LOCAL
METAVERSE
AWARD
地方創生メタバースアワード
Powered by GARDE

本資料に含まれるアイデア、企画、またはその他の内容の使用、流用、実装は弊社の事前の承諾を必要とします。
お問い合わせは、以下までお願いします。
GARDEメタバース事業部(info@garde-intl.com)

日野将英

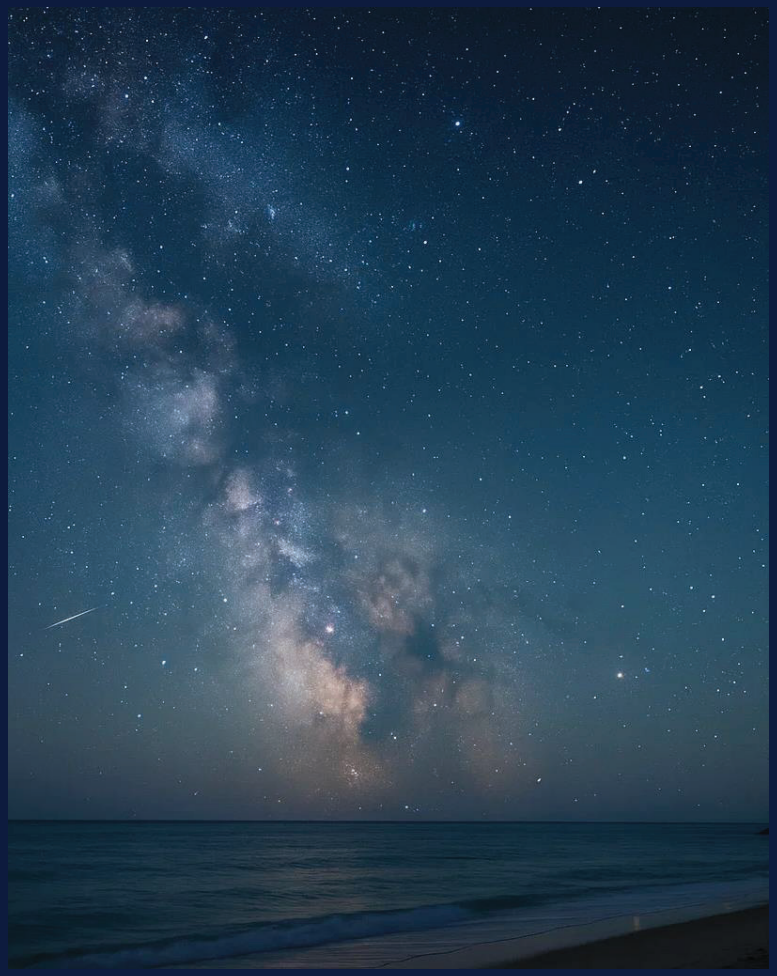
国頭人(くにがみんちゅ)とめぐる国頭村
バーチャル星空(てぃんがーら)ツアー

くにがみんちゅ
国頭人とめぐる
「国頭村バーチャル星空ツアー」
ていんがーら
～星空を通じた文化とことばの対話の実現に向けて～

目次

- 国頭村の強み
- 国頭村の抱える課題
- メタバースの特性
- 事業概要
- カスタマージャーニー
- ターゲット
- 事業情報
- 運営体制・収益モデル
- 事業規模
- 事業拡大計画
- KPI(重要業務評価指標)
- 競合事業との比較
- 期待される効果
- 参考文献

国頭村の強み



〇きれいな星空

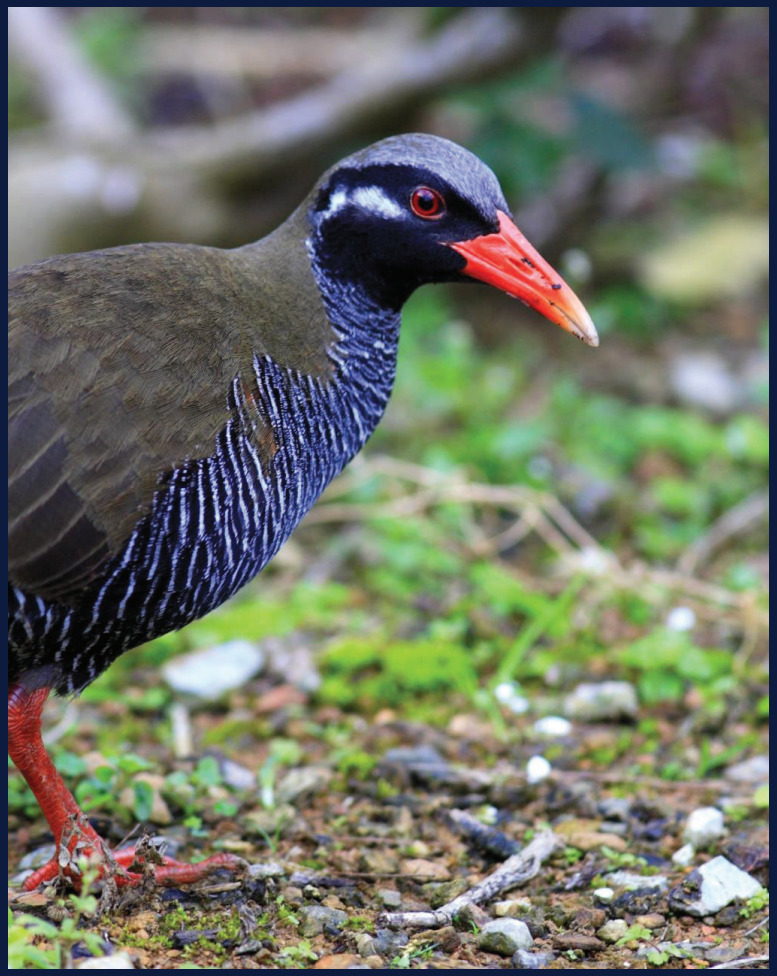
⇒きれいな空気によって多くの星を
　見ることができる

⇒低緯度に位置する立地により88星座のうち
　82個を見ることが可能

⇒**星空観望ツアー**も実施

⇒**星空保護区認定に向けて活動中**

国頭村の強み



〇豊かな自然

⇒亜熱帯の木々が生い茂る「やんばる」の地域に属する森（村域の84%）

⇒**貴重な動植物**が生息する自然の宝庫

⇒やんばる国立公園としてその自然は守られている

⇒2021年7月には**世界自然遺産に登録**

国頭村の強み

〇受け継がれる伝統文化

⇒長い時間を経て受け継がれてきた伝統文化

⇒安田区のシヌグ・大宜味村塩屋湾の
ウンガミは、**国の重要無形民俗文化財**に
指定されている

⇒独自の方言である**「国頭方言」が発展**

国頭村の強み

〇手厚い定住支援

⇒村主導の**手厚い定住支援**

⇒移住体験住宅を整備

⇒その他さまざまな助成金などの支援がある

国頭村の抱える課題

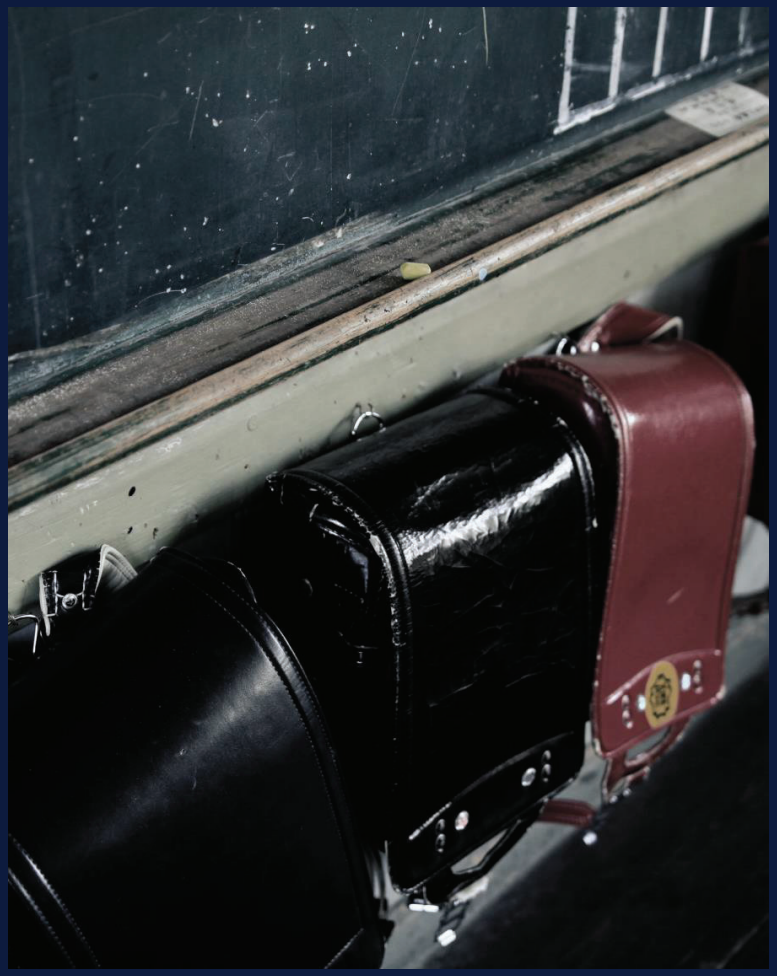
〇オーバーツーリズム

⇒豊かな自然が失われるリスク

⇒**世界自然遺産登録によってさらに加速**

⇒対応できる人員の不足

国頭村の抱える課題



〇少子化と交流の減少

⇒全国的に進む**少子化**

⇒地域社会の維持が困難に

⇒都市部のこどもたちと比べ教育機会や

交流機会が不足

国頭村の抱える課題

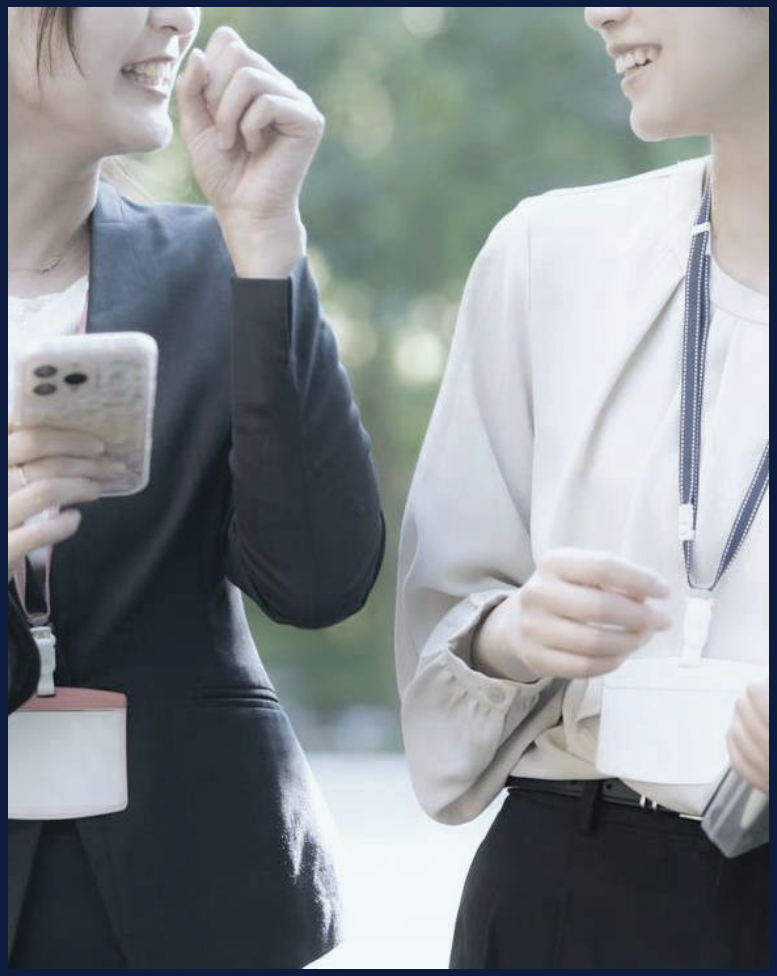
〇文化継承のむずかしさ

⇒少子化・人口減少により**伝統文化の担い手が不足**

⇒魅力的な**地域資源の情報発信が不足**

⇒最悪の場合、地域に根差した文化が近い未来に消滅する

国頭村の抱える課題



〇ことばの継承のむずかしさ

⇒少子化・人口減少によりことば・方言の継承者も不足

⇒ユネスコによって**消滅の危機に瀕している言語**とされている

⇒現在、すでに子供たちが新たにこの言語を学ぶ機会はなくなっている

メタバースの特性

強み

- **没入型の体験**を可能に
- 新たな経済圏の確立(NFTなど)
- **遠隔での利用**が可能

弱み

- 高額な初期投資を必要とする
- 定着率の伸び悩み
- **コンテンツが不足**

機会

- 新しい通信規格の普及(5Gなど)
- AIの発達と融合
- **バーチャル関連事業**の認知度向上

脅威

- **利用人口の少なさ**による
  経済規模の縮小
- 事業の認知度の伸び悩み

事業概要

事業名

くにがみんちゅ
国頭人とめぐる

「国頭村バーチャル星空（てぃんがーら）ツアー」

事業概要

〇事業概要

・既存のメタバースプラットフォーム(VRChat)上で参加できる**国頭村の星空ツアー**

・メタバースの活用により**ガイドや他の参加者と交流**しながら星空を楽しめる

・録画映像とリアルタイム映像のハイブリッドでサービス提供

・科学的な天文データを活用したVRで最大限楽しめる精緻な星空

・**方言によるガイド**や**やんばるの自然ならではの環境音**も楽しめる

・お試しのために無料版の配信も計画

・期間限定の特別企画も計画

事業概要

〇どのような問題を解決するのか

オーバーツーリズム	⇒	メタバースの活用
自然保護	⇒	自然保護に関する啓発・売り上げの還元(後述)
文化継承	⇒	方言によるガイド・三線の演奏
少子化・交流減少	⇒	移住の啓発

事業概要

〇メタバースを活用した国頭村星空ツアー

⇒バーチャル空間ならではの映像合成によって

わかりやすいリアルタイムの解説が聞ける

⇒メタバースやVRの活用によって

全国どこでも国頭村の星空が楽しめる

⇒録画映像等の活用により天候に左右されない

⇒**悪天候時の代替手段としても利用可能**

事業概要

〇メタバースならではの交流

⇒星空を見たほかの人たちと交流できる

⇒**全国津々浦々**のアウトドア好きとの**交流**

⇒**伝統文化の啓発の場**としても使える

⇒国頭村について星空以外のことを知ってもらうきっかけにもなる

⇒方言をベースにした交流も可能

事業概要

〇方言を用いた星空解説

⇒国頭地域で使われている国頭方言を活用

⇒**若者が方言に対してよい印象を抱くようになっている**

⇒バーチャル開催のため翻訳や標準語で併せて開催することも可能

⇒国頭方言は絶滅の可能性が高いとされており、さまざまな方法での継承が必要

⇒**方言を広める活動の一環になる**

事業概要

〇伝統的な音楽と虫の音を楽しみながら

⇒三線などの音楽を聴いて癒される

⇒**伝統音楽の継承**にもなる

⇒やんばるの独自の生態系ならではの

虫の音などの環境音も楽しめる

⇒家にいながら亜熱帯の自然を楽しめる

事業概要

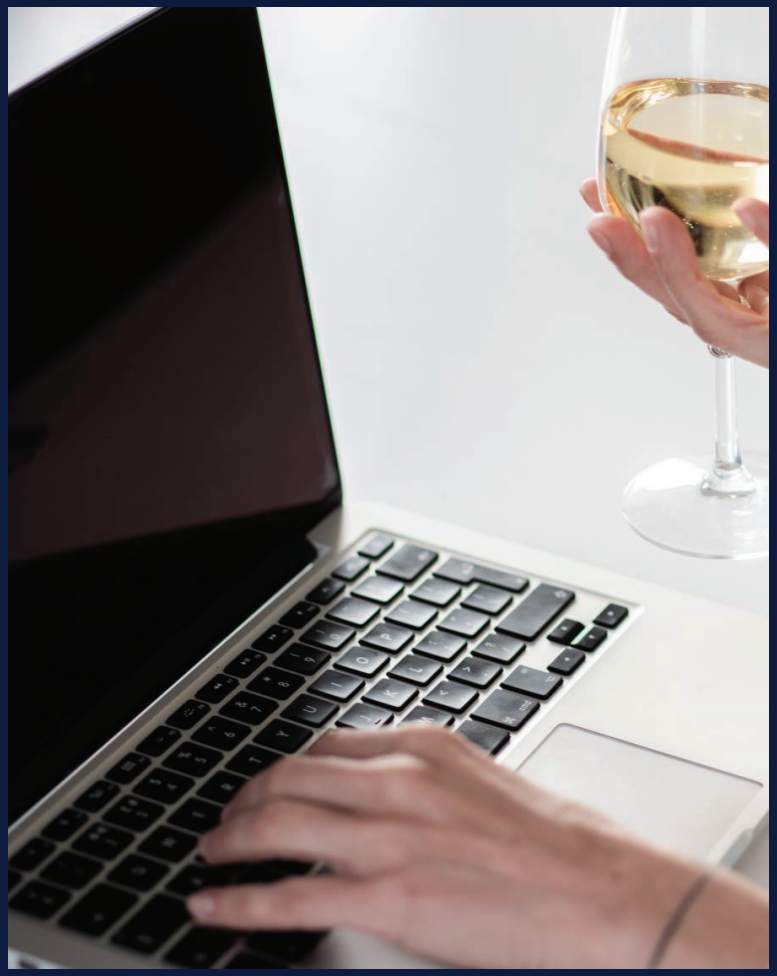
〇国頭村ならではのガイド

⇒低緯度地域でしか見られない星を
　しっかり見ることができる貴重な体験を提供

⇒独自に制定されている「**ヤンバルクイナ座**」や
　「**アガチャー座**」なども紹介

⇒実際のガイドと同じように「光害」に対する
　取り組みなども紹介

事業概要



〇YouTube等のサービス上での無料版の提供

⇒YouTubeではVR動画を投稿することが可能

⇒自分の好きなタイミングで楽しめる

⇒**無料お試しとして活用**することが可能

⇒無料のため**拡散力・話題性**に長けている

カスタマージャーニー
方言×星空!?
面白そう!
国頭村って
どんなところ?
きれいな
星を
見たい!
無料版の
体験
もっと
見てみたい!
みんなと
話してみたい!
国頭村
バーチャル
星空ツアー
(本事業)
やっぱり本物を
見てみたくなった!
参加者間での
交流
また色々
見てみたい!
特別企画
への参加
(リピーター)
この感動を
共有したい!
SNSへの
投稿
方言や三線に
感動した…
国頭村へ
訪問・移住
伝統文化
への関心
多様なニーズを
多様な体験へ誘導

ターゲット

〇10~30代のアウトドアや伝統文化に
興味を持つ若者層

⇒若者に国頭村について興味を持ってもらう
ことが**人口減少や少子化問題への対策**になる
ことが期待できる

⇒若者の**SNSによる発信力**の活用

⇒メタバースなどの**IT機器の扱いに慣れている**

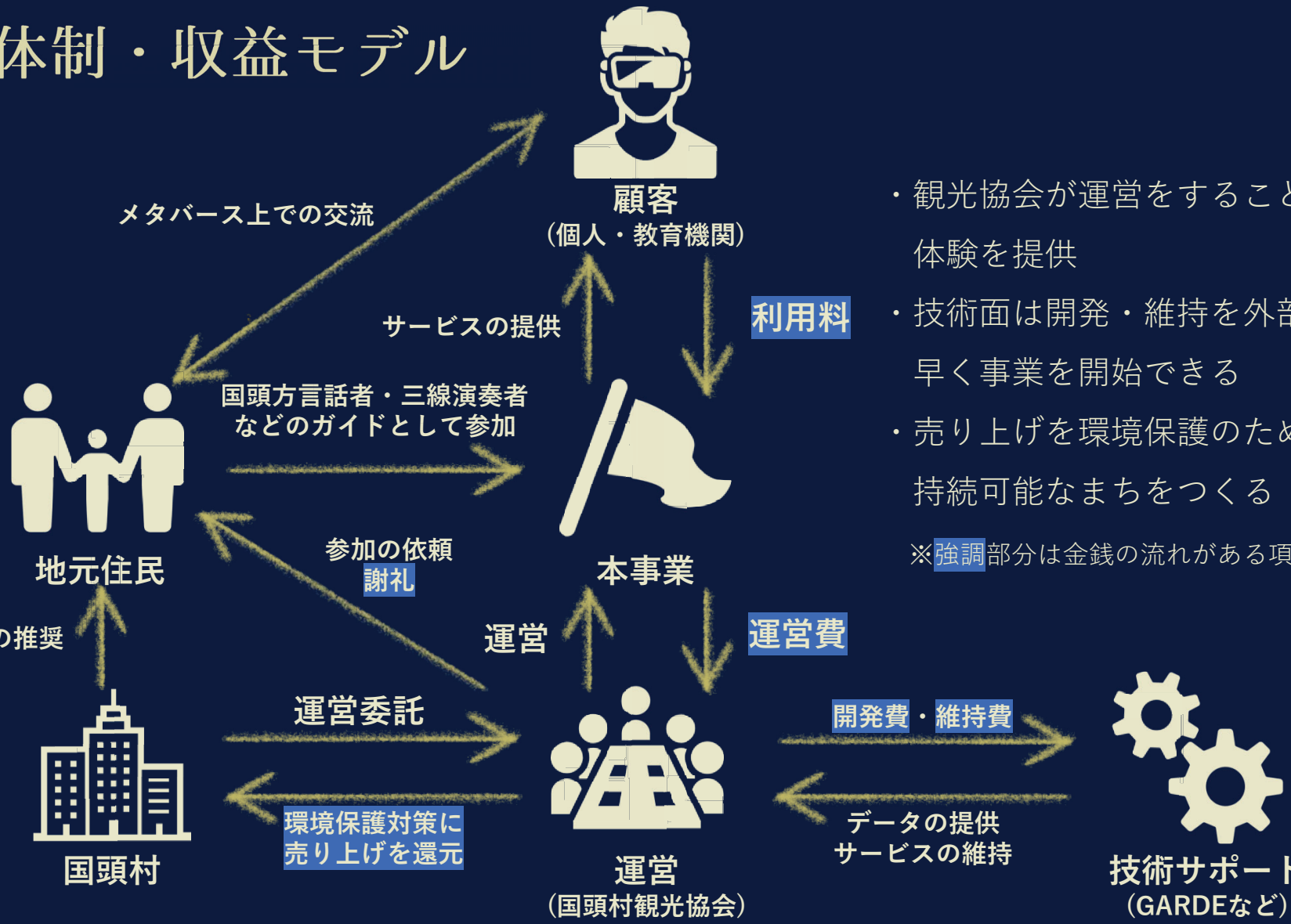
⇒アニメなどによるアウトドア人気の上昇
という機会の利用ができる

事業情報

・単価：大人/こども⇒**1000円/700円** ※1
　荒天時の代替手段としての利用では**半額**に
　長期休暇を活用した学生団体プランも整備
・時間：**60分**
・頻度：通常 1回/週(繁忙期は増強)
・場所：各自の家
・機材：スマートフォンを利用した紙製の簡易
　VRゴーグルを想定、**オリジナルキットを**
　希望者に送付(1000円)

※1：競合サービスの価格、本事業の採算性を考慮したうえで算出

運営体制・収益モデル

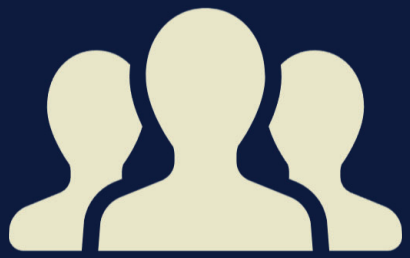


- 観光協会が運営をすることでリアルな体験を提供
- 技術面は開発・維持を外部に委託し、早く事業を開始できる
- 売り上げを環境保護のために還元し、持続可能なまちをつくる

※強調部分は金銭の流れがある項目

事業規模

①通常期の需要



日本の15~39歳の人口	3800万人 ※1
観光先に国頭村を選択する割合	0.1% ※2
星空観測を目的とする割合	50% ※3
本サービス利用割合	10%
本サービス利用者数	1900人/年

②代替案としての需要

国頭村内星空ツアー参加者(年間)	2000人 ※4
天候により中止になる割合	20% ※5
本サービス利用者数	400人/年

※1：メタバースの対象年齢を鑑みて10~14歳は除外して考えた
※2：日本人の延べ観光客数に対して国頭村の年間観光客数が占める割合
※3：星空保護区に認定されて、国立公園の一部であり、島であるという特性の一致する東京都神津島での観光目的に占める星空観測の割合を参照した
※4：国頭村内で開催されている「美ら星ウォッチング」「星空ツアー〜やんばるティンガーラストーリー〜」「星空撮影ツアー」の年間参加者合計を独自に推定したもの
※5：国頭村の一年分の天気データから曇り・雨が降った日数の割合より少し低い値(曇天でも実施できる場合があるため)

事業規模

③繁忙期の特別需要(教育目的)

小学校一学年当たり人数　**50人**

サービスを利用する学校数　**20件** ※1

本サービス利用者数　**1000人/年**

合計売り上げ

①通常期売上　**171万円** ※2

②代替案としての利用　**18万円** ※2

③教育目的での利用　**70万円**

オリジナルVRゴーグル　**200万円** ※3

合計売上　**459万円**

※1：大型連休の小学校でのイベントや理科の地学や社会科の地域についての学びの授業にて利用することを想定
※2：子供の利用者と大人の利用者が混在するため客単価を900円と想定して試算している
※3：オリジナルVRゴーグルは①ではVRゴーグルを持たないユーザー(9割近く)のうち半数ほど、②では機材の準備を要さないため0人、③では全員が購入することを想定し2000個の売り上げを想定している

事業規模

年間運用費用

サーバー管理費	6万円	※1
システム維持費	30万円	※2
人件費 (運営・業務量の増加分・環境保護費)	48万円	
人件費(謝礼)	32万円	※3
マーケティング・広告費	55万円	※4
VRゴーグル費用	170万円	
合計年間運用費用	**341万円**	

初期費用

ワールド開発費	100万円	※5
システム構築費	30万円	
合計初期費用	**130万円**	

※1：サーバー維持費はAWSの相場などを鑑みて5000円/月として計算
※2：運用頻度が低いサービスであるため10時間/月の維持費と考える
※3：通常利用の場合300回/年、学校利用が20回/年、1回あたり1000円の謝礼を考える。ただし、荒天時の利用時には本事業からの人件費の支出は考えないものとする。
※4：利用者のSNSでの発信やYouTube上の無料体験版の発信、既存のSNSアカウントでの発信以外で取り組む広告の費用。
※5：VRChatやClusterでのワールド制作依頼の相場、必要なワールドの規模が広くはないが正確な星の描写を必要とする点、リアルタイム・録画映像との併用を考慮した価格設定

事業拡大計画

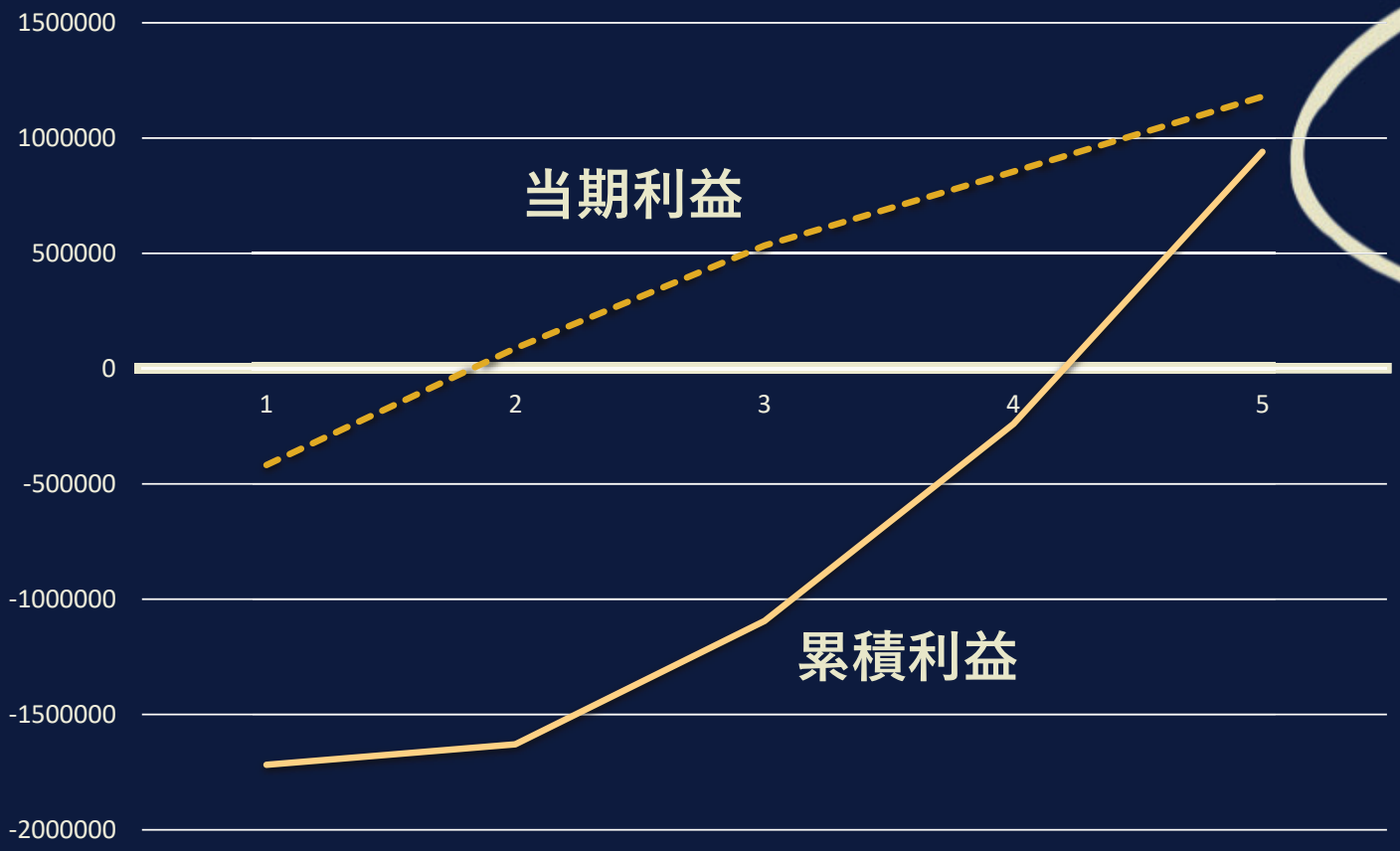
開催回数に応じた謝礼や環境保護費、広告費を
調整することで5年目で利益が安定する

〇5年間の運用でサービスを安定させる

	1年目	2年目	3年目	4年目	5年目
一般利用(人)	500	900	1300	1500	1900
教育利用(件)		10	15	20	20
VRゴーグル(個)		300	900	1500	2000
その他施策	SNS上での積極的な情報発信	VRゴーグルキットの販売によるリピーターの定着を目指す	地域イベントとのコラボレーション	・期間限定ガイド ・団体割引 などの整備	顧客の評価を判断して次の期間の目標設定
売り上げ(万円)	63	164	276	373	459

事業拡大計画

○5年間の運用でサービスを安定させる



上の折れ線が当期利益で、下の折れ線が事業開始からの累積利益である。
2年目からは売上総利益はプラスとなり、5年目には投資回収することが可能。

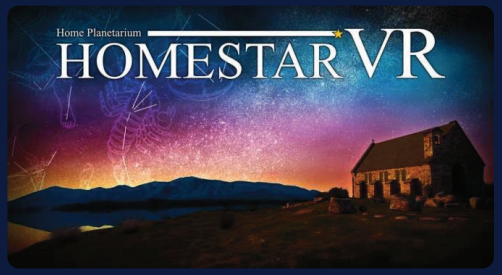
※歳出には固定費としてサーバー管理費・システム維持費・マーケティング・広告費用を、変動費として人件費を計上している(顧客数によって開催回数が変化するため)。
VRゴーグル費は売り上げ数を顧客数とは別指標で推定しているため売り上げのうちの利益分を追加で計上している。

KPI(重要業務評価指標)

〇事業を成功させるにあたっての重要な目標

	1年目	2年目	3年目	4年目	5年目
利用者合計(人)	900	1800	2450	2900	3300
SNS投稿(件)	100	200	300	400	500
移住問い合わせ件数(増加分)	2	5	10	15	20
無料版視聴回数	1000	2000	6000	13000	25000
売り上げ(万円)	63	164	276	373	459

競合事業との比較



○HomestarVR

・VRとホームプラネタリウムを融合した製品

・家で簡単に見ることができる

○現地でのガイド

・現地で実際にガイドに案内していただいて星を見る

・その土地由来の話も聞ける

○プラネタリウム

・大きなスクリーンで視聴することができる

・特別な番組を上映するケースが多い

競合事業との比較

各項目に対し相対的に評価を行った

	価格	手軽さ	解説の詳しさ	臨場感	交流
当事業	◎	○	◎	○	◎
HomestarVR	×	○	△	○	×
現地でのガイド	△	×	○	◎	○
プラネタリウム	○	△	△	○	×

競合事業との比較

〇競合事業にはない独自の強み

・**家にいながら**見ることのできるリアルな星空

・**方言**を交えた**親しみやすく、丁寧なガイド**

・**三線の音**や**虫の音**も楽しむことができる

・**国頭地域の星空と独自の星座**にフォーカスしたサービスは多くない

・星だけでなく**文化も学べる**

・ほかの**参加者やガイドと交流**できる

・**無料版による気軽な利用**から実際の体験を検討できる

競合事業との比較

〇本事業の弱みとその対処法

・段ボール製のVRゴーグルのため本物やプラネタリウムに**没入感で見劣り**する

⇒国頭村現地の星空ツアーに案内する**導線を作る**ことで幅広い需要に対応する

・一回課金制のため**再利用コストがかさむ**

⇒会員制度やスタンプ制度を拡充する

⇒**特別企画も設定**して飽きさせない工夫をする

・参加者の少ない初期には**交流がしにくい**

⇒初期には回数を少なめに設定して希少価値を上げるとともに
多くの人と交流できる**環境を整える**

期待される効果

〇交流による文化と啓発と移住の喚起

⇒星空ツアーの後の交流のタイミングで
　国頭村について知ってもらうきっかけに

⇒**祭りや伝統行事への参加の呼びかけ**ができる

⇒**手厚い定住支援**についても知ってもらう
　きっかけに

⇒国頭村についてだけではなく、**参加者同士の新たな交流の場**としての運用も考えられる

期待される効果

〇方言・ことばの広がり

⇒消滅の危機に瀕している国頭方言を
広めることで**文化継承に貢献**する

⇒方言という独自の文化資源の活用の促進

⇒ことばや文化の壁を感じている人の
国頭村への移住のハードルを下げる

期待される効果

〇オーバーツーリズムの予防・解消と環境保全

⇒現場以外でも楽しめるようにすることで

オーバーツーリズムを防止

⇒地域住民に安心感を持ってもらい

移住へのハードルを下げる

⇒当事業で得た利益を環境保全に役立てる

ことで**持続可能なコミュニティを維持**する

期待される効果

〇星空保護区認定に向けた啓発活動

⇒念願の星空保護区認定に対し、**知名度の向上**、**支援の増加**などという形で後押しになる

⇒「光害」対策への取り組みについての啓発と協力への理解を得ることが可能に

⇒認定後に拡大するであろう需要にも対応することが可能

期待される効果

〇本事業の成功時の経験を他所に活かす

⇒国頭村の**星空以外の観光資源にも応用**

(普段は立ち入りにくいやんばるの森や
なかなか潜ることのできない海など)

⇒他の沖縄県の自治体や島嶼部、星空観望に
力を注いでいる地域との**垣根を超えた協力**

参考文献

地方創生メタバースアワード Powered by GARDE :
https://garde-metaverse-award.com/
photoAC :
https://www.photo-ac.com/
Yambaru Dark Sky Forest
https://yambaru-dark-sky-forest.okinawa/
琉球新報「太鼓に合わせ『エーヘーホーイ』　安田のシヌグ、4年ぶり実施『忘れず継承を』　沖縄県・国頭村」
https://ryukyushimpo.jp/news/entry-1770241.html
Ethnologue
https://www.ethnologue.com/language/xug/
パブリックドメインQ
https://publicdomainq.net/
沖縄県公式移住応援サイト　おきなわ島暮らし「移住取組における中間支援組織養成講座：国頭村の移住取組視察レポート」
https://okinawa-iju.jp/news/5177/
PAKUTASO
https://www.pakutaso.com/
ゆいゆい国頭「国頭村まつり大盛況！」
https://www.yuiyui-k.jp/1073/

参考文献

Yambaru Dark Sky Forest 「国頭村の夜空に輝く★やんばるくいな座初公開！！」
https://yambaru-dark-sky-forest.okinawa/topics/2024/07/07/1007/
PRTimes「本当に”キャンプブーム”なのか？キャンプ経験に関する調査実施！
https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000248.000018246.html
星と森のキャンプ場国頭村森林公園
https://www.kunigami-forest-park.org/stella/
南日本新聞デジタル「『方言、かっこいい』…若い世代の受け止め変化、アイデンティティーの象徴に　専門家『標準語と使い分け、少しでも後世に』」
https://373news.com/news/local/detail/185628/
NFT GUIDE「意外と過疎なのか？メタバースの定員人数とは」
https://nft-guide.jp/2022/12/12/post-3466/#
日本総研「メタバースの概要と動向～ビジネスシーンでの活用に向けて～」
https://www.jri.co.jp/MediaLibrary/file/column/opinion/pdf/13531.pdf
国頭村「国頭村観光振興基本計画(案)」
https://x.gd/j30tO
神津島村商工会「来島者アンケート集計結果」
https://x.gd/4x8SY
OKUMA オクマプライベートビーチ&リゾート
https://okumaresort.com/

参考文献

沖縄県公式ホームページ「観光客行動歴分析レポート」
https://www.pref.okinawa.jp/_res/projects/default_project/_page_/001/011/822/01gaiyouban.pdf
OCVB「沖縄リピーター層に関する調査（令和5年度）」
国土交通省観光庁「旅行・観光消費動向調査　2024年年間値及び2024年10-12月期（速報）」
https://www.mlit.go.jp/kankocho/news02_00031.html
The Weather Channel
https://weather.com/ja-JP/weather/monthly/l/Kunigami+Son+Okinawa?canonicalCityId=dbbe83adf553d9f8c08a4f00cae23881
厚生労働省「分母に用いた人口」
https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/jinkou/geppo/nengai08/sankou3.html
国立教育政策研究所「第１章　適正な学校・学級規模に関する意識の実態」
https://www.nier.go.jp/kankou_kiyou/kiyou131-0101.pdf
国頭村観光協会
https://kunigami-kanko.com/
コニカミノルタプラネタリウム
https://planetarium.konicaminolta.jp/tenku/charge/
HomestarVR
https://www.pckt.co.jp/vr/hsvr/gearvr/
毎日新聞「ｅｙｅ戻った笑顔つなげたい　沖縄　岐路の伝統行事」
https://mainichi.jp/graphs/20240112/mpj/00m/040/052000f/20240112mpj00m040038000p

参考文献

GARDE「メタバース空間をトータルデザイン。ブランディング/デザイン会社の GARDE が新サービスの提供を開始しました。」
https://www.garde-intl.com/newsletter/newsrelease/newservice_metaverse_JP.pdf
Icon-rainbow
https://icon-rainbow.com/
Lancers「VRChatの依頼・発注・代行」
https://www.lancers.jp/menu/tag/VRChat?srsltid=AfmBOoq90Axo7AvxeCfaMH6M4i5QjlXFg1_X6K_b5kzlrJ1KU4tOXQq3
メタバース総研「メタバース開発の費用はどれぐらい？活用方法ごとの相場を紹介！」
https://metaversesouken.com/metaverse/cost/
SOURCEFORGE「Best VR Development Platforms in Japan」
https://sourceforge.net/software/vr-development/japan/?utm_source=chatgpt.com
Reddit「How much are you being billed for your AWS services?」
https://www.reddit.com/r/aws/comments/95ju75/how_much_are_you_being_billed_for_your_aws/?utm_source=chatgpt.com&rdt=49659
メタバースの費用はいくらかかる？導入から運用まで徹底解説
https://uefn-metaverse.jp/metaverse_cost/
C-Chorus「AWS料金はどう決まる？料金が決まる仕組みとケース別の目安を解説」
https://cloudnavi.nhn-techorus.com/archives/1865

参考文献

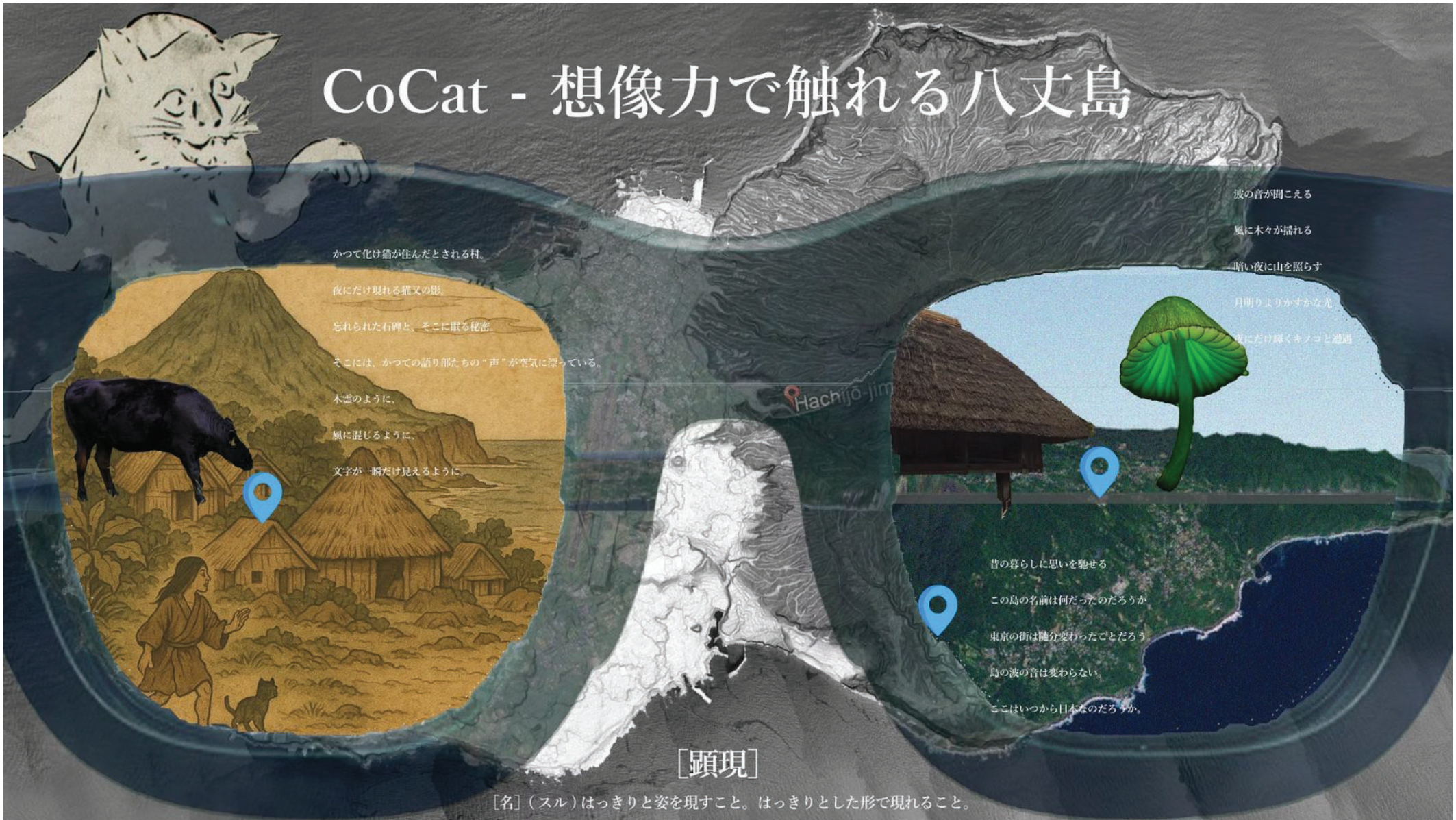
Pulse「Budgeting for Paid Ads in Japan」
https://pulsemarketing.jp/insights/budgeting-for-paid-ads-in-japan/?utm_source=chatgpt.com
ハコスコ
https://hacosco.com/vr-goggle/
SMBC日興証券「初めてでもわかりやすい用語集売上総利益（うりあげそうりえき）」
https://www.smbcnikko.co.jp/terms/japan/u/J0044.html
Meblio辞書
https://www.weblio.jp
フキダシデザイン
https://fukidesign.com/
Unsplash Evgeni Tcherkasski
https://unsplash.com/ja/@evgenit

奥村光貴

Co-Cat：想像力で触れる八丈島

～化け猫が紡ぐ“意味”と“関係性”の観光再構築プロジェクト～

CoCat - 想像力で触れる八丈島



［顕現］

［名］（スル）はっきりと姿を現すこと。はっきりとした形で現れること。

八丈島には化け猫の伝承が残る。眼鏡を装着した散策者が祠や巨石を発見する。
すると、かすかな鈴の音とともに白黒まだらの猫がふわりと現れる。
猫は何も言わない。ただ目を見つめ、しっぽで合図する。
ついて行くと、空気が揺らぎ、世界がゆっくり別の色に染まる。
目の前に、八丈語の古い化け猫伝承に基づく世界が広がる。

かつての散策者たちが残した刻印が八丈島の物語に重奏する。
体験を終え、世界がまた揺らぎはじめる。猫がこちらを振り返る。
小さな問いが現れる。　ー あなたは何を見た？ どんな物語を紡ぎたい？ー
新たな一節が、その場所に「語り部の種」として埋め込まれる。
猫はまた何も言わず、ふっと姿を消す。新たな発見の証だけを残して。

想像と意味をつなぐ観光再生プラットフォーム

見えているのに、見えていない風景があります。
聞こえているのに、届いていない声があります。

CoCatは、島に眠る「物語」や「関係性」を、
テクノロジーの力で再び浮かび上がらせます。

観光の概念を、物語体験へ。CoCat がつなぐのは、
「場所」ではなく、「意味」と「ひと」です。

現状と課題

人口減少という数値の背後には、もっと深い"意味の喪失"が進行しています。

記憶の喪失

人が減ることは、その土地に宿っていた記憶までもが静かに失われていくことを意味します。

文化の喪失

地域固有の文化や伝統が継承されず、
地域のアイデンティティが薄れていきます。

関係性の喪失

人々の間の絆や地域との繋がりが弱まり、コミュニティの基盤が揺らいでいます。

表層的な観光体験の限

見るだけの観光

現在の観光スタイルは「見る・体験する・帰る」といった一方向的な"消費型"が主流

交流の欠如

交流の設計がなされておらず、島の暮らしが"背景"になっている

感情的つながりの不足

訪問者が地域に「再訪する理由」や「感情的なつながり」を持てない

結果として、観光が経済的にも文化的にも持続せず、地域への還元が乏しい

島からの人口流出

若者は島を離れ、文化は消えていく。

進学・就職で島を離れる

若者は進学や就職で島を離れ、戻ってこない

帰る理由の喪失

「帰ってきたくなる理由がない」

未来へのビジョンや文化的な誇りが見えづらい

文化の風化

地元の文化や民話、伝統行事が日常の中で

語られなくなり、記録されず風化していく

アイデンティティの脆弱化

地域のアイデンティティが脆弱になり、

ますます若者は離れていく

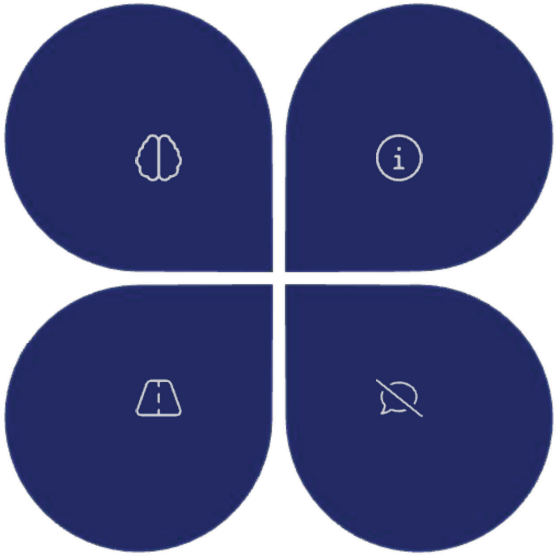
想像力そのものの喪失

想像力の薄れ

物語的な意味づけや、未来への希望を重ねる"想像力"が薄れています。

未来像の欠如

この想像力の欠如が「地域の未来像が描けない」最大の要因です。



情報としての消費

目の前の景色を「情報」として消費するだけで、想像する余白がありません。

語られない風景

文化的体験が「語られない風景」となり、記憶されないまま流れていきます。

観光モデルの限界とは何か？

消費型観光の限界

「外から来て、体験して、去る」型の観光では、地域との深い関わりが生まれません。

関係性の欠如

消費の場としての「利用」で終わり、関係や共感が育ちません。

ブランド価値の停滞

観光地としての「ブランド価値」が深まらず、持続的な発展につながりません。

観光客と地域住民の関係が生まれない

限られた交流機会

観光客が地域住民と出会い、対話し、
互いの価値観を交換する機会は
極めて限られています。

- 宿泊はホテルや民宿中心
- 住民の生活に触れる設計が少ない
- 一時的な滞在で終わる

関係人口の不足

観光が**「非日常の消費」**にとどまる限り、若者が将来この島で暮らしたいと思える"関係人口"として育ちません。

- 訪問者の記憶に「人の温度」が残らない
- 再訪意欲につながらない
- 持続的関係が構築されない

地域の物語が受け継がれない

深い歴史と独自文化

八丈島は、流人文化や独特の言語（八丈方言）、黒潮文化など、深い歴史と独自の文化を有しています。

語られない文化

伝統行事や民話、口承文化が観光導線に組み込まれておらず、年配者の間だけで語られるものになっています。

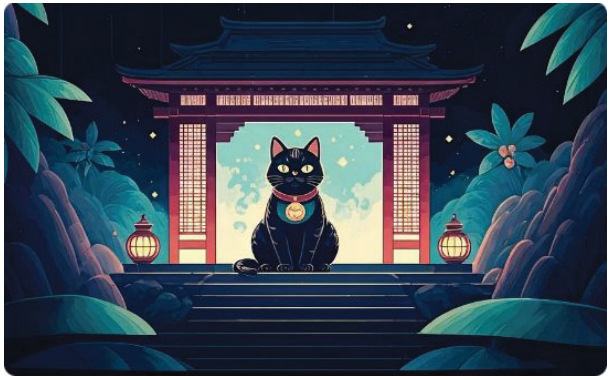
心に残らない体験

地域の「記憶」や「意味」が観光体験に組み込まれていないため、島の魅力が表層的にしか伝わりません。

共感者の不足

文化や物語が「住民だけのもの」となり、来訪者が地域の未来を共に考える"共感者"になれません。

CoCatとは？　八丈島の化け猫の伝承

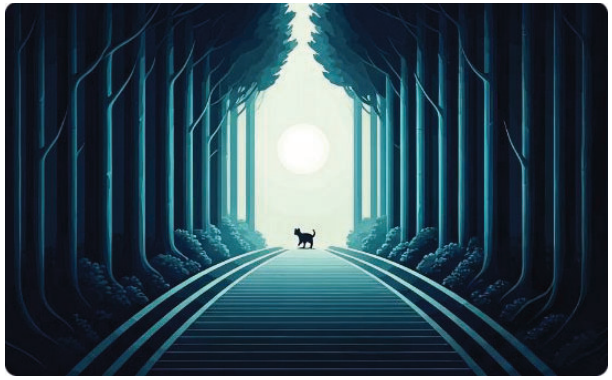


化け猫の記憶

八丈島に暮らす語り部・栄子おばぁの語る化け猫の伝承から、想像の力をひらきます。

語り継がれる物語

「猫に騙された話」は空想ではなく、日々の暮らしの中で人々が実際に語り継いできた記憶です。



世界の境界

猫は日常と非日常、見える世界と見えない世界のあいだに、ひっそりと立っていました。

CoCatとは？　八丈島の化け猫の伝承

新しい旅の案内役

想像と意味の世界へと誘うメディエーター

風景に物語を重ねる

見る人の想像力を開く案内人

記憶と文化の再構成

失われつつある地域の記憶や文化を再構築

意味の発見体験

観光客自身が"意味"を発見する体験へと導く

ARグラスによる"もうひとつの世界"

体験者はAR対応のグラスやスマートフォンを通じて、実際に歩いている風景の中で、猫に出会います。
そして猫に案内され、かつて存在した暮らし・物語・感情が可視化されていく世界を目にします。
あなたの感じたことをその場に残します。そしてその後、元の世界に戻ります。

メタバースで再構築される文化・記憶・物語

文化的アセット

民話や流人の記録、島の方言・祭礼の音源などが統合されます。

語りの記憶

高齢住民から採録された語りの記憶や写真が保存されます。

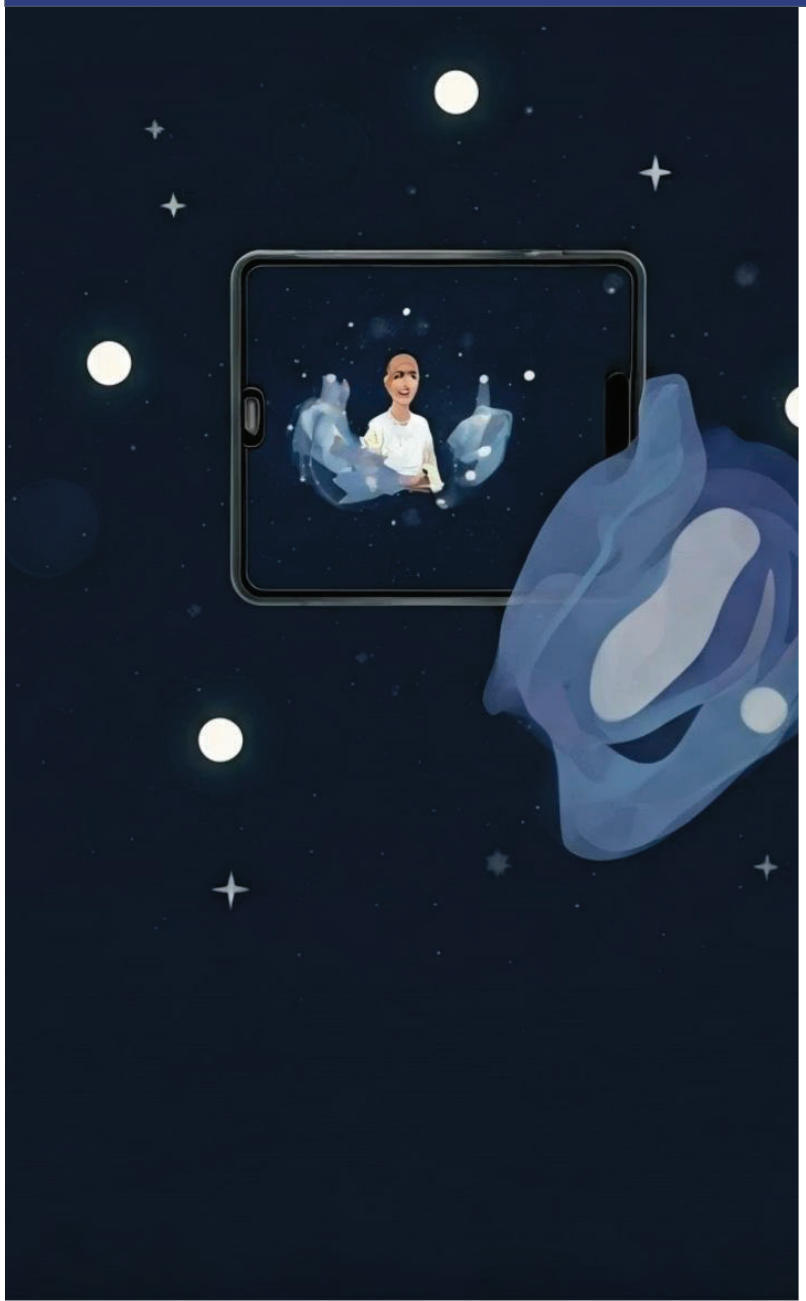
多層的な記憶

過去・現在・未来の多層的な記憶が統合・蓄積され、更新され続けます。

新たな視点

若者や訪問者自身がアップロードした新たな視点や物語が加わります。

観光客は「語り部＝当事者」へと変化する



体験

AR体験を通じて地域の物語や記憶に触れます。

共感

その土地の意味を再発見し、感情的なつながりを形成します。

参加

感じたこと・考えたことを音声・映像・言葉として投稿します。

継承

地元住民や次の訪問者に、記憶が「手渡し」されていきます。

CoCatによる価値創造の解決モデル

関係性の可視化

AR体験を通じて、観光者は地域の歴史・記憶・文化と"意味的につながる"

風景の変容

島の風景が「ただの景色」から「物語の舞台」へと変化

共鳴の創出

観光者が一時的な通過者から物語の共鳴者へと変化

声の主役化

地元住民の声・記憶・語りを"観光体験の主役"として可視化

地域文化の継承をデジタルで再構築

従来の文化継承	CoCatによる文化継承
口承による限定的な伝達	音・映像・3Dモデルでの記録・拡張
受動的な鑑賞	再編集・語り直しができる構造
地域内での閉じた継承	地元住民と外部訪問者の共創
保存中心の文化財管理	再生産する文化プラットフォーム

CoCatが描く未来とは？

島に生きる記憶を次世代に編み直す

八丈島には、消えかけている言葉、物語、営み、風景の記憶があります。それらは過去の遺物ではなく、未来を形づくる"文化の種"です。

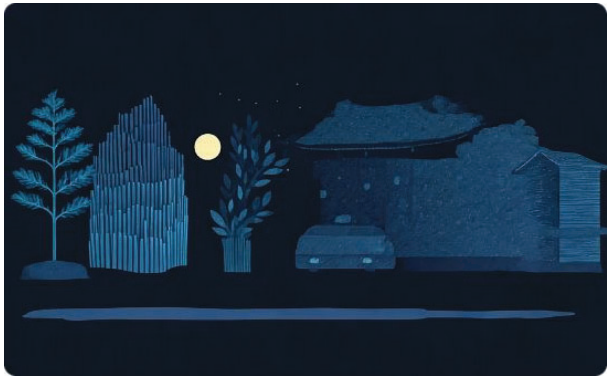
- 島の記憶を可視化
- 外から来た人と再発見・再解釈
- 次世代が誇りと共感をもって編み直す

持続可能な観光を超えた「関係創造産業」へ

従来の観光は、経済効果や来訪者数に偏りがちでした。しかし、これからの地域には「意味のあるつながり」が必要です。

- 共に物語を編む体験設計
- 地元住民が"語り部・創造者"になる
- 継続的な関係・参加へと変える

地域の未来を、共に描き、共に創る。



地元との共創体制

住民からの記憶収集・AR体験拠点の設置を進めています。

テクノロジー連携

AR/VR開発・メタバース設計企業との協業を推進しています。

教育・文化領域との連携

探究学習、文化財保全、サステナブル教育との接続を図っています。

島は日本の縮図。島から日本、そして世界へ。

体制

李 在賢（Zaiken Lee）

全体マネジメントを担当。コーネル大学ホスピタリティおよび京都大学MBA卒。株式会社CyberWoodを創業予定。そのチームでこのアイデアは作成した。

奥村 光貴（Koki Okumura）

世界観・経営デザインを担当。京都大学大学院にて教育情報学・教育データ科学を研究。起業・受賞経験多数。

西岡 賢人（Kento Nishioka）

内部アルゴリズムを担当。京都大学大学院にて最適化アルゴリズムを研究。

サポート

板谷玲哉（Reiya Itadani）

メタバース表現・AR/VR空間デザインを担当。カタルーニャ工科大学大学院にてコンピューターサイエンス群衆シミュレーションを研究。

小副川博通（Hiromichi Osoegawa）

経営顧問。国立大学法人奈良女子大学特任教授。日本アイ・ビー・エム株式会社を経て、日本郵便株式会社にてシステム室長を歴任。

久保島瑠奈

現地とメタバースでの相互体験

メタバースを活用した飯豊町活性化に関するアイデア

久保島　瑠奈

目次

01 はじめに

02 ターゲットの自治体と
自治体が抱える課題

03 アイデアの概要

04 アイデアの詳細

05 まとめ

1. はじめに

1. はじめに

本企画書をご覧いただき、誠にありがとうございます。

本企画書は、ターゲットとする自治体（飯豊町）を現地とメタバースの相互で体験することで、自治体の魅力を最大限に引き出し、多くの方々に訪れていただくことを目的としております。

本アイデアでしか体験できない特別なイベントを通じて、参加者にターゲットとする自治体の魅力を提供し、自治体の活性化に貢献できればと考えております。

2. ターゲットの自治体と自治体が抱える課題

2-1. ターゲットの自治体及び自治体が抱える課題

ターゲットの自治体

地方創生メタバースアワードに参加いただいている**飯豊町**をターゲットにしました。

飯豊町をターゲットの自治体として選んだ理由

白川湖の水没林の写真を拝見し、「実際にカヌーに乗ってこの景色を見てみたい！」と感じ、
この魅力ある町をより多くの人に知ってもらいたいと思い、飯豊町を選びました。

ターゲットの自治体が抱える課題

飯豊町には、2つの課題があると認識しております。

白川湖の水没林に関する情報発信を強化し、
首都圏や海外での知名度を向上したい

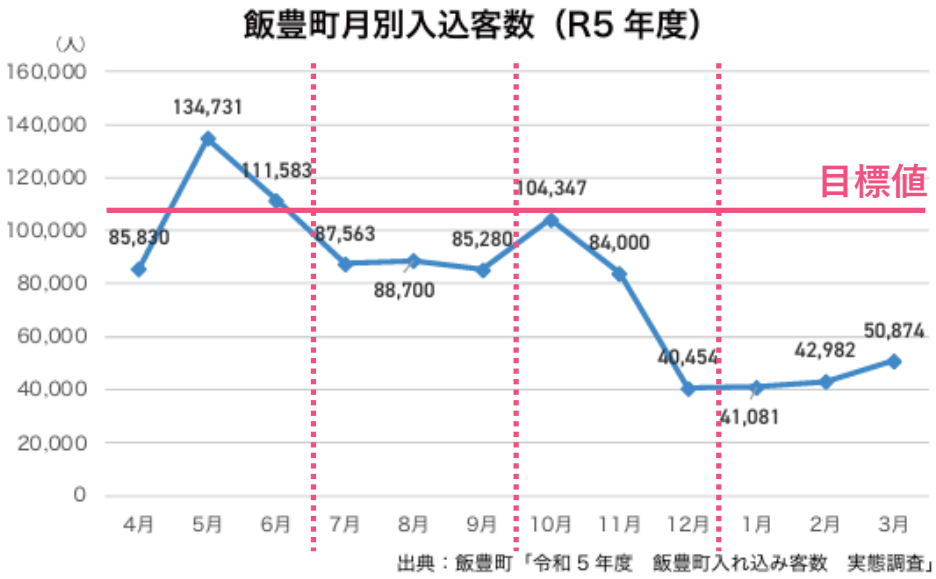
①知名度向上

GWにはオーバーツーリズムの兆しもあり、
観光客を集客しつつ過度な混雑を避けたい

②オーバーツーリズム対策

2-2. 飯豊町月別観光客数（令和5年度）から見える飯豊町の課題

「飯豊町持続可能な観光計画」で定める令和11年度の観光客数の目標値は1,262,452人
そのため、一月当たり平均105,204人が目標値となる



＜出典＞：https://www.town.iide.yamagata.jp/012/kankokeikakugaiyo.pdf

	季節ごとの課題
4～6月	• 4～5月は水没林のシーズンのため観光客数が増加傾向にあり、**特に5月はGWの時期にはオーバーツーリズムの懸念がある**
7～9月	• 飯豊山登山シーズンやどんでん平ゆり園の見頃など観光コンテンツがあるが、**観光客数が目標値を下回る**
10～12月	• 10月は紅葉シーズンのため観光客数が増加傾向にあるが、シーズンを過ぎた**11～12月で観光客数が減少し、目標値を下回る**
1～3月	• **12月より観光客数が落ち込み、4月上旬の水没林のシーズンまでは、観光客数が回復していかない**

3. アイデアの概要

3-1. アイデアの概要

【コンセプト】メタバース上に飯豊町を再現、飯豊町の1年を現地とメタバースで相互体験する

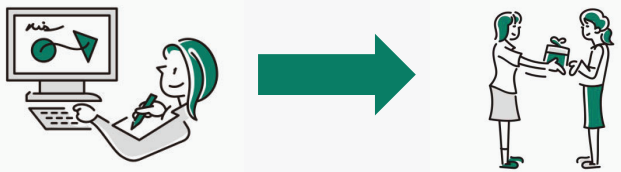
1年を通して現地とメタバースを組み合わせた季節ごとのイベントを実施し、ピーク時には
オーバーツーリズムを防ぎ、オフピーク時には観光客を集客するアイデアを提案いたします。

3-2. アイデアのイメージ

現実の飯豊町とメタバースの飯豊町は繋がっており、飯豊町を現実とメタバースで相互に体験する

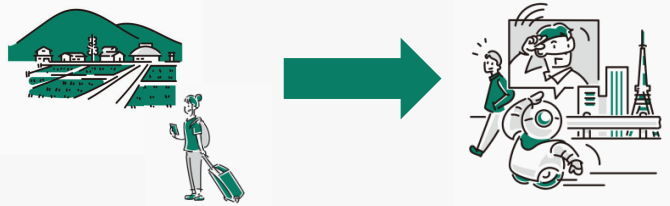
メタバース→現地

メタバース上で作成したものを現地で再現する



現地→メタバース

現地を訪れることで、メタバース上で体験できるコンテンツが増える



メタバース⇔現地

現地とメタバースのハイブリッド形式で飯豊町を訪れ、双方向で交流ができる

メタバース

飯豊町の観光スポットをVRで体験できる

4. アイデアの詳細

4-1. アイデアの詳細

ー：現地＋メタバース
ー： VR体験

飯豊町の各スポットで”現地とメタバースを組み合わせたイベント”、 ”VR体験”を提供

飯豊町版花笠祭り

メタバース上でオリジナルの花笠をデザインし、花笠祭りでデザインした花笠を提供

獅子舞祭り

メタバース上でオリジナルの獅子舞をデザインし、獅子舞祭りでデザインした獅子舞の記念品を提供

どんでん平ゆり園

見頃の時期やVRオリジナルのどんでん平ゆり園のVRコンテンツを提供

白川湖の水没林

見頃の時期やVRオリジナルの白川湖の水没林のVRコンテンツを提供

謎解き

現地とメタバースを組み合わせた謎解きイベントを開催

＜出典＞：https://www.town.iide.yamagata.jp/012/kankoumap.html

ゆるキャラ募集

メタバース上で飯豊町のゆるキャラを募集し、投票数の多かったものを実際に制作する
ゆるキャラ以外にも、毎年テーマを変えてアイデアを募集する

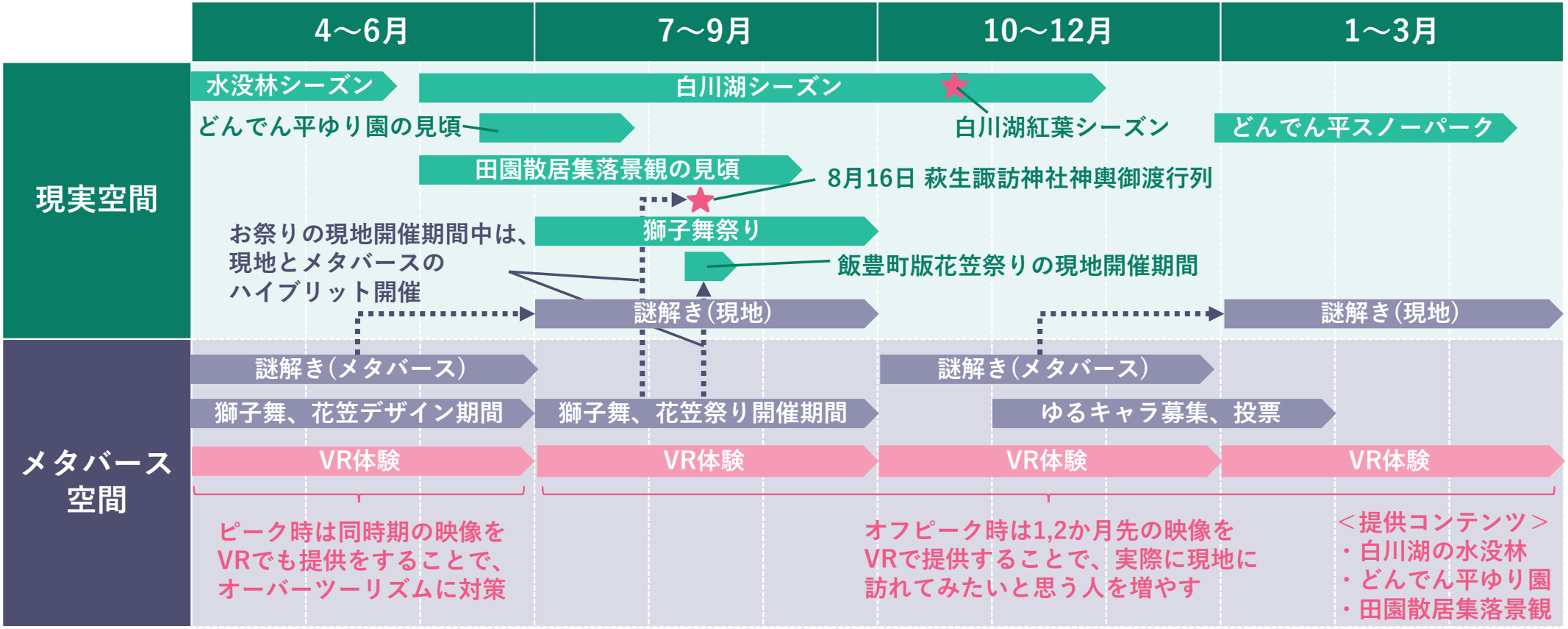
田園散居集落景観

日本一美しい村である田園散居集落景観のVRコンテンツを提供

4-2. アイデアの詳細

ー：飯豊町のイベント
ー：現地＋メタバース
ー： VR体験

1年を通して、現地とメタバース空間を組み合わせたイベントを提供
飯豊町を訪れてみたいと思う人が増え、観光客数の増加を実現



4-3. VR体験

季節ごとのコンテンツ及びVR限定のコンテンツ提供による“知名度向上”と”オーバーツーリズム対策”を実現

提供コンテンツには、イルミネーションやプロジェクションマッピングといったVR限定のコンテンツも用意します

提供コンテンツ	詳細
白川湖の水没林	• 白の水没林 • 緑の水没林 • 紅葉
どんでん平ゆり園	• ゆりの見頃（6月中旬～7月中旬） • 春の桜やチューリップ、秋の紅葉
田園散居集落景観	• 春（6月上旬：湖に浮かぶ小島） • 夏（7月下旬：真っ青な絨毯） • 秋（9月上旬：風にそよぐ稲穂） • 冬（2月上旬：水墨画のような風景）

4-4. 参加型「獅子舞祭り、花笠祭り」体験

メタバース上で個人でデザインしたものを現地で再現・受け取れるようにすることで、現地に訪れたくなる動機を作る

メタバース空間　　現地

提供コンテンツ	詳細
獅子舞祭り・花笠祭り	• メタバース上で獅子舞や花笠をデザイン • メタバース上でも獅子舞祭りや飯豊町版花笠祭りを再現、**デザインした獅子舞や花笠を使用してお祭りを体感** • 一部期間において、**現地とメタバースでハイブリッド開催**、現地とメタバースによる相互体験 • デザインした獅子舞や花笠のグッズを**メタバース上で注文可能とし、お祭り期間中に現地で受け取り可能** • **優秀なデザインは、現地の獅子舞祭りや花笠祭りで採用**

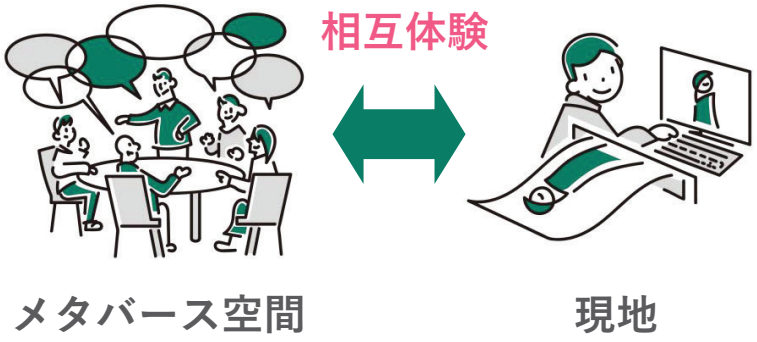
4-5. 相互体験型「謎解きイベント」

メタバースと現地の両方で謎を解くとクリアできる謎解きイベントを開催
現地に訪れたくなる動機を作る

提供コンテンツ	詳細
謎解き（メタバース）	• メタバース上の飯豊町にある各スポットを周遊しながら謎解きを実施する • 現地で謎解きをしないと解放されないスポットが存在、**謎解き参加者が現地に行く目的を作るための仕掛けを用意する** • メタバース上で正解した数に応じて現地で利用可能なポイントを獲得
謎解き（現地）	• メタバース上の謎解きの延長として、現地で謎解きを実施する • 現地で謎を解くと、メタバース上で新たな謎解きスポットが解放されるなど、**現地とメタバースがリンク** • 謎解きで正解することで付与される**ポイントを飲食や商品購入に利用できたり、謎解きのヒントをもらうために利用できる**

4-6. メタバース・現地ハイブリッドコンペ

メタバース上でコンペを実施、実現した時のイメージをメタバース上で疑似体験
さらに、採用されたアイデアは実際に現地でも再現



提供コンテンツ	詳細
メタバース・現地 ハイブリッドコンペ	• メタバース上で飯豊町に関するコンペを実施 例1）飯豊町のゆるキャラ募集 飯豊町のゆるキャラをメタバース上で募集 **メタバース上は多くのゆるキャラで溢れ、最も人気のあったゆるキャラを現地で再現** 例2）田んぼアートのデザイン募集 **メタバース上では様々なデザインの田んぼアートを実施、最も人気のあったデザインの田んぼアートを現地で再現** 例3）空き家のリノベーション案の募集 飯豊町にある空き家をメタバース上で解放 **参加者はメタバース上で空き家をリノベーションし、購入して住むことができる** **飯豊町への移住意欲向上の一助とする**

5. まとめ

5. まとめ

現地とメタバースを相互に体験し、飯豊町の魅力を知ることができるコンテンツを提供
知名度向上と集客力アップ、オーバーツーリズムの解消を実現

	課題	解決策	得られる効果
4～6月	• 4～5月は水没林のシーズンのため観光客数が増加傾向にあり、**特に5月はGWの時期にはオーバーツーリズムの懸念がある**	(1)謎解きのメタバース開催 (2)VR体験 (3)獅子舞、花笠のデザインを募集	現地とメタバースに観光客を分散し、オーバーツーリズムを軽減する
7～9月	• 飯豊山登山シーズンやどんでん平ゆり園の見頃など観光コンテンツがあるが、**観光客数が目標値を下回る**	(1)謎解きの現地開催 (2)獅子舞、花笠祭りのハイブリッド開催	現地に訪れたくなるような仕掛けを用意することで、観光客数の増加を狙う
10～12月	• 10月は紅葉シーズンのため観光客数が増加傾向にあるが、シーズンを過ぎた**11～12月で観光客数が減少し、目標値を下回る**	(1)謎解きのメタバース開催 (2)VR体験 (3)メタバース上でゆるキャラ募集	メタバース上で、話題性のあるイベントや情報発信を行い、知名度の向上を狙う また、観光客数の減少の防止を図る
1～3月	• **12月より観光客数が落ち込み、4月上旬の水没林のシーズンまでは、観光客数が回復していかない**	(1)謎解きの現地開催 (2)VR体験 (3)ゆるキャラ投票、現地で制作	現地に訪れたくなるような仕掛けを用意することで、観光客数の増加を狙う

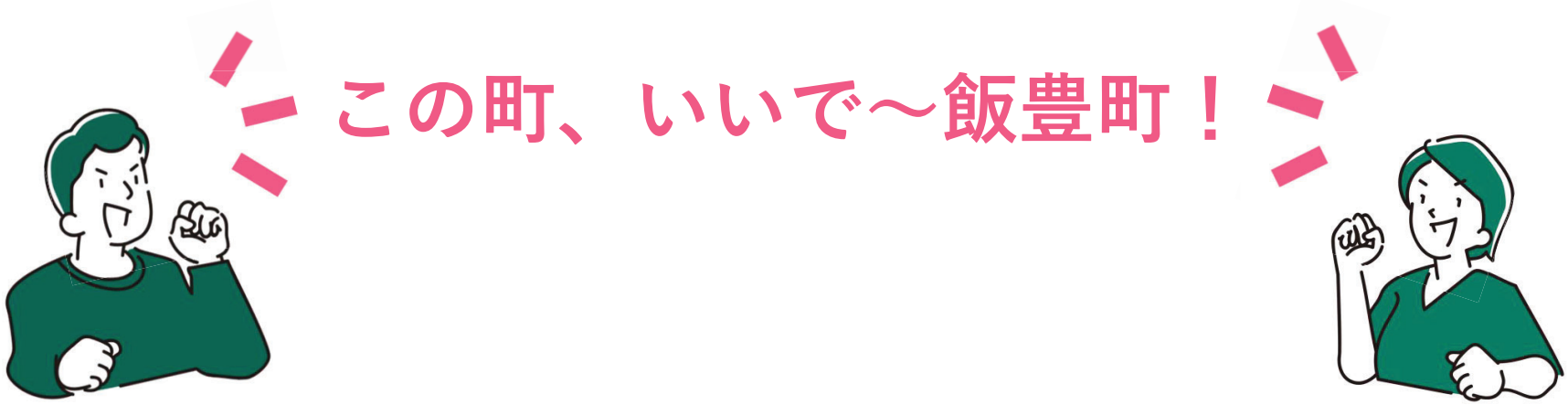
最後に

本企画書を最後までご覧いただき、誠にありがとうございました。
アイデアの実現により飯豊町の魅力が伝わり、多くの方々に訪れてもらえると考えております。

私自身、飯豊町について調べていけばいくほど、飯豊町の魅力をひしひしと感じ、もっと多くの方々に知ってもらいたいと思える非常に魅力ある町だと感じました。

飯豊町の方々と共に、私も**「この町、いいで～飯豊町！」**と飯豊町の魅力を伝えていきたいです！

少しでも本企画書に興味を持っていただければ幸いです。



参考文献

参考文献

- いいでどんでん平ゆり園の写真
  - https://travel.yahoo.co.jp/kanko/spot-00008491/
- 獅子舞祭りの写真
  - https://www.japan47go.travel/ja/detail/b1d7362f-eab9-4ef1-80f2-e575623d84c8
- 田園散居集落景観の写真
  - https://www.tohokukanko.jp/attractions/detail_1005509.html
- 花笠の写真
  - https://www.town.iide.yamagata.jp/012/sonohokatokusann.html
- 白川湖の水没林の写真
  - https://www.fashion-press.net/news/130750
- 飯豊町の地図
  - https://www.google.com/maps/place/%E5%B1%B1%E5%BD%A2%E7%9C%8C%E8%A5%BF%E7%BD%AE%E8%B3%9C%E9%83%A1%E9%A3%AF%E8%B1%8A%E7%94%BA/@37.9509955,139.793288,36967m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x5f8ae2321075de81:0xd3fcff64e5a2257a!8m2!3d38.0455713!4d139.9878689!16zL20vMDNsMnd2!5m1!1e4?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI1MDQwMi4xIKXMDSoASAFQAw%3D%3D
- 田園散居集落景観の見頃
  - https://www.iikanjini.info/sankyo
- 飯豊町の観光スポット
  - https://iide-iju.com/life/

Thank You For Reading

ジンノタイシ

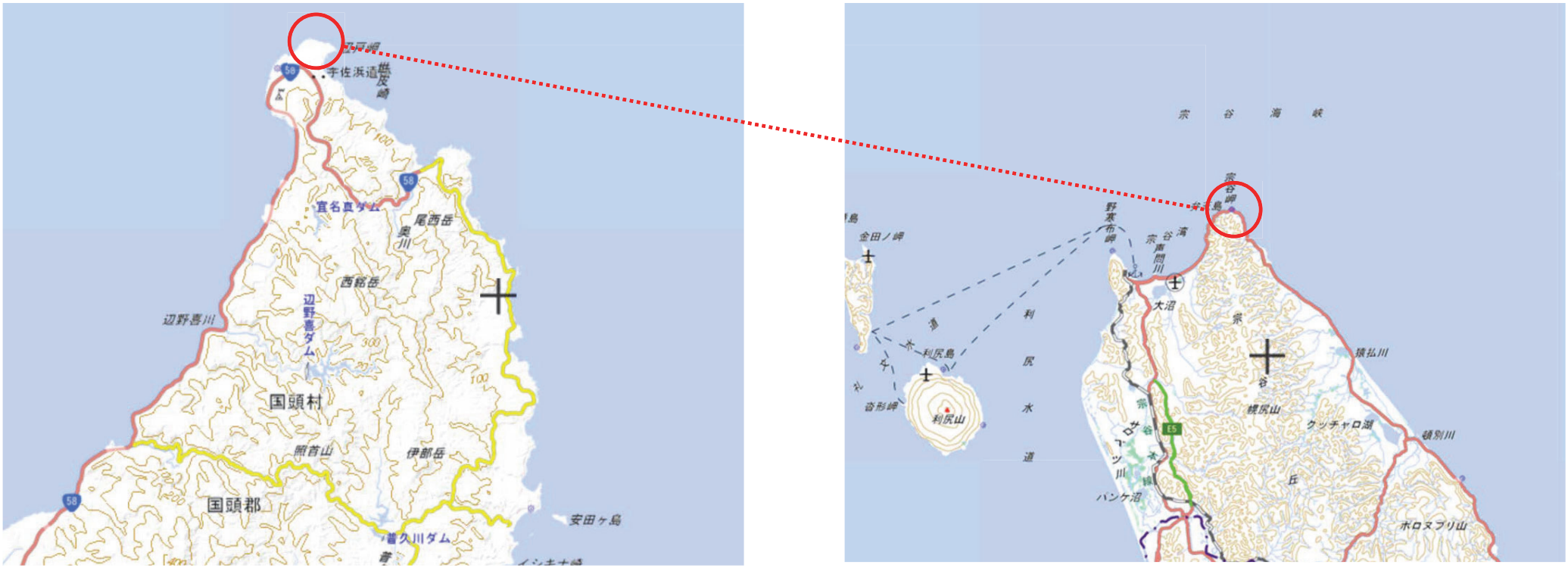
最北端同士をつなぐメタバース橋建設
プロジェクト

地方創生メタバースアワード

自治体：国頭村

最北端同士をつなぐメタバース橋建設プロジェクト

NAME　　Taishi Jinno



沖縄本島最北端辺戸岬と北海道最北端宗谷岬を**メタバース空間で結ぶ橋を建設する。**

NAME　　Taishi Jinno

辺戸岬

宗谷岬

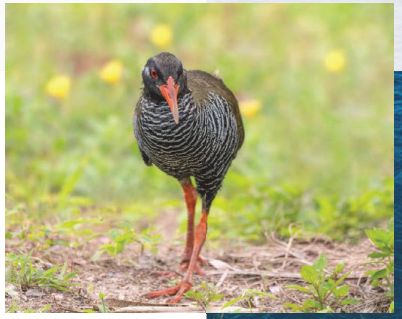
沖縄本島最北端辺戸岬と北海道最北端宗谷岬を**メタバース空間で結ぶ橋を建設する。**

NAME Taishi Jinno

project概要

沖縄と北海道をつなぐメタバース橋建設プロジェクト

本プロジェクトは、沖縄県国頭村と北海道を**メタバース空間で結ぶ橋を建設する**、仮想日雇い労働体験プロジェクトです。プレイヤーはヤンバルクイナとして国頭村の住民となり、橋建設に携わります。プロジェクトを通じて、自然環境保護や地域文化への理解を促進し、新たな形の地域間連携を生み出します。



NAME　　Taishi Jinno

ストーリー

目的を知らされないまま国頭村に集まった人々。ヤンバルクイナになった彼らに与えられる指令はただ一つ。

「沖縄と北海道をつなぐ橋を建設せよ。」

なぜ橋を建設するのか、その目的は不明。橋が完成したとき、その答えが明らかになるかもしれません。

この壮大なプロジェクトに参加し、人々は橋建設の過程でメタ日雇い労働を体験します。

NAME　　Taishi Jinno

進 め 方

1、プレイヤーキャラクター：

ヤンバルクイナとして国頭村の住民になります。見た目は基本的に全員同じ。会話もできません。行動のみが個性の指標となります。

2、建設工程：

- 国頭村の森にある木をメタ伐採。
- 木材を丸太に加工し、海まで運搬。
- 海上で丸太を組み合わせ、橋を建設。

3、報酬システム：

- 建設作業に貢献することでポイントを獲得。
- ポイントを使い、便利なアイテムを得られます。

ル ー ル

移動手段

ヤンバルクイナとして歩行またはジャンプで移動します。飛行は不可。バランスよく歩かないと転倒します。海は浮かびます。

木材

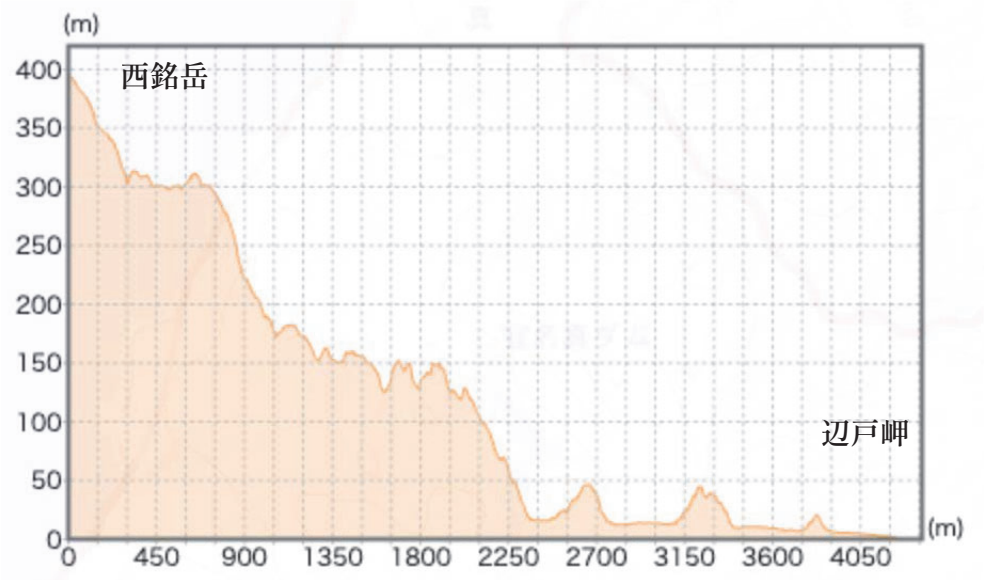
橋の材料は木。森の木を複製し伐採します。伐採すると自動的に丸太に加工されます。採取した丸太を背中に乗せて海上まで運搬します。

NAME　　Taishi Jinno

ルール

住居

国頭村のエリアに自分専用の洞穴を与えられます。初期状態ではシンプルな洞穴ですが、建設ポイントを使って拡張や内装のカスタマイズが可能です。

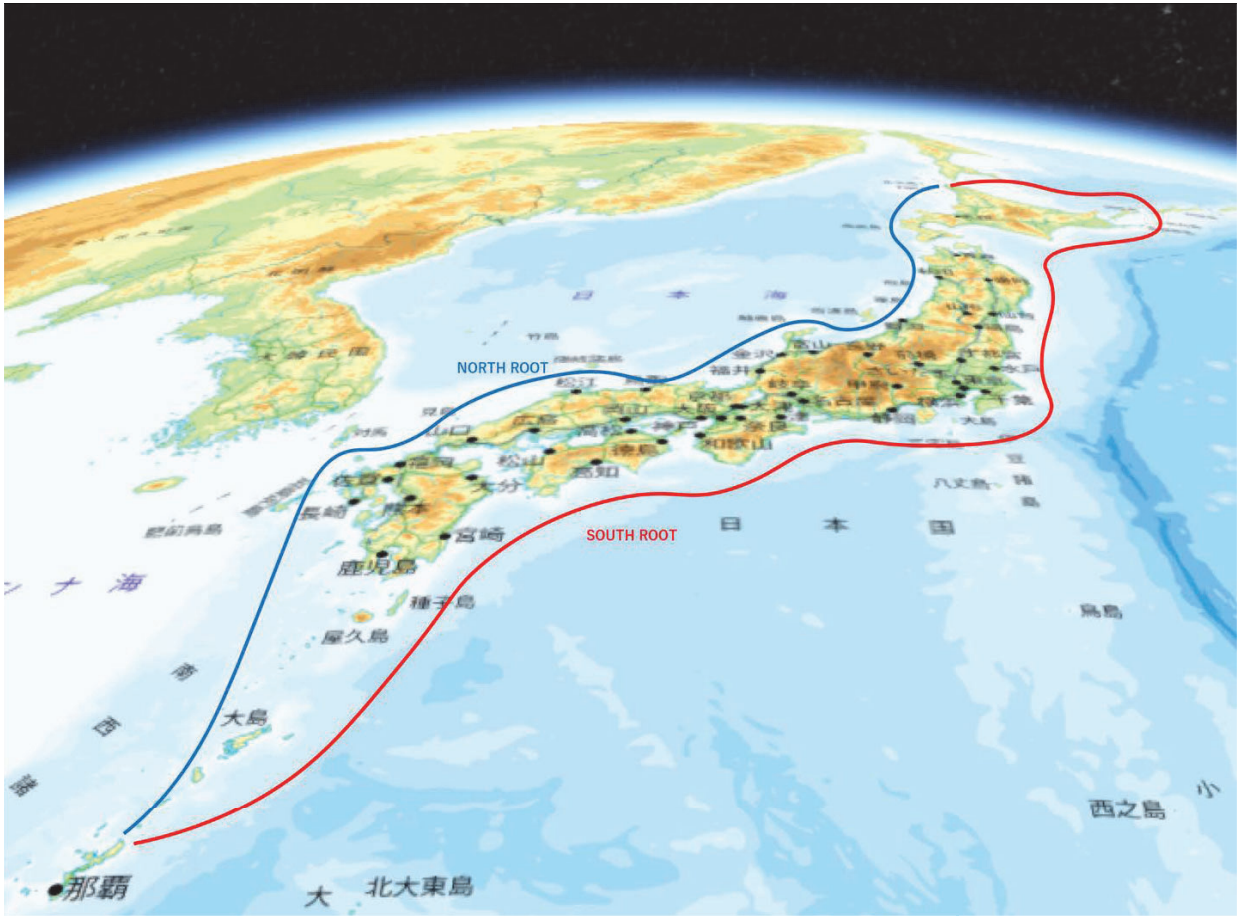


フィールド

上陸できるのはバーチャル国頭村と橋建設エリアとゴール地点のみ。フィールドはリアルスケールで再現され、国頭村の自然環境が反映されます。

NAME　　Taishi Jinno

ルール



ルート

ノースルートとサウスルートが存在します。丸太はXY方向に浮かべることが可能。他の丸太に必ず接触した状態で並べます。Z方向に積み上げて保管することもできます。

NAME　　Taishi Jinno

独自性・特徴

1、擬似公共事業：

本プロジェクトは、端島（軍艦島）の石炭採掘のように、橋建設という数年続く巨大なプロジェクトを通じて人々が生きていく基盤を築きます。

2、環境保護と文化体験：

桃太郎電鉄（桃鉄）のように、実在するフィールドの呼称や地形を扱うことで、地域の理解度が深まり、文化や自然環境への関心が促進されます。国頭村の実際の風景や名所がリアルに再現され、教育的な体験を提供します。

NAME　　Taishi Jinno

独 自 性 ・ 特 徴

3、物流改善：

プレイヤーの活動データを無償提供し、AIやロボット開発に活用することで、地域の物流面での人手不足解消に貢献します。ヤンバルクイナを模した二足歩行ロボットが、**猫型配膳ロボット**のように、ラストワンヤードの物流を担うソリューションとして過疎地域で使用される可能性があります。

4、その他：

地理的に遠く離れた地域であっても地域間交流を促進できます。
また、遊びながらAI学習データを提供することにより、教育とエンターテインメントの融合を実現します。

NAME　　Taishi Jinno

こんな人におすすめ

ターゲット

個性を消したい人。しかし同じ体験を共有したい人。共通の目的に向かって無名の存在として一体感を持ちながら活動することで、自分らしさを意識せずに楽しむことができます。
優劣をつけること、個性を発揮することをなかば強要する現代社会に疲れた人たちにお勧めしたいプラットフォームです。

NAME Taishi Jinno

必要なリソース

3D建築デザイン・モデリング:

橋や洞穴住居、国頭村の風景をリアルに再現する3Dモデルの設計・制作。

ゲームシステム設計:

プレイヤーの行動やポイント獲得、アイテム管理、橋建設の進行度を管理するシステム。

環境音・映像素材:

国頭村の自然音や風景映像を収録し、臨場感を高めます。

必要なリソース

AI学習システム構築:

プレイヤーデータを解析し、二足歩行ロボットの学習に活用するAIシステム。

メタバースプラットフォーム開発:

仮想空間を構築には国土地理院の地形データを利用し、現実の地形を忠実に再現。

地域教育プログラム:

3Dモデリングや撮影作業を、地域の若者やお年寄りの教育プログラムとして導入。これにより、地域活性化と人材育成を同時に実現します。

NAME Taishi Jinno

目標成果物

1.**仮想橋建設プロジェクト型プラットフォーム。**
2.**参加者のメタバース体験による新たなコミュニティ形成。**
3.**自律型二足歩行ヤンバルクイナロボットの学習モデル（予定）。**

NAME　　Taishi Jinno

タイムライン

第一フェーズ（3か月）:	コンセプトアート、フィールド設計
第二フェーズ（6か月）:	システム構築、モデル作成
第三フェーズ（3か月）:	テストプレイ、フィードバック
最終フェーズ: :	公開・運用開始

NAME Taishi Jinno

プロジェクト実装後の展開案

離島同士をつなぐプロジェクト:

- 沖縄の離島同士、もしくは離島と本州をつなぐ橋を建設する展開が可能です。
- 離島特有の自然環境や文化を体験できるフィールドを追加し、多様な橋建設プロジェクトを展開します。

メタ姉妹都市:

- 日本国内だけでなく、世界各国の遠く離れた場所をつなぐ仮想橋建設を企画可能です。
- 各国の自然遺産や文化的背景を反映したプロジェクトを構築し、グローバルな交流・教育体験を促進できます。

NAME Taishi Jinno

展開案

地域振興型:

- 過疎地域同士をメタバース内でつなぎ、地域活性化プロジェクトとして展開します。
- 地域の観光名所や名産品をフィーチャーし、橋建設を通じて地域の魅力を再発見。

メタトライブ:

- 同一のプレイヤーデザインを、メタトライブ（超越民族）と名付け概念化します。
- 人種や信条を超えた単純労働でつながるコミュニティの乱立と混ざり合いを促進します。

NAME Taishi Jinno

児玉 健

メタバース「やんばるワールド（仮）」による
国頭村の交流人口、関係人口拡大プラン

地方創生メタバースアワード

メタバース「やんばるワールド(仮)」による国頭村の交流人口、関係人口拡大プラン

メタバース内に企業の支店／保養所を開設

2025年4月24日
グリーンソリューション
児玉 健

目次

1. はじめに 3

2. サマリー 4

3. 背景　企業に求められること 5

4. 課題　国頭村が抱える深刻な課題 7

5. 解決策　国頭村メタバースに企業の支店／保養所を設置 8

6. 効果 17

7. 結論 18

はじめに

地方創生メタバースアワードは、Next Retail Labでお世話になっているフィルゲートの菊原氏から紹介されました。

もともと私は、日本経済の活性化のために地方創生が必要だと考えており、アイデアを出すことでぜひお役に立ちたいと思ったことが応募のきっかけです。

私は以前、企業や自治体に対して、インターネット(クラウド)を利用したメンタルヘルスのサービスを提供する事業に従事しておりました。そこで、企業が従業員の能力発揮のため、様々な施策に取り組んでいることを知りました。

一方、世界自然遺産の「やんばる」に位置する国頭村も、人口減少と観光客増加という相反する課題を抱えていることを知りました。

企業の従業員への取り組みを活用することで、国頭村の課題解決につながるのではないかと考えたことから、今回応募するアイデアが生まれました。

サマリー

- 国頭村やんばる地域のメタバース「やんばるワールド(仮)」を構築、その中に企業の支店や保養所を設けることで、従業員がアバターを使って働いたり、友人や家族と共に休暇を過ごしたり、さまざまな活動が行えるようにする
- 国頭村はこのメタバースを企業版ふるさと納税の返礼品として提供、これによって企業から国頭村への資金の流れを生み出す
- この資金はやんばる地域の自然保護や環境保護活動に充てられるため、企業は国頭村と連携してネイチャーポジティブの取り組みに貢献することができる
- さらに、国頭村のホテルや旅館と協力し、寄付した企業の従業員やその友人・家族が宿泊時に割引や特典を受けられるようにすることで、企業は福利厚生のために、実際に保養所を設けたかのような効果を得られる
- 国頭村にとっては、メタバースをきっかけとしたリアルな旅行者が増加することで、交流人口や関係人口、さらには定住人口の増加につながる

背景　企業に求められること

日本の企業には多くのことが求められている（以下は特に当プランに関係がありそうなもの）

1. 働き方改革

多様な雇用形態への対応。柔軟な勤務体制や社員の自己実現を支援する仕組みを構築。
フレックスタイム制、リモートワーク、短時間勤務制度、有給休暇の取得促進、ワーケーションなどの導入を通じ、
様々な働き方を認め、社員のライフステージや個々の事情に応じたサポートを実施。

2. 環境問題への取り組み

持続可能性を重視した経営方針やエネルギー問題への取り組み、SDGs（持続可能な開発目標）への貢献。
生物多様性の保護を目的としたネイチャーポジティブ活動、地域と連携した環境保護活動や教育プログラムが
企業の責任として注目されている。

3. イノベーション推進

創造性や新たな価値を生み出す力を重視し、個人がその能力を発揮できる環境を整えることが重要。

4. 優秀な人材の確保と雇用の維持

新たな挑戦ができるプロジェクトや役割を提供することで、社員のモチベーションとエンゲージメントを高める。
長時間労働の是正、待遇改善、メンタルヘルスケア、福利厚生の充実（健康管理や育児支援など）を進める。
従業員が安心して働ける環境を整備、ワーク・ライフバランス（仕事と家庭生活の調和）を支援。

5. コミュニケーションとエンゲージメント（企業と従業員とのつながり、信頼関係）の強化

オープンな職場環境の構築や1on1ミーティングの実施など、コミュニケーションを活性化する施策が必要。

ネイチャーポジティブについて

生物多様性の損失を止め、自然環境を回復・再生し、より良い状態に導くことを目指す考え方、持続可能な社会を築くために重要

企業も自然への負荷を最小限に抑えつつ、製品・サービスや事業活動を通じて自然資本への貢献を最大化することが求められている

- 日本政府は、環境省・農林水産省・経済産業省・国土交通省が連携し、「ネイチャーポジティブ経済移行戦略」を策定。企業が自社の経営に自然保全の視点を組み込み、バリューチェーン全体で自然への負荷を減らし、積極的な自然再生に取り組むことを強く促している
- 企業が活動に取り組むメリットは、ESG投資や消費者からの評価向上、企業価値の増大、サプライチェーンの強靭化、事業リスクの低減、地域社会や取引先との関係強化などがあげられる
- 以下のような企業活動が評価されている
  - 生物多様性の回復や自然再生への直接的な貢献
  - サプライチェーン全体での環境負荷低減
  - 科学的な評価に基づく目標設定と進捗管理
  - 地域社会やステークホルダーとの連携による活動
  - 情報開示や透明性の高いコミュニケーション

例：サントリー「天然水の森」活動、清水建設の生物多様性空間整備、
積水ハウス「5本の樹」計画、キリンの生態系再生型農園プロジェクトなど

世界自然遺産のやんばる地域の自然を守る
＝ ネイチャーポジティブ活動

「ネイチャーポジティブ」イメージキャラクター
「だいだらポジー」

出所：環境省「ネイチャーポジティブ経済移行戦略の公表について」他

課題　国頭村が抱える深刻な課題

1.人口減少・観光客増加という相反する課題への対策

- 少子高齢化による人口減少が深刻化。持続可能な地域社会の維持が困難に
- 世界自然遺産登録により観光客は増加傾向。環境保護と観光促進の両立が課題

2.伝統文化の継承と情報発信の強化

- 過疎化・高齢化により伝統的な祭や芸能の担い手不足が深刻
- 言葉や文化など、魅力的な地域資源の情報発信が不足

3.教育・交流機会の不足と地域経済の活性化

- 教育機関や都市部に比べ、子どもたちの学習機会や交流機会が不足
- 特産品の販路拡大や新たな産業創出など、地域経済の活性化が急務

課題解決にメタバースが使えないか検討

出所:「地方創生メタバースアワード」ホームページ　参加自治体ページ

解決策　国頭村メタバースに企業の支店／保養所を設置

国頭村やんばる地域のメタバースを作成、その中に企業の支店／保養所を設置
従業員はアバターとなって仕事をしたり、友人や家族とレジャーを楽しんだり、様々な活動ができる

- バーチャル支店
  - 店舗
    - メタバース内に店舗、ショールームを設け、店員のアバターが接客
    - 自社販売サイトへの誘導(リンク)などにより、リアルで販売
  - 従業員スペース／会議室
    - 従業員のコミュニケーション、リモート会議、研修、プレゼンなどに活用
    - 参加者をオープンにしてセミナー(ウェビナー)を実施
- バーチャル保養所
  - 個室
    - 家族、友人で利用できる
    - 部屋から、やんばるの風景を見ることができる
  - ラウンジ
    - 保養所内にいる人(アバター)全てが利用できる交流の場

国頭村メタバース「やんばるワールド(仮)」

山や海など、「やんばる」地域の自然環境や文化財をメタバースに再現、地域内の施設も作成
地域の人も地域外の人も共に利用できる

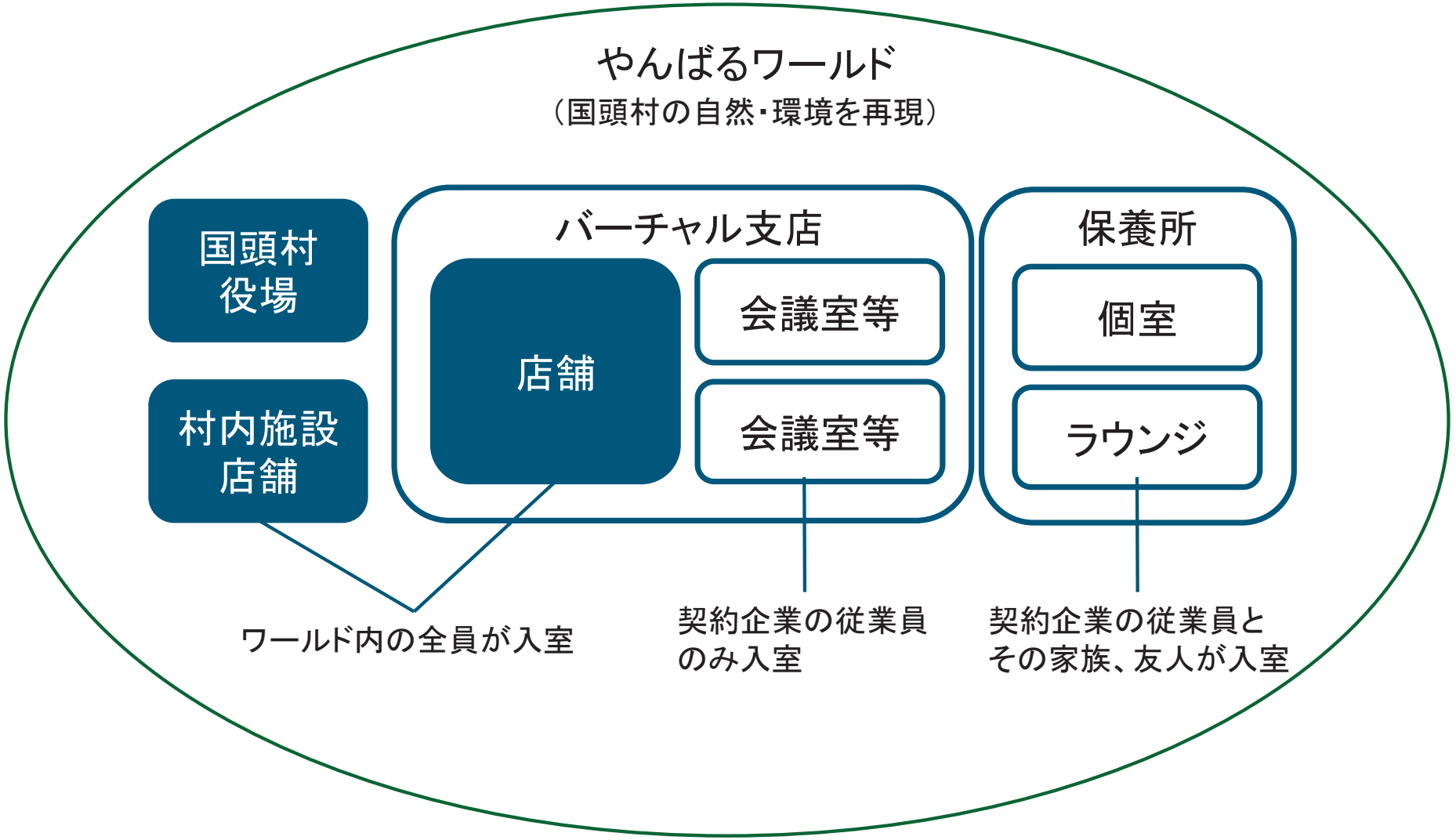
- メタバース上に再現された自然環境を満喫できる
  - 山歩き、ハイキング、トレッキング、森林セラピー
    海でヨット、カヤック、SUP、ダイビングなどのマリンスポーツ
  - グライダーや気球で空からやんばるの森や海を眺める
  - 地域に生息している動物、鳥、魚、虫などの生き物にも会える
  - 日の出から満点の星空まで、全ての時間帯、季節を体験できる
  - メタバース内にガイド役のキャラクター※が現れ、道案内をしたり
    質問すると答えたりする(※ 国頭村ホームページのヤンバルクイナ)
- バーチャル村役場
  - やんばるワールドについてのガイダンス
  - 掲示板、お知らせ機能:観光案内、お祭り・イベントなどバーチャルとリアル両方の情報提供
  - 各種手続きや相談の受付窓口:施設の予約、移住相談など
- バーチャル自然館

  メタバース内の自然博物館(やんばる野生生物保護センターと提携)
- 地域の施設やお店

  観光施設や地域のお店(お土産店)などと提携、バーチャルで体験できるだけでなく、
  お土産物や物産品はリアルに販売(通信販売、自社販売サイトへの誘導)などができる

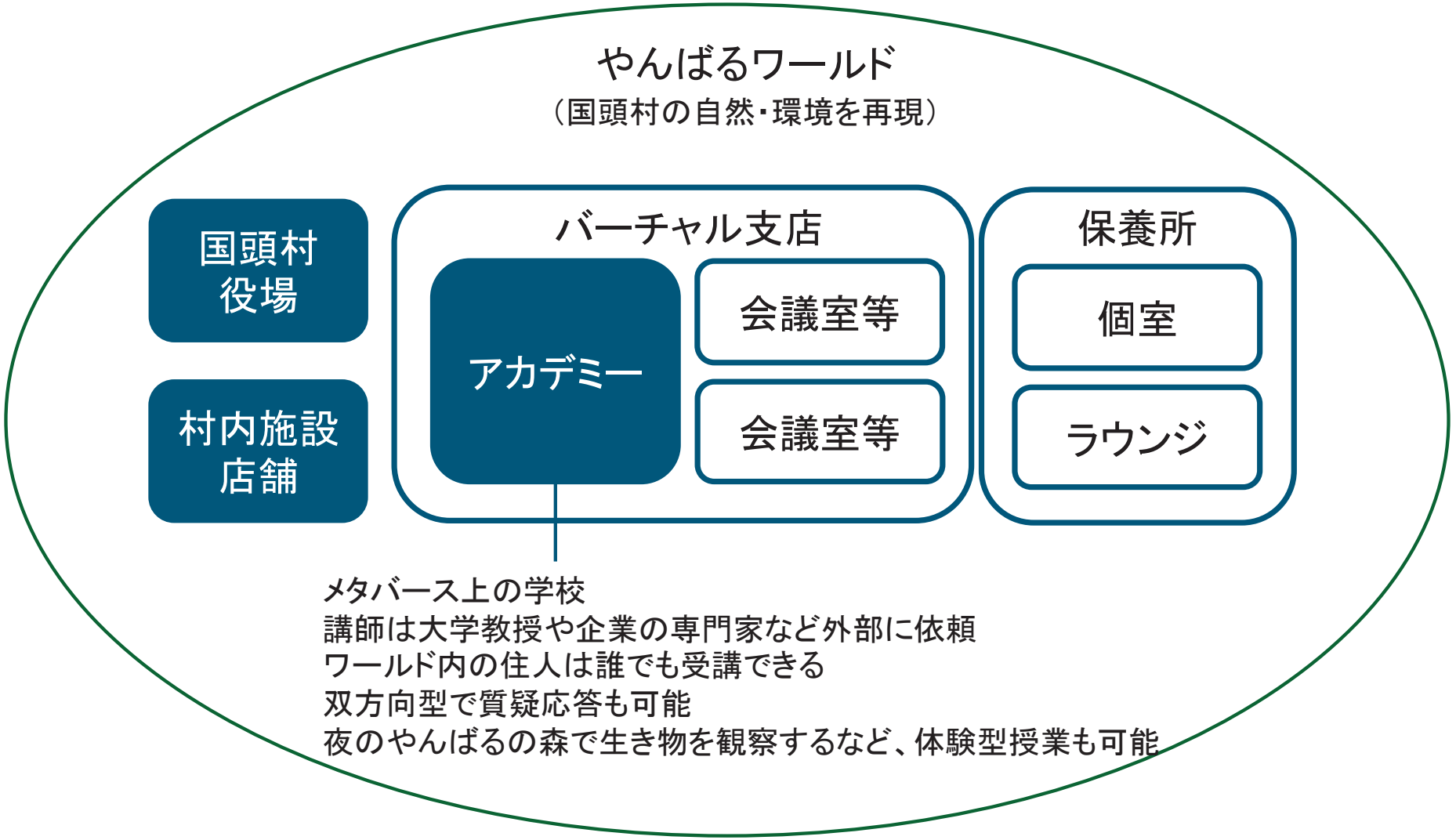
やんばるワールドのイメージ

契約企業の担当者は従業員やその家族、友人にアカウントを付与、入室権限を設定
店舗には、ワールド内の他企業のユーザーも入室でき、中で自社サービスの紹介、販売が可能



やんばるアカデミー

契約企業が学校法人、専門学校など教育機関の場合、バーチャル教育の場を設けてもらう
一般企業の講義も可能とする（銀行が金融教育の授業を行うなど）



国頭村バーチャル村役場（1）

国頭村とやんばるワールドに参加している企業担当者、従業員との交流窓口

- 国頭村の職員、村民と、企業担当者、従業員をつなぐ仕組みを構築

  具体的には、メタバース内企業のバーチャル支店、保養所内のモニター、テレビ画面に
  国頭村役場からのメニュー（コンテンツ）を表示させ、選択できるようにする

- メニューには、「地方創生メタバースアワード」ホームページ　国頭村のページに記載の
  メタバースによる解決策である以下を含める

  「仮想空間での移住体験」「バーチャルエコツアー」「伝統文化体験空間」
  「デジタルアーカイブ」「メタバース学校」「バーチャルショップ」

- 各メニューは、従業員はもちろんその友人・家族も利用できる

- バーチャルからリアルへ誘導する仕組みを備える

  例1：バーチャルショップで購入した商品は、カード決済され現実に宅配される
  例2：国頭村内のコワーキングスペースや宿泊施設と提携することで、実際に低価格で利用したり
  　　宿泊したりできるようにする（企業は現実の保養所を持つことと同じ効果を得る）

国頭村バーチャル村役場（2）

その他メニューの例

メタバース内(バーチャル)だけでなく、現実世界(リアル)の情報も提供。交流・関係・定住人口の増加につながるコンテンツ

やんばるワールド案内所 （バーチャル）	・メタバースの利用法、ガイダンス、マニュアル、Q&Aなど ・メタバース内施設や店舗の情報提供（施設を選択するとそこにワープできる）
イベント情報 （バーチャル&リアル）	・お祭りや催し物などのイベント情報 （メタバース内のイベントは企業利用者も企画できる）
観光案内（リアル）	村内及び沖縄県のレジャー施設、史跡、名所などを紹介
旅行窓口（リアル）	・バーチャル利用者にリアルの旅行を案内、宿泊施設やツアー紹介、割引や特典が使える店や施設の案内、予約受付など ・企業向けに、社員旅行、研修旅行、カンファレンスなどの施設手配、予約受付など
居住相談窓口（リアル）	移住、2拠点居住についての相談受付、住居や別荘の案内、定住支援策の紹介など （特に社員のリモートワーク、2拠点居住を認めている会社の人に見てもらう）
地域の掲示板 （バーチャル&リアル）	・国頭村及び村民からのお知らせやメッセージを表示 ・バーチャル利用者と村民のコミュニケーションの場 ・地域の困り事、依頼事項などを掲示 ・解決してくれる企業やボランティア、地域おこし協力隊を募集 ・村内の仕事募集（特に社員の副業、兼業を認めている会社の人に見てもらう）
報告・レポート（リアル）	・寄付金で行った、環境対策、地域貢献などの活動の経過と実績を報告 ・特にやんばる地域のネイチャーポジティブの取り組みについて報告 ・活動に参加したり、地域の困り事に対応した企業やボランティアを紹介

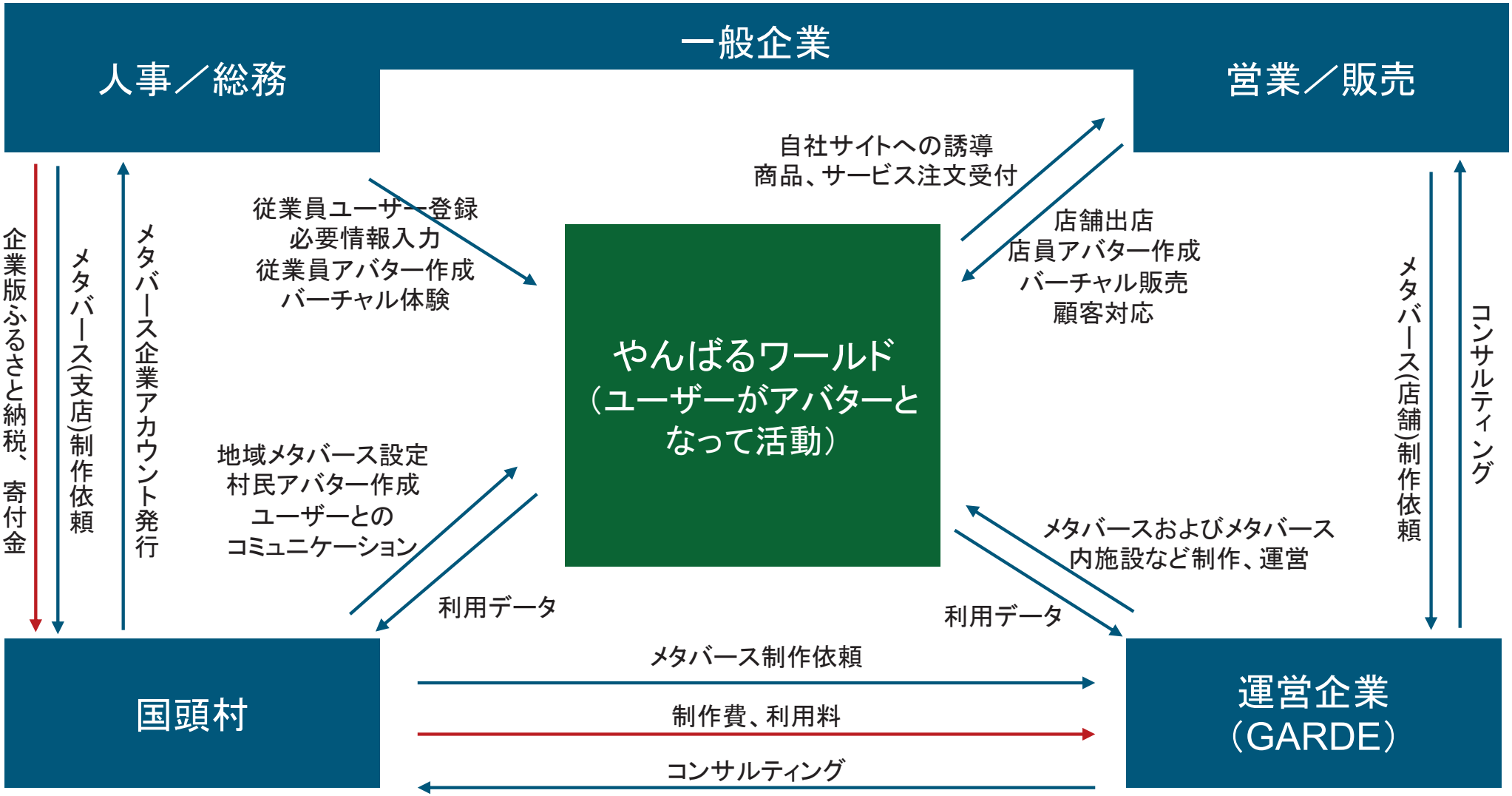
企業版ふるさと納税の返礼品として提供

国頭村は、企業版ふるさと納税の返礼品として、「やんばるワールド」の企業アカウントを提供
提供された企業は、社員及びその家族に個人アカウントを発行

- 企業が国頭村にふるさと納税(寄付)をすると、返礼品として仮想空間「やんばるワールド」の企業アカウントが提供される
- 企業はワールド内でバーチャル支店(店舗含む)や保養所を設置
- 個人アカウントを付与された従業員や家族はアバターとなり、様々な活動ができる
  - ・支店内の会議室でミーティング、休憩時間にやんばるの森でリラクセーション
  - ・店舗で自社サービス、商品の説明、販売（自社以外のメタバース参加者に対して）
  - ・家族でやんばるの自然を満喫
- ワールド内で「プロダクトプレイスメント（自社製品やブランドを登場させること）」ができる
- 企業への返礼品は、バーチャルだけでなく、リアルなメリットも提供
  - ・国頭村への旅行、宿泊、食事が割引となる特典（村内の宿泊施設を企業の保養所的に使う）
  - ・村内の施設を社員旅行や研修旅行、従業員のリモートワーク、ワーケーションの場所に提供
  - ・旅行者へのお土産として地域の食品、物産品の無料もしくは割引での提供（e街ギフト活用）
- 国頭村は寄付された資金でネイチャーポジティブや地域創生の活動に取り組む

  寄付した企業は、地域と連携してネイチャーポジティブ(自然環境保護)活動等に取り組むことになり、
  その実績をホームページや報告書等で公表できる

スキーム図


一般企業
人事／総務
営業／販売
自社サイトへの誘導
商品、サービス注文受付
従業員ユーザー登録
必要情報入力
従業員アバター作成
バーチャル体験
店舗出店
店員アバター作成
バーチャル販売
顧客対応
やんばるワールド
（ユーザーがアバターと
なって活動）
企業版ふるさと納税、寄付金
メタバース(支店)制作依頼
メタバース企業アカウント発行
メタバース(店舗)制作依頼
コンサルティング
地域メタバース設定
村民アバター作成
ユーザーとの
コミュニケーション
利用データ
メタバースおよびメタバース
内施設など制作、運営
利用データ
メタバース制作依頼
制作費、利用料
コンサルティング
国頭村
運営企業
（GARDE）

顧客企業開拓／マーケティング

ネイチャーポジティブや環境問題、福利厚生に関心がある企業にアプローチ

- 企業版ふるさと納税　ターゲット企業
  - 地元企業（村内、沖縄県）
  - ネイチャーポジティブ活動を行なっている、必要性を感じている企業
    - TNFD参加企業 133社（2024年10月）など
  - SDGs（特に、14. 海の豊かさを守ろう、15. 陸の豊かさも守ろう）に関心がある企業
    - ホームページや環境報告書等にCSRやSDGsの取り組みを記載している企業など
- 販売パートナー制度
  - 企業の人事、労務、福利厚生部門等に顧客を持つ企業に紹介や代理店販売依頼
    - 紹介制度：見込み客の紹介のみ、成約後に報酬を与える
    - 販売代理店：顧客開拓、成約まで行う
- 他社ホームページ、SNS、ソーシャルメディアを活用した認知度向上
    - ふるさと納税ポータルサイトなどの利用
    - やんばるワールドの自然の中で映える写真(画像)を撮れ、ダウンロードや転送できるようにし、利用者に拡散してもらう

効果　メタバース支店／保養所 → リアルな交流人口、関係人口の増加

企業のメタバース支店／保養所は、どうやって国頭村に人を呼ぶかの解決策

1.人口減少・観光客増加という相反する課題への対策

- 少子高齢化による人口減少が深刻化。持続可能な地域社会の維持が困難に
  →【解決策】企業のメタバース支店／保養所を設けることで、自然豊かな国頭村地域に関心を持った利用者が、移住もしくは2拠点居住者になる可能性あり
- 世界自然遺産登録により観光客は増加傾向。環境保護と観光促進の両立が課題
  →【解決策】企業から受け取った寄付金で環境保護活動を推進
  企業の利用者がバーチャル体験に飽き足らず、リアルな体験を求めて旅行してくる可能性あり

2.伝統文化の継承と情報発信の強化

- 過疎化・高齢化により伝統的な祭や芸能の担い手不足が深刻
  →【解決策】メタバース上で紹介、企業のバーチャル利用者に参加を呼びかける
- 言葉や文化など、魅力的な地域資源の情報発信が不足
  →【解決策】メタバース上で情報発信、SNSで拡散できる仕組みを作る

3.教育・交流機会の不足と地域経済の活性化

- 教育機関や都市部に比べ、子どもたちの学習機会や交流機会が不足
  →【解決策】メタバース上に「やんばるアカデミー」など学びの場を設け、外部の専門家に講師を依頼
  村の子供と企業の従業員の子供が一緒に学べるようにする
- 特産品の販路拡大や新たな産業創出など、地域経済の活性化が急務
  →【解決策】メタバース上の店舗から通販含むリアルの販売に誘導
  「地域の掲示板」などのコンテンツを利用し、参加企業と地域が連携できる仕組みを作る

結論

持続可能な社会を目指す企業と、世界自然遺産に登録されているやんばる地域を有する国頭村は、自然環境保護に向けた共通の目的を持っています。これらの組織は、協力して活動することが重要だと考えます。今回の提案は、その手段として、企業版ふるさと納税の仕組みなどを利用し、企業からの資金提供を促進することです。

企業がその力を発揮するためには、従業員が自らの能力を十分に発揮できる環境が必要です。そのためには、会社に対するエンゲージメントや高いモチベーションを持つことが求められます。このプランを通じて、企業が国頭村にバーチャルな支店や保養所を設け、従業員に自社の環境問題への取り組みを理解させることで、特に若手社員（Z世代は環境問題に敏感）とのエンゲージメントが強化され、仕事へのモチベーション向上が期待されます。

さらに、バーチャル保養所（できれば現地でも）で、従業員の子供たちが自然に興味を持つことを促進することで、将来の環境保護やネイチャーポジティブ活動の担い手を育成することにつながると考えています。

バーチャル体験がきっかけとなり、地域への交流人口や関係人口の増加が期待され、最終的には地域の課題解決や活性化に寄与することができるでしょう。

最後に、このプランが実現すれば、バーチャルな支店や店舗、保養所の外観や内装デザインは、国内外での実績を持つGARDE社のアーキテクトやデザイナーによって素晴らしいものが創り出されることと楽しみにしています。

竹内理恵

仮想移住体験メタバース
～家と畑から始まる、もう一つのふるさと～

地方創生メタバースアワード 提案書

飯豊町 仮想移住体験メタバース ～家と畑から始まる、もう一つのふるさと～

1. コンセプト

本提案は、山形県飯豊町を舞台にした「仮想移住体験型メタバース」です。ユーザーは町の住民として、古民家での暮らし、農業の開始、地域行事や青年団の活動に参加しながら、四季折々の生活を体験します。

本プロジェクトの特徴は、「成長と支援の循環構造」です。プレイヤーはまず、自分自身で農業を始め、暮らしの中で地域と関わり、試行錯誤を重ねながら知恵や経験を蓄積します。そしてその経験をもとに、青年団の一員として新たに町を訪れたプレイヤーを支援する側へと転じ、町を支える存在となっていきます。このように「教えられる側から、教える側へ」と立場が変化することで、仮想空間においてもリアルな地域社会の関係性を体感できる仕組みを構築します。

---

2. メタバース体験内容

2.1 拠点となる“自宅”の存在

ユーザーは飯豊町内に与えられた古民家または一軒家を拠点に生活を始めます。
家では、かまどでの料理、囲炉裏のある居間でのひととき、訪問者との交流、回覧板の確認、庭の手入れや除雪など、生活の機微が丁寧に描かれています。
この「家」は、生活の中心であり、町とのつながりが自然に生まれる起点でもあります。

2.2 農業の開始と成長体験

ユーザーはまず自宅の庭で家庭菜園を始め、やがて町の農地を借りて本格的な農業に取り組みます。作物の選定から育苗、収穫、加工・販売まで、農業の流れを一通り体験できます。

また、鳥獣被害や天候の変化、冬の備えなど、現実の農業に伴う課題も盛り込み、暮らしと自然のつながりを深く実感できる内容となっています。

2.3 地域行事とコミュニティ参加

雪まつり、収穫祭、廃校マルシェなどの季節行事に加え、青年団としての町づくり活動にも参加可能です。
空き家再活用プロジェクトや地域ブランド開発など、プレイヤーは実際の町の課題と向き合いながら、仲間と協力し、地域の一員として役割を担います。

2.4 支援者への転換とプレイヤー同士のつながり

ユーザーは自らの農業経験を「農業開業ノート」としてまとめ、新たに町を訪れる他のプレイヤー（新規ユーザー）への助言や支援を行います。これは、かつて自分が初心者だった時と同じように、今度は「迎える側」として行動するという設計です。

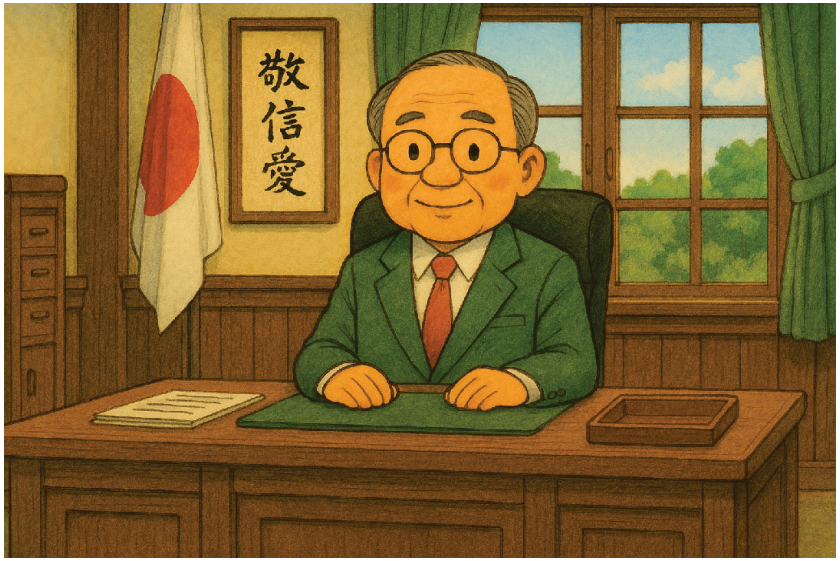
こうした循環型の支援は、オンライン空間に「町の温かさ」や「人とのつながり」を自然に生み出します。

2.5 MMO的な人間関係の再現

プレイヤー同士のリアルタイムな関係性を重視し、実際の新規ユーザーが支援の対象となります。
親切な先輩ユーザーが自然と後輩を助ける構造は、MMOゲームに見られる文化に近く、町内に「育て合い」の空気感を醸成します。

オンライン人数が少ない時間帯は、AIキャラクターが新規ユーザー役を補完し、常に誰かが“迎え入れられる”環境が保たれます。

2.6 町の生活を支えるキャラクターたち



飯豊町メタバースには、実際の町の生活に欠かせない「ローカルキャラクター」が登場し、プレイヤーの生活と成長を支えます。

- 町長や町議会メンバー：地域ミッションの背景や町の将来像を語る存在。
- 農業のベテランおじいさん：栽培のコツや人生の知恵を伝える実地指導者。
- 地元商店の店主：食材・日用品を扱うだけでなく、地域の噂話やイベントの情報源にも。
- 子どもたち、郵便屋さん、JAの職員など：町の空気を感じさせる日常的な登場人物たち。

彼らは単なるNPCではなく、生活や価値観を持った“町の人”として描かれ、プレイヤーに「受け入れられる」実感をもたらします。

2.7 現実との接続──ふるさと納税による土地取得の仕組み

本メタバースでは、プレイヤーの暮らしの拡張にあたって**「ふるさと納税」を現実側の支援手段として連動**させる設計が可能です。

具体的には、以下のような拡張要素と接続されます：

- より広い田畑を購入し、本格的に農業を拡大したいとき
- 地域との関係性が深まり、大きな古民家や空き家に引っ越したいとき

→ 現実の「ふるさと納税」を行うことで、メタバース内の土地・物件がアンロックされる仕組みです。

この制度により、ユーザーは仮想体験の中で得た地域への愛着や関心を、実際の支援行動へと自然に変換することができます。飯豊町にとっても、地域ファンの獲得とふるさと納税による新たな財源活用につながる、双方向的な仕組みとして機能します。

2.8 寄進文化をNFTで継承する仕組み――“玉垣”として名を刻む体験

本メタバースでは、日本の寺社などで古くから見られる「玉垣（たまがき）」文化――寄進した人の名前を石の柱に刻んで残す伝統を、NFT技術と組み合わせて再構築します。

町の神社や公民館、あるいは仮想の祠（ほこら）などに「支援者の玉垣エリア」が設けられ、ふるさと納税やDAO貢献などのアクションに応じて、ユーザー名が刻まれた“玉垣NFT”が発行され、空間上に反映されます。

このNFTは、プレイヤーの功績を残す記念碑であると同時に、他ユーザーの目に触れ「この町を支える人々の顔が見える」設計となります。さらに、支援者には地域行事での優先参加枠や、仮想町民会議での議決権などが付与され、「寄進＝町づくりへの参加」として機能します。

2.9 飯豊町のふるさと納税メニューと参加型連携

飯豊町では、ふるさと納税の使い道を寄付者が選べる仕組みが整っており
(https://www.town.iide.yamagata.jp/001/furusato_nouzei.html)、町づくり・子育て・環境保全・産業振興など多様なテーマが存在します。

メタバース内でもこれらの分野を反映し、具体的な取り組み内容をNPCや看板、掲示板などで告知します。プレイヤーはふるさと納税だけでなく、例えば以下のようなプロジェクトにボランティアとして仮想的に参加することが可能です。

- 環境保全プロジェクトでは、仮想森林整備や清掃活動への参加
- 子育て支援では、保育園の草むしりや遊具設置のお手伝い
- 町づくりでは、古民家の修繕作業を一緒に行う

また、現実世界で実施されている活動と連動することで、仮想からオフラインイベントへの参加へとつながる設計も可能です。町の活動に共感したプレイヤーが、単なる観光客ではなく「地域の仲間」として関わっていく導線を生み出します。

3. 対象ユーザーと社会的意義

【対象ユーザー】

- 地方移住や農業に関心のある都市部の20〜40代
- 「いつか田舎で暮らしたい」と考えるが一歩を踏み出せない人
- 地方創生や職業教育に関心のある学生や教育関係者

【社会的意義】

中山間地域が直面する人口減少や農業の担い手不足といった課題に対し、新しいアプローチを提示します。

- メタバースを通じた地域のリアリティとの接続体験
    - 単なる観光ではなく、実感を伴った地域参加
- “未来への入口”として機能し、都市部の若者層にも自然な接点を提供
- オンラインだからこそ得られる“他者と関わる楽しさ”の再発見
- AI・メタバース時代における現実接続型仮想体験の重要性
    - 仮想空間で得た役割・充足感を、現実での参加・貢献へ移行
    - 現実でいきいきと活動するための新しいモデルを提示
- 地方自治体（飯豊町）が都市部の孤立・社会分断といった日本全体の社会課題にも貢献
- 「関係人口」を、仮想空間上で役割を持つ参加型社会参画へ再定義し、持続可能な関係性を形成

---

4. 今後の展望と応用可能性

- 飯豊町と連携し、仮想体験から現地ツアー・就農支援への展開
- 他地域（限界集落、離島、被災地など）への水平展開
- 学校教育・企業研修向けの“地域に関わる力”を育てる教材としての活用
- DAO型の仮想町民会議など、ユーザー主導のまちづくり参加へ拡張可能

5. まとめ

このメタバースは、「住む・働く・育てる・支える」という地方での営みを、仮想空間でリアルに体験できる設計です。
飯豊町という舞台を通じて、暮らしと人、そして地域社会の持つあたたかさと力強さを、オンラインでも感じられる、
“心のふるさと”のような場所を提供します。