



最新技術VR・ARで社会に貢献

蟹江 真

代表取締役CEO

MAKOTO
KANIE

真

イクスアール株式会社

〔愛知県名古屋市〕

デジタルデータで限りなく現実に近い体験を生み出すVR(仮想現実)や、現実世界にデジタルデータを重ね合わせるAR(拡張現実)といった技術が注目を集めている。そうしたコンテンツの企画・制作・運用を行っているのがイクスアールだ。

VRには欠かせないヘッドマウントディスプレイを手に。「VRにはアナログ的な要素もあり、そこが面白いところです」

設立 2018年3月

銀行取引店 三菱UFJ銀行
名古屋駅前法人営業部

——VRやARを活用したサービスがどのようなものか、イメージしづらい方も多いと思います。過去の開発例を教えてくださいませんか。

2019年に発表したVRシミュレータ「イークイップス」というものがあります。たとえば、熟練の料理人が魚をさばく様子を立体的な映像で記録すると同時に、魚に包丁を入れて骨に当てながら切るときの触覚もデータ化します。VR体験者は、それらのデータを再現するヘッドマウントディスプレイと触覚グローブを身につけることで、そこに魚がなくても実際に魚をさばっているかのような体験ができます。

主に想定しているのは新人教育で、料理の世界だけでなく、熟練の技が求められるモノづくりの分野にも応用がきます。時間と場所を選ばないという利点に加え、座学や動画視聴では得られない実地に即した教育が可能です。少子化が進むなかで、技術の継承にも貢献できるのではないかと思います。

最近力を入れているのが「バーチャル展示会」です。バーチャル空間に3DCGで展示会場を設営するこ

とで、利用者はパソコンやスマートフォンを介して展示物を見て回ることができます。リアルな展示会では、会場の確保から製品や説明パネルの設置、説明要員の配置など、とかくコストと手間がかかりますが、これならば低コストで省力化が図れます。利用者から詳細な説明の要望があった際も、オンライン会議ツールやメール、チャットを使って担当者は自席で対応ができ、会場に張り付く必要がなくなります。

一社単独でも手軽に展示会ができることに加え、コロナ禍で三密回避や非接触が推奨されていることもあり、おかげさまでかなりの反響をいただいています。

——VRやARに興味を抱いたきっかけは何だったのでしょうか。

私は高校を1年で中退してITベンチャー企業に就職し、その後、ここでの経験を生かして独立し、フリーランスのエンジニアとして仕事をしていたのですが、30歳のときに展示会でVRに出会い、世界が一変するような衝撃を受けました。より便利で豊かな未来社会の姿が見えたと言ったら大げさに聞こえるかもしれ

ませんが。

じつは私は、工業高校の講師をしていた叔父の影響で、10歳くらいでパソコンを使い始め、プログラミングも行っていました。インターネットに初めてつながったときの感動はいまでも忘れられません。パソコンのディスプレイの向こう側に、自分が知らない無限の世界が広がっているような感覚にとらわれたのを覚えています。VRとの出会いもそれに近いものがあり、これに事業として取り組みたいと思い、会社を立ち上げました。

——会社の経営でいつも心に留めていることは何ですか。

私自身、これまで仕事をするうえで「楽しめること」を基点に置いてきました。ただし、経営者としてはそれだけでは不十分で、社員や関係者、さらには世の中に、どうすれば楽しんでもらえるかを常に考えるようにしています。

そのこととも関連しますが、VRやARはまだ新しい分野ということもあり、「技術的に可能なこと」と「事業として成立すること」の間にギャップが生じるケースがあります。

その技術が「誰」の、「何」に役立つことができるのか。難しいですが、その見極めを怠らないようにしていかなければなりません。

——今後の事業展望についてお聞かせください。

会社を立ち上げる前、私はフリーのエンジニアとして「マルチモーダルAIロボット」というプロジェクトに参画した経験があります。ロボットに学習させる過程を、従来の入力装置によってではなく、VRデバイスを使って人の動きをトレースし、AI（人工知能）がその動きを学習し自立操作させるというもので、とても勉強になりました。このAIやロボットとの連携は、今後VRやARが発展していくうえで欠かせないポイントです。将来的には、人間の思考を読み取って自律的に動くロボットが可能になるかもしれません。最近のITの進化を見ると、幼いころに慣れ親しんだSFマンガやアニメの世界がすぐ目の前まで来ていると、ひしひしと感じます。その実現に向けて、今後もさまざまな開発に意欲的に取り組んでいきたいと考えています。