IT時事ネタキーワード「これが気になる！」（第70回）

VR、AR、MR、SR…「xR」技術一覧

2020.12.24



ビジネスで仮想現実（VR）や拡張現実（AR）、複合現実（MR）を活用する動きが盛んだ。コロナ禍で人との接触が制限される中、直接対面せずに行える新しいコミュニケーション手段がニーズとして浮上したからだ。

「VRゴーグル」を装着して、ゲームやライブ、遠い名所旧跡などのバーチャル世界を、あたかもそこにいるかのように臨場感たっぷりに味わう。最近は、スマホを挿入するだけで簡単に使える紙製ゴーグルとスマホアプリで簡単に仮想世界を楽しめる。VR（バーチャル・リアリティー）は1989年頃からある言葉で、今では日常的に使われるようになった。

バーチャルな物体や人物を現実に重ねて映し出す「AR」も触れる機会は多い。大ヒットしたスマートフォン向けゲーム「Pokémon GO」は、カメラ越しの現実の背景にポケモンが現れ、バーチャルなボールを投げて捕まえる。ほかにも観光地やイベント、商品パッケージや新聞などのマーカーにスマホのカメラをかざすと、キャラや物体が現れたり、しゃべったり踊ったり、動画を再生できたりする仕掛けもおなじみだ。

VRやARなど、後ろに「R」が付く、仮想現実系の技術をまとめて「xR」（エックスアールまたはクロスリアリティー）と呼ぶ。ARとVRを組み合わせたゲームもあり、境界線があいまいになったり総じて論じたりするケースが増え、xRという言葉が使われるようになった。覚えておこう。

VR、AR、MR、SRの違い… 続きを読む