# 3D都市モデル　第2回マッチング支援イベント
# Day4（観光×XR）

**国土交通省都市局**
**アクセンチュア株式会社**

2023/10/26

PLATEAU
by MLIT

# 議事次第
# Day4 観光×XR

## 1. 本日の位置づけ　13:00-13:10

1. イベントの目的　国土交通省都市局
2. 本日の進め方　アクセンチュア株式会社

## 2. 自治体ニーズ説明　13:10-13:20

1. 広島県
2. 長野県安曇野市

## 3. 事業者シーズ説明　13:20-15:50

1. 株式会社シナスタジア（XRを使った観光ナビ、謎解きイベント）
2. 株式会社Psychic VR Lab（STYLYの活用）
3. 株式会社ホロラボ（観光XR連携デジタルツインソリューション）
4. 株式会社Eukarya（観光促進可視化ツール）
5. 株式会社モンドリアン（メタバースを使用した地域活性化・観光需要創出ソリューション）

## 4. 全体質疑　15:50-16:15

## 5. 今後の進め方　16:15-16:30

※全日程共通の内容になりますので、いずれか参加いただければ問題ございません

1. 支援制度のご案内　国土交通省都市局
2. 個別マッチングDayのご案内　アクセンチュア株式会社

## 本日の位置づけ

# 3D都市モデル整備・活用に向けたマッチング支援会の開催について

3D都市モデルの整備・活用を促進するために、補助金説明会に加え、自治体と事業者の協業実現・検討具体化に向けたニーズ・シーズのすり合わせ機会をご用意

### 3D都市モデル整備・活用に関する説明会（補助金説明会）

補助金事業の内容に加え
補助金活用までのハードルの乗り越え方や
政策活用手法をご紹介する

- ベストプラクティス理解により整備・UC開発ニーズが顕在化する
- 予算面でのHow toがわかる

### 3D都市モデル整備・活用に向けたマッチング支援会

ユースケース開発ができる事業者との
QAを経て実装方法のイメージをもってもらう
・事業者とのコネクションを作ってもらう

- 検討パートナーを識別し、UC具体化・外部検討リソース確保のキッカケを構築できる

## 本日の位置づけ

# マッチング支援イベント概要

下記の通り、自治体・事業者のマッチング支援イベントを企画しています。

| | |
|---|---|
| イベントの狙い | 3D都市モデルの活用ニーズのある自治体と、対応するシーズを持つ事業者で直接意見交換・マッチングをしてもらうことで、ユースケース創出に向けた検討具体化を支援する |
| 参加者 | • 事業者とのマッチングを希望する自治体<br>• 3D都市モデルを活用したサービスを提供する事業者<br>• その他関心のある自治体（自由参加、マッチング自治体と事業者のやりとりを傍聴） |
| 取り上げるテーマ | 自治体ニーズの多い①防災、②都市計画（人流・交通解析）、③都市計画（行政DX、シビックテック、カーボンニュートラル）、④XR×観光 |
| イベントの流れ | 《当日》各テーマで、事業者からサービス紹介、マッチング自治体からニーズ説明を行い意見交換<br>《イベント後》継続議論を希望する自治体・事業者で30分の会議枠を設定（個別マッチングDay） |
| 日時 | • 第2回マッチング支援イベント：10/23(月)・10/24(火)・10/25(水)・10/26(木)<br>• 個別マッチングDay：10/31(火)※1 |
| 形式 | • Web会議 |

※1：当該日時に都合のつかない自治体・事業者については個別マッチングDayの後に別日でマッチングを設定

## 本日の位置づけ

# 本イベントにおける議論ポイント

自治体のニーズ・予算感に応えるサービスをご紹介するため導入に向けた詳細について意見交換したい

| | | |
|---|---|---|
| 事業者の個別ユースケース/提供機能に関する疑問 | • このユースケースはどんな内容でどんな効果があるの？<br>• このユースケースを実装・運用するのに、どのくらいの費用がかかるの？<br>• こんなことをやってみたいのだけど、この事業者ならできそう？　etc. | **各テーマにおいて事業者からご説明** |
| 3D都市モデル一般に関する疑問 | • 3D都市モデルはどのように整備するの？<br>• 3D都市モデルを整備するのに、どのくらいの費用がかかるの？<br>• 3D都市モデルの整備・活用に向けた支援はあるの？ etc. | 補助事業ポータルで関連情報を発信中<br>（https://www.mlit.go.jp/toshi/daisei/plateau_hojo.html） |

## 本日の位置づけ

# 第2回マッチング支援イベント タイムテーブル

| | Day1 (10/23) | | | | Day2 (10/24) | | | | Day3 (10/25) | | | | Day4 (10/26) | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 防災 | 開始 | 終了 | 時間 | 都市計画（人流・交通解析） | 開始 | 終了 | 時間 | 都市計画（行政DX・シビックテック）、カーボンニュートラル | 開始 | 終了 | 時間 | 観光×XR | 開始 | 終了 | 時間 |
| 1. 本日の位置づけ | | 13:00 | 13:10 | 0:10 | | 13:00 | 13:10 | 0:10 | | 13:00 | 13:10 | 0:10 | | 13:00 | 13:10 | 0:10 |
| 2. 自治体ニーズ説明 | 岩手県宮古市 | 13:10 | 13:15 | 0:05 | 岐阜県岐阜市 | 13:10 | 13:15 | 0:05 | 福井県敦賀市 | 13:10 | 13:15 | 0:05 | 広島県 | 13:10 | 13:15 | 0:05 |
| | 長野県安曇野市 | 13:15 | 13:20 | 0:05 | 山口県周南市 | 13:15 | 13:20 | 0:05 | 大阪府大阪市 | 13:15 | 13:20 | 0:05 | 長野県安曇野市 | 13:15 | 13:20 | 0:05 |
| | 滋賀県 | 13:20 | 13:25 | 0:05 | | | | | 岡山県岡山市 | 13:20 | 13:25 | 0:05 | | | | |
| | 大分県佐伯市 | 13:25 | 13:30 | 0:05 | | | | | 大分県佐伯市 | 13:25 | 13:30 | 0:05 | | | | |
| | 大阪府堺市 | 13:30 | 13:35 | 0:05 | | | | | | | | | | | | |
| 3. 事業者シーズ紹介 | 福山コンサルタント | 13:35 | 14:00 | 0:25 | 構造計画研究所 | 13:20 | 13:45 | 0:25 | アジア航測 | 13:30 | 13:55 | 0:25 | シナスタジア | 13:20 | 13:50 | 0:30 |
| | ライテック | 14:00 | 14:25 | 0:25 | 計量計画研究所 | 13:45 | 14:10 | 0:25 | アルテアエンジニアリング | 13:55 | 14:20 | 0:25 | Psychic VR Lab | 13:50 | 14:20 | 0:30 |
| | パシフィックコンサルタンツ | 14:25 | 14:50 | 0:25 | 国際航業 | 14:10 | 14:35 | 0:25 | インフォ・ラウンジ | 14:20 | 14:45 | 0:25 | ホロラボ | 14:20 | 14:50 | 0:30 |
| | 構造計画研究所 | 14:50 | 15:15 | 0:25 | MS&ADインターリスク総研 | 14:35 | 15:00 | 0:25 | ホロラボ | 14:45 | 15:10 | 0:25 | Eukarya | 14:50 | 15:20 | 0:30 |
| | Eukarya | 15:15 | 15:40 | 0:25 | フォーラムエイト | 15:00 | 15:25 | 0:25 | パナソニック | 15:10 | 15:35 | 0:25 | モンドリアン | 15:20 | 15:50 | 0:30 |
| | 東京海上日動火災保険＋日本工営 | 15:40 | 16:05 | 0:25 | ESRIジャパン | 15:25 | 15:50 | 0:25 | シナスタジア | 15:35 | 16:00 | 0:25 | | | | |
| | フォーラムエイト | 16:05 | 16:15 | 0:10 | Eukarya | 15:50 | 16:00 | 0:10 | | | | | | | | |
| 4. 全体質疑 | | 16:15 | 16:30 | 0:15 | | 16:00 | 16:15 | 0:15 | | 16:00 | 16:15 | 0:15 | | 15:50 | 16:15 | 0:25 |
| 5. 今後の進め方 | | 16:30 | 16:45 | 0:15 | | 16:15 | 16:30 | 0:15 | | 16:15 | 16:30 | 0:15 | | 16:15 | 16:30 | 0:15 |

## 本日の位置づけ

# 登壇予定自治体・事業者

| | カテゴリ | # | 自治体名 | 自治体ニーズ概要 | 希望見積額 | 提案事業者 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Day4 | 観光×XR | 1 | 広島県 | XRなどを活用した観光プロダクト | 1,000万円 | • シナスタジア<br>• ホロラボ<br>• Eukarya<br>• モンドリアン |
| | | 2 | 長野県安曇野市 | デジタル観光マップの作成や1人称視点からの景観の提供 | 未定 | • シナスタジア<br>• ホロラボ<br>• Eukarya<br>• モンドリアン |
| | | | ー | ※傍聴自治体向け提案 | ー | • Psychic VR Lab |

本日の位置づけ

# Day4 観光×XR 登壇事業者（1/3）





**1.株式会社シナスタジア**
**(XRを使った観光ナビ、謎解きイベント)**

- VRヘッドセットを装着するバスツアーなど、乗り物の移動に連動したAR/VRサービスを提供
- 文化・自然等の既存の観光資源とデジタル技術の掛け合わせによって体験価値を向上







**2.株式会社Psychic VR Lab**
**（STYLYの活用）**

- XRクリエイティブプラットフォーム「STYLY」を提供
- プログラミング不要で、実在する都市空間にAR/MRコンテンツを作成・配信することが可能

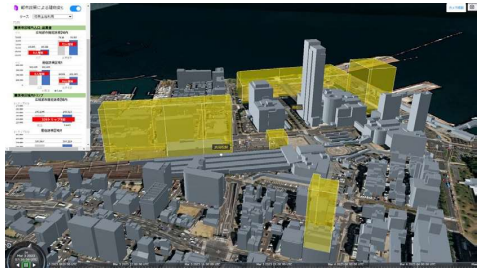
本日の位置づけ

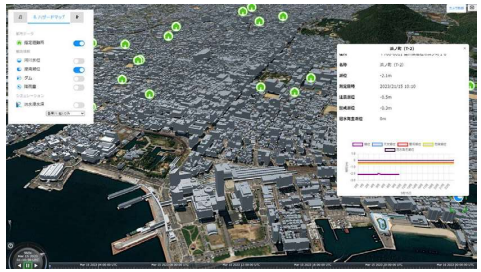
# Day4 観光×XR 登壇事業者（2/3）



**3.株式会社ホロラボ**
**(観光XR連携デジタルツインソリューション)**

- 各地の観光資源やイベント情報をデジタルツインとARで可視化するシステム
- まちづくりWS用に開発した、デジタルツインとXRを組み合わせ、簡単なコンテンツ配置作業で現地ARを体験可能



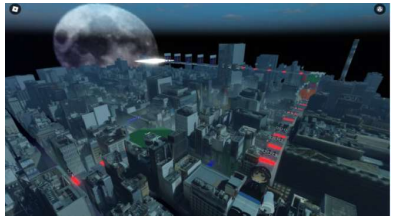


**4.株式会社Eukarya**
**（観光促進可視化ツール）**

- WebGISプラットフォームRe:Earth（東京大学との協力で誕生、公共性を重視）を使用したソリューション
- PLATEAUデータに対応しているだけでなく、特別なシステムを使わずWebベースで、ノーコードによる直感的な地理情報の加工・配信が可能

本日の位置づけ

# Day4 観光×XR 登壇事業者（3/3）






**5.株式会社モンドリアン**
**(メタバース・eスポーツを活用した地域活性化、観光需要創出sol)**

- PLATEAUや3D都市モデルを活用したメタバース空間を制作し、街の魅力をゲーム観点で訴求
- 複数のメタバースPFから自治体の目的に応じた提案ができ、地域住民向けイベントなども開催可能

## 本日の位置づけ

# 登壇資料事前展開のお知らせと必須アンケートのお願い

本日の登壇資料及びアンケートはメールにて送付済みのため、ご確認いただきたい

- 登壇資料はメールにて送付済
（こちらからもご覧いただけます　https://kkc.box.com/s/yjribdktnc7gs1npcm6twao48t0hlwnc　）

- 個別マッチングDay参加希望調査アンケート及び本日の参加者アンケートをお願いしております
（複数日参加予定の方はまとめてのご回答でお願いします

個別マッチングDay参加希望調査**【10/27(金)締切】**
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd-hKKxozDg7Q_fyq7FxjHqb-c6edO9BrVXx4y4WEIbNhZFQw/viewform?usp=sf_link

マッチング支援イベント参加者アンケート 【10/31(火)締切】
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd7zYTHNMM_Sp_uL2dy7NICYT0GNA4330KC0GxY2hK95fSJKw/viewform?usp=sf_link

# 議事次第
# Day4 観光×XR

## 1. 本日の位置づけ　13:00-13:10

1. イベントの目的　国土交通省都市局
2. 本日の進め方　アクセンチュア株式会社

## 2. 自治体ニーズ説明　13:10-13:20

1. 広島県
2. 長野県安曇野市

## 3. 事業者シーズ説明　13:20-15:50

1. 株式会社シナスタジア（XRを使った観光ナビ、謎解きイベント）
2. 株式会社Psychic VR Lab（STYLYの活用）
3. 株式会社ホロラボ（観光XR連携デジタルツインソリューション）
4. 株式会社Eukarya（観光促進可視化ツール）
5. 株式会社モンドリアン（メタバースを使用した地域活性化・観光需要創出ソリューション）

## 4. 全体質疑　15:50-16:15

## 5. 今後の進め方　※全日程共通の内容になりますので、いずれか参加いただければ問題ございません　16:15-16:30

1. 支援制度のご案内　国土交通省都市局
2. 個別マッチングDayのご案内　アクセンチュア株式会社

自治体ニーズ説明

# 自治体によるニーズ説明

## 広島県

長野県安曇野市

各 5 分

## 自治体ニーズ説明

# 広島県: ニーズ紹介資料

| 自治体名 | **広島県三次市**（人口4.9万人） ※三次市を対象に県がモデル事業として実施 |
|---|---|

### 背景情報

【自治体の抱える課題】
- 市の抱える戦略的な観光プロダクト（もののけ※1、鵜飼等）の開発が進んでいない
  - 「観る」観光プロダクトは多くあるが、「体験する」観光プロダクトの開発が進んでいない
- 観光消費額を増やしたいが、市への再来訪率増加、滞在時間の延伸に必要な市の魅力をアピールできる施策が現状では不十分である
  - 満足度UP x 再来訪率UP x 滞在時間の延伸＝観光消費額UPと考えている

【実現したいこと】
- XR等の活用により現地での体験を企画し、来訪者を増やすことで、観光消費額の増加を実現する
  - 鵜飼等の地域特性を活かした観光プロダクトの磨き上げにより観光客を増加させたい

### 想定サービス

【求めるサービス（範囲や品質） 】
- XRの観光分野への活用
  - 具体的な想定サービスはなし
  - 過去のユースケースではXRを活用したバスツアー等が近いか

【想定対象エリア】
- 三次町エリア：1.0㎢（LOD１は整備済）

【想定スケジュール】
- 令和６年度（１年間）

【想定予算規模】
- 1,000万円程度（LOD2以降の整備を含むユースケース開発費用）

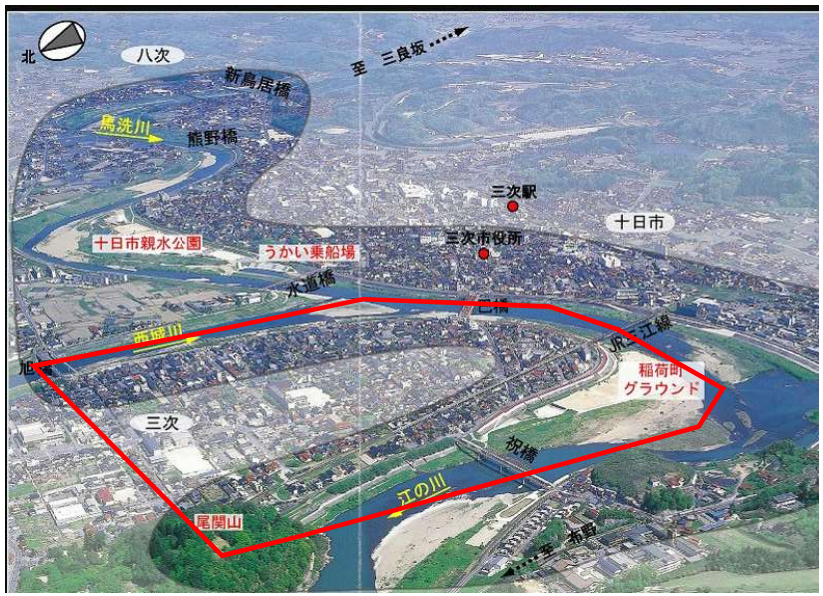
【その他留意事項】
- 特になし

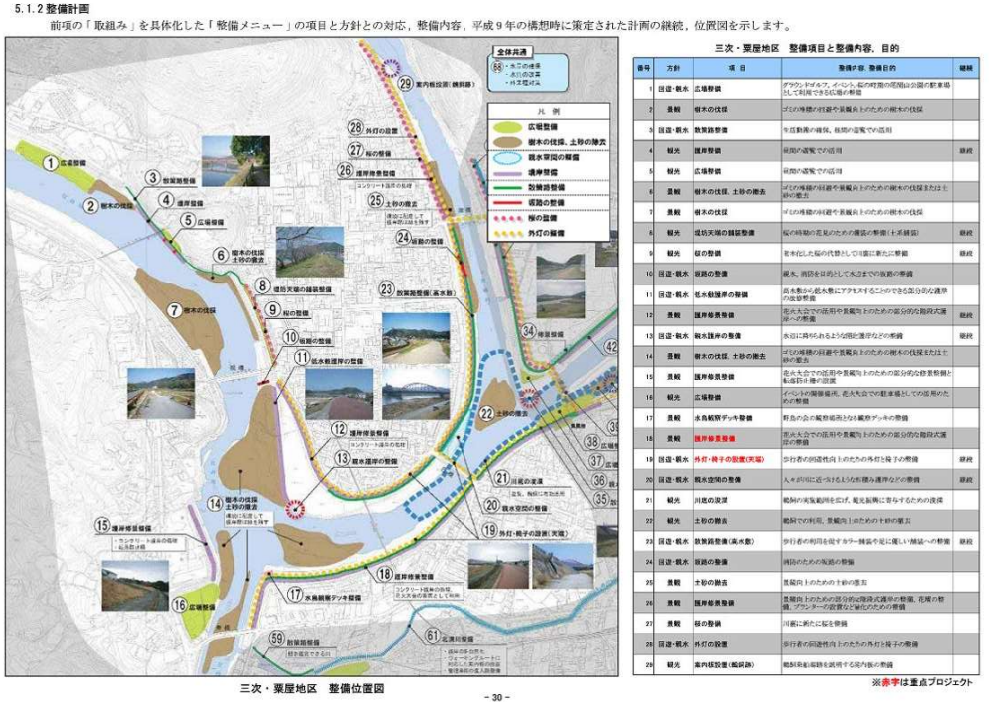
※1: 三次もののけミュージアム (miyoshi-mononoke.jp)

## 自治体ニーズ説明

# 広島県: 整備エリア図※2

| 自治体名 | **広島県三次市**（人口4.9万人） ※三次市を対象に県がモデル事業として実施 |
|---|---|




※2: 三川合流部周辺河川環境整備計画 - 三次市ホームページ (city.miyoshi.hiroshima.jp)

自治体ニーズ説明

# 自治体によるニーズ説明

広島県

## 長野県安曇野市

各 5 分

## 自治体ニーズ説明

# 長野県安曇野市: ニーズ紹介資料

| 自治体名 | **長野県安曇野市**（人口9.6万人） |
|---|---|

### 背景情報

【自治体の抱える課題】
- 地勢や環境を活かした魅力的なまちづくりを推進したいものの、市としての打ち手が不足している

【実現したいこと】
- 北アルプスと田園風景などの景観や豊富で清冽な水などの地域の強みをPRする
- これにより、地域のブランドイメージの向上、移住・定住の促進、観光振興及びシビックプライドの醸成を図る

### 想定サービス

【求めるサービス（範囲や品質） 】
- 都市計画区域外（山岳エリア）の3D都市モデルの整備
- 一人称視点からの景観の提供
  - 移住地、ビュースポット、サイクリング・マラソンコース等の体験の提供
- デジタル観光マップの作成（マップへの公共交通機関情報、イベント情報などの組込みを含む）

【想定対象エリア】
- 都市計画区域外（山岳エリア）：133.37㎢
  ※本テーマでは対象外だが、以下のエリアでも3D都市モデルを整備
  - 安曇野都市計画区域：198.41㎢（LOD１）
  - 市庁舎・高速道路の一部等：1㎢（LOD２）

【想定スケジュール】
- 都市計画区域内の3D都市モデルを整備した後の事業として検討（別途予算措置）
  ※都市計画区域内の3D都市モデル整備は令和6年4月以降を想定

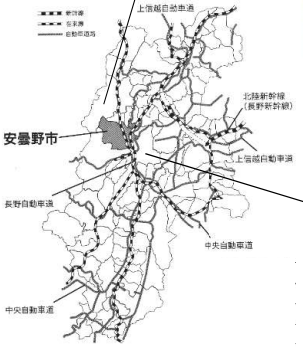
【想定予算規模】
- 未定

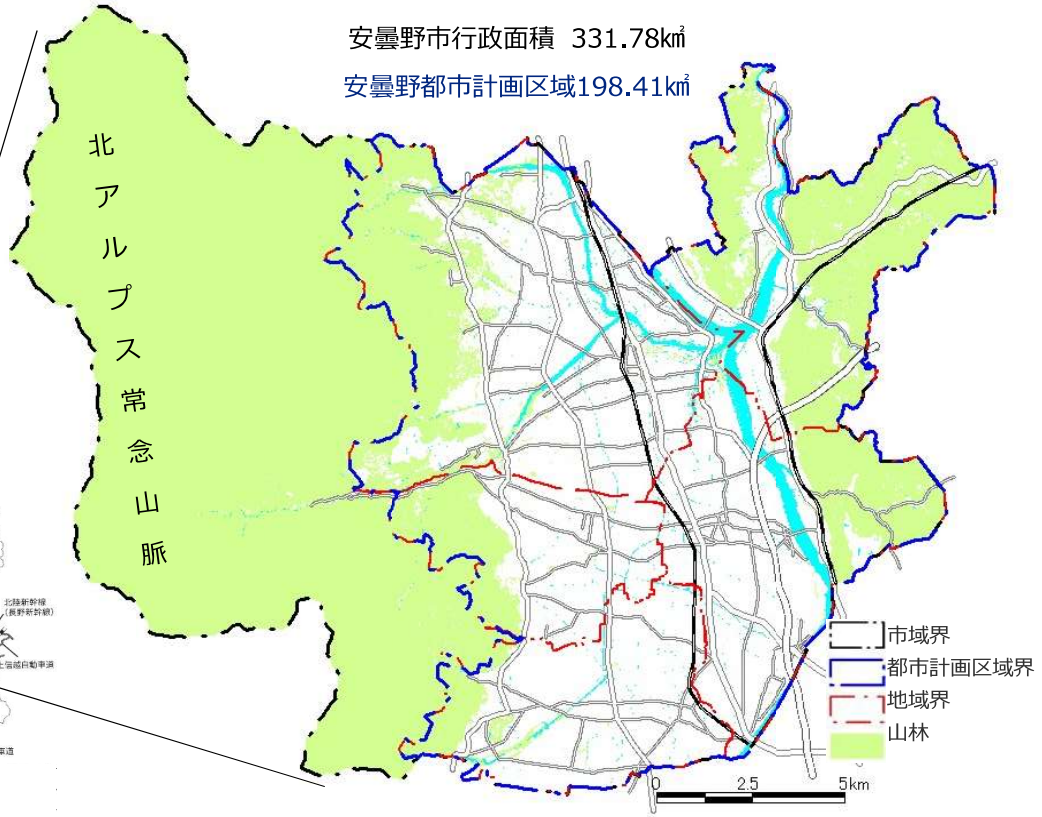
## 自治体ニーズ説明

# 長野県安曇野市: 地理・特色



【地理、人口、産業の現状等】
　長野県中部（中信地区）に位置し、東西を山地・山岳に囲まれ、西側に北アルプスの連峰がそびえ立つ。南北に開け四方から河川が集まる比較的平坦な複合扇状地が広がっている。平成17年に５町村の対等合併により誕生した市であり、拠点となる市街が分散している。人口は約9.6万人。
【特色等】
　北アルプスと田園、豊富で清冽な湧水に恵まれ、その自然環境と景観がこの地固有の財産であり、市発展の礎となっている。



## 自治体ニーズ説明

# 長野県安曇野市：都市計画区域内外の整備イメージ

【整備目的】
北アルプスと田園、豊富で清冽な湧水に恵まれ、その自然環境と景観がこの地固有の財産であり、市発展の礎となっている。３D都市モデルを活用し、この環境を守り育てるとともに、地域の発展に活かしていきたい。









水のある風景





山と緑の連なる風景









自然の中でのアクティビティ

（観光振興）
- 景観ビューポイント情報の発信
- 観光ルート情報の発信
- サイクリング・マラソンコース情報の発信
- アクティビティ情報の発信とVR体験の提供
- 登山ルート、駐車場情報の発信
- 公共交通機関情報の発信

（移住・定住促進）
- 空家情報の提供
- 移住先の周辺環境と景観の見える化

整備対象エリア
- 都市計画区域外（LOD１）ほか、必要性に応じて整備

想定予算
- 未定

# 議事次第
# Day4 観光×XR

## 1. 本日の位置づけ　13:00-13:10

1. イベントの目的
2. 本日の進め方

国土交通省都市局
アクセンチュア株式会社

## 2. 自治体ニーズ説明　13:10-13:20

1. 広島県
2. 長野県安曇野市

## 3. 事業者シーズ説明　13:20-15:50

1. 株式会社シナスタジア（XRを使った観光ナビ、謎解きイベント）
2. 株式会社Psychic VR Lab（STYLYの活用）
3. 株式会社ホロラボ（観光XR連携デジタルツインソリューション）
4. 株式会社Eukarya（観光促進可視化ツール）
5. 株式会社モンドリアン（メタバースを使用した地域活性化・観光需要創出ソリューション）

## 4. 全体質疑　15:50-16:15

## 5. 今後の進め方　16:15-16:30

※全日程共通の内容になりますので、いずれか参加いただければ問題ございません

1. 支援制度のご案内
2. 個別マッチングDayのご案内

国土交通省都市局
アクセンチュア株式会社

事業者シーズ説明

# 事業者によるサービス紹介

株式会社シナスタジア
株式会社Psychic VR Lab
株式会社ホロラボ
株式会社Eukarya
株式会社モンドリアン

各 30 分

# 1. シナスタジア

| ユースケース名 | XRソリューション／景観協議支援ソリューション |
|---|---|

## ユースケース概要

**【概要】**
- 観光客数減少・人流鈍化を解決するXRソリューション
- まちづくりにおける景観協議の難易度の高さや合意形成課題を解決する景観協議支援ソリューション

**【ユースケースの内容や強み】**
- AR街歩き／サウンドアトラクション：既存施設の付加価値向上・人流活性化するARソリューション(プレス)
- 世界遺産＋デジタルアート／メタバース：歴史的建造物を舞台に、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ソリューション
- 景観協議ツール(松山市での実証)：まちづくりにおける合意形成課題解決ソリューション。導入自治体においてはスムーズな合意形成や容易なシミュレーションなどのメリットが得られる

**【過去導入実績】**
- 松山市、京都市、みなとみらい・板橋区などに導入済み

## 必要コスト、導入期間

**【コスト】**
- 導入、運用に際して必要な金額感は各パターン以下の通り
  - A) AR街歩き／サウンドアトラクションを導入する場合 2,200万～3,800万円(導入2,000万～3000万円、運用200万～800万円/年)
  - B) デジタルアート／メタバースを導入する場合 3,000万～2億円
  - C) 景観協議ツールを導入する場合 無料（カスタマイズが必要な場合1,000万円～）

**【体制やインフラ】**
- 導入に際し、自治体側では要望一覧のような資料を準備する必要がある
- また、更新・運用に際しては窓口を用意する必要がある

**【導入ステップ、期間】**
- 導入に際しては要望ヒアリング、御見積り提示、開発内容のすり合わせの手順を踏んでいただく必要がある
- 導入に際しては5か月～12か月程を想定



# 第二回
# マッチングイベントDay4

## シナスタジアサービス紹介
## ～観光 × XR編～

SYNESTHESIAS

株式会社シナスタジア

Confidential

■ 企業概要

■ 各自治体様の課題の整理

■ 観光 × XRサービスのご紹介
①RideVision
②WalkVision


© 2022 Synesthesias.

# 企業概要


© 2022 Synesthesias.

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。

| | |
|---|---|
| 名称 | 株式会社シナスタジア |
| 設立 | 2018年5月（2016年9月登記） |
| 事業内容 | ❶自動運転車内でのエンタメサービス開発<br>❷VR/ARコンテンツ制作・技術開発<br>❸自動運転向け高精度3次元地図の技術開発 |
| 資本金 | 400,000円 |
| 所在地 | 東京都品川区北品川1-12-10 ジャコムビル |


© 2022 Synesthesias.

# プロダクトラインナップ




RideVision

WalkVision

City Portal

© 2022 Synesthesias.

# 創業メンバー



CEO

有年　亮博
Aritoshi Akihiro

| | |
|---|---|
| 2017年 | ・東京大学理学部情報科学科卒業 |
| | ・東京大学大学院情報理工学系研究科入学<br>コンピュータ科学専攻加藤研究室所属 |
| 2018年 | **・株式会社シナスタジア代表取締役就任（起業）** |
| 2019年 | ・東京大学大学院情報理工学系研究科休学 |
| 2022年 | ・東京大学大学院情報理工学系研究科自主退学。現在に至る |

専門は位置情報技術。ロボットやVR/ARのための位置推定技術の開発に従事。
五感のデジタル化を通じて人々の生活を豊かにしたいという想いから崎山・高田と3人で株式会社シナスタジアを創業。



CTO

崎山 和正

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


© 2023 Synesthesias.

# 各自治体様の課題の整理


© 2022 Synesthesias.

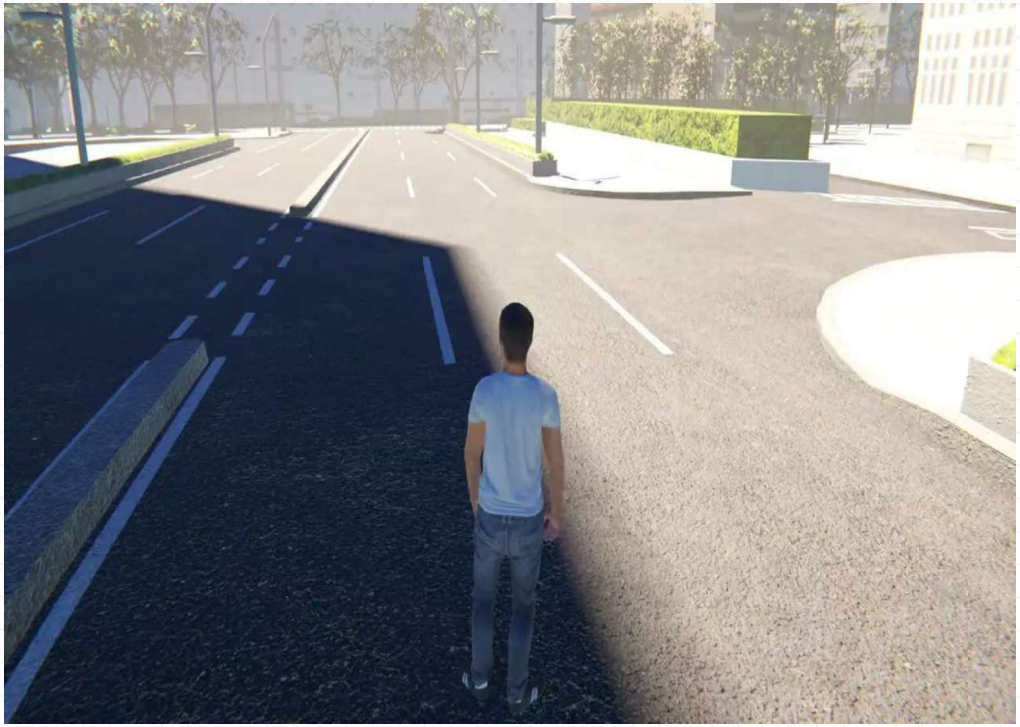
SYNESTHESIAS

| | 長野県安曇野市様 | 広島県様 |
|---|---|---|
| お持ちの課題 | • 地勢や環境を生かした魅力的なまちづくりを推進したいものの、**市としての打ち手が不足**している | • 市としての自治体の抱える戦略的にな観光プロダクト（もののけ、鵜飼等）の開発が進んでおらず，「観る」観光プロダクトは多くあるが、**「体験する」観光プロダクトの開発が進んでいない**こと<br>• 観光消費額を増やしたいが、市への再来訪率増加、滞在時間の延伸に必要な **市の魅力をアピールできる施策が現状ない**こと |
| 実現目標 | • 北アルプスと田園風景などの景観や豊富で清冽な水などの地域の強みをPRすることによる**地域のブランドイメージの向上、移住定住促進、観光振興及びシビックプライドの醸成** | • XR等の活用による**「現地での体験を企画して来訪者増」**を実現し、**観光消費額の増加**を目指したい |
| 想定サービス | • 都市計画区域外（山岳エリア）の3D都市モデル作成、一人称視点からの景観提供による**移住地体験、ビュースポット、サイクリングコース、マラソンコース体験等**<br>• **デジタル観光マップの作成**（マップ上への公共交通機関情報、イベント情報などの組み込み含む） | • XRの観光分野への活用<br>　○ 具体的な想定サービスはなし<br>　○ 過去UCではXRを活用したバスツアー等が近いか |


© 2022 Synesthesias.

# 長野県安曇野市様の課題及びニーズ
# 移住地体験、ビュースポット、サイクリングコース、マラソンコース体験等

## 高精度な3D都市モデルを構築し、まちの課題解決に資する
## VRシミュレーションツール“TwinRenderer”



**企画概要**

- ❏ 高精度レーザースキャンで都市空間をスキャンし、スキャンデータは即時にクラウドにアップロードされ、**作業の大幅な効率化が実現**
- ❏ PLATEAUや東京都オープンデータ、自動運転車の走行用に取得した3D点群データ、都市計画図書など様々な既存のまちの広域、中域データと組み合わせ、**都市スケールでの3D都市モデルを構成**
- ❏ 構成した都市モデル内を**VRでシミュレーションが可能**

**予算感**

1,000万円～2,000万円

© 2022 Synesthesias.

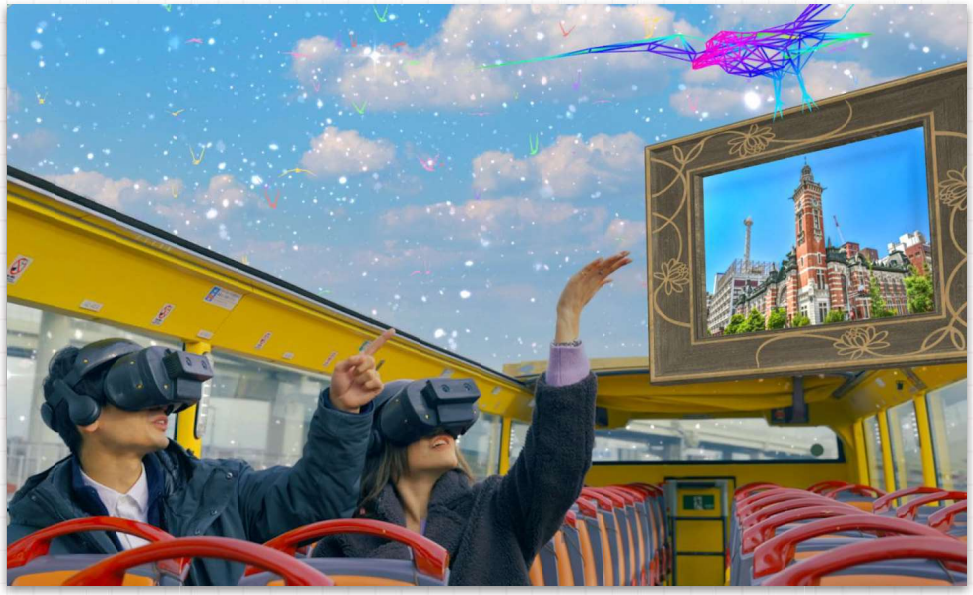
# 観光 × XRサービスのご紹介　①WalkVision


© 2022 Synesthesias.

RideVision | WalkVision | City Portal

【プロダクト コンセプト】

モビリティと走行空間のXR融合により、
あらゆる移動をエンターテイメントに



【プロダクト ミッション】

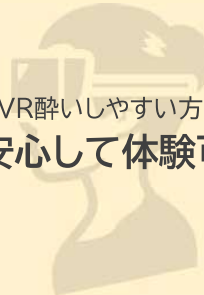
1. あらゆる移動中の退屈な時間を減らし、価値ある時間を増やす
2. 観光娯楽産業の生産性を飛躍的に向上させる
3. 空白の場所に意味を与え、新しい価値を生み出す

© 2022 Synesthesias.

SYNESTHESIAS

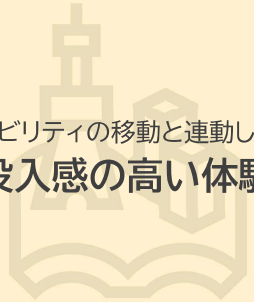
RideVision | WalkVision | City Portal

## 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。



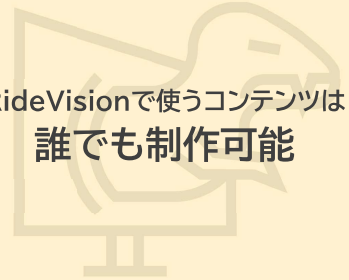
VR酔いしやすい方でも
**安心して体験可能**

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。

© 2022 Synesthesias.

SYNESTHESIAS



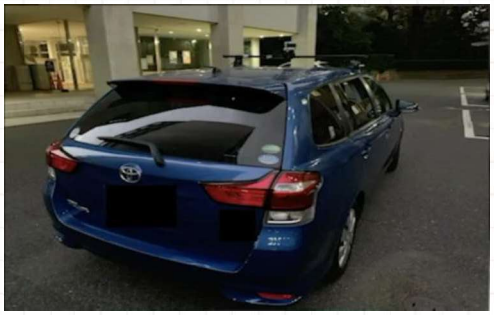
## ＜ 新感覚XR観光サービス ＞

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。


© 2022 Synesthesias.

# 様々な乗り物での動作実績






























© 2022 Synesthesias.

## 広島県様の課題及びニーズ

「体験する」観光プロダクトの開発が進んでいない

上記ニーズを解決できるXRコンテンツ **“新感覚XR観光サービス”**




**企画概要**

- 移動に連動した**新感覚のXR観光体験**を提供。観光名所を回るツアーとの組み合わせも可能
- 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
- 最短**半日**で乗り物そのものを走るテーマパーク化
- 弊社独自の技術で、VR／XR酔いしづらい設計
- コンテンツは誰でも制作可能
- 同様のUC（みなとみらい）では、従来の4倍の高付加価値で**チケットは即日完売**を達成

**予算感**

1,000万円～8,000万円


© 2022 Synesthesias.





© 2022 Synesthesias.





© 2022 Synesthesias.





© 2022 Synesthesias.

# 観光 × XRサービスのご紹介　②WalkVision


© 2022 Synesthesias.

RideVision | **WalkVision** | City Portal

【プロダクト コンセプト】

AR/メタバース空間と現実を
融合し、あらゆる体験を拡張する





【プロダクト ミッション】

1. 観光ガイドの居ない一人旅でも観光地を120%満喫できるようにする
2. 観光地における最もコストパフォーマンスの良い広告宣伝を可能にする
3. 言葉が通じずとも観光地の事業者と旅行客のコミュニケーションを円滑にし、購買行動を可能にする

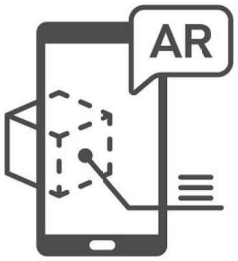
© 2022 Synesthesias.

RideVision | **WalkVision** | City Portal



## クラウド活用でサクサク動作

リアルタイムクラウドレンダリング技術を使い、デバイスに処理負荷をかけません。




## 簡単マップ構築

WalkVisionの提供する制作ツールを利用すれば3D地図・コンテンツを誰でもすぐに作成可能

**1日で制作着手可能な簡単システム**

unity

UNREAL ENGINE

## Unity/UnrealEngineに両対応

従来の映像/コンテンツ制作手法がそのまま使えるので作りやすい

**一般的な開発ツール上で利用可能**

© 2022 Synesthesias.

## 街を巡り、謎を解き明かしてゴールを目指す
# “AR謎解きゲーム”




**企画概要**

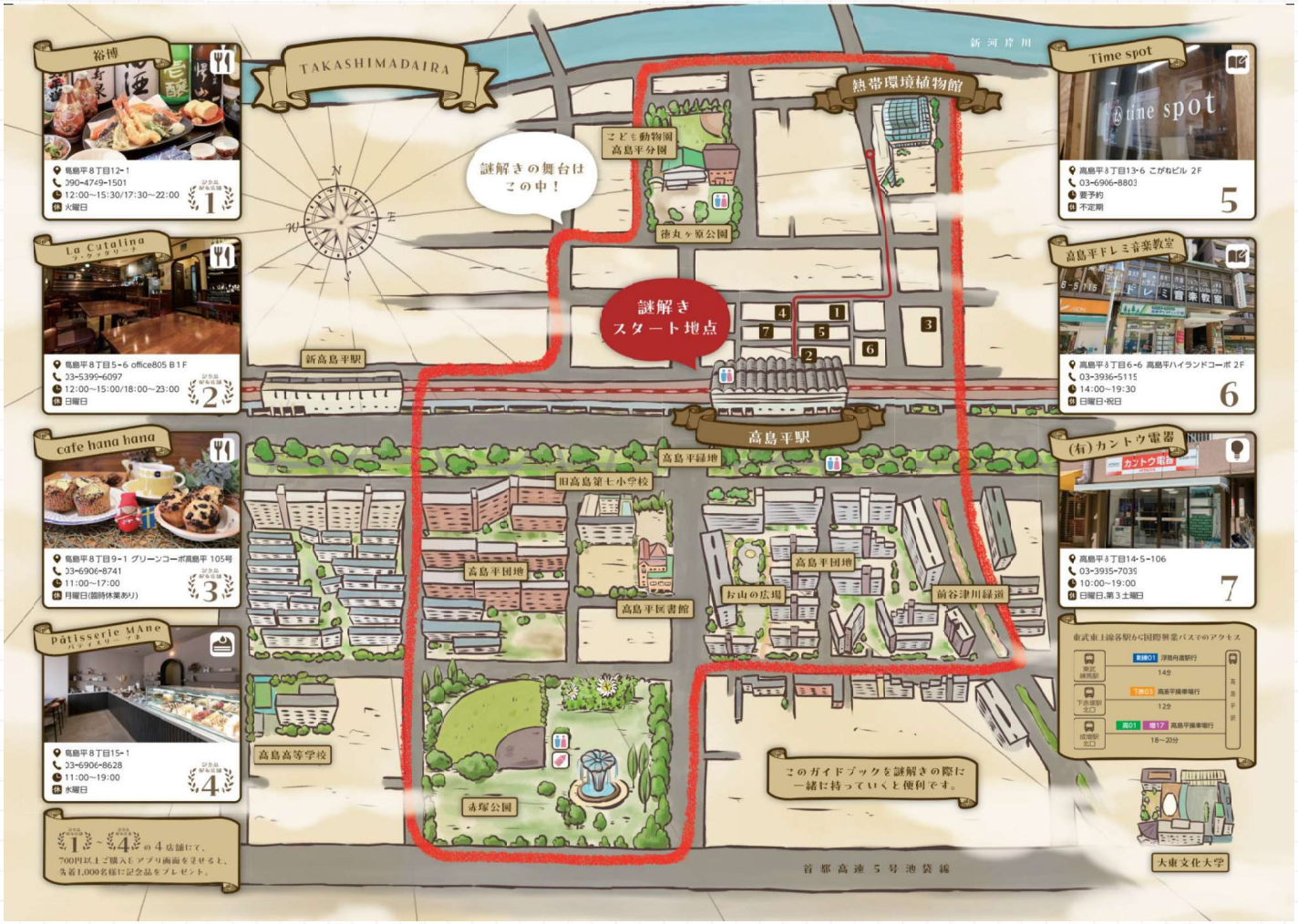
- 実際の場所を舞台に、**AR技術やチャット機能**を使いながら謎解きをする新体験イベント。
- 週末・祝日などの日付限定で開催。地域への訪問者を増やし、**地域のファンを増やす**効果が期待できる。
- 120分などの体験時間内で、参加者は対象エリアを周り、ヒントを見つけながら謎解きを行う。
- クリアした方には景品を贈呈。

**予算感**

3,000万円～4,000万円


© 2022 Synesthesias.

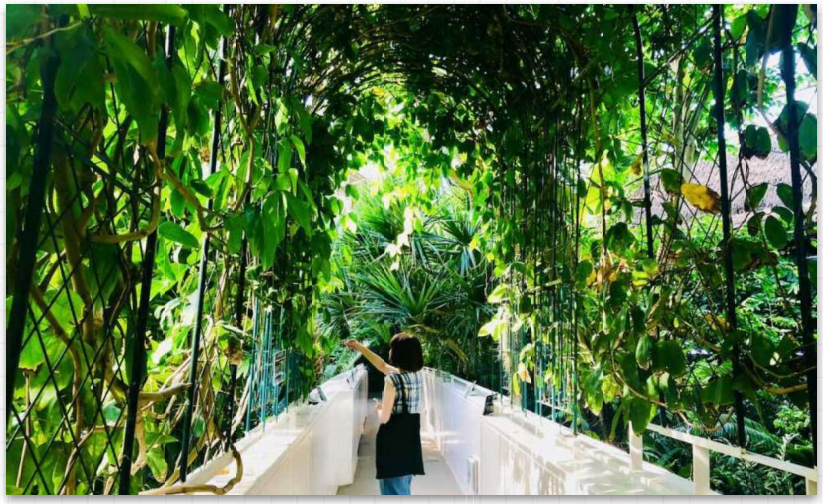
# AR謎解きゲームマップ





© 2022 Synesthesias.

# 建物の中を歩きながらストーリーを楽しめる
# ”サウンドアトラクション”



**企画概要**

- ❑ 目の前の**現実を仮想的に拡張する画期的なAR（拡張現実）技術**を集約し、パーソナルで**没入感のある体験を可能**に
- ❑ 専用デバイスを着用しながら、動植物をみて楽しむ、**参加型ボイスストーリー**
- ❑ 参加者の**位置に応じて自動的にキャンペーンキャラクターの音声が流れ**、普段より拡張した体験ができる。
- ❑ **植物館での立体音響施策として日本初**。

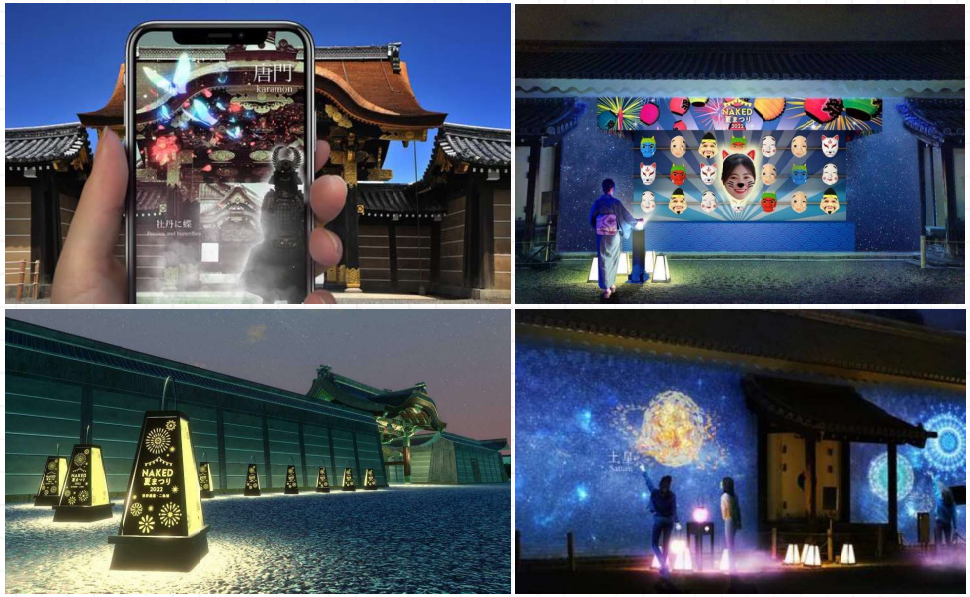
**予算感**

3,000万円～4,000万円


© 2022 Synesthesias.

# 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


© 2022 Synesthesias.

## “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ことができます。


© 2022 Synesthesias.

# 参考資料：実績一覧


© 2022 Synesthesias.

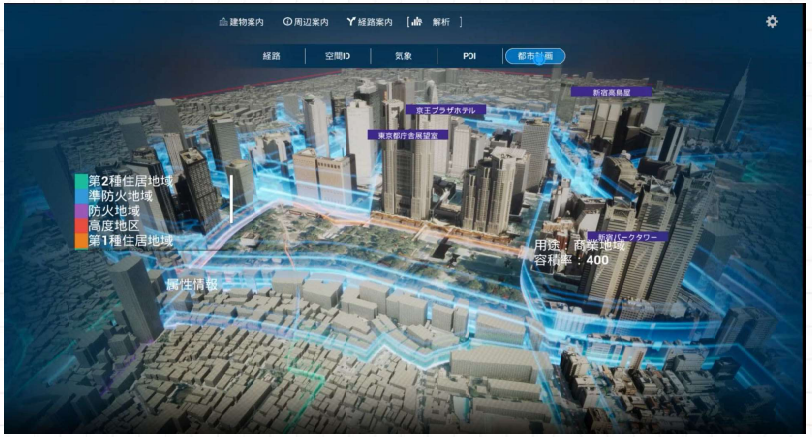
SYNESTHESIAS

マッチングイベントでお引き合わせいただき開発しました！

## 東京都板橋区：サウンドアトラクション＆AR謎解きゲーム




## 愛媛県松山市：景観支援ツール




## 神奈川県横浜市：NAKED XR TOUR




## 京都府京都市：広範囲XRによる歴史体験



## 広島県福山市：FANTASIC XR TOUR





© 2022 Synesthesias.

株式会社シナスタジア

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



Confidential

事業者シーズ説明

# 事業者によるサービス紹介

株式会社シナスタジア

株式会社Psychic VR Lab

株式会社ホロラボ

株式会社Eukarya

株式会社モンドリアン

各 30 分

# 2. Psychic VR Lab

| ユースケース名 | **STYLYを活用した新しいXR観光資源創出ソリューション** |
|---|---|

## ユースケース概要

【概要】
- XRを活用した体験型や市民参画型の観光資源をXRプラットフォームを基盤に据えて創出する

【ユースケースの内容や強み】
- 地域周遊を促す新しいXR観光スポットやデジタル観光マップを一つのプラットフォーム上で構築することでシームレスな提供が可能
- 市民や地元企業の手によって観光資源をアップデートする仕組みを設けることで、観光振興だけでなく産業創出やシビックプライドの醸成に繋がる

【過去導入実績】
- これまでに東京都、新潟市、熊本県などに導入済みのソリューションであり、事例多数

## 必要コスト、導入期間

【コスト】
- 導入、運用に際して必要な金額感はパターンごとに以下の通り
  - A) AR市街地周遊施策を導入する場合
    10百万円～（導入10百万円～、運用　要件次第）
  - B) 参加型XRスクール施策を導入する場合
    7百万円（1クール）

【体制やインフラ】
- 導入に際し、自治体側では都市モデル、観光情報、IP等の準備が必要

【導入ステップ、期間】
- 導入ステップは自治体様のニーズに合わせて
- 導入に際してはコンテンツ制作は4ヶ月程度～




# Psychic VR Lab Co., Ltd.

今最も注力している事業

# 都市型XRエンターテインメント

# AIR RACE X（エアレースエックス）

## 世界初の「都市型XRスポーツ」

XRを大会を盛り上げるためのコンテンツではなく 新しいスポーツとして成立させる試み

コンセプトムービー




説明ムービー



AIR RACE Xが提供する価値

# 新しい競技としての土台づくり

**スポーツ**

## 持続的なレース機会の提供

エアレース選手の
活躍機会早出・
次世代の選手の参画促進

**都市**

## 街や地域の魅力づくり

中央都市の活用方法・
スポーツ誘致の可能性

**XR**

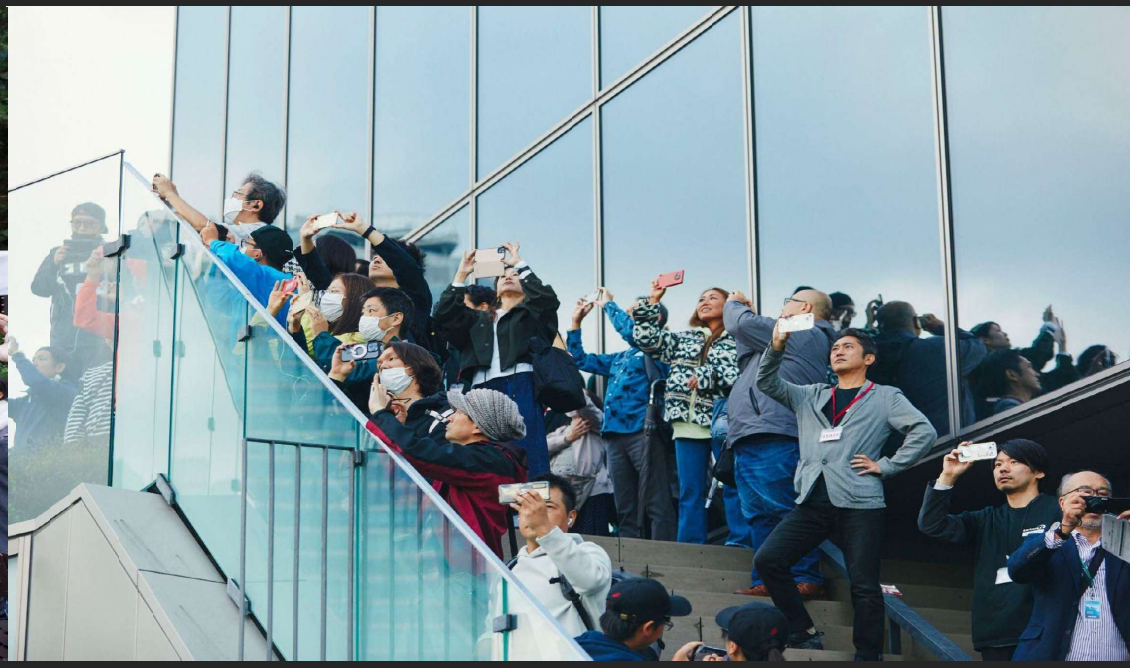
## 新たなキャッシュポイントの創出

XRならではの体験・
ビジネスモデル

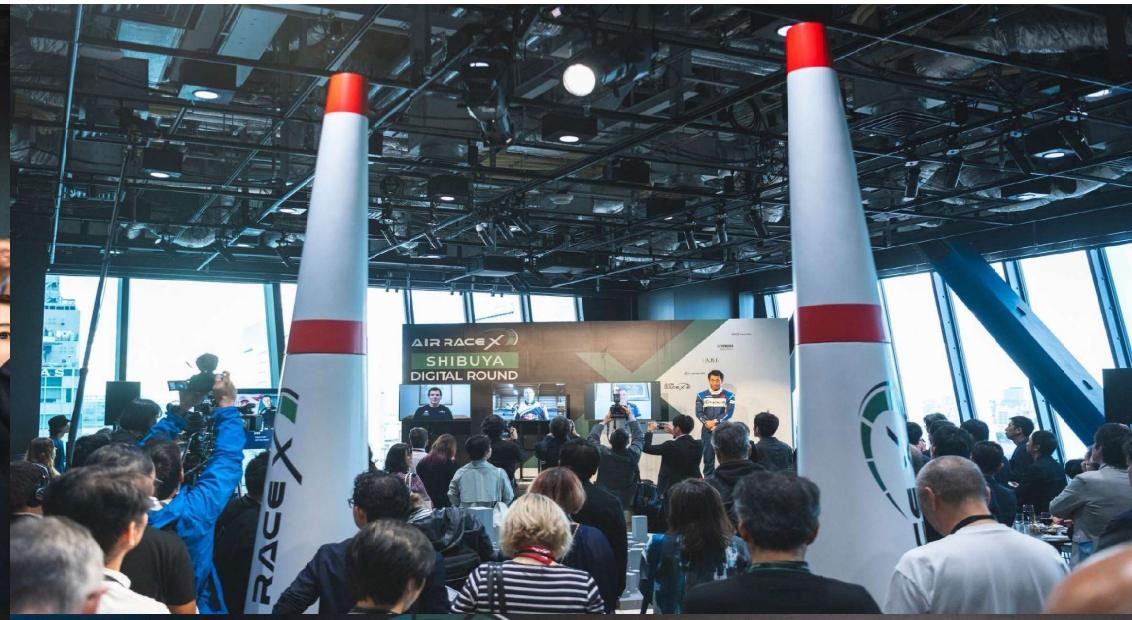
# AIR RACE X（エアレースエックス）

## 10/15 決勝　デジタルラウンドの様子






AIR RACE X
SHIBUYA
DIGITAL ROUND




AIR RACE X
SHIBUYA
DIGITAL ROUND
AIR RACE X

# ABOUT



**社名** 株式会社 Psychic VR Lab

**代表者** 山口 征浩

**設立** 2016年5月19日

**従業員数** 42名

**所在地** 東京都新宿区（新宿御苑駅）

**調達額** 約26億円

# 経営メンバー – 略歴



代表取締役 CEO
**山口 征浩**

イーディーコントライブ[東証マザーズ]代表取締役
コンピューターソフトウェア著作権協会理事
情報科学博士 / MIT留学



取締役 COO
**渡邊 信彦**

オープンイノベーション研究所初代所長
電通国際情報サービス[東証1部]執行役員
事業構想大学院大学教授(現任)



社外監査役
**廣田 聡**

HCA法律事務所 代表弁護士(現任)
アント・キャピタル・パートナーズ
ロコンド[東証マザーズ]取締役(現任)
Casa[東証1部]監査役(現任)
ウイルプラスホールディングス[東証1部]社外取締役(現任)

社名　株式会社 Psychic VR Lab
代表者　山口 征浩
設立　2016年5月19日
従業員数　42名
所在地　東京都新宿区
調達額　約26億円

Psychic VR Lab



社外取締役
**藤田 豪**

ジャフコ中部支社長
MTG[東証マザーズ]執行役員(現任)
MTG Ventures 代表取締役(現任)



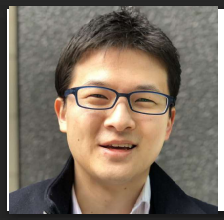
社外取締役
**前川 雅彦**

日本郵政キャピタル常務取締役
DGベンチャーズ取締役就任



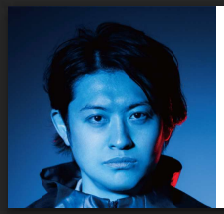
社外取締役
**杉原 雅人**

IBM
アクセンチュア マネジングディレクター
PKSHA Capitalパートナー兼経営企画責任者(現任)



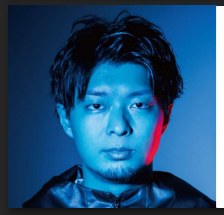
社外取締役
**井口 信人**

マッキンゼー・アンド・カンパニー
アマゾン
ブリッジウォーター・アソシエイツ
Agya Venturesマネージングパートナー(現任)



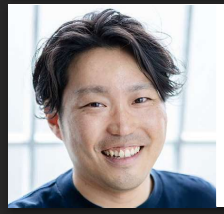
執行役員 CMO
**渡邊遼平**

元VR Inside創刊編集長



執行役員 CCO
**水谷享平**

元Google



執行役員 PM
**野村烈**

元ソニー株式会社
元株式会社ABAL
元株式会社A440 CTO



CTO
**藤井明宏**

元富士ソフト

Copyright© Psychic VR Lab Co,ltd ALL RIGHTS RESERVED.

# 「空間を身にまとう時代」をつくる。

CREATE A NEW-LAYER  OF LIFESTYLE.

## VALUE

我々が提供する価値は何か？

私たちは、空間の情報レイヤーを自由自在に操れる時代の
基盤サービス「STYLY」を提供する。

STYLYは主に、2つの役割を果たす。

ひとつは、基盤となる「ライフスタイルOS」自体を構築すること。
この基盤を、来る新時代に向け成長させていく。

もうひとつは、基盤の上であらゆる「共創」を生み出すこと。
アーティストや事業者たちと共に、新たな文化・産業を創っていく。

そして将来的には、この2つの役割が自走していく環境を築き、
文化的・経済的活動が活発に行われるエコシステムを育てていく。

“空間を身にまとう時代”を私たち自身の手でつくりあげ、
新たな価値を創造し、社会に提供する。



## 「メタバース」の種類

### VIRTUAL METAVERSE



バーチャルメタバースとは

バーチャルに没入する体験

### REAL METAVERSE




リアルメタバースとは

日常にバーチャルを持ってくる体験

STYLY

# バーチャルメタバースの歴史は繰り返すのか

## 2007年12月セカンドライフ過疎化

### 街並みは立派だが人がいない　セカンドライフ「過疎化」進む

f 0　2007年12月14日 20時21分　J-CASTニュース

日本企業のインターネット上の「仮想空間」サービス参入が相次いでいる。しかし、国内でも大きな注目を浴びた米リンデン・ラボ社が運営する3次元仮想空間「セカンドライフ（Second Life）」では、今仮想空間内にユーザーが見当たらない「過疎状態」が目立ってきている。これから「仮想空間サービス」はどうなってしまうのか？



写真拡大

**日本人ユーザーの人気スポット「NAGAYA」もさびれる**

はてなは2007年12月13日、「はてなワールド」β版を100人の会員限定で公開した。3次元仮想空間で自分のアバター（ネット上の分身）をつかって他人とコミュニケーションできるというものだ。また、伊藤忠商事、フジテレビ、産経新聞、イオンなどは仮想空間「meet-me」を展開するココアに出資し、07年12月中旬頃に「meet-me」α版が公開される見通しだ。国内企業の仮想空間サービス参入は過熱ぎみだ。

## 2022年10月バーチャル大阪過疎化

### 『仮想空間・大阪』が過疎空間に…ピーク時は10万人来場も現在5000人程度に激減　低迷する『バーチャル大阪』に打つ手は？

10/26(水) 19:10 配信　17　MBS NEWS




「大阪・関西万博」の盛り上げの目玉の1つである「バーチャル大阪」。約1億円をかけて開設するも、来場者が激減しています。

【写真を見る】戎橋にポツンとひとり…「仮想都市・大阪」の過疎化が進行

MBSニュース

開催まであと900日に迫った「大阪・関西万博」。開催決定後初の大阪での国際会議が10月25日から開かれていて、10月26日は会場となる大阪市の人工島・夢洲を参加する約100か国の関係者が視察しました。

また万博会場内部のイメージ動画が初めて公開されました。リング状の大屋根は木造建築として世界最大規模で、内側の直径が615mもあり、雨・風や日差しを遮る快適で巨大な滞在空間として利用される予定です。

# “リアル”の体験価値が求められている

新型コロナウイルスの流行を受け、
この数年の間にリアル重視の社会から
非接触重視のオンライン社会へ変化してきました

実空間の代替として「メタバース」というバズワードが流行した一方で、
リアルでの体験価値の高さに多くの人が気付かされたと思います

我々は次のWith/Afterコロナ時代は実空間の「代替」ではなく、
メタバースを都市に開き、リアルとバーチャルが「融合」することで
都市自体の体験価値を高められる、
新たなライフスタイルが重要だと考えます

バーチャルメタバースから**リアルメタバース**へ


SPORTS
MUSIC
ART
AIR RACE
SHIBUYA
AIR RACE
PRACTICE
1:35.845
1:38.084
STYLY
TSUTAYA
STYLY
Real metaverse platform


「空間を身にまとう時代」
をつくる。
空間がメディア化され、
誰もが創造・配信できる未来
SUTAYA

# デバイス・通信回線の進化とコミュニティ文化

## 携帯電話/3G



誰もが画像を送受信
できるようになった

## スマートフォン/4G



誰もが動画を送受信
できるようになった

## ARグラス/5G以降



誰もが空間を送受信
できるようになる

## Internet Advertising Revenue Report
## インターネット広告市場の推移



大型端末



普及型端末



ポータブル型端末



常時携帯端末

$120B
$80B
$40B
$0B

1995 2000 2005 2010 2015 2020

相似

現在

2015 2020 2025 2030 2035



大型端末



普及型端末





ポータブル型端末

Glass



常時携帯端末

**リアルメタバース領域**においても**常時携帯端末**の登場により**市場が大きく飛躍**

# SERVICE：リアルメタバースプラットフォーム「STYLY(スタイリー)」

STYLY

## 現実の都市空間と連動した XRコンテンツの制作・配信を可能に

STYLYには世界中の都市の3Dデータが実装されており、これを活用することで実空間と連動したコンテンツを誰でも簡単に制作・配信することができます。
さらに、STYLYはマルチデバイスに対応しており、スマートフォンでのAR体験をはじめ、AR/MRグラスやWebブラウザ、そしてVRHMDなど多彩なデバイスでコンテンツを体験することが可能です。




XR業界のユーザークリエイティブプラットフォーム Global No.1
STYLY Artists
60,509
XR SCENES
92,352
App Download (Incl KDDI mobile app Satch X powered by STYLY)
>5,000,000
Fate
PHOSPHORESCENT CITY

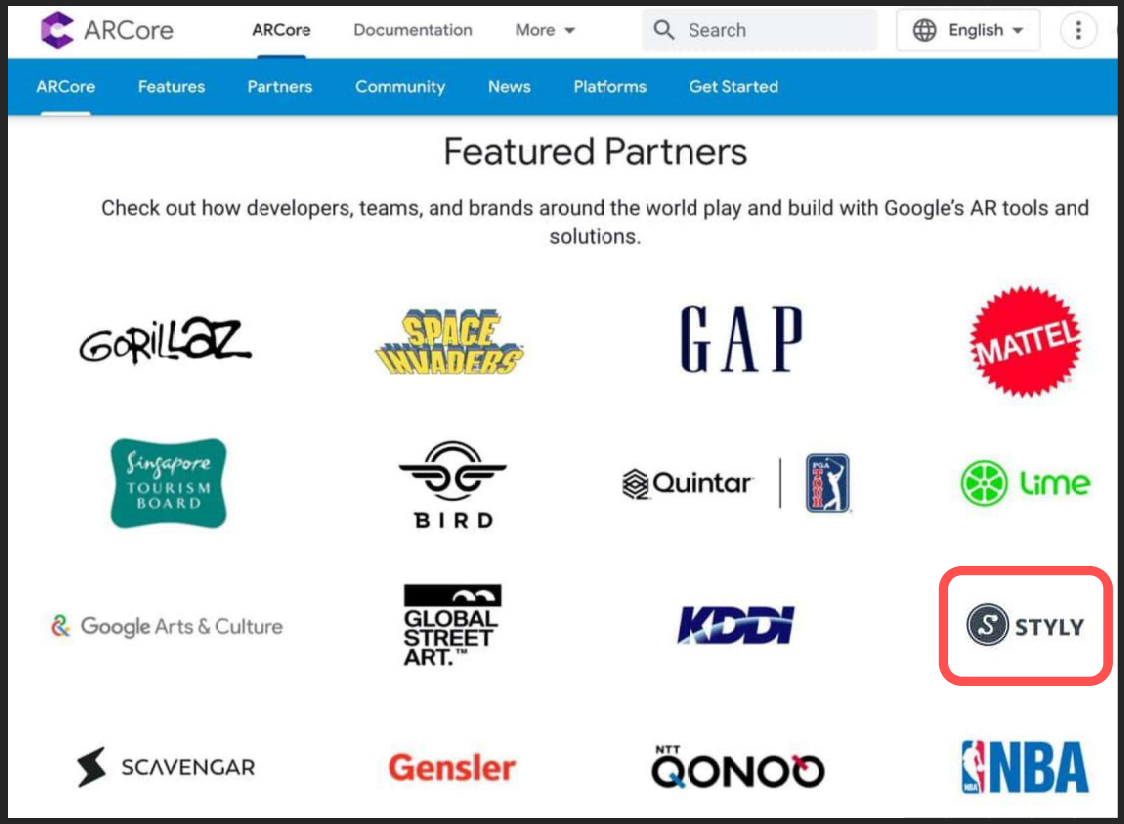
# プラットフォーム実績

- 2023年4月
  **App Storeおすすめ掲載**




https://apps.apple.com/jp/story/id1617731701

- 2023年5月
  Googleが認定する**ARCore推奨パートナー企業**に選出




Copyright© Psychic VR Lab Co.ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

https://developers.google.com/ar?hl=ja

# ロケーションベースのプロジェクトを多くのクライアントとともに実施

**クライアント（一部抜粋）**

PARCO / J. FRONT RETAILING / tv asahi / 東急不動産ホールディングス / JR西日本イノベーションズ / 日鉄興和不動産
Panasonic / ODAKYU / odakyu / サンリオエンターテイメント / 東映 / NETFLIX / MELCO / BANDAI NAMCO / 経済産業省 / 大阪商工会議所
KDDI / au / docomo / NTT DATA / geometry | Ogilvy / NEC NECネッツエスアイ / NTT 西日本 / 東京都 / 渋谷区 Shibuya City / 熊本市 Kumamoto City / 新潟市 Niigata City

**教育・ワークショップ実績（一部抜粋）**

BOSTON UNIVERSITY / coconogacco / SEIKI COMMUNITY GROUP / MAU 武蔵野美術大学 / 専門学校コンピュータカレッジ / 千葉学芸 高等学校 CHIBA GAKUGEI HIGH SCHOOL / デジハリ
創形美術学校 / Tokyo Fashion technology Lab / 中 / TCA 東京コミュニケーションアート専門学校 / SCSU / ILLINOIS / 中央大学 / COGSWELL COLLEGE
文化服装学院 Bunka Fashion College / UNIVERSITY of VIRGINIA / Kirirom Institute of Technology / JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄTSSTIFTUNG / HOSEI SINCE1880 / 東京都立総合芸術高等学校 / UMASS BOSTON

**メディア掲載実績（一部抜粋）**

日本經濟新聞 / WIRED / BRIDGE / YAHOO! JAPAN ニュース / NEWS PICKS / 讀賣新聞 / SUPER DOMMUNE / CGWORLD / @DIME / 1
ノンストップ! NON-STOP! / tv asahi
Mogura / GIZMODO / MUGENLABO magazine / PANORA VIRTUAL REALITY JAPAN / CreatorZine / ガンベンガーV / EARTH SHOT / VRInside

# デバイス革新タイミングで事業領域を拡大



VRデバイス
自宅で利用



MRデバイス
特定の場所で利用

Glass MRグラス
日常的に利用

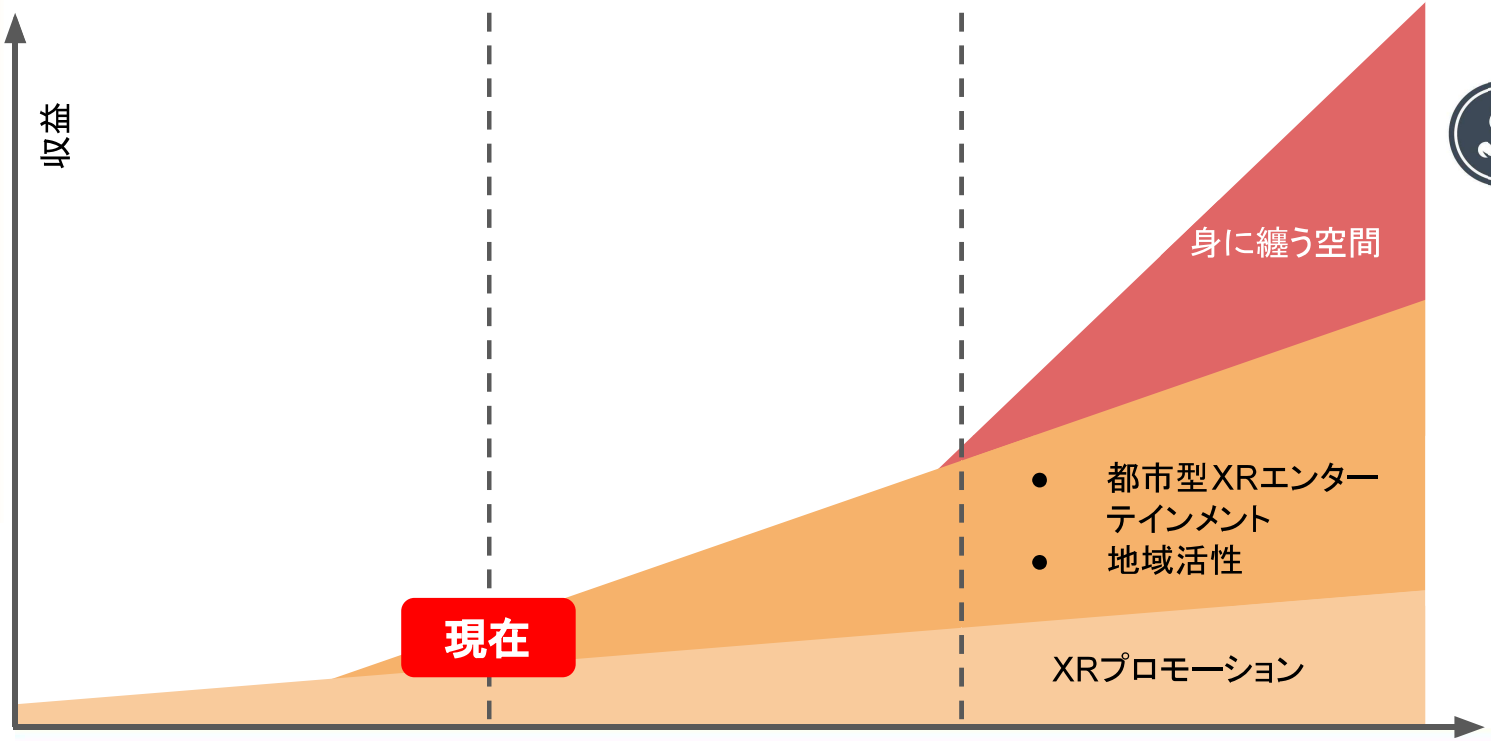
ハードウェアの革新

クリエイター
エコシステム

都市・施設
エコシステム

ライフスタイル
エコシステム

競合優位性確保のための
構築STYLYエコシステム




STYLY

- 高度な技術価値をエコシステムの価値に転換
- STYLYをオープンプラットフォームとして展開することで自走するエコシステムを自立成長させる

Copyright© Psychic VR Lab Co.ltd ALL RIGHTS RESERVED.

今最も注力している事業

# 都市型XRエンターテインメント

# 都市型XRエンターテインメントとは




都市空間そのものをXR*技術で
体験型メディアへと拡張する
新たなエンターテイメントの形

XR：MR(複合現実） AR(拡張現実） VR(仮想現実)の総称

## 概要

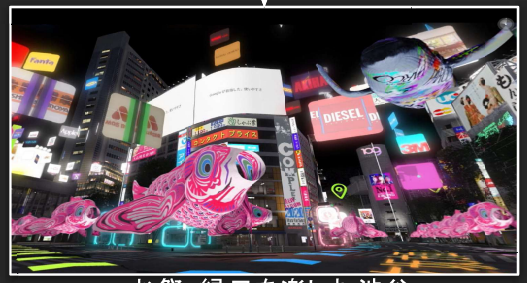
# 現実世界の都市にXRでストーリーを重ね合わせる




レイヤーの例

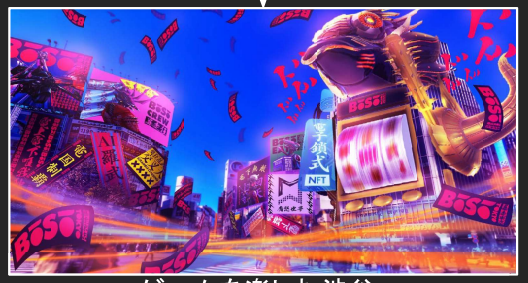
お祭りレイヤー | ライブレイヤー | ゲームレイヤー | アートレイヤー

コンテンツの例



お祭・縁日を楽しむ渋谷


ライブを楽しむ渋谷

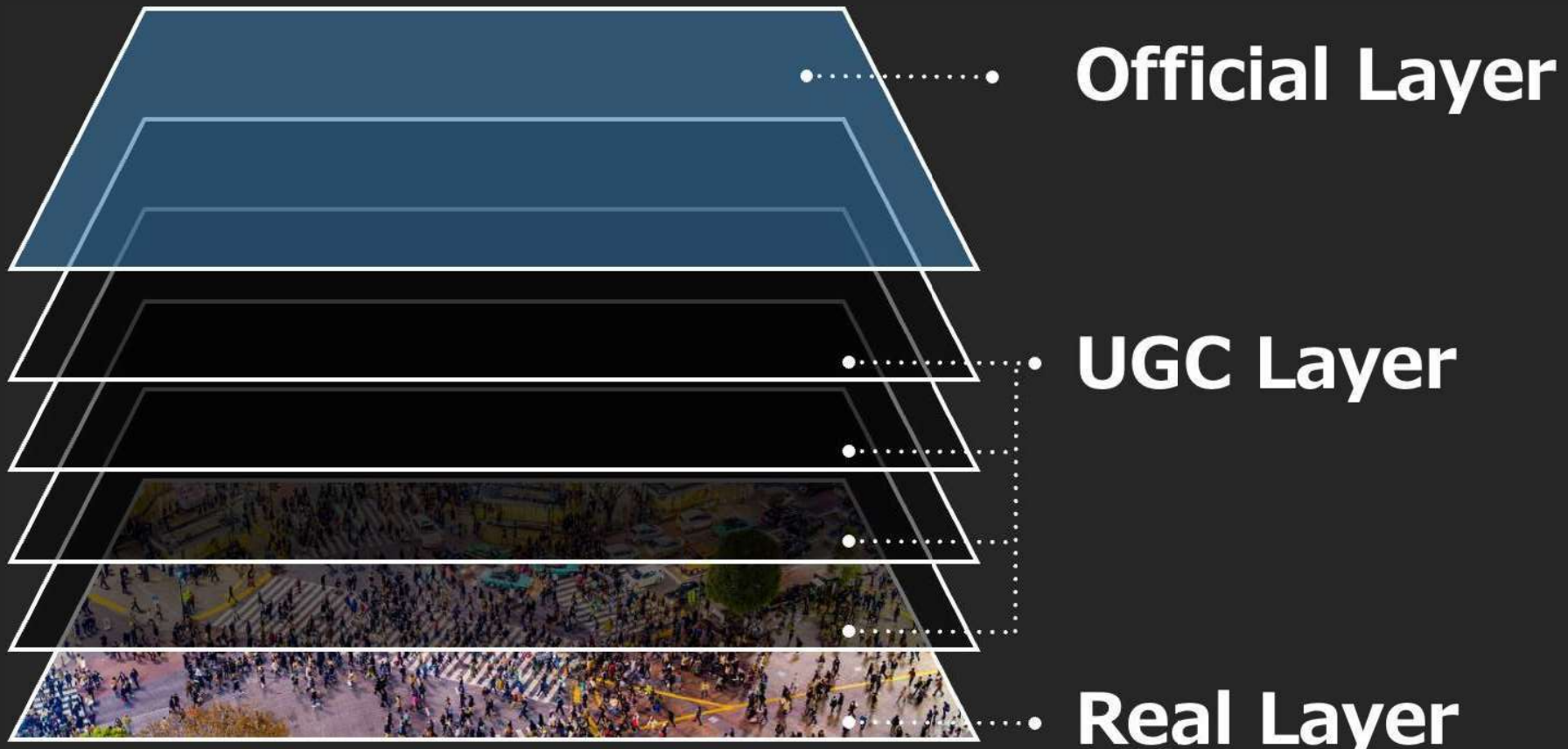


ゲームを楽しむ渋谷



NFTアートを楽しむ渋谷

## リアル空間に無限の「身にまとう空間」



## 都市のメディア化イメージ

# 場所と時間によってコンテンツを変えることで体験価値を高める

場所の制限

時間の制限

ユーザー










| | | | |
|---|---|---|---|
| 9:00- | コンテンツA | コンテンツB | コンテンツC |
| 12:00- | コンテンツD | コンテンツE | コンテンツF |
| | 渋谷公式レイヤー | 名古屋公式レイヤー | 大阪公式レイヤー |

# 例えるならば



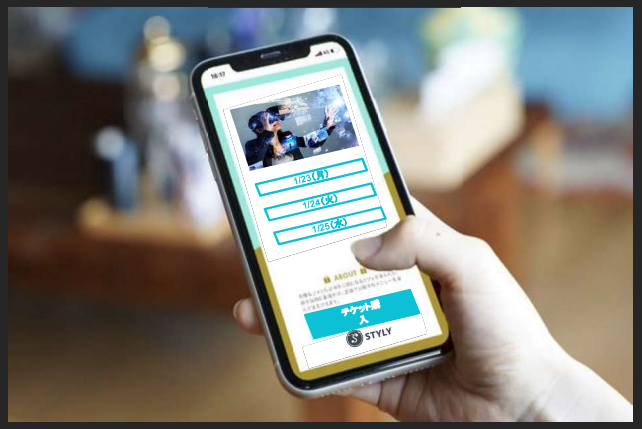
映画館のように
そのタイミング・その都市でしか
体験できないコンテンツを
楽しむ時代へ

# 収益モデル：興行型

## 製作費とチケット代によるマネタイズを行う




別都市へのコンテンツ実装費




体験チケットの購入費




レベニューシェア

※映画の製作委員会のようなイメージ

## 都市型XRエンターテイメントの提供価値

# 都市という場所の価値を高め、
# 人流を生む
# =文化・経済活動の活性化

今後協業させていただく企業様

# 都市型XRエンターテイメントを加速させる協業



【場所】
不動産デベロッパー・
商業施設・駅



【メディア】
テレビ・
出版社



【IPホルダー】
ゲーム・
アニメ・音楽

# エンターテインメントの中身




- 都市型XRスポーツ
- 都市型XR映画
- 都市型XRミュージック
- 都市型XRゲーム
- ⋮

# 都市型XRエンターテイメントの種類



都市型XRゲーム



都市型XRスポーツ




※イメージ

都市型XRストーリー



都市型XRミュージック




都市型XRライフスタイル



都市型XRソリューション

etc…

# NFTと絡めた都市型XRエンターテインメント

## BOSO TOKYO [NFT]




スマホをかざすと渋谷 QFRONTが 巨大なスロットマシーンに
変わる「BOSO SLOT」が出現。BOSO TOKYOはじめ、
様々な国内外の NFTプロジェクトの NFTやホワイトリストが
抽選でもらえるキャンペーンを展開
BOSO TOKYO サイト

## NEO TOKYO CLUSH [NFT]




ストーリー性のある AR作品が楽しめるだけでなく、
NTPのグッズがあたるキャンペーン、イベント NFTの販売、
インタラクティブな要素を絡めた新しいキャラクターも登場

NEO TOKYO CLUSH サイト

# IPコラボしたXRエンターテインメント

## #kzn ULTRA XR LIVE




キズナアイから生まれた歌唱特化 AI
「#kzn」(通称キズナちゃん )のXRライブを開催。
渋谷スクランブル交差点・渋谷 PARCOの9階など
地上や上空、様々な角度から楽しむことができる。
NEVIEW FEST2022紹介記事

## 全裸監督2 ARスタンプラリー




渋谷の回遊施策。
『全裸監督2』とコラボし、渋谷横丁、渋谷 MODIを巡る
ARスタンプラリーを展開。
スタンプラリーを完了した方には抽選で特典をプレゼント。
全裸監督2 ARスタンプラリー紹介サイト


5G
谷5G

# 都市XRソリューション Case1

## XRショールーム











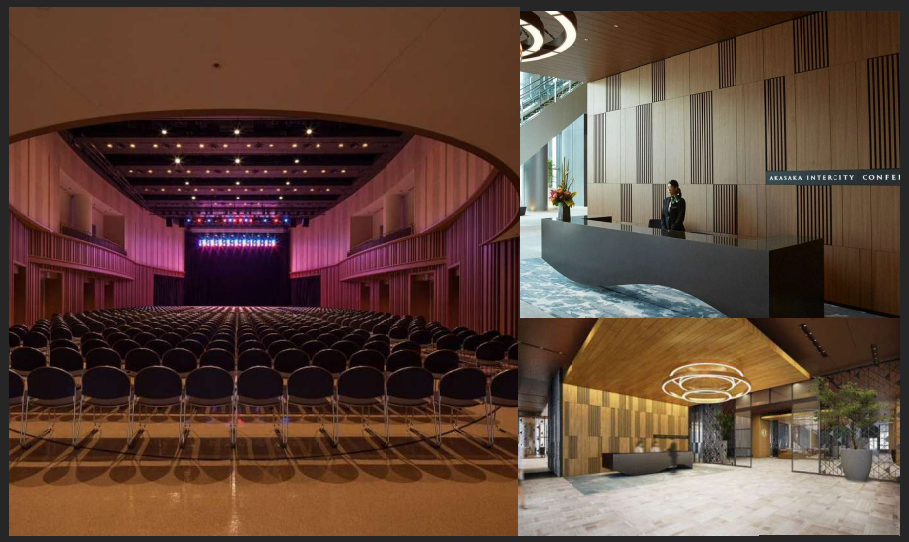
MRを用いたショールームのケース（総合歯科医療商社）
2023年5月オープン

# 都市XRソリューション Case2

## カンファレンスルームでの MRを用いた製品発表

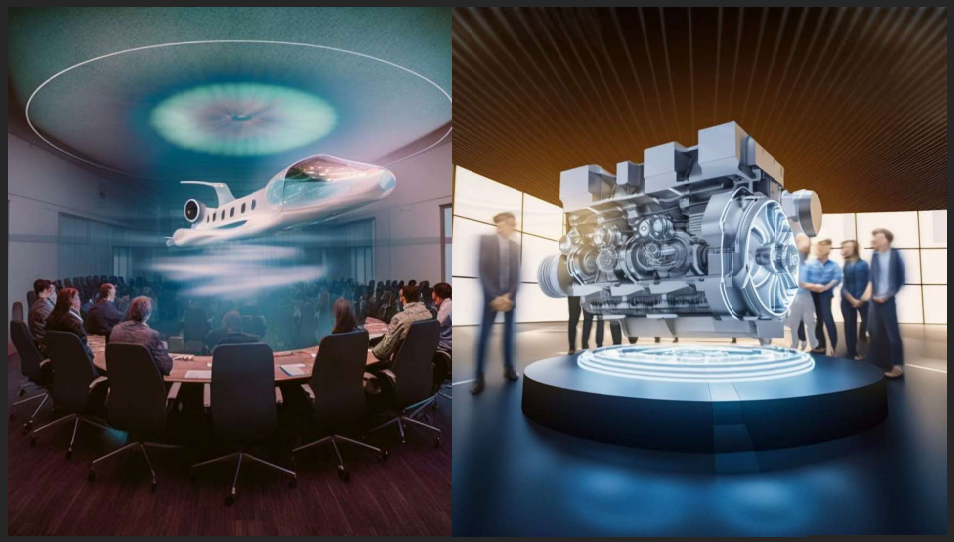
人と向き合い、街をつくる。 日鉄興和不動産

STYLY



※イメージ

MRを用いた新作コレクション発表会



※イメージ

新製品発表会や展示

# 商業施設での
# MRエンターテインメント体験



# 施設型MR体験フローイメージ

今までになかった**回転率の高いHMDを使ったMR体験**を提供



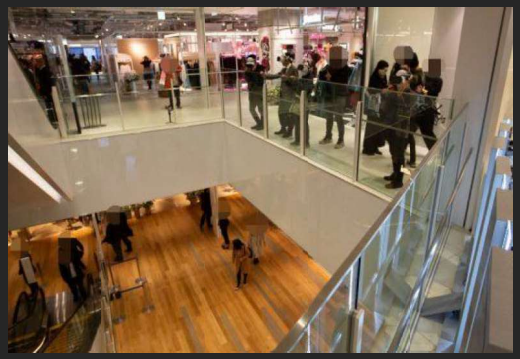

**チケット購入/受付**




**デバイス貸し出し**



**専用スペースでの**
**STYLY-MR体験**



**オープンスペースでの**
**STYLY-MR体験**



**特設物販コーナー**



**ARフォトスポット**

# コンテンツ制作以外の提供サービス

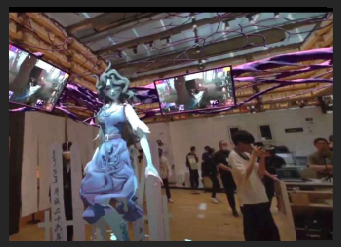
## ① Mixed Reality HMD 機材インフラ提供



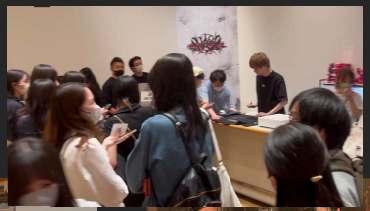


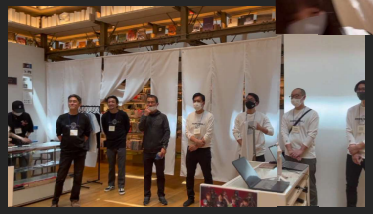

## ② 施設向けMixed Reality プラットフォームSTYLY提供





## ③ 運用 オペレーション







## ④ 商業施設交渉・契約



STYLY

## HMDを使用したMRコンテンツ、ARチェキ、物販など複合的な体験

### SCARZ Real Metaverse with Identity V powered by STYLY

2023年4月 Ginza Sixにて開催
満足度90%超




- XRコンテンツ
- ARチェキ
- 物販

# 地方自治体での取り組み









## 熊本県

### 熊本マチナカXRミュージアム



新たな賑わいづくりや魅力発見による誘客拡大、回遊促進企画。
学生が制作したアートを XR技術を活用して発信したり、
地域の魅力を訴求する XRコンテンツを配信。

熊本マチナカミュージアム紹介サイト

### あまくさ観光プラスAR




「くまもと観光」の需要回復や国際競争力向上を目指した企画。
天草地域を舞台に熊本県ゆかりのキャラクター
「096k熊本歌劇団」や「くまモン」などの AR映像等を
体験できるコンテンツを配信。
あまくさ観光プラス ARサイト

新潟県

# NIIGATA XR プロジェクト





## 東京都

キングサーモンプロジェクト

### 西新宿タイムズ・アベニューAR





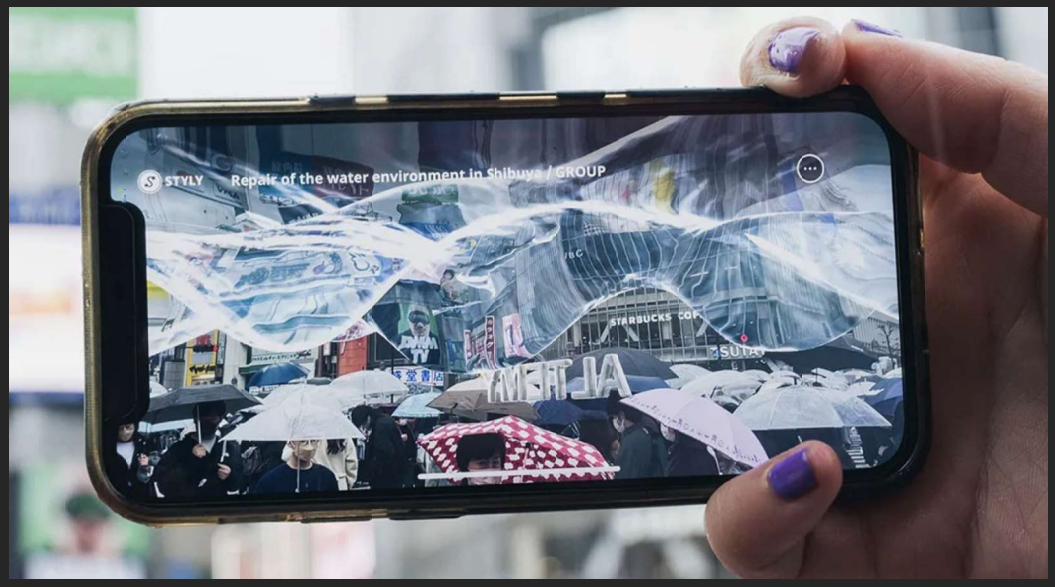


西新宿のタイムズ・アベニューを歩きながら
都市開発の過去 /現在/未来をめぐるARコンテンツ。

西新宿AR 紹介記事

CCBT

### 「AUGMENTED SITUATION D」




実際の街を舞台にしたXR展覧会であり、
世界的に見ても事例が少ない先進的な取り組み。
STYLYを利用することで、本展覧会終了後も市民が XRを活用した作品制作にチャレンジできる環境を提供

AUGUMENTED SITUATION D紹介記事

## 岡山県

### NEO奉還町メタバース化計画



商店街集客・知名度向上を目的とした施策。
ARの技術を使いデジタルアート作品や国内有数のプロジェクトの
NFT作品の商店街展示を行い、様々なコミュニティと連携。

NEO奉還町メタバース化計画公式サイト

### 紙ヒコーキ1グランプリ/空中美術館




毎年恒例イベントとなった「紙ヒコーキ 1グランプリ」と
併せて開催されたにぎわい施策。
市民の方が書いた紙ヒコーキイラストを表町商店街に配置。

紙ヒコーキ1グランプリ/AR空中美術館公式サイト

## 京都府

### CREATIVE GARDEN KYOTO



京都府が主催するXRアート展示による回遊企画。
京都市内5ヶ所・天橋立ビューランドなど京都府内各地の風景や建物と融合したAR作品が体験可能。

CREATIVE GARDEN KYOTOサイト

### ワコンピXRツアー京都・萬福寺



現実のお寺を舞台に実施した XRライブエンターテインメント。
有名VTuberやグラミー賞受賞バイオリニストなど多数のゲストプレーヤーも参加し、新たな「和」の再考をテーマにした
ワコンピ楽曲をARライブパフォーマンスとともに演奏。
ワコンピXRツアーサイト

# クリエイターエコノミー構築事業

# アーティスト育成「NEWVIEW PROJECT」の推進

- NEWVIEW PROJECTは、**3次元空間での新たな表現と体験のデザインを開拓**するプロジェクト
- アーティストとの作品づくり、ミートアップ、スクール、グローバルアワード、エキシビジョンなど、**世界を視野**に多岐に展開

## NEWVIEW AWARDS

- 2018年から毎年開催されている**XRコンテンツアワード**
- 2021年は、賞金総額350万円に加え、渋谷PARCOに作品を展示できるなど様々な賞を提供。合計152作品の応募があり、**海外からの応募が国内を上回った**
- 過去4年間での**応募総数は665作品、応募国数はのべ39カ国**




## NEWVIEW SCHOOL

- 2019年から開催してる**総合芸術としてのXR**を学ぶ、あたらしい表現の学校
- 日本の他に、**台湾、ロンドン、ニューヨークでも開校**中
- のべ**459名のXRアーティストを輩出**
- 卒業生はアーティストや、制作会社のクリエイターとして活躍している




## NEWVIEW CYPHER

- あらゆるジャンルのXR表現を探求していく**コミュニティ活動**
- 現在はグラフィック/ファッション/ミュージックの3つのジャンルで、気鋭のアーティストによる創作が行われている

## NEWVIEW SCHOOL ONLINE

- XRの制作について学ぶことができる**オンラインスクール**
- 日本語、英語、中国語の**3ヶ国語で展開**
- 現在までにのべ**1,059人が受講**

## アート/カルチャー

XRアーティスト育成「NEWVIEW SCHOOL」




世界14カ国から応募が集まる
アートアワード



# 教育

## 専門学校へのXR教育カリキュラムの提供



慈慶学園全国9校へのXRカリキュラムを提供

## 子供向けワークショップの開催



SHOPRO様児童館での小学生向けワークショップ

# 海外事例

# 海外イベント事例

## NFT NYC




ニューヨークタイムズスクエアにて
7人の日本人のアーティスト作品を展示し、
そのまま購入できる仕組みを展開
NFT NYC紹介記事

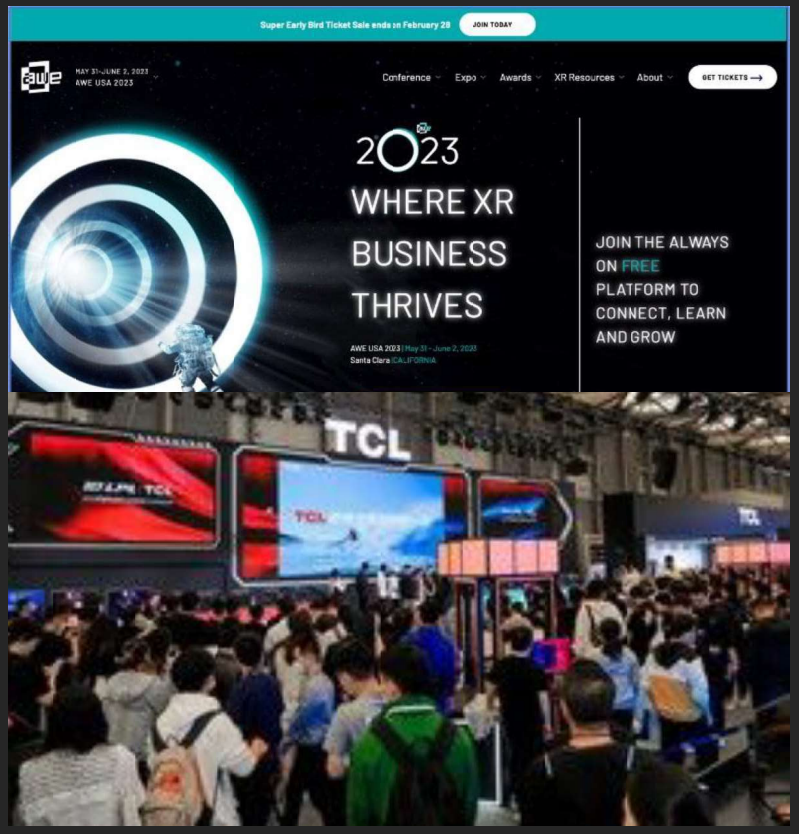
## バルセロナアクアリウム



スペインバルセロナの
サグラダファミリア周辺で体験できる
水族館を用意

# 招待を受けている海外イベント

## 世界最大のXRカンファレンス「AWE」6/1



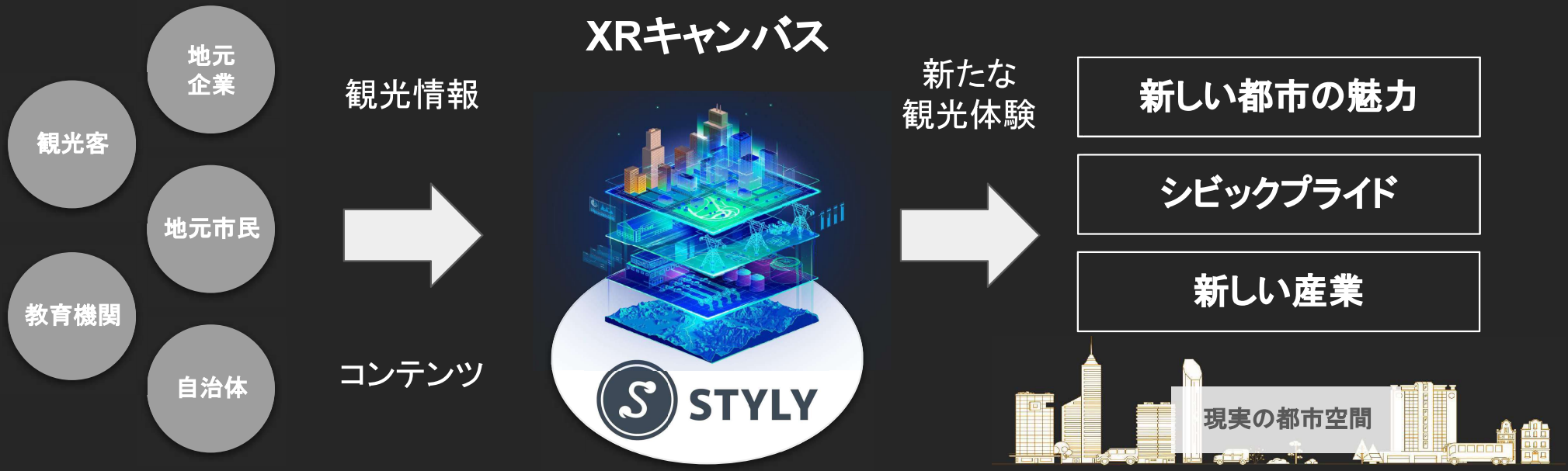

## Google最大のディベロッパーイベント「Google I/O」5/10



# STYLYを活用した
# 新しい観光資源創出プロジェクトのご提案

# 概要

新たな観光DX施策として都市連動型XRコンテンツを創り出すXR基盤「XRキャンバス」を提供し、新しい観光体験を創出します。
そして、「XRキャンバス」を活用した地元の企業/教育機関/市民による自律する観光資源創出プロジェクトを推進します。



# 概要

## 以下のプロジェクトの構成要素を数年かけて構築していきます。

### 都市データ

- STYLY上でコンテンツを配置するために必要な都市モデル
- plateau等のデータがあると理想的

### フラグシップコンテンツ

- Psychic VR Labのプロのクリエイターが観光XR体験コンテンツ提供
- エコシステム内のお手本として機能するもの

### 地元企業/教育機関

- スクール/イベントのスポンサー
- XRを用いたビジネスを行う企業
- 取組みの広報を行うメディア企業
- 教育機関や教育委員会

### 設備・機器類

- コンテンツ制作に必要な PC類
- イベントや制作時に必要な HMD



### 中長期的計画

- 単発のイベントでは無く、数年単位のプロジェクト実施計画の策定

### スクール

- XRコンテンツのクリエイター育成や事業構想のスクール
- 教育機関のカリキュラムに位置付けられると理想的

### 観光アセット整備

- 地元の観光情報等の整備
- 地元ゆるキャラや縁のあるキャラクター等の3Dモデル等の整備
- アセットの公開

### XR制作者

- 地元学生/企業の若手を育成
- スクール等の運営母体を構築
- 就職/転職時のポートフォリオ作成

# 概要 -フラグシップコンテンツ（新しい観光体験）-

**広島県様向け**

**市街地周遊を促すARスタンプラリーやお絵描きAR展示会、ARミニゲーム、アイドルのXRライブ等で新しい観光体験スポットを作ります。**

## 熊本マチナカXRミュージアム



新たな賑わいづくりや魅力発見による誘客拡大、回遊促進企画。
学生が制作したアートを XR技術を活用して発信したり、
地域の魅力を訴求する XRコンテンツを配信。
[熊本マチナカミュージアム紹介サイト]

## NIIGATA XR プロジェクト






新潟市にXRを中心とした新しい産業の創出を目的として、
市街地周遊施策をフラグシップコンテンツとして位置付け、
都市モデル整備、スクール事業等の実施を行う。
[NIIGATA XR プロジェクト紹介サイト]

# 概要 -観光アセット整備（観光XRマップ）-

安曇野市様向け

## 自治体提供オフィシャルガイド




自治体ならではの歴史資料やプロの写真等を含んだ観光情報を掲載します。四季や行事に合わせて情報の入れ替えを行います

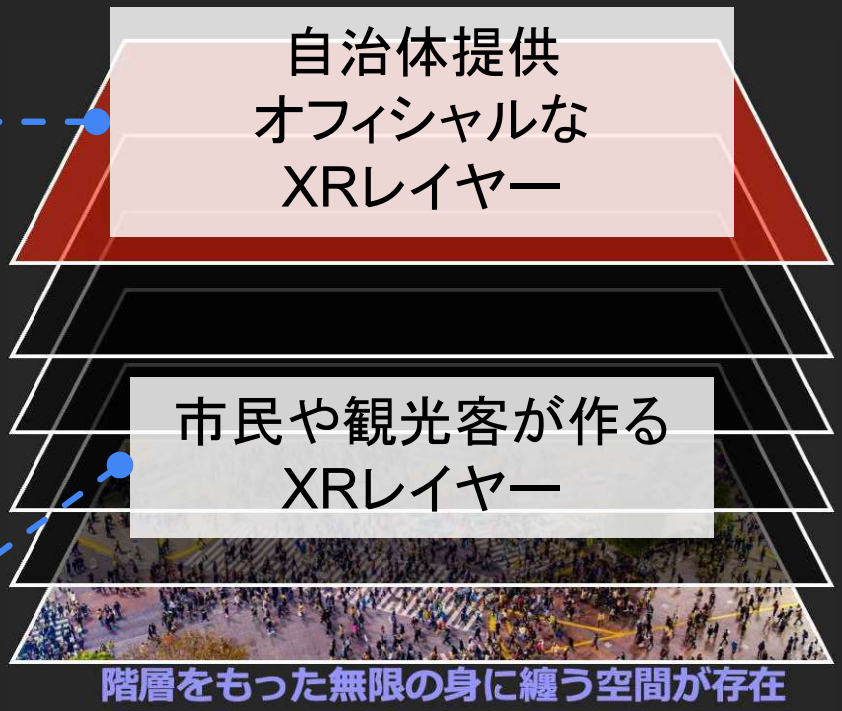
新しい情報を日々、更新できる運用システムを提供します。

## オススメ投稿！住民参加型 XR観光マップ




地元住民ならではの地元の隠れた名店の口コミやレアスポットの情報を投稿して貰います。イイねやコメント等も表示させ、コミュニケーション要素も持たせます。

投稿の管理機能を持たせることで、不適切な投稿を削除することが可能です。



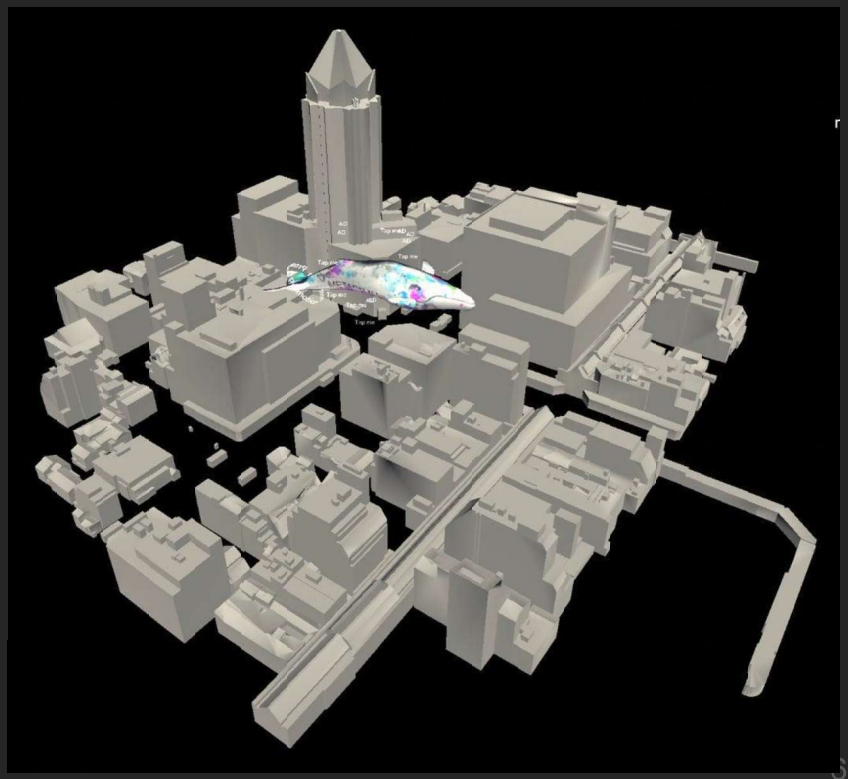
# 概要 -都市データ（XRキャンバス）-

共通

**3D都市モデルを用いてエリアをXRレイヤーで覆うことにより、誰もがSTYLY上に構築された「XRキャンバス」を活用し誰もが都市を彩ることができます。**

以下の手順で「XRキャンバス」をオープン化致します。

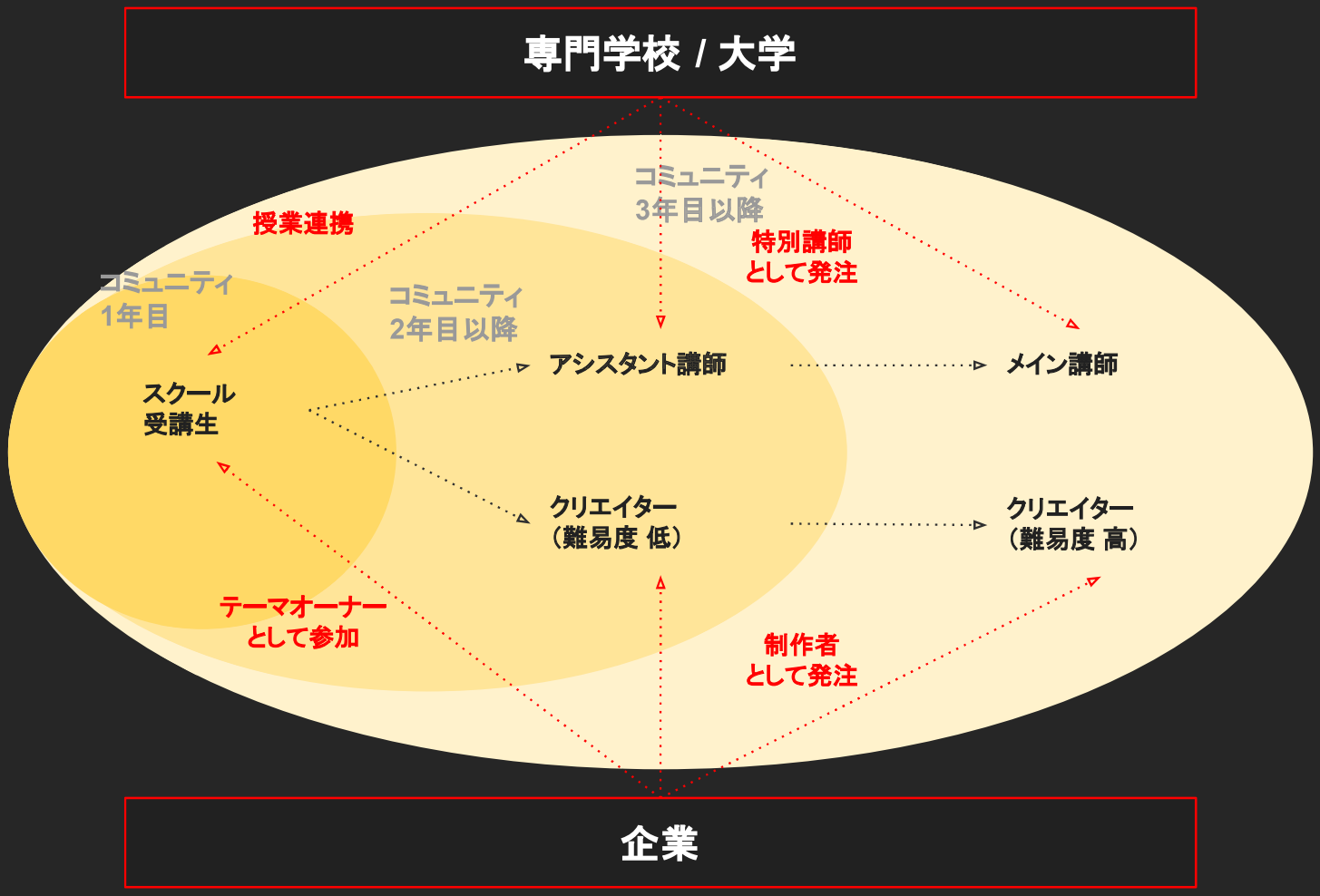
1. 国土交通省の「Project Plateau」の都市データの確認
2. 該当エリアを対象にLOD2相当のモデルへ再構成する
3. 完成した3D都市モデルにサイズ圧縮等の加工を行う
4. STYLY上にアップロードを行う
5. 現地調整を行う
   （STYLY上のモデルと実際の建造物を一致させる）
6. STYLY上で公開する



参考：新潟市のSTYLY上の3D都市モデル

# 概要 -XRスクール-

共通







例：新潟市でのスクール

スクール等のコミュニティを継続することで関係人口の増加と自走するエコシステムの形成が見込まれる

# 予算感

## プロジェクトの構成要素の大まかな予算感は以下の通りです。
## 数年単位での予算編成を想定しております。

| No. | 大項目 | 小項目 | 予算感 |
|---|---|---|---|
| 1 | 中長期的計画策定 | 計画策定支援/コンサルティング | 年間　約18百万円~ |
| 2 | スクール | 学生/若手社会人向けXRスクール | 年間　約7百万円~ |
| 3 | | 社会人向けXR事業構想スクール | 年間　約7百万円~ |
| 4 | | 小中学生向けXRワークショップ | 年間　約4百万円~ |
| 5 | インフラ整備 | 都市空間モデル作成 | 初期投資　数百万円～ |
| 6 | | STYLY最適化 | 初期投資　約3百万円~ |
| 7 | | HMD整備 | 20～60万円/台 |
| 8 | フラグシップコンテンツ | 市街地周遊施策 | 1イベントにつき約15百万円~ |
| 9 | | 常設コンテンツ | 1シーズン　約3百万円~ |
| 10 | | 屋内スポットMR体験施策 | 1箇所につき約20百万円~ |
| 11 | 観光アセット整備 | ゆるきゃら/文化財 3Dアセット化 | 1体につき約1~2百万円~ |
| 12 | | オフィシャル/参加型 ガイド構築 | 初期投資　数百万円～ |
| 13 | プロジェクトマネジメント | | 年間　約18百万円~ |
| 14 | 地元企業補助金 | | 1社につき約3百万円~ |

事業者シーズ説明

# 事業者によるサービス紹介

株式会社シナスタジア
株式会社Psychic VR Lab
株式会社ホロラボ
株式会社Eukarya
株式会社モンドリアン

各 30 分

# 3. ホロラボ

| ユースケース名 | **観光XR連携デジタルツインソリューション** |
|---|---|

## ユースケース概要

【概要】
- 3D都市モデル対応デジタルツイン(torinome)を
  ダッシュボード及び情報発信ツールとして活用し、
  各地の観光資源やイベント情報を
  デジタルツインとARで可視化して、街の盛り上がりを
  鳥の目、人の目の両方で楽しめる観光システムのご提案

【ユースケースの内容や強み】
- まちづくりWS用に開発が進むデジタルツインとXRの組み合わせを
  流用し、簡単なコンテンツ配置作業で現地ARが楽しめます。

【過去導入実績】
- 鳥取市経済観光部様
  - 鳥取城二ノ丸三階櫓AR
- 某市歴史関連施設展示AR
- 某市歴史関連回遊型AR

※torinomeとしてではなく個別制作実績



## 必要コスト、導入期間

【コスト】
A) デジタルツインとARアプリを導入する場合　---万円～/年
B) デジタルツインのみを導入する場合　---万円～/年
※金額はデータ作成の分量やARコンテンツの質・量により変動

【体制やインフラ】
- 導入に際し、自治体様よりPRしたい観光の概要情報と、
  可能な限りでの掲載用データのご提供を頂けますようお願いします
- 更新・運用に際してはtorinome(デジタルツインWebシステム)の
  継続ご契約をお願いします

【導入ステップ、期間】
- LGWAN非対応です。インターネット公開対応システムとしての
  ご契約をお願いします。
- セットアップ自体はすぐに実施されますが、コンテンツ企画と
  データ整備で3か月ほど頂きます。

Project PLATEAU第2回マッチング支援
観光 x XRセッション

# 3D都市モデルとデジタルツイン基盤で見出す地域の魅力と観光



2023/10

株式会社ホロラボ

# アジェンダ

1. 会社概要

2. デジタルツイン基盤torinome

3. 観光資源の3Dデジタル化
   - レーザースキャンとフォトグラメトリ

4. 自治体様へのご提案
   - 広島県様 (三次市)
   - 長野県安曇野市様

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 会社概要

## 株式会社ホロラボ

| | |
|---|---|
| 事業内容 | Windows Mixed Reality他、xR技術やセンサー技術に関する<br>・調査研究<br>・システム／アプリケーションの企画開発<br>・普及啓発活動 |
| 設立 | 2017/1/18 |
| 住所 | 東京都品川区西五反田2-25-1 インテックス五反田ビル3F |
| 資本金 | 93,940,000円 (2019/8増資) |
| 取締役 | 5名 |
| 従業員 | 67名 |
| Web | https://hololab.co.jp/ |

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 建物を建てる前に可視化したり - BIM to XR



mixpace 〜 ホロラボのパッケージシステム
https://youtu.be/I0sMrDdCUM4

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 街なかにドラゴンを召喚してみんなで戦ったり



2020年 ～ NTTドコモ様・森ビル様プロジェクト
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000046.000023638.html

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 最近の観光系事例

- 大阪大学様／鳥取市経済観光部様
  - 鳥取城AR
  - WebARでインストール不要







https://topics.smt.docomo.ne.jp/article/tsk_tv/region/tsk_tv-2023092200012780

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved





# 3D都市モデルとデジタルツイン基盤で見出す
# 地域の魅力と観光振興

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome ~ PLATEAU x XR



Youtube link：torinome（トライノーム） | XRで具現化する都市のデジタルツインプラットフォーム

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# デジタルツイン「torinome」と連携ARアプリ

torinome

デジタルツイン
torinome



現地で見る・撮影する
torinome AR

現実世界に具現化



俯瞰で見る・触って考える
torinome Planner

カード型ARゲーム



Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome - デジタルツイン基盤

torinome

デジタルツイン
torinome



現地で見る・撮影する
torinome AR



俯瞰で見る・触って考える
torinome Planner



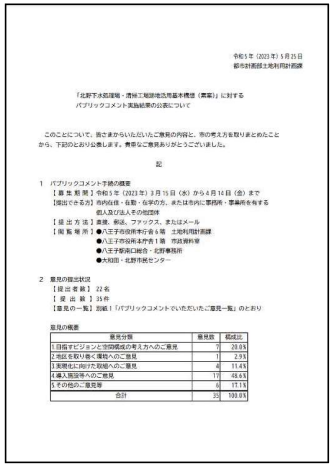
Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinomeにより変わる、まちづくりの可視化と情報発信

## 従来



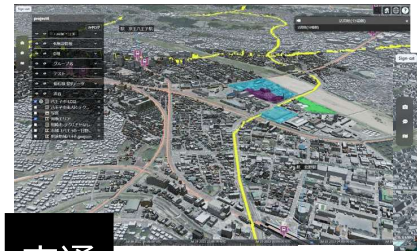


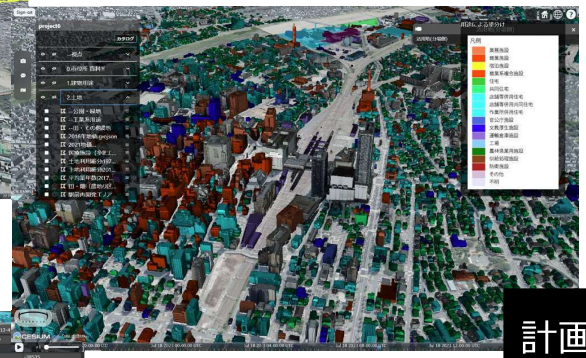



## torinome

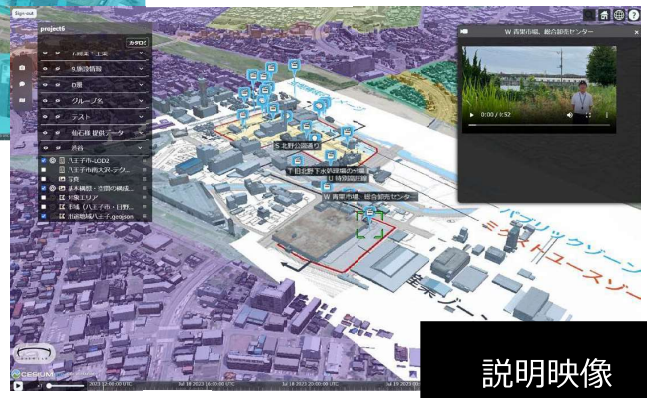
様々な
データが
位置をもとに
重畳表示

計画が
位置情報を
伴って
立体的に
可視化される


交通


計画


防災


説明映像

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome デモ



https://youtu.be/PsD9ilP6leE

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinomeで出来ること 「可視化」

点群やメッシュ等の3Dデータや、写真/動画/テキスト/GISなど、
様々な地理空間情報を共通データ基盤として集約し、3D都市モデルと合わせて可視化することができます。

### 3D都市モデル（PLATEAU）



3D都市モデル

### メッシュ



GLB

### 点群



LAS

### iPhone LiDARデータ対応



glb/las

### テキスト／URL／静止画／動画



jpg /jpeg /png /mp4

### GIS



geojson/czml

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome 点群表示性能 (5GB Las)



3D Tilesにより
表示位置と
ダウンロード状況に
合わせて
超重量級の点群も
プログレッシブに
表示されます

https://youtu.be/f1h86ejcAH0?si=TooDDoooRoOpNhR7

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome AR

torinome

デジタルツイン
torinome

現地で見る・撮影する
torinome AR





俯瞰で見る・触って考える
torinome Planner



Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinomeとtorinome AR ～ デジタルツインと現実を繋ぐ



・広島市中区、相生通りの
トランジットモール化
(カミハチキテルの提案)

・車道をせき止め、
歩行空間を実現する
トランジットモール化の検討

・torinome内に作成した
トランジットモール化後の
立体造形を現地でiPadを
通して体験

・様々な角度から参加者目線で
スクリーンショット撮影

・会議室に戻り、torinomeの
空間と、プロットされた
スクリーンショットを見ながら
話し合い、
メモをtorinomeに書きこむ

https://youtu.be/96m9GT3eAnE
※PLATEAU広島市実証 with 日建設計Gr様

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome ARの見え方



・torinomeに配置した
テキスト/2D/3Dデータを切り替えて表示可能
※GISなど一部非対応データあり

・透過機能 (個別データ／全体)

・撮影機能 (静止画／10秒動画)

・アップロード機能
→ 緯度経度高さ情報付きで
torinomeにアップロードされる

・位置合わせ機能
1) VPS対応 (Geospatial API)
2) マーカー対応

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome ARで、まちあるきがパワーアップ

## 従来





## torinome / torinome AR

ARによる
リッチな
情報提供



参加者の目線で
得られた情景が
デジタル
データとして
保存



Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome Planner ～ カード型ARゲームアプリ

torinome

デジタルツイン
torinome



現地で見る・撮影する
torinome AR



俯瞰で見る・触って考える
torinome Planner

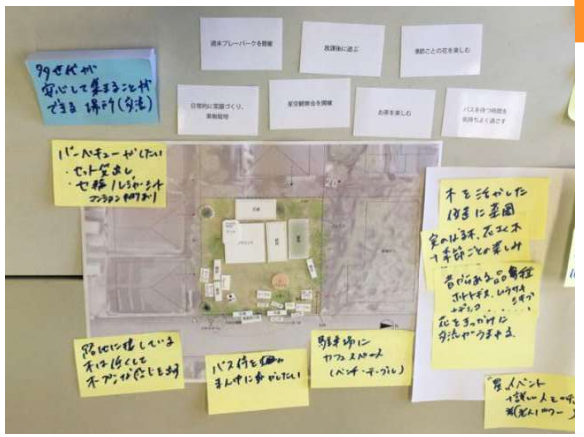


Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# torinome Plannerで具現化する、市民と共に創る未来のまち

## 従来

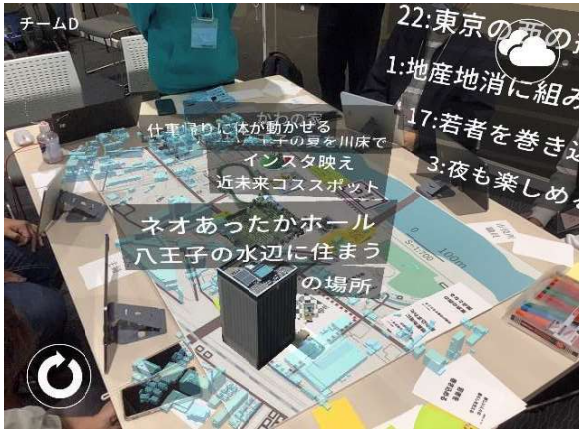




## torinome Planner + torinome

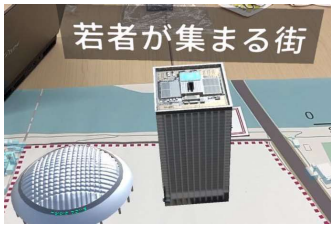
触って動かすと
すぐに可視化

分かりやすい
ゲーム

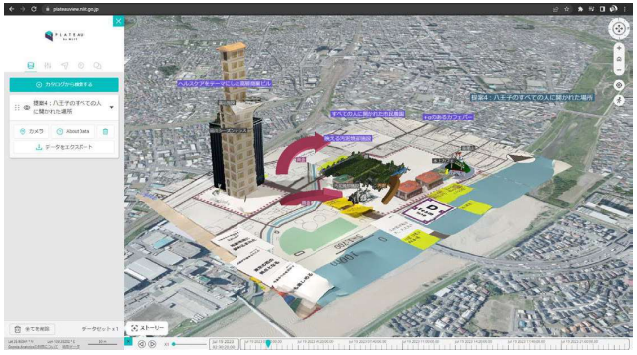









結果も
3Dデジタルで
保存して
デジタルツインに
蓄積



Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 盛り上がるアイデア創出ワークショップの様子




https://youtu.be/0r9xtCo_TZU?t=1691

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Plannerを使ったワークショップ結果をtorinomeに配置



https://youtu.be/F5d8Rf84s4s

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# ワークショップ全体のデザイン（一例）

| ① 説明会 | ② まちあるき | ③ 3D都市モデルワークショップ | ④ アイデア創出ワークショップ |
|---|---|---|---|
| 客観・知る・体験する | 主観・全身で感じる | 俯瞰・知る・理解する | 俯瞰・主観・協創する |







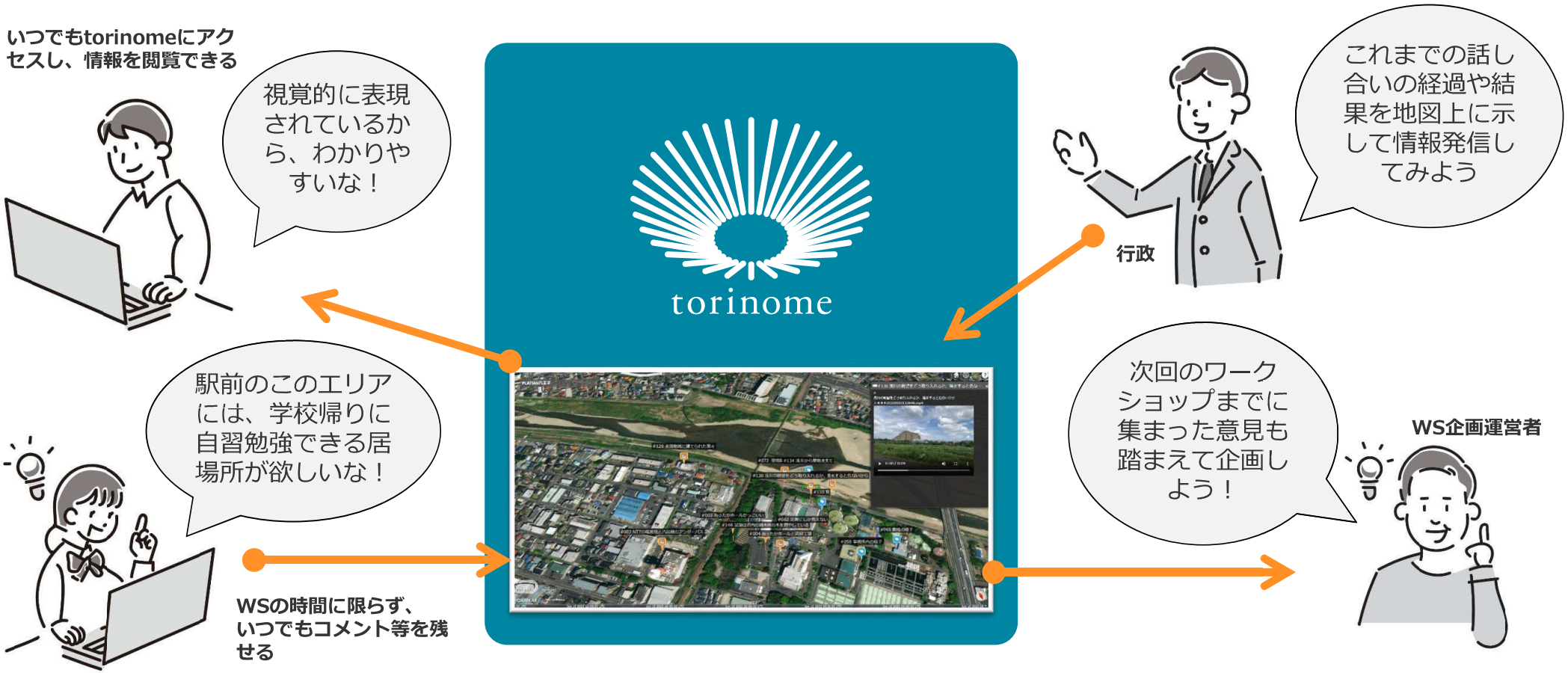





Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# ワークショップの最終的なアウトプット

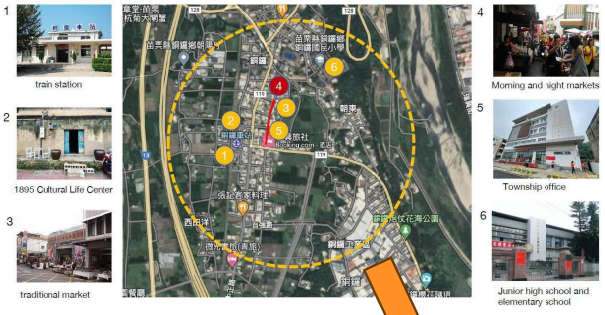
- 全てのWSの情報や結果がデジタルツインに蓄積され、活用可能になる

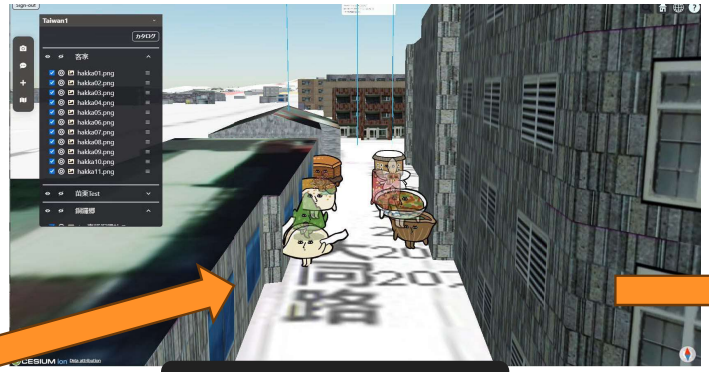



Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

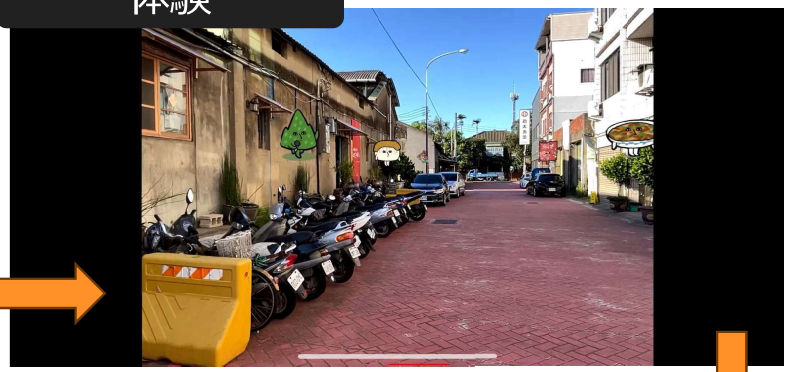
# 地域観光資源をテーマとした学生向けワークショップ

資料受領



体験



torinomeに展開



素材を配置



体験



振り返り



台湾・国立聯合大学の事例 (苗栗縣銅鑼鄉)

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 観光ARの課題

- 観光資源の3Dデジタル化
  - レーザースキャナーとフォトグラメトリー

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Laser Scan

SIAR

## 既存の街並みや文化財を、レーザースキャナで3D化します

### レーザースキャン

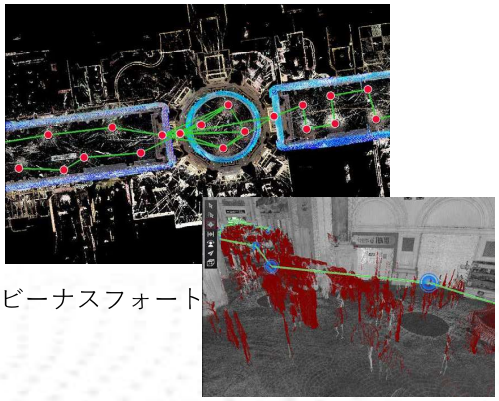


・レーザーで取得した座標データから3Dモデルを生成
・2mm精度の正確性

現地調査・レーザースキャン → 位置合わせ・ノイズ除去 → メッシュ・テクスチャ生成 → モデル整備・最適化・納品



**現況をレーザースキャン**

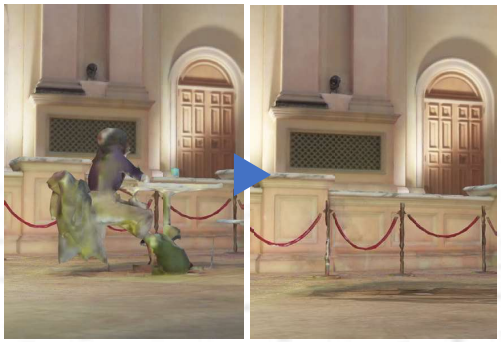


ビーナスフォート

**各点群の位置を調整しノイズを除去**



**点のデータからメッシュ状のデータを構築**



**破綻部の修正や利用デバイスに応じた調整を行いfbxファイルで納品**

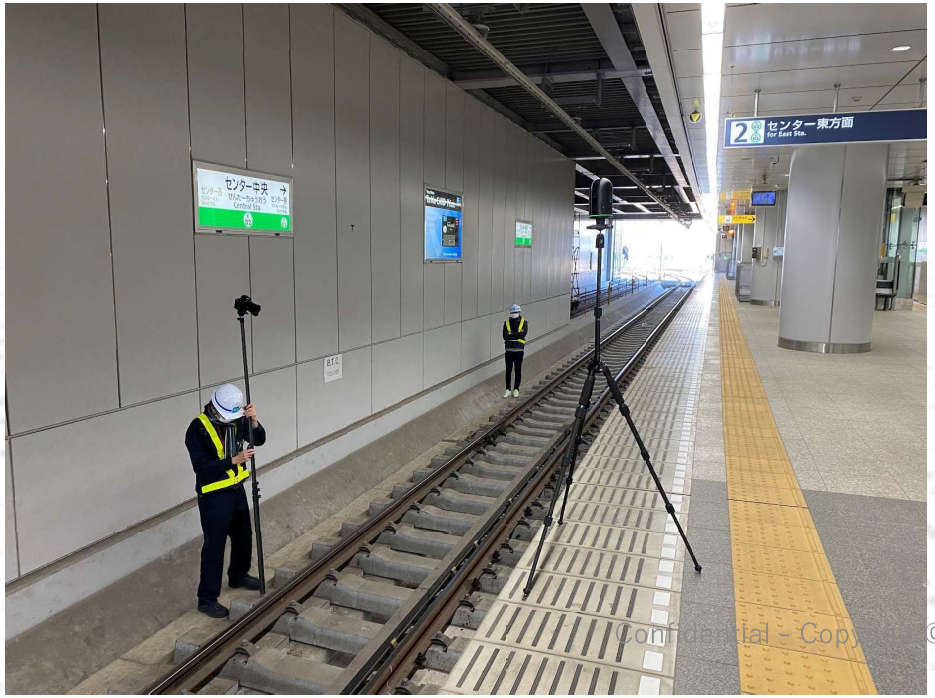
Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Laser Scan

## 点群データ取得(レーザースキャン)

図面の存在してない、改築や増築で図面が正しくない、経年劣化で大きく歪んで図面と差異が生まれた構造物や地形をスキャンすることで、実物に基づく3Dモデルを作成できます。

ホロラボでは部屋単位から、施設単位、街並みや野外の広域エリア(1km～)のスキャン実績があります。ホロラボではVPSとの連携からLeica社製のスキャナーを使用することが多いです。






◆最大測定レンジ
BLK : 60m
RTC : 130m
◆ スキャンスピード
BLK : 60,000点／秒
RTC : 最大2,000,000点／秒
◆ 距離精度
BLK : 4mm@10m
RTC : 1mm＋10ppm
◆ 最小スキャン密度
BLK : 5mm@10m
RTC : 3mm@10m
◆ 重量
BLK : 1kg
RTC : 5.35kg

Confidential - Copy © HoloLab Inc. All rights reserved

# Photogrammetry

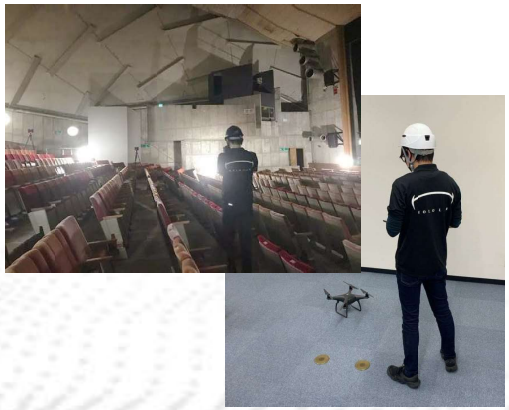
## デジタル一眼等による高精細なテクスチャ情報を持つリアルな3Dモデルを作成

フォトグラメトリ

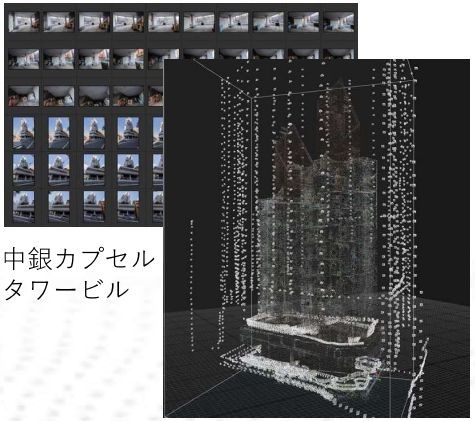


・連続的に撮影した写真から3Dモデルを生成
・写実的な3Dモデル

現地調査・写真撮影 → 写真位置推定 → メッシュ・テクスチャ生成 → モデル整備・最適化・納品

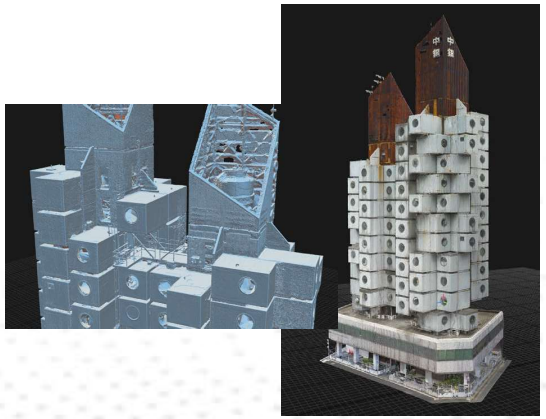


現況をカメラで写真撮影



中銀カプセルタワービル

写真データを整備し写真位置推定



推定結果の座標からメッシュ状のデータを構築



破綻部の修正や利用デバイスに応じた調整を行いfbxファイルで納品

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Photogrammetry

## フォトグラメトリのための写真撮影

フォトグラメトリでのモデル生成のため
デジタルカメラによる撮影を行います。

ホロラボでは経験豊富なフォトグラメトリストを擁し
文化施設、産業構造物など数々の実績があります。







Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

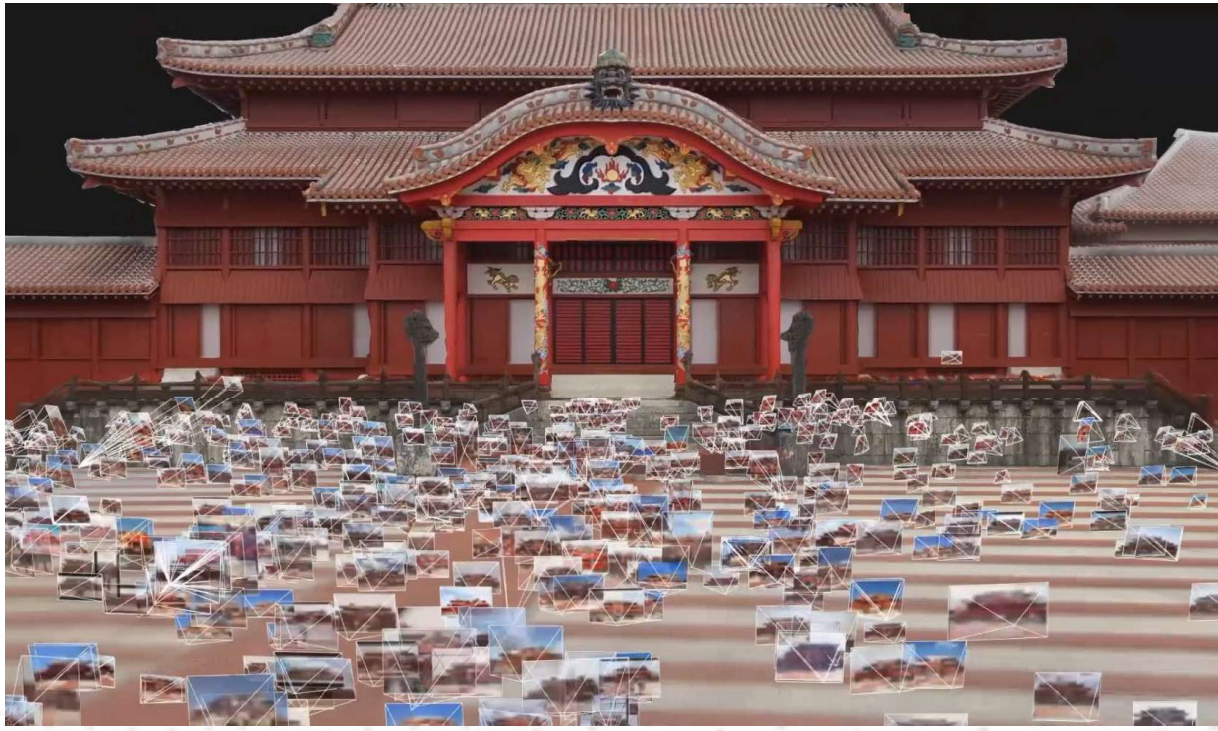
# フォトグラメトリ＆スキャン
# モデル化事例

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Photogrammetry

**不特定多数の人が撮影した画像**

既に変化した状況や建築物も当時の他角度から撮影された映像や画像があればフォトグラメトリで蘇らせることができます。

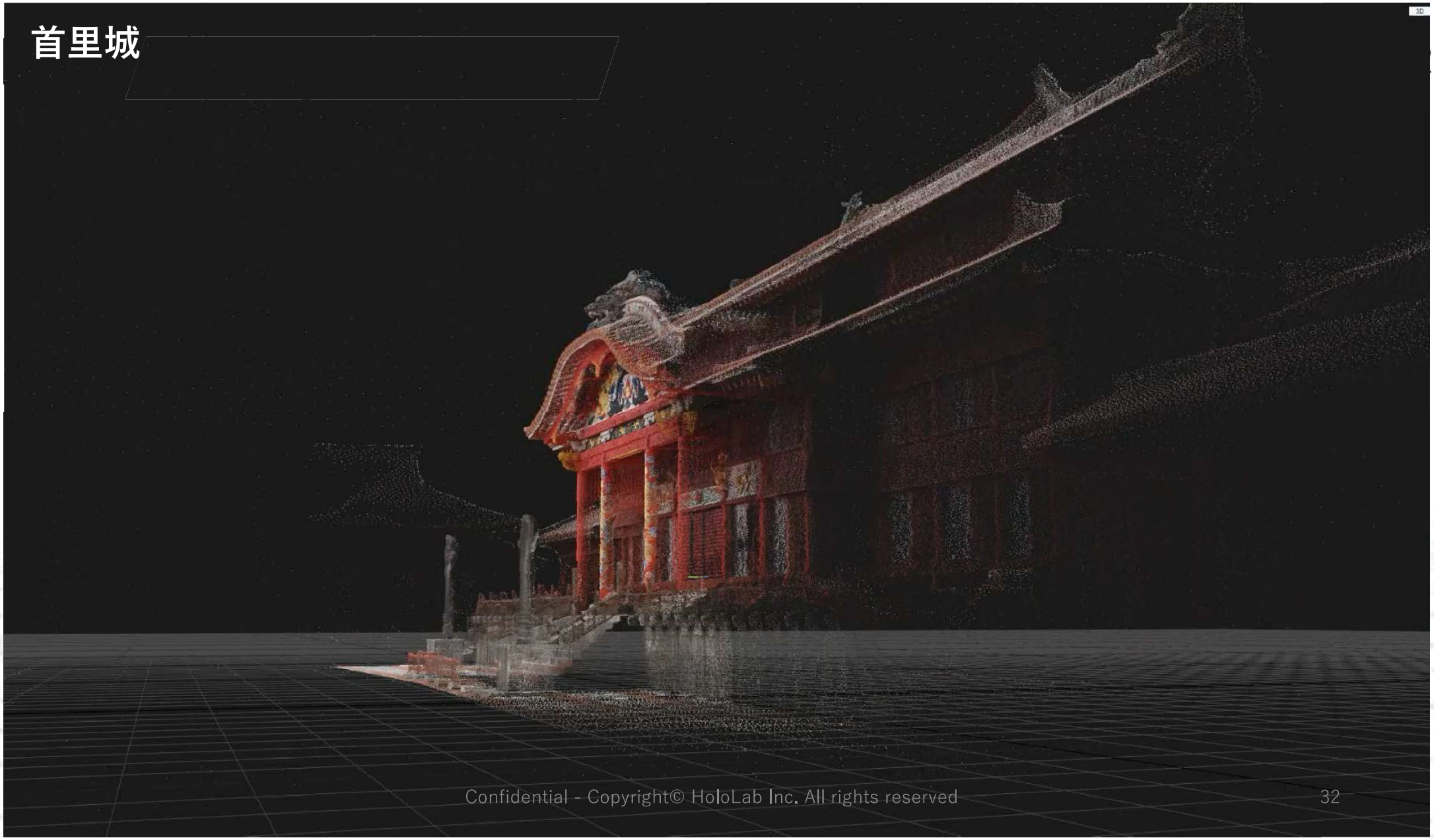


みんなの首里城デジタル復元プロジェクト



Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 首里城



Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Photogrammetry / Laser Scan

SIAR

## 東京メトロ様 新木場研修センター3Dデータ化









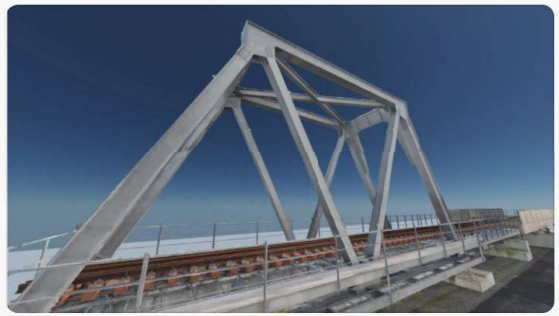
フォトグラメトリ/レーザースキャン：ホロラボ SIARチーム

**橋梁のモデルをHubsで公開中！**

hubs.mozilla.com

Violet Scared Vacation | Hubs by Mozilla

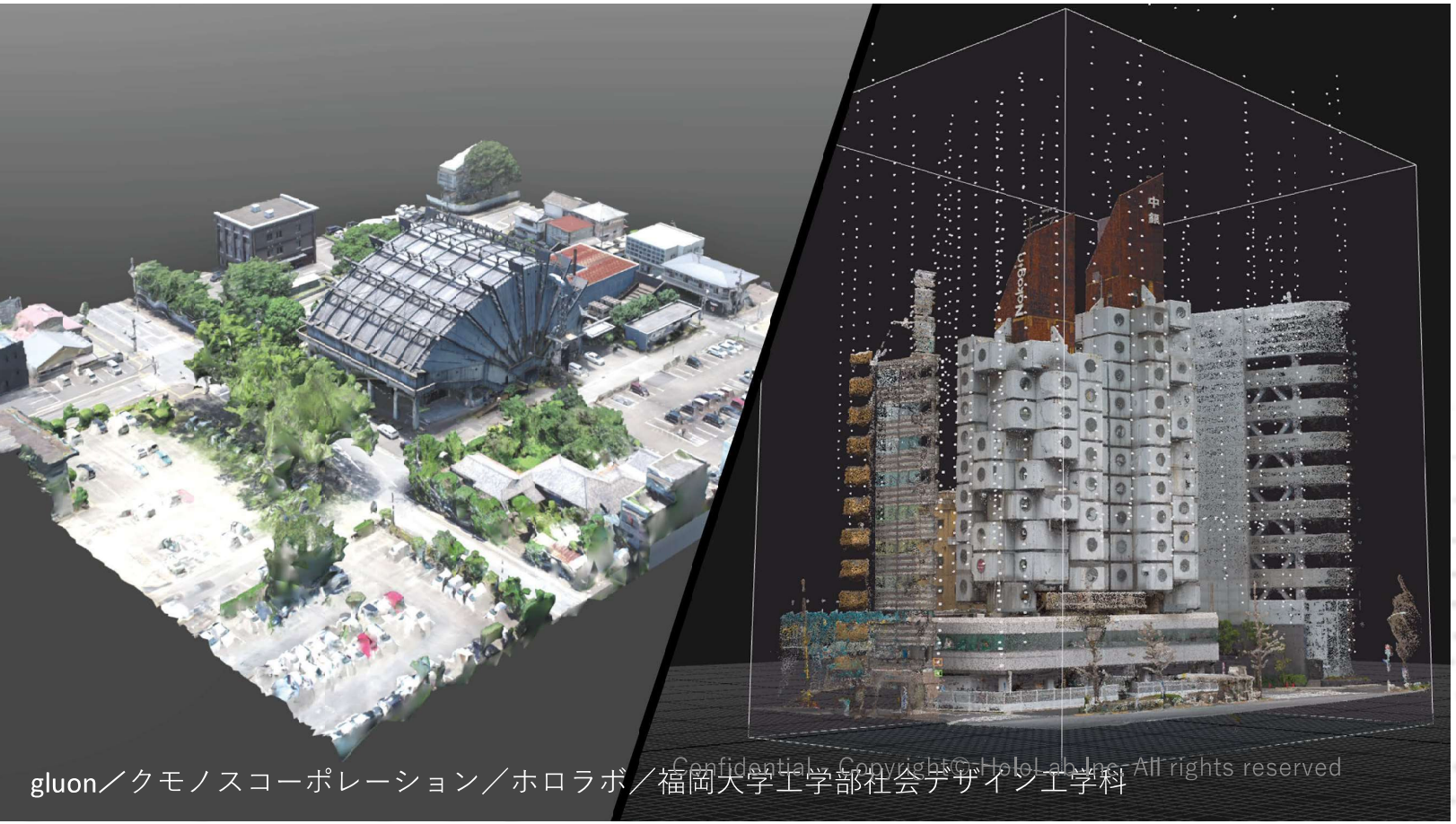
Join others in VR at Violet Scared Vacation, right in your browser.



Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Photogrammetry / Laser Scan

## gluon様 3D Digital Archive Project
## 旧都城市民会館・中銀カプセルタワービル



gluon／クモノスコーポレーション／ホロラボ／福岡大学工学部社会デザイン工学科

Confidential, Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

**ACC TOKYO CREATIVITY AWARDS ブロンズ賞受賞**
**2022**

- フォトグラメトリ
- AR/VR制作

（レーザースキャンは今回は不担当）

**ACCグランプリ作品リスト**
https://www.acc-awards.com/festival/2022fes_result/ci.html

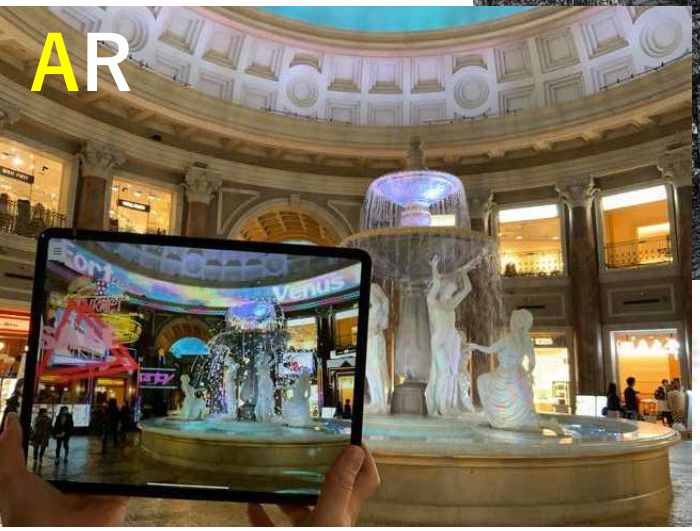
# Laser Scan / VPS

TMT × SIAR

## NTT ドコモ×森ビル様 お台場VENUSFORT AR






- コンテンツ企画
- プロデュース
- デザイン
- フォトグラメトリ
- レーザースキャン
- AR/VR/MR制作

**ホロラボは、NTTドコモと森ビルがお台場ヴィーナスフォートで実施する、AR体験とVR体験が融合する「XR空間」体験提供の実証実験において開発協力を担当しました！遂に、一般公開！**

https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000053.000023638.html

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved



HOLO LAB

# 参加各自治体様向け
# 個別のご提案

# 広島県様 概算費用

【求めるサービス（範囲や品質）】

- XRの観光分野への活用
  - 具体的な想定サービスはなし
  - 過去のユースケースではXRを活用したバスツアー等が近いか

- 提案
  - torinomeを活用した市民参加の観光振興ワークショップ開催
  - 出て来たアイデアを体験してもらう観光ツアーの実施

- ホロラボ提供サービス（初年度840万円～）
  1) torinome基本料：120万円／年
  2) torinome AR / Planner利用料　120万円／年
  3) データコンサルティング、データ作成　500万円～
     - 既存データのtorinome向けセットアップ
     - 新規データ作成 (もののけなど)
  4) ワークショップ企画開発運営　100万円～
     - ※地域エリマネ団体様へのスキトラ含む
  5) フォトグラメトリーデジタルアーカイブ用高精細3DCG制作　tbd

- 広島県様にご準備頂きたいもの
  - 三次市の観光情報一式
  - CG制作の材料(3Dデータ、2Dイメージ図)





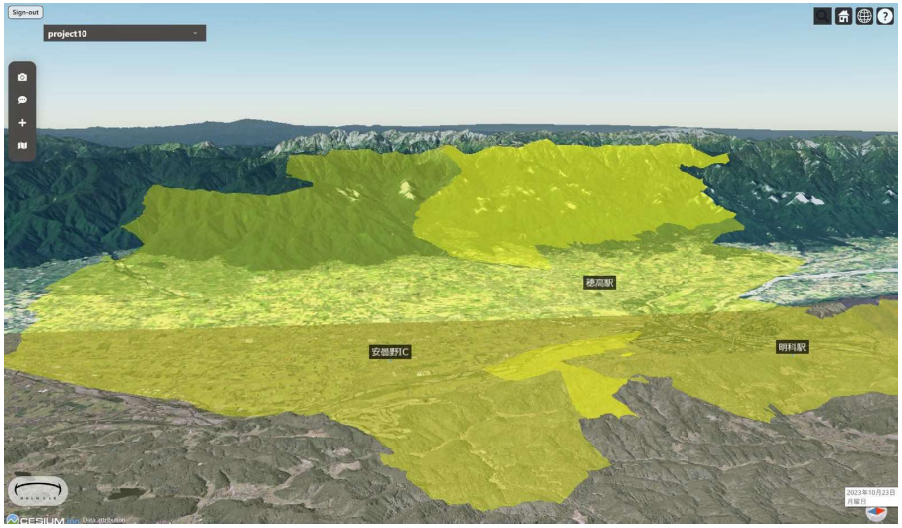
Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# 長野県安曇野市様 概算費用

【求めるサービス（範囲や品質）】

① 都市計画区域外（山岳エリア）の3D都市モデル作成、
一人称視点からの景観提供による移住地体験、
ビュースポット、サイクリングコース、マラソンコース体験等

② デジタル観光マップの作成
（マップ上への公共交通機関情報、イベント情報などの組み込み含む）




- 提案
  - torinomeによるデジタル観光マップの作成
  - ビュースポット、マラソンコース等のプロット

- ホロラボ提供サービス（初年度440万円～）
  1) torinome基本料：120万円／年
  2) torinome AR / Planner利用料　120万円／年
  3) データコンサルティング、データ作成　100万円～
     - 既存データのtorinome向けセットアップ
  4) ワークショップ企画開発運営　100万円～
     - ※地域エリマネ団体様へのスキトラ含む

- 安曇野市様にご準備頂きたいもの
  - ビュースポットやサイクリングコースなど、見所情報（ロケハン希望します）
  - CG制作の材料(3Dデータ、2Dイメージ図)

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

お願い

# PLATEAUデータを使ったシステム導入をご検討の自治体さまを募集します！

1. torinomeを自治体／デベロッパー／建設業者様向け
   SaaS型サービスとして展開予定

2. ホロラボによるプロフェッショナルサービスをオプションで準備
   - 3Dデータコンサル　(フォトグラメトリ、スキャン、BIM、メタバース)
   - XR技術導入
   - ワークショップ企画開催

https://hololab.co.jp/#contact

「3D都市モデルを活用したい！」「torinomeを使ってみたい！」
「まずは話を聞いてみたい！」

上記QRコードよりお問い合わせください！

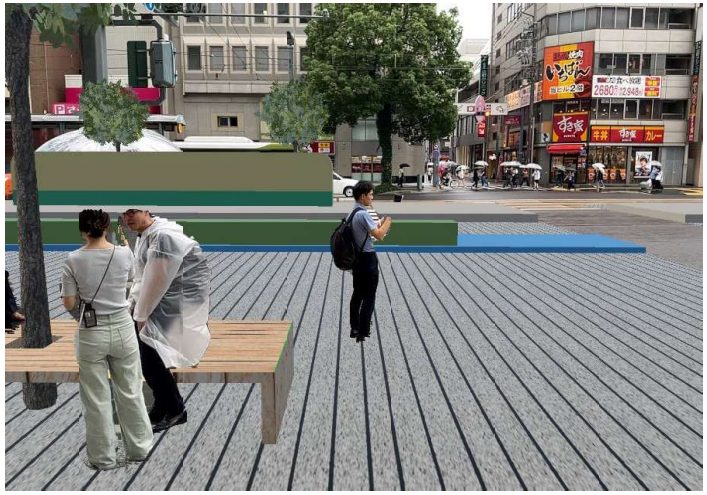
# まとめ ～ power of 3D and tech











Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

# Photogrammetry

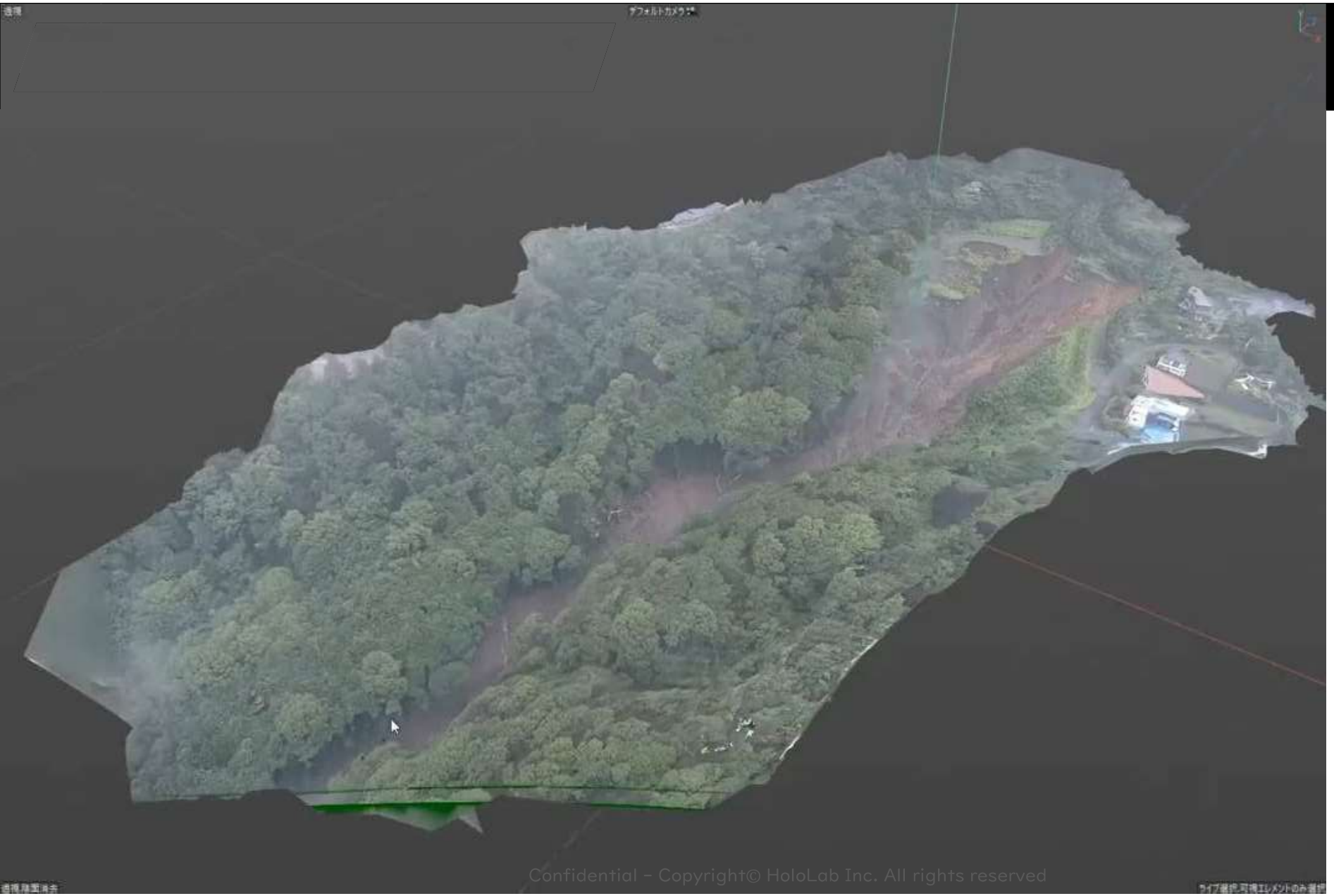
## 動画から作成

航空映像など鮮明で他角度から撮影された映像からフォトグラメトリを行い3Dモデルを生成することも可能です。



熱海土石流

Confidential – Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved



## 熱海土石流

静岡県が公開
している動画
災害直後の映像
ドローン映像

Confidential - Copyright© HoloLab Inc. All rights reserved

事業者シーズ説明

# 事業者によるサービス紹介

株式会社シナスタジア
株式会社Psychic VR Lab
株式会社ホロラボ
株式会社Eukarya
株式会社モンドリアン

各 30 分

# 4. Eukarya

| ユースケース名 | **目黒区デジタルアーカイブ** |
|---|---|

## ユースケース概要

【概要】
「目黒デジタルアーカイブ100」は、目黒区の区制施行90周年を記念して、2022年11月1日から公開されたデジタルアーカイブプロジェクトです。このプロジェクトは、目黒区の日常の風景、伝統芸能、生活、イベントなどの写真や映像などのデジタルデータを集積・蓄積し、公開するものです。

【ユースケースの内容や強み】
区民や区外の人々、事業者などからの写真や映像のデータ投稿が可能。これにより「あなたの『めぐろ』を探す、残す」という参加型のコンテンツが実現。
魅力的で没入感のある内容を提供し、新たな発見や目黒区への愛着を深める機会を提供。

【過去導入実績】
目黒区デジタルアーカイブ

## 必要コスト、導入期間

【体制やインフラ】
職員への操作指導及び定期的な会議にて疑問点を解消しつつ推進する体制

【導入ステップ、期間】
要望のヒアリングから実施。希望される機能にもより異なるが大凡半年程度。本件の場合は継続的なアップデートも想定されるため定期的サポートも実施。

https://meguro-archive.jp/archive/sakura-meguro/

# WebGISの解析・可視化
# オープンソースプラットフォーム「Re:Earth」による防災ユースケース実現に向けて




2023年10月26日
株式会社Eukarya

Eukarya

# ソリューション概要

Eukarya

# 1. ユースケース開発における課題

WebGISデータを用いたユースケース開発を取り巻くプロセスは、以下のように分類されます。こうした各段階において関わる、WebGISデータを「作る人」「扱う人」「使う人」の間にある壁を越えることがプロジェクト成功の鍵です。

ユースケース開発のプロセスと課題

| データ登録・配信・設定 | 分析・可視化 | Webアプリケーション公開 | 運用 |
|---|---|---|---|
| 課題 | | | |
| データ形式の統合、設定JSONの生成、アップロードを各所に依頼 | 専門家不在だとデータを多元的に扱い、知見を得ることが難しい | ユーザーが閲覧しやすい公開方法で別途開発する必要 | 各ユースケースが分断 |



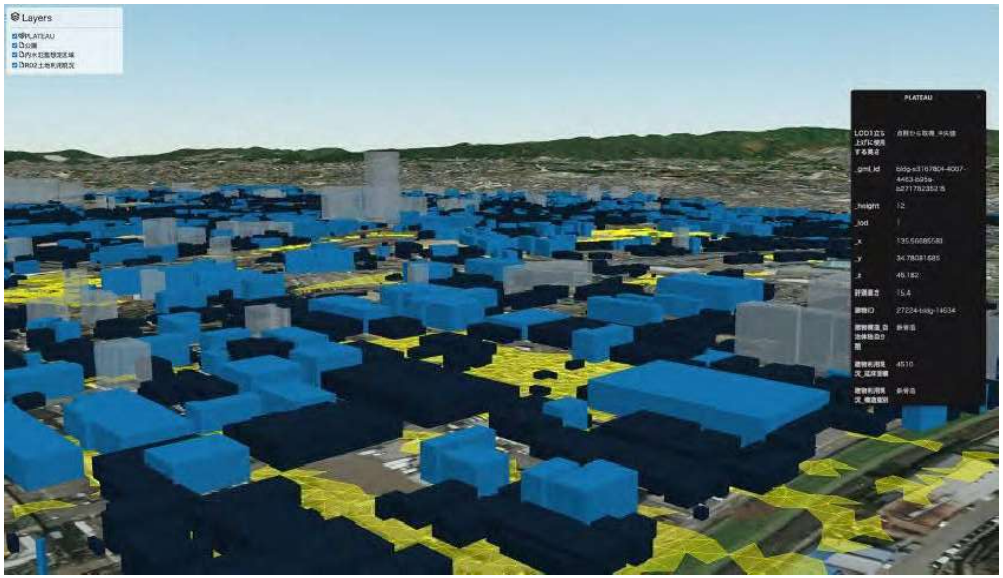
# 2. Re:Earthとは

東京大学との共同開発によって作られた、エンジニアでない人でも**ノーコード**で扱うことのできる**オープンソース**の
**WebGIS**(Geographic Information System:地理情報システム)プラットフォームのこと。
国土交通省主導の3D都市モデルプロジェクトである、PLATEAUデータに対応しています。
http s://reearth.io

Re:Earthで主にできること

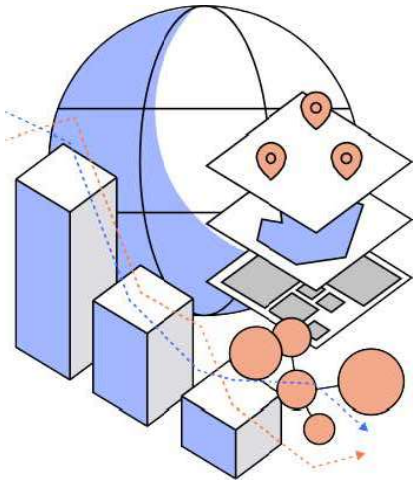
- データ管理・配信
- 分析・可視化
- Webアプリケーション公開



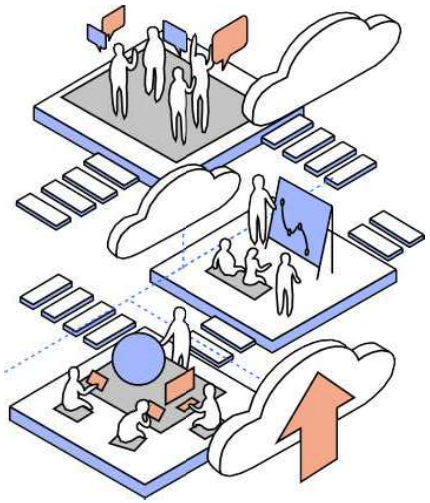
# 3. Re:Earthの特徴 ー概要ー

Re:Earthは、一企業に依存しない高い公共性を持つサービスを提供するという製品思想のもと開発されたプラットフォームであり、以下の3つの特徴を有しています。



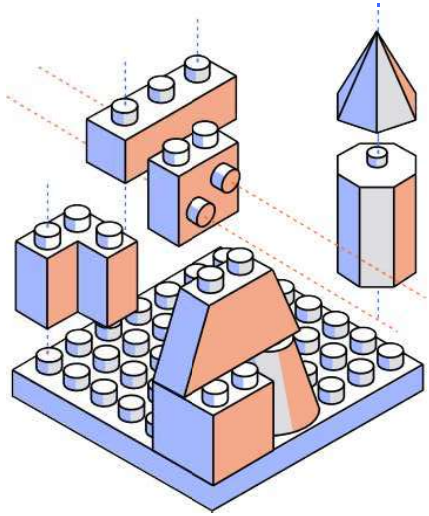
## ノーコード

非専門家でもデータ加工・
管理・配信、分析・可視化、
アプリケーション公開までが
ワンストップ
人材育成も容易に



## Webで完結

特別なソフトのインストールは不要
ベンダーロックインからの解放
PC、スマートフォンから閲覧可能
Webベースのため、リアルタイムデータや
センサーデータとも高接続性



## プラグインによる高拡張性

必要な機能の追加のための
技術的、時間的コストを削減
技術仕様は公開されるので（GitHub, マーケットプレイス）類似機能の重複開発は不要

# 3. Re:Earthの特徴 ー概要ー

WebGISデータを「作る人」「扱う人」「使う人」の間にある壁を越えることを目的に、Re:Earthはデザインされています。

ユースケース開発のプロセスと課題

| データ登録・配信・設定 | 分析・可視化 | Webアプリケーション公開 | 運用 |
|---|---|---|---|
| 課題 | | | |
| データ形式の統合、設定JSONの生成、アップロードを各所に依頼 | 専門家不在だとデータを多元的に扱い、知見を得ることが難しい | ユーザーが閲覧しやすい公開方法で別途開発する必要 | 各ユースケースが分断 |

Re:Earthでできること（抜粋）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 解決 | | | |
| Re:Earth CMSによる管理・配信の簡易化 | ノーコード・プラグイン利用による簡易化 | ワンクリックでURL生成 | 統合管理 |

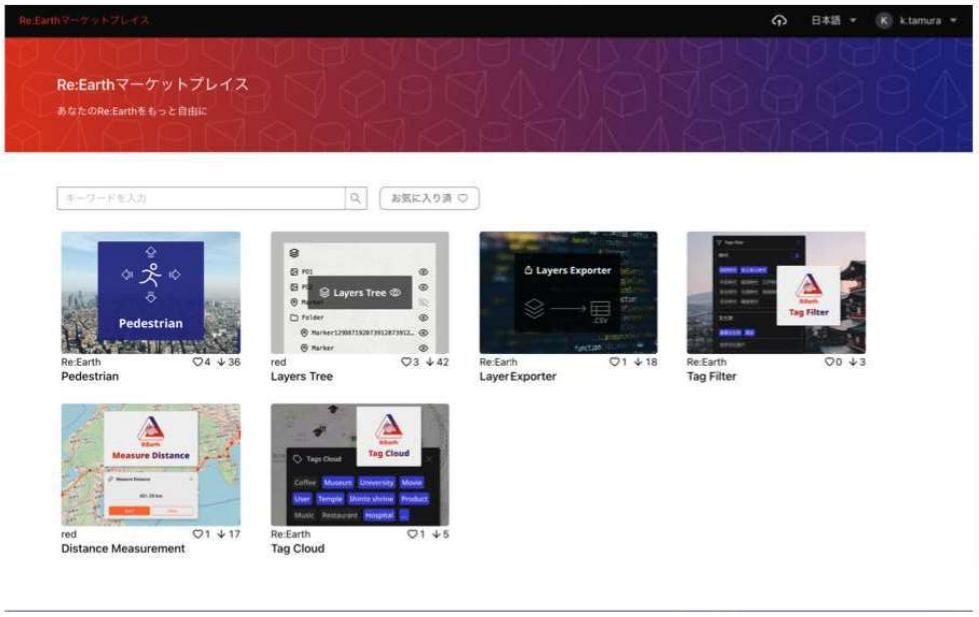
# 3. Re:Earthの特徴 ープラットフォーム上の統合管理ー

Re:Earthは、1つのシステム導入によって様々なユースケースを開発・統合管理できます。
ユースケースを組織内で縦割りで分断せずに、個別の課題を扱うことができるため、管理コスト・スキル教育コストを削減できるだけでなく、組織全体でより深い知見を得ることにも直結します。

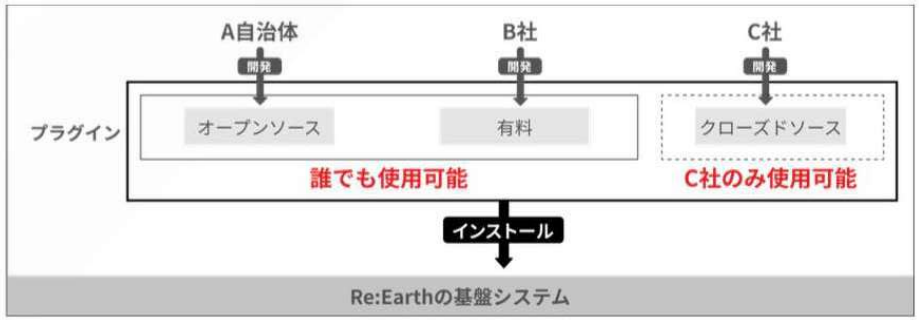


# 3. Re:Earthの特徴 ー世界初のWebGISのプラグイン機能ー

必要な機能はもうすでに、どこかの誰かが作成しているかもしれません。Re:Earthの基盤を使いながら、追加機能はマーケットプレイスで公開済みのものを活用したり、独自に開発したりすることが可能です。
一部のプラグインのみ開発を外注するなど、柔軟な開発方法が検討でき、開発コストを最適化できます。




マーケットプレイス



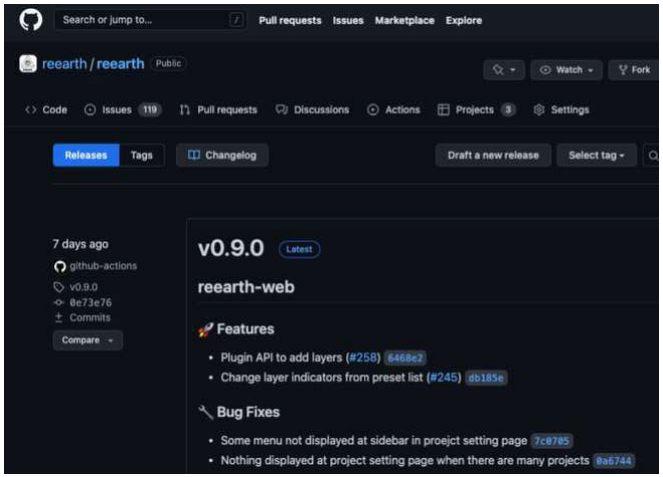

プラグインを用いることで機能拡張可能

| | A社 | B社 | C社 |
|---|---|---|---|
| オープンソース<br>(A社が開発した機能) | ○ | ○ | ○ |
| 有料<br>(B社が開発した機能) | 購入 | 販売 | 購入 |
| クローズド<br>(C社が開発した機能) | × | × | 独占使用 |

共有機能のエコシステム

# 3. Re:Earthの特徴 ーベンダーに依存しない高開発性・高管理性ー

Re:Earthは、公共性の高いプラットフォームを目指してオープンソースで開発されています。
ベンダーである株式会社ユーカリヤは基礎研究・開発・運用を行なっていますが、ベンダーロックインをすることなく、ユーザー同士で開発・管理を行なうことができる環境を提供しています。




GitHubで毎月新たな
アップデートを公開



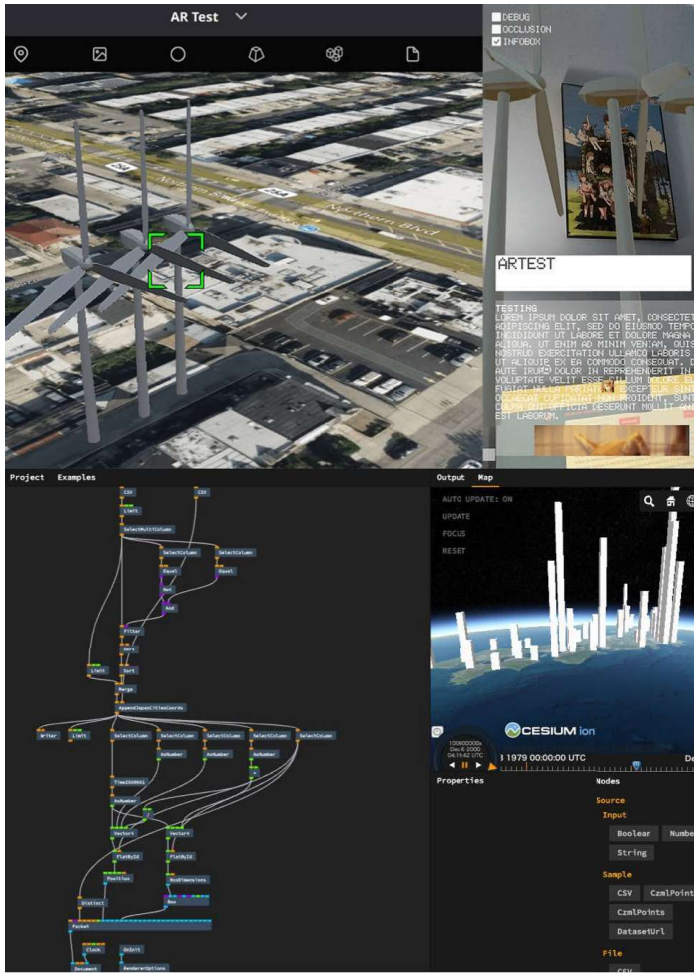

ドキュメントも公開
https://docs.reearth.io/ja/




Discordによる
OSSコミュニティも充実

# 4. Re:Earthのこれから

Re:Earthは日々基礎研究と開発を続け、追加機能の実装を行ないます。




今後の実装予定機能（一部変更となることがあります）

- Re:Earth CMS
  ノーコードでデータ管理と配信
- Re:Earth FLOW
  ノーコードでデータ変換、解析処理
- Re:Earth AR
  ノーコードでARアプリを開発
- Re:Earth Pythonライブラリ
  ノーコードでは難しいデータ解析をPythonとの連携で実現

他にも新たな機能を随時実装していきます。

# 導入実績

Eukarya

防災

# ユースケースのご紹介資料

| ユースケース名 | 災害時の避難ルート検索 |
|---|---|

## ユースケース概要

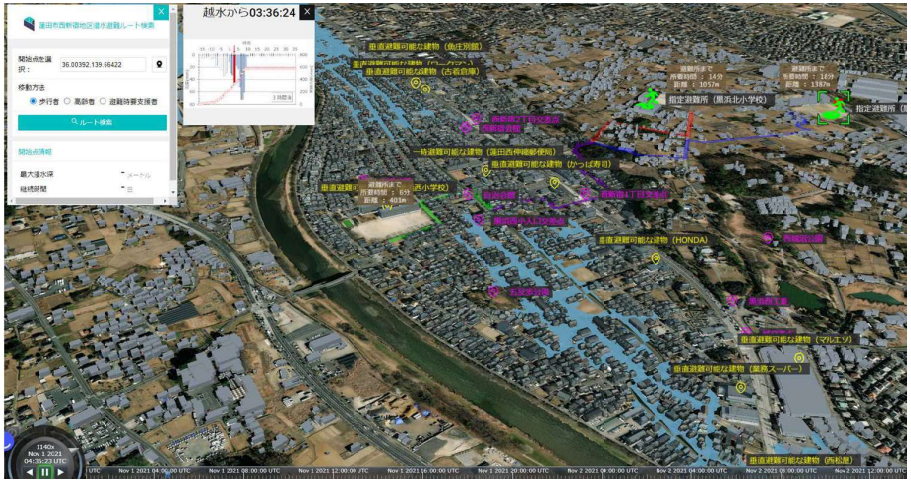
【概要】
蓮田市西新宿地区を対象に浸水避難ルート検索のサービス開発を実施。位置情報データと時間経過に応じた浸水状況データにもとづき、被災者に避難ルートおよび避難先の最適な提案を行う。

【ユースケースの内容や強み】
3D-WebGISを活用して洪水浸水リスクを具体的に可視化し、避難タイミングや利用者の属性に応じた最適な避難ルートをリアルタイムで提供することで、地域住民の洪水対策の理解を深めるシステム。

【過去導入実績】
蓮田市西新宿地区・西城地区での実証実験。

## 必要コスト、導入期間

【導入ステップ、期間】
要望のヒアリングから実施。希望される機能にもより異なる。

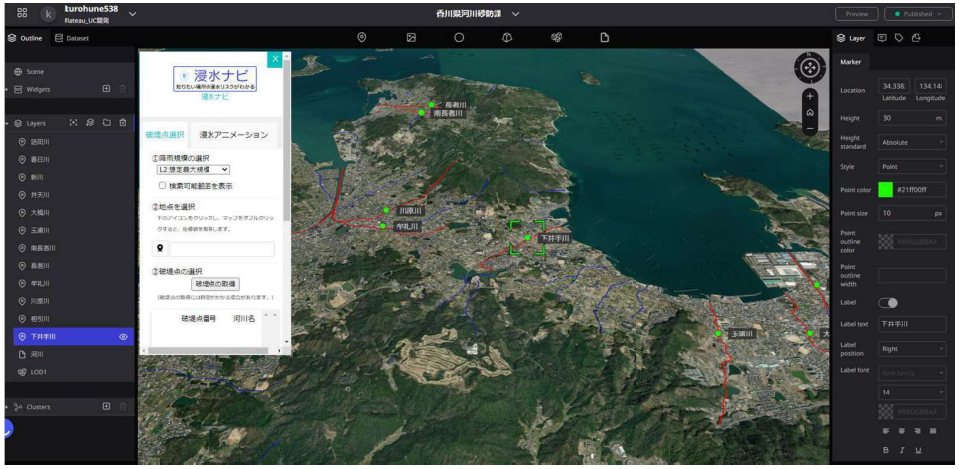


# ご参考資料

Eukarya

# 1. Re:Earthの概要

地理空間情報(GIS)のオープンソースプラットフォーム「Re:Earth」により、非専門家でも多元的なデータを容易に扱い、解析・可視化できるWebブラウザベースの環境を提供します。




**1** ノーコードで幅広いユーザー

小学生から70代の高齢者までの活用実績
スキルを問わず「作る・見る・使う」

**2** 安価で拡張性に優れる

ベンダーロックインがないため低管理コスト
プラグインによる柔軟な機能拡充

**3** 一企業に依存しない開発・拡張性

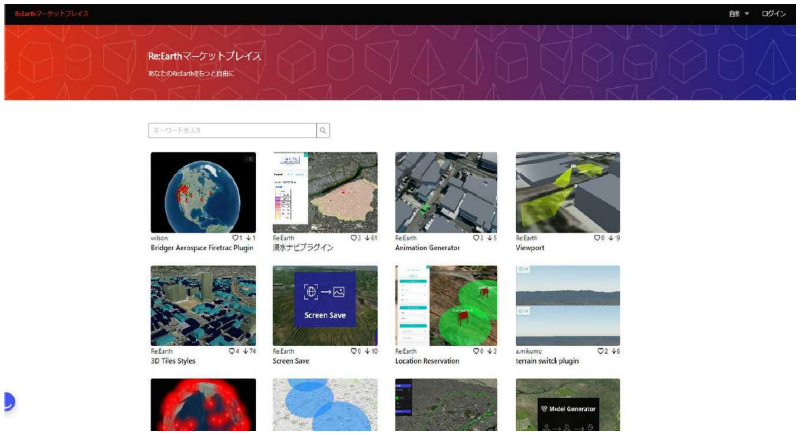
オープンソースのため誰もが開発の担い手
開発のボトルネックの脱依存→国交省の採用理由

**目指すゴール：「世界中の国・地域のインフラになる」**

Eukarya

# 1. Re:Earthの概要

地理空間情報(GIS)のオープンソースプラットフォーム「Re:Earth」により、非専門家でも多元的なデータを容易に扱い、解析・可視化できるWebブラウザベースの環境を提供します。




**1** ノーコードで幅広いユーザー

小学生から７０代の高齢者までの活用実績
スキルを問わず「作る・見る・使う」

**2** 安価で拡張性に優れる

ベンダーロックインがないため低管理コスト
プラグインによる柔軟な機能拡充

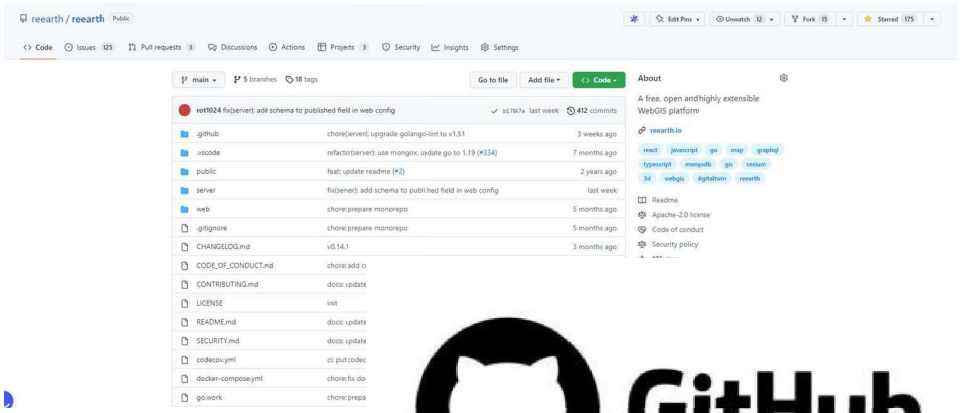
**3** 一企業に依存しない開発・拡張性

オープンソースのため誰もが開発の担い手
開発のボトルネックの脱依存→国交省の採用理由

**目指すゴール：「世界中の国・地域のインフラになる」**

# 1. Re:Earthの概要

地理空間情報(GIS)のオープンソースプラットフォーム「Re:Earth」により、非専門家でも多元的なデータを容易に扱い、解析・可視化できるWebブラウザベースの環境を提供します。




GitHub

**1** ノーコードで幅広いユーザー

小学生から７０代の高齢者までの活用実績
スキルを問わず「作る・見る・使う」

**2** 安価で拡張性に優れる

ベンダーロックインがないため低管理コスト
プラグインによる柔軟な機能拡充

**3** 一企業に依存しない開発・管理

オープンソースのため誰もが開発の担い手
開発のボトルネックの脱依存→国交省の採用理由

**目指すゴール：「世界中の国・地域のインフラになる」**

Eukarya

# 2. 開発体制

## エンジニアの開発体制

Eukaryaは**地図空間情報エンジンを提供するCesium社**の認証を獲得し、
Re:Earthプラットフォームの研究開発を行なっています。
エンジニアをはじめ、複数のメンバーが**海外拠点で事業展開**を加速しています。

**WebGL**
Web上で3D描画処理

**React・TypeScript webpack**
複雑なUIやアプリケーションが開発可能に

**WebAssembly**
デスクトップアプリケーション並に安全かつ高速実行が可能

**GraphQL**
スキーマドリブンなAPI通信や複雑な情報のやり取りが容易に

**Go**
開発しやすく高速動作
バックエンド開発向きの言語

**OAuth2・OpenID Connect等**
少ない開発工数で認証認可が実装可能に

**高品質かつ高速なアプリを、低コストで開発し、素早く提供することが可能に**
**Re:Earthはこれらの技術を活用**

Certified Developer Directory – Cesium
https://cesium.com/learn/certified-developer-directory/

# 3. 株式会社ユーカリヤ ー概要(1)ー

| | |
|---|---|
| Company | 株式会社ユーカリヤ Eukarya Inc.<br>東京大学 渡邉英徳 研究室発スタートアップ |
| Business | ① 次世代データベース “APLLO” の研究開発<br>② WebGISプラットフォーム「Re:Earth」の開発運営 |
| Address | 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー27F |
| CEO | 田村 賢哉 (Kenya Tamura) |
| Members | 20人(役員を含む) |
| Website | https://eukarya.io |

# 3. 株式会社ユーカリヤ ー概要(2)ー

**東京大学発のスタートアップ**であることから、学術的な協業・共同研究のネットワークを有しています。日本国内だけでなくハーバード大学、プリンストン大学等の国際的な協業実績があります。

2019年4月にオープンソースを開発する
**東京大学発のスタートアップ**として

株式を全く渡さない匿名組合型投資により国内最大額の**2.6億円**を調達

以来アカデミックの領域でも事業の展開を続けている



https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000008.000020696.html

# 3. 株式会社ユーカリヤ 目指す姿



## Vision

学問と芸術を大切にし、文化的な社会を形成する。

## Mission

最先端のテクノロジー研究をオープンソースで公開し、世界中の人が使えるリソースを増やす。

## Value

- 学問と芸術は困ったときの拠り所
- 独り勝ちするくらいなら、常にオープンであろう
- 見捨てられた/見放された/見向きもされない人をつくらない

事業者シーズ説明

# 事業者によるサービス紹介

株式会社シナスタジア
株式会社Psychic VR Lab
株式会社ホロラボ
株式会社Eukarya
株式会社モンドリアン

各 30 分

# 4. モンドリアン

| ユースケース名 | **メタバース・eスポーツを活用した地域活性化・観光需要創出ソリューション** |
|---|---|

## ユースケース概要

【概要】
- ゲームメタバースプラットフォーム上に、主にPLATEAUや3Dモデルを活用したメタバース空間（自治体のシンボル的な観光資源などのマップ）を制作し、ゲームを楽しむ人たちへ街の魅力を訴求、地域活性化や観光需要創出を狙う。

【ユースケースの内容や強み】
- 複数のメタバースプラットフォームから、自治体の目的に応じた提案が可能です。また、相性の良いeスポーツ分野と掛け合わせることで、より多くの人々への露出を実現します。
- 地域住民向けのイベントにも対応可能であり、地元への愛着を深める機会を提供します。

【過去導入実績】
- 某都市メタバース空間×eスポーツ大会（制作進行中）

## 必要コスト、導入期間

【コスト】
- 導入、運用に際して必要な金額感はパターンごとに以下の通り
  - A) 基本的なメタバース制作
    - ～1,000万円（規模感により変動、運用は相談）
  - B) 大規模イベントの企画も行う場合
    - ～数億円（規模感により変動）

【体制やインフラ】
- 導入に際し、自治体側では該当エリアに関する各種資料の準備や、担当窓口の設置をしていただきます。
- また、更新・運用に関してはケース内容により都度相談です。

【導入ステップ、期間】
- 初回MTG以降は定例を設定し、企画のアップデートをしていきます。メタバース制作は規模により数か月-半年以上を想定します。

MONDRIAN

PLATEAU
by MLIT

# 会社紹介
# 株式会社モンドリアン

# 株式会社モンドリアン

株式会社モンドリアンは東証プライム上場企業であるオープンハウスグループのメタバース事業に特化した戦略企業です。オープンハウスグループでは、不動産に代わる次なる事業の柱の開発を目指すべく、様々なテクノロジーの新規事業を準備しております。
メタバースは先進技術のなかでも、消費者がすでに手に届く範囲でのサービスレイヤーにまで発展しており、今後の伸びしろもあるテクノロジーです。メタバースの緩やかな浸透と歩幅をあわせるかたちで、現在はメタバースのイノベーターコミュニティと法人に向けた事業を実施し、オープンハウスのDNAを受け継ぎシビアに結果を求めつつも、未来を見据えた地続きのロードマップを確実に進める事業を開始しております。

## 代表取締役社長：角田 拓志（かくだ　たくじ）




法人のメタバースビジネスを支援するエバンジェリスト。株式会社ミクシィにて『モンストライク』などのマーケティング戦略を担当し、世界累計5000万利用者を達成。2018年から仮想空間の社会、文化、経済コミュニティを発展させるスタートアップにてCSOを担当。主力プロダクトは最大113万人来場の世界最大のメタバースイベントとしてギネス世界記録に認定される。

Facebook、Microsoft、Google、Disney、SONY、NTTdocomo、TOYOTAなど、300社以上の国内外大手企業のメタバース事業開発に従事。2023年からは、株式会社オープンハウスグループより出資を受け、株式会社モンドリアンを設立し、代表取締役に就任。一般社団法人MetaverseJapanアドバイザー、慶応義塾大学講師、NewsPicksメタバース分野プロピッカー、noteメタバースカテゴリーディレクターなど、クリエイター支援を中心に多岐にわたって活動中。







## 会社概要

株式会社モンドリアン（mondrian Inc)

創業
2023年1月16日

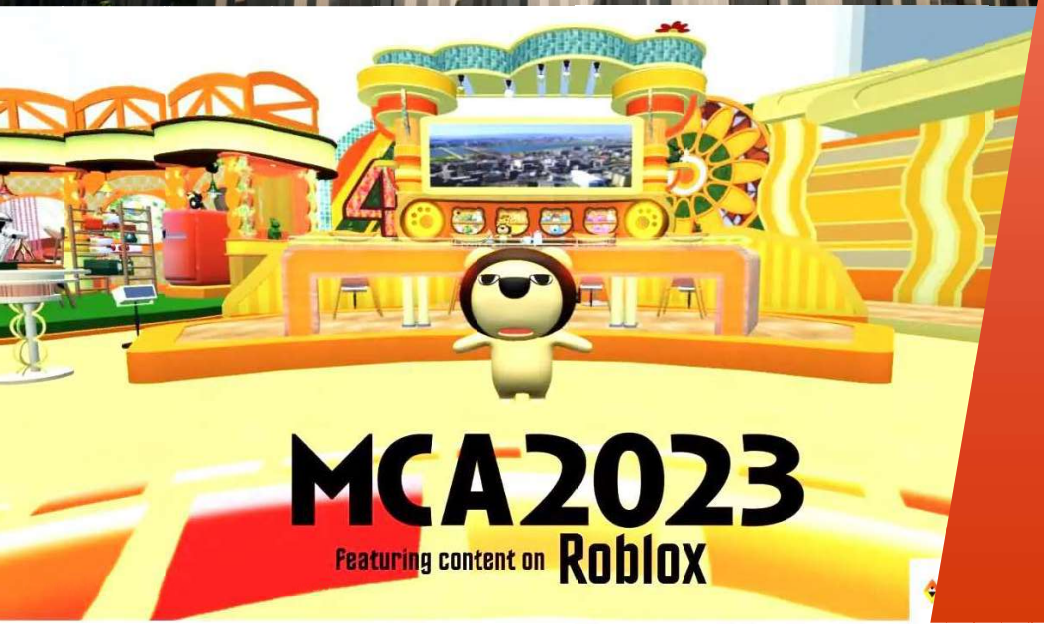
本社所在地
東京都中央区銀座６丁目１０−１ GINZASIX 11F

事業内容
東証プライム上場企業である株式会社オープンハウスグループの出資を受け創業。今後起こるWeb3のパラダイムシフトに向け、メタバースのクリエイター、ビジネス、IPの3軸での現市場にあわせた緩やかかつタイムリーなアウトプットを重ね、業界と自社コミュニティの発展を目指す

株式会社オープンハウスグループ

| | |
|---|---|
| 売上高（2022年9月期） | 9,526億円 |
| 従業員数 | 4,435名 |
| 資本金 | 201億163万円（2023年3月末時点） |




# モンドリアンは
# 地に足を着けた事業を目指す
# ゲームメタバース企業です

・9分間で21億円を売り上げたトラビススコットのLIVEがすでに3年前

・2022年12月にロブロックスジャパンが設立。日本に本格参入中。

・2023年の3月にアップデートの入ったUEFNクリエイティブモードで、ついに一般のクリエイターでもハイクオリティコンテンツ提供が可能に

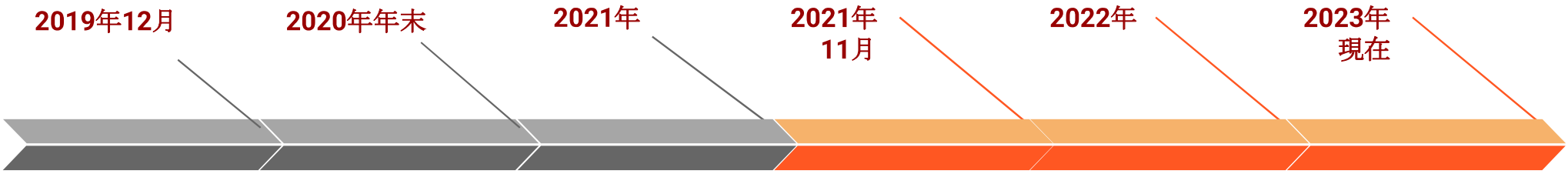
・「メタバース」というと未来のことのように感じますが、FonrtniteやRobloxでは今すでに楽しまれています！

・音楽、コメディ、そしてゲーム。さまざまなエンターテインメントを盛り込んで新しい挑戦をご一緒できると嬉しいです

MONDRIAN

# メタバースの歩みと
# 注目されている「ゲームメタバース」

# 2020年～現在に至るまでのメタバース×法人施策



## 2019年12月

### 新型コロナウイルスの日本上陸

これにより多くのリアルイベントが中止に。すぐに収束するものと予想して、対策をしない企業も多かった。インフルエンザと同じく冬が終われば終息するという希望的観測が外れ、リアルイベントのバーチャルへの代替が現実味を帯びる、

## 2020年年末

### withコロナ時代へ突入

コロナとの共存が現実味をおびはじめ、初動テストとしてメタバース導入する企業が増える。アウトプットを出す企業もいれば、来年度予算に組み込み、準備をはじめるといったスピード感の企業も。

## 2021年

### 手ごろなメタバースが試験開始

スタートアップがさまざまなプロダクトをローンチするなか、大企業はそこに相乗りする形でのメタバース進出を果たす。

## 2021年11月

### Facebookが社名をMetaに変更

2021年夏ごろよりメタバースがバズワード化したが、Facebookの社名変更がムーブメントをさらに後押しした。スタートアップへの投資も集中し、一気に市場が加熱した。

## 2022年

### プラットホーム乱立期

2022年3月末に、多くの企業がプラットホームを発表。乱立時代に突入した。2020年から2年を費やして社内調整と開発を実施していた企業も多く見受けられたが、空間ドリブンであることが多く、人がそこに根付くことがないことが課題となった。

## 2023年現在

### 軌道修正へ

多くの企業がメタバースに挑戦し、成功や失敗を経験。ブラッシュアップして継続する企業と、失敗により撤退する企業に分かれてきている。投資に関しては一時期ほどの熱狂はなく落ち着いており、集中と選択が進んでいるなかで、メタバースのペインポイントが判明したことで対策がされていっている。

# 法人のメタバース利用のペインポイント












# 圧倒的な月間ユニークプレイヤー数　超大型ゲームメタバースプラットホーム



## Roblox

ゲーム in ゲーム

MAU：2億2600万人




## Fortnite

バトルロワイアル×建築ゲーム

MAU：7000万人




## MINECRAFT

クラフトゲーム

MAU：1億4100万人



## ZEPETO

アバターSNS

MAU：4940万人

# 2024年は
# ゲームメタバース
# に注目！！

MONDRIAN

- ユーザーセグメントがはっきりしている
- 課題になりがちな集客をクリアしやすい
- 企画の自由度も高く、効果を出しやすい
- 価格もお求めしやすい
- 知らないのは大人だけ

LOVE
METAVERSE

The place diverse communities
Connect with the platform

Mondrian | Confidential information

MONDRIAN

# 弊社事例の解説と PLATEAU開発実績




# Roblox

プレイヤー層：未就学児～小学生がメイン

プレイヤー人口：2.26億人

ここ2年間の日本ユーザーの伸びが1349%

Youtubeの実況動画でも最大のものは約780万回再生を記録するなど、拡散力も抜群

スマホ、タブレットでプレイできるため、特殊な機材が必要なく、リアルの場（催事場など）との連動企画も用意

個人で年間20億円以上稼ぐクリエイターが存在

Mondrian | Confidential information

# #Platinaメニュー 過去実績【毎日放送 様】



# 【毎日放送 様】リアルとの連動イベントも実施



# メタバース × 観光 × Roblox








# Fortnite

プレイヤー層：小学生～社会人まで幅広い

プレイヤー人口：5億人

2022年12月よりメタバース展開を大幅露出

2023年3月にメタバース機能をアップデート
→ゲームエンジンとの連携が可能に

芸能界にもプレイヤーが多く、ストリーマーやeスポーツ選手などのインフルエンサーを絡めることでポテンシャルを発揮できる

月間1.5億円稼いだクリエイターが存在

Mondrian | Confidential information

# 豊川稲荷



# #Fortnite 美術館　COCOWARP



# #Platinaメニュー 過去実績【東京ドーム 様】









# Minecraft

プレイヤー層：未就学児～社会人まで幅広い

プレイヤー人口：1.7億人

12年の歴史のある誰もが知る知名度

教育版（EDUCATION EDITION）での使い勝手がよく、メタバース×教育施策で使いやすい

多くのYoutuberがプレイしているため、Youtubeでの再生数での露出が期待できる

Microsoftが母体、ブランドとしても安全安心


11/3(金祝)
JAXA相模原キャンパス
特別公開にて詳細発表！
JAXAがつくる
遊んで学べる月ワールド
LUNARCRAFT
- ルナ クラフト -
あのマインクラフトに月ワールドが登場！？
QRが
載る
JAXA宇宙教育センターWEBサイトにて無償公開予定
※画像は開発段階のイメージです
※本製品はMinecraft 公式製品ではありません。Mojang から承認されておらず、Mojang とは関係ありません。
※NOT OFFICIAL MINECRAFT PRODUCT. NOT APPROVED BY OR ASSOCIATED WITH MOJANG.

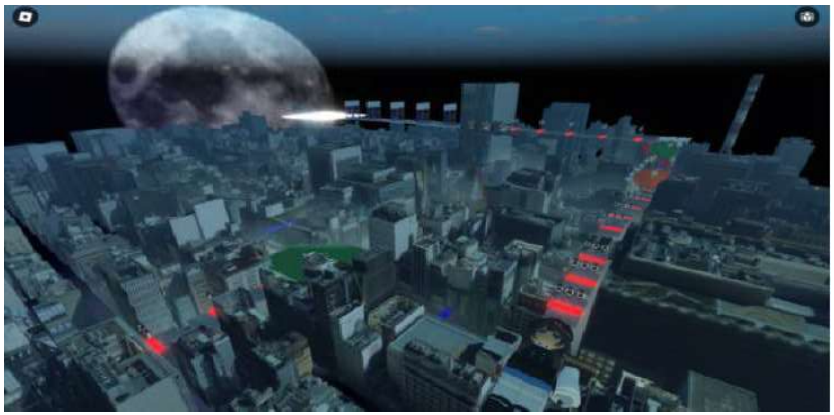
# LUNARCRAFT



MONDRIAN

# PLATEAU開発実績

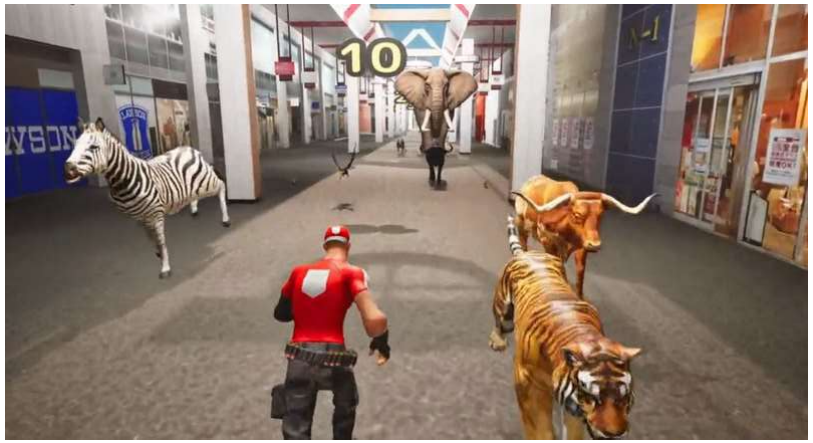
# Roblox
## 東京駅周辺





# Fortnite
## お台場、新潟、沼津など







MONDRIAN

# 広島県三次市御中

## ①鵜飼eスポーツ大会実施で観光資源開発

## ②もののけクイズ王に市内での優遇施策

概算予算：900万円～

# ①鵜飼eスポーツ大会実施で観光資源開発

## PLATEAUを利用した三次市オリジナルFortniteゲームを制作！



PLATEAUの馬洗川をベースにしたエリアで鵜飼プレイヤーが魚を獲得すると

×



eスポーツプレイヤー側にポイントが入り、強力な武器を手に入れられる

**オンライン大会を中心に競技人口を増やしつつ**
**毎年6月の三次鵜飼まつりの新たなコンテンツとして現地大会も行います。**
**地元の子どもたちとも鵜飼に関する取り組みを増やすことができます**
**PLATEAU×ゲームメタバース×現地を活用した新たな観光資源として**
**ぜひご検討ください**

参考：チェスボクシング



概算予算：400万円～

# ②もののけクイズ王に市内での優遇施策





ワールド内に現れるもののけの対処方法を考えるゲームを開発
※もののけに対処するには「行動パターン」を知っている必要がある。
例：公園ワールドに入ると「すなばっこ」がひとりで遊んでいるところに出会う。
そこでどのような行動にでたら良いか？考えて答える。
「そのまま通り過ぎる」　⇒(誤り)背中にくっつかれて、気絶。⇒終了
「やさしく声をかける」　⇒(正解)退治成功！おばけは消える。⇒次に進める。

おばけ退治をすると、ゲーム内でカードがもらえて
カードを表示すると市内の店舗やミュージアムで優遇サービスが受けられる

参考：おばけずかん（講談社）




Mondrian | Confidential information

MONDRIAN

# 長野県安曇野市御中

## ①安曇野市移住シミュレーションゲーム

## ②メタバースサイクリング体験

概算予算：400万円～

# ①安曇野市移住シミュレーションゲーム

## 自然豊かな安曇野市に移住して、もうひとつの人生を歩もう



参考：東北の景色を見ながらドライブやレースをするゲーム　61万回プレイ



参考：小麦を栽培し、パンを焼いてパン屋さんになるゲーム　430万回プレイ

**安曇野市の魅力をとことん伝えるゲームに**
**スローライフや自然との生活への憧れを想起**
**Robloxでの地理学習、教育につながるゲーム「エデュテイメント」として発表し**
**親子層をペルソナに安曇野市の魅力を伝えていく**

Mondrian | Confidential information

概算予算：700万円～

# ②メタバースサイクリング体験

PLATEAUを利用した一人称と２Ｄ
どちらもプレイ可能なコンテンツ





**Robloxはスマホ、タブレット、PCだけでなく、**
**VR機器やプレイステーションでもプレイできる非常に汎用性の高いメタバースです**
**家ではスマホやタブレットで、現地やアンテナショップではVR機器で**
**といった使い分け可能なコンテンツ開発が可能です**

Mondrian | Confidential information

# 議事次第
# Day4 観光×XR

## 1. 本日の位置づけ　13:00-13:10

1. イベントの目的　国土交通省都市局
2. 本日の進め方　アクセンチュア株式会社

## 2. 自治体ニーズ説明　13:10-13:20

1. 広島県
2. 長野県安曇野市

## 3. 事業者シーズ説明　13:20-15:50

1. 株式会社シナスタジア（XRを使った観光ナビ、謎解きイベント）
2. 株式会社Psychic VR Lab（STYLYの活用）
3. 株式会社ホロラボ（観光XR連携デジタルツインソリューション）
4. 株式会社Eukarya（観光促進可視化ツール）
5. 株式会社モンドリアン（調整中）

## 4. 全体質疑　15:50-16:15

## 5. 今後の進め方　16:15-16:30

※全日程共通の内容になりますので、いずれか参加いただければ問題ございません

1. 支援制度のご案内　国土交通省都市局
2. 個別マッチングDayのご案内　アクセンチュア株式会社

## 全体質疑

# 質疑応答

会議後追加

- **川周辺のデータは都市モデルがないが、問題ないか？また、LODはどの程度の整備が必要になるか？（広島県）**
  - 川の地形データがどこまであるかは把握できていない為、今後整備対象地域に合わせて調整していく。また、LOD3まであるとやりやすくはある。テクスチャがないものの加工についても、縮尺などを参考に作った実績があるため、状況に応じて対応が可能（モンドリアン）

- **メタバースの中などでNFTを活用する提案はあるか？（広島県）**
  - 関係人口を増やす意味では、NFTも配布する等の活用は考えられる。都市へのコミットメントに応じてNFT収集することを通して都市との関係を深めていくことが可能（Psychic VR Lab）
  - 京都市においてNFT販売を行った。デジタル名産品の販売としてNFTは考えられるだろう。PLATEAUとの紐づけとしては、将来的なメタバース空間中の広告権などが考えられる（シナスタジア）

# 議事次第
# Day4 観光×XR

## 1. 本日の位置づけ　13:00-13:10

1. イベントの目的　国土交通省都市局
2. 本日の進め方　アクセンチュア株式会社

## 2. 自治体ニーズ説明　13:10-13:20

1. 広島県
2. 長野県安曇野市

## 3. 事業者シーズ説明　13:20-15:50

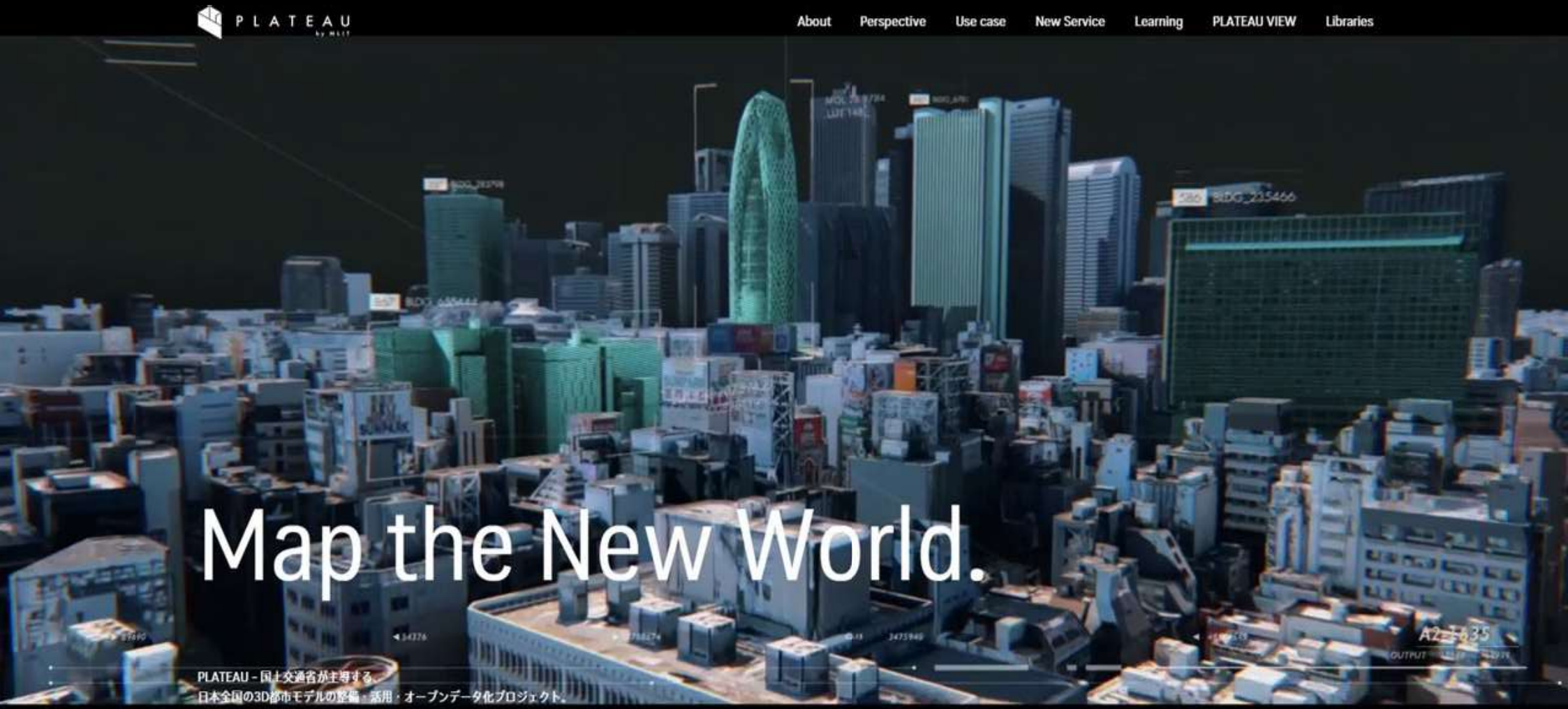
1. 株式会社シナスタジア（XRを使った観光ナビ、謎解きイベント）
2. 株式会社Psychic VR Lab（STYLYの活用）
3. 株式会社ホロラボ（観光XR連携デジタルツインソリューション）
4. 株式会社Eukarya（観光促進可視化ツール）
5. 株式会社モンドリアン（メタバースを使用した地域活性化・観光需要創出ソリューション）

## 4. 全体質疑　15:50-16:15

## 5. 今後の進め方　※全日程共通の内容になりますので、いずれか参加いただければ問題ございません　16:15-16:30

1. 支援制度のご案内　国土交通省都市局
2. 個別マッチングDayのご案内　アクセンチュア株式会社

# 国土交通省　3D都市モデル整備・活用に向けた支援制度




国土交通省都市局

# 都市空間情報デジタル基盤構築支援事業のご紹介



Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.



Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

I.　都市空間情報デジタル基盤構築支援事業の概要について

II. 令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説

Copyright © 2020 by MLIT. All rights reserved.


Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅰ．都市空間情報デジタル基盤構築支援事業の概要について

地方公共団体による３D都市モデルの整備や活用等を支援する「都市空間情報デジタル基盤構築支援事業」により全国での整備と実装を推進する。令和9年度500都市を目指し早期の整備・効果発現に有効な事業を集中的に支援するとともに、都市計画基礎調査や災害リスク等のデータの可視化に留まらず、ユースケース開発や建築・都市DXの成果も活用し、まちづくりにおける合意形成やリスクコミュニケーション、開発許可事務や公園管理等の地域におけるまちづくりのデジタル化・DXへの社会実装に向けた取組を推進する。

## 都市空間情報デジタル基盤構築支援事業

### 補助対象事業

■ **3D都市モデルの整備経費**

✓ ３D都市モデルの整備・更新、3D都市モデルの整備に必要な元データの整備、作成データを可視化するためのシステム導入・改修等

■ **3D都市モデルの活用経費**

✓ ３D都市モデルを活用したユースケースの実装に必要な分析・シミュレーションやアプリ開発、政策活用等

■ **3D都市モデルの整備・活用・オープンデータ化推進経費**

✓ 専門家派遣やワークショップ・ピッチイベントの開催、関連情報のデジタル化やGISシステムの導入・改修等

### 補助率等

【通常タイプ】 定率1/2

【早期実装タイプ】 上限1,000万円定額補助※

※早期に課題解決や新たな価値創造が図られる事業計画が選択可能であり、事業初年度に限る（2年目以降は通常タイプによる支援）。

## ３D都市モデルの多様な社会実装への支援により、

➢ 居心地がよく歩きたくなるまちなかを目指し、地域の関係者による懇談会で公共交通を活かしたウォーカブルな空間再編の多様なイメージを共有（岐阜県岐阜市）



➢ 開発許可に必要な土地の情報を集約し、ウェブ上で確認・申請できるワンストップシステムを開発。事業者・行政双方の事務を効率化（長野県茅野市）

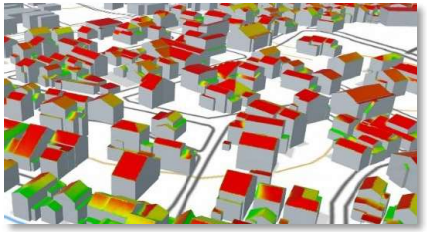


➢ G7都市大臣会合で使われた、実際のまちを再現したゲームデータを公開。多様な世代・主体が未来のまちを考えるコンテストを開催（香川県高松市）




3D都市モデルからゲームデータで再現したまちをG7都市大臣会合出席者が体験、記念撮影（R5.7.8）

➢ 屋根形状や地形を活用した適地判定等の太陽光発電ポテンシャルの推計システムにより地域の脱炭素化を推進（石川県加賀市）



**都市生活のWell-Beingを実現する**

# Ⅰ．都市空間情報デジタル基盤構築支援事業の概要について

## ３D都市モデル整備・活用に係る補助対象

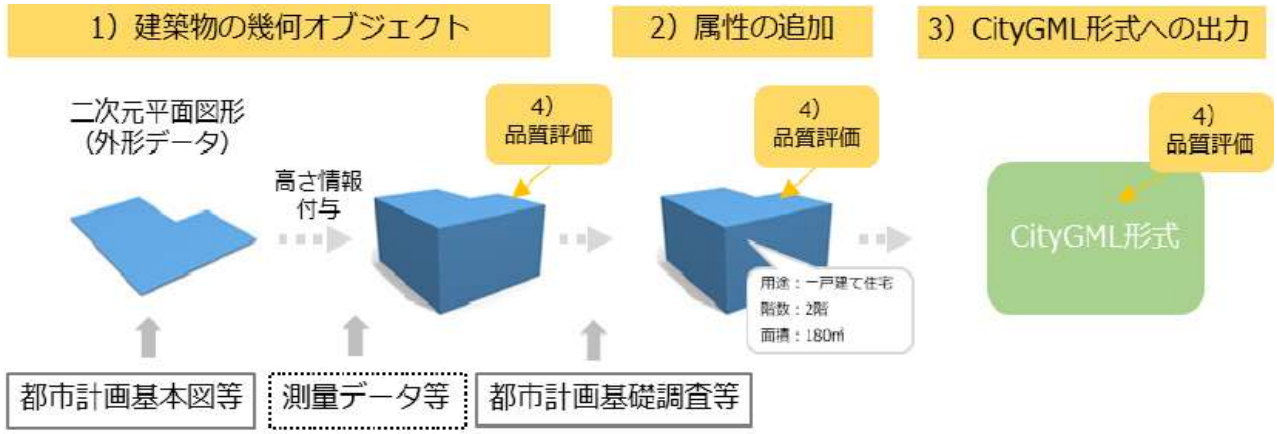
### （１）３Ｄ都市モデルの整備に関する事業

３Ｄ都市モデルの整備又は更新に要する費用

〔補助対象〕

- ✓ 3D都市モデルを整備するための都市計画基本図、都市計画基礎調査等のデータ収集・整理に要する費用
- ✓ モデル立ち上げに要する費用
- ✓ 作成データを可視化するためのシステム導入・改修に要する費用
- ✓ オープンデータ化に要する費用
- ✓ その他調査経費　等

（補足）
・都市計画区域の有無は関係ない
・部分的な３D都市モデルの整備も可能




Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅰ．都市空間情報デジタル基盤構築支援事業の概要について

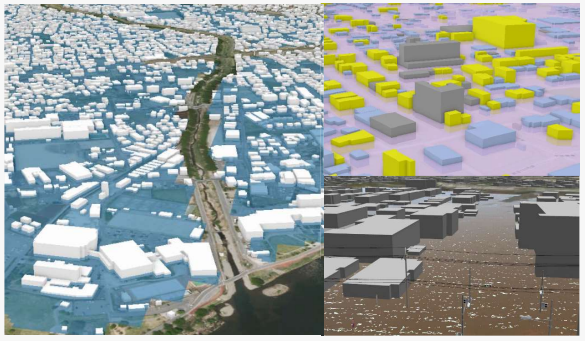
## ３D都市モデル整備・活用に係る補助対象

### （２）３Ｄ都市モデルの活用に関する事業

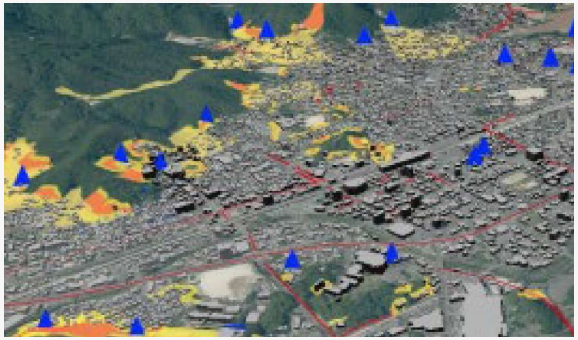
都市計画・まちづくり、防災、地域活性化・観光、環境・エネルギー、交通、安全・防犯、民間サービス創出支援その他の地方公共団体における課題解決又は新たな価値創造に資する３Ｄ都市モデルの活用に要する費用

〔補助対象〕

- ✓ ユースケース開発に必要なデータ収集・３Dデータ作成に要する費用
- ✓ データを活用した分析・シミュレーション・アプリ開発等に要する費用
- ✓ 住民説明等に要する費用
- ✓ 作成・分析したデータの政策活用（庁内活用も含む）に要する費用
- ✓ その他調査経費　等



◆浸水シミュレーション
◆浸水災害リスク情報の可視化
◆住民説明用の動画作成
⇒防災施策への反映



◆土砂災害リスク情報の可視化
⇒立地適正化計画への反映

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅰ．都市空間情報デジタル基盤構築支援事業の概要について
## 令和５年度採択団体・ユースケース一覧

※早期実装タイプとして採択。

| カテゴリー | 自治体名 | 主な活用目的・活用事業（計画） |
|---|---|---|
| 防災・防犯 | 相馬市 | 災害リスク可視化・防災計画や避難経路設定への活用 |
| | 境町 | 災害リスク可視化・防災計画や避難経路設定への活用 |
| | 宇都宮市 | WEB版3次元ハザードマップの整備 |
| | 埼玉県 | 3Dハザードマップの作成と公開 |
| | 江戸川区 | 高潮浸水想定区域の可視化・住民避難対策の検討 |
| | 東村山市 | 前川氾濫解析３Ｄ可視化事業 |
| | 狛江市 | 火災延焼リスクのシミュレーション及び可視化 |
| | 相模原市 | 火災延焼シミュレーターの高度化 |
| | 厚木市 | 災害リスクの分析、効果的な防災・減災対策の検討 |
| | 諏訪市 | 浸水シミュレーションによる市の防災対策検討 |
| | 静岡市 | 災害リスク情報の可視化による都市防災検討 |
| | 豊橋市 | 洪水浸水想定区域の時系列シミュレーション |
| | 春日井市 | タイムライン作成による防災体制強化 |
| | 豊田市※ | 雨水出水浸水想定の時系列表示 |
| | 日進市 | 浸水・土砂災害エリアのリスクの可視化 |
| | 河内長野市 | 災害リスク・避難路可視化及び発災時の被災状況共有 |
| | たつの市 | 浸水シミュレーション3D可視化・市民の防災意識啓発 |
| | 三木市 | 災害リスクの可視化及び防災マップの啓発 |
| | 和歌山市 | 3D都市モデルを活用した事前復興計画の検討 |
| | 境港市 | 浸水シミュレーションによる水害リスク可視化 |
| | 広島県 | 災害リスク可視化・防災計画や避難経路設定への活用 |
| | 徳島市 | 災害リスク3D可視化避難対策事業 |
| | さぬき市 | 災害リスク可視化・防災計画や避難経路設定への活用 |
| | 臼杵市 | 立地適正化計画策定への活用 |

| カテゴリー | 自治体名 | 主な活用目的・活用事業（計画） |
|---|---|---|
| 都市計画・まちづくり | 盛岡市 | 内丸地区再整備等計画立案への活用 |
| | 前橋市 | 都市構造等の可視化・解析 |
| | 東京都 | 東京都デジタルツイン3Dビューア |
| | 中央区 | 再開発地区等の工事状況・賑わい創出方策の検討・可視化 |
| | 横須賀市 | VRを用いたまちづくり都市計画立案への活用 |
| | 加茂市 | まちづくり計画への活用事業 |
| | 岐阜市 | 道路空間の再構築案検討 |
| | 美濃加茂市 | 市街地再整備計画立案への活用 |
| | 静岡県 | インフラ施設管理の効率化 |
| | 四日市市 | 中心市街地再編計画への活用 |
| | 米子市 | 都市空間情報の集約による行政事務の効率化 |
| | 日吉津村※ | 都市空間情報の集約による行政事務の効率化 |
| | 東温市 | 浸水・人流データを活用したまちづくり都市計画立案 |
| | 筑前町 | 都市計画マスタープラン・用途地域の変更検討への活用 |
| | 佐世保市 | 戦略的都市再生のためのマーケティング・ターゲティング |
| | 玉名市 | デジタルツイン環境構築事業 |
| | 益城町 | 街並みの被災後変遷可視化・都市計画事業等への活用 |
| 地域活性化・観光・コンテンツ | 鉾田市 | シティプロモーション事業 |
| | さいたま市 | 総合交通分析を基にしたウォーカブル空間の創出 |
| | 新潟市 | NIIGATA XR プロジェクト |
| | うきは市 | 景観保存・整備事業への活用 |
| 交通・物流モビリティ | 更別村 | 農業用ドローン飛行、ロボットトラクター利用促進 |
| 環境 | 熊谷市 | 暑さ対策スマートパッケージ事業 |
| その他 | つくば市 | 庁内情報共有（救助業務等）への活用 |

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

I.　都市空間情報デジタル基盤構築支援事業の概要について

II. 令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説

Copyright © 2020 by MLIT. All rights reserved.


Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅱ．令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説

## 令和６年度補助採択に向けたスケジュール

| | |
|---|---|
| ６月12日～30日 | 概算要望調査① |
| ７月～８月 | 同提出団体等へのヒアリング、企画支援 |
| ６月20日 | 補助事業全国説明会 |
| ７月19日･20日 | 第１回マッチング支援イベント |
| ９月４日～29日 | 概算要望調査② |
| 10月17日 | 補助事業全国説明会 |
| 10月23日週 | 第２回マッチング支援イベント |
| 12月末頃～１月末頃※ | **本要望調査** |
| ３月末頃 | 内示示達 |

次頁以降の内容について、
ご確認、ご調整をお願いします。

※実施時期等につきましては、今後変更の可能性がございます。

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅱ．令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説
## 基本セットの整備について

◆ ３D都市モデルを初めて整備する団体においては、下記地物の整備を漏れなくいただきますようお願い致します（QA集　No.29 、31）。

【基本セット】

- LOD1：建築物、道路、都市計画決定情報、土地利用、災害リスク、地形
- LOD2：建築物（3D都市モデル整備エリアのうち一部）

◆ 上記に加え、次の地物も必ず整備することとして事業者への見積徴収、事業内容調整等に反映してください。

- LOD1：区域（居住誘導区域、都市機能誘導区域）

※ 立地適正化計画作成団体のみ対象。

※ 上記地物については、これまでのユースケース開発の状況等に鑑み、今後仕様書改訂により基本セットに加える予定。

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅱ．令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説
# 事業費の精査について

◆ 事業費精査の際は、①複数の事業者より、②いくつかのパターンにて　見積取得いただきますようお願い致します。

① 可能であれば、大手測量会社を含む２～３社程度の見積取得を推奨。

② 3D都市モデル整備：

- LOD2建築物整備範囲の調整
  ※ LOD1モデル整備範囲（整備区域全域）の調整も想定されるが、モデル整備費は整備面積よりも建物棟数に左右されるため、郊外部分を除外しても費用面では大差ない可能性がある。
- ユースケース開発内容の細分化（３次元可視化、シミュレーション実施、イベント開催　等）

◆ パターン分けによる見積取得は、本要望調査の提出状況如何によっては事業費・事業内容の調整を急遽お願いする可能性があり、その議論を円滑にするためのもの。

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅱ．令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説
# オープンデータ化について

◆本補助事業により整備した3D都市モデルデータは、原則的にPLATEAU VIEWやG空間情報センターにおける公開・オープンデータ化を実施いただきます（QA集　No.32、33）。

◆属性情報の公開は都市局と各地方公共団体において調整のうえ実施することとなっていますが、下記の点に留意して公開の可否にかかる庁内調整を図ってください。

- 個人情報に該当するものについても、「都市計画情報のデジタル化・オープンデータ化ガイダンス（令和5年6月策定）」等を参照の上、必要な手続きを経てオープンデータ化を検討すること。
- 非公開理由として、「庁内の合意が取れない」は不適。法令や条例を根拠として非公開理由を整理すること。

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅱ．令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説

## 令和６年度補助採択時の事業執行スケジュール（目安）

| | 項目 | 1Q | | | 2Q | | | 3Q | | | 4Q | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 |
| 1 | 各団体<br>実施計画書の作成 | 実施計画書作成 | | ヒアリング、適宜資料修正 | | | | | | | | | |
| 2 | データ整備 | | | | | | データ整備完了（10-11月） | | | | | | |
| | | | | | | | データ中間検査（8-9月）★ | | | データ納品（12月末まで）★ | | | |
| 3 | ユースケース開発 | | | | | | | ユースケース開発完了（12月まで） | | | | | |
| 4 | オープンデータ化 | | | | データ譲渡手続きの準備 | | | | | G空間情報センターへの掲載（2月まで） | | | |
| 5 | 成果取りまとめ | | | | | | | | | ドキュメント作成完了（3月） | | | |

早期着手の手続きをとることで、
4月早々の契約も可能です。

CMSによるデータ登録・公開作業が年度末に
集中するため、期間を確保するとともに
手戻りに備えて年末までにはデータ整備を
終えるスケジュール感を設定してください。

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# Ⅱ．令和６年度補助事業　本要望に向けた注意点解説
# まとめ

◆ 基本セットのモデル整備を実施すること（立地適正化計画にかかる誘導区域の整備を含む）

◆ 事業費の精査を実施すること（数パターンの事業内容について、複数社より見積取得）

◆ オープンデータ化方針について庁内調整を進めること（公開不可の場合は、法令等を根拠とした非公開理由を整理）

◆ ステークホルダーとなる事業者と相談のうえ、事業スケジュールに無理が無いか確認すること

上記のほか、事業の熟度や効率性等を総合的に勘案して国費配分を検討させていただきます。

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# 都市空間情報デジタル基盤構築支援事業　問合せ先

ご不明な点がございましたら、下記担当者宛ご連絡ください。

◆ 支援事業受託事業者
株式会社三菱総合研究所
スマート・リージョン本部　先進都市インフラグループ
担当　林、坂井、村松、柴田
E-mail　：plateau_support@mri.co.jp (支援事務局共通)
TEL　　：03-6858-3697(グループ・支援事務局代表)

◆ 支援事業事務局
国土交通省都市局都市政策課デジタル情報活用推進室
担当　鈴木、安井、森本
E-mail　：suzuki-t92ta@mlit.go.jp
　　yasui-h2p6@mlit.go.jp
　　morimoto-a223@mlit.go.jp
TEL　　：03-5253-8422(事務局直通)

Copyright © 2022 by MLIT. All rights reserved.

# 議事次第
# Day4 観光×XR

## 1. 本日の位置づけ　13:00-13:10

1. イベントの目的　国土交通省都市局
2. 本日の進め方　アクセンチュア株式会社

## 2. 自治体ニーズ説明　13:10-13:20

1. 広島県
2. 長野県安曇野市

## 3. 事業者シーズ説明　13:20-15:50

1. 株式会社シナスタジア（XRを使った観光ナビ、謎解きイベント）
2. 株式会社Psychic VR Lab（STYLYの活用）
3. 株式会社ホロラボ（観光XR連携デジタルツインソリューション）
4. 株式会社Eukarya（観光促進可視化ツール）
5. 株式会社モンドリアン（メタバースを使用した地域活性化・観光需要創出ソリューション）

## 4. 全体質疑　15:50-16:15

## 5. 今後の進め方　※全日程共通の内容になりますので、いずれか参加いただければ問題ございません　16:15-16:30

1. 支援制度のご案内　国土交通省都市局
2. 個別マッチングDayのご案内　アクセンチュア株式会社

## 今後の進め方

# 個別マッチングDayとは？

- **目的：マッチングの負担軽減**
  - 従来のマッチングイベントは、開催後に自治体・事業者間で個別調整いただく形となっていましたが、調整の負担が大きいために、マッチングを見送った自治体様もいらっしゃったのではと推察しております。
  - そこで、**事務局側で事業者への連絡・日程調整をワンストップで代行**し、**気軽に事業者と会話**できる“個別マッチングDay”を設置いたします。

- **対象：個別に話してみたい事業者がおり、事務局に連絡を代行してほしい自治体様**
  ※参加は補助金の確約や、事業者との契約を強制するものではありません

- **参加方法：イベント初日に配布されるアンケートに参加可能日程の候補回答し、事務局に送付**
  - 初日に参加者宛にアンケート依頼を送付いたします
  - 個別に話したい事業者と参加可能な日程を回答ください

## 今後の進め方

# 個別マッチングDayに向けた流れ

ご回答いただいたアンケートに基づき、事務局にて日程調整を行うため、締め切り厳守でお願いしたい

### アンケート回答(必須)

**10/27(金)締切**

- 個別マッチング参加意向、マッチング希望事業者名、調整可能時間の収集
- アンケートは各イベントの冒頭に送付し　～27(金)で回収
  - 個別マッチング枠は先着者を優先調整します

### 準備期間

**日程をマッチング**
**事務局より開催連絡**

- 自治体の空き時間に合わせてミーティングを設定
  - 31(火)に調整がどうしてもつかない場合は、他の日に調整
- 10/30(月)までに会議URLと時間を双方に案内

### 10/31(火)個別マッチングDay 当日

**事業者の会議ルームに、自治体が交代で参加**

※特に進め方、準備資料等の指定は行わず、自由に討議いただく

| | Teams Room① | | Teams Room② | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1300-1330 | 事業者X | 自治体A | 事業者Y | 自治体B | … |
| 1400-1430 | | 自治体B | | 自治体A | |
| 1500-1530 | | 自治体C | | 自治体D | |
| 1600-1630 | | 自治体D | | 自治体C | |

※個別マッチングDayへの誘導として**「個別マッチングDay参加希望調査」への回答は必須プロセス**となっておりますので、マッチングを行いたい事業者様のご記載をお願いいたします。

## 今後の進め方

# 【再掲】登壇資料・録画共有のお知らせと必須アンケートのお願い

後ほど本日の登壇資料・録画・アンケートをメールにて送付いたしますので、ご確認いただきたい

- 登壇資料はメールにて送付済
（こちらからもご覧いただけます　https://kkc.box.com/s/yjribdktnc7gs1npcm6twao48t0hlwnc　）

- **個別マッチングDay参加希望調査アンケート及び本日の参加者アンケートをお願いしております（複数日参加予定の方はまとめてのご回答でお願いいたします）**

個別マッチングDay参加希望調査**【10/27(金)締切】**
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd-hKKxozDg7Q_fyq7FxjHqb-c6edO9BrVXx4y4WEIbNhZFQw/viewform?usp=sf_link

マッチング支援イベント参加者アンケート 【10/31(火)締切】
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd7zYTHNMM_Sp_uL2dy7NICYT0GNA4330KC0GxY2hK95fSJKw/viewform?usp=sf_link