



日本のクリエイティビティが世界の憧れの的になる

電子情報学は「物質」と「情報」を柱にしていますが、これからの情報技術は「人」とのかかわりも重要です。私たちは人のアイディア、クリエイティビティを引き出し、生活を豊かにする情報技術を探求しています。

情報技術の進歩が生み出した課題

コンピュータや携帯をはじめとした情報技術の発達のおかげで、私たちはお互いが遠く離れていても、簡単に通信ができるようになりました。一方で、せっかく同じ空間にいてもみんなが個人の画面の中に集中し、会話が無いという状況もありますよね。情報技術の発達により作業の効率は上がりましたが、逆に人とのコミュニケーションが阻害されたり、うまく使いこなせない人が情報から置いていかれてしまったりということも起きています。しかし本来情報技術というのは、「使って楽しかった」とか「使ったら新しいアイディアが浮かんだ」という様に、人のクリエイティビティを刺激し生活を豊かにするためのものだと思います。「みんなが集まった時にアイディアが出やすくなる」ための、



クリエイティビティが生まれる情報技術

たとえば集団で調べ物をする際に、自分の画面だけでなく、他の人の画面から情報を共有できる技術です。個人のコンピュータの画面の裏にもう一つ、たとえばiPadなどの画面をとりつけ、個人の情報と共有したい情報を区別できるようにします。他の人が見ている情報が欲しい時には、自分のコントロールキーを押しながらその画面に指で触れるだけでその情報が共有できるのです。みんな

が自分の画面だけに集中するといった個人作業だったものに、意見や情報の交換の場をつくりだすことで作業効率化が進み、新しいアイディアを生むきっかけをつくりだすことができます。技術自体は複雑なものではありません。大切なのは「技術的に可能か」ということだけでなく、「みんなが実際に使いたくなるか」ということです。それが「物質」と「情報」だけではなく、「人」を加えた三本柱で情報技術を考えていくということです。



やる気ができる情報技術

他にも書くことの作業効率を向上させる技術も開発しました。それは、下敷きにマイクを取り付け、マイクで集音した音を作業者に大きく聞かせるというものです。書いていると、映画の中の臨場感を味わっているように、カリカリと気持ちのいい音が聞こえるようになります。単純なようですが、これを使って東大生に漢字の書き取りをやらせると、音が出ないときに比べて書き取りのスピードが上がりました。この技術を実際にアニメのコマを書く作業に是非使いたいという申し出も出ています。アニメの絵を描くのは単純な作業なのですが、こういう技術を取り入れることでクリエイティを落とさず、すばやく楽しく作業をすすめることができます。その結果、削減された時間、労力を、代わりによりクリエイティビティなことのために割くことができるはずです。



情報技術分野の革新

これからは、このような分野では研究室で技術を開発するだけでなく、実社会で役に立つのかを直接問いかけていくことが重要です。大学での研究が社会の変革をもたらすシステムを開発し、社会全体でフィードバックを与え



日本のクリエイティビティを世界に発信

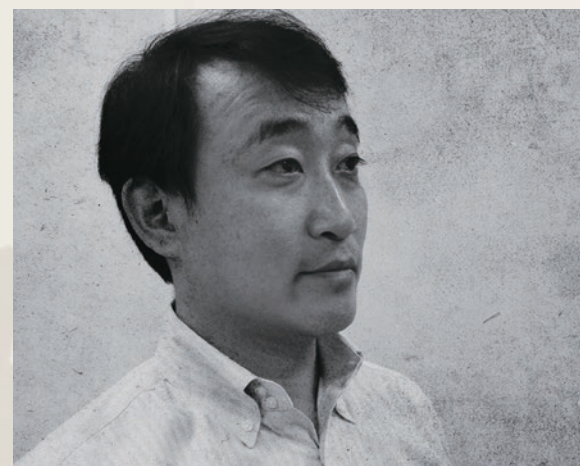
日本がクリエイティビティ、発想力の高い人が集う場所になることが私の目標です。これからは、国力としては資源や経済だけでなく、国民のもっているクリエイティビティも評価されるようになりたいです。日本には独自の文化があり、日本の常識は世界の非常識だといわれているほど、日本人が考えることは他の国の人が思いつかないことも多いのです。面白いコンテンツをどんどん生みだすことができるという日本の強みを生かし、日本全体が活気あふれるようにすることが夢です。そのためのクリエイティビティ、発想力を刺



(図2)手でつかんで積み上げるピクセル。次世代証明や玩具、立体形状ディスプレイとしての応用が期待される



(図1)ベンチに座ると足元の流体が変化する。公共空間への導入も可能



准教授 苗村 健

【所属】情報理工学系研究科電子情報学専攻

1992年 東京大学工学部電子工学科卒業

1997年 東京大学大学院工学系研究科電子工学専攻博士課程修了

2000年 米国・スタンフォード大学

客員助教授(日本学術振興会海外特別研究員)

2002年 東京大学大学院情報学環助教授

2006年より現職