



ソフトウェアシンポジウム2016
2016年6月6日(月)15:40-17:40
:米子コンベンションセンター第6会議室

ポスト・モバイル社会 ーセカンドオフラインの世界ー

関西大学社会学部
富田英典

「記録する」メディアから「共有する」メディアへ

●Apple社 テレビCM
「Misunderstood」
2013年12月16日公開
エミー賞 クリエイティブ部門賞
一週間でYouTube再生回数400万
回超を記録

「いま」「ここ」
での感動や体験を
共有するために
メディアを利用

<https://www.youtube.com/watch?v=qN9dcDtXJyM>

「過去を記録する」⇒ 「いまを共有する」



+

「いま」を共有をする感覚



セカンドオフラインの世界



具体的に私たちは何をしているのか？

- ・スマホから常時ネットにアクセス。
- ・アクセス可能。
- ・オンライン状態のオフライン

デスクトップPCの時代
インスタントメッセージ（ICQ等）



スマホの時代
モバイル・インスタントメッセージ（LINE等）

セカンドオフラインの定義

リアルな空間にバーチャルな情報が重畳されている状態、人びとが日常生活において常にネット上の情報を参照しているような状況、オンライン情報を常時参照しているオフラインを**セカンドオフライン**と呼ぶ。セカンドオフラインの登場を決定づけたのは携帯電話からスマートフォンへの移行だった。



都市という砂漠で遭難しないためのメディア。

公的領域と
私的領域の
区別を曖昧に



セカンドオフライン
ネットに常時つながったオフライン空間を作り出すメディア

フィジカルなモノ
とデジタルのモノ
の区別が曖昧に

拡張現実感 (Augmented Reality)

ポール・ミルグラム (Milgram, Paul 1994)

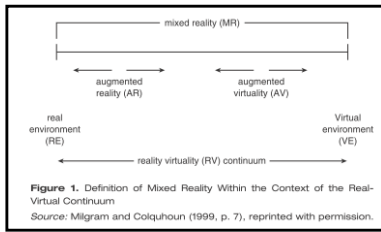
「複合現実感」
(mixed reality)

「拡張現実感」
(Augmented Reality)

現実にはバーチャルを重ねあわせる技術であり、
リアル空間をバーチャルにする技術

「拡張仮想感」
(Augmented Virtuality)

バーチャルをリアルにする技術



Paul Milgram, Fumio Kishino, A TAXONOMY OF MIXED REALITY VISUAL DISPLAYS,
IEEE Transactions on Information Systems, Vol E77-9, No.12 December 1994
http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html

ふたつのvirtuality (Silva)

① シミュレーションとしてのヴァーチャリティ



据え置きパソコン

リアル/ヴァーチャルの二元論

ボードリヤールのシミュラクル

オリジナル/コピー

technological virtuality (Silva)

② 潜在力としてのヴァーチャリティ



スマートフォン

リアルの中に潜むヴァーチャリティ

モバイルインターネットの普及により
real/virtual二元論は不適切になってきた。

AR → HR (ハイブリッドリアリティ)
real / virtual physical / digital

Adriana de Souza e Silva & Daniel M. Sutko, Theorizing Locative Technologies Through Philosophies of the Virtual,
Communication Theory 21 (2011) 23–42 c 2011 International Communication Association

バーチャルの定義

日本バーチャルリアリティ学会(The Virtual Reality Society of Japan)

<http://www.vrsj.org/>

- Virtual ⇒ 仮想・虚構・擬似 < 誤訳 >
- Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name. (The American Heritage Dictionary)
「みかけや形は原物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり原物であること」

フィリップ・ケオー(Qu'euau, Philippe 1992)

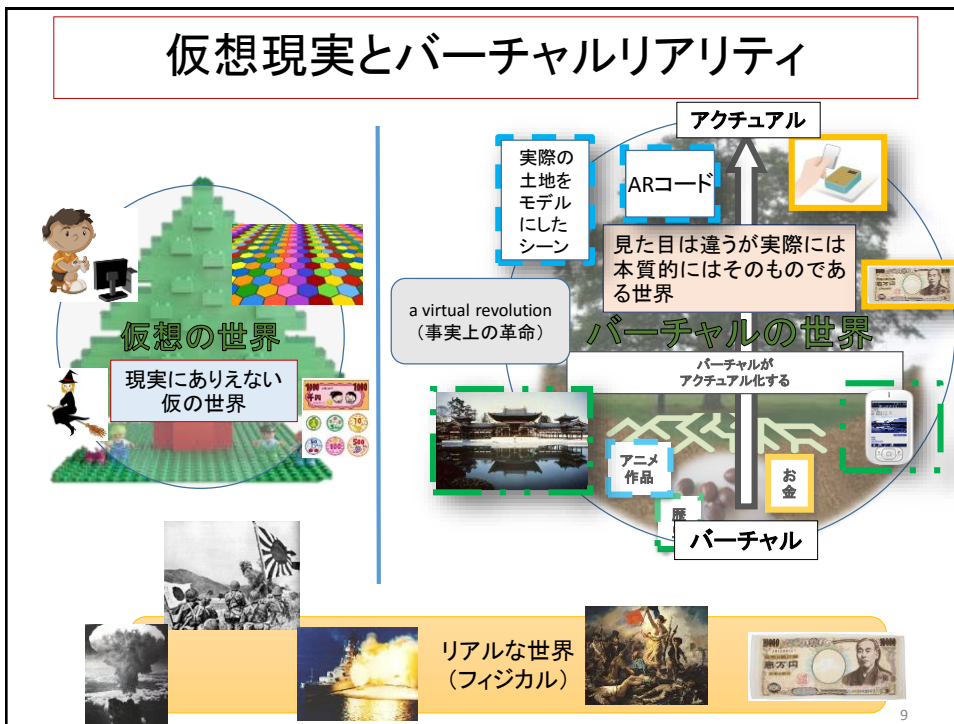
〈ヴァーチャル〉の語源はラテン語の〈virtus〉で、これは力、エネルギー、最初の衝撃を意味する。近縁関係にある語として、力を表す〈vis〉、人間を表す〈vir〉がある。このように、〈virtus〉とは幻想や幻影などではなく、ましてや可能性の漠たる領域に投げ出された、起こりうる突発事にすぎないわけではない。それは現実、現実態として存在する。〈virtus〉は本質的に作用するものなのである。それは、それに〈従って〉結果が存在するための最初の原因であると同時に、結果の中に原因を〈ヴァーチャルに(実質的に)〉とどめるものでもある。よって、ヴァーチャルは非現実的でも潜在的でもない。ヴァーチャルは現実の次元に存在するのだ。(Qu'euau 1992=1997: 23)

(Qu'euau, Philippe, 1992, *Le Virtuel: Vertus Et Vertiges*, Champ Vallon (=1997, 嶋崎正樹訳『ヴァーチャルという思想』NTT出版)

仮想現実とバーチャルリアリティ



仮想現実とバーチャルリアリティ



仮想現実とバーチャルリアリティ



Social Camouflage 社会的迷彩

GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊

1995年劇場公開 原作:士郎正宗 監督:押井守

光学迷彩 *Optical Camouflage*

音響学・聴覚的迷彩 *Acoustically Camouflage*

社会的迷彩 *Social Camouflage*

バーチャルな情報をリアル環境に重ねることによって人物などを社会的に透明化する

セカンドオフライン

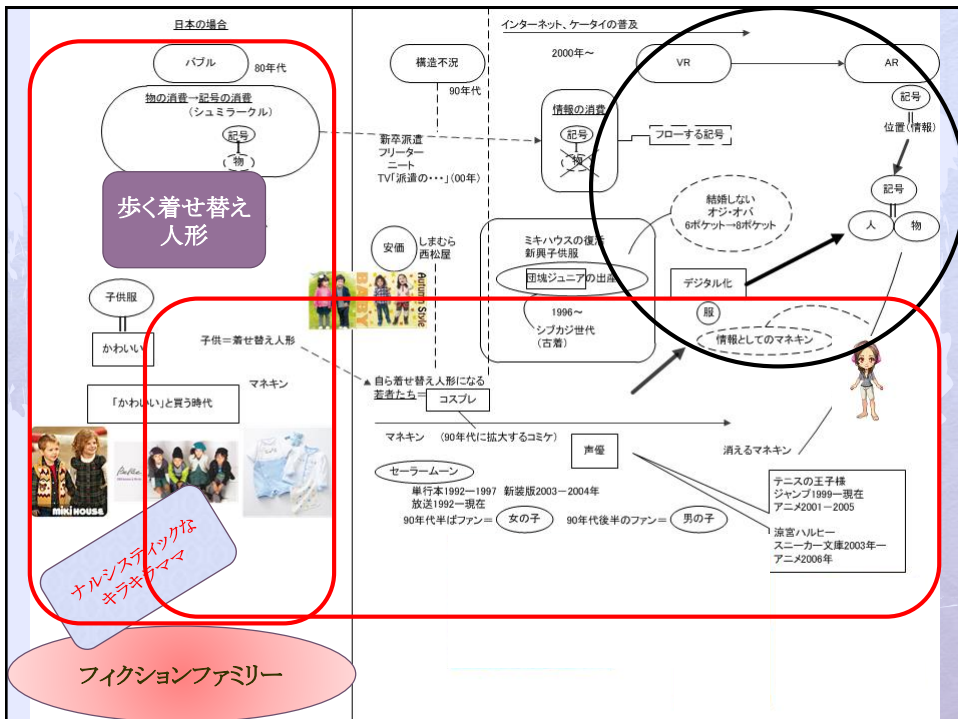
モバイルARによってどんなデジタル情報がアクチュアルになるのか



美しさ(セクシー) VS 可愛さ(若さ)

バービー人形

リカちゃん人形





INTERNATIONAL TOKYO TOY SHOW 東京おもちゃショー2014



[TOPICS] 2014.6.14 一般公開の様子ページがオープンしました。



INTERNATIONAL ☆☆☆☆
TOKYO TOY SHOW 2014



商談見本市 6/12(木)・13(金) 一般公開 6/14(土)・15(日)

東京ビッグサイト西1~4ホール

等身大リカちゃん

- ◆ 等身大というか、成長してる。。。。



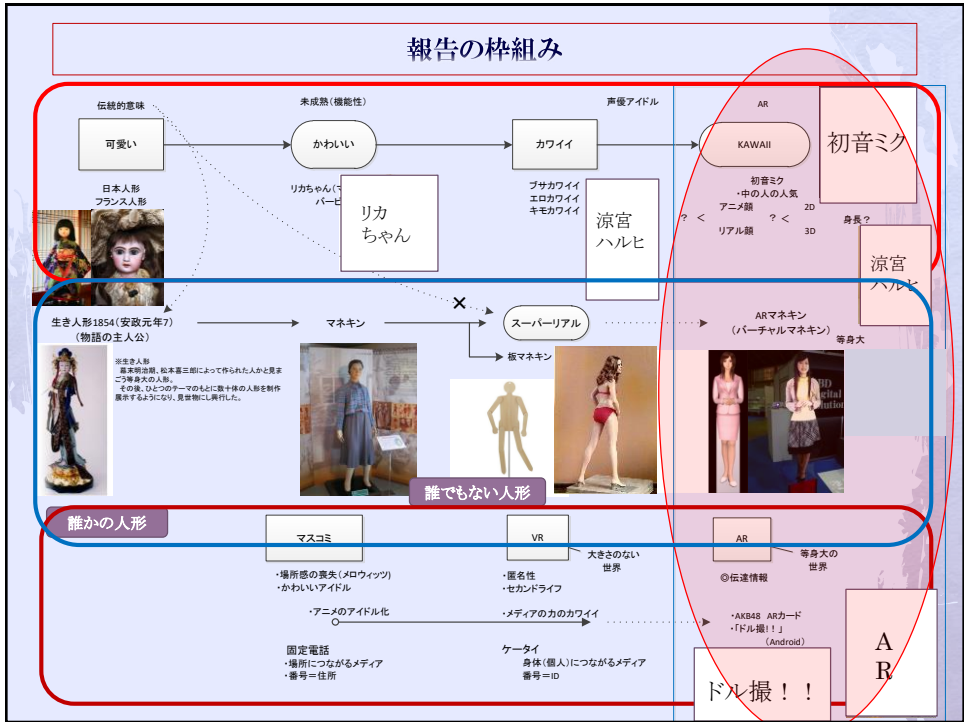
リカちゃん



プリキュア

東京おもちゃショー2012
<http://www.toys.or.jp/toyshow/>

★タカラトミー
リカちゃんコーナー



人形・マネキン・フィギュア

- ◆ 人形 = 紙・木・土などで、人間の形に作ったもの。
- ◆ マネキン (人形) = 衣料品店などで、衣服・帽子などを着せて陳列する等身大の人形。
- ◆ フィギュア = 単一素材で作られた人形。漫画・アニメのキャラクターを造形したものや芸能人や動物や車・電車などの造形物がある。

どれがKawaii？

- ◆ 等身大の3Dアニメアイドル
- ◆ 等身大のリアルアイドル(AR)
- ◆ 等身大のアニメ顔マネキン(フィギュア)
- ◆ 等身大のスーパーリアルマネキン

どれが一番Kawaii？

- 等身大の2Dアニメアイドル(AR) : Kawaii (実証済み: 电脑アリス)
- 等身大の3Dアニメアイドル(AR) : 初音ミクのライブ (大成功)
- 等身大のリアルアイドル(AR) : ? (普通の人? ゴースト?)
- 等身大のアニメ顔マネキン(フィギュア) : ? (高価で売買)
- 等身大のアニメアイドル(着ぐるみショー) : 大人気(大きなお友達)
- 等身大のスーパーリアルマネキン : ?

电脑
アリス

初音ミク

A
R

涼宮
ハルヒ

プリキュア

不気味の谷

森政弘, 不気味の谷, Energy, Vol.7, No.4, pp.33-35, 1970
石黒浩「招待講演: 社会性を持つロボットの実現に向けて—ロボットメディアの探求—」電子情報通信学会技術研究報告, NC, ニューロコンピューティング104(348), 67-69, 2004-10-11 社団法人電子情報通信学会



忍者ハットリ君

実写版の不気味さ

アニメ版
着ぐるみ版
フィギュア版



実写版

なかの人(中にひとはいるのか?)

アニメキャラクター

着ぐるみ

声優

アクター

メディア
オンライン情報

