

コンピュータを用いて、禅問答のようなやりとりができないか。人を悟りに導くことができなないか。こんな発想から、「ゼネティック・コンピュータ」というシステムが誕生した。

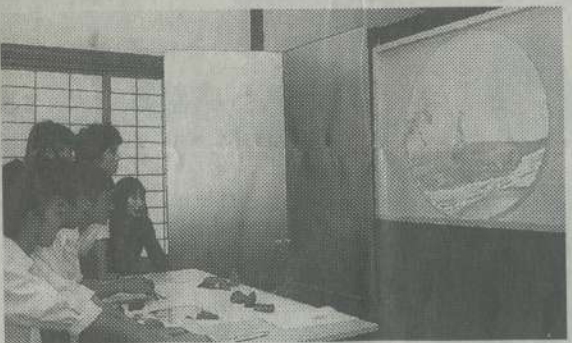
米・マサチューセッツ工科大学(MIT)高等視覚研究所招へい研究員でメディアアーティストの土佐尚子さん、帝塚山学院大学教授の松岡正剛さん(情報文化学)らが開発した。

## 手帳

室町時代の僧如拙による「瓢鮎」を思わせるCGが画面に登場する。「ヒョウタンでナマズをつかまえてごらん」と音声

が流れてきた。パソコン画面のヒョウタンは、こちらがペンでなぞった通りに動く。ナマズを追い、動きを予測しながらペンを走らせた。ぬるぬるして見えるナマズを、引っかかるころのないヒョウタンで捕まえられるのか。とらえどころのない人の心をつかもうとするようだ。

別の問答では、達磨大師が登場



「ゼネティック・コンピュータ」を体験する中学生らに説明する土佐尚子さん(右)

## 「ゼネティック・コンピュータ」心の動き読み返答

場する。「今の気持ちを表してごらん」。ペンで絵を描いた。線の長さ、まっすぐかカーブかなどから、コンピュータが心の状態を判断する。

土佐さんは、人間の感情や意識を踏まえたコミュニケーションについて研究してきた。例えば、コンピュータを通してCGとやりとりするインタラクティブ(双方向性)漫才。コンピュータは、言葉だけではなく、声の抑揚、高低などからも感情を判断し、言葉を返す。

「文化によって異なる感情の動きを分析すれば、意思疎通がしやすく、対話が深まる」と土佐さんは言う。

「ゼネティック・コンピュータ」では、内面との対話に踏み込めないかと考えた。正しい答えのない問いを解決しようとする過程で、人はいつしか言葉の断片を組み合わせ、ストーリーを作る。「無意識のうちに自身を見つめ、対話をする機会を生むことになるのです」と土佐さん。

会場では、中学生や海外からの観光客が、「禅」「対話」とらわれることなく、ゲーム感覚で熱中していた。

このシステムが自身との対話となり、他人とのコミュニケーションを豊かにするきっかけになるのか。土佐さんは、反響をじっくり見つけながら、研究を続けていくつもりだ。

(木村 未来)

◇  
京都・高台寺北書院で六日間で体験できる。夏に米・ロサンゼルス、秋に東京・ICC(NTTインターコミュニケーションセンター)でも発表予定。