

# VISION NEWS Vol.6



SEARCHING FOR THE FUTURE VISION  
TRIGGER NEWS No.26~30

## 【推奨環境】

この E-book 上に書かれている URL はクリックできます。できない場合は最新の AdobeReader をダウンロードしてください。(無料)

<http://www.adobe.co.jp/products/acrobat/readstep2.html>

## 【著作権について】

この E-book は著作権法で保護されている著作物です。

下記の点にご注意戴きご利用下さい。

この E-book の著作権は作成者に属します。

著作権者の許可なく、この E-book の全部又は一部をいかなる手段においても複製、転載、流用、転売等することを禁じます。

この E-book の開封をもって下記の事項に同意したものとみなします。

この E-book は秘匿性が高いものであるため、著作権者の許可なく、この商材の全部又は一部をいかなる手段においても複製、転載、流用、転売等することを禁じます。

著作権等違反の行為を行った時、その他不法行為に該当する行為を行った時は、関係法規に基づき損害賠償請求を行う等、民事・刑事を問わず法的手段による解決を行う場合があります。

この E-book に書かれた情報は、作成時点での著者の見解等です。著者は事前許可を得ずに誤りの訂正、情報の最新化、見解の変更等を行う権利を有します。

この E-book の作成には万全を期しておりますが、万一誤り、不正確な情報等がありましても、著者・パートナー等の業務提携者は、一切の責任を負わないことをご了承願います。

この E-book を利用することにより生じたいかなる結果につきましても、著者・パートナー等の業務提携者は、一切の責任を負わないことをご了承願います。

## INDEX

- 1 ・ [3Dモーションと声による個人認証](#)
- 2 ・ [空間サービス](#)
- 3 ・ [自動製造プラットフォーム](#)
- 4 ・ [フレキシブルなデータベース](#)
- 5 ・ [形を変えるハードウェア](#)

## 1・3Dモーションと声による個人認証

仮想リアル社会では、モーションと声だけが唯一の認証なのかもしれません。最近では自身のアバターを作り、半分仮想半分リアルなマーケットができつつあります。

画像認証は、このようなアバターの世界では必要ないかもしなくなるからです。

リアルセンシングによるモーションキャプチャーと声は新しい簡単な認証、オブジェクトコントロール可能なVRコンテンツで新しいインターフェースを生むでしょう。

3Dモーションコントロールによる距離センシングは、手の動きだけで仮想空間のオブジェクトを掴んだり、操作することが可能となります。

操作以外にもテクスチャーのように、金属やプラスチックの質感、素材感、温度なども情報として“感じる”ことができるでしょう。

クリエイティブな意見交換をする際は、デザインやプロダクトメイキングを表現する手段も必要ですが、簡単に3Dモーションで同じ感覚を得ることができるとより効果的でしょう。このようなプラットフォームは仮想ビジネスルームに応用ができるかもしれません。

3Dモーションアプリは、3Dオブジェクト共有などからの新しいコミュニケーションワーク、感覚共有がおこなえるサービスにつながるでしょう。

また、生体認証としての機能も加わっていくかもしれません。

行動的特徴を掴み、認証コードとすることで、簡単な決済、アプリの起動インターフェース、がおこなえるようになります。

簡単な照明スイッチ操作、車のエンジンスターターなど、モーションコードをQRコードのように読み込ませることは可能でしょう。

音声認証も認証精度のそれほど必要としない、パーソナルな分野で特定する際は有効かもしれません。簡単に仮想アプリを呼び出すと同時に個人認証も同時

におこなえるとより便利ですし、雑音による影響も少ないでしょう。このような

ソフトウェアソリューションはすでに存在していますが、組み合わせとサービス  
におけるの思考イノベーションで大きく変わることでしょう。

## 2・空間サービス

空間における新しいコンテンツには、どのようなものがあるのでしょうか？  
また、必要な時にそれら呼び出して、コントロール・移動できるトリガーは  
なんのでしょうか？裸眼でも空間表示できる技術はあるのでしょうか？

例えば、便利なものにスケジューラー、メール、ビデオチャットがありますが、  
すべてデバイス機器を通してのサービスになります。空間サービスのいい  
ところは、ハード依存しないところでしょう。（少なくともそのように見える  
ように演出する）

従来は必要なサービス、簡単なメールを受け取ることさえパソコンやスマート  
フォンの操作が必要でした。検索、アカウント設定、サービスログイン、など  
ひとつの作業をおこなうためのデジタルサービスにかかる時間（コスト）が実  
は相当かかっているかもしれないということです。

空間サービスの場合は、これらにかかる時間はありません。

手をかざすだけ、音声でやりたいことを伝えるだけ、必要な機器もありません  
し、電源の確保も必要ありません、セキュリティも自身にしか表示されませ  
ん。

このような利用シーンを現実近づけているものにホログラフがあります。  
最近では、空中まではいかないものの裸眼でディスプレイに特殊な光学フィル  
ムを施したもので、コンテンツをより飛び出したように見えるようになりました。  
た。

現在のノート PC の画面から飛び出したホロコンテンツは、音声やモーション

で呼び出し、必要なサービス部分のみをユーザーに適した形で配布コンシェルジュ、する未来になるでしょう。

なにより、PC依存から脱却し、効率を上げながら体をいたわるサービスや仕組みに変えていく必要があると感じます。“メモ口述”と言うだけで話した内容が10秒以内で自動で構成されて表示される。“牛乳が足りない”と言うだけで必要な本数を届けるというようなのをPC経由でやると何時間もかかってしまう。ここが空間サービスの売りではないでしょうか？

### 3・自動製造プラットフォーム

自動製造、それは工場のことではありません。工場は製造をする物理的な場所のことを意味しますが、自動製造はそのプラットフォームを自動化し、販売するのです。

個人でもエコシステムとクリエイティブコンテンツでプラットフォームが作れるようになりました。企業のシステムは組織そのものであり、規模も大きくなってしまいプラットフォームは内向きのままです。自動化という流れは、この固定的なシステムを破壊するには適切なキーワードかもしれません。自動という言葉に許される壁はいくつかあるでしょう。

ファクトリー内に設置されていたインターナルな製造プロセスも、ロボットシステムに徐々に置き換わることで、製造そのものの配置が製造オートメーションサービスとして生まれ変わることになるでしょう。

ファクトリー外ではプラットフォームを提供、構築できる新しいサービサーが生まれはじめ、ロボットも顧客へ直接ニーズを聞くAI搭載機器が格安リース、プロトタイピングされはじめ、その情報にもとづき自動製造されるでしょう。

各サービスファクトリーはプロトタイピングをヒアリングする為の情報戦略を持ち始め、専用AIエンジンにはプロダクトノウハウとスタートアップモデル

を組み合わせた新しいデータ構造が占めるでしょう。

例えば、プロトタイプモデルにはそれぞれ独自の AI 管理番号があり、それに対応した AI メモリが組み込まれています。

AI メモリ自身は初期に与えられたデータセットをベースにスケールアップさせることができ、ファクトリーと顧客情報を繋げ、VR 広告やプロトタイプイメージなどのプレインフォメーションも自動作成します。

イメージされたサービス構成を仮想上でプラモデルのように組み立てる、出来上がったプロトタイプイメージをホログラフで表示し、人気のあるモデルから量産プリントをする。というエコシステムを作り上げます。これを作るのにどれくらいの工場敷地が必要でしょうか？

## 4・フレキシブルなデータベース

従来の固定的なデータ保存は、すでに古くなっているかもしれません。

つまり、働き方を含め、エコシステムなプラットフォームが様々なビジネス形態から生まれはじめている現在では、データそのものの管理と作り方も変化していかざるを得ないという事実です。

ドキュメントや画像が解析、推論できる時代にもはや特定の場所にコストをかけて保有する必要はないのかもしれません、いままでの承認フローから新しい仲間による参加の方が利益を生むかもしれません、やり方によりますが AI の評価を使った方がうまくいくかもしれません、モノの製造をしなくとも同様の成果をプロモーションで上げることができるかもしれません。

動的な推論エンジンと自由な成長するハード、いわばソフトアーキテクトを持つものが主流になる時代、データはどのような種類と性質のものが生産、成長につながるのでしょうか？新しい生産データ、創造データ、クリエイションデ

ータ、  
それは、新しいメッセージ、クリエイトに富んだものになり、いつでも自由にアップデートされる。データベースはクリエイトベースであり、オープンな性質をもつでしょう。

ユーザーはオフィスやホーム以外のあらゆるロケーションでも利用でき、専用のハードを選ばない時代。データベースは自身が作るため、無駄なコストもかからない。

適切な判断を AI がおこない、最終処理にて費用を払う、もっと上位層でかつ時間軸を加えたデータ・エコシステムが生まれて来るでしょう。

もはや、サーバー/クライアントという仕組みは動的なデータベースと高処理 AI エッジデバイス間においては意味をなさないかもしれません。

これは、技術偏重や未来主義の話ではなく、少し先の未来を現実感として考えて、行動できるかどうかの思考プラットフォームが次の時代のキーともいえるでしょう。

## 5・形を変えるハードウェア

現在のハードウェアはハードウェアの中に様々なソフトや機能が盛り込まれています。今後は必要な時に呼び込むことができるモジュールベースの半ハードとなり処理ができるようになるでしょう。つまり、どこでも利用できるコンセプトです、情報家電や車、自宅やオフィスなどの利用場所やサービスシーンを選ばないオールラウンドな空間サービスに包含されていくでしょう。

今後提供される、空間利用や3Dインフォメーション、デリバリーサービスモジュールなどは組み込まれた処理をおこなう為に利用する AI 処理チップ、必要なライブラリや出力選択にて提供するタイプが変わるでしょう。たとえば、ロボットにて作業をおこなわせて出力させる選択、ホログラフでコミュニケーションするインターフェース、3D製品オーダーをおこなう場合などです。



そしてハードウェアが形態を変える要素にバーチャルワールドの存在があります。ハードウェア＝現実（リアル）という時代からハードウェア＝仮想＋現実という時代になりつつあり、それに対応したハードウェアやセンサーはサービスモジュールに進化してきています。

30年前の1980年代、パソコンが普及しはじめ世の中はデジタル社会にシフトしてきました。デジタル機器においてはハードとソフト、それを動かすOSが必要でした。それは、ネットワークに移り、デバイスに移り、データベースに移りときりがありませんがハードは必要でした。今後30年でハードはどのように変貌するのでしょうか？

AIによる推論処理とフレキシブルDB、3Dビジュアルと高速ネットワークにより、さらにスマートになる未来社会において従来の“箱”ではない新しいタイプのソフトウェアタイプのハードが生まれていくでしょう。それは成長するハードウェアなのかもしれません。いずれにせよ最初のトリガーは人間のもつ想像、感性、という能力であって欲しいです。