

令和4年度第1回テクニカルセミナー
「XR Technical Seminar 2022 in Sapporo」
～国内外のXRビジネス最新動向～ 実施報告（抄）

開催日：2022年12月19日（月）15：00～17：20

場所：Zoom ウェビナーによるオンライン配信

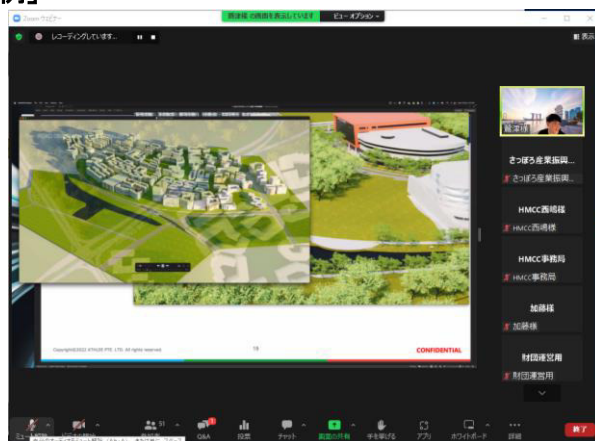
共催：一般財団法人さっぽろ産業振興財団、一般社団法人北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会（HMCC）、札幌市IoTイノベーション推進コンソーシアム

後援：札幌市

参加者：50名

プログラムと内容概略（以下、敬称略）

1 「XRビジネスのトレンドと海外での利用事例」



ATHLEE PTE. LTD. CEO 鷲津 祥徳

○ハード的トレンドから見るXRの世界の動向

XRを取り巻く様々なハードウェア（Meta、フォロレンズなど各ベンダからGoogleが出ており差別化が難しい）

常に身につけている世界を想定（ビジネスをVR空間上で、生活の一部、常に装着）もその一方でハード自身の課題も残る（重い、大きい、VR酔い）

長時間利用と短時間利用の二極化。

○海外でのXR利用事例

積極的に取り入れている業界：建設業界

用途：現地訪問の代替（安全の確保と時間とコストの効率化）

AR/MRを活用した現地訪問の簡略化。シンガポールでは積極的に取り入れられており、ツールも多岐に渡っている。

（シンガポールの建設大臣の（現地）視察でXRが使用されたコンテンツ事例を紹介）

国内でも、国交省がインフラ分野のDXを推進する根幹としてXRの活用を進めている

（実際の画面から3Dモデルを作り、施行計画時にMR技術を活用し、機械オペレーションのシミュレートを行っている事例がある）

デジタルツイン：VRを活用して近隣住民に街がどのように変わっていくか自分達の目線で体験できる。

VRアプリ開発事例

- ・HARKによって処理された鳥のデータをVR空間に視覚化
- ・展示会で、VR空間における車のパーツやボディ、大きさなどを体感可能にしたVR機能
- ・生産ライン用の部品組み立てプロセスの訓練用シミュレータアプリ

○XRコンテンツ制作の海外展開

海外のクリエイターが国内企業と連携してコンテンツ制作している。

- ・トレンケイバマイル（JRの電車を競走馬に見立てた海外の映像クリエイターが制作）

- ・アパレルブランドのショールーム（実際のショールームを XR 化し、メタバース的なコンテンツを制作）

○スタートアップ事例（XPAND 株式会社 南木氏）



自社プロダクトをベースとしたユーザ向け AR 商材の展開を行っている。

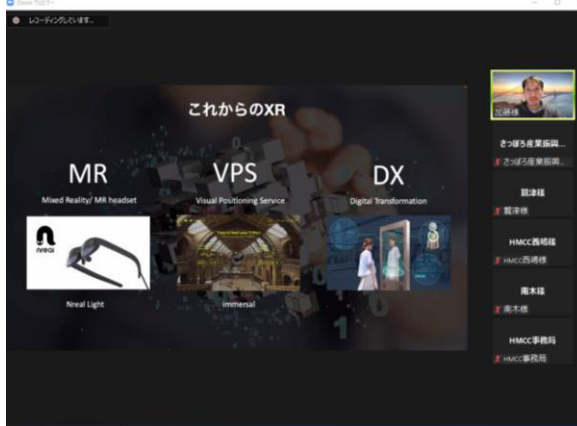
XPAND Code：コードを細長くしている。あらゆるデザインにフィット。遠距離からの読み込みができる（スタジアムの客席から読み取ることができる）。

ユースケースによって使い分けができる点が強みで海外での様々なニーズにも対応可能。

リアルとデジタルの連携→トータルな UX を提供できる。ヘッドセットなどを使わずスマホカメラからコンテンツに誘導できる。

予め離れた場所からコードを読み取り、自分の前に VR コンテンツが出現するような仕掛けが可能（QR コードだと近距離読み取りが必須で、自分の体の上に VR コンテンツがめり込む形になりリアリティに欠ける）

2 「XR 技術を活用した新たな価値創出」～XR が描く未来とは？～



ストリクス株式会社 取締役社長 加藤 崇

○企業紹介

「わくわく」をとどける（XR 企画開発、クリエイティブ制作、SES 支援）

○XR は人と世界の関わりを変える技術

・マイノリティリポート、アイアンマンなど映画で表現される「空中ホログラム GUI」や人の意識をシステムにダイブさせる「電脳」空間、の世界は 1980 年代に夢見て描かれた未来世界 →人々が当たり前 XR インターフェースを使いこなす世界、につながっている。

○デザイン・Ui/UX 観点で XR は可能性を秘めた重要な要素

○XR の国内市場規模は 2020 年度 192 億→2023 年度 632 億
VR は教育・研修用途で広まり H/W も低価格化

AR/MR は製造業向け遠隔作業支援、PoC 教育・研修での導入が拡大
→B2B 領域が普及ドライバーになっている現状、XR 普及の兆しがうかがえる。

○これからの XR

Reality がないとチープになりえる

人が干渉できる現実と相互作用する世界へ（仮想オブジェクトを自分で動かすこと）

○事例紹介

E-THOLOGY : カードと AR

熊本大学 : 新生児・小児の発達アセスメント習得複合現実ソフトウェア開発

會澤高圧コンクリート : ドローン自立航行システムデジタルツインデータ連動 MR

○まとめ

国内市場では引き続き BtoB 領域が普及ドライバー

人が干渉できる、より現実と相互作用する XR が新たな体験を産む

IoT 等各種センシング、AI/DX 領域との組み合わせで広がるビジネス

閉会挨拶



一般社団法人北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会 会長
西嶋 裕二
(株式会社インプル 代表取締役)

・2023年3月上旬に XR Exhibition in Sapporo を開催する予定。過去2年連続オンライン開催だったが、今回はオフライン開催を計画している。

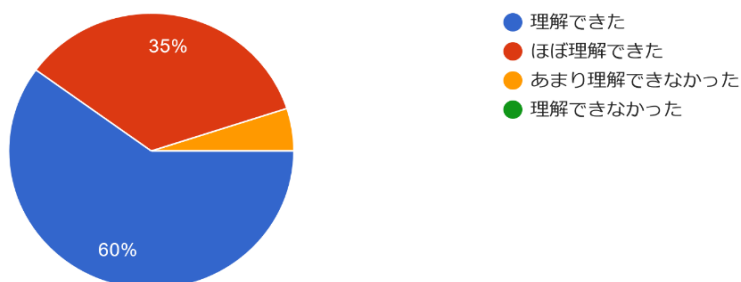
札幌には技術力の高いゲームの制作会社を始め、全国有数のIT企業の集積地でもあり、学術研究機関（大学・専門学校等）や人材育成の領域も充実している。今後も XR 領域においては札幌から新たなイノベーションを起すべく、XR Exhibition in Sapporo を含めた様々な場面で情報発信を行っていくので、是非とも参加いただきたい。

以上

アンケート結果

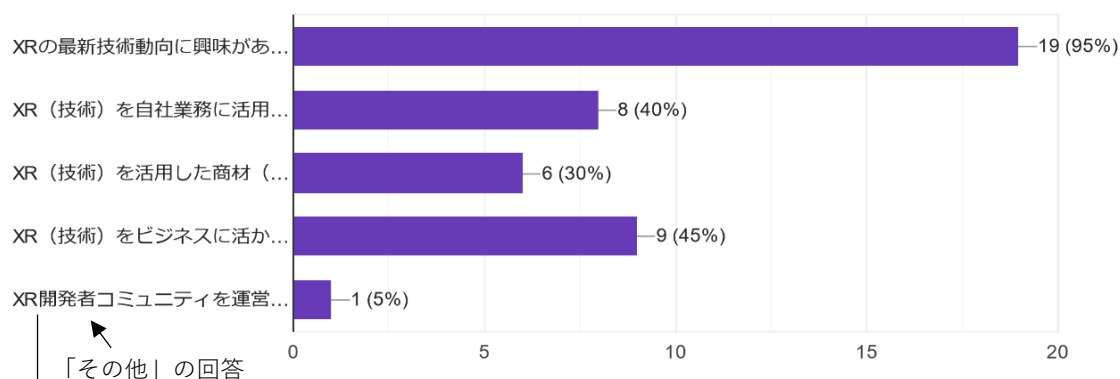
質問 1) 本日のセミナーの内容についての理解度をお聞かせください

20 件の回答



質問 2) 本日のセミナーに参加された理由をお聞かせください

20 件の回答



XRの最新技術動向に興味があったから

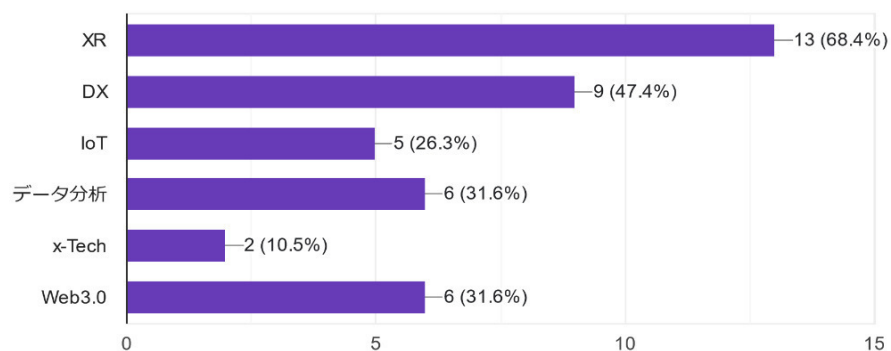
XR (技術) を自社業務に活用していきたいから

XR (技術) を活用した商材 (サービス) を作成・販売していきたいから

XR (技術) をビジネスに活かせる活動を強化したいから

質問 4) セミナーで他に取り上げてほしいテーマ・ジャンルがあればご記載ください

19 件の回答



全体通じて

- ・少し難しかったです。
 - ・各種事例が非常に勉強に、なりました。ありがとうございました。
 - ・有難うございました
 - ・まだまだこれから、XRは可能性ありますね。
 - ・本日は貴重なお話をありがとうございました。
 - ・新しい知見を社会に具体的に活かす事例を学習できたい経験となった。
 - ・事例を写真やメジャーな映画作品で紹介してくださり、かなり分かりやすかったです。BtoBだけでなくBtoCにももっと広がってほしいなあと思いました。本日はありがとうございました。大変勉強になりました。
 - ・VRデバイスの展開はゲーム業界を中心にアーリーアダプター層へと発信している印象だったため、BtoBが普及ドライバーとなっているのは意外だった。また今回お話をしてくださったほとんどのケースで気になるのが、こうしたXRを活用したビジネスはそれを目的とした依頼が来るのか、それともこちらから提案した形なのかが気になった。
 - ・日々の業務でDX事業にかかわりアイデアや業務の対応をしているが、お二人の素晴らしい発想を是非今後参考にさせて頂きたい。ありがとうございます。
 - ・XR技術の動向を勉強する機会として開催していただきありがとうございました。近年の東南アジア圏の導入の取り組みや、XR活用の将来像についてイメージのしやすい講演だったと感じました。質問に対しても対応して頂きありがとうございました。札幌の地域課題に対するヒントを得られました。
- 一方の課題として、会を通じてお勉強はできたのはいいものの札幌の参加者がそれぞれどんなアクションをすればより限界が盛り上がっていくかなどが無かったため、そういった導線が示されるともっと良かったかと感じました。
- 質問欄がもっと賑わう事を期待して質問をそれぞれ差し込ませていただきましたが、後が続かず、私以外のどんな方が関心をお持ちなのかが見えず残念でした。
- 来年もよろしく願いいたします。