# 数字と事実で振り返る 2019年のVR/AR



## やすについて

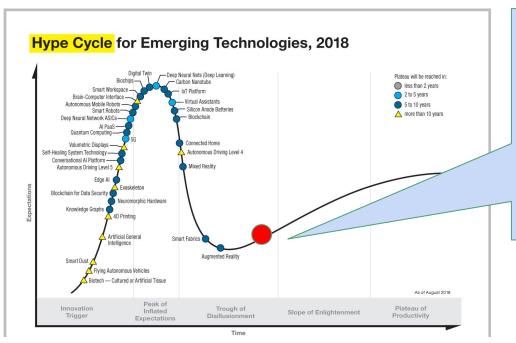


- シリコンバレーIT投資家
- 趣味:テニス、温泉、旅行、釣り
- 週末プログラマー( Python x Django )
- ゲーム大好き: PUBG( M416 x ダブルバレル)



@Yasushi\_1985

## 2019年の総評

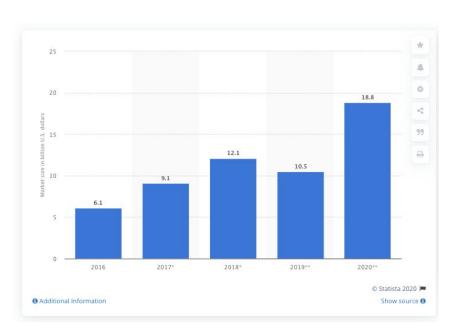


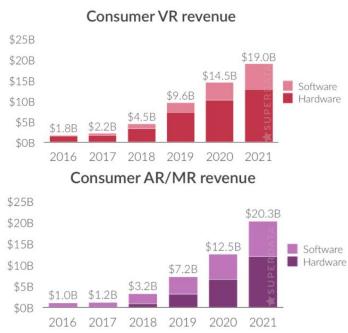
ハイプカーブの底を抜け たが、マーケットの成長 はまだまだ

Source: Gartner

## マーケットサイズはどれくらい?

### データにもよるがソフト・ハード合計で 1000億円~1500億円ほどとまだまだ小さい





Source: 左: Statista(2019),右: SuperData(2018)

# マーケットサイズ比較(グローバル)

### Eスポーツ



1050億円 / 2019 \*スポンサー・放映権・グッズなど

#### VR/AR



1500億円 / 2019

### スマートスピーカー



1500億円 / 2018 \* ハード・ソフト合計

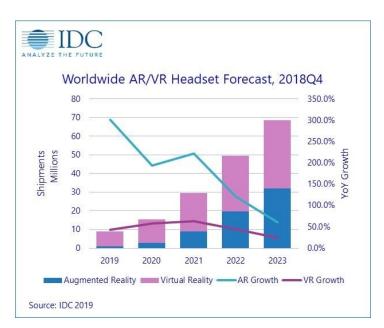
### マッチング



3150億円 / 2018 530億円 / 2019(日本)

## 出荷台数はどれくらい?

諸説あり。IDCのQuest販売前の予測によれば1000万台。Questは第三四半期で18万台販売



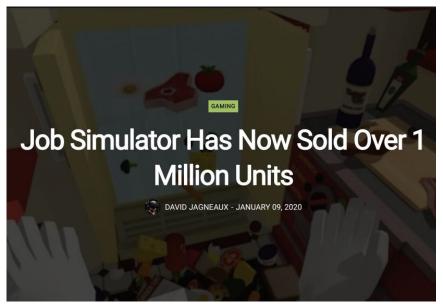
AR/VR

SuperData: Facebook sold 180,000 Oculus Quests in Q3 2019



Source: (左)IDC 2019、(右) Venturebeat(SuperData)

## JOB SimulatorとBeat Saberが100万DL販売達成!







Acquired By **facebook** 

# 主要企業の動き

コンシュマー向け覇者

# facebook

⊒ 5月:Oculus Questの発売

』 9月:AR Glass開発中と発表

⊒ 11月∶Beat Saber買収。

## Facebook buys VR studio behind Beat Saber

Source: TechCrunch

Lucas Matney @lucasmtny / 1:15 pm PST • November 26, 2019





### エンタープライズ向け覇者



- 2018年11月:軍向けに530億円ほどの販売
- □ 4月:軍向けのテスト進行中
  - 』 11月:HoloLens出荷開始

## Microsoft's HoloLens 2 starts shipping

Frederic Lardinois @fredericl / 5:00 am PST • November 7, 2019

MICROSOFT | POLICY | US & WORLD

## Microsoft secures \$480 million HoloLens contract from US Army

The military branch could purchase up to 100,000 of the devices

By Makena Kelly | @kellymakena | Nov 28, 2018, 6:10pm EST









MICROSOFT | US & WORLD | TECH |

## Here's the US Army version of HoloLens that Microsoft employees were protesting

A journalist got to try the military version of the headset

By Sean Hollister | @StarFire2258 | Apr 6, 2019, 3:59pm EDT





Image: US Arn

Source: 上段:TechCrunch、下段:theverge.com

#### ARソフト覇者



11月:10億円のファンド発表

11月:AR開発プラットフォーム発表

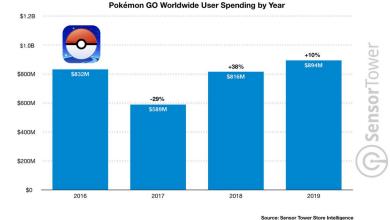
2019年: PokmonGOの売上過去最大983億円

November 6, 2019

## Creating the Future of AR Experiences on the Niantic Real World Platform

Augmented Reality is going to reshape the entertainment experiences of tomorrow, altering how we engage with the digital and real worlds. At Niantic, we're building towards this immersive future by transforming how people interact with the world, and each other.

We view AR as a sea of opportunity and we can't navigate these waters alone. We know developers are key to creating the new kinds of experiences that get people to explore and connect with the real world. Collaborating hand-in-hand with WB Games to create Harry Potter: Wizards Unite was just the first step in opening up the Niantic Real World Platform to more creative development minds.



SensorTower Data That Drives App Growth

sensortower.com

Source: 左:Niantic Blog、右:SensorTower

### チップ覇者



□ 12月:XR専用チップ Snapdragon XR2発表

12月: Nianticとグラス共同開発発表

# Qualcomm announces Snapdragon XR2, the world's first 5G XR platform

JEREMY HORWITZ @HORWITZ DECEMBER 5, 2019 11:00 AM







## Niantic is working with Qualcomm on augmented reality glasses

Greg Kumparak @grg / 2:25 pm PST • December 5, 2019

Comment



Source: 左:VentureBeat、右:TechCrunch

スタートアップトレンド(ちょこっと)

40 VR/AR startups raised \$5M+ in 2019.

### VR x SNSはRecRoomとVRChatの二強へ

# Against Gravity raises \$24m for VR development



# VRCHAT PARTNERS WITH HTC AND MAKERS FUND TO CLOSE \$10M SERIES C



**June 2019** 

**Aug 2019** 

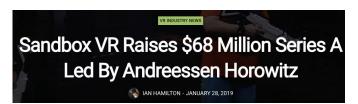
#### トレーニング x VRは医療などより専門領域へ

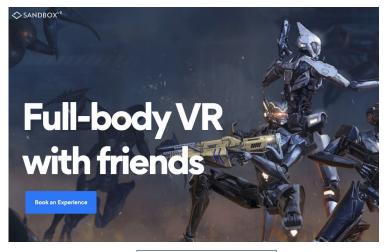
アーケードVRのSandbox VRが75億円の巨額調達

FundamentalVR raises \$5.6 million for virtual reality medical training



Oct 2019





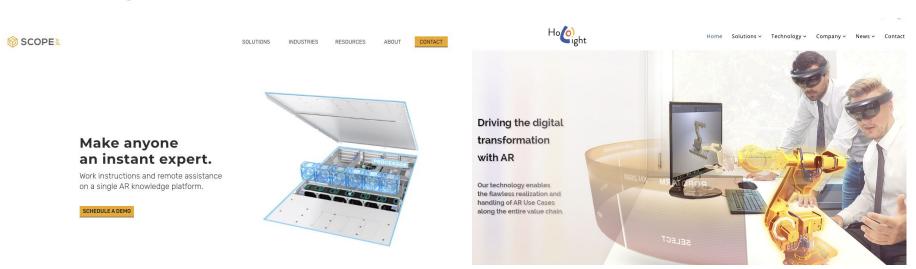
Jan 2019

#### ARは産業向けのインストラクションやデザインソフトウェアが好調な資金調達が続く

# Scope AR Closes \$9.7 Million Series A Funding

▲ LUIS BOLLINGER 🖰 01 DECEMBER 2019

## Holo-Light receives €4M Series A financing



**March 2019** 

**Dec 2019** 

## 終わり!フォロー&応援よろしくお願いします







@Yasushi\_1985