

特集 ■ 文化施設における VR ～ 望まれるもの、課題と展望

実際に展示に携わった研究者の展示に関する考え方 (2)



安藤英由樹
Ando Hideyuki

大阪大学

なぜ展示を行うのか？

1. はじめに

そもそも私が展示を今のように行うことになったのは何がきっかけであったか？思い起こしてみると、中学や自治体の発明工夫展、大学祭でのサークルの展示や IVRC、がルーツであり、これらの延長線上に技術展示としての、ACM SIGGRAPH の E-Tech や NTT CS 研でのオープンハウスがあり、研究をいかに魅せるかということ強く考えるようになった。特に、インタフェースの研究においては技術のポイントを分野外の人に伝えるためには体験してもらうことが一番で、それは自分の研究の意義を確認する場でもある。これに加えて、2005 年の「GUNDAM 来たるべき未来のために」展で八谷和彦さんから協力の要請があり、純粋に研究成果をそれとわかるように見せるのではなく、「サイコ・コミュニケーター」を具現化するための要素として研究成果の一部を応用するという試みをきっかけに、研究から生まれた技術が社会に与える影響について意識するようになった。工学研究のゴールが市販化や普及などによる社会貢献であるならば、現在着手している研究要素がどのような未来に変えていく可能性があるのか？何のための研究なのか？この間は真正面に捉えると、基礎研究と応用の間にいる工学研究者として悩みが増すばかりである。このような、状況下で自分の思うメッセージを載せることができる展示会の機会を与えられた。本稿では、これらについての展示から私が得られたことについて述べる。

2. 科学館と博物館での長期展示

日本科学未来館のメディアラボ第 5 期展示会「感覚回路採集図鑑」展 (2009.10.7 ~ 2010.3.1) と大阪大学総合博物館第 14 期企画展「脳の中の「わたし」と情報の中の「私」」展 (2011.10.25 ~ 2012.2.4) どちらの展示も、既存の制作物、あるいはテーマに合わせて新しく作ったものなどを展示した。前者は、電子回路と人間の中に潜む回路を繋ぐことをテーマに、直接感覚に働きかけるインタフェースとその可能性を伝えたく、後者は情報社会に移されていく自己の再認識をテーマに、現代の情報通信技術の気づきと倫理について伝えることを意図した。

3. 展示から得られたこと

技術展示と異なり長期展示では展示の制約が多いことを実際に行なってみると痛感する。日常の業務はスタッフでできるようにしなければならない、またメンテナンス無しで、動作を続けなければ、自分が現場に行く事になり何かと負荷になる。よく起こることとして、PC を用いているときにはアップデートなどの意図しない表示が出たり、動作が固まってしまったりすることを避けるために、異常を自動検出し再起動を行うソフトウェアの組み込みが重要なポイントとなる。また、デバイスの装着も問題で、極力体験者のみで体験できるようにする工夫が必要であり、毎回重大な課題となる。一方で、体験している観客を観察することで、どの展示の滞在時間が長いのか、表情などからおもしろいと感じているのか、技術の魅せ方の良し悪しを考察することができた。よく受けていたものの感じとしては、ただ分かりやすく見せる、というよりは体感するまでなるべくわからないものにしておき、体感した時に腑に落ちる空間を創ることが効果的だと感じた。

4. おわりに

技術展示と展示会の差異は、技術の基礎的基盤をわかりやすく見せるということに加えて、この技術の未来への可能性などの研究に対する思いを、作りこんで行くところにあると思う。幼い頃にみた技術と作りこみのロボット展のように、想像をふくらませることができるような展示をこれからも考えてゆきたい。また、ここに挙げた展示会は NTT CS 研の渡邊淳司氏を始めとする多くの方々協力によって実現した。ここに感謝を示したい。

【略歴】

安藤英由樹 (ANDO Hideyuki)

大阪大学 大学院情報科学研究科 准教授

1974 年生まれ。博士 (情報理工学)。人間情報工学を専門とし、錯覚を用いた非言語的インタフェースなどの研究に従事。