

## 01

## VRは物語を語れるか？

## 〈ダムド・タワー〉シンポジウム報告

## Is it Possible to Tell a Narrative with VR?

Symposium Report on VR Horror Attraction  
<Damned Tower>映像メディア学科・教授  
Department of Visual Media・Professor

佐近田 展康 Nobuyasu SAKONDA

## パネリスト Panelists

赤木 健一 Kenichi AKAGI

仙頭 武則 Takenori SENTO

松井 茂 Shigeru MATSUI

## はじめに

本稿は、2018年12月12日に名古屋学芸大学で開催されたシンポジウム「VRは物語を語れるか？——〈ダムド・タワー〉をめぐる」の討議記録である。

『VR DIVE(ダムド・タワー)ホスピタルサイト』は、同年10月20日～12月24日に名古屋テレビ塔で開催され、歩行型ヴァーチャルリアリティ(VR)技術を用いた恐怖体験アトラクションとして人気を博した。同時にこの作品は、仙頭武則氏の企画・プロデュース・総合演出により、ゲーム的なVR体験と映画的話法の融合を目指す画期的な挑戦でもあった。制作陣による最新テクノロジーとの格闘のなかから浮かび上がるのは、虚構／現実、表象知覚／物語体験、身体／テクノロジー、物語の作り手／語り手／聞き手の構造的関係など、すべて映像メディアをめぐる根源的問題であり、本作はそれらに対してまったく新しい観点から検討するパースペクティブを提供している。

このシンポジウムでは、制作スタッフならびに映像メディア学の識者を招き、〈ダムド・タワー〉制作プロセスについての詳細な検討を足がかりに、それらの観点を掘り下げる議論を行った。紙面の都合上、発言のすべてを掲載することはできないが、当日の熱気に満ちた討議の様子をできるかぎり再現してみたい。



写真1 シンポジウム「VRは物語を語れるか？——〈ダムド・タワー〉をめぐる」

## 1 〈ダムド・タワー〉とは何か

**佐近田：**それではシンポジウムを始めたいと思います。すでに会場の多くみなさんが体験されているとは思いますが、あの怖い体験を振り返る意味で、ウェブで公開されている予告編ビデオを見ながら、あらためて仙頭さんにこの作品の概要や背景設定について伺いたいと思います。

**仙頭：**場所は日本のとあるところ。そこに原発で自家発電している完結複合型超高層ビルというものがありまして、現存する世界一高い超高層ビルがドバイにある206階建てのブルジュ・ハリファなので、こっちは207階建てにしたんだけど、そのタワーのなかの病院にプレイヤーが救急搬送されるところから始まります。



写真2/パネリスト：仙頭武則(左)、赤木健一(右)

時代設定としては2026年の近未来。オープニングで「ニッポン！ニッポン！」と連呼してますけど、あれは東京オリンピックの歓声で、それから6年後という設定です。

**佐近田：**予告編のビデオを見返しても、この作品では『古事記』がとても重要な位置を占めていますよね？

**仙頭：**『古事記』をモチーフにすることは企画のはじめから決めていて、漢字が浮遊する白い部屋のシーンがありますが、あの浮かんでいるのは『古事記』の写本にじっさいに書かれている文字なんです。あの部屋は病院の一部というより、自分にとってはコアルームで、〈ダムド・タワー〉の中心で、すべての始まりで、あんな風に古い書物が保存されているという異空間の設定なんです。

『古事記』を使った理由は、VRという最先端のテクノロジーを使うからで、対極にある最も古いものを持って来ようとしたわけです。だから病院の名前も「高天原病院」にした。同時にこれは、712年に書かれたとされる、あるのかないか分からない最初の歴史が記された書物という意味で、日本の曖昧なる始まり、その曖昧さを良しとしてわれわれ日本人は今まで生きてきたという、その出発点でもあるわけです。

**佐近田：**それが大和の国固有の「病」というわけですか？

**仙頭：**そう、病院という設定にもつながる。「病」はずっとあったけれども、ちょうどその1300年後の2012年12月26日に、第二次安倍政権が発足して「病」がいよいよ発症して来たというわけです。こうやって時代を並べてみると、気持ち悪いくらいに2、6、7が並んでビックリする。まさにダムドな数字。ちなみに『古事記』の現存する最古の写本(1372年)が大須観音に所蔵されていて、名古屋にもゆかりがあるわけです。

**佐近田：**分かりました。次に、何といってもVRシステムがなければこの作品は成立しないわけで、その概要について〈ダムド・タワー〉のVFXプロデューサーである赤木さんに教えていただきたいです。

**赤木：**ざっくりとした説明になりますが、肝は何かというと、VRのヘッドセット(HTC VIVE)にワイヤレス送受信機(TPCAST Wireless Adaptor for VIVE)を付けて、パソコンで作った映像と音声を無線で送っていることにより、プレイヤーが自由に歩き回れるという点です(図1)。頭部には映像と音声を、肩ベルトで下げるバッテリーには位置情報をやり取りするための無線の装置



図1/ダムド・タワーVRシステムの概要 (資料提供:サン電子株式会社)

が入っています。部屋の角2カ所に赤外線センサーがあって、その信号を受けてプレイヤーの位置やヘッドセットが向く方向を検知しています。使用した機材は基本的に市販のものなんですけども、細かいところでけっこう苦労と工夫があります。

ゲームエンジンはUnityをベースに作っています。ヘッドセットでプレイヤーが見る映像は1秒間に90回描画しています。解像度についてはHDハイビジョンのテレビが左右2画面分あるので、非常に処理としては重いんですけども、いろいろ工夫をして実現しました。それによって、頭を振ると絵が遅れてついてくるとか、自分の感覚と動きが合わなくて「VR酔い」してしまうことがないように仕組みに仕上げたつもりです。

テレビ塔の会場は物理的に4.5m四方のステージなので、壁から50cmの余裕を取って4m四方のVR空間を歩き回れるようにしました(図2)。歩行型VRアトラクションというのはこの作品が初めてではありませんが、従来のものはリュックのようにパソコンを背負って歩く方式で、重くて運動に制限がかかる。また高価なパソコンを背負ってプレイするので、何か物損事故があったときのリスクも大きいわけです。結果として歩行型とうたっていてもジャンプ等の大きな動きをプレイヤーにさせないように演出面で制限をかけていたわけです。しかし〈ダムド・タワー〉の場合、無線化と軽量化、パソコン本体を部屋の外に置くことによってこの問題を解決しています(図3)。

**佐近田：**確かに視覚に遅延もなく、軽量で動きやすく、自分が歩く三次元のスケール感とVR世界の中の感覚が大差なかったです。そのどれかひとつが欠けても体験の質が大きく変わっただろうと思います。

ところで、もうお一人ゲスト・パネリストをお招きしています。IAMASの松井茂さんです。今日体験されてホヤホヤだそうです。まずはその印象などからお話を聞かせてください。



図2/ダムド・タワーのプレイエリア (資料提供:サン電子株式会社)



図3/ダムド・タワーの従来システムとの違い (資料提供:サン電子株式会社)

**松井:**僕はゲームが嫌い、VR嫌い、CG嫌い、ホラー嫌いで、〈ダムド・タワー〉は自分にとって負の要素ばかり。しかし、仙頭さんがプロデュースと演出をしていて、音楽は長瀬寛幸さん、佐近田さんと、近い方々がしているし、まあ後で「行けなくてすいませんでした」とお茶を濁しておこうと考えていました。ところが10日ほど前、急にシンポジウムに参加しませんかとお誘いいただきました。「ああ行かなきゃいけないんだな」と観念し、本日、作品を拝見せざるを得なくなりました。そしていまこの席についているわけですが、足を運ぶ気がなかった当初の理由を自覚したのですが、VR表現の限界を、僕の先入観が、10年前くらいに留めていたからだと反省しました。実際には技術的な部分にほぼバイアスを感じず、素朴に体験した物語表現について語りたい欲求をこんなに喚起されるとは想像できませんでした。新規な表現だとすら感じさせない自然さに、技術的、演出的な大きな達成を感じています。



写真3/パネリスト：松井茂(左)、佐近田展康(右)

## 2 ゲーム的演出 vs 映画的演出

**佐近田:**このシンポジウムを緊急開催しようと思ったのは、11月の終わりに制作スタッフの打ち上げに参加して、そこで聞いた制作裏話がとても面白くて、奥深く、これは共有して議論すべきだと思ったのがきっかけです。そこでの話は、VRというテクノロジーをめぐるゲーム的演出と映画的演出のせめぎ合いの話だったんですね。今からその演出面のお話を伺って行きたいのですが、まず、アニメのキャラクターのように登場人物のキャラが立っていない点、主人公に当たる存在がいない点について聞きたいんですが。

**仙頭:**主人公がいないというのは、やっている人が主人公だからですよ。

**赤木:**登場人物については、最終バージョンは耳元で囁く声の男(ナギ)と看護師(猿田)の二人なんですけれど、当初はもう一人いました。ナミという名前の少女で、この辺りは『古事記』に出てくる神の名、イザナギ、イザナミ、サルタヒコから取った名前です。しかし当初からあくまで主人公はプレイヤー自身でした。

**仙頭:**自分では「CG人間」って呼んでたんですけど、ツルンとした質感の無表情なキャラクターにしたのは、あえて個人的にしないという狙いです。猿田看護師については「眼無し」にしてもらった。エー！ってみんなに驚かれたけど、眼が一番リアリティを感じさせるから、黒くぼんやり消してもらった(図4)。

**赤木:**当初は眼もあり、顔立ちはリアルで、ナース服にも血の汚れが入っていたんですけど(図5)、いっさい無し、表情も無しという仙頭さんの指示で変更しました。それと予算的に厳しい企画だったので、市販の3DCGモデルも使ったんですが、日本人の顔ではないものも含まれていたのが表情を潰すのは効果的でした。

**仙頭:**いわゆる「ゲームっぽい」要素はすべて排除しようと決めたんでいて、ゲーム的な印象が感じられたらすぐにやめる、その繰り返しやね。

**佐近田:**ホラーによくある廃病院にせず近代病的病院という設定にしたのも同じ理由でしょうか？





図4/ダムド・タワー本編映像——病院受付の看護師（資料提供：サン電子株式会社）



図5/プロトタイプ段階の看護師モデル（資料提供：サン電子株式会社）



図6/プロトタイプ段階の廃病院光景（資料提供：サン電子株式会社）

**仙頭：**CG、ゲームの人はみんなホラーの舞台と言えば廃病院、廃校だと考える。汚せば怖くなるというイメージなのでしょう。この企画でも最初はそうだったんだけど（図6）、じっさいに自分自身がやってみて、まったく面白くないんですよ。だから、ある日突然「未来にします！」と方針転換した。

**赤木：**一般にCGクリエイターは、マテリアルの質感に加えて、ダメージ、エイジングなどで使い込まれた雰囲気を出すことでリアリティを高めようする傾向があるんですね。

**仙頭：**和風モダンを狙って内装に木材を使うことも試したけど、安っぽいマンション・ギャラリーみたいになったのでやめた。だから、とにかくみんなが言うことの真逆へ振ろうとして、汚せないようにするために未来の新築の建物、ツルンツルンの質感の病院という設定にしたわけです。

**佐近田：**汚しは避けるとしても、だからといって日本のアニメや、『トロン』のような未来主義的なCG世界を志向しているわけでもないですね。その微妙なバランスが面白いですね。

**仙頭：**どうせVRなのだから、CGなのだから、ちやっちい（安っぽい）方が良いと思ったのよ。実写でもなければアニメでもない「絵」ですね。自分のなかでは「CGの絵のなかを歩く」というイメージで、その方が気持ち悪くて、違和感のある体験になるだろうと考えたわけです。

**佐近田：**その空間の話なんですけど、真っ暗の廊下で迷ったり、ロッカーの狭い中に閉じ込められたり、広くて真っ白な空間に出たかと思ったら壁が迫って来てエレベーターの中にいたり、空間の閉塞感・開放感の変化やその中で方向感の喪失が印象的でしたよね。

**仙頭：**広さだけでなく上下を含めた空間について、プレイヤーの心理的なバランスを壊すことを狙ったんですよ。恐怖を狙ったわけではなく、心理的なバランスの悪さ、違和感を狙った。

**松井：**いまの話で思い出すのは『エリ・エリ』なんです。つまり、何かが起こっているんだけど、何の変哲もない状態こそが却って恐怖を喚起するというあの感じ……。

**仙頭：**いま言われたのは、2006年に青山真治監督と作った『エリ・エリ・レマ・サバクタニ』という映画なんですけど、「病」がテーマになっているし、確かにあれも下敷きになっているのは事実ですね。もちろん意識はしていないですよ。でも後から考えれば、さまざまな映画が下敷きになっている。さっき言った「CGの絵のなかを歩く」というイメージで言えば、黒澤明の『夢』がそうだし、ロバート・アルトマンの『ゴッホ』だし、ジャン＝リュック・ゴダールの『パッション』もそうなんです。

**松井：**最初は、いまどきのゲームのように誘導されるがまま没入していくんだけど、その没入の仕方が普通の映画と違って、やらされている感があって、何か嫌な感じなんです。自分の足で歩いているんだけど自分の意志ではなく、でも主人公はあくまで自分であるという妙な状態で、誰が誰を見ているのかがだんだん分からなくなる。明らかにいままでの映画的な物語体験とは違う。

しかし『古事記』の部屋で僕は意識を切り替えされた気がしたんですね。『古事記』というのは神話で、つまり物語の始源的な形態で、神憑りで語られていた。換言すると、作者はいない物語です。霊媒＝メディアにインストールされて突如語られるわけですが、それはつまり、自分もメディアになり得ることを意味していて、話者であり、物語の登場人物であり、聴衆でもあるのです。これが神話や古代文学のあり方なんですけど、VRにおける物語表現は、これに近いのかも知れない。

もうひとつ、あの文字がゆらゆら揺れる『古事記』の部屋に入ってから、佐近田さんのフォルマント合成音声による古事記冒頭の朗詠を聴くことになるわけですが、中島敦の小説『文字禍』じゃないですけど、文字自体が生きていて、蠢いている（図7）。神話という活きた物語の変形、伝承と共に書き換えられて行く感じですね。そういう問題を考え始めてしまう。ここで自分が「書かれた世界」の中にいるのだと気がつくわけですね。映像イメージ主導のVR

に没入したともいえるんだけど、物語に、そしてVRに醒めるような瞬間があるわけです。

それで僕はこのあとのシーンで最終的には落下して、「目に見えるものだけを信用するな」とか言われてしまうわけじゃないですか（笑）。気づいていたはずなのに、気づけなかったという感じ。ですからその外され方まで含めてメディアとしてのVRの新鮮な体験でありつつ、これこそがホラーだっていう気もしましたね。ある意味で、物語表現史を一通り体験させられてしまうということになる。

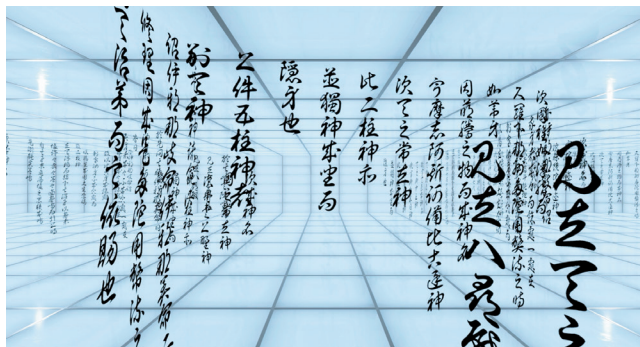


図7/ダム・タワー本編映像——『古事記』の部屋（資料提供：サン電子株式会社）

**仙頭：**いままで言い当てられてしまったけど、何より「これはVRだよ」というのがすべての前提なんです。目に見えるものはすべてCGなのに何を怖がってるんやという皮肉も込めて、それがVRに醒めるということやろうね。

**松井：**ところで、どうしても気になるのが、この作品の「現場」ってどうなっているのか？という点なんです。撮影するわけでもない、演出にしても役者がいるわけでもないですよね？

**仙頭：**開発をしてきているサン電子に行くと、まずヘッドセットを付けさせられてね、例えばミイラの姿を決めるとすると、自分を囲むように8種類くらいポンと現れてモニョモニョと同じ動きをしているわけ。そこから選べと言われる。コイツの目をもうちょっと変えてとか指示するんやけど、気持ち悪いよ。家具にしても、歩いて行ってココに置いてほしいと指さすと、ポンと瞬間移動する。あと最初の部屋でうずくまっている患者なんかは、自分で壁にもたれて体育座りして、そこにCGを重ねてもらおうような変な作業やったな。

**赤木：**一週間に一度、仙頭さんに全シーンを見てもらってたくさんダメ出しをもらい、直すところをその場で決めて翌週までに確実に進めるというサイクルをひたすら繰り返しました。こういうVR作品を作る制作スキームというのはまだ確立されたものではなくて、技術スタッフも右往左往しながら、まさにいま作りつつあるというのが現状ですね。

### 3 音の体験とカタルシス

**佐近田：**音の話もしたいんですけど、面白いポイントがいっぱいありますよね。特に、3Dバイノーラル音響で、プレイヤーの頭の向きに応じて音の聞こえてくる方向が変わる技術を使っている

のに、背後の音を消せという指示を出したそうですね？それは知覚や注意を誘導する意図なんですか？

**仙頭：**音で強制している。作る側の視点で言うと、それでカットを割っている感覚なんです。ゾンビが後ろに回るとエンジニアはそのワヤワヤ声を背後でも鳴らそうとする。でももう要らんのですわ。こちらとしては次に部屋のココを見せたいから。それが自分にとってはカット割りと同じことで、もう次のカットに入ったんだから前の音は消す、そうすることで整理がつき始めた感じかな。

**佐近田：**人間の耳には、自分が聞きたいものに注意を向け、それ以外のノイズをカットする機能があって、同じように映画の音付けも、物理的な現実音響ではなく、もし自分がそこにいたら体験的にどう聞こえるのかをシミュレーションしている面がありますよね。それによって映画は観客の注意を誘導しているわけで、今回においても映画的な音の焦点化をしているということですね。それと似た話で、映画館のサラウンド音響で、スピーカーがあちこちにあるからといって、それを使いすぎると観客の注意が散漫になって映画体験を破壊しかねないという問題にもこれは通じますね。

**赤木：**今回は頭部伝達関数ベースのバイノーラルオーディオ（Steam audio）技術を使っていて、黒い部屋でドアのある位置から看護師が呼ぶ場面では、その方向から声が聞こえるんです。それ以外では、基本的に見てほしいところからしか音は出ていないです。何もかもが鳴っている状態で注意を向ける対象をプレイヤーに委ねてしまうと、意図している方向に歩かせることができなくなってしまうんですね。

**仙頭：**エレベーターのドアが開く音はするけれど閉まる音はカットするくらい、音については荒っぽく減らして行ったよね。その一方で、ちゃっちゃいCGのデジタルっぽさの対極として、超アナログな音が環境音として絶えず鳴っているようにしたくて、実は各部屋すべてで動物が啼いているんです。ブタ、サル、ライオン、ジャガーやったかな。最後の部屋なんかライオンがガオガオ啼いてるけど誰も気づかへん。視覚に対比して聴覚をアナログ的な方向に引き戻すことで、さらに自分のなかでは整理がついて行った。

**佐近田：**VRはどうしてもゲーム・ツールという印象が僕にはあるんですが、ゲームというのは、つねにプレイヤーに分岐を与えて、そのつど選択させて、いろんな結末へと向かわせるというのが本質ですよ。でも仙頭さんはそうさせていないですね？

**仙頭：**一切していない。めっちゃ強制している。

**赤木：**安全のために強制しなければならなかった面もあって、耳で喋る男の声も、看護師の声も、基本的にナビゲーターの役割ですし、効果音も音のする方向に歩かせるための誘導です。でもあまりやると、やらされている感が強くなってしまいうので、ギリギリまで抑える工夫をたくさんしましたね。

**松井：**『古事記』の朗詠シーンは、どういう意図だったんですか？あの部屋まではすごく誘導されている感じがしたんです。やはり



あの部屋の時間を過ごしてからこちらの意識は随分と変わった気がしました。

**仙頭:** 恐怖体験ばかりを求められているけれど、映像表現とはカタルシスであると思っているので、あの10分程度のVR体験のなかでカタルシスをどうやって呼ぶか、そのために必要なシーンだったわけです。あの部屋は、自分にとってコアルームでもあるし、クライマックスの前にあそこでカタルシスを呼ぶためにそれまでの前段があると言ってもいい。そしてそこで『古事記』を語り聞かせる。当時『古事記』を聞く体験ってきつこうだったんじゃないの?とも思った。あれは稗田阿礼の声なんですよ?

**佐近田:** そうですね。調べてみると『古事記』の謂れは、天皇の命を受けた稗田阿礼という人が、失われつつあった皇統の神話や伝説をあちこちで聞き覚えて、暗誦したものなんです。それを太安万侶の前で語って、彼が文字で書き留めたものが『古事記』として伝えられている。すべて漢字ばかりですが、万葉仮名で書かれた当時の日本語と漢文つまり中国語が混ざった変なテキストで、漢字の読み方について細かく注釈が付けられている。つまり声に出して読むことが前提なんです。ここから先は僕の勝手な設定なんです。松井さんもさっき仰ったように、きつと稗田阿礼は小っちゃな女の子でシャーマンだったに違いないと想像して、その語りの声を再現しようとしたのがあの人工音声の歌です。

## 4 VRは物語を語れるのか

**佐近田:** さて、そろそろ今回のシンポジウムのタイトル「VRは物語を語れるか?」という問題に進みたいんですけど、僕はずっと無理だろうと思っていたんです。なぜかと言うと、映画にしても小説にしても、「物語」なるものにおいては、観客や読者は物語世界の外側にいるという前提ですよ。例えば映画であれば、観客は映画館の椅子に座っている。スクリーンの向こう側には物語世界があって、観客は傍観者として物語世界を覗き見しているという構造です。あるいは物語世界のなかに透明な観察者がいて、その目と耳が観客の代わりに動き回って見聞きしてくれると言えるかも知れない。ところがVRでは、お客さん自身がその中に入っちゃうわけです。しかも「あなたが主人公だ」と言われる。これで果たして物語が成立するのか?というのが、根本的な疑問なんです。

**仙頭:** 作る側だけの視点で言うと、あれは〈私〉の歩いた経路なわけです。〈私〉の見たもの、〈私〉が必要だと思ったものがすべてあるわけです。ということは、100%とは言わないけれど、思っていたことが具現化された。それをいろんな人が体験している。これは映画と一緒にじゃないですか? ある意味で映画より妥協しなくていい。映画の現場では多くの人間によって違うものがスパークされるから面白いんだけど、〈私〉の知覚をそのままお客さんが

追体験しているというのは、究極の作家性じゃないのかな?『ブレインストーム』という映画がありますが、その逆ですね。あるお客さんが「僕は仙頭さんの頭の中を歩いたんですね」と言ってたけれど、そういうことかも知れない。だから〈ダムド・タワー〉は徹底的に主観的なものであったなあと思う。小説とは「告白」であるとするならば、まさにその状態だよね。それはもうすでに「物語」と呼べるのではないのでしょうか?

**松井:** 僕も佐近田さんが仰ったように、VRは物語を語れないだろうという側に立っていたんですが、今日体験した後で考えると、ゲームにも還元できない形で確かに物語が成立していると思いました。同時に映画を観る体験とも違う知覚体験になっていたと思います。先ほどの『古事記』の話というか、原物語としての神話の形式に立ち戻ってみたいくなるわけで、「詠む」ように「読む」というか、謳うように聴くとか、近代以降、対立的に措定されてきた関係性、つまり一人称、二人称、三人称と分割されてきたことを、ひとつに憑依するという形の物語表現が成り立っていたように思います。言ってみれば、これは読書体験の拡張としてある物語性なのかな、という気がしました。VRを視聴覚イメージの問題だけで捉えるのではなく、読書行為のコンテキストから捉え直すことができないかというね、単なるリアリティの追求ではない、いままでのVRとは一線を画した作品だと思います。



写真4/ シンポジウム「VRは物語を語れるか?——〈ダムド・タワー〉をめぐる」

## 5 質疑応答

**Q:** 体験中に懐中電灯のライトを持って歩くことで僕には安心感があつたんですが、何も持っていない方がより恐怖感を感じるという考え方もあると思います。制作のなかであのライトにどんな役割を想定していたのでしょうか?

**仙頭:** 主人公である体験者が唯一意思表示するためのものという捉え方をしていました。自分が見たいものに光を当てて見るというのは意思表示だから、これは最低限必要だと。もちろん技術的な仕掛けとしてコントローラーの役割もあつたけれど。

**赤木:** 今回のシステムはすべてイベント駆動になっていて、プレイヤーが特定の方向を向いたら動くとか、何かにぶつかったら動

くようにしていました。同じようにライトの光が当たったら動くという仕掛けもあって、イベントを駆動するスイッチとしても使っていました。それとギブアップしたいときのサインとして頭上にかざすという役割もありますね。

**Q:** 物語のなかに主人公として体験者が入って行くというのは、ジャンルがホラーだったからではないでしょうか？もしホラーじゃなければ、幽霊的な立場で物語世界を覗き見るという体験もあり得るのではないのでしょうか？

**仙頭:** VRとホラーの親和性が高いとよく言われますが、そうなのかなあ？本当はファンタジーがやりたかったくらいなので、何でもアリだと思いますよ。テクノロジーは日進月歩なので、ジャンルにとられず何でもできますよ。

**赤木:** テクノロジー面で言えば、ホラーだと薄暗い場面が多くて有利という理由もあるんです。明るくて見えるものが多くなると映像処理がどんどん重くなって1秒あたりの描画数が減って行く。その結果「VR酔い」が起こってしまうんですね。

**仙頭:** あえて言うておきますけれど、心理的なホラーは10分程度の時間ではできないんです。だからビックリさせることしかできないと割り切って、いっぱいビックリさせればいいと判断した。高橋洋さんが「手練手管のサプライズをすべてやりましたね」と言ってくれたけれど、ビックリさせることなんて簡単なのよ。けれど、このビックリ表現を「ホラー」と呼ばれることは映画屋としては困ったものだと思う。ホラー映画のホラーたる所以は、心理的な恐怖を積み上げることなので。

**Q:** 現実には4m四方のなかを歩くわけですが、デジタル上の仮想空間はもっと広い想定なのではないでしょうか？3回体験したんですけど、ある部屋から別の部屋に移動して、引き返したらさらに違った空間に出るようなことが起こっているのに、自分の身体感覚では気づかないのが面白かったんですが、どのような工夫をされたのでしょうか？

**赤木:** 4m四方というのは会場側の制約だけでなく、ハードウェア上の限界でもあって、確実にその中でしか動かないように設計しています。そこで同じ場所をグルグル回っているように感じさせない工夫としては、スタートしてしばらくは反時計回りに歩いて、黒い部屋で方向感覚を失わせた後は、逆方向に歩くマップ構造にしてあります。

**仙頭:** 現実の壁はすぐ目の前なのに、だからこそずっと遠くにCGの壁を立てて部屋を大きく感じさせる工夫もいっぱいしたよね。

**赤木:** ただ、空間は大きく見えるけれど障害物などを置くことで実際に歩くのはわずかな範囲に制限していますね。

**仙頭:** 最後になりますが、先ほどの作家性や主観性との関連で言うと、「目に見えるものだけを信用するな」とか言ってる声、あれは私です。私の言葉です。ホンマですよ(笑)

**佐近田:** その声がお客さん自身の耳元というか、頭のなかから聞こえるわけですね。しかもその声の主は作者であると同時に客観的にお客さんの行動を監視している。物語世界の外側から第三者的にナレーションしている声ではないし、物語世界に姿を現す人物の声でもない。もう主体／客体がぐじゃぐじゃで、その声がどこから来るのかと考えると大混乱しますよね。

**仙頭:** だから、ナレーターとして上手い下手じゃなく、俺がやる、自分で喋るべきという結論だったんです。

**佐近田:** だったら作家性の完結という意味で、声を変調せずに地声でやった方が良かったんじゃないですか？

**仙頭:** それはちょっと恥ずかしかったんよね(笑)

**佐近田:** 本日は長時間ありがとうございました。パネリストの皆さんにあらためて拍手をお願いいたします。(了)

## おわりに

以上のとおり、本シンポジウムは〈ダムド・タワー〉制作過程の検証を通じて、メディア・テクノロジー時代の映像メディア論、映画論、物語論、作者論の深部に踏み込む議論となった。討議を終えて筆者なりの感想めいた整理をしてみた。

そもそも本シンポジウムを企画した理由は、メディア・テクノロジーがわれわれ人間の知覚、認知、意識、思考そして世界認識のあり方を再編成する問題に対して、筆者自身が長らく研究的関心を寄せてきたからだ。その観点からすれば、物語映画とVR技術の融合という挑戦は、最初から矛盾をはらんでいると思われた。というのも、語り物、演劇、小説、映画などあらゆる形態の物語言説のいずれにおいても、物語世界の外側にいるはずの体験者(聞き手、読者、観客)が、その世界の内部に入り、そして登場人物たちと相互作用するような事態は、決して〈物語〉を成立させないと思われたからだ。

その理由はこうだ。言うまでもなく〈物語〉は、人類誕生のときから連綿と続く人間属性の一部である。それは他者と共有可能な「記憶の形式」であり、たとえ未来の出来事を描こうとも、本質的に生の〈現在〉から距離をおいた〈過去〉に帰属している。それが「体験する(聞く、読む、観る)」という〈現在〉の一回きりの行為において、毎回新たに「語り」直されるのだ。たしかに映画が登場して、観客の視覚を技術的に乗っ取ることで、文字どおり物語世界を〈いま〉において知覚することが可能になったが、それでもなお観客はスクリーンの外側にいて、物語世界の中にはいない。この〈物語〉と体験者との間にある隔たりは原理的なものであり、たとえVRなるテクノロジーがどんなものであったとしても、無くなりはいはずだ。

既存のメディア・テクノロジーと異なるVRの固有性は、現象学的な意味で「生きる」ことのシミュレーションであり、そのメカニズムは体験者を「動く」よう仕向ける構造にある。赤木氏の詳細な解説の通り、本作の技術的課題は、体験者の運動-知覚連関を日常世界のそれに一致させる技術の透明化であった。日常においては、主体が「動く」ことにより、意識のうえで時間は「いま」となり、空間は「ここ」となる。この「いま-ここ」を起点として、世界を構成しながら、われわれは「生き生きとした現在」を生きる。それゆえ、「生きる」体験の渦中にあるのは〈物語〉は成立しない(事後に想起されてはじめて〈物語〉は生まれる)。同様に、VR体験もまた物語体験にはなり得ない、そう筆者は考えてきた。

しかし、討議を通じて明らかになったように、〈ダムド・タワー〉において仙頭氏が試みたのは、まさにこのVR的特性の全否定に他ならない。体験者は、確かに歩き回るものの、現象学的な意味で志向的に「動く」主体ではない。知覚レベルで誘導されて強制的に歩かされているのであって、じつのところ映画館の観客と同じく「動く」ことを求められていない。逆に身体を委ねるよう導かれるのである。映画的な知覚の乗っ取りが、眼と耳だけでなく身体全体へと拡張されるのだ。いみじくも仙頭氏が、体験者は〈私〉が歩いたところを歩き、見たものを見ると言ったのは、作家主義的作者論の議論を超えて、その言葉通りのことである。

では、歩き回るけれども動かない主体、身体を乗っ取られた主体、この新規な主体のあり方をどう理解すれば良いのか?おそらくその糸口となるのが、松井氏が提起した神話的語りにおける「憑依」の観点であろう。「憑依」は、物語の没入体験で言われる「同一化」や「感情移入」とはベクトルが逆方向の作用である。神話の語り部は、物語の登場人物になりきって語ろうとするだろうが、いざ語り始めると、本当に登場人物が下りてきて語り部を乗っ取り、その口を使って勝手に話し始める。果たして『古事記』をモチーフに選んだ本作の卓見がじわじわと効いてくる。

この論点を突き詰めれば、〈ダムド・タワー〉の体験者は、現実の生きた個人ではなく、物語論的なひとつの「役柄」だということになるだろう。彼／彼女は〈私〉を放棄し、あらかじめ脚本に書き込まれた「プレイヤー」という名の登場人物に憑依されるべく身を委ねなければならない。オカルトめいて聞こえるが、映画の観客がカメラの視線に自分の眼を「同一化」するありふれた生理-心理過程ですら、いまだミステリアスなままであることを思い出せば驚くには当たらない。メディア・テクノロジーが人間を再編成するという事態は、このような実存のレベルにまで達する話なのだ。

このように、〈ダムド・タワー〉という特異なVR作品が照射する問題系は、従来の物語論、映画論、メディア論の議論を根底から問い直さずにはおかまいだろう。今後の研究ならびに次回作が強く待たれる。

#### 【開催概要】

シンポジウム「VRは物語を語れるか?—〈ダムド・タワー〉をめぐる」

開催日時:2018年12月12日 18:30~20:00

会場:名古屋学芸大学MCB210教室

主催:名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科

協力:NUAS映像音響論研究会

関連情報:〈ダムド・タワー〉公式サイト

<https://www.damnedtower.com/>



#### 【パネリスト・プロフィール】

赤木 健一

1990年サン電子入社。ソフトウェアエンジニアとしてアミューズメント(遊技機)向けのシステム制御開発に携わり、遊技機が液晶ディスプレイを採用する頃には映像制御分野のソフトウェア開発を担当。以後、多面体ホログラムやプロジェクションマッピング、VR/MRといった遊技機以外の映像関連技術の研究に従事。〈ダムド・タワー〉ではVFXプロデューサー、脚本をつとめる。

仙頭 武則

映画プロデューサー／監督／脚本。1961年神奈川県横浜生まれ。カンヌ国際映画祭『萌の朱雀(97)』、『M/OTHER(99)』、『EUREKA(ユリイカ)(00)』、『UNLOVED(01)』の4作受賞、ベルリン国際映画祭『エレファントソング(95)』、『独立少年合唱団(00)』など、世界12ヶ国の国際映画祭で100賞以上を受賞している。代表作には『リング/らせん(98)』、『美しい夏キリシマ(02)』などがある。主な脚本『死国(99)』、『弟切草(01)』、『ありがとう(06)』他。監督作『NOTHING PARTS 71(14)』他。名古屋学芸大学教授。〈ダムド・タワー〉では企画・プロデュース・総合演出・脚本をつとめる。

松井 茂

詩人。情報科学芸術大学院大学[IAMAS]准教授。1975年東京生まれ。映像メディア学に基づいて、マス・メディアを分母とした現代芸術の表現動向に着目し、研究に取り組んでいる。共著書に『テレビ・ドキュメンタリーを創った人々』(2016年、NHK出版)ほか。川崎弘二との共編書に『日本の電子音楽(続)インタビュー編』(2013年、engine books)、伊村靖子との共編書に『虚像の時代 東野芳明美術批評選』(2013年、河出書房新社)ほか。

佐近田 展康(司会進行)

音楽家・メディアアーティスト。1961年神戸生まれ。みずから開発した人工音声ソフトウェアを用いた創作・研究活動を続け、三輪眞弘とのユニット「フォルマント兄弟」でも多数の作品を発表している。近年は「映画における〈音〉の機能」についても研究を行っている。共著書に『Maxの教科書』、『2016Maxオデッセイ』等、音楽作品にソロCD『時計仕掛けのエルメス』等。名古屋学芸大学教授。〈ダムド・タワー〉では人工音声による劇中歌を制作。