

メディアの融合が始まっている。このことは
私たちの精神、生活、文化、そして子供たちの未来にどんな影響を与えるのだろうか。
MITとCSKグループは、この分野でいくつかの先進的な研究を試み、
プロジェクトを展開している。その動きをレポートする。

3 産業の融合、AtomとBitの融合

米国マサチューセッツ州ケンブリッジ市エイムス通り20番地。

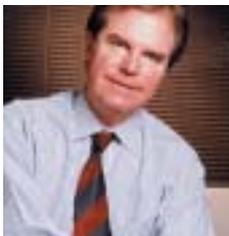
世界屈指の科学技術力をもったMIT(マサチューセッツ工科大学)の中に、クリエイティブとアートという要素を併せ持った最強集団が集まる「それ」はある。その純白を基調とした建築は、MITのキャンパスの中でも異彩を放っており、ビルに入ると研究所というよりもむしろスタジオという印象を受ける。

透明のガラスで区切られた空間、高い天井、赤・緑・青の凝ったデザインのランプに照らされた作業スペース。グランドピアノ、実物大の乗用車のフレーム、キッチン、アーケードゲームの筐体がある。コンピュータやオモチャが雑然としている。犬が歩き、オウムが鳴いている。そういった建物内の1つひとつの要素が、ここにいる人間をさらにクリエイティブにする。

MITメディアラボは1985年にMIT工学部建築学科内の研究所として、当時のMIT学長・故ジェローム・ウイズナー氏と、建築学科教授・ニコラス・ネグロポンテ氏(現チェアマン)の2人が発起人となり、ネグロポンテ氏を所長として創設された。

もともとネグロポンテ氏は「アーキテクチャー・マシン・グループ」という研究グループを組織し、建築学という枠を超えてコンピュータとメディアの融合による未来の可能性に着目していた。1978年当時、デジタル技術によって「放送・映画産業」「印刷・出版産業」「コンピュータ産業」が2000年には重なり合って1つの産業に向かうという予測図を立てており、今、時代はこの予測どおりになってきたのである。

彼は、既存の学問領域の枠を取り払って横断的・俯



ニコラス・ネグロポンテ氏

瞰的な新しい学問・産業を創ろうという目的でメディアラボを創設した。3産業の融合に加え、モノの最小単位「Atom(原子)」と情報の最小単位「Bit(ビット)」という相容れない2大要素の融合に関するビジョンを掲げた。

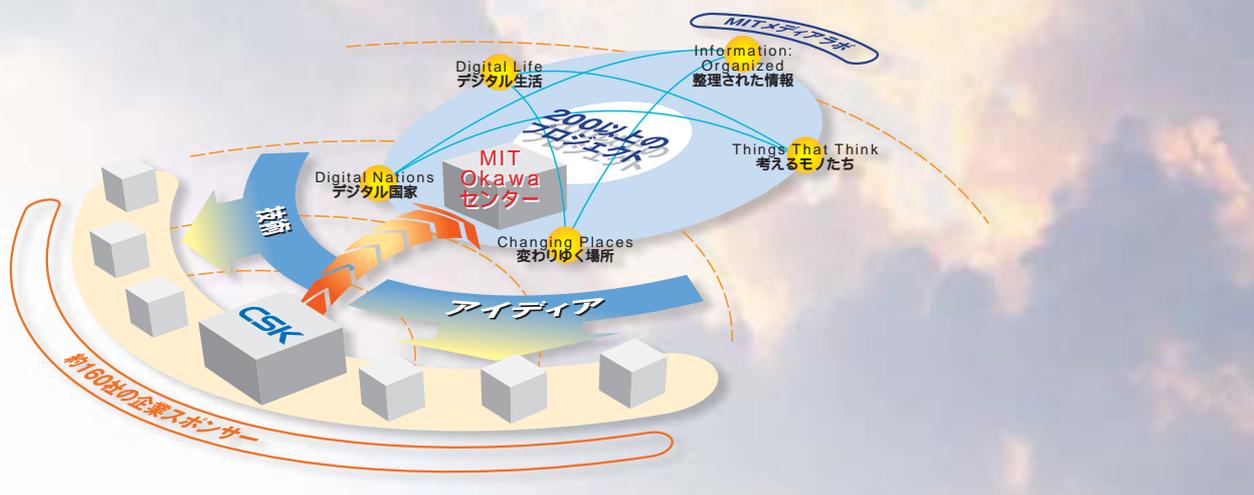
このビジョンに賛同して、人工知能の創始者マービン・ミンスキー教授、教育学の祖シーモア・パパート教授、三次元ホログラムの発明者スティーブン・ベント教授といった、そうそうたるメンバーが集まり、同時に企業スポンサーも世界中から集まることとなった。

200以上のプロジェクトが同時進行

現在、ネグロポンテ氏はチェアマンとなり、ウォルター・ベンダー氏が所長を務めている。約30人の教授陣と約250人の大学院生および研究員、約160社の企業スポンサーがメディアラボを支えている。

研究テーマは多岐にわたる。デバイス技術、ネットワーク技術。ウェアラブル、ユビキタス、量子コンピュータ。グラフィックスや音楽などの表現分野。教育・学習、オモチャ、ゲーム。デジタルデバインド。ナノテク、バイオ。200以上のプロジェクトが同時進行しており、これらを横断する形で以下の5つのコンソーシアムを設けている。

- Information:Organized - **整理された情報**
情報のビジュアル化、データベースの効率化。
- Things That Think - **考えるモノたち**
身の周りのモノのコンピュータ化・ネットワーク化。
- Digital Life - **デジタル生活**
デジタル技術による新しい生活様式の提案。
- Digital Nations - **デジタル国家**
デジタル・デバインドを解消する技術の開発と利用。
- Changing Places - **変わりゆく場所**
建築物内の空間での、デジタル技術の可能性の提案。



コンソーシアムごとに春と秋の年2回、スポンサー会議が開かれ、全プロジェクトを発表する。メディアラボには、論文より発明を重視し、成果は全て「デモ」で行うという文化がある。スポンサー会議では、そのデモをみながら、スポンサーたちがラボを評価し、新しい技術やアイデアを得るとともに、スポンサー同士がビジネスの提携の可能性を話し合う。

メディアラボをスポンサーするCSKグループ

故大川功 元CSK名誉会長は1998年、メディアラボに2700万ドルの私財を提供した。これはメディアラボの隣に現在建築中で2004年完成予定の「MIT Okawa センター」の設立資金として活用されている。MIT Okawa センターは、メディアとこどもに関する世界最大の研究機関となる。

1995年2月、ベルギーのブラッセルに当時の米ゴア副大統領ら各国首脳が集まって情報通信G7が開催された。日本の産業部門を代表して出席した大川氏がそこで呼びかけたジュニア・サミットが同年11月に東京で開催された。1998年にはMITが第2回のホストを務めることとなり、MIT Okawa センター構想は、その際に発表された。

これによりCSKグループはメディアラボの大スポンサーとなった。そしてこれまでさまざまな共同プロジェクトが行われてきた。以下に主な3つのプロジェクトを記す。

- CAMP(Children's Art Museum & Park)
(<http://www.camp-k.com>)

MITメディアラボの全面協力によって、京都(けいはんな地区)の大川センターにこどもセンター「CAMP」が昨年オープンした。日本初のワークショップ専門の場として、内外の注目を集めている。レゴ・マインドス

トームの開発者ミッチェル・レズニックはじめ多くの教授が活動支援するほか、メディアラボの世界ネットワークを活用して、関係企業や各国のこども博物館などの協力も得ている。



- Toy Symphony プロジェクト
(<http://www.toysymphony.net>)

誰でも簡単に演奏できるデジタル楽器や、世界中のこどもたちがインターネットで参加して作曲できるツールなどを開発している。これを用いて世界的に著名なフルオーケストラと各地のこどもたちが一緒に演奏するコンサートも行われ、今年2月のベルリン公演を皮切りに世界ツアーが敢行されている。トッド・マッコバー教授のプロジェクトで、CSKグループがメインスポンサーとして研究助成している。



- SEGA 東京ジョイポリス「future Express」
(<http://www.sega.co.jp/joyopolis/tokyo.html>)

東京・お台場にある「future Express」というアトラクションは、メディアラボで開発された8点のデモを展示するものだ。メディアラボの複数プロジェクトを展示する世界で唯一の常設施設である。



次号からは、各研究グループに焦点を当てたプロジェクト紹介とメディアラボ特有の面白さを紹介していく。