

社会的・技術的背景: Metaverseブーム

同時に多人数が接続するバーチャルワールドを活用したビジネスが次々と創出

- 「もうひとつの社会」で「新たな経済圏」を構築できるという期待
- 新たな顧客体験をとoshした顧客接点を求めて多くの企業が注目

事例) Meta (旧Facebook) の取り組み

- HMD/XR関連技術の開発・販売
- HORIZON WORLDアカウントとInstagram/Facebookアカウントとの連携



事例) FORTNITE

- FPSと呼ばれるタイプの「撃ち合い」ゲーム。E-スポーツとしても有名(人口3億5000万人)
- 「クリエイティブ」で自由にステージを設計して公開することができる
- アバター装飾用のさまざまなアイテムも販売



出典: Gartner社Hype Cycle (Aug. 2022版)

事例) VIRTUAL MARKET (株式会社HIKKI)

- 現在のところ対象はまだ現実環境のサービス・商品 (Webへの誘導)
- デジタルコンテンツも含めた市場になっている



事例) REALITY「HISワールド」(REALITY/HIS)

- バーチャル世界のHISの無人店舗 (支店扱い)
- 「入り込めるバンフレット」
 - バーチャル旅行の写真をSNSにアップ可能
 - フォトスポットの数を1回では回りきれないぐらい用意した
- 実社会での旅行の予約も可能
- 将来は「バーチャル旅行」そのものがデジタル商品になる可能性も?



出典: MoguraVR (<https://www.moguravr.com/reality-his-travel-world-report/>)

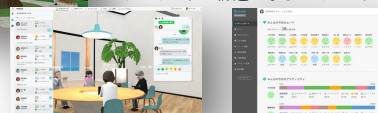
事例) Mesh for Microsoft Teams

- オンライン会議ツールのメタバース拡張
- ビジネスユースに特化してユーザー獲得を狙う



事例) メタバースオフィスATREE ((株)Gミ)

- バーチャルに出勤するオフィス
- チャット・作業内容可視化・動意可視化機能
- テレワークで課題となるコミュニケーション支援



Interverse = Inter (～間) + -verse (世界)

The UniverseとMetaverseの間 / 多様化するMetaverseの間

- 実世界の制約を外すことで新たなワーク・ライフスタイルを選択可能に
- 実世界との結びつきを強め、産業応用の用途・利用者層・市場規模を拡大



社会実装パートナー募集

産総研とインターバース技術を共創しませんか?

- 技術の適用実証のパートナーとして
- 技術を活用してビジネス化するパートナーとして
- 世界で戦う日本産業を後押しする標準化戦略を推進するパートナーとして

お問い合わせは harc-liaison-ml@aist.go.jp まで