

代表幹事就任にあたって

東京工業大学 佐藤誠

本年度より羽倉さんの後任として代表幹事に就任することになりました東京工業大学の佐藤です。諸事情に不案内な面が多いかと思いますが、前代表幹事や会員の皆様に助けて頂きながら本会が今までと同様に知的好奇心に満ちあふれた集いとなるように励む所存ですので、どうぞ宜しくお願い申し上げます。

雑誌TIME 8月17日号の表紙を飾ったのは弱冠23歳のLuckey Palmer氏。ヘッドマウントディスプレイOculus Riftの開発ベンチャー創業者である。雑誌のタイトルは”The Surprising Joy of Virtual Reality”とある。最近再びバーチャルリアリティ(VR)という言葉が人々の関心を引き付けはじめているようである。

VRという言葉が生まれたのは、1980年代後半のこと。私が触覚ディスプレイの研究開発をスタートしたのも丁度そのころである。触覚ディスプレイの研究に興味を持つようになった懐かしい一つの体験を思い出してみたい。それは筑波で開かれた科学博覧会でのことである。「ザ・ユニバース」と題した全天周立体映像の展示をF社が行った。昔の話で大変恐縮ですが、同世代の方々は覚えておられることであろう。当時大変高価な装置であったスーパーコンピュータを駆使して作り出したミクロの世界が3D映像として架空に浮かび出されるという展示である。黎明期を迎えていたコンピュータグラフィックスにも興味をもっていたこともあり、この展示だけは見逃すまいと勇んで会場に足を運んだことが懐かしい。複雑な螺旋構造をもった遺伝子が回転しながら上空に舞い上がるシーンや無数の水の分子が熱運動により揺らぎながら周囲に浮かび上がるシーン、いずれも正確にミクロの物理法則を模擬した可視化世界であり、その3D映像の繊細な美しさと神秘的な迫力に圧倒されたものである。

メガネをはずして周囲の子供たちの様子を眺めてみた。架空の物体が目の前に近づいてくると子供たちは一斉に手を伸ばしてその物体に触れようとする。子供ばかりでない、大人も同じである。誰もが無意識のうちに手を伸ばしてしまうのである。展示会場を後にして、あの子供たちの無邪気な所作を目に浮かべながら、ふとこんなことを思い付いた。もしあの子供たちの差し延べた手の指先に架空の物体の触感を伝えることができれば、子供たちはどんなに驚くだろうか。きっとビックリするに違いない。未知の世界を目の当たりにしたとき、何だろうそれは、と手を差し延べし確かめようとする行動は、人間の本能といってよいであろう。「確かめる」という言葉の語源自体が、手で触れてしっかりつかむ、ということだそうである。確かめることのできる3D映像の世界を実現して子供たちを驚かしてみたい、そんないたずら心に駆られて触覚ディスプレイの研究開発に踏み出すことになった。科学博が開かれたのは1985年のことである。あれから、すでに30年の歳月が流れている。



略歴

佐藤 誠（さとう まこと） 東京工業大学

1973年3月東京工業大学工学部電子物理工学科卒業。1978年3月，同大学大学院博士課程修了。同年4月より同大情報工学科助手。1986年3月東京工業大学精密工学研究所助教授を経て，現在，同大学精密工学研究所教授。工学博士。コンピュータビジョン，パターン認識，ヒューマンインタフェース，VRの研究に従事。