

【巻頭言】



リアリティを超えるVR

中津良平

副会長



このたび日本VR学会の副会長をやらせて頂くことになりました。日本バーチャルリアリティ学会も設立以来3年が経過し、論文誌・学会誌・ニューズレターの定期的発行、年次大会の定期的開催など学会としての基本的な活動は順調に推移しております。その他にも、国際会議(ICAT)や、日本VR学会ならではのユニークな催しであるVR文化フォーラムの開催など、活動の幅も広がっています。副会長としての私の役目は、学会の活動内容をさらに充実させ、会員数を増加させることに少しでも力になることと考えております。ぜひとも皆様の御協力をよろしくお願いします。

さて、日本VR学会が今後とも発展して行くために何よりも必要なのは、VR研究の内容を充実させ、VRをより魅力的でかつ活発な研究分野とすることです。そのために今後のVR研究の方向に関して、いくつか思いのままに考えを述べてみたいと思います。

まず、今後のVR研究の方向として重要なものに、体性感覚を重視したVRがあると思います。VR研究を進めるには、リアリティに関する理解が必要であることはもちろんです。御存じのように、リアリティは人間が自分を取り巻く環境とのインタラクションによって把握するものです。その際、体性感覚が重要な役目をしています。最近のVRは視覚情報を重視したものが多くありますが、体性感覚情報を駆使したVRの研究にもっと力を入れる必要があるのではと思います。その際の体性感覚としては、体の一部分ではなくて、全身の体性感覚の再現にチャレンジすることが必要なのではないのでしょうか。VRの初期のころ、HMDにデータスーツを着用した人間の写真を見てわくわくしたのを覚えています。それは、あの写真が、全身

の体性感覚のセンスとフィードバックを行い、全身でバーチャルな空間に没入できるというVRの将来像を予想されたからではないでしょうか。

もう1つは、VRが現実のリアリティを超えられないかということです。VRとリアリティは表裏一体のものと考えられ、リアリティはいわばVRのreferenceとしての役割をします。したがって、リアリティを何に設定するかは、VRの内容・質を決定する重要な鍵となります。このリアリティを、日常的に我々を取り巻いている環境に設定する研究例も多いのですが、これでは出来上がるVRの質もそれを超えることは出来ません。しかしながら、リアリティはそのような狭い範囲のものでないでしょう。いい例が小説のストーリーです。ストーリーの多くは、我々が通常体験することが不可能なような状況設定と展開を持っています。1つの立派なリアリティです。だからこそ、小説を読むことによって我々は主人公の体験をあたかも自分の体験として追体験できるのです。もう1つのいい例はテーマパークなどにある「絶叫マシン」です。これらの多くは、高所から人を落下させることによる「恐怖感+爽快感」を味わわせる仕組みになっています。高所からの落下も通常は体験することはありませんが、1つのリアリティです。現状のVRが与えてくれる感覚のほとんどが、小説を読むときの没入感や絶叫マシンを体験するときの感覚に及ばないのが残念でなりません。小説や絶叫マシンを超えるような体験を与えてるVRは出来ないのでしょうか。これこそが、「現実に基づくVR」から「現実を超えたVR」へとVRをブレイクさせてくれる鍵ではないかという気がします。

中津良平 (NAKATSU Ryouhei)

1946年生まれ。1971年京都大学工学部修士課程卒業。1971年より1994年までNTT。NTT時代は音声情報処理、特に音声認識の研究に従事。音声認識を応用した世界初の商用サービスシステムの開発などを行った。1994年からATR。現在(株)

ATR知能映像通信研究所代表取締役社長。マルチメディア要素技術の研究およびマルチメディア技術を用いた将来のマルチメディア通信におけるサービス・システムなどの研究を行っている。電子情報通信学会、情報処理学会、日本人工知能学会、画像電子学会、音響学会、IEEE各会員。