

## どんな研究？

- ビジュアル言語によるプログラミングが、次世代ユーザ生成コンテンツを担う中心技術
- 創造性のヒントをワークショップ（体験型学習）実践から学び、インターネットに活かす

## もたらされる変革

- 新しいネットワークサービスを提供し、インターネットを楽しく、創造的なものにする。

## 展示紹介

- ワークショップのノウハウをインターネット上に実装時、アニメーションに適用した成果を紹介します。



連絡先：原田 康徳  
メディア情報研究部  
コミュニケーション環境研究グループ

## 背景

- SNSの普及がひと段落。次の一手は何か。
- ニコニコ動画、初音ミクなど、テキスト以外の創造的なアプリケーションが活性化。
- 参加者の創造性を引き出すワークショップ（体験型学習）のブーム。  
（ワークショップにインターネットアプリケーションのヒントが）

## ビジュアル言語による創造的システム研究の経緯

- 2003年：Viscuit 柔軟に動作するビジュアル言語開発  
プログラミングの魅力を万人に伝える。  
うごく絵本ワークショップ。  
コンピュータを創造的なツールとして使う。
- 2005年：ViscuitLand ネットワーク上で共同制作  
広いキャンバスを参加者で埋め尽くす
- 2006年：実験サイト「うごごブログ」サービス開始  
広告と連動した創作活動を展開
- 2007年：さまざまなワークショップとコラボ  
プログラミングによる創造性がより顕著に
- 2008年：遠隔ワークショップ（東京⇄福岡）  
2つのワークショップ会場を同室感でつなぎ、  
共同制作を実施



[www.viscuit.com](http://www.viscuit.com)



[uougoblog.com](http://uougoblog.com)

**概要：** インターネットを利用した様々な創作活動において、ブログのような作者とそれに対する読者のコメントといった、非対称な関係が第一世代であるとすれば、参加者が対等な関係で創作を行う第二世代のサービスが台頭しつつあります。CS研で開発したビジュアル言語技術を中心に、参加者が対等にアニメーションや音楽などを共同で創作するシステムを紹介します。