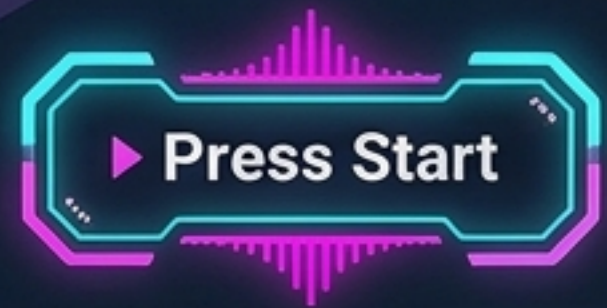


CCCB Virtual Crew

千葉市場のもうひとつの入口



現実の街を、 一夜限りの未来都市へ。

【千葉開府900年】

【回遊型都市体験】

【11/28(土)・29日(日)※予定】



現地に来られない人への、もうひとつの入口。



Quest Objectives



・距離の壁を越える



・心理的ハードルを下げる



・不登校・フリースクールの生徒に新しい居場所を

完璧な再現ではなく、 仮想空間ならではの未来都市。

📍 CCB Main Gate:
案内とルールの起点

📍 JBL Sound Market Lab:
音に反応する光の島

📍 Tesla Future Market Lab:
未来モビリティ展示

📍 Club HEK Echo2:
音楽と映像の仮想クラブ

📍 Welcome Area:
音量を抑えた安心の空間

【VR会場サポーター / デジタル運営チーム】として活躍。

STUDENT AVATARS - SELECT PLAYER



QUEST LOG: STUDENT ROLES & OBJECTIVES



Quest 1: 会場・エリアの制作

CCBの世界観に基づくオブジェクト配置・案内板制作



Quest 2: 仮想会場ホストとしてのおもてなし

アバターでの来場者案内・迷子対応・スクショスポット誘導



Quest 3: 空間のアップデート

より良くするための改善提案・通報補助

安全管理とモデレーションは、大人が100%担います。



ADMIN OVERRIDE COMMANDS

- ❗ [荒らし対応不可]: 生徒は直接対決・説得を行わない
- ❗ [直接交渉不可]: トラブルの最終判断は運営が実施
- ❗ [責任負担ゼロ]: モデレーション、NGワード設定、キック対応はすべて大人の「CCB大人モデレーター」が実行

生徒の心理的安全性を最優先。生徒の役割は「発見・報告」まで。

小さく作って、一緒に育てるプロトタイプ型。



★ Lv.1: プロトタイプ制作

小さなテスト空間の構築・
授業内ワークショップ

★ Lv.2: 限定公開で安全検証

招待制でのテストラン・
通報フローの確認

★ Lv.3:

2026年10月10日～11日
本番公開

CCB2026と連動した
「もうひとつの会場」オープン

遊ぶ側から、創る側へ。

XP GAINED



🏆 [実践的ポートフォリオ]

デジタルハリウッドの制作スキルを活かした3D空間制作実績。進路活動へ直結。



🏆 [次世代デジタル接客スキル]

eスポーツ科の強みを活かす。メタバース空間でのコミュニケーションとホスピタリティ実践。



🏆 [社会参加・自己肯定感]

学校外のリアルな地域イベント（千葉関府900年）を支える成功体験の獲得。

現実と仮想が拡張し合う、次世代の都市体験。

リアルな熱量
(音楽、夜市、地域の記憶)

デジタルの包摂性
(距離の超越、誰もが参加できる
入口、若者の創造力)

Result: 単なるハイブリッド配信ではない、
参加者が共に創る「未来の都市実験」の完成。

Accept Quest?

まずは30分、アイデア出しから
始めませんか？

- ▶ 生徒・学生の参加可能性（授業・課外活動）のヒアリング
- ▶ 小さなプロトタイプ制作に向けたブレスト
- ▶ 学校・保護者向けの安全ルールの共同定義

✓ [YES]

[LATER]