

VRで人を魅了するには まだ見たことの無い空間へ

NPO法人オキュフェス代表理事

VRデザイナー

高橋建滋

VRの作る方の魅力とは

- 西部フロンティアのように切り取り放題
- 自分が発見したことが歴史に残る
- どう歴史に残るのか、前世紀のメディアを例に紹介します

映画とVRの比較

- VR、HMDという存在は今までのメディアと違う未知のメディア
- 紙、ラジオ、映像の次に来る第四のメディアになる
- ならば直近の映像メディアの発展から今後を推測

映画の歴史（黎明期）

- 1895年 フランス人のリュミエール兄弟が発明
- 最初の映像は汽車が動く、工員が歩くといっただけのもの



- 1つ49秒
- 今見たらただの面白く無い動画
- でも当時の人には珍しく、見世物小屋的な人気があった
- https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=1dgLEDdFddk

VRの歴史（黎明期）

- 2013年 アメリカ人のパルマーが量産機を發明
- 最初のVRは家の中を歩きまわる、といっただけのもの

- 1つ数分の短いものが多い
- ~~今見たらただの面白くないVR~~
- ~~でも当時の人には珍しく、見世物小屋的な人気があった~~

この類似性から、
自分は映像の歴史がVRの未来の
予測になると思っている

映像の歴史

- 1902年 映像が物語を手に入れる（月世界旅行）
 - この頃は小規模劇場で20分程度の短編、低価格



ハリウッド誕生

- 1910年代 ハリウッド誕生 新しい映像技法が開発される。映画の原型の誕生
 - ハリウッド誕生は高額な特許料逃れがきっかけ
 - 大規模長編化、高付加価値化
 - 産業として成立、研究と開発が大規模に行われる

VRの未来

- 近い将来、物語を手に入れる
- だがそれがどんなデザインになるか、誰も解っていない
- まさに今、フロンティア

物語のデザイン案1

- 向こうから事件がやってくる方式
- 自分が主人公で、向こうから登場人物がやってきて、物語が進む
- 自分は能動的に動けず、受け身の物語しかできない
- モーフィアスのデモ「キッチン」などがそう。
 - 変則ながら進撃の巨人もこのタイプ

物語のデザイン案2

- カリブの海賊方式
- 自分は第三者的なポジション。一定速度で進むゴンドラに乗り、周囲で展開する物語を見る
- 第三者の主人公なので能動的に動くことが可能。テキストアドベンチャーならぬ立体アドベンチャー

物語のデザイン案3

- ゲームに近いもの
- インタラクティブがあり、アクションに対するリアクションが豊富
 - 物語性がありインタラクティブがあるもので一番近いのがゲーム
 - だけど既存のゲームとまったく同じものではない
- 自分が主人公で、能動的行動に対してのリアクションをすべて用意する

物語を作る事で重要なのが

主人公と自分の
感情の差をどうするか？

感情の差

- 感情の差

- 道に女性が倒れていたときどうするか？

- 正しい主人公 → 助ける

- 邪悪な貴方 → 襲う

邪悪な貴方は襲いたいと思っているのに、貴方の体を動かしている正しい主人公は助けてしまう



体が乗っ取られたような違和感

- 向こうから事件がやってくる方式
 - 感情の差は出るが、勝手に進む
- カリブの海賊方式
 - そもそも主人公は自分と関係無い第三者
- ゲームに近いもの
 - 自分の感情の赴くままに取った行動、全てにリアクションを用意できれば完璧な物語になる

物語ができれば、家庭への普及

- 驚きは一瞬、物語による感動は一生
 - 見世物小屋から、何度も楽しむスタイルに
- 家庭に普及し、自宅でゆったりプレイ
- 産業として確立し、大規模な研究と開発が行われる

映像の歴史

- 1920年代 新しい映画技法が実験され、生まれていく
- トーキー映画登場 だけど最初は受け入れられなかった
- 1930年代 カラー映画登場

VRの超未来

- 触覚や嗅覚、暑さや寒さ、平衡感覚など視覚以外の要素も入ってくるんじゃないか
- 最終的には神経に直接接続
- 遠い未来すぎて今回は割愛

物語だけじゃない？！ 映像産業からVR産業を予測

- エンターテインメント
 - 劇場型
 - 家庭型
- ニュース
- 宣伝行為
- HowTo 教育
- 通信

これらは全部VRに置き換わる可能性

- 劇場型エンターテイメント
 - スタッフの数が今後肝になる
 - 1人のスタッフで30～300人を回せないダメ
 - 既存の枠に入れずに、新しい展示スタイルの模索が必要

- 家庭型エンターテインメント
 - 普及台数が鍵
 - 国内で100万台が山
 - 国内300万台いくと、ファミコン黎明期と同じ活気になる

- ニュース

- フレームや編集による嘘がつけなくなる
- 「大勢のデモ隊が集まりました」の画面の外に人っ子ひとりいない嘘がばれる
- VRでなければいけない理由はない(youtubeの360° 動画で代用可能)

- 宣伝行為

- パーソナルスペースに入り込む事によって、説得力が増す可能性がある
- 現在テスト版作成中
- 個人的にはかなりの可能性を感じている

- HowTo 教育

- 可能性はあるが今後クリアすべき課題もある
- 手元が見えないのでノートが取れない
- インタラクティブをどうする(質問できない)
- 解像度の問題(黒板の文字が読めない)

- 通信

- テレビ会議の欠点の克服

- 存在感が無いので画面の向こうの人を無視する
 - 首の動きが伝わらないので、誰が誰にしゃべっているか解らない。クロストークに対応できない

- FaceBookもこれを狙って2000億円で買収したのではと推測

- 時間と距離との隔たりがますます減り、世界はもっと近くなる

- 打ち合わせのために移動するコストが0になる

まとめ

- 今後の産業としての発展は、ビジネスの必需品になること、家庭に普及することの二軸を考えている
- 家庭への普及は物語をいかに組み込むかにかかっている
- ビジネスの必需品は、ニュースや情報、宣伝行動やプレゼン、HowToや教育など色々可能性はある。あとは誰が最初に導入するか