

「With コロナ時代における未来アイデア」応募用紙

○応募者

氏名・法人名・団体名	慶應義塾大学大学院 システムデザイン・マネジメント研究科 デザインプロジェクト アートびつくり戦隊
(法人・団体の場合)	
メールアドレス	
電話番号	

募集対象・応募資格適合への同意	<input checked="" type="checkbox"/> 同意します
暴力団関係者（暴力団員による不当な行為の防止等に関する法律（平成3年法律第77号）に規定する暴力団をいう。）	<input checked="" type="checkbox"/> 該当しません

○応募内容

アイデアの部門を下記から1つ選んで丸（○）を記入してください。

未来デザイン部門

未来テクノロジー部門

アイデア名	オンライン3Dアバター地域&学校コミュニティ
-------	------------------------

提案の概要（200字以内）
本アイデアは、実際にある県内各地を舞台にオンライン空間上の3Dアバターが自由に動き回ることによって気軽に地域の住民や学校に通う学生が繋がれるアイデアである。ZOOMのような平面的な動画によるコミュニケーションではなく、3Dでアバターが動き回る地域の仮想空間を作り出す。すでに実用化されているバーチャル3Dアバター技術を活用することによって地域住民の交流がよりリアルになり、新しい出会いが生まれて地域産業の活性化にもつながる。

提案に当たっての現状・課題・背景 ※様式自由
<p>（現状） 新型コロナウイルスの影響により、地域住民同士の交流が極端に減ってきている。また本来であれば地域コミュニティに新しく参加するべき存在である学生同士の交流も難しい。既存の知り合い同士の交流はもろろん、新たな地域住民同士の出会いの場もほとんど生まれていない。 このままだと地域同士、あるいは地域と学校とのつながりがなくなってしまう可能性がある。</p> <p>（課題） 地域住民同士の交流促進 特に、新たに住み始めた新規住民や、世代を超えた交流が生まれにくいことに課題意識を持っている。</p> <p>（背景） 新型コロナウイルスの影響により、現実にと人と接することが難しくなっている。新たな住民同士の出会いが減ってしまうことによって、地域の活性化が阻害されてしまう現状がある。</p>

提案を実施することによる効果、提案の実現可能性や実現に当たっての課題 ※様式自由
<p>（効果） 地域住民同士や地域に住む学生がオンライン上で交流できることにより、世代を超えた新たな出会いが生まれる。また地域の産業を知ることによって新たな購買が生まれ、地域産業の活性化につながる。</p>

(課題)

高齢世代にとってはオンライン空間に参加することはハードルが高い。対面または電話等のサポートを用意することによって、幅広い世代に活用してもらうサービスにする必要がある。

提案の詳細 ※様式自由

バーチャル 3D アバターについては、NTTドコモ、パナソニック、面白法人カヤックなどの企業が持っている技術を活用する。

オンライン上の背景は県内各所に実際にあるものを活用し、その場所をバーチャル 3D アバターが自由に歩き回りながら会話ができるというものである。

アバターが動く様子については下記を参照。

<https://lp.service.avt.docomo.ne.jp/>

※「提案の概要」以下の項目は、適宜記入欄を拡張して構いません。

※様式自由となっている項目は、別ファイル（ワード又は PDF 形式）で提出していただいても構いません。ただし、本応募用紙と合わせて最大 20MB までです。