

1→10[®]

ニューレトロな“社会課題を学べるゲーセン”が、 現役学生との共創でバージョンアップ！ ワントゥーテン、XR 技術と体験設計で KDDI のデジタル体験型イベントをプロデュース

株式会社ワントゥーテン（本社:京都府京都市、代表:澤邊芳明）は、KDDI 株式会社（本社:東京都港区、代表取締役社長 CEO：松田 浩路）のブランド体験施設「GINZA 456 Created by KDDI」（以下 GINZA 456）にて開催中の、社会課題を学べる体験型ゲームイベント「PLAY! FUTARABLE #ジブンで未来を変えるゲーセン」（以下 本イベント）において、XR などのデジタル技術を駆使した体験型コンテンツ設計や空間展示の制作およびプロデュースを行いました。

本イベントは 2025 年 3 月から開催中で、好評につき同年 8 月 8 日よりバージョンアップした体験コンテンツを公開しました。GINZA 456 にてワークショップを開催し、社会課題について現役大学生・大学院生と考えた内容を反映することで、より楽しみながら学べる体験コンテンツとなりました。



<地下1階「Futurable Hunt」の体験イメージ>

2025年4月13日に大阪・関西万博が開幕し、持続可能な未来の実現に向けて、先端テクノロジーを活用した社会課題への取り組みが注目されています。特に次世代を担う若年層に対する社会課題の主体的な学びの機会が、社会全体から求められています。

そこで今回、若年層を中心に流行しているレトロブームに着目し、未来感がたどようレトロゲームのムードを再現した、社会課題を学べるXR体験をつくりあげました。ワントゥーテンは、プロジェクトの立ち上げ初期から参画し、常設イベントの方向性から体験コンテンツの内容、現役学生が参加するワークショップまで、KDDIと共に創り上げていきました。



<イベントキービジュアル>

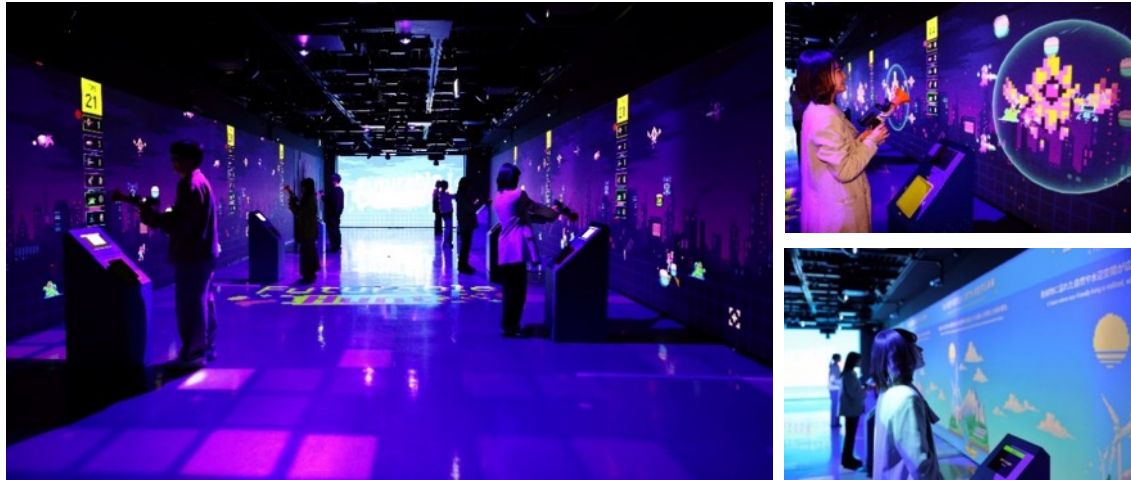
■ 来場者の心理および行動変化を促すエクスペリエンスデザイン

本イベントはGINZA 456の1階と地下1階を活用した2部構成の展示です。展示の導線において、それぞれ「認知・興味喚起」「(写真・動画)撮影誘引」「知る、学ぶ」「体感する、共有する」を役割としてコンテンツおよび空間展示を設計しました。

■ 主な体験コンテンツ

- (1) プロジェクションマッピングによるレトロゲームに入り込んだイマーシブ空間で、社会課題クリーチャーを撃って捕獲するXR体験

「Futurable Hunt」

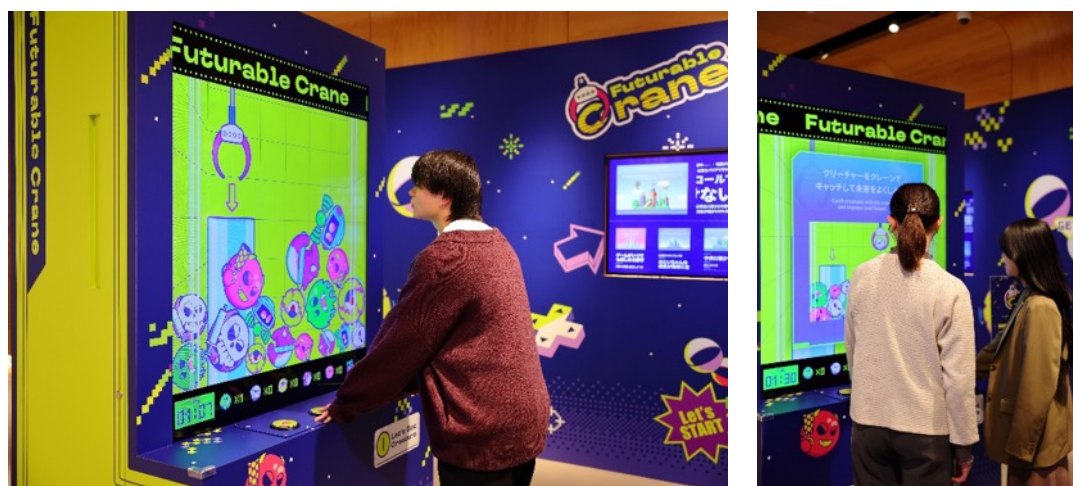


壁3面と床1面をプロジェクションマッピングし、未来感たどるレトロゲームの世界観で楽しむ、大迫力のハンティングゲームです。現実の動作をトラッキングし、バーチャルと同期させるセンサーを活用することで、専用デバイスでスクリーン上の社会課題を表現したクリーチャーを撃って捕獲できます。社会課題を取り除くことで、自分の描く理想的な未来を実現できます。

これまで社会課題クリーチャーは6種類でしたが、2025年8月8日の体験コンテンツのバージョンアップで、現役大学生・大学院生が考案した「異常気象・食料不足クリーチャー」を追加しました。それに伴い、ゲームの仕様やステージ制を見直し、全7種類の社会課題クリーチャーが合体した「ラスボスクリーチャー～最終形態 Ver～」も新たに登場します。

(2) 社会課題をキャッチし取り除く、巨大デジタルクレーンゲーム

「Futurable Crane」



6つの社会課題クリーチャーをキャッチして取り除く、液晶ディスプレイを活用した巨大なデジタルクレーンゲームです。クレーンゲーム終了後には、自分が選択した社会課題に応じたクイズが出題され、それに正解することで、その社会課題が解消したよりよい未来に変えることができます。

(3) 来場者が実現した未来が、ドット絵調のビジュアルで映し出されるビジョン

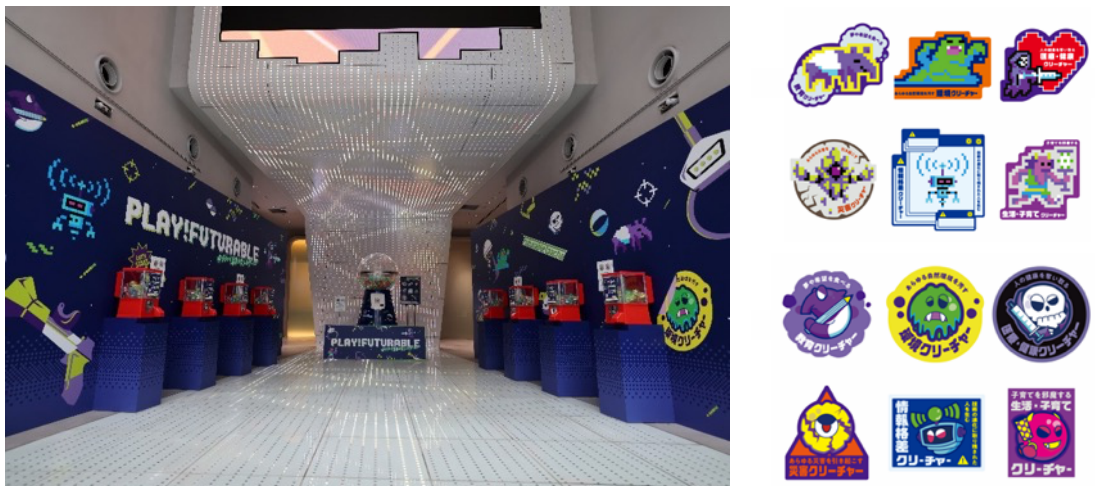
「みんなの未来ビジョン」



「Futurable Hunt」の体験を通じて、社会課題が取り除かれた理想的な未来を実現し、そこに自分だけの名前を付けると、1階ショールームにある3面の大型モニター「みんなの未来ビジョン」に投影されます。GINZA 456の特設ウェブサイトにも掲載され、来場者がどのような未来を描いたのか知ることができます。

(4) 社会課題クリーチャーのスマホステッカーが手に入るガチャ

「Futurable Gacha」



「Futurable Hunt」と「Futurable Crane」を体験いただいた方にお渡しするメダルを使って、大小2サイズのガチャを回すことができます。ガチャの中身は、各ゲームに登場した社会課題クリーチャーのオリジナルステッカーで、お持ちのスマホに貼って楽しむことができます。

これまでオリジナルステッカーは12種類でしたが、2025年8月8日の体験コンテンツのバージョンアップに伴い、「異常気象・食料不足クリーチャー」と「ラスボスクリーチャー～最終形態 Ver～」を大サイズのガチャに追加し、計14種類となりました。

今後もワントゥーテンは、エクスペリエンスデザインの観点を重視して空間全体を設計・開発する「先端テクノロジー×体験」の領域で、多彩なソリューションを提供してまいります。

■ 株式会社ワントゥーテン／1→10,Inc. について

人間の永遠の課題ともいえる『退屈』に挑み、人々の好奇心を掻き立て『没頭』を生み出すことをミッションとしている。エクスペリエンスデザインや AI/XR ソリューションを提供し、企業課題、社会課題を解決する空間 DX カンパニー。

大規模屋外プロジェクションマッピングにスマートフォン AR システムを組み込んだ「スマートシティソリューション」（シンガポールセントーサ島「ImagiNite」、お台場「CONCORDIA」等）、人気 IP の世界観を現実空間に拡張し新たなメディアミックスを具現化する「IP 空間コンテンツ開発」（POKÉMON COLORS、Sanrio characters Dream!ng Park 等）、生成 AI を活用した体験構築ソリューション「QURIOS AGENT」、大阪・関西万博への取り組み（EXPO 2025 Design System、各企業パビリオン等）など先進的なプロジェクト多数。

URL : <https://www.1-10.com/>

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

株式会社ワントゥーテン 広報 担当：五明／ E-Mail : pr@1-10.com TEL : 03-5781-3600