

# 企業研修におけるVR活用に関する調査報告書 〈2019年〉

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. 本調査結果のポイント .....	6
4. アンケート調査結果 .....	9
5. 調査データ ～業種別クロス表～ .....	29
6. 調査データ ～従業員数別クロス表～ .....	46
7. 調査データ ～eラーニング研修の実施有無別クロス表～ .....	63

# 1. 調査概要

## 調査概要

- 調査目的** : 企業研修におけるVR活用の現状と課題を調査する  
**調査期間** : 2019年6月28日(金)～7月3日(水)  
**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100名

## 調査項目

1. VRの使用経験
2. 企業研修におけるVR導入状況
3. 導入検討者が考える効果的なVR研修
4. 導入検討者が考える一人当たりのVR研修の年間費用
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VR研修のメリット
7. VR研修で習得させたい力
8. VR研修の効果を高める手法
9. VR導入の課題
10. VR活用で企業研修のどんな課題解決を実現したいか
11. 実施したい対人コミュニケーション研修の詳細

## 回答者属性

**性別内訳** : 男性 71名(71%)、女性29名(29%)

**年代別内訳** : 20代 6名(6%)、30代 24名(24%)、40代 28名(28%)、50代 26名(26%)、60代 16名(16%)

**業種内訳** : 製造16名(16%)、金融4名(4%)、情報通信4名(4%)、商社6名(6%)、卸売・小売10名(10%)、宿泊・飲食2名(2%)、サービス20名(20%)、不動産6名(6%)、医療・福祉6名(6%)、その他26名(26%)

**従業員数内訳** : 100名以下 30名(30%)、101～500名 28名(28%)、501～1000名 11名(11%)、1001～5000名 13名(13%)、5001名以上 18名(18%)

**地域内訳** : 北海道5名(5%)、東北3名(3%)、関東45名(45%)、中部10名(10%)、近畿22名(22%)、中国5名(5%)、四国3名(3%)、九州7名(7%)

## 2. まとめ

企業が社員教育にVR（仮想現実）を活用する動きが広がっています。eラーニング戦略研究所は、2017年3月に行った「企業におけるVRの教育利用に関する調査」に続く第二弾として、2019年7月、全国の企業の教育研修担当者100名を対象に、企業研修におけるVR活用についてのアンケート調査を実施しました。

その結果、「VRを研修に導入している」と答えたのは9%に留まったものの、2年前の同内容の調査時に比べ着実に増えていることが明らかとなりました。大企業に限定した場合、約3割がVRを導入しています。また、回答者の約半数がVR研修を「導入したい」「導入を検討したい」と回答しており、企業研修分野におけるVR活用は今後さらに進むことが見込まれます。

企業研修にVRを活用するメリットについて、企業側はどのように捉えているのでしょうか。アンケートの結果、6割が「従来の研修では教育しづらかった内容の実現」と回答しました。例えば、建設現場における仮設足場からの転落といった危険な状況を、研修として実際に体験（提供）することは不可能です。そのため、従来は事故を想定した研修により不測の事態に備えていましたが、講義やマニュアルだけでは危険度を十分に実感できていませんでした。VRなら、従来の研修では体験できなかった事故や状況を再現し、それを疑似体験することで危険な状況を自分事として捉え、安全意識の向上やとっさの事態への対応力を高めることが可能となります。アンケートでも、VR活用により「疑似体験できることによる意識・メンタルの改善」60%、「他人の行動を経験することによる正しい動作や視点を身に付ける」「判断力の向上」45%などを期待する声が挙げられています。

こうしたVRの適用範囲はもちろん安全教育だけに限りません。接客やクレーム対応のシミュレーション、熟練技術の継承、作業手順のトレーニング、相手の立場を体験することによる多様な価値観への理解など、幅広い分野でVRの活用が期待されています。これらのベースにあるのは「受動的体験」から「能動的体験」へのシフトです。人は「聞いたことは忘れる、見たことは覚える、やったことは理解する」と言われています。受け身の受講ではなく、能動的に体を動かして“実践を体験できる”VRが企業研修に大きな変化をもたらす可能性を、本アンケート結果は示唆しています。

## 3. 本調査結果のポイント

### ■ 企業研修へのVR導入、2年で9倍に増加

はじめに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41%となった。2年前（2017年3月）の同調査時には「使ったり試したことがある」はわずか5%だったことを考えると、VRの認知度はこの2年で大きく伸びていることがわかる。VRを使用した場所は「アミューズメント施設やイベント会場」が最多で58%、次いで「会社」31%が続いた。

次に、企業研修におけるVR導入状況を尋ねた。

その結果、「VRを研修に導入している」と答えたのは9%となった。2年前には導入率が1%だったことから、その数は着実に増えていると言える。なお、大企業に限定した場合、約3割がVRを導入している。（従業員数5001名以上の企業におけるVR導入率27.8%）。

すでにVRが導入されている企業研修の詳細は、「建物の内覧(30代男性／中国／不動産)」「危険体験(40代男性／東北／情報通信)」「研修時にVRを用いて様々な医療現場で働く人の仕事内容を学んでいる(40代男性／関東／製造)」などとなっている。

以上のことから、2年前と比べてVRの認知度が飛躍的に伸びており、それに伴いVRの研修活用も少しずつ増えている状況が読み取れる。

## ■ 研修担当者の半数が導入に意欲、「飲食・宿泊」「商社」「製造」で顕著。一方、課題は？

VR研修を「導入したい」「導入を検討したい」と答えた人はあわせて46%で、「今後も導入するつもりはない」11%を大きく上回った。業種別にみると、飲食・宿泊、商社、製造業における導入意欲が高い。（飲食・宿泊100%、商社66.7%、製造50.1%） また、eラーニング研修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「すでに導入している」「導入したい」「検討したい」74.1%、実施していない企業は同28.6%）。

VRを導入したい研修内容としては「コミュニケーション研修」67.4%、「危機管理」58.7%、「技術習得」45.7%、「クレーム対応」41.3%となった。2年前と比較して、クレーム対応が少なくなった一方、コミュニケーション研修、危機管理、技術習得が伸びている。

VR導入を考えるうえでの課題としては、「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」65%、「VRコンテンツ制作コストの負担」60%という結果となり、コスト面への懸念が大きいことが明らかとなった。

なお、VRを使った企業研修で一人当たりにかかる年間費用を尋ねたところ、「10,000円未満」49%、「10,000～30,000円未満」37%とあわせて約9割を占めた。

## ■ 「受動的体験」から「能動的体験」へ

### ■ これまで不可能だった“実践を体験できる”VRが可能にする新しい企業研修

VR研修のメリットはどんなところにあるのだろうか？ アンケートの結果、「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」60%、「従業員のスキル向上・生産性向上」52%、「従業員のスキル標準化」44%、「研修のコストカット」25%となった。2年前の同調査時に比べ、すべての項目でポイントが上昇している。

例えば、建設現場における仮設足場からの転落といった危険な状況を、研修として実際に体験（提供）することは不可能だ。そのため、従来は事故を想定した研修を受け不測の事態に備えていた。しかしながら、研修と実際の現場との乖離で、危険度を十分に実感できていないケースも少なくなかった。VRなら、通常では体験できない事故や災害を再現し、疑似体験することで危険な状況を自分事として捉えることができ、安全意識の向上やとっさの事態への対応力を身に付けることが可能となる。

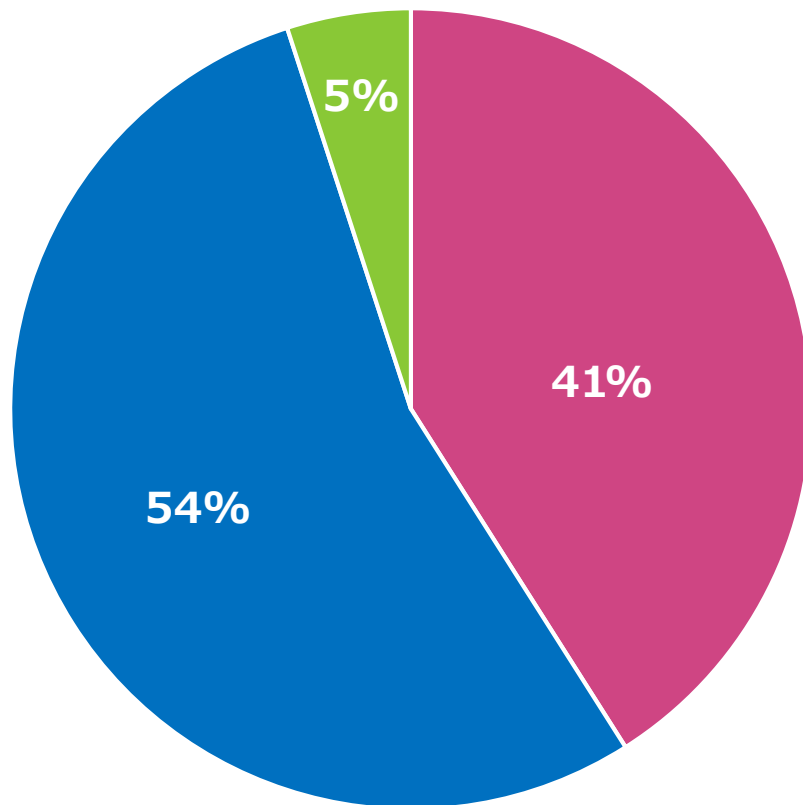
アンケートでも、VRを使うことでどのような力をつけさせたいか尋ねたところ、「疑似体験できることによる意識・メンタルの改善」60%、「他人の行動を経験することによる正しい動作や視点を身に付ける」「判断力の向上」45%という結果となった。

こうしたVRの適用範囲はもちろん安全教育だけではない。接客やクレーム対応のシミュレーション、熟練技術の継承、作業手順のトレーニング、相手の立場を体験することによる多様な価値観への理解など、幅広い分野でVRの活用が期待されている。こうした教育は、これまで主にOJTや1on1形式で行われてきたが、高い教育効果が期待できる一方で時間やコストがかかり、少人数にしかアプローチできないという課題があった。VRは費用を抑えつつ、大人数の従業員が“実践を体験”することで、より広範囲に高い効果をもたらすことが期待されている。

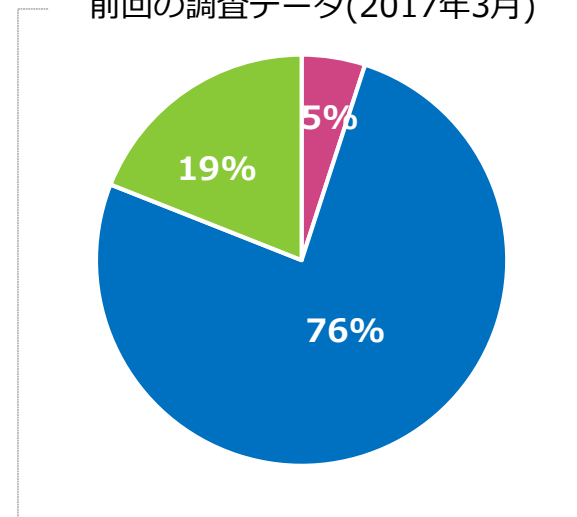


# 5. アンケート調査結果

# 1. VRを使ったり試したりした経験はありますか？ (N=100)

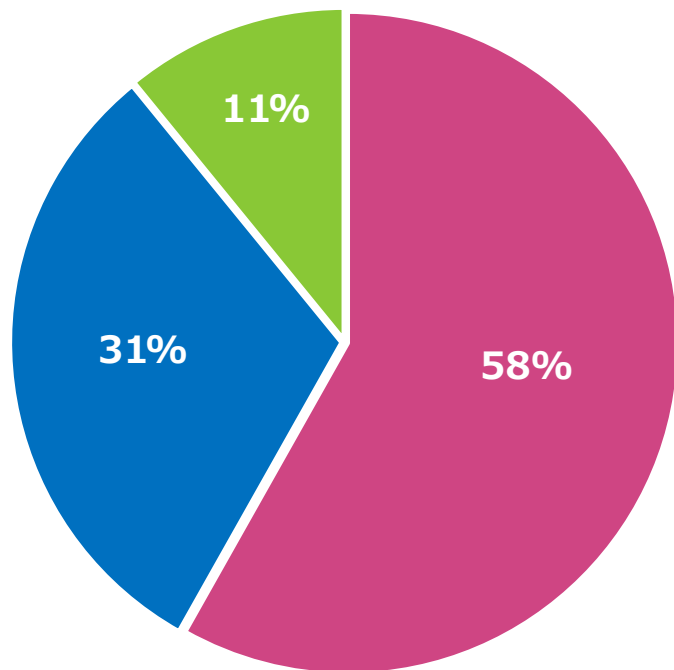


前回の調査データ(2017年3月)

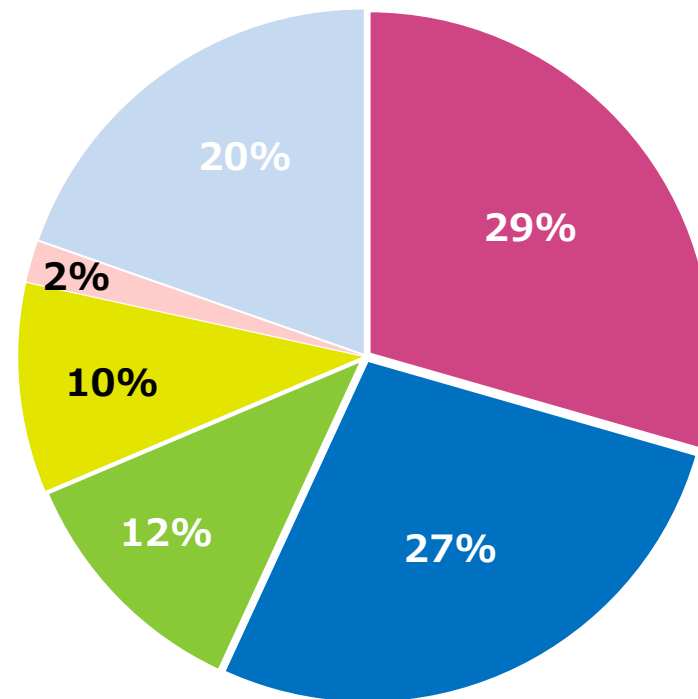


- はい
- VRについて知ってはいるが使ったり試した経験はない
- VRについて知らなかった・初めて聞いたので使ったり試した経験はない

## 1-1. 「はい」と答えた方にお聞きします。どこで何の機器を使用しましたか。(N=41)



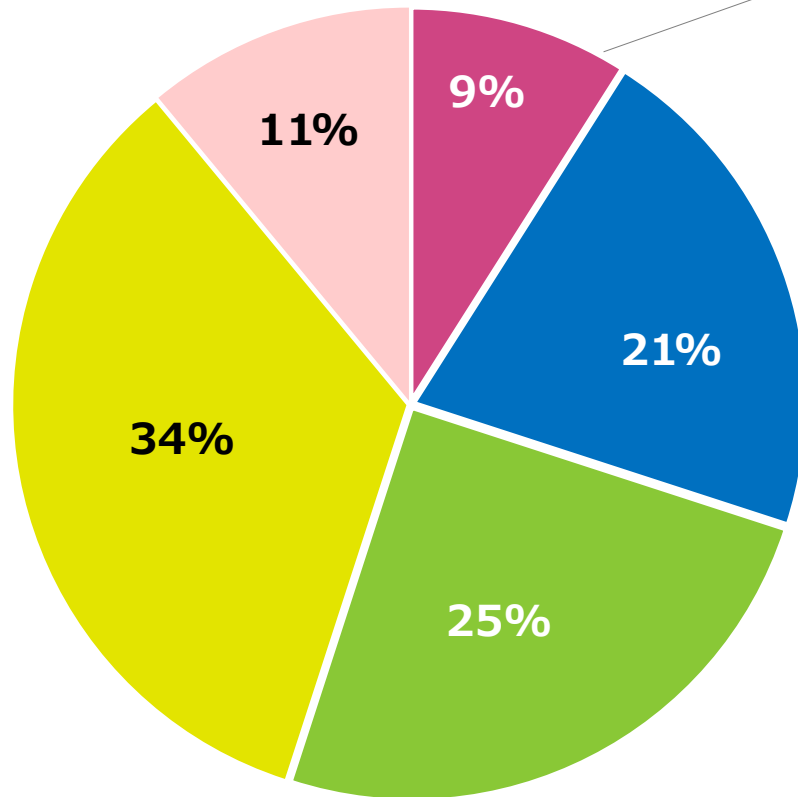
■ アミューズメント施設やイベント会場 ■ 会社 ■ 自宅



■ スマートフォン ■ Oculus Go ■ Oculus Rift  
 ■ HTC VIVE ■ その他 ■ 分からない

注1) 質問1で「はい」と回答した方のみ対象  
 注2) 複数回答

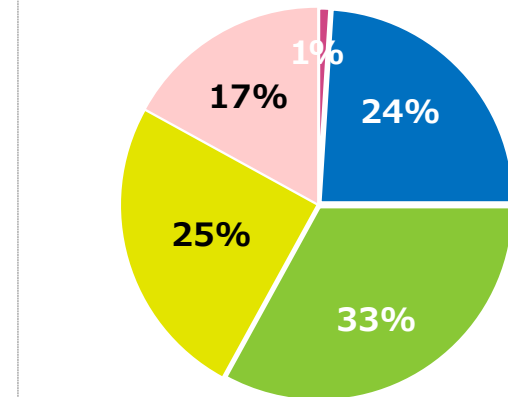
## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N = 100)



### 導入の詳細

- ・建物の内覧(30代男性/中国/不動産)
- ・危険体験(40代男性/東北/情報通信)
- ・研修時にVRを用いて、様々な医療現場で働く人の仕事内容を学んでいる(40代男性/関東/製造)
- ・社員、新人研修(40代女性/近畿/その他)
- ・実体験的な感じができる(20代女性/近畿/サービス)
- ・OJTとして通常業務と並行して利用(50代男性/近畿/卸売・小売)
- ・ミーティング(20代女性/関東/医療・福祉)
- ・IT(30代男性/四国/情報通信)
- ・応対に対して(60代男性/近畿/情報通信)

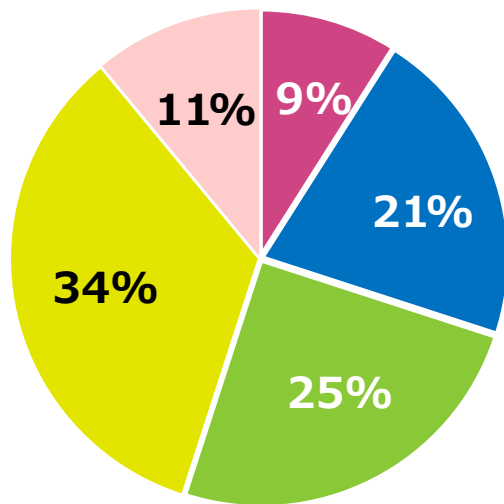
### 前回の調査データ(2017年3月)



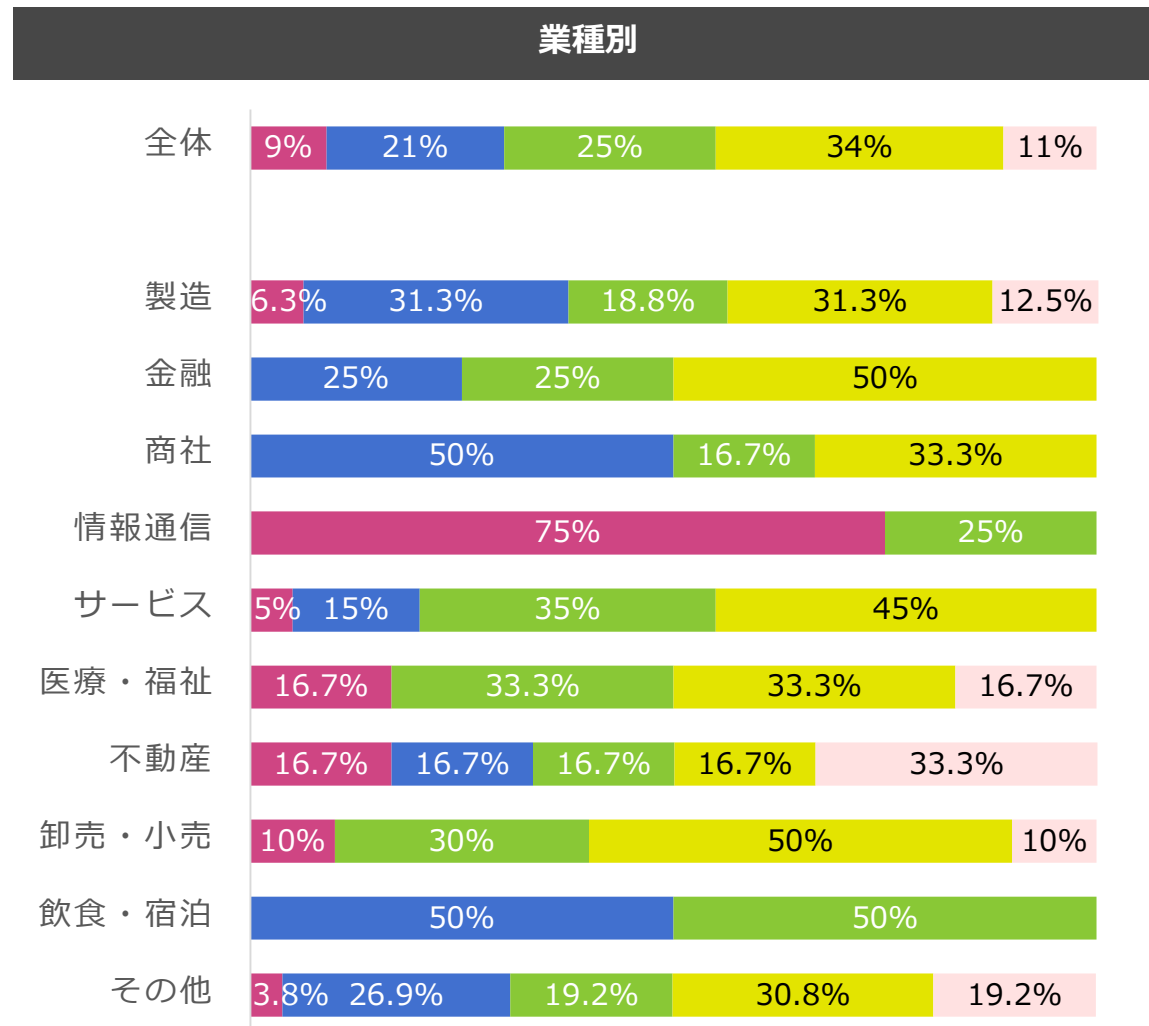
- すでに導入（利用）している
- 検討したい
- 今後も導入するつもりはない

- 導入したい
- まだわからない

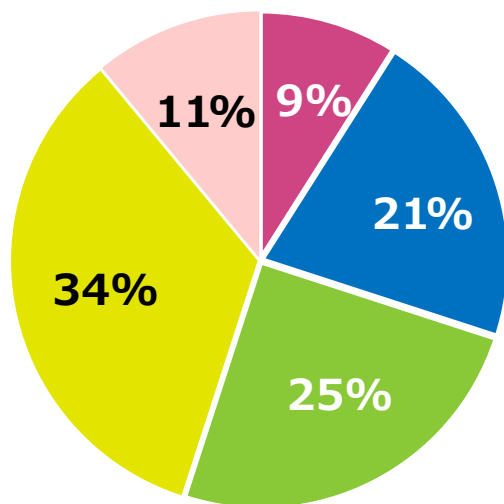
## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N = 100)



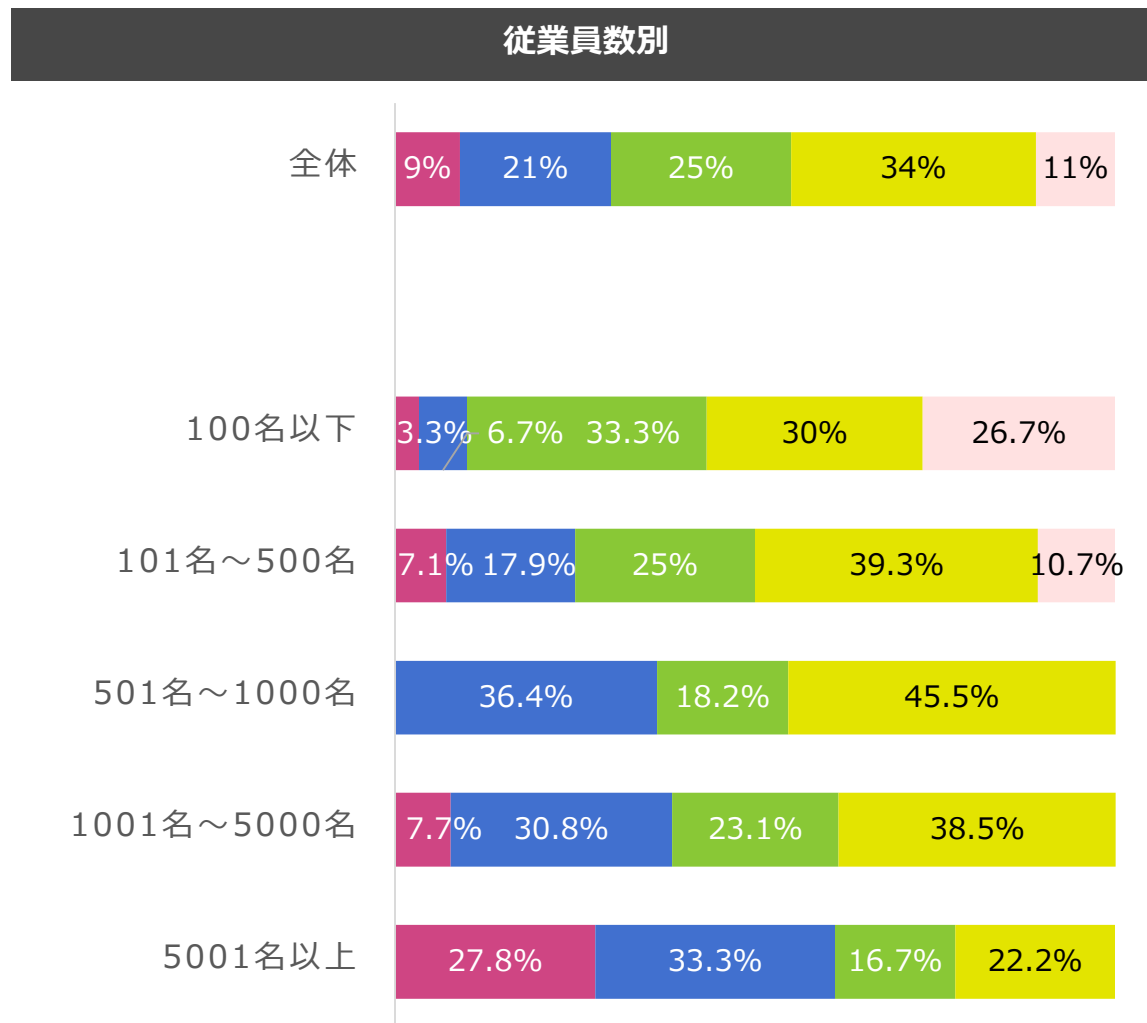
- すでに導入（利用）している
- 導入したい
- 検討したい
- まだわからない
- 今後も導入するつもりはない



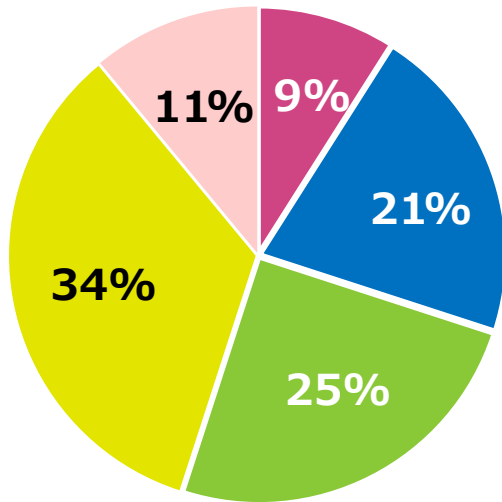
## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N = 100)



- 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

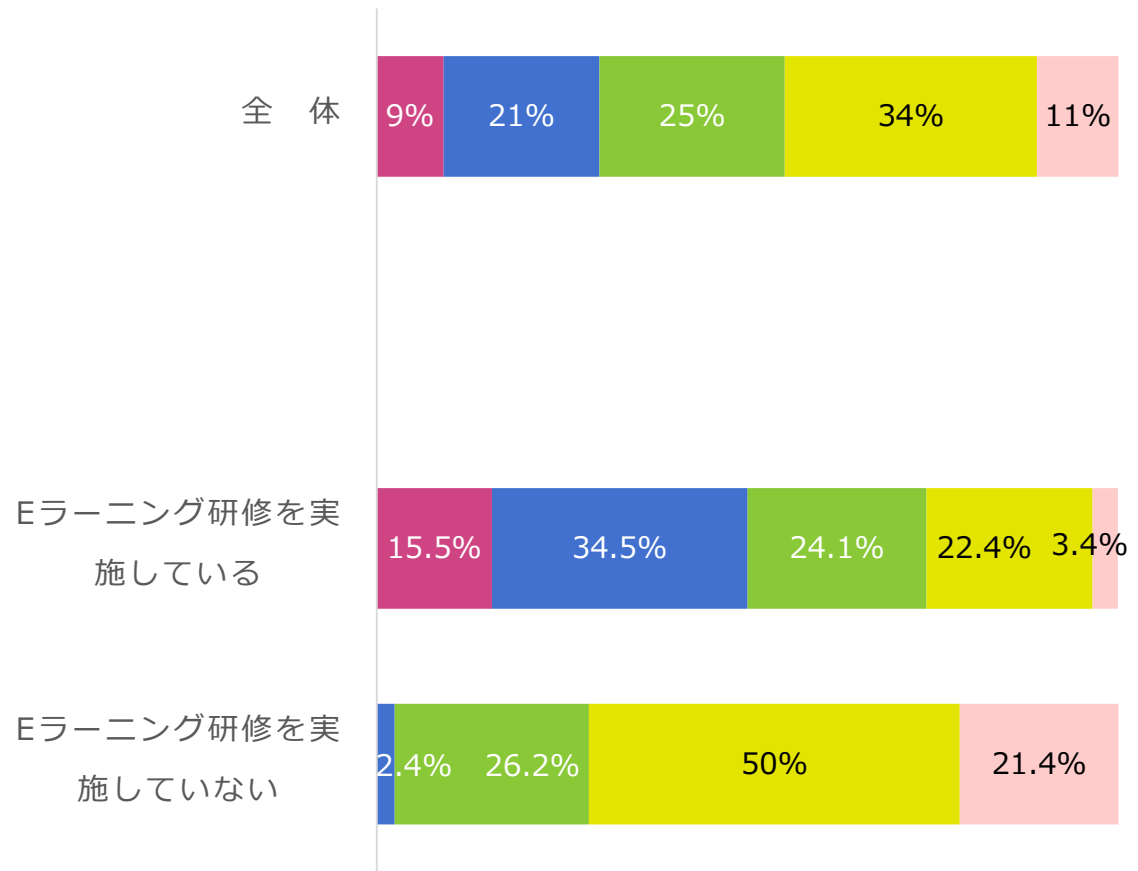


## 2. 企業研修におけるVR活用が注目されていますが、関心はありますか？ (N = 100)



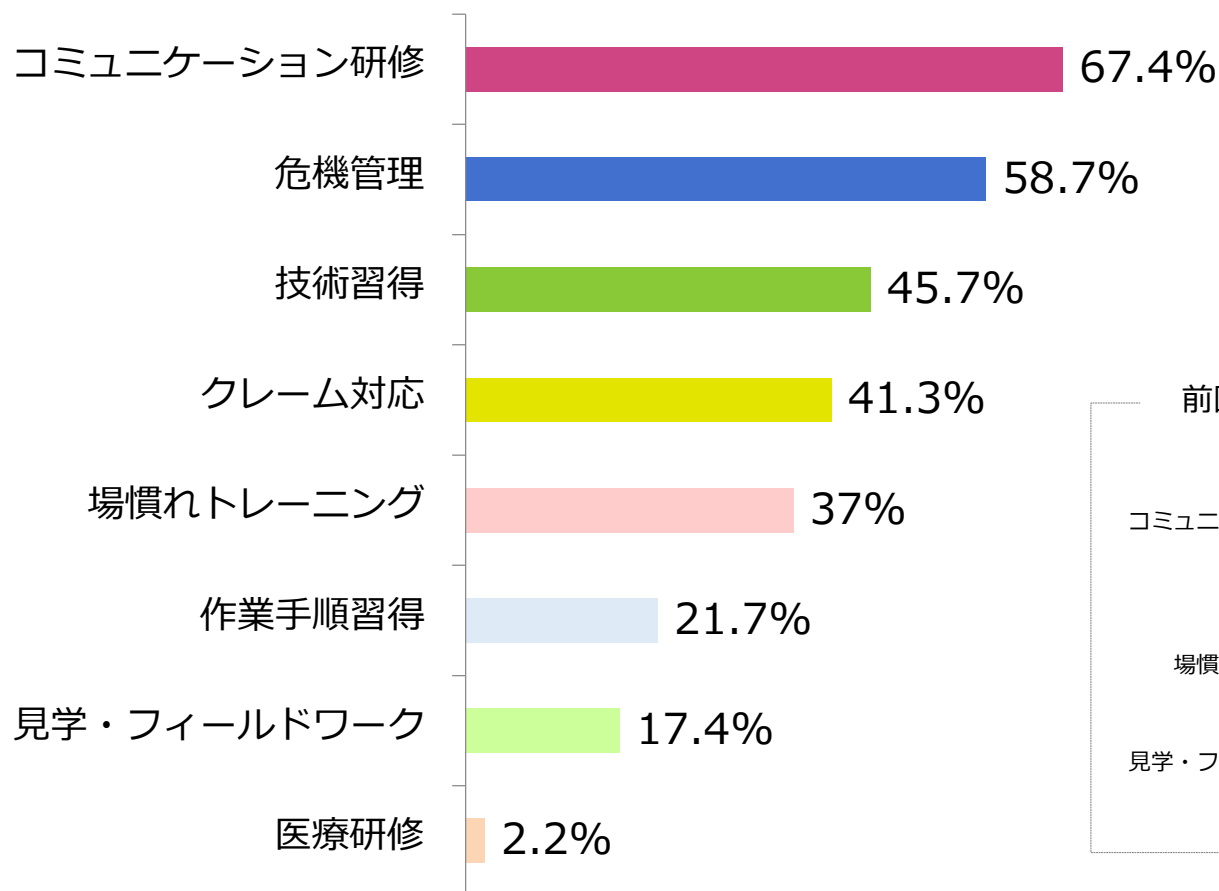
- すでに導入（利用）している
- 導入したい
- 検討したい
- まだわからない
- 今後も導入するつもりはない

### eラーニング研修の実施有無別

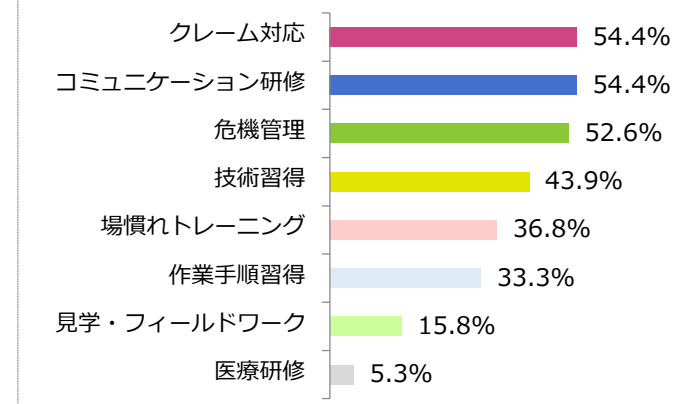


### 3. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。効果がありそうだと思うVR研修についてお答えください。(N = 46)

【研修内容】



前回の調査データ(2017年3月)

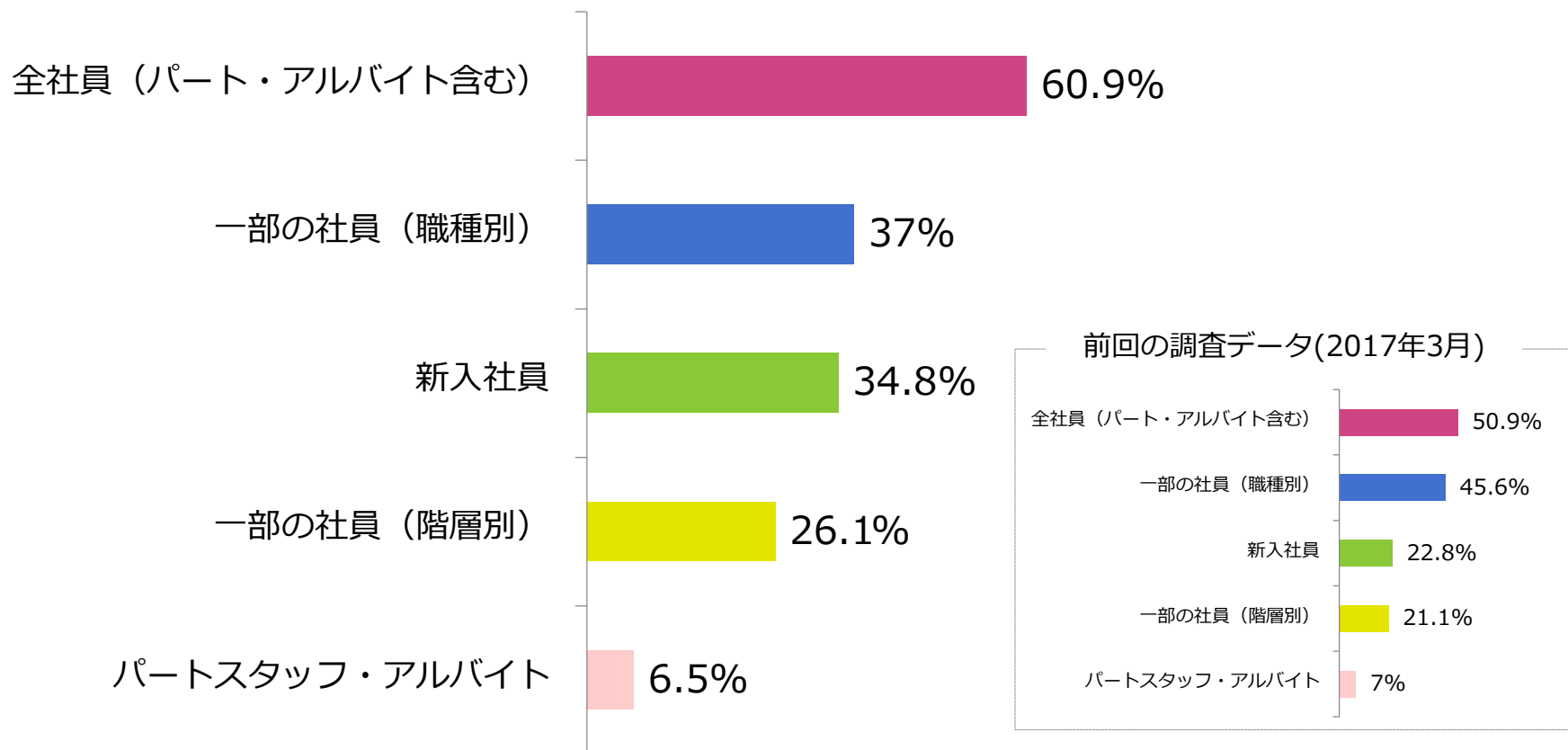


注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
 注2) 複数回答



### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

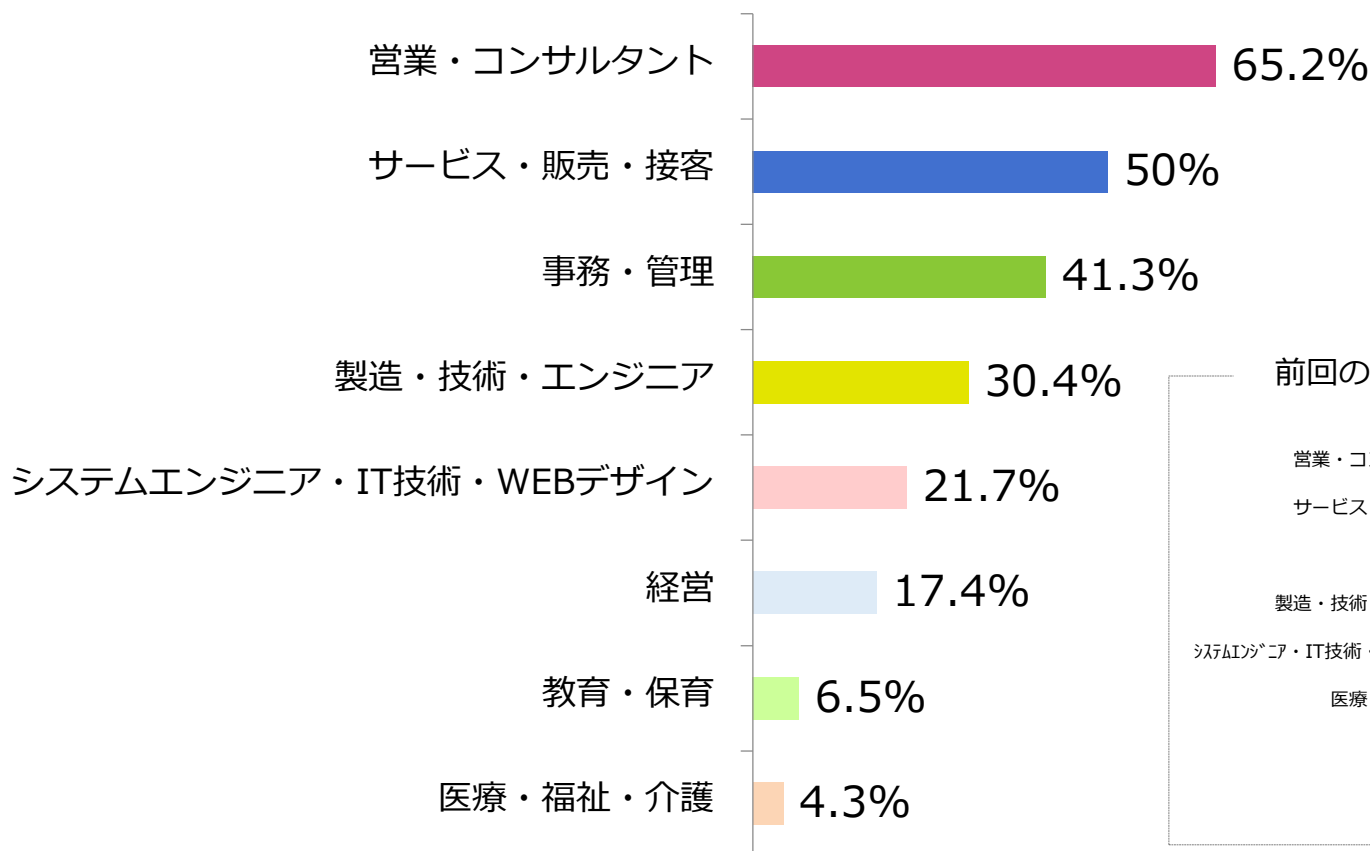
【研修対象者（社員別）】



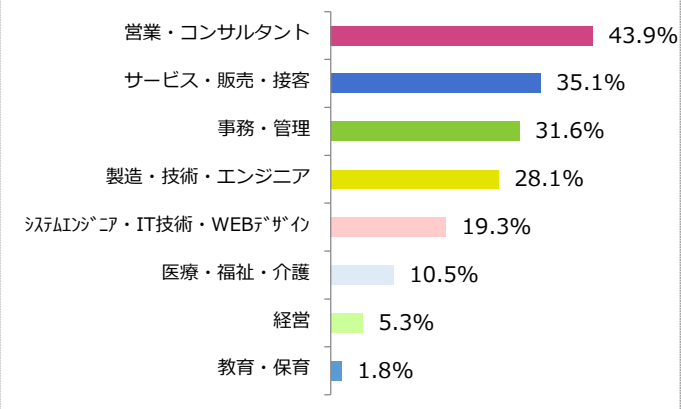
注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
 注2) 複数回答

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

【研修対象者（職種別）】

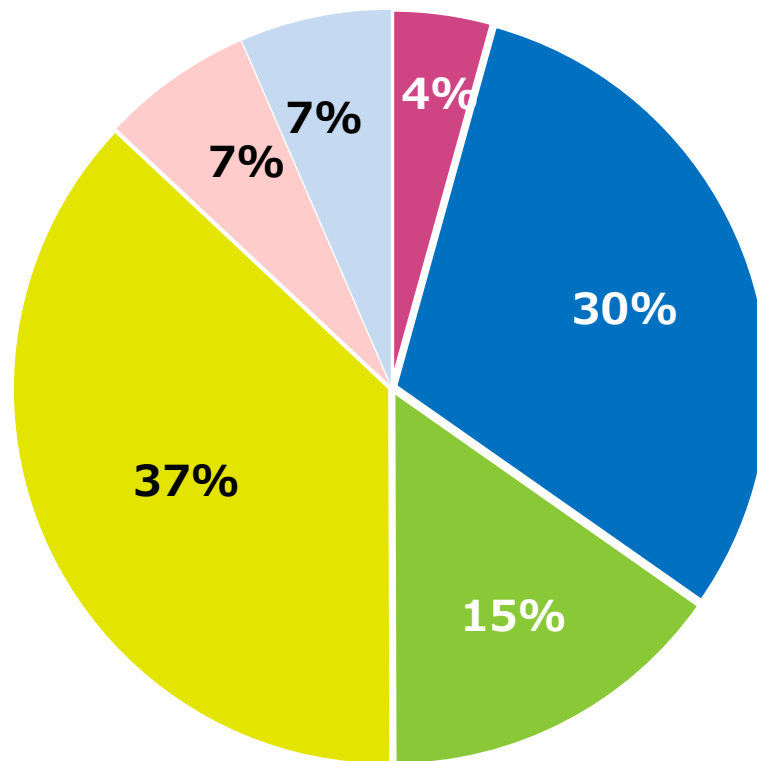


前回の調査データ(2017年3月)



注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。VRを使った企業研修で一人当たりにかかる年間費用はいくら位ですか？ (N = 46)



■ 0~1,000円未満

■ 1,000~5,000円未満

■ 5,000~10,000円未満

■ 10,000~30,000円未満

■ 30,000円以上

■ 分からない

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

## 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)

### 実務体験・自社に密着した実践的なコンテンツ

- ・仕事の疑似体験（60代男性／関東／飲食・宿泊）
- ・実務を経験できる（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・製品を体感できる（20代女性／関東／その他）
- ・実際の事例を使ったもの（40代男性／近畿／医療・福祉）
- ・実際の作業が体験できるようなコンテンツ（60代女性／関東／製造）
- ・実戦的な内容を経験できる内容（50代男性／東北／製造）
- ・リアルな体験ができ、すぐに実践で使えること（30代男性／近畿／サービス）
- ・各拠点の事業内容についてVRで見学できるコンテンツ（20代女性／関東／その他）
- ・自社に密着した内容（60代男性／四国／製造）

### 接客・クレーム対応・トラブルシュミレーション

- ・様々の状況ベースでのクレーム対応（50代男性／中部／サービス）
- ・顧客トラブル案件のシュミレーション（60代男性／中部／金融）
- ・トラブル対応デモ（50代男性／中部／サービス）
- ・接客時のマナーのコンテンツ（60代男性／関東／不動産）
- ・クレーム対応（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・接客（60代女性／中国／商社）

### 危機管理・安全講習

- ・本来であれば経験できない事故関係（30代男性／関東／金融）
- ・就業中の災害時の安全行動（50代女性／近畿／製造）
- ・もしもの際の危機管理能力の向上（30代男性／中国／サービス）
- ・交通事故 建設現場での事故（50代男性／四国／その他）
- ・安全講習（40代女性／近畿／製造）
- ・危機管理など（40代男性／関東／医療・福祉）

## 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)

### 営業力・プレゼン力強化

- ・ 営業力強化シミュレーション (60代男性/関東/サービス)
- ・ 交渉先の対応による接客シュミレーター (50代男性/関東/サービス)
- ・ プレゼンテーションとそれに関する質疑応答のシミュレーション (30代男性/関東/その他)
- ・ お客とのやりとり、交渉 (30代女性/九州/卸売・小売)

### 技術者育成

- ・ エンジニアリングの教育の仕方や技術士受験指導方法など (60代男性/関東/その他)
- ・ 製品開発・技術開発のシュミレーション (60代男性/関東/その他)
- ・ 船舶操縦 (内航船舶の操縦体験) (50代男性/中国/その他)

### 作業手順

- ・ 建設現場の工事手順 (40代男性/関東/その他)
- ・ 次々バージョンアップしていく為替やトレードなどのオリジナル対応機器などの使用手順のVR (50代女性/北海道/金融)

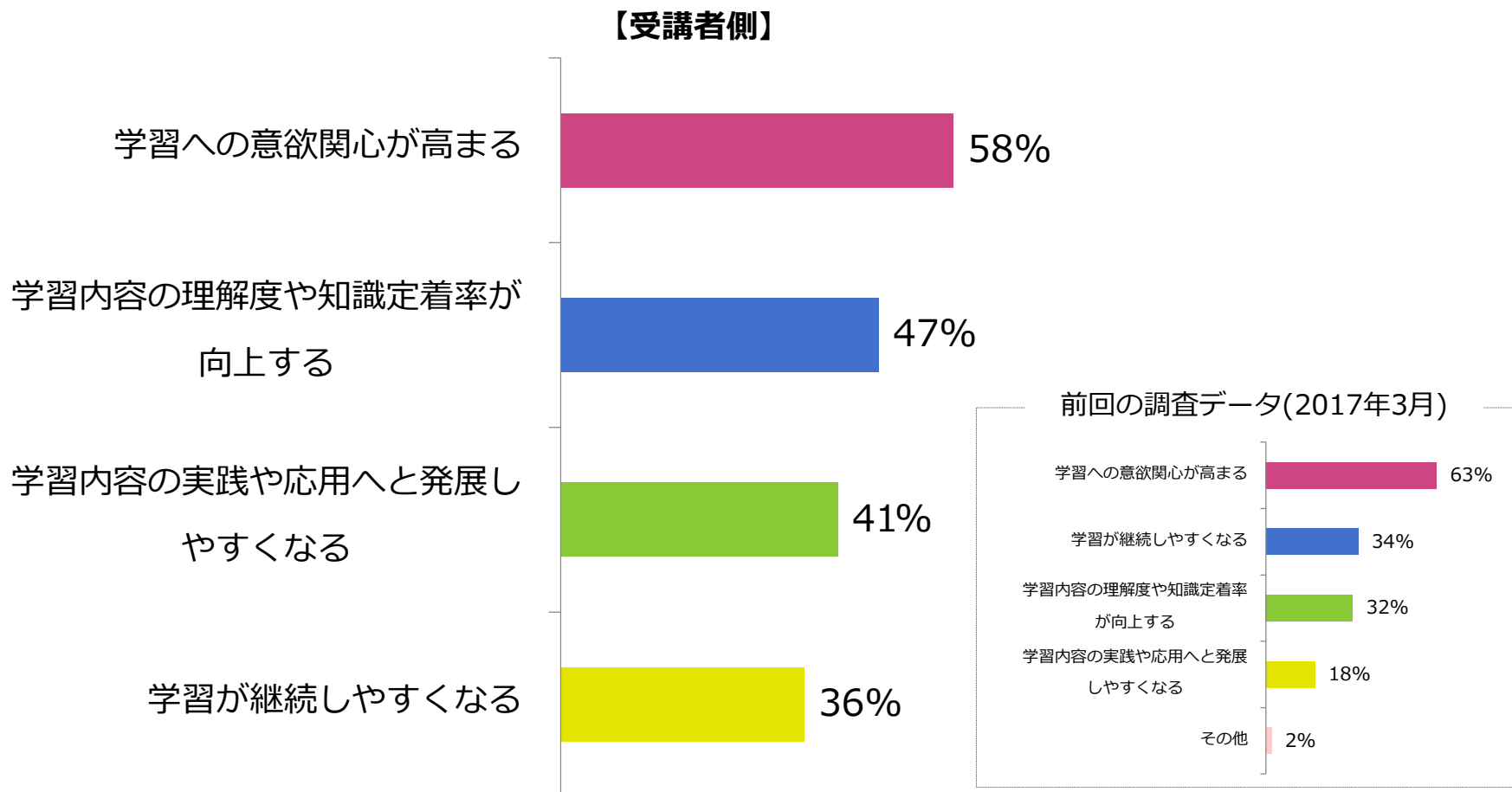
### その他

- ・ テクノロジーとサービスが融合した未来的なカスタマーサポートが実現出来るような内容 (30代男性/近畿/製造)
- ・ 経営改善のコンテンツ (50代男性/北海道/その他)
- ・ 不動産分野 (30代男性/中国/不動産)
- ・ 継続的に学習が続けられる (40代男性/近畿/サービス)
- ・ VRにしか出来ない新しいアプローチができることを納得できたら (40代女性/関東/その他)
- ・ グループで同じ体験を同時にする (60代女性/関東/サービス)
- ・ 障害者が不安定になっている時の対応 (40代男性/関東/医療・福祉)
- ・ 英会話 (50代男性/関東/その他)
- ・ 自宅でもできる (30代男性/四国/情報通信)
- ・ 簡単で有効性のあるもの (50代男性/関東/その他)
- ・ 楽しめる (20代女性/関東/商社)

注1) 自由回答

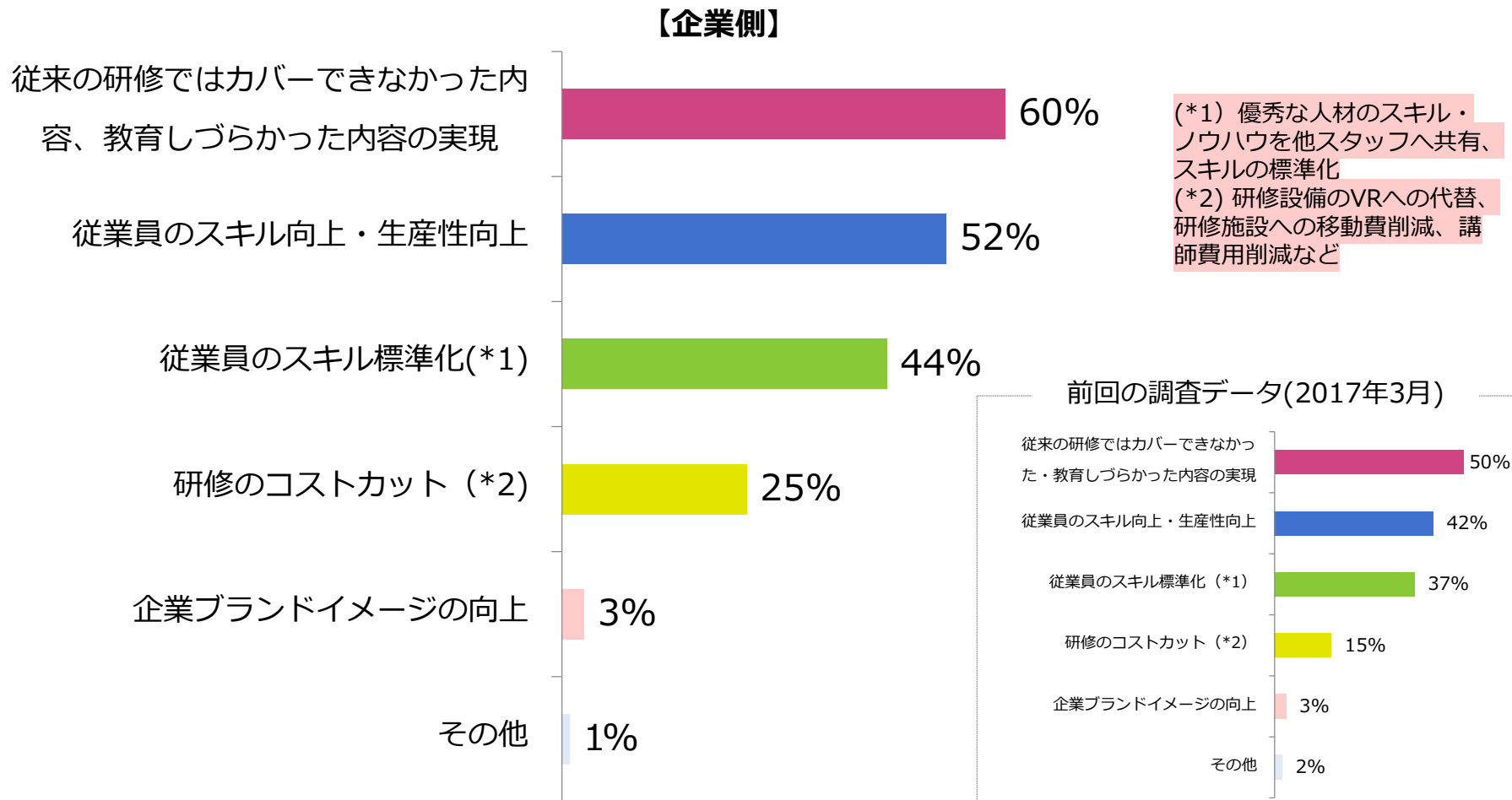
注2) アンケートより一部抜粋

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)



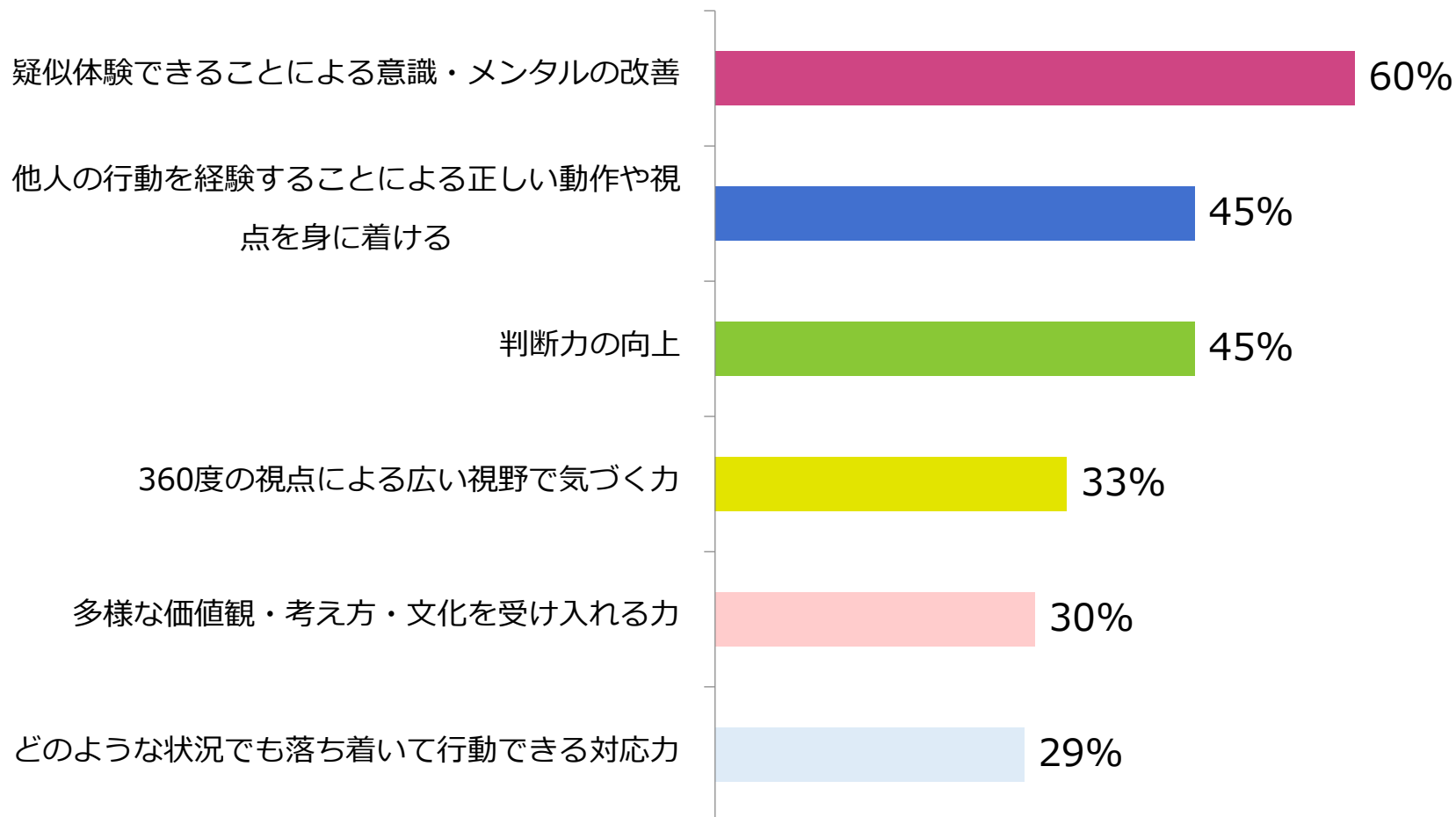
注1) 複数回答

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)



注1) 複数回答

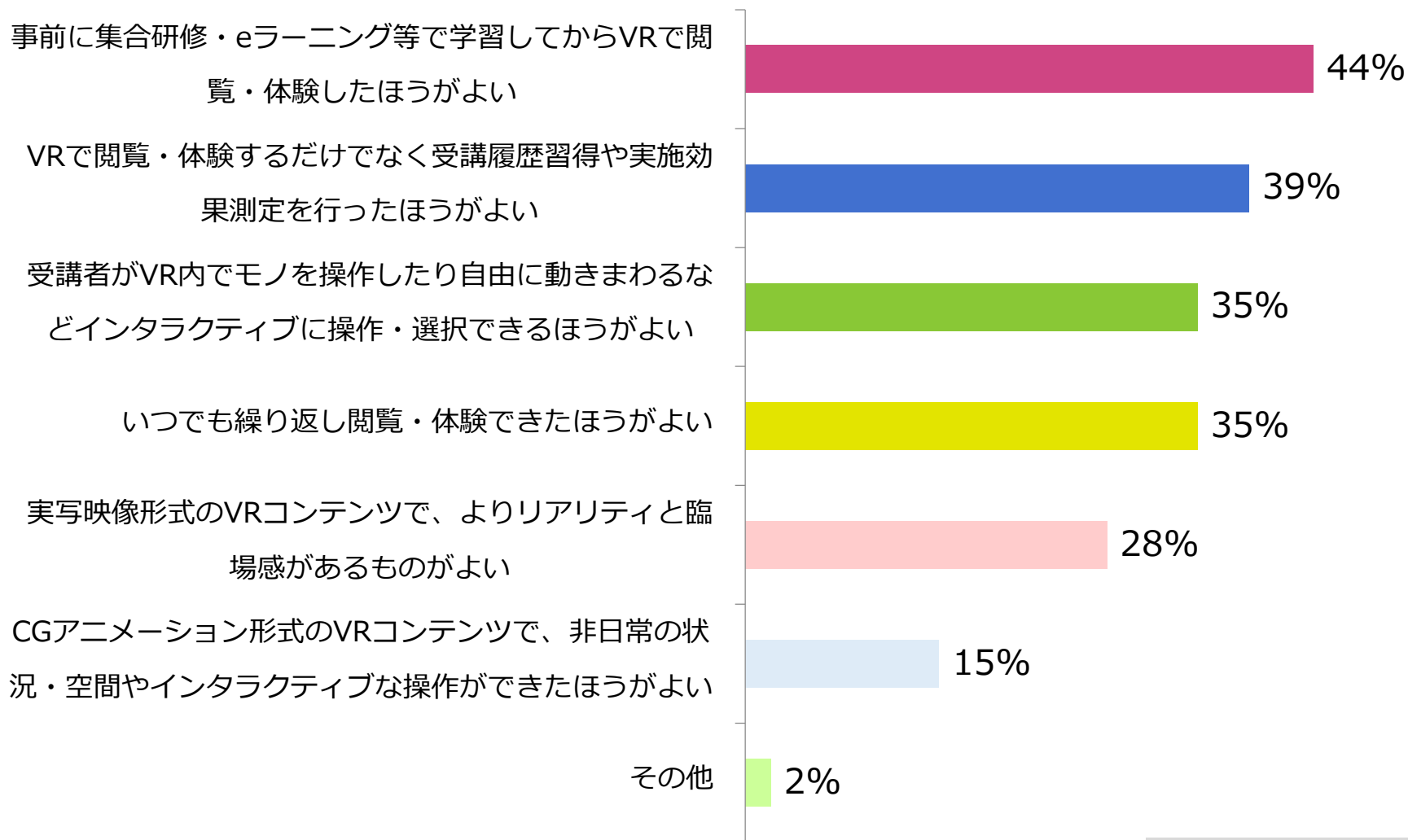
## 7. VRを使うことでどのような力を身に付けさせたいですか。 (N=100)



注1) 複数回答

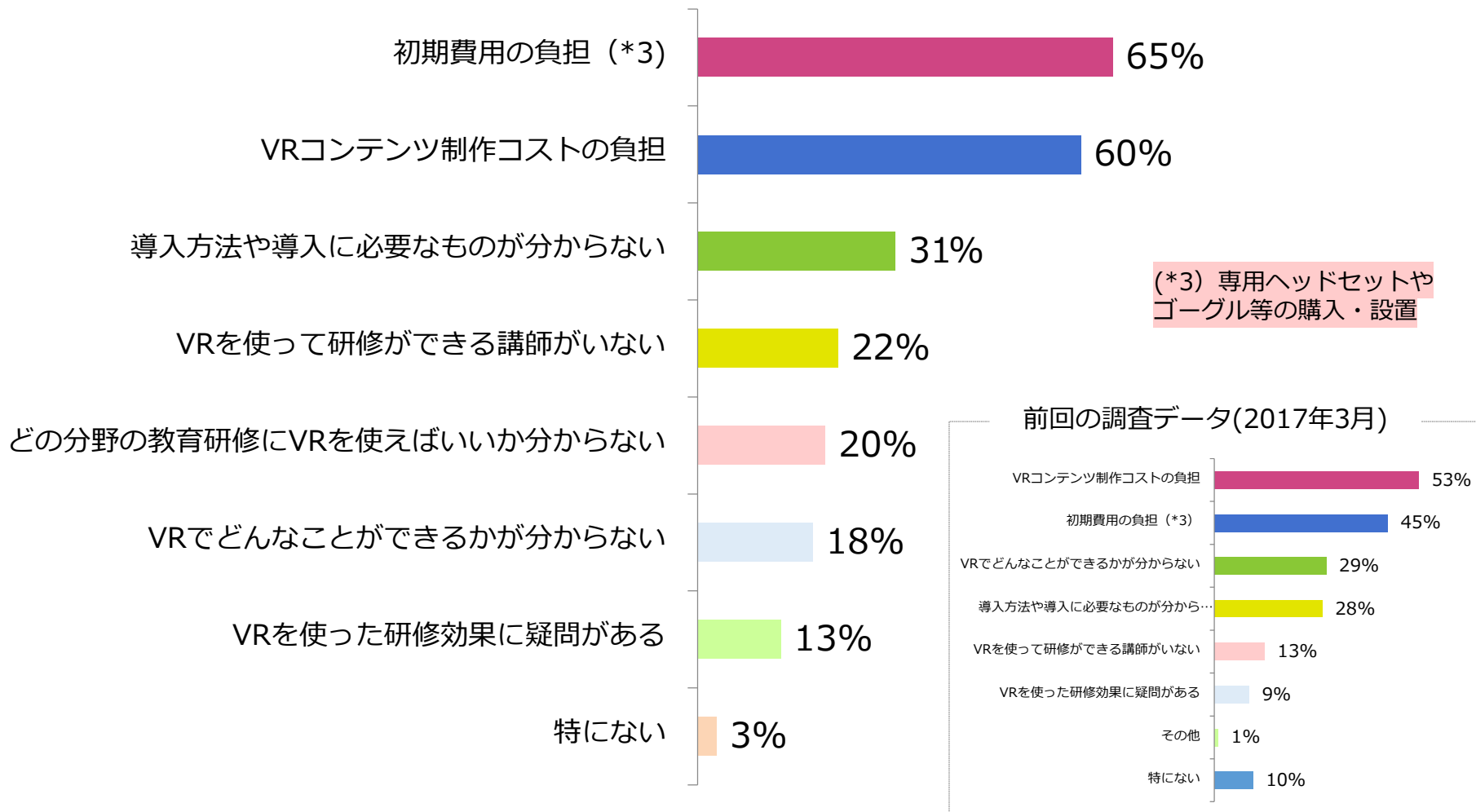


## 8. VRを使った研修の効果はどのようにすれば高まるとお考えですか。(N=100)



注1) 複数回答

## 9. 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)



注1) 複数回答

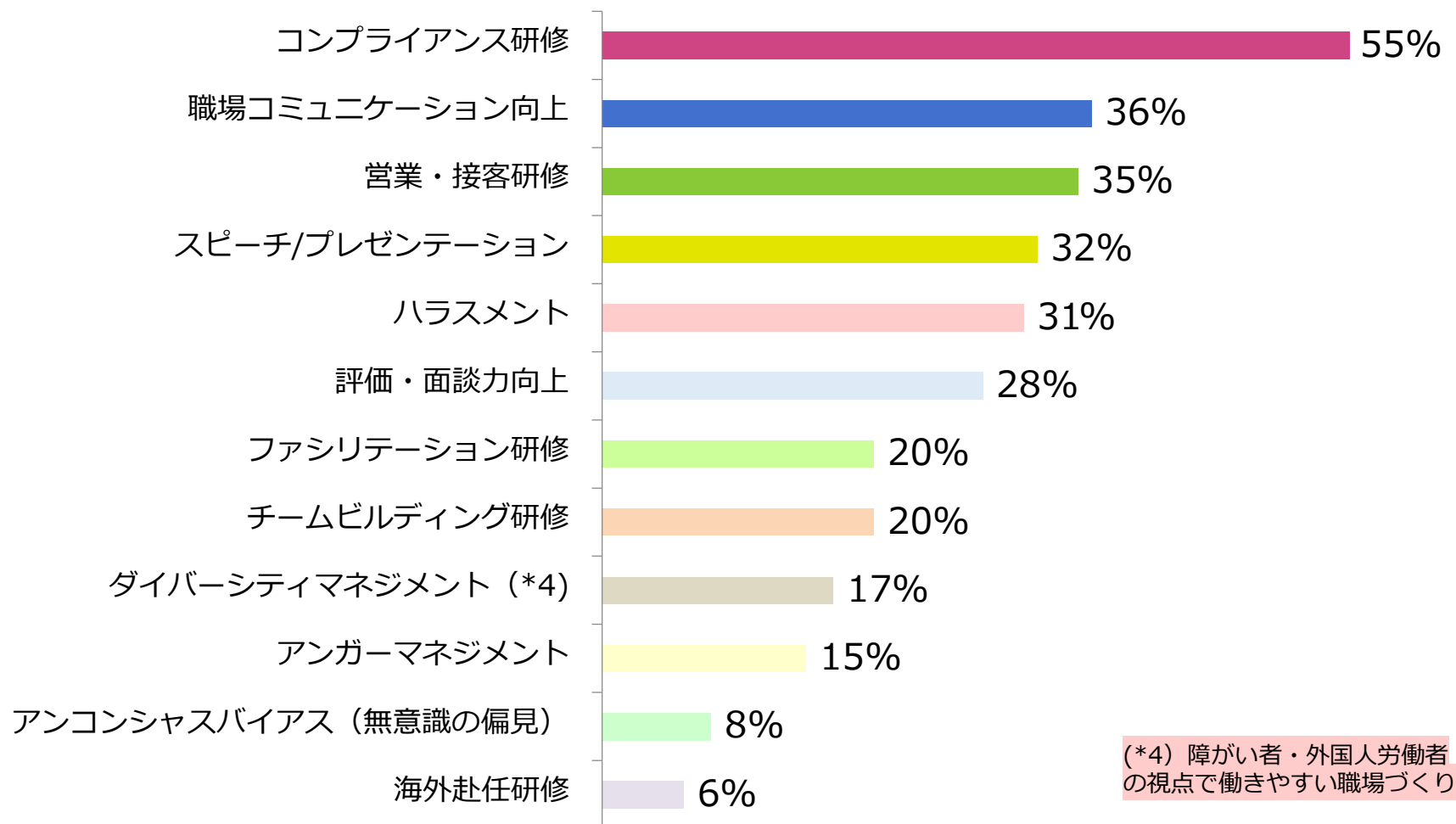
## 10. VR活用が企業研修における課題解決につながるとしたらどんなことを実現したいですか？(N=100)

- ・スキルアップの短期化による社員の即戦力化（50代男性／北海道／その他）
- ・教育内容の平準化（50代男性／関東／サービス）
- ・効率的で効果的な研修の実現（40代男性／近畿／サービス）
- ・プレゼンテーションやコミュニケーションのスキル向上（30代男性／関東／その他）
- ・組織の活性化、コミュニケーション能力の向上（60代男性／関東／その他）
- ・安全の確保と技術習得の両立（40代男性／関東／その他）
- ・高所からの転落や車の逸走（40代男性／東北／情報通信）
- ・熟練労働者の作業工程を新人にVRで体験させたい（60代女性／関東／製造）
- ・製品作成の技術の継承（50代女性／近畿／製造）
- ・スムーズな入社（40代女性／北海道／卸売・小売）
- ・OffJTの効力が1週間で半減すると言われので、フォローアップに活用できるようにプログラムを組む（60代男性／関東／不動産）
- ・イレギュラーな事態への対応教育（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・とっさの判断力の向上（40代男性／関東／医療・福祉）
- ・問題の早期発見に気付ける判断力を養う（30代男性／近畿／製造）
- ・リアルな設定に対する研修（50代男性／九州／製造）
- ・実際の体験に近い内容で研修できること（40代女性／近畿／製造）
- ・手術のVR（60代男性／北海道／卸売・小売）
- ・シーンごとにランダムに切り替わるいくつかのパターン組合せを予め用意して疑似実体験によるセールストーク力やクレーム対応力を強化する。現場では危険な体験でのゼロエミッションを目指す（50代男性／関東／その他）
- ・実際には体験しづらいことをしないと意味がない（40代男性／中部／製造）
- ・今まではできていないクレーム対応研修（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・お客様相談部に持ち込まれるトラブルを分類し、問題案件毎の対応シミュレーションを作成し、実態研修に役立てる（60代男性／中部／金融）
- ・場所を移動しなくても実現できること（50代男性／関東／その他）
- ・メンタル面を強化したいです。（30代女性／関東／サービス）
- ・人手不足の中で共通の知識を共有できる点（50代男性／近畿／卸売・小売）

注1) 自由回答

注2) アンケートより一部抜粋

# 1 1. 対人コミュニケーションに関する研修において自社で実施したいものを選択してください。 (N=100)



注1) 複数回答

# 5. 調査データ

## ～業種別クロス表～

## 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 なつて いた知 りつ 試て	たたかV 経のつR 験でたに は使・つ なつ初い いたため りて知 試聞ら しいな
全 体		100 100.0	41 41.0	54 54.0	5 5.0
業 種 別	製造	16 100.0	6 37.5	10 62.5	- -
	金融	4 100.0	2 50.0	1 25.0	1 25.0
	商社	6 100.0	3 50.0	1 16.7	2 33.3
	情報通信	4 100.0	3 75.0	1 25.0	- -
	サービス	20 100.0	5 25.0	14 70.0	1 5.0
	医療・福祉	6 100.0	1 16.7	5 83.3	- -
	不動産	6 100.0	5 83.3	1 16.7	- -
	卸売・小売	10 100.0	4 40.0	6 60.0	- -
	飲食・宿泊	2 100.0	1 50.0	1 50.0	- -
	その他	26 100.0	11 42.3	14 53.8	1 3.8

## 1-1. 「はい」と答えた方にお聞きします。どこで何の機器を使用しましたか。(N=41)

	全 体	場 施 ア で 設 使 っ た ユ ー ズ メ ン ト 会 社	会 社 で 使 っ た	自 宅 で 使 っ て い る	
全 体	41 100.0	32 78.0	17 41.5	6 14.6	
業 種 別	製造	6 100.0	6 100.0	2 33.3	1 16.7
	金融	2 100.0	2 100.0	-	-
	商社	3 100.0	2 66.7	2 66.7	1 33.3
	情報通信	3 100.0	1 33.3	3 100.0	-
	サービス	5 100.0	5 100.0	2 40.0	-
	医療・福祉	1 100.0	1 100.0	1 100.0	-
	不動産	5 100.0	4 80.0	2 40.0	-
	卸売・小売	4 100.0	1 25.0	1 25.0	3 75.0
	飲食・宿泊	1 100.0	-	1 100.0	-
	その他	11 100.0	10 90.9	3 27.3	1 9.1

	全 体	ス マ ー ト フ ォ ン	G o c o u t i l i t y s	R o c k e t i l i t y s	V H I T V C E	そ の 他	分 か ら な い	
全 体	41 100.0	15 36.6	14 34.1	6 14.6	5 12.2	1 2.4	10 24.4	
業 種 別	製造	6 100.0	3 50.0	3 50.0	2 33.3	2 33.3	-	
	金融	2 100.0	-	1 50.0	-	-	-	1 50.0
	商社	3 100.0	1 33.3	-	1 33.3	-	1 33.3	1 33.3
	情報通信	3 100.0	-	1 33.3	-	1 33.3	-	1 33.3
	サービス	5 100.0	2 40.0	2 40.0	-	-	-	2 40.0
	医療・福祉	1 100.0	-	1 100.0	1 100.0	-	-	-
	不動産	5 100.0	-	2 40.0	-	-	-	3 60.0
	卸売・小売	4 100.0	1 25.0	2 50.0	-	1 25.0	-	-
	飲食・宿泊	1 100.0	1 100.0	-	-	-	-	-
	その他	11 100.0	7 63.6	2 18.2	2 18.2	1 9.1	-	2 18.2

注1) 質問1で「はい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

## 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	用 す 〜 し て い る ( 利	導 入 し た い	検 討 し た い	ま だ わ か ら な い	つ 今 も 後 り も は 導 入 す る
全 体		100 100.0	9 9.0	21 21.0	25 25.0	34 34.0	11 11.0
業 種 別	製造	16 100.0	1 6.3	5 31.3	3 18.8	5 31.3	2 12.5
	金融	4 100.0	- -	1 25.0	1 25.0	2 50.0	- -
	商社	6 100.0	- -	3 50.0	1 16.7	2 33.3	- -
	情報通信	4 100.0	3 75.0	- -	1 25.0	- -	- -
	サービス	20 100.0	1 5.0	3 15.0	7 35.0	9 45.0	- -
	医療・福祉	6 100.0	1 16.7	- -	2 33.3	2 33.3	1 16.7
	不動産	6 100.0	1 16.7	1 16.7	1 16.7	1 16.7	2 33.3
	卸売・小売	10 100.0	1 10.0	- -	3 30.0	5 50.0	1 10.0
	飲食・宿泊	2 100.0	- -	1 50.0	1 50.0	- -	- -
	その他	26 100.0	1 3.8	7 26.9	5 19.2	8 30.8	5 19.2



### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

#### 【研修内容】

	全 体	研 修 ミ ニ ケ ー シ ョ ン	危 機 管 理	技 術 習 得	ク レ ー ム 対 応	場 慣 れ ト レ ー ニ ン グ	作 業 手 順 習 得	フ ィ ー ル ド ワ ー ク	見 学 ・ 医 療 研 修	
全 体	46 100.0	31 67.4	27 58.7	21 45.7	19 41.3	17 37.0	10 21.7	8 17.4	1 2.2	
業 種 別	製造	8 100.0	5 62.5	6 75.0	4 50.0	1 12.5	4 50.0	2 25.0	2 25.0	1 12.5
	金融	2 100.0	2 100.0	- -	1 50.0	1 50.0	1 50.0	1 50.0	- -	- -
	商社	4 100.0	3 75.0	2 50.0	2 50.0	2 50.0	1 25.0	1 25.0	1 25.0	- -
	情報通信	1 100.0	- -	1 100.0	1 100.0	- -	- -	- -	- -	- -
	サービス	10 100.0	7 70.0	7 70.0	4 40.0	4 40.0	3 30.0	1 10.0	- -	- -
	医療・福祉	2 100.0	1 50.0	2 100.0	1 50.0	2 100.0	- -	- -	- -	- -
	不動産	2 100.0	2 100.0	1 50.0	1 50.0	1 50.0	2 100.0	- -	1 50.0	- -
	卸売・小売	3 100.0	1 33.3	2 66.7	- -	1 33.3	- -	2 66.7	- -	- -
	飲食・宿泊	2 100.0	2 100.0	1 50.0	- -	1 50.0	- -	- -	1 50.0	- -
	その他	12 100.0	8 66.7	5 41.7	7 58.3	6 50.0	6 50.0	3 25.0	3 25.0	- -

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

### 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VR研修についてお答えください。(N=46)

【研修対象者(社員別)】

		全 体	ア ル パ イ ト ・ 含 む	( 職 種 別 ) 一 部 の 社 員	新 入 社 員	( 階 層 別 ) 一 部 の 社 員	ア パ ル ト イ ス タ フ ・
全 体		46 100.0	28 60.9	17 37.0	16 34.8	12 26.1	3 6.5
業 種 別	製造	8 100.0	7 87.5	2 25.0	3 37.5	1 12.5	- -
	金融	2 100.0	1 50.0	1 50.0	1 50.0	- -	1 50.0
	商社	4 100.0	1 25.0	2 50.0	- -	1 25.0	- -
	情報通信	1 100.0	- -	1 100.0	- -	1 100.0	- -
	サービス	10 100.0	7 70.0	2 20.0	3 30.0	2 20.0	1 10.0
	医療・福祉	2 100.0	1 50.0	2 100.0	1 50.0	1 50.0	- -
	不動産	2 100.0	1 50.0	1 50.0	- -	- -	- -
	卸売・小売	3 100.0	2 66.7	1 33.3	1 33.3	2 66.7	- -
	飲食・宿泊	2 100.0	2 100.0	- -	1 50.0	- -	- -
	その他	12 100.0	6 50.0	5 41.7	6 50.0	4 33.3	1 8.3

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

【研修対象者（職種別）】

	全 体	コ ン 業 サ ル タ ン ト	接 客   ビ ス ・ 販 売 ・	事 務 ・ 管 理	工 製 ン 造 ジ ・ 二 技 術 ・	W I シ E T B 技 デ 術 ・ ザ イ ン ・	経 営	教 育 ・ 保 育	医 療 ・ 福 祉 ・ 介 護
全 体	46 100.0	30 65.2	23 50.0	19 41.3	14 30.4	10 21.7	8 17.4	3 6.5	2 4.3
業 種 別	製造	8 100.0	5 62.5	5 62.5	3 37.5	5 62.5	2 25.0	2 25.0	- -
	金融	2 100.0	2 100.0	1 50.0	- -	- -	1 50.0	- -	- -
	商社	4 100.0	4 100.0	1 25.0	1 25.0	- -	1 25.0	- -	- -
	情報通信	1 100.0	1 100.0	1 100.0	1 100.0	1 100.0	1 100.0	1 100.0	- -
	サービス	10 100.0	7 70.0	6 60.0	5 50.0	- -	2 20.0	- -	- -
	医療・福祉	2 100.0	- -	2 100.0	1 50.0	- -	- -	- -	- 50.0
	不動産	2 100.0	2 100.0	1 50.0	1 50.0	- -	- -	1 50.0	1 50.0
	卸売・小売	3 100.0	2 66.7	1 33.3	2 66.7	1 33.3	- -	- -	1 33.3
	飲食・宿泊	2 100.0	1 50.0	1 50.0	1 50.0	- -	- -	1 50.0	- -
	その他	12 100.0	6 50.0	4 33.3	4 33.3	7 58.3	3 25.0	3 25.0	1 8.3

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

#### 4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。VRを使った企業研修で一人当たりにかかる年間費用はいくら位ですか？(N=46)

	全 体	未 満 1 0 0 0 0 円	5 1 0 0 0 円 未 満	1 5 0 0 0 円 未 満	3 1 0 0 0 円 未 満	3 0 0 0 0 円 以 上	分 か ら な い	
全 体	46 100.0	2 4.3	14 30.4	7 15.2	17 37.0	3 6.5	3 6.5	
業 種 別	製造	8 100.0	- -	5 62.5	- -	2 25.0	- -	1 12.5
	金融	2 100.0	1 50.0	- -	1 50.0	- -	- -	- -
	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	10 100.0	- -	2 20.0	1 10.0	6 60.0	1 10.0	- -
	医療・福祉	2 100.0	- -	1 50.0	1 50.0	- -	- -	- -
	不動産	2 100.0	- -	- -	- -	2 100.0	- -	- -
	卸売・小売	3 100.0	- -	2 66.7	- -	1 33.3	- -	- -
	飲食・宿泊	2 100.0	1 50.0	- -	1 50.0	- -	- -	- -
	その他	12 100.0	- -	3 25.0	2 16.7	5 41.7	1 8.3	1 8.3

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

## 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)

### 実務体験・自社に密着した実践的なコンテンツ

- ・仕事の疑似体験（60代男性／関東／飲食・宿泊）
- ・実務を経験できる（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・製品を体感できる（20代女性／関東／その他）
- ・実際の事例を使ったもの（40代男性／近畿／医療・福祉）
- ・実際の作業が体験できるようなコンテンツ（60代女性／関東／製造）
- ・実戦的な内容を経験できる内容（50代男性／東北／製造）
- ・リアルな体験ができ、すぐに実践で使えること（30代男性／近畿／サービス）
- ・各拠点の事業内容についてVRで見学できるコンテンツ（20代女性／関東／その他）
- ・自社に密着した内容（60代男性／四国／製造）

### 接客・クレーム対応・トラブルシュミレーション

- ・様々の状況ベースでのクレーム対応（50代男性／中部／サービス）
- ・顧客トラブル案件のシュミレーション（60代男性／中部／金融）
- ・トラブル対応デモ（50代男性／中部／サービス）
- ・接客時のマナーのコンテンツ（60代男性／関東／不動産）
- ・クレーム対応（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・接客（60代女性／中国／商社）

### 危機管理・安全講習

- ・本来であれば経験できない事故関係（30代男性／関東／金融）
- ・就業中の災害時の安全行動（50代女性／近畿／製造）
- ・もしもの際の危機管理能力の向上（30代男性／中国／サービス）
- ・交通事故 建設現場での事故（50代男性／四国／その他）
- ・安全講習（40代女性／近畿／製造）
- ・危機管理など（40代男性／関東／医療・福祉）

## 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)

### 営業力・プレゼン力強化

- ・ 営業力強化シミュレーション（60代男性／関東／サービス）
- ・ 交渉先の対応による接客シュミレーター（50代男性／関東／サービス）
- ・ プレゼンテーションとそれに関する質疑応答のシミュレーション（30代男性／関東／その他）
- ・ お客とのやりとり、交渉（30代女性／九州／卸売・小売）

### 技術者育成

- ・ エンジニアリングの教育の仕方や技術士受験指導方法など（60代男性／関東／その他）
- ・ 製品開発・技術開発のシュミレーション（60代男性／関東／その他）
- ・ 船舶操縦（内航船舶の操縦体験）（50代男性／中国／その他）

### 作業手順

- ・ 建設現場の工事手順（40代男性／関東／その他）
- ・ 次々バージョンアップしていく為替やトレードなどのオリジナル対応機器などの使用手順のVR（50代女性／北海道／金融）

### その他

- ・ テクノロジーとサービスが融合した未来的なカスタマーサポートが実現出来るような内容（30代男性／近畿／製造）
- ・ 経営改善のコンテンツ（50代男性／北海道／その他）
- ・ 不動産分野（30代男性／中国／不動産）
- ・ 継続的に学習が続けられる（40代男性／近畿／サービス）
- ・ VRにしか出来ない新しいアプローチができることを納得できたら（40代女性／関東／その他）
- ・ グループで同じ体験を同時にする（60代女性／関東／サービス）
- ・ 障害者が不安定になっている時の対応（40代男性／関東／医療・福祉）
- ・ 英会話（50代男性／関東／その他）
- ・ 自宅でもできる（30代男性／四国／情報通信）
- ・ 簡単で有効性のあるもの（50代男性／関東／その他）
- ・ 楽しめる（20代女性／関東／商社）

注1) 自由回答

注2) アンケートより一部抜粋

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	が学 高習 まへ るの 意 欲 関 心	上や学 す知習 る識内 定容 着の 率理 が解 向度	す応学 く用習 なへ内 ると容 発の 展実 し践 やや	く学 な習 るが 継 続 し や す
全 体		100 100.0	58 58.0	47 47.0	41 41.0	36 36.0
業 種 別	製造	16 100.0	11 68.8	12 75.0	6 37.5	4 25.0
	金融	4 100.0	2 50.0	1 25.0	2 50.0	- -
	商社	6 100.0	3 50.0	2 33.3	3 50.0	5 83.3
	情報通信	4 100.0	1 25.0	- -	1 25.0	2 50.0
	サービス	20 100.0	14 70.0	8 40.0	6 30.0	8 40.0
	医療・福祉	6 100.0	2 33.3	3 50.0	1 16.7	4 66.7
	不動産	6 100.0	1 16.7	4 66.7	3 50.0	1 16.7
	卸売・小売	10 100.0	5 50.0	4 40.0	5 50.0	3 30.0
	飲食・宿泊	2 100.0	2 100.0	1 50.0	1 50.0	1 50.0
	その他	26 100.0	17 65.4	12 46.2	13 50.0	8 30.8

注1) 複数回答





## 7. VRを使うことでどのような力を身に付けさせたいですか。(N=100)

	全 体	ルに疑 のよ似 改る体 善意験 識で ・き メン こと タと	け動る他 る作この やとの 視に行 点よ動 をるを 身正経 にし験 着いす	判 断 力 の 向 上	力る3 広6 い0 視度 野の で視 気点 づくよ	る方多 力・様 文な 化価 を値 受観 け・考 れえ	る落ど 対ちの 応着よ 力いう てな 行状 動況 できも	
全 体	100 100.0	60 60.0	45 45.0	45 45.0	33 33.0	30 30.0	29 29.0	
業 種 別	製造	16 100.0	10 62.5	8 50.0	10 62.5	4 25.0	3 18.8	5 31.3
	金融	4 100.0	3 75.0	1 25.0	2 50.0	- -	- -	2 50.0
	商社	6 100.0	4 66.7	3 50.0	2 33.3	2 33.3	1 16.7	2 33.3
	情報通信	4 100.0	1 25.0	2 50.0	1 25.0	1 25.0	- -	1 25.0
	サービス	20 100.0	12 60.0	10 50.0	8 40.0	9 45.0	9 45.0	4 20.0
	医療・福祉	6 100.0	3 50.0	2 33.3	1 16.7	1 16.7	2 33.3	1 16.7
	不動産	6 100.0	5 83.3	2 33.3	1 16.7	2 33.3	1 16.7	2 33.3
	卸売・小売	10 100.0	3 30.0	3 30.0	3 30.0	4 40.0	3 30.0	2 20.0
	飲食・宿泊	2 100.0	2 100.0	1 50.0	- -	1 50.0	- -	1 50.0
	その他	26 100.0	17 65.4	13 50.0	17 65.4	9 34.6	11 42.3	9 34.6

注1) 複数回答

## 8. VRを使った研修の効果はどのようにすれば高まると思いますか。(N=100)

	全 体	事 前 集 合 研 修 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か	VR 活 用 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か	VR 活 用 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か	VR 活 用 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か	VR 活 用 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か	VR 活 用 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か	VR 活 用 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か	VR 活 用 の 効 果 が よ い と 思 い ま す か
全 体	100 100.0	44 44.0	39 39.0	35 35.0	35 35.0	28 28.0	15 15.0	2 2.0	
業 種 別	製造	16 100.0	8 50.0	7 43.8	6 37.5	5 31.3	6 37.5	5 31.3	- -
	金融	4 100.0	1 25.0	2 50.0	- -	- -	1 25.0	- -	1 25.0
	商社	6 100.0	2 33.3	1 16.7	1 16.7	3 50.0	- -	2 33.3	- -
	情報通信	4 100.0	1 25.0	- -	1 25.0	1 25.0	2 50.0	1 25.0	- -
	サービス	20 100.0	10 50.0	11 55.0	7 35.0	8 40.0	5 25.0	2 10.0	- -
	医療・福祉	6 100.0	1 16.7	2 33.3	2 33.3	1 16.7	2 33.3	- -	- -
	不動産	6 100.0	3 50.0	2 33.3	2 33.3	- -	4 66.7	1 16.7	- -
	卸売・小売	10 100.0	4 40.0	4 40.0	4 40.0	6 60.0	5 50.0	2 20.0	2 20.0
	飲食・宿泊	2 100.0	2 100.0	1 50.0	- -	- -	1 50.0	- -	- -
	その他	26 100.0	12 46.2	9 34.6	10 38.5	11 42.3	6 23.1	2 7.7	1 3.8

注1) 複数回答

## 9. 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	( * 3 費 用 の 負 担 )	コ ス ト の 負 担	VR の テ ク ニ ク 制 作	導 入 方 法 が 分 か ら な い	導 入 方 法 が 分 か ら な い	導 入 方 法 が 分 か ら な い	導 入 方 法 が 分 か ら な い	導 入 方 法 が 分 か ら な い	導 入 方 法 が 分 か ら な い
全 体	100 100.0	65 65.0	60 60.0	31 31.0	22 22.0	20 20.0	18 18.0	13 13.0	3 3.0	
業 種 別	製造	16 100.0	12 75.0	12 75.0	4 25.0	6 37.5	4 25.0	4 25.0	2 -	
	金融	4 100.0	3 75.0	3 75.0	1 25.0	-	-	-	2 50.0	
	商社	6 100.0	3 50.0	3 50.0	2 33.3	1 16.7	-	2 33.3	1 16.7	
	情報通信	4 100.0	1 25.0	1 25.0	1 25.0	-	1 25.0	-	-	
	サービス	20 100.0	14 70.0	12 60.0	7 35.0	7 35.0	4 20.0	5 25.0	3 15.0	
	医療・福祉	6 100.0	3 50.0	2 33.3	3 50.0	1 16.7	-	1 16.7	-	
	不動産	6 100.0	6 100.0	6 100.0	-	2 33.3	-	-	1 16.7	
	卸売・小売	10 100.0	7 70.0	5 50.0	1 10.0	3 30.0	2 20.0	1 10.0	2 20.0	
	飲食・宿泊	2 100.0	2 100.0	1 50.0	1 50.0	-	-	-	-	
	その他	26 100.0	14 53.8	15 57.7	11 42.3	2 7.7	9 34.6	5 19.2	2 7.7	

(\*3) 専用ヘッドセットや  
Google等の  
購入・設置

注1) 複数回答

## 10. 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)

- ・スキルアップの短期化による社員の即戦力化（50代男性／北海道／その他）
- ・教育内容の平準化（50代男性／関東／サービス）
- ・効率的で効果的な研修の実現（40代男性／近畿／サービス）
- ・プレゼンテーションやコミュニケーションのスキル向上（30代男性／関東／その他）
- ・組織の活性化、コミュニケーション能力の向上（60代男性／関東／その他）
- ・安全の確保と技術習得の両立（40代男性／関東／その他）
- ・高所からの転落や車の逸走（40代男性／東北／情報通信）
- ・熟練労働者の作業工程を新人にVRで体験させたい（60代女性／関東／製造）
- ・製品作成の技術の継承（50代女性／近畿／製造）
- ・スムーズな入社（40代女性／北海道／卸売・小売）
- ・OffJTの効力が1週間で半減すると言われので、フォローアップに活用できるようにプログラムを組む（60代男性／関東／不動産）
- ・イレギュラーな事態への対応教育（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・とっさの判断力の向上（40代男性／関東／医療・福祉）
- ・問題の早期発見に気付ける判断力を養う（30代男性／近畿／製造）
- ・リアルな設定に対する研修（50代男性／九州／製造）
- ・実際の体験に近い内容で研修できること（40代女性／近畿／製造）
- ・手術のVR（60代男性／北海道／卸売・小売）
- ・シーンごとにランダムに切り替わるいくつかのパターン組合せを予め用意して疑似実体験によるセールストーク力やクレーム対応力を強化する。現場では危険な体験でのゼロエミッションを目指す（50代男性／関東／その他）
- ・実際には体験しづらいことをしないと意味がない（40代男性／中部／製造）
- ・今まではできていないクレーム対応研修（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・お客様相談部に持ち込まれるトラブルを分類し、問題案件毎の対応シミュレーションを作成し、実態研修に役立てる（60代男性／中部／金融）
- ・場所を移動しなくても実現できること（50代男性／関東／その他）
- ・メンタル面を強化したいです。（30代女性／関東／サービス）
- ・人手不足の中で共通の知識を共有できる点（50代男性／近畿／卸売・小売）

注1) 自由回答

注2) アンケートより一部抜粋

# 1 1. 対人コミュニケーションに関する研修において自社で実施したいものを選択してください。 (N=100)

	全 体	コ ン プ ラ イ ア ン ス 研 修	向 上 職 場 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン	営 業 ・ 接 客 研 修	シ ス テ ム ・ プ レ ゼ ン テ ー ション	ハ ラ ス メ ン ト	評 価 ・ 面 談 力 向 上	フ ァ シ リ テ ー シ ョ ン 研 修	チ ー ム ビ ル デ ィ ン グ 研 修	ダ イ バ ー シ テ ィ マ ネ ジ メ ン ト (*4)	ア ン ガ ー マ ネ ジ メ ン ト	ア ン コ ン シ ヤ ス バ イ ア ス  (無 意 識 の 偏 見)	海 外 赴 任 研 修	
全 体	100 100.0	55 55.0	36 36.0	35 35.0	32 32.0	31 31.0	28 28.0	20 20.0	20 20.0	17 17.0	15 15.0	8 8.0	6 6.0	
業 種 別	製造	16 100.0	9 56.3	5 31.3	6 37.5	5 31.3	7 43.8	4 25.0	3 18.8	4 25.0	3 18.8	2 12.5	1 6.3	-
	金融	4 100.0	3 75.0	1 25.0	1 25.0	1 25.0	-	2 50.0	-	-	1 25.0	-	1 25.0	
	商社	6 100.0	3 50.0	2 33.3	3 50.0	1 16.7	2 33.3	2 33.3	1 16.7	2 33.3	2 33.3	-	-	1 16.7
	情報通信	4 100.0	2 50.0	1 25.0	1 25.0	1 25.0	2 50.0	1 25.0	-	-	-	-	-	-
	サービス	20 100.0	9 45.0	10 50.0	5 25.0	5 25.0	9 45.0	6 30.0	5 25.0	2 10.0	2 10.0	2 10.0	1 5.0	1 5.0
	医療・福祉	6 100.0	2 33.3	3 50.0	1 16.7	3 50.0	-	2 33.3	1 16.7	3 50.0	2 33.3	1 16.7	-	-
	不動産	6 100.0	4 66.7	1 16.7	2 33.3	3 50.0	2 33.3	1 16.7	1 16.7	-	3 50.0	1 16.7	2 33.3	1 16.7
	卸売・小売	10 100.0	7 70.0	3 30.0	5 50.0	2 20.0	2 20.0	1 10.0	2 20.0	1 10.0	2 20.0	2 20.0	2 20.0	-
	飲食・宿泊	2 100.0	1 50.0	-	1 50.0	-	1 50.0	1 50.0	-	-	-	-	-	1 50.0
	その他	26 100.0	15 57.7	10 38.5	10 38.5	11 42.3	6 23.1	8 30.8	7 26.9	8 30.8	3 11.5	6 23.1	2 7.7	1 3.8

(\*4) 障がい者・外国人労働者の視点で働きやすい職場づくり

注1) 複数回答

# 6. 調査データ

## ～従業員数別クロス表～

## 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	経 験 は な い つ た り 試 し て は	い R に つ い て 知 っ て は	か つ 初 め て 知 ら な い た	V R に つ い て 知 ら な い た
全 体		100 100.0	41 41.0	54 54.0	5 5.0		
従 業 員 数 別	100名以下	30 100.0	10 33.3	18 60.0	2 6.7		
	101名～500名	28 100.0	10 35.7	17 60.7	1 3.6		
	501名～1000名	11 100.0	6 54.5	5 45.5	- -		
	1001名～5000名	13 100.0	6 46.2	6 46.2	1 7.7		
	5001名以上	18 100.0	9 50.0	8 44.4	1 5.6		

## 1-1. 「はい」と答えた方にお聞きします。どこで何の機器を使用しましたか。(N=41)

		全 体	イ ア ベ ン ト 会 場 で 使 っ た 設 置 や	会 社 で 使 っ た	自 宅 で 使 っ て い る			全 体	ス マ ー ト フ ォ ン	O c u l u s G o	O c u l u s R i f t	H T C V I V E	そ の 他	分 か ら ない
全 体		41 100.0	32 78.0	17 41.5	6 14.6	全 体		41 100.0	15 36.6	14 34.1	6 14.6	5 12.2	1 2.4	10 24.4
従 業 員 数 別	100名以下	10 100.0	9 90.0	1 10.0	2 20.0	従 業 員 数 別	100名以下	10 100.0	5 50.0	- -	1 10.0	- -	- -	5 50.0
	101名~500名	10 100.0	8 80.0	3 30.0	3 30.0		101名~500名	10 100.0	4 40.0	4 40.0	1 10.0	1 10.0	- -	2 20.0
	501名~1000名	6 100.0	6 100.0	3 50.0	1 16.7		501名~1000名	6 100.0	2 33.3	3 50.0	- -	- -	1 16.7	1 16.7
	1001名~5000名	6 100.0	4 66.7	3 50.0	- -		1001名~5000名	6 100.0	1 16.7	3 50.0	1 16.7	1 16.7	- -	1 16.7
	5001名以上	9 100.0	5 55.6	7 77.8	- -		5001名以上	9 100.0	3 33.3	4 44.4	3 33.3	3 33.3	- -	1 11.1

注1) 質問1で「はい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答



## 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 し て い る  ( 利 用 し て い る )	導 入 し た い	検 討 し た い	ま だ わ か ら な い	り 今 後 も 導 入 す る つ も は な い
全 体		100 100.0	9 9.0	21 21.0	25 25.0	34 34.0	11 11.0
従 業 員 数 別	100名以下	30 100.0	1 3.3	2 6.7	10 33.3	9 30.0	8 26.7
	101名～500名	28 100.0	2 7.1	5 17.9	7 25.0	11 39.3	3 10.7
	501名～1000名	11 100.0	- -	4 36.4	2 18.2	5 45.5	- -
	1001名～5000名	13 100.0	1 7.7	4 30.8	3 23.1	5 38.5	- -
	5001名以上	18 100.0	5 27.8	6 33.3	3 16.7	4 22.2	- -

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

#### 【研修内容】

		全 体	研 修 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン	危 機 管 理	技 術 習 得	ク レ ー ム 対 応	場 慣 れ ト レ ー ニ ン グ	作 業 手 順 習 得	フ ィ ー ル ド ワ ー ク ・ 見 学	医 療 研 修
全 体		46 100.0	31 67.4	27 58.7	21 45.7	19 41.3	17 37.0	10 21.7	8 17.4	1 2.2
従 業 員 数 別	100名以下	12 100.0	8 66.7	7 58.3	5 41.7	4 33.3	5 41.7	3 25.0	2 16.7	-
	101名～500名	12 100.0	7 58.3	10 83.3	8 66.7	7 58.3	4 33.3	3 25.0	2 16.7	-
	501名～1000名	6 100.0	5 83.3	3 50.0	3 50.0	2 33.3	3 50.0	1 16.7	2 33.3	-
	1001名～5000名	7 100.0	5 71.4	3 42.9	2 28.6	3 42.9	2 28.6	1 14.3	1 14.3	-
	5001名以上	9 100.0	6 66.7	4 44.4	3 33.3	3 33.3	3 33.3	2 22.2	1 11.1	1 11.1

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

【研修対象者（社員別）】

		全 体	ア（全 ルパ社 バート イト・ 含む ）	（一 職部 種の 別社 ）員	新 入 社 員	（一 階部 層の 別社 ）員	アパ ル― バト イスタ ッフ ・
全 体		46 100.0	28 60.9	17 37.0	16 34.8	12 26.1	3 6.5
従 業 員 数 別	100名以下	12 100.0	6 50.0	4 33.3	6 50.0	5 41.7	1 8.3
	101名～500名	12 100.0	8 66.7	7 58.3	5 41.7	4 33.3	1 8.3
	501名～1000名	6 100.0	5 83.3	1 16.7	- -	- -	- -
	1001名～5000名	7 100.0	3 42.9	2 28.6	1 14.3	2 28.6	- -
	5001名以上	9 100.0	6 66.7	3 33.3	4 44.4	1 11.1	1 11.1

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

【研修対象者（職種別）】

		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 技 術 ・ ゲ イ ム	シ ス テ ム エ ン ジ ニア ・	経 営	教 育 ・ 保 育	医 療 ・ 福 祉 ・ 介 護
全 体		46 100.0	30 65.2	23 50.0	19 41.3	14 30.4	10 21.7	8 17.4	3 6.5	2 4.3	
従 業 員 数 別	100名以下	12 100.0	8 66.7	5 41.7	6 50.0	5 41.7	1 8.3	1 8.3	- -	- -	
	101名～500名	12 100.0	9 75.0	8 66.7	7 58.3	4 33.3	4 33.3	5 41.7	3 25.0	2 16.7	
	501名～1000名	6 100.0	3 50.0	3 50.0	3 50.0	2 33.3	3 50.0	- -	- -	- -	
	1001名～5000名	7 100.0	5 71.4	3 42.9	1 14.3	1 14.3	1 14.3	1 14.3	- -	- -	
	5001名以上	9 100.0	5 55.6	4 44.4	2 22.2	2 22.2	1 11.1	1 11.1	- -	- -	

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

#### 4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。VRを使った企業研修で一人当たりにかかる年間費用はいくら位ですか？ (N = 46)

		全 体	未 満 1 0 0 0 0 円	5 1 0 0 0 円 未 満	1 5 0 0 0 円 未 満	3 1 0 0 0 円 未 満	3 0 0 0 0 円 以 上	分 か ら な い
全 体		46 100.0	2 4.3	14 30.4	7 15.2	17 37.0	3 6.5	3 6.5
従 業 員 数 別	100名以下	12 100.0	-	3 25.0	1 8.3	5 41.7	1 8.3	2 16.7
	101名～500名	12 100.0	-	5 41.7	2 16.7	3 25.0	1 8.3	1 8.3
	501名～1000名	6 100.0	-	2 33.3	-	4 66.7	-	-
	1001名～5000名	7 100.0	-	3 42.9	2 28.6	2 28.6	-	-
	5001名以上	9 100.0	2 22.2	1 11.1	2 22.2	3 33.3	1 11.1	-

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

## 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)

### 実務体験・自社に密着した実践的なコンテンツ

- ・仕事の疑似体験（60代男性／関東／飲食・宿泊）
- ・実務を経験できる（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・製品を体感できる（20代女性／関東／その他）
- ・実際の事例を使ったもの（40代男性／近畿／医療・福祉）
- ・実際の作業が体験できるようなコンテンツ（60代女性／関東／製造）
- ・実戦的な内容を経験できる内容（50代男性／東北／製造）
- ・リアルな体験ができ、すぐに実践で使えること（30代男性／近畿／サービス）
- ・各拠点の事業内容についてVRで見学できるコンテンツ（20代女性／関東／その他）
- ・自社に密着した内容（60代男性／四国／製造）

### 接客・クレーム対応・トラブルシュミレーション

- ・様々の状況ベースでのクレーム対応（50代男性／中部／サービス）
- ・顧客トラブル案件のシュミレーション（60代男性／中部／金融）
- ・トラブル対応デモ（50代男性／中部／サービス）
- ・接客時のマナーのコンテンツ（60代男性／関東／不動産）
- ・クレーム対応（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・接客（60代女性／中国／商社）

### 危機管理・安全講習

- ・本来であれば経験できない事故関係（30代男性／関東／金融）
- ・就業中の災害時の安全行動（50代女性／近畿／製造）
- ・もしもの際の危機管理能力の向上（30代男性／中国／サービス）
- ・交通事故 建設現場での事故（50代男性／四国／その他）
- ・安全講習（40代女性／近畿／製造）
- ・危機管理など（40代男性／関東／医療・福祉）

## 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)

### 営業力・プレゼン力強化

- ・ 営業力強化シミュレーション（60代男性／関東／サービス）
- ・ 交渉先の対応による接客シミュレーター（50代男性／関東／サービス）
- ・ プレゼンテーションとそれに関する質疑応答のシミュレーション（30代男性／関東／その他）
- ・ お客とのやりとり、交渉（30代女性／九州／卸売・小売）

### 技術者育成

- ・ エンジニアリングの教育の仕方や技術士受験指導方法など（60代男性／関東／その他）
- ・ 製品開発・技術開発のシミュレーション（60代男性／関東／その他）
- ・ 船舶操縦（内航船舶の操縦体験）（50代男性／中国／その他）

### 作業手順

- ・ 建設現場の工事手順（40代男性／関東／その他）
- ・ 次々バージョンアップしていく為替やトレードなどのオリジナル対応機器などの使用手順のVR（50代女性／北海道／金融）

### その他

- ・ テクノロジーとサービスが融合した未来的なカスタマーサポートが実現出来るような内容（30代男性／近畿／製造）
- ・ 経営改善のコンテンツ（50代男性／北海道／その他）
- ・ 不動産分野（30代男性／中国／不動産）
- ・ 継続的に学習が続けられる（40代男性／近畿／サービス）
- ・ VRにしか出来ない新しいアプローチができることを納得できたら（40代女性／関東／その他）
- ・ グループで同じ体験を同時にする（60代女性／関東／サービス）
- ・ 障害者が不安定になっている時の対応（40代男性／関東／医療・福祉）
- ・ 英会話（50代男性／関東／その他）
- ・ 自宅でもできる（30代男性／四国／情報通信）
- ・ 簡単で有効性のあるもの（50代男性／関東／その他）
- ・ 楽しめる（20代女性／関東／商社）

注1) 自由回答

注2) アンケートより一部抜粋

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	が学 高習 まへの 意欲 関心	上や学 す知習 る識内 定容 着の 率理 が解 向度	す応学 く用習 なへ内 るのと 発展 し実 践 や	く学 なる るが 継続 し やす
全 体		100 100.0	58 58.0	47 47.0	41 41.0	36 36.0
従 業 員 数 別	100名以下	30 100.0	18 60.0	15 50.0	13 43.3	12 40.0
	101名～500名	28 100.0	13 46.4	14 50.0	12 42.9	11 39.3
	501名～1000名	11 100.0	7 63.6	5 45.5	6 54.5	2 18.2
	1001名～5000名	13 100.0	7 53.8	6 46.2	4 30.8	6 46.2
	5001名以上	18 100.0	13 72.2	7 38.9	6 33.3	5 27.8

注1) 複数回答



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	従 業 員 の 研 修 内 容 の 教 育 現 状	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 上 の ブ ラ ン ド イ メ ー ジ	そ の 他
全 体		100 100.0	60 60.0	52 52.0	44 44.0	25 25.0	3 3.0	1 1.0
従 業 員 数 別	100名以下	30 100.0	17 56.7	16 53.3	15 50.0	10 33.3	1 3.3	- -
	101名～500名	28 100.0	19 67.9	14 50.0	11 39.3	6 21.4	1 3.6	1 3.6
	501名～1000名	11 100.0	6 54.5	3 27.3	5 45.5	1 9.1	- -	- -
	1001名～5000名	13 100.0	7 53.8	9 69.2	6 46.2	2 15.4	- -	- -
	5001名以上	18 100.0	11 61.1	10 55.6	7 38.9	6 33.3	1 5.6	- -

(\*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

注1) 複数回答

## 7. VRを使うことでどのような力を身に付けさせたいですか。(N=100)

		全 体	意 識 ・ メ ン タ ル の 改 善	疑 似 体 験 で き る こ と に よ る	身 に 着 け る	他 人 の 行 動 を 経 験 す る こ と	判 断 力 の 向 上	視 野 で 気 づ く 視 点 に よ る 広 い	3 6 0 の 視 力	多 様 な 価 値 観 ・ 考 え 方 ・ 文 化 を 受 け 入 れ る 力	い ど の 行 動 で き る 対 応 力
全 体		100 100.0	60 60.0	45 45.0	45 45.0	33 33.0	30 30.0	29 29.0			
従 業 員 数 別	100名以下	30 100.0	19 63.3	16 53.3	17 56.7	11 36.7	10 33.3	11 36.7			
	101名～500名	28 100.0	16 57.1	8 28.6	15 53.6	9 32.1	8 28.6	8 28.6			
	501名～1000名	11 100.0	8 72.7	2 18.2	5 45.5	2 18.2	4 36.4	5 45.5			
	1001名～5000名	13 100.0	6 46.2	9 69.2	5 38.5	4 30.8	4 30.8	1 7.7			
	5001名以上	18 100.0	11 61.1	10 55.6	3 16.7	7 38.9	4 22.2	4 22.2			

注1) 複数回答



## 9. 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	（初 * 期 3 費 ） 用 の 負 担	ス V ト R の コ ン テ ン ツ 制 作 コ	な 導 も 入 の 方 が 法 分 や か 導 ら 入 に 必 要	き V る R 講 を 師 使 が っ い て い 研 修 が で	か V ら R な を い 使 え の ば 教 い 育 い 研 か 修 分 に	き V る R か で が ど 分 な か ら こ と い が で	に V 疑 R 問 を が 使 あ っ た 研 修 効 果	特 に な い	
全 体	100 100.0	65 65.0	60 60.0	31 31.0	22 22.0	20 20.0	18 18.0	13 13.0	3 3.0	
従 業 員 数 別	100名以下	30 100.0	21 70.0	21 70.0	7 23.3	8 26.7	4 13.3	6 20.0	6 20.0	1 3.3
	101名~500名	28 100.0	20 71.4	17 60.7	9 32.1	6 21.4	6 21.4	6 21.4	2 7.1	1 3.6
	501名~1000名	11 100.0	5 45.5	7 63.6	2 18.2	2 18.2	2 18.2	1 9.1	4 36.4	- -
	1001名~5000名	13 100.0	8 61.5	7 53.8	7 53.8	4 30.8	6 46.2	3 23.1	- -	- -
	5001名以上	18 100.0	11 61.1	8 44.4	6 33.3	2 11.1	2 11.1	2 11.1	1 5.6	1 5.6

(\*3) 専用ヘッドセットやゴーグル等の購入・設置

注1) 複数回答

## 10. 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)

- ・スキルアップの短期化による社員の即戦力化（50代男性／北海道／その他）
- ・教育内容の平準化（50代男性／関東／サービス）
- ・効率的で効果的な研修の実現（40代男性／近畿／サービス）
- ・プレゼンテーションやコミュニケーションのスキル向上（30代男性／関東／その他）
- ・組織の活性化、コミュニケーション能力の向上（60代男性／関東／その他）
- ・安全の確保と技術習得の両立（40代男性／関東／その他）
- ・高所からの転落や車の逸走（40代男性／東北／情報通信）
- ・熟練労働者の作業工程を新人にVRで体験させたい（60代女性／関東／製造）
- ・製品作成の技術の継承（50代女性／近畿／製造）
- ・スムーズな入社（40代女性／北海道／卸売・小売）
- ・OffJTの効力が1週間で半減すると言われので、フォローアップに活用できるようにプログラムを組む（60代男性／関東／不動産）
- ・イレギュラーな事態への対応教育（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・とっさの判断力の向上（40代男性／関東／医療・福祉）
- ・問題の早期発見に気付ける判断力を養う（30代男性／近畿／製造）
- ・リアルな設定に対する研修（50代男性／九州／製造）
- ・実際の体験に近い内容で研修できること（40代女性／近畿／製造）
- ・手術のVR（60代男性／北海道／卸売・小売）
- ・シーンごとにランダムに切り替わるいくつかのパターン組合せを予め用意して疑似実体験によるセールストーク力やクレーム対応力を強化する。現場では危険な体験でのゼロエミッションを目指す（50代男性／関東／その他）
- ・実際には体験しづらいことをしないと意味がない（40代男性／中部／製造）
- ・今まではできていないクレーム対応研修（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・お客様相談部に持ち込まれるトラブルを分類し、問題案件毎の対応シミュレーションを作成し、実態研修に役立てる（60代男性／中部／金融）
- ・場所を移動しなくても実現できること（50代男性／関東／その他）
- ・メンタル面を強化したいです。（30代女性／関東／サービス）
- ・人手不足の中で共通の知識を共有できる点（50代男性／近畿／卸売・小売）

注1) 自由回答

注2) アンケートより一部抜粋

# 1 1. 対人コミュニケーションに関する研修において自社で実施したいものを選択してください。 (N=100)

	全 体	コ ン プ ラ イ ア ン ス 研 修	上 職 場 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ヨ ン 向	営 業 ・ 接 客 研 修	シ ス テ ム ・ チ ン ク ・ プ レ ゼ ン テ ー	ハ ラ ス メ ン ト	評 価 ・ 面 談 力 向 上	フ ァ シ リ テ ー シ ヨ ン 研 修	チ ー ム ビ ル デ ィ ン グ 研 修	ト ク ・ バ ー シ テ ィ マ ネ ジ メ ン ト (*4)	ア ン ガ ー マ ネ ジ メ ン ト	ア ン コ ン シ ヤ ス バ ィ ア ス (無 意 識 の 偏 見 )	海 外 赴 任 研 修	
全 体	100 100.0	55 55.0	36 36.0	35 35.0	32 32.0	31 31.0	28 28.0	20 20.0	20 20.0	17 17.0	15 15.0	8 8.0	6 6.0	
従 業 員 数 別	100名以下	30 100.0	21 70.0	11 36.7	11 36.7	9 30.0	12 40.0	8 26.7	3 10.0	3 10.0	5 16.7	2 6.7	2 6.7	1 3.3
	101名~500名	28 100.0	14 50.0	13 46.4	11 39.3	8 28.6	7 25.0	6 21.4	8 28.6	10 35.7	6 21.4	7 25.0	4 14.3	2 7.1
	501名~1000名	11 100.0	6 54.5	5 45.5	2 18.2	4 36.4	5 45.5	1 9.1	1 9.1	2 18.2	1 9.1	- -	- -	1 9.1
	1001名~5000名	13 100.0	8 61.5	3 23.1	4 30.8	5 38.5	3 23.1	5 38.5	5 38.5	1 7.7	2 15.4	2 15.4	1 7.7	- -
	5001名以上	18 100.0	6 33.3	4 22.2	7 38.9	6 33.3	4 22.2	8 44.4	3 16.7	4 22.2	3 16.7	4 22.2	1 5.6	2 11.1

(\*4) 障がい者・外国人労働者の視点で働きやすい職場づくり

注1) 複数回答

# 7. 調査データ

～eラーニング研修の実施有無別クロス表～

## 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	経 験 は な い つ た り 試 し て た は	か の 使 い た 初 め て 知 ら な い 経 験
全 体		100 100.0	41 41.0	54 54.0	5 5.0
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	28 48.3	25 43.1	5 8.6
	実施していない	42 100.0	13 31.0	29 69.0	- -



## 1-1. 「はい」と答えた方にお聞きします。どこで何の機器を使用しましたか。(N=41)

		全 体	ア ミ ニ ユ ー ズ メ ン ト 施 設 や イ ベ ン ト 会 場 で 使 っ た	会 社 で 使 っ た	自 宅 で 使 っ て い る			全 体	O c c u l u s G o	O c c u l u s R i f t	H T C V I V E	ス マ ー ト フ ォ ン	そ の 他	分 か ら な い
全 体		41 100.0	32 78.0	17 41.5	6 14.6	全 体		41 100.0	14 34.1	6 14.6	5 12.2	15 36.6	1 2.4	10 24.4
eラーニング 研修	実施している	28 100.0	21 75.0	17 60.7	3 10.7	eラーニング 研修	実施している	28 100.0	12 42.9	6 21.4	5 17.9	9 32.1	1 3.6	4 14.3
	実施していない	13 100.0	11 84.6	- -	3 23.1		実施していない	13 100.0	2 15.4	- -	- -	6 46.2	- -	6 46.2

注1) 質問1で「はい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

## 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	て す い る に 導 入 （ 利 用 ） し	導 入 し た い	検 討 し た い	ま だ わ か ら な い	は 今 後 も 導 入 す る つ も り な い
全 体		100 100.0	9 9.0	21 21.0	25 25.0	34 34.0	11 11.0
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	9 15.5	20 34.5	14 24.1	13 22.4	2 3.4
	実施していない	42 100.0	- -	1 2.4	11 26.2	21 50.0	9 21.4

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

#### 【研修内容】

		全 体	研 修 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ヨ ン	危 機 管 理	技 術 習 得	ク レ ー ム 対 応	場 慣 れ ト レ ー ニ ン グ	作 業 手 順 習 得	ワ ー ク ・ フ ィ ー ル ド	医 療 研 修
全 体		46 100.0	31 67.4	27 58.7	21 45.7	19 41.3	17 37.0	10 21.7	8 17.4	1 2.2
eラーニング 研修	実施している	34 100.0	25 73.5	21 61.8	15 44.1	16 47.1	13 38.2	9 26.5	5 14.7	1 2.9
	実施していない	12 100.0	6 50.0	6 50.0	6 50.0	3 25.0	4 33.3	1 8.3	3 25.0	- -

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

#### 【研修対象者（社員別）】

		全 体	ア（全 ルパ社 バイト員 ト・ 含む）	（一 職部 種の 別社 ）員	新 入 社 員	（一 階部 層の 別社 ）員	アパ ルト バスタ ッフ ・
全 体		46 100.0	28 60.9	17 37.0	16 34.8	12 26.1	3 6.5
eラーニング 研修	実施している	34 100.0	21 61.8	12 35.3	9 26.5	7 20.6	2 5.9
	実施していない	12 100.0	7 58.3	5 41.7	7 58.3	5 41.7	1 8.3

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

### 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VR研修についてお答えください。(N = 46)

#### 【研修対象者（職種別）】

		全 体	コ ン サ ル タ ン ト ・ 営 業	接 客 サ ー ビ ス ・ 販 売 ・	事 務 ・ 管 理	工 製 造 ・ 技 術 ・ 二 次 ア	W E B テ ク ニ ク ・ シ ス テ ム エ ン ジ ニア	経 営	教 育 ・ 保 育	医 療 ・ 福 祉 ・ 介 護
全 体		46 100.0	30 65.2	23 50.0	19 41.3	14 30.4	10 21.7	8 17.4	3 6.5	2 4.3
eラーニング 研修	実施している	34 100.0	24 70.6	17 50.0	15 44.1	8 23.5	7 20.6	6 17.6	3 8.8	1 2.9
	実施していない	12 100.0	6 50.0	6 50.0	4 33.3	6 50.0	3 25.0	2 16.7	- -	1 8.3

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

#### 4. 「導入したい」「検討したい」と答えた方にお聞きします。VRを使った企業研修で一人当たりにかかる年間費用はいくら位ですか？ (N = 46)

		全 体	未 満 1 0 0 0 0 0 円	5 1 0 0 0 円 未 満	1 5 0 0 0 0 円 未 満	3 1 0 0 0 0 円 未 満	3 0 0 0 0 円 以 上	分 か ら な い
全 体		46 100.0	2 4.3	14 30.4	7 15.2	17 37.0	3 6.5	3 6.5
eラーニング 研修	実施している	34 100.0	2 5.9	12 35.3	5 14.7	12 35.3	3 8.8	- -
	実施していない	12 100.0	- -	2 16.7	2 16.7	5 41.7	- -	3 25.0

注1) 質問2で「導入したい」「検討したい」と回答した方のみ対象  
注2) 複数回答

## 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)

### 実務体験・自社に密着した実践的なコンテンツ

- ・仕事の疑似体験（60代男性／関東／飲食・宿泊）
- ・実務を経験できる（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・製品を体感できる（20代女性／関東／その他）
- ・実際の事例を使ったもの（40代男性／近畿／医療・福祉）
- ・実際の作業が体験できるようなコンテンツ（60代女性／関東／製造）
- ・実戦的な内容を経験できる内容（50代男性／東北／製造）
- ・リアルな体験ができ、すぐに実践で使えること（30代男性／近畿／サービス）
- ・各拠点の事業内容についてVRで見学できるコンテンツ（20代女性／関東／その他）
- ・自社に密着した内容（60代男性／四国／製造）

### 接客・クレーム対応・トラブルシュミレーション

- ・様々の状況ベースでのクレーム対応（50代男性／中部／サービス）
- ・顧客トラブル案件のシュミレーション（60代男性／中部／金融）
- ・トラブル対応デモ（50代男性／中部／サービス）
- ・接客時のマナーのコンテンツ（60代男性／関東／不動産）
- ・クレーム対応（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・接客（60代女性／中国／商社）

### 危機管理・安全講習

- ・本来であれば経験できない事故関係（30代男性／関東／金融）
- ・就業中の災害時の安全行動（50代女性／近畿／製造）
- ・もしもの際の危機管理能力の向上（30代男性／中国／サービス）
- ・交通事故 建設現場での事故（50代男性／四国／その他）
- ・安全講習（40代女性／近畿／製造）
- ・危機管理など（40代男性／関東／医療・福祉）

## 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)

### 営業力・プレゼン力強化

- ・営業力強化シミュレーション（60代男性／関東／サービス）
- ・交渉先の対応による接客シュミレーター（50代男性／関東／サービス）
- ・プレゼンテーションとそれに関する質疑応答のシミュレーション（30代男性／関東／その他）
- ・お客とのやりとり、交渉（30代女性／九州／卸売・小売）

### 技術者育成

- ・エンジニアリングの教育の仕方や技術士受験指導方法など（60代男性／関東／その他）
- ・製品開発・技術開発のシュミレーション（60代男性／関東／その他）
- ・船舶操縦（内航船舶の操縦体験）（50代男性／中国／その他）

### 作業手順

- ・建設現場の工事手順（40代男性／関東／その他）
- ・次々バージョンアップしていく為替やトレードなどのオリジナル対応機器などの使用手順のVR（50代女性／北海道／金融）

### その他

- ・テクノロジーとサービスが融合した未来的なカスタマーサポートが実現出来るような内容（30代男性／近畿／製造）
- ・経営改善のコンテンツ（50代男性／北海道／その他）
- ・不動産分野（30代男性／中国／不動産）
- ・継続的に学習が続けられる（40代男性／近畿／サービス）
- ・VRにしか出来ない新しいアプローチができることを納得できたら（40代女性／関東／その他）
- ・グループで同じ体験を同時にする（60代女性／関東／サービス）
- ・障害者が不安定になっている時の対応（40代男性／関東／医療・福祉）
- ・英会話（50代男性／関東／その他）
- ・自宅でもできる（30代男性／四国／情報通信）
- ・簡単で有効性のあるもの（50代男性／関東／その他）
- ・楽しめる（20代女性／関東／商社）

注1) 自由回答

注2) アンケートより一部抜粋



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	が学 高習 まへ るの 意 欲 関 心	上や学 す知習 る識内 定容 着の 率理 が解 向度	す応学 く用習 なへ内 るのと 発展 し実 や践 や	く学 な習 るが 継 続 し や す
全 体		100 100.0	58 58.0	47 47.0	41 41.0	36 36.0
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	35 60.3	28 48.3	21 36.2	25 43.1
	実施していない	42 100.0	23 54.8	19 45.2	20 47.6	11 26.2

注1) 複数回答

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	か な つ た 内 容 の 実 現	従 業 員 の ス キ ル 向 上 ・ 生 産	（ * 1 ） の ス キ ル 標 準 化	（ * 2 ） の コ ス ト カ ッ ト	上 企 業 ブ ラ ン ド イ メ ー ジ の 向	そ の 他
全 体		100 100.0	60 60.0	52 52.0	44 44.0	25 25.0	3 3.0	1 1.0
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	31 53.4	34 58.6	30 51.7	15 25.9	2 3.4	- -
	実施していない	42 100.0	29 69.0	18 42.9	14 33.3	10 23.8	1 2.4	1 2.4

(\*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

注1) 複数回答

## 7. VRを使うことでどのような力を身に付けさせたいですか。 (N=100)

		全 体	意 識 ・ メ ン タ ル の 改 善 による	疑 似 体 験 で き る こ と による	身 に 着 け る	他 人 の 行 動 を 経 験 す る こ と	判 断 力 の 向 上	視 野 で 気 づ く 視 点 に よ る 広 い	3 6 0 の 視 点 に よ る 広 い	化 多 様 な 価 値 観 ・ 考 え 方 ・ 文 受 け 入 れ る 力	い ど の 行 動 で な さ る 対 応 力
全 体		100 100.0	60 60.0	45 45.0	45 45.0	33 33.0	30 30.0	29 29.0			
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	40 69.0	24 41.4	24 41.4	19 32.8	18 31.0	15 25.9			
	実施していない	42 100.0	20 47.6	21 50.0	21 50.0	14 33.3	12 28.6	14 33.3			

注1) 複数回答

## 8. VRを使った研修の効果はどのようにすれば高まると思いますか。(N=100)

		全 体	事前 学習に 集めて 研修・ Re でラ 覧ニ ング 体 験等	受 講履 歴習 得や 実 施効 果測 定を なく	V Rで 閲覧 ・体 験す るだ けで なく	ク リ 自 由に 動き まわ るの 操作 した	受 講者 がV R内 モ ノを 操作 した	たい ほう でも 繰 り返 し閲 覧・ 体 験 でき	実 写 映 像 形 式 の V R コ ン テ ン ツ あ	や ン タ ラ ク ・ 非 日 常 の 操 作 が で き	C G ア ニ メ ー シ ョ ン の 状 況 ・ R コ	そ の 他
全 体		100 100.0	44 44.0	39 39.0	35 35.0	35 35.0	35 35.0	28 28.0	15 15.0	2 2.0		
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	27 46.6	26 44.8	22 37.9	24 41.4	18 31.0	13 22.4	- -			
	実施していない	42 100.0	17 40.5	13 31.0	13 31.0	11 26.2	10 23.8	2 4.8	2 4.8			

注1) 複数回答

## 9. 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	初 期 費 用 の 負 担 ( * 3 )	ト の 負 担 テ ン ツ 制 作 コ ス	も の が 分 か ら な い に 必 要 な	る 講 師 が 使 い な い 研 修 が で き	ら な い を 使 え ば い か 分 か	ど の 分 野 の 教 育 研 修 に	る か が 分 か ら な い と が で き	疑 問 が あ る た 研 修 効 果 に	特 に な い
全 体		100 100.0	65 65.0	60 60.0	31 31.0	22 22.0	20 20.0	18 18.0	13 13.0	3 3.0	
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	36 62.1	36 62.1	19 32.8	12 20.7	14 24.1	12 20.7	7 12.1	2 3.4	
	実施していない	42 100.0	29 69.0	24 57.1	12 28.6	10 23.8	6 14.3	6 14.3	6 14.3	1 2.4	

(\*3) 専用ヘッドセットやゴーグル等の購入・設置

注1) 複数回答

## 10. 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)

- ・スキルアップの短期化による社員の即戦力化（50代男性／北海道／その他）
- ・教育内容の平準化（50代男性／関東／サービス）
- ・効率的で効果的な研修の実現（40代男性／近畿／サービス）
- ・プレゼンテーションやコミュニケーションのスキル向上（30代男性／関東／その他）
- ・組織の活性化、コミュニケーション能力の向上（60代男性／関東／その他）
- ・安全の確保と技術習得の両立（40代男性／関東／その他）
- ・高所からの転落や車の逸走（40代男性／東北／情報通信）
- ・熟練労働者の作業工程を新人にVRで体験させたい（60代女性／関東／製造）
- ・製品作成の技術の継承（50代女性／近畿／製造）
- ・スムーズな入社（40代女性／北海道／卸売・小売）
- ・OffJTの効力が1週間で半減すると言われので、フォローアップに活用できるようにプログラムを組む（60代男性／関東／不動産）
- ・イレギュラーな事態への対応教育（30代男性／中部／卸売・小売）
- ・とっさの判断力の向上（40代男性／関東／医療・福祉）
- ・問題の早期発見に気付ける判断力を養う（30代男性／近畿／製造）
- ・リアルな設定に対する研修（50代男性／九州／製造）
- ・実際の体験に近い内容で研修できること（40代女性／近畿／製造）
- ・手術のVR（60代男性／北海道／卸売・小売）
- ・シーンごとにランダムに切り替わるいくつかのパターン組合せを予め用意して疑似実体験によるセールストーク力やクレーム対応力を強化する。現場では危険な体験でのゼロエミッションを目指す（50代男性／関東／その他）
- ・実際には体験しづらいことをしないと意味がない（40代男性／中部／製造）
- ・今まではできていないクレーム対応研修（40代男性／近畿／卸売・小売）
- ・お客様相談部に持ち込まれるトラブルを分類し、問題案件毎の対応シミュレーションを作成し、実態研修に役立てる（60代男性／中部／金融）
- ・場所を移動しなくても実現できること（50代男性／関東／その他）
- ・メンタル面を強化したいです。（30代女性／関東／サービス）
- ・人手不足の中で共通の知識を共有できる点（50代男性／近畿／卸売・小売）

注1) 自由回答

注2) アンケートより一部抜粋

# 1 1. 対人コミュニケーションに関する研修において自社で実施したいものを選択してください。 (N=100)

		全 体	コ ン プ ラ イ ア ン ス 研 修	職 場 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ヨ ン 向 上	営 業 ・ 接 客 研 修	ス ピ ー チ / プ レ ゼ ン テ ー シ ヨ ン	ハ ラ ス メ ン ト	評 価 ・ 面 談 力 向 上	フ ア シ リ テ ー シ ヨ ン 研 修	チ ー ム ビ ル デ ィ ン グ 研 修	（ * 4 ） ダ イ バ ー シ テ ィ マ ネ ジ メ ン ト	ア ン ガ ー マ ネ ジ メ ン ト	（ 無 意 識 の 偏 見 ） ア ン コ ン シ ヤ ス バ ィ ア ス	海 外 赴 任 研 修
全 体		100 100.0	55 55.0	36 36.0	35 35.0	32 32.0	31 31.0	28 28.0	20 20.0	20 20.0	17 17.0	15 15.0	8 8.0	6 6.0
eラーニング 研修	実施している	58 100.0	31 53.4	20 34.5	21 36.2	21 36.2	18 31.0	20 34.5	17 29.3	15 25.9	13 22.4	10 17.2	4 6.9	5 8.6
	実施していない	42 100.0	24 57.1	16 38.1	14 33.3	11 26.2	13 31.0	8 19.0	3 7.1	5 11.9	4 9.5	5 11.9	4 9.5	1 2.4

(\*4) 障がい者・外国人労働者の視点で働きやすい職場づくり

注1) 複数回答

## 企業研修におけるVR活用に関する調査報告書

---

---

デジタル・ナレッジ 調査

検索

2019年8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/>