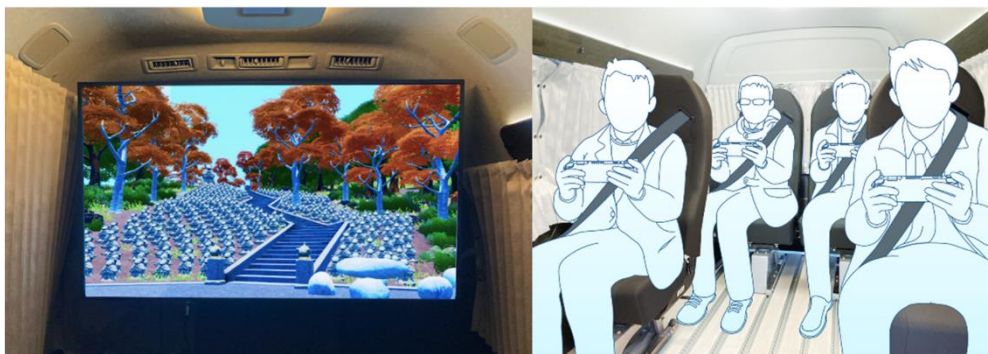


凸版印刷と MONET、移動車中での  
メタバース観光事前体験を行う実証実験を実施  
観光施設への移動車中でのメタバースを活用した事前体験が  
現地での行動変容を促すことを立証

凸版印刷株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:磨 秀晴、以下 凸版印刷)は、MONET Technologies 株式会社(モネ・テクノロジーズ、本社:東京都千代田区、代表取締役社長 兼 CEO:宮川 潤一、以下 MONET)と共同で、観光施設までの移動車中で、人気オンラインゲームのメタバース空間を活用し、遠隔地からアバターガイドがリアルタイムにナビゲートしながら、観光施設の事前体験を行う実証実験を、株式会社 時之栖(ときのすみか、本社:静岡県御殿場市、以下 時之栖)の協力のもと、2022年3月4日(金)から3月11日(金)まで実施しました。



メタバース上に構築された時之栖(画像左)と、車内での事前体験のイメージ(画像右)

©TOPPAN INC

## ■ 実証実験の概要

本実証実験は、MONET が開発したマルチタスク車両(※1)で観光施設「時之栖(※2)」まで移動する車中で、施設内を事前体験することで、観光者の行動変容を促すことができるかを検証するとともに、その満足度を測定しました。

具体的には、Epic Games のバトルロイヤルゲーム「フォートナイト」のメタバース空間に「フォートナイトクリエイティブ(※3)」によって「時之栖」を登場させ、遠隔地から「リモート接客システム(※4)」で繋いだアバターガイドのナビゲートのもと、乗客が携帯ゲーム機を操作しながら、「時之栖」がどのような場所なのかをメタバース上で事前に体験しました。



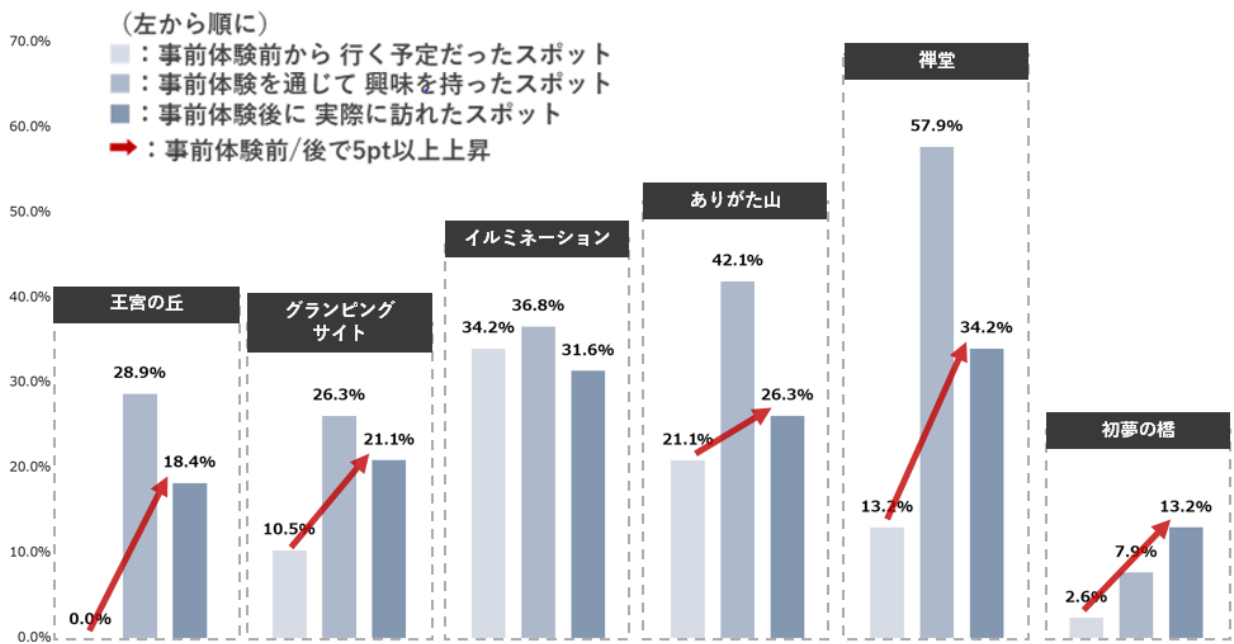
MONET のマルチタスク車両(画像左)とリモート接客システムを利用したアバターによる遠隔ガイド(画像右)

©TOPPAN INC.

## ■ 本実証実験の結果

### ①事前体験前後での意識の変化

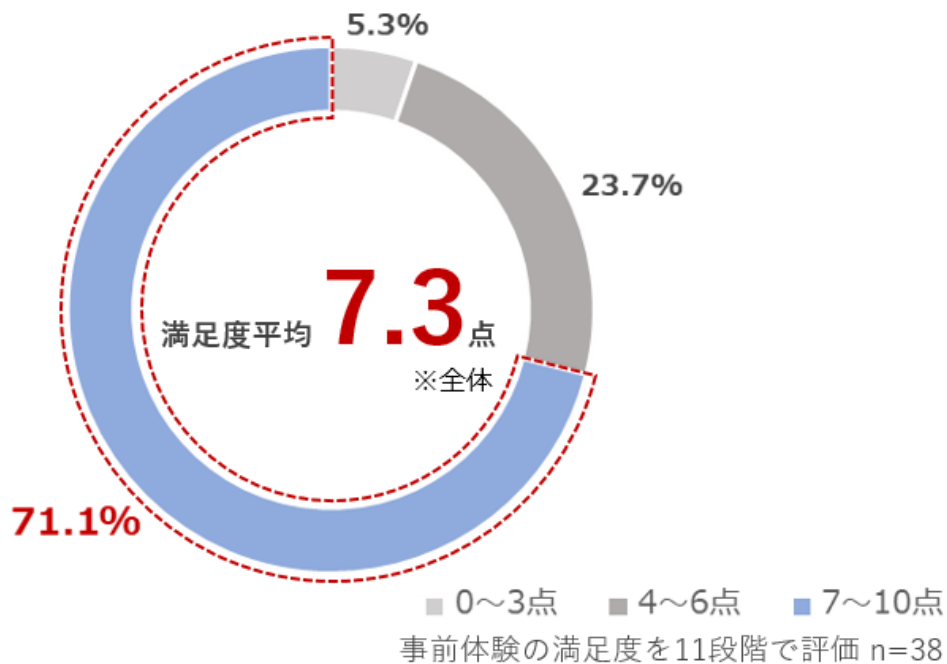
体験前と比べて、事前の認知が低く、行く予定ではなかったスポットへの訪問が増加しました。



事前体験前/後で意識・行動の変化を可視化 n=38

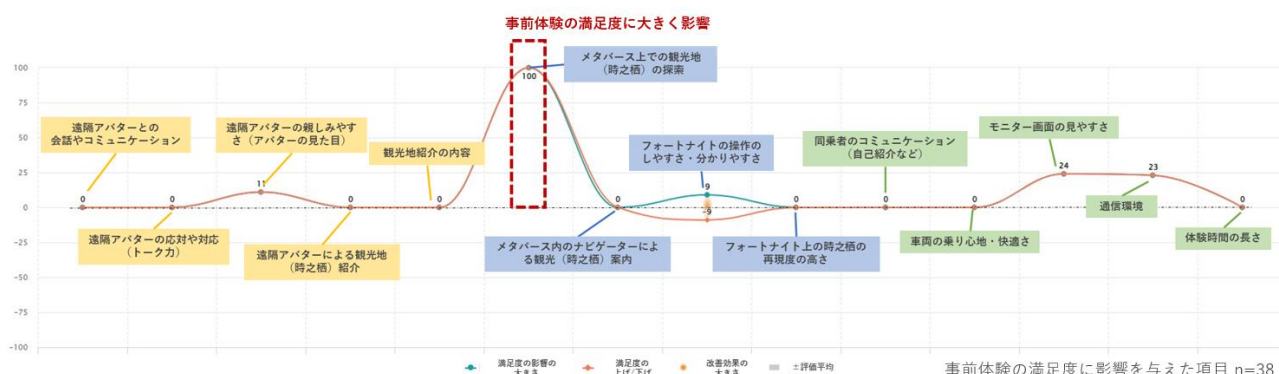
### ②事前体験の満足度

体験者の7割以上が事前体験の満足度を10点満点中7点以上と回答し、全体の満足度平均は7.3点でした。



### ③満足度の構成

アンケート結果より、満足度を構成する要因は、メタバース上での観光施設の事前案内が最も高いことがわかりました。



### ■ 本実証実験における各社の役割

凸版印刷: 移動車中での新しい体験設計(LIVEによるリモート接客/メタバース空間の構築)

MONET: 実証実験の企画、マルチタスク車両の提供

<https://www.monet-technologies.com/company>

時之栖: 実証実験の場の提供

<https://www.tokinsumika.com/aboutcompany/>

### ■ 本実証実験の詳細

期間: 2022年3月4日(金)~3月11日(金)

対象者: 都内を中心とした時之栖をワークショップ利用する事業会社に勤務する社員 38名

エリア: 出発地(東京・横浜)から時之栖まで

目的: 移動車中での観光施設の事前体験によって観光者の行動変容を促すことができるかの検証及び事前体験の満足度の測定

### ■ 今後の目標

凸版印刷は、今回の検証を受け、観光・買い物・スポーツ観戦などの移動を伴うあらゆるシーンにおいて、移動の高付加価値化に向けた「メタバースによる事前体験」や「リモート接客システム」を含む、「新しい体験」を設計・提供していきます。凸版印刷は、メタバース CX プロデュース事業を2023年度までに関連サービス含め10億円の売上を目指します。

#### ※1 マルチタスク車両

複数のレールを活用した専用フロア構造(意匠登録済み)により、後席の取り外しや移動、テーブルの設置(駐車時のみ)などを、工具を使わずに自由に行える架装車両です。電源や照明、テーブル、モニターなどを装備しているため、オンデマンドバスなどでの利用だけでなく、移動先での商談スペースやオフィスとしての利用、物販や行政サービスの提供など、さまざまな用途で活用することができます。

#### ※2 時之栖

富士山の麓、御殿場高原に佇むリゾート施設です。約 98,000 坪の広大な敷地の中に、さまざまなタイプの宿泊施設や天然温泉、地ビール蒸留所や各種レストラン、サッカーグラウンドやアクティビティ、おみやげや贈答品が揃う手づくり工房など、大人から子供まで楽しむことができる複合レジャー施設です。

#### ※3 フォートナイト クリエイティブ

フォートナイト クリエイティブは、Epic Games が開発したフォートナイトにおけるゲームモードの一つであり、ゲームやコンテンツをデザインするための幅広いツールを提供しています。

クリエイティブでは、誰もが無料で自分だけのオンライン体験を構築することができ、世界中のフォートナイトプレイヤーたちと共有することが可能です。

この作品は、クリエイターyappy、neverty7 の協力の元、独立して制作されたフォートナイト クリエイティブのコンテンツであり、Epic Games によりスポンサー、支援、または運営されるものではありません。

#### ※4 リモート接客システム

本サービスは、遠隔で待機しているスタッフが AI カメラを搭載した店頭サイネージから店舗を歩く消費者を目視することができ、消費者に対して声をかけることが可能です。これにより、店頭で行っていた販促活動をデジタル化し、コロナ禍での店頭接客を継続することで消費者のエンゲージメント向上に貢献します。

\* 本ニュースリリースに記載された商品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

\* 本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。

以 上