

見物人から利用者に

畑 田 豊 彦

(東京工芸大学)

画像表示技術は、形の特徴部分を表現する線画像から、濃淡や色を着け、動きも再現できる動画表示へと発展し、現在では、人間が識別し得る限りの視覚情報を表示し、より高画質な画像再現へと改良が続けられている。写真や印刷では、実物と変わらない質感ある超高精細な画像が提供され、テレビでも大画面に鮮明な映像を再現できる状況にまできている。しかし、人間のもつ視機能のうちで立体視に関しては、違和感のない自然な空間を作り出す状態までには到達していない。

本号特集の新しいディスプレイである“head mounted display”は、残された視覚情報に行動系からの情報フィードバックを加えて自然な空間の再現を目標としている。そのためには、表示された画像情報を単にみるだけでなく、画像情報を積極的に利用して、みる側の意志で様々な状況の感覚情報が得られる情報表示端末としての性能を具備することが重要な課題でもある。

ところで、現在のスポーツ中継放送では、10台近いテレビカメラが、様々な角度からの状況を捉えているが、伝送帯域の制約から、各カメラからの映像を切り替えて、スタジアムの熱気を視聴者に伝えるべく努力している。このカメラ切替えが、みる側で選択が自由にできると、今まで以上にスポーツを楽しむことができるはずである。このような能動的なスポーツ観戦ができない現行放送でも、あまりクレームが出ないのはどうしてだろうか。それは、「人気者」を作り出し、その人気者中心の映像に慣らされてしまっているからである。一方、ヒーローのいないスポーツは放送の対象にもならない惨めさである。このような状況はみる側に責任があり、多種多様な情報提供を希望しながら、一度「英雄」が出現すると、それにピンと合わせ続ける放送側の姿勢に従う単なる見物人で満足し、積極的な情報選択を放棄してしまうからである。

新しいディスプレイの出現だけで、画像情報を積極的に利用するシステムがすぐに形成できるわけではないが、提供された人気情報だけで満足していた人に、積極的な情報利用の楽しみを体験させるのには役立つであろう。ただ、HMDの場合は画像提示装置が眼に近いことによる影響や、個人対応システムが強調されるあまり、マイナス効果が発生する可能性もあり、その対策も十分検討しておくべきである。いずれにしろ、新しいディスプレイが人間と望ましい関係を作り出し、様々な分野での応用による展開から人間本来の能動的な情報処理能力を復活させる素晴らしい道具になることが期待される。