

【特集3 文化フォーラム2001 in 長崎】

特集3 文化フォーラム2001 in 長崎 ～触知するVRの視座～

2001年9月19日に長崎ブリックホール国際会議場で「～触知するVRの視座～」をキーワードに「VR文化フォーラム2001」が行われました。原島会長の開会挨拶「VR（バーチャルリアリティ）と顔」に続いて、「ビジュアル&トーク」では、長崎出身のクリエイターや研究者の方々が、VR、メディアアート、そして長崎について語られました。また、「サウンド&映像ショー」では会場に持ち込まれた映像音響装置を使って映画『AKIRA』のサウンドと高濃度映像が紹介されました。



開会挨拶

VR（バーチャルリアリティ）と顔

原島博

会長、東京大学



原島：原島でございます。長崎という土地、私は20年ぶりぐらいなのですが、1日早く来て十分長崎を楽しんでおります。開会挨拶をしるということで本当に一言でいいのか、と思ったら何故かタイトルがついておまして、今日は「VRと顔」ということで私の考えていることを少しだけ話させていただきます。

開会挨拶ということなのですが、実はVR文化フォーラムでは、必ず会長が最初に言わなければいけないことがございます。ご存知の方も多いかと思いますが、それは『「バーチャル」は仮想ではない』ということです。「バーチャル」というと、日本語ですと仮想現実感というふうに言われるのですが辞書を引きますと全く別のことが書いてある。すなわち『本質または効果からみてそう呼ぶ』あるいは『名目はそうではないが事実上の』と書いてあります。つまり、「バーチャル」という形容詞は、『実質的な、事実上何々と同然に』ということです。あくまで仮想ではなくて現実とまったく同じであるということです。

VRはどう位置付けられるか？

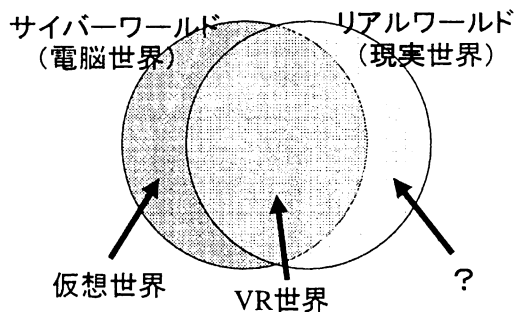


図1 サイバーワールドとリアルワールド

簡単に図1で表すと、いわば「リアルワールド」（現実世界）というものがあ、一方、コンピュータで作られた「サイバーワールド」があります。「サイバーワールド」で「リアルワールド」と同じものを作るという、図でいうと真ん中の両方が丁度まじわった部分が「バーチャルリアリティ」つまりVR世界です。それに対して仮想世界はまさに現実にはないものを作るというわけですから左側に位置

します。こういう関係になり、あくまで「バーチャル」は仮想ではありません。

ここまでの話をするのが会長としての義務になっていますが、ここでもう一つ右側に何か違った世界があります。これが一体なんだろうかとこの話を今日はさせていただきたく思っております。

私は最近いくつかの講義の中で学生に次の質問をすることがあります。

「いま、あなたの隣に恋人がいる。

あなたにとっても優しい。

でもその恋人は、本物とそっくりのコピーロボット。

その本当の恋人は、いま別の人とデートしている。

あなたは、満足できますか？」

ここにいらっしゃる方がはたして満足できるかどうか、満足できるという方もいらっしゃるかと思いますけれどもかなりの人はやっぱり『やだなー』というふうにお思いになるのではないかと思います。本当に本物とそっくりであっても本物は今、別の人とデートしているのは、何か満足できない。それは一体何故であろうかということであり、色々な答えがあるかと思いますが、私はこういうふうに思っています。

「世の中にたった一人のかけがえのない大切な人が、ここにいる」。恋人と一緒にいる時に一番大切なことは結局こういうことではないのか。コピーではなくて世の中に一人しかいない、かけがえがない、その掛け替えのない人が今「自分一人だけのために時間と空間を共有してくれている」。

この中で重要なキーワードは多分「たった一人のかけがえのない」ということかと思えます。それに対して今、いわば流行している「サイバー」というものを改めて考えてみます。「サイバー」、これはデジタルの世界ですが、デジタルの世界の本来的特徴で我々が便利にしているのはコピーが自由にできることです。デジタルであれば何回も何回も劣化なしにコピーができる。いわば、かけがえがある、ということなのだろうと思えます。ゲームの世界はまさにそういう形になっている。私自身も、昔『スーパーマリオ』で遊んだことがあります。最初の一回で絶対最後までいかないわけです。1up、2up とどんどんライフをためて途中で失敗してもまだ大丈夫だという形で先に進んでいける。いわばコピーができる、「かけがえがある世界」それがいわば「サイバーワールド」、「デジタルの世界」です。それに対して「リアルワールド」というのはある意味でかけがえのないものがある、たった一人、それは

一回死んでしまったらもう復活できない。そういう「かけがえのないものがある世界」いわば「命がある世界」そういうことになろうかと思えます。先ほどの図1に戻りますが、先ほどもお見せしましたVR世界というものは、現実と全く同じ世界を「サイバー」の中に作ることである。現実にはないものを作るのが左の仮想世界ということになるならば、いわば右は「生命世界」、「かけがえのないものの世界」ではないかということでもあります。

今日のテーマ「VRと顔」ということで、顔についても考えてみようということなのですが、実はどこまでご存知の方がいらっしゃるかわかりませんが、私自信、今バーチャルリアリティ学会の会長をしておりますが、それと同時に人間の顔にも関心を持っています。簡単に言いますとコンピュータの中に現実と同じ顔を実現してそれを笑わせたり、少し印象を変えたり、まさに現実のなまの人間と同じものをコンピュータの中につくるにはどうしたらいいのか、ということの研究をしています。これはまさに先ほどの仮想世界・VR世界との関係で言えば、VR世界と同じような感覚で顔の研究をしています。

一方、コンピュータあるいはネットワークの中の顔ということになりますと、私自身の関心は、左側のフェイスレス、いわば匿顔というふうに言っていますが、ネットワークの中で顔が見えないコミュニケーションが今多くなってきていることにあります。電話では顔をかくします。でも声の調子からなんとなく顔の様子がわかるかもしれない。それが電子メールになると、段々相手の感情も読めなくなってきてしまう。文字だけになってしまう。そういうような顔が見えないコミュニケーションがネットワークのうえで主たる位置を占めてくるようになったわけですが、それが一体どういう意味をもっているのかというのが図2の左側です。

顔についても考えてみよう

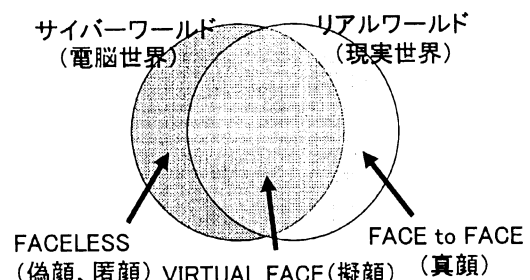


図2 顔についても考えてみよう

右側は、なにかというと、先ほども言いましたように

「かけがえのない世界」です。私自身、顔をコンピュータを使って研究しているわけですが、実は顔を合わせながら一緒に飲むというのが一番好きな人間です。コンピュータを使って顔を研究すればするほど、リアルワールドでの顔の本当の面白さがわかってくる、大切さというものがわかってくる、というのが実感です。

今日は、色々な顔をお見せして、こういう顔あいう顔という話をしようと思ってはいたのですが、実は今日短い時間でお話するよりも、近い将来にまたまとめてお話しする機会がもしかしたらあるかもしれない、ということで今日はこのぐらいにさせていただきます。

バーチャルリアリティは、現実と同じものを作ること、これは技術的には非常に面白いことです。それは可能性を色々な形に広げてくれます。もし外国と日本で飛行機が飛ばなくてコミュニケーションできないような時代に、将来もしかしたらなるかもしれないわけですが、そういう場合でもネットワークを通じてコミュニケーション

を確保するということが可能にしてくれます。

でも、やはりこういうような場所、例えば長崎というような場所に集まって「Face to Face Communication」というのが基本なのではないかと思っております。今日のVR文化フォーラムも一部ネットワークを通じてバーチャルにやってみようというアイデアもあったわけですが、それよりもやはりこの長崎に来て、顔を見せながらやるのが一番いいのではないか、ということでこういう企画をいたしました。バーチャルリアリティ学会の大会の方では、明日の夜に懇親会が開かれますが、ネットワークの時代になってもやはりこの「Face to Face Communication」というのが一番大切なのではないかと私は思っております。

この後、VR文化フォーラムでは、まさに炸裂する長崎パワー、濃密なる映像、濃い話が続きますが、是非これもVRなんだ、あれもVRなんだ、あ、こんなのもそうなんだというふう楽しんでいただけたらと思っております。