

S-face

SFC makes the future through researches

物質と情報が融合した 人間調和的な世界

筧 康明

VOL.

002 /100

2015.Mar 発行
和の色:浅緋色



インタラクティブメディアが生み出す “新しい身体”

双方向なヒト・モノ・環境の間の新しい関係をデザインしていくインタラクティブメディアの世界。

筑康明准教授が創造するのは、物理世界とデジタル世界の垣根が取り払われた、人間の可能性が広がる世界です。

それはテクノロジーの進歩が、人間本来の無限の可能性を奪ってしまう世界ではありません。

むしろ人間の境界線が拡張され、より高度なフェーズを指向する、“新しい身体”を獲得できるHuman-Harmonizedな世界なのです。

ヒト・モノ・環境の 新たな関係

インタラクションとは、Inter-Action、いわばアクションとアクションの関係の設計です。ヒトとヒト、ヒトとモノ、ヒトと環境のあるべき、そして新たな関係のデザインです。90年代以降、こうしたインタラクティブデザインが重要視されてきました。新しいメディアが社会に出てくると、そのインタラクション、つまりそのメディアとの関係はどうあるべきかが議論されます。私が専門領域とするインタラクティブメディアという言葉には、新しいメディアそのものから自分たちの手で創り出し、人間や環境との関係をデザインしようという意思が内包されています。

こうした取り組みを示すキーワードのひとつが、「Designing Real」という考え方です。私たちの身体が存在する物理世界と、コンピュータで構成されるデジタル世界との間に新たな架け橋を作り、それぞれの特性を融合した、新たな“リアル”ワールドを開拓しています。そこでは、物質 (Atoms) と情報 (Bits) の見分けがつかなくなるほど深く融合・結合した、新たなメディアと環境、そして人間の姿があると考えています。

マジシャンのように 新しいものを提示

インタラクティブメディアを理解してもらいやすいものに、TECHTILE toolkitがあります。これは“触感”を記録・編集し、伝送するためのツールキットです。振動子とマイク、アンプという簡単な機器を使い、モノの触感を記録・編集して伝送します。たとえばコップに入れたビー玉の触感が、他者が持っている空のコップに実にリアルに伝わる。あるいは、ラケットでシャトルを打つ音をデジタルデータとしてパソコンに取り込み、それを振動のデータに変換し、振動子



を揺らすことでリアルな触感が得られるというものです。

ある種マジシャンのように、これまでにないものを提示するだけでなく、誰もがそれを使って、自分が本当に必要としているモノ、作ってみたいモノが作れるという道具立てを提供しました。これは、2012年度グッドデザイン賞ベスト100に選ばれました。

dePENdは、どこにでもある普通のボールペンが、磁力によって勝手に動き出すというものです。あらかじめコンピュータに入力した図形やデザインを描くことはもちろん、ペンと人間とのインタラクションによって、新しい創造性を生み出す可能性を秘めています。

よりポジティブな 「HABILITATE」

私の中でもう1つ重要なキーワードが、「HABILITATE」です。これは、リハビリテーションという言葉から、Reを外した動詞です。リハビリテーションは、マイナスを

ゼロに戻して、“再び (Re)” 環境に適応するというものですが、「HABILITATE」という言葉にはよりポジティブな、今を基点にさらにプラスに作用する状態を目指すニュアンスが込められています。

インタラクティブメディアは、これまで近未来を見せるという役割を果たしてきました。一方で、それにより実際の生活がどう変わるのかという、ある種の“現場感”が不足していた点も否めません。テクノロジーはテクノロジーとして完結しているため、その先に、どういう体験や表現があるのかを、プロセスの中で語れるということが、非常に大切だと考えます。

私たちの守備範囲は、日々広がっており、たとえばナノテクノロジーの進歩で、人の身体そのものにテクノロジーが介入することも実現可能になってきました。これは、テクノロジーと人間の境界があいまいになるという意味で、新しい課題であり、私たちが踏み込むフィールドが広がってきたという点で、新しいチャレンジでもあるといえるでしょう。

TECHTILE toolkit

テクタイルツールキット



従来、コンピュータとのインタラクションは、視聴覚に関するものが中心だったが、TECHTILE toolkitは、“触感”を記録・編集して伝送する。そのシステムは、オープンソースで公開されている。

dePENd

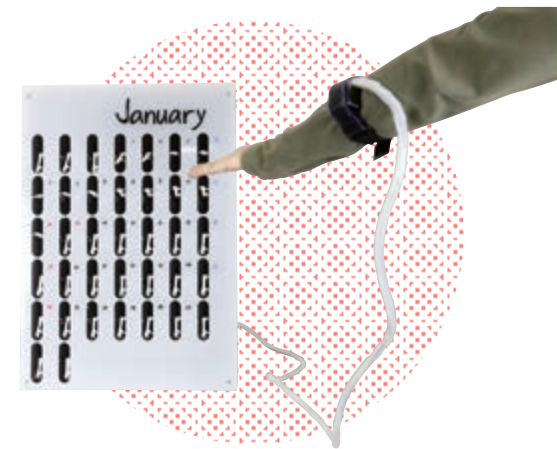
ディペンド



ペンと紙を組み合わせ、スケッチを拡張・補助するシステムがdePENd。ボールペンの先端を磁気で引き付けることで、あらかじめコンピュータに入力したデザインや図形を描いたり、人間の自律的な動きをサポートする。

HABI tools

ハビツールズ



HABILITATEの実装例のひとつであるHABI toolsはリハビリで回復を目指す人を支援するカスタムツール。リハビリに必要な特定の運動を利用者に促し、センサで動きを記録する。写真は腕を動かすトレーニングの成果を記録・提示する作品。



Profile 筑 康明

慶應義塾大学環境情報学部准教授。東京大学大学院学際情報学府博士課程修了。専門はインタラクティブメディア、拡張現実感、メディアアート、ヒューマンインタフェース。

詳しくはWebサイトへ

詳細インタビューや動画も
ご覧いただけます

S-face

検索



慶應義塾大学SFC研究所

慶應義塾大学 湘南藤沢事務室 学術研究支援担当

〒252-0882 神奈川県藤沢市遠藤5322

Tel: 0466-49-3436 (ダイヤルイン)

E-mail: info-kri@sfc.keio.ac.jp