

i-Something ～三次元仮想世界におけるアート&デザインワークショップ～

渡邊英徳†

首都大学東京システムデザイン学部

著者はこれまでに、アート&デザイン系の学生を対象に、三次元仮想世界におけるワークショップシリーズ「i-Something」を展開してきた。これらの活動においては、3Di ならではの空間表現を備えつつ、実世界に対する批評的メッセージを発信する作品制作を目指してきた。本稿では「i-Something」のコンセプトとワークショップシリーズを紹介し、成果と今後の発展可能性について考察する。

i-Something -Art & Design workshop in 3D Virtual Worlds-

HIDENORI WATANAVE†

Faculty of System Design, Tokyo Metropolitan University

The author has produced art & design workshop series "i-Something" in a three-dimensional virtual worlds (3Di). In these activities, it has aimed at the work production that sends criticized message for the real world providing with the spatial representation only of 3Di. The concept of the workshop, the result, and the development possibility in the future are considered in this text.

1. はじめに

近年、Second Life®[1]をはじめとする三次元仮想世界 (3D Virtual Worlds または 3D Internet, 以降 3Di) サービスが普及しつつある。これらのサービスでは 3D 空間がオープンソース化されており、コンテンツを自由に制作して、世界中のユーザに向けて公開することができる。この特長を活かしたアート&デザイン活動も行われている。しかし実世界の模倣を超えた「3Di ならではの表現」を志向した活動事例は少ない。著者はこれまでに「建築デモ」(Archidemo) [2][3]などの多分野アート・コラボレーション群を通じ、3Di ならではの空間モデル「コンテンツ志向の空間 (Contents Oriented Space)」の探求を進めてきた[4][5][6]。またその発展系として、アート&デザイン系の学生を対象としたワークショップシリーズ「i-Something」を行ってきた。これらの活動において、3Di ならではの空間表現を備えつつ、実世界に対する批評的メッセージを発信する作品制作を目指してきた。以降、2 章では「i-Something」のコンセプトについて述べる。3 章でワークショップシリーズと作品群を順次紹介し、結果について考察する。4 章でまとめを述べる。

2. 「i-Something」のコンセプト

2.1 3Di ならではの表現手法

図1は、実世界の美術作品や展示空間を3Diに再現した例であるが、実世界と3Diでは、物理法則や身体感覚が本質的に異なっているので、実世界の(作品を含む)空間を3Diに再現しても「空間体験」を再現したことにはならないと考えられる。従って、こうした実世界の模倣的試みの有効性には疑問が残る。

前章で触れた「コンテンツ志向の空間」は、こうした事例へのアンチテーゼとして考案されたものである。



図1 実世界の模倣

上記の例とは対照的に、実世界では実現不可能な「3Di ならではの表現」を志向する活動事例として、ウェブサイト NPIRL (Not Possible In Real Life) [7]が挙げられる(図2)。このウェブサイトでは主に Second Life®のユーザが制作したアート&デザイン・コンテンツを取り上げ、それらに対する批評活動を展開している。



図2 NPIRLで取り上げている作品の例

しかし、NPIRLの活動はサイト名通り「非現実」をコンセプトとしており、実世界に向けた批評性に乏しい。3Di ユーザコミュニティの枠を超えて、実世界に効果を与えるメッセージを持つためには、「実世界とのつながり」をコンセプトに包含する必要がある。

ると考えられる。

2.2 実世界とのつながり

前節の内容を踏まえ、著者が2007～8年に掛けて展開した多分野アート・コラボレーション「建築デモ(Archidemo)」では、実世界とのつながりを強く志向した。具体的には、実世界で活動する作家と協働し、写真作品を組み入れた空間コンテンツ[8]を制作した(図3)。制作にあたり、前述の「コンテンツ志向の空間」の空間モデルが適用されている。



図3 「建築デモ」の作品例

「実世界を撮影した」写真作品に込められたメッセージを再解釈し、空間コンテンツとして「3Di」に再構築することで、実世界を批評的にリプレゼンテーション(再表現)することができる。また、実世界の作家と協働することで、3Di ユーザコミュニティ内に留まらず、実世界に対しての説得力を備えることが可能になる。このように「建築デモ」では、前節の事例の弱点を補い「実世界(の作品)を批評する場」として3Diを活用した。このコンセプトは、その後の活動に一貫して用いられている。

2.3 「i-Something」のコンセプト

著者が展開したワークショップシリーズ「i-Something」では、前節で述べた活動のコンセプトを継承・発展させ、「実世界の事象を3Diにトランスレートする」というコンセプトを設定した。ここでは、実世界の事象を情報化(informationize)し、想念として仮想的(imaginary)にリプレゼンテーションすることを「トランスレート」と定義している。なお、「i-Something」の「i」は、上記のinformationize・imaginaryの頭文字である。

ワークショップ参加者には、著者の作品群をもとに「コンテンツ志向の空間」および「i-Something」のコンセプトを解説し、理解を助けた。

ただし具体的な「トランスレート」の手法については、紹介した手法に縛られることなく、参加者各自で自由に創出することを求めた。

2.4 ワorkshopシリーズの実施

2008年5月以降、首都大学東京システムデザイン学部などの学生を対象に、現在までに3回のワークショップを実施している。

プラットフォームとして、Second Life®をはじめとする複数の3Di サービス群を用いた。また、3Di内では主にチャットが用いられることから、非同時的な意思伝達が難しいため、Google groups[9]を併用した。それに加えて、実世界での対面コミュニケーションも奨励した。

成果を3Di ユーザコミュニティ外にもアピールするため、最終

成果物はマシナマ(ムービー)化し、YouTube[10]などの動画共有サービスとBlogger[11]などのブログツールを併用してプレゼンテーションすることとした。

3. ワorkshopシリーズ

3.1 ViZiMO Workshop @ 首都大学東京

3.1.1 概要

MiCROViSiON Inc.が提供するViZiMO[12]は、プリセットの3Dモデルとインタラクションを組み合わせることで、ゲームを手軽に制作・公開することができるサービスである。プログラミングが不得手な初心者でも、インタラクティブな3Dコンテンツを制作・公開できる。また、重力・摩擦・磁力などを自由に設定することが可能である。これらの利点を活かし、初回ワークショップではViZiMOを活用した作品制作を行った。

課題は「実世界の事象を3Diにトランスレートする」とした。

2008年5月18日～6月8日の期間、首都大学東京システムデザイン学部インダストリアルアートコース3年生の18名が参加した。全作品は、首都大学東京日野キャンパスの端末室、および参加者各自のPCを用いて制作された。

3.1.2 作品例

以下に作品例を示す。

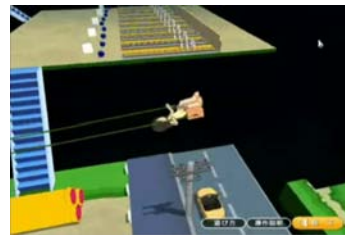


図4 作品例1(日暮案)

図4は「こんな空間あったら嫌だ」と題された作品である。サッカーゴール/ブランコ/ボーリング場など、見慣れた空間が用意されている。しかし重力や摩擦係数が狂わされており、空間内をさまようアバターは、トリッキーな出来事に次々と直面する。



図5 作品例2(鈴木(真)案)

図5は「磁力と私」と題された、磁力によるインタラクションを設定した作品である。首都大学東京日野キャンパスを模式的に再現した空間の各所に、強力な磁力が設定されている。アバターは磁力に引きまわされながら、非日常的なキャンパスを体験する。

3.1.3 ワorkshop成果について

前節のように「物理法則のアレンジ」を活かした作品をはじめ、複数のアバターの視点の切り換えを活かして主体/客体の入れ換

わりを表現したもの（「ミル・ミラレル」鈴木（龍）案）、抽象的な空間とアバター同士の関わりを通して「仮想世界の痛み」を表現したもの（「仮想世界の痛覚」佐藤案）など、多彩なバリエーションが生まれた。

作品群は最終講評会において、多分野から招聘したゲスト講師陣より高い評価を受けた。また、各作品は ViZiMO 内だけではなく、YouTube やブログで閲覧可能となっている[13]。これにより、オーストラリアのニュースサイト The Metaverse Journal[14]をはじめ、ワークショップの成果は国内外のメディアで取り上げられた。

これらのことから、このワークショップの課題設定と進行は適切であり、効果的であったと考えられる。

3.2 i-Japan to Brazil in Second Life

3.2.1 概要

このワークショップは、日本・ブラジル移民百周年記念事業公式プロジェクト「日伯都市・建築インターネットアーカイブス」[15]の一環として行われた。

2.3 で述べたコンセプトに沿って、観光ガイドブック的な「Japan」の再現ではなく、日常生活を通して“実感”する日本の都市環境を情報化し、想念として世界中の人に発信する「i-Japan」の制作をテーマとした。

首都大学東京と宮城大学による合同ワークショップとして開催され、首都大学東京の学生は「八王子」を、宮城大学の学生は「仙台」を、それぞれ作品の題材とした。

プラットフォームには Second Life®を利用した。Nippaku100 と NikkeiBP way の 2SIM (Simulator, Second Life®サーバ) を用意し、テレポートによるアバターの移動を課題に含めた。このうち NikkeiBP way SIM は日経アーキテクチャ（株式会社日経 BP）より提供された。2008 年 10 月 6 日～11 月 17 日の期間、首都大学東京システムデザイン学部インダストリアルアートコース 3 年生 18 名、及び宮城大学事業構想学部 3 年生 35 名の合計 53 名が参加した。首都大：2～4 名×5 チーム、宮城大：5 名×7 チームに分かれ、図 6 のように 12 分割された敷地の各区画において、それぞれ作品制作を行った。



図 6 敷地の分割

また、二校共通の Google groups を、2 校のコミュニケーションの場として用意した。参加者同士は Second Life®のチャット機能と Google groups、および対面のコミュニケーションを併用して作業を進めた。

3.2.2 隣接区画同士の折衝

前節で紹介した ViZiMO ワークショップ（各自が単一の 3Di 空間を制作する）とは異なり、単一空間を複数チームで共有して進める形式のため、隣接区画同士の折衝が発生した。

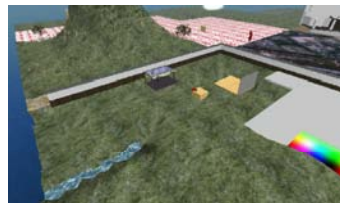


図 7 隣接区画同士の折衝

図 7 は、奥側の区画のチーム（首都大）が土地を盛り上げた際に、手前側の区画（宮城大）に変化が及んでしまったようである。当該チームが区画及び Google groups 上にメッセージを掲載して、事態は収拾された。また、隣接した区画の作品を風景として取り入れる「借景」的な試行や、逆に全区画から視認できるランドマークを設置し、他チームの区画を自らのコンセプトに包含する試みもみられた。

3.2.3 作品例

以下に最終成果の例を示す。



図 8 作品例 3（佐藤＋鈴木（真）案）

架空の新聞や雑誌を創作して展示（Nippaku100 SIM）するとともに、実世界の八王子で行ったアンケート結果を展示（NikkeiBP way SIM）し、実／仮想の境界を追究した作品。



図 9 作品例 4（清水＋鈴木（龍）＋中野案）

「学園都市・八王子」をテーマとし、各大学で収集した写真（NikkeiBP way SIM）やイラスト（Nippaku100 SIM）を展示した。デザインは「コンテンツ志向の空間」としての特徴を備えている。



図 10 作品例 5（河原＋高田案）

実在した「八王子城」城址で撮影した写真や史料を活用し、ホラー・テーマパークを制作したもの。怪談としての「i-Japan」を志向し、ストーリーテリングとエンターテインメント性を追及している。



図 11 作品例 6 (興石+橋本+初見+渡辺案)

「夜の八王子」に着目し、飲み屋街の空間 (NikkeiBP way SIM)、酔酩空間 (Nippaku100 SIM) をそれぞれ戯画的に再現した作品。ある若者が八王子の街で酒を呑み、したたかに酔酩するまでのストーリーをムービーにまとめている。

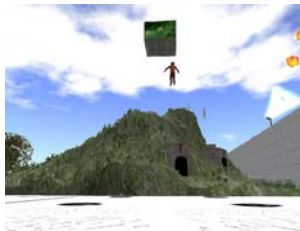


図 12 作品例 7 (太田+勝田+小山+西野案)

リアルな高尾山 (NikkeiBP way SIM) とコンセプト的な高尾山 (Nippaku100 SIM) を対比的に制作した作品。前者では、高尾山で撮影された写真を「実際の」撮影地の高さに配置している。後者では、情報閲覧のためのインターフェイスを高尾山のかたち成型し設置している。

3.2.4 ワークショップ成果について

Second Life®は自由度が高いプラットフォームであることから、成果物には豊かなバリエーションが生まれた。また、このワークショップは、地理的な距離を隔てた二校による合同企画として開催されたが、Google groups の併用により、相互の距離を意識することなく、効率よく進行することができた。YouTube とブログを用いたプレゼンテーション[16]は、Second Life®にログインすることなく閲覧でき、多数のアクセスを集めた。

これらのことから、このワークショップの課題設定と進行は適切であり、効果的であったと考えられる。

しかし、3.2.3 で述べた隣接区画同士のやり取りにおいては、状況に応じた受動的なコミュニケーションに留まり、区画相互の作品内容に影響を及ぼすような「積極的」なコミュニケーションが起きなかった。この点は、コラボレーションワークとしては不満が残るところであり、課題設定やユーザインターフェイスなど、いくつかの要因が考えられる。これらは今後の課題である。

3.3 i-黒川紀章 in Second Life

このワークショップは、建築家・黒川紀章の代表作「中銀カプセルタワービル」の Second Life 内での資料的再現[17]、および1960年代の建築運動「メタボリズム (新陳代謝)」思想の3Diにおけるリプレゼンテーションを目的として開催された。



図 13 中銀カプセルタワービルの再現プロジェクトは以下のチーム体制で進められた。

- ・制作：首都大学東京渡邊英徳研究室+アトリエテン
- ・原設計+企画協力：黒川紀章建築都市設計事務所
- ・企画：日経アーキテクチュア

設置場所の、NikkeiBP way SIM、NikkeiBP SIM の 2SIM は日経アーキテクチュア (株式会社日経 BP) より提供された。2008 年 12 月 1 日より、首都大学東京システムデザイン学部インダストリアルアートコース 3 年生 5 名が参加し、現在進行中である。以下に、作品 (途中経過) の例を示す。

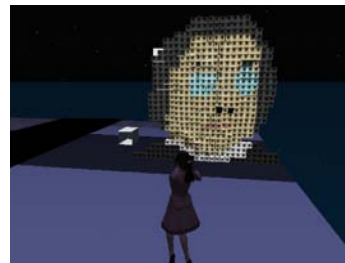


図 13 作品例 8 (小山案)

カプセルを黒川紀章の顔のかたちに積み重ねている。各々のカプセルからは、背後にある展示カプセル群にテレポートする。展示カプセル内には黒川紀章の言説や作品資料が展示されている。



図 14 作品例 9 (鈴木 (真) 案)

住居としてのカプセルが格納されたミニカプセルを装身具として提案した作品。これを身に付けて行動し、好みの場所でタッチすることで、内部に収められた住居カプセルが周囲に展開される。

その他 3 名の作品を含めた最終成果物は、2009 年 2 月 12 日に完成し公開される予定である。

4. まとめ

これまでに展開したワークショップ群からはバリエーション豊かな成果物が得られた (3.1.2, 3.2.3)。また、Google groups を活

用した進行, YouTube とブログを使ったプレゼンテーション手法も効果的であったと考えられる (3.1.3, 3.2.4).

しかし, コラボレーションワークとしての視点から眺めると, 3.2.4 で述べたように, 「積極的なコミュニケーションの欠如」についての不満が残る. この点については課題設定やプラットフォームの改良などを含め, 今後も検討していく予定である.

参考文献

- 1) Second Life @
<http://secondlife.com/>
- 2) Hidenori Watanave: “Archidemo – Architecture in Metaverse”, FILE – Electrical Language International Festival 2008 Sao Paulo (2008.08.05~31)
- 3) Hidenori Watanave: “Archidemo – Architecture in Metaverse”, ACM SIGGRAPH 2008, Poster Session, SESSION: Art, Article No. 14(web) (2008.08)
- 4) Hidenori Watanave: “Contents Oriented Space - Architecture and Environmental design in the 3Di space” 3rd Workshop on Digital Media and its Application in Museum & Heritage in Cyberworlds2008 International Conference, Hangzhou, China (2008.10)
- 5) Hidenori Watanave, “Contents Oriented Space” ACM ACE 2008, Posters and Creative showcase, Yokohama, Japan (2008.12)
- 6) Hidenori Watanave: ”SIGGRAPH Asia Archive in Second Life”, ACM SIGGRAPH ASIA 2008, Art Gallery, Singapore (2008.12)
- 7) Not Possible IRL
<http://npirl.blogspot.com/>
- 8) 日経 TRENDY Net 【セカンドライフ 2008】 仮想世界にリアルな写真展示, 国際展に入賞した「建築デモ」
<http://trendy.nikkeibp.co.jp/article/special/20080509/1010695/>
- 9) Google groupss
<http://groups.google.co.jp/>
- 10) YouTube
<http://www.youtube.com/>
- 11) Blogger
<http://www.blogger.com/>
- 12) ViZiMO
<http://www.vizimo.jp/>
- 13) 首都大 ViZiMO ワークショップ最終講評会
<http://d.hatena.ne.jp/hwtv/20080608/1212893301>
- 14) The Metaverse Journal 内記事
<http://www.metaversejournal.com/2008/06/11/vizimo-at-tokyo-metropolitans-university/>
- 15) 日伯都市・建築インターネットアーカイブス
http://www.nippaku2008.org/calendario_jp/2008_06.php
- 16) 「i-Japan to Brazil」 ワークショップ: 最終成果物
<http://d.hatena.ne.jp/hwtv/20081118/1226966000>
- 17) 日経 BP ケンプラッツ 「入ってみる？」 黒川紀章氏のカプセル建築を仮想3D体験
<http://kenplatz.nikkeibp.co.jp/article/building/column/20081215/528909/>