

課題部門

Space Flow

新しい「ゆとり体験」を生み出す

登録番号：10028

ゆとりの種類

私たちの感じている「ゆとり」は次の4つに分けることができます。

- 精神的な余裕
- 時間的な余裕
- 空間的な余裕
- 金銭的な余裕

ゆとりの例として次のようなものが挙げられます。

* 「部屋の片付けをして部屋が広々としている」
空間的な余裕⇒精神的な余裕

* 「電車に間に合うからゆっくり歩いていこう」
時間的な余裕⇒精神的な余裕

* 「仕事が終わったので、ゆっくり休める」
精神的な余裕

このように精神的な余裕は、空間・時間・金銭的な余裕を内包していると考えられます。

そこで私たちは精神的な余裕に着目しました。

精神的な余裕=ゆとりと考え、ゆとりを生み出すためには「ゆとり体験」が必要だと考えました。



このシステムは 「ゆとり体験」 を実現します

Space Flow のゆとり体験

私たちはゆとり体験を実現するためにこのシステムを考案しました。

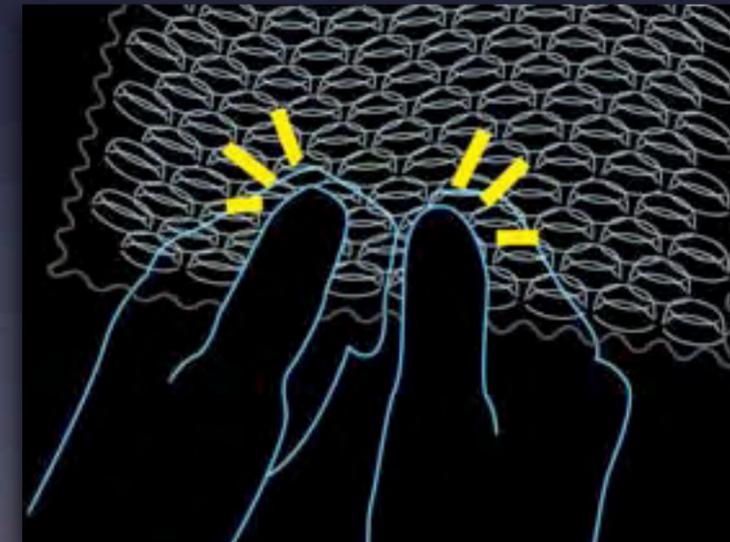
このゆとり体験には精神的な余裕が不可欠で、なおかつある出来事に没頭し集中している状態が必要です。

この状態はフロー理論に該当します。

フロー理論に基づいたゆとり体験をすることにより精神的な余裕が発生し、
これらが **ゆとり** を生み出します。

フロー理論とは

- 活動自体は一見すると無意味だが、実は精神的に本質的な価値があり、活動そのものが楽しいこと。
- 活動に没頭・集中している状態。
- 例として梱包材のプチプチ潰しが挙げられる。

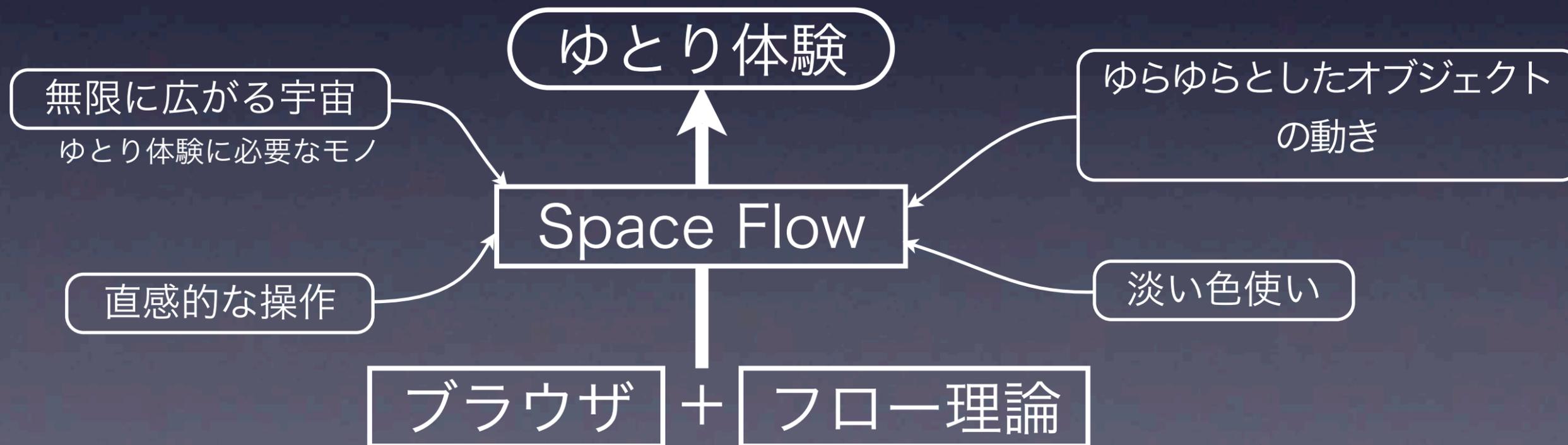


Space Flow の概要

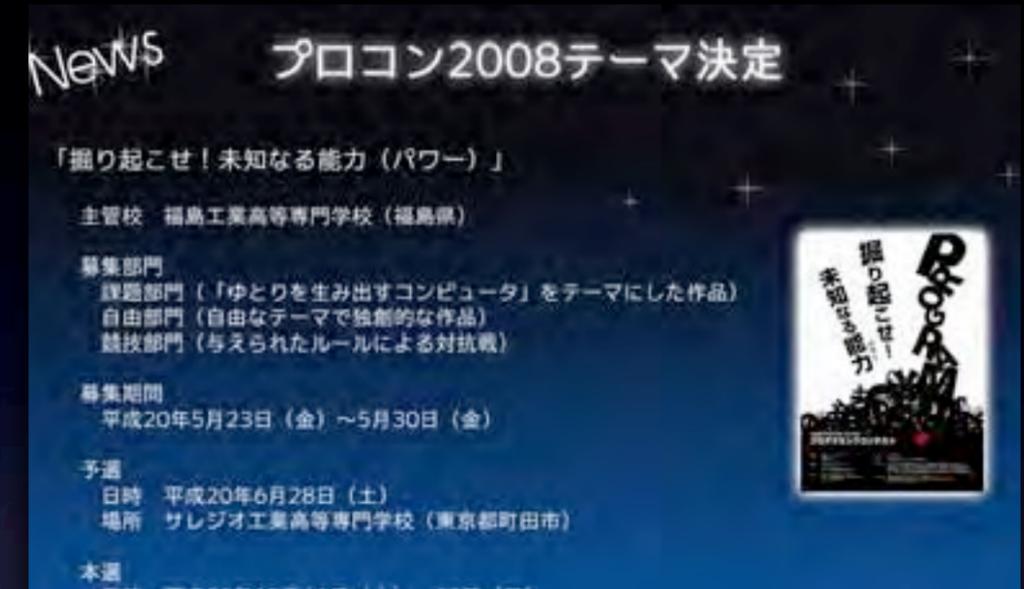
Space Flow とはゆとり体験を実現しつつ、Web 上の情報(主にニュースやメール・画像・音楽)を収集するブラウザシステムです。フロー理論に基づき、ゲーム性を取り入れたジャイロセンサによる直感的なブラウジングができます。

空間的な余裕を感じられるような、無限に広がる宇宙を思わせる淡く美しいグラフィックで統一されています。

情報はオブジェクトとしてゆらゆらと画面上の宇宙空間を漂っていて、それに触れることにより内容を閲覧できます。



Space Flow の構成



画面構成

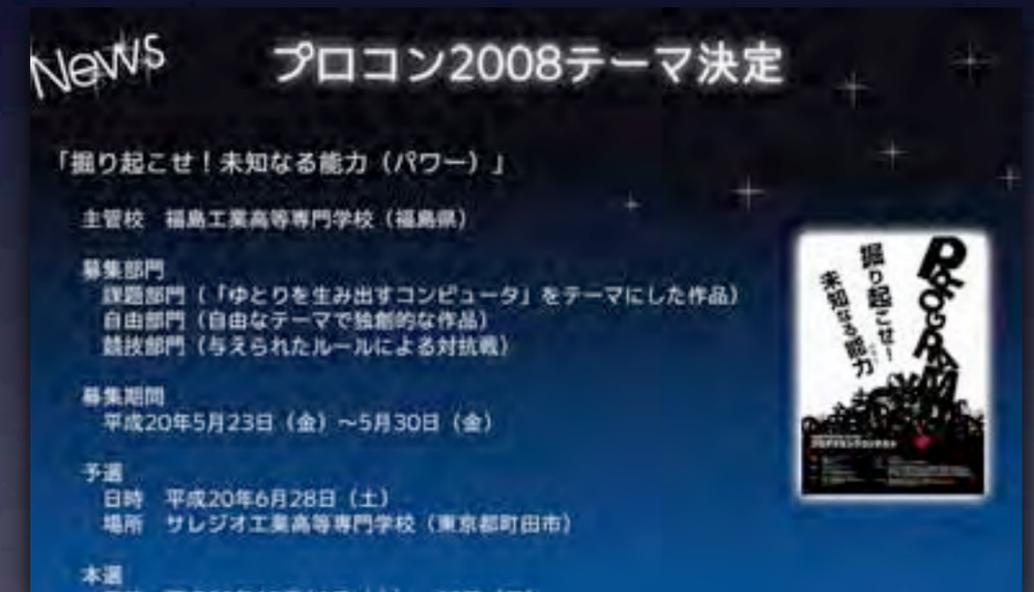
このグラフィックや操作がゆとり体験を生む



操作イメージ



コンピュータ画面



内容を詳しく表示

コントローラ画面

使い方

① 起動する



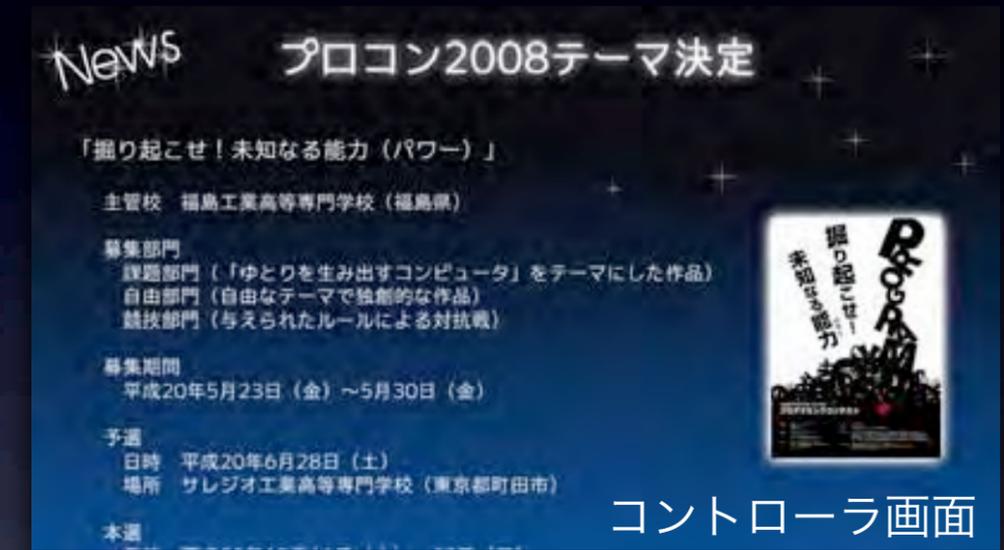
home画面が表示される。
画面上の惑星を取ると、
情報を収集する画面に移動する。
また、最近見た情報が
星として表示される。

② 情報を収集する



ポインタを動かしながら、
情報を取る。

③ 情報を見る



情報を取るとコントローラの
画面に内容が表示される。
上の図は最新のニュースを
取得したとき。

システムの詳細

ハードウェアの状態と動作



- 携帯端末がコントローラ操作と内容の表示を行う。
- 携帯端末はネットワークでコンピュータに接続されている。
- コンピュータはインターネットに接続されている。

データ取得までの流れ

1. コンピュータ内やインターネットから情報を取得して、星として表示する。
2. 携帯端末内蔵のジャイロセンサから傾きを取得してコンピュータへ送信する。
3. 傾きをもとに物理計算を行いポイントを移動させる。
4. ポインタが情報に近づくと情報の詳細を取得して表示する。
5. 情報を取得とその情報の内容を携帯端末へ送信する。
6. 携帯端末は受け取った情報の内容を表示する。
7. ユーザは携帯端末でその内容を確認する。
(必要に応じて内容をディスプレイで表示できる。)

既存製品との比較

Space Flow

- Web 上の情報(主にニュースやメール・画像・音楽)を収集・閲覧する。
- 操作はジャイロセンサとタッチパネルで行う。
- 舞台を宇宙にすることで空間的な余裕を感じることができる。
- 画面はシンプルだが、淡くきれいな色づかいをしている。



情報を収集しながらゆとり体験を得ることができる。

既存のブラウザ

- マウスとキーボードで操作する。
- リンクやアイコンをクリックして情報を見る。

フロー理論に関するゲーム

- プラクトンを食べさせて、キャラクタを成長させる。
- 具体的な目的のあるゲーム。
- フロー理論に基づいている。

対象

- コンピュータを通じてゆとりを感じたい人
- 日常的にインターネットを使い、情報を収集している人

動作環境

- 加速度センサ付き携帯端末 : iPod touch
(OS X 上で動作)
- OS : Mac OS X 10.5
- グラフィックエンジン : Core Animation、OpenGL/ES

開発環境

- OS : Mac OS X 10.5
- IDE : XCode 3.0
- 言語等 : Cocoa フレームワークと Objective-C 2.0 言語

まとめ

私たちはゆとり**体験**を実現するためにこのシステムを考案しました。

普段日常的に行っているブラウジングという作業にゆとり**体験**をもたらすことができます。



これがゆとりを生み出すコンピュータ!