

生活形態と立体表示

畑 田 豊 彦

(東京工芸大学)

最近のマルチメディアやバーチャルリアリティー利用への関心度に後押しされて、立体動画像を再現する技術開発にも関心が集まっている。テレビ・システムを見ても、現行テレビと比べて高精細な画質で疲労や違和感のない立体テレビの実現に向けて積極的な研究が進められている。ただ、既存の立体表示技術の代表である眼鏡式やスクリーン式の改良が続けられてはいるが、日常生活での利用条件を完全に満足させた方式はまだ実現していない。理想的な3次元空間を再現するといわれる動画ホログラフィック方式も、その実用化は21世紀になりそうである。

本誌でも動画像の立体化技術を対象に特集が組まれているが、どのような目的で利用され、どのような立体情報が期待されているのかを考えることも大切である。日常生活での次のような情報の利用空間では、立体動画像表示も多様な役割を果たすことになるだろう。

- 1) 不特定多数の人が利用し、地図などの公共情報やイベント情報などを提供する公共（呼びかけ）空間では、空間内移動状態や環境情報の視認性が優先されるが、携帯情報表示装置の普及に伴う3次元ナビゲーションシステムとの整合性が問題になる。
- 2) 教室や会議室のように、同じ目的の複数人が共通情報を利用し、円滑な情報交換が行える集合（話し合い）空間では、多方向からの観察が可能な大画面共通表示と個人専用端末表示とが融合使用できる環境が要求される。
- 3) 個人作業を中心とした近距離空間を利用する個人（語りかけ）空間では、利用者の能動的動作に対応できる部分立体化方式でシステムが構成される。
- 4) 個人主体の情報交換が中心の環境を作り出す密着（ささやき）空間では、利用者固有の生体機能に完全整合した情報表示方式が必要となる。

これら空間においては、特有の情報提供技術が進歩して様々な生活形態を生み出してはきたが、これまでは情報受動収集型の生活形態を助長するだけであった。立体動画像システムのもつアクティブ性を生かして、人間本来の創造的情報処理能力を復活させ、自主的体験を必要とする教育・訓練を始めとした情報文明の基礎となるシステム・デバイスとして利用できる時代が来ることを期待したい。