

ずいひつ No.127

2017年7月25日発行

(内線 1621)



「Gear VR」が届いた。ちょうど故障して買い換えた新しいスマートフォンの予約特典だったのだ。

Gear VRとはGoogle型のウェアラブル端末で、視界を塞ぐようにスマートフォンをセットして目の周囲に固定する。すると目の前にホテルのロビーのような広い部屋が広がった。前後左右そして上下 360°の異空間、VRとはバーチャルリアリティ(virtual reality)のことであり、日本に浸透している訳語は「仮想現実」。まさに部屋に居ながらにして別世界にいるような没入感を体験できるものだ。2016年は様々なVR端末が発売されたり、USJのアトラクションにも導入されたりとVR元年と呼ばれたそうであるが、まだスマートフォンのように普及しているわけではないので、一足先の未来を手にしてしまったようで興奮した。

開発元のOculusアプリと連携し好きなコンテンツをダウンロードしていくのだが、その操作もVRの中で行える。手に持つコントローラーもあるが、それを使わず視点を合わせてGoogleの側面をタッチするだけでもいい。お気に入りには動画の再生だ。寝転んだまま大画面でYouTubeを見たりディズニーの3D映画に入り込んでみたりいろいろと感動だが、月面スクリーンには武者震いした。クレーターの上に椅子が並んでいて、頭上には宇宙が広がり、スクリーンの背景にはぼんやり浮かぶ地球が見える。そんな極上空間でお気に入りの動画を、香りのいい珈琲などと一緒に楽しむのは、これまでの人生で一番人間ってすごい!と人間賛歌した二十歳になった日に飛行機の中で雲を見下ろしながらシャンパンを飲んだときと同じくらいの贅沢に思えた。さらに望めるのなら、その世界に自分のアバターをつくるようにペットもつくり、部屋の中で自由に遊んでいたり、シアターの隣の席に相棒としていてくれたりしたら最高ののに、スクリーンの中で走り回る在りし日の愛犬の姿を見ながら願った。

VRの技術が将来どのように発展するのかわからないけれど、現時点で力を入れているのはゲーム開発と思われる。しかし、残念ながら私は昔からコンピューターゲームに才能がなく関心も薄い。去年は流行りに乗ってポケモンGOに挑戦したものの、集めるだけでバトルなどはしないまま新しいスマートフォンには再インストールすらしていない。それでも、初めて見慣れた街の中に本当にモンスターが現れたと思えた感覚には感動した。そちらはAR(Augmented Reality)という、日本語では「拡張現実」と呼ばれる技術で、画面を通した現実世界の中に存在しないものを存在させるものだ。ブームの頃ニューヨークへ旅行したので、夕暮れ時にセントラルパークへポケモンを探しに行った。すれ違う誰もがスマートフォンを片手に笑顔でモンスターを探している姿にはワクワクした。あちらこちらで騒いで人は集まる。誰かが「raccoon!」とはしゃぐので何か珍しいモンスターかと振り向いてスマホを向けるが、そこにいたのは本物のアライグマの親子だったことも懐かしい。人種を超えて、バーチャルと現実も入り乱れた不思議な夕暮れだった。

話がそれってしまったが、技術が日々進歩して一人一台VRが当たり前になる未来が訪れるとしたら、VR図書館もできるだろう。現在、当館でも電子ブックの取り扱いが始まっているが、VRならキーワードで検索する他に、実際にバーチャル書架を見て目当ての本だけでなく目に留まったおもしろそうな本と出会うことも可能だ。重たい思いをして茹だるような暑さの中持つて帰ることもない。それこそ雲に浮かんで読書したり、世界中の図書館で勉強してみたり、需要もあるのではと思う。

そんな少し先の未来を想像しつつ、VRを身に着け360°動画を自動再生していたらアトラクション系のものが続き、ギブアップとGoogleを外してベッドに倒れ込んだ。装置は長時間身に着けるには暑苦しく重さもあり、映像に酔うと深刻に辛かった。ベッドから手を伸ばして鞆から文庫本を取り出して改めて思う。そこが狭い自分の部屋でも、瞬時に入り込める読書の没入体験にVRは当分かないそうにない。快適なバーチャルリアリティを満喫するには、まだまだ課題が多そうだ。(図書館未来予想委員)