

2Dリアルタイムコミュニケーション空間の開発

経緯

TeamsやZoom、Google meetのように双方向ビデオ通話ソフトが普及し、会議・授業を受けることができるようになったが、映像通話していないときに、コミュニケーションをとることが難しい状況だと感じていました。

また、様々な要因で学校に行けない生徒たちがどこからでも学ぶことができる環境を作ること、少しでも教育格差がなくなるようにしたいと考えていました。

そこで、社員間や生徒同士での交流ができ、精神的な孤立を防ぎ、互いのつながりを確認できるようなコミュニケーションツールが作成できないかと想いから開発に至りました。

取り組み内容

2D空間の中で、リアルタイムに他のユーザー同士でコミュニケーション（チャットやエモート）ができる。また、ドットゲーム風の画面とすることで、こどもたちにも興味を持って関わってもらいやすい。

1. オンライン2D空間（ワールド）
初期は学校ワールド
（ドット背景/ドットキャラクター）の開発。
2. チャット機能
キャラクターのチャットフォームから文章を送信し、コミュニケーションをとることが可能。
3. エモート機能（当初の想定にない追加機能）
文字以外のコミュニケーション方法として、エモート機能を実装。

来場者登録

ニックネーム
wellfield

アバター



企業名

株式会社ウェルフィールド

代表者

代表取締役 井田 和義

URL

<https://well-field.co.jp>

