

第 88 回ブレイクスルー研究会議事録

「VR とメタバース」

日時 2022 年 12 月 6 日（火）18 : 00 - 20 : 00

会場 オンライン開催 ZOOM

参加者 24 名

講師 相澤清晴教授（東京大学 VR センター長）

講演の内容

1. VR (virtual reality) の流れ

- 仮想現実、人工現実と訳されているが、「実質的な現実」の意味合いが強い。人と情報世界との密な結合ととらえたい。
- 2016 年にヘッドマウント装置が一斉に販売されて盛り上がりを見せた。逆にこの装置を使うことがネックともなっていた。
- メタバースは、VR の一部と考えている。

2. 東大 VR センター

- 2018 年に設立された多領域にまたがる組織である。VR の応用と利活用を検討する。2032 年までの時限組織である。
- VR システムはオープンソースである Hubs Cloud で構築する。以下の URL で VR 東大に入れる。
<https://utvrc.net/Qarhsec/welcome-utokyo/>
ヘッドマウントが不要である。
- VR を教育利用するプロジェクトの募集、支援も全学に行い、カウンセリング体験、認知症の理解、盲導犬の歩行体験などが作られた。
- メタバース工学部とは別の組織だが、協力関係にある。ここでは学生を募集し、メタバースを作る講座をひらいた。1100 名の応募があった。

3. メタバース

- Computer Generated Universe が初めの定義であった。
- User Generated Contents と Avatar が主要要素である。
- リアルとの関係をどうつけるかが課題である。

4. 実世界指向メタバース

- 実世界指向メタバースを考えてゆきたい。空気感のある環境を作りたい。例えば、ムービーマップなどはフレームペアの考え方をを用いる。道路を双方向から撮影し、交差する道路も撮影し、曲がる所を映像でハイパーラプスの方法で合成する。

- 実現には、ブラウザーベースと Unity ベースがある。

質疑応答

その後、参加者と多くの討議が行われた。

- メタを日本語ではどう訳すのが良いか
- 新しいインターフェースの開発が必要か。
- 子供のころから VR に入り込むことは問題にならないか
- メタバースの世界にアバターで入るとき、性別、人格を変えられるので、広い分野で使える
- 異文化と融合できそう。心理学などと結び付けられる
- メタバースと現実との間をインターバースとよぶ人もいるが、現実世界指向のメタバースがそれにあたる。

など。