

VR技術を活用した 地域資源(千葉氏)の PR

千葉氏への関心の裾野を広げるための効果的な手法を模索する一環として、VR技術を活用した地域資源(千葉氏)のPRを実証し、認知度(理解度)、好意度向上に向けた有効性を検証するもの。MVR(MovingVirtualReality)技術による体験型ゲームを開発し、千葉市開府900年関連イベント等で市民向けに体験会を実施した。

【対象となる課題】

市民の「千葉氏」に対する認知度(理解度)、好意度の向上

【実証期間】

令和5年8月～令和6年2月

【体験者】

イベントでの体験者は460人
※「千葉氏」について、VR体験後の理解度・好意度はそれぞれ90%と向上した



千葉氏VRゲーム「月星の記憶」
(令和5年度千葉市スマートシティ実証事業)



VRゲーム体験会の実施