

て、人間が発達させつけてきたさまざまな装置 — マジック・ランタンを多用した空間演出やカイザー・パノラマ、昼と夜とを現出させるポリオラマ・パノプティーク、奥行き感を演出するピープ・ショーなどの収蔵品 — 意識されることは少ないが、これらとVRテクノロジーとは、根底を同じくしている。認知されないながらもこのような活動を展開してきた館で、今回のフォーラムを開催していただいたことは、断絶しがちなアートとテクノロジーを、または進歩主義に陥りがちなメディアの温故知新にもつながるのではないだろうか。

幹事の仁科エミ氏の報告によれば、フォーラムの動員も収支も成功のうちに残務も終わりつつある。次年度にも再び会場としていただけたら、さらに館の展示室での企画展として、アートとテクノロジーのコラボレーションが実現できたらという淡い希望を抱きつつ、実行委員の皆様や各先生方のご尽力に心から感謝して報告を終える。

(News Letter Vol. 2 No. 5より転載)

## ■VR文化フォーラム'97に参加して

### 筧 直之

東京大学大学院工学系研究科機械情報工学専攻

5月23日、東京都写真美術館においてVR文化フォーラム'97が催された。このフォーラムでは、精神医学、SF小説家、映画監督、芸術家など各方面で異才を発揮される方々をお招きし、今までにはない文化芸術の観点からVR技術を見た場合のお話を聞くことができた。

VR技術にとっても、文化芸術にとっても、互いに交流、融合することによって、より高次のゾーンを開く可能性は十分にあると考えられる。そのためには、芸術文化など各分野と科学技術とのインタフェースから生じる多種多様な物事を、これまでにはない角度から考えることが重要であり、このフォーラムがそのきっかけになったのではないか、と思う。

以下に、講演とシンポジウムの内容を、簡単な紹介する。

#### <特別講演>

「VRの現実と非現実」

小田 晋 (精神医学)

司会：館 暁 (VR学会会長)

まず小田氏は、情報化のもたらした心理・病理として、記号・イメージのボーダレス化により、現代とオカルティズム、宗教との親和性が増大したこと、また現代において、対人関係を保つことが困難になったことなどを指摘された。

そして、オウム真理教のマインドコントロールを引合いに、環境ビデオ、AstralMusic (純音) など、悪い面にVRが使われる可能性がある、とおっしゃられた。次に精神医学においては、VRがメンタルヘルスに利用できるのではないかと示唆して頂いた。自閉症児が恐怖なしに人と話しができるようにするという自閉症児の治療、他にも老人のほけ治療、終末医療などを挙げられた。このためには、疑似性をどう克服するかが、VRの問題であるとのことだった。

#### <シンポジウムとショー>

「仮想現実における幻覚イメージ」

瀬名 秀明 (SF小説家) & 大橋 力 (感性科学)

司会：服部 桂 (ジャーナリスト)

瀬名氏は、次作に脳を題材としたものを書かれるということもあり、脳についての豊富な見識を持っておられ、宗教体験や脳死体験やエイリアン・アブダクションの際に人間が見る幻覚を、脳の機能に基づいて説明された。例えば、記憶などを司る側頭葉に欠陥があると、意識の混乱などが生じ、その結果、幻覚を見てエクスタシーを感じるという。大橋氏も同様に、バリのガムラン音楽がもたらす人間のトランス体験を説明された。このような幻覚もまたリアルであり、終末医療に苦痛なしに死ぬるように幻覚を提示しては、どうかという話もありました。

また最後には、先日チェスチャンピオンに勝ったコンピュータにまで話しが及び、あれは「知能」と呼べるかなどという議論が展開され、VRは「知能」を拡大するためのインタフェースを高度化する道具なのではないかという話もあった。

#### 「サイバー映画コミックの仮想未来社会」

押井 守 (映画監督) & 廣瀬通孝 (機械情報論)

司会：浜野 保樹 (メディア論)

このセッションでは、押井監督の映画論を思い知ることができ、また映像技術と現在のコンピュータ技術の間には溝があることを感じた。映画は疑似体験したいという欲求の元にあり、リアリティを言葉とは違う実感によって、見てる人にどう伝えるかが大事だという。映画の受け止め方は自由であって、現状では3DCGやインタラクティブ性

は、必ずしも必要ないという。モーションキャプチャの技術も人間のpoorな動きを再現するだけというだけで、ほとんど映画には使えないということでした。コンピュータはコンピュータでしかできないことをるのがいいのではないかとおっしゃっていました。最後にこのセッションは、「攻殻機動隊」の熱狂的ファンである廣瀬氏の強い希望により実現したらしいです。

#### 「体感するCG（ステレオ）と仮想世界」

河口洋一郎（CGアート）&伊東順二（現代美術論）

司会：馬場靖憲（人工物論）

このセッションでは、河口氏の製作されたCGアート、皆さんのご存知の通り、形や色が、自立的に自己増殖する人工生命を用いた3Dアートを、参加者は実際に大スクリーンで、見させて頂きました。実際にいろんな形をしたオブジェが、形を変えながら生きているような感じを受けましたが、言葉で表現するのは非常に難しく、言葉が追い付かないという感じです。河口氏は、このようなオブジェが仮想的な物でなく、高さ100mぐらいの実空間に存在するものだったら、面白いけど恐いだろうと夢見ていました。伊東氏も自ら手掛けた美術展などを紹介して下さって、伊東氏の美術論を垣間見ることができました。

この他にも、作品展示として以下のようなものがあり、実際に体験することができました。

「Cross-active System」（岩田洋夫・力覚メディア工学）

Cross-active Systemとは、動作入力を行なう人と感覚フィードバックを受ける

人が異なるシステムです。システムとしては、モーションベースとセンサ付き小型カメラから成っていて、モーションベースに座った人はHMDにより、カメラの映像が見えます。カメラは別の人により操作され、そのカメラの動きに応じてモーションベースが動くという仕組みです。このシステムにより、実際に自分が非常に小さくなって動いているという奇妙な感じがしました。

#### 「食卓の穴 - A Hole in a Dining Table」

（申山久美子・メディアアーティスト）

実空間の机の中に、別の異空間が存在しているという、不思議な空間を体験できました。ガラスの机の上にプロジェクタで投影されたCGの世界が広がっていて、そのCGは観客参加型のインタラクティブ性がありました。仮想空間と現実空間のずれを視覚化、体験する事により、私た

ちを取り囲む空間の持つ意味や日常行為を考えることがテーマでした。

#### 「CG World of Digital Hollywood」

（杉山知之・デジタルメディアディレクター）

デジタルハリウッドで実際に生徒が製作した、自分では作れないような手の込んだCGをビデオで上映していました。

以上、まとめるのが非常に難しいほど、第一回文化フォーラムは多彩な内容であり、充実していたように感じます。VRは、非常に多種多様の技術が融合してこそ成り立つ技術であり、このフォーラムで、VR学会でしか聞けないような文化、芸術、技術の話が聞けたのは、とても意味があったように思います。

（News Letter Vol. 2 No. 5より転載）

### 基調講演

## ■VRの現実と非現実

小田 晋

精神医学・国際医療福祉大学教授

小田でございます。私は精神科の医者でございますけれども、VRのほうはまことに不案内でございますので、特にキツネを馬に乗せたようにお話を進めることになりませんがご海容を願います。

VRが我々の問題になっているのは、現代と深くかわり合うことでありますし、現代人のメンタリティがVRの登場によってこれから構成、形成されていくという面があるからだと思えます。ここでは近代と現代を別けて考えることにします。現代人の心理の特徴とは、社会の情報化によってもたらされたものです。そして近代人の心理は、科学、宗教、唯物論に勤勉であることは、マックス・ウェーバーによってもカール・マルクスによっても指摘されています。

情報化が人間の心理に対して、価値観の多様化をもたらします。つまり増大する情報ビット数の中で価値観のパラダイムを形成することは困難であり、ウォルター・リップマンの表現によれば疑似環境が、直接の第一次関係よりも肥大することによって形成されることが多くなってくるのであります。

（スライド）