

プレスリリース [ 令和4年12月5日 ]

(計6枚)

## 北陸初

# 加賀市が取り組むデジタル人材の育成の一環として 最先端テクノロジーのメタバースを 東和中学校1年生が体験します！

### 記

加賀市は、2019年11月に株式会社NTTドコモと「5G時代を見据えた産業創出・教育振興に関する連携協定」を締結しました。その連携の一環として今回のメタバース体験学習を実施します。

Gugenka 代表取締役 CEO 三上 昌史 氏から、キャリア教育の視点に立ったメタバースの展望について講演をお聞きしたり、生徒1人1台端末を用いた「メタバースバーチャル空間の作成とアバターの交流」を体験したりして、近未来の社会を体験をします。

上記のような学習活動を通して、加賀市が推進するスマートシティにおける将来の担い手となるデジタル人材の育成を図ります。

#### 1 開催日時：令和4年12月15日（木）

##### ○10：45～12：35 1年3組

※他のクラスでも、メタバース体験学習をしておりますが、1年3組を取材していただきたく思います。

※特に、12：00～12：35の時間帯でアバター交流をしておりますので、ぜひ取材をしていただきたい場面となります。

##### ○13：10～13：30 お昼休みに VR 系グラス体験

※生徒が VR 系グラスをかけて、仮想空間を楽しむ体験です。

#### 2 開催場所：加賀市立東和中学校1年3組 教室

#### 3 具体的な内容や講師について

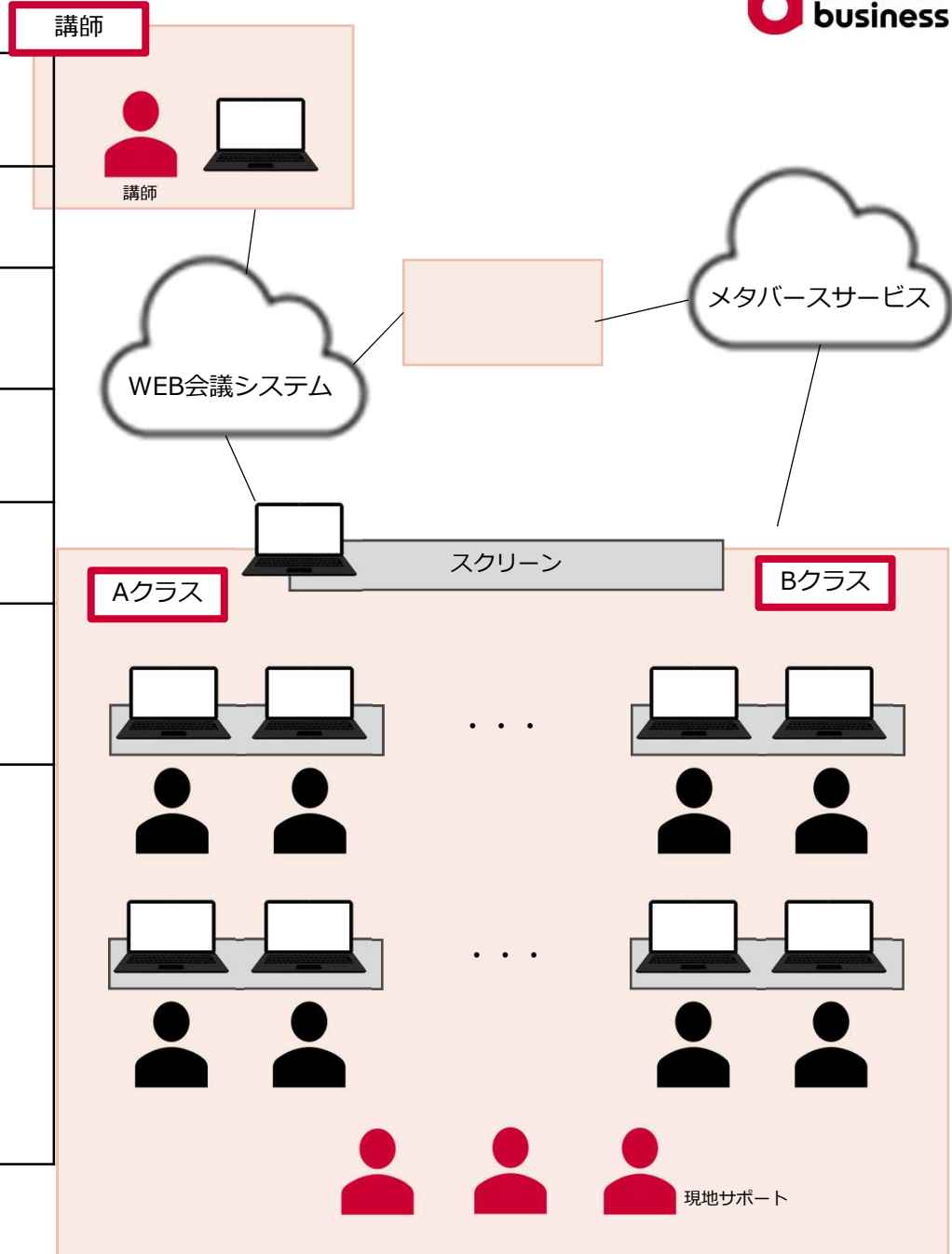
※別紙を参照ください。

本件へのお問合せ先

加賀市教育委員会事務局学校指導課 担当：北 TEL 0761-72-7886

# 1. 実施の概要

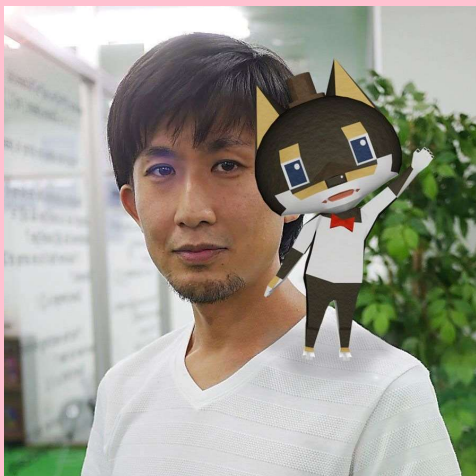
<b>タイトル</b>	近未来の交流を体験しよう。 メタバース体験会！
<b>日時</b>	2022年12月15日（木）
<b>会場</b>	東和中学校の各クラス ※講師は、遠隔からWEB会議接続
<b>ねらい</b>	最先端テクノロジーにふれ、自己のキャリアに生かす
<b>授業時間</b>	各クラス2時間
<b>授業体制</b>	2クラス同時の授業とする ※1年1・2組1~2限目 1年3・4組3~4限目
<b>授業内容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>メタバース概要 20分 講師：三上 昌史 氏 株式会社Gugenka 代表取締役CEO</li> <li>メタバースワークショップ 90分 バーチャル空間制作</li> <li>メタバース交流 10分</li> </ul> <p>(補足) お昼休みに、XR系グラス体験</p>



**バーチャル空間制作** 個人個人でオリジナルバーチャル空間を制作します。それぞれが制作した空間に入室ができるようになります。

## 2-1. ワークショップ内容詳細（メタバース概要）

### 講師



株式会社Gugenka  
代表取締役CEO  
三上 昌史/ Masafumi

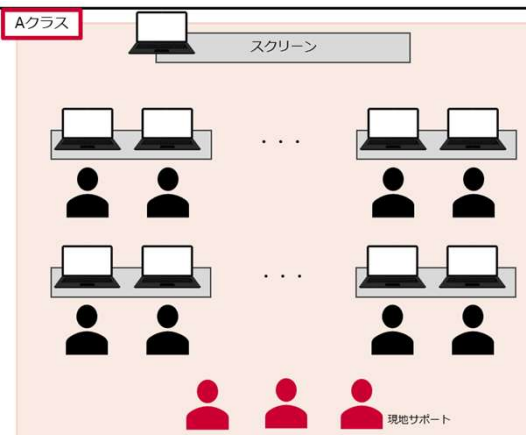
初音ミク公式バーチャルテーマパーク「MIKULAND」やサンリオ初のバーチャル音楽フェス「SANRIO Virtual Fes in Sanrio Puroland」のプロデュース。

日テレVTuberネットワークV-Clan顧問や各社XR事業のアドバイザーとしてXR分野において新規事業立案、コンテンツプロデュースを多数手掛ける。

自身が代表を務める株式会社Gugenkaではメタバース社会に向け、日本アニメ公式キャラクター数世界一のデジタルフィギュア「HoloModels」やVRChatと日本初連携したアバター作成ツール「MakeAvatar」などを提供。

当日は、メタバースの概要、今後のメタバースの展望など、将来を考えるきっかけとなるようなメタバース講演を実施予定。

### 会場イメージ



✓会場は各クラスの教室を想定しています。

※電波状況等により変更の可能性がございます。

✓講師はwebにて参加し、スクリーンに映像が投影されます。

## 2-2. ワークショップ内容詳細（バーチャル空間制作）

■ 今回のワークショップでは、NTTグループが提供するXRプラットフォームである【DOOR】を活用します。

■ 生徒それぞれが自分で手を動かし実際にDOORを用いたメタバース空間を作成します。

※講師による手順に沿ったレクチャーに加えて、各クラスに3名の現地サポートをつけて、生徒の制作サポートを実施いたします。

■ DOORは、法人・個人を問わずバーチャル空間を作成することができ、本ワークショップの後にも部活動や授業などでの利活用が可能です。

学校での活用例

- ・ オープンキャンパスや学園祭などの社外交流イベント
- ・ オンライン授業活用
- ・ 部活動や自由研究などのクリエイティブ活動の一環
- ・ 学内イベントの広報

など

DOOR概要

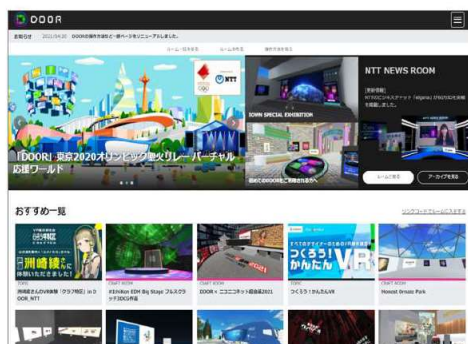
DOORは、NTTが提供するXRプラットフォーム  
バーチャル空間で、イベントの開催、コンテンツの展示等に活用でき、  
法人・個人問わず、様々な業界の方にご活用いただけるサービスです



DOOR

開け。次の世界。

<https://door.ntt/>



DOOR概要：バーチャル空間の特徴 - ウェブ会議システムとの違い

バーチャル空間（3D）の特徴を生かして、  
ウェブ会議システムとは違った価値を提供することができます



人気(ひとけ)・熱気・  
場の一体感を感じる



1対多に加え、多対多の  
コミュニケーションも可能



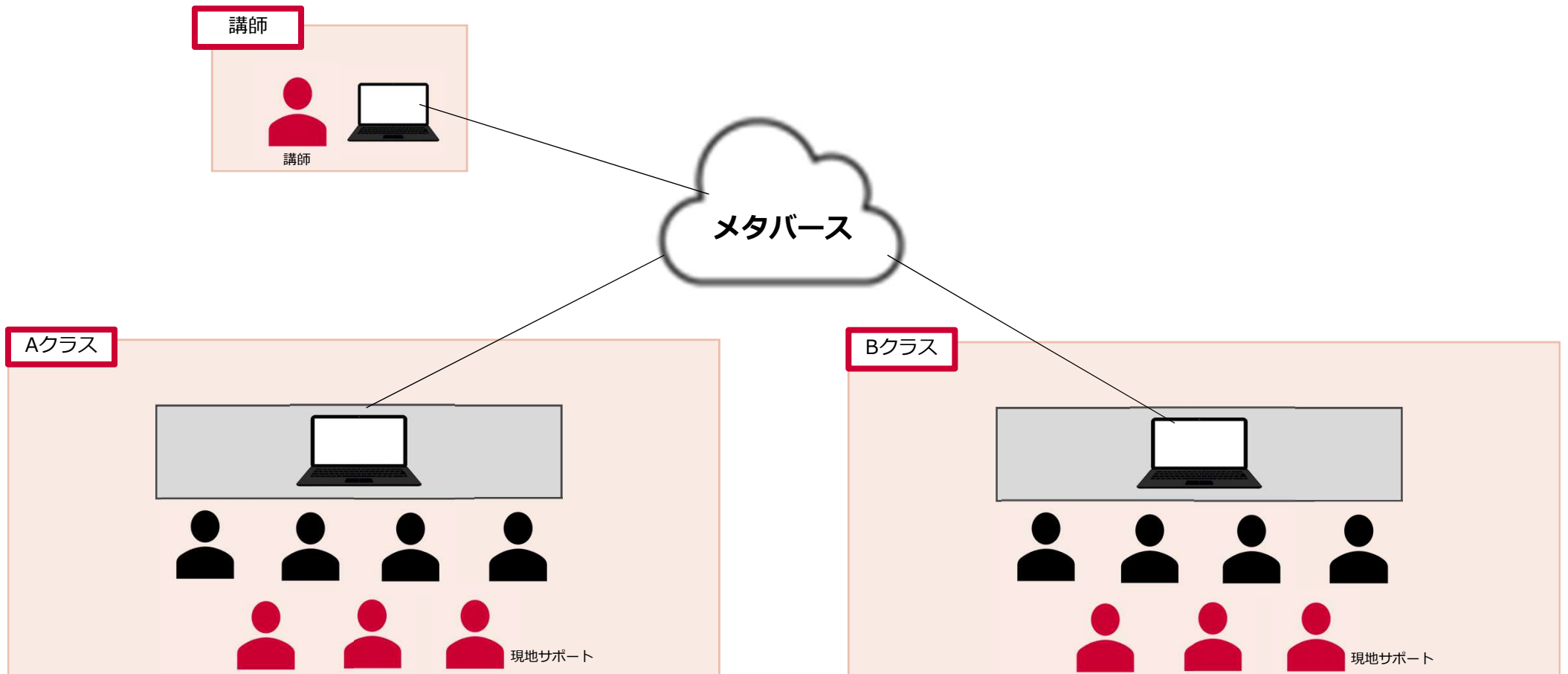
アバターで個性を表現、自分と  
似たアバターやライブカメラも



DOOR HPより資料引用 <https://door.ntt/>

## 2-3. ワークショップ内容詳細（メタバーズ交流）

- 講師が事前に作成したメタバーズを用いて遠く離れた場所にいる講師と交流を実施します。
- 4名程度でチームを作り、チーム内の代表者のパソコンでメタバーズに入室します。
- 同じメタバーズ空間にいる講師とチャットやスタンプなどを用いて会話することで交流します。



## 2-4. ワークショップ内容詳細（補足）

- 休憩時間（お昼休み）を活用し、希望する生徒へXRグラスによるメタバース体験を提供する。
- メタバースは弊社にて指定したものを使用します。

