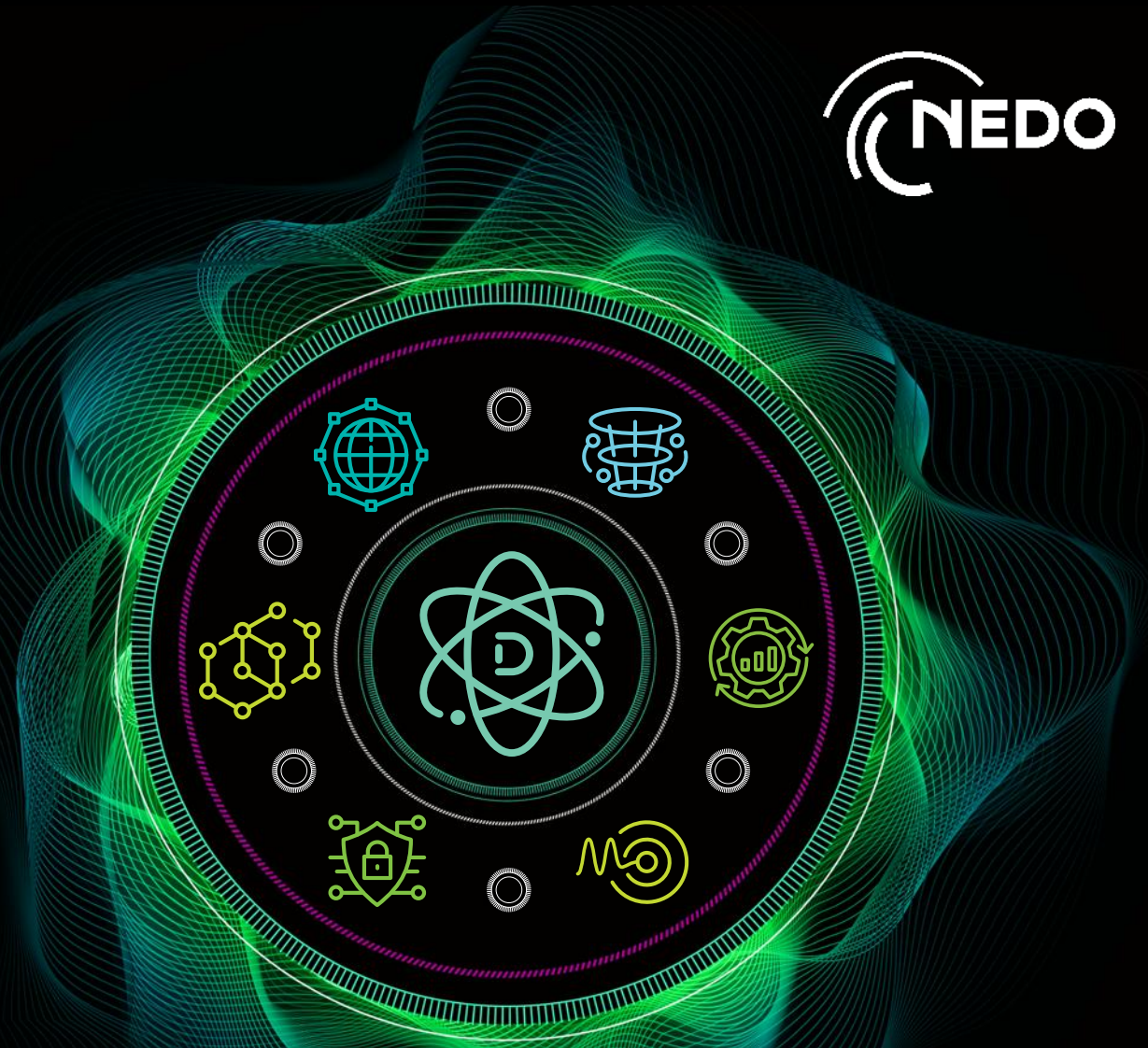
量子コンピューティング ユースケース集

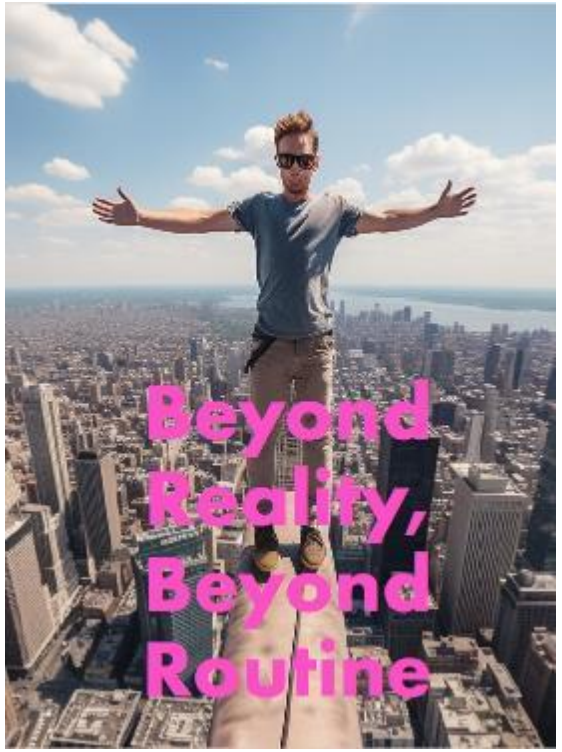
# 他者の経験の疑似体験サービス



Q-STAR
量子技術によるSDGs推進部会
©2026　Q-STAR, Quantum STrategic industry Alliance for Revolution

国立研究開発法人新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）

# 他者の経験の疑似体験サービス
# A service that allows users to simulate the experiences of others




| | |
|---|---|
| **ユースケース概要**<br>**Use Case Overview** | 有名なスポーツ選手やアーティストなどの記憶・経験を疑似的に追体験<br>Simulating the memories and experiences of famous athletes and artists. |
| **解決できる課題と効果**<br>**Issues to be addressed and their effects** | 成功・失敗の経験や知見などを次世代に効率的かつ幅広く伝承<br>Efficiently and broadly passing on experiences and insights of success and failure to the next generation. |
| **量子技術の貢献**<br>**Contributions of quantum technology** | 膨大な記憶・経験の記録を量子状態を活用して保存し、量子通信で共有<br>Storing vast memories and experiences in quantum states and sharing them through quantum communication. |

| | |
|---|---|
| **実現予想時期**<br>**Expected realization period** | (Year)2040～2050 |
| **産業分類**<br>**Industry classification** | 情報・金融・その他サービス<br>Information・Financial・Other services |
| **関連するQRAMI階層**<br>**Related QRAMI layers** | 通信層<br>Communication layer |
| **関連する量子技術**<br>**Related quantum technologies** | 量子通信・セキュリティ<br>量子コンピュータ<br>Quantum Communication・Security<br>Quantum Computer |

| | |
|---|---|
| **新規性**<br>**Novelty** | 大きな革新<br>Significant innovation |
| **達成難易度**<br>**Difficulty of achievement** | 困難<br>Difficult |
| **社会貢献度**<br>**Social contribution level** | 幅広い業種に貢献<br>Contributions to a wide range of industries |
| **市場規模**<br>**Market size** | 見積困難<br>Difficult to estimate |

詳細/Detail

ロードマップ/Roadmap

# 他者の経験の疑似体験サービス
## A service that allows users to simulate the experiences of others

| サービス内容<br>Service Detail | 量子コンピュータの活用<br>Utilizing quantum computers | ビジネスインまでのロードマップ<br>Roadmap to starting business |
|---|---|---|
| 他人の素晴らしい体験(有名スポーツ選手などの記憶)を疑似体験 | 疑似体験の作成・活用における計算に用いる | 2020年 AR普及<br>2035年 量子を活用した記憶などの新たなデジタル化が普及<br>2045年 ゲーム機のようなものが普及 |
| Simulate other people's wonderful experiences (memories of famous athletes, etc.) | Use for calculations in the creation and utilization of simulated experiences | 2020: AR uptake<br>2035: New Digitization of memory using quantum technology Uptake<br>2045: Widespread use of game-console-like machine |

WEBサイトにて、その他の事例も公開しています。ぜひご覧ください。
https://www.quantum-computing-use-cases.nedo.go.jp

他の事例を見る

国立研究開発法人 新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）
AI・ロボット部（e-mail：quantum_ai@ml.nedo.go.jp）

本ユースケース集は、国立研究開発法人新エネルギー・産業技術開発機構（NEDO）の委託業務「量子・古典ハイブリッド技術のサイバー・フィジカル開発事業／量子技術に関するユースケース事例調査」および「ポスト５Ｇ情報通信システム基盤強化研究開発事業（量子産業化）／量子コンピュータの産業化促進に向けた包括的調査」の成果として、得られたものです。