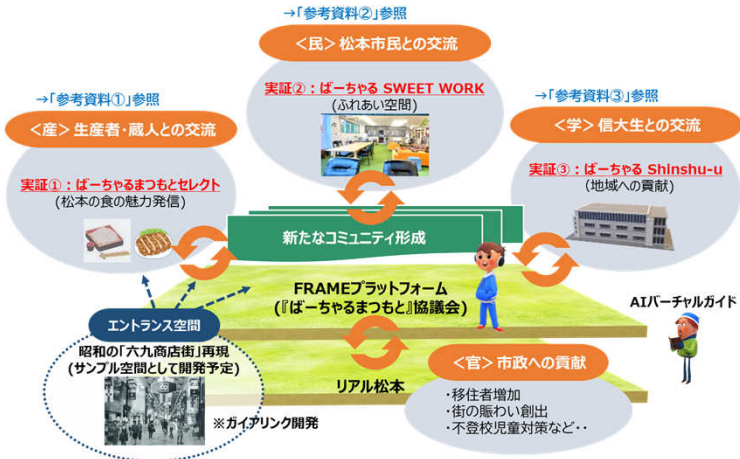
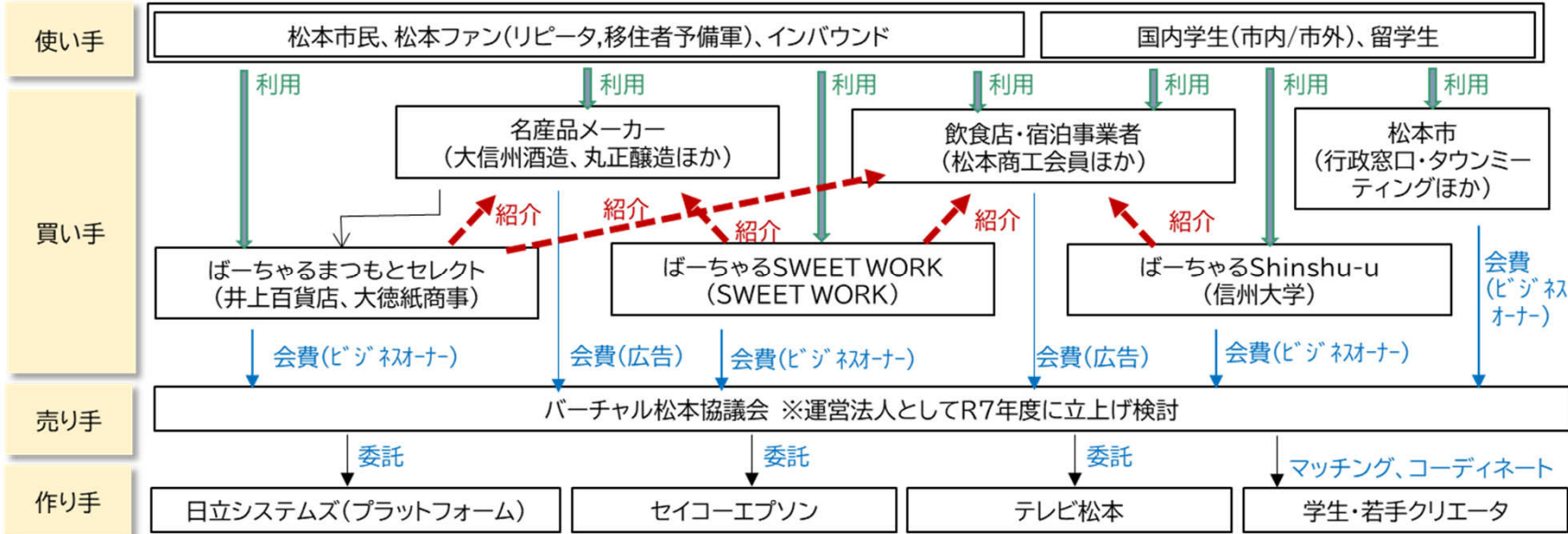


「“ばーचारまつもと” による 市民主体のシティプロモーション」 社会実証結果報告書

代表事業者	団体名	株式会社日立システムズ	代表者 (役職、氏名)	関東甲信越支社 支社長 高森 浩信
	住所	東京都台東区東上野2-16-1 上野イーストタワー	担当者 (所属、氏名)	関東甲信越支社 第一営業本部 第一営業部 部長 矢部 理郁
	メール	masataka.yabe.rx@hitachi-systems.com	電話	03-3837-4802
共同事業者①	団体名	セイコーエプソン株式会社	代表者 (役職、氏名)	執行役員 経営戦略本部長 吉野 泰徳
	住所	長野県安曇野市豊科田沢6925 セイコーエプソン株式会社豊科事業所	担当者 (所属、氏名)	ビジュアルプロダクツ事業部 VP事業推進部 課長 川瀬 裕司
	メール	Kuroiwa.Kyoko@exc.epson.co.jp	電話	0263-87-5820
共同事業者②	団体名	株式会社テレビ松本ケーブルビジョン	代表者 (役職、氏名)	代表取締役会長 佐藤 浩市
	住所	長野県松本市大字里山辺3044-1	担当者 (所属、氏名)	技術部 技術課 課長補佐 金井 孝幸
	メール	0096-kanai@tvm.co.jp	電話	0263-35-1298

項目	ページ番号
1 プロジェクトの全体概要	2
2 社会実証事業の実績 (1) 社会実証事業の概要	3
// (2) K P I の達成状況	3
// (3) 活動実績の一覧	4
// (4) 活動工程	5
// (5) 社会実証の内容及び成果	6～12
3 結果、考察	13～14
4 その他 資料等	15～26

1 プロジェクトの全体概要

(1) プロジェクト 名称	“ばーちゃるまつもと” による市民主体のシティプロモーション	(2) 事業費	R 6 年度：15, 947千円 (内、プロジェクト推進補助金充当額：1, 000千円)
(3) 目的、 将来像	【将来像】産官学民連携で新たなエコシステムの形成を目指す。 【ゴールイメージ】 ①産学官民連携で新たなコラボレーションが生まれる空間を創る。 ②学生や若手クリエイタの挑戦意欲を促す空間を創る。 ③手作り感のあるシティプロモーションを実現する。	(4) 現状、 課題	1. 城下町の魅力や松本ならではの食の魅力が伝わっていない。 2. 松本の魅力が松本市民にも浸透されていない 3. 年500万人観光ポテンシャルが商店街活性化に活かされていない。 4. 地域事業者間コラボが植われていない。
(5) サービス	1. ばーちゃるまつもとセレクト 松本の食の魅力体験、生産者とのコミュニケーション 2. ばーちゃるSWEET WORK 市民とのふれあい空間、街のレア情報発信など 3. ばーちゃるShinshu-u あらたな授業の形提供、信大ブランドを活用した街の活性化 4. エントランス空間(「昭和の六九商店街」再現) サンプル空間として公開、昭和の松本再現に向けた可能性評価 5. AIバーチャルガイド(日立システムズ) →観光庁公募検討したが来年度持越し ①AIチャットポッド技術+生成AI技術活用 ②松本標準のAIキャラクタ(AIバーチャルガイド)を育成		
(6) ビジネス モデル イメージ			

(1) 令和6年度 社会実証事業の概要

ア 目的	1. 若手クリエイターとの協業による「ばーちゃるまつもと」空間構築 2. R7年度自走化スタートの準備（運営体組織化、資金目処）			
イ 期間	令和6年5月1日 から 令和7年2月28日まで			
ウ プロジェクト推進体制	【代表提案者】 ：株式会社日立システムズ（役割：全体推進、とりまとめ） 【共同提案者①】 ：セイコーエプソン株式会社（役割：松本をフィールドとしたバーチャル×リアルイベント検討） 【共同提案者②】 ：株式会社テレビ松本ケーブルビジョン（役割：市民生活に有用なコンテンツ連携）			
エ 活動内容	計画	A) サービス構築 ・実証事業（開発、実証、評価） B) 運営組織化 ・「ばーちゃるまつもと協議会」設立検討 ・会員企業/団体勧誘 C) 市民との協創活動 ・推進枠組み検討、計画立案 D) 資金計画 ・R7以降資金確保（経産省公募、協賛） E) 法的リスク対策 ・ステークホルダー間の契約整理	実績	A) サービス構築 ・若手クリエイターと予定していた4空間構築完了 【追加対応】 ①プラットフォーム移行の必要性発生 、Blender開発データを活かし移行完了、持続可能性なアーキテクチャであることを実証 ②オンライン教育支援センター（松本市教育委員会）実証 ③「ばーちゃるKayo-san」追加実施 B) 運営組織化 ・会費収入をベースとした運営スキームを構築 C) 地域事業者×市民との協創活動 【追加対応】 ④井上百貨店×味噌6蔵「まつもとMISOめぐり」 想定以上販売 D) 資金計画 ・各所支援金スキームも活用した資金計画立案 E) 法的リスク整理 ・10/2のデビューに合わせ利用規約をバンダーと整理

(2) K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
集客数（R6年度は延べ来場数）	人	300	3,400	デビューイベントなどをメディアに取り上げられ認知度向上	想定以上に市民に対する認知度を上げることができた。
協議会会員企業見込み数	社数	10	4	途中から金額を優先して交渉（100万円/年）	想定通りの金額を集める目処がたった。
N P S（“使い手”と“買い手”の空間に対する満足度評価）	NPS	-	良好	他KPIの状況、追加施策の状況	松本市民の空間という意識づけが出来た

(3) 活動実績の一覧

	取組み	内容	目標値	検証事項	結果、分析概要
①	実証空間構築 (実証実験Part1)	・ 学生・若手クリエイター主体の実証空間開発(5月～9月) ・ 不登校児童(中学生)も加えた開発チーム作り	4回 4回	・ 開発工数・期間、技術サポートの手法検証 ・ 不登校児童への開発体験価値検証	・ 高校生の試験など公式行事を踏まえた計画立案、継続的コミュニティ形成が必要。 ・ 開発成果を公表することで自信につながり社会との接点を持つきっかけになった。 ・ 途中予想外事象にも速やかに対応できた。
②	実証空間公開 (実証実験Part2)	・ 実証空間ごとに公開方針策定(公開期間や公開範囲など、場合によっては一部公開制限) ・ 定められたKPIの測定	9月までに策定	・ コミュニケーションツールとしての価値検証	・ デビューイベント開催(10/2)。 ・ 当初予定した空間は10/2より制限なく公開、追加実施したオンライン教育支援センター(教育委員会様)については限定公開。 ・ 双方とも想定以上の利用者数があった。
③	信州大学展開	・ グローバル化推進センターでの利用実績をベースに他学部展開 ・ 大学共通ID基盤との連携提案	6月～10月 提案実施	・ 「アバター授業」「地域教育」の価値検証 ・ 全学共通基盤としての価値検証	・ 「国際共修」授業での活用推進、留学生の地域学習で効果。 ・ 全学共通基盤としては時期尚早、まずは実績を積むことに注力。
④	運営組織化	・ R7年度の法人化を前提に、ビジネスオーナーと協議	30団体提案	・ 運営資金の目途	・ 会費収入をベースとした運営スキーム構築。 ・ R7年度の会費収入は目処が立った。 ・ 運営組織化(キーマンの移住決定)。
⑤	市民との協創活動	・ 市民が誰でもが空間創りに参画できる枠組み作り ex)主婦目線レシピ 市民フリースペース ・ 市民主体プロジェクト創出 ex)デジタル市民プロジェクト 昭和松本再現プロジェクト	R7年度実行 計画策定	・ 地域企業と一緒に検討することに価値、当事者意識を引き出す	・ R6年度は味噌蔵(6蔵)と連携した「まつもとMISOめぐり」を実商品化、R7年度はレシピコンテストなど市民参加イベント計画。 ・ 「市民ギャラリー」構想をロードマップ化(R8年度)、市民参加スキームを構築。 ・ 高校探求授業との連携
⑥	資金計画 (R7年立上げ資金)	・ R7年度の資金確保	公募2件	・ 資金を生み出せる取り組み ・ 寄付(長野県みらいベースなど) ・ ふるさと納税 ・ 松本市予算	・ 事業計画作成「事業目論見書」の通り。 ・ 地域事業者・学校と連携し以下支援金申請。 「長野県元気づくり支援金」*申請済 「FANTo!」*申請済
⑦	法的リスク対策	・ 実際のコンテンツとステークホルダーを踏まえて抑えるべき対応を検討	契約関連図 整理	・ 各ステークホルダー目線にたって安心・安全なプラットフォームであるか検証	・ 空間を利用する上での制約事項を整備、承諾頂いた上で利用頂くよう導線を整備。

(4) 活動工程

全体		R6. 5	R6. 6	R6. 7	R6. 8	R6. 9	R6. 10	R6. 11	R6. 12	R7. 1	R7. 2	
		キックオフ (5/17)	定例会 (5/28)	定例会 (6/11,25)	定例会 (7/9,23)	定例会 (8/5,20)	定例会 (9/3,17)	定例会 (10/4,15,28)	定例会 (11/12,28)	定例会 (12/10,24)	定例会 (1/7,21)	定例会 (2/3,18)
取組み		R6. 5	R6. 6	R6. 7	R6. 8	R6. 9	R6. 10	R6. 11	R6. 12	R7. 1	R7. 2	
①	実証空間構築 (実証実験 Part1)	計画	空間設計・構築				「ばーちゃんKayo-san」学習		EXITポイントクリア)			FRAME→Vket プラットフォーム移行
②	実証空間公開 (実証実験 Part2)						実証実験					実証実験(教育委員会様)
③	信州大学展開			プロテウス効果検証				留学生共修授業		共修授業		R7年度計画
④	運営組織化			関係者協議中			運営組織化/会員企業勧誘					運営規約整備
⑤	地域事業者× 市民の協創活動	「まつもとMISOめぐり」商品化					販売開始		R7年度企画検討			
⑥	資金計画 (R7年立上げ 資金)			運営費用がどのくらい 必要かの見極め			長野県支援金/FANTo!申請					
⑦	法的リスク 対策			サービス利用規約整備								

(5) 社会実証の内容及び成果

取組み		デジタル人材育成に寄与する取組みである場合は、育成人数と内容、成果等
①	実証空間構築 (実証実験 Part1)	空間構築に取り組んだクリエイター人数 ・高校生 13名 ・中学生 2名 ・大学生 2名 ・専門学校生 2名 ＜合計 19名＞



ア 内容	1. 仮想空間構築(松本工業高等学校、地元中学生) 2. 360度動画コンテンツ作成(美須々が丘高等学校、デジハリ松本) 3. 地元アーティストの作品3D化(松本大学) 4. AIバーチャルガイド「ばーちゃんkayo-san」 5. オンライン教育支援センター(松本市教育委員会) 6. フラットフォーム移行(松本工業高等学校、地元中学生)	稼働日	1 → R6.5.1～R6.9.30 地域事業者取材、Blender開発 2 → R6.7.1～R6.9.30 地域事業者インタビュー、360動画撮影 3 → R6.7.1～R6.9.30 地域事業者取材、liger(iphone)撮影 4 → R6.7.1～R6.9.30 市民キャラクター音声録音、AI学習 5 → R6.8.1～R6.10.31 教育委員会様教育、運営検討 6 → R6.11.1～R72.28 Blender→VketCloudSDK(Unity)移行
イ 活動の結果・分析	1. 仮想空間構築(松本工業高等学校、地元中学生) 地域事業者の取材を経て空間設計・構築を行い、デビューイベントで成果報告を行ったことは高校生・中学生にとって良い経験になった。 2. 360度動画コンテンツ作成(美須々が丘高等学校、デジハリ松本) 美須々が丘高等学校生が、地元企業の社長にどのようなインタビューをすればよいか一生懸命考えてくれて良いインタビューとなった。 3. 地元アーティストの作品3D化(松本大学) 松本大学生がただ3D化するだけではなく、アーティストの作品への想いを取材し、そこを汲み取って3D化してくれたことが良かった。 4. AIバーチャルガイド「ばーちゃんkayo-san」(松本市民) *当初予定になかったミッション 松本市観光大使の鈴木ともこさんにキャラクターデザインして頂き、市民の音声モデルを組み合わせで松本らしいガイドが生まれた。 5. オンライン教育支援センター(松本市教育委員会) *当初予定になかったミッション 社会実証主旨にご賛同頂き不登校児童対策空間を実施した。想定以上の子ども達に体験頂きよい取り組みとなった。 6. プラットフォーム移行松本工業高等学校、地元中学生) *当初予定になかったミッション 10月末にメタバースプラットフォームFRAMEがサービスをクローズする方向である情報を入手、先がないプラットフォームに投資するのは意味がないと判断、急遽移行対象のプラットフォームの選定を行い、若手クリエイターと相談の上社会実証期間中に空間移行を行うこととした。松本工業高等学校生徒と中学生には、急な対応にも関わらず完遂頂き感謝に堪えない。【その他資料①、②】		

(5) 社会実証の内容及び成果

取組み		デジタル人材育成に寄与する取組みである場合は、育成人数と内容、成果等
②	実証空間公開 (実証実験 Part1)	デビューイベントでの成果発表 ・高校生 13名 ・中学生 2名 ・大学生 2名 ・専門学校生 2名 <合計 19名> オンライン教育支援センター支援 ・大学生スタッフ8名(信大生、松大生)



ア 内容	1. デビューイベント開催(10/2@メディアガーデン) 若手クリエイターの成果発表と市民への認知度向上 2. 当初予定していた空間の公開(制約なく公開) ・エントランス(六九商店街) ・井上百貨店(信州味噌蔵紹介、大信州酒造、松本ブルワリー) ・ばーちゃるSWEET WORK ・ばーちゃる松本城 ・ばーちゃるShinshu-u 3. オンライン教育支援センター空間開設(松本市 教育委員会)	稼働日	1. デビューイベント開催：R6. 10. 2 2. 実証空間公開：R6. 10. 2～R7. 2. 28 3. オンライン教育支援センター空間：R6. 10. 28～R7. 2. 28
	イ 活動の結果・分析		1. デビューイベント開催(10/2@メディアガーデン) *当初予定になかったミッション ・来場者102名、メディア6媒体(日経新聞、市民タイムス、信濃毎日新聞、松本経済新聞社、松本商工会報誌、松本ケーブルテレビ) ・今回のイベント以降継続的にメディアに取り上げて頂けるようになった。【その他資料③】 ・デビューイベントに合わせてチラシを各所をお願いし置いて頂いた。チラシイメージは右上画像の通り。 アルピコ交通上高地線主要駅、ブエナビスタ客室、松本城、松本市立博物館、松本市立美術館、観光案内所、SWEET WORK、33GAKUIほか 2. 当初予定していた空間の公開 ・エントランス空間：延べ3,400人 ・井上百貨店：延べ1,400人 ・ばーちゃるSWEET WORK：延べ900人 ・ばーちゃる松本城：延べ300人 ・ばーちゃるShinshu-u：延べ1,200人 3. オンライン教育支援センター開設(松本市 教育委員会) *当初予定になかったミッション ・参加児童：期間中延べ690回入室、参加実児童数42名、毎日参加ヘビーユーザー6名(「安心して楽しめる環境創り」という面で成果) ・運営サイド：教育委員3名、大学生支援スタッフ8名(信大6、松大2)、高校生支援1名(松本工業高等学校生1) ・途中から子供たちが“空間づくり”の楽しみ方を開拓しはじめ新たな可能性を発見した。【その他資料④】

(5) 社会実証の内容及び成果

取組み		デジタル人材育成に寄与する取組みである場合は、育成人数と内容、成果等
③	信州大学展開	・「国際共修」授業にて31名の学生がメタバース空間での謎解き体験を実施



ア 内容		稼働日
1. コミュニケーション活性化検証 2. 留学生「国際共修」授業での地域学習での活用検証		1. R6. 7. 1～R6. 12. 31 コミュニケーション活性化検証 2. R6. 9. 1～R6. 11. 31 国際共修授業での活用検証
1. コミュニケーション活性化検証 ・リモートツール(Zoom)と比較し、アバター活用した方がコミュニケーション活性化する(プロテウス効果)と言われており、グローバル化推進センター様内で検証中(定量的な効果測定はR7年度、アンケート結果より定性的効果は確認済)。 2. 「国際共修」授業にてバーチャル空間を活用した地域学習を実施 ・OMOMO社が作成した謎解きコンテンツをバーチャル空間に展開、謎解きイベントを通じて地域理解を深める授業を実施。 ・学生31名参加、バーチャル空間自体や留学生間が知り合うきっかけとして有効である旨評価頂いた(アンケート結果から)		 「ばーちゃるShinshu-u」での謎解き空間サンプル
イ 活動の結果・分析		

(5) 社会実証の内容及び成果

取組み		デジタル人材育成に寄与する取組みである場合は、育成人数と内容、成果等
④	運営組織化	—



ア 内容	稼働日
1. 会費収入をベースとした運営スキーム検討 2. R7年度会員交渉 3. 運営の組織化	R6.10.1～R7.2.28 各方面にネゴシエーション

1. 会費収入をベースとした
運営スキーム検討→右図の通り
2. 会員交渉→R7年度の最低ライン
(100万/年)クリア見通し
*「事業目論見書」の通り
3. 運営組織化→右図の通り
*キーマン移住(本人希望)、
R7年住民票2名移動(最大成果)

※ 当社は正会員としての参画を検討中

市民主体の運営組織(案)

【任意団体】ばーちやるまつもと推進プロジェクト

正会員	賛助会員	Class会員	クリエイタ会員
3万円/月	5千円/月(法人) 1千円/月(個人)	5千円/月	無料
・名産品メーカー ・小売り(井上百貨店ほか) ・行政(教育委員会ほか)	・飲食店様/宿泊事業者 ・地元企業・銀行 ・市民	・大学授業、PJ単位 ・高校・中学Class単位 ・専門学校授業単位	・学生 ・地域住民
*専用空間提供	*共有空間参加、広告宣伝	*授業、講義単位での空間利用	*クリエイタコミュニティ参加

事務局

・【とりまとめ】渋谷透(個人事業主: nakama)
河西佳代(SWEET WORK)
滝沢翔吾(OMOMO)

オブザーバ	運営委員会
・松本市DX推進本部 ・戸辺佳典/林祐一郎(松本商工会議所) ・原伶磨(「松本ファンによる城下町活性化プロジェクト」) ・黒崎敬義(「ばーちやるまつもと」空間開発)	・渋谷透(nakama) [プロダクトリーダー] ・井上博文(井上百貨店) [プロジェクトサブリダー] ・林幸一(松本ブルワリー) [プロジェクトサブリダー] ・伊藤慶(六九商和会) [プロジェクトサブリダー] ・河西徳浩(ケイウンドーデザイン) [プロジェクトサブリダー] ・河西佳代(SWEET WORK) ・勝亦達夫(信州大学 博士) ・仙石祐(信州大学 講師) ・三澤実(松本工業高等学校 教員) ・宮木慧美(探求ラボ) ・滝沢翔吾(OMOMO)

イ 活動の
結果・分析

(5) 社会実証の内容及び成果

取組み		4 デジタル人材育成に寄与する取組みである場合は、育成人数と内容、成果等
⑤	地域事業者×市民の協創活動	—



ア 内容		稼働日
1. 地域事業者×市民の協創活動 2. 市民ギャラリー構想 3. 高校探求授業との連携 4. 若手クリエイターのコミュニティ形成		R6. 5. 1～R6. 7. 28 各方面にネゴシエーション
イ 活動の結果・分析		
<市民参加の方向性①> 地域事業者×市民の協創活動 ・ R6年度は井上百貨店×味噌蔵6蔵(*1)のコラボ情報「まつもとMISOめぐり」を商品化。 *1. 丸正醸造×萬年屋×三立醸造×丸山味噌醤油醸造店×上高地みそ×藤林屋 ★目標販売個数をクリア(目標2,400個→3,000個 *出荷ベース) ・ 並行してSNS(Insta)を活用した情報発信(投稿、広告)をプロジェクト(市民)で実施 ★フォロワー数は伸びなかったが(80)、広告では井上百貨店楽天SHOPへの1,700を超える送客が見られ一定の成果が得られた。 ・ R7年度は信州味噌レシピコンテストなど市民参加イベントを企画検討。 <市民参加の方向性②> 市民ギャラリー構想 ・ 市民賛助会員(有償)に自らの作品をUPする権利を与える構想をロードマップに加えた(R8年度)。【その他資料⑤】 <市民参加の方向性③> 高校探求授業との連携 ・ 3/7(金)に3校(県ヶ丘、深志、蟻ヶ崎)合同探求イベント「ちょっと早い 春の探求まつり」参加 *900名を超える高校生にアピール ・ 高校生と地域企業や店舗・飲食店など活性化につながるアイデアを提案してゆく。 <市民参加の方向性④> 若手クリエイターのコミュニティ形成 ・ 空間創りに携わってくれた若手クリエイターとは継続的につながる制度を設ける・・・「クリエイター会員」 ・ 市民主体のクリエイタコミュニティがいくつか存在することが分かり連携して大きなコミュニティ形成を目指す。 *新たな気づき ・ クリエーターの活性化のためには集まれるLaboが必要、R7年度の計画でlaboの機材購入も計画		

(5) 社会実証の内容及び成果

取組み		4 デジタル人材育成に寄与する取組みである場合は、育成人数と内容、成果等
⑥	資金計画 (R7年立上げ資金)	—



ア 内容

1. 資金計画立案
2. 支援金申請
 - ・長野県元気づくり支援金申請・・・申請済
 - ・FANTo!申請・・・申請済

稼働日

R6.7.1～R7.2.28 各方面にネゴシエーション

イ 活動の結果・分析

<資金計画抜粋>

必要な資金	金額(千円)	調達の方法	金額(千円)
(内訳) (例) 商品仕入、人件費、諸経費支払等		自己資金	
メタバースプラットフォーム費用	5,610 千円	事業収益(会費、個別対応)	7,080 千円
空間構築個別対応費用	7,715 千円	その他	1,154 千円
広告宣伝費用他経費	5,535 千円	借入等	
小 計	18,860 千円		千円
(内訳) (例) 機械、備品、建設等		補助金等	
コミュニティ運営(Labo構築ほか)	2,559 千円	長野県元気づくり支援金	9,185 千円
	千円		千円
	千円	その他	
小 計	2,559 千円	クラウドファンディング	4,000 千円
合 計	21,419 千円	合計(左記金額と同額になることをご確認ください)	21,419 千円

使える支援金を
継続して検討!

バランスをとって運用!

使える支援金を
継続して検討！

バランスをとって運用！

(5) 社会実証の内容及び成果

取組み		デジタル人材育成に寄与する取組みである場合は、育成人数と内容、成果等
⑦	法的リスク対策	—

“ばーちゃんまつもと”ご利用にあたるご制約事項 メタバース空間「ばーちゃんまつもと」(以下、「本メタバース空間」)をご利用いただくことといたします。 ①利用者は本制約事項に同意いただいたうえで、本メタバース空間 ②利用者が本メタバース空間を利用した時点で本制約事項に同意 ③未成年の方がご利用になられる際は、親権者その他の法定代理人 ください。 ④本メタバース空間で示される商号・商標・商品名を含む の転載及び利用を禁じます。また、本メタバース空間における 進プロジェクト」に掲載します。 ⑤本メタバース空間の提供時間は24時間利用できる環境といたし 環境の不良、また天災など本メタバース空間の提供が困難と判断
--

エントランス空間入り口へ
配置した制約事項

ア 内容	実際のコンテンツとステークホルダーを踏まえて抑えるべき対応を検討 (各ステークホルダー目線にたって安心・安全なプラットフォームであるか検証) メタバース空間の一般公開にあたっては空間自体の所有者、空間内コンテンツの所有者、利用者それぞれに所有者の権利や利用者に対する制約事項など多くの利害関係が発生するため各所との権利・制約につき整理する必要がある。特にメタバース空間においては利害が発生するステークホルダーが多岐にわたることから既に公開されている他のメタバース空間における規定などを参考にし、本件に関する内容を関係先と調整しながら整理する必要が生じる。	稼働日	R6. 8. 5 リスク事項の洗い出し R6. 8.26 想定リスクの整理及び連携先との協議 R6. 9. 9 日立システムズSR本法律部との協議 R6. 9.30 ガイアリンク社との最終合意 R6.10. 2 法的制限事項を加味した一般公開
	イ 活動の結果・分析 ○関係先(ステークホルダー) ・デジタルシティ松本推進機構(プロジェクトオーナー) ・株式会社日立システムズ(プロジェクト推進者) ・株式会社ガイアリンク(空間プラットフォーム提供者) ・空間コンテンツにおける現実空間での事業者(井上百貨店、六九商店街など) ・空間コンテンツ作成者(高校をはじめとした教育機関) ・一般利用者 ○想定仮説 各コンテンツや制作物の権利に関する所有権は「ばーちゃんまつもと推進プロジェクト」が有することとし、ガイアリンク社は利用者に対するプラットフォーム提供者としての免責事項周知などを行うことによりステークホルダー間でのリスク回避を行うことを想定。 ○調整結果 実質的な運営主体であるDigiMAT及び日立システムズ法律部門、ガイアリンク社や一般利用者以外の関係先と協議し、概ね想定仮説の内容で整理することで認識を確認。特に一般利用者に対しては誹謗中傷をはじめとした禁止行為を明確化することに重点を置いた。これらの制約事項をドキュメントとして整備し、エントランス空間へ利用にあたる条件として利用者に対し事前同意を得ることにより法的リスクの回避策を行った。		

高校生・中学生との
協業による空間構築
『やってよかった！』

- ✓ 想定以上のポテンシャル(高校生、中学生とも)！
- ✓ 高校生は忙しく学校行事を踏まえた計画が必要。
- ✓ 成果発表の機会はモチベーションになる。

プラットフォーム移行
FRAME→VketCloud
『全く想定外！』
『結果貴重な経験』

- ✓ 弱点を踏まえプラットフォーム再選定が出来た。【その他資料①】
- ✓ 持続可能な空間構築方法であったことを証明することになった。
＊空間の権利をハンドリングできる形で持つことが重要！
- ✓ 試行錯誤の世界、ノウハウ共有は必須。＊コミュニティは必要

ばーちやるKayo-san
(AIバーチャルガイド)
『課題が分かった！』

- ✓ リアル佳代さんそのものの音声モデルを楽しめ可能性を感じた！
- ✓ Q & Aの学習を誰がどのようにやるかが今後の課題。
- ✓ 松本市公式AIガイドを各観光施設や宿泊施設で共有して使い、一括して学習させる仕組みを作ることによって最強ガイドが出来るとは思われる。
【文化観光部様連携の可能性】

「まつもとMISO
めぐり」について
『可能性を感じた！』

- ✓ “(地域)ブランド” と “デザイン” の重要性を認識した！
- ✓ 各事業者が手を上げやすい取り組みを粘り強く考える必要がある。

オンライン教育支援
センターについて
『勉強になった』

- ✓ これほど仮想空間を実際に活用している事例に触れて勉強になった！
* 毎日遊びに来る児童が6名、安心して過ごせる場所を提供する
という意味で可能性を感じた。【その他資料④】
- ✓ 仮想空間なりの課題は出てくると思われ、教育委員の皆様と相談しながら一つずつ解決してゆく必要がある。

「ばーちゃるまつもと」
の価値について
『再認識！』

- ✓ 『“ありそうでなかったつながり”を生み出す可能性』
* ステークホルダーMAP 【その他資料⑥】
- ✓ に加え 『“ものづくり”を楽しむ空間』を再認識
【その他資料⑦】

比較項目	FRAME (ガイアリンク社)	Virbera (ガイアリンク)	VKET CLOUD (HIKKY社)	Cluster (クラスター社)
開発元	Virbera社(米国)	Virbera社(米国)	HIKKY社(国産)	クラスター社(国産)
ビジネスモデル	VR空間作成エンジン (プリセット空間あり)	空間提供サービス (ガイアタウン)	VR空間作成エンジン (テンプレート空間あり)	カスタマイズ空間構築 (自社開発)
動作環境	ブラウザベース ・chrome ・Safari ・edge ※低スペックデバイス では注意必要	アプリベース ・Windows PC (10以降) ・MAC OS10.15以降 ※PCスペック必要 ※スマホ、タブレット、 Chromebook対応不可 ※ブラウザ対応の予定は あり(時期未定)	ブラウザベース ・iPhoneX以上/iPhone SE(第2世代)以上 ・Android11以上 (RAM8GB)/GooglePixel5以上 ・Chrome/Firefox/Safari /Edge等のWebブラウザ が使用できるPCなど	アプリベース ・iPhone X 相当以上 ・GooglePixel3相当以上 (RAM3GB) ・Chromebook動作対象外 ・Windows(スペック必要) ・MacBookAir2020年以上 (スペック必要)
アセット追加の考え方	画像・動画ファイルや3D アセットを直接UP	決められた場所に画像ファ イルなどをUP	・画像・動画ファイルを UPできる部品をUP	・空間にアセットを自由に UPする考え方はない
同時ログイン数	20,50,100	20～200	・標準20(フリープラン) ・20以上は有償(300まで) ・同時ユーザ数を超えた場合 はコピー空間入室(確認用)	・公開イベント500 ・限定公開イベント50
価格	1空間あたりの価格設定	標準価格表あり	・フリープランあり(同時20) ・ビジネスプラン個別見積	・個別見積り
事例	-	愛媛県教育委員会ほか	NTTドコモ「XRワールド」	バーチャル渋谷・大阪
『ばーちゃるまつもと』 適用性	× サービスクローズの方向	× 若手クリエイター主体の空間 構築には向いてない	◎ 開発環境の提供、若手クリ エーター主体の空間構築に合致	△ クリエイタープランはあるが 制限あり

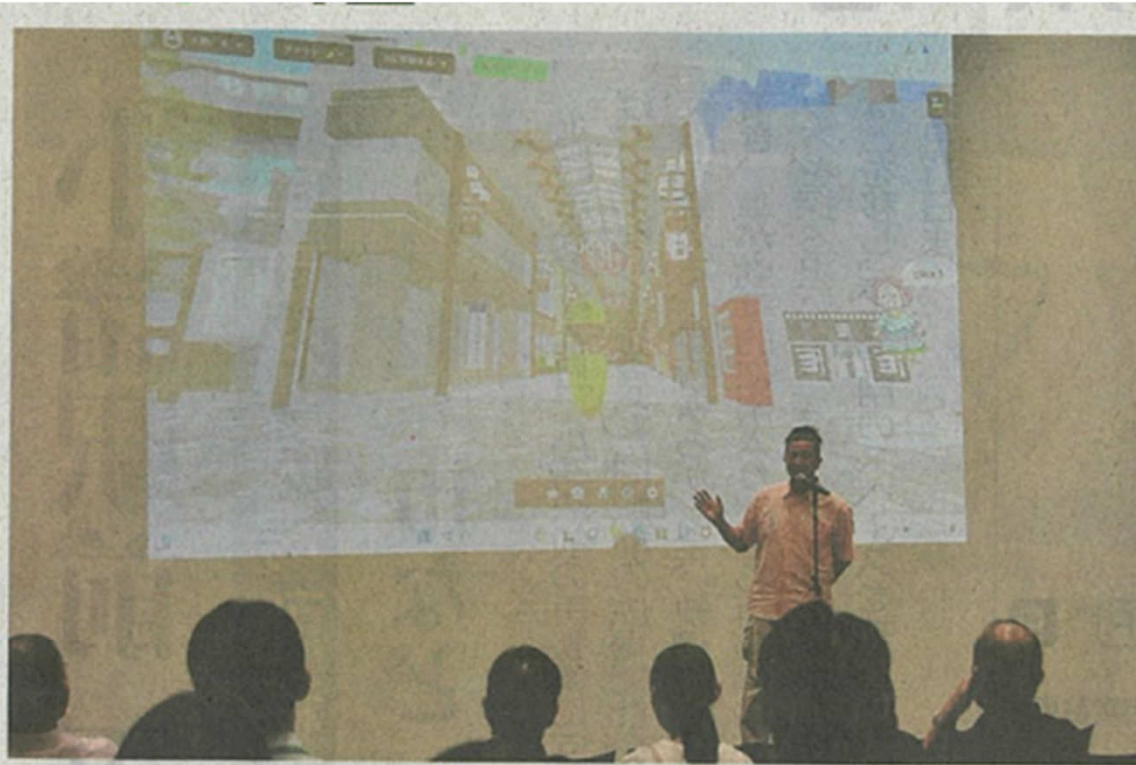
□ 低スペックデバイスでも快適に動くこと(実機検証済)





- ・ 日経新聞 10/2電子版
- ・ 市民タイムス 8/7朝刊（1面）
10/3朝刊
1/1朝刊（1面）
- ・ 信濃毎日新聞 10/3朝刊
- ・ 松本経済新聞社 10/3朝刊
- ・ 松本商工会議所 10月会報誌
- ・ PC-Webzine 2月号

2024年10月3日、信濃毎日新聞



仮想現実空間に再現した六九商店街

仮想現実空間に 松本市街地再現

松本市のデジタル化を推進する産官学の連携組織「デジタルシティ松本推進機構」は2日、ウェブ上の仮想現実空間（メタバース）で松本の魅力を伝える「ぼーちやるまつもと」のお披露目イベントを信毎メディアガーデン（中央2）で開いた。仮想現実空間に松本の街並みを再現し、世界中からアクセスしてもらおうことで関係人口づくりや市民の交流に生かす狙い

産官学の連携組織がお披露目

だ。

この日は会場のスクリーンに百貨店「井上」（深志）や、「六九商店街」（大手）を再現した仮想現実空間を投影して紹介。同百貨店の中にはみそだるや日本酒、クラフトビールなどが並び、地元のみそ蔵6社のコラボ商品を買うこともできる。

制作には地元の中高生や大學生が協力。百貨店の中では、松本美須々ヶ丘高校の生徒が地元の酒蔵の社長に酒造りについて聞いたインタビュー動画もある。商品の3D化などを担当した松本工業高校の住吉優駕さん（18）は「松本で有名な酒を初めて知った。松本に来なくても県外の人にプロモーションができるのが強み」と話していた。

今後は、松本手まりなどを展示したり、信州大などを出現させたりする計画もある。プロジェクトの代表で日立システムズの渋谷透さん（61）は「今後は市民によって自走できるようにビジネスオーナーを巻き込んでいきたい」と話していた。

市のホームページからアクセスできる。

プロジェクト代表の期待している。

2025年2月号、PC-webzine

IT NEWS

of Local Government

長野県松本市



長野県のほぼ中央に位置する人口23万4,111人(2025年1月1日時点)の都市。現存する五重六層の天守の中で日本最古の国宝の城「松本城」をはじめとした歴史的な建造物から、年間約120万人もの観光客が訪れる山岳景勝地「上高地」といった自然豊かな場所、草間彌生氏の作品を中心とした「松本市美術館」などの芸術を楽しめるスポットまでさまざまな観光地がある。

デジタル活用で魅力的なまちづくりを目指す「デジタルシティ松本推進機構」

地域課題の解決のために、産学官連携でDXを推進するケースがある。自治体だけでなく民間企業、教育・研究機関、地方自治体がそれぞれの特性を生かして取り組みを進めることで、デジタル人材の育成や地域の魅力発信、地元企業と市民の共創といった目的を効率的かつ効果的に達成できる。今回は、市全体のデジタル活用を進める組織「デジタルシティ松本推進機構」を設立し、その組織で自治体の魅力を発信する仮想空間「ばーちゃるまつもと」のプロジェクトを支援する長野県松本市を取材した。

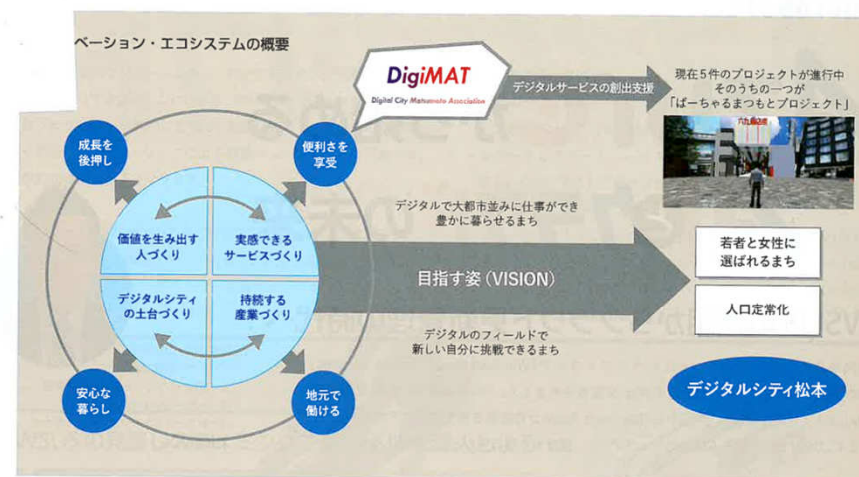
デジタル活用を推進する組織

先進的なテクノロジーの活用によって、地域の発展や地域課題の解決を目指す自治体は多い。長野県松本市もデジタル技術によって豊かで便利なまちづくりを目指す自治体の一つであり、市全体のDX推進のために、産学官で連携してデジタル活用を進める組織「デジタルシティ松本推進機構」(DigiMAT)を立ち上げている。

松本市 総合戦略局 DX推進部長 宮尾 雅氏は、DigiMATを設立した背景を次のように語る。「松本市では第11次基本計画の重点戦略に『DX・デジタル化』を位置付け、全ての施策においてデジタルの活用を推進しています。2020年度以降、国のスーパーシティ構想への申請や市のデジタル化に向けた事業者アイデアの募集を通じて、民間企業と連携しながら地域の発展に向けた取り組みを進めてきました。2022年度には、ほかの先進自治体と比較した松本市の現状を自己分析し、この先3年間でDX先進自治体の第1グループに追いつくという目標を掲げました。この目標を達成するためには、スピード感と実行力が不可欠でした。そこで2023年4月に、松本市のDX・デジタル化推進に関する骨太の方針にも掲げる『共に創る』という理念を体現し、デジタル活用が進む松本市を指す『デジタルシティ松本』の進化を共に目指す産学官の仲間と一緒にDigiMATを設立しました」

DigiMATは2024年12月末現在、DigiMATの目的に賛同した上で事業意欲を有し、資金面で支援する団体などの正会員13者と、DigiMATの目的に賛同した上で必要な協力を行う公共性を有する団体などの特別会員3者に加え、総務省や信越総合通信局、経済産業省などの6者をオブザーバーに迎えた構成となっている。

DigiMATでは、デジタル人材を育成し、デジタルを駆使して働くことができ、便利さを実感可能な「イノベーション・エコシステム」の形成を目指している。イノベーション・エコシステムを通じてデジタルシティ松本を進化させ、さらに魅力的な地域社会をつくり上げることを目的としているのだ。こうした目的を



達成するために、地域課題の解決・新しい価値の創造に資するデジタルサービスの創出や、地域のデジタル人材の育成に取り組んでいる。

仮想空間でまちの魅力を発信

DigiMATが支援するプロジェクトの一つが、松本市の自然、歴史、風土、食文化などの魅力を伝えるWeb上の仮想空間「ばーちゃるまつもと」だ。市民主体を目指したプロジェクトであったため、若手クリエイターの参画を目的に地域教育機関に支援を仰ぎ、中・高・大学生に実際の3D空間やばーちゃるまつもと内に設置するコンテンツを作成してもらったという。

ばーちゃるまつもとは全世界から誰もがアクセス可能だ。自然豊かな山々から生まれたエンタランス「湧き水公園」を入ると、松本市を代表する百貨店「井上百貨店」を再現した「ばーちゃる井上百貨店」やみそ蔵、酒蔵などがあり、バーチャル空間で松本市の名産品を楽しめる。また、松本市の観光ストリート「六九商店街」のアーケードをデジタルで復刻したエリアもあり、松本市の魅力ある街並みを堪能できるのだ。メタバース内は、案内人の「ばーちゃるカヨさん」が訪問者をサポートする。

企業と市民の共創活動を促進

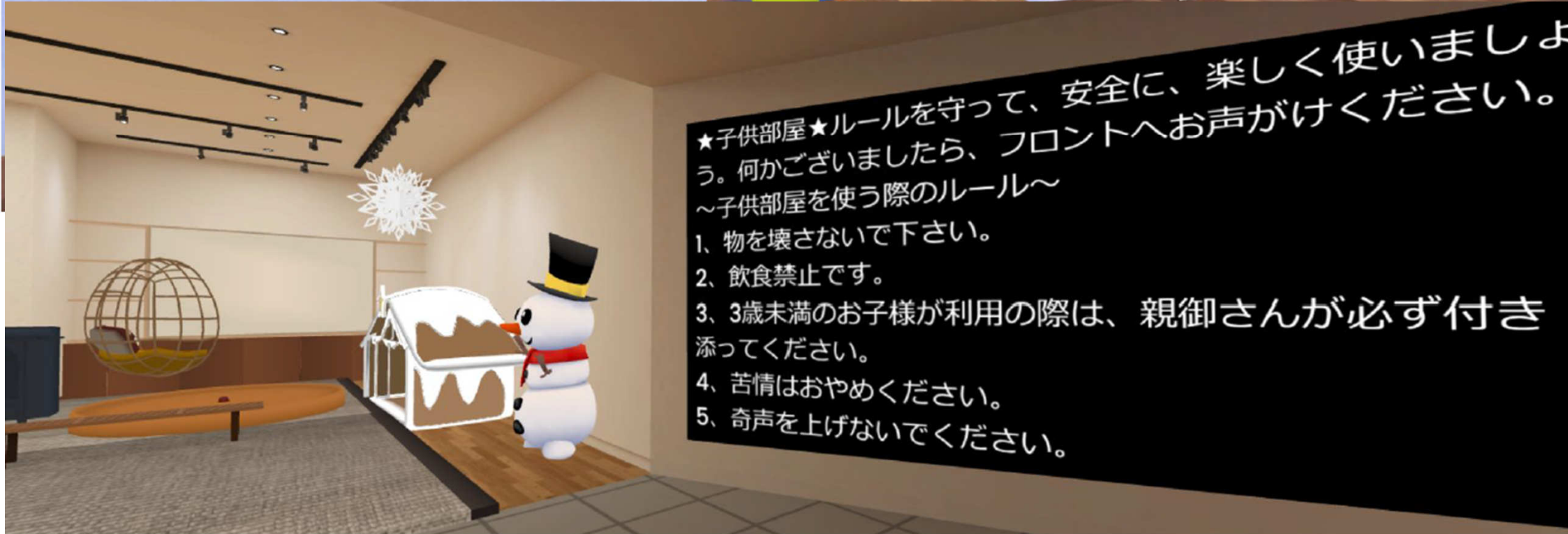
ばーちゃるまつもとは2024年10月2日のオープン以来、2カ月で延べ2,700人を超える来場者が体験した。ばーちゃるまつもとと推進プロジェクト 渋谷 透氏は、来場者について「松本市内にある五つの高校の探求授業に取り上げられたこともあり、想定以上に若い世代の利用者が増えたと推測しています」と語る。

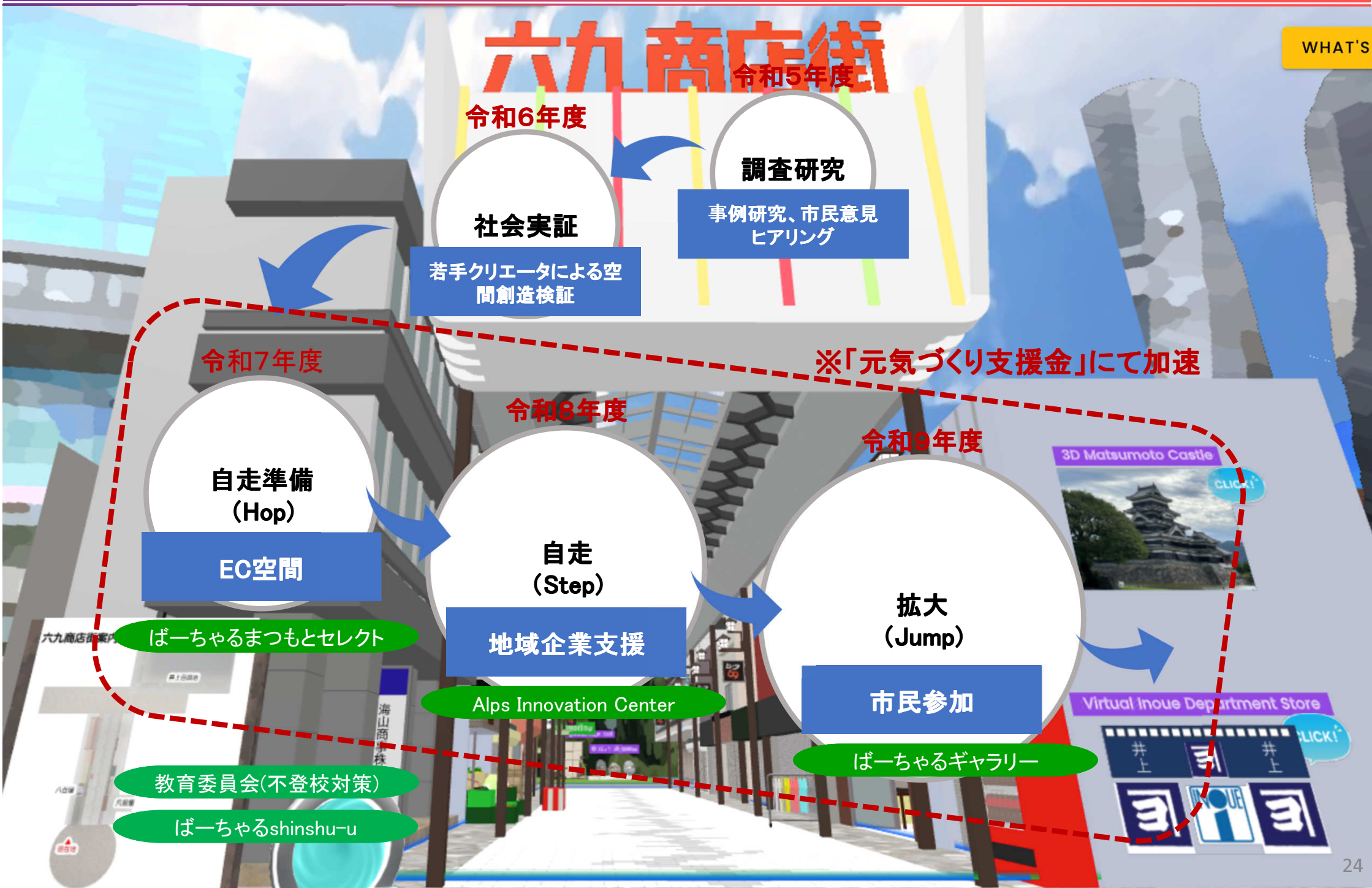
松本市も、ばーちゃるまつもとプロジェクトを通して得られた効果があると話す。「仮想空間の活用だけでなく、地元企業や市民との共創活動にも役立っています。このプロジェクトによって地域のみそ蔵同士の新たな連携が生まれ、地元企業の新規事業創出につながりました。高校生をはじめとする若手クリエイターの発掘・育成にも大きく貢献しています。さらに、このプロジェクトを通じて市民同士のつながりが広がり、新たな市民活動のうねりを生み出しています。こうした効果があったことに加えて、不登校の児童生徒が空間を活用することで社会との新たな接点を得る機会に発展し、多様な人々が関わり合える場としての役割も果たしています」(松本市 総合戦略局 DX推進部長 深澤 亮平氏)

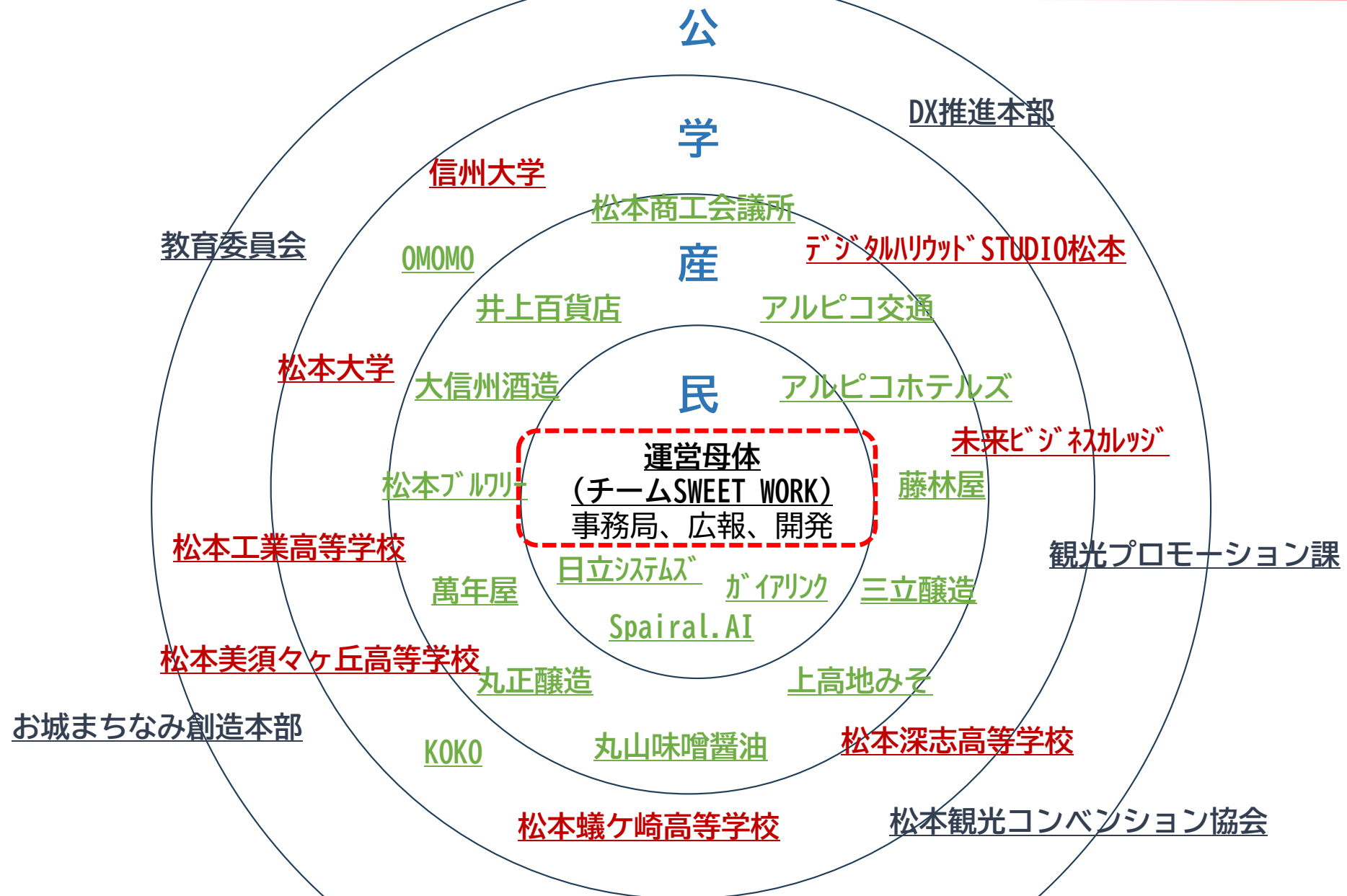
最後に渋谷氏は、ばーちゃるまつもとの今後の展望を次のように語る。「松本市の魅力発信はもとより、産学官と地域住民の皆さまとの連携を継続し、地域をつなぐプラットフォームとしての役割を担える空間づくりを進めます。2025年度以降はより多くの松本市内の企業や市民の方々にご参画いただき、運営主体を市民に移行する計画も検討中です」

そして宮尾氏も、ばーちゃるまつもとへの期待を「バーチャルの特性を生かした地元企業の新たな事業創出や、地域のクリエイターの活躍機会につながることを期待しています。また、松本市の魅力や可能性を多くの人に発信し、地域の経済や文化に新たな活力をもたらすことも期待しています。ばーちゃるまつもとのようなバーチャルとリアルの世界双方をつなげる取り組みは地域創生の新しいモデルケースとなり、松本市の魅力さをさらに高めていくと確信しています」と語った。









『ばーちゃんまつもと』は

“ものづくり”を楽しむ空間

であり

ありそうでなかった “つながり”
を生み出す空間

である