

約5万ダウンロードを達成！博物館が挑戦する、収蔵品の新たなデジタル活用
江戸東京博物館スマートフォンアプリ第2弾
「ハイパー江戸博 明治銀座編」4月26日にリリース

江戸博の収蔵品で「東京のはじまりをさがす、みつける、あつめる」
西洋化がすすむ明治時代の銀座を時間旅行しながら、
現代につながる文化や習慣を見つけよう



江戸東京博物館スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博 明治銀座編」（4月26日リリース）

東京都江戸東京博物館は、国内博物館では初となるゲームエンジンを本格利用した体験型アプリ「ハイパー江戸博」の第2弾として、「ハイパー江戸博 明治銀座編」を、2023年4月26日にリリースしました。

2022年4月より長期休館中の江戸東京博物館では、本アプリを通じて、継続的に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ます。博物館が有する豊富な知識と資料に、ゲーム会社が得意とする参加性が融合したコンテンツが話題となり、第1弾「江戸両国編」は累計約5万ダウンロードを達成しています。

第2弾「明治銀座編」では、文明開化にきらめく明治時代の東京銀座を、江戸東京博物館にある銀座煉瓦街の模型や当時の資料をもとに、3D空間で再現しました。ユーザーはアプリに隠された100点の収蔵品を探しながら、西洋化がすすむ明治時代の銀座を時間旅行します。電気やガス、人力車や電車といった近代社会のはじまりから、華やかな生活文化であるファッションや食、夏目漱石などの文豪も登場。現在の東京を形成した制度や文化を、アプリを通して、子供から大人まで楽しみながら学ぶことができます。

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

本プレスリリースに掲載の画像は、<https://onl.bz/Ye3qChj> からダウンロードできます。



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：沓沢、橋本

〒130-0015 東京都墨田区横網1-4-1

電話：03-3626-9907 ※電話でのお問い合わせ受付は平日9:00～17:00

Email: hello@edohaku.jp



1. 江戸東京博物館スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」とは

江戸東京博物館スマートフォンアプリ「ハイパー江戸博」は、デジタル技術を活用し、博物館の収蔵品の新たな鑑賞体験を提供することを目的に開発された、国内博物館では初となるゲームエンジンを本格利用したアプリです。当館は、大規模改修工事のため全館休館中ですが、長期休館中にも江戸東京の暮らしや文化、歴史を学べるコンテンツとして本アプリを2022年より提供しています。国内のみならず、アメリカや台湾、イギリス等海外でもダウンロードされており、アドベンチャーゲームのような楽しみ方と収蔵品の学習機能をあわせもつ特徴で人気を集めています。

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が協働で開発しました。開発に参画し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。

常設展示室の模型を再現した3D空間には、様々な歴史資料に基づく3DCGの建物やキャラクター、収蔵品が登場します。3Dモデリングで緻密に作られたデータ類は、アーカイブとしての価値のみならず、モデルデータの横断した利活用も期待できます。

ハイパー江戸博の魅力

- ▶博物館の文化資源をデジタル化するだけでなく、子供から大人まで楽しめる体験型のコンテンツとして提供
- ▶ゲームエンジンUnityを使用。これにより、メタバースやVR体験の需要に応えられる応用性と、インタラクティブなユーザー体験を提供
- ▶博物館が保有する歴史資料に基づき、高い技術力とクオリティで3DCG再現された世界観が話題に

リリース情報

江戸東京博物館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/>



2023年
4月26日
配信開始



第2弾「ハイパー江戸博 明治銀座編」

配信開始日：2023年4月26日 (iOS/Android共通)



約5万
ダウンロード
達成



第1弾「ハイパー江戸博 江戸両国編」

配信開始：2022年4月 (iOS)、2022年6月 (Android)



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。

プラットフォーム：iOS / Android 料金：無料

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による「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. 第2弾「ハイパー江戸博 明治銀座編」の特徴

「ハイパー江戸博」は、江戸東京博物館の常設展示の模型や歴史資料をもとに再現された3DCG空間を、ユーザーがキャラクターを操作しながら散策するアプリケーションです。

第1弾と同様に、登場するキャラクターとの会話をヒントに、アプリに隠された収蔵品を探すことにくわえ、第2弾では4つのステージで時間と場所を移動する「時間旅行」を楽しめます。さらに、収蔵品の3Dデータを使ったAR機能が新たに加わりました。



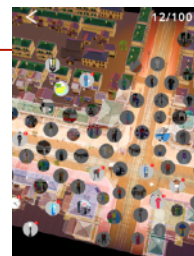
左：現在の銀座四丁目 右：アプリで再現された明治時代の街並み



左：江戸東京博物館の銀座煉瓦街の模型 右：アプリの3DCG空間

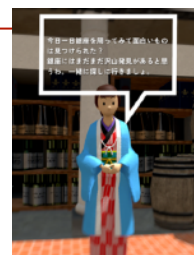
みつけよう江戸博の収蔵品100点

本アプリでは、第1弾と同様に、江戸東京博物館の約35万点の収蔵品から選ばれた100点が隠れています。ユーザーは収蔵品とその解説を集めながら、こんどは文明開化を迎えた銀座の街を散策します。



明治の街並みと生活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が備わっており、当時の街並みを、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、市井の人々や歴史的な人物たちがしゃべりかけてきて、収蔵品を集めるヒントや散策のポイントも教えてくれます。これらの機能により、ユーザーは、銀座の火事や新橋駅開通などの歴史的な出来事に立ち会いながら、インタラクティブにアプリを楽しむことができます。



第2弾の新しい機能

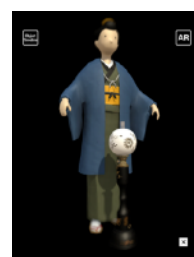
▶4つのステージで異なるキャラクターが登場

第2弾では、新しいゲーム性として「時間旅行」が盛り込まれました。明治時代を4つの年代で区切り、ステージを編成。それぞれに異なるキャラクターが登場します。さらに、60個の収蔵品をあつめると、4つのステージを自由に移動できるようになり、時間と場所を超えた物語を「時間旅行」することができます。



▶収蔵品の3Dデータを活用したAR機能を搭載。 明治時代と現実世界が融合

第2弾では、登場する100点の収蔵品のうち、6点に3DデータによるAR機能を搭載。自転車やアイスクリーム機などの当時の乗り物や道具を、現実世界と合成し、写真を撮影してSNSに投稿したりと、あたらしい楽しみ方を提供します。



3. 第2弾「ハイパー江戸博 明治銀座編」の物語



銀座四丁目の交差点を舞台に、
明治時代の45年間で、アキラちゃんとハルちゃんと駆けぬける

西洋化がすすむ明治時代の銀座を時間旅行して、現在の東京を形成した制度や文化をみつけてみませんか。

▶東京のはじまりにあった、ある家族の物語

約260年続いた江戸時代が終わりを迎えた明治初年（1868年）から物語はスタートします。江戸と呼ばれていた都市は「東京」へその名を変え、明治時代が幕をあけます。西洋からの思想や技術、価値や文化を取り入れて近代国家へ躍進する日本。本アプリは、こうしたためまぐるしく変わる銀座の街、文明開化に生きた、ある家族の物語でスタートします。



左：アキラくん 右：ハルちゃん

▶明治の街並みと、明治に生まれた食べ物やファッションを楽しむ

わたしたちの身の回りには明治時代に生まれた社会制度や生活文化が数多く息づいています。時間の単位や暦といった生活の基本から、カレーやあんパンなどの食べ物、電気やガス、電話などのインフラ、自転車や鉄道といった乗り物、靴や洋服といったファッションまで様々です。小説家の夏目漱石や永井荷風など当時の文豪たちも登場します。

ユーザーは、明治時代に生きるひとりとして、文明開化の変化を体感し、数々の驚きや新しい出会いに触れることでしょう。



4. 江戸東京博物館におけるオンラインの取り組み

江戸東京博物館では、展覧会等の映像紹介など、オンラインを通じた様々な活動を行なってきましたが、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、「ハイパー江戸博」のほか、収蔵品のデジタル化やデータベースとしての公開を行なっています。

収蔵品のデジタル化・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
ToMuCo: Tokyo Museum
Collection

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



TOKYOスマート・カルチャー・プロジェクト とは

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。

主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団