

資料提供
広報取材依頼

情報提供日	令和6年1月11日
行事に関する 問い合わせ先	大田市教育委員会 学校教育課 小村・石崎 Tel 0854-83-8179 (直通)

報道機関への情報提供（取材依頼）について

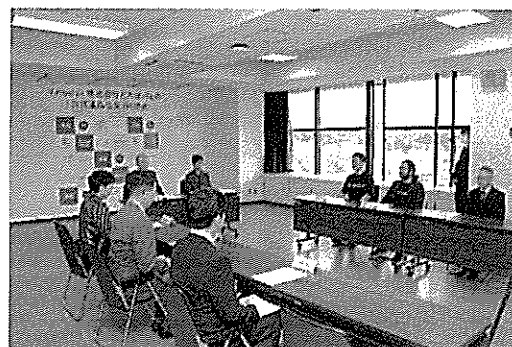
1. 行 事 名	第2回おおだ教育魅力化推進会議 「おおだ未来☆夢ランド」
2. 目 的	大田市における教育について、多様な立場の関係者が主体的・創造的な議論を行い、大田市の子どもや大人の豊かな学びや健やかな成長を支援し、大田市における教育の魅力化を一層推進していく。
3. 開催日時・場所	令和6年1月22日(月) 10:00 ~ 12:00 大田市役所4階 大講堂
4. 主 催	大田市教育委員会
5. 後 援	
6. 出席者数	・おおだ教育魅力化推進会議委員 会場参加者 10名 リモート参加者 3名 ・教育長、部長、教育部各課長および関係職員
7. 会議の特徴	上記の目的達成のために令和4年度に新設した会議 ○委員 大田市における教育に関心があり、教育の魅力化推進に貢献できる者を大田市教育委員会が委嘱。(委員総数14名) ○審議事項 『バーチャル空間が創る新しい学びの可能性』について ・学校教育、社会教育等に取り入れることができるものはないか。 ・市の取組に肉付けしていけるものはないか。
8. 特記事項	会議は公開としています
9. その他	

Virtualion 株式会社との「包括連携協定」を締結(11月6日)

11月6日、Virtualion（バーチャリオン）株式会社と大田市との「包括連携協定」締結式がおこなわれました。



バーチャル技術を活用したミュージアム体験を主要業務とする Virtualion 株式会社（東京都）が、10月1日に大森町にある石見銀山資料館内に「世界遺産石見銀山ミュージアム支店」を設置。この協定は「相互に連携し、双方の資源を有効に活用した協働取組を推進することにより、地域のさまざまな課題解決に向けて、地方創生の実現や持続可能な社会を構築すること」を目的としています。

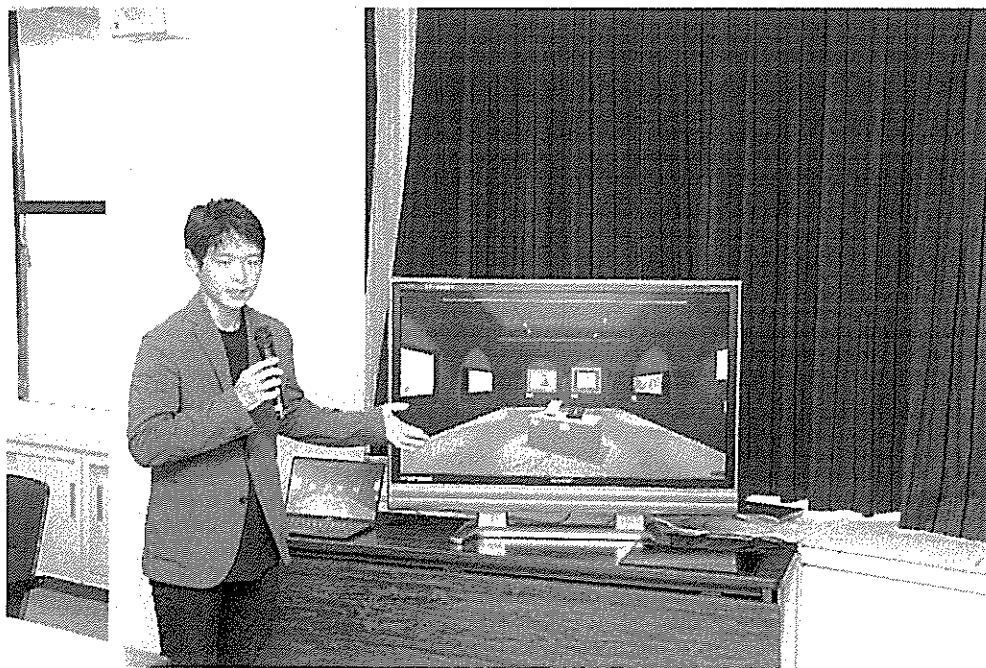


【連携および協力事項】

1. 「石見銀山学習など、大田市における学びの成果の発信」
2. 「バーチャルミュージアムを用いた児童・生徒をはじめとする市民の創作活動の発信」
3. 「次世代技術（バーチャルなど）を活用した、大田市の自然・歴史・文化に囲まれる、新たな働き方の発信と実装」
4. 「大田市にある自然・歴史・文化資源の国内外への発信とアーカイブ化」
5. 「その他、大田市の地方創生の実現や持続可能な社会の構築に資する取り組みに関すること」

市長は「市営の美術館や博物館がない大田市にとってバーチャルで石見銀山などの資料を国内外に発信することができる。共創のまちづくりを進める一助となるので、これからお互いの強みを活かしながら連携していきたい」と話しました。

五十里翔吾代表取締役社長兼CEOは「どこでも誰でも見られるバーチャルによる博物館を提供することによって、より身近に文化財や美術品に触れ合うことができる。多くの人に感動を伝えたい」と話しました。



大田市ホームページから

Virtualion株式会社 会社概要

【東京本店】

東京都中央区晴海2-2-42-3612

【世界遺産石見銀山ミュージアム支店】

島根県大田市大森町ハ51-1 石見銀山資料館（いも代官ミュージアム）内

【役員等】

代表取締役社長兼CEO 五十里 翔吾

代表取締役副社長兼COO 小林 祥一

創業者兼アドバイザー 伊藤 謙

CSO 米倉 豪志

【会社概要】

世界の全てをミュージアムに！

世の中には、眠っている文化財や美術品があります。そして、キュレーションスキルを持ちながら、それを活かす機会のない人々も多く存在します。Virtualion（バーチャリオン）株式会社は、どこでもだれでもいつでも、展示を作って公開できるプラットフォームを開発しています。資料と人をつなぐことで、誰もが文化財や美術品と身近に触れ合うバーチャル時代の新たなミュージアムを創り上げることが我々の使命です。

Virtualionは、国際日本文化研究センターや大阪大学といった研究機関と共同のオンライン・バーチャル展覧会開催実績を有しており、バーチャル展示の評価技法の開発や教育への利用や提案も行なっています。CEO以下役員は、博物館の展示設営を何度も行ってきました。現場での経験と、ミュージアム関連の幅広い人脈がVirtualionの最大の強みです。

【設立の経緯と背景】

バーチャル技術の積極的活用は、2019年からのコロナ禍の中で加速し、『メタバース(Metaverse)』という言葉に集約される動きで社会の大変革を起こしつつあります。『メタバース』とは、英語の「超(meta)」と「宇宙(universe)」を組み合わせた造語であり、一般的には仮想空間自体を指す名称です。2021年に、Facebook®がMeta®に改名したことにより、幅広く認知されるようになりました。

この潮流は、我が国においては、2025年日本国際博覧会（大阪・関西万博）での、リアル・バーチャルの融合で加速することは容易に予測でき、かつてのIT革命がもたらしたのと同等のインパクトを社会に与える可能性を孕んでいます。

このような時代の変化の中で、「メタバース」は、ミュージアムの新たな表現方法としても注目されています。大阪大学基礎工学研究科の大学院生（開発当時）五十里翔吾（Virtualion株式会社代表取締役CEO、現在琉球大学理学研究科博士後期課程在籍中、元大阪大学美術部長）と大阪大学総合学術博物館資料部・伊藤謙（Virtualion株式会社創業者兼アドバイザー）は、仮想空間上の展示室に絵画や立体作品などを展示できるバーチャル展覧会ソフトウェア『Virtualion®』を開発し、仮想空間で資料展示を行うための設計論を模索してきました。

Virtualion®開発の背景には、大阪大学におけるミュージアムを活用した教育があります。すなわち、伊藤の指導の下、大阪大学美術部は毎年夏に実際のミュージアムの展示室での展覧会を開催してきました。この展覧会は学生にとって夏の風物詩とも呼べる“伝統”であり、共に展覧会を創る中でミュージアム展示を『美しく見せる』ためのノウハウを、伊藤は学生たちに実践的に教育してきました。しかし、コロナ禍の中で展覧会実施が叶わなくなりました。その中で、美術部の伝統を守ろうと、五十里が自らのプログラミング技術を駆使して単身で産み出したのが、伊藤の展示のノウハウを詰めこんだ、仮想空間上に簡単に展覧会を構築できるソフトウェアでした。伊藤が初見で、完成度の高さと先進性に驚き、『次世代ミュージアムの萌芽』を強く感じたことから、五十里と伊藤との本格的な共同研究がはじまり、成果は複数の学会や専門誌において公表されています(1)(2)。

本ソフトウェアを用いることで、展覧会のバーチャル開催のみならず、リアル展覧会の企画・設営時における展示イメージの共有、展覧会のアーカイブ化も可能となりました。この技術を基盤とし、国内大手通信企業で20年近くにおよぶITエンジニアとしてのキャリアを有する小林祥一（Virtualion株式会社代表取締役副社長兼COO）、多くのベンチャー設立を成功させ、デジタルクローム技術の生みの親である米倉豪志（Virtualion株式会社CSO（最高戦略責任者））といった経験豊富な人材が合流し、ミュージアム発メタバース・スタートアップVirtualion株式会社が始動しました※。設立において、CEO五十里が目指すのは、自ら事業をリードし社会の中で活躍しつつ、アカデミックな貢献を続ける新たな研究者像です。実際、ベンチャーキャピタルからの投資を受け事業を拡大する傍ら、五十里は複数の論文を国際論文誌に発表してきました(3)(4)。

私たちは、ミュージアムの現場の人間として、メタバース技術が発達するからこそ、『リアルな場』がより重要になる、との信念を持ってきました。そのためにはリアルとバーチャルのミュージアム活動を双方向で実現していく場が必要でした。その融合の場として私たちが選んだのが、世界遺産である石見銀山を擁する大田市大森の石見銀山資料館（NPO法人石見銀山資料館が運営、仲野義文理事長）です。

この選択は、伊藤が仲野との共同研究を継続的に実施し、この地の人的資源・歴史文化資産をはじめとするアドバンテージを多分に理解してきたことが大きいと言えます。なお仲野と伊藤の研究は今年5月に磯田道史（国際日本文化研究センター）、近藤誠一（第20代文化庁長官）らとの共著として結実し(5)、これらの知見を基に伊藤や仲野が委員をつとめる大田市教育委員会（武田祐子教育長）が行なう「おおだ未来☆夢ランド」内でも多様な提言がなされてきました。

こうした経過のもと、このたび（令和5年10月）「世界遺産石見銀山ミュージアム支店」を石見銀山資料館内に設置いたしました。

ここ大田市・大森の地は、『世界遺産・石見銀山遺跡とその文化的景観』に連なる多くの自然・歴史・文化的資源を有するだけでなく、世界遺産登録において大いに評価された『文化的景観』のために尽力されてきた群言堂、中村ブレイス株式会社といった名だたる企業が本拠地を構えている『ベンチャーの聖地』でもあります。

このような場での私たちの活動は、未来のミュージアムのあるべき姿をリアルとバーチャルの双方に創りだすだけでなく、次世代の地方における独自の教育・情報発信・人材雇用などの問題解決に繋がる可能性があるかと確信しています。

（敬称略）

【参考文献・資料】

- (1) 五十里ほか (2021)「バーチャル展示シュミレーターを利用したデータキュレーション」『教育 PRO 1930号 (2021年3月号)』、株式会社ERP、p20-21
- (2) バーチャル展覧会作成ソフトウェア Virtualion の特徴と可能性 —2020 年度の実践事例を通じて Possibilities of Virtualion, a Virtual Exhibition Creation Software、アート・ドキュメンテーション学会第14回秋季研究集会予稿集、2021年10月23日
- (3) Ikari, S., Sato, K., Burdett, E., Ishiguro, H., Jong, J., & Nakawake, Y. (2023). Religion-related values differently influence moral attitude for robots in the US and Japan. *Journal of Cross-Cultural Psychology*. 54(6-7), 742-759. <https://doi.org/10.1177/00220221231193369>
- (4) Ikari, S., Shiono, T., & Kubota, Y. (2023). Beta diversity dynamics in East Asian angiosperm woody plants: taxonomic turnover in relation to temperature gradients during the Cenozoic. *Frontiers of Biogeography*, 15(2) <https://doi.org/10.21425/F5FBG57579>
- (5) 世界を動かした日本の銀、磯田 道史、近藤 誠一、伊藤 謙 ほか、祥伝社、2023年5月1日発行