

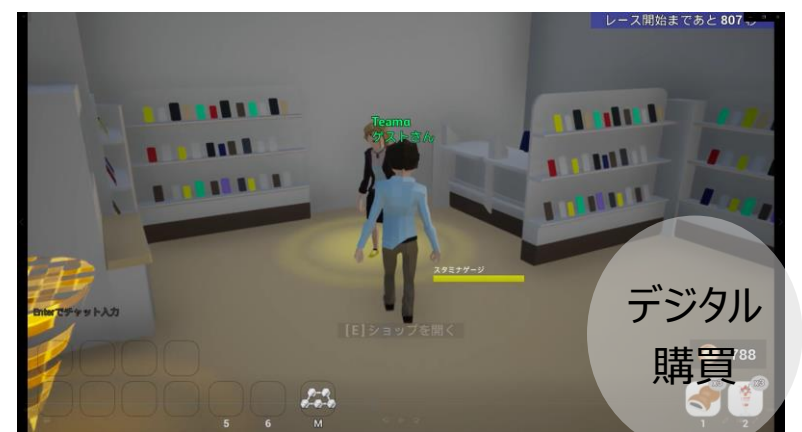
バーチャル銀座による地域活性化の取り組み

2021/12/24

株式会社NTTドコモ
池田 大造

バーチャル銀座とは

3Dアバターによる縦横無尽に“走り・跳び・よじ登る”「周遊体験」と、バディとゴールを目指す「競争ゲーム体験」を通じて、コミュニケーション、デジタルアイテム購入体験等ができる空間



Virtual GINZA

数寄屋橋



銀座の柳



ポーラ ギンザ



NISSAN CROSSING



仮想スタジアム



歌舞伎座



アドトラック

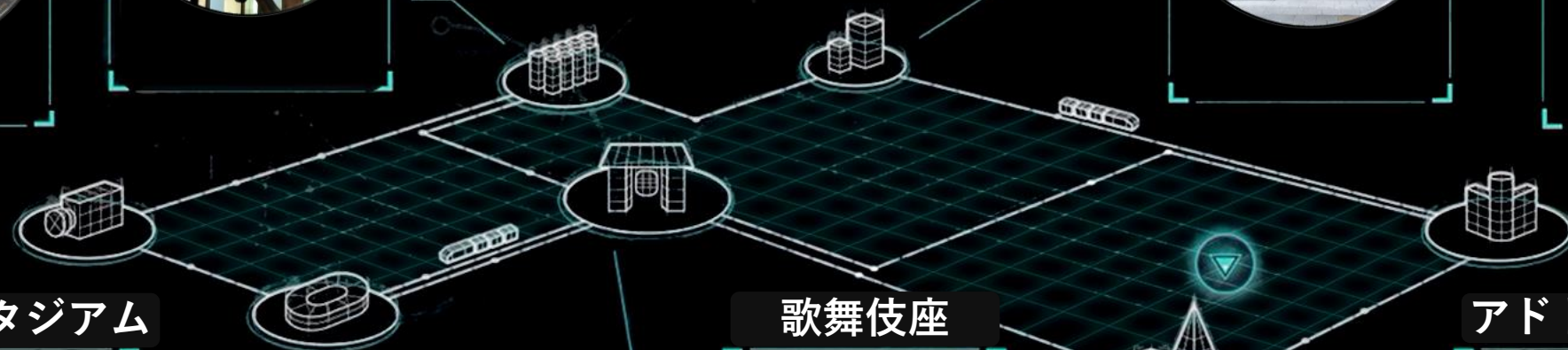


Game
Experience

Sports
Experience

Tourism
Experience

Shopping
Experience



3D都市モデルの活用



3D都市モデルの提供価値

ビジュアライズ（視覚性）

都市空間を立体的に認識可能となり、説明力や説得力が向上

シミュレーション（再現性）

立体情報を持った都市空間をサイバー上に再現することで、幅広く、精密なシミュレーションが可能

インタラクティブ（双方向性）

フィジカル空間とサイバー空間が相互に情報を交換し作用し合うためのプラットフォームを提供

▶ これらの価値が複合的に発揮され、都市のデジタルツイン、そして新たなソリューション創出を実現

【参考】3D都市モデルの概要

地物の定義（建物・橋等）・属性（名称・年代等）を持つことができる3次元の地理空間データであり、オープンデータとして公開

3D都市モデル

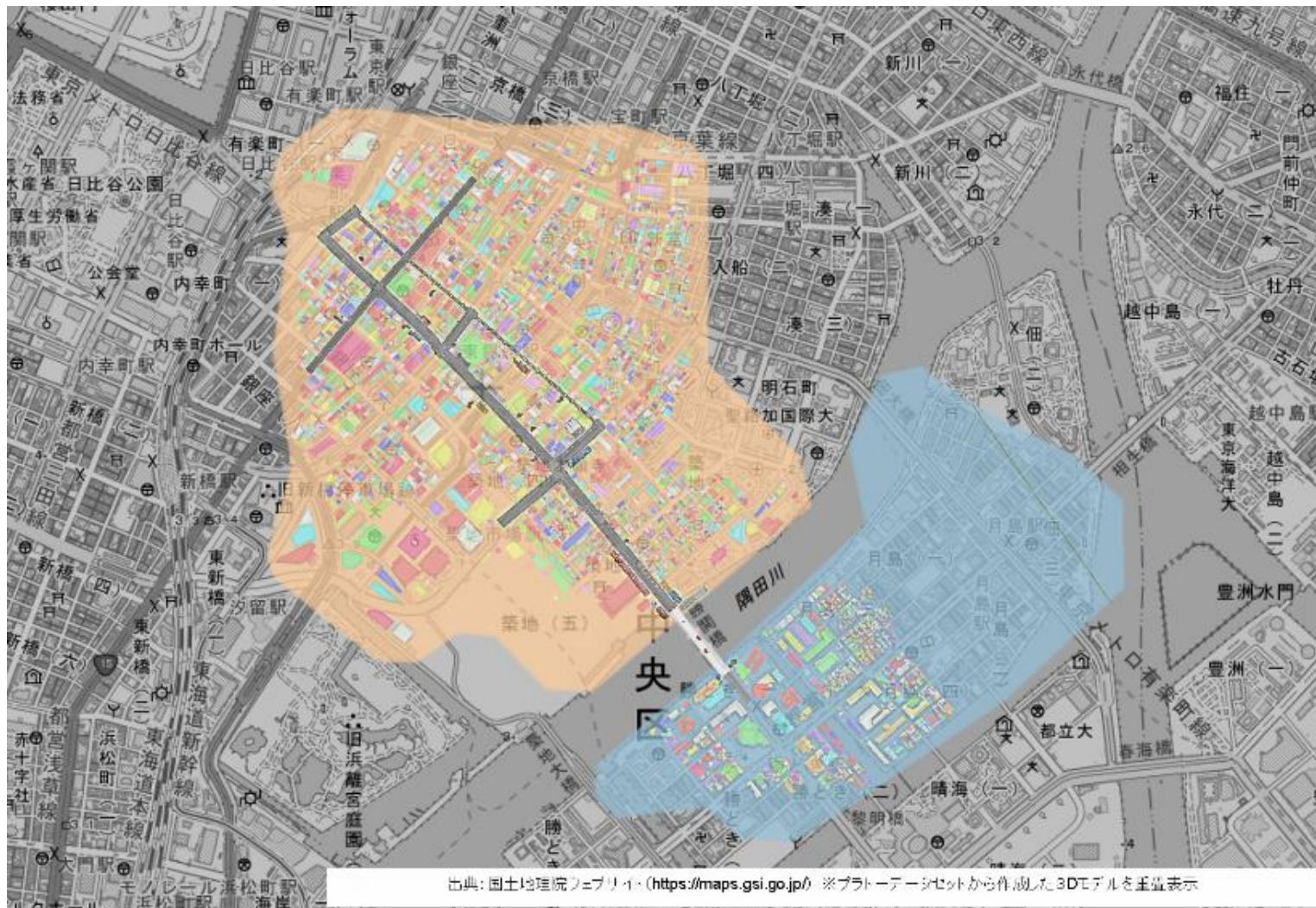


- 3D都市モデルデータ（CityGML）整備を推進
- 建物の3次元地理空間データ以外に、属性情報（地物の定義[建物・橋等]・属性[名称・年代等]）が含まれる
- 3月末以降オープンデータとして公開し活用を促進



今回利用したデータは屋根形状が再現されたLOD2モデル（位置・高さの精度は2m精度、屋内データなし）

【参考】3D都市モデル利用範囲

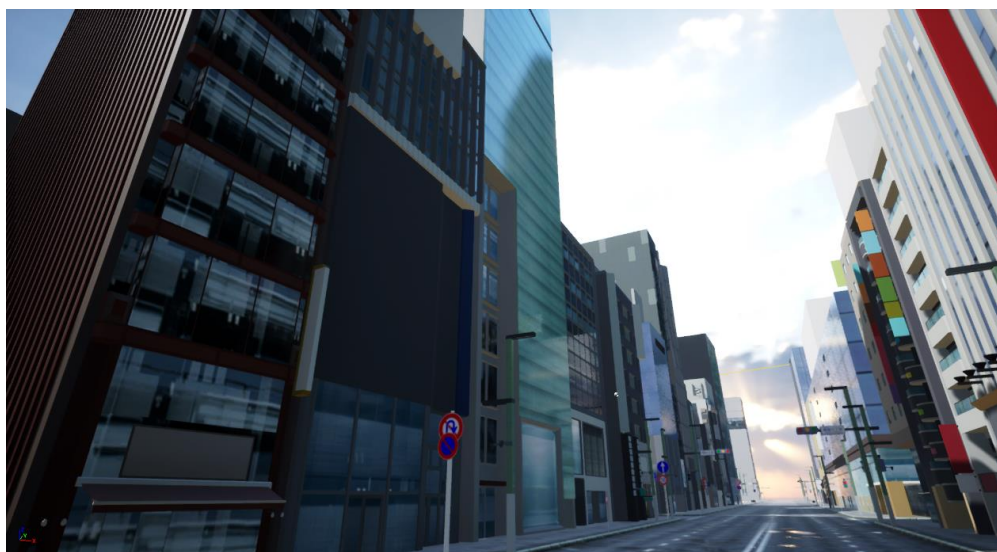


バーチャル空間の世界観



バーチャル空間の世界観

メインストリートの建物・街並みを詳細モデル化



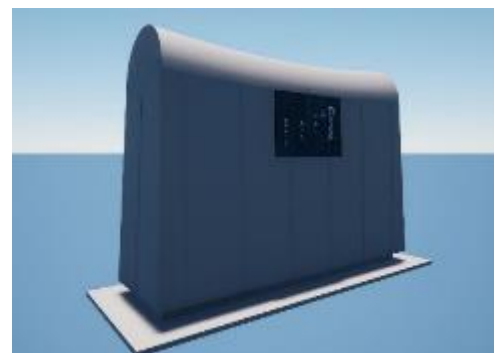
銀座の文化スポット再現

銀座を代表する文化スポットを再現し、バーチャル銀座に配置

歌舞伎座



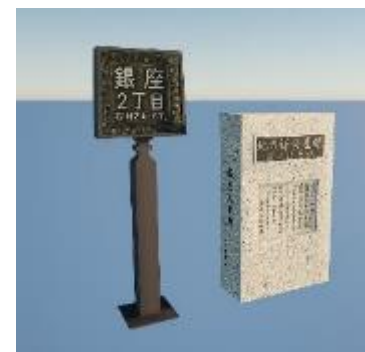
数寄屋橋公園前の石碑



柳



銀座発祥の地



朝日稲荷神社

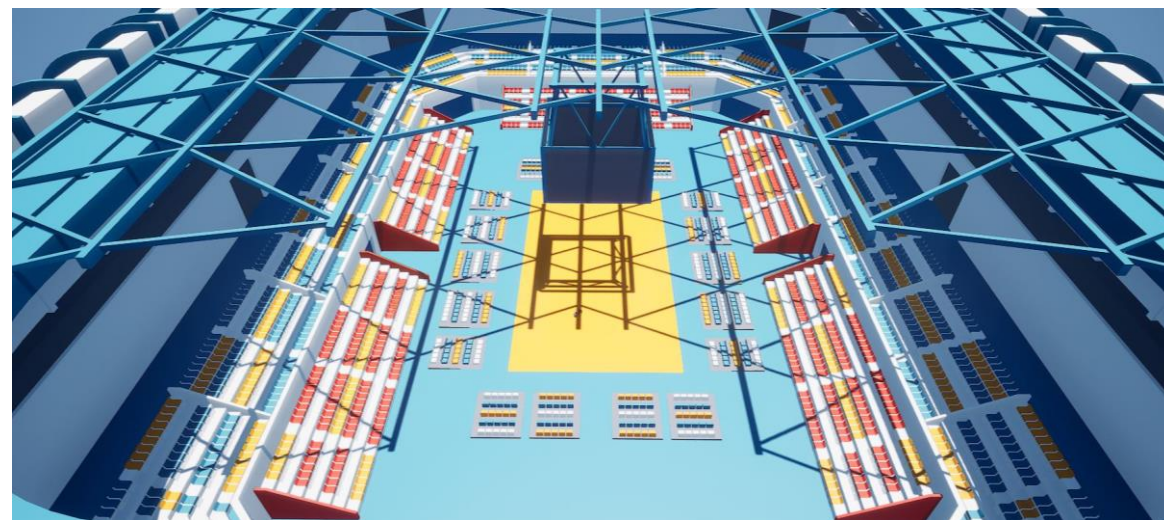


バーチャルスタジアム

多目的スタジアム_外装

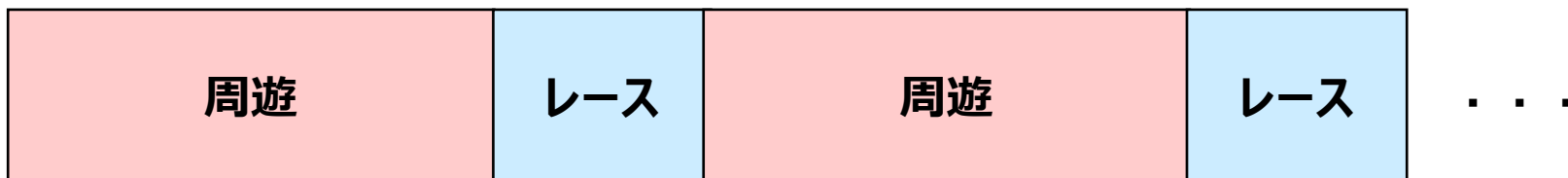


多目的スタジアム_内装



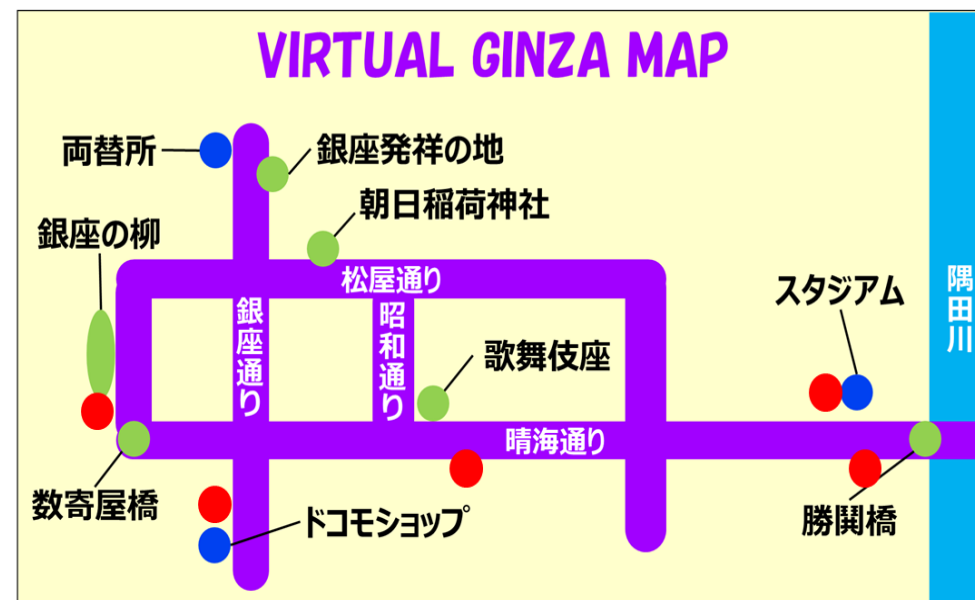
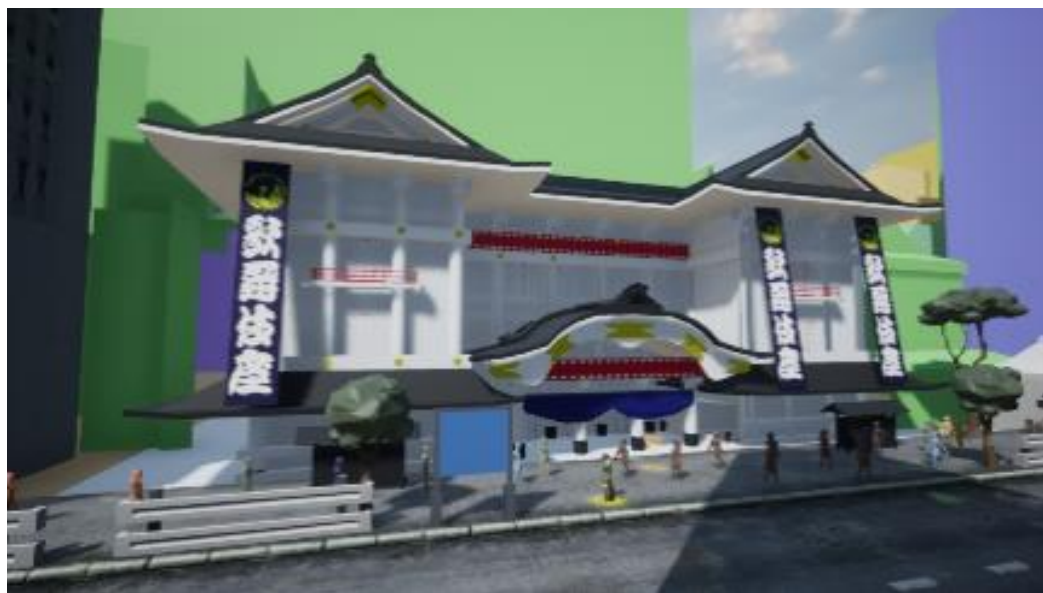
周遊・ゲーミフィケーション

「周遊体験」と、バディとともにゴールを目指す「競争ゲーム体験」を交互に体験



ゲーミフィケーションによる周遊スポット巡り

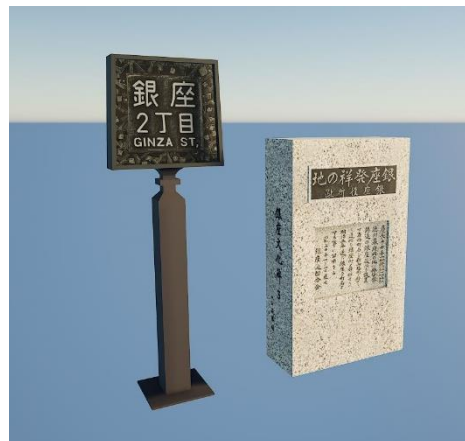
歴史・文化スポットを訪れ、アバターに話しかけて銀貨を獲得



ゲーミフィケーションによる周遊スポット巡り

銀座の歴史・文化スポットでは歴史情報に触れあうことができる

銀座
発祥の地



「銀座」という地名は、江戸時代の貨幣の鑄造所に由来します。
江戸幕府を開いた徳川家康が駿府にあった銀貨鑄造所をこの地に移したことが始まりで、銀の買い入れや銀の管理、事務を取り扱う役所や、銀貨の鑄造を行う工場が置かれました。

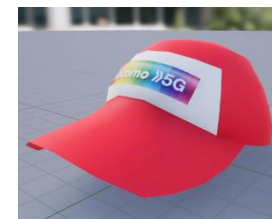
朝日稲荷
神社



朝日稲荷神社はビルの屋上にある珍しい神社です。
古くからこの地に祀られていましたが、安政の大地震によって社殿が倒壊し、三十間堀に埋まってしまっていました。
しかし、大正6年に銀座を襲った高潮により奇跡的に埋まっていた霊体が地表に現れ、その後現在の場所に移転されました。

ゲーミフィケーションを通じた商品情報発信

銀座にまつわる商品をデジタルアイテム化し、ショップで購買体験



動画広告

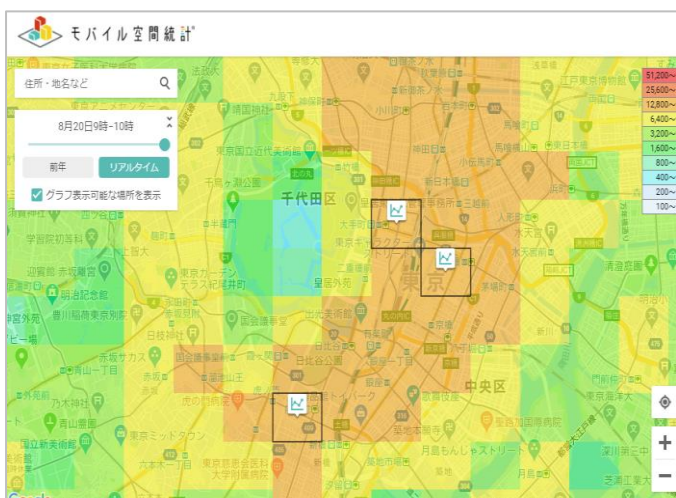
バーチャル銀座の路上の「アドトラック」に動画コンテンツを掲載



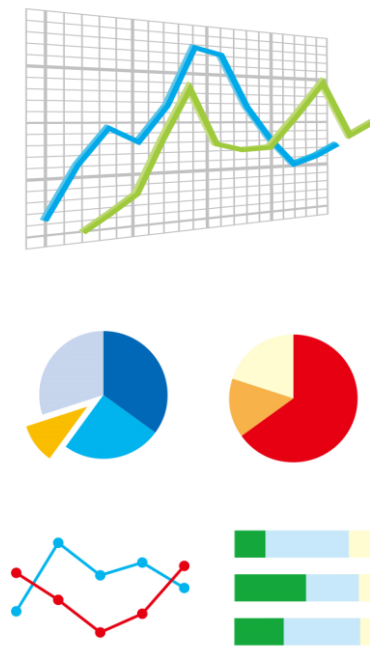
人流データによる街のにぎわい再現

バーチャル空間に人流データを重ね合わせることで、銀座の活気・にぎわい減を表現

モバイル空間統計（人口マップ）

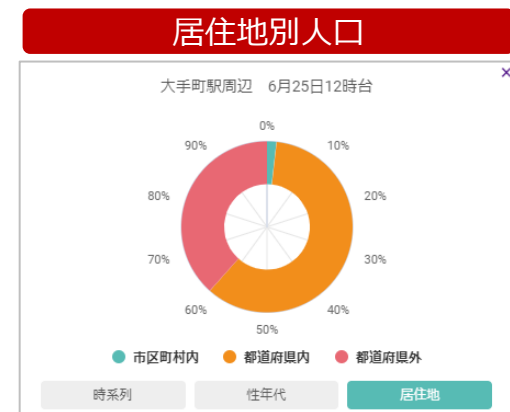
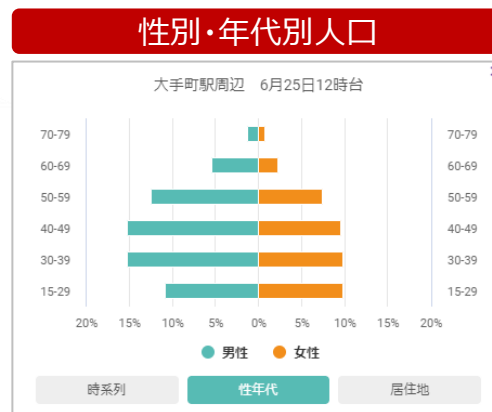
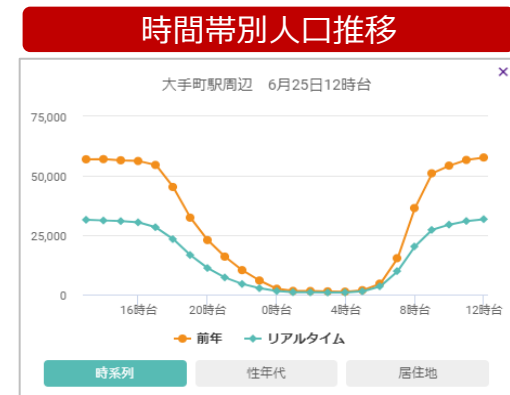
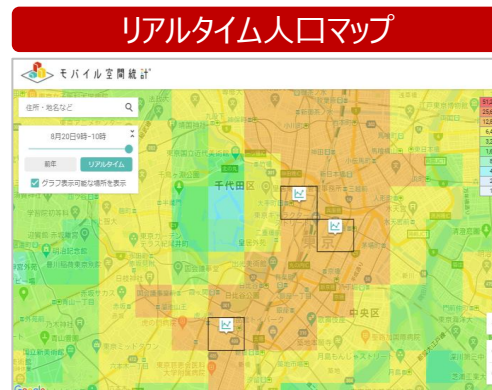


バーチャル空間（3D都市モデル）



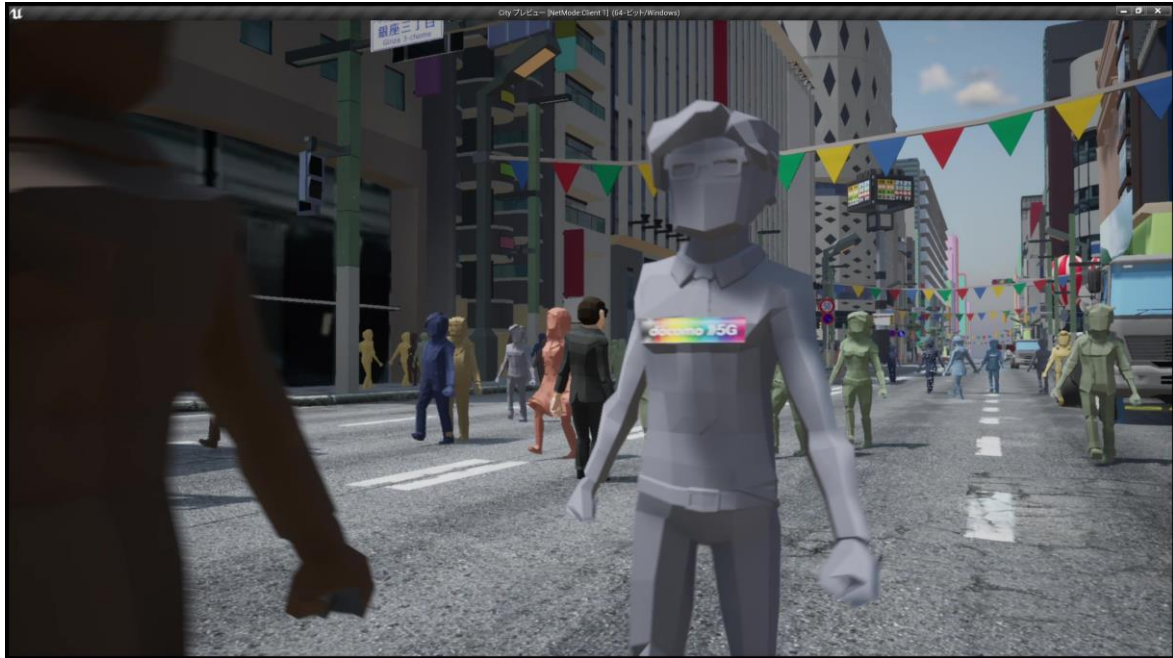
【参考】モバイル空間統計とは

モバイル空間統計とは、エリア毎の携帯電話端末数から生成された“いつ”
“どんな人が” “どこから” “どこに” 動いたかが分かる新たな人口統計



新しい広告媒体の可能性

街を行きかう人々の衣装や手に入れることができるモノなどへの広告掲載



リアル連動サイネージ

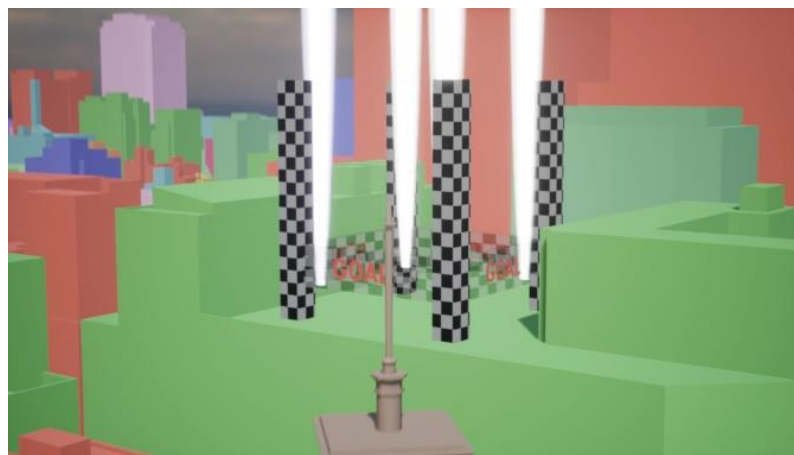
リアル空間と同じ場所にあるデジタルサイネージでの動画広告掲載



競争ゲーム：パルクール

2人1組でゴールまでの順位を競うパルクール

ビルの壁登り、ジャンプ、屋上走りなど、銀座を舞台に自由自在に走り回ってゴールをめざす

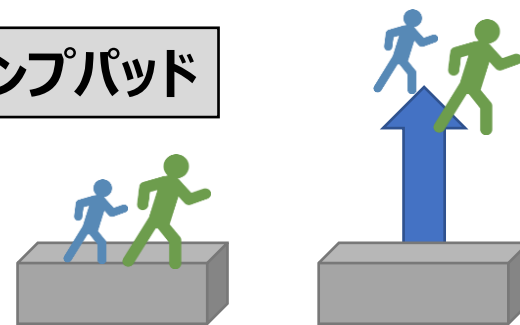


協力プレイによるコミュニケーション促進

バディとの協力プレイスポット、音声チャットによるユーザ間コミュニケーションを促進



ツインジャンプパッド



2人で同じ台に乗るとジャンプする

音声チャット



バディ間コミュニケーションのための
音声チャットを用意

パートナーとの地域活性化の取り組み

歌舞伎座、ポーラ、日産自動車の商品やサービス、ブランドの魅力の認知度向上や
購買機会の創出につなげる

「バーチャル銀座」で街の魅力再発見、
地域活性化へ

～ニューノーマル時代の3Dアバターによる周遊・ゲーミ
フィケーション体験～

(2021年8月31日報道発表)



パートナーとの地域活性化の取り組み

バーチャル店舗での新しいブランド体験の提供、デジタルアイテムのゲーミフィケーション上の購入体験、ECサイト連携などが可能

歌舞伎座・木挽町広場



ポーラ ギンザ



NISSAN CROSSING



NTT
docomo