

長岡駅前×メタバース×謎解きゲームプロジェクト

このプロジェクトでは、長岡駅前エリアの活性化を目指します。
メタバース技術と謎解きゲームを組み合わせることで、
過去・現在・未来の長岡を体験できる新しい観光コンテンツの創出を目指しています。

太刀川 剛

メタバースの概要

定義

メタバースとは、インターネット上に広がる3Dの仮想世界です。ユーザーはアバター（自分の分身）を使って自由に活動することができます。

特徴

仮想の世界で遊べる・働ける、リアルタイムで人とつながれる、現実ではできないことが体験できるなどの特徴があります。

可能性

エンターテインメントだけでなく、ビジネス、教育、医療など様々な分野での活用が期待されています。

新潟県内のメタバース活用

古町ルフル フォートナイトに古町が登場

大人気ゲーム『フォートナイト』に新潟市の『古町ルフル』が出現し、話題を呼びました。これにより、新潟の魅力を世界中のプレイヤーに発信することができました。

山古志村をメタバースに再現

山古志村がメタバース上に村を再現しました。
これにより、実際に訪れることが難しい人でも、バーチャル空間で山古志村の魅力を体験することができるようになりました。

企画の背景と目的

■ 駅前エリアの活性化

長岡駅前エリアに新たな集客と賑わいをもたらすことを目指しています。

■ 幅広い世代向けコンテンツ

子供からシニアまで、幅広い年代の人が楽しめるコンテンツを提供します。

■ 長岡の魅力向上

長岡の豊かな歴史と文化を活かし、街の魅力を高めることを目的としています。

メタバース活用の狙い

1

リアルとバーチャルの相乗効果

実際の街歩きとバーチャル体験を組み合わせることで、より深い体験を提供します。

2

定期的なコンテンツ更新

バーチャル空間を活用することで、定期的に新しいコンテンツを追加し、リピーターを増やします。

3

独自の表現世界

バーチャル空間だからこそ可能な、現実では実現困難な体験を提供します。

長岡駅前×メタバース×謎解き ゲームプロジェクト概要



過去の再現

江戸時代や明治時代の長岡駅前通りを精密に再現し、当時の雰囲気を経験できるようにします。

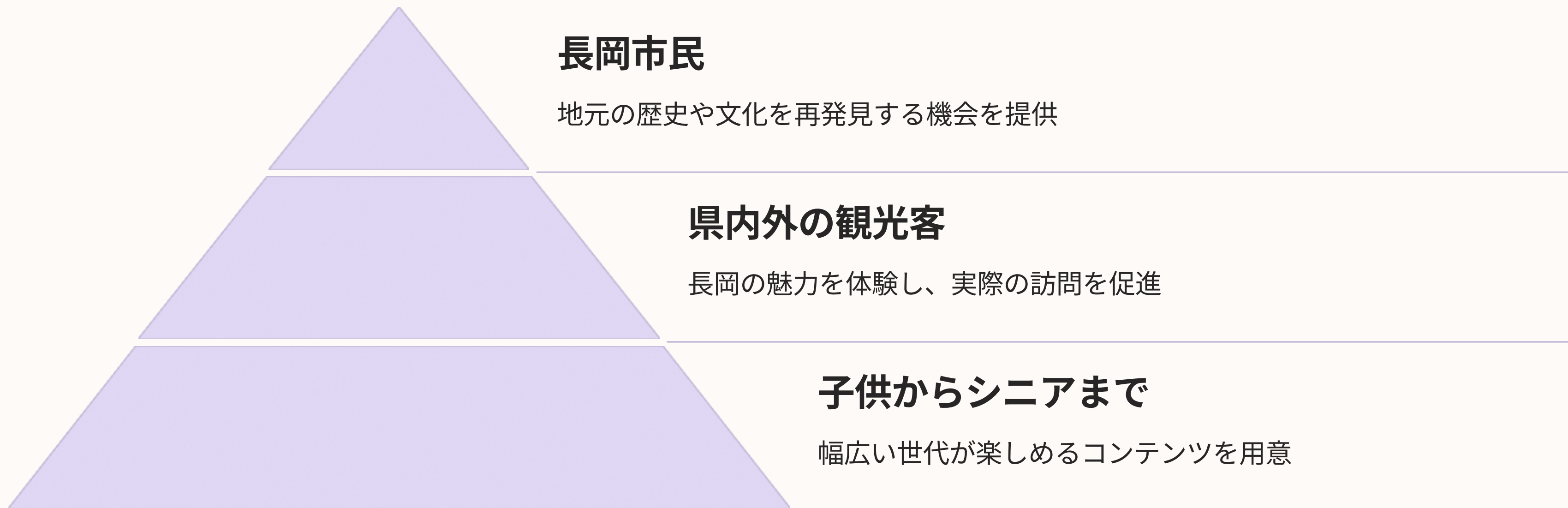
現在の表現

現代の長岡駅前の様子を忠実に再現し、リアルとバーチャルの融合を図ります。

未来の想像

未来の長岡駅前を想像し、バーチャル空間で表現することで、街の発展の可能性を探ります。

ターゲット層



このプロジェクトは、長岡市内外の子供からシニアまで幅広い世代をターゲットとしています。地元の方々には新たな視点で街を見直す機会を、観光客には長岡の魅力を深く知る機会を提供します。

謎解きゲームの説明

1

ゲームキット受け取り

マップやヒントなどが含まれたゲームキットを受け取ります。

2

街の探索

街を歩きながら、各所にある問題を解いていきます。

3

ゴール到達

全ての問題を解き終わると、ゴールに到達します。

謎解きゲームは、遊びながら地域のことを学べる人気のエンターテインメントです。幅広い世代に人気が高まっており、地域活性化の実績も多数あります。

他地域での謎解きゲーム実例

東京メトロリアル謎解き

約10年前から実施しているリアルでのナゾトキ街歩きゲーム。シリーズ累計51万人以上が参加しています。

秋田県×KAGEZAZO メタバーズ謎解き

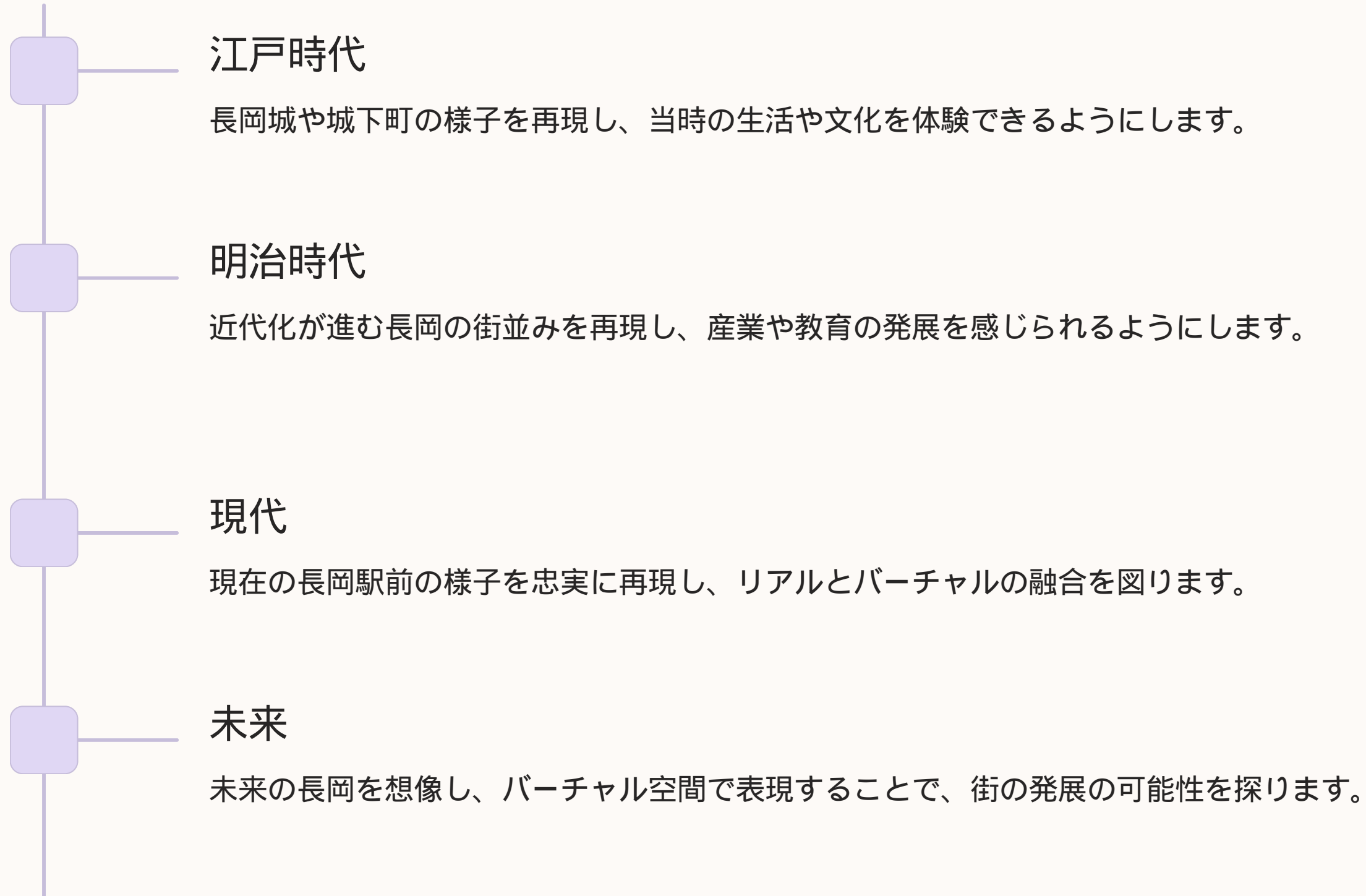
「あきた移住・交流メタバーズ万博」を活用した謎解き。メタバーズ万博の中で、謎を解き明かしながらクリアを目指します。

博物館明治村

メタバーズを利用したリアル謎解き。明治時代を中心とする歴史的建造物と2Dのメタバーズ仮想空間を行き来しながら周遊するゲームです。

提案企画：長岡クロニクル(年代記)

-時空を超えた謎解き体験-



長岡の魅力を引き出す謎作り

カリヨンベルの秘密

長岡駅前のシンボルであるカリヨンベルにまつわる謎を解きながら、その歴史や意味を学びます。季節や時間によって変化する音色の秘密に迫ります。

ブロンズ像とまいまいひめの謎

大手通りに点在するブロンズ像や、長岡の伝説「まいまいひめ」にまつわる謎を解きながら、長岡の文化や伝承を学びます。

長岡の偉人たち



山本五十六

海軍大将として知られる山本五十六の生涯と功績にまつわる謎を解きます。



河井継之助

長岡藩の家老として活躍した河井継之助の生涯と思想にまつわる謎を解きます。



小林虎三郎

国漢学校を創設した小林虎三郎の教育への情熱にまつわる謎を解きます。

これらの偉人たちの生涯や功績を通じて、長岡の歴史と文化を深く学ぶことができます。

リアルとデジタルの融合：ARスポット

過去の街並み再現

スマホやタブレットをかざすことで、デジタル映像で過去の街の風景が浮かび上がります。

歴史上の人物との対話

AR映像に歴史上の人物が登場し、会話を通してヒントをもらうことができます。

隠されたヒント

AR映像の中にヒントが隠されていて、注意深く観察することで謎解きの手がかりを得られます。

リアルとデジタルの融合：デジタルスタンプラリー

メタバースポイントの活用

メタバース上で集めたポイントを大手通りの実店舗で使用できるようにします。
これにより、バーチャル体験と実際の消費活動を結びつけます。

リアル街歩きの還元

リアルな街歩きで集めたポイントでメタバース上のアイテムやデジタルアートなどをもらえるようにします。
これにより、実際の街歩きとバーチャル体験の相乗効果を生み出します。

リアルとデジタルの融合：遠隔で協力する謎解き

1

リアルとメタバースの連携

リアルで街歩きしている人と遠隔でメタバースで参加している人をオンラインで繋がります。

2

協力プレイ

リアルとメタバースの参加者が協力して謎解きを行います。

3

複合的な視点

リアルとメタバースの両方の視点を組み合わせることで謎を解きます。

この仕組みにより、遠隔地にいる人でも長岡の魅力を体験でき、また現地の人とのコミュニケーションを通じて新たな交流が生まれる可能性があります。

プロジェクトの期待効果

1

観光客増加

メタバースと謎解きの組み合わせにより、新たな観光客層を呼び込むことが期待できます。

2

地域経済活性化

実店舗との連携により、地域経済の活性化につながる可能性があります。

3

長岡の魅力再発見

市民にとっても、新たな視点で長岡の魅力を再発見する機会となります。

4

デジタル化推進

地域のデジタル化推進に貢献し、新たな産業創出の可能性も広がります。

まとめ

■ リピーター創出

謎解きゲームを使って、何度も訪れたいくなる仕掛けを作ります。

■ 地域活性化

リアルとバーチャルの融合により、地域経済の活性化を図ります。

■ 街の魅力最大化

メタバースを通じて街の魅力を最大化し、新たな観光資源を創出します。

■ 未来への投資

このプロジェクトを通じて、長岡の未来に向けた新たな可能性を探ります。

ご清聴ありがとうございました

このプロジェクトを通じて、長岡の魅力を新たな形で発信し、多くの人々に体験していただくことを目指します。