

## 国内初、博物館とゲーム制作会社が共同開発 江戸東京博物館 ゲームアプリ「ハイパー江戸博」をリリース

東京都及び公益財団法人東京都歴史文化財団は「TOKYO スマート・カルチャー・プロジェクト」として「誰もが、いつでも、どこでも芸術文化を楽しめる環境」の実現に取り組んでいます。

この度、取組の一環として江戸東京博物館がゲームエンジン搭載の体験型アプリ「ハイパー江戸博」をリリースいたしましたので、お知らせします。

詳細は、別紙をご覧ください。



主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団

「ハイパー江戸博」特設サイト



<https://hyper.edohaku.jp/>

### 問い合わせ先

＜アプリに関すること＞

東京都江戸東京博物館 事業企画課展示事業係 電話 03-3626-8001（代表）

＜TOKYO スマート・カルチャー・プロジェクト全般に関すること＞

文化振興部文化事業課 電話 03-5388-3113

本件は、『未来の東京』戦略を推進する事業です。

戦略10 スマート東京・TOKYO Data Highway 戦略

戦略15 文化・エンターテインメント都市戦略

**博物館が挑戦する、収蔵品の新たなデジタル活用**  
**江戸東京博物館 オリジナルアプリ「ハイパー江戸博」をリリース**

国内初となる博物館とゲーム制作会社が共同開発した、  
ゲームエンジン搭載の体験型アプリで「江戸をさがす・みつける・あつめる」。  
にぎわう江戸の町を散策して、いまにつながる知恵を見つけよう！



江戸東京博物館スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」（4月22日公開）

東京都江戸東京博物館（東京都墨田区）は、収蔵品の新たな鑑賞体験を提供するスマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」を2022年4月22日にリリースします。テーマは「江戸をさがす・みつける・あつめる」。ユーザーは、100点の収蔵品を集めながら、隅田川の川開きでにぎわう両国橋周辺を散策します。

本アプリは、江戸東京博物館とゲーム会社が共同で開発したものです。博物館が提供するものとしては、ゲームエンジンを本格利用した国内初の体験型アプリです。常設展示室の模型を3Dデータで再現した江戸のバーチャル空間に、浮世絵や歴史資料に基づく3DCGの建物やキャラクターが散りばめられた本アプリは、今後メタバースやVRへの展開も期待できます。

当館は、大規模改修工事のため、2022年4月から2025年度中（予定）まで、全館休館していますが、長期休館中も、こうしたオンラインでの取り組みをバーチャル・ミュージアムとして展開し、江戸東京の暮らしや文化、歴史を学べるコンテンツを提供していきます。

「ハイパー江戸博」特設サイト <https://hyper.edohaku.jp/>



※内容は、都合により変更になる場合がございます。予めご了承ください。

この機会に、取材や記事掲載にご協力いただけますよう、よろしくお願い申し上げます。

**【お問い合わせ】**

東京都江戸東京博物館 事業企画課展示事業係 担当：春木、熊谷

〒130-0015 東京都墨田区横網1-4-1

電話：03-3626-9974（代表）※電話でのお問い合わせ受付は平日9:00～17:00

Email：hello@edohaku.jp

## 1. 本アプリの機能・楽しみ方



ユーザーが江戸の町を駆け抜ける。江戸をさがす、みつける、あつめる。  
江戸の人々の暮らしにはどんな工夫や楽しみがあったのだろう。  
夏の両国橋を舞台に、にぎわう江戸の町を散策して、いまにつながる知恵を  
みつけてみよう。

### ▶あつめよう、江戸博の収蔵品100点

江戸の盛り場だった両国広小路。江戸東京博物館にある両国橋西詰模型をもとに、夏の両国橋と兩岸の広場、そして隅田川を3D空間で再現しました。多様な人やものが行き交う舞台には、収蔵品から選ばれた100点のアイテムが、いたるところに隠れています。



### ▶ひろがる4つのエリア、長屋から両国橋、回向院そして隅田川

長屋からはじまる朝。ユーザーは身支度をして、江戸の町へと出発します。エリアテーマにそったアイテムをあつめると、次のエリアへ行けるようになります。最後のエリアでは隅田川に浮かぶ船での夕涼みが待っています。



### ▶イベントでにぎわう隅田川の川開き

たくさんの人々が行き来する両国橋ではさまざまな出来事が起こります。見世物小屋の興行に、火事や喧嘩。隅田川の打ち上げ花火や回向院の相撲など、いずれもあつめられるアイテムに関連する江戸の名物イベント。葛飾北斎や平賀源内など歴史上の有名どころも登場します。



#### リリース情報



江戸東京博物館バーチャル・ミュージアム  
スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」

特設サイト <https://hyper.edohaku.jp/>

プラットフォーム：iOS / Android

配信開始日：2022年4月22日（iPhone）、2022年6月末予定（Android）

アクセス方法：iPhone版・Android版共通

<https://itunes.apple.com/jp/app/id1613323495?mt=8>

料金：無料

特設サイト：<https://hyper.edohaku.jp/>

コピーライト：©The Edo-Tokyo Museum, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture All rights reserved.

企画：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都江戸東京博物館



本アプリは、東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団で進める「TOKYOスマート・カルチャー・プロジェクト」の一環として企画制作されました。



## 2. 本アプリの特徴

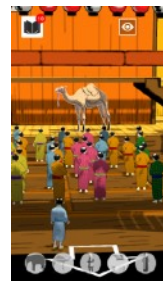
### ゲームエンジン・Unityを利用し、メタバースへの拡張につなげる

常設展示室の模型をもとにした3D空間と、歴史資料に基づいたCGを、ゲームエンジンUnityにより、アプリとして構築しました。これにより歴史を学ぶ学習機能のみならず、ユーザーがゲーム感覚で楽しめる機能を付随しています。また、こうしたゲームエンジンの開発環境により、今後は、メタバースやVRへと拡張することも期待できます。



### 江戸の町・浮世絵の世界観を一人称視点で伝える3DCG

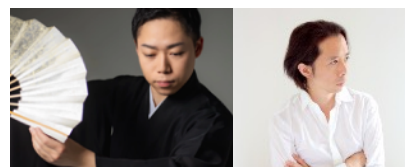
本アプリには、一人称視点による画面ビューアー機能も備わっています。浮世絵や歴史資料をもとに再現された江戸の町を、自分がまるでそこにいるかのように見回すことができます。また、町人たちがしゃべりかけてきて、アイテムを集めるヒントや散策のヒントもくれます。こうした一人称視点による機能から、今後はVRでの展開も期待することができます。



### 日本舞踊家やサウンドデザイナーなど、多彩なクリエイターが集合

本アプリは、江戸東京博物館の学芸員と多彩なクリエイターによる協働で開発されました。アプリの共同開発を行なった株式会社ライノスタジオは、第24回文化庁メディア芸術祭アート部門大賞作品のリアルタイムCGを手掛けたことでも注目されています。

また、本アプリに登場するキャラクターのモーションキャプチャには、日本舞踊家の藤間涼太郎氏が参加。さらに、CG世界に叙情を与える音楽は、サウンドデザイナーの畑中正人氏が手がけています。



写真左：  
藤間涼太郎（日本舞踊家／日本舞踊藤間流師範）

写真右：  
畑中正人（作曲家・サウンドデザイナー）

#### 共同開発

#### 東京都江戸東京博物館

<https://www.edo-tokyo-museum.or.jp/>

江戸東京の歴史と文化をふりかえり、未来の都市と生活を考える場として1993年3月28日に開館。常設展は、徳川家康が江戸に入府してから約400年間を中心に、江戸東京の歴史と文化を実物資料や復元模型等を用いて紹介している。さらに、1階展示室で開催される年5～6回の特別展に加えて、講座や体験教室など様々な活動を展開。開館から約30年経過し、全面的な設備機器更新等の大規模改修工事を行うため、2022年4月から2025年度中（予定）まで全館休館している。

#### 株式会社ライノスタジオ

<https://www.rhino-studios.com/>

リアルタイム・コンピュータ・グラフィックスを専門とする制作スタジオ。ゲーム制作を専門とするメンバーが集まり、2005年に設立。あらゆる想像や情報をリアルタイムでインタラクティブなコンテンツとして具現化することに日々力を尽くしている。制作に携わった作品に、VR演劇作品・小泉明郎「縛られたプロメテウス」（2019／第24回文化庁メディア芸術祭アート部門大賞作品）、バーチャルライブ「初音ミク「GALAXY LIVE 2020」（2020）、空間移動型VR「VR ABAL: DINOSAUR」（2017）、PS4専用ゲーム「Bloodborne」（2015）、PS3専用ゲーム「AFRICA」（2008）など。



### 3. 江戸東京博物館 バーチャル・ミュージアムの取り組み

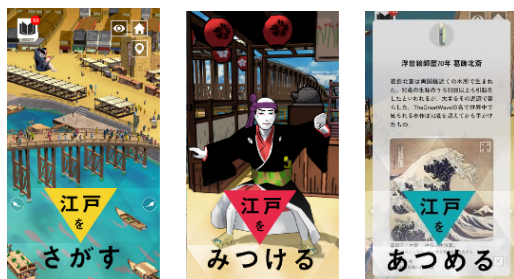
江戸東京博物館では、オンラインで楽しめるバーチャル・ミュージアムを拡大  
「ハイパー江戸博」のほか、ドローン映像、収蔵品の3Dデータなども続々公開中

江戸東京博物館では、これまでもにも展覧会等をオンラインで紹介するなど様々な活動を行ってき  
ましたが、2021年度からは「TOKYOスマート・カルチャー・プロジェクト」の一環として、収蔵  
資料のデジタル化とデータベースの拡充、常設展の映像アーカイブやスマートフォンでの体験アプ  
リの開発を行っています。

休館期間中も、江戸東京の歴史と文化をオンライン上で楽しんでもらえるよう、バーチャル・  
ミュージアムとしての様々な取組を継続的に展開していく予定です。

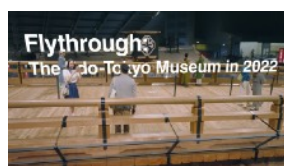
TOKYOスマート・カルチャー・プロジェクトでの取組（江戸東京博物館）

#### スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」



#### 常設展示 高精細ドローン映像・公開

▶YouTubeにて公開中



Flythrough:  
The Edo-Tokyo Museum  
in 2022



#### 収蔵資料のデジタル化・データベース公開

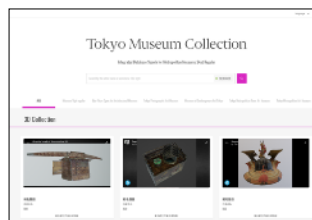


江戸東京博物館  
デジタルアーカイブス

[https://  
www.edohakuarchives.jp/](https://www.edohakuarchives.jp/)



#### 収蔵品3Dデータの公開



収蔵品データベース  
Tokyo Museum  
Collection

[https://  
museumcollection.tokyo/](https://museumcollection.tokyo/)



このほか 江戸東京博物館のバーチャル・ミュージアムの取組



YouTube  
えどはくチャンネル



常設展  
360度パノラマビュー

#### TOKYOスマート・カルチャー・プロジェクト とは

主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団

東京都の文化施設が有する収蔵品や、各館の展覧会・公演等の活動等の文化資源をデジタル化して記録・保存するとともに、多様な形態での鑑賞体験を提供するプロジェクト。東京文化戦略2030（2022年3月公開）の戦略2の推進プロジェクトでもある本事業は、東京都の基本政策「未来の東京」戦略「戦略15 文化・エンターテインメント都市戦略」および「スマート東京 実施戦略」の「取組方針の柱2 公共施設や都民サービスのデジタルシフト」にも対応しています。本プロジェクトでは、文化資源のオンライン公開、最先端技術による新しい鑑賞体験の創出と、各館の情報環境整備を一体的に推進し、「誰もが、いつでも、どこでも芸術文化を楽しめる環境」を実現していきます。