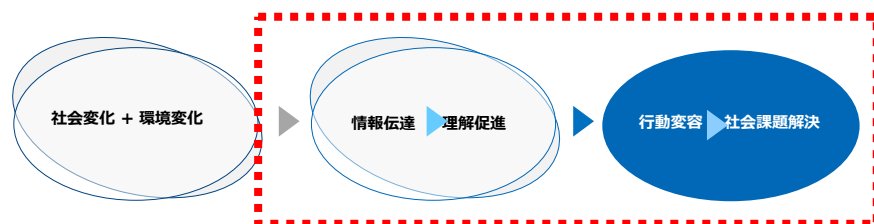


3D都市モデル マッチング支援イベント第2回
Day 1
トッパン×PLATEAU
観光×XR領域での活用に関して

2022年10月26日
凸版印刷株式会社
ソーシャルイノベーション事業部

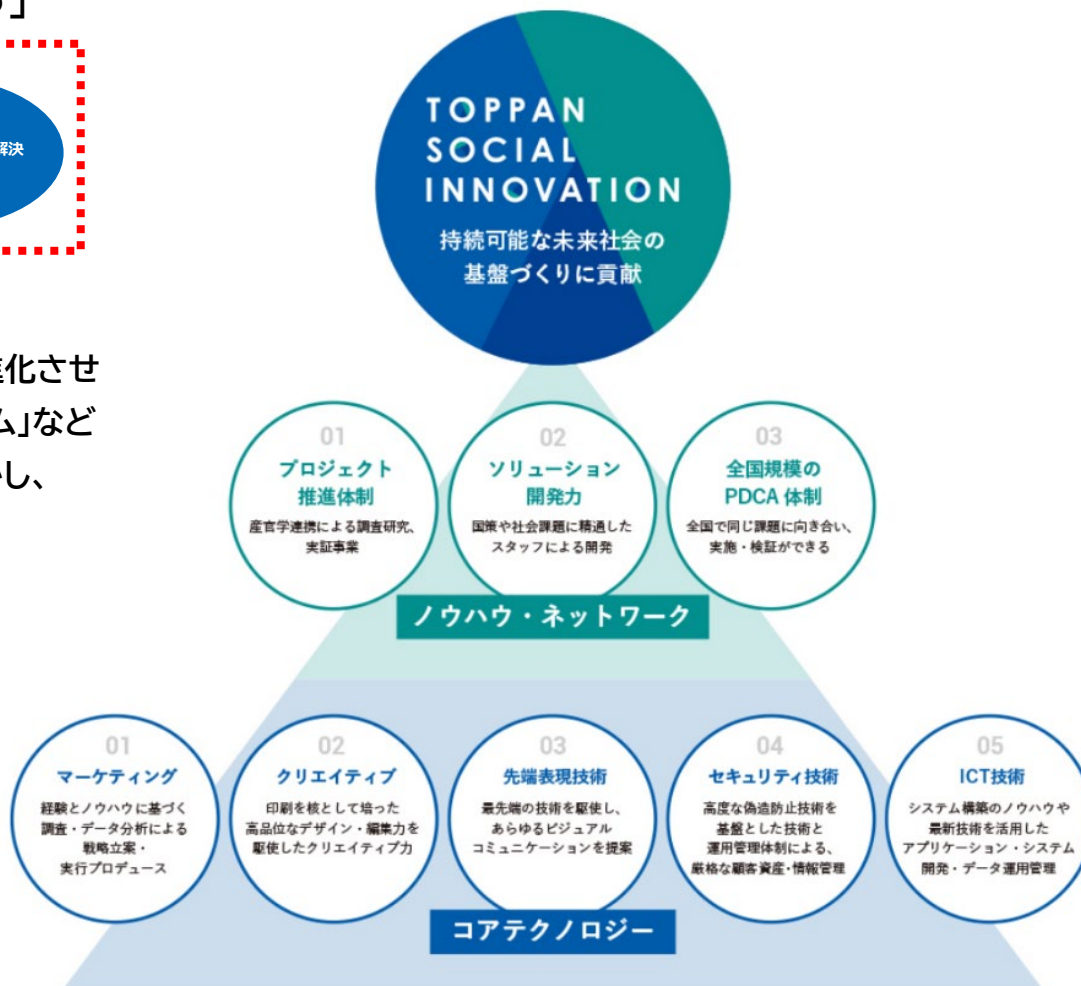
産官学連携による共創成長戦略で、 持続可能な未来社会の実現に向け挑戦し続けます

コミュニケーションで
「新しい生活をデザイン、創造する」



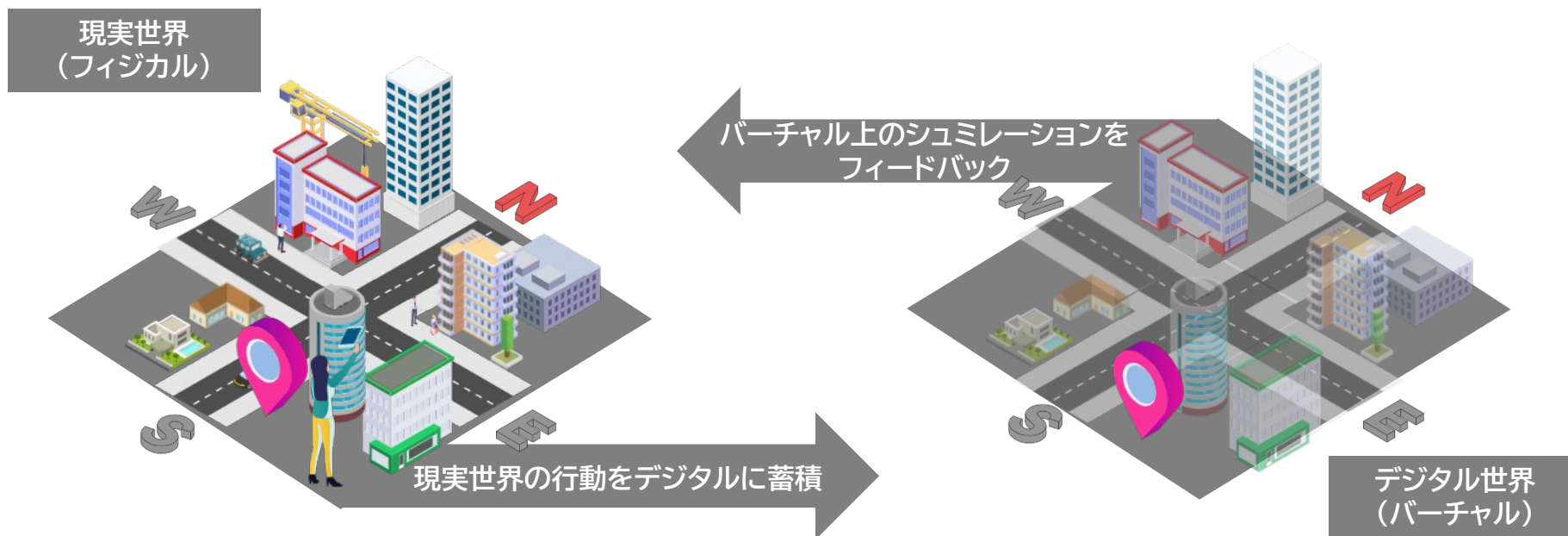
印刷を通じ培ってきた
「情報をわかりやすく正確に伝達する技術」を独自に進化させ
IoTをはじめ「最先端の映像表現」「情報プラットフォーム」など
さまざまな領域において その技術・ノウハウを活かし、
事業を展開しています。

ソーシャルイノベーションセンターは
高度化する社会課題の解決に必要な機能を
ワンストップで提供
研究実証事業などのノウハウを集積し
産官学のネットワークと共創しながら
持続的な社会の基盤づくりに貢献していきます



トッパンのPLATEAUにおける取り組み

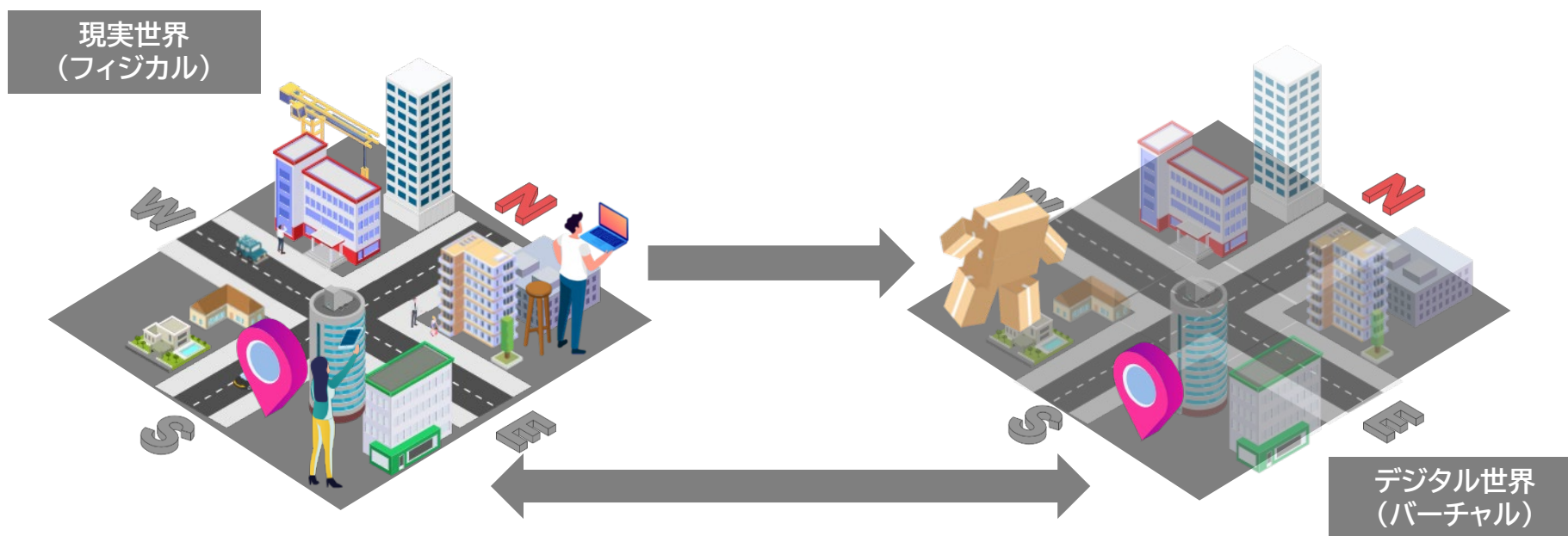
トッパンはフィジカルとバーチャルの融合により
「現実の生活を豊かにする」を理念にPLATEAU事業を実施



トッパンのPLATEAUにおける取り組み

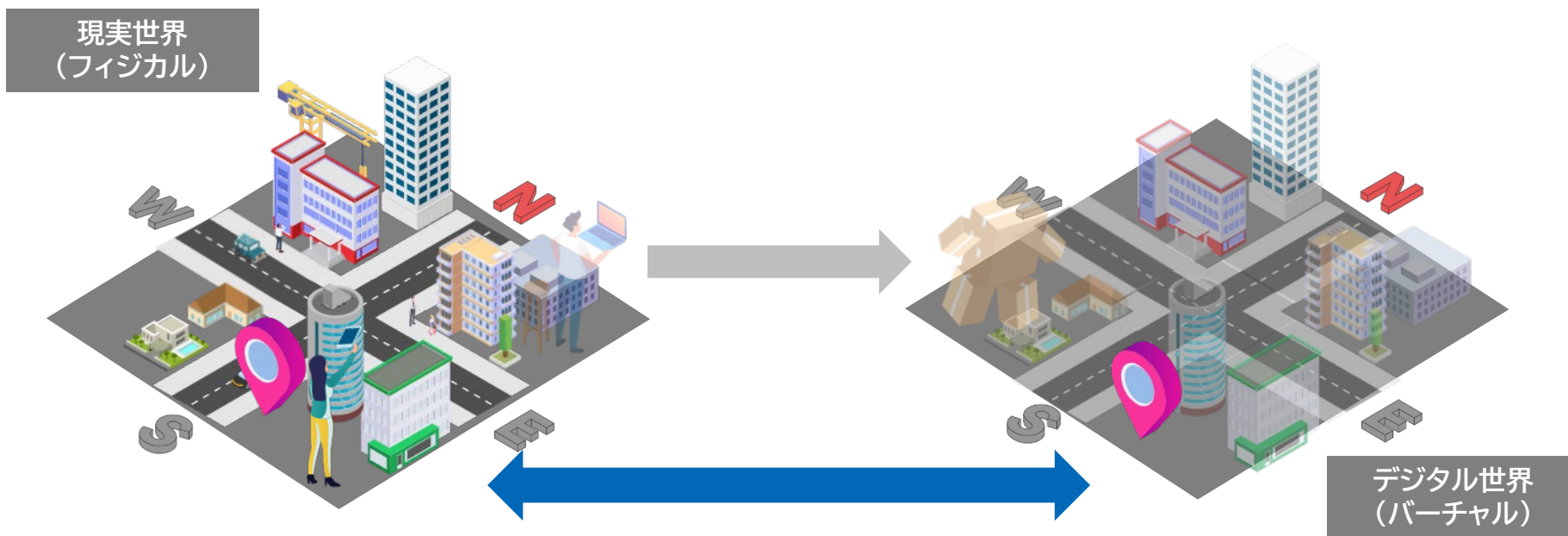
トッパンは

- ①VPSとPLATEAUを活用したリアルメタバースの実現
- ②PLATEAUを活用したメタバース体験の創出
を目指しています



①VPSとPLATEAUを活用したリアルメタバースの実現

②PLATEAUを活用したメタバース体験の創出



VPSとPLATEAUを活用したリアルメタバースの実現

VPS(Visual Position System)とは？

カメラを通して得られた現実世界の画像を基に、
現実世界をコピーしたバーチャル世界と照合し、
利用者の向きや方角を含めた細かな位置情報を取得する新たなシステム。
リアルメタバース(高精度なAR体験)の提供を可能。



VPSとPLATEAUを活用したリアルメタバースの実現

PLATEAUを活用したVPSが目指すもの

GoogleやNianticをはじめとしたVPSを活用した動きが世界的に加速。
トッパンはPLATEAUを活用したVPSの実現を目指し、
PLATEAUに管理されている情報を、
シームレスに現実世界で取得、可視化、活用できる環境を構築する。



VPSとPLATEAUを活用したリアルメタバースの実現

【2020年度実績】

空間認識技術を活用したAR観光ガイド



【フィールド】
北海道札幌市
(狸小路商店街)

【実施事業者】
凸版印刷
JTB・JTB総合研究所・

【実施時期】
21年1月～3月

【実施内容】
①3D都市モデルと情報を
重畳したVPSの精度検証
②店舗選びのデジタル化
で、新たな体験提供の検証
③ARグルメガイドは観光
需要を喚起できるかの検証
④利用者と事業者の導入
促進に向けた課題抽出



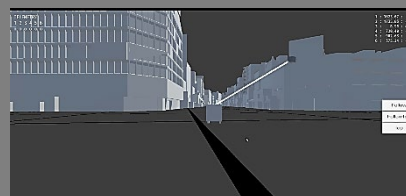
【2021年2022年度実績】

自動運転走行におけるVPS活用



【フィールド】
静岡県沼津市

【実施事業者】
凸版印刷
三菱総合研究所、国際航
業(2020年)
ホロラボ(2021年)
【協力事業者】
静岡県・東急・名古屋大学
等



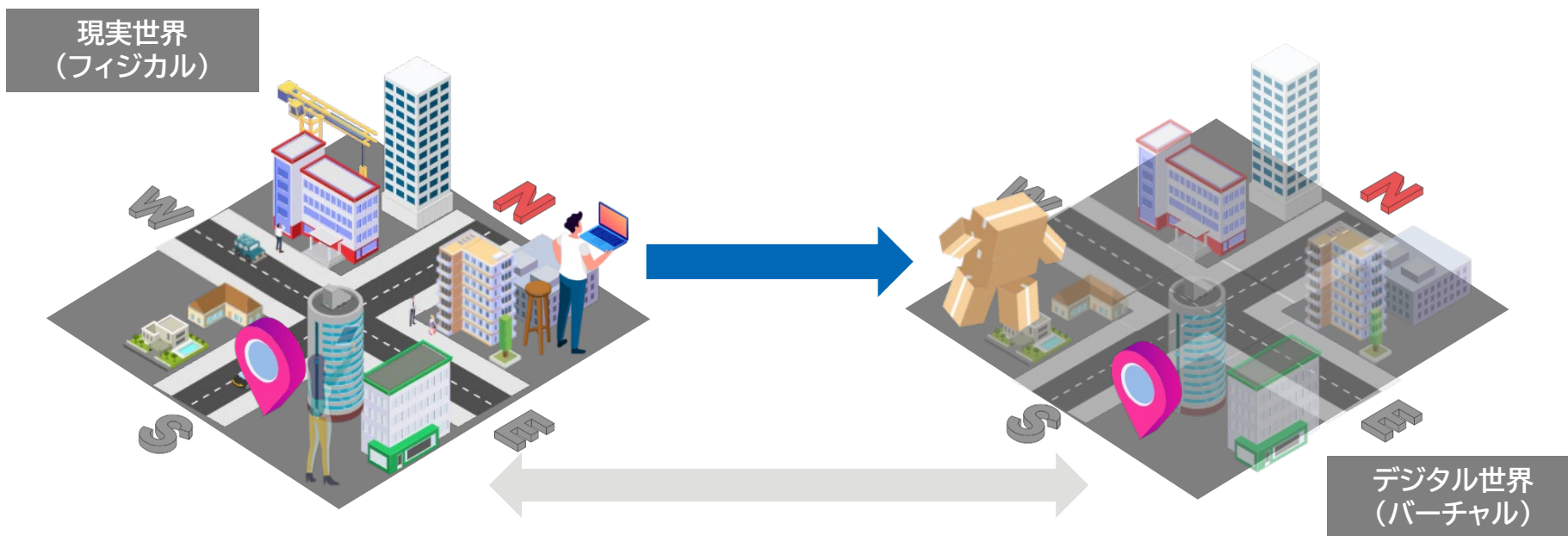
【実施内容】
①自己位置推定の精度の
検証
・3D都市モデル及びVPS
による自己位置推定精度
の検証
・3D都市モデル及びVPS
に必要なアプリの構築・運
用の課題検証
②車両走行速度への対応
・低速・中速走行活用する
VPS必要技術を検証

VPSとPLATEAUを活用したリアルメタバースの実現



①VPSとPLATEAUを活用したリアルメタバースの実現

②PLATEAUを活用したメタバース体験の創出



PLATEAUを活用したメタバース体験の創出

PLATEAUデータをメタバースで利用



※PLATEAU沼津LOD3データを弊社にて陰影情報を付加してレンダリング

PLATEAUを活用したメタバース体験の創出

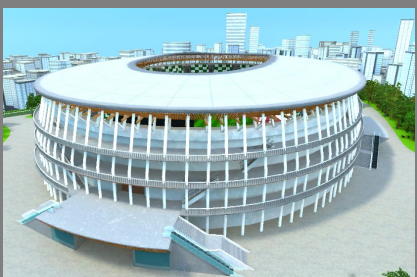
【2020年度実績】

バーチャル都市空間における「まちあるき・購買体験」

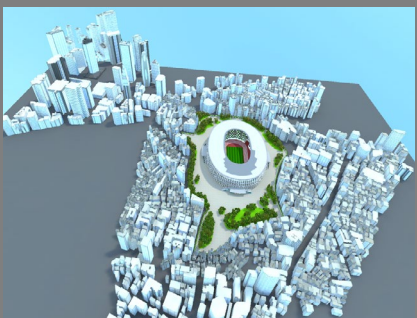


【フィールド】
東京都新宿区

【実施事業者】
三越伊勢丹ホールディングス
(凸版印刷(一部3Dマップの制作))



【実施内容】
①「REV WORLDS(三越伊勢丹アプリ)に3Dマップと情報を掛け合わせた仮想都市でUI/UXを検証
②コンセプトualなエリアを制作し行動ニーズを検証
③3D都市データを活用し、仮想都市の移動体験ニーズを調査
④仮想伊勢丹新宿店での購買体験への影響値を検証



【2021年度実績】

東京マラソンバーチャルEXPO



【フィールド】
東京都新宿区

【実施事業者】
凸版印刷:企画運営
東京マラソン財団:事業主体



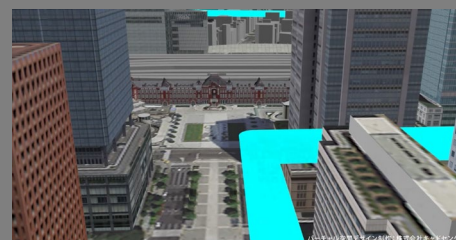
【実施内容】
①「REV WORLDS(三越伊勢丹アプリ)にPLATEAU西新宿エリアのモデルを活用したバーチャル空間を構築。
②空間内でミニコースの再現(PLATEAUデータ活用)やバーチャルスタンプリ、出展者ブースを作成



PLATEAUを活用したメタバース体験の創出

【2021年度実績】

AVATAR RUN(東京マラソンEXPO)



【フィールド】
東京都

【実施事業者】
凸版印刷(自主事業)

【実施内容】
スポーツとデジタルツインを組み合わせたマラソンのバーチャル体験「アバターラン」を出展。体験者は、専用装置で自身の3Dアバターを生成し、ランニングマシン上を走行。自身のランニングを反映したアバターがバーチャル空間上に構築した東京マラソンコースを走るとい、模擬マラソン体験を実現

板橋区が想定するPLATEAU活用イメージ

活用イメージ

【求めるサービス(範囲や品質)】

- 高島平地域の活性化を目的とした区内における3D都市モデルを活用したデジタルイベント、デジタルサービス
(例)デジタル周遊型イベント、謎解きイベント、VR/AR等の体験ツールの導入、メタバース連動型イベント、eスポーツ

【対象エリア】

- 高島平地域
区内全地域LOD1整備済、高島平一部地域LOD2整備中)
※サービス内容によってLOD2整備済みエリアのみでの実施可

【想定スケジュール】

- 来年4月～9月デジタルツール等の作成、10月～11月イベント等の実施

【想定予算規模】

- 1,000～2,000万円程度

板橋区が想定するPLATEAU活用イメージ

【PLATEAU×リアル・バーチャル同時体験プロジェクションマッピング】

【施策】

- 現実世界でPLATEAUデータを利用したプロジェクションマッピングをAR上で実施。
- プロジェクションマッピングは花火大会やアート作品の展示などを想定。
- さらに、高島平のメタバース空間上でもプロジェクションマッピングを体験できる環境を構築。
- ARとメタバースのプロジェクションマッピングを同時開催するイベントを実施。



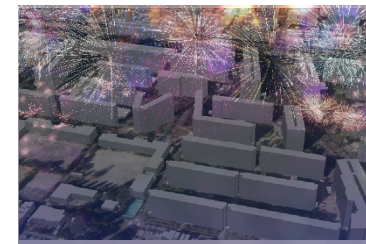
PLATEAUデータを使った
VPSを構築



プロジェクションマッピング
のAR体験



高島平のメタバース空間を構築



メタバース上で同時に実施

【金額イメージ】

梅:1000万円～

PLATEAUデータを活用するARプロジェクションマッピングを実施

松:2000万円～

上記梅に追加して、メタバース空間上での同時体験を実施

※現実の団地に投影するプロジェクションマッピングも別途可能、算出。

奈良県が想定するPLATEAU活用イメージ

活用イメージ

【求めるサービス(範囲や品質)】

- ・ 観光コンテンツの3D化
 - ーバーチャル空間上で現実と過去の街並みをリンク
 - ーバーチャル空間内で遊んだり、地場製品の買い物が可能
 - ー360度全方向からのコンテンツの観察
 - ー地理情報を取り込み、過去の町並みや人の生活を再現
- ・ XRを使った観光地の事前学習機能
- ・ デジタル奈良県(メタバース)による鹿アバターのNFT提供

【対象エリア】

- ・ 飛鳥周辺(17km²~200km²)を目途

【想定スケジュール】

- ・ 令和7年に個々のサービスが統合的に実現・運用されていることが目標

【想定予算規模】

- ・ 未定

【その他】

- ・ バーチャルから現地訪問・現地消費に結びつけるための仕掛けが必要。
- ・ 当サービスを起点に奈良を舞台としたゲーム作品の誘致など、ワールドワイド向けの没入感のあるコンテンツに繋がれば…(民間投資の誘致も視野に)

奈良県想定サービスに対するPLATEAU活用イメージ

【PLATEAU×コミュニケーションメタバース】

【施策】

- PLATEAUデータを活用しコンセプトチュアルなバーチャル空間を作成(スマートフォンアプリケーション想定)



- バーチャル空間上に、当時の情景を再現したエリアや、地場産品が販売されている店舗、観光案内所を配置。ECサイトとの連携で商品やサービスを体験し購買へ誘導。
 - 文字チャット、音声チャットによる参加者同士のコミュニケーションを実現。
-
- バーチャル空間上のアバターを介して、リアル訪れた人とバーチャル空間に訪れた遠方の人が、リアルタイムにコミュニケーションを行える街歩き・回遊を実現。(特許取得済み)



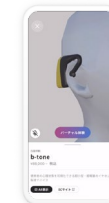
<https://metapa.app/>



町並み全体を再現



産品販売店にて
バーチャル接客



ECサイトや既存観光情報サイトへの誘導

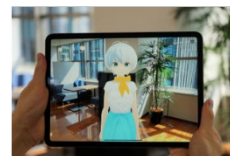
PLATEAU内で実現するリアル(AR)とバーチャル(VR)
遠隔コミュニケーション ※特許取得技術

<https://www.toppan.co.jp/biz/social/assets/pdf/solution47.pdf>

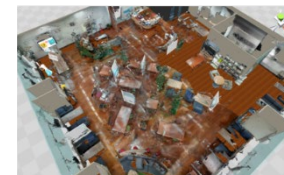
<現実の観光施設>



ARデバイスを使って遠く離れた場所にいる相手とコミュニケーション



<観光施設を再現した仮想空間>



<遠隔地>



仮想空間の中で案内



【金額イメージ】

梅:1000万円～

オリジナルのPLATEAU活用空間の作成

松:2000万円～

オリジナルのPLATEAU活用空間の作成+遠隔コミュニケーションサービス

トッパンの自治体様向けソリューション



本日ご紹介の内容以外にも様々なソリューションを展開しております。

「TOPPAN SOCIAL INNOVATION」HPもご覧ください。

<https://www.toppan.co.jp/biz/social/>





XRコンテンツの ご提案

SYNTHESISIAS

株式会社シナスタジオ

■ 企業概要

■ XRコンテンツ紹介

- ①回遊型AR謎解きゲーム (予算感:1,500～2,000万円)
- ②AR位置登録ゲーム (予算感:2,000～3,000万円)
- ③乗り物XR観光サービス (予算感:3,000～5,000万円)
- ④広範囲XRによる歴史体験 (予算感:3,000万円～2億円)
- ⑤メタバースアンテナショップ (予算感:出店料400万円/年+販売額×●%※応相談)
- ⑥ふるさと納税のVR返礼品

シナスタジアは東京大学発のITベンチャー企業で、自動運転車内でのエンタメサービス開発、VR/ARコンテンツ開発・技術開発などを手掛けるテックカンパニーです。

SYNESTHESIAS

名称

株式会社シナスタジア

資本金

400,000円

設立

2018年5月(2016年9月登記)

所在地

東京都品川区北品川1-12-10 ジャコムビル

事業内容

- ①自動運転車内でのエンタメサービス開発
- ②VR/ARコンテンツ制作・技術開発
- ③自動運転向け高精度3次元地図の技術開発



CTO

崎山 和正

東京大学
理学部情報科学科 卒業



CEO

有年 亮博

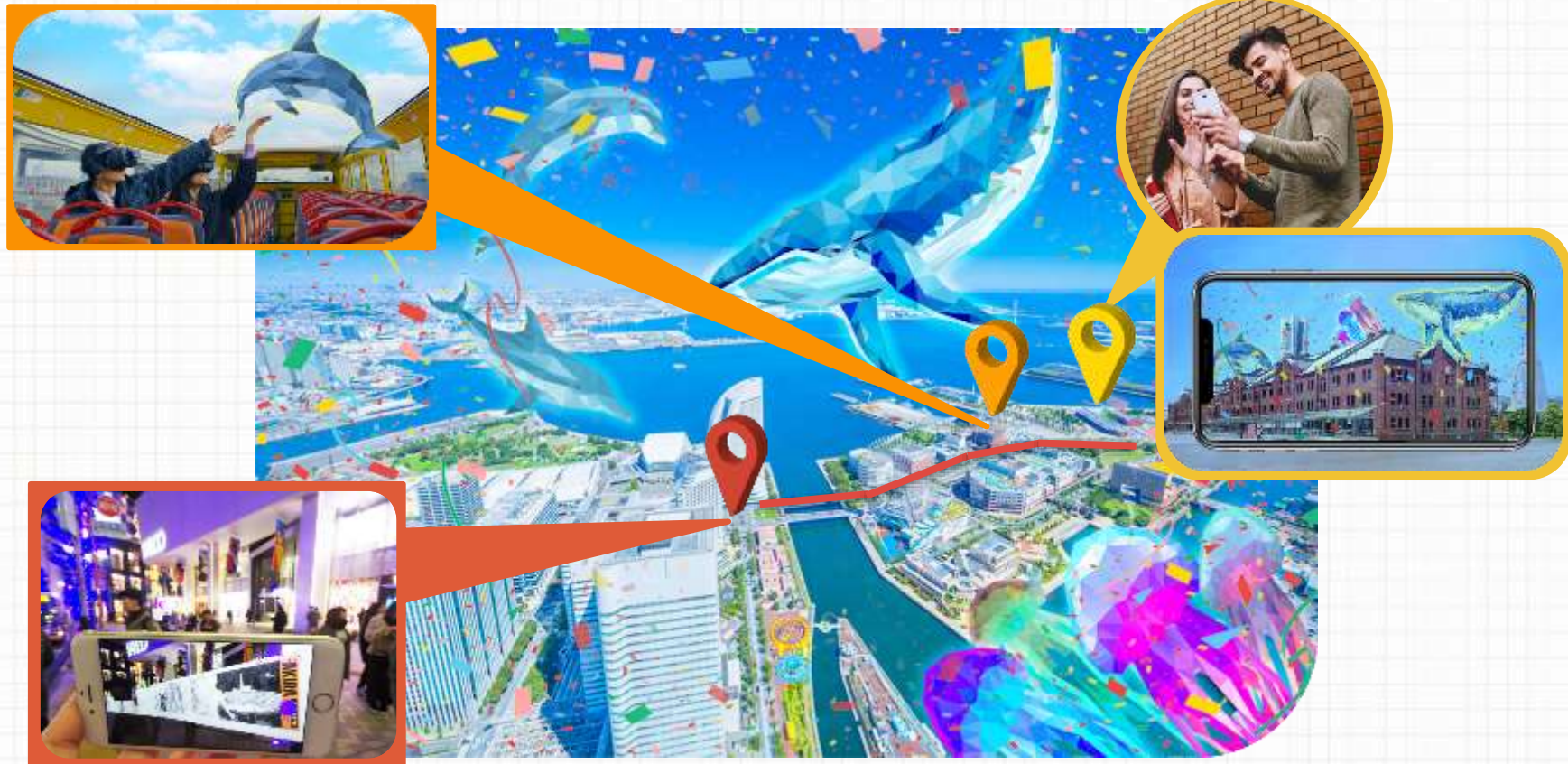
東京大学
理学部情報科学科 卒業



CCO

高田 一輝

東京大学大学院
学際情報学修士



① サービス紹介 (AR謎解きゲーム)

AR技術で謎解きに奥行きを “AR謎解きゲーム”

参考イメージ



<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000003.000034386.html>

企画概要

- 実際の場所を舞台に、**AR技術やチャット機能**を使いながら謎解きをする新体験イベント。
- 週末・祝日などの日付限定で開催。地域への訪問者を増やし、**地域のファンを増やす**効果が期待できる。
- 120分などの体験時間内で、参加者は対象エリアを周り、ヒントを見つけながら謎解きを行う。
- クリアした方には景品を贈呈。

予算感

1,500～2,000万円

②サービス紹介(AR位置登録ゲーム)

地域を回遊して魅力を発見 “AR位置登録ゲーム”

参考イメージ



<https://m-78.jp/news/post-5600>

企画概要

□ リアルの移動と連動

各地域への回遊を促進することにより、
訪問客増加、名所・旧跡・歴史などの地域の魅力を知っていただく。

□ 登録地点を訪問すると…

① 現地で連動したVR/AR体験ができる

- ・3Dデータ化によって、地理情報を取り込み、一瞬でタイムスリップしたような没入感
- ・リアルでは手に取れなかったり、実物が残っていない貴重な品を、近くで360度全方向から観察できる

② スタンプが押され、MAPの色が変わる

③ VR空間で使えるアイテム入手チャンス

- ・現地で表示されるクイズに答えるとアイテムGET
- ・移動先のリアルショップで買い物をするとアイテムGET
- ・移動地点がの数に応じてレアアイテムGET

□ 順次、対象地域・施設を増やし、事前告知

→リリースされると現地訪問者が増える流れを目指す

予算感

2,000～3,000万円

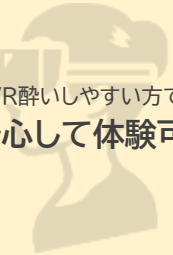
③サービス紹介(乗り物XR観光サービス)

< 新感覚XR観光サービス >

あらゆる乗り物に後付け可能なXR(VR/AR/MRの総称)システム
RideVisionは最短半日で乗り物そのものを**走るテーマパーク**化し
移動に連動した新感覚のXR観光体験を提供します。

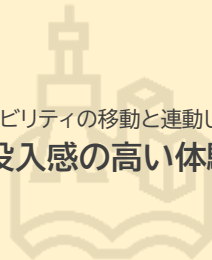


RideVisionは高精度のトラッキング技術とオクルージョン技術により、
現実世界の延長として自然に体験できるXRです。多くの方に受け容れてもらえる体験設計です。



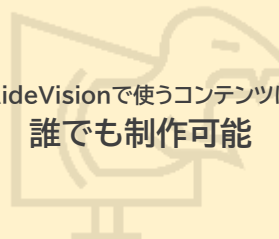
VR酔いしやすい方でも
安心して体験可能

仕組み上、ドリフトが一切起こらない。
特別仕様の軽量ゴーグルでストレスフリー。



モビリティの移動と連動した
没入感の高い体験

高付加価値な観光商材として
計り知れないポテンシャル。



RideVisionで使うコンテンツは
誰でも制作可能

様々な著名コンテンツ
とのコラボを提案可能。

名称

KEIKYU OPEN TOP BUS YOKOHAMA-NAKED XR TOUR-

コンテンツ

株式会社ネイキッドに制作を委託

活用技術

“PLATEAU SDK”と“RideVision”の2つを活用

期間

2021年12月18日～2022年1月30日

上記期間の土日に開催し、チケットは税込4000円で販売



④ サービス紹介(広範囲XRによる歴史体験)

没入感のある観光・教育
“広範囲XRによる歴史体験”

参考イメージ



<https://event.naked.works/nijojo/summer/>

企画概要

- 歴史的建造物を舞台に、メタバースのバーチャル世界とリアル世界がクロスオーバーする次世代型プロジェクト
- VR空間内での観光・教育体験の提供
- 購買促進効果にも期待

予算感

3,000万円～2億円

※面積により要相談

“NAKED夏祭り 2022 世界遺産・二条城”


<https://event.naked.works/nijojo/summer/>

開催期間

2022/07/22～08/21

企画概要

二条城の歴史ある景観と縁日屋台や打上花火などのデジタルアートが融合した夏まつり

企画例

入場券付きNFT（バーチャル名入れ行灯）

【保有者限定コンテンツ】

『NAKED夏まつり2022 世界遺産・二条城』の
メタバース二条城内に設置される行灯データに名前を入れる権利

【1次購入者限定コンテンツ】

『NAKED夏まつり2022 世界遺産・二条城』 入場権利

【販売価格】3,500円(税込)



“NAKED FLOWERS 2022 秋 世界遺産・二条城”


https://flowers.naked.works/nijojo/?utm_source=link&utm_content=garden

開催期間

2022/10/28～12/04

企画概要

あなたの五感で巡る秋のお花見。二条城とデジタルアートが魅せる幻想的な秋の夜

企画例

リアル×バーチャルのいけばな体験。

参加者はメタバース上から一緒にリアルとバーチャルで「鳳凰」の作品を彩っていきます。

あなたも「MY FLOWER」をいけて鳳凰にエネルギーを与え、作品を完成させましょう。

完成した作品はメタバース空間からも見るができます。

⑤ サービス紹介(メタバーズアンテナショップ)

要素① 在宅関連ビジネスの高まり



コロナ禍による**外出への抵抗感**により、食事配達やオンラインフィットネスといったビジネスが隆盛。

要素② アンテナショップの人気



<https://www.oricon.co.jp/news/2089878/full/>

旅行等の遠出の制限が後押しとなり、地方の**アンテナショップ**が**人気**に。また、地元のゆるキャラは変わらず人気商材。

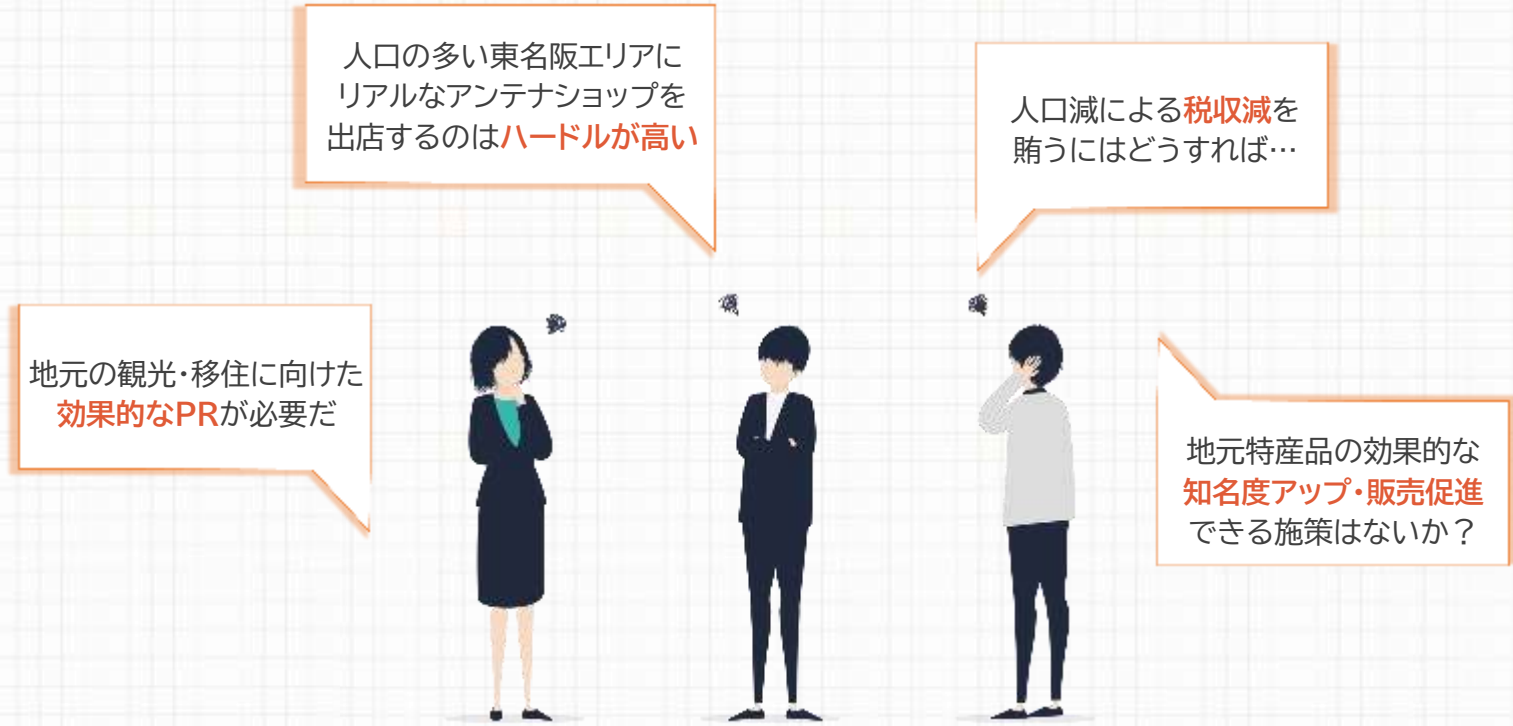
要素③ バーチャル空間への関心向上



[シャノン・ユーザーカンファレンス2022 Spring](#)

ビジネスの**展示会がメタバース化**されるなど、バーチャル空間への興味関心の高まり、実用化が促進。

当社のテクノロジーとナレッジを活用した、バーチャル空間の
アンテナショップ、「メタバースアンテナショップ」を構想



アンテナショップに特化した
“メタバースショッピングモール”を構築



概要

複数の自治体様のショップを同一メタバース空間内に設置。

ユーザーは1箇所で各地のアンテナショップをめぐり、特産品を購入可能。

出店可能時期

2023年4月～

出店費用

出店料400万円/年+販売額×●%※応相談

オンラインショップのベネフィットはそのままに、以下のベネフィットが追加されます。

① 自由に空間内を移動

アバターの姿で
3次元の空間内を
自由に移動できます。



② リアルな3D映像

平面的な画像ではなく
3D映像でショップや
商品を確認できます。



③ 動作や音声による交流

店員や客同士で
スムーズにコミュニ
ケーションできます。



④ 360度自由にショップ設定

現実では
多額のコストが掛かる
ショップの内外装を
自由に設定できます。



アプリのDL不要で、かつパソコンだけではなくスマホやタブレットからもアクセス可能な仕様を想定しております。誰でも手軽にメタバースアンテナショップにアクセスできます。

差別化ポイント①



期間限定ではなく、常にオープンしている
VRアンテナショップは他に存在しない
※当社調べ

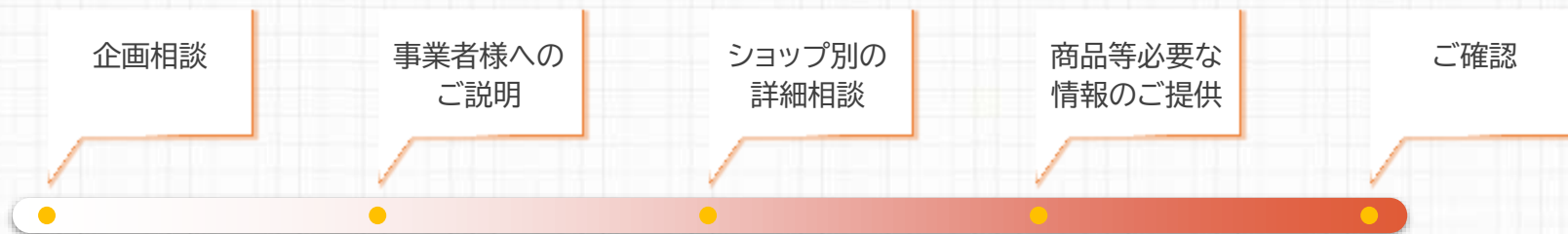
差別化ポイント②



当社のゲーム環境で使われるような
没入感の高いVR技術による、どなたでも
参加しやすくスムーズな操作ができる
ショップ開設・サポート

VR空間の作成・ショップ開設について、当社が全面的にサポートいたします。
通常のネットショップ開設+ α のご対応でオープン可能。

オープンまでの流れ



VRアンテナショップは、自治体様や事業者様にとって多くのベネフィットを有します。
大きく7つに分けてご紹介いたします。

ベネフィット①
“経費削減”



テナント料や人件費、配送コスト(アンテナショップまでの送料等)が一切不要に。

ベネフィット②
“バーチャル売り子”



<https://shepaworld.biz/>

スタッフアバターによるVR接客で、リアル店舗と同様に交流が可能。また、障がい者雇用の促進にも繋がる。

ベネフィット③
“バーチャルゆるキャラ”



<https://star.rcast.u-tokyo.ac.jp/vrkumamon/>

来場者と記念撮影を可能に。交通費・人件費削減はもちろん、きぐるみの準備・メンテナンスが不要で、中の方の負担軽減も。

ベネフィット④ “販路拡大”



様々な領域において
販路拡大に寄与します。

<顧客の獲得>

- ・世界中どこからでもアクセス可能で距離に関わらず、集客が可能。また、多言語対応により海外の方にもPR・ご購入いただける機会を創出します。
- ・ヘッドマウントディスプレイ(HMD)を装着して、バーチャルマーケットを満喫するような生活水準の高い層にリーチ可能。例えば、20代～30代の男性にステーキ、宝飾品などの高額商品をPRするなど。

<自治体・商品PR>

- ・複数のショップを同一バーチャル空間内に設置することで、ユーザーを回遊させ、購入機会を高めるとともにリピートにもつながりやすくなります。
- ・希少な伝統工芸品もVR空間内で手に取って確認いただけます。

<商品の種類・在庫>

- ・売り場面積に制限がないため、在庫制限なく多数の商品を取り扱い可能。

<商品開発>

- ・VR空間で使えるアイテムやアバターなどの、これまでにない商品も開発可能。

ベネフィット⑤ “働き方改革”



スタッフの出勤が不要で、かつ稼働頻度や稼働時間の融通がききやすく、子育て中や介護中の方も勤務可能に。

ベネフィット⑥ “SDGs”



リアル店舗の建設・維持や商品の配送、スタッフ通勤等において発生するはずのエネルギーを削減。

ベネフィット⑦ “新しい領域へチャレンジ”



組織内にナレッジや人的リソースがなくても、VR空間のプロである当社が徹底的にサポートし伴走いたします。

自治体様や事業者様だけではなく、ユーザーにとってもベネフィットがあります。

どこからでも



どこからでも参加できるので、
移動時間や交通費が不要

簡単に



専用アプリのダウンロード
不要。URLをクリックするだけ
でVR空間にアクセス可能

快適に



描画パフォーマンスに優れ
スムーズに動作するので
ストレスなく操作可能

気軽に



同空間で複数のアンテナショッ
プを訪問可能。旅行や友人との
おでかけ先としても楽しめる。

⑥サービス紹介(ふるさと納税のVR返礼品)

新しいカタチの地域応援 “ふるさと納税のVR返礼品”

参考イメージ



<https://www.itmedia.co.jp/business/articles/2206/23/news199.html>

<https://smart-investlife.com/202111/furusatochoice-nft-art/>

企画概要

- ふるさと納税の仕組みを活用して寄付を集めるための、VR返礼品のご提案・制作。
- 自治体様のサイト、ふるさと納税サイト、クラウドファンディングサイト等にて寄付の受付が可能。
- 返礼品には、NFT、アバター等VR空間で使えるアイテム、VR体験等さまざまな可能性あり。
- 返礼品案
 - ・鹿のNFT
 - ・VR空間で使用できる鹿アバター
 - ・VR空間で購入できる鹿せんべい
 - ・特別なVR空間入場券

移動体験を拡張するXRテクノロジーで
息をのむほどの新感覚体験を

SYNESTHESIAS



参考資料:FAQ

? 事業領域は？

現在、**省庁の開発業務委託案件**や**メタバース制作案件**、**研修用VR開発**など、プロジェクトベースで様々な業務を手がけています。

? 系列企業・関連企業はありますか？

シナスタジアは、自動運転のディープテックスタートアップ企業、[株式会社ティアフォー](#)の子会社です。
同じくティアフォーの子会社の[株式会社マップフォー](#)と協業させていただくことも多いです。



3D都市モデルマッチング支援イベント第2回

STYLYサービス紹介 & ご提案



STYLY



Psychic VR Lab

もくじ

1. ニーズ・課題の確認
2. 提供価値
 - a. REAL METAVERSE PLATFORM STYL
 - b. NEWVIEW
3. 強み・実績
4. 立ち位置:リアルメタバース
5. ソリューション:新潟市モデル
6. 提案

ニーズ・課題の確認

東京都板橋区

高島平地域の地域活性回遊を創出目的としたデジタルイベント、デジタルサービス(XRイベント、XRでの体験ツール等)の提供

Keywords

- 回遊を創出
- デジタルイベント
- XR体験ツール

奈良県

奈良県の世界遺産等の文化財・史跡を中心としたデジタル空間を駆使した観光や教育体験の提供

Keywords

- 文化財・史跡(が沢山ある)
- 観光体験の提供
- 教育体験の提供

提供価値

プラットフォーム+コミュニティ=STYLY

- プラットフォーム
 - ノンコードでWebブラウザで制作
 - 自分で用意したデータを読み込み
 - AR/VR/MR機能を実装済アプリに同時配信
 - NFT/メディア活用で作品を価値化
- コミュニティ
 - 各クラスターに向けて運営
 - 文化を作りながら、エコシステムも育てる

都市OSデータを市民へ届けるハブに

- データ連携
 - 企業・教育機関が活用したコンテンツを製作
- 市民参加型
 - イベント・ワークショップ・制作体験も提供



<https://www.youtube.com/watch?v=VBYYJLI2VK4&t=60s>

REAL METAVERSE PLATFORM STYLY

An aerial photograph of a sprawling urban landscape, likely Tokyo, featuring a dense cluster of skyscrapers and residential buildings. In the far distance, a prominent snow-capped mountain, Mount Fuji, is visible against a clear blue sky. The text 'REAL METAVERSE PLATFORM' and 'STYLY' is overlaid in large, white, sans-serif font across the center of the image.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZL2RWIK3b6Q>



強み・実績

Psychi VR Labの取り組み

クリエイター数

52,963

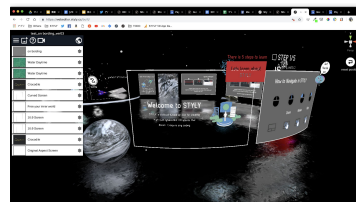
XRシーン数

70,290

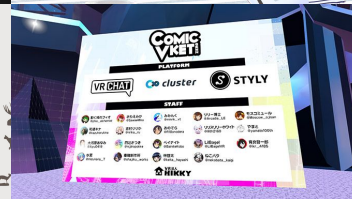
アプリダウンロード数

5,000,000

2022年9月現在



自治体・他社様との取り組み



立ち位置:リアルメタバース

Virtual-METaverse



バーチャルに没入する体験

Real-METaverse



日常にバーチャルを持ってくる体験

いつかは、バーチャルメタバースが馴染む時がくるかもしれないが、まずは「今のリアル」を地続きに拡張した、リアルメタバースを経て、そこに至ると考えている。

ソリューション:新潟市モデル

行政のXRプラットフォームとしてSTYLYを採用

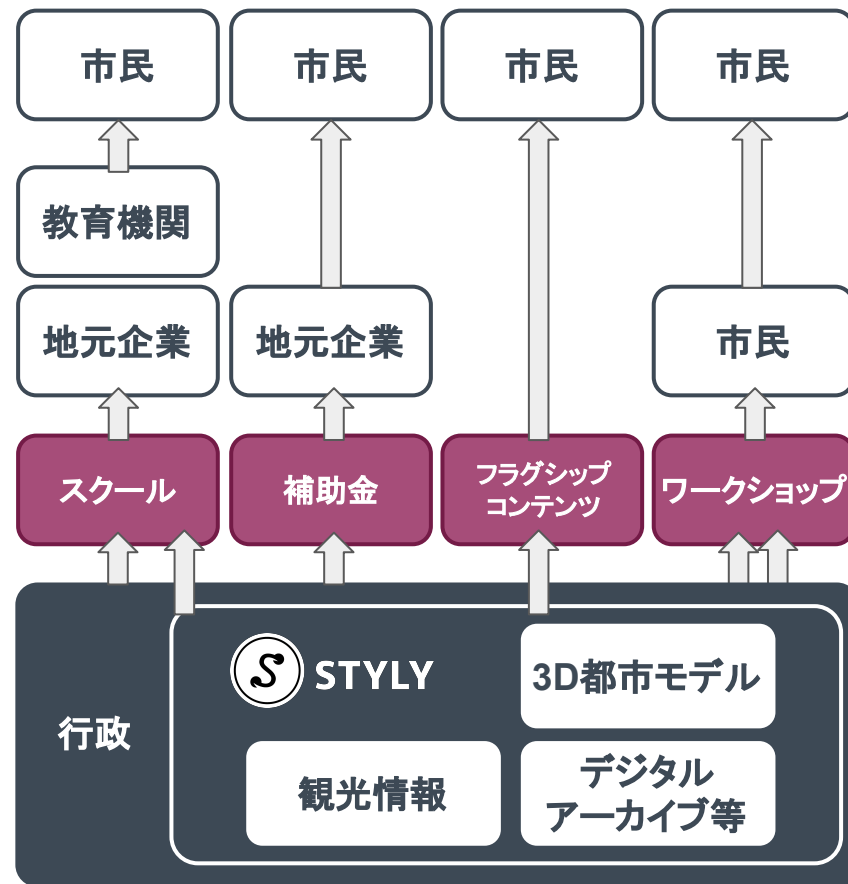
- 行政が主体的に、企業や教育機関と活動
- 都市OSと接続し、市民とのハブに
- 産業化・自走を目指す

スクール

- 行政が主催、STYLYが講師や実施をサポート
- 参加費無料で対象者は市内の学生 / 企業勤務者
- 地元企業の抱える課題を募集し実習テーマに

フラグシップコンテンツ

- 行政が地元企業向けに制作補助金を設定
- 「何ができるか」の事例をSTYLYからも提供
- PR用動画作成など、社会実装を一貫してサポート



高島平 x STYLY

夏祭り市民参加型ワークショップ



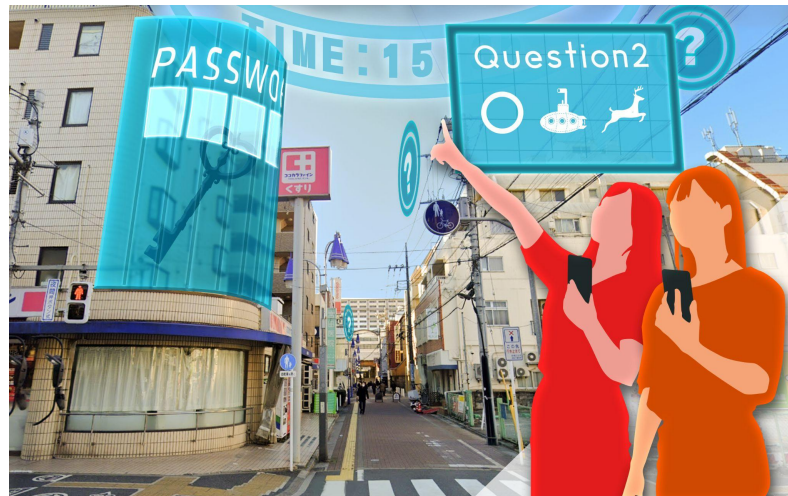
空に絵を描くARイベント

- ご協力いただきたいこと
 - お祭り主催団体との接続・運用補助
 - 必要に応じて教育機関との接続
- ご予算目安: 1000万

想定するデバイス(以下共通)

- ユーザ保有のAR機能が動作するスマートフォン
- iPhone / Android

周遊型謎解きフラグシップコンテンツ



実際に街を歩く謎解き ARイベント

- ご協力いただきたいこと
 - お祭り主催団体との接続・運用補助
 - 必要に応じて関係各所との接続・許可取り
- ご予算目安: 2000万

奈良県 x STYLY

インバウンドにも響くフラグシップコンテンツ

<https://www.bosotokyo.com/bososcramble/>

複数の観光拠点周遊 + NFTで人流創出

- ご協力いただきたいこと
 - 表示するデータのご提供
 - AR表示先の調整・許可取り など
- ご予算目安: 3000万～

想定するデバイス(以下共通)

- ユーザ保有のAR機能が動作するスマートフォン
- iPhone / Android

自走を目指しフルパッケージをインストール

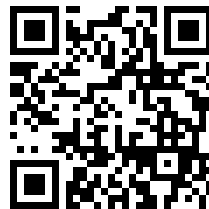


フラグシップコンテンツ + スクール

- ご協力いただきたいこと
 - 県のXRプラットフォームとして採用
 - スクールなどの主催
 - コンテンツ制作補助金の設定 など
- ご予算目安: 5000万～

<https://www.youtube.com/watch?v=irciExl4KQQ>

参考動画: STLYYは、3つのVPS技術を実装完了済みです。今すぐに、リアルメタパースを始めることができます。



STLYYについて
<https://gallery.stly.cc/about/ja>



STLYY Gallery
<https://gallery.stly.cc/>

ご連絡お待ちしております！



nomura@psychic-vr-lab.com



野村つよし

執行役員 / Team Manager / Director

ソニー株式会社で、リチウムイオン電池保護回路設計/AR関連技術開発を経験後、起業。A440/ABALでは、AR/VR分野でソフト・ハード問わず横断的なシステム開発、ディレクションに携わる。特に、芸術家とのコラボレーションでは、メディア芸術祭大賞受賞作品「縛られたプロメテウス / 小泉明郎」やTheaterCommons'21「Suspended / 中村佑子」など、国内外で評価される作品において、機材運用からAR/VR表現のディレクションまで広範囲にサポートした。現在は、XRプラットフォーム「STLYY」の成長をめざし、ビジネス・開発の橋渡しをしつつ、STLYYサービスを利活用した案件におけるチームマネージャー/ディレクターを担当。