

# 『京町セイカ×メタバース』を原点とした、スマートけいはんなの新たなビジネス交流基盤

代表企業：（株）Halle Game Lab、構成企業：（株）毛戸製作所、（株）dTosh  
実施期間：令和4年6月23日～令和5年1月31日

## ＜事業の目的＞

### ①メタバースを活用した「先進的なスマート社会づくり」

メタバースは、Society5.0を実現する街であるスマートシティにおいて、サイバー空間を形作る基盤の役割を果たします。スマートけいはんなにメタバースを取り込むことで、より先進的なスマート社会の実現を目指します。

### ②サイバー空間でのビジネス機会創出

社会の発展により、フィジカル空間でのビジネスは成熟したものとなっています。一方で、メタバースのようなサイバー空間でのビジネスは、今後数十年のうちに発展する業界であり、新たなビジネス機会が創出される可能性があります。けいはんなの強みを活かして、サイバー空間でのビジネス機会創出を目指します。

### ③関西・大阪万博に向けた、ムーンショット事業創出

関西・大阪万博に合わせて開催される「けいはんな万博」において、けいはんなが目指す未来社会の解を示す必要があります。メタバースは未来社会の要素であり、けいはんなの強みである「ロボット・脳科学」を取り込むことで、けいはんならしい未来社会を提案していきます。

## ＜今後の展望＞

2022年は、日本の多くの企業や自治体がメタバースに挑戦する年となりました。メタバース上にそれぞれが「空間」を作りましたが、「空間」があるだけでは人の動きを作り出せないことも明らかになってきました。今後のメタバース活用は、「空間」を作るだけでなく、メタバースでしかできない価値を提供していく必要があります。

また、けいはんなでメタバースを作っていくなら、けいはんならしさをメタバースの基盤に取り込んでいく必要があります。特にロボットや脳科学はけいはんなの強みであり、メタバースの発展に不可欠な技術となっています。まずは、この強みを活かして最先端のメタバース開発を行ってまいります。

メタバースやロボット、脳科学を組み合わせれば、身体による制限を超えた社会参加の基盤を作ることができます。障害をお持ちの方でも、障害のない人と同じように社会活動を行うことができ、それは全ての人にとって便利な世界になるでしょう。けいはんな万博でもその一部をお見せできるよう、けいはんなの研究所や大学、企業、住民の皆様と連携を進めてまいります。

一方で、この技術をどの分野に適用し、ビジネスとして展開していくかも同時に考えていく必要があります。エンターテインメントとしての展開など、様々な可能性を排除せずに挑戦してまいります。

## ＜事業の実績（成果）＞

### ①セイカサブカルフェスタでのバーチャルライブ公開

11月21日のセイカサブカルフェスタにて、メタバース基盤を活用した、京町セイカのバーチャルライブを公開しました。精華町と協力し、KICKにて

モーションキャプチャを行い、そのデータをもとに京町セイカのダンスをメタバース上で閲覧できるようにしました。ニコニコ動画にも同時に公開し、約2000人程度のユーザーに閲覧いただきました。ニコニコ動画のユーザー層と、メタバースを利用するユーザー層に乖離があり、VR機器を使って閲覧いただくまでの手間をどのように軽減していくかが課題となりました。

### ②簡易的なメタバース空間における実証実験

簡易的なメタバース空間を開発し、キャラクタの操作やボイスチャットを行えるようにしました。また、けいはんなに関わりのある方々に体験していただき、けいはんなメタバースの可能性について

アンケートを行いました。体験いただいた全ての方が、VR体験に感動し、楽しかったと答えていただきました。一方で、75%の方がVR酔いを感じており、メタバースを普及させていくためにはVR酔いの対策が必要そうです。VR機器の値段については75%の方が数千円程度が妥当と考えており、大幅なコストカットを必要としていることがわかります。ご提案いただいたメタバース活用のアイデアについても下記に列挙させていただきます。

- ・リアル会議に近い感覚でのリモート会議（異なる言語間含む）
- ・製品設計・開発に係る検討会や展示会など
- ・小学生などを対象とした交通安全講習
- ・国外の服を試着・購入
- ・介護が必要な方に対する心および生活サポート
- ・メタバース×教育（机上で勉強するだけでなく、実際に体験できる内容など。地理、歴史、科学、生物など）

