

【VR文化フォーラム '98報告】



VR文化フォーラム '98報告

◆メッセージ

河口洋一郎

(VR文化フォーラム実行委員長)

先端メディアを疾走するVRは、やはり根源的なところで人間環境とのかかわりを避けて通れない。21世紀を目前にして、VRは今ここで本質的なまでの自然との関係を問い直す必要があるのかもしれない。次の世紀の人類が創出する豊かな文化の可能性について、とことん模索し、それを自然のまっただ中で体感する純粋な思考が求められているような気がする。世界遺産である屋久島は固有の生物種の宝庫でもあり、亜熱帯の太陽と豊富な水、樹齢何千年もの原生林が奏でる原始自然の呼吸のリズムはまさに圧巻である。この恵まれた場所で、VRと原始自然との環境共生をじっくり考える機会を持ち得たことはすばらしいことであり、最高の舞台でもある。各自の本質的なVRの重要性を再認識する一助になれば幸いである。

◆VR文化フォーラム '98 in 屋久島 ~原始自然との新たな環境共生~

仁科エミ

(メディア教育センター)

「VR」と「屋久島」。一見、対極にあるかのような両者の遭遇のなかにVRの未来展望をもとめて、第二回のVR文化フォーラムは世界遺産の島・屋久島で開催されました。屋久島は固有の生物種の宝庫、樹齢数千年もの原生林などで知られ、原始自然の姿を日本国内でもっとも濃厚に現代に伝えている地域のひとつです。その究極的な自然環境を体感し、自然とVRとの共生を考える契機

となることをめざして、シンポジウムとエクスカージョンという二本の柱を企画しました。おかげさまで遠隔地にも関わらず200名を超える方々に参加いただき、成功裡に終えることができたのではないかと考えています。

5月18日のフォーラムでは、館学会長のVRを概観する講演の後、「キャビンと舞踊の仮想都市」(廣瀬通孝+山崎浩子+月尾嘉男)、「仮面の狂気と幻覚」(大橋力+原島博+伊東順二)、「アニメの仮想する原始自然」(菅野嘉則+水島能成+河口洋一郎+竹村真一)という3つのシンポジウムとショーが行われました。詳細は別の機会にご報告したいと思います。いずれも刺激的で示唆に富んだ内容でした。また、関係者のご尽力により、屋久島と東大CABINとをISDN回線で結んだデモンストレーション、特設したハイビジョンプロジェクターでのHD作品上映、CG製作プロセスの紹介ビデオ上映など、貴重な映像体験も実現しました。

屋久島の自然を体験するエクスカージョンにも多くの方々に参加されました。とくに、フォーラム前日には講師を含む約20名がおよそ10時間をかけて山中を踏破、樹齢2600~7200年、幹の周囲16.4mという最大の屋久杉“縄文杉”と感動の対面を果たしました。とはいえこれでも屋久島の片鱗にふれたにすぎません。ぜひとも屋久島を再訪したいという声を多く聞きました。

最後に、絶大なお力添えをいただきました鹿児島県をはじめ、後援・協賛・協力をいただきました団体・企業のみなさまに心から御礼申し上げます。

◆VR文化フォーラム'98 in 屋久島に参加して

谷川智洋

(東京大学工学部機械情報工学科 廣瀬研究室)

去る5月18日、屋久島文化村センターで開催されたVR

文化フォーラム'98 in 屋久島に、参加し、またオプションツアーとして縄文杉の見学をしたので報告します。

今回、「原始自然との新たな環境共生」というテーマで、世界遺産・屋久島の原始自然のなか、著名な先生方をお迎えして二回目のVR文化フォーラムが開催されました。また、今回のVR文化フォーラムは、屋久島の原始自然により触れる場として、いくつかのエクスカッションが用意されていました。私は、数少ない学生参加者の一人として、日ごろの運動不足を省みず、コース3（チャレンジ・ザ・縄文杉コース）に参加しました。往復10時間の登山コースです。

雨の多い屋久島において、縄文杉見学の日は幸運にも晴天でした。今でも使われているトロッコ道を比較的ゆっくり歩き、2時間強で大株歩道入口に到着しました。そこから先はかなりきつ所々よじ登るような道で、次第に参加者の疲れも目立ってきていましたが、ウィルソン株、大王杉、夫婦杉といった見事な杉を見ながら更に登って行きました。そして、歩道にはいつから2時間ほどで、標高1,300mにある縄文杉に到着しました。現在縄文杉は、根が危険な状態にあり近づけませんでしたが、樹齢7,200年ともいわれる縄文杉の強烈な存在感に圧倒されました。いまでも、強烈な記憶として残っています。

余談になりますが、帰りのトロッコ道の途中にある小杉谷で川遊びをしました。普段、計算機に向かって作業していることの多い私にとって、久しぶりに、そして改めて、自然を自らの五感で再認識できたように思います。ほかの方々も童心に戻ったかのように、思い思いに自然を楽しんでいたようでした。

翌日、前日の興奮が冷めやらぬままに、VR文化フォーラムが開かれました。会場となる屋久島環境文化センターでは、高精細のプロジェクタ、ノートPCなどがもちこまれ、ISDN回線がひかれ、充実した計算機・ネットワーク環境になっていました。そして、大勢の参加者が、会場に詰めかけ見守る中、用意された最新の設備をフルに活用しながら、密度の濃い活発な議論が展開されていきました。

フォーラムでは、シンポジウムとショーが三つ行われました。「キャビンと舞踊の仮想都市」では、東京にあるキャビンと会場である屋久島という離れた空間をISDN回線を通して共有するというショーをまじえ、VRの今後進んでいく方向が議論されました。「仮面の狂気と幻覚」では、仮面の話、顔の話を通して、VRにかけており、望まれるものが何なのか議論されました。そして、「アニメの仮想する原始自然」では、アート、エンターテインメントの視点

から議論が行われました。その中で「世界を作るには現実世界をよく知らなければならず、現実世界を映し出す鏡のような存在としてVRの可能性がある」という言葉が印象に残りました。

最後になりましたが、このフォーラムを通して、原始自然を直接体験して、そしてVRと原始自然との新たな環境共生について触発され考えることで、新たなVRの方向性を垣間見ることができたように思います。

◆ 屋久島—CABIN 通信実験レポート

山田俊郎

(東京大学廣瀬研究室研究員)

VR文化フォーラムの2番目のセッション「CABINと舞踊の仮想都市」のパネル中に、会場と東京大学のCABINを通信回線で結んで、屋久島からリアルタイムにCABINを操作する実験を行いました。この実験は、NTT鹿児島さんのご厚意で通信回線を用意していただき、屋久島のような遠隔地であっても、通信回線によって東京と同じような技術的な環境が実現できる、ということを紹介するために企画されたものです(図1)。

通信回線は、1週間という準備期間の短かさと、IML側の設備から、ISDNを2回線(2B×2)で接続することにし、図のように1回線(2B)を音声を外したテレビ電話システムで用い、もう1回線をデータ通信(1B)と音声電話(1B)で使用しました。屋久島からCABINに送られた映像はワークステーションで人物像だけ切り抜かれ、仮想空間に合成してCABINに映し出されます。CABINの中にいる人から見ると、あたかも隣に通信先の人がいるかのような見え方となり、別回線の電話で会話をすることができるため、CABIN側から見れば臨場感のあるテレビ電話となります。データ通信の回線では、普段CABINのナビゲーションに使っているデバイスを会場に用意したPCに接続し、ISDN回線を通してCABINに映し出されている仮想の街をウォークスルーしました。このCABINの様子は、CABINの外に設置されたビデオカメラで撮影され、屋久島の文化フォーラム会場の大画面スクリーンに投影され、紹介されました。

パネルでは東大と映像を接続した後、初めにCABINを紹介し、空間共有のデモンストレーションを行いました。屋久島側では山崎浩子さんにカメラの前に立っていただき、東大のCABIN内の小木先生のすぐ隣にいるかのよう