

# Weekly コラム

令和元年 7 月 30 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。

## 10年後の日本社会

### ■ 未来はエンターテインメントからやって来る

令和への改元により、新しい時代への期待が高まっています。とはいえ、現実とは昨日までと大して変わらない日常が続いているのですが、一足先に未来を体験できる分野があります。それがエンターテインメントの世界。テーマパークなどでは、最新のテクノロジーや未来のイメージをフルに活用して、遊びや映像が提供されます。やがて、それらの技術やコンセプトは一般化して実社会の中に浸透し、10年も経てば当たり前前の日常になっている可能性が高いのです。

### ● テクノロジー×アートの衝撃

ビルや城に鮮やかな映像が映し出され、生き物のように変化するプロジェクションマッピング。最近しばしば目にするようになったこの映像作品は、コンピューター制御による投影技術です。従来の映画のような平らなスクリーンではなく、建物などの凹凸のある立体物に映像を映せるのが特長です。

現在はテーマパークや大規模なイベントでの上映が中心ですが、映像制作ソフトや機材の普及によって、将来的には商店や飲食店などでも普通に使われることになると思われます。

故人と会話する。そんな夢のようなシーンがNHKの番組で相次いで放送されました。「復活の日」では出川哲朗氏が亡き母と対面し、「天国からのお客さま」ではタレントたちが立川談志師匠と対談するという設定です。前者はCG、後者はアンドロイドを使い、どちらも最新

のAI(人工知能)によってリアルな会話や動きを再現しました。近い将来、芸能界のレジェンドたちが歌い踊る舞台や、故人と会話する墓参りがごく自然なこととなっているかも知れません。

### ● AR・VRが現実と体験を変える

空を飛びながらモンスターたちと戦う。居ながらにして世界や宇宙を旅する。これらのあり得ない体験を実現するのがAR(拡張現実)やVR(仮想現実)です。実際には存在しない風景やキャラクターを描き出し、あたかもその場で体験しているかのように感じさせるARとVRには無限の可能性があり、これからのエンターテインメントを支える中心技術と目されています。

家庭用ゲーム機への搭載でVRは身近なものになりつつありますが、現状では大きくてかさばる専用ゴーグルの着用がネックとなり、一部のゲームや実験的なアトラクション用途に限られています。今後、開発が進んでいる眼鏡型ゴーグルや裸眼によるVR技術が実用化されれば、爆発的な普及と様々な分野への展開が見込まれます。電子機器の小型軽量化の歴史を考えれば、10年以内に掛けているのを忘れるような仕様になるのは想像に難くありません。

一方でARの活用は、ポケモンGOの大ヒット以降やや沈静化しているように見えます。しかし、販促や観光などのビジネス用途を考えると、現実世界との接点を持つAR技術の方が使いやすく、幅広い応用が見込まれます。

また、ARとVRを組み合わせたMR(複合現実)や五感との融合を試みる研究も行われており、10年後には現実とバーチャルの境界が無くなっているかも知れません。

### ● 日常生活に溶け込むエンターテインメント

エンターテインメントの10年後を考えると、「2つの日常化」がキーワードになります。1つめは、あらゆるエンターテインメントが「自宅に居ながら楽しめる」という日常化です。多くの時間とお金を使ってテーマパークや観光地やライブ会場に行かなければできなかつ

た体験が、自宅でパーソナルな機器によって簡単かつ安価に楽しめるようになります。「いつでも、どこでも、エンターテインメント」時代の到来です。高齢化の進展も後押しになると考えられます。

2つめの日常化は、エンターテインメントの「経済活動や教育分野への進出」です。リアルなCG映像、VRやAR技術、AIによる双方向コミュニケーションなどは、販売や商談、学校や企業研修の現場でも大きな効果が見込まれます。また、ビジネスや教育にゲームの考え方を取り入れる「ゲーミフィケーション」の有効性も評価されており、今後ますます広まっていくと思われま

す。働き方改革やAI、ロボットの導入によって、10年後の日本社会では余暇時間の増加が必然です。さらに、進化を加速するテクノロジーの成果と、有り余る自由な時間の存在を考えると、エンターテインメントの分野には大きなビジネスチャンスが潜んでいることは間違いないでしょう。



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。