

<実空間連動型ケータイコンテンツ>

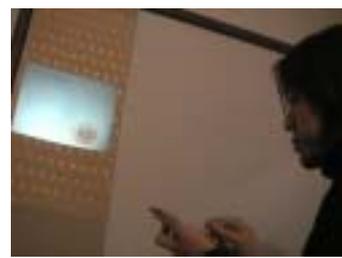
コミュニケーション茶房・ちゃんぐ亭

Communication Salon Chang-tei

末田 航 / 石井 孝治

<http://www.ching-dong.com/mcha>

Email: apochang@toki.waseda.jp



コミュニケーション茶房・ちゃんぐ亭とは

「いつでも」「どこでも」「だれとでも」つながることが可能なデジタルコミュニケーションツールを使って、グツグツグツグツと、肩を寄せ合う相手と時間をかけてチャットで会話をし、お湯を沸かし、そして一杯のお茶を啜る、新世紀型ネットワークコミュニケーションです。

それが、コミュニケーション茶房・ちゃんぐ亭です。

1.作品概要

ケータイを使って、隣の人とチャットをしながら、お茶を頂く茶会です。

この茶会では、ケータイを使って互いに湯を沸かし、ケータイを使って話をする事で、一期一会を楽しみます。

湯を沸かすためには、ケータイを使ってチャットをし続けなければなりません。チャットをやめると、炉の火は消えてしまいます。

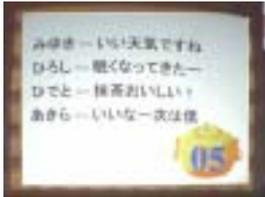
チャットで交わされる会話は、すべて茶室の掛け軸に投影されます。

2. 作品構成

2.1. 展示環境

- ・ 小さな空間：茶室、または同程度の空間的に区分された場所

2.2. 構成



チャットログ表示用
ディスプレイ



ちゃんぐ亭電熱システム



制御用 PC



茶道具一式

2.3. 遊ぶために必要なもの



ケータイ、PC、PDA など、
インターネットに接続でき
る情報端末



電熱器、湯沸し機などの
電気調理器具（出力 600W
以上の熱量のものを推奨）



やかん、釜など必要に応
じて)

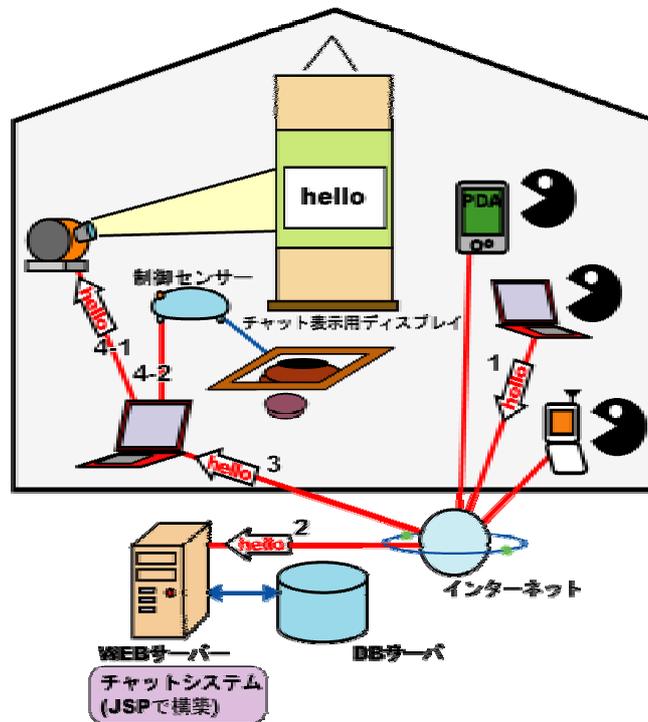
その他、プロジェクタ・スクリーンなどの外部出力機器(チャット画面を投影する場合)

10/18 現在、AU 端末は未対応となっていますが、今月末に対応を予定しております。

2.4. 制御用 PC の動作環境

- ・ Windows98SE 以降/MacOS9 以降
- ・ ちゃんぐ亭アプリ実行用に Flash プレーヤーが必要(フリーDL 可能)
- ・ インターネット接続環境（ブロードバンド接続環境を強く推奨）
LAN 接続環境にプロキシ設定がされている場合、正しく動作しない場合があります。

3.システム概念モデル図



システムのアクティビティ

1. ケータイなどインターネット接続端末より、メッセージを送信
2. メッセージをサーバが受信し、DB にアクセス
3. 制御用 PC が、サーバよりメッセージと制御信号を受信
4. ちゃんぐ亭アプリがメッセージと電熱器制御信号を出力

4.セッティング方法・遊び方セッティング

i)ちゃんぐ亭電熱システムのセットアップ



制御センサーの電源を
接続します。



センサーとコンセントを
接続します。



センサーと電熱器を
接続します。



センサーと PC のイヤホ
ンジャックを接続します。

ii) PC とアプリのセットアップ

PC を起動し、アプリ(同梱の CD-ROM に収録)を実行します。

必要に応じてアプリのウィンドウを全画面表示にし、外部出力をします。

iii) 端末の接続(本チャットシステムは携帯電話ブラウザに最適化されています)



http://www.ching-dong.com/mcha に接続します。

「チャットで茶会」をクリックしてログイン画面にジャンプします。

「ハンドルネーム」に名前を入力し、「login」をクリックします。



「メッセージ」のリンクをクリックして、チャット画面へジャンプします。

「MESSAGE」フォームを使ってチャット開始

「送信」ボタンをクリックして完了。さらに送信する場合は「戻る」をクリック

5.シナリオ

1. 同席した相手とケータイでチャットをする。
2. お茶を飲むため、湯を沸かすために、相手とのチャットを持続する、チャットが中断すると、炉の火は消えてしまう。
3. チャットで交わされた会話は、同空間内の掛軸へ投影され、体験者は掛軸を通して会話をする。
4. 会話が弾むことで湯が沸き、その成果としてお茶を飲むことで、多面的なコミュニケーションを誘発する。
5. 弾むチャットの会話とうらはらの無言の現場の空気は、現場の共有感とあいまって、お互いのお互いにたいする新しい解釈、見方を発見させる。
6. チャットの会話での状況、肩膝を寄せ合う相手と共有する雰囲気、その成果として一杯のお茶を啜るという行為を通して得られる共有感が、相手とのコミュニケーションの新しいエレメントを作り出す。

6.実演ケース

1. 通常実演：
作品展示スペースで実演。体験型・賄い型の作品として。
2. 展示会場内のカフェなどで実演：
美術館・ギャラリーにおける、展示とサービスの融合として
3. 出店：
祭り・バザーなど、各種イベントにて「出店」というかたちでの実演。新しいタイプのコミュニケーションスポットとして
4. イベント：
パーティ・お見合いなど、コミュニケーションを目的とするイベントにおいて、コミュニケーション支援システムとして。

7.主な実績

- 2002.8 ちゃんぐ亭シリーズ第1弾「コミュニケーショングリル・ちゃんぐ亭」(<http://www.ching-dong.com>)
アジアデジタルアートアワードで入賞
- 2003.4 「コミュニケーショングリル・ちゃんぐ亭」NHK - BS 番組「デジタルスタジアム」でベストセレクション
- 2003.8 「コミュニケーショングリル・ちゃんぐ亭」世界最大級のメディアアートの祭典「ArsElectronica2003」
にて招聘展示
- 2004.1 経産省・DCAJ 共催「デジタルコンテンツグランプリ」にて、「銀の翼」賞受賞
- 2004.7 「コミュニケーショングリル・ちゃんぐ亭」DAF 東京 2004 に出展
- 2004.9 本作品「コミュニケーション茶房・ちゃんぐ亭」、都市再生型イベント「CentralEastTokyo04」にて招聘展示