

Weekly コラム

平成 28 年 10 月 25 日

〒541-0055 大阪府中央区船場中央 2-1

船場センタービル 4 号館 4 階

船場経済倶楽部

Tel 06-6261-8000

(NPO 法人 SKC 企業振興連盟協議会) Fax 06-6261-6539

人の輪・衆智・繁栄

活動方針



当団体は、異なる業種の経営者が相集い、力を合わせ、自らの研鑽と親睦を通じて、斬新な経営感覚と新たな販売促進を創造して、メンバー同士でより健全な事業所とその事業所のイメージアップを図り、地域社会に貢献できる事業所となることを目的とする。

仮想は、どこまで現実になるか？

今年の夏は、AR(拡張現実)を利用したゲーム「ポケモンGO」が、世界中で大きな反響を巻き起こしました。また、VR(仮想現実)を身近に体験できる機器が各社から発売され、2016年は「VR元年」ともいわれています。最近よく見聞きするこれらARとVRは似かよった技術であり、両者を混同しているケースが見られます。今回は、ARやVRについて理解を深めるとともに、ビジネスに活かすヒントもご紹介します。

● 現実の世界を拡張するAR

ARはAugmented Realityの略で、日本語では「拡張現実」と訳されています。Augmentは「付け加えて強化する」という意味であり、スマートフォンなどのカメラで撮影した現実の風景に、コンピューターによって生成された画像や文字のデジタル情報を重ね合わせたものです。現実の風景にデジタル情報を重ねるには、大きくわけて「画像認識型」と「位置認識型」の二つの方式があります。画像認識型は、特定のマークや写真、イラスト、商品などを予め登録しておき、それを撮影することによってARプログラムが作動するものです。位置認識型はGPSの位置情報を利用して、特定の場所に来るとARプログラムが作動します。ポケモンGOは後者の方式です。ARのアイデア自体は1960年代からありましたが、実用化はスマートフォンの登場を待ちます。世界的にスマートフォンが普及し始めた2010年頃からさまざまな方式が開発され、ゲームや販促ツールとして利用されるようになります。しかし、共通して使える汎用型のソフトやアプリが普及しなかったこともあって一時停滞しますが、ポケモンGOの登場で再び脚光を浴びることになりました。

● 擬似的な現実を創り出すVR

VRはVirtual Realityの略で、「仮想現実」と訳されています。Virtualには「事実上の」という意味があり、irtual Realityは、「極めて現実に近い架空のもの」ということになります。実際には、コンピューターグラフィックス(CG)で作成した映像コンテンツを、頭部に装着した専用ディスプレイで視聴するという形をとります。外部から完全に遮断される点がARとの違いです。VRもARと同様に1960年代から研究されていました。当初は、宇宙船や航空機の操縦訓練に利用され、1990年頃からはテ-

マパークのアトラクションやゲーム機にも導入されるようになって一躍脚光を浴びます。インテリアや建設業界からはビジネスにも活用する動きが出てきますが、開発コストの高さやハードの能力不足から急速にブームは終息を迎えました。その後、長い冬の時代が続きますが、近年CGを取り巻くハード・ソフト両面の急速な進歩があり、再びVRが表舞台に登場する環境が整います。今年6月に予約を開始したソニーのプレイステーションVRは大きな注目を集めました。さらには、スマートフォンを利用した商品や、本体が段ボール製の入門機まで、VR市場はまさに百花繚乱の様相です。

● 社会とビジネスを変えるAR、VR

ハードの製造販売やコンテンツの制作など、ARやVRに直接関係する業界が注目されるのは当然ですが、この二つの技術はインターネットなどと同様に、会全体に大きな影響を与える可能性があります。ARはスマートフォンで手軽に扱えることから、販促の分野では既に一般的な手法です。観光分野とも相性が良く、ARアプリで地域の歴史的建造物を出現させたり、ご当地キャラを登場させるなど、自治体が町おこしに活用するケースも増えています。印刷業界でも、デジタルと印刷をつなぐ技術として大きな期待を寄せています。近年、停滞気味だったとはいえ、ポケモンGOの大ヒットによって、ゲーム業界だけでなく広告業界からも再評価の声が高まっています。VRはさらに大きな可能性を秘めています。実際には存在しないものが、あたかもそこにあるような臨場感で体験できます。そのため、ゲームや映画などのエンターテインメント分野では、対応するコンテンツや施設が続々と計画されています。販売や営業の分野でも、実物がなくても試着や使用を体験させることができるので、新しい販売手法が誕生するでしょう。また、遠隔地との会議や教育、医療などにも大きな変革をもたらすことが予想されます。近い将来、仮想と現実の境界がなくなり、あらゆる日常のシーンでARやVRが当たり前に使われることでしょう。今年が、その幕明けになるかもしれません。



記事の内容に関するお問い合わせは事務局までご連絡ください。