



AQU 先端テクノロジー総研 《ニュースリリース》 2014/10/23

報道関係者各位

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、よろしくお願いいたします。

ウェアラブルカメラ、ヘッドマウントディスプレイ、新用途開発で市場急拡大!
臨場感コンテンツ、アプリ開発に期待高まる、教育、コミュニケーションなどに可能性
AQU 先端テクノロジー調査

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

<http://www.aqu.com/aqu-news/2014-10-23.pdf>

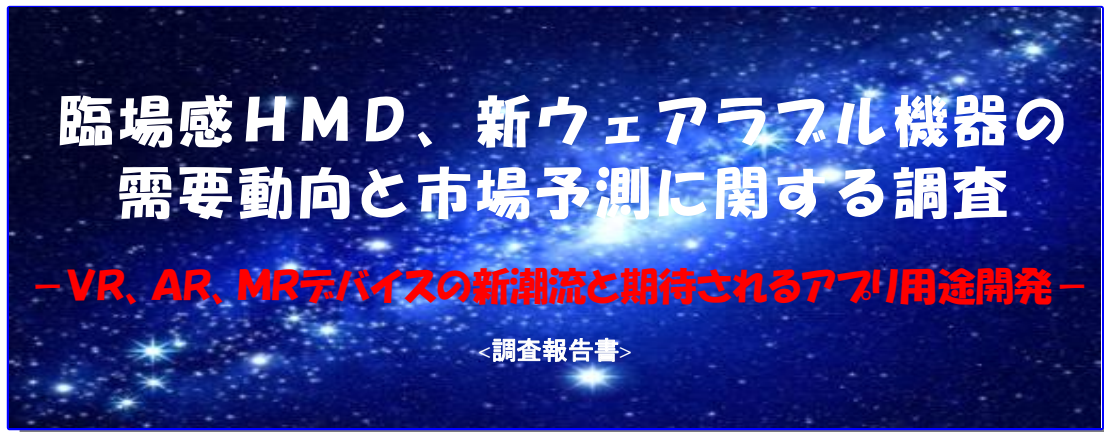
<http://www.aqu.com/new-hmd/sample-1.pdf>

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

ニュースリリース

内容サンプル

AQU メインページ



先端技術市場の調査会社、AQU 先端テクノロジー総研は、このたび、調査報告書『臨場感HMD、新ウェアラブル機器の需要動向と市場予測に関する調査 -VR、AR、MRデバイスの新潮流と期待されるアプリ用途開発-』を発売しました。

これまでとは異なる格段の臨場感を持つHMD(ヘッドマウントディスプレイ)、VR(バー

チャルリアリティ)が注目されています。Oculus Riftなどの最新型VRデバイスは、ゲームだけでなく、教育、コミュニケーションなど、さまざまな用途が今後開発可能であり、大きなアプリ開発のチャンスがあります。臨場感HMDの市場は市場の裾野が広く、スマートフォンを使った簡易型のHMDが数多く登場してきており、今後は、360度全方向のパノラマ動画などを簡単に見ることができ、実写映像を取り込んだコンテンツ開発に可能性が広がっています。

ウェアラブル・アクションカメラは、ユーザーの目線と同じ視点から撮影した動画や写真を追体験できますが、360度広視野角のような要素を取り入れながら、発展してゆく可能性があり、臨場感HMDとの連携が注目されます。

HMD市場は、このように、アプリ開発だけでなく、他のウェアラブル機器との連携により拡大、2015年～2016年にブレイク、世界市場では1,000万台を突破して成長拡大してゆくものと予測されます。またVRデバイス(Oculus Riftなど)、ARデバイス(Google Glass など)また、MRデバイス(MREAL など)は、それぞれにおいて、市場発展が見込まれています。

なお、ウェアラブルの機器開発は、単なる経済への貢献だけでなく、人類の医療福祉、QOL(生活の質)の向上といった側面を担おうとしています。たとえばALS(筋萎縮性側索硬化症)の人々のQOL(生活の質)の向上に役立つ、ウェアラブルシステムの開発、あるいは、高齢化社会に光明を感じさせる、アルツハイマー、認知症の治療用ウェアラブルデバイスなどの開発が進んでいます。ウェアラブルデバイスは脳ICTとの連携に、大きな可能性が出てきました。

当調査報告書は、ウェアラブル・アクションカメラ、HMD市場に挑む、先進的企業の関係者、とくに、事業開発、社長室、企画開発室、研究所、ベンチャー企業等において有益な内容となっています。

『臨場感HMD、新ウェアラブル機器の需要動向と市場予測に関する調査
—VR、AR、MRデバイスの新潮流と期待されるアプリ用途開発—』

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

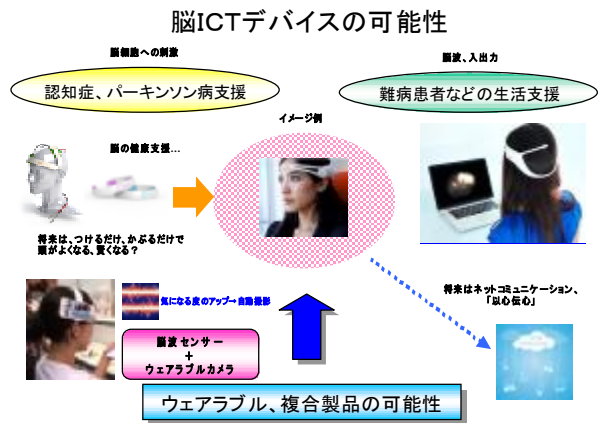
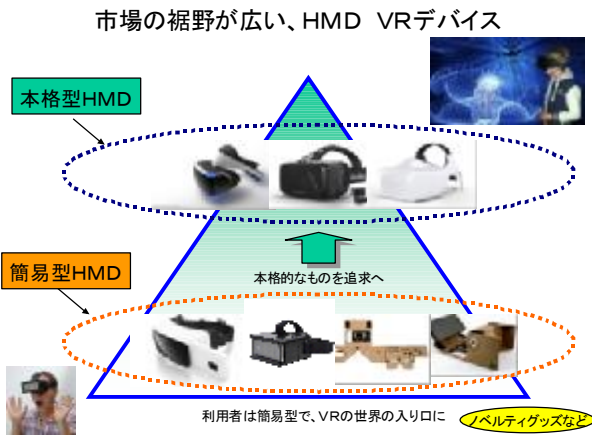
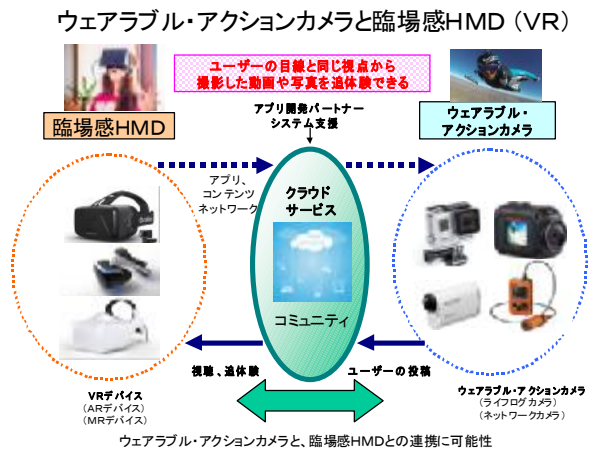
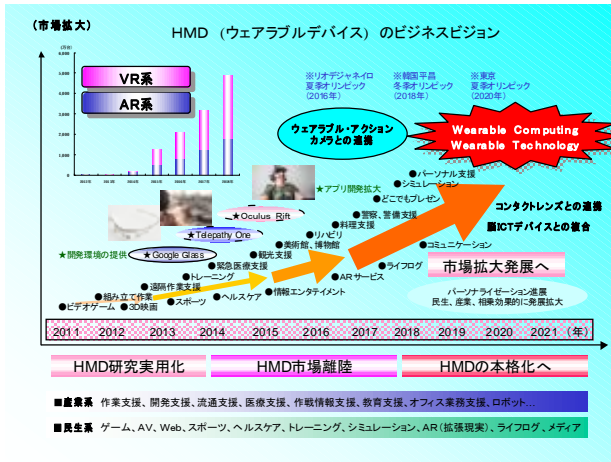
◆レポート体裁 プリント製本 A4 版、PDF ファイル 280 頁

ISBN 978-4-904660-26-3

2014 年 10 月刊

いくつかの注目ポイントについて、お知らせいたします。

【調査ポイントの一例】



はじめに

臨場感HMD、VR(バーチャルリアリティ)が注目されるようになってきた。HMD(ヘッドマウントディスプレイ)において、最近注目されるデバイスとしては、Google Glass (Google)、Oculus Rift (Oculus VR)などがあるが、これらは、AR(拡張現実)、VR(仮想現実)といったキーワードとつながっている。ARが話題になって以降、VRは話題から遠ざかっていたが、ここに来て再びVRが注目されるようになってきた。

Oculus Riftはまだ開発向けの販売であり、一般向けではないが、そのVR映像を見た人はサプライズ、異口同音に没入感、臨場感の深さ、凄さを口にしていく。折から、Facebook社によるOculus VR社の買収は、ゲーム業界に衝撃を与えた。それは、HMD、VRデバイスの未来が、ゲームだけでなく、教育、コミュニケーションなど、さまざまな用途開発が可能であり、たとえば、遠隔でありながら、その場にいるような感覚で、スポーツを観戦したり、ライブを視聴したり、講義を視聴したり、といったことができ、従来発想にはなかった世界が大きく広がったからである。

臨場感HMDの市場は市場の裾野が広く、可能性に満ちている。それは、スマートフォンを使った簡易型のHMDが数多く登場してきており、まさに一般に広がろうとしているからだ。このことにより、360度全方向が動画になっているパノラマ動画などを簡単に見ることができる。今後、実写映像を取り込んだコンテンツの開発が進展することで、臨場感ある新コンテンツビジネスが大きく飛翔してゆくことだろう。

ところで、カメラ機能を持ったスマートフォンの台頭はデジタルカメラ市場に大きな影響を与えた。同市場は、成長拡大から一転、縮小傾向にあり、世界販売数量ベースでは、2011年をピークに激減している。しかし、このような中でニッチ市場でありながら、成

長加速しているのが、ウェアラブル・アクションカメラである。草分けである米国ベンチャー、Woodman Labs 社(GoPro の開発販売)は、2014年6月、NASDAQに上場、その目論見書には「GoPro によって世界は情熱を捉え、共有できるようになった」と書かれている。ウェアラブル・アクションカメラの世界市場は加速し、前年比2倍強に拡大、2013年は、500万台規模に達した。今後の市場は、面白く感動的なシーンを追体験、体験共有する、というニーズを背景に、動画共有サイト、SNSなどと連携しながら、年率20～30%の高成長が続くものと予測される。

ウェアラブル・アクションカメラは、ユーザーの目線と同じ視点から撮影した動画や写真を追体験できるが、これは、まさに、メガネ型の HMD と同じ発想である。ウェアラブル・アクションカメラは、360度広視野角のような要素を取り入れながら、発展してゆく可能性があり、この意味でも、臨場感HMDとの連携は自然な流れであろう。

HMD市場は、このように、アプリ開発だけでなく、他のウェアラブル機器との連携により拡大、2015年～2016年にブレイク、世界市場では1,000万台を突破して成長拡大してゆくものと予測される。そしてVRデバイス(Oculus Riftなど)、ARデバイス(Google Glass など)また、MRデバイス(MREALなど)は、それぞれにおいて、市場発展してゆくと考えられる。

なお、ウェアラブルの機器開発は、単なる経済への貢献だけでなく、人類の医療福祉、QOL(生活の質)の向上といった側面を担おうとしている。フィリップスとアクセンチュアは、脳波を測定する機器とウェアラブルディスプレイを接続し、脳波を通じて照明やテレビなどの家電の操作やメールの送信などを行えるソフトウェアを共同で開発した。これは、ALS(筋萎縮性側索硬化症)の人々のQOLの向上に役立っている。いっぽう、アルツハイマー治療用ウェアラブルデバイスが開発されており、従来の医薬療法よりも、かなりの効果があるという研究成果が出てきている。これはアルツハイマー、認知症という、人類的課題に大きな貢献ができる可能性を有している。

当調査は、「ウェアラブル・アクションカメラの市場展望と市場予測」、「HMD(ヘッドマウントディスプレイ)の市場規模と市場予測編」、「臨場感HMDの新用途コンテンツの可能性と市場展望」、「ウェアラブルの進化系、脳ICT関連製品の可能性」、「注目されるVR、AR、MRの動向と、新市場の展望」、「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」、「臨場感HMD、アプリ開発、未来ビジネス構想戦略編」から構成されている。需要動向をとらえながら、分析しており、事業開発を進める上で有益な内容となっている。当調査が皆様のビジネス開発、研究開発、製品サービス開発に少しでも寄与できれば幸いである。

AQU先端テクノロジー総研

※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
