

# 地域とメタバース

## 「地域のXR人材をどのように育成するか」アイデアソンワークショップまとめ

### 実施概要：

日付 2024年11月6日 16～17時30分

参加者 20名

ファシリテーター 上岡玲子 (zeroion Inc. ・ 富山県立大学)

コメンテーター 廣瀬通孝 (東京大学)

### テーマ：

地域のXR人材について、「働く」をテーマに人材を育成する側と育成される側が共に考える

### 目的：

XRで「働く」ためのスキル（リスキリング）の観点からアイデアを創出し、地域（富山）でのXR関連の人材創出の望ましい環境の指針とする

### ワークショップレポート：

ワークショップでは4グループに分かれて上記目的のアイデアソンを実施しました。



図1 ワークショップの様子

XRを用いた、もしくはXRを構築する仕事や事業を実現するために必要なスキルは何か、またそういったスキルをどういうやり方・場所で学びたいかについて、はじめに個人でアイデアをキーワードにまとめてもらい、グループごとにキーワードを分類しながら整理してもらいました。（添付資料1）

### 【キーワードからの考察】

各グループから出されたキーワードから、XRに必要なスキルはプログラミングなどの技術的スキルを習得するだけでなく、様々な専門分野に関わる知識の獲得や多様なメンバーとコミュニケーション・プレゼンテーションするためのスキル、課題の発見や解決するためのスキルなど多岐にわたる学問的知識の習得及び実践的なスキル獲得が必要であることが整理できました。

また、Chat GPT 4oを使い全キーワードから5つのカテゴリーをサジェストしてもらったところ、表1のカテゴリーが作成されました。

それらを4象限マトリクスにプロットしたものが図2です。

X軸はスキル獲得が個人かグループかという軸とし、Y軸はスキル自体が学習からの知識獲得要素が強いか実践的な環境・現場からの獲得とし、5つのカテゴリーをプロットしました。

結果から、それぞれのカテゴリーに分類されたスキルについて、個人やグループで継続的に取り組める環境づくりが必要であることが整理できました。

表1 5つに分類されたカテゴリー

カテゴリー名	内容	代表的キーワード
Technology & Innovation (Tech & INNO)	先端的技術やクリエイションなど新しい分野への挑戦といった意味合いの強い学び	プログラミングやデザイン, デジタルアート, アプリ開発, イノベーションなど
Learning & Development (Learning & Dev)	学習や開発など, いわゆる一般的な学習や学び	人から学ぶやスマホ教室, 研修やリスティングなど
Personal Growth & Exploration	自己研磨や好奇心に基づく探究学習といった自己成長に関わる学び	個人の体験, イマジネーション, 現場体験, 好奇心など
Problem Solving	分析的客観的思考や課題解決のマインド醸成のための学び	アウトプットに向けた課題発見, トライアンドエラー, 問題を見つけるなど
Communication & Collaboration (Comm & Collab)	チームワークや有効なコミュニケーション, コラボレーションといった対人を通した学び	会話, プレゼンテーション, チームワーク, 心理的安全性など

また、スキルを獲得する場所に関するキーワードのみを抽出したところ、リアルな環境やメタバース環境などいくつかの場所が抽出されました。ジムや公園などは一人で身体を動かしながら思索できるような環境で、駅前留学やスマホ教室のような空間は皆がそこに気軽に集まれるコミュニティスペースのような場が求められていることがわかりました。

メタバースは個人でもグループでも状況に応じて役割を自在に変えながら利用できる空間として活用できる可能性があります。

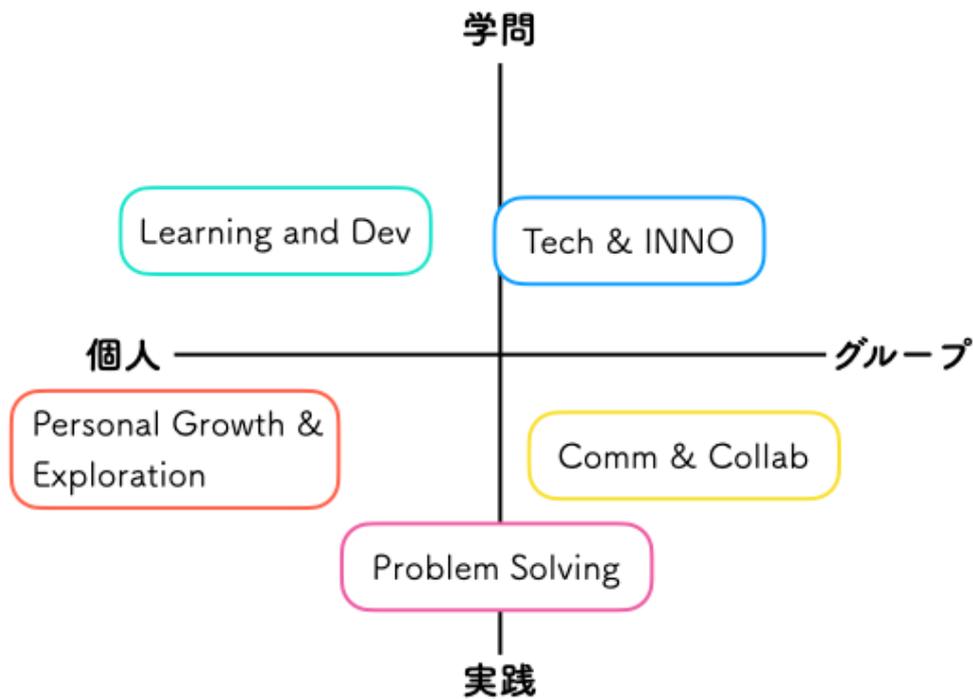


図2 キーワードから作成されたカテゴリーをマッピングしたマトリクス図

表2 場所に関するキーワード

大学
駅前留学
スマホ教室
家や店や街などリアルな環境
メタバース
ジム・公園

**【地域（富山）でのXR関連の人材創出のための望ましい環境】**

ここまでのまとめから、富山でのXR関連の人材創出の環境として富山県独自の機関である、県立大学のDX教育研究センターの存在が望ましい環境であることがわかります。

センターの存在意義についてはワークショップの時にも議論されましたが、4象限マトリクスの第1、第4象限にあたる領域が人材創出のためのセンターの役割であることが改めて明確になりました（図3）。

具体的には、地域に開かれた大学機関としての役割を持つセンターが地域と学生をつなげ、グループで先端技術を学び、習得する場（Tech & INNO・Comm & Collab）やそれを実践し地域や企業が持つ課題を解決する場（Problem Solving）を組織横断的に実現する、富山ならではの独自性のある組織として存在価値を発揮できるのではないのでしょうか。

県立大学は富山駅前にサテライト教室もあるとのことでしたので、駅前留学的な仕事の後に立ち寄れるようなコミュニティスペース的な学びの場を実現することもできそうです。

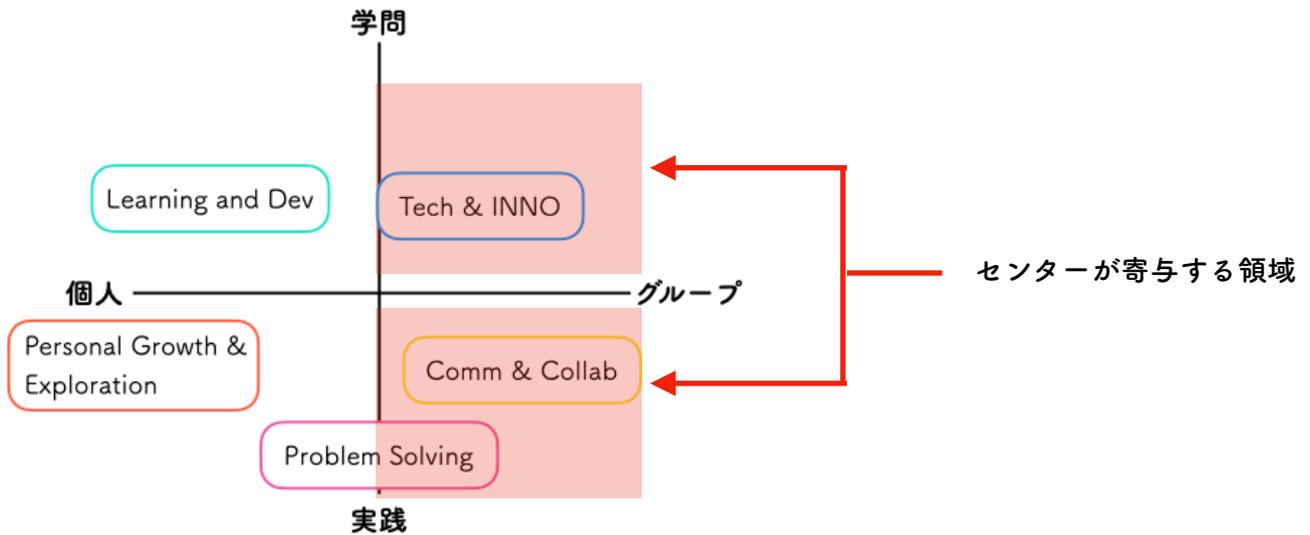


図3 DX教育研究センターが寄与するXR人材創出環境の領域

**【まとめ】**

今回のアイディエーションワークショップを通してこれからのXR人材の育成に必要なスキルや課題について、参加者のみなさんから幅広い考えを創出して頂きました。

そこから組織横断的な学びや広い視野、ともすると情報技術とは直接関係のないような学びもXRの可能性を広げるきっかけとして有効そうだとすることも見えてきました。

参加者のみなさんからXRはよくわからないところもまだあるから、とりあえずやってみようという意見や、小さく回してみるというやり方がよさそうだという声もあり、XRへの挑戦的な試みを前向きに捉えていらっしゃる姿勢が非常に印象的でした。

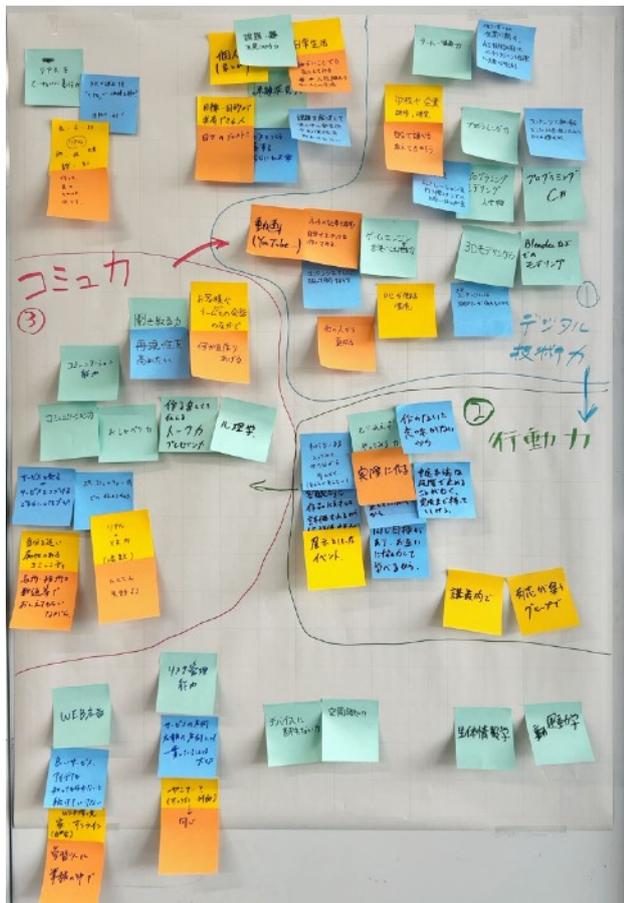
今回のシンポジウムを第一歩として、2025年もDX教育研究センターでみなさんと集い、小さく回して失敗し次への大きな成果となるような、XRの技術開発・応用に関する経験を積める機会を作っていけるよう、基盤作りを計画していきたいと思えます。

引き続きのお付き合いどうぞよろしくお願い致します。

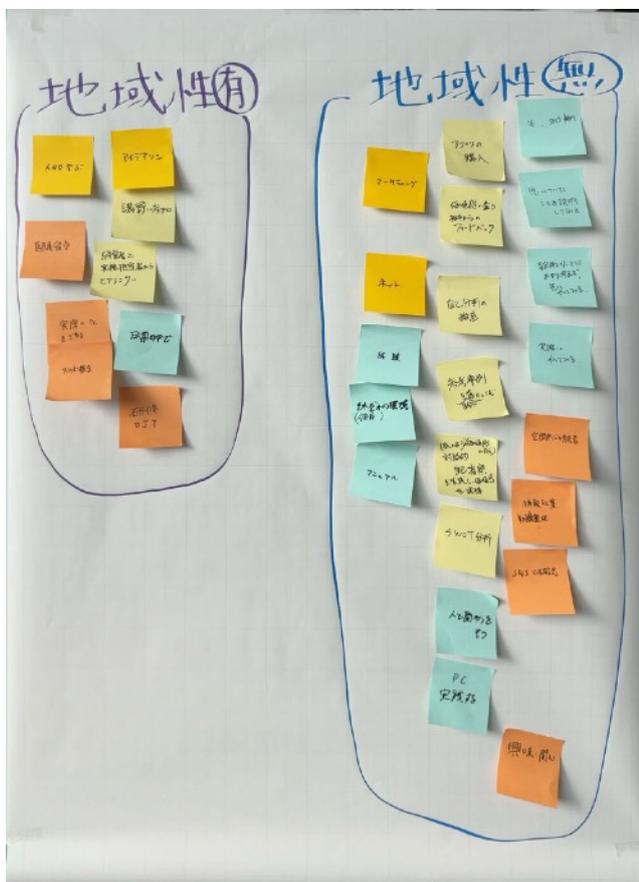
2025年1月6日

富山県立大学メタバースイベント実行委員会（仮）  
 唐山英明  
 上岡玲子（文責）





グループ3



グループ4