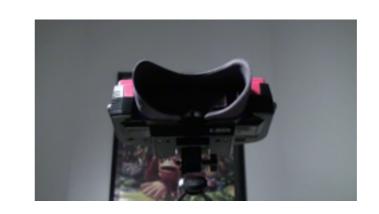
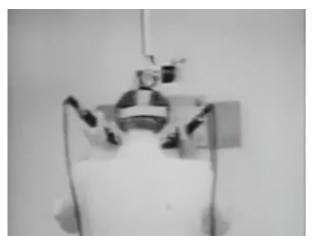
Virtual Reality産業の 現状と見通しについて

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

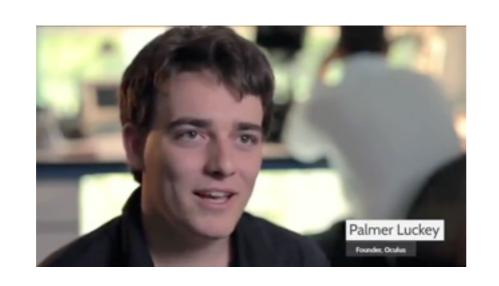














7年間でGPU性能は約10倍近く向上

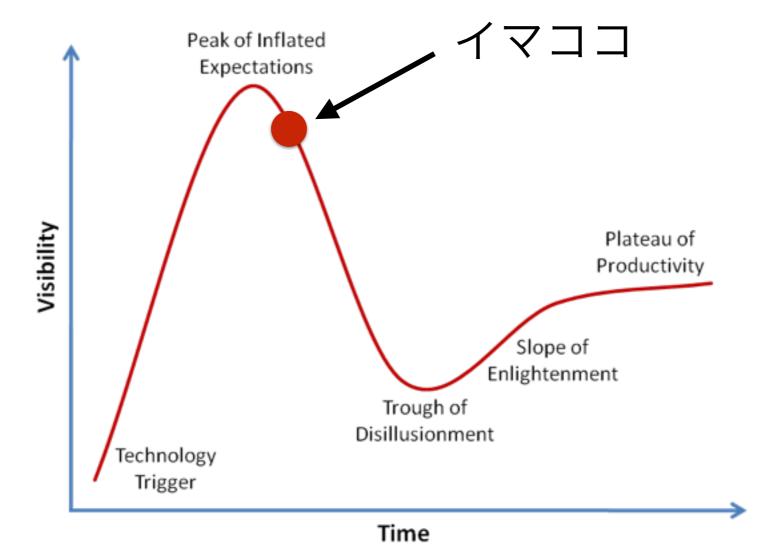
これまでのVRブームとの違い







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

Social XR Info COLOPLVR FUND

2016 VR INDUSTRY LANDSCAPE IN JAPAN AUGUST Ver 1.1

LOCATION BASED

GAMES

360VIDEO

ENTERTAINMENT

ESTATE/CONSTRUCTION









nhance





dentsu



mixi

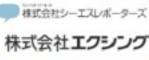
DMM.com

1 unimoto

LIFE STYLE

* Kadinche



































APPLICATION/CONTENT





ENTERPRISE

1 InstaVR

DNP



LAUREL CODE

Œ

SQUARE ENIX.

CAPCOM'

SPIKE CHUNSOFT

Bimboosoft ~





DOPUBLISHER

GEMDROPS





000

PONY CANYON JUFUE

dwango

NHK ONLINE

⊡ルコスコ

EPARK













DISTRIBUTION

Runsystem





□ ハコスコ







REALITY CAPTURE







MOTION SIMULATOR





PLATFORM



FINTE InterPia e e

INPUT



MEDIA



FUND

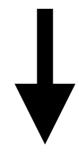


国内の現況

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 プラグラムの整備を!

拡大期を支える ユニークなサービス

VR ZOO

インキュベーション施設

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

