ITOCHU INTERACTIVE
Marketing & Technology for All

VR VENUE

SERVICE GUIDE

2024. 11

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

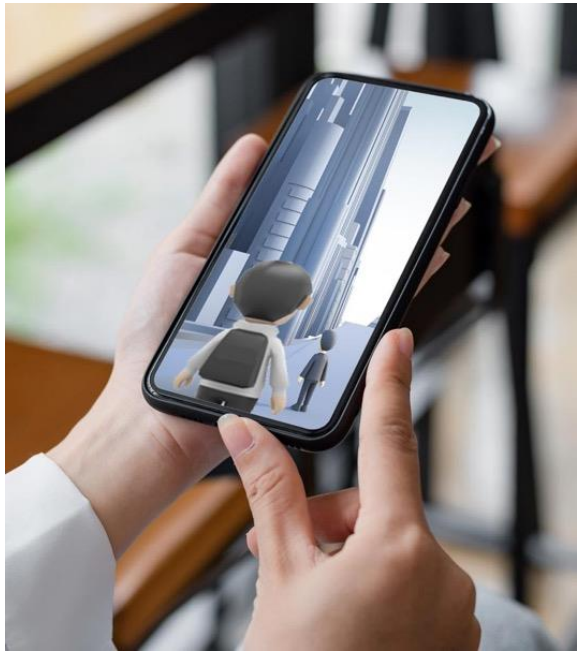
5Gの普及
・4Gの100倍の通信速度
・ネットワーク環境に依存しない膨大なデータ量でのコミュニケーションが様々なIoTデバイスで実現されていく。

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。

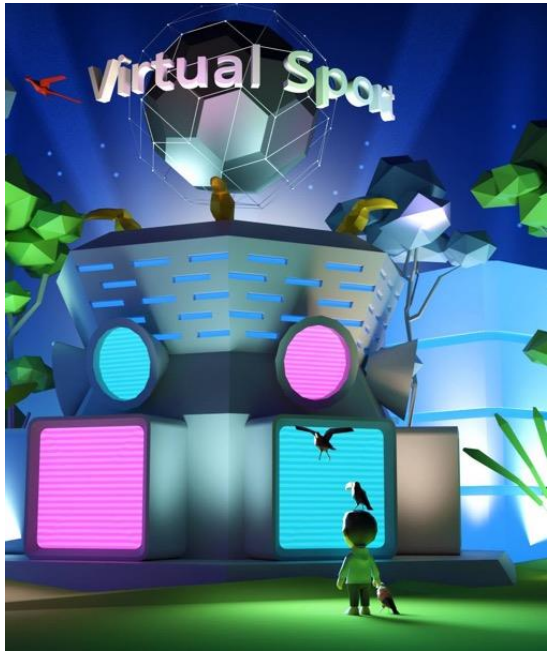
©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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。

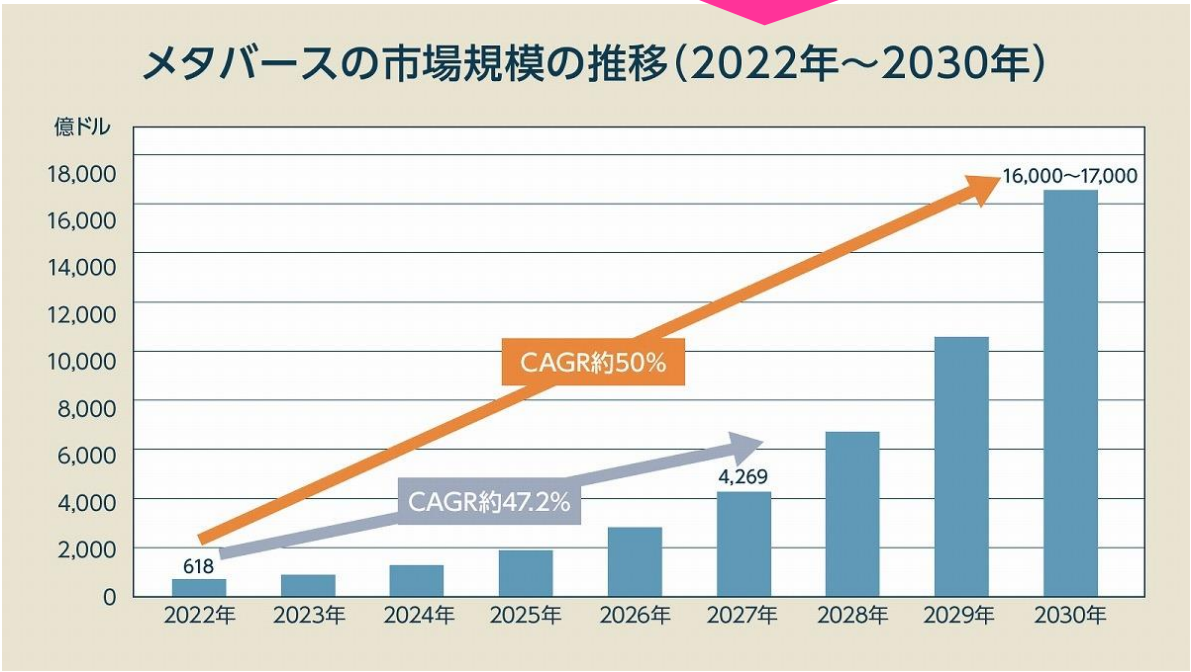
今参入して
第一人者に！！！

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

市場予測データ

グローバル

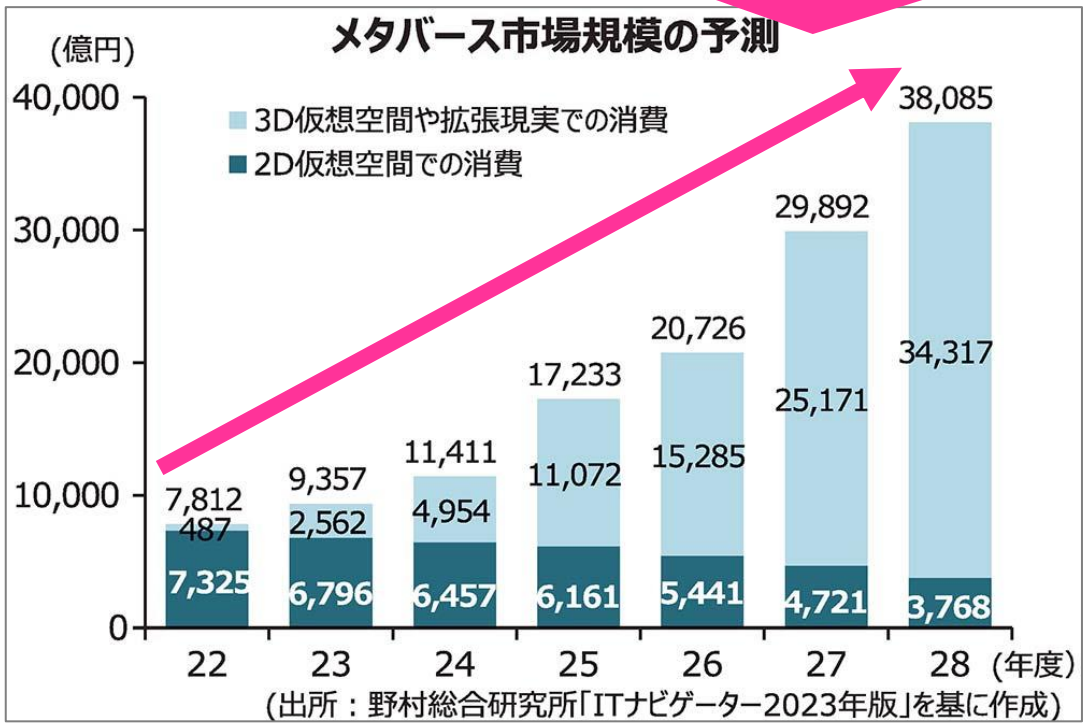
世界のメタバース市場規模、2030年に
約1.6兆ドル(218.3兆円)到達予測



(出典：MarketsandMarkets)

日本国内

2024年度の国内メタバース市場規模は1.1兆円、
2028年度には**4兆円**規模と予測



法人向けビジネス利用の普及から、消費者向けサービスへの展開が期待される。

VR VENUEについて

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

「VR VENUE」はリアル空間とWEBページを掛け合わせた メタバース体験をビジネス活用のためにカスタマイズで構築する “サービス創出とPDCAの仕組み”です。

インターネット時代

リアル店舗
イベントスペース
対面接客

従来のECサイト
コーポレートサイト
サービスサイト

メタバース時代

VR VENUE

3つのポイント！

1 カスタマイズ可能！

VR空間に各社オリジナル機能を柔軟に開発可能！

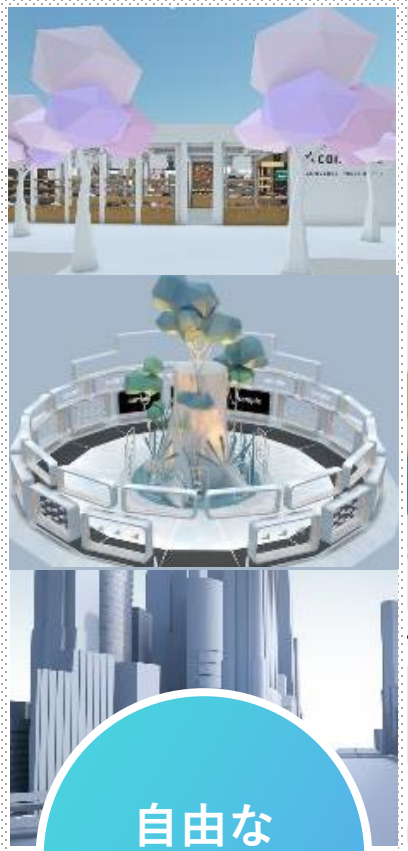
2 ブラウザで使える！

誰でもWEBブラウザで超簡単アクセス！専用機材もソフトも不要！

3 簡単に運用できる！

インターネットの中でも隣や近くに人がいるような接客を演出！

VR VENUEで出来ること



自由な空間制作

好きなサイズ、自由な形式で各社の世界観に合わせ他空間、オブジェを制作配置可能。

アバターの操作・制作

参加者にて自由に選択してもらい、ゲーム感覚で空間に来場。各企業毎のアバターの制作も可能。

WEBブラウザで直ぐに操作

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。

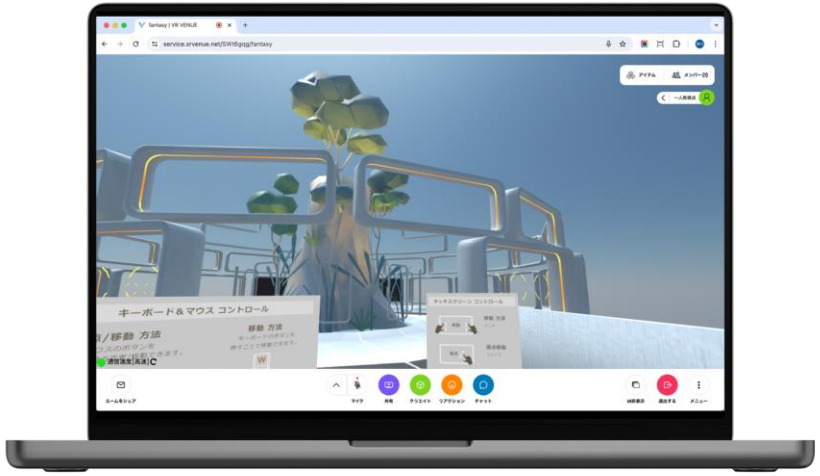
資料や動画の配置や投影

VR空間内に、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。

対面で話すWEB体験

VR空間内では、人と人が対面して話す感覚を再現。これまでにはない新しい体験設計が可能。

さまざまなデバイスのWebブラウザで動作



PC

タブレット

スマートフォン

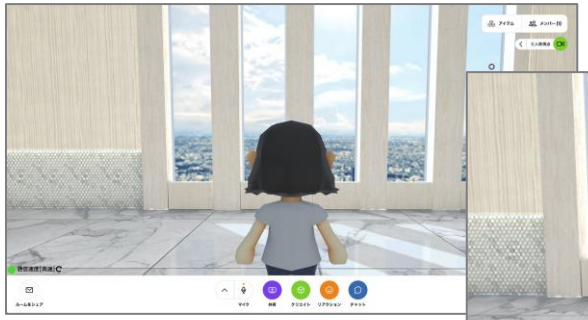
HMD

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

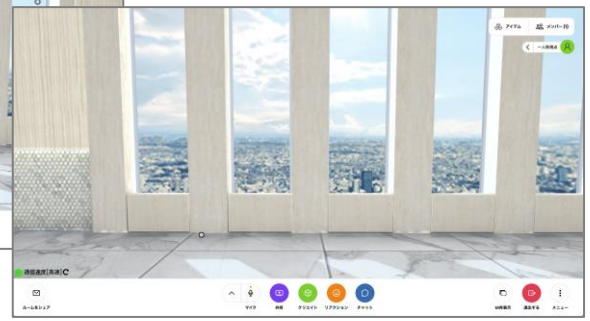
その他の機能（抜粋）

視点切り替え

一人称視点と三人称視点を切り替えることができます。



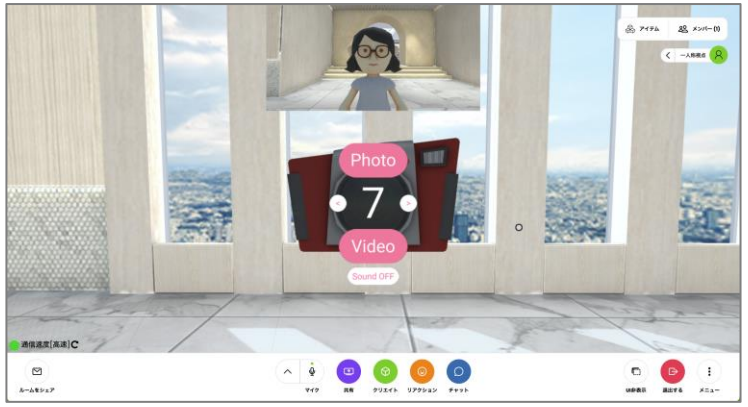
三人称視点



一人称視点

カメラ

空間内の写真撮影ができます。自撮りも可能です。

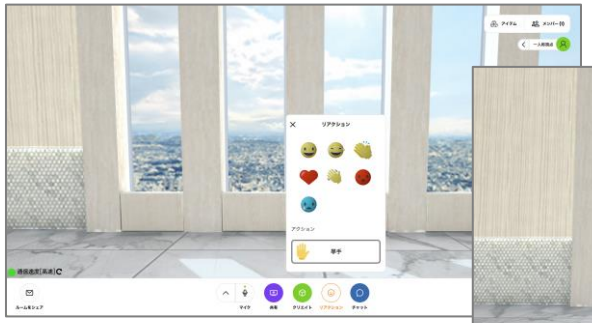


ペン

空間にペンで描き込むことができます。

リアクション

リアクションアイコンを表示します。

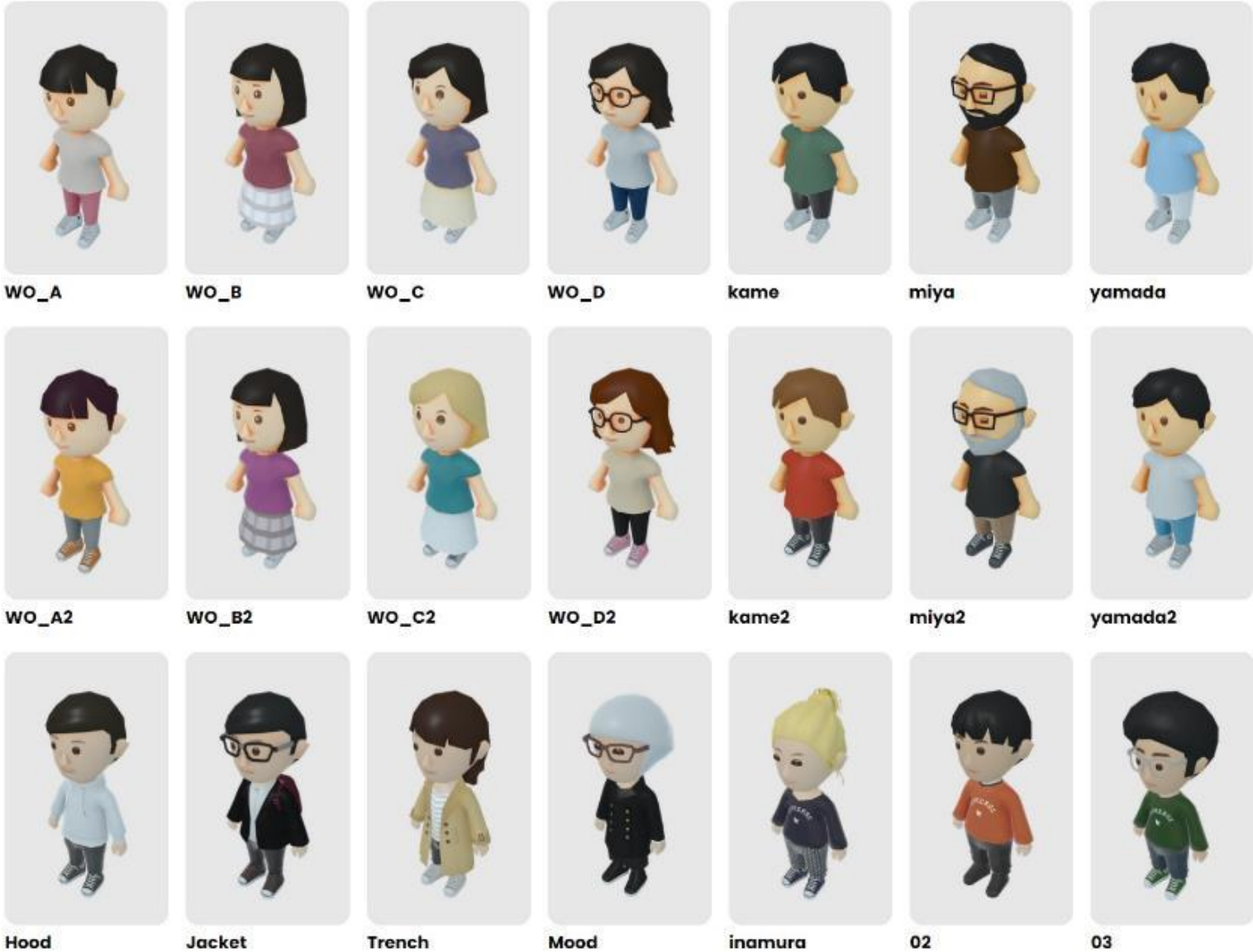


リアクション選択

ハート

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

標準アバター（抜粋）

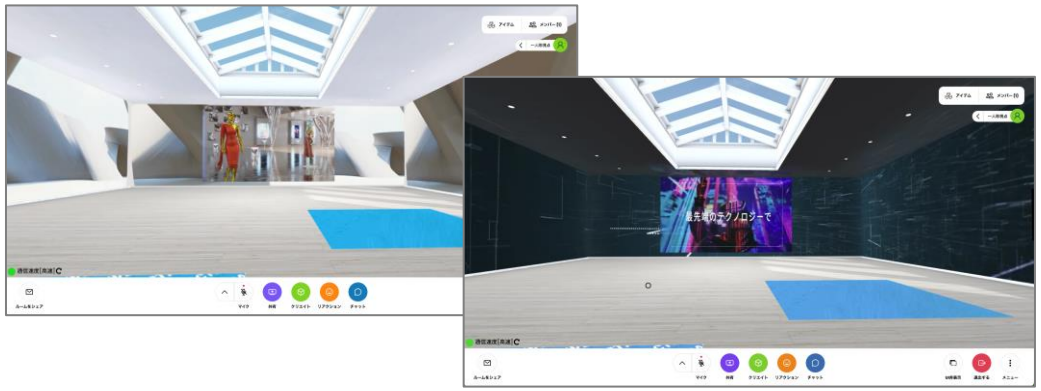


©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

オプション・追加機能（有償）

イマーシブ映像配信

壁面や天井、床に同時に動画を投影し没入感のある空間を提供。

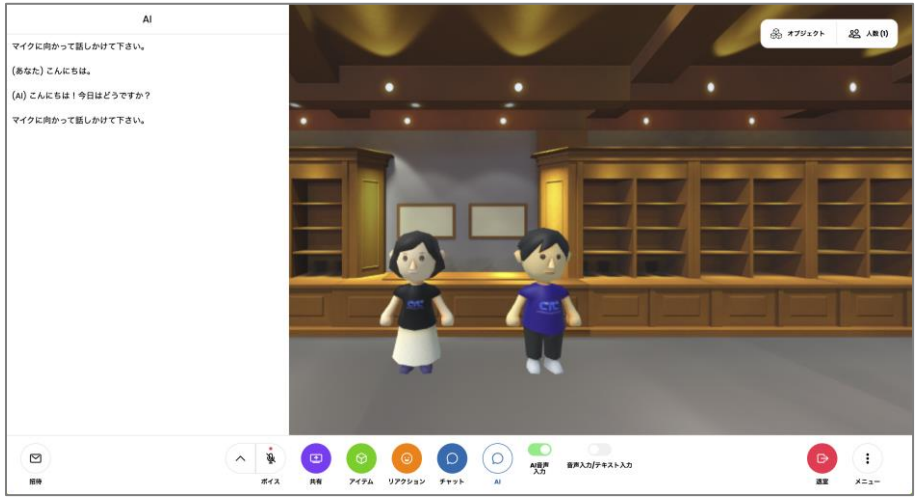


名刺交換

名刺サービスのURLをお互いに交換できる機能。

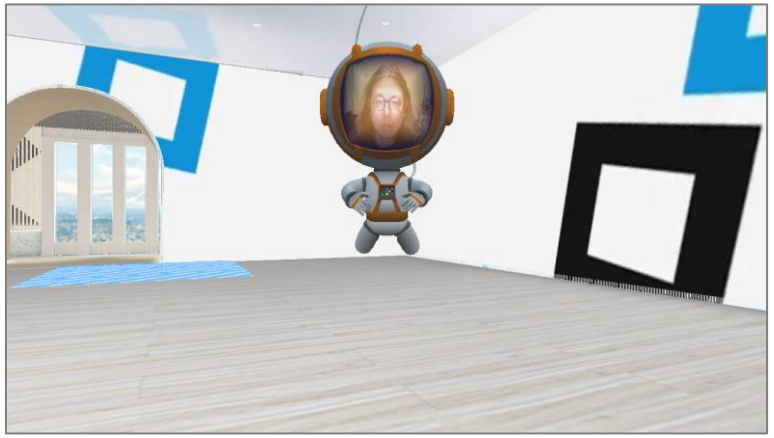
AIチャット

Chat GPTと音声・テキストで会話を行える機能。



ビデオアバター

アバターの顔にPCカメラの映像を映すことができる機能。



©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

導入のながれ

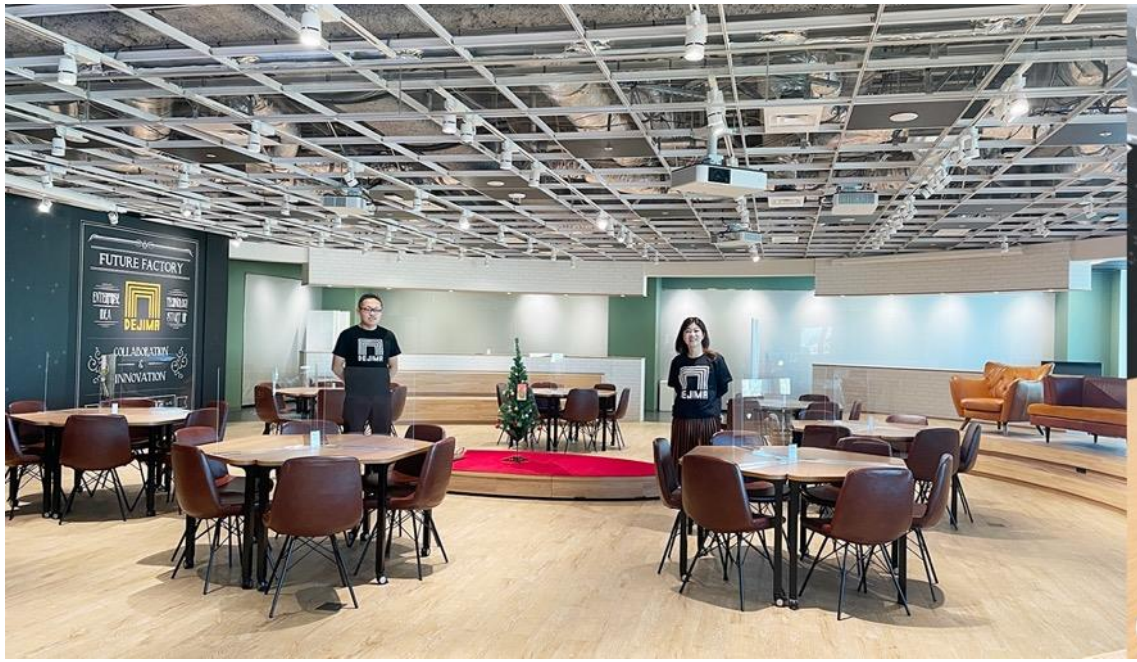
ヒヤリング	製作	PR対応	運用サポート	レポート・製作物納品
基本プラン		オプション・サポート		
クリエイティブの内容についてヒヤリングを行わせていただきます。 WEBページ制作同様に、お客様の求める世界観や、キャンペーン等の場合は狙いなどを伺い、適切なプランをご提案させていただきます。 **1週間~1ヶ月**	ご希望に応じてこだわった空間を構築可能です。アバターやオブジェ制作等、各種クリエイティブ対応いたします。 また、専用機能なども、別途ご依頼にて開発させていただきます。 **1ヶ月~開発の内容次第**	SNS等のデジタルマーケティング施策についての連携施策なども企画可能です。 YOUTUBER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く個が可能です。 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。

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

事例のご紹介

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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。

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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けたので、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。

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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/

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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

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、忖度のない、ハードルを下げた会話を可能にする。

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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.sankeicoltd.co.jp/company/show_room.html

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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空間内で展示する始めての事例になった。

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

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

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

事例8：アビームコンサルティング様　CEATEC展示

各種ソリューション展示

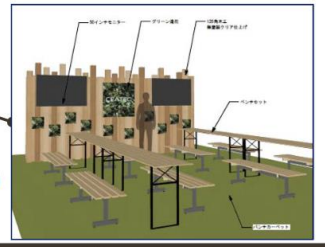
- Meta-business X
- CFP Solution
- 新規ビジネスステーション
- スタートアップ共創
- GXソリューション

データ活用
による共創

スタートアップ
との共創

NewTech
による共創

スタートアップブース
- スタートアップ展示
- VR展示



ピッチイベント
- スタートアップピッチ
- デジタル共創ディスカッション

CEATEC期間中、アビームコンサルティング様の展示と連動するVR空間を構築。会期中にイベントスペースで実施される、同社主催の各ピッチイベントの同時中継、ピッチイベント時間以外はソリューション紹介及びメンターとのマッチング空間として利用。CEATEC後はスタートアップとメンターのマッチングやメンタリングサービス空間として活用。

オリジナル空間 | 役員アバター制作 | イベント運用設計・本番イベント支援 | 制作：1.5ヶ月 | プロジェクト伴走支援 | メンタリングコミュニケーション

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

お気軽にお問い合わせください！

「VR VRNUE」で検索 or https://www.vrvenue.net/

CONTACT

伊藤忠インタラクティブ株式会社
VR VENUE担当宛

mailto:vr@market.co.jp

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL

会社概要

COMPANY PROFILE

伊藤忠インタラクティブ株式会社

ITOCHU INTERACTIVE CORP.

本社所在地	〒１０６－００４７　東京都港区南麻布３－２０－１ Daiwa麻布テラス３F
電話番号	０３－６４０８－１７７０（代表）
FAX	０３－６４０８－１８０１
代表取締役	野波 宏安
設立	１９８２年１月
資本金	4億円
株主	伊藤忠商事株式会社
従業員数	115名

©ITOCHU INTERACTIVE CORP. All Rights Reserved. CONFIDENTIAL