

先述の言葉に変わって特別講演で立花隆が言っていた言葉である。

(News Letter No. 6より転載)

第1回大会に参加して

中村一美

(北海道大学修士課程2年)

大会長の廣瀬通孝先生の開式の辞で幕を開けた日本バーチャルリアリティ学会第1回大会。立花隆先生の特別講演、その後2室に分かれての研究発表や、別室において作品発表、実演発表など、一言でこの学会について申し上げるのなら、さまざまな分野の方々が集まった学際的な学会であったということが言えると思います。研究発表では、主に私は第2室の心理・知覚、応用、医療応用などに関するものを聞きましたが、その中でも特に関心を持ったのは医療応用に関するものでした。

バーチャルリアリティの応用というと、工学系の研究や仕事に携わっていない私の友人などは、アミューズメント関連のもの、すなわちゲームの中のキャラクターやテーマパークの背景などに使われるCGを第一に連想しがちです。また私自身の研究も、より臨場感ある仮想環境の構築の基礎的知見を得ることが目的であるために、応用面に対するイメージが掴みづらいというのが正直なところです。ですから医療という分野にバーチャルリアリティの技術が応用できるという点で、近い将来日本でも深刻な高齢化社会を迎えるということもあり、その分野に大変興味を持ちました。

医療応用に関する発表はやはり手術が関係するものが多く感じました。従来なら書物などにより手術法を学び、実際に人の身体を使って手術を重ねていくことによって熟練した技を身につけたのですが、この学会で発表された研究では、実際の手術の場面を再現して練習することにより技を習熟させたり、手術中に体内内部の様子を再現して手術を支援したりするのに、バーチャルリアリティの技術を応用していました。また、リハビリテーションへの応用として、より現実感ある視覚刺激を与えることにより、被訓練者の興味を高め、姿勢制御訓練の効果をあげるといった研究や在宅医療、特に遠隔地にいる患者に対し、医者と患者あるいはその家族とのコミュニケーションをとる方法として通信衛星やインターネットを介した場合のデータ伝送速度の検討に関する研究など、この先、社会からますます需要が期待される内容が多かったという

印象を受けました。

以上のように、ここでは私が特に興味を持った医療応用に関する研究について取り上げましたが、その他にも各感覚についての研究やモデリングなど、この学会ではバーチャルリアリティの技術の基礎から応用に至るまでの広範囲な研究発表がおこなわれました。今後この学会が回を重ねるごとに、基礎、応用の両面から研究が進展し続け、社会に貢献するような研究がおこなわれていくと思います。その第1回大会に私が参加できたことを光栄に思い、またこれから先できる限り、この学会の研究発表を聞かせていただきたいと思っております。

(News Letter No.7より転載)

"イメージベーストレンダリング"セッションを傍聴して

国田 豊

(東京大学大学院修士課程1年)

VRという新しい枠組の中でも、さらに新しい技術である"イメージベーストレンダリング"であるが、それだけにチャレンジングな発表が多く、議論も充実した。新しいだけに統一された理論、スタンダードはないが、各発表ともオリジナルといった雰囲気醸成しており、興味深かった。もちろんそれは本大会の発表全般に言えることではあるが。

この技術に対して以前私個人は、ポリゴンに対するアンチテーゼとしての、いわば天の邪鬼な印象を勝手に持っていた。「そんなに一所懸命ポリゴンにしなくても、テクスチャ貼っときゃいいんだよ」と言っているようで、どうもやな感じだったのである。しかし、実際の姿がそうでないことは、言うまでもない。もちろんポリゴンと対比して議論されることは多い。しかし、テクスチャ貼って百万歳といったお気楽極楽なものではもちろんない。

発表のひとつ、苗村、金子、原島(敬称略)の「実空間光線情報に基づくリアルな仮想空間の生成」のタイトルにある通り、このセッションのキーワードは「光線」ではなかろうか。「光線」で連想するのはレイトレーシングであるが、いったん理論の完成を得て目立たなくなったレイトレーシングが、ここに来て再登場したようで興味深い。テクスチャマッピングのタイルパターンとしてのイメージではなく、光線の記録媒体としてのイメージ、それがイメージベーストレンダリングのイメージベーストたる