

# メタバースを活用した移住促進の取組について

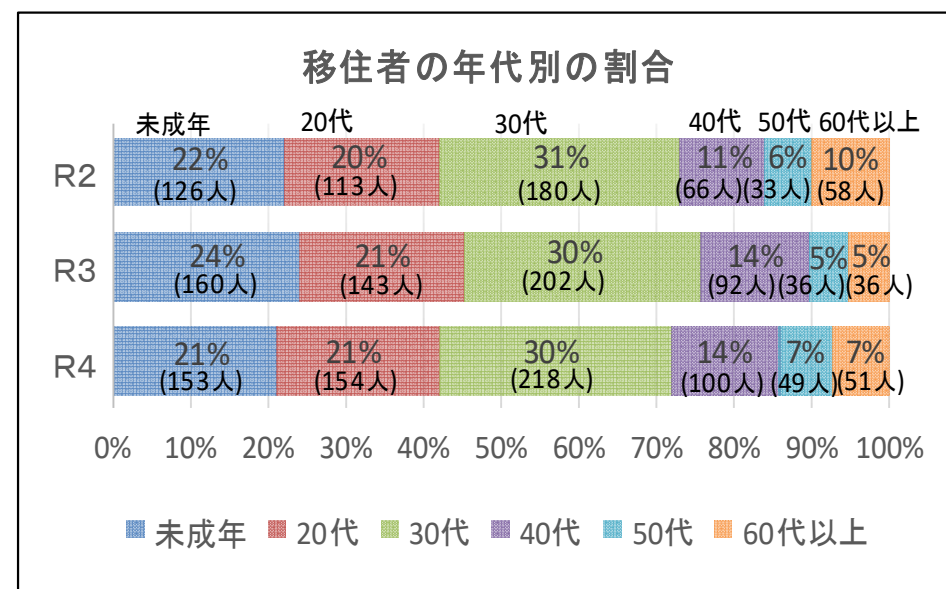
令和5年8月30日  
あきた未来創造部

## 1. 背景

- ・ 本県の人口減少の大きな要因となっている社会減の対策に、移住促進は有効。
- ・ 近年の移住者数を、年代別にみると20・30代が半数を超えている。



20・30代を中心とした若年世代や子育て世帯を移住促進のメインターゲットと考え、若年層に親和性の高い新たな情報発信ツールとして、メタバースを活用した相談体制の充実を図る。



## メタバースの主な特性

- ・空間の回遊性
- ・アバターによる匿名性
- ・距離にとらわれない利便性
- ・複数ユーザの同時参加が可能
- ・現実世界のハンディキャップの克服

## メタバースを活用するメリット

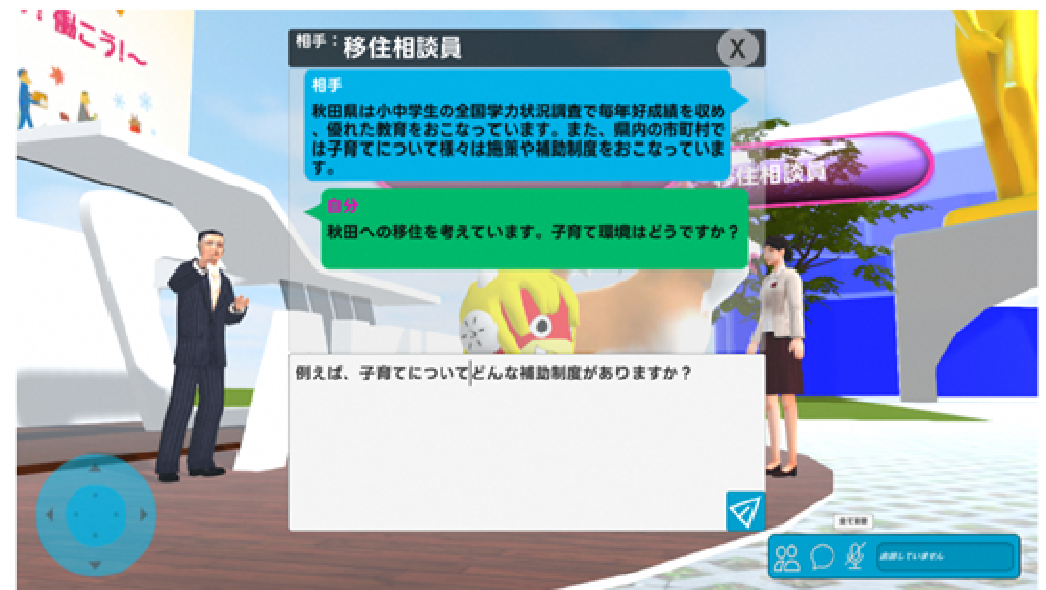
- ・空間を自由に動き情報収集が可能
- ・匿名による気軽な相談
- ・遠隔地からでも現実に近いコミュニケーションが可能
- ・イベント開催費用の軽減
- ・子育てや介護、障害があるなど、外出が難しい場合でも相談が可能



### 中央広場（交流広場）



### テキストチャット



## 2. 令和4年度の取組

デジタルイノベーション戦略室の「DX加速化プロジェクト形成事業に係る実証プロジェクト」において選定された、「一般的なwebブラウザで体験できるマルチデバイス型秋田移住促進メタバース万博」により、実証事業を実施した。

### 令和4年度実証内容

- ・専用アプリ等が無くても、スマホやPCから気軽に参加可能なメタバースを活用した移住情報発信ツール「あきた移住・交流メタバース万博」を制作
- ・令和5年3月に一般実証公開し、市町村の移住情報を発信
- ・令和5年3月12日に、メタバース内での交流イベント「交流・相談day」を開催

### 交流・相談イベント



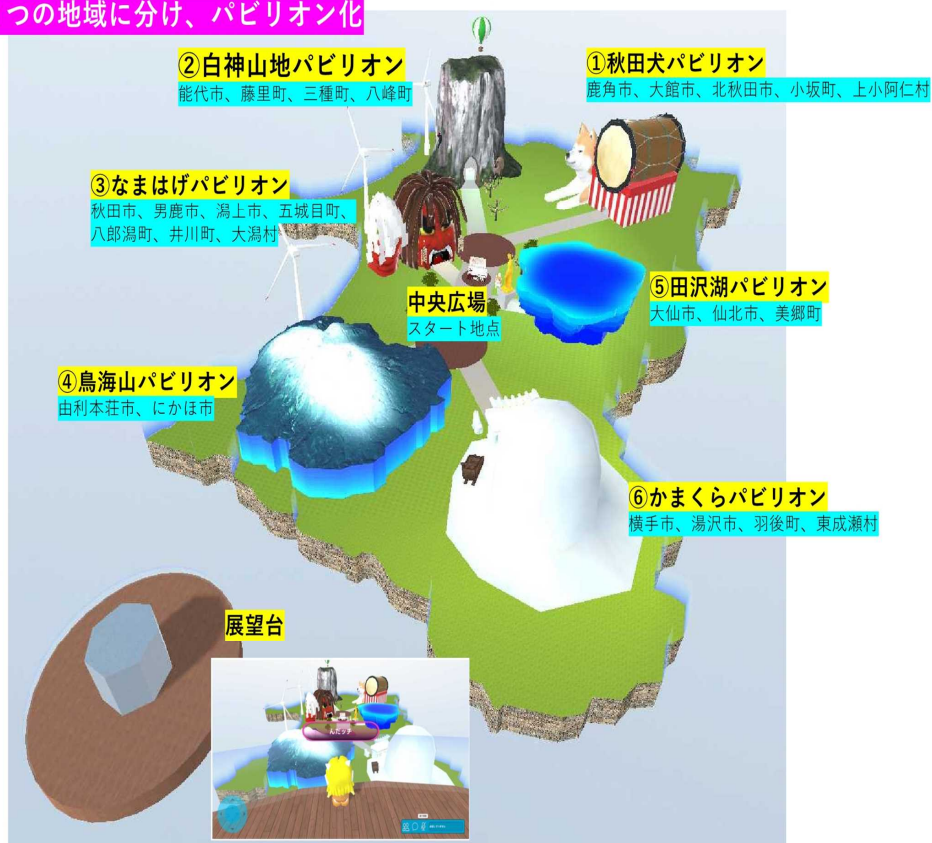
### アクセス数

○3月1日～31日	
・ユーザー数	1,751名 (内県外：851名)
・セッション数	2,452回
○交流・相談day	
・参加市町村	17
・ユーザー数	162名
・新規ユーザー数	119名
・セッション数	251回

## 「あきた移住・交流メタバース万博」の特徴

- webブラウザから参加可能（専用アプリは不要）
- 秋田をモチーフにしたアバターを作成（秋田犬、辰子、ハタハタ、ネイガー、小町娘、んだッチ）
- ボイスチャット、テキストチャットによるアバター同士の対話が可能
- 相談員は人型アバターでログインし、移住相談対応が可能
- 地域のシンボルや名物等をモチーフにしたパビリオンで市町村の移住情報を発信

### 秋田県を6つの地域に分け、パビリオン化



### 市町村ブース（パビリオン内）



### 3. 令和5年度の取組

引き続き、デジタルイノベーション戦略室の実証プロジェクト事業として、機能の充実を図る。

#### 令和5年度実証内容

- ・チャットGPTを活用した、高度な自然言語で移住相談等に対応するAIチャットシステムを構築し実証中
- ・秋田を体感できるミニゲームの開発やゲームエリアの設置、メタバース空間への四季の変化の導入などにより、来場者のリピート率の向上を図る
- ・イベントエリアを設置し、交流・相談イベントをメタバース内で開催予定（年4回）

#### チャットGPT 「AIチャットアキタイヌ」



#### Aターンフェアにメタバースで 参加（男鹿市・北秋田市）



#### メタバース空間の四季



## 4. 課題と今後の方向性

### 課題

- ・誰もが使いやすい、操作や空間内の更なる分かり易さ・機能の向上
- ・「あきた移住・交流メタバース万博」の更なる周知
- ・メタバースを活用した効果的なイベントの開催

### 今後の方向性

- ・移住情報の発信ツールとしての充実
- ・既存のマッチングイベントとの連携
- ・交流・相談イベントの検証と今後の活用方法の検討
- ・大学生等の就活への活用の検討

### 移住・定住促進課インターンシップ学生の主な意見

- ・ゲーム感覚で秋田について知ることができて良い。
- ・アバターが秋田らしい。シュールなものやかわいいものがあるのが面白い。
- ・現在地がわからなくなるので、マップが欲しい。
- ・トラックパッドだと少し操作が難しい。
- ・気軽な企業説明会や、移住を検討している人たちの交流会を開催してはどうか。

など

