

VR VENUE

SERVICE GUIDE

2023. 6

ITOCHU INTERACTIVE
Marketing & Technology for All



世界のコミュニケーションインフラが人類史上 最大規模の進化の時を迎えている



5Gの普及

- ・ 4Gの100倍の通信速度
- ・ ネットワーク環境に依存しない膨大なデータ量でのコミュニケーションが様々なIoTデバイスで実現されていく。



オンライン会議の一般化

コロナ禍でテレワークやテレカン等のオンラインコミュニケーションが社会全体に浸透。孫と老人がタブレットで会話なども当たり前の世の中に。



「メタバース」の概念の普及
社会インフラとして、最大の規模を誇るFaceBookが社名を「Meta」にし、1兆円の投資、10年後に100兆円の市場になると発表するなど、大企業による同領域への大規模投資事例が続出している。

WEB VRの進化がもたらす近未来イメージ



ブラウザを立ち上げると、自分のアバターでメタバース空間へアクセス。各社がHPとして自社のVR空間を持ちWEB上に展開。

ARや現実の空間との重なり、IoT連携等のXR拡張も進んでいく。



自分の行きたい場所や話したい相手と一瞬で繋がれる。

提供される情報量もいずれリアルを超え、学習や研究での活用も拡大。



接客サービスもVR空間で提供。

デジタル空間上のデータ（アバターやアバターの服等）が現実の商品と同じ存在感、価値を持つようになっていく。

今参入して
第一人者に！！



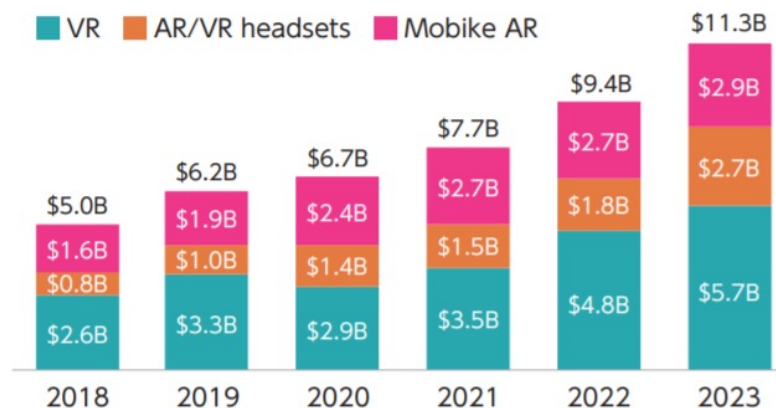
市場予測データ(グローバル)

2021年市場予測データ

また、VRの市場規模は全世界的に右肩上がりに拡大している。米国のリサーチ会社であるSuperData社のレポートによると、2020年から2023年にかけてのVR市場成長率の予測は、96.5%にも上る(図表2)。

図表2 SuperData社によるXR市場予測

※ AR…拡張現実
MR…複合現実
MobileAR…スマホARアプリ
(例: PokemonGO など)



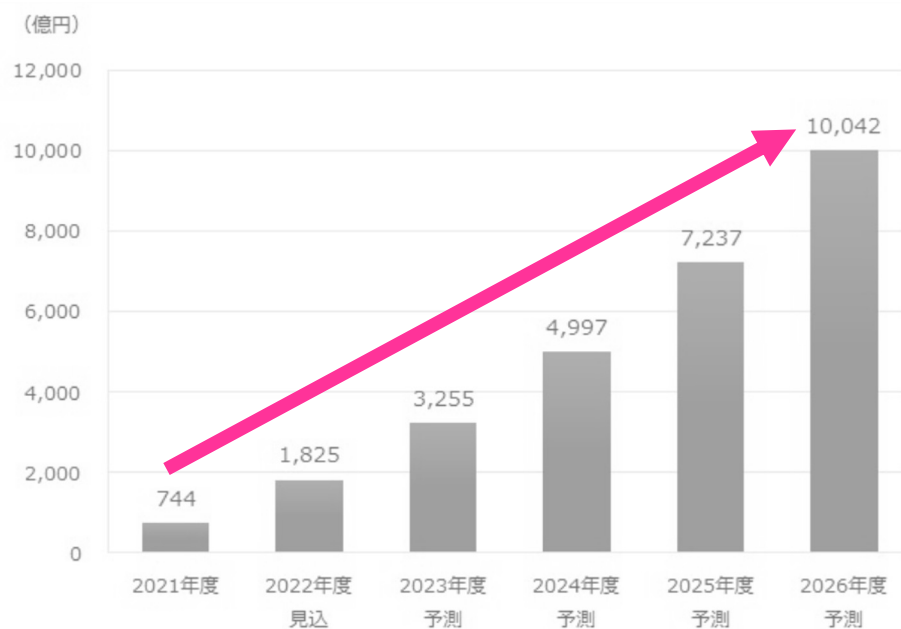
出所: MoguraVR「最新のXR市場予測レポートが発表、PC向けVRゲームの市場規模は倍以上に」から明治安田総研作成

メタバースの
市場規模、2024年に
約110兆円
到達予測

3年で2倍の成長市場と予測されている

市場予測データ（国内）

メタバースの国内市場規模予測



2021年度の国内メタバース市場規模は744億円、
2026年度には**1兆円**を超えると予測

* 矢野経済研究所調べ

法人向けが先行、まずビジネス用途のサービスが普及し、以降消費者向け市場に浸透していくと予測される

VR VENUEとは

最新のWEB VR技術を活用したVR空間構築サービス！

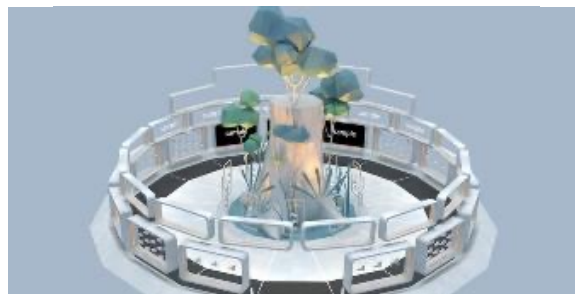
カンタンに
作れる！

各社オリジナルのVR空間
を低コストで構築！



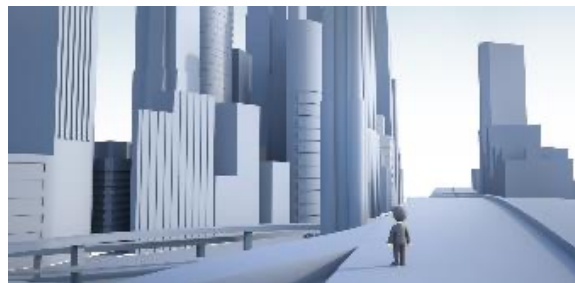
カンタンに
見れる！

日本中からWEBブラウザで
超簡単アクセス！専用機材
もソフトも不要！



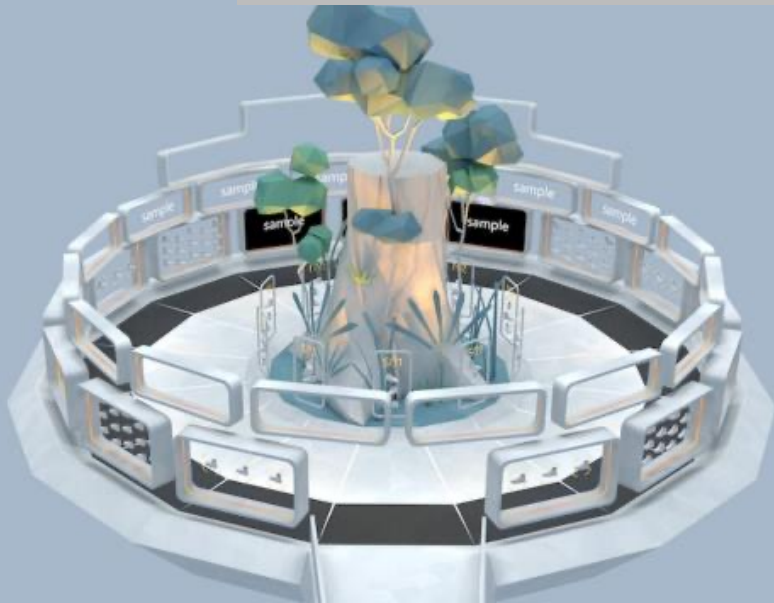
カンタンに
運用できる！

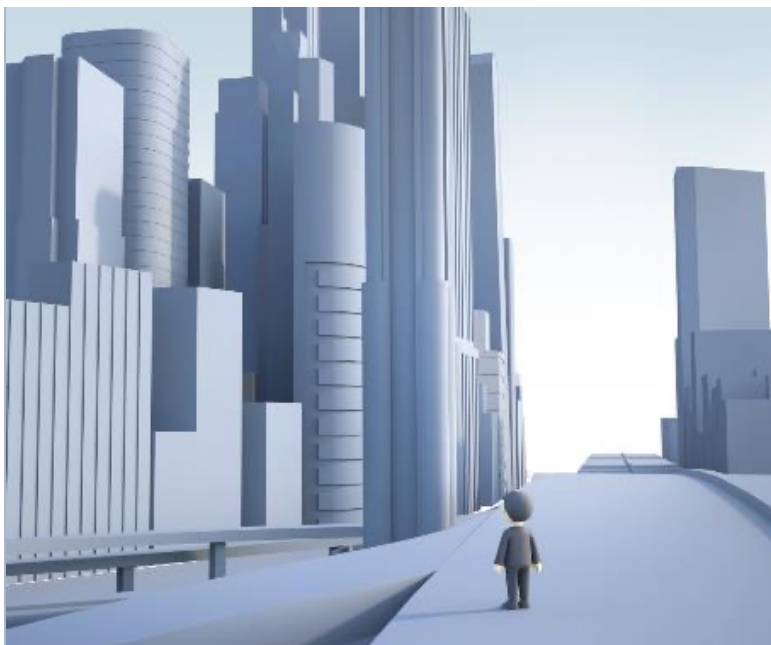
会場手配も人員の現地張り
付きも不要！24時間来場
可能！



VR VENUEで できること

- 1 好きなサイズ、自由な形式で各社の世界観に合わせオブジェを制作配置可能
- 2 イベントの世界観に合わせたアバターを複数作成、参加者にて自由に選択してもらい、ゲーム感覚でイベントに会場。参加者の自作アバターでの参加も可能。
- 3 アバター同士でPCや各種スマホ、デフォルトのマイク、スピーカにて会話が可能
- 4 イベント空間内にて、各社の説明ライブ（実映像、アバターどちらでも可能！）を展開。
- 5 VR空間内に、商品を展示、ECサイトとして販売することが可能。

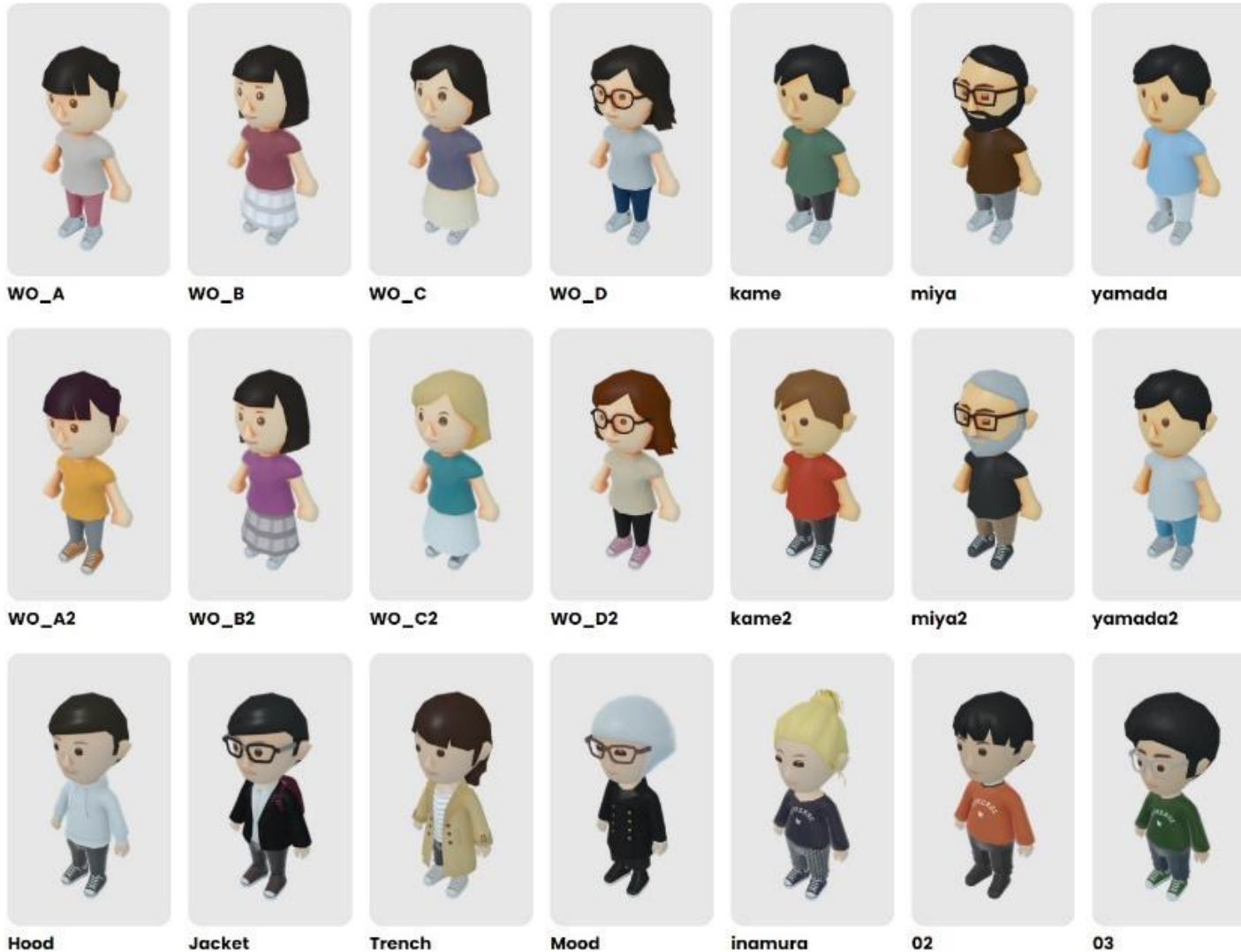




VR VENUEで できること

- 1 好きなサイズ、自由な形式で各社の世界観に合わせオブジェを制作配置可能
- 2 イベントの世界観に合わせたアバターを複数作成、参加者にて自由に選択してもらい、ゲーム感覚でイベントに会場。参加者の自作アバターでの参加も可能。
- 3 アバター同士でPCや各種スマホ、デフォルトのマイク、スピーカにて会話が可能
- 4 イベント空間内にて、各社の説明ライブ（実映像、アバターどちらでも可能！）を展開。
- 5 VR空間内に、商品を展示、ECサイトとして販売することが可能。

VR VENUEで できること



- 1 好きなサイズ、自由な形式で各社の世界観に合わせオブジェを制作配置可能
- 2 イベントの世界観に合わせたアバターを複数作成、参加者にて自由に選択してもらい、ゲーム感覚でイベントに会場。参加者の自作アバターでの参加も可能。
- 3 アバター同士でPCや各種スマホ、デフォルトのマイク、スピーカにて会話が可能
- 4 イベント空間内にて、各社の説明ライブ（実映像、アバターどちらでも可能！）を展開。
- 5 VR空間内に、商品を展示、ECサイトとして販売することが可能。



VR VENUEで できること

- 1 好きなサイズ、自由な形式で各社の世界観に合わせオブジェを制作配置可能
- 2 イベントの世界観に合わせたアバターを複数作成、参加者にて自由に選択してもらい、ゲーム感覚でイベントに会場。参加者の自作アバターでの参加も可能。
- 3 アバター同士でPCや各種スマホ、デフォルトのマイク、スピーカにて会話が可能
- 4 イベント空間内にて、各社の説明ライブ（実映像、アバターどちらでも可能！）を展開。
- 5 VR空間内に、商品を展示、ECサイトとして販売することが可能。



「いまどこにいるの？」



「家だよー。」



「会社だよー。」

VR VENUEで できること



1 好きなサイズ、自由な形式で各社の世界観に合わせオブジェを制作配置可能

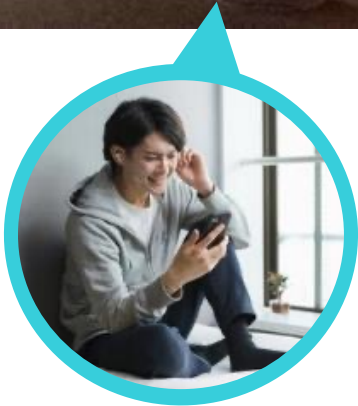
2 イベントの世界観に合わせたアバターを複数作成、参加者にて自由に選択してもらい、ゲーム感覚でイベントに会場。参加者の自作アバターでの参加も可能。

3 アバター同士でPCや各種スマホ、デフォルトのマイク、スピーカにて会話が可能

4 VR空間内で、動画、静止画、3DCGオブジェクト、デスクトップなどを配置、表示することが可能。

5 VR空間内に、商品を展示、ECサイトとして販売することが可能。

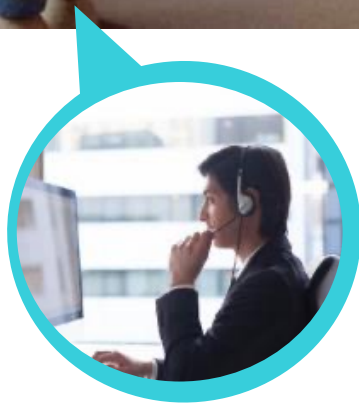




「DM見てきました」



「靴さがしてます」



「なにかお探しですか？」



VR VENUEで できること

- 1 好きなサイズ、自由な形式で各社の世界観に合わせオブジェを制作配置可能
- 2 イベントの世界観に合わせたアバターを複数作成、参加者にて自由に選択してもらい、ゲーム感覚でイベントに会場。参加者の自作アバターでの参加も可能。
- 3 アバター同士でPCや各種スマホ、デフォルトのマイク、スピーカにて会話が可能
- 4 VR空間内で、動画、静止画、3DCGオブジェクト、デスクトップなどを配置、表示することが可能。
- 5 VR空間内に、商品を展示、ECサイトとして販売することが可能。複数への同時接客なども可能！

販売メニュー

販売メニュー:カスタマイズプラン



ヒヤリング



製作



PR対応



運用サポート



レポート・製作物納品

基本プラン

オプション

クリエイティブの内容についてヒヤリングを行わせていただきます。

WEBページ制作同様に、お客様の求める世界観や、キャンペーン等の場合は狙いなどを伺い、適切なプランをご提案させていただきます。

1週間~1ヶ月

ご希望に応じてこだわった空間を構築可能です。アバターやオブジェ制作等、各種クリエイティブ対応いたします。

また、専用機能なども、別途ご依頼にて開発させていただきます。

1ヶ月~開発の内容次第

SNS等のデジタルマーケティング施策についての連携施策なども企画可能です。

YOUTUBERなどによる告知、ゲームの製作や音楽制作など、WEBやVRならではの施策の可能性はアイデア次第で無限です！

専用サーバを活用し、イベントなどをご希望のお客様へはヘルプデスクを準備させていただきます。個が可能です。

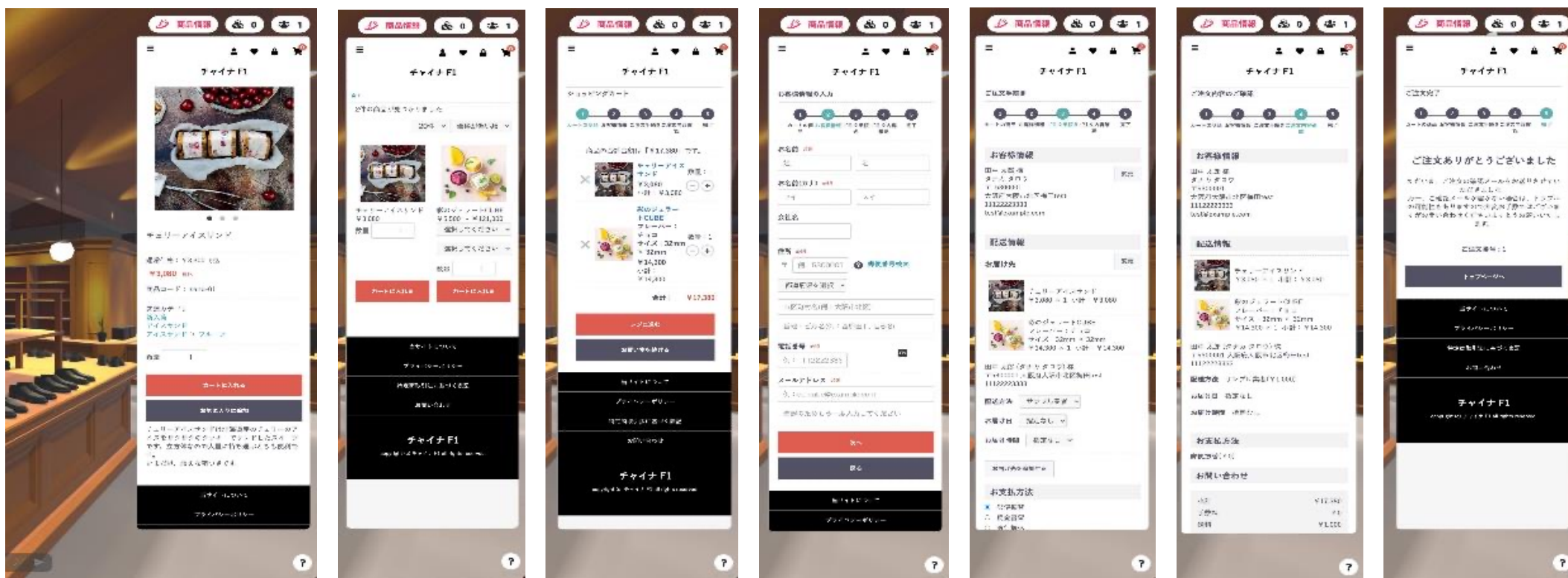
サーバトラブルや障害等、随時対応いたします。

アクセス数、流入元等、レポートを提出いたします。

既存HPへの空間の埋め込みなどご依頼に応じて対応させていただきます。

販売メニュー VR空間内完結EC（オプション）

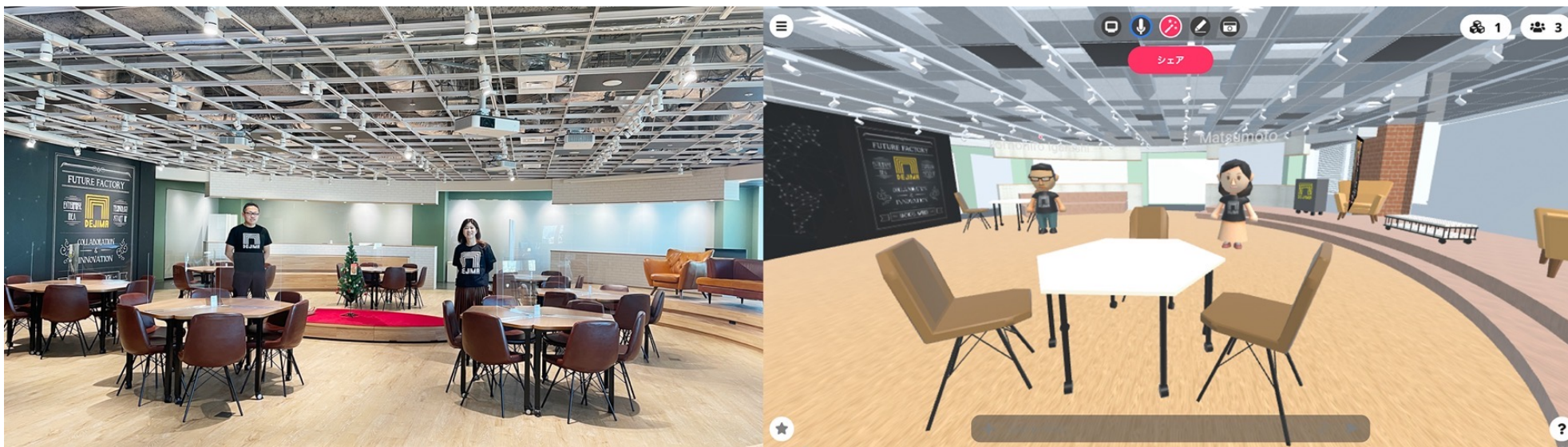
EC CUBEとの連携



★EC CUBEの活用が可能であれば、購入時に新規ウィンドウの立ち上げや遷移野必要などなく、同じ画面内で買い物を完了できます！

事例のご紹介

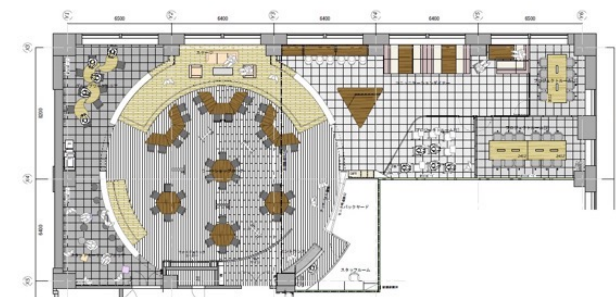
事例1：伊藤忠テクノソリューションズ様 イベント空間VR化



CADデータがあれば、既存の空間を簡単にVRで再現可能。

<https://www.tanseisha.co.jp/news/info/2020/post-36059>

<https://www.ctc-g.co.jp/news/press/20201222a.html>



事例1：伊藤忠テクノソリューションズ様 イベント空間VR化

社内イベントを同VR空間内で実施。告代表によるスピーチや、登壇内容の配信等を実施。



五反田CTCのイノベーションスペースDEJIMAについて、オンラインスペースを構築。同スペースを設計した丹青社による設計データを利用し、VR空間を構築。

今後、CTC×丹青社によるリアル×ヴァーチャルの共同プロジェクトについても連携し、サポートを行っていく。

CTC社内イベント等で利用いただき、VR空間上でCTCの柘植社長にアバターになっていただき、登壇いただいた。

事例2：コンバースジャパン様 プレス向け展示会



コンバース様が例年開催してきた、新商品についての展示会等、各種リアルイベントの開催が難しい状況で、非接触での商品紹介を行うVR施策を展開。

CADデータをご提供いただいたので、1か月もかからず製作も完了し、実際の空間を2倍に広げて空間を再構築。

VRの空間なので、同じ空間をいくつでも無料でコピー可能。来場したプレス各社毎に専用のVR空間をご用意、ご提供しました。各社からの来場者様は、期間中はどこからでも、何度でも、24時間好きな時に、プレスルームに再来場可能です。

2021年度のスタッフの皆様の声

良かった点：

- ・アイテム数がたくさんある世界感伝えられている
- ・WEBでは難しいかと思っていたが、素材感をしっかり見せることは出来ている
- ・期待していた、VRの取組みをフックに媒体で取り上げられた。

今後期待したい点

- ・媒体向けに今までは大量の商品を持ってキャラバンを行ったりもしていたが、今回の空間を活用して、見せるなど今後の可能性も期待している。



事例3：伊藤忠人事採用次世代採用企画 Virtual Itochu Project(V.I.P)

日経ビジネスでお取り上げいただきました。



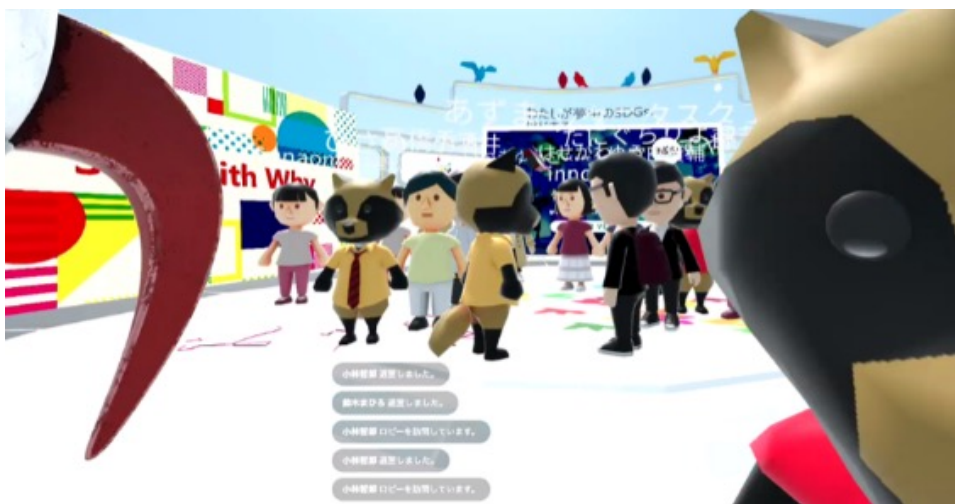
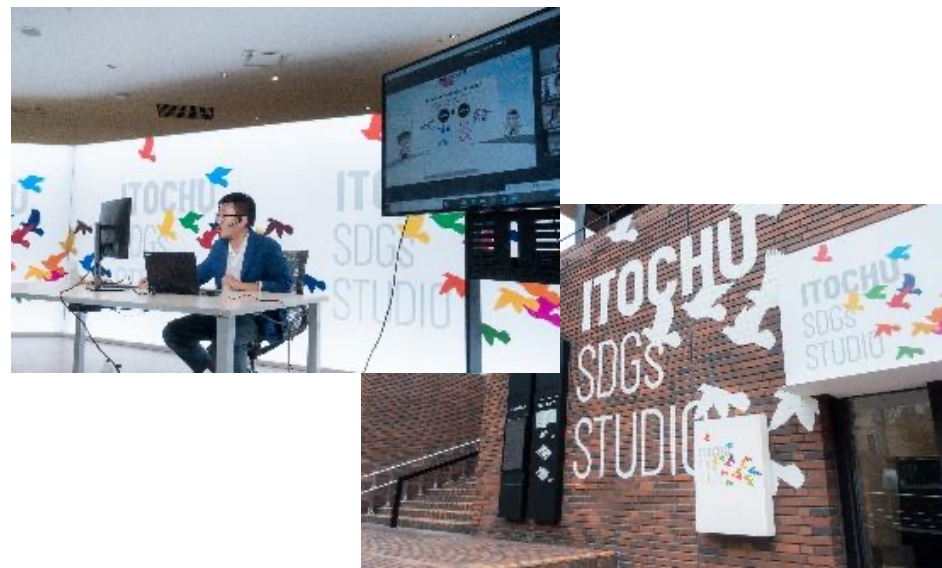
昨年末にリリース。同サービスを活用し、伊藤忠本社の新卒内定者にVRを活用した新しい採用の形を考えてもらうプロジェクトを展開。



<https://business.nikkei.com/atcl/gen/19/00446/041800002/>

<https://vr-itochu-recruit.com/>

事例3：伊藤忠人事採用次世代採用企画 Virtual Itochu Project(V.I.P)



唯一コロナ禍での就活を経験した、2021年度の伊藤忠新卒内定者に、VRを活用した採用イベントを3チームに分かれて企画をしていただき、コンペ形式で、優秀な企画を採用した空間を構築するというプロジェクトを企画、開催。
VR空間にてセミナーイベントを開催、配信等も実施。
伊藤忠本社にあるSDGsスタジオとの連携し、VR空間上に同イベントスペースのコンセプト空間を構築新卒内定者の各チームに提供し、同空間内での期間中のディスカッション等を行う。

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000015.000011313.html>

事例3：伊藤忠人事採用次世代採用企画 Virtual Itochu Project(V.I.P)



ITOCHU FESTIVAL

伊藤忠祭

Date: 2022/02/28
For: 200~300人の就活生
What: 社員訪問プラットフォームのキックオフイベント

社員訪問プラットフォーム

Date: 2022/03/01~05/31
For: 就活生x伊藤忠社員x内定者
What: 駐在社員も含めた全社員がVR空間でいつでも学生と話をするプラットフォーム

ITOCHU GALAXY

Goal
時間や場所に縛られず、企業と学生の距離をより身近にするため

Value
自社：内定承諾率の向上
学生：社員との交流による学生の自社理解度の向上

Plan

- 本選考期間中（3/1~5/31）：VRプラットフォームにて、世界中の駐在社員や様々な部署・役職の方と学生が24時間気兼ねなく話せる場を提供する
- 2/28：「伊藤忠祭」の開催。200~300人の就活生が東京本社を模したVR空間にて社員や内定者と交流する場の提供

Core Competence

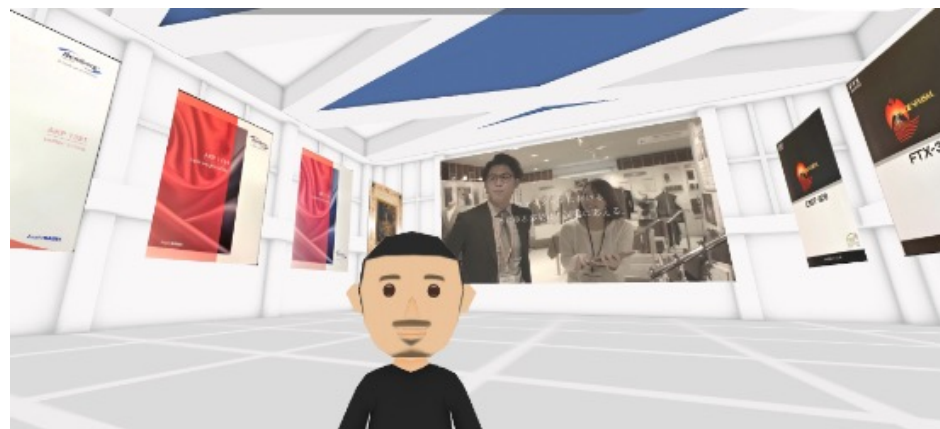
- 時空間に縛られないこと（24時間いつでも、どこの社員にも訪問できる）
- 学生の主体性（学生が行動しないと始まらない仕組み）
- 出会いの効率性（企業側が工数少なく、交流の場を設けられること）

メインペルソナ	サブペルソナ
2月時点で総合商社業界を第一志望に就活しており伊藤忠との親和性が高い学生	2月時点で総合商社に興味は薄い伊藤忠との親和性が高い学生

新卒内定者によるオンライン採用イベント企画

- 内定者の印象として採用イベントで展開された内容はあまり覚えていないという課題に対して、印象に残るコンテンツを提供する。
- 社員との座談会でアバターになることで自分自身へのラベリングのない状態でコミュニケーションを行い、忸度のない、ハードルを下げた会話を可能にする。

事例4：三景ショールーム内での展示対応



三景の運営する青山ショールーム内に、VR空間へアクセス出来る展示を実施。

会場には操作用のIPADを設置し、操作を行うことはもちろん、QRコード付きのチラシを提供し、来場者はリモートからでもVR空間内で接客を受けることや、展示を確認すること等が可能。

空間内には、従来紙で提供してきたサンプルをWEBデータとして展示、ポップアップ表示内で、サンプルデータの詳細情報を確認することが可能になっている。

三景青山ショールーム

https://www.sankeicold.co.jp/company/show_room.html



事例5：三菱商事ファッション様 新作展示会



VR VENUEの基本空間を簡易的にカスタマイズし、事例用として提供。

リアルの展示会場内でVR空間を企画展示。動画や資料の展示はもちろん、他事例では実現できていなかったが、先方で3DCGの開発を行っているため、アバターや、3DCGでの洋服データをWEB VR空間内で展示する初めての事例になった。

事例6：長崎文化横丁プロジェクト



コロナ禍で全国的にリアルイベントの開催が難しくなっている状況が続く中、VRを含む非対面で地元飲食店の商品を紹介したいと考え、長崎のテレビ局長崎文化放送と連携し、VR空間上に長崎をイメージした横丁の空間を構築。地場テレビ局で情報発信を行うというメディアMIXで実験的なプロモーション展開を行った。

長崎の有名な飲食店6店舗に協力をいただき、VR空間から申し込み、デリバリーを行えるように設計を行った。



[https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000016.000011313.html](https://prt看mes.jp/main/html/rd/p/000000016.000011313.html)

事例7：損保ジャパン様 新入社員内定式・懇親会



過去、コロナ拡大や10月上旬という台風シーズンでリアルな開催が中止となった経験から、2021年度はZOOMを用いて開催しましたが、ZOOMよりも臨場感があり、役員のスピーチや内定者同士のコミュニケーションに重視した新しい体験をメタバースを用いて検討したいとご要望をいただきVR VENUEで実現。テレビ朝日、日経新聞にも取り上げられる。



オリジナル空間

役員&パンダアバター
制作

イベント運用設計・本
番

制作：1.5ヶ月

プロジェクト伴走支援

内定者コミュニケーション