

巻頭言

VR 雑感

ーリアルとバーチャルとー



大須賀美恵子

大阪工業大学

論文担当理事を務めている。本来、昨年度末でこのストレスフルな大役から開放されるはずであったが、NPO 法人化のスケジュールの関係で、もう一年留年となってしまった。そしてついに、「理事持ち回りであるあなたの順番です」と、巻頭言の執筆を仰せつかり、はたと困ってしまったという次第である。何を書こうか迷った挙句、第1巻からの学会誌を積み上げて、パラパラと見ているうちに、原稿執筆義務を忘れて、諸先生方の若い顔や自分も参加したイベントの記録を懐かしみ、また、特集記事や研究・作品紹介の中に新たな発見をしたり勉強になったりとすっかり読みふけてしまった。学会誌編集のご苦勞に思いを馳せながら、VR学会の歴史を堪能し、そして、装い新たな第10巻最新号を手にとって、次のフェーズに突入する学会の勢いを感じたのである。過去の高邁な巻頭言を読ませていただくにつけ、ますます筆が進まなくなったが、もとより、高尚な内容の巻頭言をしたための器ではない。VRと論文誌委員会にまつわる雑感を記すことで、何卒赦していただきたい。

最近、講談社文庫から出た井上夢人の「オルファクトグラム」を読んだ(ノベルスは2001年刊行)。犯人の襲撃で脳をやられ、匂いが視覚として見えるという特殊な能力をもってしまった主人公がそれを駆使して犯人探しを行うというストーリー(本当は、もう1人の登場人物との心のやりとりがあってこそなのだが、ここでは思い切って割愛)で、見えているものが匂いであることに気付くところ、視覚野が嗅覚情報処理を獲得していく過程

が、脳ではそんなことが起こってもおかしくないとすんなり受け入れられるように書かれているのに感嘆する。読み進むにつれ、主人公に同化し、目を閉じると匂いが見えてくる(気がする)。これぞVRではないか!ハイビジョンドラマ化されているということだが、見てみたいと思う反面、自分のイメージをもう少し楽しんでからにしたいとも思う。

この本を読んで、彼が岡嶋二人(徳山諄一との共作筆名)として書いた最後の作品「クラインの壺」をもう一度読みたくなった。五感すべてをシミュレートするゲーム開発プロジェクト。ゲーム参加者は、特別な液体の中でスポンジラバーに包まれてプカプカ浮いていて、自由に行動できる。耳・鼻の中、口の中にまでラバーが進入していて、匂い、味も感じさせる(具体的な方法は書かれていないが、脳に直接電気刺激を送るという設定より、小説的にはリアルである;ここで言うリアルとは、そのようすがありありと目に浮かぶ、自分も体験している気になれるという意味である)。2005年の今、視覚偏重であったVR研究も、聴覚、触覚と研究が進み、嗅覚・味覚にと、ようやく五感全部を対象に広がってきたわけであるが、この本の単行本の初出は1989年で、データグローブが発売されたわずか2年後のことであり、SFの常ではあるが、現存技術の外挿を超える創造力に驚嘆するのである。お話は、原作者がゲームの評価に雇われゲームに参加するうちに、ゲームの中と現実のどちらにいるのかわからなくなる、プロジェクトの真の目的は..と不気味な読後感を与える。

話は飛ぶが、10年前、阪神大震災で町が崩壊して数日後、ふとした拍子に、不思議な感覚にとらわれた。自分を中心にして精巧なバーチャルな空間が作られているだけではないか、そのバーチャル世界の創造主(かオペレータ)が私に試練を与えるべくプログラムを変更したのではないか、もしプログラムが続きの世界を構築するのが間に合わないほど高速で移動したら、時間が止まった無傷の世界に飛び出せるのではないかというものである。まったくもって自己中心的な考え方で、まともな精神状態でなかったことの証であるが、これと似た感覚が、「クラインの壺」を読むと彷彿としてくるのである。

現実世界と区別のつかないバーチャル世界を構築するという事は、ある意味、VR研究者のめざすところである。視覚については、インタラクティブでない場合に限っては、CGと実写の境目が意識されないレベルにきているかもしれない。しかし、個々の感覚を精巧にシミュレートしても、というより、精巧にシミュレートすればするほど、全体としては、現実の感覚(あるいは感覚の組み合わせ)との差異が誇張されるということもある。この違和感が、シミュレータ酔い、VR酔いの原因と考えられており、現実の体験が豊富なほど、酔いが生じやすいという。違和感なくリアリティのある世界を創り出すには、与える個々の刺激を限りなく現実に近づけるという方向とは違って、脳が情報を補ってバーチャルな世界を創り上げるのを助ける(あるいはそれを妨げない)という方向があるのではないかと考えている。思い込みや先入観(もう少しまともな用語で言えば「先行的理解」)を積極的に利用していくのである。こうして創られるバーチャル世界はそれを体験するヒトの脳の中にあり、そのヒトが自らの意思で制御できるところにとどまる(とどめなければならない)。

「バーチャルは仮想ではない」という初代会長館先生の主張(詳細は学会HP参照)は繰り返し紹介され、学会員にはかなり浸透していると考え、VRが現実世界

の本質を伝えるものではなく、現実世界に似せたつくりものの世界(=仮想世界)を提供するものになってはいけない。「クラインの壺」で提示されたような現実の世界と仮想(ここではバーチャルでなく仮想)世界が同時進行している不気味さや、仮想世界が(悪意のある)誰かの意思によってコントロールされ体験者はそのことに気づくこともできないのではないかという怖さが、一部の一般人の「VRは危険なもの、よくないもの」という発想につながっているのではないだろうか。「リアル」と「バーチャル」を対比させ、バーチャルではだめでリアルな〇〇が必要という意見を耳にすることが往々にしてある。「バーチャル=仮想」という間違った認識による発言である。この間違いは根深いものであり、学会としてはこれを払拭する努力をしていかなければならない。本来のバーチャルを意味する際に、「仮想」という言葉を使わないようにするのもそのひとつであろう。

しかし現状では、論文委員会は「仮想」という用語の扱いに苦慮している。委員会から発する文面では、「仮想」の誤用は極力避けようとしているが、投稿される論文の中での用語については関与できておらず、査読者に一任しているのが実態である。ここまで「仮想現実」という訳語が蔓延してしまった今では、文献検索でヒットする確率を考えるとキーワードに「仮想〇〇」と入れることを拒めないという意見もあり、論文委員会の中でも意見が分かれているところである。

論文委員会の話になったので、最後に一言。VR学会論文集では、特集号のテーマやゲストエディタの自薦、他薦を求めている(HPの特集号のページ参照)が、応募を頂けず、委員会で時流に乗ったテーマ、研究会や大会で活発に議論されているテーマを抽出している。ぜひ、皆様方からの提案をお寄せいただきたい。

本稿を書いている間に、本学会のNPO法人申請が認証されたという吉報が届いた。NPO法人化に向けご尽力された会長をはじめ、担当理事のご尽力とご苦労に感謝し、新しい立場での学会の発展を祈念するものである。

【略歴】

大須賀美恵子 (OHSUGA Mieko)

大阪工業大学 情報科学部 教授

1979年東京大学工学部計数工学科卒業。同年三菱電機株式会社入社。中央研究所、先端技術総合研究所でヒューマンセンシング、ウエルネス分野の研究開発に従事。1997～2002年神戸大学大学院自然科学研究科情報メディア学科客員助教授兼任。2002年より現職。博士(工学)。