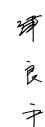
関西学院大学 スカイセミナ IINAR

Vol.37 ション/エンターテイメント・ロボットの可能性

画台 関係を変える 間とコンピュータの



関西学院大学 理工学部教授



いる。欧米人はロボットに抵抗がある 開かれ、世界中の研究者が参加して サッカー をさせて競わせる世界大会も いうのが一般的な答えのようだ。しかし いが、日本ではからくり人形や鉄腕ア 数多り。最近では、ロボットのチームに という説は、怪しい。 トムのおかげで抵抗感がないから」と トが重要な役割をしている欧米映画は ロボットは怪物』というイメージが強 A ー 「アイ・ロボット」など、ロボッ 欧米ではフランケンシュタインなど

る反省もあるようだ。人工知能の研究 でないのは、背景に、科学技術は人間の 欧米の研究者の考え方のようである。 能をロボットに備えてみても、役に立つ は1970年代から90年代にかけて欧 あるのだろう。「人工知能」研究に対す 革新的な成果は得られないというのが に連れて沈静化した。現時点で人工知 い知能を再現する難しさが理解される 米でもブームになった。だが人間の奥深 役に立つ必要がある」という考え方が 欧米で日本ほどロボット研究が盛ん

いから」という動機である。単純すぎる は、人間のような動作をするのが面白 | 方、日本の研究者を動かしているの

> cations Technologies"(Artech House Books)など。 著書に "Technologies and Systems for Future Communi する(株)ニルバーナテクノロジーの代表取締役社長を務める。 動きができる組み立てロボット「太極(tai-chi)」 などを開発販売 究所代表取締役社長などを経て現職。また太極拳のような

日本では一足歩行など人間のような が重要な役割をはたしていることから 素であるという考え方が定説になって 源泉で、文化を創り出している基本要 ント= 遊び」には種々の考察がなされ る るのはこれに由来する。また、「面白い」 いう単純な動作に人々が素直に感動す は いまでは遊びこそが人間の社会活動の 本質を構成している。「 エンタテインメ た。だが、面白さはエンタテインメントの という動機は別の意味でも本質的であ もわかるだろう。ロボットの二足歩行と 身体を持つことは本質的な差異を生む ようだが、本質を突いている。ロボット |義的な意味しか与えられてこなか へ間のコミュニケー ションで握手や抱擁 従来、「面白い」は、役立つ」に対して 身体」を持ったコンピュータであり

だろうか ワードにコンピュータと人間は新しい閏 係を築いていくことになるのではない 本質があり、エンタテインメントをキー れない。しかし、そこにこそロボットの しませてくれるレベルに止まるかも知 時間がかかるだろう。当面は私達を楽 役に立つロボットが現れるのはまだ

大学院工学研究科修士課程修了。工学博士。 なかつ・りょうへい 専攻はインタラクティブメディア。京都大学

NTT基礎研究所情報科学研究部長、ATR知能映像通信研

関西学院

りる。

西宮上ケ原キャンパス 〒662-8501 兵庫県西宮市上ケ原一番町1番155号 神学部 文学部 社会学部 法学部 経済学部 商学部/高等部/中学部

神戸三田キャンパズ KSC) 〒669-1337 兵庫県三田市学園2丁目1番地 総合政策学部 理工学部

「Sky Seminar」のバックナンバーは、http://www.kwansei.ac.jp/information/sky.html で御覧になれます。お問い合せ・・・TEL:0798-54-6017(広報室)