



写真左から  
Advanced Imaging Society  
(先進映像協会 米本部) 会長  
ジム・チャビン氏  
The Virtual Reality Company CEO  
ガイ・プリムス氏  
先進映像協会 日本部会 会長  
早稲田大学 理工学術院 教授  
河合 隆史 氏

## 2017年こそ「VR元年」 エンターテインメントに新しい価値を生み出し あらゆる産業のビジネスを変えていく

VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、ホログラムなどの先進映像技術に注目が集まる中、Inter BEE 2016では新たなメディアの可能性を探る新企画「INTER BEE IGNITION」を展開した。米国に本拠を置く Advanced Imaging Society (先進映像協会)は、これまで単独で実施していたイベントを、そのまま移行し、INTER BEE IGNITION内で開催した。

期間中は先進映像協会 日本部会によるルミエール・ジャパン・アワードの表彰式が行われたほか、先進映像協会 米本部会長のジム・チャビン氏、リドリー・スコット監督の映画「オデッセイ」のVR制作を担当したThe Virtual Reality CompanyでCEOを務めるガイ・プリムス氏、早稲田大学 理工学術院 教授で先進映像協会 日本部会の会長も務める河合 隆史氏による「アドバンスドイメージング ユニバーシティ セミナー」が開催された。

セミナーでは米国の映画産業が取り組むVRの最新事情のほか、映像業界におけるVRビジネスの位置付けや将来ビジョンなどが話し合われた。VRは映像業界にどのようなインパクトをもたらすのか。VRビジネスの発展に欠かせないものとは何か。セミナーに登壇した3氏に話を聞いた。



## VRはあらゆる産業に波及していく

—米国でも、日本でも注目を集めているVRの現状をどう見ているか。

チャビン氏 「VRは今までのプラットフォームの中で一番大きい可能性を持っている。映画やエンターテインメント分野だけでなく、臨場感豊かな表現力を活かせば、教育や産業分野のトレーニングなどにも大きな効果が見込める。3Dのよ

うに映画館だけの問題ではなく、インテルやグーグル、HP(ヒューレット・パッカー)など映画業界以外の企業ともコンタクトがあり、産業のすそ野の広がりも期待できる」

「これは世界的な流れになっていくだろう。アメリカ、ヨーロッパ、日本、中国でも様々な産業の企業がVRを活用してい

くようになると見ている。3Dの時の盛り上がりとはレベルが全然違う。ガイ・プリムス氏がCEOを務めるThe Virtual Reality Companyのように、VRで人を喜ばせたり楽しませたりすることを真剣に考える企業がどんどんこの業界に入ってきて、VRに対して新たなチャレンジを仕掛けていくことが大切だ」

## コンテンツの命はストーリー

—VRは一過性のものでなく、新たなコンテンツ形態として定着するだろうか。

プリムス氏 「VRは新しい映像表現を可能にする画期的な技術だが、技術だけで魅力的なコンテンツが生まれるわけではない。新たなコンテンツ形態として定着させるために最も大切なことは作品のストーリーである。優秀なストーリーテラーの存在が不可欠だ」

「メジャーな映画会社には実績もある

優れたストーリーテラーがいる。当社にもジェームズ・キャメロン監督の映画『アバター』の制作に関わったロバート・ストロンバーグがヘッドの一人として在籍している。業界のビッグネームとして心強い。業界全体からも非常に期待されている」

河合氏 「VRを語る時、3D立体視のことを考えないわけにはいかない。3D立体視は、映画館では観られているが、家

庭での視聴は広く普及しているとはいえない状況だ」

「VRを普及させるためには、3D立体視と同じような道をたどらないよう、3D立体視の分析をした上で、業界全体としてすべきことを考える必要がある。何でもVRコンテンツにすればいいというわけではなく、作品がVRに適しているかなど、しっかり考えていく必要があるだろう」

## VRを使いこなすには調査・研究が不可欠

—VR市場が発展していくためには何が重要になるか。

プリムス氏 「本当に魅力的なVRコンテンツを生み出すのは、そう簡単なことではない。VRの特性や最適な演出技法などについての調査・研究をした上で使っていくことが大切だ」

チャビン氏 「VRソフトを楽しめるプレイステーションなどのゲーム機器が広く普及してきている。2017年はVRが大きくブレイクする『VR元年』といえる年になるだろう。VRは持続性があり、ビジネスの有力な土台になる。多くの企業の積極的

な投資を働きかけていきたい」

河合氏 「ユーザー視点でVRを捉えた場合、取り組むべき様々な課題がすでに見え始めている。VRの基本的な認知的特性の理解はその1つ。私の専門である人間工学の見地から、VRが人の行動にどのような影響を及ぼすのか。ポジティブな部分、ネガティブな部分含めて考えていきたい」

「例えば、ポジティブな部分で言うと、VRはユーザーにどのような価値を与えるのか、社会にどのような価値を与えるのか。これを明確化していくことが大切だと思う。

コンテンツをきちんと整理・分析して、クリエイターの持っている暗黙知もツール化し、より品質の高いコンテンツが作れるような環境づくりに貢献していきたい」

