



AQU 先端テクノロジー総研 《ニュースリリース》 2014/9/24

お世話になっております。

AQU 先端テクノロジー総研と申します。

ニュースリリースをお送りしますので、よろしくお願いたします。

臨場感 HMD(ヘッド・マウント・ディスプレイ)、 新コンテンツ革命を牽引

臨場感 HMD の利用したい分野は、「観光体験」、「宇宙体験」、「飛行体験」がベスト 3！
新コンテンツ革命の到来、ソーシャルメディアと臨場感 HMD の融合に可能性！
臨場感 HMD の新用途、新需要に関する調査まとまる！ 先端テクノロジー総研

<http://www.aqu.com/new-hmd-need/>

<http://www.aqu.com/aqu-news/2014-9-24.pdf>

ニュースリリース

<http://www.aqu.com/new-hmd-need/sample-1.pdf>

内容サンプル



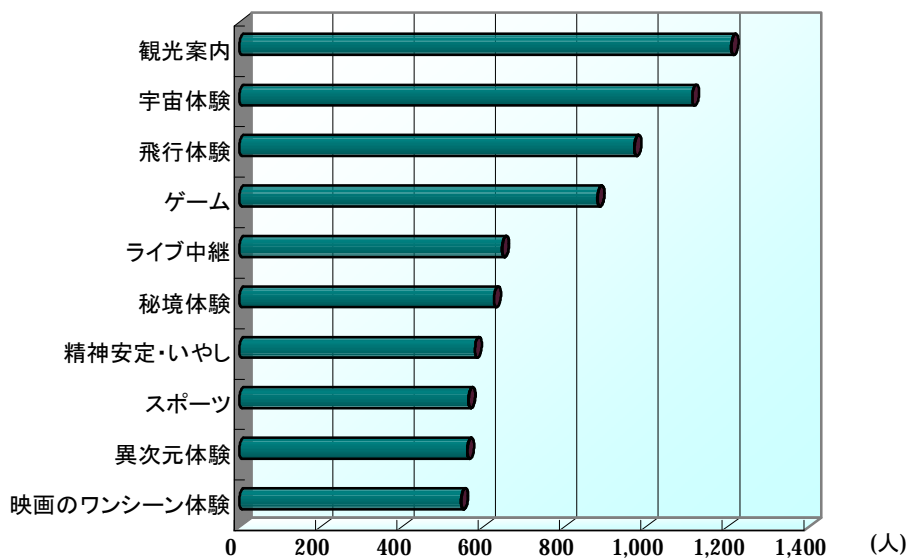
- 臨場感 HMD の利用したい分野は、「観光体験」、「宇宙体験」、「飛行体験」がベスト 3。最新の HMD(ヘッド・マウント・ディスプレイ)が発表される中、2,200 人を対象に、アンケート調査を実施したところ、こんな調査結果が出た。
- この調査は、調査会社の AQU 先端テクノロジー総研(代表、子安克昌)が、インターネットを利用して、2,200 人の協力を得て、9月15～18日に実施し、調査報告書『臨場感 HMD(ヘッドマウントディスプレイ)の新用途、新需要動向に関する調査』として、まとめたもの。
- ソーシャルメディアのフェイスブック社が HMD のベンチャー、Oculus VR を 20 億ドルで買収した

が、その後、Oculus Rift の開発キットが販売されており、国内でも関心度が急速に高まっている。また 360 度カメラの販売など関連製品にも好影響を与えている。調査では、フェイスブックの利用者、ミクシィの利用者、パソコン利用者、スマホ利用者、おたく(オタク)、Oculus Rift 利用体験者ごとに、調査分析しており、ソーシャルメディアと臨場感 HMD の相性のよさ、融合の可能性に注目している。

【調査結果より】

● 臨場感 HMD、期待したいアプリ、サービス (2,200 人による)

臨場感HMDアプリ、ベスト10



『臨場感 HMD(ヘッドマウントディスプレイ)の新用途、新需要動向に関する調査』
(AQU 先端テクノロジー総研)

● 臨場感 HMD、アプリ、サービスについて

臨場感のある映像(CG 映像や、ビデオ映像など)が見られる、没入型ヘッドマウントディスプレイ(HMD)を使って、利用してみたい用途について質問した。

その結果、「観光案内」が55.0%と最も多く、続いて、「宇宙体験」50.6%、「飛行体験」44.1%となっている。

「観光案内」は旅行会社での旅行商品の説明、観光地、遺跡等での説明等に有用とみられる。「宇宙体験」、「飛行体験」はふだん経験できない世界であり、関心の高さが伺える。

続いて、「ゲーム」、「ライブ中継」、「秘境体験」、「精神安定・いやし」などへの関心が高かった。ゲーム以外に、着想しだいで、さまざまな用途が開発できるといえる。

● 臨場感 HMD、および関連の最先端製品などに対する関心度

HMD、および関連の最先端製品などに対する関心の高さについても質問したところ、

「大いに関心あり」は、**HMD(ヘッドマウントディスプレイ)** 8.1%、**メガネ型ウェアラブルコンピュータ**8.0%、**人工知能ロボット**8.0%が多く、続いて**時計型ウェアラブルコンピュータ**6.5%、**遠隔操作、分身ロボット**であった。また、「大いに関心あり」「関心あり」を合わせてみると、**人工知能ロボット**30.6%、**メガネ型ウェアラブルコンピュータ**28.1%が多く、続いて、**遠隔操作・分身ロボット**26.7%、**HMD**24.9%と続いている。

全体的には、それほど大きな違いはないものの、3人に**1**人の割合で、人工知能ロボットに関心があり、**HMD(ヘッドマウントディスプレイ)**には、4人に**1**人が関心を持っていることが分かった。

- なお、同調査では、「臨場感 **HMD**、および関連の最先端製品などに対する関心度」、「関心のある **HMD** 関連の企業」、「仮想商品サービス、臨場感 **HMD** サービス、臨場感アプリなどへの期待、需要度」、「臨場感 **HMD**、アプリ、サービス」、「仮想商品サービスへの期待、需要」について、調査分析している。
- アンケート調査では、回答者のコメントから、臨場感 **HMD** は、まさに『コンテンツ革命』を引き起こすという予感が感じられている。従来のバーチャルリアリティ(**VR**、仮想現実)を超えて、バーチャルリアリティ(**VR**)が新時代に入ろうとしている、ともいえる。
- 以下、参考までにコメントのいくつかを紹介する。



(参考) 臨場感 HMD の利用シーン、イメージ例

● 臨場感 HMD の回答者コメント

従来のゲームの世界をより深く、体感できるとともに、教育、医療、観光、映画、コミュニケーションなど、幅広い世界に浸透する可能性を感じさせる。

臨場感**HMD**の世界の用途としては、まず、ゲームやスリルを味わう世界がある。「ゲームの主人公等になり、ゲーム内に入っていける。」(男性、**50**才)、「ジェットコースターとかスカイダイビングの模擬体験をしたい。」(女性、**21**才)、「スポーツの試合をスタ

ジウムにいる感覚で自宅で見たい。」(男性、43才)、「ライブに行くことがあるのでライブに参加した一体感が味わえると楽しいと思う。」(女性、59才)、「ライブ、コンサートなどをオンデマンドで楽しめると良い。」(男性、37才) といった意見が出ている。

健全者だけでなく、不自由な人たちにも有用だ。「体の不自由な人が古代遺跡に行ったり、欲しいものを買いに出かけたりできると、生活の幅が広がって前向きな気分になれると思う。映画のワンシーンのような世界で主人公になりきってみたい。」(女性、25才)。また教育、社会体験、医療活動などにも可能性がある。「教育などの場で、臨場感を体験できるようなことは素晴らしいと思う。」(男性、66才)、「様々な外の場所で、現地の過去の建物や災害が体験でき、教育に生かされればよいと思う。」(女性、22才)、「神経科治療、リハビリなどの医療や健康づくりに、役立たせられればよいと思う。」(男性、68才)などである。

いっぽう、近未来のビジネスシーンを感じさせる一例としては、「遠方にある店舗の中古車の状態を360° 確認したり、実際に運転しているような感じを受け取れるようになればよい。」(男性、49才)、「これから行く旅行先、特に宿泊先の映像を見て雰囲気や、ロケーションを確かめるのに利用したい。」(女性、60才)というものもある。そのほか、「ロボット等との連携により、健康・知育に役立てられれば良いと思う。」(男性、45才)、「精神的な病気の治療に役立てると良いと思う。」(女性、45才)といった意見もある。

この臨場感HMDのもたらすインパクトは、はかり知れないものがあると考えられるが、「過去の映像を振り返り、今後に活かす材料として、もう一度思い出したいときに試してみたい。」(男性、22才)、「過去の映像、現実の映像、ライフログなどの映像を融合させた体験ができるとよい。」(男性、42才)、「過去・現実・未来の融合。」(男性、63才)、「過去の世界へ行って思い出のシーンを体験してみたい。」(女性、55才)、というように、ライフログと深く関係している点に注目したい。また高齢化社会のことを考えると、過去映像、ライフログ映像のニーズはコンテンツ開発の深度によっては、大きいものがあるといえるだろう。

臨場感HMDをベースとした、ゲームの世界、ロボット連携、遠隔コミュニケーション、ライブ中継、過去の思い出体験など、実に多くの分野で、未来ビジネスの可能性があると実感される。実際、「今までにない未知との遭遇を体感したいです。」(男性、26才) というように、わくわく感のある意見が多い。

なお以下のように、貴重な意見が寄せられた(一部のみ記載)。

- ・ 子供の学習や大人のカルチャースクールなど自宅にいてもできるようになるとうれしい。(女性、43才)
- ・ 高齢なので実際にはできないスカイダイビングや、海の中をマンタと泳いだり、世界遺産のマチュピチュとか地上絵を体感したいです。(女性、73才)
- ・ 行ったことのない場所(観光地、遺跡、宇宙空間等の仮想体験をしたい。(男性、72才)
- ・ 映画やゲームの世界に入っているような体験をしてみたい。(男性、52才)
- ・ ヨーロッパのアルプスの上を飛行体験してみたい。(女性、66才)
- ・ 空を飛びたい。雲に乗りたい。海の中を泳ぎたい。(女性、66才)

- ・ ロボットとの交流、操作を体験したい。(男性、59才)
- ・ 患者さんの回復につながる臨場体験。(男性、70才)
- ・ 遠く離れたライブ会場に行かずに体験できるのはうれしい。(女性、58才)
- ・ 体の不自由な人に色々体験できていいと思いますし、自分も年をとるので分身ロボットで色々な体験をして見たいです。とても関心があり何でも体験したいと思います。(女性、75才)
- ・ 過去の思い出の再会をしてみたい。(男性、80才)
- ・ 精神的な病気の治療に役立てると良いと思う。(女性、45才)
- ・ 歴史上の名シーンを臨場感をもって体験したい。(男性、39才)
- ・ 体の不自由な人が古代遺跡に行ったり、欲しいものを買に出かけたりできると生活の幅が広がって前向きな気分になれると思う。映画のワンシーンのような世界で主人公になりきってみたい。(女性、25才)
- ・ これから行く旅行先、特に宿泊先の映像を見て雰囲気や、ロケーションを確かめるのに利用したい。(女性、60才)
- ・ 世界の絶景スポットを気軽に自宅で体験出来たら、最高の気分になれると思います。(男性、58才)
- ・ ライブに行くことがあるのでライブに参加した一体感が味わえると楽しいと思う。(女性、59才)
- ・ 今までにない未知との遭遇を体感したいです。(男性、26才)
- ・ ゲームの主人公等になり、ゲーム内に入っていける。(男性、50才)
- ・ 音、振動、匂い、風などトータルにシンクロ動作させた設備で映画を楽しみたい。(男性、50才)
- ・ 危険を伴う体験が出来たら楽しいと思います。(ロッククライミング・スキューバダイビング・カーレース・スカイダイビング等)(男性、41才)
- ・ 遠隔地の買い物を実際にビデオを通して、体験しながら買い物ができたら、高齢者や買い物に行けないときにも、とてもありがたい仕組みです。(女性、21才)
- ・ 過去の映像、現実の映像、ライフログなどの映像を融合させた体験ができるとよい。(男性、42才)
- ・ 360度カメラを使って、コンサート中継などのイベントに利用する。ネットを通じて、一緒にライブ参加した感覚が味わえるのは素晴らしい。(男性、66才)
- ・ 過去の世界へ行って思い出のシーンを体験してみたい。(女性、55才)
- ・ 実際のラジコンヘリなどにカメラを搭載して、遠隔操作してみたい。(男性、45才)
- ・ ロボット等との連携により、健康・知育に役立てられれば良いと思う。(男性、45才)
- ・ スカイダイビングやバンジージャンプなど、普段なかなか体験できないようなスリルある体験がしてみたい。(男性、31才)
- ・ 臨場感が味わえるスポーツ観戦などのライブ中継や、視覚だけではなく触感や匂いなどもバーチャルで体験できるとよい。(男性、43才)
- ・ 身近に身体が不自由で、寝たきりの人がいるが、そのような人にも旅行体験をさせてあげられれば、励みになると思う。(女性、62才)

<http://www.aqu.com/new-hmd-need/>

※お問い合わせ連絡先

株式会社 AQU 先端テクノロジー総研

<http://www.aqu.com/>

〒260-0027 千葉市中央区新田町 36-15

千葉テックビル 6F FLPC

TEL 043-204-1258

FAX 043-204-1316

子安、那須

info@aqu.com
