

工業技術研究院ベンチャー企業 CoolSo 東京ゲームショー2018 出展 注目の空中操作技術 あなたもアイアンマンに変身

工業技術研究院(以下:ITRI)のスピンオフベンチャー企業「CoolSo(本社: Taiwan、Sec. 2, Zhongshan N. Rd., Zhongshan Dist., Taipei)」は、世界最大級のゲーム展示会「東京ゲームショー2018」に出展しました。オランダマーケティングリサーチによると、2021 年世界のゲーム市場規模は 1800 億 US ドル超となり、無限の可能性を秘めています。当展示会は 9 月 20 日から 23 日の 4 日間、千葉・幕張メッセで開催されます。30 数ヶ国・約 400 社の企業が参加し、2200 もの展示が出展される大規模な展示会です。ITRI のスピンオフベンチャー企業「CoolSo」も、ゲーム産業における今後の展開可能性に向けて初出展をし、VR/AR コーナーにて手首の筋肉を駆使しゲームを空中操作する技術を紹介しました。このヒューマンマシンインターフェースが、会場を訪れたプレイヤーや投資家の注目を浴びました。

オランダのマーケティングリサーチ会社 Newzoo の研究レポートによると、ゲーム産業の市場規模は大きく、世界の関心も高く、2018 年現在、世界中に 23 億人ものゲームプレイヤーが存在します。世界のゲーム市場規模は、2018 年の 1,379 US ドルから、2021 年には 1,801 US ドルに達すると予測されています。

ITRI の CoolSo は、現在注目のバーチャル・リアリティ(VR)技術と「筋音図(MMG)」技術を活用し、従来のジョイスティックやコントローラーを使わず、手を動かすだけでゲーム操作が可能で、全く新しい楽しさを味わうことができます。CoolSo の展示ブースでは、台湾の動画制作会社 MoonShine と共同開発した多数のシューティングゲームのデモ体験を実施しました。プレイヤーは CoolSo が開発したリストバンドを着けるだけでアイアンマンに変身し、掌から光線を発射し、敵を攻撃することができます。このような画期的で新しい遊び方は、多くのプレイヤーが列を作るほどの人気を博しました。

CoolSo の創業者ジャック・ウー(Jack Wu)氏によると、「筋音図(MMG)」技術の原理はリストバンド等のウェアラブルデバイスによって、筋肉が動く際に発する生理信号を感知し、ユーザーのジェスチャーを判断し、ゲーム機に指示を出すという仕組みです。この技術は先ず主に VR/AR ゲームに応用し、将来的には次世代のヒューマンマシンインターフェースとなるでしょう。

また、「筋音図(MMG)」技術は VR ゲームの専用コントローラーが見えないという視覚上の問題を

解決しました。MMG 技術で筋肉の生理信号をとらえることで、手のジェスチャーをより正確に認識します。リストバンドを使うことで、従来連結ケーブルの消耗問題もなく、伝送距離もケーブル長さに影響されず、約 15 メートル離れても認識します。また、CoolSo の筋音図(MMG)は、従来筋電図(EMG)の場合に問題となる汗による信号の歪みという課題も克服しました。これにより製品の優位性やユーザーの体験満足度が向上し、ゲーム市場で脚光を浴び、台湾のプリンスグループ Price Group Auto21 から高評価を得て投資が決まりました。

創業者ジャック・ウー(Jack Wu)氏によると、Coolso はゲーム産業のほか、将来的にはスライド(未来型オフィスでのスライド操作)、ドローン、義肢、工業応用分野の設備等も次の展開として考えています。また、人工知能の導入によりヒューマンマシンインタフェースを一段と進化させ、新しい人と機械のコミュニケーション体験を実現する予定です。手を動かすだけで機械操作ができるため、あなたもアイアンマンに変身できます。

東京ゲームショーは世界四大ゲームショーの一つで、世界から多数のバイヤーやゲームプレイヤーが集まる、アジアで最も歴史ある展示会です。昨年来場者数は 25 万人で、台湾ゲーム館には数千人のバイヤーが来場し、2000 万 US ドル近くの商機を創出しました。各大手ゲーム企業やベンチャー企業が各社のブランド知名度を高め、ビジネスチャンスをつかむ絶好の機会です。

【当記事に関するお問い合わせ】

工業技術研究院(ITRI) マーケティングコミュニケーション室

住所：195, Sec. 4, Chung Hsing Rd., Chutung, Hsinchu, Taiwan

Kayo Liu Ms. +886 936606694 E-mail: KayoLiu@itri.org.tw