

広告主名	長崎市	期間	2025年1月20日 ~
施策名	PLAY THE PRESERVATION	地域	全国

1. 施策の狙い

世界遺産保全をチャリティから 持続可能なビジネスへと変革する

日本の軍艦島をはじめとする世界遺産は、深刻な資金不足という課題を抱えている。保全には多大な資金が必要だが、その活動はいまだに寄付や公的資金に依存していて、持続可能性が低い状況にあった。

求められているのは、一過性の寄付やキャンペーンではなく、持続可能な保全の仕組み。

そこで我々は、保全活動自体を持続可能なビジネスへと変革し、収益化することによって、資金不足という課題に取り組んだ。

2. アプローチ手法

世界遺産の3Dアーカイブデータを コンテンツデータとして活用する

世界遺産をデジタルデータとして未来に残す「デジタルアーカイブ」という手法に着目。

そこで得られる3Dデータを、エンターテインメントの領域で活用することによって、保全活動自体を収益化。デジタル上での保全と、持続可能な保全予算の獲得を同時に実現するモデルを考案した。

その実証のために、長崎市の世界遺産「軍艦島」においてデジタルアーカイブを実施した。

3. イノベティブなポイント

フォートナイトクリエイターへの 収益還元システムをハックする

軍艦島の3Dアーカイブデータを活用して、世界で5億人がプレイする「フォートナイト」に軍艦島のステージを再現。

ステージ制作者に収益が還元される「Creator Economy 2.0」を利用することで、軍艦島の保全資金に収益が還元されるモデルを構築。ユーザーが遊べば遊ぶほど保全が進む革新的な仕組みを完成させた。

さらにこのデータは、ゲームを超えて、映像やミュージアムなど、様々なエンタメ領域において活用が進んでいる。

The more you play, the more we preserve.

PLAY THE PRESERVATION



▶ CONTEXT

世界遺産は危機に瀕しています。戦争、自然災害、そして経年劣化によって、貴重な歴史が失われ続けています。しかし、最大の課題は資金不足です。保全活動はいまだに寄付や公的資金に依存しており、持続的な保全の仕組みが確立されていませんでした。

▶ IDEA

「デジタルアーカイブ」という保全手法に着目。従来、アーカイブデータは単なる記録に過ぎませんでした。しかし、これをコンテンツデータへと変換し、様々な企業と連携することで、データが収益を生み続ける新しい保全モデルを構築。保全活動をチャリティからエンターテインメントビジネスへと変革しました。

▶ EXECUTION

フォートナイトの「Creator Economy 2.0」という収益還元システムを活用し、ゲームプレイの収益を保全資金へと還元しました。日本の世界遺産・軍艦島の3Dアーカイブデータを活用し、フォートナイト上に再現。そこで得られる収益を保全資金へと還元することで、ユーザーが遊ぶほど遊ぶほど保全が進んでいく革新的な仕組みを完成させました。

▶ RESULT

この取り組みはメディアで大きな話題となり、世界中のフォートナイトプレイヤーを軍艦島のサポーターへと変え、保全資金への還元を実現しました。さらに、アーカイブデータの活用はゲームを超え、映像業界、ミュージアム、その他のエンターテインメント領域へと拡大。わずか500万円の予算で、デジタルアーカイブと保全活動の収益化を同時に実現。そして今、この保全モデルは他の世界遺産へと広がり始めています。



FORTNITE



40M+

トータルメディアリーチ

45%

寄附額の増加

160h+

1日あたりのプレイ時間

800+

1日あたりの新たな支援者

フォートナイトを通じて保全の輪が世界中に拡大



多様な領域へデータの活用が拡大



他の世界遺産へ保全モデルが拡大

