



現実はどこまでスカウターに近づけたのか

近藤 亮史¹⁾, 岩崎 謙汰²⁾, 五十川 麻理子³⁾, 廣井 裕一⁴⁾
Ryoji KONDO, Kenta IWASAKI, Mariko ISOGAWA and Yuichi HIROI

- 1) キヤノン株式会社
- 2) 株式会社サイバーエージェント
- 3) 慶應義塾大学,
- 4) クラスタ株式会社

1. OS 開催の概要

この春に惜しまれつつこの世を去った鳥山明氏のドラゴンボールに登場するスカウターは、AR/MR の応用事例を論ずる際に必ず俎上に上る、まさにキラアプリである。本 OS では、HMD 開発者である近藤亮史氏 (キヤノン株式会社) による提示技術としての現実性に関する議論を皮切りとして、多様なセンサやモダリティに基づくシーン状態推定の研究に取り組む五十川麻理子氏 (慶應義塾大学) から計測技術の観点で現実性を解説いただくと共に、数多くの開発イベントを手掛ける開発者である岩崎謙汰氏 (株式会社サイバーエージェント) を招いてアプリケーションとしての魅力について議論した後、複合現実感委員を交えたパネル討論によって、技術開発 (現実) がどこまでスカウター (空想) に近づけたのかを考える。

2. 講演者略歴

2.1 キヤノン株式会社 近藤 亮史 氏

1999 年立命館大学工学研究科情報システム学専攻・博士前期課程修了。同年キヤノン株式会社入社。ディスプレイデバイスの開発業務を経て、2010 年より HMD の光学系開発に従事。2012 年に発売を開始した。MR システム「MREAL」ブランドの HMD 光学系の設計/開発/試作/評価等を担当している。

2.2 慶應義塾大学 五十川 麻理子 氏

2013 年大阪大学大学院基礎工学研究科システム創成専攻修士課程修了。同年、日本電信電話株式会社入社。2019 年大阪大学大学院基礎工学研究科システム創成専攻博士後期課程修了。博士 (工学)。2019 年 4 月～2020 年 3 月カーネギーメロン大学客員研究員。2022 年慶應義塾大学理工学部情報工学科専任講師を経て、2023 年より慶應義塾大学理工学部情報工学科准教授。シーン復元や人物状態推定をはじめとするコンピュータビジョン、パターン認識技術に関する研究に従事。日本バーチャルリアリティ学会会員。

2.3 株式会社サイバーエージェント 岩崎 謙汰 氏

2018 年東京工業大学情報理工学院数理・計算科学系博士前期課程修了。同年株式会社サイバーエージェント入社。Virtual YouTuber 配信システムや Mixed Reality イベントシステム開発を経て、現在は XR 研究所所長として XR 領域の事業開発を統括。2019 年より AR・MR 領域のコミュニティ活動に注力し、withAR、Iwaken Lab.、Tokyo HoloLens MeetUp、visionOS Engineer Meetup など複数のコミュニティを主催。ハッカソン開催や学生支援活動を通じて XR 技術の普及と人材育成に貢献。これらの活動が評価され、2021 年から Microsoft MVP for Mixed Reality を 3 年連続受賞。XR 技術の実用化と教育を通じた社会実装を推進している。