

モンドリアン、Fortnite・Robloxを活用した 次世代地域活性モデル「ゲーム×イベント×学びのパッケージ」を発表

— ゲームとリアルを組み合わせ、防災・歴史・観光・交通安全を体験型コンテンツで学ぶ —

▼メタバース×リアルイベントによる地域課題解決型パッケージを提供開始

Fortnite／Roblox／Minecraftでのゲーム制作とリアルイベントを組み合わせ、防災・教育・観光・文化など自治体課題を“体験”から学ぶ新プロジェクトを2026年2月より展開。

▼「ゲーム＝娯楽」を超えたエデュテインメント設計とワンストップ運営

子供たちが自ら参加したくなるゲーム体験を起点に、学び・行動・地域参画へとつなげる体験設計を、企画・開発・企業連携・運営まで一気通貫で実施。

▼多世代集客と地域産業育成を同時に実現

子供起点のファミリー集客に加え、地元学生・クリエイターを巻き込むことで、イベント後もノウハウが地域に残る持続可能なメタバース・eスポーツ活用モデルを構築。

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(フォートナイト)、Roblox(ロブロックス)、Minecraft(マイクラフト)の3大プラットフォームを活用し、自治体の地域課題を解決する「メタバース×リアルイベント連動型パッケージ」を2026年2月より本格提供いたします。

防災・防犯、教育、観光、歴史・文化といった自治体・地域が積極的に取り組む企画に、子供たちが自ら参加したくなる「ゲーム体験」や「体験型リアルイベント」を融合させ、学びと地域活動への能動的な関与へとつなげます。なお、活用するメタバースプラットフォームの選定から開発、イベント実施までを当社が一貫して担うことで、目的や地域特性に最適化した体験設計を可能にしています。



『ゲーム×イベント 学びのパッケージ』詳細

『ゲーム×イベント 学びのパッケージ』は、メタバースを“入口”に、リアルイベントで学びと行動を定着させる、地域一体型の体験設計プランです。Fortnite、Roblox、Minecraftといった世界的に親しまれているメタバースプラットフォームを活用し、子供たちが自然と地域課題に触れ、考え、体験する機会を創出します。

「ゲーム＝娯楽」という枠を超え、防災・防犯、プログラミング、地域理解といった本来は難しく、伝えづらいテーマを“自分事”として学べるエデュテイメントへと昇華させる点が、本プランの最大の特長です。企画から当日の運営までを一気通貫で担うことで、メッセージ性と体験価値の高いプロジェクトを実現します。

さらに、地元学生やクリエイターを制作・運営に巻き込むことで、イベント終了後も地域にノウハウが残る持続可能な産業育成につなげます。

行政・企業と連携し、社会課題を“体験型プロジェクト”として実装

当社は、自治体や企業と連携し、メタバースとリアルイベントを融合した社会性の高いプロジェクトを全国各地で展開してきました。地域イベントにゲームの仕組みを取り入れることで、若年層やファミリー層が自然に参加できる場を創出し、教育・防災・地域文化の継承といったテーマを「自分ごと」として体験できる設計を行っています。

以下では、こうした取り組みの中から、自治体施策や企業CSRの一環として実施されたモンドリアンのプロジェクト活用例をご紹介します。

【1】防災×ゲーム:Robloxによるバーチャル

事例: 大阪「防災ひろば in イオンモール大日」(Roblox)

防災を「体験型エンタメ」にしたバーチャル防災訓練『5-Minute Escape』活用イベントを実施。大阪で開催された「防災ひろば」では、500人以上の親子が参加し、団長安田氏とのコラボにより「楽しく、真剣に」命を守る行動を学びました。

ゲーム関連リリース: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000067.000119336.html>

ゲームトレーラー: <https://youtu.be/buCdZ67bv4Y>



【2】歴史教育×ゲーム:Fortniteによる歴史遺産復元

事例: 大分県大分市「府内城DOMINATION」(Fortnite)

焼失した城郭や歴史的建造物を資料を基に再現。ゲーム内での陣取りバトルやスタンプラリーを通じて、若年層が地域の歴史・文化に触れるきっかけを創出します。大阪・関西万博にてアワード受賞。eスポーツ大会「Colosseo7」焼失した日本百名城「府内城」がバトルフィールドにも採用されました。

関連リリース: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000060.000119336.html>

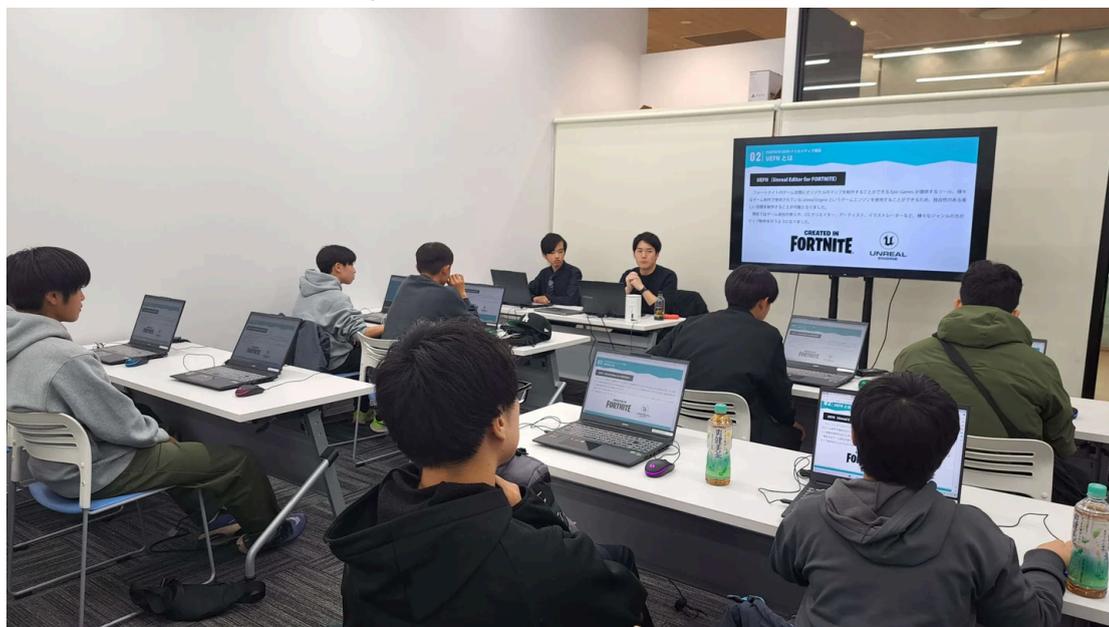
ゲームトレーラー: <https://www.youtube.com/watch?v=fYIVSvzknQc>

【3】次世代教育×ゲーム:UEFN・Robloxプログラミング教室

事例: 茨城県「UEFN クリエイティブ講座」(Fortnite)

茨城県の「いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト」の一環として、「UEFN」を使用してゲーム制作を学べるクリエイティブ講座を実施。地元の若者のITスキル向上に寄与。

関連リリース: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000031.000119336.html>



事例: 子ども3DCGコンテストMCAforKIDS2025の開催

小学生から大人まで誰でも無料で参加できる3DCGコンテスト「MCA for KIDS 2025」を開催。インストール不要で直感的に操作できる最新ツール「Womp」を活用し、初心者でも気軽に3D作品制作に挑戦できる機会を提供しました。

関連リリース: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000066.000119336.html>

概要配信URL: https://www.youtube.com/watch?v=AMEaWA_XAyA



事例:メタバースで学ぶ宇宙教室 in大分(Minecraft)

Minecraftを活用した宇宙教育教材の制作協力。月面探査をテーマにしたMinecraftワークショップを通じ、探究心と創造力を育む教育プログラムを展開しました。

イベント関連リリース: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000035.000119336.html>

ゲームトレーラー: <https://www.youtube.com/watch?v=FoLN4WRmMrE>



【4】地域イベント活性化×ゲーム:eスポーツ×商業施設連動

メタバース上の街とリアルな商業施設をポイント・イベントで連動。さいたま市や玉名市の事例では、オンラインの熱量をリアルの来訪・消費へとつなげる仕組みを構築しました。

事例:さいたま市「City SPEED TRIAL : SAITAMA SUPER ARENA」(Fortnite)

さいたま市の街を再現したeスポーツコンテンツを開発・公開。イオンモール与野にて体験型イベントとして実施し、ゲーム内の街とリアルな商業施設を地域アプリ・ポイントで連動させ、若年層向けシティプロモーションを実現。

イベント関連リリース: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000075.000119336.html>

ゲームトレーラー : <https://www.youtube.com/watch?v=g4z301IMYtQ>



事例：熊本県玉名市「GOSHUIN RUMBLE」(Fortnite)

Fortnite上に制作した玉名市オリジナルマップを活用し、2026年1月24日にオンラインイベントとして、eスポーツ大会の様をYouTubeにて配信。また、2026年1月31日に熊本県玉名市が実施した、県外からの来訪促進を目的とするメタバース体験型イベントを開催。オリジナルマップを舞台にしたeスポーツ大会に加え、プロプレイヤーによる本格的なコーチング企画や、ゲーム業界の仕事学ぶ職業体験プログラムを実施しました。

関連リリース : <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000077.000119336.html>

ゲームトレーラー : <https://youtu.be/msiCkRJoSxQ>



※報道をご覧になった自治体・企業のご担当者さま

【自治体・観光協会の皆様へ：体験が“学びと行動”につながる仕組みを】

「メタバースを作ったが、教育や地域施策につながらなかった」という課題は少なくありません。本パッケージは、ゲーム制作とリアルイベントを一体で設計することで、子供たちの“楽しい体験”を、防災・教育・地域理解といった実践的な学びや行動へとつなげる実行型プログラムです。

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