

# *Walrism*

---

～歩く×観光～

*walk*

*tourism*



一橋大学岡本ゼミBチーム  
加藤・木山・金・藤田・矢野

# ・日々生活する中での歩き

通勤・通学

晩御飯の  
買い物

その先に

「非日常的な景色」

が広がっていたら、、、









# 目次

- 問題提起
- 現状の分析
- 先行事例の研究
- 提言
- 将来の展望

# 問題提起



国民の  
運動不足！

H25 内閣府・文科省実施 「体力・スポーツに関する世論調査」  
…74.6%の人が運動不足を「感じる」



# 国民の健康づくり

・厚生労働省

「健康日本21」

成人における目標⇒一日“10000歩”

・現在の国民の平均歩数は8000歩

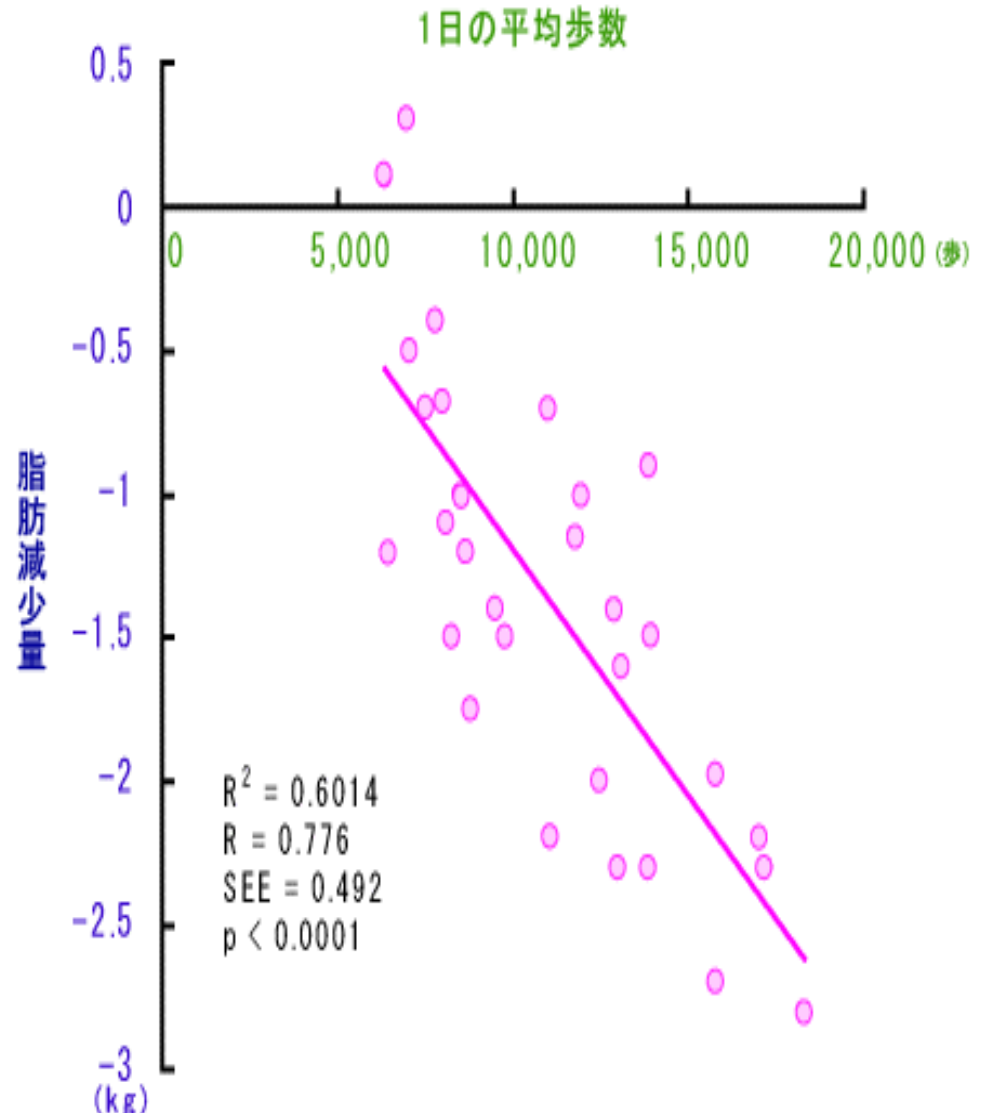
2000歩  
=20分の歩行  
=1.3km

目標まで、  
あと少し！

# 歩くメリット

- 脂肪減少
- 動脈硬化
- 肝機能障害
- 糖代謝異常の予防
- メンタルヘルス
- 老化防止

図) 一日の平均歩数と脂肪減少量の関係



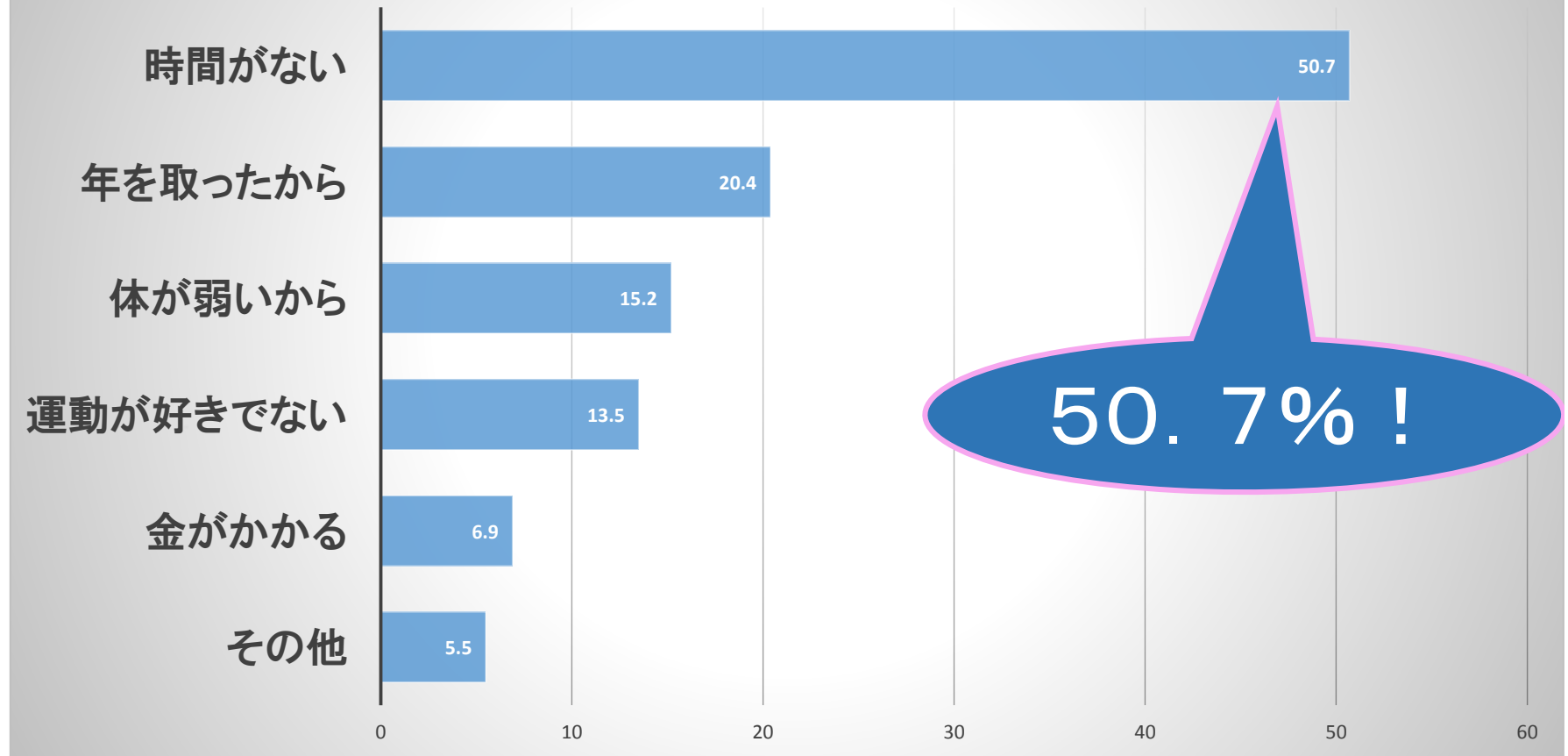
(出典: 1993 夕ニ夕体重科学研究所 調査結果)



# じゃあ、どうして・・・？



## 運動しない理由



出典 「体力・スポーツに関する世論調査」 平成25年1月調査

# スキマ時間



たしかに、「まとまった」時間は取れない

⇒ 普段の生活の中の“歩き”の頻度や量を  
どう変えていくか



なんとか歩いて  
もらいたい！



## 何が必要か

“健康”のため だけでは  
モチベーションは上がらない？

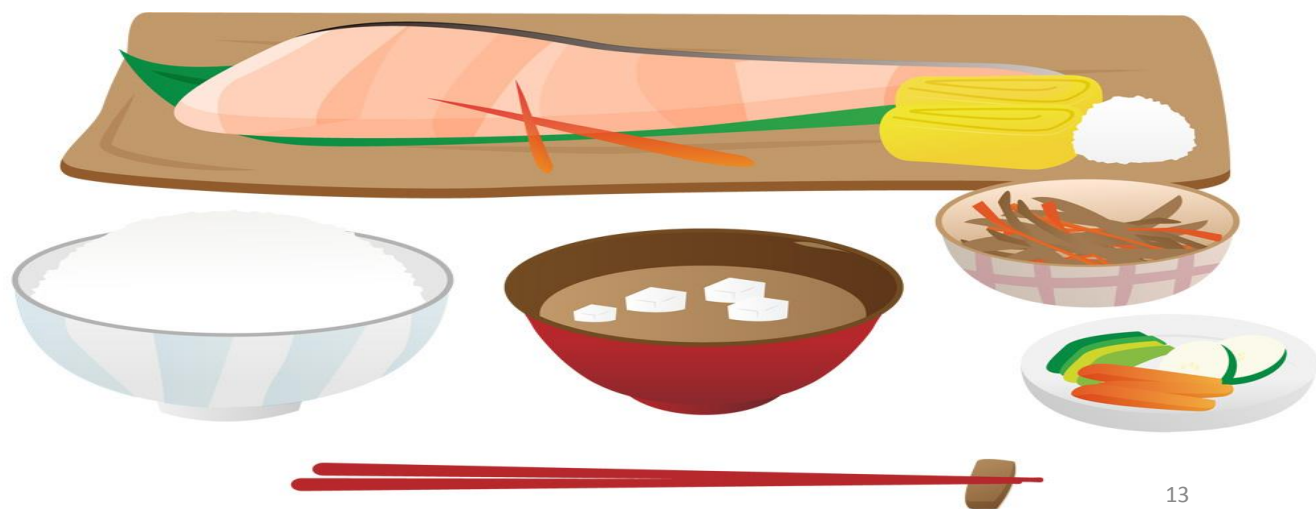
「おかず」がなければ  
箸は進まない





## 何が必要か

人が歩くには  
モチベーションとなる  
「おかず」が必要！







# 前例

## 「おかず要素」を使ったアプリ

- ・世界中で大ブームを巻き起こした  
「ポケモンGO」



なぜこれは(結果的に)  
人を動かしたのか？



# 人々に支持される理由

前述のアプリを参考に...

アプリ: ヴァーチャルから現実にも影響

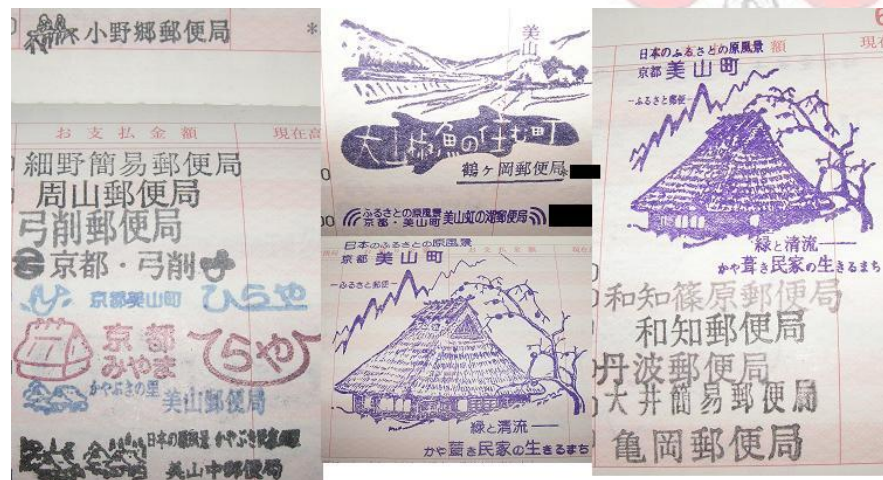
→ コレクション欲求 をより増大させる



# コレクション欲求

## •郵便貯金の旅

全国の郵便局を周り、  
「貯金すると貰える局名印」や  
「切手に押される風景印」を集める

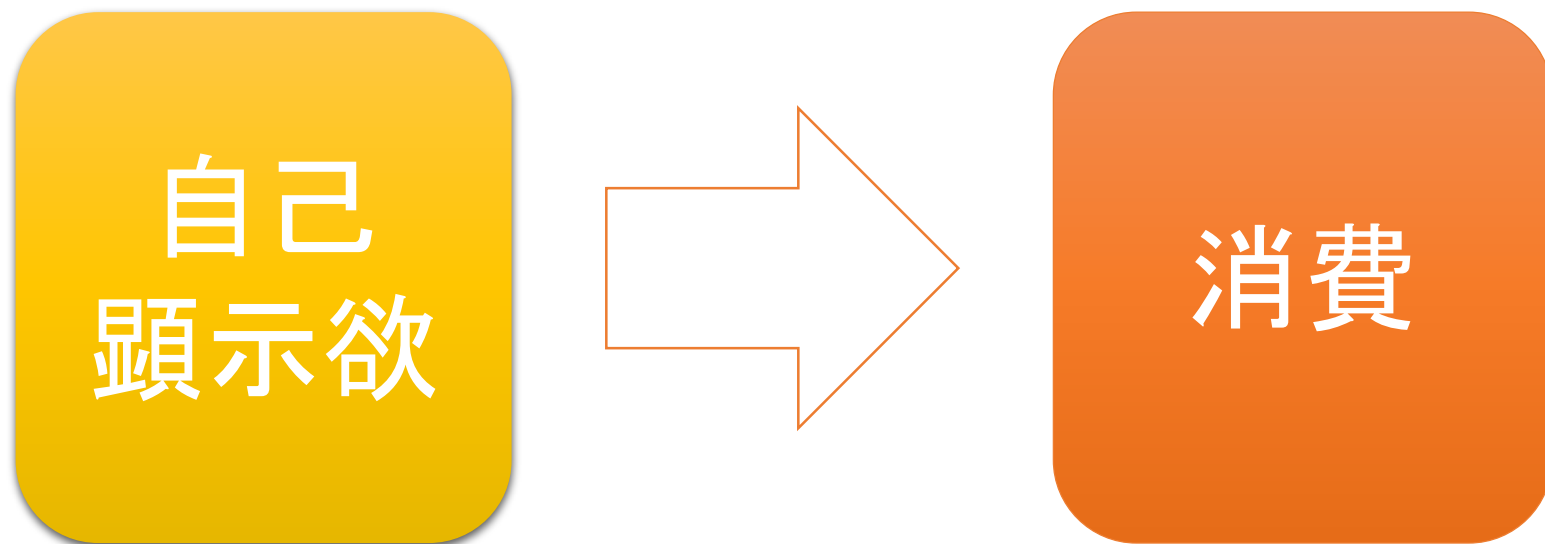


## •ご当地キティ

地域の特産品などとコラボしたキティちゃんが  
地域限定で売られていて  
それを買うために旅行する人までいる



# 顕示的欲求



ヴェブレン効果



# 顕示的欲求



## Twitter

面白画像や、  
今日の出来事  
など、みんなと  
共有したいこと  
を「つぶやく」



## Facebook

思い出を  
「シェア」したり  
イベントの  
感想などを  
「投稿」



## Instagram

自分たちが  
行った場所や  
食べた料理  
などの画像を  
「投稿」

“見せびらかす”喜び





提言

厚生労働省

観光庁

による

歩き と 観光 を

組み合わせた施策の実現

*walk* *tourism*  
歩き × 観光 = Walrism



日々の“歩き”へのモチベーション  
「”目的地“がないと歩くのはつまらない、、、」



旅行気分で、目的地を設けよう！  
“歩いた分だけ近づいていく感覚”



## 観光庁の方へインタビュー

- ・本提言への国の関わり方と実現可能性について  
政策立案関係者にインタビューしました！

観光庁観光産業課  
係長  
小俣 緑さん

☆国の既存政策に合致していれば  
初期投資の価値あり！



# 国が何故関わるか

＜政策遂行のための手段として＞

・厚生労働省

「健康日本21」

現在2000歩足りないのを改善する



・観光庁

「地域資源を活用した観光地魅力創造事業」

各自治体の持つ魅力をアピールする場となる



## 国の政策との関わり

H25年 厚生労働省

国民医療費(診療費や入院費用・薬剤費など)の概況

- ・糖尿病患者数・・・316万6,000人  
⇒ 1兆2,076億円
- ・高血圧患者数・・・1,010万800人  
⇒ 1兆8,890億円

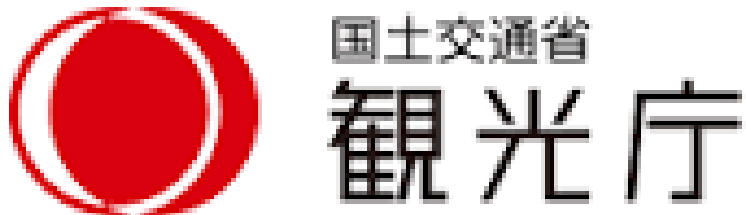
**これらの疾患は歩くことで予防できる！**





# アプリ作成

- アプリの作成⇒国と企業（旅行会社）が連携
- \* 国はあくまでも初期投資、監督のみ





# JTBの方へインタビュー

- ・「ビジネスモデルとしての実現可能性」について  
JTBの方と検討しました！

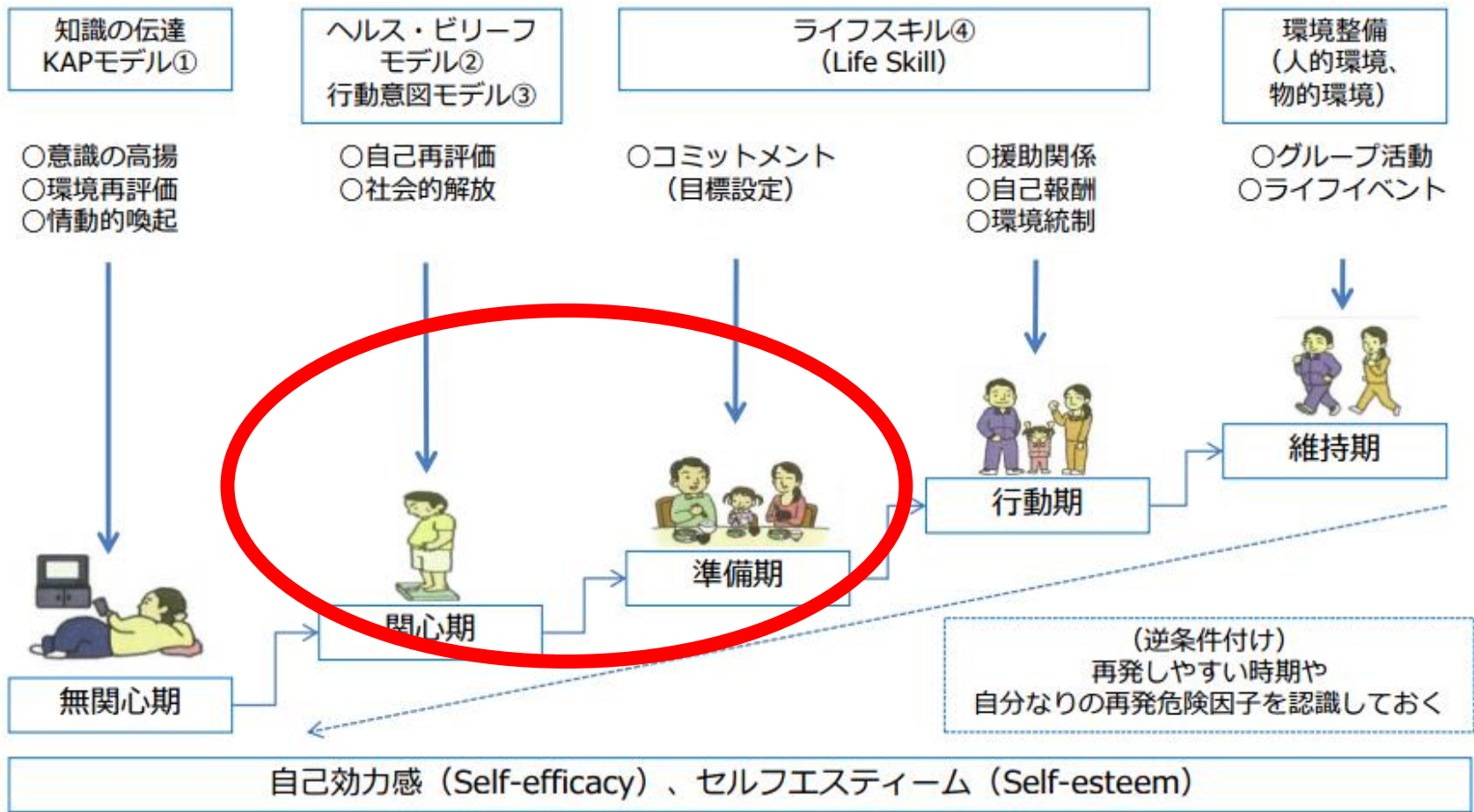
JTBの事業開発部の  
方々

- ①ターゲットを決めること
- ②他と差別化されていること

が必要！



# ターゲット： 行動変容モデルにおけるステージ理論



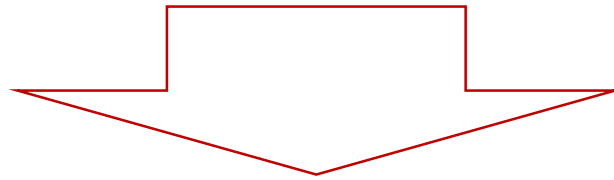


# ターゲット

日本の労働人口  
(2016年現在)

関心期と準備期  
の人口割合

6465万人 × 50%

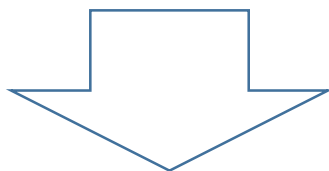


約3000万人がターゲット



# 提言概要

日常で歩いた距離がポイントとして蓄積され、そのポイントに応じて自治体が作成したコンテンツを体験できるアプリ



- ・歩くモチベーション維持
- ・観光地に興味・観光地として活性化



# アプリ概要

- ・利用者は探索したい地域を選択する。
- ・歩いた距離に応じてコースを進む画面が表示される。



普段の歩きが観光地を歩いている感覚になる



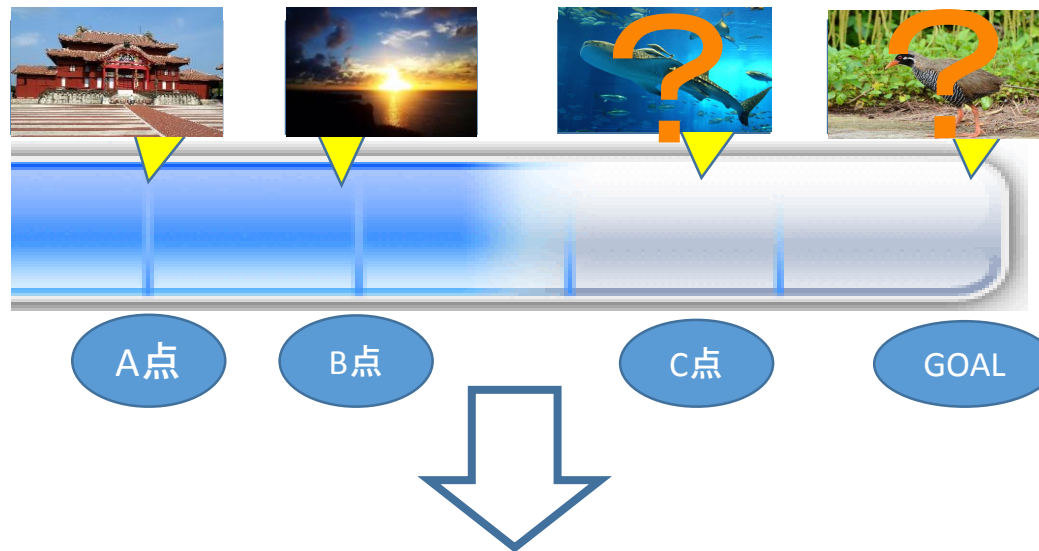


# アプリ概要

一定のポイントがたまると、  
特定地点の景色をVR技術でリアルに楽しめる！



地域の人しか知らない情報が得られる！



この場合、A点とB点の景色が観られる



# 例)「これだけ！沖縄お手軽縦断コース」 マップイメージ



美ら海水族館



万座毛の夕日



やんばる国立公園



首里城



# 君も立派な島根 Lover!!

- ・選択したルートをすべて踏破・VRをコレクションすると  
スタンプを獲得
- ・そのスタンプの数に応じて、アプリ内で称号を付与  
⇒これもコレクションして気分は旅マスター！！

称号例：

城のある都市5か所・・・「大名」

城のある都市10か所・・・「将軍」

海沿いの地域10か所・・・「海街walker」

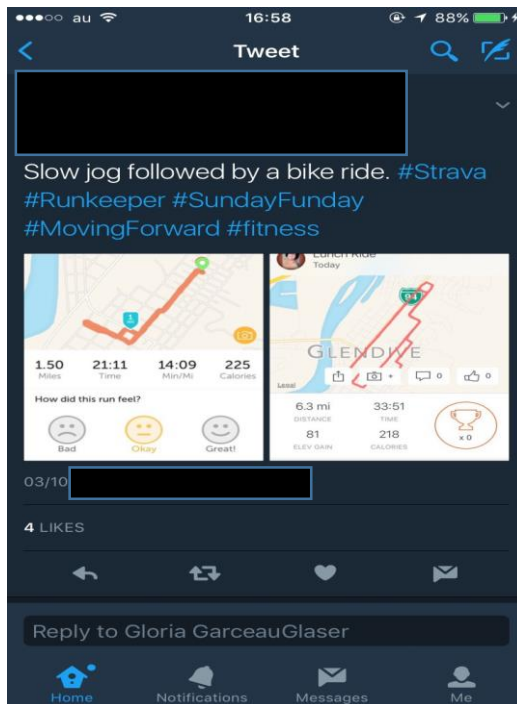
など





# SNS連携

・SNSとも連携し、集めたスタンプや称号を  
自慢することができる





# 健康モチベーション

健康の側面からもサポート

- ・消費カロリーや歩数の表示
- ・体の状態をサポートしながらコンテンツのおすすめ



# 先行事例 TANITA「健康プログラム」





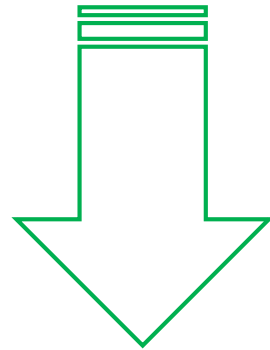
# 既存アプリとの比較

	健康	観光	コレクション 欲求	顕示的欲求	政策との 合致	継続性
健康 プログラム	◎	×	×	○	○	◎
ポケモン GO	○	△	◎	◎	×	○
Walrism	◎	◎	○	○	◎	?



## 課題として…

実際、使い続けるか？



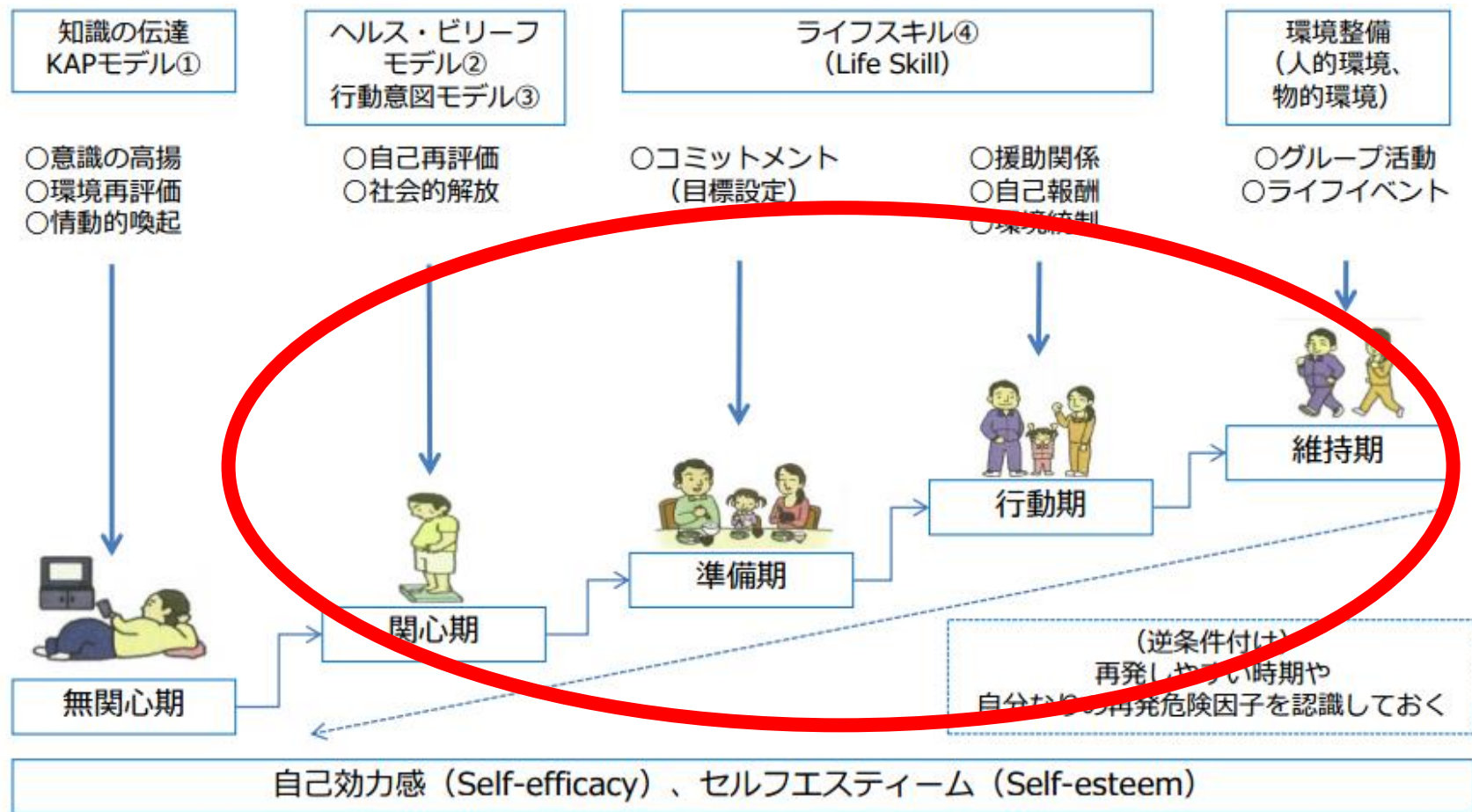
解決策として

- ・コンテンツの更新(自治体)
- ・企業によるビジネス展開

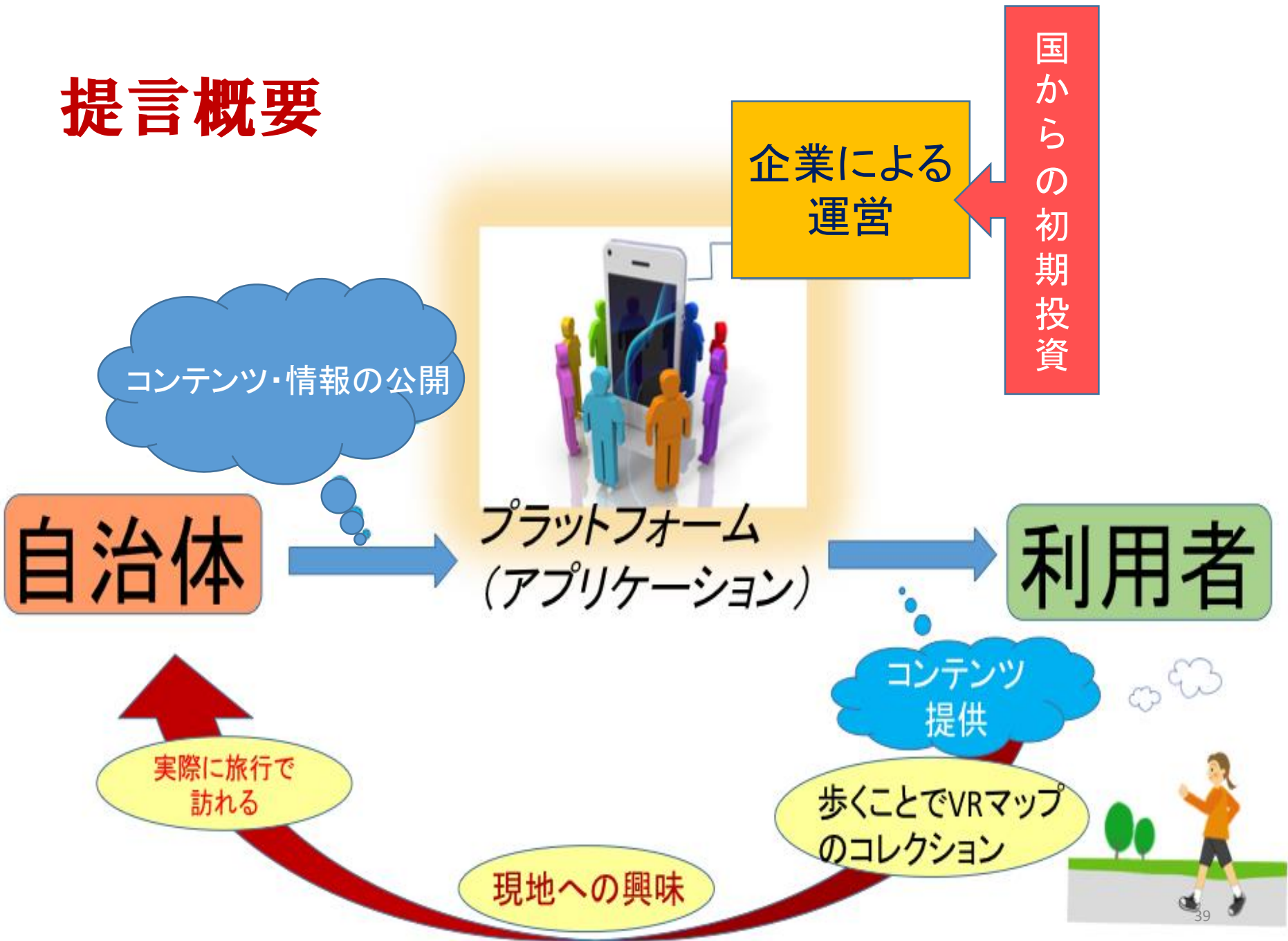




# 最終ターゲット



# 提言概要

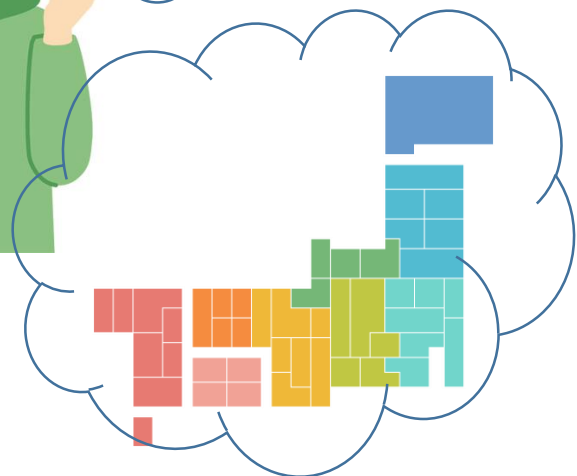


# メリット

## 利用者

・VRなどの様々なコンテンツ  
地域の人しか知らない情報の享受

・運動不足解消、健康維持  
(足りなかった2000歩を補う)



# メリット

## 自治体

・ 観光地のPR  
+集客

・ 新たな雇用の創出





# メリット

## 運営者(国・企業)

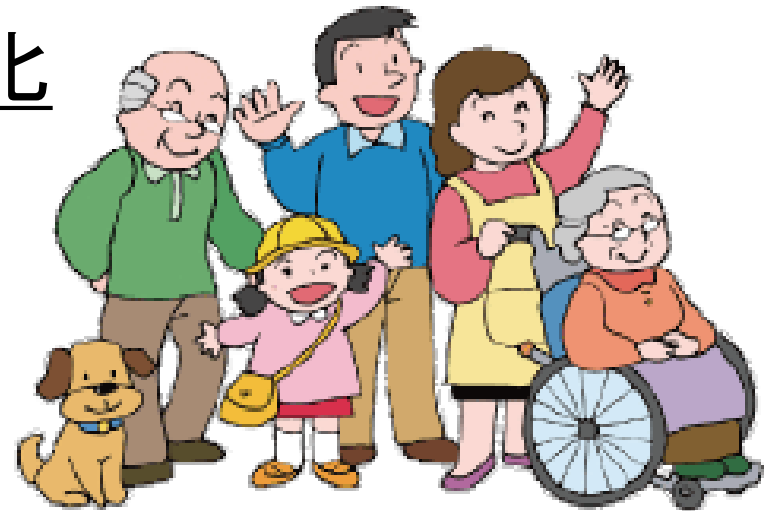
- ・政策推進

国民の健康づくり政策(習慣的身体活動量の増加)

- ・観光客増加による地域活性化

⇒国の活性化

- ・新たなビジネスチャンス





# 将来像～Walrismの普及～

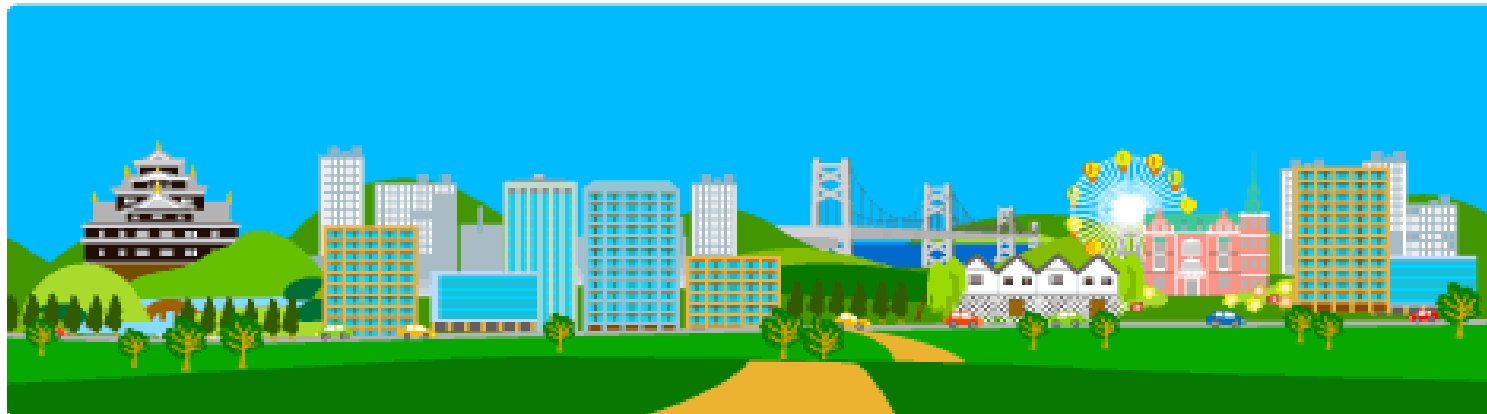


- ・国民の健康意識の高まり

⇒「健康大国 日本」へ

- ・アプリの有効活用  
海外に向けたコンテンツ発信 で  
インバウンドの誘致に活用

⇒「観光大国 日本」へ

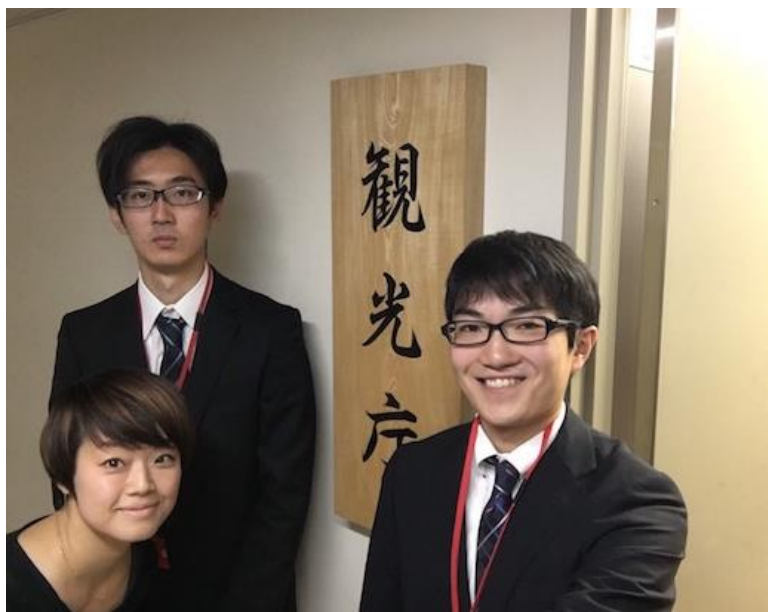


# 参考文献

- ALL About 旅行貯金の楽しみ <http://allabout.co.jp/gm/gc/458828/all/>
- DESCENTE、スポーツの秋に、ランニングを[http://www.descente.co.jp/column/running\\_research.html](http://www.descente.co.jp/column/running_research.html)
- 厚生労働省ホームページ 身体活動・運動[http://www1.mhlw.go.jp/topics/kenko21\\_11/b2.html](http://www1.mhlw.go.jp/topics/kenko21_11/b2.html)
- 文部科学省、体力・スポーツに関する世論調査(平成25年1月実施)
- [http://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/other/\\_icsFiles/afieldfile/2013/08/23/133873](http://www.mext.go.jp/component/b_menu/other/_icsFiles/afieldfile/2013/08/23/133873)
- University of Leicester ‘Pokémon Go could ease Type 2 diabetes burden’
- 内田成(2005) A Study for Veblen's Theory of Conspicuous Consumption
- 日本の観光政策の概要 観光庁観光産業課 小俣緑 平成28年10月11日
- ヘルスツーリズムの現状と認証基準について ヘルスツーリズム認証制度委員会、高橋伸佳、平成28年9月23日
- <http://www.npo-healthtourism.or.jp/pdf/Authentication.pdf>
- スポーツ・運動の行動変容ステージと他者へのソーシャルサポート意識との関連性、齋藤尚美、2012年度修士論文
- [http://www.waseda.jp/sports/supoken/research/2012\\_2/5012A311.pdf](http://www.waseda.jp/sports/supoken/research/2012_2/5012A311.pdf)
- 糖尿病がよく分かるDMTOWN 糖尿病になりにくい生活(運動)
- <http://www.dm-town.com/oneself/yobou02.html>
- 集団健康づくりパッケージ「タニタの健康プログラム」
- [http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/shoujo/jisedai\\_healthcare/kenkou\\_toushi\\_wg/pdf/001\\_07\\_00.pdf](http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/shoujo/jisedai_healthcare/kenkou_toushi_wg/pdf/001_07_00.pdf)
- 厚生労働省 平成25年度 国民医療費の概況
- <http://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/k-iryohi/13/index.html>
- VR普及のタイミングはいつ訪れるか<http://www.moguravr.com/superdata/>
- 総務省統計局<http://www.stat.go.jp/data/roudou/sokuhou/tsuki/>
- ファミ通App『VRゲームの世界がよく分かる動画が話題に』
- [http://app.famitsu.com/20160406\\_690517/](http://app.famitsu.com/20160406_690517/)
- トップラン VR・デジタルアーカイブ
- <http://www.toppan-vr.jp/bunka/vr/visualize.shtml>



*special thanks...*



株式会社 JTB  
事業開発室の皆様



国土交通省 観光庁  
観光産業課  
小俣 緑 様



*special thanks...*



凸版印刷 株式会社  
藤澤 修 様  
伊藤 順 様

パナソニック 株式会社  
営業推進部  
松田 賢治 様

**Panasonic**





ご清聴  
ありがとうございました

# おかずとしての観光

- バラエティ性

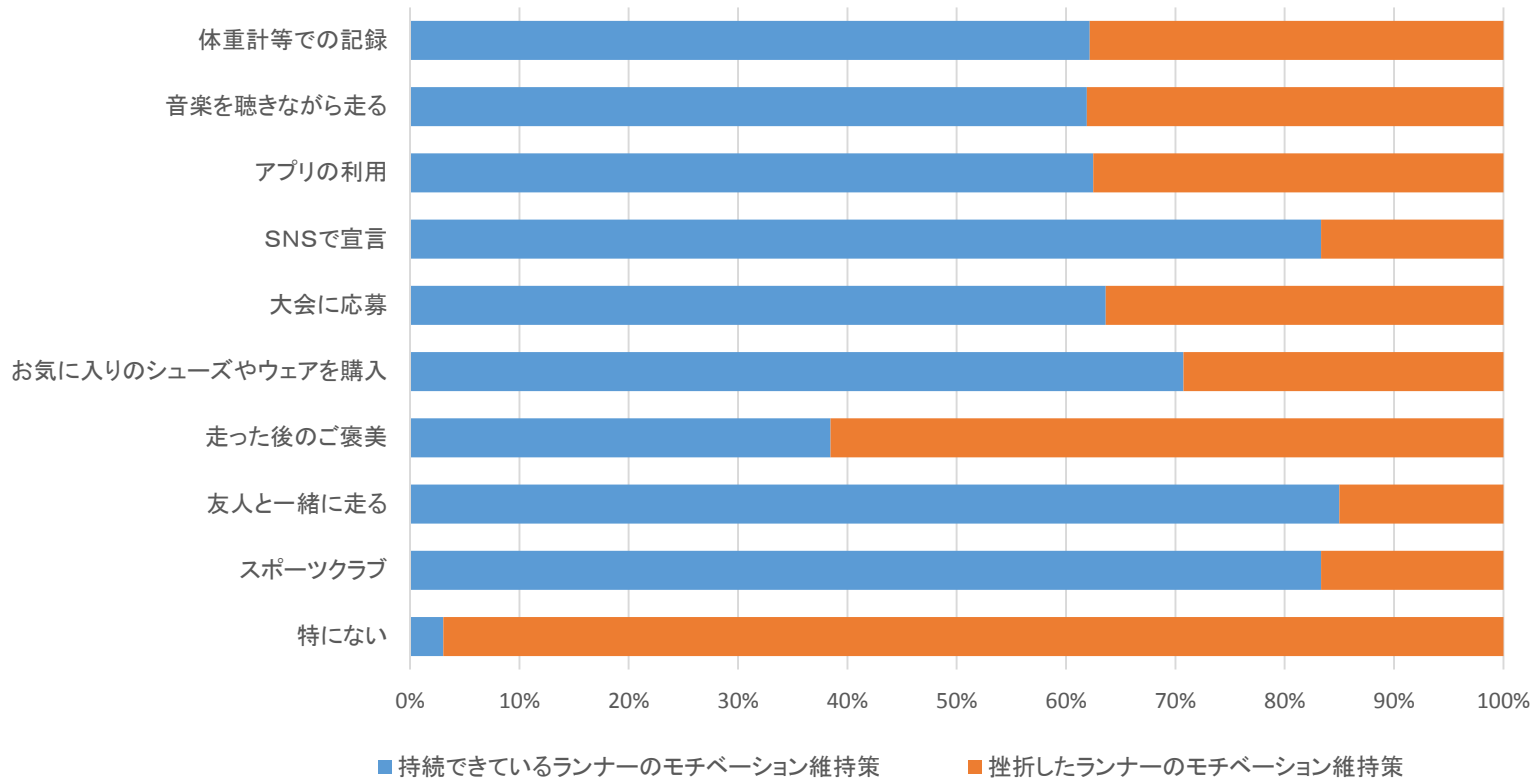
地方には、ほぼ無限に**魅力**がある

- 閉鎖的なコンテンツ

地方には、地元でしか知られていない**魅力**がある

**魅力**のコレクション

# ランナーの意識調査



モチベーションを維持できているランナーほど  
何らかの維持策を持っている傾向にある



# プラットフォームとして

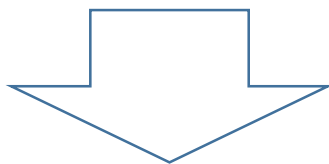
## I :コンテンツ視聴の場

- ・各自治体は観光地を散歩コースとしてVRで提供、共有
- ・そのコンテンツは利用者のポイントに応じて閲覧可能に



# プラットフォームとして

コンテンツの集結の場、利用者がそれらを見比べる場にする



より魅力的なコンテンツを作ろうとする競争心を引き立てる

観光市場の拡大



# プラットフォームとして

## Ⅱ:利用者の健康促進・維持

「運動不足解消」のためには  
コンテンツの享受だけでなく、  
運動しているという実感  
を得ることも重要である。

どれくらいの  
成果があるの  
かしら...



# プラットフォームとして

歩いた距離・歩数、消費カロリーなどを分かりやすく表示することで  
利用者が達成感を得られるようにする



健康促進のための記録

# VR制作について

VR映像の制作方法は主に3つ

- ①自分で機材を買い、自分で撮影
- ②機材も撮影も行わず、業者に依頼
- ③機材をレンタルし、自分で撮

- ①の場合は約60万円
- ②の場合は一か所約10万円～
- ③の場合は約5万円～



# VRの普及

SONYのPSVRが発売と同時に品切れ続出  
→米調査会社が260万台の売上を予測



SONY 公式HPより

2016年のVRの市場規模が29億ドル



2020年のVRの市場規模が403億ドル

# VRの普及

オキュラスリフト (IT mediaより)



PSVR (SONY公式HPより)



GoogleCardBoard  
(ギズモードジャパンより)



ハコスコ (Mogura VRより)



# VRの魅力

実際にVRを利用している様子。



『VRゲームの世界がよく分かる動画が話題に』  
ファミ通App より

VR映像の一例。



現存しない建築物の様子を再現

VR作品 : 「江戸城 - 本丸御殿と天守 -」より  
製作・著作 : 東京都江戸東京博物館/凸版印刷株式会社

『トッパン VR・デジタルアーカイブ』より