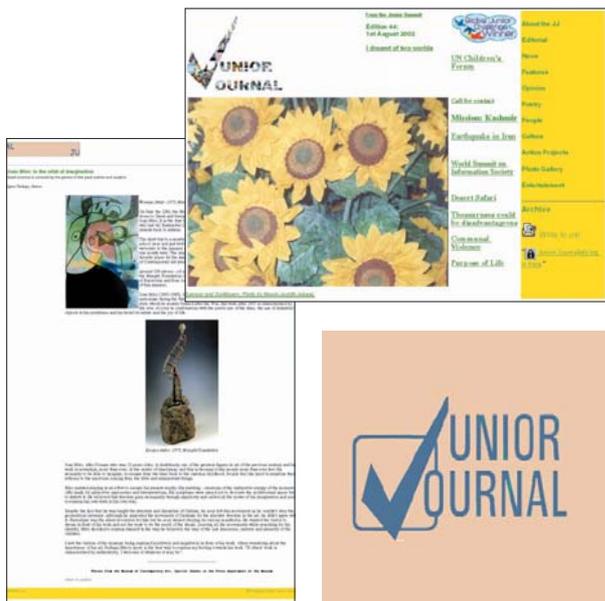


メディアラボが予測したオンラインの世界はインターネットとして実現した。
それはすでに技術の段階から、コミュニティをどう作るのか、
表現をどうするのかを問う段階にきている。

ネットの本質は「広場」

ミッチェル・レズニック教授はいう。「ネットの社会は、大勢が訪れて権威ある話を聞く教会型から、自分で店を出すバザール型になる」と。インターネットはかつて情報ハイウェイと呼ばれていた。誰かが作ったコンテンツを伝送するための「道路」と考えられてきた。だが、ネットの本質は「広場」である。情報を持ち寄って、交換して、共有する。そして新しい情報やアイデアを作り出す場なのだ。

たとえばウォルター・ベンダー所長は、高齢者によるオンライン・コミュニティの活動を支援している。各地のお年寄りが知恵を持ち寄って、交換するプラットフォームを提供している。同時に、「ジュニア・ジャーナル」と呼ばれるウェブ新聞も開設している。54カ国、120人のこどもジャーナリストが記事を投稿するコミュニティで、メディアラボがそのシステムを提供している。



ジュニア・ジャーナル
<http://journal.jrsummit.net/servlet/pluto>

バーチャル空間の的確な把握

バーチャルなコミュニティをメディアラボらしく創り出そうとする研究もある。

ジュディス・ドナス教授が開発したチェスのシステムがある。オンラインの集団で相談したり投票したりしながら対戦するチェスである。コミュニティ同士をゲームで結びつけるものだ。同じアルゴリズムを使って、ウェアラブル・コンピュータを装着した人に、オンライン集団の意志を指示する試みもある。バーチャル空間と現実空間の人とを結びつけようとするものだ。

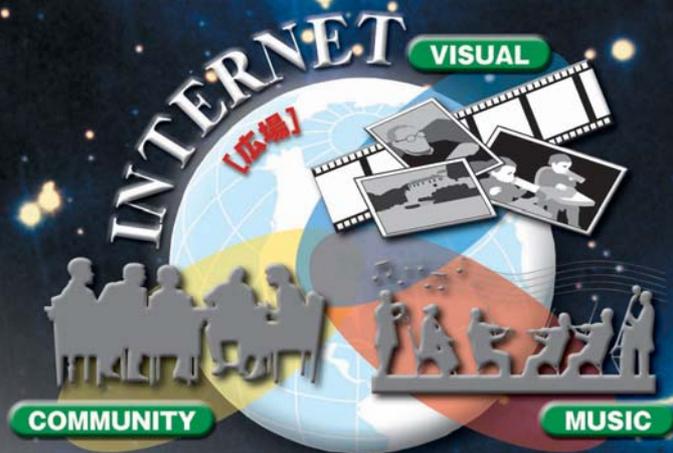
ウェブサイトにしる、メーリング・リストにしる、チャット・ルームにしる、バーチャル空間には無数のコミュニティが生まれていく。無数の発言がなされていく。それは同時に、大量で、複雑で、バラバラな空間でもある。

そこでジュディス・ドナス教授は、チャットの履歴をクラスター状にビジュアル化する技術を開発している。誰がどの程度の分量で貢献しているか、誰の発言が全体の議論の中でどう位置づけられているかが直感的に美しく把握できる。

ネット上で共同編集・共同作業

氾濫する情報を絞り込み、編集することも必要となる。

たとえば動画をオンライン編集するシステムがある。グロリアナ・ダベンポート教授の「シェアラブル・メディア」は、ビデオクリップをウェブ上で切ったり貼ったりして、作品を仕上げていくものだ。大勢の人が撮ったビデオの細切れがサーバに放り込まれる。いつ・どこで・なにが、という属性データをクリップにつけておけば、互いに関係ある映像が自動的につながる。紅い花というテーマを設定すれば、それにまつわ

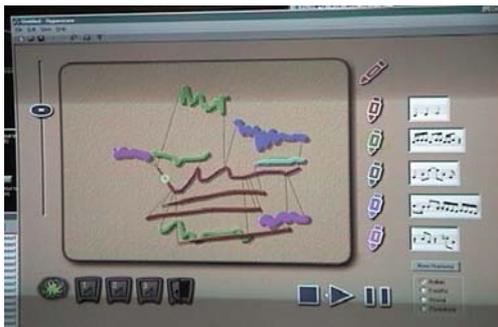


る画像データが数珠つなぎに表示されるので、それを選択し切り貼りしていけばいい。

編集者によって、まちまちの表現ができあがる。たくさんの人が素材を提供して、たくさんの人が編集して、たくさんの人が観賞する。

音楽の編集方法も変わっていく。パリー・ヴァークウ教授は、ネット上で音楽を共同制作する環境を構築している。音楽プロデューサー、ミュージシャン、技術者がスタジオに集まらなくても、音を送ったり共有したり変更したり対話したりして作業するシステムだ。

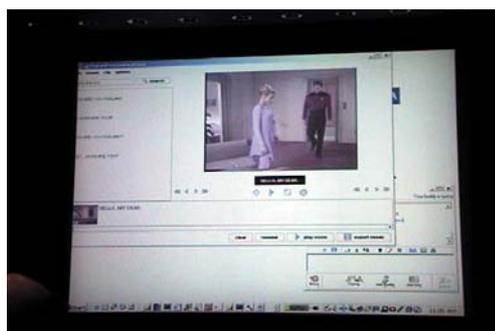
トッド・マッコバー教授の「ハイパスコア」は、オンラインで演奏・作曲できる環境である。ウェブの上で絵を描くようにして曲を作ったり、楽器をつないで同時に演奏したりできるようにする。それはバーチャル空間での表現であり、コミュニケーションの手段でもある。



ハイパスコア

「面白い」作品が自動的に完成

ブライアン・スミス教授の「Talk TV」は、映像コミュニケーションのツールである。映像を組み合わせる映像チャットをするシステムだ。「こんにちは」とか「元気？」といった言葉を打ち込むと、スタート



Talk TV

レックやアニー・ホールのビデオから、登場人物がそういうセリフをしゃべるシーンが抽出される。そのクリップをネットで送る。クローズド・キャプションを応用した編集である。会話をするように、映像クリップだけでチャットするのだ。

アンディ・リップマン教授は映像を感情で編集するシステムを開発している。撮影するときに皮膚伝導手袋「ガルバクティベーター」をはめておくと、ファインダーをのぞきながら「面白い」と感じた箇所に自動的にポイントが残る。あとでそのポイントだけを抽出して編集すれば、「面白い」作品が自動的にできるわけだ。

* * *

メディアラボはインターネットをビジネスの手段、情報を伝える手段としてだけではなく、コミュニティとして、さらには表現手段として、インターネットをとらえつづけてきた。そこにはインターネットが形作るプラットフォームの上で、地球上の人々が新しい価値を無限に創造していくという信念がある。