

「デジタルあの世」

坂口 裕靖

メタメタいうけど、本当にメタバースな世の中になるのかしら、とちょっと疑問に感じて今日この頃です。そもそも人間がコミュニケーションを取る際、最も重要なのが会話でしょう。会話には表情・身振り・言葉・姿勢・足踏みなどが含まれますが、この中で大半のウェイトを占めるのが言葉になります。そして、この言葉のコミュニケーションという意味では、19世紀以降電話という形で実現されてきました。そして、音声通信という形で現在のパソコンにも引き継がれてきています。

メタバースがコミュニケーションを向上させるのであれば、言葉以外の部分をどれだけ取り込めるかという話になるのですが、一方で現状のビジネスマナー上、姿勢や足踏みなどは否定的側面でしか評価されないため、あまり重要とはみなされないでしょう。そして表情や身振りという点では、ビデオ通話で結構な領域がカバーされてそうです。逆に言えば、メタなコミュニケーシ

ョンで付加される要素としては表情・身振り・姿勢などが立体化するぐらいじゃないでしょうか。ビデオ通話では自分と相手が別の空間に存在しているため、「見回す」という動作が何を意味するのか、読み取ることが難しいのは確かです。これが同一空間に存在するアバターであれば、その頭部が動くのを見て、「あ、みんなの表情を探ってるな」とか「ああ、書類どこにおいたかわかんなくなったな」とか読み取れるようにはなるでしょう。そのかわり、これらを高精度で測定し、再現できるような何らかのデバイスが必要になると思います。メタな会議が普及するためには、この測定系が普及しないかぎり難しそうです。しかもそれはまばたきの細かな動きを確実に捉えつつ、指や腕の動きもきっちりキャプチャできる必要があります。さらに、その測定値を伝送した上で、アバター上に低遅延で再現できる必要があるでしょう（アバターを介すのであるならば）。割と大変そうですが、ま

あ今現在、要素要素は実現されている技術ではあるため、できない話ではなさそうです。なんらかの画期的発明等により、爆発的な低廉化で普及する手立てがあるかもしれません。

まあメタなコミュニケーションができるとして、一つ期待できるのは「過去に向かうタイムマシン」でしょう。なんらかの会議なりイベントなりがあったとして、それがメタな時空で記録されてるとします。そうしたら、その場に後から割って入って色々見ることはできるでしょう。これは現実的に実現可能なタイムマシンと言っても過言ではありません。しかも記録された時空の範囲内であれば、巻き戻しも再生も拡大も縮小も俯瞰もアオリもし放題。さらには、例えば舞台だったとして、客席からは見えないところがどうなったのか、見るができるかもしれません。スポーツの試合で、コーチや選手がこそこそ喋ってるのが見聞きできるの、おもしろそうじゃない

One Point BUZZ WORD

れもん

日曜日の朝、色々アニメなどが流れてます。「ミュージクルドリーミーみっくす！」は、皆がわいわいがやがやしているシーンで、登場キャラ全員が「わいわい。」と文字通りセリフに出して言ってるのがかなり気に入ってます。これって「ざわ...ざわ...」とか「シーン...」に比肩しうる表現手法ではないでしょうか。まあそれはそれとして、その前の枠でやってるのが「ワッチャプリマジ！」です。昭和生まれのおっさんには「ワッチャ」が何なのか（Wacchaであって Watch'ya でない）、そもそも「プリマジスタ」というネーミングで大いに戸惑うわけですが、最大の問題として『コーデ&レスポンス』が今ひとつ生理的に受け付けられないところがあり、まあそこはソレ、22世紀に向けて21世紀を生き抜いていく若者に通じているなら余計なお世話というも

のです。老兵は死なず、ただそっ閉じす、をしとけばよいわけですね。

でこの番組の途中に、稼働ゲームのCMが入ってくるわけですが、これにきっちりやられてしまいました。具体的には、今現在youtubeの公式チャンネルで見れる『【プリマジCM】ワッチャプリマジ!第2章 ドキドキれもん! (前半)』の11秒から13秒あたりにかけての「マジ感動オ↑オ↓ウ〜♪」です。この抑揚の付け方とフェードアウト具合が素晴らしく、ノックアウトされました。

このキャラは「心愛(ここあ)れもん」で、声優さんは鈴木杏奈さんだそうです。レモンのような髪型・髪の色で「拙者」「ござる」「尊し」なオタクキャラで、通常こういったキャラは滑り倒すじゃないですか。でも当初心配したほど滑っておらず、その意味でちょっと気になってはいたのですが、ここ一発であの抑揚が出せるなら納得です。違和感をねじ伏せて余りあるダイナミックレンジをお持ちなわけですから。マジ感動〜

ですか。この部分は時空を提供可能なメタだからこそ実現できる機能だと思えます。もっとも、そうやって視座を変えてとことんしゃぶり尽くすようなコンテンツがどれだけあるのかは不明です。例えばメタな映画コンテンツが、劇場空間まるごと、観客も含めて記録されているのであれば、観客の様子を映画一本分つづさに観察するとかはあるかもしれませんね。

後は、例えば「人物ハイパーリンク」とか？特定の人物をキーにして、様々な時空を串刺しして確認するような感じでしょうか。この状況でこのヒトはこういうことを言っていたけど、こちらの状況ではこんなことを言っていたとか。政治家の方にとってはやっかいな機能かもしれません。まあリップサービスに乗せられる有権者の方にも問題があるのだとしたら、こうした言説不一致の裏から染み出してくる本音を探れるということの方が重要でしょう。本当は何を考えているのかが透けて見えるなら、安心して一票を投じることができるというものです。その候補者が「未来に何をしようか」がわかるのであれば、見た目や「性格」で選ぶ必要はなくなるでしょう。一方で、こうした機能は言論に強い抑制をもたらす可能性が高いでしょう。少なくとも、メタなやりとりが普及して、生まれたときからこの環境で育った世代が社会の中核を担うようになるまでは、普及して「人間の言説は矛盾するものだ」という概念が十分知れ渡っていれば、その時感じたことをポロっと口に出してもおかしくないことがわかるかもしれませんし、その言論不一致で攻撃することの愚かしさがわかっていれば、大した脅威にはならないでしょう。まあでも、職歴一覧みたいな形で自分の過去の行いを舐め回されるのはちょっと嫌な気がしますかね。

まあ後はアレだ、「バーチャルオリンピック」。オリンピックとはすなわち、「肉体

を以下に巧緻に制御できるか」の競い合いなわけだから、メタな領域においてもきつとなんらかの競技が成立しうるのではないのでしょうか。そもそも物理制約としては計算速度やメモリコストぐらいしかないわけで、摩擦係数や重力も選び放題だけでなく、任意のポテンシャルや電荷を導入することもできるわけで、専用の時空で競い合うことができるはず。例えばプレイヤー同士に斥力が働く状況でのレスリングとか？もっとも、今想定しているようなメタがリアルな物理演算を前提としているかどうかはなんとも言えないですが... まあ、計算速度が上がっていきと、そのような時空を実現することもできるようになるでしょう。後は何らかのフォースフィードバックが何かがない限り、スポーツ的なものを実現することは難しそうです。こちらも入出力の飛躍的進歩が望まれる領域かも。

メタな時空は視座の自由さももたらすはず。トロンライトサイクルみたいなものがあるとして、客観と主観が同時に見えるようなUIを実現することは容易でしょう。視野の前半分に全球視野を圧縮表示したような環境にしばらく身を置くと、多分後ろを振り向かなくとも後ろで何が起きているか認識できるようになるのではないのでしょうか？そこいらへんはやってみないとわかりませんが、きっとどなたかが研究されてるでしょう。現在ひいこらいながら車庫入れしているのは、ひとえに視座が狭すぎるからであって、上から横から後ろから地面からという視野が同時に獲得できるのであれば、

あんなに苦勞することもないでしょう。まあ、そもそも駐車場が広ければ細かい神経を使う必要もないわけではありますし、実際アメリカの駐車場は大変広いわけですが。

もし本当にメタな環境が身体に「馴染む」のであれば、「この世」的には狭い空間でも、「あの世」たるメタな環境で広い空間に居住することができるかもしれません。狭い部屋の何が問題かということ、数歩歩く前にものにぶち当たることですが、そもそもUIとして足を使うからこの問題が発生するわけです。移動に別のUI、例えばジェスチャーなどを割り当てておいて、それが「馴染む」のなら、カンオケみたいな空間で過ごせるかもしれませんね。まさにマトリックスな世界です。まあものを食べて排泄する必要がある以上、カンオケシステムは大変無理がありそうですが、長距離移動時の閉塞感を緩和するには良いかもしれません。

そして、こうしたハイブローなメタ環境が大変安価に実現できるかどうか、現時点ではちょっと疑問な気がします。そうなった時、実用性においてビデオ通話を凌駕できるのかどうか、これから試されることでしょうか。期待はしますが、生贄になりたくないの...

Hiroyasu Sakaguchi
株式会社 IMAGICA Lab.

映像スタジオ施工

多様化するデジタル映像環境に対応、映像スタジオ施工なら豊富な実績、直営システムに依る徹底したコストダウンを実現する



匠の技をスタジオに

MA室ブース各種編集室

新設、リニューアルに関わらず何でもご相談ください。

～映像・音響専門で
43年～

(映像・音響・防音・建築・設計・施工)

一級建築士事務所

高橋建設株式会社

本社 〒216-0032 神奈川県川崎市宮前区神木1-7-8

TEL044-853-0547 FAX044-852-1588

(社)日本ポストプロダクション協会会員 / (社)日本音楽スタジオ協会会員
(社)日本音響学会会員

http://www.takahashi-kensetsu.co.jp
info@takahashi-kensetsu.co.jp