



ボランティア撮影 公益事業プログラム

本制度のご参加を！

2022年1月～2023年12月の2年間受付
(プロジェクト開始から2年間)

一般社団法人 V R 革新機構

プログラム内容

- コロナ禍がもたらす社会変革に対応
 - VR・3DCGコンテンツを制作提供することで、人々の心身の健全な発達、さらに豊かな人間性の涵養に寄与することを目的に、厚意のボランティア撮影公益事業を実施します。
- ボランティア撮影公益事業の対象は、学術、科学技術、文化、芸術、教育等の振興に貢献し、高齢者福祉の増進や地域社会の健全な発展に寄与する施設とします。

5つのプロジェクトと1つの事業

- プロジェクト
 - 文化芸術アーカイブ
 - オンライン学習支援
 - スポーツ施設応援
 - GoTo地域活性化
 - デジタルツイン/メタバース実写協力
- 制作事業
 - VR、3Dコンテンツ

5 のプロジェクトと1つの事業

1 文化芸術アーカイブプロジェクト

- 事業の趣旨

- 歴史、文化及び芸術的な価値が高い施設や建物、地域などを、VR、3DCGに記録、保存し後世に伝えることを通じて、不特定多数の者の利益の増進に寄与することを目的とします。この趣旨に沿う歴史的な遺産や価値のある建築物や、取壊し・改築・建替え予定の建築物で、国や地方自治体、公益法人等が所有・管理するものを対象に撮影と公開を行います。本事業の一環として、今後閉場予定の「国立劇場」をデジタルで残すべく、館内を撮影しVR、3DCGコンテンツとして保存し公開しております。

- 事例

- 【V有形文化財】令和5年秋をもって閉場する「国立劇場」を3D&VRアーカイブ《コロナに負けるな無償応援》[プレスリリース](#) PRTIMES

5 のプロジェクトと1つの事業

2 オンライン学習支援プロジェクト

- 事業の趣旨

- 学校等の教育機関、公共施設等でのVR、3DCGを活用した体験型の学習支援を通じて不特定多数の者の利益の増進に寄与すること目的とします。この趣旨に沿うVR、3DCGを活用した体験型の学習コンテンツの撮影と公開を行います。

- 事例

- **【公害問題の原点、日本の環境行政の原点】**ともなった水俣病に関して、水俣市内全ての水俣病・環境関連展示施設が展示をVR化する先進的な事例
 - [プレスリリース PRTIMES](#)

5 のプロジェクト

3 スポーツ施設応援プロジェクト

- 事業の趣旨

- 東京オリンピック・パラリンピックを契機に盛り上がったスポーツを、VR、3DCGを活用したコンテンツの公開といった継続的な支援を通じて、パラスポーツ普及への寄与や地域への貢献を通じて不特定多数の者の利益の増進に寄与することを主たる目的とします。この趣旨に沿う国や地方自治体、公益法人等が主催するスポーツ施設やその施設で開催されるイベント等の撮影と公開を行います。

4 GoTo地域活性化プロジェクト

- 事業の趣旨

- 観光資源であるエリアや施設をVR、3DCGを活用したコンテンツとして公開し、インバウンドを含めた国内外の観光の促進や地域ビジネスへの発展への貢献を通じて、不特定多数の者の利益の増進に寄与することを目的とします。この趣旨に沿う当該地域の地方自治体、商工団体、観光協会等が推奨し関与するエリアや施設を対象に撮影と公開を行います。情景をVR、3DCGでクラウドに保存・共有することで観光地の魅力を未訪問のお客様にも感じてもらう、などの活動を支援させていただきます。



5 のプロジェクトと1つの事業

5. デジタルツイン/メタバース実写協力プロジェクト

- 事業の趣旨

- 現物と同じ環境をサイバー空間に構築した仮想実証実験や予測計測を通じて、デジタルツイン（現実空間のデータを仮想空間に再現）やメタバース（仮想空間やその中でサービス）に関する技術開発や研究開発に貢献し、不特定多数の者の利益の増進に寄与することを目的とします。この趣旨に沿う国、地方自治体、公益法人、大学等が実施する技術開発や研究開発のプロジェクトとして撮影と公開を行います。

VR、3Dコンテンツ制作事業

- 事業趣旨

- VR、3DCG技術を活用して、実写をもとに仮想空間にVRを構築し、施設の利用者のよりリアルな体験を実現することを通じて不特定多数の者の利益の増進に寄与することを目的とします。この趣旨に沿う国や地方自治体、公益法人等が所有や管理をする施設を対象に撮影と公開を行います。
- 事例1：[エコパーク水俣まなびの丘](#) 事例2：[JRA中京競馬場](#)

応募から採択まで

1. サイトの「ボランティア撮影公益事業プログラム制度申込み」から必要事項をご入力し、送信してください。
2. 当機構の担当者からヒアリングのご連絡を差し上げます。
3. 当機構ボランティア撮影審査委員会にて選考を行います。
4. 審査に合格した場合は、撮影条件やスケジュール、広報や運用に関しての確認を行います。
5. 基本合意書と覚書の締結をお願いいたします。
6. 撮影実績及び撮影されたVR、3DCGコンテンツについては、当機構のウェブサイト上において、広く一般に公開されます。
7. 撮影の費用は旅費実費のみご負担ください。また2年間の運営の費用は基本的に免除です。詳細は、本ページ下段の条件をご参照ください。

ボランティア撮影公益事業プログラム制度で撮影費用と2年間分の運営費用が免除されます

- 本事業は、VR・3Dビューの普及を目的としています。
- 5つのプロジェクトと1つの事業は、非営利団体向けのネット広告 [Google Ad Grants](#) で広報を行い、日本全国及び世界へ発信します。各施設や団体等の趣旨目的にそった社会貢献活動として2年間積極的な広報を継続していただき、より多くのアクセスを獲得頂く事が前提となります。
- すべて撮影と [Matterport](#) によるクラウド公開の費用は免除されます。
- 費用は旅費交通費（2～4名分、及び撮影機材運搬費）をご負担いただきます。それ以外の費用は免除されます。

費用を2年間免除

ご参考：ボランティア撮影公益事業プログラム制度以外の営利法人費用例（以下、税別）

① 基本撮影料金

- 撮影対象の延床面積330㎡(約100坪) = 20万円
- 331㎡以上の場合は約3.3㎡単価2千円
- 例) 4950㎡ (約1500坪) の場合は300万円になります。

② 継続撮影料金

- 再撮影や追加撮影など更新や運用で必要な場合。通常料金から10%相当の割引

③ 運用費用：インターネット上の公開クラウドサービス料

- Matterportクラウド69\$/月25公開URL利用相当

④ 運用費用：クラウド管理料1万円/月

- Matterportの管理代行料として管理1コンテンツ1万円/月

⑤ 運用費用：公開用コンテンツ編集権付与による編集レクチャー及びサポート

- レクチャー10万円 マンツーマン及びスクール形式で3～5時間、1人から3名まで
- 年間サポート12万円 対象人数1名1万円/月、メール・電話・ネットミーティング



個別基本合意契約及び覚書の内容 |

1. 撮影仕様の詳細（撮影方法と撮影機器の仕様によるコンテンツ制作内容）
 - これまでの当法人の撮影実績を基本にどのような撮影及び制作内容にするかを決めます。
 - 屋内外や展示物の数、撮影日数や時期、季節や天候に左右される撮影内容など撮影機器の仕様についてを含め仕様確定させます。
2. 撮影対象施設等の2年間の撮影及び公開スケジュール
 - イベントや企画展、季節の風景など追加撮影や再撮影などでコンテンツを更新あるいは新たに制作する詳細とスケジュールを決めます。
 - 2年間で何回必要で広報も含めリリースする時期や内容も予定します。
 - 目標のアクセス数などの設定も行います。
3. 3D・VR インターネット上の表現方法（パソコン・スマホ・VRゴーグル対応）
 - スマホやパソコン画面でコンテンツの閲覧をする想定と、VRゴーグルで表現する方法の確認をデモを含め行います。

個別基本合意契約及び覚書の内容 II

4. 撮影対象物の権利（制作著作）と製作に関する倫理的観点の合意
 - 展示物やリンクを付ける場合に倫理的観点からのお話し合いを行います。
5. 2年後の更新有無（更新場合は有料※1で更新を行わず公開終了の場合も費用は免除）
 - ホームページやSNSで公開を継続したい場合は、それまでの広報や画面閲覧者、仮想体験者のご感想やご意見、そして利用の仕方について好反応（アクセス数やコンテンツの活用について）であれば有料で継続が可能です。
 - 目標のアクセス数に至らない場合で更新を希望される場合はアクセスアップを条件に撮影審査委員会でアクセスアップ方法などのご提示で検討を行います。

※ご要望により更新時に追加撮影や別の場所の撮影などを有料でお受けします。
また、リンクなどのコンテンツ制作も更新時にご相談ください。

個別基本合意契約及び覚書の内容Ⅲ

6. 応用技術による CG 化・アニメ化・ゲーム化及びメタバース・デジタルツインの可能性（権利関係の確認）

- 実写の撮影対象物をCG化・アニメ化・ゲーム化することが可能です。新たにアバターやキャラクターなどを制作してメタバース化したり、AI・IoT・ビッグデータを利用したデジタルツイン化も対応できますか。その可能性について権利関係を予め決めておきます。
- 有料の権利譲渡及び権利共有、権利放棄などについて可能性について確認させていただきます。

7. 公益事業者へのコンテンツレンタル（コンテンツ複製による公開）の有無（権利関係の確認）

- コンテンツはデジタルデータですので複製が可能です。その複製を活用する可能性についても検討し権利関係の確認も行います。
- なお、覚書は撮影対象が複数ある場合はその数に合わせて撮影内容とコンテンツを考慮し個別に締結します。

※1.更新後は運用費用の③・④・⑤が有料になります



様ご提案

オンライン学習支援プロジェクト



ご案内

- 環境省の政策の一つ：自然環境・生物多様性
 - 自然環境局では、原生的な自然から身近な自然までそれぞれの地域に応じた自然環境の保全を行い、自然とのふれあいの推進を図るとともに、生物多様性の保全や野生生物の保護及び管理、国際的取り組みの推進などの施策を進めています。
- 目的
 - 学習や教材としてのオンラインコンテンツでコロナで激変した学習環境をデジタルで推進。
 - 自然環境や生物多様性の保全活動について学校や社会人の意識を高める。
- 撮影期間
 - 令和4年4月～令和6年3月まで
- 撮影対象と方法
 - 国立公園及び関連施設をポイントクラウド3D & VR、Matterport 3Dビュー & VR、VRと360度画像/動画VRをパソコン・タブレット・スマホ・VRゴーグルによる閲覧
 - ボランティア撮影事例 <https://vrio.jp/ecopark-minamata-manabi.html>
- 撮影コンテンツの応用（他社依頼にて有料）
 - Matterportコンテンツのカスタマイズ（マークの変更や画像動画を任意の場所に貼り付け・独自のアセットライブラリの設置など）
 - ポイントクラウド3Dをインフラとしたデータ変換及び開発・制作でAD・CG・アニメ・ゲーム制作、ARやMRへの活用の可能性もある



同プロジェクト参加の 国立科学博物館と共作

• 【環境を知る】

- 環境省×科博がデジタルツインで生物多様の保全や自然との共生を紹介
 - VR革新機構のボランティア撮影公益事業プログラムを活用して教材や学習としての3D・VRでコンテンツを制作
 - 国立科学博物館の研究員が環境省の施設や国立公園のデジタルツインで、国立科学博物館の施設や展示などをリンクして解説
 - 人間が取り組む保全や共生あり方を提言
 - 子供もちろん学生や社会人に対応した多くの教材や学習のコンテンツを提供

国立科学博物館からのご提案とご相談

- 科博所有のアジアNo.1を誇る標本・資料を主軸にいろいろな展開が考えられるが、具体的に国立公園、SDGs、絶滅危惧
- 加えて
 - 筑波実験植物園 (<http://www.tbg.kahaku.go.jp/>)
 - 附属教育自然園 (<http://www.ins.kahaku.go.jp/>)
 - を切り口にデジタル上で空間を作り、科博が所有する標本・資料と環境省が保有・管轄する資源を提供し合う
- さらに
 - 科博がこれまで培った学習支援のノウハウと、環境省が進める環境教育をエッセンスとして加える
 - 科博としては、何を切り口にするかで相談する研究者もかわってきますので、まずは環境省側がイチオシで進めたい切り口はどこになるのか感触を伺ってもらえるととっても具体的に提案ができる
 - 環境省の担当者とブレストできたら、互いが持つ資源で当初考えられないようなアイデアが出てくるかもしれない
 - 可能性は無限に広がる

広報

- プレスリリース
- ホームページ及びSNS
 - ホームページ及びSNSにてプレスリリース内容を告知及び経過報告
- ネット上のイベント
 - Zoomのウェビナーを利用したネット学習の開催
- 全国の自治体や教育委員会への告知

撮影対象

- 国立公園及び関連施設
- 国立科学博物館の各施設
- 環境省の施設

5G・6G対応メタバースとデジタルツイン

• メタバースとは

- メタバースは、コンピュータやコンピュータネットワークの中に構築された**現実世界とは異なる3次元の仮想空間やそのサービス**のことを指す。日本における意味合いにおいては、基本的にバーチャル空間の一種で企業やVRを活用し2021年以降、新たに参入した人間達が集まっている商業的な空間の事が主にそう呼ばれる。：ウィキペディアより

• デジタルツインとは

- さまざまな目的で使用できる物理的資産、プロセス、人、場所、システムおよびデバイスの**デジタル複製**を指す。：ウィキペディアより

• 仮想化による新たな運営

- デジタル複製によるサイバー空間で撮影対象が存在し、物語やゲーム・アニメ、エンターテインメントはもちろん多様な催事や体験が可能で、そのデジタル複製をした撮影対象物を公共としてレンタル等を行う事が無限にできる。

