

ギラギラ夏祭り 2019 ～融ける VR～ 成果発表セッション

GIRAGIRA summer festival 2019 Result Presentations

情報技術と文化の融合調査研究委員会

企画概要

「ギラギラ夏祭り」は、学生を中心としたバーチャルリアリティ(VR)分野に関心のある若手人材の交流、および若手間の活気ある議論の促進を目的とし、2017年より日本バーチャルリアリティ学会全国大会に合わせた研究会として開催されている。第3回目となる本年は、初めて学生主体の運営体制で実施し、日本バーチャルリアリティ学会大会開催の前日に研究会としてワークショップ(昼の部)および交流イベント(夜の部)からなる「ギラギラ夏祭り2019」を行い、大会中の本オーガナイズドセッションにおいてその成果報告を行う。

昨年のギラギラ夏祭りでは、「VCulture ～HMD50周年からの文化2.0～」をテーマに、VRがもたらし得る新しい文化について話し合った。この1年の間においても、VRChatコミュニティやバーチャルタレントによるライブイベント、産業や教育への応用といった、VRの多方面での活用・展開が急速に進むなど、VRは今まさに学術的発展のみならず、社会においても新たな価値観・文化をもたらしつつある。しかし、こうした展開によってVRの認知度が日を追うごとに向上しているとはいえ、いまだにVRが一般に普及しているとは言い難い。タビオカは強い。渋谷の女子高生がタビオカ片手に歩くために行列を作るような日常への馴染みが、VRに訪れることはあるのだろうか？

かたや、VRを常識的に扱っている研究者・開発者コミュニティにとっては、もはやVRは日常になりつつある。昨今のフィルタバブルよろしく、研究者・開発者は右を見ても左を見てもVRが目に入るという状況にある。VRを一般にも広めていきたい、という熱量はやや落ち着きを見せ、VRに浸りVRと戯れる心地よい日々の中で、コミュニティに熱狂があればそれで良い、という状況に陥ってはいないだろうか。それがゆえに、VR研究者・開発者コミュニティと社会一般層の常識の間には大きな隔たりがある。この隔たりを無視した発展が何をもちたすかを考えてみたい。VRの社会受容性を考慮しないまま技術のみが普及しても、新たに芽吹いた価値観や文化は熟慮される間も無く潰れてしまう可能性がある。それでは、社会に馴染むVRを実現していくために、研究者・開発者コミュニティにできることは何であろうか？

そこで本年は、イベント全体のテーマを「融けるVR」と設定した。VRを社会に馴染む形で溶け込ませるために何ができるのか。まずはVRに情熱を持っている若者が、社会一般層のVRに対する意見を踏まえた上で、まだVRの魅力に気が付いていない人々をVR分野の産業やアカデミアに引き入れる方法を考えていく。さらに、VRを扱うリテラシーやVRがもたらす新たな価値観や文化を適切に育むために、VR研究者は社会に対してどのような情報発信をしていくべきなのか、社会と学術の架け橋となるような議論を行う。

日 時 研究会「ギラギラ夏祭り2019～融けるVR～」: 9月10日(昼の部・夜の部)

成果発表: 9月13日(日本バーチャルリアリティ学会大会内OS)

参加費 学生は無料

参加人数 50名程度

参加資格 おしゃべりすること, 食べたもの以上の情報を出すこと

共 催 肉肉学会

協 賛 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン(8月10日時点)

運営

企画担当は、情報技術と文化の融合調査研究委員会より稲見昌彦(東京大学), 鳴海拓志(東京大学大学院), 清川清(奈良先端科学技術大学院大学), 宮下芳明(明治大学), 苗村健(東京大学大学院), 大谷智子(東京藝術大学), 鈴木陽一(東北大学), 岸野文郎(大阪大学名誉教授), 原島博(東京大学名誉教授), 岩田洋夫(筑波大学)とする。また事前・当日のイベント運営担当を、畑田裕二(東京大学大学院), 亀岡嵩幸(電気通信大学大学院), 中野萌土(奈良先端科学技術大学院大学), 平尾悠太郎(早稲田大学大学院), 東大VRサークルUT-virtual有志とする。