

# 業務仕様書

件 名	共創の場形成支援プログラム（COI-NEXT）における「若者と大人の擬似対話体験」を目的としたメタバースの開発		
発注部署	研究・産学連携推進センター	担当者名	宮崎 智之
委託内容 (具体的に)	<p>1. 委託業務の目的</p> <p>横浜市立大学が取り組む「共創の場形成支援プログラム（COI-NEXT）」では、生きづらさを感じる若者の心の課題を包括的に研究する新たな学術領域を立ち上げ、得られる知見を基に心理的レジリエンスの獲得を促すコンテンツ（デジタルメディスン）を提供する複合型バーチャル空間(メタバース)「MeeTaa」の制作を行っている。特色・設計目標は以下の3点。</p> <p>(1) 日本国内の生きづらさを感じる若者へのケアを行い、若者がレジリエンスを獲得する未来を目指す。</p> <p>(2) 医療/教育/行政/企業などとの連携による多面的なケア機能の実装を目指す。</p> <p>(3) 若者世代の趣向の考慮と美的でゲームライクな3D空間の活用により、若者にとって魅力的かつ居心地のいい「居場所」となることを目指す。</p> <p>本委託業務では、同メタバース内に設置されるエリア（ワールド）の1つである「創造の場※」を作成し、WEB サイトまたはソフトウェア・ゲーム販売プラットフォームを通じた一般公開とダウンロードプレイが可能なものの開発を委託するものである。</p> <p>※創造の場</p> <p>「若者がやりたいことを見つけられる空間」をコンセプトにしたワールド。</p> <p>主には3DCGを活用した美的表現・展示作品とのインタラクション、実在の人物をモデルとした AI アバターとの会話などを通じて、若者の悩みの言語化の手助けや、向上的な目標意識獲得の支援を目指すものである。</p> <p>2. 委託業務の内容</p> <p>受託者は、下記に掲げる業務（1）～（3）を実施するものとする。その際、以下の留意点を踏まえること。</p> <p>(留意点)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・業務を進めるにあたっては、横浜市立大学と緊密に協議を行うこととし、十分連携しながら実施すること。</li> <li>・横浜市立大学が実施する、共創の場形成支援プログラム（COI-NEXT）の理念を適切に理解し、若者のメンタルウェルビーイングに資する機能要素を理解していること。</li> </ul> <p>(1) デザイン構築</p> <p>ワールド環境のデザイン構築を行う。</p>		

#### 【ワールドデザインの想定】

- ・三人称視点でキャラクターを操作し、自由に探索ができる 3D 空間を設計。
- ・各ワールドは利用者へ心のケア(ないしそれに類する疑似的なコミュニケーション)を行う人物(=ロールモデル)へのインタビューをもとに作成され、その人物から取得した写真・映像・作品等を紹介する展示空間である。
- ・ワールドはロールモデル毎に作成される広い部屋のような空間で、3D オブジェクトや視覚演出等を用いてファンタジー・SF 作品のような演出を施す。これによってメタバースというツールならではの表現性を心のケアに活用することを試みるほか、それらの美的表現そのものが利用者にとっての体験価値や利用のきっかけになることを目指す。
- ・ワールド内にはロールモデルへのインタビューをもとに作成された会話可能な AI アバターが存在し、利用者との対話や展示品の紹介などを行う。
- ・ロールモデルごとのワールドは隣接しており、利用者は自由に往来できる。各ワールドは一貫したコンセプトを持ちつつ、色彩やレイアウトや使用するモチーフ等で差異を設ける。(作成するワールド数は 5-10 程度を予定しておりロールモデルの選定・インタビューと並行して増設する)
- ・利用者は AI アバターとの会話や展示空間の探索をすることで、「メタバース空間で人と出会う」「日常では出会う機会の少ない様々な経験を持つ大人と出会う」という経験を獲得する。

#### 【ワールド設計の要件】

- ・学生を中心とした幅広いユーザーの利用を前提に、操作の簡便化や操作ガイド設計などの使用性に配慮する。
- ・長期的なハードウェア制約緩和(PC 動作要件の緩和やスマホ・タブレットへの移植)を考慮して、オブジェクト解像度や視覚効果などのグラフィック品質の調整を行う。
- ・ワールドのデザインや視覚表現を体験価値とするために、世界観(コンセプトの一貫性)を重視。使用するモチーフ、UI、テキスト等細部のデザイン計画をあらかじめ行う。

動作要件：Windows OS/Mac OS での動作

##### ・ Windows

OS：Win10 64-bit / CPU：Quad-core Intel or AMD, 2.5 GHz/  
RAM：8GB / GPU：16 GB VRAM / ストレージ：5 GB

##### ・ Mac

Apple Silicon 搭載 / OS：macOS 12.0 以上

グラフィックス：Metal-capable GPU /ストレージ：3 GB 以上の残量  
上記と同等以上の環境における動作安定

#### (2) スクラッチ製作

以下のユーザー体験が可能となるワールドのスクラッチ製作を行う。

#### <大人との擬似対話>

本学から提供する大人アバター（特定の人物の会話データ等を学習させ、質問を投げかけることで対話ができるプログラム）をワールドに実装させる。なお、必ずしもアバターは人物のような姿をしている必要はない。

本アバターは「日常生活では出会う機会の少ないであろう多様な経験を持つ大人」をモデルとして作成され、悩みや不安を抱える若者がユーザーとして来訪した際、その大人アバターとの会話を通じて多様な大人の姿を知り、生き方・考え方のヒントを獲得する「ロールモデル」としての役割を担う。

#### <記憶の回想ができるワールド>

大人アバターのモデルとなる人物からは、アバター作成用のインタビュー実施のほかに、過去の経験や思い出に関連した写真・映像・制作物などを提供いただく。それらを 3D オブジェクト化しワールド内に展覧することで、その人物の記憶や思考の断片などの内面的な世界観を視覚的に表現する。

#### <回遊体験の設計>

本ワールドの目的はユーザーに対する一方的な情報提示ではなく、ユーザーとなる若者自身が自己や将来について考える機会を創出すること、その一例としての「ロールモデルの提示」を行うことである。そのため、展示品観覧の恣意的な順路設計や結論の明示を控え、自由度の高い展示空間内の動線設計やアバターとの相互的なコミュニケーションを実現し、その過程でユーザーがさまざまな知識を獲得し、体験をし、思考を巡らせることを目指す。

### (3) 事務局（事業のマネジメント業務）

本事業をマネジメントしてく上での体制（以下、3 参照）整備はもちろんのこと、事業運営上必要な打合せ（オンラインをメインとしつつも必要に応じて対面）を定期的実施する。

### 3. 体制

本委託業務の責任者は、必要なマネジメント力や本事業の実施に必要となる知見を有していること。また横浜市立大学との連絡調整にあたるなど、本委託業務を円滑に遂行にするにあたって必要な指揮命令体制を整備すること。

その他、アーティストとデザイナーが開発メンバーの中に含まれており、新規性の高いクリエイティブな設計を目指せる体制であること。

### 4. 納品物

(1) 「創造の場」のプレイが可能なソフトウェアまたはワールドデータ

(2) 納品期限：令和 7 年 2 月 28 日まで

(3) 納品場所：横浜市金沢区福浦 3-9

横浜市立大学研究・産学連携推進センター

### 5. 契約期間

	<p>契約締結日～令和7年2月28日まで</p> <p>6. 守秘義務</p> <p>本業務内容については、先端的な研究内容や個人情報を含むことから、受託者は、本業務の実務において知り得た情報については、業務期間はもちろんのこと、業務期間終了後も発注元の許可なく第三者に情報を開示しないこととする。</p> <p>7. その他</p> <p>本仕様書に定めのないことは、別途協議により決定する。</p> <p>なお、本業務において知り得た情報は、守秘義務の観点から双方の合意なく第三者に遺漏してはならない。なお本守秘義務においては委託期間終了後も同様とする。</p> <p>8. 特記事項</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パススルー経費（ミーティングに係る費用、交通費等）</li> <li>・印刷費等の物品費</li> <li>・各種文書作成経費（会議資料、報告書、計画書、証明書等）</li> </ul> <p>不確定費用も想定額を計上すること。パススルー経費や想定されうる書類作成等にかかる経費も、別途請求のないようにすること。</p>
部分払い	しない
支 払 い	事業終了後、月末締め翌25日支払い（25日が休日の場合は翌営業日）