

2026年4月1日

報道関係者各位

イーソル株式会社

eSOL、産業向けリアルタイム 3D エンジン 「eXRP™」を正式提供開始

～ デジタルツイン市場の急成長に対応、「Godot」を産業用途に強化 ～

イーソル株式会社（本社：東京都中野区、代表取締役社長 CEO 兼 CTO：権藤 正樹、以下 eSOL）は、オープンソースゲームエンジン「Godot」をベースとして産業用に強化した業界初のリアルタイム 3D エンジン「eXRP™」（エクスパールピー 以下 eXRP）を 2026 年 4 月 1 日（水）より正式に提供を開始します。



eXRP は、モビリティ・ロボティクス・製造業などの産業分野における 3D シミュレーション（デジタルツイン*1 など）や HMI（Human Machine Interface*2）などの可視化システム*3の開発を強力に支援するリアルタイム 3D エンジンです。

一般的なシミュレーションソフトウェアなどの CAE（Computer Aided Engineering）ツールは高額で複雑なため導入障壁が高い*4とされていますが、eXRP はオープンソースゲームエンジン「Godot」をベースとした直感的で効率的な UI/UX と、ランタイムとエディタを含む開発基盤によって開発を一貫して行うことができるため、CAE ツールに比べて開発におけるコスト・時間・工数を大幅に削減できます。

可視化システム市場は高い成長が見込まれており、特にデジタルツインの市場規模は 2030 年までに年平均成長率（CAGR）で 30%～40%超と極めて高い成長が見込まれています。

■可視化システムの市場規模予測

分野	2024-2025 年（現在）	2030 年（予測）	CAGR（年平均成長率）	成長トレンド
デジタルツイン	約 210～350 億ドル	約 1,500～1,800 億ドル	30% ～ 48%	極めて高い成長
産業用シミュレーション	約 200 億ドル	約 360～400 億ドル	10% ～ 12%	安定成長
車載 HMI（モビリティ）	約 250～300 億ドル	約 470～650 億ドル	11% ～ 13%	高い成長
産業用 HMI（製造/ロボ）	約 55 億ドル	約 80～110 億ドル	8% ～ 10%	安定成長

※市場規模データ出典：Gartner「Digital Twin Market Report 2025」、IDC「Industrial Simulation Market Forecast」、Forrester「3D Visualization Trends」

(*1) デジタルツイン：コンピュータ上の 3D 空間でリアルな動きをテストする仕組み

(*2) HMI（Human Machine Interface）：操作画面（ダッシュボードや操作パネル）

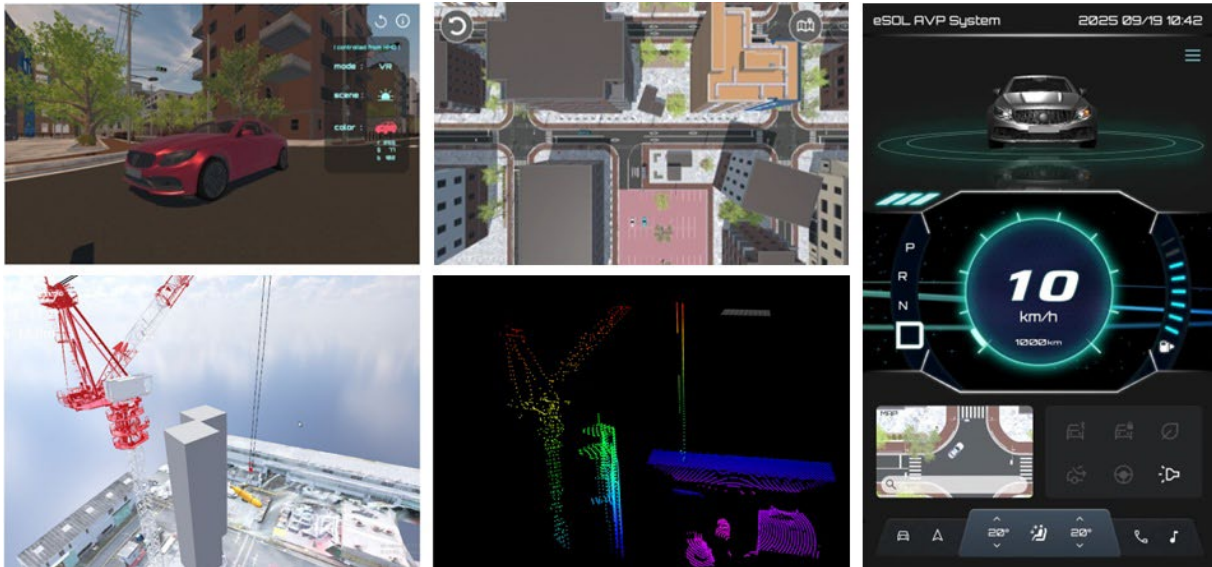
(*3) 可視化システム：膨大なデータや複雑な情報、目に見えない現象をグラフ、チャート、マップ、3D モデルなどの視覚的な形式に変換し、直感的に理解できるようにしたシステム

(*4) 中小企業の 28%が高額なライセンスを導入障壁と指摘 出典：ビジネスリサーチインサイト社 CAE 市場予測

<https://www.businessresearchinsights.com/jp/market-reports/computer-aided-engineering-cae-market-122674>

eSOL では、こうした市場機会を捉えタダノインフラソリューションズ社と製品化前の eXRP を用いた 3D-LiDAR 点群シミュレータを共同開発*5するなど、既にこの市場に向けた取り組みを開始しています。

近年、産業分野のシステム開発でもゲームエンジンのような高度な表現力が求められています。一方で一般的なゲームエンジンは、長期保守や厳格な品質管理が求められる産業用途には適さない面がありました。そこで eSOL は、長年培ってきた組込みシステム開発と産業制御の知見を OSS ゲームエンジン「Godot」と融合し、軽量で柔軟な使いやすさと、産業レベルの品質・長期サポートおよび高い拡張性の両立を実現しました。



eXRP で高度な表現力を実現した産業分野アプリケーションの画面サンプル

eSOL は、eXRP の展開にあたり、企業向けに Godot の商用サービスをグローバルに展開する [W4 Games 社](#)と戦略的なパートナーシップを締結*6しており、両社の強みを合わせて、産業領域での様々な用途の 2D/3D アプリケーション開発と産業 DX の実現を支援します。

【産業領域における eXRP の主要ユースケース】

- ・ コックピット HMI 開発
- ・ 部品組み立てなど製造ラインのデジタルツイン
- ・ シミュレーションによる倉庫レイアウト最適化
- ・ 搬送機械の制御シミュレーション
- ・ ADAS/自動運転の走行シナリオ検証
- ・ 売り場やショールームでの仮想空間活用
- ・ ROS 連携による AMR/AGV 運用シミュレーション
- ・ VR による作業者トレーニング・安全教育

イーソル株式会社 代表取締役社長 CEO 兼 CTO 榎藤正樹のコメント

「eXRP は、ゲームエンジンの使いやすさと産業レベルの品質・サポートを両立させた業界初のリアルタイム 3D エンジンです。eXRP の登場により、産業分野でのビジュアライゼーションシステムの開発期間の大幅な短縮が期待でき、市場の急速な成長に対応する企業の競争力強化を実現します。eSOL は SDx のプラットフォーム構築に求められる全領域の開発技術を提供する「Full Stack Engineering」戦略を推進しており、eXRP は、その中でもシミュレーションや HMI などのビジュアライゼーション領域を担う重要なコンポーネントです。」

(*5) ニュースリリース「ゲームエンジン「Godot」を用いた 3D-LiDAR 点群シミュレータをタダノインフラソリューションズ社と共同で開発」(2026 年 2 月 6 日) https://www.esol.co.jp/news/news_810.html

(*6) プレスリリース「eSOL、W4 Games 社と OSS ゲームエンジン「Godot」の産業分野向け活用で戦略的パートナーシップを締結」(2025 年 12 月 25 日) https://www.esol.co.jp/press/press_796.html

■ 補足資料

● eXRP 製品情報

ソリューション構成、特長、ユースケース、デモンストレーション動画など

<https://www.esol.co.jp/embedded/product/exrp.html>

● Godot 解説記事（ブログ記事）

ゲームエンジン「Godot（ゴドー）」とは？ 特徴や Unity/Unreal Engine との比較、今後の展望を解説

https://blog.esol.co.jp/embedded/godot_explanation

● ホワイトペーパー

なぜ今、産業領域でゲームエンジンが選ばれるのか？

～車載・製造分野の利用状況やユースケースから見る、高度な描画/可視化システム開発での活用～

https://lp.esol.co.jp/dl/game-engine_white_paper

● 関連情報

グラフィックス&ビジュアライゼーション

DX ツールから組込み GUI、モバイルアプリまで、豊富な技術知見を活かし、車載・製造・ロボティクスなど産業分野に最適な描画・可視化ソリューションを提供

https://www.esol.co.jp/embedded/services/graphics_visualization.html

● 製品のお問い合わせ、ご相談

eXRP の詳細情報、デモンストレーション、技術情報についてご相談は以下よりお申込みください。

<https://lp.esol.co.jp/inp-emb/inquily>

● eSOL について

eSOL は、革新的なコンピュータテクノロジーによって世界の人々のためのサイバーフィジカル社会を実現するワールドクラスのフルスタックエンジニアリング企業です。 eSOL 独自のマルチカーネルテクノロジー（特許取得）によって開発された eMCOS®リアルタイムオペレーティングシステム

（RTOS）を中核とし、プラットフォーム、OS、アプリケーションの各層と、ツールチェーン、プロセスまでをトータルに提供する”Full Stack Engineering”でお客様のソフトウェア開発を支援します。

eSOL の技術および高性能でスケーラブルなソフトウェアプラットフォーム製品と優れたプロフェッショナルサービスは、厳格な品質、安全性、セキュリティ基準が求められる車載システムをはじめ、

FA、人工衛星、医療機器およびデジタル家電を含むあらゆる組込みアプリケーションの分野において世界中で採用されています。最先端の自社製品の研究・開発や、主要メーカーや大学機関との共同研究に加え、AUTOSAR、Autoware、マルチ・メニーコア技術の標準化活動を積極的に進めています。

2025 年 5 月に創業 50 周年をむかえ、東京証券取引所スタンダード市場に上場しています。（証券コード:4420）

イーソル株式会社 会社情報：<https://www.esol.co.jp>

* Autoware は、自動運転のために ROS/ROS 2 上に構築されたオープンソースソフトウェアです。

* イーソル、イーソル株式会社、eSOL、eMCOS および eXRP は、イーソル株式会社の日本及びその他の国における登録商標または商標です。

* eXRP は、イーソル株式会社が商標登録を申請中です。

* その他、記載された会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。



■ 本リリースに関するお問い合わせ先

イーソル株式会社 コーポレートコミュニケーション室

e-mail : media@esol.co.jp

URL : <https://www.esol.co.jp/>