

# Virtual Reality産業の 現状と見通しについて

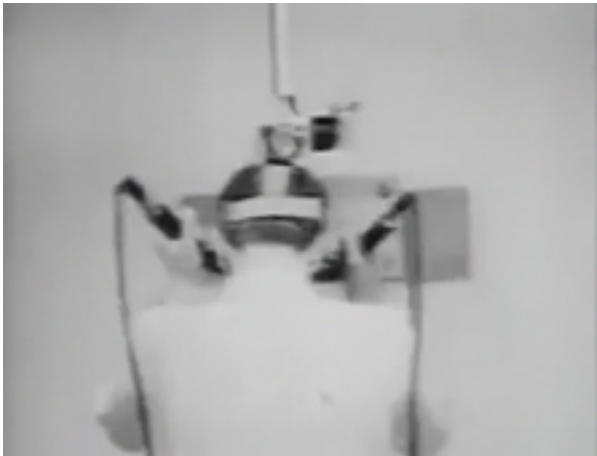
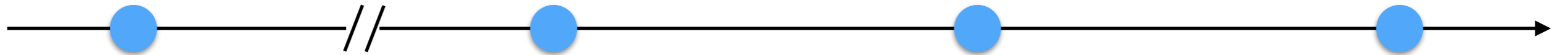
理化学研究所、株式会社ハコスコ、VRコンソーシアム  
藤井直敬

1960年台

1980年台

1990年台

2000年台





2010年

2012年



2014年



2016年



7年間でGPU性能は約10倍近く向上

これまでのVRブームとの違い

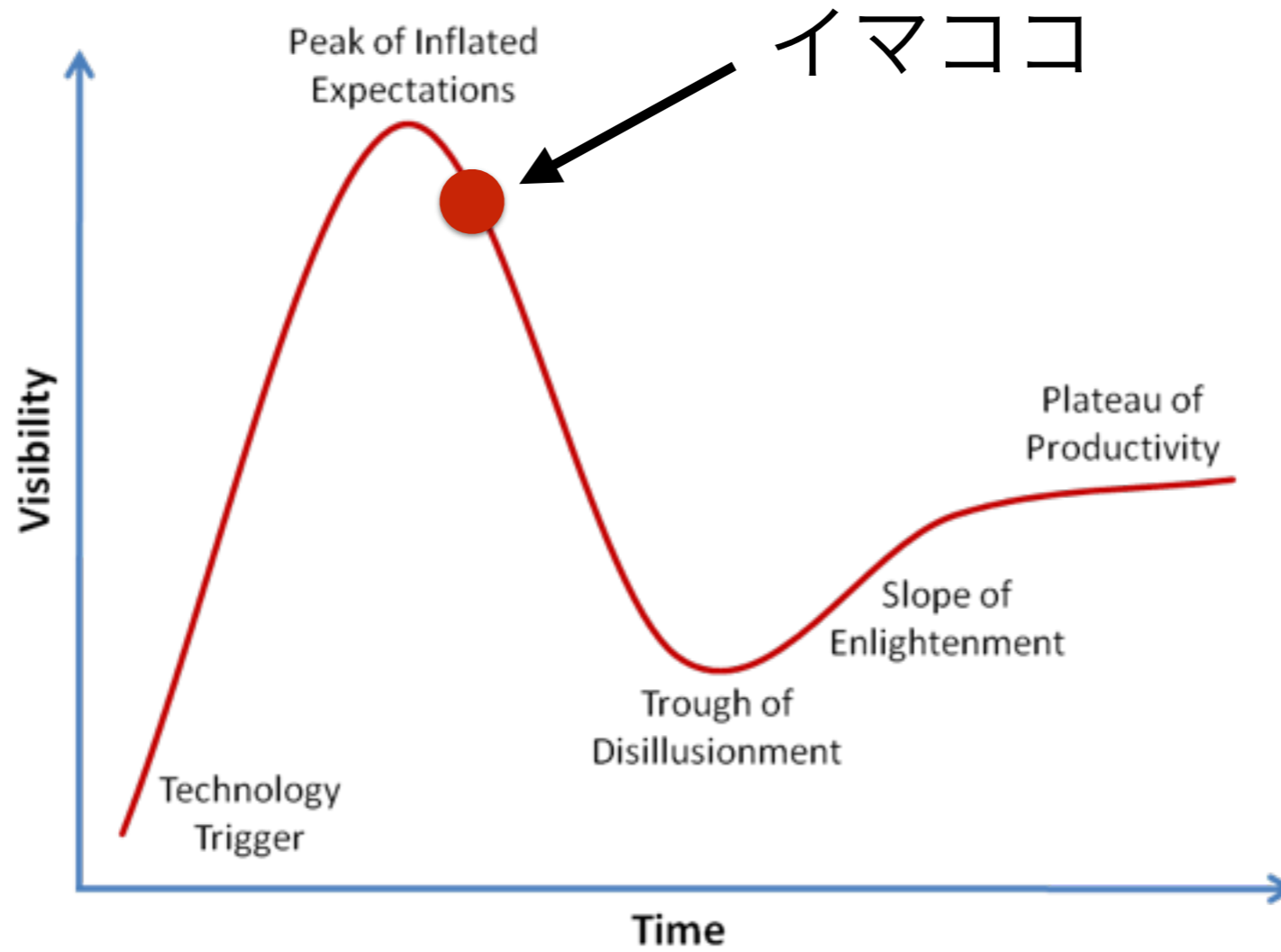
facebook

Google

htc

SAMSUNG

これからの数年は  
デバイス主導から、コンテンツ主導型へ



幻滅期の2年間で、デバイスの性能向上  
コンテンツの充実が起きるだろう



注目すべきはホロレンズ



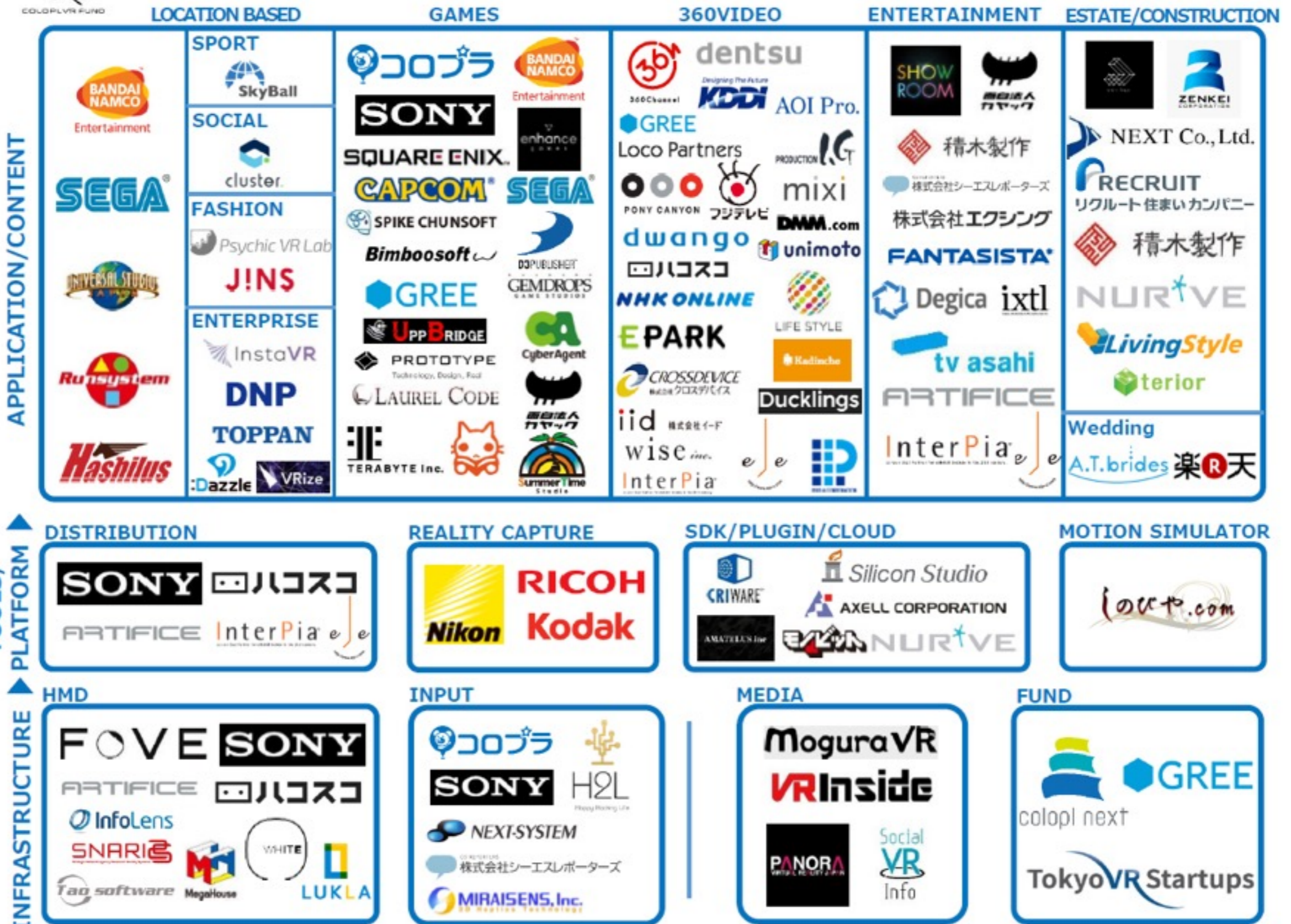
# VR, AR, MRが融合し 現実と仮想の境界が溶けていく マルチレイヤーな世界



Keiichi Matsuda



# 2016 VR INDUSTRY LANDSCAPE IN JAPAN



# 国内の現況

新規技術に手を出すアーリーアダプターは多い  
仮想的な世界を受け入れる土壌は整っている

明確な将来ビジョンをもった事業者が少ない  
投資額が少ない

技適等による技術導入障壁がある

VR, AR, MRは映像を作るのではない  
再現可能な体験をつくること



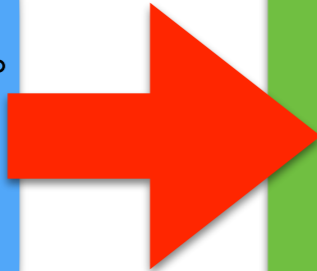
体験型の教育コンテンツと  
プログラムの整備を！

# VR ZOO

インキュベーション施設

拡大期を支える  
ユニークなサービス

プロトタイプ  
開発者



都心に500-1000坪程度の  
シェアオフィス  
国籍を問わない  
100人程度の開発者  
プロジェクト認定で給与支給  
技適の対象外  
知財は個人に帰属  
最新の機材を整備  
ファブラボ整備

年5-10億程度3年間

