

VRのたどる未来の予測

NPO法人オキュフェス代表理事

VRデザイナー

高橋建滋

NPO法人オキユフェスの説明

- 自分達の作ったVRソフトを見せびらかす場所が欲しくて作った展示会
- その展示会を運営するための宗教法人NPO法人
- 80組くらいの開発者が出展しております
- お布施受け付けております

高橋建滋の説明

- 16年ほどゲーム業界で働く
- Oculusにはまって仕事そっちのけで開発
- 展示会を開いて仕事そっちのけで活動
- 会社辞めて独立

3つのお題

- 映像の歴史を振り返って、VR産業の未来を予測
- 映像の現在を見て、VR産業の未来を予測
- 予測できない事が起きて、予測できないVR産業が生まれる予測

1.映画史とVRの比較

- VR、HMDという存在は今までのメディアと違う未知のメディア
- 紙、ラジオ、映像の次に来る第四のメディアになる
- 直近の映像メディアの発展から今後を推測

映画の歴史（黎明期）

- 1895年 フランス人のリュミエール兄弟が発明
- 最初の映像は汽車が動く、工員が歩くといっただけのもの



- 1つ49秒
- 今見たらただの面白く無い動画
- でも当時の人には珍しく、見世物小屋的な人気があった
- https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=1dgLEDdFddk

VRの歴史（黎明期）

- 2013年 アメリカ人のパルマーが量産機を發明
- 最初のVRは家の中を歩きまわる、といっただけのもの

- 1つ数分の短いものが多い
- ~~今見たらただの面白くないVR~~
- ~~でも当時の人には珍しく、見世物小屋的な人気があった~~

この類似性から、
自分は映像の歴史がVRの未来の
予測になると思っている

映像の歴史

- 1902年 映像が物語を手に入れる（月世界旅行）
 - この頃は小規模劇場で20分程度の短編、低価格



ハリウッド誕生

- 1910年代 ハリウッド誕生 新しい映像技法が開発される。映画の原型の誕生
 - ハリウッド誕生は高額な特許料逃れがきっかけ
 - 大規模長編化、高付加価値化
 - 産業として成立、研究と開発が大規模に行われる

VRの未来

- 近い将来、物語を手に入れる
 - だけどそれはかなり難しい・・・
 - 1958年にコンピュータゲーム(PONみたいなもの)が生まれて、ドラクエにいたるまで30年近くかかっている
 - それよりは短いだろうが、同じくらい苦勞すると予測している

どんな物語の形になるか？

- それは今現在のジャンルにあてはめるとゲームが一番近くなると予想
 - 物語性がありインタラクティブがあるもので一番近いのがゲームだから
 - だけど既存のゲームとまったく同じものではない

物語によって家庭への普及

- 驚きは一瞬、物語による感動は一生
 - 見世物小屋から、何度も楽しむスタイルに
- 家庭に普及し、自宅でゆったりプレイしたくなる
- 産業として確立し、大規模な研究と開発が行われる

映像の歴史

- 1920年代 新しい映画技法が実験され、生まれていく
- トーキー映画登場 だけど最初は受け入れられなかった
- 1930年代 カラー映画登場

VRの超未来

- 触覚や嗅覚、暑さや寒さ、平衡感覚など視覚以外の要素も入ってくるんじゃないか
- 最終的には神経に直接接続
- かならず最初は否定的な受け入れられ方を
する

映像の歴史

- 1950年代 テレビの台頭
 - 電波によるリアルタイムの送信が可能
- 1960-2000年 作家的、商業的変化はあったが技術的変化が無いので割愛
- 2000年代 インターネット 双方向の通信が可能

VRの割りと近い未来

- VRによる双方向通信
- インターネットのように情報をVRで知る
- テレビ会議よりも良いVR会議

2.映像産業からVR産業を予測

- エンターテインメント
 - 劇場型
 - 家庭型
- ニュース
- プレゼンテーション
- 医療
- HowTo 教育
- 通信

これらは全部VRに置き換わる可能性

- 劇場型エンターテイメント
 - スタッフの数が今後肝になる
 - 1人のスタッフで30～300人を回せないダメ
 - 既存の枠に入れずに、新しい展示スタイルの模索が必要

- 劇場型の亜種で、美術館や博物館での展示
 - 骨格標本の前で被ると、実物大での動く恐竜が
 - 絵画の前で被ると、当時の町並みを体感
 - ただ、美術館、博物館は貧乏。お金を出してくれない

- 家庭型エンターテイメント
 - 普及台数が鍵
 - 国内で100万台が山
 - 国内300万台いくと、ファミコン黎明期と同じ活気になる

- ニュース

- フレームや編集による嘘がつけなくなる
- 「大勢のデモ隊が集まりました」の画面の外に人っ子ひとりいない嘘がばれる
- 臨場感、現実感があるので画面の向こうの他人事じゃなく、我がことのように感じられる

- プレゼンテーション

- パーソナルスペースに入り込む事によって、説得力が増す可能性がある
- 現在テスト版作成中
- 個人的にはかなりの可能性を感じている

医療

- 医学生向けのVR実習
 - 血みどろのERの現場を先に体験することで、耐性をつける
- 手術の記録媒体として
 - 医療事故等を後で映像確認するための記録用に
 - 解像度が問題→今後に期待
- 腕を失った人向けに、腕をVRで見せて幻肢治療
- 美容整形の術前確認に

- HowTo 教育
 - 東進衛星予備校の凄い版
 - 可能性はあるが課題もある
 - 手元が見えないのでノートが取れない
 - インタラクティブをどうする(質問できない)
 - 解像度の問題(黒板の文字が読めない)

- 通信

- テレビ会議の欠点の克服

- 存在感が無いので画面の向こうの人を無視する
 - 首の動きが伝わらないので、誰が誰にしゃべっているか解らない。クロストークに対応できない

- FaceBookもこれを狙って2000億円で買収したのではと推測

- 時間と距離との隔たりがますます減り、世界はもっと近くなる

- 打ち合わせのために移動するコストが0になる

3. 予測できない事

- 新しい発明が受け入れられるには4つの事は必要
 - 既存の技術とくらべて圧倒的に安いのか？
 - 既存のものより圧倒的にモテるか？
 - 既存のものから覚えなおさなくていいか？
 - 既存のものよりメリットが際立っているか？

現在存在する需要と勝負すると辛い

- 既存の技術とくらべて圧倒的に安いのか？
 - 安くは無い
- 既存のものより圧倒的にモテるか？
 - モテるかもしれない
- 既存のものから覚えなおさなくていいか？
 - 全部買い直しやり直し
- 既存のものよりメリットが際立っているか？
 - メリットの実証が難しい

今存在しない事業を掘り起こす

- 既存の物が存在しないので、安さで比較されない
- 既存の物が無いのでモテる(たぶん)
- 過去の経験が無いものなので、過去の経験を手放す苦痛が無い
- 既存の物が無いので、メリットの比較がされない

そんな事業を思いつけるのは
天才か紙一重しかいないですが、
思いついて実行できれば
歴史に名が残せる

ここ最近でおきた具体的な事例

- ブログやTwitter
 - アイドルやタレントの営業用ツール

あとはアイデアしだい

- ぱっと皆が思いついて、それイイねって言う
奴はたいがいだめ
- それどういうこと？ と皆が想像できず、評価
もできないアイデアの方が可能性がある

評価ができないものの評価方法

- 思いついたら作ってしまえばいい！
- ラピッドプロトタイピング
- 最速でプロトタイプが作れる、ゲームエンジン最高！

最後に余談

- 師匠から「中国人の大富豪がスマホゲーム作れる人間を探しているけどやるか？」と言われる
- 作った事が無いけど、「できます」ととりあえず答える
- その足でUNITYの教科書本を買って家路

- 1週間必死でUNITY覚える
- 簡単なアンドロイドアプリを作って大富豪と面談
- 結果は失敗。だが俺は挑戦した(カッコウの巣の上で より)

もう一度言う

ゲームエンジン最高！