

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

川田十夢 AR三兄弟

Tomu Kawada / AR 3 Brothers



CREATOR^{No} INTERVIEW 76

川田十夢 Tomu Kawada

AR三兄弟。1976年 熊本県生まれ。公私ともに長男。通りすがりの天才。開発者。1999年 メーカー系列会社に就職、面接時に書いた「未来の履歴書」の通り、同社Web周辺の全デザインとサーバ設計、全世界で機能する部品発注システム、ミシンとネットをつなぐ特許技術発案など、ひと通り実現。2009年 AR三兄弟結成。2010年『AR三兄弟の企画書』（日経BP社）出版。2013年「情熱大陸」出演・開発。2014年 J-WAVEでレギュラー番組「THE HANGOUT」スタート。やがて同番組で新海誠監督（バイセン）と初共演。2015年 NHK「課外授業 ようこそ先輩」に出演。2016年「帰ってきた星にタッチパネル劇場」で新海作品を初AR化。WIRED「WAY PASSED FUTURE」、TVBros.「魚にチクビはあるのだろうか?」、季刊猿人などで、好評連載中。2月13日に、AR三兄弟結成9周年を祝うパーティーを渋谷ロフト9で開催予定。

No
76 川田十夢 AR三兄弟
TOMU KAWADA / AR 3 Brothers

クリエイターインタビュー
『人間の生活に“馴染んだ未来”の作り方』

知っている人だけが動かせる
六本木の裏技集をつくりたい

photo_ryoma suzuki / text_kentaro inoue

現在、六本木ヒルズ展望台 東京シティビューで開催中の「HUAWEI presents 星空のイルミネーション」。同イベントで展示されている「星にタッチパネル劇場」をはじめ、アンリアレイジのパリコレクションやBUMP OF CHICKENのARアプリ、「ミュージックステーション」と連動したダンシングタモリARなど、数々の話題作を手がける AR 三兄弟の川田十夢さん。なんでも六本木でやってみたいことがあるそうで……。

「裏技」を点在させることで街歩きが楽しくなる。

ミシュランのようなガイドブックがあることで、地域に別レイヤーができて、街が今までと違って見えることってありますよね。ミシュランの場合は、星で味とかお店の格調を表しています。僕らがやってるのは「格調」じゃなくてうっかり「拡張」のほうですけど、そういう基準がひとつ加わることで街歩きが楽しくなる。

それと同じような感覚で、昔の『ファミ通』にあったような、六本木の「裏技集」をつくりたいです。知らない人は通りすぎちゃうし、ちょっと不思議なことがあったなで終わるけど、知っている人だけが動かすことができる。反転する特権階級。

そんな裏技が街に点在していたら、旅行で来た人も、次はあそこに行ってみよう、あれを試してみようって、裏技ベースで街を回ってみたいと思うんじゃないかな、と。裏技集は、六本木ヒルズとか東京ミッドタウンのガイドブックが置いてあるラックに差し込まれてたりして、それを見つげるところから冒険ははじまっていて。



HUAWEI presents 星空のイルミネーション
川田氏が手がけた「星にタッチパネル劇場」のほか、宇宙空間シミュレーター、全方位型「空宙プラネタリウム by MEGASTAR」など、都心の夜景とともにリアルとヴァーチャルの星夜が楽しめるイベント。2017年1月29日(日)まで、東京シティビューで開催中。

都市生活に潜む「コナミコマンド」のようなもの。

都市って、一方的な気がするんですよね。デートや観光をするにしても、仕事しに来るにしてもそうですけど、ただそこにある機能を楽しんでいるだけというか。だから1個でも、利用者や都市生活者側からの接点があったらいい。

できれば、街にあるもので裏技が使えたほうが楽しいので、コナミコマンド「上上下下左右左右 BA」みたいな感じで、エレベーターのボタンをある順番で押すと、中がダンスホールになるとか。ボタンがないところではスマホを使って、飾ってあるオーナメントの色を変えられたり、BGMを変えられたり。

美術館の係員さんとか、人を動かすのもありますね。よくドラマとかで、バーのカウンターでスーッとグラスが流れてきて、「あちらの方からです」みたいなシーンがありますが、それがさりげなくできるようになるとか。

コナミコマンド

ファミコン版「グラディウス」をはじめ、コナミのゲームに登場する裏技。ゲーム中に十字キーとABボタンで隠しコマンドを入力すると、アイテムなどが獲得できる。

もしメディアアートがひとり歩きしたら。

もちろんアートがあって、それを観にいくっていうのもいいんですけど、成熟しつつあるメディアアートは、そろそろひとり歩きしてもいいかなと。街に点在する裏技があって、それが機能する。知っている人はそれが使えて、自分がまるでハッカーになったように感じられるし、たくらみに参加したみたいな感覚になれる。

「あそこに行ったらさ、こんなことできるよ」みたいな裏技が全国に広がっていったら、めちゃめちゃ楽しくないですか？ この「ファミコン感覚」は、僕が小さい頃からずっと温めていたアイデアなんです。



photo_ryoma suzuki / text_kentaro inoue

「星にタッチパネル劇場」にも、実は裏技が。

今やっている「星にタッチパネル劇場」にも、実は裏技があって、たとえば、スマホで絵文字の寿司(🍣)を打ち込むと「スシ食いねェ!」が流れるんです。他にも、温泉のマーク(♨️)だと「♪ババンバンバンバン」、爆弾マーク(💣)で「♪ドカンと一発〜」、おぼけのマーク(🤪)とQで「♪あのね、Q 太郎はね〜」、サングラスと風鈴(🪗)だと「少年時代」、井上陽水ですね。

100 個くらいあって、自分でも忘れちゃうくらい(笑)。あと最初の頃は、ド派手にスタッフの名前が出る「関係者喜ぶボタン」とか、コマーシャルが流れる「スポンサー喜ぶボタン」とかもありました。

僕らがつくるものには、だいたい知っている人だけが楽しめる裏技を用意しています。そういうものがあつたほうが楽しんでもらえるというのはもちろんですが、開発者的な視点でいえば、プログラムがちゃんと動いているかどうかを確認するデバッグ機能の意味もあるんです。何も言わないと見つけられる人はほぼいないので、さわりだけ教えてあげて、あとはご自由というスタンス。説明してしまった時点で、裏技ではなくなってしまいますからね。



星にタッチパネル劇場

展望台の窓 16 面をスクリーンにした、参加型プロジェクションマッピング。星の調光や月の満ち欠け、メッセージが流れる「星に願いを」など、夜空に浮かぶ星をスマートフォンで操ることができる。映画「君の名は。」とのコラボも。

「矢印」が集まる街、六本木で起きた奇跡。

六本木には「矢印」が集まってるというか、常にライトが当たっていて、それに当たりに来る人もいれば見に来る人もいる。そこが、他の街とは大きく違いますよね。ちなみに僕は、J-WAVE でレギュラー番組をやっていたので、毎週この街に来ていたし、スーデラ（スーパー・デラックス）でよくライブもやっていました。

あるとき、モー娘。の「恋のダンスサイト」の「セクシービーム！」っていうセリフに合わせて、乳首からビームが出るっていうだけの AR システムをつくって夜な夜な勝手に盛り上がっていたんです。そうしたら、なぜかハロプロの人たちが急ぎょやって来るって話になって、「やばいやばい、こうやって業界から干されてゆくんた。もう三兄弟は終わりだ……」と思ってたら、「めちゃくちゃ面白いじゃないですか！」って言うてくれて。それがきっかけで、スマイレージのデビュー CM をつくらせてもらって、出演までしました。

そのとき僕、この街とは相性がいいなと思ったんですよ。「星にタッチパネル劇場」も 2 回目ですし、「奇跡の街」っていうか、六本木に来るといいことがあるなと思います。（三兄弟の）三の倍数つながりだからかもしれません（笑）。

その時間、その場所でないとできない体験を。

地上 52 階に美術館があったり、東京シティビューみたいに抜けのいい空間があったり。六本木って、ここからがアートだよとか、ここからが公共空間だよっていう境界線が曖昧なところが魅力。「星にタッチパネル劇場」にしても、冬で夜景がきれいに見える空間だからこそ、機能するファンタジーがある。六本木じゃなかったら、ああいう企画は考えてないと思います。

「星にタッチパネル劇場」は、本当の星を全部再現しているんです。地球を取り巻く宇宙を天球として全部再現して、東京の六本木ヒルズの東側の窓から空を見上げるという設計。街が明るすぎるからふだんは 2 等星までしか見えないけど、本当はその場所で見えているはずのものを、ちょうど部屋の照明を調整するみたいに 12 等星まで可視化できるようになっています。夏と冬で見える星座が違うように地球は動いていますし、誰かが別の機能を使えば時間を早送りしたり巻き戻したりもできる。つまり、その時間、その場所だけ、二度と同じ空模様は現れない仕様です。

月や太陽といった惑星の大きさも実際の縮尺がベースで、科学的に実証されている事実を基にしています。ただ寿司を流せる楽しい仕組みだと思われてしまうこともあります。実は

わりとこだわりがあって。パリならパリの空というように、デフォルト値さえ変えれば、世界中で展示ができる。発想が天才すぎて、まだこの国からも全然声はかかってないですけどね。理解と評価と時代が追いついたら、海外での展示も検討します（笑）。



photo_ryoma suzuki / text_kentaro inoue

ARとは、妖怪のようなもの。

水木しげるさんが大好きで調布に住みはじめて、それからずっと住んでいるんですけど、調布はいい街ですよ。東京の端っこの都市としての顔もあるけど、変に緑が多かったり、地図に載ってるかどうか分からない坂道があったり。油断していると、マジで妖怪が出てくるんじゃないかっていう雰囲気がある。だから水木さんも住んでいたんでしょうけど、変なことが起こりそうだなっていう"妖気"があって。

鬼太郎が名誉市民だし、水木さんの命日には、市役所の職員がみんな鬼太郎のコスプレをしてみましたから。『ジョジョの奇妙な冒険』の第5部に登場するブチャラティみたいな格好したおばさんが、普通に商店街を闊歩していたり。謎が多い町なんですけどね（笑）。

僕はARって、妖怪みたいなものだと思っているんです。たとえば「座敷わらし」にしても「からかさ小僧」にしても、すべて何かしらの根拠があって形成されている。自然現象とか言い伝えが由来になっている場合もあって、冬は寒さが厳しいからちゃんと窓は閉めておけよとか、危ないから子どもを夜中に歩かせないようにっていうことを、メタファーとして伝えるために妖怪がいる。言ってみれば、警句の擬人化なんですよ。

稲川淳二さんだったら「嫌だな、嫌だな」って言いそうなことを形にしたのが妖怪。根拠

はあるけれど、まだ形になって現れていない、聞こえていない、さわれないものを見せる。ARも、何か根拠があって何かを出すというのは同じなので、近しい概念だと思います。

味覚や嗅覚が再現される時代がやって来る。

前回のクリエイターインタビューで、Takram の田川欣哉さんが、今は「視覚依存にした時代」で、視覚→聴覚→触覚→味覚→嗅覚の順でハックされていくという話をされていました。

メディアの中核は、視覚と聴覚による入力と出力によって構成されています。現代人が一番肌身離さず持ち歩いているであろうスマホの表面は、無表情なガラスです。ふだん、それに慣れ親しんでいるからこそ、それだけでは補いきれない差分、つまり「バグ」が存在する。このリアルとリアリティの間に存在する差分、違和感の集積が「悪夢」です。走っているのに地面が軟質で足が取られてしまったり、パンチを繰り返しても拳（こぶし）がグニャグニャになってしまうとか。夢にバグとして出現しやすいものの順番に、リアリティが実装されてゆきます。

「視覚→聴覚→触覚→味覚→嗅覚の順」という、いわば生物学的な進化とは逆の順番。頬をつねると、夢かどうか分かるっていうけれど、僕はある時代までは夢の中でも実際に痛かったんじゃないかと思っていて。要するに、今、僕たちは視覚世界を生きているから視覚ベースの夢を見てるけど、触覚で夢を見てた時代もあるんじゃないかなと。たとえば土偶は、触覚記憶媒体だったような気がしてます。目で見えるのではなく、指でなぞってみると正解がわかる。博物館とかでガラス張り土偶が表示されているのを見ると、スマホ社会の先読みだったなと感じます。

今はまだ、AR とか VR とか、視覚や聴覚寄りの技術がクローズアップされています。でも近い将来、きっと味覚とか嗅覚のような、より原始的なリアリティが記録・再生できる時代がやって来るでしょう。

近い将来、嗅覚情報は撮影禁止に？

たとえば、調理師が使うような業務用の嗅覚センサーはすでにあって、数十万種類の匂いを判別できます。それがスマホに搭載されたら、おいしそうだなって思ったものは、写真とともにスキャンしておけばいいんですね。

さらに嗅覚から味覚に変換する技術は、食品メーカーとか香水メーカーがすでに持っていて、フレーバーを化学調味料や香料で再現できる。おいしそうだなと思ったらセンサーで嗅覚情報を撮る、それを RGB みたいな感じでレシピとなる味覚情報に変換して、ふりかけにして出力するっていうのもない話ではないし、現在の技術だけでできること。

だから、そのうち料理は嗅覚情報撮影禁止になるかもしれませんね。そこでまた妖怪の話に戻ると、「妖怪 Bluetooth」とか、猫娘ならぬ「Wi-Fi 娘」とか、新しい妖怪も登場するはず。なんか青い歯型がついてるなと思ったら それは、妖怪 Bluetooth の仕業（笑）。

モノに記憶を残して、その記憶ごと渡せるアプリ。

そろそろスマホで持ち歩けるサイズになるという意味で興味深いのは、2 眼カメラと赤外線

センサー（3D センサー）。メジャーで測らなくても一瞬にして測量ができるようになるので、とても可能性を感じています。

かつての AR は、2D の特徴点をベースにして擬似的に空間を把握するようなものでしたが、このセンサーの刷新によって空間や建物により厳密なレイヤードができるようになります。実際に僕らがつくったものでいうと、モノに記憶を残せるアプリ。たとえば今、横にいる人を撮影して、目の前にある紙コップをマーカーに設定します。すると、紙コップが記憶メディアになって、スマホをかざすと映像が再生できる。

プレゼントに今日の気持ちを記録して、その記憶ごと渡せる。今のところは 2D 技術で設計してあるので、これと同じ紙コップを厳密に区別することはできませんが、3D センサーを絡めると、それも可能になるでしょう。

パブリックアートを 3D で動かす『蜘蛛の糸@六本木ヒルズ』。

2017 年は、この仕組みの延長線上にあるものを本気出して開発して、デファクトスタンダードにしたいと考えています。たとえば、地震で壊れてしまった熊本城の石垣を修復する募金システム。壊れた石垣にスマホをかざすと、今どのくらいの募金が集まっていて、このペースでいくとあと何年後には完成するっていう未来図を、修復のアウトラインとともに可視化できる。また自分がいくら寄付すると、さらにちょっと直る、みたいなことです。

いろんな空間や造形ベースで配置できるので、六本木でもやったらいいんじゃないですかね。海外からの観光客向けに街を案内するのもいいし、裏技を絡めるのもいい、あのクモ（六本木ヒルズにあるパブリックアート「ママン」）を 3D で動かしてみるとか、ヒルズのエレベーターはクモが動かしていたことが明らかになるとか。現代の『蜘蛛の糸』ですよ。

最近、文学作品の世界観をテクノロジーの力で現代的に再現する試みを続けていて、昨年は安部公房の『箱男』を AR/VR 化してみました。有名文学って世界中の人が知ってるから、もし『蜘蛛の糸』が実装できたら、楽しんでもらえるんじゃないかな。



箱男 -AR BOX MAN-

頭から腰までダンボール箱をかぶった男が、のぞき穴から外の世界を眺めながら街をさまよう。安部公房が書いた小説『箱男』の世界を、VR と AR 技術を使って再現した作品。2016 年 11 月「SENSE OF MOTION」で発表。

おじいちゃんの入れ歯に無線 LAN!?

ふだん身につけているものの中にチップコンピュータを埋め込む「ウェアラブルコンピューティング」って、あるでしょう？ 僕あれが一番ぴったりなのは、入れ歯だと思っているんです。

たとえば、おじいちゃんの入れ歯に無線 LAN 機能をつける。もうちょっとしたら体温くらいの熱量で発電・蓄電できるようになるので、そうすると、おじいちゃんはフリースポットになれるわけですね。このおじいちゃんの周りだと、すごいスマホがつながる！ って若い子が集まってきて、世代を越えたペアリングが起こるかもしれない（笑）。

僕は、必ずしも「最新のものを最新だよ」って言って見せなくてもいいなと思ってるんです。豪速球を投げたい人、新しい球種が投げたい人はそういうふうになればいいけど、僕らはどっちかっていうと「お茶の間感覚」。実は裏ではいろんな技術が動いてるけど、簡単にすごいことができるっていうほうが、ほんとの未来っぽい。

小学校のとき、下ろしたての新しい上履きって、なんかダサかったじゃないですか。キラキラしてるだけの遠くの未来より、人間の生活に馴染んだ未来のほうが、断然カッコいい。

取材を終えて

本文中に登場した、田川欣哉さん × ドミニク・チェンさんのインタビューも、ぜひどうぞ。ちなみに、ドミニクさんは「AI は妖怪のようなものだ」と話してくれました。(edit_kentaro inoue)