

産経新聞【2018.11.26】

仮想現実

2025
大阪万博

1 面参照

大阪工業大梅田キャンパス（大阪市北区）で24日に開かれた、VRなどの最新技術を紹介するイベント会場。記者が「ヘッドマウン

2025年大阪万博で
実現が想定される最新技術



- コンピューター上に現実と同じパビリオンなどを立体モデルで再現し、仮想会場を作る
- 国内外の遠方の人に対し、仮想会場への“バーチャル”来場を呼びかける
- 会場で迷子になった子供を、AR(拡張現実)で親の場所に誘導させる

五感再現へ進化中

画などにも応用ができると思います」。会社勤めの傍ら、開発に当たった綾井裕太さん(28)は自信を見せる。Googleの映像と連動して重りが動くことで、顔にボールが当たったかのような感覚が生まれる仕組み

イベントには、企業や個人が16ブースを出展。企画に携わった有志サークル「大阪駆動開発」の山地直彰さん(27)によると、現在のVR開発は視覚や聴覚だけでなく、触覚や嗅覚、味覚といった五感をいかに再現できるかが焦点になっているという。

指に装着した機械で実際には存在しない「砂の城」の質感を感じたり、高齢者の動体視力の維持を目的に、浮遊するボールを撃ち落としたりするゴーナーも。ロボットアームを使い、CG（コンピュータグラフィックス）で表現した女性が、実際にお菓子を食べさせてくれるVRの開発を進める藤田努さん（48）は「子供に人気のキャラクターが登場し、苦手なピーマンを食べさせるような応用も可能だ」と話す。

7年後に控える大阪万博は、VRを使い世界中の80億人が参加することを掲げている。万博会場でも、VRや人気ゲーム「ポケモンGO」に代表されるAR（拡張現実）を駆使し、迷子になった子供がいれば、親の場所まで案内できる技術の開発も想定されている。

「7年間を逆算しながら、万博で何ができるのか考えていきたい」と話すのは大阪駆動開発のメンバー、鈴木真一さん(35)。グループ普及などの課題はあるが、「多くの人にVRを理解してもらえよう努力していきたい」と話した。

市場規模40倍
8.8兆円予想

ソフトやサービスも、25年には最大で7兆円を超える
と見積もっている。

(ファーウェイ) 製などが普及しており、日本は優良なソフト・サービスの開発で巻き返したいところだ。

名刀

日本刀贈典・買受・通販販売「鍛冶屋」
第一発売中。機軸・文様、東京、京都、中央
区銀座3-10-4 鍛冶屋長州屋
<http://www.choshuya.co.jp>

03(9564)8971

て、2015(平成27)年の計約2350億円から、大阪万博が開かれる25年には40倍近い8兆8千億円まで拡大すると予想。関連する

つけられている」(関係者)とされる。グローバルな体装着するデバイス(端末)は米国・マイクロソフトや中国・華為技術

用だ。入場制限されている場所でもゴーグルを着ければ臨場感が味わえ、手怪に魅力に近づける。宮内庁以外の立ち入りが禁じられる

島(福岡県)のVR体感コーナーでは、立ち入りが禁止される島の古代祭祀遺跡の様子を再現した映像を楽しむことができる。