メタユニバーサル・スタジオ・コーセン

UnrealEngine5＆FORTNITE × Babule

Problem（課題）

Problem1
現実の不便を立証する方法が少ない

Problem2
3Dモデラーの人材が少ない(特にBIM/CIMの人材)

Problem3
現場の迫力を伝えることができていない

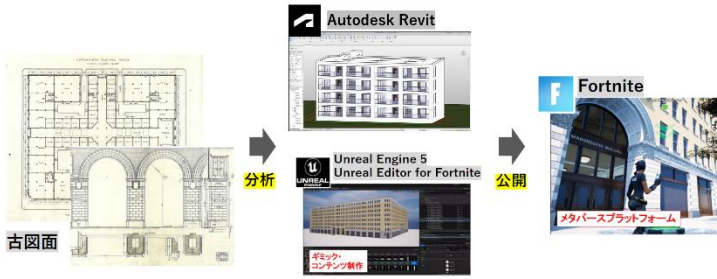
Solution（解決策）

Solution1
UE5の物理演算にて立証の再現が可能

Solution2
3Dモデルを作成することに金銭的価値を見出す

Solution3
ゲームを取り入れることで学びに遊びをコミットする

未活用建築データ
デジタルツインの作成が素早く可能



Industry4.0

1企業+αのデジタル化

いかに自社に+周辺エコシステムを
蓄積・創出(囲い込み)し、競争力を構築するか?

デジタル技術を通じた
ダイナミックケイパビリティ

Babule

データ共有/
コミュニケーション
システム

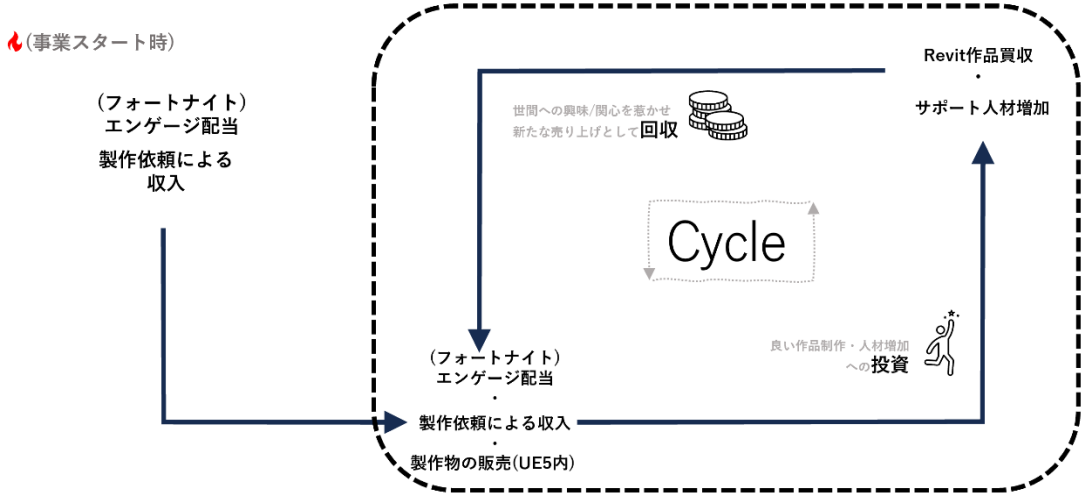
建設/土木の企業が
潜在的に保有する
未活用資産
をどのように
儲けに直結できる
ようにするかが

カギ

Industry5.0

複数企業をまたぐデジタル化
データ共有・連携

いかに業種を超えたデータサプライチェーン・
データ共有ネットワークを形成し
市場ルール担保と、競争力を構築するか?

データ共有・連携を通じたダイナミックケイパ
ビリティ・エコシステム

膨大なワールド制作により
フォートナイト検索上位に載せる能力を有し、個人のクリエイトサポートを行う
(クリエイターサポート事業・自社制作による広告ワールド・グッズ制作)