

対話できる「電腦」を目指す

大きなスクリーンに、ギリシャ神話の音楽の女神ミュージアの顔が浮かび上がる。スクリーンの前で谷川俊太郎さんの詩「あなた」の一節を読み上げると、画面の中のミュージアが詩の内容にあわせて表情で別の一節を返してくる。関西文化学術研究都市にあるエイ・ティ・アール知能映像通信研究所社長の中津良平さん(右)と客員研究員



中津良平さん(左)と土佐尚子さん

ばあそん

Person

技術者と芸術派が共同研究

の土佐尚子さん(左)が試作したインタラクティブ・ポエムは、対話できるコンピュータの実現を目指している。

実生活とは縁のない研究にもみえるが、二人の解説は全く違ふ。「高齢化社会になれば、お年寄りの話し相手がいなくなる。そんなときには雑談してくれるコンピュータが必要になる」。コンピュータが相手の感情を認識し、適切な応答を表現できなければ、対話は成立しない。「いまのコンピュータは論理に偏りすぎた」と二人はいう。

NTT出身の技術者の中津さんと、映像デザインを専攻する土佐さんが共同研究を始めたのは二年前。「携帯電話を例にとれば、日本人は小型化するのには得意だが、そこからは電話にかわる新しい通信手段は出てこない。マルチメ

ディア技術を開発するには、技術者だけで考えていてもだめだ」と中津さん。「芸術家は時代のはるか先を走ってしまふ。技術者と一緒だと、現実を引き戻してくれる」と土佐さん。息はびったりあっている。

日本映像学会の会員でもある土佐さんは、インタラクティブ・ポエムの先に、自らが登場人物になって演じることが出来る映画「インタラクティブ・シアター」を頭に描く。「その映画監督になりたい」

二人の研究は、研究所の間からもあまり理解されていなかったが、国際的な化粧品会社ロレアルグループが提供する賞で賞金四百万円をもらってからは、周囲の目が変わってきた。「こんなことがないと、日本人はなかなか信用しないですね」