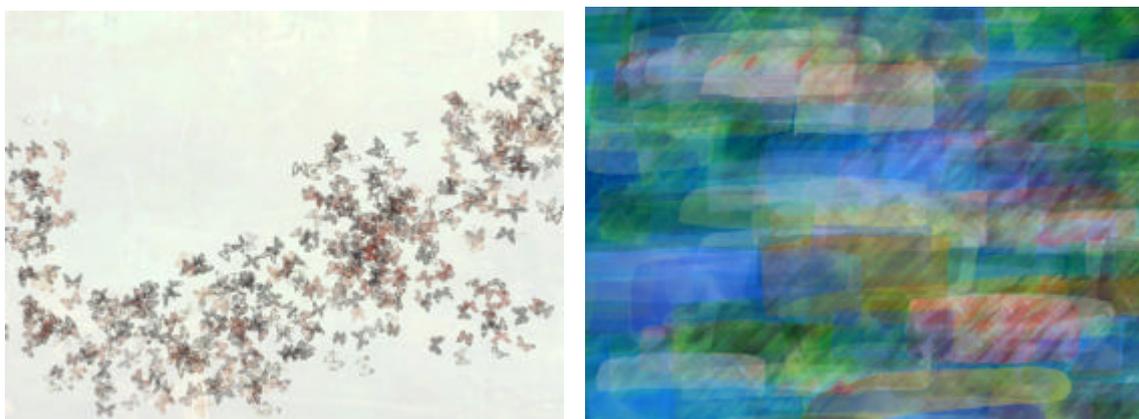


図 3: 出力される絵の例

4.従来(の技術(または機能))との相違

センサを使用したシステムとしてインタラクティブな絵を出力するシステムは既に存在するが、アート性を重要視し、かつ空間自体を出力媒体とするシステムはこれまでに存在していない。また、絵の出力器としてのディスプレイをディスプレイとして見せず、一つの作品として成立するような額縁に埋め込むことで、一般的な家庭でも直ちに使用することができるものである点も強みがあると思われる。

5.期待される効果

アートやエンタテインメントにおけるコンピュータの新しい使われ方として認められる可能性がある。コンピュータと対話するためや、テレビを見るためのディスプレイではなく、単純に「飾る」ことを目的としたディスプレイの使い方を提案することができたため、液晶ディスプレイや有機 EL ディスプレイなど出力媒体の重要性が高まる可能性がある。また、新しいコンテンツ産業が生まれる可能性がある。

6.普及(または活用)の見通し

今すぐに開発者の提案するシステムが社会に大きな影響を与えることはできないかもしれないが、今後ディスプレイの単価が下がり、小型軽量化が進むことによってインテリアとしてディスプレイを使うことができる状況になったときにこのシステムが活用されることになると思われる。つまり、家に飾ってあるポスターや絵画は紙に書かれているため変化することができない。しかし、近い将来それらが紙という静的な存在からディスプレイという動的な存在に変わることができるだろう。

現在はそのときが来るまで地道な広報活動を行っている。

7.開発者名(所属)

(*坂本大介(公立はこだて未来大学大学院 システム情報科学部))

(参考)開発者URL <http://mochiino.jp/>