

3次元映像に関する調査研究開発委員会



パネラーのひとり、東北大学加齢医学研究所の山家智之氏。映像の生体影響はまだ未解決な要素が多いことを懸念する。



コーディネーターは通産省の斎田真也氏。「3次元映像に関する調査研究開発委員会」のホームページ (<http://www.3d-humanfactors.ne.jp/>)



パネラーのひとり、東北大学加齢医学研究所の山家智之氏。映像の生体影響はまだ未解決な要素が多いことを懸念する。

もちろん、アニメで古くから使われていた、パカパカ、というフリックポイントを利用した表現が原因となったのは、アニメ表現自体が刺激感を強めていたことも含めて、別の可能性はある。技術者なら、同じ表現でも映像品位が増し画面サイズの大

きくなったテレビ受像器や、同じく能力を高めた送信設備や編集機材という条件の変化が、事件発生の可能性を高めたかもしれない、と言うだろう。NHKと民間放送連盟は「ポケモン事件」を受けて翌年4月に「アニメーション等の映像手法に関するガイドライン」を発表。

こういふ文脈が一切コンピュータやネットワークと無関係なことはほとんど理解されず「電脳世界の落とし穴」と書かれる。専門家はそんな傾向に留意しながらも、気にせざるを得ない。それが2日間の会議の印象だった。

発表された「総合評価システム」とガイドライン

事件は、この人気番組の視聴者の中に光過敏性でんかん（光感受性発作）と呼ばれる病態を持つ子どもが含まれていたことに原因がある。事件自体は不幸なことながら、実際は確率的要因が大きい。ワークシヨップのパネラーのひとり、二瓶健次・国立小児病院神経科医長によれば、入浴すると発作を起こすでんかん症状の子ども数から考えれば、ポケモンの視聴率なみに、全国1200万人が同じ時間に一斉に入浴すれば、ポケモン事件と同等かそれ以上の人間が発作を起こすことになる。原因は、お風呂ではないのだ。

たこの2日の会議で、折りあることに、しかも海外から招聘された研究者ですら、当の「ポケモン事件」の話題に触れたことだった。

「97年12月16日にテレビ東京系のアニメ番組「ポケットモンスター」を観ていた子どもが、体の不調を訴えた。全国6000人くらいに被害が出たため、マスコミはこの話題で持ちきりになった。番組は大ヒットしたゲームソフトをアニメ化したものであり、視聴率が高かったこと、番組内容がコンピューターに関連したものであったことなど、周辺に誤解を与えやすい要素も多く、翌日には「電脳世界の落とし穴」といった。技術にも社会学にも疎い、類の大バズン論説が大手新聞に掲載された。

たえば、生体への影響を調べるときに使う映像は、どんなパリエーションが必要なのか。HMD、大型スクリーンの際、3D、2Dの違い、色、内容の有無、テーマ、動きの違い、安静状態の有無、眼球運動や瞳孔への刺激の有無などの条件が、標準的な形にパラメーター化されていないと、影響を評価する視点に偏りが生まれかねない。研究者はこうした映像を体験する生体を、生理学や

は、3次元映像が生体に及ぼす影響を測定するための、一種の指標づくりだ。テレビ受像器などと違い、大型モニターとか、ヘッドマウント・ディスプレイ（HMD）が医療分野の研究者に渡ることが少ない。まず、こうした技術サイドと生体研究サイドの協力と交流があり、研究のための総合評価システムが生まれ、それをベースにした具体的な分野での研究が行なわれたらいい。

「総合評価システム」とガイドライン

「総合評価システム」とガイドライン

「総合評価システム」とガイドライン

「総合評価システム」とガイドライン

「総合評価システム」とガイドライン

「総合評価システム」とガイドライン