

オンライン会議による GCM17・第 8 回交流フォーラムを実施した感想

法人会員 株式会社アリス 取締役 上田 裕

■オンライン会議システム導入経緯

9 年前に遡りますが、当社（新宿本社）と ARIS Vietnam (Ho Chi Minh City) のオフィス双方の社内風景をリアルタイム動画で観られるような TV 会議システムを検討した。当時の TV 会議システムは導入費用が数百万円以上かかるため断念し、そこで視点をかえて廉価で容易に導入できるツールを探した結果、ゲーム機の PlayStation3 の『AV チャット』機能が利用できることが判明した。ゲーム機と大型 TV モニターのみで TV 会議システムを導入し、ベトナムオフィスが隣に存在しているかの如く日々の社員の動きが目視出来るようになり現在に至っています。

■GCM17 オンライン会議を実施した感想

会議場までの移動時間が削減された分、自由につかえる時間が増えた事が一番嬉しかったですね。

交流会での会話に相手方の表情を含めて臨場感が掴めなかったことは現在のテレビ会議ツールの宿命であり今後の課題であると思います。

利用するツール、通信設備・回線状況により画像・音声の解像度・鮮明度が左右されるが、5G 等インフラが全世界に整備され 5G 向け利用コンテンツが供給され始めればオフィス、会議室、参加者が VR ヘッドセットの 3D 画像で真の Virtual Reality の世界が実現し、より現実に近い形態でテレビ会議が可能になることを期待しています。

オフィス、会議室が Virtual Reality の世界で会議参加者と自分がその場所に居て会議が実現出来れば素晴らしいですし、時空を超越して現実世界が現れます。住宅販売、観光業をはじめ製造業においても製品の設計段階から組み立てラインでの作業シミュレーション訓練等で導入されています。

医療の世界でも適応範囲が広がります。

■オンライン会議をより現実世界に近づける技術動向

最近、e スポーツという言葉を目にした方が多いと思います。ゲーム機によるエンタテインメントが技術的に世の中の先端を走っており、テレビゲームによる対戦競技として世界中の若者に人気を得ています。

日本でもテレビ特番が生まれ、放映されていました。

報告

最近はオリンピックの種目になることも期待されており 2018 年には、国際オリンピック委員会である『IOC』と、国際スポーツ連盟機構『GAISF』が、e スポーツとオリンピックの将来を話し合う e スポーツフォーラムが開催されました。

オリンピックの正式種目として新たな認定を受けるには、男子の場合『75 ヶ国以上且つ 4 大陸以上』、女子の場合『40 ヶ国以上且つ 3 大陸以上』の場所で実施されている競技であることが条件です。

e スポーツはすでに世界各国に 1 億人以上の競技人口があるため、オリンピックの新種目としては有力な存在になる筈です。

2020 年 9 月、Japan eSports Union (JeSU) が主催した大会があり世界で活躍できる選手を創出する目的とした e スポーツイベントでした。今後、オリンピックの e スポーツ日本代表選考会に利用される可能性があります。

因みに JeSU 認定のゲームには、『ストリートファイター』と『ウイニングイレブン』があります。

ストリートファイターは格闘ゲームで繊細な動きを要求されるゲーム性は鑑賞にも人気です。

ウイニングイレブンはサッカーゲームでリアルな挙動やパフォーマンスでプレイヤーは勿論観ている側も熱狂させられるゲームではないでしょうか？

現在販売されているゲーム機では画面の描画が 1 秒間に 60 コマ表示します。数コマで対応しないと対戦相手に負けてしまう世界で、当然ながら表示モニターの性能、回線速度も重要な技術要素となります。

従って、5G インフラが全世界に普及する 2025 年以降は、5G、IoT の世界がより具体的なサービスとして提供される筈です。

エンタテインメントの世界からビジネスの世界、特に医療系システムへの適用が容易となると確信してやみません。

以上