



VR(バーチャル・リアリティ)とAR(オグメンテッド・リアリティ)

2017年に向けて…

消費者の**3分の1**がVRのコンセプトを“とても魅力的”と回答 (2016年)



**PlayStation VR**は最も多くの消費者が1年以内の購入を検討しているVRデバイス

最先端の消費者(LECs)の**65%**がVRデバイスを使用して動画をみたいと回答

最先端の消費者(LECs)が期待するVRの活用分野 TOP3



**64%**  
教育

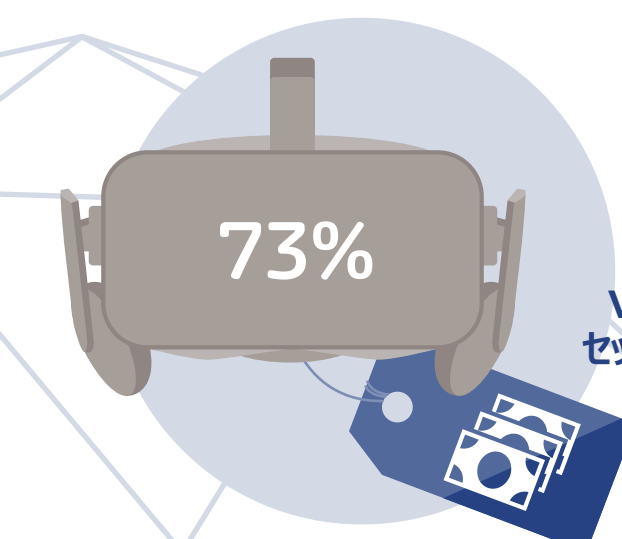


**57%**  
デザイン

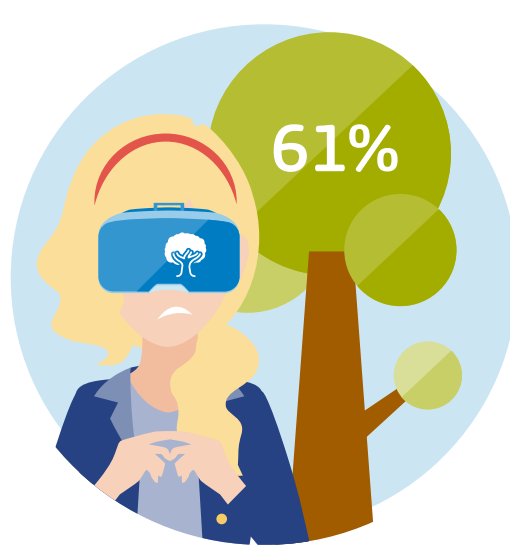


**47%**  
コミュニケーション

VRの障壁



屋外での使用における安全性



他者と体験を共有できないことへの懸念



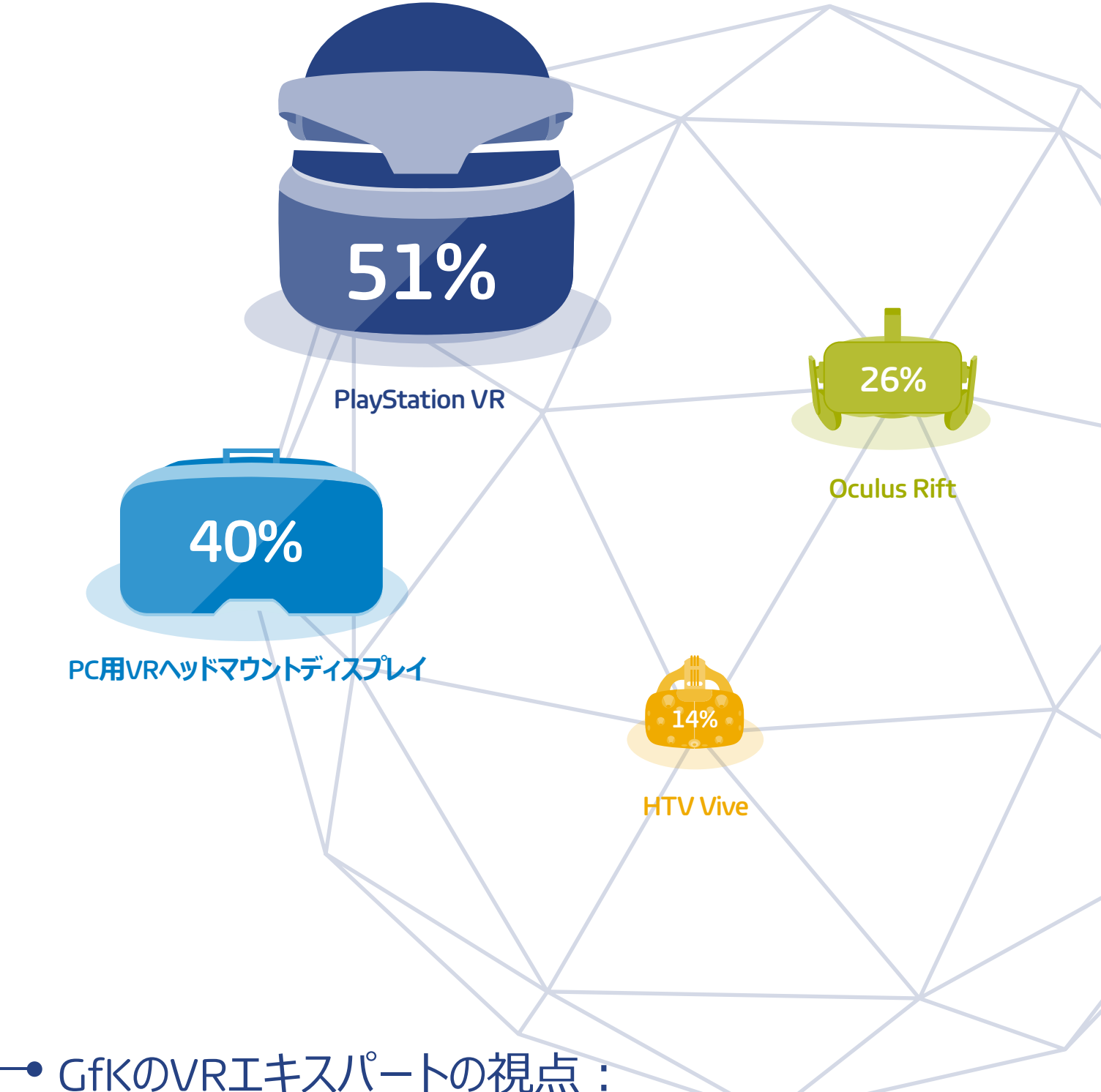
VR酔い



広告



購入したいVRデバイス



GfKのVRIエキスパートの視点：

**2017年**はVRのターニング・ポイントになるでしょう。

前年のPlayStation VRの発売をうけて、一部のインフルエンサーはVRで何ができるのかを肌で感じました。VRの普及が進むにつれ、消費者はその真価に驚くことでしょう。

2017年はVRにとっての  
プライム・タイムになるかもしれません



買い物、ヘルスケア、旅行、教育など様々な領域で消費者がVRを体験できるようになっていくでしょう。