


実績報告書

1. 事業概要

事業実施者	代表団体名	新潟コンピュータ専門学校		
	代表者名	学校長 小島 友昭		
	実施責任者	CG・Web クリエーター	電話番号	025-227-1121
		一科学科長 山中 裕介	Eメール	Yamanaka.yusuke@nsg.gr.jp
事業名	実証実験補助金（新潟市実証実験プロジェクト事業） 「VRキャラクターによるライブコミュニケーション・情報発信事業」			
事業内容	<p>VRを活用した次世代ライブ・コミュニケーションサービスの運用とVRキャラクターによるコンテンツ活用（SNSでの情報発信、イベントでの実演）の実証実験。</p> 			
新規性・革新性	<p>VRによるキャラクターを介したコミュニケーション。VチューバーによるYouTubeでの情報発信。</p> 			

<p>実証方法</p>	<p>東京ゲームショウ(TGS)2019、にいがたBIZEXP02019、さんフェア新潟2019、RICOH『SolutionWay2019 新潟』にて、オリジナルVチューバーキャラクターを会場内の専用ブースにて展示、イベントでのVR体験の実施。</p> <p>にいがたCチャンネルという名称でVチューバーを活用した動画をYouTubeで配信。新潟の名所やイベントなどを紹介する。</p> <p>新潟市内の小学校にVチューバーを活用した子供向けVR教室を開催。</p> 
<p>達成目標</p>	<p>VR空間でのキャラクターを介したリアルタイムコミュニケーションの実証。オリジナルVチューバーコンテンツの実用的な活用。</p> <p>体験会を通じて、Vチューバーを一般の方々にも広く親しんでいただき、VRを活用したコンテンツを体験してもらう。Vチューバーキャラクターを産学官連携によるイベントや観光、商品のPRに活用。</p>

2. 実証実施内容

<p>目標に対する成果</p>	<p>VRシステム、デバイスの実証実験として、一般の方、企業の方々にバーチャルキャラクターの姿になりVR空間で動く体験会を4回実施。VRを体験を通じて、Vチューバーキャラクターを一般の方々にも広く親しんで頂いた。実証実験を通じて、学生はVRアプリ開発の参考にできた。ビッグスワン、万代シテイの紹介動画を作成しYoutubeで配信した。また小学生向けのVチューバー制作体験講座を実施し、子供達にVRの理解やVチューバーを通じて最新技術に触れ親しんでもらった。</p>
-----------------	--



VR システム、V チューバーの体験、実証実験

・V チューバーシステムの特別授業。

10/10～1/27 株式会社シーエスレポーターズで、VR/AR/MR など先端コンテンツを活用した、日本アニメのデジタルグッズ販売と技術研究における専属チーム、「Gugenka」で活躍中の姫路拓也氏（新潟コンピュータ専門学校卒）が講師を担当。

実施スケジュール



・株式会社バーチャルキャストと教育連携・VR 特別授業。

11/18 バーチャルキャスト社が推奨する、VR システムを授業に導入。バーチャルキャスト CTO 岩城進之介氏を特別講師として招き、V チューバーの仕組み、VR の活用、運用方法を学ぶ。



・笑ましい「にいがたCチャンネル」
7/12～ YouTube で動画配信中。



・Vチューバーの実証実験・各種イベントへの体験ブース出展
9/12～15 東京ゲームショウ 2019 会場：幕張メッセ
9/26～27 にいがた BIZ EXP02019 会場：新潟市産業振興センター
10/26～27 さんふえあ新潟 2019 会場：朱鷺メッセ
11/26～27 リコージャパン SolutionWay 新潟 2019 会場：朱鷺メッセ

Vチューバー制作体験、実演
2/16 小学生、向けの子供 VR 講座を実施。

<p>実証結果</p>	<p>VR、Vチューバー体験ブース参加者計 878 名 企業 16% 個人 83% (企業約 144 名、個人約 734 名。来場者プレゼント、名刺の数で確認)</p>
-------------	--



VR、Vチューバー体験ブースを通じて、オリジナルバーチャルキャラクター「笑主しい」の活用事例を紹介。「笑主しい」を通じて、新潟市におけるVRの可能性、次世代コミュニケーションシステムの理解と振興に貢献できたと思います。実証実験の様子は新聞、新潟の情報番組など様々なメディアで紹介されました。(夕方ワイド新潟一番、県内ニュース、新潟日報おとなプラス2月22日夕刊一面、Vチューバー特集記事など)

・成果 VRは多様な可能性を秘めており、発展途中の技術です。当校は各体験ブース、子供向けVチューバー制作体験会で得た、体験者のご意見から多くのインスピレーションをいただきました。また、異なる環境での運用、不特定多数の人が使用する事によって発生したVRデバイスやPCトラブル、バーチャルキャラクターの体型と体験者ごとに異なる体型の互換性不良、動作の不具合(足の接地、関節のズレなど)が判明しました。これらは、バーチャルキャラクター、VRコンテンツ開発、AR、VRアプリの発展に大変役立ちました。その結果、新潟をテーマとしたVRの観光案内コンテンツを制作する事ができました。新潟市との共同でなければ、このような実証実験はできませんでした。今回の実証実験を通じて、学生は自ら現場に出て、外部からの意見を頂戴する場をいただき、学内では学べない多くを学び、成長する事ができました。

成果と課題



・課題 現在、VR、Vチューバー体験使用しているシステムが1人、1キャラクターのため、同時に複数人が体験できるためにはPCと専用デバイスなど機材の追加が必要。また、VRの特性上、体験者の周囲に安全と動きの邪魔にならない空間が必要なため複数人が体験できる個室を連結したようなブースを用意する必要がある。

5Gによる多拠点、双方向コミュニケーションのVチューバーライブイベント。

今後の展開

