

ゲームだけじゃない


VR

バーチャルリアリティ

製造も営業も変える第3の波

ゴーグルのようなHMD（ヘッドマウントディスプレイ）を装着してコンピューターが描き出した3次元空間を自由に歩き回る——。ゲームや映画の話だったバーチャルリアリティ（VR＝仮想現実）の世界。それが今、まさに現実のものとなり、仕事のやり方まで変えつつある。VRを駆使すれば、現実世界の制約を乗り越えられるからだ。製造や営業、そして人材育成まで企業におけるVRの利活用が始まった。パソコン、スマートフォンに続く、デジタル革命の「第3の波」とも言われるVR。2025年には8兆円の規模が見込まれる市場への扉が、今開き始めた。

（染原 睦美、飯山 辰之介、齊藤 美保、坂田 亮太郎）



PROLOGUE	VR元年 胎動する市場	30
PART 1	リアルの限界を超える	32
PART 2	業務プロセスも革新	36
PART 3	過熱する覇権争い	40
PART 4	未来が課題を克服する	44