

令和4年5月6日

九州地方整備局

九州技術事務所

全国初メタバース（仮想世界）を用いた 川づくりセミナーを開催します！

- 九州地方整備局（九州技術事務所、インフラ DX 推進室、河川部）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、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。
- 本技術を社会に広く普及することを目的に、本技術の詳細を公開する、全国初となるセミナーを開催します。
- セミナーでは、本分野の第一人者の講師の方々に、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を行うとともに、実際の河川のデータを元にデジタルツインの作成実習を行います。

- ・日 時 : 令和4年5月12日（木） 9:45～15:30
- ・場所方法 : 九州技術事務所 DX サテライト（研修所1F）にて、対面及びWEB 併用
- ・定 員 : 対面 20名 WEB 1,000名を予定
- ・参加費 : 無料
- ・主 催 : 九州地方整備局

プログラム

■午前の部

開会挨拶 九州技術事務所長

9:45

① 「3次元データを活用した川づくりの現状と今後の展望」

9:50～10:30

リバーフロント研究所主席研究員（元土木研究所河川生態チーム上席研究員）

中村 圭吾 氏（WEB）

② 「ゲームエンジンについて（ノンゲーム分野での活用事例）」

10:35～11:15

Epic Games Japan Business Development Manager

杉山 明 氏（WEB）

③ 「メタバースを用いた川づくりの魅力とポイント」

11:20～12:00

山梨大学 大学院総合研究部工学域土木環境工学系 助教

大槻 順朗 氏（登壇）

■午後の部

④ 「メタバース（仮想世界）を用いた川づくりセミナー」

13:00～15:30

日本工営株式会社 事業戦略本部 DX 推進部 部長

佐藤 隆洋 氏（登壇）

【ハンズオン研修を予定しており、具体的な操作取得の様子をご覧頂けます】

【取材に関して】

- 取材につきましては、14:00～15:00 に於いて、別室での具体的な取り組み内容についての説明、対面でのメタバース作成の講義状況（インフラ人材育成センター）等を取材する時間を設けますので、よろしくお願い申し上げます。

●その他

取材を希望される報道関係者におかれましては、中止等の連絡のため、5月11日（水）12時までに取材登録書（別添－1）をFAX（0942-32-8292）にて送付願います。

*登録いただかなくても、取材いただいて差し支えありません。

*九州地方整備局では、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。（<http://www.qsr.mlit.go.jp/infradx/indexge.html>）

【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	
九州地方整備局	九州技術事務所		
	品質調査課長	糸山国彦（いとやま くにひこ）	（内線 351）
	電話（代表）	0942-32-8245	

メタバーズ（仮想世界）を用いた川づくりセミナー 取材登録書

【開催日】 令和4年5月12日（木） 9:45～15:30

- 取材を希望される報道機関におかれましては、中止時の連絡等のため
下表にて事前のご登録をお願いします。こちらの用紙に記載して頂き
FAX（0942-32-8292）にて返信をお願いします。
- *事前登録無しでも、取材していただいて差し支えありません。
- 新型コロナウイルス感染拡大防止のため、マスクの着用及び事前の検温をお願いします。

報道機関名	
ご氏名	
連絡先 (電話番号)	

【FAX 送信期限】 令和4年5月11日（水） 12時まで

メタバース(仮想世界)を用いた川づくりセミナーを開催します!

インフラ分野における メタバースの作り方と活用

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。(http://www.qsr.mlit.go.jp/infradx/indexge.html)

更なる普及を目的に、メタバース(仮想世界)を用いた川づくりに関連して、全国的な取り組みや最新の事例紹介の講演及び上記のマニュアル(案)の操作方法を説明するセミナーを以下の日時にて開催します。

開催日

5/12(木)

9:45~15:30

参加
無料

開催方法

ウェビナー形式

定員

1000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://us02web.zoom.us/webinar/register/WN_mDjwMZtCRHaOMdOKCH944w



※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

4/21(木)~5/10(火)

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~

小串 俊幸 氏 九州技術事務所長

■講演

1

9:50~10:30

3次元データを活用した川づくりの現状と今後の展望

中村 主吾 氏 公益財団法人 リバーフロント研究所 主席研究員

2

10:35~11:15

ゲームエンジンについて(ノンゲーム分野での活用事例)

杉山 明 氏 Epic Games Japan Business Development Manager

3

11:20~12:00

メタバースを用いた川づくりの魅力とポイント

大槻 順朗 氏 山梨大学 大学院総合研究部 工学域土木環境工学系 助教

■ハンズオン研修

13:00~15:30

メタバース(仮想世界)を用いた川づくりセミナー

佐藤 隆洋 氏 日本工営株式会社 事業戦略本部 DX推進部 部長

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

公益財団法人 リバーフロント研究所 主席研究員

中村 圭吾 氏

略歴

専門は河川環境。2010年本省補佐時代にALBによる河川測量に着手。福井河川国道事務所長時代(2016～)は河川CIMを現場で実践。土木研究所(2018～)では河川CIM標準化検討小委員会の幹事として標準化と社会実装を進める。2022年4月より現職。



エピック ゲームズ ジャパン Business Development Manager

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。



山梨大学 大学院総合研究部 工学域土木環境工学系 助教

大槻 順朗 氏

略歴

東京理科大学助教、土木研究所自然共生研究センター専門研究員を経て2020年4月より現職。専門分野は河川工学、応用生態工学、治水と環境の両立、多自然川づくりの技術を通じた持続可能な地域社会の構築に向けた研究を推進。



日本工営株式会社 事業戦略本部 DX 推進部 部長

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…

広大な範囲の仮想世界の作成



日照による日陰の
でき方の確認



護岸の種類を検討



多人数で
仮想空間のレビュー



VRによりものができる前に体験

