

巻頭言

山あり谷あり～VR ビジネス



神部勝之

ソリッドレイ研究所

1. はじめに

VR 学会設立時から学会に参加させていただいております。昨年からは、出版・広報の担当理事という大任をおおせつかっておりますが、まだ仕事らしい仕事はやっていません。何とかお役に立ちたいと思っていますのでよろしく願います。

2. 大会は美しい

VR 学会の大会に毎年参加していつも思う事は、「美しさ」であります。受付のお嬢さんが美しいとかキャンパスの芝生が美しいとかではなく、私が美しいと思うのは、大会に集まって来る人々の姿が美しいと思うからです。VR 技術分野に関わっている人々がその真理の探究を求め一同に会し、1年間の研究成果を発表しあう姿に純粋な美しさがあると思うからです。廊下のあちらこちらで旧交を懐かしむ姿、最近の技術動向を情報交換し合う姿、学究に生きる人々の純粋な生命力を感じてしまいます。

しかも VR 学会は機械工学、電気電子、心理学、医学などの広い分野から研究者が集まっています。にもかかわらず変な縄張り意識もなく VR 技術という一つの研究世界で意見交換している姿は清々しく思います。このような学会に参加させていただき本当に私は幸せだと思っています。

私は、皆様と違い学究に生きているわけではなく、ビジネスという無粋な世界に住んでいますので、皆様の姿に憧れ感を持っているのかもしれませんが。

そのような私が巻頭言を書いていいのか？と非常に恐縮してしまいますが、勇気を持って書かせていただきます。

3. 凄まじかった「異変」

VR のビジネスを 20 年間やってきたと言っても順風満帆だった訳ではありません。山あり谷ありです。その中でも西暦 2000 年丁度に起きた「異変」は凄まじかったです。その原因は、PC グラフィックスと液晶プロジェクタの台頭です。それまでは、グラフィックエンジンと言えば S 社のワークステーションしかなく 1 台 5000 万円～2 億円もしていました。それこそ一般人では到底手が出ないシステムだったのです。しかしながら、1990 年代後半から PC 用グラフィックボードの進歩が驚異的に伸び、2000 年には 5 万円のボードでグラフィックスワークステーションと同等の性能が出るようになってしまったのです。5000 万円と 5 万円では経済学を勉強してない私でも、ユーザがどちらを買うか分かります。さらには、光量が 5 倍もあるにもかかわらず価格が 1/5 という液晶プロジェクタが 2000 年に続々登場しました。これらの現象が西暦 2000 年丁度に起きたのです。結果、VR システムの価格が急落し、売り上げ至上主義的な企業は VR から撤退を余儀なくされました。しかしながら、この低価格化は皆が普通に VR システムを購入できるようになり VR の発展に大きな影響を与えたとも言えます。

つまり西暦 2000 年は、VR 企業にとって生き残りを賭けた戦いのゴングが鳴った瞬間でもあったわけです。

4. VR ビジネスは面白い

「VR だけを専門にしている、会社としてよく食べていけますね？」とよく聞かれます。「もう 20 年間続けています」と答えると「え！そりゃすごい！VR だけで何

故、儲かるんですか？」と本質的に同じ質問を重ねて受ける事がよくあります。VR だけでは、とてもビジネスにはならないと考えている方が多いのでしょうか？ VR 専門で企業が成り立っていくのは、どのようなビジネスなのか？という疑問があるのかもしれませんが。

私たちのビジネスは基本的にはお客様からの問い合わせから始まります。と言っても、「天井三つください」の乗りで「VR システムください」という問い合わせは、残念ながらありません。最初の問い合わせは、「困っている問題があり、VR 技術を使って解決できないだろうか？」というものです。どういう問題かといいますと

- ・「新築マンションのモデルルームを VR 化できないか？」(マンション開発会社)
- ・「宇宙遊泳を疑似体験できないか？」(宇宙関係展示館)
- ・「頭部の形状を非接触で素早く計測できないか？」(カッターメーカー)
- ・「工場内作業を VR で体験教育できないか？」(東南アジアへの工場進出を計画しているメーカー)

などなど、いろいろな分野から問い合わせが入ってきます。これらの要望に対してどのようなシステムを構築すれば良いか？をお客様と一緒に考えて行くのが私達の仕事です。この命題をお客様と一緒に解くのが非常に血肉沸き踊る仕事になるのです。何故ならこの時、お客様と私達は、「買う人」「売る人」という関係ではなく純粋に共に勝利の喜びを目指して共同戦線を張る同志の関係になるからです。そして一つの VR システムが構築されて行くのです。

いろいろな VR システムを構築してきましたが、中には知的好奇心を刺激する例もありました。ある時、「大学の医学部からサルに体験させる VR システムを作れないか？」*と問い合わせが入りました。「何故サルに VR なのでしょうか？」私は、先生に質問しました。先生からの答えは「サルの脳を使ってナビゲーション機能がどのようなしくみで働いているかを研究したい」との事

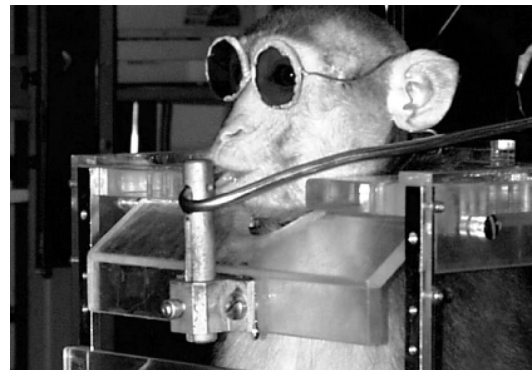


図 1 立体視訓練をしているサル

でした。いろいろ先生と打ち合わせを行い、結果として 30 インチの立体モニタを 3 面鏡のように配置しその前にサルを座らせ、ジョイスティックでビルの中をウォークスルーできるシステムを作成し提供しました(図 1)。

私が驚いたのは、

- ・サルは立体視できる。
 - ・サルは、VR 空間をウォークスルーできる。
 - ・指示された部屋まで道順を思い出してそこに辿り着ける。
- という事でした。こういう経験ができるのもこの仕事に関わっているおかげだと感謝しています。

5. おわりに

今後も VR 学会が産業界と深い関わりを持ち、より現実的に利用されていくであろう事は明白であります。学会の「真理を探究する美しさ」を我々ビジネス側の人間もお手本にして、より良い VR システム構築を共に目指していきたいと思っています。

*「サルと VR」に関しては下記の先生方からご協力をいただきました。謹んで御礼申し上げます。

日本大学・大学院総合科学研究科 教授 泰羅雅登様
 医学部・応用システム神経科学 助手 勝山成美様

【略歴】

神部勝之 (KAMBE Masayuki)

株式会社 ソリッドレイ研究所 代表取締役 社長

1977 上智大学理工学部数学科卒業, カルコンプ日本支社, 株式会社 図研, を経て 1987 年株式会社 ソリッドレイ研究所を仲間 5 人と設立。代表取締役 社長に就任。現在に至る。