

Influenced Realityの提唱：
仮想のボールは現実のボールを動かせるか（実習の
進捗発表）

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-05-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 佐藤, 佑哉, 前田, 哲徳, 黒柳, 貴慶, 光松, 凌平 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10297/00026607

Influenced Reality の提唱—仮想のボールは現実のボールを動かせるか—

佐藤佑哉, 前田哲徳 (情報科学科), 黒柳貴慶, 光松凌平 (情報社会学科)

ここ数年, ポケモン Go や Virtual YouTuber などの登場により, Augmented Reality (AR) や Mixed Reality (MR), Virtual Reality (VR) 等の Cross Reality (XR) がトレンドとなっている. XR は, 現実世界と仮想世界の境目をシームレスにし, 社会に大きな影響を与えている.

私たちは, この目まぐるしく発展する XR に興味を持ち, 新しく登場する OR を文献調査に基づき予測した.

その結果, 仮想物が影響を与える対象が各 XR において大きな特徴であることに気付いた. そこで私たちは Influenced Reality (IR) を提案する. IR の定義を「理工学的な技術によって, 現実と仮想を区別せず, あらゆる物体に対して, 仮想的な物体と現実の物体の干渉が考慮された振る舞いをさせる技術」とする. その枠組みは Milgram の Reality-Virtuality Continuum (Milgram & Kishino, 1994) と合わせて下の図 1 のようになる.

IR の応用例として, ビリヤードが挙げられる. 手玉が現実の物であることで, ボールを突く感覚は本物同様でありながら, 的玉が仮想であることで, 配置のやり直しが容易になる.

IR の重要な点は現実の物体の制御である. 制御技術の発展が IR 技術の進歩を導くと考えられる.

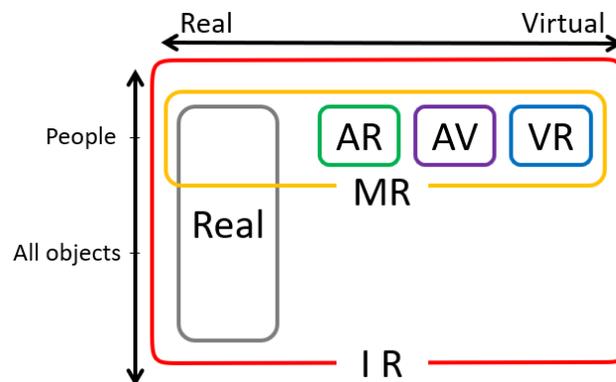


図 1. 現実-仮想とヒト-モノの関係からみた IR の枠組み

(学習マネジメント・3クラス)