



## 仮想と現実の不思議な楽しさ

中尊寺ゆつこ・千葉麗子・原島博



司会者：仮想と現実の不思議な楽しさということでデジタルクリエイターの千葉麗子先生、漫画家の中尊寺ゆつこ先生、そして司会は顔情報学の原島先生です。

原島：これから17時20分までの間、仮想と現実の不思議な楽しさということで、3人セッションをさせていただきます。このセッションが何故組まれたのかというのは、実は私は全く知りませんで、ポスターを見て「あー、こういうテーマなのか」と知ったわけです。ですので、これからどういうことになるのか正直言って分かりません。一応、打ち合わせらしきものはしました。本郷にある結構有名なフランス料理のレストランで河口洋一郎君も呼んで4人で打ち合わせをしたのだけれども、終わってみると食事だけでなにもやってなかったということで、今日はぶっつけ本番でさせていただきます。

学会のこうしたフォーラムに、このようなメンバーをお呼びすると、なんとなく学者ばかりで面白くないから、若いギャルの声を聞こうというような形で行われることが多いのですが、私は今回のお二人をそのような考えてはおりません。若いギャル二人にこういう中年の大学教授が鼻の下をのばして……というのでは、全然格好がつかない。お二人とも個性のある方なので、わかりやすいと思いますが、あくまで、「ちばれい」はちばれい代表である、中尊寺さんは中尊寺代表であるということで、別に女の子代表、ギャル代表ということではなく進めていきたいと思っております。

これからの進め方ですけども、先ほどかなり騒がしく、いろいろと映像も多くなさったようなので、しみりと人間とはなにかということ、考えながらやりたいというふうに思っております。最初にそれぞれ15分か20分くらい、仮想と現実の不思議な楽しさについて、自分なりの解釈をお話しいただいた上で、3人でいろいろディスカッショ

ンをしようと思います。そして、後半ではせっかくのこういう場ですから、こちら側で一方的にパフォーマンスをするだけでなく、会場の方からもいろいろ御意見をいただきながらやっていきたいと思っております。

順番に自己紹介も含めて「ちばれい」からお願いします。

千葉麗子：はい、よろしく申し上げます、みなさんはじめまして、ちばれいこと千葉麗子です。現在24歳になりまして、去年結婚したんですけども、まず、20歳のときに芸能界をやめたんです。御存知の方もいらっしゃるかも知れないんですが、私は、そのときお金を貯めて設立した有限会社、今は株式会社チェリーベイブという会社で、東京都渋谷区の方で合計8名のスタッフと一緒にデジタルコンテンツを作っています。どこまでをデジタルコンテンツと言って、何をデジタルコンテンツと言うんだっていう感じですが、ゲームのプランニングもある意味デジタルコンテンツだと思うし、あたしが地道に今作業してるホームページの製作、これは納期を守らなきゃいけないのに何回もやり直しになって、徹夜で作ってるわりにあんまりお金にならないのですが、まあ、そういうデジタルコンテンツみたいなものを作っています。

これは資料じゃないんですが、ちょっと簡単に作って来たので見てください。まず最初に、今回のお話をいただいてバーチャルリアリティとは何かということをよく考えてみたんですね。バーチャルリアリティということで、この学会のホームページの方に行ってみたら（VR学会のホームページを表示しながら）ここに書いてあるんですけども、バーチャルリアリティの会長さんがですね、とても難しいことを書いていたんですね。どういうことかと言うと「見かけや形はそのものではないが、本質のあるいは効果として現物であるということ」。こういう風に書いてあってで

すね、こんな難しい話が私にできるわけじゃないって、私は悩んじゃったんです。でも、会長の言うバーチャルリアリティもあれば、ある世代が言うバーチャルリアリティっていうのもあるだろうし、私の世代から見るバーチャルリアリティっていうのもあるだろうし、ということで、今回は、ちばれいから見たバーチャルリアリティってのが、どういうイメージでどういうことなのかなっていうのを書いてきました。

ゲームパーク或いはゲームセンター、今ではアミューズメントセンターと呼ばれますが、コンテンツがいろいろあるんじゃないかな。身近な例で言うと、ゲームパークの中だけじゃなくとも、ゲームでのバーチャルリアリティと言うのは、すごく身近なところで誰もが大体経験していることなんじゃないかなと。私の世代だとバーチャルリアリティというと、バーチャファイターというセガの格闘技ゲームがありますが、そういうゲームを思い出す。その中のイメージとしていうと、モーションキャプチャという技術を使って取り込んだ動きで、主人公或いは敵のキャラクタでもいいんですが、そういうキャラクタが実際の動きと同じようにリアルに、現実っぽく動くということをバーチャルリアリティというと、私の中ではそういうイメージがあります。

その他に何があるかなということ考えてみたとき、インターネットでのVRというのがあると思います。インターネットの時代で私もインターネットの仕事をしているものですから、よく「インターネット上でVR風に建物の中を自由自在に歩きたいのですが、そういうふうには作れますか？」という、そういうような注文が多いんですよ。私のイメージの中でVR風に作ってくださって言われたら、いろんな資料を見せてもらったあとで、サイバーモールだったらサイバーモール、バーチャルタウンだったらバーチャルタウンみたいところを矢印キーとかマウスとかを使ってクリックすることだけで前へ進んでいって、建物が建っていて左に曲がったら左の道に出る、そういう風なものを作るんです。そういうところで、バーチャルリアリティってというのが身近なものになっているんじゃないかな。今は、ホテルとかペンションなんかのホームページは、バーチャルリアリティ風になっていてですね、自由自在に高原とかペンションの中の棟の中を歩いていくという、そういう風なものを思い浮かべる。

その他に何を思い浮かべるかということ、やっぱり、バーチャルリアリティイコールサイバーなイメージがあるんですよ。これはどういうことかって言うと、やっぱりVRは、技術的なことだけではないのですね。私、あんまり技術好きじゃないんで、技術なんてどうでもいいって感じ

じなんです。その上に乗るものが大切だなと、VRの技術とかインフラを使って何を表現するか、何をそれであるかということの方が物事は大切なんじゃないか。技術を使うってところから、パソコンとかゲーム機とか、そういう機械の上でバーチャルリアリティっていうものは表現されて動くものだから、すごくサイバーなイメージがある。

その上サイバーとかデジタルってことは、すごく値段が高い、高級な金物っていう感じがする。CGとかバーチャルリアリティとか3次元ということで、例えば、前のセッションで服部さんとかが、「ファイナルファンタジーとかがリアルになって、動きにお金がかかっている大作みたいなものだが」という話をしていて、明和電機が「きらい」なんて言ってましたよね。それに話が近いかも知れないんですが、バーチャルリアリティとかCGって、使えば使うほどお金がかかるものだっていう風な感じがするんですね。実際にかかるし。ゲームなんか私も企画を立てたり、また他にもユーザとして16歳からゲームをやってきてこのごろ思うのは、ハードがすごく発達してきてますよね。昨日もプレイステーション2が発表されて、DVDがのって3万円から5万円とかいう感じだと思うんですが、そういうものになってくるとゲームを越えちゃうっていうか、すごいんですよ。ある意味アートだったりエンターテイメントだったり。本当、ゲームっていう枠じゃ括れなくなってきた。

そうして逆にアニメーションとか昔からのドット絵とかでゲーム作ったりとか考えたりすると、すごくチープなものっていうイメージになってきている。だからそういう金物だったり期待されているバーチャルリアリティというのが何の為に使われるか、これからみんながどう使っていくかが大切なんじゃないかなと、そういう感じがしました。無意味に使うのが嫌っていうか、ゲームなんかで、すごくリアルに近づけて、今発売されているファミ通なんかを見ると、全部CGのポリゴンでリアリティに近づけて、これでもかこれでもかっていう感じで、個性とかオリジナリティがだんだんなくなって来てる。逆に昔のバックマンとかインベーダとかの時代っていうのは、ドット絵でもゲーム性がすごくある。ゲームを考える立場からいうとあのような、技術に頼らないけど、すごいアイデアがあるものを作りたいなっていう風に思ったりします。

じゃあ、そのCGとかバーチャルリアリティってものは、どういうことで活かされたりしているのかなあ、と思って調べてみたら、シミュレーションっていう分野では、すごく役立っているということが書いてあって、私の幼稚な勉強の範囲では、二度と出来ないようなこと、例えば医学の手術なんかは、「あつ、間違えちゃった」じゃ済ま

ないわけですから、そういうところでは、シミュレーションのためにバーチャルリアリティを使う。手術だけじゃなくて、フライトシミュレーションとかで飛行機を飛ばす、また船でもなんでもいいんだけどそういう使われ方がしていると書いてあって、なるほどなあ、それだったらお金かかってもいいなと思ったわけです。

あとバーチャルリアリティについてなんですが、今一番興味を持っているバーチャルに続く言葉としては、バーチャルコミュニティということ、今、研究しています。アメリカにHotWiredっていうオンライン雑誌があって、そのハワード・ラインゴールドさんという編集長がいて、その編集長が日本に来たときに「日本では今、バーチャルコミュニティの研究が進んでないから、ちばれいやってみたら」ということでやり始めたんです。私はこの(PowerPointのLIPというところを指しながら)、下にあるLIPというレディーズインターネットプロジェクトというものを立ち上げて、バーチャルコミュニティっていうものを研究しています。メールなんか人様に見せるとか怒られそうですが、見せます。これがLIPなんです。今で6349のログがあるんですが、これは途中からしか入ってませんが、全国で400人の女性が集まっています。で、私が主催して女性が女性のために主催してやっていこうっていうものなんです。私がこれを立ち上げたときに、少々困ったことが起きていて、こういうバーチャルを通じてコミュニケーションをとるようになると、すごく困ったのは電子メールの世界で、私、セクハラメールとか、嫌がらせのメールみたいなものがすごく自分のところに届いたんですね。最初は面白くてためていたんですけどね。だんだんむかついてくると、ためといても警察が何してくれるわけでもないしね。

ほかには、私のところに朝方友達から電話がかかってきて、5時ごろだったんですけども、その子は自分でインターネットのサーバを立ち上げているんです。その子は、たかこちゃんという子なんですけども、たかこちゃんが朝5時に電話してきて「あのねー、麗子ちゃん、やられたー」と。眠いの、「どうしたの」って聞いたたら、「メールボムっていうのをやられた」と。自分のサーバに20,000件30,000件のメールが入ってきて、流れて止まらない状態になっているって。それはやばいねってことですぐ行ったんですね。で、サーバからUnsubscribeっていう全部一回ずつ消していくんですけどね。あることに気づいたんですね。今流行りのメールボムっていうのはですね、みなさんの場合、自分でプロバイダと契約している人はプロバイダが守ってくれるから全然平気なんですけども、自分でサーバ立ち上げている人は自分で処理しなきゃいけないんです。メ

ールボムっていうのは、何件もの10,000件、20,000件、30,000件ものメールを爆弾として送ってくる。で、サーバをクラッシュさせて、メールボックスを破壊してやろうってことで送ってくるわけなんですけど、それよりすごくて、メールングリストボムっていうのをやられてたのね。そのメールングリストボムっていうのはなんなのかっていうと、メールボムの数倍すごいですよ。だって、全世界のメールングリストに登録されちゃうんです。ネズミ講のように、例えば10件メールングリストが流れてくるようなところもあれば、15件のところも100件のところもあるわけで、ものすごい数になる。それを実際に目の前で見ててサーバがからから鳴ってて、手伝ってあげたときに、私はね、ちばれいってことでメディアに出てたりすごく「千葉麗子です」とかやってるから、やられてもしようがないしね、いいかなと思ってたんですけど、普通の女の子なのに被害に遭っているっていうのはやばいんじゃないかなと。女性は技術に疎かったり、パソコンとか難しいって、そういうのを遠ざけちゃうタイプですから、そういうことを女の子同士で話しあえたらいいなってことで、設立というか作ったんですね。

そうしたらメールとか被害に遭ったとかいう被害報告とか、それだけじゃなくて、楽しい話で布団乾燥機はどこのメーカーがいいですか、憂鬱ですか、ローリンヒルが好きですか、その他、バレンタインの時期だとどこのチョコレートがおいしくてとか、肌がぷりぷりになる化粧品とかいうのを、女子高生から、上は56歳の主婦の方までが入って会話をしているんです。こういう、みんなが集まっているんな話をしたり、いろんな興味のある話をしたり、役立つ情報を得たり発信したりするのがバーチャルコミュニティだと思ってやってるわけなんです。

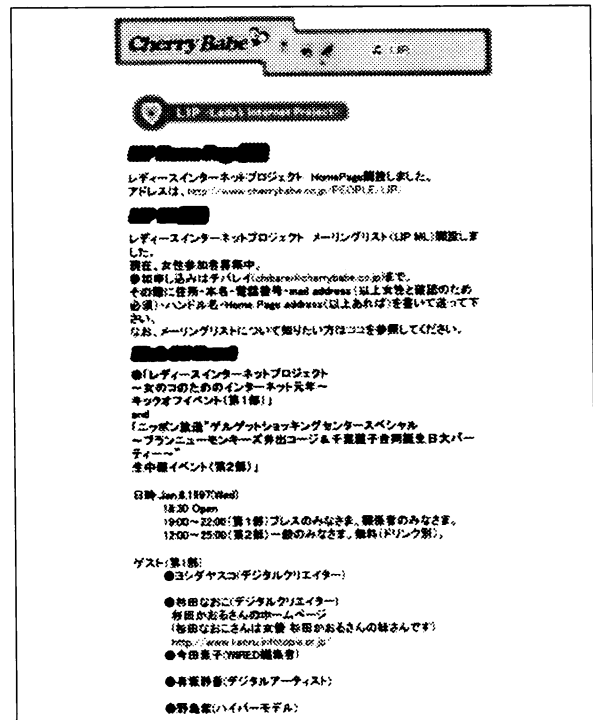
面白いのがバーチャルコミュニティの中で派閥ができてくるんですね。初期からいるメンバーのマダムみたいな、すごい、このあいだOFF会やったらベンツに乗ってね、普通の人ベンツに乗ってね、ブランド品ばかり持ってね、「おそくてごめんね」とか言って、「私よりすごいいいかっこしてる」とか思って、そういうマダム達が、新人が入ってくると「挨拶もないの」とかいうことが起きたりするんです。それだけじゃなくてネットワーク上で、例えばジャニーズジュニアの滝沢くんが好きとか一人コメントしたら、怖い女の子が、どれだけ滝沢くんが自分のものなのかっていうのを、ファン歴とかを書いたりとかして、すごい面白いんですね。

コミュニケーションが昔と違って電子メールとかサイバーっていうかバーチャルってものをネットワークを通じてやりとりするこういう時代になると、そういうところでバ

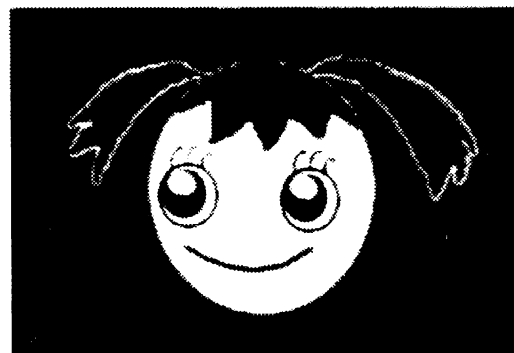
ーチャルコミュニティ、現実とは違ったサイバーなコミュニケーションの場所っていうものがある、そこでとるコミュニケーションっていうのは、現実にとるコミュニケーションとは違う風になってくるんじゃないかと、こういう風に思ってるわけです。

夢のある話を最後にと書いて書いたんですけど、さっき服部さんとか高城さんたちがバーチャルアイドル伊達杏子とかだっけ、ホリプロかなんかが作った、ありますよね、あれを見てほろくそに言ってましたよね。私はあのバーチャルアイドルっていうのは、概念がうまくいかないと思うんですね。人工知能でも付いて賢くなって、その子が本当に自分の意思でしゃべるところまでいけば成功すると思うんですけど、ああいう風にただCGで作って、人が作ったもので終わっているわけだから、いくら動かそうが、ラジオで声優が出てきて「伊達杏子です」って喋っても、あんなものは絶対うまくいかない。そういう風に思ってるんですね。そんな中で私も19歳のときに考えてたことで、芸能界辞める一年前のことです、アイドルやってるとストレスが溜まるんですね。ピアスしちゃだめ、髪の毛茶色くしちゃだめ、この洋服着なさいって。それはおいておいたとしても、風邪引いてちょっと調子が悪い、生理痛で動きたくないっていう時でも、現場にマネージャが手を引いて連れていかれるわけですね。どんなときでも生放送、やだー、ラジオのレギュラー、やりたくないー、っていう感じで連れていかれちゃう。そういうときに考えたのが、こりゃーやっぱりデジタルれいこちゃんっていう分身の私のキャラがいたら便利だなと思ったんです。

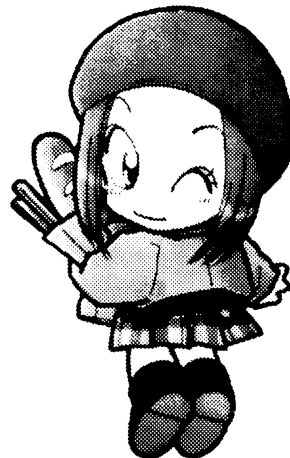
(本人の昔のホームページを映しながら) 丁度当時19歳のときに作ったのがこれなんですけど、これ19歳のときに私がはじめてホームページつくったときに、はじめてこういうコンテンツを作ったんですね。Photoshopでデジタルれいこちゃんっていうのをぱぱぱと描いてしまって、そのとき載せといたんですね、この子がどんどん人工知能とか、時代時代に合った技術を身に付けて、私の代わりにどんどん外に出ていってくれたらいいなって思って。



昔のホームページ



昔のデジタルレイコちゃん



現在のデジタルレイコちゃん

今現在どういうキャラになっているのかというと、(今年の会社の年賀状を映しながら) こんな派手になって、この右側のちばれいっていう、このキャラクターがデジタルれいこちゃんです。これは今年の私の会社の年賀状な

んですけども、これ私です。昔思ったのが生放送とか、絶対に飛ばせないときでも、体調が悪いときとかでも、キ

キャラクターが代わりに働いてくれてなんでもしてくれるといいなと思ってたりするんです。でも世の中そんな甘くなく、会社もデジタルいこちゃんが経営したほうがもしかしたらいいんじゃないかと思ったり。このように一生懸命、頑張ってる次第です。これが私のバーチャルリアリティに関する一考察でした。以上です。

原島：今の話で僕の立場から一番面白かったのは、技術なんてどうでもいいってところですね。VRも最初は技術でこんなことができるよ、すごいよってところでびっくりして、自分もそれではなにかできないかっていうことだったのが、技術なんてどうでもいいっていうのは、VRから見れば、ある意味すごい成長だなと思うんです。で、むしろこれからは、技術がここまでできたからこれをつかって何をするかではなくて、もともとなにがやりたかったかを考える、それが重要なんじゃないかなと思います。

次に中尊寺さん、どうぞ。

中尊寺：まあ、最近みんな漫画をPhotoshopとかで描いてる人が多いんですけど、私は、7年くらい前にQuadra700っていうのを買って、当時誰もやってる人もいないし、まだギザギザの線だったり、漫画上手に描けないんで一回やめちゃったんですね。まだ技術が進んでいないっていうか、もっと綺麗にできたらいいけどと思ってたから。それでここ2年くらいで丁度私がデジタル作業を休んでいた間にどんどん発達して、私のやりたいことが全部できるような状態になってたので、今は漫画も全部Macで描いてるんです。その漫画はあとでお見せします。バーチャルリアリティとはなにかっていうのは、さっき高城さんたちがやったのみたいな、技術的な面で「わーっすごい」っていうのもある。ですけど、そういうのを越えたところに、コンテンツとして何をやりたいか、こういう技術がある世の中において、技術を利用してどんなことをやるかっていう、内容が重要だと思います。

それで私なりにVRとは何かっていうのを考えたんですけど、基本の基本にもどると、バーチャルリアリティってテクノロジーのないところでも簡単に出来るんです。それはどういうことかという、イメージーションの強い人っていうのは、人工的な仮想現実な世界っていうのは全然必要なくて、いつもいろいろなイメージーションとして、頭の中でシミュレートして頭の中で体験しているわけですね。どんどん頭の中で仮想現実の世界をシミュレートできる人っていうのはかなり進歩的な人であると。人間の進化っていうのは、そういう想像力だけで進化してきたと思うんです。想像力が豊かな人がいればいるほど進化の度合は早くなる。想像力によってテクノロジーが生まれたりもしてるんです。例えばバーチャルリアリティの歴史っていう

のは非常に長くて、500年前から、もっと前からあります。一番わかりやすい例から言うと、500年前、例えば生け花というものが生まれた。

1本の花っていうのを活けて、そこからこんな無限に広がるお花畑みたいなものを想像するというわけですね。「あ、これはすばらしい、こんな1本の小さな花から……」それもバーチャルリアリティ、それをやりすぎるとぶっとなじやうわけですけども、そういった想像力の世界での遊びっていうのも昔からあったわけ。人類がこのようなことをなんでやってきたかという、進化しなきゃいけないプログラムっていうのが遺伝子の中に入ってますから、想像してどんどん進化していく。想像の結果が今のテクノロジーである。ただ、もっと今のテクノロジーは発達していくんですけども、あまりにも発達しすぎてしまうと、想像力がなくなっちゃうんじゃないかって思うんです。今の子供達はゲームばかりやっていると、そういう方向にいつちゃうんですね。あまりにも発達しすぎているとイメージーションを失っていった具体的な刺激しか感じられなくなるって、そういうのはちょっと怖いと思うんです。

それでVR学会会長の館先生によると、「見かけや形は原形そのものではないが、本質的或いは効果として現実であり現物である」。この意味で麗子ちゃんの言ったバーチャルコミュニティっていうのは、本当、すばらしいバーチャルの世界ですね。見かけはこういうコンピュータの中でやってるけど、確実に派閥が出来てくるコミュニティになっている。昔、情報が欲しいためにテレビがない人たちが集まってコミュニティを作って情報交換をしたのが、バーチャルの中になっているというわけで、まさに本質的には同じ。だからOFF会とか行って実際に会わなくてもいいですよ。本当にバーチャルをやってきたければ、会わないでもいいと思う。会っちゃうと本当のコミュニティになっちゃうから、なんか、やらないほうがいいんじゃないかって思う。

見かけは違うけど本質は同じっていう例として、バーチャルマネー、バーチャルカンパニーなんていうものがある。あげられていましたけど、実際に会社の形態をとってなければ、バーチャルカンパニーっていうと架空のカンパニーみたいな風に思われるけど、ちゃんと実質的な会社運営をしている。バーチャルマネーについてもそう。ああ、なるほど、そういうものをいうんだなというふうにわかったんです。ただ、アメリカのVirtual Presidentはヒラリーだと、実質的な大統領はヒラリーだというのが。でもこれは麗子ちゃんのいうサイバーな感じは全くない、言葉の質だけを追及している、バーチャルプレジデントはヒラリーだって、サイバーじゃないじゃん。そういうのってバーチャ

ルリアリティじゃないじゃんっていう感じもするんですけどね。

こっからが私個人の、漫画を描いている私の考えなんです。まず大切なのは、物の本質は何かというのを追及していく。そのときに人間には生命があるってことが本質だと考えるならば、バーチャルリアリティにも生命がなくてはならないと考えたんですね。バーチャルとそうでないものの区別っていうのは生命があるかないかですよね。例えばマダムタッソーなんか行って蠟人形を見て私達はびっくりするわけですね。本物そっくりのダイアナがいる、リアルだ、職人芸だ、すごい！ 確かにナオミキャンベルも加わって本当にリアルな職人芸だっていう風に見ることはできるんです。でも動き出しそうな感じはするけども、生きている感じはあんまりしない。蠟というマテリアルから生命を感じられない。



#### OLの漫画

で、私の描くギャルはどうかというわけなんですけど、ひとつギャルをお見せしたいと思うんですけど、代表的なギャル、例えばOL。(OLの漫画を映しながら) これは漫画なんですけど、こういう女の子が近所にいたりする。(テキストの貼ってあるコギャルの漫画を映しながら) 例えばこういうコギャルみたいなのがいたりするわけですよ。オストリッチを貼りつけて毛皮

を着て、これ毛皮ですね。素材集買ってきてやってるんですけどね。こういうものがですね、「中尊寺さんが描く漫画は本当にリアルですね、取材してるんですか？」とか「そういう人いるんですか？」という風に見てくれる。これも一種のバーチャルリアリティかなと。生きている感じはしないですよ。これ漫画だから、平面だし2次元だし、でもソウルがあるわけですよ。自分で言うのもなんですけど。リアルというか、「生きてる感じ、リアルな物」と「生命、ソウル」とは別の物かなと。

#### ゴギャル



#### 原島先生の似顔絵

私の漫画にはギャルやオヤジとかいろいろいるんですけど、具体的なモデルはないんですね。高城さんが言った原宿の毛をいっぱい染めてるギャルじゃないけど、こういう感じがギャルだっていうのが私の頭の中にリアルなイメージ図があるわけですね。で、そのイメージに従って描くわけですね。あとで原島先生の似顔絵をお見せするんですけど、実際に先生を目の前にしたり写真を見たりして描いているわけじゃないんですね。先生のイメージだけで描いてる、だけど実際とは違うけど似ているし、私の漫画の先生は今にも喋りだしそうな。こういうのって生命があるし、バーチャルリアリ



ティじゃないかっていう風に勝手に思うんですね。(原島先生の漫画(GIF animation)を映しながら) これですね。

先生が幽霊になりたいっていうからね。これはパラパラ漫画ですけど。これは、実際こういう姿をしてらっしゃいませんけども。

千葉：似てる！

中尊寺：悪戯をする遊び心がある感じっていうのは、かなりでてると思うんですね。こういうのをリアルというし、ソウルもあるんじゃないかと。そういう風な展開をしますとですね、私の漫画には一応ソウルというか生命があるし、

人間も生命というカソウルがある。これは「形は違うけども本質は同じ」のバーチャルリアリティじゃないかなと。リアルな漫画描く人いますよね、綺麗な、本当に人間に近い漫画を描く人。私の描く漫画はどっちかっていうと線もよれてるし、雰囲気はあるかもしれないけど、上手い漫画ではないんですよ。だけでも生きてみたい、そっちの方が大事かな、漫画なんだから。こういう方が花があると、そういう風に考えてみると意外にそういう漫画を描いていらっしゃる人は意外に少ないんです。漫画の技術に惑わされて、「すごい、この絵はどうやって描くんだろう」とか、技術ですよ。そうじゃなくて、下手でも、シンプルでも命がある、そういうものを描いていきたい、そういう風に考えていますね。

そういうものは芸術の中にも、音楽でも絵でもいっぱいあって、みなさんを感動させている一種の生命をもつバーチャルリアリティだと思うんです。ロボットとかテレグジスタンス技術というのもバーチャルだけでも、もっとアナログな、もっと手でやれるバーチャル、こんなMacとか使わなくてもペンや絵の具を使わなくても一番面白い、安あがりなバーチャルっていうのは、頭の中の想像力という自分だけの空間ですよ。自分だけの空間というものとか、スクリーンとかいっぱい持つて人ほど、その人は進化していると、進化の遺伝子を使って進化している人だと思うし、私は認める。だから友達を選ぶにしても、想像力がいっぱいある人の方が話してもとっても楽しいわけですよ。同じ量の想像力を交換しあうことによってネットワークが成立する。私達すごく仲良しなんだけど、麗子ちゃんはすごい想像力で、私が麗子ちゃんの想像力にすごく負けていたら交換できないわけですよ。そしたらネットワークが成立しない。想像力をもった人がネットワークをしていくことによってどんどん人間は進化していくしね。それが本当の意味でのネットワークだと思う。昔は、ヒッピーとかね、葉っぱやってぶっとんだりアナログな人達がいまいたけど、今はデジタルなテクノロジーを使えばやりたい中身、コンテンツを表現できていくという意味で、どんどん使ったほうがいい。ニューエイジ、デジタルヒッピーとかいう言葉も古くなってきたので、次の世代のもっと新しい人達、麗子ちゃんをもっとバージョンアップさせた人達も出てくるかも知れないね。私から見たら麗子ちゃんすごいって思うんだけどね。

進化する女の子たちを漫画にして、例えば私のオヤジギャルっていうのが、9年くらい前に流行語大賞とったんです。オヤジギャルっていうコンセプトは新しいと。ギャルとオヤジ、全然別のものをくっつけて、ベルリンの壁みたいにどんどん壁をとってって、進化していったみたいな

コンセプトだったんです。でも今は不況になっちゃって、オヤジギャルもリストラとかに遭っちゃって元気ないんじゃないかっていう風になったんです。出版社の人はね、時代のギャルを描いてる私に、「景気良かったバブルのギャルを描いて面白かったから、今リサイクルショップに行ったり、石鹸を残った油で作ったりするね、そういうの面白いんじゃないか」って言うんだけどね、そういうの面白くないんですよ。そうじゃなくていつも進んでる女の子を描くんだったら、進んで行った先、デジタルなんかを使って自分のやりたいことを上手に表現していく考えを持った女の子を描こうと。ツールに惑わされているようではだめなんですよ。そういうのはどういう女の子かという、いろいろ考えたんです。



#### ビッカカメラに行く女性の漫画

(ビッカカメラに行く女性の漫画を映しながら) これがね、古いタイプの女の子。バージョンが古い、私ですよまさにこれ。シャネルとかいっぱい買っちゃって、シャネル持つて

からもういらない。そこでビッカカメラ行っちゃって、G3とか買っちゃって、ポイントカード貯めちゃう。50万で何が買えます？ 価値観の違うものだけど、私達は物を買わなきゃいけないわけ、世代的に。で、ビッカカメラに行ったら買うと。買ったらやっぱり使いますよね。それで可能性が広がるんです。プライオリティを考えて、シャネルからビッカカメラに移ったという私の世代、35歳から40。

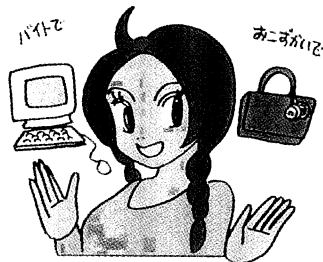


#### バイオとプラダを天秤にかける女性の漫画

(バイオとプラダを天秤にかける女性の漫画を映しながら) 次に古い30、28くらいの女の子の場合はこれ。バイオなんか22万9千円、プラダとかと同じだったらどっちを買おうと考えて、どっちもおい

しい、どっちも欲しい人。「女の子はどっちを買うか考えるようになってきたよね」という編集部の人もいるけど、これは古い。

どっちもないと困るんだよね



二者択二  
両方持つ

てるし。どっちもないと困る。最初から二者択二。最初から両方持つ前提に行動してるわけですよ。お金がないからちょっと安い別のブランドに落ちるかもしれない、バイオも落ちるかもしれない、それでも必ず着実に二つ持つ。だっておしゃれもデジタルツールも必要でしょ？ だからどっちかをやめてどっちかを買うっていう発想ない。これが一番新しい。これが20くらい。(図2を映しながら)これが28、(図1を映しながら)これが私くらい。これ以上、上いっちゃうと買いもしないですからね。そういうことを考えていろいろやっぱりわかんないと思うもんね。

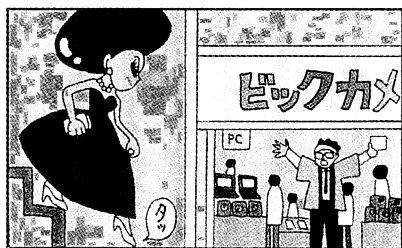
バイオもシャネルも持ってる女性の漫画

(バイオもシャネルも持ってる女性の漫画を映しながら)例えば麗子ちゃんなんかはシャネルとかも持ってるし、バイオとかいっぱいも

なったらいいな。上流社会のお金持ちのマダムがビックカメラ行くようになったら。こういうの漫画で描いてみたら面白かったりするんですよ。

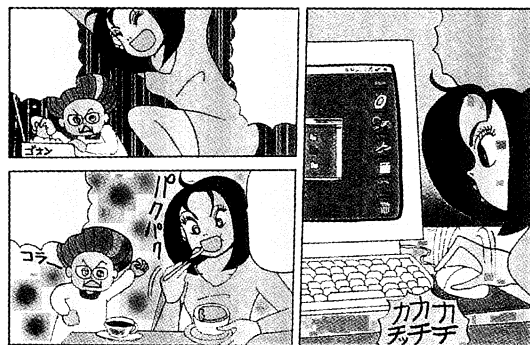
それで、私が漫画でですね、オヤジギャルの次に何か新しいコンセプトを持った女の子を描きたいなあと思っていたら、丁度朝日新聞社の「ばそ」っていう雑誌から漫画の連載を依頼されて、私も丁度描きたいなって思ってたところだったので描いたんです。

(デジ妻の漫画を見せながら)私も奥さんになってデジ妻なんですけども、これが新しいキャラクタでデジ妻、デジタルワIFE Revolutionです。こうやって家事を画面の中でやってるんですよ。これバーチャルリアリティってことなんですよ。セリフ付いてないんですけど、洗濯ソフト、皿洗いと食事、とソフトが入っていて、これでバーチャル家事でもうやっちゃった、でおやつ食べてる。そうするとお姑が実際にやれて怒ってるんです。私が漫画でMacの使い方なんて全然書く必要ないんですよ。コンセプトとしては、実際にこんなことができるっていうことを紹介しようって。これSOHOです。忙しいところビジネスを成功させて女ビルゲイツになるっていう。でもやってることは内職ですよ。で、ちらしなんか作ってる。でも実際に内職だとしてもパソコン使って可能性は広がっているわけですよ。



デジ夫人の漫画

(デジ夫人の漫画を映しながら)デジ夫人がデジ夫人となって、ニューヨーク社交界の花デジ夫人がビックカメラに行って「スペースシャトルのエンデバーのロケットブースター下さい」って、「うちではちょっと……ヒューストン店に行って下さい」って、デジ夫人専用スペースリムジンで、ドライバー向井ちゃん。こういう風に上流社会の人が



デジ妻の漫画

こういうことって、パソコンがなければできなかったことですよ。そういう点で主婦のありかた、女の子のありかたも変わってきている。「ばそ」は初心者向け、簡単に書いてあって、奥さんむけかもしれない。でも、「ばそ」すら読まない、進化の止まった人たちもいるんですよ。「ばそ」を読んでも人たちがっていうのは明らかに普通の読まない主婦、すておく、素敵な奥さまとかしか読んでない主婦とはものすごい違うっていうのを自信を持って欲しいと思ってこういう漫画も描くんです。

(まぐろの漫画を映しながら)でも結局バーチャルなギャラ、とろの刺身がメールでやってきて食べないと、こう



いう考えかたは昔はなかった。だから「ぼそ」を読んでいる普通の主婦の人達はパソコンやることによってこういった考え方やコンセプトがわかるという点でも新しいですよ。だからどんどん主婦の間に広まるといいなと思うんですけどね。

(基本の女の子の絵を映しながら)これが私の最近の作品なんですけど、基本的にバッドガールズエンターテイメントっていう有料ホームページを作って、女の子がいっぱい出て楽しいのをやるんです。これが基本の絵ですね。



河口洋一郎風タッチの女の子のイラスト

これ簡単に色つけただけなんですけど、これをですね、河口洋一郎先生を真似て複雑系をやってみるとですね、(河口洋一郎風タッチの女の子のイラストを映しながら)こういう感じになる。弟子入りさせていただきたいんですけどね、だめですかね先生。これ複雑系ですよ。イリア・プリゴジンに褒めてもらわなきゃいけないって。私がMacを買わなかったら、こういうのはありえない可能性ですからね。「Photoshop5.0の使い方」という分厚い本をいくら読んでも書いてないわけなんです。私が自分で考えた方法なんです。そうすると、ただ漫画描いているだけじゃなくて、アート作品とはいえないですけど、私の絵なんですよね、確実にね。こういうのやっていきたいなと思うんです。

あと、私、油絵なんて、汚いし汚れるし、できないから大っきらい。でもねこれ、(油絵風な絵を映しながら)ペーコン風のタッチで知人を描いてみたんですよ。これ簡単です。15分くらいです。キャンパスにこすったり無しで、いっさい手は汚れない。油絵の道具買おうと思ったら大変ですよ。でもここまで一応できると。フランススペーコンタッチでできたっていう、似てるかわからないけど。そういったように可能性が広がるから、こういうのどんどん女の子たちやっていくと思うんですね。新しいアナログ

を知らない世代の若い子はそのまますごくなくやれるんですよ。



油絵風な絵

(GIF animationを映しながら)私にもアニメができるっていう、これだけです、でも面白いんですよ。私のアシスタントがこういうのすごくて。だから、バーチャルは頭の中にある。女の子の進化はこれからはこういったデジタル機器を上手につかって、どんなことをできるかっていう、内容によるっていうことを言いたかったということです。

原島：これから、女河口洋一郎がどんどん生まれるであろうということで、顔だけは似ないで欲しいなと思っています。想像力が重要だという話でした。想像力と同時に、表現力も重要なんだと私は感じました。また、中尊寺さんからみた僕のイメージがさっきのあの幽霊だったようです。といいますのはですね、私最近、幽霊に結構関心がありまして、先程の開会の挨拶のところで館先生からもVR学会の巻頭言にそれらしきことが書いてあるという紹介がありました。学会誌をお読みになった方、あるいは御存知かも知れませんが、たまたまコピーを持っていますので折角ですから、それをちょっと読まさせていただきます。これが僕にとってのVRの不思議な楽しさです。

「ようこそみなさま」と題した巻頭言なんです、

【筆者はバーチャルリアリティと人の顔に興味をもっている。この二つがどこで結びつくのかとよく質問されるけれども、実は筆者が秘かに夢みていることがある。それはいつの日か必ずやってくる筆者の葬式をバーチャルリアリティ技術を使って厳かに演出することである。まず式場全体をバーチャルな空間にしてそこに生前の筆者をリアルに、しかも表情豊かに登場させる。もちろん立体である。顔画像や表情の合成技術もそのころまでには本物と区別

がつかないくらいに進歩しているであろう。筆者の夢は、そこで生前お世話になった参列者の方々に一人ずつ「ようこそ」と丁寧に敬礼を述べることである。力覚フィードバック技術を使ってしっかりと握手をしたいし、思わず抱き合って別れを惜しみたくなることもあろう。意地悪だった友人にはとびっきり念入りに長時間お礼をすることにしよう。もしかしたら葬式の時間帯には筆者は三途の川を渡ろうとしているかもしれない。トレイグジスタンス技術を使って三途の川の風景を葬式の式場にそのまま実況中継しても面白い。一人で川を渡るのも淋しいから旅は道連れ世は情け、同行者を会場で募ってみよう。一周忌には地獄のバーチャル体験旅行を計画しても面白い。筆者が案内人である。館会長をはじめVR学会の関係者は特別に招待することにしよう。地獄の熱湯温泉宿の予約者名簿に自分の名前を見つけて「バーチャルはやっぱり仮想だ、決して本当ではない」とそのときになってわめいてももう遅いのだ。地獄の体験旅行はともかくとして、バーチャル葬式くらいは筆者の目の黒いうちに可能になるであろう。でもバーチャルリアリティの葬式なんて悪趣味だと非難する人もいるかもしれない。それをいうなら相対性理論を故意にねじまげた世界の演出や、作者の意に反して自己成長するぬるぬるとした海底世界の創造は悪趣味ではないのか。いったい何が良趣味で何が悪趣味なのか、こちらでよく考えてみたほうがよさそうである。もしかしたらVRという技術そのものが悪趣味であるのかも知れないのだから」。



地獄図1

ま、そういうことを書いたわけです。ぬるぬるとした海底世界云々が何を意味しているかはここにいらっしゃる方はよく御存知だと思います。どうしてこんなのを書いたのかと、質問されることも多いんですけど、私自身が数年前に50を過ぎたということとも関係しているかなとも思っ

ています。50というのは御存知かも知れませんが、天命を知る「知命」という風にいるんですね。30にして立つ、40にして惑わず、50にして天命を知るという、で、天命を知るというのは、ま、いわば天から与えられた使命を知るといことなんだけれども、それと同時にですね、人生のカウントダウンが始まったということなのかなと。カウントダウンが始まったらそのあと残された時間にいったい何をすべきなのかを考える。そういうことで、自分の一生というのはなんだったのかと、まだ早いかも知れないけれども、やっぱりそういうことを考えます。考えてみたらですね、生と死の問題というのは人間にとってもともと根源的なものなんですね。死んだ後の世界、それは天国かも知れない、地獄かも知れない、いわばアナザーワールドとして人間はいろいろ考えていたわけです。



地獄図2

(地獄図を映しながら)今ここに地獄の絵が写っていたけれども、地獄天国というのは仮想の世界ではなく、まさにバーチャル、本当にはないのかも知れないけれどもまさにリアリティをもって人類というのはそれを畏れていました。これは、絵が悪くて見にくいかもしれませんが、平安末期の地獄草紙に出てくるんです。現実の世界で悪いことをすると、こういうふうになるかも知れないよとか、閻魔様の前で大変な裁きを受けるよとか、まさにリアルに感じていたわけです。平安時代にもバーチャルリアリティ技術があったら、まず最初に地獄の底を実現することだったと思うんですよ。

ところがVR技術が進歩しても地獄絵図をしっかり描い

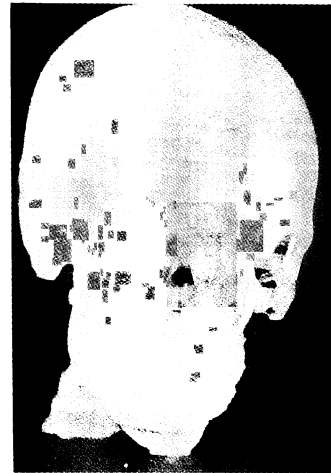
た人はいないですよ。現代において地獄というのはなくなったのか。おそらく現代はやっぱりこわいことはこわいけれども、一生懸命見ないふりして逃げているのではないか、お葬式という形式だけを作って形式的なかに逃げているのではないか。葬式というのは最初はそれなりに意味があったと思うんですけども、今では形式だけが残ってしまいました。葬式というものは死というものと生というものの丁度接点にあるわけですけど、そういういわば接点を最新技術のVR技術を使ってもう一度リアルに復活させてみたらどうかと思うわけです。それによって、もういちど人間において生と死というのはなんなのかを考えてみたらどうかという提案を巻頭言の中に書いたというわけです。こちらとしては高尚な哲学で書いたんですが、大部分の人は皮肉だと思っていたようです。

あれを書いてみると、そのあといろいろと発想は発展してきました、まさに想像力の世界に入っていくんですけども、もし地獄に僕が行ったらですね、そこでバーチャルリアリティ学会を作りたい、地獄バーチャルリアリティ学会というのを作ります。そこで現実の世界との空間共有通信というのを積極的に技術開発をするというわけです。現実の世界にCAVEとかCABINとかいろいろと面白い端末があるらしい、そこを地獄をうまく繋ぐと、現実の世界ではMixed Realityということで、計算機で合成された世界と、それから現実の世界、それらを結びつけるというものがあるのだけれども、もうひとつそこにね、地獄の世界というのをミックスさせて計算機合成、現実世界、地獄世界、その3つのMixed Reality技術をそこの中で実現するんです。将来、僕が死んだ後、CABINを研究している人のところに僕が出て行って「よくやってるね」という風に言うと、たぶんCABINやってる人は原島研の残された学生が先生を作って合成したんだろうと思うでしょう。しかし原島研の人たちは「そんなの作った覚えはないよ」、「じゃああれなんだったんだ」と、そういう世界をできれば作りたい。

CABINじゃなくても、シースルーヘッドマウントディスプレイも面白い。シースルーヘッドマウントディスプレイも将来はたぶん簡単な眼鏡になるでしょう。そうしたら、単に計算機で合成された世界を重ね合わせるのではなく、地獄の世界も一緒にいれてしまう。この眼鏡をかけると、今死神がどこにいるかがわかるというわけですね。ぱっと気づくと自分の後ろにいたという、どうやってそれから逃げるかが大問題。そのような「まことの眼鏡」のようなものができるといいなと思っています。半分冗談に思うかもしれないけれども、今我々どちらかというと技術先行になっているんですけども、もう一度やっぱり人間の本質と

いうものを考えてみてもいいんじゃないかなという風に思っています。

というようなことを（原島先生の頭蓋骨の形の樹脂を映しながら）最近こういうものと毎日向きあって考えています。



原島先生の頭蓋骨の形の樹脂

千葉：私、生で見させてもらいましたよ、これ。

原島：これ何かというと、実は僕の頭蓋骨です。コンピュータグラフィックで撮って光造形技術で作ったものです。なぜこういうものを作ったかという

ですね、上の方がはずれるようになっててですね、はずれるところに丁度ビール注ぐのにいいんですよ。で、10人くらいの友人と自分の頭蓋骨見ながら酒盛りやろうじゃないかと、あれに酒を注いで人生というものを考えようじゃないか、そういうですね、VRというものが単に技術でやるのではなく、人間そのものの本質という、人間がもともと抱えていた問題をもう一度見直す、そういう風になってもいいんじゃないかなという風に思っています。

中尊寺：悪戯が大好きな先生が、遊びたっぷりの…

原島：僕にとっては深刻な問題なんで。

中尊寺：深刻な研究でしたか、東大で難しいことばかり考えてんのかなって、思いますが、本当は楽しいことばかり考えてるんですね、毎日。

千葉：本当、すごいのはさっきの頭蓋骨は二つに割れるんですね、トップの方の上の部分は器になっていてお酒入れて飲んでるって。

中尊寺：普通、お酒入れて飲まないって、そこがすごい。

原島：昔、信長なんかは浅井長政の頭蓋骨で酒飲んだというのがあるんだけど、他人の頭蓋骨で酒飲むっていうのはいろいろ問題あるから。だけど、自分の頭蓋骨なら誰も文句言わないだろうって、そういうことなんですけども。

千葉：そういうときに人間について考えるって言ってましたよね。

中尊寺：これが自分の頭蓋骨で、ここに脳が入って  
てとか、医学的に考えても不思議な気持ちになりますよね。

原島：VR技術というのは、恐怖であったり、自分がど  
うだというのがわからなかったりする頭の中のイメージ  
ションが、ある意味、客観化されるわけでしょう？ 単に  
自分の内部だけでいろいろ想像するんじゃなしに、一回外  
に出すことによってもう一度それと対話をするというよう  
なことで、いろいろと楽しい可能性があるんじゃないかと  
いう風に思ってるんですよね。

今日は単にVRの技術という話というよりも、人間とい  
うことでちばれいからは人と人の繋がりをみたいなものに  
対する、広い目で見たところのサイバー、VRの可能性と  
いう話がありました。それから中尊寺さんからは、まさに  
イメージーションから、一本の花から無限の花畑を想像す  
るイメージーションがあるんだけど、逆にテクノロジーが  
発達するとその想像力がなくなっていくのではないかと  
いう話があって、僕自身は非常に面白いなと思ったんです。

この後、実はそれほど時間に余裕があるわけではなく  
て、確かあと10分くらいしかないかな、申し訳ありませ  
ん、パネルなんで、もう少し時間配分考えればよかったか  
も知れないけれども、まず、それぞれに対する感想みたい  
なものを言いあいましょう。

千葉：私が思うのは、ゆつこ先生も言ってたことだと  
思うんだけど、こういう時代になってくると技術、ハード  
とかのスペックとかソフトの性能とかってというのは、お金  
さえあれば手にはいる、お金がなくてもコピーしてくれば  
手に入るものもあるわけで、まねっこでいいわけなんです  
よね。だけど、そういうことよりも大切なことは、本人が  
持っている心だったり、本人が持ってる、気恥ずかしい言  
葉になっちゃうんだけど、愛っていうか、そういうこと  
だよ。それを技術を使って伝えるんだということ。気持  
を今ある道具を使って伝えると、その道具が便利になった  
というだけだと思う。

原島：さっき、VRが高い安いついていう話があったけれ  
ども、確かにONYXを買わなきゃいけないとか、それな  
んかやたらに高いんだけど、そのうち完全に逆転しま  
すよ。どんどん安くなって、道具として出来るものはどん  
どん大量生産、コピーしてしまう、そういう安いものにな  
る。VRでできないものの方が、むしろ高い、大切なもの  
になる。少しかっこいいことをいえばそういうことになる  
と思う。技術はどんどん進みますからね。VRはあたりま  
えというか、そんなのできてあたりまえじゃないの、どう  
なの、と、そういうレベルにすぐなりますよね。そうな  
ったときに一番高いついていうか、値段じゃなくても大切な  
ものっていうのが、本質っていう、いいものって、そういう

ことを感じました。中尊寺さんはどうですか。

中尊寺：大変勉強になりました。前のチームとこのチ  
ームと内容が全然違うことを言ってますが、でも両方とも  
必要なことだと思うんです。このあともすごく期待でき  
る、眼鏡はやくかけたいなっていうのがあるんですけど。  
いろんなとらえかたがあるので、その勝手なイメージをバ  
ーチャルリアリティ、サイバーっていうのもつまらないし、  
前のチームによると、ニューリアリティっていう、もっと  
新しい、先に進んでたことも言ってたし、だからもっとい  
ろんな考え方をしてみましょう、と。今日は本当にいろい  
ろな考え方がでてきてよかったです。

原島：バーチャルアイドルの話なんだけどね、自分の恋  
人のコピー人間、バーチャルな同じ恋人が合成できて、そ  
の恋人がデートしてくれる、自分のとりにいていろい  
ろとやさしく愛の言葉もかけてくれるとする。しかしそれは  
バーチャルというかコピー人間である。本物はどうかとい  
うと、別の人とデートしている。自分のそばにいる  
のと全く同じなんだけれど、そういう意味ではなにも不満  
があるはずがないんだけどね。本物は別の人とデートして  
いると、あなたはそれは許せますか。

千葉：それはいや、本物じゃないから。

原島：本物とうその違いはなんなのかな。

中尊寺：嘘の方がかっこよくバージョンアップしたらど  
うなのかと。

千葉：その人がもっとかっこよくて、もっとやさしかっ  
たらそっちでいい。

原島：……女性というのはやっぱり欲が深いという感  
じはするけど。バーチャルっていうのはコピーが可能って  
いう、ある意味ではコピー可能というのは安くなるとい  
うようなことなんだけど、そういうときの本物のよさとい  
うのは何なのかな。一種の独占欲というかね、世の中に一人  
しかいないあの人がいま自分と一緒に時間を共有してく  
れるという、たったひとつかけがえのないもの、まさに替  
えることのできないものが自分と一緒にいてくれるという  
かけがえのなさが、それが命の問題とも繋がっている。本人  
が死んでもバーチャルなコピーがずっと残っていれば悲  
しくないわというわけにはいかないよね。かえて悲しく  
なるよね、多分。そういうかけがえのなさっていうのが、  
バーチャルな時代にむしろ大切になってくる、際だつてく  
るというように思います。

さて、ここだけで話するのではなくて、ぜひ会場の方か  
ら意見等頂きたいと思うのですが、時間がありませんが、  
3つくらい、いかがでしょうか。

質問：中尊寺さんのお話のなかで、30代と20代後半の  
デジタルギャルというお話、たいへん楽しく伺わせていた

できました。10代とかなしいは小学生、幼稚園というのは、最近デジタル化が進んでいると思うんですけども。

中尊寺：進んでるっていうかアナログを知らないで、最初っからデジタルですよ。

質問：そのへん多分20代と10代以下という違いがあると思うんですけど、そういうのを漫画風に象徴するとどのようになるかと。

中尊寺：私達はアナログの良さもデジタルの良さもバイリンガルみたいにわかってるけども、それ以下の子供になるとデジタルだけです。いきなり学校で図工の時間に「じゃあMacで絵を描きましょう」って、もうちょっとしたらなると思うんですよ。「これが筆ってもんかー」って後でびっくりする、「絵の具ってにゅるにゅるしてるのか」って、そういう風になっちゃうと、今度はやばいかなって、まったくそのパーセンテージが逆転、デジタルとアナログね。

原島：一方で面白いと思っているのは、団子3兄弟の歌ね。今日CDが発売されるんですけど、実は数日前にNHKから電話がかかってきたんですよ。「数日後にCDが出て、非常にうけている」と、「もしかしたらおよげたいやくんを凌ぐかもしれない」と、「それがなぜあれだけ人気が出たか番組をつくりたいと思っている、先生是非その番組に出てコメントしてください」という、いったい僕を誰だと思ってるという風に言いたかったんだけどね。あそこに出てくるキャラクタ、ものすごい簡単なキャラクタですよ。ああいうキャラクタはある意味VR技術が目指したものの逆かも知れない。あれを楽しんでいるのはある意味では健全であると、夢があると。我々が大人が一生懸命やって「いいでしょう？ いいでしょう？」とよここぶんじゃなくて。あれはアナログかなあと。

中尊寺：シンプルであればあるほど、想像力が加わるスペースが大きく残されているということですよ。だからさっきの質問に戻りますと、コンピュータで出てくる絵が、丸だったり棒だったり、「そっから自分で作りなさい」とかいうやり方だったら、想像力は付くと思うんですよ。私がそういう教育の場にいたら、子供が開いて最初に見たものが、真っ白だったり丸だったりすれば、想像力っていうのは養われていくと思うんですよ。そういう風にしたいっていうか。ものを持つてる20歳以上っていうのは既に両方ある人達だから。そう分析したんですけどね、これからを考えるとそういう風になりますよ。

千葉：10代はギャルじゃないんじゃない？

中尊寺：10代は子供かな？ おしゃれもデジタルも両方同じ割合でしてっていうのは。

千葉：すごいよね、ポケットボーイとかさ、かわいい端

末がでてきて。

中尊寺：いっしょになっちゃってるかもしれないね、おしゃれもデジタルもって。そんな感じ。

原島：申しわけありません。時間になってまいりました。今日は実は河口君の方から結論を出さないでくれという風に言われていたんですが、出たようなところも出なかったところもあったように思いますが、それぞれにおまかせしたいと思います。

今日はもうひとつ面白いセッションがあります。申し訳ありません。このくらいでセッションを閉じさせていただきます。

#### 【略歴】

千葉麗子 (CHIBA Reiko)

1975年生まれ。デジタルクリエイター。株式会社チェリーベイブ代表取締役。インターネットやイベントのプロデューサー、ゲームソフトの企画・開発などを手がける。現在は通産省ヒューマンメディア技術調査委員、文化庁マルチメディア映像芸術専門委員などを兼任し、デジタルコンテンツプロジェクトデザイナーとして、活躍中。著書に『上京』（アスペクト）『小娘社長のときめき奮戦記』（経済界）『チバレイの超カンタン！インターネット（Windows98編）』（双葉社）、など多数。

中尊寺ゆつこ (CHUSONJI Yutsuko)

1962年東京生まれ。駒沢大学法学部政治学科卒。漫画家。87年、漫画アクション、ビジネスジャンプで新人賞受賞。90年「オヤジギャル」で流行語大賞受賞。93年より2年間ニューヨークで執筆活動。イラスト漫画をアナログワークからデジタルワークまで様々なスタイルで製作。OLから音楽、アプリカ研究まで、様々な未来のコンセプトメーカーとしてエッセイや講演なども幅広い分野で活動中。現在の連載は『デジ妻・超進化系』（ぱそ・朝日新聞社）、『ご嬢だんでしょ？』（女性セブン・小学館）。『ちょっとあなたはめだちすぎ』（アスペクト）、『ニューヨークネイバース』（アスペクト）など著書多数。

原島博 (HARASHIMA Hiroshi)

1945年、東京生まれ。東京大学大学院工学系研究科電子情報工学専攻教授。専門はコミュニケーション工学であるが、文理の区別のない自分なりの新しい学問体系を構築することを夢見ている。この立場から、電子情報通信学会ヒューマンコミュニケーショングループの設立にかかわり、また、日本顔学会の設立発起人代表・理事として、「顔学」の構築と体系化に尽力している。主要共著書に『情報と符号の理論』、『画像情報圧縮』、『仮想現実学への序曲』、『人の顔を変えたのは何か』などがある。