

書評

斧谷彌守一 編

心の危機と臨床の知 3

リアリティの変容? 身体/メディア/イメージ

ISBN 4-7885-0853-2

2003年発行

評者：豊橋技術科学大学 北崎充晃



今夏のおわり、初めてルーブル美術館を訪ねた。しかし、私は芸術にとっても疎い。そして、美術館で一番好きなのは、古代エジプトの巨大な柱や壁だ。閉館時間も迫り、一目見ようとモナリザへ急ぐなか、フランスとイタリアの大作群を目にした。大作とは何か？ それらの多くは、あまりにも大きいのである。壁一面に圧倒的な大きさで存在し、遠く離れなければ全貌を見ることができない。「これが、この時代のバーチャルリアリティ (VR) だったのだろう」と思った。闘いの瞬間が、のどかな安らぎの情景が、視野の全てを包み込むように描かれている。帰国してほどなく、日本 VR 学会に参加した。作品展示で、いくつかの技術展示と VR アート作品を体験した。VR においても、大きな視覚ディスプレイは圧倒的なリアリティを生むと思う。しかし、現在の VR にもう一つ重要なのは、パーソナルな相互作用性だ。多くの VR 系アートでは、体験者一人一人が身体を使って働きかけ、それにパーソナルに何か返ってくる仕組みがある。体験者の働きかけ自体がアートに組み込まれている。実際、今回の展示においても、ほとんどはそうだった。だから、「ちっとも自分の順番が回ってこない」と嘆きながら、上記のようなことを考えていた。

今回紹介する書籍「リアリティの変容?」は、IT 革命やバーチャルリアリティによって「リアリティ」が本質的に変容しつつあるのかという問題意識のもとに行われた共同研究およびシンポジウムを元に構成されている。本当に変容しているのかを論じるということから書名に?がついている。そして、単なる講演集ではなく、哲学者、アーティスト、美学者、臨床心理学者、消費者心理学者など様々な立場の、VR を主たる専門としない論者が、それぞれに考えた「リアリティ」そのものに関

する論考集でもある。最後に、編者による全体の見取り図が描かれる。ただし、各著者による論考（一部は対談）は、十分にばらばらであり、それぞれの考えがすりあわせなく並べてある。それでも、読者は自分なりにそれぞれの論考の中に共通点と相違点、そして自分の考えとのそれらを見いだすだろう。どの論考も、とても軽やかであり、重苦しさや理解し難さはなく、比較的読みやすい。

多くの論考で、サブタイトルにもあるようにリアリティの規定要因として「身体」がよく登場する。これは、多くの VR 関係者には同意しやすいだろう。VR 装置において、自分の身体を意識化できる時、それをリアルと感じることは多い。また、環境と身体との相互作用がリアリティを生成し、増すことを体験している。一方で、「イメージ」(image ではなく、想像あるいはイマジネーション)が同等にリアリティの本質として捉えられているのは、私には少し驚きだった。イメージが生成され、イメージがイメージとして生き活きと扱われることがリアリティだという。しかし、指摘されてみれば、あたりまえだ。リアリティは、外界の事物にあるのではなく、私たちが作り出すものなのだから。VR 学者であろうとするあまり、感覚入力の特同性やその身体運動との同期性から生じてくるリアリティにばかり拘りすぎていたことに気づいた。リアリティは、観察者が動的に作り出すものであるし、私はなによりも心理学者であった。非 VR 学者によるリアリティに関する考察は、忘れていたものを思い出させてくれる。決して荒唐無稽なことは書かれていないし、これらを利用できるかは、既に VR 学者である読者に任されていると思う。

結局、リアリティは変容しているのだろうか？ 私たちは、変容させられるのだろうか。