

バーチャルショップを利用した地域活性化、売上向上のための研究

ジュニアドクター鳥海塾第2段階 広瀬研究室ゲーム大国班・3D+Blender 班
遊佐町立遊佐中学校2年 菅原美優

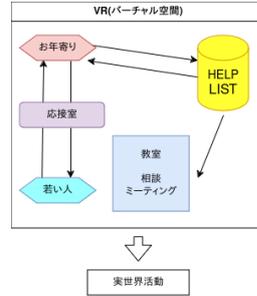
1. 背景、目的、対象

背景: 足を運びにくい人がバーチャルで楽に買い物をできるようにするため

目的: 地元の店の売上向上、地域活性化、買い物を楽にする

対象: 妊婦さんや体の不自由な人
行きたい店が遠い人
家事や仕事で忙しく時間がない人

2. バーチャルショップの構想



- 1: 仮想空間で買い物
- 2: アバターを使う
- 3: 店員とコミュニケーション
↑ 通販との大きな違いとなる
- 4: おいてある商品の詳細
- 5: 商品リスト編集機能
- 6: おすすめ機能の実装

3. 提案

バーチャルショップを使い、店に行けない人をサポートする

バーチャル空間のメリット

- ・若い人に興味を
- ・いつでもどこでもだれでも気軽に
- ・若い人→顔を合わせなくていい
- ・お年寄り→たくさん話せる

アバターを使うことのメリット

- ・ご当地キャラを通して、地域のPRができる
(他の地域でも展開可能)
- ・顔出しなしでOK→簡単に

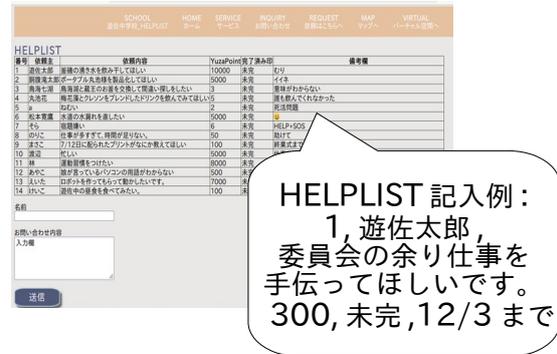
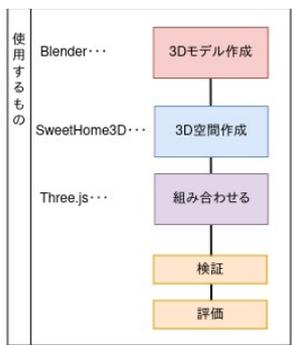


図 3.1 HELPLIST サイトの画像

4. 研究の手順

本研究は、学校を舞台にした事前研究を行った後、遊佐の店を舞台にしたバーチャルショップの研究を行う



学校を舞台にした事前研究の手順

Web マップで遊佐中学校のマーカをクリック
↓
学校の教室空間へ
↓
HELPLIST を実行するとポイントゲット

4.1 バーチャルショップでの応用

依頼者▶販売者名、客名
依頼内容▶販売名
ポイント▶金額
完了印▶支払い完了
販売完了

仮想通貨の使用

5. 進捗

Blender によるアバターの作成、SweetHome3D による教室の空間作成 [図 4.2]、Leaflet を利用した Web マップの作成 [図 4.1] が完成し、HELPLIST の書き込み機能実装 [図 3.1]

マーカをクリックによる仮想空間への遷移を構築できた。

検証方法

- 1: 遊佐中学校の生徒に HELPLIST を体験してもらう
- 2: 全学年にアンケート (コミュニケーションに関する) 調査
- 3: それを元に分析し、改善する

事前研究



それぞれの研究での使用するアバターの役割

リーダー

バーチャルショップの研究



店員

お客さん達



参考文献・先行文献

メタバース総研. (2024年1月15日). 【事例 22 選】メタバースによる自治体の地方創生とは? - メタバース総研. [https://metaversesouken.com/metaverse/regional-revitalization-case-study/\(2024-08-16\)](https://metaversesouken.com/metaverse/regional-revitalization-case-study/(2024-08-16))

宮下, 伊吉. (2024年4月5日). 高大連携における地域活性化と新規事業創出のためのメタバースの活用事例. 三重大学高等教育デザイン・推進機構. <https://irdb.nii.ac.jp/01189/0006135860>

梅田創, 山根愛美, 山崎陽介, 弘中哲夫, 川端英之. 地域コミュニティの活性化に役立つデジタルツールのあり方を考える~老若男女が誰でも使いやすい地域コミュニティ向けアプリの検討~. 広島市立大学大学院. 情報処理学会 第 65 回プログラミング・シンポジウム予稿集, 2024, p65-68