

り、大きな発展が見込めるので、効果も大きいと思われる。

最後に、今回の主催者の方々に感謝いたします。次回また皆様方にお会いできるのを楽しみにしています。

## ◆全体参加報告3

### 北崎充晃

(豊橋技術科学大学)

今回の大会は、東京のお台場で開かれました。お台場が現在のようなかたち、デックスやパレットタウンなどの複合ショッピングモール、日本科学未来館や産業技術総合研究所などの研究施設、そして公団住宅などの居住用マンションからなる街になったのは、それほど昔のことではなく、私が大学生だった頃に続々と新築されていったのだと覚えています。現在も常になにかの建物が建築されており、かなりのスピードで育っている最中の街だといえるでしょう。このような場所で、バーチャルリアリティ学会を行うことは、現在のバーチャルリアリティ研究の立場を考えると、まさに相応しいことと思いました。バーチャルリアリティ研究は、その知名度はお台場にひけを取らないほど高いものとなっていると同時に、常に進展をし続ける若い段階にあります。そして、私は山手線内に宿をとったために毎日ゆりかもめに乗って会場に通ったのですが、お台場はなにか特別な場所という感じがしました(だからこそ、格好のデートスポットなのですが)。それは、ゆりかもめという他とはちょっと違う電車に乗ることや、東京都内であるにも関わらず基本的に橋を渡らねばとどり着けないという空間的な隔絶からの心理的印象なのでしょう。では、はたして未来のバーチャルリアリティは、橋を渡るように一種のイニシエーションを必要とするものにとどまるのか、それとも現実空間での生活とシームレスなものとして生活にとけ込んでしまうのでしょうか。招待講演でのソニーコンピュータエンタテインメント社長の久夛良木さんのお話は、遍在する感覚器、計算機、そして効果器からなる圧倒的計算パフォーマンスによる世界構築を将来的には目指しているように私には捉えられました。身体の外部に設置した感覚器と効果器はバーチャルリアリティの基本なのですが、使用者にとってそれが時間的にも空間的にもシームレスになってしまうと、使用者身体(そして、それに対する自己意識)の外部世界への延長が無際限に

生じて、個としてのまとまりがなくなってしまう気がするのです。それとも、人間の個を守るために、ゆりかもめに乗るようにバーチャルリアリティのスイッチをオンにするという明確な切り替えがいつまでも残るのでしょうか。未来がどちらの世界に傾くのか、そういうことを考えながら学会期間を過ごしました。

研究発表では、パラサイトヒューマンのセッションが楽しく、特に前庭器官への電気刺激による無意識的な進行方向操作にとっても興味を持ちました。東京大学前田さん達のパラサイトヒューマンでは、無意識的水準での情報提供や行動制御が一つの核となっています。前庭刺激のデモは見事で、被験者は前庭への電気刺激について皮膚感覚などはまったくなく、それにも関わらず刺激に応じて進路が無意識的に変わってしまいます。私はこの発表を聴いていて、これでは主観的で意識的な経験・体験が失われてしまうのではないかと思いました。しかし、我々の通常の意識も無意識的な知覚・行動プロセスの結果として後から生じただけかもしれないのです。そうすると、パラサイトヒューマンに与えられた無意識的情報操作が行動として発現したあとに、新しい意識的経験や自己意識が生じるということになり、同じことなのかもしれません。

このように今回もいろいろと考えさせられ、同時に広い意味で遊べる楽しい学会でした。