



小谷創氏(左)、玉野浩氏(右)

ワコムからクリエイターへのメッセージ(2) ～玉野浩(ワコム)×小谷創(クレセント)～

“ワコムからクリエイターへのメッセージ”第二弾となる今回は、玉野浩氏(株式会社ワコム ビジネス開発室バイスプレジデント)と小谷創氏(株式会社クレセント 代表取締役社長)に対談形式でVRの現状と今後について語ってもらった。玉野氏からは、同社が考える今後のVR新製品戦略構想が語られ、国内のVR先駆者であるクレセントを率いる小谷氏からは同社ならではのVR業界の現状、BtoBビジネスの有り様などがそれに呼応する形で展開された。

ワコムでは、4月に開催されるイベント「Wacom Creators' Symposium」の開催を控え、これまでの同社の柱である2Dタブレットビジネスに加え3D、VR事業へ新しい展開をスピード感を持って、推し進めているようだ。

■■■■ VRのBtoB、期待される市場 ■■■■
玉野浩氏(以下：玉野)「VR関連でワコムが現在
まず構想を描いているのが、自動車業界です。果
たして、自動車産業でクリエイションの段階にお
いてどこまでVRを導入されているのか。そうい
った部分についてお聞かせ頂けますでしょうか」

小谷創氏(以下：小谷)「自動車業界自体はまだ
デザインの段階からVRを導入するというまでは、
いたっていないのが現状です。設計したデータの
評価であるとか、視界だとか空間の広がりだとか
はこれまでも使われてきましたが、設計やデザ
インのツールとして直接VRを使用するという試み
はまだなされておりません。弊社では(これまで自

動車業界には)ヘッドマウントディスプレイでVR
に携わってまいりました。ヘッドマウントディス
プレイでは自分視点の視野で見ることができるので、
人間工学的なVRを目指してきました。そして、
モーションキャプチャとヘッドマウントディス
プレイを組み合わせることで、それを実現して
きました。例えば、自動車の乗り降りだとか、ハンドル

の操作性であったりですね。玉野さんが仰った
VR自体を制作のツールとして使用するというの
は彼ら(自動車業界)にとっても斬新な考えにな
ると思います。建築業界では、実際に動線入れてか
ら、人の動きを見るといったCAE解析的なものも
入ってくるので、そういったシミュレーションする
ようなデザインをして、と同時にCAEで広く解析
しながらデザインにフィードバックするといったプ
ラットフォームになっていく可能性もありますね。
クラウドの帯域が早くなって、CAEのデータも早
くかえてくるようになるとそういうこともどんど
んできるようになってきますよね」

玉野「デザインセンターというのは例えば日本、ド
イツ、アメリカ、といった多地点展開されていると
思います。この場合、各地点が同時に同じ3D画
像を見ながら、修正をおこなうと面白いと思っ
ています」

小谷「実際に弊社でもそういった試みは検討中
です。まだ多くはお話できませんが、複数国で基本
的にプラットフォームは皆同じにして作業できる
ように開発しております」

玉野「そうなってくると、帯域も広くないといけ
ないですね。モバイルの5Gという考えになってき
ますね。よくそんなに帯域が必要なんですか、と
いう議論があるのですが、放送だけでなく、こう
いったBtoBのクリエイティブな活用のされかた
はでてくるのではと思っております」

小谷「映像業界だとやはり解像度の話になって、
パブリックビューだと8K映像でXYの中で帯域
を占有しようとはしますが、インタラクティブの概念
ですと、時間軸とカメラの向き、自由視点を伝送
すると考えた時に例えば、オブジェクトのデータそ
のものを送らなければいけないと考えると、全く
新しい視点ができますし、5Gが必要になってく
ると思います」

■■■■ エンターテイメントでのVR ■■■■
玉野「御社は映画やエンターテイメントの業界で
幅広くお仕事されていると思うのですが、制作に
VRを使用するという動きはあるのでしょうか」

小谷「映画、エンターテイメント業界でバーチャル
カメラの利用方法としては、CGの空間の中で画



づくりしていく場合にいったいどこから見たカメラ
で見れば、精度良く自分の言いたいことが切り出
せるかという部分でホットな話題ではありますね。
ここ数年当たり前のようにプレビズをする前の映
像設計をするところの技術として取り入れられた
りはしています。しかし、実際にそれをフルにVR
に入れるというのはこれからだと思いますし、現状
ではバジェットのあるところしかできないですね」

玉野「以前、英国の先端テクノロジーを扱っている
番組である映画の撮影チームがVRを使用して、
撮影アングルを決め、制作しているのを見たこと
があります。ほとんどCGで作っているんですよ。
実写って少ないんですよ。どういう撮影ア
ングルでディレクションするかというのをディレク
ターがVRツールで決めていました」

小谷「弊社でも現在、それと同様の技術で映画制
作にご協力しています。どこをCGにすればいい
かというのがわかるので、コスト削減にもつながり
ますし、そういった意味でバーチャルカメラとい
うのは必要なテクノロジーだと思いますね」

■■■■ 3D→2D→3Dから3D→3Dへ ■■■■
玉野「現在、私どもは2Dタブレットを扱っており
ますが、デザイナーさんによっては実際には2D
で描きつつも、頭の中では3Dで考えてる方もい
らっしゃるとお聞きしたことがあります。ですから、
そのまま3Dで空中で描くことができるツールが
あれば、理想的だと思うんです」

小谷「確かにそうですね。デザイナーの直感がそ
のまま反映できるというのは素晴らしいですね。

弊社でも2014年にヴィクトリア・アンド・アル
バート美術館での永久展示に技術協力したことが
あったのですが、弊社のスタジオでVICONの技
術を利用して、マジックペンで空間にリアルタイ
ムに描画するというパフォーマンスをおこなった
んです。スウェーデンの女性四人のデザイナーユ
ニット「FRONT」によるパフォーマンスは
Youtubeでも爆発的な再生回数となりました」

■■■■ お互いの会社への期待 ■■■■
玉野「クレセントさんは様々な業界に新しいテク
ノロジーをパッケージ化して、開発されております
ので、とても勉強させて頂くことが沢山ございま
す。しかもクレセントさんのお客様はBtoBに特
化された層。我々はBtoBtoCの感覚ですので、C
が入るんですよ。ですので、我々は直接ユー
ザー様のお話を聞く機会が少ないんです。実際、
どういう機能が良くない、どういう機能があつたら
いいな、というのをプロフェッショナルユーザーの
方々にお聞きしたいというのがございます。今回
の「Wacom Creators' Symposium」の企画趣
旨の一つもそこにつなげていきたいという思いが
ございます」

小谷「実際に御社のその3Dの感覚のまま制作で
きる製品が発表され、2次元での感覚を解き放つ
た時にどういったブレイクスルーが起きるか?。お
そらくはユーザーの皆さん大きな驚きをもって迎
えられると思っております。私どものお客様もそ
の流れに遅れをとらないようにアナウンスしてい
きたいと思っています」

取材：立石伸雄 構成：菅崎英展(Video Journal)