

バーチャルリアリティと インタラクティブアートの

0

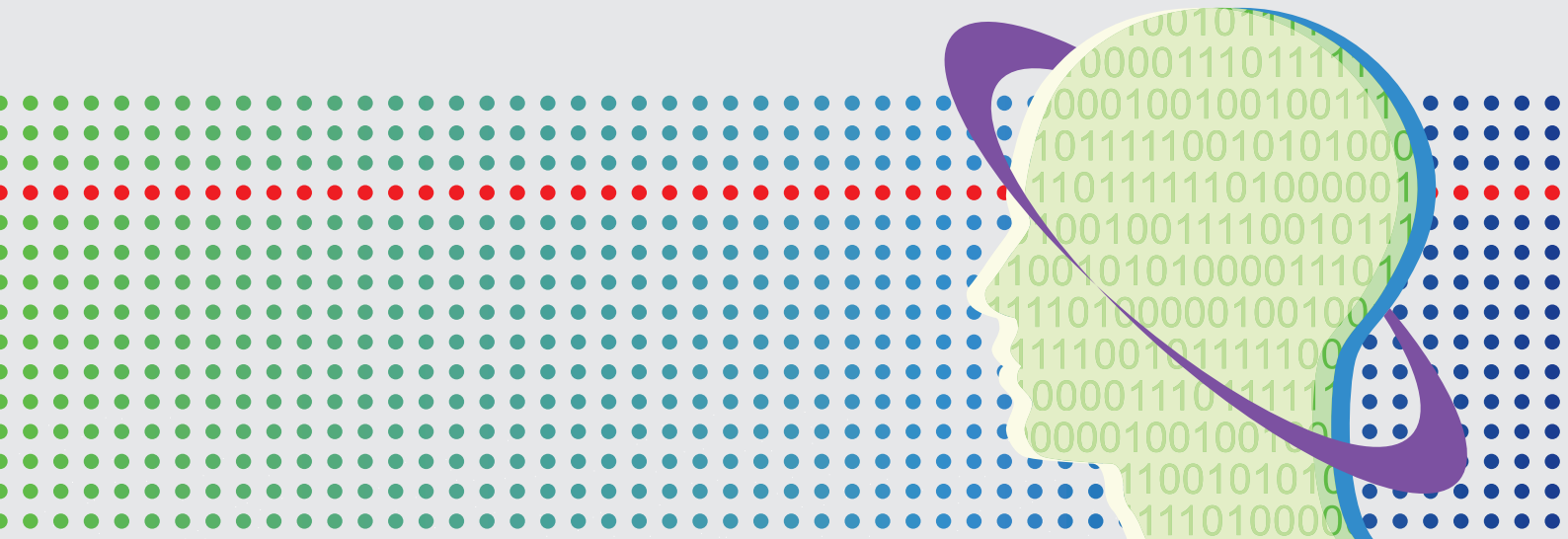
西村邦裕 東京大学
高木幸一 KDDI 研究所

編集にあたって

情報処理技術を取り入れたアート表現が盛んになりつつある。これは情報処理技術をバックグラウンドとした技術者と、アートをバックグラウンドとしたアーティストのそれぞれの知見をお互いに取り入れ、それらを発展させることによりなされたものであり、「メディアアート」という名のジャンルとして確立されている。その新技術は、本誌 2007 年 12 月号でも特集「情報技術が支えるアートとコンテンツの世界— Art with Science, Science with Art —」として紹介されている。さらに、近年では、このメディア

アートの応用として各種分野への新しい展開が生まれてきている。本特集では、情報処理技術を利用し、メディアアートなどを包含しながら他の分野へ展開された事例として、特にバーチャルリアリティとインタラクティブアートの関係に焦点を絞って紹介する。

まず、「未来のつくりかた—クリエイティブプラットフォームとしての Ars Electronica—」（小川, Lindinger）では、オーストリアのリンツ市で開催されるメディアアートの国際的祭典であるアルスエレクトロニカの概要を説明するとともに、そこに技術



相互作用による発展

的視点が加わることにより、同市のまちづくりにも波及している事例を紹介する。

次に、“羽田空港におけるデジタルパブリックアート「空気の港」展”（西村）では、公共空間自体を楽しく居心地のよい空間へと変容させる事例であるデジタルパブリックアートについて、2009年羽田空港で行われた実証実験の模様を紹介する。また、これらを成功させるために生じた問題点、およびそのための技術的なブレイクスルーについて紹介する。

さらに、アートを展示する美術館・博物館において、その展示方法として、文部科学省などを中心に情報処理技術やインタラクション手法などを取り込む方法が検討されている。その1つとして、博物館展示支援のために情報処理技術を導入する「デジタルミュージアムプロジェクト」がある。“デジタルミュージアム”（廣瀬）では、その全体像および技術背景を紹介する。また、展示物や芸術作品の保存についても検討する必要がある、これらの分野におい

ても情報処理技術が活かされている。“デジタルアーカイブとバーチャルリアリティ”（安藤，齊藤）では、これらのデジタルアーカイブ化(高精細化)に関する技術、コンテンツクオリティの問題などについて紹介する。

一方、インタラクション技術を適切にアートに取り入れ、それを教育に結び付けていく試みも行われている。“インタラクティブな展示体験とコミュニケーションを創発するデザイン”（中川，荻野）では、その一例として、リスーピア（RiSuPia）と呼ばれる理数の魅力にふれ合うための体験型の施設について取り上げ、その企画からコンセプト、どのように実現していったのかなど、科学学習施設の裏側やインタラクション手法、工夫を含めて紹介する。

本特集により、さまざまな分野の読者の皆様がメディアアートに興味を持っていただき、本分野の発展にご賛同いただけるのであれば至上の喜びである。

（平成22年11月22日）