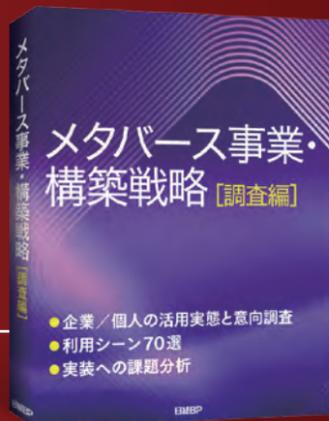


メタバース事業・構築戦略 調査編

企業・個人の活用実態と意向調査 利用シーン70選／実装への課題分析

- 編集:日経クロステック ■ 調査・執筆・取材協力:デロイト トーマツ コンサルティング、リンカース、アクセンチュア
- レポート:A4判、304ページ ■ 2023年2月13日発行
- 【書籍のみ】価格:660,000円(10%税込)、ISBN:978-4-296-20056-6
- 【書籍とオンラインサービスのセット】価格:990,000円(10%税込)、ISBN:978-4-296-20058-0



**【企業調査】440社調査
メタバース活用の実態と可能性**

期待する効果や今後の投資意向まで、業別・会社規模別・部門別などで分析。

**【個人調査】ビジネスパーソン3000人
メタバース活用意識調査**

自社や自身の仕事での活用意向などを調査。ビジネス現場から見た現状と課題、期待を明らかに。

**メタバース市場の展開シナリオから
投資規模、課題分析まで**

メタバースによってビジネス環境や社会がどのように変化していくのかを解説

有望な利用シーン70事例

サービスの概要から資金計画、注目ポイント、技術開発の進展度までレポート

**主要技術解説・
バリューチェーン**

バリューチェーンを構成する有望プレイヤーをピックアップし、各社の持つ技術を解説

事業でどう活用できるのか。 今後の利用意向、ポテンシャル、 課題まで明らかに。

どこまで現実的にビジネスに展開できるのか、手探りな部分が多いメタバース活用。本レポートでは、メタバースのビジネスへの導入意向・活用実態に迫るため、企業に対して独自調査を実施。440社からの回答を基に、メタバースの浸透状況や活用実態、期待する効果や今後の投資意向について、業別、会社規模別、部門別などで分析しました。同時に、ビジネスパーソン「個人」にも自社や自身の仕事における活用実態や今後の利用意向などを調査。ビジネス現場から見た現状と課題、期待を明らかにしました。

また、メタバースの市場規模や投資動向、社会実装に向けた課題、先行する企業の狙いや戦略、コア技術、バリューチェーンなど、メタバースを使った新事業の構築や検討に役立つ情報を網羅。メタバースで事業機会を捉えるための戦略立案に、ぜひご活用ください。



「社内業務で使いたい」
「顧客向けサービスで使いたい」
利用シーンは？ 440社・3000人
独自調査から浮き彫りに

主な内容

- 第1章 メタバースが拓く社会の未来図**
- 1-1 メタバースの技術、ビジネス、投資動向を俯瞰する
 - 1-2 B2Cメタバースの現在地と未来
 - 1-3 インダストリアルメタバース
 - 1-4 B2C領域でメタバースが生み出す新たな事業機会
 - 1-5 インダストリアルメタバースで生まれる新たな事業機会
 - 1-6 メタバースが変える消費者体験
 - 1-7 メタバースが変えるビジネス環境

- 第2章 新ビジネスにつながるメタバース利用シーン**
- 2-1 有望カテゴリ26の利用シーン73選
 - アバターを活用したVR会議 ● バーチャルオフィス
 - 2Dバーチャル展示会 ● 3Dバーチャル展示会
 - バーチャルライブ ● バーチャルストア/マーケット
 - バーチャルブランドショップ
 - 自分そっくりのアバターを用いたバーチャル試着
 - ARを活用したバーチャル試着 ● バーチャル都市/国家
 - バーチャルスマートシティ ● バーチャル旅行
 - NFTが使えるバーチャル経済圏 ● バーチャル番組制作
 - バーチャルスタジオ ● バーチャル医療・介護施設見学
 - バーチャル医療コミュニティ ● バーチャルホスピタル
 - バーチャル心理療法・ヘルスケア
 - 都市計画のデジタルツイン
 - デジタルツインを用いた建設現場支援
 - バーチャルキャンパス ● 製造現場のデジタルツイン
 - VR/AR活用による製造現場支援
 - バーチャル避難訓練 ● バーチャル災害対策
 - 2-2 利用分野11のソリューション・プロジェクト・実験56選
 - アバター会議 ● アバター試着 ● バーチャルイベント
 - バーチャルショップ/マーケット ● バーチャルスタジオ
 - バーチャルスマートシティ ● バーチャルホスピタル
 - バーチャル大学 ● メタバース土木 ● 工場メタバース
 - 避難シミュレーション

- 第3章 新バリューチェーンを生み出す
メタバース技術・デバイス・プレイヤー**
- 3-1 有望カテゴリ16の技術・プレイヤー48選
 - カメラ画像を使ったアバター作成技術
 - ボリュメトリック技術 ● バーチャルヒューマンの作成技術
 - バーチャル試着を可能とする画像処理技術
 - VR/ARグラスのフラグシップモデル
 - 軽量・小型のVR/ARグラス ● 空間ディスプレイ
 - アイトラッキング技術 ● 非接触でのモーションキャプチャー技術
 - 筋肉信号を活用したモーションキャプチャー技術
 - 歩行センシング技術 ● グローブ/ベスト型の触感再現技術
 - 冷感・触感の再現技術 ● 香りや味わいの再現技術
 - 音響品質の向上技術 ● 生体認証向けウェアラブルデバイス
 - 3-2 適用分野13の個別技術・デバイス・システム97選
 - 3Dモデル/アバター作成技術 ● バーチャルヒューマン
 - VR/AR用画像処理 ● VR/ARグラス ● 空間ディスプレイ
 - アイトラッキング技術 ● モーションキャプチャー技術
 - 歩行センシング ● ハプティクス技術 ● 匂いや味の再現技術
 - VR向け音響技術 ● セキュリティ/認証技術 ● その他

- 第4章 企業と個人に聞くメタバース意向調査**
- 4-1 440社が明かすビジネス活用の現状と課題
 - 調査概要と回答者のプロフィール
 - 会社に対するメタバースの影響
 - メタバースが会社に与える影響の印象度合い
 - メタバースがポジティブな影響を与える領域

- メタバースがネガティブな影響を与える理由
- 会社に対してメタバースは「影響を与えない」とした理由
- メタバースの研究・開発・実用化・普及段階
- メタバースの社会実装に向けた課題
- メタバースの業務活用への取り組み
- メタバースの利用目的
 - 「アバター会議」で「業務の効率化」
 - 利用目的別に見たメタバースの効果
 - 利用目的別に見たメタバースの課題
 - メタバースのビジネス活用に取り組む時期
 - メタバースのビジネス活用に投下する費用
 - メタバースの投資・事業判断を決定する役職者
 - ビジネス活用で相談したい企業・団体
 - 相談してみたいと思う具体的な企業名
 - 相談先を決める最重要ポイント
 - ビジネス活用に期待する理由
 - メタバースによって進化する/期待する技術
- 4-2 ビジネスパーソン3000人が答える現場の実態と展望
 - 調査概要と回答者の属性
 - 9つの利用シーンに対する仮想空間の活用意向
 - 勤務先で最も使いたい利用シーン
 - 社内業務で使いたい利用シーンは「オンラインコミュニティ」
 - 利用シーンごとの取り組み状況・時期
 - 6つの業務領域ごとに見た使いたい利用シーン
 - 利用シーンごとに見た勤務先で解決したい業務上の課題
 - 利用シーンごとに見た仮想空間に期待する効果
 - ビジネス活用を進めていく上での障壁
 - 利用シーンごとに見た「業務に使いたくない」理由
 - メタバースの認知度
 - メタバースの理解度
 - メタバースに対するポジティブな印象、20代は「楽しい」
 - メタバースに対するネガティブな印象、20代は「お金がかかる」
 - メタバースがもたらす未来社会
 - メタバースが与える社会へのインパクト
 - メタバースから連想される技術
 - ビジネスパーソンのメタバース体験
- 4-3 メタバースの社会実装に向けた課題
 - 理想と現実のギャップをもたらす3つの要因
 - まずはメタバースやWeb3に実際に触れるべきだ

- 第5章 メタバースの進化を支える
コア技術進展シナリオ**
- 5-1 コア技術のセレクトと進展シナリオ
 - 5-2 HMD(ヘッドマウントディスプレイ)
 - 5-3 触覚技術
 - 5-4 3D CG
 - 5-5 5G/B5G/6G
 - 5-6 ブロックチェーン

- 第6章 主要ITベンダー/コンサルスの
メタバース対応力**
- 6-1 メタバースパートナーの選択に必要な項目
 - 調査の概要
 - 6-2 19社のメタバース陣容/ソリューション/人材
 - 日本IBM ● NEC ● NTTデータ ● NTTコンキョウ/NTTコム
 - エヌビディア ● クラスター ● KDDI ● サイバーエージェント
 - 大日本印刷 ● デロイト トーマツ コンサルティング
 - 電通グループ ● 東芝 ● 凸版印刷 ● 野村総合研究所
 - 博報堂 ● 日立製作所 ● PwCコンサルティング ● 富士通
 - 日本マイクロソフト