

これって現実？
それとも...

VR(仮想現実)はもうすぐどこまできている！？

最近になって「VR(ブイアール)」という言葉をよく耳にしませんか？ VRはヘッドマウントディスプレイなどを装着して、現実とは違う仮想の世界に入り込むことが可能になる技術です。昨年、Oculus Rift(オキュラスリフト)やHTC Vive(エイチティーシーバイブ)、PS VRといったVRのデバイスが次々に販売されたことから、2016年はVR元年と呼ばれています。今は主にゲームの分野に限定されていますが、今後様々なジャンルへ応用されていくことが予想されます。今回はVRの現状と、将来的な展望についてとりあげてみたいと思います。

VRは今、こんなことになっています！

VRは、現状はゲームが中心となっています。2016年に発売されたヘッドマウントディスプレイ型のハイエンドなデバイスで代表的なものはOculus Rift、HTC Vive、PS VRの3機種になります。

どのデバイスも快適なVR体験ができるようにチューニングされています。頭を振っても違和感なく、まるで周りに別の

世界があるかのように錯覚してしまうほどです。価格はPS VRが約5万円(別途PS4が必要です)。その他2機種は約10万円と高価です。PS VRはPS4が必要ですが、その他2機種は高性能なパソコンが別途必要です。



Oculus Rift



PlayStation VR



HTC Vive



PS4 + PlayStation VR

近未来のVRと可能性

エンターテインメント

ゲーム以外では音楽やスポーツ、映画等のエンターテインメントへの応用が可能です。

例えば、好きなアーティストのライブ会場に入り込んで雰囲気を経験できたり、いろいろなスポーツイベントで、現実にはなかなか入手が難しいような特等席から観戦したり...、など。ワクワクしますね。

また映画も、360度の視野が得られるので3Dシアターを超えた迫力満点の体験ができます。



業務への応用

現場にいないくても、あたかもその現場にいるような体験ができるということは、様々な分野に応用ができます。

例えば、医療現場での手術のシミュレーションや、飛行機の操縦のシミュレーションなどは、かなり現実に近いことができます。また不動産では、実際に現地に行かずに物件の下見がリアルに可能になりますし、その他、会議なども遠隔地にいてもあたかも実際に参加しているような体験も可能です。



まだまだ残るVRの課題

とはいえ、VRはまだ世の中一般的に浸透しているとはいえないのが現実です。

■価格・生産量

まず価格の問題があります。Oculus RiftやHTC Viveは10万円以上、一番安いPS VRでも約5万円かかります。なかなか気軽に買える値段ではありませんよね。

この中でもPS VRは一番安価で、広く普及しているPS4で楽しめるので人気が高く、入荷してもすぐに売り切れてしまう状態で、なかなか入手が難しい状況となっています。

■キラーコンテンツ

まだVR自体が黎明期のため、コンテンツがあまり出揃っていないということもあります。誰もが体験したいと思うようなコンテンツがでてくるのを期待したいです。

■体験の快適さ

家庭で楽しめるようになったとはいえ、ヘッドマウントディスプレイは重く、まだまだ改良の余地があります。またコンテンツによっては、実際に体は動いていないのに、視界だけが動いているという認知のズレが、いわゆる「VR酔い」を引き起こすこともあります。

以上のようにまだ課題は多いものの、今後さらに使い勝手や機能が向上して、私たちの生活により浸透してくることを期待したいです。

私的には、ゲームの世界に入り込んだりするより、Googleストリートビューの世界に入り、世界中を歩き回ったり、自分の旅行やドライブの軌跡を後からもう一度体験できる、動くアルバムのようなものが欲しいなあ...と思います。

皆さんはどんなVRを望みますか？

開発室から



自宅でメールチェックをしていると期限切れ間近のクーポン券のお知らせが来ていました。フォトアルバム作成の三千元クーポン券です。そこでたくさんある写真の中から20枚ほど選んでフォトアルバムを注文してみました。綺麗に製本され、カバーも付くようで、まだ届いていませんが楽しみです。

