XRデバイス利用者の現状と潜在ニーズを探る

株式会社Moguraとの共同調査結果のご紹介

Mogura

MRI 三菱総合研究所

2024年12月13日

目次

- はじめに
- 調査概要
- 調査結果の抜粋
  1. 利用されているXRデバイス
  2. XRデバイスユーザーの利用状況
  3. XRデバイスの利用用途

Copyright © Mitsubishi Research Institute

はじめに

- XR市場はVRヘッドセット発売以来、徐々に拡大してきた
  - 2016年のVRヘッドマウントディスプレイ（HMD）一般発売以来、一般ユーザーにおける利用はゲームにとどまらず拡大。
  - 一体型VRHMDの登場以降は日本国内でもユーザーが一気に増加。
- 一方、ユーザーの利用実態はまだ明らかになっていない
  - VRChatなどソーシャルVR（メタバース）をテーマにしたユーザー調査は複数存在。
  - ハードウェアからユーザの利用実態を調査した事例は少ない。
- 株式会社Moguraとこの問題意識を共感し、共同でアンケート調査を実施
- 本レポートでは、その調査結果の一部を抜粋してご紹介
  - 他の調査結果に関してはお問合せいただきたい。

Copyright © Mitsubishi Research Institute

アンケート調査概要

調査概要	
調査主体	株式会社Mogura、株式会社三菱総合研究所
対象者	XRデバイスを過去に利用したことがある方 （年齢・性別問わず）
回答者数	1,134名（うち、対象者1,123名）
実施方法	インターネットを介したアンケート調査
回答募集方法	株式会社Moguraが運営するWebメディア「Mogura VR」及び関連SNS等にて回答を募集
調査実施期間	2024年10月9日～11月18日

※回答募集方法の影響で、回答者が株式会社Moguraが運営するメディアのユーザーに偏っている可能性があるため、結果の解釈においては留意が必要

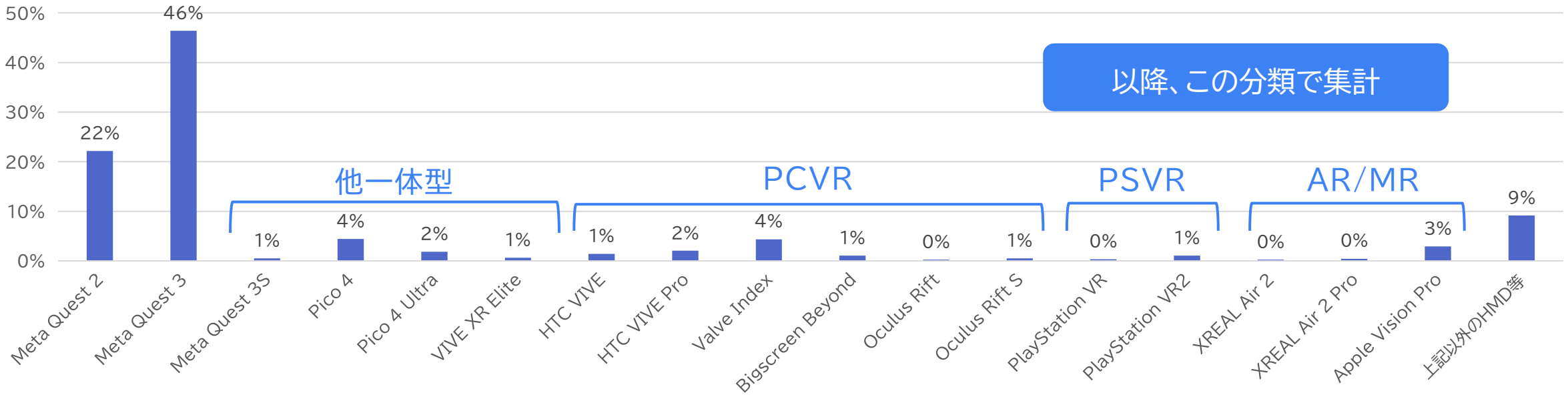
Copyright © Mitsubishi Research Institute

1－①　利用デバイスではQuestが大人気

- 現在メインで利用している機種は、約半数（46%）がMeta Quest 3
- 続く22%がMeta Quest 2と人気を誇る

【メインで利用しているHMD】

（n=1,123）



質問3: あなたが現在もっとも利用するヘッドマウントディスプレイ（HMD）をお選びください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

1－② Meta Quest 3は各デバイスから流入あり

- 表頭の機種を利用したユーザーが、表側の機種をメイン機に選ぶ割合を見ると、他機種を利用したユーザーもMeta Quest 3をメイン機に選んでいる
  - Meta Quest 3を利用したユーザーのうち、同機をメイン機に選ぶユーザーは74%

（n=1,123）

メインで利用しているHMD等 ＼ 利用したことがあるHMD等	Meta Quest 2	Meta Quest 3	他一体型	PCVR	PSVR	AR/MR	上記以外のHMD等
Meta Quest 2	30%	6%	7%	12%	15%	10%	13%
Meta Quest 3	43%	74%	44%	46%	46%	56%	41%
他一体型	6%	4%	23%	6%	7%	5%	6%
PCVR	8%	6%	6%	17%	10%	3%	10%
PSVR	1%	1%	1%	1%	6%	1%	1%
AR/MR	4%	4%	9%	6%	7%	16%	4%
上記以外のHMD等	7%	5%	10%	12%	10%	9%	24%

（n=1,123）

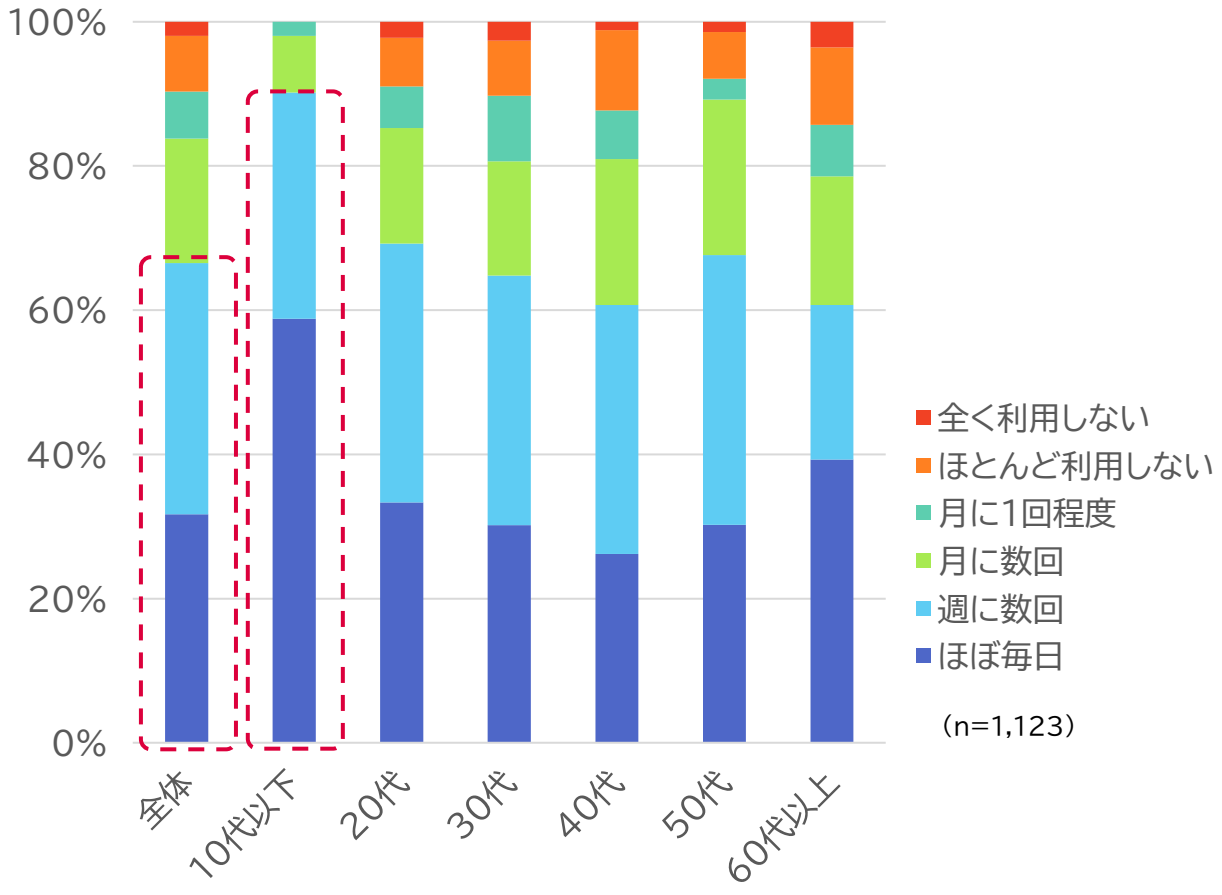
質問2: これまで利用したことがあるヘッドマウントディスプレイ(HMD)等ををすべてお選びください。
質問3: あなたが現在もっとも利用するヘッドマウントディスプレイ(HMD)をお選びください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

2－①　全体の6割超は「週数回以上」HMDを利用

【年代別利用頻度】



- 全体の6割超が週数回以上利用
- 可処分時間の関係か、10代以下は突出して利用頻度が高い

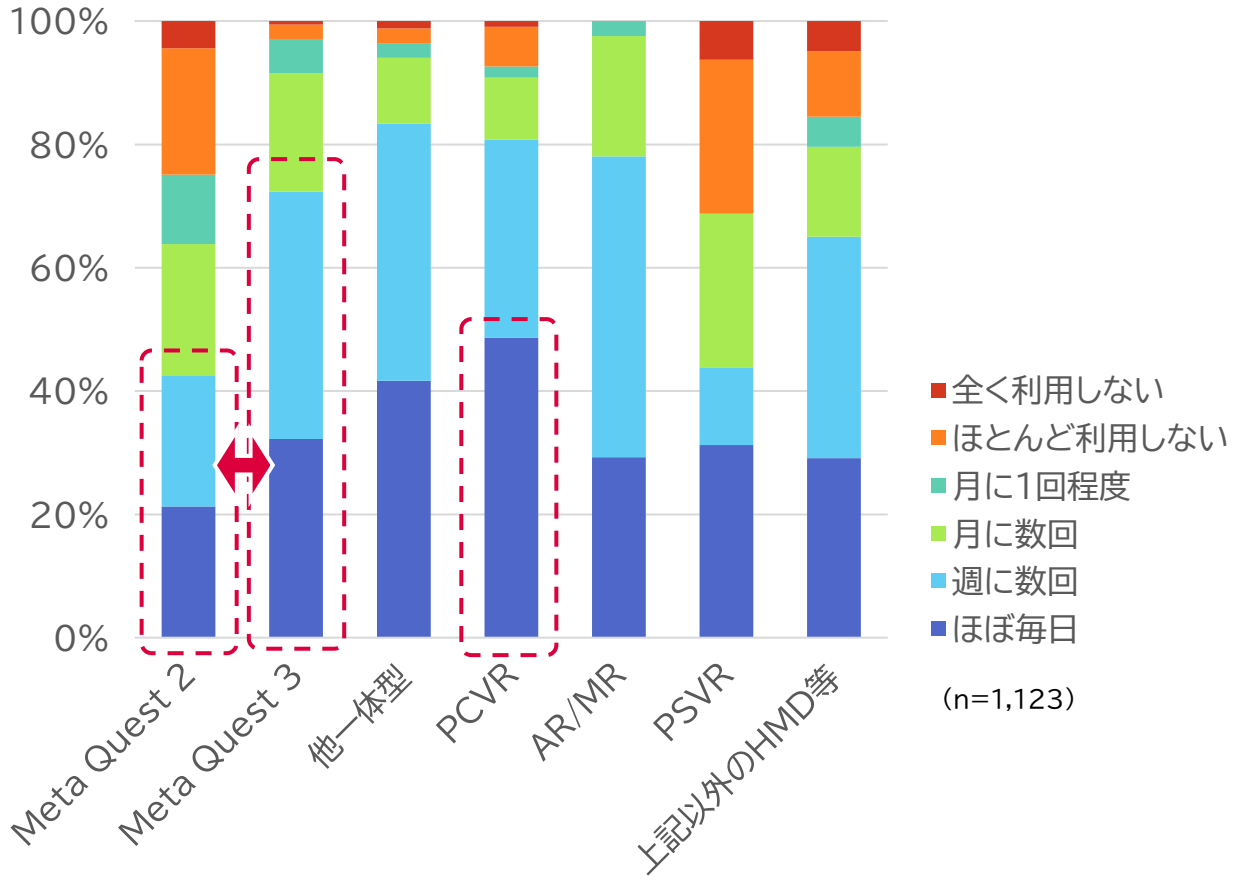
質問8: あなたはヘッドマウントディスプレイ(HMD)を現在どの程度の頻度で利用していますか。直近半年程度での利用頻度に近いものをお選びください。※複数台利用している場合には、最も利用しているHMDについて回答してください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

2－① PCVRユーザの半数は「ほぼ毎日」HMDを利用

【メイン機別利用頻度】



- 全体の約7割を占めるMeta Questユーザーは、2機種の差が顕著
  - コアユーザーがMeta Quest 3にシフトか
- PCVRの利用頻度が高く、コアなユーザが多い傾向

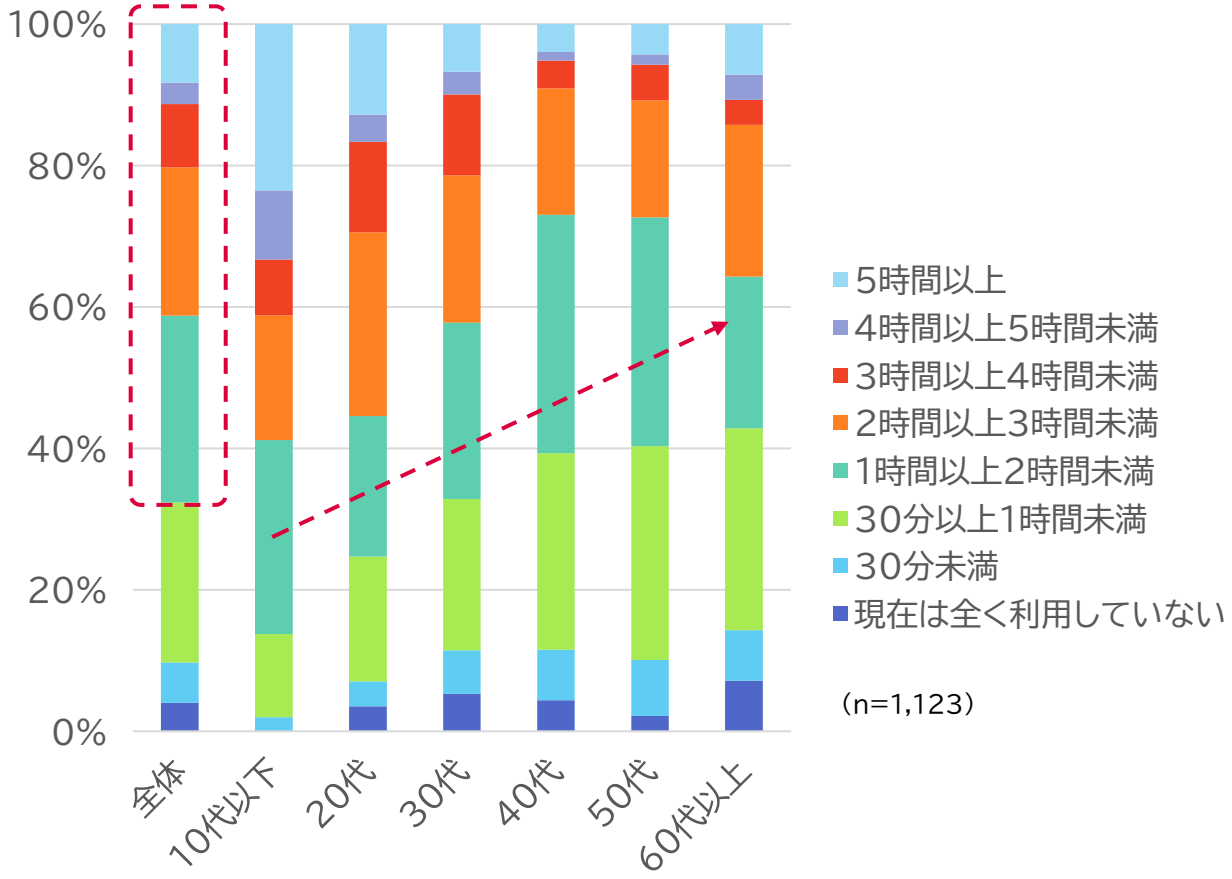
質問8: あなたはヘッドマウントディスプレイ(HMD)を現在どの程度の頻度で利用していますか。直近半年程度での利用頻度に近いものをお選びください。※複数台利用している場合には、最も利用しているHMDについて回答してください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

2－② 全体の約7割は1回あたり「1時間以上」HMDを利用

【年代別利用時間】



（n=1,123）

- 全体の約7割が、1回あたり1時間以上利用
  - 4割は2時間以上
- 年齢が低いほど利用時間も長くなる傾向

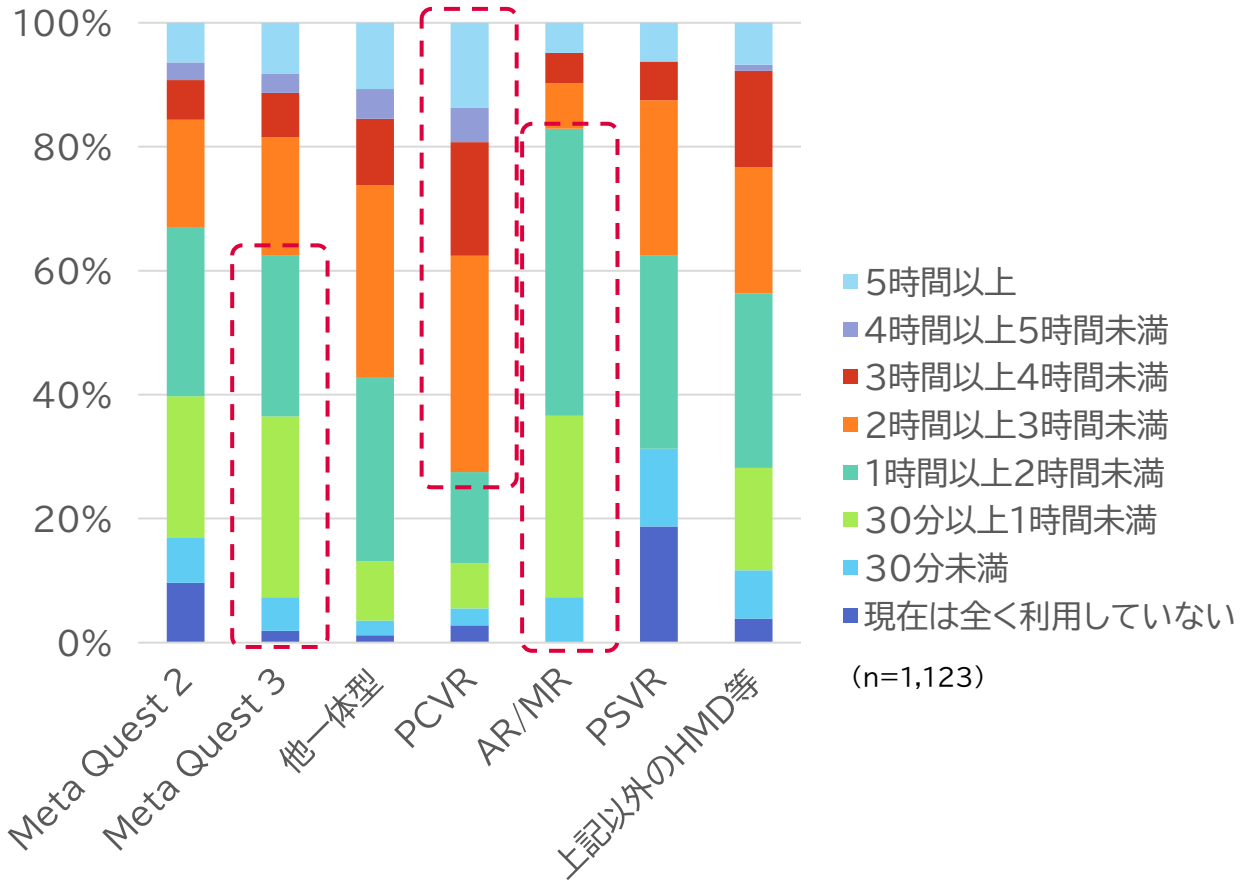
質問10: あなたがヘッドマウントディスプレイ（HMD）を利用する日は、平均何時間程度利用していますか。現在の状況に最も近いものをお選びください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

2－② 機種で利用時間に差異あり、AR/MRは短時間利用が目立つ

【メイン機別利用時間】



（n=1,123）

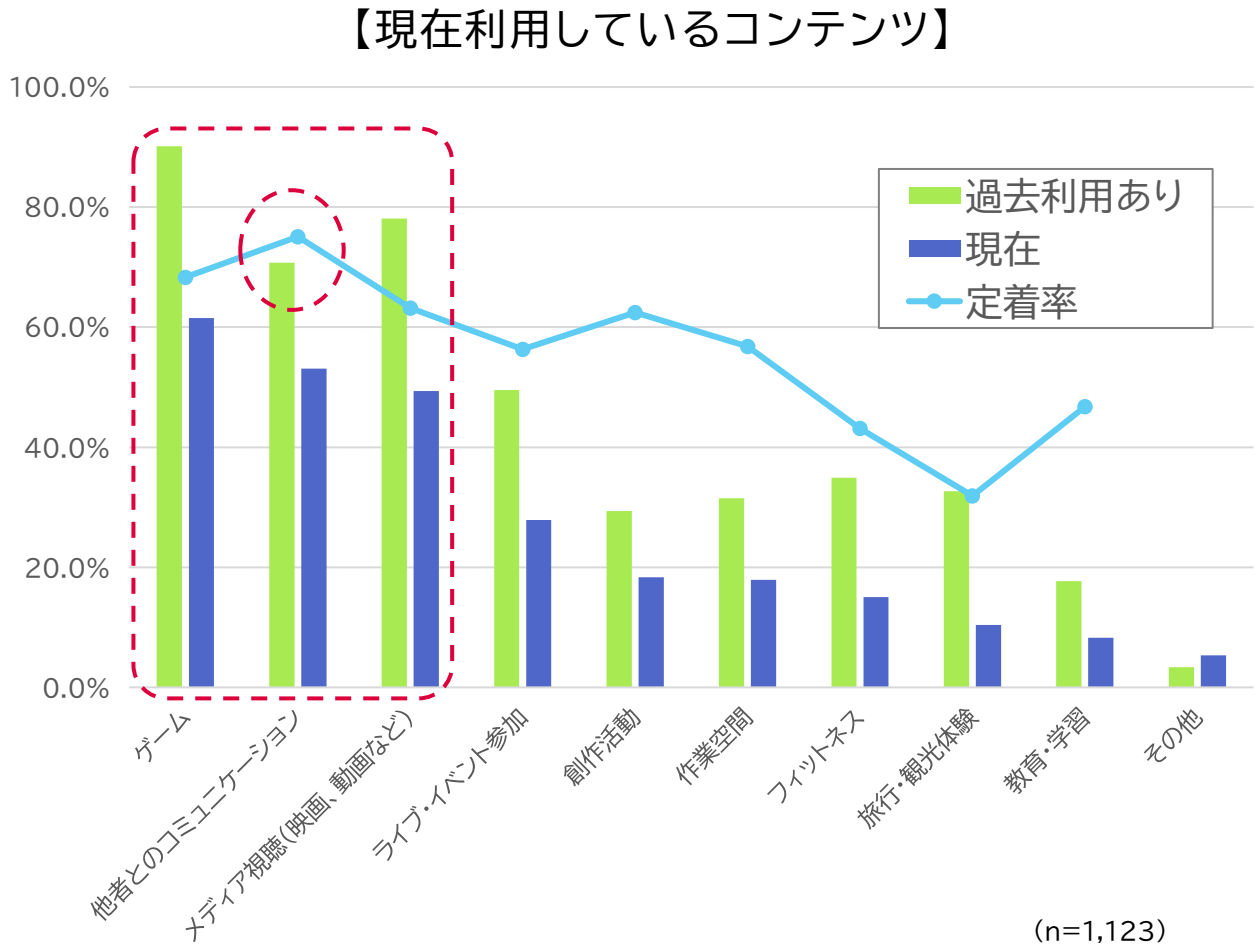
- Quest3は約6割が2時間未満
  - バッテリー駆動時間も影響か
- PCVRは約7割以上が2時間以上
- AR/MRは反対に2時間未満が約8割で短時間用途が多い

質問10: あなたがヘッドマウントディスプレイ（HMD）を利用する日は、平均何時間程度利用していますか。現在の状況に最も近いものをお選びください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

3－①　他者とのコミュニケーションは経験者の75%以上に定着



- 「ゲーム」、「他者とのコミュニケーション」、「メディア視聴」が多い
  - 定着率※が最も高いのは「他者とのコミュニケーション」で75%以上
- ゲームは全体の約9割が経験

※定着率 ＝ 現在利用人数÷過去経験あり人数×100(%)

質問14: あなたはヘッドマウントディスプレイ(HMD)を現在どのような用途で利用していますか。近いものをすべてお選びください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

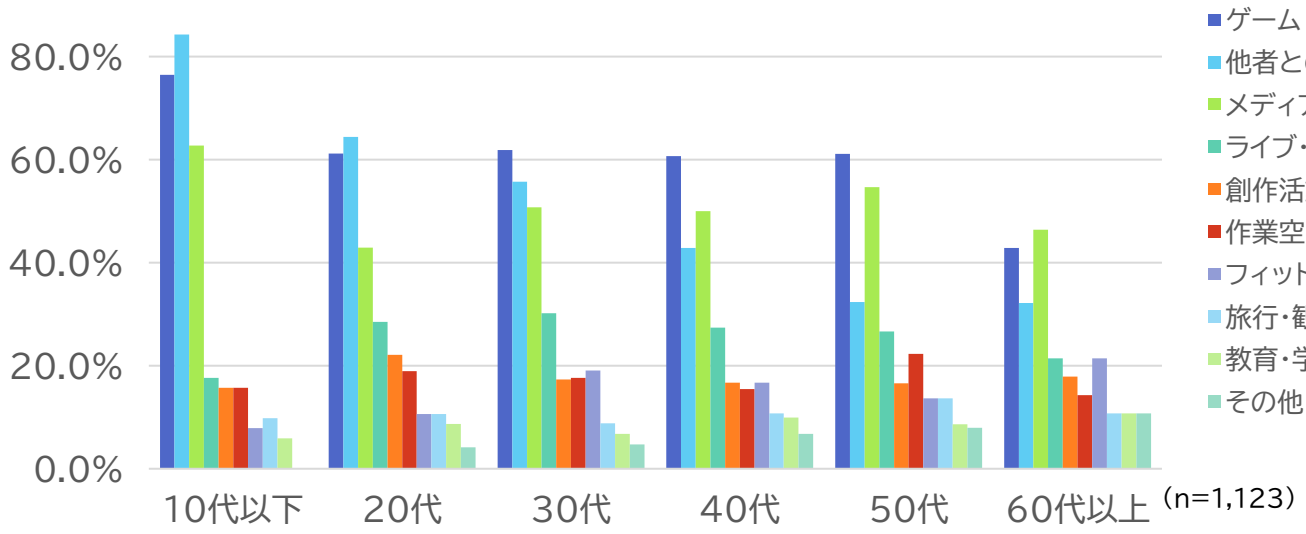
Copyright © Mitsubishi Research Institute

3－② 幅広い年代でゲーム、他者コミュ、メディア視聴の利用が圧倒的

【年代別　現在利用しているコンテンツ】

	10代以下	20代	30代	40代	50代	60代以上
第1位	他者コミュ	他者コミュ	ゲーム	ゲーム	ゲーム	メディア
第2位	ゲーム	ゲーム	他者コミュ	メディア	メディア	ゲーム
第3位	メディア	メディア	メディア	他者コミュ	他者コミュ	他者コミュ

- 20代以下で「他者とのコミュニケーション」が第1位
- 30-50代は「ゲーム」、60代以上は「メディア視聴」が第1位



（n=1,123）

質問14: あなたはヘッドマウントディスプレイ(HMD)を現在どのような用途で利用していますか。近いものをすべてお選びください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

3－③　女性ユーザ中心にフィットネス利用が一定存在

【性・年代別　現在利用しているコンテンツ（ランキング）】

コンテンツ	男性						女性					
	10代以下	20代	30代	40代	50代	60代以上	10代以下	20代	30代	40代	50代	60代以上
ゲーム	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
他者コミュ	1	1	2	3	3	3	1	1	2	2	2	3
メディア	3	3	3	2	2	1	3	4	3	3	6	1
イベント	5	4	4	4	4	6	4	3	5	6	6	3
創作	4	5	7	5	6	5	8	5	5	5	3	5
作業	5	6	6	5	5	6	8	6	9	9	5	5
フィットネス	8	8	5	7	8	4	5	8	4	4	3	5
旅行	7	7	8	9	7	8	5	9	8	6	8	5
教育	9	9	9	8	9	8	5	10	10	8	9	5
その他	10	10	10	10	10	8	8	6	7	10	9	5

- 性・年代別で見ると、女性（20代を除く）で「フィットネス」の利用が多い傾向

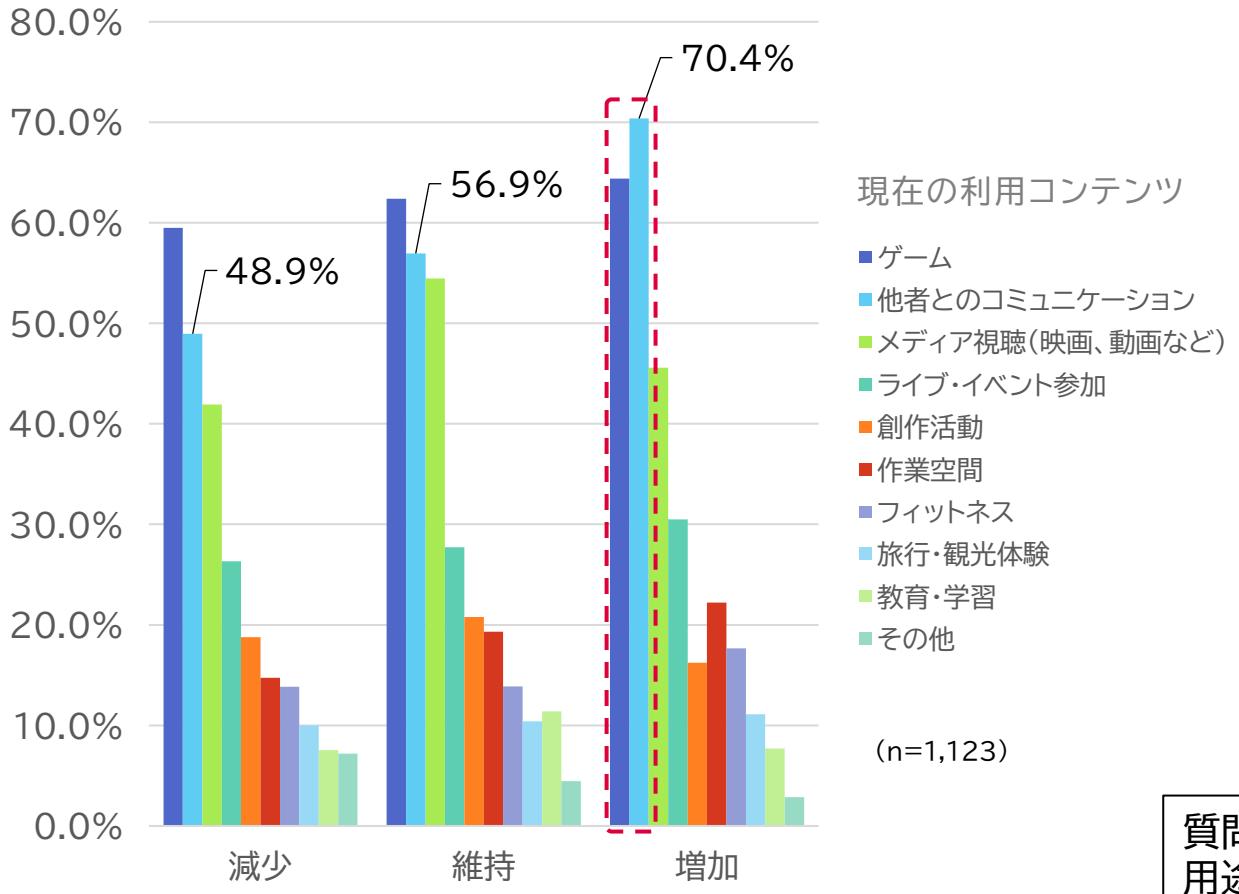
（男性　n=975）
（女性　n=106）

Copyright © Mitsubishi Research Institute

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

3－④　月間利用時間増加のカギは「他者とのコミュニケーション」か

【月間利用時間の変化　ユーザの利用コンテンツ】



	月間利用時間の増減		
	減少	維持	増加
第1位	ゲーム	ゲーム	他者コミュ
第2位	他者コミュ	他者コミュ	ゲーム
第3位	メディア	メディア	メディア

※月間利用時間＝ 利用頻度（回/月）×利用時間（時間/回）

- 月間利用時間※が増加したユーザは「他者とのコミュニケーション」の利用割合がやや高い
  - 減少、維持した層は「ゲーム」が第1位
    増加した層のみ「他者コミュ」が第1位

質問14: あなたはヘッドマウントディスプレイ（HMD）を現在どのような用途で利用していますか。近いものをすべてお選びください。

出所：Mogura、三菱総合研究所「XRデバイスユーザーの利用状況調査」

Copyright © Mitsubishi Research Institute

未来を問い続け、変革を先駆ける

MRI 三菱総合研究所