



Vol.37 コミュニケーション/エンターテイメント・ロボットの可能性

「面白い」ロボットで 人間とコンピュータの 関係を変える

中 塚 良 子

関西学院大学 理工学部教授



日本では二足歩行など人間のような動作の出来るヒューマノイドロボット(人型のロボット)の研究開発が盛んで、大阪や北九州などの地方自治体もロボットの産業興しに熱心だ。なぜいま、日本がロボットがブームなのだろうか。

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

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

一方、日本の研究者を動かしているのは「人間のよき動作をするのが面白いから」という動機である。単純すぎる

ようだが、本質を突いている。ロボットは「身体」を持ったコンピュータであり、身体を持つことは本質的な差異を生む。人間のコミュニケーションで握手や抱擁が重要な役割をはたしていることからわかるだろう。ロボットの「二足歩行」という単純な動作に人々が素直に感動するのはこれに由来する。また、「面白い」

という動機は別の意味でも本質的である。従来、「面白い」は「役立つ」に対して二義的な意味しか与えられてこなかった。だが、面白さはエンタテインメントの本質を構成している。「エンタテインメント」遊びには種々の考察がなされ、いまでは遊びこそが人間の社会活動の源泉で、文化を創り出している基本要素であるという考え方が定説になつて

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

なかり、ようい、専攻はインタラクティブメディア、京都大学大学院工学研究科修士課程修了、工学博士。
NICT基礎研究所情報科学研究部長、ATR知能映像通信研究所代表取締役社長などを経て現職。また大規模な動きがとれる組み立てロボット「太極ロボ」などを開発販売する「株式会社ナテック」の代表取締役社長を務める。
著書「Technologies and Systems for Future Communications Technologies」(Aitech House Books) 7431。



関西学院大学
KWANSEI GAKUIN UNIVERSITY

西宮上ヶ原キャンパス
〒662-8501 兵庫県西宮市上ヶ原一番町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

神戸三田キャンパス(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。お問い合わせ・・・TEL:0798-54-6017(広報室)

神戸三田キャンパスが10周年を迎えました

神戸三田キャンパス(KSC、兵庫県三田市)が今年、開設10周年を迎えました。6月7日に記念式典を挙ります。KSCは現在、総合政策学部(総合政策学科、メディア情報学科)、理工学部(物理学科、化学科、生命科学科、情報科学科)を擁し、時代の最先端の教育研究を展開しています。