

TAMAテクノロジー・アート

A-Life WORLD

「人工生命の美学」展



コンピュータ環境に生まれた新しい生態系

1993.6.23 水 - 8.30 月
東京国際美術館・T-BRAIN CLUB

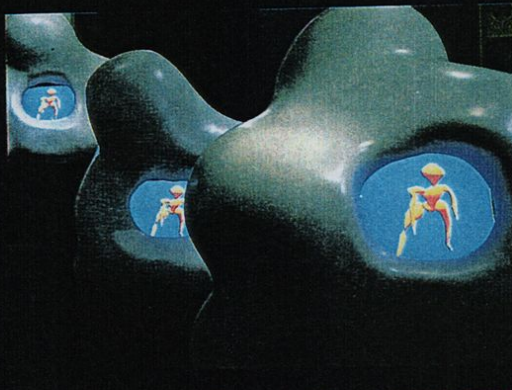
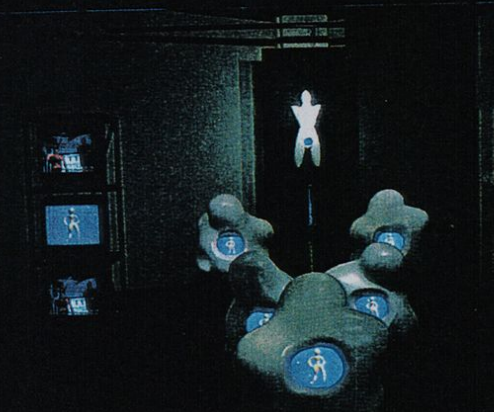
TAMA5121自主企画プログラム



TAMA5121

Naoko Tosa

土佐高子 (日本)



Artificial Intelligence Character "Neuro Baby 2" (1993)
仮想世界の電子ペット「Neuro Baby 2 (未分化な感情体)」
(1993)
インタラクティブ・インストール
Interactive Installation

私は、情報過多にまみれ目ぐるしく時間に追われて働き、束の間の幸せに漂っている現代人、特に都会人と共存し、潤いのあるコミュニケーションができる賢い電子ペットを考えていた。

3年間の試行錯誤を経て生まれたのが「Neuro Baby」である。

名称の由来は、電子生物（世間が問う、ペットとしてのベビー批判）の誕生と、ニューロ・コンピュータがまだ生まれたばかりであるということ掛けている。

彼等はコンピュータの中で生息しており、声で人間とコミュニケーションをとる。クリーンで、可愛いらしい。かまうのが面倒になったら電源を消すと居なくなり、かまいたくなくなったら電源を、ONにすればよい。いつでも死に、いつでも蘇る。

人の脳をモデルにしているので、人々が好みに応じて性格を作れ、知識を学習させることができる機能を持つ。さらに、人間臭いあまのじゃくな性格に育てることもできる。誰もが、平等に親になれる。もう母は必要か？ 父だけが複数いるかも知れない。他人の電子ペットを殺したら、犯

罪になるのだろうか？

ニューロベビーは、玩具であり、ペットであり、成長していく電子生物である。人類の近未来における、生命に関するアンチテーゼとして存在する。

昔、先代の人々が近未来にこうなるであろうと夢見て描き残した絵画や小説、映画に出てくるキャラクターが、もう目の前に現れる時代がすでに来ている。

制作での設定は天地創造論をコンピュータの世界に当てはめる。つまり、コンピュータの中では、人は神になることができるわけだから、バーチャル・リアリティーで視点移動のできる天地を創った後は、アダムとイブ（電子生物）を創る番である。もちろん、アダムとイブはコンピュータの中で成長し、悪いこともしてしまう欲望を持ち自律した生物であることが望ましい。