

報

告

公開セミナー／SIGUBI 第7回研究談話会

「ユビキタスコンピュータは生活を変えるか」参加報告

お茶の水女子大学 福庭 奈保

ヒューマンインタフェース学会ユビキタスインタフェース&アプリケーション専門研究会(SIGUBI)とお茶の水女子大学が主催する公開セミナーが、2007年11月17日にお茶の水女子大学本館の講義室にて行われた。本セミナーは「生活者の視点を重視したユビキタスコンピューティング住宅の研究」の一環として、デザイン・ジャーナリストの藤崎圭一郎氏、慶應義塾大学の渡邊恵太氏、ジャーナリストの美崎薫氏を迎えて行われたものである。当日は会場の狭さにもかかわらず多くの人が、三氏の講演または研究成果の発表に熱心に耳を傾けていた。本報告ではその発表概要を中心に紹介する。

初めの講演は藤崎氏による「幸せな住まいとは？コモンのある生活空間」である。ここでは、住まいとは幸せな空間を作るために建てられ、その「幸せな空間」とは何かというテーマで「コモンのある空間」を例にプレゼンテーションされた。コモンとはプライベートでもパブリックでもない空間のことで、他人が入れない私空間と誰でも立ち入ることのできる公の空間の間にある共有空間のことである。具体例として、阿佐ヶ谷の集合住宅を現状写真や配置図のスライドをとおして紹介された。阿佐ヶ谷団地は、建築家前川國男と日本住宅公団によって1958年に計画されたものである。この団地は全体計画が興味深く、計画の特徴として善福寺川のカーブに沿って計画され、敷地内の道をカーブさせることによって起伏のあるクランク状の豊かな景観をつくりだしている。この敷地内の緑地化された空間は、テラスハウスの前に設けられたプライベートな庭との区別がない。しかし、入っていいのかどうかよくわからない謎のスペースはきちんと管理されている。これこそが

プライベートとパブリックの間に存在する「コモン」であると藤崎氏は述べる。また、コモンという発想を日本に取り入れた津端修一氏の住宅に対する思想や、1930年代から近年の集合住宅におけるパブリック、プライベート、コモンスペースの相互関係や形態の変容をいくつかの例を用いて紹介された。そこから、現在のコンピュータ社会の中で、多様な人が共存する時代の象徴と言える「コモン」という概念は失われつつあることが示された。そこで藤崎氏は、従来のコモンの考え方でユビキタスコンピューティングの見守り技術ができないだろうかと期待を寄せる。つまり、コモンのような実空間の余白や淵からヒューマンインタフェースの現代的な課題の糸口が見つけれられるのではないだろうか。

続いての渡邊氏の発表は、「空間から時間へ。コンピュータの時間的浸透に向けて」と題して、「日常生活における蓄積情報の活用と、そのインタフェース」に焦点を当てて行われた。人間は、「思い出す作業」をすることで記憶をしていくが、コンピュータの登場により、私たちは思い出す作業なしで、大量の情報を蓄積できるようになった。しかし、人が検索しなければ、保存されている情報は死んでいるも同然なのである。よって、これまでの保存の仕組みを持続・時間という観点から改善する必要があるのではないかと考える。そこで渡邊氏は二つの研究事例を紹介された。まず一つ目は「Memorium 眺めるインタフェース」である。Memoriumは、永続的に情報提示を行うことで人間に偶発的な情報発見をさせることができるシステムである。自分の検索したワードが次々にコンピュータ画面上に保存され、コンピュータが独自に関連検索ワードを導き出しなが、画面上にワードが浮遊し続ける。ユーザーは監督的な立場で、画面を眺めながら、コンピュータの検索してきたワードを選択する。これは、ユーザーが主体となった「がんばらない」コンピューティングの例となっている。続いて二つ目は「Push & Pull なめらかな操作のインタフェース」である。操作の点で、これまでのコンピュータはマウスやキーボードなどを使用してきたが、この使用動作は、非常にわずらわしい動作である。Push & Pullは「眺める」と「使う」を滑らかに移行するインタフェースである。これは、私たちが本棚から本を選択するような感覚で、使えるインタフェースであるという。このように、さりげなさ、つまり生活において透明なインタフェースを考える場合、空間ではなく、これからは時間に注目すべきであると考えられる。つまり、人間が普段行っている行為に、いかにとけこめるかが、透明なインタフェースとなりうるポイントなのである。ここで、人間の行為を観察すると、人間と



会場風景

は眺める存在なのだということがわかるという。「眺める」という行為は、決して受動的なものではなく、能動的行為なのである。道具は、何かの行為に関連してデザインされている。その道具が実際に使用される時間は限られ、使用されずにしまわれている時間の方が多い。そのため、ある道具を設計する場合は、必ず収納についてのデザイン、つまり「使わないときのデザイン」が考えられている。しかしながら、道具ではなく情報については「使わないときのデザイン」が未だに考慮されていない。この「使わないときのデザイン」を考えることで、「使いたい」というきっかけを自然に生み出すことも可能である。「使う」「使わない」という行為の区別をなくして滑らかに移行させることができる。他いくつかの具体例については、ヴィジュアル、視覚的に変化、その都度立ち上げる必要がない、などの共通点がある。このような「画面」を使用したインタフェースは今後の期待が大きいと考えられる。

最後に美崎氏の講演は、「コンピュータのある生活、コンピュータの中の生活」と題して行われた。美崎氏はこのプレゼンテーションを行うにあたり、美崎氏が開発したパイルデスクトップシステムを使用しており、これは初の試みということで冒頭にパイルデスクトップについての説明があった。パイルデスクトップとは、デスクトップ上のメールや手書きメモ等をクリップで留めたりめくったりできるアプリケーションのことで、デスクトップ上で「紙」を再現したものである。そして、自らが住む「記憶する住宅」での生活をふまえ、実空間とインターネットの関わりについて紹介された。様々なユビキタス住宅の立ち位置を、思考生活⇔身体生活の軸（x軸）と、人間の内部⇔社会、地球環境（y軸）を用いて示した。その中で自らが住む「記憶する住宅」は、思考（嗜好）生活寄りであり、人間の内部寄りである、という立ち位置を示した。その中で、記憶する住宅の意図として、住宅は記憶せず、記憶するのは人であるという構図にとらわれず、「記憶」を住宅自体がサポートする、という意図が「記憶する住宅」には込められている。その「記憶する住宅」に住んで10年になるが、生活は大きく変貌したという。主にコンピュータの外の生活

と、コンピュータの中の生活とに分けて自らの生活を説明された。まず、コンピュータの外の生活は、例えばリビングの床にはケーブルがめぐらされているわけでもなく、かえって何もない状態で、普段と変わりのない生活である。一方、コンピュータの中の生活は全く違う。例えば、手紙や新聞、銀行はインターネットのみを使用し、買い物もインターネットを活用している。コンピュータの中では、メールは見た目が紙のような状態で届く、というように、画面の中にどうリアルを再現していくかが重要なのである。美崎氏は、このように情報を浴びるような生活をしつつ、身体性をも重視する。この両者を画面の中のリアルとしていかに再現するかがポイントであった。また現在困っていることが、メンテナンスとインタフェースである。自分自身の生活が変化することによる予期せぬ使い方の変化、機材と住宅の寿命のバランスをどう取っていくのか、ITコーディネーターが必要なのではないか等の問題があるという。

以上、三氏の講演の後に、時間が迫る中質疑応答が行われ、活発な討論の終了となった。



会場風景