

## 第38回シンポジウムルポ

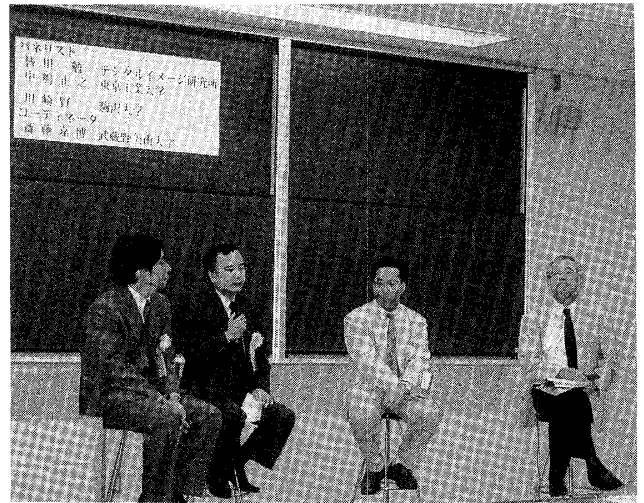
阿部 威郎(日本電信電話㈱)

第38回シンポジウムが9月9日(火)秋霖の中、東京経済大学で開催されました。今年の秋季研究発表会とシンポジウムの統一テーマは「コミュニケーションルネッサンスとOR」でした。シンポジウムでは、特に「バーチャルリアリティと社会」と題して、バーチャルリアリティ技術が開拓した新しいコミュニケーション技術の可能性について、3つの講演が行われました。異なる専門分野の第一人者による講演は、それぞれ新鮮で興味深いものでした。講演の後、シンポジウムのコーディネータである斎藤嘉博氏(武蔵野美術大学)と講師によるパネルディスカッションが行われました。

3人の先生方のご講演を紹介します。

最初の講演は、皆川勉氏(デジタルイメージ社)の「バーチャルリアリティシステムの将来性」でした。皆川氏は一貫して映像ソフトの開発・制作に従事された気鋭の映像作家です。皆川氏は用意したビデオを使って、豊富な事例を中心に最新のバーチャルリアリティ技術(以下単にVRと記す)を紹介されました。特にコンピュータの中にある物体の形、堅さ、柔らかさを指先で感じとれるVRサージャリ・システム(PHANToM)と人間の動きの中で、一番CG化しにくい顔の表情をデジタルデータとして記録する技術(フェーシャル・トラッカー)に聴衆の関心が集まりました。VR技術が娯楽・芸術のみならず人間の内面の問題の解決をめざしていることをわかりやすくお話されました。

第2番目は、「最先端のバーチャルリアリティ技術」と題して、中嶋正之氏(東京工業大学)が講演されました。中嶋氏は最初に、VRシステムとは、ヘッドマウントディスプレイにより立体感あるいは3次元映像を見つつ、データグローブ等の3次元入力装置により人工的な映像へ実時間で指示することより仮想の世界を操作する技術であると定義されました。講演では最先端のVRシステムであるCAVEシステムを紹介していただきました。CAVEは1994年にイリノイ大学が開発した現代の洞窟であり、4面から6面の高精細背面投影システムにより実時間立体映像を表示する空間です。東京工業大学に設置されたVROOMと名づ



パネル討論会風景

けられたCAVEシステムをもとに研究・開発の課題について報告されました。CG映像の最大の欠点はVRを1人しか鑑賞できない点です。CAVEは多人数参加型のVR空間、実時間3次元立体空間の創成、高性能対話性等の特徴を有しています。CAVEを効果的に使うための研究課題として、実写映像を用いた仮想現実世界の構築、パーソナルコンピュータを利用したCAVEシステムの制御、表示映像が体験者に及ぼす影響を検討されました。今後はCAVEシステムをネットワークで接続した、CAVEシステム間のコミュニケーションの実験を予定されているそうです。

最後の講演は、「バーチャルリアリティへの社会学的考察～文化社会学の観点から～」と題して川崎賢一氏(駒澤大学)が講演されました。講演では、バーチャルリアリティの現代文化の位置づけ、VR技術開発の地球的規模の変化との関係、VR技術の背後にある文化的な問題を考察していただきました。文化は産業化された技術活動と深く結びついており、社会の生産活動が階層化された3つの文化階層でなされていると指摘されました。情報化は氏が提唱されたインフォメーション・ミドルという新しい社会的・文化的階層概念を中心に進められるとの結論を披瀝されました。

パネル討論は参加者の質問に対する講演者の回答という形で進められました。バーチャルリアリティのような抽象空間と実空間の差異について活発な議論がかわされました。

一見本来のORとは異なる研究領域のテーマのように思われる方があったかもしれませんが、東京経済大学という会場にふさわしく、今日の情報化社会で何が求められているか、問題提起をしたシンポジウムでした。