A woman with brown hair tied back, wearing a Walmart uniform consisting of a white t-shirt and a yellow vest. She is wearing a grey Oculus VR headset and holding a grey VR controller in her right hand. The background is a Walmart banner with the text "HAPPY to HELP" and "YOU CAN GO AS FAR AS HARD WORK & TALENT".

2019年は法人利用も大幅に増える！？  
海外の先進事例に学ぶVR活用

株式会社エドガ  
代表取締役 米本大河

# 米本大河

株式会社エドガ 代表取締役社長

東京都江戸川区 出身 / 1988年10月3日 生

## 経歴



立命館大学

→ エネルギー商社 (~2014)

→ **accenture** (~2016)

→ **edoga** (~現在)



## 趣味

- ✓ 映画・マンガ : スターウォーズ
- ✓ スポーツ・趣味 : サッカー、書道
- ✓ 座右の銘 : 百聞は一VRに如かず



# edoga

会社名 : 株式会社エドガ  
事業内容 : VR企画、開発、コンサルティング  
開始 : 2016年9月  
資本金 : 4700万円 (資本準備金等含む)

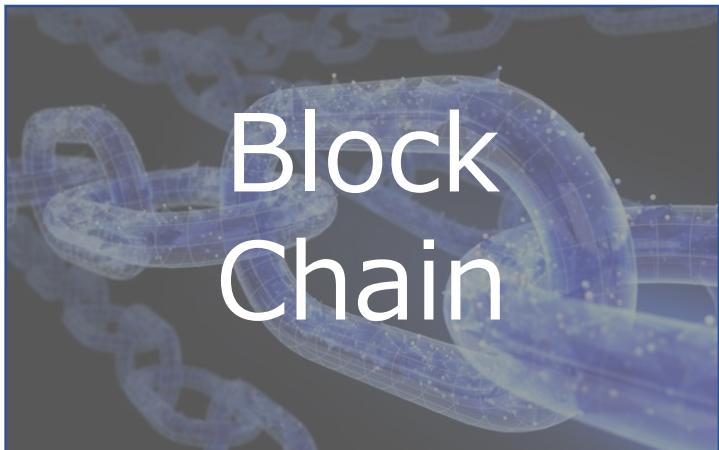
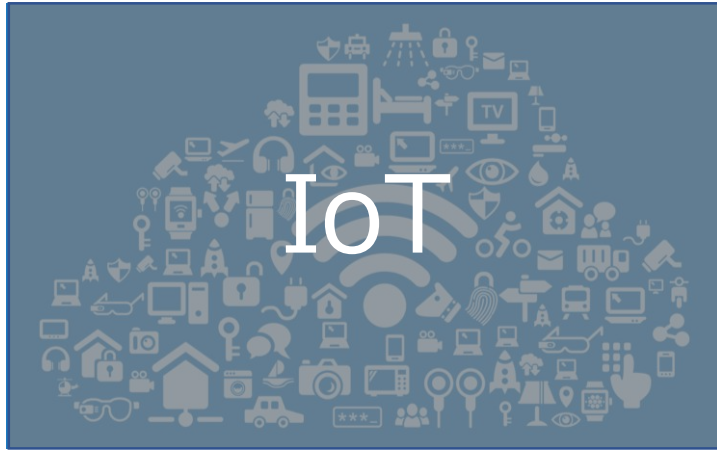
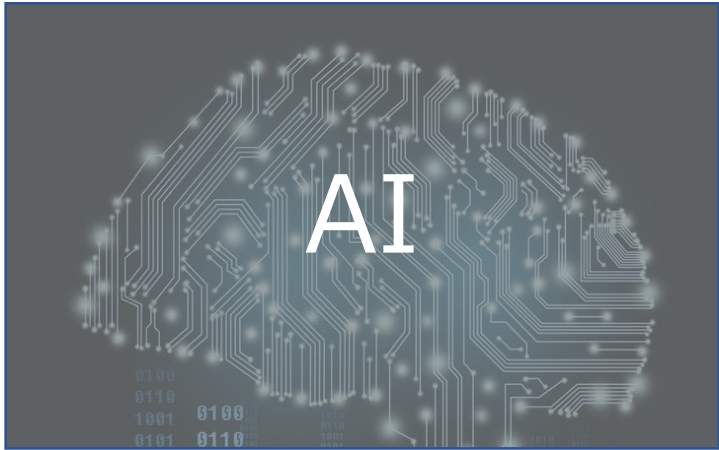


# 第一幕：VR市場の傾向と数字

edoga

# 将来有望なテクノロジー

ここ数年、耳にするようになったキーワード。



# XR技術の市場規模

# 2020年 = 19兆円

VR/AR市場規模とデバイス販売台数の伸び\*

	2016年 (VR元年)	...	2020年 (VR五年)	5年間の成長率
世界のVR/AR市場規模	5800億円 (\$5.2B)		<b>19兆円 (\$162B)</b>	<b>32.7倍</b>
VRデバイス販売台数	960万台		<b>1億1000万台</b>	<b>11.5倍</b>

\*出典: IDC Report、<https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS41676216>

**VR・AR市場、20年に19兆円 毎年2倍伸びる試算**

2016/12/20付 | 日本経済新聞 朝刊

**日本経済新聞**

調査会社の米IDCによると、VRと「ポケモンGO」のような現実世界にCGを重ねる拡張現実 (AR) を合わせた市場は2020年に1620億ドル (約19兆円) に達するとみる。毎年2倍近く伸びる計算で、新産業が急速に立ち上がるようなものだ。

**【参考】世界の産業別市場規模**

- ・携帯電話 - 52.9兆円
- ・広告費 - 51兆円
- ・宇宙産業 - 35兆円
- ・ゲーム - 15兆円
- ・コーヒー - 8.1兆円



# ハードウェアが市場をけん引

【Playstation VR 売上高（予測）】

300万台×40,000円 = **1200億円**

➡ **PS4ユーザーの4%が購入**

参考：PS4 総販売台数7000万台（※2017年12月末時点）

**LINE** **遊ぶ**

限定コンテンツ提供

マウス  
遊べる  
だ！！

真。対話アプリのスタンパ  
など限定コンテンツを取り  
そのえ、ディズニーファン  
を囲い込む狙いだ。

新サービス「Disney  
Y×LINE」の料金は、  
月額480円から月額570  
0円。チャット形式でミッ  
キーと会話したり、ミック  
キーが出演するクイズを楽し  
んだりできる。

会話を重ねてミッキーと  
仲良くなると他のキャラク  
ターを連れてきてくれる。  
「せる」とコメントした。

9月にはアプリの画面デザ  
インをディズニー仕様に変  
えることができる。

ウォルト・ディズニ  
ー・ジャパンのトニー・エリソ  
ン・メディアバイスプレジ  
デントは「技術の発達やト  
レンドに合わせて、ゲスト  
のみなさまに素晴らしい体  
験を提供する手段を進化さ  
せる」とコメントした。

**プレステVR、300万台突破**  
SIE、ソフト充実で弾み

ソニー・インタラクテ  
イブエンタテインメント  
（SIE）は仮想現実（V  
R）機器「プレイステ  
ーション（PS）VR」の  
世界累計販売台数が30  
0万台を突破したと発表  
した。7月15日時点の数字  
で、2016年10月の  
発売から1年9カ月での  
達成となった。PSVR  
専用ソフトの累計販売本  
数は6月末時点で219  
0万本になった。  
200万台を突破した

17年12月  
00万台  
なる。販  
た理由が  
だ。PS  
トル数が  
340本  
ジャン  
漫画「ONE PIECE  
E（ワンピース）やス  
マートフォン（スマホ）  
ゲーム「ねこあつめ」な  
どのVR版も発売され話  
題を集めた。

同社は9日に94年に発  
売した初代から現在発売  
中の「4」まで、歴代の  
「プレイステーション」  
のハードの世界累計販売  
台数が、7月22日時点で  
5億2530万台に達し  
たことも発表。これを記  
念し、24日からPS4ア  
プの特別モデルを世界で  
5万台限定で販売する。  
同モデルは155000  
0までの番号が刻印され  
たプレートを付けるなど  
特別感を演出した。



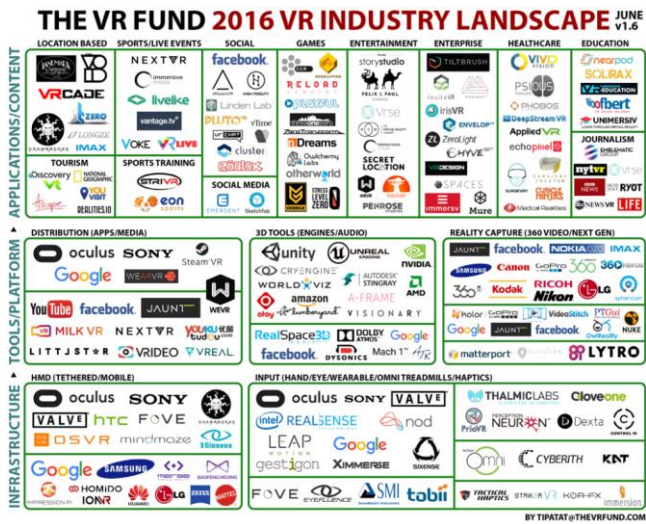


# カオスマップ - 業界全体×VR -

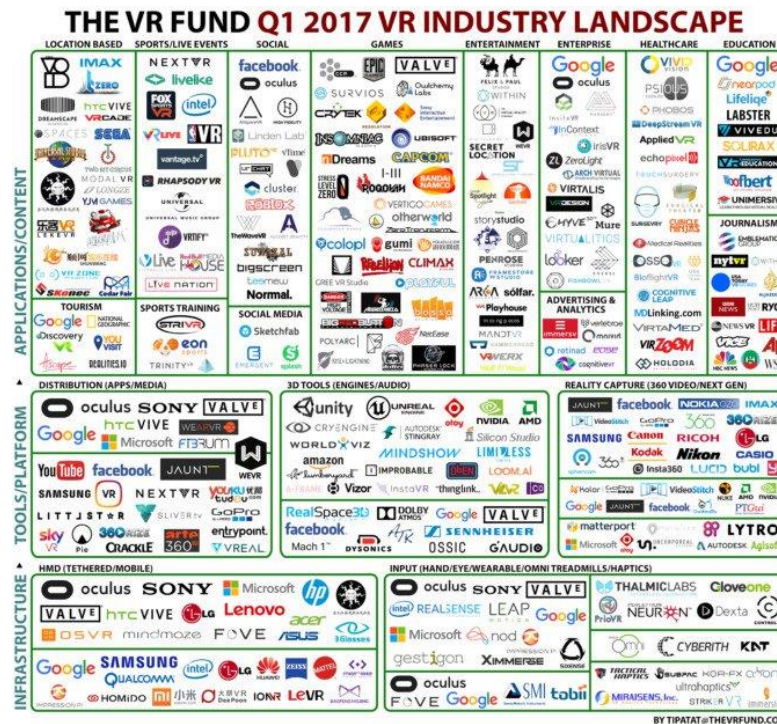
2016年第2四半期

2017年第1四半期

2017年第4四半期



6か月



9か月





# VRへの主な大手参入 (国内外含む)

Big5



IT/通信



小売



製造



Mercedes-Benz



エンタメ



などなど...

# なぜこれほど急成長したか



facebook

23歳が開発したVRハードウェア会社Oculus社を約2,000億円で買収。  
あと3000億円投資すると明言。FacebookもVR対応中。



Google

YoutubeがVR対応。  
DayDream等VR専用プラットフォーム開発に着手。  
Magic Leap社に約550億円投資。



iPhoneがVR/AR対応。  
Macbook ProもVR端末（HTC Vive）の利用が可能に。



Microsoft

HoloLensを自社の主力事業に。  
ビジネスエリアでのVR/AR導入を本気で狙う。



# Facebookの決算にVR売上が登場

2019.02.04

## フェイスブック、初めて収益源としてVRデバイスに言及「Oculus Goが寄与」

VR Mogura VR編集部



2019年1月30日、フェイスブックは2018年第4四半期の業績発表を行いました。同社は一体型VRヘッドセットOculus Goについて言及。収益拡大に寄与したと報告しています。



### 【VR関連売上高】

2.74億ドル（約295億円） ※前年同期比42%増

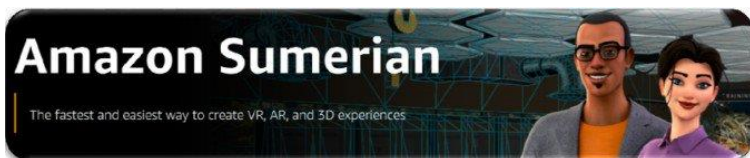
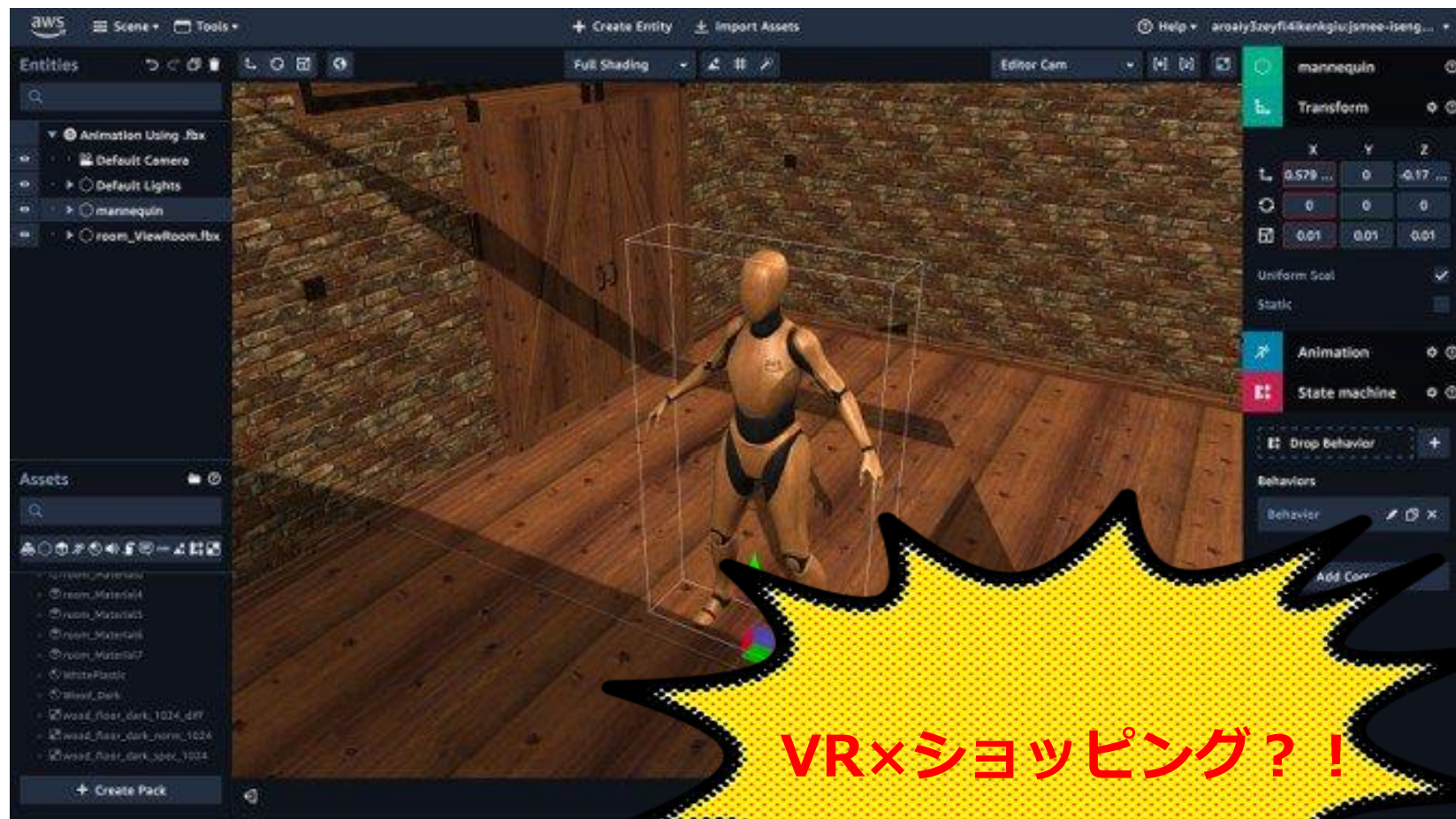
### 【収益源】

- ①ハードウェア販売
- ②ストアでのコンテンツ販売

# ソフト側のAmazonまで参入

edoga

2017年5月からVR職を募集。VR開発プラットフォームサービスを提供



VR×ショッピング?!



VRが変えるもの - 本質とは -

---

edoga

2D

See, Watch

2D

See, Watch



3D

**EXPERIENCE**



# 「体験」型教育で英国上場

edoga

独自の教育コンテンツを配信

**VR EDUCATION**  
HOLDINGS



IPO情報 (2018/3/12)

市場 : ロンドンAIM

調達額 : 10億円 (£6.75M)



- (1) ハードウェアが市場をけん引
- (2) 5大IT企業がすべて本格参入
- (3) 「体験 (Experience) 」に本質あり

## 第二幕：海外におけるVR導入事例

edoga



# ビジネス向けユースケースの変遷

## 第一期 (2016年~)

- 不動産内見
- 医療
- インテリア/建築/デザイン

小規模ユーザーによる部分的な「あったらいいな」

## 第二期 (2018年~)

- 研修トレーニング

拠点や従業員の多い大企業のコスト削減、研修効果UP

## 第三期 (2020年~??)

- ショッピング
- バーチャル会議/集会
- テレエグジスタンス

大規模なユーザーに対しビジネスの基盤となる？

# 第一期（2016年～）の傾向

## 小規模ユーザーによる部分的な「あったらいいな」

### ■ 不動産内見



### ■ 医療



### ■ インテリア／建築／デザイン



着実に浸透もユーザー側が小規模で固定会員を狙ったサブスクモデルがまだ成り立っていない。  
加えて、事例を彩るリーダー的存在がない。

# Starbucks – デザインプロセス変革

edoga



- チーム内におけるデザインレビュー効率化
- 経営層へのプレゼンの意思決定





# ビジネス向けユースケースの変遷

## 第一期 (2016年~)

- 不動産内見
- 医療
- インテリア/建築/デザイン

小規模ユーザーによる部分的な「あったらいいな」

## 第二期 (2018年~)

- 研修トレーニング

拠点や従業員の多い大企業  
の**コスト削減、研修効果UP**

## 第三期 (2020年~??)

- ショッピング
- バーチャル会議/集会
- テレエグジスタンス

大規模なユーザーに対し  
**ビジネスの基盤**となる？

# 第二期（2018年～）の傾向

今日、ROIが合うのは「大企業による研修トレーニング」

## ■ VRトレーニング活用企業例



拠点や従業員の多い企業による効率化、コスト削減に活用されるケースが増加

# Walmart – 店舗100万人の研修

edoga



全米5,000店舗、100万人の従業員を教育  
17,000台のOculus Goを配布





## 危険認知

edoga

タッチスクリーン機器による学習から  
VRによる体感型に変え定着率をアップ



## 物流工程

120の生産拠点、60万の労働者に  
ナレッジトランスファーを想定



## 調理プロセス

ケンタッキーフライドチキンを作る  
調理プロセスをゲーム化して学べる

## ■ 報道記事 (2/15)

2019.02.15

### XRトレーニングによるコスト削減は年間1.5兆円

VR Mogura VR編集部



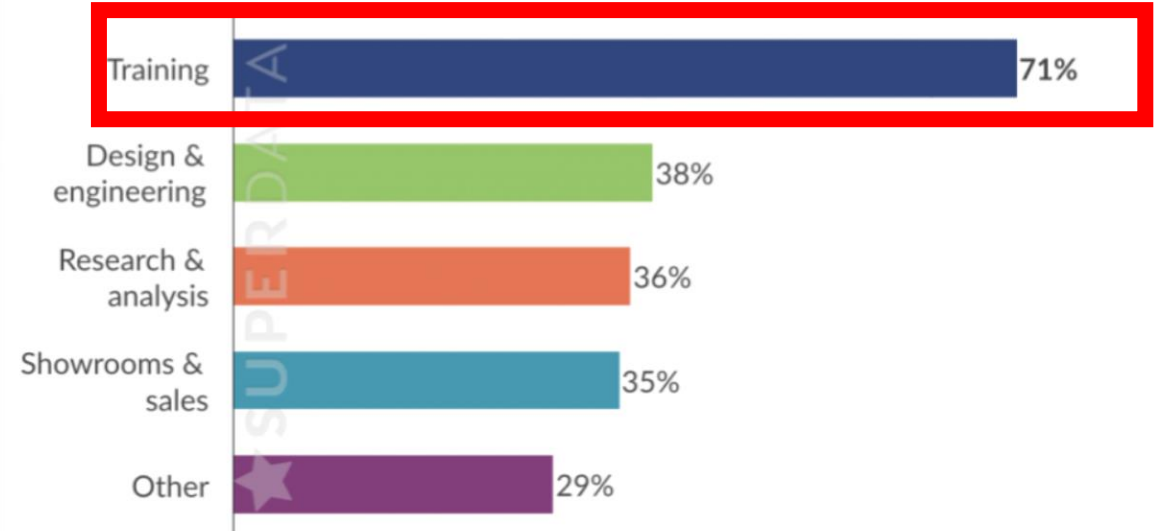
ゲーム業界でのリサーチを手掛けるアメリカの調査会社SuperDataは、企  
利用状況に関する調査結果を発表しました。本調査によれば、VRを導入し  
「トレーニング」。そしてXRを用いたトレーニングの活用で、**およそ年間  
減できる**としています（※2019年をベースとした試算）。

## 1.5兆円のコスト削減

## ■ エンタープライズVR活用に関する需要 (2018Q4)

### VR Use By Enterprise

Share of demand-side firms using VR across key segments, Q4 2018



## トレーニングが需要No.1

# ビジネス向けユースケースの変遷

## 第一期 (2016年~)

- 不動産内見
- 医療
- インテリア/建築/デザイン

小規模ユーザーによる部分的な「あったらいいな」

## 第二期 (2018年~)

- 研修トレーニング

拠点や従業員の多い大企業のコスト削減、研修効果UP

## 第三期 (2020年~??)

- ショッピング
- バーチャル会議/集会
- テレワーク/テレプレゼンス

大規模なユーザーに対しビジネスの基盤となる？



## ショッピング

edoga

新しいECの形を提案  
5億ユーザーを抱えるAlipayと連携も視野



## バーチャル会議／集会

VR空間で集まり、対話できる  
「ソーシャルVR」ベンチャーを買収



## テレイグジスタンス

ケンタッキーフライドチキンを作る  
調理プロセスをゲーム化して学べる



## 第二章のおさらい

---

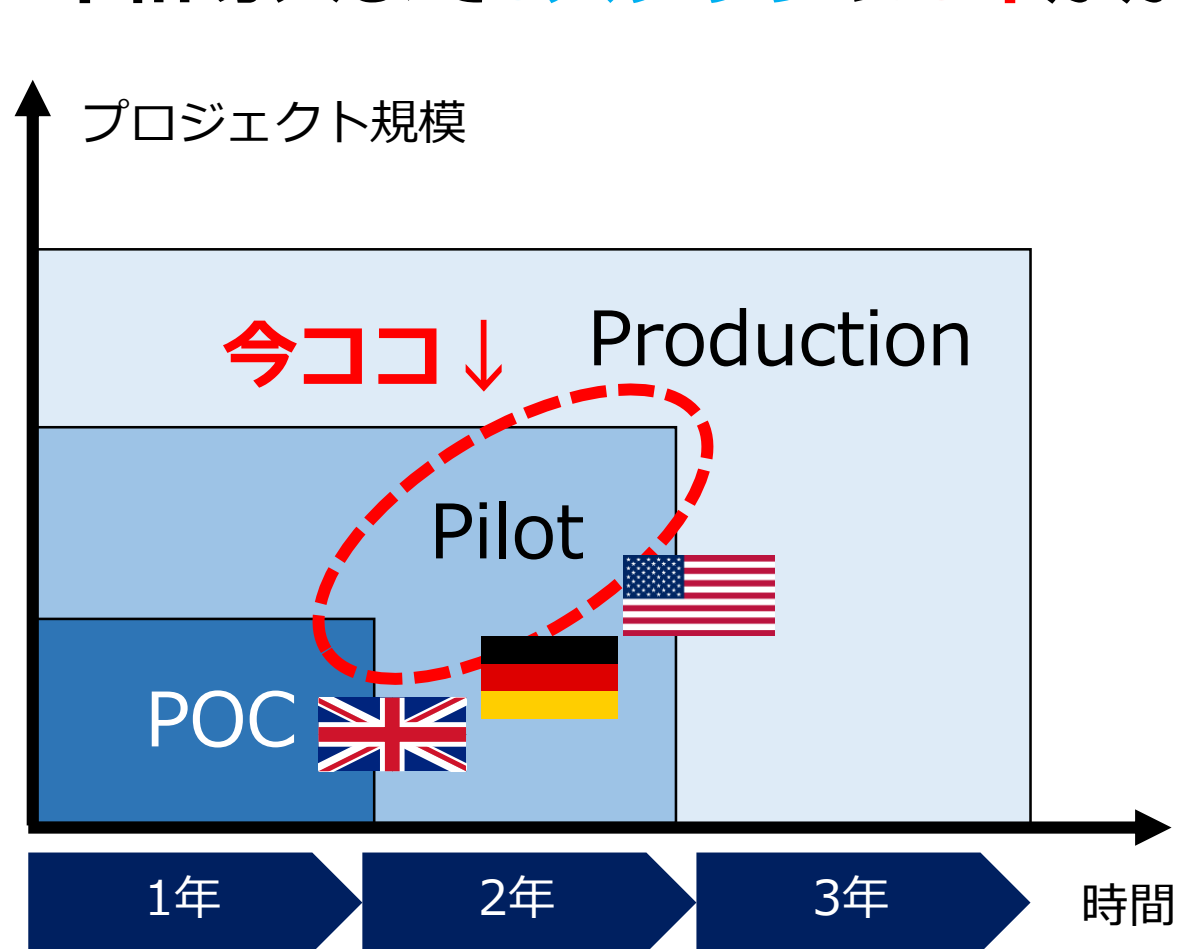
「研修トレーニング」が最もホット

第三幕：導入に至る道のりと私たちの使命

edoga

# 「3P」による「3カ年」導入フロー

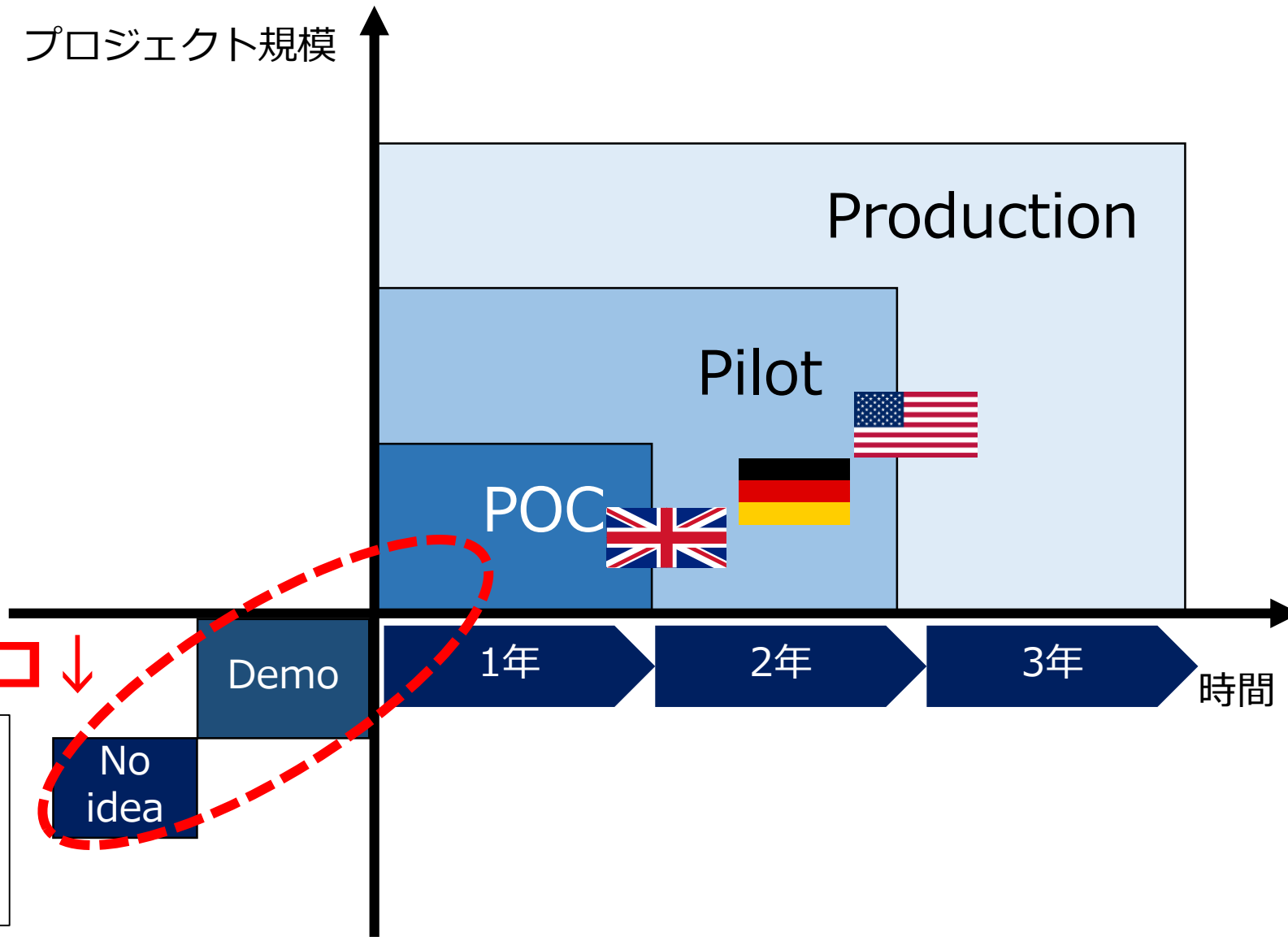
本格導入まで**3ステップ**に**3年**かかる



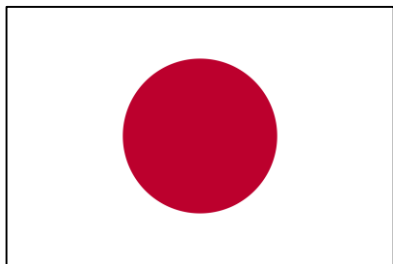
	POC	Pilot	Production
目的	概念の検証	課題の解決	実践への導入
実施内容	仮説やアイデアを小さくテスト	限定的なプロトタイプ開発	包括的なシステム・制度化
リスク	低	中	高
予算	小	中	大
時期	2016~	2017~	2018~

# 日本VR業界の現在地

プロジェクト規模



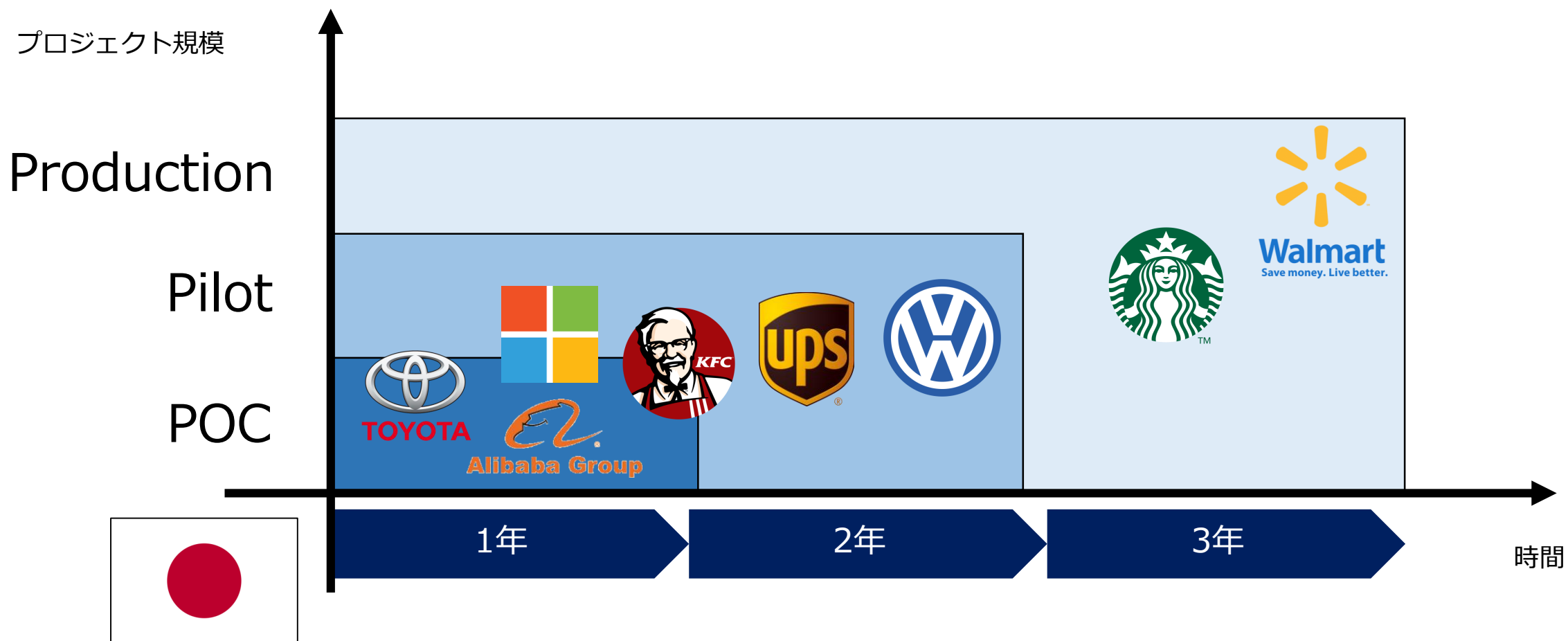
多くの方がココ ↓





# 日本における私たちの使命

ROIに見合った**Production**までサポートしたい

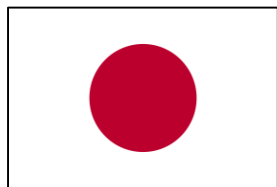
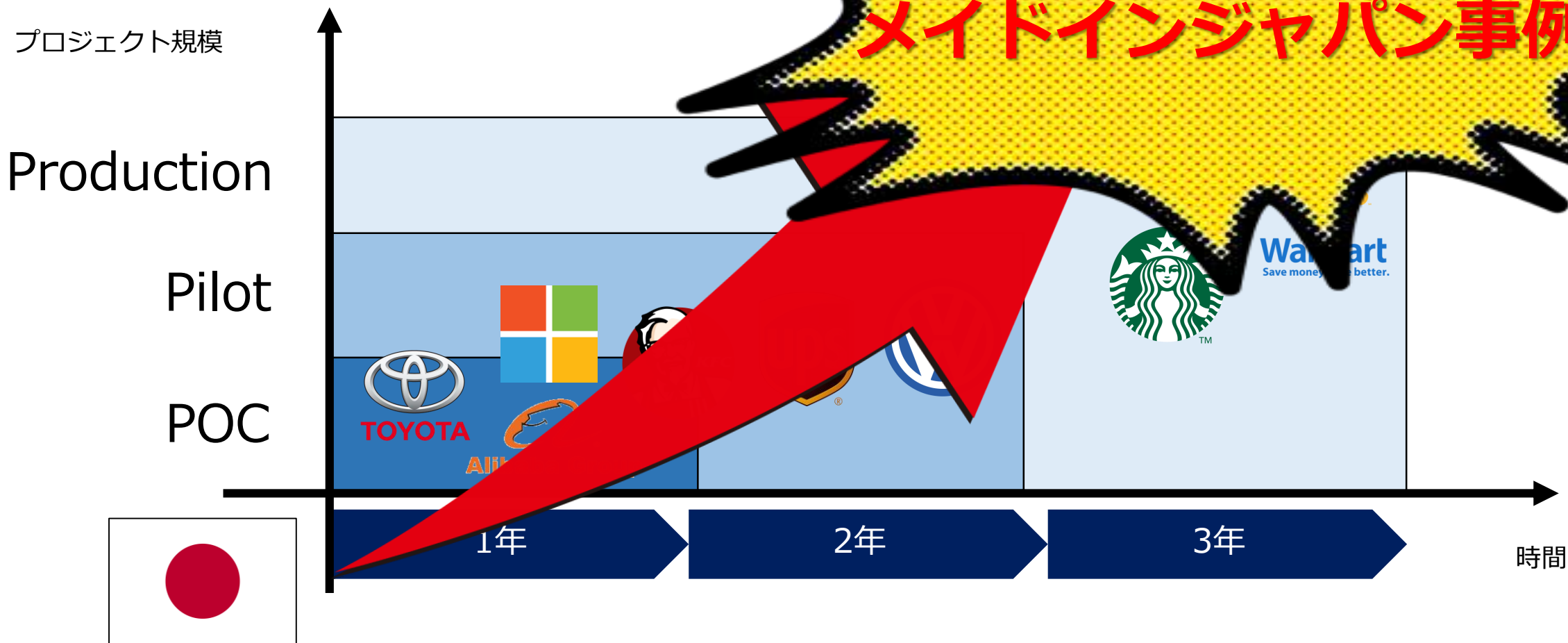


# 日本における私たちの使命

edoga

ROIに見合ったProductionまでサポ

世界を代表する  
メイドインジャパン事例



# Productionまでワンストップサポート

edoga

## デモサポート

- ・体験会
- ・講演
- ・ディスカッション

## POCサポート

- 梅コース (300万円)
- 竹コース (500万円)
- 松コース (1000万円)

## Pilot開発

- 応相談  
(※開発要件による)

## 「VR体験」 as a Service (VaaS)

- ・VR機材、ソフトウェア、PCレンタル
- ・VR体験サポートスタッフ派遣

P  
R  
O  
D  
U  
C  
T  
I  
O  
N

独立系IT研修**最大手**

トレノケート株式会社と**資本業務**提携



**VRトレーニング  
開発を強化!!**



- 3Pステップ (POC ➡ Pilot ➡ Production)
- 本格導入まで3年を見据える

# edoga

投資対効果のある

体験 (Experience) 創造へ

お問い合わせ：

[taiga.yonemoto@edoga.jp](mailto:taiga.yonemoto@edoga.jp) (担当：米本)