

家とインタフェースデザイン

政策・メディア研究科 修士1年 渡邊恵太 80425845

1 はじめに

今回の家展の実装のポイントは3つある。

1. 今回の展示が未来の完成図を示すわけではない
2. 未来のインタフェースの方法の試作展示である
3. ひとつひとつのものに着目するのではなく、状況を重視

以下それぞれについて述べる

1. 今回の展示が未来の完成図を示すわけではない。

今回家展という展示会というかたちで最終とした企画となったが、1年という短い時間で家の未来の完成図はできない。今回の展示は実装し、かたちにすることに重点をおいた未来の家について考えるキックオフのイベントである。その点において今回のプロジェクトは大きな成果を収めた。

2. 未来のインタフェースの方法の試作展示である

1で述べたように、家の未来の完成図ではない。しかし、それぞれのものに共通してあるインタフェースの考え方や技術は今後家のインタフェースのスタンダードと見なすことができる可能性を持っている。これらを実際に多くの人にふれてもらい感想や意見を得られたことは大きな価値である。インタフェースの研究室としてふさわしい展示内容であった。

3. ひとつひとつのものに着目するのではなく、状況を重視

私たちの生活は多彩なコンテキストの中におかれており、さまざまなモノに支えられて生活は成り立っている。我々が実際につくりだしているのは1つモノであるが、研究の対象は生活の中にある状況である。したがって、今回の展示会を催すにあたり、家の状況になるべく近い場所である住宅展示場を会場として利用することを選んだ。これにより、普段の生活という文脈から試作したモノを体験できると考えた。

2 家のインタフェースの考え方

今回12の試作を行った。そのインタフェースに共通する考え方について述べる。

2.1 継承的デザイン

家はオフィスとは違い、大規模なシステム導入やモノの入れ替えが発生しない場所である。長い時間をかけて家具や道具は導入されていく場所である。そのため、モノだけでなくその家固有の知識や文化の積み重ねがあり、歴史がある。

インタフェースデザインはこれまでコンピュータという未知の対象をタスクに合わせて創造し新しいものを開発してきた。そしてオフィスなどにそれらを導入するという方法をとってきた。しかしながら、先に述べたように家にはこれまでに構築してきた営み、文化がありそれらを改めさせる必要性はない。重要になるのは、これまでしてきたコト（状況）の中に新しいテクノロジーを持ち込むことである。そこで、次に重要になるのが「人々が生活の中で日常的にやっていること」の観察である。

2.2 行為の観察

家の中は法律上もっともルールの緩やかな場所である。それによって、家のそれぞれの営みばかりがルールもことなっていることが多い。継承的デザインを行うためには、このように生活の中でごく日常的に行われている当たり前の現象を読み解く必要がある。

- ・ ドアの開閉（ちらりドア）
- ・ 窓の開け閉め（お天気窓）
- ・ 雑巾で拭く（メモリー雑巾）
- ・ 身に近づけたり遠ざけたり（すいすい写真たて）
- ・ メモリウム（眺める）
- ・ AwareEntrance（靴をぬぐ）

2.3 記憶とコンテンツ

家展ではもう1つ記憶がテーマになっている。記憶は家のコンテンツとして今後重要になる。これまでのコンテンツといえば多くがTVなどを公共的なメディアを通じて家にやってくるものであった。しかしながら、記録媒体や、カメラなどが普及してきた今日、情報は外ではなく内でも多く造られるようになってきている。内で作られる情報を活用する方法がこれからの課題となる。今回の家展では、「記憶する服」「AwareEntrance」「メモリウム」「メモリー雑巾」はいずれも個人の記憶や情報を積極的に活用したシステムである。

このように日常生活の記憶が日常生活を送る上でのコンテンツとなり、その活用法としては日常の行為の中に組み込まれたり、また眺めるだけといった受動的な活用の仕方が考えられる。