

はじめに

2016年度は、「VR元年」とも言われVR（仮想現実）技術やAR（拡張現実）技術が注目されました。ゲーム機やVR用のヘッドマウントディスプレイ（HMD）が発売され、360度動画コンテンツも急速に増えてきています。また、さまざまなソリューションも出始めています。特にAR技術を使ったスマホゲームの「ポケモンGO」は、世界中で社会現象となりました。もう一つの注目された技術として、AI（人工知能）があります。特にディープラーニング（深層学習）技術を使った囲碁ソフトが、プロ棋士に勝ったことにより注目を集め、このディープラーニング技術を使用したソリューションが出始めています。

これらの技術は、今後急速に普及し各種ソリューション・サービスが提供されてくると予想されます。

技術調査専門委員会は、本年度も「当産業協会会員各社の大きなビジネス領域を占める画像技術とそれを取り巻くハードウェア・ソフトウェア技術に関する先端技術の調査・検討を行ない、広く会員各社に紹介し、技術の向上に寄与する。」ことを基本方針として活動を行いました。本報告書では、その活動を報告します。

本年度は、現地調査を2件、講演会を1件実施しました。

現地調査としては、産業技術に関連する多くの分野を研究活動している産業技術総合研究所が開催した「テクノブリッジフェア 2016 in つくば」の見学と、リコーの環境経営と新たな技術・イノベーションへの取組みをおこなっている「リコー環境事業開発センター」を訪問しました。

講演会としては、各社が相次いで参入している3Dプリンタ事業に関する技術として、「3Dプリンタ/フォーマットの現状, FAV (FAbricatable Voxel)の紹介と標準化の状況」というテーマで開催いたしました。

技術動向については、プロダクションプリンター、オフィス機器、産業用出力機器に加えて、今年度は「ビジネス機器メーカーの新規事業参入」として、各社の新規事業への取組みをまとめました。

世界規模での紙の使用量の減少により、今後のドキュメント出力機器の需要成長が見込めないため、ドキュメント出力機器関連各社の新規事業への参入が加速しています。さらに業界再編の動きなども起きており、新たな局面を迎えてきています。

本年度の報告書も、会員各社の皆様に広くご活用いただき、今後の会員各社の更なる発展に寄与できれば幸いです。

最後に、お忙しい中活動にご協力いただいた、会員各社、講演会、現地調査の関係の皆様、ならびに当専門委員会委員、事務局の皆様には、心より感謝申し上げます。

2017年6月

技術委員会 技術調査専門委員会
委員長 西原 雅宏

禁 無 断 転 載

2016 年度「ビジネス機器関連技術調査報告書」“はじめに”部

発行 2017 年 6 月

一般社団法人 ビジネス機械・情報システム産業協会 (JBMIA)

技術委員会 技術調査専門委員会

〒108-0073 東京都港区三田三丁目 4 番 10 号リーラヒジリザカ 7 階

電話 03-6809-5010 (代表) / FAX 03-3451-1770