



バーチャル空間「京都館 PLUS X」を活用した 子どもの国際交流実証実験を実施しました

ーカンボジアの日本人学校生と徳島県内の小学生が京都の魅力について学んだ後、
それぞれの地元をプレゼンテーションー

京都市は、バーチャル空間（メタバース）を活用した京都の魅力発信、コミュニケーションの場としての活用等を目指し、バーチャル空間「京都館 PLUS X^{※1}」において、以下のとおり、大日本印刷株式会社（DNP）及び株式会社 steAm^{※2}と連携して、子どもの国際交流の実証実験を行いましたので、お知らせします。

徳島県の小学校とカンボジア日本人学校の子どもたちが、メタバース内で自分の分身となるキャラクター（アバター）を使い、京都の魅力について学んだ後、国境を越えて会話をしたり、お互いの国の紹介をするなど、メタバースの次世代のコミュニケーションツールとしての可能性を検証しました。

今後も、「京都館 PLUS X」の効果的な活用方法について、様々な取組を通じて検証を進めてまいります。

1 実施日時

令和5年2月22日（水）午後2時～3時（※カンボジア時間：正午～午後1時）

3月6日（月）午前10時30分～11時

（※カンボジア時間：午前8時30分～9時）

2 実施校

徳島県上板町立高志小学校6年生 児童18名

プノンペン日本人学校（カンボジア） 児童4名

※ 本件は、四国大学経営情報学部准教授であり、株式会社 steAm の鈴木剛氏がメタバースを使った国際交流の取組をされておられ、世界有数の観光都市である京都のメタバースを活用して実施したいとの御提案をいただき、実現したものです。

3 場 所

バーチャル空間「京都館 PLUS X」 ※ただし、内部検証用の環境にて、非公開で実施。

4 実施内容

- ・ 両校の児童が、自国を紹介するパネルを事前に製作し、当該パネルを「京都館 PLUS X」内に掲出。
- ・ 実証当日は、両校の児童が「京都館 PLUS X」の検証用空間に入り、バーチャル空間内で、スタッフからの説明を受けた後、京都市職員とともに京都の魅力を学習。
- ・ 両校の児童が空間内に掲出したパネルを見ながら、音声チャット機能を用いて自国のプレゼンテーション及び質疑応答等を実施。



▲バーチャル空間内での交流の様子



▲プノンペン日本人学校の様子

5 児童・教員の感想

- ・ アバター同士の距離次第で声が聞こえない・聞こえるといった臨場感を味わえた。
- ・ 離れている都道府県や国との交流ができ、身近に感じられた。
- ・ アバターだとリアル映像よりも話しやすい。
- ・ パソコンで創作したものを発表する場合、Zoom 等で行うよりも自由度が高い。
- ・ 京都の良さを知ることができて良かった。 等

6 メタバースを活用した今回の実証実験の主なメリット

海外との交流は、アプリ利用の場合、メモリ容量の大きな機材の確保や高速通信環境の手配など、物理的な条件や制限等が多くありますが、バーチャル空間「京都館 PLUS X」は、PC、スマートフォンのブラウザ上で動くため、これらの課題解決につながります。また、「京都館 PLUS X」内では、同時に参加しているユーザー同士で、音声チャット機能による会話ができるほか、同じポスターや動画を観るなどの体験を共有することも可能です。

(※1) 京都館 PLUS X

東京都中央区(八重洲)の「京都館」が平成30年3月に閉館した後も、京都情報の発信を継続、拡大するため、京都市が令和4年3月にインターネット上の仮想空間に開設したバーチャル京都館(メタバース)。空間上にモニターやパネルを設置し、京都の伝統工芸、イベント、観光情報など、京都の魅力を発信している。

なお、京都館 PLUS X は、アートやカルチャーの発信拠点として多くの若者が訪れる渋谷区立宮下公園を仮想空間上に再現した「渋谷区立宮下公園 Powered by PARALLEL SITE」内に設置されている。

パソコン、スマートフォン等で以下のアドレスにアクセスすることで入室できる。

<https://www.kyotokan.jp/vr-kyotokan/>

【PC】CPU・Core i7 以上 (Intel CPU の第7世代以降、またはそれと同等以上のパフォーマンスのもの)、メモリ (RAM)・8GB 以上、推奨ブラウザ・Google Chrome
【スマートフォン】・iPhone : iPhoneX (iOS14) 以降、推奨ブラウザ・safari
・Android : Android10 以降、メモリ (RAM)・4GB 以上、推奨ブラウザ・Google Chrome



▲二次元コードでのアクセスはこちら!

<参考>

京都市では、悠久の歴史の中で培われてきた京都の伝統産業に触れ、親しんでいただくため、平成13年度に春分の日を「伝統産業の日」と定め、平成14年度から毎年この日を中心に多彩な事業を展開しています。

「京都館 PLUS X」でも、令和5年3月10日(金)午後1時ごろから「伝統産業の日」とコラボした展示を行います。

※ システム上での入替作業の進捗により、時間は多少前後します。また、3月10日(金)午前10時ごろから午後1時ごろまでは入替作業のため「京都館 PLUS X」にアクセスできなくなります。



(※2) 株式会社 steAm

子どもたちを今後の IT 社会に順応した競争力のある人材に育てていくための「steam 教育」(Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学・ものづくり)、Art (芸術)、Mathematics (数学) の 5 つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念)等を通じた、みらい価値共創社会の構築を目指し、ワークショップや講演、研修、コンサル、プログラム開発等を行っている。代表取締役の中島さち子氏は、大阪・関西万博のテーマ事業「いのちを高める」(DNP が協賛。)のプロデューサーを務めている。