

アナグラのうた  
消えた博士と残された装置

Songs of ANAGURA  
Missing Researchers & their remaining Devices

アナグラのうた  
消えた博士と残された装置

Songs of ANAGURA  
Missing Researchers & their remaining Devices

・・・は、情報技術と社会の  
新しい関係を考える展示です。

## 情報技術と社会

近年、情報技術は2度、社会に革新をもたらしました。

1990年代 インターネット技術→インターネット社会  
インターネットにより世界がひとつにつながりました。

2000年代 ユビキタス・コンピューティング技術→ユビキタス社会  
いつでも、どこでも情報をやりとりすることが可能になりました。

ではこれからは？

2010年代 ○○○○技術→○○○○社会  
どんな情報技術が社会を支えていくのでしょうか？

## 情報技術と社会

そのひとつが「空間情報科学」技術です。

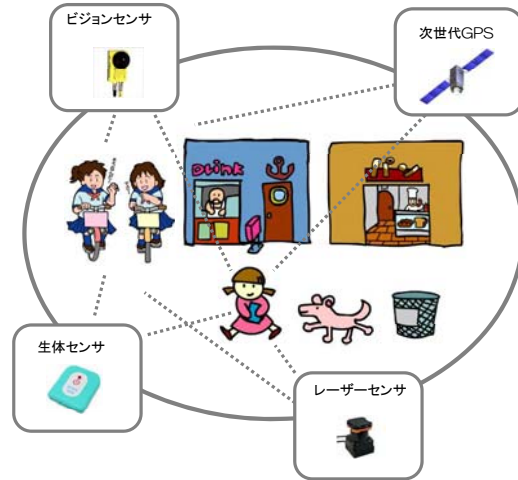
これまでは、人間の方から情報を求める社会でした。  
これからは、情報が人間にさりげなく寄り添う社会になります。  
空間情報科学がそれを可能にします。



## 空間情報科学の考え方

1

実空間世界

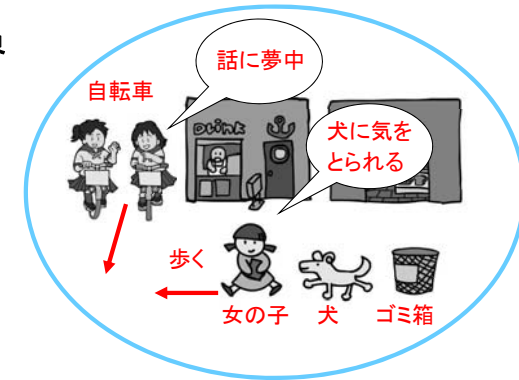


実空間での人やモノのふるまいを計測します

## 空間情報科学の考え方

2

情報空間世界

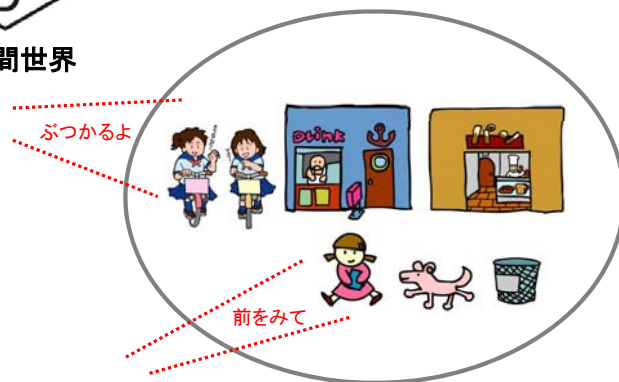


コンピュータが人やモノのふるまいを理解します

## 空間情報科学の考え方

3

実空間世界

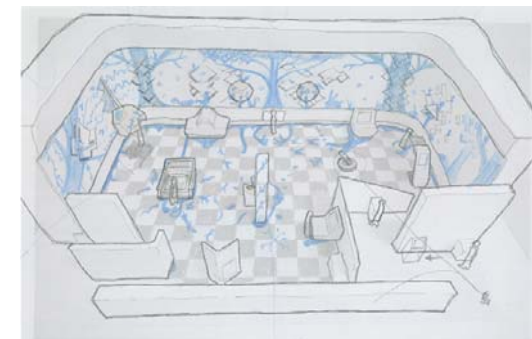


情報を提供して、問題の解決を支援します

## アナグラの特徴

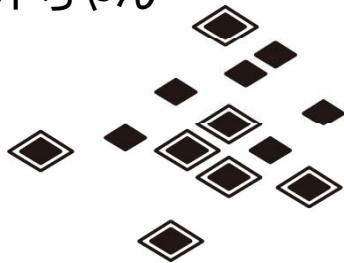
アナグラは、空間情報科学の考え方を具現化した空間です。

この空間には3つの特徴がありますが、それぞれが空間情報科学と社会の関係を示しています。



## アナグラの特徴

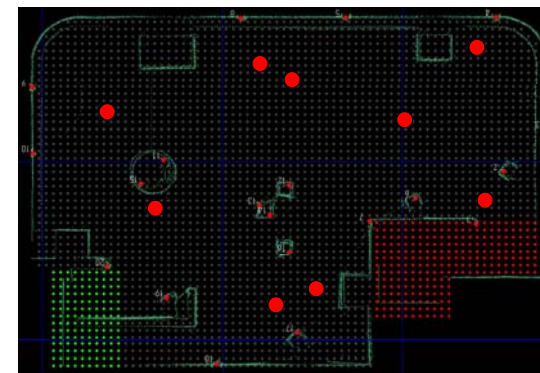
### 特徴1 ビットちゃん



アナグラの中では、人が行動することで、情報が生まれます。

アナグラでは、計測された情報が目に見えるすがたになっています。私たちはそれを「ビットちゃん」と呼んでいます。

## アナグラの特徴



レーザーセンサーにより、常に来場者の位置を計測しています。

様々なセンサーが環境に埋め込まれることで、あらゆる事物は情報になり、今どこで何が起きているのかが分かるようになります。

## アナグラの特徴

### 特徴2 ミー

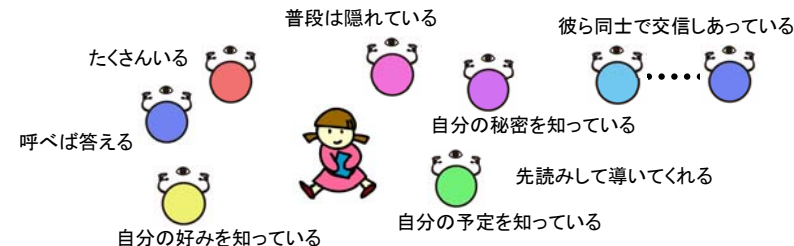


アナグラの中では、自分に寄り添い、支えてくれる「存在」があります。それが「ミー」です。

ミーは情報世界に形成された自分の情報が形となった、もうひとりの自分です。いつも足元にて、来場者をナビゲートしてくれます。

## アナグラの特徴

このことは、**アンビエント・コンピューティング**技術の進化を表しています。自分が身の回りの機器に働きかけるのではなく、環境が自分の置かれている状況や気持ちまで汲み取って、いつでも最適な情報を提供してくれます。



空間情報科学が浸透した社会では、世界が自分のことを知り、見守り、よりよい、支えてくれるように感じるでしょう。

## アナグラの特徴

特徴3

うた



自分が生み出した情報が**価値** になって、人の役に立ちます。

ここでは価値を、アナグラの中に流れる音楽で表しています。

「アナグラのうた」の歌詞は、来場者がアナグラで生み出した情報で作られています。作った人自身も、周りのみんなも、楽しくなる、幸せになることを願って、シアワセが生み出したうたです。

## アナグラの特徴

情報が価値に変わるというのは、**データマイニング技術**を表しています。多様なデータをたくさん集めるほど、有用な価値が生まれます。そうしたデータをみんなで共有すれば、みんなのために役立てることができるというわけです。

みんなで手をつないで 祭り はじめよう  
情報 みんなで パワー パワー

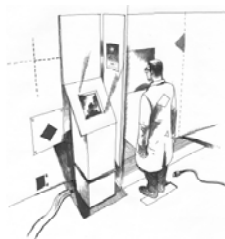
この空間に満ちる 力はそれぞれの生命だ  
情報 共有 パワー パワー

みんなでとりくめば どんな困難も楽しいかもね  
情報 みんなで パワー パワー

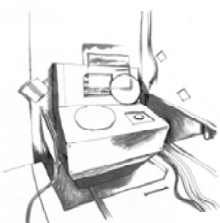
失敗しても大丈夫 だんだん上達するものだよ  
情報 共有 パワー パワー

(「まつりのうた」サンプル)

「情報」「共有」「パワー」というキーワードは、歌詞の中に何度も出てきます。



アナグラの中で様々な人やモノとの出会いや別れを体験してみましょう。



## ご協力戴いた方々

**総合監修** 柴崎 亮介 (東京大学 空間情報科学研究センター)  
**監修** 小林 功 (株式会社NTTドコモ 法人事業部)  
中島 直樹 (九州大学病院 メディカル・インフォメーションセンター)  
堀口 良太 (株式会社アイ・トランスポート・ラボ)  
前中 一介 (科学技術振興機構 ERATO前中センシング融合プロジェクト)  
**演出** 飯田 和敏 (株式会社グラスホッパー・マニファクチャア)

**展示制作・施工** 高島屋スペースクリエイツ株式会社  
コンテンツディレクション エウレカコンピューター株式会社/デザインムジカ  
アニメーション・グラフィック 納口絵事務所/ポストーク株式会社  
サウンドシステム 株式会社ブレインストーム  
プログラミング 株式会社クアッドアロー  
ゲーム調整 株式会社猿楽庁  
空間設計 株式会社トラフ建築設計事務所  
造形造作・設備 株式会社ユーズ/株式会社花森

**人物追跡技術** 日立情報通信エンジニアリング株式会社

### 特別協力

**歌声合成(VOCALOID技術)** ヤマハ株式会社 (日本科学未来館オフィシャルサプライヤー)  
**音声合成** 株式会社エーアイ