

巻頭言

アート&エンタテインメントと拡張現実感



苗村 健
東京大学

1. はじめに

半年ほど前、東大教養学部 of 2 年生に、「スマートグリッドを知っている人?」「クラウドコンピューティングを知っている人?」「拡張現実感を知っている人?」という質問を投げかけた。教養教育の惨状についてはともかくとして、言葉の重要性について再認識したことを後述したい。

日本バーチャルリアリティ学会には、第 1 回大会から参加し、学術奨励賞をいただいたことから深く関わるようになった。最初の第 1 歩は、『virtual とは「みかけや形は原物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり原物であること」という意味であり、仮想・虚構・疑似という日本語とは異なる概念である』と暗唱することから始まった。情報圧縮の分野において、『情報圧縮とは情報が持つ本質を見極める学問である』と教えられてきた筆者にとって、人の感覚が持つ本質を探る学問としてのバーチャルリアリティ学には、親近感を覚えた。

それから月日が流れ、現在では、本学会アート&エンタテインメント研究委員会の委員長を仰せつかり、情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究委員会と連携して心を豊かにする科学技術の創出に取り組んだり、映像情報メディア学会誌で「メディアアート紀行」という連載を担当したりしている。また、電子情報通信学会マルチメディア・仮想環境基礎研究委員会(MVE: Multimedia Virtual Environment)の委員長として、両学会の橋渡しのお手伝いをしている。もともと横断的・俯瞰的な学問領域として生まれたバーチャルリアリティ学においては、幅広く多彩な分野との繋がりを維持・拡大していくことが宿命であると確信している。しかし

方で、かつては様々な分野から人々が集うことで形作ってきたバーチャルリアリティの学問分野も、若い世代にとってはここが出発点になりつつある。ここに集うだけでなく、ここから広がっていくべき時代が来ていると感じている。

本稿では、徒然なるままに、筆者の雑感を述べたい。

2. 日本バーチャルリアリティ学会への期待

バーチャルリアリティが、人の感覚が持つ本質を淡々と探っているだけの学問であったならば、良くも悪くも世の中にこれだけ広く「バーチャル」という言葉が浸透することはなかったであろう。分析を目的とした学問としての側面だけでなく、生成に主眼を置いた統合的技術分野として、人々にこれまでになかった体験をもたらしてきたことに、バーチャルリアリティの大きな功績がある。改良型の技術開発ではなく、0 から 1 を生み出す息吹が若い研究者達を魅了してきた。

このような自由で活気ある雰囲気は、どこからどこまでがバーチャルリアリティなのかという境界を曖昧にしてきた。狭義には、個々の感覚器に対する巧みな入力、人にどのような感覚をもたらすのか、VR 酔いと呼ばれる現象を回避するための分解能や遅延の必要十分条件は何なのか、などを明らかにすることが出発点だった。そして、より複合的な刺激によって、感覚を超えた理性や感性のレベルで人々に訴えかけるところまでを含めるようになり、その裾野を大きく広げてきた。結果として、紙面やビデオだけでは伝えられないシステムの特性を、ユーザに広く体験してもらうことが重要視されるようになり、社会に対して開かれた研究活動が活発化した。これは、国民に対する説明責任を問われる昨今においては、

学問のあるべき新しい姿を提示してきたと言っても過言ではない。しかし、制御された研究室の中から外に開かれた展開をしていくことによって、統制された条件下での分析が疎かになる傾向も少なからず見受けられるようになった。

ここから、バーチャルリアリティでは何でもありという誤解を生じることもあるように感じている。しかし、人を中心に据えた議論に重きを置くことが、バーチャルリアリティの根幹を成すという点に変わりはない。システムの性能として、誤差が小さくなったり処理速度が上がったりといったことは重要ではあるが、それが人(ユーザ)にとってどのような意味を持つのかという点を論じる意識を忘れてはならない。人を中心に据えて社会に開かれた活動を展開する研究者にとって、本学会が居心地のよい存在であり続けることを期待する。

3. アート&エンタテインメント

2010年11月17日付で公開された第4期科学技術基本計画の答申原案[1]を、本学会情報技術と文化の融合調査研究委員会で議論した。この中で、「豊かで質の高い国民生活の実現」を謳った項目に下記の記述がある。

人々の生活における真の豊かさの実現に向けて、最新の科学技術を活用した教育、福祉、医療・介護、行政、観光など、公共、民間のサービスの改善・充実、人々のつながりの充実・深化など、科学技術による生活の質と豊かさの向上に資する取組を推進する。

また、人々の感性や心の豊かさの増進に資するため、人文社会科学と自然科学の融合の観点も含め、新たな文化の創造や、我が国が誇るデザイン、コンテンツの潜在力向上につながる研究開発を行うとともに、その国民生活への還元と海外展開に関する取組を推進する。

人々の感性や心の豊かさという、分析対象としては

たいへん困難な課題に、統合し生成する技術というアプローチで取り組んできた本学会の果たす役割は少なくない。そして、アート&エンタテインメント研究委員会で半ばゲリラ的に取り組んできた研究分野の一部が政策的な後ろ盾を得たことに、たいへん喜んでいる。

しかし一方で、この分野で論文を書く方法論が必ずしも成熟していないことが、目下の検討課題として残っている。本学会論文誌15巻3号の「アート&エンタテインメント2特集」には45件というたいへん多くの投稿があり、それを受けて本学会第15回大会では「アート&エンタテインメントの論じ方」というパネルセッションを開催した。これからも継続的に、人々の感性や心の豊かさに繋がるべきアート&エンタテインメントを学問として論じていくための方法論の確立に努めていきたい。

4. むすび

本稿冒頭で紹介した学生への質問の件であるが、「スマートグリッド」や「クラウドコンピューティング」に関しては驚くほど知られていないことが分かった。これに対して「拡張現実感」だけは、知っていると言った学生が多かった。これには、適切な漢字表記が与えられていることによる影響が少なくないと感じている。「バーチャル」という言葉が、誤解のもとにややネガティブに使われることもあったのに対して、その1分野であっても「拡張」というポジティブな言葉で社会に浸透し始めたことは、歓迎すべきことである。人の理性や感性に訴える技術を探究する本学会においては、社会に浸透する言葉を生み出していくことも一つの研究課題なのであろう。

参考文献

[1] <http://www8.cao.go.jp/cstp/tyousakai/seisaku/haihu11/haihu-si11.html>

【略歴】

苗村 健 (NAEMURA Takeshi)

東京大学大学院情報理工学系研究科電子情報学専攻 准教授 (大学院学際情報学府 兼任)

1992年東京大学工学部卒業, 1997年同大学院工学系研究科博士課程修了。助手・講師を経て2000年米国スタンフォード大学客員助教授(日本学術振興会海外特別研究員)。2002年東京大学大学院情報学環助教授。2006年より現職。本学会アート&エンタテインメント研究委員会委員長, 情報技術と文化の融合調査研究委員会幹事, 複合現実感研究委員会元幹事, 3次元ユーザインタフェース研究委員会委員。