「ひとのあかり」 — “繋がっている” ことを伝えるメディア —

大黒 毅
社会情報研究部

近未来のネットワーク社会で必要とされるコミュニケーションメディアとは，またそこでのコミュニケーションデザインはどうあるべきでしょうか？ この本質的な問いは，ソーシャルウェア研究 [1] のテーマのひとつです．その回答にむけ新しいコミュニケーション形態の研究を進めており，「ひとのあかり」というコミュニケーションメディアを提案しました．

時・場所・相手を選ばず日常的にネットワークコミュニケーションができる —“繋がって” いられる — ネットワーク社会へ向けた動きが加速されつつあります．このとき，既存のコミュニケーション手段のみでは解決できない問題が生じると予測されます．例えば，個人の都合に拘らず多量の情報が送られがちなため，情報過多やコミュニケーション不全が容易に引き起こされたり，書かれた／話された言葉に過度に依存するため，雰囲気，コンテクストや暗黙の合意など言葉になり難いが共有されるべきものが欠落しがちとなることなどです．

これらの問題に対処できるコミュニケーションメディアのひとつの形として，「ひとのあかり」 (Gleams of People) を提案しました [2]．これはネットワークを介して人々の存在・状態に関する情報を交換しあうことにより，“繋がっている” ことを伝えるメディアです．図 1 のようなユーザーインターフェイスを用いて，「ここに，いるよ / おげんきですか」といった軽い安否のやりとりや，「きこえてますか / みているよ」といった “繋がっている” 様子を互いに確かめあう，というコミュニケーションの形態，使われ方を想定しています．

「ひとのあかり」の特徴のひとつは，交換されるメッセージが常に送信とそれへの応答との対になっていることです（応答はエージェントにより自動的に行なわれます）．これにより一方的なメッセージの送り合いが回避でき，互いの「存在」を伝えあうことができます．またこのメッセージは非常にシンプルで，送信者の現在の “ムード” を表す “色” 情報のみを運びます．これにより言葉に依存することなく互いの「状態」を伝えあうことができます．

「ひとのあかり」の設計にあたっては，シンプルで直感的，かつ邪魔にならないことを方針としました．この方針は，インターフェイスデザインにおける幾何学的形状（球）の採用や，コミュニケーションデザインにおけるメッセージ内容の限定，更には抽象的かつ非言語的な “色” への状態（ムード）の仮託，などとして，具体化されています．

[1] F. Hattori, T. Ohguro, M. Yokoo, S. Matsubara and S. Yoshida. Socialware: Multiagent systems for supporting network communities. *Commun. ACM 42(3)*, pp. 55–61. (Mar. 1999).

[2] T. Ohguro, S. Yoshida and K. Kuwabara. Gleams of People: Monitoring the presence of people with multi-agent architecture. *LNAI 1733*, pp. 170–182. Springer-Verlag (1999).

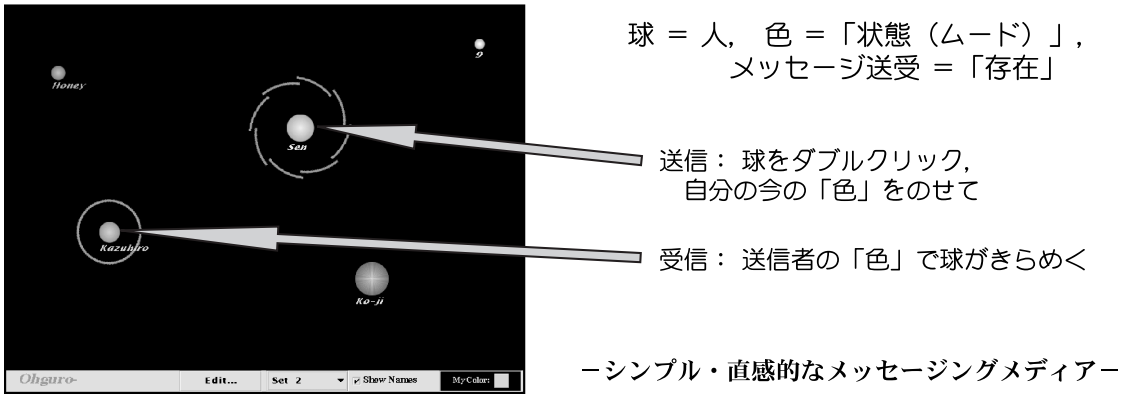

図 1: 「ひとのあかり」のユーザーインターフェイス