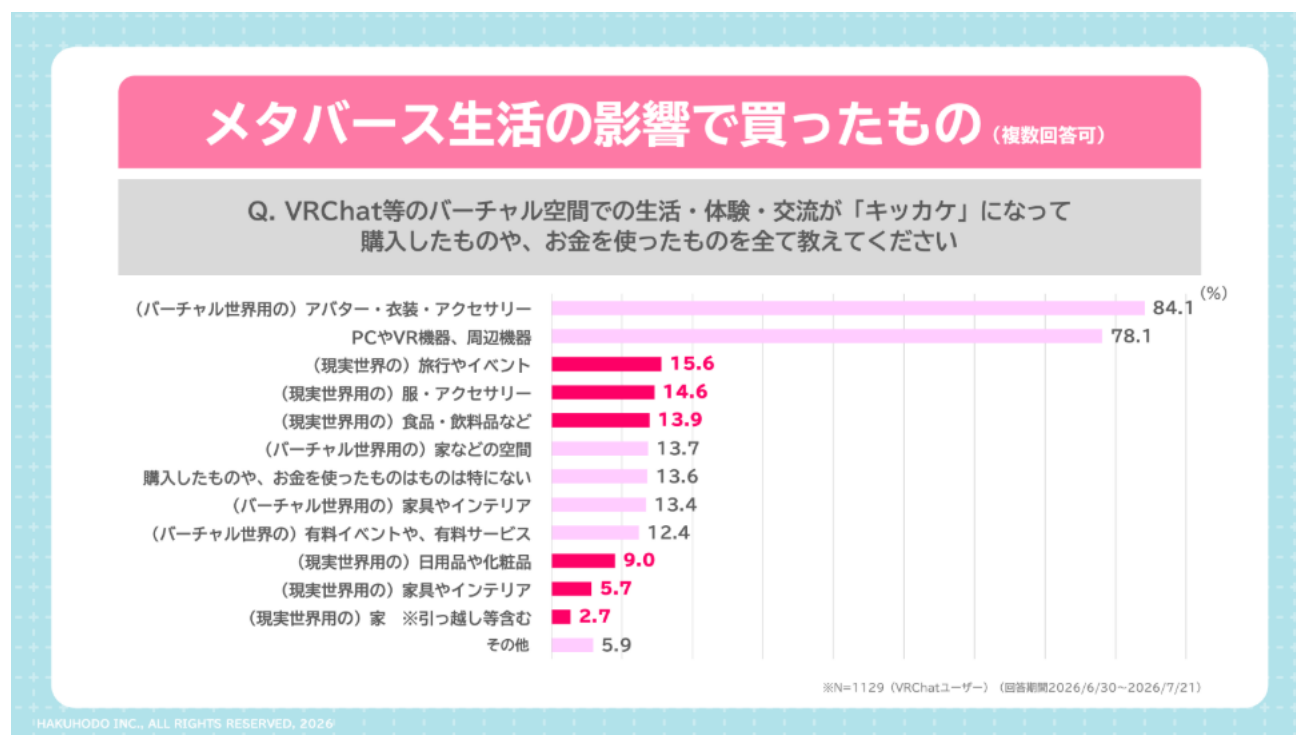


メタバース生活者ラボ、株式会社 V と共同で
「メタバース生活がもたらす購買行動の変化」に関する調査を実施
—バーチャル体験がリアルな購買行動に変化を与える兆し
企業ワールドでの体験をきっかけに現実世界での行動が変化したという声も—

株式会社博報堂（本社：東京都港区、代表取締役社長：名倉健司、以下 博報堂）の専門組織 生活者発想技術研究所傘下のプロジェクト型ラボである「メタバース生活者ラボ®」は、株式会社 V（本社：東京都品川区、代表取締役：藤原光汰）と共同で、メタバース空間での日常が生活者の「現実世界（リアル）の購買行動」や「人生の価値観」にどのような影響を与えているかについて、同社がパートナー契約を有するソーシャル VR プラットフォーム（メタバース関連サービス）「VRChat」上で 1,000 名を超えるメタバース生活者を対象とした実態調査を実施いたしました。

【主な調査結果のポイント】

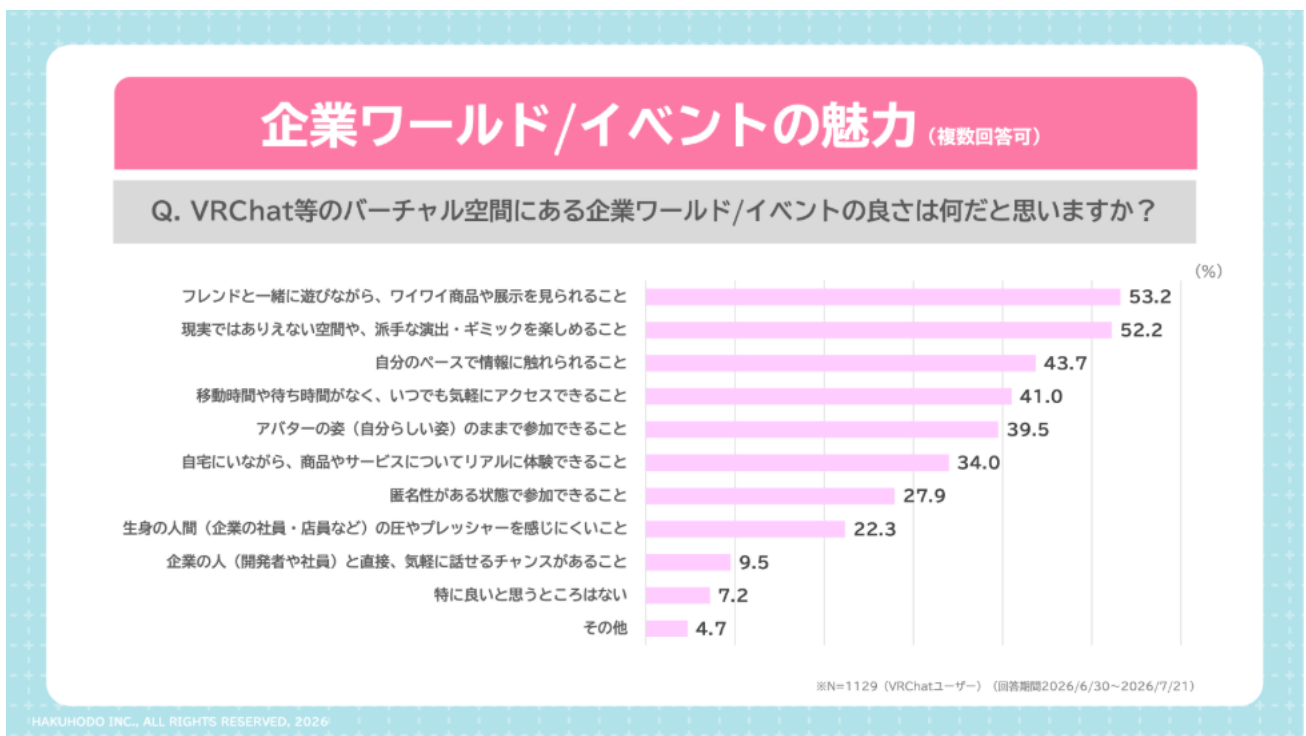
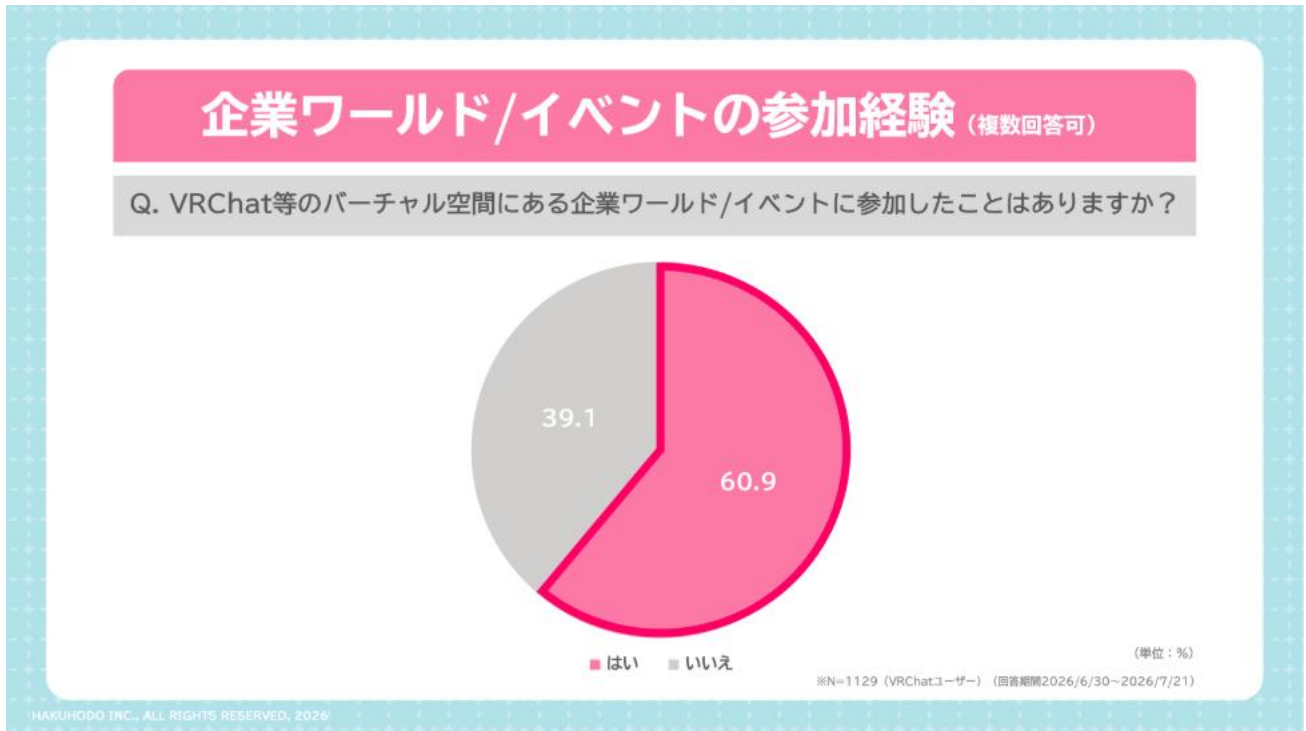
1. バーチャル体験が現実世界の「家・服・旅行」の購入・体験を動かす兆し



メタバース生活者に対し、「VRChat 等のバーチャル空間での生活・体験・交流がキッカケになって購入したものや、お金を使ったもの」を尋ねたところ、アバター・衣装・アクセサリ（84.1%）や、PC・VR 機器・周辺機器（78.1%）といった「バーチャル世界を快適に過ごすための消費」が上位を占めた一方で、「現実世界(リアル)での購買」にも変化をもたらしている兆しが見えてきました。メタバース生活をきっかけに「現実世界の旅行やイベント」へお金を使った人は 15.6%、「現実世界の服・アクセサリ」は 14.6%となりました。また「現実世界の家具・インテリア」の購入や「現実世界の家（引っ越しを含む）」にお金を使うといった大きなライフスタイルの変化にも影響を及ぼしていることが分かりました。

実際の声としても、「メタバースの素敵ワールドの影響で、そのワールドの元になったリアル場所に旅に行きました」といった旅行のきっかけや、「家族がいる関係で、メタバース活動時に迷惑をかけないように家を借り直しました（1LDK→2DK）」のように、住環境そのものを見直すケースも見受けられます。

2. 企業のバーチャル空間参加は、プレッシャーのない「体験型エンタメ拠点」に



メタバース生活者に対し、「バーチャル空間にある企業ワールド/イベントに参加したことがあるか」と尋ねたところ、約6割が参加したことがあると回答しました。またその魅力については、「フレンドと一緒に遊び

ながら見られる（53.2%）」「生身の店員等のプレッシャーを感じにくい（22.3%）」など、自分のペースで楽しめる新しい情報収集・ブランド体験の場になりつつある傾向も見られました。さらには実際のメタバース生活者から寄せられた声の中には、「期間限定のコンビニワールドで新商品のスムージーを作って遊ぶことができ、その影響で現実世界の近所のコンビニに導入されたと知り、すぐに買いに行きました！」といった企業ワールドでの体験が現実世界での購買行動の変化に影響を与えているといった声も見受けられました。

調査の詳細はこちら

調査データやメタバース生活者ラボ・外部研究員の「生の体験談・リアルな声」を含めた詳細は、下記リンクよりご覧いただけます。

https://hassogiken.jp/article/chotchat_research2/

《調査概要》

調査対象：期間内にメタバースプラットフォーム「VRChat」を訪れたユーザー

有効回答数：1,129 名

実施時期：2026 年 6 月 30 日～2026 年 7 月 21 日

調査手法：メタバース（VRChat）空間内におけるアンケートモニター掲示

調査実施：株式会社 V

■ chot-chat とは

博報堂 メタバース生活者ラボ®と株式会社 V が共同で提供する、メタバース空間を拠点とする「デジタル先端層（メタバース生活者）」からプラットフォーム上で直接定量的・定性的な声を収集できるリサーチソリューションです。空間に馴染んだインターフェースにより「ちょっとした雑談」の延長線上で回答を得る仕組みを構築し、従来の調査手法ではアプローチが難しかった層のリアルな本音を高い回収率と質で抽出します。メタバース施策の検証にとどまらず、次世代の消費動向把握や新規事業開発におけるインサイト発掘に貢献します。本調査は株式会社 V の運営体制のもと実施されるものであり、各プラットフォーム運営企業との共同調査ではありません。

■ メタバース生活者ラボ®

メタバース生活者ラボ®は、デジタル世界ならではの「(もうひとりの) 自分」を持つ人々「メタバース生活者」によって構成された、コミュニティ型の研究プロジェクトです。当事者の視点を出発点とし、社内外の多様なメタバース生活者と共に、デジタルとフィジカル（現実）の往還が日常化するなかで、新たな生活者価値や生活の兆しを探究することを目的としています。

URL：<https://metaverse-seikatsusha-lab.com/>

■ 生活者発想技術研究所

生活者発想技術研究所は、クライアント企業の生活者発想を推進するための研究開発を目的として 2024 年 9 月に設立された専門組織であり、「未来生活者発想」をコンセプトに掲げ、「生活者発想経営」「フォーカス型生活者洞察」「生活者心理・行動」「ウェルビーイング社会の共創」「生活者発想に基づく創造性」など、多様

なテーマに関する研究・開発・教育・発信を行っています。

URL : <https://hassogiken.jp/>

■ 株式会社 V

株式会社 V は、メタバース/XR 領域において国内トップクラスの事業支援・制作実績を有する企業です。

「VRChat」や「Roblox」で国内最大級のコミュニティを運営し、ソニーグループ、スクウェア・エニックス、伊藤忠商事などからの資金調達を実施。戦略から開発・運用までを一貫して支援し、メタバース業界を牽引しています。

URL : <https://v-inc.jp/>

【本件に関するお問い合わせ】

株式会社博報堂 広報室 戸田・和田 koho.mail@hakuhodo.co.jp