



# VR という夢

## Virtual Reality as a Dream

池井 寧<sup>1)</sup>, 北崎充晃<sup>2)</sup>, 雨宮智浩<sup>1)</sup>, 櫻井 翔<sup>2)</sup>, ヤエム ヴィボル<sup>1)</sup>

Yasushi IKEI, Michiteru KITAZAKI, Tomohiro AMEMIYA, Sho SAKURAI, and Vibol YEM

1) VR と超臨場感研究委員会 (ikei,yem}@vr.sd.tmu.ac.jp, amemiya@vr.u-tokyo.ac.jp)

2) 拡張認知インタフェース調査研究委員会 (mich@tut.jp, sho@vogue.is.ucc.ac.jp)

**概要** : 本 OS では, VR と超臨場感研究委員会と, 拡張認知インタフェース調査研究委員会の合同で, VR という技術の未来を考えるための素材を提供し議論する.

**キーワード** : バーチャルリアリティ, 心, 身体, 体験, 夢, VRアポロ

### 1. はじめに

夢の技術, という純真な言いまわしがあるが, 現在における夢の技術とは何か. 各人のとらえ方により様々であろうが, ここではバーチャルリアリティ (VR) を取り上げる. VR というのは, それが完全に実現できたならば, 好きな夢を体験できる道具としての夢の技術であろう. そのような夢の技術に到達するために解決しなければならないことは何か. また, VR の位置づけによっては, 他のさまざまな技術を統合することが解決を与えるので, 閉じた技術とみるべきではないことを考えると, このシステム技術の広がり大きい. それが描き出す未来について考えてみたい. (池井 寧)

### 2. バーチャル身体によって変わる心の未来

バーチャルリアリティ (VR) を用いることで, 身体を改変したり, 拡張したり, 無くすことさえ可能となる. 身体化認知の研究文脈では, 人の認知や行動は, 自分の身体や相手の身体の影響を受け, それらに規定されていると考えられている. つまり, 身体と心は切り離すことはできず, 互いに影響し合う. したがって, VR を用いて自分や相手の身体を変えることで, 私たちの認知や行動が変わる. VR によって身体はどこまで変えられるのか, それを実現するにはどのような方法があるのか, VR における身体改変によって生じる心の変化について紹介する. そして, それらに基づいて未来の社会がどのようになるのかを議論したい. (北崎充晃)

### 3. 身体の移動はどう変わるか

工業技術の進化はヒトの移動手段を二足歩行から車輪, 飛行へと選択肢を増やしながら変化することに貢献し, 身体の移動の高速化も達成すべき目標として取り組まれてきた. その一方で, バーチャルリアリティ (VR) 技術が時間と空間を超越することを可能にすると概念が生まれた当初から期待されてきた. VR は移動の必要性をももを再考させるパラダイムシフトを起こすものである. ネットワーク越しに実質的に移動することはどこまでできるのか, 現時点でどこまでできているのか, それらが可能となった未来において身体の移動はどのように捉えられるかなどを議論し, VR が取り組むべき課題を考察する. (雨宮智浩)

### 4. おわりに

今年は, アポロ計画の 50 周年で, 当時の状況を回顧する情報に, 新たな刺激を見出すことができる. 制御の要となる計算機の性能は驚くべき劣勢の状態にもかかわらず, 月に降り立つという夢の実現に導いたシステム技術には大いに勇気づけられる. 人間という巨大な構造物に挑むには, まだほかに劣勢の VR 技術だが, システム技術で夢を達成する道は一考に値するのではないかと.

若手研究者の見解もいただいて, 広い視点で, VR という壮大な夢について議論できれば幸いである. (池井 寧)