

【会議報告】



VR文化フォーラム'97 "リアリティを超えて"

■大会実行委員長からのメッセージ

河口洋一郎

筑波大学

人間にとってVRとはいったいなんだろう。ナチュラルとバーチャルの境界が明確でなくなり始めた現在、これまでの伝統的な思考方法では解決できそうにない特異なサイバースペースの諸問題が噴出し始めている。芸術でもしかりである。その間、VRの先端技術は着実に進歩を続け、ネットが世界をくまなく蔽い始め、僕らの身体を取り囲み始めている。

リアリティそのものが崩壊しそうな錯綜したとらえがたいVRの社会現象を、芸術、文化の観点からも、是非とも眺め直してみたいものである。それが、21世紀に連なる新たな研究と創造の契機の一助になれば幸いである。今回はまさにそういう意味でも特異なパーソナリティの持ち主たちが集まり、問題提起し、解決方法を探る画期的な記念すべき第1回のフォーラムのような気がする。

工学と芸術、文化の双方が一堂に会するVR学会ならではのユニークな大会として、各自が思考の体感することを願ってやまない。

■学会長挨拶

舘 暲

東京大学

日本バーチャルリアリティ学会の会長を務めさせていただいております、東京大学の舘です。今日の「VR文化フォーラム」は、「リアリティを超えて」というサブタイトルのもとに企画されました。

「バーチャル」という言葉は、どうも日本の中ではまだ

まだ定着していないようでございます。「バーチャル」というと、「虚構」とか「仮想」という意味に訳されており、しかしこれは誤りであり、間違いなんです。バーチャルというのは、英語の辞書を見ていただければわかるのですけれども、実際とは違う形や形状をしていたり、形式は違うけれども、本質的にはそのものであるとか、あるいは効果としてはそうであるということです。それがバーチャルという言葉の本来の意味です。ところが、日本語でそれにあたる適切な言葉がないものですから、明治以来、「虚」「仮想」などと間違えて訳し続けられております。中国語の辞書を見ても、そのような概念はないようです。つまり、バーチャルというのは東洋にない概念です。そこで日本バーチャルリアリティ学会も、あえて日本語に訳さずそのままバーチャルリアリティ学会と名乗っています。ただし、バーチャルという言葉は、いま言われているような意味ではないということを述べながら学会活動をおこなっていかうとしています。詳しくは、学会のホームページ(<http://www.ojk.info.gifu-u.ac.jp/vrsj/index.html>)をご覧ください。簡単には説明いたしません。

例えば「バーチャルマネー」というのは、にせ金のことではありません。これは、たとえば電子決済などの方法によって、我々が従来持っているお金の形態とはちがうけれども、使い道としてはお金と同じ効果をもつものです。「バーチャルカンパニー」も仮想会社、つまり仮に想定した会社を意味するわけではありません。もしそうなら、そんなところと危なくて誰も取引なんかできないわけです。しかし、バーチャルカンパニーというのは、我々が普通「会社」という言葉から連想する会社とは異なる形態の会社をいいます。つまり、社屋があり、玄関ロビーに受付嬢がいて、会社の中には社長室をはじめいろいろなセクションがある、というイメージではない。自宅に居ながらにして世界中との取引を展開するなど、今までのカンパニーとは概念やイメージが違うけれども、やっていることはカンパニーと同じであるというのがバーチャルカンパニーです。

ですから「バーチャルカンパニー」とは取り引きができません。つまり、実際のものの本質を伝えているようなものがバーチャルなんです。

そして、たとえば我々が見ている現実世界というのは、それはありのままの現実を見ているかと思っただけかもしれませんが、実はそうではありません。人間の持っている感覚、あるいは知識を通じてこの世界を見て、それを自分の中に投影し、それを再投影しているその姿を見ているわけです。そういう意味では、人間は認識しているその世界すべてを見てはおりません。したがって、「リアリティを超える」ということは、現実世界そのものでも可能です。バーチャルリアリティは、現実世界でまだ我々が認識できていなかったことがらをも現実化します。新しいセンサーとか、いろんな方法論によって世界が広がり、そしてその中で人間の認識がひろがっていくということがバーチャルリアリティ、というように考えられています。

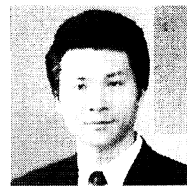
そういう意味ではバーチャルリアリティの発展は、テクノロジーだけではなく非常に多くの分野のなかから必然的に生まれてきたといえます。コンピュータグラフィックス、コンピュータインターフェース、通信などをはじめとするエンジニアリングの分野のみではなくて、芸術や、心理学など、さまざまな領域がかかわっています。たとえば、1990年にそういう世界的な仕事をやっている人たちを集めて会議が開かれました。MITの主催したサンタバーバラ会議です。その中で全く専門の違う人たちが集まって自分たちの研究成果を発表し合ったのですが、その議論を通じて、みんながとりくんでいることは基本的に同じであることがわかりました。何が同じか。3次元の空間をつくり出して、それをインタラクティブに利用する、そういう技術的な方向性としては極めて同一でありました。そしてそれは今後ますます重要性をもつであろう萌芽の技術であるということが確認され、会議に集まった人々がまたそれぞれの現場に帰り、そこでさらに研究を展開していった、ということです。この会議が、バーチャルリアリティの発展におよぼした影響はとても大きかったと思います。

バーチャルリアリティは、このように非常に多くの分野がかかわりつつ発展しておりますし、今後いろいろな応用を考えると、ますます多くの分野の協同が必要です。すぐれた空間性、時間性を持ち、その中に自由自在に、人間が今まで経験してきたのと同じような形でコミュニケーションをすることは、なによりも必要とされている技術ですから、多くの分野で使われて応用されてゆくでしょう。しかしこれは、悪用されると、非常に怖い面ももっております。したがってバーチャルリアリティの発展のためには、

こうした技術はどのような危険性があるのか、どのような利用法が望ましいのか、といったことを考え明らかにしつつ、バーチャルリアリティの本質を見据えていくことが重要です。同時に、技術だけが独走するのではなく、我々人間自体がどんなような未来を想定し、どういう文化を持って行きたいかというようなことも考えながら、その中にバーチャルリアリティを位置づけていくことが肝要だと思います。そのような背景から、日本バーチャルリアリティ学会でも、技術の研究だけを追求するのではなく、文化や社会、芸術などもふくめて全体像を視座において活動していこうということで、今回のVR文化フォーラムという企画が生まれたわけであります。

きょうは多数お集まりいただきましてどうもありがとうございました。

■略歴



館 暁 (TACHI Susumu)

1946年、東京都生まれ。東京大学工学部計数工学科教授。バイスペクトルを用いる信号処理、盲導犬ロボット、テレグジスタンスなどの研究を行う。重点領域研究「人工現実感」領域代表者、日本バーチャルリアリティ学会会長などを務める。著書に「自然とロボット：盲導犬」、「人工現実感」、「バーチャル・テック・ラボ」などがある。

■第1回VR文化フォーラム'97報告

森山朋絵

東京都写真美術館 学芸員 映像工夫館担当

去る5月23日、恵比寿ガーデンプレイスにある東京都写真美術館の1階ホールにて「第1回VR文化フォーラム'97」が開催された。昨年企画した展覧会「3D-ステレオを超えて」のさいに河口洋一郎氏に出品を依頼し、その後も間瀬健二氏や高橋時市郎氏、馬場靖憲氏らとの対談とともにハイビジョン3Dによる河口作品を展示させていただいたことがある。それがきっかけとなり、映像展示室のPRやハイビジョン3D機器の活用という目的もあって、写美を会場にフォーラムを開催していただく運びとなった。また、実行委員会にも加えていただき、ポスターの仕上がりが参加者の出足に一喜一憂しながら、当日を迎えることとなった。