

バーチャルリアリティの可能性

ライター：大友有人・町田啓 エディター：濱田真優

ミレニアム・ファルコンに乗ってスターウォーズの世界を冒険できたらどんなに素敵なことか。その夢もかなわない夢ではないかもしれない。VR（バーチャルリアリティ）技術がそれを実現しうる。VR技術はCGを使って実際に存在しない仮想空間を作る。ヘッドマウントディスプレイを使って使用者の視覚、聴覚など刺激することで創造された空間に入り込むことができる。

ゲーム業界はVR技術を取り入れ早くも商品化を図っており、SONYは近い将来ヘッドマウント型のゲーム(PS VR)の2016年の発売を発表している。

「VR技術はエンターテインメントの分野だけでなく教育や医療といったあらゆる分野で活躍が見込まれています。」そう話すのは東大でVRについての研究をする廣瀬通孝教授だ。例えば、子供たちが津波の危険を体験することができ、研修医が模擬の手術で練習することもできる。さらに、VR技術には人口の高齢化による労働人口不足を解決する可能性を秘めていると廣瀬さんは指摘する。VRを使えば病気や体の障害で寝たきりの人も仮想空間の中で仕事をすることができるのだ。

「VRは現実ではできない体験を可能にする技術です。」慶應義塾大学でVR技術を研究している稲見昌彦客員教授はこう語る。「VRは体験型クラウドソーシングも既に存在しており、これにより人の体験そのものがコンテンツになり、体がメディアとなるでしょう。」特殊な体験をしている人は自身の体験をVR技術を通して他人と共有することができる。例えば芸能人やスポーツ選手、ミュージシャンなどが味わっているような体験を一般人も仮想空間の中で味わうことも可能になるのかもしれない。仮想空間の中では、武道館のステージに立ったり、オリンピックの競技場で走ることもできる。これには大きなビジネスチャンスがあると稲見客員教授はみる。

廣瀬教授は実際の現実とVRが作り出す仮想の現実が大きく異なると話す。現実と違って仮想現実には時間という概念を超えることができる。VR技術によって過去の世界を作り出し仮想現実の中で歴史をさかのぼること、つまりタイムマシンを生み出すこともできる。たとえばVR技術によって昔の東京を訪れたり、ジュラ紀の恐竜にさえ会うこともできるのだ。実際に2009年には国立西洋美術館と凸版印刷がイタリアの古代都市ポンペイの建物をVR技術で再現した。時間を超えることのできるVR技術は今までにできなかったような体験を提供しうる。VR技術によってスターウォーズの世界に飛び込み冒険できるようになるのも遠い未来ではない。

⑦バーチャルリアリティ日本語記事

編集後記

大友有人

VR がタイムマシンになりうるというのが今回の記事の製作の中で1番の驚きだった。VR の出現によってもたらされる変化をとっても楽しみにしている。

VR の動向をこれからも注目していきたい。

町田啓

科学技術の進歩がどのくらい進んでいるのか。それを知るための一環として今回 VR の記事を作成したが、その技術はすでに将来の市場に大きな影響を与え得るものとなっていることが分かった。自分の経験したことだけでなく自分の夢見た世界が市場に出て売買されることになる。そんな世界が実現可能となった時、人はどのような反応をし、どのような選択を取るのだろうか。今後も機会があれば科学技術の取材を行っていきたいと思う。