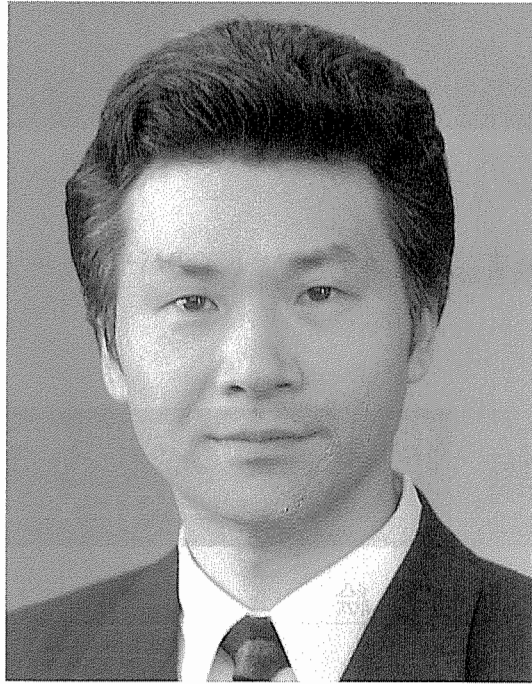


## 館 暲

日本バーチャルリアリティ学会 会長  
東京大学工学部 教授



## 情報メディアとしての

## バーチャルリアリティ

映像情報メディアのメディアとは、媒介するものである。そのメディアの語源はギリシャ神話のアルゴ探検隊に語られているコルクス国のアイエーテス王の王女メディアに由来する。メディアは巫女であり神と人間を媒介した。現在のメディアは人と人を媒介し、さらに、コンピュータや知的な機械と人間を自然に媒介する。一方バーチャルリアリティ (VR) のバーチャルとは、「みかけや形は原物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり原物であること」である。したがって、筆者が数年前から機会があるたびに繰り返し指摘し続けているように、バーチャルを虚とか仮想とか、擬似と訳すのはあきらかに誤りである。バーチャルはその物をその物として在らしめる本来的な力を意味している。つまり、それぞれの存在には、本質的な部分があって、一見それではないようだが、実はその本質を備えている実体がバーチャルな存在なのである。そもそも人間が捉らえている世界は人間の感覚器を介して脳に投影された現実世界の写像であるという見方に立つならば、人間の認識する世界はこれも人間の感覚器により生じた現象空間というバーチャルな世界であると極論することさえできよう。それは、人間の視覚が電磁波のうち光と呼ばれる0.40から0.75 $\mu\text{m}$ という極めて限られた領域を検出するに過ぎず、聴覚も空気の振動のうちのわずか20Hz

から20kHzというこれまた限られた部分を感知しているに過ぎないということからも明らかである。色を例にとってもRGBを担うそれぞれの錐体細胞に同一の発火を起こさせれば、自然の色とスペクトルが異なる光でも全く同じ色に見えるわけであり、事実我々の身の回りには印刷物やテレビなどバーチャルな色があふれている。

人間が現前する現実空間から現象空間を得る同一のメカニズムを利用して、現前しない空間の情報の本質部分を人間に与えることにより現前する場合に生じるのと等価な現象空間を人間に認識させることがVRにほかならない。その際、現前しない空間は遠隔の現実空間でもよいし、コンピュータの生成した仮想空間であってもよい。

人間は科学技術を進展させ、このバーチャルな世界を拡大してきた。ハッブルスペースステレスコープの捉えた宇宙の映像や、STMを介して観測した原子の世界はこの宇宙の本質を人間に伝えるのである。

このように考えるとき、映像情報メディアとしてバーチャルリアリティの果たす役割が極めて高いことに気づく。21世紀のメディアとしてのバーチャルリアリティを目指して、映像情報メディア学会と日本VR学会が大きく協力し貢献して行きたいものである。