



ALPHA CODE

**UPGRADE with TOKYO**

**「メタバースを活用した都民の行動変容を促す災害時シミュレーション空間の提供」**

- 01 会社紹介
- 02 ご提案内容
- 03 VRider COMMSシステム概要
- 04 VRider COMMS導入事例
- 05 価格・スケジュール・役割分担



※ 概要書内で使用している画像はイメージとして利用させて頂いております

# 01

## 会社紹介

<b>会社名</b>	<b>株式会社アルファコード</b> <a href="http://www.alphacode.co.jp">www.alphacode.co.jp</a>	
<b>所在地</b>	東京都文京区湯島3-1-3 MSビル8階	
<b>設立</b>	2015年10月1日	
<b>資本金</b>	2億3,000万円	主要株主 日本創発グループ【コード：7814】 西日本電信電話株式会社、大日本印刷株式会社 経営陣、社員持株会
<b>役員</b>	代表取締役社長 兼 CEO 水野拓宏	代表水野の略歴 元ドワンゴで数々のゲームタイトルのネットワーク設計・システム設計を担当。 2006年 独立行政法人情報処理推進機構（IPA）により <b>天才プログラマー／スーパークリエイター</b> に認定 2022年 国立大学法人静岡大学 客員教授 就任 VR関連の書籍や白書の執筆、講演等を数多く行う。
	取締役 武市智行 三枝明大 笹原貴彦	
	監査役 森田 徹	
<b>事業内容</b>	<b>“体験型メディア”</b> に特化したVR制作事業 VR映像 撮影受託事業 VRコンテンツ配信プラットフォーム事業 VR/ARアプリ受託開発事業	
	<b>受賞等</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・総務省「異能Vation」ノミネート</li> <li>・東京都「ContentsBusinessAward」受賞</li> <li>・ビルボード「LiveHackasong」最優秀賞、会場賞</li> <li>・先進映像協会「グッドプラクティスアワード」受賞</li> </ul>	





■ TokyoContentsBusinessAward受賞  
「東京の社会課題の解決に資する先端技術」を選定する東京コンテンツビジネスアワード。  
弊社の高いVR技術や実績を評価いただき、選出をいただきました。





## ■ ソリューションサービスの提供と撮影・配信・開発請負業務を主軸とした事業を展開

### 1. VRソリューションサービス

XR配信プラットフォームからメタバース型のシステムまで、幅広いソリューションを提供します。

### 2. VR撮影・配信/XRシステム開発受託

VR映像制作の請負いからXR系アプリの開発など、保守運用までワンストップの体制で対応します。

#### VRソリューションサービス事業



- ◆ Blinky
- ◆ VRider COMMS
- ◆ VRider ADMIN
- ◆ VRider SOLO

ソリューションサービスを利用した企画提案

#### VR撮影・配信/XRシステム開発事業



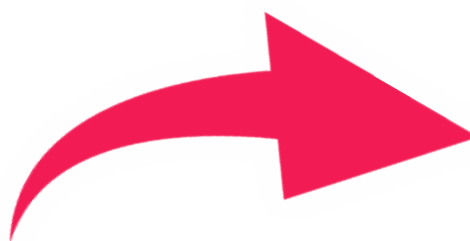
- ◆ 8k, 11kでの高画質VR撮影・配信
  - ◆ メタバース空間制作
  - ◆ XRシステム・ARアプリ開発
  - ◆ その他OEM開発
- VR撮影/配信受託、XRアプリ開発、保守サポート

# 02

## ご提案内容

## 『メタバースコミュニケーションで意識レベルの学びを共有』 災害時シミュレーションVRコンテンツ

アルファコードが提供するメタバースシステム「VRider COMMS」の空間をメインに、都民に向けた災害時のシミュレーションが可能なコンテンツ群を開発します。  
都の職員や専門家が同じメタバース空間内で**「現実を超えた」リアリティのある指導も可能。**  
災害を、アバターとして**家族・友人・職場の仲間と空間を共有体験**することで、  
2D映像では他人事になる欠点、Webメタバースではゲームのような体験になってしまう欠点を覆し、  
**「その時」をみんなの自分事として、災害共有意識を学ぶことで行動変容に繋がります。**



「VRider COMMS」で  
インターネット不要で  
どこでもメタバースを実現





## 「危険体験」「避難シミュレーション」で災害を自分ごととして体験

### 危険体験



「河川の氾濫」「土砂災害」「高潮による氾濫」といった風水害災害シーンをメタバース内で直接体験。

没入感の高いVRコンテンツの開発で、**2D映像やWebメタバースでは得られないリアルな体験が可能です。**

災害の脅威を現実に近い臨場感で体験することで、他人事ではなく、**「自分にも起こりうる体験」として経験することで防災意識を高めます。**

### 避難シミュレーション



「災害が起きた時の適切な対応」「周辺エリアの安全な場所へのルート確認」などの避難シミュレーションを実施します。メタバースで共有体験することで、**都の職員や専門家が、リアルな災害現場の中で、正しい知識で伝達が可能。**

また、家族や職場、学校の生徒同士で同時に体験することで、**共有意識を芽生え**させ、いざ災害となった時の行動の**コンセンサス形成を促進**します。

「セミナー」「出前授業」などで **メタバースを継続して幅広く利用可能**

## 「セミナー」



東京都が主催するセミナーイベントなどで利用。

- ・インターネット不要なので **会場を選ばない**
- ・メタバースという訴求性で **集客効果を促進**
- ・ご家族で同時体験で **共有意識を芽生えさせる**  
など多様な効果が期待できます。



## 「出前授業」

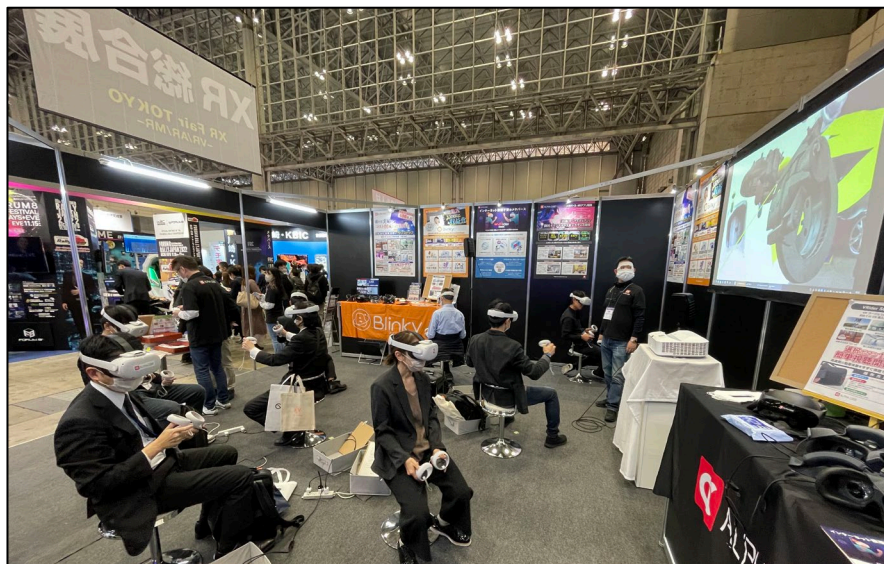


都内の中学高校、企業などの出前授業等で利用。

- ・インターネット不要なので **学校等の回線不要**
- ・専門家による **直接的な指導を先端技術で提供**
- ・参加者同士の体験で **共有意識を芽生えさせる**  
など多様な効果が期待できます。

## 1日のイベントで**最大1,000名以上がリアルな災害現場を体験可能**

### ■ブースイメージ



「防災展」「備蓄の日」など**大規模展示イベント**での**ブース出展コンテンツとして実施可能**です。  
 例えばHMDは東京都の資産としてご活用頂く事で、**各学校への出前授業なども東京都のご希望のタイミングで展開可能**です。

※大規模イベントではHMDの追加レンタルも可能です。

### ■プログラムイメージ

内容	時間	人数
全体準備	09:00~10:00	-
体験会①	10:00~10:15	35名×2箇所
準備	10:15~10:30	-
体験会②	10:30~10:45	35名×2箇所
準備	10:45~11:00	-
体験会③	11:00~11:15	35名×2箇所
準備	11:15~11:30	-
体験会④	11:30~11:45	35名×2箇所
準備	11:45~12:00	-
体験会⑤	12:00~13:00	35名×2箇所
準備	13:00~13:15	-
体験会⑥	13:15~13:30	35名×2箇所
準備	13:30~13:45	-
体験会⑦	13:45~14:00	35名×2箇所
準備	14:00~14:15	-
体験会⑧	14:15~14:30	35名×2箇所

内容	時間	人数
準備	14:30~14:45	-
体験会⑨	14:45~15:00	35名×2箇所
準備	15:00~15:15	-
体験会⑩	15:15~15:30	35名×2箇所
準備	15:30~15:45	-
体験会⑪	15:45~16:00	35名×2箇所
準備	16:00~16:15	-
体験会⑫	16:15~16:30	35名×2箇所
準備	16:30~16:45	-
体験会⑬	16:45~17:00	35名×2箇所
準備	17:00~17:15	-
体験会⑭	17:15~17:30	35名×2箇所
準備	17:30~17:45	-
体験会⑮	17:45~18:00	35名×2箇所

1日15回×同時35名×2セットで一度のイベントで**合計1,050名の体験が可能**。



## 包括的な体験手段の提供でさらに幅広く都民の行動変容を促します

最高の体験度を持つメタバースをより広く提供する為、VRプラットフォームを持つ弊社の強みで、**派生となるVRコンテンツを垂直的に同時制作**。都民の皆様とのあらゆる接点に対応します。

### 1、都民のスマホで体験できる、スマホVRコンテンツ制作とVRグラスの配布

スマホで災害体験と非難体験ができるVRコンテンツと、スマホでVR体験する為のVRグラスを都内各所で配布。VRグラスは大手企業含み1万以上の配布実績を持つ、弊社製。また、10万以上の会員を持つ弊社VRプラットフォーム「Blinky」からも宣伝を行えます。

+ 多言語



弊社製VRグラス

### 2、ブラウザから簡単に体験できる、Webメタバース空間構築

ブラウザで手軽に体験できるWebメタバース空間を制作し、本コンテンツの一部を、構築・展開。予備知識や一部体験と「1」のより本格的な災害体験への誘導を促します。

+ 多言語

### 3、体験用VRカードの制作と配布

「1」「2」へ誘導するQRコードが印刷されたカードを制作・配布。話題のメタバースとVRコンテンツ体験への期待で、「1」「2」の災害体験への誘導を促します。

### 4、各冊子へのQRコード掲載や、各所Webページからのリンク

「1」「2」への、都関係各所からのリンクで、広く災害体験への誘導を促せます。



シール付VR体験カード例  
(弊社実施例)



## スマホグラスのノベルティ配布で、来場者のご家族にも広く普及可能

スマホで簡単にVRが視聴可能な専用グラスの配布も可能です。イベント来場者へのお土産として持ち帰って貰う事で、当日体験できなかったご家族へもPRが可能です。

「VRiderグラス(VRider Glasses)」はiPhone/Android等のスマートフォンで利用できるVRビューアです。ケース付でコンパクトなので、ノベルティとしての配布や販売に適しています。ハコスコ等の一般的なローエンドVRビューアに比べ、レンズ部分の品質が高く、より綺麗なVRを体験することができます。



### ご使用方法

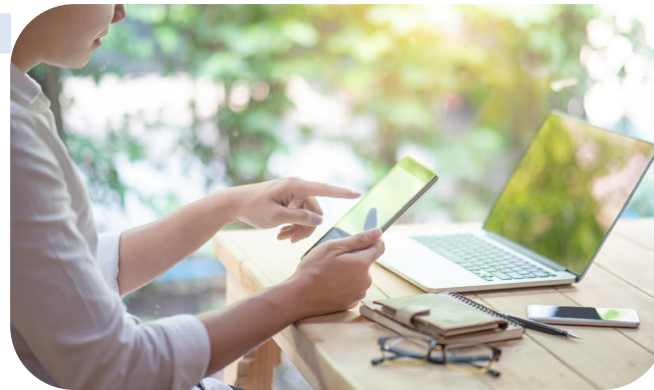
- ①蓋を開けます。
- ②後ろの部分をメガネのように開きます。
- ③開いた部分にスマートフォンを差し込みます。
- ④アプリを起動し、レンズの方からスマホを眺めます。



## 「VR配信」×「メタバース空間」で無関心層へも幅広くアプローチ

イベント来場や出前授業への参加を行わない都民に向けたオンラインでの訴求試作も実施。自社プラットフォーム「Blinky」を活用した全都民に向けたVR災害コンテンツの公開、「Mozilla Hubs」を利用したメタバース空間でのコンテンツの公開で、自宅環境からでもPCブラウザやスマホからアプリインストール不要で簡単に視聴可能な環境も提供します。

大規模配信プラットフォーム「Blinky」に東京都専用チャンネルを開設。制作した危機体験コンテンツをアップロードすることで、どこからでも簡単に視聴が可能になります。様々なPR媒体と連携して、幅広い都民への訴求ができます。



メタバースプラットフォーム「Mozilla Hubs」上に東京都専用の空間を開発。ブラウザからの簡単アクセスで、制作した避難シミュレーションコンテンツの他、災害に関する予備知識の展示等も行うことが可能です。



VR配信・メタバース空間共に、アプリインストール無しでスマホやタブレット、PCブラウザから直接アクセス可能な専用プラットフォームを提供します。イベント参加者以外の都民も自宅から誰でも簡単にアクセス可能な環境を提供します。



# 03

## 「VRider COMMS」 システム概要





メタバース(Meta Verse)とは、ネットワーク上に構成された3次元の仮想空間で「超越した/高次の(Meta)」と「宇宙(Universe)」を合わせた造語で、ネットワーク上の仮想空間のことです。

ネットワーク上に構成された空間内で多くの人たちが距離関係なくふれあうことができるメタバースにはアカウントを作成し世界中からアクセスできるソーシャルなメタバースや展示会などで使用される期間や用途を限定したメタバースなど多様な利用形態があります。





インターネットを使わないメタバース…。頭が混乱するような矛盾だらけのコピーです。

一般的なイメージのメタバースは、**同じ場所にはいない人たちが**インターネット上の仮想空間内のスペースに集まり、さまざまなコミュニケーションを取れる場所だと思えます。なので、このメタバースにインターネットは不可欠です。

アルファコードがVRiderで実現するメタバースは、**同じ場所にいる人たちが**、実際には存在しない、あるいは入りにくい空間に同時に入り込みそれを共有できる場所です。

メタバースはコンピュータ上の仮想空間ですが同じ場所で完結しているため外の世界と繋がる必要はありません。だからインターネットを使わないメタバース。同じ場所にいる人たちが、同じ空間で同じ体験をすることによって理解を深め、知識を膨らましあうことで、これまでになかったコミュニケーションが生まれはじめています。

メタバース内の交流で課題を解決する最先端ソリューションです。

インターネット回線不要



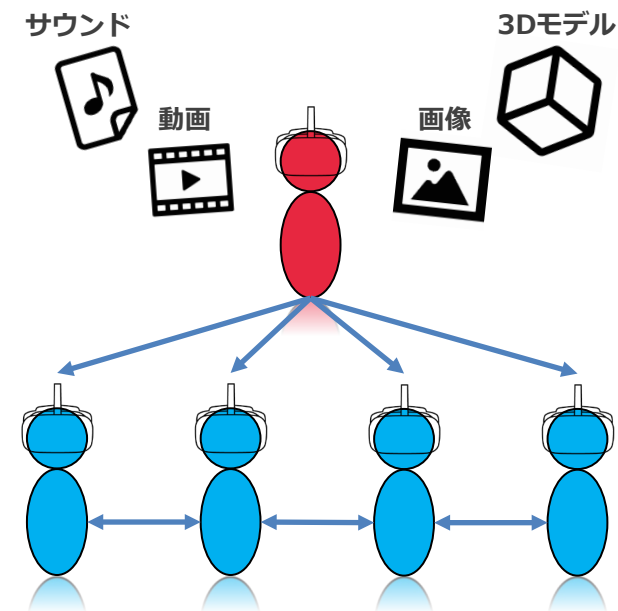
ネット回線に左右されることがなく  
20人以上が一つのVR空間を共有。

直感操作で利用が可能



閲覧者は手で掴む、離すといった  
直感的な操作で利用が可能。

見せたいデータを複数人で共有



空間内に様々なファイルを置くことが可能  
手渡しで他のユーザーに配ることもできます。



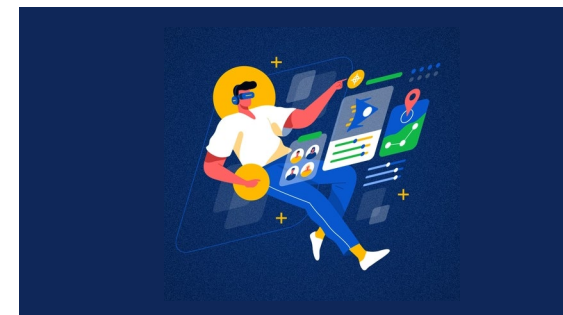
## VR映像内に入ることが可能

360°VR映像をメタバース内に投影することで  
VR空間内に入ってレクチャーが可能



## CG空間内に入ることが可能

メタバース内にCGで作成した空間を配置することで  
空間内に入ってレクチャーが可能



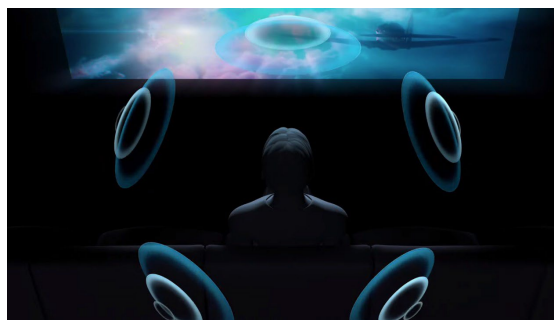
## 資料共有 / 動画再生

メタバース空間内でPDF資料や3Dモデルを  
複数人で共有することが可能



## 3Dモデルの共有

様々なものをCGにて作成しメタバース内で共有が可能  
拡大/縮小や手渡しで共有が可能



## 立体音響機能

メタバース空間上に配置された音の聞こえ方が  
アバターと音の位置関係によって変化します



## 3Dペイント機能

メタバース空間上で描いたイラストを  
同じ空間内のアバター同士で共有することが可能

# 04

## 「VRider COMMS」導入事例



## 三重県の高校でVR撮影技術を学ぶ、VR授業を実施

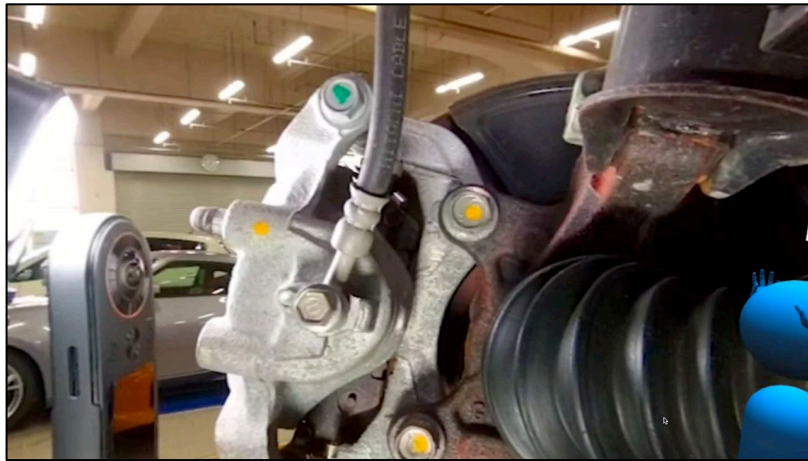


VRider COMMS内では空間内での位置や向きが反映/共有され、先生と生徒がコミュニケーション空間に図を描いたり人体模型を呼び出したりと**現実を超える授業を実現**しました。



「VRider COMMS」を利用した授業では三重県の学校に居ながら東京のVR撮影技術を学ぶ様子が**NHKにて紹介**されました。

## 高校生向けに「VRider COMMS」を用いて車両に関する授業を実施



今回のVRider COMMSの授業実施に向けて弊社でVRコンテンツを撮影/編集作成したコンテンツを使用し、弊社がレクチャーした先生が実際に授業を行いました。

とても思う

5点

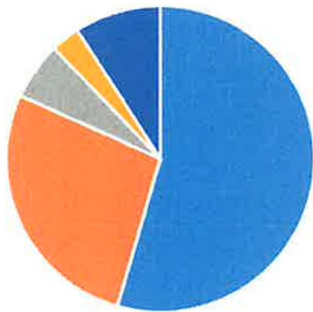
4点

3点

2点

1点

そう思わない



“平面(2D)動画と比べ、インパクトはありましたか。また、記憶に残りそうですか。”  
というアンケートをVR授業後に実施したところ約82%の生徒がポジティブな評価を回答



## バーチャルツーリズムのイベントで「VRider COMMS」を利用



日本国際観光映像祭のプレイイベントにて、VRider COMMSが採用。旅行会社様のツアー映像と一緒にバーチャルツアーを実施しました。



観光業界の専門家から、観光学部専攻の学生まで、幅広い世代にVRider COMMSでのバーチャルツーリズムを体感頂きました。

# 05

## 価格・スケジュール・役割分担

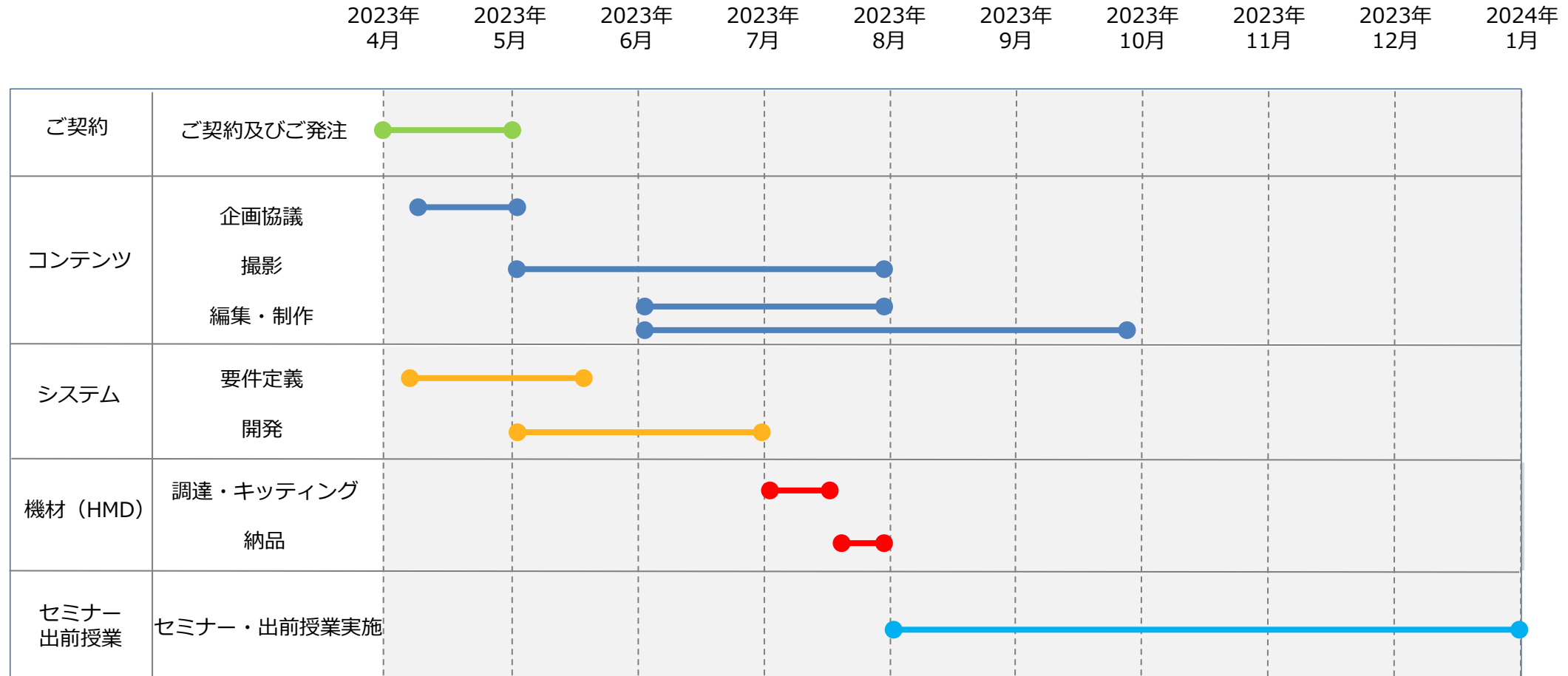


内容	単価	数量	総額	備考
コンテンツ制作費用	¥10,000,000	1	¥10,000,000	コンテンツ数は別途協議
システム費用 (VRider COMMS)	¥70,000,000	1	¥85,000,000	システムのアップデートなどは別途協議
システム費用 (Blinky/HUBS)	¥15,000,000	1	¥15,000,000	詳細要件は別途協議
HMD	¥100,000	70	7,000,000	同時35台×2セット想定
企画進行費用	¥1,500,000	1	¥1,500,000	
合計			¥27,000,000 (税別)	※¥29,700,000 (税込)

イベントでのVRゴーグルの追加レンタルやスマホグラスの配布は、コンテンツ数やシステムの開発要件と合わせて調整します。

# スケジュール

Confidential



コンテンツは最短3ヶ月で制作可能です。**※8月以降のイベント利用後も適宜追加可能です。**  
システム要件やコンテンツ制作数と合わせて、正式決定ののち正式なスケジュールを作成します。

内容	担当	備考
各自治体への撮影許可	東京都	申請書類の作成などはアルファコードで可能
コンテンツ撮影・制作	アルファコード	東京都様と内容協議の上、撮影実施
システム提供	アルファコード	
システム保守	アルファコード	保守内容詳細は別途協議
HMD納品	アルファコード	機材詳細は別途協議
HMD管理	東京都	東京都様にてHMDを所有頂きます (レンタルも相談可能)
セミナー実施	東京都	初回数回はアルファコードでフォロー可能 継続実施に関して、弊社実施の相談可能。
出前授業実施	東京都	初回数回はアルファコードでフォロー可能 継続実施に関して、弊社実施の相談可能。