



卷頭言

バーチャルリアリティの技術と人間の共進化

廣瀬通孝*

ある雑誌に、次のようなエッセイを見つけた。最近の新幹線についての話題である。「のぞみはたしかに速い。しかし残念ながら眠れない。ひかりだと気持ち良く眠って大阪まで行けるけれど、のぞみの場合は10分毎に目が覚めてしまう。恐らくのぞみの高速走行に体の方がついていけないのではないか。」これを読んで、われわれ技術者が忘れかけていることを指摘されたような気がした。

本特集のテーマであるバーチャル・リアリティの技術もまた、計算機技術の最先端領域の技術である。この技術は新幹線技術と違って、まだまだ萌芽期の技術であり、技術が人間を追い越すという状況にはなっていない。しかしながら、バーチャル・リアリティという言葉が世に放たれてすでに5年である。機械装置のクオリティはまだ十分ではないにせよ、当初と比べれば格段に向上したと言ってよい。また、リアリティを感じるのはほかならぬ人間である。その意味において、この技術は新幹線技術よりもずっと人間に近いところに存在しているのである。

したがって、技術が人間を追い越さないか、人間の望まない方向に進んでいないかをあらかじめ考えておくことは決して無駄ではないだろう。つまり、単に外側の機械装置を洗練していくのみならず、新しい機械装置をどうすれば使いこなせるかについての議論があらゆる方向からなされなければならない。

本当に使いこなしているかと言えば、これまでに発表された仮想世界は、いわばテストパターンでしかない。まともな仮想世界を楽しむためには、新映像の作家たちの発掘が急がれなければならないであろう。人々の心をとらえるだけの物語性や表現力を持った仮想世界の演出が求められているのである。

しかしながら、それだけでは技術の発展はそこで終りである。技術がさらに進歩するためには、先端的ユーザーが必要である。ひかりではなく、のぞみのスピードに慣れたユーザーがどのくらい存在するかを、技術者や作家は常に意識しなければならない。現在のファミコン世代が成長し、社会の中核を担うようになってくれば、より高度な映像刺激を求める人々が増えてくるであろう。より目の肥えたユーザーがより高度な仮想世界を要求し、それが技術者や作家を育っていくというわけである。

こういう状況になれば技術と人間は共進化のフェーズにはいる。バーチャル・リアリティの技術がこのフェーズにはいるのはいつごろであろうか。もしかしたら結構早いのかも知れない。

* 東京大学工学部 〒113 東京都文京区本郷 7-3-1