

間の映像の生体影響評価の取り組みが紹介されたほか、臨場感について心理学の側からの研究成果の報告もあり興味を惹かれた。

特別講演では東工大・中嶋先生より高臨場感の普及段階として「超臨場感」をキーワードに最近の動向が報告されたが、ここ数年のディスプレイとくにフラットパネルやプロジェクタの進歩は目を見張るものがあり、今回のフォーラム全体としても高臨場感ディスプレイ技術が巨大で高価な設備との印象から抜けだし、より直接的に社会に利用される時代の到来を印象づけるものであった。

本フォーラムは次回も同時期に開催される予定である。

## ◆ VR 心理学研究委員会 第2回研究会

橋田朋子

東京大学



VR 心理学研究会の様子

第2回目となるVR心理学研究委員会が、2003年11月15日東京大学インテリジェントモデリングラボラトリーで行われた。私にとっては初めての研究会であったが、やや肌寒い天候にもかかわらず発表関係者以外にも沢山の参加者で会場は熱気に包まれていた。

会場となったインテリジェントモデリングラボラトリーは東京大学の持つユニークな建物である。大型三次元映像装置CABINという特殊な施設に加え、様々な分野からのVRに関係するプロジェクトが立ち上げられ、多くの学生が日夜研究に勤しんでいる。まさにVR心理学研究会にふさわしい場所であった。

さて、VR心理学研究会ということでVR環境に於いて参加者に移動感や臨場感を体感させる上で重要な視覚誘導性自己運動知覚(ベクション)や、ベクションか

ら発生する重心動揺に関係する発表が多く見受けられた。一方、VR研究においては実際に現実感や臨場感が生まれたのかを測定、尺度化することも重要となる。VR空間への順応に着目して大きさの恒常性がリアリティの指標となり得るかを検討した豊橋技術科学大学の坂本氏らの発表は興味深いものだった。

本研究会の発表の多くは視覚や聴覚といった単一モダリティからVRを考えるものであったが、中には複数感覚モダリティに関する新しい研究も見られた。特にウェアラブルコンピュータを用いた主観的体験記録に取り組んでいる東大先端研の上岡氏らの研究は、これからの発展性を感じさせる大変面白いものであった。具体的には視聴覚情報の他に生体情報である心拍、環境情報として温度、湿度の情報を取得することで装着者自身のストレスや環境に対しての快、不快なども付加した臨場感のある個人体験を記録しようという試みであり、工学や心理学といった既存の研究領域を超えた研究であることを感じさせた。

## ◆ 日本 VR 医学会 第3回学術大会 黒田知宏

京都大学

去る2003年12月6日、今年一番の冷え込みの中、国立がんセンター内にある、がん研究振興財団・国際研究交流財団 国際会議場において、日本VR医学会第3回学術大会が開催された。

日本VR医学会は、VRの医療応用に関する研究者間の交流と産学共同研究開発の振興を目的に2001年に創立された新しい学会である。本学会には医学分野の研究者を中心とした約130名(2003年12月現在)の会員が所属しており、会員は医学の様々な分野へのVR技術の応用や必要な基礎技術の確立を目指した研究を行っている。

第3回学術大会は杏林大学呉屋教授を大会長として「臨床から見たVR」をテーマに開催された。大会では筆者等のグループによる2件の発表を含む、12件の発表が行われ、医学・工学それぞれの立場から、熱心な討議が行われた。大会テーマにふさわしく、VR手術シミュレーションの医療教育への適用の他、気管、膝管などを対象とした新たな仮想内視鏡開発の取り組みや、マルチスライスCT像から生成した仮想人体を用いた癌診断の試み、さらには今後の診療支援機器の紹介など、具体的