

見せる展示から、 残る学びへ XR時代の防災EdTech



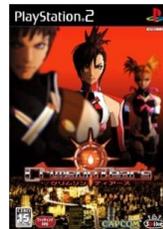
金丸 義勝

株式会社A440 CEO/CTO

代表取締役CEO/CTO：金丸義勝 (Yoshikatsu Kanemaru)



- 1996年 株式会社 VISIT 入社
- 2000年 株式会社 ソニーコンピュータエンタテインメント 入社
- 2000年 日本マイクロソフト 株式会社 入社
- 2003年 株式会社 プレミアムエージェンシー 創業
- 2008年 株式会社 ソニーコンピュータエンタテインメント 入社
- 2015年 株式会社 A440 創業





Our Home Ground: 金沢未来のまち創造館

A440 Kanazawa Lab. (旧野町小学校)

2021年設立。クリエイターや学生に機材を開放し、市民と共に「金沢発」のXRコンテンツを開発する研究拠点。

コンセプト：展示・保存・教育の融合

「金沢デジタルミュージアム構想」

- 市内17の文化施設の所蔵品を統合デジタルアーカイブ化。
- 単なる画像保存ではなく、「体験」としてのアーカイブ。

A screenshot of the Kanazawa Digital Museum website. The website has a white background with green and blue accents. At the top, there is a logo for 'GEDIYUPAS ユーゾファ' and navigation links. The main content area features a large, detailed digital image of a traditional Japanese mask with horns and a wide, toothy grin. Text on either side of the mask reads 'デジタルの金沢市の美術品を感じる' (Feel the digital art of Kanazawa) and 'チカラで伝統工芸品を場所。' (With power, traditional crafts in place). Below the mask, there is a search bar and a paragraph of text in Japanese. A circular logo for 'AR 体験' (AR Experience) is visible in the bottom right corner.

デジタルの
金沢市の美術品
を感じる

チカラで
伝統工芸品を
場所。

「からざわデジタルミュージアム」は、
金沢市内の所蔵する美術品・伝統工芸品に、
見て、触れて、感じることでできる
インターネット上の展示施設。
一部作品はAR体験*を扱い、
様々な角度から鑑賞することができます。

AR 体験

WebARでの 高精細表示と 最適化技術

Photogrammetry: 3D Gatewayによる
● 高精細スキャン。

Optimization: 重い3Dデータを、アプリ
不要のWebARでスムーズに表示。

Benefit: 誰でも、どこでも、自分のスマ
ホで「本物」を細部まで確認可能。



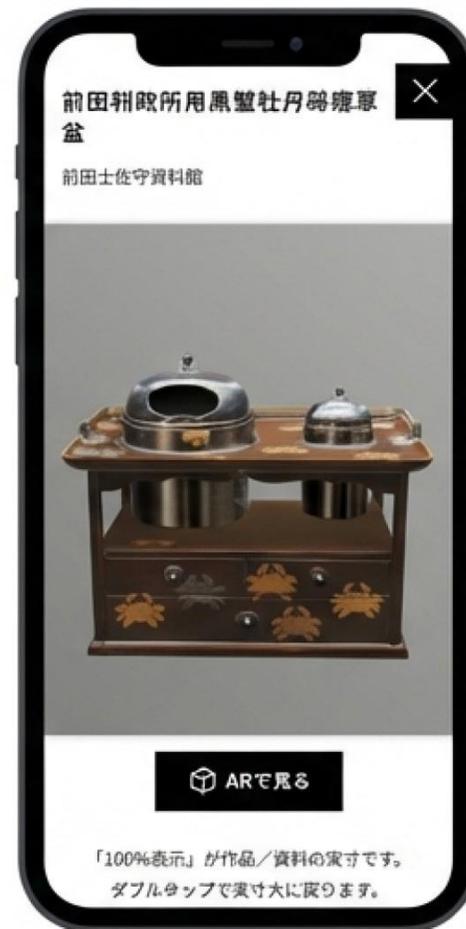
見えないものを見る探究



前田利政所用黒塗蟹牡丹 蒔絵煙草盆

ガラスケース越しでは見えない「引き出しの中」や「裏側」を観察。

UX: ダブルタップで実寸大(100%表示)に戻る直感的なスケール感。



「見る」から「なる」体験へ

自分自身が文化財の一部になる**没入感**。
歴史的遺産との心理的距離を縮めるエンターテインメントのアプローチ。
「怖い」「面白い」という感情が、記憶の定着を促す。



震災を経て：保存から「レジリエンス」へ

Before

観光・鑑賞のための
デジタルアーカイブ

After (Post-Noto Earthquake)

文化と風景の
「バックアップ」

自分の住む土地の「地形」や「歴史」を知ることが、
最大の防災（Soft Disaster Prevention）になる。

中能登町AR冒険の旅

観光アプリを「地形学習」へ転用



GPS連動で町内を回遊。



キャラクターとストーリーで、
子供たちが楽しみながら「土地」を歩く。



遊びながら、避難経路や高低差を
身体で覚える。



直感的な操作(なぞる・タップ)

Invisible Interface.

- Stirring: 矢印の方向にかき混ぜる（直感的操作）。
- Digging: タップして発掘する（達成感）。

説明書がないから、子供から高齢者まで「参加」できる。





風景の記憶・日常の保存

-  • デジタルツインによる「まち」のアーカイブ。
-  • 失われるかもしれない風景を、高精細に記録。
-  • 「過去の姿」を現地でAR表示することで、復興への希望とアイデンティティを維持する。

Gaussian Splattingによる高精度地形スキャン



データから物理的なモノへ (Phygital)

Case Study: のまちJAM 2025

1. 文化財を3Dスキャン。
2. 3Dプリンターで出力。
3. 子供たちが自由に「色塗り」体験。

デジタルで見たものを、手で触れて、自分の色にする。

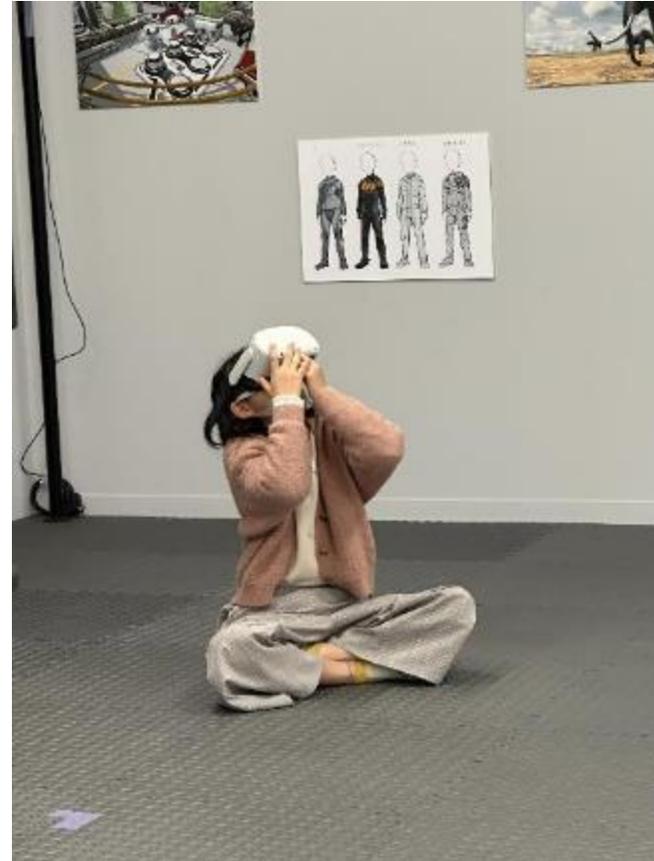


のまちJAM2025



学びの継続：Engagement

- 「勉強」ではなく「冒険」。
- 「保存」ではなく「創作」。
- 楽しいから記憶に残る。記憶に残るから、その場所と文化を守りたくなる。それが真の防災教育。





Technology × Entertainment × Resilience

XRで、災害に強い「未来の記憶」をつくる。

<https://a440.technology/>