

# 仮想空間 仕事や学びに

## ニューライフ

NEW LIFE

これからの社会

1面から続く

## コロナ「非対面」で活用加速

阿蘇市の「こども発達サポートセンター・びーぶる」では昨春から「ソーシャル・スキル・トレーニング」でVR（バーチャルリアリティ）技術を活用し、児童が仮想現実でさまざまなシチュエーションを経験しながら、受け答えや感情のコントロール方法を学んでいる。

このVRサービスを提供する「ジョリーグッド」（東京）は、学校生活のほか、職業体験や面接など就業訓練のコンテンツも開発。VRによる現実さながらの訓練で、精神障害者の復職率や職場定着率を高めた実績もあるといい、同社の竹内恭平さん（30）は「体験」で終わらせるのではなく、現実の行動につながるきっかけとして利用できる点が重要だ」と話す。

Google型ディスプレイで疑似体験した学校の教室の様子。小学生と一緒に地図を作るシチュエーションで、会話や適応力などの社会性を身に着ける訓練をする（ジョリーグッド提供）

VRも含むデジタル技術を使ったまちづくりや防災などを研究する古賀元也・崇城大工学部准教授（42）は「ここ20年で、決まった動きやアングルで『見る』だ

けだった映像に、瞬時に『形を変える』『参加する』という情報処理能力が加わるようになった。スマートフォンなど安価で高性能な機器を誰もが持つ時代となり、生活にその技術が浸透してきている」と分析する。

総務省の2021年版情報通信白書によると、世界のVRとAR（拡張現実）のソフトウェアやサービス売上高の市場規模は、16年の9・3億ドルから20年は32億ドルと大幅に拡大。23年までの予測値では、ソフト・ハードのいずれも70～80%増を見込んでいる。

米会員制交流サイト（SNS）大手メタ（旧フェイスブック）は最近、仮想現

実空間「メタバース」への巨額投資を発表。3DコンピュータグラフィックスやVRの技術を応用して仮想空間を構築し、離れた場所にいる人同士が同じ場所にいる感覚で交流できる技術で、米IT大手マイクロソフトもビデオ会議システムのメタバース化を打ち出した。仮想現実を巡り、世界の動きが加速している。

熊本市北区の生産設備メーカー平田機工は、19年ごろから本格的にVRを活用。設計図をパソコン上のアプリケーションに落とし込み、実物さながらの映像を動かすことで、設計段階から装置間の干渉の有無を確認したり、デバッグ（修正）ができたりする。

世界中にいる顧客に対してオーダーメイドの生産ラインを作る同社にとって、ネットワークで遠隔地を結んで営業や打ち合わせに当

たことは、業務の効率化やコスト削減に直結する。コロナ禍でよりその効果を発揮しているといい、熊本事業部の楠口雄一郎長（49）は「リモートが主流となったことで各社のインフラ整備が進み、図らずも頻繁にVRを使うようになった。デジタル資産の新たな価値として、今後もさらに活用の幅が広がらそうだ」と話す。

古賀准教授は「あらゆる分野のデジタル化は、人の負担を減らしたり、生活を豊かにしてくれたり、多くの可能性を秘めている」と強調。「コロナ禍は従来のアナログ的なやり方をやめられない『壁』を取り払う転換期となった。場所を選ばずに人と人がつながるプラットフォームとしての仮想空間は、これからさらに普及するだろう」と見据えた。（河北希）