

2021年10月28日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、産業分野における「CG・ゲームエンジン活用」に関する実態調査を実施

70%以上が活用方法をまだ知らないものの、半数が業務の効率化と質の向上に期待

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：梶谷 眞一郎、東証マザーズ：証券コード3907、以下「当社」）は、「日経クロステック Active」において主に製造業および建築・土木企業にお勤めの方を対象とし、「CG・ゲームエンジンの活用に関する実態調査」を実施。2021年9月8日から2021年10月15日までに収集された146件の回答にもとづく調査結果を発表したことをお知らせします。



さまざまな業界においてデジタルトランスフォーメーション (DX) への取り組みが進む中、CG やゲームエンジン (※1)、メタバース (※2) といったエンターテインメントの世界で活用されてきたテクノロジーが産業分野で注目を集めています。自動運転や製品検査など、機械学習による画像認識用の教師データをはじめ、建築における xR やゲームエンジンを使ったデジタルツインなど、あらゆる場面で CG によるリアルタイムビジュアルライゼーションの活用が先進的な企業を中心に進展し、成果を出し始めているところです。

そこで当社では、ゲーム・エンターテインメント以外の事業における CG・ゲームエンジンの活用に関する実態を調査すべく、下記の通りアンケートを実施しました。

※1 ゲームエンジン：コンピューターゲーム開発に必要なライブラリやツールなどの機能がまとまった、GUI ベースの統合開発環境

※2 メタバース：利用者が自分の分身 (アバター) を通して現実世界と同様の活動ができる、インターネット上の 3DCG による仮想空間

【調査概要】

- 調査対象 : 日経クロステック Active 会員
- 調査手法 : 日経クロステック Active での Web アンケート調査
- 調査期間 : 2021 年 9 月 8 日～10 月 15 日
- 有効回答数 : 146 名 (勤務先の従業員数 100 人以上に限定)
- 調査資料 : https://go.siliconstudio.co.jp/wp_download/cg-gameengine-202110/

【調査結果のポイント】

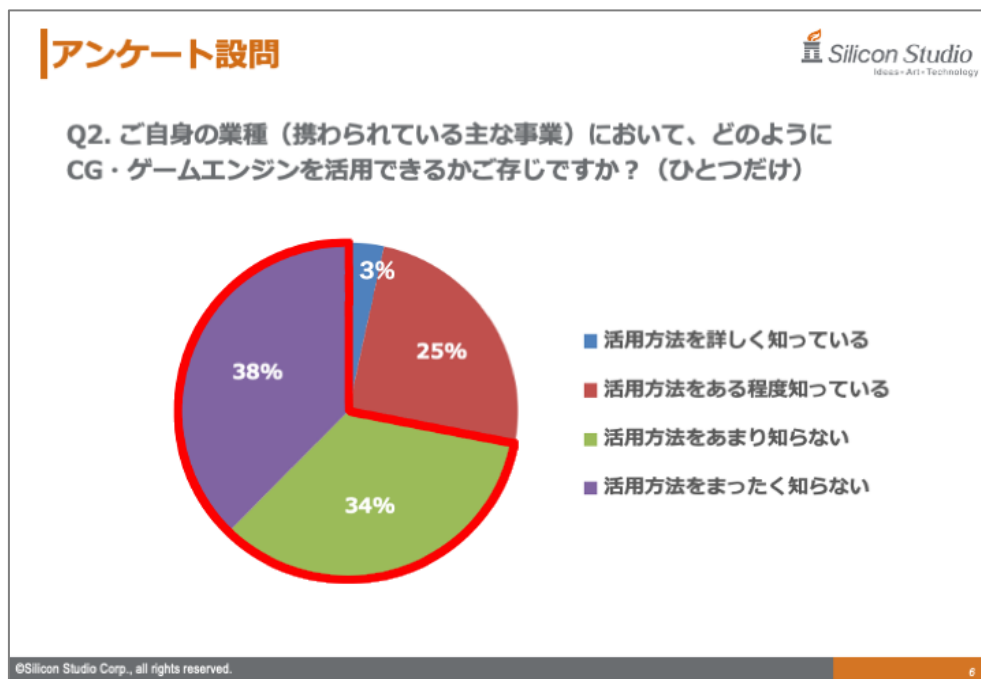
1. 回答者の 72%が CG・ゲームエンジンの活用方法を知らないという状況
2. 「すでに導入・活用している」は 6%、「検討している」または「検討する可能性がある」は 36%
3. 約 3 割がシミュレーションと設計・計測データによるビジュアライゼーションでの活用に注目
4. 半数が業務および成果物のクオリティアップと業務の効率化に期待
5. 半数近くが導入・活用に際して費用対効果と専門知識の必要性に懸念

【調査結果 (抜粋)】

1. 回答者の 72%が CG・ゲームエンジンの活用方法を知らないという状況

自身の業種 (携わられている主な事業) における CG・ゲームエンジンの活用方法を「あまり知らない」が 34%、「まったく知らない」が 38%、合計すると「知らない」と回答した人が全体の 72%を占める結果となりました。

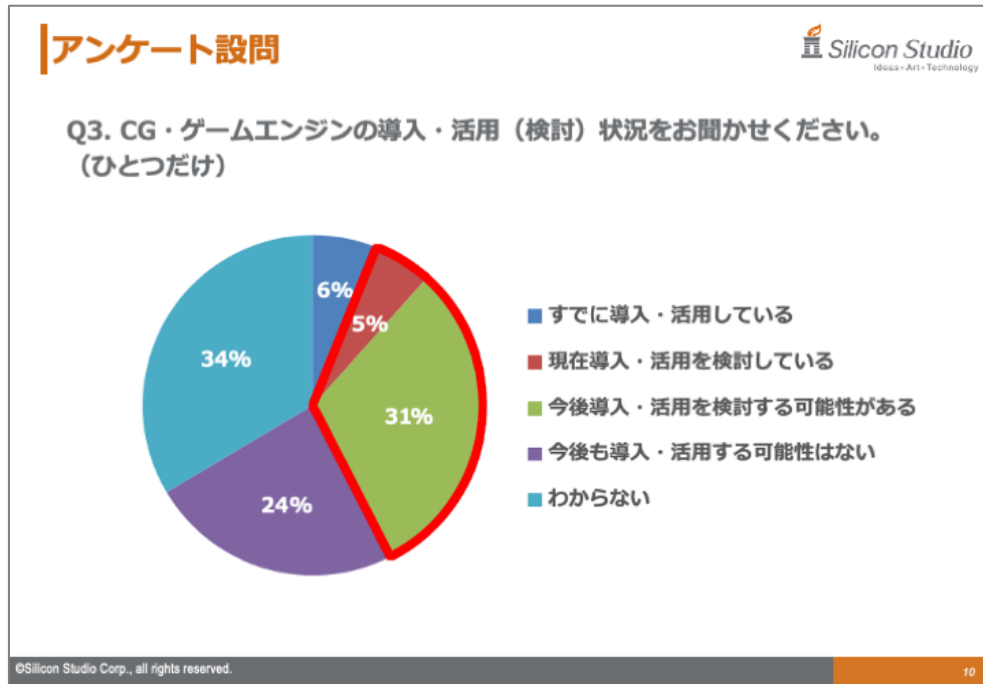
「詳しく知っている」はわずか 3%、「ある程度知っている」は 25%となり、どのように活用できるのか、まだまだあまり認知されていない状況であることが読み取れます。



2. 「すでに導入・活用している」は 6%、「検討している」または「検討する可能性がある」は 36%

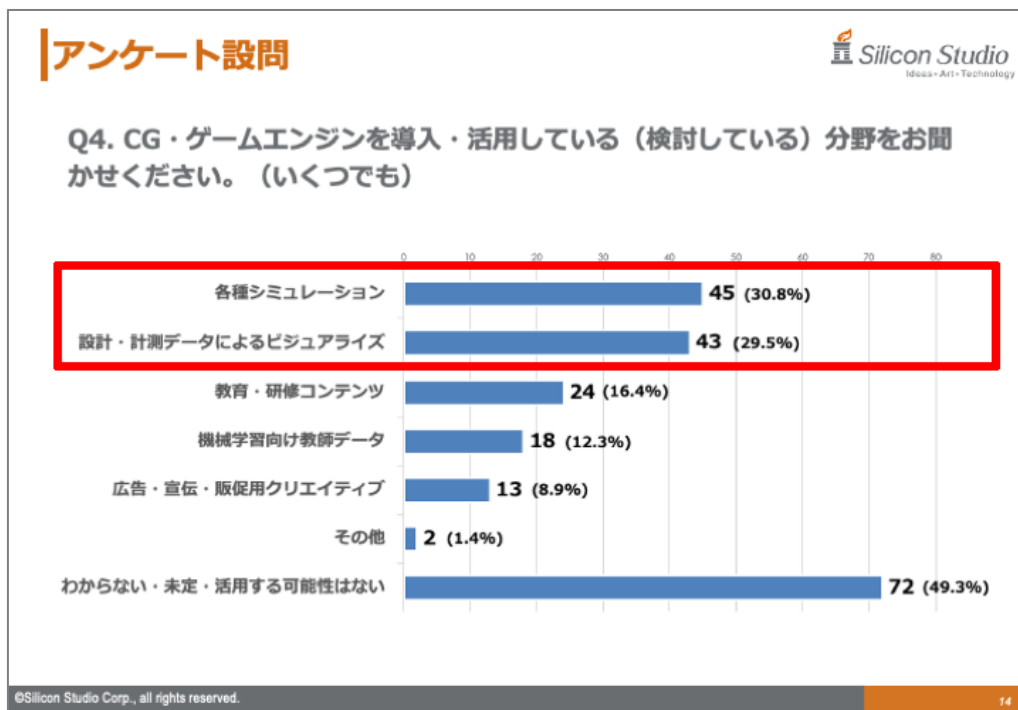
CG・ゲームエンジンを「すでに導入・活用している」と回答した人はわずか 6%でした。情報感度が高く先進的な企業から徐々に活用は広まりつつあるものの、まだ初期市場であることがわかりました。

一方で、「現在導入・活用を検討している」「今後導入・活用を検討する可能性がある」の合計は36%という結果となりました。



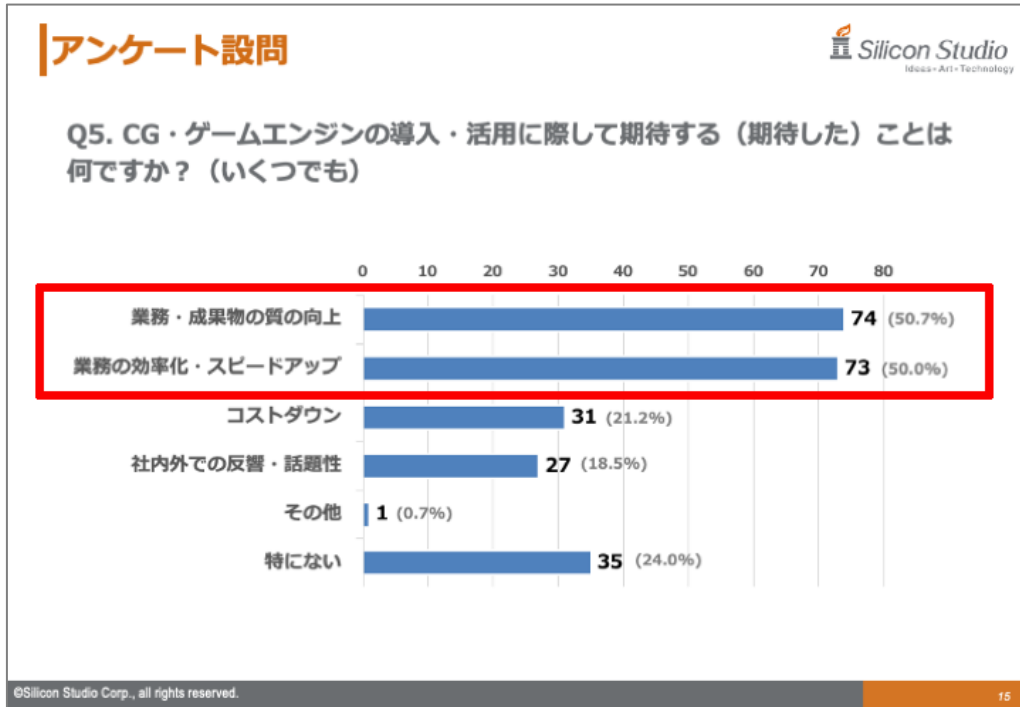
3. 約3割がシミュレーションと設計・計測データによるビジュアライゼーションでの活用に注目

CG・ゲームエンジンの導入・活用分野は、「わからない・未定・活用する可能性はない」を除くと「各種シミュレーション」の45と「設計・計測データによるビジュアライズ」の43が最も多く、全回答者の約3割が活用している、または検討しているという結果となりました。



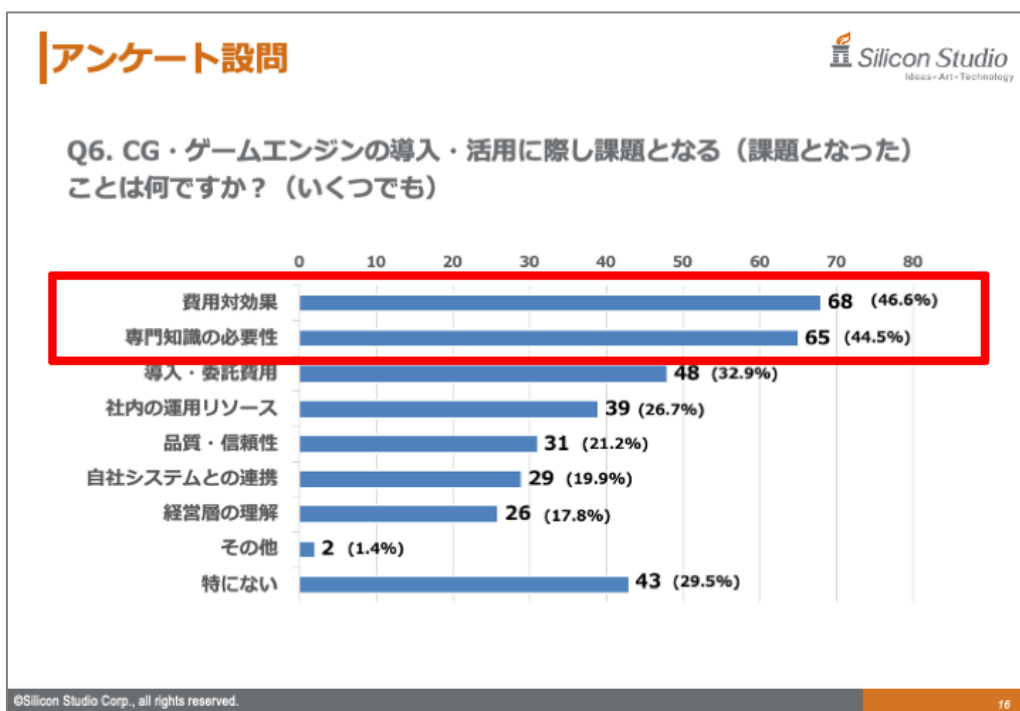
4. 半数が業務および成果物のクオリティアップと業務の効率化に期待

CG・ゲームエンジン活用への期待は、「業務・成果物の質の向上」の74、「業務の効率化・スピードアップ」の73が最も多く、半数がコスト削減よりも業務の質と効率の向上に期待していることがわかりました。



5. 半数近くが導入・活用之际して費用対効果と専門知識の必要性に懸念

導入・課題に際しての課題は、「費用対効果」の68が最も多く、次いで「専門知識の必要性」が65という結果となりました。活用促進のためには、費用に見合う効果があるか否かと、専門知識の必要性に関する不安の払拭が必要であると読み取れます。



回答者の属性および導入・活用についての疑問や不明点についての自由記述を含めた調査結果については、下記 URL の当社 Web サイトより PDF 形式にてダウンロードいただけます。

https://go.siliconstudio.co.jp/wp_download/cg-gameengine-202110/

■ 日経クロステック Active について

株式会社 日経 BP が運営する日経クロステック Active は、IT／製造／建設各分野にかかわる企業向け製品・サービスについて、選択や導入を支援する情報サイトです。製品・サービス情報、導入事例、選択ガイド、技術動向、最新トピックなど、企業の事業戦略立案や投資、製品・サービスの導入判断の参考となるコンテンツを掲載しています。

<https://active.nikkeibp.co.jp/>

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は、世界最高レベルの技術力をもって、創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できること、および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開できることが強みです。ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』といった、高度な技術をゲーム制作現場に提供するシリコンスタジオのミドルウェアは、これまでワールドワイドで数多くの AAA タイトルに採用されてきました。

<https://www.siliconstudio.co.jp/>

Ideas × Art × Technology

技術力・表現力・発想力を兼ね備えた CG ソリューションプロバイダー

コンピューターグラフィックス (CG) は、無限の可能性を秘めています。

映像・エンターテインメント分野では表現の幅を拡げ、土木建築・自動車といった産業分野では、可視化や HMI (ヒューマンマシンインターフェイス) などに活用されています。AI・ディープラーニングの分野においても、学習データとしての活用が進み、その成果が評価され始めています。また、5G のような高速大容量で低遅延を実現するネットワーク環境やクラウドの活用は、ユーザーエクスペリエンス (UX) にさらなる変革をもたらすでしょう。

私たちシリコンスタジオは、自社開発による数々のミドルウェアを有し、CG の黎明期から今日に至るまで CG 関連事業に取り組み、技術力、表現力、発想力の研鑽を積み重ねてきました。それら 3 つの力を高い次元で融合させ、CG が持つ可能性を最大限に発揮させられること、それが私たちの強みです。

Ideas × Art × Technology

私たちは CG 業界をリードするソリューションプロバイダーとして、お客さまの課題解決はもちろん、付加価値のあるアウトプットの提供をお約束いたします。

■ 本リリースに関するお問い合わせ先：

シリコンスタジオ株式会社 広報担当

Tel : 03-5488-7070

E-Mail : pr@siliconstudio.co.jp

※ 記載されている名称は各社の商標または登録商標です。