

R7.07.15

地域行事とAR技術の融合： 伝統を“体験”へ変えるデジタルの力

千葉海まつり協議会
キャラクタープロモーションビジネス担当
二上俊久

自己紹介

二上 俊久 (ふたかみ としひさ)

千葉市中央区 長洲

薬剤師免許

特技/活動領域

AR/3Dモデリング、地域PRキャラクター制作ご当地ロボット設計／運用

神社祭礼とデジタル文化の融合

主な活動

千葉市ご当地ロボプロジェクト、千葉市海まつり協議会メンバー、地域イベント用ARカード制作・配布、災害派遣支援薬剤師として能登地震対応候補経験あり



文化財の紹介

御浜下り（寒川神社）

御浜下り／例祭／8月20日(2025年はお休み)

中世起源／舟形山車／神楽奉納

一時中断→2000年復活／平成12年

斎場設置／砂浜／高張提灯

神輿担ぎ／海中禊×3回

漁業伝承

市地域文化財（無形）／平成21年指定

地域定着／青年会主体



前提：なぜ地域行事にARを？

少子化・高齢化・移住者増加により、地域文化の担い手が年々減少。

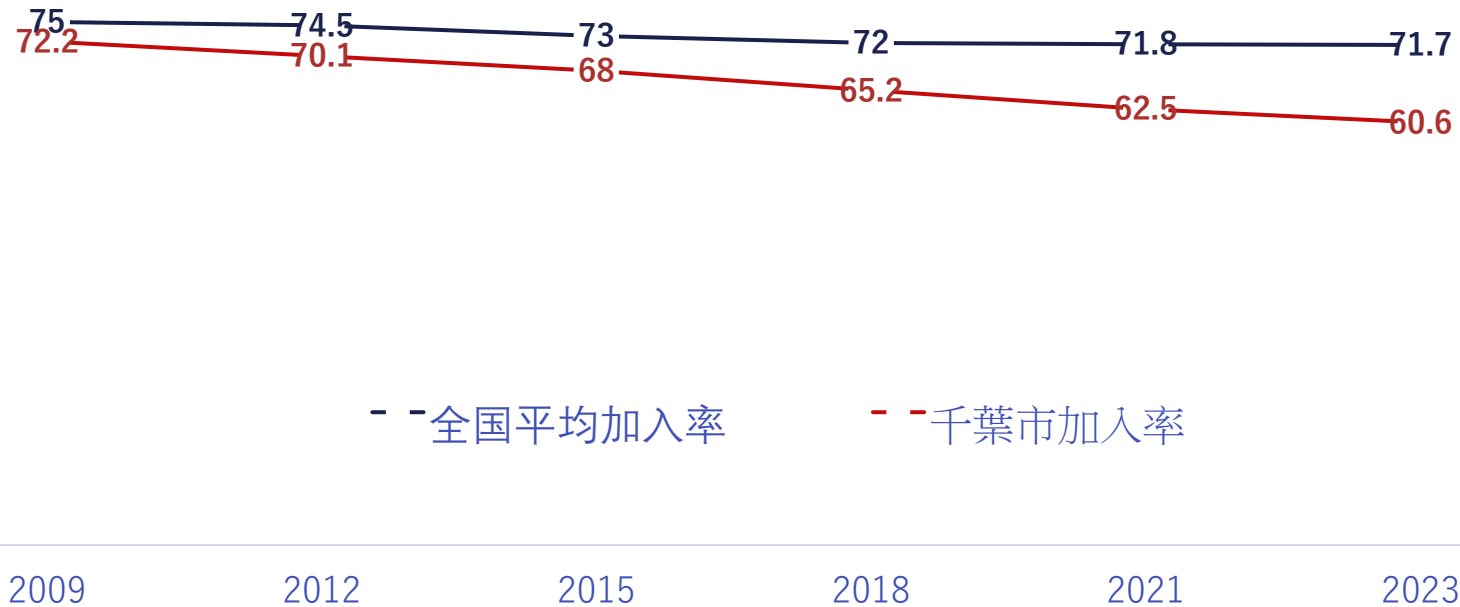
「お祭りに出たことがない」「自分に関係ない」と感じる若者が多数。

一方で、若年層はスマートフォンやARを使い慣れている。

そこで注目されているのが、地域文化資源のAR化＝“デジタルで体験可能な文化資本”という考え方。

データでみる地域自治

自治会加入率データ一覧（単位：％）



2009年から2023年にかけての
12ポイント減少という千葉市の
加入率の下落

全国平均が横ばいである一方、
都市型地域に特有の衰退傾向の
顕在化

背景にあるのは、**集合住宅の増
加・転入人口の拡大・若年層の
地域関与の希薄化**

結果として進行する、**地縁型コ
ミュニティの空洞化**

求められるのは、自治会活動の
再設計と、**新たな地域参加のか
たちの模索**

データでみる地域自治

✓ 1. 住民が自治会に期待する「機能」 【出典：自治体調査・内閣府調査】

順位	期待される機能	割合	備考
1	地域の防犯・防災	約75～85%	災害時の共助意識は非常に高い
2	子ども・高齢者の見守り	約60%	高齢化・共働き家庭の増加背景
3	地域清掃や美化活動	約55%	直接的な生活環境改善への関心
4	地域イベント・交流の場の提供	約45%	祭り・運動会など非日常の場
5	情報提供・回覧・広報	約30～40%	デジタル移行で低下傾向あり

データでみる地域自治

✓ 2. 実際の自治会活動の「稼働率（活動頻度）」 （※千葉市や政令指定都市で多い町内会ベース）

活動内容	稼働率（年あたり）	分析
防災訓練・見守り活動	約70%	多くの自治会が年1回は実施
公園・街路の清掃活動	約85%以上	最も広く行われる自治会活動
地域イベント（盆踊り等）	約60～70%	担い手不足により減少傾向あり
高齢者・子ども支援	約40%	新規事業として導入が増加中
回覧板・掲示板運営	約90%	アナログ中心だが継続して機能中

データでみる地域自治

分析まとめ

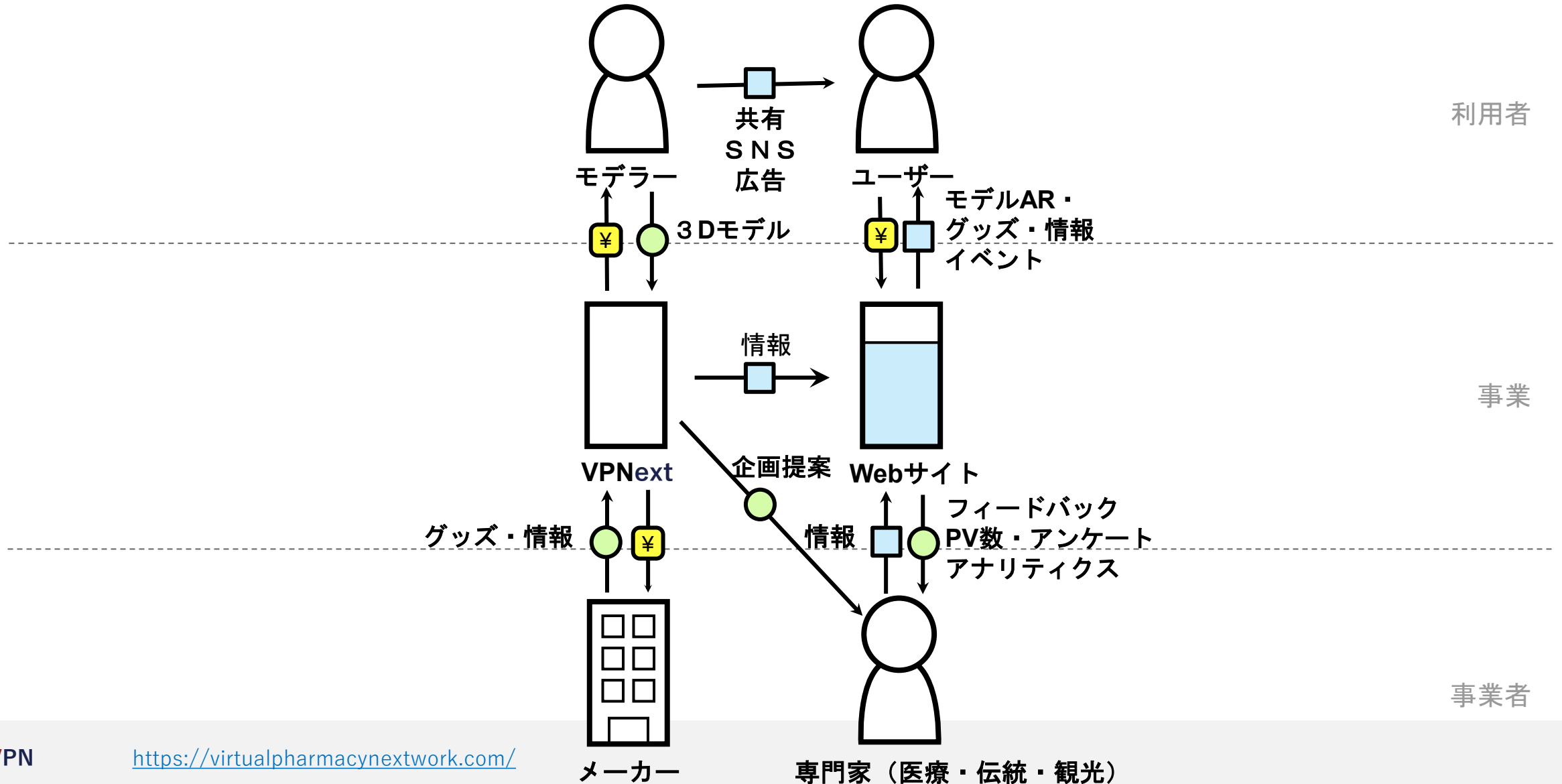
① **ギャップ**：「防災・見守り」は求められているが、担い手が少ない
→ 加入者が減るほど、高齢化や担い手不足で**対応できる体制が限界に**。

② **清掃・イベントなど「地域に見える活動」**は支持されやすい
→ 子どもや家族で参加できる形にすることで**参加意欲が維持**されやすい

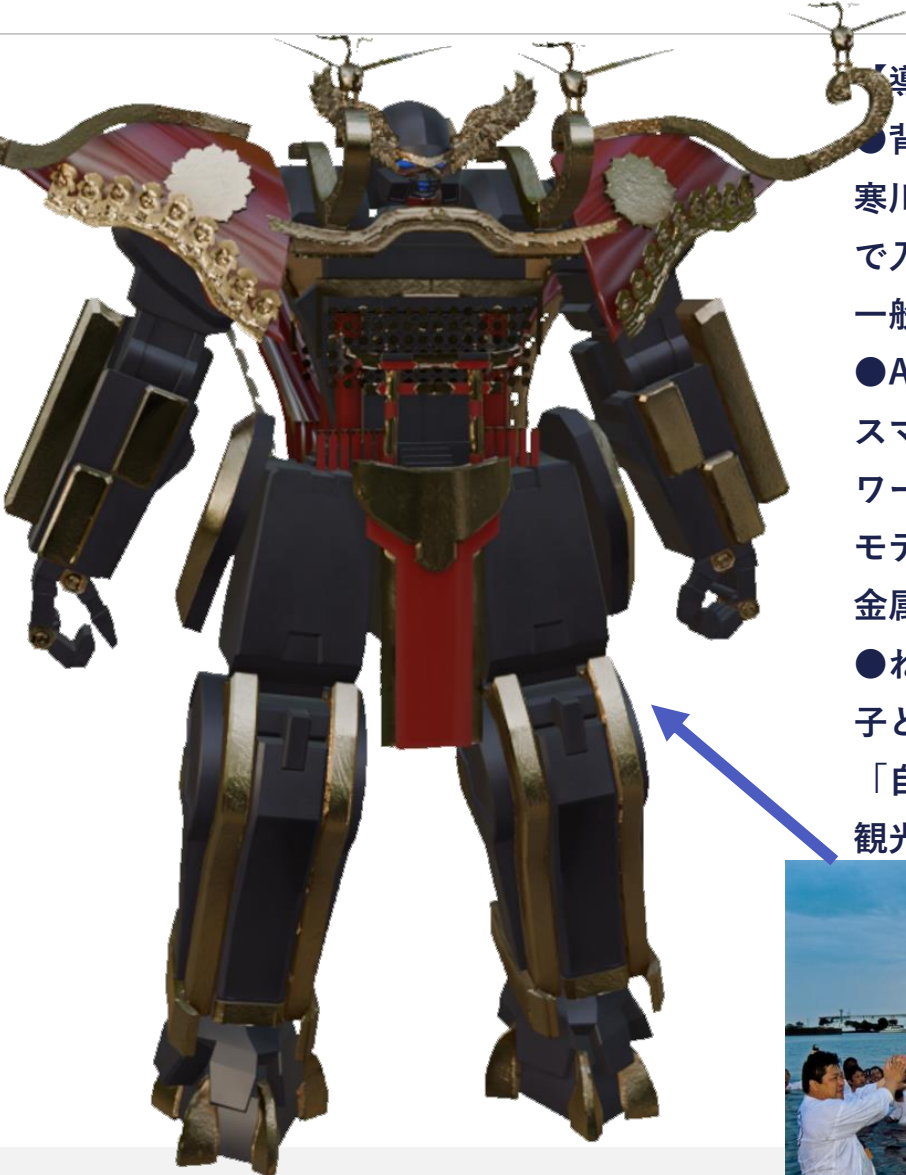
③ **情報発信機能は「デジタル対応」の遅れがボトルネック**
→ **LINEやInstagram**などを活用する自治会も一部で登場
若年層との接点確保

インターネット活用によるデータ分析とローカライズ化された企画提案で
有効性の高い取り組みを選択し、**地域に参加する意義**を高める

プロジェクト体制



【導入事例①：寒川神社例大祭 × ARロボット「ギガントサムガワー」】



【導入事例①：寒川神社例大祭 × ARロボット「ギガントサムガワー」】

●背景

寒川神社の「御浜下り」は、千葉市を代表する海と神の祭礼。しかし、海に神輿を担いで入る光景は一部の担ぎ手しか体験できない
一般住民、特に子どもたちにとっては「見ているだけ」

●AR活用

スマホでQRコードを読み込むと、神輿の代替モデルであるロボット「ギガントサムガワー」が海辺に3D表示

モデルは寒川神社の神紋や神輿の意匠を取り入れたARメカ
金属質感やリアルな可動部など、カッコよさを仮想で体感できる

●ねらいと効果

子どもが「見る→触る→撮る→SNSで共有する」循環を自然に体験。

「自分も祭りに関わっている感覚」＝当事者意識の喚起。

観光・教育・地域PRなど、多面的な活用が可能に



【導入事例②：結城船復活プロジェクト × AR模型カード】

【導入事例②：結城船復活プロジェクト × AR模型カード】

●背景

船型山車（結城船）は御浜下りで使われた伝統山車の1つ。実物が現存せず、若年層には「名前すら知られていない」文化資産。

●AR活用

結城船の3Dモデルをカード化。QRコードを読み込むとARで船の全体像を表示。模型は地域の歴史に基づいて復元され、縮尺や構造が忠実に再現。

●ねらいと効果

校教育での教材活用（社会科・歴史・図工）。祭り当日に来場者へカード配布 → 「その場で体験・写真撮影・拡散」の流れ。AR技術により「消えかけていた文化」が次世代に可視化される。

←御浜

千葉神社→



【導入事例③】ちばみなと ご当地Vtuber「チバミナコちゃん」 × ARロボット



【導入事例③】ちばみなと ご当地Vtuber「チバミナコちゃん」 × ARロボット

●背景

千葉みなとの地域情報を発信するVtuber「チバミナコちゃん」は、駅周辺の再開発や観光資源と連動して活動。地元企業や市民団体との連携も進む中で、より広い層への認知・定着を目指し、AR技術を取り入れた拡張展開を開始した。

●AR活用

チバミナコちゃんをロボット化した3Dモデル「チバミナコ(ロボ)」を開発。実際の街角やイベント会場に3Dのチバミナコが登場。

●ねらいと効果

観光案内所やイベント時にARで出現するチバミナコは、地域外からの訪問者や若年層に“会えるご当地ガイド”として親しまれ、話題化に貢献。SNSでの拡散やスタンプラリー連動など、体験を通じて「自分ごと化」される設計が地域PRに効果を発揮している。

チバミナコちゃん

千葉みなと要素が満載のコスチュームに身を包んだみんなのアイドル！ 仮想都市「ちばみなと」に住まうバーチャルな存在のため、容姿や、中の人は変幻自在です。



ちばみなこちゃん
『ちばみなとjpl』のシンボルマーク
Illustration by sehira



チバミナコちゃん(マークII)
2020年登場の二代目コスチューム
Illustration by sehira



チバミナコちゃん (Type-C)
2023年登場のマークII量産型
Illustration by Chun*

since 2016 Character Voice : Yurika Aoyama

【導入事例④】 千葉市発祥 AR召喚カード × ご当地ロボット

千葉開府900年
CHIBA CITY
千の恵に 夢を託して 900年

千葉市発祥
スマホでロボット召喚!
ARで出現するご当地ロボ!

このカードの裏にあるQRコードを
スマホで読み取ってね!
おてがるAR体験! インストール不要!

このマークが
ARボタン

②Webサイトにアクセスして
ARボタンをタッチ!

④目の前にロボットが出現
一緒に写真も撮れるよ!

①QRコードを読み取ると
URLが出てきます

③映えスポットでカメラを
平らな地面に向けよう

ぼくの町にロボットが!?
今すぐ体験しよう!

提供: VirtualPharmacyNext (VPN)
協力: ちばみなとjp 千葉市海まつり協議会
スマホは保護者の方と一緒に使ってね



【導入事例④】 千葉市発祥 AR召喚カード × ご当地ロボット

●背景

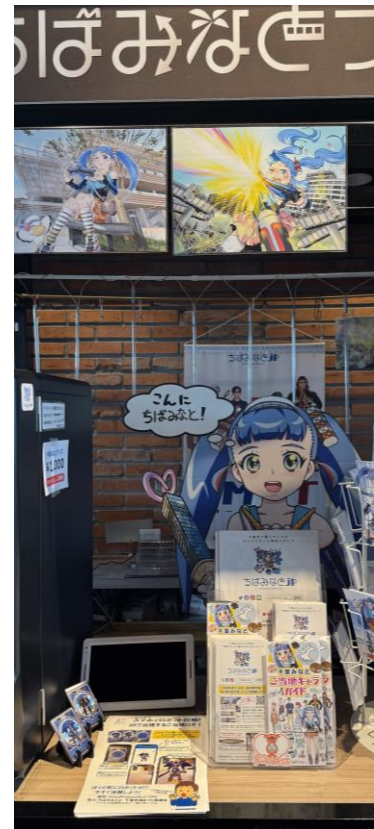
千葉市開府900年を契機に、地域の文化資産やキャラクターを次世代につなぐ手段として、AR技術を活用したロボット召喚カードが制作された。子どもたちが親しめる「ロボット」という形で、地域の魅力を楽しく学び、千葉みなとの活性化や観光誘導にもつながる取り組みとして展開されている。

●AR活用

カード裏のQRコードをスマホで読み取るだけで、ARロボットが画面上に登場。アプリ不要・即体験型の設計で、子どもでも簡単に使える。街中や屋内での表示にも対応し、写真撮影やSNS投稿を通じて、リアルとデジタルを融合した地域体験が可能になる。今後はロケ連動機能も構想中。

●ねらいと効果

従来のパンフレットやマスコットに代わる“体験型のご当地PRツール”として、若年層や観光客に訴求。地域の歴史や地名に紐づいたロボット設定が親しみを生み、参加意識を高める。#千葉みなと来たよなどのSNS拡散により、地域の認知度・訪問意欲の向上が期待されている。



【今後の展開・ロードマップ】

【今後の展開・ロードマップ】

【短期】 既存イベントでのAR導入強化（御浜降り、さんばしまつり）

【中期】 学校や子ども会との連携を強化（教材・体験教室）

【長期】 自治体や観光協会との包括連携・AR資源のデータベース化

補足ポイント：

- 参加方法（誰でも参加できる、QRコード配布、SNSでの共有など）
- 継続的運用のための仕組み（データの再利用、コスト抑制、住民巻き込み）



【地域自治と連携する人材育成型ベンチャー構想】

要素	内容
対象	広域（複数町会横断）の20～40代の若手層（未加入者含む）
目的	将来の組織を担う人材の育成・ネットワーク形成
手法	イベント運営・AR素材/地域キャラ制作・SNS活用などを通じたプロジェクトベースの実践・ハイテク感
連携	地域自治会・町内会・市民団体との協力（資源提供／情報共有）
還元	育った人材が20年後、組織の運営や継承に携わるサイクル

【地域自治と連携する人材育成型ベンチャー構想】

■ なぜ今、必要か？

- 現在の自治組織には、**担い手が“いない”**よりも、“**入ってこない”**課題
- 若手が関与しやすい“**場**”と“**役割**”がないため、接点が生まれない
- 本構想は、“まず関われること”を入口にし、「継続→帰属→還元」への長期スパンで設計

ビジネスモデル（ベンチャーとしての視点）

- 組織名： VirtualPharmacyNextwork
- 提供価値：
 - 自治体・町会への：後継者育成支援／デジタル活用支援
 - 若者への：スキル習得／地域起業の機会／関係人口化
- 収益源：
 - イベント企画運営受託
 - 地域企業との協業（AR・グッズ等）
 - ワークショップ参加費／助成金

【本企画における“場”と“役割”】

肩合わせの目的・概要

目的：身長確認、安全確保、人数把握
場所：ポートタワー前orビーチプラザ入口○
時間：13:30～13:40（10分間）
内容：グループ分け → 左肩に色ガムテープ貼付

背景・変更点

昨年：さんばし集合／さんばしスタッフ対応
今年：ポートパーク集合／自前で実施



最初に接するスタッフとなるため、丁寧に対応お願いします

【 本企画における“場”と“役割” 】

足洗いの目的・概要

目的：清潔・快適な状態でさんばし広場ステージへ

場所：定常足洗い場  and 臨時足洗い場 

時間：14:45～15:00（15分間）

内容：すのこの上で子供参加者の膝下洗浄

洗浄方法・改善点

一人あたり約2L水使用

同時10人対応（ペットボトル活用）

昨年：ヒシャク＋バケツ → 洗浄効率低下

今年：水道水をペットボトルに事前充填

勢いを確保し効率向上

ペットボトル充填

ペットボトル配布

足袋等の配布・回収

安全配慮・スムーズ導線確保



ご清聴ありがとうございました