

## 実体と像再生のはざままで ——三次元物体の空中表示を考える——

奥井 誠人

(NHK 放送技術研究所)

子どもや若いころによく見たテレビ・映画に描かれる未来社会では、3D 映像は必ずしも主役級技術ではなかったと思う。もちろん、かの有名な宇宙活劇シリーズ第一作での“ホログラム投影機”のシーンは印象深い。しかしその印象深さは、ノイズが少し入ったりするいかにもビデオ的な画質や、メッセージ機能という至極当然な使われ方など、さりげないリアルさのゆえであったと思える。観客をフィクションの世界に招き入れるための巧妙な小道具、という役どころだろうか。しかし、3D 映像の研究・開発に携わる人間にとっては、空中にぼっかりと浮く映像は、そのものが十分にファンタジーでかつ主役級のものである。かたや、SFの世界より多少は技術的な検討プロセスを経たであろう民間や国の将来技術予測のレポートでも、映像技術の将来形態として登場するのは、何もない空間にさりげなく表示される 3D 映像である。未来の映像はどれもがみな、みごとに空中に浮いているのである。

このような技術の実現は遠い将来でも可能かどうか——少なくとも当面、もしかしたら半永久的に無理で、何かの媒体、スクリーンと機械的走査手段 etc. が必要、そもそも映像だけ浮遊することはあり得ず表示画面越しにしか映像は見えません——実現性を問われたときに、このようにまともに応えるのもひとつの手とは思ふ。しかし、3D 映像の未来に向けた社会からの大きな期待のメッセージとして、これらの未来図に向き合うのも大事なのではと思う。とはいうものの、描かれているそのままを実現するにはかなりハードルが高い。未来図にどのような要請がこめられているのか、そこに語られている応用イメージが期待する 3D 映像の役割は何か。これらをきちんと分析し、実現可能な技術要素に落とし込み、その一つひとつを地道に追求していく、ということはできないだろうか。思えば、初めて立体写真を見たときの驚きや精緻で美しいホログラムを見たときの強烈な印象、これらは 3D 映像のインパクトとして未来図が示す空中表示と遜色がないはずだ。その新鮮なインパクトを継続して印象付けられる技術が、今後求められると思う。それにはディスプレイ技術だけでなく、3D 映像品質の評価や視覚やヒューマンファクターを含めた総合的な研究アプローチが必要であり、夢の実現を支える技術領域のさらなる広がり在今后とも期待したい。