

ウェアラブルデバイスとCPSサービスの拡大

◆日常生活に浸透するCPS、ウェアラブルデバイスのサービス

ウェアラブルデバイスとサイバーフィジカルシステム（CPS）が提供するサービスが、日常の生活空間を拡大し、社会を支える手段として広がりつつある。

CPSサービスとはディスプレイやプロジェクターなどの映像器機を使い実世界と情報世界を一体化して提供するものである。2016年はポケモンGOというスマホのCPSゲームが世界中でブレイクした。ゲームの他、画像診断や手術支援などの医療、生産設備やインフラの点検保守などに利用されている。

また身に着けたカメラ、時計、眼鏡などから生活履歴や身体データを収集して、健康管理や生活の安全安心を提供するサービスが拡大している。家電、通信事業、医療機器、スポーツなど多様な業種が参入し、公的な利用も始まった。16年に、マラソン大会ではウェアラブルカメラを装着した警察官が走りながら警備するランニングポリスが増えた。情報通信白書はウェアラブルデバイス・サービスの世界市場は、16年の271億ドルから17年に354億ドルに拡大するとしている。

◆スマホ新製品との連携でウェアラブルデバイスが高度化する

スマホとウェアラブルデバイス技術はアップルが先行している。16年に発売されたiPhone 7は、JR東日本のSuicaが使える日本版のICカード機能を搭載した。また専用のイヤホンジャックを廃止し防水・防塵機能を高めて利用範囲を広げた。ウェアラブルデバイスのApple Watch 2は水中で着用できるまで耐水性を上げるとともに、SuicaやポケモンGOが利用できるようになった。

他方、スマホ市場で85%以上を占めるAndroid勢は、OSの提供に徹していたGoogleが初めて自社製のスマホPixelを欧米で発売した。またGoogleはスマホをゴーグルに装着してVR映像やYouTube、ストリートビューを楽しめるウェアラブルデバイスの新製品Daydream Viewを発売した。任天堂もAndroidスマホと連動してポケモンGOを楽しめるリストバンドのPokémon GO Plusを発売した。

17年は、スマホとウェアラブルデバイスの連携がさらに高度化しCPSサービスが日常化することで、実社会と情報社会との融合が拡大する。 【大島正明】