

## Operation Sound Recovery

### 「FeedBox」アプリケーション企画書

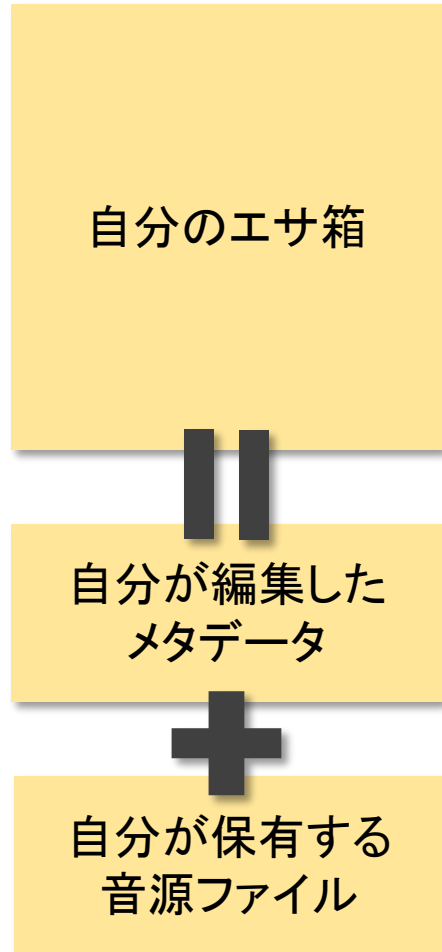
アイデア： 「エサ箱」には3種類ある。

レコードのエサ箱には、3種類ある。

- ①自分のエサ箱（個人体験の記憶を記録している箱）
- ②友達のエサ箱（遊びに行って聴かせてもらう箱）
- ③レコードショップのエサ箱（新しい音楽と出会う箱）

これら3つの「エサ箱」体験を全て楽しめるアプリケーションを作りたい。

## ①自分の「エサ箱」



自宅のエサ箱は、人生の時間をかけて積み重ねてきた個人の体験と記憶によって、単なる音源以上の意味がある。そこには個人個人にとっての正解がある。

たとえば、個人を考えたとき、レコードには2つの時間座標がある。すなわち「そのレコードが発売された日」と「自分がはじめてそのレコードを聴いた日」である。



(discogのように) 世界にひとつの普遍的な「正解」を集合知で記録するのではなく、あくまでも個人にとってそのアルバムがどのような意味を持つかといった個人的なメタデータを記録する、パーソナルなアーカイブエディタを作りたい。

その入力支援として、集合知が利用されるという形が望ましい。

## ②友達の「エサ箱」

レコードやCDの時代には当たり前だった、友達の持ってる音源を聴くことが、デジタルでは逆に難しくなっている。

かつてP2Pファイル共有の時代があった。しかしこれは法的にも問題があり、アーティストにも還元されない。



自分が持っていない音楽を聴く方法として、今はサブスク音楽配信サービスがある。これを巨大な試聴機と見立て、サブスク配信サービスに適直接続すれば、自分た持っていない友達の音源も、法的にクリアで・アーティストに還元する形で聴ける。

その上で、友達が編集したその友達にとっての個人的なメタデータを参照できれば、それがコミュニケーションのきっかけになる。





DJ Shadow  
"Endtroducing....."(1996)

### ③レコードショップの「エサ箱」

レコードショップのエサ箱は、新しい音楽との出会いの場であり、見知らぬ誰かとのコミュニケーションの基点になる。

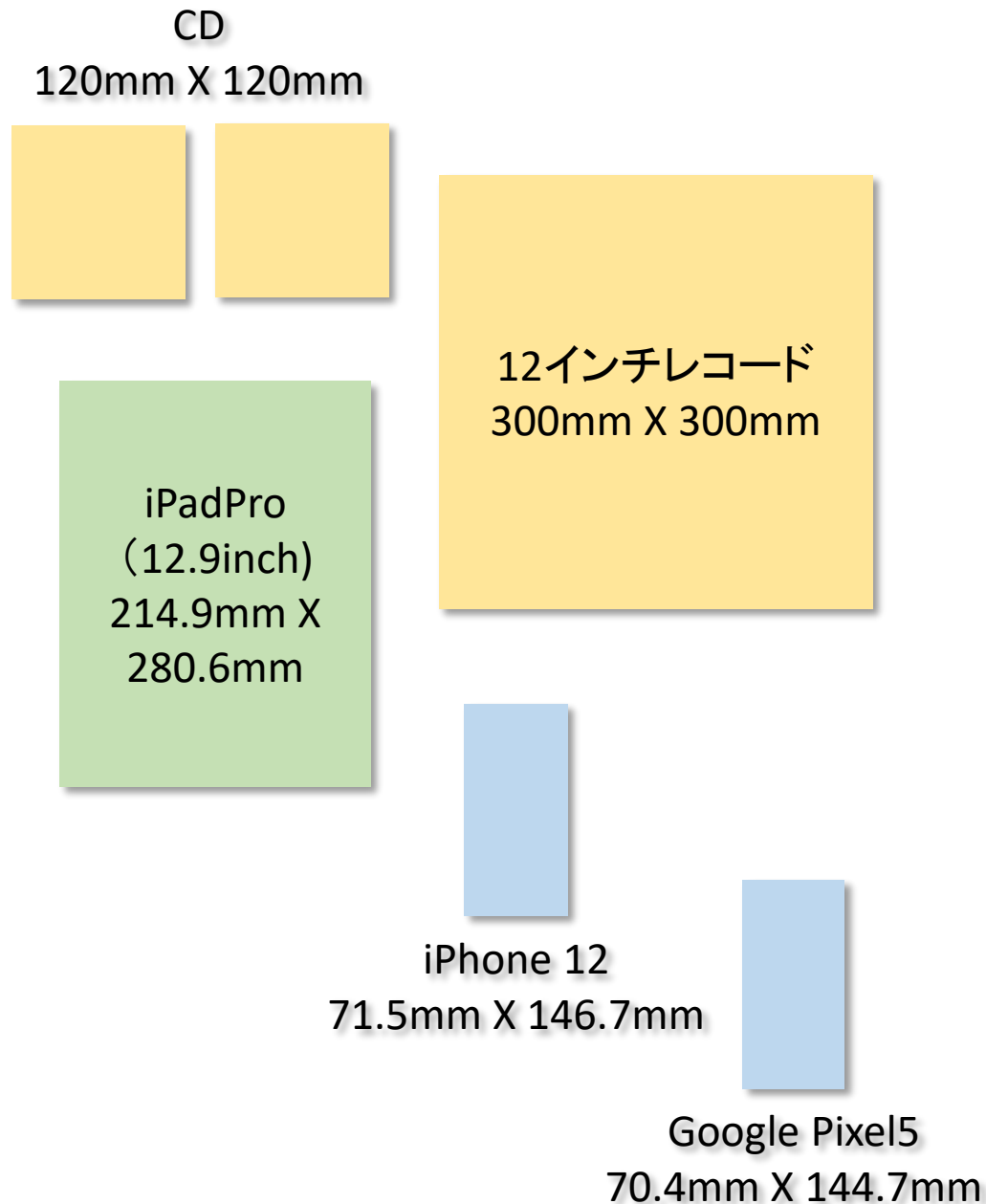
店内には、店員さんがかけた曲が流れている。エサ箱のレコードには、店員さんのPOPがつけられている。

そして音楽を選んでいるのは自分だけではない。他のお客さん同士の会話が聞こえてくる。他のお客さんが選んでいるものが何か気になる。



通信対戦ゲームのように、店内にリアルタイムで音楽が流れ、自分の横で他のユーザーがリアルタイムで音楽を選んでいる状況を作り出したい。

そうすることで、新たな音楽との出会いの場を提供したい。ここでもサブスクがうまく利用できそうだ。



レコードのサイズに一番近いデバイス = iPadの利点

このアプリケーションは、iPad用アプリとして提供したい。

iPadは、レコードジャケットに最も近いサイズのスマートデバイスである。グラフィックの表現力も高い。レコードジャケットを画像で表示した時の見映えを、記憶の中のレコードに限りなく近づけることができるだろう。