



AR Commons 2010:Odyssey to the Unknown: Who Welcomes you at the age of "Inforg"?



2010年ARの旅：新たなる未知への挑戦
ヒト=Inforg がクラウド化してゆく時代のプラットフォームとは？



Luciano Floridiによる論文: The Fourth Revolution

Jane McGonigalが設計した地球の危機シミュレーションARG:
The EVOKE Network

Key Words:

AR=Augmented Reality、ARG=Alternative Reality Gameのほか、
Information+ヒト=Inforg (“cyborg” is a cybernetic organism,
i.e. an organism that has both artificial and natural systems)
ロケーション・インテリジェンス+ソーシャル・ネットワーキング、
ネットワーク型ソリューション・ジェネレータとしてのシリアスARG、
アンビエント・サーチ (ambient findability) の可能性など

ヒトの五感と第六感としての直感、いわゆる感性と、クラウド化した
テクノロジーが結びついたらどうなるのか・・・といった議論が予想
されます。



いつもログ・オン (never log off) した状態での”私”という存在

シンポジウムのタイトルにある "Who welcomes you?" とは、人と情報端末が一体化して "Inforg" となった時代、かつてコンピュータや携帯電話を立ち上げた時に必ず目にした Welcome メッセージは一体存在し得るのか、し得ないのか。

もし Welcome メッセージが存在するとしたら、それは一体どんなデバイスが発信し、それを我々はどんな ディスプレーで見るのか・・・という問いかけです。

コペルニクス、フロイト、ICT・・・その次に来るのは？

科学が私たちの理解を変える方法は、ごく大ざっぱに分けて2つある。
1つは外向き、つまり外の世界についての認識を変えるもの。

もう1つは内向き、つまり私たち人間についての理解を変える方法だ。

過去の3つの科学革命は、その両方に大きな影響を与え、外的世界に対する私たちの理解を変えることで「人間とは何か」をめぐる私たちの内的認識も変えた。



Luciano Floridi: The Fourth Revolutionより

今やオブジェクト(モノ、目的)とプロセス(処理、過程)は、人間の手によるサポートが不要なものとして扱われるケースが増え、「脱物質化」したと見なされる(デジタル音楽ファイルがいい例)。

「類型化」も進んでいる。あるオブジェクトの1つ(例えば手元にある音楽ファイルのコピー)は、その「形式」(オリジナルとコピーを含む同じ曲のすべての音楽ファイル)と同じ品質を持っているからだ。

ものごとの理解の基準が変わるぐらい大変なことが起きている！



人が情報ネットワークに常時ログオン (never log off) した状態の近未来において、社会はどう変わっていくのか。そういう社会において、都市がミュージアムとなり、人がモノやコンピュータと一緒にクラウド化して "Inforg" となった時、ビジネスや教育、都市や家の機能、人と人とのコミュニケーションはどのように成り立ち得るのか。

より身近な話題としては、直近のローケーション・インテリジェンスと結びついたソーシャル・ネットワーキングの日本における課題、なぜ Gowalla や Foursquare はアメリカから発生したのかを説明する「ボーイ・スカウト理論」など、Evoke されること間違いのない一日となることでしょう。

アンビエントな認識とは何か？

形容詞アンビエント'ambient'は「周囲の」「取り囲んだ」
名詞アンビエンス'ambiance'は、周囲、環境。

アンビエント・ミュージックの定義

空間を包み込むような、音楽それ自体に明確な旋律も主張もないように聞こえる、概ねヴォーカル抜きの、静的で変化の少ない、ある一定時間以上の長さにおよぶ均質な響き

引用：<http://www.netlaputa.ne.jp/~pass-age/AmbTop.html>



on “Ambient Findability and The Future of Search”

アンビエント、あるいは「統合的」な認識とは何か？

それは、たぶん……

Cognition by Ambience



ドイツ西部のシュパンダーレム (Spangdahlem) 米軍基地に着陸する
ステルス戦闘機F-117 (Nighthawk)。 (c)AFP/EPA/DPA/WERNER BAUM

Cognition by Ambience

ステルス戦闘機に塗られているペンキは日本企業のものだが、ステルス戦闘機を見た人は、みな、「アメリカの・・・」と思い浮かべるイメージ生成のプロセス

そのイメージを想起させるスイッチが、部分だけではなく、全体のイメージにある状態



これからの日本を支えていく産業のイノベーション・
サイクルのやり直しで一番求められていること

これからの日本企業、及び、日本人は、「部分」と
しての素晴らしいペンキではなく、イメージとしての
ステルス戦闘機をデザインしなくてはならない・・・
たぶん



強固なイメージを形成するには、物語を作るのと同じように継続的な対話(リニアな思考)と想像力に裏打ちされたナラティブが不可欠である

それにはArtists、Scientists & HumanistsとEngineersとの対話が必要だ



技術的イノベーションよりも、生まれた技術をつなぎ合わせて、一つのnarrativeとして消費者、ユーザーに見せる力が求められる

日本に足りないのは技術力ではなく、サービスとしてのストーリーをつむぐ力、想像力だと思う



"Setting the standards of Augmented Reality as a public environment."

<法人賛助会員様>

2010年3月10日現在

キヤノン株式会社
株式会社ゼンリンデータコム
ソフトバンクテレコム株式会社
大日本印刷株式会社
(株)タナックス
株式会社 CHOCOLATE
株式会社DNPデジタルコム
頓智ドット株式会社
日本電気株式会社(NEC)
フランステレコム株式会社
ヤフー株式会社

(五十音順)

AR Commonsでは、この他、様々なICT関連企業の開発者、研究者やクリエイターの皆さんが個人として参加しておられます。



AR Commons入会のご案内

<http://www.arcommons.org/cat5/>

AR Commonsは、21世紀社会の情報・テクノロジー環境に適合した、新たな学術研究、生活提案を実現するプラットフォームとして、AR (Augmented Reality) 技術を快適に利用するために設立された非営利の任意団体です。AR Commonsは、国内外の研究者、クリエイター、企業、アプリケーション開発者、文化施設、行政関係者などをメンバーとし、来るべきAR社会の望ましいカタチをヴィジョンとして示そうとしています。

AR Commonsの立ち上げを機に、今一度、インターネットの基本に立ち返り、公共圏をどう捉えるべきかを見つめ直し、ARがもたらす未来の可能性について、みな様と一緒に探求し、新たな価値創造を展開してゆければ幸いです。

AR Commonsへ入会を希望される方は下記から申込書をダウンロードし、記入した申込書を添付のうえ、AR Commons事務局までお申し込み下さい。