

パンフレット配布から「来校体験」へ。
Z・α世代を惹きつける「デジタルキャンパス」パッケージを
モンドリアンが提供開始

Roblox・Fortniteに新入生、在校生、卒業生、学校スタッフなど、誰でも使えるメタバース校舎を制作

▼株式会社モンドリアンは、FortniteおよびRobloxを活用した教育機関向け新パッケージ「Digital Campus in Fortnite / Roblox」を、2月27日より提供開始します。

▼本パッケージは、校舎やキャンパスを再現するだけでなく、学生や卒業生が参加し、世代を超えた交流・学生が拡張し続ける空間「育つデジタルキャンパス」を実現します。

▼入試広報、同窓会施策、アクティブラーニングまでを一体で設計することで、教育と広報の双方に新たな価値を提供します。

Z世代・α世代の「日常の遊び場」を「学びと広報の場」へ。

ゲーム・メタバース事業を手掛ける株式会社モンドリアン(本社:東京都中央区、代表取締役:角田拓志、以下「当社」)は、FortniteおよびRobloxを活用した教育機関向け新パッケージ「Digital Campus in Fortnite / Roblox」の提供を 2026年2月27日 より開始いたします。

本パッケージは、大学・専門学校・中高一貫校、同窓会組織、自治体教育委員会を主な導入対象とし、校舎やキャンパスを単に再現するのではなく、世代を超えた交流と学生による拡張を前提としたデジタルキャンパスの構築を目的としています。



近年、Z世代・α世代にとってRobloxやFortniteは日常的に触れるメディアとなっており、志望校を検討する際の重要な接点になりつつあります。一方で、従来のWebサイトやパンフレットだけでは、学校の魅力を十分に伝えきれないという課題が顕在化しています。

また、校舎の老朽化や建て替えが進む中で、卒業生にとっての「心の拠り所」をデジタル空間に保存したいというニーズも急速に高まっています。当社は、こうした広報とアーカイブ双方の課題に応える手段として、本パッケージの提供に至りました。

■ 主な導入・制作実績

導入事例: 立命館アジア太平洋大学 (APU)

世界170の国と地域からアクセス可能な“いつでも帰れる母校”



Roblox上にキャンパスおよび噴水広場を再現し、世界中の卒業生が集まれる拠点を構築。制作にはeスポーツ部が参画し、学生が自らキャンパスを拡張していく産学連携モデルを実現。

関連リリース: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000069.000119336.html>

Ritsumeikan Asia Pacific University (APU) RP

ゲームURL: <https://www.roblox.com/ja/games/132809310798853/APU>

トレーラーURL: <https://youtu.be/e19SctAPr2o>

導入事例: 東京モード学園

ハイエンドなグラフィックを活かした3Dファッションの教育活用



Fortnite上にコクーンタワーを再現し、学生が制作した3D衣装を展示する「デジタルファッションアワード」を開催。次世代ファッション業界で求められる3D表現を、教育に組み込んだ事例。

関連リリース：<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000076.000119336.html>

MODE DIGITAL FASHION AWARD

マップコード：9331-1793-1373

ゲームトレーラー：https://youtu.be/_5YEOJIt3cQ

■ パッケージ概要

本パッケージでは、FortniteおよびRoblox上にフルカスタムの校舎・キャンパスを構築し、広報・イベント・教育活用までを一体で提供します。制作から運営設計までを包括的に支援することで、各学校の目的に応じた最適な活用を可能にします。

提供形態

- アーカイブ型(校舎老朽化による建て替え前の思い出保存として)：校舎や象徴的建築をデジタル空間に保存し、卒業生の記憶を未来へ継承
- プロモーション型(オープンキャンパスに来られない遠隔地や海外の学生へのアプローチとして)：入試・募集広報に活用する体験型キャンパスとして運用
- アクティブラーニング型(実社会の役に立つ実践型の教育プログラムとして)：授業や部活動と連動した教育活用を実施

制作期間：3ヶ月～

対応規模：教室・ホール単位からキャンパス全景まで対応

■ 教育・広報・人材育成を横断する導入効果

- 入試広報の刷新
入試・学校広報の新手法として注目を集め、メディア露出と志願者増加につなげます。
 - 卒業生コミュニティの活性化
メタバース上に卒業生が集う場を創出し、帰属意識と世代を超えた交流を活性化させます。
 - 実践的な学びの提供
学生が制作に参加することで、実務に直結する3Dスキルと国際感覚を養います。
-

■ 従来の学校メタバースとの違い

従来の学校メタバースは、完成した3D空間を閲覧する用途に留まるケースが多く見られました。本パッケージでは、世代を超えた交流と学生自身による拡張を前提に設計している点が大きな特長です。

過去の木造校舎から未来の構想キャンパスまでを同一空間に共存させることで、時間軸を超えた学校体験を可能にします。また、完成形を提供するのではなく、学生が部活動や授業を通じて改築・拡張し続けるUGC型キャンパスとして運用できます。

■ モンドリアンだから実現できる理由

当社は、RobloxとFortniteの双方に対応する開発体制を有しており、低年齢層への訴求とハイエンドな表現を学校の目的に応じて使い分けることが可能です。

さらに、制作を外注で完結させるのではなく、学生に3Dモデリングや空間制作を教え、共に作り上げる教育プログラムとして設計できる点に強みがあります。モード学園での実践事例をもとに、共創型のクリエイティブ教育をパッケージ化しています。

※報道をご覧になった自治体・学校法人・教育関連団体・企業のご担当者さま

教育・広報・ブランディングの次の一手として、
メタバースを一過性の施策で終わらせず、教育・広報・人材育成にどのように活用できるか。
その構想段階から設計、制作、運用までを、モンドリアンが一貫して支援します。
導入のご相談や具体的な活用イメージについては、下記よりお気軽にお問い合わせください。

本件に関するお問合せはこちら：<https://mondrian.gg/contact/>

株式会社モンドリアンについて

株式会社モンドリアンは、マイクラフト、Fortnite、Robloxなどの巨大プラットフォームを活用し、法人・個人向けにゲーム・メタバースプロダクトを提供する新しいタイプのゲーム会社です。作って終わりではなく「創る・使う・続ける・繋げる」を軸に、新規事業開発や教育、地方創生、マーケティングなど幅広い分野で戦略的なソリューションを展開。現場主義のアプローチで、ユーザー、クリエイター、企業・行政・学校・メディアなど多様なステークホルダーを巻き込み、メタバースの可能性を最大化します。持続可能なエコノミー形成とクリエイター支援を推進し、メタバースのマスアダプションを切り拓きます。

株式会社モンドリアン WebサイトURL：<https://mondrian.gg/>

*モンドリアンが独自に制作するゲームや主催するイベントは、Epic Games、Mojang、Robloxなどのゲームプラットフォーム提供企業からのスポンサー提供、支援、運営を受けておりません。

*Mondrian's independently developed games and hosted events are not sponsored, supported, or operated by game platform providers such as Epic Games, Mojang, or Roblox.

<会社概要>

商号：株式会社モンドリアン

本社所在地：〒104-0061 東京都中央区銀座6-10-1 GINZA SIX 11階

代表取締役：角田 拓志

設立：2023年1月16日

資本金：5,000,000円

※株式会社モンドリアンは、株式会社オープンハウスグループ(東証プライム:3288)の一員です

<SNS 公式アカウント>

X「モンドリアン MONDRIAN」	https://twitter.com/mondriangg
YouTube「Mondrian」	https://www.youtube.com/@mondriangg
ZEPETO「株式会社モンドリアン」	https://web.zepeto.me/share/user/profile/mondriangg
Roblox「MONDRIAN.gg」	https://www.Roblox.com/groups/17119538/MONDRIAN-gg
Fortnite「MONDRIAN」	https://www.fortnite.com/@mondrian

本件に関するメディアの皆様のお問い合わせ先
(株)オープンハウスグループ 広報 和泉
pr@openhouse-group.com