

## 【会員便り】



# 会員便り

## ◆ バーチャル空間の意味

藤幡正樹

メディア・アーティスト

(Newsletter Vol.4, No.2)

なぜ今、バーチャルな空間が問題にされるようになってきているのかといえば、それはコンピュータなどによる直接的な相互作用（インタラクティブ）によって、それを実際に感じ取ることができるような環境が生まれてきたからである。

よく例に出される「種子は、木というバーチャルを内包している」という解説からバーチャルという概念について考えてみよう。

どんぐりの実を手にとって、ここにバーチャルなクヌギの木があるということを理解するためには、このどんぐりの実が発芽し、育った時に一本のクヌギの木になるという知識が必要になる。発芽に要する条件、動物に食されないですむような幸運、天候の変化などさまざまな要件がうまく揃って行かないと実際にはこの種子は樹木には成長しない。そうした成長のプロセスについてイメージするためには十分な知識が必要で、さらにこれらの知識を使ったインタラクティブな想像力が必要になる。つまり、そこで起こるであろうできごとを脳内で構築するために、それらの情報同士をインタラクトさせるのである。それによってはじめてどんぐりの実が持っているバーチャルを現実的なものとして感じ取ることができるようになる。いままで、こうしたことは知識としてしかとらえられてこなかったわけであり、どんぐりの実であれば、それは「生命の神秘」といった枠組みでとらえられて終わっていた。そして、そうしたどんぐりの実が内包するバーチャルな木という存在を感じ取る能力も、学ぶという能力の一部として扱われてきたに過ぎないのである。

ところで、情報同士をインタラクトさせるとは、モデル

を使ってシミュレーションを行うことである。発芽の条件や天候の条件を設定し、それらのパラメーターをいじれるようにしたコンピュータモデルを作ったらどうだろう。まるで、盆栽を育てるようにときどき環境条件を設定しているパラメーターをユーザーがいじれるようにする。すると、どんぐりの実が発芽して樹木になるとクヌギの木になるということをその知識をもっていなくても、このモデルとインタラクトすることで、自然とそのありさまを知ることが可能になるのである。このシミュレーションモデルは、どんぐりの実がクヌギの木になるという知識をわれわれに与えてくれる一種の教育ソフトウェアであるということになる。しかし、同時にこのソフトウェアとのインタラクティブな時間の中で、ユーザーはそうした知識を得ることと同時に、バーチャルなクヌギの木を手に入れつつあることに注目したい。知識を手に入れてから、想像力の手助けによって、クヌギの木を見るのではなく、直接にどんぐりの実とインタラクションすることによって知識を手に入れるわけである。

本来、どんぐりの実がクヌギの木になるという知識は、実際にどんぐりの実がクヌギの木になる姿を時間をかけて観察することによって得られた知識であった。先人は、直接にどんぐりとインタラクトすることによって、こうした知識を得てきたのだ。そこには現実というものの重みが立ちだかかっていて、クヌギという対象をバーチャルな側面から見ることは不可能であったであろう。どんぐりの実がクヌギがバーチャルに入っていることには変わりはないのだが、それは見えなかった。現在われわれがモデルを使いながら行っていることは、こうしたバーチャルの力をうまく利用しながら、コンピュータの能力と相まって、現実を新たな角度からとらえ直そうとしているのである。

バーチャルな空間とは、現実をコンピュータの能力によって模倣しただけの空間のことを言うのではない。現実に見えていなかった関係性や構造といったものを、直接にイ

インタラクトできるものに変えることによって、現実が持っているバーチャルな側面を、目に見える、手に取ることができるものにするをいうのだ。それは、ゴーグルとグローブによって構成された、目に見える3次元空間のことを言うわけでもないのである。バーチャルな空間がわれわれに可能にしてくれることについてよく検討する必要がある。この文字量ではこれにとらえることが容易になる問題がさまざまにあることに気づく必要があるだろう。

## ◆ プロダクト・プランナー

岡正明

ソニー株式会社

(Newsletter Vol.4, No.2)

CPUの性能が向上し、携帯可能な大きさとなって来たことで、コンピュータによるデジタルな世界が日常的に空気のような存在となってきました。この目には見えない新たな空間レイヤーとも言える世界に対して、物理的空間のデザイナーやコンピュータアーキテクチャの分野のデザイナーが、どの様なアプローチをとることでリアルな空間を拡張させ実際に空気のような存在として機能させることができるのか、またその過程において空間デザイナーとコンピュータエンジニアのコラボレーションのあり方とは何かを実際の空間を構築することを通して問うことが私のテーマの一つです。

ニール・ディナーリ展覧会という研究所を出たアートのプレゼンテーションの場での実験

1996年、東京乃木坂のギャラリー・間において行われたニール・ディナーリ展において、一つの実験をしてみました。ディナーリ氏による建築家活動とその思想のプレゼンテーションを構成するにあたり、実際に構築された空間に情報の空間をデジタルレイヤーとして重ね合わせるというコンセプトの具現化でした。実際の空間とCGによるシュミレートされた空間、そして思想や背景などの情報が、訪れるビジターに対して同一軸線上の空間に存在し、空間そのものが情報を発信するメディアとなるようにデザインしました。その際、具体的に空間をメディア化する仕組み(NaviCam、暦本氏開発)や、情報を実空間に装着させるという事に関して、暦本氏(ソニーコンピュータサイエンス研究所)の研究に非常に触発されコラボレーションのお願いをしました。

これによりギャラリー空間はただ単に作家の情報を一

方的に陳列するだけでなく、ビジターの参加によって空間自身が情報デバイス化したわけです。空間の形態的デザインだけでなく、空間の使用される状況をデザインすることがある程度出来たことになると思います。さらには、この空間の多重レイヤーのデザインをすることによって空間情報は(CG, image, text)がネットワーク上でもvml空間(ソニー・クリエイティブセンター尾前氏制作)として提供され、実際にその空間を訪れることの出来ない人々に対しても同様な視覚的体験を提供されました。これらの実験は、物理空間に情報のレイヤーを重ね合わせることで、実空間を拡張させることの可能性を示唆できたと思います。

建築デザイナー(アーキテクト)とエンジニア(デジタルアーキテクト)

無意識にデータベースにアクセスしている日常が繰り返されている現在、建築デザイナーが意識すべき分野に変化が現れています。建築デザイナーに期待される職能についても、今までとは違ったものとなると思われます。

データベース情報は、その多くが実世界にリファレンスを持っています。情報と実世界のオブジェクトや事象との、円滑なリンクが情報社会には欠かせません。つまり、実空間とデータベース空間が同一の「場」に存在しているということを設備計画するがごとく、建築の一つのレイヤーとして組込むことができるデザイナーの存在が重要です。

物理的空間とデータベース空間がそれぞれお互いのレイヤーとして機能するように、物理的空間を情報データベースに対するメディア構築することが期待されます。人体が物理的ボリュームを持ち続ける限り、物理的建築空間はその概念的意味を変えながらも社会構造の中で重要な意味を持ち続けるでしょう。

コンピュータエンジニアも建築デザイナーも構築という作業を行います。その目的と構築のプロトコルおよびその価値に対するパラメーターに違いがあります。しかしながら、情報空間と実空間がレイヤー関係をはっきりと持ちはじめその距離が極端に近くなってきたことで、多くのコラボレーションのチャンスを持ち、時にはインスパイアし合うという可能性と必要性を感じます。