

巻頭言

新会長挨拶



廣瀬通孝

東京大学

この度、佐藤誠先生の後任として、日本バーチャルリアリティ学会の会長の大役をお受けすることになりました。発足当初からかわらせていただいた学会はいくつかありますが、本学会への思いは格段に大きいものがあります。初代会長の館先生、第2代原島先生、第3代岸野先生、そして第4代の佐藤先生に続き、第5代目ということになります。歴代会長の名前をけがさぬよう、頑張っまいると思います。どうぞ宜しくお願いいたします。

さて、新会長挨拶では、徳川幕府の歴代将軍に触れるのが恒例になっているようです。第5代将軍は徳川綱吉です。綱吉の治世はほぼ元禄期と重なります。忠臣蔵の時代と言えわかりやすいでしょうか。綱吉は忠臣蔵の映画などによく登場し、その意味で一般的な知名度は高いようです。ただ、浅野に切腹を命じる立場ですから、いじめっ子の親玉のような感じです。さらに悪いことに、「生類憐みの令」の発布など、あまりほめられない施策を打っています。存在感があるわりに悪い評価も多い将軍ではないでしょうか。この辺はまねをしないよう、肝に銘じたいと思っています。

もちろん、良いこともたくさんやっています。学問好きの将軍として知られ、湯島大聖堂の建立なども綱吉の仕事です。戦国の殺伐とした気風を排除して、得を尊ぶ、いわゆる文治政治を推進しました。名君とうたわれた8代将軍吉宗に大きな影響を与えたとも言われています。元禄時代といえば江戸という時代の文化の円熟期と言われています。文化芸術とメディア芸術との関連が取り沙汰される現在のVR学会の状況とよく似ているのではないのでしょうか。

ところで、バーチャル・リアリティと呼ばれる言葉が公的な場で使われるようになったのが1989年の7月だ

ということは、色々な場所で申し上げています。それからもう20年以上の歳月が経過したわけです。先日、フランスのある研究所を学生と訪問した時、そこは物持ちの良い研究室で、まだデータグローブを使っていました。一番若い学部学生が目を瞬かせて言いました。「先生、あのデバイスとても面白いです。ああいうのを使いたいです。」思わず絶句しましたが、若いということはどういうことか、20年という時間は長いなあと妙に納得したりもしました。

今、VR技術は第2世代に突入しつつあると言われていています。20年前には想定しようもなかった状況が次々と生まれています。昨今の3Dブームには、我々のほうが驚いているのではないのでしょうか。3Dの機材、通信環境などはここ数年でかなりの充実を見るものと予想されます。

20年前に夢想され、当時はあまりに荒唐無稽であったためにあきらめられ、放置されて何となく忘れられてしまったアイデアも、今なら実現可能かも知れません。極端な話、技術的に何も進歩せずとも、社会の受容性が大きく変化して受け入れられるようになる場合すらあります。1989年当時においては、現在のようなインターネットが普及しておらず、いわゆるメディア空間の規模が格段に違っており、それを使う人口はまさに桁違いになりました。

第2世代と第1世代との間にはしばしば質的な変化が生じます。そこでは大きな価値感の変化がおこるでしょう。そこにこそ、若い世代の力が必要になるのだと思います。新しい問題解決の努力が必要になる反面、第1世代での大問題は、第2世代ではどちらでもよいことになるかも知れません。古い世代の知識が重要なことは言うまでもありませんが、かえってそれが災いして質的变化

についていけない場合もあります。

その一方で、アカデミズムという大きな流れから見たとき、VRという分野はまだまだ若い領域です。VR学会もまた発足10年余、他学会に比べれば会員の平均年齢も格段に低いと思います。さらに言えば、技術とアート、理系と文系、まだまだカオス的です。しかしそれは、様々な分野の方々が集まっていることを意味し、自己変革の活力に満ち満ちているということもできるのです。

もう一つ、VR学会の特徴は、良い意味で「感覚的に楽しい」学会であることだと思っています。一つの学問分野を極めていくことは必ずしも楽しいことばかりではないはずですが、学会員個人々々の日々の研究や開発に向けての努力は尋常なものではないでしょう。しかし、だからこそ「楽しさ」の要素を抜きにしては長続きしないと思います。幸い、VR学会で指導的立場にある先生方は例外なく「茶目っ気」のある先生方です。

大会のアトラクションやVR文化フォーラムは言うに及ばず、学会企画のあちこちにちりばめられた「楽しさ」は、他の学会の追随を許さないところであり、この良き伝統は大事にしていきたいと思っています。

さて、今日の科学技術研究は、あらゆる意味で変革期にあります。ここ数年言われていることは、科学技術もまたある種の社会契約にもとづいて推進されることが必要条件となってきたということです。少なくとも、公的研究費用を得ようと思えば、必ず社会的有用性を語る必要が出てきます。学会活動は研究活動との連携がプライオリティを有するわけですから、こういう状況に目をそむけるわけにはいかないでしょう。具体的には個々の研究者が推進する研究領域に対して、適切な大義名分を与えることが、当該領域を担当する学会の役割であるはずですが。

また、どういうフレームワークで研究を評価していくかについても学会の役割であると思っています。これまでも

VR学会は、技術論文に加えて、芸術論文のカテゴリを設け、いわゆる「論文になりづらい」研究活動に一定の評価を与えることに努力してきました。今後、この方針を堅持するのみならず、一層の強化、工夫を行っていきたいと思います。

同じように、本年より本格実施となるVR技術者認定制度も、我々の領域を盛りたててくれる人材育成の一助となるのではないかと思います。これはアカデミック人材のみならず産業人材の育成にも役立つはずであり、今後さらに強化していかなければならない産業界との連携における突破口の一つとなるのではないのでしょうか。

一昨年末の世界同時不況の波は我が国をも直撃しています。VR技術の振興が我が国の産業振興のメインエンジンになるという大風呂敷を広げるつもりはありませんが、VR関連の企業は業績がよい、何か秘訣があるはずだ、ぐらいの役割は演じたいものだと思っています。その意味で、企業と学会の関係はより密なものにしていかなければいけないと思っています。

色々生意気なことを書きました。佐藤前会長が敷かれたレールをさらに延長していくことは、口で言うほど簡単なことではないと思っています。路線延長新線開業は並大抵の努力でできることはありません。幸い、榎並和雅副会長と岩田洋夫副会長に、しっかりと両側から支えていただけることになりました。さらに、多数の理事の方々の存在も心強い限りです。本年度、何人かの若手の理事の方たちが選出されています。この新しいDNAには特に期待したいと思っています。

もちろん、本学会を本当に支えるのは会員の皆様方ひとりひとりです。本学会は皆様方の顧客満足度をできるだけ上げるべく努力することはもちろんですが、結局のところそれは皆様方の熱意によるしかないということもあります。全力を傾けたいと思いますので、VR学会へのご支援、どうぞ宜しくお願い申し上げます。

【略歴】

廣瀬通孝 (HIROSE Michitaka)

東京大学大学院情報理工学系研究科 教授

1954年鎌倉生まれ。1977年東京大学工学部産業機械工学科卒、1982年東京大学大学院博士課程修了、工学博士。同大学工学部専任講師、1983年同助教授、1999年東京大学先端科学技術研究センター教授を経て、2006年東京大学大学院情報理工学系研究科教授。専門は、システム工学、ヒューマン・インタフェース、バーチャル・リアリティ。通信・放送機構MVL/SVRプロジェクトプロジェクトリーダー、産業技術総合研究所特別顧問、情報通信研究機構プログラムコーディネータなどを務める。情報化月間推進会議議長表彰、東京テクノフォーラム・ゴールドメダル賞、大川出版賞などを受賞。主な著書「バーチャル・リアリティ」産業図書(1993)、「電脳都市の誕生」PHP研究所(1996)、「空間型コンピュータ」岩波書店(2002)、「ヒトと機械のあいだ」岩波書店(2007)。