

## 【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。