

マインドフルネス体験の海外発信

VR×茶道の可能性

○岩崎和子 1) 相島淑美 2) 益田恵美子 3) 来田宣之 1)

1 京都工芸繊維大学 2 神戸学院大学 3 茶和益田屋合同会社 1 京都工芸繊維大学

キーワード：VR 茶室 日本文化 ユニバーサル

【問題の所在】遠隔技術、AI技術が発達し、膨大な情報の中に我々は日常をすごしている。スピード社会ゆえのストレスをいかに軽減するかは、今日きわめて重大な問題であると考えられる。その文脈で注目されているのが茶道によるマインドフルネス体験である。従前は茶道といえは点前体験と捉えられていたことも多かったが、現在ではより広義の精神性、禅仏教をふくむ文化体験として、海外のビジネスパーソンにもより深い影響を与えるようになった。そのような海外の茶道経験者からは、ストレスを軽減しリラックスできたという言葉はよく聞かれている。しかし、本格的な茶室で茶道体験をすることは物理的に容易ではない。

【目的】本プロジェクトは、マインドフルネスと前述の遠隔技術、情報通信VR（拡張現実）をコラボレーションすることで、マインドフルネスのユニバーサル化の可能性を探る。具体的には、いままで日本文化を体験することのなかった人、したいけれど、日本に来ることができない人、物理的な問題から体験が難しかった人に仮想現実で茶室や茶道体験を可能にすることで心理面にどのような変化・期待できるのかを明らかにする。

【背景】

- 1) マインドフルネス・日本文化体験が注目されている
- 2) AIの進歩（とくにコロナ禍により、既存の文化にも影響）
- 3) 茶道（伝統保守文化）＝「不立文字」リアル、対面での伝承、コミュニケーションが不可欠」とされる関係性をVRで再現が可能か？
- 4) 仮想現実により、物理的移動の制限、体験の時間制限がなく、視覚と聴覚に情報を与えることが可能。

【方法】マインドフルネス体験の場としての茶室を3D化した。その手順は以下の通りである。実在する茶室内を約800枚撮影し、デジタル加工を施した。

フォトグラメトリによる、現実世界のデジタルアーカイブの作成・フォトグラメトリ技術を用い、画像ベースで複数枚の写真から点群(3次元情報を持つ点)を作成。・点群をメッシュ(面)化。情報量を削減。・無地の壁など、特徴点がなく点群が乱れている部分をモデリングツールで修復。・テクスチャ情報の追加。・Game Engine(Gameの開発ツール)でライティングとリアルタイムレンダリング(絵の作成)を実施。



茶道の1シーン

【課題】今回、箱である茶室を作成したが、データ量を抑えて、スマートフォンなどで視聴できるサイズであったため、視覚情動的にその中に存在するような感覚に陥ることはむずかしかった。マインドフルネス体験を実感していただくには多くの課題がある。第一に技術的に3DやVRで茶室再現の精度を上げていくことが課題である。VR上でのマインドフルネス体験と実際の茶道での乖離はまだ大きい。

さらにギャップをどううめていくのか、更に研究を進めていきたい。今回のワークショップでは、成果物をご覧いただき。会場の皆さんからのご意見をいただきたいと考えている。



3D空間内の京都市役所内茶室



海外の方へのおもてなし（前京都市長）

【引用文献】

- 1) 相島淑美・佐藤善信「オンライン茶の湯における価値共創のイノベーション」『日本マーケティング学会2021年プロシーディングス』 pp85-97.
- 2) 相島淑美・佐藤善信「ポストコロナ時代における日本の伝統文化産業のグローバル化ー茶の湯を中心として」『日本商業学会第72回全国研究大会報告論集』, pp. 48-57.