

■ 戦略経営研究会 145th ミーティング 議事録

日 時：2022年4月2日(土) 14:00-16:30

場 所：ハイブリッド開催（ちよだプラットフォームスクウェア、Zoom）

テーマ：24周年記念若手ベンチャー応援企画！

VR技術で不安症患者を救う ～VR曝露療法ソフトの導入事例とVR業界の最新動向～

発表者：福井健人さん（株式会社魔法アプリ 代表）

参加者：11人（大学教員、会社経営、ビジネス研修講師、会社員、税理士、FP
コンサルタント、NPO法人理事長、行政書士、司法書士等）

目次：

1. 解決したい課題
2. VR 業界の最新動向

発表：

1. 解決したい課題

当社のビジョンは、VR 技術で不安症罹患者を救うことです。不安症は精神疾患です。国内罹患者数は700万人です。症状によっては仕事ができなくなる場合もあります。たとえば、地下鉄、飛行機、雷、高所などへの苦手意識です。年間2兆3932億円の経済的損失となるとする推計もあります。

不安症に必要な治療は曝露療法です。苦手に徐々に慣れていくというものです。しかし、地下鉄への苦手意識などの場合、カウンセリングルームで曝露療法は実施できないという課題があります。このような方々は治療の対象外になってしまいます。そこで、当社はVRを利用したNaReRuを開発しました。地下鉄、飛行機、雷、高所などに苦手意識のある方々への新しい練習ツールです。VR曝露療法の提供を行うことができます。

当社の強みの一つには、メトロ、JALなどの公共交通機関との協力関係があります。公共交通機関に乘れないと仕事できませんので、ご協力をいただいています。また、もう一つの強みは、国内に競合が存在しないことです。

初期費用はPC、VR機材、導入サポート込みで1台あたり20万円です。また、月額費用としてソフトウェア使用料2万円がかかります。

2020年10月時点で、2022年4月までの黒字化を目指していました。また、保険点数制度の改定状況により医療機器にするかどうかの判断を行うとしていました。しかしながら、黒字化を達成することはできませんでした。2022年3月時点、11件の導入のみとなっています。コロナで思うように導入が進みませんでした。失敗の原因の一つに、不安症について学校教育をしていないことも挙げられます。不安症への知識が社会的に不足しています。たとえば、不安症となった10代は、親が「精神科の薬を飲むと、だめになる」と言って、病院に連れていってもらえないということもあります。認知行動療法を行っている精神科も少ないです。認知行動療

法を希望しても、36.5%の病院で実施ができません。また、VR 曝露療法の実施にも課題があります。VR 曝露療法は保険適用外ですので、患者に経済的な余裕が必要であり、かつ心理士のカウンセリングが行える場合に限られるということです。このため、病院の利用頻度は月 10 回程度となり、ソフトウェア使用料月額 2 万円では割に合わないこととなります。患者にも課題があります。不安症罹患者の 75%以上の発症は 10-20 代であり、経済的余裕が無く、病院に行くことができません。

上記のような課題と現状認識から、現在のモデルの成立はとても難しいと思い始めています。実績と得られたニーズを活かしながら別のモデル、提供先を模索する必要があります。罹患者の反応から、セルフメデュケーションの需要があると見ています。スマホで実施可能な NaReRu を提供し、届いていなかった人々に治療を届けていくモデルを考えています。スマホで 360 度の動画コンテンツを動作可能にする方向です。また、病院無絵には、機材価格を下げる方向にシフトします。合わせて、2022 年 9 月、東京都医療機器参入助成金を獲得し、NaReRu の医療機器化を目指します。

2. VR 業界の最新動向

VR (バーチャルリアリティ：仮想現実)、AR (オーグメンテッドリアリティ：拡張現実)、MR (ミックスリアリティ：複合現実) は総称して XR と呼ばれます。XR コンソーシアム会員企業のカオスマップを見ると、たくさんの企業がありますが、ニッチな業界です。

VR×○○としては、医療・教育分野が特に伸びています。おおかたの予想とは異なり、VR ゲーム業界は盛り上がりません。開発費が高いにも関わらず、ユーザー数が少ないからです。ユーザーは自分でゲームをつくるようなエンジニアだけのようです。

医療 VR コンテンツには、認知症予防、遠隔医療、医療教育、発達障害 SST、うつ病治療、不安症治療などがあります。投資対象としての注目も高いため、国内外で治療・研究目的の開発が盛んに行われています。

PCVR からスタンドアローン VR へと移行が進んでいます。今後はスタンドアローン VR 主流になるでしょう。PCVR はハイクオリティですが、ハイスペック PC が必要であり、比較的高価です。スタンドアローン VR は安価、持ち運びが容易、コントローラーなしの操作が可能です。ただし、充電が必要ですし、処理性能に限界があります。

国内の VR 事業の傾向は次のとおりです。toB 領域はコロナ禍により実地での訓練・研修ができない人材に対する新たな教育手法として注目を集めています。これに対して、toC 領域はユーザー数が少ないです。そのユーザーの多くがアダルトまたはゲーム VR コンテンツを目的に使用しています。今後数年は、toB 領域で VR が活用されそうです。

今後の VR 市場の可能性は次のとおりです。スマートフォン VR による VR 市場の活性化が予想されます。スマートフォン利用して VR を視聴します。スマートフォン VR の「ハコスコ」は 110 円です。toC 領域で流行るのではないのでしょうか？ また、今までの VR ゴーグルは最低でも 3 万円がかかりました。また、新規ユーザーと継続ユーザーが少ない状況です。これらが参入障壁になっていました。スマートフォン VR は機材価格が安価であり、360 度動画コンテンツ

も増えてきているので、今後さらにユーザーの増加が見込めます。toB 領域と toC 領域ともに、スマートフォン VR 市場が伸びる可能性が高いです。

以上