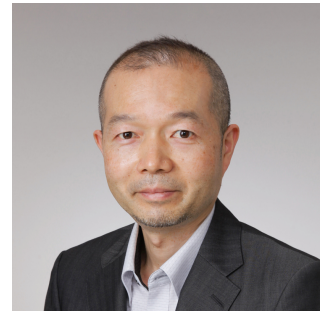


Reality into the Virtual World ～VR, AR, さらにその先へ～

Foxtrot 株式会社 代表取締役 田中健司



[略歴]

1997年、ソニー株式会社に入社。画像処理およびバーチャルリアリティの研究に従事する。2004年、東京大学先端学際工学専攻にて博士号（工学）を取得。人が入れる3次元ディスプレイブース「TWISTER」を国際会議SIGGRAPHで発表・展示し、同年にIEEE Virtual Realityでベストペーパー賞を受賞。2004年からはIEEE Virtual Realityなどの査読者も務める。2008年からは、放送業務用機器のソフトウェア開発に携わる。2014年、ソニーのDistinguished Engineerに選出。2017年からは米国ソニー B2B of Americaにてゼネラルマネジャーとして、高等教育およびヘルスケア分野のソリューション開発を担当。2020年に帰任し、コーポレートプロジェクトマネジャーとしてXR領域の社内横断プロジェクトを推進。人を丸ごと3Dでキャプチャし、メタバースに表示可能な可搬型ポリュメトリックシステムを開発し、2023年のコンシューマーエレクトロニクス展示会CESで発表。2022年、慶應義塾大学ビジネススクールにて修士号（経営学）を取得。在学中に始めた地方創生プロジェクトを卒業後も継続するため、Foxtrot株式会社を設立し、代表取締役を務める。

[講演要旨]

近年、VR技術の進化とその応用が急速に進み、社会実装への期待が高まっています。講演では、VRの歴史に触れた後、講演者自身が開発に携わった技術をご紹介します。特殊なメガネなしで全周囲の立体視が可能な没入型VRブース「TWISTER」は、トレイグジスタンスというコンセプトを具現化するために開発され、リアルタイムでのコミュニケーションも実現した装置です。最近の事例としては、わずか7台のカメラで動きのある人やモノをそのままの姿で3Dデータとして捉えられるシステムがあります。この技術は、ラスベガスで開催されたConsumer Electronics Show (CES)で展示され、この夏行われたテレビ朝日のイベントでは5,000人以上が体験しました。人やモノを迅速に3Dスキャンし、バーチャル環境に伝送することが可能で、ヘルスケアや医療分野を含む多様な分野への応用が期待されています。

さらに、メタバース技術を活用した地域活性化の例についてもお話しします。講演者がビジネススクール在学中に熊本県人吉市で行ったフィールドワークをもとに提案した「バーチャルHitoyoshi」プロジェクトは、人吉市をメタバース上に再現することで、都市と地方の経済的なつながりを促進し、地域の魅力を再発見する試みです。このプロジェクトを契機に誕生したFoxtrotは、地方創生とメタバースをキーワードに、歴史的アイテムや観光名所のデジタル再現、VR空撮映像などのコンテンツ制作にも取り組んでいます。講演では、XR技術のさらなる普及と社会への貢献を目指し、今後の展望についてお話しし、未来の技術革新とその可能性についても議論します。