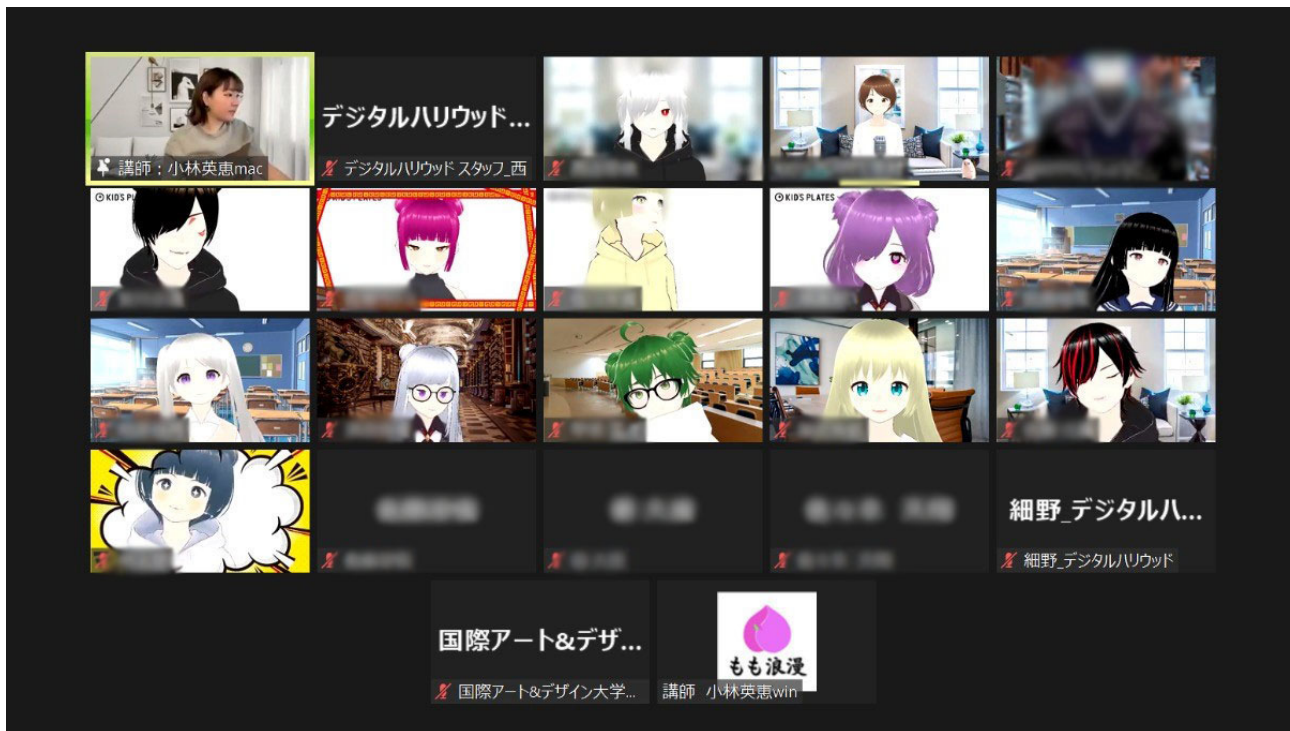




報道関係者各位

2022年6月2日(木)

「メタバース」学習効果にどう影響？ アバター生成・装着アプリケーション「beCAMing」を活用した 専門学校と初の実証授業を開始



ICT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を運営するデジタルハリウッド株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO 吉村毅、学長：杉山知之 以下デジタルハリウッド）と、NSGグループで、福島県郡山市で専門学校 5 校を展開するFSGカレッジリーグ 国際アート&デザイン専門学校（校長 齋藤勇二 以下、A&D）は、アバター生成・着用アプリケーション beCAMing（読み方：ビカミング）を活用し、学生・教員共に全員がアバターの姿で授業に参加する、「メタバース授業」の実施に向けて連携を開始し、その先駆けとして 2022 年 5 月 23 日に beCAMing を使用した特別授業を実施しました。

デジタルハリウッドでは現在、「オンライン授業と対面授業の二項対立から脱した質の高い教育を実現」するための「メタバース」活用方法とは何か、並びに、メタバースを活用した授業の学習効果検証に取り組んでいます。

その先駆けとして、5 月 23 日に、福島県郡山市の専門学校「国際アート&デザイン大学校」にて beCAMing を使用した特別授業（実証授業）を実施。当日は地元メディアによる取材も行われました。

今回のような実証実験は、専門学校では初めての取り組みとなります。

NSG グループでは、教育の ICT 化を担当する Ed-Tech 推進室が、コンテンツのデジタル化や ICT を活用した効果的な授業の在り方をグループの専門学校と進めています。その一環として、今後は、A&D ならびに Ed-Tech 推進室とデジタルハリウッドが協同してアバターの着用が学習効果にどのような影響を及ぼすかの検証をすすめ、レポートを続けていく予定です。





【beCAMing(ピカミング)とは】



(beCAMing を使用し、アバターを動かしている様子)

beCAMingとは2021年11月にリリースをした、デジタルハリウッド、キッズプレート、Pocket RDとの三社協同による学発プロダクトで、オンライン授業のためのアバター生成が簡単に行え、オンライン上で装着できるアプリケーションです。デジタルネイティブの価値観に寄り添う、オンラインファーストの学校づくりを支援することをミッションとした文教向けのサービスで、専用機材が必要なく、安価に使用できるところが大きな特徴です。

詳しくはこちらのプレスリリースをご覧ください。

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000002020.000000496.html>

【特別授業の内容について】

前述の5/23特別授業の講師は、デジタルハリウッド大学大学院 佐藤昌宏研究室 研究員の小林英恵氏が務めました。

授業のゴールを「学生がオリジナルのアバターを着用の上、オンライン上で2分間のプレゼンテーションを行うこと」と設定しました。

「自分をどのように演出するか」「どう見られたいか」をテーマに、それぞれ外見・性格・口癖等を決めキャラクターシートを約40分で作成。その後VRoid Studioを使用し約1時間でアバターをデザインし、beCAMingを通してアバターを着用したうえで、学生が一人ひとり作成したキャラクターの自己紹介プレゼンテーションを行いました。

また、アバターを着用することで変化する心境や行動、発言内容の変化などについても講義を行いました。アバターの持つ外見的個性が、着用者の行動にも影響を与えるという実験結果について、学生らは驚きながらも、「陽気な見た目のアバターを着用すれば、授業中ももう少し積極的になれそう」とコメント。アバターを通じたコミュニケーションについて理解を深めました。

【授業中の学生の様子】

参加した学生は声優科に所属する1、2年生の計15名で、「自分らしさ」を詰め込んだ思い思いのアバターを作り、オンラインでのコミュニケーションを楽しんでいる様子でした。





PRESS RELEASE

Digital Hollywood 2022

digital hollywood
academy

<https://academy.dhw.co.jp/>

授業の前半ではカメラオンにし実写で参加、授業の後半は beCAMing を使用してアバターで参加してもらいましたが、アバターでの参加は実写での参加に比べ、講師の呼びかけや他の生徒に対する反応がより多く見られました。beCAMing の機能であるスタンプを使ったりアクションのほか、拍手・挙手等のコマンドを使用し、積極的にコミュニケーションを図る姿が見られ、2 時間半に及ぶ特別授業が「あっという間だった」との声も寄せられました。

【アンケート結果】

授業満足度平均 4.7 点 (5 点満点)

【学生の声】

- ・アバターを用いることで授業が受けやすくなったり、キャラクターに愛着が湧くということが分かりました。(声優科 1 年)
- ・アバターになることで、授業内で発言がしやすくなりそうだと感じました。また、カメラをオンにしなくてよいので、プライバシーを守れるので良いと思いました。(アニメ声優科 2 年)
- ・今後オンライン授業や、授業外の活動として、アバターを使った配信などで beCAMing を活用して行きたいと思いました。(声優科 1 年)

【教員の声】

国際アート&デザイン大学校アニメ声優科 教員 矢田部翔子

バーチャルライバーとして顔出しをせずに声や歌の活動をしてみたいという学生の声もあり、今回の特別授業は非常に学生満足度の高いものとなったと感じています。アバターを作成したり、beCAMing を使ったコミュニケーションにより、普段以上に意欲的に取り組む学生の姿がありました。今後、学生の YouTube 等でのバーチャルライバーデビューや動画作成、オンライン授業等さまざまなことにアバターを活用していきたいと考えております。

■NSG グループ

New Sustainable Growth

NSG
GROUP

<https://www.nsg.gr.jp/>

NSG グループは、教育事業と医療・福祉・介護事業を中核に、健康・スポーツや建設・不動産、食・農、商社、広告代理店、ICT、ホテル、アパレル、美容、人材サービス、エンタテインメント等の幅広い事業を展開する 110 法人で構成された企業グループです。それぞれの地域を「世界一豊かで幸せなまち」にすることを目指して、「人」「安心」「仕事」「魅力」をキーワードに、地域を活性化させる事業の創造に民間の立場から取り組んでいます。





PRESS RELEASE

Digital Hollywood 2022

digital hollywood
academy

<https://academy.dhw.co.jp/>

■国際アート&デザイン大学校



学校法人 国際総合学園

国際アート&デザイン大学校

<https://www.art-design.ac.jp/>

地域貢献・社会活性化の核となるスペシャリストを育成・輩出し、学生個々の『好き』という気持ちを『スキル』として習得させ、夢描いている『仕事』へ繋げることを目的とした専門学校です。

デザイン・CG・アニメ・イラスト・マンガ・音楽・声優・動物分野において、世界で活躍することができる人材育成を目指しています。

地域創生・産官学連携に基づいた実践授業を通して、質の高い職業人材の育成をすることを目的に、企業のロゴデザインや公式キャラクター制作、CM ナレーション協力、映像制作など、産官学連携に付随した特別授業を147件実施(2021年度実績)しました。

また各種資格取得、コンペ入賞など「ONLY1、No.1」の教育実績を数多く輩出しております。

グラフィックデザインマスター科、グラフィックデザイン科、ゲーム・CG マスター科、ゲーム・CG 科、コミックマスター科、コミックイラスト科、マンガクリエイト科、声優科、音響・ミュージック科、e スポーツマスター科、e スポーツビジネス科、動画・映像クリエイト科、ペット総合科の12学科を展開しております。

コロナ化で加速したICT教育をより良い形で活用ができるよう、アバターやメタバースの授業活用なども積極的に推進し、学生1人1人のニーズに沿った教育を行うことで、夢の実現をサポートしてまいります。

■デジタルハリウッドアカデミー

digital hollywood
academy

<https://academy.dhw.co.jp/>

デジタルハリウッドでは、2005年のデジタルハリウッド大学開学当初より動画教材と対面授業を組み合わせる「ブレンディッド・ラーニング」による、教育の標準化と教育効果の向上を実現してきました。このノウハウを活かして、大学・専門学校・高等学校・中学校・小学校・塾・障害者支援サービス企業・教育サービス企業向けのオンライン授業の導入及び活用支援サービスが「デジタルハリウッドアカデミー」です。

新型コロナウイルスの脅威を経験して、教育のオンラインとリアルの最適な融合が問われています。

当サービスでは、例えば、デジタルクリエイティブ分野で実務経験が豊富な専門教員が不足している科目については、「プロクリエイター/エンジニアが教員を務める動画教材」を活用することで教育のクオリティと学生満足度を向上させます。同時に毎年繰り返し教育している基礎スキルについては、授業効率の向上も実現します。これらの改善を通じて創出できた新たな時間を活用して、学生一人ひとりの目的・目標に合わせて、きめ細やかに対応するアダプティブ・ラーニングを推進します。

これらを行うために、具体的には、動画教材の提供および開発、カリキュラムリニューアル、教員向け研修、教員紹介、デジタルハリウッド教員派遣による出張授業・オンライン授業の実施、さらには学生募集サポートから就職サポートまで、幅広く支援しています。

<導入実績 84校(2022年5月現在)>





PRESS RELEASE

Digital Hollywood 2022

digital hollywood
academy

<https://academy.dhw.co.jp/>

■デジタルハリウッド株式会社



<https://www.dhw.co.jp/>

1994年、日本初の実践的産学協同のクリエイター養成スクールを設立。現在、東京と大阪に専門スクールと、全国の各都市にWebと動画を学べるラーニングスタジオ「デジタルハリウッド STUDIO」、そしてeラーニングによる通信講座「デジハリ・オンラインスクール」を展開。2004年には日本初、株式会社によるビジネス×ICT×クリエイティブの高度人材育成機関「デジタルハリウッド大学院(専門職)」、翌2005年4月に「デジタルハリウッド大学」を開学。

設立以来、デジタルハリウッド全体で9万人以上の卒業生を輩出している。

さらには、2015年4月、スタートアップ志望者を対象としたエンジニア養成学校『ジーズアカデミー』を開校、同年11月には日本初のドローンビジネスを皮切りに、ロボットサービス産業の推進を目的とした『デジタルハリウッド ロボティクスアカデミー』を開校した。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室:川村

mail:press@dhw.co.jp

TEL:03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト : <https://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」: <https://www.facebook.com/SugiyamaStyle>

過去のプレスリリース: <https://www.dhw.co.jp/press-release/>

