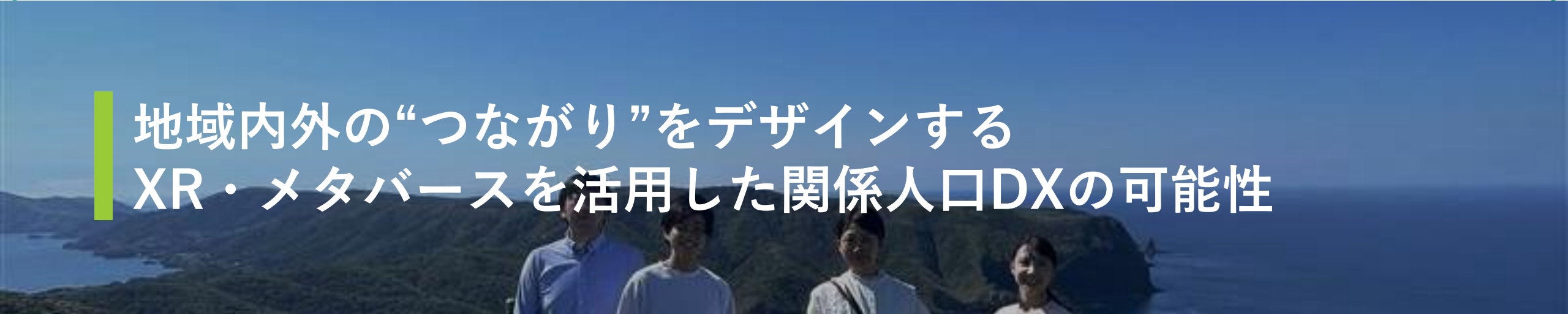




地域内外の“つながり”をデザインする XR・メタバースを活用した関係人口DXの可能性

株式会社ビーライズ
2025年9月8日

01

会社概要



MISSION

XRとAIを活用し、人・社会・産業の 新たな体験と仕組みをつくる

XRやAIといった先端技術を用いることで、人間や社会、産業が直面する物理的制約を超える新しい体験や仕組みを生み出すことが私たちの使命です。人口減少や人材不足、教育や安全などの課題に対し、デジタルとフィジカルをつなぐソリューションを提供することで、持続可能な社会づくりに貢献していきます。

VISION

デジタルとフィジカルの融合により、人間が自分らしく幸せに働き・生活できる社会を実現する

XRやAIといった先端技術を用いることで、人間や社会、産業が直面する物理的制約を超える新しい体験や仕組みを生み出すことが私たちの使命です。人口減少や人材不足、教育や安全などの課題に対し、デジタルとフィジカルをつなぐソリューションを提供することで、持続可能な社会づくりに貢献していきます。

VALUE

- イマジネーションを形にする
- テクノロジーで社会課題を解決する
- オープンでスピード感ある挑戦

私たちは「イマジネーションを形にする」ことを重視し、技術を社会課題の解決に直結させます。そのために、常に挑戦を恐れず、スピード感を持って実行する姿勢を大切にしています。また、オープンな発想と多様なコラボレーションを通じて、より大きな価値を社会に提供していくことを約束します。

BORISE

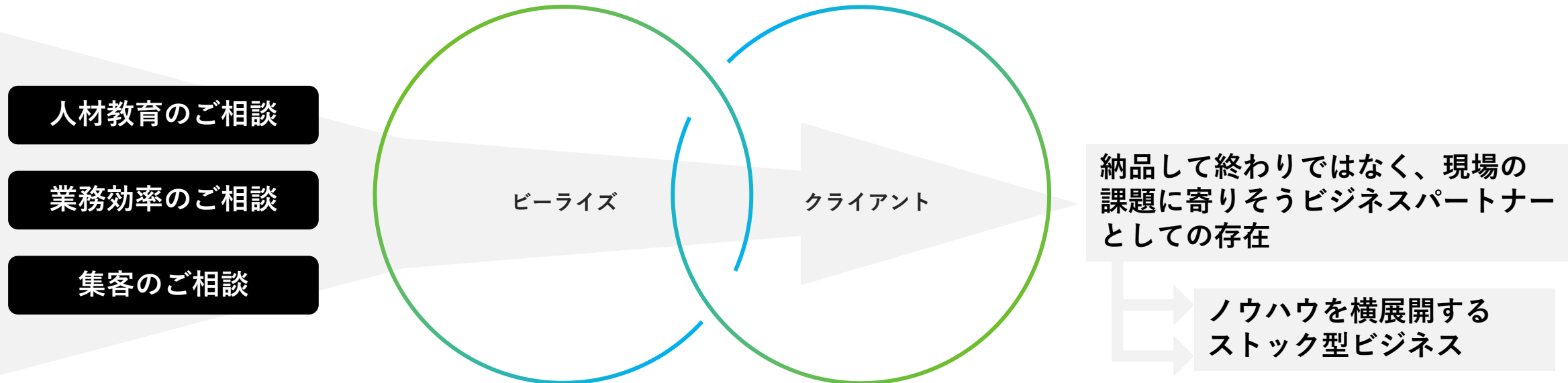
XR・デジタルツイン ソリューション事業

- VR教育・研修システムの企画・開発・導入支援
- デジタルツインによる遠隔監視・生産効率化ソリューション
- XRプロモーションコンテンツ

当社は、VR教育システムで拡大する人材育成市場を捉え、デジタルツインによる遠隔監視・生産効率化で産業DXを推進します。さらにXRプロモーションで新たな顧客体験を創出し、教育・産業・マーケティングの3領域を横断して拡大する成長市場で持続的な収益基盤を築きます。



サービスの流れ



私たちは、単にVRコンテンツを制作する会社ではありません。貴社の現場と課題に深く寄り添い、その成功までをデザインする「ビジネスパートナー」です。またソリューションパッケージ化することで、ビジネスを加速させ社会全体の課題解決を目指しています。





株式会社ビーライズ
代表取締役 CEO
波多間 俊之

テクノロジーは手段。XR・AI・デジタルツインで“人とデジタルを再定義”し、地方から社会課題に挑み世界へ

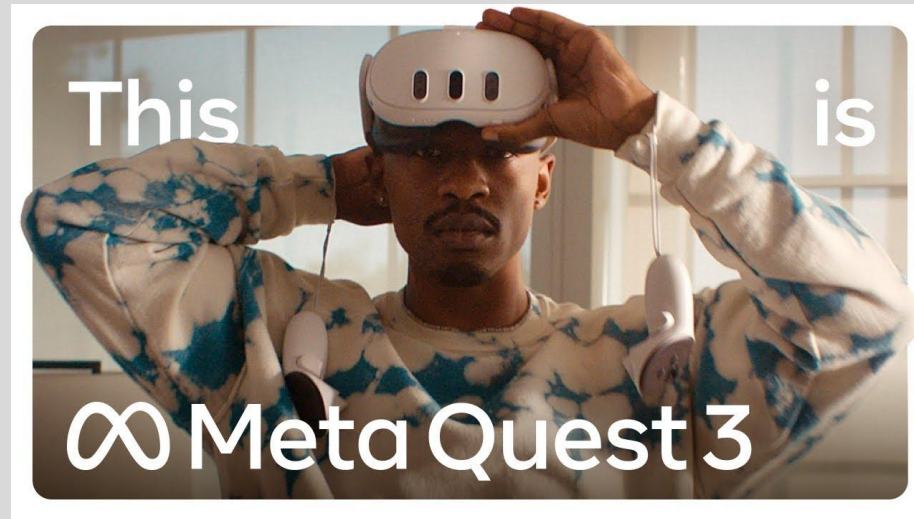
日本社会は、労働人口の減少による技術伝承の困難や暗黙知の喪失、現場での安全確保の難しさ、そして働き方の多様化と生産性向上の両立といった複合的な課題に直面しています。私たちは、XRとAI、さらにデジタルツインを掛け合わせた独自の技術で「体験型ソリューション」を構築し、従来の教育や業務の限界を超える革新を実現します。

これにより、教育・産業・労働市場といった成長領域でスケラブルな収益モデルを展開し、日本から世界へと拡大可能な事業基盤を築いていきます。

地方発の挑戦だからこそ、社会課題を足がかりに、グローバルに通用する普遍的な価値を提供していきます。

Why now?

XR



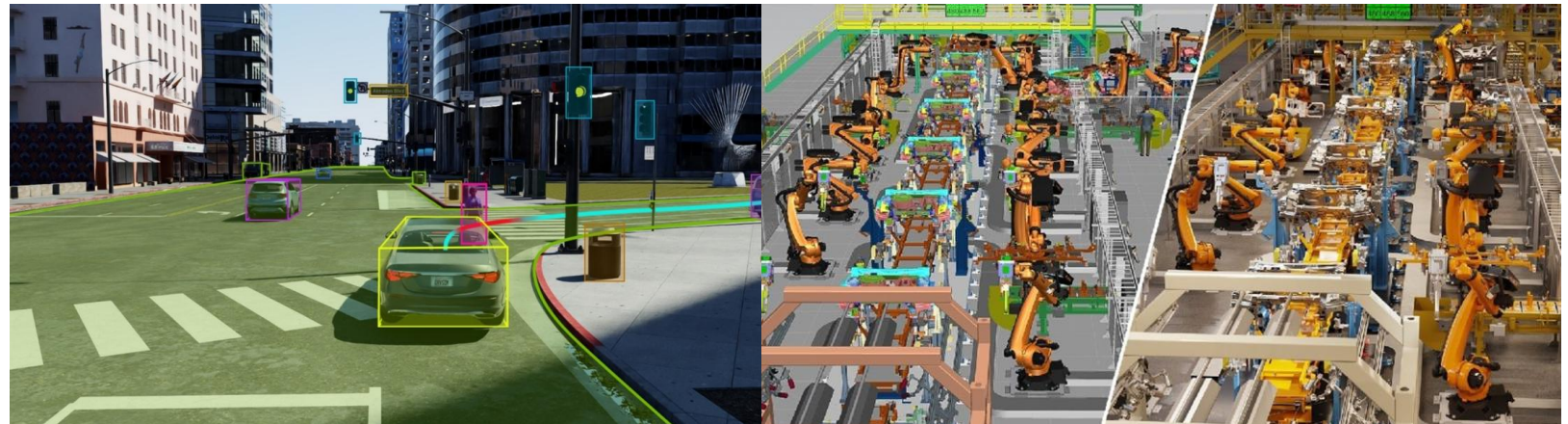
MR（ミックスリアリティ）へと進化しているヘッドセット



続々と登場するAIと共存する為のデバイス“ARグラス”

NVIDIA Omniverse

デジタルツイン



仮想空間上のAI技術であらゆるシミュレーションとAI学習が可能。3D技術の進化。

Why now?

2026年、AIの次を担うXR市場が本格拡大。Meta、Apple、Googleの投資も拡大。AI技術との融合により、XRは企業用途から一般消費者まで浸透し、新たな成長領域を創出すると予測。

2D→3Dデータ

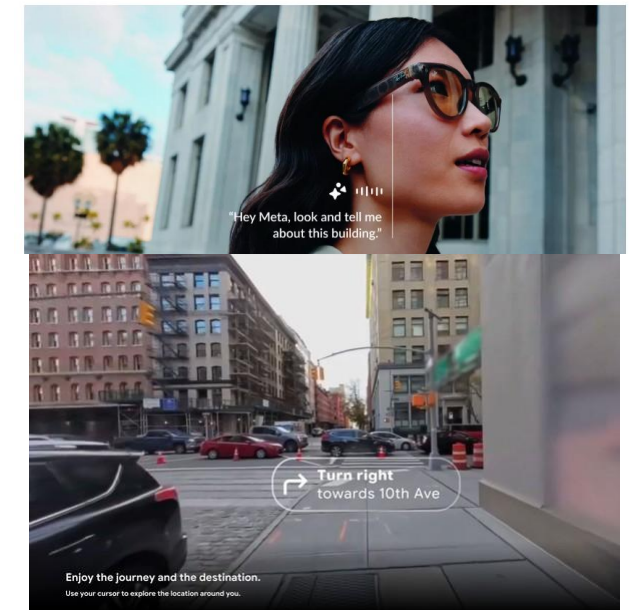
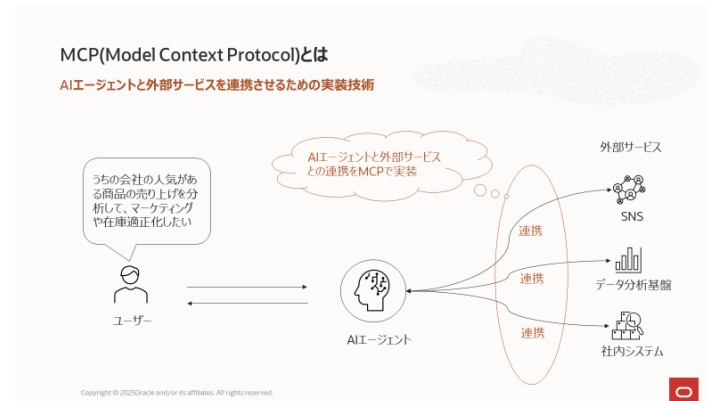
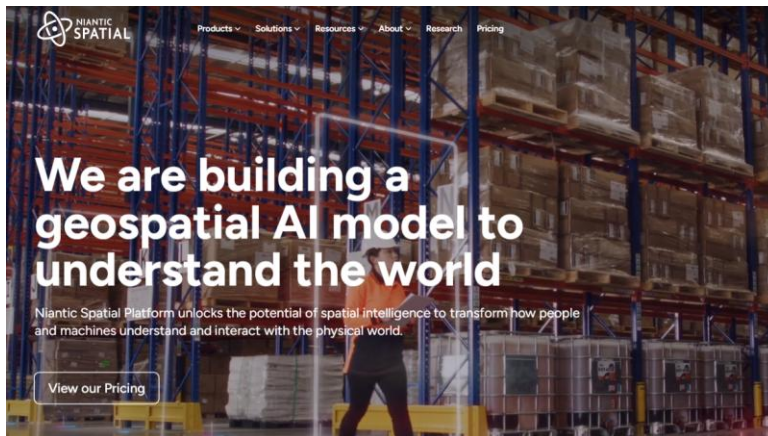
AI

XR

- 3D gaussian splatting

- MCP
- A2A

- AI搭載ARグラス
- MR技術
- 自己位置推定



人口減少という国家課題、地域格差の是正ニーズをAIのブレイクスルーに伴うXR技術で牽引できる。
ビーライズの得意領域であり、仕組みが作る事ができれば大きな事業機会となる。



人口減少 労働生産性の抜本的向上が必須



AI のブレイクスルーとXR デバイスの普及



地域格差是正ニーズの拡大

<これから起こる3つの変革>

AI	知的労働の代替
ロボット	肉体労働の代替
XR+AI	人間の高度化

XR と AI 技術でデジタルとフィジカルを融合し、人間の高度化と体験価値を最大化する

創業以来培ってきた高品質な3DCG技術、アプリケーション開発力を基盤に、
先端技術を組み合わせた多様な業界の課題解決ソリューションをワンストップで提供。

年間100件以上の豊富な開発実績

コア技術



XR (VR/AR/MR)

- ✓ 現実では再現困難な状況を安全にシミュレーション
- ✓ 空間を超えた情報提供と体験価値の創出



デジタルツイン

- ✓ 物理的な情報をリアルタイムで仮想空間に再現
- ✓ IoTセンサー・AIと連携した高度なシミュレーション



アプリ・Web開発

- ✓ 自治体、医療機関、企業向けアプリケーション開発
- ✓ 多様なプラットフォームに対応したシステム構築



「地方発の実証力 × 産官学の信用 × グローバル最先端技術—— 3つの加速装置

地方ハブ&スピード拠点



「広島発 × 東京連携」で
〈地方課題→全国〉を最短展開

- 広島ユニコーン10採択で行政・金融の後押し
- 中四国の実証フィールドを確保
- 東京拠点が資本・人材を瞬時にレバレッジ

Metaプレミアパートナー技術基盤



世界最速のXRスタックを
“自社仕様”で内製可能

- Meta Quest for Business SDK 共同検証権限
- 最新AI／空間コンピューティングを商用化へ即投入
- 海外デバイス／プラットフォームへの横展開が容易

産官学エコシステム



大学・自治体・プロスポーツ
まで“最前線データ”に常時アクセス

- 医療教育で多数の大学と共同研究
- 経産省・総務省などとイベント共催実績あり
- 自治体やスポーツチームとの連携

2012年 11月	広島市中区にて 3DCG、アプリ、web 開発「株式会社ビーライズ」設立
2014年 1月	AR アプリ開発事業を開始
2015年 6月	VR コンテンツ開発事業を開始
2017年 7月	東京都千代田区へ東京支社を開設
2021年 4月	医療向け XR 事業を開始
2021年 10月	メタバース 事業を開始
2021年 10月	“メタカープ”リリース、スポーツテック事業開始
2024年 3月	AIアバター 事業を開始
2024年 11月	デジタルツイン 研究を開始
2025年 1月	企業の生産性DX事業を開始

会社情報

会社名 株式会社ビーライズ

B^ERISE

設立 2012年11月

所在地 広島本社：広島市南区松原町2-62 広島JPビルディング8F
東京支社：東京都千代田区岩本町3-3-5 秋葉原SHビル9F
大阪営業所：大阪市北区梅田1-11-4大阪駅前第4ビル 9F

従業員数 35名

経営陣 代表取締役CEO 波多間 俊之
取締役CTO 林 健司
取締役CSO 和泉 崇司

顧問 西田 友是（東京大学名誉教授）

事業内容 XRシステム開発、デジタルツインシステム開発
アプリ開発、Web制作、3DCG制作

所属団体 広島県情報産業協会、Hiroshima Web3協会、MiHiA
メタバースジャパン、ソフトウェア協会
メタバース推進協議会、XRコンソーシアム

B^ERISE



関係人口について



加速する東京一極集中と地方の過疎化



地方過疎化の問題

(1) 個人の生活

- 商店が減少する
- 公共交通機関が縮小され、移動の利便性が低下する
- 病院や診療所が減り、医療サービスを満足に受けられない

(2) 地域コミュニティ

- 農作業などを協力して行えない
- 生活に必要なインフラの整備が行われない
- 伝統的な文化や製品が引き継がれない

(3) 自然環境

- 空き家の増加
- 放棄された耕作地の増加
- 山に住む動物が耕作地に降り、獣害被害が拡大する
- 森林が適切に管理されず、山の保水機能が衰え水害の原因となる

あらゆる施策はあるが、それらは点であり、線や面にする事が難しい・・・

■ なぜ多くの施策が根本解決にならないのか

- 地方に高収入・高スキルの仕事が少ない
- 経済活動の中枢が東京に固定されている構造
- 教育・進学ルートが都市型に偏っている



**偏った情報による
解釈の問題の可能性**

■ 根本原因に迫る方向性（構造改革レベル）

(1) 経済構造の地方分散

- 企業本社機能や中央省庁の地方移転
- 税制優遇の抜本的強化

(2) 教育・人材循環の再設計

- 地方大学の研究機能強化と企業連携
- 大学進学後のUターンを前提にした奨学金免除制度

(3) デジタルによる地理的制約の破壊

- 本社・企画部門を地方で運営できる遠隔コラボ基盤
- リモート経済圏（地方から東京・海外市場へ直接アクセス）

(4) 都市と地方の役割再編

- 東京は金融・外交・文化のハブ、地方は生産・研究・自然資源の拠点という分業モデル
- 都市依存型から脱却した「地方発イノベーション」産業育成

SNSを含む情報技術の発展が価値観を固定化させたのではないか・・・？



SNS以前（～1990年代）

- 価値基準は「地元コミュニティの中」で形成
→ 近所や職場での評価、地域の名士、親戚づきあいなどが中心
- 生活や収入は周囲との比較で満足しやすい
→ 東京の生活水準や年収水準は情報として入ってこないか、断片的
- 「地元で安定して暮らす」ことが社会的にポジティブ
→ 出世よりも地縁・家業継承・家族との距離が重視



SNS以降（2000年代～）

- 比較対象が**全国・全世界**に拡大
→ インスタで都市の華やかな生活や海外旅行、TikTokで豪邸や高級車が日常的に流れる
- 承認欲求が「地元」では満たせなくなる
→ より大きな舞台（東京・海外）でしか自己肯定感を得られないと思う人が増える
- 「普通に生きる」のハードル上昇
→ SNSのタイムラインに流れる“勝ち組”の基準が、現実よりも数段高い

地方に住むこと＝選択肢が少ないこと＝負け、という物語が広がってしまった。

対策の方向性（価値観の多様化）

- ローカルでの承認欲求充足の場を作る （地域クリエイターや発信者の育成）
- 地方の暮らしの豊かさを数値化・見える化 （余暇時間、生活コスト、家族時間など）
- デジタルで都市と同等の仕事・学び機会を提供 （地方で働きつつグローバル市場にアクセス）
- 「地方発の成功モデル」をSNSで拡散 （逆輸入的に都市から羨ましがられる事例づくり）



比較され続ける時代における心理的満足の設計をどうするか

関係人口

「移住はしていないが、地域と継続的に関わり、価値を生み出す人」

移住・定住人口だけを直接増やそうとすると、対象となる母数が小さく、施策の難易度も高くなる。
そこで「関係人口」を入り口にして間口を広げ、段階的に移住や定住へとつなげる考え方は、まさに**マーケティングのファネル戦略**と同じ構造。

なぜ「関係人口」が間口を広げられるのか

- **母数大きい**

移住・定住は生活基盤の大きな移動を伴うため、候補者は限定的。
一方、関係人口は「訪問する」「イベント参加する」「副業で関わる」「オンラインで協力する」など、関与レベルが軽く、多くの人が対象になる。

- **心理的ハードルが低い**

移住は住居・仕事・生活全ての変更が必要だが、関係人口は現生活を維持したまま関われる。

- **接触機会が増やせる**

デジタル・観光・仕事など様々なチャネルでアプローチ可能。

■心理的流出要因と関係人口での緩和ポイント

心理的流出要因	関係人口によるアプローチ	期待される効果
SNSによる都市生活の過大評価	地方での魅力的なプロジェクトに都市部人材を巻き込み、体験や成果をSNS発信してもらう	「地方＝地味」という固定観念を打破
承認欲求の都市一極集中	都市のフォロワーを持つ関係人口が地方活動を発信し、地方でも評価されるモデルを示す	地方活動が都市からも承認される構造を作る
地方での成長機会の不足感	地方企業と都市人材が協働するプロジェクト（副業・短期滞在型）を設計	地方でもスキル発揮・成長が可能と認識させる
生活選択肢の少なさへの不安	関係人口向けに地域コミュニティ・文化・イベントを体験させる	地方生活の多様な側面を知る機会を提供

ビーライズの事例紹介

- 山口県：「やまぐちメタワールド」シリーズ
- 鳥取県：「バーチャルとっとり」
- 広島県三次市：「みよしもののけ探索AR」
- 島根県海士町：ビーライズとの連携協定

■ ビーライズの事例紹介 山口県：「やまぐちメタワールド」シリーズ

メタバースを通じて、若年層が地元企業に「関わる」きっかけづくり



レベルアップすると入れるアスレチックゾーン

観光地含めた山口県の魅力も演出



■ 概要

バーチャル空間上に企業ブースがあり、利用者は企業の動画を見ながら企業クイズに答えてレベルアップします。レベルが上がると様々なアバターアイテムがもらえたり、アスレチックエリアなど遊び要素のある空間が開放されます。県内の小学生中心に利用が多く、GIGAスクール端末対応で、小学校の授業でも活用しており、山口県、出展企業、小学校からの評判が高いコンテンツです。

■ 実績 R6年度

来場者 : 約1万4千名 (総来場回数 17万回)
授業活用 : 9校で出前授業実施
出展企業 : 山口県内企業 50社が出展

■ ビーライズの事例紹介

鳥取県：「バーチャルとっとり」

BORISE

→ 気軽に「関係人口」として接点を持ち、興味や関心を自然に育成



IJUターン促進とメタバース関係人口創出に向けて、若者がバーチャル上に集まり、交流や情報交換、故郷への回帰を促すためのメタバース。

キックオフイベントでは、鳥取県知事が参加され、新たな関係人口創出に向けた取り組みをPR。婚活イベントは定期的に行われ、バーチャル上でカップルも成立しています。バーチャル婚活をはじめ、バーチャルを活用した新たな繋がりや交流、関係人口の創出が進んでいます。

臨場感あふれる 街歩きAR体験！

広島県「みよしもののけARアプリ」

観光地の周遊性を上げたい！
滞在時間を延長させたい！



■ 概要

「みよしもののけ探索AR」は、広島県三次市の中心街・石畳通りに12体の「もののけ」をARで出現させて、街歩きを楽しんでいただく地域観光促進向けのAR体験アプリです。

■ 内容

国土交通省のPLATEAUの3Dモデルを活用しながら、VPS技術を用いたARアプリで、三次市の観光資源「もののけ」が、街中に臨場感あふれる形で出現。「もののけ」を仲魔（なかま）にすると図録に登録され、自宅でもAR写真撮影が可能。「もののけ」を全て仲魔にすると、スペシャル演出を見ることができたり、素敵な景品へ応募もできます。

■ 利用者の声

- ・三次市の街並みを自然に楽しめた
- ・アプリをしながら歩いていると、美味しいパン屋さんを発見できた

■ 効果

ARアプリを通して、観光で訪れた方が三次市の中心街・石畳通り街歩きしてくれたことで、交通量も増加（アプリ計測ログから確認）

有名声優の起用：福山潤様



福生物怪録は実在した福生正令(いのうまさよし)（幼名・平太郎）が16歳の年に体験したという、妖怪にまつわる怪異をとりまとめた物語です。この平太郎役として、福山市出身の有名声優の福山潤氏に声を吹き込んでいただきました。
【福山潤氏の主な出演作品】
・コードギアス 反逆のルルーシュ
・おそ松さん
・キングダム



→ AR体験を通じて、観光客・関係人口との関わりを深化させる試み

【ビーライズ】【地方創生×関係人口DX】XR技術をはじめとする先端テクノロジーの活用による次世代型地域経営モデルの構築を目指し、海士町と連携協定を締結



「住んでいる場所に捉われない地域経営への参画」と「多様なオーナーシップの創出・発揮」を促進し、今後期待されるWeb4.0時代に対応した持続可能な地域社会の在り方を模索

「あまバース」アプリ



関係人口のメリット(物語)の創出



4つのメリット

①経済・生活面のメリット

- ・ 災害時の疎開先確保
- ・ 生活コストの低さを活用
- ・ 地域資源・食のアクセス
- ・ 副業・事業機会の拡大

②承認欲求・自己実現のメリット

- ・ 都市では得にくい「貢献感」
- ・ 目立ちやすさ・感謝されやすさ
- ・ 地域コミュニティからの“居場所”感

③心理的・文化的メリット

- ・ 故郷から見守られている安心感
- ・ 孤立感の軽減
- ・ 多様な価値観との接触
- ・ 季節・自然とのつながり

④中長期的メリット

- ・ 家族や子どもへの教育的効果
- ・ 将来のライフシフトの選択肢確保
- ・ 都市と地方のハイブリッド生活

関係人口のメリット(物語)の創出

SNSは事実よりもストーリーが拡散する

「制度がある」より「この人がこう変わった」の方が人を動かす。

関係人口のメリットを物語化するポイント

①ターゲット

都市部在住の普通の会社員、クリエイター、子育て世代など

②課題提示

都市生活の承認疲れ・孤立感・将来不安・災害リスク

③きっかけ

友人の誘い、イベント参加、副業での関わり

④変化の過程

地域での貢献体験

人に感謝される場面

疎開先・居場所としての安心感

⑤新しい日常

都市と地方を行き来する暮らし

精神的な満足度・生活の豊かさの向上

⑥メッセージ

「移住しなくても人生は変わる」

「地方との関係はあなたの人生のセーフティネット」



おわりに

私たちビーライズは、XR・メタバース・AIといった最新技術を駆使し、地域と都市、人と人をつなぎ直すことで、人口減少や地域衰退などの社会課題に挑戦しています。
技術の力で距離の壁を越え、豊かさと選択肢をすべての人に届けます。

株式会社ビーライズ 代表取締役 波多間 俊之

A photograph of four people (three men and one woman) standing on a grassy cliff overlooking the ocean. The background shows a vast blue sea and distant landmasses under a clear sky. A wooden fence is visible in the foreground.

B  **RISE**