

# 空間コンピューティングが拓く未来

## STYLYで実現しているXR事例

株式会社 STYLY  
取締役COO 渡邊信彦

# Profile

渡邊信彦

Nobuhiko Watanabe

株式会社 STYLY 取締役 COO

事業構想大学院大学 教授

地方創生音楽プロジェクトOne+ Nation Founder

大手Sierにて金融機関のデジタル戦略を担当、  
2006年執行役員、セカンドライフの普及期に  
事業開発に関わりそれ以来メタバース事業に関わる  
2011年オープンイノベーション研究所所長を歴任、  
その後、起業イグジットを経て、Psychic VR Lab  
(現STYLY) の設立に参画。取締役COO就任。  
2024年6月 著書 「スマホがなくなる日」 発刊。



# Corporate Profile



|              |                                |
|--------------|--------------------------------|
| Company Name | STYLY, Inc.                    |
| CEO          | Masahiro Yamaguchi             |
| Established  | May 19, 2016                   |
| Employees    | 50people                       |
| Headquarters | Shinjuku, Tokyo                |
| Fund raised  | JPY 2.8 B (approx. USD 17.5 M) |

## 主要株主

通信キャリア



テレビメディア



Web3



## 不動産・都市開発業者



J. FRONT RETAILING



NIPPON STEEL KOWA REAL ESTATE

JR-WEST INNOVATIONS



TOKYU LAND US CORPORATION



Mitsubishi Corporation



# コロナ禍に起きた特需的なペインの変容

家から  
出られない

今までやっていた  
ことができない

声出しNG  
リアルな集りNG

代替手段が必要

METaverse

リアルの代替とい  
うペインを解決で  
きるかも！

# after/with コロナ、2024年のメタバース



代替手段が必要ではなくなった。

岐路に立つ、METaverse

リアルの代替とい  
うペインはなくな  
った



# VIRTUAL METaverse



バーチャルメタバースとは

**バーチャルに没入する体験**

# REAL METaverse



リアルメタバースとは

**日常にバーチャルを持ってくる体験**



# *Our Future :*

現実 と バーチャル が  
重なり合う世界を生きる時代がやってくる

# 市場予測：2000年以降にスマホ市場で起こった変化が再び

技術の進化

## バーチャルメタバース（VR）期

2016-  
勃興期

GAMEから  
市場拡大と技術革新



ヘッドセット革新

like  
BlackBerry



2017-  
過剰期待期

ユースケース  
増加



アプリ充実

like  
iPhone



2023-  
成長期

さまざまな  
XRデバイスが登場



低コスト化

like  
Android



## 空間コンピューティング期（MR）へ

2025-  
普及期

毎朝メガネを  
かけるように  
ヘッドセットをかける



常時装着

like  
wearable



2030-  
成熟期

人々は現実と実質空間  
(VR・AR・MR)の多層空間  
での生活に変化する



リアルタイムUI革新

like  
smart city



の産  
変業  
化構  
造

ハードウェア

ソフトウェア

コンタクトポイント

半導体（設計）



日常利用を想定したデバイスの登場

# 2024年6月28日、 Apple Vision Pro 日本 発売開始

「Spatial Computing = 身にまとう空間」時代が到来

2022年9月29日 AppleのクックCEO、

「今日からそう遠くない未来に、人々は拡張現実（AR）のない人生を送っていたことを疑問に思うようになるだろう」と講演で発言

**Tim Cook: Not Too Long From Now, You'll Wonder How You Led Your Life Without AR**

Thursday September 29, 2022 7:26 am PDT by [Sami Fathi](#)

Speaking at Università Degli Studi di Napoli Federico II in Naples, Italy, Apple CEO [Tim Cook](#) said that not too long from today, people will wonder how they led a life without augmented reality, stressing the "profound" impact it will have on the not so distant future.



At the university, Cook was awarded an Honorary Degree in Innovation and International Management and also sat down for a Q&A session with students. Responding to [a question](#) from a student on what future technologies excite him the most, Cook pointed to artificial intelligence,







# ほぼ毎日、Apple Vision Proをかけて生活する中学生



# ∞ Meta





# Android XR



# Android XR







# 2030年以降、 「空間を身にまとう 暮らし」が始まる。

リアルとバーチャルの価値が同等になる時代、

# 狙うマーケット : 身にまとう空間という新たなコンピューターメディア

身の回りの空間を自分の好きなように制御することで生まれる市場



×



“身にまとう空間”というコンピューターメディアの誕生  
= 新たな産業の可能性

# 【動画配信から空間配信へ】



Youtube 誰にでも動画を作成し配信することを可能とした



全ての人が空間を創造し配信できる未来をつくる

→ 空間を身にまとう時代を創る



# STYLYは 作る 配信する 体験する 全てをサポートするプラットフォーム

主要なデバイスに対応、製作したら即座に世界配信完了！

|                              | VR / MR / AR                                                                                                | Movie / Photo                                                                                                                                                                                                                                                                         | Web / EC site                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 提供側機能<br><br>制作する<br>配信する    |  <b>STYLY</b><br>Studio    |  Adobe                                                                                                                                                                                             |  WORDPRESS<br> tumblr.<br> STORES JP<br> SQUARESPACE<br> BASE |
| ユーザ機能<br><br>見る<br>楽しむ<br>買う |  <b>STYLY</b><br>Gallery |  vimeo<br> YouTube<br> | ウェブブラウザー<br>                                                                                                                                                                                                                  |



STYLY Artist

>100,000

XR SCENES (Posted)

>150,000

App Download (Incl KDDI mobile app Satch X powered by STYLY)

>5,000,000

XR UGC PF  
Global No.1

**空間を身に纏う時代のポイント  
＝ 空間レイヤー**

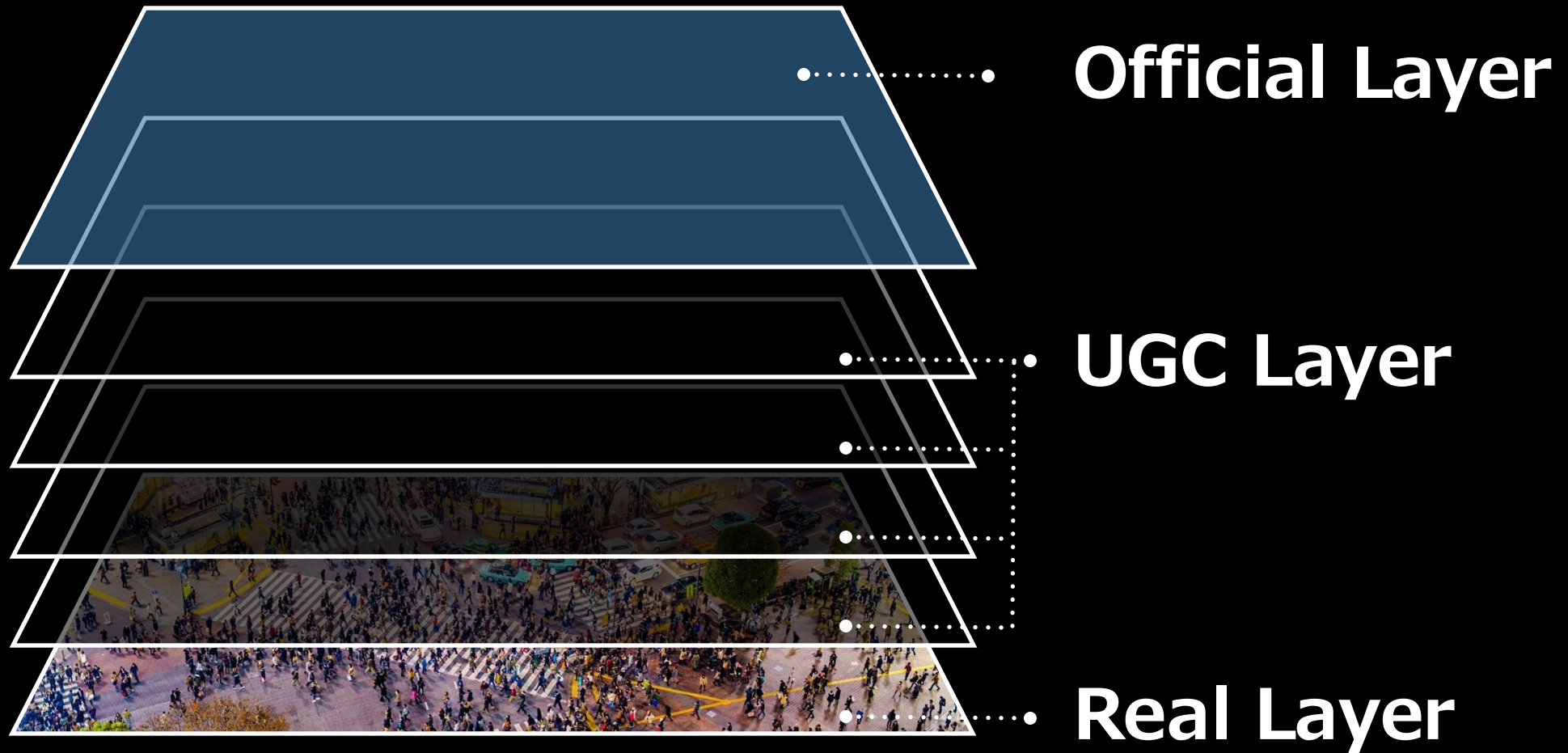


# 現実の街は世界に一つだけしか存在しない





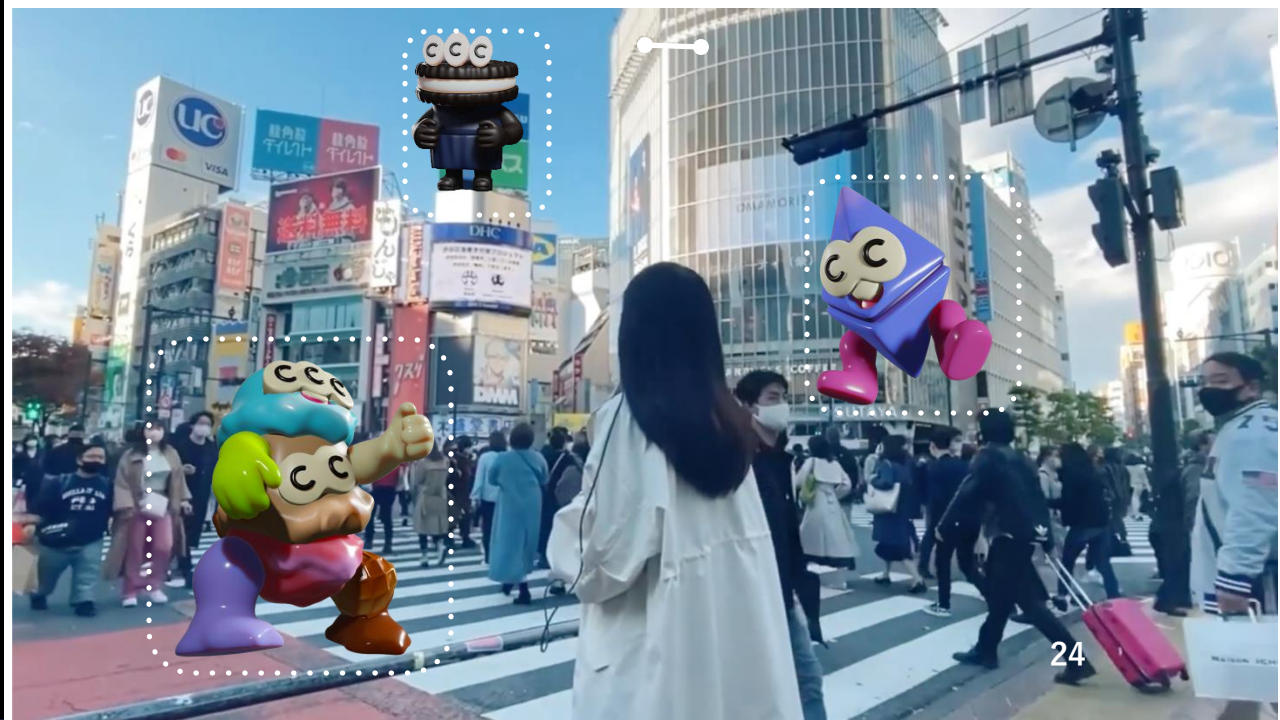
# デジタルツイン x 無限の「身にまとう空間」



# ARグラスやスマホで 空間にアクセス

Google GeoSpatial APIなど  
最新のテクノロジーで都市に完全フィット

都市にインストール  
された作品はNFTで  
取引可能





# STYLYが日本7都市向けに AR/MRコンテンツの配信可能に リアルメタバースプラットフォーム として大型アップデートへ



報道関係者各位  
プレスリリース

2021年12月20日  
株式会社Psychic VR Lab

**STYLYが日本6都市向けにAR/MRコンテンツの配信可能に  
リアルメタバースプラットフォームとして大型アップデートへ**

～ 2022年を目途に制作ツールを公開予定 誰もが都市スケールのAR/MRコンテンツを配信可能に ～

株式会社Psychic VR Lab（東京都新宿区）が提供するVR/AR/MRクリエイティブプラットフォーム「STYLY（<https://styly.cc>）」は、2022年を目途にリアルな都市空間にAR/MRコンテンツを配信できるリアルメタバースプラットフォーム\*として、大型アップデートいたします。







これらを対象にしたARシーンの制作から配信、体験方法をご紹介します。



# 仮想空間と物理空間の「融合」の実例

# Netflix 全裸監督プロモーション

渋谷スクランブル交差点に20メートルの監督がARで出現！ 3箇所をめぐるARスタンプラリーを実施





⚠ CAUTION



交差点内では遊ばないでください

事故防止のため、周囲の状況をよく確認し  
安全な場所で立ち止まってご利用ください。











# 不動産デベロッパーさんとの事例

JFR



日鉄興和不動産





【初開催】冬の渋谷の夜空を彩るAR花火イベント

# MIRAI HANABI in SHIBUYA PARCO

2024.2.1(木)-2.14(水) 17:00~21:00

渋谷PARCO 10F ROOFTOP PARK



J. FRONT RETAILING

PARCO



STYLY



# 不動産デベロッパーさんとの事例

JR西日本



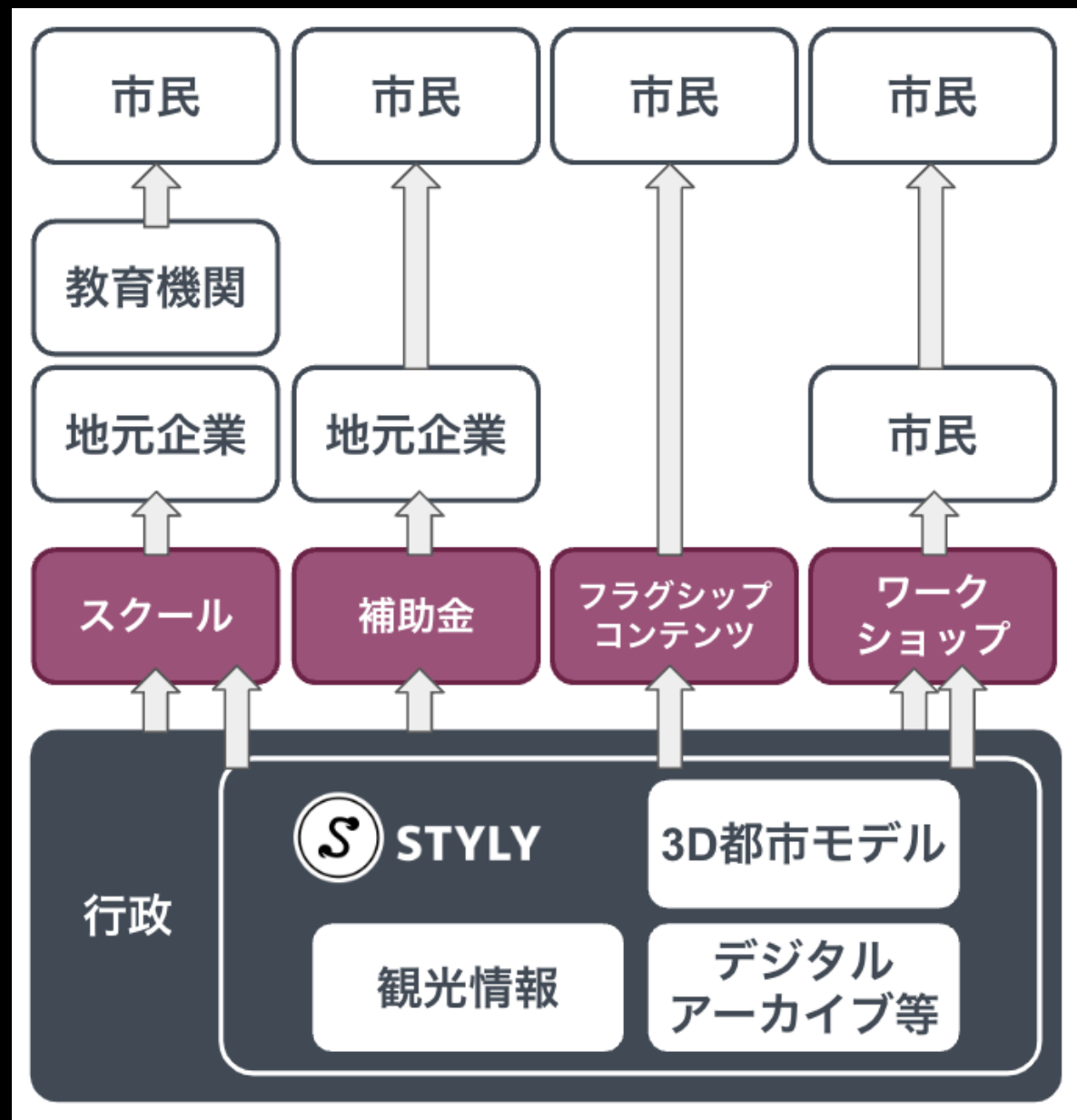
東急不動産





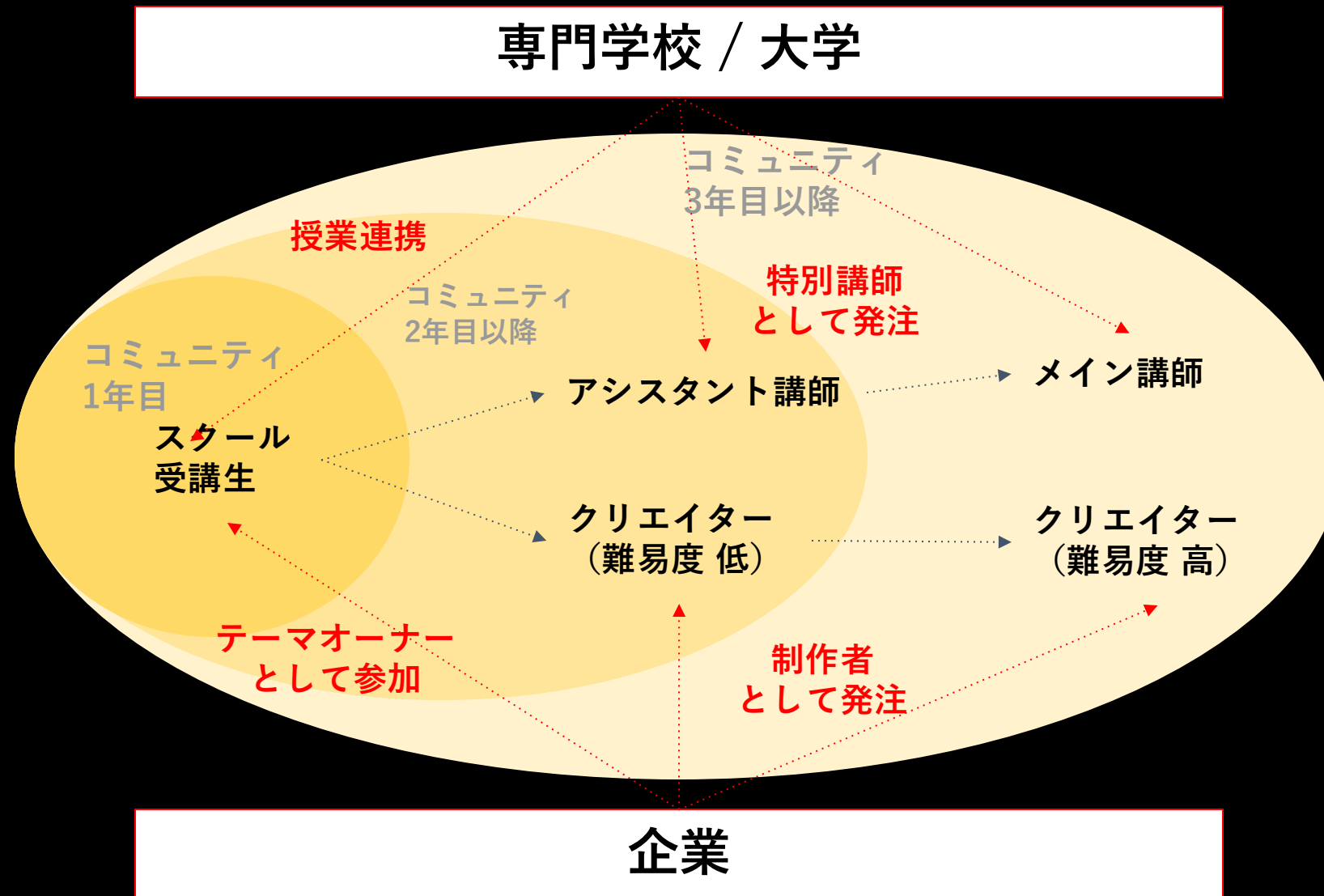
# リアルメタバースをつかった地域活性化事例

# 自治体が採用し、主体的にスクールや補助金を展開、新たな産業として根付かせる狙い





# 今後の展開イメージ



スクール等のコミュニティを継続することで関係人口の増加と自走するエコシステムの形成が見込まれる

# NIIGATA XR プロジェクト





**NTT**  
西日本

マチナカに  
ミライが  
舞い降りる。



NISHIHONGKONG  
西環街  
商店街

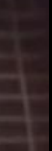
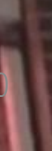
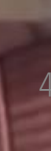
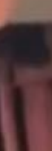
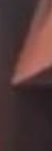
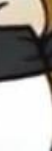
NFT ART WORK  
ART EXHIBITION

WONDERFUL H.K.C.

西環街

WITH

NINJA DAO







時間と空間を超えた  
5次元モータースポーツ

AIR  
RACE X



# AIR RACE X 2024 SERIES

## RACE 3

### DIGITAL ROUND - SHIBUYA -

FINAL : OCTOBER 19





# これからのミライは

空間がコンピュータの入り口と出口になる  
都市OS / 街のデータは体験に変える必要がある。

- 街の情報は自然に伝えられる
- 必要な情報を必要な人につたえられるメディア
- 街はシンプルになり 緑が増えるかも
- 空間がコンピュータになる（空間AI）になることによって得られる情報格差がなくなる

# これからのミライで勝つために必要なこと

- 日本はコンテンツとストーリーでは負けない
- でも人の舞台で踊っていては大半持っていかれる
- 日本の文化と可能性を日本のビジネスでやり切る

## 空間コンピューティング時代の人材育成

- ・ 学ぶ環境
- ・ 育つ仕組み
- ・ 出口





ありがとうございました