

## 特集 ■ VR と社会, コラボレーションの現場

### ゲストエディタ巻頭言



森山朋絵

MORIYAMA TOMOE

東京都現代美術館



渡邊淳司

WATANABE JUNJI

日本学術振興会 / NTT コミュニケーション科学基礎研究所

#### 1. VR の創造的・脱領域的展開に向けて

本特集のテーマを提案するにあたり念頭に浮かんだのは、設立間もない日本バーチャルリアリティ学会の初代役員の方から、バーチャルリアリティ (VR) とアート・文化を往来する試み「VR 文化フォーラム」の実施を打診いただいたことである。1997 年当時、東京都写真美術館には立体ハイビジョンを備えた 200 名のホールがあり、第 1 回、第 3 回のフォーラムではかつてない多数の工学系研究者が美術館の会場を訪れ、工学系からアート領域に向けた積極的なアプローチが始まった。同様の協働は戦後すぐから 60 年代にも顕著であったが、90 年代からの工学系の歩み寄りによる協働は特筆すべきである。

それに続く 21 世紀最初の 10 年間は、VR 技術が社会に向けてより一般化し、アートやエンタテインメントへの応用を通して、その概念が私たちの生活に浸透した時期であったと言えるだろう。特にバブル経済の拡張と破綻、大規模なテロや人知を超えた災害といったカタストロフィを経験してしまったあとに、生きがいや心の豊かさが新たな価値観を持って見直され、それにまつわる分野の研究も盛んに行われるようになった。そして、研究成果を社会に発信する場の一つとして、1990 年代から盛んになった公立文化施設の設立がピークを迎え、特に、VR 領域とも密接な関係にあるメディア芸術や映像メディア領域を取り扱う美術館やセンタの構想・設立も徐々に実現を向かえようとしている。また、VR 分野の研究者がときに越境を試み、異分野の研究者・表現者とコラボレーションを行う機会も着実に増加している。

もちろん、社会のなかで研究の価値を発信すること、価値観の異なる異分野の研究者・表現者とコラボレーションすることは困難を伴うものである。そして、困難を乗り越えて成果が世に出たとしても、その過程やノウハウが理解、共有されることは稀である。実際、筆者は、前述のような文化施設の一つに創設から携わり、複数の領域の比較・共存・融合を試みる企画を多数手がける機会

を得た (脚注参照\*)。しかし、現代の文化施設においてさえも、インタラクションを持つ新領域を発信者側の多くがなかなか許容できていないというのが現状である。

本特集の対象領域は、文化芸術振興基本法で公的支援が決まり (2001 年)、初等中等教育の「美術」で義務教育化され (2002 年)、それに伴う専門教育コースの創設が各大学・大学院で行われるようになって、ほぼ 10 年が経とうとしている。すなわち、そろそろ社会に定着するような成果が問われる時期にさしかかっている。そのような時期に、本特集では、現在活躍する識者の方々から、異分野の協働の例だけでなく、その過程での体験知 (異分野から VR への視点、その長所・短所を含め) について貴重な寄稿を得ることができた。これらのすぐれた論考が、VR 分野の研究者が越境し、異分野の研究者・表現者とハイブリッドな活動を展開していく「道案内」の一つになることを願う。

\*脚注:例えば影絵や幻燈/錯視や遠近法 [1], アニメーション, 立体視など映像メディアの各領域において、歴史的映像装置と先端テクノロジー, アニメーションやゲームなどの商業パッケージとアート作品, 絵コンテなど制作プロセスと完成作品, さらに宇宙・深海探査/文学やテキスト/癒しや自然物/萌え, などとメディアアート表現の共感的なコラボレーション [2] を試みた。また、メディアアートの国際フェスティバル Ars Electronica の 30 周年を記念した「サイバーアーツジャパン-アルスエレクトロニカの 30 年」(2010 年 2 月) では、JAXA による宇宙芸術プロジェクトや、本学会会員らによる CREST / さきがけなど多数の工学系研究の成果を、現代美術の公立文化施設に持ち込む脱領域的な試みを行った。さらに、文化庁での検討に参加した文化審議会政策部会では、上記のような試みのためのソフト/ヒューマン支援プログラムを提案し、方針として採択された [3][4]。

## 2. VR 研究とその社会での価値

学会誌の本特集と同時に、本号の論文誌では「アート&エンタテインメント特集」が企画され、数多くの論文が掲載されている。その論文の増加は目を見張るものがあり、「アート&エンタテインメント」をはじめ、生活や文化に関する領域は、VR 技術の応用領域として確実に定着しつつあるようである。そして、今後、アウトリーチ活動を含め、VR 研究者が自身の研究成果を社会の中で発信する必要性はますます増していくと考えられる [5]。しかしながら、研究に対して学術的価値と同時に社会的価値を付与することは簡単なことではない（例えば、研究成果をきれいに見せても、それだけでアートになるわけではない）。

本特集では、VR 研究者が異分野の研究者・表現者と関わり、社会のなかで価値を生み出すためには、どのような準備が必要なのか、現場ではどのようなことが起きているのか、研究者だけでなく、表現者の側からも合わせて寄稿いただいた。はじめに、日本科学未来館 内田まほろ氏、東京大学 西村邦裕氏には、科学館や、空港という公共空間で展示を行うために必要な方法論や現場で生じるであろう問題点について述べていただいた。それらの場所での展示は、学会での技術デモとは異なり、“「身内のプロ」への「発表」ではなく、「厳しい目を持つ素人たち」に対する「サービス」である”（内田氏の寄稿より改変）。そして、社会で「サービス」としての価値を提供するためには、分化された一つの専門性だけでなく、異なる専門を持つ研究分野が協働し、パートナーとして社会に向き合う必要がある。そのような価値観の異なる異分野との協働について、その考え方の違い、コミュニケーションの違いについて、表現者の側から多摩美術大学 須永剛司氏、小早川真衣子氏にご寄稿いただいた。表現者には研究者とは異なる協働の苦悩があり、それらを実践のなかで乗り越えていく一つの方法論が述べられている。また、石井陽子氏（研究者）、穂村弘氏（歌人）、小林稔氏（研究者）、中茂睦裕氏（研究者）には、インタフェース研究と文学という、一見結びつけることが難しい分野間のコラボレーションについて紹介していただいた。また、スクウェア・エニックス 吉岡直人氏には、ビデオゲーム開発の現場について、京都大学 吉岡洋氏には、美学芸術学の立場からテクノロジーとアートの関係性についてご寄稿いただいた。今後、VR 技術とゲーム、芸術との関係はますます深まっていくものと考えられ、お二人には外部の視点から VR 研究に対する期待を含め“ゲームユーザインタフェース開発における経験則の体系化”や“VR の美学”に向けた考察をいただいた。

近年、多くの学生、研究者が、研究（リサーチ）としてその本質を失うことなく、社会の中でサービスを生み

出す活動に取り組み始めた [6]。それは、論文のために研究を行うだけでなく、異なる価値観、異なる場所（研究室と現場）を行き来しながら、研究を素材に社会のなかで価値を生み出す活動であり、本特集がそのような活動の助けになれば望外の喜びである。

本稿は主に、第一章を森山、第二章を渡邊が担当した。

## 参考文献

- [1] 森山朋絵 / 東京都写真美術館 (監修): 「映像体験ミュージアム - イマジネーションの未来へ」, 工作舎 (2002 年 / 2006 年改訂増補)
- [2] Tomoe Moriyama: “Introduction: Synthesis – Beyond Our Perception”, SIGGRAPH ASIA 2008 Art Gallery & Emerging Technologies Catalogue. ACM SIGGRAPH (2008)
- [3] 森山朋絵 / メディア芸術調査委員会 (共著): 科学技術政策提言調査報告書『先端科学技術研究をメディア芸術へと文化的価値を高めるための施政の在り方』, メディア芸術調査委員会 (2005)
- [4] 文化庁文化審議会: 文化政策部会『審議経過報告』, 文化庁 (2010)
- [5] 渡邊淳司: メディア技術と社会・生活を結ぶケモノ道, 映像情報メディア学会誌 64 (5), pp.83-86 (2010)
- [6] 渡邊淳司 (編著), 田中浩也, 藤木淳, 丸谷和史, 坂倉杏介, ドミニク・チェン (著): いきるためのメディア - 知覚・環境・社会の改編に向けて, 春秋社 (2010)

## 【略歴】

森山朋絵 (MORIYAMA Tomoe)

東京都現代美術館 学芸員

1989 年筑波大学大学院博士前期修了, 同年より学芸員として東京都写真美術館の創設に携わり, 2007 年より現職。文化庁在外派遣研究員として ZKM, MIT メディアラボに勤務。著書『映像体験ミュージアム』『絵コンテの宇宙』。東京大学, 早稲田大学, UCLA 他で教鞭を執りつつ, 多数のメディアアート展を企画。Prix Ars Electronica 審査員, SIGGRAPH Asia2008 にて Art Gallery / Emerging Technologies 議長を務める。2010 年度文化審議会専門委員。

渡邊淳司 (WATANABE Junji)

日本学術振興会 / NTT コミュニケーション科学基礎研究所 2005 年東京大学大学院情報理工学系研究科 博士課程修了。2005 年～2009 年 (独) 科学技術振興機構「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」領域 さきがけ研究員。2009 年 4 月より現職。人間の知覚メカニズムを利用したインタフェース技術の研究及びその一般向け展示を行う。 <http://www.junji.org/>