

3D 合同シンポジウム開催のお知らせ

テーマ：VR と AI が拓く新たな 3D の世界へ

昨今、仮想現実（VR）や人工知能（AI）技術の急速な発展と共に、VR や AI を使った新しい 2D&3D コンテンツ制作も普及しつつあります。これら VR・AI 技術との連携が、これまでにない新しい映像情報メディアの更なる飛躍の鍵を握っていると期待されています。そこで、これらの技術がどのように連携し発展していく可能性があるのかを考え、立体映像技術の更なる発展と普及を狙いたいと思います。今年のシンポジウムでは、下記のように、最前線で活躍されている講師の方々にご講演をお願いしています。

主催：3D コンソーシアム、映像情報メディア学会 立体映像技術研究委員会

開催日時：2016 年 6 月 21 日（火）13:00-18:00

会場：東京国際フォーラム会議室 G502（東京都千代田区丸の内 3 丁目 5-1）

<https://www.t-i-forum.co.jp/user/facilities/conference/>

参加申し込み：3D 合同シンポジウムを聴講するには事前登録が必要です。無料でどなたでも申し込み可能です。聴講希望の方は下記 URL から必要事項記入の上お早目に申し込みください。（締め切りでしたが、キャンセルがあれば受け付けます。キャンセル待ちは下記からお願いします。）

<http://www.3dc.gr.jp/FormMail/registration/FormMail.html>

ただし、会場に定員 80 名の制限があるため、基本先着順としますが、申し込み多数の場合事務局で調整致します。

6 月 14 日をめどに一斉に登録結果をお送り致します。

ご希望に添えない場合もありますのでご了承ください。

プログラム詳細：

13:00~13:30 受け付け

13:30~13:35 開催の挨拶：堀越 力（湘南工科大学、立体映像技術研究会委員長）

13:35~13:50

『仮想現実と人工知能が手を携えて進む、新たな 3D 技術の近未来図』

宮澤 篤（3D コンソーシアム運営事務局 事務局次長）

最近になって仮想現実（VR）の考え方、学術的な位置づけが変わってきた。中でも特徴的なのが、人工知能（AI）技術との関連性である。すなわち現実世界（3D）の中に人間が住み、それを取り巻く環境がある。すなわち 3D という全体集合の中で、AI と VR はお互い補集合の関係になっている。

したがって将来的には、3D という実または仮想の世界で、AI と VR が車の両輪となって、新しいコンテンツ制作が加速する時代になると予測できる。3D コンソーシアムのこれまでの取り組みは、それらの基盤になるに違いない。

（休憩なし）

13:50~14:30

『VR キャラクターを使ったコミュニケーション技術の未来とその実証例について』

原田 勝弘氏（株式会社バンダイナムコエンターテインメント

部長/ゲームディレクター/チーフプロデューサー）

VR 技術デモ「サマーレッスン」ディレクター／プロデューサーを務める講演者が、本プロジェクト立ち上げの経緯や技術検証中に得た気づき、さらに VR コンテンツ開発における試行錯誤のエピソードを通じて、VR キャラクターの存在感やキャラクターとのコミュニケーション実現に向けた取り組みをお伝えします。

さらに日本におけるVRコンテンツ普及やVRキャラクターを使ったコミュニケーション技術の未来についてもお話しします。

(5分休憩)

14:35~15:15

『身体感覚を再現するVR空間、人工知能、ゲームデザイン』

三宅 陽一郎氏 (株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部
リードAI リサーチャー)

VR空間はユーザーの視覚・聴覚をはじめ、五感をVR空間と同期させ、ユーザーが構成する現実空間を、VR空間と同期させる感覚をもたらします。従来のスクリーンベースのゲームと違うところは、VRゲームが、ユーザーの身体感覚、すなわち身体保持感 (sense of self-ownership)、運動主体感 (sense of self-agency)、自己受容感覚 (proprioception) を引き出すところです。これは内側から生きられる身体のイマージュが、新しくVR空間で再構成されることを意味します。それは同時に、同様の感覚をVR空間内の人工知能の身体に関してユーザーに想起させるため、VR空間内におけるキャラクターの身体はスクリーンベースとは違った強い存在感をユーザーに対して持つようになります。それはVRゲームのゲームデザインに大きな変更をもたらします。今回はこのようなVR空間内のユーザーの身体感覚と、人工知能の身体感、さらにゲームデザインの関係を解き明かして行きたいと思います。

(10分休憩)

15:25~16:05

『IBM Watson とその産業応用』

武田 浩一氏 (日本アイ・ビー・エム株式会社 東京基礎研究所 技術理事)

IBM Watson はもともと Jeopardy! というクイズゲームに挑戦するために構築されたシステムであったが、その後の実用化において音声・画像などのマルチモーダル情報の処理や、ロボットなどを想定した人とシステムとのインタラクションが強化されてきた。これまでの産業応用の概要を紹介し、仮想現実を含む今後の新たな技術によって実現できそうな応用について展望する。

(5分休憩)

16:10~16:50

『知覚心理学応用のススメ — 「見せる」から「魅せる」へ』

藤代 一成氏 (慶應義塾大学理工学部情報工学科
大学院理工学研究科開放環境科学専攻 教授)

映像の最終消費者は人である。魅力的なコンテンツ生成には、人の知覚メカニズムの深掘りが欠かせない。本発表では、講演者が関与してきた研究開発事例を題材に、CG/VR/可視化において知覚心理学の知見を活用する普遍的効果について紹介する。

(5分休憩)

16:55~17:45 トークセッション 『最新のAIとVR技術が近未来にもたらすもの』

(登壇者、モデレータ：宮澤)

17:45~17:50 閉会の挨拶：今井 孝一 (3D コンソーシアム事務局長)

以上