

企画書サンプル

企画書タイトル:『タイムスリップ・イマージョン ～歴史的建造物とARで紡ぐ、未来への地域ストーリー～』

提案日: 2025年5月19日

提案者: 株式会社みらい創造ラボ

1. はじめに (現状と課題)

日本各地には、貴重な歴史的建造物が数多く存在します。しかしながら、その多くは維持管理の困難さ、後継者不足、そして現代における有効な活用方法の模索という課題に直面しています。従来の展示型見学だけでは、特に若年層の関心を惹きつけ、深い理解や感動を促すことが難しくなっています。

また、地方都市においては、観光客の誘致と地域経済の活性化が喫緊の課題であり、既存の観光資源に新たな魅力を付加し、周遊性を高める革新的な取り組みが求められています。ありきたりな観光体験から脱却し、記憶に残るユニークな体験を提供することで、国内外からの来訪者を増やし、地域の持続的な発展に繋げることが重要です。

2. 企画目的

本企画『タイムスリップ・イマージョン』は、以下の目的を達成することを目指します。

- 歴史的建造物の新たな価値創造と保存への貢献: AR(拡張現実)技術を活用することで、建造物が持つ歴史や物語を視覚的・体験的に再現し、新たな魅力を付与します。これにより、建造物への関心を高め、保存・維持への機運を醸成します。
- 没入型体験による観光客満足度の向上: 来訪者は、スマートフォンやARグラス(将来的には)を通じて、過去の出来事や当時の人々の生活をリアルに体験できます。これにより、深い感動と知的好奇心を満たし、高い満足度を提供します。
- 地域への関心を高め、周遊を促進し、経済効果を生み出す: コアとなるAR体験施設を起点に、周辺の飲食店、土産物店、他の観光スポットと連携したARスタンプラリーや謎解きゲームを展開し、地域全体の周遊を促進。滞在時間の延長と消費額の増加を目指します。
- 歴史文化への興味喚起と学びの機会提供: エンターテインメント性の高いAR体験を通じて、楽しみながら歴史や文化を学べる機会を提供し、特に若年層の知的好奇心を刺激します。

3. ターゲット

- 主たるターゲット:
 - 歴史・文化に興味のある国内外の観光客 (20代後半～60代)

- 新しい体験やテクノロジーに関心のある若年層～ファミリー層 (10代後半～40代)
- 知的好奇心を満たしたい教育旅行市場(小中高生、大学生)
- 副次的ターゲット:
 - 地域住民(地域の歴史・文化の再発見、シビックプライドの醸成)

4. 企画内容

本企画は、以下の3つのフェーズで段階的に展開します。

フェーズ1: コア体験『ARタイムスリップ・ストーリー』の開発

1. 対象建造物の選定とコンテンツ企画:
 - モデルケースとして、特定の地域の歴史的建造物(例: 城下町の古民家、旧武家屋敷、廃校となった木造校舎など)を選定します。
 - その建造物にまつわる史実、伝承、逸話などを徹底的に調査し、専門家の監修のもと、感動的で教育的価値の高いオリジナルストーリーを複数制作します。
 - 例えば、「江戸時代の商家の1日」「幕末の志士たちの密談」「明治時代の女学生たちの学び舎」といったテーマを設定します。
2. ARコンテンツ制作とシステム開発:
 - 最新のAR技術を用い、建造物の内外に仮想のオブジェクトやキャラクター、過去の風景などを重ねて表示します。
 - 体験者は自身のスマートフォンや貸出用のタブレット(将来的にはARグラス)を使い、特定のポイントでARを発動させます。
 - ユニークポイント①「インタラクティブ・ストーリー」:
 - 体験者の選択や行動によってストーリーが分岐したり、隠されたエピソードが解放されたりするインタラクティブ要素を導入。単なる受動的な鑑賞ではなく、能動的な「歴史への参加」を促します。
 - AIを活用し、体験者の興味関心に合わせて、解説の深さや提示される情報がパーソナライズされる機能も検討します。
 - ユニークポイント②「ゴースト・ナラタージュ」:
 - その時代を生きた(とされる)AIキャラクターが、まるでそこに存在するかのように語りかけ、案内役を務めます。最新の音声合成技術により、自然で感情豊かなナレーションを実現します。
3. 没入感を高める演出:
 - 空間音響技術(3Dサウンド)を導入し、当時の生活音や人々の声、BGMなどを臨場感たっぷりに再現します。
 - 必要に応じて、微細な香りや振動などの五感を刺激する演出も検討します。

フェーズ2: 地域周遊促進『ARクエスト・アドベンチャー』の展開

1. 連携コンテンツの開発:
 - コア体験施設周辺の飲食店、土産物店、他の文化施設、景勝地などと連携します。
 - コア体験の達成度や、そこで得たヒントを元に、地域内に設定された複数のARスポット

トを巡る「ARクエスト」や「謎解きゲーム」を開発します。

- ユニークポイント③「まちごとミュージアム」:
 - 商店街の古い看板の由来をARで解説したり、何気ない路地に隠された歴史的エピソードをARで再現したりするなど、まち全体をフィールドミュージアム化します。
- 2. インセンティブ設計:
 - ARクエストのクリア状況に応じて、連携店舗で利用できる割引クーポン、限定デジタルグッズ(ARフォトフレームなど)、オリジナルグッズなどを提供します。
 - 全スポット制覇者には、特別な称号や認定証を授与し、達成感を醸成します。
- 3. 地域情報プラットフォーム連携:
 - 既存の地域観光アプリやウェブサイトと連携し、AR体験と合わせて地域のイベント情報や交通情報などを提供します。

フェーズ3:コミュニティ形成と持続可能な運営体制の構築

- 1. 体験者コミュニティの形成:
 - SNSとの連携機能や、体験者同士が感想や攻略情報を共有できるオンラインフォーラムを設置します。
 - 定期的なARコンテンツの追加や、季節限定イベントの開催により、リピーターを育成します。
- 2. 地域住民との協働:
 - コンテンツのアイデア募集や、ストーリー制作への地域住民の参加を促すワークショップを開催します。
 - ARスポットの案内ボランティアや、運営サポートなど、地域住民が主体的に関われる仕組みを構築し、シビックプライドの向上に繋がります。
- 3. 収益モデルと還元:
 - コア体験施設の入場料、ARコンテンツ利用料(一部有料)、関連グッズ販売、企業タイアップ、広告掲載などで収益を確保します。
 - 収益の一部は、歴史的建造物の維持管理費用や、新たなコンテンツ開発費用、地域貢献活動に充当します。
- 4. 教育プログラムとしての展開:
 - 学校や教育機関と連携し、本企画を歴史学習や地域学習の教材として活用するプログラムを開発します。AR技術を活用したアクティブラーニングを提供します。

5. 期待される効果

- 経済効果:
 - 観光客数の増加(特に体験型観光を好む層の誘致)
 - 観光客の滞在時間の延長と周遊性の向上による消費額の増加
 - 新たな雇用創出(コンテンツクリエイター、運営スタッフ、ガイド等)
- 文化的・社会的効果:
 - 歴史的建造物の価値再認識と保存・継承への意識向上
 - 地域文化への理解促進と愛着の醸成

- 最新技術を活用した先進的な地域イメージの確立
- 地域住民のシビックプライド向上とコミュニティの活性化
- 教育的効果(楽しみながら学べる歴史・文化体験の提供)
- 波及効果:
 - 他地域へのモデルケースとしての展開可能性
 - 国内外からの注目度向上によるシティプロモーション効果

6. 実施体制・スケジュール(概略)

- 推進母体: 自治体、観光協会、地元企業、専門家(歴史・AR技術)等による実行委員会形式を想定。
- スケジュール案:
 - ~6ヶ月目: 実行委員会設立、対象建造物選定、詳細調査、基本計画策定、資金調達
 - ~12ヶ月目: ARコンテンツ制作(ストーリー、デザイン、システム開発)、地域連携交渉
 - ~15ヶ月目: 実証実験、フィードバック収集、コンテンツ修正、プロモーション準備
 - 16ヶ月目~: フェーズ1(コア体験)ローンチ、広報活動本格化
 - 24ヶ月目~: フェーズ2(地域周遊)展開開始
 - 以降: フェーズ3(コミュニティ形成、持続的運営)へ移行、継続的なコンテンツアップデート

7. 収支計画(概算)

- 収入の柱:
 - コア体験施設入場料(例: 大人2,000円、小人1,000円)
 - ARグラス等デバイスレンタル料
 - 関連グッズ販売収益
 - 企業協賛金、広告掲載料
 - 自治体からの補助金・助成金
 - 教育プログラム利用料
- 支出の柱:
 - 初期開発費用(ARコンテンツ制作費、システム開発費、機材導入費)
 - 運営費用(人件費、施設維持管理費、サーバー費、ライセンス料)
 - マーケティング・広報費用
 - 地域連携費用(クーポン原資負担等)
- ※詳細な収支シミュレーションは、対象地域や建造物の規模、連携範囲などに基づき別途作成します。3年での単年度黒字化、5年での初期投資回収を目指します。

8. おわりに(将来展望)

『タイムスリップ・イマージョン』は、単なる観光誘致策に留まらず、歴史的遺産を未来へと繋ぎ、地域に新たな誇りと活力を生み出すプロジェクトです。最新テクノロジーと人間の創造力を

組み合わせることで、かつてない感動と学びの体験を提供し、持続可能な地域づくりに貢献できると確信しています。

将来的には、多語対応によるインバウンド誘致の本格化、VR(仮想現実)技術の導入によるさらなる没入体験の追求、他の歴史的建造物や地域へのパッケージ展開などを視野に入れ、本企画を日本が世界に誇る文化体験コンテンツへと昇華させていくことを目指します。

ご討のほど、何卒よろしくお願い申し上げます。
