

# デンソー×クレセント

## デンソー、「CEATEC JAPAN 2017」に出展 様々な分野における「共創」に向けた取り組みを紹介

株式会社デンソーは、10月3～6日まで幕張メッセで開催された「CEATEC JAPAN 2017」(以下:CEATEC)に出展した。今回はパートナーとの「共創」をテーマに、新たな価値の創造を目指す技術やコンセプトを展示した。同社は、これまで自動車部品分野だけでなく、QRコードに代表されるような非自動車分野においても、企業や大学、研究機関などパートナーとの「共創」活動に力を入れてきた。今回の展示では、QRコードに地図などのイラストを挿入できる「MapQR」や、熱電対(ねつでんつい)を内蔵した高感度・薄型の熱流センサー「Energy Eye」、GPSの届かない場所でも高精度な位置測位の実現に向けて開発に取り組む「屋内位置情報システム」など、非自動車分野における各製品・サービスの「共創」に向けた取り組みを紹介した。また、新たな技術やサービスのコンセプトとして、VRをよりリアルな体験にするため、VRの映像と移動体の動きを協調制御する「VR-CAR」のデモンストレーションや、「歩く」という行為に新たな体験価値を創造するため、社外のメンバーと共同で立ち上げたオープンな共創プロジェクト「#アルカル」の活動なども紹介。また、国立情報学研究所が中心となって取り組んだAIプロジェクト「ロボットは東大に入れるか」の一環で同社が開発した、AIが導き出した答案を解答用紙に筆記する代筆ロボットアーム、「東ロボ手くん」も展示した。「生体センシング」のコーナーでは、同社とクレセントが開発したタイムトライアル型サイババルシミュレータを紹介し来場者の注目を集めた。



CEATEC会場：デンソーブースにて撮影  
左から磯貝俊樹氏(株式会社デンソー デザイン部 未来実験室 価値実験2課長)、清水克祐氏(株式会社エムケイシステム 専務取締役)、芝垣佑美氏(株式会社デンソー 先端研究4部 人間特性基盤研究室 人間特性基盤研究1課 担当係長)、伊藤淳貴氏(株式会社デンソー 技術開発センター 特殊加工室 特殊加工2課)

\*バックのモニターに映し出されているのは、クレセントの開発した「タイムトライアル型サイババルシミュレータ」



クレセントが担当した「生体センシング」コーナーのタイムトライアル型サイババルシミュレータは、6つのミッションをこなしながら、各ミッションで高得点を獲得し、最後の地球帰還の宇宙船に乗り込む権利を勝ち取るというもの。Roverを慎重に操作し、宇宙船に向かう技能が試される。ミッションを完了したとき、その達成度に応じて、帰還への扉が開かれるかが決まるというもの。

CEATEC会場にて株式会社デンソー デザイン部 未来実験室 価値実験2課長 磯貝俊樹氏にCEATEC出展についてや「生体センシング」開発にいたる経緯について取材した。(以下カギカッコ全て磯貝氏)

### ■■■■ クレセントとの出会い ■■■■

「様々な生体の状態を測るいくつかの種類について研究していますが、個別の研究室で活動している事などから、それぞれの得手不得手など横並びでの特徴把握が進んでいませんでした。生体反応を引き出しやすい方法を模索する中で、VRコンテンツを使うことで面白いデータが取れそうだなという話になりました。クレセントさんのことは、弊社内でもVR技術の老舗ということで、存じ上げておりましたが、ある展示会で出展されていたのをきっかけに今回のコンテンツ制作をお願いすることになりました。最初にお伺いさせて頂いたのが今年の7月でしたが、その時点では、まだ構想が具現化できるかは仮説の段階でした。実際、お伺いしてその技術やコンテンツを拝見して本企画と一緒に進めさせていただくことを決めました」

### ■■■■■ 開発の経緯 ■■■■■

「実際にクレセントさんとやりとりを頻繁にさせて頂いたのは、8月後半からでした。それまでに社内検討したことをクレセントさんに色々とお願ひしました。クレセントさんのお得意とされている表現の中から、今回は月面でムーンローバーを操作するコンテンツで制作することになりました。お願いした中には、映像的にも「隕石を飛ばしてください」(笑)など、かなり無理なお願ひもありました。今回制作したシミュレータでは、最初にピンチの状況を作り出さないといけないので、隕石が飛んできてもう月にいられないといったシチュ

エーションをどうしても作り出さなかったんです。クレセントさんにコンテンツの大まかなコンセプトをご快諾いただけたので、私自身はコンテンツの裏付けをとるために大学の先生に様々なヒアリングをいたしました。「プレッシャーがかかるシーンとは?」や「車の運転していてどのような時の反応を見たら良いか」等のアドバイスを頂きました。そして、それらを反映した要望を特殊加工室のメンバーに伝えたり、それを今回のコンテンツに具体的に落とし込むにあたって、元芸人のウェブメディアの方にも入っていただいてアイデアを出し合いました。その三者で骨子を固め、センサーの研究者と連携してまとめていった感じです。また、ゲーム性のあるものにつつ、リアルタイムで判定を出すものに仕上げました。リアルタイムで書き出すところまでやらないと、データを採取しても面白くないものになってしまいますので」

### ■■■■■ CEATEC来場者の反応 ■■■■■

「コンテンツはクレセントさんのおかげで、クオリティの高いものになり、皆さんに大変喜んで頂きました。生体データをとるということに関しては、現実起こりうる状況の中で、生体状態をセンシングすることに関しては、同じようなお考えの方が沢山いらっしゃいました。それをどう実現するかと案なされている方たちは、私どもが今回出展したものをみて驚かれていたりとか、一緒にやりたいというような人たちも沢山いらっしゃいました。また、運転だけではなく、生活の様々なシーンで何か変化があったら必ず身体が変化しているわけですが、そういう状況を見ることで様々な形でのサポートが可能になるのではないかと声をもらっています。例えば、運転のシーンだったら、病気の人がどういう状態にあるのかを常にモニターできていたらとか、感情的に変化が激し



い人には、どんなことができるんだろうとか等、様々な業種の方に興味を示していただきました。またお話を聞かせてくださいというお声も沢山頂戴いたしました。そういったお話の中から自動車産業に活用が利くものを作りつつ、その他の分野にも広げていきたいと思っています」

CEATECには長年出展してきた同社であるが、今回の展示はこれまでとは少し色合いが違っており、DENSO全体がチャレンジングな取り組みをしたとのこと。これまでの実用向けに信頼性を確立したモノ中心の内容から、今回は、技術は未確立であるが、新たな提案や取り組みを中心とした展示とし、来場者の声を多く聞くことができたようだ。

### ■■■■■ 今後について ■■■■■

「映画関連産業の方達と色々できたらという話を頂いております。ただ、なかなかイメージの掴みにくい部分もありまして、今回の展示会のようにイメージを具現化してみても、ご覧になっていただくことで、今後様々な形でビジネス領域も広がっていくのではないかと考えております。「生体センシング」が世の中に広がっていくと、ブランディングやイメージ戦略が通用しない領域が広がっていくのではないかと考えています。例えば、実際、クレセントさんのゲームをプレイしたとき、「これ面白い!」というのが、私どものセンサーでわかって、自分の感動ポイントが分かるだけでも楽しいですが、自分が感じた感動が生体データとしてオープンになって他者と共有されたときに、言葉で「いいね!」というのではなく、体で「ああいいよね」と感じていることが、イメージではなく事実として共有できるわけで、それってとても面白いことだと思うんです」

取材：立石伸雄 構成：菅崎英展 (Video Journal)