



超臨場感と拡張認知インタフェース

池井 寧¹⁾, Vibol Yem¹⁾, リリス・AH・リリーホワイト²⁾, 鳴海拓志³⁾, 櫻井 翔⁴⁾, 北崎充晃⁵⁾

1) 首都大学東京システムデザイン学部 (〒191-0065 東京都日野市旭が丘 6-6, {ikei,yem}@vr.sd.tmu.ac.jp)

2) 魔都ヨハシト (lilith2160@gmail.com)

3) 東京大学 情報理工学系研究科 (〒113-0033 東京都文京区本郷 7-3-1, narumi@cyber.t.u-tokyo.ac.jp)

4) 電気通信大学 情報理工学研究科 (〒182-8585 東京都調布市調布ヶ丘 1-5-1, sho@vogue.is.uec.ac.jp)

5) 豊橋技術科学大学 (〒441-8580 愛知県豊橋市天伯町雲雀ヶ丘 1-1, mich@tut.jp)

概要: 本オーガナイズドセッションでは, 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発表を行う. 超臨場感研究委員会から, 超臨場感のための多感覚ディスプレイおよび触覚ディスプレイの最近の研究について紹介する. 拡張認知インタフェース調査研究委員会から, VR 空間において自己の代替身体となるアバタが身体認識や自己認識, さらにコミュニケーションに与える影響に関する発表およびディスカッションを行なう.

キーワード: 多感覚ディスプレイ, テレエクスペリエンス, 触覚ディスプレイ, アバタ, 自己認識, 拡張認知

1. はじめに

バーチャルリアリティ技術は, 近年多様な展開を見ながら急速に発展を続けている. このオーガナイズドセッションでは, バーチャルリアリティと超臨場感研究委員会で議論されている多感覚ディスプレイによる新しいエクスペリエンスと触覚ディスプレイについて紹介する.

拡張認知インタフェース調査研究委員会からは, アバタがユーザの認知・行動に及ぼす影響についての研究を紹介する. アバタは, VR 空間においてユーザ自身の存在を代替的に示すだけでなく, ユーザが本来とは異なる身体を獲得することを可能にする. 本セッションでは, 身体意識や運動 (身体認識), アイデンティティや能力 (自己認識), さらにコミュニケーションに対するアバタの効果に関す

る発表を行なう. また, こうしたアバタの効果に関して, 生活や社会の中での活用例の他, 研究の野望についてパネルディスカッションを行なう. なお本発表では, バーチャル YouTuber としても活動しているリリス氏をお招きする.

謝辞 多感覚ディスプレイに関する研究は, 特別顧問の東京大学 廣瀬通孝教授の指導を受けたことに謝意を表す. また, 情報通信研究機構イノベーション創出型研究開発, 科学研究費補助金 JP26240029, JP18055498, 総務省 SCOPE (受付番号 141203019) の経済的支援を受けたことに感謝する.

Yasushi IKEI, Jiro KAKUCHOU, and Hanako GENJITSU