

# 企業におけるVRの教育利用に関する 調査報告書

eラーニング戦略研究所  
eLearning Strategy Research Institute

株式会社デジタル・ナレッジ <https://www.digital-knowledge.co.jp/>

# 目次

1. 調査概要 .....	3
2. まとめ .....	5
3. 調査結果のポイント .....	6
4. アンケート調査結果 GTグラフ .....	11
クロス表【業種別】 .....	30
クロス表【規模別（従業員数別）】 .....	45
クロス表【eラーニング研修の実施有無別】 .....	60

# 1. 調査概要

## 調査概要

- 調査目的** : 企業におけるVRの教育利用の現状と課題を調査する。  
**調査期間** : 2017年3月3日(金)～3月6日(月)  
**調査方法** : Webアンケート方式  
**調査地区** : 全国  
**調査対象** : 企業の教育研修担当者 計100名

## 調査項目

1. VRの使用経験
2. 企業研修におけるVR活用への関心度
3. 効果が期待できるVRを使った研修内容・研修対象者・研修場所
4. VR研修に役立つような視聴覚以外の感覚
5. 受講してみたいVRコンテンツ
6. 受講者側・企業側の双方から見た、期待できる効果やメリット
7. 懸念される課題
8. VR活用で企業研修のどんな課題解決を実現したいか

## 回答者属性

- 性別内訳** : 男性86名(86%)、女性14名(14%)
- 年代別内訳** : 20代 4名(4%)、30代 28名(28%)、40代 36名(36%)、50代 24名(24%)、60代 8名(4%)
- 業種内訳** : 製造20名(20%)、金融6名(6%)、商社4名(4%)、情報通信1名(1%)、サービス21名(21%)、医療・福祉9名(9%)、不動産9名(9%)、卸売・小売10名(10%)、飲食・宿泊4名(4%)、その他16名(16%)
- 従業員数内訳** : 100名以下 30名(30%)、101～500名 26名(26%)、501～1000名 13名(13%)、1001～5000名 19名(19%)、5001名以上 12名(12%)
- 教育研修にeラーニングを導入・実施しているか** : 導入している64名(64%)、導入していない36名(36%)

## 2. まとめ

ゲームだけでなく様々な分野での利活用が注目されるバーチャルリアリティ（仮想現実、以下VR）。そのひとつが企業の教育・研修分野における活用です。eラーニング戦略研究所は2017年3月、全国の企業の教育研修担当者100名を対象にVRの教育利用の現状と課題についてアンケート調査を実施しました。

その結果、「VRを教育研修に導入している」と答えたのはわずか1%でしたが、「導入したい」「導入を検討したい」は6割を占め、「今後も導入するつもりはない」17%を大きく上回りました。とくに飲食・宿泊、金融、情報通信業、大企業やeラーニング研修を実施している企業において導入意欲が高い傾向がみられます。

VRで効果を上げられそうな研修内容としては「クレーム対応」「コミュニケーション研修」が54.4%で最多、次いで「危機管理」53.6%、「技術習得」43.9%などが票を集めました。この内容は業種によって異なる結果となっていますが、共通するのはリアリティのある体験型コンテンツに期待が集まっているという点です。

企業教育におけるVR活用の最大のポイントは、バーチャル空間の没入感の中で実体験に極めて近い体験をすることで、従来の研修では難しかった「経験値」を積むことができる点です。経験が重要とされながらもその機会を得にくかったクレーム対応や危険講習、費用が掛かる技術習得などにおいて、仮想現実の中で何度も繰り返しトレーニングを重ね、いざというときのスムーズな対応や短期間でのスキル習得に生かすことができる——こうしたVRの特長や効果に対する企業側の期待が読み取れるアンケート結果となっています。一方で、「初期費用」や「コンテンツ作成コスト」などを課題に挙げる声も少なくありませんでした。

現時点ではまだ少数派であることが明らかとなった企業教育におけるVR活用。しかしながら、VRの市場規模は2020年までに約8.4兆円に達する\*とも言われており、企業教育におけるVR活用も急速に進むことが予想されます。今後はVR技術の進化によるコストの低減やより手軽な実施方法の実現、3D酔いのない、よりリアリティのあるコンテンツがいかに実現されていくかなどがカギとなりそうです。

\* TrendForce社の調査より出典。

### 3. 調査結果のポイント

- 教育研修担当者の6割が「VR導入」に意欲
- 飲食・宿泊・金融・情報通信業、大企業やeラーニング実施企業ほど導入意欲が高め

VRの使用経験について尋ねたところ、「使ったり試したことがある」が5%、「VRは知っているが使ったり試した経験はない」が76%となり、経験者は少ないもののVRの認知度は比較的高いことがわかった。

「VRをすでに研修に導入している」と答えたのはわずか1%だったが、「導入したい」「導入を検討したい」をあわせて57%となり、「今後も導入するつもりはない」17%を大きく上回った。このことからVRの研修活用への関心の高さがうかがえる。

業種別にみると、飲食・宿泊、金融、情報通信業における導入意欲が高い。

（「導入したい」「検討したい」が飲食・宿泊75%、金融83.3%、情報通信100%）

また、従業員数が5001名以上の企業担当者の「導入したい」「検討したい」は75%に上り、大企業ほどVR研修に関する関心度が高い結果が出ている。さらに、教育研修でeラーニングを実施している企業は、実施していない企業に比べVR活用への関心度が高い傾向がみられた（eラーニングを実施している企業はVRを「導入したい」「検討したい」68.8%、実施していない企業は同36.2%）。

## ■ VRの活用先は「クレーム対応」「コミュニケーション研修」「危機管理」など業種によって異なる結果に。共通点は“リアリティのある体験型コンテンツ”への期待感

VRで効果を上げられそうな研修内容としては「クレーム対応」「コミュニケーション研修」が54.4%で最多、次いで「危機管理」53.6%、「技術習得」43.9%などが票を集めた。

この内容は業種によって異なる結果となっている。

例えば、卸売・小売では「クレーム対応」が多かったが、商社では「コミュニケーション研修」、医療福祉や飲食宿泊業では「危機管理」が多かった。情報通信業では「技術習得」「作業手順習得」「見学・フィールドワーク」におけるVRが期待されている。

どのようなVRコンテンツなら受講してみたいかを尋ねた結果、「シミュレーションなど場数を踏める体験型」「被験者の応答によってさまざまなパターンのシチュエーションが設定できるもの」「実際のトレーニング」「火事や地震など災害シミュレーション」といった、体験型・シミュレーション型・トレーニング型のコンテンツに意見が集中した。「3D酔いのない全く現実のようなもの」「現場の雰囲気そのもの」など、リアリティを重視する声も多かった。

- 「全体研修」または「職種別研修」へのニーズが高いVR
- 求められるのは「会議室」や「オフィスのデスク」で手軽に実施できるVR研修

VR研修で効果を期待できそうな研修対象者を尋ねたところ、「パート・アルバイトを含む全社員」と「一部の職種の社員」に意見がわかれた。具体的な職種としては「営業・コンサルタント」43.9%、「サービス・販売・接客」35.1%、「事務・管理」31.6%を対象にしたいとの回答が多かった。

また、VRを使った研修を実施したい場所としては、「会議室や研修室」57.9%、「オフィスのデスク」43.9%、「社内や店舗の作業場」36.8%となっている。

なお、現段階では視聴覚的なVRが主流だが、他にどのような感覚があると研修に役立つかを尋ねたところ、「触覚」56%、「味覚」25%、「嗅覚」24%という結果となった。

- VR効果は「教育しづらかった研修内容の実現」と「従業員スキルの向上&標準化」。
- 最大の懸案課題はコストか

VRを企業研修で活用する場合の効果やメリットについては、「従来の研修ではカバーできなかった・教育しづらかった内容の実現」50%、「従業員のスキル向上・生産性向上」42%、「従業員のスキル標準化」37%などとなった。とくに飲食宿泊、金融、情報通信業において「従来の研修ではカバーできなかった・教育しづらかった内容の実現」と答えた人が多かった（飲食宿泊業75%、金融業83.3%、情報通信業100%）。このことから該当業界において本来は教育すべき・教育したい内容が十分に教育できていないという問題があり、これが前述したVR導入意欲の高さにつながっている可能性が考えられる。

VR導入の課題としては、「VRコンテンツ制作コストの負担」53%、「初期費用（専用ヘッドセットやゴーグル等の購入・設置）の負担」45%などコスト面への懸念が大きい。また、「VRでどんなことができるかが分からない」29%、「導入方法や導入に必要なものが分からない」28%などよくわからないという意見も少なくなかった。とくにeラーニング研修を導入している企業ではコストを課題に挙げる人が多く、導入していない企業では「VRを使って研修ができる講師がいない」「VRを使った研修効果に疑問がある」などを挙げる人も多かった。

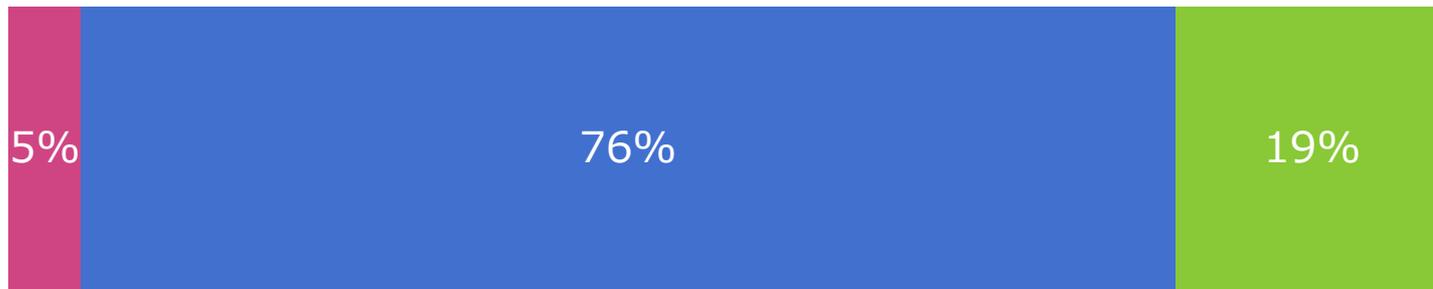
# 5. アンケート調査結果

# GTグラフ

# 1. VRを使ったり試したりした経験はありますか？ (N=100)

- はい
- VRについて知ってはいるが使ったり試した経験はない
- VRについて知らなかった・初めて聞いたので使ったり試した経験はない

VRの経験者は少ないが  
認知度は高い

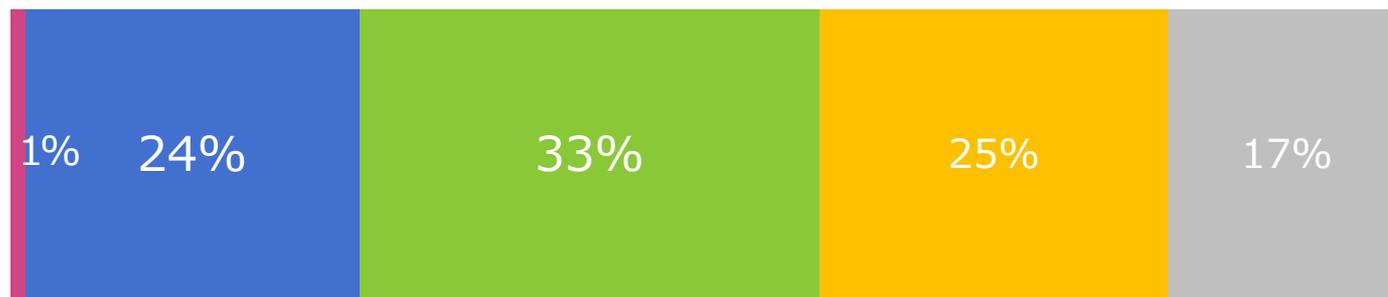


※ 「はい」と答えた人の具体的な内容……PSVR（プレステ）、シミュレーター、ゲーム等

## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N=100)

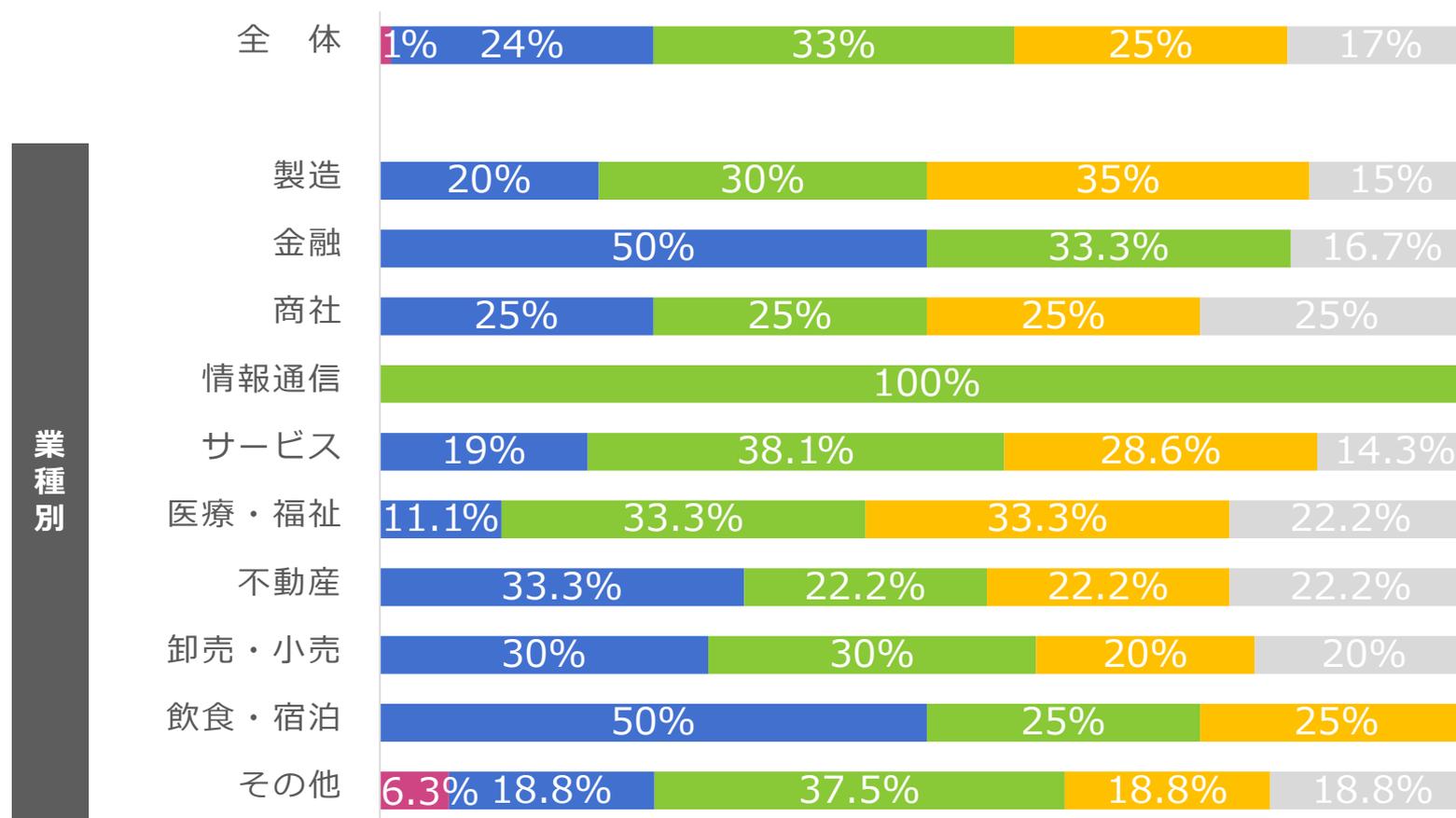
導入に前向きな層が  
57%

■ すでに導入（利用）している ■ 導入したい ■ 検討したい ■ まだわからない ■ 今後も導入するつもりはない



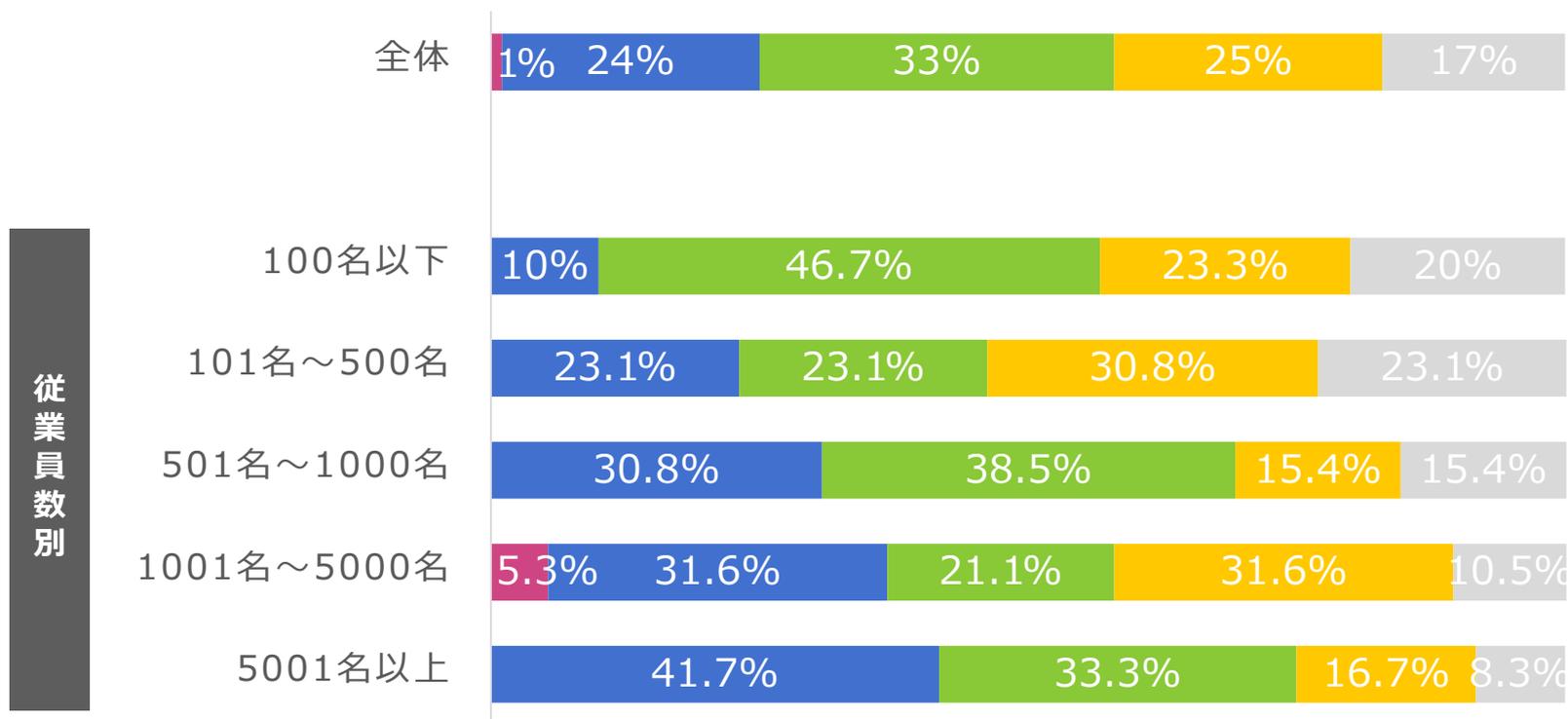
## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N=100)

■ すでに導入（利用）している ■ 導入したい ■ 検討したい ■ まだわからない ■ 今後も導入するつもりはない



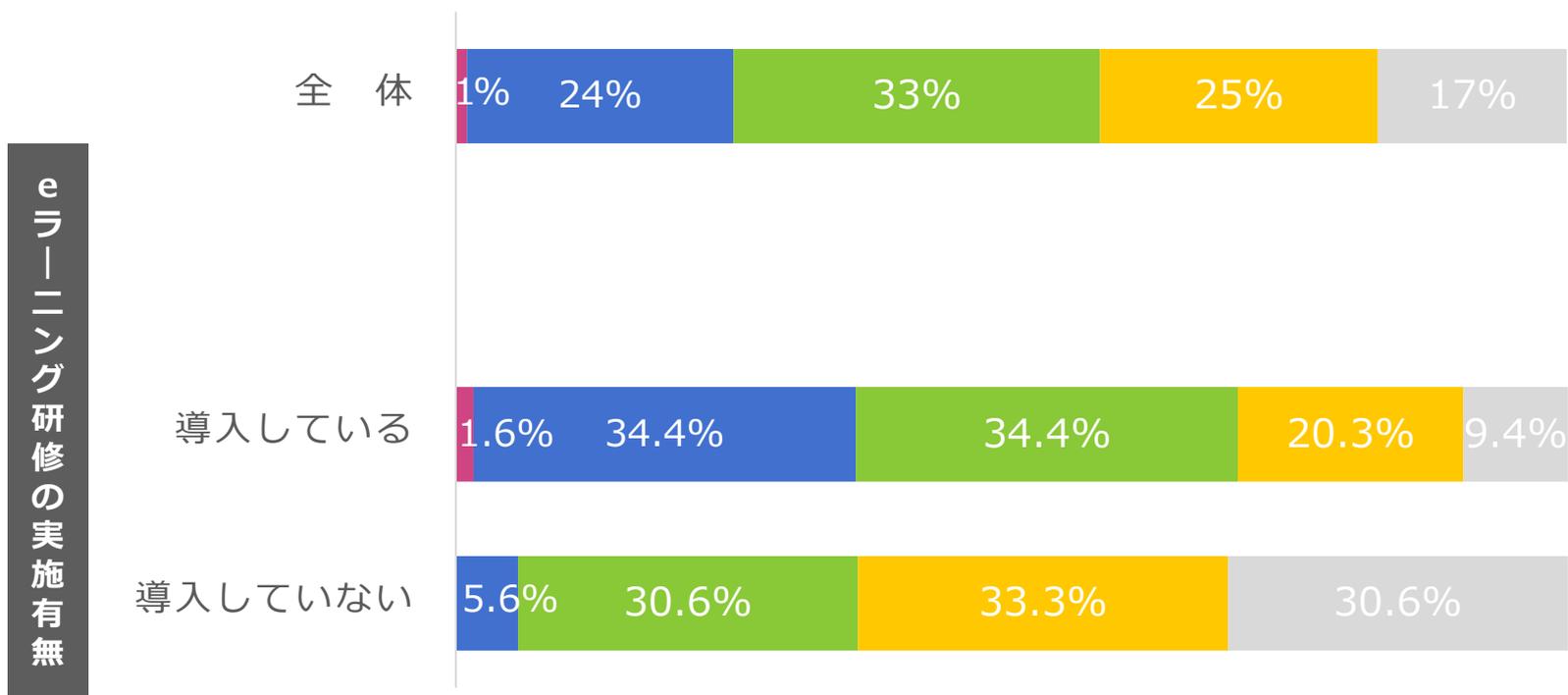
## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N=100)

■ すでに導入（利用）している ■ 導入したい ■ 検討したい ■ まだわからない ■ 今後も導入するつもりはない

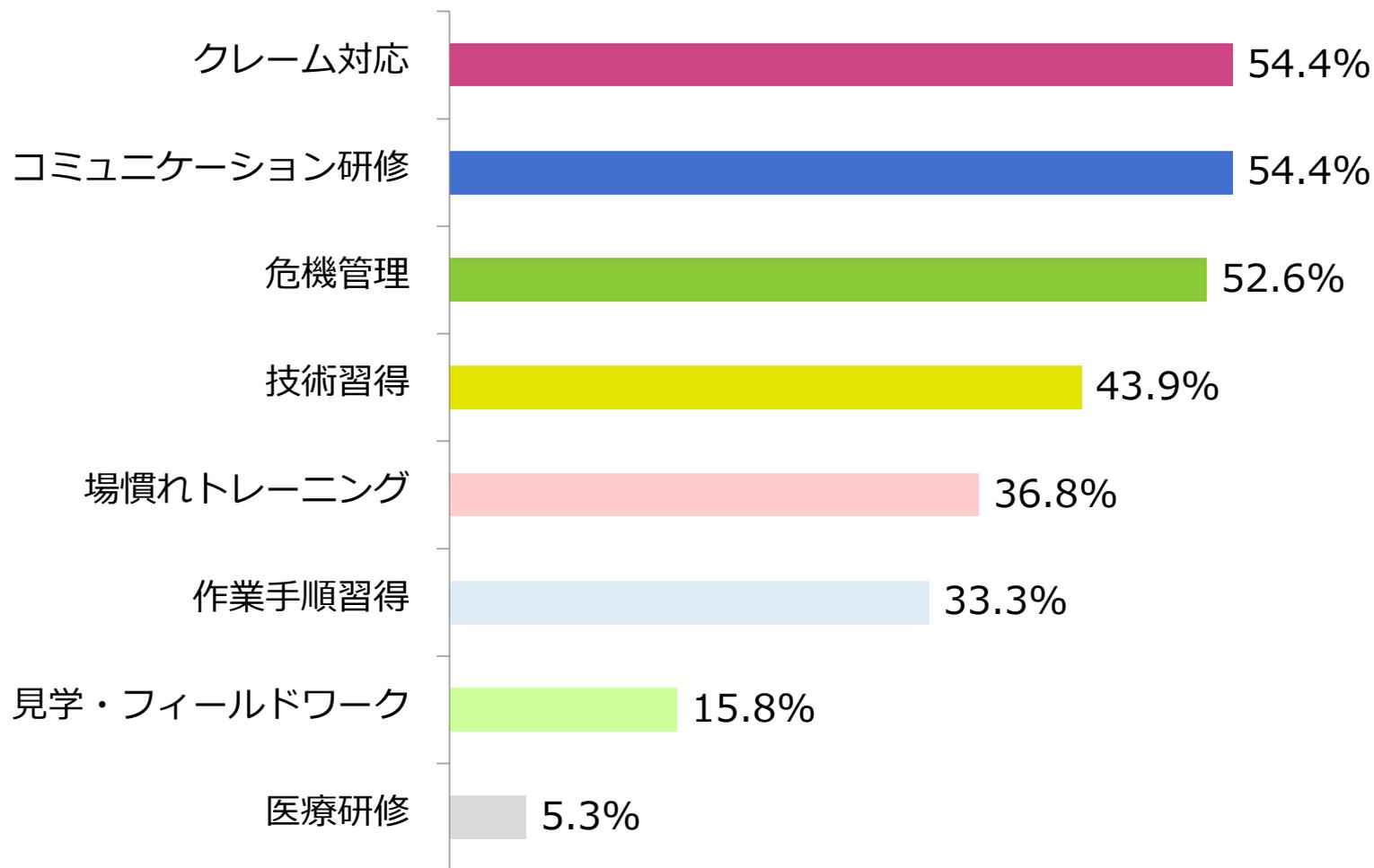


## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N=100)

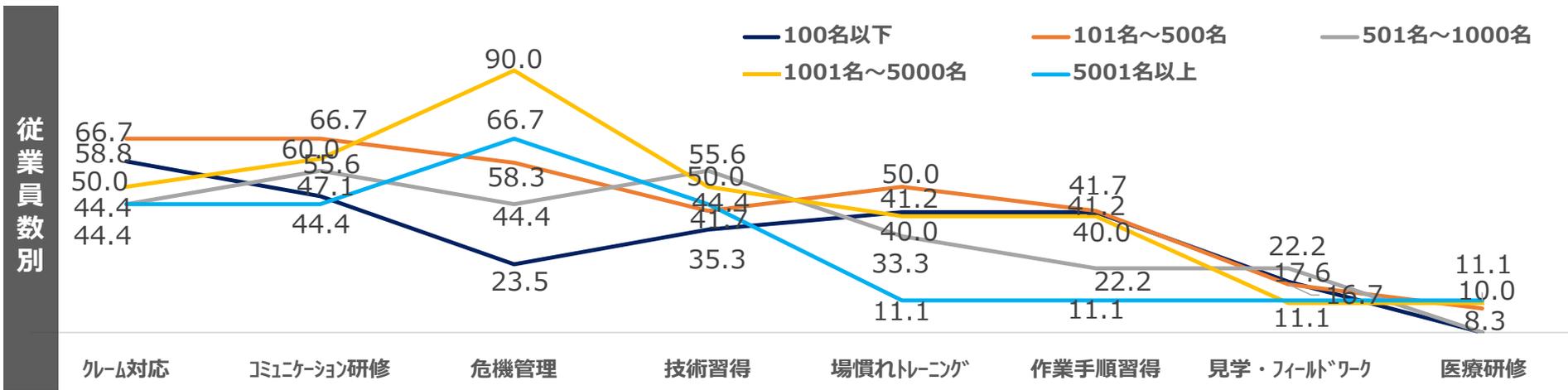
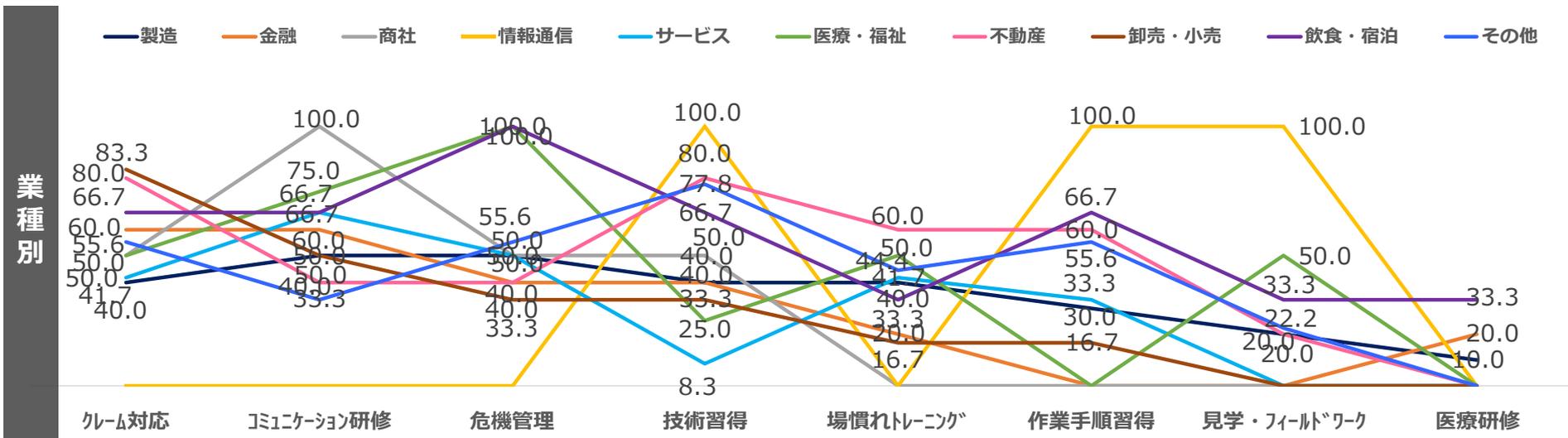
■ すでに導入（利用）している ■ 導入したい ■ 検討したい ■ まだわからない ■ 今後も導入するつもりはない



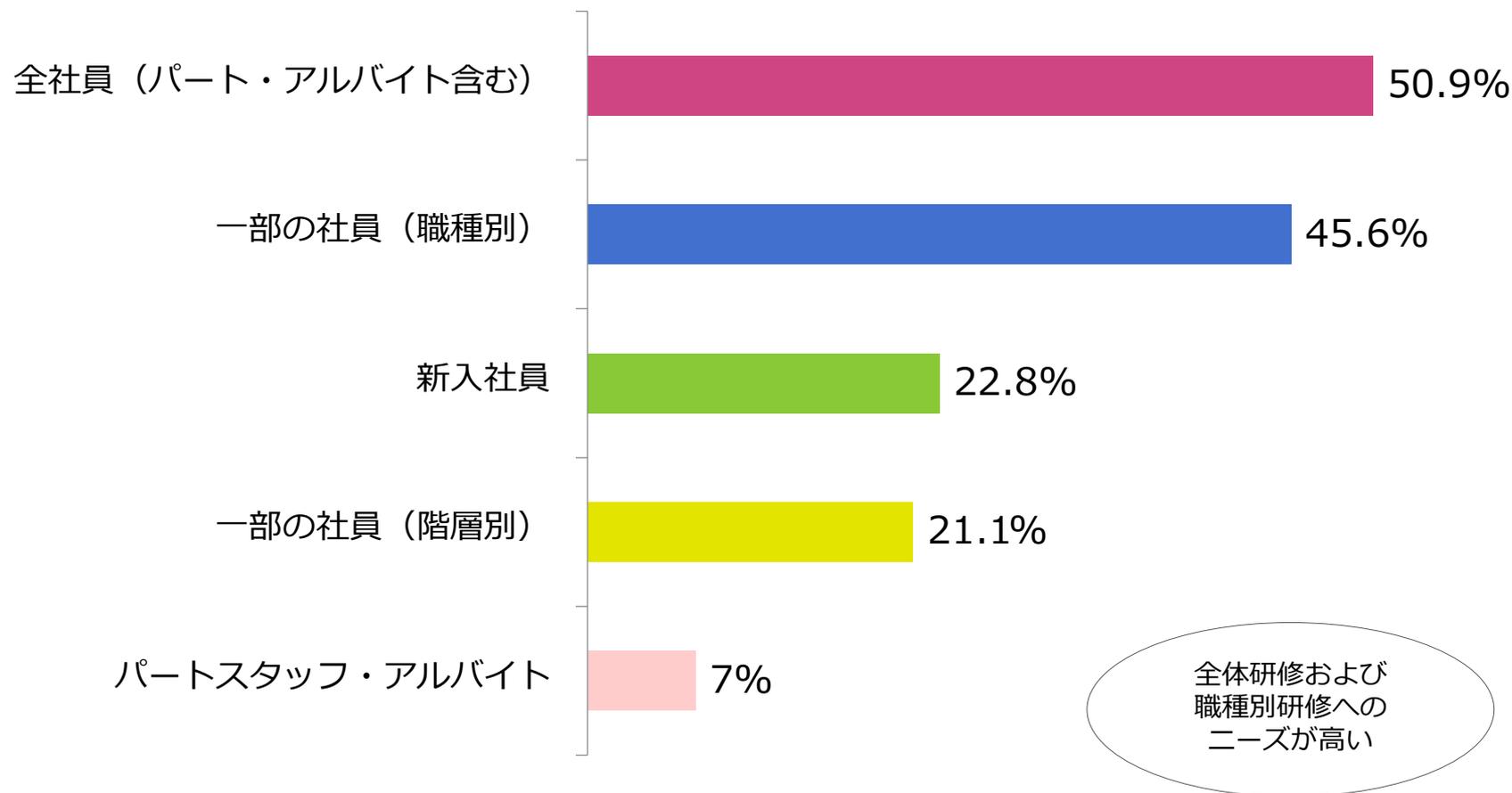
3-1. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修内容】をお答えください。(N=57)



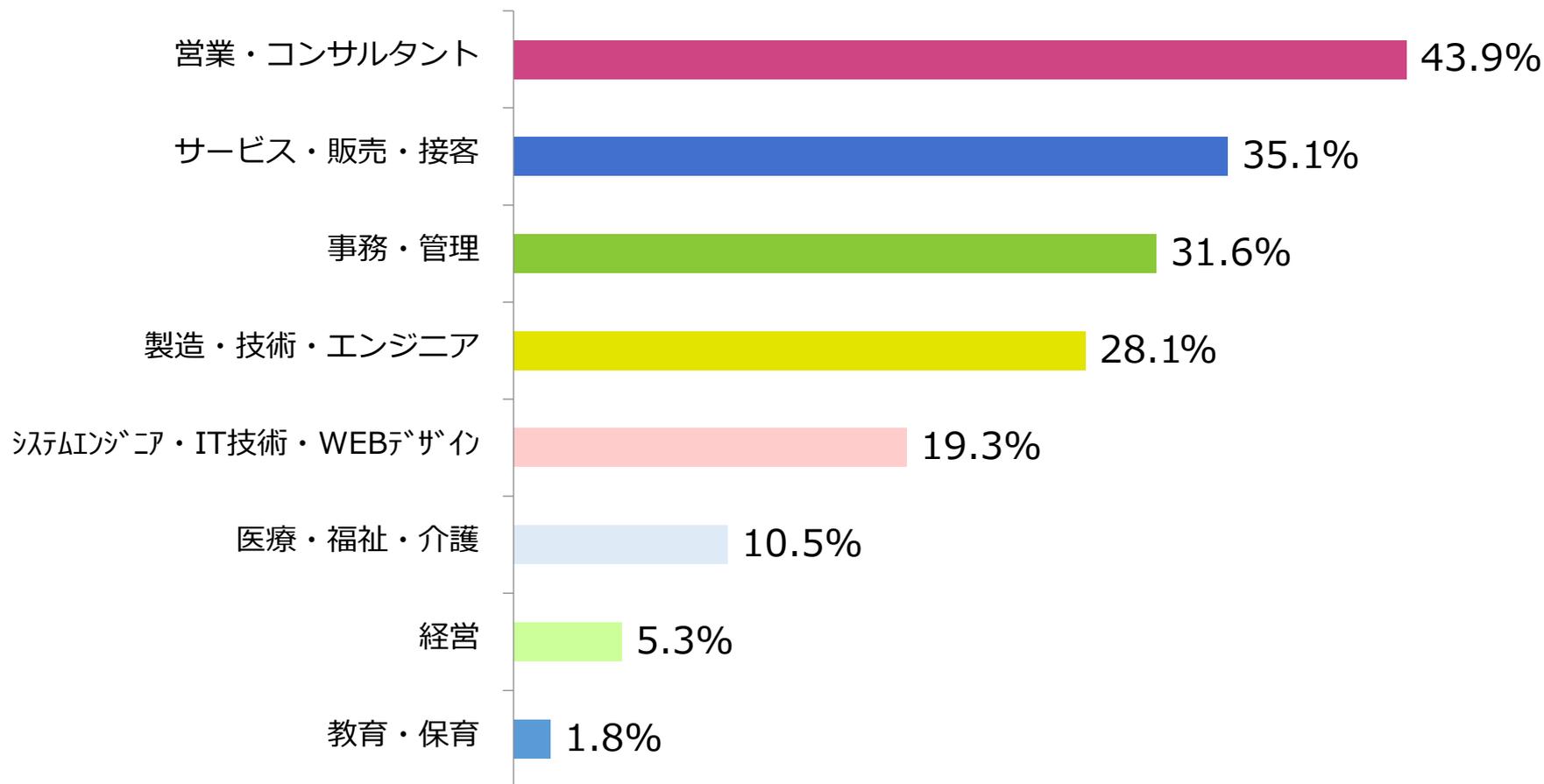
### 3-1. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。 効果がありそうだと思う【研修内容】をお答えください。(N=57)



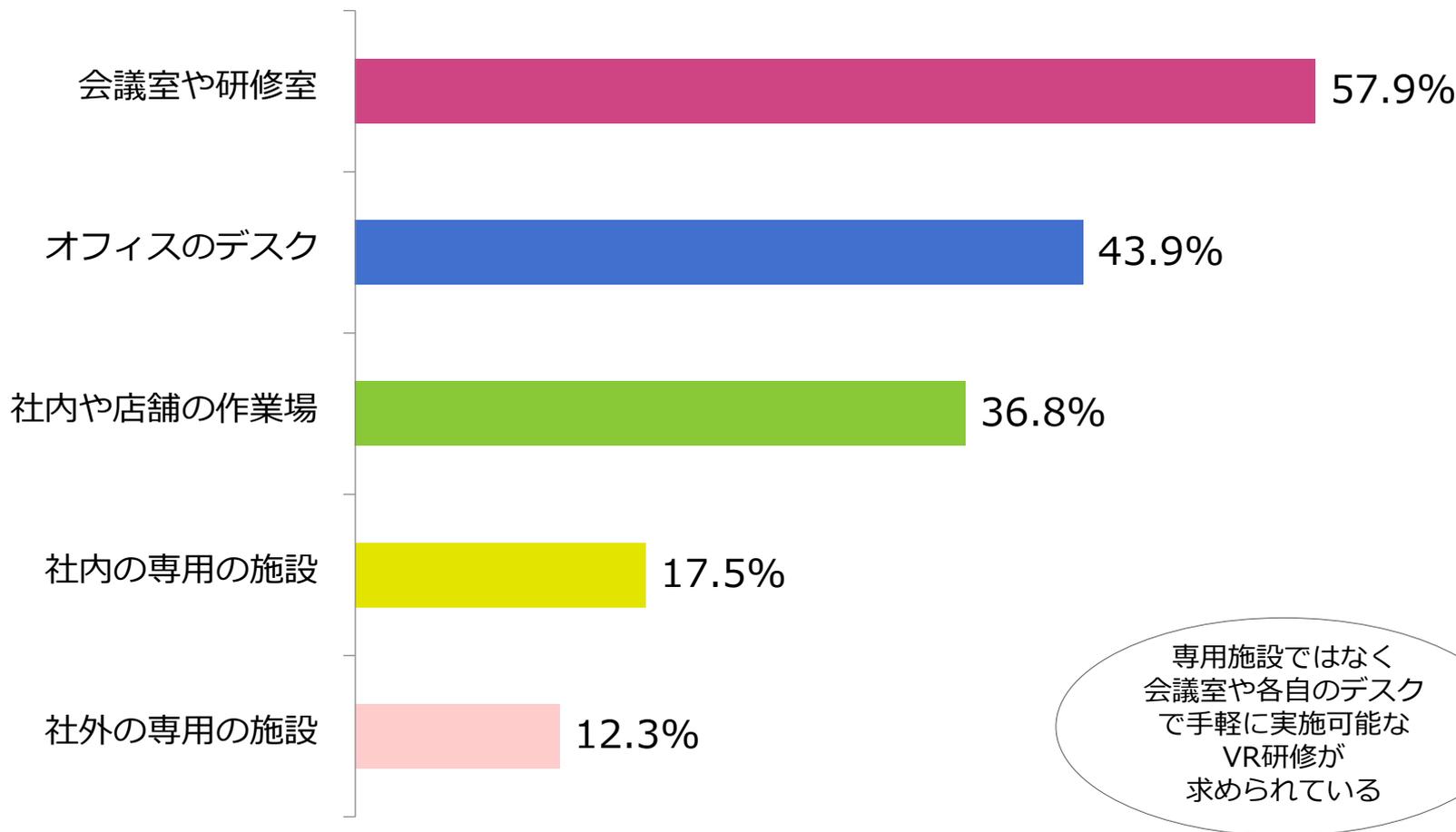
3-2. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修対象者(社員別)】をお答えください。(N=57)



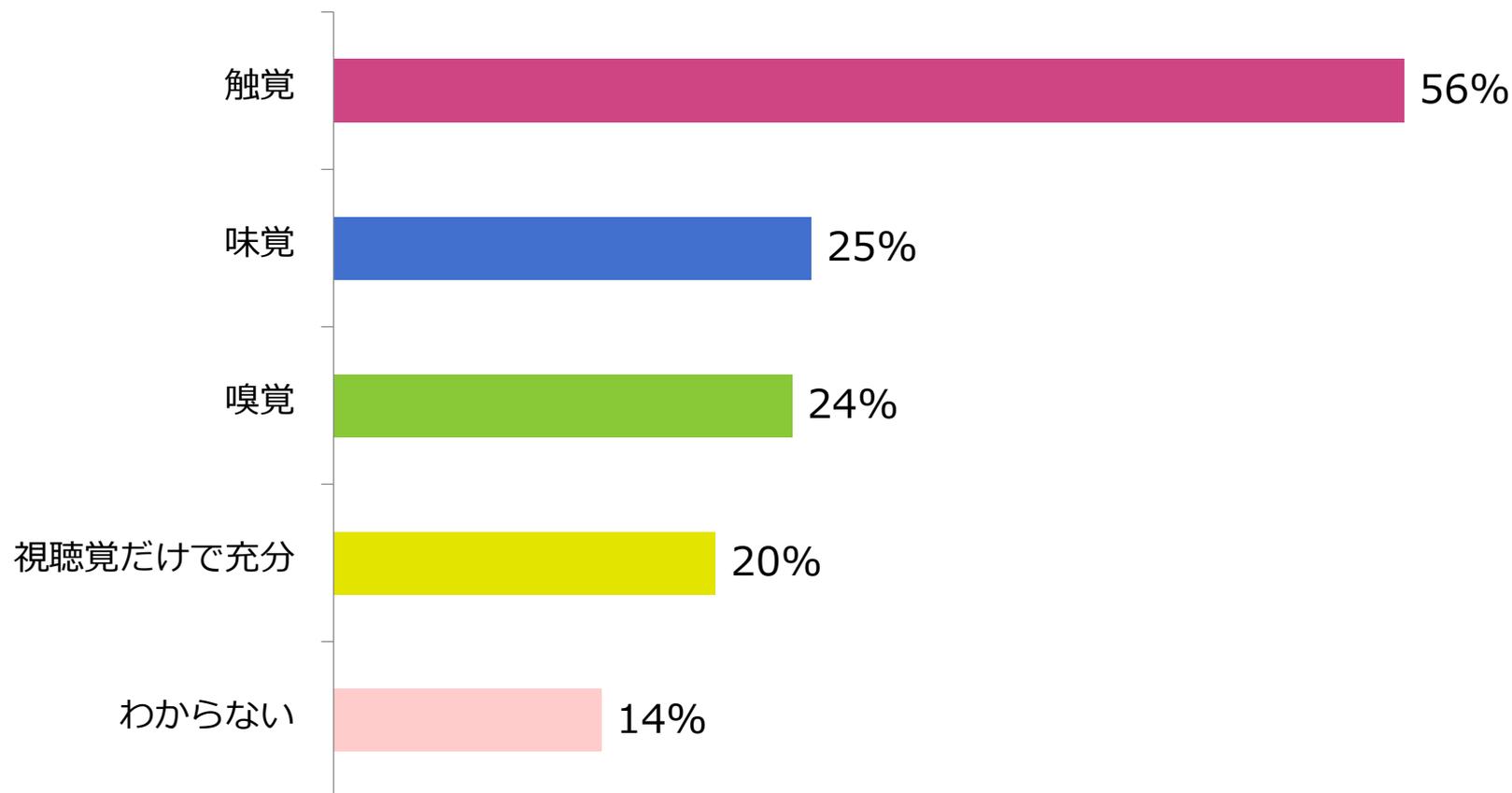
3-3. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修対象者(職種別)】をお答えください。(N=57)



3-4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
VRを使った研修を実施したい【研修場所】をお答えください。(N=57)



#### 4. 現段階では視聴覚的なVRが主流ですが、他にどのような感覚があると研修に役立つと思いますか。(N=100)



## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

		回答者属性			
		性別	年齢	居住地域	
体験型 シミュレーション型 実践トレーニング型		受講してみたいVRコンテンツ			
		過去の事例やシミュレーションなど、場数を踏める体験型のものが多いものが良い	男性	42歳	岐阜県
		相手の表情を見ながらのコンプレイン対応シミュレーション	男性	49歳	兵庫県
		被験者の応答によってさまざまなパターンのシチュエーションが設定できるもの	男性	48歳	千葉県
		実際のトレーニングに沿った内容なら	女性	58歳	北海道
		体験型	男性	31歳	東京都
		現場作業の突発的事故への対応	男性	54歳	千葉県
		体感、体験	女性	42歳	福岡県
		実践に役立つ	男性	43歳	千葉県
		業務のスキルアップになるコンテンツ。	男性	46歳	東京都
		危険予知が体験できるもの	男性	57歳	愛知県
		危険作業を体感し危険を感じる	男性	41歳	東京都
		火事や地震など災害シミュレーション	男性	43歳	大阪府
		接客サービスのシミュレーション	男性	40歳	兵庫県
		異空間が疑似体験できるコンテンツ	男性	53歳	広島県
立体体験	男性	59歳	埼玉県		
現場がわかる リアルなコンテンツ		3D酔いの無い全く現実のようなもの			
		現場の雰囲気そのものの	女性	38歳	大阪府
		より、現実的であること。	男性	45歳	東京都
		実際の現場を観れる	男性	32歳	東京都
		リアルなもの	男性	64歳	神奈川県
		実際の現場確認	男性	33歳	福岡県
		ワクワクするようなもの	男性	44歳	佐賀県
		リアリティーがあるもの	男性	46歳	静岡県

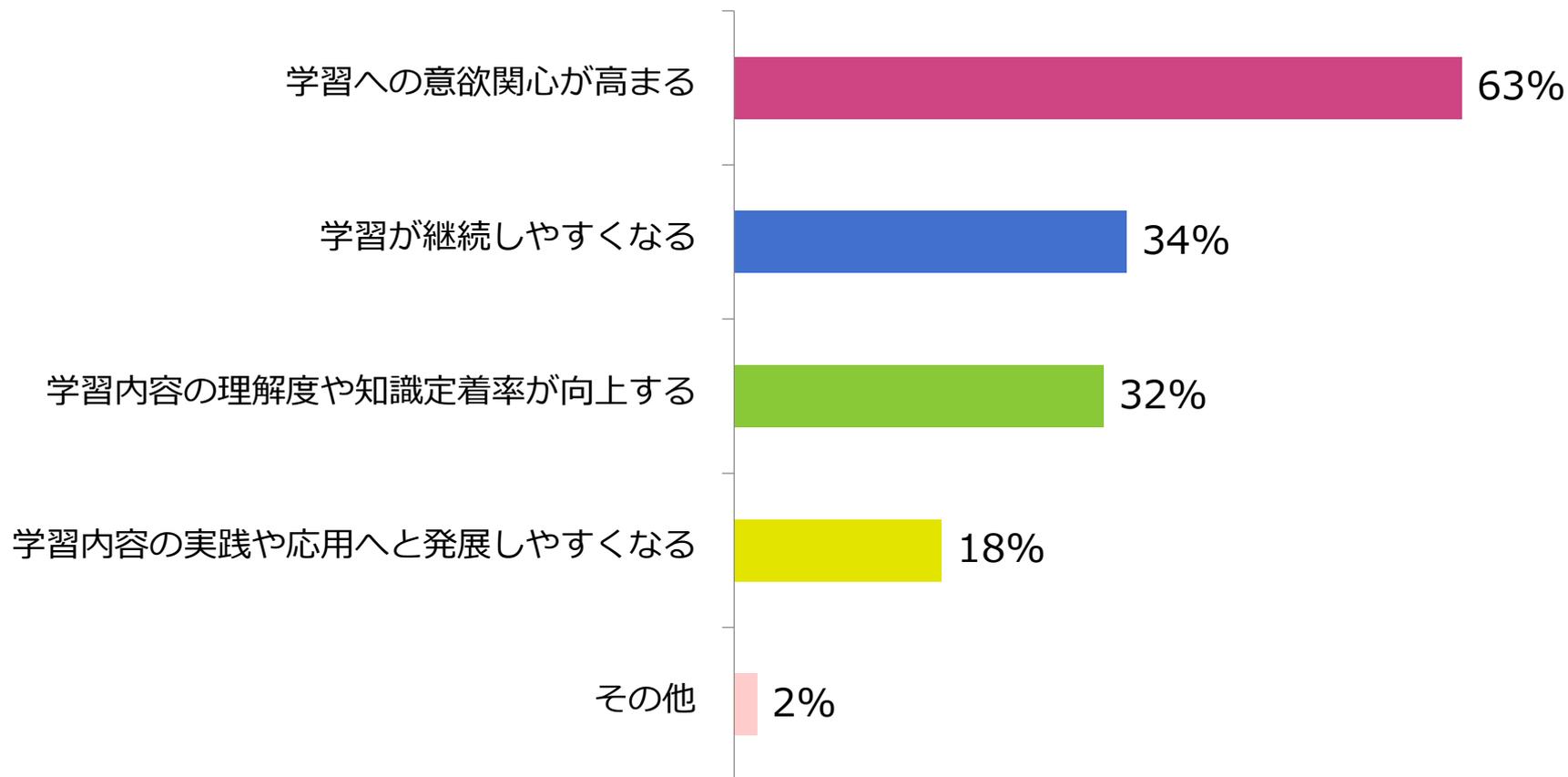
## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

受講してみたいVRコンテンツ		回答者属性		
		性別	年齢	居住地域
その他 内容に関するもの	相手との接し方	男性	52歳	神奈川県
	コミュニケーション、プレゼンテーション。	女性	39歳	東京都
	接客	女性	65歳	山口県
	営業につながる事	男性	56歳	神奈川県
	危険予知が出来る事	男性	67歳	千葉県
	自然災害	男性	45歳	岐阜県
	危険予知	男性	48歳	兵庫県
	クレーム対応	女性	30歳	広島県
	苦情	男性	46歳	北海道
	運転	男性	40歳	大阪府
	ドライブ	男性	48歳	千葉県
	味がわかる	女性	40歳	千葉県
	試食	男性	54歳	京都府
	著名な専門家の講義が受けられるもの。	男性	43歳	福岡県
	講師がVRで解説する	男性	29歳	北海道
	ゲーム感覚のコンテンツ	男性	39歳	東京都
	ゲーム的な受講	男性	37歳	熊本県
	図面と実際の建物の納まりがわかるといい	男性	33歳	東京都
	ゴルフやスポーツの技術向上に繋がるVR	男性	56歳	東京都
	食品の安全に関するもの～ノロウイルスの増殖速度	男性	53歳	神奈川県
介護	男性	51歳	大阪府	
建設	男性	60歳	山口県	

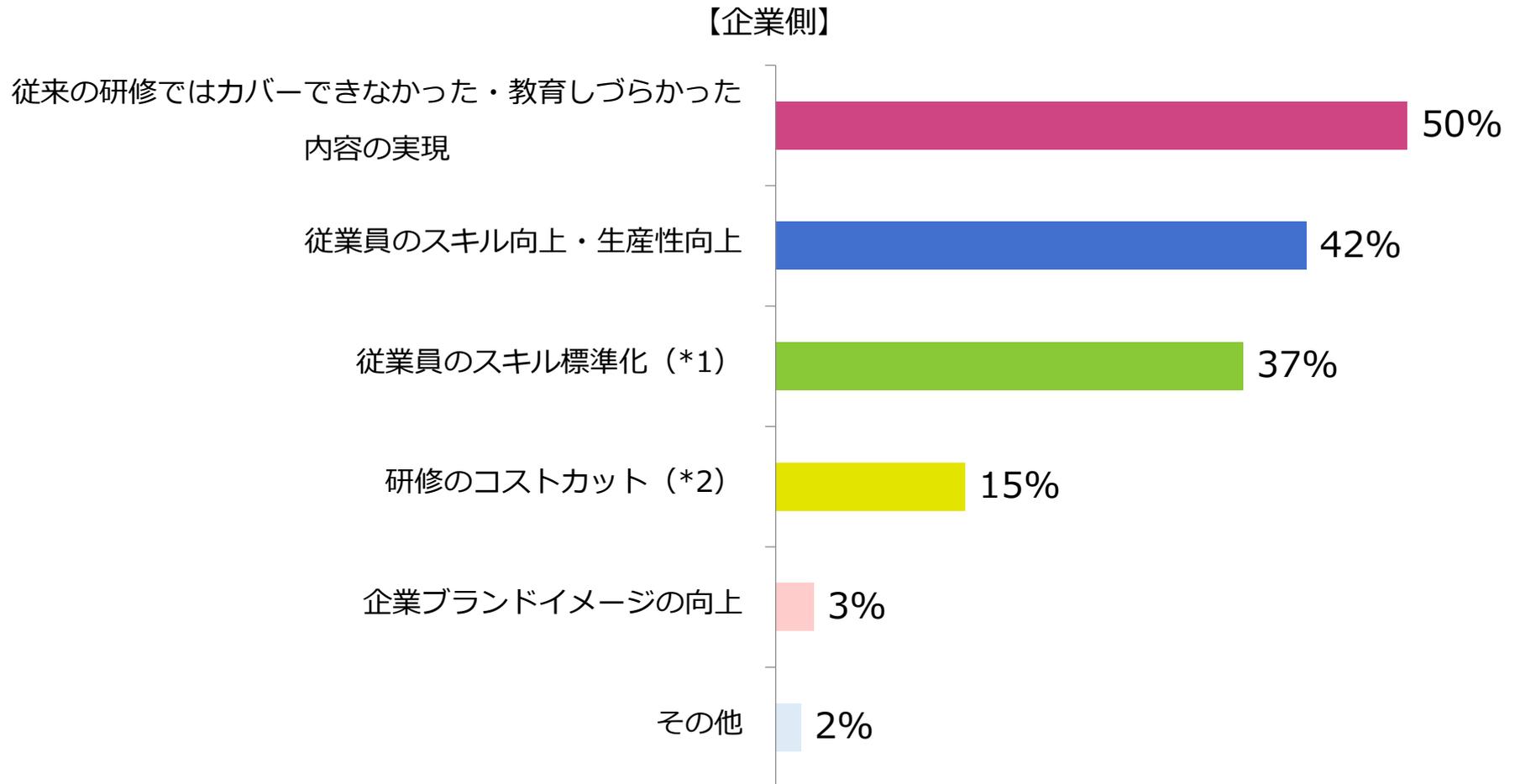
(アンケートから一部抜粋)

## 6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)

### 【受講者側】

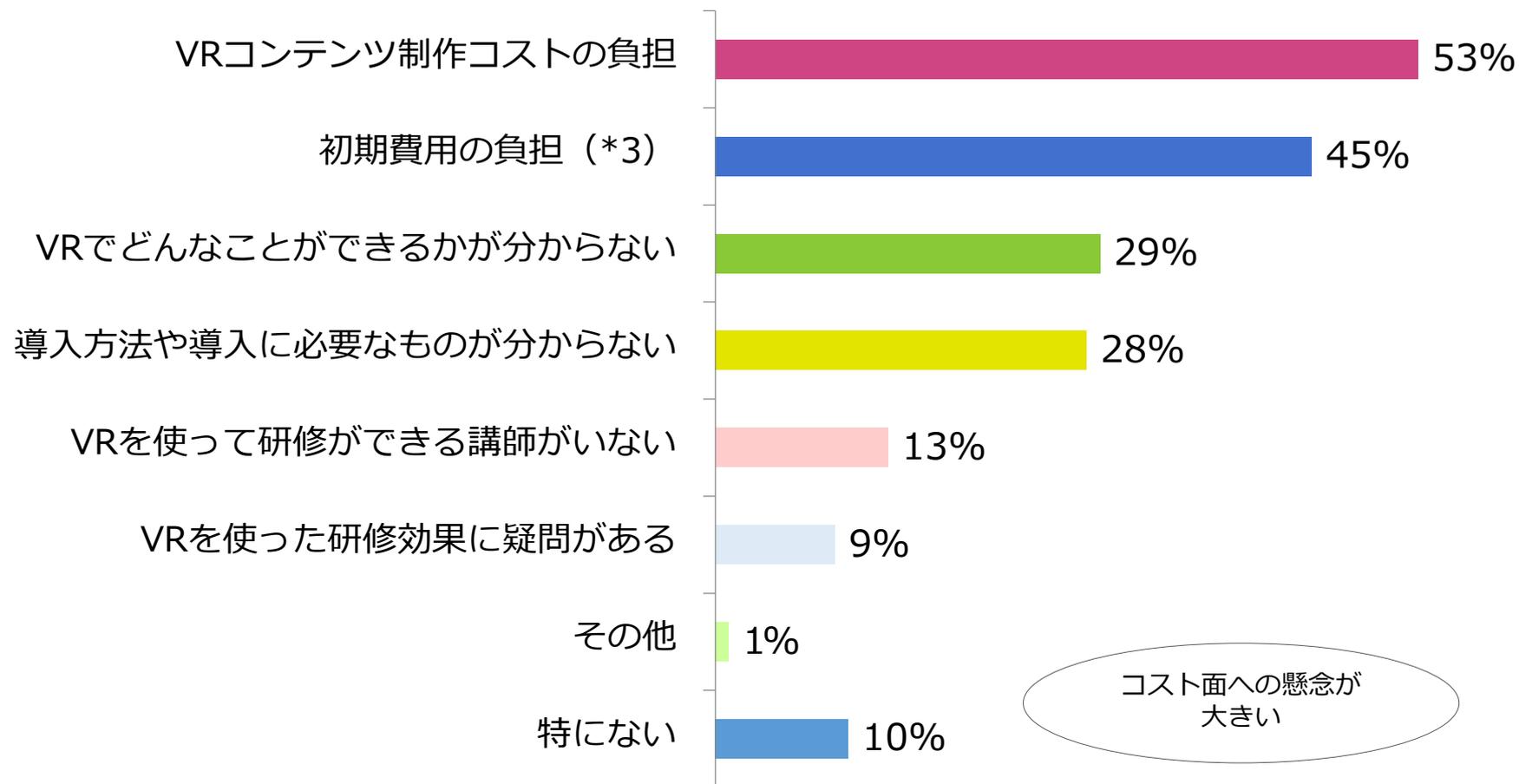


## 6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)



(\*1) 優秀な人材のスキル・ノウハウを他スタッフへ共有、スキルの標準化  
(\*2) 研修設備のVRへの代替、研修施設への移動費削減、講師費用削減など

## 7. 企業研修にVRを導入・活用する際に、懸念される課題は何ですか。(N=100)



(\*3) 専用ヘッドセットやゴーグル等の購入・設置

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地域
社員のスキル向上	社員スキルの向上	男性	33歳	東京都
	人員不足の解消	男性	29歳	北海道
	プレゼン能力の向上を実現したい。	男性	43歳	福岡県
	介護方法のレベルアップ	男性	51歳	大阪府
	お客様への提案、プレゼンテーションへの効果	女性	39歳	東京都
	AIを超えるスキル	男性	50歳	神奈川県
	自身が受けるクレーム対応、または苦情を言う立場としてどのように誰に話すと効果的なのか？を学べるものが良い	男性	42歳	岐阜県
	現場での想定しうるトラブルへの対応	女性	38歳	大阪府
	リスク体験	男性	59歳	埼玉県
	クレーム対応	男性	56歳	神奈川県
	苦情	男性	46歳	北海道
	接客	男性	40歳	大阪府
	接遇	男性	48歳	大阪府
	コミュニケーション能力	男性	37歳	熊本県
社員のモチベーションアップ	新人のモチベーションを上げること	男性	53歳	広島県
	社員の積極的参加。	男性	54歳	千葉県
	興味を持って集中して取り組む	男性	53歳	神奈川県

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地
新入社員育成	新入社員の養成	女性	36歳	東京都
	新人の接客シミュレーションに役に立つと思う	男性	40歳	兵庫県
教育効果向上	より現実的な場面の再現により、教育効果の向上	男性	52歳	東京都
	実際の現場にいるような	男性	39歳	東京都
	実務に即したロープレ	男性	49歳	兵庫県
研修時間の短縮	研修時間の短縮	男性	32歳	東京都
	初期トレーニングの時間短縮	男性	38歳	宮崎県
コストカット	価格	男性	35歳	長野県
	価格	男性	60歳	埼玉県
	コストとコンテンツ	男性	54歳	福岡県
利便性	スキルを身につけのにオフィス内で習得可能な利便性	男性	56歳	東京都
	誰でもできるトレーニングが有ること	女性	58歳	北海道
	手軽さ	男性	27歳	福井県
安全教育 労災事故防止	労災事故防止	男性	67歳	千葉県
	危険体感	男性	41歳	東京都
	手順を守らないことの危険を体験できると良い	男性	57歳	愛知県
	安全体感教育	男性	48歳	兵庫県
その他	契約件数の増大	男性	43歳	千葉県
	リーダーシップ研修で、リアルな体験。	男性	46歳	東京都

(アンケートから一部抜粋)

# クロス表 【業種別】

## 1. VRを使ったり試したりした経験はありますか？ (N=100)

		全 体	は い	しはV たいR 経るに 験がつ は使い なっ いた知 りっ 試て	たたかV 経のっR 験でたに は使・つ なっ初い いたため りて知 試聞ら しいな
全 体		100 100.0	5 5.0	76 76.0	19 19.0
業種別	製造	20 100.0	- -	17 85.0	3 15.0
	金融	6 100.0	- -	5 83.3	1 16.7
	商社	4 100.0	- -	3 75.0	1 25.0
	情報通信	1 100.0	1 100.0	- -	- -
	サービス	21 100.0	- -	19 90.5	2 9.5
	医療・福祉	9 100.0	1 11.1	5 55.6	3 33.3
	不動産	9 100.0	- -	7 77.8	2 22.2
	卸売・小売	10 100.0	- -	8 80.0	2 20.0
	飲食・宿泊	4 100.0	- -	3 75.0	1 25.0
	その他	16 100.0	3 18.8	9 56.3	4 25.0

## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N=100)

		全 体	し す て い る 導 入 ・ 利 用	導 入 し た い	検 討 し た い	ま だ わ か ら な い	も 今 後 は も 導 入 す る つ
全 体		100 100.0	1 1.0	24 24.0	33 33.0	25 25.0	17 17.0
業種別	製造	20 100.0	- -	4 20.0	6 30.0	7 35.0	3 15.0
	金融	6 100.0	- -	3 50.0	2 33.3	- -	1 16.7
	商社	4 100.0	- -	1 25.0	1 25.0	1 25.0	1 25.0
	情報通信	1 100.0	- -	- -	1 100.0	- -	- -
	サービス	21 100.0	- -	4 19.0	8 38.1	6 28.6	3 14.3
	医療・福祉	9 100.0	- -	1 11.1	3 33.3	3 33.3	2 22.2
	不動産	9 100.0	- -	3 33.3	2 22.2	2 22.2	2 22.2
	卸売・小売	10 100.0	- -	3 30.0	3 30.0	2 20.0	2 20.0
	飲食・宿泊	4 100.0	- -	2 50.0	1 25.0	1 25.0	- -
	その他	16 100.0	1 6.3	3 18.8	6 37.5	3 18.8	3 18.8

### 3-1. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。 効果がありそうだと思う【研修内容】をお答えください。(N=57)

		全 体	ク レ ー ム 対 応	研 修 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン	危 機 管 理	技 術 習 得	場 慣 れ ト レ ー ニ ン グ	作 業 手 順 習 得	見 学 ・ フ ィ ー ル ド ワ	医 療 研 修
全 体		57 100.0	31 54.4	31 54.4	30 52.6	25 43.9	21 36.8	19 33.3	9 15.8	3 5.3
業種別	製造	10 100.0	4 40.0	5 50.0	5 50.0	4 40.0	4 40.0	3 30.0	2 20.0	1 10.0
	金融	5 100.0	3 60.0	3 60.0	2 40.0	2 40.0	1 20.0	-	-	1 20.0
	商社	2 100.0	1 50.0	2 100.0	1 50.0	1 50.0	-	-	-	-
	情報通信	1 100.0	-	-	-	1 100.0	-	1 100.0	1 100.0	-
	サービス	12 100.0	5 41.7	8 66.7	6 50.0	1 8.3	5 41.7	4 33.3	-	-
	医療・福祉	4 100.0	2 50.0	3 75.0	4 100.0	1 25.0	2 50.0	-	2 50.0	-
	不動産	5 100.0	4 80.0	2 40.0	2 40.0	4 80.0	3 60.0	3 60.0	1 20.0	-
	卸売・小売	6 100.0	5 83.3	3 50.0	2 33.3	2 33.3	1 16.7	1 16.7	-	-
	飲食・宿泊	3 100.0	2 66.7	2 66.7	3 100.0	2 66.7	1 33.3	2 66.7	1 33.3	1 33.3
	その他	9 100.0	5 55.6	3 33.3	5 55.6	7 77.8	4 44.4	5 55.6	2 22.2	-

### 3-2. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。 効果がありそうだと思う【研修対象者(社員別)】をお答えください。(N=57)

		全 体	全 社 員 ・ ア ル バ イ ト 含	一 部 の 社 員	一 部 の 社 員	新 入 社 員	バ イ ト ス タ フ ・ ア ル
全 体		57 100.0	29 50.9	26 45.6	12 21.1	13 22.8	4 7.0
業種別	製造	10 100.0	5 50.0	3 30.0	2 20.0	3 30.0	- -
	金融	5 100.0	3 60.0	2 40.0	- -	- -	- -
	商社	2 100.0	- -	2 100.0	- -	- -	- -
	情報通信	1 100.0	1 100.0	- -	- -	- -	- -
	サービス	12 100.0	6 50.0	5 41.7	1 8.3	2 16.7	- -
	医療・福祉	4 100.0	3 75.0	2 50.0	2 50.0	4 100.0	1 25.0
	不動産	5 100.0	1 20.0	4 80.0	- -	- -	- -
	卸売・小売	6 100.0	4 66.7	1 16.7	2 33.3	1 16.7	1 16.7
	飲食・宿泊	3 100.0	3 100.0	- -	- -	1 33.3	1 33.3
	その他	9 100.0	3 33.3	7 77.8	5 55.6	2 22.2	1 11.1

### 3-3. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。 効果がありそうだと思う【研修対象者(職種別)】をお答えください。(N=57)

	全 体	コ ン サ ル タ ン ト	接 客   ビ ス ・ 販 売	事 務 ・ 管 理	工 製 造 ・ 技 術	W I シ E T B デ ザ イ ン	医 療 ・ 福 祉 ・ 介 護	経 営	教 育 ・ 保 育
全 体	57 100.0	25 43.9	20 35.1	18 31.6	16 28.1	11 19.3	6 10.5	3 5.3	1 1.8
業種別	製造	10 100.0	3 30.0	3 30.0	2 20.0	6 60.0	2 20.0	- -	- -
	金融	5 100.0	4 80.0	1 20.0	1 20.0	- -	1 20.0	- -	- -
	商社	2 100.0	1 50.0	- -	1 50.0	1 50.0	1 50.0	- -	- -
	情報通信	1 100.0	1 100.0	- -	- -	1 100.0	1 100.0	1 100.0	- -
	サービス	12 100.0	2 16.7	4 33.3	7 58.3	2 16.7	1 8.3	- -	2 16.7
	医療・福祉	4 100.0	1 25.0	2 50.0	- -	1 25.0	1 25.0	4 100.0	- -
	不動産	5 100.0	2 40.0	3 60.0	1 20.0	1 20.0	1 20.0	- -	- -
	卸売・小売	6 100.0	4 66.7	1 16.7	1 16.7	- -	- -	- -	- -
	飲食・宿泊	3 100.0	2 66.7	2 66.7	- -	- -	- -	1 33.3	- -
	その他	9 100.0	5 55.6	4 44.4	5 55.6	4 44.4	3 33.3	- -	1 11.1

3-4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
VRを使った研修を実施したい【研修場所】をお答えください。(N=57)

		全 体	会 議 室 や 研 修 室	オ フ ィ ス の デ ス ク	社 内 や 店 舗 の 作 業 場	社 内 の 専 用 の 施 設	社 外 の 専 用 の 施 設
全 体		57 100.0	33 57.9	25 43.9	21 36.8	10 17.5	7 12.3
業種別	製造	10 100.0	2 20.0	3 30.0	5 50.0	3 30.0	3 30.0
	金融	5 100.0	3 60.0	3 60.0	1 20.0	- -	- -
	商社	2 100.0	2 100.0	1 50.0	- -	- -	- -
	情報通信	1 100.0	- -	1 100.0	- -	1 100.0	1 100.0
	サービス	12 100.0	9 75.0	4 33.3	4 33.3	2 16.7	1 8.3
	医療・福祉	4 100.0	3 75.0	1 25.0	3 75.0	3 75.0	1 25.0
	不動産	5 100.0	3 60.0	3 60.0	- -	- -	- -
	卸売・小売	6 100.0	4 66.7	2 33.3	3 50.0	1 16.7	1 16.7
	飲食・宿泊	3 100.0	1 33.3	2 66.7	1 33.3	- -	- -
	その他	9 100.0	6 66.7	5 55.6	4 44.4	- -	- -

#### 4. 現段階では視聴覚的なVRが主流ですが、他にどのような感覚があると研修に役立つと思いますか。(N=100)

		全 体	触 覚	味 覚	嗅 覚	充 分 視 聴 覚 だ け で	わ か ら な い
全 体		100 100.0	56 56.0	25 25.0	24 24.0	20 20.0	14 14.0
業種別	製造	20 100.0	12 60.0	5 25.0	5 25.0	2 10.0	3 15.0
	金融	6 100.0	4 66.7	2 33.3	2 33.3	-	1 16.7
	商社	4 100.0	2 50.0	2 50.0	-	-	1 25.0
	情報通信	1 100.0	1 100.0	-	-	-	-
	サービス	21 100.0	8 38.1	6 28.6	3 14.3	7 33.3	3 14.3
	医療・福祉	9 100.0	6 66.7	2 22.2	2 22.2	1 11.1	2 22.2
	不動産	9 100.0	7 77.8	2 22.2	3 33.3	2 22.2	-
	卸売・小売	10 100.0	3 30.0	1 10.0	2 20.0	4 40.0	1 10.0
	飲食・宿泊	4 100.0	2 50.0	-	-	1 25.0	1 25.0
	その他	16 100.0	11 68.8	5 31.3	7 43.8	3 18.8	2 12.5

## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

		回答者属性			
		性別	年齢	居住地域	
体験型 シミュレーション型 実践トレーニング型		受講してみたいVRコンテンツ			
		過去の事例やシミュレーションなど、場数を踏める体験型のものが多いものが良い	男性	42歳	岐阜県
		相手の表情を見ながらのコンプレイン対応シミュレーション	男性	49歳	兵庫県
		被験者の応答によってさまざまなパターンのシチュエーションが設定できるもの	男性	48歳	千葉県
		実際のトレーニングに沿った内容なら	女性	58歳	北海道
		体験型	男性	31歳	東京都
		現場作業の突発的事故への対応	男性	54歳	千葉県
		体感、体験	女性	42歳	福岡県
		実践に役立つ	男性	43歳	千葉県
		業務のスキルアップになるコンテンツ。	男性	46歳	東京都
		危険予知が体験できるもの	男性	57歳	愛知県
		危険作業を体感し危険を感じる	男性	41歳	東京都
		火事や地震など災害シミュレーション	男性	43歳	大阪府
		接客サービスのシミュレーション	男性	40歳	兵庫県
		異空間が疑似体験できるコンテンツ	男性	53歳	広島県
立体体験	男性	59歳	埼玉県		
現場がわかる リアルなコンテンツ		3D酔いの無い全く現実のようなもの			
		現場の雰囲気そのものの	女性	38歳	大阪府
		より、現実的であること。	男性	45歳	東京都
		実際の現場を観れる	男性	32歳	東京都
		リアルなもの	男性	64歳	神奈川県
		実際の現場確認	男性	33歳	福岡県
		ワクワクするようなもの	男性	44歳	佐賀県
		リアリティーがあるもの	男性	46歳	静岡県

## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

		受講してみたいVRコンテンツ			回答者属性		
		性別	年齢	居住地域			
その他 内容に関するもの	相手との接し方	男性	52歳	神奈川県			
	コミュニケーション、プレゼンテーション。	女性	39歳	東京都			
	接客	女性	65歳	山口県			
	営業につながる事	男性	56歳	神奈川県			
	危険予知が出来る事	男性	67歳	千葉県			
	自然災害	男性	45歳	岐阜県			
	危険予知	男性	48歳	兵庫県			
	クレーム対応	女性	30歳	広島県			
	苦情	男性	46歳	北海道			
	運転	男性	40歳	大阪府			
	ドライブ	男性	48歳	千葉県			
	味がわかる	女性	40歳	千葉県			
	試食	男性	54歳	京都府			
	著名な専門家の講義が受けられるもの。	男性	43歳	福岡県			
	講師がVRで解説する	男性	29歳	北海道			
	ゲーム感覚のコンテンツ	男性	39歳	東京都			
	ゲーム的な受講	男性	37歳	熊本県			
	図面と実際の建物の納まりがわかるといい	男性	33歳	東京都			
	ゴルフやスポーツの技術向上に繋がるVR	男性	56歳	東京都			
	食品の安全に関するもの～ノロウイルスの増殖速度	男性	53歳	神奈川県			
介護	男性	51歳	大阪府				
建設	男性	60歳	山口県				

(アンケートから一部抜粋)

## 6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)

### 【受講者側】

		全 体	高 ま る 学 習 へ の 意 欲 関 心 が	な る 学 習 が 継 続 し や す く	る 知 識 定 着 率 が 理 解 上 す や	な 用 へ と 発 展 し 実 践 す や 応	そ の 他
全 体		100 100.0	63 63.0	34 34.0	32 32.0	18 18.0	2 2.0
業種別	製造	20 100.0	13 65.0	7 35.0	2 10.0	3 15.0	- -
	金融	6 100.0	4 66.7	3 50.0	- -	- -	- -
	商社	4 100.0	1 25.0	2 50.0	2 50.0	- -	- -
	情報通信	1 100.0	1 100.0	1 100.0	1 100.0	1 100.0	- -
	サービス	21 100.0	10 47.6	7 33.3	9 42.9	3 14.3	1 4.8
	医療・福祉	9 100.0	7 77.8	1 11.1	2 22.2	1 11.1	1 11.1
	不動産	9 100.0	4 44.4	3 33.3	3 33.3	2 22.2	- -
	卸売・小売	10 100.0	7 70.0	4 40.0	4 40.0	1 10.0	- -
	飲食・宿泊	4 100.0	4 100.0	1 25.0	2 50.0	2 50.0	- -
	その他	16 100.0	12 75.0	5 31.3	7 43.8	5 31.3	- -

## 6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)

### 【企業側】

		全 体	実 現 し ら か っ た 内 容 、 の 教	育 で き な か っ た 内 容 、 の 教	従 業 員 の ス キ ル 向 上 ・	生 産 性 向 上 ス キ ル 向 上 ・	従 業 員 の ス キ ル 標 準 化	研 修 の コ ス ト カ ッ ト	の 企 業 上 ブ ラ ン ド イ メ ー ジ	そ の 他
全 体		100 100.0	50 50.0	42 42.0	37 37.0	15 15.0	3 3.0	2 2.0		
業種別	製造	20 100.0	9 45.0	8 40.0	5 25.0	2 10.0	1 5.0	-		
	金融	6 100.0	5 83.3	-	1 16.7	1 16.7	-			
	商社	4 100.0	-	2 50.0	3 75.0	-	-			
	情報通信	1 100.0	1 100.0	1 100.0	1 100.0	-	-			
	サービス	21 100.0	8 38.1	7 33.3	12 57.1	3 14.3	-	1 4.8		
	医療・福祉	9 100.0	4 44.4	5 55.6	1 11.1	1 11.1	-	1 11.1		
	不動産	9 100.0	5 55.6	5 55.6	2 22.2	1 11.1	-	-		
	卸売・小売	10 100.0	5 50.0	4 40.0	5 50.0	2 20.0	-	-		
	飲食・宿泊	4 100.0	3 75.0	2 50.0	1 25.0	1 25.0	-	-		
	その他	16 100.0	10 62.5	8 50.0	6 37.5	4 25.0	2 12.5	-		

## 7. 企業研修にVRを導入・活用する際に、懸念される課題は何ですか。(N=100)

		全 体	ス ト の 負 担	初 期 費 用 の 負 担	き る か が 分 か ら な い が で	な も の 方 法 分 か ら な い 必 要	き る 講 師 が い な い 研 修 が で	に 疑 問 が あ っ た 研 修 効 果	そ の 他	特 に な い
全 体		100 100.0	53 53.0	45 45.0	29 29.0	28 28.0	13 13.0	9 9.0	1 1.0	10 10.0
業種別	製造	20 100.0	10 50.0	9 45.0	6 30.0	8 40.0	-	1 5.0	-	-
	金融	6 100.0	2 33.3	2 33.3	2 33.3	1 16.7	-	1 16.7	-	1 16.7
	商社	4 100.0	2 50.0	-	-	2 50.0	1 25.0	-	-	1 25.0
	情報通信	1 100.0	1 100.0	-	1 100.0	1 100.0	-	-	-	-
	サービス	21 100.0	14 66.7	7 33.3	9 42.9	5 23.8	4 19.0	3 14.3	-	2 9.5
	医療・福祉	9 100.0	5 55.6	4 44.4	2 22.2	2 22.2	2 22.2	1 11.1	-	1 11.1
	不動産	9 100.0	6 66.7	6 66.7	4 44.4	3 33.3	1 11.1	1 11.1	1 11.1	-
	卸売・小売	10 100.0	7 70.0	6 60.0	1 10.0	2 20.0	2 20.0	1 10.0	-	-
	飲食・宿泊	4 100.0	-	3 75.0	1 25.0	1 25.0	1 25.0	1 25.0	-	1 25.0
	その他	16 100.0	6 37.5	8 50.0	3 18.8	3 18.8	2 12.5	-	-	4 25.0

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地域
社員のスキル向上	社員スキルの向上	男性	33歳	東京都
	人員不足の解消	男性	29歳	北海道
	プレゼン能力の向上を実現したい。	男性	43歳	福岡県
	介護方法のレベルアップ	男性	51歳	大阪府
	お客様への提案、プレゼンテーションへの効果	女性	39歳	東京都
	AIを超えるスキル	男性	50歳	神奈川県
	自身が受けるクレーム対応、または苦情を言う立場としてどのように誰に話すと効果的なのか？を学べるものが良い	男性	42歳	岐阜県
	現場での想定しうるトラブルへの対応	女性	38歳	大阪府
	リスク体験	男性	59歳	埼玉県
	クレーム対応	男性	56歳	神奈川県
	苦情	男性	46歳	北海道
	接客	男性	40歳	大阪府
	接遇	男性	48歳	大阪府
	コミュニケーション能力	男性	37歳	熊本県
社員のモチベーションアップ	新人のモチベーションを上げること	男性	53歳	広島県
	社員の積極的参加。	男性	54歳	千葉県
	興味を持って集中して取り組む	男性	53歳	神奈川県

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながると思ったらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地域
新入社員育成	新入社員の養成	女性	36歳	東京都
	新人の接客シミュレーションに役に立つと思う	男性	40歳	兵庫県
教育効果向上	より現実的な場面の再現により、教育効果の向上	男性	52歳	東京都
	実際の現場にいるような	男性	39歳	東京都
	実務に即したロープレ	男性	49歳	兵庫県
研修時間の短縮	研修時間の短縮	男性	32歳	東京都
	初期トレーニングの時間短縮	男性	38歳	宮崎県
コストカット	価格	男性	35歳	長野県
	価格	男性	60歳	埼玉県
	コストとコンテンツ	男性	54歳	福岡県
利便性	スキルを身につけのにオフィス内で習得可能な利便性	男性	56歳	東京都
	誰でもできるトレーニングが有ること	女性	58歳	北海道
	手軽さ	男性	27歳	福井県
安全教育 労災事故防止	労災事故防止	男性	67歳	千葉県
	危険体感	男性	41歳	東京都
	手順を守らないことの危険を体験できると良い	男性	57歳	愛知県
	安全体感教育	男性	48歳	兵庫県
その他	契約件数の増大	男性	43歳	千葉県
	リーダーシップ研修で、リアルな体験。	男性	46歳	東京都

(アンケートから一部抜粋)

# クロス表 【規模別（従業員数別）】

## 1. VRを使ったり試したりした経験はありますか？ (N=100)

		全 体	は い	しはV たいR 経るに 験がつ は使い なっ いた知 りっ 試て	たたかV 経のっR 験でたに は使・つ なっ初い いたため りて知 試聞ら しいな
全 体		100 100.0	5 5.0	76 76.0	19 19.0
従業員数別	100名以下	30 100.0	2 6.7	21 70.0	7 23.3
	101名～500名	26 100.0	- -	21 80.8	5 19.2
	501名～1000名	13 100.0	- -	11 84.6	2 15.4
	1001名～5000名	19 100.0	3 15.8	12 63.2	4 21.1
	5001名以上	12 100.0	- -	11 91.7	1 8.3

## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N=100)

		全 体	すでに 導入・ 利用し ている	導 入し たい	検 討し たい	ま だわ か ら ない	今 後 も 導 入 す る つ も な い
全 体		100 100.0	1 1.0	24 24.0	33 33.0	25 25.0	17 17.0
従業員数別	100名以下	30 100.0	- -	3 10.0	14 46.7	7 23.3	6 20.0
	101名~500名	26 100.0	- -	6 23.1	6 23.1	8 30.8	6 23.1
	501名~1000名	13 100.0	- -	4 30.8	5 38.5	2 15.4	2 15.4
	1001名~5000名	19 100.0	1 5.3	6 31.6	4 21.1	6 31.6	2 10.5
	5001名以上	12 100.0	- -	5 41.7	4 33.3	2 16.7	1 8.3

3-1. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修内容】をお答えください。(N=57)

		全 体	ク レ ー ム 対 応	コ ミ ュ ニ ケ ー シ ヨ ン 研 修	危 機 管 理	技 術 習 得	場 慣 れ ト レ ー ニ ン グ	作 業 手 順 習 得	見 学 ・ フ ィ ー ル ド ワ ー ク	医 療 研 修
全 体		57 100.0	31 54.4	31 54.4	30 52.6	25 43.9	21 36.8	19 33.3	9 15.8	3 5.3
従業員数別	100名以下	17 100.0	10 58.8	8 47.1	4 23.5	6 35.3	7 41.2	7 41.2	3 17.6	- -
	101名～500名	12 100.0	8 66.7	8 66.7	7 58.3	5 41.7	6 50.0	5 41.7	2 16.7	1 8.3
	501名～1000名	9 100.0	4 44.4	5 55.6	4 44.4	5 55.6	3 33.3	2 22.2	2 22.2	- -
	1001名～5000名	10 100.0	5 50.0	6 60.0	9 90.0	5 50.0	4 40.0	4 40.0	1 10.0	1 10.0
	5001名以上	9 100.0	4 44.4	4 44.4	6 66.7	4 44.4	1 11.1	1 11.1	1 11.1	1 11.1

3-2. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修対象者(社員別)】をお答えください。(N=57)

		全 体	パ ー ト ・ ア ル バ イ ト 含 む	職 種 別	一 部 の 社 員	階 層 別	一 部 の 社 員	新 入 社 員	ア パ ル ト バ イ ト ス タ フ
全 体		57 100.0	29 50.9	26 45.6	12 21.1	13 22.8	4 7.0		
従業員数別	100名以下	17 100.0	10 58.8	7 41.2	2 11.8	4 23.5	1 5.9		
	101名～500名	12 100.0	4 33.3	7 58.3	2 16.7	3 25.0	- -		
	501名～1000名	9 100.0	5 55.6	4 44.4	4 44.4	2 22.2	1 11.1		
	1001名～5000名	10 100.0	5 50.0	5 50.0	2 20.0	3 30.0	2 20.0		
	5001名以上	9 100.0	5 55.6	3 33.3	2 22.2	1 11.1	- -		

3-3. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修対象者(職種別)】をお答えください。(N=57)

		全 体	コ ン サ ル タ ン ト 営 業	接 客   ビ ス ・ 販 売	事 務 ・ 管 理	工 製 造 ・ 技 術 ア	W E B テ ク ニ シ ス テ ム エ ン ジ ニア	医 療 ・ 福 祉 ・ 介 護	経 営	教 育 ・ 保 育
全 体		57 100.0	25 43.9	20 35.1	18 31.6	16 28.1	11 19.3	6 10.5	3 5.3	1 1.8
従業員数別	100名以下	17 100.0	9 52.9	7 41.2	3 17.6	5 29.4	2 11.8	1 5.9	2 11.8	- -
	101名～500名	12 100.0	3 25.0	4 33.3	5 41.7	5 41.7	3 25.0	1 8.3	- -	1 8.3
	501名～1000名	9 100.0	2 22.2	4 44.4	4 44.4	1 11.1	3 33.3	2 22.2	- -	- -
	1001名～5000名	10 100.0	6 60.0	2 20.0	2 20.0	2 20.0	2 20.0	2 20.0	1 10.0	- -
	5001名以上	9 100.0	5 55.6	3 33.3	4 44.4	3 33.3	1 11.1	- -	- -	- -

3-4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
VRを使った研修を実施したい【研修場所】をお答えください。(N=57)

		全 体	会 議 室 や 研 修 室	オ フ ィ ス の デ ス ク	社 内 や 店 舗 の 作 業 場	社 内 の 専 用 の 施 設	社 外 の 専 用 の 施 設
全 体		57 100.0	33 57.9	25 43.9	21 36.8	10 17.5	7 12.3
従業員数別	100名以下	17 100.0	10 58.8	6 35.3	6 35.3	3 17.6	3 17.6
	101名～500名	12 100.0	6 50.0	6 50.0	4 33.3	1 8.3	- -
	501名～1000名	9 100.0	6 66.7	2 22.2	5 55.6	3 33.3	1 11.1
	1001名～5000名	10 100.0	7 70.0	5 50.0	5 50.0	2 20.0	2 20.0
	5001名以上	9 100.0	4 44.4	6 66.7	1 11.1	1 11.1	1 11.1

#### 4. 現段階では視聴覚的なVRが主流ですが、他にどのような感覚があると研修に役立つと思いますか。(N=100)

		全 体	触 覚	味 覚	嗅 覚	視 聴 覚 だ け で 充 分	わ か ら な い
全 体		100 100.0	56 56.0	25 25.0	24 24.0	20 20.0	14 14.0
従業員数別	100名以下	30 100.0	14 46.7	4 13.3	6 20.0	7 23.3	7 23.3
	101名～500名	26 100.0	16 61.5	9 34.6	7 26.9	4 15.4	3 11.5
	501名～1000名	13 100.0	8 61.5	2 15.4	1 7.7	4 30.8	- -
	1001名～5000名	19 100.0	12 63.2	6 31.6	6 31.6	3 15.8	3 15.8
	5001名以上	12 100.0	6 50.0	4 33.3	4 33.3	2 16.7	1 8.3

## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

		回答者属性			
		性別	年齢	居住地域	
体験型 シミュレーション型 実践トレーニング型		受講してみたいVRコンテンツ			
		過去の事例やシミュレーションなど、場数を踏める体験型のものが多いものが良い	男性	42歳	岐阜県
		相手の表情を見ながらのコンプレイン対応シミュレーション	男性	49歳	兵庫県
		被験者の応答によってさまざまなパターンのシチュエーションが設定できるもの	男性	48歳	千葉県
		実際のトレーニングに沿った内容なら	女性	58歳	北海道
		体験型	男性	31歳	東京都
		現場作業の突発的事故への対応	男性	54歳	千葉県
		体感、体験	女性	42歳	福岡県
		実践に役立つ	男性	43歳	千葉県
		業務のスキルアップになるコンテンツ。	男性	46歳	東京都
		危険予知が体験できるもの	男性	57歳	愛知県
		危険作業を体感し危険を感じる	男性	41歳	東京都
		火事や地震など災害シミュレーション	男性	43歳	大阪府
		接客サービスのシミュレーション	男性	40歳	兵庫県
		異空間が疑似体験できるコンテンツ	男性	53歳	広島県
立体体験	男性	59歳	埼玉県		
現場がわかる リアルなコンテンツ		3D酔いの無い全く現実のようなもの	男性	48歳	奈良県
		現場の雰囲気そのものの	女性	38歳	大阪府
		より、現実的であること。	男性	45歳	東京都
		実際の現場を観れる	男性	32歳	東京都
		リアルなもの	男性	64歳	神奈川県
		実際の現場確認	男性	33歳	福岡県
		ワクワクするようなもの	男性	44歳	佐賀県
		リアリティーがあるもの	男性	46歳	静岡県

## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

		受講してみたいVRコンテンツ			回答者属性		
		性別	年齢	居住地域			
その他 内容に関するもの	相手との接し方	男性	52歳	神奈川県			
	コミュニケーション、プレゼンテーション。	女性	39歳	東京都			
	接客	女性	65歳	山口県			
	営業につながる事	男性	56歳	神奈川県			
	危険予知が出来る事	男性	67歳	千葉県			
	自然災害	男性	45歳	岐阜県			
	危険予知	男性	48歳	兵庫県			
	クレーム対応	女性	30歳	広島県			
	苦情	男性	46歳	北海道			
	運転	男性	40歳	大阪府			
	ドライブ	男性	48歳	千葉県			
	味がわかる	女性	40歳	千葉県			
	試食	男性	54歳	京都府			
	著名な専門家の講義が受けられるもの。	男性	43歳	福岡県			
	講師がVRで解説する	男性	29歳	北海道			
	ゲーム感覚のコンテンツ	男性	39歳	東京都			
	ゲーム的な受講	男性	37歳	熊本県			
	図面と実際の建物の納まりがわかるといい	男性	33歳	東京都			
	ゴルフやスポーツの技術向上に繋がるVR	男性	56歳	東京都			
	食品の安全に関するもの～ノロウイルスの増殖速度	男性	53歳	神奈川県			
介護	男性	51歳	大阪府				
建設	男性	60歳	山口県				

(アンケートから一部抜粋)

## 6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)

### 【受講者側】

		全 体	高 学 ま 習 る へ の 意 欲 関 心 が	な 学 る 習 が 継 続 し や す く	る 知 識 定 着 率 が 理 解 上 度 す や	な 用 る へ と 発 展 し や す く 応	そ の 他
全 体		100 100.0	63 63.0	34 34.0	32 32.0	18 18.0	2 2.0
従業員数別	100名以下	30 100.0	15 50.0	8 26.7	10 33.3	8 26.7	2 6.7
	101名～500名	26 100.0	17 65.4	12 46.2	6 23.1	2 7.7	-
	501名～1000名	13 100.0	7 53.8	5 38.5	7 53.8	2 15.4	-
	1001名～5000名	19 100.0	16 84.2	6 31.6	6 31.6	4 21.1	-
	5001名以上	12 100.0	8 66.7	3 25.0	3 25.0	2 16.7	-

## 6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)

### 【企業側】

		全 体	たか 内っ 容た の 実 現、 教 育 し づ ら か っ	従 業 員 の ス キ ル 向 上 ・ 生 産 性	従 業 員 の ス キ ル 標 準 化	研 修 の コ ス ト カ ッ ト	企 業 ブ ラ ン ド イ メ ー ジ の 向 上	そ の 他
全 体		100 100.0	50 50.0	42 42.0	37 37.0	15 15.0	3 3.0	2 2.0
従業員数別	100名以下	30 100.0	14 46.7	11 36.7	12 40.0	4 13.3	1 3.3	2 6.7
	101名～500名	26 100.0	11 42.3	11 42.3	12 46.2	4 15.4	2 7.7	- -
	501名～1000名	13 100.0	7 53.8	7 53.8	3 23.1	2 15.4	- -	- -
	1001名～5000名	19 100.0	9 47.4	11 57.9	8 42.1	3 15.8	- -	- -
	5001名以上	12 100.0	9 75.0	2 16.7	2 16.7	2 16.7	- -	- -

## 7. 企業研修にVRを導入・活用する際に、懸念される課題は何ですか。(N=100)

	全体	VRコンテンツ制作コスト	初期費用の負担	VRがどのくらいできる	導入方法や導入に必要なもの	VRを使わない研修ができる	VRを使った研修効果に疑問がある	その他	特になし	
全体	100 100.0	53 53.0	45 45.0	29 29.0	28 28.0	13 13.0	9 9.0	1 1.0	10 10.0	
従業員数別	100名以下	30 100.0	14 46.7	12 40.0	9 30.0	9 30.0	5 16.7	2 6.7	1 3.3	6 20.0
	101名～500名	26 100.0	13 50.0	12 46.2	8 30.8	6 23.1	2 7.7	2 7.7	-	1 3.8
	501名～1000名	13 100.0	8 61.5	5 38.5	6 46.2	6 46.2	2 15.4	1 7.7	-	-
	1001名～5000名	19 100.0	14 73.7	9 47.4	3 15.8	5 26.3	4 21.1	3 15.8	-	1 5.3
	5001名以上	12 100.0	4 33.3	7 58.3	3 25.0	2 16.7	-	1 8.3	-	2 16.7

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地域
社員のスキル向上	社員スキルの向上	男性	33歳	東京都
	人員不足の解消	男性	29歳	北海道
	プレゼン能力の向上を実現したい。	男性	43歳	福岡県
	介護方法のレベルアップ	男性	51歳	大阪府
	お客様への提案、プレゼンテーションへの効果	女性	39歳	東京都
	AIを超えるスキル	男性	50歳	神奈川県
	自身が受けるクレーム対応、または苦情を言う立場としてどのように誰に話すと効果的なのか？を学べるものが良い	男性	42歳	岐阜県
	現場での想定しうるトラブルへの対応	女性	38歳	大阪府
	リスク体験	男性	59歳	埼玉県
	クレーム対応	男性	56歳	神奈川県
	苦情	男性	46歳	北海道
	接客	男性	40歳	大阪府
	接遇	男性	48歳	大阪府
	コミュニケーション能力	男性	37歳	熊本県
社員のモチベーションアップ	新人のモチベーションを上げること	男性	53歳	広島県
	社員の積極的参加。	男性	54歳	千葉県
	興味を持って集中して取り組む	男性	53歳	神奈川県

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地域
新入社員育成	新入社員の養成	女性	36歳	東京都
	新人の接客シミュレーションに役に立つと思う	男性	40歳	兵庫県
教育効果向上	より現実的な場面の再現により、教育効果の向上	男性	52歳	東京都
	実際の現場にいるような	男性	39歳	東京都
	実務に即したロープレ	男性	49歳	兵庫県
研修時間の短縮	研修時間の短縮	男性	32歳	東京都
	初期トレーニングの時間短縮	男性	38歳	宮崎県
コストカット	価格	男性	35歳	長野県
	価格	男性	60歳	埼玉県
	コストとコンテンツ	男性	54歳	福岡県
利便性	スキルを身につけのにオフィス内で習得可能な利便性	男性	56歳	東京都
	誰でもできるトレーニングが有ること	女性	58歳	北海道
	手軽さ	男性	27歳	福井県
安全教育 労災事故防止	労災事故防止	男性	67歳	千葉県
	危険体感	男性	41歳	東京都
	手順を守らないことの危険を体験できると良い	男性	57歳	愛知県
	安全体感教育	男性	48歳	兵庫県
その他	契約件数の増大	男性	43歳	千葉県
	リーダーシップ研修で、リアルな体験。	男性	46歳	東京都

(アンケートから一部抜粋)

# クロス表

## 【eラーニング研修の実施有無別】

## 1. VRを使ったり試したりした経験はありますか？ (N=100)

		全 体	は い	使 っ た り 試 し て た 経 験 は な い が	し 初 た め 経 験 は な い の で 使 っ た り た 試 ・
全 体		100 100.0	5 5.0	76 76.0	19 19.0
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	64 100.0	4 6.3	51 79.7	9 14.1
	導入していない	36 100.0	1 2.8	25 69.4	10 27.8

## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N=100)

		全 体	す で に 導 入 ・ 利 用 し て い る	導 入 し た い	検 討 し た い	ま だ わ か ら な い	今 後 も 導 入 す る つ も り は な い
全 体		100 100.0	1 1.0	24 24.0	33 33.0	25 25.0	17 17.0
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	64 100.0	1 1.6	22 34.4	22 34.4	13 20.3	6 9.4
	導入していない	36 100.0	- -	2 5.6	11 30.6	12 33.3	11 30.6

3-1. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修内容】をお答えください。(N=57)

		全 体	ク レ ー ム 対 応	コ ミ ュ ニ ケ ー シ ヨ ン 研 修	危 機 管 理	技 術 習 得	場 慣 れ ト レ ー ニ ング	作 業 手 順 習 得	見 学 ・ フ ィ ー ル ド ワ ー ク	医 療 研 修
全 体		57 100.0	31 54.4	31 54.4	30 52.6	25 43.9	21 36.8	19 33.3	9 15.8	3 5.3
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	44 100.0	23 52.3	25 56.8	26 59.1	19 43.2	15 34.1	14 31.8	6 13.6	1 2.3
	導入していない	13 100.0	8 61.5	6 46.2	4 30.8	6 46.2	6 46.2	5 38.5	3 23.1	2 15.4

3-2. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修対象者(社員別)】をお答えください。(N=57)

		全 体	パ ー ト ・ ア ル バ イ ト 含 む	職 種 別	一 部 の 社 員	階 層 別	一 部 の 社 員	新 入 社 員	パ ー ト ス タ フ ・ ア ル バ イ ト
全 体		57 100.0	29 50.9	26 45.6	12 21.1	13 22.8	4 7.0		
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	44 100.0	22 50.0	20 45.5	10 22.7	8 18.2	2 4.5		
	導入していない	13 100.0	7 53.8	6 46.2	2 15.4	5 38.5	2 15.4		

3-3. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
効果がありそうだと思う【研修対象者(職種別)】をお答えください。(N=57)

		全 体	営 業 サ ル タ ン ト	サ ー ビ ス ・ 販 売	事 務 ・ 管 理	工 製 造 ・ 技 術	W E B デ ザ イ ン	I T 技 術 エ ン ジ ニア	医 療 ・ 福 祉 ・ 介 護	経 営	教 育 ・ 保 育
全 体		57 100.0	25 43.9	20 35.1	18 31.6	16 28.1	11 19.3	6 10.5	3 5.3	1 1.8	
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	44 100.0	18 40.9	13 29.5	17 38.6	15 34.1	11 25.0	4 9.1	3 6.8	1 2.3	
	導入していない	13 100.0	7 53.8	7 53.8	1 7.7	1 7.7	- -	2 15.4	- -	- -	

3-4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。  
VRを使った研修を実施したい【研修場所】をお答えください。(N=57)

		全 体	会 議 室 や 研 修 室	オ フ ィ ス の デ ス ク	社 内 や 店 舗 の 作 業 場	社 内 の 専 用 の 施 設	社 外 の 専 用 の 施 設
全 体		57 100.0	33 57.9	25 43.9	21 36.8	10 17.5	7 12.3
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	44 100.0	24 54.5	22 50.0	14 31.8	7 15.9	5 11.4
	導入していない	13 100.0	9 69.2	3 23.1	7 53.8	3 23.1	2 15.4

#### 4. 現段階では視聴覚的なVRが主流ですが、他にどのような感覚があると研修に役立つと思いますか。(N=100)

		全 体	触 覚	味 覚	嗅 覚	視 聴 覚 だ け で 充 分	わ か ら な い
全 体		100 100.0	56 56.0	25 25.0	24 24.0	20 20.0	14 14.0
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	64 100.0	42 65.6	18 28.1	16 25.0	11 17.2	5 7.8
	導入していない	36 100.0	14 38.9	7 19.4	8 22.2	9 25.0	9 25.0

## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

		回答者属性			
		性別	年齢	居住地域	
体験型 シミュレーション型 実践トレーニング型		受講してみたいVRコンテンツ			
		過去の事例やシミュレーションなど、場数を踏める体験型のものが多いものが良い	男性	42歳	岐阜県
		相手の表情を見ながらのコンプレイン対応シミュレーション	男性	49歳	兵庫県
		被験者の応答によってさまざまなパターンのシチュエーションが設定できるもの	男性	48歳	千葉県
		実際のトレーニングに沿った内容なら	女性	58歳	北海道
		体験型	男性	31歳	東京都
		現場作業の突発的事故への対応	男性	54歳	千葉県
		体感、体験	女性	42歳	福岡県
		実践に役立つ	男性	43歳	千葉県
		業務のスキルアップになるコンテンツ。	男性	46歳	東京都
		危険予知が体験できるもの	男性	57歳	愛知県
		危険作業を体感し危険を感じる	男性	41歳	東京都
		火事や地震など災害シミュレーション	男性	43歳	大阪府
		接客サービスのシミュレーション	男性	40歳	兵庫県
		異空間が疑似体験できるコンテンツ	男性	53歳	広島県
立体体験	男性	59歳	埼玉県		
現場がわかる リアルなコンテンツ		3D酔いの無い全く現実のようなもの	男性	48歳	奈良県
		現場の雰囲気そのものの	女性	38歳	大阪府
		より、現実的であること。	男性	45歳	東京都
		実際の現場を観れる	男性	32歳	東京都
		リアルなもの	男性	64歳	神奈川県
		実際の現場確認	男性	33歳	福岡県
		ワクワクするようなもの	男性	44歳	佐賀県
		リアリティーがあるもの	男性	46歳	静岡県

## 5. どのようなVRコンテンツなら受講してみたいですか。(N=100)

		受講してみたいVRコンテンツ			回答者属性		
		性別	年齢	居住地域			
その他 内容に関するもの	相手との接し方	男性	52歳	神奈川県			
	コミュニケーション、プレゼンテーション。	女性	39歳	東京都			
	接客	女性	65歳	山口県			
	営業につながる事	男性	56歳	神奈川県			
	危険予知が出来る事	男性	67歳	千葉県			
	自然災害	男性	45歳	岐阜県			
	危険予知	男性	48歳	兵庫県			
	クレーム対応	女性	30歳	広島県			
	苦情	男性	46歳	北海道			
	運転	男性	40歳	大阪府			
	ドライブ	男性	48歳	千葉県			
	味がわかる	女性	40歳	千葉県			
	試食	男性	54歳	京都府			
	著名な専門家の講義が受けられるもの。	男性	43歳	福岡県			
	講師がVRで解説する	男性	29歳	北海道			
	ゲーム感覚のコンテンツ	男性	39歳	東京都			
	ゲーム的な受講	男性	37歳	熊本県			
	図面と実際の建物の納まりがわかるといい	男性	33歳	東京都			
	ゴルフやスポーツの技術向上に繋がるVR	男性	56歳	東京都			
	食品の安全に関するもの～ノロウイルスの増殖速度	男性	53歳	神奈川県			
介護	男性	51歳	大阪府				
建設	男性	60歳	山口県				

(アンケートから一部抜粋)

6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)

【受講者側】

		全 体	学 習 へ の 意 欲 関 心 が 高 ま る	学 習 が 継 続 し や す く な る	着 学 率 が 向 上 す る	学 習 内 容 の 理 解 度 や 知 識 定	発 展 し や す く な る	学 習 内 容 の 実 践 や 応 用 へ と	そ の 他
全 体		100 100.0	63 63.0	34 34.0	32 32.0	18 18.0	2 2.0		
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	64 100.0	45 70.3	26 40.6	20 31.3	12 18.8	- -		
	導入していない	36 100.0	18 50.0	8 22.2	12 33.3	6 16.7	2 5.6		

## 6. VRを企業研修で活用する場合、どのような効果やメリットが期待できると思いますか。受講者側、企業側の双方の視点でお答えください。(N=100)

### 【企業側】

		全 体	実 現 た 内 容 、 教 育 し づ ら か っ た 内 容 の っ	従 業 員 の ス キ ル 向 上 ・ 生 産 性 向 上	従 業 員 の ス キ ル 標 準 化	研 修 の コ ス ト カ ッ ト	企 業 ブ ラ ン ド イ メ ー ジ の 向 上	そ の 他
全 体		100 100.0	50 50.0	42 42.0	37 37.0	15 15.0	3 3.0	2 2.0
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	64 100.0	41 64.1	24 37.5	24 37.5	7 10.9	2 3.1	- -
	導入していない	36 100.0	9 25.0	18 50.0	13 36.1	8 22.2	1 2.8	2 5.6

## 7. 企業研修にVRを導入・活用する際に、懸念される課題は何ですか。(N=100)

		全体	VRコンテンツ制作コストの負担	初期費用の負担	VRでどんなことができるか	導入方法や導入に必要なものがわからない	VRを使っている研修ができる講師がいない	VRを使った研修効果に疑問がある	その他	特にない
全体		100 100.0	53 53.0	45 45.0	29 29.0	28 28.0	13 13.0	9 9.0	1 1.0	10 10.0
eラーニング研修 の実施有無別	導入している	64 100.0	38 59.4	29 45.3	17 26.6	18 28.1	6 9.4	4 6.3	- -	5 7.8
	導入していない	36 100.0	15 41.7	16 44.4	12 33.3	10 27.8	7 19.4	5 13.9	1 2.8	5 13.9

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地域
社員のスキル向上	社員スキルの向上	男性	33歳	東京都
	人員不足の解消	男性	29歳	北海道
	プレゼン能力の向上を実現したい。	男性	43歳	福岡県
	介護方法のレベルアップ	男性	51歳	大阪府
	お客様への提案、プレゼンテーションへの効果	女性	39歳	東京都
	AIを超えるスキル	男性	50歳	神奈川県
	自身が受けるクレーム対応、または苦情を言う立場としてどのように誰に話すと効果的なのか？を学べるものが良い	男性	42歳	岐阜県
	現場での想定しうるトラブルへの対応	女性	38歳	大阪府
	リスク体験	男性	59歳	埼玉県
	クレーム対応	男性	56歳	神奈川県
	苦情	男性	46歳	北海道
	接客	男性	40歳	大阪府
	接遇	男性	48歳	大阪府
	コミュニケーション能力	男性	37歳	熊本県
社員のモチベーションアップ	新人のモチベーションを上げること	男性	53歳	広島県
	社員の積極的参加。	男性	54歳	千葉県
	興味を持って集中して取り組む	男性	53歳	神奈川県

## 8. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？ (N=100)

VR活用で解決・実現したいこと		回答者属性		
		性別	年齢	居住地
新入社員育成	新入社員の養成	女性	36歳	東京都
	新人の接客シミュレーションに役に立つと思う	男性	40歳	兵庫県
教育効果向上	より現実的な場面の再現により、教育効果の向上	男性	52歳	東京都
	実際の現場にいるような	男性	39歳	東京都
	実務に即したロープレ	男性	49歳	兵庫県
研修時間の短縮	研修時間の短縮	男性	32歳	東京都
	初期トレーニングの時間短縮	男性	38歳	宮崎県
コストカット	価格	男性	35歳	長野県
	価格	男性	60歳	埼玉県
	コストとコンテンツ	男性	54歳	福岡県
利便性	スキルを身につけのにオフィス内で習得可能な利便性	男性	56歳	東京都
	誰でもできるトレーニングが有ること	女性	58歳	北海道
	手軽さ	男性	27歳	福井県
安全教育 労災事故防止	労災事故防止	男性	67歳	千葉県
	危険体感	男性	41歳	東京都
	手順を守らないことの危険を体験できると良い	男性	57歳	愛知県
	安全体感教育	男性	48歳	兵庫県
その他	契約件数の増大	男性	43歳	千葉県
	リーダーシップ研修で、リアルな体験。	男性	46歳	東京都

(アンケートから一部抜粋)

## 企業におけるVRの教育利用に関する調査報告書

---

---

デジタル・ナレッジ 調査

検索

2017年4月発行

発行：株式会社デジタル・ナレッジ「eラーニング戦略研究所」  
〒110-0005 東京都台東区上野5丁目3番4号 eラーニング・ラボ 秋葉原

Tel. 03-5846-2131 / Fax. 03-5846-2132

---

---

(禁無断転載・転用・複写)

eラーニング戦略研究所  
eLearning Strategy Research Institute

株式会社デジタル・ナレッジ <https://www.digital-knowledge.co.jp/>