

報道関係者各位

2022年5月23日(月)

株式会社明電舎

非接触型安全体感教育の実現 「メタバース安全体感教育」を開発

株式会社明電舎（取締役社長：三井田 健/東京都品川区）とその子会社である明電システムソリューション株式会社（取締役社長：鈴木 典芳/静岡県沼津市）は、株式会社インフィニットループ（代表取締役：松井 健太郎/北海道札幌市、以下インフィニットループ社）及びそのグループ会社である株式会社バーチャルキャスト（代表取締役：松井 健太郎/北海道札幌市、以下バーチャルキャスト社）と共同で、製造現場などにおける労働者の危険の感受性を高め、労災防止につなげるための教育をメタバース※上で展開できる「メタバース安全体感教育」を開発しました。

【背景】

明電グループでは、2008年からグループ従業員を対象に、危険感受性を高めるための教育として安全体感教育を展開し、2016年からは社外にも、工場・建設現場等にて実施する出張教育を有償で提供してきました。これまで延べ27,000名以上にご受講いただき好評を得ております。座学だけではなく、VRを用いて労働災害を疑似体験できる取り組みを特長として、高い学習効果が期待できる安全教育を展開してきましたが、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、リアル環境での集合教育の実施が難しくなっており、非接触型の安全体感教育へのニーズが高まっています。

【「メタバース安全体感教育」の紹介】

開発にあたり、当社はインフィニットループ社と提携しました。同社は、xRアプリ、ゲーム、スマートフォン向けアプリ、Webアプリケーションなどの開発事業者で、特にVR・ARゲームなどの制作に多数の実績を有します。同社のメタバース技術と当社の教育ノウハウの融合により、明電グループでは初の試みとなるメタバース上での非接触型安全体感教育を実現しました。

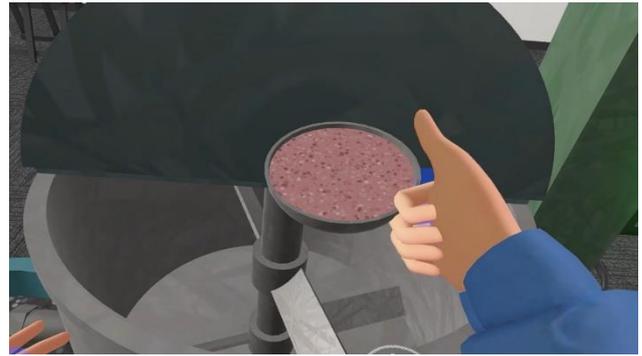
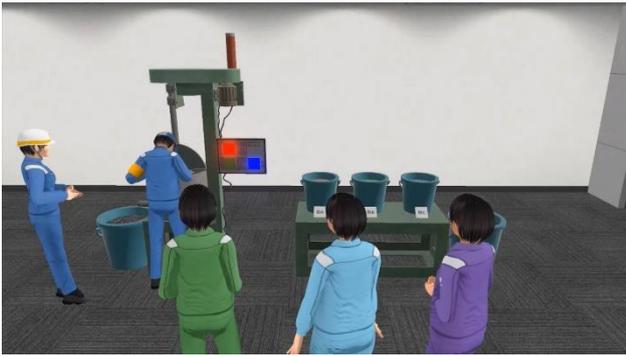
今回の開発では、バーチャルキャスト社が運営するVRメタバースコミュニケーションサービス「バーチャルキャスト」を使用することにより、短期間でのコンテンツ開発が可能となりました。

<システムの概要>

今回開発した「メタバース安全体感教育」は、講師と受講者がそれぞれアバター（自分自身の分身を表すキャラクター）となって実施するもので、バーチャルキャスト内に構築したメタバース上において、リアル（実体感）で開催する安全体感教育に近い教育環境を再現します。

アプリをインストールしたパソコン、ヘッドマウントディスプレイ、コントローラーがあれば、場所を問わず教育を受けることができるため、移動やコロナ感染のリスクなどを考慮することなく安全体感教育を実施することができます。

初回コンテンツとして開発した「**運転中の攪拌機で切創体感**」は、2022年度から社内教育での活用を開始しています。攪拌機は、素材の混合に広く使われる機械であり、様々な業界で使用されています。このコンテンツでは、攪拌機に材料を投入する作業において、ミスにより中に落としてしまった計量カップを機械が稼働したままの状態であらうという危険な行動を体感します。このように、メタバース環境において、リアルでは再現できない危険な状況を安全に疑似体験することができます。



今後は「プレス挟まれ体感」、「火災体感」、「回転機巻き込まれ体感」などのコンテンツの拡充を計画しているほか、過去に明電グループ内で発生した災害や事故の事例を語り継ぎ、学ぶための「安全伝承館での学習体感」などもメタバース上での提供を予定しており、将来的な外販も視野に入れて更なる開発に取り組んでまいります。

明電グループは、今後も社会インフラを支える企業として、労働災害撲滅のため、安全教育を推進してまいります。

※：メタバース：インターネット上でアバターが自由に活動できる仮想空間サービス

■VR安全体感教育 WEBサイト（コンテンツ動画など詳細をご覧ください）

https://www.meidensha.co.jp/mss/system/sys_07/sys_07_01/index.html

■動画URL

<https://meiden.box.com/s/hi1ubhlmhx4tbk8og9szrcpsc2datyaj>