

## メディアと人工知能に関する Workshop 報告

国際的にも有名なメディア系の美術館である山口情報芸術センター (YCAM) をはからずも使うことができるようになったので、YCAM にて、全国大会開催前日の6月11日(月)12:00~17:00に「メディアと人工知能に関する Workshop」を行いました。



図1 山口情報芸術センター

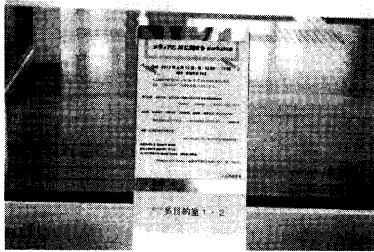


図2 当日のプログラムポスター

全国大会の準備と重なって委員の参加が難しかったり、一部の人から、アナウンスの遅さを指摘されました。先方とのすり合わせに手間取り、なかなか workshop の最終スケジュールが決まらず、早期の周知に至らなかったからであり、このような企画の難しさも感じました。それはさておき、YCAM の過去展示を参考に、人工知能の素晴らしさを YCAM の展示コンセプトのコンテキストで見せるべく、以下に紹介する展示をセレクトして行いました。

- 阪口紗季, 蓮井大樹, 松下光範 (関西大学大学院 総合情報学研究科): 「shadow+」, 「shadow++」, 「キネティックオノマトペ」

影で輪のできたところに小さな人の影が出現して動き出すシステム (shadow+) や、木の影を中心に、木の角度に応じて強さなどの違う嵐が吹いたりするシステム (shadow++), 自分の描いた経路を指定した文字が動くシステム「キネティックオノマトペ」の展示をしていました。影絵系のシステムは東南アジアで見られる影絵にも通じるもので、文字が動くシステムは、未来的なマンガを志向しているような感じでした。子供でも十分遊ぶことができるシステムなので、子供がいろいろ触っていたようです。なお、「キネティックオノマトペ」は、本来は、

大画面で出す予定でしたが、会場の形状などの都合によりノート PC での展示となりました。ただ、このような展示でも、ペンタブレットが傍にあるので、直に触っている感じが味わえてよかったかもしれません。



図3 shadow+ を楽しむ子供

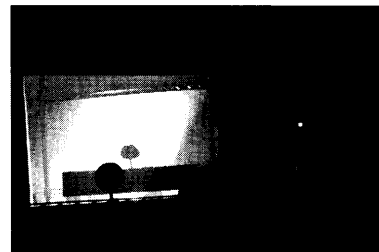


図4 shadow++ を楽しむ子供

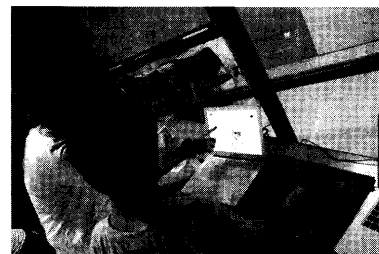


図5 キネティックオノマトペの操作状況

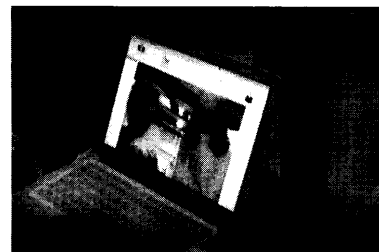


図6 キネティックオノマトペの画面 (文字がユーザの指定のとおり動いています)

- 小方 孝, 秋元泰介, 小野淳平, 今渕祥平, 遠藤 順, 栗澤康成 (岩手県立大学): 「物語自動生成システム—『いわての民話 KOSERUBE』と『物語の森』」

小方研究室でずっと開発してきた物語生成システムのデモンストレーションでした。メディアというテーマに即して、素晴らしいインタフェースを加えて登場しまし

た。「物語の森」は視覚的イメージに基づくインタフェースを中心とした応用システムの試みであり、森画面とバー画面という二つの画面からなっていました。前者は木のメタファによって表示された物語をユーザが見て、いくつかの操作を加えることによって物語生成過程に影響を与えることのできるインタフェースでした。

後者は森画面において生成された物語を鑑賞することのできるインタフェースでした。このシステムは偶発的なものも含まれた生成を楽しむことをコンセプトとしているらしく、森画面で、物語の特定の部分を故意に成長させるための肥料、生成途中の物語の構造を破壊・細分化・再構成する爆撃機による爆弾、木を切って森に移植するきこりのようなメタファ的なイメージを用意することで物語生成過程にさまざまな影響を与えることが出来るようにしていました。何をしているか意味はわからなくても、親しみやすい画面で絵が出てくるので、図8のように子供に人気がありました。

もう一方の「いわての民話 KOSERUBE」は、物語を生成し、それを映像として表示するシステムです。そのキャラクタ設定の場面では、さすがにスクリーン選択はできないのですが、子供はスクリーンで選択していました。技術的には難しい話ではないので、将来的にはこのようになるのかなと思いました。

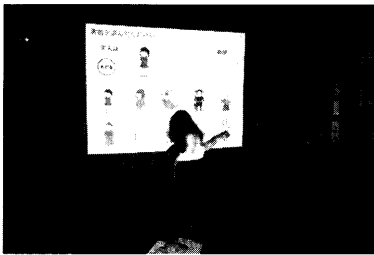


図7 いわての民話 KOSERUBE を操作している子供  
(まだ、スクリーンでは指定できませんが…)



図8 物語の森に集中する子供たち



図9 物語の森を見ている学生

●角 薫 (公立はこだて未来大学) : 「デジタルストーリーテリングによる説得とは？」

表題は物語のデジタルコンテンツが人間に対して説得を行う技術の紹介ですが、説得をするコンテンツを作成するために、システムの誘導によりシナリオを設定し、そのシナリオに沿ったアニメーションを自動的に生成できるシステムが中核にあり、写真のように、子供はそれを机にかじりついていじって楽しんでいました。子供には、説得より生成のほうがよいようでした。子供はやはり、自分が介在することで何かができていくのを見るのが好きなようです。このような感性を支援するシステムを人工知能で実現できると素晴らしいのではないかと感じました。



図10 デジタルストーリーテリングによる説得とは？の  
説明光景



図11 デジタルストーリーテリングシステムで物語を  
つくっている子供たち



図12 デジタルストーリーテリングシステムで物語を  
つくっている画面

●多摩美術大学須永剛司研究室, 東京工業大学藤井晴行研究室, はこだて未来大学岡本 誠研究室, 原田 泰研究室 : 「Drawing with blocks—次世代デザインを学ぶ合う「街」づくり—」

コトのデザイン (次世代デザイン) の「学びのプログラム」を、街をメタファにして描いていました。次世代デザインを学ぶ合う街をつくること (デザインしてみる



図13 Drawing with blocks の初期状態



図14 途中で出た意見などを窓(壁)に貼ってある紙に記録します



図15 Drawing with blocks の終りのほうの状態(街らしきものができています)

こと)を通して、次のようなコトをデザインすることの「なかみ」と「しくみ」を発見するという目的でなされてきました。

- 誰が学びたいの？

- どう学びたいの？
- 学んでどうするの？
- 何を学びたいの？
- 誰と学んでみたいの？

写真のとおり、議論を進めていくうちに、街、建物ができ上がり、それを思想として見るができるのだと思います。子供の参加はさすがに難しかったのですが、ほかの展示をしている人も参加していました。

本 workshop は、人工知能研究者同士の交流もありますが、山口市の一般の人、人工知能研究者予備軍への人工知能のプロモーションも兼ねて行いました。YCAMで行われているほかの展示に来ているお客さんが流れてくることを期待していたのですが、平日(月曜)の午後という時間帯のためか、市民の参加はそれほど多くはありませんでした。しかしながら、子供が楽しく、熱心にデモに参加したりしていましたので、おそらく人工知能を意識することはなくとも、心に何かを残してくれたのではないかと思います。専門家でなくても理解できるわかりやすい展示に集中して、おかあさんが何度も呼びに来てもなかなか離れようとしないうちの子供もいたりして、人工知能への潜在的なファンが増え、人工知能の裾野はどんどん広がるのではないかと期待しました。また、YCAM館長にも展示を見ていただき、「AIとの共通性を感じた」というお話をいただきました。今後も機会があれば、このような機関とコラボしていくとよいのではないかと思います。

最後になってしまいました。展示して下さった皆様、本 Workshop 実現にあたりいろいろ支援して下さいました YCAM の川畑一志さま、会田大也さま、ご協力どうもありがとうございました。

〔阿部 明典(千葉大学)〕