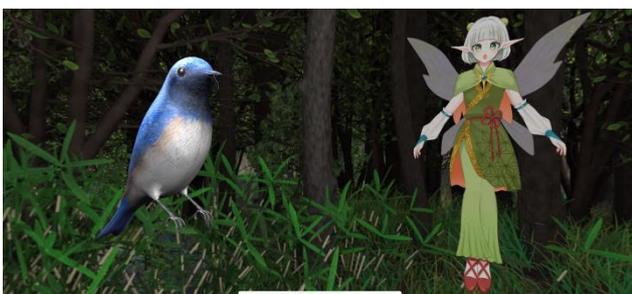
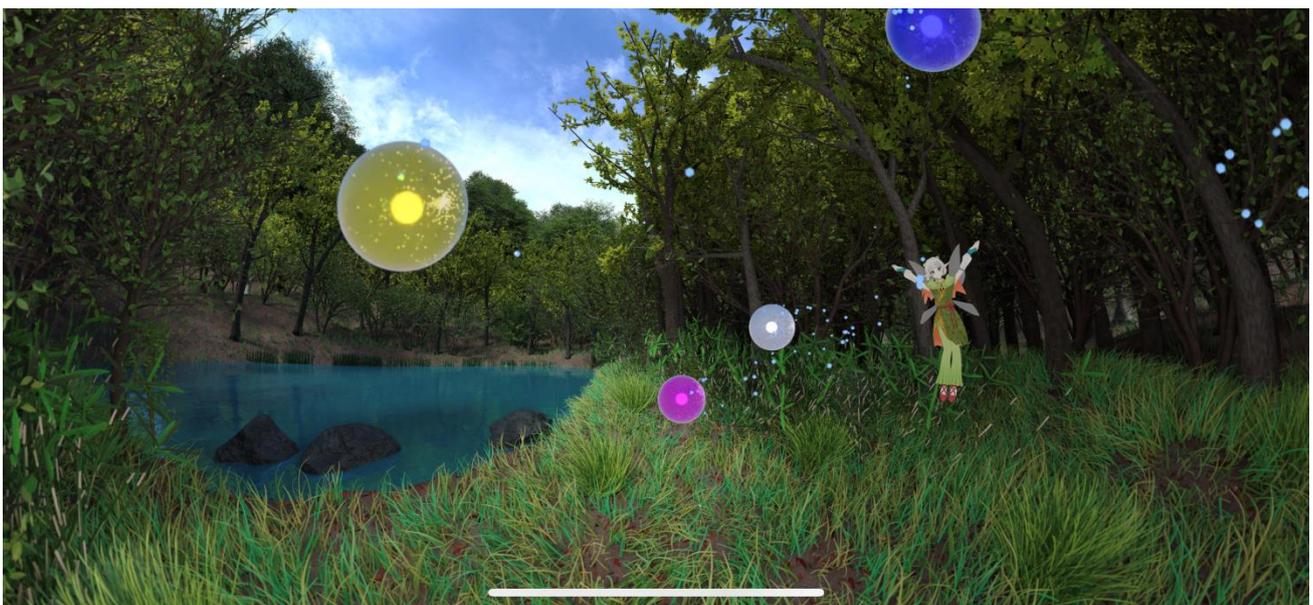


コロナ禍における新たな体験教育の機会として DX が浸透
XR 技術を用いた VR コンテンツ
「音のかくれんぼ」を3月30日より配信開始
～虫の鳴き声や鳥のさえずりに近づくことで自然体験学習をサポート～

KDDI と KDDI 総合研究所は、NHK エデュケーショナル（代表取締役社長:田波宏視）とともに、体験学習コンテンツ「音のかくれんぼ」（以下 本コンテンツ）を、2022年3月30日から配信開始します。KDDI 総合研究所のインタラクティブ視聴技術「音の VR」（注1）と NHK エデュケーショナルが保有する教育コンテンツの制作ノウハウを活用することで、知的好奇心を刺激する、遊びながら学べる体験学習を提供します。

音の VR ウェブサイト：<https://time-space.kddi.com/otonovr/>



本コンテンツは、バーチャル空間の森林の中で、春と秋の虫の鳴き声や鳥のさえずりに音と映像で近づくことができ、まるで隠れた鳴き声をたどりながら自然の中を探検しているかのような感覚を楽しむことができます。また、生き物の種類によって鳴くときの体の動かし方も違うため、鳥や虫が生き生きと鳴く姿は、本物の生き物が目の前にいるかのように感じる事ができ、本コンテンツを活用することにより自然体験学習をサポートします。

本コンテンツでは、春を告げるウグイスやオオルリ、秋の音色を奏でるスズムシやコオロギなど、時期に合わせて出現する鳥や虫の種類が変わります。また、ガイドとして森に住む音の妖精ポリウムニアが登場します。ポリウムニア役はアニメやゲームで活躍する声優の上田麗奈さんが担当し、鳥や虫たちの鳴き声をたどりながら森の中をナビゲートしてくれます。

■ コロナ禍における体験学習に関するアンケートについて

本コンテンツの配信にあたり、KDDI では 20 代～40 代の小中学生の子どもをもつ男女にアンケートを実施しました。その結果、新型コロナウイルス感染症の影響により“自然に触れ合う体験”が減少、教育機会が失われる中、新たな体験教育の機会としてスマートフォンアプリなどのデジタルデバイスを用いた DX が浸透し始めていることがわかりました。

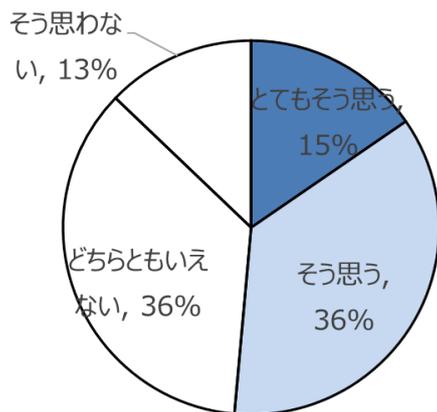
アンケート結果

【1】：新型コロナウイルス感染症の影響で小中学生の子どもに体験させられなかった項目で、「自然に触れ合う体験」が上位に。

- 1 友達と一緒に遊ぶこと (51%)
- 2 自然に触れ合う体験 (40%)
- 3 親子でのコミュニケーション (16%)

他、芸術的な才能を伸ばす (12%)、外国語を学ぶ (10%)、
上記に当てはまるものがない (23%)

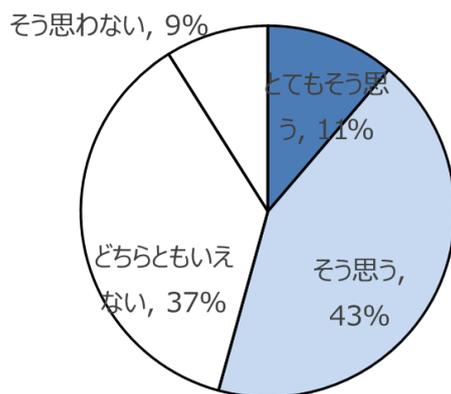
【2】：【1】で、「自然に触れ合う体験」と回答した方に、スマホなどのアプリ上で『動物や植物の鑑賞』を行えるサービスがあれば、体験させたいと答えた保護者が半数以上の結果に。



【提示した特徴】

- ・スマートフォンを手に子ども自身が『鳥や昆虫の鑑賞』を疑似体験
- ・精巧に作られたバーチャル自然環境で、鳥や、昆虫をズームする事で鳴き声を聞くことができる。
- ・移動もなく、コロナ禍でも安心。

【3】:【1】で、「自然に触れ合う体験」と回答した方に、新型コロナウイルス感染症で失われた学習の機会に対して、デジタルコンテンツ(動画やVR)を用いて『自然を体験できること』は有効な教育方法だと考える保護者が半数以上に。教育現場へのDXに対する理解が浸透し始めていることがうかがえます。



【コロナ禍における体験学習に関するアンケート調査 (KDDI 調べ)】

調査方法：インターネットによるアンケート調査

調査対象：小中学生の子どもを持つ全国の20代～40代の男女

調査人数：男女計741名

調査日時：2022年3月15日から3月17日

KDDI と KDDI 総合研究所は、2020年8月に2030年を見据えた次世代社会構想「[KDDI Accelerate 5.0](#)」を策定し、新たな社会基盤となる「ネットワークレイヤ」、「プラットフォームレイヤ」、「ビジネスレイヤ」の3つのレイヤとそれを支える7つのテクノロジーで新たなライフスタイルやビジネスを生み出すことを目指しています。

このたび、7つのテクノロジーのひとつであるXR (Cross Reality) 技術の一環で「音のVR」を活用し、NHK エデュケーショナルと共創プロジェクトを企画しました。

KDDI グループは、「通信とライフデザインの融合」を推進するとともに、「KDDI Accelerate 5.0」の取り組みを通じて"社会の持続的な成長に貢献する会社"としてさまざまなパートナーとともにワクワクする未来社会を創造していきます。

(注 1) 360 度動画の見たい・聴きたい部分に自由自在にフォーカスできるインタラクティブ視聴技術。(https://time-space.kddi.com/otonovr/)

(参考)

- ・バーチャル浮世絵のプレスリリース

以 上