

ゴールドマン・サックスが注目する「ミレニアルズ」
～ミレニアルズを読みとくシリーズ第五弾～

ゴールドマン・サックス・グループが注目する若い世代層「ミレニアルズ（1980年～1990年代生まれの16歳～35歳を指す）」は、幼少期からインターネットやモバイル端末が身近な環境で育ってきたため、生まれながらにしてそれらを使いこなす「デジタルネイティブ」として表現されることもあります。



	ジェネレーションZ	ミレニアルズ	ジェネレーションX	ベビーブーマー	シニア世代
生まれ	2000～	1980～1999	1965～1979	1946～1964	1933～1945
年齢	～15	16～35	36～50	51～69	70～82

（出所：国連、ゴールドマン・サックス・アセット・マネジメント 時点:2015年12月現在）

デジタルネイティブの特徴としては、他の世代と比較してネットワークにつながる事が当たり前だと感じており、新しいサービスに対しても抵抗感なく、利便性の高いサービスをいち早く取り入れる傾向があるとされています。

たとえば、音楽や映像を自分の個人端末からいつでもどこでも楽しむことができるストリーミングサービスや動画配信サービスは、テクノロジーへの親和性が高いミレニアルズを中心として普及が加速しています。

では、テクノロジーがもたらす次なる変革はどこで起きるのでしょうか。最近ポケモンGOの普及にともない注目度が急上昇している、AR（オーグメンテッドリアリティ/拡張現実）とVR（バーチャルリアリティ/仮想現実）について先取りしていきましょう。

上記は経済や市場のデータおよび一時店における予想値であり、将来の動向を示唆あるいは保障するものではありません。経済、市場等に関する予測は資料作成時点のものであり、情報提供を目的とするものです。予測値の達成を保証するものではありません。

本資料は、情報提供を目的としてゴールドマン・サックス・アセット・マネジメント株式会社(以下「弊社」といいます。)が作成した資料であり、特定の金融商品の推奨(有価証券の取得の勧誘)を目的とするものではありません。本資料に記載された過去のデータは将来の結果を保証するものではありません。本資料は、弊社が信頼できると判断した情報等に基づいて作成されていますが、弊社がその正確性・完全性を保証するものではありません。本資料に記載された見解は情報提供を目的とするものであり、いかなる投資助言を提供するものではなく、また個別銘柄の購入・売却・保有等を推奨するものでもありません。記載された見解は資料作成時点のものであり、将来予告なしに変更する場合があります。

本資料の一部または全部を、弊社の書面による事前承諾なく(Ⅰ)複写、写真複写、あるいはその他いかなる手段において複製すること、あるいは(Ⅱ)再配布することを禁じます。

<審査番号:68264-OTU-380056> © 2016 Goldman Sachs. All rights reserved.



Asset Management

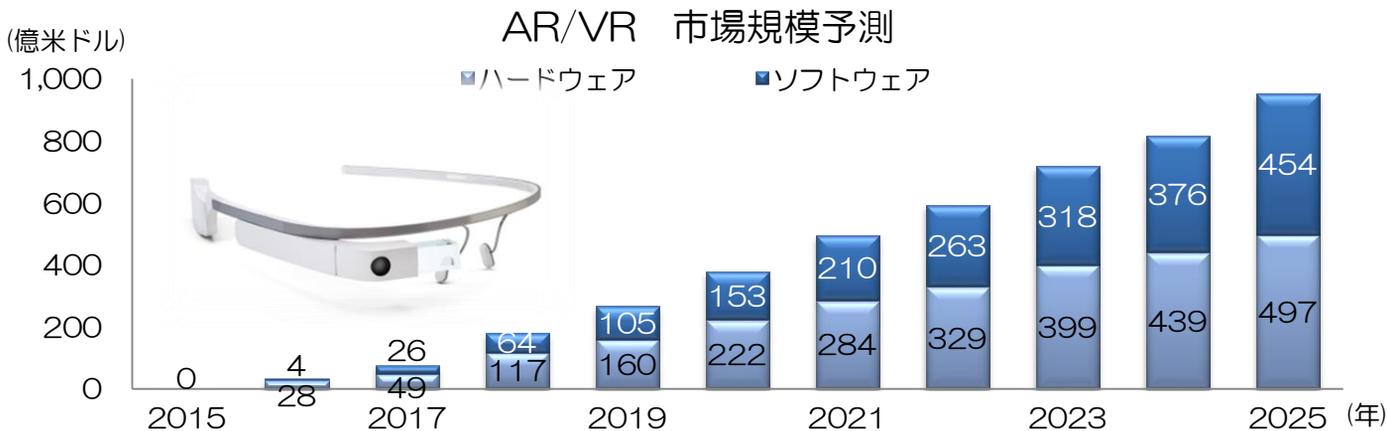
ゴールドマン・サックスが注目する「ミレニアルズ」
～ミレニアルズを読みとくシリーズ第五弾～

<AR/VRって何?>

<p>AR (拡張現実)</p>	<p>スマートフォンやメガネ型端末を通して現実世界をのぞいた際に、仮想世界の一部を現実世界に投影して見えるようにした技術 (例) ポケモンGO</p>	
<p>VR (仮想現実)</p>	<p>専用のヘッドマウントディスプレイ(HMD)を頭に装着することで、あたかも仮想世界に完全に没入したような感覚を得られる技術 (例) プレイステーションVR</p>	

上記は、あくまで例示をもって理解を深めていただくことを目的として弊社が独自に分類したものであり、上記分類が一般的なものであるとは限りません。上図はイメージとして掲載するものです。

ポケモンGOは、ミレニアルズを中心とした若い世代に爆発的な人気で社会現象となっています。初代ポケットモンスターのゲームが発売されたのは1996年、当時のコアユーザーは幼少期のミレニアルズでした。約20年の時を経てスマートフォンゲームとして再登場したポケモンGOでは、最新のARという技術とGPS位置情報が使われており、現実世界を舞台としてポケモンのキャラクターを捕まえるような感覚を与える新しい体験が大ヒットの要因となっています。



出所：ゴールドマン・サックス・グローバル投資調査部のデータを基に、ゴールドマン・サックス・アセット・マネジメント作成
期間：2015年～2025年(2016年以降は予測値)

ゴールドマン・サックス・グローバル投資調査部は、今後AR/VR市場が2025年には約950億米ドルまで拡大すると予測しており、PC、スマートフォンに続く第3のプラットフォームとして市場を形成する可能性があるとしています。

本資料は、情報提供を目的としてゴールドマン・サックス・アセット・マネジメント株式会社(以下「弊社」といいます。)が作成した資料であり、特定の金融商品の推奨(有価証券の取得の勧誘)を目的とするものではありません。本資料に記載された過去のデータは将来の結果を保証するものではありません。本資料は、弊社が信頼できると判断した情報等に基づいて作成されていますが、弊社がその正確性・完全性を保証するものではありません。本資料に記載された見解は情報提供を目的とするものであり、いかなる投資助言を提供するものではなく、また個別銘柄の購入・売却・保有等を推奨するものでもありません。記載された見解は資料作成時点のものであり、将来予告なしに変更する場合があります。

本資料の一部または全部を、弊社の書面による事前承諾なく(1)複写、写真複写、あるいはその他いかなる手段において複製すること、あるいは(2)再配布することを禁じます。

<審査番号:68264-OTU-380056> © 2016 Goldman Sachs. All rights reserved.



Asset Management

ゴールドマン・サックスが注目する「ミレニアルズ」
～ミレニアルズを読みとくシリーズ第五弾～

大注目を浴びるAR/VRをより深く知るために、ゴールドマン・サックス・アセット・マネジメントの有志社員で最新VR体験に行っていました。場所は東京・お台場にあるVR ZONE。あまりのリアリティの高さに、途中でギブアップしたり絶叫する社員も。

今回の体験はゲームでしたが、産業面での応用が容易に想像できる完成度の高さでした。パイロットのトレーニングや、遠隔医療といったさまざまな分野での活用がすでに始まっているVRの今後に注目です。*掲載写真はVR体験の様子を再現したもので、VR ZONEの写真ではありません。

高層ビルにかかる板の上から子猫を救出するミッションに取り組むジェネレーションXのN氏

N氏コメント：時空を超えて別世界にワープできるまったく新しい体験でした。ハードやソフトがさらに進化すれば、無限の可能性を秘めるプラットフォームになるでしょう。

大勢の観客を前にワンマンライブで絶唱する体験中のミレニアルズS氏



S氏コメント：なんといっても没入感がすごい。頭ではこれは現実ではないと理解していても感覚はどんどんVRの世界に引き込まれました。これは一度経験しないとわからない感覚かもしれません。VRで旅行を体験することが当たり前になるかも？今後の広がり注目です。

雪山をさっそうと滑り降りるスキー体験中のミレニアルズのY氏

高層ビルの上からの景色は現実ではないと認識してはいるものの、足がすくみました。

*下の写真はイメージです。



Y氏コメント：まったく新しい世界でした。さまざまなゲームをやり込んでいますが、VRゲームはまったく初めての感覚でした！ゲーム関連以外でも、VRの今後の更なる普及は間違いのないと思います。



本資料は、情報提供を目的としてゴールドマン・サックス・アセット・マネジメント株式会社(以下「弊社」といいます。)が作成した資料であり、特定の金融商品の推奨(有価証券の取得の勧誘)を目的とするものではありません。本資料に記載された過去のデータは将来の結果を保証するものではありません。本資料は、弊社が信頼できると判断した情報等に基づいて作成されていますが、弊社がその正確性・完全性を保証するものではありません。本資料に記載された見解は情報提供を目的とするものであり、いかなる投資助言を提供するものではなく、また個別銘柄の購入・売却・保有等を推奨するものでもありません。記載された見解は資料作成時点のものであり、将来予告なしに変更する場合があります。

本資料の一部または全部を、弊社の書面による事前承諾なく(Ⅰ)複写、写真複写、あるいはその他いかなる手段において複製すること、あるいは(Ⅱ)再配布することを禁じます。

<審査番号:68264-OTU-380056> © 2016 Goldman Sachs. All rights reserved.