



令和6年1月26日

九州地方整備局

インフラ分野におけるメタバースの活用セミナー 受講生のWEB 募集を行います！

- 九州地方整備局（九州技術事務所、インフラDX推進室）では、土木研究所（茨城県つくば市）と連携して、ゲームエンジンを用いたインフラ整備の新たな設計手法（デジタルツイン・メタバース）の開発に取り組み、河川分野において全国初となる社会実装（令和3年12月：山国川）を行ったところです。その後、道路事業やダム事業においても社会実装されるなど、インフラ分野におけるメタバースが幅広く活用されています。
- 河川分野においては全国初となるセミナーを令和4年5月12日に開催し約1,000名に参加を頂きました。今回は河川分野だけではなく、道路分野やダム分野にも活用可能なセミナーを開催いたします。
- セミナーでは、本分野の第一人者の方々に、インフラ分野でのデジタルツイン・メタバースの活用について講演いただくとともに、実際のデータを元にメタバースの作成実習を行います。
- ついては、この度ウェビナー形式受講生の募集を行います。

- ・日 時 : 令和6年2月14日（水） 9:45～15:30
- ・定 員 : WEB 3,000名を予定
- ・参加費 : 無料
- ・申し込み期間 : 令和6年1月29日（月）～ 2月12日（月）
- ・主 催 : 九州地方整備局
- ・申し込み方法 : 別添チラシ QRコード参照
- ・プログラム : 別添参照

尚、開催案内につきましては、別途記者発表予定です。

【問い合わせ先】

九州地方整備局 企画部 インフラDX推進室

建設専門官 房前和朋（ふさまえ かずとも）（内線3317）

電話（代表） 092-471-6331

インフラ分野における メタバースの活用

第2回

メタバース（仮想世界）を用いた新たなインフラ整備の
セミナーを開催します。

メタバースを用いた川づくり技術を広く活用してもらうことを
目的に、令和4年2月1日よりゲームエンジンを用いたイン
フラ整備の設計手法のマニュアル(案)を公開しています。
(https://www.qsr.mlit.go.jp/infradx/page_game.html)
令和4年5月12日に公開したマニュアル(案)に関するセミ
ナーを開催し約1,000名の方にご参加いただき好評であった
ことから第2回のセミナーを以下の日時にて開催します。

開催日

2/14(水)
9:45~15:30

参加
無料

開催方法

ウェビナー形式

定員

3000名

申込方法

PC、スマートフォンなどから下記サイトまたはQRコードに
アクセスしてお申し込みください。

[https://zoom.us/webinar/register/
WN_gzHsICXLQRqm5y7pscdsdQ](https://zoom.us/webinar/register/WN_gzHsICXLQRqm5y7pscdsdQ)



※電話及びFAXでの参加申込は受け付けておりません。

申込期間

1/29(月)~2/12(月)

主催

九州地方整備局

CPD申請

本セミナーのJCAA(建設コンサルタンツ協会)CPDプロ
グラム認定は、現在申請手続き中です。
CPDプログラム認定は、セミナー終了後のWebによる
アンケート回答が必須条件となります。
このため、Web上の入力フォームに基づき、入力漏れなど
にご注意して入力頂いた後、当方にてアンケート内容を
確認して事前登録されたメールアドレスへ証明書(PDF)
をメールいたします。

プログラム

■開会挨拶

9:45~

山下 尚 氏 九州技術事務所長

■講演

1

9:50~10:30

九州地方整備局におけるメタバースの活用

房前 和朋 氏 九州地方整備局 企画部 インフラDX推進室 建設専門官

2

10:35~11:15

ゲームエンジンのノンゲーム分野での活用事例と最新機能について

杉山 明 氏 Epic Games Japan Senior Business Development Lead

3

11:20~12:00

河川事業の合意形成に活用するメタバース

林田 寿文 氏 国立研究開発法人 土木研究所 自然共生研究センター 主任研究員

■ハンズオン研修

13:00~15:30

メタバース(仮想世界)を用いたインフラ整備セミナー

佐藤 隆洋 氏 日本工営株式会社 中央研究所 技術開発センター 副センター長

事前
準備

ハンズオン研修を受講される場合には事前にソフトウェアのインストールとデータの
ダウンロードが必要です。
詳細はお申込み頂いた方に別途ご連絡します。

講師プロフィール

九州地方整備局 企画部 インフラ DX 推進室 建設専門官

房前 和朋 氏

略 歴

1992年建設省(現国土交通省)に入省。
2018年より九州技術事務所にてVR研究室
を設置して土木分野におけるVRやAI等の先
進技術開発に着手。現在は災害査定のDX化
や三次元管内図の開発等を推進。



Epic Games Japan Senior Business Development Lead

杉山 明 氏

略 歴

CGプロダクション、ソフトウェアメーカーなど
を経て、2018年5月にEpic Games Japanに
入社。エンタープライズ分野(ノンゲーム分野)
のセールスとして活動中。



国立研究開発法人土木研究所 自然共生研究センター 主任研究員

林田 寿文 氏

略 歴

専門は河川環境。河道設計時における治水と
環境の同時評価を可能にする「3次元の多自然
川づくり支援ツール」やドローンを活用した魚道
評価方法の開発に取り組む。国土交通省北海道
開発局、寒地土木研究所などを経て2018年
4月より現職。



日本工営株式会社 中央研究所 技術開発センター 副センター長

佐藤 隆洋 氏

略 歴

1998年4月日本工営入社。2018年より
UnrealEngineを地形データとの連携やマルチ
ユーザービューアに活用する取り組みを開始し、
現在までゲームエンジンの土木分野への活用
を広げている。



仮想世界の作り方を覚えると…

整備後の車の流れを可視化



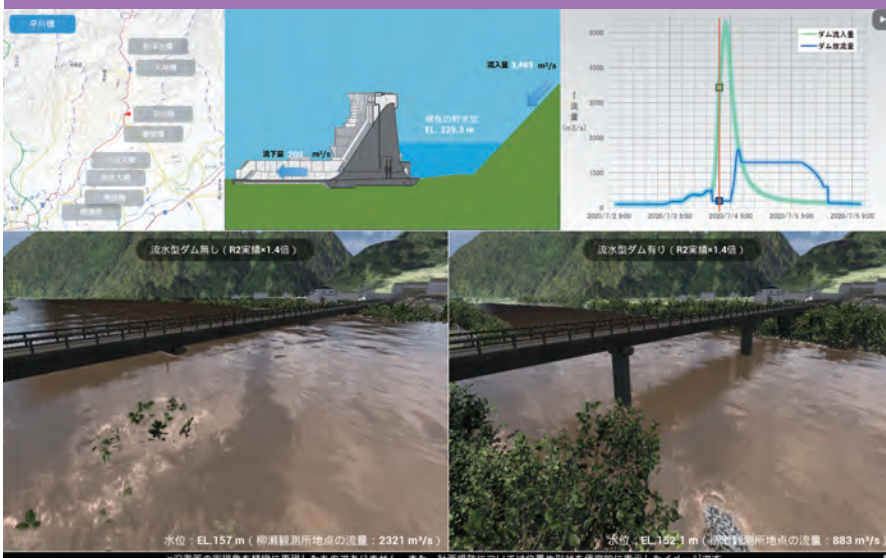
多人数で仮想空間のレビュー



仮想世界で景観を評価



ダムの効果を仮想世界で対比



VRによりものができる前に体験

