

石

「未来に残すビジョン」 世界にインパクトを 与え続ける研究者

アメリカ東部きつての学術都市・ケンブリッジ。ボストンの対岸に位置するその街にはハーバード大学をはじめ、世界トップレベルの頭脳が集う。そして、MIT(マサチューセッツ工科大学)は、過去にノーベル賞受賞者を72人輩出し、理工系のトップたちが未来のテクノロジーを研究する、世界最高峰の研究機関である。石井裕はここでIT研究の最先端であるMITメディアラボの副所長として、日々「未来」を見つめ、研究に明け暮れている。研究者として、哲学者としての信念を語ってくれた。

井

〔第9回〕
マサチューセッツ
工科大メディアラボ教授／
コンピューター研究者

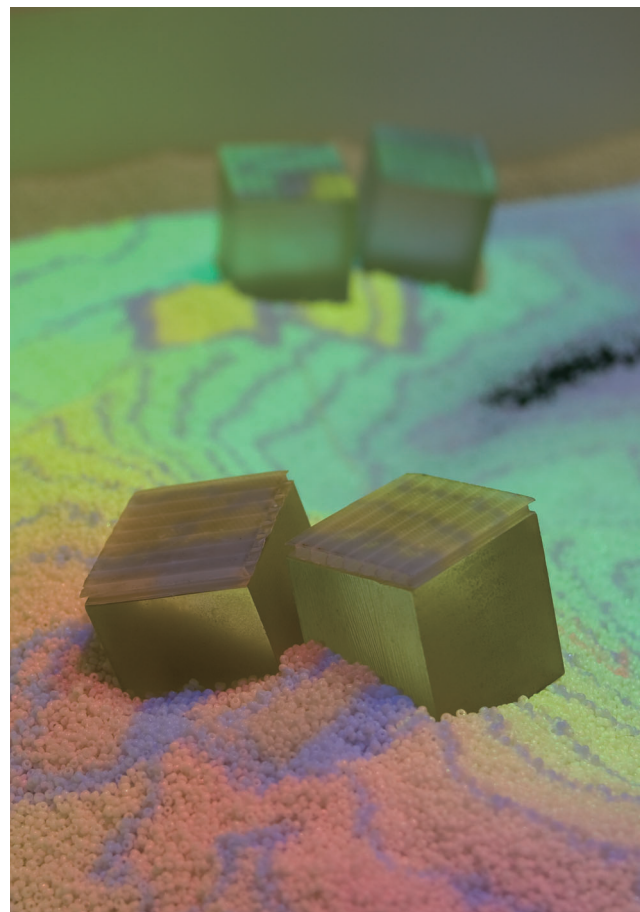
裕

未

来を予測する最善の方法は、それを発明することだ。研究者・石井裕が尊敬してやまないコンピューター之父、アラン・ケイ氏の言葉である。その尊敬する同氏により、石井の新たな研究者としての道が切り開かれたのは1994年アトランタの学会でのことであった。当時MITに在籍していた石井は、同僚と「クリアボード」を開発し、海外から高い評価を得ていた。それは遠隔地にいる二人が、ガラス板を通して相手の顔を見ながら、ホワイトボードに絵を描き、話ができるシステム。その研究がケ

イ氏の目に留まり、MITに誘われた。まさに青天の霹靂の出来事であった。「10分間考えた後、『行きます』と即答しました。そして翌年10月、石井は今までの研究を「リブート(再起動)」し、MITメディアラボにて新たな研究の一步を踏み出した。「今までの研究を全て捨て、ゼロから出発しろ」

「MITの場合、インクリメンタル(付加的)なことを研究しても生き延びられない。常にドラマティックに新しい研究に挑戦しなければならぬ。チャレンジすることを徹底的に促す文化風土。当時辛かったその言葉に、今は大変感謝しています」しかしその分野で著名な研究者が、長年の研究テーマを突如、変えることはできるのだろうか。「(MITに来る)ほとんどの研究者はできません。あまり前例がない。入って来た時からすぐに、ドラマティックにテーマを変えたのは僕くらいでしょう。ある意味、馬鹿正直

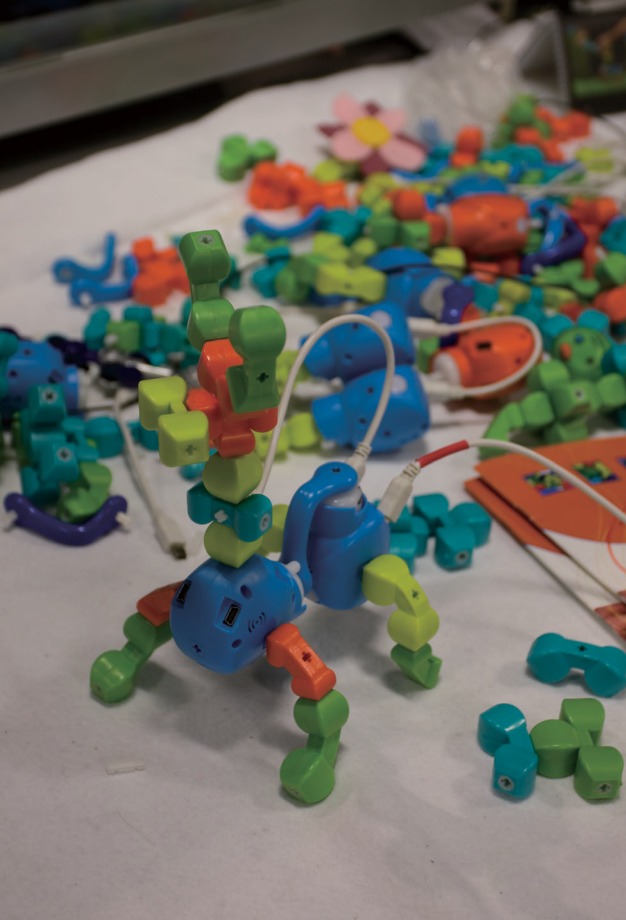


PROFILE

いしいひろし
1956年、東京都生まれ。78年に北海道大学工学部電子工学科、80年同大学院情報工学専攻修士課程修了。同年、電電公社(後にNTT)入社。88年よりNTTヒューマンインタフェース研究所で、CSCW、グループウェアの研究に従事。92年、工学博士。95年、マサチューセッツ工科大学(MIT)准教授、メディアラボ日本人初のファカルティ・メンバーとなる。後に教授。2006年、国際学会のCHIより長年にわたる功績と研究の世界的な影響力が評価されCHIアカデミーを受賞。08年5月、MITメディアラボ副所長に就任する。



17ページ左:名門MITを象徴するKillian CourtにあるMITドーム。上:「タンジブルユーザインタフェース」を具体化した「Music Bottles」。硝子瓶の蓋を開けると音楽が聞こえてくる。人類が長年使い込んできた硝子瓶をデジタル世界とのインタフェースに変えたプロジェクト。16ページ:学生たちとの共同研究。成功の鍵は、インタフェースの新しい形をよりわかりやすく人々に伝えること。



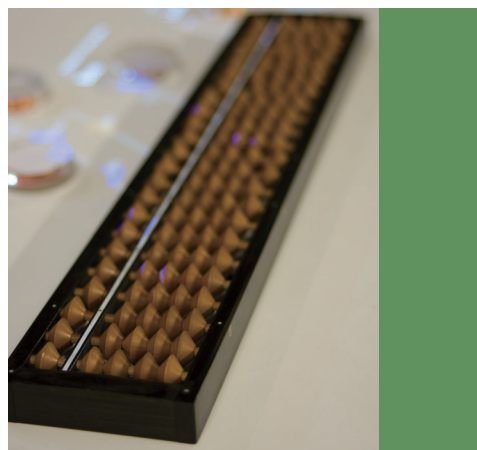
「知的飢餓感、屈辱感を経て今の自分がある。

MITはハイプレッシャー、ハイレスク、ハイリターンの『三位一体』、

競争的環境の厳しい世界。

苦しい理由であると同時に、生き延びた時の満足感にも繋がる」

にネグロポンテ所長の挑発に乗った、という風にも言えますね」
3か月間不眠不休で考えた。そして世界レベルで生き残る重圧、焦り、競争、それら全てを原動力、エネルギーに変え、世界が注目した新たなコンセプト「タンジブル・ビッツ」を生んだ。
「タンジブル」——それは「触れる」こと。掴めるもの、現実にあるものを触ることにより、コンピューターを動かす。マウスやキーボードではなく、あえて現実、三次元の世界にこだわった。それは「生身の迫力」。宮沢賢治記念館にて「永訣の朝」の肉筆原稿で受けた衝撃だった。タイプされた本の文面からは感じることもなかった、著者の苦悩や身体痕跡。それは自らの研究にも繋がった。
石井は自らを「凡人」と称す。天才たちが集まるMITで、凡人である自分が生き抜く方法を生み出す。「人の2倍働き、3倍の成果を出す」言葉にするのは簡単だが、並大抵の努力では成せぬ業。しかし彼は独創的かつ革新的アイデアを次々と世に送り出した。結果、教授就任5年目にして、また日本人教授として



そろばん。「面白いのは十進数という情報をメカニカルに表現していること。触るだけで使い方は自明。まさにタンジブル・ビッツの精神を伝えるためのシンボリック・アイコン、研究の原点なのです」。情報に物理的な形を与えることで、人間の手で直接操作・感知可能なインタフェースに変える。それはヒューマン・コンピューター・インタラクションの分野だけでなく、デザイン、都市計画、メディア・アートにも大きな影響をもたらした。

メディアアラボ初の「テニユア(終身在職権)」を獲得。それは経験した者にしかわからない、想像を絶する厳しさであった。「凡人」では決して成し遂げえぬ偉業である。
「喜びとは、苦しいの長いトンネルの後にあるからこそ愛おしい。平坦な道であつたら本質的な深い感銘は受けない。また、自らの満足を得られない。苦しい時期を生き延びたということ、そして認めてもらったことは大きな喜びですね。現在日本の優秀な方々が海外で多く活躍されていますが、当時は、人間とコンピューターとのインタフェースを研究する分野ではいなかった。そういう意味も含め、MITのテニユア審査資格が厳しいだけに、大変やりがいがありました」
MITの教授は7年以内に世界に認められる研究成果を発表しないと、大学を去ることが暗黙の了解だ。ここでは教授陣も超一流であるべき現実がある。そして今春、メディアラボ財政基盤の再構築を認められ、石井は副所長に就任した。日本では聞き慣れない研究費のファンド・レイジングも(資金の約60%は一般企業

からのスポンサーシップによるもの)、ここでは教授職の大切な仕事である。
石井は学生に常に鋭く問いかける。「Why? (なぜなん?)」
「哲学的に考える」
「なぜか」と考えることは哲学へと繋がる。妥協を許さずに、物事を哲学的に深く考えること、それが石井流である。
世界中を飛び回り、「時間がもったいない」と校内では疾風のごとく速足で駆け巡る。ただ、近年娘の誕生により、いい意味で生活が一変した。「それまでは研究に明け暮れ、生き急いでいた生活でした。今は幼い娘たちと過ごす時間を大切にしています。孫の顔を見たいから長生きをしたいなど、今まで考えたこともなかった新しいゴールも生まれました」
そこには研究者ではなく、穏やかに佇む優しい父親の顔があった。そして研究者であり、父親である石井が常々考えていること——それは、「未来を考えること」。
『2200年に生きている人々に君は何を残せるのか。どうやって思い出されたいか』。この強烈な「メモメントモリ」を学生に問います。同時にこれは僕の原点であり、ゴールです。『未来』というのは自分が死んだ後のこと。技術は1年でなくなり、アプリケーションは10年で置き換えられてしまう。でもビジョンは100年以上生き残る。僕の体が消滅した後にも人々に影響を与え続けることができ。僕は儚いものを追うのではなく、確実に100年以上生き延びるものを作りたい。研究の勝負は死後。後世に残る独創的なビジョンを生み出すことが、我々の使命なのです」**V**