BROWSER GAME ブラウザで、リンクを開けばすぐ遊べる



本物の街が 125区画

GPSで現地とつながる

鬼ごっこ・防災・ウォーク

WaterQL
Water & Spatial Digital Twin

YOUR TOWN IS THE STAGE

いつもの街が、ゲームになる。

プレイ人数	遊べる場所	位置情報	ステージ	会話	料金
1部屋150人	ブラウザ	GPS連動	125区画	なし	無料で遊べる

YAOYAのミッション

THE GAMEFUL COMPANY

ゲームじゃないものを
ゲームにして人を巻き込む。

ゲームに巻き込み、ゲームクリアを加速させる。

2010年
設立

2,000
社以上をサポート

35人
従業員数

YAOYA株式会社

本社は大阪・北堀江。防災訓練の街「堀江・新町」は私たちの地元です。

実行できる理由

研究と現場の両方がある

研究　代表 福本の研究

- 博士（商学）（神戸大学）
- 博士論文『ゲーム化された顧客経験と
  顧客の目標の質的変換に関する研究』
- 修士論文「メタバースの特性による
  コミュニケーション効果の違いに関する研究」
  （2022年）
- 論文「ゲーム化された顧客経験デザインに
  関する理論的整理」『国民経済雑誌』
  228巻4号（2024年、共著）

研究で確かめた理屈を
自分たちのゲームと地元の街で試せる。

現場　ゲームを作り届けている

- YAOYA THE GAME：TGS2026で試遊展示
  Steam公開3日でウィッシュリスト1,600件以上
- WaterQL：全国15都道府県・125区画で公開中



日経クロストレンド／Yahoo!ニュースで紹介（2026年9月20日）

自社タイトル

八百屋のハチャメチャはもう止まらない！

YAOYA THE GAME

1〜4人で同時に遊ぶ
八百屋の経営アクション

運んで走って投げて撃退して
テンポよく野菜を売りさばく

TGS2026でプレアルファ版を試遊展示
Steam公開3日でウィッシュリスト1,600件以上



ウィッシュリスト登録

Steamで
待っててね！







YAO屋 YAO!GAMES：YAOYAが手掛けるインディーゲームスタジオ

THE PROBLEM

現実の街とデジタルが、つながっていない

全国の基礎自治体が官民共創の窓口に出した課題の題名から

インフラ ｜ 2026年

**「インフラ通報における
場所特定・対応共有の効率化」**

道路 ｜ 2021年

**「道路情報が詰まったGISデータを
もっと活用し、安全安心な
まちづくりに活かしたい！」**

ごみ収集 ｜ 2022年

**「粗大ごみ収集ルートの作成を
もっと簡単に！
手書き地図からの脱却！」**

道路 ｜ 2023年

**「道路パトロールと補修業務の
効率化・省力化を目指したい！」**

都市計画 ｜ 2023年

**「3D都市モデルを活用して、
一緒にワクワクする
活用事例を作りたい！」**

防災 ｜ 2025年

**「メタバース技術を活用し、
効果的な防災啓発を実現！」**

どの課題にも共通して、切れているもの

1 位置
人がいまどこにいるかが、
地図の上にのらない

2 景色
地図のデータと現場の見え方が、
つながらない

3 理由
作った地図や3Dを、
住民が毎日開く理由がない

**WaterQLは
この3つをまとめてつなぐ。**

課題の題名：Urban Innovation JAPAN・各自治体の共創窓口（YAOYA調べ）

位置・地図・現場がばらばら。デジタルツインも、作って見るだけで終わりやすい。

NEXT ▶ WaterQLの解決策

THE SOLUTION LOOP

街の「不」を、ゲームで解消し続ける



自治体の費用

予算計上は要りません

マップは無償で提供。実証のあと、
本格的に使うときも同じです

運営はWaterQLが

街の生成・更新・公開と、ゲームの
運営はYAOYAが担い、企業・団体の
協賛と、応援する人のブーストで支える

地図を配るだけでも、ゲームを作るだけでもない。街の「不」が減るまで、回し続ける。

NEXT ▶ ① 街を生成する

CORE TECHNOLOGY 1

地図のデータから、街を自動で生成

地図・標高・建物のデータ › 地形と水 › 道・川・橋 › 建物 › 歩けるかの検査 › 公開

1区画の生成にかかった時間



125区画
全国で公開中

約2km四方
1区画の大きさ

95区画
鬼ごっこのステージ

15都道府県
北海道から沖縄まで、同じ工程で作った

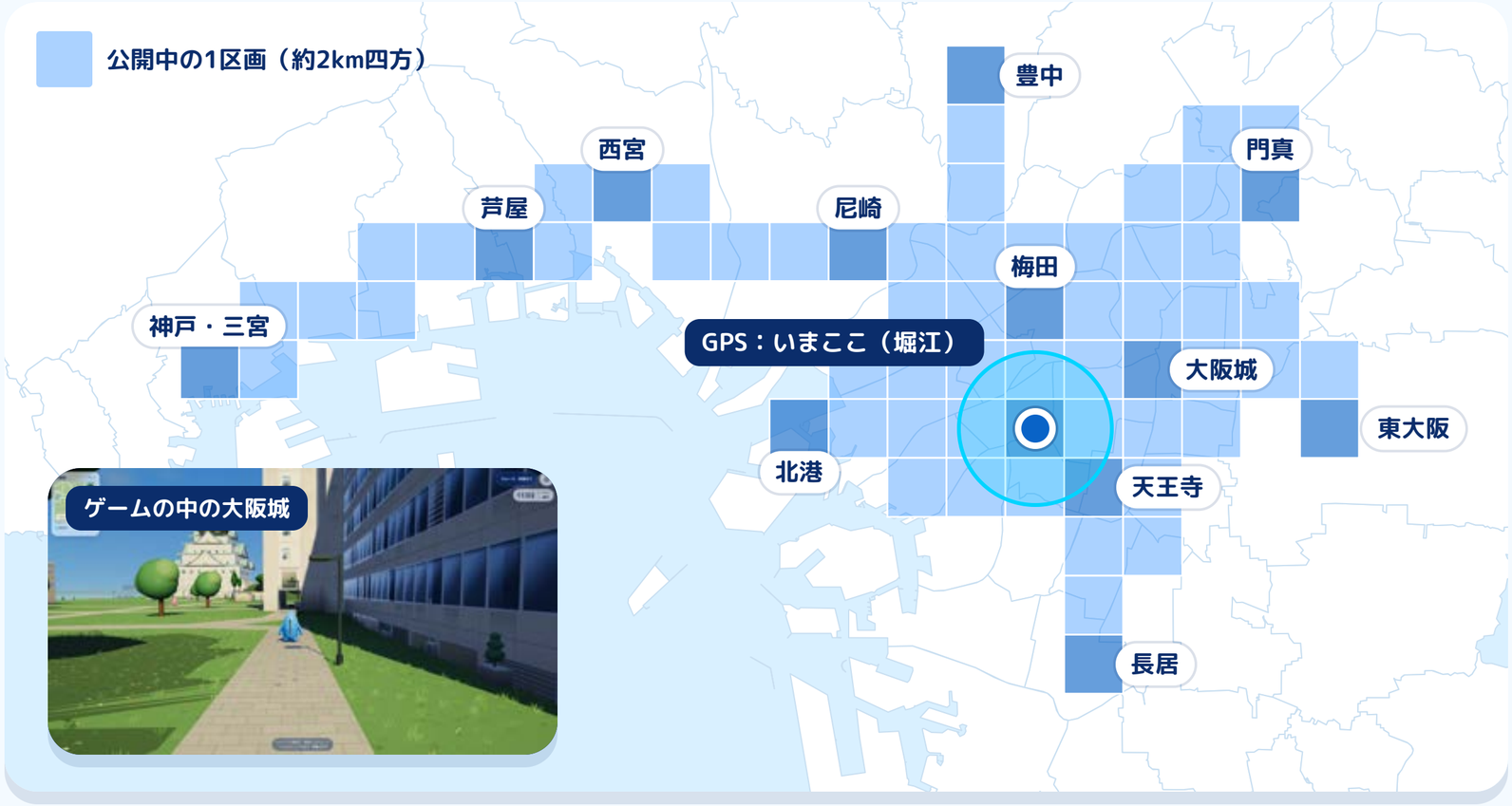
生成時間：本番の生成ランナーでの作り直しの実測（2026年10月、生成の工程の時間）。公開数：waterql.com の公開一覧（2026年10月26日）

人が街を1つずつ作るのではなく、地図のデータから同じ工程で何度でも作り直せる。

NEXT ▶ 街はつながる

REAL-WORLD OPEN WORLD

めざすのは現実のオープンワールド



よくあるメタバース

単発の仮想空間

- ✕ イベントごとに作り、終われば閉じる
- ✕ 現実の街とは切れている

VS

WaterQL

現実のオープンワールド

- ✓ 地図と同じ形の街が、地続きで広がり続ける
- ✓ GPSで、現実の街ともつながっている
- ✓ 閉じない。同じ街で毎日遊べる

いまは大阪の64区画・約240km²が神戸から豊中・東大阪まで地続き

地図：国土数値情報 行政区域データ（2026年1月1日、大阪府・兵庫県）。区画：waterql.com の公開一覧（2026年10月26日）の大阪の64区画を、実際の位置に置いた

作って閉じる仮想空間ではなく、現実と地続きで広がり続ける街。

NEXT ▶ 名所もそのまま

LANDMARKS OF OSAKA

大阪の名所が、そのまま出てくる



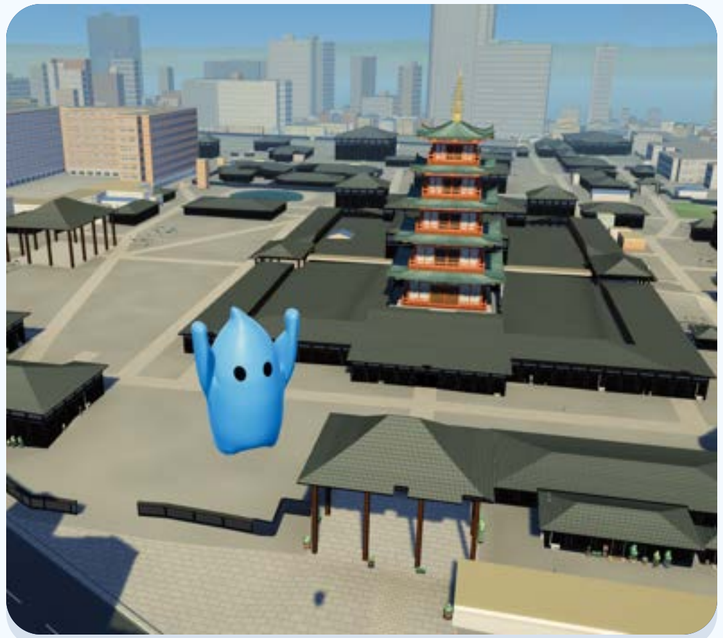
大阪城天守閣 京橋・大阪城

石垣と天守、広い公園と堀。
高さを使って逃げられる



通天閣 天王寺・新世界

高さ108m。新世界の
街並みの真ん中に立つ



四天王寺の五重塔 天王寺・新世界

回廊・中門に囲まれた
五重塔を、南から

名所の建物は、地図のデータの位置に、YAOYAが作った3Dモデルを置く（2026年10月）。画面はゲームの撮影モード

「ここ、知ってる」から始まる。だから、いつもの道で遊びたくなる。

NEXT ▶ 現実とつなぐ：GPS

GPS × DIGITAL TWIN

GPSのずれを、街の形で直す



1 精度を円で見せる

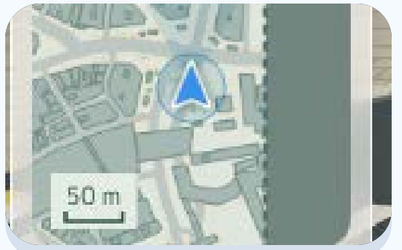
地図に、いまの測位の精度を円で出す。
35m以内の測位を優先して使う

2 歩ける場所に置く

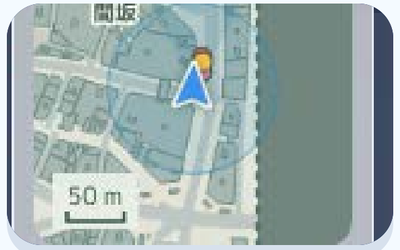
測位の周り20m以内で、建物と重ならない
歩ける場所にしずくを置く。壁は抜けない

3 足あとで歩いた道を見せる

2〜6mの揺れは無視。30m以上の急な
ずれは、3回そろったときだけ移す



屋外：精度 約30m



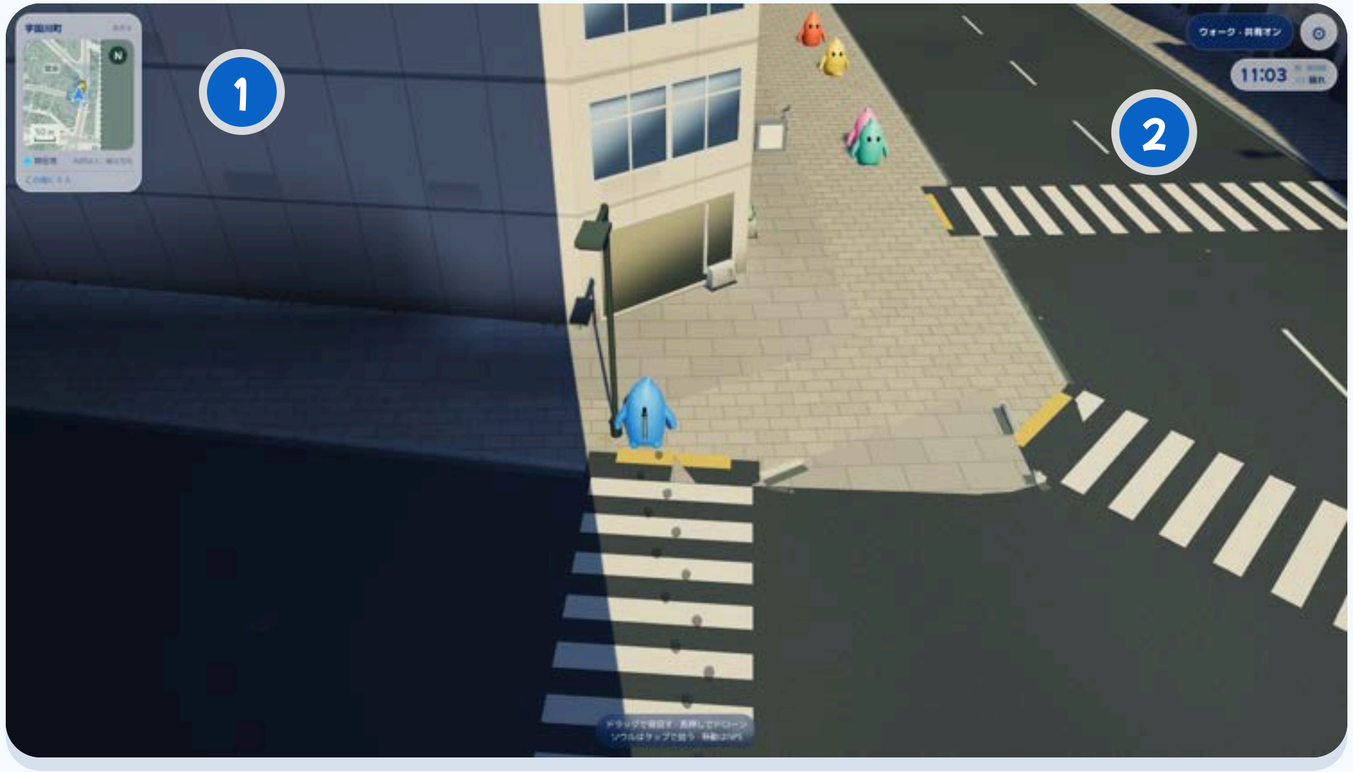
建物の中など：約75m

建物の中の粗い測位（100m以内）でも、続けて遊べる。高さはGPSでなく街の地面と橋で決める。

NEXT ▶ 位置を共有する

LOCATION SHARING

いまどこにいるかを、その場で共有



64人 共有をオンにした人が、同じ街でおたがいを見る

1 地図に「この街に5人」。
近くの仲間の位置が分かる

2 3Dの街の通りに、
共有中の仲間が並んで見える

端末のGPS
測位は端末の中で処理

›

街の中の位置
緯度経度は送らない

›

共有
共有は毎回オフから

生のGPS座標や、移動の経路は保存しない。古い仕組みで確かめていた位置を、3Dの街の上で。

NEXT ▶ 記録が残る

WALK RECORDS

歩いた記録が、自動で残る



残るもの

- ✓ 日別の歩いた距離
- ✓ 計測した時間と出かけた回数
- ✓ 歩いた地域
- ✓ 決まった場所への来訪（25m以内に30秒）

残さないもの

- ✕ GPSの緯度経度
- ✕ 座標の並び
- ✕ 移動の経路
- ✕ 端末の高度

使い道：本人の振り返りと、街やイベントの利用の傾向。
記録の取得は、ウォークを始めたときから自動

画面：ウォークの記録（2026年10月23日、渋谷で撮影したテスト用のアカウント）。項目は docs/walk.md の「日別距離・訪問記録」による

「どれだけ外へ出たか」が、本人の手元に毎日残る。

NEXT ▶ 街の課題につなぐ

CONNECT TO REAL ISSUES

街の課題に、デジタルツインをつなぐ

自治体が窓口に出した課題（題名）	使う土台（いまあるもの）	ゲームの仕掛け（一緒につくる）
高齢者 ｜ 2022年 **「早めの対策でいつまでも健康に！ フレイル健康チェックを広げたい！」**	日別の距離・出かけた回数、 決まった場所への来訪	**公民館や商店街にソウルを置いて、 外へ出る理由にする**
インフラ ｜ 2026年 **「インフラ通報における 場所特定・対応共有の効率化」**	3Dの街の上の位置、 位置の共有	**歩いて気づいた場所を見つける 「街の見回り」**
公園 **「利用者の少ない公園の利活用」**	決まった場所への来訪の記録	**公園を舞台にした鬼ごっこや 季節のイベント**
商店街 ｜ 2026年 **「商店街を核とした 地域コミュニティづくり」**	ゲームの中のブース、来訪の記録、 街だけのスキンの引換券	**商店街を歩いて巡ると、 その街だけのスキンがもらえる**
子ども ｜ 2025年 **「気軽で楽しい！ワクワクいっぱい！ 新たな子ども会へチャレンジ！！」**	招待・許可制の部屋、 知らない人と話す機能はない	**子ども会で遊ぶ、 まちごと鬼ごっこ**

課題の題名：全国の基礎自治体が官民共創の窓口（Urban Innovation JAPAN・各自治体の共創窓口）に出したもの（YAOYA調べ）。仕掛けは一緒に設計する案で、効果は実証で確かめる

土台はいまあるもの。ゲームのルールは、街の課題に合わせて一緒に設計する。

NEXT ▶ ゲームシンキング

GAME THINKING

目標も関心も不要。自分から続けたくなる。

	入口の目標（ゲームの目標）		ゲームで集めるもの		上位の目標（続く理由）
ウォーク	ソウルを拾う	›	歩いた距離と 街への来訪	›	この街を 歩き続ける
鬼ごっこ	逃げ切る・ つかまえる	›	勝ちとレート	›	仲間と 遊び続ける
防災	水が来るまでに 逃げ切る	›	自己ベストと ランク	›	備え続ける

ゲームとは
不必要な障害に、自分から挑むこと
（スーツ『The Grasshopper』1978年）

修士論文
集まる場所は、人がいないと空っぽ。
遊ぶ世界は、1人でも始まる

博士論文
続けるうちに、目標そのものが
より上位の目標へ変わる

表は設計の考え方。効果は実証で確かめる。福本真士 博士論文『ゲーム化された顧客経験と顧客の目標の質的変換に関する研究』（神戸大学）、修士論文（2022年）

「歩いてください」とお願いするより、歩きたくなる理由をつくる。

NEXT ▶ すでに遊べるゲーム

GAMES ON WATERQL

本物の街が、まるごと遊び場！



ウォーク

現地を歩くと、3Dの街の
しずくも同じ道を歩く



探索

1部屋150人。家からでも
学校からでも同じ街へ



鬼ごっこ

最大64人。本物の路地と
屋根で、鬼から逃げる



防災

水が来るまでに逃げる。
その街の地形で練習する

本物の街が、そのままステージ

15都道府県125区画を、地図から自動で

GPSで現地とつながる

いる場所が、しずくのいる場所になる

アプリはいらない

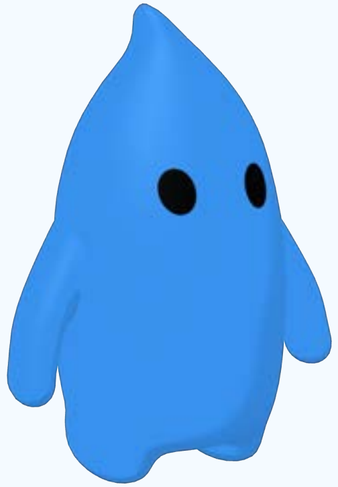
ブラウザでリンクを開けば、すぐに始まる

プレイ人数	遊べる場所	位置情報	ステージ	会話	料金
1部屋150人	ブラウザ	GPS連動	125区画	なし	無料で遊べる

CHARACTERS

現実の街が、水面に映った世界。

地形も時刻も天気も、現実と同じ。住んでいるのは、水でできた者たち。



あなた

しずく

水でできた器。背中の
ファスナーから、あなたが入る



追う側

鬼

中身のない、乾いた器。
しずくを丸のみにする



夜店のあるじ

クイ

夕方16時から翌朝6時まで
店を出し、ソウルを集める



道しるべ

老仙人

街のどこかにいる。
話しかけると、ヒントをくれる

世界観があるから、ただの地図ではなく「遊びに行く街」になる。

NEXT ▶ ウォークの1日

A DAY IN YOUR TOWN

ウォークで、街の1日を歩く

朝



いつもの道を歩く

自分が歩くと、しずくも
同じ道を歩く。距離が残る

はじめての日



老仙人が案内する

「この街を自分の足で歩くのは
初めてじゃな」

16時



クイの店が開く

依頼を受けると、街の
あちこちにソウルが光り出す

夜



ソウルを拾う

夜空からは光の尾も落ちる。
雨の夜は増える

老仙人

雨の夜に、目を凝らしてみい。

街の時刻と天気は、現実と同じ。クイの店は夕方16時から翌朝6時まで。

NEXT ▶ 探索

EXPLORE

探索：どこからでも同じ街へ



150人

1部屋に入れる人数。
満員なら次の部屋へ

125区画

どの街へも、
リンクを開けば入れる

走る　飛ぶ　壁を登る　名所を見る

鬼ごっこも防災も、
舞台はウォークと同じ3Dの街

現地へ行けない人も、家や学校から同じ街で一緒に遊べる。

NEXT ▶ まちごと鬼ごっこ

ABILITY BATTLE TAG

まちごと鬼ごっこ

能力バトル鬼ごっこ！

ただ逃げるだけじゃない。
能力で、鬼を出し抜け！

みんなで 最大64人　ふたりで 1対1　ひとりで CPUと

フライヤー 飛ぶほど加速

ニンジャ 物に化ける

クライマー 壁を速く登る

鬼 しずくの1.5倍速い



能力は10色

ロビーで選んだ色が、その試合の切り札



ソウルで能力が増える

ソウルを拾うと、ほかの色の能力も足せる



オニタイムで鬼が反撃

残り3分の1で、鬼が一番速くなる



シズクイで大逆転

ギャンブラーの抽選で、しずくが鬼を食べる

プレイ人数	1試合	遊び方	ステージ	会話	料金
最大64人	3〜10分	3つのモード	95区画	なし	無料

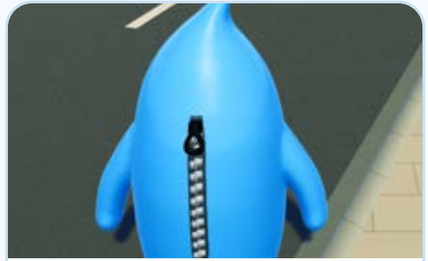
能力バトル

能力は10色　逃げ方がちがう

ロビーで選んだ色が、その試合の能力になる。書いてある動きをすると発動する。



クライマー
壁をすばやく登る



フライヤー
飛ぶほど速くなる



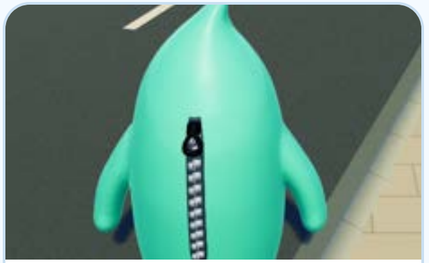
ランナー
とにかく速く走る



ニンジャ
座ると物に化ける



サイキック
ためて瞬間移動



ジャンパー
4.5倍の高さに跳ぶ



マジシャン
走ると分身が出る



ギャンブラー
止まって抽選



ストンパー
急降下して衝撃



ファーマー
種が身代わりに

能力は組み合わせられる。ソウルを拾えば、ほかの色の能力も足せる。

NEXT ▶ 防災

DISASTER DRILL

防災：水が来るまでに逃げる



大阪の街で、5つの水害から逃げる

南海トラフの津波
30秒で水位5.4m。6分から第二波

大阪の高潮
室戸台風級。8分で水位5.2m

木津川・道頓堀川の氾濫
低い護岸を越え、8分で水位4m

道頓堀川の堤防の決壊
毎秒1,200m³の水が流れ込む

大雨の道路冠水
1時間300mm。低い道路から溜まる

夜　停電　雨　結果とランク

堀江・新町の訓練。水は想定の条件でWaterQLが計算。津波は南海トラフ巨大地震の大阪市の想定（最大T.P.+5.4m）、高潮は室戸台風級（T.P.+5.2m）をもとにした

怖さで動かすのではなく、遊びとして何度も練習する。その街の地形で。

NEXT ▶ はじめ方

HOW TO START

まず、あなたの街を作るところから

1 街を生成する
市役所や駅の周りから。
1区画は数分〜20分ほど

2 現地で確かめる
職員の方と実際に歩いて、
街と位置の合い方を見る

3 ゲームを決める
何を増やしたいかから、
遊ぶ理由を一緒に設計する

4 続いた人を数える
記録をもとに、続いた人と
回数を一緒に確かめる

WaterQLの成り立ち 基本は無料。支えるのは街を応援する人たち

だれでも無料
防災・探索・ウォーク・
鬼ごっこは無料。
学校も自治体も

企業の協賛
街をステージにして、
ゲームの中にブースや
限定スキンを出す

応援する人のブースト
街に注ぐと、街の飾りと
集まれる場が育つ

〰 ブーストで変わるのは街の飾りと集まる場だけ。防災と、逃げやすさや点数は変わらない

自治体の費用

予算計上は要りません

実証も、本格的に使うときも。
遊ぶのも無料

**WaterQLは
企業の協賛と
応援する人のブーストで
成り立たせます。**

防災はずっと無料。学校・訓練の場面には、企業の表示も購入の画面も出さない。

LET'S PLAY IN YOUR TOWN!

いつもの街が、ゲームになる。

街を生成し、現実とつなぎ、ゲームで動かす。
あなたの街の課題を、遊びで一緒に動かしましょう。




WaterQL
Water & Spatial Digital Twin
THANK YOU
waterql.com / yaoya.io
POWEREDBY.
YA
O屋