

THE VIRTUAL REALITY SOCIETY OF JAPAN セミナー報告



インタラクティブ技術教育セミナー

■企画担当理事報告

小山博史

東京大学

近年、主に人材養成や人材育成に対する国家予算が重点配分されるようになってきている。何故なのか。明治維新以来日本は世界に名だたる教育大国として有能な人材を育み、第二次世界大戦後の奇跡的な復興の大きな要因の一つとされている。この教育制度の制度疲労なのか？新しい学問の登場に人材育成が追いついていないのか？企業が国際競争力を強化するために既存の教育内容では不足しているのか？企業が人材養成に関する教育コストを下げるためなのか？そんなことを考えながらバーチャルリアリティという超学際領域について主に専門職社会人向けのセミナーを本学会設立 10 周年の記念に向けて開催することになった。

バーチャルリアリティはどのような学問なのか？基礎となる原理は何なのか、そこから生まれる技術要素をどのように分類すればいいのか？専門職社会人や大学院生が求める内容は何なのか？座学だけでどれほどの意味があるのか？等々いろいろ悩んだが多くのこのような心配は、本講義の演者となって頂いた優秀な若手研究者の皆

さんが解決してくれた。また、マイクロソフト(株)の川西裕幸氏も Direct X によるプログラミングに関する貴重な講演も実現できたことは聴講された方にとっても大変有益であったのではないと思う。

遠くは関西からも聴講された方や某大学の助教授の方もいらっしゃったりして、講義を行う方は 1 時間冷汗ものであった。反省としては、実習が無く座学だけであったこと、講義時間がやや短く、取り扱った範囲もやや狭かったことなどが挙げられる。また、今回小生の場合は、バーチャルリアリティの基礎に関する教科書を中心として話しをしてしまったが、講義後のアンケートを読むと聴講生はそのレベルではなく、即戦力になる技術や研究としての興味を喚起する内容を期待されていた。講義する側からは、公開での専門講義を行う場合、聴講生が背景知識や技術が不均一であるためになかなか話づらい一面もあった。

ともあれ何とか本年度セミナーを無事終わることができて安堵している。最大の功労者は、多忙にもかかわらず講師の手配やテキスト原稿を期限内に送って頂いた稲見氏、長谷川氏、野嶋氏、梶木氏、北崎氏と広報から会場の手配等滞りなく行って頂いた事務局のおかげである。ここに深謝する。来年度は是非関西でも実現されることを祈っている。