

拡別メタバース

メタバース・Web3推進戦略
および共創プロジェクト



2023.7

京都府商工労働観光部
ものづくり振興課

目次

01

京都の紹介

02

ものづくり振興課の業務紹介

03

メタバース・Web3の推進戦略

04

メタバース・Web3共創プロジェクトの紹介

01

京都の紹介

実は新しいものが好きなまち

■東京遷都で「変革」を求められ、
伝統技術から先端産業を生み出した
(新しいものが好き)

仏具 ⇒ 理化学機器

陶磁器 ⇒ ファインセラミック

型友禅 ⇒ プリント基板

金銀糸 ⇒ 高機能フィルム

清酒 ⇒ バイオテクノロジー

■グローバル企業になっても
京遷から本社を移さない
(人真似は良しとしない)

島津製作所

ジーエス・ユアサ・コーポレーション

任天堂

オムロン

村田製作所

堀場製作所

ローム

京セラ

ニデック

02

ものづくり振興課の業務紹介

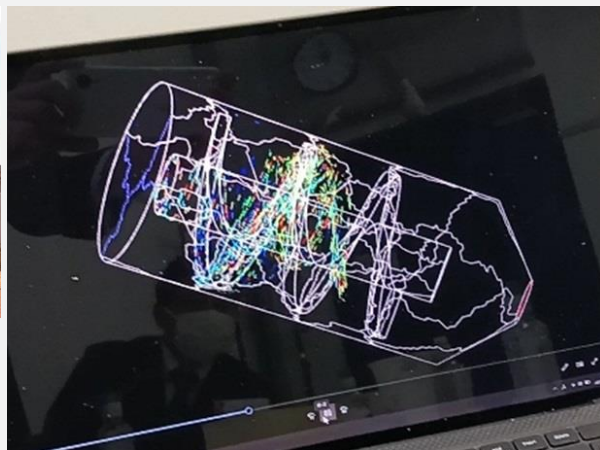
1 下請中小企業の発展支援

ものづくり (リアル)の バーチャル化

- 「リアル試作」から「バーチャル試作」への転換による低コスト化



府高速開発支援センター
の設立



- その転換を内製化するための「XR人材」の養成



養成スクールVRIA誘致

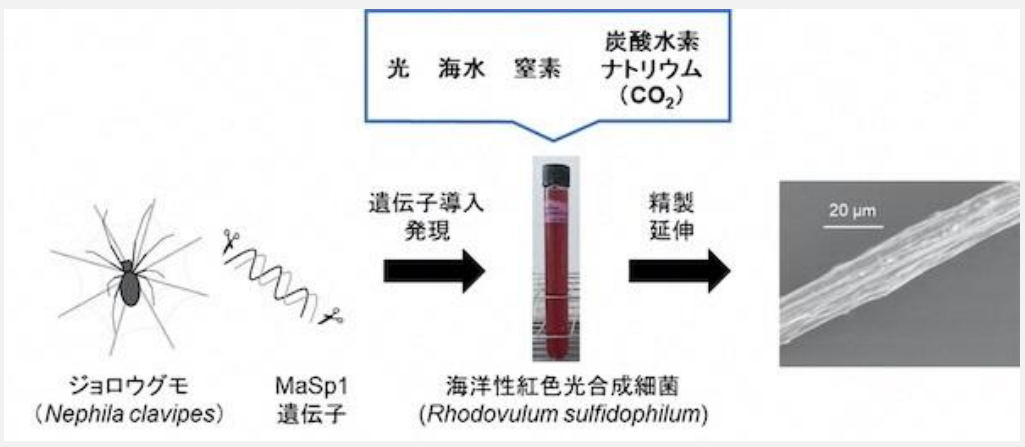
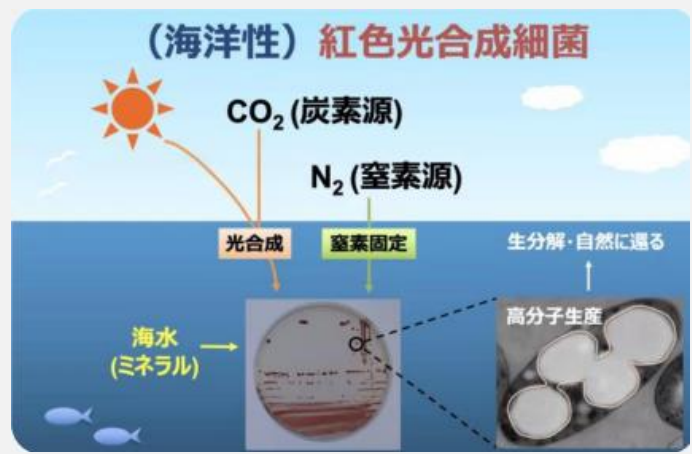


2 大学等の先端研究の活用促進

ものづくり振興課の業務紹介

ものづくり (石油由来) のエア－化

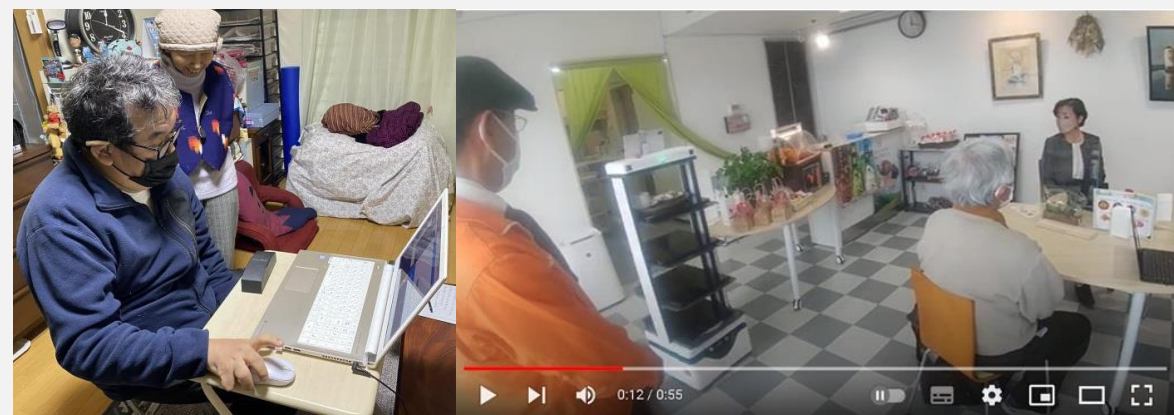
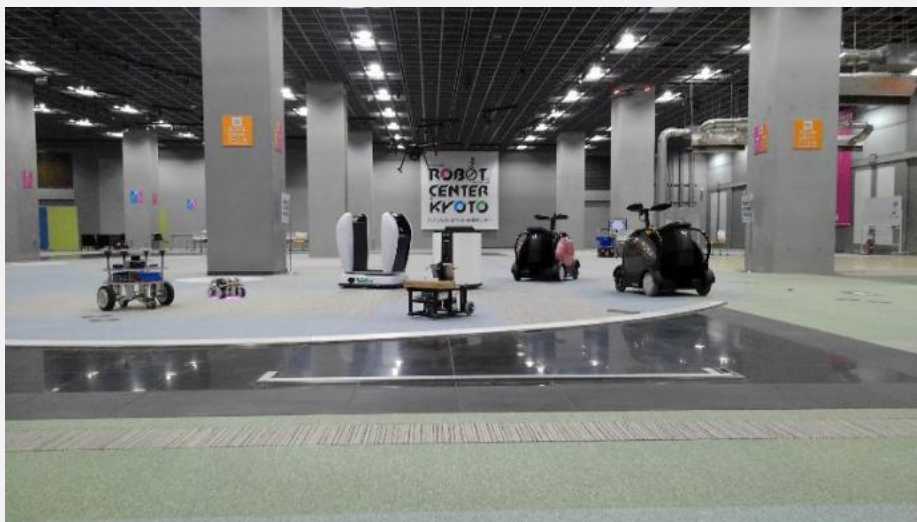
■iPS細胞等のバイオテクノロジーをものづくりに応用する「バイオファウン
ドリー」による「空気の資源化」の推進



3 社会課題の解決促進

街の スマート化 (ロボット化)

■ けいはんなロボット技術センターの設立等による社会支援ロボットの推進



障がい者の方が自宅から、カフェのロボットを操作・接客する
「ロボット共生カフェ」

4 クリエイター・起業家の育成支援

■FilmmakerLab： 若手映画人



20か国200名の応募

インディー 市場の創造

■上洛まつり： コスプレイヤー



西日本最大級

■BitSummit：ゲームクリエイター



日本最大級 来場24,000名弱

■IVS/IVS CRYPTO：起業家・Web3



日本最大級 来場10,000名超

5 ダイバーシティによるイノベーションの推進

■CRCC Asia連携： 外国人インターン



ものづくり
の共創化
(府内外)

■食の世界便：外国人との食品開発



■Kyoto Japan in Dubai：史上初日本展



03

メタバース・Web3の推進戦略

1 プレイヤーの集積促進



History



- 2006年 「太秦映像プロジェクト」 発足
- 2008年 「太秦メディアパーク構想」 策定
- 2009年 松竹撮影所リニューアル・立命館大学映像学部スタジオ設置
- 2011年 クリエーター支援拠点「UZU」(その後KCC、Kcropへ変遷)
- 2013年 タイムスリップ写真コンテスト
BitSummit開始
- 2016年 「京都クロスメディアパーク推進会議」 設置
- 2020年 VRIAを東映京都撮影所内誘致
- 2023年 「メタバース・トラスト・ステートメント」 京都宣言

太秦メディアパーク構想



2 安心安全の確保促進

メタバース トラスト ステートメント 京都宣言



2023年3月15日
発表



Metaverse Trust Statement Kyoto
メタバース・トラスト・
ステートメント京都宣言

京都府と一般社団法人CIP協議会では、メタバースの制作や活用に関わる方々が、セキュアで信頼できるメタバース空間づくりを自主宣言する指針として、「メタバース・トラスト・ステートメント京都宣言」を策定しました。



2023年4月29日
G7群馬高崎デジタル・技術大臣会合登壇

- 01 自由でオープン**
世界中の誰もが自由にオープン参加可能なメタバース空間の提供と素晴らしいイノベーションの創出を目指します。
- 02 伝統、地域**
日本の長い歴史や伝統に根差した文化の重層性や多様性を発揮するとともに、地域固有の価値を互いに認め合う「場」として進化します。
- 03 海外**
国内外の人々と、距離、時間、費用、言語の制約なく価値を共有できるコンテンツづくりを進めます。
- 04 若者、子ども**
暴力的・性的表現や誹謗中傷、社会の分断化等の負の影響に対する十分な配慮により、安全・安心なメタバース空間を実現します。
- 05 高齢者、障がい者**
一人ひとりのライフスタイルやニーズに合ったサービスを選ぶことができ、多様な幸せが実現できる人に優しいメタバース空間の実現を目指します。
- 06 技術、研究**
データをオープンな形でシェアすることで、時間と空間を越えたオープンイノベーションによるテクノロジーの追求と開発を進めます。
- 07 トライ&エラー**
「リアル」と「バーチャル」の両面から、メタバース空間における最適な技術の普及促進に向けた実証を推進します。
- 08 セキュア&トラスト**
メタバース空間の価値を最大化するために必要な、プライバシーやサイバーセキュリティ等への適切な対処により信頼の維持・構築に努めます。
- 09 モラル**
データの真正性や正確性に責任を持ち、継続的な相互調整を担い、公正なメタバース社会の実現を目指します。
- 10 未来**
全ての人とモノが国境を越えて、知識や情報が共有され、新たな価値を生み出すことが可能なメタバース空間の未来を創出します。

3 推進すべきメタバース・Web3「拡別メタバース」

社会拡張

- ▶ 現実世界をより豊かに
- ▶ 現実世界の課題を解決する

別世界創生

- ▶ 現実世界ではできないことにチャレンジできる世界を
- ▶ 現実世界からのシェルターに

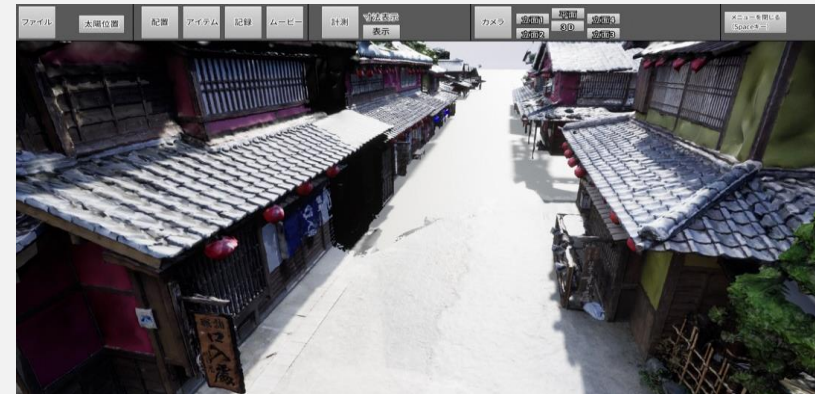
04

メタバーズ・Web3共創プロジェクトの紹介

1 LED型バーチャル・プロダクション【映像制作】

映画等の撮影で使用する建物等を3Dスキャンし、デジタルアセットを制作。CG撮影の背景等に活用。

- メンバー 東映、松竹、シュルード設計、キルアフィルム、京都府（補助金・けいはんなロボット技術センター活用）
- 連携 NHK
- 取組 デジタルアセット制作
デジタルアセットを配置するアプリケーション開発
- 成果 東映作品でデジタルアセット活用
NHK大河ドラマでのバーチャルプロダクション活用の契機に



2 仮想現場で訓練、実現場をアシスト【医療・製造】

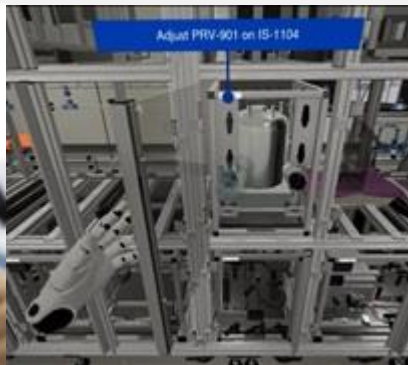
- メンバー クロスリアリティ、京都府（補助金活用等）
- 取組 VR・ARコンテンツを
ローコードで制作できるシステム開発
- 成果 医学部用の教材を開発中

< 今後 >

製造業等において、
作業現場の訓練や作業指示のコンテンツ開発への応用など



VRで訓練



ARでアシスト

3 アバター科学捜査【警察捜査】

- メンバー キルアフィルム、京都府
(けいはんなロボット技術センターでの実証等)
- 取組 画像・映像解析鑑定で、アバター置換法による
被疑者や凶器の算出を実施
- 成果 犯罪捜査での活用

< 今後 >

発生した事案に対し、現場の証拠保全が難しい場合に、
空間をスキャンしておき、Unreal Engine上で現場を再現し、
検証や鑑識作業の補助資料へ

4 トークングラフマーケティング【観光】

個人情報を取らずに、トークングラフをもとに、個人の趣味嗜好のデータを取り、マーケティングに活用

<背景> Cookie 2024年後半にサービス終了→変わるものとして「トークングラフ」

- 協力 京都タワー、鈴虫寺、京都ハンナリーズ
- 取組 ウォレットを持っていない人でも受け取れるNFTを配布し、観光業へのNFT展開を実証
- 成果



京都タワー

20日間で5906名（5906個）配布



鈴虫寺

20日間で70名（70個）配布



京都ハンナリーズ

2日間で906名（6733個）配布

5 SOUND TRAVEL KYOTO【音声】

- メンバー Spotify、京都府（ロケ誘致等）
- 取組 音声配信サービス「Spotify」と連携し、ポッドキャスト新番組「Sound Travel KYOTO」にて、府内8ヶ所の“耳に沁み入る音風景”作品を、情感溢れるアニメーション付きで配信。
音声での府内各地の魅力発信を促進。
- 成果
 - ・ Spotifyのポッドキャストチャートで最高位3位
 - ・ 日本に次ぎ、ブラジル、アルゼンチン等の南米各国や、オーストラリアでも多く再生。

SPOTIFY オリジナルポッドキャスト

SOUND TRAVEL KYOTO

サウンドスケープ

耳に沁み入る、京都8箇所の音風景。



6 CREATIVE GARDEN KYOTO【芸術】

- メンバー Skeleton Crew Studio、TOCHKA、京都府（府予算事業）
- 特別協賛 株式会社Psychic VR Lab  STYLY
- 取組 クリエイティブ人材育成の一環として、デジタルアートを、公園や観光名所、交流スペース等に登場させ、各場所での暮らしのシーン（遊び、学習、旅行等）にアートを拡張する「ARアート作品展」を実施

1. 羅絲佳、TOCHKA@梅小路公園
2. Ryo Takegawa from Xorium、京都芸術大学、京都精華大学 @京都国際マンガミュージアム
3. Kozyndan、東野祥子@天橋立ビューランド
4. Achabox@ワコールスタディホール京都
5. 岡田将充（OMD）@ホテルアンテルーム京都

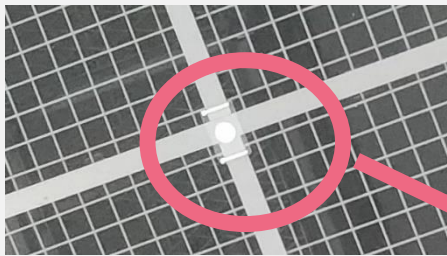


3/14（水）放送 ABC「おはよう朝日です」にて取り上げられました

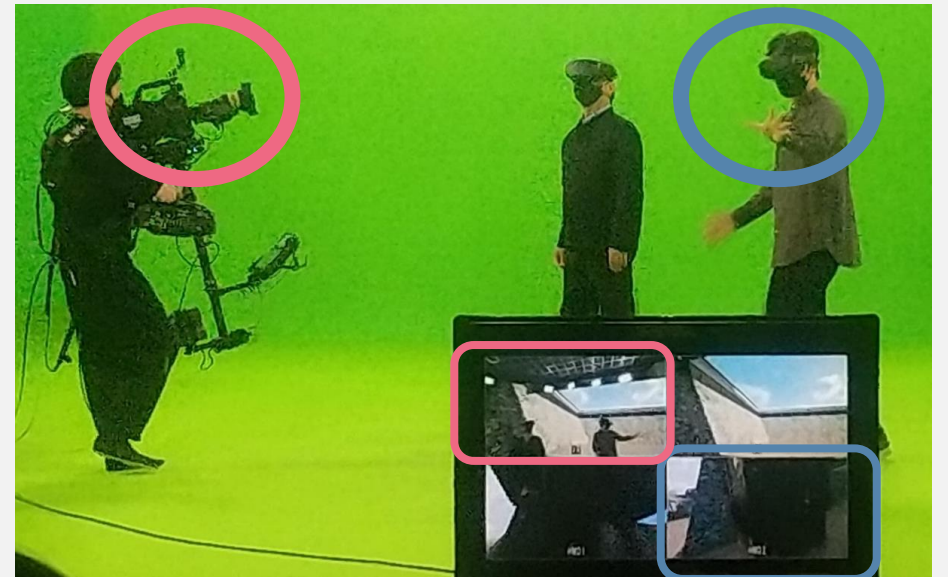


7 メタバーズ型バーチャルプロダクション【映像制作】

- メンバー NHK、キルアフィルム、京都府
(けいはんなロボット技術センター実証等)
- 取組 4面グリーンバックのスタジオにて撮影。
VRゴーグルを装着した演者が、
カメラの画面では、リアルタイムでメタバーズ空間に入る。
- 成果 NHK「歴史探偵」にて活用



天井に備えられた300個の
マーカーを通じて、セン
サー付きカメラの位置を
把握可能



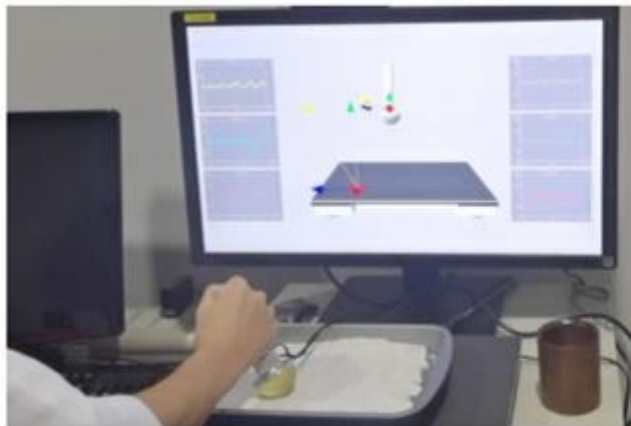
8 ボードゲームのメタバース化【空想映像化】

- メンバー RedefineArts、京都府（補助金活用等）
- 取組 TRPG（テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム）のシナリオの世界をVRで表現
プレイヤーはアバターとなり、世界へ没入して遊べる
- 成果 S T E A Mにてβ版販売開始

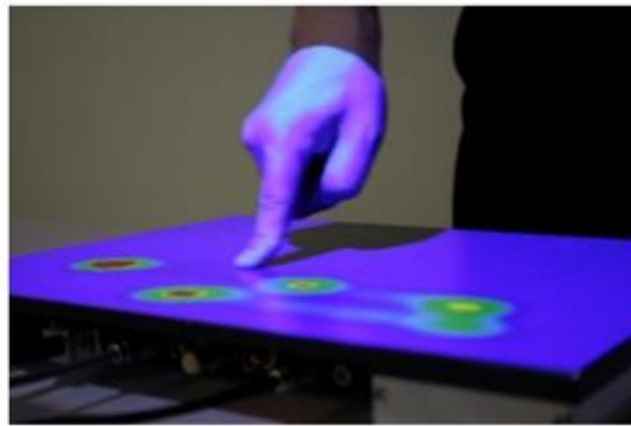


9 リアル感覚アバター【センサーとの連動】

- メンバー テック技販、ソリッドレイ研究所、京都府（補助金活用等）
- 取組
 - ・力の強度や方向など、目では見えないものを、「ベクトル」や「ヒートマッピング」で可視化
 - ・触覚センサーを使い、アバターとリアルな人物の感覚を連動



力の強度と方向を「ベクトル」で表現



力のヒートマッピングを作業対象にプロジェクション



10 メタバーース空間からロボット操作【ロボットとの連動】

- メンバー Halle game lab、京都府
(補助金活用、けいはんなロボット技術センター実証等)
- 取組 メタバーース空間にしながら、
現実世界にあるロボットを操作できる未来社会づくり
 - ・VRゴーグルを付けたまま、コントローラーでメタバーース空間
(アバター目線) と実写映像 (ロボット目線) を切替
 - ・VRコントローラーで、リアルなロボットを操作
- 成果 2月に実証済、けいはんな万博での披露を目指す



11 不登校学生居場所支援プロジェクト【学校】

- メンバー 一般社団法人プレプラ、京都府
- 取組 VR Chat内に専用のワールドを制作し、ワールド内でプロジェクトに参加した生徒や、メタバース空間でクリエイティブに活動するクリエイターと交流を深め、メタバース空間内に居場所を創り出す

