TABUREプロジェクト
企画案最終選考

Confidential

早稲田大学文化構想学部安斎研究室MIB開発チーム

■■■■■■■■■■■■■■#01

「遺情」(ゆいじょう)

▼

人の死に際の情動を記録し、それを生きている人間に体験させるシステム。
BMIの基本的な構造「人と人との神経接続」の間に、記憶装置が挟みこまれた図式。
利用者は自分の情動の上に、記録された情動を上書きする事で体験する。死後の無情動状態をしばらく体験した後、他者が上書きを解いて覚醒させる。
また、様々な人々の死を記録として蓄積し、ライブラリー化もしていく。

●

神経接続の確立、及び情動パターンの記録が可能になったことで、今まで人生最期の時まで経験できなかった「死」を体験することができるようになる。

単に死を経験するだけでは味気ない、その為様々な著名人にオファーを出して最期の瞬間を記録させていただく。本人の希望があれば、オファーの無い方の最期の情動を記録することも可能。

情動の記録の際にはビデオカメラと心電図、情動記憶装置の3つを同期させ、再生の際に視覚で死の瞬間を認識できるようにしておく。

情動を記録する装置は持ち運びが容易で、すぐに駆け付けられるようにサイズの改良を加えるが、再生機の方は専門スタッフの監視の下に行いたいのでサイズの縮小化はせず、特定施設内に設置する。

ある程度の数の情動が集まってきたら、ライブラリーを開放し、手軽に「死」を体験できる施設にしていく。

■■■■■■■■■■■■■■#02

「びっくりするほどユートピア!」

▼

いまや日本社会の主役はオタクです。

しかし、今の社会はオタクに優しくありません。
色々な漫画などで少しずつ認知されてきたが、何かが違う。

同じオタクでも女と男で「萌え」る所が違うのに、そ

れをいっしょくたにしたり、ただのアニメ好きまで「腐女子」と言ったりしています。

しかしそれは間違いです。
男は男、女は女で「萌え」の原理も違えば求めているものも違うので、それぞれ別のサービスが適用されなければなりません。
そこで、性別に合ったユートピア作成サービスを開発しました。

ほら、びっくりするほどユートピア!

△画像3点

MIB.jpg
MOEKO.jpg
FJ.net.jpg

■■■■■■■■■■■■■#03

TABURE演劇「ミクロコスモス」

▼

MIB社傘下で劇団「ミクロコスモス」が始動することとなった。これは同社開発の情動系神経接続システム「TABURE」を演劇に応用したものである。「TABURE」とは「記憶とそれに付随して再生される感情」を送受信できるもので簡単に言えば自分とは別の「人格」を手に入れられるものである。そしてこの「TABURE」を役者に作用させることで「ミクロコスモス」は演劇を大きく覆す。なぜならこの演劇には“演じる”役者も決められた結末もないのだから。

●

「ミクロコスモス」は“演じる”演劇ではなく“生きる”演劇である。

役者は「器」となって架空の人物の人格を引き受けることで文字通り変身する。

脚本はある。しかし意味はあまりない。脚本が支配するのは世界観だけで、意志を持って生きる人間を恣意的に支配することは出来ない。
また別人格となり演劇を生きる役者が毎回同じことを考え、同じ行動をするとも思えない。

だから“結末”はない。

別人となって演劇を生きることとなった役者は自由である。
公演時間内はそこに生きるものとして世界の中で好きに振舞えばいい。
役者に抵抗はない。
舞台に立っている間はそこで生きていた記憶と思い出を持っているのだから。

これはもはや演劇ではないと批判されるだろうが、「公演時間」という時間的な制約が“演劇性”をかろうじて残すだろう。時間がくれば演劇は終わる。途中だろうがなんだろうが終わる。未完成に見えても終わる時は終わる。

決められた結末を持つ演劇なんてどうでもいい。
安心して観たい、いつでも同じものが観たい、そんな観客は来ないほうがいい。

「ミクロコスモス」は演劇の姿を借りた小世界なのだから。
ー劇団長ー

■■■■■■■■■■■■■#04

「TABURE SOS　タブレス」

●

・主な使い方

危険的な状況に遭遇した時…

タブレス持ち主が危険を感じる
↓
タブレスが危険情動を感知
↓
GPS による現在地などと共に警察やセキュリティー会社に自動的に通報してくれる

☆タブレスは携帯電話のサービスもしくは簡単に所持できるような形です

・こんな使い方も

FJ、妄想好きのためのタブレス

大事な会議中に「あの子」の妄想が止まらない
↓
思い出し笑いをしちゃいそう…にやけそう…
でも笑ってはいけない!!
↓
SOS
↓
タブレスから「もう一人の自分（どっぷるさん）からのお叱り」を受信

例）だから彼氏がいねーんだよ!!
キモい!!

☆副作用として酷く落ち込むこともありえる

■■■■■■■■■■■■■■#05

『＼(^o^)／YACCHI-MATTABULE＼(^o^)／』

▼

体験情動共有システムです。『うーわ恥ずかしすぎる、死にたい・・・』なんてやっちまってその日のお風呂の中とかで不意に思い出されて後悔と懺悔にさいなまれることってありますよね？そんな恥ずかしい!ダサい!ことでみんなに言うのは恥ずかしいけど、だれかとは共有したい自分のやっちまった話。笑いとばしてもらいたいし、励ましてほしいしとにかくだれかに今すぐ言いたい!ほかの人のやっちまった話で笑いたい、慰められたい!知らない人とほんの少しの共有感。そんな思いを実現するツールです。

●

みんなと共有したい自分のやっちまったことがあった後でもその時でもに、TABULEを装着するとその出来事の記憶と情動が記録されてサーバーにアップされます。そのやっちまった体験を他のユーザーは共有し、コメントをつけたりそのままの思いを情動としてのこしたりすることができます。これで自分も他のユーザーもハッピーに!みんなの情動で、素敵な YACCHI-MATTA コミュニケーションをつくりましょう!

■■■■■■■■■■■■■■#06

「Baby‘s　World」

▼

こどもの頭の中がどうなっているのか知りたい。そんな時に「Baby‘s　World」は子供の頭の中をのぞき見させてくれる。例えばまだ言葉を話せないこどもの頭の中には完成されていない未知の世界があり、あたたかい光ややわらかいもの、何か得体の知れない気持ち悪い塊やぬいぐるみのおばけがうようよしているかもしれないし、はたまた想像もできな

い未来への予知が語られているかもしれない。思いの相互作用によって「Baby's　World」は思いもよらない方向に変化したり、成長していく。

●

①　　のぞく
こどもに TABURE を装着すると脳の中の様々な感情信号と記憶をグラフィックとして変換します。のぞき見る人はディスプレイ付きTABUREを装着することで、こどもの周りに広がる感情信号と記憶のグラフィックス(Baby's　World)をみる事ができます。

②　　伝える
のぞく人は自分の感情や行動を子供に伝え、グラフィックに変化をもたらす事も可能です。
もし自分のこどものBaby's　Worldを見たら「気味悪いもや」で覆いつくされていたとしたら、のぞき見た人はそれをどのように感じとるでしょうか。「不安、孤独」の感情だと感じてこどもをそっと抱きしめてあげる。「不快」だと感じておむつを替えてあげる。そしてBaby's　Worldには「安心」のあたたかい光が満ちていくのです。

③　　広がる
１人のこどもを見ると回りのこどもも泣き出すように彼らは他人と自分を容易に置き換えることができます。遊んでいるこども同士に TABURE をつければ、互いのBaby's　Worldは触発し合って広がり大きくなっていきます。　(Baby's　World　一例↓)

△PDF

■■■■■■■■■■■■■■#07

「試食放題　」

▼

メニューや料理番組を見たときにその味を疑似試食することが出来る。実際に食べるのではなく、食べたときのおいしい!とかまずい!とかをメニューを見た人の好き嫌いや好みに応じて感じることが出来る。もちろん食べたときの感情を脳が発してそれを受け取るだけなので実際に満腹感を得るようなことはない。

●

お店に入っても食べたいものがたくさんあってなかなか注文出来ない!そんなときに「飲み放題」でもなく「食べ放題」でもないこの「試食放題」がぴったり!どんな味なのか気になる商品の味を疑似体験することが出来る。すべての人に同じように味が配信されるが受け取る個人のレベルで好き嫌いをデータベース化することが出来るので受け取り方は千差万別!

△PDF

■■■■■■■■■■■■■■#08

「だから私は、BMIセックス」

△画像

■■■■■■■■■■■■■■#09

タイトル:《You-Me(ユメ)》

▼

現代のヒトにとって睡眠中に「ユメ」を見るという行為はまだまだ未知で解明されていない。そのユメの実体を解明すると同時に、新たなコミュニケーションツールとして開発されたのが今回の《You-Me(ユメ)》である。

これにより、単純にその人が見た「ユメ」をサーバーに保存し後から見る事も可能。さらには、睡眠時に他のユーザーが介入することによって、そのユーザー自体との接触や記憶（実体験や見てきた風景など）を送り共有することが出来る。
単なる睡眠時のユメの実体を暴くだけでなく、実世界では関わるはずがない見ず知らずの人と「ユメ空間」でコミュニケーションをはかることが可能となる。

●

１:睡眠時の脳波を読み取り電波を発信
2:それを他者（全く知らない人も）がキャッチし接続。（複数可能）
3:ユメ空間で接触
4:会話はもちろん、その人の見てきた風景なども共有可能。

※本ツールはサーバーでのオートセーブ機能により、コミュニケーションしたデータは強制的に保存されます。
※他のユーザーとのユメ世界でのトラブルについて当社は一切の責任を負いかねますので、ご了承下さい。

■■■■■■■■■■■■■#10

「ユメミタイ」

●

「最近怖い夢ばっかり…誰か助けて!」
「自分の見たい夢が見られたらいいのになぁ。」

そんなキミたちにぴったりのタブレを開発しました
その名も『ユメミタイ』!

2004年某タ〇ラより
好きな夢を見るためのおもちゃが発売されました
（実話）

その名も『夢見工房』…!

しかしこれはあくまで
見たい夢に近づくことをサポートするマシン

もちろん個人差もあります
見たい夢、好きな夢が確実に見られるわけではありません

「せめて寝てる間だけは、心地よい夢が見たい」

そんな願いを叶えてくれるのが『ユメミタイ』です

タブレを装着して睡眠状態に。
自分が見たい夢、人が作った夢を見ることができます

ホラー映画的な怖い夢が見たいという人は
いつも怖い夢にうなされている人にもらいましょう

そんな楽しいことができちゃうなんてまるで夢みたい!

ただし、タブレを着脱したら自動的にリセットされ
見た夢や送られた記憶は消去されます

つまり、『ユメミタイ』によって見る夢は
夢を見ているときだけしか楽しめないのです

現実を忘れて夢を見すぎる心配なし!

△画像

■■■■■■■■■■■■■#11

「あたらしい自殺の形」

△画像

■■■■■■■■■■■■■■#12

「BMI 神経接続クラブ・ハシエンダ 21」

▼

神経接続システム TABURE を用いて他の神経と接続した上で、音楽や映像などさまざまな経験を共有することである種の一体感の恍惚感覚を獲得。サイケカルチャーの聖地を復活させ、複合的な陶酔感の獲得と人間の新たな感覚の拡張を目指す。
なお「ハシエンダ」については注を参照されたい。

●

1.　BMI 神経接続クラブ・ハシエンダ 21 とは（注）

（1）　オーディエンスは BMI・タブレシステムと AR 機能が搭載された HMD を装着し椅子に座る
（2）　ヘッドセットではクラブの DJ や VJ アーティストがプレイする音楽や視覚感覚、その他の感覚が刺激としてオーディエンスに与えられる。
（3）　オーディエンスは他の客の感覚、情動、陶酔感を同時に共有することができる。
（4）　さらにオーディエンスのリアルタイムでのプレイへの参加も可能。刺激から想起される視覚イメージや触覚などの諸イメージ・感覚をアップロードしていき、複合的かつ一回性の高い「経験」を創発的に作っていく。

2.　いま、BMI でサイケカルチャーを復活させるメリット

（1）　当時ドラッグを使わなければならなかった、個の人間を超えた感覚を BMI を通じて得ることができる。ドラッグと違い犯罪性・身体への悪影響はない。しかし依存症の可能性は否めない（これはひとつの課題である）。しかし、ドラッグなしにして当時のカルチャーに象徴される多幸感、自己と他者と空間が溶け合う感覚、常態では得られない感覚が手に入る。
（2）　自分の中でしか得られない感覚を人と共有できる空間作りにより、個人の認識感覚を超えるスペース・コミュニティを創造できる。
（3）　「リアルタイムでのプレイへの参加」つまりすべてのオーディエンスが主役になりうる可能性が用意可能。予想外のプレイが生まれることも。
（4）　タブレシステムの特徴「着脱可能」により、危険時、緊急時などはすみやかに脱出できる。また、すべての感覚を没入するのでなくある程度没入感を制限、遮断することで安全面の確保が期待できる。

3.　FAQ

Q.DJ は必要か
古典的なクラブを模しているからと言うのはひとつの理由ですが、オーディエンスの相互作用を発生させるきっかけを作ったり、相互作用がカオスにならないよう方向性を決めていく DJ は不可欠です。「この DJ の作る「場」が好きだ」というふうに客層が分かれたりするでしょう。
Q.もはやクラブという「場」は必要ないのでは。
これも古典的形式にのっとっているという部分もあります。クラブと言うある種非日常的というか、ハレの場としての象徴的意味もあります。「クラブに足を運ぶ」と言う身体的行為も大切にしたいのです。物理的な場によってヒッピー・コミューン的な一体感を演出できるうえ、このクラブを愛する人にとっては「聖地」となるでしょう。

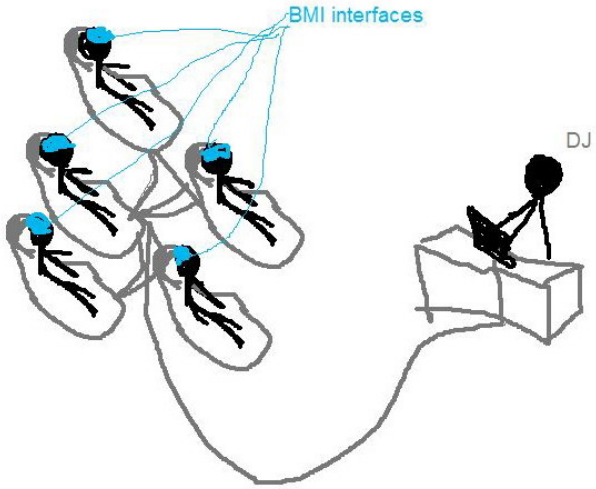
4.　注・ハシエンダについて

(The Hacienda) 1980 年代のマンチェスターにおいて、ファクトリーレコード（Joy Division、New order、Happy Monday などが契約）が運営していたクラブ・ライブハウス。当時流行していたハウスやサイケデリックな音楽で有名な”ハコ”であった。

当時のサイケカルチャーの中心のひとつとなり、60年代のヒッピー文化の再来といわれる「セカンドサマーオブラブ」や「マッドチェスター」といったムーブメントとともに語られる。

参考・The Hacienda:http://en.wikipedia.org/wiki/The_Ha%C3%A7ienda
Second Summer Of Love:http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Summer_of_Love
Madchester:http://en.wikipedia.org/wiki/Madchester

△ 画像



■■■■■■■■■■■■■■#13

「ATフィールド発生装置～逃げちゃダメだ　逃げちゃダメだ　逃げちゃダメ・・・やっぱ逃げる!!!～」

▼

あの某有名アニメに登場する精神障壁を物理的に再現してみました!!もう嫌いなあいつとの関わり合いも、煩わしい上司や先輩も、別れたあとしつこいあの野郎ともお別れ!!
ストレスにまみれた未来社会のニーズにこたえる、画期的ツールの登場!!
あなたの心の壁が、あなた自身を守ります。
２０１５年の段階では、ゲームセンターのARゲームとして人気を博したこのシステムが,更なるときを経て生活に応用させるために開発されました!!ちなみにこのゲームは、タブレを装着した状態の精神波を、ゲームの中のキャラクターにシンクロさせることで操作が可能になる次世代型シュミレーション格闘ゲームで、心の壁という概念を用いて相手と戦うと言うものです。

●

タブレ装着者は自身の思考の前段階、つまり無意識のうちに、「心の壁」を作ることができ、他人との距離を調節することが可能になった。相手との距離は自分が持っている相手への印象や、好意によって変化する。この場合3つのケースが考えられる。

１、タブレ装着者同士の場合
相手が苦手な人物の場合、タブレの特徴である情動のやり取りによって相手は近づいたり話しかけたり、触れることが無意識下のうちに出来なくなる。（相手は話そうとしなくなるというか何かしようとしたことさえ覚えていない）
苦手な人物ではない場合、その人との適切な距離を保ってくれる。例えば挨拶するかどうか迷うような間柄の人とすれ違ったときに、お互いに挨拶をするように導いてくれたり、もしくは相手もスルーを望んでいたらスルーしたりできるようになる。
ちなみにこの「心の壁」は好みによって視覚化する事が可能で、この場合自身が壁の存在を認識できるため意識的に相手を避けることが出来る。厚さや、反発力を伴う仮想の壁としてバーチャルに存在します。より相手に精神的ダメージを与えることが出来ますね!!
もし、両思いの人がいた場合、逆に無意識のうちに磁石のように吸い寄せられる効果があり、もしかしたら廊下の角でぶつかってフラグが立つなんてことも・・・

２、自分しかタブレを装着していない場合

あつかましい相手がタブレを装着しておらず、自分だけしかつけていないような場合は自分の感覚器官が自閉モードに入りその間「ダミーシステム」が相手をします。その間の記憶は無いため後腐れなくソーシャルな付き合いが出来ます。
それがちょっと信用できないと言う人は、感覚機能を自分の好みまで下げることができるので、聴きたくない言葉やしぐさをシャットアウトすることが出来ます。最悪、その人物の存在自体をフェードアウトさせていくことも可能。痴漢にあってもなんのその、電車で隣の人がもたれかかってきても気にならない!!

3、その他の利用法

〇リハビリ編
この感覚機能の感度調整はタブレを使用しすぎて脳が強い刺激で無いと反応しなくなってしまう、いわゆるタブレ中毒になった際のリハビリにも用いることが可能です。低刺激になれることで、多少不自由な生活を強いられますが脳の損傷を食い止めることが出来るかも知れません。
そうでなくても、現代のバーチャル世界に疲れてしまった人や人体の持つ素晴らしさを忘れてしまったひとは、この機能を使って脳内デトックス効果を実感してみるのもいいと思います。
ある感覚を切ることで、そういった障害を持った人も感覚というのも得られるようになるので、社会的な効果も得られる可能性があります。
〇 嫌いな奴しばき合い編（おまけ）
嫌いな人間をどれだけ自分から遠くまで行かせられるかを競うゲーム

※自分の感覚を増強する機能はついておりませんのでご了承ください。

■■■■■■■■■■■■■■#14

「共感ブースター」

▼

映画などにとても感動したとき、良い音楽を聴いたとき、とにかくとても楽しいときに、一緒にいる友達などと感動を分かち合ったりしたくなるのはなぜでしょうか。逆にとてもつらいときに、誰かに気持ちを話してしまいたい時ってありませんか？それらがなぜかと言うのはさておき、そんな欲望を簡単にかなえるのが“共感ブースター”です。

●

具体的には？

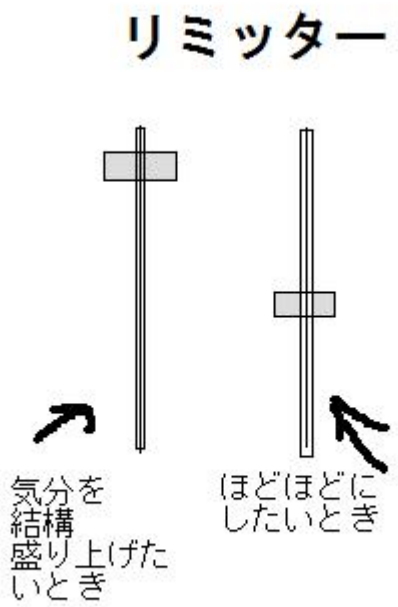
とても楽しいとき、かなしいときなど喜怒哀楽快苦あらゆる感情を感じているときにこの“共感ブースター”を使用します。すると、TABURE システムが感情衝動を分析して、ネットワークを検索してそれに合う適切な感情を見つけ出し、共感を高めあうことができるのです。そうでなくても使用者に「こういう感情の人と共感したい！」というのがあればそれを叶えることもできます。
以下に例を挙げると、
（1）　基本の使い方。楽しいとき、同じ方向性を持った感情と共感することができます。例えばそれが同じ映画を観て得られた感情ならそのまま共有でき、違う感動でも感動の「力」を取り出して抽象化してから共感することで、その力によって自分の感情をさらに盛り上げることもできます。
（2）　悲しいとき、慰めあったり一緒に悲しんでくれる感情などと「共感」して楽になることができます。苦しいときなど、他にも苦しんでいる人がいたりすると少し楽になることはよくあることです。自分の感情をぶちまけてみるのもいいでしょう。逆に悲しい映画を観た後に悲しい感情を（1）のようにオーバードライブして、より悲しくなる使い方も可能です。
（3）　なんとなくやるきがない、現代の無気力な若者にもお勧めです。激しい気分・衝動、一種たぶれている気持ちをもった強い感情と接触することで、

良い意味で「あてられた気分」になることができ、やる気が出てきたり、行動せずにはいられない気分にします。あらゆる感情を魅了する「カリスマ」をもった感情は人気になるかもしれません。
（4）　「カリスマ性」をもうような偉大な感情は記録されサンプリングされることがあります（例・オバマの感情、イチローの感情など）。接触も可能ですがあてられすぎないように注意!
（5）　あえて違った感情に接触してみることで新しい視点を手に入れられるかもしれません。感情を抽象化せずにダイレクトに感じます。

＊補足＊

感情を読み込んで共有し他人のタブレに触れるというのはタブレシステムの基本かもしれません。様々に応用可能です。
感情を共有するのはある種危険行為でもあり恐怖を持つこともあるでしょう。また高められた感情が制御不能になったり精神が崩壊するような危険があるかもしれません。そのためにリミッターの設置が義務付けられるほか、自分で操作できるリミッターを操作することで望みどおりの水準に感情の変化が設定できます。タブレシステムは着脱可能なので危険を感じたら手動でオフになることも可能です。
また自分の感情を自分にフィードバックすることは暴走を招きやすいので禁じます。

△　画像



■■■■■■■■■■■■■■#15

「トランスコード」

●

言葉でも理屈でもとうてい説明できない、けれど身を焦がすような衝動にかられたことはありませんか?

頭上に広がる空にまっさかさまに落ちてみたい。身が裂けるほど泣き叫びたい。目の前の景色をすべて破壊してしまいたい。

それらの衝動をすべて叶えるのが「トランスコード」です。

「トランスコード」は、装着時にあなたの衝動を瞬時に感知し、

あなたの感覚すべてをジャックし、それらの衝動を

脳内で疑似体験させることができます。

そしてそれらの衝動をアーカイブに保存し、編集することもでき、

他人のアーカイブとの共有、また、同じ衝動を一緒に体感することもできます。

「トランスコード」が感知するのは、意識的に思い描いたイメージだけではありません。
ほんのささいな衝動や、無意識的に抑圧している衝動までもを発掘し、形にします。

もちろん体験をするしないは選択でき、着脱可能です。

腹部周りに装着します。（＊イメージはへそピアス）

△画像　transcord.jpg

■■■■■■■■■■■■■■#16

「バア・グリーン・システム」

▼

植物によって、日本のお墓に、死者と生者の世界の架け橋を作るシステム。TABURE を用いて、ある人が生前に所有していた植物にその人の情動、性格、記憶を蓄積させることによって、その人の死後、墓参りに来た人々が植物を通じて死者とコミュニケーションをすることを可能にする。また、墓地が植物でおおわれることで、殺風景・怖いといった従来の日本のお墓のイメージを転覆させ、お墓という場所を近所の公園くらい身近にする。バアとは古代エジプトの言葉で、身体の死後も不滅の魂を表す。

●

昔から、植物にはこの世とあの世を繋ぐ霊的な力があると信じられてきました。「ジャックと豆の木」では、巨大な豆の木が天上と地上を繋ぐ役割を果たしますし、日本でも、たとえば柳の木の下には霊が宿るといわれますし、榊は清浄な力を持つ神木とされています。
私が TABURE で提案するこのシステムは、まさに植物を使って、あなたとして植物が家族や友人とコミュニケーションしてくれるシステムです。つまり植物が、この世とあの世を「つないでくれる」のです。
方法は以下のとおり。まず、あなたの人生の節目に、記念樹を買いましょう。そして TABURE をあなたと樹に付けます。双方向性のある TABURE をあなたと樹それぞれが持つことによって、あなたは水が足りない、寒いなど、逐一樹の状態を把握できます。樹にもあなたの情動が伝わります。そして樹は、年輪を重ねるのと同じように、年を経るごとにあなたの性格、記憶、情動、その他くせなどさまざまなことを、その皮の下に蓄積していきます。
やがて、あなたが一生を終え、死途の旅に出るとき、あなたと連れ添った樹はあなたのお墓に植え替えられます。株分けして半分を家に残すのもいいですが、あなた自身も生前のようにそばで樹に見守られている方が安心できるでしょう。
そして、今度は TABURE アウトプット機能で、樹はその中に蓄積されたあなたの人格情報をもとに、あたかもあなた自身がそこにいるかのように、あなたに代わって、お墓参りに来たあなたの家族や知人と語らいあい、コミュニケーションすることができます。お墓参りに誰も来ていないときは、きっとあなたの樹は隣のお墓の樹と、おたがいの昔話に「花を咲かせて」います。
これを使えば、まさに植物を通じて、この世とあの世の境がきわめて希薄化した社会が実現するでしょう。格式通り、年に 1、2 度のみお墓参りをするという今までとは違って、お墓はもはや疎遠な場所、異界ではありません。子どもたちは肝試しの場所に事欠いて困るかもしれませんが、近未来には、孫が亡くなった祖母のお墓に悩みごとの相談に来る、また、お互い顔も知らないひ孫と祖父がお墓で自己紹介し合う、なんてことは、ありふれた光景になっているでし

よう。
また、これは植物という「生体」を通じて死者と接するということにおいて、従来の旧ARを使った仮想3D映像技術による死者の復元とは大きく一線を画している点にも言及しなければなりません。
いずれにせよ、これからのお墓は、今までの硬直した空間とは、きっと大きく異なるものになるに違いないでしょう。もしかして、おしゃべりな樹たちが大きく育って森のようになれば、別にお墓の手入れなんて必要なくなるかもしれません。

■■■■■■■■■■■■■#17

「Toile-To」

●

みなさんはトイレをどう使っていますか？
用を足したいときに行くのはもちろん、それ以外にも落ち込んだとき、考え事をしたいとき、一人になりたいとき、
疲れて休憩したいとき、時間を持て余したとき…デートの前の身だしなみチェックをするなんて人も少なくないはず。

公衆トイレ、学校のトイレ、お店のトイレ…トイレはちょっとした人生の交差点。もやもや、どきどき、わくわく、しょんぼり、いろんな感情が交差します。
トイレの中のあの人を、ちょっとだけ覗いてみませんか？

Toile-To（トイレット）は便座型のBMI。便座に座っている間作動します。
座ると自動で書き込みモードがオンになり、座っている間その人の感情や思いを集積します。
読み取りモードをオンにすると集積されたデータの中からランダムに感情が拾えます。
データの管理は MIB 社によって徹底されるほか、そのトイレを使っている人が3人以下の場合は個人の特定を避けるため
読み取りモードに切り替わらないなどのプログラムがあり匿名性は守られます。

展望としては同一の Toile-To を介した感情のやり取りだけでなく、各地に設置された Toile-To のデータを集めて遠隔地同士の Toile-To の交信も行いたいと思います。
これにより六本木で合コン参加中の OL のトイレと高田馬場の飲み会で潰れかけている学生のトイレ（における感情）が繋がる、などなどの全く新しいトイレの形が生まれます!

（添付資料にあるキャッチコピーの joined at the hip は和訳すると一心同体という意味になります。）

△画像 Toile-To.jpg

■■■■■■■■■■■■■#18

そんなに死にたいなら、死んでみよう!
SHINDEMIYOU.net

でも、人生には喜びだってきらめいている!
IKIRO.jp

————————————————————————————————————

今日も一生懸命生きているみなさま、こんばんは。お疲れ様で
す。
MIB 社です。

「もう、死んでしまいたい…」
ストレスフルな現代社会に生きる皆様。今まで生きてきて、こ
の言葉を脳内でつぶやいた人は少なくないのではないでしょう
か。

競争、競争、また競争。果てしなく続くと思われる人生のレー
ス。そこからドロップアウトして安らかな死の世界へ行きたい
…。
そんな願望が頭をかすめたことのあるあなたにお勧めしたいの
が、
弊社の「SHINDEMIYOU.jp」。

サイト登録ユーザーの「死にたい…」「消えたい…」のつぶや
きに応じて「しにたいポイント」が蓄積。
一定の値まで「しにたいポイント」がたまると、その時点で「SHINDEMIYOU.tabure
」が突然発動します。
ゆうに 10000 種を超える死に方コンテンツから、ランダムにプ
ログラムが選択され、ユーザーは「死」を疑似体験。
その後は各々の死生観をタブレによって分析し、それに応じた
死後の世界に行くことができます。自己評価や罪悪感の程度に
従い、「天国／地獄ジャッジメント」機能も搭載。
ちなみに、SHINDEMIYOU.tabure が発動した場所には「思念」が
タギングされ、他のユーザーはヴァーチャルな死者の情動と、
死後の世界の様子を垣間見ることができます。

徹底的に「死」が排除された日本社会に、「死」のリアリティ
を取り戻すのが SHINDEMIYOU.net です。

——

SHINDEMIYOU.net の姉妹サービス、もしくはアフターケアサイ
トとして
「IKIRO.jp」が設けられています。

ここでは人生の様々な喜び体験コンテンツがずらりと揃ってお
ります。
結婚の喜び、出産の感動、荘厳な朝焼け…
絶望の淵にいる時には忘れてしまいがちな人生の美しさを疑似
体験することができます。

死ぬことも生きることも、案外悪くないもの。
体験したユーザーのみなさまには、「まさに生まれ変わった気
分!!」「人格が変わりました!!」と大変ご好評いただいて
おります。
生きることが退屈で平坦に思えるあなた、人生が絶望的に長く
感じられるあなた。
弊社の新サービスをぜひお試しくださいませ。

■■■■■■■■■■■■■■#19

「ショシンタブレ － 0 からやりなおしたろう － 」

▼

この習慣っていつ身についたのかな?

あなたは、そんな思いを抱いたことがあるだろうか。

どうして歯を磨けるようになったのだろう?
どうしてがゴミ箱にゴミを捨てるようになったのだろう?

ショシンタブレは、あなたが抱いた問いにこたえてみせます。

そのためには、
あなたにとって当たり前になっていることを消してし

まう必要があるう。
それがショシンタブレが提供するサービスです。

●

ショシンタブレは、記憶をリセットするのではありません。
習慣消去によって生じるであろう、初心。

その初心がありもしない方向へ帰着するのを見守るサービスです。

私たちは初心者志望の味方です。

歯をみがけなくなったら、あなたの生活は歯みがきに挑戦する生活にかわります。
人は習慣に飼いならされ、それが出来なかったときへさかのぼることが出来ないようです。

ショシンタブレはそれを可能にしようと思うのです。

あなたが歯みがきだけが抜け落ちた生活をするとどうなるのだろう？

記憶は消しても、体が覚えているかもしれませんだがそれもまた新たな発見でしょう。
そのような発見こそが、ショシンタブレたる者の試みなのです。

開発責任者談話:
情報を蓄えることによって選択の習熟・成熟を計っていこうとする世の中の流れにのりたくない。
この天の邪鬼さだけが開発の起点でした。MIB 社が志しているのは未熟への道です。
もはや未熟でもないのかもしれない。行為が欠落したまま生活は行なわれるかもしれないから。

△　画像　planA-syosinsya.jpg

■■■■■■■■■■■■■■#20

「ForGet　なんでもわすれたろう」

▼

あれがなかったら、今どうなっていたのかな？

あなたは、そんな問いを抱いた事がないだろうか。

あの本を読んでいなかったら？
あの人と出会っていなかったら？

あの時、あの場所で、あの人に、あのモノに出会っていなかったら・・・。
ForGet は、あなたが抱いた「そんな思い」を忘却させます。

●

あの人に出会っていなかったら？
という質問から沸き上がってくる思いが消されてしまった時を想像してみてください。

思いが消されてしまった時、
あなたは、どのようにそれを語るのでしょうか？

消された思いはないが、新たな思いによって自分を語るのではないでしょうか。

それは捏造？それはでっち上げ？

でも。そもそも、その思いは、その思いだったのだろうか？
ある出来事で、自分は形作られるのだろうか。といいかえてもいい。

ForGet は、そのような奥底にある疑問に応えられるかもしれない。

本当の記憶を忘れることで、ホントの記憶を獲得しよう。
それが、ForGet が試みたいことです。

開発責任者談話:
「思いは重い」という祖母のギャグが頭から離れない。それが開発の源流です。

いやな思い出を消すのではなく、いい想い出を消すとどうなるか。
いい思い出らしさだけが残り、らしさを保つ思いをつくろうとするのか。
らしさも思いもきえ、思い出によって変わった自分だけが同一なのか。
もしかしたら？思い出から得た影響力もなくなるのではないか。
わーわー言ってますが、本心としては頭から離れなかいこのギャグを消したいのです。

△　画像　planB-omoide.jpg

■■■■■■■■■■■■■■#21

「ゆがんだよくぼう.net」

●

ふみかちゃんに耳かきしてもらいたい
テストの答案が燃えてしまえばいい

①よくぼうする
②よくぼうがサーバにあつまる
③みんなのよくぼうがまざる
④ゆがんだよくぼうが実行される

どんなものがフィードバックされるかはおたのしみ!

△PDF

■■■■■■■■■■■■■■#22

「笑ェせぇるすまん」

▼

￣あなたのココロのゆれ、預かります￣

このサービスでは、あなたのココロのゆれを 1 日お預かりいたします。
いつでもどこでも無料で、即座に対応いたします。

ただし、一度開始すると 24 時間はこちらで制御するため、
あなたの「ココロ」はあなたの心を離れます。

●

難しい事は何もありません。

例えば、あなたにも、こんな時ありませんか？

「あー雨だるいなぁ・・・今日なんかウツだわぁ」

「今週中にあのレポートと、そうだミーティングもしなきゃだし・・・」

「なんかわかんないけど、今日イライラすんなぁ」

そう、だれだって、一度は自分の気持ちがうっとおしくなるもの。

その「ココロのゆれ」、MIB にお預けください。
私たちが責任を持って管理いたします。

スイッチを押したその時から、
あなたはあなたのココロのゆれから開放されるのです。

お預かりしている間は、数千万の情動パターンをデータベースに持つ
当社の FJBM(FuJoshi Brain Machine)が最適なものをお選びし、
あなたにインストールさせていただきます。

ご安心ください、24 時間後、必ずあなたのココロはお返し致します。

あなたのご利用、ココロよりお待ちしております。

※お望みであれば連続使用は無制限でご利用いただけます。

△画像

■■■■■■■■■■■■■#23

「タブレター　～まごころをきみに～」

△pdf

■■■■■■■■■■■■■#24

「オモイカメラ・オモイダイアリー」

▼

オモイカメラ・オモイダイアリーとは

我が社の製品である「タブレ」と互換性を持つ最新の電子機器です。

タブレの端子と繋ぎ写真を撮る、日記を書くことでその瞬間のあなたの感情を鮮明に記録します。
使用方法も簡単。あなたの大切な「想い」をいつでも、いつまでもあなたの側に保存することが可能です。

●

使用方法

STEP①　タブレと接続し写真を撮る、日記を書く。

STEP②　写真、日記の内容と同時にタブレがあなたの感情を記録します。

STEP③　タブレと接続し、写真を眺める、日記を読む。

STEP④　当時の感情があなたに流れ込んできます。

△PDF

ビジュアル資料

■■■■■■■■■■■■■■■#02「びっくりするほどユートピア!」

びっくりするほどユートピア!

今の日本は立派なオタク社会です。もはや今日本を動かしているのはオタクです。
オタクにはざっと分けて2種類。男のオタク(いわゆる萌えオタ)と女のオタク(いわゆる腐女子)です。

彼らは一見性別が違うだけに思えますが、実は「萌え」の構造が全く違います。

男は例を挙げるなら「むぎゅは俺の嫁(*´∀`*)」「みおたんハァハァ(*´д`*)」と完全なキャラ萌えの場合が多く、
その「嫁」は彼らの脳内で非常に都合のよい存在として扱われます。
つまり、自分が愛を囁いて欲しい時に愛を囁いてくれるし、添い寝したければしてくれる、
絶対に自分を拒む事はない存在になるわけです。いわゆる脳内彼女です。
これは疑似恋愛や完全恋愛ではなく、変形した自己愛です。ナルシシズムなのです。

一方の腐女子が萌えるのは関係性です。
裸のイケメン1人よりも、決して格好良くない普通の男2人が肩を組んでいる方に萌えます。
男同士であればいいのではなく、その2人の間の空気・歴史・言動、そういったものが要素になるのです。
なのでSoftBankxdocomo(下剋上萌え!)、存在x時間(共依存せつなす)といったように、
腐女子は人以外のものにでも簡単に萌えることができます。
第3者の視点から、その2人の関係性を妄想して萌える、それが腐女子です。
つまり、自分は「神」の視点にいるわけです。なのでキャラx自分にはならない場合がほとんどです。

そう、同じオタクでも全く仕組みが違うのです。
我々MMB社は「オタクにやさしい」社会を目指すべく、性別に合った2通りの使い方を提案します。

完全萌えキャラ作製機 MOEKO

被るとすぐにキミの身長・体重とかのスペックとか、
脳波の動きを判断して、キミの好みに完全に沿った
あたしたち「MOEKO」が自動的に生成されるよ!

あたしたちはキミに連動してるから、いつもキミの傍にいられるの★
キミが何かしてほしいと思えば、あたしたちは何でもしてあげる!
だってキミはあたしたちの大事なご主人さまだからね。

他の人が作った「MOEKO」に会うこともできるし、
「MOEKO」同士が出会ったり仲良くなったりすることもあるよ!
もしかしたら「MOEKO」同士がイケナイコトしちゃうかも・・・?
あ、そんなの恥ずかしいから見ちゃダメなんだからねっ!!!

あたしたち「MOEKO」と一緒に、甘くてカイテキな生活を送ろう♪♪

※MOEKOに何をさせるかはあなた次第です。彼女たちはどんな要求にもこたえてくれます。
他のMOEKOユーザーと協力すればGL鑑賞も思いのまま。MOEKOを通した新しい友人関係を築きましょう。
みんなで楽しく萌え萌えライフを歩める、そんな生活をMOEKOは提案します。

aoi sora9x

妄想共有システム FJ.net

ある2つの物を見て、その関係性に萌えて、
何らかの物語を即座に考え付くことが出来るのは腐女子ならでは。
何かを見て妄想したことが、FJ.netに加入することでネットワーク上に送信されます。
そしてそれはそのモノに「下剋上」などとタグ付けされ、
加入者が誰でも見れる状態になって保存されます。
あなたの妄想はタグ検索やその場所に行くことによって見ることが可能になり、
あなたも人の妄想を見ることが可能です。
それにより沢山のネタが生まれることでしょう！
タグ検索で好きなシチュエーションなども検索できるので、
いつまでも幸せな妄想世界に浸る事が出来ます。

世界を妄想で塗りつぶしてしまいましょう^^

※FJ.netに送信された妄想の著作権はフリーにしておくことをお勧めします。
素敵な作家さんにあなたの妄想を小説や漫画にしてもらいましょう！FJ.netは同人市場の販売促進にも一役買います。

■■■■■■■■■■■■■■#08「だから私は、BMIセックス」

■■■■■■■■■■■■■■#10「ユメミタイ」

■■■■■■■■■■■■■■#11「あたらしい自殺の形」

死にたいと思ったときに殺してくれるＢＭＩ

感情の洪水を送り込むことで

あなたに 感情 を抱かせることを許しません。

新しい自殺の形。

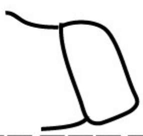
「うわああああ死にたい！！」
そうですか、ならいっそのこと死んでみてはいかがですか？
脳をパンクさせてしまいましょう。

自殺が絶えない世の中に望まれるべくして生まれたBMI
もし運がよければ

文字通り生まれ変わったあなたになれるかもしれません。

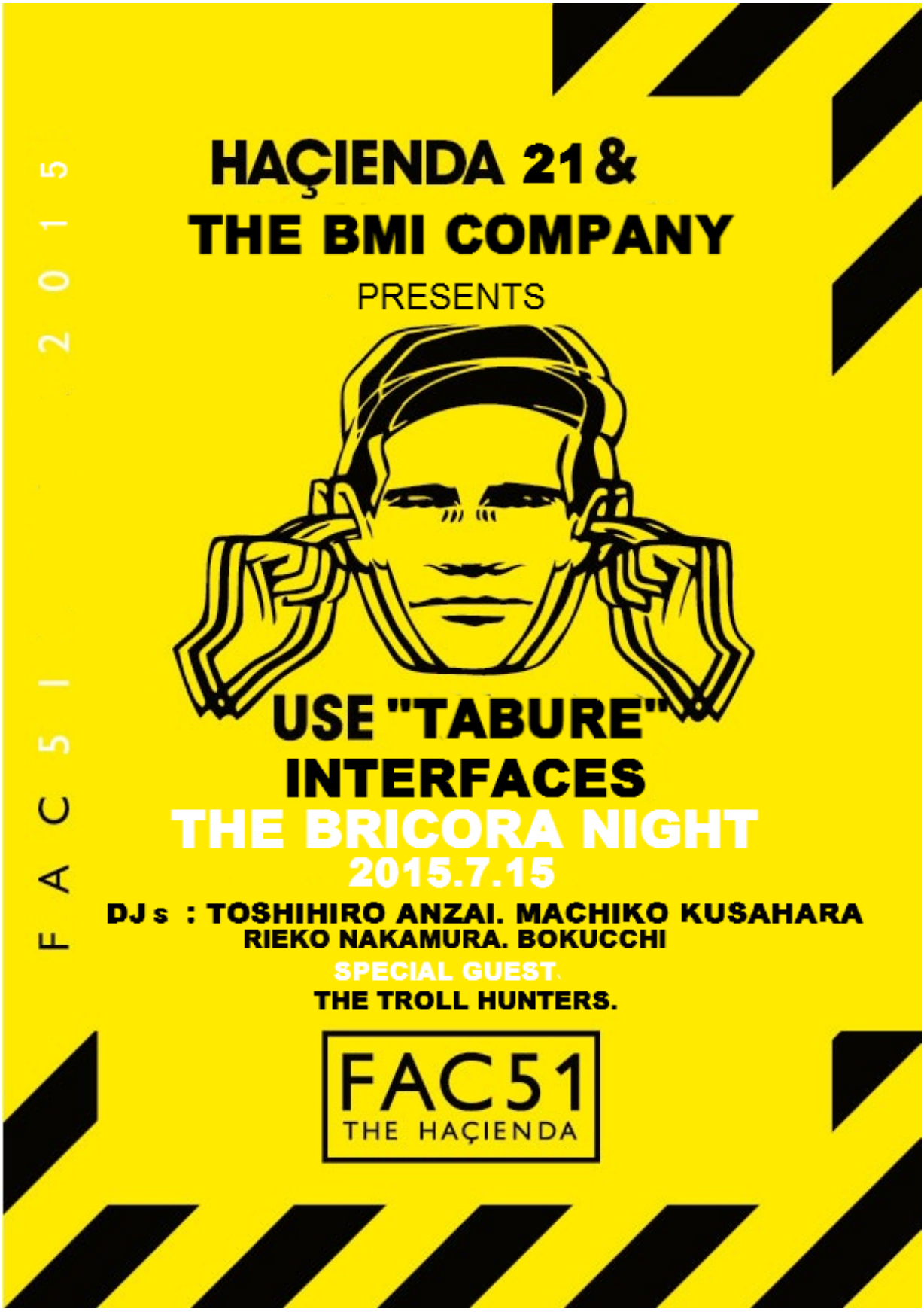
本当に死ぬ前にこれを使って死んで欲しい。

SOS信号は死んでからじゃ遅いのだから。



死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死 死死死死

■■■■■■■■■■■■■■■#12「BMI 神経接続クラブ･ハシエンダ 21」



■■■■■■■■■■■■■■■#15「トランスコード」

広がる空の中に
果てしなく落ちて行ってしまいたい
大声をあげて泣き叫びたい
どこまでも続く同じ街並みを、
めちゃくちゃに破壊してやりたい
突然生まれてしまった、あなたの「衝動」
意識の底に埋もれ、社会の中で抑圧されてしまったもの
それらをすべて拾い上げて、
ヴァーチャル世界で現実のものとして体感させるＢＭＩ、
それが「トランスコード」
感覚をジャックして、あなたの欲求をすべて満たします
気付かなかったものに気付き、保存し何度でも再生し、編集し、
他人と同じ世界に没入することも可能です
生きているってこと、実感してください

■■■■■■■■■■■■■■■#17「Toile-To」

トイレではじまる コミュニケーション Toire-To

トイレはこれまでずっと完全に閉じられた空間でした。

そんなトイレに少しだけ外の空気を入れてみよう、というコンセプトで開発されたのが新しいトイレ、Toile-To(トイレット)です。
Toile -Toは便座型のBML。便座に座っている間作動します。

Toile-Toに座ると自動で書き込みモードがオンになり、座っている間その人の感情や思いを集積します。
読み取りモードをオンにすると集積されたデータの中からランダムに感情が拾えます。なお、匿名性は絶対に守られます。

トイレでみんなのひとりごと
こっそり交換してみませんか。

MIB 社案件

Baby's World

こどもの頭の中がどうなっているのか知りたい。そんな時に「Baby 's World」は子供の頭の中をのぞき見させてくれる。例えばまだ言葉を話せないこどもの頭の中には完成されていない未知の世界があり、あたたかい光ややわらかいもの、何か得体の知れない気持ち悪い塊やぬいぐるみのおばけがうようよしているかもしれないし、はたまた想像もできない未来への予知が語られているかもしれない。思いの相互作用によって「Baby's World」は思いもよらない方向に変化したり、成長していく。

概要

① のぞく

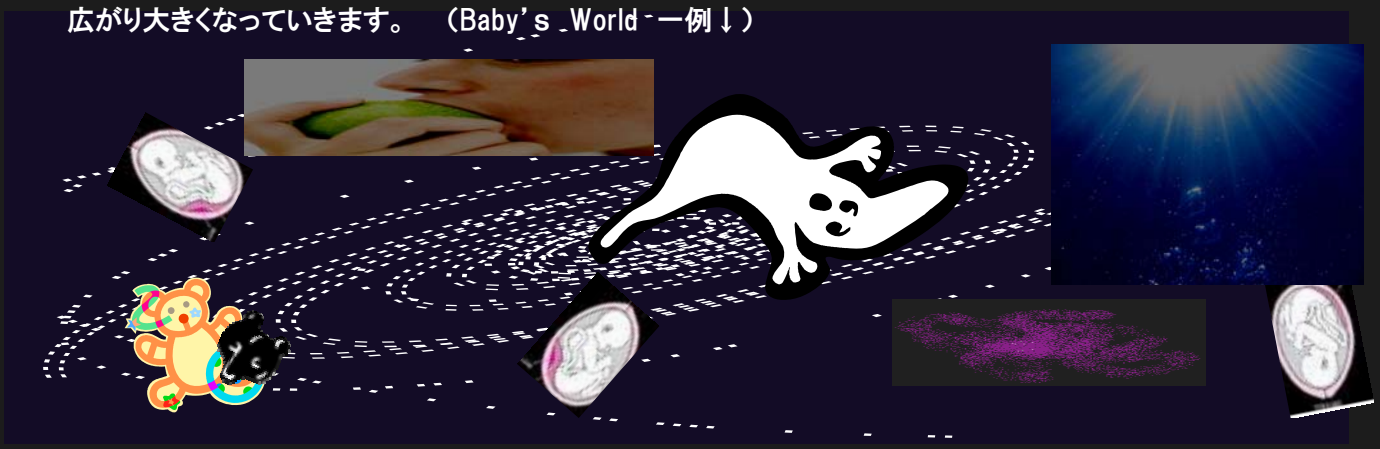
こどもに TABURE を装着すると脳の中の様々な感情信号と記憶をグラフィックとして変換します。のぞき見る人はディスプレイ付きTABUREを装着することで、こどもの周りに広がる感情信号と記憶のグラフィックス（Baby 's World）をみる事ができます。

② 伝える

のぞく人は自分の感情や行動を子供に伝え、グラフィックに変化をもたらす事も可能です。
もし自分のこどものBaby 's Worldを見たら「気味悪いもや」で覆いつくされていたとしたら、のぞき見た人はそれをどのように感じとるでしょうか。「不安、孤独」の感情だと感じてこどもをそっと抱きしめてあげる。「不快」だと感じておむつを替えてあげる。そしてBaby 's Worldには「安心」のあたたかい光が満ちていくのです。

③ 広がる

１人のこどもを見ると回りのこどもも泣き出すように彼らは他人と自分を容易に置き換えることができます。遊んでいるこども同士に TABURE をつければ、互いのBaby 's Worldは触発し合って広がり大きくなっていきます。　（Baby's World 一例↓）



○●試食放題●○

■■■
メニューや料理番組を見たときにその味を疑似試食することが出来る。実際に食べるのではなく、食べたときのおいしい！とかまずい！とかをメニューを見た人の好き嫌いや好みに応じて感じることが出来る。もちろん食べたときの感情を脳が発してそれを受け取るだけなので実際に満腹感を得るようなことはない。
■■

□□□
お店に入っても食べたいものがたくさんあってなかなか注文出来ない！そんなときに「飲み放題」でもなく「食べ放題」でもないこの「試食放題」がぴったり！
どんな味なのか気になる商品の味を疑似体験することが出来る。すべての人に同じように味が配信されるが受け取る個人のレベルで好き嫌いをデータベース化することが出来るので受け取り方は千差万別！
□□□

ふみかちゃんに耳かきしてもらいたい
×
テストの答案が燃えてしまえばいい

ゆがんだよくぼう.net

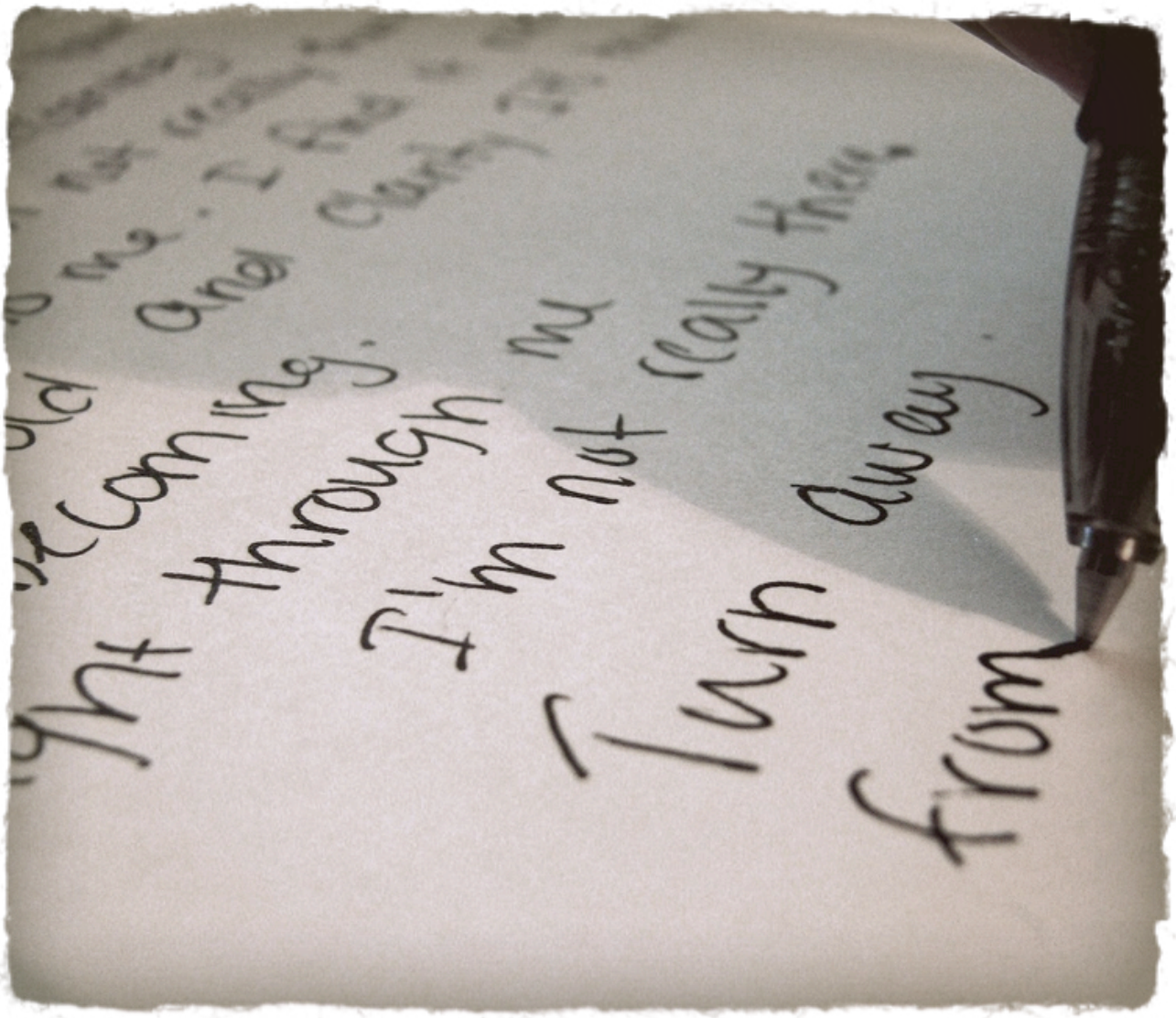
①よくぼうする

②よくぼうがサーバにあつまる

③みんなのよくぼうがまざる

④ゆがんだよくぼうが実行される

どんなものがフィードバックされるかはおたのしみ！



タブレター　～まごころをきみに～

①タブレを起動し、清き純粋な恋心を手紙にぶちこむ

②想い・文章・文体・字面・筆跡・筆圧・余白などを記録しあのコに送信する

③あのコの情動系・運動系を刺激し、手紙を再執筆してもらう

④同様の手順であのコからの返信を自ら再執筆する

⑤あのコの清らかな心、美しい筆跡、美しい文章、ヘンテコな挿絵を堪能する

【タブレター】は恋心を濃縮します。
　2009年現在、文通するには「相手の住所を知る」という大きなハードルが・・・
それでも文通がしたい！手書きの手紙で！
【タブレター】はそんなご要望にお応えする。
あのコのブレイン・アドレス目掛けて、恋文執筆中の「わくわく／どきどき」「不安」「手書きの情緒」「心の機微」を投げつける。
貴方の恋文は、恋したあのコの手によってレイアウトされます。そして貴方は、返信された手紙を文字通り全身全霊で受け止めて下さい。
恋文は恋を成就させるために書くのではない。
恋文を書くがゆえに恋をするのだ。
　なお、恋文執筆中の夥しい雑念・情念、机上の妄想なども同時に送信され、気色悪い恋文になることも御座います。どうか悪しからずご了承ください。

モノよりおもひで

楽しかった親友との旅行の写真、つらい失恋を綴った日記。
振り返って眺めれば、そのときのことを思い出すことが出来る。

でも記憶は色あせるもの。
カタチは残っていても、そのときの想いは時とともに風化していく。

タブレが記録するのはあなたの「想い」
カタチと共に、かつての感情が鮮明に蘇ります。

オモイカメラ & オモイダイアリー

STEP①　タブレと接続し写真を撮る、日記を書く。

STEP②　写真、日記の内容と同時にタブレがあなたの感情を記録します。

STEP③　タブレと接続し、写真を眺める、日記を読む。

STEP④　当時の感情があなたに流れ込んできます。