



Marketing Conference 2021

2021.10.17 (Sun) Online #いまマーケティングができること

ユーザー・コミュニティとオープン・メディア研究会 (オンライン)

ソーシャルVR

— コミュニティとメディアの可能性 —

1. ソーシャルVRの可能性

片野 浩一 (明星大学 経営学部 教授)

2. VRコミュニティとメディア—その開発事例—

金谷 建史 (株式会社テンアップ 代表取締役)



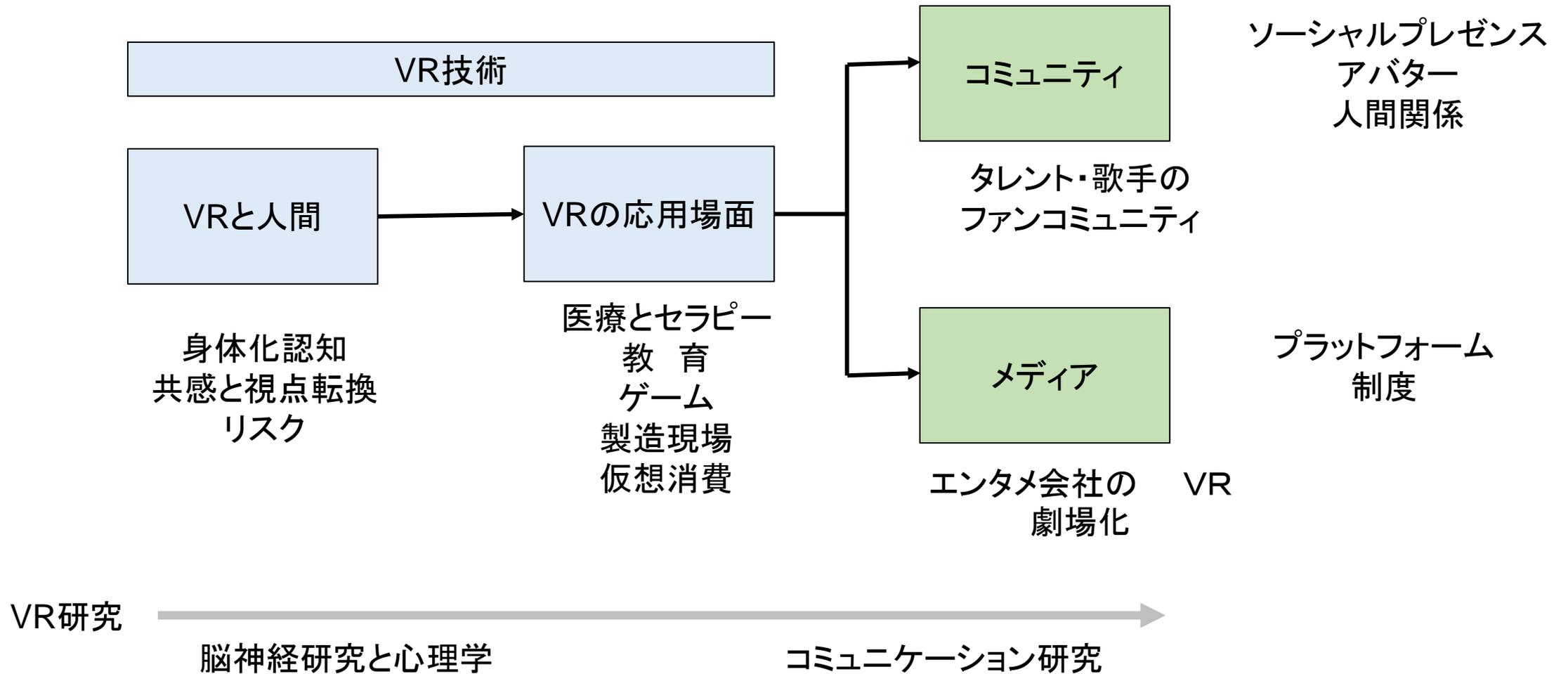
ユーザー・コミュニティとオープン・メディア研究会

・製品、サービス、コンテンツのユーザー(消費者)・コミュニティの仕組みとユーザー行動の観察を通じて、売り手と買い手が共創して付加価値を生み出すダイナミクスとその理論化を目指す。

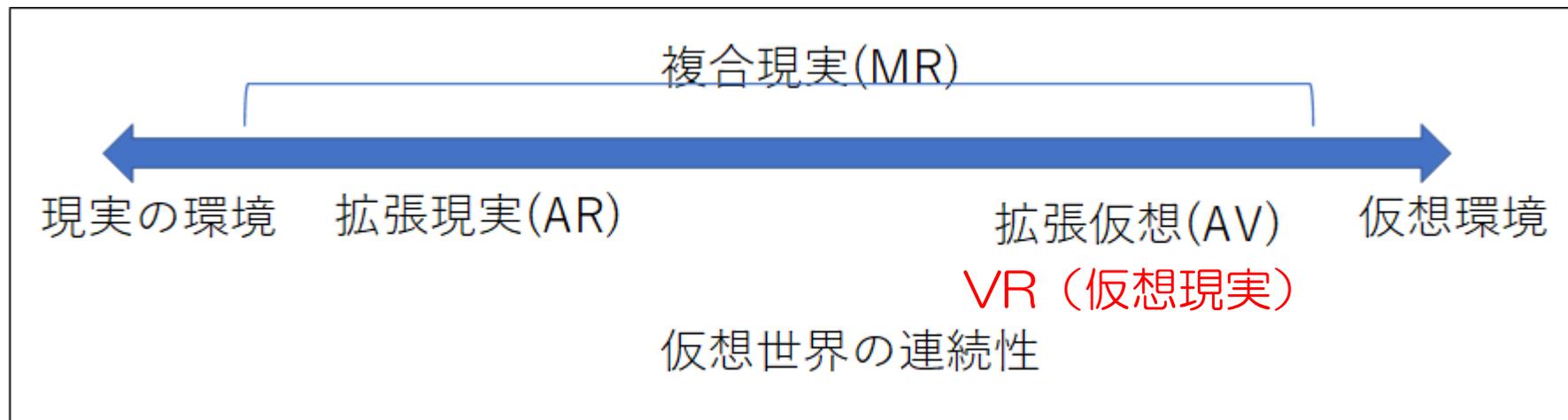
・企業主催コミュニティの事例研究

・オープン・メディアにおけるユーザー行動の調査研究
(YouTuber, バーチャルYouTuber)

ソーシャルVRとしてのコミュニティとメディア



複合現実 (mixed reality) の到来



(Milgram and Kishino 1994)

VR技術の進化と可能性

視覚・聴覚・嗅覚・触覚の技術が進む



©FEELREAL




haptx®

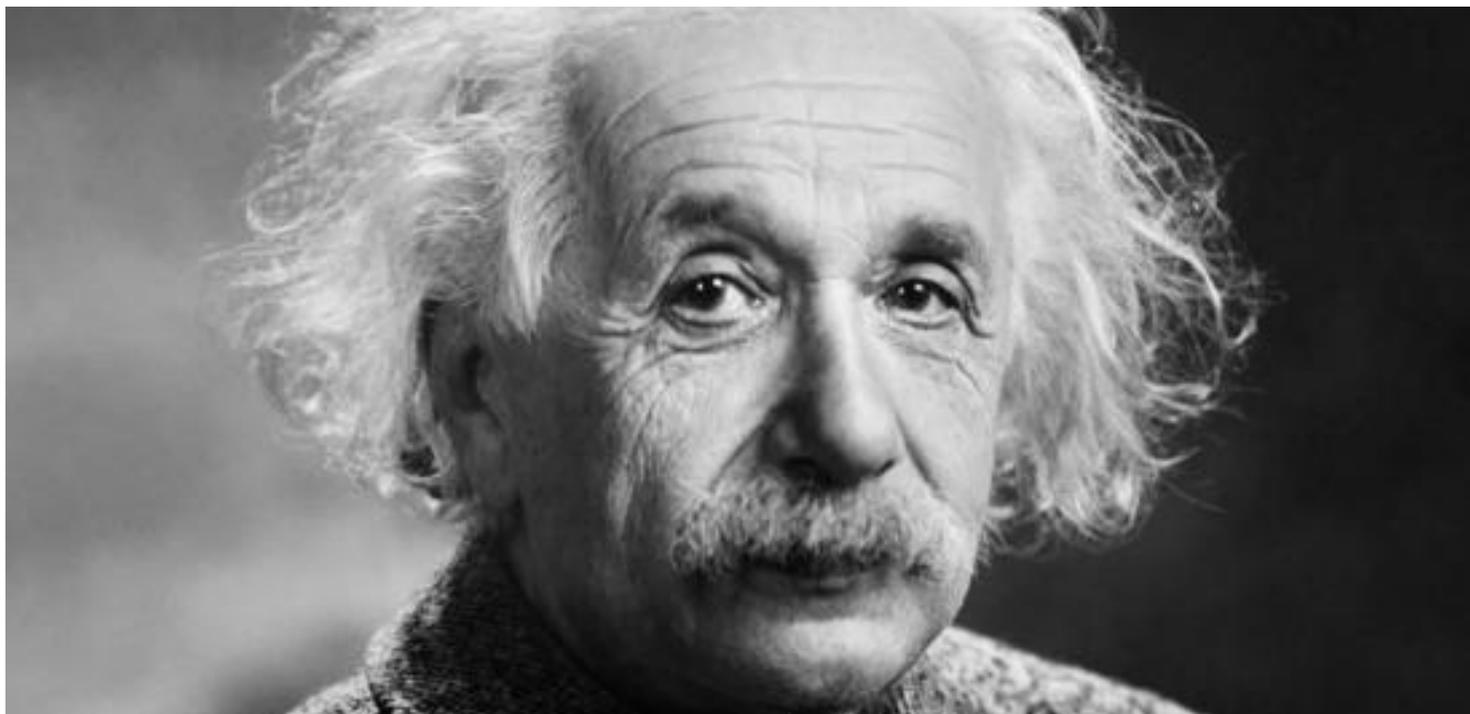


VR技術の進化と可能性

自尊心の低い人はVRでアインシュタインになるとテストの点が上がる

🕒 2018.07.19 07:00 📈 21,947

👤 satomi



VRで学習に挑戦

Brain Technology
VR School[®]



コロナでVR注目されるも、VRの意味あるの？ 効果あるの？

VR学習に期待できる効果

① VR効果

360効果
臨場感効果

② アバター効果

心理学効果

③ 脳科学

学習効果
神経伝達物質

④ 教材・学習方法

教科書・テキスト
理解度向上

Brain Technology
VRSchool®

VR授業の一例と効果

VR授業で理系も文系も効果あり



VR授業の一例と効果

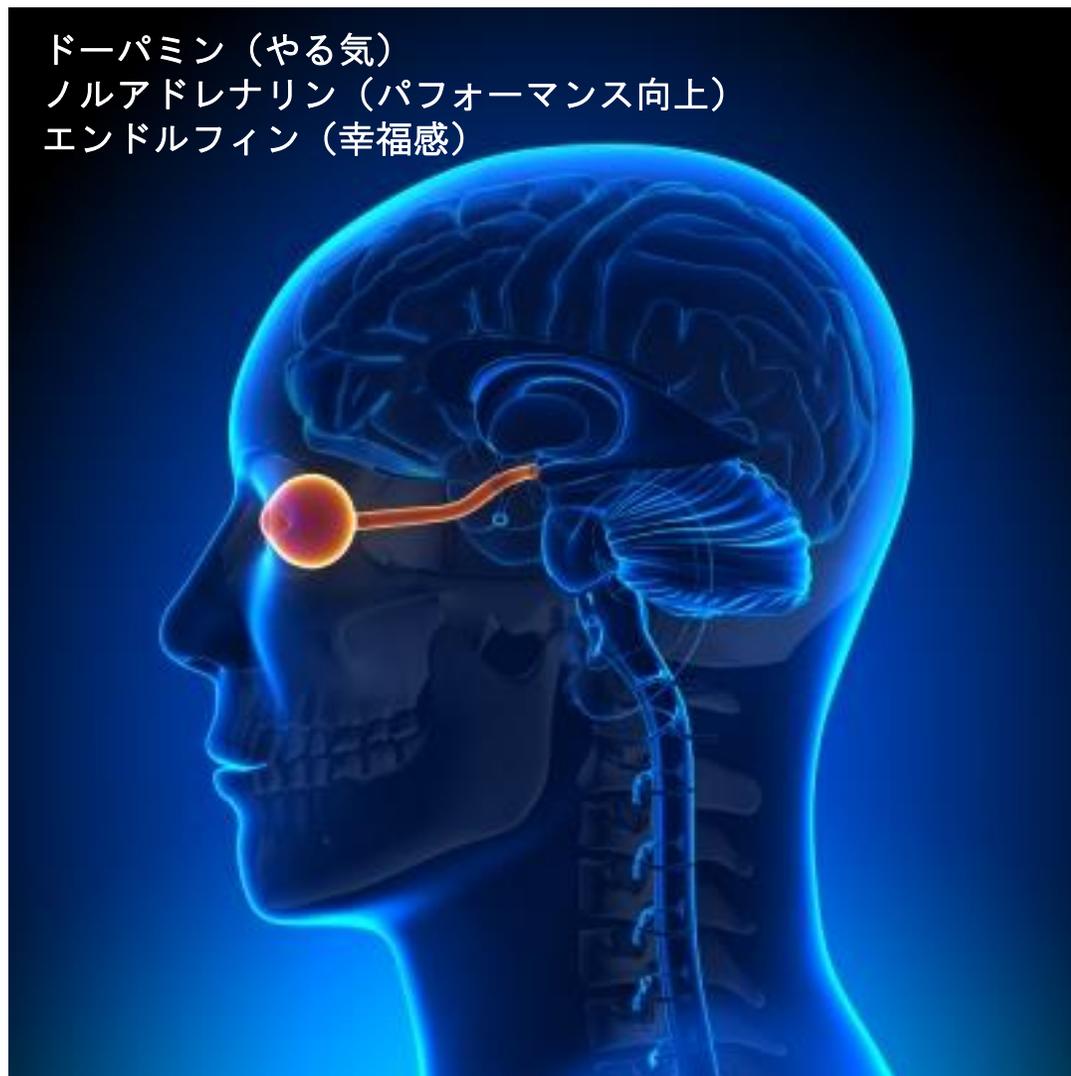
1. 学習効果

理解（質） × 学習範囲（量） = 成績UP

2. モチベーション

- ① やる気がでない
- ② ぼーっとして時間が過ぎる
- ③ 達成感が無い

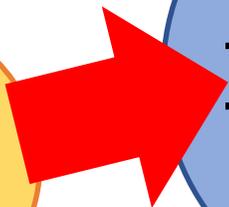
ドーパミン（やる気）
ノルアドレナリン（パフォーマンス向上）
エンドルフィン（幸福感）



VR授業の一例と効果（その他）

現場所長の育成が急務

年間
数カ所



年間
100ヶ所
以上

全国の建築現場の施工ミスを共有





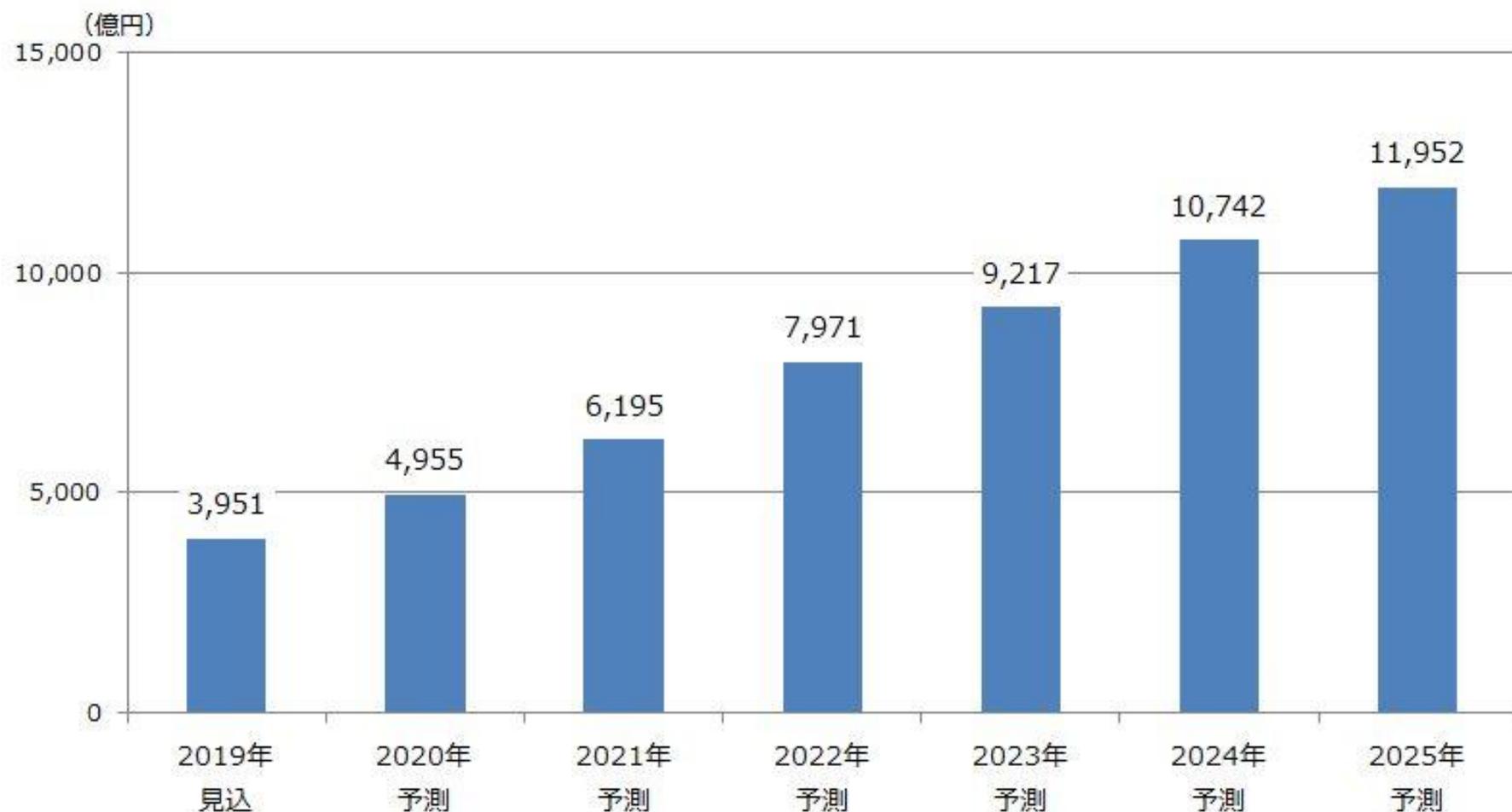
Marketing Conference 2021

2021.10.17 (Sun) Online #いまマーケティングができること

VRとマーケティング



伸びるVR市場規模予測



注1. 事業者売上高ベース

注2. 2019年は見込値、2020年以降は予測値

注3. XR (VR、AR、MR) および360°動画のハードウェア、ソフトウェア及び関連サービスを対象として、算出した。

矢野経済研究所調べ

伸びるVR市場規模予測②

拡大していく市場規模を見越しGAFAも開発を進める



カテゴリ / 年	2019年 見込	2020年 予測	2021年 予測	2022年 予測	2023年 予測	2024年 予測	2025年 予測
ゲーム	475	593	751	919	1,117	1,305	1,430
コンテンツ (スポーツ・ライブ・エンタテインメント)	84	107	127	150	174	198	220
報道・広告・宣伝	75	113	148	182	215	247	274
位置情報・旅行	110	148	195	243	285	327	364
エンタープライズ	204	254	304	359	414	467	494
医療・ヘルスケア	85	123	160	197	242	287	340
教育・研修・トレーニング	44	70	108	140	170	200	230
SNS	8	12	17	22	27	32	38
制作・流通	173	225	275	323	360	392	414
劇場・テーマパーク	44	67	113	158	203	248	293
VR機器	2,569	3,133	3,867	5,128	5,830	6,839	7,635
その他 (Others)	80	110	130	150	180	200	220
合計	3,951	4,955	6,195	7,971	9,217	10,742	11,952

注4. 事業者売上高ベース

注5. 2019年は見込値、2020年以降は予測値

注6. XR (VR、AR、MR) および360°動画のハードウェア、ソフトウェア及び関連サービスを対象として、算出した。

矢野経済研究所調べ

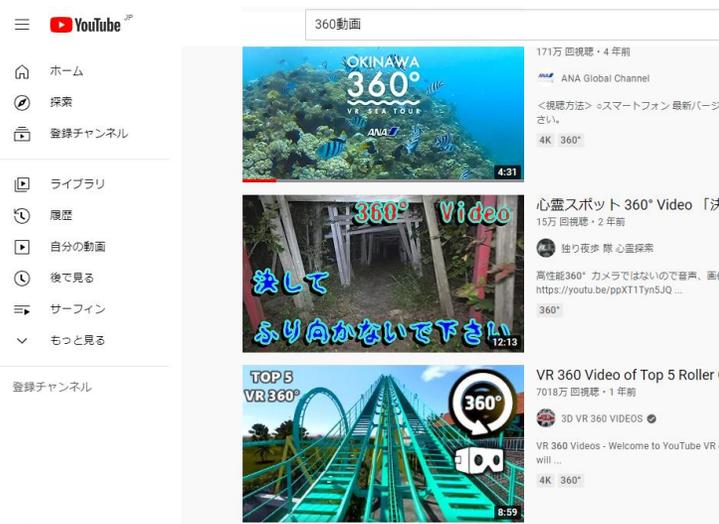
世の中にある色々なVRの種類と課題

VRと言われているものが沢山あります。



VRゴーグル

持っている人が少ない



360度動画

アクセス伸びない



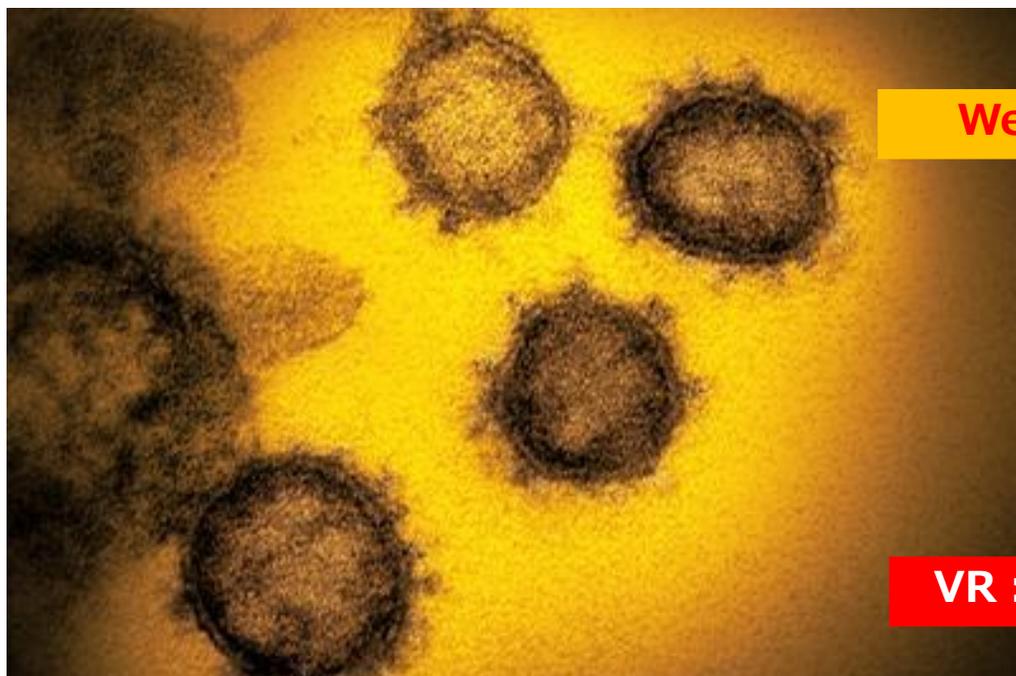
PCでできるVR

ゲームと何が違う？

コロナで期待されたVRの実態

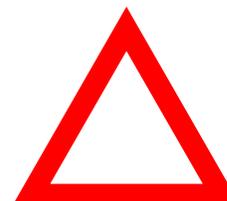
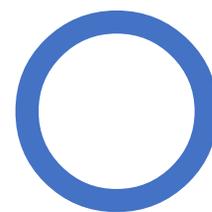
残念ながら、VRよりもWeb会議システムが伸びた現実

2020年 コロナウイルスの拡大



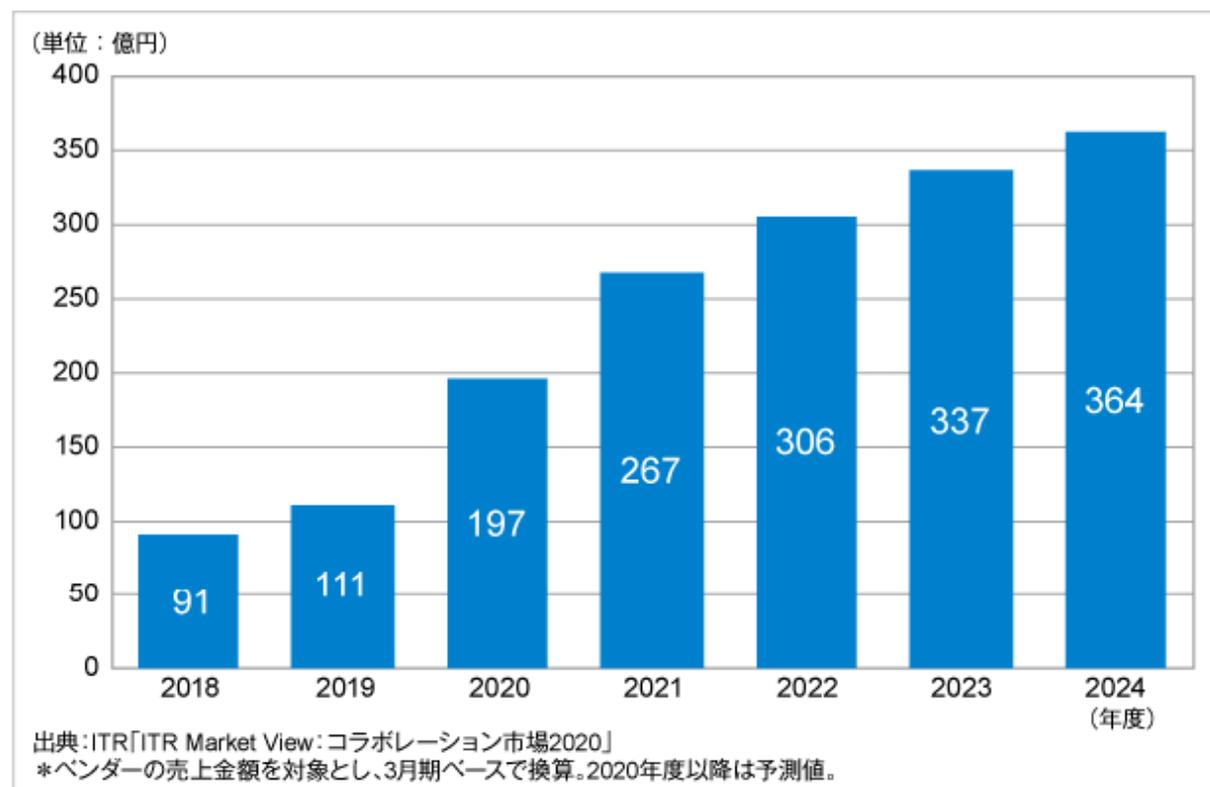
Web会議：急進

VR：一般化はせず



Web会議システムの市場予測

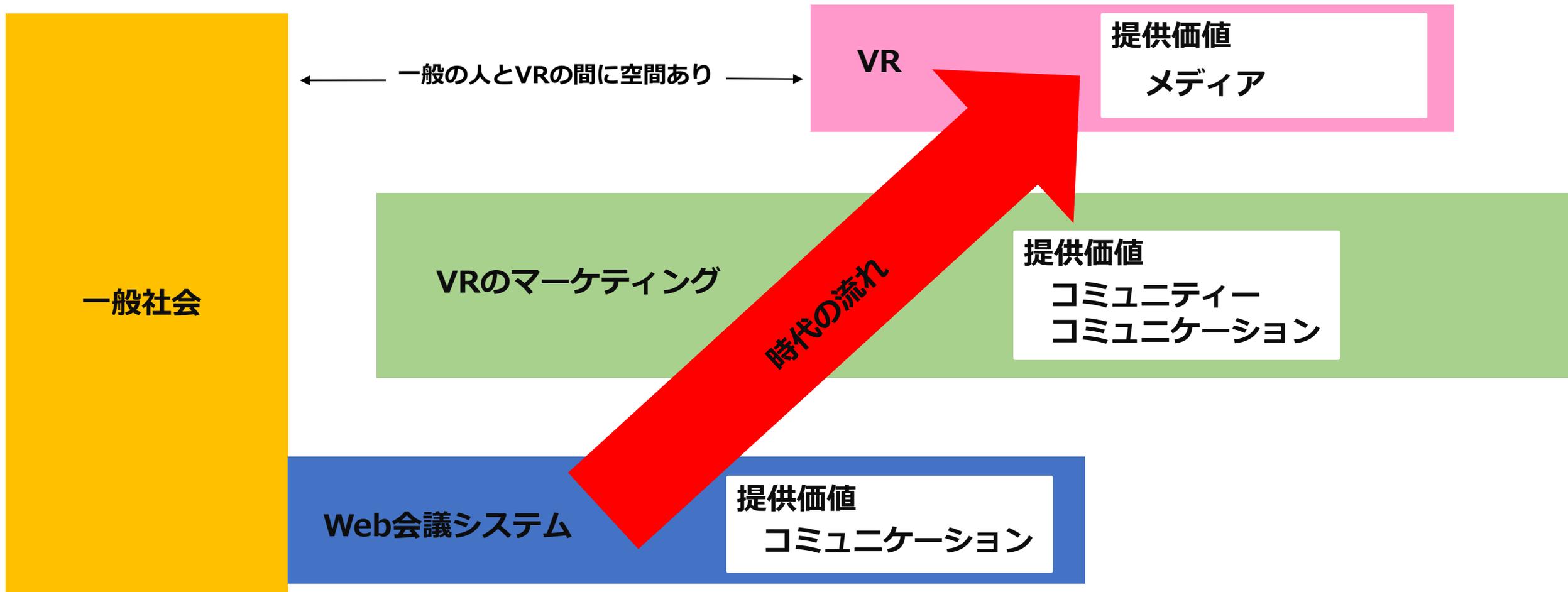
AfterコロナもWeb会議は定着する可能性あり



Web会議市場規模推移および予測 (2018~2024年度予測)

仮説：Web会議の発展について

AfterコロナもWeb会議は定着する可能性あり



仮説通りの動き：Web会議以上、VR未満の世界

Web会議以上 VR未満のイベント配信を行いたい！



Web会議以上



VR未満



Web会議以上の
事を行いたい

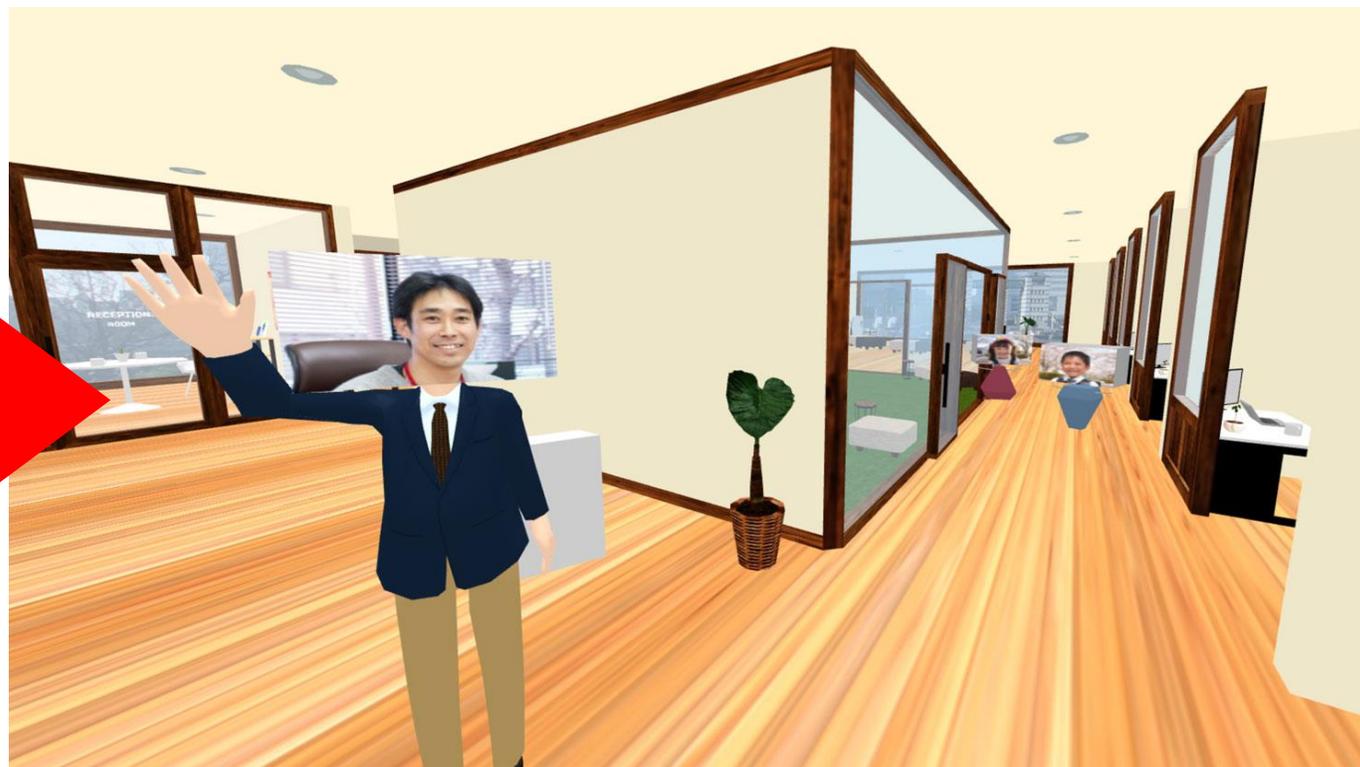
VRlite®

VRまでは
行いたくない

VRとWeb会議のテクノロジーを融合

顔が見れて動ける新システム！※特許申請中

※顔が見れるから芸能人やYoutuberのニーズにも合致





Marketing Conference 2021

2021.10.17 (Sun) Online #いまマーケティングができること

コミュニティー
コミュニケーション



コミュニケーションとコミュニティ



Web会議システム

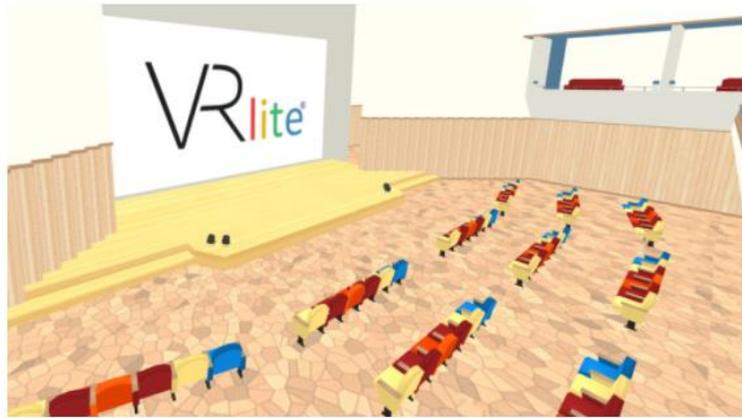
コミュニケーションツール
声・顔の表情・資料の共有



VR（バーチャル・リアリティ）

コミュニティ
場の共有・存在の共有

コミュニティ効果（場所・肩書と関係性）



シアター



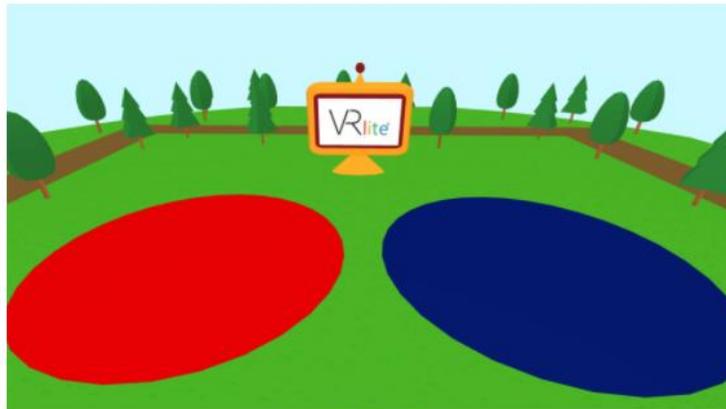
ショップ



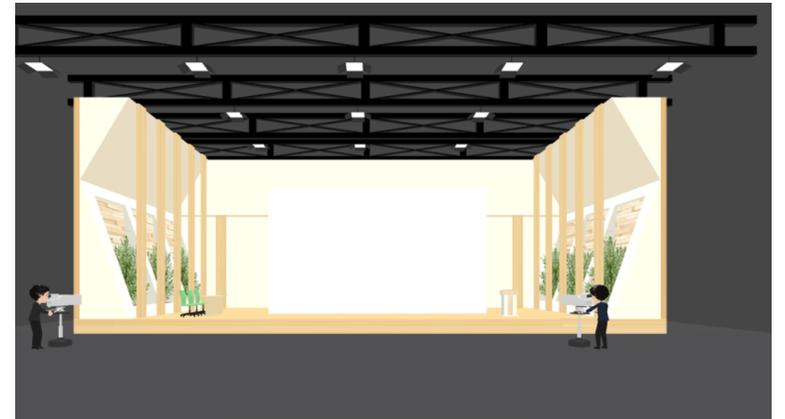
オフィス



教室



クイズ広場



テレビ局

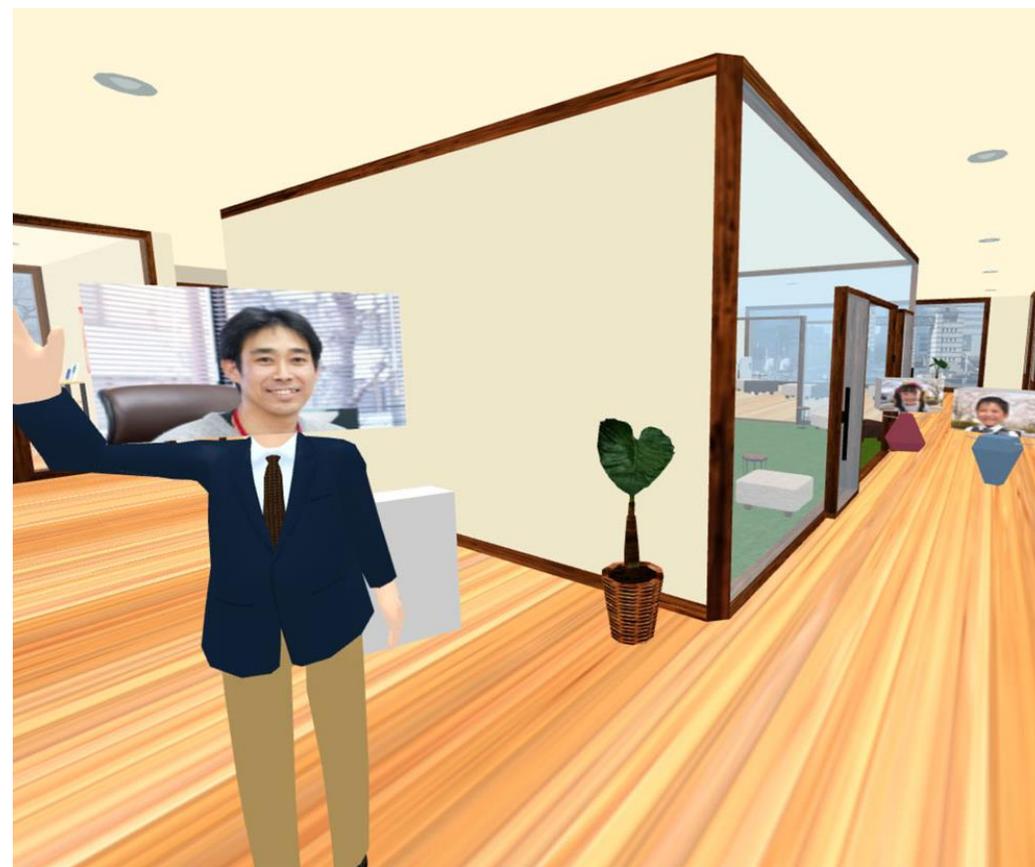
コミュニティの意味：参考例（MBA取得・受験）

同期・卒業生とのコミュニティに価値



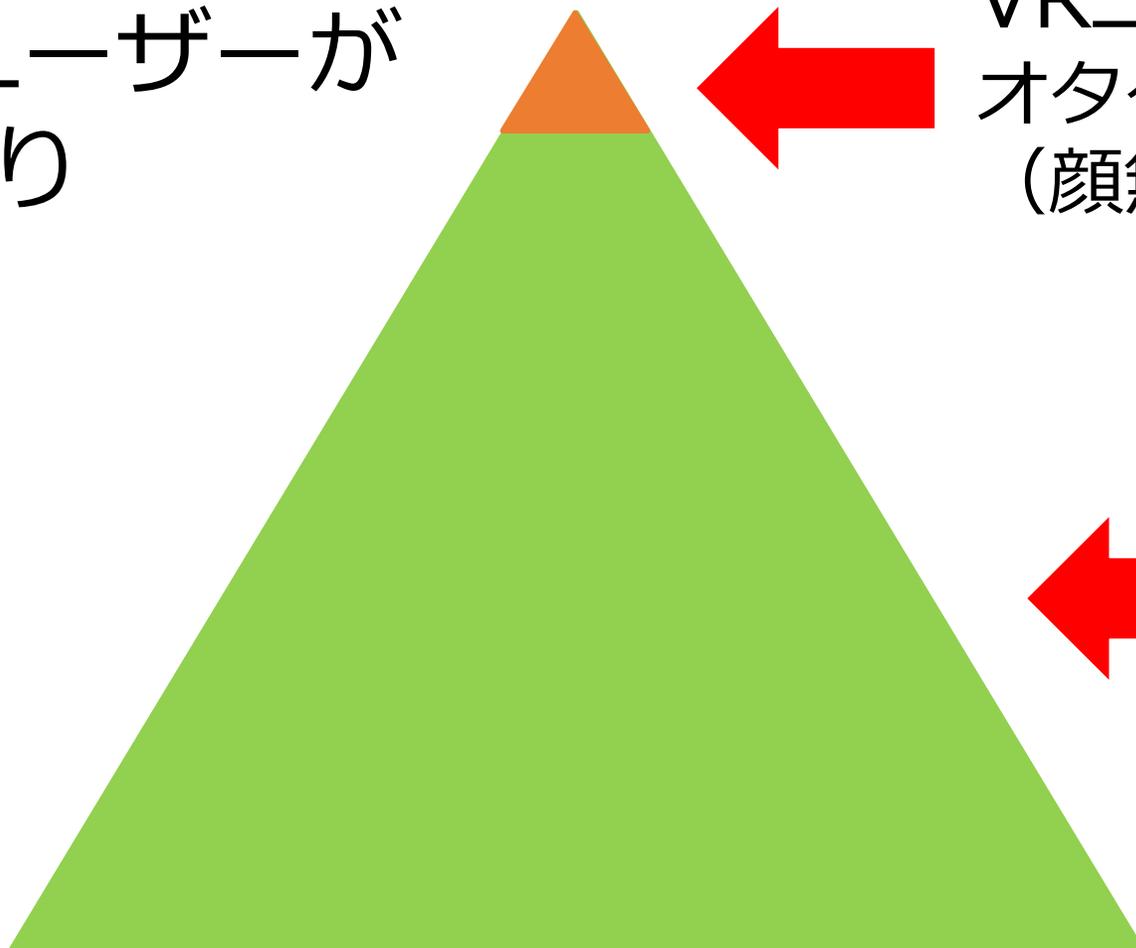
コミュニティで大事なこと

お互いの「顔」が見えて信頼しあえること



VRユーザーの現状と今後

これからVRユーザーが
増える余地あり



VRユーザー
オタク・イノベーター
(顔無し希望)

今後の可能性
一般ユーザー



Marketing Conference 2021

2021.10.17 (Sun) Online #いまマーケティングができること

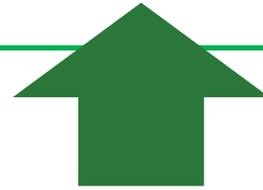
メディア



メディアとは

メディアとは

媒体。手段。特に、情報伝達の媒介となるもの。
マスココミュニケーションにおける、ラジオ、テレビ、
新聞、雑誌などの媒体をいうことが多い。



VRをメディアにする意味

- ① 360度で伝える価値のあるもの
- ② メディアをコミュニティで見ることに価値あり

実際の利用例

現在、計画されているイベントは下記のとおりです。

芸能関係

1. Youtuberによる動画配信
2. TV番組の動画配信

3. 芸能事務所によるイベント
4. 出版社によるイベント

その他

1. セミナー・催事
2. 学校案内



オンラインの人気イベントの後ろに部屋（売店等）を設置が可能！

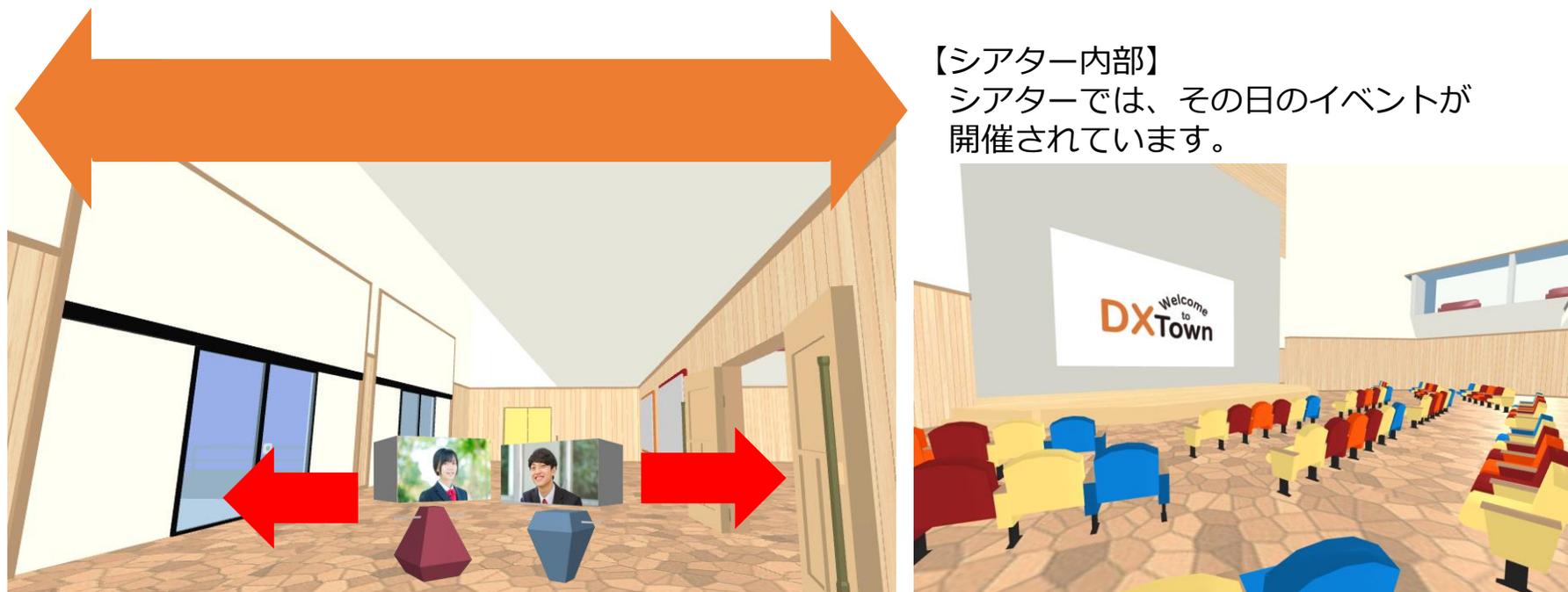
【シアター併設会場】

シアター外部に出店や他の部屋などを併設することができます。



【シアター内部】

シアターでは、その日のイベントが開催されています。



デモルーム

<https://dx-town.net/theater/index.html>

メディアとビジネス①

オンラインイベント



オンライン観戦

VR空間で友達と一緒にスタジアムの中で行われている試合を観戦することができます。



デリバリーの注文

イベント中にデリバリーの注文ができます。バーチャルで頼んでリアルな世界に商品が届きます。



ファンイベント

リアルな球場ではできなかった関係者しか入れない場所にもファンを入れてあげることができます。

メディアとビジネス②

オンライン観戦



オンライン観戦

VR空間で友達と一緒にスタジアムの中で行われている試合を観戦することができます。



グッズの購入

好きなファンのグッズをオンラインで購入することができます。購入の際も店舗の方と楽しいお話ができます。

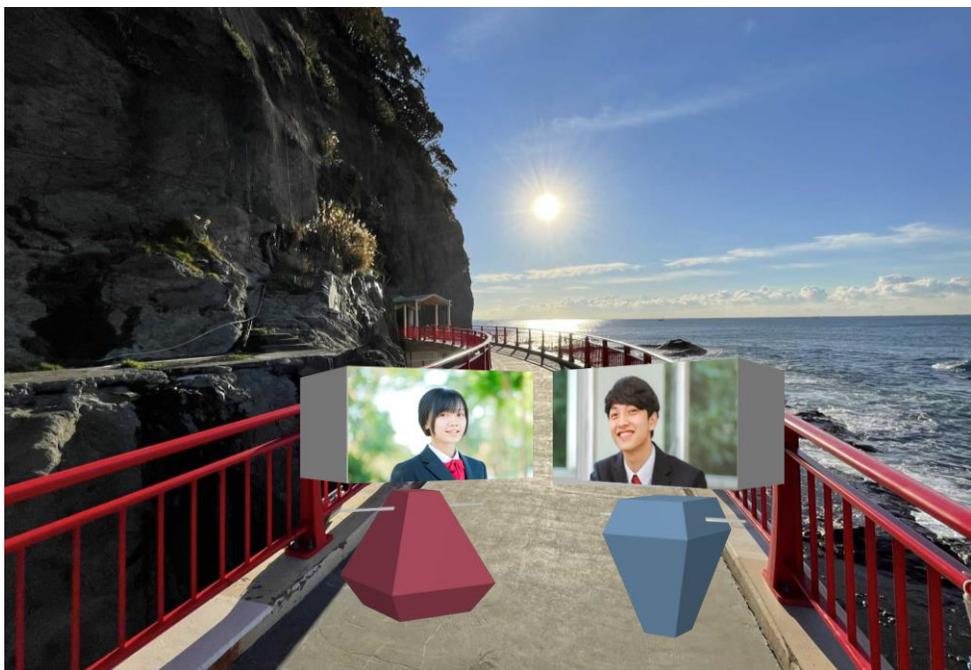


ファンイベント

リアルな球場ではできなかった関係者しか入れない場所にもファンを入れてあげることができます。

メディアとビジネス③

オンライン観光



オンライン観光

VR空間で友達と一緒に観光地をまわることができます。



お土産の購入

観光地のお土産を購入することができます。



宿泊予約

リアルな観光旅行を予約することができます。



Marketing Conference 2021

2021.10.17 (Sun) Online #いまマーケティングができること

VRの意味



ビジネスのオンライン化

通常の商品販売は大手ECが有利

amazon



ビジネスのオンライン化

商品の質やサービスの質は差別化しにくくなる。

[販売で大事になる事]

- ① 売り方 : 情報の伝え方
- ② 買う相手 : 誰から買うか



VRオープンキャンパス

高校生は顔が見える情報を欲している



はじめての1人暮らしは不安がいっぱい！



オンラインで購入したプレゼントの渡し方

ギフトを購入した場所の60%はオンライン オンラインギフト総研調べ

VR施設での販売



キャラクターの世界観のCGを作り、そこでの注文もエンターテイメントでお子さんに喜んでいただく。

口コミ

口コミ効果抜群。配送サービスを受けたために再注文。

デリバリーのエンタメ化



キャラクター等の格好で配達

ブランディング

リアルな街の中が楽しくなり御社のブランディングの効果もあり。

デリバリーのエンタメ化



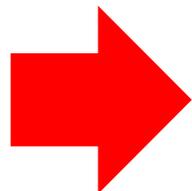
感動

プレゼントの商品以外でお客様の満足度を上げる。

VRはあくまで手段

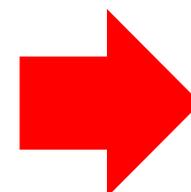
全てがオンラインでデータ転送できる時代が未来に来る！

VRで欲しいものを注文

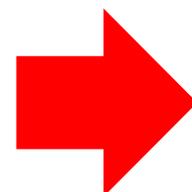


近未来構想

配達所の3Dプリンタで3D印刷



物は作って配達



未来構想

自宅の3Dプリンタに物が出現！



配達の未来

3Dプリンタで製造できるものが増えるからこそ、その情報提供が重要になってくる。

ビジネスの場が広がる

新たにバーチャルな世界という新しい場が生まれる

ショッピングモール



ECサイト

amazon

Rakuten

YAHOO!
JAPAN

mercari

メタバース

「メタバース」は、「メタ（超）」+「ユニバース（世界）」



物販・サービス・アニメ・イベント、...

連絡先

会社名：株式会社テンアップ

担 当：金谷（かなや）

所在地：横浜市西区みなとみらい二丁目2番1号
横浜ランドマークタワー7階 NANA Lv 007

連絡先：045-900-1977

メール：kanaya@10up.co.jp

