



2023年4月26日

株式会社 NTT コノキュー

株式会社 パソナグループ

株式会社 ディスクベリー・ドット・コム

株式会社 スポーツニッポン新聞社

株式会社 CIRCUS

ご当地キャラとメタバースのコラボ空間「ゆるバス」誕生！！

2023年ゆるキャラグランプリは「ゆるバス」になります。

～NTT コノキューのメタバース空間「DOOR」でご当地キャラの宣伝活動・投票を実施～

株式会社 NTT QONOO（以下、コノキュー）と、株式会社 パソナグループ（以下、パソナグループ）、株式会社 ディスクベリー・ドット・コム（以下、ディスクベリー）、株式会社 スポーツニッポン新聞社（以下、スポニチ）、株式会社 CIRCUS（以下、CIRCUS）は、2023年「ゆるキャラグランプリ改め、ゆるバス」（以下、本イベント）において、コノキューが提供する仮想空間プラットフォーム「DOOR」を利用したメタバース空間との連動と、リアル会場（兵庫県淡路市）での決戦投票&表彰式を行い、オンライン・オフラインのハイブリッド開催をいたします。本イベントにおいて、メタバース空間との連動は初の取り組みとなります。

※「ゆるキャラグランプリ改め、ゆるバス」公式サイト（4月26日(水)11:00更新）：

<https://www.yurugp.jp/jp/>



©2010 熊本県くまモン、©DAIICHI PRINTING、©2011 佐野市 さのまる、©群馬県 ぐんまちゃん、©浜松市、©須崎市 2013、©成田市 2009、©(公財) 志木市文化スポーツ振興公社 長野県 PR キャラクター「アルクマ」©長野県アルクマ、©AidTAKATA

1. 開催概要

東日本大震災が発生した 2011 年、ゆるキャラグランプリは「ゆるキャラで地域を元気に！」「ゆるキャラで会社を元気に！」「ゆるキャラで日本を元気に！」の 3 つのテーマを掲げ開催され、地方創生の一翼を担ってまいりました。

2020 年に幕を閉じたゆるキャラグランプリですが、この度、ご当地キャラとメタバースを連動させた独自空間「ゆるバス」として復活することになりました。

本イベントにおけるご当地キャラの宣伝活動・投票までを、コノキューが提供するメタバース空間「DOOR」で実施。決戦投票 & 表彰式は兵庫県淡路市にてリアル開催いたします。

各ご当地キャラを再現した 3D アバターが配置された本イベント独自空間「ゆるバス」では、各ご当地キャラに選挙活動・広報活動を行っていただき、一般の方にはスマートフォンやパソコンの Web ブラウザ(専用アプリは不要)から「ゆるバス」上で、推しご当地キャラ空間を体験いただきながら、グランプリの投票を無料でお楽しみいただけます。

【開催スケジュール】

5 月中旬 キャラクターエントリー申込開始

■メタバース開催

7 月上旬予定 各ご当地キャラ宣伝活動開始

8 月上旬 投票開始

■リアル開催

10 月 27 日(金)～10 月 29 日(日) 決戦投票 & 表彰式

(場所：兵庫県淡路市)

【主催】

ゆるバース製作委員会

・問合せ先 : info@yurugp.jp

【備考】

内容は現時点のもので変更になる可能性があります。

詳細は随時、公式サイトにて公開いたします

今後は、メタバース空間への本イベントのコンテンツ集約や機能拡充を想定しており、長期的に本イベントのメタバース開催を検討してまいります。

2. 背景

「はじめの一步」

2011年東日本大震災の災厄から、地方を元気に、地方を笑顔に、との思いから「ゆるキャラグランプリ」は開催されました。

一人1日一回の郷土愛に溢れたインターネット投票で順位を決めるグランプリ型のイベントは、秋に行われる決戦投票と表彰式と共に国民的関心事となりました。

開催10回目を迎えた2020年に、その役割を終えた当イベントでしたが、コロナ禍という新たな災厄が地方における観光産業に大きな損害を与え、地域のPRを担うご当地キャラクターたちの活動も大きく制限されるなか、各地方自治体やご当地キャラクター運営団体からのアツい要望や復活を望む声に応える形で今回の発表となりました。

復活するならアフターコロナ時代に相応しい形態での開催を模索し、たどり着いたのはメタバース上（オンライン）での開催とリアルイベント（オフライン）のハイブリット。実物キャラクターが重要視されるイベントであるため、2Dではなく3Dで開催できるメタバースとの親和性が高いと考えています。

また、全国自治体同士の繋がりもある本イベントでメタバースを活用することで、地域のDX化促進の新しい取り組みとして実施する意義があると考えます。

「ゆるバース」は地方自治体がDXでの活動を推進する「はじめの一步」としてサポートできるよう、取り組んで参ります。

■ DOORとは (<https://door.ntt/>)

コノキューが提供する仮想空間プラットフォームで、2023年1月時点で累計総アクセス数740万、累計ユーザー数190万人を超えました。

ブラウザでの簡易アクセス（専用アプリ不要）が特徴で、法人・個人問わずご利用いただけます。

NTT オウンドメディアとしても利用しており、大規模イベントの開催や、教育・自治体での活用事例もご紹介します。

【会社概要】

■株式会社 NTT コノキュー

所在地：東京都千代田区永田町 2 丁目 11 番 1 号 山王パークタワー7 階

代表取締役社長：丸山 誠治

HP：<https://www.nttqonoq.com/>

■株式会社パソナグループ

所在地：東京都千代田区丸の内 1-5-1

代表取締役グループ代表：南部 靖之

HP：<https://www.pasonagroup.co.jp/>

■株式会社ディスクベリー・ドット・コム

所在地：東京都中央区晴海トリトンスクエア Z 棟 2 2 F

代表取締役社長：西秀一郎

HP：<https://www.discberry2.com>

■株式会社スポーツニッポン新聞社

所在地：東京都江東区越中島 2-1-30

代表取締役社長：小菅 洋人

HP：<https://sponichi.jp/>

■株式会社 CIRCUS

所在地：東京都港区麻布台 1-5-9 55-1 麻布台ビル

代表取締役社長：河野広一

HP：<http://www.circus-inc.com>

本サービス／取り組みは NTT グループが展開する XR※サービスブランド「NTT XR (Extended Reality)」の取り組みの 1 つです。

※XRとは、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、MR（複合現実）といった先端技術の総称です。

本件に関する報道機関からのお問合せ先	
ゆるバース製作委員会事務局	info@yurugp.jp

株式会社 NTT コノキュー マーケティング部門 サービスマネージメントグループ	door-info@ml.nttqonoq.com
株式会社ディスカバーリー・ドット・コム	info@yurugp.jp
株式会社パソナグループ	p.kohobu@pasonagroup.co.jp
株式会社スポーツニッポン新聞社	snkeiki@sponichi.co.jp
株式会社 CIRCUS	general@circus-inc.com

別紙

ゆるキャラグランプリ 過去開催情報

ゆるキャラ®グランプリ 2020 (エントリー:4/1-6/24 投票:7/1-9/25)

エントリー数：691 体 (ご当地ゆるキャラ：397 体、企業ゆるキャラ：294 体)

「ゆるキャラ®グランプリ 2020 THE FINAL 未来へつなぐ いわて幸せ大作戦！！」

(2020/10/3-4)

◆NTT タウンページ協賛 ゆるキャラ®グランプリ 2011 (エントリー:9/1-10/31 投票:9/15-11/26)

エントリー数：349 体

グランプリキャラ：くまモン (熊本県)

◆NTT タウンページ協賛 ゆるキャラ®グランプリ 2012 (エントリー:9/3-10/26 投票:9/15-11/16)

エントリー数：865 体

グランプリキャラ：バリィさん (愛媛県今治市)

◆NTT タウンページ協賛 ゆるキャラ®グランプリ 2013 (エントリー:8/19-9/30 投票:9/17-11/8)

エントリー数：1,580 体 (ご当地ゆるキャラ：1245 体、企業ゆるキャラ：335 体)

グランプリキャラ：さのまる (栃木県佐野市)

◆ゆるキャラ®グランプリ 2014 (エントリー:7/1-9/1 投票:9/2-10/20)

エントリー数：1,699 体 (ご当地ゆるキャラ：1168 体、企業ゆるキャラ：531 体)

グランプリキャラ：ぐんまちゃん (群馬県)

「ゆるキャラ®グランプリ 2014 in あいちセントレア」来場者数: 70,621 人 (2014/11/1-11/3-3 日間合計)

◆ゆるキャラ®グランプリ 2015 (エントリー:6/10-8/12 投票:8/17-11/16)

エントリー数：2,057 体 (ご当地ゆるキャラ：1092 体、企業ゆるキャラ：965 体)

グランプリキャラ：出世大家康くん（静岡県浜松市）

「ゆるキャラ®グランプリ 2015 in 出世の街 浜松」 来場者数：76,894 人（2015/11/21-23・3日間合計）

◆ゆるキャラ®グランプリ 2016 (エントリー:5/9-7/15 投票:7/22-10/24)

エントリー数：1,421 体（ご当地ゆるキャラ：842 体、企業ゆるキャラ：579 体）

グランプリキャラ：しんじょう君（高知県須崎市）

「ゆるキャラ®グランプリ 2016 in 愛顔のえひめ」 来場者数：51,591 人（2016/11/5-6・2日間合計）

◆ゆるキャラ®グランプリ 2017 (エントリー:5/8-7/24 投票:8/1-11/10)

エントリー数：1,158 体（ご当地ゆるキャラ：681 体、企業ゆるキャラ：477 体）

グランプリキャラ：うなりくん（千葉県成田市）

「ゆるキャラ®グランプリ 2017 in 三重桑名・ナガシマリゾート」 来場者数：23,734 人（2017/11/18-19・2日間合計）

⊕ゆるキャラ®グランプリ 2018 (エントリー:5/7-7/23 投票:8/1-11/9)

エントリー数：909 体（ご当地ゆるキャラ：507 体、企業ゆるキャラ：402 体）

グランプリキャラ：カパル（埼玉県志木市）

「ゆるキャラ®グランプリ 2018 in 花園〜ラグビーのまち東大阪〜」 来場者数：38,348 人（2018/11/17-18）来場 154 キャラ

⊕ゆるキャラ®グランプリ 2019 (エントリー:5/1-7/26 投票:8/1-10/25)

エントリー数：790 体（ご当地ゆるキャラ：427 体、企業ゆるキャラ：363 体）

グランプリキャラ：アルクマ（長野県）

「ゆるキャラ®グランプリ 2019 in しあわせ信州 NAGANO」 (2019/11/2-3)

来場者数：38,348 人（2019/11/2-3・2日間合計）