

となりで話しているような、バーチャル空間を

オヴィス

oVice

oVice株式会社 代表取締役CEO

ジョン・セーヒョン





AGENDA

01 oViceについて

02 メタバースのビジネス化において留意すべき事項

会社概要

社名 : oVice株式会社

事業内容 : パーチャルオフィス・オンラインイベントで

使えるバーチャル空間の開発・提供

日本、韓国、米国など、グローバルにサービス展開

ミッション:「人々の生活から物理的制約をなくす」

所在地 : 石川県七尾市本府中町エ 113 B

代表者 : 代表取締役 CEO ジョン・セーヒョン

設立 : 2020年2月(サービスリリースは 2020年8月)

社員数 : 約 100名(業務委託除く。2022年8月末時点)



ジョンセーヒョン

代表取締役 / CEO

1991年生まれ、オーストラリアで高校卒業後、韓国に帰国し、貿易仲介事業を起こす。2020年新たな技術を創造するためのNIMARU TECHNOLOGY (現 oVice株式会社) を設立。コロナによってアフリカで足止めされたことをきっかけでoViceの開発を始めた。



長谷川博和

取締役 / CTO

1982年生まれ。18歳より学生の傍らプログラマーとして従事し、カーネル、デバイスドライバなど組込み分野から、サーバーサイド、ネットワークインフラなど多岐に渡るシステムを構築。NIMARU TECHNOLOGY (現 oVice株式会社) 設立時より現職に就任。



MM総研大賞
スマートソリューション部門
DX支援ソリューション分野
最優秀賞



コミュニケーション
トレンド2022



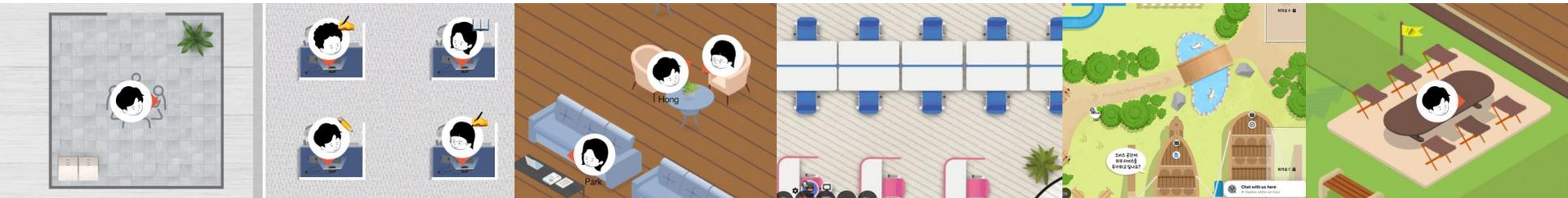
oViceとは…

“一緒にいる” という

今までにないコミュニケーションができる

2次元のメタバース。

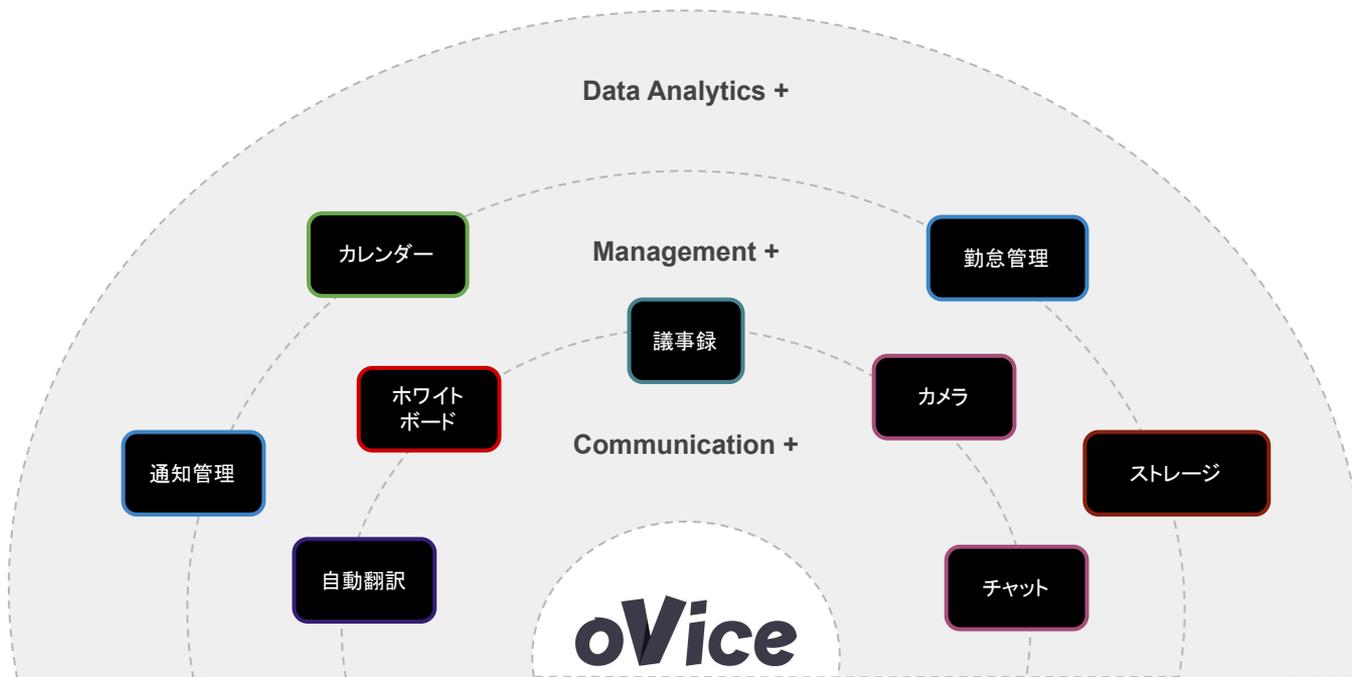
- ウェブ上で自分のアバターを自由に動かし、相手のアバターに近づけることで簡単に話しかけられるため、ちょっとした相談や雑談も可能。
- 自分のアバターに近いアバターの声は大きく、遠いアバターの声は小さく聞こえ、現実の空間で話しているような感覚。
- 画面共有やビデオ会議が行えるだけでなく、鍵付きの会議室でのプライベートな会話や会場全体へのアナウンスもボタン一つでOK。



さまざまな外部ツールとの連携

oViceはオンライン上の空間を賃貸する バーチャル不動産業

ユーザーは 家やオフィスに好きな家具・家電を置くように柔軟な空間カスタマイズが可能です



oViceが2次元のメタバースである理由

広義のメタバース

2~3次元に「関係なく」、インターネット上にある仮想空間を指す

オフィス

学校

イベント

コミュニティ

oVice はビジネスシーンでの利用が主のため

「ビジネスシーン」で活用される

ビジネスメタバース

として自社をポジショニング

あえて2次元にすることで
どんな環境でも「サクサク動く」

サービス実績

日本シェア
第1位

世界シェア
第2位

約70%が
クチコミ流入

累積発行
スペース

30,000室突破

サービス開始から2年で
2,200以上の企業・団体にご利用いただいています

TOYOTA

Panasonic

RICOH

TOPPAN

KAO
きれいをここに 未来に

大東建託

FUJIFILM

AsahiKASEI

すべての事業は患者さんのために
中外製薬
ロシュグループ

KOKUYO

SEGA Sammy

DeNA

YAMAHA
Make Waves

掘りだそう、自然の力。
Calbee

TORAY

en エン・ジャパン

welcia

Money Forward

oVice

AGENDA

01 oViceについて

02 メタバースのビジネス化において留意すべき事項

◆自社の運用ルールを作る

メタバースは「ビジネスでまだ馴染みの少ないツール」。ルールがないと・・・

- 話しかけたい人がいないと既存ツールに戻ってしまい、メタバース定着の失敗率が高まる
- 「メタバースで何をしたらいいかわからない」という方が多くなるため活用が進みづらい

◆チームメンバーへのメリット訴求

活用のキーとなる部署/チームをまず作る

- メタバースに好意的なチームリーダー(キーマン)に協力してもらい、小さなチームからまずは定着させる
- どこかの部署/チームで成功事例が出ると、他のチームにも伝搬する

データ活用・プライバシーへの配慮

取得可能なデータ

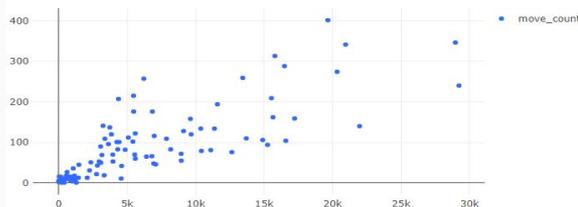


データの見え方 (一部抜粋)

①個人別の発話数や移動数、接触回数等の一覧

name	speak_count	move_count	approach_count
Aさん	1,337	37	9
Bさん	935	16	4
Cさん	306	15	9

②個人別の滞在時間 × 接触回数 実績グラフ



データから分かること (一部事例)



滞在時間と接触回数を見ると、**自立している人かフォローが必要な人**が分かる

滞在時間と発話回数を見ると、**コミュニケーションが増えたかが一目瞭然**



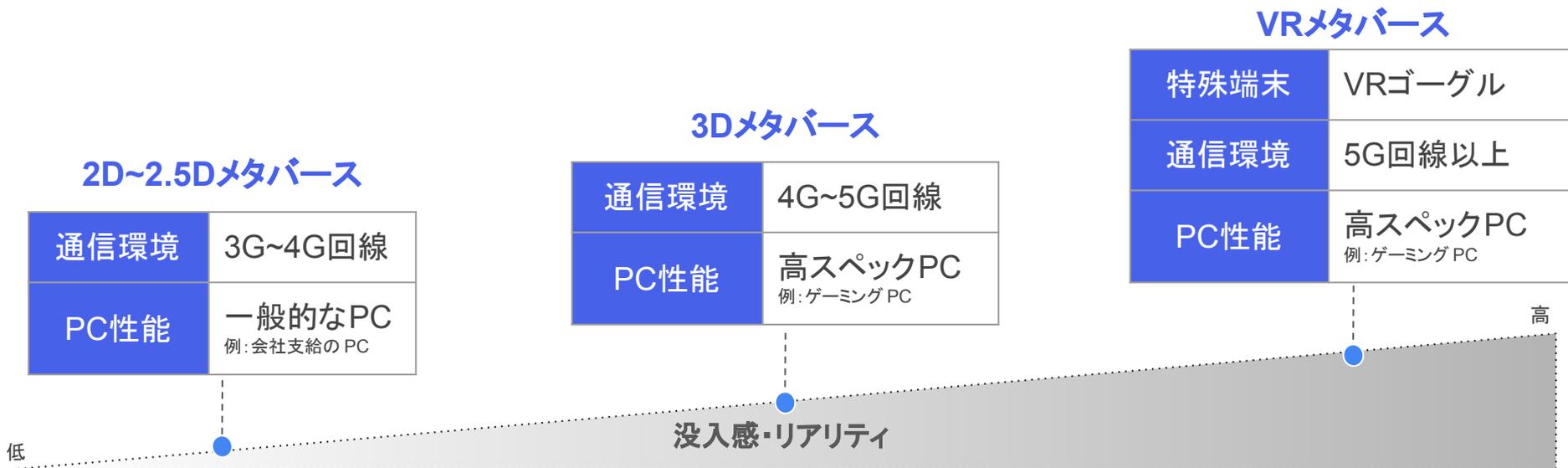
接触回数を見ると、話す人だけでなく、**聞き手に回る人**が分かる

今までの感覚値ではなく、データを利用することで、**社内報告で説得力が増す**



物理オフィスでは取得できないさまざまなデータを活用できるようになる一方で、
「プライバシー配慮のルール作り」が必要

ビジネスシーンで安定的にメタバースを利用するために必要なインフラ



◆高次元メタバースがビジネスシーンに普及するには

- 会社からデフォルトで支給されるPCの進化(高性能CPUやメモリの拡大、グラフィックボードの搭載など)
- ビジネスでは出張先での利用や海外とのやり取りなど、双方が常に安定した環境とは限らないため、日本だけではなく海外を含め、誰でも気軽に5Gを利用できる環境
- 価格・持ち運びやすさ・疲れにくさ・長時間装着する場合の違和感のなさなど、VRゴーグルが今のスマートフォンのように誰もが所持しており、簡単に使えるデバイスとして浸透すること

◆シーンに合わせた活用

利用シーンによって2D/3D/VRの必要性を区別する

- イベントやエンターテインメント目的の利用は3D/VRの相性が良い可能性が高い
- その一方、通常のテレワーク目的では3D/VRなどの没入感・リアリティ追及がどこまで必要かなど

◆企業カルチャーに合わせた活用

どこまでメタバースにシフトするかはその企業のカルチャー次第

- oViceのように100%オンラインでビジネスを展開する企業はまだ少ない
- リアルかメタバースか・出社かテレワークか、という2択ではなくその企業カルチャーごとにバランスが存在

参考:「物理オフィス」×「oVice」によるデジタルワークプレイスの創出

「出社かテレワークか」という2択ではなく、

どちらも選ぶことができる ハイブリッドな世界

つまり、oViceは「誰でも」「いつでも」「どこからでも」「同じパフォーマンスで」仕事ができるように、ハイブリッドワークのコミュニケーションハブを目指しています。

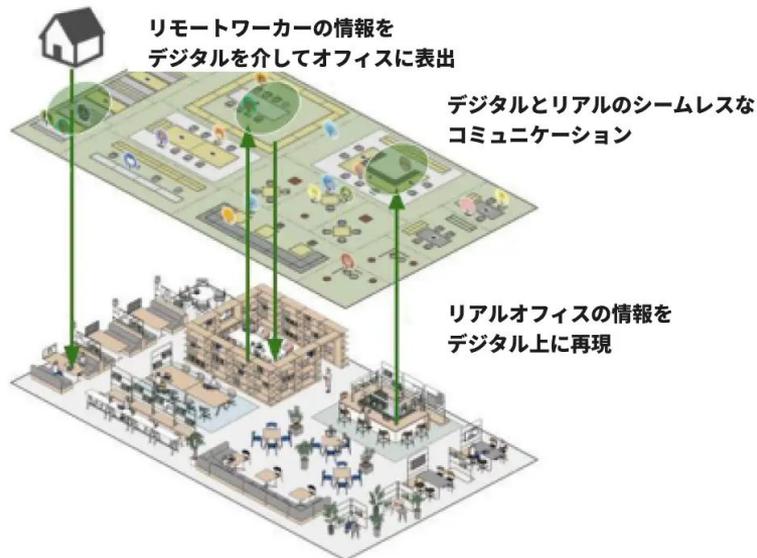
oViceは オフラインとオンラインの情報格差をなくし、
今まで断絶されていたテレワーク環境をリアルと双方向に
接続することができます。

KOKUYO oVice

リモート環境
(リアルワークプレイス)

デジタルワークプレイス

オフィス環境
(リアルワークプレイス)



oVice

oViceで新しいコミュニケーションを経験してみましょう。
ユーザー登録することなくデモ体験することができます。
スタッフによる使い方や事例などの説明会も行っています。



-  公式ページ | <https://ovice.in/ja>
-  デモ体験 | <https://tour.ovice.in/>
-  Twitter | https://twitter.com/oVice_jp