

「AIの知らない西川町の魅力を探せ」AI謎解きゲーム制作に向けて 西川中学校の生徒が町の魅力を発掘する産官学連携PBLが始動

山形県西川町 × クリエイターズネクスト × 西川中学校が産官学連携PBLを8月3日始動。

初回授業では菅野町長が生徒へ直接ミッションを依頼。答えを教えない教育用AI「ムムモ」も試験導入します。



2025年9月に西川中学校の生徒向けに開催された特別授業の様子（講師：窪田望）

山形県西川町（町長：菅野大志）と株式会社クリエイターズネクスト（本社：東京都港区、代表取締役：窪田望）は、2026年8月3日（月）より、西川中学校の有志生徒を対象とした探究型学習（PBL）プログラム「AIの知らない西川町を探せ ―推しから始まる、中学生参加型AI謎解きプロジェクト―」を全4回で実施します。本プログラムは、2027年春に公開を予定している「AI謎解きゲーム」の企画・制作プロセスそのものを、地元中学生に開いた取り組みです。生徒たちが自分の足で集めた“インターネットに載っていない西川町の魅力”は、単なる学習成果にとどまらず、実際に公開される謎解きゲームの題材として実装されます。全4回の授業はすべて取材可能です。

本リリースのポイント

- ・官民連携で進めてきた謎解きゲームの「制作プロセス」自体を地域に開放。中学生が制作の当事者として参加する、全国的にも例の少ないPBL。
- ・中学生が調査するのは、ネット検索では出てこない西川町の魅力。生徒がインタビューや体験で掘り起こした魅力を、謎解きゲームに盛り込む。
- ・初回授業（8月3日）では、菅野大志町長が生徒たちにプロジェクトの意義と期待を直接語りかけ、ミッションを依頼。
- ・クリエイターズネクストが開発した「答えを教えないAI」ムムモを試験導入。答えを与えず、問い返すことで自律的に考える力を育てる新しいAI教育の形を検証。
- ・目的は、町民である中学生自身のシビックプライド（地域への誇り）を醸成すること。

累計8,716名・経済効果3億6,000万円のAI謎解きゲームシリーズ、第5弾は制作プロセスそのものを、地域に開く試みを実施

西川町とクリエイターズネクストは、2022年6月14日に包括連携協定を締結し、地域振興を目的にしたAI謎解きゲームの開発をしてきました。これまでに公開したAI謎解きゲームは、第1弾「古文書の謎と月読の宝」(2023年)、第2弾「不死の秘法と神代の暗号」(2024年)の2作で累計参加者8,716名、推定経済波及効果 約3億6,000万円を記録。第3弾はARG(代替現実ゲーム)として展開し、すでに1万人超が参加。2026年4月26日からは、声優・岡本信彦氏が出演する第4弾 体験型ミステリーイベント「記憶を失くした名探偵」を開催中です。2027年春公開予定の第5弾では、この制作プロセスそのものを地域に開き、町民の皆さまの力を借ります。“町の魅力を掘り起こし、コンテンツに変える”という一連の工程を制作会社だけでなく、町民や中学生と共に作る形へアップデートする試みです。



「古文書の謎と月読の宝」のキービジュアルと謎解きゲームを楽しむ参加者の様子

謎解きゲームに盛り込むのは、ネットには載っていない町の“推しスポット” 中学生の調査が貴重な一次情報に。

西川町が推奨していきたい観光は、事前にガイドブックやネットで調べた名所や景色を確認する「答え合わせ」の旅ではなく、西川町に実際に来たからこそ体験できる驚きや感動です。そのため、本プロジェクトでは中学生が町の各所に実際に足を運び、町民にインタビューするなど調査を通して“推しスポット”を探求していきます。プロジェクトの最終日には、その推しスポットについて町長や謎解きの企画・制作を担当するクリエイターズネクストにプレゼンテーションします。今回中学生が調査し、候補として挙げた内容が、謎解きゲームの体験にも盛り込まれる予定です。



西川町には、まだほとんど知られていない魅力的なスポットが多数 存在している

答えを教えない教育用AI『ムムモ』を試験導入。 教えないことで、自律的に考える力を育てるAI教育の実現を目指す。



教育用AI『ムムモ』のインターフェース
親しみやすいキャラクター・ムムモが自律的に考える支援をする

ムムモを育てたり、着せ替えをするなど、
子どもたちが楽しみながら活用する仕掛けも実装されている

本プロジェクトでは、クリエイターズネクストが開発した教育用AI「ムムモ」を試験導入します。ムムモは、ソクラテス式問答法を応用し、答えを与える代わりに「なぜ？」を重ねることで、生徒が自分の言葉で考えをまとめられるよう伴走するAIです。プロジェクト期間中、このAIを中学生たちが課題に取り組む際に自由に活用できるように提供します。生成AIを「答えを出す道具」としてではなく「考えを深める相棒」として使う、新しいAI教育の形を検証します。

全4回のカリキュラム概要

会 場 にしかわイノベーションハブTRAS（山形県西村山郡西川町間沢300-1）

参加費 無料

講 師 窪田望（株式会社クリエイターズネクスト 代表取締役）

日 程	活動内容
8月3日（月） 15:00～16:30	菅野町長より中学生たちにミッション依頼 窪田望によるオリエンテーション 生徒たちが持ち寄った推しスポットを共有し、検討会議の実施 AI『ムムモ』活用レクチャー
8月10日（月） 15:00～16:30	町民インタビュー調査 （各推しスポットに出向き、魅力を深掘するインタビューを実施）
8月11日（火） 15:00～16:30	魅力を言葉にする練習会 ・集めた情報を編集し、推しの本質を一文で表現する ・相手に応じたプレゼンテーションを学ぶ
8月19日（水） 15:00～16:30	最終プレゼンテーション 町長へ成果発表 謎解きに盛り込む町の魅力をプレゼンテーション

【取材のご案内】

上記の全4回の授業は、すべて取材が可能です。町長が登壇する初回（8月3日）と、成果発表となる最終回（8月19日）は、特に画になる回としておすすめです。

講師：窪田望プロフィール

株式会社クリエイターズネクスト 代表取締役

米国NY州生まれ。慶應義塾大学総合政策学部卒業。大学在学中の19歳の時に株式会社クリエイターズネクストを起業。2019年、2020年には4万5000名の中から日本一のウェブ解析士（Best of the Best）として2年連続で選出され、2021年には初の殿堂入りを果たす。自身で取得した20件のAI特許を活用した事業を進めながら、現代美術家としても活動。Prix Ars Electronica 2026（オーストリア）Digital Humanity部門にて栄誉賞（Honorary Mention）を受賞。



【株式会社クリエイターズネクストについて】

2004年創業。独自のAI特許技術を活用した事業を展開し、電力売買市場における価格推定AIや、食品卸業界におけるダイナミックプライシングなど幅広い分野に取り組んでいます。山形県の方言を認識するAIの構築や、人手不足が深刻な過疎地域でのAIを活用した謎解きゲームなどの取り組みが評価され、「JAPAN DX Player AWARD 2024 産業部門」にて1位を受賞しました。

所在地：東京都港区港南1丁目9番36号 NTTデータ品川ビル13階

URL：<https://cnxt.jp/>

【お問い合わせ・取材申込】

本リリースに関するお問い合わせ、もしくは取材の申し込みは下記までお気軽にご連絡ください。

株式会社クリエイターズネクスト PR事務局 黒川

TEL：090-9308-5940

Mail：briver1018@gmail.com